

# 自宅における幼児の運動遊び変容までの プロセスモデルの仮説的生成

Setling Up Hypothetical Process Model of Enhancement of  
Playing with Body Movement in Early Childhood

炭谷将史

Sumitani Masashi

## 要 約

本研究は、子どもの体力低下傾向は自宅での運動遊びの変質が一因であるという前提に立って、自宅での運動遊びを促進するためのプロセスモデルを仮説的に生成することをねらいとして行われた。

研究1では、親子ふれあい運動遊びのふりかえりから、保護者が新しい体験・遊びの機会を得ること、それに対して、保護者自身と子どもがポジティブな評価をすることで、自宅での遊び促進が示唆されることが明らかになった。また研究2では、研究1と同様のプロセスモデルが生成されたものの、研究1に比べて自宅での遊び促進企図が弱い点が読み取れた。これらのことから、第1段階「日頃は得られない機会」、第2段階「ポジティブな主観的評価」を経て、第3段階「自宅における運動遊びの変容」につながるという仮説的遊び変容プロセスモデルが生成された。

**Key Words**：幼児，運動遊び，グランデッドセオリーアプローチ，遊び支援能力，遊ぶ力

## I. 緒言

### 1. はじめに

福沢諭吉は、教育をする際の順序について「一切動物の飼育法にならって発育成長を促進し、動物の体と同じ身体的基础が出来たうえで、徐々に精神の教育に進むべきである」と記し、人間の発達上、精神的・知的発達の前に身体的な発育発達を優先するべきだと説いた（福沢，2010；斎藤，2014）<sup>2・12</sup>。また、さらに「先ず獣身を成して後に人心を養え」「今の世の父母たる者は、決してこの事を忘れてはならない。何度注意しても、これで十分ということはないであろう」として、身体を鍛えることの大切さを訴え、保護者に注意を喚起している（福沢，1978；福沢，2010）<sup>1・2</sup>。

子どもは様々なしぐさを通じて自らの内面を表現し（山上，2013）<sup>15</sup>，多様な動きを体得することを通じて内的体験を豊かにする（森，2014）<sup>9</sup>。子どもは身体の動きを通して心的世界を構築しているのである。この点から身体の発達，動きの発達は人間の健やかな発達の土台である

と言えよう。子どもの体力低下傾向が指摘されるようになって久しいが、問題は運動能力の低下だけではなく、内的発達の土台が脆弱化している点にも存するのである。

## 2. 研究の背景

### (1) 子どもの体力低下の特徴

子どもの体力低下傾向は、1985年以降30年に渡って指摘されてきた。その指摘は、主に量的側面から検討されてきたが、その傾向の背景には動きの質的低下が存在する（中村，2011）<sup>10</sup>。中村（2011）<sup>10</sup>は、子どもの基本的動作様式を1985年と2007年で比較し、年少、年中、年長全ての年代で2007年の方が有意に動作発達得点が低いことを明らかにしている。さらに1985年の年少児と2007年の年長児の得点に有意差が認められなかったことから、両者が同水準にあることを報告している。また、2007年時点での幼児の基本動作様式は、いずれも未熟なパターンしか出現しておらず、1985年とは質的にも異なる動きであることが指摘されている。

その背景にはいくつかの要因が存在していると考えられる。まず運動習慣の二極化傾向が挙げられよう。平川・高野（2008）<sup>3</sup>は小学生から高校生まで約30,000人を対象に、両極にいる子どもの運動能力を比較検討した。その結果、持久系のエネルギー発生種目であるシャトルランと運動コントロール系種目であるボール投げが有意な差を示していることを報告している。つまり、運動習慣の有無がエネルギー発生系の体力のみならず、運動コントロール系の能力にも影響を及ぼしている可能性が指摘されたわけである。

### (2) 子どもの体力低下傾向の背景

子どもの体力が低下している背景的要因は多角的に検討されねばならないが、そのひとつに遊びの変質が挙げられよう。現代の子どもの遊びは、親世代の遊びと比較して多様性が減少していると言われている（木村・木谷，2007；木谷ほか，2011）<sup>4・5</sup>。例えば、木谷ら（2011）<sup>5</sup>は現代の子どもの遊びの場と種類を親世代が子どもだった頃と比較・検討し、遊びの場は、親世代よりも外での遊び、危険な場所での遊びが減少していること、また遊びの種類として慣習的な遊び（鬼ごっこ、こま、石蹴り、木登り等）が減少している傾向を報告している。

柳田（1997）<sup>16</sup>は子どもの遊びに“軒遊び”“外遊び”という分類を設けている。軒遊びとは、親の傍での遊びと外での遊びとのちょうど中間にあるものである。子どもが次第に保護者の注意から外で出て行く1つの順序である。その時、保護者は子どもが何をしているかはわからないが、そこら辺りにいるはずだという心理状態であり、いわば目に見えない長い紐のようなものが子どもの腰あたりについているような親子の関係性が存在するようなものである。また、柳田が言う外遊びとは、庭遊びとも言えるもので、これも軒遊びと同様保護者との関係性でいうと中間地点のような遊びであるが、保護者との心理的、社会的距離はより遠のき、さらに子どもの動きがよりダイナミックになったような遊びである。柳田は特に外遊びを4歳から8歳頃までの「人を社会人に仕立てる適切な期間」として、その重要性を特に強調している。

遊びの変質が生じた理由として、仙田（2009）<sup>13</sup>は遊び空間の変容を指摘している。特に

1960年代に自動車交通の発達とテレビの出現によって大きく様変わりをしたという。1960年代以前子どもは道で遊び、その周辺に接続する原っぱや空地、公園、境内等で遊んでいた。しかし、自動車の交通量が激増したことによって、子どもたちは遊び場を失い、テレビ、テレビゲーム、携帯電話を用いた遊びへと変容してきた。

また、遊びの変質は大人の子どもの遊びに対する態度によっても影響される（仙田，2009）。特に保護者の影響は大きく、子どもの遊ぶ場所は親の言いつけや遊びの危険性に関する態度によって決められる（木村・木谷，2007）<sup>4</sup>。

本研究は、2つの前提に立って進められる。

- 1) 子どもの体力低下傾向は軒遊びや外遊びが減少するという“遊びの変質”による影響を受けているものである。
- 2) 保護者の遊びに対する態度が子どもの遊びの変質の関連要因である。

そこで本研究は、子どもの自宅での運動遊びの変容・促進に至るまでのプロセスモデルを、保護者からのフィードバックに基づいて仮説的に構築することをねらいとする。

まず、自宅での運動遊びの変容を企図した親子ふれあい遊び教室を実施し、保護者がその体験から感じたこと、日頃感じている課題をデータとして仮説的プロセスモデルを生成する。次に、研究1で明らかになった知見を踏まえて理論的サンプリングを行い、研究1とは異なる保護者に対して子どもの運動遊びに関するレポートを提供する。レポートを提供された保護者は、レポートに対する感想や日頃の子どもの遊びに関する考えをフィードバックする。そのフィードバックされた意見をデータとして分析し、モデルを精緻化する。

## II. 研究1

### 1. 方法

#### (1) データ収集

データは、公立A幼稚園で3歳児の幼児およびその保護者（主に母親）を対象にふれあい運動遊び教室を実施し、そこに参加した保護者が教室に関する感想を自由に記述したものとした。ふれあい遊び教室とは、筆者がA幼稚園の自治体で講演をしたことをきっかけに開催が企画されたイベントで、親子で手をつないでリズム運動（足踏みや音楽に沿ったスキップ）やふれあい遊び（立位の保護者を木と見立てて子どもが登る、座位の保護者の足の上を子どもが転がる）、鬼ごっこ（手繋ぎ鬼）などを1時間程度行った。このイベントは、この日が初めての開催で、参加した親子と筆者は初対面であった。

#### (2) 研究協力者

研究協力者は、公立A幼稚園でのふれあい運動遊び教室に参加した保護者43名である。参加した園児は3歳児41名（男児15名、女児26名）であった。

### (3) データ分析

データ分析は、戈木（2005）<sup>11</sup>を参考に、グランデッドセオリーアプローチ（以下、GTA とする）の流れに沿って行われた。まず、保護者から寄せられた感想文を意味単位ごとに切片化した。次にデータを概念化するために、各切片に対してプロパティとディメンションを記述した。プロパティとは、各切片の特性のことで、ディメンションはその次元を表している。例えば、「楽しそうに遊ぶ姿が見られて嬉しかったです」という保護者の振り返りに対して、筆者は《子どもの姿》《子どもの姿への親の感想》という2つのプロパティをあげ、各々に対して“楽しそう”“嬉しい”というディメンションをあげた。このように各切片を概念化し適切なラベル名を付すために、なるべく多くのプロパティとディメンションをあげることを心がけて分析を行った（戈木、2005）<sup>11</sup>。

次に各切片のプロパティとディメンションを参考にしながらラベル名をつけた。ラベル名をつける際、他の切片には該当しえないような抽象度の低いラベル名にならないように気をつけるとともに、多くの切片を包含してしまうような抽象度の高いラベル名にならないよう、適切な抽象度であり、なおかつ切片の特徴を適切に表している名称になるように、何回も修正しながらラベル名を作成した。

その後、ラベル名・プロパティ・ディメンションを参考に、似ているラベルをサブカテゴリーにまとめた。最後に、サブカテゴリー同士の関係性をとらえるために、第1段階：状況（条件）、第2段階：行為・相互行為、第3段階：帰結という3つの段階に分類して概念関係図を作成した。本研究では、第3段階である帰結は、キー概念である「自宅での運動遊びの変容」とした。本稿では、サブカテゴリーを<>で表記し、段階ごとにまとめられたカテゴリーを《 》で表記した。

## 2. 結果と考察

分析の結果、33のラベル名、10のサブカテゴリー、5つのカテゴリーを生成した（図1）。以下に結果の概要を述べる。我々が提供したふれあい遊び教室を保護者は<子どもとのふれあいの機会><非日常の機会><保護者の息抜き>の機会であると認識をし、《ネガティブ評価》をしている点が一部あったが、保護者、子どもともに概ね好意的に評価していることがわかった。その理由として<子どもに対する気づき>が促進されたこと、<運動遊びの学び>が促進されたこと、<子どものポジティブ反応>が認められたことなどが挙げられた。そして、子どもも保護者も<遊びの変化>を企図することとなった。

なお、図1の実線矢印は本分析から認められた自宅での遊びを促進する影響であり、点線矢印は自宅での運動遊び変容を妨害する影響を示す。

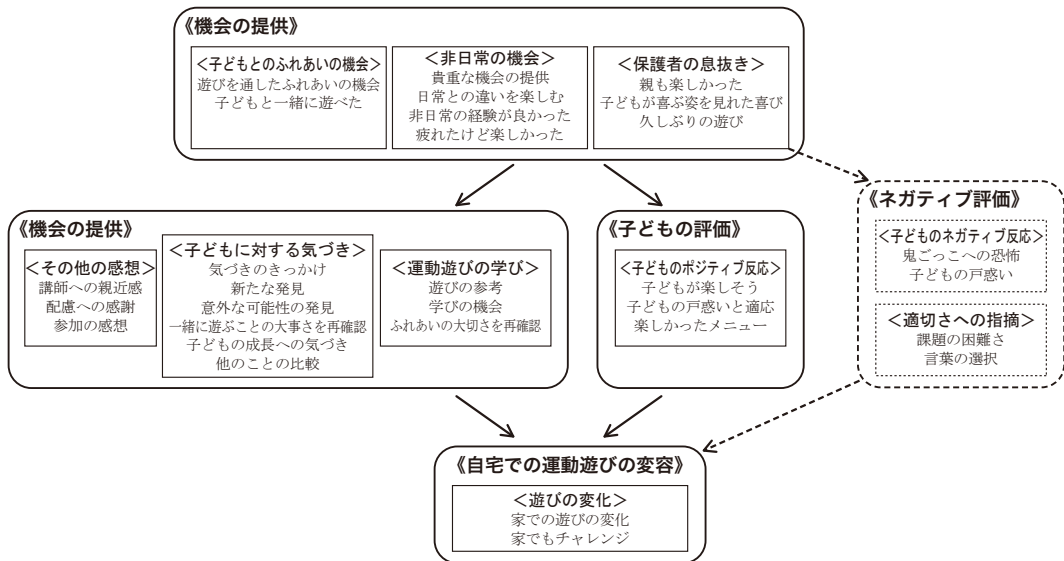


図1. ふれあい運動遊び教室に対する保護者のフィードバック

### (1) 《機会の提供》カテゴリーの分析

複数の保護者が「遊びを通して子どもとスキンシップができた」ことに言及し、＜子どもとのふれあいの機会＞として捉えていることが明らかになった。また、「オニの役がいて、親子で一緒に逃げることは家ではできない」、「普段なかなか一緒に体を使って遊ぶということではできない」ということから＜非日常の機会＞として意義を感じていることも明らかになった。さらに、複数の保護者が「鬼ごっこ、すごく楽しかったです！親も！！」や「私自身も子どもと一緒に遊んで楽しめました」というように＜保護者の息抜き＞として自分自身も楽しんだ様子を報告していた。

3つのサブカテゴリーに底流する日常生活における課題は、保護者自身がもっと子どもたちとふれ合いたい、一緒に遊びたい、そうすることで自分自身の息抜きもしたいという潜在的な欲求を感じていながら、日頃それをする機会が少ないということである。確かに、ふれ合い遊び教室において見られたのは、鬼ごっこなどを子どもたちと同じか、それ以上に大きな声を出して「はしゃぐ」保護者の姿だった。

### (2) 《保護者の評価》カテゴリーの分析

ふれあい遊びという機会に対して、保護者は概ねポジティブな評価をしていた。例えば「ずっとニコニコ笑っている息子を見て家でももっとかかわって遊ばないといけいないな…と考えさせられました」や「思い切って走って汗をかく我が子を見て『たくましくなったなあ』と改めて思った」といったように＜子どもに対する気づき＞をポジティブに評価している様子が伺えた。また、「家の中でもできる遊びがあり、雨の時の運動遊びの参考になりました」や「今、体を動かす楽しさを学ばせることがこの先の運動の楽しさを知るきっかけになっているんだと知れて、とても良い機会になりました」など＜運動遊びの学び＞として親としての有能感を高めることができたことをポジティブに評価していた。



なお、ここで挙げた《保護者の評価》と（１）の《機会の提供》というカテゴリーは、両方とも保護者のふれあい遊びに対する評価が伴っているものである。これらを別カテゴリーに分類した基準は、《機会の提供》は保護者の経験・体験が主な内容であり、より具体的な現象に関する記述として読み取れたもの、《保護者の評価》は、保護者が経験・体験に対してどのような解釈をしているかが主に書かれている記述であると読み取れたものであった。

### （３）《子どものポジティブ反応》カテゴリーの分析

子どもが喜んで遊んでいる姿を目の当たりにして、そのことをポジティブに評価している記述が多く見られた。例えば「娘もとても喜んでいてよかったです」や「ふだんしない遊び方だったので子どもも楽しそうでした」などが挙げられる。また、「初めなかなか一緒にしてくれなかったけど、最後の方が笑顔で一緒に遊べてよかったです」や「前半は少し難しいのか、何かぎこちなかったですが、丸太棒やしっぽとりゲーム等気に入ったメニューは楽しんで積極的に遊んでいました」というように、ふれあい遊びの当初はなんらかの理由で困惑していた子どもが徐々に楽しく遊んでいる様子を報告する記述も見られた。

### （４）《ネガティブ反応》カテゴリーの分析

図中の点線で表記された枠及び線は自宅での運動遊びに対してネガティブな影響を及ぼす可能性のあるカテゴリーを表記したものである。特に「先生が「オニ」の言葉を出してきた瞬間子どものテンションが下がってしまいました」や「足でするじゃんけんはまだ難しかったようで親が出すのをまねしていた」などのように、スタッフの言葉の選択やメニューの難度に関する部分で、子どももしくは保護者のネガティブな反応が認められた。ふれあい遊びに参加した幼児は3歳児であったが、幼児は月齢の違いやそれまでの運動遊び経験によって発達度が異なるため、これらを考慮してメニューの難度に多様性を担保し、やわらかい言葉を使うなどの工夫を指導者側がしなければならぬことが改めて浮き彫りになったと言える。

### （５）《自宅での遊びの変容》カテゴリーの分析

このカテゴリーは「特に猿になって体をよじ登るという遊びが娘は気に入ったようで、帰ってからもしようと言ってきました」という子どもが主導して自宅での遊びを提案してきたケースと「今日学んだ遊びも今後に取り入れてみたいと思います」という保護者主導で自宅での遊びに組み込もうとするケースの両方が記述されていた。

本研究は、《自宅での遊びの変容》カテゴリーに至るまでのプロセスモデルを生成することがねらいであった。これまでの分析に基づいたプロセスモデルは、第１段階として保護者がふれあい運動遊び教室を日頃経験できない機会として捉え、第２段階として、その機会の中で保護者が子どもの動きや遊びへの新たな気づきを獲得し、新しい運動遊びを学ぶことをポジティブに評価するという２段階のプロセスが自宅での運動遊びを促進することが示唆された。

### Ⅲ. 研究2

#### 1. 方法

##### (1) データ収集

データ収集は、公立B幼稚園で行われた。B幼稚園は、筆者が月に1～2回程度4歳児（25名；男児12名、女児13名）を対象とした運動遊び教室を開催している園である。この運動遊び教室は、子どもたちに運動遊びに親しんでもらい“できた！”という成功体験を積み重ねることで運動遊びの面白さを体感してもらうことを主たるねらいとした取り組みであり、本調査が行われる前年度から行われているものである。

筆者は、運動遊び教室の様子を撮影した動画の中から、研究協力者の子どもが写っている部分を抽出し、各子どもの運動の特長や自宅のできる運動遊びなどをまとめたレポートを作成した。本研究のデータは、そのレポートに対して保護者から寄せられた感想である。感想は、保護者が感想を記述しやすいように、あらかじめ以下の3点について感想を書くように筆者から依頼したことを受けて寄せられたものである。

- 1) レポートについて、特にポジティブな評価（例えば興味を持った、良かった、嬉しかったなど）をした点
- 2) 改善すべき点（もっとこういう情報がほしい、ここを改善したらもっと分かりやすい等）
- 3) その他お感じになられたこと（なんでも結構です）

##### (2) 研究協力者

研究1の結果から、研究協力者は子どもの様子を知ることに対してポジティブな評価をする可能性がある人が求められた。そこで、園の協力の下、4歳児の保護者全員に対して研究の趣旨や内容を直接説明し、研究協力を依頼した。その結果、3名の保護者が賛同してくれた。本研究では、3名のうち感想を寄せてくれた2名の保護者の記述をデータとして分析を進める。

##### (3) データ分析

データ分析は、研究1と同様、戈木（2005）<sup>11</sup>を参考に、GTAの流れに沿って行われた。

#### 2. 結果と考察

分析の結果、22のラベル名、7のサブカテゴリー、5つのカテゴリーを生成した（図2）。図2の実線矢印は図1と同様、自宅での運動遊びを促進する影響を表す。また、図2左側の太矢印は、本研究のデータからは確認できなかったものの、今後レポート提供機会とレポートへのポジティブな評価の循環により、自宅での運動遊び促進につながるのではないかと想定された流れを表したものである。

##### (1) 《前提となる状況》カテゴリーの分析

研究1では記述されていなかったレポート提供以前の状況がここでは複数記述されていた。例えば「息子は以前から周囲ばかりを見て、なかなか行動に移さないことが多々ありました」や「私

としては『できないだろう』と思って、させてみようという発想すらなかったです」などが挙げられる。特にレポートに対するポジティブな評価をする対比軸として、以前のネガティブな現象が記述されていた。

## (2) 《機会の提供》カテゴリーの分析

「頭にダンボールを乗せ、片足ぴょんぴょん・・・難しそう」などの《運動遊びを知る》は、幼稚園での運動遊び教室で実際に行っているメニューを知る機会として保護者が意味を見出したことが読み取れる。また、《わが子の姿が嬉しい》のカテゴリーを構成するデータは、「段ボール遊びでは、得意げにする姿が、自分なりに上手に体を動かしてできることが嬉しいんだろうと感じ取ることができました」や「色々なボール遊びの中で投げ方がどの様になるのかちょっと楽しみです」など日頃見ることができない幼稚園でのわが子の姿を見る機会として、レポート提供を子どもの様子を知る機会としてポジティブに捉えている保護者の様子を示唆している。

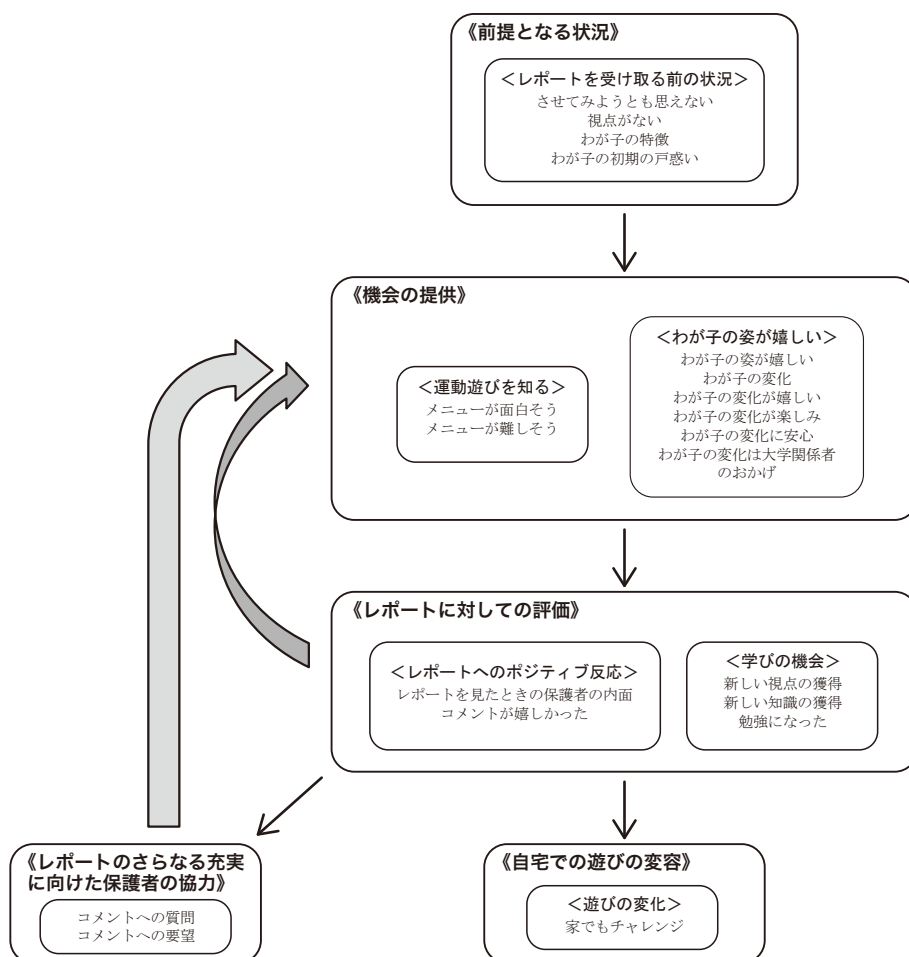


図2. 動画レポートに対する保護者からの感想



### (3) 《レポートに対しての評価》カテゴリーの分析

レポートを見たときの保護者の内的反応として「レポートも堅苦しくなく、ほのぼのとした気分で見ることができました」や「そのことを『周囲を見て学んでいるんだ』と前向きにおっしゃってくださって嬉しかったです」など、レポート内容をポジティブに評価している様子が伺えた。また、「子供にとっては、なんでも遊びになりなんでも運動になるんですね」や「個人的にこんなに丁寧にアドバイスしていただき、大変勉強になりましたし、いい経験になりました」というように、新たな知識や視点を獲得する学びの機会であったと評価していることが明らかになった。

### (4) 《レポートのさらなる充実に向けた保護者の協力》カテゴリーの分析

本カテゴリーに分類されるデータは、「歩行の安定感は、普段何気なく歩くだけでも身につくものですか？何か意識して歩いた方がいいですか？」という質問や「4歳児のだいたいの平均的な動きも少し知りたかったです」という要望である。

本研究のデータは、保護者が筆者からの依頼によって記述した感想である。これらの質問や要望は、筆者からの依頼に応じたものとして考えるのが妥当だと考えられる。しかし、今回の機会をポジティブに評価しているからこそ寄せられた質問や要望であると考えられ、自宅での運動遊びを促進するためには、保護者がレポートをポジティブな機会として評価するとともに、容易に質問や意見を伝えられる環境を整備することが必要であることが推察された。

### (5) 《自宅での遊びの変容》カテゴリーの分析

このカテゴリーは、「今の時期、なかなか2リットルのペットボトルをたくさんは買わないので、1本だけでも買ってやってみようと思います」というデータから読み取れたものである。保護者は、日頃子どもが幼稚園で何をして遊んでいるかを知る術を有さない。このレポートを契機として、家でも遊びの幅を広げる意識が生まれたことを示唆するデータであると読み取ることができよう。

## IV. 総合考察

### 1. 自宅での遊びの変容プロセスの仮説的生成

研究1において作成されたプロセスモデルとして、第1段階は非日常的な機会、親の知らない子どもの様子や遊び方を知る機会の提供であった。第2段階は、子どもおよび保護者がその機会を楽しめるもの、学び・気づきの機会としてポジティブに評価している段階であった。その2つのプロセスを経ることが、自宅での遊びの変容の前提条件となりうるということが仮説的に想定された(図3)。

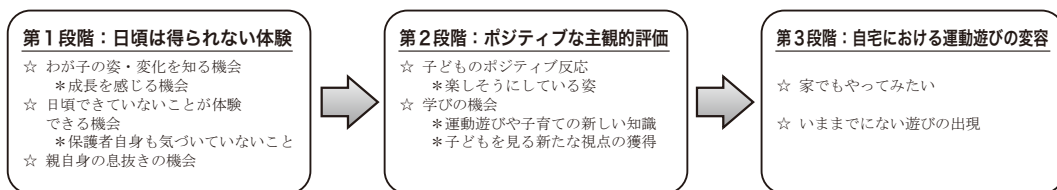


図3. 自宅での運動遊びの変容までの仮説的プロセスモデル

研究2では、図3の仮説的プロセスモデルに沿った形で「自宅での遊びの変容」が読み取れたものの、研究1に比べると保護者が自宅での遊びの変容を積極的に構想したとはいえない。この結果が示唆することは、保護者の直接体験の有無が、自宅での遊びの変容に影響を持つ可能性だと考えられる。その理由は研究1と研究2のプロパティの違いにある。研究1では、「遊びの機会」というプロパティがあるが、研究2にはない。例えば、このプロパティを有するデータとして「子どもと一緒に体を動かす機会はあまりないので、よい体験だったと思う」（ディメンション：あまりない／良い体験）、「久しぶりに汗をかきながら子どもと遊べました」（ディメンション：久しぶり／汗をかきながら）などが挙げられる。これらの記述は、多くの保護者が自分も直接体験する“遊びの機会”を意味あるものとして捉えていたことを示唆している。また、「日頃子どもを遊ばせて親は見ているということが多いので、一緒に遊ぶことが大事なんだと改めて感じました」（ディメンション：一緒に遊ぶことの大事さ）のように、保護者にとってふれ合い遊び体験が直接体験を伴った気づきの機会でもあったことがうかがえる。このように保護者の直接体験とそれに伴う気づきの獲得が自宅での遊びの変容につながっている可能性が考えられた。

## 2. 今後の課題

今後の課題は、本研究で得られた仮説的プロセスモデルを理論的飽和に至るまで精緻化することである。理論的飽和への課題は3つある。

第1の課題は、質的にも量的にもより幅広い研究協力者の獲得である。本研究での協力者は、同じ地域で暮らす人たち数名であったが、異なる地域の研究協力者を得ることが必要である。

第2の課題は、仮説的変容プロセスの第1段階である「日頃は得られない機会」を提供するために、より保護者が必要とする情報を明らかにする必要がある。例えば、研究2で保護者が求めた情報のひとつに、“同世代の平均的な発達度”や“他の子との違い”があった。幼児の動きの発達プロセスは明らかにされている（例えば宮丸，1973；宮丸，1975など）<sup>7・8</sup>。これらに基づいた動きの発達段階判定を行い、一般的な発達プロセス情報と合わせて当該幼児の動きの特徴を保護者に伝えることにより、自宅での遊びの変容が期待できる。

第3の課題は、提供されるレポートの質的向上である。研究2で行ったレポートの提供は、保護者の学びや子どもの様子を知る機会であるが、直接体験を伴わない。そのため、自宅での遊び活動を促進するためには、繰り返し提供されることが必要ではないかと考えられた。このレポートは、保護者が子どもの遊びを必要に応じて遊びを促進したり、邪魔をしないように見守る力、

すなわち「遊び支援能力」を高めるものでありたい。

一般的に遊ぶことは誰にでもできることと考えられている。しかし、田中（2009）<sup>14</sup>は事例の検討を通して、「子どもに『精神的な余裕』とある程度『安定した時間と環境』がない場合、人は遊ぶという行為を発達させることはむずかしい」と指摘している。ゲームが多く流通する現代社会において、子どもの遊びはマニュアルに沿っていち早く最後（ゴール）までたどり着くことを目標とする一種の“スポーツ”的営みになっている危険性がある。試行錯誤したり、失敗したりする“ゆとり”は大人が流す情報に汲み取られているのではないだろうか（宮川，2009）<sup>6</sup>。そんな状況にあって、子どもは遊ぶために必要な身体的、心理的、社会的な力、すなわち「遊ぶ力」を育てる機会を失っている。

## 参考文献

1. 福沢諭吉 1978 新訂福翁自伝 岩波書店：東京，pp. 351-353.
2. 福沢諭吉 2010 福翁百話現代語訳 角川学芸出版：東京，pp. 96-98.
3. 平川和文・高野圭 2008 体力の二極化進展において両極にある児童生徒の特徴 発育発達研究，Vol.37，pp. 57-67.
4. 木村美智子・木谷忍 2007 地域における子どもたちの「遊ぶ環境」について—子どもたちの遊ぶ場所に対する親世代の影響— 環境共生，vol.14，pp. 50-60.
5. 木谷忍・木村美智子・今野浩次 2011 子どもの遊びの多様性の喪失について—福島県相馬市での遊びの現状と保護者たちの認識—，農業経済研究報告，第42号，pp. 55-61.
6. 宮川香織 2009 精神科医がみた子どもの遊び事情 そだちの科学，Vol.12，pp. 43-47.
7. 宮丸凱史 1973 幼児の基礎的運動技能における Motor Pattern の発達—2—幼児の立幅跳びにおける Jumping Pattern の発達過程 東京女子体育大学紀要，Vol.8，pp. 40-54.
8. 宮丸凱史 1975 幼児の基礎的運動技能における Motor Pattern の発達—1—幼児の Running Pattern の発達過程 東京女子体育大学紀要，Vol.10，pp.14-25.
9. 森司朗 2014 子どもの動きと心の発達 体育の科学，vol.64（11），p. 781-785.
10. 中村和彦ら 2011 観察的評価法による幼児の基本的動作様式の発達 発育発達研究，vol.51，p.1-18.
11. 戈木クレイグヒル 滋子 2005 質的研究方法ゼミナール 医学書院：東京.
12. 斎藤孝 2014 子育ては諭吉に学べ！ 筑摩書房：東京，pp. 15-43.
13. 仙田満 2009 子どもの成育環境 そだての科学，Vol.12，pp. 75-78.
14. 田中千穂子 2009 発達臨床からみた遊び—プレイセラピーの現代的意味— そだちの科学，Vol.12，pp. 38-42.
15. 山上亮 2013 子どものしぐさはメッセージ クレヨンハウス：東京，pp. 6-14
16. 柳田国男 1997 改訂分類児童語彙 国書刊行会：東京，pp. 118-210.