就活 × ゲーミフィケーション採用

ハタラクエスト

15分の物語で、
アトラクトと見極めを同時に。

ご提案資料 ／ 無限開拓株式会社



新卒採用の2つの仕事

惹きつける道具と、見極める道具が別々になっていませんか。

ATTRACT

アトラクト

学生に「この会社、いいな」と思ってもらう

いまの道具：**説明会・座談会・インターン**

学生は会社を知るが、企業はその学生のことが分からない

ASSESS

見極め

「この人は、うちに合うか」を確かめる

いまの道具：**適性検査・面接**

企業は学生を測るが、学生は会社のことを知らないまま受ける

惹きつけた学生を、別の検査で測る。
学生は2回かまえ、企業は2つの情報をつなげられません。

その2つを、1つの体験で。

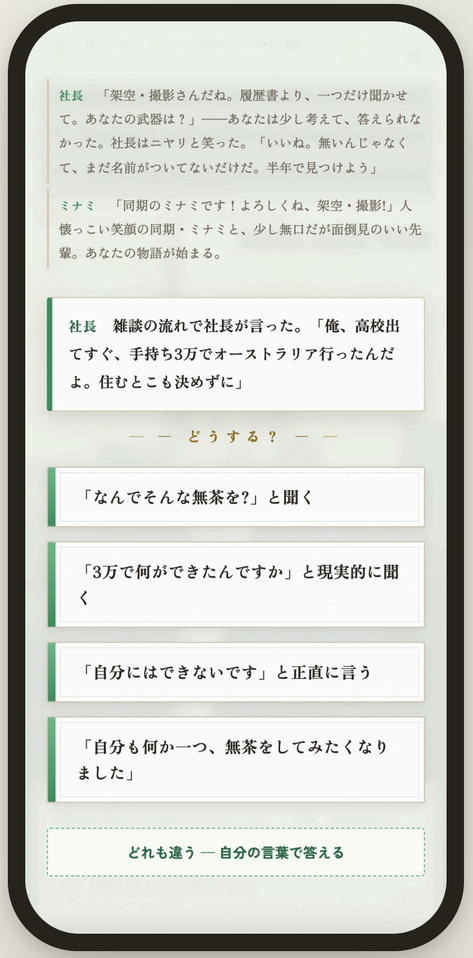
ハタラクエストとは

小さな会社に入った半年間を、自分の選び方で進む物語。

学生はスマホで遊ぶだけ。社長、同期、先輩、お客さまとの場面で**「自分ならどうするか」**を選んでいきます。その選び方から、**判断のクセ**と**向いている仕事**が見えてきます。

114	369	16	8分〜
場面	選べる道	判断のタイプ	15問で遊べる

QRコードを読むだけで始められます。アプリのインストールは要りません（ホーム画面にも追加できます）。



15分で起きること

1つの物語の中で、3つが同時に起きます。

学生

御社を知る

物語の社名・理念・社長の言葉・会社の実像が、御社のものになります。学生は理念を「読む」のではなく、**その中で選ぶ**ので記憶に残ります。

アトラクト

学生

自分の適性が分かる

16タイプ、5つの力、向いている職種と業種が**理由つき**で出ます。合わない仕事も出すので、学生にとって持ち帰る価値があります。

アトラクト＋見極め

御社

うちに合うかが分かる

活躍社員と同じ選択の割合、働くうえで大事にしていること、面接で聞くべきことが、**一人ずつ**出ます。

見極め

アトラクト

物語そのものを、御社の話に書き替えます。

- **社名・理念・社長の呼び名**
  物語に出てくる会社が、そのまま御社になります
- **社長の言葉**
  物語の3つの場面で、社長ご本人の言葉を学生が聞きます
- **会社ファイル**
  物語を進めるたびに、御社の実話が1枚ずつ開きます
- **入社1年目に任されること**
  遊び終えた瞬間に、入社後の自分が想像できます

書き替えるのは物語だけで、点の付き方は全社共通です。だから企業をまたいでも、同じ物差しで比べられます。



デモ画面（架空の会社）

見極め ①

「優秀」を、御社の言葉にします。

社内で成果を上げている方に、学生と同じ物語を遊んでいただきます。その選び方が**御社の基準**になります。

- ✓ **活躍社員の6割以上が同じものを選んだ場面**
  「優秀」を、どの場面で何を選ぶ人かという具体的な形にします
- ✓ **層ごと・職種ごとに基準を持てる**
  将来のリーダー候補／定着して支える層／現場の実行の核



デモ画面（架空の社員6名）

見極め ②

候補者ごとに、活躍社員とどこで分かれたか。

- **活躍社員と同じ選択の割合**
  全体、層ごとに出ます
- **相手によって判断が変わるか**
  経営者、先輩、同僚、お客さま。配属を考える材料になります
- **ぶれない軸と、場面で変わる軸**

> **近いほど優秀、ではありません。**同じ判断をする人ばかり採ると、似た人しかいない組織になります。違いは面接で理由を聞く材料です。



デモ画面（架空の学生）

見極め ③

面接官を2人に分けて、紙も分けます。

1人で「本音を引き出す」と「評価する」を両方やると、学生は構えてしまいます。

- **引き出す人の紙**
  その学生が大事にしていることに合わせた話し方、いちばん迷った場面の振り返り方
- **評価する人の紙**
  少数派の選択を事実で確かめる質問、活躍社員と分かれた場面、素直さ・積極性の観点

管理画面 ／ 評価する人の紙（一部）

評価する人（ジャッジ）の紙

印象ではなく事実で確かめる役。決めた評価項目に照らして判断します。

・「逆にミナミの夢を聞く」を選んでいます（同じ選択は17%）。理由と、近い実体験を「何を・なぜ・結果どうなったか」の順に事実で聞いてください。

・「「自分にも作らせてください」と志願」を選んでいます（同じ選択は12%）。理由と、近い実体験を「何を・なぜ・結果どうなったか」の順に事実で聞いてください。

・「同じ要望が何件あるか先に数える」を選んでいます（同じ選択は22%）。理由と、近い実体験を「何を・なぜ・結果どうなったか」の順に事実で聞いてください。

・データ派です。「数字にできない価値をどう判断するか」を聞いてみてください。

観点ごとに、その観点が出やすい場面での選択を並べました。**どれが正解かは決めていません**（点数にもしていません）。御社の基準で評価してください。

観点	場面	この方	活躍社員の多数派
素直さ 指摘を歪めずに受け止め、行動を変えられるか	人前で強く叱られた。「なんでこの数字を確かめずに出した」。周りの手が止まっている。…	**言い分はあるが、まず最後まで聞く**	原因を紙に書き出し、後で二人で話す時間をもらう（50%）
素直さ 指摘を歪めずに受け止め、行動を変えられるか	理不尽に怒られた。原因は自分ではなく、前の担当者の引き継ぎ漏れだった。…	**事実を整理して、冷静に伝える**	—
素直さ 指摘を歪めずに受け止め、行動を変えられるか	大企業に行った同級生と会った。福利厚生も研修も整っている。少し、羨ましい。…	**何が違うのか、その子に聞いてみる**	自分が今できていることを数える（50%）
積極性	社長が昼に「思いつ	**「自分にも作らせてくださ**	「自分にも作らせてください」と志願

デモ画面（架空の学生）

学生に残るもの

遊び終えた学生の手元に、向いている仕事が残ります。

16タイプと5つの力に加えて、**向いている職種5つ・業種**が理由つきで出ます。理由には本人の選択が使われるので、学生自身が確かめられます。

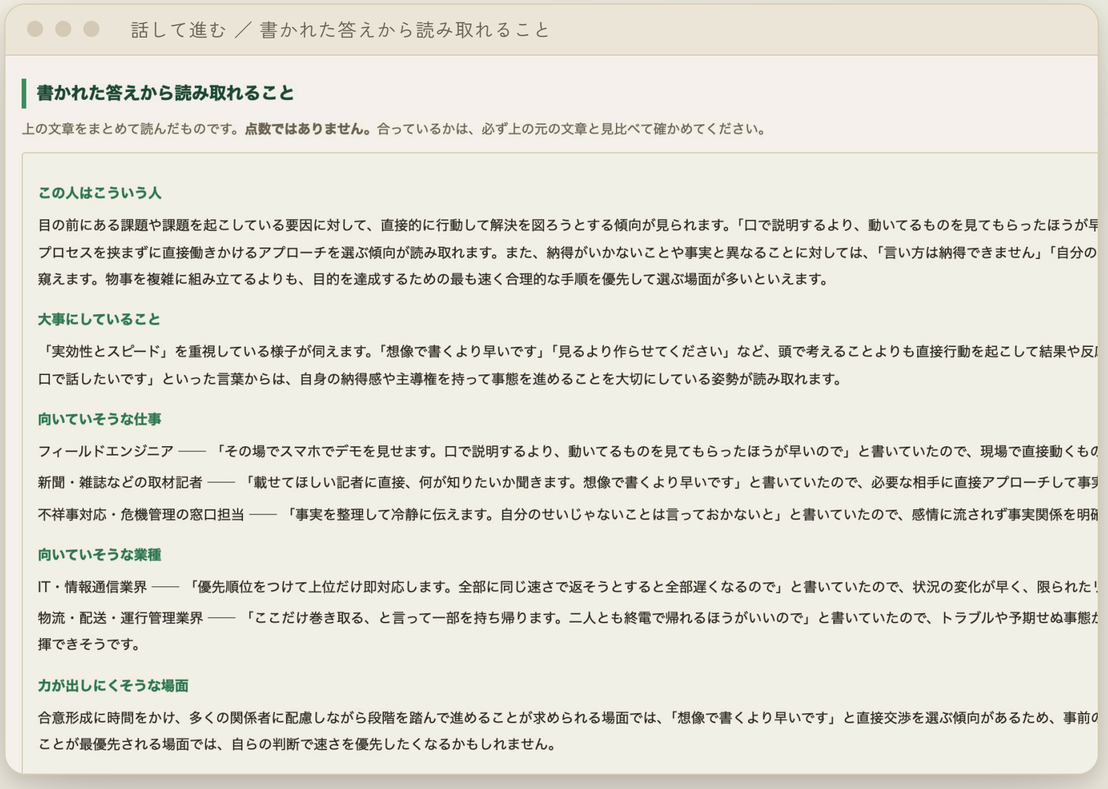
「この会社の説明会に出て、自分のことが分かった」という体験が、**御社の印象**として残ります。



2つの進み方

「比べたい」のか、「深く知りたい」のか。

	選んで進む	話して進む
学生がすること	4つの選択肢から選ぶ	自分の言葉で答える（登場人物が返事をします）
時間の目安	**15問 約8分**	**15問 約15分**
御社に届くもの	タイプ、5つの力、活躍社員との照合、受検者の中での位置	本人が書いた文章の全文と、そこから読み取った考え方
向く場面	多くの学生を横に並べて比べたいとき	一人ずつ深く知りたいとき 面接の材料がほしいとき



デモ画面（架空の学生）

就活イベントで使う

会場で、学生がその場で遊ぶ。

時間	2時間の組み立て例（企業5社・学生20名）
0:00	受付。QRを読んで、名前と同意まで
0:10	**全員いっせいに15問**（企業の若手社員も一緒に）
0:20	参加企業のPR
0:35	**チーム分け、結果の見せ合い**
0:40	ブース巡回
1:35	**「今日話を聞くといい会社」へ再訪問**
1:50	クロージング

- **結果の一番上に「今日話を聞くといい会社」**
  その日の参加企業から、学生に合う会社を出します
- **タイプが混ざるように自動でチーム分け**
  結果の見せ合いが、そのまま自己紹介になります
- **参加企業ごとに「合いそうな学生の人数」**
  終わったその日に、各社へお渡しできます
- **会場では最初から音を消す**
  60人が同時に遊んでも止まらないことを確認済みです

安心してお使いいただくために

採用の道具として、守っていること。

判

点数だけで
合否を決めない

出るのは「その人がどう考えて決めるか」です。管理画面にも常にその旨を表示し、人が読んで判断する材料としてお渡しします。

生

本人に責任のないことで
差をつけない

生年月日そのものは保存しません。星座は物語の演出だけに使い、点数には一切関わりません。

同

始める前に
必ず同意をいただく

何を預かり、誰に届くかを開いたまま表示し、チェックがないと始められません。記録は180日で消去します。

分

会社ごとに
記録を分ける

御社専用の管理画面の鍵をお渡しします。ほかの会社の学生の記録には届きません。

端

管理画面は
端末に残さない

学生の記録を含む画面は、パソコンやスマホに保存されない作りにしています。

恋

採用に関係ない答えは
渡さない

物語の恋愛の場面で選んだことは、保存も送信もしません。

導入の流れ

ヒアリング1時間から、始められます。

1

管理画面の鍵

御社専用の鍵をお渡しします。御社の学生・合言葉・参加企業だけが見えます。

2

物語を御社に

社長の言葉、理念、会社の実話をヒアリングで伺い、物語に入れます。

3

学生にQRを配る

イベントや説明会、採用サイトから。途中で閉じても続きから遊べます。

4

管理画面で見る

一人ずつの記録、面接官の紙、活躍社員との照合、CSVの書き出し。

まずは学生の画面を体験

hataraquest.mugenkaitaku.com

デモの会社で、学生と同じ物語を遊べます

ご相談・デモのご依頼

hataraquest.mugenkaitaku.com/companies

無限開拓株式会社 ／ 担当者から折り返します