

現代のわらべうたについての一考察 —「みそラーメン」「モンチッチ」「ブルドッグ」の分析を通して—

川越ゆり・宮下 通・郷津幸男

1. はじめに

本論の目的は、東北文教大学短期大学部子ども学科1年生が幼稚園・小学校時代に体験した現代のわらべうたを言葉（歌詞）やメロディーの観点から構造分析し、現代のわらべうたが子ども間でどのように作られ、遊ばれているのかについてその一端を明らかにすることにある。

分析対象は、「みそラーメン」「モンチッチ」「ブルドッグ」の三つである。後述するように、多くの学生が幼稚園から小学校にかけてこれらのわらべうたを体験しているが、いずれも筆者らの子ども時代にはなかったものであり、比較的新しい現代のわらべうたとして子ども間で伝承されていると考えられる。

わらべうたの概念については「伝統的な江戸時代のニュアンスを持つ懐かしいものというふうに限定する考え方、あるいは逆に、子供のうたっているものはたとえ童謡のような作曲されたものであってもわらべうたと考えるような広い解釈と様々で」（小泉1969, p.247）あるが、本論では創作の童謡と明確に区別し、「口伝えで子ども間を伝播してきた遊びうた」と定義する。

口頭伝承であるわらべうたは、その性質上、歌詞やメロディーに地域差や時代差が生じる。例えば、筆者らが子ども時代に遊んだ「お寺の和尚さん」の歌詞は、「お寺の和尚さんがかぼちゃの種をまきました／芽が出てふくらんで／花が咲いたらじゃんけんぽん」だったが、2005年から2012年頃に幼児、学童期にあった学生達のそれは「お寺の和尚さんがかぼちゃの種をまきました／芽が出てふくらんで／花が咲いたら枯れちゃって／忍法使って空飛んで／東京タワーにぶつかって／テレビの前でじゃんけんぽん」である。

「お寺の和尚さん」のように、「たとえ古いものであっても現在ではすでに形が変わり、常に子供の即興性あるいは創造性が加えられて伝承されてきている」（小泉1969, p.247）わらべうたがある一方で、本論で取り上げる三つのように、新しいタイプのわらべうたも生まれている。現代のわらべうたの分析は、チャイルドロア（子

ども間で伝承される遊び文化)を知る上で有効な手段のひとつである。特に、子どもの遊ぶ力の減退が懸念される現代においては意義が大きいだろう。

本論では、「みそラーメン」「モンチッチ」「ブルドッグ」が、伝統的なわらべうたの特徴をどのように受け継ぎながら、新しい要素を取り入れて遊び継がれているかを分析することで、現代の子どもの遊び文化の実態を明らかにする一助としたい。

2. リフレクションシートの概要

「幼児と言葉」(2019年前期開講 受講生103名)でわらべうたを取り上げた際に、授業で使用しているリフレクションシートに子ども時代のわらべうた体験について記入してもらったところ、「みそラーメン」「モンチッチ」「ブルドッグ」を挙げたものが多く見られた。

そこで、同授業において、三つのわらべうたのうちもっとも強く印象に残っているものを実演してもらい、さらに、「① 子どもの頃に遊んだ記憶のあるもの」「② 演習で実演したわらべうたで遊んだ時期と歌詞」について記述してもらった。

以下、結果をまとめる。

① 三つのわらべうたのうち、子どもの頃に遊んだ記憶のあるもの(複数回答あり)

ブルドッグ	88名
モンチッチ	43名
みそラーメン	18名
三つともなし	3名

② ①で遊んだ時期

小学校	58名
保育園・幼稚園	23名
保育園・幼稚園～小学校	19名

③ 三つのうちもっとも強く印象に残っているわらべうた(実演の対象)

ブルドッグ	63名
モンチッチ	24名
みそラーメン	13名

学生の多くは山形県内出身者である。上記の結果から明らかなように、三つのわらべうたは、2005年から2012年頃の県内各地で遊ばれていたようである。特に「ブルドッグ」は、福島県や宮城県出身の学生も含め、多くの学生が体験していた。また、遊んだ時期は小学校がもっとも多かった。このことから、おとなに教わったというよりも、主に友達同士で遊ぶ中で三つのわらべうたを知り、遊び手として広めていったと考えられる。

3. 楽譜と遊び方

リフレクションシートの「② 演習で実演したわらべうたで遊んだ時期と歌詞」で挙げられたわらべうたを見ると、同じものでも多種多様な遊び方や歌詞を見ることができた。それぞれのわらべうたの中から特徴的だったものについて、回答学生に再現してもらい、楽譜として書き表すとともに基本的な遊び方も含めて説明していく。

1) 「みそラーメン」

「みそラーメン」については、主に3つのパターンが見られた。それぞれをパターン①（譜例1）、パターン②（譜例2）、パターン③（譜例3）とし、それぞれのパターンについての解説を行っていく。

譜例 1

せっ せっ せー の みそ らー めん

ご ぼ う に し い た け れ ん こ ん あ じ の も と 「はっ！」

ゆ で た ま ご 「はっ！」 ぐ る り と ま わ っ て じゃ ん け ん ポ ン！

うた前の部分についてはパターン①に限らずパターン②、パターン③とも共通していた。「せっせっせーのみそラーメン」は、様々なわらべうたにおいて開始時に見られる「せっせっせーの」から始まるが、「よいよいよい」ではなく「みそラーメン」と続いている。動きとしては、対面している者同士で手を握り合いながら「せっせっせーの」で縦に動かし、「みそラーメン」でその手を交差し手首付近を当てることでリズムを取る。次の「ごぼうにしいたけ〜」の基本的な動きとしては、相手同士、片方の手の平を上に向け、もう片方の手で自分の手の平と相手の手の平を交互に拍節通りのリズムで叩いていくが、「はっ！」の部分で両手を顔の脇付近まで挙げて驚くようなポーズを取る。「ぐるりとまわって〜」の部分では、両者がその場で横周りに1回転した後、じゃんけんを行う。学生のリフレクションシートで「みそラーメン」を取り上げた学生の回答では、パターン①がもっとも多かった。

譜例 2 - 1

勝者

わり ば し パ ッ チ ン コ コ シ ョ ー に
 ラ ー 油 を か け て い た だ き ま す !

譜例 2 - 2

勝者

わり ば し パ ッ チ ン コ コ シ ョ ー を パ ー ラ バ ラ ラ ー 油 を た ー ら た ら
 ふ ー ふ ー さ ま し て ふ ー ふ ー さ ま し て い た だ き ま す !

次にパターン②であるが、じゃんけんまでの流れはパターン①と同じであるため、楽譜の提示、解説等共に割愛する。また、パターン②は同じ分類の中でも2種類の形が見られたためそれぞれ譜例2-1、譜例2-2として記す。

譜例2-1では、通常のじゃんけんの後、勝者が敗者の腕を割りばしに見立てて割る動作をするとともに脇の下に空間を作り、敗者の頭にコショウとラー油を振り掛ける動きをした後、「いただきます！」の声とともに敗者の脇の下をくすぐる、という流れである。譜例2-2は、最後の「いただきます！」までの間に「ふーふーさまして」という、相手を焦らす工程があることが特徴である。

譜例 3

グ リ ン グ リ ン グ リ ン ピ ー ス !

次にパターン③についてであるが、パターン①と共通している部分については、遊び方に差が見られなかったため割愛する。パターン③の特徴としては、じゃんけんの部分で「グリーン、グリーン、グリンピース！」と続くことである。動作としては、両手で握りこぶしを作り、1回目の「グリーン」の時には右手の手の先が上を向くように立て、左手で右肘辺りに当て、2回目には左右逆のポーズを取る。その後「グリンピース…」の時に両手で糸を巻くように手を回転させ、「ス！」のタイミングでじゃんけんを行う。

2) 「モンチッチ」

「モンチッチ」は今回取り上げる3つのわらべうたのうちもっともパターンが多いものであり、4つのパターンが見られた。それぞれパターン①(譜例4)、パターン②(譜例5)、パターン③(譜例6)、パターン④(譜例7)として解説していく。

譜例4

せつ せつ せー の モン チッ チ

あ の この この こ か わい くない ね

で ん し ん ば し ら の モン チッ チ あ

【ジャンケン】

モン あ モン あ モン チッ チ

Detailed description: The image shows four lines of musical notation in 2/4 time. The first line has lyrics 'せつ せつ せー の モン チッ チ' with an annotation '※1' above the 'の' note. The second line has lyrics 'あ の この この こ か わい くない ね' with an annotation '※2' above the second 'この' note. The third line has lyrics 'で ん し ん ば し ら の モン チッ チ あ' with an annotation '※3' above the first 'で' note. The fourth line is titled '【ジャンケン】' and has lyrics 'モン あ モン あ モン チッ チ'.

パターン①がもっともオーソドックスなパターンである。しかし譜例4の譜面上では「せつせつせーの」に続く言葉は「モンチッチ」となっているが、学生のリフレクションシートの中で、同じ型でも「よいよいよい」と続く場合があった(※1)。また動作としては「みそラーメン」と同じであるため、ここでの説明は割愛する。「あこのこのこのこ」では、右手で左手の平を1回たたいてから、相手側の右の手の平と突き合わせ3回たたき、「かわいくないね」で反対の手で同じ動作を行い、「でんしんばしらのモンチッチ」からそれまでの動作を繰り返していく。また「かわいくないね」の他にもごく少数ではあったが「かわいくなあれ」としている場合があり(※2)、また「でんしんばしらのモンチッチ」ではなく「てるてるぼうずのモンチッチ」となっているものも散見された(※3)。「あモン」の1回目では両手で握りこぶしを作り、右手の手の先が上を向くように立て、左手で右肘辺りに当て、2回目では左右逆のポーズを取る。最後の「あモンチッチ」では通常のじゃんけんを行う。

譜例 5

勝者 敗者
「あん たちよつ と ば かね」 「あん た よ り ま しよ」

勝者 ※5 敗者
「ジャ ン ケ ン し ましよ」 ジャン ケン ポン

勝者 敗者
「ほ ら み な さ いよ」 「ご めん な さい」

パターン②、パターン③、パターン④では、基本的には「あモン、あモン、あモンチッチ」まではパターン①と共通しており、特に動作的にも差は無かったため、以下より楽譜の提示、解説等共に割愛する。「あモンチッチ」で1回目のじゃんけんを行った後、その勝者が敗者に向けて「あんたちよつとばかね」と挑発し、敗者も「あんたよりましよ」と言い返すやり取りが見られる。その際、特に動作等は無い。その後2回目のじゃんけんが行われ（※5）、その2回目のじゃんけんの勝者が敗者に「ほらみなさいよ」と再度問いかけ、敗者が謝るという流れである。

譜例 6

勝者 敗者
「あん た ば か ね」 「ば か じゃ な い よ」

勝者 敗者 ※5【ジャンケン】
「う そ よ」 「ほん と よ」 ビー ム シュワッチ!

パターン③は、リフレクションシートでの「モンチッチ」の回答の中で、もっとも多く見られたパターンである。このパターンでは、1回目のじゃんけんの後に「ビームシュワッチ!」という言葉とともに2回目のじゃんけんが行われる（※5）。ただし、このじゃんけんは腕全体を用いたじゃんけんであり、ゲーは両手で握りこぶしを作り胸の前で交差させる（写真1）。チョキは両手の人差し指と中指を立て、その両手の2本の指で額の中心あたりを指す（写真2）。パーは両手の指を開いた状態にし、右手は指先が上を向くように垂直に立て、左手は右肘の辺りに当てる形となる（写真3）。また、上記の楽譜上では「ビームシュワッチ」となっているが、リフレクションシートの中では「ビームフラッシュ」と言って同様のじゃんけんを行う回答も見られた。

写真1



写真2



写真3



譜例7

勝者 ※5 【ジャンケン】

「あんたばかね」 ビー ス ビー ス ビッス ビッス ビース！

勝者 敗者

「ほらみなさいよ」 「ごめんなさい」

パターン④では、1回目のじゃんけんが終わった後、勝者が敗者を「あんたばかね」とからかい、「ピースピースピッスピッスピース！」と2回目のじゃんけんが行われる（※5）。動作としては、「ピース」と言う度に、両手の平で1発ずつ打ち鳴らし、最後の「ピース！」でパターン③と同じ腕全体を使ったじゃんけんを行う流れである。その後そのじゃんけんの勝者と敗者での掛け合いが見られる。なお、じゃんけんのそれぞれの型についてはパターン③と全く同じであるため割愛する。

3) 「ブルドッグ」

「ブルドッグ」はあまりパターンとしては多くなく、主に2つに分類できた。それぞれをパターン①（譜例8）、パターン②（譜例9）として解説を行っていく。

譜例 8

ブル ドッグ ブル ドッグ

ま け た ら い た い よ ブル ドッグ

さい しょ は グー ジャン ケン ポン

勝者
た て た て よ こ よ こ ま る かい て チョン!

「ブルドッグ」には2つのパターンとも「じゃんけんうた」の多くに見られる「せっせせーのよいよいよい」などの開始前の節回しが見られず、両者が呼吸を合わせて歌い始めるようであった。「ブルドッグブルドッグ、まけたらいたいよブルドッグ」では両者とも手の平を前に突き出し、拍節通りに相手の手を計15回たたき合っていく。その後、通常の形でじゃんけんを行い、勝者は敗者の片頬をつねりながら「ブルドッグ～」を歌っていく。どちらかが2回負けたら、勝者は敗者の両頬を「たて」「よこ」「まる」と歌のとおりにつねっていき、「チョン！」で思いきり離す。

譜例 9

勝者
「う え う え し た し た よ こ よ こ よ こ

ま る かい て ま る かい て ま る かい て チョン!

パターン②は、パターン①と基本的な流れは同様であるが、勝者が敗者に行うバツゲームがさらに長くなっているのがわかる。

以上が今回のリフレクションシートで見られた「みそラーメン」「モンチッチ」「ブルドッグ」の基本的な流れである。細かな音程やリズムの差異はパターンの分類において今回は加味していない。これは今回調査対象とした学生は幼少の記憶のため音程やリズムにおいては記憶が曖昧であったためであることを追記する。

4. 言葉（歌詞）から見た三つのわらべうたの特徴

子どもの遊び方を基準にわらべうたを分類した小泉（1969）に従えば、「みそラーメン」「モンチッチ」「ブルドッグ」はいずれも「お手合わせ」に属している。お手合わせとは、「両手の平を打ち合わせたり、相手の手の平と打ち合わせたり、それを色々に組み合わせせてあそぶあそび」（p.325）を指し、「お寺の和尚さん」「おちゃらか」などが典型例として挙げられる。

「お手合わせ」はさらに細分化されており、例えば、「お寺の和尚さん」は、歌詞に沿って動作を真似る「ジェスチャーあそびと結合したもの」に、「おちゃらか」は「じゃんけんあそびと結合したもの」に分類される。「みそラーメン」「モンチッチ」「ブルドッグ」は、多少のジェスチャーを含むものの、基本的には「じゃんけんあそびと結合したもの」とみなしてよいだろう。以下、それぞれの特徴について考察する。

1) 「みそラーメン」

「みそラーメン」は、対面でお互いの手の平を打ち合いながら歌い、じゃんけんで終わる構成が「お寺の和尚さん」と似ている点で、伝統的なわらべうたのパターンを踏襲している。

「かごめかごめ」「ずいずいずっころばし」など、わらべうたの中には言葉の意味や内容のつながりが不明瞭なものが少なくない。対照的に「お寺の和尚さん」は、和尚さんがまいた種が育ち、花が咲くまでのストーリー性が明確である。同様に、「みそラーメン」も、具材や調味料を入れてラーメンを作り上げるまでが歌われており、意味の把握が容易で場面をイメージしやすい点や、対象（かぼちゃの種・みそラーメン）が完成するまでのプロセスが歌の内容になっている点でも、両者は共通している。花が咲いた場面、ゆでたまごを入れて完成する場面がそれぞれじゃんけんの契機になり、その際に、両手（「お寺の和尚さん」）や体全体（「みそラーメン」）を回転させる動作を伴う点にも共通性が見られる。

また、3.1) 譜例2-1、2-2で示したように、学生の「みそラーメン」の中には、ラーメンが出来上がった後、割りばしを割り、ラー油をかけ、ラーメンを食べるまでの手遊びがついたものもあった。いわば、「じゃんけんあそびと結合したもの」と「ジェスチャーあそびと結合したもの」の双方を兼ねた「みそラーメン」である。ラーメンを作り終えたら味わいたいという子どもらしい発想が、この種の手遊びの創造につながったのだろう。

この手遊びは、じゃんけんに負けた側が割りばし役になり、最後は勝った側にくすぐられる展開になっており、他の「みそラーメン」に比べて、友達との身体上のコミュニケーションがより多くとれる構成になっている。手遊びつきの「みそラーメン」を挙げたのは、長井市と河北町出身の学生2名のみであったが、それぞれの学校環境で、一定数の子ども間に伝播していたと考えてよいだろう。

このように見ると、「みそラーメン」は、構成、歌の内容、動作の類似性から、現代版の「お寺の和尚さん」的お手合わせとして位置づけられる。

なお、このお手合わせうたで行われるじゃんけんの大半は、ゲー、チョキ、パーの伝統的なじゃんけんであったが、じゃんけんの前に「グリングリングリンピース！」

と掛け声をかけるタイプを挙げた学生が1名いた(3.1) 譜例3)。学生によれば、この掛け声は、他の遊びの場面では使用せず、お手合わせで遊ぶ時のみに用いたということである。

日本の子どもの遊び文化は、じゃんけんのヴァリエーションの豊かさに大きな特徴があるが、現代のお手合わせうたの中にもその傾向は色濃く見られる。これについては、三つの中でそれがもっとも顕著に見られた「モンチッチ」で詳細に考察する。

2) 「モンチッチ」

歌いながら対面で手を打ち合った後にじゃんけんで終わる構成が、「お寺の和尚さん」と共通している。もっとも、リフレクションシートに挙げられた「モンチッチ」の半数以上が二段階じゃんけんになっており(3.2) 譜例5、6、7)、伝統的なじゃんけんの後に、双方のセリフの掛け合いがあり、最後にじゃんけんのヴァリエーションが続く点で、「お寺の和尚さん」より複雑な構成になっている。

このお手合わせうたでもっとも多く見られたじゃんけんのヴァリエーションは「ビームシュワッチ(フラッシュ)じゃんけん」である。ウルトラマンの光線技を模したもので、従来のじゃんけんとは異なり、腕全体でポーズを取る。

「世界の民謡・童謡 worldfolksong.com」によれば、ビームシュワッチじゃんけんは、1981年放映のバラエティー番組『ダントツ!笑劇隊』(日本テレビ)に登場した「ダントツ拳」に端を発している。「ビームシュワッチ!」の掛け声とともに、「グー:両手を前でクロス」「チョキ:手を額の上で八の字型」「パー:右腕と左腕で十字にクロス」のポーズを取り勝負を決するもので、チョキは「ウルトラマンA(エース)のパンチレーザーの構え」を、パーは「ウルトラマンのスペシウム光線の構え」を模している。

さらに、このじゃんけんが影響を与えたものとして紹介されているのが、お笑い番組『志村けんのだいじょうぶだあ』(1987-1993)の中で放映された「じゃんけんホイホイどっち引くの」である。変則じゃんけんで親(勝ち)子(負け)を決めた後に、「ビームシュワッチ!」の掛け声とともに3種の光線技のポーズのうちのどれかを取り、子が親と同じポーズであれば負け、というもので、当時の小学生の人気を集め、全国的に広まる過程でさまざまなヴァリエーションが生まれたという。

「モンチッチ」を考察する際に重要なのは、そのヴァリエーションの一例として、じゃんけんの後に、「あんたチョット馬鹿ね/あんたよりましよ」の掛け合いがついたものが複数挙げられていることである。前述のように、この掛け合いは、元歌である「じゃんけんホイホイどっち引くの」の中にはないため、子ども間を広まるうちに自然発生したと考えられる。小泉(1969)は、「となえうた」に分類されるわらべうたのひとつに「わるくち・はやしことば」を挙げている。「ばか、かば、チンドン屋」「あんたちよっと見かけによらない日本一のくるくるぱー」⁽¹⁾など友達をからかう文句を指すが、「モンチッチ」の掛け合いには、「わるくち・はやしことば」との類似性が見られる。子ども間を伝播するうちに、伝統的な「わるくち・はやしことば」と類似した言葉のやりとりがこのお手合わせうたに入ってきたのは、興味深い現象といえるだろう。

なお、モンチッチは、1974年にセキグチから発売されたサルに似たマスコットキャ

ラクターである。公式ホームページによれば、1985年に発売中止になった後、1996年に再販されており、学生達の子どもの頃には身近にあったと推測される。もっとも人気や知名度の高いキャラクターとは言い難く、キャラクター性というよりも「モンチッチ」というリズムカルな言葉の響きが子ども達に受け入れられた理由として大きいのではないかと。「でんしんばしら（てるてるぼうず）のモンチッチ」など内容が不明確であるが、伝統的なわらべうたにもよく見られる傾向である。

このように見ると、「モンチッチ」は、1980年代から90年代の子ども間ですでに伝播していたじゃんけんや、90年代に復活したキャラクターを取り込みながら遊び継がれてきたお手合わせと言えらるだろう。

3) 「ブルドッグ」

お手合わせにはつきものの「せっせっせーの」の掛け声がない点や、最後にバツゲームで終わる構成が、「みそラーメン」「モンチッチ」とはやや異なる印象を与えるわらべうたである。また、バツゲームで勝った側が負けた側の頬を触る点で、友達同士での身体上のコミュニケーションがより親密になっている。

ブルドッグは頬が垂れた独特の容貌が目立つせいか、ケロポンズの「ブルブルブルドッグ」などの童謡や創作手遊びの対象としてもよく登場する。このお手合わせ独特の面白さは、ブルドッグの特徴的な顔立ちとバツゲームの動作がつながっており、じゃんけんに負けると頬を上や横に引っ張られ、ブルドッグにされてしまう点にある。さらに、構造の観点から興味深いのは、バツゲームの際に唱える「たてたてよこよこまるかいてチョン」という言葉が、伝統的なわらべうたの分類でいう「絵かきうた」に属していることである。

「絵かきうた」は、歌いながら字や数や物の形、縦線、横線などを使って絵を完成するひとり遊びで、「へのへのもへじ」や「コックさん」などが典型例として挙げられる。小泉（1986）で紹介されている「てる子さんとつる子さんが」という絵かきうたでは、「タテタテヨコヨコ まるかいてチョン」が、女の子の足を描く際の歌詞になっている（図1）。絵かきうたの「絵と言葉とのパターンは固定化」（p.291）されている場合が多く、人の手足を描く時に歌われる典型的な決まり文句が「タテタテヨコヨコ まるかいてチョン」である（小泉1969）。

もっとも、基本的にひとり遊びのためか、筆者の授業体験では、「じゃんけんあそび」「お手合わせ」「からだあそび」「鬼あそび」などに比べ、伝承の「絵かきうた」を知っている学生は多いとはいえない。「ブルドッグ」を知っていると回答した学生達も、この文句が従来のわらべうたの「絵かきうた」に属していることを知らずに遊んでいたと考えられる。その一方で、この決まり文句の一部である「まるかいてちょん」は、人気アニメーション『ドラえもん』の「ドラえもん絵かきうた」の冒頭に使われている。「モンチッチ」の「ビームシュワッチじゃんけん」のように、現代のわらべうたの伝播には、テレビ番組が大きく影響している。従来の絵かきうたを知らなくても、テレビ番組を通して絵かきうたの決まり文句が子ども間に伝わり、馴染みのある言葉としてこのお手



（図1）

合わせうたに入った可能性は高いだろう。

以上のことから、「ブルドッグ」は歌詞の中に伝統的な「絵かきうた」の常套句が入り込む形で遊び継がれてきたお手合わせといえる。絵かきうたの手足を描く際の常套句が、このお手合わせでは、遊びの大きなポイントであるバツゲームの動作を表す重要な役割を果たしている。さまざまなジャンルを混合しながら遊び継がれる現象も、口頭伝承ならではの特徴といえるだろう。

5. メロディーから見た三つのわらべうたの特徴

わらべうたは「童歌」とも書き表し、子ども達の生活の中から生まれ、文字や楽譜によらず口伝えで伝播されたもので、村落共同体の発達によっておとなが生業に励み、子ども達は村の中に残り、村の中で時を過ごすようになったなかで育まれた歌のことをわらべうたと称している。一方、おとなは労働の際には田植歌や船歌、たたら歌や牛追歌などの「労作歌」を、祭りや祝儀では神迎歌や嫁入歌などの「祭歌・祝唄」を、さらには、神楽歌や盆踊歌の「踊歌・舞踊」などのそれぞれを歌うことで、喜びや祈り、励ましなどを歌詞に込めて歌ってきた。これらも口伝えで伝承されてきたものである。このように、口伝えで伝承・伝播された歌の総称を「民謡」といい、文化庁の全国民謡調査の分類案において「労作歌」や「祭歌・祝唄」などと同列に「わらべうた」も民謡の分類のひとつとして属している。

わらべうたの音階について、小泉（1969）は「(ヨーロッパの古典派やロマン派などの音楽に見られる) オクターブという既成概念にとらわれず、わらべうたの中でも音階構造上最も単純な形から考え」(p.361)、「核音」と「テトラコルド」を発見し名付けた。わらべうたが属する民謡の音階に見られる特徴と合わせて以下に記す。

一つ目は、二音旋律である。子どもの最初の歌は二つの音で歌い始められるが、その節回しは日本においては長2度で構成される。遊びに入る時や交替の時など「いれて、いいよ」(譜例10) といったやりとりが見られるが、このことについて井口（2018）は「歌っていることを意識せずに歌っているものの典型」(p.49)であり、また、小泉（1969）は、「となえごとのような歌だが、やはり歌であるには違いなく、歌らしいきちんとした音程もリズムもあるし、歌の音の動きの規則ももっている」(p.362)と述べている。譜例は〔ソ〕と〔ラ〕の長二度の音程による節回しで、〔ラ〕で終止しており、最後の音が高い音で終わり安定性と終止感を持たせている。この安定性と終止感をもつものを「核音」といい、譜例では白い音符で表す。譜例10における構成音は〔ソ・ラ〕で、核音は高い音の〔ラ〕である⁽²⁾。

(譜例10 二音旋律)

二つ目は、隣り合う三音旋律である。こちら先述のようなやりとりの場面で見られる「もういいかい、まあだだよ」、売り声の「石焼芋」（譜例11）がこれに該当し、他にも「チャルメラ」の旋律も挙げられる。この隣り合う三つの音からなる旋律は、必ず中央の音で終わる性質をもつ。譜例11における構成音は〔ソ・ラ・シ〕で、核音は中央の音の〔ラ〕である。

（譜例11 隣り合う三音旋律）



三つめは、両端の音が完全4度を成し、その間に音が1つ入る三音旋律である。「あぶくたつた」（譜例12）や「ちよっぱーちよっぱー」、「たけのこいっぼん」などが該当し、二つ目に挙げた隣り合う三音旋律では中央の音が核音であったが、三つ目に挙げる三音旋律の場合は、中央の音は核音にならず、両端の音に終止感の役割を持つ音が表れ、二つの音が核音となる。この二つの核音で作られた完全4度の枠を「テトラコルド」といい、日本音楽ではテトラコルドの中に入る音（中間音）の位置によって、民謡・律・都節・琉球の4種のテトラコルドが存在する。先述したわらべうたの属性を踏まえれば、民謡のテトラコルドがわらべうたの中心となり、中間音が下の核音の短3度上にくるものがそれに該当する。譜例12における構成音は〔ミ・ソ・ラ〕で、〔ミ・ラ〕が完全4度を成し、核音は〔ミ・ラ〕である。また、下の核音〔ミ〕に対し、中間音の〔ソ〕が短3度上の音である。

（譜例12 両端の音が完全4度（テトラコルド）でその間に音が一つ入る三音旋律）



このテトラコルドを長2度の間隔において連結すると、譜例13のように下端の音程〔ミ〕と上端の音程〔ミ̇〕（傍点はオクターブ上の音として表記）が1オクターブになり音階と呼ぶ姿になる。民謡のテトラコルドを連結することで民謡音階がつくられ、民謡の分類を踏まえれば、これがわらべうたの音階の基本と捉えられ、音階の構成音は記譜上の〔ミ・ソ・ラ・シ・レ・ミ̇〕である。核音について、テトラコルドは下端と上端が完全4度を成しそれぞれが核音であると定義しているが、連結させたことにより、下のテトラコルドの中間音から、上のテトラコルドの下端までが〔ソ・ラ・シ〕と隣り合う3音となり、中央の〔ラ〕が強力な核音になり、本来ならば上のテトラコルドの下端の〔シ〕は核音であるが、その強力な核音によって弱体化された結果、民謡音階の核音は〔ミ・ラ・ミ̇〕となる。

（表1 「みそラーメン」と「モンチッチ」の歌い出しにおける旋律の構成）

譜例	わらべうた	構成
1 3、4	「みそラーメン」 「モンチッチ」	テトラコルド（民謡）

②展開部分

遊びの展開部分における旋律の構成は表2のとおりである。「みそラーメン」の譜例1、2-2、3ならびに「モンチッチ」の譜例6、7における構成音は〔ソ・ラ〕の2音で、歌唱部分の終止音が〔ラ〕である。2音の終止音が高い音の〔ラ〕であることから、〔ラ〕が核音で二音旋律の特徴を捉えている。これに囃子言葉が加わっており、これによって、「みそラーメン」の展開部分は二音旋律と囃子言葉で構成されていることがわかる。また、譜例2-1は囃子言葉のみとなっているが、3.の先述のとおり、囃し言葉の遊びの内容以前は譜例1と同様で割愛していることから、二音旋律と囃子言葉で構成されているものとする。

「モンチッチ」の譜例4は囃子言葉が発生しない二音旋律のみで構成されている。これをオーソドックスなパターンとして挙げているが、譜例5、6、および7では、この遊びを1.において「お寺の和尚さん」で述べたような即興性ならびに創造性が見られる。譜例5は、敗者の「あんたよりましよ」に〔ミ・ラ〕の完全4度を成す〔ミ・ソ・ラ〕の三音旋律が見られ、その旋律は〔ラ〕で終止しており、中間音が下の核音の短3度上であることから、民謡のテトラコルドである。譜例6、7は二音旋律で高い音で終止させ、囃し言葉へと続いていく。

（表2 「みそラーメン」と「モンチッチ」の展開部分における旋律の構成）

譜例	わらべうた	構成
1	「みそラーメン」	二音旋律、囃し言葉
2-1	「みそラーメン」	(二音旋律)、囃し言葉
2-2	「みそラーメン」	二音旋律、囃し言葉
3	「みそラーメン」	二音旋律、囃し言葉
4	「モンチッチ」	二音旋律
5	「モンチッチ」	テトラコルド（民謡）、囃し言葉
6	「モンチッチ」	二音旋律、囃し言葉
7	「モンチッチ」	二音旋律、囃し言葉

2) 「ブルドッグ」

「ブルドッグ」の遊びにおける旋律の構成は表3のとおりである。冒頭の節「ブルドッグブルドッグ」に〔ミ・ラ〕の完全4度を成す〔ミ・ソ・ラ〕の三音旋律が見られ、その旋律は〔ミ〕で終止しており、中間音〔ソ〕が下の核音の短3度上にあることから、民謡のテトラコルドが見られる。また、次の節「負けたら痛いよブルドッグ」は〔ミ・ソ・ラ・シ〕の4音である。「負けたら痛いよ」は〔ソ・ラ・シ〕の隣り合

う三音旋律であるが終止音が中央の音ではないことから、〔ミ・ソ・ラ〕の民謡のテトラコルドに、長2度の間隔において民謡のテトラコルド〔シ・レ・ミ〕が連結した民謡音階〔ミ・ソ・ラ・シ・レ・ミ〕のうち〔ミ・ソ・ラ・シ〕の4音を使用したものと考えられる。

冒頭の節は民謡のテトラコルドで、次の節は民謡音階であるが、この際、冒頭の節〔ミ・ソ・ラ〕とその次の節〔ミ・ソ・ラ・シ〕の共通音を統合させ、「ブルドッグ」は〔ミ・ソ・ラ・シ〕を使用する民謡音階とする。

(表3 「ブルドッグ」の遊びにおける旋律の構成)

譜例	わらべうた	構成
8	「ブルドッグ」	民謡音階 (4音)、囃し言葉
9	「ブルドッグ」	民謡音階 (4音)、囃し言葉

譜例のすべては学生が子ども時代のわらべうた体験を再現し採譜したもので、それらにおいて使用されている音程は、小泉(1969)が示した音階理論、すなわち、わらべうたの歌い方の特徴と同じであること、そのうち、「みそラーメン」ならびに「モンチッチ」の遊びの展開部分では単純な二音旋律と囃し言葉を中心に構成され、「ブルドッグ」においては、民謡音階で構成されていることが分かった。このことから、現代のわらべうたが創作される過程として、二音旋律には「となえうた」の特徴が表れやすく、民謡のテトラコルドや民謡音階には替えうたの特徴が表れやすいことが考えられた。これは、「みそラーメン」にはラーメンを作りそれをいただくという過程を、話の組み立てを唱えながら楽しんでいること、「モンチッチ」には「となえうた」として4.で述べた「わるくち・はやしことば」や不明確なものを含んでもそれを楽しめる内容が歌詞や遊びに含まれていることからうかがえる。また、「ブルドッグ」の冒頭の旋律は「ひらいたひらいた」(譜例15)や「とおりゃんせ」(譜例16)の冒頭部分の旋律と酷似しており、蓮の花は朝早く咲くものの昼頃にはしぼんでしまうという姿にブルドッグの独特の容貌を重ね、関所でつかまるスリルの味わいがバツゲームを受けるスリルを想起させること、また、「ほたるこい」(譜例17)では対象となる物への呼び掛けや旋律構造も含めて類似性が見られることから窺える。しかしながら、同様の旋律構造には「てるてるぼうず」(譜例18)もあり、その内容は、対象物への呼び掛けはあるものの、バツゲームを受けるスリルを味わうものではなく願いを込めるものである。今回の旋律構造の分析を通して、現代のわらべうたが伝統的なわらべうたの特徴をどのように受け継ぎ創作されていくのか、その関連性について興味深い結果を得たものの、本論では対象となる曲が3曲であったことから、今後、対象となる曲を広げ分析する必要がある。

(譜例15 「ひらいたひらいた」の冒頭部分)

ひ らいた ひ らいた なんの はなが ひ らいた

（譜例16 「とおりゃんせ」の冒頭部分）



（譜例17 「ほたるこい」の冒頭部分）



（譜例18 「てるてるぼうず」の冒頭部分）



6. まとめ

以上、本論では、言葉やメロディーの観点から、学生達が子ども時代に体験した三つのわらべうたの分析を行った。小泉（1969）は「どんなに新しくみえるわらべうたでも、その要素は古いものつつながっていて、その新しい組みかえにすぎない」（p.247）と述べているが、本論で取り上げた現代のわらべうたも、従来の伝統を踏襲しながら、じゃんけんのヴァリエーションを加えたり、異種類のわらべうたを統合したり、歌詞を話の展開に沿って創作したり、替えうたにしたりなどして、遊び継がれている。また、「モンチッチ」では、テレビ番組に始まった変則ジャンケンが「子どもの世界に入って子どもの創造性や即興性のふるいにかけてられ、やがて彼等自身の歌になっていく」（p.247）興味深いプロセスも見られた。

岡本（2005）は、現代の児童文化の大半が「おとなが子どもに向けて与えている文化」（p.113）であり、それが肥大化し、「子どもから子どもへ、おとなの手を経ることなしに受けつがれ、子どもの世界の中で子どもたち自身が守り、育ててきたもの」（p.113）、つまり、チャイルドロアを圧倒している現状を懸念している。

しかし、今回の三つのわらべうたの分析からは、そのような現状にもかかわらず、子ども間で新しいわらべうたが創造され、豊かなヴァリエーションを生み出しながら遊び継がれていることがわかった。しばしば指摘されるように、現代の子どもの遊び環境が多くの問題を抱える背景には、「三間（空間・時間・仲間）の減少」がある。その点で、時間も場所もとらず、人数も多く必要としないお手合わせは、わらべうたの中でも現代の子ども間で伝承されやすいジャンルなのではないだろうか。新しいわらべうたの研究は十分になされているとは言い難い。しかし、そこには現代の子どもの伝承の遊び文化のダイナミズムが反映されている。現代の子どもとわらべうた遊びとの関わりや、子ども独自の遊ぶ力の実態を考察する際に、不可欠な領域のひとつとしてさらなる研究上の注目が必要だろう。

注

(1) 小泉 (1969) では、歌詞に沿って指を1本1本出す動作を伴うため、このからかい言葉は「からだあそび」の「手・指あそび」に分類されている。しかし、山形県で子ども時代を送った筆者らの記憶では、このからかい言葉は動作を伴わなかったため、地域によっては「わるくち・からかいうた」に分類できるとみなし、ここに挙げている。

(2) 実際には子ども達はさまざまな高さの音から歌い始めるため、絶対音ではなく相対音として表記している。

(3) 阿部 (2015) は、著書の中に「せっせっせっ」の1番を「せっせっせのよいよいよい」、2番を「せっせっせのみそラーメン」として掲載しており、「2番の「みそラーメン」は昭和に入ってから歌われるようになりました。」(p.80) と述べている。

引用・参考文献

阿部直美 (2015)、『CD付き0～5歳児の楽しくふれあう！わらべうたあそび120』、株式会社ナツメ社

井口太 (2018)、『最新・幼児の音楽教育：幼児教育教員・保育士養成のための音楽的表現の指導』、朝日出版社

大森隆子 (2011)、「伝承遊び研究考(4)―伝承遊びの分類について―」『椋山女学園大学研究論文集第42号』、椋山女学園大学

岡本夏木 (2005)、『幼児期―子どもは世界をどうつかむか―』、岩波新書

小泉文夫 (1969)、『わらべうたの研究―共同研究の方法論と東京のわらべうたの調査報告―下巻 研究編』、わらべうたの研究刊行会 (稲葉印刷所)

小泉文夫 (1986)、『子どもの遊びとうた』、草思社

コダーイ芸術教育研究所 (2008)、『わらべうた 私たちの音楽―保育園・幼稚園の実践』、明治図書

世界の民謡・童謡 worldfolksong.com、

「じゃんけんホイホイどっち引くの♪」、

<http://www.worldfolksong.com/sp/songbook/japan/warabeuta/janken-hoihoi.html>

「テレビ番組とじゃんけん 主な歴史まとめ」、

<http://www.worldfolksong.com/sp/songbook/japan/warabeuta/tv-show-janken.html>

(2019年12月10日閲覧)

セキグチ、Monchhichi オフィシャルサイト、<https://www.monchhichi.co.jp/>

(2019年12月10日閲覧)

塚原康子・九万田晋他 (2007)、「日本音楽基本用語辞典」、音楽之友社

※本論で用いたリフレクションシート及び写真については当該学生の使用許可を得ている。

※執筆分担は、川越 (1、2、4、6)、宮下 (5、6)、郷津 (3) の通りである。