

## 理科課題研究

### 「ヒトは、楽しいと時間が経つのが速く感じるの本当か」

高等科3年 加藤千捺・金井雪

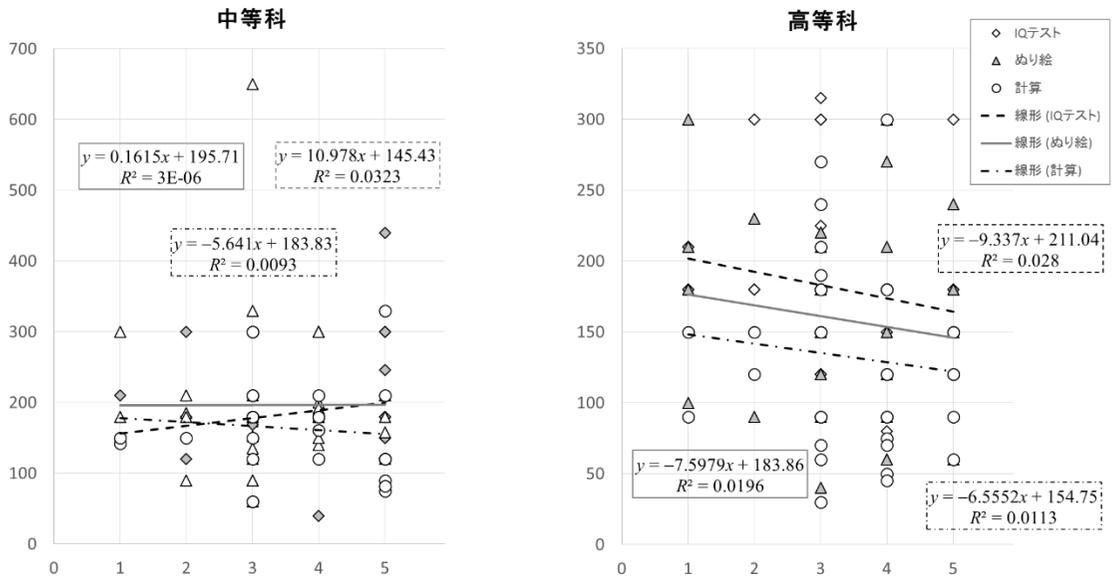
#### 1.研究目的

私たちは、楽しいことをしている時と退屈なことをしている時とでは時間感覚が異なることを不思議に思っていた。そこで、実際に時間感覚は気持ちにどこまで左右されるのか検証してみた。

#### 2.研究手順と結果

クラスメートや身近な人を対象に、「楽しい」や「退屈だ」といった気持ちと、個人の時間感覚を客観的に数値化する様々な実験方法を試行錯誤した結果、IQ問題、塗り絵、計算の三種類の課題を女子部の生徒全員に実施するという研究方法で、検証することにした。

- ① クラス全体を3つのグループに分け、IQ問題、塗り絵、計算の課題に2分間取り組んでもらう。
- ② 課題終了後に、楽しさを5段階評価で書き込んでもらい、課題を回収した。その際、課題開始時には、最後に楽しさを評価してもらうことは被験者には伝わらないように気をつけた。
- ③ 回収した課題用紙の数値を使って、楽しさの5段階評価を x 軸に、実際に被験者が感じた経過時間を y 軸に、各個人のデータを学年ごとまたは、中等科、高等科、全校に分けてプロットしてみた。さらに、それぞれのプロットに対して、近似直線を加えて、全体の傾向を解析した。



- ④ 結果は私たちの予想に反して、楽しいと感じた人ほど経過時間が短くなるといった強い傾向はみられなかった。しかし、面白いことに、中等科と高等科と比較すると、高等科の方が楽しいほど経過時間が短く感じる傾向がより強くなるという結果になった。この結果から、時間感覚は年齢によっても変化する可能性が高く、幼児や高齢者で調べてみたらどうなるのかと調べてみたいと思った。

#### ⑤ 参考資料

- [http://ryuzo-production.com/mind/p\\_1037.html](http://ryuzo-production.com/mind/p_1037.html)
- <http://www.lifehacker.jp/2013/07/130716daylonger.html>
- <http://karapaia.com/archives/52210736.html>
- [https://susumu-akashi.com/2015/06/time\\_sense/](https://susumu-akashi.com/2015/06/time_sense/)