

大学生の心理特性と幼児期の遊び経験との関連について

The relationships the psychological traits and the playing experience in childhood among for university the students.

佐々木直美¹⁾、井原友里恵²⁾、讃井 麻理³⁾、永富 史子⁴⁾

Naomi Sasaki, Yurie Ihara, Mari Sanai, Fumiko Nagadomi

要旨

本研究では、大学生を対象として幼年期の遊びの経験と心理的特性（向性や自尊感情）の関連を質問紙調査を用いて検討した。回想的方法によって、大学生は3つの遊び（ごっこ遊び、鬼ごっこ、かくれんぼ）について遊んだ経験を評価した。遊びの評価から以下の4つのタイプに分類された。1) 満足型：この群はすべての遊びで「集中して遊ぶことができた」と回答し、2) 不安型：この群は1種類あるいは2種類の遊びで「不安な要素があり、遊びに集中できなかった」と回答し、3) 回避型：この群は1種類あるいは2種類の遊びで「ほとんどその遊びをしなかった」と回答し、4) 不安+回避型：この群は3つの遊びのうち2つで「不安な要素があり遊びに集中できなかった」と「ほとんどその遊びをしなかった」と回答した。これら4タイプに関して分散分析を行った結果、満足型の自尊感情は回避型よりも高く、満足型および不安型の外向性は回避型よりも高かった。

In the present study, we examined the relationship the playing experience in childhood and the psychological traits (version and self-esteem) by the questionnaire survey intended for the university student. By the retrospective method, students assessed the playing experience about three plays (Make-believe play, Tag, and Hide-and-seek) .

From the assessment of the playing, it was classified into the following four types. 1) Satisfaction type: Students in this group answered all playing, "It was possible to play by concentrating". 2) Anxiety type: The person in this group answered one playing or binary playing, "There was a nervous essence and it was not possible to concentrate on playing". 3) Avoidant type: The one of this group answered one playing or binary playing, "The playing was hardly done", 4) Anxiety and avoidant type: The person of this group answered both "There was a nervous essence and it was not possible to concentrate on play" and "The play was hardly done" about two of three playing.

As results of the analysis of variance, concerning these four types, it became apparent the following. The self-esteem of Satisfaction type was higher than that of Avoidant type, and the extroversion of Satisfaction type and Anxiety type was higher than that of Avoidant type.

キーワード

幼児期の遊び経験、外向性、自尊感情

Playing experience in Childhood, extroversion, self esteem

1) 山口県立大学看護栄養学部看護学科

2) 東邦大学医療センター大橋病院

3) 山口県立総合医療センター

4) 山口県立防府総合支援学校

Department of Nursing and Nutrition, Yamaguchi Prefectural University

Toho University Ohashi Medical Center

Yamaguchi Prefectural Grand Medical Center

Yamaguchi Prefectural Hofu Special-needs School

I. 問題と目的

文部科学省による「幼稚園教育要領」¹⁾には幼稚園教育の基本として幼児の自発的な活動としての遊びは、心身の調和のとれた発達の基礎を培う重要な学習であり、遊びを通じた指導を中心として、心身の健康、人との関わり、身近な環境との関わり、言葉の獲得、感性と表現が総合的に達成されることが重要であるとしている。田中 (2013)²⁾ は、幼稚園、保育園の職員を対象とした質問紙調査を通して、幼児期の教育の充実のためには、「子どもの遊び」、「家庭との連携」、「担当者の教育への熱意」、「絵本、その他の図書」、「砂遊び場での活動」が重要であると述べている。また山口ら (2013)³⁾ は、幼児期にふさわしい体験や活動として、多様な他者との関係づくり体験（仲間とやりとりすること、集団で行動すること、喧嘩や対立を味わうこと）、自我発揮体験（自分で考えること、達成感や挫折感を味わうこと、諦めずに挑戦すること）、自然体験（植物や動物など自然と触れ合うこと、発見と探求することのおもしろさ）が生きる力の基礎を培うものであると述べている。

幼児期と学童期を対象とした質問紙調査や技能検査等を用いた遊びの効果に関する研究では、金ら (2011)⁴⁾ が小学生を対象として、幼児期の運動に関わる遊びの状況と、小学校時での学校や家庭での生活や遊び、健康状態について質問紙調査を行っている。その結果、「幼児期に体を動かすことが好きであった」と回答した子どもは「学校が楽しい、勉強が楽しい、学校の休み時間に友だちとよく遊ぶ、学校の体育が好き、仲良しの友だちがたくさんいる、家に帰ってよく遊ぶ」などの回答が多く、さらに健康も良好で体力テストも良い成績だったことが報告されている。また岩崎ら (2010)⁵⁾ は幼稚園児を対象に運動能力と生活・遊び技能について調査したところ、5歳児は男女共に生活・遊び技能と粗大運動、言葉、社会性には相関があったことを報告している。これらのことは子どもが幼少時から身体活動への興味や遊びの経験を持つことが、その後の活発な身体活動や社会性の発展につながることを示している。しかし近年、遊びが変化していることに警鐘を鳴らしている報告もある。渡辺ら (2005)⁶⁾ は、今の子どもたちの中には本来幼少期に培われるべき対人コミュニケーション能力や社会的スキルが十分に形成されないままに成長してきているこ

とを指摘し、これらの背景には「遊ぶ空間がない」、「遊ぶ時間がない」、「遊ぶ仲間がない」という問題点があることを挙げている。続けて渡辺らは、保護者は少子化のためわが子には他者よりも少しでも秀でた存在になってほしいと熱心に養育するため幼少期にたっぷり遊ばせるなどの体験を知らず知らず奪っていることや、大家族の崩壊、過保護・過干渉な育て方や地域社会の中での異年齢同士のふれあいの乏しさなどが子どもたちの遊びへの意欲を低下させていることが、遊ばない子どもたちや遊び方を知らない子どもたちの増加につながっていると述べている。また遊びの方法に着目した遠藤ら (2007)⁷⁾ は、小学生を対象に質問紙を用いて遊びと心理特性（攻撃性、社会性）との関連を調査した。その結果、児童は外遊びより室内遊びを好み、遊ぶ集団も少数化しており、テレビゲームや漫画を読むといった1人で行う室内遊びをする児童が多くなっているという特徴を挙げ、室内遊びは攻撃性を高め、外遊びは社会性を高めることを見出している。

これらの報告のように近年、遊び方について変化が見られるが、本来、幼児期にとって遊び経験は発達上、非常に重要な位置づけにあるといえ、遊びの重要性について見直す必要があるのではなからうか。そこで本研究では、大学生を対象として、幼児期の遊び経験について想起し振り返ってもらい、幼児期の遊び経験と大学生の心理特性の関連性について検討することとした。これにより幼児期の遊び体験が、青年まで成長した大学生の心理特性に影響を及ぼしているとするれば、幼児期の遊びの効果について提言できると考える。

II. 方法

1. 調査対象者：A 県 B 大学の大学生 225 名、性別は女性 218 人、男性 7 人であった。年齢は平均 19.69 ± 1.23 歳であった。

2. 手続き：調査用紙配布においては、本研究目的と方法を文書と口頭で説明し、調査の注意事項として個人が特定されないという守秘義務を説明し、同意を得た対象者にのみ実施した。また山口県立大学生命倫理委員会の承認（第 27 - 3 号）を経て行った。

3. 指標

(1) 遊びに関する評価：細井 (2007)⁸⁾ や國家 (2007)⁹⁾

によれば、大学生が幼児期当時に多く選択していた遊びは「ごっこ遊び」、「鬼ごっこ」、「かくれんぼ」が上位に挙がっていたため、本研究では大学生に幼少期の遊びを想起させる際、この3種類の遊びを用いた。この3種類の遊びそれぞれについて「集中して遊びを楽しむことが出来た」、「不安要素があり遊びに集中することが出来なかった」、「ほとんどその遊びをしなかった」、「その他」の中から選択させた。さらにその評価に至った理由を自由記述で回答させた。

(2) 自尊感情尺度：Rosenberg (1965)¹⁰⁾ が作成し、山本ら (1982)¹¹⁾ によって邦訳された自己の感情的評価測定尺度である。自尊感情とは、自尊、自己受容などを含め、人が自分自身についてどのように感じているのか、その感じ方のことであり、自己の価値と能力に関する感覚および感情である。質問文は10項目で、「当てはまらない」～「当てはまる」の5件法であり合計得点は10点～50点の範囲に分布する。

(3) 日本語版 Ten Item Personality Inventory (TIPI-J)：Gosling ら (2003)¹²⁾ が作成した TIPI を、小塩ら (2012)¹³⁾ によって日本語化されたパーソナリティ特性の尺度である。TIPI-J は10項目で構成され、Big Five の5つの因子を各2項目で測定する尺度である。質問文は Big Five の各次元（外向性、協調性、勤勉性、神経症傾向、開放性）について、10項目で、「全く違うと思う」～「強くそう思う」の7件法であり合計得点は10点～70点の範囲に分布する。

4. 分析方法

(1) 遊びの型と自尊感情および性格との関係について
ごっこ遊び、鬼ごっこ、かくれんぼの3種類の遊びについて、3種類とも「集中して遊ぶことが出来た」を選択した者を「満足型」とし、1種類あるいは2種類「不安要素があり遊びに集中することができなかった」を選択した者を「不安型」とし、1種類あるいは2種類「ほとんどその遊びをしなかった」を選択した者を「回避型」とし、3種類のうち2種類において「不安要素があり遊びに集中することができなかった」と「ほとんどその遊びをしなかった」の両方を選択した者を「不安+回避型」として遊びの型を4つに分類（以下、遊びの型）した。この遊びの型と自尊感情および性格との関係については

分散分析を行った。統計には SPSS Ver.17 を用いた。

(2) 遊びに関する評価の理由

まず、遊びに関する評価に関する記述を、質的研究を学習した学生3名と質的研究を行う研究者とで繰り返し読んだ。その後、記述内容で類似したものの同士を集め、遊びに関する評価の定義を作成した。その後、各遊びの種類について、遊びに関する評価の定義に基づき、自由記述を分類し、遊びの種類と遊びに関する評価とした。

Ⅲ. 結果

1. 遊びの型と自尊感情および性格との関係について

「満足型」は123人（55%）、「不安型」は77人（34%）、「回避型」は15人（7%）、「不安+回避型」は10人（4%）であった。

遊びの型を独立変数とし、自尊感情および性格（外向性、協調性、勤勉性、神経症傾向、開放性）を従属変数として1要因の分散分析を行った。その結果、遊びの型と自尊感情に有意な主効果が認められた ($F(3, 221) = 3.04, p < .05$)。Bonferroni 法による5%を有意水準とする下位検定の結果、「回避型」よりも「満足型」の方が自尊感情が高かった。さらに、遊びの型と外向性に有意な主効果が認められた ($F(3, 221) = 3.67, p < .05$)。Bonferroni 法による5%を有意水準とする下位検定の結果、「回避型」よりも「満足型」と「不安型」の方が外向性が高かった（表1）。

2. 遊びに関する評価について

遊びに関する評価である「集中して遊びを楽しむことが出来た」、「不安要素があり遊びに集中することが出来なかった」、「ほとんどその遊びをしなかった」、「その他」に関して、その評価に至った理由の自由記述を分類した結果、劣等、純粹（+）、純粹（-）、仲間（+）、仲間（-）、努力、環境（+）、環境（-）、その他の10種類のタイプとなった（表2）。これを本研究において、遊びの評価の定義とし、これに基づき、遊びに関する評価の理由で書かれた自由記述を分類した。その結果を表3に示す。

表 1 遊びの型を独立変数とし自尊感情および性格を従属変数とした分散分析結果

		満足型 (N=123)	不安型 (N=77)	回避型 (N=15)	不安+回避 型(N=10)	F	df(自由度)	p値	多重比較(Bonferroni)
自尊感情	平均	30.40	29.16	25.80	31.00	3.04	3, 221	0.03*	満足型>回避型
	標準偏差	6.04	5.94	6.59	4.76				
外向性	平均	8.70	8.61	6.53	7.30	3.67	3, 221	0.013*	満足型>回避型 不安型>回避型
	標準偏差	2.60	2.87	2.42	1.83				
協調性	平均	9.72	9.23	8.47	9.90	2.36	3, 221	0.073+	
	標準偏差	1.85	1.96	3.16	2.23				
勤勉性	平均	6.86	6.21	6.13	7.90	2.58	3, 221	0.055+	
	標準偏差	2.23	2.20	2.95	2.33				
神経症傾向	平均	8.63	9.17	9.60	9.40	1.74	3, 221	0.16n.s.	
	標準偏差	2.23	2.02	2.53	2.01				
開放性	平均	7.54	7.66	7.87	8.80	0.96	3, 221	0.411n.s.	
	標準偏差	2.18	2.4	2.59	2.53				

*:p<.05,+ :p<.1

表 2 遊びに関する評価の定義

優越	「走るのが得意」というように自身の能力により遊びが優位に進んでいた場合や、「やりたい役ができていた」というように自分の希望通りに遊びが進んでいた等の理由から優越感があり、遊びを楽しむことができていた場合
劣等	「足が遅かったから」というように自身の能力により思うように遊べなかった場合や「やりたくない役になることが多かったから」というように自分の希望通りに遊びが進んでいなかった等の理由から劣等感があり、遊びを楽しむことができていなかった場合
純粹 (+)	「走るのが好き」、「その遊びが好き」等、単純に遊びそのものの内容に楽しさを見出していた場合
純粹 (-)	「その遊びが嫌い」、「特にやりたいと思わなかったから」等、単純に遊びそのものの内容に楽しさを見出していなかった場合
仲間 (+)	「みんなで遊ぶのが楽しかったから」、「仲の良い友達と遊んでいたから」等、遊びの内容よりも友達と遊ぶということが楽しさに繋がっている場合
仲間 (-)	「その遊びを一緒に行う仲の良い友人がいなかったから」、「なりたくない役のときに文句が言えなかったから」等、遊びの内容よりも友人関係によって遊びを楽しむことが出来ていなかった場合
努力	「足が遅いが楽しかった」というように自身の能力により思うように遊べない状況でも遊びを楽しめていた場合や「自分のやりたい役ではなかったが楽しかった」というように自分の希望通りに遊びが進んでいなかった状況でも遊びを楽しめていた場合。
環境 (+)	「遊ぶ庭が広い」、「隠れる場所がたくさんある」等、遊ぶ環境が遊ぶ楽しさに繋がっている場合
環境 (-)	「森が近くて怖い」、「遊ぶ場所が無い」等、遊ぶ環境が遊びを楽しめない理由に繋がっている場合
その他	「特に理由はない」、「覚えていない」等、詳細な理由が書かれていない場合

表 3 遊びの種類と遊びに関する評価

遊びの種類	遊びに関する評価	優越	劣等	純粹 (+)	純粹 (-)	仲間 (+)	仲間 (-)	努力	環境 (+)	環境 (-)	その他
ごっこ遊び	集中して遊ぶことが出来た	46	-	100	-	33	-	6	1	-	8
	不安要素があり遊びに集中することが出来なかった	-	7	-	7	-	5	-	-	1	-
	ほとんどその遊びをしなかった	-	-	-	4	-	-	-	-	3	6
鬼ごっこ	集中して遊ぶことが出来た	31	-	80	-	39	-	8	3	1	10
	不安要素があり遊びに集中することが出来なかった	-	39	-	5	-	2	-	-	1	-
	ほとんどその遊びをしなかった	-	-	-	5	-	-	-	-	2	2
かくれんぼ	集中して遊ぶことが出来た	33	-	115	-	11	-	1	3	-	12
	不安要素があり遊びに集中することが出来なかった	-	7	-	13	-	18	-	-	1	2
	ほとんどその遊びをしなかった	-	-	-	6	-	-	-	-	-	4

IV. 考察

1. 遊びの型と自尊感情および性格との関係について

ここではまず「回避型」よりも「満足型」の方が自尊感情が高かったことについて検討する。「回避」というのは、3種類の遊びのうち1あるいは2種類において「ほとんどその遊びをしなかった」という体験を持つ対象である。表3の「ほとんどその遊びをしなかった」という遊びに関する評価の理由を見ると、「純粹(-)」、「環境(-)」、「その他」というものであり、「純粹(-)」は「その遊びが好きではない」や「他の遊びが好きで他の遊びをしていた」という理由であり、「環境(-)」は、遊ぶ環境がその遊びをするに適した場所ではないという理由、「その他」は「覚えていない」などを示すが、これらのような理由で特定の遊びを回避するのではなく「満足型」のようにさまざまな遊びを集中して楽しめる体験をした方が自尊感情の向上につながると考えられる。自尊感情に詳しい近藤(2010)¹⁴⁾は、小学生を対象とした調査から、友達と一緒に遊んだり、家族と一緒に過ごすという共有体験が多いと基本的自尊感情も社会的自尊感情も高く、共有体験が少なくとそれらが低いという結果を得ている。そして共有体験は日々の生活の中で、日常のなにげない時間と場所の中で実現できるものを数多く重ねていくことが重要であること、普段の生活である当たり前の体験こそが大切であり、そうした当たり前の体験を身近な誰かとの共有することの大切さを論じている。また横山(2010)¹⁵⁾も同様に、自尊感情の形成に重要な、乳幼児期からの養育者からの愛情、親や先生から認められる体験、達成感を持てる体験、仲間から受け入れられている所属感、他者から必要とされていると感じる気持ちといったものは一時的な教育や指導で得られるものではなく、日々の何気ない生活の中で体験的に得られるものであると述べている。これら2つの報告から友達や仲間から受け入れられ共に過ごすことの重要性が見て取れる。

次に、「回避型」よりも「満足型」、「不安型」の方が外向性が高かったことについて検討する。「不安型」とは、遊びのうち1あるいは2種類において「不安要素があり遊びに集中することが出来なかった」という体験を持つ対象である。表3の「不安要素があり遊びに集中することが出来なかった」という遊びに関する評価の理由を見ると、「劣等」、「純粹(-)」、「仲間(-)」、「環境(-)」、「その他」とい

うものであり、「劣等」は「自分の能力により思うように遊ぶことが出来なかった」、「自分の希望通りに遊びが進まなかった」という理由であり、「仲間(-)」は、遊びの内容よりも友人関係によって遊びを楽しむことが出来ていないなどを示すが、「回避型」よりも「満足型」、「不安型」の方が外向性が高いことから、これについても自尊感情と同様に、不安を感じて遊びに集中できなかったとしても遊びを続けることが外向性の向上につながるのではないか。杉本(2014)¹⁶⁾は、集団遊びは他者との合意によって遊びが成立するものであるため、途中でやめたり、自分の意思で終わることがしにくいものであると述べ、自分の思い通りにならないことに遭遇したときにそれを受け入れることが出来るのか、あるいは相手の思いに沿って行動できるのかという決断を迫るものであると説明している。そして、時としてわがままな選択は遊び自体を破壊してしまうという体験を通して制御の仕方を学ぶとも述べている。また松本(2014)¹⁷⁾は、小学生を対象に、性格と他者の受容性について質問紙調査を行った結果、外向性が高い児童は低い児童より、他者の否定的な部分も含めて受け入れる受容性が高いことを示している。これらの報告と本研究の結果を踏まえると、例え不安要素があり遊びに集中できなくても、他者の中で遊び続けようとすることは、他者の否定的な部分を認め受け入れる体験でもあり、集団の中での自己の振り舞いをコントロールする体験でもあり、それらの体験が外向性の高さにつながっている可能性が考えられる。

2. 遊びに関する評価について

表3によれば、3種類の遊びすべてにおいて、「集中して遊ぶことが出来た」という評価の理由としては、「優越」、「純粹(+)'、「仲間(+)'、「努力」、「環境(+)'、「その他」であり、これらはおおむね肯定的なものといえる。一方で、「不安要素があり遊びに集中することが出来なかった」という評価の理由としては「劣等」、「純粹(-)」、「仲間(-)」、「環境(-)」、「その他」であり、「ほとんどその遊びをしなかった」の評価の理由としては「純粹(-)」、「環境(-)」、「その他」でありこれらは否定的なものといえる。この結果を見ると、遊びの中で不安要素を抱いたり、ほとんどその遊びをしないという理由は子どもにとって確かに苦しいことに向き合った

り、あるいは遊びたくても遊べる環境になかったということが言えるであろう。しかし不安要素を取り除くことが子どもにとって有用かといえば必ずしもそうとはいえないと思われる。中川 (2005)¹⁸⁾ は、子どもの群れ遊び (かくれんぼ、鬼ごっこ、かごめかごめなど) はそれぞれが特有なテーマをもっているが、どの遊びにも共通することとして子どもの身体的、情緒的、知的、社会的といった総合的な発達を援助するとともにコミュニケーション能力を育てる効果があると述べている。さらに、子どもが仲間と遊ぶことによって心身が躍動し、楽しさや充実感を存分に味わうが、同時に悲しい、悔しい、寂しいなどの感情やいじわるの気持ちも経験することが大切と論じている。そして楽しさだけが子どもの心を育てるのではなく、ネガティブな感情や自他の攻撃性を体験し、それを自我に統合することで葛藤を抱える力が育つことを指摘している。また岩田 (2011)¹⁹⁾ は、3年にわたる幼稚園での観察により、幼稚園での集団のなかで起こるいざこざがあって初めて互いの違いを認めた上での関係づくりや、相互の人間理解にもとづく信頼関係の構築にむかうと述べ、ただ親密さや仲良くするような制約、ルールを作るだけでは信頼から成る仲間集団の形成は難しいことを論じている。これらの報告と本研究の結果からも、遊びの中で不安要素があっても、遊びを避けるのではなく、不安な感情にどう自分が向き合い折り合いをつけ仲間との関係を維持するのかを子どもが体験することは、自尊感情や外向性といった心の成長につながると考えられる。

3. 遊びの効果に関する再考

ここではまず本研究の指標では扱わなかった心理特性について調べた先行研究を挙げる。姜ら (2007)²⁰⁾ が行った小学生を対象とした遊び能力と自立性との関係に関する質問紙調査によると遊び能力が高いと自立性も高いことが示されている。また金子 (2000)²¹⁾ は、本研究と同様に大学生に児童期の遊びを想起させた質問紙調査を通して、人間関係志向の学生は個人主義傾向の学生と比べて児童期によく集団遊びを行っている傾向にあることを報告している。つまり、幼児期や児童期の遊びは子どもの成長のみならず大学生の人格特性にも影響を与えているといえる。本研究では、幼児期に遊びに不安要素を感じ遊びに集中することができな

かったとしても、遊びを回避することなく遊び続けることが自尊感情や外向性の育ちに影響を与えることが示された。しかし不安要素を感じつつも遊ぶことは、ひいては成長を促すものであるとはいえず、幼児期の子どもにとっては不安や緊張を強いものであるであろう。藤岡 (2013)²²⁾ は、遊びを見つけられない子どもに対して保育者がサポートすることは重要であると述べている。その理由として保育者の継続的な見守りと働きかけによって子どもが自分で遊べるようになると、遊びを介して友だちとのつながりが出てくることを挙げている。一方で岩田 (2007)²³⁾ は、保育者による過度な干渉的介入は子どもの積極性や自主性を削いでしまい、せっかくの自尊的な感情が育つ機会を奪ってしまうことにもなりかねないと述べ、園での遊びや生活の中で仲間から自分が受け入れられるか否か、さらに仲間との協同的な活動のなかで自分の役割を担えるかどうか子どもの自尊感情の形成にとって重要となると報告している。これらの報告から保育者や大人が子どもの様子を見ながらほどよい距離感での介入というところがポイントになるであろう。

本研究では、幼児期の遊びが大学生に与える影響について論じてきた。幼児期にしっかり遊ぶことは成長した後も良い体験や影響を残す。矢野 (2010)²⁴⁾ は、幼児のように環境をコントロールする力が弱い者でも、遊戯世界においては自主的な行為者となりえると述べ、子どもが自ら新たな遊びを作り遊びの集団を生み出すことは自主性の育成であると論じている。また、石川 (2014)²⁵⁾ は、次のように述べている。「遊びにはその特別な世界の持つ力がある。ごっこ遊びでは子どもは『〇〇のつもり』のイメージ遊びを繰り返す。そしてそのごっこ遊びの中で、母親からのストレスを人形に投影したり、母親の役を演じることで自らを癒す。基地の世界の主人公として自らの力を確認し自信を得ていく。自由に世界を創造できるごっこ遊びもなくてはならないストレス発散の手段であり、自己治癒の手段であり、エネルギーの質を変換させる手段である」。

近年、遊びの内容も外で仲間と一緒に遊ぶという形態からゲームや情報機器を使用して1人で遊ぶという形態が増えてきているように思われる。しかし今一度、遊ぶという体験を通して子どもが心を成長させているということに目を向け、子どもが身体も心も遊べる場所、時間の確保や大人の意識の共有が

なされることが重要であると考える。

・本論文は2015年度3月に提出された卒業論文を加筆修正したものである。

参考文献

1. 文部科学省 幼稚園教育要領解説：http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/new-cs/youryou/youkaisetsu.pdf (2015.11.25 閲覧)
2. 田中哲郎：幼児期における教育実践の現状、小児科臨床、66 (6)、1141-1149、2013.
3. 山口葉月・中尾典子・吉村美保・川口 央・岩坂ゆかり・井口 均：幼児期にふさわしい体験や活動とは何かを考える－異年齢交流の中で遊び込める環境づくりの工夫を通して－、長崎大学教育実践総合センター紀要、12、327-342、2013.
4. 金 美珍・小林正子・中村 泉：幼児期の運動や運動遊びの経験が学童期の子どもの生活・健康・体力に及ぼす影響、小児保健研究、70 (5)、658-668、2011.
5. 岩崎洋子・朴 淳香：幼児期の運動と園での生活・遊び技能の関連2－性差と年齢差の視点から－、日本女子大学紀要、57、11-15、2010.
6. 渡辺広人・佐藤公代：児童の遊びに関する研究－社会的スキル、向社会的行動、肯定感との関連について－、愛媛大学教育学部紀要、52 (1)、61-78、2005.
7. 遠藤俊郎・星山謙治・安田 貢・斉藤由美：遊びが児童の心身に与える影響について－児童の攻撃性・社会性に着目して－、山梨大学教育学部附属教育実践研究指導センター研究紀要 12、25-34、2007.
8. 細井 香・内海崎貴子・野尻裕子・栗原泰子：保育者養成課程学生の幼児期の遊び体験について、川村学園女子大学研究紀要、18 (2)、121-132、2007.
9. 國家順子：保育者志望女子学生の幼少期の遊び体験、神戸海星女子学院大学研究紀要、46、89-107、2007.
10. Rosenberg, M.: Society and the adolescent self-image, Princeton University Press、1965.
11. 山本真理子・松井豊・山成由紀子：認知された自己の諸側面の構造、教育心理学研究、30、64-68、1982.
12. Gosling, S.D., Rentfrow, P.J., & Swann, W.B., Jr.: A very brief measure of the Big-Five personality domains, Journal of Research in Personality、37、504-528、2003.
13. 小塩 真司・阿部 晋吾・カトローニ ピノ：日本語版 Ten Item Personality Inventory (TIPI-J) 作成の試み、パーソナリティ研究、21 (1)、40-52、2012.
14. 近藤 卓：自尊感情と共有体験の心理学、金子書房、2010.
15. 横山正幸：子どもの自尊感情と体験の関係について、日本生活体験学習学会誌、10、53-62、2010.
16. 杉本 厚夫：地域での集団遊び体験を失った子どもたち わがままと抑制する地域の教育力を求めて、児童心理、68 (2)、190-196、2014.
17. 松本恵美：児童期の友人関係に関する研究－個人の受容性に着目して－、東北大学大学院教育学研究科研究年報、63 (1)、131-140、2014.
18. 中川 香子：遊びの中で育つ伝え合う力、児童心理、59 (10)、899-903、2005.
19. 岩田恵子：幼稚園における仲間づくり－「安心」関係から「信頼」関係を築く道筋の探究－、保育学研究、49 (2)、157-167、2011.
20. 姜 信善・滝川祐子：遊び能力が子どもの自立性に及ぼす影響についての研究、富山大学人間発達科学部紀要、2 (1)、167-178、2007.
21. 金子智栄子：大学生の対人態度に関する研究－対人的志向性と自他関係の認識、情動傾向、児童期の集団遊びとの関連性－、学生相談研究、21 (1)、43-49、2000.
22. 藤岡久美子：友達と遊ばない子どもの発達－幼児期児童期の引っ込み思案・非社会性研究の動向－、山形大学紀要、15 (4)、309-323、2013.
23. 岩田 純一：自尊感情はどう育つか－乳幼児期から思春期、児童心理、61 (10)、890-895、2007.
24. 矢野 智司：遊びのなかで育つ自主性－「遊び」が子どものなかに育てていたもの、児童心理、64 (14)、1175-1180、2010.
25. 石川洋子：ストレス解消の手立てを失った子どもたち－遊びや家庭の変容、児童心理、68 (14)、1177-1182、2014.