

論 文 要 旨

学籍番号	81933132	氏名	岡村 衣里子
論文題目			
<p>高校生の進路意識の向上を促す進路選択体験ゲームの開発</p>			
<p>(内容の要旨)</p> <p>高校の進路指導において、大学・就職合格を目的とした出口指導に焦点が絞られすぎてきた結果、進路意識が希薄なまま進学する高校生が増加していること、また進路選択の困難さから、高校生が選択や決定を先送りにする傾向があることが指摘されている。</p> <p>本研究の目的は、進路に悩む高校生に、進路選択行動への気づきを与え、進路意識の向上を促すゲーミングシミュレーションを開発することである。</p> <p>先行研究における進路指導法として、職業目標との繋がりから進路選択を方向付けるツール、職業体験、そして職業生活を体験するゲーミングシミュレーションは提案されているが、職業目標があることを前提とした方法であったり、職業の知識獲得が目的とされていたりすることから、進路選択の意思決定に関する支援を行うことには課題がある。</p> <p>本研究ではこれらの課題を元に、進路選択体験ゲームの開発を行った。進路指導の課題のリスト化と進路選択時の悩みごとの調査を目的として、インタビュー調査による事例分析と先行研究調査による理論分析を行い、現実の進路課題を含んだ進路選択を擬似体験することのできるゲームの仕様を定義した。開発されたゲームは、ゲームに登場する架空の人物の親友となって、参加者が大学進学・就職・結婚・出産における進路選択のサポートをするという設定であり、第三者目線に立ち、参加者同士が相談をしながら進路選択を体験することができる。</p> <p>ゲームを体験してもらうことで実験を行い、アンケート調査から実験に参加した8名の高校生のうち、7名が進路選択行動への気づきを得、5名が自身の進路選択にも影響があったと回答を得た。インタビュー調査からは、本ゲームは通常の進路指導と違い、生徒が能動的に進路について考えを深めることができ、敬遠しがちな進路の問題に対して、親や友人と躊躇なく話すことができるというゲームの有用性に関する知見を得ることができた。また、高校卒業時の進路選択を行った経験のある大学生や社会人35名のうち32名からも進路選択行動への気づきを得たこと、高校時代に本ゲームを体験することの有用性に関する回答を得た。以上から、本研究で開発したゲームが、進路に悩む高校生に進路選択行動への気づきを与え、進路意識の向上を促すことへの有用性が確認された。</p>			
キーワード (5 語)			
進路意識, 進路選択行動, ゲーミング, 擬似体験, 高校生			