



情報テクノロジーの急速な進歩が、世界を一層の競争に追いやっている。政府はあわててデジタル庁をつくることによって競争力回復を狙っている。課題をアルゴリズム化するプログラマーの数が圧倒的に不足しているらしい。先日ある地下鉄の駅で、「子供のためのプログラマー塾」のポスターを見た。小学校からそうした技能を身につけさせようと言うのだろうか。

しかし国の将来を長期的かつグローバルに考えて適切な課題設定ができる人材は十分いるのだろうか。高級車をつくり、メンテナンスや修理ができる人材は必要だ。だがライフスタイル

族を超えて共通性があるという。幼児期に認知教育ばかり与えていると、折角進化した共感力が伸びず、その結果総合学習力まで低下する。子どもにあそびと芸術の時間をたっぷり与える制度をつくることで社会の共感力が高まり、それは民主主義の健全な発展を支える(マーサ・ヌスバウム『経済成長がすべてか デモクラシーが人文学を必要とする理由』。増えつつあるいじめや引きこもり、子どもの自殺も減るだろう。さらに最近デジタル・デバッドという言葉が聞かなくなった。コロナの影響で仕事も、エンタメも、飲み会までもがオンライン

## 子ども庁の役目は 芸術のお稽古の奨励

の変化や環境問題などを総合的に考慮してどのような車をつくるべきかを判断できることは等しく重要なのではないだろうか。

最近幼児期の非認知的能力育成の重要性が話題になってい

る。ノーベル経済学者であるジームズ・J・ヘックマンの『幼児教育の経済学』によれば、幼児期にあそびや芸術などの非認知的能力を発達させる教育を得た子供は、あらゆる指標において人生で成功する可能性が高いという。40年にわたる追跡調査の結果が示している。

あそびや芸術を通して、モチベーションが高まり、共感力や

ある時期人類の頭蓋骨が大きくなったのは言語を使うようになったからではなく、群れの拡大に必要なコミュニケーション能力の発達を支えるためだったそう。それが共同で食事をし、育児をすることを可能にした。そして高い死亡率に対処するために、母親は1年で赤ちゃんに母乳を与えることを止め、次の出産に備えるようになった。そして母乳から離されて泣く赤ちゃんをあやすために、子守唄が生まれた。それにより音楽が共感力を高める有効な手段になった。高いピッチ、繰り返しが多いことなど、子守唄の特徴は民

ンで行われることが当たり前になった結果、「私はスマホやパソコン使えないんです」と言っても同情されなくなった。情報格差は拡大し、世代間の断絶を深める。それを乗り越える共感力も減退している。

デジタル庁に加えて子ども庁をつくるなら、幼児に対する非認知的能力に重点をおいた教育をその主眼にすべきだろう。それは、子どもを算数の点数を上げるために塾に通わせるのではなく、音楽や美術などの「お稽古」をやらせるよう指導して欲しい。

(近藤文化・外交研究所代表)