

# 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

福山佑樹

東京大学 大学院総合文化研究科・教養学部

## 1. はじめに

社会の流動性の増加につれて、社会構成主義に基づく新しい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)。

本研究ではこのアプローチに基づいて開発された、他者と創発的に構築する活動を実現するゲーム教材「私の未来の仕事」を用いて2つの大学で行った実践について報告する。

## 2. 実践

実施したゲーム「私の未来の仕事」は3～5人でプレイするカードゲームである。ゲームは「過去・現在」、「未来」、「ストーリー構築」の3つのラウンドで構成されており、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ている(福山 2017)。

本研究では2つの実践を行った。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て(24名)、第2の実践は2017年10月に私立B大学のキャリア科目において実施した(8名)。時間はいずれも90分であった。

実践後にはアンケートを実施した。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。

結果、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。感想からも「他の人の考えをもらって自分は(将来)これはやりたくないのかということが発見できた」など、ゲーム中に他者から何らかの気づきを得たという記述が多く参加者にみられた。またゲームで多くの参加者は「これまでに無かった新しい考え方」をし、「将来の仕事を考えることができた」ことが分かった。感想から

も「自分で(自分のキャリアを)狭くとらえている部分があると思った」など、これまでになかった視点で将来のことを考えることが出来たという記述が見られた。

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	4.63	4.75
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	3.88	3.69
他の人のアイデアを知ることが出来た	4.63	4.75	4.66
これまで気づかなかった新しい考え方をするようになった	3.83	3.88	3.84
ゲームを通じて、将来の仕事を考えることが出来た	3.75	4.13	3.84

## 3. まとめ

本研究では大学生がキャリア観を他者と協調的に発掘するためのゲーム教材「私の未来の仕事」を高等教育現場で実践した。実践の結果、ゲームは楽しいものであり「他者のアイデアを知ること」や「これまで気づかなかった新しい考え方をすること」などが可能であることが示唆された。

## 謝辞

本研究はJSPS科研費16K16311の助成を受けて実施された。

## 参考文献

- 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：645-646。
- Savickas, M.L.(2005) *The Theory and Practice of Career Construction. Career Development and Counseling: Putting Theory and Research to Work*, John Wiley & Sons, pp. 42-70.