

〔論 文〕

大学生の交代性意識と子ども時代の夢と遊びの関連

The Relationship between College Students' Turn-Taking Consciousness
and Childhood Dreams and Play

藤 田 文

Fujita Aya

Abstract

The purpose of this study was to investigate the relationship between college students' turn-taking consciousness and the dreams they had in childhood and their play preferences. A questionnaire survey of 196 college students was conducted using Google form. The questions were: the turn-taking consciousness scale, the empathy scale, the childhood dreams, and the play preferences. The results showed that the number of dreams they had in childhood was not related to the college students' turn-taking consciousness and their empathy. On the other hand, the preference of the pretend play was shown to be related to the turn-taking consciousness and the empathy. In addition, the preference of the rule play was shown to be partially related to the empathy. These findings suggest that the pretend play in childhood has an influence on the development of the turn-taking consciousness and the empathy. And it is suggested that the nature of imagination related to the childhood dreams is different from that of imagination fostered through children's play.

Keywords: turn-taking consciousness, empathy, play in childhood, college student

【問題と目的】

本研究の目的は、仲間との関係調整の発達に影響を及ぼす要因を検討することである。従来の研究で、幼児期から児童期の仲間との関係調整には、交代性ルールの産出が重要であることが示されている（阿南,1989；藤田,2007；藤田,2015；藤田,2018）。これらの研究では、ビー玉遊びや魚釣りゲームなどの遊び場面において、特に4歳から5歳にかけて、交代性ルールの規準が明確になり、規準が明確な交代性ルールがいざこざを減少させるなど、足場かけの機能を持って、仲間関係を調整していることが示されている。また、大学生の協同学習場面の研究（藤田,2019）でも、交代性に関する意識が高い学生は低い学生に比べて、協同学習における自分の貢献度を高く評価し、協同学習に満足していることが示された。これらの研究から、仲間との関係調整を行うためには、他者との平等性を確保

するための交代性を意識し、交代性ルールを産出することが重要だと考えられる。

一方で近年の仲間関係の研究では、情動的な機能が注目されている。中澤（2019）では、年長幼児を対象に、情動喚起刺激視聴時の情動制御と仲間適応との関連が検討された。その結果、向社会的性の低い幼児は感情の制御や鎮静能力が低く、それが日常の他者への行動にも影響していることが示唆された。それに対して、仲間から一緒に遊びたいと選ばれる子どもは、ネガティブな情動喚起場面で表情表出を抑制し、情動の制御能力を持つことが示された。向社会的な女児は、ポジティブ場面後に表情表出が多く、これはポジティブな出来事を体験した主人公への共感性を反映していることが示唆されている。また、岩田（2019）では、遊び場面における「おもしろい」「楽しい」という感情の言及が興味や関心の共有、仲間を求める機能、過去の経験の共有の機能を持ち、自他の関係調整や仲間関係の親密度を高めるために重要な役割を果たしていることが示された。同様に芝崎・芝崎・徳田（2016）でも、幼児の仲間関係における感情表出は、他児とのつながりを求める機能を持ち、仲間関係を広げ、ポジティブな感情表出が向社会的行動とつながることが示された。

これらの研究から、仲間関係において情動の果たす役割は大きいことが示されている。仲間との関係調整の発達を検討するためには、他者との平等な関係を調整する交代性ルールだけでなく、情動的側面を取り上げる必要があると考えられる。そこで本研究では、大学生の交代性意識と情動的側面の一つである共感性を取り上げ、その発達に関わる要因を検討する。交代性意識や共感性を発達させるためには、他者の状況を想像する力が必要だと考えられる。従って大学生の交代性意識と共感性に関わると考えられる子ども時代の想像体験、つまり夢を持つ体験と遊び体験に焦点を当てる。

大学生が子ども時代に持っていた夢については、工藤・末廣（2016）で検討されている。夢の内容は、ケーキ屋さんや学校の先生など現実的なものもあれば、プリキュアなどの非現実的な想像的なものもあった。夢を持つきっかけにも働いている人を見たといった現実の体験もあれば、ドラマやアニメなどのTVや雑誌の影響もみられ、想像体験と結びついていると考えられる。特にこの研究では、子ども時代に持っていた夢の数が多い人の方が少ない人よりも、目標志向性が高いということが明らかになった。夢の数が多いことは、将来を考える想像性の高さを示していることが示唆される。そうであるなら、夢の数が多いことは、他者の視点に立ち他者の気持ちを推測するような交代性意識や共感性とも関連しているのではないかと考えられる。従って、本研究では、子ども時代の夢の数と大学生の交代性意識と共感性の関連を検討することを第1の目的とする。

また、大学生の子ども時代の遊び体験については、従来多様な観点から研究されている。細井・内海崎・野尻・栗原（2007）では、幼児教育専攻の学生の遊び経験は共通した遊びの種類を含んでいることが示された。前田（2018）でも、保育学生の遊び経験はかなり共通した遊びの種類が含まれており、その経験から遊びの楽しさと関係構築の効果を中心とした遊び観を形成していることが示された。

宮下（1996）では、大学生が小学生時代に体験した遊びとアイデンティティ形成の関連が検討された。その結果、小学生時代に屋外遊びや集団遊びをよくしていた大学生は、アイデンティティ得点が高いことが示された。小谷・柴田（2012）では、大学生が幼少期に体験した遊びと思考の形式との関連が検討された。その結果、非ルール化された遊び

よりもルール化された遊びの体験が多い大学生は、形式的なモノの見方をしがちな傾向が示された。固定的なルール遊びが多いと、常識的な多くの人に共通する思考をし、独自の思考が少ないことが示唆されている。さらに佐々木・井原・讃井・永富（2017）では、大学生の幼年期の遊びの経験と心理特性（向性と自尊感情）との関連が検討された。その結果、幼年期のすべての遊びで満足感が高いタイプの大学生は、ほとんど遊びをしなかった回避タイプの大学生よりも自尊感情と外向性が高いことが示された。

このように、子ども時代の遊び経験が大学生の現在の特性と関連していることが示されている。しかし、アイデンティティや自尊感情など内的な特性との関連が多く、関係調整に関わる側面との関連については、データが不足している。従って本研究では、子ども時代の遊びが想像性を高める経験として重要な役割を果たすととらえ、子ども時代の遊びの嗜好性と大学生の交代性意識と共感性の関連を検討することを第2の目的とする。

遊びの種類については、ごっこ遊び、ルール遊び、一人遊びの3種類に分類する。場面を設定して役割を演じ、複数名で遊ぶごっこ遊びは、子ども時代の関係性の中で想像性を高める効果が高いと考えられる。このことからごっこ遊びの嗜好性の高さが大学生時代の交代性意識と共感性との関連が強いのではないかと予想される。

共感性については、日道・小山内・後藤・藤田・河村・Davis・野村（2017）の対人反応性指標で測定する。この対人反応性指標は、共感性を測定するために、最も多くの研究で使用されているものであり、信頼性が高い。この尺度では、共感性を共感的関心、視点取得、想像性、個人的苦痛の4側面から測定する。共感的関心は、「同情などの他者指向的感情の喚起されやすさ」、視点取得は「他者の視点にたつてその他者の気持ちを考える程度」、個人的苦痛は「他者の苦痛の観察により自己に生じられる不安や恐怖にとらわれてしまう程度」、想像性は「物語などのフィクションの登場人物に、自分を置きかえるよう想像する傾向」という側面をそれぞれ測定するものである。共感的関心と個人的苦痛が感情の側面、視点取得と想像性が認知的側面を反映している。本研究では、個人的苦痛の側面は、夢や遊びといったポジティブな側面とは関連が低いと考えて除き、他の3側面から共感性を測定する。

以上のことから、本研究の目的は、子ども時代に持っていた夢の数と遊びの嗜好性が大学生の交代性意識と共感性と関連しているかを検討することである。

【方 法】

対象者：本研究の対象者は、短期大学生の1,2年生196名だった。

手続き：「心理学A」の授業時間中に、GoogleFormsを用いて、質問調査を集団で一斉に実施した。事前に、調査協力と成績評価には関係がないこと、匿名の調査であること、調査結果は統計的に処理され、研究目的以外に使用することはないことを説明し、同意を得た学生から回答を得た。質問内容は以下の通りだった。

（1）子ども時代の夢：12才までに持っていた夢をすべて自由に記述してもらった。次にその中で最も記憶に残っているものを1つ記入してもらい、その夢を持つことに影響を与えたものを自由に記述してもらった。

（2）子ども時代の遊びの嗜好性：子ども時代の遊びの嗜好性を調べるために、ごっこ遊び4個（おままごと、アニメやヒーローごっこ、学校の先生ごっこ、お店屋さんごっこ）、

ルール遊びを4個（おにごっこ、かくれんぼ、ケイドロ、ドッジボール）、一人遊び4個（お絵描き、積み木、粘土遊び、折り紙）の12個の遊びについて、子ども時代に好きだった程度を「全く好きでない」から「とても好き」までの5段階で評定してもらった。

（3）現在の共感性と交代性意識：現在の共感性を測定するために、日道・小山内・後藤・藤田・河村・Davis・野村（2017）の対人反応性指標（IRI-J）を採用した。この指標は、共感性を複合的に測定する尺度で、共感性を共感的関心、視点取得、個人的苦痛、想像性の4側面から測定するものである。個人的苦痛の項目は、かなりネガティブな感情体験に関わることなので、遊び体験との関連は低いと考え、本研究の調査からは除外した。したがって、共感的関心7項目、視点取得7項目、想像性7項目の合計21項目の質問を設定した（表1参照）。各質問項目について、自分にあてはまる程度を「全くあてはまらない」から「非常にあてはまる」までの5段階で評定してもらった。

また対人関係の調整に重要だと考えられる交代性意識についても検討するために、藤田（2019）の交代性ルール意識尺度4項目を採用した。具体的な項目を表2に示した。この項目について、自分にあてはまる程度を上記と同様に5段階で評定してもらった。

表1 対人反応性指標質問項目（日道ら,2017）

共感的関心（EC）

1. 自分より不運な人たちを心配し、気にかけることが多い。
 2. 誰かがいいように利用されているのを見ると、その人を守ってあげたいような気持ちになる。
 3. 自分が見聞きした出来事に、心を強く動かされることが多い。
 4. 自分は思いやりの気持ちが強い人だと思う。
 5. 他の人たちが困っているのを見て、気の毒に思わないことがある。
 6. 他の人たちが不運な目に合っているのはたいがい、それほど気にならない。
 7. 誰かが不公平な扱いをされているのを見たときに、そんなにかわいそうだと思わないことがある。
-

視点取得（PT）

1. 何かを決める前には、自分と意見が異なる立場のすべてに目を向けるようにしている。
 2. 友達のことをよく知ろうとして、その人からどのように物事が見えているか想像する。
 3. すべての問題点には2つの立場があると思っておりその両者に目を向けるようにしている。
 4. 誰かにいらいらしている時はたいがい、しばらくその人の身になって考えるようにしている。
 5. 誰かが批判する前には、自分が批判させる相手の立場だったらどう感じるか想像しようとする。
 6. 他の人の視点から物事を見るのは難しいと感じることがよくある。
 7. 自分が正しいと思える時には、他の人の言い分を聞くようなことには時間を使わない。
-

想像性（FS）

1. 自分の身に起こりそうな出来事について、空想にふけることが多い。
 2. 小説に登場する人物の気持ちに深く入り込んでしまう。
 3. 演劇や映画を観た後は、自分が登場人物のひとりになりきっている感じがする。
 4. よい映画をみるとき、自分を物語の中心人物に置き換えることができる。
 5. 面白い物語や小説を読んでいると、その話の出来事がもし自分の身に起こったらどんな気持ちになるだろうと想像する。
 6. 映画や劇をみるときはたいがい、引き込まれてしまうことはなく、客観的である。
 7. よい映画をみるとき、自分を物語の中心人物に置き換えることができる。
-

表2 交代性ルール意識尺度（藤田,2019）

1. 意見を交代で言うことが大切なので、誰かが意見を言ったら、次に自分も意見を言うようにしている。
2. 話し合いでは役割分担が大切なので、役割が決まったら自分の役割だけをこなして、他の役割を交代してあげることはない。
3. 誰かが考えを提案したら、次は自分が提案しようとする。
4. 自分の意見にも反応してほしいので人の意見にも反応するようにしている。

【結 果】

（１）子ども時代の夢の数と内容

大学生が記入した子ども時代に持っていた夢の数を算出し、表3に示した。その結果、平均は2.2個だった。最も記憶に残っている夢の内容を分類して、記述人数を分析した。その結果、画家やデザイナーなど専門技術職が47名（24.0%）、ケーキ屋やお花屋等小売・販売業が28名（14.3%）、プリキュアや魔女など想像上の職業が22名（11.2%）、学校の先生や保育士など教職が20名（10.2%）、医者や看護師など医療系が19名（9.7%）で上位だった。その他、女優やアイドルなどの芸能関係、テニス選手やサッカー選手などのスポーツ関係、警察官や消防士などの公務員関係、その他にはお母さんや南極越冬隊などがあつた。調査対象となった短期大学の専門分野が反映されている側面がある一方、非現実的な想像的な内容も含まれていた。

次に、夢を持つことに影響を与えたものの自由記述を分類して、記述人数を分析した。その結果、家族や親戚や先生など身近な人物が61名（36.6%）で最も多く、次にテレビやアニメなどメディアが44名（22.5%）、職場体験や習い事などの経験が30名（15.0%）が多かった。周囲の人物や実体験と共にメディアの想像体験が夢につながっていることが示された。

表3 大学生が子どもの頃に持っていた夢の数

0 個	1 個	2 個	3 個	4 個以上
13名 (6.6%)	46名 (23.4%)	61名 (31.6%)	45名 (22.9%)	31名 (15.8%)

（２）子ども時代の夢の数と交代性意識・共感性との関連

子ども時代の夢の数と交代性意識・共感性が関連しているかどうか検討した。対象者を夢の数によって0個、1個、2個、3個、4個以上の人に分けて、それぞれ交代性意識尺度評定値、対人反応性尺度の共感的関心、視点取得、想像性についての評定値を比較した。各尺度について、一要因の分散分析を行った。その結果、有意差はみられなかった。夢の数が多いほど、交代性意識や共感性が高いことが予想されたが、子ども時代に持っていた夢の数は、現在の大学生の交代性意識や共感性とは関連がないことが示された。

（３）子ども時代の遊びの嗜好性

大学生の子ども時代の遊びの嗜好性について検討した。5段階評定の平均評定値を表4

に示した。表4より、全体的に遊びの嗜好性に大きな違いはみられなかった。また、ごっこ遊び、ルール遊び、一人遊びの具体的内容の順位はばらついており、遊びの形態による遊びの嗜好性に違いはみられないことが示された。

表4 子ども時代の遊びの嗜好性

順位	遊び	平均値
1	おままごと（ごっこ）	4.1
1	かくれんぼ（ルール）	4.1
3	お店屋さんごっこ（ごっこ）	4.0
4	粘土遊び（一人）	3.9
4	お絵描き（一人）	3.9
6	ケイドロ（ルール）	3.8
7	おにごっこ（ルール）	3.7
8	折り紙（一人）	3.5
9	積み木（一人）	3.4
9	アニメごっこ（ごっこ）	3.4
11	ドッジボール（ルール）	3.2
12	学校ごっこ（ごっこ）	2.9

（4）子ども時代の遊びの嗜好性と交代性意識・共感性との関連

子ども時代の遊びの嗜好性と交代性意識や共感性との関連を検討した。まず、ごっこ遊びの嗜好性の得点によって、ごっこ遊び高群（4.25点以上）44名、中群（3.5点～4.25点未満）88名、低群（3.5点未満）64名に分類した。各群の交代性意識尺度の評定値、対人反応性尺度の共感的関心、視点取得、想像性についての評定値を比較した。各尺度について、一要因の分散分析を行った。その結果、共感的関心について有意差がみられた（ $F(2,193)=4.88, p<.01$ ）。下位検定の結果、ごっこ遊び高群が中群と低群よりも共感的関心が高いことが示された（図1参照）。

また、視点取得についても有意差がみられた（ $F(2,193)=4.50, p<.05$ ）。下位検定の結果、ごっこ遊び高群が中群と低群よりも視点取得が高いことが示された（図2参照）。さらに、想像性についても有意差がみられた（ $F(2,193)=9.07, p<.01$ ）。下位検定の結果、ごっこ遊び高群が中群と低群よりも想像性が高いことが示された（図3参照）。交代性意識については、有意な傾向がみられた（ $F(2,193)=2.48, p<.10$ ）。ごっこ遊び高群が中群と低群よりも交代性意識が高い傾向にあることが示された（図4参照）。

以上のことから、子ども時代のごっこ遊びの嗜好性は、現在の大学生の共感性と関連があることが示された。子ども時代にごっこ遊びが好きだった人は共感的関心が高く、相手の立場に立つ視点取得が高く、想像性も高いことが明らかとなった。また、ごっこ遊びが好きだった人は交代性意識が高い傾向があり、ごっこ遊びの嗜好性は、現在の大学生の交代性意識と関連がある傾向が示された。

次に、ルール遊びの嗜好性の得点によって、ルール遊び高群（4.25点以上）63名、中群（3.5点～4.25点未満）60名、低群（3.5点未満）73名に分類した。各群の交代性意識尺度の評定値、対人反応性尺度の共感的関心、視点取得、想像性についての評定値を比較し

た。各尺度について、一要因の分散分析を行った。その結果、共感的関心について有意差がみられた ($F(2,193)=3.28, p<.05$)。下位検定の結果、ルール遊び高群が低群よりも共感的関心が高いことが示された (図5 参照)。その他の尺度については、有意差はみられなかった。つまり、子ども時代のルール遊びの嗜好性は、共感的関心という共感性の感情的な一部にのみ関連があることが示された。

さらに、一人遊びの嗜好性の得点によって一人遊び高群 (4.25点以上) 66名, 中群 (3.5点～4.25点未満) 72名, 低群 (3.5点未満) 58名に分類した。各群の交代性意識尺度の評定値, 対人反応性尺度の共感的関心, 視点取得, 想像性についての評定値を比較した。各尺度について、一要因の分散分析を行った。その結果、有意差はみられなかった。つまり、子ども時代の一人遊びの嗜好性と現在の大学生の共感性や交代性意識との関連はみられないことが示された。

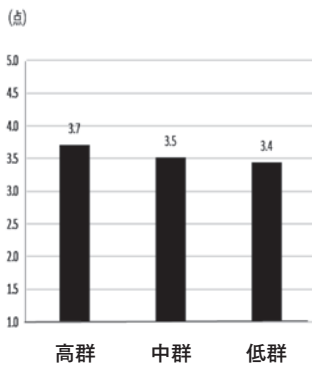


図1 ごっこ遊びによる共感的関心の違い

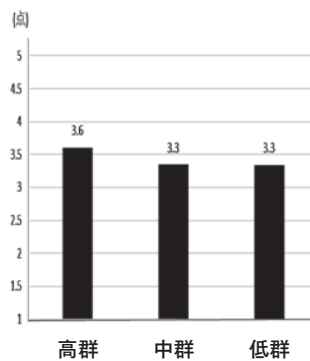


図2 ごっこ遊びによる視点取得の違い

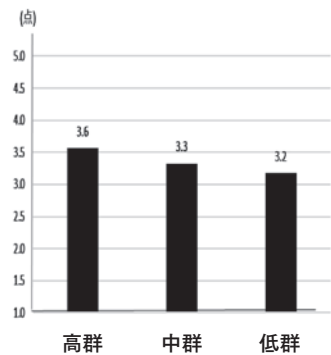


図3 ごっこ遊びによる想像性の違い

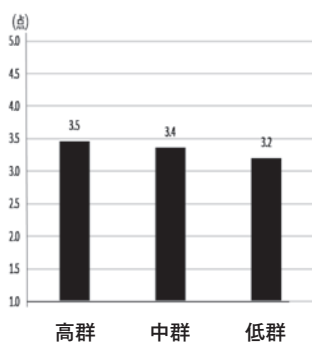


図4 ごっこ遊びによる交代性意識の違い

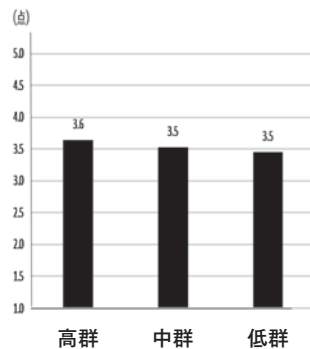


図5 ルール遊びによる共感的関心の違い

【考 察】

本研究の目的は、子ども時代に持っていた夢の数と遊びの嗜好性が大学生の交代性意識と共感性と関連しているかを検討することだった。

まず、子ども時代の夢の数と交代性意識・共感性の関連を検討した。分析の結果、子ど

も時代に持っていた夢の数は、現在の大学生の交代性意識や共感性とは関連がないことが明らかになった。工藤・末廣（2016）の研究では、子ども時代に持っていた夢の数が多い方が目標志向性は高いことが示されていた。このことから、本研究では子ども時代の夢の数が多いことは、将来を想像する力も大きくなり、その想像性が他者への共感性にもつながると予想していた。しかし、本研究の結果ではそのような関連はみられなかった。つまり、子ども時代の夢は、目標志向性という自分のことに関する想像性とは関連があるものの、共感性などの他者の心情に関する想像性とは関連がないことが示された。従って、自分の将来に関する想像性と他者への共感性に関する想像性は、性質が異なるものだということが示唆される。

夢の内容には、非現実的で想像的なものと比較的現実的なものが含まれていた。つまり、夢の総合的な数だけが想像性を反映しているとは限らない。非現実的な夢の数の記述数は多くはないため、今後は対象者を増やした上で、非現実的な夢と想像性との関連も検討しながら、他者との関係調整の側面の発達への影響を検討する必要があると考えられる。

次に、子ども時代の遊びの嗜好性と交代性意識・共感性との関連を検討した。分析の結果、ごっこ遊びの嗜好性高群が中群と低群より共感的関心、視点取得、想像性が有意に高かった。また、嗜好性高群が中群と低群より交代性意識が有意に高い傾向がみられた。また、ルール遊びの嗜好性高群が中群と低群より共感的関心が有意に高いことが示された。一方、一人遊びでは交代性意識・共感性とも関連は見られなかった。この結果より、現在の大学生の交代性意識や共感性は、子ども時代の遊びの嗜好性と部分的に関連があり、特にごっこ遊びの嗜好性との関連が強いことが示された。

これらの結果から、ごっこ遊びは、他者の気持ちや他者との関係を想像し考えることで、共感性の感情面と認知面、さらには関係調整のための交代性意識を高める重要な役割を果たしていることが示唆される。おままごとやお店屋さんごっこでは、状況の設定や道具の使用や役作りなどの想像性が必要とされる。このような遊びの中での想像性の発達が他者への共感性に関連していると考えられる。積み木や折り紙などの一人遊びでも、制作に伴う同様の想像性が発達していると考えられる。しかし、一人遊びと共感性には関連が見られず、他者との関係性の中での想像性にはつながらなかった。従って、ごっこ遊びにおける他者との関わりの中での想像的な活動や想像性の共有が共感性へとつながる可能性が示唆される。

また、ルール遊びは共感性の中の共感的関心にのみ関連がみられた。共感的関心は共感性の中の情動的側面である。ルール遊びは、明確なルールの下で行う遊びであるため、想像的な側面は少なく、共感性の一部にしか関連しなかったと考えられる。ルール遊びは、おにごっこやかくれんぼなど複数人で行う遊びであり、他者との関係性が明確になったり、勝敗などの情動的な共有場面もあり、共感性の中でも情動的側面に影響を与えたのではないかと考えられる。

一方、ルール遊びの方がごっこ遊びに比べて、明確なルールに従うために視点取得や交代性意識といった認知的側面に関連がみられると予想されたが、そのような結果は得られなかった。明確なルールはすでに決められているため、子ども達自身がルールを想像的に産出することは少ないのかもしれない。また、おにごっこやかくれんぼなど身体的に移動

する遊びであり、ゆっくり他者と会話したり交渉するなどの機会も少ない可能性もある。従って、視点取得や交代性意識といった認知的側面との関連は少なかったと考えられる。もしくは、交代性意識や共感性が低い子ども達でも、明確な遊びのルールが決まっていれば、他者との関係調整がしやすく、多くの子ども達が好んで遊べていたために、違いが検出されなかった可能性もある。

ごっこ遊びとルール遊びに関しては、嗜好性の強さに違いがそれほど見られなかったため、本研究ではそれぞれの遊びの嗜好性の強さで比較したが、ごっこ遊びとルール遊びのどちらを好んでいるかによって、交代性意識や共感性が異なることも考えられる。今後は、遊びの種類を嗜好性が明確にとらえられるように設定して、交代性意識や共感性との関連をさらに検討する必要がある。

近年、遊びやゲームなどの具体的アクティビティが社会情動的コンピテンスの発達を促進することが示されている (Hawkins,R., & Nabors,L.,2018 ; Gruzewski,K.,2020 ; Roberts,K.G. & Hoover,A.G.,2020)。従って、ルール遊びの経験と交代性意識や共感性との関連は、再検討される必要がある。ごっこ遊びやルール遊びにおける自発的で想像的な設定やルールの産出の経験について、さらにはルール違反や解決などの遊びの中でのポジティブ・ネガティブ経験との関連を詳細に検討する必要があるだろう。最後に、本研究は大学生の子ども時代の回想法であるため、対象者の単純な誤解や思い違いがないとは言えない。回想法の限界も考慮しつつ解釈する必要がある。

【引用文献】

- 阿南 文 (1989). 遊び場面における子供のルール共有過程 教育心理研究,37,218-224.
- 藤田 文 (2007). 魚釣りゲーム場面における幼児の交互交代行動－交互交代の基準と主導者に着目して－ 発達心理研究,18,227-235.
- 藤田 文 (2015). 遊び場面における幼児の仲間との関係調整の発達：交代性ルールの産出とその主導者を中心に 風間書房
- 藤田 文 (2018). 幼児の協同行動における交代性ルール 大分県立芸術文化短期大学研究紀要,56,177-186.
- 藤田 文 (2019). 短期大学の多人数授業への協同授業の適用（２）－交代性意識とディスカッションスキルを中心に－ 日本協同教育学会第16回大会発表論文集,86-87.
- Gruzewski,K. (2020). *Therapy Games For Teens*. Emeryville, California: Rockridge Press.
- Hawkins,R., & Nabors,L. (2018). *Promoting Prosocial Behaviors in Children through Games and Play*. New York: Nova Science Publishers.
- 日道 俊之・小山内 秀和・後藤 崇志・藤田 弥世・河村 悠太・Davis,Mark H・野村 理朗 (2017). 日本語版対人反応性指標の作成 心理研究,88,1,61-71.
- 細井 香・内海崎 貴子・野尻 裕子・栗原 泰子 (2007). 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.
- 岩田 美保 (2019). 幼児期の親密な仲間間の「おもしろい」「楽しい」の感情言及機能：その関係構築に果たす役割に着目した発達の検討 発達心理研究,30,44-56.
- 小谷 忍・柴田 亮太 (2012). 子ども時代の遊び経験と思考の形式について 農業経済研究報告,43,37-45.

- 工藤 春姫・末廣 つぐみ (2016). 子ども時代の夢と大学生の目標志向性の関係 大分県立芸術文化短期大学卒業研究論文集,1-16.
- 前田 和代 (2018). 保育学生の遊び実践を通じた遊び観に関する一考察－遊び経験と子どもの理解の視点から－ 東京家政大学教員養成教育推進室年報,6,17-23.
- 宮下 一博 (1996). 学習塾・稽古事への通塾経験および遊び経験が青年のアイデンティティ発達に及ぼす影響 千葉大学教育学部研究紀要,44,1-12.
- 中澤 潤 (2019). 幼児の情動制御と仲間関係 植草学園短期大学紀要,20,1-9.
- 小川 絢子 (2020). 乳幼児期のふざけ行動に関する研究の概観と今後の課題 名古屋短期大学研究紀要,58,115-120.
- Roberts,K.G. & Hoover,A.G. (2020). *Let's Talk About Early Childhood Social-Emotional Development*. Fourth Lloyd Productions, Burgess,VA.
- 佐々木 直美・井原 友里恵・讃井 麻理・永富 史子 (2017). 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 山口県立大学学術情報,10,11-17.
- 芝崎 美和・芝崎 良典・徳田 英子 (2016). 幼児期の感情表出を促す文化的要因－短期縦断的観察研究による検討－ 新見公立大学紀要,37,15-21.

【謝 辞】

本研究を行うに当たり、調査にご協力いただきました学生の皆様に心より感謝申し上げます。また、実験の実施とデータ分析にご協力いただきました大分県立芸術文化短期大学情報コミュニケーション学科卒業生大野由惟さん、工藤未唯さん、野崎真優子さんに深く感謝申し上げます。

本研究の一部は日本心理学会第86回大会にて発表された。また、本研究は令和2・3・4年度科学研究費基盤研究(C)課題番号20K03352(研究代表者：藤田文)の補助を受けた。