

11. 遠隔カウンセリング共同学習支援システムの 開発の試み (1)

宮本 友弘
柳沼 良知
加藤 浩

1. 目的

ここ数年来、カウンセリングの社会的ニーズは高まっている。教育、医療・看護をはじめ、社会のさまざまな分野において、カウンセラーが進出するようになった。特に、教育現場では、急増する児童生徒の問題行動の対応として、スクールカウンセラーが配置されるようになり、臨床心理士などのカウンセラー養成は急務となっている。一方では、高校生の心理学部・学科への入学希望者は急増しており、教育学部の多くが臨床心理学のコースの設置を進めている。現職教員や社会一般を対象とした大学院においても、臨床心理学コースが相当数みられる。

こうしたカウンセリングの学習ニーズの高まりに対し、本プロジェクトでは、学習方法の拡張という点から、カウンセリングの遠隔学習の可能性を問題にする。ここでは、基礎的な理論や技法に関する知識の学習ではなく、指導者のスーパービジョンのもと高度な技能の訓練、すなわち、カウンセリング実習の遠隔での実現可能性について検討する。この試みには、次のような意義がある。

従来、遠隔教育では主に言語的情報を伝えることに重点をおいていた。しかし、それだけではフェースツーフェースでの教育の持つ臨場感・迫真性には遠く及ばない。将来の遠隔学習では、ジェスチャー、視線、表情などの非言語情報も余すところなく伝えて距離を感じさせない教育を行うことが望ましい。その点、カウンセリングという題材においては、単に言語的な情報交換のみならずクライアントとカウンセラーが互いに非言語情報を交換するということが本質的にクリティカルであり、カウンセリング教育を可能にすることは遠隔教育システムの一つのブレイクスルーとなり得る。現状の技術では、非言語情報を伝えるのに何が不足か、また、こういった要因が最も効いてくるのかを明らかにすることは、今後の遠隔教育システムに対する貢献となろう。

なお、カウンセリングの実践においては、ビデオ会議システムを利用した同期型の遠隔カウンセリングの事例がいくつかあるが (Barak, 1999, 仲田・小林, 1999)、カウンセリング技能の遠隔トレーニングについては、ほとんどない。

さて、代表的なカウンセリングの技能訓練の方法としては、シミュレーション・トレーニングを挙げることができる。狭義の意味では、現実には起こるであろうと予想される出来事の雛型を提示し、状況判断や方法決定の訓練を行う方法であるが、Eisenberg (1971 August) によれば、ロールプレイの実行も一種のシミュレーションであり、また、提示内容の形式が映像である場合は、ビデオ・シミュレーションともいう。提示内容はクライアントの短い発言から、面接セッション全体まで、また、訓練内容もミクロな単位の技法から、面接全体の分析まで幅広いが、大きくは、ロールプレイ的手法と事例研究的手法にわけられる。前者については、例

例えば、ある短い発言だけをするクライアントの映像を提示して、それに対する応答の訓練する場合 (Eisenberg & Delaney, 1970) がある。事例検討的手法は、提示した場面を素材に討論を行うような場合である。面接場面の映像が提示され、それを素材に検討する場合は、テープ分析とも呼ばれることもある。なお、面接のシミュレーション・トレーニングの発想は、アナログ (analogue) 研究というカウンセリングの研究パラダイムとも軌を一にしている。ここでいうアナログとは、面接場面の映像、音声、逐語記録などの代替物、及び、擬似面接の練習 (ロールプレイ) のことである。特に前者を代理参加 (vicarious participation)、後者を擬似カウンセリング (quasi-counseling) と呼ぶことがある (Hardin & Yanico, 1981)。

こうした訓練方法のうち、ここでは、第一ステップとして、スーパーバイザーのもと、面接場面の映像を視聴し、学習者同士の討論を行う事例研究的方法を取上げ、それを遠隔で行うためのシステム要件を明らかにし、プロトタイプを開発することを目的にする。なお、この学習方法は、遠隔共同学習の一形態と捉えることもできる。

2. システムのコンセプト

上記したように、本システムでは、スーパーバイザーである指導者のもと集団かつ対面で行われている、面接の映像視聴と討論の過程を遠隔で実現することを目的にしている。したがって、次の機能の実現が、システムの基礎的要件である。

- (1) 参加人数 指導者1名、及び、学習者2名以上、最低3名が参加できること。
- (2) インタフェースの基本構成 大きくコミュニケーション部分、視聴材料提示・操作部分、活動の記録部分の3つから構成されること。
- (3) 動画像・音声の同期双方向通信の確保 指導者1名、及び、学習者2名以上、合計3名以上の参加者が同期双方向のインタラクションを行うことができる。その際、相互の映像 (表情) と音声の送受信ができること。
- (4) 視聴材料状態の同等性の確保 参加者全員のデスクトップ上に同一の面接場面の映像が提示され、その動作 (再生、停止、逆戻り、先送り、頭出しなど) が常に同期していること。
- (5) 視聴材料操作の同等性の確保 参加者全員が面接場面の映像の動作制御を行うことができること。
- (6) 視聴材料動作の一元性の確保 視聴材料の動作は、一度に一名分の制御情報しか反映されないこと (同時の複数名からの制御情報が発信されないように、指導者が学習者の活動をマネジメントする)。

以上に加えて、コンピュータの利点を生かして、次の機能を付加する。

- (7) 面接の逐語記録が、面接場面の映像と同期して提示されること。
- (8) 参加者が面接場面の任意の箇所にもーキングすることができ、そのログがデスクトップ上の活動の記録部分に順に保管されること。ログの形式は、当該箇所に対応した映像の静止画と逐語記録を1単位としてそれらが明示されること、また、参加者が自由にテキストを書き込める領域があること。
- (9) 各ログ単位に何らかの操作を加えると、当該箇所に対応した映像の頭だし再生が行えること。

- (10) 各参加者のログ情報は、共有することができること。また、当該ログ情報の作成者が同定できること。

3. システムの設計と仕様

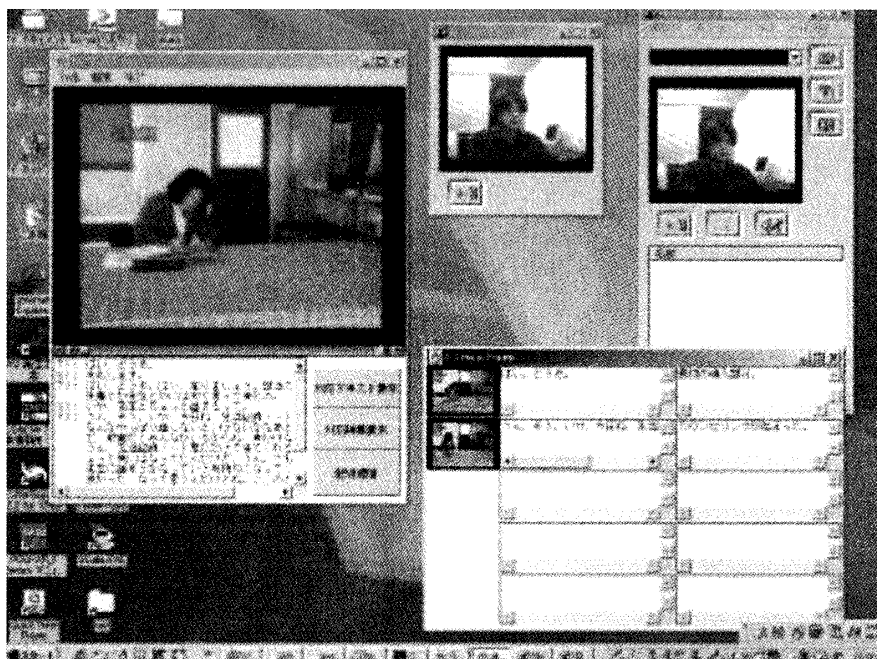
(1) システムの構成

現在開発中のシステムでは、クライアントとしては3台のラップトップPC (Windows) を利用し、それぞれ、クライアント映像を撮影するためのCCDカメラを備えている。また、クライアント映像を送受信するためのサーバとしてMeeting Pointサーバを立ち上げている。クライアント間で共有するデータ、ストリーム映像用のサーバとしてはPower Mac G4を用意した。それぞれのマシンは100base-Tネットワークで接続されている。

(2) インターフェースデザイン

現在開発中であり今後大きな変更もあり得るが開発中のインターフェースは以下のようなものである。

図1 現在開発中のインターフェース画面



(3) 機能の実現方法、仕様

クライアント同士のCCDカメラ映像はMeeting Pointサーバを経由して互いにやりとりする。画面右上のウィンドウがその映像の表示クライアント (NetMeeting) のウィンドウである。左側のウィンドウはクライアントが共有するカウンセリング映像である。カウンセリング映像は、ストリーミング、あるいは、CD-ROMによって配信する。映像の操作は各クライアントから行うことができる。このウィンドウでは同時に対応するカウンセリングのシナリオを表示したり、また、“記述追加” ボタンによって映像に対して記述を付与することができる。右下のウィンドウが付与された記述である。ユーザはこの記述機能により、視聴

している映像に対してマーキングしたり、簡単なコメントを付与したり、その記述から対応する映像やシナリオを呼び出しながら議論を行うといった映像の利用が可能となる。この記述は共有のサーバ上に記録しておくことで後日の再利用も可能である。なお、このシステムはJAVAで書かれており、映像の処理にはQuickTime for JAVAを利用している。

(4) コンテンツ

視聴材料としてのカウンセリング映像については、これまでに開発され、カウンセリング学習用のDVD教材に使用した、教師（約15分）、スクールカウンセラー（約27分）、専門機関相談員（約30分）の相談面接場面の映像を利用する予定である。

なお、各面接場面は、相談者、来談者、全体の3方向から収録されている。また、各面接場面に沿った複数の専門家の実況解説音声もある。こうした各材料を適宜組み合わせて使用することによって、本システムの利用した学習内容、及び、システムの評価研究にバリエーションを生み出すことが期待できる。

4. 今後の展望

現時点（2000年1月）の段階で、基本的なモジュールの開発を行っており、プロトタイプver.1.0が3月に完成する。完成後は、形成的評価を実施して、プロトタイプの改善と図るとともに、実用化のための要件を明らかにする。

従来、対面で行われる方法を遠隔で行うことは、前記したように、ことカウンセリングという内容においては、限界が多いことが予想されるが、仲田・小林（1999）らが指摘しているように、電子通信メディアを利用することによって、相談過程で文字情報を交換できるなど、対面とは別次元のカウンセリングの学習方法が開発されることも期待できる。

【引用文献】

1. Barak, A.(1999) Psychological applications on the Internet: A discipline on the threshold of a new millennium. *Applied & Preventive Psychology*, 8 : 231-245
2. Eisenberg, S. (1971 August) Implication of video simulation of counseling. *Educational Technology*, 11 (8) : 50-52
3. Eisenberg, S. and Delaney, D.J. (1970) Using video simulation of counseling for training counselors. *Journal of Counseling Psychology*, 17 (1) : 15-19.
4. Hardin, S.I., and Yanico, B.J. (1981) A comparison of modes of presentation in vicarious participation counseling analogues. *Journal of Counseling Psychology*, 28 (6) : 540-543
5. 仲田洋子・小林正幸（1999）電子通信メディアを媒介とするカウンセリング活動に関する展望 *カウンセリング研究*、32 (3) : 320-330