《中国古代的饮食与饮食具》一文的起因，据作者说，是因为研究商周青铜礼器时，需了解这些器物所用于其上的饮食，也即古代中国的饮食习惯。作者考察了食物原料、烹调方法、菜肴种类、饮食器具、席宴与餐饭、关于饮食的观念，而这些内容主要都是从文献资料中找到的。

《商周神话之分类》中，作者判断神话材料的标准为：必须包含一件或以上的“故事”；必须要牵涉“非常”的人物或事件或世界；以神话为“故事”日常生活社会行动仪式行为的基础。在此前提下，作者将商周的神话分为了四类：自然神话、神仙世界的神话与神仙世界与人类世界分裂的神话、天灾的神话与救世的神话及祖先英雄事迹系裔的神话，并分类展开探讨。

学术性的神话研究，笔者先前只读过尹荣方的《神话求原》，是书中，尹荣方主要的研究方式，是解释神话的生活原型（如夸父逐日与历法之间的关系），将神话的意义实用化、具体化，关注的是神话作为一种传播媒介所具有的知识性层面。

本文也是要解释神话背后的因素，但重点并不是知识性的问题，而是试图解释东周时代社会的变化与神话上的变化的联系。作者想要证明，中国古代的神话以亲族团体为中心；从商到周末，亲属制度与政治制度之间密切关系的演变也反映在了神话史的演变中。这毋宁说也是一种思想史的研究方式。

《商周神话与美术中所见人与动物关系之演变》即是对上文的补充说明，是尝试对神话变化的变化变迁背景的解释。作者切入的视角，从题中可知，是人类与动物之间关系在神话和美术中可见的转变。高本汉将商周时代的美术风格划分为古典式、中周式和淮式（即郭沫若的古典期、退化期与中兴期），分期的依据是金文的内容、款式、器物的形制、装饰花纹的变迁。在殷商早期，生人可借动物的骨质之助而与死者通达消息，到了后期，动物骨骼不复此功能。作者认为，这表示着人从动物支配性的神力中解脱出来，动物转而成了被动与隶属性的。

作者将商周神话动物，放在了商周时代世界观中神、祖与动物之间的相互关系中加以解释。在商代，上帝至尊神的观念已经充分发展，其特征为：没有一定的居所，不受人间直接供奉，与子姓远祖的关系颇有些纠缠不清。周的王室取代殷后，商代上帝与祖先拉凑在一起的观念没有被继承。反而，西周第一次出现了“天”的观念，原来“居无定所”的上帝被放到了“天”上，周人的祖先本身不再是神，“德”作为两个不同世界间德桥梁。东周时期，种种方面又发生剧烈的变化，所谓“古代史上的文艺复兴与人文主义思潮抬头的时代”，对于天的正面权威的攻击和切断祖先世界与神的世界间的联系。

在上述的背景下，作者发现，上周早期，神话中动物的功能即为在人世界与祖先及神世界的沟通。但到了周代后期，人与动物为敌反倒成了对于神的反抗的一种象征，动物成了被征服的对象。

《商周青铜器上的动物纹样》又是对前文的补充，作者在本文中列出了更多的证据，以支持上述的讨论。包括丰富的青铜器物，以及旁引现代对萨满教的研究。商代动物纹样除了可做人与神“两个世界”的研究证据外，还进一步佐证了有关商代“两分”的现象。