

神戸市外国語大学 学術情報リポジトリ

鬼ごっこを考える： 遊びに現れる鬼（カミ）について

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2012-08-06 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 船井, 廣則, Funai, Hironori メールアドレス: 所属:
URL	https://kobe-cufs.repo.nii.ac.jp/records/1286

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 International License.



鬼ごっこを考える —遊びに現れる鬼(カミ)について—

船井 廣則

名古屋経済大学短期大学部

はじめに

遊びをめぐるのは、これまで多くの研究者たちによって様々な観点から論が展開されている。それらは一般に「遊戯論」として世に受け入れられており、これに取り組んだ研究者たちの専門分野は心理学・教育学・哲学・動物行動学・文化人類学・社会学など多岐にわたっている。

例えば、遊戯の起源をめぐる古典的な議論としては、文化人類学の父とも呼ばれるE・B・タイラーの残存起源説などをあげることができよう。子どもの遊びは、もともとはおとなによってまじめに行われていた宗教儀礼や生産技術などの「なごり」だとするこの考えは、よく知られた遊びである「ロンドン橋落ちた」を人柱習俗の残存としたA・B・ゴムや、「石けり遊び」をキリスト教における魂の遍歴という観念のなごりであるとしたJ・W・クロンビーなどに引き継がれた。猟師たちが山中で獲物の鹿の大きさを声を立てずに指の数で知らせ合ったのが、遊戯の「鹿鹿角何本」の起源だと柳田國男が言っているのもこの流れに位置するだろう。(1)

こうした遊戯の残存起源説を補完するものとして、K・グロースの「昇降説」がある。これは子どもの遊びが大人にとつて有用であるとされれば、儀礼として聖の次元に「昇」り、その有用性が時とともに薄れていけば、俗の次元に「降」りて(残存して)いくという考え方である。これはまた、「生活準備(本能訓練)説」と呼ばれることもある。上述のタイラーは遊びを文化として通時的に捉えたが、それに対してグロースや、いわゆる「発達説」を唱えたJ・ピアジェなどは、個体レベルにおける遊びの動機や機能を、心理学的な立場から共時的に捉えたとみることができよう。

この他に遊びを文化全体との関連で捉えようとしたJ・ホイジンハや、遊びを手がかりとする比較文化学を提唱したR・カイヨワ、さらには遊びの本質を追究したJ・アンリオやE・フイックなどの哲学者の著作も挙げることができる。このように「遊戯論」のごく一部をかいま見るだけでも、遊びを個人的・一過性のもものと見るか、あるいは社会的・文化的なレベルでとらえるかによって、また遊びの動機に着目するのか、その属性・機能を重視する

のかといったことなどによって、内容はそれぞれ異なっていることがわかる。このことは「遊び」現象そのものの多様性が原因しているからで、こうした「論」のいずれについても、遊びの部分的、一面的な解釈・説明にとどまらざるをえないもののようなのである。

本論ではそうした「遊戯論」の困難性を認めつつも、日本の「鬼」を題材とした子どもの遊び、すなわち「鬼ごっこ」とか「鬼遊び」などと呼び慣わされてきた、子どもの遊びの一形式を取りあげ、その歴史的、民俗学的な要素とそれらの変容についての考察を試みることにした。そして、この考察が将来において「遊び」の全体像が築かれるための、礎石のひとつを積み上げるささやかな貢献となることを期している。

1. 鬼ごっことはどのようなあそびか

人々が「遊ぶ」現象は多様である。その多様さゆえに、遊びの研究者たちは分析の方法として分類法を考え出した。たとえば、系統分類のだけでなく個人の心理発達における段階をもとに、「練習の遊び」・「シンボルの遊び」・「規則の遊び」という、これ以上還元することのできない三つのカテゴリーに注目したのは、「ピアジェであった。また、R・カイヨワは「アゴーン」・「アレア」・「ミミクリ」・「イリンクス」の四つを基本的なカテゴリーとし、これにバイディアとルドウスを両極限とする次元を設定して、多種多様な遊びを分類整理しようとした。(2)

本稿で考察の対象とした「鬼ごっこ(鬼遊び)」は、こうした分類法に従うとすれば、いったいどのあたりに位置づけられるのであろうか。このことを明らかにするには、まず分類を試みるその前に、ここで扱う「鬼ごっこ」がどのようなものであるのかを確認しておく必要があるだろう。

鬼(追い手)が子(逃げ手)を追いかける。子が鬼に捕まると、その捕まえられた子が今度は立場を変えて鬼となつて再び遊びが続けられる、というのが基本的なルールである。本稿ではこのような「追う・逃げる」構造を持ち、「鬼・子」の役割交代のルールを持つ遊びのすべてを幅広く「鬼ごっこ」と捉えておくことにする。(3)

鬼ごっこは時代や地方によつては「鬼やらい」・「鬼ムケ」・「鬼ごと」・「鬼どち」などともよばれ、古くから知られた伝統的な子どもの遊びである。基本形だけでも約五百種類、そのバリエーションを含めれば二千種以上にも

およぶと言われる。(4) 「追う・逃げる」といういたって素朴なこの遊びの原型から、かくも多くの派生型が生まれたのは、遊び集団内部の年齢や走力に開きがあると面白さが損なわれるので、各種の制限や条件が加えられたためであろう。「たかおに」や「いろおに」、「かべおに」、「しゃがみおに」、「こおりおに」、「せなかおに」などとも呼ばれるこの遊びの派生型は、遊び集団内の脚力の乏しい逃げ手が足の速い鬼から身を守るための「安全地帯」を創り出す工夫として創出されたものといえる。

この遊びにはたしかに走力や持久力が要求されるが、安全地帯などが設定されればそれらの身体能力は絶対条件ではなくなる。むしろ逃げ手はつかまりそうになりながら、せまりくる追っ手から間髪逃れるスリルを楽しむこともできる。そしてそのスリルは、逃げる以外に対抗手段を持たない無力な存在を演じることによって、また追い手が単なる役割であることを越えて、触れるだけで逃げ手の運命を変えてしまう強い力を持った鬼を演じることによつていっそう増すのである。とすれば、カイヨワにしたがうなら、アゴンとミミクリの要素を持つ遊びに分類されるだろうか。

ここで目を世界に転じると、名称は異なつたとしても「追う・逃げる」、「追い手・逃げ手」の役割交代がある構造を持った類似の遊びは各地に見いだすことができる。英語圏では「タグ Tag」や「ティッグ Tag」とよばれる遊びがそれで、日本の「鬼」にあたるのは「タガー Tagger」とか「イット It」と呼ばれる。(5) ドイツ語圏では「フアンゲン Fangen」や「ハシエン Haschen」、「ツェック Zeck」、「ブリンデクー Blinde Kuh」などと呼ばれており、「鬼」は「フエンガー Faenger」で文字通り「捕まえる人」である。

(6) フランスの「コラン・マヤール Colin-Maillard」もドイツの「ブリンデクー」の類の目隠し鬼だが、その他にも各種の鬼ごっこがみられる。それらの「鬼」追い手」はオオカミか猫のようである。ロシアやウクライナなど東スラブにも多種多様な鬼ごっこが見られるが、追い手はそれぞれのバリエーションによつてオオカミやクマ、サギなどの動物であったり、マロースと呼ばれる厳寒をもたらす老人であったりする。この他に、ジンバブエなどのアフリカ大陸やアラビア半島のオマーン、インドからタイ、カンボジアなど東南アジア諸国をへて南太平洋の島々にまで鬼ごっこの分布は幅広く見られる。

(7) 追い手を日本の場合の鬼のように超自然的存在とするケースは、英語圏の「イット It」の他にはあまり類例がないようである。

2. 鬼ごっこと呼ぶのはなぜか



図-1 「比々丘女図(山東京伝『骨董集』)」 加古里子 『伝承遊び考 三 鬼遊び考』 小峰書店 11頁

日本以外の国では追いかける役割の名称が、そのままこの遊びの名称になっている例や、単に追跡者を意味するだけの場合もあることは上で確認したとおりである。これらに対して、日本で追い手を「鬼」とよぶのはなぜであろう。じつはこの疑問への解答の一部は寒川恒夫によつてすでになされている。(8)

寒川はこれまでの通説を排し、民俗学の手法によつて「比々丘女(ひふくめ)」の起源を明らかにした。一人が鬼、一人が親、残りが子となつて親の後ろに一列に並び、鬼が列の最後の子にさわるうとするのを列の先頭の親が両手を広げて守るといふ、古くから伝わるこの遊びは江戸時代には「子をとり子ども」と呼ばれ、近年まで子どもたちには遊ばれてきたものである。

通説とはこの遊びが平安時代中期の天台僧である恵心僧都(源信九四二—一〇一七)によつて創作されたとするものである。室町時代に沙弥玄棟が著した説話集『三國伝記』のエピソードのひとつがその根拠となつている。『三國伝記』によれば、地獄の罪人を助け出した地藏菩薩が、その罪人達を取り返しに来た地獄の獄卒、すなわち「鬼」から彼らを守るといふ閻羅天子故志王教を恵心僧都が人々に講ずる時、その内容をわかりやすくするために子どもたちにさせたのがこの遊びの始まりだといふのである。

この通説は江戸時代の考証家たちを経て、こんにちの遊戯史研究家にも受け継がれていた。(9) しかし寒川は、この遊びの世界的な分布と役割名称とを指標とし、日本と諸外国との綿密な比較を行い、その結果、この遊びの

原モチーフが穀物栽培民の中で発生した「野生動物が家畜を襲う」というものであること、そしてそれが旧大陸の各地に伝播していったことを明らかにした。このことから寒川は「『三国伝記』が伝えるような恵心僧都の創作になるものとは考えがたい。仮に恵心僧都が関わったとするなら、彼が厳刑を仏教科したと見るべきであり、関わらなかつたとするなら、『三国伝記』の作者玄棟が当時流布していた（かもしれない）恵心僧都創作説を単に紹介したか、あるいは、当時すで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」⁽¹⁰⁾と、従来の通説を退けた。そして、日本へのこの遊びの伝来時期を水稲耕作の始まる弥生時代に想定し、それが仏教思想と結びついたのは民衆教化が盛んになる鎌倉時代のころ、としている。

この結論を上で「解答の一部」としたのは、比々丘女が一般的な鬼ごっことはやや異なつた点があることと、鬼が地獄の獄卒に限定されていることである。異なっているのはその役割の構造である。本稿では「追う―逃げる」構造を持ち、「逃げ手―追い手」の役割交代がある遊びを幅広く鬼ごっことして捉えることにした。しかし、比々丘女の場合は「追う―守る―逃げる」と、より複雑な三役構造（寒川）になっていること、そして、鬼に対して仏教で語られる地獄の罪人を管理する役割が与えられていることから、これを他の鬼ごっこと同じようにあつかうことができるかどうかという疑問が生じるからである。

3. 鬼に仮託されたものとは

歌人で文芸評論家の馬場あき子は、鬼の系譜を次の五つに分類している。⁽¹¹⁾

- (1) 神道系の祖霊・地霊の鬼
- (2) 修験道系の天狗
- (3) 仏教系の邪鬼・夜叉・羅刹
- (4) 人鬼系の放逐者・賤民・盗賊
- (5) 変身譚系の鬼

馬場は『日本書紀』をはじめ『今昔物語集』や『宇治拾遺物語』などの説話にも丁寧な目を配り、それらに登場する鬼の形象や意味を詳しく分析しているが、なかでも(1)の神道系の祖霊・地霊に結びついた鬼が最も古いと

している。

鬼という文字が最初に文献にあらわれるのは『出雲風土記』（七三三年）でそれは一つ目の鬼である。

ただ、この鬼の文字が「おに」と読まれていたかどうかは明らかでないという。日本書紀に登場する鬼の文字も「葦原の邪しき鬼（もの）を撥ひ平けしめむ」とか、「諸の順はぬ鬼神（かみ）を誅ひ」（神代記）のように読まれていたと言ひ、この当時は場合によつて「もの」「かみ」「しこ」「おに」などと読み分けられていたようである。『日本霊異記』（八二二年）や『今昔物語集』（一二世紀初め）にも鬼を「もの」と読む例が見られるといい、馬場は鬼の文字の和訓が定着するのは平安末期より後のことと考えている。⁽¹²⁾

比々丘女にみられる地獄の獄卒の鬼が、凶悪な威嚇の表情を持つていたのは、やはり仏教の民衆教化の進展と無関係ではないように思われるが⁽¹³⁾、人々を祝福にやつて来る最も古いタイプである祖霊や地霊としての鬼が、平安末期頃まではまだ神性の名残を持つ存在でもあつたことには注意を払つておく必要があるだろう。

現代のわれわれがイメージする鬼は、振り乱した縮れ毛の頭髪の間から角を覗かせ、虎皮の褌を穿き、大きな金棒を持った肌の色が赤や青の大男、というのが一般的である。角と虎皮の褌はそれぞれ陰陽道でいう鬼門（丑寅の方角）に結びつけられたもので、平安時代の末頃に人々の間に定着したものと見なされている。国の重要無形文化財に指定されている豊橋安久美神戸神明社の鬼祭りに登場する虎皮の褌を締めた赤鬼・青鬼や鎧武者の姿をし長



図 2-1 豊橋鬼祭りの鬼と天狗



図 2-2 豊橋鬼祭りの鬼

刀を持った天狗は、高天原の神話を起源とするというこの祭りの由来譚とは別に上の事情を物語っているのではないだろうか。

なるにつれて、相対的に鬼の弱さや滑稽さなど人間の特性との類似点が目立ってくるようになる。

神とも対置され、あるいは凶悪で異形なものとして恐れ忌避された鬼も、『こぶ取り爺』（宇治拾遺集物語）では災いだけでなく福をもたらす存在として登場するし、『一寸法師』（御伽草子）や桃太郎（草双紙）（14）ではその凶暴さや強さもそれほどでなく、所有する財宝をとられてしまっている。時代を経るにしたがって恐怖や畏怖の対象としての部分が希薄になる。



図 3-1 東大寺戒壇院四天王

今日においても、年中行事の節分はいまでもなく、TVアニメや絵本などによって鬼のイメージは再生産されていて、そうした鬼たちは子どもにとっては身近な存在ですらあると言えよう。例えば学校教科書にも採用された『泣いた赤鬼』（15）は人間と仲良くなりたいと願う心優しい赤鬼と友達思いの青鬼が登場するお話で



図 3-2 東大寺戒壇院四天王のうちの持国天

あるし、『だいくとおにろく』（16）の鬼は、まるで後出しじゃんけんのような卑怯な手を使う大工にまんまとやられてしまい、恐怖というよりもむしろこの話を聞く子どもらの同情を誘う対象となっている。

4. 子どもの神性と鬼の神性について

子どもがいつまでも外遊びをしていて行方不明になることをかっつては「神隠し」と呼んだ。太陽が沈みきった黄昏時は、神秘的領域と俗世界とが交錯する時間で、「隠し神」とか「隠れ婆」が子どもを連れ去ると考えられている。

民俗学者の宮田登は鬼ごっこのひとつに数えられる「かくれんぼ（＝隠れん坊）遊び」を、この隠し神と、神秘的領域と交わる力の強かった子どもとの交流を示すものとしてとりあげている。（17）また、祭りの象徴としての「よしまし（依巫・憑巫・尸童）」を子どもがつかつとめることや、「7歳までは神のうち」という表現を例に挙げて、神の守護を得ようとする親の気持ちを背景として、子どもが神に近い位置にあると考えられており、それが子どもの世界に心霊の世界を交錯させる契機となったとしている。

本稿に関わる鬼ごっこについていえば、宮田は神社の神事である鬼追い、つまり追難に由来するという説を取りあげている。（18）追難は中国より伝来したもので、平安初期（八世紀初頭）から宮中で行われるようになった大晦日の年中行事である。「鬼やらい」「なやらい」「鬼走り」「厄払い」「厄おとし」「厄神送り」などとも呼ばれ、現在の節分のもとになった行事とさ

現代の子どもたちが鬼ご



図4 興福寺の追難の鬼

が追われる鬼の役割をするように変化して今日に至ったものと考えられる(19)ことである。

ここでは鬼が追われており、子どもの遊びの鬼ごっこは追う者・追われる者の立場が逆転していることもそうだが、それと同時に鬼の名称がここでも「エノカミ」と呼ばれていることが注目される。目に見えない存在であることから和名では「隠」が訛って「於爾」となったのだ、という通説の根拠となっているのは、源順が平安中期に編纂した漢和辞書『倭名類聚鈔』の記述であるが、平安末期以後のように形象とそれを意味する文字が定着する以前には「神」カミ」との近似性のみられることがここでも確認できる。

こうしたことから、神に近似した存在と人々に考えられた時期があるという点で、子どもと鬼は共通する要素を持つと言えるのではないだろうか。

鬼が追われるのは一般的な鬼ごっこからいえば立場が逆転しているのだが、追難が節分の原型とすれば奇異な感じはしないし、手つなぎ鬼など、ある種の鬼ごっこ(子増やし鬼)では、最終段階で一人を除き他の全員が鬼となり、この最後の逃げ手かつかまったところでその遊びに区切りがつくという形式もみられる。とはいうものの、当然のことながら追難には鬼が交代するというルールは存在しないので、鬼ごっこと同じものとは言えない。だが、多数が鬼を追いかけ、つかまれば鬼が替わってまた追いかけて続けれ

れる。

興味深いのは、もともとは方相氏(ホウソウシン)とそれに随う振り(シンシ)が目に見えない疫鬼(エノカミ)を宮中から追いつく儀式であったが、一〇世紀中頃から方相氏

るという遊びがある。

霊長類を研究する島田将喜はニホンザルの子どもにそうした遊びがみられることを報告している。⁽²⁰⁾

島田は餌付けされたサル集団の子どもが、木の枝などを奪い合って遊ぶのを観察し、この遊びを「枝引き遊び」と名付けた。ここには「物を持つ一物体は逃げ、物を持たないその他の物体は追いかける。持たない方が持つ方を追いかけて、物を奪えば、奪った物体が逃げる方になる」というルールがみられるという。なおかつ、大人のサルの場合、いったん誰かに帰属した物をめぐって争うことはしないこと、また、この遊びの最中に子ザル同士が物をめぐって「本気の喧嘩」をするのは一度も観察されなかったことから、島田は子ザルたちが「遊んで」と判断した。そしてこのあそびが生得的にできるわけではなく、加齢に従いできるようになってゆくことから、上述のルール、すなわち物と役割の関係を学習してできるようになるとして、「枝引き遊び」は鬼ごっこの原形の起源と考えている。

鬼ごっこ(原型)の起源が一足跳びにヒトとニホンザルの共通祖先以前にまで遡ってしまったが、ここには注意しなければならないことがひとつあるように思われる。それは「枝引き遊び」をする子ザルたちは嵐山、金華山、幸島など餌付けされているサルの集団に限定して観察されるということである。したがって、餌付けをされていなかったであろうわれわれ人類の遠い祖先が、はたして「枝引き遊び」をすることができたかどうかはいささか疑問である。



図5 方相氏と振り



図6 鳥獣人物戯画

ところで、追難や「枝引きざり遊び」の形式、すなわち鬼を多数で追いかけるあそびは、平安末期から鎌倉初期に描かれた日本最古の漫画ともいわれる京都の高山寺に伝わる紙本墨画の絵巻物にもみることが出来る。「鳥獣人物戯画」甲巻の第一四紙には木の枝をもって逃げるサルをカエルとウサギが追いかける場面が描かれている。

ただ、鳥獣人物戯画には詞書きが無いため、作者はもとよりのような意図でこれが描かれたかははっきりしないため、さまざまな解釈が可能である。というわけで、歴史学者の五味彦の場合、第一四紙と第一五紙に描かれているのは印地打ちの場面で、サルがカエルを殺して逃走し、それをウサギとカエルが追いかけているという小峰和明の解釈を採用している。(21) さらにまた、鳥獣人物戯画は当時の教育機関でもあった寺院で寄宿生活を送っていた貴族の子どもたちを楽しませるために作られたもので、現代のアニメにつながる子ども文化の源流のひとつであるという見方もしている。(22) 擬人化して描かれたカエルやウサギ、サルが当時の子どもたちの遊ぶ場面を表現したのだとすれば、これを鬼ごっこに見立てることができなくもない。

では八世紀初頭にはその存在を確認することができた。また、民俗学的方法によれば、少なくともこの遊びのバリエーションのひとつについては、さらに水稲耕作を行った弥生時代にまで遡ることができた。したがって当然のことながら、この遊びを日本に伝えた地域についていえば、その起源はさらに時代を遡ることになる。また、一方で動物行動学的な視点からは、この遊びの遊び手をヒトを越えて霊長類にまで広げ得るといふ新しい知見も登場してきている。

世界的に見てもこの遊びの歴史は古く、その分布も広範囲にわたっている。しかしながら、日本の鬼のように、超自然的な存在を遊びの中の役割の名称とする例はほとんどみられなかった。

これは仏教の受容とその発展にこの遊びが結びついていったこと、さらにはそれと並行して、あるいはそれ以前から祖霊や地霊信仰の影響があったことや、そもそも子どもが神秘的領域と交わる力が強いと信じられていたこととあわせて、この遊びに宗教的な要素が色濃くみられるのは外国にはあまり例を見ない日本固有のものであるといえる。

「追うー逃げる」、「捕まった時にその役割を交代する」という単純な構造とルールをもつ鬼ごっこは、おそくとも室町期頃までにはその形を整え、その後、研究者によっては二千種を数えるほど多くの派生型を生み出しながら、近年まで多くの子どもたちに遊ばれてきた。

本稿では資料的制約などもあり、鬼ごっこの分類法や、近世・近代における具体的な遊び方の変化について述べることができなかった。これらは諸外国の鬼ごっこことの比較分析とあわせて今後の課題としたい。

註

(1) 岸野雄三編 『最新スポーツ大事典』 大修館書店 一九八七 七九頁、一二七〇

(2) ジャック・アンリオ 佐藤信夫訳 『あそび』 白水社 一九八六 五六頁

(3) 加古里子は鬼遊びを「「追う／逃げる」という、単純明快な基本原則に基づき、自由な集団により、創出、伝承、伝播、改変、淘汰されてきた

むすびにかえて

鬼ごっこは、その起源をたどれば日本の場合では、文献によって知る限り

- 一群の子どもの遊び」と定義づけている。伝承遊び考3 鬼遊び考 小峰書店 二〇〇八 六一五頁、また、半澤敏郎は「鬼の追跡から逃避することを遊事化した仮想的ごっこ遊びの一種」と定義している。『童遊文化史』第一巻 東京書籍 一九八〇 四六〇頁
- (4) 加古里子 同上書 九頁、および かこさとし 『子どもと遊び』大月書店 二〇〇一 一二二頁、半澤敏郎 同上書 四四〇頁
- (5) [http://en.wikipedia.org/wiki/Tag_Tag_\(game\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Tag_Tag_(game))、加古里子 同上書 五六四頁、半澤敏郎 同上書 四四三頁
- (6) [http://de.wikipedia.org/wiki/Faengen_\(Spiel\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Faengen_(Spiel))
- (7) 大林太良 『民俗遊戯大事典』大修館書店 一九九八 二二八、二五二、六二四、六九五、七〇五、七五三頁
- (8) 寒川恒夫 「鬼ごっこ」比々丘女の起源に関する民俗学的研究 『遊びの歴史民俗学』所収 明和出版 二〇〇三
- (9) 酒井欣は 『三國伝記』を引用して、「この遊戯は恵心僧都が経文の意を汲んで作ったのに遊戯の端が発せらるるに至ったのであるという。それは地藏菩薩が罪人を奪い取り給うを、地獄の獄卒共が奪り返さんとする體を学んで、地藏の法樂とせられたのであるという」と従来の説をそのまま踏襲して紹介している。『日本遊戯史』第一書房 一九八三 四一二頁、加古里子は神仏宗教行事起源とする民俗学的論考を、子どもの遊びとしての鬼ごっこに影響を与えてというのは推測の域を出ていないとして退けている。 同上書 五八〇頁
- (10) 寒川恒夫 前掲書 二二頁
- (11) 馬場あき子 『鬼の研究』筑摩書房 二〇〇八 一四頁
- (12) 馬場あき子 同上書 四四頁
- (13) 東大寺戒壇院の四天王がそれぞれ踏みつけている邪鬼は、これらの塑像が作成された当時に人々が抱いていた鬼のイメージを伝えるものであろう。
- (14) 桃太郎が供として鬼ヶ島に連れて行くサル・キジ・イヌは、鬼の特徴を示す牛の角と虎皮の褌が、鬼門に当たる十二方位の丑寅の方角に由来するのと同様に、少しずれてはいるが丑寅の対極の申・酉・戌の方位に一致している。
- (15) 日本児童文芸家協会初代理事長浜田廣介（一八九三―一九七三）の代表作。一九三三年に書かれた。初版は一九六五年に偕成社より出版された。
- (16) 福音館書店の社長でもあった児童文学者松居直（一九二六―）が再話した昔話。
- (17) 宮田登 『日本を語る二二 子ども・老人と性』吉川弘文館 二〇〇七 六頁
- (18) 宮田は鬼を追いかける追難を鬼ごっこの起源とする通説をあげるとともに、多田道太郎の鬼が子どもをとらえる子取りの原型が神隠しにあり、イニシエーション儀礼の模倣であるという仮説も紹介している。しかし、寒川は世界に分布する諸事例を比較する作業を経ないまま提示されているとしてこの多田の説の問題点を指摘している（前掲書二頁）。
- (19) G・アレクサンドル 『追難における呪文の名称と相方氏の役割の変化について』名古屋大学大学院 国際言語研究科研究史『言葉と文化』第四号 所収 三五―五三頁 二〇〇三
- (20) 島田将喜 『世界中の子供が鬼ごっこをするのはなぜか』日本子ども学会HP 「子ども学」ライブラリー 二〇〇四掲載
<http://www.crn.or.jp/KODOMOGAKU/Library/11.html>

- (21) 五味文彦 『絵巻で読む中世』 ちくま学芸文庫 二〇〇五 三〇頁
- (22) 美術手帳 特集『鳥獣人物戯画絵巻』 美術出版社 二〇〇七
一二月号 七二頁

主要参考文献

- 1 西角井正慶 『村の遊び』 岩崎美術社一九六六
- 2 E.フィンク 『遊戯の存在論』 せりか書房一九七一
- 3 M・J・エリス 『人間はなぜ遊ぶか』 黎明書房 一九七七
- 4 根岸謙之助 『しつけと遊びの民俗』 桜楓社 一九八〇
- 5 半澤敏郎 『童遊文化史』 第一巻東京書籍 一九八〇
- 6 大藤ゆき 『子どもの民俗学』 草土文化 一九八二
- 7 酒井 欣 『日本遊戯史』 第一書房 一九八三
- 8 岩田慶治編 『子ども文化の原像』 日本放送出版協会一九八五
- 9 ジャック・アンリオ 『遊び』 白水社 一九八六
- 10 かこさとし・永田栄一 『鬼遊び―日本の子どもの遊び』 青木書店 一九八六
- 11 西村清和 『遊びの現象学』 勁草書房 一九八九
- 12 河合雅雄 『子どもと自然』 岩波新書 一九九〇
- 13 アニタ・シオルシュ 『絵でよむ子どもの社会史』 新曜社 一九九二
- 14 谷川健一 『日本民俗文化資料集成二四 子供の民俗誌』 三一書房 一九九六
- 15 宮田 登 『老人と子供の民俗学』 白水社 一九九六
- 16 大林太良 『民俗遊戯大事典』 大修館書店 一九九八
- 17 柳田國男 『柳田國男全集第七巻』 筑摩書房 一九九八
- 18 小川清実 『子どもに伝えたい伝承あそび―起源・魅力とその遊び方』 萌文書林二〇〇一
- 19 奥平俊六 『洛中洛外図』 小学館 二〇〇一
- 20 寒川恒夫 『遊びの歴史民俗学』 明和出版二〇〇三
- 21 泉 武夫 『信貴山縁起絵巻』 小学館 二〇〇四
- 22 五味文彦 『絵巻で読む中世』 ちくま学芸文庫 二〇〇五
- 23 長沢ひろ子、高橋弥生、本間玖美子、谷田貝公昭 『イラスト版子どもの伝統行事―子どもとマスターするその行事・その由来とやりかた』 合同出版 二〇〇六
- 24 美術手帳『特集 鳥獣人物戯画 二〇〇七年一二月号』 美術出版社 二〇〇七
- 25 宮田 登 『日本を語る 一二 子ども・老人と性』 吉川弘文館 二〇〇七
- 26 柳田國男 『日本の伝説』 新潮文庫 二〇〇七
- 27 加古里子 『伝承遊び考 三 鬼遊び考』 小峰書店 二〇〇八

28 高橋睦郎 『遊ぶ日本』集英社 二〇〇八

8 図6 鳥獣人物戯画 美術手帳 二月号 特集『鳥獣人物戯画絵巻』
二二頁

29 馬場あき子 『鬼の研究』ちくま文庫 二〇〇八

30 中田幸平 『江戸の子供遊び事典』八坂書房 二〇〇九

31 柳田國男 『妖怪談義』講談社学術文庫 二〇一〇 日本民俗学大系第
七卷生活と民俗 一九五九 平凡社 三三六頁 B000JBMW9I

図版典拠

1 図1 「比々丘女図（山東京伝『骨董集』）」 加古里子 『伝承遊び
考 三 鬼遊び考』小峰書店 一一頁

2 図2—1 豊橋鬼祭りの鬼と天狗
<http://image.mapple.net/ospot/photol/>

3 図2—2 豊橋鬼祭りの鬼
http://pds.exblog.jp/pds/1/200802/11/58/a0084658_21103280.jpg

4 図3—1 東大寺戒壇院四天王 上左：持国天 上右：廣目天 下左：多
聞天 下右：增長天
<http://image.blog.livedoor.jp/torublo/imgs/5/7/571161fa.jpg>

5 図3—2 東大寺戒壇院四天王のうちの持国天
<http://image.space.rakuten.co.jp/1g01/31/0000226831/50/inger7c34b6gzik4zj.jpeg>

6 図4 興福寺の迫難の鬼

7 図5 方相氏と振子
<http://www.heianjingu.or.jp/02/vew2/img/005.jpg>