

平成 28年 4月 20日

愛媛大学長殿

プロジェクト代表者 氏名	法文学部・研究科	総合政策学科・課程
	藤山育	
指導教員氏名	所属 社会共創学部	
	曾我亘由	

プロジェクト名：大学生向けキャリアデザイン教材の開発～ボードゲーム「愛 Compass」の開発～

調査・研究の概要：

1. 問題意識

多くの学生にとって大学受験時の目標は「大学に合格すること」であり、入学した時点でその目標は達成される。そのためか、自身を含めて周りに目を向けてみると、学業に専念する学生がいる一方、学業を疎かにし、無気力に日々を浪費する学生も見受けられる。しかし、学生の多くは、4年間という大学生活を経て社会人になる。つまり、大学生活の4年間は、自身のこれからの将来や人生設計、すなわちキャリアデザインについて考える非常に重要な期間である。我々は近年の大学生にとって自身の将来の在り方を見つめなおす機会が必要であると考え、ゲーミフィケーションという手法を利用して大学生活を疑似体験できるボードゲームの開発に取り組んだ。このゲームをプレイすることで、学生は大学生活の4年間を知ることができ、なおかつ大学生にとって、自身の将来を決定する就職活動に強くアプローチできる教材になるよう工夫を凝らしている。

2. 目的

本研究の目的は、大学生活を疑似体験する教材を開発し、新入生の大学生活4年間に対する意識の向上や、企業と学生間の雇用のミスマッチの問題の改善に貢献することである。具体的には、

1. 愛媛大学の新入生が大学生活4年間を疑似体験出来る。
2. 限られたお金と時間の制約の中で最大限の行動をとる。
3. 大学生活で獲得した職務適応力を使って、就職と卒業を目指す。

この3点が本研究プロジェクトの目的である。本教材を通して、限られた時間と金銭的制約の下で、卒業後を見据えた大学4年間の過ごし方を考える機会を提供したいと考えている。

3. 方法

上記の目的を達成するために、本研究では大学生活を「ゲーミフィケーション」という手法を用いてボードゲームで表現し、大学4年間の疑似体験を可能にした。ゲーミフィケーションとは、日常生活の中の様々な課題をゲームの要素を用いることで、楽しみながらそれらを解決する手法である。この手法を用いて、新入生楽しみながら自身のキャリアデザインを考えられるよう試みた。

さらに、大阪国際大学グローバルビジネス学部田窪美葉教授へのヒアリングや、株式会社リクルートキャリアの協力のもと、現実の体験を重視しながらも、ゲーム性を高め、娯楽的要素も含め、楽しみながら学ぶことができるボードゲームの開発に努めた。

研究成果：（800字～900字程度）

本研究では愛媛大学法文学部の新入生を対象とした「大学生活4年間の疑似体験」が可能なボードゲーム教材を作成した。

本教材の最大の特徴は、大学生に必要な「時間」、「お金」、「職務適応力」の3つの要素を取り入れたことである。プレイヤーは限られた時間とお金の制約の下で、部活・サークルといったコミュニティへの所属や、単位の獲得のための「時間」の割り振りを行う。そして、残りの時間でイベントをこなすことで「職務適応力」を身につけながら就職と卒業を目指す。この「職務適応力」は、株式会社リクルートキャリアが独自に定めている5つの能力要素を利用した。リクナビなど就職活動支援サイトにおいて、現在、学生の職務適応などを測る際に利用されている。また、「お金」については、アルバイトで貯めることができ、貯めたお金は生活費として消費するほか、留学や能力獲得講座、その他のイベントなどで職務適応力獲得の際に消費する。

さらに、大学4年間の中に含まれる「就職活動」については、「就活ゲーム」を通して疑似体験が出来る工夫を取り入れている。「就活ゲーム」とは、就職活動一連の流れをゲーム化したもので、1～3回生の間に獲得した職務適応力を活用して行う。プレイヤーは企業の情報が記載されている「企業カード」を自由に選択することができる。カードには内定に必要な職務適応力が記載されている。プレイヤーは獲得してきた職務適応力ポイントと企業カードの記載条件を照らし合わせ、内定を獲得していく。この際に、企業が学生に求める能力と学生が必要であると考えられる能力のギャップを感じてもらえる仕組みをとり入れ、雇用のミスマッチの解消にもつなげている。ゲーム後は、フィードバックシート（振り返りシート）を通し

て、4年間の疑似体験をより効果的な学びにする仕組みも取り入れた。

以上のように、「大学生活4年間」にフォーカスを当てた本教材は、卒業ののちのキャリア設計とも結びつけており、新入生向けの“楽しく学べる教材”として強く効果が期待できる。

今後の課題：（400字程度）

現在、本教材は、1回生から3回生の段階まで完成している。そして、3回生まで完成した段階でデモプレイを行い、ゲーム結果のデータを収集した。今後もデータの収集を続けながら、このデモプレイの結果を分析し詳細なゲーム設定の調節を行う必要がある。具体的には、卒業単位の設定や、3回生で行う留学、能力講座で用いるマネーと能力の交換レートなどについてである。また、4回生での就職活動をゲーム化し、1～4回生までを一連の流れをもったゲームにすること、ゲーム上での疑似体験をより効果的なものにするためにゲーム後に利用するフィードバックシート（振り返りシート）を完成させることが今後の課題といえる。これから私たちは、以上の課題を解決し、6月の発表に向けて、パネルディスカッションで実物の教材を提示できるようボードゲームの作成に努める。

指導教員からのコメント

本研究プロジェクトは、大学生が4年間の大学生活を疑似体験できるボードゲームの開発を行っている。このボードゲームには、1. 効用最大化問題や、ゲーミフィケーションを利用したインセンティブの付与といった経済学の要素が含まれている点、2. ゲームを通して就職活動も疑似体験できるという特徴がある。すなわち、限られた時間や金銭的制約の下で、大学生活で直面する重要な選択を娯楽性の要素を入れながら学ぶことができ、大学生にとって重要な関心ごとの一つである就職活動がゲームの延長線上にある。また、ゲームの開発ではシミュレーションに多くの時間を割いており、ゲームバランスに注力していた。現時点では3回生のゲームまで完成しており、残りの時間で4回生のゲーム（就職活動ゲーム）を作成する予定である、今後、ゲームの完成まで取り組んでほしい。