

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の開発

中桐斉之* 稲田淑花* 内平隆之** 内平隆之**

兵庫県立大学環境人間学部環境人間学科*

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**

1. はじめに

本報告の実証実験が行われた兵庫県立大学環境人間学部では、エコ・ヒューマン地域連携センターという地域連携を取り扱うセンターを平成23年3月に設置した。そこで、センターにおいて、学生プロジェクトが運営する携帯端末ベースの学生ソーシャルネットワークサービス、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。そこで、キャリア支援の一層の充実を図るため、echo 姫プロジェクトの新たな事業として就職活動支援システムの開発を開始した。

現在、大学内における就職活動（以下、就活と呼ぶ）の事前学習については、講義形式で行われていることが多く、兵庫県立大学においても同形式で行われている。しかし、これにはいくつか問題点がある。①参加できなかった学生は就職活動知識を得られない。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を大学サイドが把握しづらいといった点があげられる。

一方、近年、さまざまな分野において、ゲームの思考方法やその実現形態・機能をゲーム以外の分野に適用する、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⁾。これは、ユーザの自発的な行動変化を促すなどをすることにより、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。

ゲーミフィケーションは、モチベーションの維持になること、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といわれている。実際に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、大学における就職活動の事前学習の問題点である前述の①②③の項目を解決するため、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」を開発した。具体的には、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。このシステムによって、アクセスがしやすくなり、学生が大学にいかなくても、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。自由応募によって就職活動を行う学生が経験する過程として、企業へのエントリーから最終面接までの中で、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ことにした。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、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、ジャンルを選択するとそのジャンルの達成率が表示され、始めるをタップするとスタートする。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、点数とポイント、また、自分の解答と正解およびその解説を表示する(図2)。

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(図2)、一定のポイントがたまるとレベルが上がり、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

Development and evaluation of the of the prior learning system to prepare for job search by mobile device and gamification

*Nariyuki Nakagiri, Yoshika Inada, School of Human Science and Environment, University of Hyogo

**Takayuki Uchihira, Kanji Yoneyama, Eco-Human Community Cooperation Center, School of Human Science and Environment, University of Hyogo

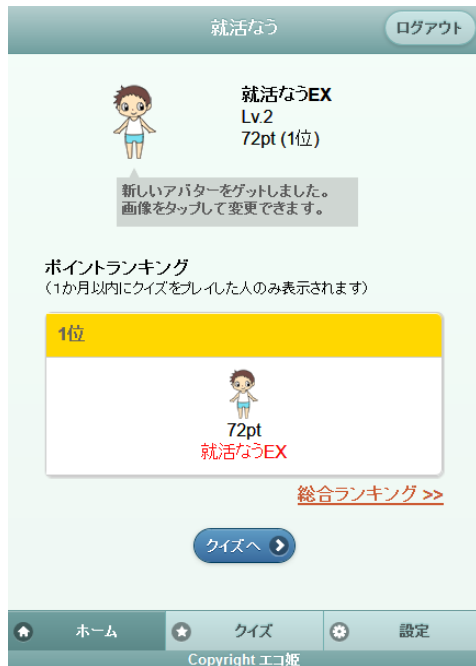


図1. ホーム画面

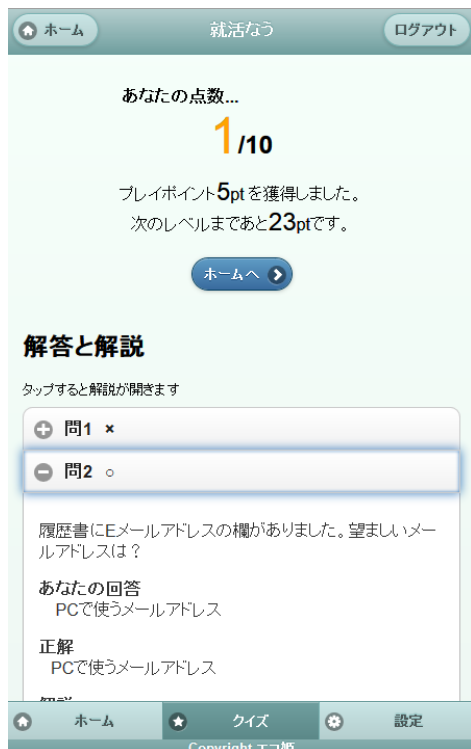


図2. 解答と解説画面

される(図1)。ユーザは好きなアバターを選択でき、ユーザのやる気を喚起する。ホーム画面には、アバターとポイントランキングを表示し、競争させ、モチベーションアップを図った。

3. 実証実験

実証実験は、2013年12月下旬から2014年1月上旬にかけて、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。実験では、「就活なう」を学生に実際にプレイしてもらい、事前テスト、事後テストの実施、プレイ状況のデータ取得、アンケート調査を行った。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名に留まった。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20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・事後テストの両者を受験した人数は19名であった。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、事後テストの方が高くなっており、本システムによる学習効果があると考えられる。また、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うることが示唆された。次に、アンケートに対する回答において、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。本システムにおいて、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が就職活動知識を得ることができないという点を解消することであった。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)