



キッザニア白書

2025



刊行にあたって



私たちは、2006年のキッズニア東京開業以来、多くの子ども達に職業・社会体験の場を提供してきました。この間、年齢も価値観も多様な子ども達が、本気で体験に取り組み、自分だけの「好き」や「得意」に出会い、笑顔になる瞬間を見つめてきました。そして開業20周年を間近に控えた今、キッズニアでの体験は、何を子ども達にもたらしているのか、さらには、子ども達

自身は何を大切に思っているのか、という問いが浮かび上がってきました。

そこで、6冊目となる今回のキッズニア白書では、キッズニアでの職業・社会体験を行う上で象徴的な「ユニフォーム」を視点とした研究と、子ども達が大切だと感じる「価値観」の研究、この2つの探索に取り組みました。

研究1は、ミシガン大学 経営学部のグレゴリー・ローレンス教授とともに、ユニフォームの着用が子ども達の自己効力感に与える影響について、来場前後のアンケートをもとに分析を行いました。この調査では、韓国やメキシコなど、海外のキッズニアに来場した子ども達の協力を得てデータを収集しており、多角的な視点から得られた結果をご紹介します。

研究2は、パートナー企業である株式会社コーセイ研究所 先端技術研究室とともに、全国の中学生 約800名を対象に、価値観調査を実施しました。この調査によって、子ども達の多様な価値観のあり方とともに、自尊感情と価値観の関係性を示すことに挑戦しています。

社会の変化が加速していく時代の中で、子ども達が、自分の「好き」や「得意」に自信を持ち、未来に向かって歩んでいけるように——キッズニアはこれからも、パートナー企業・団体とともに、社会とつながるリアルな体験を提供し、さらなる高みを目指します。

KCJ GROUP 株式会社
代表取締役社長 圓谷 道成

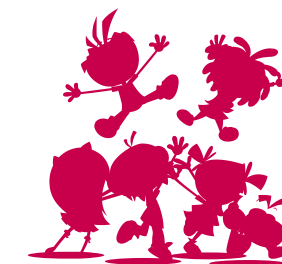
CONTENTS

刊行にあたって	1
キッズニアについて	3
キッズニアの取り組みについて	5
パビリオン一覧	7

研究 1	Uniform Magic!(ユニフォーム・マジック)	
	—ユニフォームの着用が自己効力感に及ぼす影響とは?—	11
	監修者 紹介	12
	考察	17
	コラム① ユニフォームが後押しする“ポジティブさ”とは	18
研究 2	中学生の「価値観」と「自尊感情」にみる、	
	こころのかたち	19
	監修者 紹介	19

特別対談	「夢は『好き』から始まる ～体験が育む自己効力感と未来～」	23
	村雨 辰剛 [庭師・俳優] × 宮本 美佐 [KCJ GROUP 株式会社 代表取締役副社長]	

キッズニア STORY	
キッズニア経験が拓く未来 学生スーパーバイザーインタビュー	27
コラム② 大阪・関西万博で聞いた!みんなが想う「ミライ」	29
キッズニア白書の歩み	30



キッズニアは、3～15歳のこども達を対象とした職業・社会体験施設です。
現在、17か国26か所[※]で展開しており、各国の多様な文化を礎として、世界中のこども達と共に成長しています。

日本には、キッズニア東京・甲子園・福岡があり、さまざまな仕事やサービスを体験できます。実社会の約2/3サイズの街並みに、企業や団体がスポンサーとなったパビリオンが建ち並び、ユニフォームや機材および食材などをご提供いただくことで、本格的な体験を演出しています。また、キッズニアでは専用通貨「キッゾ」が流通しており、仕事をすることでお給料としてキッゾがもらえ、キッゾを使って買い物やサービスへの支払いのほか、銀行預金をすることもできます。

パビリオンでは、スーパーバイザーと呼ばれるスタッフがこども達を迎えます。スーパーバイザーは仕事の手順だけではなく、その仕事の意義や本質を伝え、仕事をいっしょにやり遂げる、“職場のちょっと先輩”という立場からキッズニアでの体験をサポートしています。

また、キッズニアの体験は施設内にとどまらず、施設外でも多様なプログラムを提供しています。多くの仕事や社会について楽しみながら知識を深められるサービス「キッズニア オンラインカレッジ」、キッズニアを飛び出して各地域ならではの職業や企業・団体、行政機関などさまざまな業種の仕事を体験できる「Out of KidZania」、さらに“社会課題”をテーマに生きる力を育む中高生向けのワークショップ「コスモポリタンキャンパス」など、多彩な形態で実施しています。

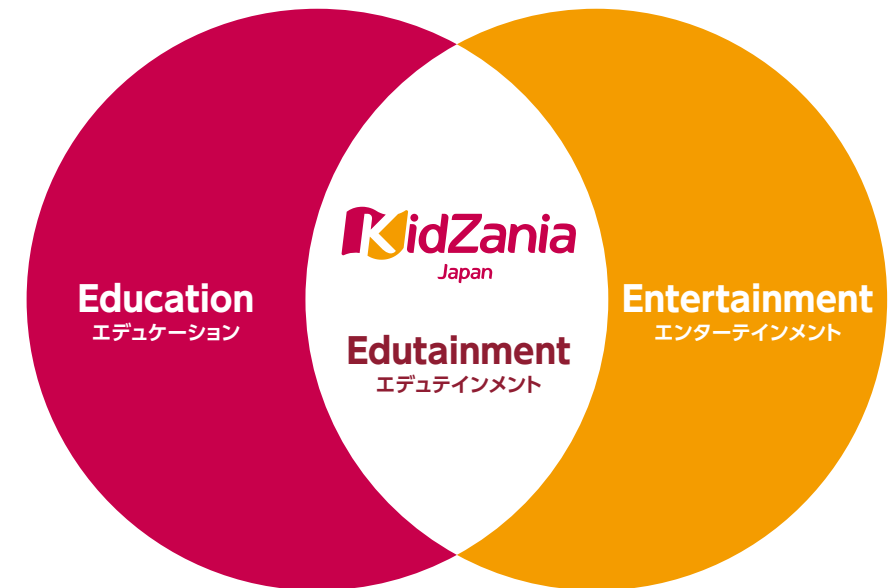
キッズニアでは、これらの職業・社会体験を通じて、こども達がまず“夢中で楽しむ”こと、そこから“それぞれの学びや気づきを得る”ことを大切にしています。学び（エデュケーション）と楽しさ（エンターテインメント）の両方を兼ね備えた、『エデュテインメント』な場所であることを、常に目指しています。

※2025年11月現在



「キッズニア」のコンセプト

キッズニアは、リアルな職業・社会体験を通して、こども達の生きる力を育みます。



こども達の生きる力を育む「キッズニア10Values」

10Valuesとは、キッズニアが未来を拓くこども達に“持ってもらいたい”と考える「生きる力」の構成要素です。キッズニアが提供する、さまざまなアクティビティでの職業・社会体験を通して、自分で考え、行動する力を身につけ、その体験の積み重ねが「生きる力」を育むと考え、日々取り組んでいます。

[10Values]

- Agency — 主体性
- Grit — やり抜く力
- Creativity — 創造力
- Curiosity — 好奇心
- Responsibility — 責任感
- Self-Efficacy — 自己効力感
- Self-Affirmation — 自己肯定感
- Communication — コミュニケーション力
- Collaboration — 協働力
- Critical Thinking — 論理的思考力

キッザニア日本の取り組み

キッザニア ジャパンは、キッザニア内での職業・社会体験にとどまらず、施設外でも子ども達の生きる力を育むためのさまざまな活動を行っています。

キッザニア オンラインカレッジ

3～15歳を対象にした無料のオンラインサービスで、動画・インタラクティブコンテンツ・オンラインワークショップを通じて、仕事や社会を楽しく学べます。2022年のリリース以降、モバイルアプリは40万ダウンロードを達成し、2024年度のキッズデザイン賞を受賞しています。今後はタブレットやパソコンでの利用が可能なWEBブラウザ版にサービスを拡大し、家庭向けに加え学校向けにもコンテンツを提供していきます。



Out of KidZania (アウトオブキッザニア)

“子ども達にもっとリアルな体験を提供したい”という想いから生まれた取り組みです。「地域活性化型」「インターンシップ型」「業界応援型」の3つのカテゴリーに分類され、実際の仕事現場や会場で本職の方と仕事体験をすることにより、次世代を担う人材の育成や、地域・業界の発展に寄与することを目的としたイベントです。多くの自治体や企業・団体の皆さまと連携し、これまでに延べ75,000名以上の子ども達に価値ある体験の場を提供しています。



コスモポリタンキャンパス

激変の時代を生き抜く力を身につけることを目的とした、中・高校生向けの「対話×探究型ワークショップ」です。2018年度に開講し、2024年には経済産業省主催のキャリア教育アワードで優秀賞を受賞しました。同年にはキッザニア福岡で、中・高校生対象のプログラムを提供していた「ナイトキャンパス」と統合し、活動の場を全国に広げています。社会課題を「自分ごと」として捉え解決策を考えるこのワークショップでは、過去には、iPS研究所や半導体工場でのフィールドワークなどを実施。最先端の技術を肌で感じる実践的な学びを通じて、子ども達が未来を自らの手で切り拓く力を育みます。



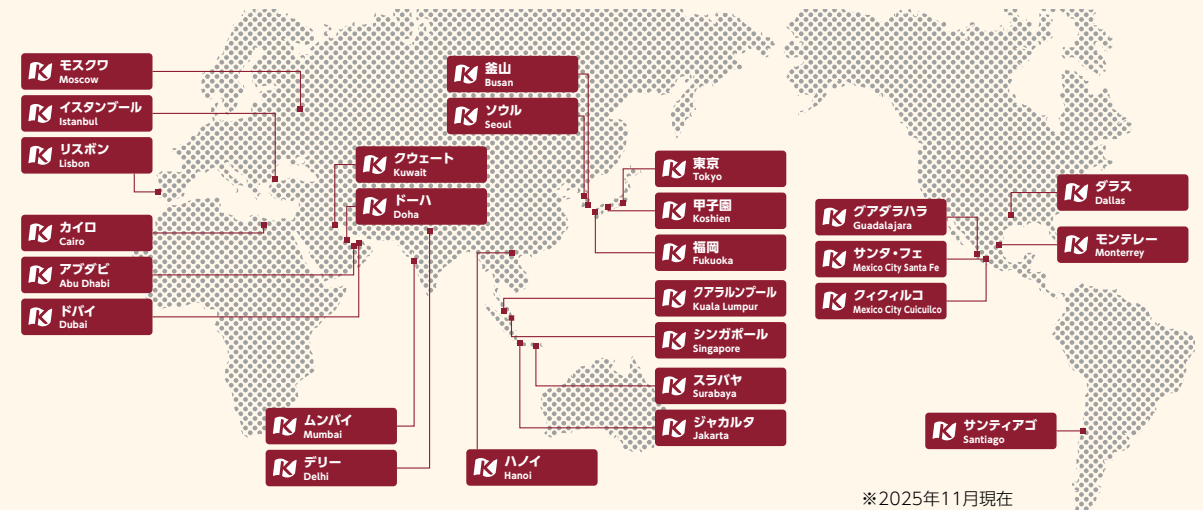
こども議会

“子どもが主役の街”であるキッザニアをより良い街にするために活動しており、各施設ごとに約20名のこども議会議員で構成されています。主な活動としては、イベントやセレモニーへの登壇、新しいアクティビティの検証、お土産ショップで販売する商品の開発などがあります。また、他国のキッザニアのこども議会との国際交流なども行っています。



キッザニアグローバルの取り組み

キッザニアは世界17か国、26か所に展開しており、キッザニア ジャパンとの交流も積極的に行われています。



こども議会 国際交流イベント

キッザニア東京・釜山による国際交流イベント「KidZania Dance Party」を、2025年7月29日にオンラインで実施しました。キッザニア東京とキッザニア釜山のこども議会議員が、それぞれのキッザニアのウェルカムダンスを踊ることで、文化交流を楽しみました。英語や韓国語での自己紹介や交流も積極的に行われ、参加者からは「また会いたい」「共通点が多い」「2種類のダンスが踊れて楽しかった」といった声が聞かれ、国際交流の楽しさを実感する機会となりました。今後もオンライン交流イベントやクリスマスカードの交換を予定しています。



オンラインイベントで交流したキッザニア釜山のこども議会

こどもミライ祭り

キッザニア ジャパンは、大阪・関西万博のコンセプトの1つである「共創」をテーマに、その大切さを世界に発信する活動を推進してきました。この取り組みの一環として、2025年8月7日(木)に子ども達の活動成果の発表や、未来に向けたアクション宣言数でギネス世界記録™^[1]に挑戦するなど、“子どもが主役”の共創活動を世界に向けて発信する「キッザニア ジャパン presents『こどもミライ祭り』-みんなで創る ワクワク未来-」を、大阪・関西万博「EXPO アリーナ『Matsuri』」にて実施しました。本イベントのためにメキシコと韓国から来日したこども議会議員たちが、日本の子ども達とともに、キッザニアのウェルカムダンスを披露しました。



[1] 約束・誓いを写した最大のオンラインフォトアルバム/Largest online photo album of oaths/pledges



キッズニア東京



キッズニア甲子園



キッズニア福岡

キッズニアは、パートナー企業・団体による協力のもと、プロフェッショナルなスキルや知識、本格的な道具・ユニフォームを用いて、多種多様な職業・社会体験を提供しています。これらの体験を通じて、未来を切り拓く子ども達の育成に、パートナー企業・団体の皆様と共に貢献していきます。

東 キッズニア東京

甲 キッズニア甲子園

福 キッズニア福岡



甲 医薬研究所



福 医薬研究所



福 宇宙訓練センター



東・甲 運転免許試験場



東 エネルギー会社



東 絵の具屋



東 鉛筆工場



福 オープンシアター



東 お菓子工場



東・甲・福 おしごと相談センター



東 おもちゃ工場



東・甲 カーデザインスタジオ



東・甲・福 カーライフサポートセンター



東・甲・福 科学研究所



東・甲 ガソリンスタンド



東 家電専門店



福 観光バス



福 漢方研究所



甲 キッチンリフォームセンター



東・甲 銀行



福 銀行



福 空間デザインスタジオ



福 空港警備センター



東・福 くつ工場



東 ケアサポートセンター



甲 ケアサポートセンター



東 警察署



甲・福 警察署



東・甲 警備センター



東・甲 ゲーム会社



東・甲 劇場



東 建設機械開発センター



東 裁判所



東・甲・福 サラダショップ



東 CMスタジオ



東・甲・福 歯科医院



福 シミュレーションテクノロジーセンター



東 出版社



東・甲 証券会社



東・甲 商店街



東・甲・福 消防署



福 食品開発センター



福 ショッピングモール



甲 水道施設



甲 すし屋



福 すし屋

※2025年11月現在
※パビリオンは五十音順で掲載しております。



東 スポーツクラブ



東・甲・福 石けん工場



福 船舶トレーニングセンター



福 専門学校



東・甲・福 ピザショップ



福 ビジネスイノベーションセンター



甲・福 筆記具屋



東 ビューティスタジオ



東 総合商社



甲 送配電会社



福 ソーセージ工場



東・甲 ソーセージ工場



東 病院



甲 病院



福 病院



甲 不動産会社



東・甲 ソフトクリームショップ



東・甲・福 宅配会社



福 だし屋



東 地下鉄



東 プリント工場



甲 ペインティングウォール



東・甲 ベーカリー



東 ホースセンター



甲 チョコレート工場



東・甲・福 通信会社



東 デパート



甲 デパート



甲 ホースパーク



甲 ポストレコーディングスタジオ



東 ぼんず工房



福 マジックスタジオ



甲 テレビ局



福 テレビ局



甲 電車



甲 動画制作スタジオ



福 マスク工場



東・甲・福 街時計



東・甲・福 ミルクハウス



東・福 メガネショップ



甲 特装車設計会社



福 配電テクニカルセンター



甲 パスタスタンド



東・甲 パソコン工場



甲 メガネショップ



甲 モデルハウス



福 有機EL研究開発センター



甲 ラジオ局



甲 パッケージング・ラボ



東 パティスリーショップ



東 ハンバーガーショップ



東・甲・福 飛行機



甲・福 リユースショップ



甲 冷蔵サポートセンター



東・甲 冷凍食品開発センター



東・甲 レンタカー



研究1

Uniform Magic! (ユニフォーム・マジック)

—ユニフォームの着用が自己効力感に及ぼす影響とは?—

調査フィールド 日本、韓国、メキシコ

調査対象 2024年度にキッズニア東京・甲子園・福岡、キッズニア ソウル、キッズニア サンタフェに団体で来場した小・中学生1,443名 (日本 792名、韓国 325名、メキシコ 326名)

調査方法 質問紙およびWebアンケート調査

調査・分析・監修 ミシガン大学 フリント校 経営学部 グレゴリー・ローレンス 教授
KCJ GROUP 株式会社 アカデミーラボ



監修者 紹介



Gregory Laurence

(グレゴリー・ローレンス/ミシガン大学 フリント校 経営学部 教授)
Professor of Management, School of Management,
The University of Michigan-Flint

イン、またさまざまなツールの細部へのこだわり非常に感銘を受けました。その中でも、特に私が注目をしたのがキッズニアで子ども達が着ているユニフォームです。そのユニフォームは出展企業等のロゴが配されていて、かなり本格的なもののように思われました。

私が子どもの頃、友人たちはさまざまなスポーツやハロウィーンの仮装について、細部にまでこだわったリアルさに「誇り」を持っていました。こういった「誇り」は、キッズニアのゲストである子ども達が日頃親しんでいる企業、たとえばファストフード店の店員や公共交通機関の職員、医師や警察官、消防士を体験するときにも効果があるのではないかと考えるようになりました。また、キッズニアでは、子ども達がユニフォームを着ると輝いているように感じられ、KCJ GROUPのアカデミーラボとの議論の中で、この輝きを、親しみを込めて「ユニフォーム・マジック」と呼び始めました。

子ども達が見せるこうした誇らしげな姿や、私たちが「ユニフォーム・マジック」と呼んだ現象に触発され、私は次のような仮説に至りました。すなわち、制服を着用することは、子ども達の職業への興味を育み、自己効力感を養う助けになるのではないか、ということです。

そこで、この仮説の検証を目指して、2024年にアカデミーラボと共に「ユニフォーム・マジック」と名付けて調査を開始しました。

また、この調査では日本だけではなく、キッズニアのグローバルな広がりを利用して、韓国やメキシコの子ども達からもデータを集めています。国や文化の違いを超えて、「ユニフォーム・マジック」の影響はあるのか、とても興味深い調査結果を提示していますので、ぜひこの後に続く報告をご覧ください。

キッズニアについて何となく知ってはいたのですが、2023年の秋に初めて訪れることが決まった際、私はその訪問をとっても楽しみにしていました。

キッズニアを訪れる人は、その体験の興味深い面いくつかの驚きを感じると思います。例えば、キッズニアの中では独自の経済が機能し、ある国のキッズニアで働いて得たキッズは他の国のキッズニアに行っても両替をして使うことができるなど、子ども達にとって楽しくかつ現実的であるだけでなく、学びの機会にもなる仕組みがあります。

また、多くの人がそうであるように、私もキッズニアの街のデザインに心惹かれました。キッズニアは「子どもが主役」の場所であり、そのことを示すように建物や車の大きさが子どもを中心に作られています。さらに、キッズニア東京・甲子園では照明によって「夕暮れ時から夜」の時間帯を表現しており、子ども達はその「夕暮れ時から夜」の街の中で自立した個人として安全に楽しく自分の選んだ仕事に挑戦できます。これは子ども達にとって、とても特別な経験だといえるでしょう。

経営学という観点から、働く場所やそこへの人々の関わり方を研究している私としては、このような仕組みやデザ

Uniform Magic! (ユニフォーム・マジック)

—ユニフォームの着用が自己効力感に及ぼす影響とは?—

1 ロールプレイと自己効力感

キッズニアの「エデュテインメント(学び・楽しさの融合)」体験は、ロールプレイに基づいています。では、ロールプレイとは一体何でしょうか?ロールプレイとは、参加者が特定の役割を引き受け、台本のある、または半ば即興の活動を通じてその役割を演じるという体験型学習の一種です。

このような学習体験は非常に効果的で、参加者を安全で現実に近い状況に没入させる点に特徴があります。

そして「自己効力感」とは、アメリカ心理学会によると、「自分が課題をうまく遂行できるという信念」を意味し、自信の表れでもあります。自己効力感是一般的なもの(例:どんな課題でもやれば成功できると信じている)もあれば、特定の状況や文脈に結びついたものもあります(例:パティシエとして働くことに対する自己効力感— チョコレートケーキをうまく焼けると信じているなど)。

本研究での私たちの問いは、キッズニアにおけるロールプレイ活動の中の「リアリズム(現実味)」の要素が、こども達の「チームでうまく働けたという感覚」に影響を与えるかどうか、というものです。

すなわち、キッズニアのロールプレイ活動におけるリアルな要素が、こども達のチームワークに対する達成感

つまりチームワークに関する自己効力感^[1] — に影響を与えるかを検証しています。

特に私たちは、こども達が身につける「ユニフォーム」の効果に注目しました。過去の研究でも、企業等のユニフォームは、職場での人々の経験に大きな影響を与えることが示されています(Pratt & Rafaeli, 1997; Rafaeli & Pratt, 1983)。



チームワークに関する自己効力感については、そもそも個人差があります。では、リアルなユニフォームを着ることで、そういった元からある個人差とは関わりなく、「自分はうまくやれた」という認識をもたらすことができるのでしょうか?これこそが、私たちがこの研究を通じて明らかにしようとした点です。

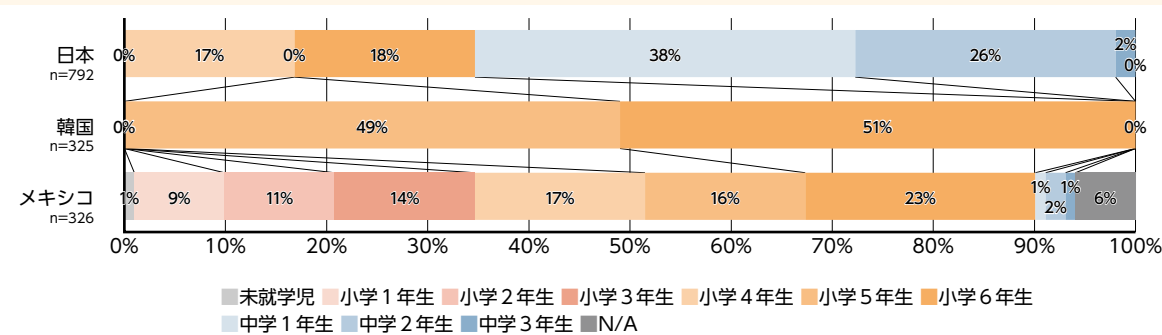


図1: 国別の学年構成

[1] 本研究は職業体験に焦点を当てているため、職業的自己効力感を特に対象としており、その構成要素として、チームワークに関する自己効力感があります。キッズニアでのアクティビティは協力して行われることが多く、また制服が共通のアイデンティティや自信を育むことも示されているため、これは本研究において重要な要素となります。

※各図の合計は四捨五入の関係で合わない場合があります。

2 調査に協力してくれたこども達

本調査には、3か国から合計1,443人のこども達が協力してくれました。最も多かったのは日本で792人、韓国とメキシコはいずれもその約半数でした(図1)。

学年の内訳を見ると、韓国とメキシコの多くは小学生でしたが、日本では小学校高学年および中学生の割合が高くなっています。いずれの国においても、こども達にはキッズニア来場の前後で、それぞれの母国語によるアンケートに回答してもらいました。調査は紙の質問紙またはWeb形式のアンケートフォームを通じて実施しました。

質問は、主に自己効力感とユニフォームに焦点を当てました。例えば、チームワークに関する自己効力感について、こども達には以下のような質問をしました。

「キッズニアで他の人と協力できると思いますか?」(来場前)

「実際に他の人と協力できましたか?」(来場後)

これらの回答を単純集計したところ、3つの国すべてにおいて、キッズニア来場後に「とても思う」と答えたこどもの数が増加していることがわかりました(図2)。

次に、ユニフォームに関する意識の変化について見ていきましょう。こども達には、来場前後で以下の質問をしました。

「普段の洋服(私服)を着ているときに、自分が仕事をしたり会社の一員になることを身近に感じられますか?」(来場前)

「キッズニアでユニフォームを着て職業体験をしたときに、自分がその会社の一員であると感じましたか?」(来場後)

図3~5で、各国ごとの来場前と来場後の回答を示すグラフで、それぞれの中央値^[2]を点線で表示しています。特に興味深いのは、日本とメキシコのグラフにおいて、来場後の中央値が来場前よりも明らかに高くなっている点です。また韓国では中央値に変化は見られませんでした。回答全体の傾向が「とても思う」に大きくシフトしています。

この集計結果から、キッズニアでユニフォームを着用することで、こども達が企業や組織に対してより強い所属意識を感じるようになる傾向がうかがえます。

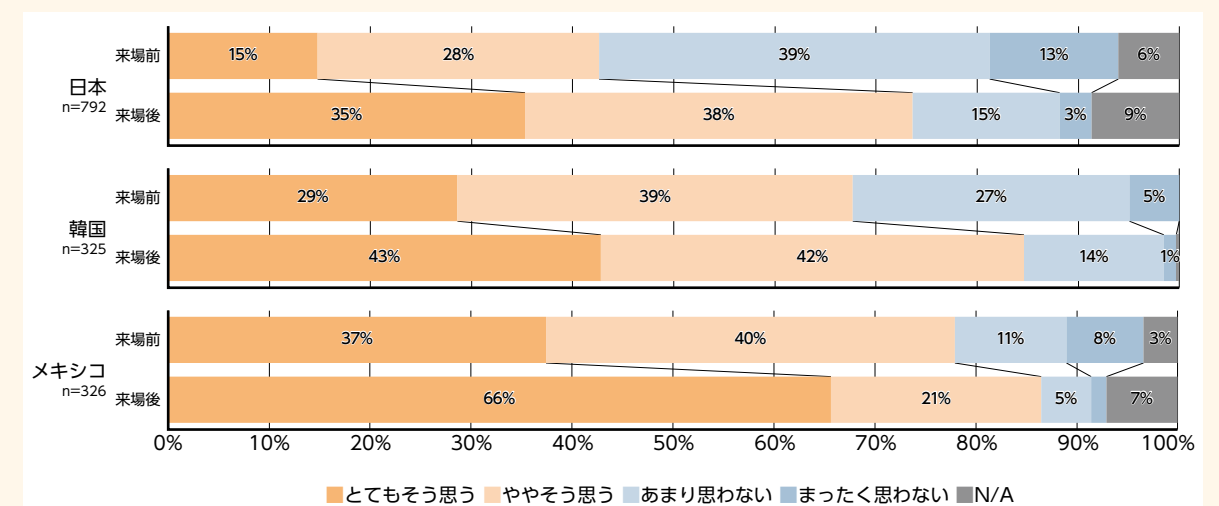


図2: 国別のチームワークに関する自己効力感 キッズニア来場前・後の比較

[2] 中央値とは、値を小さい順に並べた時にちょうど中央にくる値です。

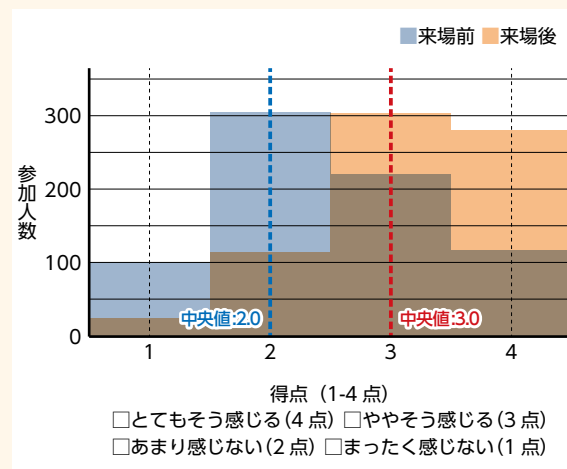


図3:ユニフォーム着用による働くことへの意識変化(日本)

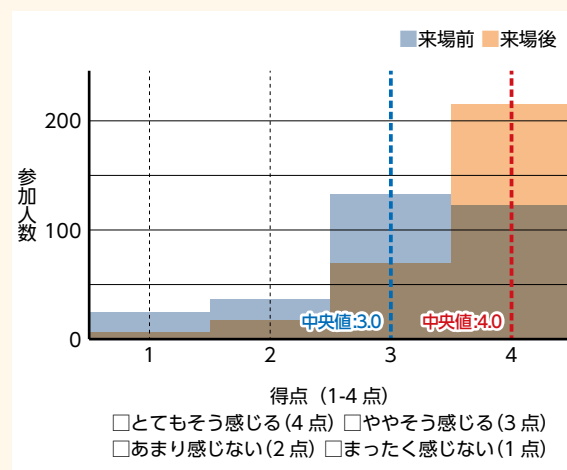


図4:ユニフォーム着用による働くことへの意識変化(メキシコ)

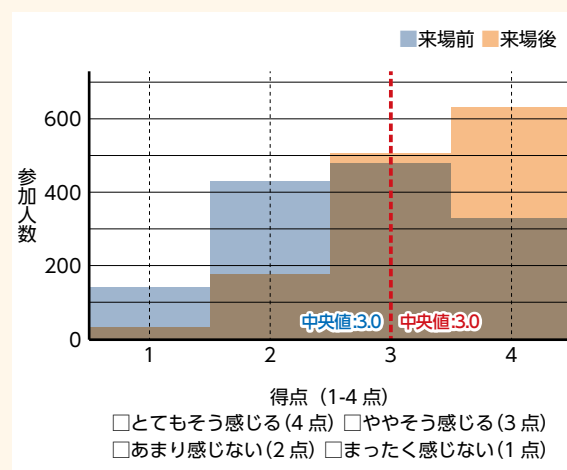


図5:ユニフォーム着用による働くことへの意識変化(韓国)

3 自己効力感とユニフォーム

上述の結果から、2つの重要な傾向が見えてきました。1つ目は、キッズニアで職業体験をすることで、子ども達のチームワークに関する自己効力感が高まる傾向にあること。そして2つ目は、ユニフォームを着用することが、子ども達が働くことや企業等に対してより深くつながりを感じるのに役立っていることです。

では、ユニフォームの着用は自己効力感と具体的にどのような関係しているのでしょうか?これを検証するために、私たちは「ユニフォームの着用がチームワークに関する自己効力感に、ポジティブな影響を与える」という仮説を立て、回帰分析^[3]を実施しました。分析の手順として、最初に、ユニフォーム着用に関する質問以外で、チームでのパフォーマンスに影響を与える可能性のある要因について、すべてのアンケート結果を含めた分析を行いました。例えば、年齢は、チームで働く能力に関する信念に影響を与える可能性があると考えられます。なぜなら、年長のこどもは年少のこどもよりもチームでの経験(スポーツ、学校の課題など)が豊富だからです。また、キッズニア来場前の一般的な自己効力感とチームワークに関する自己効力感の両方が、キッズニアに行った後のチームワークに関する自己効力感と関連していることは理にかなっています。これにより、これらの質問が結果に与える影響を見ることができます。この最初の回帰分析の結果を図6に示します。

この最初の回帰分析の結果から、いくつかの点が明らかになりました。まず、来場前の質問のすべてが、こども達のチームワークに関する自己効力感に影響を与えていることがわかります。特に、中学生は小学生に比べてチームワークに関する自己効力感がわずかに高いという結果が出ています。これは驚くことではありません。前述したとおり、中学生の方が小学生よりもチームで活動する経験が豊富なので、自分はいっしょにできると思う傾向にあるのでしょう。

[3]「回帰分析」とは、限られた観測データをもとに、2つの事柄のあいだにある関係性を予測するための統計的な手法です。物事の因果関係を調べたいときなどによく用いられます。ここで言う「予測精度」とは、この分析によって、その関係性がどれほど正確に予測できるかを表すものです。

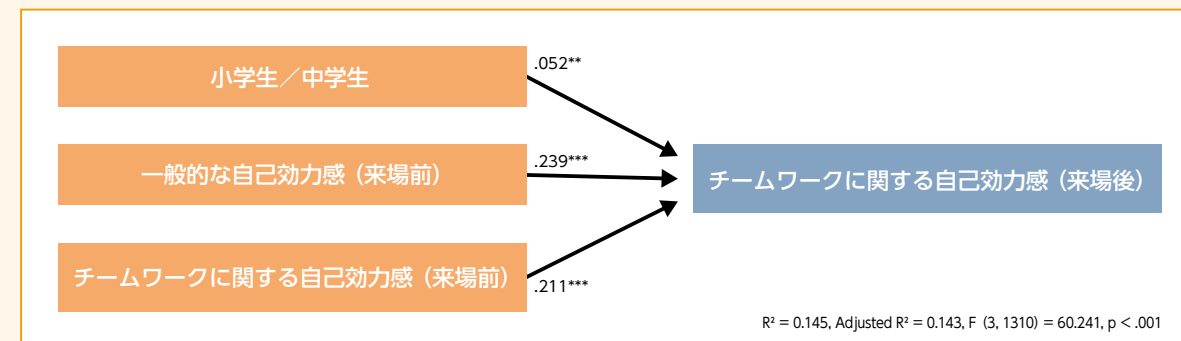


図6:チームワークに関する自己効力感に影響を与える要因分析モデル1

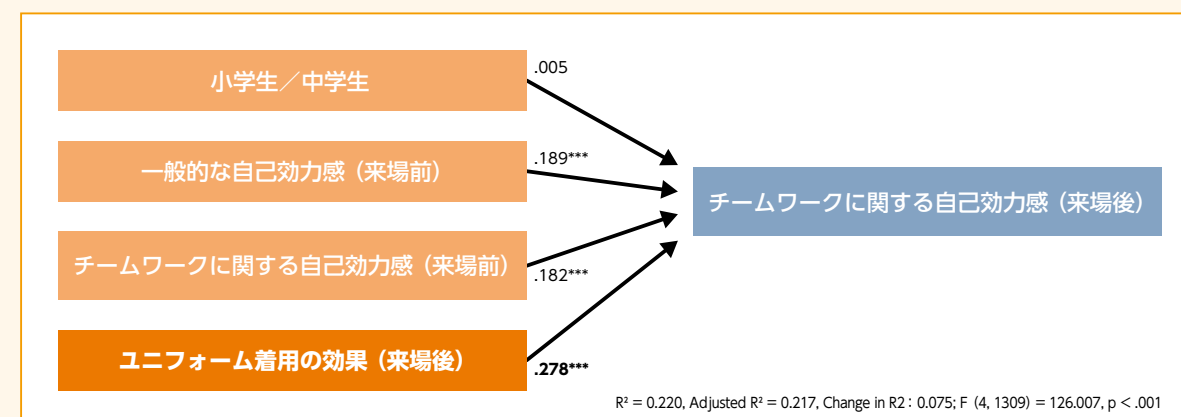


図7:体験後のチームワークに関する自己効力感に影響を与える要因分析モデル2 ※ 図表中の*は統計的に差が有意であることを示しています。

また、一般的な自己効力感(成功できるという自信)は、チームワークに関する自己効力感と正の相関関係があります。さらに、キッズニア来場前のチームワークに関する自己効力感も、来場後のそれと正の相関を示しています。これらはある意味、当然の結果と言えるでしょう。

さて、次にユニフォーム着用をした効果を、この分析に加えてみましょう(図7)。

この分析から、「ユニフォーム・マジック」が実際に効果を持っていることがわかります。まず、ユニフォームを考慮に入ると、中学生であることと小学生であることという差は、チームワークに関する自己効力感に与える影響において、なくなります。つまり、年長であること自体が自己効力感を高める、という影響がもはや見られなくなるのです。これは、こども達が幼い頃から、ユニフォームを着用すること、チームの一員として働くことを関連付けている可能性を示唆しています。また、各個人がもともと認識していた自己効力感、引き続き高い予測精度を持っていますが、これは当然の結果と言えるでしょう。それに加えて、ユニフォームを着用することが、こども達のチームワークに関

する自己効力感に、強くポジティブな影響を与えていることが明らかになりました。

最初の回帰分析と比較すると、ユニフォームを着用した効果により、チームワークに関する自己効力感に寄与する要因の説明力が約50%近く向上しています(R²値が.145から.220に変化)。

これらの結果に基づき、「ユニフォームの着用がチームワークに関する自己効力感に肯定的な影響を与える」という本研究の仮説は支持されました。



4 考察

ロールプレイは、こども達の学習において非常に価値のあるアプローチとして確立されています。これは、紛争解決、社会的適応能力、言語能力、共感性、想像力、そして特定の課題をこなすスキルを育む機会を提供します(Rogers & Evans, 2008)。また、ロールプレイに「プレイ(遊び)」という言葉が含まれていることから、それが楽しいものであることが示唆されます。

キッズニアのロールプレイ体験がこども達にとって価値があるものになるためには、少なくとも3つの要素が根本的に重要であると考えられます。

1. **楽しさ** (「遊び」の部分) : 参加者が体験そのものを楽しむこと。
2. **学習** : 何かを学ぶこと。
3. **再体験への意欲** : もっと体験したいと感じること。

こども達の「楽しさ」に貢献するのは、キッズニア空間の美的感覚やエネルギーだけでなく、体験の「リアルさ」と、こども達がキッズニアでの活動において「成功したと認識できる能力」という2つの要素も重要です。体験の「リアルさ」の一部は、キッズニアで提供される企業や団体ロゴを配し「リアルさ」を意識したユニフォームから間違いなく得られます。そして本研究は、このユニフォームがこども達の

Fosseen, L.L.A. (2002). School uniforms and sense of school as community: Perceptions of belonging, safety, and caring relationships in urban middle school settings. Unpublished Dissertation. University of Houston.
 Mesmer-Magnus, J. R., Asencio, R., Seely, P. W., & DeChurch, L. A. (2018). How organizational identity affects team functioning: The identity instrumentality hypothesis. *Journal of Management*, 44(4), 1530-1550.
 Pratt, M. G. & Rafaeli, A. (1997). Organizational dress as a symbol of multilayered social identities. *Academy of Management Journal*, 40(4), 862-898.
 Rafaeli, A. & Pratt, M. G. (1983). Tailored meanings: On the meaning and impact of organizational dress. *Academy of Management Review*, 18(1), 32-55.
 Rogers, S. & Evans, J. (2008). *Inside role-play in early childhood education: Researching young children's perspectives*. Routledge, London.
 Sequeira, A. H., Mendonca, C., Mahitest, Mandeep, K., Mahendu, P. K., & Lakshmi, N. T. (2014). A study on dress code for college students. *Education Law Ejournal*, Available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=2503016> or <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.2503016>



「成功できるという信念」、つまりチームに関する自己効力感にも貢献することを示しています。

もちろん、成功したという感覚は単にやり遂げることだけから得られるわけではありません。こどもの「成功」には多様な形があります。例えば、他の人とのコミュニケーションが活発になることも、有意義で正当な「成功」とみなせます。

重要なのは、このことから、キッズニアでこども達が経験する「成功した」という感覚に何が貢献しているのか、キッズニア体験が学校生活やスポーツ、その他のチーム活動におけるこどもの「成功した」という感覚にどのように貢献しているのか、そしてキッズニア体験がこどもの全体的な情緒面および知性面の発達にどのように貢献しているのかについて、さらなる研究の機会が多数存在することが示唆されているところ、と言えるでしょう。

(文章: ミシガン大学 グレゴリー・ローレンス)

○調査票について

アンケート調査で使用した調査票は、次の二次元コードでご覧いただけます。



キッズニア
来場前アンケート

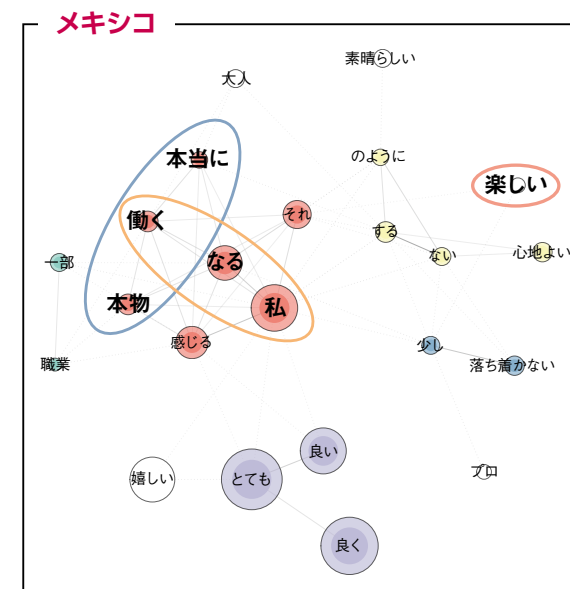
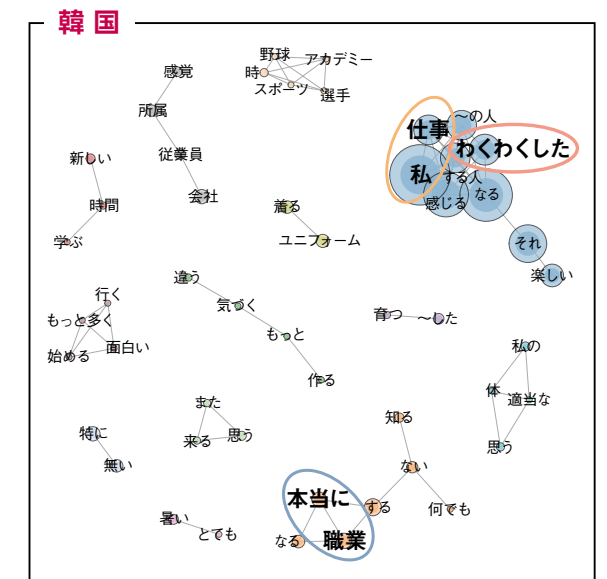
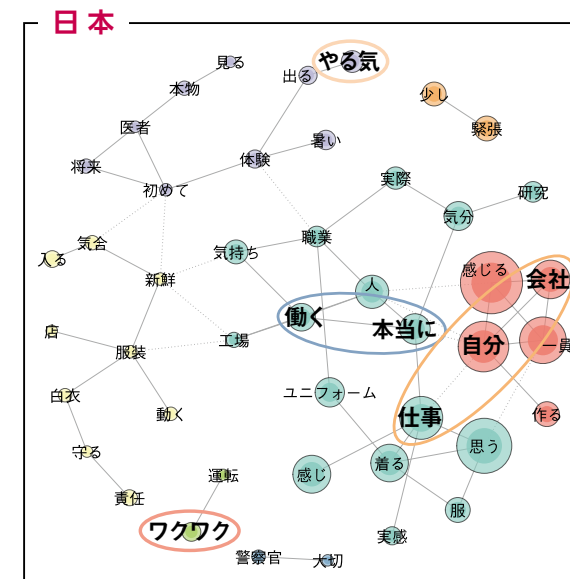


キッズニア
来場後アンケート

ユニフォームが後押しする“ポジティブさ”とは

来場後のアンケート調査では「印象に残っている体験で、ユニフォームを着たときにどのように感じたか」という質問をし、言葉のつながりを可視化する「共起ネットワーク」^[1]で分析しました。

回答数は日本で695件、韓国で301件、メキシコで257件です。^{[2][3]}



共起ネットワークから見た言葉のつながり

自分／私×会社／働く／仕事

本物／本当×働く／職業

ワクワク／やる気／楽しい

リアルな環境の中でユニフォームを着ることにより、「自分」と「働く」ことのつながりを実感し、体験をポジティブに捉えている様子うかがえます。こども達にとって、ユニフォームは「仕事」という体験を自分事として捉え、未来への一歩をポジティブに踏み出すための重要なアイテムとなっているのではないのでしょうか。

[1] 共起ネットワークは、テキスト分析ソフト「KHコーダー」を用いて作成したものです。出現数が多い語ほど円が大きくなり、語のつながりが強いほど線が太くなります。樋口耕一(2014)『社会調査のための計量テキスト分析 内容分析の継承を目指して』ナカニシヤ出版

[2] 韓国のデータは韓国語で回答され、韓国において英語に翻訳し、メキシコのデータはスペイン語で回収され、日本において英語に翻訳しました。共起ネットワーク図を作成後に、結果図を和訳し記載しています。

[3] 共起ネットワーク図を作成する際に、頻出回数を日本は5回・韓国は2回・メキシコは3回に設定しています。



研究2

中学生の「価値観」と「自尊感情」にみる、 こころのかたち

研究対象 中学1～3年生の男女 **調査方法** Webアンケート調査 **調査時期** 2025年5～6月

調査・分析・監修 株式会社コーセー 研究所 先端技術研究室 データサイエンスグループ
KCJ GROUP 株式会社 アカデミーラボ

中学生は、身体的にも精神的にも自分への関心が高まる思春期にあり^[1]、「どんな価値観を持つか」「自分自身をどう考えるか」が育つ大切な時期です。価値観は、人が「何を大切にしているのか」という信念で、行動の動機となり考え方や行動の基盤になります^[2]。そして、自尊感情は「自分は価値のある存在だ」と感じる気持ちの強さを示し、自分に対する評価を反映します^[3]。また自尊感情の高さは、中学生のストレス反応を和らげ、心を安定させる傾向がある

ともわれています^[4]。

私たちは、この2つの心理的な切り口から、次世代を担う中学生を理解することで、これからの教育やキャリア支援をサポートする貴重な手がかりとなるのではないかと考えました。

そこで本研究では、キッズニアに来場された中学校の生徒を対象に、価値観と自尊感情についてアンケート調査を実施しました。2つの心理的特性を組み合わせて分析する

ことで、現代の中学生における価値観と自尊感情の関係性を探ってみました。本調査を通じて、次世代を担う中学生が「自分らしさ」を尊重しながら社会に参画する力を育むための鍵を探ります。

1 調査概要について

今回の調査では、世界的に広く調査されている「シュワルツの価値観」^[2]の一部を使用しました。シュワルツの価値観は、人が生きる上で大切にし、文化を超えて共通する基本的な価値観を、『自由や挑戦』『成功や達成』『伝統や安全』『他者や社会』など包括的に19種類に整理したものです。本調査では19種類の中から、中学生が理解しやすい関わり合いの深い11種類の価値観「自己決定*／刺激／楽しさ*／成功／権力／体面／伝統／対人調和／謙虚／思いやり／多様性*」に絞り、設問項目を選んで調査しました。

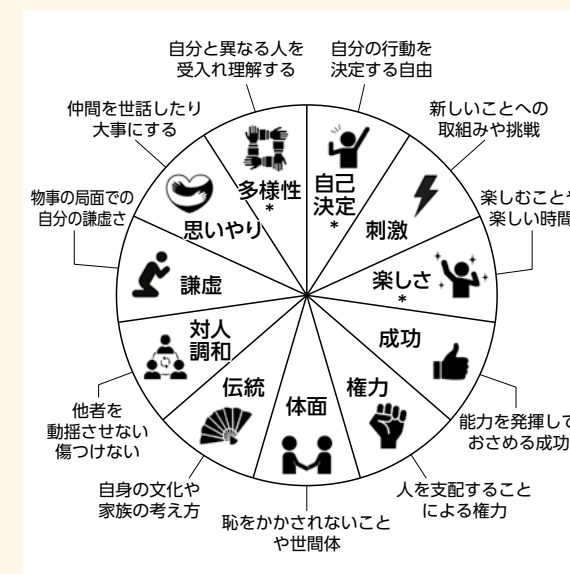


図1:調査する11種の価値観

また自尊感情では、ローゼンバーグの自尊感情尺度を使用しました^[3]。自尊感情では、中学生が“自分をどう考えるか”を測ります。

この2つの尺度を調査することで、中学生がどんな価値観や考え方をもち、自分自身をどう思っているかを理解することを目指しました。今回の調査では、キッズニア東京・甲子園・福岡に来場経験のある全国の中学校10校にご協力いただき、男女計836名(男性406名、女性411名、未回答19名)の生徒を対象に、Webアンケートを実施しまし

た。アンケートでは、価値観に関する22の質問と自尊感情に関する10の質問をしました。価値観の質問では「全く似ていない」から「とてもよく似ている」までの6段階、自尊感情では「強くそう思わない」から「強くそう思う」までの4段階で答えてもらいました。

	中学1年生	中学2年生	中学3年生	計
男 性	58	260	88	406
女 性	70	262	79	411
未回答	4	13	2	19
計	132	535	169	836

表1:調査した中学生の内訳

2 中学生の価値観の調査結果

2-1. 中学生の価値観の特徴

はじめに、価値観のアンケート回答全体の平均値をレーダーチャートとランキングで示します。中学生は楽しむことを追い求める【楽しさ】、自由な思考と行動・創造や探究に価値を置く【自己決定】が最も強く、変化に柔軟で楽しさや自由を求める傾向がうかがえました。また、仲間を大事にする【思いやり】、異なる人を理解する【多様性】も強く、他者や社会への配慮や優しさが見られました。一方で、他者に迷惑をかけまいとする【対人調和】も強く、周りへ気づかひや思慮する姿勢がうかがえます。中でも【楽しさ】【自己決定】【思いやり】は強い傾向にあり、中学生に特徴的な価値観といえるのかもしれません。

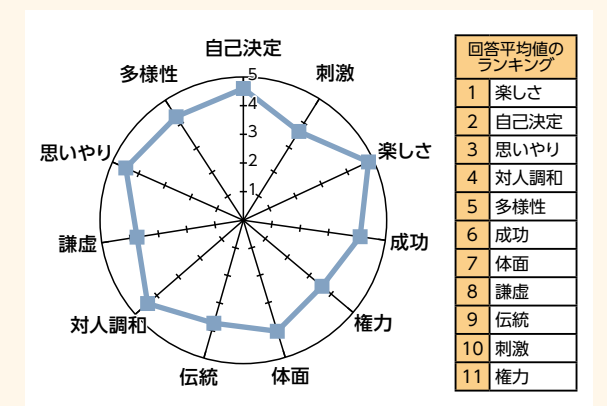


図2:中学生の価値観の平均チャートとランキング

2-2. 中学生の価値観の比較

次に、中学生を男女に分けて価値観を分析しました。男女で差が見られた価値観は、【刺激】【成功】【権力】の3つ

*中学生への理解のため価値観名の日本語訳を一部改変して使用しています。

[1] 大山(2004), 思春期の発現, Yamanashi Nursing Journal, 3(1)

[2] Schwartz, S. H. et al. (2012), Refining the theory of basic individual values, Journal of Personality and Social Psychology, 103(4)

[3] 内田(2010), Rosenberg自尊感情尺度の信頼性および妥当性の検討, 東北大学大学院教育学研究科研究年報, 58(2)

[4] 福留ほか(2017), 中学生におけるローゼンバーグ自尊感情尺度の2側面, 教育心理学研究, 65(2)

で、いずれも男子生徒でより重視される傾向が確認されました。特に【刺激】に大きな差があり^[5]、新しいことへの取り組みや挑戦を大事にする気持ちが、男子生徒でより重視される傾向が確認できました。

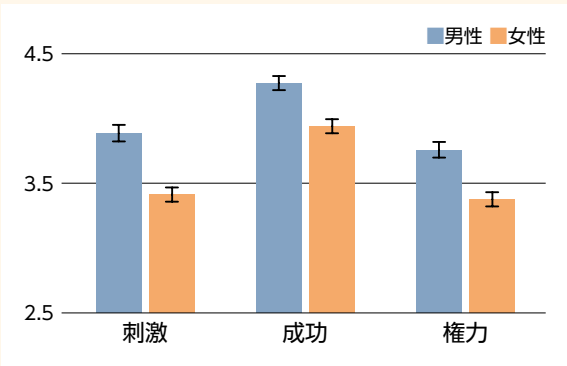


図3:中学生の男女で、差のある価値観

2-3. 中学生の価値観と成人の価値観

続いて、中学生の価値観と、成人^[6]の価値観を比較しました。能力を発揮しておさめる【成功】は、若い世代ほど強い傾向でした。この成功の価値観は自己向上を示すもので、若い世代の目標達成への意識の高さが示唆されました。また、驚いたことに、恥や世間体を気にする【体面】も中学生が最も強く、周囲の評価に大きく影響されてしまう懸念があることが明らかになりました^[7]。

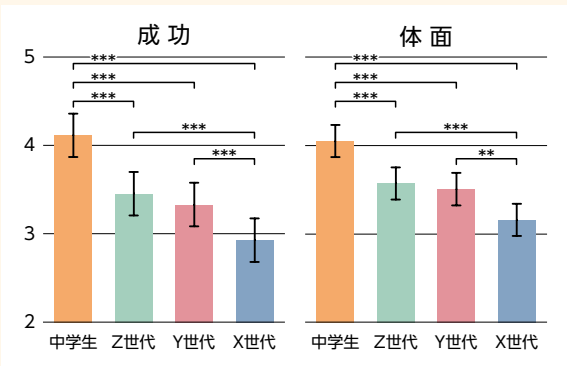


図4:世代で差のある価値観

3 中学生の価値観が自尊心に与える影響

最後に、中学生の価値観が自尊感情におよぼす影響を分析します。本調査では、中学生の自尊感情の得点は、日本人の平均的な水準にあり、健全な自己評価をしていること、また男子生徒と比較すると、女子生徒がやや低いことを確認しました。

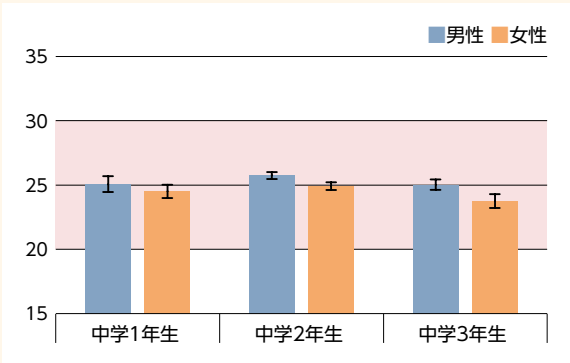


図5:中学生の自尊感情の平均値

※日本人の平均は25点であり、目安として20点以下が自尊感情が低く、30点以上だと自尊感情が高いとされる。

一方で、これまでの報告では、中学生は、生涯を通じて自尊感情が低下しやすい時期であることが知られており、自尊感情を安定させることは教育においても、大切なポイントになります。そこで、価値観から、自尊感情を安定させるためのヒントを探ってみました。価値観が自尊感情におよぼす影響とは、例えば、「成功や達成」といった価値観は、自己を肯定的に捉える力になりやすいなどが想定されます。そこで、測定した複数のシュワルツの価値観^[8]がローゼンバークの自尊感情尺度^{[4][9]}にどのように影響するかを分析しました。結果、自由な思考や行動の【自己決定】や楽しむことを求める【楽しさ】は肯定的な自尊感情を、一方で恥や世間体を気にする【体面】は否定的な自尊感情に影響を与えることが分かりました。

これらの結果から、「楽しい」「自分で決める」といった体験を重ねられることや、「恥ずかしさ」への理解ある配慮が、中学生の自尊感情をより健やかに育む鍵となりそうです。

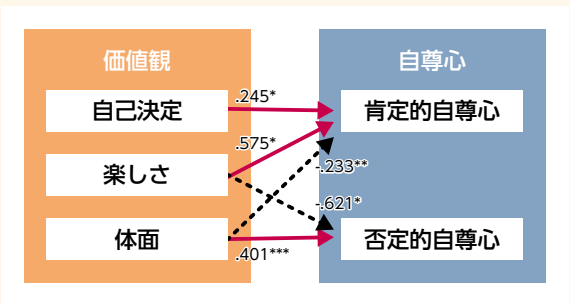


図6:中学生の価値観が自尊感情に与える影響
(構造方程式モデルにて評価)^[10]

4 中学生の多様な価値観

これまでは中学生全体の価値観の傾向を見てきましたが、最後は一人ひとりの違いに目を向けます。アンケートから、それぞれの価値観の特徴を整理し、似たタイプごとにグループ分けをしました。さらにそれらの価値観を地図のように見える形にすると、誰と誰が似ていて、集まり方にどんな違いがあるのかをひと目で分かるようにしました^[11]。図7からも分かるように、一人ひとりの価値観は実に多様であることが分かります。価値観のタイプが複数に分かれることに加え、同じタイプ内でもそれぞれの価値観は少しずつ異なり、まさに多様性を表しています。また、一部のタイプ(②③⑥)は中学生に特徴的な価値観である可能性が示唆されました。

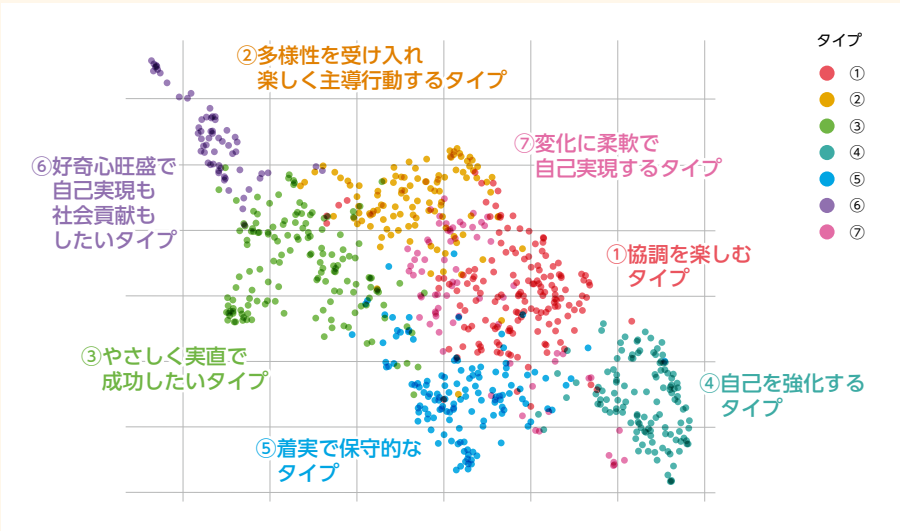


図7:中学生一人ひとりの価値観のマッピング

○調査票について
アンケート調査で使
用した調査票は、次
の二次元コードで
ご覧いただけます。



「中学生が大事に思う」
に関するアンケート

5 アンケート調査のまとめ

中学生は健全な自尊感情を持ち、それを支えるのは【楽しさ】【自己決定】という価値観であることが分かりました。さらに中学生は【多様性】や【思いやり】という他者を受け入れる価値観も合わせ持ちながらも、個人それぞれの価値観はみんな異なることも分かりました。自身の価値観を大切に育むと同時に、多様な価値観に触れ成長すること。この積み重ねが一人ひとりの唯一無二の個性と自信に繋がっていくと考えられます。一人ひとりが自分で判断して主役になれる体験機会は、中学生にとって大切な時間なのかもしれません。

(文章:株式会社コーセー 研究所 小林宏美・戸塚みくり)

株式会社コーセーからのコメント

本調査は、現代の中学生を理解することを目的に、KCJ GROUP 株式会社と株式会社コーセーが共同で実施しました。当社では、あらゆる人のビューティとウェルビーイングの向上に取り組んでいます。思春期に育まれる楽しむところ、自由なところ、思いやるところは人生を豊かにし生涯を通して支えとなる力です。コーセーは皆さまの成長や変化に寄り添いながら、生涯を伴走できるパートナーであり続けたいと考えます。ご協力いただいた学校関係者・生徒の皆さまに深く感謝申し上げます。

[5] マンホイットニー検定を行った結果、統計的に有意な差であることを確かめています(刺激結果:効果量0.232, p-value < 0.001)。

[6] 株式会社コーセーにて取得した18～59歳の成人データと比較しており、Z世代=18～29歳/Y世代=30～44歳/X世代=45～59歳と定義しています。

[7] クラスカル=ウォリス検定の結果有意差が認められたため、Dunn法(Bonferroni補正)による事後比較を行いました(** p-value < 0.001, ** p-value < 0.01)。図表中の*は統計的に差が有意であることを示しています。

[8] 調査で測定した11種の価値観から中学生により重要で区別可能な8種の価値観(多様性・自己決定・楽しさ・刺激・成功・伝統・体面・思いやり)を選出して構造方程式モデルを構成。

[9] 自尊感情の質問項目の中で、ポジティブな項目を「肯定的自尊感情」、ネガティブな項目を「否定的自尊感情」として価値観との関係性を調べました。

[10] モデル適合度CFI=0.91 RMSEA=0.058 SRMR=0.061 パスの赤実線は正、黒点線は負の効果を示し、パス係数は標準化されたものです。

[11] 価値観アンケート結果を探索的因子分析で因子構造を抽出し、得点をもとにk-means法で分類、UMAPによる次元圧縮で可視化しました。

「好き」が育む自己効力感

宮本 スウェーデンで生まれ育った村雨さんは、どのようなお子さんでしたか？

村雨 かなり個性の強いこどもだったと思います。友人はおりましたが、単独行動を好む傾向がありました。いつも自分の「好き」という思いと向き合っていて、「これがやりたい!」や「やりたくない!」がはっきりしていて、非常に頑固でした(笑)。親は厳格でしたが、「なんでもまずはやりなさい」という感じで、“一度やってみる”という考え方が身につきました。

宮本 一度やってみる、という経験はどのような影響がありましたか？

村雨 僕が「嫌だ」と言うことに対しても、親は「まずは一度、経験してみなさい」というスタンスでしたので、そこから培われた考え方が自分の中にあるな、と思います。今でも僕が大事にしているのは、「一回やってみないと本質はわからない」という信念です。

宮本 なるほど。挑戦してみることはとても大切ですね。経験なくしては分からない事柄が数多く存在しますから。

村雨 まさしくその通りです。そんな僕が日本に興味を抱いたのは、生まれ育った小さな田舎町から外の世界へ飛び出してみたいという、単純で純粹な動機からでした。歴史や文化を勉強していく中で、西洋と全く違う歴史や文化を持つ“未知の国・日本”に惹かれていったのです。

宮本 “未知”に惹かれる、その冒険心は、どのように育まれたのでしょうか？

村雨 それは僕自身も明確には分かりませんが…。おそらく、田舎の町で育ったことが影響したのかもしれない



特別
対談

庭師・俳優

村雨 辰剛

KCJ GROUP 株式会社
代表取締役副社長

宮本 美佐

夢は“好き”から始まる

スウェーデン出身でありながら日本文化に強く惹かれ、自分の“好き”を追求しながら道を切り拓くその姿は、「職業体験姿勢と重なります。村雨さんの経験に基づいた「夢を実現させる

～体験が育む自己効力感と未来～

庭師としてのキャリアを選んだ村雨辰剛さん。
を通じてこども達の挑戦を応援する」というキッズニアのためのヒント」をKCJ GROUP 副社長の宮本が伺います。

インタビュー 2025年8月

せん。そこから飛び出し、新たな世界を冒険したいという好奇心が芽生えたのだと思います。

宮本 そのような好奇心があっても、実際に日本へ渡るには高いハードルがあったかと思います。そこを乗り越える決め手は何だったのでしょうか？

村雨 自分の頑固な性分と、冒険心、そしてさまざまな要素が一つになった結果だと思います。興味を持ったものに少しずつ入り込み、夢中になると、まわりが自然と応援してくれるようになるんです。例えば、僕が中学生のときに日本語を勉強し始めたら、親は誕生日に分厚い和英辞典をくれました。

宮本 村雨さんの主体性を否定せず、尊重しながらサポートされた、素敵な親御さんですね。

村雨 そうですね。その点はとても嬉しかったです。

宮本 その後、16歳でホームステイを経験され、19歳で単身日本へ移住されました。異文化の地で暮らし、働いていく中で、ご苦労も多かったのではないかと思います。

村雨 振り返ると、僕は非常に環境に恵まれていたので、何が大変だったのか正直思い出せないんです(笑)。さまざまな出来事があっただけですが、夢中になっていると、困難なことでも楽しくなってしまうんです。自分で

お金を貯めて留学したこともその一つですね。その時も「自分で何ができるか」を考えなければなりませんでしたが、自分ですべて留学の準備をした経験が、ものすごく自分を成長させてくれたと思います。

宮本 確かに、自分で考えたことを実現する経験は大切です。自己効力感も高まりますし、成長を実感できる瞬間ですね。

村雨 はい。そして、本当に日本が好きで、日本で暮らしたい、日本でいろいろやりたいという想いが原動力と

なり、困難なことも“大変”と思わずにやり遂げることができたのです。

「印半纏」に込める誇り

宮本 村雨さんは、ご自身で見つけた“好き”を原動力に、日本への移住を叶え、26歳で日本国籍を取得されました。現在の活動についてお聞かせください。

村雨 自分でも“何なんだろう?”と思うくらい(笑)、常に「好き」を見つけて、それをどんどん広げています。23

歳の時、「日本の伝統文化に関わる一生の仕事」を探る中で、求人誌で造園業と出会いました。日本庭園の美しさに魅了され、庭師の道に飛び込みました。今は、造園業という仕事を軸に、メディアでも活動させていただいています。26歳で日本に帰化したのも、今までやってきたこと、そしてこれからも一生日本庭園に関わっていくという決意の表れです。

宮本 お仕事といえば、今日、村雨さんがお召しになっている印半纏(しるしばんてん)^[1]、とても素敵です。それを着ることで、庭師としての自分に、よりスイッチが入りますか？

村雨 それはあります。修業時代に兄弟子から「格好はなんでもいい」と言われたのですが、僕は日本庭園と和風を大切にしていたかったので、あえて昔ながらの印半纏を着ています。これを着ることで、「自分は庭師である」と示すことができるので、大切にしています。特にこの日本の印半纏は、家紋や屋号を背負って仕事をするというプライドが込められていると感じています。

宮本 キッズニアでもユニフォームを非常に大切にしており、体験する職業それぞれにパートナー企業・団体の想いがこもったユニフォームを用意しています。こども達は、そのユニフォームを着た瞬間にスイッチが入って、やる気やプライドが見られるんです。村雨さんのおっしゃることにとっても共感いたします。

村雨 はい。制服はひとつの表現として重要です。

宮本 お仕事については、村雨さんの軸足は庭師ですが、俳優としても

[1] 印半纏とは?…襟(えり)、背、腰まわりなどに、屋号、家紋、姓名などのしるしを染めぬいた半纏。おもに職人が用い、また、雇主が、盆、暮れに使用人や出入りの者に支給して着用させるもの。法被(はっぴ)。出典(精選版 日本国語大辞典 小学館)

庭師・俳優 むらさめ たつまさ 村雨 辰剛

1988年、スウェーデンのエンゲルホルム生まれ。幼少期から異文化に興味を持ち、16歳で日本のホームステイを経験し、19歳から日本に移住。語学教師や通訳の仕事を経て、庭師に転身。26歳の時に帰化して「村雨辰剛」と改名する。現在は、庭師として日本庭園と日本の伝統文化の魅力を発信する活動と並行して、俳優やタレントとしても活躍。主な出演作は「みんなで筋肉体操(NHK)」,大河ドラマ「どうする家康(NHK)」など。



表現の場を広げて
いらっしゃいます。
一見異なる仕

事ですが、共通点はありますか？

村雨 どちらも何かをクリエイトするという点が共通していると思います。それから、役作りも庭作りも、“引き出し”が大事です。庭師は、自然の中で“素敵だな”と思った風景を庭という小さなスケールで再現します。役者は、自分の経験や見てきたものが引き出しとなり、役を作り上げていきます。たくさんものをインプットし、それを自分のフィルターを通してアウトプットする、という点が似ています。

宮本 なるほどです。

村雨 そして、最も共通しているのは「観察」です。たくさん庭や自然、そして人間を観察することが仕事に活きてきます。

宮本 「引き出し」と「観察」ですね。これからどうなるかわからない時代に、こども達の引き出しを増やしていくことは、キッズニアでも大事にしていきたいと思います。

庭師の仕事

—AIにはできない自然との対話—

宮本 もし、キッズニアでこども達に向けて庭師の職業体験をやっていた

だくとしたら、その体験を通じて何を伝えたいですか？

村雨 庭師の視点でいうと、自然との関わり合いですね。人間のエゴをそのまま自然にぶつけると枯れてしまうように、相手は生き物なので一方的に押し付けられません。その自然との繊細なやりとりは、ほかの職業では得がたい貴重な経験になると思います。

宮本 なるほど。自然との対話は確かに繊細ですね。

村雨 ほかに、人間の理想とした価値じゃなくて、人間以外との共存っていうあり方を知ってもらえるかもしれないです。

宮本 自然との対話と共存。それこそ、少し視点が変わりますが、人との代替が予想されるAIやロボットには難しい、人間ならではの仕事のように感じられます。

村雨 確かにそうですね。さまざまな技術職がある中で、庭師は人間ならではの感覚が必要で、AIにはできない部分が多いと思います。

宮本 例えばどういうところでしょうか。

村雨 人間の自然に対する感覚はけっこう独特なものかなと思うので。これからAIやロボットなどのテクノロ

ジーが進化する社会の中で、自然や人間、命あるものと関わっていくことや、そこでの気づきが大事になってくるかな、と思います。

宮本 未来へ向けてますます重要になっていく仕事ですね。

大人とこどもはパートナー

宮本 ここまで「好き」という軸で挑戦を続けてこられた村雨さんですが、これからやってみたいことはありますか？

村雨 具体的に申し上げるのは難しいのですが、こどもの頃から持っていた「ワクワク」や「挑戦したい」という気持ちに、これからは素直でありたいと思います。「大人だから…」とか「費用の問題が…」といった理由であきらめるのではなく、置かれた状況でいかに実現させるか。この「ワクワク」という気持ちこそが、物事を形にするための最大の力になると思うからです。

宮本 それを伺い、「もう一度がんばろう」という前向きな気持ちになりました。私自身、「迷ったら、よりおもしろい方へ行こう」というのが行動の軸になっているので。

村雨 年齢や状況に関係なく、自分にとっての新しいチャレンジを続けていく姿勢が大切ですよ。

宮本 そういう意味で、キッズニアはこどものチャレンジの受け皿になりたくて強く願っています。キッズニアでは、施設内で初めて出会ったこども同士と一緒にアクティビティをすることもあります。保護者などの大人から離れ、学校の友達の目がない環境で、失敗を恐れず、自分の好きなように挑戦できる場を提供しています。

村雨 それは素晴らしいですね。

宮本 さまざまな体験を通じて成功

も失敗も積み重ね、「好き」という軸を持つことで、色々なことに対応できるようになるのかもしれない。

村雨 その通りです。その点で大人は、どの程度の見守りや手助けをするかという「距離感」が大事だと思います。先回りして成功を体験させるだけではなく、失敗も体験させないと、こどもはチャレンジすることができなくなってしまうからです。

宮本 大人はつい先回りしがちですよ。おっしゃる通りだと思います。

村雨 国や個人によって考え方は違いますが、こどものチャレンジを支える距離感を意識することが大切だと感じています。

宮本 こういう時代だからこそ、こども達を見守り、何かあっても受け止めること。それが大人の重要な役割なのかもしれませんね。「自分でなんとかしなきゃいけない」という状況こそが、こどものキャパシティを広げ、次の時代を生き抜く力を育むのだと思います。挑戦をサポートし、失敗を受け止める役割を担うことの重要性を強く感じました。

村雨 そうですね。そして、親子の新しい関係性として、「親子ってもっとパートナーのようでいい」と思うんです。親は親の人生を楽しみ、好きなことに向き合って輝いている姿をこどもに見せる。こどもは親の姿を見て「私も好きなことをしていんだ」と思えるようになる。

宮本 大人も自分の人生を主体的に生きる姿を見せることが、こども達にも良い影響がありそうですね。「こどもはパートナーだ」という言葉は、自分にとって新しい言葉です。

村雨 こどもができた時点で、親がこどもに合わせるという考え方になって



KCJ GROUP 株式会社
代表取締役副社長

みやもと みさ
宮本 美佐

1990年、国際電信電話株式会社(現 KDDI株式会社)に入社。国際海底ケーブルの投資・建設・運用計画の策定に長く従事。以後、位置情報、地域活性化支援等、複数領域での新規事業立ち上げを担う。2020年4月1日より現職。広報・マーケティング全般の他、キッズニア施設以外でのこども達の職業・社会体験、学びの事業化、教育的価値の研究・発表等を掌管している。

れからの社会を担うこども達と、こども達を支える大人

しまいがちですが、それは必ずしも必要ではないと思うんです。言葉で言うのは簡単ですけど(笑)。

未来へ向けたメッセージ

宮本 ここまでのお話で、自分の“好き”を軸に、挑戦を続けてこられた姿が伝わってきました。これから先の5年後、10年後を想像して、何か新しい冒険や、やってみたい挑戦などありますか。

村雨 あまり具体的ではないのですが、こどもの頃から持っていた「好き」を突き詰めていく気持ちは、これからも大事にしたいと思っています。大人になり過ぎず、自分のワクワクとか挑戦したいという気持ちについて、素直でいたい。なので、「現実的」や「大人だから」、「お金が」、ということに囚われることなく、やりたいことがあれば、自分が置かれた状況の中で、それをどうにか実現させる姿勢でありたいですね。

宮本 「大人になりすぎない」「挑戦を続ける」という言葉は、キッズニアとしても大切にしたい姿勢です。今、未来のお話をしていただきましたが、こ

の方々へ向けて、メッセージをお願いします。

村雨 まず、こども達に向けては、常にワクワクすること。「自分は何が好きなのか」「興味があるところは何なのか」を大事にして、いつまでも向き合ってほしいです。そして、大人に向けては、お子さんが情熱になれるところが見つかったら、あたたかく見守って欲しいと、心から思います。

宮本 あたたかく見守る、良い言葉ですね。キッズニアとしても微力ながらその役割を担っていききたいと思います。

村雨 自分は、「好き」を大切にすること、そしていろいろと挑戦することが本当に大切だと感じています。キッズニアは、たくさんの仕事を体験できる場所なので、こども達にはここでたくさん挑戦してもらって、自分が何を「好き」なのか見つけてもらいたいと思います。

宮本 そうですね。我々も、常に成長して、こども達にさらにワクワクしてもらえるようなキッズニアであるよう頑張ってます。本日は、ご自身の経験に裏打ちされた力強いお話をありがとうございました。

キッズニア経験が拓く未来 学生スーパーバイザーインタビュー

本企画では、キッズニア東京・甲子園・福岡の3拠点で活躍する9名の学生スーパーバイザーたちに注目。こども達との経験を通じて、それぞれが将来の夢や目標をどのように描き、また自信を育んでいるのかを、リアルな語りから紐解きます。



Interview 1 あなたが働くうえで大切にしていることは何ですか？

創造力を伸ばしたい

「チョコレート工房」は「型にとらわれない」こどもの自由な発想を引き出す場所だと感じています。ショコラティエという仕事を通じて、その創造力をより伸ばしたいという想いで働いています。

アン

こどもの主体性を大切に

キッズニアでは、大人に頼ることなく、こどもが主体性をもって行動できるよう見守り、その手助けができるよう心掛けています。

フォード

一生に一度の貴重な機会になるような体験を

こども達にとってその体験が貴重な機会になるようにという思いを常に忘れず、体験してくれるすべてのこども達に「特別な気持ち」になってもらえることを常に意識して接することを大切にしています。

マオ

自分自身の言葉で声がけを

緊張している子にこそ心を砕いて働きかけ、「やって良かった」と思える体験を届けたい。自分自身の言葉でこども達に声がけをするようにしています。

ケニー

好奇心のスイッチを入れる

こどもが「ビザショップ」に入るのをためらっていても、「本物の生地」を見た瞬間に、急にスイッチが入ることがよくあります。この好奇心をどうやってたぐり寄せるか。視覚的な訴えかけやきっかけ作りで、こどものスイッチを入れ、自ら体験に参加してもらえるようにすることが大切だと感じています。

ライト

Interview 2 未来の自分はなっていたいですか？

キッズニアで学んだ共感力を活かした仕事に携わりたい

こどもと接することで、共感力の大切さを学んだからこそ、福祉分野への関心が深まりました。ここで培った「相手の気持ちに寄り添える自分」という自信を活かして、将来はこども用品の業界で、心を閉ざして感情をうまくあらわせないこども達でも素直に感情が出せるような商品開発に携わりたいですね。

カナ

心から楽しんでもらえるキャリアを築きたい

10年後、30歳を迎える頃には、とにかく自分の人生を、自分で楽しいなと思える状態になりたいと思っています。教員になりたいという夢は持っていますが、必ずしもストレートに教員になるつもりはありません。一度外に出て、経験を積むかもしれないですし、おじいちゃんになってから教員になる可能性も全然あると思っています。ここで得た多様なつながりを活かして、どんな仕事に就いても、自分が心から楽しんでもらえるキャリアを築きたいです。

アキラ

キッズニア体験での成長エピソード

はじめて同士のこども達の出会いを大切に

私がキッズニアに入ったきっかけは、小さい頃からずっとキッズニアが好きで、何回も通っていたからです。特に、偶然出会った人と同じパビリオンで同じ仕事をして、その後仲良くなる、というのが好きだったんです。だから今でも、こども達のチーム分けをする際に、知らない子同士の助け合いだったり、そういうのを大切にできるように意識しています。



ルカ

こども達の新たな一面に出会う

リピーターとして、担当するパビリオンに来てくれる子がいるのは、私たちの想いが届いている証拠だと感じ、非常に嬉しいです。また、保護者の方から「うちの子がこんな真剣な顔をするのは初めてです」といった言葉をいただく瞬間も大きな喜びです。キッズニアは、こども達が多様な仕事・社会体験を通して「こういうのが好き」「これは苦手」といった自分の内面を発見できる場所であり、その成長や発見の瞬間に立ち会えた時、この仕事をやっていて良かったと心から思います。



ズホ

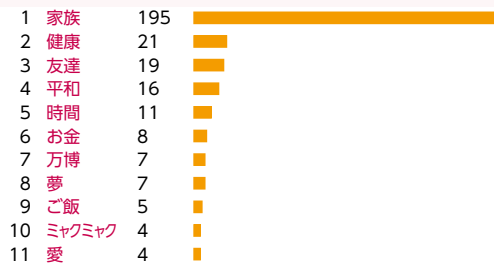
これからも、キッズニアでの経験が、すべての人にとって未来へと繋がり続ける、かけがえのない財産となるよう取り組み続けます。

Get Ready for a Better World

みんなが想う「ミライ」

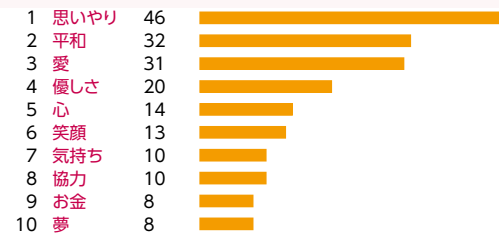
2025年8月7日にKCJ GROUPは大阪・関西万博にあるEXPOアリーナ「Matsuri」にて、「キッズニア ジャパン presents こどもミライ祭り」を開催しました。イベント中に「あなたが考えるミライとは？」というテーマで、いくつかの質問^[1]を行い、411名の皆さんに回答を得ました。このページではその結果をご紹介します。

今、大切にしているものは？



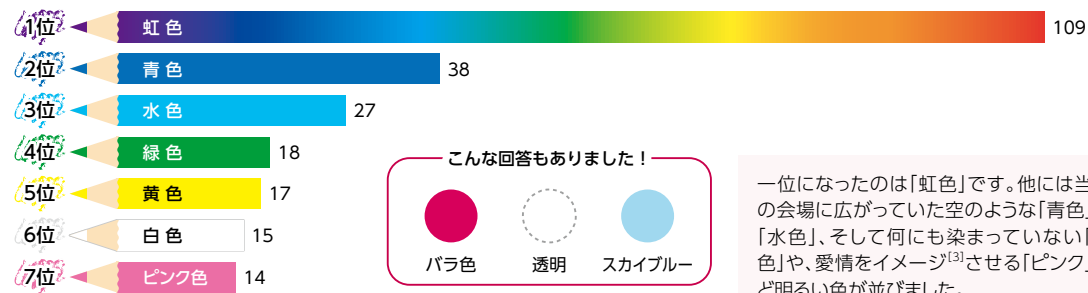
最も多かった回答は「家族」^[2]。次に「健康」や「友達」「平和」「時間」など、日常を送るうえで大切なものが続きました。

より良い未来に必要なもの！



多くの人が「思いやり」と回答しました。さらに「平和」「愛」「協力」など、他者を理解し、お互いに手を取り合ってより良い未来をつくることの大切さがみえてくる回答でした。

みんなのミライはこんな色！



一位になったのは「虹色」です。他には当日の会場に広がっていた空のような「青色」や「水色」、そして何にも染まっていない「白色」や、愛情をイメージ^[3]させる「ピンク」など明るい色が並びました。

質問監修 伊藤 武志先生

大阪大学 社会ソリューションイニシアティブ(SSI)
企画調整室長・万博推進副室長・教授／博士(経済学)

大阪・関西万博に向けた活動で数々の共創をしていただいた、大阪大学SSI 伊藤 武志先生のコメントです。

「家族や友達を大切にしながら、思いやりと愛のある平和でカラフルな未来をつくる」。みなさんの声を聴き、私は人間に希望を感じ、勇気をもらいました。ただSDGsの達成は到底望めない上に、紛争が世界で続き、平和な明るい未来を予測できません。気候変動や人口100億人の未来には、生物多様性減少や食料不足など巨大な問題が予見できます。とはいえ私たちは今まで実現してきた貨幣の発明による交換拡大、法律など社会技術の導入、産業革命や情報革命に自信を持つべきです。今回お聴きしたような一人ひとりの声や思いを原点にして、みんなで強い意志で行動していけば、迫りくる巨大な問題を克服し、いのち輝く未来を実現できると、強く感じています。

「こどもミライ祭り」について

「みんなで創る ワクワク未来」をテーマに、約170名のこども達が主役となって、司会・撮影・音響などを担当したほか、ダンスやプレゼンを通して自らのアイデアを世界に向けて発信しました。こども達の未来への想い・活動が大きな会場を一つにし、盛況のうちに幕を閉じました。



キッズニア白書の歩み

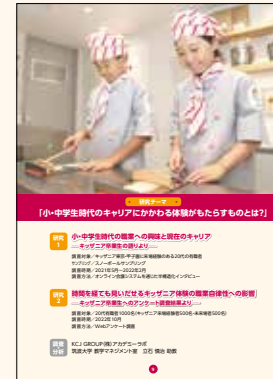
KCJ GROUPでは、キッズニアに来場したこども達のさまざまな体験効果について、学術的な検証を進めてきました。2014年から2～3年ごとに大学や研究機関との共同研究を行い、その調査結果を学会や研究会で発表し、「キッズニア白書」に公開してきました。これまで発行した5冊の白書は、KCJ GROUPサイトや電子書籍ストアにてご覧いただけます。

※肩書、氏名などはいずれも制作時点のものです。

2023

キャリア教育

小・中学生時代のキャリアにかかわる体験が
もたらすものとは？



2021

非認知能力

キッズニアから渡り行く非認知能力の広がり
～日々の生活の中で変わりゆくこども達～



2018

英語教育など

キッズニアにおける
英語を使った職業・社会体験



2016

金融リテラシーなど

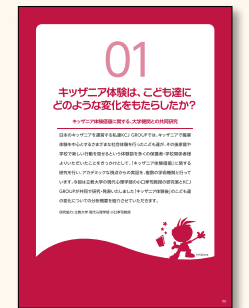
キッズニア体験が育む
こどもの金融リテラシー



2014

キッズニアの体験価値

キッズニア体験は、こども達に
どのような変化をもたらしたか？



コーポレートサイト



PDF/電子書籍/英語版

電子書籍ストア



auブックパス



Reader Store

[1] 質問は全て「Live!アンケート」というリアルタイムのクイズシステムを用いて、個人のスマートフォン等電子機器から回答いただきました。

[2] 「家族」という回答にはひらがな表記の他に、「こども」や両親を表す表現も含まれています。

[3] 小保内虎夫、松岡武 色彩象徴テストの原理と方法、日本製版、東京(1964)。参照



キッズニアのシンボル

上図はキッズニアの国印で「キッズニア コンパス」といいます。

羅針盤の中には子ども達の6つの権利である「生きる権利」「知る権利」「守る権利」「遊ぶ権利」「共有する権利」「創る権利」が記されており、キッズニアの主権と理想を示す大切なシンボルです。