

伝承遊び研究考(1)

——「伝承遊び」の定義について——

大 森 隆 子*

A Study of Traditional Games (1)

—The Definition of the Traditional Games—

Takako ŌMORI

はじめに

筆者は、子どもたちの手で息長く伝えられ、今、地域の子ども集団の崩壊とともに消えつつある「伝承遊び」に保育の教材という面から興味をもち、これまでに「保育のための遊び研究考」というテーマで、〈かごめかごめ〉を始めとする7例の〈わらべうた遊び〉について考察を行ってきた¹⁾。〈わらべうた遊び〉は一般に歌や動作、ルールといった型式が明確で、又、資料の集積といった面からも研究を進める上で利点がみられる領域である。研究の方法としてはそうした資料や文献の検証を通して、その発祥やそこに込められた心情、その後の遊びの伝わり方や変容の過程を解きつつ、目的である教材としての特徴を明らかにした。そこから得られた遊びの魅力や意味などを、保育の場への提言として発信してきた。筆者の〈わらべうた遊び〉考の最終稿で取り上げた〈はないちもんめ〉の考察は、一連の研究と併せて一定の結論を導き出したように思う²⁾。今後は〈わらべうた遊び〉以外にも、〈折り紙〉や〈あやとり〉など伝承されてきた子どもの遊びを幅広く取り上げていきたいと考える。

「伝承遊び」の対象を広げるにあたって、まず「伝承遊び」という用語そのものについて一考しておきたい。すなわち、子どもの遊び全体との位置関係や定義、意義等の整理を試みたいと思う。この言葉は、通常「文字によるのではなく、口伝えて伝えられてきた遊び」³⁾と説明されるが、遊びの実践・研究分野では、その発祥や伝達経路、遊びの特徴などに踏み込んで考慮されており、次のような定義がその一例として挙げられる。

子どもの遊び集団の中で自然発生的に生まれ、代々共有されてきた遊びであり、子ども社会の縦横のつながりによって、また、大人から子どもへの経路を通して伝えられ、受け継がれてきた遊びの総称である。(中略)

いつ、誰が、どこで、どのようにして始めたか定かでない伝承遊びは、固定された

* 教育学部 子ども発達学科

形で伝えられるものではなく、それを自分たちの遊びとして楽しむ子どもたちによって、より楽しいもの、より都合のよいものに変えられていく性質をもっている。⁴⁾

この用語をめぐる専門的領域（教育学や歴史学、民俗学、児童文化他）からの検討は別の機会に譲ることとし、本論では、児童学の分野から探求してこられた小川清実氏⁵⁾の説を検証することから着手したい。氏の伝承遊び研究の集大成ともいえる近著『子どもに伝えたい伝承遊び』をベースに考察を行う。最初に氏の「伝承遊び」研究への独自の視座（1）について取り上げ、次に子どもの遊びの実践・研究領域で、「伝承遊び」という用語が定式化した経緯についての氏の見解（2）を紹介する。続いて氏が定義構想の手がかりとした3氏の説を確認した上で、氏が示された定義（3）を紹介する。それについての若干の考察（4）を試みた後、まとめと今後の課題についての報告（まとめに代えて）をしたい。

1 小川清実氏の「伝承遊び」研究への視座

小川氏は研究論文の出発点となる修士論文で、〈かごめかごめ〉という「伝承遊び」の中の一遊戯をテーマに取りあげられた。それは、「人間の普遍性と文化的特性に関する一考察——『かごめかごめ』をめぐる——」という論題で、後に『保育現象の文化論的展開』⁶⁾に掲載されたものである。この〈わらべうた遊び〉の代表例としてよく周知されている〈かごめかごめ〉を、次のような内容構成でまとめられた。第1章として「かごめかごめ」の民俗学的考察を、第2章として「遊び」の発達の考察を、第3章として「円」についての考察を、第4章として「回転」についての考察を行い、終章で「かごめかごめ」とは何かという結論を提起するという章立てである。これは民俗学や現象学、教育学、心理学等の知見からの考察に加えて、子どもの発達過程を踏まえた実践に基づく考察、「円」と「回転」という遊びの図形や運動型への着目、さらには、宗教・民族舞踊など幅広い領域からの学識を総合したユニークな論文として注目された。以後、氏は『子どもと年中行事』、『児童文化の研究』他を著し、「子どもの遊びを通して『人間』を考える、ということ」を研究テーマとして現在に至っておられる⁷⁾。

氏は自身の研究者としての出発点を次のように回想されている。

私は、子どものころから幼稚園の先生になりたくて大学に入ったのですが、もっと子どものことが知りたくて、卒業後、大学院に進みました。大学院の2年目には無理を言って、付属幼稚園で実習をさせて頂き、保育者になるために努力していました。同時にさまざまなゼミを履修するなかで「考える」ことを学んでいきました。

当時、先生方の関心は多方面に渡り、私たち院生はたくさんの書物と格闘しました。児童学専攻とはいうものの私が当時読んだ書物は、動物行動学、現象学、ユング心理学、文化人類学、民俗学、記号論等でした。⁸⁾

ここからは、氏が大学院生として籍を置いていた昭和40年代終盤から50年代の初め、児童学の分野で関心が持たれていた学問領域の傾向と、氏の論考のベース、加えて書物や文献資料の学習と平行して子どもや保育現場と密接な関わりを持たれていたことが明らかになる。氏の「保育者になるために努力していました」という言葉からは、将来の実践に利するために研究を行うという視座を定めておられたのではないかと推察される。

〈かごめかごめ〉という一つの遊び例を修士論文のテーマとしたことに関しては、以下のように明かしている。

そのころ、指導教官の本田和子先生（現在、お茶の水女子大学学長）の論文が福音館書店発行の月刊誌「子どもの館」に掲載されました。そのテーマは多岐にわたっていて、私にとっては学ぶことがとても大きかったのですが、そのなかに子どもの伝承遊びを取り上げたものがありました。これがきっかけとなり、柳田國男集を夢中で読み出しました。柳田國男の考え方はおもしろいと思いました。

修士論文のテーマを決めるときには、私が幼いころから忘れることがない「かごめかごめ」を取り上げようと考えました。「かごめかごめ」の歌の意味はよくわからなくて、それでいて何となく不気味さも感じていたのです。その、はっきり意味がわかる歌詞でもない遊びが、長い間人々に遊ばれていることの不思議さを感じたのです。〈中略〉はじめから分析の視点が決まっていたのではなく、「かごめかごめ」について調べながら進めていくうちに、「円と回転」という動きがもつ意味を見出すことができたのです。⁹⁾

氏のテーマに対するもう一つの視座をここに見出すことができる。つまり、伝承遊びの数多くの事例から何故〈かごめかごめ〉を選んだかという、それは、自身が継承した遊びであって、遊びの記憶の中に残っていた不明を解明したかったという、極めて私的な理由によるのである。そのように理解すれば、そもそも伝承遊びへの関心は、自身の体内に潜んでいた〈かごめかごめ〉への拘泥が誘引となつてのこととも考えられよう。氏は研究の方法として、文献上の種々の事例を客観的に検証し、また、実際に子どもが遊ぶ様子を記録し、さらに共に遊ぶこともされているが、テーマ解明への原動力は幼い日々には刷り込まれた〈かごめかごめ〉の不思議な力にあったのだといえよう。

ところで、氏の論考が掲載された『保育現象の文化論的展開』¹⁰⁾は、「人間現象としての保育研究」の手法に則った研究論集であると説明されている。その研究手法は、編者の一人である本田和子氏が、

子どもらとその生活を共にするとき、私どもの中に彼らとの世界の共有によつてのみ初めて可能となるような、そんな体験が生まれる。それを、一まとまりの現象ととらえ、一つの単位とみなして、様々な時限にその意味を問うこと、人間現象の学としての保育研究とは、このような形で、説明することの出来るものであろう。¹¹⁾

と述べているように、保育の実践を通してテーマを抽出し、それを起点に思索的に研究を進めていく方法と理解される。

同書にはこの方法による論文が小川氏のもの以外に2点掲載されている。その一が入江礼子氏の「保育の現場研究による発達試論——幼稚園生活における子どもの発達——」で、その二が友定啓子氏の「現象学的保育研究『きたないをめぐって』」である。研究テーマの設定について、前者は、「幼稚園で生活していると、子どもたちの遊んでいるいろいろな姿に出会う。ここでは、それらのうち、特に子どもたちが熱心にやっていたり、こちらが、又、ハッとさせられたようなものを抽出し、その意味を考えていこうとする」¹²⁾と述べ、後者は、「2年間の保育実践はある特定のテーマの下にされたものではない。むしろ実践そのもののなかからテーマが成立している」¹³⁾と述べているように、それぞれ実践を素地とした研究論考であることを明示している。いずれも本田氏の言う保育現象

からスタートする保育研究の方法に適合している。しかしながら小川氏の場合は、保育現象の考察前にテーマ設定がなされ、保育実践はテーマ解明のために目的的になされたものである。この点で、入江、友定両氏と同等に扱われていることには多少違和感を覚える。

保育者への願望を強く持ち、そのための研究を志向し、さらに、保育実践を優先させる「人間現象としての保育研究」の方法を念頭に置きつつも、小川氏の研究テーマに対する視座は保育実践との関係性において独自色を示す。それは、保育者としての実践を蓄積する前に、研究者としてのトレーニングを積む（氏の言葉によれば、『『考える』ことを学んだ』という氏の環境状況によるものか。あるいは、子ども時代の自身の遊びに執着をみせる本人の資質によるものなのか。

2 「伝承遊び」という用語の定式化

氏は「伝承遊び」という用語を規定するにあたり、わが国の伝承的な遊びに関する研究事例を時系列を踏まえて概観された結果、この用語が定式化したのは昭和40年代以降のことであると結論づけられた。そもそも江戸時代の中期から後期にかけて隆盛を誇ったわが国の子どもたちの随意的な遊びは、明治の世になり学校教育（幼稚園を含む）が開始されたことから、教育関係者を中心とする大人により非教育的であるとの干渉を受け出す。また政府挙げての欧風化政策の下に外国の遊戯が紹介・導入されたこともあり、双方の遊びの混合化や従来の遊びの変化、衰退等が起こるという事態が顕著になった。そうした状況下、識者の手でわが国伝来の遊びを収集・記録した書が出版される¹⁴⁾。編者の大田によれば、児童のために『日本全国児童遊戯法』として「各地特殊の遊戯にして一般に行われざるもの」を収集したものとある。

大正から昭和の時代に入ると、柳田國男によって起こされた民俗学が発展し、各地に残されていた子どもの遊びが採集・紹介されるようになった。この民俗学の領域での遊びの捉え方について、小川氏は次のように発言されている。

昭和26年に刊行された『民俗学辞典』には子どもの遊びがいくつか紹介されています。しかし、この中には「伝承遊び」という項目はありません。「かごめかごめ」や「ままごと」のように具体的な遊びの項目が載っているだけです。これは当時まだ「伝承遊び」という概念がなかったからだろうと思います。¹⁵⁾

すなわち、柳田は伝承されてきた遊びの収集と研究を学問的レベルに高めたものの、子どもの遊び全体での位置づけや構造化の視点がなかったことから、これらを「伝承遊び」と括る地平に至っていなかったことを指摘しているのである。

昭和40年代に入り、国文学専攻で、児童文学・児童文化の分野に足跡を残された瀬田貞二が上述の『日本全国児童遊戯法』を再評価し、『日本児童遊戯集』として復刻¹⁶⁾した。その際、瀬田は末尾の解説においてその主旨を次のように述べている。

そしてあの変動の時期に、この書は他にさきがけて日本全国の伝統的な子どもの遊戯を採録したものなのである。そして以上のことを要約するに、一つには、日本の伝承遊戯を記したこと、二つには、全国にわたって現場から採拾したこと、三つには、その how to play を記して、子ども自身にその楽しみを手渡したことの、三点にこの書の私が感銘をうける所以がある。¹⁷⁾（下線は筆者）

引用文において明らかなように、ここで瀬田は「伝統」と「伝承」の2つの言葉を混在して使用している。このことから、小川氏は「この時点では、まだこれらの言葉を意識して使っていないことがわかります」¹⁸⁾と押さえている。

小川氏が、「伝承あそび」という用語が定式化されたとする根拠として挙げているのは、昭和42年発刊の加古里子著『日本伝承の遊び読本』（福音館）の紹介に際して、瀬田が『「伝統」ではなく、『伝承』のたくさんの遊びを、実際に子どもが遊んでいる遊びを集めて文書として刊行するよう強く望んでいます」¹⁹⁾というように、「伝承」という語を「伝統」とは明らかに区別して発言していたことと、芸術研究所が昭和47年に「伝承遊び」の名を冠した遊びの紹介書を作成したことである。この芸術研究所の発行した遊びの書は、『伝承あそび12ヶ月〈春の巻〉』、『伝承あそび12ヶ月〈夏の巻〉』、『伝承あそび12ヶ月〈秋の巻〉』、『伝承あそび12ヶ月〈冬の巻〉』²⁰⁾という4巻から成っている。これらの中から『伝承遊び12ヶ月〈春の巻〉』を取り上げてその構成と内容を紹介すれば、3月から5月の月別に、まず行事（ひなまつり、花まつり、たんごのせっく）にちなんだ風習や遊びを記述し、次に伝承されてきた具体的な遊びを月毎に20～24種類、図入りで説明してある。したがってこの時点（昭和40年代の後半）で、「伝承遊び」という言葉がその実体を伴って登用されていることが確認できる。小川氏はこの本の出版の意図について、同著の「まえがき」より以下を引用した上で、次のように解釈している。

「最近では、どんな山奥に遊んでいても、カラーテレビが、どんどん入ってくるし、都会の子どもたちは、おとなの世界でつくられたおもちゃを与えられ、自分たちで、物をつくる心をわすれさせられてしまったのです。（中略）

あらためて、わたくしたちは、単なる愛着として、昔ばなしに終わらせないためにも、わたくしたちの手で、それこそ新しい工夫をこらす中で、無数にちらばっているはずの伝承あそびを見つめなおすことがたいせつなのです。（中略）」

この文章からは、社会の変化によって子どもの生活が変化してしまい、子ども自身の世界の存在が危うくなっている様子を、大人が感じ、もう一度見直そうという意味がわかります。²¹⁾

要するにこの「伝承遊び」という用語は、子どもを取り巻く社会状況の変化により、昔からの遊びの存続に危機感を持った大人の手で創り出された言葉と見ている。

3 「伝承遊び」の定義例

小川氏は自身の定義を提示するに際し、構想の手がかりとなった論として、小川博久、半澤敏郎、藤本浩之輔、各氏の説を紹介している。以下、氏の論拠に添いながら順に見ていくこととする。まず、小川博久氏はその専門領域の一つである教育方法学の視点から「伝承遊び」の「伝承」に焦点を当てた論考²²⁾を発表されている。その中で、「伝承」という行為を現代社会の実態に合わせて考慮すべきことを指摘した。すなわち、一般的な定義として引用されることの多い中地氏の定義²³⁾に対して、「子ども社会の縦横のつながりによって、また、大人から子どもへの経路を通して」という「伝承」の伝達方法や、「自然発生的に生まれた」という遊びの起こりの規定が、現実には合わなくなっていることを指しているのである。氏の言葉を引用すると、

現在、子どもたちの遊びとして受け継がれることのなくなった遊び、おとなの思い出の中にしかない遊びも少なくない。それでもこうした遊びを「伝承遊び」というのであろうか。またかりに、現在、子どもの中で行われている「伝承遊び」の中には、「子どもの遊び集団の中で自然発生的に生まれ」たものではなく、学校やその他の意図的教育施設で教えられるものも多い。このように考えると、「伝承遊び」というものをその定義に照らして改めて見直す必要が生ずるのである。もしこうした時代的变化を無視して、かつての「伝承遊び」と称される遊びだけに目を向けていると、新しい時代に改めて生まれてくる「伝承遊び」の存在を見過ごす可能性も大きいのである。²⁴⁾

と述べてあり、「伝承遊び」とは、その名の通り伝承されてきた過去の遊びという規定に、今日では新たな規定を付加する必要性を提起している。

次に、半澤は児童文化研究の立場で、「近年こうした伝承遊びも社会の変化につれ、すでにその遊事生命を失い、完全に姿を消したのもあれば、また、失いつつある遊びも少なくない。そこで児童文化研究の一端を、伝承遊びの世界に求めることにした」²⁵⁾という動機から「伝承遊び」の論考を出されている。そしてその伝承遊びの意味については、

子供には子供の世界がある。その世界とは彼らの生活の場であり、学習の場でもある。(中略) しかも彼らの生活の中心である伝承遊びというものは、一朝一夕に創造されたものではなく、長い史的過程の中で、日本人の一人一人が、伝承と継承とによって、今日までその遊事生命を保持し管理してきた、貴重な汎文化遺産である。(中略) したがって、遊びの世界の究明は、民族史、生活史、児童文化の研究にとっては欠かせぬ重要な一分野である。²⁶⁾

と述べ、先に紹介した小川博久氏とは違い、「伝承遊び」の「遊び」の方に焦点を当てて、消滅しつつある過去の遊びの検証を軸に「伝承遊び」の世界の構想をしていることが分かる。

一方藤本浩之輔は、「教育人類学」の立場から「伝承遊び」について実証的研究をされた。氏は子どもの遊びについて、独自の子ども観を基に次のように述べておられる。

子どもが主体的に維持し、伝承している遊び様式を、私は「子ども自身の文化」と称し、次のように定義している。

子ども自身の文化とは、一つの集団や社会の子どもたちによって習得され、維持され、伝承されている子どもたち特有の生活様式である。

このような定義や先に示した分類表をみると、これは伝承遊びと同じではないかと思われるかもしれない。まさに、私が指しているものの中核は伝承遊びであるが、それをとらえるコンセプト（概念）が異なるのである。(中略)

私が主張しようとしているのは、そういう事例を通して、子どもというものは主体的に文化をつくる存在であるということである。過去の子どもたちがそうであったように、現在の子どもたちもそうであるに違いないし、また、そうでなくてはならないのである。²⁷⁾

小川氏はこの藤本の論に対して、次のような受け止め方をしている。

藤本が述べるように、子どもが主体的に、伝承している遊びを子ども自身の文化とすると、現在、子ども自身の文化が本当に存在するのだろうかという疑問が湧いてき

ます。大人が一方的に子どもに遊びを押しつけたりしないほうが、子ども自身の文化を尊重することになるのではないかと考えられます。²⁸⁾

この発言からは、小川氏が藤本の子ども観を受けて、子どもの遊び方とその継承方法の両面において子どもの主体性を信頼しようと模索していることが分かる。

以上、3氏のそれぞれの説を押さえた上で、小川氏は「伝承遊び」に対する定義を以下のように規定された。

第1に、これまでさまざまな文献に登場する遊び、もはや実際に子どもには遊ばれなくなってしまったかもしれない、大人の思い出になっているような遊び（かつて伝承されていた遊び）、第2に、昔の子どもも遊んでいて、現在の子どものも遊んでいる遊び（現在も伝承されている遊び）、第3に、これまでは見られなかった遊びであるが、まさに現在、子どもが遊んでいる遊び、そしてこれから遊ばれ続けていくかもしれない遊び（新しく起こり、これから伝承されていく可能性の高い遊び）、これらをすべて「伝承遊び」と呼んでいきたいと考えます。²⁹⁾

このように、歴史的時間軸に沿って3区分（過去・現在・未来）したそれぞれの場面で、子どもが遊び続けていた、もしくは遊び続けている、あるいは遊び続けるであろう、すべての遊びを「伝承遊び」として定義づけている。

4 小川氏による「伝承遊び」の定義論

小川氏が規定した「伝承遊び」の定義の特徴は、あらゆる時空間を超越して、その要件を「子どもたちによって、長期間（歴史上のある期間）遊ばれ続ける」という1点に収斂させたことである。すなわち、遊びの生命の長さにポイントを絞っているのである。したがって、小川博久氏が提起した「子どもたちの遊びとして受け継がれなくなった遊び」も、「学校やその他の意図的教育施設で教えられたもの」も、長期間存続した実態があれば不問に付すと解される。

伝承遊びに特有の遊びの命の長さは衆目の認めるところである。しかし、その意味についての考察は進んでいるとはいえない。小川氏が参考とした3氏の中では、半澤がその点について、「彼らの生活の中心である伝承遊びというものは、一朝一夕に創造されたものでなく、長い史的過程の中で、日本人の一人一人が、伝承と継承とによって、今日までその遊事生命を保持し、管理してきた、貴重な汎文化遺産である」³⁰⁾と述べ、民族史、生活史、児童文化等の多領域の研究に資する大切な役目を担うことに言及している。しかし小川氏の場合はそうではなく、遊びの本質に迫る核心を見出そうとしている。以下の文章にその本意が表現されている。

私は長いときをその時代の子どものに遊ばれてきた遊び、すなわち「伝承遊び」には、それぞれの遊びがもっている遊びの魅力があると考えています。長い間、子どもがおもしろいと思い、遊んだ遊びの魅力を明らかにすることは、すでに消滅してしまったと思われる遊びが、実は、今現在流行している子どもの遊びと共通する魅力を発見できるかもしれません。子ども自身がおもしろいと感じ、大人になってからもそのおもしろさを思い出すことができる遊びの魅力とは何なのかを以下に探ってみようと思います。³¹⁾

要するに子どもの手によって永らえてきた遊びには、子どもの心身を捕らえて離さないおもしろさが秘められているはずであると、子どもの遊びの本質、すなわち遊びの魅力を解明する手がかりを期待しているのである。

まとめに代えて

筆者は冒頭で述べたように「伝承遊び」に関心を寄せ、考察を続けてきた。その過程で小川氏の論考に関心をもち、検証も行った³²⁾。今回「伝承遊び」という用語の整理をテーマとして取り上げるきっかけになったのが、『子どもに伝えたい伝承遊び』の中の「伝承遊びとは」という氏の論考である。氏は、「現在、私たちはある種の子どもの遊びを『伝承遊び』とよんでいます。では、なぜ私たちは、子どもたちのある種の遊びを『伝承遊び』などと呼ぶのでしょうか。また、この『伝承遊び』という概念はいつごろ成立したのでしょうか³³⁾」という問題意識の下に論を進められた。

筆者は「伝承遊び」という遊びにおける1ジャンルを示す用語は、相当以前から定式化されていたものと思い、自身の論考において使用してきた。今回、小川氏の論考を通してこの用語が遊びの実践・研究者の間で定式化されたのは、昭和40(1965)年代以降ということが明らかにされた。今を遡ること40年余である。それ以前は様々な表現(児戯・童戯・童遊・児童遊戯・日本伝承の遊戯等)はあるものの、「子どもの遊び」に類する包括的な言葉で表わされていた。転機となったのは、国外から遊びが流入されるようになった明治半ばから後半にかけて、わが国伝来の遊びとの区分上、近年では、次々と開発・販売される新しい遊具を中心とした現代の遊びが隆盛になる昭和40年代に、継承されてきた従来の遊びが消滅するという現実と直面してのことである。そうした時代や社会の状況と連動して、この「伝承遊び」という用語が一定の意味内容を備えつつ定式化されてきたことを明らかにした小川氏の検証は興味深いものである。

歴史的背景を睨んで小川氏が提起した「伝承遊び」の定義は、その規定内容と併せて、小川氏に示唆を提供した多くの遊びの実践者や研究者の知見、基本的概念の形成に寄与したあらゆる領域の学識の考察とともに、さらに検討を加えて練成していくべき課題であろうと思う。引き続き考察を続けてゆきたい。

注

- 1) 「保育のための遊び研究考」として、〈はないちもんめ〉、〈ことしのぼたん〉、〈あぶくたった〉、〈かごめ〉、〈通りゃんせ〉、〈子とろ子とろ〉、〈草履隠し〉のわらべうた遊びを『鹿児島女子短期大学紀要』第23号と『豊橋創造大学研究紀要』第7号～第16号に掲載。
- 2) 大森隆子「保育のための『遊び』研究考11——再び「はないちもんめ」について(下)——」『豊橋創造大学短期大学部研究紀要』第16号、1999年、pp. 39-46。
- 3) 「伝承遊び」の中の「伝承」という言葉は、「ある社会や集団の中でのしきたりや信仰、口碑、伝説などを受け継いで後世へ伝えてゆくこと」とある。そこには「伝承遊び」に関しての説明文はないが、例として提示されている「伝承文学」については、「文字に書かれないまま、民衆の口から口へと受け継がれてきた文学」とある。それを準用すれば、「伝承遊び」とは、「文字に書かれないまま、口から口へと受け継がれてきた遊び」となるうか。(林大監修『国語

- 大辞典 言泉』小学館，1986年，p. 1618)
- 4) 中地万里子「伝承遊び」(平山宗弘他編『現代子ども大百科』中央法規，1988年掲載，p. 568)。
 - 5) 小川清実 東京生まれ。旧姓角能清美。東京学芸大学教育学部卒業。お茶の水女子大学大学院修了(児童教育学)。現在東横学園短期大学教授。
 - 6) 本多和子・津守真共編『保育現象の文化論的展開』光生館，1997年，pp. 127-163掲載，小川清実著『子どもに伝えたい伝承遊び』萌文書林，2001年，pp. 188-212，一部修正の上再掲載。
 - 7) 同上『子どもに伝えたい伝承遊び』の裏表紙に記載されている著者紹介より。
 - 8) 同上『子どもに伝えたい伝承遊び』p. i。
 - 9) 同上。
 - 10) 本田和子・津守真共編，入江礼子・友定啓子・角能清美共著『保育現象の文化論的展開』光生館，1977年。
 - 11) 同上，p. 3。
 - 12) 同上，p. 15。
 - 13) 同上，p. 97。
 - 14) 大田才次郎『日本全国児童遊戯法』全3巻，博文館，1901年。
 - 15) 前掲『子どもに伝えたい伝承遊び』p. 5。
 - 16) 大田才次郎編，瀬田貞二解説『日本児童遊戯集』平凡社，1968年。
 - 17) 同上，p. 355。
 - 18) 前掲『子どもに伝えたい伝承遊び』p. 6。
 - 19) 同上。
 - 20) 芸術教育研究所編，菅原道彦・多田信作・松岡義和執筆『伝承あそび12ヶ月〈春の巻〉』『同〈夏の巻〉』『同〈秋〉の巻』『同〈冬の巻〉』黎明書房，1972年。
 - 21) 同上，p. 7。
 - 22) 無藤隆責任編集『子どもの遊びと生活』金子書房，1991年。
 - 23) 前掲『現代子ども大百科』p. 568。
 - 24) 前掲『子どもの遊びと生活』p. 170。
 - 25) 半澤敏郎『童遊文化史』第1巻，東京書籍，1980年，p. 19。
 - 26) 同上，pp. 17-18。
 - 27) 藤本浩之輔『子どもの育ちを考える』久山社，2001年，pp. 17-20。
 - 28) 前掲『子どもに伝えたい伝承遊び』p. 10。
 - 29) 同上，p. 11。
 - 30) 前掲『童遊文化史』pp. 17-18。
 - 31) 前掲『子どもに伝えたい伝承遊び』pp. 11-12。
 - 32) 「保育のための‘遊び’研究考(Ⅳ)——「かごめ」について——」(『豊橋短期大学研究紀要』第9号，1992年所収，p. 53)。
 - 33) 前掲『子どもに伝えたい伝承遊び』p. 2。