

## 論 文

# ソーシャルワーク教育におけるVR活用の展望と課題 — 演習系科目への導入 —

Prospects and issues of social work using virtual reality  
— Introduction to practice subjects —

藤原 慶二

要約：2016年はVR（Virtual Reality）元年と言われている。このことからVRがより身近なものとして普及していくと予想される。それは教育やソーシャルワーク実践においても同様ではないだろうか。社会福祉は実践の学問であると言われている。しかし、大学教育、特にソーシャルワーク演習が実践と連動しているとは言えない。そこで、本論文ではソーシャルワーク領域における教育として、社会福祉士養成課程にある演習系科目（ここでは150時間の「相談援助演習」を指す）への導入の可能性について明らかにした。導入方法の試案を提示したが、まだ活用に向けた取り組みが始まったに過ぎない。今後、このような教育実践の内容の充実と効果の検証が蓄積されていくことが期待される。また、今後の展開によっては教育と実践の融合としてVRの活用が期待される。また、VRに関する機器の進歩にも目を見張るものがある。特にFOVEというアイトラッキング機能を有したVR機器が登場している。このような機器を活用できるコンテンツ開発がソーシャルワーク教育でも求められるだろう。その際、実践現場との協創によって学生のみならず、実践現場の専門職も活用できるものにならなければならない。質の高い専門職を養成する上で、教育と実践の間に継ぎ目をつくらないことが求められる。その一端を担うのが本論文で取り上げたVRではないだろうか。

Key Words：ソーシャルワーク教育、Virtual Reality、空間への没入、ふり返り

### はじめに

2016年はVR（Virtual Reality）元年と言われている。このことからVRがより身近なものとして普及していくと予想される。それは教育やソーシャルワーク実践においても同様ではないだろうか。もちろんソーシャルワーク教育においても例外ではないだろう。しかし、ソーシャルワーク教育においてVR導入はおろか、ICTでさえ十分な活用には至っていない。その背景にはそれぞれの特性を理解しないまま、今日に至っていることが考えられる。もっとも、それはソーシャルワーク実践の現場においても同様のことが言える。社会福祉は実践の学問であると言われている。しかし、大学教育、特にソーシャルワーク演習が実践と連動しているとは言えない。つまり、教育現場においてICTを積極的に導入されなければならない理由が見当たらないのである。そこで、本論文ではソーシャルワーク領域における教育として、社会福祉士養成課程にある演習系科目（ここでは150時間の「相

談援助演習」を指す）への導入の可能性について明らかにしたい。

### 第1章 ソーシャルワーク教育とICT

#### 第1節 ソーシャルワークにおけるICTの位置づけ

ソーシャルワーク教育とは学校教育から専門職研修まで幅広いものである。そこで、本論文では学校教育、とりわけ社会福祉士養成課程に焦点を当てていく。

社会福祉士養成課程では厚生労働省から「シラバスの内容と想定される教育内容の一例」が示されている。その中では相談援助の理論と方法の科目内に、「相談援助における情報通信技術（IT）の活用」が挙げられ、教育内容としては「IT活用の意義と留意点」「ITを活用した支援の概要」が位置づけられている。

また新たな福祉サービスのシステム等のあり方検討プロジェクトチーム（2015:15）は次のように指摘している。

また、ロボットだけでなく、ICTの導入・活用も重要である。日本国内のクラウドサービス市場規模は2010年から2016年までの6年間で約8倍に、スマートフォ

ン契約件数は2011年から2018年までの8年間で約10倍になると予測されている。また、OS・アプリケーションの更新等もクラウドを活用して手軽に行うことができ、特別な知識を持たなくとも、最新のサービスを享受する環境が整ってきている。このような環境の変化の中、クラウドサービスを含め情報ネットワークを利用し事業所内外の関係者間において利用者情報をリアルタイムで共有することによって、即時に必要な対応が可能になったり、引き継ぎ時間を改めて設定せずとも情報交換が可能となり、速やかな連携を行うことができるようになる。加えて、持ち歩き可能なタブレット等のモバイル端末を用いることで移動時間中に報告書を作成することが可能となるとともに、ICTの活用により介護報酬請求や保育に関する記録の作成の手間も省くことができ、介護福祉士や保育士等の事務負担の軽減につながる。

これらの取組は、介護や保育、障害者福祉等の各分野において、限られた人材を量的にも時間的にも効率的に活用することを可能とする方策であり、ロボット等の開発・実用化に向けた支援をより一層強化するとともに、ICTを用いた取組を今後も支援していくことが重要である。

これに対して二木(2016:5)は厚生労働省の福祉改革についての文書で、ロボットやICTがこれほど強調されたのは初めてだと指摘している。ここで指摘されていることは実践場面に対するものである。加えて、業務の効率化(負担の軽減)に焦点が当てられている。

それでは、このような実践現場を取り巻く状況に対してソーシャルワーク教育の動向はどうなっているのだろうか。

## 第2節 ソーシャルワーク教育におけるICT活用の動向

学校教育ではアクティブラーニング<sup>1)</sup>の導入やICTの効果的な活用が始まっている。現在は過渡期にあるが、その多くが2020年代を目標に取り組まれている。おそらくソーシャルワーク教育においても同様の取り組みが求められることになるだろう。そういった中、今日のソーシャルワーク教育においてVRはおろか、ICTの活用さえも限定的ではないだろうか。

Google Scholarで「ソーシャルワーク 教育 ICT」で検索をすると132件(2016年11月21日現在)が該当した。一方、「社会福祉 教育 ICT」では1,820件(2016年11月11月21日)が該当している。これらの件数をもって十分に研究されていると判断することはで

きない。

ソーシャルワーク教育、とりわけ社会福祉士養成課程は①講義、②演習、③実習に大別できる。ICT活用は全てに対応可能ではないだろうか。しかし、ここでいうICT活用はインタラクティブなものと言えない。単にパソコンやタブレット端末などのICT機器を使っているにすぎない。これでICTを導入、活用した教育実践と言えるだろうか。導入しているが、活用しているとは言えない。

また、シラバスの内容と想定される教育内容で示されているものであれば具体的な方法を学ぶことができない。つまり、このようなICTに触れる機会はソーシャルワーク教育を受ける学生にとって限定されている。

とりわけ、本論文の対象として想定している演習ではどうだろうか。演習に位置づけられる相談援助演習の定義を福山(2015:23)は「理論、方法、技術、価値の諸体系と実践体系との交互連鎖現象を実証する作業である(波下線部は筆者)」としている。そして、その目的は以下のように示している。

1) 実習に向かう準備の段階で、理論や技術・価値を実践に適用することの意義をこの一連の作業を通して十分に理解させ、2) 実習体験後に実習で学習したものと理論との橋渡しをするための理論化の作業を可能にすること(波下線部は筆者)

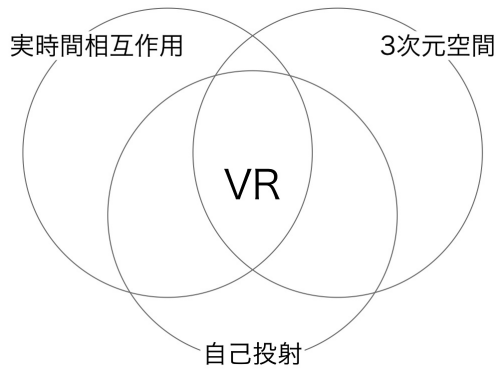
この目的を達成するためには実践との協働が必要不可欠となる。この実践について実習だけを想定して良いのだろうか。とりわけ演習ではロールプレイや映像を活用している。

## 第3節 VR活用の動向

一方、すでにVRを実践場面に活用している事例もある。久保田(2016)は登嶋健太にインタビューを実施している。登嶋は介護施設の利用者にVR体験を提供している。2014年末にはクラウドファンディングにて目標金額75万円を上回る85万円を達成した。この資金を基に2015年、世界各地で360度映像の撮影を行ってきた。

そもそもVRに明確な定義はない。しかし、館(2014:5-7)によってVRを構成する3要素は挙げられている。それは「人間にとって自然な3次元空間を構成しており、②人間がそのなかで、環境との実時間の相互作用をしながら自由に行動でき、③その環境と使用している人

間とがシームレスになっていて環境に入り込んだ状態が作られているということ（館 2014：6）」である。この3要素すべてを兼ね備えたものが理想的なVRシステムとされている（図1）。



出典：（館2014：6）

図1 VRの3要素

そこで、ソーシャルワーク教育においてVRをどのように導入し、活用するのか。その道具や方法を具体的に整理することで、VRを身近なものとして捉える。ただし、ここでは学生がスマートフォンを持っているという前提条件がある。

## 第2章 VRの導入方法

### 第1節 VR導入が想定されるソーシャルワーク教育

VRの特徴を踏まえると模擬面接等のふり返りでの活用が考えられる。面接技術の取得、向上において最も効果があるとされるのは「現場への同席」である。つまり、実際の面接現場に行き、専門職とクライアントのやりとりを直接的に体験することである。しかし、これは個人情報や専門職とクライアントの関係性など教育として常態的に導入することが極めて難しい。

そこで、模擬面接を通じた教育が想定される。一般的

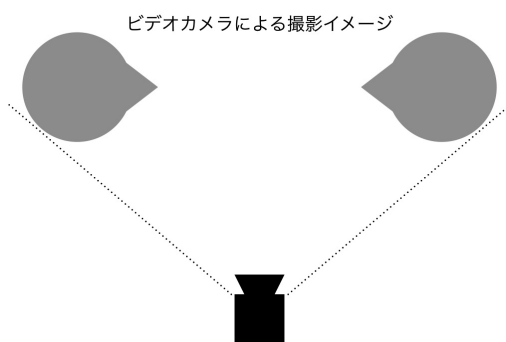


図2 ビデオカメラによる撮影イメージ図（筆者作成）

に模擬面接を録画したものを共有し、ふり返りを行う。

これまでのビデオカメラでは面接場面を一方向からしか撮影できなかった（図2）。専門職とクライアントのやりとりを客観的に見て、ふり返るにはこれでも十分に対応ができた。

加えて、複数のビデオカメラを用いれば専門職側、クライアント側、全体の三者をそれぞれ録画することができる。この場合、最低でも3台のビデオカメラが必要となる。そして、録画したものをふりかえるには1台ずつ（つまり、同じ内容の映像を3回視聴する）、もしくは3台の映像を編集して1つの映像にすることになる。いずれにしても時間と作業が必要となる。

その点、本論文で取り上げるVRはこれらの作業量を軽減することができる。それでは、VRの撮影はどのようなものになるのか。基本的に1台のVRカメラ<sup>2)</sup>で撮影することになる。図3はその撮影イメージを示したものである。

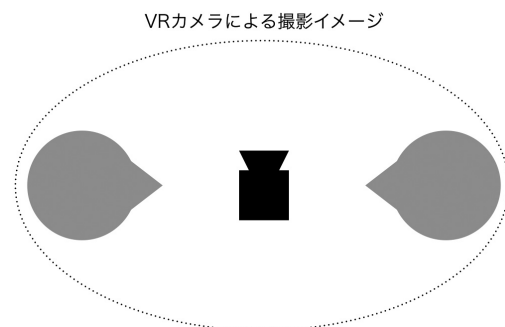


図3 VRカメラによる撮影イメージ図（筆者作成）

このようにVRカメラを使えば面接場面を平面ではなく、空間として撮影することが可能となる。さらには、カメラを置いた位置を中心に前後・上下・左右と視線を動かすことができる。

### 第2節 導入方法（試案）

それでは、具体的な導入方法について述べていく。なお、ここで述べる方法は試案である。使用する道具はVRカメラ、スマホ、ミニルーペ、割り箸、輪ゴムである。その他に必要なシステムとしてはVRアプリとWeb上にあるYouTubeである。

ここで述べる一連の方法は、演習におけるふり返りでの導入を想定している。そのため、学生による模擬面接（場合によっては教員が専門職役をすることも考えられる）を撮影することとする。

まずはVRカメラによる撮影をする。この撮影については従来のビデオカメラによる撮影と何も変わりはない。ただし、教員としてこの面接では学生がどこにいてももらいたいのかによってVRカメラを設置する場所を変える（例：専門職とクライアントの間に設置、専門職の隣席に設置など）。

撮影が終われば動画を共有するためにYouTubeへアップロードする。他にも動画共有サイトが複数ある。しかし、YouTubeは①動画をVR表示でき、②共有をする上で限定公開（URLを共有した範囲でのみ動画の視聴が可能）とすることができる。学生のロールプレイを撮影した動画の場合、個人情報の取り扱いに留意しなければならない。そのためにも限定公開ができる動画共有サイトを使用することが求められる。

そして、学生個人が所有するスマートフォンを使用して動画を視聴する。その際、VR表示を活用するためVRメガネ<sup>3)</sup>を使用する。学生はルーペと割り箸、輪ゴムで簡易なVRメガネを作成する（図4内の右下参照）。これを活用することでVRの没入感の体験が可能となる。

以上の導入方法をまとめたものが図4である。講義中に何か特別なICT機器が必要となるものではない。VRカメラとスマートフォンがあれば導入可能であることは明らかである。また、VRを活用したふり返りとして別に機器を用意する必要もない。

なお、ふり返りが終われば共有していた動画を削除する。

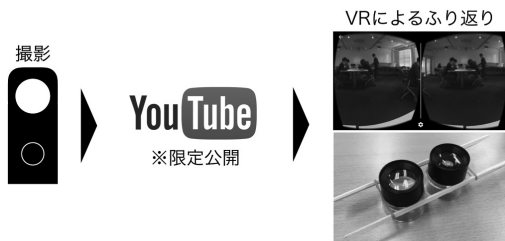


図4 導入方法（試案）（筆者作成）

### 第3節 考察

これまでの模擬面接のふり返りは客観的な視点に立つものであった（図5）。ソーシャルワークをはじめとする面接では専門職とクライアントの会話に焦点が当てられる。そのため、コミュニケーションや関わり方を重視した教育内容となる。

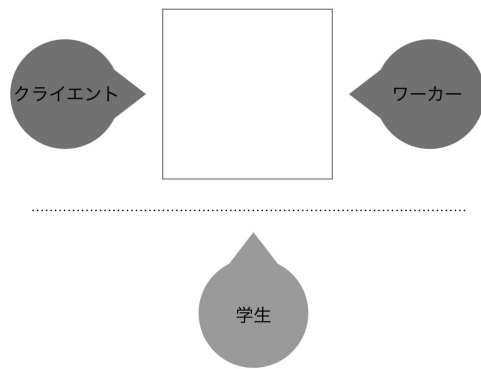


図5 ビデオカメラでの撮影によるふり返り（筆者作成）

面接は会話だけで成立しているわけではない。専門職とクライアントを取り巻く空間がある。図5のように客観的な視点によるふり返りは面接場面という平面として捉える。一方、VRカメラでの撮影によるふり返り（図6）では面接場面に学生が没入したふり返りが可能となる。つまり、専門職とクライアントの会話だけでなく、それを取り巻く空間までも捉えられる。VRによるふり返りでは面接空間に没入することが可能となる。それは、まるで面接空間にいるかのような感覚である。

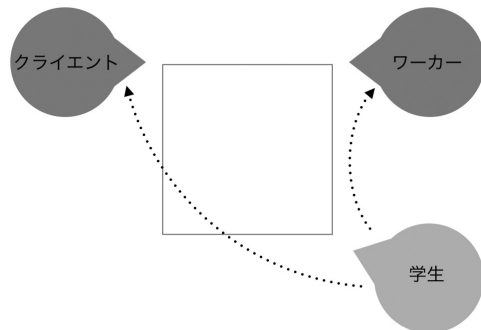


図6 VRカメラでの撮影によるふり返り（筆者作成）

ただし、このようなふり返りを実施する場合、教員だけでなく学生もVRに慣れていなければならない。ICT全般への慣れに比べると普段から使い慣れている機器を使用することで学生の負担も軽減されるのではないだろうか。

## 第3章 ソーシャルワーク教育におけるVR活用の可能性

### 第1節 課題

これまでのことを踏まえソーシャルワーク教育におけるVR活用には一定の可能性が見出せたのではないだろうか。具体的な導入方法（試案）も提示した。ただし、これをもって可能性に満ち溢れたものであるとは言えな

い。そこで、今後の展開を踏まえた課題を3点挙げたい。

第一に、「VR 活用に伴うコンテンツの充実」である。本論文では演習系科目に焦点化した。特に導入方法（試案）で示したものは学生のロールプレイのふり返りでの活用であった。ここでは、特定の場面のふり返りでの導入という限定的なものとなっている。また、VR そのものには映像のゆがみがある。空間への没入感においてこの点は今後のコンテンツの充実における課題となるだろう。これに加え、実践との協創により学生が教室にいながらも没入できるコンテンツ作成を視野に入れることが求められるだろう。

第二に、「VR 活用による教育効果の評価」である。未だにソーシャルワーク教育におけるVRを含めICTの活用は十分とは言えない。一方で、本論文でVR活用の導入方法を明らかにした。ただし、ここで述べたことは導入に過ぎない。今後、このような演習系科目の展開が広がれば教育効果を評価しなければならない。演習系科目で求められる教育内容に加え、VRの特徴を踏まえた評価が求められる。

第三に、「VR 活用の設備」である。VRの導入費用を考えると、現時点では個人のふり返りによる学びが限界である。集団でのふり返りにおいて同じ動画を用いた場合、指示が煩雑になるだろう。同じ動画を同時に視聴する（もしくは、同時に再生、一時停止する）には設備が足りない。設備投資に相当な費用がかかると想定される。例えば、同じ動画を同時に視聴して振り返るにはOculus Riftといった高額な設備が求められる。しかし、同時に同じ動画でふり返る必要があるだろうか。学生個人が振り返る際、多少の時間差が生じてても問題はない。であれば、必要最低限の設備で得られる教育効果を優先すべきである。

このようにソーシャルワーク教育におけるVR活用は先駆的な教育実践といえる。一方、先駆的だからこそ教育効果は未知数でもある。そこで、評価をすることでこのような教育方法の今後の展開が明らかになることだろう。

## 第2節 展望と可能性

ソーシャルワーク教育におけるVR活用の可能性はその目的と方法次第で計り知れないものとなるだろう。ここでは、上述した課題の改善、解決に伴う今後の展望を示す。

今後、VRカメラで講義風景の撮影はその没入感を活

用したふり返りを可能とする。これは学生を対象とした教育に焦点化したものである。時間と空間（教室）を共にした教育のふり返りとしての活用が期待できる。VRカメラとビデオカメラで同時に撮影すれば、空間に没入したふり返りと客観的なふり返りの両方が可能となる。この際、どちらのふり返りを選択するかはその目的とねらいを明確にしなければならない。演習においてふり返りを行うことは重要である。それを、このような映像を用いたふり返りに変えることで、学生への教育効果は一定以上のものが現れるのではないだろうか。

加えて、実践との協創によるVRコンテンツの作成は、これまで社会福祉学で指摘されている「理論と実践の乖離」に一石を投じることができる。ソーシャルワーク教育にける実践現場への接近は実習やボランティアなどであった。社会福祉学は実践の学問であると言われているにも関わらず、理論を学ぶ大学の教室と実践現場が直接連動することは難しい。しかし、この状況をVRは打破できる。実践現場でVRカメラを用いて生中継し、それを大学で学生が視聴する。そこで、VRの没入感に期待がかかる。実践現場をその場にいるかのような感覚の中で映像を視聴することができる。

そして、このコンテンツは学生だけを使用対象とするものとしなない。本論文はソーシャルワーク教育、とりわけ社会福祉士養成課程のソーシャルワーク演習を履修している学生に焦点が当てられている。しかし、このようなコンテンツは実践現場の専門職の使用も想定できる。そうすれば学生から専門職まで一貫した養成・育成を目的としたものとなるのである。学生は基礎的な知識、技術に基づき、常に実践現場に没入し、かつ専門職の育成を意識した教育を受けることができる。そして、専門職は自身では関わることはない実践現場にも没入することができる。基礎的な知識、技術もふりかえることができる。

このように、今後、専門職養成において、大学と実践現場の融合がVRの活用によって進むことができるだろう。

## おわりに

本論文ではソーシャルワーク教育、とりわけ演習領域におけるVR活用の可能性を明らかにした。導入方法の試案を提示したが、まだ活用に向けた取り組みが始まったに過ぎない。今後、このような教育実践の内容の充実と効果の検証が蓄積されていくことが期待される。

また、今後の展開によっては教育と実践の融合として

VRの活用が期待される。また、VRに関する機器の進歩にも目を見張るものがある。特にFOVEというアイトラッキング機能を有したVR機器が登場している。

このような機器を活用できるコンテンツ開発がソーシャルワーク教育でも求められるだろう。その際、実践現場との協創によって学生のみならず、実践現場の専門職も活用できるものにならなければならない。

質の高い専門職を養成する上で、教育と実践の間に継ぎ目をつくらないことが求められる。その一端を担うのが本論文で取り上げたVRではないだろうか。

### 参考文献

- 新たな福祉サービスのシステム等のあり方検討プロジェクトチーム (2015)「誰もが支え合う地域の構築に向けた福祉サービスの実現-新たな時代に対応した福祉の提供ビジョン-」厚生労働省
- 小山聡子 (2011)「援助論教育における演劇的手法の意味をめぐって:マイクロソーシャルワーク批判との対話」日本社会福祉学会『社会福祉学』第52巻第2号, pp.17-31
- 久保田瞬 (2016)「お年寄りに元気になってもらうために、福祉でVRをツールとして使う登嶋健太氏インタビュー」Mogura VR (<http://www.moguravr.com/kenta-toshima-interview/2016.12.14>)
- 高橋優三・木島竜吾 (2011)「人間の能力とは?学び成長するとは何か?VRを教育に役立たせるための提案」日本バーチャルリアリティ学会『日本バーチャルリアリティ学会論文誌』第16巻第4号, pp.615-622
- 館暉・佐藤誠・廣瀬通孝監修 (2014)『バーチャルリアリティ学』日本バーチャルリアリティ学会
- 中央教育審議会 (2012)「新たな未来を築くための大学教育の質的転換に向けて～生涯学び続け、主体的に考える力を育成する大学へ～(答申)」文部科学省
- 二本立 (2016)「厚労省PT「福祉の提供ビジョン」をどう読むか」『日本福祉大学社会福祉論集』第134号, pp.1-8
- 2020年代に向けた教育の情報化に関する懇談会 (2016)『「2020年代に向けた教育の情報化に関する懇談会」最終まとめ』文部科学省
- 廣瀬通孝 (2016)『いずれ老いていく僕たちを100年活躍させるための先端VRガイド』星海社
- 福山和女 (2015)「相談援助演習概論」一般社団法人日本社会福祉士養成校協会編『相談援助演習 教員テキスト』中央法規出版, pp.22-48
- 藤原慶二 (2016)「ソーシャルワーク演習におけるVR活用の可

能性-体験から経験に-」日本社会福祉学会第64回秋季大会ポスター発表

横山奈緒枝, 田中共子 (2008)「ソーシャルワーカーの対人援助技術-面接調査によるソーシャルスキルの整理を通して-」

『吉備国際大学社会福祉学部研究紀要』第13号, pp.35-42

吉田圭吾 (2000)「心理療法における空間について-臨床的な知をめぐって-」『神戸大学発達科学部研究紀要』第7巻第3号, pp.75-89

- 1) 中央教育審議会 (2012:37)によると「教員による一方向的な講義形式の教育とは異なり、学修者の能動的な学修への参加を取り入れた教授・学習法の総称。学修者が能動的に学修することによって、認知的、倫理的、社会的能力、教養、知識、経験を含めた汎用的能力の育成を図る。発見学習、問題解決学習、体験学習、調査学習等が含まれるが、教室内でのグループ・ディスカッション、ディベート、グループ・ワーク等も有効なアクティブ・ラーニングの方法」と定義されている。
- 2) VRカメラとは前後・左右・上下の360度を撮影できるカメラである。RICOHのTHETAなどがある。
- 3) VRメガネとは、スマートフォンを使用してVR動画を視聴するものである。VR動画として没入感を得られるためには必要なものである。GoogleのハコスコやSAMSUNGのGalaxy Gear VRなどがある。