

介護従事者のキャリア意識を向上させるための ゲーム教材の実践

Practice of Game-based Teaching Materials for Developing Career Consciousness
for Care Workers

福山 佑樹* 秋本可愛**
Yuki Fukuyama* Kaai Akimoto**

東京大学 大学院総合文化研究科・教養学部附属教養教育高度化機構*
株式会社 Join for Kaigo**
Komaba Organization for Educational Excellence, the University of Tokyo*
Join for Kaigo.Co.,Ltd.**

<あらまし> 介護業界などで問題になっている人材の離職に対応するために、個人がポジティブなキャリア意識を持つことを支援するゲーム型教材を開発した。介護職に従事する社会人を対象とした実践の結果、ゲームにおいて参加者は楽しみながら将来の介護業界の仕事について考えることができたことがわかった。また参加者はゲームにおいて介護職に対する視野を広げることができた結果、職業キャリア自立性・計画性と職業価値観の自己価値を高めていた可能性が示された。

<キーワード> キャリア教育 キャリア意識 ゲーム教材 介護

1. はじめに

看護や介護の業界において 2025 年頃にサービス受給者である高齢者の増加に対して、サービス供給者が不足する「2025 年問題」が想定されている。そのため、これらの専門職の社会的な重要性は今後増加していくと考えられる。しかし、介護職などの福祉専門職においては早期離職率が高い傾向にあり、その一因としてキャリアプランニングが難しいことなどが挙げられている(平川・鈴木 2014)。

厚生労働省(2014)の社会保障審議会福祉部会では、入職希望者の拡大や雇用環境整備と同様に、各人が専門性を高め、スキルアップできるキャリアパスを構築することが重要であるとしている。しかし、介護業界で行われる研修としては「介護技術・知識」、「安全対策」などがほとんどを占めており、キャリアに関する研修はほとんど行われていないのが実情である(介護労働安定センター 2015)。このため介護職のキャリアプランニングに対して効果的な研修を検討する必要がある。

近年キャリア構築のための理論として、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)。

このようなキャリアストーリーを作成する手法の1つとしてゲームを利用したものがある。De Freitas と Oliver (2006)は、成人教育におけるゲーム学習の効果として、学習者の自信や自己効力感を向上させる、学習に没頭させる、協調的な学習を支援するなどの効果があることを指摘しており、ゲームを用いることで学習者は協調的にキャリアについて話し合いながら、自身のキャリアについて自己効力感を持つことが出来ると考えられる。

ゲームを用いて将来の職業をイメージさせながら、希望を持って将来を考えるための取り組みとしては「ジョブスタ」(Fujimoto ら

2015)がある。この研究では大学生を対象に特定状況下における未来において活躍できる仕事を考えるゲームを行い、将来に対する前向きな意識を獲得することを可能にしていた。

このジョブスタの枠組みを用いて、介護業界における未来の仕事を考えるゲームとしては、福山(2015)が開発した「ジョブスター介護版」がある。この研究では「ジョブスタ」の枠組みを参考に、介護業界における未来の仕事を作成し、その中で自身がどのような貢献が出来るかを考えるためのゲーム教材である「ジョブスター介護版」を開発し、介護に関心のある大学生や介護従事者に対する予備的実験を行った。実験の結果、参加者は楽しみながら将来の介護業界の仕事について考えることができたことが示唆された。しかし、この研究では介護職志望の学生が参加者に混在しており、介護職従事者の研修に近い状況での効果検証を行うためには、介護従事者のみでの実践を行う必要がある。

2. Jobstar 介護版の概要

このゲームの目的は、介護職に就いている個人がゲームを通して将来のキャリアを前向きに考えられるようにすることである。ゲームの概要を福山(2015)を参考に簡単に述べる。

3名以上のグループでプレイする対戦型カードゲームとしてデザインした。20枚の「ジョブカード」、20枚の「イベントカード」で構成し、ジョブカードには、エンジニア、デザイナー、ガイドなどの職業名とその仕事の概要を記載している。イベントカードには、グローバル経済化、国家財政破たん、ロボットの普及などのこれから近い将来のキャリア環境に影響を与えそうなイベント名とその説明を記載している(図1, 2)。

プレイ手順は次の通りである。

- (1) 介護業界の未来についてグループでディスカッションし、「良い未来」と「悪い未来」のイベントを1つずつ作成する
- (2) 各ターンでイベントカードを一枚ずつ引く。2, 4, 5ターンでは各グループが作成したイベントを使用する。
- (3) プレイヤーは、手持ちのジョブカードを見ながら、介護業界においてそのイベ

ントが発生した場合に活躍できそうなジョブを考え、思いついたらそのジョブのベースになるジョブカードを裏にして出す。全員がカードを置いたら順番にジョブ名を宣言し、どんなジョブかをプレゼンする。

- (4) 全員がプレゼンし終わったら、どのジョブが一番魅力的かを各プレイヤーが評価し、同時に自分以外の人のジョブにグッジョブポイントを出して投票し、出されたポイントをそれぞれ獲得する。
- (5) 同じ手順を5ターン行い、終了時点の累計ポイントの多い人が勝ち、そのゲームの勝者となる。

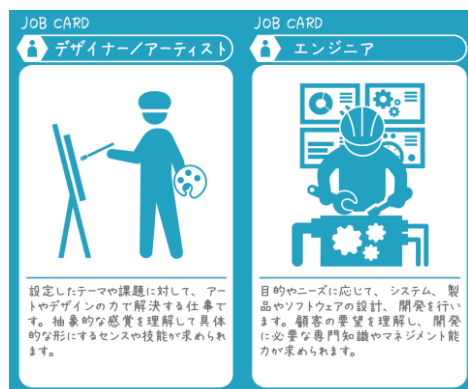


図1 ゲームカード例



図2 ゲームカード例

「ジョブスター介護版」の特徴は以下の2点である。

- ①ジョブスタでは、毎ターンジョブを考える産業が変わるのに対して、介護版では産業は「介護」に固定されすべてのターンで介護業界における未来のジョブを考える

②ジョブスタでは、あらかじめ用意されたイベントカードを用いて、ジョブを考える社会状況を決定するのに対して、介護版ではプレイヤーが介護業界において発生する「イベント」を作成し、計3ターンではそれを用いる。実験で作成されたイベントとしては、外国人労働者がより参入してくる未来を描いた「介護のグローバル化」などがあつた。

介護版では対象とする領域を「看護」に限定し、また実際に介護業界に勤務しているプレイヤーの未来予想に基づいたイベントを発生させる。このため介護版では、介護業界における「リアリティのある未来」の中で活躍する仕事を考えることが可能になる。

3. 評価

3.1. 評価の概要

本研究では、ゲームの効果の検証のためにゲームを用いた実験ワークショップを実施した。評価の方法は、事前・事後の質問紙調査によるゲームへの印象とキャリアに対する意識の変化とした。

実験ワークショップは、2016年3月に実施し、首都圏近郊の介護業界で働くビジネスパーソン8名が参加した。参加者は1グループ4名で編成した計2グループでプレイした。全グループが同じ課題でプレイするために、各ターンで用いるイベントカードは全グループ共通とした。全体の進行をファシリテーターが担当し、各ターン終了時に各グループの結果を共有して振り返りのためのグループディスカッションの時間を持ちながら進行するワークショップ形式で実施した。

参加者はワークショップ開始前と終了後にアンケートに回答した。開始前のアンケートでは坂柳(1999)の成人キャリア成熟性尺度から職業キャリア関心性・自立性・計画性に関する質問それぞれ3項目を、菰田(2007)の職業価値観尺度から自己価値に関連する質問3項目を因子負荷量の高い順に抜粋し尋ねた。

終了後アンケートでは、事前アンケートの内容に加えて、ゲームの感想などを尋ねる質問を3問行った。質問は全て5件法で回答を求めた。また自由記述形式で、「ワークショップの感想」と、「ワークショップで未来の介護

職についてどのようなことを考えたか」を尋ねた。

3.2. 結果

事前・事後における成人キャリア成熟性尺度の3つの尺度得点と、職業価値観尺度の自己価値の尺度得点をそれぞれ単純加算平均した。対応のあるt検定の結果、職業キャリア計画性と自己価値に5パーセント水準で、職業キャリア自立性に1%水準で有意さが見られた。一方で職業キャリア関心性には有意差は見られなかった。結果を表1にまとめた。

表1 尺度得点の平均値など

	事前 得点	事後 得点	t値	有意 確率
関心性	3.88	4.21	1.53	n.s.
自立性	3.96	4.54	3.56	p<.01
計画性	3.46	4.33	2.73	p<.05
自己価値	4.03	4.50	2.53	p<.05

次にゲーム終了後に行った、感想に関するアンケートの結果を表2に示した。いずれの項目も5件法で平均4.8点以上と高く、参加者は楽しみながら、将来の介護業界について他者のアイデアも参考にしながら考える事が出来たと考えられる。

表2 ゲームの感想 得点

項目名	得点
ゲームに楽しく参加できた	4.88
他の人のアイデアを知ることができた	5.00
未来の介護業界について考えることができた	4.88

4. 考察

「職業キャリア自立性」とはキャリアに対する取り組み姿勢が自律的であるかという意識のことであり、「職業キャリア計画性」とは、自己のキャリアに対して、将来展望を持ち計画的であるかという意識のことである。参加者はジョブスタで他者とコミュニケーションを取りながら未来の仕事を考える事で将来に対する目標やそれに対する計画を持ち、それらに対して自律的であろうという意識が向上したことが考えられる。

関連する参加者の自由記述アンケートには「介護業界の今後の需要と自分に何が出来るのかを考えた」、「専門職としての腕を高めていく必要性を感じた」のように、今後の介護仕事を行う上で何を目指していくかに関するコメントがあった。このような記述は複数の参加者に見られていた。

また「自己価値」とは、その仕事において自分の能力がどの程度生かすことが出来るのかという意識のことである。参加者は介護業界の将来について考える事で、介護業界において自分がより能力を生かせるイメージを獲得していたことが考えられる。

一方で、キャリアに対して積極的な関心を持っているかという「職業キャリア関心性」に関しては有意差が見られなかった。この原因を記述データから考察することは難しかったため、今後さらなるデータを取得し、検証する必要があると考えられる。

5. 終わりに

本研究では、キャリア学習カードゲーム「ジョブスター介護版」の概要と、評価ために介護従事者に対して行った実践の内容を報告した。実践の結果、ゲームには職業キャリア意識の自立性と計画性や職業価値の自己価値に対して一定の効果があることが推察された。今後は実際の介護現場における研修での利用など、現場での効果検証実験を行っていく予定である。

謝辞

科学技術融合振興財団 研究助成事業「看護・介護業界におけるキャリア意識を向上させ、離職を防止するためのゲーム教材に関する研究」（研究代表者 福山佑樹）の補助を受けて行われた。

参考文献

De Freitas, S., & M. Oliver. (2006) How can exploratory learning with games and simulations within the curriculum be

most effectively evaluated? *Computers & Education*, 46(3), 249–264.

Fujimoto.T, Fukuyama.Y & Azami.S (2015) Game-Based Learning for Youth Career Education With the Card Game "JobStar". *Proceedings of The 9th European Conference on Games-Based Learning*, pp.203-209.

福山佑樹 (2015) 業界における未来の仕事を考えることでキャリア意識を向上させるゲーム教材の開発—介護業界を対象として—. 人材育成学会第 13 回年次大会論文集, pp.129-132.

平川 仁尚, 鈴木 悟司 (2014) 介護職員が離職しにくい職場環境を作るには:認知症高齢者グループホームの取材からの考察. *ホスピスケアと在宅ケア* 22(3) pp.301-305.

介護労働安定センター(2015) 平成 25 年度介護労働実態調査結果について http://www.kaigo-center.or.jp/report/pdf/h25_chousa_kekka.pdf(参照日 2016.5.10).

菰田孝行(2007) 大学生における職業価値観と職業選択行動との関連. *青年心理学研究* (18) pp.1-17.

厚生労働省(2014) 第 1 回社会保障審議会福祉部会福祉人材確保専門委員会「介護人材の確保について」 http://www.mhlw.go.jp/file/05-Shingikai-12601000-Seisakutoukatsukan-Sanjikanshitsu_Shakaihoshoutantou/0000062879.pdf (参照日 : 2016.5.10).

坂柳恒夫(1999) 成人キャリア成熟尺度 (ACMS)の信頼性と妥当性の検討. 愛知教育大学研究報告. *教育科学* 48, pp.115-122.

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.