

知覚的好奇心 (Perceptual Curiosity)  
尺度の試み  
— 2回の調査に基づく因子構造の解明 —

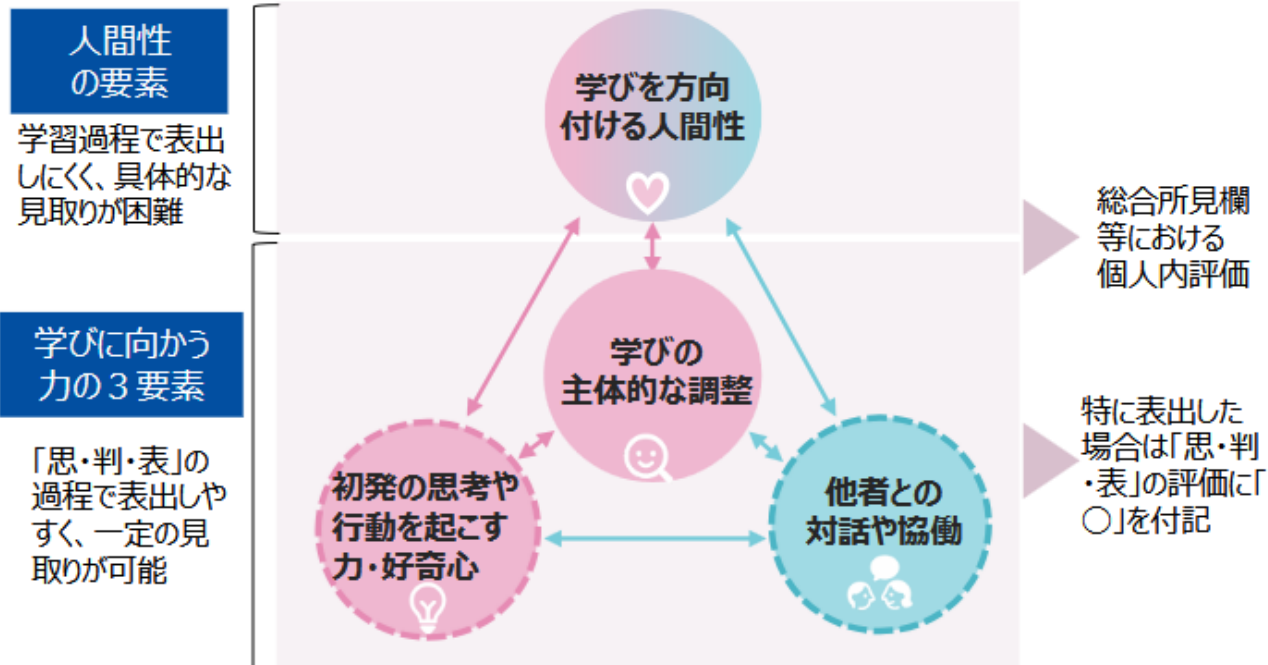
西川一二  
(大阪商業大学)

# 学習評価の在り方 (文部科学省, 2026)

- 「知識・技能」
- 「思考・判断・表現」
- 「学びに向かう力・人間性」

ペーパーテストや探求学習の課題・学習状況などでチェックし  
評価へ

個人内評価とし、評価せず  
※特に表出した評価は  
「思考・判断・表現」に付記



「学びに向かう力・人間性」  
をまとめると

1. 自らの思考や行動のメタ認知
2. 学習の自己調整
3. **好奇心**、主体性や感性
4. 対人コミュニケーション

# 学びにつながる評価、ならびにキャリア形成に値する評価として位置づけるには？

- 創造的思考や問題解決能力の基盤

となる知的情報領域を問う評価が多い。

※共感や思いやりなどの対人関係を問う評価もあるが

- 感覚・知覚情報領域の個人差は捉えきれているか？

アニメ

ファッション

格闘

ダンス

スポーツ

芸術家

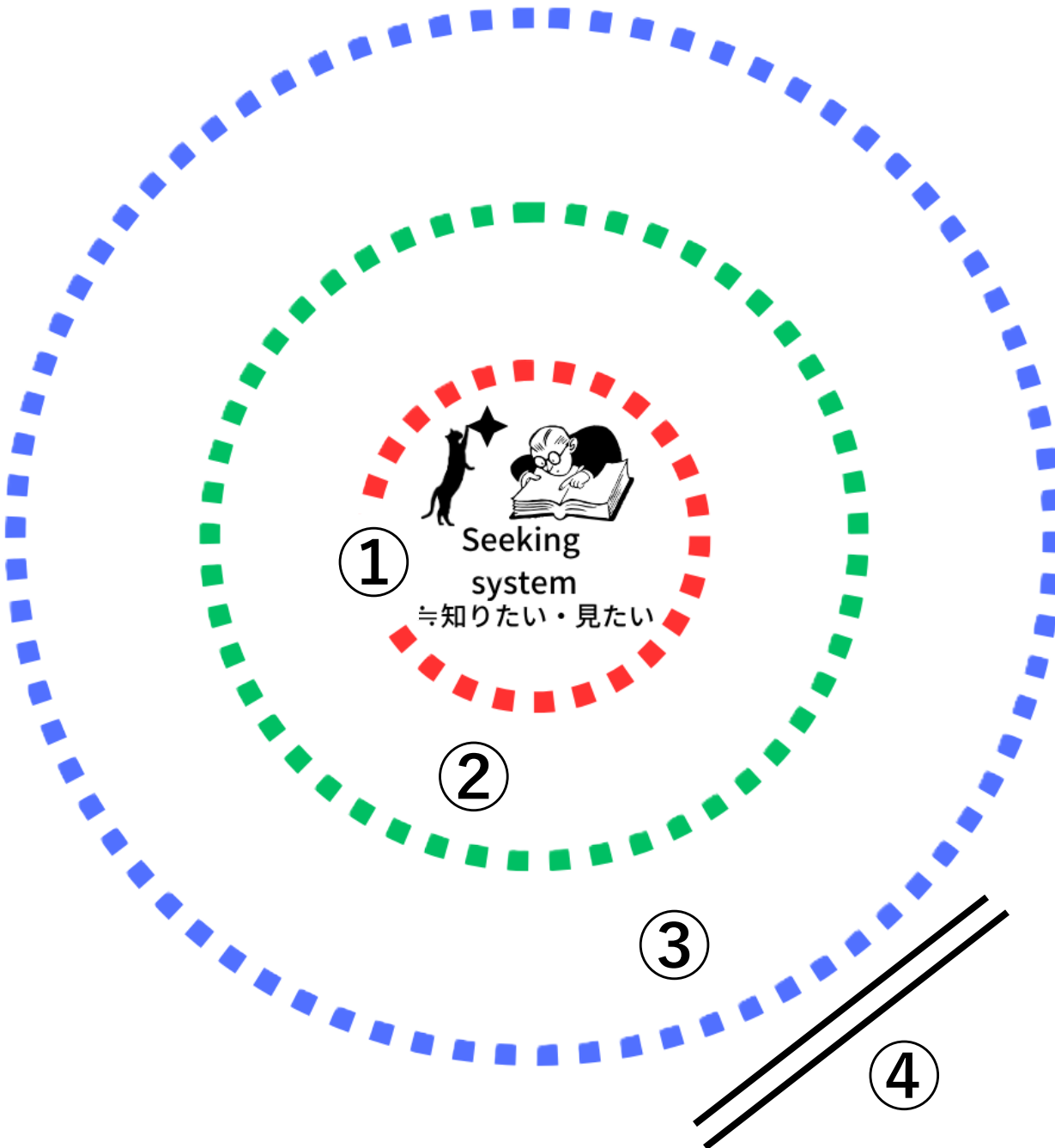
## 「学びに向かう力・人間性等」の目標

### (中学校数学の例)

- 事象に知的好奇心や目的意識をもって問題を見だし、数学を活用しようとする態度を養う。
- 他者と数学的論拠に基づいて協働し、問題解決を進めようとする態度を養う。
- 問題発見・解決の過程を振り返って評価・改善しようとする態度を養う。
- 数学の社会的有用性、美しさ、楽しさなどを感じる感性、想像力、直観力などの創造性の基礎を育む。

(文部科学省, 2026)

# 好奇心とは



①哺乳類に共通する

神経生理的基盤による探索

②個人特性として**好奇心領域**

知的/知覚的/对人的/病的/内省的

③環境や文化に影響を受ける好奇心領域

学業場面・仕事場面・余暇活動場面

④個人の環境や状況に影響を受ける

趣味や嗜好の中の好奇心

# 好奇心の種類や分類に関する歴史的背景

- 知覚的な好奇心

新奇な知覚的な対象に対する近接探索

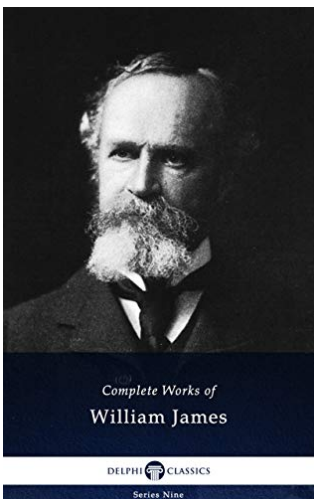
- 科学的な好奇心

情報のズレなどから動機づける探索

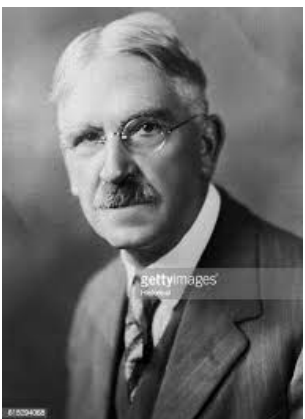
- 身体的好奇心

- 知性的好奇心

- 社会的好奇心



James (1890)



Dewey (1910)



Berlyne (1950)

- 知的好奇心

知的好奇心の核は特殊探索 (情報のズレなどから動機づける探索)

- 知覚的好奇心

# 海外の知覚的好奇心尺度

Collins, Litman, & Spielberger, (2004)

## 探索の方向性や方略（行動の質）の2因子

### 特殊的・知覚的好奇心 (Specific PC) :

周囲の環境における特定の「ズレ」や「謎」に気づき、その正体や原因を突き止めようとする欲求。

(例：「変な音が聞こえたら、どこから鳴っているのか探す」)

### 拡散的・知覚的好奇心 (Diversive PC) :

退屈を紛らわせるために、新しい感覚刺激を広く求めようとする欲求。

(例：「新しい場所を探検するのが好きだ」)

# 私の考える知覚的好奇心尺度

感覚領域の好奇心を測りたい。



視覚



聴覚



嗅覚



味覚



触覚

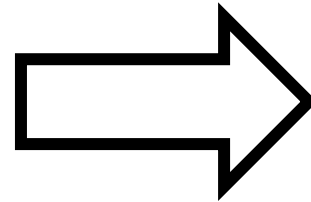
平衡感覚



# 項目を作成するポイント：構成概念

好奇心因子

項目 = 意識・態度・行動など



新奇性への興味・関心

新奇性への接近

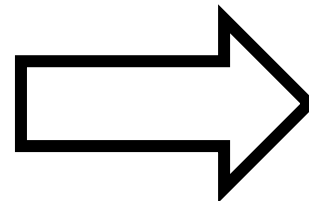
探索へのワクワク感

情報収集

# 項目を作成するポイント：構成概念

知覚的<sup>知覚的</sup>好奇心因子

項目 = 意識・態度・行動など



知覚領域の

新奇性への興味・関心

知覚領域の

新奇性への接近

知覚領域の

探索へのワクワク感

知覚領域の

情報収集

探索・興味の方角性

# 項目作成

## • 先行研究の項目を参考に作成。

視覚：「新しい場所を発見するのが好き」、「興味深い建物の中を歩く」、「パズルや絵画を見る」

聴覚：「草むらでガサゴソ音がしたら、何であるか確かめずにはられない」「奇妙な音がしたら、その原因を突き止めようとする」

触覚：「新しい生地（布）を見たら、触って感じてみたい」

味覚：「スーパーで新しい食品を見たら試してみたいくなる」「さまざまな種類の民族料理を試すのが好き」

嗅覚：「新しい匂いがしたら、何の匂いか突き止めようとする」

先行研究では、知覚領域の項目を作成しているが、感覚領域の因子の確認はできず。

Collinsはそれより、探索の方向性（行動の質）の2因子を重視。

→ほんとにそうか？

## <新しい試み>

生成AIで、使用できそうな項目の用語を抜き出してもらった。

参考文献：佐々木研一・豊田秀樹. (2024). ChatGPT により生成された心理尺度項目の信頼性・妥当性の評価. 日本テスト学会誌, 20(1), 111-133.

同じプロンプトをしても、同じ内容にならない（≡再現性の問題ということになるのか？）

ハルシネーション（幻覚や嘘）のリスク、生成された情報に対する専門的な知識が必要

# 調査1 (質問紙調査：大学生320名 男性 216名 平均年齢19.99 $SD=1.12$ )

## 各感覚領域における知覚的好奇心に関する項目

各領域9~10項目 計61項目

<領域>

<項目例>

<領域>

<項目例>

視覚

- 同じものばかり見ると退屈に感じる
- 花火を見るのが好きである
- イルミネーションを見るのが好きである
- 珍しい形や模様を見つけるとじっと眺めてしまう

聴覚

- はじめていった場所では、まず音を聞いて、雰囲気をつかむ
- 奇妙な音が出る楽器に惹かれてしまう
- 新しいジャンルの音楽を聴くのが好きである
- 雨音に耳を傾けるのが好きである

嗅覚

- 異なる文化の料理があると、まず先にその匂いを確かめる
- 使うタオルの匂いをいつも確かめたくなる
- 自然の中で植物や土の匂いを嗅ぐのが好きである
- モノを買うと、まずその匂いを確かめる

味覚

- 周りの人も食べたことのない未知の食べ物を試すのが好きである
- 新しい食品を見たら、つい味見をしたくなる
- 異なる国の料理を食べてみたいと思う
- 一つの味だけじゃ物足りなくて、違う風味も試したくなる

触覚

- できれば、ずっと何かを触っていたい
- 新しいモノを見ると、触れて質感を確かめたくなる
- いろいろな素材に触れて、その手触りの違いを楽しむのが好きである
- 岩や木の表面に触れて質感を感じるのが好きである

平衡感覚

- トランポリンで味わえるような、身体が宙に浮くような感覚に興味がある
- ふわっと落ちる感覚がたまらなくて、ジェットコースターに何度も乗りたくなる
- 重力を忘れる瞬間を体験したくて、バンジージャンプに興味がある

# 調査1の探索的因子分析の結果と考察

6因子が確認されたが・・・ヤバい

課題1：聴覚と触覚を区別できる質問項目を作成

課題2：美的経験やスポーツへの興味など

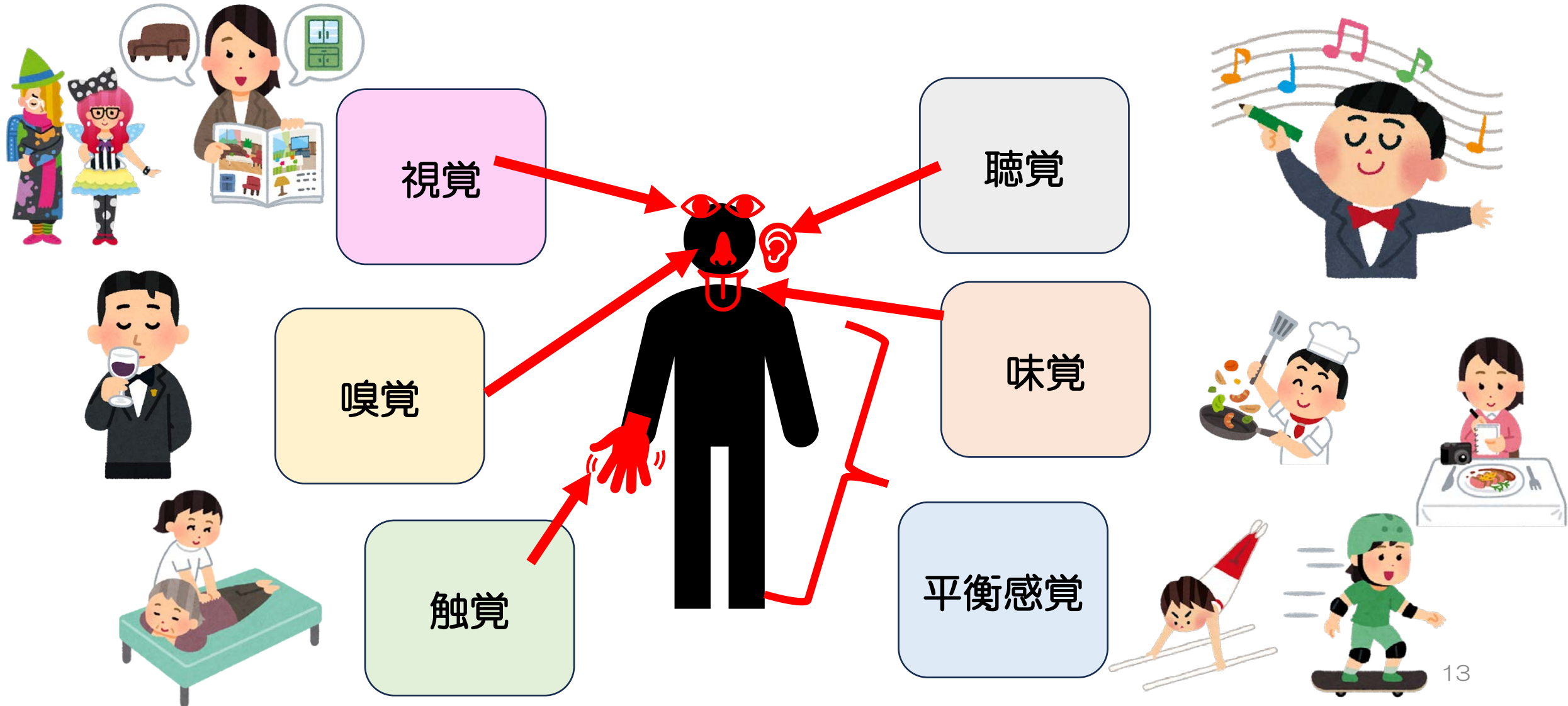
感覚を通じた興味になっていない可能性

＝内容的な妥当性の課題

課題3：作成した項目が、好奇心テストとそれなりの相関の高さが確保できるのか？

＝収束的妥当性の課題

# 感覚領域の感覚器官を強調させる項目を作成



知覚的好奇心のテスト完成に向けて、  
項目を改修にさらなる調査が必要。

- 課題1と課題2の解消にむけて  
感覚器官を通じた直接的な経験（「目」「手」  
「身体」など）を強調した用語へ修正し、領域  
の分化を図る（感覚領域ごとの違いをはっきり  
させる）。
- 課題3の解消に向けて  
引き続き、作成した項目と既存の好奇心尺度の  
関連をみる。

# 調査2：(Web調査1000名; 男性500名 平均年齢45 SD=19.32)

## 各感覚領域における知覚的好奇心に関する

<領域>

<項目例>

視覚

- 普段見かけない装飾を目に見ると、じっと見入ってしまう
- いろんなテーマの写真を目で見て楽しむのが好きだ
- 見るたびに変化する光を目で追いかけるのは楽しい

嗅覚

- 新しいものがあると、まずその香りやにおいを確かめたいくなる
- 人からふと香りが漂うと、鼻を利かせて正体を確かめたいくなる
- 異なる文化の料理に出会うと、まずはどんな香りかを楽しみたいくなる

触覚

- 初めて触れる質感のものに出会うと、必ず手で確かめたいくなる
- 今までにない質感に指先が触れた瞬間、ワクワクする
- 普段使わない道具に出会うと、つい手に取って感触を確かめたいくなる

各領域6~7項目 37項目

<領域>

<項目例>

聴覚

- さまざまな生活音に、耳を澄ませて聴くことに面白さを感じる
- いろんなジャンルの音楽を自分の耳で聴き分け、リズムの違いを感じ取るのが楽しい。
- さまざまな生活音に、耳を澄ませて聴くことに面白さを感じる

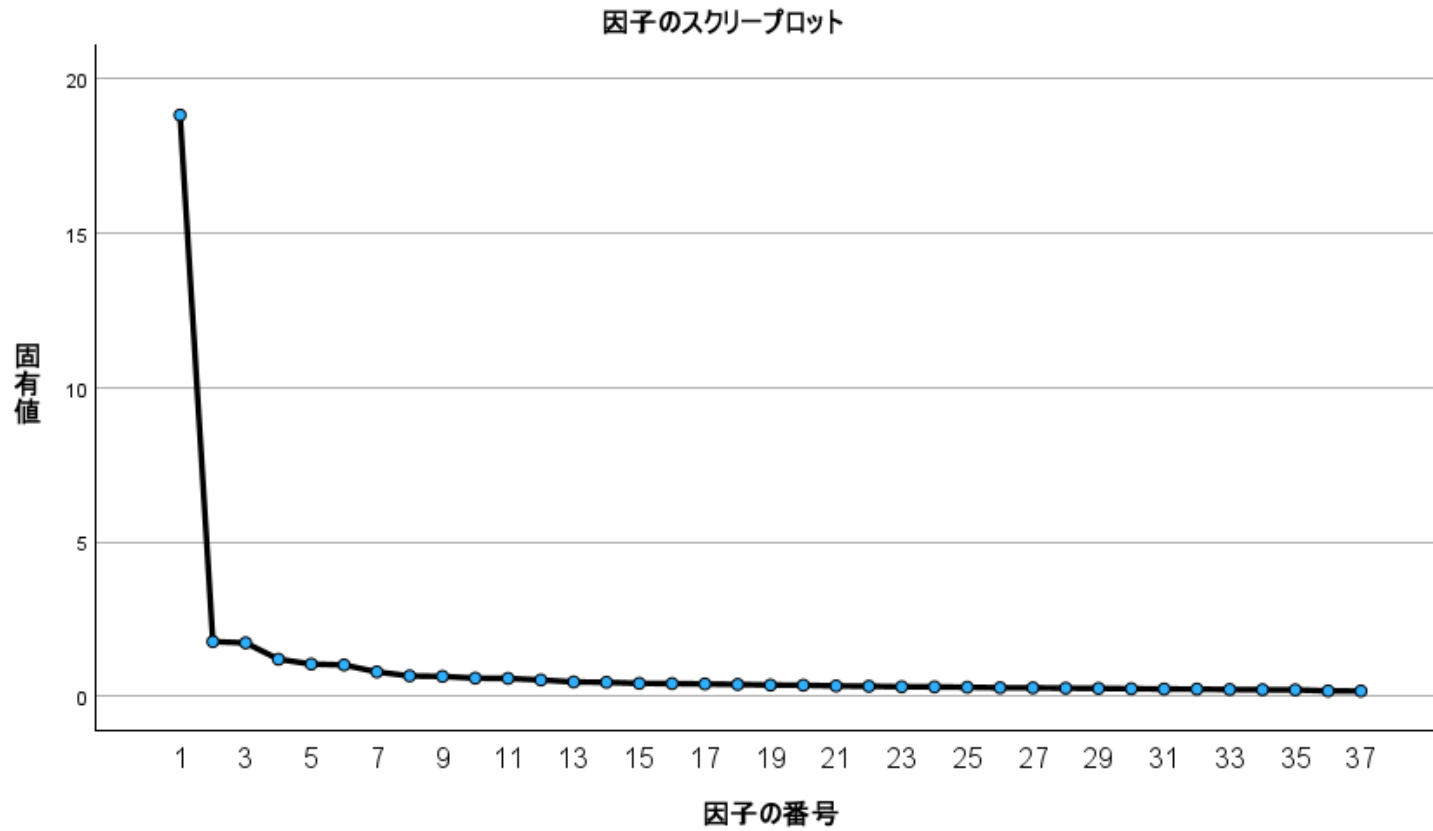
味覚

- メニューに知らない料理があると、つい食べてみたいくなる
- 新しい食品を見たら、つい味見をしたくなる
- 慣れた味では満足できず、新しい味を求めてしまう

平衡感覚

- 新しい運動を見つけると、どんな感覚か自分の身体で確かめてみたいくなる
- スポーツで、新しい身体の使い方を発見することが面白い
- 普段とは異なる動きに挑戦して、バランスを取る体験にワクワクする

# スクリープロット：固有値の減衰状況



	合計	累積 %
1	18.826	50.881
2	1.773	55.672
3	1.731	60.351
4	1.201	63.596
5	1.044	66.419
6	1.016	69.165
7	0.79	71.3
8	0.661	73.086
9	0.645	74.83
10	0.588	76.418

# 相関分析結果

	年 齢	拡 散 的 好 奇 心	特 殊 的 好 奇 心	対 人 的 好 奇 心	感 情	秘 密	属 性	探 求 の 喜 び	欠 乏 の 感 受 性	ス ト レ ス 耐 性	ス リ ル 希 求	社 会 的 : 公 然	社 会 的 : 秘 密
平衡感覚	-.08	.75	.55	.59	.48	.46	.58	.51	.40	-.04	.51	.52	.39
味覚	-.05	.64	.50	.52	.44	.40	.49	.44	.34	-.06	.35	.42	.36
触覚	-.06	.67	.55	.62	.56	.47	.55	.45	.33	-.09	.37	.45	.40
聴覚	-.08	.66	.52	.58	.50	.44	.54	.46	.32	-.06	.38	.45	.37
嗅覚	-.12	.60	.48	.61	.52	.50	.53	.38	.29	-.11	.37	.43	.38
視覚X	-.04	.73	.60	.63	.59	.45	.57	.50	.33	-.09	.37	.46	.41

# 調査2の探索的因子分析の結果と考察

6因子が確認されたが・・・ **いいかも、項目を改修して再度調査が必要**

課題1：構成概念として想定していた「視覚に関する好奇心」因子は明瞭に確認できなかった。視覚項目は特定因子にまとまらず、複数因子への交差負荷がみられた。さらに、第6因子の項目は、感覚モダリティより、**持続的・反復的な探索**

「普段見かけない装飾を目にすると、**じっと見入ってしまう**」

「珍しい香りを見つけると、**つい何度もかいでしまう**」

「新しいものがあると、まずその香りやにおいを**確かめたくなる**」

・視覚は他の感覚を誘導するための、誘因として統合されやすい上位感覚。  
そのため、回答者自身が「純粹かつ自発的な視覚経験への開放性（目だけで探索を完結させる意識）」を自覚しにくく、他の感覚因子に吸収されてしまった可能性が高い。

課題2：固有値・因子間相関・相関分析の結果から、各感覚領域の因子が確認されたものその基盤には「知覚的好奇心」という1因子（一般因子）が存在するかも。→人間の知覚システムにおいて、各感覚器官が完全に別個独立して働くことは稀であり、多様な形で統合されながら情報処理や情報探索を行っているため？。

→**Bi-factor構造や高次因子構造の可能性**

→**尺度として使用する際も、下位尺度だけでなく**

**全項目を合計した知覚的好奇心尺度で運用することも視野に。**

# 議論

## 1. 「視覚に関する好奇心」因子の再構成

- 触覚など他の感覚と混同されないような項目を作成。  
→項目案があれば提案してほしい。

## 2. 尺度の妥当性検証

### 実験的アプローチ

- 実際の感覚刺激（視覚、嗅覚、触覚刺激など）を提示し、その際の行動指標や主観的な感性評価と各下位因子および各下位尺度の関連をみる。  
→良い感覚刺激の素材があるか？
- 集団間比較で検証。美大生の好奇心など

## 3. 潜在クラス分析を用いた知覚的好奇心のタイプやプロフィールを調べる。

### 個人の知覚的好奇心の癖を検討

「この人は、目はあまり使わないが、手（触覚）と鼻（嗅覚）で世界を探索するタイプだ」

### 番外編：発展的課題

日本の好奇心の性質と海外の好奇心の性質の捉え方が異なる？

# 日本の好奇心の性質と海外の好奇心の性質の捉え方が異なる？

- 前提：「好奇心」概念の多様性（≡曖昧さ）と文化差
- 欧米の（知的）好奇心
  - 「情報のズレ（Information Gap）」や探索情報のズレを埋めようとする動機づけに基づく探索がベース(Berlyne, 1971 やLoewenstein, 1994など)
  - ≡未知に対するモヤモヤや不安といった不快感の解消がベースとなることが多い。
- 日本の（知的）好奇心
  - 新奇な対象に対する「ワクワク感」や「探索する喜び」、異質なものの「受容」  
(鶴見, 1972; 波多野・稲垣, 1971)。
  - ≡対象を完全に理解しようとするのではなく、そのまま面白がる「肯定的な探索接近」。

今後も、日本独自の好奇心スタイルを発信してゆきたい。(Nishikawa et al., 2026)

# 参考文献

- Berlyne, D. E. (1960). *Conflict, arousal and curiosity*. New York: McGraw-Hill.
- Berlyne D. E. (1971). “What next? Concluding summary” in *Intrinsic motivation: a new direction in education*. eds. Day H. I. Berlyne D. E. Hunt D. E. (Toronto: Holt, Rinehart and Winston), 186–196.
- Collins, R. P., Litman, J. A., & Spielberger, C. D. (2004). The measurement of perceptual curiosity. *Personality and Individual Differences*, 36, 1127-1141.
- Dewey, J. (1910). *How we think*. New York: Heath.
- Davis, K. L., & Panksepp, J. (2018). *The emotional foundations of personality: A neurobiological and evolutionary approach*. WW Norton & Company.
- James, W. (1890). *The principles of psychology*. New York: Holt.
- Loewenstein, G. (1994). The psychology of curiosity: A review and reinterpretation. *Psychological Bulletin*, 116, 75-98.
- Nishikawa, K., Kanai, R., Hamada, H., Ward, J., & Kusumi, T. (2026). A Japan-origin Motivational Framework for Diversive and Specific Curiosity: Development of the English Version of the Japanese Epistemic Curiosity Scale. *Frontiers in Psychology*, 17, 1762069.  
doi: 10.3389/fpsyg.2026.1762069
- 文部科学省 (2026). 学習評価の在り方について. [https://www.mext.go.jp/content/20260330-mxt\\_kyoiku01-000048610\\_2.pdf](https://www.mext.go.jp/content/20260330-mxt_kyoiku01-000048610_2.pdf) (2026年4月10日閲覧)
- 佐々木研一・豊田秀樹. (2024). ChatGPTにより生成された心理尺度項目の信頼性・妥当性の評価. *日本テスト学会誌*, 20(1), 111-133.