

2019年度京都大学11月祭研究報告

京都大学点訳サークル

桐村 慎太郎 山根 匠

まえがき

この度は『2019 年度 11 月祭京都大学点訳サークル研究報告』を手にとっていただき、誠にありがとうございます。当サークルは普段「墨字」と呼ばれる本に書かれているようないわゆる普通の文字を、視覚障害者が触って読むことのできる「点字」に変換することによって、視覚障害者の情報へのアクセスをサポートする取り組みをしています。したがって点訳とは基本的に記号との格闘作業になるわけですが、毎年 11 月祭では日頃の活動のみからでは知りえない、視覚障害者の日常生活や文化における諸側面について各会員が勉強する機会を設けています。そしてその成果を発表する場こそが本研究報告です。

さて、2019 年という年の研究報告の前書きを執筆するにあたって、点訳サークルとしては一つ触れておかなければならない話題があります。それは「視覚障害者等の読書環境の整備の推進に関する法律」、通称「読書バリアフリー法」の成立についてです。今年の 6 月に制定・施行された本法律は、主に視覚障害者にとってアクセシブルな点字書籍や電子書籍等の媒体の提供機会を拡充する責務を国や地方公共団体に課しました。無論、この法律は中長期的な指針を与えるものであるため、本研究を執筆している段階では我が国の視覚障害者の暮らしが読書バリアフリー法によってガラッと変わったという事実は認められません。しかしながら公共政策の次元で視覚障害者の生活環境を改善しようとする大きな流れが生まれつつある時代に我々が生きている、ということは疑いようがないでしょう。

読書環境を巡って多様性を保障しようとする斯様な社会的動態に目を向けると、視覚障害者を取り巻く様々な文化や環境について考えることは決して他人ごとではなく、晴眼者も含めた多くの人々が根差す社会全体を慮ることに他ならないように思えてなりません。今年の研究は「読書」を中心的なトピックとはしていませんが、視覚障害者の文化的生活に関わる論考を二本収録しています。「音楽を専攻する視覚障害学生たち」では音楽大学の学生へのインタビューを通して多様な視覚障害者像の可能性が探られます。「視覚障害者の映画鑑賞——UDCast を中心に——」では映画の音声ガイドに焦点を当て、情報メディアがもたらした視覚障害者による新しい映画鑑賞の在り方について分析しています。

ここ数年の研究報告ではサークルとして一つの大テーマを決めて、それに準ずるトピックを各員が選択するというスタイルを採用していましたが、今年度は執筆希望者が少なかったため、共通の大テーマを定めずに各自が自由に内容を決めました。個人的な所感としては、私が一回生の年度は十一人の執筆者がいたことを思い返すと、二本の記事で研究報告をまとめ上げることに多少の寂寞の念は禁じえません。ですが共通テーマに引っ張られることなく各自が本当に興味を持つ研究に注力できたという点の一つのアドバンテージと言えます。また質的な内容と読み応えという点においては過去の研究報告に見劣りしない出来に仕上がったと自負しています。本研究報告が読者の皆さんにとって、見えない世界・見えにくい世界に想いを馳せるきっかけとなることを切に願います。

京都大学点訳サークル 山根匠

目次

音楽を専攻する視覚障害学生たち	1
視覚障害者の映画鑑賞——UDCast を中心に——	20
巻末資料「UDCast 対応作品一覧」	35

音楽を専攻する視覚障害学生たち

桐村慎太郎

1. はじめに

当サークルの過去の研究調査に、次のような文章がある。

「視覚障害者の音楽活動には、音楽を通して自分の居場所を見つけるという意味がある。定期的集まって練習することで、音楽の演奏そのものを高めていくのはもちろん、一緒にがんばっている仲間がいるという安心感を得ることができる。特に中途失明者にとっては、視力を失うということそれ自体が大きな精神的打撃であり、そのような困難な状況で精神的な支えとして音楽が果たす役割は大きい。

視覚障害者の音楽活動が持つもうひとつの意味として、演奏を聴く人に『視覚障害があっても、こんなにがんばっているんだ』という姿を示して、勇気を与えるということが挙げられる。ここでは音楽活動が社会貢献としての側面を持っており、視覚障害者自身にとっても社会に積極的に参加しているという充実感を得ることができていると考えられる。」[参考文献 1]

初めてこの調査を読んだとき、収まりのよいまとめであると感じた。疑問に思う箇所もなく、すっと受け入れることのできる結論だった。おそらくそれは、視覚障害者と聞いて私がイメージする人間像ときわめて整合的な視覚障害者の姿がそこに提示されていたからだろう。目が見えないために（目が見えなくなったために）、劣等感や自己嫌悪に苛まれ、“恵まれた” 晴眼者との隔たりを作るも、何か生きがいを見出し、充実した生を送ろうとする障害者像である。

しかし、2 年ほどの短い間ではあるが、視覚障害者と実際に関わってみて、こうしたストーリーに疑問を感じるようになった。視覚障害者が、前向きな、積極的な、社会的な活動をするからといって、それは必ずしも視覚障害から派生する悩み、苦しみ、ネガティブなイメージに由来するものではない。私が思い描いていた上記のような視覚障害者像は視覚障害者一般に妥当するものではない、むしろそれから乖離している視覚障害者は少なくない、と。

そこで、“視覚障害者” と一口にいても多様であることを提示するため、もっといえば、“視覚障害者” というフレームワークでばかり視覚障害者を眺めていると違和感を覚えることがあることを提示するため、本稿の執筆を企画した。調査対象は音楽を専攻する視覚障害学生 3 名である。上述した研究調査と同じく「音楽活動をする視覚障害者」ではあるが、当該調査の結論をこの 3 人に適用することができるのだろうか。「音楽を専攻する視覚障害学生」という点では同じだが、3 人の共通点はいかほどであろうか。彼らの話を読んだ後、誰かに彼らのことを紹介するとしたら、「視覚障害学生」という言葉で説明しようと思うだろうか。そうした点に目配せしつつ、とはいえ気楽に、滅多に聞けない現役音大生のお話を

読みいただけたら幸いである。

2. メインパート：音楽を専攻する視覚障害学生へのインタビュー

3人の音大生に「現在の音楽活動」と「音楽を専攻する今に至るまでの経緯／音楽を続けてこれからどうしたいか」についてインタビューした。結果、下記の通りのお話をお聞きすることができた。

●坂田 優咲 さん

【profile】

東京音楽大学3年。光覚（光を感じる程度の見え方）。点字使用。もともとはロービジョン（見えにくい状態）で、公立の小・中学校にて、墨字（いわゆる普通の文字）で勉強していた。中学の終わり頃から視力が落ち、高校進学の際、筑波大学附属視覚特別支援学校を選択。そこで点字を学ぶ。当初は普通科だったが、途中で音楽科に転科。専門的に音楽を学び、東京音楽大学に合格して、大学創設以来初めての点字使用学生となる。ホルン奏者。

★現在の音楽活動

—音楽関係で、どのようなことをされていますか？

まずホルンの演奏ですね。Dominant という団体（※後述）の主宰を務めたり、学外のオーケストラに所属したりしていて、大学以外でも演奏しています。最近では、ソロ演奏の依頼をいただくことも増えてきて。高校の頃の演奏を聞いてくださった方からの依頼が最初は多く、そこから少しずつ名前が知られるようになりました。演奏以外ですと、家庭教師として楽典や点字楽譜などを生徒に教えたり、趣味程度で軽く作曲したりしています。それから、音楽鑑賞が趣味で、よく聴きに行きます。

—大学では、どのようにレッスンを受けていますか？

まず楽譜をボランティアさんに点訳していただきます。早ければ1週間、長いと1カ月くらいで点字の楽譜が完成するので、そうしたら暗譜していきます。楽譜を覚え、ある程度練習した状態で、一对一のレッスンにて先生に見ていただくという流れです。

—どうやって暗譜しているのですか？

演奏の音源を聴きながら、指で点字楽譜をなぞり、頭に入れていきます。自分のパートの他に、自分が演奏に入る合図となる楽器の音を注意して聴いています。マイナーな曲や新曲だと音源がないので、少し時間がかかるんですけど、音源があれば暗譜は割とすぐにできて、1時間の曲を覚えるのにかかるのが大体2、3日ですね。もともと何かを覚えるのは好きだったんです。ただ、覚えるのは早いんですけど、すぐに忘れてしまっ。なので、定期的に

復習しています。演奏会の時は全部覚えていても、それが終わるとすぐに忘れて、次の楽曲を覚えるモードに入るんですよね。

—授業・レッスンにおいて、他の音大生と違うところがありますか？

楽譜を渡されたら初見で吹ける音大生もいるんですけど、自分は準備が必要ということですかね。点訳してもらって、覚えて、やっと同じラインに立てるということ。それから、アンサンブルの練習で「〇〇の箇所から吹いて」と指示があったときに、ぱっと楽譜を見られないので、演奏に加わるタイミングがちょっと遅れることはありますね。そういう時は、まわりの音を聞いて、場所を察知して入ります。たしかに指揮が見えないというものもあるんですが、ブレス（周りが音を出すために息を吸う音）さえ聞ければ演奏に入るタイミングは分かるので、支障を感じたことはないです。

—Dominant とは、どのような団体ですか？

盲学校音楽科の卒業生から成る団体です。昨年の夏に第 1 回演奏会を開きまして、年 2 回、3 月と 8 月に自主公演を行うのを基本としています。最近では依頼を受けて演奏することもあります。特徴は、公演ごとに出演メンバーが入れ替わるということ。公演のテーマに応じて出演していただく方を決め、お願いの連絡を出しています。

—なぜ Dominant の活動をされているのですか？

Dominant を立ち上げたきっかけは、盲学校の先生からの提案でした。高校時代から演奏会を企画するのが好きで、それを知る先生からご提案があつて。色んな分野で活躍されている先輩方を知りたい、先輩方と音楽を通じて関わりたい、と思い、Dominant の活動を始めました。

それから、盲学校音楽科の存在を広く知っていただくという目的もあります。昔は、音楽が視覚障害者の職業として大きな位置を占めていた訳ですけど[注 1]、今はプロの音楽家のほとんどが見えている方ですよね。でも、視覚障害者の進路から音楽が消えるのは良くないと思っています。視覚障害者の職業選択の可能性を狭めたくないと思うんです。ですが、母校である筑波の音楽科は在籍生徒数が基準を下回り、存続が危ぶまれる状況なんです。筑波の音楽科は東京音楽学校より数年先に創設された、日本で一番歴史のある音楽専門教育機関ですし、潰したくないですね。そうした盲学校音楽科の存在意義を少しでも発信できたら、という思いもあつて、Dominant の活動をしています。

—主宰を務めていて、苦勞されることは何ですか？

一番苦勞することは、会場探しです。Dominant の演奏会には、視覚障害のお客さんもいらっしゃるのですが、都心からのアクセスが良くて、駅から行きやすいところを中心に探すのですが、なかなか…。都内のホールを 100 か所以上あたつて、やっとなんか 2, 3 か所空いている施

設を見つけられる感じで。一通りホールをピックアップしたら、駅からの距離、ホール内の雰囲気、響き具合、ピアノの状態などを確認するため、直接現地にも行きます。ホームページの情報だけで選ぶのは怖いので。

—Dominant の活動をされていて楽しいことは何ですか？

ホールを探し歩くのも面白いですし、誰に出演してもらうかを考えるのも面白いです。曲目や演奏の順番も色々と考えますね。最初にこの曲を持ってきたら食いつきを得られるんじゃないか、暗い曲が続かないようにしよう、とか。それから、演奏会の内容やメッセージを伝えるにあたり、演奏会タイトルの力は大きいので、結構考えます。前回の演奏会のタイトルは「エポック-メイキング〜新時代の築き」だったんですけど、アルファベットを使うか、エポックとメイキングの間をどう繋ぐかとかで、印象が違いますよね。そういうことを考えながらプロデュースするのが好きです。

—一回はどのような演奏会を予定されているのですか？

盲学校音楽科の主任を長年されていた先生が還暦を迎えられるんです。それを祝って、卒業生主体で感謝の気持ちを伝えられたら、というコンセプトで3月に公演を行います。その先生から教わった曲でプログラムを組もうと思っています。

—音楽鑑賞はどのくらいされるのですか？

一年間に 100 以上のクラシック公演を聴きに行っていて…評論家よりも行っていると思っています。オーケストラ、合唱、リサイタル、何でも行きますね。ご飯よりも演奏会に行く方が優先で、自分の予定がなければ、その時間にやっている公演をしらみつぶしに探します。休みは全くなくて、演奏会中心で生きていますね。

—演奏会を聴きに行く魅力は何ですか？

生で聴くのは違いますね。CD だと音の一定部分がカットされちゃうので、聞こえる音は一緒でも空気の振動具合は違って。生で聞くと、重低音が響いてくる感じがしたりして、やっぱり良いな、と思います。

勉強というよりは、くつろぎとかストレス解消のために演奏を聴きに行っているんですけど、学ぶことはいつもあります。公演の時期、曜日、時間、会場の場所、キャパシティ、曲目…すべてに何かしらの理由がある訳で、そうしたことを考えながら聴くのは楽しいです。それが Dominant の演奏会を考えるのにも繋がっていると思います。

★これまで／これから

—中学以前の音楽との関わりを教えてください。

子どもの頃から楽器を弾くのは好きだったみたいです。小学 1 年の時にエレクトーンを

習い始めて、中学の時に吹奏楽部でホルンを教わりました。ただ、吹奏楽部に入ったのは、自分の学校が強豪校で、受験に有利そうだったからで。本格的に音楽を学び始めたのは盲学校音楽科からです。

—盲学校音楽科の授業はどのような感じでしたか？

小中学校では、教科書に沿って歌ったりリコーダーを吹いたりしますが、音楽科にそういう授業はありませんでした。ソルフェージュ（音を聞いて譜面に起こす）、音楽理論、音楽史、ソロのレッスンなどなど。“音楽”でなく“音学”と例えられるんですけど、楽しむものではなくて、プロになるための専門教育でしたね。

—音楽を嫌になったことはありますか？

お金をいただいて演奏する訳で、それ相応の演奏をしないといけないプレッシャーはたしかにあります。毎日練習してクオリティをとどめておかないといけないのは辛かったりしますし、体調管理など気をつけることは多いですね。

—それでも音楽を続けているのは、なぜですか？

一番は楽しいから。中学の吹奏楽部で初めてアンサンブルを経験したとき、何十人という大合奏の中で自分の吹いた音がその一音を担っているということに、すごくいいな、と思って。それで音楽に惹かれました。思いっきり演奏したり、大迫力の演奏を生で聴いたりすると、疲れも吹っ飛びますし、そういう楽しさがあって続いています。

それから、音楽があるからやってこれたという部分もありますね。盲学校で普通科から音楽科に転科したきっかけに、視力が落ちて普通の文字が見えなくなってきたために勉強についていけなくなったことがあって。逃げたと言ってもいいんですけど、だからこそ音楽に感謝していますし、これからも続けていきたいと思います。

—どのような進路を考えていますか？

音楽の教員を考えています。小中学校で、ろくな音楽の先生に出会えなかったんです。授業もつまらないし、まったく音楽の魅力を感じられないし。そうした中で、中学の吹奏楽部でいい経験をさせていただきました。こういう音楽の感動や楽しさを教えなきゃ、自分がそれをやってやろう、と思ったのがきっかけで、音楽の教員を目指しています。

—今後、音楽との関わりを続ける中で、大事にされたいことは何ですか？

色んな経験を積んでおきたいです。音楽教員を目指すにあたって、教育大学に行くことも考えたんですけど、それだと机に向かう勉強が中心になってしまう気がして。それよりも、音大に入り、プロの演奏家を目指す方たちと一緒に研鑽しながら、アンサンブル、オーケストラ、吹奏楽などを実際に行い、そうした経験をもとに音楽の楽しさを伝えたいと思ったん

です。なので、色々なジャンルに触れながら、幅広い経験をしていきたいと思います。

—ありがとうございました。

（インタビュー日：2019年10月2日）

●辻本 実里 さん

【profile】

大阪音楽大学4年。生まれつきの全盲。点字使用。幼・小・中・高と、大阪府立視覚支援学校（現在、大阪府立大阪南視覚支援学校）に通う。高校では音楽科に在籍。大阪音楽大学に入学し、声楽を専攻する。在学中に「第19回“万里の長城杯”国際音楽コンクール声楽部門大学の部」優秀賞などを受賞。

★現在の音楽活動

—大学では、どのように声楽のレッスンを受けていますか？

歌の点字楽譜は、メロディが一行目、対応する歌詞が二行目、そして曲によっては伴奏譜がその下の行に書いてあるんだけど、歌いながら全部を同時に指でなぞるのは無理。だから、レッスンで歌う前に、メロディか歌詞のどちらかを覚えないとイケなくて。例えば、外国語の曲だと、短期間で歌詞を覚えられないから、歌詞の方の点字を指でなぞりながら、レッスンでは歌っています。そうすると、レッスン前に覚えるのはメロディの方。音源を聴きながら、音程やリズムを把握していきます。普通の楽譜なら、歌詞がメロディのどこに対応するかパッと分かるけど、点字楽譜ですぐに照らし合わせることはできないから、そういう対応も覚えたり。レッスン前に、ピアノで曲を弾きながら歌う練習もしています。アカペラばかりだと、音程をミスしちゃうから。そうして覚えた状態でレッスンを受けて、歌い方や身体の使い方、歌詞の感じや表現の仕方などを先生にアドバイスしてもらいます。言われたことを楽譜に書き込むことはできないから、その都度覚えて実践しようとしているし、レッスン中に録音を取っておいて後で聞いたりもしています。録音は声の聞き比べの意味もあって、躓きそうになった時、昔の自分の歌を聞くと、「とりあえず進歩はしているから頑張ろう！」と思えて、モチベーションの維持に繋がるんです。

—大学からのサポートは受けていますか？

授業で使う楽譜や資料の点訳をしてもらっています。あとは、体を動かす授業も音大にあって、そういうのはサポートしてくれる学生がいなくてついな。でも、サポートの学生が決まってついている授業はそんなになくて。初めて演奏する楽器の授業の時とかは、他の生徒が練習している間に、楽器の持ち方や指の押さえ方を、先生に細かく言ってもらって

ます。

—歌うときにどのようなことを意識していますか？

歌詞の内容をイメージして歌っています。例えば、今やっている曲の中に出て来る「あなたが角から現れた時、あなたが太陽の光のように思えた」という歌詞。太陽の光のまぶしい感じが私には分からないけど、自分の好きな人を思い浮かべて、その人とばったり会った時の「嗚呼ー！」という感じを持って歌っています。

—演奏会の時に気をつけていることはありますか？

最終チェックは、結構している。自分の姿が見られる訳だから、衣装が乱れていないかを人にちゃんと確認してもらうかな。舞台に上がる時は、伴奏の人とかに立ち位置まで誘導してもらうんだけど、真正面を向いて立っているのかは気にする。合唱だったら、周り是指揮に合わせて歌うけど、私は歌いだしのタイミングやテンポを覚えておいたうえで、周りの歌声に注意しながら、合わせて歌っています。

—授業・レッスンにおいて、他の音大生と違うところはありますか？

楽譜を覚えるのに時間がかかる。準備を早めにしないといけないから、テキストを早くもらいたいと先生に言いまくっています。むかし、生徒に楽譜を渡すのが授業当日で、「辻本にはあとで音源を渡す」という先生がいたんだけど、「その授業時間中、私は何をするの？」って感じでした。楽譜を点訳してもらえなかったときは、音源を聞きながら自分で楽譜を書いていたこともあったけど、死にそうだったね。あと、学費がもったいないから、平均よりも、授業をたくさん取っている！

—音楽活動において、視覚障害があるからこそできることはありますか？

発表や試験で歌う時には、ピアノ科の子に伴奏してもらうんだけど、その時に色々と打ち合わせるんだよ。こうやって舞台まで連れて行ってね、歌う位置に着いたら右手でピアノの端を触らせてね、歌う準備ができたなら目を合わせるんじゃないかと少し首をかしげて合図するからそれを見逃さないでね、とか。普通の伴奏よりも意識することが多くて大変かもしれないけど、そういうことを体験してもらう機会を作ること、障害のある人にも対応できる伴奏者を増やすのに役立っているのかな、と思います。

★これまで／これから

—中学以前の音楽との関わりを教えてください。

6歳の時にピアノを習い始めました。大嫌だった、ピアノ。小学生の頃は、点字楽譜を使っていなかったから、先生が出す音を耳で覚えて真似る感じで。録音機を持っていなかったし、きつかった…。でも、歌は好きで。歌を教えてくれていた先生がいたんだけど、その

先生の声が好きで、音楽家になりたいと思いました。そのためには点字楽譜や音楽理論を学んでおかないといけないから、盲学校の音楽科に進学して、専門的に音楽を勉強し始めました。

—どのようにピアノの弾き方などを習ったのですか？

手を持って教えてもらいました。鍵盤のどこがド（※一オクターブ違うドではなくて、基準となるド）なのか見て分からないから、最初のうちは、先生にその場所まで手を導いてもらいながら教わっていて。今は、両腕をピアノの端から端まで広げてから、同じスピードで両手を中央に戻して行って、真ん中のドを確認しています。

—点字楽譜を使い始めて変化はありましたか？

高1で点字楽譜を使い始めたんだけど、最初はやりにくくて。追いつけない。音符の間に強弱記号（※ピアノシモなど）とかが出て来ると、「なんやこれ？」となって、そうしているうちに、今どこをやっているのか分からなくなって。でも、「記号を一つ一つ読むな」と言われて、とりあえず音だけを拾って読むようにしたら、だいぶ早くなったかな。右手でこれから歌う部分を読んで、左手でいま歌う部分を読むのもできるようになりました。楽譜があることできちんと表現ができる、と今では思います。

—音楽を嫌になったことはありますか？

授業をいっぱい取っているせいもあるんだけど、一週間で何曲も楽譜を読んで覚えられないといけない訳で。でも、全部に手をつける時間はないと思うと、きつくて仕方ない。音源を事前に聴いていても失敗することはあるし、覚えられない、上達しない、と感じるときは嫌かな。それから、レッスンの先生には厳しい人もいて、嫌なことを言われたときは嫌だよね。そういうことがあると、私はなるべく怒らないようにしよう、って思う。あと、嫌なことではないけど、伴奏者選びは苦勞します。ピアノ伴奏が必要なのは声楽だけじゃないから、ピアノ科1人で、5、6人の伴奏を抱え持っていて。人気の子には伴奏依頼が集中するし、新年度だとピアノ科の子たちの演奏を聞いたことのない状態で伴奏を選ばないといけないから、上手い人に伴奏をお願いするのが難しいです。声楽の子がオーディションに落ちたのを伴奏者のせいにして人間関係を壊したとか、本番の3日前に伴奏者が辞めると言い出すとか、そういう噂も聞くし、自分で良い人間関係を作って伴奏者と繋がっていかないといいな、と思います。

—それでも音楽を続けているのは、なぜですか？

音大の友達との関わりが楽しすぎるから。ずっと一緒にいたいくらい。それから、演奏会の後、聴いてくれた人がよく声をかけてくれるんだよね。涙が出た、とか。ネットに私宛のメッセージが載っていたこともあって、すっごく嬉しかったんだけど、そういうのがモチベ

ーションになっています。あとは、気が強いからかも。嫌なことを言われても、こんな人に負けるか、って思うタイプです。

ーどのような進路を考えていますか？

子供の頃は歌手になると言っていたけど…音楽は何のためにあるのか考えた時に、人を楽しませるためのものだよね、と思ったんです。どんな人でも楽しめる、そういうものじゃないかな、って。それで、一緒に楽しむことのできる音楽の教員を目指しています。

ー今後、音楽との関わりを続ける中で、大事にされたいことは何ですか？

音楽の教員になったら大事にしたいのが、楽しく教えるということ。生徒に教えすぎもせず、かといって突き放しもせず、曲の感じや歌詞の意味を生徒と一緒に考えて楽しんでいけるようにしたいな、と思います。

ーありがとうございました。

（インタビュー日：2019年10月10日）

●有園 ほの花 さん

【profile】

大阪音楽大学1年。ロービジョン（ぼけている写真のような見え方）。基本的に、普通の大きさの文字で生活。小・中・高と、普通校で学ぶ。小学校よりゴスペル（アメリカで生まれたキリスト教系音楽）を習い続ける。学校外の歌レッスンで受験対策をし、大阪音楽大学に入学。現在、ポピュラーコースに在籍している。

★現在の音楽活動

ーどのような授業を受けているのですか？

私はボーカルなので、歌の授業が中心です。JPOP を歌う授業やギターコードを学ぶ授業もありますが、多いのは洋楽を歌う授業です。個人でレッスンを受けたり、ボーカル全員で集まってコーラス練習をしたり。学内でライブがあるんですけど、ボーカルと楽器に分かれて練習し、ライブが近づくと一緒に練習するといった授業もあります。高校だと数学とか苦手な科目も受けなきゃいけないんですけど、今は興味ある授業ばかりなので、楽しいです。

ー大学では、どのようにレッスンを受けていますか？

まず発声練習をして、録音しながら通しで曲を一回歌います。その後、録音を聞き直して、「ここの音程がずれてたな」とかを楽譜に丸していったって、その部分を中心に練習していく、

という形です。

私は、距離があると文字が見えないんですけど、近づければ拡大しなくても文字が見えるという感じで、楽譜を手に持ち、顔に近づけて読んでいます。練習の初めのうちは、楽譜を見ながら練習しているんですが、一回一回近づけて楽譜を見るのは結構手間なので、早めに歌詞を覚えなさいといけなかな、と思っています。覚えるのは苦手なんですけど。

—大学からのサポートは受けていますか？

ほとんど受けていないです。オープンキャンパスの時は、前に座らせてもらえるよう事前に伝えたんですけど、今は自分で前の方に座ればよいので。皆とまったく同じ墨字の教科書を使っていますし、レッスンや授業で特にサポートを受けることはないですね。ただ、試験の時間を 1.5 倍でお願いすることはあります。普通の楽譜なら近づければ問題なく読めるんですけど、問題用紙に楽譜が載ると小さくなっちゃって、どうしても見にくいので、音楽理論の問題用紙などは拡大をお願いしていて。拡大されると、一度に見られる範囲が狭くなるって、該当箇所を探すのに時間がかかることもあるので、時間延長をお願いしています。結局時間内に解き終わるってこともあるんですけどね。

—ボーカルの歌い方の特徴はどこですか？

私はもともと高校で合唱をやっていたんですけど、合唱とボーカルでは歌い方が大きく違うと思っています。合唱は「あー」とまっすぐに音を伸ばす感じで歌わないといけな。でも、ポピュラーだと、「あ〜」と音を自由に揺らすことができます。

—授業・レッスンにおいて、他の音大生と違うところはありますか？

先生がホワイトボードに何か書いた場合は単眼鏡を使いますね。それから、楽譜をピアノに置いて弾きながら歌うというのがなかなか。近づけないと文字が見えないので、いったんピアノ演奏を止めて、楽譜を持って、近づけて、覚えて、楽譜を置いて、ピアノをまた弾き始めるという感じになります。

ボーカルとして歌うとき、曲の最後でリズムを遅くする場合なんかに、楽器の人に合図することがあるんです。そんな時、ちょっと後ろを向いて演奏者と目を合わせる人が多いんですけど、私は目で合図するというのが無理なので、動作でやっています。腕を横に出したり、上から下に下ろしたりして。

—大学以外で音楽関係のことをされていますか？

youtube やインスタに歌動画をあげています。洋楽や JPOP など、ジャンルは結構いろいろです。“歌ってみた”の動画を見ていて、そういうのを投稿した方が他の人に聞いてもらえるのかな、と思って始めました。他には、学外でゴスペルと歌を習っています。

—どんなライブに出るのですか？

私は人見知りで、自分から動くのが苦手なタイプなので、事務所のオーディションを受けたり、売り込みをしたりはしてなくて。その分、学校のオーディションだったり、習っている歌レッスンから紹介を受けたライブだったり、そういう機会にはできるだけ自分を押し出して出るようにしています。

—ライブで意識していることはありますか？

季節感を考えていて曲を選んでいきます。夏なら盛り上がる曲、冬はバラード、みたいに。それから、歌詞のこのあたりはこういう意味という意識はあります。洋楽を歌うことが多いので、和訳を読んで意味を頭に入れていくという感じですね。

—音楽を続けるうえで、何がモチベーションになっていますか？

好きなアーティストさんや、すごくうまい人の歌を聴くと、こんな風に歌えるようになりたいと思います。洋楽を聴いていると、こんな風には歌えないと思える人もいて。ちょっとでもこうなりたいと思って練習をしています。

★これまで／これから

—中学以前の音楽との関わりを教えてください。

5歳の時にピアノを始めました。親に「ピアノやってみる？」って聞かれたときに、「やる！」って言ったからみたいです。それでクラシックをやっていたんですけど、嫌いかも、と思いました。ただ、「せっかくやってきたんだし、音楽自体は続けたら」と親に言われ、その時に親が提案してくれたものの中にあつたゴスペルを始めました。ゴスペルをやってみると、重い感じがなくてすごく楽しいし、めちゃくちゃかっこいいメロディだし、楽しむことが音楽ですごく大切だなって思えたんです。習い事なんですけど、やらなくちゃいけないことという感じが全然なくて。やめようと思ったこともなく、ゴスペルを続けてきました。

—音楽を専攻することに決めたのは、なぜですか？

音楽の道に決めたのは、高2の時です。私の高校は、文系や体育系といったコースに高2から分かれる学校で、私は保育系を選びました。ただそれは、音楽関係のことができたのが保育だけだったからで。子どもは好きだけど、自分は保育に向いてない、と思っていました。一方で、親からは、保育の大学で勉強して資格を取るのが良いんじゃない、と言われていて、保育と音楽の間で悩んでいました。ちょうどそんなときに、習っていたゴスペルで、ソロで歌う機会を勝ち取れたんです。ソロで舞台に立ちたいとずっと思っていたので、それが叶ったことに達成感がありました。それに、その時の「神様ありがとう」といった歌詞が、進路で悩んでいる自分の「歌えることに感謝」という気持ちと重なって、ビビッときたというか。歌っていて一番楽しかった時だったんです。音楽はたしかに先が見えない世界ですけど

…でも、保育も音楽も同じ“しんどい”だったら、やりたいことで“しんどい”方が良いな、と思って音大に進むことに決めました。

—どのような進路を考えていますか？

何か資格を取って、その資格を使ってできることに進みながら、演奏活動を続けていきたいと思っています。もともと、ゴスペルシンガーになりたいと思って、ポピュラーコースに入ったんですけど、でも今は、メジャーアーティストさんみたいにCDを出したりしたいな、と思ったり、JPOPもいいかな、と思ったり。大学に入って視野が広がったというか。

高校の時、進路のことでめっちゃ悩んだんです。音楽をやりたいと言って、「先が見えないから、よく考えなさい」と返されるのは普通ですけど、自分の場合は、「障害があって見えにくいのに、それにプラスで音楽なんて」ということで、いっそう反対ムードでした。一方で、採用試験を受けても、見えないということで落とされるといった話を聞いたりして、保育士の資格を取ってもこういうことがあるかもしれないのか、と思って。障害と音楽をめぐって悩みました。そんな中で、そういう辛いこと、障害があることで何か違うなと思うことがあったからこそ、同じ立場の人に届けられるものがあるんじゃないか、と思ったんです。障害があるから難しい、ではなくて、何でもとりあえずやってみよう、と聞いた人に思ってもらえる音楽を、人よりできるかもなと思って。今は、「障害のある人にも、ない人にも、どんな人にも届けられる音楽をしたい」というのが一番の目標です。

—“誰にでも届けられる音楽”ということで、どんな音楽を考えていますか？

模索中です。大好きなアーティストさんが手話を使って歌われていて、そういうのも良いな、と思って、手話のワークショップに参加したりしています。手話で歌を表現するというのは、ただ歌詞を手話に直訳する訳じゃないんです。曲のニュアンスが伝わりやすいように言葉を選んだり、曲の伸びなんかも手話で表現したり。結構難しいと感じながら、手話を勉強しています。ただ、そのアーティストさんと同じことをするのも違うので、色々と勉強してみて、自分が一番いいと思う形を探せたら、と考えています。

—自らが視覚障害者であることを利用する意識でいますか？

それが難しいと思っていて。「視覚障害者の誰々」と紹介されて歌うのは何か違うと思っています。「障害者」と聞くと、「障害者で音楽やってるんだ、すごい」と反応されがちですけど、そうではなくて。障害者が何かやっていることが自然なことになればと思っていて、私一人では変えられないけど、そのためにちょっとでも壁を壊せたら、と思っています。でも、会場のバリアフリーに気を使ったりとか、障害者であることで普通の人よりも分かる部分があるので、そういうところは生かしていきたいと思っています。

—今後、音楽との関わりを続ける中で、大事にされたいことは何ですか？

これまで歌を続けてきて、楽しくない時って歌も調子がよくないんです。自分の、“好き” “楽しい” という気持ちは、絶対に忘れたらいけないな、と思います。お客さんを楽しませるのが大事なんですけど、自分も楽しまないとはできないと思うので、自分も楽しむということを一番大事にしたいですね。

—ありがとうございました。

（インタビュー日：2019年10月21日）

3. 感想

「はじめに」で述べたとおり、様々な視覚障害者がいることを伝えるのが本稿の執筆動機である。その出発点を意識しつつ、3人へのインタビューという貴重な体験をさせていただいた感想をまとめたいと思う。

（1）たしかに3人には、視覚障害に付随する共通点が存在する

3人にまず共通するのが、楽譜に記された情報を把握する仕方において、晴眼者と相違点があるということである。坂田さんと辻本さんは点字楽譜を用いており、有園さんは普通の墨字の楽譜だが、近づけながら読むということをしている。これは彼らに限った話ではない。東京芸術大学でビオラを専攻された菊地さん（全盲）は「（課題曲が分かったら）すぐに楽譜を点訳し、時には点訳できた部分から少しずつもらって必死で憶え、練習に取り組」んだと記述している[参考文献2]。また、バイオリニストの川畠さん（ロービジョン）は拡大読書器を使って楽譜を読んでおり、演奏のためには暗譜が必要だと語っている[参考文献3]。このように、視覚障害者が音楽活動をするうえで、とりわけプロとしての演奏をするうえでの共通点として、自らなりの楽譜へのアクセスの仕方を確立する必要性がまず挙げられる。そして、それに付随して、（視機能に依らない方法をとる必要性が高いほど／音楽活動中に使える感覚器官が制限されているほど）楽譜を暗記せねばならない状況に置かれやすく、晴眼者より演奏準備に時間がかかるということになりやすい。

また、晴眼者の他者と連携しながら音楽を届けるときに視覚障害が立ち現れてくることがある、という点も共通するかもしれない。坂田さんであればアンサンブル、辻本さんであれば合唱において、指揮ではなく、周囲の出す音に注目する方法をとっている。また辻本さん、有園さんともに、楽器パートへの合図では、“普通”とされる目による合図ではなく、動作による合図を用いている。演奏や発声自体で視覚障害が作用するという話は、少なくとも彼らからは出てこなかったが、このように周囲との連携においては視覚障害が立ち現れることがあるという点で、彼らは共通する。

（２）だが、“視覚障害”の中にもバリエーションがある

“視覚障害”という共通項から導ける議論は（１）の程度が限界ではないかと思う。お気づきの方も多いと思うが、見え方の程度による差は大きい。普通墨字の楽譜を、晴眼者とまったく同じように読むことに困難があるという点では一致しても、点字楽譜を用いる（歌いながらであれば触読していくことができるが、楽器演奏で両手がふさがるときには同時読みができない）のか、墨字楽譜を用いる（歌うにせよ、演奏するにせよ、それと同時に楽譜を読めるかは楽譜との距離などによる）のかで、練習スタイルは変わってくる。もっといえば、有園さんは楽譜を近づければ拡大せずに読めるし、楽譜を見ながら歌うことができる。一方、前述の川畠さんは同じ“ロービジョン”という括りでも、事前に楽譜を拡大読書器で読む必要があり、バイオリン演奏ということもあるだろうが、楽譜の暗譜が必要である。つまり、見え方によって、その人にとって最適な音楽活動環境は異なる。例えば、楽譜を事前に渡してもらわないとどれだけ支障があるのかは、点字楽譜ユーザー・暗譜する必要がある墨字楽譜ユーザー／暗譜する必要が必ずしもない墨字楽譜ユーザー間で異なる。また、譜面台の必要度合は、点字楽譜をなぞりながら練習する人（点字楽譜を片手に持ち、片手でなぞりつつページをめくっていくのは困難ゆえ、台の必要度が高い）／墨字楽譜を手にとって近づけながら読む人 の間で異なる。

そして、視覚イメージの持ち方の違いも興味深いものであると感じた。辻本さんは、「あなたが太陽の光のように思えた」という歌詞について、「太陽の光のまぶしい感じが私には分からないけど、自分の好きな人を思い浮かべて」イメージを作っていると語る。辻本さんのレッスンの様子をインタビュー前に見学した。そこでも同様に、歌詞や先生のアドバイスに登場する視覚的な表現を分からないと述べつつ、先生とディスカッションしながら、視覚に依らずして比喩の意味するところや核となる情感を探ろうとする時間があつた。同じ全盲でも、見えていた頃の記憶を活用できる中途失明者であるならば、彼女のようなやり取りをベースにして作り上げる音楽にはならないだろう。その音楽構築過程は、幼い頃から全盲であることを前提としている〔注２〕。

まとめると、視覚障害者全体に共通する点として語れることは「こういう時に、困難や相違が現れることになりやすい」といった程度であつて、相応の蓋然性をもって視覚障害から演繹できることは限られる。音楽を専攻する視覚障害学生という点では同じでも、どういう見え方なのか、先天なのか中途なのか、といった違いで、音楽活動における障害の立ち現れ方は異なるのである。

（３）もっといえば、視覚障害に還元できない話が多い

これまで視覚障害に着目して論を進めてきたが、当然ながら３人の活動なり考え方なりを全て視覚障害に結び付けて説明することはおよそ不可能である。例えば、なぜ彼らが音楽を好きになり、今に至るまで続けているかを見てみよう。坂田さんは、そもそも“視覚障害”をまだ意識していない子供時代から音楽が好きだった。盲学校音楽科の道に進んだことに

は視覚障害が絡むが、音楽を続けている一番の理由は「楽しいから」。音楽鑑賞を愛してやまないことに視覚障害の話は出てこない。辻本さんは、音楽の先生の声が好きで演奏家を目指すようになった。音楽を続けているのは、友達との関わりや、お客さんからの嬉しい言葉があるから。そこに、「視覚障害だけど」「視覚障害だから」のような言葉は一切出てこなかった。有園さんが音楽を好きになったのは、ゴスペルの楽しさに魅かれたから。音楽を専攻することに決めた過程には視覚障害の話が入るが、最終的に音楽を選んだ決め手はそれが「やりたいこと」だったからである。穿った見方をすれば視覚障害を語りのメインストリームに持ってくるができるのかもしれないが、素直に話を聞く限り、彼らは皆まずもって、音楽が好きであり、進路として選択したから音楽をやっているのである。今後の音楽活動で、あるいは希望する進路に進んだ場合に大事にしたいこととして 3 人があげたキーワード、それは「楽しさ」である。音楽の楽しさや感動が彼らの中核に位置していて、彼らの語りを規定している。こうした音楽を好きだと思ふ気持ちをはじめ、お金をもらって音楽を届けるというプロ意識、今までに出会った人たちの影響、負けず嫌いや人見知りといった性格など、晴眼者と変わらぬ様々な要因があって彼らの今の音楽活動がある。“視覚障害者”であるという意識が先行しすぎると、そのような彼らの顔を捉えきれず、違和感を覚えることになるのだと感じた。

（４）彼らは「はじめに」の視覚障害者像と異なる

「はじめに」で引用した研究調査の結論部分の要点は概ね次の 2 点である。

- （i）視覚障害者が音楽活動をすることには、（特に中途失明者が）仲間を作り、自らの居場所を見つけ、安心感を持てるという意義がある。
- （ii）視覚障害者が音楽活動をする事には、障害者が頑張る姿を見せることで、それを聴く者に勇気を与え、演奏する側も自信を持てるという意義がある。

この調査は、複数人の視覚障害者が所属する趣味の音楽サークルを記述したものである。インタビューを通して得られた視覚障害者の声に即していることは明らかであり、これらが妥当するような視覚障害者（による活動）が存在することを否定する気は毛頭ない[注 3]。ここで取り上げたいのは、今回インタビューした 3 人の音楽活動との懸隔である。

（i）については、例えば坂田さんは Dominant を立ち上げたが、毎回メンバーが変わるそれは視覚障害者の安定した仲間づくりを企図しての団体ではない。辻本さんは音大の友人と一緒にいて楽しい仲間として語るが、一方で伴奏者と良好な人間関係を築けるよう心がけている。安住できる居場所があり、それを見つけるというよりは、むしろ自ら居場所を作っている。そうした点を踏まえるならば、温かい空間が既にあって、視覚障害者が自らの悩みを吐露し合える仲間を持てることに喜びを感じつつ、音楽を続けていくというイメージは、全ての視覚障害者に妥当するわけではない。

（ii）もそうである。坂田さんの立ち上げた Dominant にはたしかに盲学校音楽科・視覚障害音楽家の存在を発信するという目的もあるが、Dominant の演奏会で殊更に視覚障害が取り上げられることはない。Dominant の第 3 回演奏会を聴きに行ったが、そのチラシの宣伝文句に視覚障害の音楽家が頑張っていることのアピールはなく、演奏会でも手引きを受けながらの登場・退出が当たり前のように自然と行われ、淡々とプログラムは進む。辻本さんは、「視覚障害があるからこそできること」として、視覚障害者が頑張る姿を見せることによる効果を挙げていない。むしろ、伴奏者の育成という音楽技術的な面に目を向ける。有園さんが最も（ii）の論点を明確に語っている。彼女は自らが障害者ゆえ感じたこと、気づけることがあるとして、そういう意味で障害を使おうとはしている。だが、「障害者が何かやっていることが自然なことになれば」と思っており、音楽活動で自らの障害を利用することに「難しさ」を覚える。このように、3 人とも、障害者である自らが頑張っている姿をアピールすることで観客に何かを届けるという効果を、前面に押し出さない。

総括すれば、視覚障害者が活動をするとき、必ずしも自らの視覚障害に根差した動機を持っている訳ではないし、必ずしも「ハンデのある障害者でも頑張れる」ことの証左になろうとしている訳ではない。“視覚障害”という同じものを有する人であっても、その人がどうしたいか、どういう関係性のもとにいるかで、視覚障害者のあり方は異なる。

（5）総括：では、“視覚障害”とは何なのか

3 人のインタビューを通して、視覚障害から共通して括りだせることもあるが、視覚障害と一口に言ってもバリエーションがあり、具体的に障害がどう立ち現れるかは一様ではないことを感じた。もっと言えばその人の様々な特性が混じり合った結果として視覚障害者の活動も成り立っているのだから、“視覚障害者”としてばかり視覚障害者を見ると当該相手を捉え損ねることを確認した。そして、視覚障害に「仲間を作りたい」「ハンデのある障害者でも頑張れることを示したい」といったイメージを必ずしも結び付けることはできず、具体的個人や関係性を度外視して視覚障害に意味を付与することはできないことを見た。

こうして考えていくと、坂田さんが別のインタビューで語った次の言葉が腑に落ちる。

「わたしたちは視覚障害者ということで、よくひとくくりにされてしまうのですが、見えている人がみなさんちがうように、目のわるい人も全員ちがう。…視覚障害というのは、ひとつの特徴・個性にすぎないと、ぼくは思っています。」[参考文献 4]

そして、視覚障害をこう捉えることは有意義であるとも思われる。それは、次の二人の障害当事者の言葉が示唆するところである。まず、アルビノ当事者の矢吹の言葉から。

「結局のところこの人たち[取材者やシンポジウムの司会者]は、『つらく苦しいことはあったけど頑張って乗り越えてきた。だからこそ今は研究に励み運動に邁進している』といった、二四時間テレビ的な話を語らせようとしているのがわかってしまう。」

「人生で様々な困難に直面しながらもそれを乗り越え、さらにそのうえセルフヘルプ活動に尽力しているような『頑張れる人』…がモデルとなってしまうと、他の当事者たちにずいぶん高いハードルを課すことになってしまう。…そんな自助・互助努力に励み続ける人生しかないとなれば、それは確かにしんどい。にもかかわらず、もっぱら注目されるのは『頑張れる人』ばかりである。」[参考文献 5]

バリバラに出演する玉木も同様のことを語っている。

「一方的に体が不自由だからかわいそうに、でもがんばってるなみたいなのは感動ではなくて、やっぱりお情けなんです。僕も講演でこれだけ言ってるのに、感想を見たら、『言葉が不自由なのに、汗もいっぱいかきながら一生懸命しゃべってくれて、感動しました』って…違う！…僕は放っておいてもずっとしゃべるねん！ っていうことです。」

「テレビで障害者が一生懸命がんばっている姿を見せれば見せるほど、普通に暮らしている人やがんばらない人があたかも駄目な人間に見えちゃうんですね。…がんばってる人は、がんばってることに對してすごいということであって、目が不自由かどうかは全然関係ない。」[参考文献 6]

彼らの言葉から示唆されるのは、(視覚) 障害者から、困難があるのに頑張っているというストーリーを引き出そうとする“健常者”の姿であり、そうした頑張りを喧伝することが(視覚) 障害者を生きづらくするという構造である。生きやすい社会を志向するのであれば、“健常者”はそうした困難克服ストーリーから脱却するよう求められる。そのとき、“(視覚) 障害”を、特定の意味付けを前提しない一つの特徴にすぎないものとして捉えることは、(視覚) 障害という特性ばかりに着目せず、(視覚) 障害者に特定の生き方を求めず、多様なあり方を認める点で、有用な試みであると思われる。

今年(2019年)、視覚障害者の日常をありのままに伝えようとするHPが(少なくとも)2つ開設された。「Spotlite 視覚障害のいろは」と「ブラインドサイド」である[注4]。Spotliteの発起人である高橋は視覚障害の友人たちの話を「タメになる」と思ってHPを立ち上げ、「多くの方に自分事として捉えてもらえるよう、明るい面も暗い面も、ありのままを伝えられるように努めていきます」と語っている[参考文献7]。実際、両サイトの記事や動画を見ると、視覚障害者の生の姿が生き生きと浮かび上がり、彼らの言葉に触発されることがある。同時に、自らが抱いていた視覚障害者像を問い返されるような気がする。本稿は視覚障害者たちが“視覚障害者”として一括りに捉えられないほど多様で多面的な存在であることを伝えようとした。そのことがより実感できる両サイトを一度アクセスしていただけたら幸い

である。

最後になるが、できるだけありのままを聞こうとしつつ、でも凝り固まった視覚障害者像が常に頭の片隅にあったためぎこちないインタビューになってしまったにもかかわらず、文句も言わず付き合ってくださった坂田さん、辻本さん、有園さんに、深く感謝申し上げます。本当にありがとうございました。

注釈（WEB ページの最終閲覧日はいずれも 2019 年 11 月 18 日）

[1]琵琶による平家語りのみならず、江戸時代には箏曲・三絃といった音曲業で多くの盲人が活躍するようになった。代表的な盲人として、八橋検校がいる。参考：谷合侑『盲人の歴史』明石書店、1996 年

[2]辻本さんと先生（晴眼者）のやり取りは、2019 年に公開された映画『ナイトクルージング』を彷彿させる。この映画は、光を感じたことのない全盲の加藤秀幸さんが、晴眼者のスタッフとともに、映画制作に取り組む過程を追ったドキュメンタリーである。本編の至るところで、加藤さんと周囲の晴眼者が言葉を尽くして、時には立体模型や動作を用いて、お互いの頭の中のイメージをすり合わせていく様子が描かれている。これもやはり「生まれながらの全盲者」が真摯に芸術表現に向き合うがゆえのイメージ構築過程だろう。

参考：ナイトクルージング HP <https://nightcruising.net/ja/introduction/>

[3]例えば、筑波大学附属視覚特別支援学校の卒業生を中心にしたハンドベルサークル「ハンドベルリンガーズあかね」のメンバーたちは、仕事や育児が忙しくなってグループを抜けた人も気軽に戻れるような雰囲気づくりを重視しており、音楽はもちろんのこと、日頃の悩みなどを気軽に相談しあい、生活の工夫等を教えあう関係性をサークルの魅力としている。

参考：視覚障害ナビ・ラジオ（2017 年 12 月 17 日放送）

<https://www.nhk.or.jp/heart-net/shikaku/list/detail.html?id=45035#contents>

[4]Spotlite 視覚障害のいろは <https://spot-lite.jp/>

ブラインドサイド <https://blindsides.or.jp/>

参考文献（WEB ページの最終閲覧日はいずれも 2019 年 11 月 14 日）

[1]中窪悠登、溝口瑳紀、京塚萌々「視覚障害者の音楽活動について～インタビュー・まとめ～」京都大学点訳サークル編『2014 年度京都大学 11 月祭研究報告「視覚障害と芸術」』

<http://kyototenyaku.g1.xrea.com/nf/nf14.pdf>

[2]菊地崇「私のキャンパス・ライフ」青松利明・青柳まゆみ・石井裕志・鳥山由子編『視覚障害学生サポートガイドブック』日本医療企画、2005 年

[3]視覚障害ナビ・ラジオ（2018 年 8 月 26 日放送）

<https://www.nhk.or.jp/heart-net/shikaku/list/detail.html?id=47138#contents>

[4]藤野克己・加藤三保子『手で読む 心でさわる やさしい点字⑤ 点字を必要とする人び

と』国土社、2019 年

[5] 矢吹康夫『私がアルビノについて調べ考えて書いた本』生活書院、2017 年

[6] 玉木幸則「インクルージョンは実現したかーパラリンピックを斜めから見る」障害学研究編集委員会編『障害学研究 14』明石書店、2018 年

[7] Spotlite 視覚障害のいろは「Spotlite とは」<https://spot-lite.jp/about-us/>

視覚障害者の映画鑑賞 ——UDCast を中心に——

山根匠

1. はじめに

「現在の映画はまるで植物のようだ。それは歩かない。こちらが出かけて行かねばならぬ。したがって我々病人にはまったく無関係のものだ」

これは映画監督の伊丹万作が 1940 年に残した言葉である[参考文献 1]。伊丹は 20 世紀前半の日本の映画界において重要な役割を担うシネアストであったにもかかわらず、持病のせいで映画館に直接赴くことはほとんどできなかったという。映画が映画館でしか観られない時代にあつて、伊丹が思いを馳せていたのは家庭内のテレビで映画を楽しむことができる日々の到来であつた。

現代の我々はテレビどころか種々の電子媒体やインターネットを介して、いつでも・どこでも映画を鑑賞することができる環境にいる。伊丹は 1946 年に若くしてこの世を去ったが、彼がもし今も生きていれば、きっと家庭内で様々な映画に触れていたことだろう。その点で映画は色々な技術革新によってアクセシビリティを拡張してきた芸術表現であると言える。それでは視覚障害者はどうだろうか。スクリーンも液晶画面も視認することが難しい視覚障害者にとって映画はいまだ「無関係のもの」なのだろうか。本稿の大きな目的は、以上のような文脈に沿って、映画に対する視覚障害者のアクセシビリティの現状と、その情報メディアとの関係を明らかにすることにある。

ところで皆さんは「バリアフリー上映」という言葉を聞いたことがあるだろうか。映画館によく足を運ぶ人であれば、ここ数年の間に公開された作品の上映前に当該作品がバリアフリー上映に対応している旨がアナウンスされるのを目にしたことがあるかもしれない。

バリアフリー上映とは、シーンの状況を説明する音声や字幕を種々の媒体を用いて表示することによって、視覚障害者や聴覚障害者等の映画鑑賞をサポートする仕組みのことを指す。実はこのバリアフリー上映自体は 10 年以上前から様々な形式で実践されている[注 1]。だが 2016 年から障害者の映画鑑賞の環境が大きく変化した。その変化をもたらした媒体こそが「UDCast (ユーディーキャスト)」と呼ばれるアプリケーションである。

本稿では視覚障害者を対象とする情報保障メディアとしての UDCast の現状とこれからの展望について検討する。そのうえで第 2 節では UDCast の基本的な使い方や機能について紹介する。第 3 節では UDCast 対応作品の概観を通して UDCast が現状で提供している情報保障の射程について分析する。そして第 4 節では実際に UDCast の音声ガイドを利用しながら映画を鑑賞した筆者のレポートを掲載し、各種の作品で音声ガイドを作るうえでの様々な難しさと工夫が見られることを確認する。

2. UDCast の音声ガイドとは

UDCast とは Palabra 株式会社が開発・提供を手掛けている、スマートフォンやタブレット等の端末にインストール可能なアプリケーションである。UDCast は映像や放送から流れる音声を拾い上げて解析し、その音声に同期させる形であらかじめ用意しておいた音声ガイドや字幕、手話映像等を再生することができる。専用の眼鏡型端末を利用して聴覚障害者向けに字幕や手話映像を再生したり、外国人向けに日本語のアナウンスの外国語字幕を表示するなど、多岐にわたる用途が念頭に置かれている。以下では研究発表の狙いに合わせて UDCast の数ある機能の中でも映画上映における音声ガイドの再生機能を重点的に紹介していきたい。

映画における音声ガイドとは、視覚による情報取得が困難な人を対象として、作品内の様々な視覚描写を言葉にして説明するナレーションのようなものを指す。視覚を用いないで映画を鑑賞する場合、利用可能な情報は基本的に（4DX などの特殊な上映形態を除くと）セリフと効果音や環境音、BGM のみである。したがってある一つのシーンを取ってみても、そのシーンの時間帯や場所、登場人物の風貌や服装、登場人物がどのような表情や行動をとっているかは全く分からない、あるいは限定的にしか予想できないことがほとんどである。これらの多様な視覚情報を言葉で表現し、セリフの合間にナレーションの形で吹き込むことによってシーンの情景の理解を助けるのが音声ガイドである。

UDCast の音声ガイドの利用方法は次の通りである。まず観たい作品の音声ガイドのデータを、アプリを使って事前に端末にダウンロードしておく（ファイルサイズは概ね 10～15MB 前後）。そして劇場に入ると端末を機内モードに設定したうえでイヤホンを装着する。その後アプリを起動してダウンロードした音声ファイルを選択すると端末が音声を解析する待機状態に移行する。映画と音声ガイドの同期は映画の本編前映像（映画泥棒の映像や劇場独自のアナウンス映像など）の音声を拾うと同時に開始され、映画のマスター音源が流れはじめると適切なタイミングで音声ガイドが再生される、という流れになっている。

本稿の冒頭で UDCast がバリアフリー上映の環境を大きく変容させたと言ったが、実際、これまでの音声ガイドサービスに対する UDCast の利点は幾つもある。その中でも筆すべき長所を一点挙げるとすれば、それは「音声ガイドをいつでも・どこでも利用可能なものにしたこと」に尽きるであろう。映画館における視覚障害者に対応した既存のバリアフリー上映といえば、映画の上映タイミングに合わせてラジオの電波を経由して音声ガイドを流す方法が主流であった。この手法では特定の劇場の特定の上映会でしか音声ガイドを聞くことができない。そのため「バリアフリー上映＝一回性の高いイベント上映」という認識が一般的であった。しかしイベント上映となると劇場側にかかる負担も大きく何度も繰り返し開催することは難しい。またそれゆえ実際に映画館で音声ガイドを体験できる視覚障害者がかなり限られてしまうという状況があった。翻って UDCast の音声ガイドは対応する携帯端末さえ持っていれば、どの劇場のどの上映会でも再生することができ

る。さらに言えばマスター音源の解析さえできれば同期が可能であるのだから、DVD や Blu-ray、あるいは各種映画配信サービスを使って家庭内で映画を視聴する際にも UDCast は有効なのである[注 2]。以上の点において、UDCast はバリアフリー上映の本質的な在り方を拡張することによって音声ガイドの利用機会を圧倒的に増やした革新的なメディアであると言える。

3. UDCast の現状

本節の目的は UDCast 対応作品の概況を見ることによって、UDCast が現状提供している情報保障の射程を評価することにある。特に対応作品のタイトル数とジャンルの包括性、そして興行収入との関係に焦点を当て、量と質の両面から検討していく。

だがその前に最初に確認しなければならないのは UDCast 対応作品の選定基準である。ある映画作品に UDCast 用の音声ガイドを制作するか否かは当該作品の配給会社ないし製作会社が決定する。音声ガイドを作る流れとしては、まず配給会社ないし製作会社が映画完成後に Palabra 株式会社に音声ガイドの制作を依頼する。その後、映画製作スタッフ（ときには監督やプロデューサーなどの中心人物も含む）と Palabra が相談しながらガイドのテキストを執筆し、視覚障害者当事者のモニターを経てから音源収録がなされる。ここで注意すべき点は、音声ガイドの制作は少なくとも形式的には視覚障害者の要請でも Palabra の判断でもなく、映画の製作・配給側の論理に従って実践されているということである。

以上の事柄を念頭に置いたうえでこれまでの UDCast 対応作品の展開状況や傾向性を見ていこう。なお UDCast 対応作品の一覧を巻末資料として添付しているので、適宜参照していただきたい[注 3]。

3.1 対応作品数

まずは対応作品の数の推移を確認しよう。作品を劇場公開年によって仕分けした場合、UDCast に対応する作品のうち 2014 年公開のものは 1 本、2015 年公開のものは 3 本、2016 年公開のものは 13 本、2017 年公開のものは 63 本、2018 年公開のものは 83 本、2019 年（1 月から 9 月）公開のものは 60 本となっている。この数字から、2017 年から UDCast の映画作品への対応が本格化し、2018 年には対応作品数が前年のおよそ 1.3 倍になるなど、より多くの作品に音声ガイドが作られるようになりつつあることが分かる。2019 年は 10 月から 12 月公開の作品も登録されることを踏まえると、大体 2018 年と同じ程度の本数の作品に対応することになると予想される。

ではこの数は多いのだろうか、それとも少ないのだろうか。UDCast 以前の音声ガイドの制作状況に目を向けると、2013、2014 年のシネマ・デイジーの対応作品数はそれぞれ約 50 本程度であり、パッケージ版そのものに音声ガイドが同梱されている映画の数は多い年でも年間に 20 本程度であった[参考文献 2]。さらに劇場でのバリアフリー上映は限定

的なイベント上映に留まっていたことを考えると、現状年間で 80 本近い作品に対応している UDCast は数の面でも視覚障害者の映画鑑賞の環境を多少ならずとも改善していると言える。

しかし日本の映画産業全体に目を向けるとまた違った様相が見えてくる。たとえば 2018 年公開の UDCast 対応作品の数は 83 本であったが、同年の日本における邦画・洋画を含めた劇場公開作品の総数は 1,192 本となっている[参考文献 5]。そのため近年の UDCast でも全映画作品のうち音声ガイドが対応している作品の割合は 7%程度であり、単純に数だけを抽出すると、視覚障害者にとっては観ることのできる映画より観ることのできない映画のほうが圧倒的に多いのが現状である。

ただし、だからといって UDCast の提供する情報保障が不十分であると断定するのは早計である。当然ながら現状のシステム・リソース・技術では公開されるすべての映画に対して音声ガイドを制作することは不可能に近い。したがって音声ガイドを作るうえでの取捨選択において、社会的需要や文化的価値の高い作品が優先的にバリアフリー上映の対象となっているかどうか、あるいは対応作品を絞るうえでもなるべく幅広い作品群に包括的に対応するよう試みられているかどうか情報保障の質と精度の評価において重要なファクターとなるであろう。このことを踏まえて以下では UDCast 対応作品のジャンルや内容の傾向性を検討していく。

3.2 ジャンル

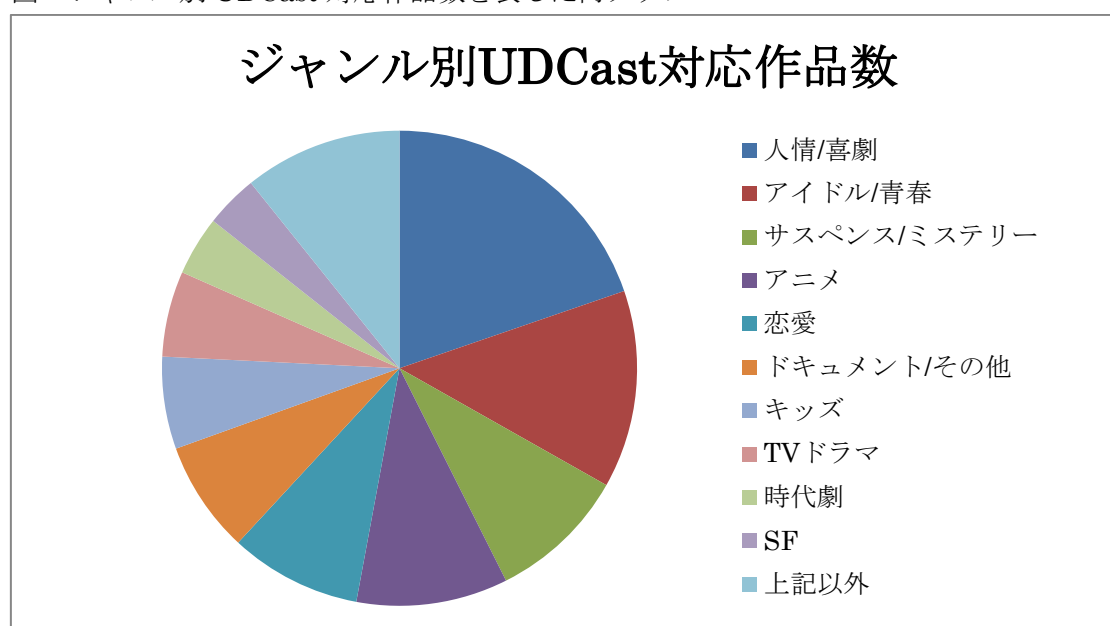
ジャンルに注目して UDCast 対応作品一覧を見ると、最も目立つであろうポイントの一つが邦画作品の多さ、逆に言えば洋画作品の少なさである[注 4]。対応作品一覧のうち洋画は全部で 7 本（うち韓国映画 1 本、タイ映画 1 本、イタリア映画 1 本、アメリカ映画 4 本）しかなく、残りの 200 本以上がすべて邦画である[注 5]。日本における年間の劇場公開作品のうち邦画と洋画の割合は近年ではおよそ半々であることを踏まえると[参考文献 5]、UDCast の対応状況がかなりアンバランスなものであることが分かる。この背景にあるのはやはり権利関係の煩雑さであろう。製作会社や版權元が海外にある映画を日本で上映する場合は日本の配給会社が買い付けを行う。この買い付けの手続きの中に音声ガイドを作るための契約システムを組み込むことが一般化されていないのである。実際、海外映画の買い付けに強いギャガ株式会社は 2018 年に 6 本の邦画の配給を担当し、そのうち 3 本にバリアフリー版を作るなど、国産映画の音声ガイドの制作には積極的な会社である。にもかかわらず、同年にギャガが配給を担当した 20 本の洋画作品は一つも UDCast に対応していない[注 6]。このことから、洋画の音声ガイドの不足は映画の製作・配給側のバリアフリーへの理解の欠如に起因するものでは必ずしもなく、むしろ海外映画の買い付け特有の手続き上の問題が大きな課題となっていることが伺える。

さて、UDCast 対応作品のほとんどが邦画であることを確認したうえで、次にさらに詳細なジャンル分けの分布を見ていこう。全 223 本の UDCast 対応作品のジャンルを作品数

が多い順に並べると、次のようになる（作品数が 5 本以下のジャンルは省略）[注 7]。

「人情/喜劇」（44 本）、「アイドル/青春」（30 本）、「アニメ」（23 本）、
「サスペンス/ミステリー」（21 本）、「恋愛」（20 本）、「ドキュメント/その他」（17
本）、
「キッズ」（14 本）、「TV ドラマ」（13 本）、「時代劇」（8 本）、「SF」（8 本）

図 ジャンル別 UDCast 対応作品数を表した円グラフ



なお対応作品数が少ないジャンルには「ホラー」、「任侠」、「カーアクション」、「文芸/史劇」、「特撮 SF」などがあつた。それでは以上の数字から UDCast 対応作品のジャンルの傾向性を分析する。まず目立って多いのは「アイドル/青春」ジャンルや「恋愛」ジャンルの青春・恋愛ものである。次いで「人情/喜劇」ジャンルに含まれるヒューマンドラマや「アニメ」・「キッズ」ジャンルのアニメ作品も多い。反対に作品数が少ないジャンルとしてはアクションもの、ホラー、SF、ファンタジー作品などが挙げられる。したがって大まかなくくりとしてはアニメ作品か写実的でドラマ性の高い実写作品の数が多く、逆に娯楽性をより追求した作品や空想的な要素の強い作品の数が少ないと言えよう。だがこの傾向性は近年の邦画全体にも同様に言えることであるため、UDCast が邦画を中心に対応しているということを前提するのであれば、その対応作品にジャンルの偏りはそれほどないと考えられる。ただあえて注記すべき点を挙げるとすれば、「ドキュメント/その他」ジャンルに含まれるドキュメンタリー作品の多さである（全 223 本中 17 本）。この背景の一つには視覚障害者を主題としたドキュメンタリー映画の多くに音声ガイドが作られていることがある（『もうろうをいきる』、『イーちゃんの白い杖』、『ナイトクルージング』など）。

こうした映画には視覚障害者からより大きな関心を寄せられると予想されること、そして製作・配給側も音声ガイドを通して視覚障害者に作品を届けたいという意志を明確に持っていることが数字に表れていると言えるかもしれない。

またジャンルよりさらに詳しく各作品の表現内容を見てみても、R+15 指定されるようなやや過激な性描写・暴力描写を含む映画にもいくつか音声ガイドが制作されており（『素敵なダイナマイトスキャンダル』、『人間失格 太宰治と 3 人の女たち』、『東京喰種 トーキョーグール 【S】』など）、何か特定の内容が敬遠されているわけではないことが伺える。

3.3 興行収入との関係

最後に UDCast 対応作品と興行収入の関係について確認しておこう。幅広いジャンルをカバーしていたとしても、観る人の少ない映画ばかりに対応しては情報保障としての効果は芳しいものにはならない。したがっていわゆる人気作品への対応の程度を検討することも肝要である[注 8]。

2018 年を例にとると、国内の興行収入が 10 億円を超えた邦画は全部で 31 本であった（2017 年 12 月公開の映画も含む）[参考文献 5]。このうち UDCast が対応した作品は 27 本であった[注 9]。すなわち 10 億円以上を売り上げた人気作・話題作の 9 割近くに音声ガイドが作られたことになる。これは極めて高い数字であると言える。というのも同じ基準で（UDCast の運営が始まる以前の）2015 年を参照した場合、10 億円以上を売り上げた邦画は 39 本、そしてそのうち音声ガイドが制作された作品は 7 本だけであった[注 10]。すなわち人気作の 2 割弱にしか音声ガイドが対応していなかったのである。このことから UDCast は音声ガイドの制作本数のみならず、最新の話題作へのアクセシビリティの向上についても既存の状況を改善していることが見て取れる。

以上の事柄を総評としてまとめると、UDCast は音声ガイドの量、ジャンル面でのバランス、人気作への対応の三つの観点からして、これまでの視覚障害者の映画鑑賞の環境改善に貢献している。だが毎年公開されている映画全体の本数と比較するとまだ音声ガイドの制作本数はきわめて限定的である点、そして対応状況が邦画に偏っており、洋画の音声ガイドがほとんど作られていない点の二点において今後のさらなる拡充が期待される。

4. レポート

続いて UDCast が対応している映画を音声ガイド付きで鑑賞した筆者のレポートを掲載する。本レポートの主眼は、実際の音声ガイドの中身がどのようなものであるかを紹介すること、そしてそれぞれのジャンルおよびそれぞれの映画特有の表象を言葉として書き起こし説明するという営みに組み込まれた各種の工夫を明らかにすることにある。本レポートを通じて視覚障害者だけでなく晴眼者にも音声ガイドを活用した映画鑑賞の面白さを知っていただきたいと考えている。

レポートとして取り上げる映画は『万引き家族』、『BLEACH』、『こどもつかい』の3本である。それぞれのジャンルは「人情/喜劇」、「アクション」、「ホラー」に該当する。

4.1 レポート1：万引き家族

『万引き家族』は配給・ギャガ、監督・是枝裕和による映画作品である。2018年度のカンヌ国際映画祭でパルム・ドールを受賞したことで大きな話題となった。年金と日雇い労働、そして万引きや車上荒らしといった犯罪で生計を立てる「家族」の絆を描く。

本作の音声ガイドの特徴として私が挙げたいのは、鑑賞者にどの程度の解釈の余地を与えるかに関して微妙な態度をとっていることである。具体的に見ていこう。本作の印象深い場面の一つに、海水浴場において樹木希林演じる老婦の初江が海で遊ぶ家族を独り後ろから見守るシーンがある。その初江の振る舞いは音声ガイドでは次のように表現されていた。

《穏やかな笑みを浮かべ、皆の方を見つめる。歯のない口が「ありがとうございました」と動く》

ここで表されている通り、初江は声に出すことなく口だけを動かすことによって想いを言葉にしている。だが読唇術でも会得していない限り、多くの晴眼者にとって口の動きだけで何を言っているのかを判断するのは非常に難しく、予想は出来たとしても断定することはなかなか出来ない。実際、当場面も見ていただけでは初江がどんな言葉を口にしているのかは決して分かりやすいものとして撮影されておらず、鑑賞者の解釈に委ねられる部分が大きくなっている。だが音声ガイドでは「ありがとうございました」と明確に表現されているのである。

この背景の一つには映画のメインスタッフが音声ガイドの制作に携わっていることが関係していると考えられる。『万引き家族』の場合はプロデューサーの田口聖がモニター会や録音、監督への確認作業などのプロセスに関わっている[参考文献9]。したがって鑑賞者の解釈が分かれそうな場面や不明瞭な場面であっても、映画製作の中心を担った人物の判断や意見を得ることによって、事実関係をはっきりさせた言語表現に落とし込むことができる。ここでは「視覚表現の分かりやすい一意的な説明」としての音声ガイドの側面が強調されていると言える。

だが他方で本作の音声ガイドは情報量を増やして分かりやすい説明を追求するばかりではない。むしろ情報量を制限して鑑賞者の解釈に任せるような部分もある。例として、本作の終盤、安藤サクラ演じる信代が取り調べ室で警察から取り調べを受けるシーンがある。信代は警察から「子ども二人はあなたのこと何て呼んでました？」と問われ、無言で涙を拭いながら必死に思いを巡らせた結果、「何だろうね」と絞り出すように2回繰り返す。このシーンは椅子に座る信代を正面から撮ったほぼワンカットで構成されている。ま

た警察に質問されてから信代が言葉を口にする前後の時間はおよそ 1 分続く。すなわち 1 分間 BGM もなく、場面転換もなく、「何だろうね」以外に台詞のないシーンで、鑑賞者は信代の表情と仕草のみをひたすら目にすることになる。この場面は音声ガイドで次のように表現されていた。

《信代があふれる涙を手で拭う》

《止まらない涙》

この 2 フレーズだけである。たしかに実際問題として画面に映っているのは涙を拭う信代だけなので、これ以上表現のしようがないという側面もあるかもしれない。だが 1 分間ほぼ無音が続く本シーンにおいてこれだけしか情報量が与えられない場合、視覚を使わずに鑑賞すると何が起きているのか非常に分かりにくいということは論を俟たない。単純に分かりやすい説明を心がけるのであれば、涙の拭い方や信代の表情などを一つ一つ細かく言語化することは可能なはずである。だが実際にはそうになっていない。それはなぜか。

筆者の印象では、ここでは分かりやすく説明することに失敗したのではなく、あえて分かりやすい説明をしなかったのではないかと思われる。本シーンでは信代の文字通り言葉にできない複雑な想いと感情が彼女の表情と仕草に現れており、まさに言語化不可能な情緒に思いを馳せることによって鑑賞者の心が揺さぶられるカットとなっている。それを安易な言葉で説明し尽くしてしまうことは、作品の意図から外れるばかりか、観る人に生まれたかもしれない様々な情感を損ねてしまうかもしれない。それを避けるため、ここでは説明は最小限にし、情景の理解を音声ガイドユーザーの解釈に委ねるための余白があえて与えられているのではないだろうか。

『万引き家族』の音声ガイドには、音声ガイドを既存の作品の解説として捉える立場と、それ自体を一つの映画表現として捉える立場の折衝を見て取ることができる。これら二つの立場の交渉のあり方については次節の結語でいま一度言及したい。

4.2 レポート 2 : BLEACH

映画『BLEACH』は配給・ワーナーブラザーズ、監督・佐藤信介による 2018 年公開の作品。久保帯人が原作を手掛ける人気漫画の実写版である。

本作の大きな見どころは特殊撮影や特殊効果を多用したスピーディーかつ現実離れしたアクションシーンである。第 3 節では UDCast 対応作品にアクションものが少ないと述べたが、その点で本作はアクションを音声ガイドで楽しむことができる希少な例であると言える。というわけで特に視覚的快感を追求したアクションをどのように音声で表現しているのかに注目してガイドを検討しよう。

『万引き家族』では長尺の無言芝居を音声ガイドで表現する際の工夫が見られたが、『BLEACH』のアクションシーンも同様にキャラクターがほとんど台詞を発しないショッ

トが連続する。だが当然、1ショットごとの視覚表現としての情報量はアクションシーンの方が圧倒的に多く、それらを言語化しない限り、視覚障害者が本作を楽しむことは難しい。その点、本作の音声ガイドはなるべく多くの情報量を詰め込み、それを立て板に水のように流すように語ることでアクションシーンを表現している。

例として終盤に繰り上げられる主人公・黒崎一護（くろさき いちご）と阿散井恋次（あばらい れんじ）の戦闘シーンの一部を取り上げよう。このシーンではバスロータリーで刀と死神の力を使った二人の激しいアクションが展開される。そして2分ほどの間、ほとんど台詞がないシーンでもある。一連のショットに対する音声ガイドは次のようになっている。

《恋次が駆け出す。一護、ルキアを下がらせる。斬りかかる恋次。素早い攻撃。一護が受け止めていく。刀から火花。一護、ルキアを庇いどかせる。恋次が振り下ろす。水平に吹き飛ぶ一護、車にぶつかる》

《刀を脇に構えたまま走る二人。恋次が斬りつける。一護、刀の重みでのけぞり、はずみで回転して着地。恋次が飛び上がり刀を振り下ろす。避けられる。恋次、跳躍して斬る。一護、受け止める。恋次が回転、一護の足を払う。転がる一護。恋次、低い姿勢のまま突っ込んでくる。一護の胴斬りをかわし袈裟斬り。避けた一護が大きく刀を振って襲いかかる。刀が地面に刺さる。それを弾く恋次。吹っ飛んでいく刀の束を掴む一護。恋次の刀を受け止める》

《恋次が刀を振り上げる。一護が浮き上がる。刀で押され、地面を滑っていく。一護、がれきに刀をひっかけ止まる。恋次が斬魄刀の太い刃を駆けあがり狙いを定める。一護が払いのける。恋次が回転しながら着地。刀と刀を合わせ押し合う。一護、振り払われた瞬間、足を上げ恋次の背中を蹴る。苦しむ恋次》

《一護を避け、刀を蹴る恋次。前のめりの一護の顔を太ももで突き上げる。宙を飛ぶ二人。恋次が一護の顔を踏みつける。一護が刀を振り上げ恋次が跳ね飛ばされる。恋次、飛び上がって回転し蹴る。宙に浮いた一護を斬りつける。吹っ飛んでバスの間に落ちる一護。手をついて起き上がる》

以上である。情報量の多さがお分かりいただけるだろう。それでいて主語や目的語などを部分的に省略するなど、なるべく短い言葉で伝えようとしていることも伺える。実際、本編を目で観てみると、二人の立ち回りや身体の使い方など、音声ガイドで表されている以上の視覚情報が詰め込まれている。だが本編とリアルタイムで同期する形式でそれを解説しなければならないという時間的な制約がある以上、様々な情報をそぎ落として言葉を選ぶことになる。そのような取捨選択を経てこれだけの文章量が生み出されていることを考えると、アクションシーンをなるべく多くの情報量でもって精緻に描こうとする姿勢が見て取れるだろう。

また文章量を多くすることは情報量を増やすだけでなく別の効果も生み出している。それはある種の迫力や緊迫感のようなものである。2 分間で上記の文章をすべて聞き取りやすいように読み上げるとなると 1 文 1 文の間を詰めて、畳みかけるように読まねばならない。その結果として語りが単なる機械的な状況説明を超えて何かしら実況のようなものと化しているのである。本作を全編見通してみても、日常シーンやドラマパートと比べてアクションシーンの音声ガイドは、語りに熱を込めたり、若干の抑揚をつけたりなど、臨場感を作って鑑賞者の意識を引き付けようとしているように聞くことができる。このように音声ガイドは脚本だけでなく読み上げ方にも工夫を凝らしている。

4.3 レポート 3：こどもつかい

レポートの最後に取り上げるのはホラー映画『こどもつかい』である。本作はジャパニーズホラーの金字塔である『呪怨』を手掛けた清水崇が監督を務めたことと、滝沢秀明が映画の主演を初めて演じたことで話題となった。配給は松竹。子どもたちから恨みを買った大人の連続怪死事件と、呪いを引き起こすきっかけとなった過去の出来事の真相を追求する物語である。

結論から書くと、本作を通して看取できるのはホラー映画に音声ガイドを付けることの難しさである。まず前提としてホラー映画の主題の一つは様々な恐怖表現を駆使して鑑賞者を怖がらせることである。そして恐怖表現は往々にして本質的に視覚に依存する。すなわちホラー映画とは基本的に見て怖がるものであり、その本質は「何が起きているか」よりも「何がどのように見えているか」に置かれているのである。怖がりやホラーが苦手な人でも、全編完全に目をつむっていても怖さがかなり軽減されるであろうことは予想できる。したがってホラー映画で用いられる表現を言葉で説明して恐怖を演出するには相当の創意工夫が必要となる。

では『こどもつかい』ではその辺りの表現はどうなっているのか。またしても結論から書くと、目立った工夫は見られず、基本的には情景の客観的な説明に終始している。具体的に見ていこう。取り上げるのは、リサイクルショップの店長・近藤が子供の霊と遭遇するシーンである。このシーンの音声ガイドを書きだしたものは次の通り。

《突然、試着室のカーテンが閉まる。慌ててレジを離れる近藤。おぼつかない足取りで試着室へ向かう。若い客が訝しげに近藤を見る》

《振り返ると客が消えている》

《揺れる試着室のカーテン。近藤が恐る恐る近づく。中には誰もいない》

《背後に立つ希美。床を這って逃げる近藤。陳列された洋服の陰に白く光る眼の子どもたち。気が付くと目の前にずらっと並んでいる。希美が近づき胸ポケットに何かを入れる》

このシーンは近藤の驚く声などを除くと台詞がない。したがって視覚を使わない場合は効

果音とこのガイドから情景を推測することになる。

さて、上記のシーンには本質的に視覚依存的と言える恐怖表現が大きく分けて二つあると言える。一つはいるはずのないものがそこにいる恐怖、もう一つは純粹に視覚的直観に基づく恐怖である。このいずれについても音声ガイドで再現するのは甚だ困難である。前者に関しては《背後に立つ希美》という部分がそれにあたる。このショットは実際に目で観てみると、近藤が試着室のカーテンを開け、中に誰もいないことに安心して壁に寄り掛かった瞬間、近藤の背後にいた希美という名の少女の姿が試着室の鏡に映る、という場面であることが分かる。つまり先ほどはいなかったはずの少女が、近藤が身体をずらすことによってシームレスに鏡に映り込むことに視聴者は驚き、恐怖する仕組みになっている。それを《背後に立つ希美》と単に表現しても、このショットが意図している恐怖演出はおよそ再現されないのである。後者に関しては《白く光る眼の子どもたち》の部分が相当する。この子どもの幽霊のビジュアルは目で見てもらえれば分かると思うが（参考文献 10 などを見よ）、見た瞬間にある種の生理的な嫌悪感・不気味さを感じるようにできている。本作に限らず、ホラー作品に登場する幽霊や妖怪に類するキャラクターは、こうした見た目そのものに人間であればほとんどが感じるような不気味さを与えるようデザインされることが多い。問題は《白く光る眼の子どもたち》という言葉でそうした直観的な恐怖や不気味さを表せているかどうかであるが、この問いに肯定的な判断を下すことはできないというのが筆者の所見である。

恐怖表現を音声ガイドで表す難しさの背景の一つは時間的な制約である。リアルタイムでの展開に合わせて状況を説明しなければならない以上、解説のために与えられる情報量は限られる。そのため手短で簡潔な情景描写を強いられることがある。

だがこの制約はホラー映画に限られた話ではない。ホラー映画はストーリーや脚本で物語を構成するだけでなく、シーンに鑑賞者を没入させることで恐怖という特定の感情を生み出すという主目的がある特殊な映画である。その目的を達成するために用いる演出が大きく視覚に依存するのであれば、ホラー映画の音声ガイドは情景の客観的な解説に終始しては、いくらそれが正確であっても作品を視覚障害者が楽しめるものとして提供することはできないだろう。

それではホラー映画の音声ガイドの有効なアプローチとしてどのようなものがあるだろうか。同じく語りを通して人々に恐怖を生み出す営みとしては怪談がある。怪談は聴衆の意識を引き込むための様々な技巧や話法を駆使した芸能と言える。『こどもつかい』の音声ガイドのナレーションも日常パートは明るく、ホラーパートはより雰囲気を出すように読むような工夫は見られるが、怪談のそれと比べると比較的抑揚のない語りに留まっている。では怪談師がナレーターを務めればより臨場感のある音声ガイドになるのだろうか。筆者の個人的な意見としてはそれに期待しているが、そもそもそれは音声ガイドではないという意見もあるだろう。ここにも解説としての音声ガイド観と映画の一部としての音声ガイド観の相違を見ることができるかもしれない。この話題に触れる形で本論の結語に移

りたい。

5. 結語

ここまでで UDCast の音声ガイドがどのようなものなのか、どのようにして視覚障害者の映画鑑賞の環境を改善しているのかについて概観してきた。そしてレポートでは実際の音声ガイドの中身を参照し、種々の作品で見られる視覚表象を語りで表現するための試行錯誤について確認した。その中で音声ガイドが既存の作品と一対一対応する素朴な解説なのか、あるいはそれ以上の何かを希求しているのかという話題にたびたび触れてきた。この問題は「音声ガイドとはそもそも何なのか」という問いと結び付くことは明白である。だがさらに今後映画作品のバリアフリー化がますます進められていくであろうことを踏まえると、「バリアフリー化された映画とはそもそも何なのか」という問いとも切り結ばれる。このトピックについて、映画『ミッドナイト・バス』の監督であり、同作の音声ガイドの制作に携わった竹下昌男は興味深い記述を残している。

「じゃあ、映画のバリアフリー版制作事情はどうかといえば、試行錯誤を繰り返しながら発展途上にある、というのが実際に音声ガイド・字幕制作に関わらせていただいた率直な感想である。

予算上の問題から、思うように時間を費やせないというストレスもあり、映画本来の表現を言葉でどう伝え直すのか、そこにルールは存在しないので、当然せめぎ合いになり、戸惑う。

そもそも映画は、どんな画か、何の音か、解説はしない。しかしバリアフリー制作では、その場面をいちいち「言葉」でどう表現するか考えるのだが、主観より客観、状況より情報を求められたりして、視聴覚障害のある観客は健常者とは違うのだと改めて実感することになる。

つまり「バリアフリー版」とは、通常のオリジナルとは別の一本の「作品」として作られている、ということだ。

そして、バリアフリーはこうあるべきというお手本がないのだから、これからもできるだけ、試行錯誤につき合ってみようと思う」（参考文献 9）

この記述では音声ガイドを作るうえでの困難と苦悩が映画製作者の視点から語られている。もっと大袈裟に言えば、映画を作ることと音声ガイドを作ることの根本的な矛盾のようなものが指摘されている。画そのものを描き切るのが映画だとしたら、それを分解して聴覚情報として再構成するのが音声ガイドの内実である。言わずもがな、映画製作はフィルムを紡ぐ仕事であり、音声ガイド制作はフィルムに描かれたものを言葉で語る仕事であるため、両者は実体として別離しているのである。

だがこれは「音声ガイド＝視覚表現の客観的な解説」という暫定的なスキームに基づい

た考え方に過ぎない。音声ガイドの捉え方を変えれば「主観より客観、状況より情報」を優先しなければならない必然性は必ずしもないはずである。筆者は竹下の言う「主観」と「客観」をそれぞれ「作中の人物が見る世界に基づく視点」と「フィルムやスクリーンに映る事物の配置に基づく視点」という風に理解している。この場合、主観的な語りを音声ガイドから排除すべき理由は何もない。むしろ音声ガイドを単なる解説ではなく映画における一表現手段として措定するならば、主観的な描写は音声ガイドのあり方を豊かにするものとなりえるかもしれない。たとえば外国語映画の吹き替え版と聞いたときに、我々はそれをオリジナル版とは別の作品として捉えたり、オリジナル版の日本語解説として理解したりは普通しない。演者の声と言語が違うという決定的な形式的相違を認めながら、同一の作品としての連続性と吹き替え版特有の主観的表現を同時に見出すはずである。同じように音声ガイドもオリジナル版に通底する別種の表現形式として成立しうるのではなかろうか。同時にこのことは視覚障害者が晴眼者と同じ仕方で映画を楽しむことを要請するものではない。同一のものの異なる表現として、それぞれ別種の享受の仕方が認められる。

竹下の言う通り、映画のバリアフリーはいまだ絶対的な正解を有しているわけではない。だからこそ文化的表現へのアクセシビリティとその将来的な多様性を担保するためにも、様々な音声ガイド制作のアプローチを試み、色々な「せめぎ合い」を経験しながら、晴眼者も視覚障害者も巻き込んだ映画文化の醸成へと歩みを進めることが求められているのではないだろうか。

注釈

[1]UDCast 以前の視覚障害者の映画鑑賞については 2014 年度の当サークルの研究発表に寄稿した拙稿を参照いただきたい[参考文献 2]。裏話にはなるが、本稿の執筆の動機自体、2014 年までの国内のバリアフリー上映の実態が UDCast の登場により一変したため、改めて現状を把握する必要性に駆られたことにある。

[2]家庭内での UDCast の利用は公式には強く推奨されてはいない。というのも UDCast による音声の解析と同期は本編上映前の音声透かし入りのアナウンス映像をきっかけに始まるため、そういった映像が同梱されていないパッケージ版やストリーミング再生では同期がスムーズに実行されないことがあるのである。ただしフィンガープリント解析によって一応本編開始後しばらく待てば正常に同期されるため、ここでは UDCast が家庭内の映画鑑賞にも対応しうると記した。

[3]巻末資料の UDCast 対応作品一覧は UDCast ホームページの「UDCast 対応一覧」に基づいて作成し[参考文献 3]、劇場公開年が 2019 年 9 月までの作品を扱っている。各作品のジャンル分けについては TSUTAYA の DVD レンタルサービスにおける当該作品のパッケージ版のジャンル登録を参考にしている[参考文献 4]。なお 2019 年 10 月 16 日現在、TSUTAYA にパッケージ版が登録されていない作品のジャンル分けに関しては、当該作品

の本編ないしホームページ・予告編等をもとにして筆者が判断している。その際のジャンル名は括弧（ ）で括弧することで表している。また備考欄で「R+15」と記しているものは劇場公開時における映画倫理機構のレーティング指定に基づいている。

[4]本稿での邦画と洋画の区別は、メインとなる映画製作会社の所在地が日本国内にあるかどうかに基づくものとする。

[5]UDCast が対応している洋画のうち『すれ違いのダイアリーズ』は日本の被災地復興と関連したプロジェクトの下で音声ガイドが作られた。『渚のふたり』と『ブランカとギター弾き』と『ぼくと魔法の言葉たち』は視覚障害やバリアフリーをテーマとした作品である。そして『パワーレンジャー』、『名探偵ピカチュウ』、『ゴジラ キング・オブ・モンスターズ』は原作となるキャラクターの権利が日本の会社に帰属しており、さらに映画の製作にその会社が部分的に関わっている作品である。以上を見ても洋画の音声ガイドは極めて稀な条件があつて初めて作られるものであることが伺える。

[6]ギャガの配給作品一覧は参考文献 6 より。ちなみにギャガ配給作品のうち UDCast に対応している 2018 年公開の 3 作品は『友罪』、『万引き家族』、『若おかみは小学生！』。

[7]「TV ドラマ」のジャンルはここでは連続テレビドラマシリーズのいわゆる劇場版作品のことを指している。また「アニメ」は幅広い年代層を対象としたアニメーション作品であり、「キッズ」は主に子ども向けのアニメーション作品であると理解してもらってよい。

[8]ここでは鑑賞者数（あるいはその期待値）が少ない映画に音声ガイドを付す価値がないと論じているわけではない。鑑賞者数は情報保障の質を評価するうえでの数ある指標の一つに過ぎない。だがより多くの視覚障害者の映画鑑賞を助けることができるかどうかという点において極めて重要な指標であることも間違いない。

[9]2018 年に 10 億円以上の興行収入を達成した邦画で音声ガイドが作られなかった 4 作品は『仮面ライダー平成ジェネレーションズ FINAL ビルド&エグゼイド with レジェンドライダー』、『映画 HUG っと！プリキュア♡ふたりはプリキュア オールスターズメモリーズ』、『鋼の錬金術師』、『劇場版 仮面ライダービルド Be The One／快盗戦隊ルパンレンジャーVS 警察戦隊パトレンジャー en film』。

[10]2015 年に音声ガイドが作られた映画のリストは参考文献 7 より。2015 年に 10 億円以上の興行収入を得た映画のリストは参考文献 8 より。

参考文献（WEB ページの最終閲覧日はいずれも 2019 年 10 月 16 日）

[1]伊丹万作（1982[1940]）「映画の普及力とは」『新装版 伊丹万作全集 1』筑摩書房

[2]山根匠（2014）「視覚障害と映画」京都大学点訳サークル編『2014 年度京都大学 11 月祭研究報告「視覚障害と芸術」』

[3]UDCast ホームページ <https://udcast.net/>

[4]TSUTAYA レンタル DVD 在庫検索サービス <https://store-tsutaya.tsite.jp/item.html>

- [5]一般社団法人 日本映画製作者連盟（2019）『2018 年（平成 30 年）全国映画概況』
- [6]ギャガ株式会社ホームページ 全作品一覧 <https://www.gaga.co.jp/cinemas>
- [7]NPO 法人 MASC「日本語字幕・音声ガイド作品一覧」 <http://npo-masc.org/2015bf/>
- [8]一般社団法人 日本映画製作者連盟（2016）『2015 年（平成 27 年）全国映画概況』
- [9]Palabra 株式会社ホームページ「業績」 <https://palabra-i.co.jp/works/>
- [10]こどもつかいホームページ <http://kodomo-tsukai.jp>

巻末資料 UDCast 対応作品一覧

劇場公開年	タイトル	配給会社名	ジャンル	備考
2014	渚のふたり	メディア・アクセス・サポートセンター	ドキュメント/その他	韓国の視覚障害者ドキュメンタリー映画
2016	アラヤシキの住人たち	ポレポレタイムス社、ポレポレ東中野	(ドキュメント/その他)	
2016	風のように	エクラアニマル	(アニメ)	
2016	すれ違いのダイアリーズ	ムヴィオラ	洋画ドラマ>ヒューマン	タイ映画。バリアフリー音声ガイド×陸前高田プロジェクトとして音声ガイドが制作
2015	UFO学園の秘密	日活	アニメ	
2016	天使に"アイム・ファイン"	日活	邦画ホラー/SF>SF	
2015	起終点駅 ターミナル	東映	邦画ドラマ>文芸/史劇	
2015	レインツリーの国	ショウゲート	邦画ドラマ>恋愛	
2016	ONE PIECE FILM GOLD	東映	キッズ	
2016	秘密 THE TOP SECRET	松竹	邦画ドラマ>サスペンス/ミステリー	
2016	誰かの木琴	キノフィルムズ	(邦画ドラマ>サスペンス/ミステリー)	
2016	この世界の片隅に	東宝テアトル	アニメ	
2016	聖の青春	KADOKAWA	邦画ドラマ>人情/喜劇	
2016	海賊とよばれた男	東宝	邦画ドラマ>シリアス	
2016	ぼくは明日、昨日のきみとデートする	東宝	邦画ドラマ>恋愛	
2016	映画 妖怪ウォッチ 空飛ぶクジラとダブル世界の冒険だニャン！	東宝	キッズ	
2016	土竜の唄 香港狂騒曲	東宝	邦画アクション>刑事/ハードボイルド	
2017	島々清しや	東京テアトル	邦画ドラマ>人情/喜劇	
2017	本能寺ホテル	東宝	邦画ドラマ>人情/喜劇	
2017	破門 ふたりのヤクビョーガミ	松竹	邦画ドラマ>人情/喜劇	
2017	恋妻家宮本	東宝	邦画ドラマ>人情/喜劇	
2017	サバイバルファミリー	東宝	邦画ドラマ>人情/喜劇	
2017	相棒—劇場版IV—首都クライシス 人質は50万人！ 特命係 最後の決断	東映	邦画TVドラマ	
2017	息の跡	東風	(ドキュメント/その他)	
2017	一週間フレンズ。	松竹	邦画ドラマ>アイドル/青春	
2017	彼らが本気で編むときは、	スールキートス	邦画ドラマ>人情/喜劇	
2017	映画ドラえもん のび太の南極カチコチ大冒険	東宝	キッズ	
2017	チャ☆ダン	東宝	邦画ドラマ>アイドル/青春	
2017	3月のライオン 前編	東宝、アスミック・エース	邦画ドラマ>アイドル/青春	

巻末資料 UDCast 対応作品一覧

2017	PとJK	松竹	邦画ドラマ＞アイドル/青春	
2017	ひるなかの流星	東宝	邦画ドラマ＞アイドル/青春	
2017	ぼくと魔法の言葉たち	トランスフォーマー	ドキュメント/その他	アメリカ映画
2017	ReLIFE リライフ	松竹	邦画ドラマ＞アイドル/青春	
2017	PARKS パークス	boid.	邦画ドラマ＞アイドル/青春	
2017	3月のライオン 後編	東宝、アスミック・エース	邦画ドラマ＞アイドル/青春	
2017	映画クレヨンしんちゃん 襲来！！宇宙人シリリ	東宝	アニメ	
2017	名探偵コナン から紅の恋歌	東宝	アニメ	
2017	追憶	東宝	邦画ドラマ＞サスペンス/ミステリー	
2017	帝一の國	東宝	邦画ドラマ＞アイドル/青春	
2017	ピーチガール	松竹	邦画ドラマ＞恋愛	
2017	君のまなざし	日活	邦画ドラマ＞サスペンス/ミステリー	
2017	LAST COP(ラストコップ) THE MOVIE	松竹	(邦画TVドラマ)	
2017	家族はつらいよ2	松竹	邦画ドラマ＞人情/喜劇	
2017	ちょっと今から仕事やめてくる	東宝	邦画ドラマ＞人情/喜劇	
2017	光	キノフィルムズ、木下グループ	邦画ドラマ＞恋愛	視力を失うカメラマンの物語
2017	花戦さ	東映	邦画アクション＞時代劇	
2017	海辺のリア	東京テアトル	邦画ドラマ＞人情/喜劇	
2017	笑う101歳×2 笹本恒子 むのたけじ	マジックアワー、リュックス	(ドキュメント/その他)	
2017	屋顔	東宝	邦画TVドラマ	
2017	こどもつかい	松竹	邦画ホラー/SF＞ホラー	
2017	兄に愛されすぎて困ってます	松竹	邦画TVドラマ	
2017	忍びの国	東宝	邦画アクション＞時代劇	
2017	パワーレンジャー	東映	洋画SF＞アドベンチャー	アメリカ映画
2017	メアリと魔女の花	東宝	キッズ	
2017	君の臓をたべたい	東宝	邦画ドラマ＞アイドル/青春	
2017	ブランカとギター弾き	トランスフォーマー	洋画ドラマ＞ヒューマン	イタリア映画。全盲のギター奏者の物語
2017	劇場版ポケットモンスター キミにきめた！	東宝	キッズ	
2017	ジョジョの奇妙な冒険 ダイヤモンドは砕けない 第一章	東宝、ワーナーブラザーズ	邦画ホラー/SF＞SF	
2017	東京喰種 トーキョーグール	松竹	邦画ホラー/SF＞SF	

巻末資料 UDCast 対応作品一覧

2017	もうろうをいきる	シグロ	(ドキュメント/その他)	盲ろう者のドキュメンタリー映画
2017	関ヶ原	東宝、アスミック・エース	邦画アクション>時代劇	
2017	打ち上げ花火、下から見るか？横から見るか？	東宝	アニメ	
2017	HIGH&LOW THE MOVIE 2 / END OF SKY	松竹	邦画TVドラマ	
2017	散歩する侵略者	松竹、日活	邦画ドラマ>サスペンス/ミステリー	
2017	三度目の殺人	東宝、ギャガ	邦画ドラマ>サスペンス/ミステリー	
2017	奥田民生になりたいボーイと出会う男すべて狂わせるガール	東宝	邦画ドラマ>人情/喜劇	
2017	ナミヤ雑貨店の奇蹟	KADOKAWA、松竹	邦画ドラマ>人情/喜劇	
2017	パーフェクト・レボリューション	東北新社	邦画ドラマ>恋愛	
2017	亜人	東宝	邦画ホラー/SF>SF	
2017	ナラタージュ	東宝、アスミック・エース	邦画ドラマ>恋愛	
2017	ミックス。	東宝	邦画ドラマ>人情/喜劇	
2017	ラストレシピ〜麒麟の舌の記憶〜	東宝	邦画ドラマ>サスペンス/ミステリー	
2017	覆面系ノイズ	松竹	邦画ドラマ>アイドル/青春	
2017	HIGH&LOW THE MOVIE 3 / FINAL MISSION	松竹	邦画TVドラマ	
2017	火花	東宝	邦画ドラマ>アイドル/青春	
2017	探偵はBARIにいる3	東映	邦画ドラマ>サスペンス/ミステリー	
2017	8年越しの花嫁 奇跡の実話	松竹	邦画ドラマ>恋愛	
2017	DESTINY 鎌倉ものがたり	東宝	邦画ホラー/SF>SF	
2017	未成年だけどこどもじゃない	東宝	邦画ドラマ>アイドル/青春	
2017	映画 妖怪ウォッチ シャドウサイド 鬼王の復活	東宝	キッズ	
2018	ホペイロの憂鬱	トラヴィス	(邦画ドラマ>人情/喜劇)	
2018	嘘を愛する女	東宝	邦画ドラマ>恋愛	
2018	ミッドナイト・パス	新潟日報社	邦画ドラマ>文芸/史劇	
2018	四万十 〜いのちの仕舞い〜	ディンギーズ	(ドキュメント/その他)	
2018	祈りの幕が下りる時	東宝	邦画TVドラマ	
2018	今夜、ロマンス劇場で	ワーナー・ブラザーズ	邦画ドラマ>恋愛	
2018	バケツと僕！	彩プロ	邦画ドラマ>人情/喜劇	
2018	素敵なダイナマイトスキャンダル	東京テアトル	邦画ドラマ>アイドル/青春	R+15指定
2018	坂道のアポロン	東宝、アスミック・エース	邦画ドラマ>アイドル/青春	

巻末資料 UDCast 対応作品一覧

2018	空海-KU-KAI- 美しき王妃の謎	東宝	洋画ドラマ＞史劇	
2018	去年の冬、きみと別れ	ワーナー・ブラザーズ	邦画ドラマ＞サスペンス/ミステリー	
2018	北の桜守	東映	邦画ドラマ＞人情/喜劇	
2018	ちはやふる ―結び―	東宝	邦画ドラマ＞アイドル/青春	
2018	曇天に笑う	松竹	邦画アクション＞時代劇	
2018	映画ドラえもん のび太の宝島	東宝	キッズ	
2018	いぬやしき	東宝	邦画ホラー/SF＞SF	
2018	ママレード・ボーイ	ワーナー・ブラザーズ	邦画ドラマ＞恋愛	
2018	となりの怪物くん	東宝	邦画ドラマ＞アイドル/青春	
2018	心に寄り添う。	東京テアトル	(ドキュメント/その他)	
2018	映画クレヨンしんちゃん 爆盛！カンフーボーイズ～拉麺大乱～	東宝	アニメ	
2018	名探偵コナン ゼロの執行人(4Dアトラクション執行上映)	東宝	アニメ	
2018	蝶の眠り	KADOKAWA	邦画ドラマ＞恋愛	
2018	ラブラスの魔女	東宝	邦画ドラマ＞サスペンス/ミステリー	
2018	さらば青春、されど青春。	日活、東京テアトル	(邦画ホラー/SF＞SF)	
2018	孤狼の血	東映	邦画アクション＞任侠	R+15指定
2018	のみとり侍	東宝	邦画ドラマ＞人情/喜劇	
2018	友罪	ギャガ	邦画ドラマ＞サスペンス/ミステリー	
2018	妻よ薔薇のように 家族はつらいよⅢ	松竹	邦画ドラマ＞人情/喜劇	
2018	海を駆ける	日活、東京テアトル	邦画ドラマ＞人情/喜劇	
2018	OVER DRIVE	東宝	邦画アクション＞カーアクション	
2018	恋は雨上がりのように	東宝	邦画ドラマ＞アイドル/青春	
2018	羊と鋼の森	東宝	邦画ドラマ＞人情/喜劇	
2018	万引き家族	ギャガ	邦画ドラマ＞人情/喜劇	
2018	空飛ぶタイヤ	松竹	邦画ドラマ＞シリアス	
2018	焼肉ドラゴン	KADOKAWA ファントム・フィルム	邦画ドラマ＞人情/喜劇	
2018	虹色デイズ	松竹	邦画ドラマ＞アイドル/青春	
2018	私の人生なのに	プレシディオ	邦画ドラマ＞アイドル/青春	
2018	BLEACH	ワーナー・ブラザーズ	邦画アクション＞その他	
2018	センセイ君主	東宝	邦画ドラマ＞アイドル/青春	

巻末資料 UDCast 対応作品一覧

2018	劇場版ポケットモンスター みんなの物語	東宝	キッズ
2018	劇場版コード・ブルー・ドクターヘリ緊急救命ー	東宝	邦画TVドラマ
2018	未来のミライ	東宝	アニメ
2018	青夏 きみに恋した30日	松竹	邦画ドラマ＞アイドル/青春
2018	僕のヒーローアカデミア THE MOVIE ～2人の英雄～	東宝	アニメ
2018	検察側の罪人	東宝	邦画ドラマ＞サスペンス/ミステリー
2018	アラニーエの虫籠	プレシディオ	アニメ
2018	SUNNY 強い気持ち・強い愛	東宝	邦画ドラマ＞アイドル/青春
2018	寝ても覚めても	ピタース・エンド、エレファントハウス	邦画ドラマ＞恋愛
2018	銀魂2 掟は破るためにこそある	ワーナー・ブラザーズ	邦画ドラマ＞人情/喜劇
2018	累-かさね-	東宝	邦画ドラマ＞サスペンス/ミステリー
2018	泣き虫しょったんの奇跡	東宝テアトル	邦画ドラマ＞人情/喜劇
2018	3D少女 リアルガール	ワーナー・ブラザーズ	邦画ドラマ＞恋愛
2018	カメラを止めるな！	アスミック・エース、ENBUゼミナール	邦画ドラマ＞人情/喜劇
2018	劇場版『若おかみは小学生！』	ギャガ	キッズ
2018	食べる女	東映	邦画ドラマ＞人情/喜劇
2018	コーヒーが冷めないうちに	東宝	邦画ドラマ＞人情/喜劇
2018	響-HIBIKI-	東宝	邦画ドラマ＞アイドル/青春
2018	散り椿	東宝	邦画アクション＞時代劇
2018	DTC-湯けむり純情篇- from HiGH&LOW	松竹	邦画TVドラマ
2018	太陽の塔	パルコ	(ドキュメント/その他)
2018	パーフェクトワールド 君という奇跡	松竹、LDH PICTURES	邦画ドラマ＞恋愛
2018	宇宙の法—黎明編—	日活、東京テアトル	アニメ
2018	モンスターストライクTHE MOVIE ソラ/カナタ	ワーナー・ブラザーズ	アニメ
2018	日日是好日	東京テアトル、ヨアケ	邦画ドラマ＞人情/喜劇
2018	旅猫リポート	松竹	邦画ドラマ＞人情/喜劇
2018	億男	東宝	邦画ドラマ＞人情/喜劇
2018	ピブリア古書堂の事件手帳	20世紀フォックス、KADOKAWA	邦画ドラマ＞サスペンス/ミステリー
2018	スマホを落としただけなのに	東宝	邦画ドラマ＞シリアス
2018	走れ！T校バスケット部	東映	邦画ドラマ＞アイドル/青春

巻末資料 UDCast 対応作品一覧

2018	体操しようよ	東急レクリエーション	邦画ドラマ＞人情/喜劇	
2018	イーちゃんの白い杖	テレビ 静岡、浜松市民映画館	(ドキュメント/その他)	全盲のドキュメンタリー映画
2018	人魚の眠る家	松竹	邦画ドラマ＞サスペンス/ミステリー	
2018	かぞくいろ-RAILWAYS わたしたちの出発-	松竹	邦画ドラマ＞人情/喜劇	
2018	YUKIGUNI	有限責任事業組合いでは堂	(ドキュメント/その他)	
2018	春待つ僕ら	ワーナー・ブラザース	邦画ドラマ＞アイドル/青春	
2018	ドラゴンボール超 プロロー	東映、20世紀フォックス	キッズ	
2018	ニセコイ	東宝	邦画ドラマ＞アイドル/青春	
2018	映画妖怪ウォッチ FOREVER FRIENDS	東宝	キッズ	
2018	来る	東宝	邦画ホラー/SF＞ホラー	
2018	こんな夜更けにバナナかよ 愛しき実話	松竹	邦画ドラマ＞人情/喜劇	
2018	平成仮面ライダー20作記念 仮面ライダー平成ジェネレーションズFOREVER	東映	邦画特撮SF	
2018	僕のヒーローアカデミアTHE MOVIE ～2人の英雄～ 4D PLUS ULTRA上映	東宝	アニメ	
2018	百年の蔵	ヴィジュアルフォークロア	(ドキュメント/その他)	
2019	夜明け	マジックアワー	邦画ドラマ＞人情/喜劇	
2019	マスカレード・ホテル	東宝	邦画ドラマ＞サスペンス/ミステリー	
2019	十二人の死にたい子どもたち	ワーナー・ブラザース	邦画ドラマ＞サスペンス/ミステリー	
2019	描きたい、が止まらない	パオネットワーク	(ドキュメント/その他)	
2019	雪の華	ワーナー・ブラザース	邦画ドラマ＞恋愛	
2019	七つの会議	東宝	邦画ドラマ＞サスペンス/ミステリー	
2019	フォルトウナの瞳	東宝	邦画ドラマ＞恋愛	
2019	僕の彼女は魔法使い	日活、東京テアトル	邦画ドラマ＞人情/喜劇	
2019	あの日のオルガン	マンシーズエンターテインメント	(邦画ドラマ＞人情/喜劇)	
2019	サムライマラソン	ギャガ	邦画アクション＞時代劇	
2019	翔んで埼玉	東映	邦画ドラマ＞人情/喜劇	
2019	九月の恋と出会うまで	ワーナー・ブラザース	邦画ドラマ＞恋愛	
2019	PRINCE OF LEGEND	東宝	邦画TVドラマ	
2019	映画ドラえもん のび太の月面探査記	東宝	キッズ	
2019	こどもしよくどう	パル映画	(邦画ドラマ＞人情/喜劇)	
2019	君は月夜に光り輝く	東宝	邦画ドラマ＞アイドル/青春	

巻末資料 UDCast 対応作品一覧

2019	キングダム	東宝	邦画アクション>その他	
2019	パースデー・ワンダーランド	ワーナー・ブラザーズ	アニメ	
2019	映画クレヨンしんちゃん 新婚旅行ハリケーン～失われたひろし～	東宝	アニメ	
2019	名探偵コナン 紺青の拳(フィスト)	東宝	アニメ	
2019	居眠り磐音	松竹	邦画アクション>時代劇	
2019	コンフィデンスマンJP	東宝	邦画TVドラマ	
2019	名探偵ピカチュウ	東宝	洋画ドラマ>ミステリー	アメリカ映画
2019	パラレルワールド・ラブストーリー	松竹	邦画ドラマ>サスペンス/ミステリー	
2019	さよならくちびる	ギャガ	邦画ドラマ>アイドル/青春	
2019	町田くんの世界	ワーナー・ブラザーズ	邦画ドラマ>アイドル/青春	
2019	貞子	KADOKAWA	邦画ホラー/SF>ホラー	
2019	ゴジラ キング・オブ・モンスターズ	東宝	洋画SF>アドベンチャー	アメリカ映画
2019	二宮金次郎	映画二宮金次郎製作委員会	(邦画ドラマ>文芸/史劇)	
2019	長いお別れ	アスミック・エース	邦画ドラマ>人情/喜劇	
2019	ザ・ファブル	松竹	(邦画アクション>その他)	
2019	きみと、波にのれたら	東宝	アニメ	
2019	雪子さんの足音	旦々舎	(邦画ドラマ>サスペンス/ミステリー)	
2019	東京パラリンピック 愛と栄光の祭典	KADOKAWA	(ドキュメント/その他)	
2019	HIGH&LOW THE WORST	松竹	(邦画TVドラマ)	
2019	ナイトクルージング	being there、インビジブル実行委員会	(ドキュメント/その他)	
2019	愛がなんだ	エレファントハウス	邦画ドラマ>恋愛	
2019	Diner ダイナー	ワーナー・ブラザーズ	(邦画アクション>その他)	
2019	ミュウツウの逆襲 EVOLUTION	東宝	(キッズ)	
2019	五億円のじんせい	NEW CINEMA PROJECT	(邦画ドラマ>人情/喜劇)	
2019	東京喰種 トーキョーグール【S】	松竹	(邦画ホラー/SF>SF)	R+15指定
2019	アルキメデスの大戦	東宝	(邦画ドラマ>シリアス)	

巻末資料 UDCast 対応作品一覧

2019	天気の子	東宝	(アニメ)	
2019	『劇場版仮面ライダージオウ Over Quartzer』		(邦画特撮SF)	
	『騎士竜戦隊リュウソウジャー THE MOVIE タイムスリップ! 恐竜パニック』	東映		
2019	名探偵コナン 紺青の拳(フィスト)4D版	東宝	(アニメ)	
2019	ドラゴンクエスト ユア・ストーリー	東宝	(アニメ)	
2019	光り合う生命。一心に寄り添う。2ー	東京テアトル	(ドキュメント/その他)	
2019	引っ越し大名!	松竹	(邦画アクション>時代劇)	
2019	二ノ国	ワーナー・ブラザーズ	(アニメ)	
2019	劇場版『ONE PIECE STAMPEDE』	東映	(キッズ)	
2019	劇場版おっさんずラブ~LOVE or DEAD~	東宝	(邦画TVドラマ)	
2019	かぐや様は告らせたい~天才たちの恋愛頭脳戦~	東宝	(邦画ドラマ>恋愛)	
2019	人間失格 太宰治と3人の女たち	松竹、アスミック・エース	(邦画ドラマ>人情/喜劇)	R+15指定
2019	記憶にございません!	東宝	(邦画ドラマ>人情/喜劇)	
2019	アイネクライネナハトムジーク	ギャガ	(邦画ドラマ>恋愛)	
2019	HELLO WORLD	東宝	(アニメ)	
2019	見えない目撃者	東映	(邦画ドラマ>サスペンス/ミステリー)	R+15指定
2019	おいしい家族	日活	(邦画ドラマ>人情/喜劇)	
2019	人生をしまう時間(とき)	東風	(ドキュメント/その他)	