



2021年8月16日
パーソルイノベーション株式会社

コミックで従業員研修！？ 学習意欲を高め研修 ROI（投資回収率）を上げる！ 新しい e-Learning の形「コミックラーニング」がスタート

～コロナ禍で需要が高まる e-Learning にコミック教材を活用することで“誰もが学びたくなる研修”に～

総合人材サービス、パーソルグループのパーソルイノベーション株式会社（本社：東京都港区、代表取締役社長：長井 利仁）は、インターネットを利用した学習方法である e-Learning にコミック教材を活用することで誰もが学びたくなる研修に変えていく研修ツール「コミックラーニング」※1（ <https://lp.comiclearning.jp/comic-learning> ）の販売を2021年8月2日から開始します。

「コミックラーニング」を活用いただき、従業員の能動性・学習意欲を高めることにより、現在の e-Learning で発生している「受講を開始しない」、「途中で受講をやめてしまう」、「研修内容をよく理解していない」といった課題を解決し、従業員の自己成長支援及び企業の事業リスク軽減を実現します。

なお本サービスは、コミック制作面を株式会社 KADOKAWA 出版事業グループコミック第2統括部統括部長池上様、学習機能面を“インストラクショナルデザイン”の研究で著名な熊本大学教授システム学専攻准教授平岡齊士様に、顧問としてご協力いただいております。

※1：コミックラーニングとは、コミック教材と学習機能 e-Learning をかけ合わせた、当社が開発した教育手法です。



①導入 受講者を引き込みます



③波乱 物語が膨らみます



④脅威 最後のオチです



②発生 物語が始まります



※「SNSリテラシー」を題材にしたサンプル教材抜粋（本来は16ページから32ページ構成）

■**コロナウイルス感染拡大によるe-learningの需要拡大と見えてきた課題について**

旧来、多くの企業でのe-Learningの活用は、法令順守の意識を高めるためのコンプライアンス研修など、全従業員が一定の期間ごとに受講を必要とする、非対面でも可能な研修に使われてきました。

一方、昨年からのコロナウイルス感染拡大により、テレワークを実施する企業が増加、対面での集合研修が難しくなったため、あらゆるコンテンツをe-Learningにて従業員に提供したい企業のニーズが高まっています。

しかし、e-Learningによる研修は、学習を開始しない、継続しない、理解できないなどの課題も多く^{※2}、企業が望む効果を得られないという声も多くあります。

※2 出典：「MOOC実証実験の結果と分析 ― 東京大学の2013年の取り組みから―」

(東京大学大学院情報学環・学際情報学府ウェブサイトより)

https://www.iii.u-tokyo.ac.jp/manage/wp-content/uploads/2018/04/86_5.pdf

■**「コミックラーニング」の効果。一般的な動画による研修と比較し、「コミックラーニング」を活用した研修では、理解度テストの結果、学習満足度、業務貢献度が上昇。**

近年普及しつつある動画を活用した e-Learning は、場所を選ばず受講可能で利便性は高いものの、画面を眺めるまま受動的な姿勢で受講するため、理解度が低いという課題があります。また研修全般に対する面倒くさい・時間が無いといった受講に対する心理的ハードルもあり、その改善方法として「コミックラーニング」は、コミックのエンタメ性を取り入れた教材を用意し、従業員が自分のペースで読み進め能動的に理解すると共に、事前テスト・事後テストなどの学習機能を備えて学習効果を向上させます。

昨年度、コミックラーニングを用いて行った効果検証において、学習効果を比較し、動画を使った e-Learning に対しコミックラーニングを活用した場合、参加者の学習理解度、業務貢献度、満足度がそれぞれ約 13%高くなる結果となりました。

検証結果については、スライドやアニメ・動画では実現が難しい、漫画のもつ起承転結のあるストーリー、キャラクターへの共感や視覚的なインパクト及び没入感は、ただ受講するだけに止まらず、学習効果を最大化し、従業員の学習意欲を引き出していると考えております。

■**「コミックラーニング」活用シーン**

「コミックラーニング」では、従業員の自己成長支援及び企業の事業リスク軽減を目的とした以下のような研修での利用をご提案します。

- ・全従業員向けのハラスメント防止や情報セキュリティ理解促進のためのコンプライアンス研修
- ・全従業員向けのダイバーシティ研修、SDGs、SNS等ITリテラシー研修
- ・全従業員向けのRPA入門、DX入門研修
- ・内定者及び新入社員向けのビジネスマナー・マインド研修
- ・外国籍従業員向けの業務理解研修

■**今後の展望について**

本サービスは、企業ごとの独自コンテンツを開発するオリジナルコミック教材制作プランと、一定数のコミック教材を月額課金の定額制で読み放題、テスト受け放題となるサブスクリプションプランの 2 つのプランをご用意しています。

※サブスクリプションプランは 2021 年 10 月開始予定

パーソルグループの持つ人材研修領域の知見・ノウハウを活用し、物流、小売り、飲食業などの、多様なはたらき方、多様な人材を活用する業界を中心に営業活動を開始して参ります。

■**コミックラーニング顧問**

株式会社 KADOKAWA

出版事業グループ コミック第2統括部統括部長 池上 昌平 氏 からのコメント

近年、電子書籍が普及し、PC やスマホのモニターでコミックを読むことも一般的となり、コミック市場はさらに拡大しております。コミックの読み方や楽しみ方がわからないという人はほとんどおらず、日本人にとって非常に身近で親しみやすい情報媒体です。

従業員のスキルアップには、知識と経験が求められますが、知識を詰め込むには強い意欲が必要で、経験を重ねるには長い時間が必要です。コミックの特性をいかしたコミックラーニングでは、キャラクターに共感することで能動的に知識を吸収し、ストーリーを楽しむことで疑似的な経験を得ることができます。効率的な「学び」が期待できるでしょう。



■コミックラーニング顧問

熊本大学 教授システム学専攻 准教授 平岡 斉士 氏 からのコメント

私は漫画からいろいろなことを学びました。小学生の時に親から買ってもらった藤子不二雄の漫画がなければ、今の自分はないと本気で思っています。漫画からは知識だけでなく人との接し方や判断の仕方なども学べました。使い古された言葉ですが、本当に「楽しみながら学んだ」のです。そして、今の私は教育・学習設計を研究しています。教育や学習の効果・効率・魅力を高めるための方法論の確立や実践をする研究領域であり、インストラクショナルデザイン（ID）と呼ばれています。これまで私を楽しませてくれた漫画に恩返しをするためにも、IDの考え方を活かして、教育メディアとしての漫画のあり方を検討し、実践につなげていきたいと考えています。



■パーソルの新規事業創出プログラム、「Drit」から誕生したサービス

「コミックラーニング」は、パーソルの新規事業創出プログラム『イノベーション体質強化プログラム「Drit（ドリット）」』（<https://www.drit-i.jp/>）にて採択され事業化されたものです。

—「Drit」とは

「Drit」は、パーソルグループ内で長年にわたり実施してきた社員向けの新規事業創出プログラムを、2019年10月より社外にも対象を開放し、進化させたものです。参加資格は、“個人”であることのみ。年齢、性別は不問です。“はたらく”に関する社会課題解決のための新規事業を創出すると共に、日本におけるイノベーション体質人材”の輩出への貢献を目指します。



○「はたらいて、笑おう。」のパーソル イノベーション体質強化プログラム「Drit（ドリット）」を開発

<https://persol-innovation.co.jp/news/2019/0930/>

○イノベーション体質強化プログラム「Drit（ドリット）」、第1期の最終審査を3件の事業アイデアが通過

<https://persol-innovation.co.jp/news/2020/0619/>

○イノベーション体質強化プログラム「Drit（ドリット）」、第2期の最終審査を2件の事業アイデアが通過

<https://persol-innovation.co.jp/news/2021/0331/>

■パーソルイノベーション株式会社について < <https://persol-innovation.co.jp/> >

パーソルイノベーション株式会社は、パーソルグループの次世代の柱となる事業創造を目的として、2019年4月に事業を開始しました。日本最大級のオープンイノベーションプラットフォーム「AUBA（アウバ）」、シフト管理サービス「Sync Up（シンク アップ）」をはじめとした新サービスを運営するとともに、新たな事業開発やオープンイノベーション、デジタルトランスフォーメーションを推進、パーソルグループのイノベーションを加速していきます。

パーソルグループは、「はたらいて、笑おう。」をグループビジョンに、人と組織にかかわる多様な事業を通じて、持続可能な社会の実現に貢献していきます。