

携帯端末によるゲーミフィケーション技術を用いた 就職活動事前学習支援システムの開発

稲田淑花* 米山寛二* 内平隆之* 中桐斉之*

兵庫県立大学環境人間学部*

1. はじめに

平成 23 年 3 月、兵庫県立大学環境人間学部エコ・ヒューマン地域連携センターが設置された。それに伴い、地域連携センターの学生プロジェクトが運営する、モバイル端末をベースとした学生 SNS、echo 姫を立ち上げた。echo 姫の主たる目的は、学生が手軽にアクセスしやすいモバイル端末での情報提供により、大学が提供する学習支援やキャリア支援システムを有効に活用してもらうことである。

本研究は、echo 姫プロジェクトによるキャリア支援の一層の充実を図り、ゲーミフィケーション技術を用いた就職活動支援システムを開発するものである。本報告では、就職活動知識をゲーム感覚で学べるアプリケーション「就活なう」を開発して実装し、実証実験を実施した結果を報告する。

2. 研究の背景と目的

近年、ビジネス社会において、ゲーミフィケーションが注目されている。ゲーミフィケーションとは、ゲームの思考方法や機能などのユーザを活性化させるノウハウを、ゲーム以外の領域に適用することである。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、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。

現在、大学内での就職活動の事前学習は講義形式で行われていることが多い。しかし、これにはいくつか問題点があり、

- 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 大学側が学生の就職活動知識習得の進捗状況が把握しづらい

Development of the learning system which uses a Personal Digital Assistant and prepares job search by gamification technology

Yoshika Inada * Kanji Yoneyama * Takayuki Uchihira * Nariyuki Nakagiri *

* School of Human Science and Environment, University of Hyogo

といった点があげられる。

そこで、本研究では、上にあげた問題点を解決するために、ゲーミフィケーション技術を援用した携帯端末による就職活動事前知識学習システム「就活なう」の開発を行った。携帯端末を用いることで、学生がアクセスしやすく、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となる。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、負担軽減を図る。

3. 「就活なう」のシステム

学生の学習状況を把握するため、システムは会員登録制とした。個人情報や問題情報はデータベースに保存、管理する。

また、学習は 3 択のクイズ形式とした。クイズ画面を図 1 に示す。



図 1 クイズ画面

問題は、自由応募学生の就職活動における、エントリーから最終面接までの備えておくべき就職活動知識である。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る。レベルに応じて新しい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。マイページに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。マイページ画面を図 2 に示す。

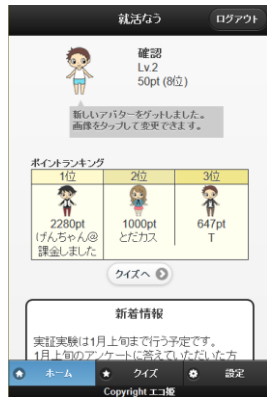


図2 マイページ画面

また、問題集の機能を実装し、クイズで出題された問題をコレクション形式で集めていく仕様とした。

4. 実証実験

「就活なう」を学生に実際にプレイしてもらい、以下の3つを行った。

- 事前テスト、事後テストの実施
- プレイ状況のデータ取得
- アンケート調査

実施期間は、2013年12月下旬から2014年1月上旬で、アンケート調査はオンラインにより行った。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。

5. 結果と考察

事前・事後テストはどちらも1問1点とし、10問出題した。平均正答数は事前テストが4.8点、事後テストが6.8点で平均2点の上昇となった。また、ポイントが100点以上であった6名は全員点数が上がっており、ある程度繰り返してクイズをプレイすれば、就職活動知識の学習効果が得られていることがわかる。モチベーションに関するアンケートの集計結果を図3に示す。

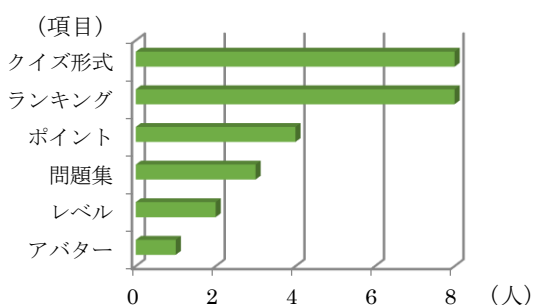


図3 モチベーションに関するアンケート結果

図3は、「就活なう」を利用するモチベーション向上に効果があると感じたものを複数可で選んでもらった結果である。これより、クイズ形式とランキングの評価が高いことがわかる。ランキングについては、プレイ状況のデータ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見られた。しかし、アバターやレベルは評価が低く、ゲーミフィケーション技術に関してはまだ改善の余地がある。

また、「携帯端末の利用は効果的であったか」「このようなサイトがあれば今後も利用したいか」という質問には18人中17人、18人中15人が「はい」と答えており、「就活なう」が学生にとって有効に活用しやすいキャリア支援システムになりうると考えられる。

一方、アンケートの自由記述として、「問題を増やしてほしい」「SPI問題も載せてほしい」といったコンテンツの充実を求める意見が多くあり、また、「デザインがかたく感じる」「答えや解説の表示がわかりづらい」といった、デザインに関する意見もみられた。今後、さらなるコンテンツの充実や、使いやすく好感もてるデザインの検討が求められる。

6. 今後の課題

(1) ユーザの拡大

現在、「就活なう」に登録している人数は31人、実際に利用し、アンケートに答えた人数は18人にすぎない。「就活なう」の効果を評価するためにもユーザの拡大を図る必要がある。

(2) 大学との連携

本システムのコンテンツの充実には、大学の協力が不可欠である。問題の充実や大学による就職活動の情報提供機能が現段階では不十分であるため、今後大学との連携を進めていく必要がある。

7. まとめ

本研究は、学生ができるだけリラックスして就職活動の事前学習を行い、最低限の知識を持って就職活動に挑むことができるツールを開発することが最大の目的である。そのためには、すすんで入ってみたくなり、継続して学習ができるアプリケーションとならなければならない。学習知識の効果も重要であるが、ユーザの声を取り入れ、飽きのこないコンテンツの充実、アクセスの容易さやデザイン性、楽しく感じるゲーム性に配慮したシステムとする必要がある。