

と」を中心とする科学技術分野です。そして、一般の工学は効率重視の側面が強く、「平均値」を重視しますが、バリアフリー工学は「多様性」に着目します。最近では、QOLテクノロジーという用語も海外で見られるようになりました。

バリアフリー工学の研究開発は、私たちの日常生活の一コマ一コマと深く関わることで第一であり、物理や化学だけでなく、医学や心理学そして教育学などの人文・社会科学との結びつきも欠かせません。障害学や老年学の知見も大切です。理系と文系の融合領域に存在する新しいタイプの工学といえるでしょう。

では、どのような仕組みでバリアフリー工学の研究開発は進んでいるのでしょうか。歴史が浅い研究領域ですので、これまでの経験を通じた私見を紹介しながら見てみたいと思います(図1)。

直ぐに機械のコンセプト設計に入ることはいけません。高齢者や障害のある人たちの生活サポートのためのバリアフリー機器の設計に入る前に、ヒトの感覚や運動の巧みな働きや脳での情報処理メカニズムを、生理学や心理学などのヒューマンサイエンスの立場から詳しく調べます。バリアの原因を生体機能との関係性の中で考えます。ときには、人間とは異なる構造の動物たちのユニーク

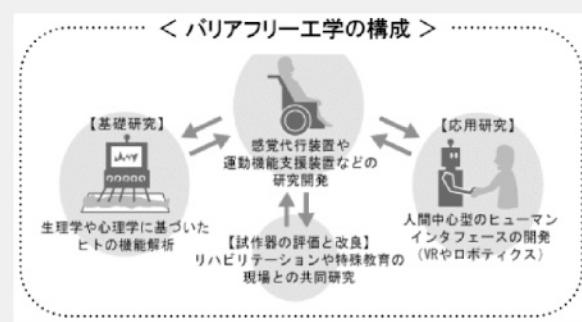


図1

な能力を参考に調べることもあります。次に、この基礎研究から得られたデータに基づき、情報バリアフリーや運動機能をサポートする福祉機器のデザインに着手します。ここでは、ハイテクもローテクも、利用できるテクノロジーは何でも活用します。もちろん安全性が第一であることは言うまでもありません。生活環境との親和性も必要です。このような過程を経てできあがった試作器は、障害当事者や高齢者の人たちに実際に使ってもらい、さまざまな角度からのユーザビリティ評価を何度も受け、その度に改良を重ね、一歩ずつ実用化を目指します。もし、問題があれば、基礎研究にも躊躇なく戻ります。

一方、これらの支援機器(Assistive Technology, AT)を手軽に利用できるようにするためには、福祉機器は少量多種で高価という一般常識のバリアを解消していく工夫も必要です。よい機器ができあがっても高額の花では困ります。そこでは、誰もが使ってみて便利というユニバーサルデザイン(Universal Design, UD)の理念が参考になります。さらにもう一歩進んで、福祉機器づくりがビジネスとして成り立つための発想や企業からみた魅力を同時に考えることも必要です。例えば、今日のロボットやコンピュータは工学技術の粋を集めて日々急成長していますが、それらは企業からみて魅力的な成長産業としての可能性を秘めているからです。現実には、コンピュータの半導体チップは、家電から自動車に至るまで、あらゆる機械に組み込まれ、意識さえしない「産業の米」といわれる生活必需品になっています。しかし、このような先端技術による今日のコンピュータやロボットでさえ、人間のように自由気ままに動

いたり、考えたり、会話をしたりする機能を満足するものはありません。ある意味でこれらの機械は、重度の障害をもっていると考えるてもよいかもしれません。つまり、障害のある人をサポートするバリアフリー工学の技術はロボットやコンピュータの新技術展開に応用可能であると想像しても、あながち的はずれではないと思います。さらに一歩進んで、このロボットやコンピュータの開発過程で採られたテクノロジーを情報バリアフリー技術や支援機器に再び還元させることができれば、多量性質の異なるこれらの技術分野も福祉機器にとって産業化への心強いパートナーになるでしょう。また、バリアフリー工学で開発する機器は多様でナイスな身体特性をもつユーザへの安全性を第一にすることから、ここで得られた知見は、新しい時代の機械設計のスタンダード(標準)としての可能性も秘めています。

このように、基礎から応用、そして当事者による評価を含めた多様な往還的円弧を描く方法論で、常に社会との係わりを意識しながら生活支援機器やリハビリ機器の研究開発に携わる姿勢が、共生の発想を核とするバリアフリー工学研究の進め方のひとつの在り方ではないかと思います。

■映画鑑賞のバリアフリー化を促す人間支援技術

人生を豊かにする余暇として映画鑑賞を趣味とする人たちは数多くいます。また、日本は世界的に見ても水準の高い良質な映画作品やアニメ作品を世にたくさん送り出していることは、ご存じの通りです。しかし、その映画フィルムおよび最終的な出口である映

画鑑賞の場では、残念ながら障害をもつ人たちが高齢者が楽しめる情報保障の配慮やその関連設備がほとんどありません。とりわけ、邦画の場合、外国映画と違って、スクリーン上に字幕がほとんどなく、聴覚に障害のある人たちにとってはバリアの高い状態にあります。さらに、アニメ作品の場合は読唇術も役立ちません。また、視覚に障害のある人たちの場合には、細やかな聴覚情報が大切であり、副音声による人物の表情や情景説明などの上手な追加表現が必要になります。また、鑑賞には長時間の着座が付きものなので、車いすユーザにとっては、適切な座位保持が求められます。映画を観ることは人生の縮図の観察行為でもあることから、ある意味で映画館はバリアフリー技術が喜怒哀楽を感じながら凝縮して試される高度な場(モデル)といえるかもしれません。

ここでは、これまでに取り組んできた研究開発のなかで、今後の映画鑑賞のバリアフリー技術研究に応用可能と思われる人間支援技術のいくつかを紹介します。

①音声同時字幕システム：聴覚に障害のある人たちの公共の場での情報保障や学校での講義保障のために、講演者や教師の声をリアルタイムで文字化するシステムです。主な特徴は、話者の声を直接コンピュータに認識させるのではなく、予め自分の声の音響学的特徴を音声認識ソフトに学習させた同時復唱者が話者とコンピュータの間に介在し、字幕の表示精度を上げている点にあります。人間と機械が互いに協力して特技をバランスよく活かすシステム構成になっています。話しての言葉が正しく字幕に表示

される率は、国際会議（IP2002 in Sapporo）の現場で90%以上でした（図2）。現在は、遠隔通信機能も組み込み、いつでも、どこでも、誰の声でも利用者のニーズに合わせて字幕を提供できるようにしてあります。

②透過型電子メガネ：…実世界に仮想空間の情報をリアルタイムで融合させる

複合現実感（MR: Mixed Reality）の研究開発がバーチャルリアリティの分野で進められています。特に、見えない部分の可視化が飛躍的な作業効率を導く、産業応用（組み立て・点検作業・運転支援）や医療応用（外科手術・医学教育）の開発領域で積極的です。このMR空間の構築のためには、コンピュータからの映像情報をヒトの視野に違和感なく重畳する視覚装置が不可欠です。パーソナル性を重視する場合には、メガネ型の透過型HMD（Head Mounted Display）のデザインが求められます（図3）。しかし、小型・軽量で装着感のよい人間工学的に優れた透過型HMDは開発途上です。また、新奇で没入感の高いMR環境の場合、その人体への安全性の事前検証も大切です。視覚疲労や酔いなどの生体影響評価と機器開発を両輪でバランスよく進めることが求められます。



図2

③触覚操作ディスプレイ：視覚に障害のある人たちのパソコン操作を円滑にする支援ツールです。画面上の文字情報を音声に変換し、話速はマウスのジョグダイヤルで調節し、早聴きも可能にするアダプティブな機能をもつシステムです（図4）。読み上げ速度は、視覚障害ユーザの多くが一般的な会話速度の3倍でも聴き取り可能という実験データに基づいて設定しています。また、文字の大きさや色などのリッチテキスト情報は振動ピンによる各種の触覚パターンに変換し、読み上げ音声と同期させながら指先に与えます。話速コントロールと触覚情報の併用によって、従来の音声ガイドのみの場合に比べて半分以下の短時間で情報取得できることがわかりました。



図4

④携帯型話速変換装置：…加齢にともない私たちの聴力は自然に低下します。このような高齢難聴の場合、補聴器で音を大きくするだけでは聞こえの改善にあまり役に立たない場合がよく見られます。そこで、高齢者と会話する時に私たちが自然に行っている「ゆっくり」「はっきり」と発話する行為にヒントを得て、「ゆっくり」という時間調整機能を取り入れた装置が話速変換型補聴器です（図5）。興味深いことに、ゆっくり効果による聞き取りの改善は外国語の初心者でもみられました。高齢難聴の人たちの話速変換装置は私たちの外国語学習にも利用できるユニバーサルデザイン



図3

の好例といえます。

⑤水素吸蔵合金型人工筋肉：…からだの動きをサポートしたり、手足の関節のリハビリ運動を施したりする機械は、人間のように柔らかく、静かな動きをすることが常に求められます。そこで、水



図5

素吸蔵合金という特殊な金属を利用したソフトな人工筋肉（アクチュエータ）を開発しました（図6）。この人工筋肉は、合金に熱を加えることで、無音で大きな力を出すことができます。動きを伝える媒体は気体なので、風船のように弾力性のある柔らかな動きが可能です。最近では、高分子複合フィルムを利用して、軽くて手足に装着できる関節リハビリ装置や車いすからの立ち上がり（移乗）を援助する座面昇降シートへの応用研究を進めています。



図6

■おわりに

これまでの大学や国研での研究開発の経験とバリアフリー映画研究委員会を重ねてきた議論に基づいて、バリアフリー工学の考え方や映画鑑賞のバリアフリーを支援する工学技術

について抜粋的に述べました。バリアフリー工学は、高齢になってからも、心身に障害があっても、誰もが元気に共に社会で暮らすことをサポートする工学技術です。人間の存在を基軸にした分野です。しかし、個人の発想としては至極当然に思える等身大の視点から見た人間科学に基づく学際領域での工学者・研究者は、なぜか国内外でもあまり多くありません。しかし、少子・高齢化が進む現代社会において、多様な生活者のQOLを高めていくバリアフリーをモチベーションとする科学技術の可能性は大きいと考えています。そして、ひとに寄り添う技術開発の実践フィールドはラボの外に広がる日常生活の場であり、さまざまな人生がスクリーンいっぱい展開する映画館はその格好の場でないでしょうか。バリアフリー映画のスタンダード化と共に、科学技術の恩恵を誰もがQOL向上の視点から享受できるように、工学のバリアフリー化にも期待したい。

【参考文献】

- [1] 井野秀一: "情報バリアフリーとVR-聴覚障害者のコミュニケーション支援技術-", 日本バーチャルリアリティ学会誌, Vol.8, No.2, pp.70-75, 2003.
- [2] 井野秀一, 小坂井敦, 奈良博之, 服部裕之, 伊福部達: "透過型HMDと音声認識技術を利用した聴覚補助方式の提案", 日本バーチャルリアリティ学会論文誌, Vol.6, No.3, pp.177-184, 2001.
- [3] 井野秀一, 鈴木康夫, 中島佐和子: "立体映像と生体影響-生理学的アプローチによる映像表示技術の安全評価研究", 光アライアンス, 日本工業出版, Vol.19, No.6, pp.33-38, 2008.
- [4] C. Asakawa, H. Takagi, S. Ino and T. Ifukube: "TAJODA: Proposed Tactile and Jog-Dial Interface for the Blind," IEICE Transactions on Information and Systems, Vol.E87-D, No.6, pp.1045-1014, 2004.
- [5] 井野秀一: "健康・福祉工学ガイドブック", (2.17「視覚補助・代行装置」, 2.18「聴覚補助・代行装置」), 工業調査会, pp.178-206, 2001.
- [6] S. Ino, M. Sato, M. Hosono and T. Izumi: "Development of a Soft Metal Hydride Actuator Using a Laminate Bellows for Rehabilitation Systems," Sensors and Actuators: B. Chemical, Vol.B-136, No.1, pp.86-91, 2009.
- [7] 井野秀一: "ヒトへの親和性を考慮したウェアラブルなアクチュエータ", BIO INDUSTRY, Vol.27, No.4, 2010. (印刷中)

複合現実感を利用した映像表現技術のバリアフリー化に関する試みについて

東京大学 インテリジェント・モデリング・ラボラトリー

特任研究員 中島佐和子



今年度の研究委員会では新たに、聴覚に障害を有する人たちが健常者と一緒に映画鑑賞を楽しむことができるための複合現実感技術を用いた個人利用型の字幕情報提示システムを提案した。

複合現実感とは実環境と仮想環境の情報を巧みに重ね合わせることであり、人間にとってより理解し易い形で情報を提示する技術であり、外科手術や複雑な組み立て作業などでは、すでに人間の高度なスキル支援技術として検討されてきた。本年度の研究会では、具体的に、映画製作者や障害当事者や福祉関係者たちとの合同研究会のなかで映像表現のバリアフリー化に関する問題調査と議論を重ね、障害のあるなしに関わらず誰もが共に楽しめる映画表現はどうあるべきかという問いに取り組み、これまでに行ってきた複合現実感に関する基礎研究「1」や障害当事者の生活支援の応用研究「2」(*)を融合する新しい研究領域を模索した。その結果、将来的にはバリアフリー用途にとどまらず、少子高齢化社会を背景に様々な身体特性を有する人々が増える中で、次世代情報端末としての発展性が期待できる映画字幕鑑賞用の複合現実感ディスプレイの研究開発を立ち上げるに至った。

現在は、聴覚障害者へのニーズ調査と従来型複合現実感ディスプレイ

プレイ(HMDヘッド・マウンテッド・ディスプレイ)のサーベ이를踏まえ、ハードウェア設計における技術的課題を明確化する段階にある。引き続き、研究開発費の調達や協力者の確保により開発への準備を整えることができれば、今後4〜5年間を目標に「映画字幕表示用スル―HMDシステムの試作と開発」を行い、さらには「様々な用途に応用できる次世代メガネ」までを視野に、機器開発の実現を目指すことができればと考えている。

(*) 著者はこれまで、先進的なヒューマンインタフェースシステムである複合現実感(MR, Mixed Reality)の生体影響に関する基礎研究を生体生理工学的な視点から進める一方で、障害者や高齢者の日常生活をサポートする福祉工学やリハビリテーション工学などの応用研究に従事してきた。

[1] 中島佐和子, 井野秀一, 伊福部達: “複合現実感の車両応用時の生体影響に関する定量的評価”, 日本生体医工学会誌, pp. 84-91, vol. 45, no. 1, 2007.

[2] 中島佐和子, 山近友里恵, 山田卓也, 伊海友雪, 黒木美百, 井野秀一, 泉隆, 山田深, 大田哲生, 木村彰男: “高次脳機能障害を有する脳卒中患者の移乗支援に関する基礎的検討”, ヒューマンインターフェースシンポジウム2009論文集, pp. 659-662, 2009.

以下に、本研究会成果として新たに提案した『映画字幕表示用スル―HMD』の研究開発計画の詳細を示す。

【背景と目的】

日常生活を豊かにし文化的な活動を行う上で映画やテレビ鑑賞は欠かせない。しかし、加速する少子高齢化社会を背景に様々な身体特性を有する人々が増えるなかで、それらの映像コンテンツを十分に視聴できるシステムや設備は整っておらず、高齢者や障害をもつ人々たちへの情報保障という観点からも、映画鑑賞におけるバリアフリー化への解決策がいち早く望まれる。

これまで、視覚障害者への映画鑑賞バリアフリー化に関しては、映画の活動弁士による活弁手法を活かした副音声の開発ならびに製作事業を進めてきた(障害者保健福祉推進事業「バリアフリーによる新しい映画鑑賞の技術開発研究事業」)。その結果、健常者も同時に楽しめる形で、視覚障害者が映画鑑賞する上で必要なセリフ以外の非言語的な情報に関しても、鑑賞上の質や理解を深める方法を確認することができた。しかしその一方で、聴覚障害者の場合には依然として映画表現の享受へのバリアは高く、日本映画では外国映画と異なり字幕情報自体もほとんどなく、またアニメ作品の場合には読唇術も役に立たないという現状がある。特に、ニュース番組などと異なり、ストーリー性のある映画やドラマを楽しむ上では、音声以外の環境音や効果音や音楽などの非言語的な感性情報も重要である。そのため、障害当事者と健常者とが同じ環境で映画を楽しむ社会を目指すためにも、新しい感覚情報提示システムによるアクセシブルな映画表現技術の構築が不可欠である。

【研究計画】

このような背景のもとに私たち研究グループでは、聴覚障害者への映画鑑賞支援を目的に、バーチャルリアリティやヒューマンインタフェース技術を駆使して、複合現実感技術を利用した映画鑑賞支援技術の開発を行う。

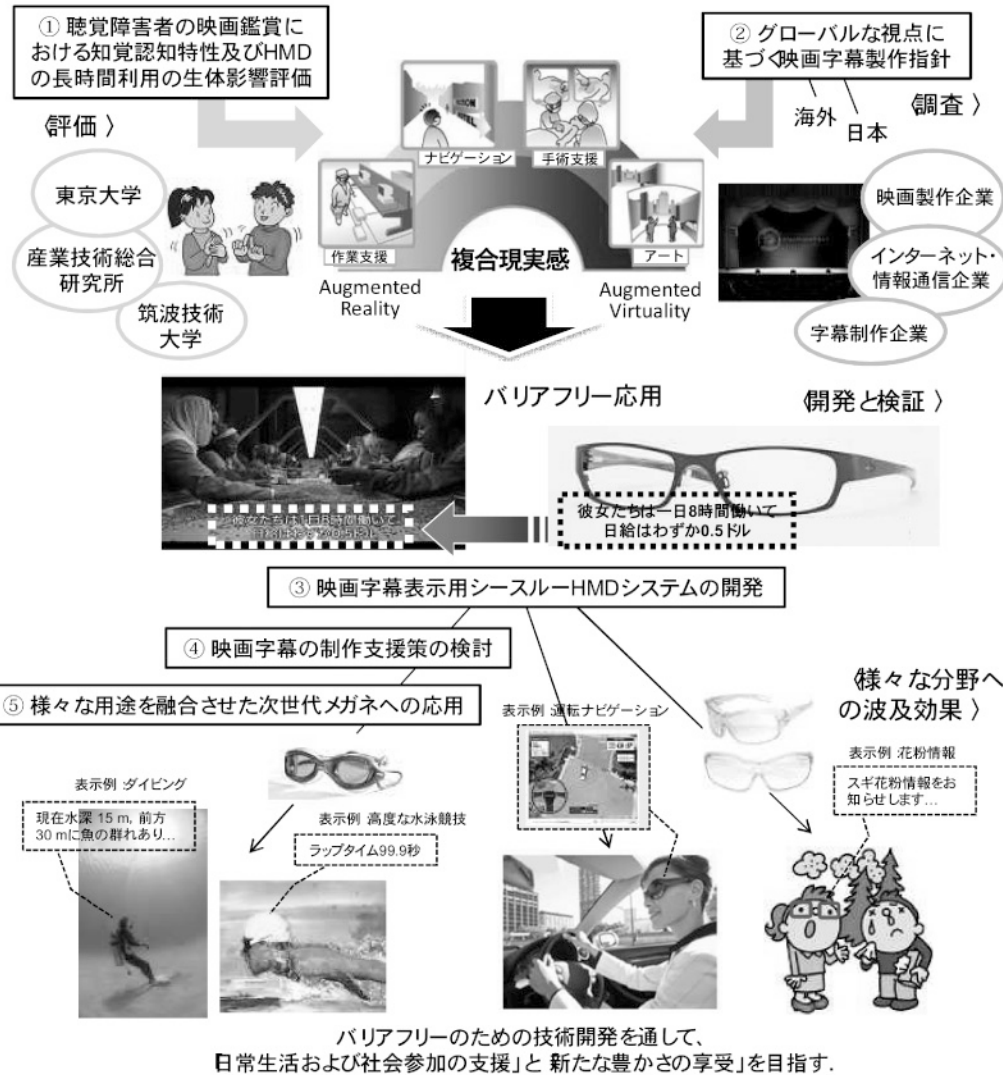
これまで、バーチャルリアリティや複合現実感の福祉機器への応用としては、聴覚障害者への講義支援やコミュニケーション支援技術としての研究がいくつか報告されている。しかし、映画鑑賞という公共性のある文化的活動への社会生活支援に着目した例は皆無に等しく、映画表現技術のバリアフリー化を目的とした福祉工学技術を生み出し、障害当事者や映画やメディア産業分野とのクロスメディア的な文理融合型の連携体制の中で、表示する字幕コンテンツの制作指針も同時に考慮しながら複合現実感技術を開発している研究例は見当たらない。近年では、PDA(携帯型情報端末)などを利用した字幕情報提示方法も検討されているが、これらは頻繁な視点移動による映像見落としや暗闇での光漏れなどの課題も多く未だ普及には至っていないのが現状である。

本研究では、はじめに国内外の聴覚障害者用の字幕製作および字幕の普及状況や映画鑑賞方法に関するニーズ調査からスタートし、心理学および生理学的な評価を通じて聴覚障害者の知覚認知特性を活かした「映画字幕表示用スル―HMD」の開発を行い、視覚だけでなくあらゆる感覚を利用した情報提示のあり方なども合わせて検証する。難聴や弱視など聞こえや見えの状況の様々なユーザを想定した広がりのある技術となるよう意識したうえ

複合現実感を利用したバリアフリー映画鑑賞支援技術の開発

中島佐和子（東京大学インテリジェント・モデリング・ラボラトリー）
井野秀一（独立行政法人産業技術総合研究所） 山上徹二郎（株式会社シグロ）
赤松立太（有限会社パッソパッソ） 大和田廣樹（株式会社ドリームキット）

背景・目的） 全ての人々にとって日常生活を豊かにし文化的な活動を行う上で映画やテレビ鑑賞は欠かせない
↓
「少子高齢化社会」→ 様々な身体特性を有する人々が増加 → 映像コンテンツを十分に視聴できる設備がない
↓
障害のある人たちが高齢者への情報保障という観点からも、映画鑑賞におけるバリアフリー化への解決策が必要
↓
複合現実感（MR）を活用したシースルーHMD（ヘッドマウントディスプレイ）への映画字幕情報表示技術の開発



注1) 複合現実感 (MR, Mixed Reality)

実環境と仮想環境の情報を巧みに重ねあわせることにより、人間にとってより理解しやすい情報を提示し、外科手術や複雑な組み立て作業などを支援するヒューマンインタフェース技術である。“複合現実感”という言葉が最初に用いられたのは1994年ごろであり、そこでは、現実世界を電子的に補強する拡張現実感 (Augmented Reality) に対して、フルバーチャルな仮想世界を現実世界の生データで補強する Augmented Virtuality を考えて、その両方を包含する概念として位置づけられた。近年では、医療、福祉、交通、教育、芸術などの様々な分野における有効な利用方法が検討されており、新しい支援技術として私たちの日常生活環境に浸透することが期待されている。

注2) HMD (ヘッド・マウント・ディスプレイ, Head Mounted Display)

ゴーグルやヘルメットのような形状をした表示装置であり、頭部に装着すると左右または片方の目のすぐ前に画面がセットされる。装着型のバーチャルリアリティ装置として、スペースを必要とせずに大画面の映像を体感できる技術として発展してきた。

と他分野への発展に繋げる予定である。

で、最終的には、次世代情報端末への応用として、一般ユーザへの対応を含めた新たな用途を融合させた機能型メガネの開発までを目的とする。

研究終了時点では、本技術が、聴力や視力の低下した高齢者のための映画鑑賞技術や、知的障害や高次脳機能障害を有する利用者の映像コンテンツへのアクセス手段として、また、一般ユーザにとっては国際映画祭や会議や教育場面での支援技術としてなど、様々な身体特性を有する利用者にとって有用な次世代情報端末に発展し、少子高齢化社会における充実した生活や社会参加の実現を通じた持続的な経済活動として、新しい産業創出に繋がる可能性も期待できる。大学や研究機関での基礎研究をベースに、障害当事者による現場評価、メーカーとの連携によるハードウェア設計、映画産業との連携によるコンテンツ制作、さらには、インターネット・情報通信産業との連携による字幕情報発信システムの構築に至るまで、映画のバリアフリー化に関わる様々な分野との連携体制の中で研究開発を進めることで、安定した情報支援技術の提供

視線追跡データからみた聴覚障害者の映画視聴

東京大学先端科学技術研究センター人間情報工学分野

特任助教 中野聡子



聴覚障害者にとって、快適に映画を楽しめる字幕とはどのようなものだろうか。適切な字幕の量や要約の有無などは、各聴覚障害者の日本語の力によって大きく異なります。また、映画音楽についても、障害の程度や失聴時期、日常生活での音楽の楽しみ方等によってニーズが異なります。

本稿では、映画視聴時の視線追跡データをサンプルとして測定し、2009年11月11日に行われた「おくりびと」試写会（聴覚障害者情報文化センターにて開催）で聴覚障害参加者からのアンケートをもとに、快適に楽しめる字幕について考察してみました。

サンプルとして測定した視線追跡データは以下です。

対象者：…重度聴覚障害を持つ女性1名。38歳。研究職に就いており、日本語の力は非常に高い。

実験日時：…2010年1月24日

測定データ：…『おくりびと』2分10秒

『耳をすませば』1分34秒

『手話ニュース』19秒

試写会でのアンケートには、「なぜだかわからないけれど市販のDVD版の字幕より見るのが疲れるように思う」という意見が

ありました。その理由として以下の2点が考えられました。1）登場人物の話者交替をわかりやすくするために人物の下部に字幕を出すようにしていた。2）環境音や音楽の解説に関する字幕がたくさん入っていた。

視線追跡データでは、全視聴時間における字幕注視時間の割合は、40%前後でした。四日市（1999）の聴覚障害児を対象としたテレビ番組視聴では、30〜40%程度であり、これとほぼ同様の結果であったと言えます。適切な字幕の量は単に文字数だけでなく、内容にもよりますが、字幕の注視時間割合が40%を大きく超えない範囲の量が良いと言えそうです。

登場人物の下部に字幕を出すことについては、そうでない場合と比較して字幕アクセスタイムに差は見られませんでした。どちらの場合も字幕が出てから約300msで字幕位置にたどりついています。けれども何人かの視聴者から「疲れる」という意見がありましたので、アクセスタイムに差はなくても、視線を動かさなければならぬ距離の大きさ等が問題であると考えられます（図1、2参照）。

音楽や環境音の解説については、画面左端に縦書きで呈示して

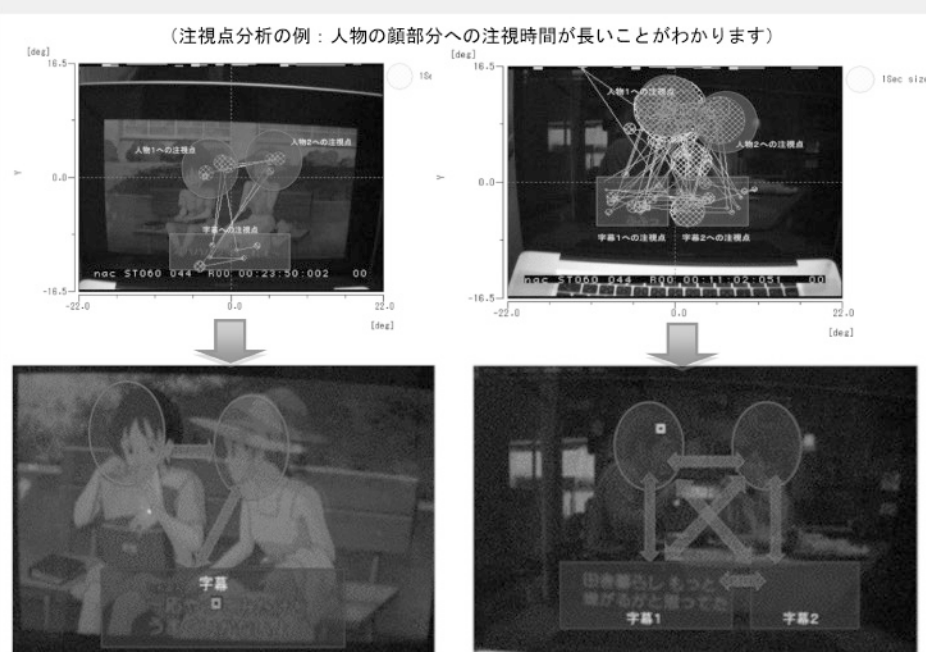


図1 画面下部中央に字幕を挿入した場合

図2 登場人物下部に字幕を挿入した場合
（注：字幕1と2が同時に呈示されることはありません）

字幕呈示位置による視線の動きの違い（緑の矢印が視線の移動パターンを表しています）

流れる」といった解説を聞いてもわからないのです。彼らにとっては映画を楽しむにあたって無駄な情報となり、映像を楽しむ時間が少なくなってしまうことはマイナスであると言えます。字幕注視時間が全視聴時間の40%にも及ぶことから必要な情報だけを字幕にしてほしいというのが聴覚障害者のニーズであると言えます。

その他の特徴として、アニメーション、実写の区別なく登場人物の顔及び頭部への注視時間がとても長いということがありました（図1、図2参照）。注視点が登場人物の顔、字幕位置の2領域のみということも少なくありませんでした。今回の視線追跡サンプルは1例だけなので、こうした特徴が聴覚障害者特有のものなのか、障がいの有無に関係なく共通して見られるものなのかはわかりません。ただし、顔部分への注視時間は、口話ができない小さな映像やアニメーションであってもその他の映像部分より長くなる傾向にありました。このことから登場人物の顔の表情等にはストーリー理解の手がかりとなる多くの緻密な情報が含まれているため注視時間が長くなるのだと推測されます。

アンケートには、「字幕を100%出さなくてもよいから映像を楽しめる余裕が大切である」というコメントがありました。いかに情報を細部まで伝えるかということよりも、いかに楽しんで映画を鑑賞できるかということに主眼をおいた字幕制作が必要だと言えるでしょう。字幕に関しては、今後視線追跡データなどで疲労の少ない字幕挿入について裏付けを取りつつ検討を重ねていくことが必要であると思われます。音楽等や環境音の解説等については、

音楽等や環境音の解説等については、

を 画 映 一 フ リ ア リ に ン タ ー ス ー た め に す る

2010/01/17 14:45 - 15:45

《シンポジスト》

藤井康弘(厚生労働省保健福祉部企画課長) 森田宏幸(映画監督;「猫の恩返し」監督)

佐々木亜希子(活弁士) 飯泉菜穂子(世田谷福祉専門学校)

進行 山上徹二郎(シグロ代表 映画プロデューサー)

山上

それでは、映画を楽しんで頂いた後なので、この「猫の恩返し」をどういう風に作られたのか、企画の発想とか今回改めてバリアフリー版と一緒に作って頂いて面白かった事や面白くなかったことなど、まず森田さんからお願いします。

森田

今はジブリを離れて色々な仕事をしています。バリアフリーの方も自分でやりたいんです。それで今回、何にこだわったかというと、皆さんに話の内容が分かるということとは勿論のこと、段々分かるだけじゃなくて、心地よく聞こえるように、心地よく字を読めるように考えなければいけないという欲が出て来まして、今度はウケなければならぬ、笑ってもらわなくてはいいけないという事を考えるようになって、段々プロ意識が目覚めて来まして。

僕はアニメーターで絵も描く事でやって来たんですが、1コマ1コマ絵を追いかけて行くのが仕事で、俳優さんの声を何処から何処まで入れるのか、何処でハルちゃん

森田

「猫の恩返し」の場合は台本を最初に一度私の方でざっと書いたんですが、そこに監督がいっぱい(赤ではなく)青を入れて下さるんです。絵の説明だけではなくて、物語を楽しんで頂きたい、生き生きと笑って頂きたいといった事です。ね。

僕は、「そこまで踏み込んでいいじゃない

字幕以外にもヴァーチャル・リアリティ技術を利用することも考えられるでしょう。

また、最初に述べたように、聴覚障害者の日本語の力は非常に個人差が大きいものです。ちょうどよいと感じる字幕の量にも開きがあります。音楽や環境音の解説に関しては、失聴時期や障害の程度も大きく関わってきます。個々のニーズに合わせた字幕をつけて映画が鑑賞できるような支援システムの開発も待たれます。

最後に、映画鑑賞と手話通訳について述べたいと思います。日本語を読むのが苦手な聴覚障害者にとっては字幕ではなくセリフの手話通訳をワイプ等で表示するのがよいのではないかという意見が聞かれることがあります。しかし、手話言語は時間軸に沿って産出されてゆくという点で文字言語と異なります。ワイプの手話通訳を見ながら映像を同時に見ることは困難です。(2人が同時に話すところらの話も聞き取れないのと似ています)。参考として手話ニュース視聴時の視線追跡データを記録してみました。ニュースキャス

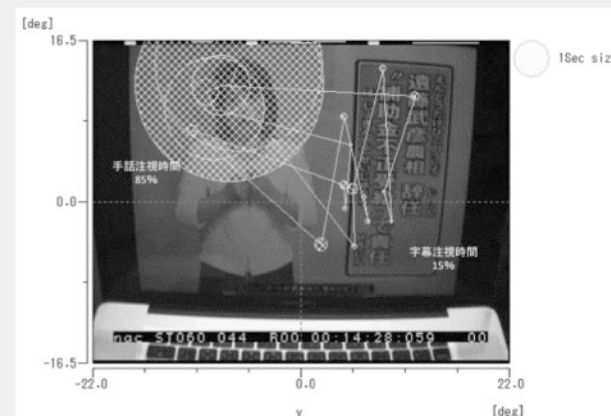


図3 手話ニュース視聴時の注視点分析の例

ターの手話(正確には顔面及び頭部)への注視は全注視時間の約85%にも及び、字幕への注視時間は15%となっています(図3参照)。これは手話から視線を外すと話している内容がわからなくなってしまうためです。渡りの部分や文と文の間などのわずかな時間を使って字幕を読むという視線の動きになっています。通常字幕付き映画を視聴するときの字幕以外の部分への注視時間は、全注視時間の60~70%を占めるわけなので、手話通訳付きで映画を見るということは、余裕を持って映像と手話通訳の両方を視るのが困難になるということだと言えます。ですから、映画鑑賞に関しては手話通訳付き映画を製作することよりも、日本語が苦手な聴覚障害者の方々も楽しめる字幕内容の吟味と、それを個々に合わせて選べるシステムの開発を目指すことが適切であるように思われます。

参考文献

四日市章(1999)聴覚障害児における字幕付き番組視聴時の眼球運動
音声言語医学 40:126-132

いですか。」と言いました。佐々木さんが、遠慮されてた様子で、そこまで踏み込むという事は、後から付け加える感覚があるんですね。もともとあるものを守りたいという気持ちがありますが、それだけでは笑いは取れないので「踏み込みましょう、踏み込んでちょっと直してもらえませんか。」なんて事もお伝えして、そしたら、だんだん仕事が進んできたんです。

ラストシーンを、楽しみにしていたので注意して聞いていましたが、バロンとムタが飛び去っていくシーンで、佐々木さんが解説で言っていたのは、ハルが「自分でバロンたちが去った、これから自分の時間を生きるからね。」っていうものでした。これは説明しすぎのような気がして、キャラクターの気持ちの変化というものは、あまり映画で言葉では説明しないで、お客様に自然に感じてもらいたいという考えでいたので、その私の方法論で行くならカット。

そしたら、二人の間に入っていたスタッフが「あ、そこは佐々木さんこだわって書いてたんだよね」って教えてくれて、「へえ、こだわったんだ。じゃ、今晚ゆっくり考え

よう」と思っただけですね。活動弁士という性質に自分の方法論とは違う生きがいのようなものを感じましたね。

これは、映画を作っているにもよくある事で、スタッフの意気込みとかに監督が押されて、「そっちの方がいいかもしれない」とスタッフに任せる事がスタジオジブリにはよくある事。

猫たちが宴会をしているシーンがあつて、私は、絵コンテには、『非常に上等な世界中のグルメを集めたような、貴族たちが食べるような高級な料理』と指示したのですが、笹川監督は、「猫のだから魚だろう、魚には醤油をかけるだろう」と言われた事がありました。僕はその時ムカつきまして、「貴族は醤油使うのかな」って言葉が出かったのですが、言えなかったんです。当然、副音声では言っていないので、目が見えない方は、お気付きにならないので、それはごく残念だと思って、今、僕が言いました。

山上

バリアフリー研究会では、劇映画ですとか記録映画(ドキュメンタリー映画)に字

幕をつけたり、副音声をつけたりしようと始めたのですが、「どうしてもアニメーションを加えたい」という事で、スタジオジブリに協力をしていただいたんですね。

僕自身は映画の製作プロデューサーをやっていますが、僕が作っている映画は、劇映画やドキュメンタリー映画なのですが、全く別の作り方をするアニメーションには特別な憧れがありました。

今回バリアフリー研究会にアニメ作品を入れたかったのは、アニメというのは子供の頃から皆がもっとも接しているものだと思うんですね。そこにバリアフリーの壁がなくなるといいだろうな、と。将来的には、『ドラえもん』だとか『となりのトトロ』といった作品が、子供も含めて目が見えない人たちが耳が聞こえない人たちと一緒に観賞できればいいなとの思いから参加して頂きました。

僕自身も初めて気付いた事なのですが、アニメだと通常の字幕表示だけでは登場人物の誰がそのセリフを喋っているのかが分かりにくいという事があつて、その様なことも、森田監督を含めていろいろ工夫

をしていただいた面があります。

字幕については、飯泉先生にいろいろな示唆をいただきました。実際に障がいのある人たちに観ていただいたり体験していただいて、アンケートをとりました。飯泉先生にも立ち合って頂いたので、その辺の字幕の話をしていただきたいと思います。

飯泉

聞こえない人がコミュニケーションを取る時に、手話などいろいろな方法がありますが、表情や口の動きなどが非常に大事になってきます。

この「猫の恩返し」の場合は、登場人物の顔や目の表情は豊かなのですが、口が動いていないという所があります。ハルちゃんとヒロミちゃんが二人で歩きながらガールズトークをしている場面でも、どっちが喋っているのか、ただベタに下に字幕を立てただけではわかりにくいので、それぞれ話している人の下に、二段にして字幕を出す工夫をしました。

活弁の場合は、そのままに話している訳ではないということです、字幕はそのま

まに出して、言わんとしている事を観ている方に判断してもらう事が大事だと思うんですけど、音とか話し方などのニュアンスも難しいところです。

もう一つ、意図的に入れている音楽(とか)も難しい所ですよ。(こちらの場合は、面白く字幕が入ったなと観てたのですが、)ネコちゃん達が大名行列みたいになつて来てお礼をする所で、装いは洋装なんだけど、音楽はお琴系の日本の伝統的な音楽。見た目と音楽でギャップがあつた時に字幕で面白さをどう出すか工夫してあると思うんですね。そういうところを実際に、聞こえない方にどんな風に判断してもらえるかを聞く機会があればと思います。

ほかの映画でもそうですが、意図的に入れている音を監督以外の人が「悲しげな」とか説明するのは難しいし、聞こえない方にアンケートをとってもそういう音を言葉で表現することに対していろんな意見があるんですね。今回は森田さんが、直接、字幕の内容についても全部立ちあつて調整して下さったということで、必要なところの音は監督が思ったイメージで出来てい

ますよね。

森田

字幕は難しかったです。最初は、そんなに難しくないだろうと思っていたのに、いざ調整するとなると時間がかかりました。外国映画の翻訳の字幕のようにいかない、言葉をかえなきゃいけない、セリフそのままではなく、耳で聞くと面白いのが字にすると読みづらいだけ。だから、それを短くしたり。

最初僕は、オリジナルのままではなければダメと言ってたんですけど、今観たら字幕に色をつけるのもありだったのかな、って思います。

飯泉

委員会のほうで話者が誰か分かりやすいように男性なら青、女性なら赤、主人公黄色というのもありだよ、と話したらそれは難しいということになって。

森田

白い文字に黒い薄い影が付いている文字は、

今観たら硬い。去年出来上がった観た時は、よく見えると思ったのに、白い文字は明るい画面にのせると見えなくなる。だからそこは濃い色にしなければならぬ。結局カットごとの調整になる。赤とか青にすると、青にしたら青空の絵だと見えなくなる、と想像できた。だから最初から白、白、白、と言ってたんですけど。

飯泉

字幕が情報を先取りするような場面。今日、もう一度確認しながら拝見したら、この映画ではそれほど多くなかったんですけど。例えば、登場人物が名乗ってないのに字幕では誰が話しているのか明らかにするため、先にこれを話しているのは誰です、とかっこに入れてある。映像的にはこれをしゃべっているのは誰か分からない。セリフ的には説明されてない段階で、字幕だけは先に名前が明らかになる。名前とかタイトルだとかが結構大事な情報だったりする場合、字幕の先取りの善し悪しというの、作り手の場合、意見がおりですよ。

森田

難しいですね。気がついたら一度もそのキャラクターの名前を読んでなかったというところもあるから、でそのセリフの横に「ムタ」って名前を書いたりしてると、それはまだ名前を読んでないのに書いていいのかなって、結構心配しながら。

飯泉

キャラクターによっては（映画の中で）役名はついているんだけど、映画の中でその名前を呼んでもらえない場合もあったりしますね。どの映画でも。でも字幕だけで観てる人は、その人が何者かは少なくとも分かったほうがいいので。例えば名前だったり、役割だったり、映像だけでは分かりにくいこともあって。その辺りは洋画に字幕をつけるっていうのとは違う部分が沢山あるんだな。私自身も聞こえない人と映画を見る機会が多いんですけど、今回やりながら気付いたことがいっぱいあります。

森田

なんか技術論の本とかないですか。

山上

いや、ないですね。ちゃんとしたものではなくて、みんなそれぞれに自分たちで試行錯誤しながら、工夫しながらやってるというのが現実です。それから日本以外の国々でもそれぞれ事情に合わせて色んなやり方をしているってということで、スタンダードなものがあるという事ではないですね。藤井さんは、日本語字幕付き及び副音声活弁のライブをご覧になったのは今日で2回目くらいですか、感想をお話頂けますか。

藤井

「猫の恩返し」は、先週の連休に家族と一緒に観て、一週間が経ちます。今日、副音声と字幕の付いたものを見せて頂いて、違う映画のように感じたというか……「猫の恩返し」ではあるんですけども。

例えば、私どもが普通に観ていても気付かなかったようなサインが、副音声の中では入ってくるとかですね。最後副音声で「これからは自分の時間を生きるからね」ってとこですね。私の子供達なんかは、はっきりと認識出来なかったテーマのようなと

ころが、あの一言があるとすごく認識できたのかもしれないな思ったりもします。そこは、たぶん受け手によってもだいぶ違いますよね。

私は映画を沢山観ていますから、そういう行動・セリフがなくても、このようなテーマだよなっていうのがストンと落ちてくるものがあるんですが、うちの子供達はそういうのがなかったってことですね。こういうふうになんか副音声を使ったり、あるいは字幕を付けたらいいことで、同じ一本の映画でも、それを受け止めて頂く人達が広がって行くっていうのはすごく大事なことでないと改めて思いました。

森田

あと、例えば宴会のシーンで、盲目の猫が出てくる話なので、作る時に協力していただいた大河内先生（実際にご自身が目が見えない大学の先生）が居られるんですけど、大喜びしてくれて。こうして目が見えない方、耳が聞こえない方が自分の映画を観てくれるっていう事が分かったものですから、それを意識して作るようになります。

今回の映画だと、健常者の目から観ても

「ちょっとテンポが早いんじゃない？」っていうのはある位で、例えば副音声の後から入れやすいように、間をとれるといいんじゃないかと思ったりします。あとは感覚ですね、感じ方。アニメーションでは、空想のキャラクターが、変身したり、大きくなったり、小さくなったりするというのも当たり前、自由に出てくるんですが、自分の体は自分の自由にならないっていうアイデアを、皆さんがどう思われるか、安易かもしれないですが、そういう発想の仕方をしてみたら、こういうバリエーション版の作り手にも磨きがかかるんじゃないかと思いました。

山上

耳が聞こえない人達と一番議論になったのは音楽の事なんです。生まれながらに聞こえない人もいれば、途中で聞こえなくなったり人達もいるわけですが、音楽について文字で情報を入れられても、基本的には音楽というものは大変分かりづらいという事が議論になりました。

私が主張したのは、映画の作り手として

どこにどういうタイミングでどの位の音の大きさで音楽を入れるかという事は、表現上の問題として非常に大事な要素だということなんです。そこには演出的な意図があるわけなので、あるシーンに音楽を入れることでどういう事をそこで音楽の力を借りて表現したいのかっていうことはやっぱり伝えたいんだということ、今回は音楽の情報も思い切って入れています。

ここで申し上げておきたいのは、試行錯誤しながら作っている段階ですので、今日観て頂いた中でその辺の率直な意見を聞かせていただいたり、アンケートに書いて頂いたりしながら、そこからまた学びながらよりいいものを作っていきたいと思っています。

それから少し硬い話になりますが、バリエーション映画の制作費の問題についてですが、映画の業界というのは非常に保守的なところがあって、映画製作の後に副音声や字幕をつけるとなると、それは大変素晴らしい事かもしれないけれども、その費用はいったい誰が負担するのかとなる訳ですね。少し思い切った言い方をしますと、障がい

のある方々が、お金を払って観るという場所や、また習慣が定着しているとは言えず、バリアフリー版の映画を有料上映会でお金を払って観て頂くという状況もまだまだこれから課題だと思っています。そういう議論も、バリアフリー映画を、普通のこととして普及させていくためには必要なことだと思うんですけど、現状ではやはりある程度制作費の公的な補助などがなければ難しい事ですね。

幸い昨年度から厚生労働省の方で研究費を出して頂いたので、今年までは出来てきたんですが、今後のバリアフリー映画の問題について、藤井さんの方から少しお話を頂ければと思います。

森田

確かに、調査研究自体硬い話ですが、20年度、21年度とステップアップをする格好で進めて頂いてますので、22年度はさらにステップアップ出来るようなテーマ設定、研究課題を作って設定し、評価される外部の方のお眼鏡にかなうようなプロジェクトを出してトライして頂けたらと思います。

また、調査研究の先にある、バリアフリー映画を普及していくための方法論が今後の課題だと思っています。

そういったところを、調査研究の中で、映画産業代表の方を入れた形で議論して頂ければ、それも有難い論点かと思っています。コストについては、結局のところ、映画産業が負担するコストを最終的に誰が負担するかということですね。

二通りのレシビがあつて、一つはまさに映画の製作費にバリアフリー映画のコストが上乗せされる訳ですから、自然体で行けば映画館に行く観客がみんなで負担をする、という道ですよ。もう一つはある意味もっと単純で、映画制作会社がコスト増になる分を税金で補助するというパターンだと思ふんです。これは最終的な負担者が国民全体となる訳です。

後者は、国の財政が厳しい中で現実性があるのかとといった議論もありますが、そのいくつかの選択肢がある中で、是非、皆様方のご意見も踏まえながら、国民的に議論していく課題なのかと思っています。

山上

藤井さんは行政の方ですが非常に面白い発想をされて、藤井さんが音頭を取られて厚生労働省だけではなくて文科省、国交省、経産省など垣根を越えた、このバリアフリーについての勉強会をやりましょうと提案して頂いています。

「猫の恩返し」は大人が見ても大変面白いし、バリアフリーの効果がとても確認しやすい、議論しやすい作品だと思いますので、是非、今日のような形でバリアフリー映画の副音声活弁をライブで体験していただけるような勉強会を、霞が関でやらせて頂ければと思います。

それから、この研究会の中では、字幕や副音声を映画のフィルムに直接付けるという事だけではなく、例えば、メガネとかいろいろな物を使って必要な人たちだけに字幕を表示する事ができないかという、ハード面での開発研究もやっていきたいと考えています。バリアフリー研究会のメンバーでもある井野先生(独立行政法人産業総合研究所)に会場から発言いただきたいと思っています。

井野

今お話がありましたように、ソフト面でバリアフリーを意識した映画があつても、からだの状態によっては見たり聞いたりすることが難しい場合があります。それを私たちは科学技術を使って何かできないかと考えています。

一つは、特別なメガネがあつて、たいへん小さなテレビのような部品が入っているヘッドマウントディスプレイ(HMD)という装置です。それに字幕をうまく出すことができれば、映画が完成して、字幕をまだフィルムに焼くことが出来なくても、耳の聞こえない方が、そのMHDを介した字幕を見て最新の映画を楽しめるということが出来るんじゃないかと。すなわち、それは情報のバリアフリーという形で研究を進めています。

もちろん、このような技術は、何も障がいのある人たちだけのものではなくて、環境によつては目の前が暗くて見えない時に、このようなMHDタイプのメガネの助けを借りて作業をすると、誰もが便利です。このようにバリアフリーの技術は私達の

生活をユニバーサルな視点で便利にすることにつながります。ということで私は幅広い人間支援技術という考え方からバリアフリーに関わっています。何年かかるかわかりませんが、これが上手く行くと、映画が誰でも楽しめると思います。

森田

勉強になります。映画って、たった1本で世の中がガラリと変わってしまうという強い影響力があります。

僕が中学生の頃、「宇宙戦艦ヤマト」という作品が劇場映画で大ヒットして、それまではアニメーションの映画がヒットするということがあまりなくて、テレビばかりだったんですね。「宇宙戦艦ヤマト」一本で変わったと言っても過言ではないと思います。だから、映画を観た後、どっちかと言うと批判の方がいいですね、ぜひ遠慮なく皆さん声を上げて頂いて、一緒に盛り上げていきましょう。

佐々木

やっぱり映画って、自分が実人生の中で

体験できない事を映画の中で体験して、成長していったり色んな感じが出来るようになったり、すごく人間を豊かにするものだと感じているので、それを体験出来ない、まず観る事が出来ないという壁があるのはもったいないと思いますし、色んな映画を体験して頂く為に、バリアフリー映画がもっともっと認知されて、広がっていったらいいなと思います。

年を取って弱視になったり、難聴になったりという方にも、理解度がまだまだという子供達にも、バリアフリー映画が役に立つかと思っています。

普通の劇場映画の他に、一つの映画の楽しみ方として、こういう字幕・副音声付きで観て頂く映画をバリエーションとして普及させていきたいと思っています。制作側も理解をして下さり、需要が増えるという形になると全国でも成り立っていくのかと考えています。

今、NHKの文化センターで副音声講座をもっていて、ボランティアでもいいからやりたいと、たくさんさんの受講生が学んで下さっています。台本を作って語るという事

を勉強し、バリアフリー映画がすごく面白いから皆さんに楽しんで欲しいという思いで学んで下さっているので、今後どんな広がりが出ていくのでは、と期待をしています。皆様ぜひ認知して、周りの方に伝えて頂ければと思います。よろしくお願いします。

藤井

今でも「初めて観る映画は絶対映画館で観る」というポリシーを崩しておりませんで、映画というものは、皆で集まって、一緒に泣いたり、笑ったり、拍手したりして楽しむものだと思っています。障がいのある方も、無い方も、一緒に同じ映画館で1本の映画を楽しめるというのは大事な事だと思っています。

今日、最後に「猫の恩返し」で拍手が起きました。日本の映画館では最後に拍手が起こる事はめったにないんです。今日拍手が起こったという事は感激です。まさに皆一緒に楽しめた。バリアフリー映画の一つの成果が見えたというか、嬉しかった。どうもありがとうございます。

飯泉

実は私もすごく映画が好きで、映画館に足を運んで観ることにしています。1年で150本位観てます。そのうち10本位聞こえない友達と一緒に行くこともあるんですが、それはすべて洋画なんです。面白いと思う邦画を観たときに、一番身近な聞こえない友達と観たいな、これをきっかけにいろいろなお喋りをしたいなど。

同じ劇場に様々な人がいて、議論をしたり、その感じ方が違うとケンカしたり、そういうのも含めて、共有出来るのが映画の良さだと思います。聞こえない友達も含め、いろいろな方と共有していきたいと思っています。この後、「おくりびと」の上映もあります。主人公が音楽家という設定もあって、今観て頂いたアニメと違う観点で、音楽をどう入れるか工夫をしていますので、是非、皆さん残って頂いて、「おくりびと」もご覧頂き、アンケートを書いて頂きたいと思っています。

山上

「猫の恩返し」は佐々木さんによる副音

声活弁の生ライブで観て頂きましたけれども、これから上映する「おくりびと」は、すでに上映するテープの中に、佐々木さんの声で副音声活弁を加えたバージョンになります。引き続き楽しんで頂けたらと思います。皆さん、最後までありがとうございます。

シンボジストの紹介

藤井康弘
厚生労働省障害保健福祉部企画課長。H20年度からバリアフリー映画を普及させるため調査研究会を支援している「障害者保健福祉推進事業」の担当課長。

森田宏幸
2003年公開、スタジオジブリ制作「猫の恩返し」の監督を務め、2008年度に同映画のバリアフリー版の制作に参加。

飯泉菜穂子
世田谷福祉専門学校・手話通訳学科教員。NHK「手話ニュース」にキャスターとして出演。バリアフリー映画の字幕に携わる。

佐々木亜希子
NHKキャスターを経て、現在は活動弁士として活躍。白黒の無声映画の語りを始めとし、4年前からは現代映画に活弁を活かした副音声を入れている。障がいの枠を超えた新しい映画の楽しみ方を提案して、約10本の制作に携わる。

山上徹二郎
映画プロデューサー。司会進行役。

主催

NPO法人全国地域生活支援ネットワーク
平成21年度障害者保健福祉推進事業（障害者自立支援調査研究プロジェクト）「バリアフリーによる新しい映画鑑賞の技術開発研究事業」

後援

鹿児島県身体障害者協会連合会、
鹿児島県視覚障害者団体連合会、鹿児島県聴覚障害者協会、
鹿児島県知的障害者福祉協会、鹿児島県手をつなぐ育成会、
NPO法人デフNET・かこしま

開催日時 2010年1月17日（日）
会場 みなみホール（南日本新聞会館4F）

当日プログラム

13:15 主催者あいさつ
13:20~14:30 「猫の恩返し」上映
14:45~15:45 シンポジウム
16:00~18:10 「おくりびと」上映

2010年1月17日（日）に、鹿児島市内において「みんなで観て楽しむ映画上映in鹿児島」を開催した。「猫の恩返し」の副音声ライブ、ならびに、バリアフリー映画についてのシンポジウム、そして「おくりびと」の上映というプログラムであった。

を 映 画 に バ リ ア フ リ ー ス タ ン ダ ー ド す る た め に

2010/02/13 15:00 - 16:15

《シンポジスト》

森田宏幸(映画監督;「猫の恩返し」監督) 佐々木亜希子(活動弁士)

大河内直之(東京大学先端科学研究センター) 福岡たかまる(佐賀県地域生活支援ネットワーク顧問)

進行 西村雄一郎(映画評論家)

(古川康 佐賀県知事 来賓挨拶より)
古川

「猫の恩返し」を副音声、字幕付きで楽しんで頂きました。私自身もこの映画を字幕付きで、滋賀県の犬津という所で見た事があります。こうした取り組みをする事で、より多くの人たちにこうした映画を楽しんで頂ける、とてもいいことだと思っています。

今からシンポジウムが行われますが、こうした映画を作る苦労、そしてこれからどういう方向に向かっていくか、そういうことについて、是非皆さんと一緒に考えて実現できたらと願っています。今回、バリアフリー化された「猫の恩返し」もすばらしい作品です。そして、これから上映される「おくりびと」もすばらしい作品です。この試みのいいところは、皆が見たいなと思うような映画が今回のような形になっているということなんですね、そして、もし出来るなら、新しい作品が公開される時に、是非、同時にバリアフリー化された形で皆さんのお手元に届く事ができるなら、皆が映画館に通う時に一緒に行く事ができる

ようになる。そのように思ってます。そういったことに取り組んでおられる方々が、今日今から登場されます。皆さんと一緒にいい時間を作っていければと思います。私も客席で楽しませて頂きます。終わります。今日は、お越し頂いてありがとうございます。ありがとうございました。

西村

私は「猫の恩返し」を初めて見たのですが、私自身が映画の専門家なので、森田監督に映画の内容を少しお聞きしたいと思います。女の子が不思議な世界に迷い込むという構造は不思議の国のアリスと同じですか？

森田

これはファンタジーのスタイルを用いています。「不思議の国のアリス」や「オズの魔法使い」のように、現実の普通の人が、本当ではありえないのではないかといった想像の世界に旅をするスタイルです。スタジオジブリの作品では「千と千尋の神隠し」も同じで、何年か前にヒットしましたが、アニメーションではよく用いられるスタイルです。

し」も同じで、何年か前にヒットしましたが、アニメーションではよく用いられるスタイルです。

西村

スタジオジブリといえば、宮崎駿さんと高畑勲さんという両巨頭がおられますが、森田監督がこのスタジオジブリに関わってきた理由とは何でしょうか？

森田

私、元々はアニメーターです。アニメーターというのは絵を一枚一枚描く仕事で、今回の「猫の恩返し」でも少し描いているのですが、そもそもそういう仕事をしていました。アニメーターとして、高畑勲監督の「ホーホケキョとなりの山田くん」という映画の原画を描く仕事にたまたま関わることができ、次の仕事がないか希望していた所、チャンスを受けたという経緯があります。

西村

高畑監督に認められたわけですか？

森田

違うと思います(笑)。面白そうな奴だなと、そういう印象を持たれた程度ではないでしょうか。

西村

アニメーションの監督はどの辺まで自分自身で受け持つのですか？例えば、キャラクターの絵を全部描いてとか、動きとかシナリオとかありますが、その中でどこまで監督が担うのですか？

森田

例えば、宮崎駿監督は全部自分でやるって言われています。やらないのは音楽と出演ぐらいじゃないかと思うくらい。シナリオを作って絵コンテを描いてと、宮崎駿監督は一人でそれをされています。絵コンテというのは設計図のようなもので絵がついたシナリオです。それで後は大勢のアニメーターたちに絵を描かせ、打ち合わせをして、指示をしてという風に進められます。私もそれに習ってやりましたが、全部というわけにはいかなかった。

脚本は吉田玲子さんという方をお願いして、吉田さんにああしたいこうしたいと色々話しをして書いてもらいました。キャラクターデザインは森川聡子さんという方がいて、私からの要望を伝え、森川さんからもアイディアが出たりする中で作りあげました。それらすべてを私が承認するという形がとられます。そのようにして最後までいくのです。ワンカットワンカット、一枚一枚まで作って、最後に音を入れて完成します。全部の課程を見届けます。

西村

その様にして「猫の恩返し」が完成した後、このバリアフリー版を作られた訳ですけれども、佐々木さんはその前の作品を含め、ずっと係わられて何本も作ってらっしゃいますね。

佐々木

はい

西村

それはどういった作品ですか？

佐々木

東陽一監督の、ベルリン映画祭で銀熊賞をとった「絵の中のぼくの村」、美ら海水族館のイルカの尾ヒレ再生を描いた「ドルフィンブルー」ですとか、「ヒロシマナガサキ」に係わらせて頂きました。他にも結構ヒットしました「ぐるりのこと。」ですとか、今回の「おくりびと」、ジブリ作品で「耳をすませば」もさせて頂きました。あとは三池炭鉱の話である「三池」という作品、「花はどこへいった」等に係わらせて頂いています。

副音声のシナリオの書き方は色々ありますけれども、私自身が書いたり、他の方が書いたものに、私も読む側として意見を出し合いながら作る場合もあります。今回のように、監督に入って頂いて一歩踏み込んだ形で、監督でなければ気付かなかったり描けなかったりするようなところまで副音声に入れ込んで頂く。こういう形で進めていける場合もあります。どちらかというと監督に入って頂いた方が、おもしろいものができるかなというふうに思っています。

具体的には、内容に沿っての説明として分かるか、分からないかではなくて、監督が伝えたい内容を言葉に載せるということとは本当におもしろいと思いい、これは是非やりましょうと申し上げて作ったシーンがいくつかございます。例えば、映画で目覚まし時計が出てくるのですが、ハルの目覚まし時計は牛で、お母さんのは豚だったんです。ストーリーとしては牛でも豚でも力エールでもいいと思いますが、これは牛と豚では違うんだということ、カタカタ、カタカタと音を鳴らしながら動いているということ、それを伝えたいと監督がおっしゃられました。それを受けて豚と牛ときちんと分けて入れることになりました。ストーリー性として豚か牛かという話になると、そんなよけいなことで議論もあるかも分かりますませんが、私はなるほどこれはおもしろいと思ったんです。

実はこうなんだという、監督でなければ分からないシーンというのがあって、見える人と見えない人の格差を埋めるためのバリアフリー版ではなく、通常版では分かんかった監督の伝えたいことが分かる

今回はすごく楽しかったです。最初に、私がこの「猫の恩返し」の叩き台のような形で副音声を書いていたのですが、そこに監督から色々と言いが入りました。目が見えない方にも分かって頂くと思うと、セリフとセリフの間の少ない隙間に何が映っているのかという情報を入れなければと考えます。それをどう選択するか、何を優先するかです。私たち第三者では、雰囲気分かってもうえればいい部分など、取捨選択しづらいのですが、監督に入ってもらったことで可能になった所があったと思います。

西村 監督はどこが違うと思って手直しされたのですか？

森田 普通、ライターに監督が自分自身の手で手直しさせて下さいとは言わないし、本来言うてはいけなくて。でも、時間が無いという事もあって、割り切らせていただきます。私の経験では、クリエイター同士と

ようになっていく、新しくリメイクするようなイメージで映画を作りました。そういう意味で、単なる情報保障ではなく、もう一回新しいものを想像するという事で聴覚的にまた視覚的にも新しい世界を描きたいと思ったところが私のこだわりポイントです。

佐々木

ハルが螺旋階段を昇っていくシーンで、昇っていく間に段々と髭やしっぽが消えていくって少しずつ人間らしくなっていくのですが、その動きや展開がすごく速いので、私がそういう部分には気付かず、監督が書いてくださったことで気付かされた所があります。

森田

映画の公開は終わったあととはいえ、副音声を入れるのであれば分かりやすくしたほうがいいと思いました。付け足せるわけですからね。せっかく副音声をやるなら少しでも価値を高めてやろうといった欲がありました。

なるとお互いに主張があつて、最悪の場合けんかになってしまふ。それを回避するために、一番最初に、僕もこういうふうに書きたいという気持ちをはっきりと伝えて、手直しさせて頂きました。そういう経緯があります。

西村

大河内さんはこのバリアフリーの映画に関わっておられますが、コメントを入れる時にどういう所に注意されましたか？

大河内

先程佐々木さんがおっしゃられた中にもありましたが、監督が伝えたい内容をどうコメントに入れるかに注意しています。私自身は視覚障害で全盲でして、同じ立場の方が見られた時にそれが伝わるか、伝わらないか、という事をまず考えます。ただ、それだけだとこれまでの既存の副音声解説と同じ事になってしまふので、監督がこうしたいと思っていることを見えない人のニーズにつなげていくということにこだわります。

西村

一度見たことがある人もその副音声が付くことによって、また違った作品を見てるっていう感じになっている。これは理想的ですね。

森田

そうですね。そこもまた議論があるので。私が入る前は、佐々木さんも他のスタッフも、やはり作品を尊重しなければならぬという態度で入ってくださる訳です。だから、余計なものを付けてはいけないのではないかと。つまり、説明に徹するというか、映像を見たまま分かれればそれでいい。そこに私が欲を持って入ってきて、分かるだけじゃなくて、気持ち良く聞こえるようにしたいと言い始めます。実際原稿を見て自分でも書き始めると、だんだん更に欲が出てきて、同じ事ならここで笑いを取らないとって考える訳です。例えば、下品ですけど「おっぱいポロリ」とか。あれは台本の書きだど「胸があらわになる」って説明なんです。猫の胸のところがあらわになる、と、ただそれだけの事です。元の映像

に、おっぱいほりなんて状況はどこにも入る時によく使います。今回この体言止めが多かったことが気になっているんですよ。

それと、先程の目覚まし時計の話で、映画のオープニングはハルちゃんの牛の目覚まし時計だったんですが、エンディング近くでは違う目覚まし時計になっています。あれ？ハルちゃんのじゃないのかな？って思ってたんです。深い意味はないのですが、これをもっと親切に表現するなら「お母さんの目覚まし時計」って言えばいいんですが、そのショットではまだ、お母さんの目覚まし時計かどうか分からないのですから、説明したくないと思います。そこはやっぱり元のイメージを守って、単に違う目覚まし時計を置いてあるという事で、興味をひっぱりたいと考えました。

西村

その部分は難しい所ですね。説明しすぎるとくどくなりますし、あまり説明しないと分からないですね。表現技法に体言止めというのがあります、何かしたという言葉を使わないで名詞で終わる技法で、言

葉の間と間の時間が短くて、そこに説明を入れる時によく使います。今回この体言止

森田

さっきまさに、控え室で体言止めの議論をしていて、そういう指摘は初めて受けるので、一瞬たじろいでしまいました(笑)。体言止めの場合、「走るハル」と入れるんですね。他にも、「飛び起きるハル」とか、「あとざりするハル」とか。これを体言止めじゃない表現にすると、「ハルがあとざりする」となりますかね。この「ハル」とか、「ハルが」とかいう風に入れると、文章として重くなるという意識は多少ありました。ここは体言止めよりも、そうじゃない方が何か面白い言葉の響きが聞こえるのでは、といった使い分けは、次の機会があったら意識してみようか？多分、今回体言止めをしている所としてない所とあるのは、深い意味はなくて、何かしら言葉のリズムが単調にならないように使い分けたりした結果だと思っています。

西村

それと私は今日、目をつぶって聞いていたのですが、佐々木さんのナレーションがト書き的な感じがしたんですよ。じゃあこのト書き的な感じをどうすればいいのかと考えた時に、佐々木さんのナレーションというのは、要するに第三者的に言っている感じがします。映画の中で全部とはいませんが、ほとんどそうですね。ほとんどのシーンでハルは出ている訳ですから、ハルの一人称に変えてみれば目をつぶって聞いた時に一つの不自然さというのがなくなるんじゃないでしょうか。けどそれについては、おそらく監督が嫌がるところです。なぜかというと文学になってしまふからです。そういう事を大河内さんに話したら、図書テープと同じになりませんかとおっしゃいましたよね。

大河内

実は楽屋からこのシンポジウムの前哨戦が始まりました。そこで今の話をしていたのですが、西村さんがおっしゃったように、ちょっと突き放したような客観的な

活弁になっています。そのト書き的なナレ

ションを全部ハルの視点でやったらどうかと指摘があった訳です。確かにそれも聞いてみたいなという個人的な気持ちもありましたが、録音図書と同じトーンで語られてしまうと、映画と録音図書が同じというのかもしれないという気もしているんですよ。映像を音で見るという事を考えた時に、音で見る事と違っていいいのは、今後それは何が正しいという答えは多分ないと思うんです。

西村さんや森田監督、それから観客である我々当事者など色々な立場の人が、何が動く映像を言葉に置き換える時の面白さとしてありなのか、なしなのかという事を考える必要があるのではと、議論してから改めて気づかれました。

佐々木

活弁の場合は何でもありますよね。無声映画に弁士が付ける時というのは、無声の音のない映画だけが最初に存在していて、字幕が所々入っている訳です。それ

でストーリーだけはとりあえず見ていれば分かる。

だから聴覚障がいの方も充分それで楽しめる訳ですけども、そこに語りが付く事で弁士が膨らませていくんですね。だから字幕の他の部分は、想像で何をつけても良かった訳で、語りを何処に入れるか、セリフを何処に入れるか等、どんな世界が出来て行くかというのは全部弁士に任されていた。

私も活弁の台本を自分で作る時には、かなり独創性を入れてアレンジしていました。色んなものを盛りこんで一人称で語って行く事もある訳です。それで、物語を映画で語って行くような感覚を持っているのですが、この副音声に携わった時にやっぱり違うものだと思います。

見えない方の立場からすれば、見えているものを説明してほしい。それと同時に1つの世界も物語として繋がっていて楽しめるものになりたい。その中間点で何とかできないかと考えました。しかも監督の意図や、監督でなければ分からないことも入れながら、制作側も含めて作って行けたらと

思う所があります。

西村

いわゆる普通の活弁をするのと音声をやるのとは違うんだという話ですね。

森田

でも詩のような表現を入れた作品がありますよね。文学的というか、それをもっと飛び越えて詩のような表現、詩人の方が書いたりするとそういう風になる訳です。だからまだやれる事があったかと思うと何かちよつと悔しいです。

西村

福岡さん、一般市民から見ても今の意見はどう思いますか？

福岡

すごく面白い視点だと思います。丁度1週間前、滋賀でアメニティフォーラムがあった時に、そこでバリアフリー映画を見させて頂きました。私も西村さんと同じように、なるだけ目をつぶってどれ位理解出来る

かとやらせて頂いたのですが、いっぱい入ってくる視覚情報を補う事を短い時間にやるというのは難しい話でした。作り手の意図であるとかいったものがさりと入ってくると、別の意味で気づかされる部分というのは沢山ある訳ですから、表現者の方の腕によっていくらかでも見せ方が変えられるという意味ではすごく奥が深いのだなと感じました。

西村

大河内さんが今一番詳しいと思うのですけども、このバリアフリー版の映画をやるうと、あるいは活弁を使ってやろうという人は、どういう所からこのアイデアが生まれてくるのでしょうか？ご存知だったら教えて下さい。

大河内

バリアフリー映画に私は2年前から関わらせて頂きました。私が知っている経緯でお話すると、実はこのバリアフリー映画というのは10年ぐらい前から沢山のボランティアさんの手によって作られてき

ました。ボランティアさんが作る時には、後で問題にならないように、色んな制限の中で客観的に事実を説明するように作られていました。色んな制限があってもやっぱり映画を見たい視覚障がい者や聴覚障がい者がいて、そういう障がい者の為に手作りでやってきた人達がいた訳なのです。その一方で、それは映画を制作する側の怠慢ではないかと考える人達もいた訳です。

ボランティアさん方の努力で培われて来た技術をもっと少し制作者側が入って一緒に発展させながら、3者が一緒にバリアフリーの映画を作るという事で始まったプロジェクトなのです。これは厚生労働省の研究プロジェクトでもありまして、昨年度と2か年度の事業で映画を作ってきました。

厚生省の事業と初めて聞いた時は驚きました。厚生労働省がこういう事にお金を出す事は私は意味があると思っていて、私たちも文化とか芸能みたいなものというのは、日常生活の中では優先度の低いものとして位置づけていたと思います。しかしそうではなくて、日常生活の中に当たり前

のようにあり、例えばある時には命をつなぐものであったり、元気を貰うものであった、本当はどんな人でもメディアにアクセスできるべきなのですが、これまででは一部のボランティアさんの努力に全部押しつけられて出来ていた事が、ようやく色んなレベルでやれるようになった、その一つのモデルなのではないかという風に思っています。もっと具体的な経緯は佐々木さんがご存知なのではないかと思っています。

佐々木

十年くらい前から、聴覚障がいの方や視覚障がいの方の為に、日本の作品であっても日本語の字幕を入れたり、その地域毎で台本を作ったりといった事を、ボランティアさんが少しずつやってきた訳ですけれども、著作権なども絡む問題ですから、やはり制作者側も巻き込んで、情報保障を映画でもしていった方がいいという動きがありました。

それを言い出したのがシグロという会社の映画プロデューサーで、作る側もそういう意識を持って作るべきじゃないかと

考えられました。そういった映画は、これまでは障がい者の為のものという形だったのですが、障がいをもった方も、そうじゃない健常者の方も一緒に観られるものがないかという発想、観点にたたれました。

映画なのだから同じ会場で一緒に楽しめるべきだと。そう考えた時に、日本は一番最初の映画の原点は弁士がついてみんな一緒に語り付きで見ていた事を思い出し、活動弁士の中から探してくださったという経緯があります。

たまたま私がアナウンサーをやっていたので、アナウンサー的な語りと活弁との間がとれて聞きやすいのではないかと、みんなで見られるようなものが模索できるのではないかとということで声をかけて頂いて、スタートしたのです。

西村

そのシグロのプロダクションとはどういうところですか？

佐々木

制作はドキュメンタリーが中心ですね。

でも「くるりのこと」の制作、「おくりびと」

のバリアフリー版もシグロの制作です。名作である「おくりびと」を見たい聞きたいという声が障がいをもった方から上がって、バリアフリー版を作りましょうという動きとなり、制作者側の松竹にかけあって、全面的に協力をして頂いて、今回のような運びとなりました。今回のように制作者側を口説いて、権利をクリアしていくのは難しいことなのです。

バリアの映画の中には、障がいをもった人がみんな一緒に見られないという課題があります。それから、バリアフリー映画ができるまでは公開と同時に見たい映画が見られないという課題があります。公開と同時に見たいということ、みんなと一緒に楽しめるということ、両方のバリアがとれていくには今後様々な課題があると思います。

西村

活弁というのは日本だけじゃないんですよね。他の国では音楽とか字幕スーパードけしかありません。横に解説者がついて

延々と語るといというのは日本だけの文化なんです。佐々木さんはこのことをおっしゃられたのですよね。

佐々木

そうですね。語りもの文化としての浄瑠璃とか、歌舞伎とか、幻燈ですとか、そういうものが日本ではずっと昔からあったので、映画にも語りをつけるというのが自然の流れになって、全ての無声映画に語りがついて見られていました。それは日本（や亜細亜）独特の文化でした。

西村

公開時に一緒に見るということ、これは制作者も映画制作を行う時にバリアフリーを考慮してほしいという話なのでしょう。

森田

残念に思われても仕方ないのですが、目が見えない方や耳が聞こえない方が自分の映画を見るとは夢にも思っていなかったという認識の浅さがありました。今回やってみて、当然次に作る時は意識したいですね。

今回の「猫の恩返し」はテンポが速くて、

だから副音声を入れる隙間がなく、入れたけれど凄く速くてついていけない方も多かったのではないかと思います。私は、質を上げていくということが、必ず映画作りの現場にないといけないと思っています。アニメーションは基本それぞれのスタッフが一一人の創意工夫で自分の役割の部分を作製していきます。

今回のように違う分野の方々とお出合って、議論をしながら作るというのは私にとってもものすごく刺激にあふれた経験でした。新しい事ができるという、自分に期待してしまうような可能性を感じるのです。日本独自の活弁の文化があつて、その活弁士の方と話しながら映画を作ることも初めてな訳です。制作時には当然そういう視点も入ってくるし、それが日本独自の文化なので、他の国にはない質の高いものが生まれていくきっかけになるのではないかと思います。日本の映画は、日本の映画しかできないことをやらないと世界の市場で生き残れないんですよ。そういう危機感の中で、これは国益につながるのではないかと

西村

日本は市場のマーケティング等で中国にぬかれてますよね。だから質の向上しかないと思います。

森田

こんなテンポの早い映画に副音声を入れて、見る人についていけるのかという難題がありました。やってやるといふか血が騒ぐような気持ちを皆さんから頂いたと思つてます。

西村

今試行錯誤してやってみることから言えるのは、ちょうど過渡期にあたるのではないのでしょうか。

佐々木

まだ始まったばかりだと思います。全世界的にも、障がい者の権利がこれから法律でも守られてきて、もう少し情報保障をしつかりしていこうという潮流があります。フ

ランスではテレビに字幕を全部入れなければならぬ状況になってきています。副音声に関しては台本を書くのが難しいこともあつてまだまだです。

日本でも字幕はテレビの中になり入るようになってきました。デジタルや多チャンネル化で、副音声もこれからますます選んで聞けるような形になっていくと期待しています。それは10年20年先のことだろうと思ひながらも、映画の場合は皆さんと一緒に見て頂くことができたという視点で考えて頂きたいと思っています。

森田

音声認識ソフトというものがあつて、喋ると活字になってコンピュータに出てきます。つまり字幕がすぐにできる訳です。私は字幕なんてセリフを書けばいいと思つてたのですが、実は意外と副音声よりも苦勞した所があつて、字幕を出すだけじゃ誰のセリフなのか分からないという事態が起こりました。それで字幕の場所をキャラクターの近くに寄せたりなどして、そういう事を一つ一つ考えてやるっていうのが、

私としてはおもしろかったです。

ところが自動的に字幕が出来上がるテクノロジーの発展があると、それは皆さんの為に必ず役に立つテクノロジーだとは思ふのですが、わがままを言わせて頂くと、こうやって苦勞して作る機会が無くなる訳です。さみしいという気持ちがあります。私は基本的に色々苦勞したいという思い込みがあるので、アニメーション制作は一枚一枚絵を描くというのがおもしろくてやっています。私の中でその部分が葛藤としてあります。

西村

以前、字幕スーパーが入る映写会がありました。確実に、字幕スーパーを入れようという機運が高まってきていると感ずします。福岡さん、政治的に見て厚生労働省の話がありました。どう考えられますか？

福岡

先程障がい者の権利条約の話もあつたように、国連の中でそういった事を進めようとしています。原則としては障がいをもつ

た方も地域の中で、普通の方と同じように暮らして頂くというのが世の中の流れになってきている訳です。その方の意思次第で、様々な行動が可能になるような社会を作らないといけないというのが、今の世の中の流れだという風に思っています。

先程バリアフリー映画の話の中で、タイムラグというお話がありました。自分が感動したことを共有したい、誰かに伝えたい、そのような思いは誰もがもっているものだと思ひます。しかし、どうしてもテクニカルなことによってタイムラグが生じてしまう。それは本当の意味での情報の共有化にはつながらないと思ひます。色々なハードルはあろうかと思ひます。今後の大きな流れとしては、地域の中で皆さんが自分の意思で普通に暮らして頂ける社会を作る中で、障がいとなるハードルを一つずつ取り除いていく、それに尽きるんじゃないかと思ひます。

西村

大河内さん、新しい映画館ができる時に、身障者としてのスペースが必ず設けてあ

りますよね。情報を共有するということは、今回のバリアフリー版のように同じ所で一緒に見ることが一つの理想なのでしょうか？

大河内

そうですね。映画というメディアは、その一緒にやるっていう事を実現させてくれるものだと思ひています。バリアフリーに限ったことではなく、現在は色々な取り組みや制度が個別化してきている時代だと思ひます。副音声が必要な人はヘッドホンをつけて、字幕が必要な人はメガネをかけてという方法で、個々にサービスを提供していく。それはそれで大事な部分でもあるのですが、一方で視覚障がい者にとって字幕は関係ないもの、聴覚障がい者にとつて副音声は関係ないものとなり、聴覚障がい者と視覚障がい者がお互いのことを考えなくなってしまうということも起こりうると思ひます。現に障がい者の問題を取りまく様々なニーズをお聞きとりする段階でも、それぞれのニーズがぶつかりあつて、なかなか制作が決まらないということもあります。そういった事態をもう一回見

直す意味で、映画は非常に良い材料になるのではないかと個人的に思っています。

それから先程、森田監督からアバターを見ましたか？と聞かれました。今、旬の映画であるアバターを、私は見に行こうとまでは思っただけなんです。実は当事者側として別に見ることすら考えないというか、数年経ってテレビ放映されて、しかも日本語に吹き替えられた時に見る現実があるということ。それが当り前のことだと認識してしまっている事実というのが改めて発見して、これが実は問題なのではないかと思いました。そういう意味で映画というのは、一緒に見る大切さを教えてくれる存在ですし、森田監督がせっかく苦労したいとおっしゃられるのであれば、私達と一緒に苦労しながらやることを考えていく、それは色んな分野にも通用する事なんじゃないかと思っています。

森田

アニメーションや娯楽映画制作者、あるいは娯楽映画が好きな私達の間では、今「アバター」の話題でもちきりです。世界で一

番映画が売れる監督であるジェームスキャメロンが作った「アバター」という作品が、中国などでも大ヒットしています。中国人たちがこの「アバター」を見てショックを受けてまして。

どんな内容かというと、膝から下がない身障者が出てきて、その彼は兵隊になりたくて、とんでもなく進んだ技術で造られた分身の肉体があつて、その肉体と脳の神経を交信できるようにして、その人は代わりにの身体を手に入れる事ができるんです。その、代わりの身体を通じてそこから中を走り回ることができるとし自由に活動ができるという、そういう設定の映画なんです。

それで大河内さんはこの映画をどう思ったか聞いてみようと思つたら、当然見られてなかった訳でして(笑)。この映画は日本の映画の作り手たちがものすごくショックを受けてる映画なんです。またアメリカの映画に引き離されて、もう自分たちはついていけなくなってしまう。そういった事をみんなで議論した映画なんです。ぜひご覧になっていただいて、今、この話題を共有したいです。

西村

ヘリコプターがいっぱい登場する所などから、「アバター」がベトナム戦争を意識して作ってるという風に感じました。もうひとつはバーチャルの印象を受けました。

森田

今まではバーチャルに過ぎないと言っていたんですよ。インターネットを架空の世界と言っていたのと同じようなもので、「アバター」は別の意味では見ない方がいいかも知れなくて、あまりにも恐ろしい世界なんじゃないかと。人工で作ったものが現実の肉体となり代わってしまう。じゃあ元々の我々の肉体は何なのだろうといった難しい議論にもなってきました。そういう議論に身障者の皆さんが参加しないというのはおかしいし、もったいない訳でして。

西村

私は最初特撮3Dの話かと思ひ馬鹿にして見に行ったら、ドラマとして結構深く驚いたんですよ。

森田

引き込まれるんですね。

西村

話の中に人間の未来像みたいなものが含まれてますね。

森田

メガネをかけて見ると本当に奥行きがあるように見える、立体視という3Dの技術が使われています。

西村

「アバター」は「タイタニック」で作った記録を追い越したんです。だからバリアフリー版は、ジェームスキャメロンに言ったらすぐ作ってくれますよ。お金がいっぱいあるはずだから。

森田

後で連絡を考えましょう。(笑)。

西村

「アバター」のような映画がみんなと共

有して観ることができる。そういう形になったら一番いいんじゃないかという感じがします。

佐々木

現地で英語版でもいいから副音声が出て、日本で上映する時にはそれを日本語に訳して、副音声も字幕もつく。DVD化する時に、それらが入ったものが売り出されるという工程が、当たり前になってくるというなと思うんですね。制作側も最初からその意識をもって頂けるようになってほしいと思います。バリアフリーにするという事が考えられていないので、今は最初から予算が組まれていないんです。そういう事はボランティア団体でどうぞといった状態です。

西村

冗談じゃなく、キャメロンは大変ハードに関心ある人ですから作ってくれますよ。

森田

私が恐れているのは、機械の目を人間に

つけて物を見る事ができるくらいアメリカの技術が進んでいるのではないかということです。そうなるかとバリアフリー映画がいなくなる訳です。そういう機械の体を皆さんは欲しいですか？大河内さんはどんな風に思われますか？

大河内

例えばさっきの「アバター」が、障がいという概念を変えてしまう可能性をもつ、ひとつの提言なんだろうと思うのです。私個人の意見としては、体にメスをいれてまで、脳みそに電線をつないでまで物を見たいとは思わないです。だけど、メガネをかけると見えるとか、帽子をかぶれば見えるとか、自分の体が合わせるのではなく機械が合わせてくれるのであれば使うだろうなと思います。医療的に体にメスをいれても治したいって思うのは、痛みがあるからだと言った人がいました。痛みを取り除く為には体にメスをいれてもいいんだけど、障がいがある痛みではなく不便な状態というだけなので、痛い思いまでしてする必要はないと思っています。