

モバイル端末とゲーミフィケーションを用いた就職活動支援システムと実証実験

Development and evaluation of the of the prior learning system “Syukatsu-now” to prepare for job search by mobile device and gamification

中桐齊之*¹, 稲田淑花*¹, 内平隆之*², 米山寛二*²

Taro KYOIKU*¹, Hanako JOHO*²

*¹兵庫県立大学環境人間学部

*¹School of Human Science and Environment, University of Hyogo

*²兵庫県立大学環境人間学部

*²Eco-Human Community Cooperation Center, School of Human Science and Environment, University of Hyogo

Email: nakagiri@shse.u-hyogo.ac.jp

あらまし：大学において行われる就職活動の事前準備においては、講義形式での学習が多い。これには、継続的な学習等の点で問題がある。そのため、学生は十分な就活知識を持たずに実際の就活に入ることがあり、その結果失敗して後追いで知識を得る場合が多い。本研究では、予備知識なく就活を行う学生を減らし、大学が提供する就職指導と連携する就活支援システムを構築し、その実証実験を行った。学生に効果的・継続的に就職活動事前知識を得てもらうため、学生がアクセスしやすい携帯端末を活用し、システムには、ゲーミフィケーションを用い、ユーザを活性化させ、就活事前知識をゲーム感覚で学べるシステムとした。

キーワード：教育システム情報学会，全国大会，Microsoft Word，テンプレート

1. はじめに

現在、就職活動（以下、就活と呼ぶ）の事前学習については、大学内においては講義形式で行われていることが多い。本報告において実証実験の行われた兵庫県立大学においても講義形式で行われている。しかし、これには、主に以下の問題点があげられる。①参加できなかった学生は就職活動知識を得ることができない。②その場限りであり、繰り返し学習することが難しい。③学生の就職活動知識習得の進捗状況が把握し難いの3点である。

最近、さまざまな分野において、ゲーミフィケーションが注目されてきており、ビジネス社会を中心に成功事例が現れつつある⁽¹⁾。ゲーミフィケーションとは、ゲームの思考方法やその実現形態・機能を適用し、ユーザの自発的な行動変化を促すなどして、販売促進や問題解決能力育成などに活用する、ゲームシステムとは限らない新たな情報システム概念である。本来やりたくないことにゲーミフィケーションを援用することで、モチベーションの維持につながることや、自発的行動が促され、ユーザの負担軽減につながることを期待できるだけでなく、知的課題に対する達成感によって自己実現欲や知的充足感を充足できるといわれている。最近では、携帯端末を用いてゲームの機能を使用した地震防災教育が行われ、教育ツールとして研修として利用されただけでなく、会場の熱気が感嘆すべき状況であったことが報告されており⁽²⁾大きな教育的効果が期待できる。

そこで、本研究では、前述した①～③の大学における就職活動の問題点を解消するため、ゲーミフィケーションのコンセプトに基づく、モバイル端末対応の就職活動支援システム「就活なう」を開発し、大学生がゲームを楽しむ感覚で、就職活動知識を習得できるようにした。これにより、アクセスがしやすくなり、学生が大学にいなくても、自宅の布団の中でも事前学習が行える。また、時間にとらわれずに学習が行え、繰り返し学習することが可能なだけでなく、さらに、ゲーミフィケーション技術を援用することで、学生の学習のモチベーション向上、負担軽減を図っている。

2. 就活なうシステム

「就活なう」のホーム画面を図1に示す。自由応募学生の就職活動における、企業へのエントリーから最終面接までのプロセスの中で、ビジネスマナー、エントリーシート、履歴書、面接について、備えておくべき就職活動知識を、3択のクイズ形式で出題して解答させる。ビジネスマナー、エントリーシートなど就職活動の局面をとらえてジャンルとし、問題作成は、この各ジャンルについて30問程度を作成し、その中からランダムで10問を表示するようにした。各問題に対しては、3つの解答を用意し、各解答へ配点する。一般的には、正解は一つなので、正解に1点を配し、誤答は0点とした。システムの的には、就職支援のみならず、種々の検定問題を

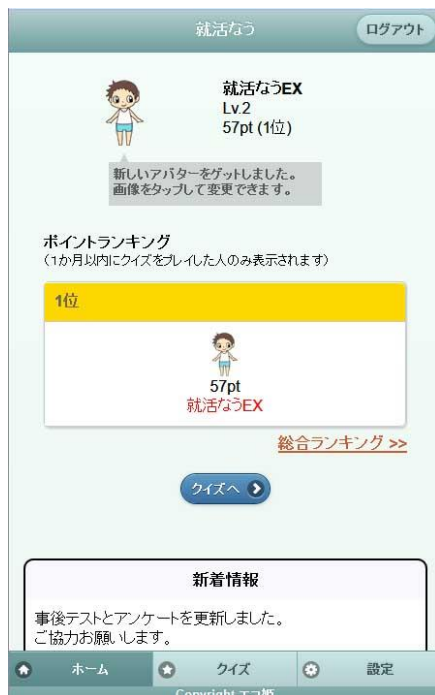


図 1 ホーム画面

作成することができる。

ユーザは、会員登録後、ホーム画面から「クイズへ」をタップしてスタートする。

回答を選んで、「次の問題へ」をタップすると次の問題へと進んでいき、10問回答を行うと、結果を表示する。

システムには、学習のモチベーション向上のため、ポイント・レベル・アバター・コレクション・ランキング機能を取り入れた。クイズを行うとプレイポイント+正解数に合わせたポイントを得ることができ、一定のポイントがたまるとレベルが上がり、ユーザのやる気を喚起する。また、レベルに応じて、新しい自分のキャラクター(アバター)が追加され、ユーザは好きなアバターを選択できる。ホーム画面には、このアバターとポイントランキングを表示し、競争させることでモチベーションアップを図った

3. 実証実験

実証実験においては、大学生に「就活なう」へのアンケート協力依頼のチラシを、主な対象者である2015年卒就職活動学生を中心として配布して行った。アンケート協力者にはインセンティブを用意した。

実験では、「就活なう」を学生に実際にプレイしてもらい、(1)事前テスト、事後テストの実施、(2)プレイ状況のデータ取得、(3)アンケート調査を行った。2013年12月下旬から2014年1月上旬にかけて行い、登録者は大学2年から大学院3年までの31名であったが、事後テスト、アンケートまで行った有効回答数は18名にとどまった。

事前テスト・テストは、就活なうで取り扱う内容ではあるが、全く同じ問題にならないような問題を

作成した。事前、事後テストの問題は同じ問題とし、3択問題を10問ユーザに回答させた。

事前テストは、会員登録後すぐホーム画面を表示する前に必ず行うこととし、事後テストは、実験開始後2日後に、メニューに表示して行わせることとした。また、メニューにリンクを設置し、あわせてオンラインにてアンケートも行った。

4. 結果と考察

事前・事後テストはどちらも10問出題で、どちらのテストも受験した人数は19人であった。1問正解を1点としたときの平均正答数の平均値は、事前テストに比べ、事後テストの方が大きくなっており、本システムによる学習効果があると考えられる。

また、アンケートにおいては、モチベーションの上昇に寄与したものについての設問では、クイズ形式とランキングの評価が高いことがわかった。とくに、ランキングの表示については、システムの使用状況のデータ取得からも、ランキング上位者が順位を抜かされると、再び連続でクイズをプレイするなど、競争している様子が確認できており、繰り返し学習するためのモチベーションアップの効果があると考えられ、本システムは、講義形式の②その場限りであり繰り返し学習することが難しいという問題点を解消できることが示唆された。

次に、就活なうを利用した場所についての設問に対する回答については、実際の使用環境も、自宅での使用が半数程度を占めているとの結果が得られた。自宅でも就活の事前学習を行うことを支援することができている。本システムを構築するにあたって、携帯端末の活用を決めた理由は、講義形式の事前学習に①参加できなかった学生は就職活動知識を得ることができないという点を解消し、大学に行かなくても事前学習ができるシステムであることであった。よって、本システムは講義形式の事前学習に参加できないような学生も知識を得ることを支援できるシステムであると考えられる。

参考文献

- (1) 大平茂輝, 川西康介, 小林尚哉, 長尾確: “ゲーミフィケーションを導入したゼミ環境における議論スキルのリアルタイム評価に関する分析”, 第38回教育システム情報学会全国大会講演論文集, pp.33-34 (2013)
- (2) 藤岡正樹, 梶 秀樹, 三平洵: “携帯端末による地震防災教育用ゲームの開発とそれを使った教育研修提案”, 地域安全学会論文集, Vol.14, pp.133-139 (2011)