

【ポスター発表】

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—

○ 関西福祉大学 藤原 慶二 (6433)

キーワード3つ：ソーシャルワーク演習、VR、体験から経験

1. 研究目的

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領域においても同様ではないだろうか。そこで本発表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（以下、ソーシャルワーク演習とする）への導入の可能性について明らかにする。

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。そこで、大学の教室でこの実践と連動する方法の一つとしてVRの活用を提案したい。

2. 研究の視点および方法

【研究の視点】研究の視点として①学生の視点、②教員の視点、③教育機関の視点の3つとする。①と②に関して、ソーシャルワーク演習での面接をはじめとする学生が体験するプログラムに焦点を当てる。そして、学生、教員の双方がいかにして学びへと展開するのかを考える。単に体験するだけでなく、経験に展開し、学びとして定着する過程を重視する。そして、このようなプログラムにVRの活用を提案し、その導入の際に考えられる障壁に③がどのように対応するべきかを考える。

【方法】第一に、ソーシャルワーク演習においてVRを活用したプログラムを導入することで学生が得られる学びを明らかにする。体験で終わるのではなく、経験を通した学びに展開していくことを考える。加えて、VRを活用することで対人だけでなく、空間把握にまで視野を広げる。第二に、VR活用の可能性として導入に必要な環境や設備の課題を明らかにする。導入に必要な機材の費用負担を最低限に抑え、身近なICT機器の一つとなる方法をこれまでの取り組みから整理する。

3. 倫理的配慮

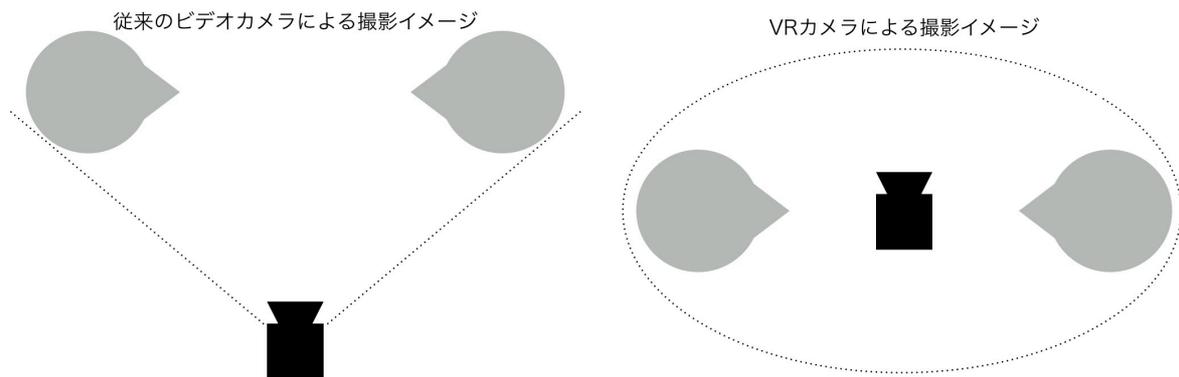
本報告は日本社会福祉学会研究倫理指針を遵守している。

4. 研究結果

ソーシャルワーク演習のすべてにおいてVRを活用することは難しい。しかし、これまで

場面を切り取り、客観的な視点で学生に提示するだけ（下図左）では深まらない学びがあるのも事実である。特に面接練習など短時間でかつ体験型の演習内容に VR を活用することは大きな効果が期待できる。

その1つとして VR の活用で空間に没入しているかのような感覚で振り返ることが可能となる（下図右）。加えて、VR ではモーションセンサーにより見る光景を自由に動かすことができる（例えば、クライアント（もしくはワーカー）役側のどちらか一方に集中する、双方の会話のやり取りに応じて視線を移動するなど）。面接場面ではなく面接空間として認知することができる。つまり、体験で終わるのではなく、経験として学ぶ一助となる。



（報告者作成）

そして、学生本人だけでなく、他の学生においても同様の効果が期待できる。それは将来的には実践現場で活躍するワーカーとクライアントの関わりを大学の教室にしながら経験できることになるのではないだろうか。

5. 考察

ソーシャルワーク演習における VR の導入には一定の可能性があると考えられる。教室にしながら実践現場や面接場面に没入する感覚はこれからの教育的効果を十分に期待できる。特に、これまでの場面の切り取りによる客観的なものでなく、あたかもその場にいるような没入感によるものが大きい。また、導入において考えられる障壁も決して高いものではなかった。

これまでに提供できなかったソーシャルワーク演習の方法として VR の活用は今後検討するに値する。社会福祉士養成課程に ICT に関する項目がある以上、このような技術を積極的に活用していくことを考えなければより効率的、効果的な人材養成は難しい。加えて、今後はソーシャルワーク領域の教育だけでなく、実践においても活用の可能性が考えられる。

詳細は当日のポスターにて報告する。