

保育のための“遊び”研究考(X)

再び「はないちもんめ」について(中)

大 森 隆 子

序

本稿では、前稿に続き1970年代以降現在に至る遊び「はないちもんめ」の研究考(わらべうた全体を体系化し、その中に位置づけて言及しているもの)を見ていきたい。初めに尾原昭夫氏の『日本のわらべうた 戸外遊戯歌編』(1975年)を、以下永田栄一氏の『遊びとわらべうた』(1982年)、本城屋勝氏の『わらべうた研究ノート』(1982年)、かこさとし氏の『日本の子どもの遊び鬼遊び』(1986年)、川崎洋氏の『日本の遊び歌』(1994年)という順に取り上げていきたい。それぞれの草稿の研究的立場や特徴的視座を明らかにし、各書が取り上げている具体的な「はないちもんめ」例を考察する()。その上で、遊びの性格について種別、語句、ルールの面から吟味を行い()比較的近年の発祥といわれているこの遊び探求の一助(まとめに代えて)としたい。

続先行研究例の検討

1 尾原昭夫『日本のわらべうた 戸外遊戯歌編』¹⁾(1975年)

わらべうたの研究書としては、他に類をみないスケールと精緻さを合わせもつ一書である。前稿で取り上げた『わらべうた』²⁾の著者である浅野建二氏は、尾原氏の研究姿勢について、ま

たこの書の特徴について、自著との関連性を含めて次のように述べている。

本書の著者、尾原昭夫氏のように、徹頭徹尾、「わらべうた」の研究に執念をもやされた人も珍しかろう。(中略)例えば、著者は、釈行智編「童謡集」(文政3年頃成)以来の江戸古謡である「かごめかごめ」について、これを「うしろの正面型」・「くぐり型」・「目かくし鬼型」・「だれのうしろ型」・「かごの鳥型」の5種に分類し、その各々について、遊戯法・類歌(分布地域)・曲型の相違を詳しく比較されている。むろん、この歌の系譜に関する史料や古歌謡書との関係についても詳述されている。音楽の専攻者には珍しいほど、先学の遺した研究文献を渉猟している態度は実にりっぱである。上掲の岩波文庫『わらべうた』を総論の書とすれば、本書は各論的な役割を十分果たしている好著といつてよからう。³⁾

このように師からも賛辞を送られている尾原氏は、その経歴(島根大学教育学部音楽科卒業音楽理論・作曲専攻)から当然のことながら音楽の領域で研究活動をスタートさせている。その第一歩は、わらべうたの収集活動で、次第に収集歌の研究に傾倒され、今日では、“わらべうた”に関する基礎研究者であると同時に、体系化・総合化のエキスパートとして多方面の研究者からも広く認められるに至っている。氏の研究的スタンスについては、以下の述懐にその原点を読み取ることができる。

私がこの研究に着手したねらいの一つは、わらべうたを含む民謡の基盤である庶民の生活や心を、できるだけ広く、自分自身で体験したいということであった。そして、現地採集を試みて知ったことは、

1) 尾原昭夫『日本のわらべうた 戸外遊戯歌編』社会思想社、1976年。

2) 町田嘉章・浅野建二『わらべうた』岩波書店、1962年。

3) 前掲『日本のわらべうた 戸外遊戯歌編』pp. 1~2。

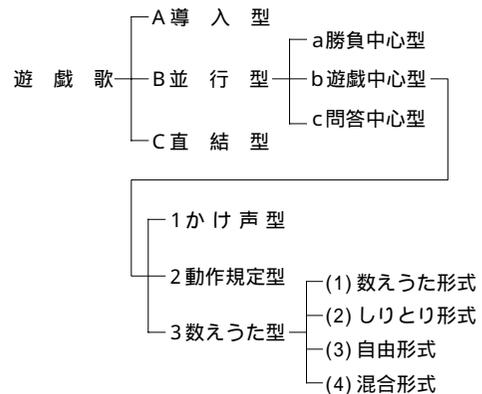
わらべうたにしても民謡にしても、実に豊富な未知の文化が、どこに行っても埋もれたままになっているという事実であった。それらは、一日も早く採集・記録しないと、またたく間に忘れ去られ、消滅してしまうおそれもある。そこで、まず焦点を「わらべうた」にしぼり、より広い地域の、より広い年齢層にわたって採集・記録し、さらに古今の文献資料をも探索して採集歌を照合することにより、個々のわらべうたの実態を明らかにすることができるであろうし、さらにそれらを総合的に集成する必要があると痛感したのである。⁴⁾

すなわち、当初より民衆の文化や生活に関心を抱いていたこと、また実証的で科学的な視座を有していたこと、さらに分析と同時に総合化の観点を併せもっていたことなどである。収集作業の行程で民俗学や文学の領域に踏み込み、全体を有機的に統合化させて氏独自の総合的なわらべうた像を構築したのは自然の成り行きであったろう。ところで氏は自身の研究の先達として第一に民俗学の柳田国男の名を挙げ、第二に文学の北原白秋を、総合的視点をもって探求を試みた者としては町田佳声・浅野健二・小泉文夫の各氏を挙げておられる。この順位からも、自身の専門・音楽に囚われていないことが示唆される。

氏の表現によれば、「総合的に集成」したわらべうた像の構築は、まず膨大な収集例の分類基準の作成から着手された。分類の基準というものは一元的なものでなく、観点別に種々考えられるとして、次の7項目を提示している。

- (1) 遊びの場所による分類
- (2) 子どもの年齢段階による分類
- (3) 男女性別による分類
- (4) 発生時代別による分類
- (5) 遊びの種類による分類
- (6) 旋律の構成音、旋法などによる分類
- (7) 歌の遊びとの結びつき・形式・内容などによる分類

このうち(7)項の観点から分類したものが右上図である。



こうした発想のもとに、氏は複数の分類項目を併用させながらわらべうた全体の分類化をはかったのである。例えば最初の区分には(1)項と(5)項を用いて3分割し、それぞれを室内遊戯歌、戸外遊戯歌そして季節遊戯歌とした。(前二つは成果を出版という形で表わしているが、三つめは現段階では未発表である)前二つについての次なる区分は、(5)項を用いて以下で紹介するような種別化を示している。

〔室内遊戯歌〕

遊ばせうた
 顔遊びうた
 手遊びうた
 おはじきうた
 風船つきうた
 竹がえしうた
 あやとりうた
 手合わせうた
 絵かきうた
 いしなごうた
 お手玉うた
 手まりうた <近世・近代>
 手まりうた <現代>

〔戸外遊戯歌〕

鬼遊びうた
 子もらい遊びうた

4) 同上、pp. 333～334。

輪遊びうた
 列遊びうた
 くぐり遊びうた
 押し合い遊びうた
 馬乗り遊びうた
 片足とびうた
 なわとびうた
 ゴムとびうた
 ぶらんこ遊びうた
 各種遊びうた

さらに室内遊戯歌の場合は、具体的な遊び例を(2)項である年齢段階(乳児期・幼児期・児童期へ)にそって配列し、戸外遊戯歌の場合は、遊戯法の簡単なものから複雑なものへと配列を試みている。

次に、具体的な「はないちもんめ」例に即して検討してみることにする。ここでは「はないちもんめ」は〔戸外遊戯歌〕編中「子もらい遊びうた」の項目に位置づけられていて、3例の「花いちもんめ」、3例の「たんす長持ち」、2例の「すずめすずめ」他5例、合わせて13の遊び例が収められている。これらはまた、詞句の面からさらに分析的な分類が加えられており、分布地や遊び方の考察も加味されて、最終的には次のような5型の「はないちもんめ」として提案されている。

- (1) 基本型……………ほぼ全国的に分布
- (2) ふるさと型……………ほぼ全国的に分布
- (3) となりのおばさん型
 ……………主として中部地方に分布
- (4) たんす長持型(物まね型)
 ……………主として中部地方以西に分布
- (5) 複合型……………主として中部地方に分布

以上の《はないちもんめ5型》に加えて、《子もらい遊びの古謡》と《子取り鬼から変化した子もらい遊び》、《子買い遊びの古謡から転化した遊び》それに《現代風子取り遊び》という分類型を適用して「子もらい遊びうた」項に挙げた13例すべてを仕訳している。以上、「子もら

い遊び」という分類項目を初めて設けたこと、また、古い文献にあたって遊びの原型とその発展型の明確化を折り込んだことなど、これまでにない視点を駆使して遊びの分析と総合を図ったものといえる。

それでは、「はないちもんめ」にあげられている3例を順にみていこう。一は、

花いちもんめ〔一〕
 勝ってうれしい 花いちもんめ
 負けてくやしい 花いちもんめ
 ちゃんをとりたい 花いちもんめ
 ちゃんをとりたい 花いちもんめ

で、分類型は基本型、最小限の歌詞からできている。勝負の方法は「じゃんけん」か「腕引き」によるという。その二は、

花いちもんめ〔二〕
 ふるさととめて 花いちもんめ
 ふるさととめて 花いちもんめ
 もんめもんめ 花いちもんめ
 もんめもんめ 花いちもんめ
 さんもとめて 花いちもんめ
 さんもとめて 花いちもんめ

勝ってうれしき 花いちもんめ
 負けてくやしき 花いちもんめ

で、ふるさと型である。勝負のルールは基本型と同じ。基本型だけでは歌詞が短すぎて単調なので、ふくらませたのであろうと指摘する。その三は、

花いちもんめ〔三〕
 勝ってうれしい 花いちもんめ
 負けてくやしい 花いちもんめ
 となりのおばさん ちょいと来ておくれ
 鬼がこわくて 行かない
 おかまかぶって ちょいと来ておくれ
 おかま底ぬけ 行かない
 ふとんかぶって ちょいと来ておくれ
 ふとんビリビリ 行かない
 それはよかよか どの子がほしい
 (以下略)

で、となりのおばさん型である。遊び方は基本型と同じ。遊びを盛り上げるために問答を増や

していったのであろうと推測する。

要するに現存する種々の「はないちもんめ」のルーツは、ここに掲げた基本型にあるとみている。様々な事例は、あくまで基本型を基にそれぞれの地域や事情に則して変化を遂げていったものと考えているのである。

2 永田栄一『遊びとわらべうた』⁵⁾

(1982年)

永田氏は東京芸術大学音楽学部出身である。「わらべうた」との出会いは、師小泉文夫の導きによるという。卒業後中学校の音楽教師時代に、「音楽教育の会」を通して現代の子どもの遊びとしてのわらべうたを知ったという。「初めは、その伝統的音感を音楽教育の基礎として生かし、音楽教育を問い直すという道筋を模索していたのですが、楽譜をとおしてのわらべうたに限界を感じ、生きた子どもたちに接することなしには、遊びも、また、その表現も知ることはできないと思い、野外に出ました⁶⁾と、足で調査した結果をもとにこの書を著すに至った経緯を証している。

膨大なわらべうたは、10の大分類、91の小分類、そして500種余の子目に整理をしている。その分類法は、小泉文夫を中心とした東京芸術大学民俗音楽ゼミナールのもの⁷⁾をベースに、そこでは扱っていないを伴わない遊びも含めて再構成したという。すなわち、数字を用いて数値化する方法を踏襲し、項目については再吟味したのである。それが次に示すものである。印()をつけた項目が永田氏による命名箇所である。

0 表現遊び	表現、模倣による
1 絵かきうた	
2 手遊び	指や手を用いる
3 じゃんけん遊び	

4 遊具遊び	遊具を用いる
5 なわとび	
6 自然遊び	自然や大地への接触
7 図形遊び	
8 からだ遊び	全身演技的
9 鬼遊び ⁷⁾	

上記の0から9までの大分類には、10の小分類が設定されている。例えば「9鬼遊び」の内訳は次のとおりである。

90 追いかけ鬼
91 追いかけ鬼(図形付き)
92 追いかけ鬼(遊具付き)
93 追いかけ鬼(ドラマ付き)
94 かくれんぼ
95 かくし鬼
96 人あて鬼
97 子とり鬼
98 くぐり鬼
99 集団鬼

このように二桁の数値が付与された各々には、収集された遊びが、同種のはまとめて固有の番号(少数点以下)がつけられ、遊びに変化形があれば、さらにいくつかの類型に細分化されて記号(A-Fなど)が付された形で配分される。このようにして遊びを構造的に分類するとともに、番号化して総覧化もはかっている。

それでは具体的に「はないちもんめ」をみてみよう。ここでは、9 鬼遊び の一つ、子とり鬼(97)に位置づけられている。「ひとりの子が親の役でうしろに子たちを従え、鬼が子をつかまえようとするのを守るこの遊びは、近頃ではその伝承性がすたれ、「子とり」の一変形といえる「竹の子一本」や鬼が一人の遊び方ではありませんが、二組に分かれての子とり鬼といえる「花いちもんめ」が相変わらず今日でも遊び伝え

5) 永田栄一『遊びとわらべうた』青木書店、1982年。

6) 同上、p. 228。

7) 同上、p. 62。

られています⁸⁾とあるように、子とり鬼の変化形と捉えていることによる。ここでは代表として3例の詞句が紹介されているが、それらを挙げてみる。

勝ってうれしい花いちもんめ
負けてくやしい花いちもんめ
隣のおばさんちょっとおいで
鬼がいるからよういかん
お釜かぶってちょっとおいで
それでもこわくてよういかん
あの子がほしい
あの子じゃ分かん
(以下略)
ふるさとまとめて花いちもんめ
ふるさとまとめて花いちもんめ
たんず長持ちどの子がほしい
あの子がほしい
あの子ってだーれ
相談しよう
ちゃんがほしい
何なっていくの
になっておいで

勝ってうれしい花いちもんめ
負けてくやしい花いちもんめ
白ざとこえて花いちもんめ
黒ざとこえて花いちもんめ
どなたがほしいか花いちもんめ
どなたがほしいか花いちもんめ
さあきめよ
さあきめよ
ちゃんがほしいよ花いちもんめ
ちゃんがほしいよ花いちもんめ
ねことねずみがいたちを追いかけたトコトン

これら3種の勝負の方法は、がじゃんけんによる勝負が指名により移動が片足ケンケンによる勝負と、3様に異なったルールが示されている。2番目の例は、ルールから考えて鬼遊びと捉えるのは無理と思うが、永田氏は全体的な詞句構成や遊びの様相にポイントをおいて、特に問題にしていない。

3 本城屋勝『わらべうた研究ノート』⁹⁾

(1982年)

本城屋氏は秋田県の生まれである。故郷に本拠を置き、『歴史民俗誌みちのく』を主宰しながら、民俗資料特にわらべうた関係の文献を精力的に収集されてきた。その膨大な資料を基にして、この書を著された。自らの立場を、学問的教養においては素人と認じたうえで、独自の発想に則って一途にわらべうた研究に取り組んできたと述べておられる。「わらべうたとは、どうしてこんなにわかりにくいものなのか。調べるにつれてわかることは、こうした疑問を、道を切り開いてくれた先学に対してのみ、投げつけるわけにはいかない、ということである。この分野にあっては、注釈を主としたものを除けば、未だ本格的な研究書もなく、従って専門の学者もほとんどいず、非常に遅れたままになっているのである(中略)以下、私なりに、わらべうたというものを調べ、考えてみた次第である」¹⁰⁾として、先行研究例を丹念に押さえた上で、以下のような氏独自の分類案を提案された。「わらべうた」の“うた”に拘って、それも従来踏襲されてきた歌の内容や対象による分別ではなく、「歌われる目的の第一義が何であるか」によって分類したところが特徴点である。この場合、「はないちもんめ」は第4類遊戯歌の子取り(印)に位置づけられている。

本城屋勝の分類案

- | | | |
|-----|---------|-----------|
| 第1類 | 子もり歌 | (1) 眠らせ歌 |
| | | (2) 遊ばせ歌 |
| 第2類 | 口遊び歌 | |
| 第3類 | 遊戯的口遊び歌 | (1) 天体気象歌 |
| | | (2) 動物歌 |
| | | (3) 植物歌 |
| | | (4) 雑歌 |

8) 同上、p. 149。

9) 本城屋勝『わらべうた研究ノート』無明舎出版、1982年。

10) 同上、p. 12。

第4類 遊戯歌

手まり、お手玉、縄とび、羽根つき、鬼遊び、かくれんぼ、閑所遊び、子取り、手合わせ、物まね、草履かくし等

子取り はないちもんめ・わらび折り・雀とり

具体的事例にあたってみよう。この「はないちもんめ」は秋田県米内沢の例で、東北共通のものだという。

はないちもんめ
勝ってうれしい花いちもんめ
負けてくやしい花いちもんめ
ひとこまんじゅう
そのむしゃ、だだがさんのだだがさんの、その子
をもらう
そのかわいい、さんばもらう
その代わりにさんばもらう
お馬も危ない、おかごも危ない
今のはやりのしなばしら¹¹⁾

遊び方は、手を取りあった二組が横列に向かい合い、親が出てじゃんけんし、勝った方から「勝ってうれしい」と歌い出し、前進後退を繰り返しながら、お互いに欲しい相手を指名する。被指名者同士が前に出て、片手で引き合い、勝負するというもの。詞句の面では地方色豊かな変化をみせているが、遊び方の面では尾原氏のいう基本型にぴったり重なっている。

4 かこさとし『日本の子どもの遊び

鬼遊び』¹²⁾(1986年)

かこ氏は工学部出身(有機合成化学、石油化学専攻)で本業は化学工業会社社員である。その傍ら児童文化研究者、子どもの遊び・生活文化の蒐集家、絵本・玩具の作家¹³⁾として多彩な活躍をされるという異色の経歴の持ち主であ

る。特に日本の子どもたちのために、失われつつある遊びを掘り起こし、実際に伝え、記録に残し、加えてその文化的・教育的価値の探求や知見の発表を精力的に行なってきた。理科系の出身という強みを生かした自然現象の解明、工作物の発案など、これまでの遊び研究者にはないユニークな領域を含めて氏の遊びに関する視界の広さは、単に伝承遊び・わらべうたといった範疇に納まりきれぬものでなく、1979年に発表した『日本の子どもの遊び』¹⁴⁾では、遊びを幅広く集約し、それらを素材別に30種に分類し体系化を試みている。この中に「鬼ごっこ遊び」という項目があり、それを取出し詳しく述べたのが本著である。したがって本来わらべうたの体系・分類を志向したものではないが、ここに「はないちもんめ」を挙げて考察を加えていることから、特に触れておくことにする。

氏は鬼遊びを次の10種類に分けた。この分類法は、共同執筆者である永田氏の方法を採用したものと考えられる。というのは、かこ氏の著書を確認してみると、たとえば『子どもと遊び』¹⁵⁾(1975年)においては、3つのグループ(第一は、鬼が追ひ、追われるものがつかまらぬように逃げるといふもっとも基本的な型、第二は、様々な制限や条件を付し、単に走るといふだけでなく、巧緻性、機敏性、応用力をみがく型、第三は、双方が同じように追ひ、つかまえるといふ集団意識を育てる型)に分類し、『日本の子どもの遊び(上)』¹⁶⁾(1979年)では、追ひ追われる基本ルールに、一は人数の増減が、二は遊ぶ場の制限が、三は場所や環境の変化が加わって魅力を増すと分析しているからである。

鬼遊びの分類

- 1 追いかけて鬼
- 2 追いかけて鬼(図形利用)

11) 同上、p.304。

12) かこさとし『日本の子どもの遊び 鬼遊び』青木書店、1986年。

13) 加古里子『私の子ども文化論』あすなろ書房、1981年。

14) かこさとし『日本の子どもの遊び(上)』青木書店、1979年。

15) かこさとし『子どもと遊び』大月書店、1976年。

16) 前掲『日本の子どもの遊び』pp.29-32。

- 3 追いかけて鬼(遊具利用)
- 4 追いかけて鬼(問答付)
- 5 かくれ鬼
- 6 かくし鬼
- 7 人当て鬼
- 8 子とり鬼
- 9 くぐり鬼
- 10 集団鬼
子とる 竹の子一本 花いちもんめ

このうち「はないちもんめ」は、子とり鬼のひとつに位置づけられている。その根拠は「二組に分かれて、子を取り合う遊び。向き合った相手側は、怖い存在(集団の鬼)であり、本書では子とり鬼に分類しました¹⁷⁾と述べているように、怖い存在を鬼と認識することで論拠と成している。遊び方については、「じゃんけんて二組に分かれ、それぞれ一列になって手をつなぎ、向かいあう」「終わりにそれぞれ欲しい子を指名し、二人でじゃんけん、あるいはひっぱりっこをして負けた子は、相手側に取られる」とあるように、すべて先に紹介した永田例とほぼ同じである。

本書のあとがきにおいて、「著者二人が、子どもの文化としての遊びのなかで特に重要な位置を占める「鬼遊び」について、それぞれの立場から論究してみようということで生まれました¹⁸⁾とこの書誕生の趣旨を述べているが、上述したように遊びの分類法に関しては、永田氏の方法に収斂されたとみるべきであろう。一方鬼遊びの根拠を論じた部分は、かこ氏の見解が採用されたものとみてよいであろう。

5 川崎洋 『日本の遊び歌』¹⁹⁾(1994年)

川崎氏は詩人であり、文筆家であり、絵本や児童文学の作家である。併せて方言の研究もなさっておられる。すなわち言葉にかかわる様々

な仕事を生業²⁰⁾にしてこられた。その氏が、遊び歌を収集した本書を著すにあたって「こんなに書くのが楽しかった原稿は、ほとんど生まれて初めてとっていいくらいです²¹⁾と発言している。それは、幼い頃言葉遊びを楽しんだこと、唱える調子の遊び歌でまりつき、なわとび、絵描き歌に夢中になったことなどが次々と思い出されたからだという。「この本はそうしたわたしの記憶を始め、これまでに方言採集時に出会ったもの、さらには知人、友人、詩人の方々をお願いして教えていただいた各地に伝承されたそれらの情報と、文献資料から抽出した分から成り立っています」と冒頭部分で断った上で、以下のような分類法によって 全体を捉えている。

あやし歌

からだ遊び歌 せっせっせ
鬼遊び
からだ遊び
じゃんけん

遊戯歌

手まり
お手玉
羽根つき
おはじき
なわとび

おまじない

呪文いろいろ

囃し歌

からかい、悪口いろいろ
シャレ

言葉遊び歌

唱え文句いろいろ
昔話の話しおさめ
早口言葉
つぎつぎ歌

17) 前掲 『日本の子どもの遊び 鬼遊び』 p. 167.

18) 同上、p. 203。

19) 川崎洋 『日本の遊び歌』新潮社、1994年。

20) 川崎洋 『現代の詩人 8』中央公論社、1983年。

21) 前掲 『日本の遊び歌』 p. 1.

数え歌
回文
絵描き歌

替え歌

生き物呼びかけ歌
草花呼びかけ歌

あやしうた から 遊戯歌 までこれまでの例に倣うものだが、おまじない から後は氏らしく“言葉”に拘って、“言葉の遊び”に比重をおいて項目化を試みている。殊に最後の 生き物呼びかけ歌 草花呼びかけ歌 という表現は、これまでの 動物歌 植物歌 に比べて、子どもと歌の関係を的確に捉えて名づけていると思われる。

氏が具体的に紹介している「はないちもんめ」は次に掲げる例である。

どーん じゃんけんぽい
まけたひと こっち(かったひと こっち)

かってうれしい はないちもんめ
まけてきゃしい はないちもんめ
となりのおばさん ちょときておくれ
おにがいるから いかれない

(以下略)

氏自身は男児であったため、他の遊びに誘われ、校庭の隅で遊ぶ子供達を羨ましく見ていたという。

「はないちもんめ」の性格づけ について

1 遊びの分類から

前稿に遡っておさえてみると、まず浅野は遊戯唄(その二)の 子取り遊び、武田は春の巻きの 子とろ子とろ、小泉は 鬼遊び、上氏は 鬼遊び、尾原氏は 子もらい遊び、永田氏は 鬼遊び・子取り鬼 本城屋氏は 子取り、かこ氏は 鬼遊び・子取り鬼、川崎氏は から

だ遊び・鬼遊び である。鬼遊びと捉える者が5人で、子取り遊びとする者が3人、子もらい遊びとする者が1人である。鬼遊び派の方が幾分上回っているが、その根拠を探ってみよう。小泉、上両氏は触れていない。永田氏は、「はないちもんめ」は「子とろ子とろ」(鬼が一人の鬼遊び)の一変形であると認識し、二組に分かれての子取り鬼と考えている。かこ氏は「二組に分かれて、子を取り合う遊び。向き合った相手側は、怖い存在(集団の鬼)であり、本書では子取り鬼に分類しました」と述べ、「花いちもんめ」における鬼の実体に唯一言及している。川崎氏も理由については取り上げていない。

これに対して 子取り もしくは 子もらい遊び に分類した各氏は、鬼の存在が明確でないことを意識してのことと考えられる。

2 詞句の面から

遊びの詞句について筆者は、前稿において「初めは『子を取る』『子が欲しい』という直截・簡潔な表現であったのが、次第に問答のやり取りに工夫が凝らされて相互に競う興味深い表現に変容されていることもみてとれた」と結論づけた。本稿の各々について検討してみると、尾原氏は簡潔型から長い問答型まで複数の例を同時平行的に提示している。永田氏及び本城屋氏の事例は中間型である。かこ氏は永田例とほぼ同じで、中間型といえる。したがって、簡潔から複雑へという前稿の流れがそのまま適用され得るとは言い難い。

3 ルールの面から

前半部分の遊び方はどれもほぼ同じであるから、仕舞の勝負のつけ方に絞って見ていこう。浅野は「指名された者と求めた者とがお互いに片手で引き合う」としている。武田は“じゃんけん”、小泉及び上は“じゃんけん”もしくは“引っぱりっこ”によるという。尾原は“じゃんけん”か“腕引き”、永田は“じゃんけん”“指名により移動”“片足けんけんによる勝負”の三通りを挙げている。全体的な印象として、“手で引き合う”ルールの方が古い型とみてよいか。

今日では、“じゃんけん”が一般的である。

まとめに代えて

「はないちもんめ」の類似歌や仲間の歌まで範囲を拡大すれば、詞句や遊び方において、ユニークだったり、想像を超える展開例が数多収集可能なのだが、こと「はないちもんめ」に限ればほとんど同じ歌・遊びルールといった画一化が進んでいた。普及も全国に及び、津々浦々で昭和の初めから今に至るまで絶えることなく遊び継がれているのである。不思議といえば、摩訶不思議なことである。

こうしてみると、「はないちもんめ」の生成と伝承には人為的な何かが介在しているような気がしてならない。他の伝承遊びの盛衰模様とは異質なものを感ずるからである。そこに、遊びの秘密が隠されているのかもしれない。