

慶應義塾大学 S F C 2009年度秋学期 若年者のキャリア学習

## 「楽しみ」から考えるエデュテイメントの可能性

～キツザニア東京調査研究報告書～

慶應義塾大学 S F C 若年者のキャリア学習 グループJoy

若林、真壁、坪田、深谷、遠藤

(編集責任者：遠藤 s07154se@sfc.keio.ac.jp)

### ～ 目 次 ～

I.研究テーマと背景	2
II.調査活動報告	4
III.データ結果	5
IV.データ整理と分析	6
V.終わりに	15
VI.参考文献	16
VII.付録（調査生データ）	16

# I. 研究テーマと背景

## はじめに

本稿は、2009年度秋学期に慶應義塾大学SFCで開設された、特設科目・寄付講座「若年者のキャリア学習」の一環として行われた、キッザニア東京における調査グループワークの報告書である。

若林、真壁、坪田、深谷、遠藤の5名は、各々が提出した調査希望に基づいて、「楽しみ」をテーマとするグループに属することになり、キッザニア東京におけるエデュテイメント活動のうち、子ども達を感じる「楽しみ」の面に着目し、その「楽しみ」が勤労観や職業観に結びつくかどうかをテーマとして、来場した子ども達に対するアンケート調査を実施した。

この報告書では、アンケート調査の生データの提示を中心として、我々なりの観点における考察を加えたいと思う。

## リサーチクエスチョン

今回の調査にあたっては、次項に示す研究の背景に従って、以下の二つのリサーチクエスチョンを設定した。このリサーチクエスチョンに基づいてアンケート調査設問を設計した。

- RQ1：子どもたちは、働くことの体験を通じて、なにを「楽しい」と感じるのか
- RQ2：キッザニア体験での「楽しさ」は、普段の遊びの「楽しさ」とどう異なるのか

## 研究の背景

上記2つのリサーチクエスチョンに至った背景を以下に記す。

人間の普段の生活は、それ自体が自己表現・自己実現の活動であり、当然働くことも自己表現・自己実現の手段であると考えられる。働くことが大人にとっての自己表現・自己実現の手段であるとするれば、学童期の子どもにとってのそれは、例えば学校での学習、スポーツ活動、友人との遊びなどが挙げられる。我々の班は、そうした子ども達の日々の生活の中における自己表現・自己実現の種々の活動の、共通した動機として挙げられるのは「楽しいから」である、という仮定に至った。そして、この「楽しいから」という動機づけによって突き動かされる行動、とりわけ趣味や遊びが、将来の職業選択において重要であり、また学童期の子ども達が自身の将来像を思い描くときに強く影響されるものと考えられる。

子ども達が自身の将来像を思い描く際に影響する要素は、何も「楽しい」という動機づけに限ったものではない。班の中には、かねてから音楽などの芸術活動に従事していたメンバーがおり、そうした活動によって感性を磨くことは、子ども達の将来に役立つ大きな経験となると考えているが、そうした「強烈な原体験」による「あこがれ」なども、子ども達の将来像に強い影響を及ぼすであろう。そうした「あこがれ」から

発生する特定分野への興味・関心から、子ども達は、例えば本を読んだり、いろいろな話を聞いたり、実際に体験を積んだりして、知識と経験を蓄積していく。その過程においても「楽しい」という感情が発生することは明白であろう。

つまり、子ども達が描く将来像の背景には、かならず「楽しい」という要素があると言える。楽しさが出発点となって将来像に影響する場合と、何らかの強烈な体験やあこがれによって発生した将来像を追求する過程における楽しさである。例えば、前者は「電車が好き」で「電車のことを考えているときが楽しい」から「電車の運転士になりたい」と考える場合、後者は「小さいときに助けてもらったお医者さんのようになりたい」という原体験から来るあこがれによって「医療のことを自分で調べたり考えたりするのが楽しい」という場合である。いずれの場合においても、子ども達が普段感じている楽しさは、職業選択に大きく影響すると考えることができる。つまり、子ども達が「楽しい」を行動基準として行っている行動を見れば、その子どもの将来の夢・職業選択・将来像を伺い知ることができる、という仮説が立つ。

ところで、キッズニアでは、エデュテイメントというコンセプトのもとに、子ども達に、楽しみながら学べる職業体験・実社会体験の場を用意している。各パビリオンでの活動においては、親達は中に入ることができず、子ども達が、子ども達自身の行動基準や自律性<sup>1</sup>に従って体験を行っている。我々の班は、子ども達のパビリオン選択における動機づけは「楽しさ」であると考えた。子ども達の興味関心は、楽しさによって裏付けられており、「このパビリオンの活動が楽しそう」という予想や、「このパビリオンが楽しい」という周囲からの情報を基準に、パビリオンを選択しているのだ、と考えた。それ以上に、子ども達は自分自身の将来像・将来の夢・将来になりたい職業をしっかりと考えていて、それらを基準としてパビリオン選択を行っているのだらうと考えた。

以上の考察から、キッズニアにおける体験と「楽しい」という感情、さらには将来の職業選択が、Fig.I-1のように関連しているという仮説を導いた。すなわち、普段「楽しい」と感じていることは将来の夢に影響し (①)、子ども達はその将来の夢に特に影響を受けてキッズニアでの体験を選択しているのだらうと考えた (②)。つまり、調査においては、「キッズニアで何を体験したか」に注目することで (二重枠)、子ども達の描く将来像・将来の職業選択希望を見取ることができる (③)、同時にキッズニア体験と子ども達の「楽しい」の関係性を見取することもできる (④)、という仮説を立てた。

以上の仮説から、リサーチクエスチョンを設定した。RQ1の「子どもたちは、働くことの体験を通じて、なにを「楽しい」と感じるのか」については、働くことの体験から感じ取れる楽しさが将来の夢に影響しているか否かを考察することができるだろう。RQ2の「キッズニア体験での「楽しさ」は、普段の遊びの「楽しさ」とどう異なるのか」について、それが一致しているのであれば我々の仮説は支持され、一致していない場合

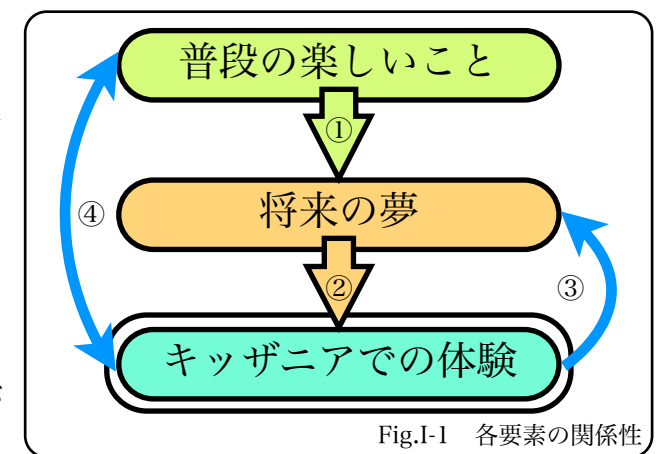


Fig.I-1 各要素の関係性

<sup>1</sup> Self controlling の意。特に教育研究の分野では、Self independent を意味する「自立」よりも、こちらを採用する場合が多い。この背景には、子ども達は自分一人だけで学ぶのではなく、教師や親、先輩や友人など、学習の支援者から与えられる様々な「足場かけ(scaffolding)」を通じて発達をして行くという考え方があるといえる。

は、キッズニア体験と普通の遊びの質的な違いが何か、ということ考察することになり、その考察においては、キッズニアの「しかけ」が普通の遊びと異なる点を考えることが肝要になる、と考えられる。

このような調査背景をもとに、我々はアンケート調査を実施した。次章では、そのアンケート調査の実施に関して報告する。

## II. 調査活動報告

### 調査方法と実施

今回は、子ども達を対象としたヒアリング調査を実施することとした。ヒアリングの実施にあたっては、半構造化インタビュー方式を採用した。この手法は、あらかじめ設問をたてておくものの、気になる項目がある場合には設問を広げるという手法である。

調査実施日は11月18日(水)、23日(月・祝)、24日(火)であった。いずれの日も、第一部に調査を実施した。全員が同日に参加することはできなかったものの、参加できるメンバーで訪問をし、各々下記の設問に従ってインタビュー活動を行った。結果、94名<sup>2</sup>のヒアリングデータを収集することができた。

調査の実施の最初の方では、二人一組でアンケートを実施していったものの、効率が上がらなかったため、2回目以降の調査では当初より設問数を増やして、それを調査用紙に落とし込み、各自でアンケート調査を行った。アンケート対象の選定は特に行わず、パビリオン体験を待っている子どもを中心に実施した。

### アンケート設問

以下が、調査にあたっての設問である。

#### Q1. 一番楽しかったパビリオンはなんですか？そこではどんなことをしましたか？

楽しかったパビリオンにおける体験内容をメタ化する質問である。この設問における「何をしたか」の回答の中の一部が、下記の設問の答えとなる。

#### Q2. そのパビリオンの体験で、いちばん「楽しい」と感じたことはなんですか？

パビリオンの活動の中で行ったことは、一つだけではないはずで、例えばピザショップでは、生地を伸ばして、トッピングをして、焼いて、という行程を経るが、そのなかで特に楽しいと感じたこと(たとえばトッピング)がここでの回答例である。

---

<sup>2</sup> 学生発表の時点では148名と述べたが、これはデータ処理の段階で、各メンバーのデータを照合した際の数字であったが、重複するものをのぞいて行った結果、94名となった。

### Q3. またこの体験をやりたいと思いますか？ その場合何に気をつけたいですか？

これは、キッズシティジャパンの住谷社長がおっしゃっていたことから着想を得た設問である。子ども達が、将来の職業希望からパビリオンを選択している場合、その仕事を体験して見て気をつけたいことを今後に生かすだろうと考えられる。そして、住谷社長は「リピーターが多い理由には、パビリオン体験における悔しさがある。悔しいと感じるからもう一度やりたいと思う」と発言していることから、この設問からは今後のパビリオン体験における動機を見ることができるだろう。

### Q4. 普段、学校や家では何をしている時が楽しいと感じますか？

この設問は、キッズニアにおけるパビリオン体験の選択と普段の楽しさの関連性を探るための設問である。学校と家での場合を分けて、時間の開いているときに何をするかを問うた。

### Q5. 将来の夢はなんですか？

この設問は、パビリオン選択と将来の夢の関係性、普段楽しいと感じていることと将来設計の関係性を考える上で必要になる設問である。その他、年齢、性別、来場回数、同伴者などについても、データ整理の関係で質問をした。

## III. データ結果

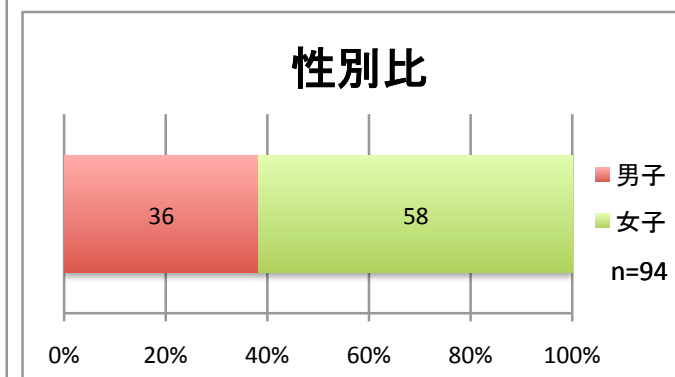
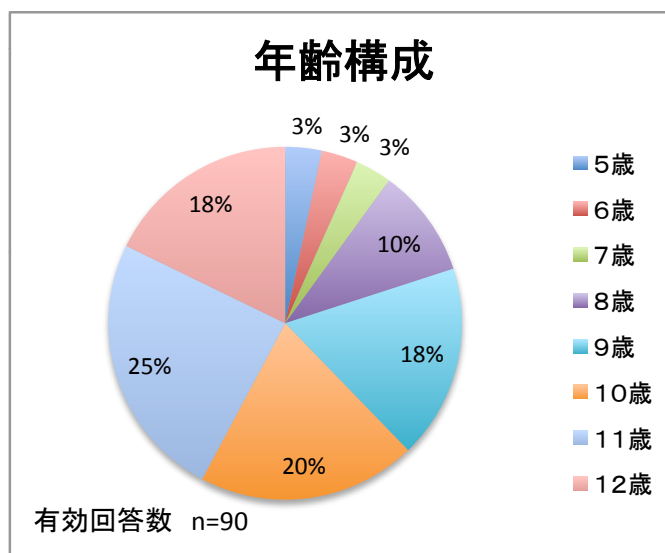
以下に、調査データの概要を示す。なお、生データについては、巻末の付録に掲載する。

### 年齢構成（有効回答数90）

5歳	…3人	9歳	…16人
6歳	…3人	10歳	…18人
7歳	…3人	11歳	…22人
8歳	…9人	12歳	…16人

### 性別比（有効回答数94）

男子	…36人
女子	…58人



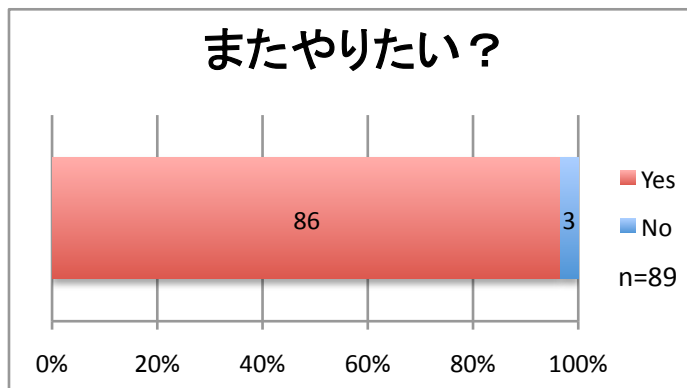
### Q1. 一番楽しかったパビリオンはなんですか？（有効回答数92）

- 9人： ピザショップ
- 8人： ハンバーガーショップ、料理スタジオ
- 4人： パイロット、ビューティーサロン、消防署、電力会社
- 3人： ガソリンスタンド、フォトスタジオ、ベーカリー、ラジオ局、飛行機
- 2人： サッカー、ジューススタンド、デザイナー、ビルクライミング、ボトリング工場、マンガスタジオ、科学研究所、警察署、裁判所、歯医者、新聞社、病院（外科手術室）、病院（新生児室）
- 1人： アイスクリーム屋、お菓子工場、カメラマン、デザイン教室、マジシャン、印鑑工房、印刷工房、花屋、警備センター、動物病院

### Q3. またこの体験をやりたいと思いますか？

（有効回答数89）

- はい … 86人
- いいえ … 3人



## IV. データ整理と分析

この章では、調査したデータを整理し、分析を行う。

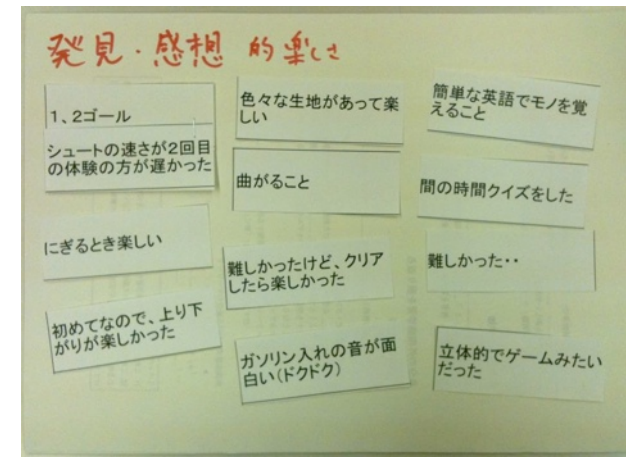
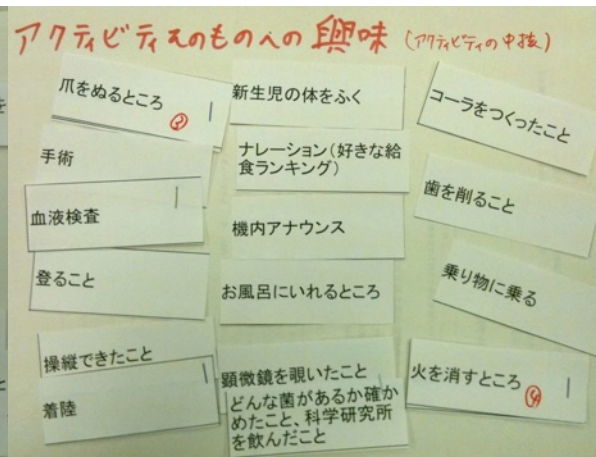
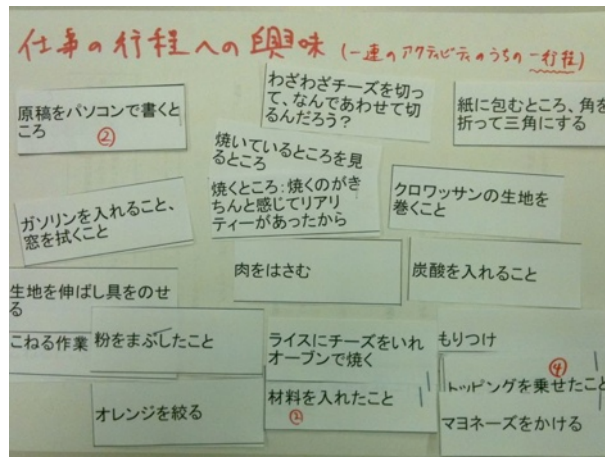
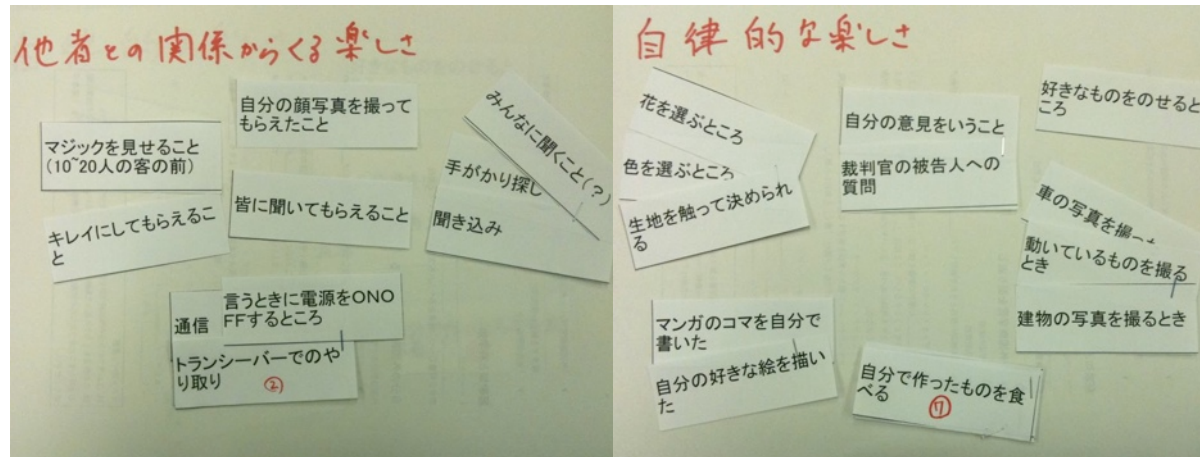
### コメントの整理

今回のヒアリング調査では、多肢選択ではなく自由回答（Open-ended）な設問を用いた。そのため、統計的な処理を行う量的な分析は行うことができない。したがって、今回の分析にあたっては、類似するコメントを集めて行くことによって整理とまとめを行う、KJ法を用いてコメントを整理することとする。以下、KJ法の結果を写真で掲載しながら分類を紹介する。



## Q2. そのパビリオンの体験で、いちばん「楽しい」と感じたことはなんですか？

これは、RQ1への解答となる分類わけである。分類の結果、5つの分類が整理できた。



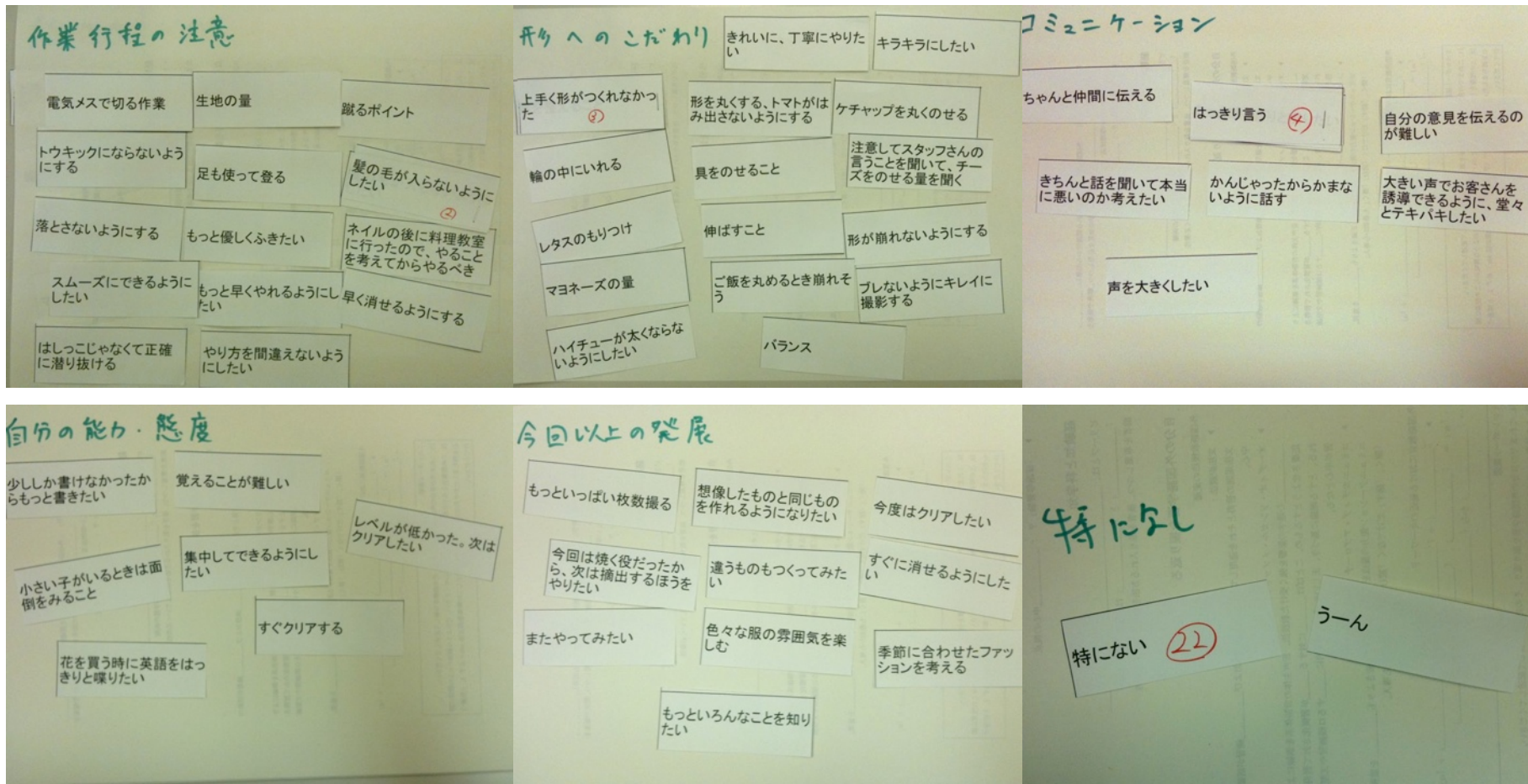
1つ目は、「他者との関係からくる楽しさ」で、他者に聞いてもらったり見てもらったりやってもらったりした経験に楽しみや喜びを感じる場合である。2つ目は、「自律的な楽しさ」である。これは、自分で行動を選択する余地があり、その選択の幅に楽しさを見いだしている場合である。3つ目は、「仕事の行程への興味」である。アクティビティの流れの中にある、ある特定の行程・作業に対して楽しさを表明した場合はこれに該当する。4つ目は、「アクティビティそのものへの興味」、つまりアクティビティの中核をなす作業全体への興味・楽しさを表す。

5つ目は、「発見・感想の楽しさ」である。何か分からなかったことが発見できた場合や、「楽しい」以外の何らかの感情を伴った場合に分類される。

5つの項目の特性を考慮すると、1つ目と2つ目、3つ目と4つ目は対極を成しているように思う。

### Q3. またこの体験をやりたいと思いますか？ その場合何に気をつけたいですか？

またやりたい場合に何に気をつけたいか、を整理分類した。以下、主な5つの分類に加え、「特になし」という要素が分類された。





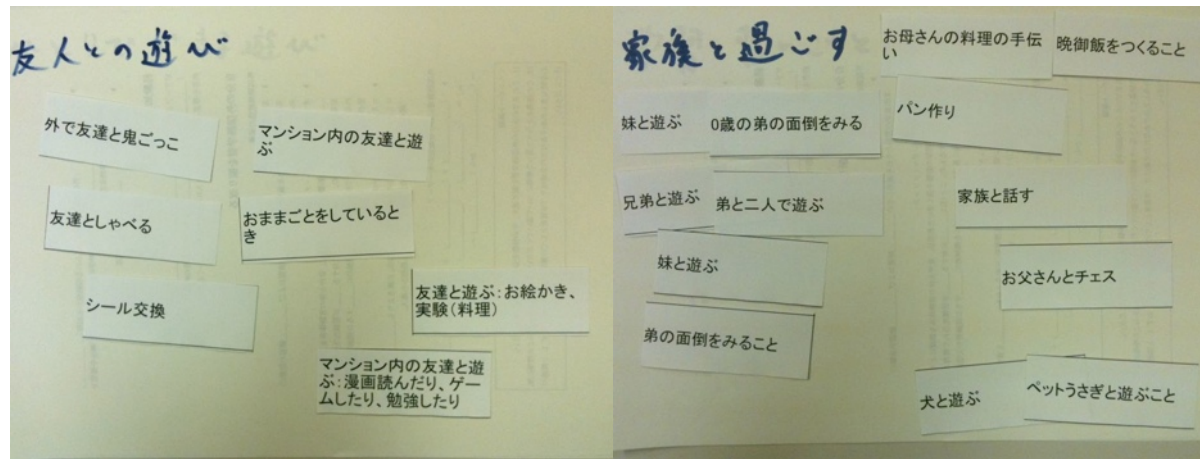
1つ目は、「作業行程の注意」である。作業行程の一部を具体的に指定して、その点がうまくできなかったことを述べている場合に分類される。2つ目は、「形へのこだわり」で、「作業行程の注意」と要素がかぶる部分がある。作業行程のうち、成形段階での注意点を挙げている分類である。3つ目は、「コミュニケーション」に関して、他者に対してはつきり物事を伝える、などが分類される。4つ目は「自分の能力・態度」ということで、自分のレベルや体験時の態度を認識して振り返っている場合に分類される。最後の5つ目は、「今回以上の発達」ということで、コメントの内容が、今回は失敗した訳ではないが、次回は別の活動や更なる上達をしたい、という場合に分類される。

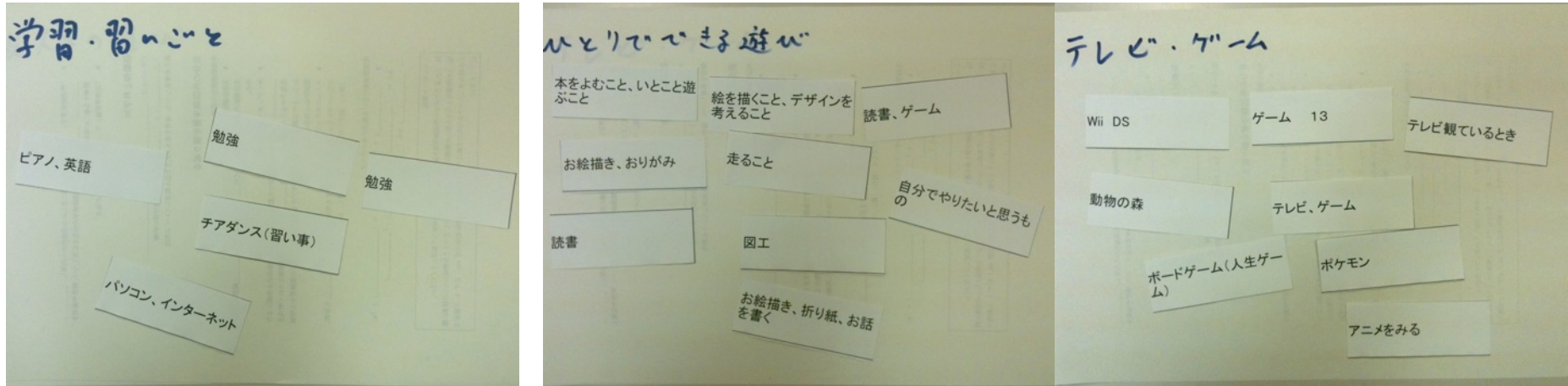
これらの要素は、特に1つ目と2つ目、3～5つ目の関連性は強いと考えられる。

#### Q4-1. 普段、家では何をしている時が楽しいと感じますか？

Q4はもともと、家と学校を同時に聞いていたが、家と学校での楽しいことは分けて考えた。

そして、家を中心とした生活について分類されたのが、以下の5つである。

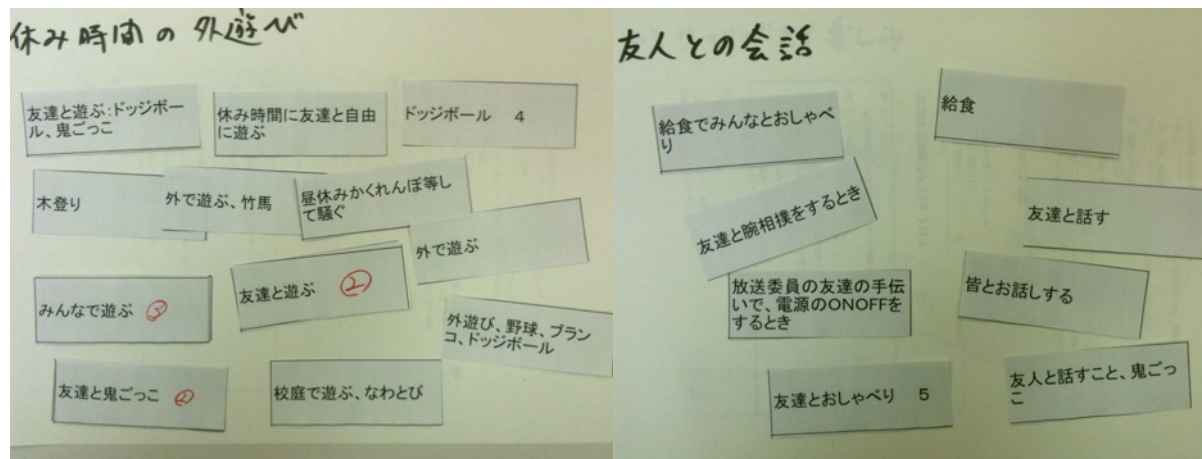


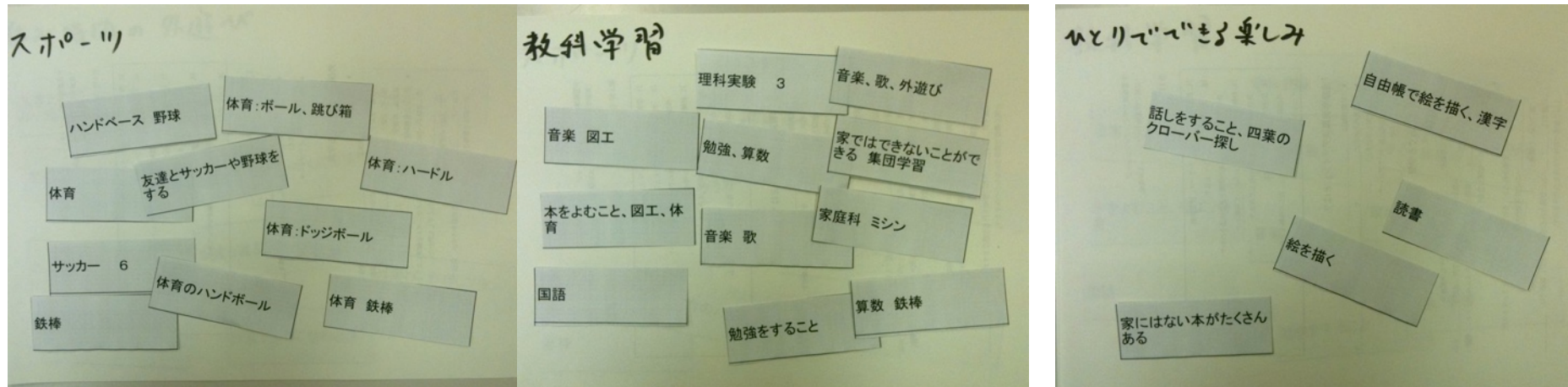


1つ目は「友人との遊び」、2つ目は「家族と過ごす」で分類した。この二つは、双方とも、集団性のなかに楽しみを見いだしているということを知ることができる。中央にある3つ目は「学習・習い事」で、集団か個人かで言うと、ニュートラルな位置になる。4つ目は「一人のできる遊び」、5つ目は「テレビ・ゲーム」であり、5つ目は4つ目に包含されるため、個人性の中に楽しみを見いだしていることが伺える。

**Q4-2. 普段、学校では何をしている時が楽しいと感じますか？**

学校での楽しいことについては、集団性と個人性とで分けることができたが、ここでは少し違った観点で考えたい。





まず、1つ目は「休み時間の外遊び」、2つ目は「友人との会話」であり、これらは休み時間の内容として分類ができる。一方3つ目は「スポーツ」、4つ目は「教科学習」と分類し、学校の授業枠の内容として分類できることが分かる。5つ目は「ひとりでできる楽しみ」として、読書などがあがっている。

先ほどは、休み時間と授業枠という考え方だったが、例えばインドア（2つ目、4つ目、5つ目）とアウトドア（1つ目、3つ目）という分類も可能であろう。

なお、分類に際し、同一の項目はまとめてしまったが、その数は、各項目の横に数字を付している。

## 将来の夢とパビリオン体験のマッチング

ヒアリングのデータをもとに、将来の夢と一番楽しかった体験パビリオンが一致しているかどうかを数えた。

将来の夢に関しては、全データ中49人が有効回答をしている。そのなかで、明確に体験パビリオンと内容が一致していたのは、12人だった。また、直接的に内容が一致している訳ではないが、関連性がある事例は2人だった（ビューティーサロンのネイル体験をした女優志望の女子、将来力を使う仕事がしたいという警備センター体験をした男子）。

一致していた子どもが選択したパビリオンは、医者・消防士・ラジオDJ・科学研究所・ベーカリー・料理スタジオ・サッカー・デザイナー・パイロット、であった。





しかし同時に、学習の功利性についてはあまり重視していない。したがって、学習内容の重要性が高い場合に、例えば将来に役立つから、というような実用性・功利性は重視されないということになる。一方、学習内容の重要性が低い場合には、むしろ学習によって得られる功利が重視される傾向にあることを示唆している。もちろん、今回の設問が「楽しかったですか？」というもので、二要因モデル理論に適合する設問でないことは明らかだが、分類の仕方に誤りは無いと思われる。

これらのことから、パビリオン選択においては、学習内容自体の面白さか、体験によって得られる功利のどちらかが重視されて選択に至ると考えられる。

## 体験によって得られたもの

それでは、学習内容の面白さ、または体験によって得られる功利、そのどちらかに動機づけられて体験をした子ども達は、次の体験にどのように生かそうと考えたのだろうか。9割以上の子どもが、またそのパビリオンを体験したいと答えたところから、コメントを分析したい。

前に挙げた分類のなかで、「作業行程の注意」と「形へのこだわり」、「コミュニケーション」・「自分の能力・態度」・「今回以上の発達」の3つは、それぞれ関連性があることを述べた。具体的に言うと、「作業行程の注意」と「形へのこだわり」は活動をしているときの自分の行動の中で、成果物や活動そのものの進行において必要なことを改善しようとするコメントであった。一方、後者の3つは、自分の振るまいそれ自体に対する反省が含まれていた。言い換えると、前者の2つは、特定の職業を体験した上での注意点、すなわちミクロな職業観を、後者の3つは仕事を体験する上での自分の発展のための反省点、すなわちマクロな仕事観・勤労観を、それぞれ身につけたと考えることができる。

前者の2つ、つまり作業それ自体の注意点については、それが改善されることによってより完璧なものをつくろう、というアウトプット志向であることが考えられる。一方後者の3つは、結果的に注意点を改善することで自分自身が成長するインプット志向であることが考えられる。ここから、キッザニアでのパビリオン体験は、自身へのインプット志向とアウトプット志向との2つの違いはあれど、ただ「楽しい」と感じるだけではない学び・気づきがあるということが分かる。ここが、単なるエンターテイメントではない、エデュテイメントをコンセプトとするキッザニアの神髄があるように思う。

しかし、我々としては、これらの気づきが、特定の仕事を通じた気づきの段階のままで、まだ「働くことの意義・本質」に迫っていないということを感じていた。それは、設問から導き出すことは到底難しいかもしれないが、我々の目からすれば職業選択のための準備の場であるキッザニアでの体験が、真に伝えるべき労働観・勤労観の伝達まで到達できていないように思えた。エデュケーションの部分を、今後いかにして子ども達に体感してもらえるようになるかが課題になる。それには、我々が調査設問をうまく設定できれば良かったように、子ども達が勤労観や労働観の本質に迫れるような問題意識を持つために、例えば事前学習を実施して「このようなことを考えてきてください、発見してください」「働くことは何が大変でしたか」などの設問を、じっくりと考えさせ、振り返らせる必要があるのではないだろうか。

## 「楽しさ」の違い、場の違い

ところで、我々のリサーチクエストのもう一つは、キッズニアでの「楽しさ」と普段の「楽しさ」の違いである。このことについて考察したい。

コメントの分類を見る限り、いくつかの軸をとることができることが分かる。たとえば、集団性と個人性、インドアとアウトドア、「遊び」と「勉強」である。我々としては当初、子ども達はゲームばかりで個人性・インドアの強い「遊び」ばかり志向しているのだと思っていたが、じつはそうでもなく、集団性・アウトドアの強い「遊び」も、そして個人性・インドアの強い「勉強」も志向していることが驚きであった。

重要なのはその発見ではなく、キッズニア体験の楽しさと普段の楽しさを分けるものは何か、ということである。それを2項のキーワードで考えると、日常と非日常、関係志向と自己決定という軸を捉えることができるだろう。すなわち、キッズニア体験は非日常的な体験であり、その体験は自己決定によって選択されるということである。一方の、普段楽しいことは、あくまで「普段」であり、つまり日常的に恒常的に行われるルーチンであり、集団性が強い活動では多くの場合は自己決定でなく「誰々と一緒にやる！」という関係志向が強い。

そこで、今一度、キッズニアの場と、普段の楽しさが生まれる場とを比較してみたいと思う。

まず、何をするかを選択、という観点で考えよう。キッズニアには、パビリオンがある。複数のパビリオンから特定の活動を選択する。その上で、自己決定によって複数の選択肢から一つをしぼれるかどうか、という能力は大いに重要になる。一方の普段の楽しさの場では、与えられるリソースには若干の限りがあるものの、その選択方法は一つにしぼらなくても良いということになる。また、キッズニアと違って、一つの空間にとどまることは無い。つまり、生活空間すべてが選択の対象となり、そのどれをとっても良いということ、子ども達にとって自由度が高いと言える。普段、その自由度に慣れている子ども達にとって、一つの選択肢を自分で決定するプロセスは、意義深いものである。

つぎに、何をやるか、という観点だ。これは既に少し触れたが、普段の楽しみの中では、子ども達にとってのリソースは生活空間すべてである一方、キッズニア体験の場合、リソースはパビリオンごとに定式化されているものである。生活空間すべてがリソースであることは、子ども達の創意工夫の限界をつくらないという点で意義深い。しかし、そうした環境では、むしろ子ども達の活動は定式化してルーチンに陥りやすい。キッズニア体験をへた子ども達が、既に分類したように、多くの改善点を挙げて、またやってみたいと感じるのは、パビリオンごとに定式化されたリソースがあるからで、皆が同じ行程をする中で、失敗した子どもは失敗の改善を、成功した子どもは更なる成功を志向するための工夫を、行いやすい環境なのだと考えることができる。

最後に、誰と関わるか、という観点について考える。当然、普段の生活の中では、自分の周囲にいる友人や家族、個人性が高い場合は自分自身と向き合うことになる。普段関わっている人たちとの交流の中で生まれる安らぎ・安心感のなかで、楽しさを求めることができる点は、普段の楽しみの中の大きな特徴であると言える。しかしキッズニアは、同伴者は居るものの、基本的には見知らぬ他者との関わりである。それは、

見知らぬ子ども同士、そして見知らぬスーパーバイザーとの関わりである。こうした関わりの中かで、キッズニア体験は、他者から見られるという緊張感と、他者と自分の行動を比較した学びを得ることになるだろう。

こうして考えると、キッズニア体験での「楽しみ」が、学びの要素を帯びていることは納得できる。それは、キッズニアという場が、子ども達の選択性を求め、工夫や改善を促すようなしかけを持ち、緊張感と他者比較による気づきを与えるからである。もちろん、キッズニアが提供しているパビリオン体験は、それぞれ高度に教育的要素を持っている。が、その前提としての「場」の違いが、そもそも子どもの学びを促すに適していると言える。ここで我々は、子どもの普段の遊びの場を批判するつもりは無く、むしろそのような普段の楽しみ場こそ重要な子どもの文化として守るべきだと考えている。しかし、エデュテイメントを掲げる場としてのキッズニアは、そうした普段の場とは異質なものとして、その役割を別個に果たす必要があるのだと考えられる。

## V. 終わりに

最終発表を行った際に、キッズニアでの体験は、強烈な原体験になる必要があり、そして子ども達の反応からはそうした強烈なし得劇を得たときの興奮を見て取ることができなかった、と述べた。我々としては、調査のデータを見ても、またデータの分析から考えても、当初立てた仮説のように、普段の楽しみが将来の夢につながることは証明できなかったものの、何らかの強烈な刺激・原体験が、子どもの学びを促すことになり、また将来の職業希望にも影響することを理解することができた。それだけに、キッズニアが、子ども達にとっての強烈な原体験の場になるべきか否かについては、未だにそうであってほしいと思っている。

キッズニアにおける「楽しさ」は、明らかに普段の「楽しさ」とは異質であることは、調査をする前から予想できたことではあった。改めて今回の調査を経ることで、その異質性はどこにあったかが理解できた。それらは、以下のようにまとめられる。

- キッズニア体験の選択の動機づけは、体験内容に対する興味か体験によって得られる功利への志向のどちらかである。これは、普段の楽しみ場で見られるような他者との関係による動機づけでもなければ、将来の職業選択に役立つからという志向でもない。
- キッズニアでの体験によって得られた楽しみの背景には、かならず学習の要素が存在している。とくに、体験した仕事そのものに関する学びを多く得ることができている。しかし、働くということの本質は大きい視点であるため、そこまで学ぶことはできない。
- キッズニアは、そもそも「場」の特性が普段の楽しみ場と異なっており、選択の必要性、工夫と改善の余地、緊張感と他者比較、という点から、各パビリオンが持っている教育的しかけはもちろん、その前提からしてエデュケーションの場であるといえる。

このような場であるからこそ、子ども達にとって、その体験が単なるエンターテイメントで終わってしまうことは本当に惜しいことであるというのが我々の見解だ。それは、大学生の私たちの視点での話であって、子ども達にそれを落とし込むのは不適當かもしれない。しかし、子ど

も達が、ここでの学びを無駄にしないために、事前学習とじっくりとした振り返りを促すことはとても重要であると思う。もちろんそのときには、きちんと設計された設問をたてる必要も付け加えておく。

キッザニアを、かりに12歳で卒業するとすれば、17歳は高校2～3年生で、高校卒業を控えて、進学・就職を控えるときとなる。当然、将来の職業選択に関するビジョンが求められる。そのときに、キッザニアでの体験が、彼らキッザニア卒業生にとって、勤労観や労働観を持つための糧の一つになることが望まれるのだとしたら、今後は、そうした卒業生に対しての調査も必要になってくるであろう。

## 参考文献

- 市川伸一 (2001) 『学ぶ意欲の心理学』, 東京, PHP研究所, 251p

## 付録 (調査生データ)

年齢	性別	来場回数 (今回含)	インタビュー時の 同伴者	一番楽しかった パビリオン	どんなことを した?	その体験で一番楽しい と感じたことは?	またやりたい?	次回は何に気を つけたいか	家で何をしている ときが楽しいか	学校で何をしてい るときが楽しいか	将来の夢	その他の情報
12	女	3		飛行機	機内食配布、 機内アナウンス	機内アナウンス	No		パン作り	友達とおしゃべり		
10	女	2		花屋	ブーケづくり、 持ち帰る	花を選ぶところ	Yes	花を買う時に英語をはっきりと喋りたい		友達とおしゃべり	動物と触れ合う仕事	千葉から
11	女	2		ピザショップ	生地のはし、 具をのっける	自分で作ったものを食べる	Yes	注意してスタッフさんの言うことを聞いて、チーズをのせる量を聞く	家族と話す	友達と鬼ごっこ		府中から
6	女	3		ビューティーサロン	爪を塗る	爪を塗るところ	Yes	キラキラにしたい	ゲーム	休み時間に友達と自由に遊ぶ	マッサージ：お母さんに言われたから。今もお母さんにする。	
11	女	1		新聞社	好きなことを質問して、記事をつくる	原稿をパソコンで書くところ	Yes		とくになし	友達と遊ぶ	ペット屋さん	初来場で、2個体験済み。
11	女	4		病院 (新生児室)	新生児の体をふく	新生児の体をふく	Yes	もっと優しくふきたい	妹と遊ぶ	みんなで遊ぶ	薬の研究：妹が病気だから	花屋でインタビュー



「楽しみ」から考えるエデュテイメントの可能性

年齢	性別	来場回数 (今回含)	インタビュー時の 同伴者	一番楽しかった パビリオン	どんなことを した？	その体験で一番楽しい と感じたことは？	またやりたい？	次回は何に気を つけたいか	家で何をしている ときが楽しいか	学校で何をしてい るときが楽しいか	将来の夢	その他の情報
10	男	1	友人2人	飛行機	操縦、着陸、 潜り抜ける	着陸	Yes	はしっこじゃな くて正確に潜り 抜ける			野球選手：友達が 野球仲間	体験が始まったた めインタビュー中 断
7	男	1	弟	飛行機	パイロット	難しかった・・・	Yes	今度はクリアし たい	とくになし	みんなで遊ぶ	まだない	初来場で、1個体 験済み
11	男		兄弟	警察署	手掛かり探し	手がかり探し	Yes	とくになし～			分からない	もじもじだった
11	男	4	弟	警察署	犯人の証拠探 し	聞き込み	Yes	かんじゃったか らかまないう ように話す	弟と二人で遊ぶ	体育のハンドボ ール	決まっていない	
11	女	6		裁判所	2回して、裁 判官と弁護士 をした	裁判官の被告人への質 問	Yes	きちんと話を聞 いて本当に悪い のか考えたい	チアダンス（習い 事）	理科の実験	女優	
9	男	3	友人1人	消防署	火を消す、ア ナウンス	火を消すところ	Yes	とくになし	お父さんとチェス	体育：ボール、跳 び箱	いろいろ。消防士 とか	英語の友達と来て いた
6	女	1		ビューティーサ ロン	爪を塗る	爪をぬるところ	Yes	とくになし	ゲーム、DS	友達と遊ぶ	モデル：可愛くな れるし、もてるよ うになるから	初来場で、2個体 験済み。
8	女	2	友人1人	お菓子工場	ハイチュー作 り、シール はったり、ハ イチュー入れ たり		Yes	ハイチューが太 くならないよ うにしたい	読書、ゲーム	自由帳で絵を描 く、漢字	考え中、でも何か 作るもの	
8	女	1		病院（新生児 室）	赤ちゃんを抱 いたり	お風呂にいれるところ	Yes	とくになし	妹と遊ぶ	体育：ドッジボ ール	病院の先生：人を 助けること	初来場で、二個体 験済み
11	女	1		印鑑工房	文字や色を選 ぶ	色を選ぶところ	Yes	とくになし	ペットうさぎと遊 ぶこと	友達と話す	パン屋：パンが好 き、漫画家：読む のも書くのも好き	初来場で、二個体 験済み
11	女	1		ラジオ局	給食のアナウ ンス	言うときに電源をON OFFするところ	Yes	はっきりと言う こと	お母さんの料理の 手伝い	放送委員の友達 の手伝いで、電源 のONOFFをする とき	ピアノ：音楽関係 がいいな、ラジオ	初来場で、二個体 験済み（ラジオ局 とシールデザイ ン）
9	女	1		ビューティーサ ロン	爪塗る	爪を塗る	Yes	とくになし	友達と遊ぶ：お絵 かき、実験（料 理）	体育：ハードル	ケーキ屋	初来場で、3個体 験済み（動物病 院、モス、ビュー ティーサロン）
10	女	4	友人2人	ラジオ局	ラジオの放送	ナレーション（好きな 給食ランキング）	Yes	もっとはっきり と喋りたい	外で友達と鬼ごっ こ	国語	アナウンサー	

「楽しみ」から考えるエデュテイメントの可能性

年齢	性別	来場回数 (今回含)	インタビュー時の 同伴者	一番楽しかった パビリオン	どんなことを した？	その体験で一番楽しい と感じたことは？	またやりたい？	次回は何に気を つけたいか	家で何をしている ときが楽しいか	学校で何をしてい るときが楽しいか	将来の夢	その他の情報
11	女	3	友人2人	病院（外科手術 室）	胆のうを取る 手術	焼くところ：焼くのが きちんと感じてリアリ ティーがあったから	Yes	今回は焼く役 だったから、次 は摘出するほう をやりたい	マンション内の友 達と遊ぶ	給食でみんなとお しゃべり	医者：3年生のこ ろから、病気に なった時診ても らった小児科の先 生に憧れて	
11	女	2	友人2人	ベーカリー	クロワッサン 作り	焼いているところを見 るところ	Yes	とくになし、完 璧だった	マンション内の友 達と遊ぶ：漫画読 んだり、ゲームし たり、勉強したり	昼休みかくれんぼ 等して騒ぐ	パティシエ：昔お 母さんがやってい たから。3年生頃 からの夢	
11	女	1		フォトスタジオ	中一周して写 真を撮る	建物の写真を撮るとき	Yes	とくになし～	兄弟と遊ぶ	友達と遊ぶ：ドッ ジボール、鬼ごっ こ	決めていない。で も写真撮るの好 き。	初来場で、4個体 験済み
12	女	1	妹	フォトスタジオ	写真を撮る	動いているものを撮る とき	Yes	もっといっぱい 枚数撮る	テレビ観ていると き	友達と話している 時	トリマー：動物が 好き、小学3年生 の時から夢	初来場で4個体 験済み
11	女	1	姉妹	新聞社		パソコンで調べたこと を書きこむところ	Yes	少ししか書けな かったからもっ と書きたい			トリマー/ペット ショップ、お菓子 屋さん。でもこ ろ変わるの。 まだない	お姉さんの影響あ り
9	女	数えきれな い		印刷工房	決まったテー マについて紙 にのせて印刷 する	好きなものをのせると ころ	Yes	想像したもの と同じものを作れ るようになりたい	自分でやりたいと 思うもの			
8	女	1	姉	ベーカリー	クロワッサン 作り	こねる作業	Yes	なし	とくになし	おにごっこ	なし	お姉さんの影響あ り
10	男	1	友人2人	警備センター	お金を運ぶ	みんなに聞くこと (?)	Yes	覚えることが難 しい	とくになし	体育	力を使うこと	DSをしながら 片手間なかんじ もじもじだった
10	女	1	友人3人	フォトスタジオ	写真を撮る	車の写真を撮った	Yes	とくになし	とくになし	友達としゃべる	まだない	
10	女	1	友人2人	ビューティーサ ロン	ネイルをぬっ てもらおう	キレイにしてもらえる こと	Yes	なし				
10	女	4	友人2人	ハンバーガー ショップ	作って食べる	簡単な英語でモノを覚 えること	Yes	ケチャップを丸 くおせる	ゲーム		看護師：キレイで かっこいい	
11	女	2	弟	ハンバーガー ショップ	作って食べる		Yes		ゲーム		看護師：キレイで かっこいい	友達の影響あり
8	男	2	姉	ハンバーガー ショップ	作って食べる		Yes		ポケモン	サッカー	サッカー選手	
9	女	9		ハンバーガー ショップ	作って食べる	自分で作ったものを食 べる	Yes	なし		音楽 歌		
10	男	1	友人2人	アイスクリーム 屋	お金を払って アイス作る	バニラにチョコをかけ る 食べられる	Yes	なし				言いたいことがう まく伝えられない

「楽しみ」から考えるエデュテイメントの可能性

年齢	性別	来場回数 (今回含)	インタビュー時の 同伴者	一番楽しかった パビリオン	どんなことを した？	その体験で一番楽しい と感じたことは？	またやりたい？	次回はなに気を つけたいか	家で何をしている ときが楽しいか	学校で何をしてい るときが楽しいか	将来の夢	その他の情報
10	男	4		電力会社	電線の点検	乗り物に乗る	Yes	なし			カメラマン	
11	女	3	友人1人	ピザショップ	ピザを作る	作って食べることが できる	Yes	なし	アニメをみる	おにごっこ	アニメの絵を描く	
8	女	2		病院（外科手術 室）	内視鏡手術	手術	Yes	電気メスで切る 作業	晩御飯をつくるこ と	鉄棒	医者：叔父が医者 なので	
9	女	2		ピザショップ	生地を作る 具をのせる	自分で作ったものを食 べる	Yes	なし	図工	音楽 図工	看護師：キレイで かっこいい	
9	女	6	弟	ハンバーガー ショップ	ハンバーガー 作り	マヨネーズをかける	Yes	なし	Wii DS	絵を描く	漫画家	集英社は未経験 しよう
11	男	3	友人1人	料理スタジオ	ご飯を作る	間の時間クイズをした	Yes	形を整えること		ドッジボール	シェフ：社会に役 立ちたいから	料理は得意
11	女	2		ハンバーガー ショップ	キッズニアハ ンバーガー作 り	もりつけ	Yes	レタスのもりつ け		木登り	動物と触れあう仕 事	動物がすき
11	女	1	妹	歯医者	歯垢をとる		Yes		シール交換		バンドを組む	歌が好き たくさ ん歌いたい
11	女	6		ハンバーガー ショップ	ハンバーガー 作り	肉をはさむ	Yes	マヨネーズの量		給食		仕事してからモス 大好きになった
9	男	2	友人1人	料理スタジオ	ご飯を作る	自分で食べる	Yes	ご飯を丸めると き崩れそう		ハンドベース 野 球	メジャーリーガー	
9	女	1		料理スタジオ	ライスボール をつくる	にぎるとき楽しい	Yes	上手く形がつく れなかった	ボードゲーム（人 生ゲーム）	おにごっこ	化石研究者：恐竜 に興味がある	
9	女	5		マンガスタジオ	漫画を作る		Yes	なし		体育 鉄棒		
11	男	1	姉						ゲーム		ゲームクリエー ター	
12	女		友人1人						友達としゃべる	家ではできないこ とができる 集団 学習		自分でやること で、仕事の人の気 持ちがわかる
12	女		友人1人	料理スタジオ	ライスボール をつくる	ライスにチーズをいれ オープンで焼く	Yes	形を整えること	読書	家にはない本がた くさんある		経験を家でも活か せる（妹に料理を 作る）
12	女		友人3人	料理スタジオ	ライスボール をつくる	ご飯を作って食べる	Yes	違うものもつ くってみたい	0歳の弟の面倒を みる	読書		
10	女		妹	ピザショップ	ピザを作る	生地を伸ばし具をのせ る	Yes	具をのせること	動物の森	算数 鉄棒		
8	男		友人1人	ガソリンスタン ド	ガソリン入れ タイヤチェッ ク		Yes	なし				
10	女		友人1人	ガソリンスタン ド	ガソリン入れ	ガソリン入れの音が面 白い（ドクドク）	Yes	なし				

「楽しみ」から考えるエデュテイメントの可能性

年齢	性別	来場回数 (今回含)	インタビュー時の 同伴者	一番楽しかった パビリオン	どんなことを した？	その体験で一番楽しい と感じたことは？	またやりたい？	次回は何に気を つけたいか	家で何をしている ときが楽しいか	学校で何をしてい るときが楽しいか	将来の夢	その他の情報
12	男		友人3人	裁判所	裁判官	自分の意見をいうこと	No	自分の意見を伝えるのが難しい		サッカー		
10	女			ジューススタンド	オレンジ絞 り人参皮むき	オレンジを絞る	Yes	小さい子がいるときは面倒をみる こと		休み時間みんな で遊ぶ		
12	女		友人1人	デザイナー	生地を選んで 洋服作る	生地を触って決められる	Yes	季節に合わせた ファッションを 考える		家庭科 ミシン		
12	女		友人1人	デザイナー	自分で服を考 える	色々な生地があっ て楽しい	Yes	色々な服の雰 囲気を楽しむ		サッカー		
12	男	1		電力会社	無線でのやり 取りをした	トランシーバー でのやり取り	Yes	ちゃんと仲間に 伝える	ゲーム		F1に出たい	
10	男	2		サッカー		シュートの速さ が2回目の体験 の方が遅かった	Yes	蹴るポイント		サッカー	サッカー選手	
9	女	2		デザイン教室	シールづくり	自分の好きな 絵を描いた	Yes	ない	絵を描くこと、 デザインを考 えること		デザイナー	
10	男	3		消防署	水で消す訓練	水で消したこと	Yes	集中してでき るようにしたい		友達とサッカー や野球をする	バイオリンの 先生	
8	男	1		パイロット	輪の中に機 体を入れる ゲーム	初めてなので、 上り下りが楽し かった	Yes	輪の中に入れ る	ゲーム		パイロット	
12	男			消防署		放水	Yes	すぐに消せる ようにしたい	パソコン、 インターネット		パイロット	
10	男	1		パイロット	飛行機の運 転のデモ	操縦できたこ と	Yes	レベルが低か った。次はク リアしたい	ゲーム	理科実験	科学者	
6	女	1		科学研究所	いい菌と悪い 菌の研究	どんな菌があ るか確かめた こと、ヤクル トを飲んだこ と	Yes	もっといろ んなことを知 りたい		校庭で遊ぶ、 なわとび	花屋、医 者、警察官	
8	男	1		ピザショップ		トッピングを 乗せたこと	Yes	伸ばすこと		鬼ごっこ	強いて言 うなら工 事現場	
10	男	2		ピザショップ		トッピングを 乗せたこと	Yes	生地の量	勉強		強いて言 うなら裁 判官	
12	男	3		電力会社	停電したと ころに電気を 流した	トランシーバ ーでのやりと り	Yes	声を大きく した	ゲーム		宅配便の 仕事とか はやって みたいか も	
11	男	3		電力会社		通信	Yes	はっきり言 う		理科実験	農業 (米)	



「楽しみ」から考えるエデュテイメントの可能性

年齢	性別	来場回数 (今回含)	インタビュー時の 同伴者	一番楽しかった パビリオン	どんなことを した？	その体験で一番楽しい と感じたことは？	またやりたい？	次回はなに気を つけたいか	家で何をしている ときが楽しいか	学校で何をしてい るときが楽しいか	将来の夢	その他の情報
7	男	3		ボトリング工場		コーラをつくったこと	Yes			外遊び、野球、プ ランコ、ドッジ ボール	野球選手かサッ カー選手か警察官	
9	男	1		サッカー	ゴールに向 かって蹴る練 習	1、2ゴール	Yes	トウキックにな らないようにす る	ピアノ、英語	ドッジボール	野球選手かサッ カー選手か警察官	
7	女	2		料理スタジオ	ハンバーグづ くり	材料を入れたこと	Yes	落とさないよう にする		外で遊ぶ	幼稚園の先生	
12	男	2		消防署		放水	Yes	早く消せるよう にする		サッカー	陸上選手	
12	女	1		ラジオ局	好きな給食ラ ンキングの放 送（1位はカ レーライス）	皆に聞いてもらえ ること	Yes	聞きやすいよう に言う	勉強	友達と話す		
	女			ガソリンスタン ド	ガソリンを入 れたり、車を 誘導した	ガソリンを入れるこ と、窓を拭くこと	Yes	大きい声でお客 さんを誘導でき るように、堂々 とテキパキした い	お絵描き、折り 紙、お話を書く	外で遊ぶ、竹馬		
10	男	2		カメラマン	お客さんの依 頼で写真を撮 る	自分の顔写真を撮っ てもらえたこと	Yes	ブレないように キレイに撮影す る		ドッジボール		
12	女		友人2名	ボトリング工場	シロップに炭 酸水を混ぜた	炭酸を入れること	Yes	スムーズにでき るようにしたい	走ること	友人と話すこと、 鬼ごっこ		
5	女			ジューススタン ド	にんじんの ジュースを 作った	にんじんをミキサーに 入れた	Yes	またやってみた い	お絵描き、おりが み			
	男		友人2人	パイロット	飛行機の運転	曲がること			ゲーム	ドッジボール		
	男			パイロット	フライト操縦	立体的でゲームみた いだった				友達と腕相撲をす るとき		
12	女	3		ベーカリー	クロワッサン をつくった	クロワッサンの生地を 巻くこと	Yes	もっと早くやれ るようにしたい	犬と遊ぶ	皆とお話する		
5	女	2	友人2人	ピザショップ	大福みたいなの を押して網に 戻してソース を塗ってトッ ピングを乗せ て焼く	こねるところ	Yes	形を丸くする、 トマトがはみ出 さないようにす る	おままごとをして いるとき			

「楽しみ」から考えるエデュテイメントの可能性

年齢	性別	来場回数 (今回含)	インタビュー時の 同伴者	一番楽しかった パビリオン	どんなことを した？	その体験で一番楽しい と感じたことは？	またやりたい？	次回はなに気を つけたいか	家で何をしている ときが楽しいか	学校で何をしてい るときが楽しいか	将来の夢	その他の情報
12	女	2		ピザショップ	生地をつぶしたり、トッピングをした	トッピング	Yes	髪の毛が入らないようにしたい		鬼ごっこ		
10	女	2		ピザショップ	生地をつぶしたり、トッピングしたりした	トッピング	Yes	髪の毛が入らないようにしたい	ゲーム			
9	男	4		ビルクライミング	上にのぼる、ボタンを押す	登ること	Yes	足も使って登る	ゲーム			
9	男	5		ビルクライミング		難しかったけど、クリアしたら楽しかった	Yes	すぐクリアする	テレビ、ゲーム			
9	男	2		マジシャン	コインが消えるマジックを見せる	マジックを見せること (10~20人の客の前)		うーん		鬼ごっこ		
11	男	2		マンガスタジオ		マンガのコマを自分で書いた	No	特にない		サッカー		
5	男	3		ハンバーガーショップ	パンに具を乗せて、ケチャップをかける	紙に包むところ、角を折って三角にする	Yes	バランス		話しをすること、四葉のクローバー探し		
	女	1	いとこ	科学研究所	菌を調べた	顕微鏡を覗いたこと	Yes		本をよむこと、いとこと遊ぶこと	勉強をすること		
9	女			料理スタジオ	ライスボールを作った(切る・オープンで焼く)	粉をまぶしたこと	Yes	形が崩れないようにする	弟の面倒をみること	本をよむこと、図工、体育		
11	女	3		歯医者		歯を削ること	Yes	きれいに、丁寧にやりたい		音楽、歌、外遊び		
8	男	5		動物病院	犬の体温検診、血液検査、調剤	血液検査	Yes	やり方を間違えないようにしたい	ゲーム			
9	女	1		料理スタジオ	リンゴのごはんみたいなのをつくった	わざわざチーズを切って、なんであわせて切るんだろう？	Yes	ネイルの後に料理教室に行ったので、やることを考えてからやるべき		勉強、算数		