

令和元年6月17日現在

機関番号：32685

研究種目：若手研究(B)

研究期間：2016～2018

課題番号：16K16311

研究課題名（和文）大学生がキャリア構築を行うための協調学習教材のデザイン

研究課題名（英文）Design of Collaborative Learning Materials for University Students to Build Careers

研究代表者

福山 佑樹（Fukuyama, Yuki）

明星大学・明星教育センター・准教授

研究者番号：90738353

交付決定額（研究期間全体）：（直接経費） 1,500,000円

研究成果の概要（和文）：本研究では大学生がキャリア観を他者と協調的に構築するためのゲーム教材「私の未来の仕事」を開発した。開発した教材は複数の大学現場で実践を行った。実践では参加者のキャリア観に揺らぎを与えた上で、変化の激しい時代に対応するためのキャリア観を育むことを目指した。実践の結果、総じてゲームは楽しいものであり、ゲームを通じて参加者は他者のアイデアを知ることによって新しいキャリア観を構築していたことが分かった。また、学年や学部などの参加者の多様性が「新しい価値観の獲得」などの効果に影響がある可能性が示された。

研究成果の学術的意義や社会的意義

本研究は大学生が「不安定な社会に対応するためのキャリア観」を他者と協働で構築するための教材を開発することを旨としたものである。大学生は自身のキャリア観をある程度固定化させていることが多いが、多くの場合それは特に根拠のあるものではなく、不安定な社会を生きる上で適切なものではない。本研究ではこれを「揺らがす」ことで「新しい可能性」を獲得させることを目指し、ある程度達成した。本研究の知見は今後の大学生のキャリア研究を進める上で重要な示唆があり、また実践上の意義も高いものであったと考えられる。

研究成果の概要（英文）：In this study, we developed game teaching materials for university students to construct a career view in cooperation with others. Practice was carried out at several university using this game. The purpose of the practice is to give the fluctuation of participants' view of the current career, and to develop the career view to cope with the unstable times. As a result of the practice, it was found that the game was fun and that the participants were building a new career view by knowing other participant's ideas. In addition, it was shown that the game may be influenced by "the acquisition of new values" by the diversity of participants such as the grade and the department.

研究分野：教育工学

キーワード：高等教育 キャリア教育 ゲーム教材

## 1 . 研究開始当初の背景

本研究の背景としては 大学生を取り巻く環境の変化と大学におけるキャリア教育という社会的背景と、キャリア教育における社会構成主義的手法への注目という2つがある。以下にその2点について解説する。

### 大学生を取り巻く環境の変化と大学におけるキャリア教育

近年、雇用形態の多様化・グローバル化の進展に伴う経済的な変動・大学進学者の増加、多様化などの要因によって、大卒者にとっても労働市場は厳しいものとなっており、若者の就業状況は不安定なものとなっている。(溝上 2014, 杉本 2012) このような状況下で大学は「キャリア意識」や「キャリアを自分で切り開く力」を育成することを求められており、2011年には大学においてキャリアガイダンスが義務化された(川嶋 2011)。大学1、2年次にキャリア意識を高く持つことが、入社後の組織社会化に影響するという研究(保田・溝上 2014)もあり、このような取り組みは効果的であると考えられる。しかし、一方でキャリアとして混沌の中にいる若年者に、年長者が既存の価値観を元に支援をすることの限界も指摘されており(三宅・遠藤 2005)、大学生同士がキャリア構築を行うことを支援する取り組みが求められる。

### キャリア教育における社会構成主義的手法への注目

1で述べたような外的要因の変化につれて、社会構成主義なキャリア理論である「キャリア構築理論」が注目されるようになった。キャリア構築理論に基づくキャリア教育・カウンセリングでは、ナラティブ・アプローチが採用され、ストーリーを生み出す主観的なキャリアを重視し、過去・現在・将来に意味を与える主観的な構成体としてのキャリアに焦点を当てる(Savickas 2005)。このようなアプローチに基づく教材開発の取り組みとしては、キャリア開発協会が開発した「人生すごろく」などがある(高橋 2015)。このゲームは大学生などの若者を対象としており、プレイヤーはライフストーリーを共有することができるという。一方でこれまで開発された手法は「過去」に焦点化されたものが多く、「未来」に注目した教材は管見の限り数が少ないという問題がある。

## 2 . 研究の目的

本研究では「大学生同士がキャリア構築を行うための協調学習教材」のデザイン要件を検討するために、大学生が自身のキャリアストーリーを他者と協調的に構築する活動を実現する教材を開発し、「キャリア意識」にどのような効果を持つのかを実証実験によって明らかにすること。特にこれまでの研究で達成されなかった、自身の未来についてのキャリアストーリー構築やキャリアプランニングが行われたかに焦点を当てることを目指した。

## 3 . 研究の方法

本研究は、文献調査・ヒアリング調査を通して「大学生が自身のキャリアストーリーを他者と協調的に構築する活動を実現する教材」を開発する研究、開発者を実践者とした実践を対象として、開発した教材の効果を検証する研究を行った。

平成28年度には、文献調査や識者へのヒアリングの実施と、本研究で開発を目指す「大学生が自身のキャリアストーリーを他者と協調的に構築する活動を実現する教材」の開発を行った。当初計画では、年度内に大学生を対象とした実践を行う予定であったが、教材テストの結果を鑑み、より効果をもたらすデザインを検討する必要があったため、開発概ねの終了に留まった。

平成29年度は開発したゲームを用いて2つの大学での実践を行った。実際に大学生を対象とした授業で試験的に実施をした結果、公募のテストプレイとは異なり「やや突飛なアイデア」や「面白い回答」に終始してしまい、狙ったようなディスカッションが行えないことがあった。このため、教材内の質問の精査と、追加の実践を行った。

平成30年度には論文化の作業を行い、学会への論文投稿を行った。

## 4 . 研究成果

「大学生が自身のキャリアストーリーを他者と協調的に構築する活動を実現する教材」を開発する研究

開発したゲーム「私の未来の仕事」の概要を述べる。このゲームは3～5人でプレイするカードゲームである。ゲームは以下の3つのラウンドに分かれている。

### 1) 過去・現在ラウンド

アイスブレイクとお互いの仕事観を知るために「今、目指している仕事は?」、「小学校の時になりたかった職業は?」、「生まれ変わって誰にでもなれるなら誰になりたい?」などの質問に対して、他の参加者の答えを予測して回答する活動を行う。一番答えに近かった回答をした

参加者は1ポイントを得られる

## 2) 未来ラウンド

「予想を裏切って、私が最初についた職業は だった」、「5年後、その働き方から私は職場で の異名を取っている」、「退職前に私が仕事人生を振り返っていった台詞： 」のように複数地点の未来における働き方を表す文章の空欄を過去・現在ラウンドで得られた情報などをヒントに想像して回答する活動を行う。各参加者は他の回答者が作った文章の中で一番気に入ったものを選び、選ばれた回答者は2ポイントを得る。

## 3) ストーリー構築ラウンド

未来ラウンドの結果を踏まえて、各参加者は就職時点、5年後、10年後、20年後、定年間にどのように働いていきたいかをシートに記入する活動を行う。他の参加者は参加者が希望を叶えるための短いストーリーを記入する。参加者は他の回答者が作ったストーリーの中で一番気に入ったものを選び、選ばれた回答者は3ポイントを得る。3つのラウンドの合計で最も多くの得点を得た参加者が勝者になる。

ゲーム全体を通じた構造を簡潔に述べる(図1)。過去・現在ラウンドでは現在と過去のキャリア観を確認しそれを他者と共有する。未来ラウンドでは、他者から将来のキャリアに対する意外な選択肢が示され、そのどれを 선호するのかを考察することでキャリア観に揺らぎを与える。ストーリー構築ラウンドでは、自身のキャリアの目標を定めた上で、その到達に関しては様々な方法があることを他者が示し、固定されたキャリアストーリーという認識を揺るがす。そして、振り返りで自分の現在から未来にいたるストーリーを作成する活動を行い、変化の激しい時代に対応するためのキャリア観を育むことが出来る。

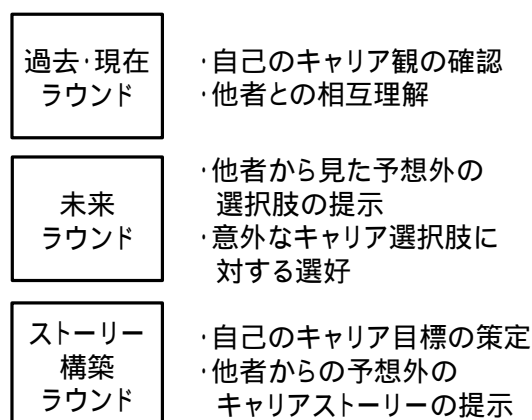


図1 ゲーム構造

開発者を実践者とした実践を対象として、開発した教材の効果を検証する研究

このゲームを用いて2つの大学において開発者を実践者とした実践を行った。第1の実践は2017年8月に国立A大学教育学部のゼミナールにおいて24名の参加者に実施した。第2の実践は2017年10月に私立B大学のキャリア関係科目において8名の参加者に実施した。時間はいずれも90分であった。ゲーム後には、ゲーム評価に関するアンケートに回答を求めた。アンケートでは表1に示した5項目について、それぞれ5件法で尋ねたほか、ゲームの感想とゲーム内でキャリアについて考えたことについて自由記述形式で尋ねた。

表1 アンケート項目と平均値

項目名	A	B	合計
ゲームは楽しかった	4.79 (.51)	4.63 (.74)	4.75 (.57)
考えていたことを，異なる視点 で捉えるようになった	3.63 (.93)	3.88 (1.04)	3.69 (.94)
他の人のアイデアを知ることが 出来た	4.63 (.49)	4.75 (.46)	4.66 (.48)
ゲームを通じて，将来の仕事を 考えることが出来た	3.75 (1.22)	4.13 (.67)	3.84 (1.11)
これまで理解できなかった，新し い価値観が自分のものになった	3.17 (1.05)	3.5 (.53)	3.25 (.95)

アンケートの結果，ほとんどの参加者にとってゲームは楽しいものであり，他者のアイデアを知ることが出来るものであったことが分かった．参加者の感想にも「色々な人の人生の考え方を聞くことができ，刺激をもらった」など，これに関連するコメントが多く見られた．一方で，「考えていたことを異なる視点で捉えるようになった」は両校ともに標準偏差が大きく効果に個人差が大きいことが推察される．

また「ゲームを通じて，将来の仕事を考えることが出来た」と「これまで理解できなかった，新しい価値観が自分のものになった」に関してはB大学における点数がやや高かった．前述した通り，A大学での実施対象は教育学部生の3年生以上であり，多くの参加者の将来の目標は「教員」であることが想定される．またゼミナールで実施したこともあり，参加者同士はある程度お互いのことを知っていたと想定される．対称的にB大学の参加者は異なる学部にも所属する2年生であり，授業以外での接点のない初対面に近い状態であった．B大学の参加者からのコメントには「初見に近い人からもたれている自分のイメージを知れた」というようなものが多くみられ，お互いのことをよく知らない間柄であったことを裏付けている．また「自分では気づかなかったことに対して，ワークを通じてアプローチ出来た」などの「新しい視点を得た」というコメントもB大学において多く見られた．

このことから以下のような示唆が得られた．

- 1) まだ進路が明確に定まっていない参加者への実施が効果的である
- 2) 学部が異なるなど多様な属性を持つ参加者で実施することが効果的であり，また事前の面識がないことがゲーム効果に影響を与える可能性がある

## 5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕(計0件)

〔学会発表〕(計4件)

福山佑樹 (2018) 参加者の多様性がキャリア観を協調的に発掘するゲーム教材に与える影響の検討．日本教育工学会第34回全国大会講演論文集，pp.645-646．

福山佑樹 (2018) 大学生がキャリア観を協調的に発掘するゲーム教材の実践 第24回大学教育研究フォーラム，p165．

福山佑樹 (2017) 創発型キャリア構築ゲーム「私の未来の仕事」の開発．日本教育工学会第33回全国大会講演論文集，pp.645-646．

岸磨貴子，福山佑樹，杉原真晃，尾澤重知，佐伯胖 (2016) 教育工学における「一人称研究」の意義に関する考察．日本教育工学会研究報告集 16(2)，191-198．

〔図書〕(計0件)

〔産業財産権〕

出願状況（計 0 件）

取得状況（計 0 件）

〔その他〕

ホームページ等

<https://www.fukuyama-lab.net/>

科研費による研究は、研究者の自覚と責任において実施するものです。そのため、研究の実施や研究成果の公表等については、国の要請等に基づくものではなく、その研究成果に関する見解や責任は、研究者個人に帰属されます。