

# リアリティーや達成感を重視し 「仕事は楽しい」という原体験を

## キッズニア (Kidzania)

年間延べ160万人が来場する職業・社会体験施設「キッズニア」。社会や職業をリアルに再現した体験プログラムを通し、子どもの仕事に対するイメージがポジティブなものへと変化する。どのような工夫により、子どもから前向きな気持ちを引き出しているのだろうか。

### 体験を楽しみながら 社会や仕事について学ぶ

「キッズニア」は、世界13か国16か所（2014年12月現在）に展開する職業・社会体験施設で、日本では06年に「キッズニア東京」、09年に「キッズニア甲子園」がオープンした。スポンサー企業が出展するパビリオンで、3〜15歳の子どもが職業を体験でき、現在、2施設合計で年間延べ160万人が来場する。体験できる職業・役割は、消防士や新聞記者、銀行員、研究者、販売員、理容師など、90種以上に上る。仕事の報酬として支払われる専用通貨「キッズ」は、施設内で買い物をしたり、携帯電話を借りたり、習い事

をしたりするのに使え、また、銀行口座を開設して預金できる。キッズニアは、社会や経済の仕組みが凝縮された小さな「街」なのだ。

キッズニアのコンセプトは、「エデュケーション（学び）」と「エンターテインメント（楽しさ）」を組み合わせた「エデュテインメント」という造語に表される。経営企画本部マーケティング部の関口陽介部長はこう説明する。「仕事をしてお金を稼ぎ、モノやサービスを購入するという、大人には当たり前の行動は、子どもにとってはとてもわくわくする体験となります。学習ではなく、楽しい体験を通し、社会や経済の仕組みを理解し、社会への期待感を育てたいと考えています」

なら生地を伸ばしてトッピングをしたり、それぞれのプログラムは目的や成果が見えやすく、達成感が得られるように構成されている。「仕事は、人とかかわりや社会に対して意味があるからこそ成立することを感じ取ってもらいたいと考えています」（関口部長）

### キャリア教育の視点で開発した 学校向けプログラムも

キッズニアが学校向けに開発した「キャリア教育実践プログラム」を、「総合的な学習の時間」などに充てて活用する小学校もある。専用のワークシートを使い、事前学習では、働くことについて考え、職業を調べ、キッズニアでの行動計画を作成する。事後学習では、

#### ●「キッズニア」概要

KCJ GROUP 株式会社がキッズニア東京・キッズニア甲子園を企画・運営する。2施設とも、約60のパビリオンで90種以上の職業・社会体験が出来る。対象年齢は3〜15歳。大人はパビリオンへの立ち入りや体験は出来ない。下記のウェブサイトでは、パビリオンや体験できる職業・役割の紹介のほか、学校での活用事例も見ることが出来る。

<http://www.kidzania.jp>



経営企画本部  
マーケティング部 部長  
**関口陽介**  
せきぐち・ようすけ

# 社会を生きる力を育む——地域、家庭とつくるキャリア教育

図 キzzaニア体験前と後の出現ワードの違い

	体験前	体験後
1	大人	楽しい
2	アルバイト	考える
3	スーツ	おもしろい
4	残業	成功
5	下克上	笑顔
6	転職	学ぶ
7	つらい	興味
8	かせぐ	大切
9	きる	コミュニケーション
10	お父さん	せきにん
11	てつ夜	絆
12	倒産	うれしい
13	クールビズ	みんな
14	疲れる	大きい
15	歩く	責任
16	てんきん	感謝
17	酒	敬語
18	めんどくさい	やりがい
19	赤字	命
20	電車	アイデア

キzzaニアでの体験前には、保護者や社会から影響を受けたと推測される名詞が中心だが、体験後は自分自身の感覚で捉えた動詞が多い  
 出典/KCJ GROUP株式会社「キzzaニア白書 2014」

施設では1人の大人として扱われ、保護者が一緒に体験したり、パビリオンの中にいたりする。子供は来ない。子供もは自分の意

各地の商工会議所の会員などが見学に訪れ、これほど多くの子どもが集まり、生き生きと取り組める理由を聞かれることも多いというが、それに対して関口部長は「プログラ

## 社会と同じように プログラムには異年齢で取り組む

「子どもにとって身近な職業を調べたり、振り返りをしたりすることで、職業体験を1日だけの遊びにせず、深く残る体験となるように提案しています」（関口部長）

振り返りの発表や話し合いをし、働くことについて改めて考え、将来へのイメージを膨らませていく。プログラムを通して、子どもの仕事に対する印象は好転するという。体験の前後で出現するワードを分析すると、体験前には「残業」「つらい」などネガティブな言葉が多いが、体験後は「楽しい」「おもしろい」「笑顔」など、ポジティブな言葉が目立つ(図)。

「社会では、年齢や経験、能力が異なる人が集まって仕事を進めます。異年齢の交わりによって、年長者が年少者を支援する場面が自然と生まれます」

「安心して安全に体験できるのは当然のこととして、リアルであるほど子どもは真剣に取り組みます。スポンサー企業の理念、社内規定から、制服、言葉遣い、立ち居ふるまいまで忠実に反映しています」（関口部長）

更に、「楽しさを感じられる」「達成感を得られる」「自分なりのアレンジが出来る」「大人扱いをする（人格を大切に）」なども、子どもの気持ちを引き付ける要素として重視している。3〜15歳の子どもが同じチームで体験するのも、社会をリアルに再現するための工夫だと、関口部長は説明する。

「ム開発力が大きい」と話す。プログラム開発において最も重視しているのは、「安心・安全」と「リアリティー」だ。

「安んじて安全に体験できるのは当然のこととして、リアルであるほど子どもは真剣に取り組みます。スポンサー企業の理念、社内規定から、制服、言葉遣い、立ち居ふるまいまで忠実に反映しています」（関口部長）

## 特集取材を終えて

保護者が小学校にキャリア教育を求める傾向が強くなっている(P.4)——本特集を考えるきっかけとなった調査結果です。変化の激しい社会を背景に、将来子どもが納得のいく進路を選ぶようにという思いがあるのでしょう。一方で、先生からは「自分さえよければよいという子どもや保護者が増えている」と伺うことがあります。我が子を守ろうとする気持ちがそのような子どもを増やしているのだとしたら、それは残念なことです。キャリア教育で育みたいのは、「自分のために」から「人のために」という姿勢かもしれません。その思いは、地域や社会のために行動できる力につながっていきます。キャリア教育は効果がすぐに表れるものではなく、息の長い取り組みです。それでも「本気になっている子どもたちを見ていると、大変だとは思えない」と笑顔で話された先生方が印象的でした。

VIEW21 小学版編集長 杉田美穂

思で自由に行動する中で、責任感や自立心、主体性が芽生えていく。子どもが保護者の抱いていたイメージとはかけ離れた職業体験を選び、驚くこともよくあるという。

「本来、キャリア教育は地域全体で進めるのが理想と考えていますが、地域の事情によって、多様な職業に触れる体験を用意するのは限界があるでしょう。また、さまざまな教育活動があり、多忙を極める先生方が各種の体験プログラムを考えるのも現実的ではありません。そうした点で、キzzaニアがリアルな社会や仕事に触れる入り口になればと考えています」（関口部長）