

令和 6 年 10 月

日本科学未来館イベント「こどもからみる不思議世界探求」
にご参加いただいた皆様へ

2024 年 9 月 21-22 日に上記イベントにご参加いただき、誠にありがとうございました。多くのお子さんとその保護者の方に参加協力をいただき、大変貴重なデータを得ることができました。心より感謝いたします。

ここでは須藤の担当した「子どもは異文化の視点をどう捉える？」というテーマの心理学実験について、基礎的なデータ解析が終わりましたので、参加された皆様全体の傾向について報告します。

研究実施者：須藤美織子（一橋大学）

E-mail: mioko.sudo@r.hit-u.ac.jp

研究統括者：山口真美（中央大学）

研究概要

現代社会では、異なる背景を持つ人々と接する機会が増えており、互いの違いを尊重しながら各自の強みを活かすことが、ますます求められています。本研究では、他者理解が形成される大切な時期である幼少期に、異なる文化や性別の相手を子どもがどのように認識し、関係を築くのかを調べるため、3つの研究課題を実施しました。

研究課題①：「この子は知っている？クイズ」





| | | |
|---|---|---|
|  |  | この女の子の名前は ひかる 。 日本に生まれて、日本に住んでいる 日本人 なんだって。ひかるちゃんは、 これがご飯をすくうために使う道具 だって知っているかな？ |
|  |  | この女の子の名前は セラフィス 。 コルタニアという遠い国に生まれて、 コルタニアに住んでいる コルタニア 人 なんだって。セラフィスちゃんは、 これがご飯をすくうために使う道具 だって知っているかな？ |

図1. 「この子は知っている？クイズ」の問題例。

「この子は知っている？クイズ」では、まずお子さんに日本出身の子どもと、遠い架空の国コルタニア出身の子どもを紹介し、それぞれが『しゃもじはご飯をすくうために使う道具』などといった日本文化に関する知識を持っているかどうかを予測してもらいました(図1)。さらに、お子さんがコルタニアの文化について学んだ際、回答がど

う変わるかも調べました。ここで、コルタニア文化について「日本とは全く違う」（全く異なる道具、服、食べ物、遊びがある）と学んだお子さんと、「日本にとっても似ている」（同じような道具、服、食べ物、遊びがある）と学んだお子さんがいました。

結果として、コルタニア文化について学ぶ前、つまりコルタニアが遠い国であるという情報だけを知っている段階では、コルタニア出身の子どもが日本出身の子どもに比べて日本文

化の知識を持っている可能性は低いと予測されました（図2）。さらに、学んだコルタニア文化の内容に応じて、その予測に変化が見られました。具体的には、コルタニア文化が日本文化と異なると学んだ場合には、コルタニア出身の子どもが日本文化に関する知識を持っていると予測される度合いがさらに低くなり、逆に日本文化に似ていると学んだ場合には、その度合いがやや高くなる傾向がありました。

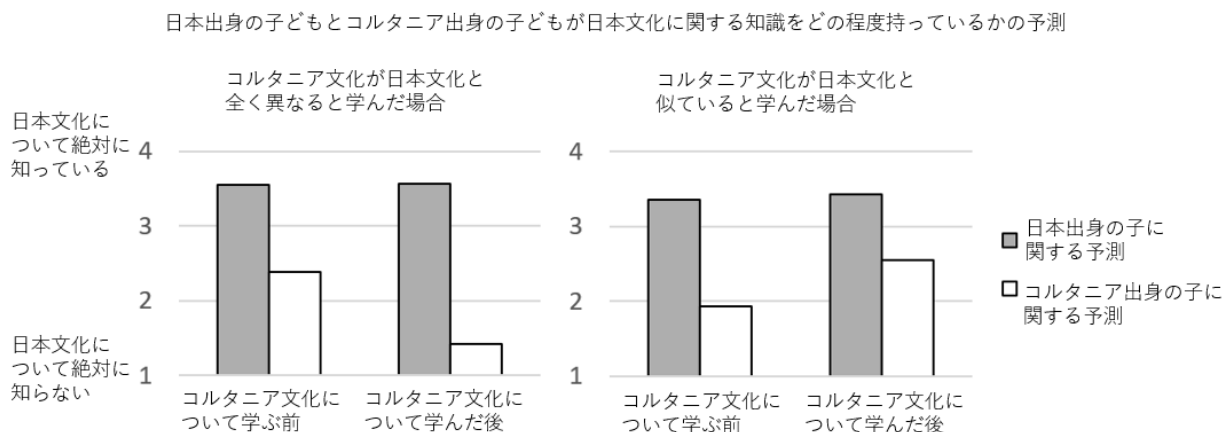


図2. 「この子は知っている？クイズ」における回答の平均傾向。

研究課題②：「誰がお友達かな？」

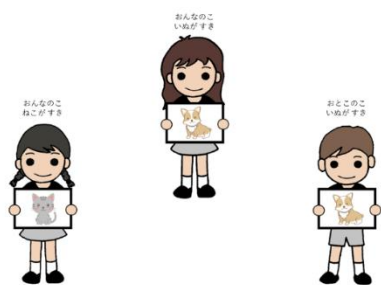


図3. 「誰がお友達かな？」の問題例。

「誰がお友達かな？」というパソコン課題では、お子さんに3人の子どものイラストを見ていただき、中央の子が左右の同性の子か異性の子のどちらとお友達か推測していただく問題を繰り返し提示しました（図3）。各問題では、子どもの性別のみならず、それぞれの好みに関する情報も提示しました。中央の子の好み同性の子と異性の子のどちらの好みとも一致している問題もあれば、中央の子の好み異性の子の好みのみと一致している問題も

ありました。この課題では、他者の友達関係を推測する上で、子どもが「性別」という社会的カテゴリーと、「好み」という内面的な要素のどちらに基づいた類似性を重視するのかを調べていました。また、子どもが好みの一致を重視する度合いが、その好み「普通」であるか（多くの子どもが好きな「犬」が好きなど）、または「特殊」であるか（多くの子どもが苦手とする「蛇」が好きなど）で変わるのかを検討していました。

結果として、中央の子の好み同性の子と異性の子の両方の好みと一致している場合は、同性の子がお友達だと推測する傾向が見られました（図4）。しかし、中央の子が、異性の子とのみ好み一致している場合は、性別の一致よりも好みの一致を

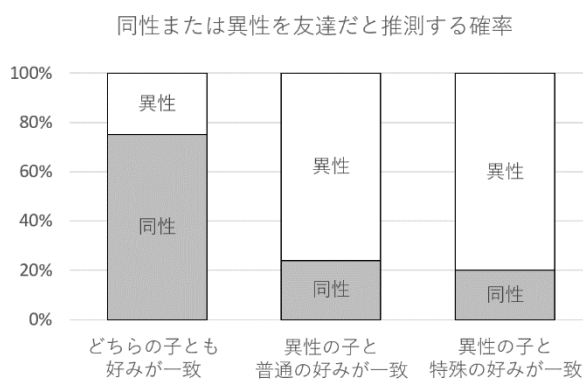


図4. 「誰がお友達かな？」における回答の平均傾向。

重視して、異性の子がお友達だと推測する傾向が確認されました。この傾向は、一致している好み「普通」な場合も、「特殊」な場合も、顕著に現れました。

研究課題③：「スターブライト」



図5. 「スターブライト」のゲーム用紙。

「スターブライト」というゲームでは、お子さんに8枚、もしくは9枚の星型のシールを、自分、同性の子、異性の子の3人の間で分配していただきました（図5）。この課題では、お子さんが同性の子を、異性の子よりも優遇して、貴重な資源を分配するのかを調べていました。また、公平に分配できない枚数（8枚）のシールを渡された場合と、公平に分配できる枚数（9枚）のシールを渡された場合とで、子どもの分配の仕方が異なる

かも検討していました。

結果として、公平に分配できない枚数（8枚）のシールを渡された場合は、異性の子よりも、自分や同性の子に多くのシールを分配する傾向がありました（図6）。しかし、公平に分配できる枚数（9枚）のシールがある場合は、多くの子どもは、自分、同性の子、異性の子に3枚ずつ、同じ枚数のシールを分配していました。

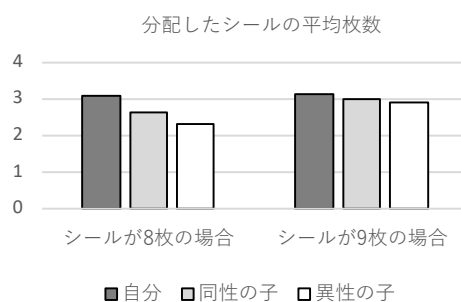


図6. 「スターブライト」での分配の平均傾向。

本研究の主な目的は、子どもが異なる背景を持つ他者とどのように関わりを持つかについて理解を深めることです。本研究の結果を元に、多様な社会での友好関係の構築や円滑なコミュニケーションを幼少期から促進する方法について、さらなる検討を進めていきたいと考えています。