

# 時間ドロボーはどこにいるの？

## 時計と心のズレを調べよう！

時間のかんじ方を調べよう



### はじめに

私は車で移動している時のたいくつな時間か、とても長くかんじました。一方で、楽しい時や好きなことをしている時は短くかんじます。時計はいつでも同じ時間ですむけど、かんじ方がちがうことをふしぎに思ったので今回は時間のかんじ方と、しりとり、テレビゲームのズレについてしらべてみました。

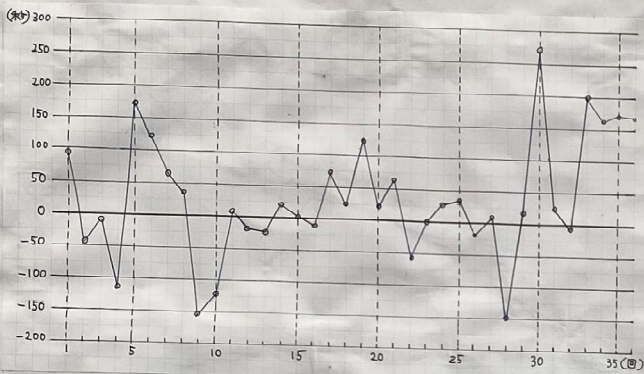
### 実験方法

何もしない、しりとり、連想ゲーム、テレビゲーム、インターネット、どうかがを思い浮かべたい立休パズルの7パターンの中で、それぞれ5分間を3回繰り返して、時間のかんじ方を調べました。たとえば、ストップウォッチを止めたのが7分だと5分を2分まで短く感じたり、じつはより2分が長くかんじたという結果になります。

どに3回は大変なので、何日かに分けて、実験をしました。

## 実験結果

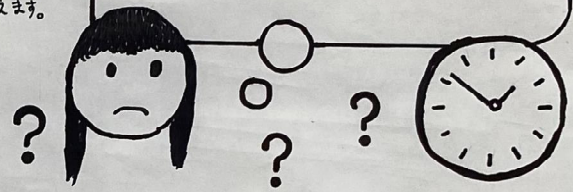
### 1 実験回数での変化



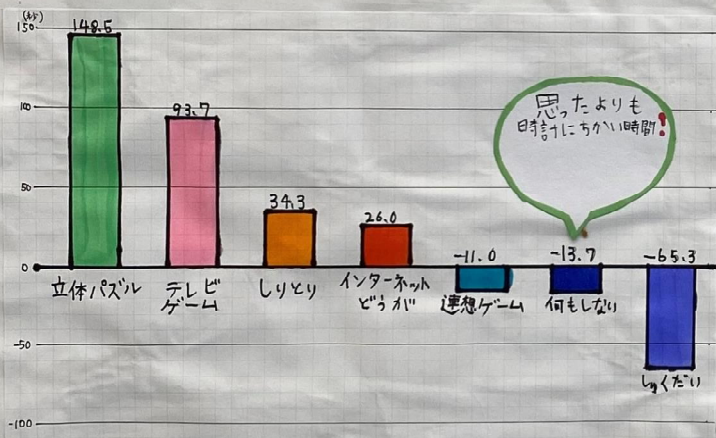
何ともやるとなれてきてズレが少なくなるかもしれないのでグラフを作ってみました。本業が回数で条件がどだけ時間がズレたかです。何をやるかでちがいはありますが回数とズレの大きさはかんじないよう見えます。

### わたしの予想

- ゲームやおそんでいる時のような楽しい時間ははやくかんじる。
- 何もしない時や楽しくない時をする時のように楽しくない時はおそくかんじる。
- 実験回数をふやすとなれてきてズレが少なくなる。
- 立休パズルは、とても集中力を使うので、時間のかんじなくなると、じつは時間のズレが大きくなる。

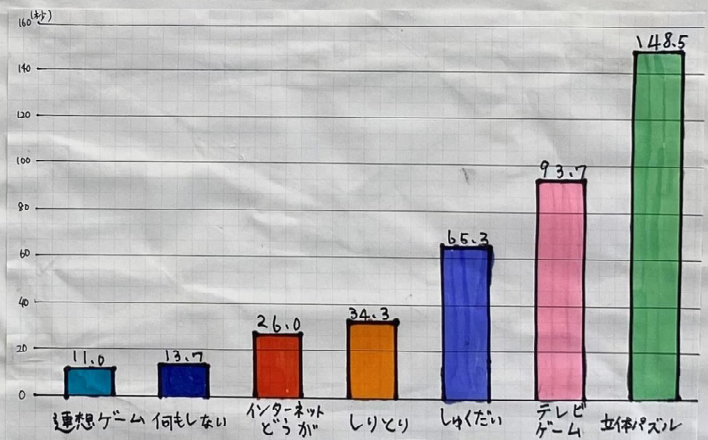


### 2 時間のかんじ方



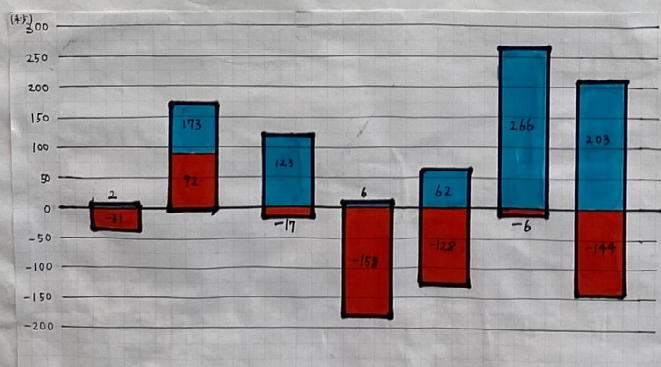
- ズレの大きさを平均して、数字が大きいものから並べました。目標の時間の5分間をこえるとプラス、少ないとマイナスになります。
- 女子なこ、楽しい時や集中している時ほど時間がはやくかんじることについては、予想どおりでした。何もしないたいくつな時がおそくかんじると思っていたけど、楽しくないの時がかんじるとい結果になりました。

### 3 時計とのズレの大きさ



- 時計の時間とのズレの大きさをグラフにしました。ズレの大きさを表すので、マイナスの時間モプラスにかえて書いてます。
- テレビゲームや立休パズルのように集中するものは、予想どおしくズレが大きくなりました。

### 4 最大と最小のグラフ



それぞれ計った結果の一番はやくかんじた時と、一番おそくかんじた時を一つのグラフにしました。けんそうゲームはズレが少なく、立休パズルは全てプラスにズレることがわかります。

## おわりに

- 連想ゲームとしりとりは、似たようなおそくかんじの少ないう結果になりました。連想ゲームはリズムに合わせて思いつた言葉を返すだけだけど、しりとりは「ん」でおおらないように負けて、相手がかえしにくい言葉を考えるから、頭の使う部分がかがっていて、それが結果にあらわれたのかなと思います。
- 何もしないは平均すると時計の時間に近いけど連想ゲームよりバラバラという結果になりました。原因は何もしない時の回数が多いので、どうしても大きい数字と小さい数字がやすくなりました。これは全部の実験回数を同じにしてみると、もっと正確な結果になると思います。