令和 5 年 3 月 20日　刊行

調査成果報告書

令和 4 年度

大阪大学大学院人間科学研究科
大阪大学人間科学部
比較発達心理学研究分野

日々の研究活動にご協力いただいているお子さまと保護者さま

日増しに暖かさを感じる今日このごろ，みなさまお変わりなくお過ごしでしょうか。

昨年度（2021年）に発足された赤ちゃん研究員制度によって，本年度も多くのお子さまが大学での調査に参加してくださいました。また，都島児童センター，郡山敬愛幼稚園，みくま幼稚園では学生の実習を受け入れていただき，各園でも多くのお子さまが調査に参加してくださいました。私たちの研究は，お子さまと保護者さまの研究への理解と参加によって成り立っています。依然と続くコロナ禍にもかかわらず，研究に参加していただいたお子さまと保護者さまには心より感謝申し上げます。なお，今回は残念ながらご予定が合わなかった方や調査の対象年齢の都合で調査をお願いできなかった方は，登録していただいたにも関わらず大変申し訳ございませんでした。もし次回に参加する機会がありましたら，どうぞよろしくお願い申し上げます。

本研究報告書は， 私たちの研究室が本年度に行った調査結果をまとめたものです（継続研究はここでは報告せず，調査が終わり次第報告いたします）。すでに学会で発表したり，論文にまとめたりして社会に発信しているものもあれば，問題提起の段階にある知見もあります。これらの発見や知識は，みなさまのご協力があってのものであることを忘れずに，日々の研究にあたりたいと考えています。

お子さまと保護者さまが関わった研究成果はもちろん，その他の研究成果にも目を通していただけると幸いです。なお，学会や論文で未発表のデータを多く含んでおりますので，報告書の詳しい内容については，InstagramやTwitterといったSNS 等で公開されることがありませんよう，よろしくお願いいたします。

大阪大学大学院人間科学研究科

鹿子木　康弘

目次

都島児童センターの皆様にご協力頂いた調査

ページ

5歳児の粘り強さは高められるか？　石川萌子　1

※上記研究は郡山敬愛幼稚園の皆様，みくま幼稚園の皆様にもご協力いただきました

子どもの人数が保育者のモニタリング行動に与える影響について　山本寛樹　2

郡山敬愛幼稚園の皆様にご協力頂いた調査

日本語絵本と英語絵本で登場人物の気持ちの描写に違いはあるのか？　田口俊哉　3

6歳児における公正世界信念の発達　田辺和奏　4

みくま幼稚園の皆様にご協力頂いた調査

「不思議な力」子どもにはどう見える？　孟憲巍　5-6

「違反の繰り返し」は5,6歳児の第三者罰を促進するか？　戸田七鈴　7

幼児における ゆるしの機能の理解　戸田梨鈴　8

目次

赤ちゃん研究員の皆様にご協力頂いた調査

ページ

12ヶ月児における集団規範の理解　尾野有起良　9

10ヶ月児における向社会的行動の発達　中川有純　10

赤ちゃんは図形の動きにポジティブ/ネガティブの価値を付けるのか？　山下夏奈　11

親子間の視線のやりとり・親の性格は赤ちゃんのことばの発達に影響を与えるのか？　養老美菜　12

5 歳児の粘り強さは高められるか？

石川　萌子　（大阪大学大学院　人間科学研究科　修士 2 年）

研究の背景

困難であってもやり続ける力「粘り強さ」は将来の学業成績などを予測する重要な非認知能力の 1 つです。近年の研究から、大人が頑張る様子を見せることや、結果ではなく過程を褒めることが子どもの粘り強さを高めることが知られています。本研究では、粘り強さを高める新たなアプローチとしてヒントの与え方に注目しました。

調査の手続き

年中のお子様 150 名が参加しました。お子様はランダムに以下の A～E の 5 つのグループに分けられました。粘り強さは木箱（図 1）を開けるためにどのくらいの時間課題に取り組むかで測定しました。木箱を開けるためのヒントとして、1 つではなく複数の遊び方に注目させることや、質問形式でヒントを伝えること、またその両方が粘り強さを高めるのかを調べました。

	ヒントの内容	特徴
A	聞こえる？中に何か入っているよ！ 取り出してみてね。	ヒントなし
B	A の言葉がけ＋取り出すために **振って**みてね。	箱を**振ること**に注目
C	A の言葉がけ＋取り出すために**振ったら** **どうなると思う?**	箱を**振ること**に注目 **疑問形**を用いる
D	A の言葉がけ＋取り出すために **いろんな遊び方**をしてみてね。	**複数の遊び方**に注目
E	A の言葉がけ＋取り出すために **いろんな遊び方**をしたら**どうなると思う?**	**複数の遊び方**に注目 **疑問形**を用いる

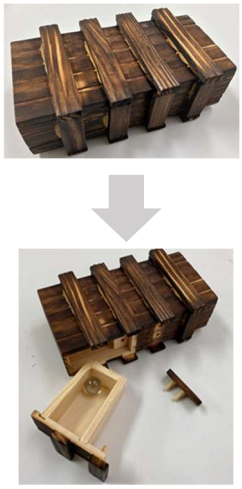


図 1 粘り強さ課題

結果

ヒントを伝えない A の時と比べて 1 つの遊び方のみを伝える B/C のヒントを与えた時、子どもは振ることに固執し、遊び方の数が減少しました。しかし、複数の遊び方を考えてもらう D/E のヒントを与えても遊び方は変わりませんでした。また、どのパターンのヒントを与えても粘り強さを高めることはできませんでした。

考察

本研究では、複数の遊び方に注目させるために「いろんな遊び方」という抽象的な言葉を用いました。しかし、粘り強さを計測するために用いた木箱はシンプルな箱であったため、子ども自ら遊び方を考えることが難しかった可能性があります。今後は、大人が多くの遊び方（引っ張る、たたく、机の上で回すなど）を実演するなど、より具体的に伝えることで、粘り強さを高めることができないかを検討する予定です。

子どもの人数が保育者のモニタリング行動に与える影響について

山本寛樹（大阪大学大学院人間科学研究科・招へい研究員）

研究の背景

保育の現場では，保育者は複数の子どもの活動をモニターしながら保育業務をすすめていく必要があります．ただ，その場にいる子どもの人数が，保育者のモニタリング行動にどのような影響を与えるのかはあまりわかっていません．保育の質を考えるうえでも，その場にいる子どもの人数と，保育者－子ども間のやりとりとの関係を明らかにすることは重要です．本研究では，保育の現場で保育者にメガネ型の視線計測装置を装着いただくことで，保育者が視野内のどのような場所を見ているのかを記録し，その場にいる子どもの人数が保育者のモニタリング行動に与える影響を分析しました．

調査の手続き

2 歳のお子様 21 名と，保育者の先生 2 名に協力いただきました．保育者にメガネ型の視線計測装置を装着してもらい，室内で 10 分間，お子様と自由に遊んでいただきました．この際，一緒に遊ぶお子様の人数を 1 人・3 人・5 人と操作し，保育者のモニタリング行動に与える影響を調べました．

メガネ型の視線計測装置では，保育者の目の前の光景において，どこを見ていたのかを分析することができます．本研究では，保育者が自由遊び中に，①視野内で眼球をどの程度動かしていたのか，②お子様の顔をどの程度モニターしていたのか，一緒に遊ぶお子様の人数によって比較しました．

結果・考察

一緒に遊ぶお子様の人数が多くなるほど，保育者は視野内で水平方向に眼球を動かすことが多くなりました（図 1a）．一方で，1 人 1 人のお子様の顔を注視する割合は減少する傾向がありました（図 1b）．お子様の人数が多くなるほど，保育者は視野のより多くの位置に注意を向けようとするのですが，子どもの顔をモニターすることは難しくなるようです．今回は，お子様の人数によって保育者のモニタリング行動に起こる変化を報告しましたが，お子様の行動にも変化が生じるのか，現在分析をすすめています．お子様の人数に伴う，保育者－子ども間のやりとりの変化を，今後明らかにしていく予定です．

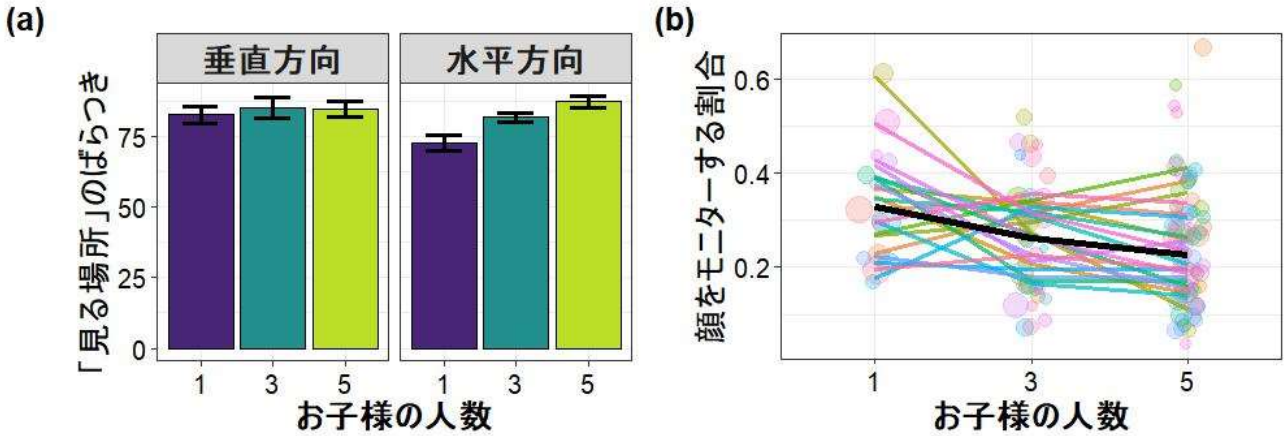


図 1. (a)保育者の視野における「見る場所」のばらつき．(b)保育者が子どもの顔をモニターする割合．

日本語絵本と英語絵本で登場人物の気持ちの描写に違いはあるのか？

田口俊哉(大阪大学人間科学研究科)

○研究の目的

ヒトは日常生活で様々な気持ちを表出しますが、文化によって強く表れる気持ちは異なります。一般的に、欧米諸国では誇りなど”自己”に注目した気持ちが、東アジア圏では共感など”他者”との関係に注目した気持ちが重視される傾向にあります。本研究では、こうした違いはヒトが幼い頃から触れ、様々な気持ちに関する情報源になっている絵本にもみられるのかを調べることを目的としました。

○方法

日本語と英語の絵本各 50 冊(3 歳から 5 歳児向けのもの)を分析の対象としました。
絵本における気持ちの描写(情動：嬉しい、悲しいなど、認知：思う、考えるなど)を全て抜き出し、その描写が自己に向けられたものか、他者に向けられたものかに分類しました。

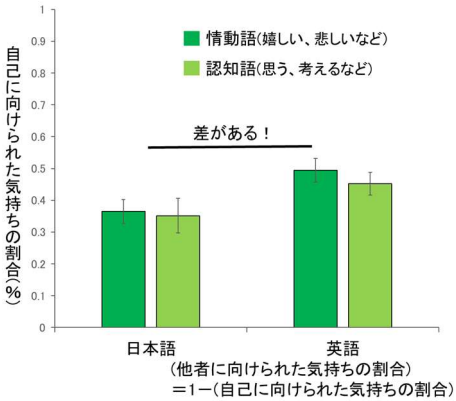
例)自己に向けられた気持ち

例)他者に向けられた気持ち

○結果

英語の絵本は日本語の絵本に比べ、自己に向けられた気持ちの描写が多くみられました。

反対に、日本語の絵本は英語の絵本に比べ、他者に向けられた気持ちの描写が多くみられました。



○考察

英語の絵本では自己に向けられた気持ちの描写が、日本語の絵本では他者に向けられた気持ちの描写が多いことがわかりました。

子どもがこのような内容の異なる絵本に触れることで、それぞれの文化特有の価値観を獲得している可能性が考えられます。

6 歳児における公正世界信念の発達

田辺和奏（大阪大学　人間科学研究科 M1）

研究の背景

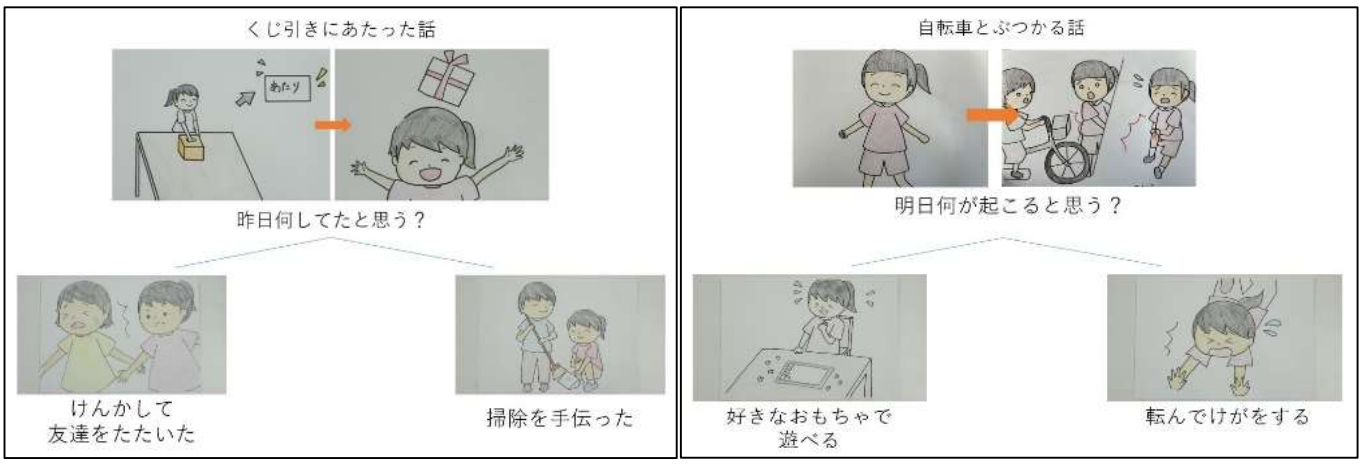
公正世界信念とは、世界は安全な場所で、理由もなく苦しむことは無いと信じる傾向です。6 歳ごろから、子どもは良い行動が良い結果に、悪い行動が悪い結果につながると考えるようになるといわれており、この時期に公正世界信念を持ち始める可能性があります。そこで、本調査では、公正世界信念の発達について検討しました。

方法

2022 年度に年長組に在籍していた 5、6 歳のお子様 45 名に参加していただきました。

＜公正世界信念課題＞

まず、主人公が幸運な出来事や不運な出来事を経験する紙芝居を読み聞かせました。その後、主人公をどれくらい好きかの質問を行いました。最後に、主人公が昨日何をしていたか・主人公に明日何が起こるかを尋ねました。



課題の例

結果

子どもたちは、不運な目に遭った主人公よりも、幸運な目に遭った主人公の方をより好んでいました。また、子どもたちは主人公が幸運/不運どちらを経験したかにかかわらず、「昨日良いことをした」もしくは「明日良いことが起こる」方を選びました。

考察

本調査から、この年齢の子どもたちは他者をよりポジティブに評価しようとする傾向が強く、人は良いことをする、人には良いことが起こると判断しやすい可能性があることが分かりました。

「不思議な力」子どもにはどう見える？

大阪大学大学院人間科学研究科・早稲田大学理工学術院総合研究所　孟 憲巍

調査目的：

相手の行動から，不思議だな，すごいな，と感じることはありませんか？漫画やアニメに出てくる魔法使いやスーパーヒーローを見て，すごいなと感じたことはありませんか？フィクションの世界では，現実にはあり得ない能力をもつ人物が多く登場しますが，現実の生活でも，相手の行動が自分の理解や想像を超えていた時にすごさや不思議さを感じることがあります。このように感じる力は，私たちの成長のどの段階で，どのように身につくのでしょうか？ 今回の研究ではこの点に注目し，5～6 歳の幼児を対象に調べました。

調査方法：

調査では，お子さまにパソコンで写真を見てもらったあと，ゲームのようないくつかの質問に答えていただきました。3 種類のイベントが紹介され，それぞれのイベントの直後に，そのイベントに関する質問に答えていただきました。各種類のイベントにおいて，2 人の人物が同様の目標を達成するのですが，それぞれの目標達成手段が違いました。「普通の行為者」は人間の能力範囲から逸脱しない手段を駆使しました（目的地まで歩く／チャッカマンで火をつける／不透明な箱を開けて中身を知る）。「超越的行為者」は，人間の能力範囲を超えた手段を駆使しました（目的地まで飛ぶ／口から火を出して火をつける／不透明な箱を開けずに中身を知る）。その後どちらの人物が強いと思ったか，どちらの人物が良い子だと思ったかについて尋ねさせていただきました。

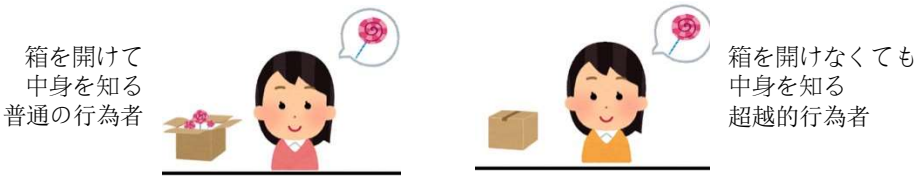
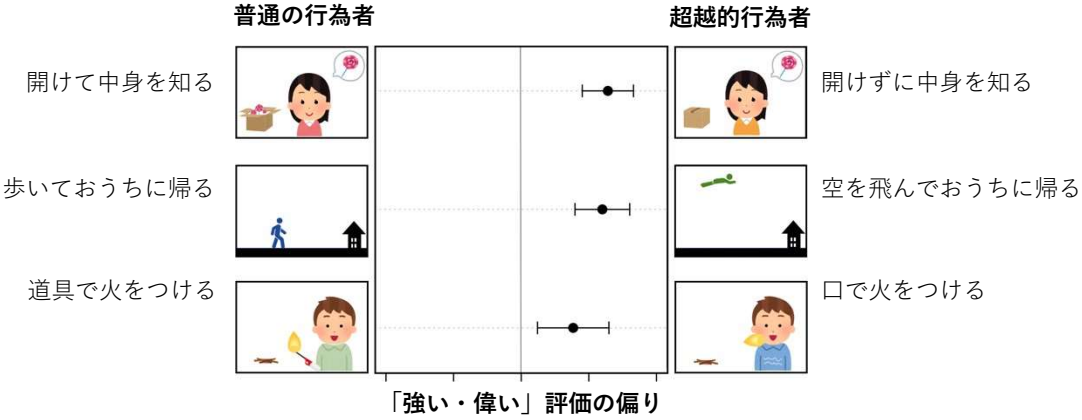


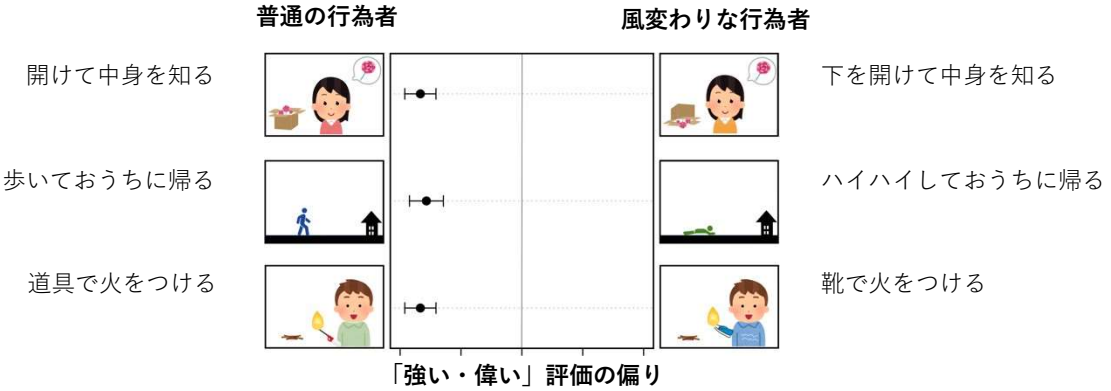
図. 調査で登場する人物の例

調査結果：

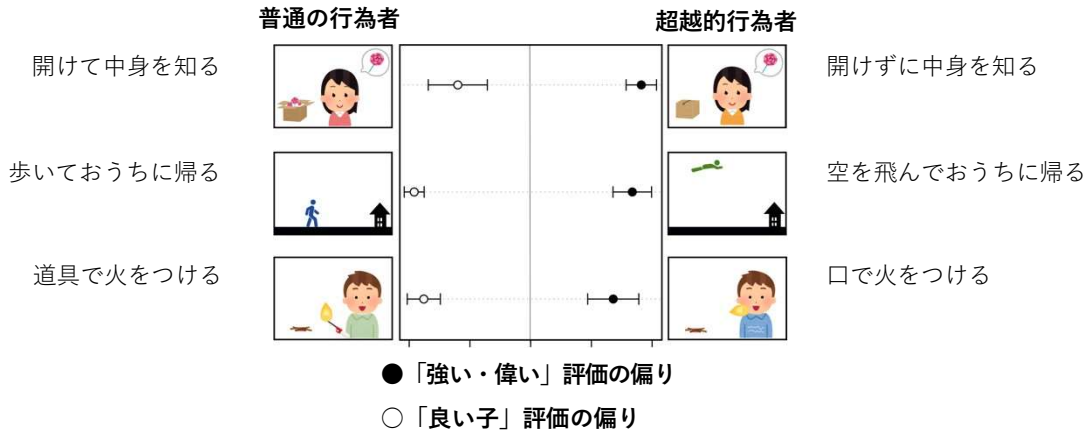
■実験１　幼児は不思議な力の持ち主について「強い・偉い」と認識する



■実験２　幼児は，風変わりだけでは「強い・偉い」と認識しない



■実験３　幼児は不思議な力の持ち主について「強い・偉い」と認識するが，「良い子」とは思わない



まとめ：

本調査の結果から、5-6 歳児の子どもが（風変わりなことをする人物ではなく）「不思議な力」を持つ人物について「強い・偉い」と思っていること、一方でそのような人物を「良い人」とは思っていないことを実験的に証明しました。

実は、人類の歴史では「不思議な力＝強い・偉い」という認識が普遍的に存在しており、宗教や社会などが成り立つ根源的な要因として考察されてきました。本研究は、そのような認識が幼児期という早い発達段階において既にみられること、そして子どもが人物の行為の属性によってその人物に対する評価を変えていることを示しました。これらのことは、人間の社会的なこころや、それによって成り立っている人間社会の起源を考える上では重要なヒントを与えてくれると考えられます。

「違反の繰り返し」は 5,6 歳児の第三者罰を促進するか？

大阪大学比較発達心理学研究室

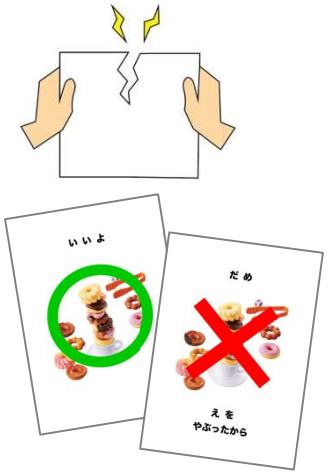
修士１年　戸田 七鈴

＜本調査の目的＞

これまでの研究により、幼児期の子どもたちは道徳について学ぶだけでなく、相手に道徳を教えることもできることが明らかになっています。特に、自分が直接影響を受けていない道徳違反を罰する行動（第三者罰）はヒト特有の性質であると考えられており、その発達について多くの研究が行われています。

このような第三者罰は、どのような場合に促進されるのでしょうか？本調査では、現代社会において広く受け入れられている「違反を繰り返す人を初めて違反した人よりも厳しく罰する」という考え方に着目しました。そこで 5,6 歳児が①「違反の繰り返し」の情報に基づいて第三者罰行動を変化させるのか、②違反を繰り返す人をどのように捉えているのかを調査しました。

＜調査手続きの概要＞



まず、お子様に、お友達の絵を破ってしまう子どもの動画を見せました。この時、違反の繰り返しについて 2 種類の説明を用意し、どちらか 1 つを説明し、①または②を尋ねました。

初めて条件：この子は**初めて**お友達の絵を破ったよ

繰り返し条件：この子は**今までに 5 回**破ったことがあって、今日もまた破ったよ

① お子様に「動画に登場していた子どもはおもちゃで遊んでも良いと思うか」を尋ね、おもちゃを以下の 2 種類の箱のどちらかに入れてもらいました。

遊んでも**良い（＝罰しない）**：**いいよ**（鍵なし）の箱

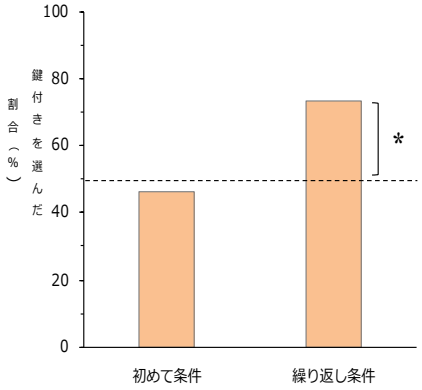
遊んでは**いけない（＝罰する）**：**だめ　絵を破ったから**（鍵付き）の箱

② お子様に、2 つの質問を行いました。

・この子（＝動画内の子ども）は**どんな人**だと思う？　良い人？悪い人？

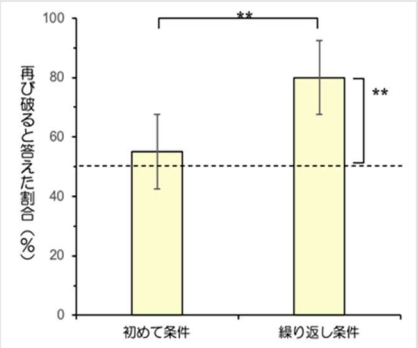
・この子にもう一度絵を渡したら、**絵を破るかな**？破らないかな？

＜結果＞



初めて条件の説明を聞いた場合と、繰り返し条件の説明を聞いた場合で、鍵付きの箱を選ぶ子どもの割合に違いが見られるかを調べました。

分析の結果、①鍵付きの箱を選択する割合は初めて条件よりも繰り返し条件で高くなることが明らかになりました。また②良い人/悪い人の評価には条件間で差がみられませんでしたが、絵をもう一度破ると答えた人の割合は、初めて条件よりも繰り返し条件で高くなりました。



つまり、5,6 歳児は、<u>違反を繰り返す人に対しては、初めて違反を行った人に比べて</u>**<u>違反を繰り返す可能性が高い</u>**<u>と考え、</u>**<u>より積極的に罰する</u>**ことが明らかになりました。

今後は罰行動がどのようなメカニズムに基づいて促進されるのかをさらに調査し、幼児期の道徳発達に関する研究をさらに発展させていきたいと考えております。

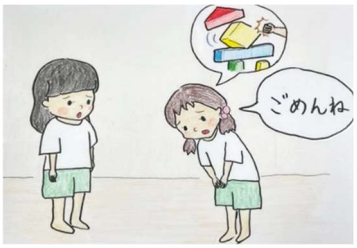
調査報告書

～ 幼児における ゆるしの機能の理解 ～

大阪大学比較発達心理学研究室　修士１年　戸田 梨鈴

本調査の目的:

これまでに行われたさまざまな研究から，子どもは４歳ごろから他者をゆるすことができるようになり，5-6 歳になると相手の意図（わざとやったか）や評判（良い人か悪い人か）といった社会的情報をふまえて他者をゆるすことが明らかにされています。そこで本調査では、ゆるしがみられ始める 4-6 才において、ゆるしの機能についての理解がどのように発達していくかを検討することを目的としました。



＜手順＞

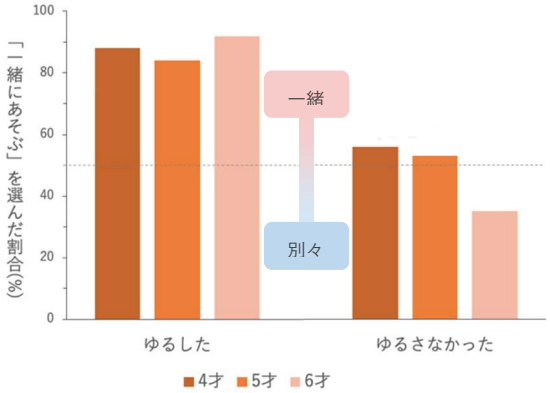
4-6 才のお子様に紙芝居で２つのストーリーを読み聞かせました。内容は「主人公に対してお友達が悪いこと(積み木を壊す・絵を破る)をした後、あやまりに来た」という場面で主人公が「いいよ」とゆるす、または「いやだ」とゆるさない、というものでした。
各ストーリーについて 次の２つの質問をしました。

A) 結末について：ゆるした・ゆるさなかった場面の後で、主人公は お友達と一緒に遊ぶか、それとも別々に遊ぶか。
B) 好意度質問：ゆるした・ゆるさなかった場面の前後で、主人公は お友達のことをどう思っているか（好きか嫌いか）。

＜結果（分析中）＞

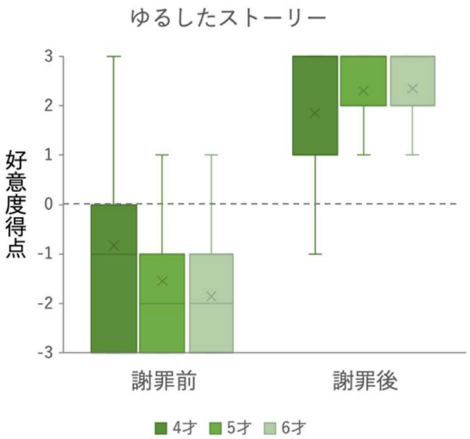
【 A：結末について】

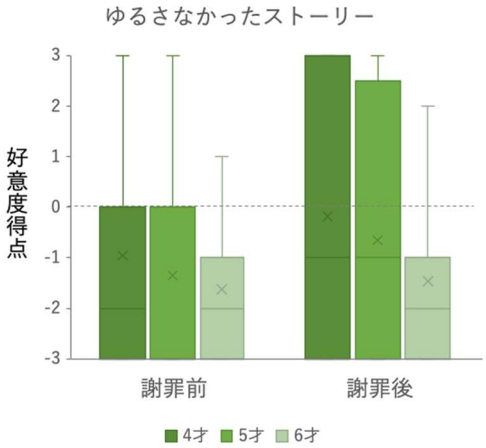
ゆるしたストーリーでは 4-6 才の全てにおいて「一緒に遊ぶ」を選ぶ一方でゆるさなかったストーリーでは年齢が上がるにつれて「別々に遊ぶ」を選ぶ割合が増加しました。



【 B：好意度質問】

ゆるしたストーリーでは、4-6 才の全てにおいて、お友達が謝る前は「主人公は友達に対してネガティブな感情（きらい）を持っている」のに対し、謝った後には「ポジティブな感情（すき）へと変化する」と考えていることが示されました。
一方、ゆるさなかったストーリーでは、6 才においてのみ、お友達が謝った後も「主人公は お友達に対してネガティブな感情を抱いている」と考えていることが示されました。





引き続き調査を進め、**4-6 才の子どものゆるしに関する理解がどのように変化していくか**を検討していきます。

12 ヶ月児における集団規範の理解

（大阪大学大学院　人間科学研究科　修士課程 2 年　尾野有起良）

■　研究背景

ヒトは集団の行動（集団規範）に従わない者をネガティブに評価します。このようなヒトの傾向が発達初期から備わっているのかはわかっていません。そこで、本研究では、赤ちゃんが集団の行動に従わない者をネガティブに評価するかどうかを調査しました。

■　調査１：（12 ヶ月のお子様 32 名が参加しました）

＜手続き＞

お子様に 3 体のキャラクターからなる 2 つの集団の動画を呈示しました（図 1）。そして、お子様に以下の 2 つの結末を呈示し、2 つの結末をどれくらい長く注視するかを測定しました。

結末①：集団の行動に従ったメンバーが、他のメンバー1 体から攻撃される。

結末②：集団の行動に従わなかったメンバーが、他のメンバー1 体から攻撃される。

赤ちゃんは、自分の予測に反する出来事に遭遇すると、驚いてその出来事を長く注視します。もし、お子様が「集団の行動に従わない者をネガティブに評価」しているなら、予測通りの結末②よりも予測に反する結末①で注視時間が増加すると予測しました。

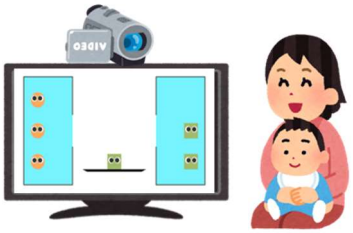


図 1

＜結果＞

調査 1 の結果、結末①と結末②でお子様の注視時間には差はみられませんでした。その理由として、動画の内容がお子様にわかりづらかったことが考えられました。

■　調査２：（12 ヶ月のお子様 32 名が参加しました）

調査 1 の動画を修正（例えば、集団の行動に従った/従わなかったメンバーを他のメンバー1 体が攻撃する→集団の行動に従った/従わなかったメンバーの動きを他のメンバー2 体が妨害する）した以外は、調査 1 と同じ手続きでした。

＜結果＞

調査 2 の結果、結末①と結末②のお子様の注視時間には差はみられませんでした。

■　まとめ

本研究では、赤ちゃんが集団の行動（集団規範）に従わないメンバーをネガティブに評価するといった証拠を得ることはできませんでした。赤ちゃんは集団の行動に従わないことを攻撃や目標を妨害されるほど悪いと評価していないことが考えられます。今後は、生後 2 年目以降のお子様を対象に調査を行ったり、動画の内容をさらにわかりやすく工夫したりして調査を実施する必要があります。

10 ヶ月児における向社会的行動の発達

大阪大学人間科学部 4 年　中川有純

研究の背景

ヒトは、幼い頃から他者を助けようとしたり、他者のためになることを意図して行動することができます。このような行動は、向社会的行動とよばれています。先行研究から、1 歳未満の赤ちゃんにおいては、いじめられているキャラクターに対して慰めのような行動をとることや、いじめているキャラクターに対して罰を与えることが分かっています。本研究では、10 ヶ月児が、いじめられている被害者のキャラクターを助ける行動をとるのかどうかを調査しました。

調査の手続き

10 ヶ月のお子様 42 名に参加していただきました。お子様自身が視線によってアニメーションを動かす課題を用いました。

① 2 つのキャラクターが石につぶされて困っている時、視線を向けた方のキャラクターの石だけがなくなり、助けてあげることができるという課題を学習してもらいました（図 1）。

② 一方が他方のキャラクターを攻撃する動画を提示しました（図2）。

③ 再度2つのキャラクターが石につぶされて困っている時に、どちらのキャラクターを助けてあげるのかを調べました。

①と③で助けるキャラクターの選択に変化がみられるかどうかを調べました。もしお子様がいじめられているキャラクターをより助ける行動をとるのであれば、①よりも③において被害者のキャラクターを助ける割合が上がると予測しました。

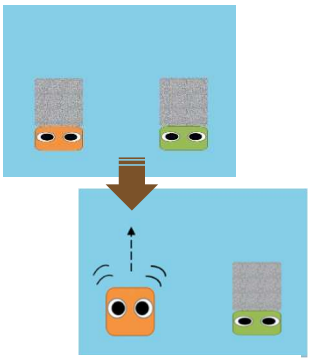


図 1

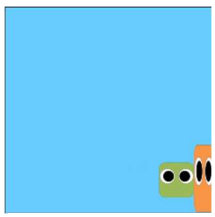


図 2

結果・考察

いじめる動画を見る前後で、各キャラクターを見る割合に変化はなく、本研究では10ヶ月児において向社会的行動はみられませんでした。

この理由として、赤ちゃんはポジティブな情報よりネガティブな情報の学習が早く、強化されやすいことから、罰というネガティブな課題を学習した先行研究とは異なり、「キャラクターを助けてあげる」というポジティブな課題の学習が難しかったことが考えられます。また、1 歳未満の赤ちゃんは他者の行動に対して道徳的な評価ができることが分かっていますが、実際に向社会的な行動が赤ちゃん自身の行動として現れるには、その発達が未熟であった可能性などが考えられます。

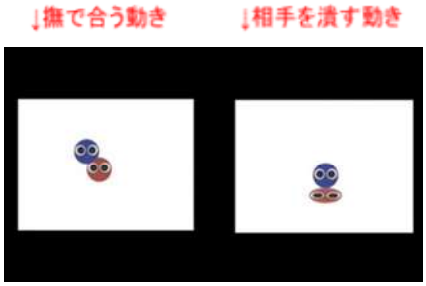
今後は、対象月齢を変更したり、課題に修正を加えたりして再検討する必要があります。

赤ちゃんは図形の動きにポジティブ/ネガティブの価値を付けるのか？

山下夏奈（大阪大学 人間科学部 比較発達心理学研究室 学部4年）

《本研究の目的》

"赤ちゃんが他者の意図や目的を理解できるのか？"を調べる研究では、幾何学図形が動くアニメーションを見せることがよくあります。しかし、赤ちゃんがそのようなアニメーションを本当に大人と同じように見ているのかはよくわかっていません。本研究では赤ちゃんが、図形同士の撫で合う・相手を潰すといった動きをそれぞれポジティブ・ネガティブに捉えているのかを検討しました。



《調査方法》

10ヶ月児のお子様53名に参加していただきました。

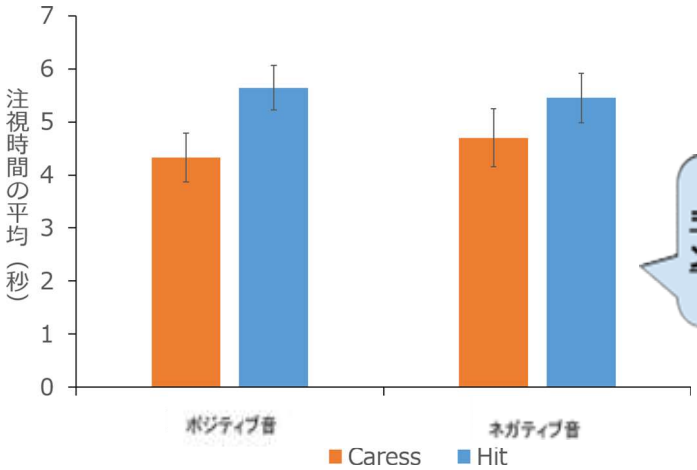
【課題の手順】

1. 青い丸と赤い丸が撫で合う動画と青い丸が赤い丸を潰す動画を交互に提示しました。
2. 2つの動画を横に並べて同時に提示し、ポジティブ音(喜ぶ声)もしくはネガティブ音(怖がる声)を流しました。

＝手順2にて"どちらの音を聞くときに、どちらの動画をより長く見るか"　が装置により計測されました。

もし乳児が撫で合う・潰すといった幾何学図形の相互作用をポジティブ・ネガティブな相互作用だと認識していたなら、ポジティブ音が流れた時は撫で合う動画を、ネガティブ音が流れた時は潰す動画を長く見ると予想しました。

《結果》



⇒"撫で合う動きとポジティブ音、潰す動きとネガティブ音をマッチングさせる"という仮説は支持されませんでした。

《考察》

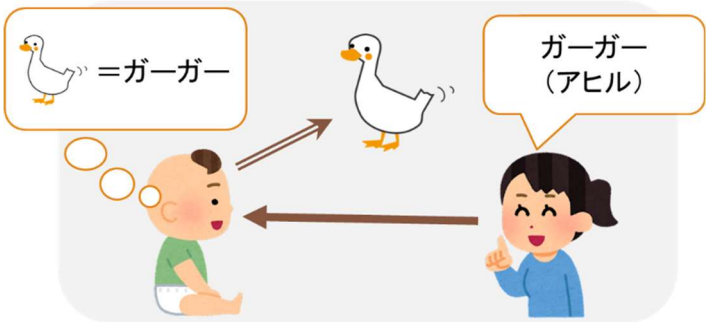
本研究で仮説が支持されなかった理由としては①仮説が誤っていた可能性(→赤ちゃんは潰すという図形の行動をネガティブな価値とマッチングさせるほどではない)と②調査方法が不十分であった可能性(→1つの動画内で撫でる・潰すというアクションの提示回数が少なかったことや、同時に2つの相互作用を提示したことが、乳児の理解を損ねたなど)が挙げられます。

これから:
今後、より月齢の高い乳児にて調査を行うことで、発達につれてどのように赤ちゃんがポジティブ・ネガティブの価値付けを行うようになるかを調べていきたいです。

親子間の視線のやりとり・親の性格は赤ちゃんのことばの発達に影響を与えるのか？

養老美菜（大阪大学大学院　人間科学研究科　修士 2 年）

〈研究の背景〉



親子間での視線のやりとりは、赤ちゃんのことばの発達に重要な役割を果たすとされています。右図のような場面を例に出すと、赤ちゃんが物体を見ている様子を親が観察し、そして言葉がけを行うことで、赤ちゃんは物体とことばの対応関係を学習するといわれています。

これまでの研究では、個人の性格（こだわり特性）が強いほど、対面している他者の顔を見なくなることがわかっています。しかし、親子が対面してコミュニケーションをとる場面において、親自身のこだわり特性が「視線をどこに向けるか」に与える影響についてはわかっていません。そこで本研究では、親のこだわり特性が親子間の視線のやりとりにどのような影響を与え、そして赤ちゃんのことばの発達がどのように変化するかを調査しました。

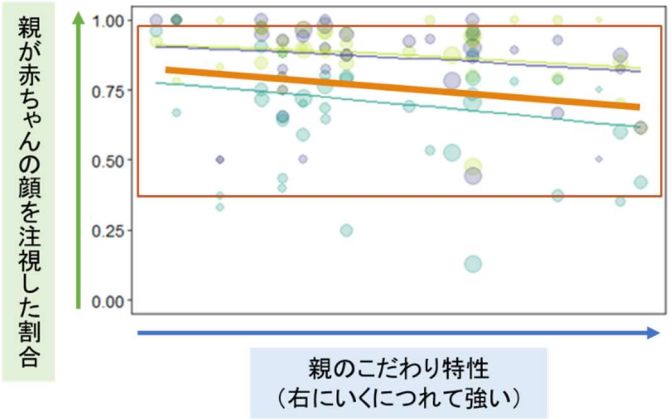
こだわり特性が強い親御さんに関しては、赤ちゃんの視線の動き・顔を観察して言葉がけを行う頻度が減少し、赤ちゃんは物体とことばの対応関係を学習する機会が少なくなることが考えられます。結果として、赤ちゃんのことばの発達が抑制されることが予想されます。

〈調査の手続き〉

生後 12 カ月の赤ちゃんとその親御さんの 39 組に参加いただきました。

- **親子間の視線のやりとり：**
  「視線を向けている場所」・「親子間のやりとりの映像」を記録できる装置を親御さんに装着し、親子遊び中に、赤ちゃんと親御さんが視線をどこに向けているかを測定しました。
- **親のこだわり特性／赤ちゃんのことばの発達（3 カ月間）：**
  所定の質問紙に回答いただくことで、測定を行いました。

〈結果・今後の展望〉



こだわり特性が強い親御さんは、赤ちゃんの顔を注視する頻度が減少する傾向にありました。一方で、親のこだわり特性・親子間の視線のやりとり・赤ちゃんのことばの発達との 3 点に関連はみられませんでした。

本研究の今後に関しては、参加いただいた親御さんを対象に、追加で「赤ちゃんのことばの発達」を調査しており、赤ちゃんがことばを獲得していく様子を、より長期的に測定することを予定しております。