

2017 年度京都大学 11 月祭研究報告

「視覚障害と趣味」

京都大学点訳サークル

桐村慎太郎 山根匠 水上佳理奈 多胡優作 清水大祐

目次

視覚障害とボードゲーム	3
視覚障害と観光	15
視覚障害とアニメの楽しみ方	20
視覚障害者と読書	26

視覚障害とボードゲーム

桐村 慎太郎・山根 匠

はじめに

視覚障害者に囲碁は難しい。日本視覚障害囲碁普及会HPによれば、そのような考えがかつては強かった。盲学校への浸透にも諦めがあったようだ。だが、ここ数十年で着実に視覚障害者囲碁は普及し、視覚障害者囲碁の全国大会も開催されるほどに成長している。盲学校への普及活動も行われている[注 1]。以上は囲碁の話だが、他のボードゲームを趣味とする視覚障害者の方も現在では少なからずいる。本稿では、そうした視覚障害者とボードゲームの関わりについて述べ、視覚障害者の趣味をめぐる環境をよりよくするためにできることを探してみる。

尚、本調査にあたって、船岡老人クラブハウスの、囲碁クラブと将棋クラブの方にお話をうかがった（インタビュー日はそれぞれ2017年10月24日、2017年11月7日）。これらのクラブは視覚障害者を主たる構成員として京都ライトハウスで活動しているもので、インタビューにお答えいただいた方は、実際に囲碁や将棋を趣味とする視覚障害者やその関係者である。そこでの発言や実際の対局風景に基づいて本研究の前半部分が成立している。貴重なお時間を割いてくださった囲碁クラブ・将棋クラブの方々、および本インタビューの仲立ちをしてくださった京都ライトハウス担当者様に深く感謝申し上げます。

1. 視覚障害者はボードゲームをどのように楽しんでいるのか

(1) 囲碁

視覚障害者はどのように囲碁の対局をしているのか。ここでは囲碁クラブの対局風景を例に説明する。

まず、視覚障害者の囲碁対局では、お互いに自らが碁石を打った位置を「3の6」のように座標で言い合うことが多い。そして、盤面を触って石の位置を確認する。黒石には渦巻状の凹凸がつけられているが、白石には凹凸がなく、表面がザラザラしているかツルツルしているかによって、黒石か白石かの判断ができるようになっている。聴覚と触覚で盤面を把握している。

また、囲碁クラブでは一般的な19路盤（縦横に19本ずつ格子線が入っており、碁石を置ける箇所が $19 \times 19 = 361$ にわたる）ではなく、9路盤が標準的な碁盤として使用されている。19路盤では広すぎて盤面の把握が難しいが、9路盤は視覚に頼らなくても対応できるためである。碁盤にある主な特徴として 9×9 の碁石を置く各マスが10円玉程度の大きさの窪みになっていることが挙げられる。これにより、碁石が各マスにピタリとはまる。ここに碁石を置けばよいか明確になるだけでなく、盤面を確認するために碁石を触っても石の位置が動かず、盤面が保存されるという効果もある。碁石に磁石が入っており、盤と接着することも盤面保存のための工夫である。片付けの際に碁石同士がまとまるので、なくし

にくくなるというメリットもあると考えられる。

今まで囲碁クラブで用いられている碁盤について説明したが、これ以外の工夫の方式もある。例えば、栗川（2012）によれば、碁盤の格子線の交点に穴が開いていて、碁石についての突起をそこに差しこむという形式もある[注 2]。わくわく用具ショップ HP（日本点字図書館 HP にある、視覚障害者に日用品・便利グッズ等を販売するサイト）によれば、碁盤の縦横の線が盛り上がり、裏面に直交する形の切れ目がある碁石を、その盛り上がった格子線にかぶせるようにして打つという形式もある[注 3]。碁盤の大きさも 9 路盤だけでなく、13 路盤や 19 路盤も用意されており、多様である。

視覚障害者と囲碁の関わりは碁盤を用いて知人と対局するだけにとどまらない。囲碁クラブの方々が示された、対面対局以外の囲碁の楽しみ方を 3 つ紹介する。

1 つ目は、メールを用いた対局だ。一手打つと、棋譜で表してメールで送る。対戦相手がそのメールを読んで（読み上げソフトを使用して棋譜を確認することもある）、それに対する着手をメールで送り返す。こうしてメールに棋譜を残しながら囲碁の対局を楽しむ方が囲碁クラブにはいらっしやった。2 つ目は、点訳本や音訳本を用いた勉強だ。囲碁のテキスト・問題集などが点訳や音訳され、視覚障害者がアクセスできるようになっている。これらを自らの棋力向上に用いることができる。3 つ目は、大会である。日本視覚障害囲碁普及会が全国視覚障害者囲碁大会などの大会を開催している。囲碁クラブの中からも数人が大会に出場されるそうだ。このように、多様な形で視覚障害者は囲碁を楽しんでいる。

(2) 将棋

将棋を趣味とする視覚障害者もいる。囲碁同様、対局の際には指した手を声に出して伝え合う。触って駒の位置を確認するなどして盤面の把握は行われる。盤の大きさ（9×9）や使用する駒など、基本的部分は普通の将棋盤と同じものの、多少の配慮がされた将棋盤を用いて、視覚障害者は将棋を指す。将棋クラブで使われている将棋盤を説明すると、大きな配慮として盤上のマスと区切る縦横の線が盛り上がり、触覚的に知覚しやすいことが挙げられる。また、五角形の将棋駒の底辺部分に、駒の種類ごとに凸点が付されている。こうした工夫によって、触って駒を識別でき、かつ触っても駒がマスから出にくくなっている。

また、「どうぶつしょうぎ」を楽しむ視覚障害者もいる。これは簡略化した将棋で、盤が 3 マス×4 マスと小さく、駒はひよこ、ぞう、きりん、ライオンの 4 種類である。この 4 対 4 の駒で将棋同様に対局し、相手のライオンを捕まえれば勝ちとなる。駒に点字シールが貼ってあれば視覚障害に関わりなく駒を弁別して盤面を把握し、対局を楽しむことができる。ルールが簡単で、盤面の把握が容易であるため、将棋を本格的に指す前段階として「どうぶつしょうぎ」を楽しむ視覚障害者もいる。

(3) オセロ

囲碁や将棋同様、オセロも一定の工夫がなされていれば、視覚障害の有無に関わりなく楽しむことができる。

基本的に対局者は各々コマを置いていき、自らがコマを置いた場所に相手の手を誘導するなどして、随時それぞれが触覚でコマの位置を把握する。コマの黒面には渦巻状の凹凸がついており、白面はツルツルしているので、触覚だけでコマの表面が白か黒か判別でき、盤面を把握できる。わくわく用具ショップ HP によれば、オセロ盤の工夫については大きく2つのパターンがある[注4]。

1つ目はコマを置いていくタイプのオセロである。マスを区切る縦横の線が浮き出ており、各マスは四辺に囲まれる正方形の窪みのようにになっている。これにより、置いたコマは触ってもマスからはみ出ない。コマに入っている磁石もコマの固定に寄与する。

2つ目は大回転オセロと呼ばれる盤である。盤とコマが一体化しており、一つ一つのマスが回転するようになっている。つまり、各マスは、何も石が置かれていない状態、白面が上になってコマが置かれている状態、黒面が上になってコマが置かれている状態の3つのパターンをもって、マスの回転によってコマを置く・コマを裏返すという動作が表現できる。先に述べたオセロに比べて、コマをなくす心配がないといった利点がある。

2. 視覚障害者がボードゲームに感じる魅力は何か

囲碁クラブ・将棋クラブの方々「(囲碁または将棋の) 楽しい点・面白い点」を伺ったところ、その回答は大きく分けて2つだった。頭を使う点と人との交流がある点である。

頭を使う点について補足すれば、囲碁クラブの方の回答の中に興味深いものがあった。目が見えていた頃から囲碁を楽しんでいた方の発言で、もともと19路盤で囲碁の面白さは知っていたが、9路盤の囲碁も案外面白いというものである。つまり、9路盤よりも19路盤の方が、盤面が広くて選択肢が多様であるため、盤面の変化に富みそうな印象だが、9路盤も十分面白いということである。他の囲碁クラブの方も9路盤囲碁が中身の深いゲームであるとおっしゃっており、9路盤囲碁は盤面が多少狭いとはいえ、頭を積極的に使う奥深いゲームであるといえる。将棋クラブのインタビューの方では、頭で考えるのが良いと思って、小学生の時に遊んでいた将棋を再開したという方がおられ、眠るときなどに指し方を考える(シミュレーションする)とおっしゃっていた。将棋についても頭を使う点の特徴となっている。

人との交流についていえば、囲碁クラブでは囲碁の傍ら、世間話をするなどもあるそうだ。また、晴眼者(目の見える人)と囲碁を打っており、それによって地域の人との関わりがあるというクラブの方もいらっしゃった。ボードゲームに人のつながりを作る良さを見いだせる。

まとめると、積極的に頭を働かせる知的側面と、他者と交流しながら楽しむという側面の2つが、視覚障害者の趣味の中で、囲碁・将棋をはじめとするボードゲームの大きな特徴であり、意義だと考えられる。

3. 何が視覚障害者の趣味環境の向上に寄与するのか

囲碁クラブと将棋クラブの方々に「視覚障害者が囲碁（将棋）を行う上で難しいことや最初苦労すること」及び「囲碁（将棋）をめぐる環境についての要望」について伺った。そのインタビューの中でクラブの方々が口にされたことの要旨を箇条書きでまとめると以下のようになる。

(1) 囲碁

- ・ 囲碁の強い視覚障害者は違うかもしれないが、19路盤は広くて盤面把握が難しい。それゆえ、例えばテレビ等で放送される囲碁は、棋譜を解説者が読み上げていればある程度対応できるものの、どこに石を置いたかの把握は難しいこともある。
- ・ 経験を積むと慣れてわかってくるが、最初は晴眼者に比べて盤面を全体として俯瞰的に把握することが難しい。また、見えていれば一目瞭然でも、触覚だけでは形の把握を誤ったり、見落としをしてしまったりすることがある。
- ・ 囲碁クラブで用いているような9路盤を備えた碁会所が少ない印象である。
- ・ 囲碁のゲームソフトについていえば、自らの棋力に合わせたレベル設定をできる点で魅力があるが、読み上げが難しそうと感じられる。サポートがないとできないと思われる。
- ・ 行動面での制約がある。ガイドヘルパーなどの手引き（視覚障害者が安全に外出できるよう、移動のサポートや必要な視覚情報の提供を行う人）を伴って外出する場合、前もって依頼しておく必要があり、囲碁をしたいと思ってすぐに人を誘って対局するようなことは難しい。限定された時間、限定された場所での対局となりがちになる。
- ・ ここ数年で増加がみられるものの、点訳ないし音訳（音声化）された囲碁のテキスト類がより充実しているとよい。各々の棋力に合わせて勉強できる環境は囲碁の上達に重要である。

(2) 将棋

- ・ 棋譜で駒の位置を言われても、それがどこなのか把握するのが難しい。
- ・ 京都では視覚障害者の将棋人口が少ない印象で、将棋クラブの会員数も囲碁などに比べて少ない。今は将棋を広める段階にあると思う。
- ・ 東京では（日本点字図書館で）視覚障害者を主な対象にした「どうぶつしょうぎ」の大会が開催されたことがある。このような取り組みを関西でも行い、「どうぶつしょうぎ」をまず広めることが、将棋人口の裾野を広げるための方策として考えられる。
- ・ 盲学校への将棋の普及も行いたい。視覚障害になる前に将棋を嗜んでいた中途視覚障害者もいると思われるので、そのような人にも声をかけたい。

4. 視覚障害者の趣味環境のためにできることは何か

前節で示したように、囲碁クラブ・将棋クラブの方から、趣味をめぐる環境について求めるもの・これからの方向性などの回答を複数いただいた。本節ではそれらの一部を取り上げて補足説明や簡単な考察を加えるとともに、晴眼者が関れることにも言及をしたい。

(1) 対局機会の幅を広げる

行動面での制約や、囲碁のゲームソフトを使うことに覚える難しさ、それに碁会所に対する印象は視覚障害者の囲碁の対局機会を減らす方向に働く。これをより改善するには晴眼者の理解も必要だろう。例えば、視覚障害者用の碁盤を備えた碁会所が少ない印象であるという発言に補足をすれば、2016年7月24日放送のNHK視覚障害者ナビ・ラジオにおいて、視覚障害者に囲碁を教えることに対して良い顔をしなかった碁会所がいくつもあったことが述べられている[注5]。今から10年以上前の話であるので、現在は違うかもしれないが、「視覚障害者も十分囲碁を楽しめるということ」を晴眼者が知って、視覚障害者を拒まない体制を作ることは、視覚障害者がより囲碁の対局の幅広い機会を持てるという点で、一定の意義があるように思われる。

また、囲碁クラブのインタビューの中で、囲碁を嗜む晴眼者は視覚障害者囲碁クラブやライトハウスまつりなどの囲碁を対局する機会に来て、視覚障害者と囲碁を楽しむという関わり方ができるというコメントがあった。ライトハウスまつりとは、京都ライトハウスで秋に行われる、晴眼者も視覚障害者も参加できるお祭りである。囲碁クラブはそこでブースを設け、クラブ以外の方（視覚障害の有無は問わない）と対局する機会を設けている。囲碁を打てる晴眼者が、このような機会を知って参加することは、視覚障害者囲碁の対局の幅が広がる点で意義があるだろう。

(2) テキスト類を充実させる

テキストや問題集といった囲碁の棋力の強化に資する書籍がどれだけ点訳や音訳されて視覚障害者に提供されているのか。大まかに把握するために、京都市図書館の囲碁関連書籍の蔵書数とサピエ図書館（視覚障害者が点訳ないし音訳された書籍やデータを取り寄せたり、ダウンロードしたりできるサービスで、その書誌情報は全国最大である）に登録されていて視覚障害者が読むことのできる囲碁関連書籍数を比較した。結果は下表のとおりである[注6]。

	【1】 囲碁関連書籍数	【2】 (1のうち) 2001年以降出版の数	【3】 (2のうち) テキスト・問題集の数
京都市図書館	560	373	約330
サピエ図書館	44	22	約20

*2017年11月12日調査。

*囲碁関連書籍は、囲碁や棋士をメインテーマに据えて囲碁の知識や魅力を伝える書籍とする。囲碁に関連する小説や漫画は含まない。表には、資料検索画面で「タイトル：囲碁(碁)」「分類(NDC)：795」で検索してヒットした書籍数を示した。

*テキスト・問題集は、囲碁の戦法・思考法・定石を解説したものや、ルールなどを解説した入門書、詰碁の問題集を指す。囲碁の歴史についての資料や棋士のエッセイの類は含まない。両図書館ともに、資料詳細に記載された内容からテキスト・問題集にあたるかどうかを【2】の各書籍について判断して、テキスト・問題集を大まかに数えた。

表を見ると、たしかに視覚障害者がアクセスできる書籍は晴眼者のそれよりも少ない。視覚障害者が囲碁のルールを覚えたり棋力を向上させたりするために直接的に有用なテキストや問題集の数は、ここ15年程度の書籍に限れば、晴眼者の1割に満たない。実際、京都市図書館には「ヨセ」や「打ち込み」などの棋力向上のポイント1つのみに特化した書籍が複数あり、学びたい領域に合った書籍を選びやすい。

盲学校の生徒への囲碁の教育・普及も進められており、今後点訳・音訳された囲碁のテキスト・問題集への需要は高まってくる可能性がある。囲碁を趣味とする視覚障害者の存在を晴眼者が知り、視覚障害者がこうした書籍の情報にアクセスできるような点訳・音訳ないし情報提供のサポートを行う価値はあるだろう。

(3) 視覚障害者と晴眼者が対等に楽しめるボードゲームをデザインする

視覚障害者が晴眼者とも囲碁や将棋の対局ができることは現在では揺るぎない事実である。とはいえ、インタビューの中で、囲碁や将棋を始めたときのときなどは、視覚に障害があると盤面の把握の困難がネックになりがちであるということが見えた。そのような中、最近では視覚障害者と晴眼者が完全に対等に遊べるボードゲームのデザインが行われている。

例えば、アラビアの壺だ。そのサイトによれば、ゲームの内容は以下のとおりである。ボードの上に3×3の9マス(1～9の番号が振られている)があり、各マスにそれぞれ1つずつ壺が置かれる。壺は外見上同じだが、3種類に分かれており、異なった壺は振った時の音が異なる。各種類につき壺は3個ずつある。ゲームの番が回ってきた人は、壺を振って音を確認するか、隣り合う壺を入れかえるかのいずれか1動作ができる。そして、同じ種類の壺が縦でも横でも一列に3個並んだと思った時点で、揃ったことを宣言する。宣言が当たっていれば、宣言者の勝ちであり、間違っていれば宣言者の負けである[注7]。

このボードゲームは振った壺、入れ替えた壺を声に出しながら各プレイヤーが手番を進めることで、視覚に関係なく、音と記憶に基づいて勝負できる。同様に、わくわく用具ショップではダッタカモ文明の謎というボードゲームも販売されており、これもまた視覚の有無に関係なく、手触りとプレイヤー間のコミュニケーションで成立するゲームである[注8]。ボードゲームは工夫次第で視覚障害者と晴眼者が対等に遊べる可能性に開かれている。こ

うしたボードゲームをデザインすることも、視覚障害者の趣味ないし娯楽のサポートになりうると考えられる。

(4) 小括

本節ではボードゲームを中心に視覚障害者の趣味環境についてみてきたが、晴眼者も複数の点でそれに関わることができる。とりわけ囲碁や将棋を嗜む晴眼者は様々な場に関わりを持てる。関心のある方は日本視覚障害囲碁普及会の HP などにボランティアや大会の情報が掲載されていますので、ぜひご覧ください。


























































5. 棋譜・牌譜点訳の提案



晴盲問わず、棋譜はボードゲームについて学び、深く理解するための最も重要なツールの一つである。まず第一に棋譜は自分自身の過去の着手を記録するものとして活用できる。ゲームで強くなるためには、着手に至るまでの自らの思考・判断を検討し、反省を重ねることが重要であることは言を俟たない。この検討作業を最も分かりやすい仕方でサポートしてくれるのが棋譜である。また第二に棋譜は他者の着手を記録し、我々に勉強の機会を与えてくれる。特にプロのような強者の棋譜を並べることによって、ゲームをプレイするうえでの考え方を身につけることができる。

以上のように棋譜はボードゲームのプレイヤーたちに対して多くの恩恵をもたらす。しかし第4節までで確認したように、棋譜はその需要にもかかわらず、これまで視覚障害者が利用しやすい形で残されることはあまりなかった。今日では棋譜や棋譜の登場する書籍の点訳も徐々に増しつつあり、環境の整備段階にあると言える(第4節参照)。かような現状にあって、晴眼者、ことに点訳者がボードゲームを趣味とする視覚障害者のサポートを行おうとするならば、棋譜の点訳作業に従事することが一つの有効なアプローチとして挙げられる。

棋譜を点訳するうえでは、着手の表記の仕方等を統一するある種のフォーマットを準備することが求められる。というのは、統一的なフォーマットをあらかじめ示しておくことによって、一般の墨字とは異なる棋譜特有の点訳手続きが簡略化されると同時に、棋譜を読み慣れていない点字ユーザーが棋譜を解読しやすくなるからである。さらにフォーマットの統一は、棋書や専門雑誌の点訳も直接的に手助けするため、視覚障害者が趣味としてゲームに関わる間口を広げることが可能になると期待される。

統一フォーマットといっても、多種多様なルールを持つボードゲームが無数に存在することを考えると、当然ながらそれら全部を包括的に範疇に収めるような様式を提供することは現実的ではない。したがってそれぞれのボードゲームに適した対応するフォーマットを一つ一つ作り上げる必要がある。以下、本節では囲碁・将棋・麻雀の三つのボードゲームを取り上げ、これらの棋譜・牌譜を点訳するための既存のフォーマットを紹介すること、ないし有効であると考えられる新しい点訳フォーマットを提案することを目的とする。

□□         
   
 [ワ2 ワ7 ピ1 ピ2 ピ6 ピ7 ソ2 ソ3 ソ4 ソ7 ソ7 西]
 □□         
  …… (中略) ……
 [ソ9・西 ソ2・ソ9 ポン 發・ピ2 ソ5・發……]
 □□         
          
 [ピ5 ピ6 ピ7 ソ3 ソ3 ソ4 ソ5 ソ7 ソ7 ソ7 ソ2 ソ2 ソ2 ソ3]
 □□         
 [ロン 30符2翻 2900点]

上の点訳では、「対局の名称→局の情報（第何局、何本場）→ドラ→配牌→一巡ごとの牌の出入り→終局時の手牌→終局結果」という順で段落を構成している。牌の出入りについては、ツモ牌を先に示し、中点を挟んで切った牌を次に記すようにした。ここでは将棋と同じように牌の種別の一部を略記で記している。すなわちワنزの1ならば、ピンズの9ならばのように、一つの牌を3マスないし4マスで表現している。当然ながら赤牌やリーチの宣言時に切った牌などは、その情報を点訳に反映させる必要があるが、それも種々の略記等を用いることによってコンパクトな点訳になることが期待される。

(4)まとめ

(1)から(3)で囲碁・将棋・麻雀、それぞれの棋譜・牌譜を、点字ユーザーが利用可能な仕方で提供する際の可能な一例を示してきた。麻雀の項でも言及したが、本節で示しているものはあくまでも複数、場合によっては無数に想定される点訳フォーマットの中の一つに過ぎない。たとえば囲碁の棋譜では打ち手の先後が明示されない点訳を提案した一方、将棋の棋譜では全ての指し手についてその先後が分かるような工夫がなされている点訳を紹介した。このようなバリエーションに関して一概に善悪を論じることはできない。実際に点字書籍ないし点字データを提供するときには、それらを受容する視覚障害者のニーズを検討したうえで、そのニーズに適した点訳を目指すことが望ましいだろう。また一口に視覚障害者といっても、そのうち点字ユーザーは一部に過ぎないという点は注意すべきである。視覚障害は先天的障害と中途障害、全盲と弱視など、見え方や能力、その他様々な社会的環境に応じて情報へのアクセシビリティを異にしている。したがって本節で取り上げた点訳作業は視覚障害者への棋譜に関する情報保障のごく一端を担うものに他ならない。については音訳やテキスト化等、個々人およびその時勢に対応した点訳とは異なる情報保障の取り組みのあり方についても別途吟味することが肝要であり、今後の課題であると言えよう。

結び

本稿の前半では、現状、視覚障害者が各種ボードゲームにどのように関わっているのかを囲碁ないし将棋を趣味とする視覚障害者へのインタビュー調査に基づきつつ紹介・確認した。調査によるとゲームに用いる道具にある種の工夫を施すこと、そして対局者同士が声を掛け合うことによって目の見えない、または見えにくい人々がゲームを楽しむことが可能になっていた。またその楽しみ方やボードゲームを趣味とするモチベーション、ボードゲームに見出す魅力には豊かな多様性が認められた。後半では同じくインタビューに依拠しながら視覚障害者がボードゲームにアクセスする際に感じる困難と、環境改善のため求める期待について言及した。そしてこれを受けて、晴眼者が環境改善に与するうえで有効となるアプローチについてなるべく具体的に検討・提案した。

さて、本研究はその報告・提案・主張に至るまで、概ね京都ライトハウスで活動するクラブの方々へのインタビュー結果のみに基づいている。したがって研究の射程は必ずしも全国レベルの一般化といった広範囲には及ばない。囲碁について言えば、関東では日本点字図書館[注 12]や日本福祉囲碁協会[注 13]が中心となって精力的に活動しており、本研究で提示したものは異なる視覚障害者囲碁文化を形成し、異なる問題点や今後の方向性を有している可能性がある。将棋についても、視覚障害者への普及度に地域差があることは容易に予想できる。より幅広い地域を対象に調査を行うことによって、視覚障害とボードゲームの関係を理解するための一層豊かな示唆が得られることが期待できるだろう。

最後になったが、繰り返し述べてきたとおり、本研究の完成は快くインタビューに応じていただいた船岡老人クラブハウスの囲碁クラブ・将棋クラブの方々、そして調査に関して温かいご支援を頂戴した京都ライトハウス職員の方々のご協力なくしてはありえなかった。ここに心からの謝意を表したい。

執筆担当箇所

桐村：はじめに、第1節、第2節、第3節、第4節、結び

山根：第5節、結び

[注釈]

1. 日本視覚障害囲碁普及会 HP <http://fmiyano.sakura.ne.jp/index.html> 2017年11月15日最終アクセス
2. 栗川治 (2012) 『視覚障碍をもって生きる ーできることはやる、できないことはたすけあう』明石書店、p 181
3. わくわく用具ショップHP <http://yougu.nittento.or.jp/> 2017年11月15日最終アクセス
4. 同上
5. NHK福祉ポータル ハートネット 視覚障害ナビ・ラジオ

- <http://www.nhk.or.jp/heart-net/shikaku/> 2017年11月15日最終アクセス
2016年7月24日の放送を視聴した。
6. 京都市図書館 HP <http://www2.kyotocitylib.jp/> 2017年11月12日最終アクセス
サピエHP <https://www.sapie.or.jp/cgi-bin/CN1WWW> 2017年11月12日最終アクセス
調査には上記2サイトを使用した。
 7. アラビアの壺HP <http://arabianotubo.com/views/top/> 2017年11月15日最終アクセス
 8. 注3に同じ
 9. 日本視覚障害囲碁普及会HP <http://fmiyano.sakura.ne.jp/index.html> より「全国大会棋譜」2017年11月15日最終アクセス
 10. 『棋譜の点訳の仕方』http://www2.ttcn.ne.jp/driver-ya/V150x/record_Shogi.pdf 2017年11月15日最終アクセス
 11. 本譜は天鳳 HP 「牌譜サンプル・天鳳名人戦第2期第1節 A卓1戦目」
<http://tenhou.net/6/?log=2012060420gm-0009-10011-acfd4b57> より借用。2017年11月15日最終アクセス
 12. たとえば日本点字図書館は国際視覚障害者囲碁東京大会を開催している。
https://www.nittento.or.jp/news/go_tournament_2017.html 2017年11月16日最終アクセス
 13. NPO 法人日本福祉囲碁協会 HP <http://www2.odn.ne.jp/~hao45700/> 2017年11月16日最終アクセス

視覚障害と観光

水上 佳理奈

はじめに

ここ京都は、有名な寺院が立ち並ぶ一大観光地だ。観光というと、多くの人は、「観」る、すなわち視覚に頼っている。それでは、目の不自由な人はどのように旅を楽しむのだろうか。また、目の不自由な人に対して、観光地はどのような配慮をしているのか。本稿ではこの2点について述べる。

視覚障害者にとっての観光

広瀬浩二郎氏(2009)は、観光について以下のように述べている(注1)。

僕もよく使う観光という語だが、さて全盲者にとって観光とは何なのか。仙台で印象的だったのは牛タンの味。あまりのおいしさに二人前をぺろりと食べてしまった。鉄板で肉が焼ける音、あのおい。観光の中には、視覚のみでなく他の四感を駆使して、つまり見える、見えないに関係なく楽しめる要素も多い。

目が不自由であっても、聴覚・味覚・嗅覚・触覚を使い、見知らぬ土地での旅を満喫することができるようである。広瀬氏も既に、上記において聴覚(鉄板で肉が焼ける音)・味覚(牛タンの味)・嗅覚(鉄板で肉が焼けるにおい)で仙台での経験を濃密に描写している。視覚以外の四感が、日常生活と同様、旅行でも大変重要になる。

四感にスポットを当てた観光を提唱する都市の1つに、京都市がある。京都市は、障害の有無に関わらず、誰もが京都の観光を楽しめるよう、みやこユニバーサル観光を推進している。その一環として、2011年に『見ないで楽しむ京の旅』が作成された。視覚障害の有無に関わらず、視覚以外の四感を鋭敏に働かせることにより、普段は感じる事のない京都の魅力に触れてもらうというのが、冊子刊行の目的である。

それでは、観光地で四感をどのように使うのか。『見ないで楽しむ京の旅』等より、京都を例として、具体的に見ていきたい。

聴覚

庭園は、草木や花、池、石の配置など、見て楽しむ要素が多い。しかしここで注目されるのは、「音」である。『見ないで楽しむ京の旅』には、詩仙堂と無鄰庵の庭園について述べられている。

詩仙堂は、鹿威しが初めて設置された庭園として有名である。鹿威しとは、竹筒に水が流れ満たされると、傾いて竹が石を打ち、コーンという音が鳴る仕掛けのことだ。水が満たされるまでの静寂とコーンと響く音の間の緊張感は、日本庭園ならではのものであり、その音を味わうことが提案されている。

無鄰庵庭園は、明治時代に造園された池泉廻遊式庭園である。『見ないで楽しむ京の旅』

には、ここで様々な水の音を楽しむことができる。例えば、水が石にあたる音は、水流の始まりの所では高低差により大きく響き、飛び石の所では優しく響く。分流箇所や合流箇所では、水音が変化する。

多くの人は、視覚により、庭を簡単に鑑賞することができる。しかし、音だけでも十分に、むしろ視覚よりも細かく深く、空間の奥行きを感じ取ることができる。

嗅覚

海へ行けば海鮮料理の匂い、中華街へ行けば中華料理の匂いなど、名物の匂いは嗅覚による観光の魅力である。

『見ないで楽しむ京の旅』で紹介されているのは、平安貴族たちが焚きしめた香である。匂い袋は京都土産の1つであり、土産屋の並ぶ通りなどを歩くと、ふっと、甘い香りがすることがある。その香りは京都を感じさせるものだ。また、松栄堂など、香道を体験することができる店もある。他にも、庭園特有の苔の香りや、花の名所の香りなども、嗅覚で楽しむ観光として紹介されている。

味覚

味覚、すなわち「食」は、広瀬（2009）が「おいしい物を食べることに限っては、視覚障害者と晴眼者で、それほど差がない」（注2）と述べる程、万人共通の感覚である。視覚障害者の方の旅行体験記（注3）にも、長崎の海産物の卓袱料理やチョコレートハウスでの試食、老舗の中華料理などの記述があり、観光地で食を楽しんでいる様子がうかがえる。

『見ないで楽しむ京の旅』には、京料理の椀物が紹介されている。椀のふたを開けた時の食材の香りや食感を楽しむことができ、旬の食材から季節を味わうこともできる。また、祭りなどに合わせて売り出される和菓子など、日本の伝統的な行事を口で感じることもできる。

触覚

触覚は視覚障害者の方が最もよく使う感覚であるかもしれない。視覚障害者の方の旅行体験を読むと、観光地でモノに触る描写が多い。1996年に行われた長崎ツアーでは、以下の記述がある（注4）。

- ・銅像のヘアスタイルや表情を触って確認する
- ・ハンドベルの体験
- ・異国風のテーマパークの店で大きなチーズの塊に触れる
- ・大浦天主堂の告戒室やステンドグラスに触れる
- ・グラバー園にて鎧戸や暖炉、柱や木々、銅像にふれ、その様子確かめる。
- ・長崎原爆資料館で展示品の一部に触れる
- ・県庁にてモニュメントに触れる

広瀬（2009）も、ロダン美術館で「考える人」に触ったり、北海道開拓記念館でマンモス象や土器、石器、丸木舟などに触れたり、触ることのできる展示にはとにかく触っている。広瀬浩二郎氏は、視覚は一瞬で多くの情報を得ることを可能にするが、触覚のみでは知覚し

た部分的要素をつなぎ合わせて全体像をイメージしなくてはならず、情報量としては視覚障害者は不利だと説く。しかし、物の裏面や重さ、質感は触ることで初めて理解できるものであり、触って全体像を想像するところに面白さがあるとも述べている。

『見ないで楽しむ京の旅』では、触覚について、清水焼・京焼を例に述べている。清水焼・京焼は、極限まで薄さや軽さを追求したものであり、そこに窪みや模様をつけることは難しい。これを可能にするのは、職人の勘や微妙な技である。よって、清水焼や京焼に触れてみることで、その技巧の高さや職人の誇りを感じ取ることが提案されている。

また、模型に触れることも紹介されている。庭園や寺の様子は、聴覚・嗅覚・触覚だけで感じ取るには限界がある。特に建築物など大きなものに至っては、その一部しか触れることができず、全体像をつかみづらい。実際、視覚障害者の方の旅行体験記（注 5）には、以下のような記述がある。

…立像なんかは実物大だけだとせいぜいスネあたりまでしかわからないから、縮小版のレプリカがあると全体を把握することができるんだけどね。

京都では、龍安寺の枯山水の庭園や三十三間堂の模型があり、石の位置や砂の模様の様子、建物の形状の様子を触って確認することができる。また、視覚障害の有無に関わらず見ることのできない部分を楽しむことができるのも、縮小版レプリカの魅力である。

観光地の取り組み

視覚障害者は四感で旅行を楽しんでいるが、より快適な旅のためには観光地側の配慮も欠かせない。バリアフリーの概念が広まっている今日、観光地は視覚障害者のためにどのような取り組みをしているのか、京都市を例に見ていきたい。

交通

京都市の地下鉄は、上りと下りの電車の音声案内を、男声と女声に分けて分かりやすくしている。また、東西線では、ベルではなく上りと下りで異なる曲を使用している。

時刻表では、特急、急行、快速などの列車の種類を文字の色で判別するには、色弱の人が判別しにくいいため、○や□で囲むなどの工夫を行っている。

音声案内・点字パンフレット

寺院や博物館など、手で触れることのできない建築物や展示物があるところでは、音声案内や点字パンフレットが重要な役割を果たす。「京都ユニバーサル観光ナビ」（注 6）では、点字案内、音声案内、盲導犬などの条件で宿泊施設や観光地、飲食店を検索することができる。ただし、ここでの点字案内は、必ずしも点字パンフレットを意味するものではない。また、「施設（社寺・美術館など）」のカテゴリで検索できるのは 100 件と、京都の観光施設全ての情報を知ることができるものでもない。

果たして京都では、点字パンフレットや音声案内がどれくらい普及しているのか。京都に 17 ある世界遺産に電話をかけ、その有無を尋ねたところ、表 1 のようになった（注 7）。

表 1 京都の世界遺産における点字・音声案内の有無（注8）

世界遺産	点字パンフレット	音声ガイド
上賀茂神社	×	×
下鴨神社	×	×
東寺	×	×
清水寺	×	×
比叡山延暦寺	×	×
醍醐寺	×	×
仁和寺	×	×
平等院	×	×
宇治上神社	×	×
高山寺	×	×
西芳寺	×	×
天龍寺	×	×
金閣寺	○（多少。拝観時に在庫があるとは限らない。）	×
銀閣寺	×	×
龍安寺	×	○（テープ音声）
本願寺	○	×
二条城	○（三ノ丸御殿のみ）	○（有料：500円）

ただし、音声案内に関しては、株式会社カセットミュージアム（注9）が、下鴨神社、清水寺、仁和寺、天龍寺、龍安寺のものを製作しており、有料でダウンロードできる。しかし、全体としてみれば、点字パンフレットや音声案内はまだ普及していないといえる。

まとめ

視覚障害者は、聴覚・嗅覚・味覚・触覚の四感を研ぎ澄ませ、視覚に頼ってはいは気づきにくい観光地の魅力を感じている。しかし、これらを楽しむには、予めある程度の情報を得ているということが前提となる。例えば、お香や清水焼・京焼は、その歴史や技巧のすばらしさを聞いて理解した上で、四感で「確かめる」ところに楽しさがある。視覚障害者にとって、旅をするにあたり重要なのは、事前に得る情報の量かもしれない。ツアーに参加したり他の人に説明してもらったりという手もあるが、点字パンフレットや音声ガイドは最も典型的な、視覚障害者のための情報源だろう。しかし、京都の観光地（有名寺社）には、点字パンフレットや音声案内があまり普及していない。バリアフリーの概念が広まっている現代において、観光地は、点字パンフレットや音声案内の導入に積極的に取り組み、視覚障害の有無に関わらず全ての人が、同じ量の情報を得て観光できる環境づくりに取り組むべき

である。

参考文献

- ・広瀬浩二郎(2009).『さわる文化への招待―触覚でみる手学問のすすめ』.世界思想社, 197p
- ・社会福祉法人 日本身体障害者団体連合会 監修 (1997) .『たびのすけ 視覚障害のかたのための初めての旅行術』.近畿日本ツーリスト株式会社企業文化企画部, 115p
- ・京都市.「京都市：見ないで楽しむ京の旅」.
<http://www.city.kyoto.lg.jp/hokenfukushi/page/0000100830.html> (2017年10月28日)

注釈

- 1.広瀬浩二郎(2009).『さわる文化への招待―触覚でみる手学問のすすめ』.世界思想社.p.22
2. 広瀬浩二郎(2009).『さわる文化への招待―触覚でみる手学問のすすめ』.世界思想社.p.2
3. 近畿日本ツーリスト株式会社企業文化企画部 (1997)
4. 社会福祉法人 日本身体障害者団体連合会 監修 (1997) .『たびのすけ 視覚障害のかたのための初めての旅行術』.近畿日本ツーリスト株式会社企業文化企画部.p8-19
5. 社会福祉法人 日本身体障害者団体連合会 監修 (1997) .『たびのすけ 視覚障害のかたのための初めての旅行術』.近畿日本ツーリスト株式会社企業文化企画部.p.28
6. 「京都ユニバーサル観光ナビ」ホームページ <http://kyoto-universal.jp/index.php?ct=f859935ccd00d2adb1e6e5d55cc73fb2>
7. 調査日 2017年10月29日。お忙しい中回答してくださった方々に感謝いたします。
8. 表1は電話調査で得られた結果のみを示す。例えば、「文化財関係（京都らしさ）寺院・教会・福祉のまちづくり100選/京都府ホームページ」(<http://www.pref.kyoto.jp/f-machi/bunk.html>,2017年11月4日閲覧)には、龍安寺に点字パンフレットがあると記されているが、表1では電話調査の結果に基づき、ないものとしている。
9. 株式会社カセットミュージアムホームページ <http://www.ca-mus.co.jp/>(2017年11月4日)

視覚障害とアニメの楽しみ方

多胡 優作

今年のテーマは「視覚障害と趣味」ということで、京都外国語大学3回生の竹保遙さんと桃山学院大学2回生の福本紗也乃さんに協力していただき、「視覚障害者とアニメ」というテーマでインタビューを行いました。

(インタビュー日：2017年11月8日)

——では最初に、お二人の視力について教えてください。

竹保「今は光を感じる事ができるくらいの全盲です。昔は0.06くらいありました。」

福本「私は左が0.02で右0.01くらいですね。生活する上では主に左目で見ると感じになります。」

——メガネとかコンタクトとかはあまり効果がない？

福本「あー、だめでしたね。」

○アニメ・声優談義

——アニメとかマンガとかを見るにあたって、どういう風に出会ったり楽しんだりするの
かっていうのを聞きたいと思うのですが、まずは好きな作品とかがあれば。

竹保「京大の点訳漫画はあるけど、普通の漫画は今のところ見れないんで、アニメで知
るっていうのが多いかな。最近だと、夏は『地獄少女』(の4期)を見て、この時期は『鬼灯の
冷徹』の二期を見てますね。今やってるので。一期も見ましたよ！」

——平均して1シーズンどのくらいアニメ見てるんですか？

竹保「時間があれば2個は見るけどないときは1個とか。あとは深夜で録画できないから、
親に頼んで実家で録画をしてもらっていて。帰省したときにまとめて見るみたいなをして
ています。」

福本「なかなか大変そう(笑)」

竹保「だから帰ったらずっとアニメ見てるもん。あとは動画サイトで拾ってみたりとか。
GYAO! (※動画配信サービス) みたいな。」

——福本さんはどうですか？

福本「今期で見てるのは『クジラの子らは砂上に歌う』で、あと以前やっていた『響け！ ユ
ーフォニアム』の再放送が今やっているの、それにめっちゃハマってます。」

——『響け！ ユーフォニアム』は結構評価も高いですね。

福本「自分も中学校の頃は吹奏楽やってたので、「おおー」みたいな感じで。」

——好きな声優とかいますか？

福本「声優なら早見沙織さんが好き。あと、男の声優はやっぱり低い声が好きなんですよ。梶裕貴さんとかも低い声で喋るとわーってなる感じがあって。」

竹保「やっぱり低い声良いよね。私は声優そこまで詳しいわけじゃないけど、能登麻美子さんがめっちゃ好き。『地獄少女』（主人公の閻魔あい役）から好きになって。あとは『ケロロ軍曹』のモア役とか。」

——能登麻美子さんは結構演技の幅が広い印象があります。

竹保「そうそう、冷たいキャラもできるし癒し系のキャラもできるオールマイティなイメージがある。」

竹保「あと話が戻っちゃうけど『ヘタリア』とか『銀魂』とか『ギャグマンガ日和』も好き。（ギャグマンガ日和では）クマ吉くんが好きだったー。」

——ギャグマンガ日和、結構日本史のネタとかもしっかりやってますよね。

竹保「芭蕉とか、ちょいちょい日本史挟んでくるのが良いなと思って（笑）。奥の細道の行程とかも。」

○キャラクターのイメージに「気づく」

——キャラクターのイメージとかをどんな感じで持ってるのかなというのが気になります。特に竹保さんのような全盲の場合は、どうなのでしょう。

竹保「そうね…やっぱり、声を中心じゃない？台詞と声でキャラクターが決まるというか、こういう性格のキャラだなーという。あんまり見た目には…。ただ、小4までは結構目が見えてたので、その時はずっとテレビを見ていて。それこそ「きらりん☆レボリューション」とか「たまごっち」のキャラとかも見て知ってるし、絵に書いたりもしてたし。あとは、ルーペを使って漫画を読んでたんだよね、「ちゃお」とか買って。それで銀剥がししたりとか、「たまごっち」やったりとかしてたから、ある程度「絵」とか「漫画」のイメージっていうのもあるし。吹き出しがこう、もわもわってなったりとか（笑）。そういうイメージはちゃんとあるんだよね。」

——福本さんはキャラクターのイメージはどんな感じで持ってますか？

福本「自分もやっぱり声中心で特徴とかを知るといった側面が多いです。髪型とかも、ショートカットのイメージでいたら「あっ長いんや」とか気づくことは結構あります。

——セリフを聞いてて、そういうイメージが更新されていくみたいなの？

福本「そうですね、セリフの中で「髪長いから…」とか言ってたら「あっ長かったんだ」と気づくこともあるし、リアル友達と喋っててそういう情報に気づくこともあるし。」

竹保「確かに周りの人からの情報って意外と多いよね。こういう顔してるんだとか、こういう服着てるんだっていう話をして、「あっこのキャラはこういう服装をしてるんだ」って自分の中で段々と想像上のイメージが出来上がっていく感じ。そういうイメージはないならなくても構わないけど、知ったら加わっていくみたいなの感じかな。」

——目が見えている人にとっては、例えば眼鏡とか手袋とか付けてるキャラはそこがポイントになったりしますね。

竹保「そうそう、それこそ「あっメガネしてるんだ」とかね。」

福本「うんうん。」

○アニメのある生活

——お二人の周りにいる視覚障害者の方がアニメをどう楽しんでいるかなど、もしあれば知っている範囲で聞いていいでしょうか。

竹保「普通に見てる人が多いしな……。私の通っていた高校も結構アニメ好きが多くって、全盲でも DVD から USB にアニメを移して貸し借りとか結構してたし。視覚障害持ちでもパソコン好き多いからね。それで『ひぐらしのなく頃に』とかも全部見たし。」

——あれは激しい作品ですよ。

竹保「いやもう途中で頭が変になるかと思って（笑）。心が元気なときだけ見たほうが良いよ（笑）。アニメの楽しみ方の話に戻すと、友達の中にはアニメの小説版とか二次創作を楽しんでる子が多いね。」

——二次創作っていうのは、pixiv の小説みたいな？

竹保「そうそう、そこに行けば文字化されてるでしょ？だからそっちを楽しんでる子も結構いるかな。それで、あのキャラとあのキャラの組み合わせで一とか想像力を働かせたりね。ああいうのを楽しむ人も意外といるよ。弱視は弱視でもう普通に漫画とかいっぱい持っているし見てるしね。だから寄宿舎で弱視の部屋に行くと大量の漫画が置いてあったりとか。」

福本「へー！」

竹保「あとは、うちの学年は仲が良かったから、みんなで一つの部屋に集まってアニメの上映会をして、弱視が画を解説して、視覚障害がそれを聴くみたいな感じで結構夜中までやったりしてた。そういうふうに、みんなで楽しめば目が見えない子も常に説明してもらえるし。例えば、何かの音がしたときに「これ何の音？」って聴くと、弱視の子が「誰々が何々をした音」とか解説するっていう。高校生の頃はそれをやってたのが多いかな。『君のいる街』とかは、私が広島出身っていうのもあって親近感が沸いて好きだったし、結構色々なアニメをみんなで集まって見てた。これは盲学校の寄宿舎っていう結構特殊な環境だったからかもしれないけどね。」

○予告集を見て回って情報を得る

——福本さんはそういうエピソードはありますか？

福本「私はそもそも視覚障害の人と関わる機会が増えたのは、この SL に入ってからなので。私は盲学校に行っていなかったんで、晴眼の人と関わる機会のほうが全然多かったですね。」

——アニメの作品を知ったり情報を得たりするきっかけとしては、どういうものがありますか？自分で情報を集めたりするんですか？

福本「私がアニメ見るようになったのは、家族が見てるのを横で見ていることがきっかけ。なので高3くらいからそういうのを見だした感じです。あとは動画サイトに1話が上がってる作品とかを自分で適当に見て面白いなと思ったものとか、早見沙織さんが好きなので、その声優がでてるのを調べて見たりとか。」

竹保「私は父親と兄（ともに晴眼）がとてもアニメ好きで、これ面白いぞ！って上から紹介されたりとか（笑）。『俺物語!!』を兄と二人で毎回見てたりもしてたね。兄に「録画してたやつこれから見るけど」って言われて、リビングに見に行ったりみたい。あとは、学校であれば、今の大学では少ないけど盲学校時代なら視覚障害の友人と「今期これが面白いよ」って一緒にアニメ見せてもらったりとか、それが転じて今は一人で動画サイトに行って今期アニメの予告集とか結構見てる感じ。」

——凄いですね。でもそんなに情報を得られるものですか？

竹保「結構頑張って探したらある気はする。予告集見て、「あっ『地獄少女』あるんじゃない」みたいな感じでさ。」

福本「その予告集でも、最後にタイトルを言ってくれたら良いけど、それを言わないときもあるじゃん。もし面白そうだなと思っても調べようがないときもあって。声優さんがぱっと分かる時はその人の作品って言うことで調べていくけど。」

——アニメの公式サイトとかでは、サイトの中にエフェクトとして含まれているアニメーションが多くて読み上げソフトに読ませづらいつかはしないんですか？

竹保「公式サイトは、文字は読んでくれるから困らないかな。」

福本「ただ、調べにくいかも。キャスト、やってる時間、あらすじ、ってぱっと全部出してくれればいいのに、出なかったりする。あとは目が見えてる人は画像とか絵柄を見て、そのアニメが自分のタイプに合うか合わないかを判断できるという話を聞いたんですけど。」

○戦闘シーンの分かりづらさ

——たしかにそれはありますね。

竹保「『機動戦士ガンダム AGE』で今までと絵柄が全然変わってしまったって時は、結構みんな違和感があるって言ってたな。」

福本「それで言うと、結構小説とアニメで絵のイメージが違うとかもありますよね。前見ていた『灰と幻想のグリムガル』は、周りの人が結構「違う」って言ってました。」

竹保「私はビジュアルにはこだわらないから、ストーリーとか声が大事で。案外見ないのはバトルものなんだよね。ほら、戦いのシーンって音ばかりだからあまり面白くなくて。ちゃんとストーリーが分かって、戦闘系が少ないものを選ぶかも。例えば、『銀魂』の紅桜編とか吉原炎上編とか、結構戦いのシーンが多くってつまらない感じがして。しゃべらないじ

ゃん、爆発する音、とかばっかりだし。正直それだと何が起ってるかわからないから、それよりも 1 話完結のコメディ系とか、ストーリーが分かりやすいのが良いよねっていう。」

——福本さんはそういう好みはありますか？

福本「好み…。私は結構戦う系も見ます。あとは、普通に恋愛ものもギャグも、なんかちらっと見て面白そうなのがあれば色々見ていく感じなので。」

竹保「恋愛系は楽しいね、夢が見れるからね（笑）」

福本「遥は何がおすすめ？」

竹保「私は中学生の頃はめっちゃ『イタズラな kiss』見てて、もうドキドキが止まらないもんね（笑）」

福本「見た！私は大学生になったくらいから見て「きゃー！」みたいになってる。恋愛ものだと『アオハライド』とかも結構好き。」

竹保「やっぱいいよね、ああいうの。アニメって夢が見れる所が良いんだよ（笑）。」

福本「非現実逃避するような。」

竹保「そう一、現実ではないことを夢でこう、疑似体験じゃないけど。こんなことありえないだろうって思いながらも、でもなんかドキドキして見ちゃうんだよね。」

○「漫画」を見たい

福本「晴眼の人はずるいと思う（笑）。漫画とか小説とか出てるから、それを見てから決められるっていうのが。」

竹保「確かに。私は漫画をもう一回見たいと思うもん。アニメより漫画のほうが充実してるじゃん、量にしても密度にしても。」

福本「そう、アニメすぐ終わっちゃうし」

竹保「だから漫画が見たいよね、やっぱり。普通に全部、ちゃんと。」

福本「だからアニメで終わってマンガに続いているとかどうなってるのか凄い気になる。」

竹保「昔、どうしても気になるやつだけね、親とかに漫画を読んでもらったことがある。」

——音読ということ？

竹保「そう、漫画の音読をしてもらって。あと、友達とかに「読んで！」みたいな」

——スマホをかざして文章判読してくれるみたいなアプリはあったりしないんですか？

福本「あるはあるけど、お金がかかるかな」

竹保「どうしても一回写真撮って送ってみたいなのをしないといけないから、途方もなく時間が掛かるし、確実じゃないんだよね。絵とかの説明はできないから。」

——アクセシビリティとしてそこまですごく発達してるというわけではないんですね。

竹保「漫画を立体的にできれば良いんだけどね。絵を簡略化して。」

福本「難しそう…」

——最後に伝えておきたいこととかありますか？

竹保「楽しみ方の違いはあるけど、でも視覚障害を持っててもアニメは楽しんでるよって感じ？アニメは晴眼向けってイメージが多いけど、意外とアニメ楽しんでる視覚障害者もすごく多いんだよ。ツイッターとか見ても、視覚障害者の友達でもアニメ関連のツイートしてる人はかなりいっぱいいてさ。我々なりに楽しみ方って結構あるんですよ、みたいな。それこそ一緒にアニメを見て解説してもらおうのもありだし。」

福本「たまにアニメイトとかも行ったり。」

竹保「アニメイト行ったことある！そういえば、アニメイトとかのショップでフィギュアとかのグッズを触ってキャラクターの形を認識するってことも結構あったよ。」

福本「え、本当に？ラバーストラップとか触っても全部頭でっかちじゃんみたいな感じのイメージが（笑）」

竹保「でもうちにはめっちゃ大きいニャンコ先生のヌイグルミあるよ。『夏目友人帳』の。そういうのを触ってとか、広島の実家にある『ケロロ軍曹』のストラップとかもいっぱい集めて、「あっ形は全員違うんだ」みたいな。話が少しそれたけど、最後に一言伝えるとしたら「何でも楽しみ方は色々ですよ」、ってことかな。」

——お二人ともありがとうございました！

視覚障害を持っていても、アニメやスポーツなど色々と楽しんでいる方も多い。話のきっかけは色々あるし、晴眼だとしても必要以上に視覚障害者との距離を感じる必要は全くない。このインタビューが少しでも新しい気づきを与えられたのであれば幸いである。

（聞き手、文責：多胡）

視覚障害者と読書

清水 大祐

1. 視覚障害者の読書環境の変遷

(1) 点字図書の出版開始と点字図書館の誕生・発展

1825年にフランスのルイ・ブライユによって考案された点字は、1890（明治23）年に日本に伝えられ、1894（明治27）年には新約聖書「ヨハネ伝」が初めての点字図書として出版された。その後、明治後半から大正にかけて、各地の盲学校関係者や視覚障害者自身によって、鍼灸の医学書や各種教科書、雑誌・新聞などが点字出版されていった。

当時の視覚障害者にとって点字図書を読むことは切実な願いであり、こうした願いを受けて、大正から昭和初期には国内各地で視覚障害者による点字出版事業が開始された。その中には、1902（明治35）年に点字出版を開始した桜雲会をはじめ、今日まで続く出版施設もある。

この時期には、今日まで視覚障害者の情報利用を支えることになる点字図書館も誕生した。1935年にライト・ハウス会館（現在の日本ライトハウス情報文化センター）が大阪に、1940年には日本盲人図書館（現在の日本点字図書館）が東京に開館したのである。また、開館と相前後してボランティアによる点訳活動も開始した。点訳・音訳ボランティアの協力を前提に、点字・録音図書の製作・所蔵・貸出を行う現在の点字図書館の原型がこのとき早くも形作られたと言える。その後、1949（昭和24）年の身体障害者福祉法（注1）の制定を経て、点字図書館は発展を続け、1980年代には現在の体制がほぼ整ったと言われている。

(2) パソコンやインターネットを利用した新たな取り組み

1980年代以降、パソコンやインターネットの普及を背景に、それらを利用した点字・録音図書製作・提供の取り組みが広がり、新しいシステムやソフトウェア、サービスの開発がおこなられるようになった。ここでは、そうしたシステムやサービスの例として、①てんやぐ広場、②デージー録音図書、③サピエを取り上げ、それぞれ簡単に紹介する。

①「てんやぐ広場」の誕生

1988（昭和63）年、日本IBMは「てんやぐ広場」事業を開始した。同社は6点入力で点字を入力・編集できるソフトを開発し、データを蓄積するホストコンピュータと各地の拠点をパソコン通信で結ぶネットワークを構築したのである。そして、4年をかけて、全国の点字図書館やボランティア・グループ60カ所に、点訳ソフトとパソコン約1,500セットと点字プリンター数十台を寄贈し、全国のパソコン点訳盲の基盤を作り上げた。その後、1998（平成10）年には管理・運営が全国視覚障害者情報提供施設協会（全視情協）に移管され、「ないーぶネット」と改称した。2001（平成13）年にはインターネット化が実現し、加盟

施設・団体 130、視覚障害者の個人利用会員 1,717 人にまで発展した。

② デイジー図書の登場

1980年代から録音図書の利用が増え続ける中、アナログ録音からデジタル録音への遺構に関する国際的な協議が開始され、録音データの階層化が容易で、操作性に優れ、CD1枚に50時間以上も録音できるデイジー方式の標準化が決定した。日本では1998（平成10）年からデイジー図書製作が本格化し、同年以降、厚生省（当時）の補正予算で、全国約100ヵ所にデイジー製作システムや3,000タイトルを越すデイジー図書、8,000台のデイジー再生機などが提供され、国内に一気に広まっていった。

こうしたデジタル形式の録音図書の出現を受けて、2004（平成16）年、日本点字図書館と日本ライトハウスはインターネットによるデイジー録音図書配信システム「びぶりおネット」を開始した。

③ 「サピエ」の誕生

上述のいぶネットとびぶりおネットにより、視覚障害者の読書環境は飛躍的に改善を遂げた。特に前者は、それまで一般的だった点字図書館の蔵書の中から本を選んで借りるという読書スタイルを、利用者が点訳希望を出し、施設・団体がそれに応えるというより積極的なスタイルへと変えるきっかけとなったのであった。

しかし、両者を並立させ、利用者に双方への登録と使い分けを求めるのは不合理であることから、全視情協と日本点字図書館の要望により、2009（平成21）年の補正予算で点字・図書データを合わせた新システムの構築費が認められ、翌2010（平成22）年、視覚障害者情報総合ネットワークシステム「サピエ」が誕生した。2015年度末現在で加盟施設・団体は312、個人会員は14,380名に上っている（サピエについては第3節で詳述）。

2. 視覚障害者に利用可能な主な読書媒体（メディア）

(1) 点字図書

① 点訳書

全国の点字図書館に所属するボランティアや独自に活動している点訳ボランティア・グループによって製作される。かつては点字盤や点字タイプライターを使って製作されていたが、現在ではパソコン点訳によって製作されるものが増えている。点字ディスプレイ（注2）やスクリーンリーダー（注3）による閲覧のほか、点字プリンターで印刷されたものを触読する方法がある。

② 出版書

全国の点字出版所で製作・販売されている。点字出版所は日本盲人社会福祉施設協議会（日盲社協）に加盟しているものだけで27か所に上る。しかし、出版・販売される点字

図書は年間 200 点余りで、全国の点字図書館に所蔵されている点字出版図書も約 1 万タイトルと、全体の約 2%に満たない。

(2) 録音図書

録音媒体は、当初はオープンリールテープが使われていたが、1970 年代後半にカセットテープへの移行が本格化し、さらにその後、前述のようにデイジー方式での録音が標準化された。デイジー (DEISY) とは Digital Accessible Information System の略 (注 4) で、日本語では「アクセシブルな情報システム」と訳されるデジタル録音図書の国際標準規格である。専用の再生機やパソコン、iPhone/iPad、携帯電話などで再生でき、デジタル形式のため、インターネットからのダウンロードやストリーミング聴取も可能である。

(3) 電子書籍

①テキストデイジー

電子テキスト (文字列) のみで構成されるデイジーで、音声ファイルは含まない (画像ファイルは含む場合がある)。製作が比較的容易であるため、利用者への迅速な提供の可能性を持っている。パソコンで閲覧できるほか、合成音声ソフトで読み上げることも可能である。

②マルチメディアデイジー

本分のテキストデータに加えて音声ファイルも収録し、音声とテキストをシンクロ (同期) させたもので、読み上げている部分の文字がハイライト表示され、文字の大きさや色、行間、縦書きや横書き、あるいは背景色やハイライトの色も変えることができる。また、キーワードによる全文検索や、任意の場所にブックマーク (しおり) を挿入することも可能である。それぞれの見え方に合わせた表示を選択できることから、視覚障害者に限らず、学習障害をもつ児童生徒や、スポーツや交通事故によって脳外傷を負った人たちなど、多様な障害者への情報提供の有効な手段になりうると評価されている。パソコンや iPad などで閲覧できる。

3. サピエについて

サピエは 2010 年 4 月 1 日に誕生した視覚障害者情報総合ネットワークで、点字、デイジーデータをはじめ、暮らしに密着した地域・生活情報などさまざまな情報を提供している。図書データのシステム管理は点字図書館、そのほかのシステム管理と運営は全視情協、利用者サポートは日本ライトハウス情報文化センターが担当している。

前述の通り、2015 年度末現在、視覚障害者等の個人会員 (直接利用者) は 14,380 名であり、毎年千人以上増えている。また、全国の視覚障害者情報提供施設 (点字図書館) や公共図書館、ボランティア団体、大学図書館など 312 の施設や団体が加盟して、約 8 万人以上

の視覚障害者に情報サービスを行っている。

サピエのサービスは、点字・録音図書等のデータと目録を利用できる「サピエ図書館」、視覚障害者の生活に役立つ情報をテキストデータと合成音声で提供する「地域・生活情報」、ボランティアの点訳・音訳作業をサポートする「図書製作支援」の3つからなる。

サピエ図書館のサーバには点字データ約18万タイトル、音声デジータ約7万タイトル、テキストデジータ約2千タイトル、全国の加盟館に所蔵されている点字・録音図書等の目録約7万タイトルが所蔵され、さらに、毎年約2万タイトルずつ増加し続けている。また、2014年6月からは、サピエを通じて国立国会図書館の視覚障害者等用データ送信サービスが利用できるようになった。

個人会員は無料で、全国どこからでも、また24時間いつでもサピエ図書館にアクセスして図書や雑誌を探し、ダウンロードやストリーミングをしたり、オンラインリクエストを利用して、点字・録音図書の貸出を図書館に依頼したりすることができる。

注釈

- 1) 点字図書館や点字出版施設等を初めて法的に位置づけた。
- 2) 点字を表示する電気機械式デバイスで、一般に平坦な表面に穿たれた穴からドットが上がってくることで点字を表す。
- 3) コンピュータの画面読み上げソフトウェアのこと。
- 4) 当初は視覚障害者のための録音図書システム (Digital Audio-based Information System) としてスタートしたが、まもなくより多様な読書障害者が利用可能な情報提供システム (Digital Accessible Information System) と解されるようになった。

参考文献

- 1) 日本盲人社会福祉施設協議会情報サービス部会編『障害者の読書と電子書籍：見えない、見えにくい人の「読む権利」を求めて』小学館、2015年
- 2) 田中徹二「点字図書の現状」『リハビリテーション研究』第82号、1994年（2017年11月11日閲覧）
http://www.dinf.ne.jp/doc/japanese/prdl/jsrd/rehab/r082/r082_004.html
- 3) サピエホームページ（2017年11月11日閲覧）
<https://www.sapie.or.jp/cgi-bin/CN1WWW>
- 4) 障害保健福祉研究情報システム (DINF) ホームページ（2017年11月11日閲覧）
http://www.dinf.ne.jp/doc/japanese/access/daisy/daisy1_norma1601.html