

伝承遊び「ことしのぼたん」についての考察

— 保育のための教材研究試論（その2） —

大 森 隆 子（鹿児島女子短期大学）

1 はじめに

前回の発表にひきつづき、今回は伝承遊び「ことしのぼたん」について考察を行う。この遊びは、現在、全国各地に種々多様な歌詞や遊び方で伝承されており、いずれも歌詞や問答の言葉に伴って遊びが進行し、最終部の鬼ごっこにより鬼の交替を行ない、ふりだしにもどって遊びがつづけられていくという、子どもたちの好きな鬼遊びの一つである。

今回、考察の対象とした「ことしのぼたん」を下に示す。あわせて、その遊びの構造を図示する。この構造図は、遊びを構成している〈曲〉〈ことば〉〈動作〉〈ルール〉を〔題材の要素〕として縦軸にとり、遊びの流れや展開を〔場面〕として横軸にとって作成したものである。現象としての遊びを、このように客観化することにより、遊びの特徴やおもしろさの本質が一層明確にできることと考える。以下、その考察について報告を行う。なお、この遊びについては、豊かな伝承遊びの一つとして、これまでも考察が試みられているので、つづいてそれらも紹介する。

「ことしのぼたん」

ことしのぼたんは よいぼたん
おみみをからげて スッポンポン
もひとつおまけに スッポンポン

「入れて」「いや」「どうして?」「どうしても」
「川に連れてってあげる」「川坊主がいるからいや」
「海に連れてってあげる」「海坊主がいるからいや」

「山に連れてってあげる」「山坊主がいるからいや」
「それじゃ 家の前を通ったら 天秤棒でぶつよ」
「それじゃ 入れてあげる」

ことしのぼたんは……（を繰り返す）

「わたし 帰る」「どうして?」「お昼だから」
「お昼のおかずは何?」「へびとかえる」
「生きているの死んでいるの?」「生きているの」
「じゃあ さようなら」

「だれかさんの後に へびがいる」
「わたし?」「ちがう」（以下、数回反復）

「だれかさんの後に へびがいる」
「わたし?」「そう」（と言って 子、逃げる）

2 題材についての考察事例

この題材について、最初に、本校の学生による検討結果を紹介する(①)¹。次に、永田栄一氏(②)²、さらに、加古里子氏の考察(③)³を紹介する。

① 本校の学生の考察事例

保育実習で「ことしのぼたん」を指導した学生は、次のような感想を述べている。「多くの人前で歌をうたったり手をつないだりして楽しい」、また、「劇的な要素を含むのでことばをはっきり言い、いろいろな表現の仕方を知っていく」と。コミュニケーションやスキンシップといった人間的なかわり合いの面と、

図2 「ことしのぼたん」の構造図

要素	1	2	3	4	5	6
曲	曲あり		曲あり			
ことば	「ことしのぼたんは……」	鬼「入れて」 子「いや」 ……	1に同じ	鬼「わたし帰る」 子「どうして」 ……	子「だれかさんの後にへびがいる」 鬼「わたし」…	歓声(キー)
動作	子連手し輪になり歩く。手遊び	立ち止まる	鬼と子、 1に同じ	2に同じ	鬼、子から離れる 子、鬼の後ろにつく	走る
ルール	子、歌いながら動作する	鬼と子、問答する	鬼と子、 1に同じ	2に同じ	子、鬼をはやす	鬼、子を捕える→鬼の交替

遊びを通して何らかの成長を遂げていく面に子どもたちが面白さを感じる源泉を見い出している。

② 永田栄一氏の考察

永田氏は、この遊びを“ドラマ付き鬼遊び”（「追いかけて鬼遊びに至る瞬間に向けて、鬼と子の対話や演技、ドラマがあるわらべ歌」）として分類した上で、遊びの面白さについて二点指摘された。その一つは、前半部分の劇的な構成や工夫が、イメージを鮮明にする効果を果たし、後半の鬼ごっこ場面での“追いかけて”を迫力あるものに行っていること。二つには、この遊びの歌やルールの質が高いということである。例えば、曲について「『ことしのぼたん』の主要部分は都節の音階（陰音階）で一オクターブに達しているのが優美です」という評価である。

③ 加古里子氏の考察

加古氏は、この遊びに着目し、その面白さについて詳細な分析と検討を行なった。まず第一に、遊びの場面展開に着目して、この遊びが演劇的な構成を持つことを指摘する。すなわち、遊びを六つの場面に区切って（序）（一）（間）（二）（三）（結）と名付けるそしてその関係について、「序段と結びがちゃんとあり、三段に分かれた各場面は、それぞれつながりながらも、次第に起伏の振幅を深めてゆく」と考察する。

第二に、この遊びが“手たたき遊び”（序）と、“問答遊び”（一・二・三）と、“鬼ごっこ”（結）という三種類の遊びが総合された型であると分析する。それは、“歌”“舞”“戯”という演劇的要素と相通する要素があることも指摘している。第三に、この遊びの面白さを解明する手がかりとして、“みずみずしい人間的な詩情とユーモア”、“わくわくするスリルや変化”といった要素を抽出するのである。

3 題材の特徴

「ことしのぼたん」の構造図（図2）をもとに、題材の特徴をくことば>（①）<動作>（②）<ルール>（③）の順に検討していこう。

① <ことば>について

場面1から5までのくことば>は、場面1・3が「歌詞」で、場面2・4・5が「問答」となっており、二種類に大別される。その特徴の一つは、「歌詞」の部分のくことば>は曲によく相応して調子よく歌えるが、意味が不明で、遊びの流れの中で果たす役割も不明確であること。二つには、「問答」の部分のくことば>は、いずれも意味が明瞭で、遊びの進行上具体的な役割を果たしていることである。

次に、「問答」のくことば>を吟味してみると、場面2・4と、場面5とに分けられる。前者は、鬼と子が対等に対話し知恵を競いあう。すなわち、鬼は自らの要求を「入れて」というくことば>で表現する。すると、子は「いや」と拒否する。そこで、鬼は「川に連れてってあげる」と条件をもちだす。それに対して子は「川坊主がいるからいや」と断る。こうした形のくことば>のやり取りを子どもたちは楽しむのである。後者は、対等な「問答」と違い、“はやしことば”もしくは“悪口ことば”である。ここではいじわるする爽快感を抱くのである。

さらに、ここで使用されるくことば>の一つひとつ——「海」「山」「川」「へび」「かえる」など——は、子どもにとってイメージしやすいものばかりであることも見落とすことのできない特徴である。それらは、意味的には極端で、飛躍があるが、そのことが、子どもたちの創造の世界を限りなく広げていくことになるように思われる。

② <動作>について

特徴の一つは、“手遊び歌”によく合う楽しい動作が振り付けられていること（場面1）。二つには、場面5から6への動作の切り替えが、瞬間的で緊迫感とスリルに富んでいることである。

③ <ルール>について

この遊びは、鬼の所在が一貫して明確な鬼遊びである。しかし、鬼と子の距離において複雑性に富んでいる。すなわち、一般に鬼遊びにおいては、鬼と子は一定の距離を保ち、触れ合った時点で鬼に捕えられるか鬼に変わってしまうのであるが、この遊びでは、鬼は鬼であり、子は子でありながら、一緒に手をつないだり、“手あそび”をする場面がある。また、対等に対話したり、子が鬼をはやすといったように、鬼と子の関係において変化と多様性に富んでいることが注目される。

④ まとめにかえて

以上の考察を通して、この遊びの面白さの一側面を解明し得たと考える。今後とも、この遊びの豊かさ、面白さについて、特に、鬼と子の関係の複雑さに注目しながら、検討をつづけたいと思う。

（註）

- 1 「鹿児島女子短期大学二年生実習報告」1987年
- 2 『遊びとわらべうた』（永田栄一著・青木書店刊）
- 3 「子どもの遊びと文化」（『ジュリスト増刊総合特集』）