

令和 7 年 9 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

2025 年 8 月 11-13 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。その中でも、小川の担当した「時間の長さ、どう感じる？」には約 40 名のお子様に参加いただきました。こどもの発達に関する貴重なデータを得ることができましたこと、心より感謝いたします。ここでは基礎的なデータ解析が終わりましたので、全体の傾向について報告します。

研究実施者：小川裕生（一橋大学）
E-mail: sm251014@g.hit-u.ac.jp

研究概要 あなたが街中を歩いているとき、すれ違いざまに人と視線が合った場面を想像してください。このような場面では、一瞬目が合っただけにもかかわらずドキッとするかと思えます。アイコンタクトは、私たちの日常的なコミュニケーションにおいて非常に重要な役割を果たします。本研究では、アイコンタクトが子どもの時間感覚に与える影響について検討しました。

これまで、成人を対象とした研究では、アイコンタクトが時間感覚を変化させることが示されています。例えば、西洋文化圏での研究では相手と視線を合わせることで注意が引きつけられ、時間が短く感じられることが報告されています (Burra, & Kerzel, 2021)。一方で、東洋文化圏の成人では時間を長く感じさせる可能性も示唆されています (Ren et al., 2023)。本研究では、日本人の子どもの時間感覚に疑似的なアイコンタクトがどのように影響するのかを明らかにすることを目的としました。

参加者には、画面に提示される顔画像を見て「ながい」または「みじかい」と感じた時間感覚をキーボードを使って回答してもらいました (図 1)。実験は日本人の顔画像がランダムに提示されました。顔画像は正面を向く (アイコンタクト条件) またはそっぽを向く (そっぽを向く条件) の 2 種類がありました。呈示時間は 1000ms, 1650ms, 2300ms, 2950ms, 3600ms の 5 種類がありました。練習の時には、短い時間として 1000ms、長い時間として 3600 ms 提示していました。本番で、ちょうど中間の 2350 ms 間顔が提示された際に、子どもが時間を長く感じるか短く感じるかによって、子どもの時間感覚を検討する課題となっていました。

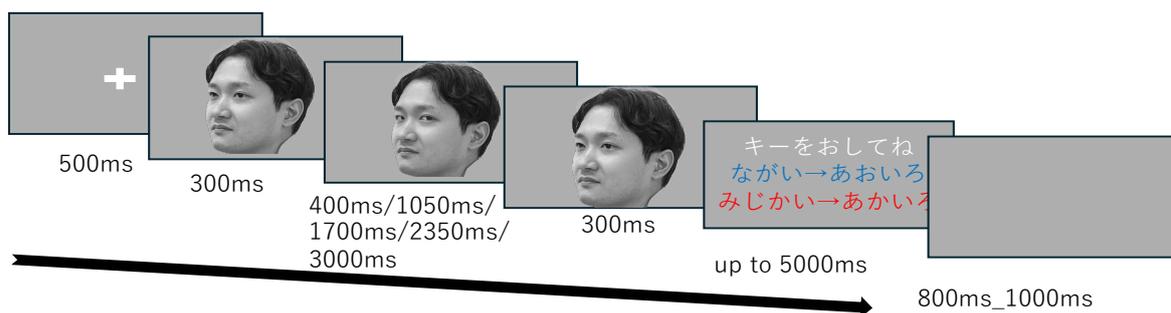


図 1. 実験に用いられた課題例。正面、またはそっぽを向く顔画像に対して提示時間を評価してもらった。

結果 子どもが評定した割合について条件ごとに比較したところ、ちょうど中間の 2300 ms 間、顔が提示されたときに、子どもは短いと判断した割合が小さくなっていました (約 35%)。ちょうど中間の提示時間であるため、提示時間を正確に捉えられている場合には、長いと判断する割合と短いと判断する割合が 50% ずつになることが想定されます。そのため、この結果は、子どもが時間を長く感じやすいというバイアスのため見られた結果であることが考えられます。一方で、視線を逸らしている顔と、視線を参加者に向けている画像においては、統計的な観点から、判断の優位な差は見られませんでした。これは私たちが以前行った成人での調査とは異なる結果であり、子供と大人ではアイコンタクトから受ける影響が異なっていることが示唆されました。

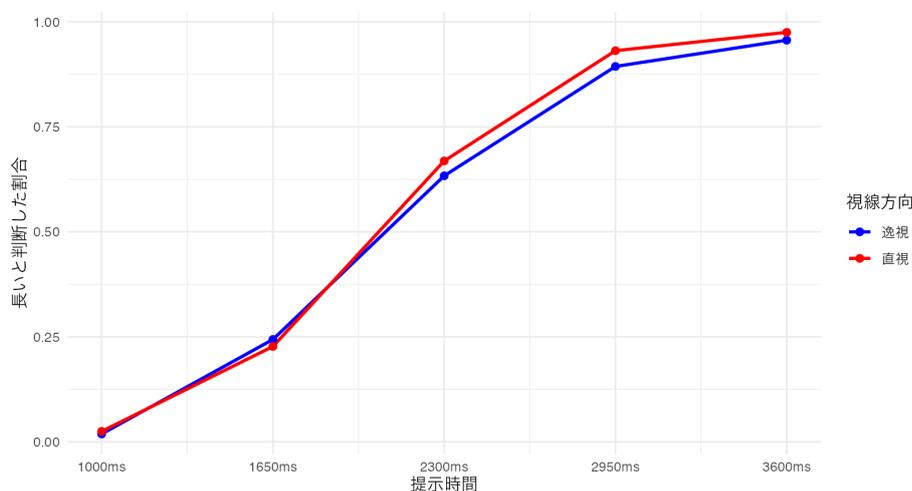


図 2. 各提示時間でそれぞれの視線方向の提示時間を短いと判断した割合。

本研究結果は、6 歳から 12 歳までのお子さんのデータの平均値となっていますので、今後は詳細な年齢差を検討するなど、発達的な変化についても解析を行っていきたいと思います。このような研究は、子どもの社会的相互作用やコミュニケーションの発達を理解するうえで重要な知見を提供します。