

保育のための“遊び”研究考 (VII)

—「子とろ子とろ」について (下) —

大 森 隆 子

序

前回¹⁾は、伝承遊びの中でも特に長い生命を保ってきた「子とろ子とろ」を取り上げた。そもそもこの鬼遊びは、『三国伝記』中の記述を基に江戸時代に普及をみた比比丘女説——恵心僧都が仏典の一場面を子どもたちに唱え舞わしめて奉納した踊りに始まるという遊び——によって、平安時代に遡って遊び誕生の経緯が明かされ、その生誕伝説が世の関心をよび、巷間で伝承されてきた児戯の一つとして記録されるとともに、考証学、民俗学などの対象としてもしばしば取り上げられてきたものである。

こうした背景を踏まえ、前稿では、その比比丘女説を念頭において、遊びの出自をめぐる諸論考の整理と後続資料の検討を試みた。その結果、この遊びについての記録的形跡からは、総体に伝説が色濃く投影されていたこと、又、それとの不可避的關係を相伴しつつ継承されてきた面があったことなどが明らかにされた。勿論そうした流れの一端には、科学的信憑性に乏しい俗説との見方が漂っていたことも否めない。にもかかわらず、何故かその正否は明確に追求されることなく、いわば信奉に近い様相で社会的容認を受け続けてきた。ここでは、そういった大勢下にあつて、展開をみた比比丘女説に対峙した論考を二点紹介しておきたい。一つは、国語学の領域（昭和30年代前半）から、二つは、民俗学・文化人類学等を背景とする分野（同40年代末）から、各々別個に発表されたものである。

本稿においては、始めにこの二点を取り上げ（I）、前稿の考察と重ね合わせて遊びをめぐる起源の核心に迫りたい。次いで、検討の視座を伝承されてきた遊びの具体例に移し、その集約（II）と考察（III）を通して、保育のための遊び研究に資する何らかの提言が得られればと思う。

I. 「子とろ子とろ」の発祥をめぐる

1. 自生説

この説は、多田道太郎氏が『遊びと日本人』において取り上げたもので、近年改めて飯島吉晴氏が同調の意を表明²⁾しているものである。多田氏は、書中、「子とろ子とろ」の起源について、まず比比丘女説に言及した上で自らの見解を率直に述べておられる。結論から言えば、以下に紹介する3点を根拠に彼の説に対しては疑義を唱え、それに代えて自生説を強調された。

氏の比比丘女説への疑問の一は、遊び発祥に纏わる匿名性という本性に関してで、「近、現代の遊び、たとえばマージャンにしても十七世紀の中国ということしかわからない。まして、古いに

1) 『豊橋短期大学紀要』第11号。

2) 飯島吉晴『子供の民俗学』新曜社、1991年、p. 99。

おいのする子供の遊びにいたっては、特定個人の発案に比定するほうが奇異にすぎる³⁾と発言しているように、世の常識的判断に立つものである。その二は、遊びの採集地と仏教文化のかかわりという見地からで、「仏教とはほとんど無縁の地域、たとえば中南米や近東にも子取り遊びの見出されること」⁴⁾への素直な疑念である。その三は、「これらはその地域での自生の遊びと推定されており」⁵⁾と述べているように、民間伝承を重視するものである。

これらを基にして氏は、この遊びの起源を「平安以前に比比丘女か鬼ごつこの原型となるべき何かの遊びがあつて、これが仏教化して、あるいは仏教と習合して、こんにちに伝わる子とり、あるいは鬼ごつことなつたのでは(下線筆者)⁶⁾」とイメージされた。文中下線部の「原型となる遊び」が特定地域に発祥する自然発生的な遊び、すなわち自生の遊びである。

ここで、こうした氏の推論に科学的な根拠を提供したと思われる各国の遊び調査の報告から、「子とろ子とろ」遊びの分布地と遊びの名称一覧の一部を引用しておこう。

子とりの分布

狐とがちょう	ヨーロッパ
鷹と鶏	中国
糸売り	インド
鷹と鶏	インド(ゴンド族)
狼と仔羊	イラン
狼と鶏	トルコ
鍵をなくした	マラヤ
トムペーテの通り	メキシコ
蛇と鶏	ジャマイカ
鷹	キューバ
コヨーテとおやじ	アメリカ(ナヴァホ)
コヨーテと羊	アメリカ(プエブロ)
鶏とヒョウ	カメルーン ⁷⁾

これらをみると、同じ遊びでありながらかくも多様な名称が存在することに何より驚かされるし、これでは、とても一つの遊びから順次伝播されていったものと想定することは難しい。

ところで、こうした自生説を裏付ける資料といえば、もう一点、森洋子氏による労作『子供の遊戯』を看過するわけにはいかない。これは、16世紀半ばのフランドル地方(ベルギーの西部を中心にオランダ・フランスの一部を含む)を舞台に繰り広げられていた当時の子供の辻遊びを丹念に描き込んだブリューゲルによる絵画「子供の遊戯」を、図象学の立場から取り上げ研究した書物である。この中に、筆者は「子とろ子とろ(前掲の調査によれば「狐とがちょう」)」に類する遊びがあるのではと頁を繰ってみた。その結果、全く同様の遊びは見当たらなかったが、極めて似た例として目を引いたのが、「ねずみの尻尾ごっこ」(図1)という遊びである。添付の説明書きによれば、「裏側の路地から、六人の子供たちが互いに前の仲間の上衣ないしス



図1 「ねずみの尻尾ごっこ」
(森洋子『ブリューゲルの「子供の遊戯」』より)

3) 多田道太郎『遊びと日本人』筑摩書房、1974年、pp. 148~149.

4) 同上、p. 148.

5) 同上.

6) 同上、p. 149.

7) 青柳まち子『「遊び」の文化人類学』講談社、1977年、pp. 100~101.

カートにつかまりながら、鎖状になって前進している」⁸⁾とあるから、形状的には鬼を取った親と子の行列を思い浮かべたらよいだろうか。遊びのルールについては次の3通りが示されている。

A：誰、誰が作ったか

ねずみの尻尾、ねずみの尻尾を、

誰、誰が作ったか

ねずみの尻尾を

一、二、三、

この掛声とともに一斉にみんな180度むきを変え、今まで最後だった子供が先頭になって前進する。

B：子供たちは①行列の先頭を「悪魔の頭」、最後を「悪魔の尻尾」と呼称しながら、一つの歌が三回歌い終わるまでに、頭は尻尾を掴まえないといけない、というルールにしたがう。すると当然、②尻尾になる子供が掴まられないように逃げ回るから、行列はくねくねと曲がり活気づく。(下線①②筆者)

C：ドイツではこの遊戯は「鶯鳥の行進」(鶯鳥は陸の上を歩くとき、一列縦隊で並ぶ習性があるため)と呼ばれた。リーダー格の子供は最初は緩慢に、次第に速足で歩く。また溝を跳んだり、高い所に登ったり、かなり荒っぽい行動を取るが、続く子供たちはその真似をしなければならない。最後まで真似のできた子供が次にリーダーとなるが、脱落者は仲間に罰金を支払わなければならない。⁹⁾

このことからこの遊びは、列遊びとしての姿態は共有しつつ3種の異なる遊び方をもっていたことがわかる。この注目すべき事柄について、森氏はそれ以上踏み込んだ検討をされていないので、それらが同時並行的に共存して遊ばれていたのか、あるいは時系列上のずれを伴って展開を見たものか、相互の関係については、今の段階では定かでないが、大変興味をそそられる事象と思われる。それはさておき、この中で「子とろ子とろ」の遊び型に近いのはB例(特に下線②の部分からの印象)であろう。

2. ヒトクメ(人鬼)説

国文学者である佐竹昭広氏は、昭和30年代の中頃、ヒトクメという飛騨高山の方言(子どもの人見知りの意味する珍しい民族語彙)を研究対象として取り上げておられる。氏は、その言葉のルーツを国語学的に辿る過程で、それと兎戯との符合を見て、そこから「子とろ子とろ」のヒトクメ起源説というべき興味深い一論を展開された。以下、氏の論考に準拠しながら論旨を要約してみよう。

そもそも両者の意外な結合を図る導火線は、「山王絵詞」の翻刻文中にあったという。それは、次のような文脈「其後彼僧都(注、陰陽堂僧都慶僧のこと)大宮の宝前二通夜して、心をすましつつ念誦してけり、あやしの小童部集て、ひとくめといふ事をして、物さわかしく覚えけれハ、……」¹⁰⁾上に出現したヒトクメという言葉をさす。唯一現存するヒトクメを、ここに見出した時、その語は兎戯の名称として用いられていた。こうした異なる意味を示す二つのヒトクメに直面して、氏は双方に共通する位相として児童語彙をみてとった。そしてそれを手がかりにヒトクメの語源解説を進めてゆかれる。その途上で展開されたヒトとココメの複合語説については、次のように述べておられる。

二つのヒトクメに共通している児童語彙的位相を、私はヒトクメの原義の探索に際しても閉却すべきではないと信ずる。一中略一ヒトの部分「人」であることに問題あるまい。一中略一児童語彙的位相、クメという語、この二つを結ぶ線から割り出される語として、ここにココメということばがある。一中略一ヒト・ココメのごとく複合して使用されるようなばあいは一層簡単に、ココメはクメと転じうる。一中略一ヒトクメは、ヒトとココメの複合語であると推断し

8) 森洋子『ブリューゲルの「子供の遊戯」』未来社、1989年、p. 294.

9) 同上、pp. 294~295.

10) 京都妙法院本「山王絵詞」(1308~1316年頃)(古典文庫『中世神仏説話 続』1995年所収)

たい。¹¹⁾

ところで、文中に登場するココメとは何の意か。原義的には、「醜女(しこめ)」と「糞女(こめ)」とが相並ぶとされるが、児童語の位相にこだわれば、この場合は「糞」「大便」を表わす「糞女」の方となろう。そう解釈されたその「糞」が、後に「鬼」の意へと転じたこと、したがってヒトクメが「人鬼」となり、やがては「鬼遊び」の名称を表わすに至ったという道程についても、氏の手腕によって検証された。

時と共に徐々に上昇的に成人の言語社会へ滲透して行ったらしい一中略—シコメということばは、「醜女」の意から、夙に「黄泉之鬼」としての意を宿すに至っている(倭名抄)。シコメの同義語としてのココメも、「同義語的類推」L'analogie synonymiqueの作用を強く受けて、ココメと言えば、多くのばあい、直ちに「鬼」を意味するまでになった。中世のヒトクメの語義は、ココメを原義的に受け取らずに、「鬼」の同義語として理解するのが妥当である。さればヒトクメとは「人鬼」の意味である。そうして、これが山王繪詞に、「あやしの小童部集て」「物さわかしくする」遊戯の名義なのである。明らかに群の遊戯としての性格をもつ「人鬼」を、おそらくは「鬼遊び」の類かと想定することに殆ど間違はないと思う。¹²⁾

ここに至って問題の比丘女説との論義に入るが、ここでも氏は国語学的手法を用いて次のような結論を導く。

私は「鬼遊び」の一名称としてのヒヒクメ、ヒフクメを、問題のヒトクメと関連させて考えずにはいられない。そう考えることなくして、どうして、「鬼遊び」に属する童戯名に、偶然、語音の余りにも酷似した三つのことばの存在する現象を諒解しよう。ヒトクメの語義は「人鬼」である。「鬼遊び」の名称として、意味的にあいまいなところは全くない。してみると、三つのことばの原型はヒトクメなのであって、ヒヒクメ、ヒフクメは、ヒトクメより転訛した形なのではなからうか。¹³⁾

この語源説をもって、三国伝記の説明——「比丘比丘尼優婆塞優婆夷」の縮約形としての比丘女——を「地藏信仰の流行した中世に於ける附会であり、俗伝であると断定すべき代物である」¹⁴⁾と断固退けられるのである。

続いて『名語記』¹⁵⁾という新たな資料を得たことで、『三国伝記』の記述だけでは不明であった「上見頗梨鏡、下見頗梨鏡」の詞句が次のように氷解したと報告し、加えて遊びの実相についてもイメージの深化をはかられた。

襲いかかってくる獄卒鬼を迎えて地藏菩薩が発したと言われる「上見頗梨鏡、下見頗梨鏡」の文句は、三国伝記を介して読むかぎり、これが本当に「子とろ子とろ」遊びの場において唱えられていたものかどうか、かなり不安を伴うし、仮に唱えられていたとしても、具体的には何ということばでそれを唱えたのか、知る手がかりは全く閉ざされている。しかし名語記を参照すれば、この句が「子とろ子とろ」の場であって、「惜しみ親」の口から実際に、「カミヲミヨ、ハリウリ、シモヲミヨ、ハリウリ」ということばで発せられていたことは疑いを容れない。一中略—この句を「頗梨鏡云々」によって説明したくんだり、あたかもヒフクメということばを「比丘比丘尼云々」で説明した語源説が荒唐無稽な附会でしかなかったのと同じたぐいであろう。そのような附会説が発明されるはるか以前から「子とろ子とろ」遊びには、「トラウトラウ、ヒフクメ」「カミヲミヨ、ハリウリ、シモヲミヨ、ハリウリ」の唱えごとが伝承させられていたのだと思う。「カミヲミヨ、シモヲミヨ」とはもともと「列の先頭を見よ、後方を見よ」という、鬼に対するからかいのことばではなかったか。¹⁶⁾(下線筆者)

このように鮮やかな読み解きを加えられて、氏の説はいつそう盤石なものに固められたようである。ところで、ここで筆者が特に注視しておきたいのは、解釈の上で浮上をみた「先頭」と「後方」の二つの言葉についてである。「先頭」に対応するもとの語は「カミ」で、「後方」は「シモ」

11) 佐竹昭広「鬼面—民族語彙「ヒトクメ」について」(『学習院大学文学部研究年報V』1959年, p. 428)

12) 同上, p. 431.

13) 同上, p. 433.

14) 同上, p. 435.

15) 鎌倉時代中期、文永の末年か建治の初年(1274~1275)頃に成立した語原辞書。

岡田希雄「鎌倉期の語源辞書名語記十帖に就いて(下)」(『国語・国文』第5巻第13号, 1935年)

16) 佐竹昭広「『子とろ』遊びの唱えごと」(『国語学』39号, 1959年, p. 111)

である。こうした言葉の理解は、前例のない極めて独創的な発想から来たるものだが、考えてみれば子どもたちが列を作って戯れる様をその通りに想像すれば、彼らの口から突いて出る唱句の内容としては、なるほど理に適っていると納得させられる。

筆者はこの見解に対して、格別に注目しておきたい。というのは、前節で紹介したブリューゲルの遊びの中の列遊びB例（「子とろ子とろ」に一番近い遊び例として挙げたもの）と時空を超えて重なり合うことに気づいたからである。そこでは、行列の先頭を「悪魔の頭」、最後を「悪魔の尻尾」と呼称して、先頭が尻尾をぐるぐるまわりながらつかまえる遊びとして示されていた。佐竹氏の脳裏に、こうした具体的な遊び形がよぎっていたのだろうか。遊びの詞句とルールとの不可避の関係に改めて思いをいたすと、詞句を共有するこれらは、遊び方においても又、然りとなるのではないか。もしそうであるなら、「子とろ子とろ」の原型として提起された「ヒトクメ」の遊びは、16世紀ヨーロッパにみられたその列遊びをなぞるものと考えられまいか。ややもすると、『骨董集』に登載された比比丘女の囃中の形相さまざま鬼面の印象が、「子とろ子とろ」を鬼遊びとして刻印づける感があるが、今一度資料を正確に読みとる労作を経ながら、実像を追求し直す必要を覚える。

II. 「子とろ子とろ」例の集約

明治期から昭和期にかけて日本各地で遊ばれていた「子とろ子とろ」を、これまでと同様『日本わらべ歌全集』全27巻¹⁷⁾に収録された事例に求め、全編から抽出された31例を対象に、その分布状況、詞句、旋律、遊び型の面からまとめてみた。

1. 分布について

31例の「子とろ子とろ」が、17都府県にわたって記録されていた。その採集地の分布は表1の通りである。

表1 分布状況

地区	都道府県	例数	地区	都道府県	例数	地区	都道府県	例数
東北 (5)	青森	1	近畿 (14)	滋賀	2	中国 (2)	島根	2
	岩手	2		和歌山	2		九州 (2)	福岡
	山形	2		奈良	2	長崎		1
関東 (6)	茨城	1		京都	4	合計		
	東京	1		大阪	3	7	17	31
	神奈川	4	兵庫	1				
中部 (1)	岐阜	1	四国 (1)	香川	1			

これをみると、近畿6府県に半数近い14例が集中し、関東3都県に6例、東北3県に5例と地域的偏在が目立った。

2. 詞句について

現在に伝わる詞句の代表として、前稿で紹介した関東地方の例を示す。

17) 浅野建二・平井康三郎・後藤捷一監修『日本わらべ歌全集』全27巻 柳原書店。

(鬼)	(親)
子とろ子とろ	どの子を子とろ
あの子を子とろ	とるならとってみろ
子とろ子とろ ¹⁸⁾	

この詞句を念頭において31例を調べたところ、類似例は10とごく少数で、あとは多種多様であった。この予想外の結果に少々とまどいつつ分類(詞句の冒頭部分に絞って)し、まとめたものが表2である。

表2 冒頭の語句

子(を)とろ子とろ	7	山形, 茨城, 東京, 滋賀, 京都, 大阪, 香川	
子取り子取り	1	島根	8
親とろ子とろ	1	福岡	
大鳥小鳥	2	神奈川	
大とろ子とろ	1	神奈川	4
ももとろ子とろ	2	奈良, 京都	
桃くれ桃くれ	2	岐阜, 滋賀	4
子を買おう子を買おう	1	和歌山	
子買い子買い	1	和歌山	2
おんごく, 小僧小僧(大阪), ゆうべ横丁で, やらんどやらんど(京都), 大黒さん大黒さん大根一本おくれんか(奈良), 向かいのこせさん(兵庫), 向こうの山に(島根), たばこ一本落とした(長崎), なまこなまこはないないよ(神奈川), 魚やまんま(山形), すんずめすんずめ, 子守り子守り(岩手), おれの唐辛子コ(青森)			13
計			31

31例中、代表例「子とろ子とろ」に準ずる詞句は8、おそらくそこからの転訛と推定されるのが4、なぜか“桃”に囚んだのが4、子買い遊び系の詞句に近い“子を買う”を扱うものが2であった。残る13は個々ばらばらで配属のしようがないため、別項を設け一律に列挙した。さて、この表が示す詞句の全体的傾向をいえば、代表例に収斂されずに、地方地方の特色を色濃く滲ませたまま伝えてこれたということであろう。

3. 旋律について

前掲の詞句に伴う譜例(冒頭部分)は次の通りである(図2)。

図2 「子とろ子とろ」

(尾原昭夫『日本のわらべうた 戸外遊戯歌編』より)

18) 尾原昭夫編著『日本のわらべうた 戸外遊戯歌編』社会思想社, 1975年, p. 66.

旋律については、詞句に増して多種多様で、集約のしようがないため、詞句との関係を一つの基点に比較を行った。まず、この代表例とよく似た詞句をもつ例から、地域的に隔りがある滋賀と香川の譜例を引いてみた。(図3)。

図3 滋賀，香川の譜例

<p>子を取ろ子取ろ</p> <p>滋 賀</p>	<p>子取ろ子取ろ</p> <p>香 川</p>
---------------------------	--------------------------

このように、これら3例は似通った節を示しているといえる。次に、“桃”を詞句中に取り込んでいる4例の場合はどうだろうか(図4)。

図4 奈良，京都，岐阜，滋賀の譜例

<p>ももとろ子とろ</p> <p>奈 良</p>	<p>桃とろ桃とろ</p> <p>京 都</p>
<p>桃くれ桃くれ</p> <p>岐 阜</p>	<p>桃くれ桃くれ</p> <p>滋 賀</p>

「ももとろ子とろ」の奈良と京都の2例，又，「桃くれ桃くれ」の岐阜，滋賀の2例は，相互によく似ている。さらに，両者間は似通う傾向を示しており，詞句と旋律は相関性があることを感じさせる。

これに対し，全く異なる詞句同士の場合はどうであろう。青森，山形，長崎の3例を選び順に示すことにする(図5)。

図5 青森，山形，長崎の譜例

<p>おれの唐辛子コ</p> <p>青 森</p>	<p>魚やまんま</p> <p>山 形</p>
<p>たばこ一本おとした</p> <p>長 崎</p>	

明らかに、詞句の違いは旋律の違いへと通じている。

4. 遊び型について

全例が、役割構成(鬼・親・子から成る)、場面構成(問答と鬼ごっこの二場面から成る)、又 ルールの適用(親の背に連なった子の最後尾を右へ左へと回り込みつつ捕える子取り鬼)面で、代表例に準じた遊び型で成立していた。そこで遊びの分類にあたっては、場面の内容に着眼し、場面1に比重をおくのか、2の方におくのかで大別をした。前者は問答部に工夫が凝らされ、会話自体を楽しむ〈問答重視型〉とし、後者は代表例「子とろ子とろ」のように、問答は最少限のやりとりに絞り、速やかに鬼ごっこに移行される〈鬼ごっこ重視型〉と命名する。その結果、31例は表3のように配分された。

表3 遊び型の分類

遊びの種類	型	遊びの内容構成	例数
鬼ごっこ重視型	A	会話問答 + 子取り鬼	15
問答重視型	B	会話問答 + 子取り鬼	13
	C	会話問答 + 足出し問答 + 子取り鬼	3

数的にみれば、両者はほぼ半々に分かれた。〈鬼ごっこ重視型〉において、一例、子取り鬼ルールの改変例がみられた。それは、「『両面か片面か』の間に『両面』と答えると左右両面から『片面』だと右か左のどちらか一方から、つかまえにく」¹⁹⁾という神奈川の例である。

表3の中の遊び型Cにおける足出し問答とは、独立した遊びとして「たばこ一本おくれ」にみられるのと同じもので、子たちが順番に片足を出し、「これか」「これか」と鬼に聞いてゆくものである。

Ⅲ. 「子とろ子とろ」の考察

1. 遊びの構造図

前章において集約を行った諸種の伝承例を踏まえ、ここでは、「子とろ子とろ」が内包する遊びの特徴や魅力について探ってみようと思う。考察に先立ち、前例にならい、遊びを図に作成してみた(図6)。

19) 小野寺節子・斉藤紀子『埼玉・神奈川のわらべ歌』柳原書店、1979年、pp. 274~275.

図6 「子とろ子とろ」の構造図

場面要素	1	2
詞句	(鬼) 子とろ子とろ あの子を子とろ 子とろ子とろ (親) どの子を子とろ とるならとってみろ	なし
旋律		なし
動作	鬼：親と子に対面して立つ 親：両手を左右へ広げて立つ 子：親の背後へ一列縦隊でつながる	鬼：列の最後尾を目掛けて走り回る 親：両手を少げて鬼に対抗する 子：離れないよう左右へ蛇行する
ルール	鬼と親・子間で問答歌を交換する	鬼：子の最後尾を捕える 親：子がかまらぬよう両手を広げて守る 子：前の者から離れないようにする

遊びを組織している詞句、旋律、動作、ルールといった各要素を、遊びの場面展開（場面数2）に対応させて分析的に表わしたものである。この図示された「子とろ子とろ」を一つの手がかりとしながら、要素項目に照らして、順次検討をすすめてゆきたい。

2. 詞句について

詞句面での特徴の一つは、広域レベルでの言葉の統一化がすすんでいないということである。それは、前述したように31詞句例の集約が適わず、23もの項目に分類されたこと、又、代表例に準じるのは8例のみであったことなどを根拠としてのことである。ほぼ定型化が成っている遊び方に比して、詞句面でみせるこうした様相は、一体何に起因するものだろうか。この疑問を残しつつ、代表例「子とろ子とろ」に則り、詞句そのものの吟味に入りたい。

(鬼) 子とろ子とろ
あの子を子とろ
子とろ子とろ
(親) どの子を子とろ
とるならとってみろ

詞句全体が、遊びの進行上必要不可欠な最小限の会話の応答から成る。つまり、ここでは言葉は機能語に徹せられているのである。ここで思い起こすのは、同じ伝承遊びの仲間である「花いちもんめ」や「かごめ」例である。それらには、いずれも何かしら不思議な魅力を湛える謎めいた言葉や呪文の類、又、レトリックを駆使した印象的な言いまわし等々が織り込まれていて、唱句として口ずさめば、耳から届く心地よい響きを通して豊かな詩情さえ感じられたのだった。ここにあげた代表例以外の詞句例に目をやっても、地方色の濃い個性的語彙という特徴は何えるものの、詞句としての熟成度は低く、素朴な言葉の単なる羅列といった感否めない。

さて、詞句の冒頭部分をまとめた表2を改めて眺めてみよう。一見何の脈絡もない言葉の集合のように見受けられるのだが、子細にみてゆくと、次第にある法則らしきものが浮かび上がってくることに気づく。その一例が「ももとろ子とろ」の詞句であって、これは奈良・京都という隣接県から収録されているし、これとよく似た「桃くれ桃くれ」は滋賀と岐阜からである。同様に、「向かいのこせさん」は兵庫からで、よく似た「向こうの山に」は島根からである。こうしてみると、表示された詞句の地図は口承による伝播の通路を明かしているといえるのではないか。

遊びの伝播という点から、再度この島根の詞句に着目しておきたい。注目箇所は詞句の中程にある下線部分である。

「向こうの山に」
 一同 「向こうの山に 油火がもえる
 親はとつても 一人子はよう取らん
 鬼 「取ってみしよう 取ってみしよう」²⁰⁾ (下線筆者)

もう一つは京都の例で、「やらんど、やらんど、親はやつても、子はやらん (下線筆者)²¹⁾ というもの。共に下線部は似た言いまわしを示す。ところで、これらとの近似例が二百年以上前の鳥取地方の児戯集『筆のかす』(1704年)中にみうけられるのである。そちらの方は、「親はとるとも此子は得取るまい」²²⁾で、少々古めかしい言葉づかいであるが、同じ遊び方の子取り鬼に付く詞句として記録に残されている。こうした例をみると、空間的な横への広がりとともに、時間的な縦の伝承の足跡についても詞句は貴重な手がかりとなりうる事が確かめられる。

3. 旋律について

前章での集約結果から明らかになったように、「子とろ子とろ」の場合は、歌唱的旋律として熟成化も定型化もなされておらず、方言の抑揚に従っての素朴な節といったレベルである。

4. 動作について

この遊びの動作形は、その長い歴史の過程で、一時期「こまどり」とか「雀の小踊り」といった鳥の名前が付されたように、羽を広げた鳥のような姿と、長い尾を左右へ振り分ける独特な様相で特徴づけられているともいえよう。江戸期の詞章によれば、その有様を「駒鳥雀の子踊り、その尾に取付き、太郎松米松たんたん搔付き、取付き引付き、楨になって縫ふてふ鳥の、花にくるくると、花を振袖徒や……」²³⁾などと真に優美に表現しているが、実際のところは捕える、捕われまいという鬼ごっこルールが前面に出ての形振り構わない必死な動きである。

運動の性格からみれば、静と動、右転回と左転回、個と集団、又、形状的には直線と曲線、横と縦など相対する要素が多様に盛り込まれていて、実に変化に富むものといえる。運動量の点では、当然のことながら後半の鬼ごっこ部分に集中して消耗される。この場合、遊び手全員に均等に負担がかかるのではなく、役柄によってアンバランスが生じるのがおもしろい。すなわち、子らは後へゆくほどに(主に小さく弱い子)遠心力の作用を大きく受け振り幅を増すものだから、より軽やかで敏捷な動きが要請される。反対に、親及び子の前方者は、背後から押し掛かってくる重力に全身もしくは腕力で抗さねばならない。こうした要素が重複化されて、動きに伴う消費エネルギーは見た目以上に大きいのである。

20) 酒井董美・尾原昭夫『島根のわらべ歌』、柳原書店、1984年、p. 128.

21) 高橋美智子『京都のわらべ歌』柳原書店、1979年、p. 169.

22) 野間義学『筆のかす』(尾原昭夫『近世童謡童遊集』柳原書店、1991年、p. 22)

23) 荻江露友編『荻江節正本』1765年(前掲『近世童謡童遊集』p. 38)

5. ルールについて

この遊びの特徴は、遊び方すなわちルール面での統一が全国的規模で行われていること、又、ルールそのものは単純でわかりやすく、初心者でも幼い者でも直ちに混じって遊ぶことができるものである。ここでは、2点について指摘しておきたい。その一つは、“親”の役目である。この遊びは、鬼が1人、親が1人、そしてその他多勢の子から成る。親役がいる遊びは、わらべ歌遊びの場合、他にも「あぶくたつた」「花いちもんめ」など多々みられるが、本例ほど重い役目が付与されている例はみない。一般に親といえば、子の先頭ないし先導役 もしくはとりまとめ役といった働きをするが、ここでは、それらをはるかに超えてまさに子たちを守る守護神として鬼に立ちほだかる。

その二は、鬼が捕える子は最後尾の子一人に限定されていることである。捕まえ鬼ごっこルールにおいて、捕える対象に何らかの制約が加えられることは通常よくあることだが、捕える子を一人に絞り込むというのは例外的である。

結びに代えて

考察を通して明らかになった最大の収穫は、「子とろ子とろ」が有する生命のスケールの大きさである。資料上確認できるだけでも優に千年を数える。その間、誕生、発展、展開、衰退、消滅とまるで我々の人生を示唆するかの如くに様々な変容を表現してみせる。

遊びの誕生に関しては、前稿において比重をもたせた比比丘女肯定説を踏み台に、本稿においては、見解を異にする論考を検討することで、より合理的な解明に向けて進み得たと思う。すなわち、本遊びも他例と同様、母胎となる自主的遊びの原型があつて、それが形を変えつつ次第に今ある型に落ち着いていったものと捉えたい。思うに、その母胎の一つは列遊びではなかったか。縦一列につながる行列遊びは、初めは単なる行進であったのが、早足に、ゆっくりと、又、目標物にタッチして、それを越えてなど種々工夫を凝らしてゆくうちに、先頭が尻尾を捕えるというルールに転じたのであろう。そのおもしろさに興じているうちに、いつの日か、先頭が列から分かれて独立し、列の尻尾を捕えるといった今の遊び型に落ち着いたのではないか。

こうした遊び発祥の解明にあたっては、今回特に、国語学者である佐竹氏の論考、文化人類学の遊び調査、森氏の図象学的遊び研究等多分野の研究成果から多くの示唆を得た。このことは、筆者の今後の遊び研究に、貴重な方向性を与えられたように思う。