

原 著

ジャンケン遊びにおける三すくみとシンボル

杉谷 修一

〈要 旨〉

ジャンケンとは日本の子どもたちにとって最も人気のある遊びのひとつである。ジャンケンとは明治以降に人々の間に広まった。その起源は未詳であるが、三すくみ拳のひとつに分類される。江戸時代には多くの日本人が、拳や指だけでなく身体全体で表現する三すくみ拳の一種である狐拳で遊んでいた。

なぜ狐拳はジャンケンに取って代わられたのだろうか。これまでの研究はジャンケンの持つ単純さと合理性が子どもたちに支持されたためだとみなしてきた。本稿では、ジャンケンにおける三すくみの構造とシンボルの観点から、現代のジャンケン遊びを検討する。

狐拳は近代社会が成熟するにつれて次第に遊ばれなくなっていったが、そのシンボル—狐、庄屋、鉄砲—は紙面子に移植された。カードゲームとしての紙面子遊びはこれらのシンボルに大きな影響を与え、その結果、狐拳は当初保持していた身体化されたイメージを次第に失っていった。

現在のジャンケンのシンボルは二つに分類することができる。「ゲー、チョキ、パー」の形状から連想されたものと、「ゲー、チョキ、パー」の音声を転用したものである。前者には子どもの生活環境と関連のある場合があり、後者は本来のシンボルから飛躍したものと結びつく傾向が見られる。

「軍艦ジャンケン」の主な特徴は、参加者が自分の発話をコントロールすることで相手を打ち負かそうとする点にある。「ウルトラジャンケン」はより複雑化したゲームで、先攻/後攻決め、決まり文句の交換、身体全体を使った三すくみによる勝負という3つのパートから成っている。このゲームの複雑性は、相互行為を通じた演技性と身体性に関係している。このことは、ジャンケンの歴史は必ずしも合理化や単純化の過程ではないことを示している。

キーワード：ジャンケン、狐拳、三すくみ、シンボル、遊び

I. はじめに

ジャンケンとは世代、性別、地域を問わず、あらゆる人々に親しまれている、日本における代表的な遊戯のひとつである。その遊び方は多様であるが、「ゲー、チョキ、パー」という三すくみの手形を用いる点では、ほとんど共通認識が成立していると言ってよいだろう。ほとんど時間を取ることなく、その場で簡単に勝負を決めることができる非常にシンプルな遊びであるが、それがジャンケンの魅力なのだろうか。「ジャン拳の手振りに含んでいる簡単なシンボルは合理的な現代社会によく合っている」⁽¹⁾ というリンハルトの指摘は、近代以降のジャンケンの隆盛を説得的に説明するものであるが、子どもの遊戯に焦点を当てて考えると、果

たしてそれだけなのだろうかという印象が消えない。

西洋社会におけるコイントスのように、決めごとに際しては大人も気軽に用いるジャンケンであるが、子ども文化に浸透してきたジャンケン遊びには合理性だけではない別の特徴があるのではないのかということの本稿の出発点である。ジャンケン遊びが何故ここまで広がりを見せたのかという問題を検討するにあたり、三すくみシンボルの歴史的変遷をたどることから始めたい。ジャンケンの変化を理解するにあたっては、ルールや形態への言及だけでは不十分であろう。その変化は、ある時代における社会文化的文脈が子ども文化と密接な関係を持っていたことを反映している、という観点から検討する必要がある。ただし、三すくみに着目した分析を中心とするため、ここでは本拳・数

拳と呼ばれる数当てを競う拳遊びは取り上げない。

次に、現代におけるジャンケン遊びが特定の社会文化的状況の影響のもとに様々な三すくみシンボルを採用している例を取り上げ、そこにシンボルの強弱以外の要素が重視されている様子を検討する。

II. ジャンケン以前の三すくみ遊び

1. 子どもの遊びとしてのジャンケンと虫拳

遊びの歴史を概観してみると、ジャンケンの歴史はそれほど古くないことがわかる。「りゃん拳」「石拳」などの名称から変化したとされるが、拳を握り込む「石」、五指を開く「紙」、親指と人差し指あるいは人差し指と中指の二指のみ出す「鋏」という三すくみ拳のことである。江戸期天保九年（1838）『誹風柳多留』第156巻の「リヤン拳て鋏を出スハ花屋の子」を文献の初出とし、天保頃に描かれたとされる歌川広重の「風流をさなあそび」には子どもの遊びづくしのモチーフとして男児のジャンケンが描かれていることから、ジャンケンの成立は天保期あたりであると考えられている⁽²⁾。

ジャンケンは登場期から子どもの遊びであることが示唆されているが、これはジャンケンよりも古い虫拳も同様であった。虫拳はジャンケンとは異なる三すくみのシンボル（蛇・蛙・なめくじ）で遊ばれた。それぞれの強弱関係は、蛇>蛙>なめくじ、であり、ジャンケンと同じように単純な三すくみのシンボルで争う遊びであった。中国渡来とされる虫拳の伝播の詳細は不明であるが、文化七年（1810）の『飛鳥川』に、今頃の子どもは昔と違って虫拳や狐拳や本拳で遊ぶという記述があることから、ジャンケン以前に子どもが拳遊びをしていたことがわかる⁽³⁾。文化年間以降、読本や歌舞伎の題材に取り上げられブームを呼んだ児雷也の物語は、江戸庶民にとって三すくみの典型を作り上げ、子どもの遊びとして虫拳の地位を確立したと考えてよいだろう。

2. 大人の遊びとしての狐拳

ジャンケンに先行する虫拳と並んで、江戸時代に最も流行した三すくみの拳遊びは狐拳である。庄屋拳、名主拳、在郷拳、藤（東）八拳などの異名を持つこの拳遊びは、ジャンケンや虫拳が主として子どもの遊びであったのに対し、大人の間にも長い間流行した酒宴での遊びである。天保期以降の資料に頻出する狐拳は、

歌舞伎、浮世絵、拳酒にみられる酒宴文化などを通じて大衆的な人気を博し、拳遊びの道場や流派まで登場するほどであった⁽⁴⁾。

狐拳のシンボルは、狐>庄屋（名主）>鉄砲（猟師）である。これもやはり三すくみであるが、ジャンケンや虫拳との決定的な違いはその遊び方にある。現代においてわずかに継承されている狐拳（藤八拳）の解説書によると、狐のシンボルは「かんむり狐」「片ぎつね」「窓ぎつね」「まわし狐」「裏ぎつね」の5種類、鉄砲（猟師）や庄屋（旦那）は特定の名称はないが握りこぶしや手のひらの位置によっていくつものバリエーションが存在する⁽⁵⁾。

三すくみなのにいくつもの型が存在する理由は、狐拳が手首から先の手形でシンボルを表示するジャンケンと違い、着座ではあるが身体を大きく使うためである。また、狐拳の一種である藤八拳が一連の流れの中において3回連続で勝って初めて一番の勝負が決することもそれと関係している。ジャンケンのように一度きりの勝負でないため、次に出す拳への変化を読み、相手を誘うといった駆け引きが行われるが、その際の変化は動作の大きさのために複雑なパターンを生み出す。胸より上で打つ狐から腰の位置で打つ庄屋への変化は、どうしても相手に読まれやすくなる。そこで庄屋へ移行するとみせて、他の手にも変わるなどのフェイントが工夫されるが、その際に本来のシンボルから変化したパターンが許容されることになる。

さらに狐拳（藤八拳）は三本がひとつのセットとなることで、独特の間と調子（掛け声）を伴う。それは1回の打拳の判定に必要な間であるだけではない。リズムに乗ること自体がこの遊戯のおもしろさの源泉ともなっている。つまり、対面的な状況で、あるリズムに乗りながら、時にはそのリズムの緩急を調節することで—当然、正当なかけひきと判定される範囲内—一場の支配を試みる。リズムに乗ることに失敗すれば、それは勝ち負け以前に狐拳の打ち手としての技量の乏しさを意味する。このように、狐拳は三すくみで勝負する拳遊びでありながら、ジャンケンや虫拳と全く異なった特徴を持っていた⁽⁶⁾。

3. 明治以降の三すくみ拳の展開

三すくみ拳はジャンケンや虫拳のような単純化されたシンボル表示で争う遊びと、狐拳およびその一種である藤八拳に代表される複雑な身体動作を伴うシンボルと連続するターンが生み出すリズムを楽しむ遊びに大別された。前者は子どもの遊びであり、後者は酒宴

の文化が育てた大人文化に属するものであった。しかし、狐拳は幕末から明治期にかけて子どもの遊びにも取り込まれていった。

明治期の東京で「幼児にありては普通の『ジャン拳』又は『虫拳』にて勝敗を争う位なるも、やや長じては、左の詞を各兒一声に唱えつつ『ジャン拳』をなし」ている様子が記録されている。年長者のジャンケンの唱句とは「一^{いつ}チエー^き来なせエ^{ちよびすけ}猪尾助さん、蛇の目の^{からかさ}傘三階で、四^しつちく^こ鉄砲五^ごウさいで、六^むねっぼうでジャン」という非常に長いフレーズとなっている⁽⁷⁾。この事例は単純化されたジャンケンとは別の遊戯法が子どもに採用されていたことを示している。

さらに「狐拳」も拳遊びのひとつに取り上げ、「唱句に合わせその^{ママ}景状を手真似にてなし、最後に名主、鉄砲、狐を随意に出すなり。」と説明している⁽⁸⁾。これは大人が熱中し、高度な様式化を果たしたものと同じでないにせよ、大人の遊び文化の強い影響を受けたものであることは間違いないだろう。紹介された唱句には「よいやさ」という幕末に歌舞伎の演目を通じて大流行した「とてつる拳」と共通の末句がみられる。また、同じく幕末の人気を博した拳遊び「三国拳」の唱句がほぼそのまま保存されていることがわかる。おそらく藤八拳のような厳格な様式の狐拳ではないが、明治期にも遊ばれ続けた大人の拳遊びが簡略化されたり、替え歌として変形しながら子ども達に遊ばれていった。

Ⅲ. 三すくみの普及と紙面子

1. メディアとしての紙面子

明治以降も大人の遊びを反映するように子どもたちに受け入れられた狐拳のシンボルを本格的に普及させたのは面子遊びであった。鉛面子の一部にすでに狐・庄屋・鉄砲のシンボルがみられるが、それが一般化するのには明治中期に始まる紙面子の流行であった⁽⁹⁾。幕末期には狐拳札、カルタ、双六のようなカードゲームあるいはボードゲームとして子どもに一定普及していた三すくみのシンボルは⁽¹⁰⁾、明治期に庄屋券とよばれる狐拳札やドンチッチ面子を経由して最終的には紙面子に印刷される形で収斂してゆく⁽¹¹⁾。

紙面子はそれ自体、明治・大正・昭和を通じて最も遊ばれた玩具であったが、板紙という素材と印刷技術の発達によって可能となった、子どもの嗜好を敏感に反映するメディアでもあった。武者、役者、軍人といっ

たその時代の人気キャラクターは、紙面子というメディアを通じて子どもたちに受け入れられてきた。雑誌の付録として人気のあった双六がゲームにとどまらず新時代の文物や倫理を学ぶための教材として機能したように、紙面子は新しい知識や興味の対象に触れるための窓口となっていった。キャラクターのプロマイドのようなものだけでなく、なぜなら、ことわざ、絵探し、字探し、西洋文明や戦争に関連するトリビアルなテキストやイラストなど、実に多様な形で知識、イメージそして倫理的メッセージを学習する機会となっていた。

2. 紙面子の中の三すくみ

紙面子に載せられた三すくみは明治・大正期には狐拳のシンボルが、昭和になると少しずつジャンケンのシンボルが採用されるが、狐拳は1980年代に紙面子が遊戯として終焉を迎えるまで残り続けた。全ての紙面子に三すくみがみられるわけではないが、狐拳のみ、ジャンケンのみ、狐拳とジャンケンの両方というパターンが存在する。

紙面子では「狐・庄屋・鉄砲」「狐・庄・鉄」といった文字による三すくみ表現が一般的であるが、中には絵画的表現も確認できる。大正期以降になると紙面子の裏面に、様々な文字・数字・記号・絵がスタンプされているものが現れる。図1は七福神のキャラクターが狐拳のポーズを取っている図柄である。これは紙面子に移植される過程で遊戯の身体性が脱落し記号化されていった狐拳が、辛うじて本来の姿を留めている例である。おそらくこの面子の裏面は、対面する二者が一斉に札を出し合ってシンボルの強弱で勝負を決める狐拳札あるいは庄屋券という三すくみの玩具と同様の機能を持っていたと考えられる⁽¹²⁾。狐拳の絵画的表現を採用した紙面子の割合は多くないため、無理に一般化することはできないが、このような三すくみ表現は当時の子どもが狐拳という大きな身体動作を伴う拳遊びの意味を少なくとも理解できたことの証拠だと言えるだろう。



図1 紙面子に見られる狐拳の図柄（大正期）

面子遊びの主流であった「起こし」（自分の面子をたたきつけて、相手の面子を裏返せば勝ちとなる）に対して、どの程度面子の図柄で遊ばれていたかははっきりしない。しかし、図柄で遊んでいたことを裏付ける資料を紹介しておく（図2）。これは図1の面子と同じシリーズで、裏の図柄違いのものである。大正時代は日清・日露戦争の影響で軍人の階級を利用した遊びが様々な形で行われていた。芥川龍之介の『少年』で遊ばれている行軍将棋を基にしたカードゲームなどがその例である。図2の面子は表に「伍長」の絵、裏面に「大佐」の文字が印刷されており、裏面に「伍長」と書き込みがしてある。これはおそらく、裏面の図柄を出し合って勝負を決める遊びをしていた子どもが、判定に不都合が生じないように書き直したのだと考えられる。当時の面子遊びが図柄を利用したカードゲームに利用されていた証拠と言えるだろう。



図2 訂正された図柄（大正期）

その後の面子の変化に伴い、狐拳の三すくみはより記号化されて具体的な身体動作や本来のシンボルが持っていた豊かなイメージを失ってゆく。その後ジャンケン図柄が狐拳図柄に替わって、あるいはそれと併存する形で紙面子に印刷されることになる。ただし、これをもって拳遊びの単純化・合理化の一例とすることには無理があるだろう。なぜならば、子どもたちは紙面子のジャンケン図柄でそれほど熱心に遊んだわけではないからだ。つまり、「起こし」に代表される道具としての面子の加工や操作に熟達することを通じて競い合う遊びに比較すると、紙面子という玩具の特性が可能にした表現や情報のパッケージは、非常に限定された場面でしか遊ばれなかったのである。

加藤は面子に記載されている記号や図柄が子どもたちにあまり遊ばれなかったのは、大人側が提供した遊びの要素に変化や発展性がなかったため子どもたちに受容されなかったと指摘する⁽¹³⁾。ここでは、子ども自身による遊び文化創造という主体的側面を強調する解釈を否定するわけではないが、遊び領域における大人文化と子ども文化の同時性あるいは共振性という問

題を指摘しておきたい。

以上のように、紙面子という新時代の玩具に採用された三すくみのシンボルはいつのまにかリアルな遊びとしての役割を終えていった。結局、ジャンケン遊びという独立した遊戯でのみ三すくみは継承され、狐拳のような複雑な遊びは途絶えてしまったのだろうか。次に現代における拳遊び自体を取り上げて検討を行う。

IV. 現代の拳遊び

1. ジャンケンの概要

加古は半世紀に渡りジャンケンの名称・掛け声・ルールなどを調査・収集しており、第二次大戦後のジャンケン資料としては最も充実したものとなっている⁽¹⁴⁾。ここではじゃんけん遊びを「先行役じゃんけん」「ジャン遊び」「独立型じゃんけん」の三種に分類している。「先行役じゃんけん」はジャンケンがジャンケン以外の遊びあるいは目的への導入的役割を果たしているもの。「ジャン遊び」はジャンケンがそれ以外の遊びの中に組み込まれているもの。「独立型じゃんけん」はジャンケンそのもので遊ぶものである。先行役が11種、独立形が10種、ジャン遊びが36種となっている。

現代ではジャンケン遊びの名称は全国的に「ジャンケン」に統一されていると思われるが、異名も存在する。加古の資料は採集時期が長期にわたるため現代と限定することはできないが、戦後のジャンケン名称として55種類が挙げられている⁽¹⁵⁾。また、柳田らの『分類児童語彙』にもいくつかの名称が記録されている⁽¹⁶⁾。ジャンケン自体が「ジャンケン、ボン」と遊戯名称と掛け声が重複しているわけだが、これらの異名も掛け声に由来すると考えられるものが多い。（「キッカッキョ」（群馬）、「チッチ」（長野）、「シュッケンドウ」（岐阜）など）。その他ジャンケンや石拳からの変化（「インジャン」※（福岡）、「イシケンギ」（宮城）、「ジンケン」（岡山・大分）、「ケン」（鹿児島）など）、手形に基づくもの（「イシバサミ」（岐阜）、「クイノ」（山梨）、「グンペンパ」（愛知）など）等に大別できるだろう。

2. 形状から連想された三すくみ

現代のジャンケンの手形は「ゲー、チョキ、パー」であり、通常は「石、紙、鋏」という石拳の具体的なイメージで把握されることは少ない⁽¹⁷⁾。しかし、ジャ

ンケン遊びの掛け声と結びつく形で多様な三すくみが存在する(表1)⁽¹⁸⁾。これらの三すくみは(1)形状からの連想によるもの、(2)「ゲー、チョキ、パー」の音声を転用したものに大別することができる。

表1 ゲー、チョキ、パーと対応する三すくみ

	ゲー	チョキ	パー
形状からの連想	石(岩、芋)	鋏	袋(紙、網、風呂敷、板、ゴザ)
	岩(石、にぎり他)	ヤリ	ヘラ
	タンク	鉄砲(ピストル)	バラシュート
	あめ玉	ローソク	風呂敷
	岩	蟹	あわび
	ダンゴ	お箸(櫛)	お皿
	オモリ	モリ	アミ
	つち	かま	むしろ
	ゴリラ	キリン	パンダ(カバ)
	消しゴム	鉛筆	ノート
うんこ	おしっこ	紙	
ゲー、チョキ、パーの音声の転用	グロンサン	チオクタン	ハイシー
	グリコ	チョコレート	バイン
	グス(ブス※)	チッキリ(ちぎり)	ハイヤ
	クロベエ	ちょびすけ	ベティ
	クロ(クロさん)※	ミキ(ミキさん)	ベテ(ベテさん)
	軍艦	沈没(朝鮮、ピストン、ちびす)	破裂(ハワイ)
	郡長さん	町長さん	班長さん
	グッドバイ	ジープ	ハロー
	グッド	チュー	ハート
	グラント	ジャンプ	トレパン

形状から連想されたシンボルは、「石拳」同様に具体的イメージを伴っており、ジャンケンとしては古くから存在してきたものである。子どもたちの間でジャンケンが広がるにつれて、石拳の持つイメージが横滑りしながら、その時代に応じた様々なシンボルに変化・定着していったのだろう。

形状に基づくシンボルのもうひとつの特徴は、子どもが普段触れているであろうものとの関連が強くみられる点にある。石が芋やあめ玉になり、紙が風呂敷やゴザになるなど、「石・紙・鋏」以上に具体的な生活感を持つものが採用されている。また、「おもり、モリ(鋸)、網」「槌、鎌、筵」など、その土地の労働を反映したり、「岩、蟹、鮑」のように生活風土と結びついたシンボルにも注目すべきであろう。このことは子どもの遊びに関する語彙が、日常接している、大人と共通の生活基盤と関連しており、子どもが大人社会と無関係に遊びを展開しているのではないことを示している。ただし、そのようなシンボルが現代に近づく

ほど見られなくなっていることをどのように解釈すべきかという問題が残されている。

このタイプのシンボルは比較的古い時期のものだと考えられるが、そうではない例が少数見られた。「ゴリラ、キリン、パンダ(カバ)」「消しゴム、鉛筆、ノート」「うんこ、おしっこ、紙」などである。これは独立したイメージとして成立したものではなく、ジャンケンのバリエーションである特定の遊び方の中で用いられるものである⁽¹⁹⁾。

どうぶつくん／ばんだ ばんだ ごりら／ごりら
ごりら きりん(長野)
べんきょうはっ／えんぴつ えんぴつ のーと／
のーと のーと けしごむ(岩手)

このタイプのジャンケンでは掛け声が大きな役割を担っており、先攻の声につられて同じ手形を出してしまうことも多い。単なる確率の勝負ではなく、駆け引きや相互作用を通じて勝負をコントロールすることが可能なゲームだといえる。通常の「じゃんけん、ぼん」は掛け声とシンボルは一致しないが、この遊びは3回の発声のそれぞれにシンボル名を呼ぶ。時代に応じた新しい三すくみシンボルが生まれ出されていく素地がそこに存在する。どんな名前と呼ばば楽しむことができるのか。その欲求に対するひとつの回答が形状から連想された三すくみだと言えよう。

3. 音声を転用した三すくみ

三すくみのもうひとつのバリエーションは「ゲー、チョキ、パー」の音声を転用したものである。ゲーは「グ」、チョキは「拗音や促音を伴うチ、シ、ジ」、パーは「ハ、パ、ペ」などで始まる別の単語に置き換えられている。これらのシンボルは石拳のイメージとは断絶している。これは音声転用タイプのシンボルが、「石・紙・鋏」の形状から自由になったことを意味している。そのため、子どもの興味の対象と様々な形で結びつき、表現の幅も広がっている。形状から連想したものと比較しても、どの時代のどのような事象やキャラクターと関連しているのかがわかりやすいものも多い。「グロンサン、チオクタン、ハイシー」は1960年代に発売されたドリンク剤であり、円谷プロの子ども向け特撮番組やアニメ「風のフジ丸」の番組スポンサーにこれらの製薬会社がついていたことから、当時の子どもにとって身近な存在だったのであろう。

「クロ、ミキ、ベテ」はそれぞれ田川水泡作「凸凹

黒兵衛の主人公]、「ミッキー・マウス」アメリカのアニメ映画のキャラクター「ベティ・ブープ」を意味している。全て戦前の日本で親しまれており、70歳代の人からこの三すくみ名称で遊んだエピソードを聞くことができた。ただし、本人は本来のキャラクターの意味がわからなくなっており、地域や世代を超えて広がる間に意味の本体が喪失し、音声表現のみが時に変形しながら継承されるという子どもの遊び文化の特徴がよく現れている。ちなみにこのエピソードでは「ベテさん、クロさん、ミキさん」という使い方があり、本来人間や擬人化された動物というキャラクター由来のシンボルを女兒らしい表現に残している。

「軍艦、沈没、破裂」は戦争の記憶の直接的反映である。ハワイや朝鮮といった戦争を通じて関連の深い地名も取り込まれている。「グ、チ、ハ」で始まる言葉でひとまとまりのグループを形成する際に、戦争が子どもにとって身近なイメージの源泉となったのかもしれない。ただし、このような戦争に関連する遊びは明治以降、学校遊戯の場において数多くのバリエーションが生み出され、それが子どもの日常的な遊びに取り込まれてきたことを考慮すべきであろう⁽²⁰⁾。戦争イメージに基づく三すくみ遊びを子どもの発明であると単純に指摘することはできない。

4. 軍艦ジャンケンと三すくみイメージ

ここで取り上げた「クロ、ミキ、ベテ」「軍艦、沈没、破裂」は先述した柳拳と同様、三すくみの強弱で争うのではなく、同じ手形を出させるか／出してしまうかを争うものである。通常のジャンケンが同時行為なのに対し、軍艦ジャンケンタイプは勝敗によりターンが入れ替わる交互行為パターンを持っている。そのため先攻側の攻撃の意識はより明確となり、後攻側は沈黙で応える受動性が目立つことになる。現在でも遊ばれる軍艦ジャンケンでは3回目の発声が特に大きく行われ「ぐんかーん」「ちんぽーつ」「はーれつ」のようにアクセントや長音化によって強調する場合は観察される⁽²¹⁾。また、軍艦が沈没したり破裂したりと派手なイメージを喚起しやすいことも、時代を超えて遊ばれ続けている原因のひとつであろう。

軍艦ジャンケンタイプで今も人気のあるジャンケン遊びに「ぐりん、ぱりん、ちょりん」がある。これは「グリーンピース」「どんぼっぱ」などいくつかの名前で呼ばれるが、軍艦ジャンケン同様全国的に普及している。「ぐりん、ぱりん、ちょりん」は3回連続の掛け声である。「グリーンピース」「どんぼっぱ」は最初に先

攻／後攻を決める際に唱えるジャンケンの掛け声である。最初の掛け声をジャンケン遊び自体の名称とすることはしばしばあり、軍艦ジャンケンの別名「かいせん（開戦）」の場合と同じである。

「ぐりん、ぱりん、ちょりん」は「ゲー、チョキ、パー」の変形であり、特定の対象を持つシンボルではないため表1に取り上げなかった。しかし、軍艦ジャンケンタイプとしては興味深い特徴を備えている。軍艦ジャンケンが3声目に激しく発音される例を紹介したが、「ぐりん、ぱりん、ちょりん」は語尾を「りん」で統一することで激しさよりも発音のおもしろさが強調されている。三すくみが本来持っていた具体的イメージから遠く、音の連続による響きを楽しむ意味合いが強い。軍艦ジャンケンタイプの「きりもとはりす」は、通常1種類のシンボルが提示される代わりに、2つワンセット（同種の繰り返しでも異種の組み合わせでもよい）が3回で合計6つのシンボルが展開する。この複雑なジャンケンでは個々のシンボルを正確に追いかけることは難しく（7音ワンセットの第1音と第5音だけを3種の中から任意に1つ選択してあてはめる）、先攻／後攻とも複雑さ自体を音の響きやリズムに同調することで楽しむ遊びであると思われる。

このように軍艦ジャンケンというルール上は同じジャンケン遊びに分類されながらも、三すくみのシンボルが具体的なイメージを強く持つ場合と、その結びつきが弱い場合とで遊びの質が変わっている様子がうかがえる。

V. 三すくみの演技性・身体性

1. ウルトラジャンケンの演技性

ジャンケン自体がさらに複雑化した遊びに「ウルトラジャンケン」「ビームシュワッチ」と呼ばれるものがある。ウルトラマンを三すくみシンボルに採用していることから1960年代以降のものだといえる。ウルトラジャンケンのルールは以下の通りである⁽²²⁾。

<先攻／後攻決め>

(唱句：先攻)「じゃんけん、ほい、ほい」(動作)「ほい、ほい」で右左の順に拳を出す。

(唱句：先攻)「どっちひくの、こっちひくの」(動作)「こっちひくの」で任意の拳を引く。

(結果) 残された拳によりジャンケンのルールで勝ち負けを決め、勝ちが先攻となる。

<掛け合い>

(唱句:先攻)「あんた、ちょっと、馬鹿ね」(動作)
相手を指した指を上下させながら。

(唱句:後攻)「あんたより、ましよ」

<勝負>掛け合いからそのまま連続して開始される。
(唱句:先攻)「ビーム、シュワッチ」(動作)「ビーム」
で拳を握った前腕部を「糸巻き遊び」のように交互に
回転させ、「シュワッチ」で任意の三すくみポーズを
取る⁽²³⁾。

(結果)先攻と後攻のポーズが一致すれば先攻の勝ち。
3回連続一致しなければ後攻の勝ち。

連続したゲームは「ビーム、シュワッチ」部分から繰
り返される。

ウルトラジャンケンの祖型が軍艦ジャンケンであろ
うことは想像できるが、<先攻/後攻決め><シンボ
ル合わせ>という要素に還元できない特徴を持ってい
る。ひとつは遊び全体の複雑化・冗長化である。軍艦
ジャンケン各種が先攻/後攻を決める導入部分のごく
短く、遊びの中心が勝負を決するパートに集中してい
るのに対し、ウルトラジャンケンは導入が非常に長い。
両手で2種類の拳を出し(両手を交差させる場合もあ
る)、自分と相手の手を確認しながら一方の拳を残す
という戦略性の高いジャンケンである。両手提示(じ
ゃんけん、ほいほい)、確認・判断(どっちひくの)、
最終手形提示(こっちひくの)という部分だけでも独
立したジャンケン遊びとして成立する。

その後すぐに勝負パートに移行せず、掛け合い部が
存在することは重要である。ジャンケンが他の遊びと
接合した場合、このような掛け合いをとる例が他にも
ある。「おちゃらか」はその代表的なものである。

「おちゃらか、おちゃらか、おちゃらか、ほい
(ジャンケン)」

「おちゃらか、勝ったよ/負けたよ、おちゃらか、
ほい(ジャンケン)」

「おちゃらか、あいこで、おちゃらか、ほい
(ジャンケン)」

「おちゃらか」は、勝者が両手を上に挙げた姿勢を
とりながら「勝ったよ」と唱え、敗者は同じタイミン
グで、両手を下げて俯きながら「負けたよ」と唱える。
アイコンは両者とも腰に手を当てるなど同じ唱句と姿勢
を行う。これはジャンケンの勝負が決まって遊びが完

結せずに、さらに進行する中で、勝者と敗者の役割演
技の要素が見られるものである。

「おちゃらか」のデフォルメされた姿勢を通じた勝
敗の提示に対し、ウルトラジャンケンは勝者から敗者
への侮蔑のセリフという形をとる。このような役割演
技は勝負の確認であるのに留まらず、参加者の感情を
遊びに深く関与させるのに役立つ。ウルトラジャンケ
ンの優越感に満ちた表情と指さし動作が敗者のくやし
さを引き出すことは、観察者にもよく伝わってくる。
この「小さな喧嘩」をジャンケン遊びに取り入れるこ
とは、勝者/敗者を交代しながら連続する遊戯に子ど
もを引き込んでゆく。このようにウルトラジャンケン
という遊びは、ジャンケン遊びの本質である単純さや
合理性とは逆に、ルールを複雑化させ余分な要素を導
入することで成立していることがわかる。

2. ウルトラジャンケンの身体性

演技性と関連しながらウルトラジャンケンの複雑性
を支えるもうひとつの要素は身体性である。演技性
における指さし動作については既に指摘したが、最もそ
の特徴が明確になるのは最終部分のポーズである。掛
け声の「ビーム」は三すくみポーズがいずれもウルト
ラマンやウルトラセブンといった人気キャラクターの
ビーム攻撃(それらは必殺技として位置づけられてい
た)であることと対応し、「シュワッチ」はウルトラ
マンが勝利の後に飛び立つ際の掛け声である。3ポ
ーズはいずれも手形だけでなく腕全体を使う。そして
キャラクターが実際にテレビで活躍する姿を写し取っ
ているため、腕の形ではなくその配置も含んだ身体動
作を行う。

拳だけでなく、腕、足、口、顔、舌、尻、足の指、
全身など多様なジャンケンが存在するがこれらは通
常、手形のジャンケンの代用として遊ばれる。シンプ
ルなジャンケンや軍艦ジャンケンなどに用いられる例
があるが、ウルトラジャンケンのように複雑なものは
少ない。ジャンケンにとっての身体性は役割演技への
関わりを増大させ、勝負以外の滑稽さといった楽しみ
方の幅が広がる。また、身体動作が大きくなるほど、
一定のリズムでポーズを決めることが難しくなり、ダ
ンス遊戯のようなおもしろさを感じられるのかもしれ
ない。

ウルトラジャンケンのポーズは他の身体を使うジャ
ンケン同様、<グー、チョキ、パー>の形状からの連
想である。自分が石のように縮こまり、紙のように広
がるという、石拳のイメージを身体で表現できるとい

う点では、石拳よりも狐拳に近い性質が見られるのである。

VI. おわりに

狐拳に代表される三すくみの遊戯は近代以降、石拳・ジャンケンの単純明快さと合理性に征服されたように見える。本稿では触れなかった「決めごとのジャンケン」が最も一般的な機能だということを考えてもそれは明らかだろう。西洋のコイントスのように、日本ではジャンケンが使われ、人々はそれを正当な根拠のある秩序形成行為と見なしている。これは子どもに限らず、大人にも普及している⁽²⁴⁾。

一方で、紙面子の図柄へと移植された狐拳はその身体性を喪失し、ジャンケン図柄とオーバーラップしながら単純な強弱関係の三すくみシンボルへと変質していった。このような変化は子ども自身による主体的選択過程だけでなく、社会全体が合理的選択・判断を迫られる新しい秩序へと移り変わっていったこととおそらく関連している。その際に、学校教育が一定の役割を果たしたのではないかという問題については今後の課題である。

現代の子どもたちにとって拳遊びはジャンケンのみという状況が、複雑な三すくみ遊びの合理化の結果であったのかという点については、いくつか異論の余地があった。ひとつには三すくみのイメージそのものが「グー、チョキ、パー」以外にも広がっていたという点である。これは現代に近づくほど、形状からの連想一特に日常生活の実感との関連を予想させるようなものは減少しているように思われる。しかし、テレビ番組やCMといった新しい生活実感に基づくイメージが形成され、それは以外にも長い年月に渡って保持されていた。今後、ゲームやインターネットを中心に子どもとの接点が拡大すると予想されるニューメディアが新たな三すくみイメージを生み出す可能性もある。

ジャンケンは社会文化的状況の影響のもとに多様な三すくみシンボルを産み出してきた。日常的に理解できるシンボルが採用されることで、ジャンケン遊びは子どもたちにとって常に新鮮な感覚で受け入れられてきたのだろう。シンボルがもたらす新たなイメージは、役割の強弱関係にとどまらず、掛け声や身体動作といったより複雑な遊び要素と結びついていく。軍艦ジャンケンやウルトラジャンケンのように、戦略・役割演技・身体性といった要素を取り込みながら、複雑

さ自体を楽しむものがその一例である。ジャンケン遊びに反映された社会文化的要素は、単純化されたグー・チョキ・パーに比べ大きなイメージの拡大をもたらし、それがジャンケン遊びを演技性・身体性の点で複雑なものにしたのだと考えられる。

ジャンケンは単純で合理的な遊びである。それゆえ、容易に他の遊びと接合することができる。秩序形成のツールとして、ジャンケン自体を楽しむ複雑な遊びとして、リズムや同調を楽しむための一要素として、これからも子どもの遊び文化に重要な位置を占め続けるだろう。そのようなジャンケンの性質を検討することを通じて、子ども文化とより大きな社会文化的状況の関連について何らかの知見を加えることができると考える。また、これらのジャンケンは伝統的な歌遊びや手合わせ遊びなどとの関連も含めて検討が進められるべきだろう。

<注>

- (1) たばこと塩の博物館 (1999) p.15。
- (2) リンハルト (1998) p.100。
- (3) 柴村 (1810=1971)。
- (4) 狐拳は三すくみ拳の中で出現率が突出している。リンハルト (1998) p.86、p.90。
- (5) 松本 (1997)。また昭和16年までに24種の正拳の基準型が成立していたという (リンハルト (1998) p.168)。
- (6) もちろん全ての狐拳がこのような高度に様式化された遊びとして受容されたとは考えにくい。多くの場合は、酒席でのくだけた雰囲気での運用だったと思われる。いずれにせよ、子どもが遊ぶには複雑な遊戯である。
- (7) 大田 (1901) pp.52。
- (8) 大田 (1901) p.52。
- (9) 杉谷 (2010)。
- (10) リンハルト (1998) pp.256-258。
- (11) たばこと塩の博物館 (1999) pp.102-107。
- (12) 同様に十二支の動物が狐拳を打つポーズがスタンプされたものもある。鷹家 (1991) p.33。
- (13) 加藤 (1996) pp.92-93。
- (14) 加古 (2008)。
- (15) 加古 (2008) pp.51-52。
- (16) 柳田・丸山 (1975) pp.277-279。
- (17) 通常のジャンケンをどのようなシンボルとしてとらえているのかについて、以下のアンケート回答を参照。「子ども向けの雑誌で「カミ、ハサミ、イシ」というのを

知りましたが、暗号化して定着した「ゲー、チョキ、パー」に比べ、頭の中で翻訳し、再度「ゲー、チョキ、パー」に置きかえるわずらわしさのせいか、「紙、鉄、石」という決まり手を実際に聞くことはありませんでした。」(杉谷2008年調査。59才、男性)。

- (18) 加古、中田、古島、柳田・丸山および杉谷の調査資料(※を付したもの。調査期間:2008年～2011年。対象者:9歳～79歳の男女。調査地:福岡県。調査方法:アンケート、面接、観察)による。杉谷の資料は文献資料と重複の無いもののみ記載した。
- (19) この遊びは、二名ひと組で、まず先攻後攻を決める(特定の掛け声を伴うジャンケンによる)。次に先攻が三すくみのシンボルを3回連続唱えながら手形を出す。その際、先攻の発声・手形と同時に後攻も自由に手形を出す(発声はしない)。先攻による3回目の発声・手形と同じシンボルを出すとは後攻の負けとなる。違ったシンボルを出すとは後攻の勝ちとなる。後攻が勝つと先攻と役割を入れ替える。加古の分類「かけあいジャン」「出せ出せじゃん」は、東京の「柳拳」、関西地区の「バラ拳」と関連が深い。松本(1997) p.35。
- (20) 杉谷(2011) 参照。明治以降に輸入された西洋の遊びをベースにしながら、様々な戦争遊戯が地域の子どもの遊びとして定着した。「陣取り」が地域ごとに「チャンチャゴマ」「シロツキ」のようなローカルネームとして根付いた事例がそれにあたるだろう。茨城民俗学会編(1970) p.195。
- (21) 大正時代の軍艦ジャンケン「グス、チス、パス」の記録には「半分、声でおどかさうなので、長引くほど声を張り上げるため、町内一帯にひびき渡った。」とある。三船清(1977) p.125。
- (22) 杉谷2004年調査による(小学校5年生、女子、福岡県)。
- (23) 終末部分のポーズは、<ゲーに相当する、指をそろえた両手を胸の前で交差するもの>、<チョキに相当する、指をそろえたチョキの両手を額の上に置くもの> <パーに相当する、指をそろえた右手の脇をしめて立て、指をそろえた左手の甲を上に向けながら、右肘の下に直交させるもの>から成る。ゲーは特撮テレビ番組「ウルトラマン」のスペシウム光線、チョキとパーは同シリーズ「ウルトラセブン」のエメリウム光線とワイドショットという必殺技のポーズであり、放映当時の子どもがごっこ遊びで親しんでいたものである。調査時の子どもたちはこのルーツを全く知らなかった。
- (24) 陳・ジェーソン(1994)。

<引用・参考文献>

- 青木正美 1990, 『昭和の子ども 遊びと暮らし』 文昇堂
- 茨城民俗学会編 1970, 『子どもの歳時と遊び』 第一法規出版
- 江橋崇 1993, 「庄屋券・紙メンコの誕生について」『人形玩具研究』三, 日本人形玩具学会
- 江戸子ども文化研究会編 1993, 『浮世絵のなかの子どもたち』 くもん出版
- 大田才次郎 1901, 『日本児童遊戯集』 平凡社
- 加古里子 2008, 『じゃんけん遊び考』 小峰書店
- 加藤理 1996, 『めんこの文化史』 久山社
- 酒井欣 1934, 『日本遊戯史』 建設社
- 柴村盛方 1810, 『飛鳥川』(日本随筆大成編集部編1974, 『日本随筆大成』第2期10) 吉川弘文館)
- 渋谷青花 1966, 『浅草っ子』 毎日新聞社
- 杉谷修一 2010, 「庄屋拳の記号化過程－紙面子との関連を中心に－」『西南女学院大学紀要』 vol.14, pp.9-16
- 杉谷修一 2011, 「明治後期の小学校における戦争遊戯の成立過程」『西南女学院大学紀要』 vol.15, pp.45-54
- 鷹家春文 1991, 『めんこグラフィティ』 光琳社
- 多田敏捷編 1992, 『おもちゃ博物館4 めんこ・ビー玉』 京都書院
- 谷川健一編 1996, 『子供の民族誌』 三一書房
- たばこと塩の博物館 1999, 『拳の文化史 ジャンケン・メンコも拳のうち』 たばこと塩の博物館
- 陳 省仁, R. R. ジェーソン 1994, 「文化心理学に向かって: ジャンケンについての研究を通して」『乳幼児発達臨床センター年報18』 pp.45-52。
- 中田幸平 1970, 『日本の児童遊戯』 社会思想社
- 半澤敏郎 1980, 『童遊文化史』 東京書籍
- 日高良廣, 前原隆綱 2006, 『奄美のわらべ歌と遊び』 1 (与論島・沖永良部島・徳之島編) 南方新社
- 古島敏雄 1982, 『子供たちの大正時代』 平凡社
- 増田靖弘他編 1989, 『遊びの大事典』 東京書籍
- 松本吉弘 1997, 『東八拳をお楽しみ下さい: 江戸の花』 近代文芸社
- 三船清 1977, 『神戸の遊びと遊び歌: 大正・昭和の兵庫かいわい』 のじぎく文庫
- 柳田国男, 丸山久子 1987, 『改定分類児童語彙』 国書刊行会
- セップ・リンハルト 1998, 『拳の文化史』 角川書店
- ※掲載された紙面子はいずれも杉谷所蔵。

Structure of San-Sukumi and Symbols in Janken Game

Shuichi Sugitani

<Abstract>

Janken is one of the most popular children's games in Japan. The janken game spread among Japanese people after the Meiji era. Although the exact origin of it is unknown, janken is categorized as a "san-sukumi (three-cornered deadlock) ken (fist) game" that the players display one of three hand-signs. In the Tokugawa period, a lot of Japanese played "kitsune (fox) -ken" which is one of the san-sukumi kens and not only uses fist and finger, but whole body gestures.

Why was janken replaced in kitsune-ken? Previous studies of janken have assumed that children chose the simplicity and rationality of janken. This paper discusses the current activities in children's janken games in the light of the structure of san-sukumi and symbols which are used in the games.

Though kitsune-ken was not gradually played as modern society matured, its symbols; fox, shouya, and gun, were transplanted to a paper menko. Paper menko gamse, which were played as card games, had an impact on these symbols. As a result, kitsune-ken gradually lost embodied images which were held at first.

We can classify current janken's symbols into one of two categories; symbols associated with the form of "gu"(rock), "choki"(scissors), or "pa"(paper), and sound-alike symbols with a different meaning. Of the former, these are symbols related to the life circumstances of children. The latter seems to have a tendency to combine with symbols far from the originals.

It is one of the main features of "gunkan(warship) janken" that participants want to beat each other by controlling their utterances. "Ultra janken" gets more complex. It has three parts to the game; choose an attacker from among two alternatives, exchange of cliché, and the determination of the winner through the whole body gesture game. This game's complexity has some reference to role-playing and the embodiment through an interaction. These characteristics of the janken games variations show that the history of janken is not necessarily a process of rationalization and simplification.

Keywords: janken, kitsune-ken, san-sukumi, symbol, game