

就職活動疑似体験カードゲーム

江間 宏路 (21111053ke@tama.ac.jp)

1. 目的と背景

本研究は、日本の就職活動を疑似体験することで、就職活動とはどういうものなのかということに加えて、コミュニケーション能力の向上も図ることができるカードゲームを開発することを目的とする。

ゲームの目的は、日本の就職活動を目前に控え、就職活動に対する恐怖、不安を抱える若者に就職活動のことについて学習させ、就職活動に高い意識で臨むようにさせることである。就職活動において面接で一回落ちただけで気落ちしてその先に進めない学生がいる。このような学生に「面接なんて落ちて当たり前、何回も挑戦することが大切」だと学習させ、深刻に受け止めさせないことを目的とする。

2. ゲーム仕様

- ・ 1～4人での対戦形式である。
- ・ 就職活動をしている就活生になって自分を磨く。

いろいろなカードを使用して複数あるステータスを上げていく。

- ・ BOSS との面接をクリアし内定をもらうことを目的とする。

BOSS との面接は、能力値とダイスを使用してボス毎に設定された数値であって、かつ同時に面接されている対戦相手よりも大きな値を出すと勝利し、内定を得ることができる。

- ・ 面接に行くと不合格であってもステータスは上る。

3. 特徴

カードゲームを使用して就職活動を学習

させる利点はルールがシンプルで手軽に遊べるので、簡単に楽しみつつ学ぶことができる点である。加えて、就職活動やその先の中で必要になるコミュニケーション能力がゲームを通じて自然と身につく。

遊びと学習の関係は古くから提唱されており、遊びの中で学習することは効果的である。目的を学習のみに偏らせないために、ゲーム性にも重点を置いている。このゲームではロジェ＝カイヨワの4つの遊びの分類[1]であるアゴン(競争)、アレア(偶然)、ミミクリ(模倣)、イリンクス(眩暈)の内の三つの要素を取り入れている。アゴンは対戦型ゲームである点、アレアはカードゲームである点と判定にダイスを用いる点、ミミクリは就職活動の疑似体験である点に要素が含まれている。この要素を含み、ゲーム性を重視することで、楽しめる遊びの中での学習が可能になる。

4. 現状と期待される成果

現状は最終面接の場面のゲーム性を実際に遊び確かめるために試験用にカードを作成しテストプレイを行っている段階である。

ゲームをプレイすることで、就職活動に対する不安を払拭し、就職活動に否定的な学生が就職活動に励めるようになり、その結果就職状況の向上に繋がることが期待できる。

参考文献

[1]ロジェ＝カイヨワ 「遊びと人間」講談社学術文庫 1958年(翻訳版出版1990年)