

【生成AIに関する親子への認識調査】

子どものスマホ・タブレット利用は1日平均95分！ 日々のアイデアだしに「AI利用」も半数超 親の7割が「自由に考え、妄想する時間」の不足を実感 木村鋳造所『妄想かいじゅうずかん』未公開CM公開&ポスタージャックも実施

株式会社木村鋳造所（本社：静岡県駿東郡清水町、代表取締役社長 木村 寿利）は、2027年に迎える創業100周年記念プロジェクト『ぜつめつしそうな 妄想かいじゅうずかん』の一環として、子どものAI利用や創造・妄想に関する親子調査を実施しました。

調査結果の発表にあわせて、未公開CM2本を8月26日(水)より公開。8月28日(金)からは、伊豆箱根鉄道駿豆線車両1編成を使用してポスタージャックを実施します。

調査結果

■ 主な調査結果

- ・アイデアを考える際にAIを使う子どもは52.8%、うち11.7%が「最初からAIを使う」と回答
- ・AIが子どもの創造力に与える影響について、親の47.5%が「どちらもいえない」と回答し、最多に
- ・親の71.7%が、子どもの「自由に考え、つくる時間」を「十分に取れていない」または「わからない」と回答
- ・子どものスマートフォン・タブレット利用時間は、1日平均95分

■ 調査概要

調査方法：インターネットアンケート

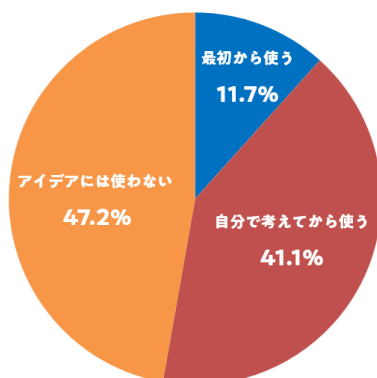
調査対象：親（20～59歳男女）とその子ども（10～15歳男女）

※本アンケートは、現在の子どものAI利用や創造・妄想に関する一般的な傾向をとらえることを目的に実施したものです。サンプリング等、厳密な研究手法に基づく調査ではありません。

■ アイデアを考える際にAIを使う子どもは52.8%。11.7%は「最初からAIを使う」と回答。

子どもに、アイデアを考える際のAI利用について尋ねたところ、「最初から使う」が11.7%、「自分で考えてから使う」が41.1%となり、合わせて52.8%の子どもがアイデアを考える過程でAIを利用していることがわかりました。一方、「アイデアには使わない」と回答した子どもは47.2%でした。AIが子どもたちの身近な選択肢となる中、自分自身で考える時間とAIを活用するタイミングの関係がうかがえる結果となりました。

【お子さまへの質問】アイデアを考えるときにAIをどのタイミングで使いますか？

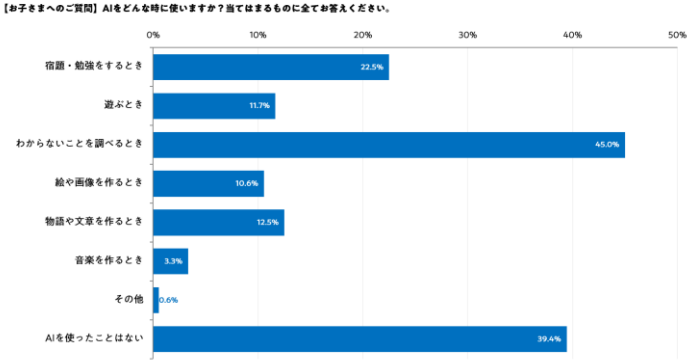


本件に関する報道関係者様からのお問い合わせ先

木村鋳造所PR事務局（株式会社ブラチナム内）
担当：アーガイル・井上

TEL：03-5572-7351 FAX：03-5572-6075 E-mail：kimurafoundryPR@vectorinc.co.jp

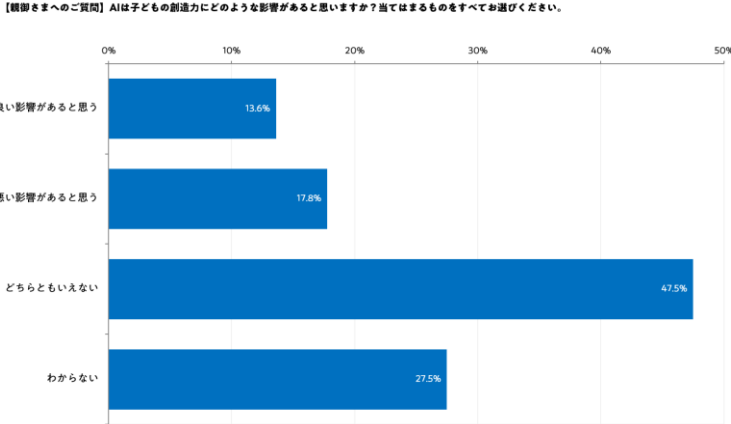
また、AIを利用する場面については、「わからないことを調べるとき」が45.0%で最も高く、「宿題・勉強をするとき」が22.5%、「物語や文章を作るとき」が12.5%、「遊ぶとき」が11.7%、「絵や画像を作るとき」が10.6%と続きました。「AIを使ったことはない」と回答した子どもは39.4%でした。



■ AIが子どもの創造力に与える影響は、「どちらともいえない」が47.5%で最多

AIが子どもの創造力に与える影響について親に尋ねたところ、「良い影響があると思う」は13.6%、「悪い影響があると思う」は17.8%、「どちらともいえない」は47.5%、「わからない」は27.5%となりました。「悪い影響があると思う」と「どちらともいえない」を合わせると65.3%となり、AIが子どもの創造力に与える影響について、評価を決めきれない親や懸念を持つ親が一定数いることがわかりました。

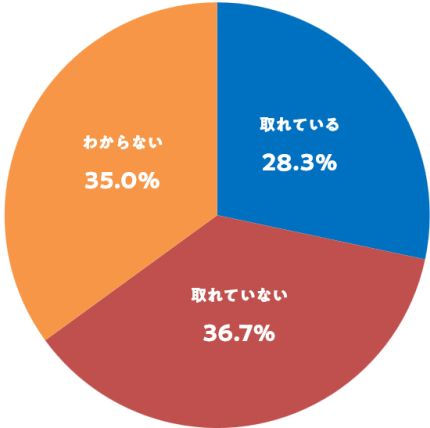
※複数回答形式。



■ 親の71.7%が、子どもの「自由に考え、つくる時間」を「十分に取れてない」または「わからない」と回答。

子どもが絵を描いたり、物事を考えたり、自由に何かをつくったりする時間を十分に取れていると思うか親に尋ねたところ、「取れている」は28.3%、「取れてない」は36.7%、「わからない」は35.0%となりました。「取れていない」と「分からない」を合わせると71.7%となり、多くの親が、子どもの自由な創作時間を十分に確保できているか判断できない実態がうかがえます。

【親御さまへのご質問】お子さまは、絵を描いたり、物語を考えたり、自由に何かを作る時間を十分に取れていると思いますか？



■子どものスマートフォン・タブレット利用は1日平均95分

親に、子どものスマートフォン・タブレットの1日当たりの利用時間を尋ねたところ、全回答の平均は95分でした。また、利用時間を0分と回答した人および無効回答を除いた利用者平均は110分でした。デジタル機器が子どもたちの日常にある中で、画面から情報を受け取る時間だけではなく、立ち止まり、自分の頭の中にあるものを自由に思い描く時間をどのようにつくるかが問われています。

■大学教授コメント



聖心女子大学 名誉教授 / 絵本学会会長 / 美育文化協会理事 水島 尚喜 先生

1957年生まれ。東京学芸大学大学院修了後、山形大学助教授、聖心女子大学教授等を経て、2026年より現職。美術科教育学会代表理事、全国大学造形美術教育教員養成協議会会長、公益社団法人日本美術教育連合理事などを歴任。著書は『造形教育実践全集』など多数。

親世代は、生活の中で想像することの場面やものづくりの機会が少なくなっていることを認識し、子どもたちのAI使用について漠然とした不安を抱えているようです。一方、子どもたちは、スマホなどのデジタル機器を操作する時間が長い反面、忙しい日常の中で空想の世界に遊ぶ楽しさを直感しているように見えます。

AI社会では、効率的で便利な日常生活が実現しつつありますが、記号操作的な活動に生活の主軸が移行し、実体的なモノとの関わりから離れていることが指摘できます。例えば仮想通貨はリアル経済を動かす存在になっていますし、アバター的世界観は、ますます拡大する傾向にあります。ところが、答えがすぐに出るAI社会の中で、一見すると面倒臭い手順を楽しんだり、現実世界へ仮想空間でのドキドキワクワクを持ち込んだようなゲーム（「ポケモンGO」的世界）が大ブームになったりするのはなぜでしょうか？

現代の子どもたちの中にも、カブトムシなどの昆虫を採取する際の高揚感、本能として残っています。現実世界の中の興味深い対象や不思議な存在を自ら発見し、楽しむ術を子どもたちは知っているのでしょう。本来、人間は自分で感じたり、目の前にないものを想像することが、好物なのです。現実と仮想を架橋することによって生まれる「妄想」の中に、人類の創造力の根源が埋め込まれていると考えますが。。。

静岡大学 教育学部 教授 芳賀 正之 先生

専門は美術教育、ホビー研究。多角的なアプローチから芸術教育の根源とその意義の解明に取り組む。近年ではSTEAM教育やプラモデルの教材開発など、幅広くものづくりの可能性を追求している。著書（共著）は『美術鑑賞宣言』（日本文教出版）、『しずおかホビーは凄い！』（財団法人静岡県文化財団）など

近年AIは、文書や画像・映像を作る生成AIから、現実世界でロボットを動かすフィジカルAIに進化し、さらなる広がりを見せています。AIは画面だけでなく、カメラやセンサーを付けて、実社会の作業も手伝うようになりました。AIはどこまで進化し、人間、とりわけ子どもたちにどのような影響を与えるのでしょうか。

木村鋳造所の創業100周年記念事業として2026年7月から始まった子ども向けの参加型プロジェクト『ぜつめつしそうな 妄想かいじゅうずかん』。生成AIが広がり、子どもたちの日常に溶け込むなかで、怪獣やいきものを描くことで、考える力、想像する力、発想する力を伸ばすことを大切にしています。子どもたちが自由に『妄想すること』（時間）を応援し、子どもたちが本来持っている能力や可能性を広げるための試みです。

明確なデータがあるわけではなく、大まかな見解にすぎませんが、試行錯誤のプロセスが省かれ、すぐに答えが出るため、深く考える力が弱まるのではないかと、また、AIの回答を鵜呑みにする危うさや、自ら想像する時間や能力まで失われるのではないかと、という懸念の声もあります。ただ、子どもにとってAIは、分からないことを気軽に聞ける身近な存在であり、捉え次第で、さらなる探究心を促し、創造性を刺激するツールにもなり得るでしょう。未来を生きる子どもたちに求められるのは、創造的思考と、AIを使いこなすリテラシーなのかもしれません。

子どもたちの自由な発想で描かれた『妄想かいじゅう』。このあと妄想かいじゅうずかんとして、子どもたちの創造ワールドが展開されることと、木村鋳造所の3D技術などで立体化されることを楽しみにしています。



新公開CM 概要

調査結果の発表にあわせ、子どもの創造性を感じられる『妄想かいじゅうずかん』の新公開CM2本を2026年8月26日(水)より公開します。

- 放映開始日：2026年8月26日(水)～

WEB

- 妄想かいじゅうずかん「ぶどうちゃん」篇 15秒： <https://youtu.be/NQW5kfl0hOg>
- 妄想かいじゅうずかん「教室」篇 15秒： <https://youtu.be/0EL7Lb7DoNY?si=ttv8do8fIgviYUBp>

「ぶどうちゃん」篇



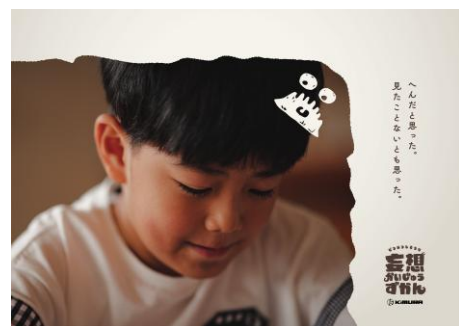
「教室」篇



伊豆箱根鉄道 ポスタージャック 概要

2026年8月28日（金）から9月13日（日）まで、伊豆箱根鉄道駿豆線車両1編成を使用し『妄想かいじゅうずかん』のポスタージャックを実施します。生成AIによって短時間で答えにたどり着ける時代だからこそ、すぐに答えを求めず、立ち止まって考えること。間違いや偶然から、自分だけのイメージを広げること。日常の移動空間を通じて、子どもだけではなく、大人にも「妄想する時間」の意味を問いかけるグラフィックとなっています。

- 掲出期間：2026年8月28日(金)～9月13日(日)
- 掲出場所：伊豆箱根鉄道駿豆線車両1編成
- 掲出内容：『妄想かいじゅうずかん』プロジェクトポスター
- ※掲出車両等について駅係員へのお問い合わせはご遠慮ください。



木村鑄造所はく【鑄造業界シェアトップクラス】確かな技術で世界を支えるKIMURA！>

KIMURAの技術がないと世界が成り立たない！確かな「技術力」と圧倒的な「改善力」、そして、若手社員の目覚ましい活躍で日々、技術革新をしています。当社で採用しているフルモールド鑄造法は、発泡スチロールを使った鑄造技術で、高温で溶かした鉄を流し込み、発泡スチロールを気化させ製品を形成します。この方法は、I T技術と連携しており、大幅な省力化や、短期間における複雑な形の製品の製造、さらには業界で大きな課題であった大量生産への対応も可能としました。業界でいち早く3Dプリンタを導入し、納期はさらに1/10へ短縮。第一人者として最先端の技術開発を行いながら、未来をリードし続けています！