

2024年3月 刊行

2023（令和5）年度 調査報告書

大阪大学大学院人間科学研究科／人間科学部
比較発達心理学研究分野

<https://baby-lab.hus.osaka-u.ac.jp/>



大阪大学大学院人間科学研究科

鹿子木研究室

Kanakogi Baby Laboratory

●研究活動にご協力いただいているお子さま、保護者さま、先生方へ●

2021年度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。本年度からは子ども研究員という新しい制度も追加され、「赤ちゃん・子ども研究員」制度と名称が改められています。また、都島児童センター、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、園の先生方の研究への理解と参加によって成り立っています。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た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。

ご自身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くと幸いです。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X（旧Twitter）といったSNS等で公開されることがありませんよう、どうぞよろしく願いいたします。

大阪大学大学院人間科学研究科

鹿子木 康弘



目次

赤ちゃん・子ども研究員のみなさまにご協力いただいた調査

ロボットによる対話・言葉かけは子どもの粘り強さを高めるのか？	01
子ども型ロボットの注意特性の違いによって、養育者のロボットへの関わり方は変化するのか？	02
オンライン場面で子どものふるまいは変わるのか	03
乳児の報復行為に対する評価	04

主に 都島児童センター のみなさまにご協力いただいた調査

謝罪の有無は5,6歳児の行動選択に影響を与えるか	05
ゆるすとどうなる？—就学前児はゆるしが違反者に与える効果を理解しているか—	06
矢印がのぞき見や答えを写す行為に与える影響	07

主に みくま幼稚園 のみなさまにご協力いただいた調査

遊び方を教えると子どもは頑張る？	08
年長児はおせっかいな人をどう思うのか	09

目次

その他の園・学校のみなさまにご協力いただいた調査

子どもは相手の反応時間から好みを推測できる？	10
子どもたちは幸運・不運な人をどのように見ている？	11
お友達をうらやましいと思ったときにどうする？	12

おねがいとお知らせ

- 本報告書の内容は、学会や論文で未発表のデータを多く含んでおります。報告書の詳しい内容については、InstagramやX（旧Twitter）といったSNSなどで公開されることがないよう、よろしくお願いいたします。
- まだデータ収集の途中であり、報告段階に至っていない調査については、次年度以降の報告書にてご報告さしあげます。ご容赦くださいますようお願いいたします。

ロボットによる対話・言葉がけは 子どもの粘り強さを高めるのか？

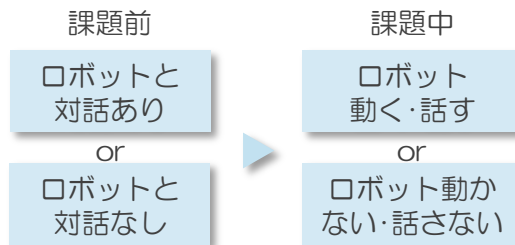
松村 紗奈（大阪大学大学院人間科学研究科 4年）

●背景・目的

子どものころの「粘り強さ」（難しい課題をどれくらい頑張れるか）は、将来の成功を予測するといわれています。そのため、どのようにして粘り強さを高められるかが注目されています。本研究ではその方法の1つとして、「ロボット」に焦点を当てました。ロボットと対話をしてから課題に取り組むことや、ロボットが課題中に動いたり話したりすることで、子どもはより粘り強くなるのかを調べました。

●方法

4~5歳のお子さま72名を対象に調査を実施しました。参加者の方には、4つの条件のいずれかで、課題を行っていただきました。課題前、課題中のロボットの違いによって粘り強さに差がでるのかを調べました。

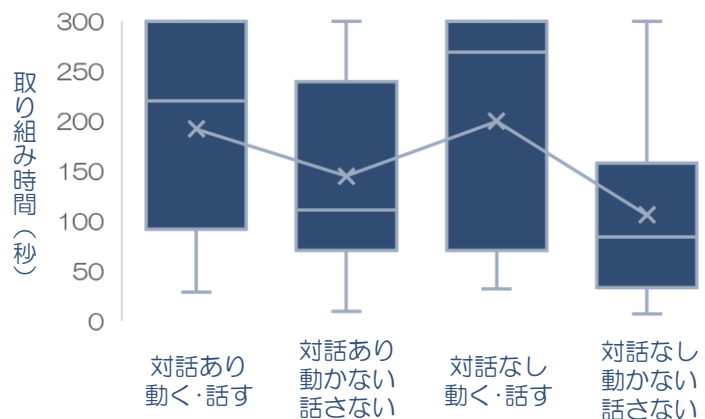


難しい課題にどれくらい取り組める？
（箱を開けようと何秒頑張れたか）



●結果

ロボットとの対話ありの場合となしの場合で、大きな差はみられませんでした。一方で、課題中にロボットが動いたり話したりすることで、お子さまはより長い時間、難しい課題に取り組むことが分かりました。



●考察・今後の展望

今回の調査により、ロボットと課題前に対話をすることは、子どもの粘り強さに影響を与えないことが分かりました。一方で、課題中にロボットが動いたり話したりすることで、粘り強さを高められることがわかりました。これは、ロボットが動く・話すことにより、ロボットから応援されている感が高まったためであると考えられます。今後の調査では、「人が見ていること」が子どもの粘り強さを高めるのかについて調べていこうと考えています。

＼調査にご協力くださった方々へひとこと／

調査へのご協力、ありがとうございました！

子ども型ロボットの注意特性の違いによって、 養育者のロボットへの関わり方は変化するのか？

水内 佑香（大阪大学人間科学部 4年）

●背景・目的

子どものものへの持続的な注意は、子ども自身の単語学習に有効です。また養育者の発話やものを振る動作は、子どもの注意をものに向け、維持させる働きをもつことが明らかになっています。従って養育者の行動は、間接的に子どもの単語学習をサポートしています。では、注意の向け方にじーっと見る、きょろきょろしがちといった特徴がある場合、養育者はその特徴をその場で把握し、関わり方を調節しているのでしょうか。この問いを検討するため、実際に子育てをされているお母さまを対象に、子ども型ロボット Affetto を用いて調査を実施しました。

●方法

①提示される玩具に長い間注意を向けるタイプと、②きょろきょろするタイプのロボットを用いました。参加者の方々には、①②どちらかのロボットに玩具の名前を教える課題、ロボットの印象に関する質問紙への回答、そして①と②の中間程度の注意特性のロボットに玩具の名前を教える課題に取り組んでいただきました。なるべく普段お子さまと遊ぶ際と同様にコミュニケーションを取っていただくようお願いしました。



●結果

2種類のロボットに対して、1)関わり方に違いがあるのか、2)抱く印象に違いがあるのかを調べました。その結果、1)②のロボットとやり取りした参加者の方が、両手で玩具を振る動作を多くしていました。一方で、それ以外の発話や動作の頻度については、差がみられませんでした。また質問紙の回答から、2)①のロボットとやり取りした参加者の方が、ロボットの学習力と認知力を高く評価していました。

●考察・今後の展望

きょろきょろするタイプのロボットとやりとりした参加者の方が、両手で玩具を振る動作を多くしたという結果から、子どもの注意が散りやすい場合、養育者は玩具の位置を両手で固定して、注意を向けるべき方向へ子どもを誘導している可能性が考えられます。この点に関しては、玩具が移動した領域の面積などに注目することで、さらに研究を進める余地があります。また質問紙の結果から、参加者がロボットの注意特性を適切に理解していることが示唆された一方で、実際の関わり方の個人差が大きかった等の課題も見られました。今後、ロボットの発声や視点獲得を可能にし、普段の親子での関わりに近い自然なやり取りを実現することで、より養育者の行動に注目した研究が実施できることが期待されます。

＼調査にご協力くださった方々へひとこと／

相手がロボットということで慣れないやり取りだったかと思いますが、ご協力いただきありがとうございました。励ましのお言葉をいただく機会も多く、研究を頑張る糧となりました。

オンライン場面で子どものふるまいは変わるのか

大西 実乃里（大阪大学大学院人間科学科 4年）

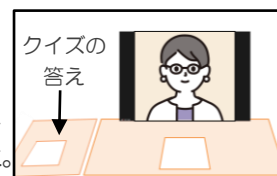
●背景・目的

カメラを用いたオンライン上の交流と、実際に目の前にいる人との交流では、相手から自分がどのくらい見えているかが違います。大人はこれを理解して、見えていないところでふるまいを変えることができます。では、こどもは相手から見える範囲が違うことを理解し、ふるまいを変えるのでしょうか？本研究ではこの点に注目し、5歳のお子さまを対象に調査を行いました。

●方法

お子さまにはまず、対面している人、またはオンライン上の人どちらかと交流してもらい、相手から自分の周辺について見えているかどうか尋ね、正しく把握しているか確認しました。

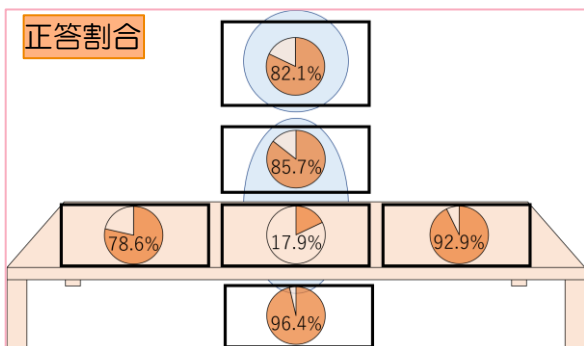
次に、相手が見ている中でクイズに取り組んでいただきました。クイズ中には少し離れたところに答えの紙を置き、お子さまがその答えを見るかどうかを観察しました。相手が対面している人の場合とオンライン上の人の場合で答えを見るというふるまいの有無が異なるかどうか調べました。



調査環境

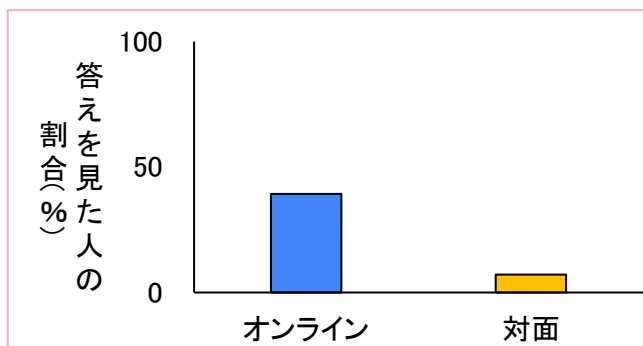
●結果

オンライン上の相手から見えている？



6か所のうち5か所は相手から見えているかどうか正確に判断できましたが、机の中央については間違えて答えた人が多くなりました。

オンラインでは対面とふるまいが違う？



オンラインと対面ではふるまいが異なり、オンライン上の相手とクイズをした方が答えを見る人が多くなりました。

●考察・今後の展望

本研究から、子どもたちがオンライン上の相手からの見え方をある程度は理解している一方で、完全には理解していないことがわかりました。また、オンラインで子どものふるまいが変わることも明らかになりました。今後は、オンライン場面でも対面場面と同じくらい答えを見ないように促すためのアプローチについて研究を進めていきます。

＼調査にご協力くださった方々へひとこと／

調査にご協力いただきありがとうございました！教育環境改善に役立つよう繋げていきます。

乳児の報復行為に対する道徳的評価

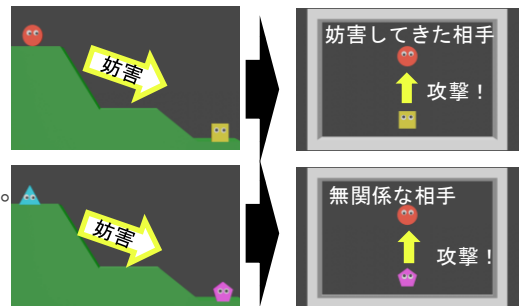
薮下 颯太（大阪大学人間科学部 4年）

●背景・目的

ヒトは他者の行為を評価するとき、それが行われた文脈を考慮します。そのような文脈の影響を受けるものとして罰があります。例えば、攻撃という行動は道徳的にマイナスな評価を受けますが、罰としてならば許容されることもあります。この罰の中でも、正義のヒーローが行うような、直接的関係のない人物が行う罰については、乳児期から理解できることが確認されています。しかし、被害者自身がおこなう報復行為については、調べられてきませんでした。そこで、乳児の報復行為への評価を調べることを目的としました。

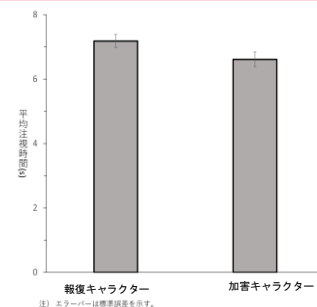
●方法

15ヶ月の乳児に、報復するキャラクターと理由なく攻撃する(加害行為をする)キャラクターを提示しました。その後、報復したキャラクターと加害行為をしたキャラクターを対にして提示し、乳児がどちらをより長く見るか、測定しました。乳児は好きなキャラクターをより長く見ます。そのため、乳児の視線から、乳児の報復キャラクター(右図の黄色い四角形)と加害キャラクター(右図の紫色の五角形)に対する好意度を比較しました。



●結果

報復キャラクターと加害キャラクターへ視線を向けていた時間に差はみられず、好意度に差はありませんでした。



●考察・今後の展望

好意度に差がなかった理由として、第一に報復行為が否定的に評価された可能性があります。報復行為は自身のために行う利己的な行為です。その動機のため、加害行為と同様に否定的にとらえられ、評価に差がでなかったことが考えられます。また、加害行為が罰としてとらえられ、許容されてしまったことも考えられます。本調査では、報復行為も加害行為も妨害していたキャラクターに対して攻撃するという点では共通していました。そのために、どちらも罰行為であると理解され、評価に差が生じなかった可能性があります。

方法論的な問題として、調査で用いた映像が複雑であったために、乳児が文脈・状況を理解しきれなかったことがあげられます。調査方法や映像を工夫することで、乳児の道徳的評価の能力をより明らかにしていきたいです。

＼調査にご協力くださった方々へひとこと／

お忙しい中、赤ちゃん調査にご協力いただき、ありがとうございました！

謝罪の有無は5,6歳児の行動選択に影響を与えるか

戸田 七鈴（大阪大学大学院人間科学研究科 修士2年）

●背景・目的

私たちは幼い頃から道徳に対する高い感受性を持っており、道徳に反する行動や相手に対しては道徳を教えようとしています。これまでの研究では、5、6歳になると自分が直接関わりのない相手に対しても、自ら道徳を教えようとする動機が高まると示されてきました。また、この時期の子どもは日常での関わりを通して相手をゆるすことも学んでいきます。一方、この時期の子どもの「道徳を教える」「相手をゆるす」という行動について包括的に調べた研究はありません。

そこで本調査では、5、6歳児の「道徳を教える」「相手をゆるす」という行動が「相手の謝罪の有無」によってどのように変化するかを検討することを目的としました。

●方法

年長クラスのお子様47名にご協力いただきました。

調査ではお子さまに「友人の絵を破ってしまう子ども（違反者）」の動画を見ていただき、この違反者に対する行動として以下の3つの選択肢（右図）のうち、いずれか一つを選んでいただきました。

①違反者のおもちゃを取り上げ、道徳を教える

②違反者が欲しがっていた新しいおもちゃを与える（ゆるし） ③何もしない

また、このとき違反者が「ごめんなさい」と言う謝罪あり条件と「まあいいか」と言う謝罪なし条件を設定し、条件によってお子さまの選択に違いが生じるかを調べました。



●結果

調査の結果、5、6歳児の「道徳を教える」「ゆるす」という行動について、主に以下の2点が示されました。

①謝罪の有無に関わらず、「おもちゃを取り上げる」という行動を選択する児は最も少ない

②謝罪がある場合は、謝罪がない場合に比べて「何もしない」の選択が減少し、「ゆるし」の選択が増加する

さらに、子どもたちは「謝っていたから」「絵を破るのは良くないから」など、様々な理由に基づいて行動を選択し、その理由を説明できることも示されました。

●考察・今後の展望

本調査の結果から、5、6歳児は相手に道徳を教える、ゆるす、何もしないという3つの選択を、相手が謝罪しているかという状況を考慮しながら選択することが示されました。さらに各行動を選択した理由が多様であることから、道徳に反する行動のどのような側面に注目するかによって、子どもの行動選択が変化していることが示唆されました。

今後の研究では、謝罪の有無以外にどのような要因が子どもの違反者に対する行動の選択に影響を及ぼすか等について検討していく予定です。

＼調査にご協力くださった方々へひとこと／

皆さまにご協力いただきまして、子どもたちの「道徳」に関わるころの一側面を調べることができました。ありがとうございました。

ゆるすとどうなる？

—就学前児はゆるしが違反者に与える効果を理解しているか—

戸田 梨鈴（大阪大学大学院人間科学研究科 修士2年）

●背景・目的

相手をゆるすことは、私たちが他者と協力的な関係性を築き、維持するために必要な不可欠な行動です。これまでの研究から、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、就学前期にさらに発達していくことが明らかにされています。では、この時期の子どもは他者をゆるすことの影響や効果をどのように理解しているのでしょうか。

私たちはゆるしが違反者（悪いことをした人）に与える影響に着目し、ゆるされると違反者は①感謝感情が高まる ②罪悪感が高まる ③悪いことを繰り返さなくなる ④被害者に対して良いことをするという、ゆるしの4つの効果を就学前児が理解できているかを検討しました。

●方法

4～6歳のお子さま計135名と成人45名にご協力いただきました。「主人公がお友達と一緒に遊んでいる時に悪いこと（絵を破る/積み木を壊す）をした後、お友達からゆるされる」または「ゆるされない」という2種類の物語を聞いた後、それぞれの物語の主人公について以下の4種類の質問に答えていただきました。

- ①感謝：主人公はお友達にどれくらい“ありがとう”と思っている？
- ②罪悪感：主人公はお友達にどれくらい“ごめんなさい”と思っている？
- ③繰り返し：主人公はまた絵を破る/積み木を壊す？それとももうしない？
- ④良いこと：主人公はお友達にシールを分けてあげる？分けてあげない？



●結果・考察

- ①感謝：4～6歳児は、成人と同様に、違反者の**感謝感情はゆるされると高まり**、ゆるされないと高まらないことを理解していました。
- ②罪悪感：4～6歳児は、違反者の**罪悪感**はゆるされた時の方がゆるされなかった時よりも高まると理解していました。一方、成人はどちらの場合でも罪悪感が高まると考えていました。就学前期以降に**罪悪感が生じる様々な文脈**を理解できるようになるのかもしれませんが。
- ③繰り返し：4～6歳児は、**ゆるされたかどうかに関わらず、違反者は悪いことを繰り返さない**と考えていました。これは就学前期にみられる、他者の特性に対して楽観的に捉える傾向が影響していると考えられます。一方成人はゆるされた時の方が繰り返しにくいと理解していました。
- ④良いこと：4～5歳児は**どちらの場合も良いことをする**と考えていました。一方、6歳児と成人は**ゆるされた場合のみ良いことをする**と考えていました。これは、他者への戦略的かつ選択的な協力行動・向社会行動が5～6歳頃に発達するという、先行研究の知見と一致しています。

●今後の展望

本調査では、ゆるしが違反者に与える影響についての理解は4歳ごろから見られはじめ、年齢が上がるにつれて獲得されていくことが示されました。今後は、これらの理解が子どもの実際のゆるし行動や対人関係にどのような影響を与えるのか等について引き続き検討していきます。

＼調査にご協力くださった方々へひとこと／

沢山の方々に協力いただき、ありがとうございました。今後も「ゆるし」という側面から私たちが社会で暮らす上で必要な力の発達過程を明らかにしていきたいと思っております。

矢印がのぞき見や答えを写す行為に与える影響

大石 淳一（大阪大学大学院人間科学研究科 学部4年）

●背景・目的

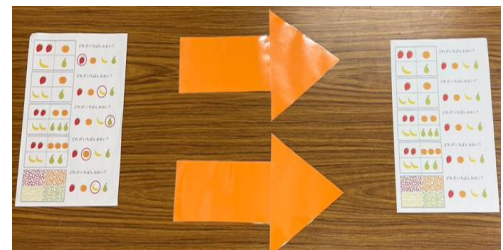
これまでの研究では、子どもは2歳頃から見ではいけないと言われたおもちゃをのぞき見したり、4歳頃から答えを自分の解答に書き写したりすることが明らかになっており、そうした行動を防止する介入策が検討されています。そこで本研究では、実際に園でも左側通行を示す目印として利用されており、人の注意を誘導するとされる矢印マークを使って、矢印が年長児のお子さんの答えをのぞき見る行為とのぞき見た答えを書き写す行為に影響を与えるかどうかを調査しました。

●方法

本研究では、矢印が答えの逆方向を向いた逆矢印条件、矢印が答えの方向を向いた順矢印条件、矢印を分解して不規則に配置した統制条件の3条件を比較しました。

またお子さんには、最後に自力で時間内に解くことができない問題に取り組んでもらい、お子さんが隣に置いてある答えをのぞき見るか・書き写すかを計測しました。

[逆矢印条件の場合]



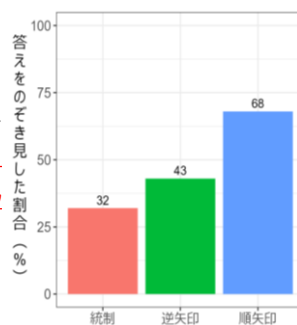
↑ 答え

問題 ↑

●結果

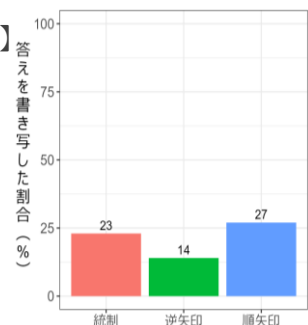
【答えをのぞき見る行為】

矢印が答えの方向を向いた 順矢印条件においてのみ、 答えをのぞき見たお子さんの割合が多かった という結果がえられました。



【答えを書き写す行為】

矢印の向きと答えを書き写す行為に関連はみられませんでした。



●考察・今後の展望

本研究の結果から矢印が年長児の答えをのぞき見る行為を促進することが明らかになりました。一方、矢印によって、答えをのぞき見る行為や答えを書き写す行為を抑制することはできませんでした。その理由としては、お子さんが逆矢印が行為の禁止を表す目印だと認識していなかった可能性や書き写す行為そのものの発生の割合が全体的に低かったことなどが考えられます。

今後も矢印と新たな条件を組み合わせた調査や、バツ印などの別の記号を活用した調査を行い、子どもの答えをのぞき見る行為や答えを書き写す行為を抑制する介入策を検討していきます。

＼調査にご協力くださった方々へひとこと／

園長先生をはじめとする先生方、保護者の皆様、調査に参加して下さいましたお子さん、本当にありがとうございました！

遊び方を教えると子どもは頑張る？

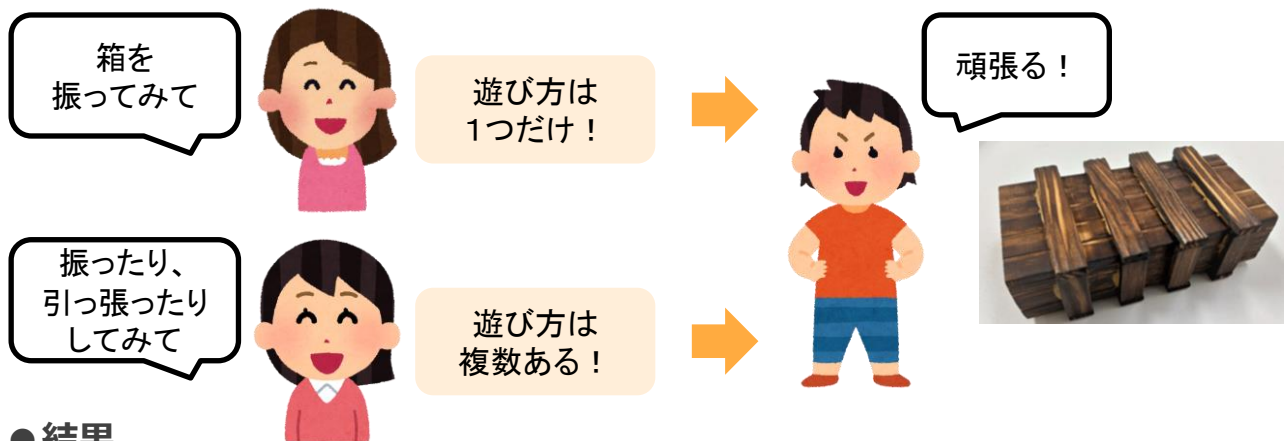
石川 萌子（大阪大学大学院人間科学研究科 博士後期課程 1年）

●背景・目的

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様々な成功を予測するため、いかにして粘り強さを高めるかが注目されています。以前行った調査では、木箱を開ける課題において、たくさんの遊び方を使える子どもは粘り強いことが分かりました。そこで本調査では、木箱で遊んでもらう前に遊び方を1つだけ教えたときよりも複数の遊び方を教えたときに、子どもは粘り強く取り組むことができるかを調べました。

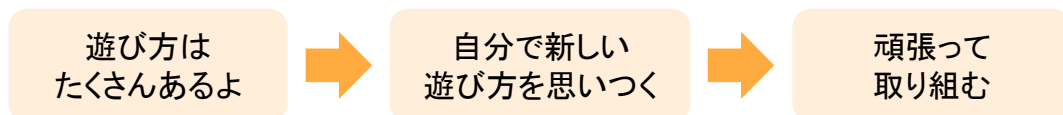
●方法

2023年度に年中・年長組に在籍していた4-6歳のお子様54名に参加していただきました。粘り強さは木箱を開けるためにどのくらいの時間頑張るか（最大4分）で計測しました。



●結果

1つの遊び方を伝えられた子どもと、複数の遊び方を伝えられた子どもで粘り強さが変わることはありませんでした。しかし、自分で自発的に思いついた遊び方の数は複数の遊び方を伝えられた場合に多く、自分で思いついた遊び方使うと、課題に長く取り組むことがわかりました。つまり、教えられた遊び方ではなく、自分で考えた遊び方を使う場合に4-6歳児は頑張ることがわかりました。



●考察・今後の展望

本調査の結果から、子どもは取り組み方を教えられたときではなくて、自分で取り組み方を思いついたときに頑張ることがわかりました。頑張る力は子どもの成長にとっても大切な力です。今後はどのようなアプローチが子どもの自発性や創造性を高められるのかを考え、子どもの粘り強さの育み方を検討していく予定です。

＼調査にご協力くださった方々へひとこと／

この度は調査にご協力いただき誠にありがとうございました。
子どもの健やかな成長のために、今後も研究に邁進してまいります。

年長児はおせっかいな人をどう思うのか

坂口 桃彩（大阪大学人間科学部 4年）

●背景・目的

これまでの研究から、赤ちゃんの頃から子どもたちは、ほかの人の手伝いをする人を好意的に評価することが知られています。一方で、日常場面では、お手伝いをする人が毎回良い評価を得るとは限りません。例えば、「おせっかい」と称される行き過ぎたお手伝いはネガティブに評価されます。本研究では、年長クラスの子どもたちが「おせっかい」な人をどのように評価するのかを調査しました。

●方法

適度なお手伝いをするA君・おせっかいなB君・お手伝いをしないC君が登場するお話を見てもらい、それぞれに対してどう思ったかを質問しました。


ハンカチを忘れちゃったお友達に・・・

A君
ハンカチを貸してあげる

B君
ハンカチで手を拭いてあげる

C君
お手伝いをしない


質問1



とても好き まあまあ好き すこし好き どちらでもない すこし嫌い まあまあ嫌い とても嫌い

A・B・Cに対してそれぞれどう思ったか「とても好き～とても嫌い」で評価してもらいました

質問2



自分ならお手伝いを誰に頼むかを3人の中から一人選んでもらいました

●結果

子どもたちは**おせっかいな登場人物**を適度なお手伝いをする登場人物と同じくらい「好き」だと答えました。

また、自分がお手伝いを頼むなら適切なお手伝いをする登場人物よりも**おせっかいな登場人物**にお願いすると答えました。

●考察・今後の展望

子どもたちの回答から、年長クラスの子どもは、お手伝いはやればやるほど良いと評価したと考えられます。したがって、お手伝いであっても、おせっかいはお手伝いをされる側にとって必ずしも嬉しくないという点を踏まえ、他者の評価をするのはもう少し後のようです。

今後、紙芝居の中身や質問の種類を変えて調査を続け、子どもたちのお手伝いに対する理解の発達についてより詳しく調べていきたいと考えています。

皆様のご協力のおかげで子どもたちの興味深い回答を集めることができました。
ご協力いただきまして、誠にありがとうございました。

子どもは相手の反応時間から好みを推測できる？

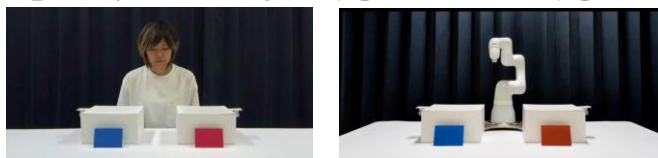
高橋 七海（大阪大学大学院人間科学研究科 2年）

●背景・目的

友人を食事に誘った時、すぐに「行こう！」と返事があれば「乗り気だな」と推測すると思います。反対になかなか返事がなければ「あまり行きたくないのかな？」と推測するかもしれません。このように私たちは、反応時間から相手の好みなどの気持ちを推測することができます。大人を対象とした調査では、人が2つのものから1つを選択する場面を見た時、選択にかける時間が短いほど、相手は選んだアイテムがより好きだと推測していました。本調査では、こういった推測が何歳頃からできるようになるかについて調べました。

●方法

本調査では、大人および4～9歳のお子さんにまずビデオを見て頂きました。ビデオの中では、人間またはロボットが2つのおもちゃから1つを選択し、手/アームを伸ばしました。選択にかかる時間は3秒・6秒・9秒のいずれかでした。ビデオを見た後、この人/ロボットがどちらのおもちゃをどのくらい好きだと思うか、1(ほんの少し好き)～5(とても好き)の5段階で評定して頂きました。



●結果

「選択にかける時間」「選択するのが人間かロボットか」「年齢」の3つの要因が好意度の推測に影響を与えるか分析しました。その結果、大人も子どもも、人間/ロボットが選択にかける時間が短いほど、選んだおもちゃへの好意度は高いと推測していました。一方で、子どもが大人と同程度の推測をできるようになるのは6歳頃からでした。また子どもでは、人間よりもロボットの方が推測された好意度が高かったです。



●考察・今後の展望

本調査の結果より、反応時間から相手の好みなどの気持ちを推測できるようになるのは6歳頃からであると考えられます。また選択するのがロボットである場合も、選択にかける時間が短いほど選んだおもちゃへの好意度は高いと推測していましたが、その理由として以下の4つことが考えられます。1つ目は、一定時間後に箱に向かってアームを伸ばす動きが、考えて取っている生物のように見えた可能性です。2つ目は、ロボットは生物でないと理解した上で「こころ」を見出した可能性です。3つ目は、表情や視線がないロボットの方が選択時間からの好意度推測をしやすかった可能性です。4つ目は、感情があることを前提とした質問・選択肢としたため、「ロボットに感情はない」など別の回答を上手く拾えなかった可能性です。

今後の調査では、質問・選択肢を改善してより正確な結果を得たいと考えています。

＼調査にご協力くださった方々へひとこと／

調査にご協力頂きありがとうございました！社会に貢献できる形で活かしていきます

子どもたちは 幸運・不運な人をどのように見ている？

田辺和奏（大阪大学大学院人間科学研究科 修士2年）

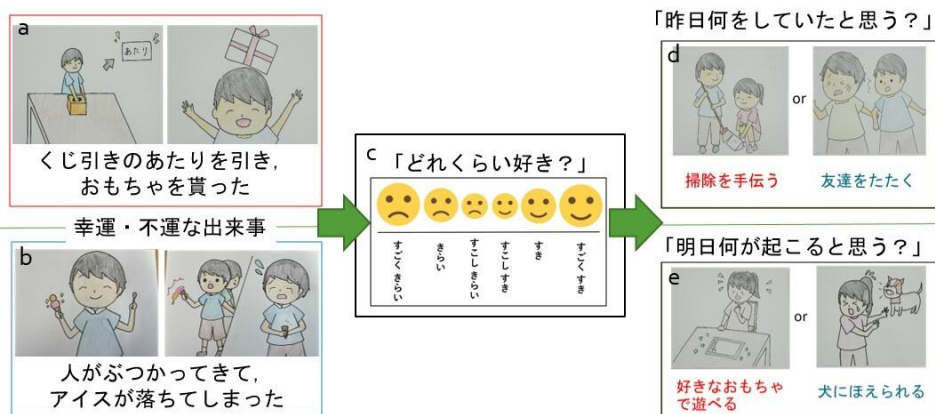
●背景・目的

幸運や不運な出来事を理解する能力は、子どもが長期的な目標を持ち、それに向かって努力する力に関係すると考えられています。

本調査では、子どもたちが幸運な出来事（例：くじ引きにあたった）や不運な出来事（例：アイスを落としてしまった）に遭遇した人をどのように捉えているのか（例：いい子にしていたから、いいことが起きたんだ）、そして、それが発達とともにどのように変化するかを調査しました。

●方法

5-9歳のお子様計158名に参加していただきました。まず、主人公が幸運・不運な出来事を経験する紙芝居を見せました（図a, b）。次に、どのくらい主人公が好きか尋ねました（図c）。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尋ねました（図d, e）。



●結果

どの年齢層でも不運な人よりも幸運な人を好むことが分かりました。また、5歳頃には「幸運な人は昨日良いことをしていた」「不運な人には明日良いことが起こる」「幸運な人は明日良いことがある」と考えていることが分かりました。さらに、7歳後半頃から「不運な人は昨日悪いことをしていた」と考え始めることも分かりました。（※10-12歳のお子様は調査の必要人数に満たなかったため、本結果は5-9歳のお子様の調査結果になります）

●考察・今後の展望

幸運な人を好む傾向は、どの年齢層でもみられる強い傾向であることが明らかになりました。また、年齢によって「昨日何をしていたと思う？」の質問と「明日何が起こると思う？」の質問の回答に違いがあったことは、過去（昨日）よりも未来（明日）の時間軸の方が理解しやすいことが関係している可能性があります。さらに、低年齢のお子様は特に物事をポジティブな側面から認識しやすいため、出来事をポジティブに捉える傾向が強かったことも分かりました。

今後の研究では、対象年齢をさらに広げ、幸運や不運な出来事を理解する能力がどのように発達していくかをより多面的に検討することが必要であると考えています。

＼調査にご協力くださった方々へひとこと／

調査に協力・参加してくださった皆様、本当にありがとうございました！

お友達をうらやましいと思ったときにどうする？

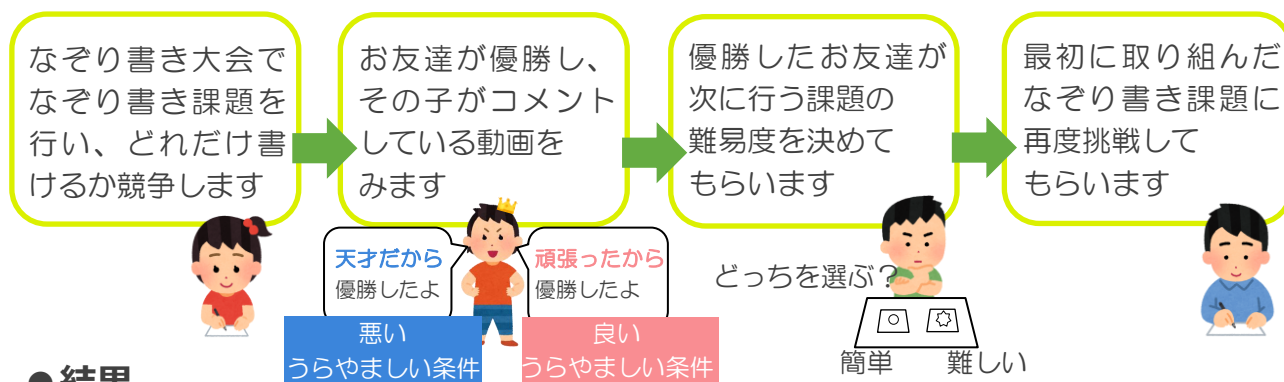
吉沢 和（大阪大学大学院人間科学研究科 修士2年）

●背景・目的

誰でも人は、自分と他人を比べて「うらやましいな」と思うことがあります。この「うらやましい」と思う気持ちには、良いものと悪いものの2種類があるとされています。良いうらやましい気持ちは、自分自身が成長しようと頑張ることにつながりますが、悪いうらやましい気持ちは、他者の失敗を願うことにつながります。これまでの調査では、このようなうらやましさを生じる子ども自身の行動は調べられていませんでした。そこで本調査では、お子様が、このような2種類の感情を持ったときに、各気持ちに基づく行動がみられるのかを調べました。

●方法

ご協力いただいたお子様：61名（平均月齢：73.34ヶ月）



●結果

➤ 悪いうらやましい気持ちをもったときでは...

優勝したお友達の課題をより難しいものにする

➤ 悪いうらやましい気持ち・良いうらやましい気持ちを持ったときの両方で...

1回目より2回目のなぞり書きの個数が多い
→ 2回目に挑戦したなぞり書き課題をより頑張る

●考察・今後の展望

本調査により、悪いうらやましい気持ちを持つと他者の失敗を願い、また、悪いうらやましい気持ち・良いうらやましい気持ちを持ったときの両方で、もっと頑張ろうと行動することがわかりました。悪いうらやましい気持ちをもっても頑張るという点は大人とは異なっていました。この理由として、負けた経験が、子どもの課題の取り組みには関係しなかったことなどが考えられます。今後の調査の方向性として、このうらやましい気持ちが子どもの頑張る力を伸ばすことにつながられるかを調べていきたいです。また、悪いうらやましい気持ちを持って他者の失敗を願わないように介入を行う必要があると考えられるため、どのような介入方法が適切かについても検討していきたいです。

＼調査にご協力くださった方々へひとこと／

調査に参加してくださったお子様、協力してくださった先生方に深く感謝申し上げます。
今後も社会に貢献できるよう研究に邁進してまいります。