PRESS RELEASE
2026 年 11 月 11 日
積水ハウス株式会社

子ども・親・教育関係者 4,500 人対象の「暮らしにおける子どもの育ちに関する意識・実態調査 2026」を発表

生成 AI の利用で親子の会話は減る？ 親の懸念と子どもの実態に意外なギャップ
生成 AI を週に数日以上使う子どもの親子時間の満足度は約 7 割、非利用層より 1 割高い結果に
AI 時代こそ考えたい、子どもの「自ら考える力」と「感性」を大切にする日常の関わり
親子で今日から実践できる「3 つのアクション」の提案も！

積水ハウス株式会社（以下、積水ハウス）は、“「わが家」を世界一幸せな場所にする”というグローバルビジョンの下、これまで“家族の暮らしと幸せ”に向き合ってきました。そうした中で、子どもたちが自分らしく幸せに生きるためには、一人一人の感性や「好き」を大切にし、自ら考え、選択できる環境が重要だと考え、「キッズ・ファースト」の取り組みを推進しています。子どもを取り巻く環境が目まぐるしく変化する今、文部科学省の「次期学習指導要領等に向けた審議まとめ」では、子どもの「自らの人生を舵取りしていく力」に課題が見られると指摘し、一人一人の「好き」を育み「得意」を伸ばすことなどを今後の方向性として示しています。

積水ハウスではこのたび、子ども・親・教育関係者 4,500 人を対象に調査を行い、「暮らしにおける子どもの育ちに関する意識・実態調査 2026　ーAI と感性ー」レポートとしてまとめました。生成 AI の普及が急速に進む中、あらためて「子どもの幸せのために大切にしたい力とは何か」を考えます。

▶▶▶　積水ハウス「キッズ・ファースト」公式サイト URL　https://www.sekisuihouse.co.jp/kidsfirst/#survey

「暮らしにおける子どもの育ちに関する意識・実態調査 2026　ーAI と感性ー」主な調査結果

●生成 AI は未就学児でも 1 割以上が利用。子どもの利用実態は親の認識を上回り、期待と不安が共存。

生成 AI を週 1 日以上利用する割合は、未就学児 14.3%、小学 4～6 年 34.4%（親の認識 31.1%）、中学生 57.1%（親の認識 48.6%）高校生：65.6%（親の認識 49.9%）。小学 4 年以降では親の認識を上回った。一方、生成 AI の普及に子どもの 74.3%、親の 82.4%、教育関係者の 89.0%が不安を感じている。

● 生成 AI の利用による親子のコミュニケーション減少を懸念する声がある一方、利用頻度が高い子どもほど親子時間の満足度が高い傾向に。

生成 AI の利用により、親や教育関係者の約 6 割が「子どもが分からないことを家族に尋ねる機会が減る」と懸念。一方、子どもの生成 AI 利用頻度別での親子で過ごす時間の差は小さく、週に数日以上利用する子どもの親子時間の満足度は 72.4%と、非利用者の 61.1%を上回った。

●親子時間の満足度のカギは、日常の何げない関わりと、子どもの自律を尊重すること。

親子時間が十分と答えた子どもは、親と普段していることとして「親と一緒に食事をする」が平均より 8.0pt 高く、「自分でできることは自分に任せてくれる」が平均よりも 7.4pt 高い結果に。特別な特別な体験だけでなく「日常をどう一緒に過ごすか」がポイントに。

●これからの子どもにとって大切になる力は「自分で考え、判断する力」。感性をはぐくむ大切さも実感。

親に子育てで大切だと思うことを聞くと、「物事を自分で考え、判断する力」（65.1%）が最多。子どもの成長における「感性」の位置づけを聞くと「大切にしたい力」と捉える割合は、親 75.2%、教育関係者 78.8%。

「暮らしにおける子どもの育ちに関する意識・実態調査 2026－AI と感性－」調査結果の詳細

■トピック①AI 時代の子どもを取り巻く環境は？

未就学児でも１割以上が生成 AI を利用、広がる期待と不安

生成 AI は、仕事や学習だけでなく、日々の暮らしや家庭でも使われるようになってきました。子どもにとっても身近な存在になりつつある生成 AI は、家庭でどの程度利用されているのでしょうか。

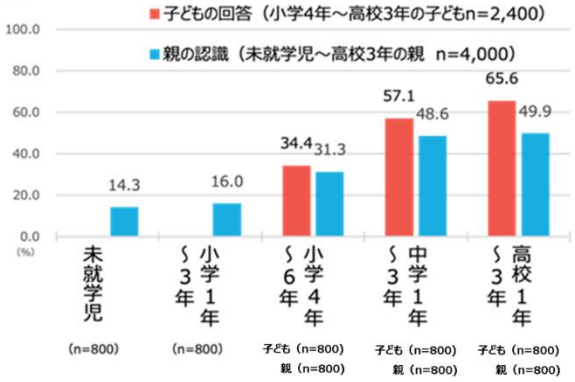
小学 4 年～高校 3 年の子どもに家庭での自身の生成 AI※利用を聞くと、1 人で生成 AI を週 1 日以上利用すると答えた子どもは、小学 4 年～6 年で 34.4%、中学生では 57.1%、高校生では 65.6%でした。親が認識する子どもの利用率と比較すると、子どもの利用率の方が高く、親が思っている以上に子どもの生成 AI 利用が多いことが分かりました。また未就学児でも、親の回答では 14.3%と 1 割以上の利用実態があります。生成 AI の利用が子どもの日常にも広がる一方、家庭での生成 AI 利用状況について、親子間で認識に差がある可能性がうかがえます［図 1］。

※生成 AI：文章、画像、音声などを自動的に作成したり、質問に答えたりする生成 AI。例：ChatGPT 、Gemini 、Microsoft Copilot など。

［図1］家庭での生成AI利用（週1日以上利用）

子ども：Q.あなた自身は家庭で生成AIを1人でどのくらい利用していますか？

親： Q.あなたのお子さんは家庭で生成AIをどのくらい利用していますか？



生成 AI が社会に広がることについて「期待」していることを聞くと、子どもは「知りたい情報や必要な情報を、短時間で得やすくなる」、親は「興味のあることを、より深く学んだり調べたりしやすくなる」、教育関係者は「自分だけでは思いつかなかった考え方や、ものの見方に触れられる」がそれぞれ 1 位でした［図 2］。子どもは情報を得ることに、親や教育関係者は学びや考え方が広がることに、より期待を寄せている様子がうかがえます。

［図2］生成AIに対する期待

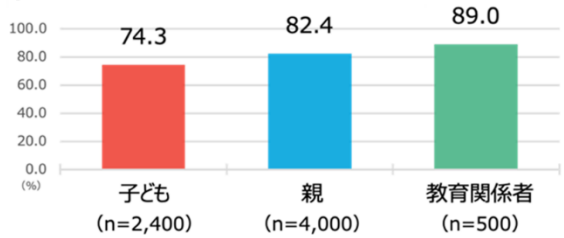
Q.生成AIが社会に広がることについて、期待していることは？（複数回答）

子ども			親			教育関係者		
1位	知りたい情報や必要な情報を、短時間で得やすくなること	41.6	1位	興味のあることを、より深く学んだり調べたりしやすくなること	37.4	1位	自分だけでは思いつかなかった考え方や、ものの見方に触れられること	42.2
2位	興味のあることを、より深く学んだり調べたりしやすくなること	34.8	2位	自分だけでは思いつかなかった考え方やものの見方に触れられること	35.0	2位	興味のあることを、より深く学んだり調べたりしやすくなること	39.0
3位	勉強をしたり、自分の答えを確認したりしやすくなること	33.2	3位	知りたい情報や必要な情報を、短時間で得やすくなること	34.6	3位	知りたい情報や必要な情報を、短時間で得やすくなること	38.2
	小学4年～高校3年の子ども（n=2,400）	（%）		未就学児～高校3年の親（n=4,000）	（%）		教育関係者（n=500）	（%）

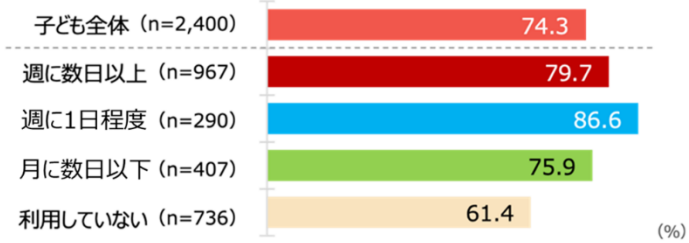
このように、生成 AI には情報収集や新しい発見への期待が寄せられる一方で、子どもの 74.3%、親の 82.4%、教育関係者の 89.0%が、生成 AI が社会に広がることに何らかの不安を感じていると答えました［図 3-1］。子どもの生成 AI 利用頻度別に不安を感じている割合を見ると、「利用していない」子どもは 61.4%なのに、「週に数日以上」利用する子どもでは 79.7%、「週に 1 日程度」利用する子どもでは 86.6%となりました。生成 AI を利用する頻度が高い子どもは、生成 AI に対して何らかのリスクや懸念を感じている割合が高い傾向がうかがえます［図 3-2］。

［図3-1］生成AIに対する不安

Q.生成AIが社会に広がることを不安・懸念に感じますか？



［図3-2］生成AI利用頻度別、子どもの生成AIに対する不安



不安に思う内容を聞くと、子どもは「間違った情報や、偏った情報を正しいと思ってしまうこと」（36.3%）、親（48.3%）や教育関係者（59.0%）は「自分で考える前に、AI に答えを求めるようになること」が最多となりました。子どもは情報の正確さを、親や教育関係者は自分で考える機会への影響を懸念しているようです［図 4］。

［図4］生成AIに対する不安・懸念点

Q.生成AIが社会に広がることについて、不安・懸念に感じることは？（複数回答）

	子ども		親		教育関係者	
1位	間違った情報や、偏った情報を正しいと思ってしまうこと	36.3	自分で考える前に、AIに答えを求めるようになること	48.3	自分で考える前に、AIに答えを求めるようになること	59.0
2位	自分で考える前に、AIに答えを求めるようになること	33.5	AIに頼りすぎて、AIがないと物事を進めにくくなること	45.0	AIに頼りすぎて、AIがないと物事を進めにくくなること	51.4
3位	AIに頼りすぎて、AIがないと物事を進めにくくなること	33.3	間違った情報や偏った情報を正しいと思ってしまうこと	40.1	自分がどう感じたかよりもAIの答えを優先し、自分の言葉や方法で表す機会が減ること	46.2
	小学4年～高校3年の子ども（n=2,400）	（%）	未就学児～高校3年の親（n=4,000）	（%）	教育関係者（n=500）	（%）

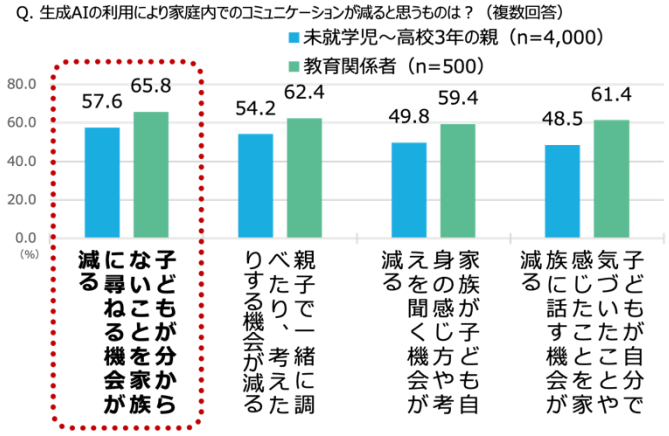
■トピック② 生成AI利用で親・教育関係者は親子コミュニケーションの減少を懸念するも、生成AI利用頻度別に見ると、子どもの親子時間の長さの差は小さく、週に数日以上利用する層では、親子時間への満足度が最も高い結果に

さらに、生成 AI が家庭で利用されるようになることで、親子のコミュニケーションが「減る」可能性について親と教育関係者に聞くと、「子どもが分からないことを家族に尋ねる機会が減る」（親 57.6%、教育関係者 65.8%）が最も高く、特に教育関係者が親子のコミュニケーションの減少を懸念しています［図 5］。

一方、子どもに親と過ごす時間の長さを聞き、生成 AI の利用頻度別に見ると、大きな差は見られませんでした［図 6①②］。つまり、今回の調査では、生成 AI の利用頻度が高い子どもほど親子時間が短いという傾向は見られず、また、週に数日以上利用する層では、親子時間への満足度が最も高い結果となりました。［図6③］。

［図5］生成AI利用によりコミュニケーションが減る可能性

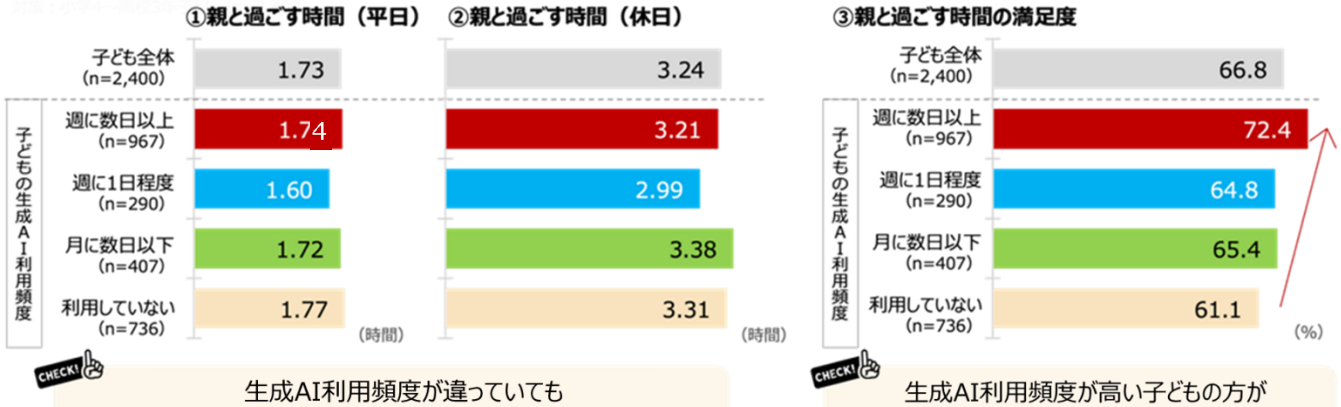
Q. 生成AIの利用により家庭内でのコミュニケーションが減ると思うものは？（複数回答）



生成 AI 利用に対する不安や懸念はありながらも、コミュニケーションの観点では、AI の利用頻度が親子時間の長さや満足度を下げているわけではない可能性がうかがえます。

［図6］子どもの生成AI利用と親子のコミュニケーション（生成AI利用頻度別）

子ども：Q.①②自宅で親と過ごす時間は？ ③親と過ごす時間に満足しているか？（スコアは「とても満足している」「まあ満足している」の合計値）



生成AI利用頻度が違っていても
子どもが親と過ごす時間は**あまり変わらない**

生成AI利用頻度が高い子どもの方が
親と過ごす時間の**満足度が高い傾向**

■トピック③ 親子で過ごす時間「日常の何げない関わり」や「自分に任せてくれている」という自律の尊重が子どもの親子時間満足度に影響

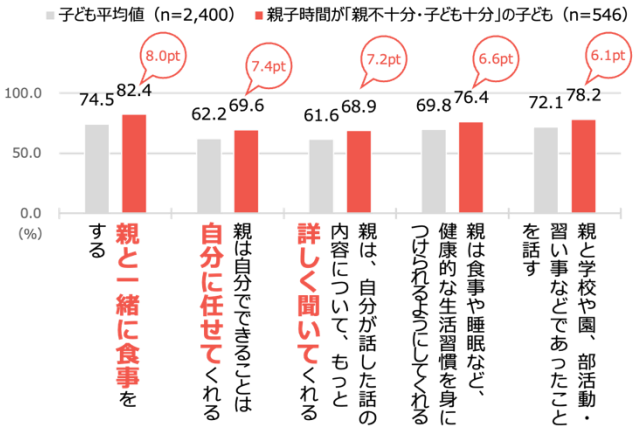
親子時間の満足度が高い子どもは、親子でどんな時間を過ごし、コミュニケーションをとっているのでしょうか？

満足している要因を考察するために、親子時間を親が「不十分」と回答しているが、自分は「十分」と答えた子どもと平均値とで、「親子で普段していること」や「親から大切にされていること」の子どもの実感値について比較しました。差分が大きい順に見ると、「親と一緒に食事をする」（8.0pt 差）、「親は自分でできることは、自分に任せてくれる」（7.4pt 差）、「親は、自分が話した話の内容について、もっと詳しく聞いてくれる」（7.2pt 差）など、親子時間を「十分」と答えた子どもでは、子ども全体の平均と比べ高くなっています［図 7］。

子どもは、自分の考えや感じ方を尊重してくれることや、特別なことをしなくても日常の何げない関わりによって親との時間を十分と感じることができるようです。

［図7］子どもが親に認めてもらえていると感じること

（親子時間の子どもの平均値と「親不十分・子ども十分」と答えた子どものスコアを比較）



■トピック④ 親・教育関係者がこれから大切にしたいのは子どもの「自分で考え、判断する力」約 8 割が、子どもの成長において「感性」を大切にしたいと回答

親と教育関係者にこれからの子どもにとって大切になる力を聞くと、ともに「物事を自分で考え、判断する力」（親 65.1%、教育関係者 76.4%）が 1 位で、子どもの自律を支える力を重視する声が多くありました［図 8］。

こうした自ら考え、判断する力にもつながるものとして、「感性」についての捉え方も聞きました。「自分の周りの世界の繊細な変化や他者の心の動きに気づき、それを自分なりに受け止め考えたり表現したりする力」を「感性」と定義し、子どもの成長における「感性」の位置づけを聞くと、親の 75.2%、教育関係者の 78.8%が「感性」を「大切にしたい力」と答えています［図 9］。

文部科学省が 2026 年 10 月に公表した「次期学習指導要領等に向けた審議まとめ※」でも、「自らの人生を舵取りする力」を身に付けることを目指し、一人ひとりの「好き」を育み、「得意」を伸ばすことなどが、次期学習指導要領改訂の方向性として示されています。生成 AI の普及など、子どもを取り巻く環境が大きく変化する中、自ら考え、判断する力に加え、子ども自身の気づきや感じ方（感性）を大切にすることにも、多くの親・教育関係者が重要性を感じていることがうかがえます。また、

［図8］これからの子どもにとって大切になる力

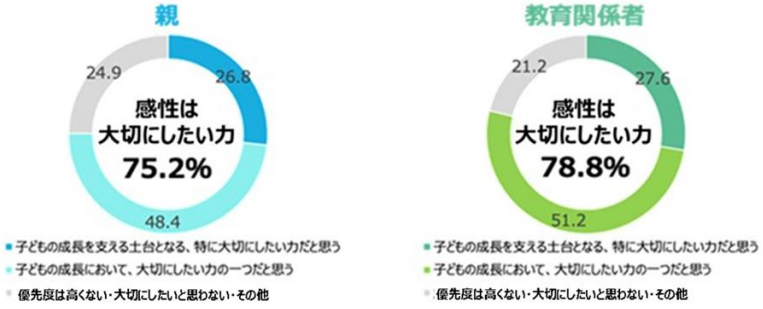
Q.これからの子どもにとって大切になると思う力は？（複数回答）

親			教育関係者		
1位	物事を自分で考え、判断する力	65.1	1位	物事を自分で考え、判断する力	76.4
2位	さまざまな情報の中から正しいものや必要なものを見極める力	53.1	2位	さまざまな情報の中から正しいものや必要なものを見極める力	61.2
3位	自分の気持ちを整え、困難から立ち直る力	52.3	3位	自分の考えを伝え、他者と協力する力	59.4
	未就学児～高校3年の親（n=4,000）（%）		同率3位	変化に対応し、試行錯誤しながら課題を解決する力	59.4
				教育関係者（n=500）（%）	

CHECK! 親も教育関係者も大切なな力 第1位は同じ「自分で考え判断する力」

［図9］「感性」の重要性

Q.子どもが成長するうえで、「自分の周りの世界の繊細な変化や他者の心の動きに気づき、それを自分なりに受け止め考えたり表現したりする力」＝「感性」の位置づけは？ 対象：未就学児～高校3年の親（n=4,000） 教育関係者（n=500）



トピック③では、子どもの考えや感じ方を尊重する親の関わりと、親子で過ごす時間を十分と感じることとの関連も見られました。

こうした結果から、子どもが自分らしく考え、選択していく力を育む上で、日々の暮らしの中で一人ひとりの気づきや「好き」を受け止め、尊重する関わりの大切さが示唆されます。

※出典：文部科学省「次期学習指導要領等に向けた審議まとめ」（2026 年 10 月 5 日公表）
https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo3/004/gaiyou/1292164_00001.htm?utm_source=chatgpt.com

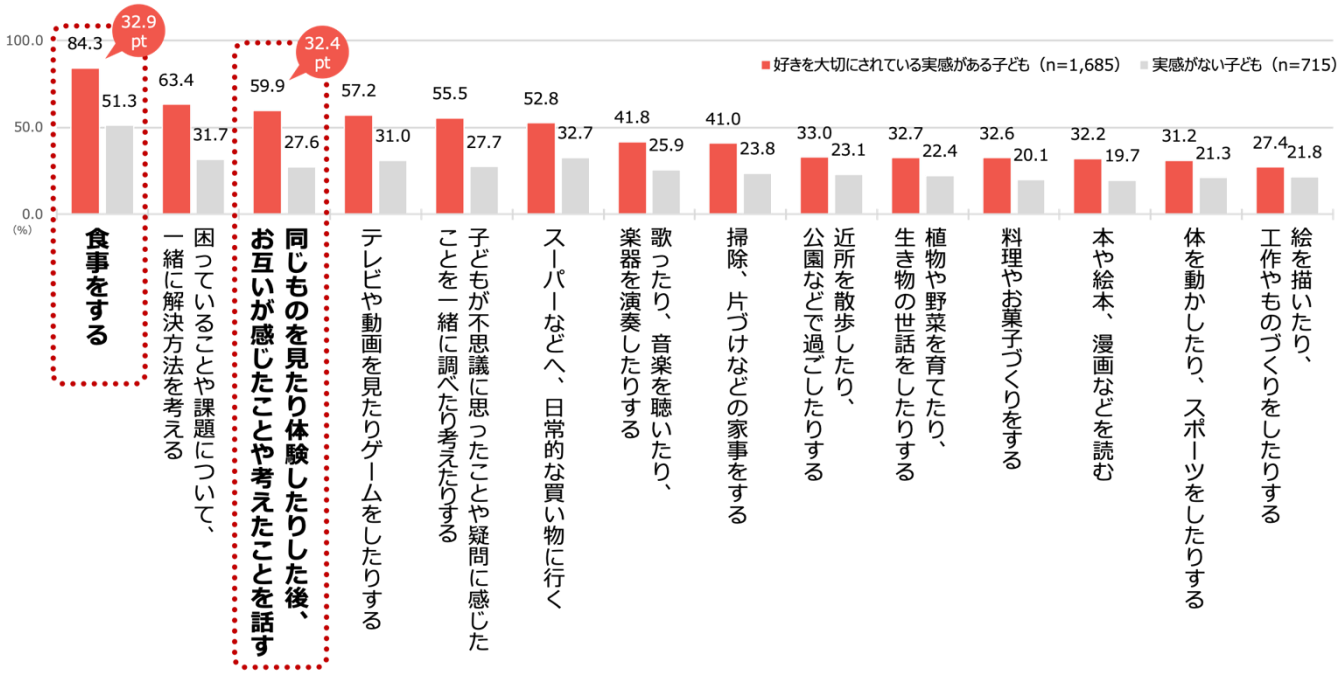
■トピック⑤ 「好き」や感性を育むための暮らしや親子の関わりのヒントは？
子どもの「好き」を大切にするカギは特別な体験だけでなく「日常をどう一緒に過ごすか」に

では、子どもが自分の気づきや「好き」を大切にされていると感じる家庭では、親子は普段どのように過ごしているのでしょうか？子どもに「親が大切にしてくれていること」を聞き、「自分の好きなことや得意なことを応援してくれる」という実感がある子どもと、実感がない子どもで比較しました。

子どもに「親と一緒にすること」を聞くと、親から「好き」を大切にされているという実感がある子どもは、実感がない子どもに比べ、親と「一緒に食事をする」割合が 32.9pt、「同じものを見たり体験したりした後、お互いが感じたことや考えたことを話す」割合が 32.4pt 高くなっています［図 10］。こうした結果から、子どもの「好き」を大切にするヒントは、特別な体験だけでなく、日々の暮らしの中で同じ時間や体験を共有し、子どもの感じ方や考えに関心を寄せることにもありそうです。

［図10］親と一緒にすること（親から好きを大切にされている実感がある子ども・実感がない子ども比較）

Q. 普段、親と次のようなことをどのくらい一緒に行いますか？（スコアは「非常によくする」「よくする」の合計値）



■暮らしにおける子どもの育ちに関する意識・実態調査 2026　－AI と感性－

●実施時期：2026 年 9 月 15 日（火）～9 月 24 日（木）
●調査方法：インターネット調査　●調査委託先：マクロミル
●調査対象：●●小学 4 年～高校 3 年の子どもと親 2,400 組
●全国の小学 3 年以下の子どもの親 1,600 人
●教育関係者 500 人　計 4,500 人

※小学 4 年～高校 3 年の親については、親向けの設問への回答だけでなく、ご自身のお子様向けの設問についても、子どもの回答として 2,400 人分を回答しており、同一家庭の親子双方の回答を取得しています。
※本調査の小学校 4 年生～高校 3 年生の子どもの回答は、親が設問内容を子どもに説明したうえで、子どもの回答を親が代行して入力しています。

■有識者インタビュー

子ども一人一人が自分の気づきや「好き」を大切にし、自ら考え、選択できる環境をつくることは、これからの社会において重要なテーマです。家庭だけでなく、社会全体で何ができるでしょうか。京都大学大学院教育学研究科の高橋雄介准教授にヒントをいただきました。

子どもの発見をきっかけに、親子の関心が広がる

親として「子どもに十分に関われているだろうか？」と悩むことはあると思います。親子関係は一方向のものではありません。子どもの発見や提案が、親の関心や行動を引き出すこともあります。例えば、子どもが虫に興味を持って話しかけたことから、親も調べたり、一緒に探したりする。そんなふうに、子どもの関心をきっかけに、親子のやり取りが広がっていくことも大切にしたいと思います。

子どもが答えに至るまでのプロセスに目を向ける

生成 AI の利用にはさまざまな期待や不安がありますが、生成 AI を使う過程においては、子ども自身が考え、選び、表現する機会を適切に持てているかを重視すべきです。例えば、子どもがまず自分の案を考え、生成 AI に別の案を出してもらい、両者を比べながら、何を採用し、どこを変えるかを自分で決める使い方が考えられます。出来上がった答えや作品だけでなく、そこに至るまでに子どもが何を考え、何を相談し、何を自分で決めたのかにも目を向けたいと思います。子どもが自分で考える力を大切にしながら、親子で使い方を考えていくことが大切です。

子どもの関心を「試し、深め、時には方向転換ができる」環境づくりを社会全体で

子ども一人一人の好きや感性を育てる上で、既に好きなことがある子にも、まだ見つかっていない子にも、試し、深め、ときには関心を変えられるような機会を保障していくことが大切だと思います。こうした選択を可能にするためには、家庭の外からの支援も必要です。学校や園には、子どもが自分なりに表現できる機会を支えるとともに、一人一人と関わる時間や体制を整える役割、地域には、身近な自然や文化、多様な人に触れられる場を増やす役割があります。

企業には、親子で過ごす時間を確保しやすい勤務時間や、休暇を取りやすい職場環境を整える役割があります。住まいについても、家族と一緒に過ごす、一人で落ち着く、思いついたことを試すといった過ごし方を、子どもの希望に応じて調整できることが大切です。

子ども一人一人の声に丁寧に耳を傾けることと、その思いを実現できる機会を用意すること。その両方が大切です。一人一人の違いを尊重し、家庭の事情による機会の差を小さくしながら、子どもが「やってみたい」と思ったことを選び、試し、深めていけるように、家庭・学校・地域・企業がそれぞれの立場から支えていくことが必要です。

■有識者プロフィール



京都大学大学院教育学研究科 高橋雄介准教授（Yusuke Takahashi）

2008 年、東京大学大学院総合文化研究科博士課程修了。博士（学術）。
京都大学高等教育研究開発推進センター特定助教、京都大学白眉センター特定准教授などを経て、2020 年より現職。
専門は教育心理学・発達心理学・行動遺伝学。

■親子で今日からできる！子どもの「感性」を育むための 3 つのアクション

高橋准教授のヒントをもとに、積水ハウスから今日から家庭でできる 3 つのアクションをご提案します。

アクション① 「昨日と違う」を探す	アクション② 生成AIと自分の答えを比べる	アクション③ 子どもが決める場面をつくる
帰り道やいつもの景色について「昨日とどこが違う？」と問いかけてみましょう。答えは絵や指差しなど、その子が表現しやすい方法で構いません。大人も感じたことを伝えてみるのが大切です。	まず自分の考えを出し、AIの案と比べてみましょう。「どこが違う？」「本当にそうかな？」と親子で考え、何を取り入れるかを子どもが決めることが大切です。	献立の一部や工作の進め方などを、子どもに任せてみましょう。 必要な手助けをしながら、うまくいかなければ一緒に考えることが大切です。

■積水ハウスの「キッズ・ファースト」について

基本的な考え方

積水ハウスグループは、住宅は重要な社会資本であると考えています。社会資本であるからこそ、長期にわたり住み継がれていく良質な住宅を残すことが私たちの使命であり、そこに住まう人々の幸せを実現することも、私たちが担う役割だと認識しています。一方で、日本の子どもたちの精神的幸福度は先進国の中でも特に低いといわれています。未来を生きる子どもたちにとっての影響が大きいこの課題を軸に、当社グループが果たすべきアプローチとして、「感性を重視したキッズ・ファースト」を位置づけました。

子どもたちが感性豊かに幸せに育てば、近い将来、発想豊かな大人になり、日本の社会にイノベーションを起こしてくれるだろうという考えの下、事業を通じた「子どもたちへの感性アップ支援」、活動を通じた「子どもたちへの住育」、社会貢献を通じた「積水ハウス マッチングプログラム（従業員と会社の共同寄付制度）」など、子どもたちの幸せづくりの一助となる施策に取り組んでいます。今回の調査もこの取り組みの一環として行いました。

子どもを取り巻く環境　調査背景

OECD が 2025 年に実施した学習到達度調査「PISA2025」における日本のスコアは、学習の習熟度が高い生徒の割合が約 72.9%と高い一方、学習への関与度が高い生徒の割合は 15.8%にとどまりました※1。また、文部科学省中央教育審議会「次期学習指導要領等に向けた審議まとめ」では、「自身の思いや願い・意志を実現し、自身の人生を主体的に舵取りしていく力に課題が見られる」と指摘され、「一人一人の『好き』を育み、『得意』を伸ばすこと」が、これからの教育の方向性の一つとされています※2。

一方、生成 AI をはじめとするテクノロジーの台頭が子どもを取り巻く環境に与える影響も無視できません。ユニセフ「AI と子どもに関するガイダンス」（2025 年）では、「AI への『任せすぎ』で、自分で考え、成長する機会が減る」との懸念を示しています※3。こうした動向は、子ども一人一人の「好き」や主体性・創造性を育む教育の重要性の高まりをうかがわせます。

※1　文部科学省「OECD 生徒の学習到達度調査「PISA2025」のポイント」より
※2　文部科学省「次期学習指導要領等に向けた審議まとめ（1／4）」（2026 年 10 月 5 日）
※3　UNICEF-Innocenti-Guidance-on-AI-and-Children-3-2025.pdf

子どもたちへの感性アップ支援

当社では、長年の住生活研究開発のノウハウを下に、「積水ハウスのキッズでざいん コドモイドコロ」として、子どもの生きる力を育む「居どころ」づくりと、安全・安心と自主性を考えた「子どものためのスマートユニバーサルデザイン」を提案しています。この提案では、子どもたちが自ら育とうとする「子育ち」に着目しています。「子育ち」の視点で、重要になってくるのが「感性」「身体」「知性」「社会性」の 4 つの力で、これらの力は子ども時代に著しく発達をとげ、生涯を通じて重要な「生きる力」になります。その 1 つである「感性」は、「五感（体感力）」やその感覚に伴う感情「好奇心」「情緒力」「表現力」などです。重要発達期が乳児期から幼児期前期にあり、ごく幼い時期から体験を通して身に付く力です。もちろん、重要発達期以外の各段階でも発達します。

当社の考える「子どもたちへの感性アップ支援」は、子ども視点のものづくり・まちづくり、すなわち、子どもたちの「感性」「身体」「知性」「社会性」をよりよく伸ばすための大切な住まい・まちを提供するため、感性の発達を促す提案を強化し、キッズでざいんを拡充することと考えています。

詳しくはこちらをご覧ください。
https://www.sekisuihouse.co.jp/company/sustainable/social/activity8/