比々丘女の起源に関する民族学的研究

寒 川 恒 夫 (順天堂大学)

(昭和58年7月21日 受付)

An ethnological study of the origin of hifukume

Tsuneo Sōgawa¹

Hifukume, a Japanese traditional game corresponding to "fox and geese" in England, is believed to be created by Eshin-sōzu who was a Japanese famous Buddhist monk of the 10th century. According to a legend in the 15th century, this game at that time had such a queer rule that oni (Buddist ogre of the hell) tried to tag the dead whom zizo (one of the incarnations of Buddha) was eager to protect. It is explained that Eshin-sōzu began the game in order to propagate Buddhism and this legendary view of the origin of the game has been accepted without any criticism ever since. Thus the purpose of this paper is to explain the origin of the game by examining the view stated above. The method used here is ethnological or cross cultural, because this game is recorded mostly in ethnographies, and appears very few in historical literatures.

Followings were gained (see Fig. 1 in the text: A distribution chart of hifukume in the Old Continent).

1. Most samples of the game in the Old Continent have a common motif of a wild animal (kite, hawk, leopard, wolf, fox, etc.) attacking domestic animals (originally hens or chickens). This means that, judging from Qualitätskriterium, the distribution of samples can be explained by diffusion, not by independent originations in each place concerned.

2. The game is played chiefly by grain cultivators, and a few samples of nomades and hunter-gatherers may be interpreted as introductions from the grain cultivators. This suggests that the origin of the game must be sought in the grain cultivators, especially in South Asia and South East Asia where hens were domesticated at the earliest stage of the history. But it is difficult to determine in which Kulturschichten or Kulturkomplexe the game originated in South Asia and South East Asia, for the game is played as a mere children's amusement without having remarkable connections with other cultural elements. Judging from the distribution-situations of the game, however, original players of the game were not shifting cultivators but wet-rice cultivators.

3. In some places the original motif (struggle between a wild animal and domestic animals) was modified as time passed by. One of them was hifukume, which seems to be introduced to Japan by way of Eberhard's Yüeh culture of South China after the Yayoi era and buddisticated during the Kamakura era when the popularization of Buddhism developed highly.

1 Juntendo University, 5-4-54, Fuzisaki, Narashino-shi, Chiba-ken (275)

(Tsuneo Sōgawa, "An ethnological study of the origin of hifukume," *Jap. J. Phys. Educ.*, 28—3: 185—97, December, 1983)

問題の所在

日本に古くから伝わる遊戯に比々丘女^{ひふ(ひ)くめ}がある。江戸時代には「子をとろ子とろ」とも呼ばれ、以来この呼称の方が一般的となっているが、遊戯法は同じで次のようである。1人が鬼、1人が親、他の者達は子となり、親の後に子達が前者の腰をつかんで1列をつくると、親に面对した鬼は、両手を広げて子を守る親のガードをなんとか切抜けて、列の最後の子にさわるというものである。この遊戯は従来鬼ごっこの1種に分類されてきたが、他の鬼ごっこ、つまり目かくし鬼や追いかけて鬼などとは次の点で違っている。つまり、これらが鬼と逃げる群との2役構造をとるのに対し、比々丘女は群の中が更に庇護者(親)と被庇護者(子)とに分れ、3役構造を成してより複雑化しているのである。

さて、比々丘女の起源については、平安時代中期の天台僧恵信僧都(源信: 942—1017)が創作したとする説が古くから流布している。この説を納めた最初の書は1431年成立の『三国伝記』とされるが、同書巻28第27条比々丘女初事は起源について大要次のように記している。

子供達の遊びに比々丘女がある。これは恵信僧都が閻羅天子故志王経に感じて始めたものである。即ち、この経が語るところでは、地獄に地藏菩薩が現われ、憐みをもって罪人達を獄卒の手から奪い取られた。獄卒がこれを取り返すべく「取るべし、取るべし、比丘^{びく}、比丘尼^{びくに}、優婆塞^{うぱそく}、優婆夷^{うぱい}」と言うと、地藏は「上を見よ頗梨鏡^{はりのかがみ}、下を見よ頗梨鏡」と仰せられた。頗梨鏡とは亡者の生前の善悪の所業を映し出す閻魔(閻羅)の鏡であるが、地藏の言葉は、罪人と言えども一善があるやも知れない、よくよく鏡を調べてほしいの意味であった。地藏のこの悲願に感悦した恵信僧都は、そこで、般若院の地藏に参り、その前で閻羅天子故志王経を人々に講じたが、その時、集まった子供達に、地藏・罪人と獄卒との攻防を地藏法楽のためにおこなわせた。ところが、子供達は初めのうちは獄卒と地藏との問答を正しく唱えていた

が、そのうちに早く喋ろうとして文句を縮め、ついにはこの遊戯まで獄卒の文句からとって比々丘女と呼ぶようになってしまった²¹⁾。

この恵信僧都創作説は、『三国伝記』以来、江戸時代の考証家達、例えば『骨董集』の山東京伝⁶⁴⁾、『嬉遊笑覧』の喜多村信節⁴⁷⁾、『守貞慢稿』の喜多川守貞⁴⁶⁾などに受継がれ、彼等を経て、酒井⁶³⁾、藤沢²⁰⁾、横井⁷⁶⁾、半澤³⁰⁾など今日の日本遊戯史研究家諸氏に至っている。つまり、恵信僧都創作説はこれまで批判の対象となっていなかったのである。かろうじて多田氏による次のような疑いが出されたにとどまっていた。氏は「鬼ごっこの起源」において次のように提言している。「仏教起源説をうたがわせるのは、1つには仏教とはほとんど無縁の地域、たとえば中南米や近東にも子とり遊びの見出されることである。しかもこれらはその地域での自生の遊びと推定されており、源信の発明したものが遠く近東に伝わったとは考えられない。……平安以前に比比丘女か鬼ごっこの原型となるべき何かの遊びがあって、これが仏教化して、あるいは仏教と習合して、こんにちに伝わる子とり、あるいは鬼ごっことなったのではなかろうか」(多田⁶⁷⁾(148—49頁))。筆者(寒川)がみるところでは、本遊戯が元来仏教とは無縁とする限りでの氏の見方は恐らく正しい。しかし、氏がこの遊びを、鬼と群とが対立する一連の鬼ごっこの発生母体とみて、その起源をあくまでも超自然的存在が人間の子を奪うモチーフの範囲において考えたこと、つまり氏の言葉によると超自然的存在に導かれた青年が一度死んで再生するイニシエーション儀礼の模倣と考えたこと(多田⁶⁷⁾(153—55頁))には問題が残る。何故なら、起源に関する氏の推論は世界に分布する諸事例の比較という必要な作業を経ないで提示されたものであったからだ。また、世界における事例が果して各地で自生したものかの決定もこの作業の結果初めて云々されるべきものなのである。

そこで本研究は、以上述べた恵信僧都創作説の検討をも含めて、比々丘女の起源について考えようとしている。

この問題を解決するのに、本研究では、役名と分布とを手懸りに日本と諸外国とを比較する方法、わけても民族学の方法を用いることにした。それは、この種の遊戯が歴史的文献に記されることは少なく、むしろ各地の民俗・民族誌に多く記録されているためである。

日本における基本型

比較をおこなう前に、あらかじめ日本における本遊戯の基本的な型を抽出しておく必要がある。そして結論を先に述べれば、日本には2つの型が区別される。

1つは、鬼という超自然的存在が取り役に登場する型（取られ役は人間の子、これを親が守る）である。今日一般的なこの型^{注1)}は、史料の上では『三国伝記』成立の15世紀初め頃にまで遡る。何故なら、同書以前に比々丘女に言及した史料としては九条良経（1169—1206）の『作庭記²⁹⁾』と『日吉山王利生記²⁸⁾』（鎌倉時代末から室町時代初期の成立とされる⁷⁰⁾）とが挙げられるが、これらには三役名称が欠けており、詳細が不明だからである。さて、『三国伝記』によれば、この遊戯に登場する鬼は日本古来の死霊の義ではなく、はっきりと仏教の獄卒の意味であり、本遊戯に鬼を登場させたのは恵信僧都ということになる。本遊戯と仏教とを結びつけたのが果して恵信僧都であったのか否かの検討は暫くおくとしても、比々丘女が『三国伝記』の当時に確かに仏教色を帯び、殊に地藏菩薩信仰に伴って実際におこなわれていたことは同書の次の一文からも窺える。「吉野の天河の弁財天の御前にて、老耄白髪の山臥に至るまでも、面々にヒフクメをして法楽す。是本地蔵菩薩にて御座故也²¹⁾」。因に、当弁財天のヒフクメは江戸中期にもまだ続いていたとみえ、天野信景（1661—1733）の『塩尻』は、このヒフクメは弁財天の祭りの夜におこなう行事であって、鬼と法師・子供達とが対立し、しかも、この時、法師と子供達とは閻羅天子経を唱えたと記している⁶⁴⁾。ところが、比々丘女と仏教との関係は更に1世紀を遡るとみてよい。というのは、絵巻物『日吉山王利生記』には次のように霊験譚が載っており、比々丘女（詞書ではひらくめ）を結縁・出離生死の一方便と説いているからである。「叡

山に陰陽堂の僧都慶増と聞ゆる碩学ありけり。大宮宝前に通夜してところをすましつつ念誦しけるに、あやしの童部あつまりて、ひらくめという事をなむして物さはがしくおぼえければ、門樓の外へおひ出させて後、法施をしづかにして打まどろみたる夢に、貴僧告ての給ひけるは、和光同塵のころざしはさとりなき輩までもみなみちびかんがためなり。されば聊の結縁も出離生死のはかりことなり。しかるに社頭にてあそび戯事、ただ山野郷道の遊宴には似べからず。忽にこれを禁制すること、智者のしわざともおぼえずと仰せられければ、翌日参詣して、おさなきものどもを集て、さきのごとくひらくめなどといふあそびをすすめられる²⁸⁾」。

こうして、鬼を取り役とする型は、その発生において仏教思想を背景とすること、そして仏教思想との結びつきは遅くとも14世紀にまで遡ることが分る。

次に、2番目の型は、鬼は登場せず動物どうしが対立するものである。この方はむしろ各地の民俗誌に散見するもので、例えば沖縄からは昭和3年に「食はさぬ」と称して、猫が子鳥をとり、これを母鳥が守る形が報告されている⁴⁵⁾。また、羽前、周防・長門、筑後からは猫が鼠をとる形が明治年間に報告されている^{注2)}。しかし、この型がどの程度の古さをもつかを決定することは難しい。明治時代以前における確かな史料を欠くためである。

2つの型の先後関係については後に検討されることになるが、2つの型に共通する要素、つまり分化以前から備えていた要素の1つについても述べておく必要がある。それは、本遊戯が攻防に先立って取り役と守り役との間で問答を交わすことである。鬼が登場する型では、例えば江戸時代の江戸におこなわれたものに次のものがある。「子をとろ子とろ」「どの子を見つけ」「ちょっと見りゃあとの子」「さあ取ってみいさいな、さあ取ってみいさいな⁶³⁾」。また、動物どうしが対立する型では、上述した「食はさぬ」が次のような内容をもっている。まず猫が母鳥に子鳥を要求する。これを母鳥が断ると猫は勝手に取ると言い出す。そこで子鳥達が我が母を食はさばどうしましゅうよピーピーと鳴いて攻防が始まるのであ

る注3)。

旧大陸における事例

日本により近い地域から順に事例を挙げてゆくことにする。

1. 朝鮮

朝鮮の伝承遊戯の全体については、朝鮮総督府の調査資料第47輯として昭和16年に刊行された『朝鮮の郷土娯楽』が詳しいが、同書は本遊戯を朝鮮全土から60余例報告している。それによると、遊戯名は、取られ役の鶏に因んで「鶏遊び」「捕鶏遊び」とする所が圧倒的に多く、全体の8割を占めている。この時の取り役は、鷲、鷲、狸、山猫、イタチであり、守り役は親鶏、飼主、柵などとなっている。これ以外のヴァリエーションでは、瓜取り対瓜、馬取り対馬、牛取り対牛というのがあり、結局、朝鮮では野禽或は野獣が家畜（とりわけて鶏）を襲う形が基本的であると言える。因に、朝鮮では、守り役と取られ役とが取り役に対して1列をつくる周知の列形式のほか、僅かだが、守り役が手をつないで輪をつくり、中に取りられ役、外に取り役を置く変化形（輪形式）もみられる。そしてここでも、遊戯には攻防に先立つ問答が伴っている⁵²⁾。

ところで、本遊戯は朝鮮半島に一様に分布しているのではなく、生業形態と対応する特異な分布を示している。つまり、水稻耕作が盛んな半島南部（大韓民国側）に全体の9割が、水稻耕作不振で畑作中心の半島北部（朝鮮民主主義人民共和国側）に1割が分布するのである。水稻耕作地帯に本遊戯が盛行するこの状況は、しかし、朝鮮半島に限ったことではない。中国、東南アジア、インドとも共通するもので、以下挙げる当該地の諸民族のうち、Akha族、Miao族、Thadou-kuki族以外はいずれも水稻耕作民なのである。

2. 中国

山東省の漢族の所では遊戯名を「鷲が鶏を襲う」といい、取り役は鷲、守り役は母鶏、母鶏の後に連なる取られ役は雛鶏となっている⁷⁵⁾。

台湾に住む漢族はこの遊戯を「老鷹が小鶏を捉える」といい、鷹が雛鶏をねらい、これを母鶏が

守るルールである。攻防に先立つ問答には次のようなものがある。「米はいかが」「1斤いくら」「20元」「高い高い」。ここで値段の交渉が続くが、母鶏は米をひっくり返してしまう。「弁証しなさい」「何で弁証しましょう」「お金で」「お金はない」「それではおまえの雛鶏をとる²²⁾」。

雲南省に住む漢族からも報告があり、遊戯名は「飢えた鷹が鶏を襲う」となっている¹¹⁾。

3. 東南アジア

タイ北部の山地に住む焼畑耕作民のAkha族とMiao族もこの遊戯を知っている。前者でalitso、後者でna no nan tuと名称を違えるものの、共に、虎が雛鶏を襲い、これを母鶏が守るルールである。しかし、攻防に先立つ問答は欠いている⁸⁾。

北ベトナムのトンキン地方に住むVietnam族では、「龍蛇」が遊戯名となっている。龍蛇とは取られ役と守り役とを言ったもので、取り役は医者と呼ばれる。ここで医者とは、報告者のPorée-Masperoによれば、鷲のことである。遊戯が始まると、医者は少し高まった所に位置を取り、じっと座って龍蛇達を見おろしている。ここでは攻防に先立って、次のような問答が交わされる。

「龍蛇よ、おまえはどこへ行く」「子供のために薬を探しに」「その子はいくつ」「まだ1つ」「その薬は効かないよ」。この問答は、龍蛇が子供の年を聞かれて10と答えるまで続けられる。10と聞くと医者は「その薬は効く」と言い、立ち上がり、次の問答となる。そして、龍蛇の最後の文句をもつて攻防となる。「私に頭の1部を与えよ」「骨だけ」「真ん中の1部を与えよ」「血だけ」「しっぽの1部を与えよ」「どうぞご自由に、取ってごらん」(Porée-Maspero⁵⁸⁾ (pp. 558-59))。

トンキンでは鶏が消え、代りに龍蛇が登場したが、こうした蛇体の遊びとなった所は更にラオスとタイにまで伸びている。

タイ(Siam族)では本遊戯を「蛇がしっぽを食う」と呼び、父蛇が子蛇をねらい、これを母蛇が守るという形になっている。問答には次のようなものがある。「母蛇さん」「なんですか父蛇さん」「あなたはどこの水を飲むの」「石の中の泉の水」。この問答は、水飲み場を聞かれて「土の

下の泉」「深い悲しみの泉」「砂利でできた泉」と答えるまで、同じ様に繰り返される。タイではこの列形式のほか、列と列とが面对し、列の先頭者が互いに相手列の最後の者をつかまえる変化形（列対列形式）もおこなわれ、同じ様に「蛇がしっぽを食う」と呼ばれる^{1), 15), 66)}。

ラオス（Lao 族）にも上述したタイの2形式がおこなわれる⁶⁶⁾。そして、ルアンプラバンで5月におこなわれる列対列形式には大人も参加し、農耕儀礼の意味をもっている。場所は精霊ビイの社の前庭が選ばれ、一方が男達から成って男蛇、他方が女達から成って女蛇と呼ばれる。当地方の5月はその年の水田稲作の開始時に当り、その頃から始まる雨季の雨を待って人々は播種をおこなう。男蛇と女蛇とが対立するこの遊戯は、Deydierの解釈によれば、播種に先立つ雨乞なのである¹⁶⁾。

ところが、カンボジア（Khmer 族）において再び鶏が登場する。ここでは雛鶏を鷲がねらい、これを母鶏が守る形で、やはり攻防に先立つ問答をもっている。問答には地方差があるものの、次のものが基本的である。「前の雛が欲しい」「父が許しません」「後の雛が欲しい」「取ってごらん」。更に、この文句に次の問答を重ねる所もある。「おかみさん、おかみさん、私は火が好きだ」「火は消えちゃった」「おかみさん、おかみさん、私は重湯が好きだ」「犬が飲んじゃった。鷲が雛をねらってる」「鷲は雛と遊びたいだけ」「母鶏が雛を隠しにつれてゆく」「どこへ隠すの」「巣箱の1番上」「そこから飛び立て」「飛び立つ雛はたたきましょ、パン、パン」（Porée-Maspero⁵⁸⁾ (pp. 553-57))。

この遊戯は更にマレー半島に伸びて、マラッカに住む Malay 族の所にもおこなわれる。遊戯名を「父さん鷲の遊び」といい、鷲が雛鶏を襲い、これを母鶏が守るルールである。攻防に先立つ問答は次の様である。「父さん鷲よ見てごらん、沢山の雛をつれた白い鶏を」。ここで、列をつくった子供達がチンヤップ、チンヤップと言いながら、数回、雛の動きをまねる。「鷲の父さん、売り物の籠を持っていますか」「はい」「いくつか買いたい」。しかし母鶏は代金を払わない。そこで雛達が払え払えと催促すると、「私の鍵が海の中

へ落てしまったの」。この母鶏の文句を合図に攻防となる^{注4)}。

フィリピンのルソン島に住む Iloco 族もこの遊びを「鷹の遊び」の名によって知っており、ここでも鷹が雛鶏をねらい、これを母鶏が守るルールである⁷¹⁾。

再び大陸部に戻って、ビルマ（Burma 族）でもこの遊びは盛んで「徘徊する黄金の鷲の遊び」の名によって最も広く知られている。鷲役は、結び目が額の所にくるように鉢巻をし、これによって鷲であることを示す。攻防に先立つ問答は次の様である。「徘徊する黄金の鷲さん、あなたは何が欲しいの」「Me Dwe が欲しい」「Me Dwe はここにいない」「確かにいる、後ろにね」「Me Dwe の肉は苦いよ」「海の水で洗う」「海は干上ったよ」「川の水で洗う」「川は干上ったよ」「小川の水で洗う」「小川は干上ったよ」「米のとぎ汁で洗う」「とぎ汁なんてあげないよ」「Me Dwe をはなせ、つかまえるぞ」。因に、Me Dwe とはビルマの民話に登場するお気に入りのヒロインの名前で、ビルマの子供達の遊戯には役名としてしばしば使われるものである^{注5)}。

ビルマの北西部と接したアッサム高地に住む焼畑耕作民の Thadou-kuki 族もこの遊戯を知っている。「樹を切る遊び」と呼ばれるこの遊戯では、取り役名は不明だが、守り役はバナナの樹を切る男、取られ役はこの男に養われる息子や孫達となっている。攻防に先立って、ここでは次のような問答が交わされる。「樹を切る男よ」「はい」「おまえは何の樹を切っているのか」「バナナの樹」「何のために」「息子と孫とを養うために」「息子や孫は何人いるのか」「空の星ほど、大地の落葉ほど沢山」「1人でいいから欲しい」「いやだ」⁴⁴⁾。

4. インド、チベット、西アジア

インドでは、中部から東北部にかけての丘陵地帯に住む非アーリア系の水稲耕作民から報告がある。Munda 族⁶²⁾では tuyu oro sim lun と呼んで狐と雌鶏・雛鶏とが、Ho 族⁴⁸⁾では kind inung と呼んで鷲と雌鶏・雛鶏とが、Kharia 族⁶¹⁾では chil hor hor と呼んで秃鷹と母鶏・子鶏とが、Muria 族¹⁸⁾では「鷹の遊び」と呼んで鷹と農夫・

雛鶏とが対立する。ここでは、取り役に差はあるものの、取られ役はいずれも鶏となっている。そして最後に挙げた Muria 族からは相当に長い問答が報告されている。要約すると次の様である。まず鷹が農夫に手斧と鑿（実際には木片）を預ける。農夫はそれらをすぐ後ろの鶏に渡し、これが順に送られて列の最後の所まで来る。ところが、この最後の鶏はあまりの空腹のために、この大工道具を農夫のおかみさんの粥と取り替えてしまう。鷹が戻ってきて道具の返却を求めると、とうとう最後には件の鶏が白状する。そこで鷹は農夫に向って道具の代りに鶏を食べると宣言する。農夫の「出来るものなら食べてみろ」を合図に攻防となる。

ところが、農耕地帯を離れて半農半牧ないし遊牧地帯に入ると、遊戯名も、インド北部のパンジャブ地方¹²⁾で「虎と山羊」、ネパール^{註6)}で「虎と牛」、チベット^{7), 36)}（ヒマラヤ、西部、カムと呼ばれる東部）で「狼と羊」、イラン²⁾で「狼と仔羊」となり、鶏に代って放牧の四足獣が取られ役として登場する。

しかしトルコ²⁾で再び鶏が登場し、遊戯名も「狐と鶏」となる。

5. ヨーロッパ

スイスでは、ドイツ語が話される諸地方の遊戯名は「蒼鷹と雛鶏」「鶏の尾っぽ」「鶏つかまえ」「鶏の番」など、取られ役の鶏に因むものが専らであり、またフランス語が話されるサビエーズでも本遊戯は「雛鶏」と呼ばれている⁴⁹⁾。

ドイツでは地方によって「禿鷹遊び」「狐と雛鶏」「狼と羊」などと呼ばれる。そして「禿鷹遊び」では、禿鷹対雛鶏・雛鶏、禿鷹対家畜番人・羊という対立がみられる⁷²⁾。

イギリスとアイルランドにおける遊戯名は「狐と鷲鳥」「鷲のワイリー（鷲対母鶏・子鶏）」「雛鶏と雛達（狐対雛鶏・雛鶏）」「狼と子羊」などとなっており、ここも野性動物が家畜を襲うモチーフをとっている。攻防に先立つ問答としては、例えばダービーシャーに次の様なものがある。まず雛鶏が狐に呼びかける。「何をしているの」「小枝を集めている」「何のために」「湯をわかすために」「その湯で何をするの」「雛鶏を

ゆでるのさ」「雛鶏はどこから取ってくるの」「おまえの所から」「きっとそうはさせないよ」²³⁾。

スカンジナビア半島に住むトナカイ遊牧民の Lapp 族も、問答と守り役とを欠く不完全な形ながら、本遊戯を知っている。つまり、子供達が前者の服をつかんで1つの列（この列はしっぽと呼ばれる）をつくと、列の先頭者が1番後の者をつかまえるのである⁴⁰⁾。

6. アフリカ

アフリカにおいては、サハラ砂漠とカラハリ砂漠とにはさまれた地域に本遊戯が発達している。以下挙げる諸民族はいずれも雑穀栽培を生業の基礎とし、若干の所でこれに小規模の牛或は羊の牧畜を加えている。本遊戯のアフリカにおける特徴は攻防に先立つ問答を欠くことであり、この意味では不完全な形がおこなわれていると言える。

スーダン中部の Baja 族では遊戯名を「鼠の足跡」という。しかし、実際の取り役はヒョウ、取られ役は山羊である。ここでは、子供達が手をつないで輪をつくり、輪の外のヒョウが輪の中の山羊をつかまえるルールである。勿論、輪になった子供達は守り役としてヒョウの侵入を何としても拒むのである。問答はおこなわず、守り役の子供達が「一匹の犬が鼠の跡をつけ、その骨を食べようとしているよ」と歌うのを合図に攻防となる⁶⁸⁾。

スーダン南部のナイル川上流とその支流であるバハーエルガザル川流域に住む諸民族（Shilluk 族、Dinka 族）、それにザイル北部のモンガラ地方に住む諸民族（Acholi 族、Latuko 族、Bari 族）からも本遊戯の報告がある。Shilluk 族では「ライオンと羊」と呼んで次の様なルールである。取られ役の羊達が四つん這いとなり、1列をつくる。この列に面对した取り役のライオンも四つん這いである。そこで、見物の子供達が手拍子を打ちながら歌を歌う。攻防は自由におこなうのではなく、この手拍子に厳格に従うことになっている。つまり、手拍子の毎に、ライオンはフーと唸って一歩進み、羊達はメエーと鳴いて一歩逃げるのである。勿論、列の先頭の羊は適切に動くことでライオンの進路を邪魔し、後の羊達を守るのである。

Dinka 族, Acholi 族, Latuko 族, Bari 族では「ヒョウと羊」「ライオンと羊」「ヒョウと山羊」が遊戯名であり、ルールは上述した Baja 族と同じ輪形式である。攻防に先立つ守り役の歌には次の様なものがある。「ライオンがやって来る、羊をつかまえに。大地は自由。羊を逃がしましょう」、或は「ヒョウに羊をとらせるな。私は残った最後の羊、羊がメーと鳴く」⁶⁹⁾。

カメルーンでは「ヒョウと鶏」が遊戯名となっている²⁾。

アンゴラの Ovimbundu 族では、取り役はヒョウだが、列の先頭に立つ守り役は母親、列の最後の取られ役は子供となっている。かつての取り役と守り役との問答の名残りであろうか、ここでは母と子の間で次のような会話が交わされる。「お母さん、ヒョウが私を食べようとしているよ」「ヒョウはおまえを食べないよ」「ヒョウが水運びを食べているよ」「ヒョウはおまえを食べないよ」²⁷⁾。

ザンベン川中・下流域とマラウイ湖とに挟まれた一帯（かつての英領中央アフリカ。Anyanja 族, Yao 族, Alolo 族, Awankonde 族, Batumbuka 族, Angoni 族などが住む）からも本遊戯の報告がある。Werner の簡単な報告からは実修民族を特定できず、また遊戯名と3役名称も不明だが、この地方では、列の先頭者が互いに相手列の最後の者をねらう列対列形式がおこなわれる。そして問答の代りに、nkondo lelo ijija（今日は戦争だ）の文句が攻防中くり返される⁷³⁾。

7. 北シベリア、オセアニア

コリマ山脈とベーリング海とに挟まれた地域に住む元来は狩猟漁撈民の Chukchee 族と Koryak 族からも報告がある。Chukchee 族の所では、わたりガラスと母・子供達とが列形式で対抗する。ここにも攻防に先立つ問答があり、次のように展開する。「何をしているの」「穴を掘っている」「何のために」「小石を入れるために」「その小石で何をするの」「おまえの子供達を射つんだよ」「どうして」「おまえの子供達が私の柵がこいを壊したから」¹⁰⁾。Koryak 族のも列形式だが、対抗は、わたりガラス対母親わたりガラス・子供わたりガラスとなっている⁴¹⁾。

広大なインドネシア・オセアニア地域には、鬼と群とが対立する2役構造の鬼ごっこは一般におこなわれているが、3役構造をとる本遊戯は今のところトンガとプカプカとから報告があるのみである⁷⁷⁾。トンガでは、取り役は猫、守り役は雌鶏、取られ役は雛鶏であり、攻防に先立ち次のような問答を交わす。「列の一番うしろは誰」「誰もいません」「探しにゆくよ」「どうぞ」。しかし、報告者の Beaglehole によれば、本遊戯はプカプカに元来存在したものではなく、外来起源のものである⁶⁾。トンガの事例も列形式だが、攻防に先立つ問答は欠いている。また、Whitcombe 報告では3役名称は不明である⁷⁴⁾。

比較考察

図1は、これまで挙げてきた事例に基づいて作成した本遊戯の旧大陸における分布図である。

この図から次のことが考えられる。

1 本遊戯は取り役と守り役・取られ役とが一定の問答のあとで攻防を展開する遊戯であるが、旧大陸における事例の大部分には共通の攻防モチーフが認められる。即ち、地図上に×印で示した以外はすべて、野生動物（アジアとヨーロッパでは鷹・鷹、アフリカではヒョウが多い）が家畜（鶏の分布が最も広く、次いで羊・山羊）を襲うモチーフを示しているのである。（地図では○印が鶏、①印が羊・山羊、②印がこれら以外の家畜を示している）。このことは、質基準⁸⁾から言っても、このモチーフにおいて、各地の存在はそれぞれの土地における独立発生ではなく、伝播によって説明されるべきことを教える。

更に、このモチーフを有さない数例も、かつては事情が同じであったろうことを痕跡的に示している。つまり、Vietnam 族と Burma 族の取り役の鷹、Ovimbundu 族の取り役のヒョウは、本遊戯の原モチーフを有するそれぞれの近隣諸民族の取り役名称であるからである。更にまた、北シベリアについては移住して来たコリマのロシア人に本遊戯がおこなわれることが知られている。報告者の Bogoras¹⁰⁾は、これがロシア人からの借用であるのか或はベーリング海沿岸諸民族の神話によく登場するわたりガラスに基づいて原住民が創作したもののかいずれか判断しかねると述べている

struggle motif of the game

1. a wild animal against domestic animals

(○ hens or chickens ⊙ sheep or goats ⊕ cows)

2. X the other or unknown

peoples and areas playing the game

1. the Japanese	15. the Hos	27. the Baja
2. the Koreans	16. the Kharia	28. the Shilluk
3. the Chinese	17. the Muria	29. the Dinka
4. the Akha	18. Punjab	30. the Acholi
5. the Miao	19. Nepal	31. the Latuko
6. the Vietnamese	20. the Tibetan	32. the Bari
7. the Laotian	21. Iran	33. Angola
8. the Siamese	22. Turkey	34. the Ovimbundu
9. the Khmer	23. Switzerland	35. British Central Africa
10. the Malays	24. Germany	36. the Russians
11. the Iloco	(West and East)	37. the Chukchee
12. the Burmese	25. Great Britain and	38. the Koryak
13. the Thadou-kuki	Ireland	39. Tonga
14. the Munda	26. the Lapp	40. Pukapuka

Fig. 1. A distribution chart of hifukume in the Old Continent.

が、3役構造をとること、守り役と取られ役の関係が親子であること、攻防に先立つ問答をもつことなどの類似点からして、ロシア人から受け入れた後、役名のみを変更した可能性が大きい。オセアニアについてはブカブカの事例が外来起源であることは前述したが、トンガについても事情は同じであった可能性がある。と言うのは、Human Relations Area Files³⁵⁾のトンガ地域遊戯項目は、Whitcombe以前に調査がおこなわれた民族誌として9編を納めているが、その9編の遊戯項目のいずれにも本遊戯は見当たらないからである^{注9)}。

2 全体の分布を眺めると、穀物栽培民に濃密に広がり、遊牧民の1部がこれを知っているが、（恐らく外来起源であろう北シベリアの事例を除けば）採集狩猟民からは報告がない。この分布状況は、本遊戯が採集狩猟民の段階にまで遡るのではなく、農耕民、わけても穀物栽培民に起源したことを教える。そして、この考えを支えるのが、本遊戯に、穀物栽培民の指標家畜とされる鶏³⁹⁾が最重要の存在として登場することである。

3 取られ役は鶏と羊・山羊のいずれがより古い形であるのか。これは本遊戯の起源地を考える上で重要である。何故なら、鶏は南アジア（即ち、インド・東南アジア）、羊・山羊は西アジアにおいて初めて家畜化されたものである⁴²⁾からだ。しかし、①取られ役の分布は鶏が羊・山羊を包含してより広い地域をおおっていること、②羊・山羊の形を発達させているアフリカでは、アジアとヨーロッパでは一般的であった攻防に先立つ問答を欠いており、つまり不完全形としておこなわれていることからして、資料の現状では、取られ役は鶏とするのがより古い形であると考えられる。つまり、本遊戯の起源地としては南アジアが第1に注意すべき地域となる。

4 南アジアにおいては本遊戯はいかなる文化段階（或は文化層 Kulturschicht, 文化複合 Kulturkomplex）に属していたのか。この問題に答えることは難しい。何故なら、本遊戯は専ら子供の遊びとしておこなわれており、宗教など他の文化要素と特に結合していることもなく、従って、他の文化要素との結合関係から文化史的帰属を考える途が断たれているためである。また、特定の語族との顕著な対応関係も見出し難い。し

かし、実修民の生業形態に注目すれば、南アジア（それに東アジア）の穀物栽培民を新旧の2段階に分ける水稻耕作と焼畑耕作のいずれに本遊戯が属したかにおいて、この問題を考えることができる。

東・南アジアにおいては、日本、朝鮮（専ら南部）、漢族、Akha 族、Miao 族、Vietnam 族、Siam 族、Lao 族、Khmer 族、Malay 族、Iloco 族、Burma 族、Thadou-kuki 族、Munda 族、Ho 族、Kharia 族、Muria 族に本遊戯は知られている。このうち焼畑耕作民は Akka 族、Miao 族、Thadou-kuki 族のみである。そこで、水稻耕作民に密で焼畑耕作民に疎^{注10)}の分布からして、東・南アジアにあっては本遊戯は元来水稻耕作の文化段階に属していたと言える。

結 論

以上を要するに、本遊戯は野生動物が家畜（元来は鶏）を襲うモチーフにおいて穀物栽培民（中でも南アジア大陸部の水稻耕作民が重要）に発生し（そして元来から攻防に先立つ問答を伴って）、旧大陸の各地に伝播し、羊や山羊の牧畜を発達させていた所では取られ役をこれらに置換えて、また、所によっては原形を相当に変化させて（分布図の×印事例）、今日の分布状況を作っていたものと言える^{注11)}。

こうした世界的分布において日本の比々丘女をみる時、これが原モチーフを示さないものの、遊戯の構造、攻防に先立つ問答などの類似からみて、比々丘女は旧大陸各地の事例と無縁なのではなく、歴史の或る時点で日本にもたらされ、後に、今日の型に変更されたと考えるべきである。動物どうしが対立する型は、これが野生動物対家畜の対立原モチーフの残存であり、かつて日本にも原モチーフが伝来していたことの1証左にもなる。また、シンボリックに解釈するなら、原モチーフは人間の側にはない存在（野生動物）と人間の側にある存在（家畜）の対立としても捉えられるが、比々丘女の鬼と地藏・亡者の対立も同一範疇に属しており、つまり、鬼が登場する型も決して本遊戯の原モチーフと無縁ではないのである。

かくして、比々丘女は本遊戯の旧大陸における

分布の東端部を担うものと解され、『三国伝記』が伝えるような恵信僧都の創作になるものとは考え難い。仮に恵信僧都が関わったとするなら、彼が原形を仏教化したとみるべきであり、関わらなかったとするなら、『三国伝記』の作者玄棟が当時流布していた（かも知れない）恵信僧都創作説を単に紹介したか、或は、当時既に仏教行事化していた比々丘女に彼一流の起源考を試みたものとみるべきであろう^{注12)}。いずれにしても、仏教化されて鬼が登場する以前には、原モチーフがおこなわれていたと思われる。

本遊戯の日本への伝来時期は弥生時代以後を想定してよい。何故なら、東アジアでは本遊戯は鶏と関わっているが、Eberhard¹⁷⁾による中国文化史では、鶏の習俗は、日本に水稻耕作をもたらすことになる揚子江下流域の越文化の要素であるからだ。つまり、本遊戯は越文化の地から直接に或は朝鮮半島南部を経て間接に日本にもたらされたものであり、仏教の民衆教化が盛んになる鎌倉時代の頃に仏教化が果されたものと思われる。

注

注1) 明治年間には次の各地から次の名称で報告がある。例えば、江戸（子を捕ろ子を捕ろ）、伊勢（御子を捕ろの意味で、おくまどろどろ）、遠江（親取り子取り）、磐城（捕ってみろ）、羽前（鬼事）（大田⁵⁶⁾（56, 119-20, 145, 214, 224頁）。

注2) 大田⁵⁶⁾（223, 284, 305頁）を参照。因に、周坊・長門では列形式、羽前と筑後では輪形式がおこなわれる。

注3) 「食はさぬ」については慶世村⁴⁵⁾とネフスキー⁵³⁾とによる2種類の報告がある。そして内容に少し違いがみえる。つまり、3役名を慶世村は猫・母鳥・子鳥とするに対し、ネフスキーは鬼・母・子とするのである。ネフスキーの報告は彼の1923年（或は2度目の1926年）の宮古群島調査に基づいてまとめられたもので、慶世村の著書出版より数年早いものである。しかし、慶世村（1891—1929）は宮古島に生まれ育った土地の民俗研究者であるところから、本論文ではネフスキー報告の内容より慶世村報告の内容の方をより古いものとみなすことにした。そこで、攻防に先立つ問答（慶世村報告では省略されている）も、ネフスキー報告中の鬼を猫、母を母鳥、子の子鳥として記すことにした。実際、ネフスキー報告の問答では、子は雛をまねてピーピーと鳴くとあるが、これは、子は元来は人間の子ではなく慶世村報告にあるように子鳥であつたことを示すものである。

注4) Hervey³¹⁾を参照。この外、Skeat⁶⁵⁾によれば、実修地は不明だが同じくマレー半島の Malay 族の所では、菓子売りと戸主・子供達とが対立する形もおこなわれる。攻防に先立つ問答も Hervey 報告の「父さん鷹の遊び」と趣旨が同様である。即ち、「お菓子があるの」「はい」「いくつか欲しい」「どうぞ。それでは代金をください」「お金はない、鍵をなくしたから。私の子供が欲しいのなら、一番うしろの子を取ってごらん」。

注5) Dennis¹⁴⁾を参照。因に、本遊戯は「櫛売り遊び」「パンヤン樹の精霊の遊び」の名によってもおこなわれる。前者は「徘徊する黄金の鷹の遊び」と同じく列形式、後者は輪形式である。共に攻防に先立つ相当に長い問答を伴い、いずれも取られ役は Me Dwe（取り役は前者で櫛売り、後者でパンヤン樹の精霊）となつて

いる。

注6) Gorer²⁴⁾を参照。因に、報告者の Gorer はネパールの東に接するシッキムの Lepcha 族にはこのネパール人の遊戯を知る者が若干数いるが、彼らがこの遊戯をおこなうことは決してないと述べている。

注7) 次の諸文献を参照。Aufenanger³⁾, Barthel⁴⁾, Barton⁵⁾, Best⁹⁾, Culin¹³⁾, Fischer¹⁹⁾, Haddon²⁶⁾, Holmes³⁴⁾, Kaudern⁴³⁾, Reiber⁵⁹⁾, Rougier⁶⁰⁾。また、Human Relations Area Files³⁵⁾のインドネシア・オセアニア地域の遊戯項目をも参照。

注8) 歴史民族学 historische Ethnologie において伝播関係を想定するのに用いる方法。Qualitätskriterium の訳。つまり、異なつた地域における事物の特徴が符合し、しかもこれらの特徴が事物の本性から必然的に結果するものでもなく、また物質的事物の場合では、それに使われた材料から出てくるものでもない場合に、質規準は成り立ち、両者の間に伝播関係を認めうとするもの。

注9) Human Relations Area Files³⁵⁾に収められた Whitcombe 以前の民族誌とは以下のものである。著者（発行年、調査年）のみを記す。?は調査年の不明のものである。Gifford (1929, 1920—1921), Mariner (1818, 1806—1810), Collocott (1928, ?), Collocott and Havea (1922, ?), Collocott (1925, ?), Cook (1967, 1777), Anderson (1967, 1777), Samwell (1967, 1777), Hornell (1927, 1925)。因に、Human Relations Area Files³⁵⁾は資料価値を5段階とするが、Whitcombe 資料が3評価であるに対し、上述9資料はすべて最高点の5評価である。

注10) アッサム高地は東南アジア大陸部にあつて焼畑文化を今日なおよく保存する地域だが、ここに住む諸民族のうち本遊戯を有するのは Thadou-kuki 族に限られている。次の諸文献を参照。Gurdon²⁵⁾, Hodson³²⁾, Hodson³³⁾, Hutton³⁷⁾, Hutton³⁸⁾, Mills⁵⁰⁾, Mills⁵¹⁾, Parry⁵⁷⁾。また東南アジアの焼畑耕作民については

Human Relations Area Files³⁵⁾に収められた当該諸民族の遊戯項目をも参照。

注11) 旧大陸に限らず新大陸にも本遊戯は知られている。ヨーロッパ人移民ではなく、原住インディアンがおこなうものとしては、北米のNavaho族で「コヨーテとおやじ」、Pueblo族で「コヨーテと羊」、メキシコで「トムペーテの通り」、ジャマイカで「蛇と鶏」、キューバで「鷹」と呼ばれるという²⁾。筆者は現段階では新大陸における詳細な資料を有していないが、遊戯名に登場する鶏と羊とは旧大陸で家畜化され、新大陸へはコロンブス以後に初めてヨーロッパからもち込まれたものである⁴²⁾ところから、新大陸における本遊戯はヨーロッパからの伝播である可能性が大きいという考えを持っている。

注12) 恵信僧都がそれを感じて比々丘女を創作したとされる「閻羅天子故志王経」を『仏書解説大辞典⁵⁴⁾』は知らない。この経との関係は一切不明ながら、同辞典は「閻羅王経」なる経名は載せている。しかし、唐の貞元15年(799年)までに出来た疑偽経で現存せずとある。つまり、「閻羅天子故志王経」が実在したのか否か、また果してこの経に玄奘が記した地藏霊驗譚が載っていたのか否かを検討する手だては今日残されていないことを付記しておく。しかし、鬼と地藏との間で交わされた「取るべし、取るべし、比丘、比丘尼、優婆塞、優婆夷」「上を見よ頗梨鏡、下を見よ頗梨鏡」は、本遊戯の攻防に先立つ取り役と取られ役との問答に対応し、ことによると、鬼と地藏の問答は玄奘が本遊戯の問答をヒントに案出した疑いがある。

引用・参考文献

- 1) Anderson, W. W., Children's play and games in rural Thailand, Chulalongkorn University : Bangkok, 1980. pp. 102-05.
- 2) 青柳まちこ, 「遊び」の文化人類学, 講談社, 1977. pp. 100-01.
- 3) Aufenanger, H., "Children's games and entertainments among the Kumngo tribe in Central New Guinea", *Anthropos*, 53 : 575-84, 1958.
- 4) Barthel, T., "Spiele der Ostinsulaner", in Drost, D. und König, W. (Red.), *Beiträge zur Völkerforschung Hans Damm zum 65. Geburtstag, Museum für Völkerkunde zu Leipzig* : Leipzig, 1961. pp. 27-42.
- 5) Barton, F.B., "Children's games in British New Guinea", *Journal of the Royal Anthropological Institute of Great Britain and Ireland*, 38 : 259-79, 1908.
- 6) Beaglehole, E. and Beaglehole, P., *Ethnology of Pukapuka*, Bernice P. Bishop Museum : Honolulu, 1938. p. 358.
- 7) Bell, C. A., *The peoples of Tibet*, Clarendon Press : Oxford, 1928. p. 214.
- 8) Bernatzik, A.H., *Akha und Meau*, 2 Bde., Kommissionsverlag : Innsbruck, 1947. Bd.1, p. 66.
- 9) Best, E., *The Maori as he was*, Dominion Museum : Sydney, 1925.
- 10) Bogoras, W., *The Chukchee*, 2 vols., E. J. Brill : New York, 1904-1909. vol. 1, pp. 269-70.
- 11) Cordier, G., "Folklore du Yunnan : jeux d'enfants et chansons diverses," *Bulletin de l'Ecole Française d'Extrême-Orient*, 28 : 349-440, 1928. p. 353.
- 12) Crooke, W., *Things Indian*, J. Murray : London, 1947. pp. 565-66.
- 13) Culin, S., "Hawaiian games," *American Anthropologist*, N. S. 1-2 : 201-47, 1899.
- 14) Dennis, R.B., *Games and children's play*, reprint from the *Journal of the Burma Research Society* pp. 18-29.
- 15) Department of Physical Education and Ministry of Education of Thailand, *Selections of Thai traditional games and sports*, First ASEAN traditional games and sports seminar : Bangkok, 1980.
- 16) Deydier, H., *Lokapala : Dämonen, Totems und Zauberer von Nord-Laos*, Gallus Verl. : Wien, 1954. pp. 222-23.
- 17) Eberhard, W., *The local cultures of south and east China*, E.J. Brill : Leiden, 1968. pp. 431-32.
- 18) Elvin, V., *The Muria and their Ghotul*, Dominion Museum : New Zealand, 1947. pp. 565-66.
- 19) Fischer, H., "Spiele der Wotut (Ost-Neuguinea)," in Drost, D. und König, W. (Red.), *Beiträge zur Völkerforschung Hans Damm zum 65. Geburtstag, Museum für Völkerkunde zu Leipzig* : Leipzig, 1961. pp. 141-52.
- 20) 藤沢衛彦, 子ども歳時記年中行事編, 図説日本民俗学全集, 第4巻, 高橋書店, 1971. pp. 161-62, 235-38.
- 21) 玄奘, 三国伝記, 明暦2年版. 巻28第27条.
- 22) 呉美雲, 中国童玩, 漢聲雜誌社出版 : 台北, 1979. p. 140.
- 23) Gomme, A. B., *The traditional games of England, Scotland, and Ireland*, 2 vols., Dover Publications : New York, 1964 (first published in 1894-1898). vol. 1, pp. 139-41, 151-52, 201-02, vol. 2, p. 399.
- 24) Gorer, G., *Himalayan village : an account of the Lepcha of Sikkim*, M. Joseph : London, 1938. p. 279.

- 25) Gurdon, The Khasis, 2nd ed., Macmillan and Co. Ltd.: London, 1914.
- 26) Haddon, A.C., "Notes on children's games in British New Guinea," *Journal of the Royal Anthropological Institute of Great Britain and Ireland*, 38: 289-96, 1908.
- 27) Hambly, W. D., "The Ovimbundu of Angola," *Anthropological Series*, 21-2, 1934. pp. 217-19.
- 28) 塙保己一, 続群書類従第2輯下, 続群書類従完成会, 1975. p. 668.
- 29) 塙保己一, 群書類従第19輯, 続群書類従完成会, 1977. p. 701.
- 30) 半澤敏郎, 童遊文化史第1巻, 東京書籍, 1980. pp. 465-68.
- 31) Hervey, D.F.A., "Malay games," *Journal of the Royal Anthropological Institute of Great Britain and Ireland*, 33: 284-304, 1903. pp. 296-97.
- 32) Hodson, T. C., The Meithei, B. R. Publishing Corporation: Delhi, 1908.
- 33) Hodson, T. C., The Naga tribes of Manipur, Macmillan and Co. Ltd.: London, 1911.
- 34) Holmes, J.H., "Introductory notes on the toys and games of Elema, Papuan gulf," *Journal of the Royal Anthropological Institute of Great Britain and Ireland*, 38: 280-88, 1908.
- 35) Human Relations Area Files, New Haven, 1979.
- 36) Hummel, S. and Brewster, P. G., "Games of the Tibetans," *FF Communications*, 187: 1-33, 1963. pp. 17-18.
- 37) Hutton, J. H., The Sema Nagas, Macmillan and Co. Ltd.: London, 1921.
- 38) Hutton, J.H., The Angami Nagas, Macmillan and Co. Ltd.: London, 1921.
- 39) 市川健二郎, 東南アジア稲作技術の系譜, アジア経済研究所, 1961. p. 58.
- 40) Itokonen, T.I., "Die Spiele, Unterhaltungen und Kraftproben der Lappen," *Journal de la Société finno-ougrienne*, 51: 1-133, 1941. p. 28.
- 41) Jochelson, V.I., The Koryak, E. J. Brill: New York, 1908. p. 780.
- 42) 加茂儀一, 家畜文化史, 法政大学出版局, 1973. p. 853, 897, 926, 946.
- 43) Kaudern, W., Games and dances in Celebes, Elanders Boktryckeri: Göteborg, 1929.
- 44) Kauffmann, H.E., "Die Spiele der Thadou-kuki in Assam," *Zeitschrift für Ethnologie*, 73: 40-71, 1941. p. 52.
- 45) 慶世村恒任, 宮古史伝, 1927. p. 131.
- 46) 喜多川守貞, 守貞漫稿, 全3巻, 国立国会図書館蔵自筆本複製, 東京堂出版, 1973. 中巻, pp. 230-31.
- 47) 喜多村信節, 嬉遊笑覧, 全2巻, 成光館出版部, 1930. 下巻, pp. 90-91.
- 48) Majumdar, D. N., "Some outdoor and sedentary games of the Hos of Kolhan," *Man in India*, 5-3-4: 193-202, 1925. p. 199.
- 49) Masüger, J.B., Schweizerbuch der alten Bewegungsspiele, Artemis Verlag: Zürich, 1955. p. 303.
- 50) Mills, J.P., The Rengma Nagas, Macmillan and Co. Ltd.: London, 1937.
- 51) Mills, J.P., The Ao Nagas, Oxford University Press: London, 1973 (first published in 1926).
- 52) 村山智順, 朝鮮の郷土娯楽, 朝鮮総督府, 1941.
- 53) ネフスキー, N. 「宮古島子供遊戯資料」民族, 2-4: 153-62, 1927. p. 161.
- 54) 小野玄妙, 仏書解説大辞典, 全11巻・補巻1, 大東出版社, 1933-1936.
- 55) Oosterbeek, G., "Spelen", in Paulus, J. (Ed.), *Encyclopaedie van Nederlandsch Oost-Indië*, 2. druks., IV, Den Haag: Leiden, 1921. pp. 52-64.
- 56) 大田才次郎, 日本児童遊戯集, 平凡社, 1968.
- 57) Parry, N.E., The Lakhers, Macmillan and Co. Ltd.: London, 1932.
- 58) Porée-Maspero, E., Études sur les rites agraires des Cambodgiens, 3 vols., Mouton and Co.: Paris, 1962-1969.
- 59) Reiber, J. P., "Kinderspiele in Deutsch-Neuguinea," *Baessler Archiv*, 1: 227-56.
- 60) Rougier, P.E. et Rewa, N., "Dances et jeux aux Fijis (iles de l'Océanie)," *Anthropos*, 5: 466-84, 1911.
- 61) Roy, S.C., The Kharias, 2 vols., "Man in India" Office: Ranchi, 1937. vol. 2, p. 465.
- 62) Roy, S.C., The Mundas and their Country, Asia Publishing House: London, 1970 (first published in 1912). p. 283.
- 63) 酒井欣, 日本遊戯史, 建設社, 1933. pp. 411-15, 口絵.
- 64) 山東京伝, 骨董集, 文化12年版. 上編, 下之後, pp. 14-16.
- 65) Skeat, W.W., Malay magic, Benjamin Blom: New York, 1972 (first published in 1900). pp. 494-95.
- 66) 寒川恒夫, タイ国伝承遊戯調査ノート (1978年), 未刊.
- 67) 多田道太郎, 遊びと日本人, 筑摩書房, 1978.
- 68) Teßmann, G., Die Baja, Strecker und Schröder Verlag: Stuttgart, 1934. pp. 198-99.
- 69) Tucker, A.N., "Children's games and songs in the southern Sudan," *Journal of the Royal Anthropological Institute of Great Britain and*

- Ireland, 63 : 165-87, 1933. pp. 165, 176-79.
- 70) 梅津次郎「山王靈驗記絵巻」美術研究, 99 : 11-15, 1940. p. 15.
- 71) Vanoverbergh, M., "Iloko games," *Anthropos*. 22 : 216-43, 1927. p. 226.
- 72) Wagner, H., *Illustriertes Spielbuch für Knaben*, vierte verbesserte Auflage, Verlag von Otto Spamer : Leipzig, 1873. pp. 14-15.
- 73) Werner, A., *The natives of British Central Africa*, Archibald Constable and Company : London, 1906. p. 24, 117.
- 74) Whitcombe, J.D. "Notes on Tongan ethnology," *Bernice P. Bishop Museum Occ Papers*, IX-9. 1930. p. 7.
- 75) Yang, M., *A Chinese village : Taitou, Shantung province* Columbia University Press : New York, 1945. p. 155.
- 76) 横井清, 「遊戯と娯楽」大島 建彦・大森志郎・後藤淑・斉藤正二・村武精一・吉田光邦 (編), *日本を知る事典*, 社会思想社, 1971. pp. 706-07.