

嫌な勉強・仕事に「着手する」ための スマホアプリに欲しい機能のアンケート調査

竹内俊彦^{*1 *5}, 舘秀典^{*2 *5}, 加藤由樹^{*3 *5}, 加藤尚吾^{*4 *5}

^{*1} 駿河台大学 ^{*2} 東京福祉大学 ^{*3} 相模女子大学

^{*4} 東京女子大学 ^{*5} 教育テスト研究センター(CRET)

Questionnaire survey of the functions that people want in a smartphone pp to "start" unpleasant studying / work

Surugadai University^{*1}, Tokyo University of Social Welfare^{*2}

Sagami Women's University^{*3} Tokyo Woman's Christian University^{*4}

Center for Research on Educational Testing (CRET)^{*5}

The Corona disaster has increased the opportunities for people to study and work at home. However, it is sometimes difficult to get motivated to start work at home. Our ultimate research goal is to develop a smartphone application to help people "get started" on their unpleasant studies or work. In this study, we investigated what functions people want in such apps. We conducted a questionnaire survey among 71 university students. We divided them into 18 groups of 3-4 students each and gave them 20 minutes to discuss and come up with ideas. We asked them to rate all 81 ideas on a 5-point scale. As a result, we found that there were differences in the functions sought by gender, and so on.

キーワード: 在宅学習, アプリ, 開発, やる気, 開発, アンケート

1. はじめに

コロナ禍で在宅学習・在宅ワークの機会が増えた。
しかし在宅では仕事に着手する気になれない時がある。

我々の最終目標は、在宅学習・在宅ワークにおいて
生活から学習に切り替えるときの障害は何かを特定し、
気持ちの切り替えに必要なと思われる機能をリストし、
どの機能を実装すれば「着手できない」問題の解決に
役立ちそうかを特定し、アプリを開発することである。

過去にも仕事管理を補助するソフトやアプリは数多
く開発されている。たとえばカンバン方式を取り入れ
た taiga.io⁽¹⁾など、多くのツールが開発されている。

本研究で開発予定のアプリの特徴は、着手の問題に
特化していることである。なお着手の問題に特化する
という方針決定には、吉田守氏の日経 XTECH におけ
る全 7 回の連載記事「まさか自分が？コロナ禍の『在
宅ショック』体験記」⁽²⁾が大いに参考になった。

本研究で事前準備として、嫌な勉強や仕事に「着手
する」ためのアプリにどのような機能が欲しいか、70
名の大学生を対象にアンケート調査を行った。

2. 実験方法

2.1 実験の概要

2021 年 11 月 6 日(土)に、Zoom で大学生 71 名に
13:00~14:00 まで実験を行った。3~4 名ずつの 18 グ
ループに分けて 20 分間、話し合いアイデアを出して
いただき、出てきた全 81 アイデアについて全員に 5
段階評価いただいた。実験参加者 70 名の性別と文系/
理系の属性の内訳を表 1 に示す。

表 1 実験参加者の属性

	文系	理系	合計
女性	25	10	35
男性	23	12	35
合計	48	22	

また実験参加者 70 名の大学の学年と性別の内訳を表 2 に示す。

表 2 実験参加者の属性

	女性	男性	合計
1年	4	4	8
2年	6	5	11
3年	12	6	18
4年	13	20	33
合計	35	35	70

実験のスケジュールを表 3 に示す。

表 3 実験スケジュール

時刻	時間	項目
13:00-13:03	03分	実験説明
13:03-13:18	15分	事前アンケート
13:18-13:21	03分	ブレイクアウトルームに移動
13:21-13:36	15分	話し合い+メモ欄に記入
13:36-13:41	05分	メモ欄のアイデアの一部を提出アイデア欄にコピペ
13:41-13:44	03分	各グループの提出アイデア欄の全アイデアを集計アイデア表に転記
13:44-13:59	15分	集計アイデア表の各アイデアについてアイデア評価アンケート(5件法)
13:59-16:00	01分	実験終了の宣言

18 グループがそれぞれ Zoom のブレイクアウトルームで 15 分、話し合った結果、トータルで 81 個のアイデアが提案された。その全アイデアを「集計アイデア表」にまとめ、それぞれについて、どの程度、使ってみたいか、5 段階アンケートで回答いただいた。各アイデアについて、「使ってみたい」という文章に、とてもそう思う(5) ～ まったくそう思わない(1) のどれかを 5 件法で回答していただき、結果を分析した。

2.2 アイデアの分類

81 個のアイデアを、著者らは大きく 16 個のカテゴリに分類した。アバター応援、カスタマイズ、ヒント提案、音楽追加、音声応援、開始管理、期限管理、休憩管理、娯楽追加、質問、実利、進捗可視化、他人情報、罰則、文字応援、誘惑制限である。カテゴリ分けした結果は表 4、表 5、表 6 の「大分類」の欄に示している。

2.3 実験の結果

81 アイデアを 15 個のカテゴリー別に「使ってみたい」順にソートした図を図 1 に示す。意見の割れた順ベスト 5(変動係数の大きい順)の 1～5 の分布を図 2 に示す。また有効回答 70 名の全順位を、「使ってみたい」という平均値の高い順に表 4 に示す。また、性差(女性の評価平均値 - 男性の評価平均値)の値でソートしたベスト 20 とワースト 20 順を表 5、文系と理系の差(文系の評価平均値 - 理系の評価平均値)の値でソートしたベスト 20 とワースト 20 順を表 6 に示す。



図 1 カテゴリー別「使ってみたい」順

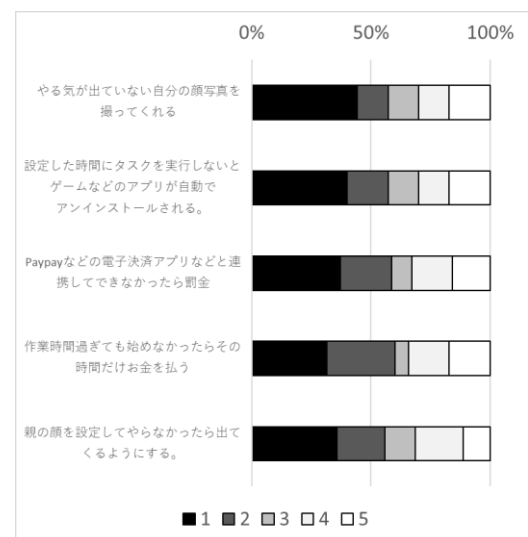


図 2 意見の割れた順ベスト 5 の 1～5 の分布

表 4 アイデアのリスト「使ってみたい」順

順位	平均	大分類	内容	順位	平均	大分類	内容
1位	4.67	実利	課題をクリアするとポイントがたまり、コンビニなどで使えるクーポンと交換できる。	41位	3.84	捗可視化/他人情報	友人の頑張りが可視化できる
2位	4.60	実利	目標を達成したらコーヒーや紅茶などの無料が得られる	42位	3.83	誘惑制限	学習に関係のないアプリ(ゲームなど)を立ち上げようとすると警告を出してくれる
3位	4.59	実利	タスクを完了するとお金がもらえる	43位	3.80	誘惑制限	時間になったらパスワードが掛かってそのパスワードが作業が終わらないと教えてもらえない もしくはパスワードを友達にかけってもらう
4位	4.56	実利	タスクの達成量によってプレゼントやクーポンが貰える	44位	3.80	誘惑制限	他の誘惑があるアプリをロックする →OS作成者(Apple,Googleなど)がそれを許すかは別として
5位	4.44	実利	課題が終わったらポイントがもらえる	45位	3.79	音楽追加	自動で好きな音楽を流してくれる機能。
6位	4.43	実利	勉強時間に応じたポイント加算システム(景品に交換等)	46位	3.79	休憩管理	課題のはじめだけじゃなくて、息抜きも提案してくれる
7位	4.34	実利	課題をやったらポイントがたまるようにしてためたポイントをアプリ内で使えるようにする。	47位	3.77	開始管理	作業開始時間を設定すると、その時間に通知が来る。
8位	4.33	他人情報	同じ課題に取り組んでいる人の進捗状況を知ることができる	48位	3.76	音楽追加	気分の上がる音楽を流してくれる
9位	4.30	期限管理	PCを開いたら自動的に締め切り間近の課題が表示される機能	49位	3.73	ヒント提案	課題のヒントや参考になりそうなものを自動で提示してくれる
10位	4.29	実利	課題に取り組むとポイントが貯まり、そのポイントを景品(お菓子、文房具など)と交換できる。 課題を達成できないと、ポイントが減る	50位	3.73	誘惑制限	自身で設定した時間までスマートフォンの他機能の利用を制限することができる。
11位	4.29	実利	作業時間を積み重ねていくと、ポイントがたまる機能。	51位	3.71	娯楽追加	課題ごとに自由に書き込める項目を作る
12位	4.26	期限管理	課題の締め切りや範囲などをカレンダーで管理できる	52位	3.64	進捗可視化	課題に着手するとタイマーが起動し、課題にかけた時間を計測する。課題量÷時間を勝手に計算し、どれだけ集中していたかをはかる。
13位	4.24	進捗可視化	進み具合や終わらせた範囲が可視化される (ex.ゲージが貯まる)	53位	3.64	音楽追加	お勤めの音楽選んでくれる。自分が普段聞いている曲から傾向を分析して、お勤めしてくれる。
14位	4.24	進捗可視化	作業効率が可視化出来たら良い	54位	3.63	音楽追加	集中したいときにだけ聞く音楽を登録しといて、時間になったら自動で流れてきたり、流したいときにすぐに流せる
15位	4.24	期限管理	締め切りまでのカウントダウンが通知される	55位	3.62	他人情報	同じ目標を持った人とつながれる、いいねが送れる
16位	4.23	他人情報	ランキング形式にして優秀者には景品を⇒アプリに広告掲載、教授はアプリを販売・販促活動をして資金を集める、学食の割引券、売店のクーポン	56位	3.61	誘惑制限	さぼっていたらSNSを停止される
17位	4.23	期限管理	自身の課題進捗状況を入力し、その統計からAIが新しい課題に対してスケジュールを組んでくれる。もしくは間に合うかどうか計算して通知してくれる。入力した進捗状況は同じ課題を行っている学生に通知できるようにする。	57位	3.60	音楽追加	自動で自分の好きな音楽を流してくれる機能
18位	4.19	実利	小さな目標を設定。達成後はプチご褒美。大きな目標達成後は大きめのご褒美。	58位	3.59	他人情報	友だちや他人と目標達成スコアで競う
19位	4.19	進捗可視化	取り組んだ時間などがグラフでまとめられる	59位	3.57	他人情報	タスクを達成した回数を記録し、他のユーザーと競う機能。
20位	4.17	進捗可視化	自分の勉強量が分かりやすく目視で管理できる機能	60位	3.56	期限管理	課題にかかる時間と締め切りをあらかじめ入力して締め切りの直前になるとアラームが鳴るようにする
21位	4.17	期限管理	期日までのカウントダウン機能	61位	3.53	誘惑制限	きせかえ機能(課題の達成度によって解禁されていく)
22位	4.16	進捗可視化	目標達成率が表示される	62位	3.51	カスタマイズ	アプリのデザインを自分でカスタマイズできる。(ボタン配置等のUIや、壁紙などのビジュアル面)
23位	4.13	期限管理	生徒側からだけでなく、学校側からも更新できる課題リマインド機能	63位	3.49	誘惑制限	課題が完了した時にアラームがパスワードでのみ解除
24位	4.13	実利	自分がいままでどれだけ勉強(課題)に取り組んできたかが時間で分かり、ポイントに還元できるシステム(貯めたポイントはアプリ内のカスタマイズの購入などに使える。)	64位	3.43	進捗可視化	課題の進捗度に合わせてアプリ内のキャラクターやアバターなどが変化・成長する
25位	4.13	質問	同じ学年や講義の人のグループに達成報告や質問ができる	65位	3.34	アバター応援	自分の好きなキャラクターや俳優・アイドルが応援してくれる
26位	4.12	期限管理	締め切りまでのカウントダウン	66位	3.31	文字応援	そもそも何故やる気がでないのかを追求する心理テストのようなものが始まる
27位	4.11	進捗可視化	カレンダーと同期させ、どのくらいの時間、何の勉強をしていたかを見返せる機能。⇒後に見たときに達成感に繋がる。	67位	3.21	他人情報	課題に取り組んだ時間の合計や早く終わった順の全国ランキングを作る。
28位	4.11	進捗可視化	一日にどれだけ課題を進めれば終わるか知らせてくれる ⇒マイルストーンを置くことで参入障壁を下げる	68位	3.17	カスタマイズ	アプリのアイコンがかわいい
29位	4.09	進捗可視化	他の人の進捗を可視化	69位	3.10	休憩管理	休憩時間を固定する機能。
30位	4.07	実利	やる気ポイントを付与される⇒現金や商品に換金? ※ポイントを受け取るためには広告閲覧	70位	3.07	音声応援	「お疲れ様」や「そろそろ課題を始めましょう」など音声AIが話しかけてくれる機能
31位	4.06	他人情報	グループで登録した人たちの進捗状況が一目でわかる機能。	71位	3.04	期限管理	危機感を募らせる音が出る機能
32位	4.00	他人情報	友人らと課題の進捗状況を共有する機能	72位	3.01	他人情報	フリーチャットのような交流ができる機能。
33位	3.97	休憩管理	集中力の波を自動計算して、最適なタイミングで休憩時間を知らせてくれる	73位	2.97	他人情報	SNSにアップする機能(進捗を第三者に見せる)
34位	3.97	誘惑制限 進捗可視化	タイマー作動中は他のアプリの利用制限、終了したら自分の努力の可視化(グラフ化、先日との比較)	74位	2.97	アバター応援	開始の合図をくれるアバターを自分好みの声に変えられる
35位	3.97	他人情報	他者との共有機能(今から勉強を始める・どこでする・クラスメイトの課題の進捗状況等)	75位	2.86	音声応援	AIの音声機能で勉強を応援してくれるようなことを言ってくれる機能
36位	3.96	期限管理	目標が時間に通知される	76位	2.81	文字応援	偉人の名言や、やる気のでるセリフが表示される。 (ex. It has to start somewhere. It has to start sometime.What better place than here? What better place than now?)
37位	3.93	質問	同じ授業を取っている人が入れるコミュニティを作る。 (チャット) ⇒気軽に相談できる場を形成	77位	2.60	罰則	作業時間過ぎても始めなかったらその時間だけお金を払う
38位	3.91	他人情報	アカウントを交換している友人間で、進捗状況を共有できる	78位	2.52	罰則	Paypayなどの電子決済アプリなどと連携してできなかったら罰金
39位	3.90	誘惑制限 進捗可視化 他人情報	課題を使っている間はアプリを開き、他の画面に変えたら、課題中断。アプリを開いている時間が勉強に取り組んでいる時間になるような機能。他の人の勉強時間も見える。	79位	2.51	罰則	親の顔を設定してやらなかったら出てくるようにする。
40位	3.90	進捗可視化 他人情報	掲示板などで他の人の課題の進捗情報などを共有できる掲示板的機能	80位	2.50	罰則	設定した時間にタスクを実行しないとゲームなどのアプリが自動でアンインストールされる。
				81位	2.46	罰則	やる気が出ていない自分の顔写真を撮ってくれる

表 5 アイデアのリスト 性差順

順位	差 (女性-男性)	女性	男性	大分類	質問項目
1	0.86	3.94	3.09	カスタマイズ	アプリのデザインを自分でカスタマイズできる。(ボタン配置等のUIや、壁紙などのビジュアル面)
2	0.80	3.74	2.94	アバター応援	自分の好きなキャラクターや俳優・アイドルが応援してくれる
3	0.77	3.46	2.69	音声応援	「お疲れ様」や「そろそろ課題を始めましょう」など音声AIが話しかけてくれる機能
4	0.63	4.29	3.66	休憩管理	集中力の波を自動計算して、最適なタイミングで休憩時間を知らせてくれる
5	0.60	4.09	3.49	休憩管理	課題のはじめだけじゃなくて、息抜きも提案してくれる
6	0.57	4.71	4.14	実利	勉強時間に応じたポイント加算システム(景品に交換等)
7	0.54	4.40	3.86	期限管理	生徒側からだけでなく、学校側からも更新できる課題リマインド機能
8	0.51	4.54	4.03	実利	作業時間を積み重ねていくと、ポイントがたまる機能。
9	0.46	4.51	4.06	実利	課題に取り組むとポイントが貯まり、そのポイントを景品(お菓子、文房具など)と交換できる。課題を達成できないと、ポイントが減る
10	0.46	4.46	4.00	期限管理	自身の課題進捗状況を入力し、その統計からAIが新しい課題に対してスケジュールを組んでくれる。もしくは間に合うかどうか計算して通知してくれる。入力した進捗状況は同じ課題を行っている学生に通知していくようにする。
11	0.46	3.09	2.63	音声応援	AIの音声機能で勉強を応援してくれるようなことを言ってくれる機能
12	0.43	3.86	3.43	音楽追加	お勤めの音楽選んでくれる。自分が普段聞いている曲から傾向を分析して、お勤めしてくれる。
13	0.40	4.43	4.03	実利	ランキング形式にして優秀者には景品を⇒アプリに広告掲載、教授はアプリを販売・販売活動をして資金を集める、学食の割引券、売店のクーポン
14	0.40	3.17	2.77	アバター応援	開始の合図をくれるアバターを自分好みの声に変えられる
15	0.40	4.80	4.40	実利	目標を達成したらコーヒーや紅茶などの無料が得られる
16	0.37	4.63	4.26	実利	課題が終わったらポイントがもらえる
17	0.37	4.49	4.11	期限管理	PCを開いたら自動的に締め切り間近の課題が表示される機能
18	0.37	3.71	3.34	進捗可視化	きせかえ機能(課題の達成度によって解禁されていく)
19	0.37	4.37	4.00	進捗可視化	取り組んだ時間などがグラフでまとめられる
20	0.34	3.34	3.00	カスタマイズ	アプリのアイコンがかわいい
63	-0.11	4.00	4.11	他人情報	グループで登録した人たちの進捗状況が一目でわかる機能。
64	-0.11	3.74	3.86	誘惑制限	時間になったらパスワードが掛かってそのパスワードが作業が終わらないと教えてもらえないもしくはパスワードを友達にかけてもらう
65	-0.11	3.26	3.37	文字応援	そもそも何故やる気がでないのかを追求する心理テストのようなものが始まる
66	-0.17	4.00	4.17	進捗可視化	他の人の進捗を可視化
67	-0.17	3.54	3.71	音楽追加	集中したいときにだけ聞く音楽を登録しといて、時間になったら自動で流れきたり、流したいときにすぐに流せる
68	-0.20	3.63	3.83	ヒント提案	課題のヒントや参考になりそうなものを自動で提示してくれる
69	-0.20	3.00	3.20	休憩管理	休憩時間を固定する機能。
70	-0.23	3.89	4.11	他人情報	友人らと課題の進捗状況を共有する機能
71	-0.23	3.69	3.91	誘惑制限	他の誘惑があるアプリをロックする ⇒OS作成者(Apple,Googleなど)がそれを許すかは別として
72	-0.23	3.51	3.74	他人情報	同じ目標を持った人とながれる、いいねが送れる
73	-0.26	3.80	4.06	質問	同じ授業を取っている人が入れるコミュニティを作る。(チャット) ⇒気軽に相談できる場を形成
74	-0.26	3.46	3.71	他人情報	友だちや他人と目標達成スコアで競う
75	-0.26	2.89	3.14	他人情報	フリーチャットのような交流ができる機能。
76	-0.31	2.66	2.97	文字応援	偉人の名言や、やる気のでるセリフが表示される。 (ex. It has to start somewhere. It has to start sometime. What better place than here? What better place than now?)
77	-0.37	2.86	3.23	期限管理	危機感を募らせる音が出る機能
78	-0.40	3.29	3.69	誘惑制限	課題が完了した時にアラームがパスワードでのみ解除
79	-0.46	3.74	4.20	他人情報	他者との共有機能(今から勉強を始める・どこです・クラスメイトの課題の進捗状況等)
80	-0.49	3.60	4.09	他人情報	友人の頑張りが可視化できる
81	-0.51	3.66	4.17	他人情報	アカウントを交換している友人間で、進捗状況を共有できる
82	-0.86	2.54	3.40	他人情報	SNSにアップする機能(進捗を第三者に見せる)

表 6 アイデアのリスト 文理順

順位	差 (文系-理系)	文系	理系	大分類	質問項目
1	0.93	2.79	1.86	罰則	設定した時間にタスクを実行しないとゲームなどのアプリが自動でアンインストールされる。
2	0.84	3.75	2.91	誘惑制限	課題が完了した時にアラームがパスワードでのみ解除
3	0.73	3.96	3.23	誘惑制限	自身で設定した時間までスマートフォンの他機能の利用を制限することができる。
4	0.72	3.08	2.36	音声応援	AIの音声機能で勉強を応援してくれるようなことを言ってくれる機能
5	0.64	2.73	2.09	罰則	Paypayなどの電子決済アプリなどと連携してできなかったら罰金
6	0.63	3.27	2.64	音声応援	「お疲れ様」や「そろそろ課題を始めましょう」など音声AIが話しかけてくれる機能
7	0.61	4.75	4.14	実利	タスクの達成量によってプレゼントやクーポンが貰える
8	0.55	2.69	2.14	罰則	親の顔を設定してやらなかったら出てくるようにする。
9	0.52	4.75	4.23	実利	タスクを完了するとお金がもらえる
10	0.51	3.69	3.18	誘惑制限	きせかえ機能(課題の達成度によって解禁されていく)
11	0.50	3.96	3.45	誘惑制限	他の誘惑があるアプリをロックする ⇒OS作成者(Apple,Googleなど)がそれを許すかは別として
12	0.50	4.50	4.00	実利	課題をやったらポイントがたまるようにしてためたポイントをアプリ内で使えるようにする。
13	0.48	3.71	3.23	期限管理	課題にかかる時間と締め切りをあらかじめ入力して締め切りの直前になるとアラームが鳴るようにする
14	0.45	4.27	3.82	実利	自分がいままでもどれだけ勉強(課題)に取り組んできたかが時間で分かり、ポイントに還元できるシステム(貯めたポイントはアプリ内のカスタマイズの購入などに使える。)
15	0.45	4.81	4.36	実利	課題をクリアするとポイントがたまり、コンビニなどで使えるクーポンと交換できる。
16	0.44	3.94	3.50	誘惑制限	時間になったらパスワードが掛かってそのパスワードが作業が終わらないと教えてもらえないもしくはパスワードを友達にかけてもらう
17	0.43	3.75	3.32	誘惑制限	さぼっていたらSNSを停止される
18	0.43	4.56	4.14	実利	勉強時間に応じたポイント加算システム(景品に交換等)
19	0.42	4.10	3.68	他人情報	他者との共有機能(今から勉強を始める・どこです・クラスメイトの課題の進捗状況等)
20	0.42	4.42	4.00	実利	課題に取り組むとポイントが貯まり、そのポイントを景品(お菓子、文房具など)と交換できる。課題を達成できないと、ポイントが減る
63	0.00	4.23	4.23	期限管理	自身の課題進捗状況を入力し、その統計からAIが新しい課題に対してスケジュールを組んでくれる。もしくは間に合うかどうか計算して通知してくれる。入力した進捗状況は同じ課題を行っている学生に通知していくようにする。
64	-0.02	3.71	3.73	音楽追加	課題ごとに自由に書き込める項目を作る
65	-0.03	4.10	4.14	進捗可視化	一日にどれだけ課題を進めれば終わるか知らせてくれる ⇒マイルストーンを置くことで参入障壁を下げる
66	-0.05	4.31	4.36	他人情報	同じ課題に取り組んでいる人の進捗状況を知ることができる
67	-0.06	3.63	3.68	音楽追加	お勤めの音楽選んでくれる。自分が普段聞いている曲から傾向を分析して、お勤めしてくれる。
68	-0.08	3.88	3.95	進捗可視化 他人情報	掲示板などで他の人の課題の進捗情報などを共有できる掲示板機能
69	-0.09	3.54	3.64	他人情報	タスクを達成した回数を記録し、他のユーザーと競う機能。
70	-0.10	3.31	3.41	アバター応援	自分の好きなキャラクターや俳優・アイドルが応援してくれる
71	-0.11	3.75	3.86	音楽追加	自動で好きな音楽を流してくれる機能。
72	-0.13	3.69	3.82	ヒント提案	課題のヒントや参考になりそうなものを自動で提示してくれる
73	-0.14	3.54	3.68	他人情報	友だちや他人と目標達成スコアで競う
74	-0.15	3.17	3.32	他人情報	課題に取り組んだ時間の合計や早く終わった順の全国ランキングを作る。
75	-0.16	3.71	3.86	音楽追加	気分の上がる音楽を流してくれる
76	-0.17	2.92	3.09	他人情報	SNSにアップする機能(進捗を第三者に見せる)
77	-0.21	3.56	3.77	音楽追加	集中したいときにだけ聞く音楽を登録しといて、時間になったら自動で流れきたり、流したいときにすぐに流せる
78	-0.24	3.35	3.59	進捗可視化	課題の進捗度に合わせてアプリ内のキャラクターやアバターなどが変化・成長する
79	-0.25	3.52	3.77	音楽追加	自動で自分の好きな音楽を流してくれる機能
80	-0.25	3.02	3.27	休憩管理	休憩時間を固定する機能。
81	-0.31	2.92	3.23	他人情報	フリーチャットのような交流ができる機能。
82	-0.48	3.48	3.95	他人情報	同じ目標を持った人とながれる、いいねが送れる

3. 考察

3.1 全体のランキングの考察

表 4 より、「使ってみたい」という機能のベスト 10 のうち、8 個までを「課題をクリアするとポイントがたまり、コンビニなどで使えるクーポンと交換できる。」(1 位)といった実利のある機能を好む。またワースト 10 位のうち 5 個、しかもワースト 1 位から 5 位までを「やる気が出ていない自分の顔写真を撮ってくれる」(81 位)といった「罰則」が占めている。実利があるアイデアを好み、罰則を課すアイデアを好まない、という傾向がはっきり表れている。

カテゴリ別に全員の平均値をソートした図 1 から、上位 3 位は実利、質問、進捗可視化、下位 4 位は罰則、音声応援、文字応援、アバター応援とわかる。図 1 から、実利や質問による解決(実利の一種と言える)、進捗可視化などをユーザは求めており、罰則やアプリによる応援は求めていないことがわかる。

なお、最も意見が割れたアイデア(かつ、最も人気のなかったアイデア)は「やる気が出ていない自分の顔写真を撮ってくれる」というものであった。

そのアイデアについて性別/学年別/性別と文系理系別で 1～5 の分布を示したものが図 3～図 5 である。

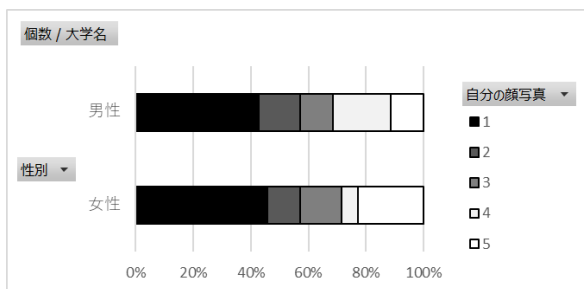


図 3 「自分の顔を撮影」性別別の賛否分布

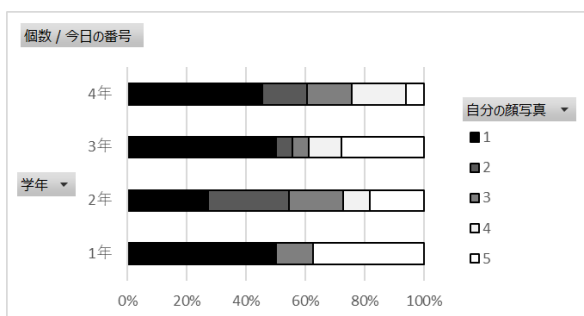


図 4 「自分の顔を撮影」学年別の賛否分布

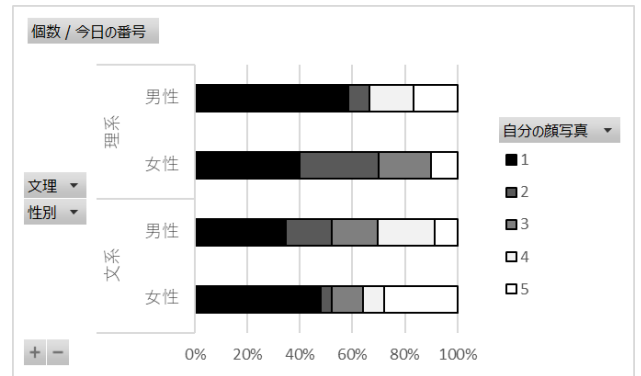


図 5 「自分の顔を撮影」文理、性別別別の賛否分布

全 81 アイデアに対する 70 名の評価の分類は、1(8.4%)、2(10.3%)、3(12.1%)、4(34.8%)、5(34.4%)であった。アイデアの実装を望まない 1 や 2 という回答は、全体の 2 割弱しかいないため貴重である。

図 4 から、「やる気が出ていない自分の顔写真を撮ってくれる」というアイデアについては、文系の女性が最も意見が割れやすくなっていたことがわかる。

3.2 性差のランキングの考察

表 5 より、女性が好むアイデアは「カスタマイズ、アバターや音声による応援、期限や休憩の管理、ご褒美を好む」とわかった。女性は仕事を、フィットネスバイクのような、基本的に嫌なノルマととらえており、

■達成できたら褒めて欲しい、もしくは適宜、良いタイミングを見計らって声をかけて欲しい

■作業中は一人で黙々と作業したいし、他の人と競いたくもない

と考えていることがわかる。

女性に向いている/向いていない言葉は、たとえば以下のようなものであると想像する。

○「お疲れ様。がんばりましたね。お菓子に交換できるコンビニのポイントをあげましょう」

×「まだ終わらないの？ みんなとつくに終わっているよ」

また同じく表 5 より、男性が好むアイデアは「他人と比較したときの情報が欲しい。SNS、チャット、ランキングによる競争による発奮と、文字による応援、課題のヒントを好む」とわかった。男性は仕事を、自分の能力を試すネット対戦ゲームととらえており、

■作業中に喝を入れて欲しい、誘惑を退け集中させ

てほしい

■作業中に他の人と比べたい、割り込みも OK、警告音も OK。達成後のご褒美は重視せず。

と考えていることがわかる。

男性に向いている/向いていない言葉は、たとえば以下のようなものであると想像する。

○「現在、作業は 85%完了しています。作業効率ランキングでは下位 10%。遅れ気味です」

×「お疲れ様。がんばったね！ お菓子に交換できるコンビニのポイントをあげましょう」

3.3 文理のランキングの考察

表 6 より、文系が好むアイデアは「未達成の場合の罰則、誘惑の制限、ご褒美を好む。他人との比較や自分の進捗管理は不要」とわかった。文系は仕事を、持病の薬飲みや課題の読書のように、他の誘惑を絶たないと取り掛かる気になれないが、達成が必要なものととらえている。

文系に向いている/向いていない言葉は、たとえば以下のようなものであると想像する。

○「あと 1 時間で作業を終えたらポイント、さもないとネット禁止です。動画を見るのをやめて集中しましょう」

また同じく表 6 より、理系が好むアイデアは「他人と比較したランキング、音楽、チャット、進捗管理、時間になると教えてくれる機能を好む」とわかった。理系は仕事を、ごはん早食いコンテストのように、効率よく済ませたいが、それほど嫌ではない作業ととらえている。

理系に向いている/向いていない言葉は、たとえば以下のようなものであると想像する。

○「半分、終わりました。音楽でも聴きながら楽しくやりましょう。こうすると効率がいいですよ」×「お疲れ様。がんばったね！ お菓子に交換できるコンビニのポイントをあげましょう」

4. おわりに

やる気になれない在宅学習・在宅ワークに「着手する」ためのアプリにどのような機能が欲しいか、70 名の大学生を対象にアンケート調査を行った。その結果、

全般的には「実利」のある機能が好まれ、罰のある機能が好まれないこと、また好む機能に性差や文系/理系の間でも差があることがわかった。

謝辞

本研究にあたり、教育テスト研究センターの全面的な協力を頂いた。

参 考 文 献

- (1) Taiga: Your opensource agile project management software,
<https://www.taiga.io/> (2021 年 12 月 01 日確認)
- (2) まさか自分が？コロナ禍の「在宅ショック」体験記,
<https://xtech.nikkei.com/atcl/nxt/column/18/01358/>
(2021 年 12 月 01 日確認)