

# 遊びとは何か

## —古代の「遊」を手がかりに—

人間社会学部 スポーツ健康学科  
中道厚子

2013年度秋、本学スポーツ健康学科は、博物館展示「スポーツの進化—あそびからオリンピックまで」を担当する。国立競技場の建て替えを前に、収蔵品を移動する東京の秩父宮記念スポーツ博物館からはオリンピック関連資料を、ミズノ株式会社からは最先端資料の提供を得て、スポーツの進化を歴史的な流れ・質的な変化・地域的な広がりなどを小学生にもわかるよう、展示しようとしている。

本論はこれを機会に、展示タイトルに関するキーワード「遊び」について、その本質に近づくことを目指す。

### 1. 「遊び」とは何か

老若男女を問わず、生涯を通して一度も遊んだことがない人はいない。全ての人は確かに「遊び」を知っている。だから「遊び」とは何かを問われれば、その答えは容易に見つかりそうに思える。おそらく多くの人は、早速自分の遊んだ経験を思い起こし、そこから答えを引き出そうとするのではないか。それは子どもの頃の記憶かもしれないし、昨日仲間と楽しんだ記憶かもしれない。しかし、様々な遊びの記憶を並べれば並べるほど、それらに共通する本質を言葉で表現することが難しいことに気付く。

その原因は、「遊び」が個々の体験として記憶されており、それを客観化する用意ができていないことによる。その「遊び」の体験

自体も、時と場合で異なる様々な要素をはらんでおり、例え同じ瞬間に同じ「遊び」を共有したとしても、人によって、その体験の中身は異なる。そうした「遊び」の主観的特性に気が付き、その本質を言語化しようとしても、そのあまりにも広い多種多様性ゆえになかなか整理できない。本論は、「わかっているようで、言葉にし難い」それが「遊び」の正体であることを謙虚に認めつつ、先人の知恵を借りながら、その本質に近づくことを目指す。

### 2. 「遊」という文字から

最初の作業として、「遊」という文字にこだわり、その意味を明らかにする。

「遊」を、古代漢字研究の第一人者である白川静の『字統』で引くと「声符は旂(ゆう)。旂は氏族の旗を建てて、外に旅することを示す字で、遊の初文。(中略)すべて自在に行動し、移動するものを遊といい、もと神霊の遊行に関して用いた語である。わが国の遊部(あそびべ)が、喪祝として神事に与るものであったことは、「遊」の古義をなお存するものである。遊君・遊女なども、もとは神につかえるものであった。うかれ・遊びは、すべて人間的なものを超える状態をいう語であった。また「あそぶ」という語も、神遊び(かみあそび)が原義であり、「あそばす」という敬語もそこから生まれる。神とともにある状態を言う。(後略)」<sup>1)</sup>と記されている。

この説明を読む限り「遊」がもつ意味は、現代の「遊び」とはかなり違った印象を受ける。我々が通常「遊び」という言葉を使うときに、神を意識することはほとんどない。

現代に生きる我々は、人類の歴史からみると瞬間とも言える短い期間に、急激な科学の進歩を実現し、それと引き換えに神から遠ざかってしまった。その中で「遊び」も、原初に込められていた神との関わりは抜け落ちてしまったように見える。しかしだからと言って、今「遊び」の本質をさぐるとき、原初の「遊び」に本来託されているかもしれない要素を、過去のものとして無視することはできない。

まず「遊」の字に子という文字が含まれることに注目したい。同じように移動を示す「旅」<sup>2)</sup>という字には子ではなく人が2つ使われている。『字統』の「子」<sup>3)</sup>には、「子ども」の意味しかない。最初に引用した『字統』の「遊」の説明「旂は氏族の旗を建てて、外に旅することを示す字で、遊の初文。」に注目すると、氏族の旗を建てるのは誰でもよい「人」ではなく血のつながった「子」孫を表わしていることになる。

黄曉芬はその論文<sup>4)</sup>で、後の漢字につながる記号が発生した6000年前の中国の遺跡資料を元に、自然神や天神よりも祖霊神が重視されていたことを紹介している。また「遊」の字源にある「旗」を理解する手掛かりとなる記述として「仰韻文化の墓地で見つかった乗龍昇天の意匠はその後の槨墓にも受け継がれ、長く続いたことが多くの考古資料より判明している。例えば、旌旛帛画は葬送行列の先頭に掲げる旗として用いられたもので、埋葬行為が終わった後、棺蓋の上にかけて被葬者の

昇天を祈願したものである。」<sup>5)</sup>がある。当時は人が亡くなると、その魂は龍などの動物に導かれて祖霊となると考えられていた。子孫は死者が祖霊となることを願って、死者がその動物に乗って天界へ向かう絵柄の旗を作り、それを掲げて死者の魂を送った。黄はその後の魂について「死んで神になって昇天した祖霊＝精魂が時々点から降りてきて、現世の子孫に影響を与えると強く信じていたため、祖霊＝精魂を迎えて祀る様々な祭祀儀礼を継続的に実施する場所が必要とされていた。」<sup>6)</sup>として、祖霊となった魂は行ったきりではなく、時々天からもどってくることを紹介している。「遊」という漢字は、こうした中国古代の死生観の中から生まれた。

次に、最初に紹介した『字統』の「遊」の説明文の後半にある「わが国の遊部（あそびべ）が、喪祝として神事に与るもの」に注目して、中国から入って来た「遊」という文字が、わが国にどのような意味をもちながら根付いたかを理解したい。

古義の名残りとしてあげられている「遊部（あそびべ）」は、広辞苑によると「古代日本の部民の一つ。天皇の葬礼の際に、棺や祭器などを用意し、殯宮（あらかのみや）で呪術的な神事を行うことを職とした。」<sup>7)</sup>とある。「喪祝」の「喪」<sup>8)</sup>は、死者に対する哀哭を示し、「祝」<sup>9)</sup>は人の口をもって神にかかわる男性をさす。死者の祭事に「祝」の字が使われていることは、現代の我々には大きな違和感をもたらすが、「祝（いわ）う」は「斎（いわ）う」<sup>10)</sup>で、共にその死者のために邪気を払うという意味をもつことが、前述の『字統』で説明されている。その名残りとして、我々は現代でも葬儀場を斎場と呼んでいる。これ

らを総合すると、「遊部」は、天皇の死に対して、葬礼を整え、哀哭と共に邪気を払い、祭事を行う特殊な集団であったことがわかる。

これら遊部が天皇の死に果たした役割を理解するために、古代の人々の死生観を確認しておきたい。佐藤弘夫はその著書で「古代人は、人間を靈魂と肉体からなる存在と考えていた。その二者は容易に分離することが可能であり、魂が遊離すればその人物は仮死状態に陥った。無意識のうちに、魂が身体から離脱していくこともあった。魂の離脱を防ぐために、生前からことあるごとに魂を肉体に封じ込める儀式を繰り返す必要があった。」<sup>11)</sup>とし、死者に対して再度魂を肉体に封じ込める儀式を尽くしても魂が戻らないときに、初めて死が確定すること。亡くなって間もない死者の魂は荒々しい力をもった恐るべき存在であり、この魂を鎮め浄化し死者の国へ送ることは、残された者にとっても重要であったことを指摘している。こうした儀式の中心をなす「遊部」は、最高権威者である天皇でさえ免れない「死」の際に、楽器演奏や歌・踊りなどを含む神事をもって、肉体から遊離した魂を長い期間にわたり呼び戻すよう努め、遊離確定後は魂の浄化と鎮静さらに昇天を促す呪術のスペシャリストとして存在したと思われる。

「遊」を生んだ古代中国の死生観と、「遊」を取り入れた古代日本の状況を遊部という職業を通して見た。その結果、死者の魂は浄化された後、黄泉の国のような死者の国に戻り、次の生まれ変わりまでの間を過ごすと考えていた古代の人々の間で、「遊」は肉体から容易にしかも自由に肉体から抜け出していく魂の動き・現世と死者の国を往来する魂の移動

の状況を表わす言葉として用いられていた。

### 3. 「遊」の変化—祀りから祭りへ

原初の「遊」は、今日の「遊」へとどう変化してきたのだろうか。日本国語大辞典で「あそぶ」<sup>12)</sup>を引くと、冒頭に「一 興のおもむくままに行動して楽しむ。神事に伴う舞樂を行うことがもとと言われているが、広く楽しむ行動をいうようになり、現代では、多く子どもが遊戯する、大人が運動、行楽、遊興などすることをいう。」とあり、万葉集、古今集、古事記など多くの作品における具体的な用法があげられている。「あそび」<sup>13)</sup>では「(動詞「あそぶ(遊)」の連用形の名詞化) ①おもうことをして心を慰めること。狩猟・酒宴や行楽・遊戯などで楽しむこと。」に続き10項目にわたって、その意味を説明している。

「2.」で述べたように原初の「遊」には、肉体から離れて天に向かったり、祖霊となって戻って来る魂の動きが込められ、この魂を鎮めたり・浄化させるために、祭祀が必要となった。当初の祀りは、魂のための神事であり舞樂を行うことであった。自然災害やはやい病など、現世を生きることが容易でない時代であればこそ、神への依存度は大きく、祀りは現代よりはるかに重要であったであろう。

しかし人類は進化する中で、社会や生活が豊かになって来ることと引き換えに、神へ依存度を下げ、特定の人だけが関与した遠い神への「祀り」は、もっと人に近い「祭り」へと変化していった。かつて神のためだけにあった音楽や舞は、人の楽しみの対象として分化・発展していき、現代ではもはや神の存在は忘れ去られたかのようにさえ見えるものもある。

ともすれば消え去り忘れ去られかねない「神」の再発見に、民俗学研究が果たした役割は大きい。民俗学者であり新聞記者でもあった牧田茂は、その著書で柳田国男と折口信夫の間にあった「祭り」の微妙な相違を「柳田は神に対して、人がいますがごとく仕えることが「祭り」だというのに対して、折口はその神と人との間に「神意を宣（の）る」ものの存在することを考えているのである。」<sup>14)</sup>と指摘している。日本民俗学の基礎を築いた2人の巨星は、共に祭りの神を祖霊としながら、柳田はその神に仕えること全体を、折口は神に仕える行為に注目し、祭りに込められたものを見ていた。人々の営みの中に深く神を問う民俗学研究のこうした成果が、各地で埋もれかけていた祭りの大元である「神」を発掘し、我々が祭りと現代の遊びとの関連をたどることを可能にしている。さらに牧田は別の論文<sup>15)</sup>で「今日私達の間で行われている遊戯や競技などは、そのほとんどが起源的には信仰から出て来た」とし、博打（ばくち）ですらかつては寺や祭りと深く関わっていたことも指摘している。

哲学者でありながら『古代日本の遊びの研究』を十数年にわたる研究の成果として著した荻野恕三郎は、その終章で、折口の「遊びは日本の古語では鎮魂の動作なのです。楽器を鳴らすこと、舞踊すること、または獣狩りをする、鳥、魚を取ることもあそびという語で表わしていますが、これは鎮魂の目的であるからです。鳥や獣を獲ったり、魚を釣ったりするのは悦ぶためだという風に解釈されますが、そういう生物が人間の靈魂を保存しているから、靈を迎えて鎮魂するわけなのです。或は歌をうたうということも、そうする

ことによって神聖な靈魂が発動して人間の身体の中にはいると見たので、楽器の演奏もそうなのです。従って、田遊びも田の上で行われているところの一つの鎮魂の動作ということになるのです」<sup>16)</sup>を引用し、遊びの本質を鎮魂に見出した折口説の卓越性を称賛し、遊びの理解の指標と位置付けている。

さらに荻野は、この遊びの鎮魂性を民俗学のように人間の世界に限ってしまわず、神との一体化、神々の遊びを模した<神ごっこ>に広げ、「遊びにおいて人は人間でありつつ、人間の枠をこえるということでもある」<sup>17)</sup>とした。また「人間におけるすべてのことは、単に人間のわくのなかだけのことではない。同時に、直ちに、宇宙性を持ち、宇宙における諸現象に関わりをもつ。」<sup>18)</sup>として、1日（太陽が昇り・沈む）、1年（春→夏→秋→冬と移り、また春がめぐりくる）、一生（生まれ・死ぬ）といった、人間をめぐるリズムもまたその宇宙のリズムの中にあることにふれ、遊びは、そうした宇宙のリズムが停滞し不安定になり衰弱したときに、安定化し活力を与え強化されるために行われるものとしている。荻野の宇宙に広がる指摘については、本論の後半で再度ふれたい。

#### 4. 海外の「遊び」論

遊びとは何かを問うとき、無視することのできない海外の文献がいくつかある。最初にホイジンガの『ホモ・ルーデンス』を取り上げる。「遊び」について書いている文献に最も多く登場するのが彼の理論である。「遊びは文化より古い」で始まる彼の著書を翻訳した高橋英夫は、「遊び論」が登場した背景に、1930年代の近代社会の様々な行きづまりとそ

れから脱出すべく生まれた反近代の流れがあったことを指摘している。<sup>19)</sup> ホイジンガは、歴史学だけでなく言語学をも駆使し、文化現象、言語研究、競技・競争、法、戦争、詩・戯曲、哲学、芸術、歴史的変遷、スポーツとその本質につながるものを並べ立てて、「遊び」の基盤には文化があり、文化の基盤には「遊び」があることを「真面目」に証明しようとした。彼が、祭祀についてふれている部分を紹介する。「原始共同社会は現世の幸福の保証を手に入れるのに役立てようとして、さまざまな神聖な行事、奉獻とか、密儀とかを行っているが、これらは言葉の最も真実な意味で、純粹な遊びとして行われている。

しかも、文化を動かすさまざまな大きな原動力の起源はこの神話と祭祀の中にあるのだ。法律と秩序、取引と産業、技術と芸術、詩、哲学、そして科学、みんなそうである。それらはすべて、遊びとして行動するということを土壌として、その中に根をおろしている。<sup>20)</sup> さらに彼はこの本の始め (p.55) と終わり (p.428) に、プラトンの『法律』から「人間はただ神の遊びの具 (玩具) になるように、というので創られたのです。これこそが人間の最良の部分ですね。だから人はみな、男も女もそういうあり方に従って、最も美し

い遊びを遊びながら、今まで考えていたのと正反対の考えで生きてゆかなければなりません。」を引用している。非常に難解なこの文章の解説を、カイヨワの『遊びと人間』の最後「翻訳者解説—ホイジンガからカイヨワへ」に見つけた。<sup>21)</sup> 翻訳者である多田道太郎は、プラトンの原語を引いて「今まで考えていたのと正反対の考えで生きてゆかなければなりません。」は「人間が遊びだと考えているのとはまるでちがった遊び」であることを示している。では「最も美しい遊び」とは何か。多田は「予見」のみで明言を避けている。この点についても、本論の最後にふれたい。

ホイジンガの存在を意識し、それを超えようとしたのがカイヨワであった。彼は、限りなくあり多種多様に広がる遊びを、アゴン (競争) ・アレア (偶然) ・ミミクリ (模擬) ・イリンクス (眩暈) の4つに分類した。また、遊びと聖なるものとの関係を「聖なるもの—世俗—遊び」のヒエラルキーとして整理している。

カイヨワはホイジンガを「遊戯的なものの定義をひじょうに拡張し、けっきょく、規則をもち、約束にもとづき、恣意的である一切の形態を遊びにふくめてしまう。」と指摘しているが、2人の遊びの定義を並べると

ホイジンガ

「遊びの形式的特徴」<sup>22)</sup>

- 第一 一つの自由な行動
- 第二 「日常の」生ではない  
利害とは無関係
- 第三 日常生活から区別される場と時間  
内部にある絶対的な秩序  
不確実—緊張

カイヨワ

「基本的な定義」<sup>23)</sup>

- (一) 自由な活動—遊技者は強制されない
- (二) 隔離された活動—空間と時間の制限
- (三) 未確定の活動—結果はわからない
- (四) 非生産的活動—開始と同じ状態へ帰
- (五) 規則のある活動—約束ごとに従う
- (六) 虚構の活動—非現実であると意識

となり、並び方に若干のずれはあるものの、2人の定義は非常に似たものになっていることがわかる。またこの相似は、遊びの本質としてははずすことのできない部分を含む故であるとも考えられる。

哲学者であるフィンクは、カイヨワの『遊びと人間』の1年前に『遊戯の存在論』を発表している。彼は「遊戯は生存の根本的現象なのであり、死や愛や労働や権力などと同様に根源的で、独特なもの」<sup>24)</sup>であり、他の諸行為が未来(外)に向かって目的をもつのに対し、遊戯はその内に目的をもち充実した現在をもたらすとしている。さらに「最も原初の遊戯は魔術的儀礼にあり、祭祀的性格をもった重要な身振りにほかならなかった。その中で、太古の人間は、世界との連関の只中に自ら立つことを暗示した。」<sup>25)</sup>とし、著作の最後に聖書マタイ伝の「われわれは幼な子のようにならなければ、天国にはいることはできない。」を引用している。かれの考え方についても、後でふれたい。

最後に、アンリオにふれておきたい。1965年に発表した『遊び：遊ぶ主体の現象学へ』は、その冒頭で「二種類のうちの第一の誘惑に負けたひとりの著者として、たとえばホイジンガがあるが」<sup>26)</sup>とし、その著作中ではホイジンガだけでなくカイヨワを含む先人たちの研究の矛盾を事細かに指摘している。彼は、「遊び」について山のように材料を並べ立てた先輩にため息をつきながら、後輩達がそれに続いて混乱に陥らぬよう目を光らせ、先輩の材料の中から本質につながるものを拾い集め再構成しようとした。その結果、遊びを「さまざまな遊び」「遊ぶという行動」「遊ぶ主体」の3つに分けてアプローチしている。

筆者が強く共感した「距離」について述べているところを紹介する。「距離が、遊びの最初の形式である。この遊びという用語をどんな意味にとるにしても、まず距離があるところに<<遊び>>は存在する。存在のなかに間隔が描かれ、うがたれ、それによって遊びがそれ自体として存在しうようになる瞬間、遊びは存在し始める。」<sup>27)</sup>アンリオはこの概念を基盤に、遊びの特性として「不確定性」「二重性」「イリュージョン」をあげている。

## 5. 「遊び」の本質とは何か

先人達に叱咤激励されて、やっとここまで来た感がある。特にアンリオは、冒頭の理由から不用意に「遊び」に手を出した筆者を「おまえもか」とにらんでいることであろう。道の先が遠いことは身に染みているが、ここでこれまでの成果をまとめたい。

古代人にとって、昨日まで共にあった家族の死とその身体が朽ちていくさまは衝撃であったに違いない。死への悲しみや恐怖を緩和するため、生と死この2点のとてつもない距離の間に人はまず遊びを必要とした。その象徴が魂である。今回は直接ふれなかったが、古代中国・日本だけでなく、古代ギリシャの死生観や神への信仰の中にも数々の類似性がみられる。人が死んだ後、肉体は消滅しても魂は残り、霊や神に近づく。その霊や神は、天から降りて人に近づき、人に影響を及ぼす。人は死を超える存在としての神・祖霊への畏れやあこがれ、祀り祭る。こうした世界各地の原始的信仰における共通性は、「遊び」の根源をさぐる際に重要であることを実感させられた。

後に複雑な教義を伴い様々な宗教の中心と

なっていく以前の原始的な神・祖霊と人は、荻野が指摘した宇宙のリズムの中で、素朴な祀りや祭りを通してつながっていた。厳しい自然環境や病などの試練の中で生が緊張を強いられれば強いられるほど、人には祀りや祭りを通しての緩和が必要となる。緊張を緩和で乗り越え、より豊かに生きるべく、祀りからさまざまな祭りや芸能その他の文化が発達していった。

最後に、こうした「遊び」の本質を現実の子どもの「遊び」に近づけてみると下図のようなイメージになる。AからBへ変化（進化）の間（実線）における、自由な移動（点線）の産物として様々な向上（成長・発達）が子どもにもたらされる。前進の緊張と後退の緩和の交差の中の成功体験や達成感などからプラスのエネルギーが生まれ、次の前進へとつながっていく。

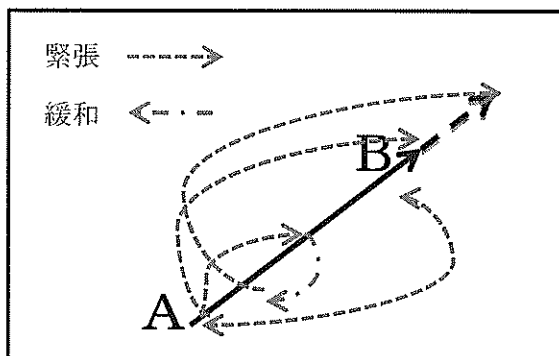


図1-1 2点間における「遊び（緊張と緩和）」のイメージ

具体的な子どもの遊びを例にあげてみる。

- A-B
- 鬼ごっこ 鬼-人間 人間から鬼になる（緊張）  
⇔鬼から人間になる（安心）
- ままごと 子ども-大人 子どもから大人になる（緊張）⇔子どもに戻る（安心）
- 劇遊び 現実-物語の中 自分ではない人物になる（緊張）⇔自分に戻る（安心）
- ゴムとび 低い-高い とべない（緊張）  
⇔とべる（安心）

子ども達は、こうした遊びを通して、そのAとBの間の緊張と緩和のプロセスを楽しみ多くのことを学びながら成長する。

本論はここまでとする。これで「遊び」の本質をつかまえたとは到底言えず、やっとその端緒にさわっただけに過ぎない。ホイジンガが2度にわたって紹介しているプラトンの「最も美しい遊び」やフィンクの暗示の正体は、まだつかまえていない。世界各地の古代に共通する神や祭りに、現代が科学の進歩と引き換えに失った我々の能力故に、まだ見つけ得ない重要なヒントがあることを強く感じている。今後も、その端緒をつかまえるべく研究を重ねていきたい。

（なかみち あつこ 人間社会学部スポーツ健康学科教授）

#### 引用文献

- 1) 白川静「遊」『字統』平凡社, 1988, p.838.
- 2) 白川静「旅」『字統』平凡社, 1988, p.880-881.
- 3) 白川静「子」『字統』平凡社, 1988, p.358-359.
- 4) 黄曉芬「魂魄説：古代中国の祖霊祭祀について」『総合人間科学』1-1, 東亜大学総合人間・文化学部, 2001, p.93-104.
- 5) 黄曉芬「魂魄説：古代中国の祖霊祭祀について」『総合人間科学』1-1, 東亜大学総合人間・文化学部, 2001, p.96.
- 6) 黄曉芬「魂魄説：古代中国の祖霊祭祀について」『総合人間科学』1-1, 東亜大学総合人間・文化学部, 2001, p.99.
- 7) 松村明「あそびべ」『大辞林』三省堂, 1988, p.46.
- 8) 白川静「喪」『字統』平凡社, 1988, p.544

- 9) 白川静「祝」『字統』平凡社, 1988, p.417-418
- 10) 白川静「祝」『字統』平凡社, 1988, p.418.
- 11) 佐藤弘夫『死者のゆくえ』岩田書院, 2008, p.41.
- 12) 「あそ・ぶ」『日本国語大辞典』第1巻, 縮刷版, 小学館, 1979, p.288-289.
- 13) 「あそび」『日本国語大辞典』第1巻, 縮刷版, 小学館, 1979, p.286.
- 14) 牧田茂『神と祭り日本人』講談社, 1972, p.10.
- 15) 牧田茂「「祭り」と「遊び」」『新体育』4月号, 1977年, 新体育社, p.302-305.
- 16) 荻野恕三郎『古代日本の遊びの研究』南窓社, 1982, p.327.
- 17) 荻野恕三郎『古代日本の遊びの研究』南窓社, 1982, p.331.
- 18) 荻野恕三郎『古代日本の遊びの研究』南窓社, 1982, p.334.
- 19) 高橋英夫「遊びと真面目ーホモ・ルーデンスをめぐる」『新体育』4月号, 1977年, 新体育社, p.270-273.
- 20) ホイジンガ, ヨハン, 高橋英夫訳『ホモ・ルーデンス』中央公論社, 1973, p.23-24 (中公文庫)
- 21) 多田道太郎「訳者解説ーホジンガからカイヨワへ」カイヨワ, ロジェ, 高橋道太郎・塚崎幹夫訳『遊びと人間』講談社, 1990, p.340-366 (講談社学術文庫)
- 22) ホイジンガ, ヨハン, 高橋英夫訳『ホモ・ルーデンス』中央公論社, 1973, p.28-37. (中公文庫)
- 23) カイヨワ, ロジェ, 多田道太郎, 塚崎幹夫訳『遊びと人間』, 講談社, 1990, p.40 (講談社学術文庫)
- 24) フィンク, オイゲン, 石原達二訳『遊戯の存在論』せりか書房, 1976, p.31.
- 25) フィンク, オイゲン, 石原達二訳『遊戯の存在論』せりか書房, 1976, p.53.
- 26) ジャック, アンリオ, 佐藤信夫訳『遊び: 遊ぶ主体の現象学へ』白水社, 1974, p.14.
- 27) ジャック, アンリオ, 佐藤信夫訳『遊び: 遊ぶ主体の現象学へ』白水社, 1974, p.119

#### 参考文献

- 1) 白川静『字統』平凡社, 1988, 1013 p.
- 2) 白川静『中国古代の文化』講談社, 1979 (講談社学術文庫) 311p.
- 3) 白川静『孔子伝』中央公論社, 1991 (中公文庫), 317 p.
- 4) 饒宗頤, 小早川三郎訳『漢字樹: 古代文明と漢字の起源』すずさわ書店, 2003, 222p.
- 5) 佐藤弘夫『死者のゆくえ』岩田書院, 2008, 249p.
- 6) 大形徹『魂のありか: 中国古代の靈魂観』角川書店, 2000 (角川選書) 294p.
- 7) 伊藤清司『死者の棲む樂園: 古代中国の死生観』角川書店, 1998 (角川選書) 254p.
- 8) 大野順一『死生観の誕生』福武書店, 1983, 236p.
- 9) 大林太良『葬制の起源』角川選書, 1979, 250p.
- 10) 多田一臣「古代人の死生観: 『日本霊異記』と山上の憶良を中心に」東京大学大学院人文社会系研究科『死とその向こう側Ⅱ: 芸術・宗教・文化における死生観』三元社, 2007, p.127-136.
- 11) 宮田登『靈魂と旅のフォークロア』吉川弘文館, 2006, 232p.



- 12) 田中宣一「祀りを乞う神々：雑神への供餞・教養と祭りの成立」『国学院雑誌』94-11, 1993, p.155-165.
- 13) 芸能史研究会『日本芸能史：原始・古代』1, 法政大学出版局, 1981, 333p.
- 14) 高橋正秀『折口学への招待：民俗文学入門』桜楓社, 1964, 217p.
- 15) 牧田茂『神と祭り日本人』講談社, 1972 (講談社現代新書) 185p.
- 16) ホイジンガ, ヨハン, 高橋英夫訳『ホモ・ルーデンス』中央公論社, 1973 (中公文庫), 477p.
- 17) カイヨワ, ロジェ, 多田道太郎・塚崎幹夫訳『遊びと人間』講談社, 1971 (講談社学術文庫) 398p.
- 18) フィンク, オイゲン, 石原達二訳『遊戯の存在論』せりか書房, 1976, 94p.
- 19) ジャック, アンリオ, 佐藤信夫訳『遊び：遊ぶ主体の現象学へ』白水社, 1974, 196p.
- 20) 山田敏『遊び論研究：遊びを基盤とする幼児教育方法理論形成のための基礎的研究』風間書房, 1994, 676p.
- 21) 「特集 遊びとスポーツ」『教育と医学』8月号, 1998年, 慶應義塾大学出版会, 1998, p.610~617.
- 22) 「増頁特集 <遊び>の研究」『現代思想』2月号, 1983年, 青土社, 1983, p.59-255.
- 23) 青柳まちこ『「遊び」の文化人類学』講談社, 1977 (講談社現代新書) 209p.
- 24) 「特集 遊び解剖」『新体育』4月号, 1977年, 新体育社, 1977, p.270-305.
- 25) 「特集 体育と遊び」『新体育』8月号, 1973年, 新体育社, 1973, p.598-625.
- 26) 酒井欣『日本遊戯史』建設社, 1933, 937p.