

■時間意識調査

「子どもの時間感覚」35年の推移

- ・無駄だと思っけていてもやっぱり大好き
子どもたちの生活に欠かせない「ゲームの時間」
- ・時間の金銭価値は一層デフレ化！
35年間で3分の1以下に

少子化や、ゆとり教育の見直し、生活のIT化など社会状況の変化に伴い、子どもたちを取り巻く環境も大きく変化しています。目まぐるしい時代の流れの中で、子どもたちの時間の使い方、意識や感覚はどうなっているのでしょうか。

そこで、シチズンホールディングス(本社：東京都西東京市、社長：戸倉敏夫)では、6月10日の時の記念日を前に「子どもの時間感覚」と題して、小学校高学年(4年生～6年生)の子どもたちを対象にした調査を行いました。

調査の分析に当たっては、一部の設問を1981年(35年前)と2001年(15年前)に実施した同様の調査と比較することで、時間感覚の変化を捉えてみました。

《調査概要》

- ◆調査期間 2016年3月4日～3月6日
- ◆調査方法 インターネットによるアンケート調査
- ◆調査対象 全国の小学4年、5年、6年の男女 400人

	4年生	5年生	6年生	合計
男子	66名	67名	68名	201名
女子	66名	66名	67名	199名
合計	132名	133名	135名	400名

※2001年調査：有効サンプル数290人
(男子154人/女子136人)

※1981年調査：有効サンプル数317人
(男子160人/女子157人)

※文中・表内の百分率(パーセント)の数値は小数点第2位を四捨五入しています。

そのため、合計が100%にならない場合があります。

この件に関するお問い合わせは下記までお願いします。
シチズンホールディングス(株) 経営企画部 広報課 青木、大館
TEL042-466-1232(直通)

《調査の項目》

Q1. 一日(平日)にどの位時間を使っていますか？また希望する時間は？

◇「外で遊んでいる時間」は 35 年間で半減、
テレビ離れも進む—————(3P～)

Q2. あなたにとって「大切な時間」と「無駄な時間」は？

◇大切な時間は①「睡眠」、②「食事」、③「家族と一緒にいる」
「ゲーム」の時間は大切であり(5 位)、無駄(2 位)でもある—————(5P)

Q3. 1 日のうちで「好きな時間」、「嫌いな時間」は？

◇好きな時間は「帰宅後の自由時間」、
嫌いな時間はいつの世も「学校に行くまでの朝時間」—————(6P)

Q4. あなたは友だちとの約束時間を守りますか？

◇約束時間は“時間キッカリ型”の傾向がより鮮明に—————(7P)

Q5. もし 1 時間自由に使える時間があつたなら、その 1 時間を何に使いますか？

◇やっぱりしたい「ゲーム」—————(7P)

Q6. あなたは 1 時間をいくらで買いますか？

◇時間の金銭価値は一層デフレ化！
15 年間で 3 分の 1 以下に—————(8P)

《調査結果のポイント》

■「ゲーム時間」と子ども

今回の調査で、「ゲーム時間」が子どもの生活に浸透し、一層欠かせないものになっていることが浮き彫りになりました。

「ゲーム時間」を<大切な時間>と考える子は4人にひとりで、その割合は15年前（2001年調査）と比べ13ポイント増えています。また、「もし1時間自由に使える時間があったら何に使うか」という質問で最も多かったのが「ゲームをする」で、3人にひとりが回答しました。一方で3割強（37.3%）が<無駄な時間>とも。ゲームする機会が多いからこそ“無駄”と感じることも多いということでしょうか。このことから“無駄かもしれないけどやっぱりゲームは楽しい”という思いが伝わってきます。ただし、ゲームを<無駄な時間>と考える子の割合は15年前から8.7ポイント減って（45.5%→37.3%）います。“無駄”意識の減少は、ゲームの生活への浸透が一層進んだことの表れと言えるかもしれません。

「外で遊んでいる時間」は35年間で半減、
テレビ離れも進む

Q1.下記について、一日(平日)にどの位時間を使っていますか？また希望する時間は？

	%(※1)	実際の時間			希望する時間		
		2016年	2001年	1981年	2016年	2001年	1981年
睡眠時間	100	8時間21分	8時間29分	8時間48分	8時間48分	9時間14分	9時間23分
朝食時間	98.2	18分	26分	21分	21分	25分	25分
お母さんと話をする時間	97.7	58分	1時間16分	53分	1時間14分	1時間33分	48分
お父さんと話をする時間	72.2	30分	36分	28分	39分	58分	48分
家で勉強している時間	97.7	58分	56分	1時間5分	1時間15分	58分	1時間5分
外で遊んでいる時間	69.5	1時間12分	1時間47分	2時間11分	1時間35分	2時間35分	3時間7分
テレビを見ている時間	95.5	1時間43分	2時間19分	2時間9分	1時間44分	2時間37分	2時間37分
音楽を聴く時間	33.7	29分	46分	23分	37分	58分	41分
読書の時間	63.5	29分	44分	34分	47分	56分	55分
ゲームの時間	75.5	57分	—	—	1時間19分	—	—
メールやSNSの時間	18.7	19分	—	—	25分	—	—
ゲームやメールを楽しむ時間	—	—	1時間14分	—	—	1時間44分	—

(行為者の平均時間)

(※2)

※1:行為の実施率

※2:2001年は質問項目を「ゲームやメールを楽しむ時間」で調査

子どもたちが平日の一日に、さまざまな生活活動に使う「実際の時間」と「希望の時間」の平均は上記のようになりました。

<実際の時間>で目立つのは「睡眠時間」と「外で遊んでいる時間」が、35年前から減り続けていることです。特に「外で遊んでいる時間」は35年前と比べて約半分(2時間11分→1時間12分)になっています。“外で遊ばない子供”が増えてきているというのはこうしたデータからも確かなようです。

また1981年から2001年にかけて増加した「テレビを見ている時間」も、2001年と比べて36分減少(2時間19分→1時間43分)しました。生活の多様化による“若者のテレビ離れ”が叫ばれる昨今ですが、小学生のライフスタイルにも影響が及んでいるということでしょうか。

親子の会話に目を向けてみると1981年、2001年と同様に、「お母さんと話す時間」が「お父さんと話す時間」の約2倍でした。時代が変わっても、母親中心のコミュニケーションに変わりはないようです。

<希望の時間>を見ますと、各項目とも<実際の時間>より増やしたいという結果でした。特に増やしたい時間が多いのは、「睡眠時間」→あと27分、「外で遊んでいる時間」→あと23分、「ゲームの時間」→あと22分、「読書の時間」→あと18分、「家で勉強する時間」→あと17分、「お母さんと話す時間」→あと16分でした。

◇大切な時間は①「睡眠」、②「食事」、③「家族と一緒にいる」
「ゲーム」の時間は大切であり(5位)、無駄(2位)でもある

■Q2.あなたにとって「大切な時間」と「無駄な時間」は？

「大切な時間」トップ5					
2016年		2001年		1981年	
①睡眠	51.8	①睡眠	60.7	①睡眠	66.6
②食事	48.8	②食事	41.4	②家で勉強・読書する	43.2
③家族と一緒にいる	41.0	③家族と一緒にいる	41.4	③食事	41.6
④学校の友だちとの付き合い	39.5	④学校の友だちとの付き合い	32.8	④スポーツ	38.8
⑤ゲーム	25.0	⑤家で勉強・読書する	25.2	⑤家族と一緒にいる	31.9
(%)					
「無駄な時間」トップ5					
2016年		2001年		1981年	
①EメールやSNS	47.0	①ゲーム	45.5	①音楽を聴く	58.0
②ゲーム	37.3	②電話(携帯含む)	44.5	②テレビを見る	53.3
③電話(携帯含む)	34.8	③EメールやSNS	32.4	③学習塾で勉強する	38.8
④通学	33.5	④通学	26.6	④通学	33.4
⑤お風呂	19.3	⑤テレビを見る	24.1	⑤学校以外の友だちとの付き合い	23.3
(%)					

子どもたちの一日(平日)の生活のなかで大切な時間、無駄な時間とはどんな時間なのか、時間に対する“意識”を尋ねてみました。

＜大切な時間＞は「睡眠」(51.8%)、「食事」(48.8%)、「家族と一緒にいる」(41.0%)がトップ3と、いずれも子どもの成長に大切な時間が上位に入りました。こうした行為を大切な時間だと考える意識は、調査開始以来35年経った今も変わらないようです。ただし、「睡眠」を大切と考える割合は35年間で約15ポイント(66.6→51.8%)減少しています。その他では、「家で勉強・読書する」時間(8位)が減少傾向(43.2%→25.2%→16.0%)となりました。

＜無駄な時間＞は、「EメールやSNS」(47.0%)、「ゲーム」(37.3%)、「電話(携帯含む)」(34.8%)となりました。1981年のトップ3項目(「音楽を聴く」「テレビを見る」「学習塾で勉強する」と)比べるとガラリと変わっており、35年間で生活様式が大きく様変わりしました。「EメールやSNS」についてはあまり使わせないよう、親が管理しているのかもしれませんが。

また「ゲーム」については、大切と考える子どもが、この15年で約13ポイントアップ(11.7%→25.0%)。一方で無駄な時間として挙げる割合も2位(37.3%)ということから、「無駄だと思っ
ていてもなかなかやめられない」「制限されているからこそゲームをしたい」という子どもたちの心理を想像することができます。

◇好きな時間は「帰宅後の自由時間」、
嫌いな時間はいつの世も「学校に行くまでの朝時間」

■Q3. 1日(学校がある日)のうちで「好きな時間」、「嫌いな時間」は？

好きな時間					
2016年		2001年		1981年	
①午後7時	16.0	①午後3時	25.6	①午後2:01～4:00	25.5
②午後8時	12.5	②午後7時	19.4	②午後6:01～8:00	23.4
③午後4時	11.5	③午後4時	14.2	③午後4:01～6:00	14.9
(%)					
嫌いな時間					
2016年		2001年		1981年	
①午前7時	38.3	①午前7時	29.0	①午前6:01～8:00	36.9
②午前6時	28.8	②午前6時	14.4	②午前8:01～10:00	23.4
③午前8時	7.3	③午後5時	10.7	③午前6:00以前	12.3
(%)					

子どもたちの好きな時間、嫌いな時間とその理由を訊いてみました。

1981年と2001年の調査では、「好きな時間」のトップが午後3時頃の「学校が終わる間」であったのに対して、今回の調査ではそれよりも遅い時間＝午後7時～8時が上位にきました。

午後7時や午後8時を選んだ子どもたちの理由としては、「家族で晩ご飯の時間」(回答：午後7時)、「自由時間がはじまるから」(回答：午後7時)「テレビやゲームができるから」(回答：午後8時)、などが挙げられました。子どもたちが好きな時間は、学校や塾がひと段落して自由な時間を過ごせる「帰宅後の自由時間」と言えそうです。

“嫌いな時間”帯は35年間で一貫して、午前6時～8時までの「起きてから学校が始まるまでの朝時間」です。朝の時間が嫌いなのは、いつの時代も変わらぬようです。また少数回答としては、午前0時や午前2時を挙げて「幽霊が出そう」という小学生らしいものもありました。

◇約束時間は“時間キツカリ型”の傾向がより鮮明に

■Q4. あなたは友だちとの約束時間を守りますか？

友だちとの約束時間			
	2016年	2001年	1981年
いつも5分以上前に着くようにしている	22.3	25.9	43.5
いつも2～3分前には着くようにしている	35.5	42.8	41.3
約束の時間キツカリに着くようにしている	29.8	20.3	5.4
いつも少し遅れてしまう	12.5	10.7	9.8
無回答	—	0.3	—
			(%)

今も昔も約9割は友だちとの約束時間を守っていますが、その中身には変化が見られます。約束時間ちょうどに着く“時間キツカリ型”の子どもたちが大幅に増え(5.4%→20.3%→29.8%)、全体の3分の1になりました。その分「5分以上前」(43.5%→25.9%→22.3%)、「2～3分前」(41.3→42.8→35.5)の“時間余裕型”が減少しました。

2001年の調査で強まった“時間キツカリ型”の傾向が、より顕著になりました。

◇もし1時間自由に使える時間があつたら… やっぱりしたい「ゲームの時間」

■Q5. もし1日のうちで1時間自由に使える時間があつたら、その1時間を何に使いますか？

結果は、約3分の1にあたる135人の子どもが「ゲームをする」と回答しました。「ゲームの時間」はQ2(5p)では<大切な時間>で5位、<無駄な時間>で2位と相反する認識が共存していることが分かりました。その上で、自由に使える時間を何に使うのか聞くと、やはり子どもたちはゲームをしたいのが本音のようです。子どもたちの生活に、それほどゲームが浸透していることがよく分かります。

次点では、「友だちと遊ぶ」(92人)、「読書」(33人)が上位の回答でした。Q1.(3p)では、「読書の時間」が1日平均29分と過去の調査と比べて低水準な結果でしたが、「自由な時間が与えられたら、もっと本を読みたい」と考える子どもも少なくないようです。

少数回答としては、「ロボットを作る」、「タブレットでネットサーフィン」、「おばあちゃんと買い物に行く」といった意見もあり、自由な時間が与えられた際の、子どもたちの時間の使い方の多様さも浮かび上がりました。

【トップ3】	
①ゲームをする	135人
②友だちと遊ぶ	92人
③読書をする	33人

◇時間の金銭価値は一層デフレ化！ 15年間で3分の1以下に

■Q6. あなたは1時間をいくらで買いますか？

最後にもし時間をお金で買えるとしたら、1時間をいくらで買うかを訊いてみました。

平均金額は409円。1981年の調査開始以来、この35年間でデフレ化が進んでいます。特にこの15年間で、1時間の金銭価値が3分の1以下になったことが分かりました。

最も多かったのは「100円」(28.5%)で、以下「0円」(23.3%)、「500円」(18%)でした。500円以下の回答者が9割に迫る結果でした。

	(%)		
	2016年	2001年	1981年
¥0	23.3	15.5	11.4
¥10	9.5	11.7	13.2
¥100	28.5	21.4	19.6
¥300	9.8	11.0	12
¥500	18.0	13.8	16.7
¥1,000	7.8	10.0	9.8
¥3,000	1.5	5.2	5.7
¥5,000	0.8	4.5	3.8
¥10,000	1.0	6.9	7.9
平均金額	¥409	¥1,294	¥1,386

近年のデフレ社会を反映してか、より現実的に時間の価値を考える子どもが増えたのかもしれない。