

2021年6月18日
株式会社イオンファンタジー



全国の保護者 3,972 名に調査を実施。
第二回目のテーマは
「子どもと過ごす時間・場所に対する意識と実態」

「子どもと過ごす時間・場所に対する意識と実態」TOPICS

■子どもと過ごす場所に求めること

子どもと訪れる場所は、「楽しい時間を過ごせるか」を重視。
外遊びさせる際、保護者の約 6 割が治安を不安視している。

■子どもとの過ごし方における自己採点

子どもとの過ごし方の自己採点は、平均 62 点。
自己採点が低い人は、「屋外での遊び時間を増やす」「親子での時間を増やす」ことが必要だと感じている。

■親の時間の作り方

6 割以上の保護者が、「子どもを預けて自分の時間を過ごすことに抵抗を感じない」と回答。
全体の 55%が、実際に預けたいと思っている。

株式会社イオンファンタジー（本社：千葉県千葉市、代表取締役社長：藤原徳也）の研究組織「エデュテイメント研究所」（以下、エデュテイメント研究所）は、2020年12月に全国の3,972人の保護者（子どもまたは孫のいる10代～80代）を対象に、「子どもと家族」に関する調査を実施しました。

*エデュテイメント研究所とは、社外の専門家や研究機関と共創し、エデュテイメントに関する調査・研究や情報発信をする組織です。

エデュテイメント研究所の実施調査第二弾である本調査は、子どもと過ごす時間・場所に対する意識と実態を確認する目的で行いました。主な結果は以下の通りです。

<調査結果詳細>

- TOPIC①： 子どもと訪れる場所は、「楽しい時間を過ごせるか」を重視。
外遊びさせる際、保護者の約 6 割が治安を不安視している。

子どもと訪れる場所に求めることは、平日休日問わず、「楽しい時間」「子どものストレス発散」「子どもの好きなものや興味のあるものがある場所」が上位にあがり、子どもの気持ちを重視して場所選びをしていることがわかりました。親と比較して、祖父母は「自分も一緒に楽しめる場所」であることも大切にしています。

また、子どもを外遊びさせる際、保護者の約 6 割が治安を不安視しており、子どもを思いっきり遊ばせたいと思う一方、不安を共に抱えていることが明らかになりました。

平日にお子さまと訪れる場所に求めるものをすべて選んでください。(複数回答) /TOP5 まで

(単位：%)

	全体 (n=3,972)		父親 (n=535)		母親 (n=3,117)		祖父母 (n=259)	
1	子どもと一緒に過ごす 楽しい時間	60.2	子どもと一緒に過ごす 楽しい時間	57.2	子どもと一緒に過ごす 楽しい時間	61.2	子どもと一緒に過ごす 楽しい時間	54.8
2	子どものストレス発散	33.0	子どもとの コミュニケーションの きっかけ作り	33.6	子どものストレス発散	33.9	自分も一緒に 楽しむ場所	41.3
3	子どもの好きなものや 興味のあるものがある 場所	31.3	子どものストレス発散	27.7	子どもの好きなものや 興味のあるものがある 場所	33.1	子どものストレス発散	32.0
4	自分も一緒に楽しむ場所	29.1	子どものエネルギー発散	25.0	お金がかからない場所	30.0	子どもの好きなものや 興味のあるものがある場所	29.7
5	お金がかからない場所	27.7	子どもの好きなものや 興味のあるものがある場所	20.9	自分も一緒に楽しむ場所	29.5	子どもとの コミュニケーションの きっかけ作り	25.9

休日にお子さまと訪れる場所に求めるものをすべて選んでください。(複数回答) /TOP5 まで

(単位：%)

	全体 (n=3,972)		父親 (n=535)		母親 (n=3,117)		祖父母 (n=259)	
1	子どもと一緒に過ごす 楽しい時間	68.7	子どもと一緒に過ごす 楽しい時間	64.3	子どもと一緒に過ごす 楽しい時間	69.9	子どもと一緒に過ごす 楽しい時間	62.9
2	子どものストレス発散	39.5	子どもとの コミュニケーションの きっかけ作り	39.4	子どものストレス発散	40.5	自分も一緒に 楽しむ場所	42.1
3	自分も一緒に 楽しむ場所	37.1	子どものストレス発散	36.3	子どもの好きなものや 興味のあるものがある 場所	39.8	子どものストレス発散	33.6
4	子どもの好きなものや 興味のあるものがある場所	36.9	子どものエネルギー発散	33.6	自分も一緒に楽しむ場所	38.4	子どもの好きなものや 興味のあるものがある場所	29.7
5	子どものエネルギー発散	36.8	自分も一緒に楽しむ場所	27.1	子どものエネルギー発散	38.1	子どものエネルギー発散	27.4

お子さまを、屋外で遊ばせることに対して不安だと思ふことを教えてください。(複数回答) /TOP5 まで

(単位：%)

	全体 (n=3,972)		父親 (n=535)		母親 (n=3,117)		祖父母 (n=259)	
1	不審者が多いなど 治安面	58.5	不審者が多いなど 治安面	54.6	不審者が多いなど 治安面	59.3	不審者が多いなど 治安面	56.4
2	怪我をしそうなど 安全面	43.3	怪我をしそうなど 安全面	43.9	大人の目の届かない ところで遊ぶこと	43.6	怪我をしそうなど 安全面	45.9
3	大人の目の届かない ところで遊ぶこと	43.0	大人の目の届かない ところで遊ぶこと	40.0	怪我をしそうなど 安全面	43.0	大人の目の届かない ところで遊ぶこと	41.3
4	気温・天候や日照時間などの 自然的要因	39.1	気温・天候や日照時間などの 自然的要因	29.2	気温・天候や日照時間などの 自然的要因	41.5	気温・天候や日照時間などの 自然的要因	30.9
5	汚れる・感染するなどの 衛生面	28.7	汚れる・感染するなどの 衛生面	25.6	汚れる・感染するなどの 衛生面	29.4	汚れる・感染するなどの 衛生面	25.9

■ TOPIC②： 子どもの過ごし方の自己採点は、平均 62 点。

自己採点が低い人は、「屋外での遊び時間を増やす」「親子での時間を増やす」が必要だと感じている。

現在の子どもの過ごし方について自己採点すると 100 点満点で何点になるかを聞いたところ、親の平均自己採点は 61～64 点、祖父母は 66 点でした。

点数を上げるためにしたいことは、「屋外での遊びの時間を増やす」がトップ。自己評価が低い人（0～40 点台と自己評価した人）は「親子で一緒に楽しむ時間を増やす」(54.9%)が次いでおり、自己評価が高い人（80 点以上と自己評価した人）の 30.3%比較して「屋外での遊びの時間を増やす」と回答した人が 24.6%も高い結果となりました。

現在のお子様との時間の過ごし方について、自己採点すると何点くらいですか。（0～100 点で自由記入）

	全体 (n=3,972)	父親 (n=535)	母親 (n=3,117)	祖父母 (n=259)
平均点	61.7点	63.6点	61.0点	66.4点

自己採点の点数を上げるためにしたいと思うことはなんですか。（複数回答）/TOP5 まで

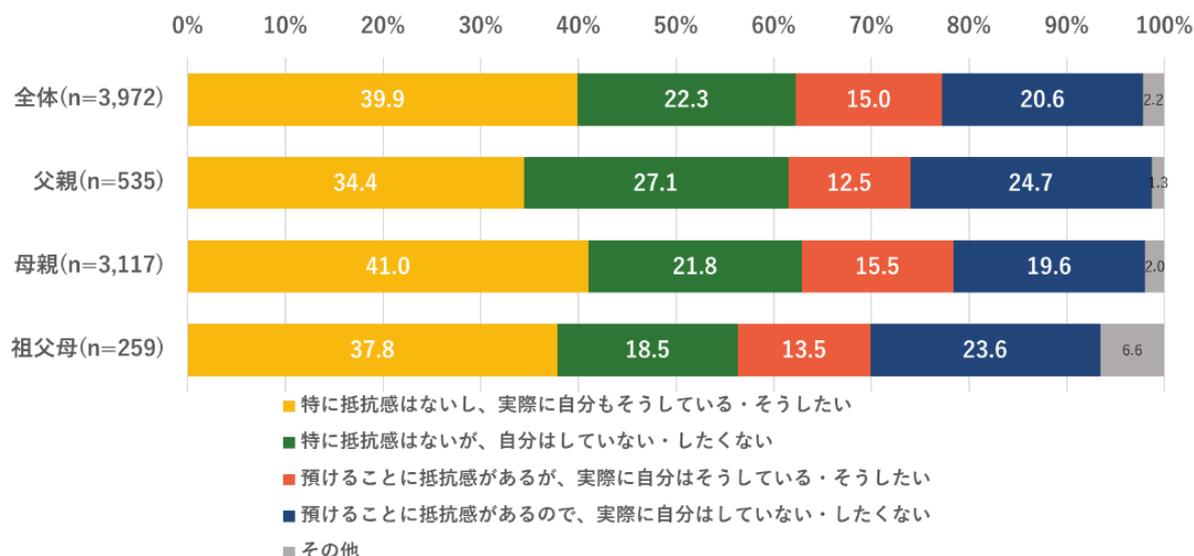
（単位：％）

	全体 (n=3,972)		0点～40点台 (n=594)		50点台～70点台 (n=2,257)		80点台～100点 (n=1,121)	
1	屋外での遊びの時間を増やす	53.9	屋外での遊びの時間を増やす	58.2	屋外での遊びの時間を増やす	56.7	屋外での遊びの時間を増やす	45.8
2	子どもの興味が広がるような体験をつくる	48.9	親子一緒に楽しむ時間を増やす	54.9	子どもの興味が広がるような体験をつくる	52.9	子どもの興味が広がるような体験をつくる	39.7
3	親子一緒に楽しむ時間を増やす	44.1	子どもの興味が広がるような体験をつくる	51.3	親子一緒に楽しむ時間を増やす	48.1	自然と触れ合える時間を増やす	33.1
4	自然と触れ合える時間を増やす	38.1	自然と触れ合える時間を増やす	42.4	自然と触れ合える時間を増やす	39.5	親子一緒に楽しむ時間を増やす	30.3
5	屋内での遊びの時間を増やす	26.4	屋内での遊びの時間を増やす	31.8	屋内での遊びの時間を増やす	26.1	屋内での遊びの時間を増やす	24.1

■ TOPIC③： 6 割以上の保護者が、「子どもを預けて自分の時間を過ごすことに抵抗を感じない」と回答。全体の 55%が、実際に預けたいと思っている。

「『子どもを預けて自分の時間を過ごすこと』についてのご意見をお聞かせください」との問いに対し、全体を見ると、「特に抵抗はなく、自分もそうしている」が一番多く、39.9%。属性別だと母親のポイントが一番高い結果となり、自分の時間を創出したい親のニーズが読み取れました。

「子どもを預けて自分の時間を過ごすこと」についてのご意見をお聞かせください。（単一回答）



■ 『エデュテイメント研究所』とは

エデュテイメント研究所は、株式会社イオンファンタジーが設置する「あそび」における「まなび」の効果を研究するための研究組織です。

より楽しく学習効果の高い「あそび×まなび」のエデュテイメントコンテンツを提供していくために、様々な要素により学習効果が異なる「あそび」について調査・研究し、エデュテイメントの可能性を広げてまいります。

今後も、『「あそび」の中にたくさんの「まなび」がある』という想いを共有する社外の専門家や研究機関と共創することで、「あそび」の学習効果を明らかにし、発信してまいります。

■ イオンファンタジーは「世界中に『あそび×まなび』を届けるエデュテイメント企業」を目指します

イオンファンタジーが考えるエデュテイメントとは、エンターテインメント（あそび）とエデュケーション（まなび）がひとつになった体験。世界中に楽しい『あそび×まなび』を届けるエデュテイメント企業を目指し、あそびとまなびの融合で、お子さまが夢中に楽しみながら、こころ・あたま・からだに成長する体験を提供してまいります。

あそび!? まなび!? イオンファンタジーのエデュテイメントサイト：

<https://www.fantasy.co.jp/edutainment/>



<調査概要>

タイトル：「子どもと家族」に関する調査

調査手法：WEB アンケート調査

実施主体：株式会社イオンファンタジー「エデュテイメント研究所」

調査時期：2020年12月

対象エリア：全国

調査対象：子どものいる、10～80代の保護者

サンプル数：3,972 サンプル

本リリースで公開した結果は、本調査の一部です。より詳しい結果や、その他の調査結果を知りたい方は、下記よりお問い合わせください。

以上

報道関係連絡先：株式会社イオンファンタジー 広報・IR室 山本、飯沼

TEL：043-212-6188 公式HP：<https://www.fantasy.co.jp/> Mail：koho_ir@aeonfantasy.jp