

シナリオベース型オンラインコンテンツの開発 —バーチャルオープンキャンパスを事例として—



瀬戸崎研究室

松尾樹

少子化による大学の**統廃合**が予想

(文部科学省 2018)



大学の**経営努力**が必然

- ・ 特色づくり
- ・ 世界中からの学生募集



学生募集広報へオープンキャンパスが活用

全国の大学・短期大学への調査

(日本私立学校振興・共済事業団 2018)

オープンキャンパスについて

✓ 特に**重視**する **99.1%**

✓ 特に**効果**あり **49.2%**

学生募集広報に有用

全国の高校生への調査

(リクルート進学総研 2019)

オープンキャンパスの

✓ **参加率** **94%**

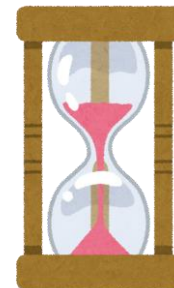
✓ **役立ち度** **96%**

有益な学校選択の場

オープンキャンパスの課題

(佐久間ら 2020)

- ✓ 時間的制約
- ✓ 場所的制約



時間的及び場所的制約のないオープンキャンパスが必要

受験生用サイトの課題

(進研アド 2017)



- ✓ 更新があまりなされない
- ✓ 大学案内や入試要項と同じ
- ✓ 知りたい情報が検索しにくい

サイト独自、継続して訪問したくなる仕掛けやコンテンツの提供が必要
相手の悩みや知りたいことを聞き、ニーズに合った情報の提供が必要

シナリオベース型コンテンツ

文章や画像、映像、音声、選択肢などで構成されたシナリオを電子画面上で読み進めていくコンテンツ

→ **Web上**で公開

時間や場所の制約なく
「体験」を提供



- ✓ 時間の制限なく情報を収集
- ✓ 世界に総合的な魅力を発信

受験生用サイトの
課題の解消

ゲームを用いた学習の利点 (藤本 2007)

- ✓ モチベーションの喚起
- ✓ 重要な学習項目を強調した学習経験

情報の検索のしにくさ等を解消

入学希望者の増加

課題

- ✓ 時間的及び場所的制約のないオープンキャンパス
- ✓ サイト独自、継続して訪問したくなる仕掛けやコンテンツの提供
- ✓ 相手の悩みや知りたいことを聞き、ニーズに合った情報の提供



目的

- ✓ **研究室訪問を体験できるシナリオベース型オンラインコンテンツの開発**
- ✓ **本コンテンツの学生募集広報としての有用性の評価**

①興味のある事柄を選択



選択

戻る

退室

②興味のある研究室を選択



戻る

選択



訪問

④教員への質問



③研究室の紹介

教員との疑似的な対話を通し
研究室の雰囲気や大学での研究を知ることが可能



①自身の研究室に合った興味を登録

③興味に合った研究室を紹介

②興味のある事柄を選択



教員

バーチャル研究室訪問



参加者

興味のある事柄を選択するだけで興味に合った訪問が可能

6月 7月 8月 9月 10月 11月 12月

各教員への情報収集

対象： 教員の皆様

方法： Googleフォーム

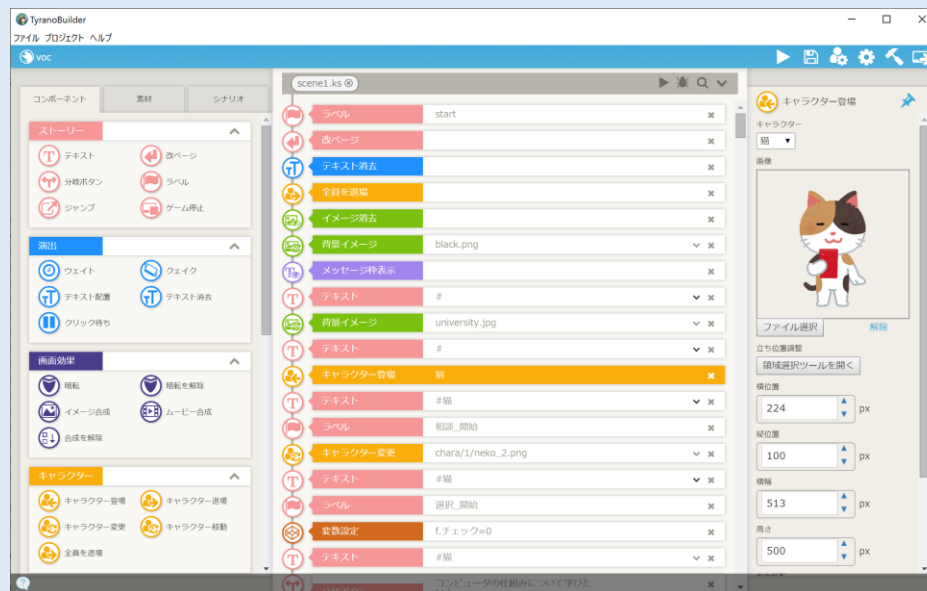
質問：

- ✓ 研究室に合った興味
- ✓ 研究内容
- ✓ 研究理由
- ✓ 趣味特技
- ✓ 学生へのメッセージ

TYRANOBUILDERを用いた開発

利点：

- ✓ 制作したゲームがPCやスマホで動作可能
 - ✓ グラフィカルなコマンドの組合せで製作可能
- **学生募集広報への継続的な活用**に有用



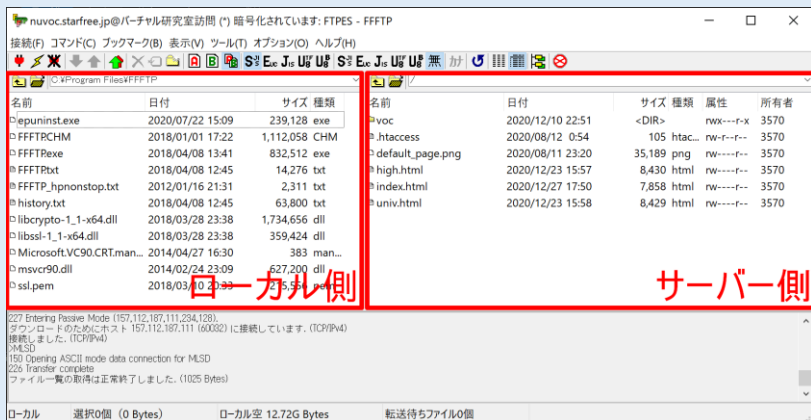
6月 7月 8月 9月 10月 11月 12月

Webページの構築

✓ Star Server Freeを利用



✓ FFFFTPを利用



バーチャルオープンラボにて公開

特設コンテンツ

「Virtual研究室訪問」公開！

ゲーム感覚であたかも研究室に訪問したかのような疑似体験！

プログラミング体験もあるよ。さあ、行ってみよう！

Virtual研究室訪問





オープンラボ参加者への 体験後アンケート

対象：
オープンラボ参加者

高校生への 体験前後アンケート

対象：県内公立高校普通科
1年生 40名
(文理選択前)

大学生への 体験前後アンケート

対象：情報データ科学部
1年生 70名
(在学生)

質問項目

分析方法

学部への興味・関心

事前及び事後の平均値に対しt検定

学部への知識・理解

✓とてもそう思う =4点 ✓ややそう思う =3点
✓あまりそう思わない=2点 ✓全くそう思わない=1点

利便性

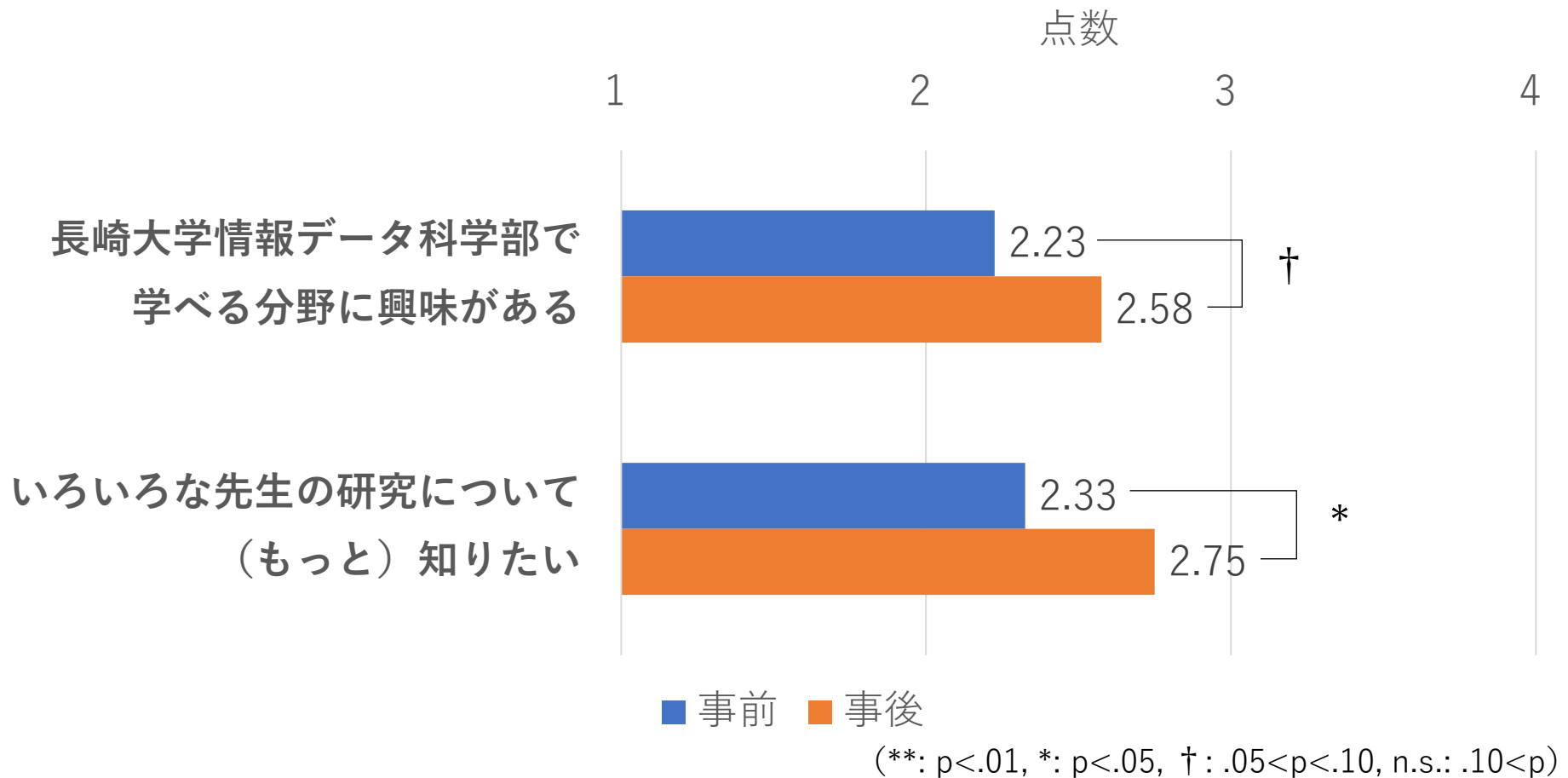
肯定及び否定回答に分類し直接確率計算

有用性

✓肯定：とてもそう思う, ややそう思う
✓否定：あまりそう思わない, 全くそう思わない

感想・改善点

カテゴリごとに分類し集計



紹介された分野や他分野の研究への興味を高める

質問項目	肯定回答 (人)		否定回答 (人)		結果
	とても そう思う	やや そう思う	あまり そう思わ ない	全くそう 思わない	
視聴方法は簡単だった	26	13	0	1	**
気軽に参加することができた	25	13	2	0	**
ウェブで公開されているので便利だ	29	10	1	0	**

(**: $p < .01$, *: $p < .05$, †: $.05 < p < .10$, n.s.: $.10 < p$)

自由記述への回答

- ✓ 直感的に操作が分かるのはとてもいいと思う
- ✓ ホームページから入れて、気軽に体験できた

- ✓ シナリオベース型コンテンツの利点：操作の容易さ
- ✓ オンラインコンテンツの利点：体験の気軽さ

使い勝手を高める上で有用

質問項目	肯定回答 (人)		否定回答 (人)		結果
	とても そう思う	やや そう思う	あまり そう思わ ない	全くそう 思わない	
興味のあることについての 選択肢が選びやすかった	9	20	9	2	**
オススメ機能で 自分の興味に合った訪問ができた	12	20	5	3	**

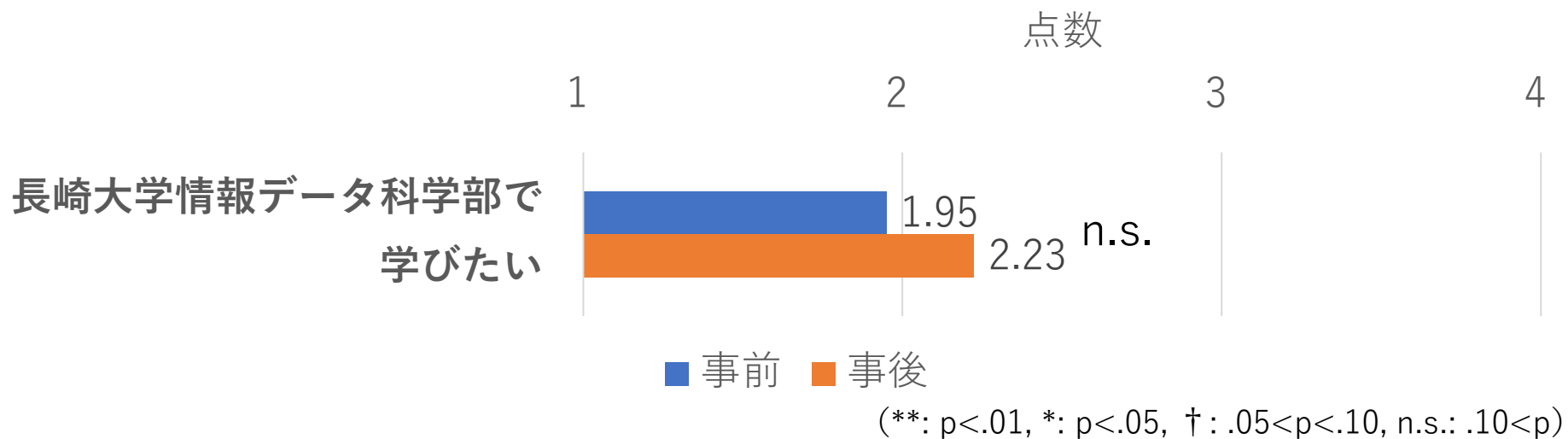
(**: $p < .01$, *: $p < .05$, †: $.05 < p < .10$, n.s.: $.10 < p$)

自由記述への回答

- ✓ 自分にあった研究についておすすめとして紹介してくれたので興味をより持ちやすかった



興味に合った訪問を行う上で研究室紹介機能が有用

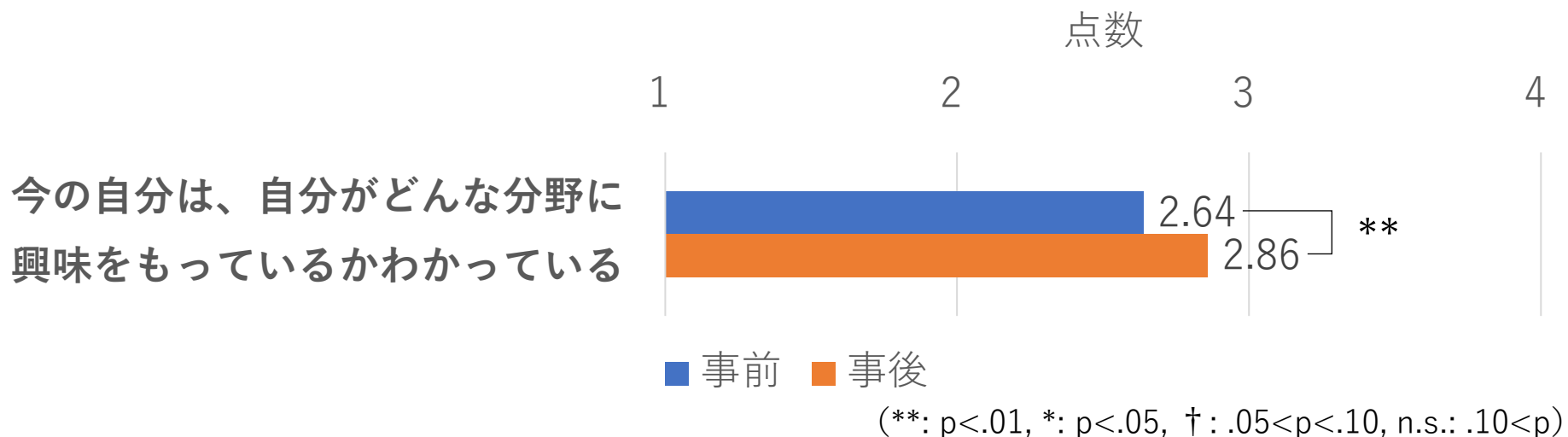


自由記述への回答

- ✓ 将来どんなものになれるのか知りたい
- ✓ 研究された内容が例えばどこで使われているか知りたい
- ✓ 難しい言葉が何度も出てきたので、その説明があればいいと思った



- ✓ 研究の具体例や関連する職業等の情報の掲載
 - ✓ 動画や全天球VRの導入による体験の質の向上
- より幅広い魅力を提供する必要性**



自由記述への回答

- ✓ 気になった教授はホームページで詳しく調べればいいので、詳しく知るきっかけづくりにはもってこいだなと感じました



✓ 学科の各研究室での研究を知るきっかけ
✓ 参加者自身が興味を持つ研究分野の発見
入学後のコース選択や研究室選択に有用

目的

- ✓ 研究室訪問をWeb上で体験できる
シナリオベース型オンラインコンテンツの開発
- ✓ 本コンテンツの学生募集広報としての有用性の評価

方法

- ✓ TYRANOBUILDERを用いて開発
- ✓ 長崎大学バーチャルオープンラボにて公開
- ✓ 高校生及び大学生を対象にアンケート調査

結果・考察

- ✓ 紹介された分野や他分野の研究への興味を高める
- ✓ シナリオベース型オンラインコンテンツは使い勝手を高める
- ✓ 研究室紹介機能は参加者が興味に合った訪問を行う上で有用
- ✓ より詳細な情報提供を行い学部の幅広い魅力を伝える必要性
- ✓ 入学後のコース選択や研究室選択に有用である可能性の示唆

今後の課題

- ✓ 得られた知見をもとにしたコンテンツの改善
- ✓ 大学の学生募集広報への活用 → 本コンテンツの有用性の検証