

7. 障がい者・バリアフリー関連

東京オリンピック・パラリンピックに向けた障がい者アートフェスタ 2016

鳥取県

実施団体	鳥取県
実施時期	2016年10月～12月
場 所	鳥取県
概 要	障がい者の芸術文化活動の振興を目的とした「2020年東京オリンピック・パラリンピックに向けた障がい者の芸術文化活動推進知事連盟」の取組みと連動し、「障がい者アートフェスタ 2016」を開催。障がい者アートの発表、講演会、パネルディスカッション等を通して障がい者への理解・関心を深める。
効果検証方法	<ul style="list-style-type: none">・障がい者の芸術文化活動の成果を発表する機会を通して、芸術文化活動に取り組む新たな障がい者を増やし、障がい者の自立と社会参加を促進させる効果。・障がい者への理解促進を図り、お互いを尊重して支え合いながら生きていく共生社会の実現に寄与する効果。・来場者数カウントや来場者へのアンケート調査等を実施し、観覧によってどのような意識変化が起きたのか、来場を増やすための事業のあり方などの効果検証を行う。

試行プロジェクトの概要

実施目的

知事連盟が行う障がい者の芸術文化振興の取組のキックオフイベントとして、「東京オリンピック・パラリンピックに向けた障がい者アートフェスタ2016」を開催し、開催に当たり、本試行プロジェクトとして、障がい者(団体)(プロを含む)の舞台発表や作品展示事業、オリンピック・パラリンピックPR事業、障がい者配慮の取組(手話通訳等)及び障がい理解のための事業(講演会等)等を行う。

取組み内容

東京オリンピック・パラリンピックに向けた障がい者アートフェスタ2016概要 (知事連盟のキックオフイベント)

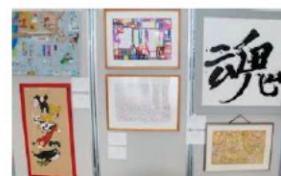
知事連盟加入都道府県で実施される障がい者芸術の祭典のスタートがここから始まる
そしてこの取組が2020年東京オリパラへとつながり、レガシーとして引き継がれる

日時 平成28年10月30日
場所 鳥取県米子市(米子コンベンションセンター)
内容

- ①知事連盟加盟都道府県・海外の障がい者アートの発表（舞台発表、作品展示等）
- ②鳥取の障がい者の舞台発表（荒神神楽、DJ Yuta&Yuichi）
- ③都道府県知事等との共生社会の実現に向けた障がい者アート応援宣言
- ④障がい福祉に関する講演会、障がい者アートに関するパネルディスカッション
- ⑤障がいのあるプロのヴァイオリンコンサート(川島成道氏)



各都道府県・海外の舞台発表



各都道府県・海外の作品展示



鳥取の舞台発表



プロのコンサート



障がい者芸術文化に関する講演会・パネルディスカッション

1

全体スケジュール及び入場者数

会場	開催時間	概要	入場者数	
多目的ホール	10:00~11:05	オープニングセレモニー	1,100	
	11:05~12:20	障がい者ステージ ●DJ Yuta&Yuichi(鳥取県) ●庄原特別支援学校「花田植」(広島県) ●江原道ハンウリプムル団(韓国) ●太鼓一家による和太鼓演奏(徳島県)		
	16:00~16:30	フィナーレステージ		300
	17:30~19:00	川島成道ヴァイオリン・コンサート		200
国際会議室	11:00~12:50	障がい者ステージ ●重田光俊さんマリンバ演奏(山口県) ●音楽グループ「COSMOS」(兵庫県) ●モンゴルの伝統芸能披露(モンゴル) ●風子のキーボード演奏と絵画展示(長野県)	200	
	13:00~14:00	あいサポート講演会 ●講師:奥山佳恵「生きてるだけで100点満点!」	280	
	14:00~14:50	障がい者アートに関するパネルディスカッション ●パネリスト:知事連盟の知事・副知事		
	10:00~17:00	オリンピック・パラリンピックPRコーナー	300	
第3会議室	10:00~17:00	スポーツレクリエーション	80	
第4・5会議室	10:00~17:00	各都道府県の障がい者アート作品展	450	
計			2,910	

オープニングセレモニー

眞子内親王殿下に御臨席賜り、盛大なオープニングセレモニーを開催しました。



共生社会の実現に向けた障がい者アート応援宣言

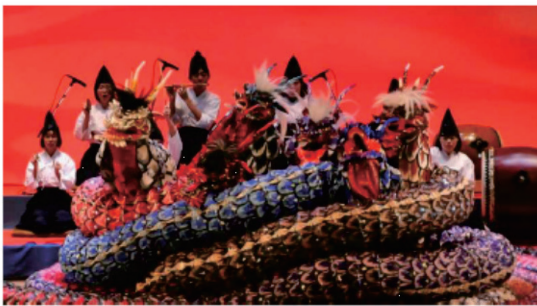
<宣言内容>

- ・アートはバリアフリーだ
- ・障がいのあるなしなんて関係ない
- ・アートにはみんなを感動させる力がある
- ・東京オリンピック・パラリンピックに向けて障がい者アートを発信しよう
- ・そして、みんなで障がい者アートを盛り上げよう
- ・みんなで広げよう『障がい者アートの輪』

3

障がい者のステージ発表

6県と2国(韓国・モンゴル)の障がい者の舞台発表を行った。



米子養護学校(荒神神楽・鳥取県)



ハンウリブムル団(伝統音楽・韓国)



DJ Yuta&Yuichi(音楽演奏・鳥取県)



庄原特別支援学校(花田植・広島県)



太鼓一家(和太鼓演奏・徳島県)

講演会、パネルディスカッション

障がい理解に関する講演会や、障がい者アートに関するパネルディスカッションを開催し、障がい者アートの普及と障がい者への理解を深めた。



女優の奥山佳恵さんによる講演会
「生きてるだけで100点満点！」



各県の知事・副知事によるパネルディスカッション
○パネリスト 岩手県知事、愛知県副知事
滋賀県副知事、徳島県副知事
○コーディネーター 鳥取県副知事

オリンピック・パラリンピックPRコーナー スポーツレクリエーション



オリンピック・パラリンピックPRコーナー



スポーツレクリエーションコーナー(ポッチャ、パットゲームスター、競技用車いす体験)

9

効果と課題

効果

アンケートを集計した結果、約9割の参加者が試行プロジェクトに対して「満足」又は「やや満足」と回答し、9割以上の参加者が障がい者アートのイベントに今後も参加したいと回答、6割以上の参加者が、試行プロジェクトを通して、「障がいへの理解、共生社会実現への意識が向上した」と回答した。

今回実施した事業は、知事連盟が行う障がい者の芸術文化振興の取組のキックオフイベントとして実施しており、知事連盟に加盟する多くの都道府県から選抜された卓越したパフォーマンスや、各都道府県が実施している作品展で受賞した魅力的な作品等を一堂に展示したことが、参加者の満足度の高さに表れたものと考えられる。

また、障がいのあるなしや国籍等に関わらず、人間誰もが持っている自由な感性を呼び覚ましてくれる力がある芸術文化をテーマとし、その中で全国及び海外の多様な舞台芸術や芸術文化作品に触れるとともに、障がい理解に関する講演会や障がい者アートに関するパネルディスカッションで学ぶことで、障がいへの理解、共生社会の実現等への意識向上につながったものと考えられる。

さらには、障がい者による舞台芸術の発表、芸術文化作品の展示、講演会、パネルディスカッション、障がいのあるプロのコンサート及びスポーツレクリエーションの体験コーナー等の様々なジャンルの事業を行うとともに、障がい者へ配慮した取組を実施し、障がいのあるなしに関わらず、誰もが楽しむことができる内容としたことで、満足度向上や今後の障がい者アートのイベントへの参加意志向上が図られた。また、障がい者による舞台発表や講演会、パネルディスカッションを実施した国際会議室前に設置したオリンピック・パラリンピックPRコーナーに多くの来場者を呼び込み、参画プログラム等を紹介すること、多様な参加者で構成される同プロジェクトの中に、パラリンピックの競技種目であるボッチャ等を体験できるスポーツレクリエーションコーナーを設置し、誰もが参加し楽しむことができる同プロジェクトとオリンピック・パラリンピックを関連付けること等により、オリンピック・パラリンピックには、アスリートだけでなく、誰もが参加することができるという意識の形成につながった。

<障がい者へ配慮した取組とその効果・課題等>

○手話通訳及び要約筆記の実施

聴覚障がい者のために、手話通訳及び要約筆記を行った。

○音声ガイドの実施

視覚障がい者のために、受信機のイヤホンを介して音声で舞台の様子等を解説する音声ガイドを行った。音声ガイドの実施に当たっては、リアルタイムで情報を伝達する必要があることから、舞台等の内容に関する事前の情報収集や高度な技術を要するため、人材育成やこのシステムの普及等が今後の課題と考えられる。

○当日プログラム等の資料へのSPコード

視覚障がい者のために、専用の装置で二次元コードを読み取ることで、資料の文字情報を

音声に変換するSPコードを当日プログラム等の資料へ掲載した。読み取り装置やこのような仕組みのさらなる普及が今後の課題と考えられる。

○車いす席等の確保

会場に、車いす席や聴覚障がい者の優先席(手話通訳、要約筆記が見やすい席)を確保した。特に、多目的ホールにおいては、約 2,000 席ある座席のうち、約230席(可動席)分を平土間とし、大部分を障がい者や高齢者のための優先席等に活用した。

○インターネットによる生中継

重度の障がいがあること等の理由により、会場に来ることができない方のために、インターネットによる生中継を実施した。

○重度の障がい者のための専属介助スタッフの配置

重度の障がい者のために、来場中、常に、1対1で同行する専属の介助スタッフを配置した。

○救護室の設置

重度の障がいがある方でも安心して来場していただくことができるよう、障がい者対応に慣れている看護師を配置した救護室を設置した。

その他、障がい者スポーツを体験できるスポーツレクリエーションの実施や障がい者の芸術文化活動の発表、講演会等を通して障がい者への理解・関心を深めることにより、特に東京パラリンピックへの関心を喚起し、機運醸成を図った。

さらには、幅広い世代が来場するとともに、国内外各地からの出演及び出展、ボランティアの活用などを通して、多様な参加が図られたことから、より広い参加者に今後各地で展開される東京オリンピック・パラリンピックに向けたアクションへの参画のきっかけを与えられた。

<試行プロジェクトの効果>



課題

アンケートの結果、チラシ、新聞、ホームページ等から情報を得て参加した来場者が約半数を占める一方、家族、友人など、関係者の紹介を通じて参加した来場者も4割近くとなった。

関係者の紹介を通じて参加した来場者の割合が高くなった要因としては、鳥取県ではこれ

まで以下のような取組が行われ、障がい者アートが広く普及していること、また、県内の障がい福祉サービス事業所等の関係施設へ個別にポスター、チラシを配布して事業実施をPRしたことが挙げられる。その他、今まで障がい者アートに関わったことがない方や自宅にいらっしゃる障がい者にも参加していただくため、県内の全戸に配布する「県政だより」に特集を組んだり、住民にとって最も身近な地域活動の拠点である県内の全公民館にポスター、チラシを配布して事業実施をPRすることで、一層の浸透を図った。

○第 14 回全国障がい者芸術・文化祭とっとり大会（以下「全国大会」という。）の開催（平成 26 年度）

過去の大会では③日間程度の開催であったが、この全国大会では、約 4 ヶ月間にわたり 24 のイベントを実施し、県外や海外を含め延べ 4 万人以上が参加した。また、県内市町をはじめとした関係団体等によるものを含め、約 100 の障がい者アート関連イベントを実施した。

また、全国大会では初となる秋篠宮妃殿下・佳子内親王殿下にも御臨席いただくなど、障がい者と健常者との交流が盛んに行われ、相互理解が深まり、障がいのあるなしに関わらずお互いを尊重して支え合いながら生きていく共生社会を実現する道が開かれた。

○鳥取県障がい者舞台芸術祭「あいサポート・アートとっとり祭」開催（平成 27 年度以降）

30 を超える県内の障がい者(団体)による舞台発表をはじめとした事業を実施。障がい理解を進める講演会の実施や、アート体験コーナーやバリアフリー映画も併せて実施。全国大会の舞台発表部門のレガシーの一つ。

○鳥取県障がい者芸術・文化作品展「あいサポート・アートとっとり展」の開催（平成 27 年度以降）

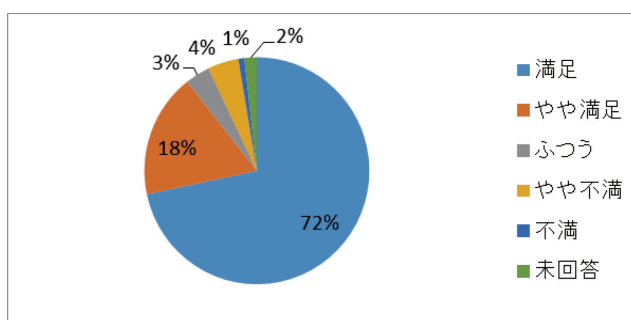
県内の障がい者によるアート作品を募集し、県内3箇所で開催。平成 27 年度は 346 作品、平成 28 年度は 479 作品が集まり、美術館で全点展示をすることで、制作した障がい者のやる気や生きがいがいづくりに繋がっている。全国大会の作品展示部門のレガシーの一つ。

【参考（アンケート結果）】

回答者数：113

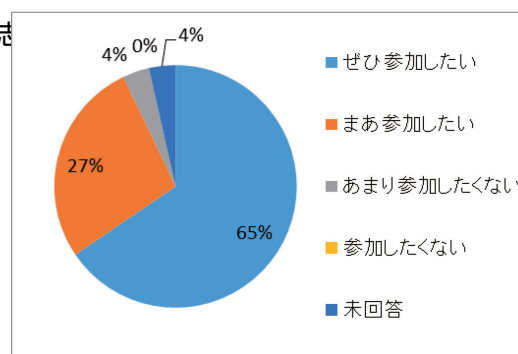
○満足度

1	満足	81
2	やや満足	20
3	ふつう	4
4	やや不満	5
5	不満	1
6	未回答	2



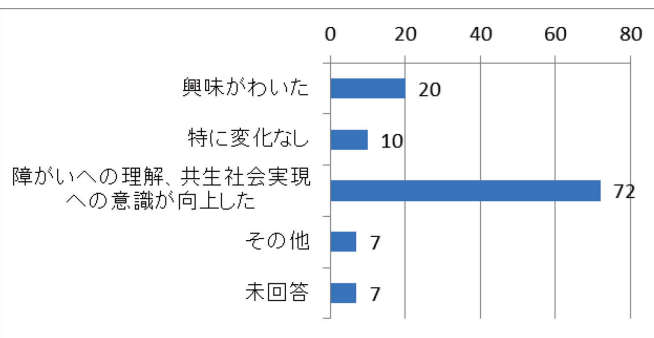
○今後の障がい者アートイベントへの参加意志

1	ぜひ参加したい	74
2	まあ参加したい	31
3	あまり参加したくない	4
4	参加したくない	0
5	未回答	4



○参加後の自身の変化

1	興味がわいた	20
2	特に変化なし	10
3	障がいへの理解、共生社会実現への意識が向上した	72
4	その他	7
5	未回答	7



※複数回答あり

このような障がい者の芸術文化に関する取組は、継続的に実施することで芸術文化活動に新たに取り組む障がい者の増加が図られ、障がい者の自立と社会参加が促進されるとともに、健常者の障がい理解促進にもつながり、障がいのあるなしに関わらず、お互いを尊重して支え合いながら生きていく共生社会の実現につながるものである。

なお、来場者の約9割が当該事業について、「満足」又は「やや満足」と回答していることから、特に、これまで障がい者アートに関わったことがない者等の参加を掘り起こすことでより高い効果が得られると考えられる。

また、全国的に各自治体の財政等が厳しい中、知事連盟加盟自治体が障がい者の芸術文化活動を振興事業の予算及び人員をいかに確保していくかが課題となる。

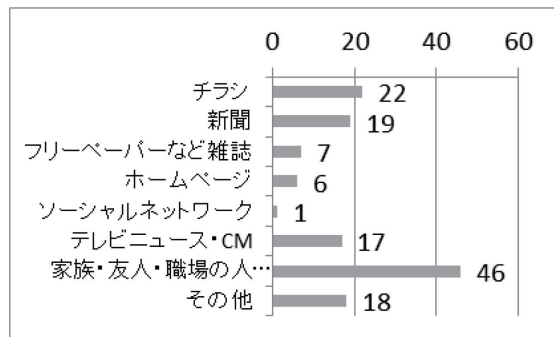
超党派の国会議員連盟である「2020年東京オリンピック・パラリンピックに向けた障害者の芸術文化振興議員連盟」が障害者文化芸術推進法案を作成し、成立に向けた活動が行われる中、今後、さらに国レベルで機運が高まり、国による予算化等が進めば、障がい者の芸術文化振興の取組の全国への拡大が期待される。

【参考（アンケート結果）】

回答者数：113

○イベントの情報元

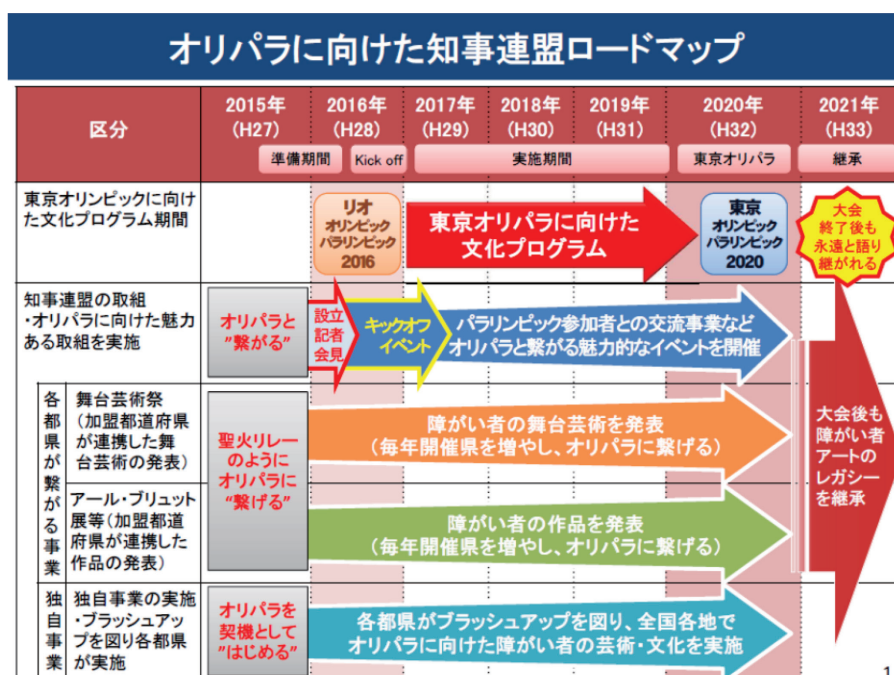
1	チラシ	22
2	新聞	19
3	フリーペーパーなど雑誌	7
4	ホームページ	6
5	ソーシャルネットワーク	1
6	テレビニュース・CM	17
7	家族・友人・職場の人からの紹介	46
8	その他	18



※複数回答あり

将来計画

鳥取県で開催するキックオフイベントを皮切りに、知事連盟加入都道府県において、2020年東京オリンピック・パラリンピックに向けて、聖火リレーのように知事連盟加盟都道府県が連携したイベント(舞台芸術祭や、アール・ブリュットなどをはじめとした美術作品展を全国持ち回り開催)を開催したり、各都道府県の障がい者芸術文化振興施策のブラッシュアップを行い、2020年には全国各地で障がい者芸術文化の取組が花開き、2020年終了後も全国各地で障がい者芸術文化が継続され、東京オリンピック・パラリンピックのレガシーとして語り続けることを目指す。



以上

共創社会実現のための舞台芸術プロジェクト

スロームーブメント実行委員会(株式会社ワコールアートセンター)

実施団体	スロームーブメント実行委員会
実施時期	2016年9月～12月
場 所	東京都、神奈川県、静岡県、大阪府
概 要	ロンドン大会では、障がい者アーティストに焦点を当てた文化プログラム等の社会的インパクトが認められている。大会成功に欠かせない要素の1つである、障がい者パフォーマーやアーティスト等の育成と環境整備に向け、ワークショップや人材育成を行い、パフォーマンスを通じて検証し、その成果を映像などを通じて発信する。
効果検証方法	<ul style="list-style-type: none">・障がい者パフォーマー、パフォーマンス支援ができる人材の育成。また、支援人材育成方法を確立する。・障がい者パフォーマーの育成と環境整備の必要性を一般市民に訴求する。・参加者に対するアンケート等を通じた評価により、効果検証を行う。

試行プロジェクトの概要

実施背景・目的

2012年に開催されたオリンピック・パラリンピックロンドン大会では、パラリンピアン活躍はもちろん、障がいのある演出家が芸術監督を務め、大勢の障がい者パフォーマーが出演したパラリンピック開会式や文化プログラムなどが市民の障がいに対する意識を大きく変えたとされる。一方で日本の状況を見ると、パラスポーツへの支援や関心は高まっているものの、障がい者パフォーマーやアーティスト等の育成と環境整備は遅れている。

スロームーブメント実行委員会は、障がいのある人とない人が共同創作するワークショップを実施するなどして、これまでに経験やノウハウを蓄積してきた。これらの活動を通じて新たな人材が発掘され、高い質を追求するパフォーマンスを目指せる環境が整いつつある。

本プロジェクトは、これまでの知識と経験を生かし、今後多くの障がい者パフォーマーを育成するためのトレーニングメソッドと彼らの育成に欠かせない支援人材養成メソッドの開発を行い、今後本格的に展開するトレーニングプログラムの基盤をつくることを目的としたものである。具体的には、障がいのあるパフォーマー育成のトレーニングメソッドと彼らの創造活動を支える人材の養成メソッドの開発、障がいのあるパフォーマーの出演するパフォーマンス開催を実施する。

今後、このトレーニングや養成講座を発展・継続させ、2020年に向けて障がい者の舞台芸術や表現活動の環境を向上させ、文化プログラムやオリンピック・パラリンピック開閉会式等で優れたパフォーマンスを発表し、社会の意識変革をもたらしたい。また、2020年以降もこれらのトレーニングや人材育成のメソッド、仕組みがレガシーとして社会に根付き、障がいの有無に関わらず多様な人々がお互いを補い合いながら生きていける共創社会の実現を目指して取り組んだ。

取組み内容

① インクルシブダンス²のワークショップ 全 10 回

[実施目的]

- ・ 障がい者パフォーマーの発掘と育成
- ・ アカンパニストとアクセスコーディネーターの発掘と育成
- ・ パフォーマーの技術や表現力を伸ばすために有効な方法を探るためのダンスや身体表現の実践を通じたメソッド開発

[実施内容]

チラシ配布、ホームページ等での公募を通じて、障がい種別の異なる障がい者や健常者、5歳～50代までの幅広い一般市民と、障がいのある人のパフォーマンスを支えるアカンパニスト、アクセスコーディネーターの候補生を迎え、振付家・ダンサー、サーカスアーティストの講師によるワークショップを10回行った。障がい者13名と健常者5名、アカンパニスト候補生4名、アクセスコーディネーター候補生1名が参加した。



② エアリアル(空中芸)³ワークショップ 全 3 回

[実施目的]

- ・ よりハイレベルな表現の検討
- ・ 2020年の開閉会式を見据えた先行開発

2012年ロンドンパラリンピック開会式のパフォーマンスのために、短期間で多くの障がいのある人々がパフォーマーとして育成されたが、その中心にエアリアルトレーニングがあった。それは単に空中パフォーマンスをセレモニーの中でやるだけでなく、通常の生活とは異なる場所や身体の使い方を体験することで新たなことにチャレンジする機会を作るためであった。本ワークショップでは、今後エアリアルトレーニングを定期的に行うための指導者やサポートする人材を育成するために開催した。障がい者2名、エアリアルワークショップ指導者候補3名、アカンパニスト候補生3名、アクセスコーディネーター1名、トレーナー2名、舞台技術者3名が参加した。



[実施内容]

ソチオリンピック開会式のエアリアルを指導したエアリアルパフォーマー・指導者および国際基準の認可をもつエアリアル装置の技術者をフランスから招聘し、下記のワークショップを行った。

- ・ 吊り具の取り付け方、扱い方、安全確認の方法、メンテナンス方法の指導、体験実習。
- ・ ブランコ、ティシューなどのエアリアルの道具を使って、それぞれのエアリアルを体験しながら、指導についての説明、実習。

² 障がいの有無、国籍、年代、性別、職業など様々な違いを超えて、多様な人々に関わるダンス

³ サーカス表現のひとつで、空中で行うブランコ、布などを使った表現方法

・肢体障がい者への指導方法の実演。

③ パフォーマンス作品の発表[稽古4回 本番1回]

[実施目的]

・外部の人たちに向けた作品制作と発表による成果と課題の検証
本プロジェクトで取り組んでいるトレーニングを活かし、障がいのあるパフォーマーの出演する作品を上演し、パフォーマンスの実践の場で必要な技術や経験を身につける。



[実施内容]

2016年12月にオープンした「新豊洲 Brillia ランニングスタジアム」のオープニングセレモニーでパフォーマンスを発表した。新豊洲 Brillia ランニングスタジアムは、「誰もがスポーツやアートを楽しむ」ことをコンセプトに、2020年に向けて障がいのあるアスリートの強化訓練や競技用義足の開発、パフォーマーやダンサーの養成などを行うなど、さまざまな人々が利用できる施設である。

オープニングセレモニーでは、障がいのあるパフォーマー、アカンパニスト、エアリアルパフォーマーに加えて、音楽家による生演奏付きでパフォーマンスを披露した。オープニングセレモニーという機会に発表できたことで、多くのオリンピック・パラリンピック関係者に鑑賞してもらえただけでなく、NHKをはじめ、新聞、スポーツ紙やYahoo ニュース等のWEBサイト(TV2、新聞20、雑誌6、WEB89、合計117件)で取り上げられ、全国に向けて多くのメディアで告知することができた。約300名の観客を得た。

④ 身体づくりワークショップ 全2回

[実施目的]

・表現の基礎となる身体に焦点を当てたトレーニングの研究
・トレーニングの本格展開に向けた実証実験

2014年から障がいのある人とない人とでどのような表現が生まれるかという実験を重ね、表現方法や体制の面についてはノウハウが蓄積され、安全性を担保しながらもある一定の質の表現がつくることがわかってきた。しかし、より表現の幅を広げるためには、個々のパフォーマーの身体的基础づくりが不可欠であることもわかった。本ワークショップでは、その身体的基础をつくるワークショップやトレーニングのメソッドを開発した。



[実施内容]

紐やバランスボールなどの道具を使った動きやエクササイズ、身体を使ったゲーム性のあるもの、参加者の自己紹介で動きを使って自分の名前を伝えるなどのプログラムを提供した。

ワークショップ参加経験者のみならず、初めての参加者も約半数集まった。また、身体づくりを専

門とするトレーナーにも参加してもらい、内容に関するフィードバックをもらった。障がい者 13 名、健常者 14 名、アカンパニスト候補生 3 名、アクセスコーディネーター候補生 1 名、トレーナー 2 名が参加し、障がい者 13 名のうち 2 名、健常者 14 名のうち 11 名が初めての参加者であった。

⑤ 報告会

障がいのある人の舞台芸術活動に関わる専門家や有識者、オリンピック・パラリンピックなどに関心のある関係者などを中心に参加をよびかけて報告会を開催した。本プロジェクトで取り組んだそれぞれのワークショップ、パフォーマンスの記録をパワーポイントの資料や映像を使って紹介し、本プロジェクトの成果を検証する機会を設けた。

効果と課題

本プロジェクトでは、2020 年東京オリンピック・パラリンピック大会に向けて、文化プログラムや開閉会式で多くの障がいのあるパフォーマーが活躍し、その経験が 2021 年以降も日本社会でレガシーとして根付くことを目的に取り組んだ。

現在、圧倒的に数が少ない障がいのあるパフォーマーを増やし、彼らが活動できる環境基盤を安定化させ、全国に普及させていくことを見据え、本プロジェクトの効果と課題を検証した。

効果

① インクルシブダンスのワークショップ

- 実践を通して、障がい者が参加するワークショップや舞台稽古におけるアカンパニスト、アクセスコーディネーターの人材の役割や連携のあり方がより明確となった。
- ワークショップの組み立て方(スケジュールや休憩の取り方など)のノウハウが蓄積され、より効果的なプログラム運営が可能となってきた。その結果、2020 年に向けてどのような基盤整備を進めるべきかが見えてきた。

講師の感想

- 障がいの種別だけでなく、それぞれの個性が生かされる表現方法を作り上げていくことが重要であると感じた。
- 参加者の技量やモチベーションがさまざまであるが、皆で誰にもできるものを創作していくことを考えると、作品の質を上げていくことが難しいと感じることがある。身体能力を高める必要もあるのではないか。
- アカンパニストと一緒にワークショップに参加することで、表現の幅やできることが増えていくので非常に重要であるが、表現者であるのと同じくらいに伴奏者として舞台に立つ意識をアカンパニストが持つことが重要である。

参加者の感想

- ワークショップを通じて単純に技術やテクニックばかりを学ぶのではなく、表現や個性など、それぞれの人の内側から出てくるようなものを表現する方法を探ることができた。(アカンパニスト)
- 障がいのある人のパフォーマンス活動には、身体障がいの方のみで構成されるパフォーマンスグループもあると思うが、いろいろな人々とみんな一緒になってやっている「インクルシブ」などが面白い。健常者ができる動きや発想と、他の方たちが持つ発想力はそれぞれ違う。車いすの方、ダウン症の方の見方、体の動き方はすべてが違う。それぞれの意見が全部統合されて、どういった形でパフォーマンスを作るか、伝えていか、そういった方法を見つけていける場、皆で何かを探していく過程がとても大切だと思った。(アカンパニスト候補生)
- (ダウン症の娘が) 昔は物怖じしてやらなかったことも、パフォーマンスだけではなく、全般的な生活の中でずいぶん積極的に自分の方からいろいろなことができるようになって非常にありがたい。これからも継続する機会があれば、できるだけいろいろなことにチャレンジさせてもらいたい。(参加者の父)
- これまで自分は電動車いすに乗っていて、ほとんど動けないと思っていた。ところが、やってみたら、肩が動くようになって、自分の体が動くようになった。ワークショップがあるたびに体が動くようになっていって楽しい。私は参加者の中では一番体は動かないし、自信をなくすこともある。パフォーマンス向きじゃないのかなと思うことも多々あるが、「できない」と思っていた人も私を見て参加しやすくなると思う。(車いすの参加者)

② エアリアルワークショップ

- オリンピック・パラリンピックのパフォーマンスに欠かせないエアリアルについて、国際免許を持ち、オリパラ経験もある海外の専門家から指導を受けることができ、2020年東京大会でのパフォーマンスへのイメージを持つことができた。今後のトレーニングでも重要な安全確認やメンテナンスなどについても教わることもできた。

講師の感想

- 今回行ったワークショップは初歩の初歩であり、最低限必要な機材や道具を取り入れたものである。エアリアルを行うには、時間をかけてトレーニングすることが必要であり、合わせて安全面への配慮が常に重要である。この初歩のトレーニングを継続していき、次の段階、さらに次の段階へとステップアップしていくと良い。空中には、地上にない可能性と自由が広がっている。多くの人に参加してもらいたい。

参加者の感想

- ヨーロッパや海外に比べエアリアルトレーニング施設というものがほとんどない日本で、エアリアルの設備を持ち、障がいのある方が関わることでできるトレーニングを提供できるようになるということは非常に画期的であると思う。(参加者・サーカスアーティスト)

- ・私は今まで、健常者や専門家としかエアリアルをやってこなかったが、今回、障がいがある方と一緒にやらせてもらい、その人の表現したいことを助けられるたくさん可能性がエアリアルにあると思った。(参加者・エアリアルパフォーマー)
- ・エアリアルでは、どこの力を抜いてよくてどこの力を入れないといけないかが、まだよくわからなかったし、短時間のワークショップでは全然コツがつかめなかったので、相当なトレーニングが必要だと思った。しかし、自分がやったエアリアルトレーニングの動画を SNS で発信したら、普段は反応のない車いすの人などがやってみたいと言ってくれたので、エアリアルを広く発信していくと、パフォーマーじゃない人や周りに興味を持つ人が現れてくれるかなと思う。(車いすの参加者)

③ 身体づくりワークショップ

- ・理学・作業療法の知識のあるスポーツトレーナーのアドバイスをもらうことで、障がい者パフォーマーの可能性をより広げることができた。
- ・障がい者を対象としたプログラムは、プログラムの内容の前に実施の前提となる「環境づくり」や「準備項目」が、大きく成功を左右する。その2点についての設計と実証実験をすることができたことで、本格的なトレーニングを開始するにあたっての指針ができた。例えば、告知段階での「ワークショップ」という言葉と「トレーニング」という言葉の使い分けがもたらす心理的効果、ターゲットや目的の設定の仕方など。健常者と異なりひとりひとりが運動能力や可動域が大きく異なる障がい者を対象とするため、プログラムの内容を変えながら実施と検証を繰り返し、さらにプログラムの内容をブラッシュアップする必要があると感じた。一方で、パフォーマーを目指す人のためだけでなく、広く一般の障がい者への健康増進プログラムとしての波及効果も狙えるものとわかった。

講師の感想

インクルシブダンス、エアリアルのワークショップを経て、誰にでも参加できると同時に表現方法のスキルや身体能力を高めることのできるワークショップを用意してみたが、新たな人材を発掘したり、障がいのある人となない人が新たに出会いお互いを知る重要な場を創出したりできることがわかった。トレーニングするということを通じて、お互いを支え合うことや理解することなど、共生社会の基盤というレガシーを地域に残していけると感じた。

参加者の感想

- ・このワークショップのように楽しみながら体を使うということが非常に大事で、たくさんの仲間やいろんな方々と一緒にやるのは、心も体も非常にエネルギーが出てきて、その中で自分の能力を上げていくというのはとてもいいことだと思う。身体を動かしたことがない、身体を動かすことが苦手だと思ってしまっている方々に参加してもらい、自分ができなかったことが少しずつできていく、その過程で自分に自信がついていって、自信と共に表現力とか将来の可能性を見つけるきっかけになればよいと思う。そういう人にどんどん参加してほしい。(参加者・トレーナー)
- ・従来、コミュニティダンス等で使われている手法をとりいれたり、既にあるものを組み合わせたり

して、よいトレーニングができあがっていた。トレーニングをゼロから立ち上げていくのではなく、今あるレガシーをいかに応用して工夫するかも重要だと思う。(参加者・舞踊評論家)

④ パフォーマンス作品の発表

- ・日本初となるエアリアルを取り入れた質の高いパフォーマンスを発表し、多くの文化・スポーツ・オリパラ関係者に対し従来の障がい者パフォーマンスのイメージを超える取組を印象付けることができた。

出演者の感想

- ・今回のパフォーマンスでは、かなり大きな一歩を踏めた。エアリアルの施設、そして障がいのある方がエアリアルを行い、パフォーマンスをしたということが、日本では、僕が知る限りでは初めてのことだったと思う。これは大きな成果である。障がいのある人たちの可能性や、パフォーマンスでこんなことができるということを多くの人に知ってもらうととてもいい機会だった。(サーカスアーティスト)
- ・大きな空間を大きく使うようなパフォーマンスもあれば、指先だけの動きで見せるような非常に小さなパフォーマンスもあって、そこに、アカンパニストたちが入ることで表現の幅がとても広がった。(サーカスアーティスト)

⑤ 報告会での質疑応答より

報告会では、本プロジェクトを生かした今後の展開を示唆していただくような質問や意見をいただき、この取組の継続の重要性と方向性を改めて確認することができた。

メソッドでは、誰にでも参加できると同時に表現方法のスキルや身体能力を高めることのできる手法を作り上げることができたので、今後はこれらを生かして、障がい者パフォーマーの裾野を広げながら、同時に突出した力量とプロを目指すモチベーションのあるパフォーマーの育成の両方が必要である。同時に、自治体、NPO、福祉団体、芸術団体など、さまざまなセクターの人々と連携し、成果を全国に普及・共有していくことで、全国に本プロジェクトのレガシーを根付かせたい。

質問：人材育成という面では、障がい者の社会進出になることと、プロのパフォーマーの育成という異なる2種類の育成が考えられると思うが、どちらかに軸足をおいた方がよいのではないかと。

回答：2014年のヨコハマ・パトリエンナーレの時にも同じ議論が出た。文化観光局からはトップレベルの質の高いアーティストが必要と言われ、福祉の分野からは、参加者の裾野を広げてほしいという希望があった。やってみて両方必要だと感じた。目指すべきトップがいないとやってみようという人が出てこないし、表現者人口が増えないと高い表現も生まれない。両輪が必要だと考えるが、限られた時間で戦略的に人材育成を行わなければならない。指導者の養成も重要。

質問：自分たちのプログラム開発にとどまり、各地にこのようなプログラムを増やすことはできていないのではないかと。例えば、来年に全国に展開するには、今年のうちに関心を持つ行政に声をか

けておき、来年度の予算を計上してもらったのではないかと。

回答： 予算の問題もあり東京でしか行えなかったが、今後は各地でこのプログラムのための予算確保をしてもらい、講師を派遣したい。また、各自治体からは、障がい者フェスティバルや公演をやるのでディレクターをしてもらえないかといった依頼が多く、また行政はフェスティバルやパフォーマンスに対して予算を出すのが、人材育成という地道な活動に予算を出してくれることが少ないと感じている。そこをどう巻き込んでいくかが課題である。

課題

本プロジェクトの効果をさらに高めるためにトレーニングの内容や発表の質をさらに高める必要があり、成果を全国に普及させる上でも、支援人材の増員や資金調達が大きな課題である。

[トレーニングメソッド開発についての課題]

障がい者パフォーマー育成のためのトレーニングメソッド開発については、本プロジェクトで「インクルシブダンス」、「エアリアル」、「身体づくり」と幅広い検討を行うことができたが、トレーニングメソッドを仕組み化するために今後取り組んでいくべき下記の課題も見えてきた。

・自由と規則のバランスの取り方

障がい者の芸術は、常識や型にはまらない自由な発想から生まれることが多いため、ワークショップでは個人のペースや個性を尊重できる環境や進め方を意識している。一方、スキルアップを目指すトレーニングの場合は、できることを増やしていくという意味で、規則をつくり守る(できるようにさせる)ということが目的に含まれるため、バランスをどの様にすべきか検討が必要である。

・レベル分けによるメリットとデメリットのバランス

より効果的なトレーニングを設計するには、障がいの種類や程度に応じて細かくクラス分けをする方がよい。それぞれの能力をグループ化することで、効率よく成果を出せるからである。しかし、レベル分けがない場合の、多様な人が出会う、互いに刺激し合う、支え合う方法を学ぶ機会が失われてしまうことがある。事業全般において、障がいのある人とない人、異なる障がいを持つ人同士が出会う事が特徴でもあるため、その両方のバランスをどのようにすべきか検討が必要である。

・表現力を高めることと身体をつくることのバランス

表現力を高めるワークショップと、身体をつくるトレーニングをどう差別化し、効果的なトレーニングプログラムに落とし込んでいくかはさらなる検討が必要である。

・トレーニングの安全面、指導者について

一般的なトレーニング以上に安全面への配慮が必要なエアリアルの導入に関しては、管理運営の仕組みと体制づくりを行う必要がある。特に障がい者も対象にしたエアリアルトレーニングは新たな試みであり、国内では指導者が不足している。段階的なトレーニングメソッドの開発など、海外か

らの専門家を招聘することも視野に入れながら検討していく必要がある。

[発表についての課題]

トレーニングと並行して、パフォーマンス作品を発信していくことも、2020年へ向けた各種関係者や市民に対する機運醸成のためには不可欠である。また、障がい者パフォーマーにとっても、新たな可能性に挑戦するモチベーションとなる。しかし、継続的な活動や発表のための資金確保は大きな課題のひとつである。また、エアリアルを含むより高度な表現を求めていった際、安全を担保するための知識と技術の向上も、あわせて検討していく必要がある。

[人材についての課題]

2020年に向けてオリパラ規模のパフォーマンスを目指す中で、講師やアクセスコーディネーターやアカンパニスト、サポートスタッフの確保・育成が重要である。本プロジェクトを通してこれらの人材の役割が明確化したが、人材の数が圧倒的に不足している。また、確保・育成のためには、「アクセスコーディネーター」、「アカンパニスト」の定義付けや資格化なども必要であり、今後は早急にこれらの人材の養成に向けた制度の整備を行わなければならない。

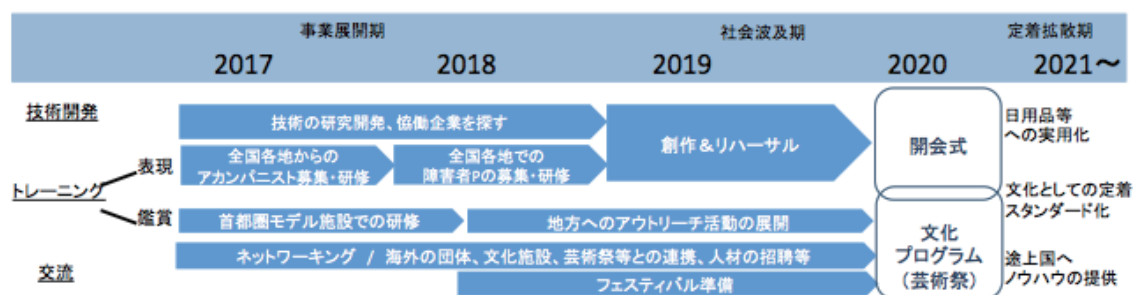
[資金の確保に関する課題]

今後、トレーニングや支援人材の育成を継続していきたいが、専門人材の人件費をはじめ、あらゆる面で活動を支える資金の確保が大きな課題である。今回のプロジェクトを通して、新たなアカンパニストや講師が育っており、彼らがトレーニングを指導していき、事業を拡大していくことが可能であるが、そのためには潤沢な資金が必要である。

また、これらのプログラムは、どんな人でも参加してもらえるように無料で開催したいと考えている。同時に、目的が公益的なものであり、事業そのものが金銭的な収益を生み出すものではないため、プログラムに共感し、その目的や公益性を理解、評価してくれるさまざまなセクターから資金を調達する必要があると考えている。その資金調達にも専任のスタッフを配置し、労力と経費をかけていかなければならない。来年度以降のプログラム継続のために、助成金や補助金の活用、寄付・会費の仕組みの構築や協賛金獲得の準備なども検討しているが、確実かつ安定的な運営資金を獲得することが最重要課題となっている。

将来計画

本プロジェクトの成果を踏まえ、トレーニングを継続、普及、改良しながら、2020年に活躍する人材の育成と彼らの育つ土壌を整備し、その仕組みが2021年以降のレガシーとなり地域に根付いていくことを目指して活動を行う。



目標 = 2020年のオリパラ開閉会式、文化プログラムを見据えて、100人の突出した技術を持つスペシャリストとなるパフォーマー、1,500人の大規模なセレモニーに出演することのできる障がいのあるボランティアキャストを育成する。



2021年以降のレガシーとなる「人」と「ノウハウ」を育てる。障がいのある人とない人が対話する機会をたくさんつくり、誰もがアカンパニストとして支え合える社会を目指す。

(2017～2018年) 2016年度に開発したトレーニングプログラムを継続して実施していく。短期間の体験プログラムと継続的参加で高度な表現を目指すプログラム、芸術面での表現力を高めるプログラムと、表現力向上に作用する身体能力そのものを高めるプログラムなどを用意し、全国から参加者を募る。また、障がい者は常に移動に課題が付きまとうことから、関東以外の全国さまざまな地域でプログラムが提供できるよう、パートナーとして連携できる自治体や各地の文化施設・団体等を募りながら、指導者の育成も行う。

(2019～2020年) 開会式および各地の文化プログラム等で披露できるパフォーマンスの創作を行い、全国の団体と連携をとり、協力を仰ぎながら鑑賞のアクセシビリティ向上の整備を図る。これらを通じて、全国の公共文化施設をはじめ、誰もが行きたいときに自由に好きな作品を観たり参加したりできる環境を全国につくる。また、2020年までに、国内で現在バラバラに活動をしている障がい者舞台芸術団体をネットワーク化し、ひとつの大きなムーブメントを作り上げる。海外の先駆的取組を行う団体やディレクターの招聘によるワークショップの実施、途上国で舞台芸術に取り組む障がい者パフォーマーの招聘と交流なども実施し、祝祭感あふれる2020年へつなげる。

(2021 年以降) 2020 年までに育てた人材(表現者、支援者、指導者)とそのノウハウがレガシーとなり、障がい者が当たり前のように、自分が暮らす地域で、自分が好きな活動に障がいのない人に混じって取り組めるような文化を全国に根付かせる。また、少子高齢化も見据え、こうした文化、表現活動を通じて、障がい者(disabled)ではなく異なる能力を持つ人(different ability)として、誰もが互いに違いを認め合い、補い合う、優しい社会の実現を目指す。

以上

漫画家が提案する障がい者スポーツ・マンガの普及プロジェクト～

「Be The HERO 2016」プロジェクト

一般社団法人融合研究所

実施団体	一般社団法人融合研究所
実施時期	2016年9月～2017年2月
場 所	京都府、東京都
概 要	日本を代表する漫画家やマンガを学ぶ学生による障がい者スポーツ・マンガの創作を通じて、障がい者スポーツの魅力を発信。雑誌連載や出版を広げる端緒とし、漫画コンテンツの魅力と共生社会に向けた取組の輪を広げる。
効果検証方法	・マンガによる障がい者スポーツの魅力を訴求・普及可能性を検証 ・障害者スポーツを理解してマンガにするための説明会へのマンガの学校の教員・学生、漫画家等の参加者数と理解度 ・障害者スポーツをテーマにしたマンガ等の応募作品数と作品の質 ・作品表彰・展示会へのマンガの学校の教員・学生、漫画家、出版社編集部、一般マンガファンの参加者数と作品評価 ・展示会や他手法での優秀作品公開に対する漫画家、出版社編集部、一般マンガファンの期待や出版等普及の可能性

試行プロジェクトの概要

実施概要

2020年に向けて、日本と世界の人々が、障害のあるなしにかかわらず、スポーツを楽しむこと、障がい者スポーツの魅力と感動の輪を広げることが求められている。

2015年、東京都によって、障害者スポーツ普及啓発映像「Be The HERO」が制作され、日本を代表する5人の漫画家の障がい者スポーツのコミック・イラストが起用された。

【漫画家(代表作/起用 障害者スポーツのコミック・イラスト)】

- ・浦沢直樹(YAWARA!/車いすテニス・国枝慎吾)
- ・高橋陽一(キャプテン翼/5人制サッカー(ブラインドサッカー)・日本代表チーム)
- ・窪之内英策(ツルモク独身寮/陸上競技・高桑早生)
- ・真島ヒロ(FAIRY TAIL/ゴールボール・日本代表選手他)
- ・ちばてつや(あしたのジョー/ウィルチェアラグビー・日本代表選手他)の5人

日本のメディア芸術の源泉から世界の文化となるまでに広まった日本のマンガの力で、国内外のマンガファンに障がい者スポーツの理解を広げる方策を試行するために本プロジェクトを企画・実施した。

11 団体の協力の下、国内外のマンガ専門の専門学校・大学、一般の高校計 125 校とコミック出版社の会の出版社 13 社 45 編集部が参加する学生作品コンテスト「デジタルマンガ キャンパス・マッチ 2016」に「Be The HERO」部門を開設し、障がい者スポーツはじめ、障害をこえてスポーツを楽しむ、その魅力と感動の輪を広げることをテーマにした作品を募集し、優秀作品を選定・公開した。

取組み内容

1. プロジェクト発表・説明会実施

プロジェクトの発表＝2016 年 9 月に「デジタルマンガ キャンパス・マッチ 2016」に、障がい者スポーツ・マンガの創作普及のための Be The HERO 部門を開設することを発表した。下記説明会にて、漫画家と、障がい者スポーツ選手による、障がい者スポーツ・マンガ創作普及のメッセージを発信した(対象:「デジタルマンガ キャンパス・マッチ」参加学校・学生、マンガやイラストの創作を行っている人、出版社編集部、海外から訪日のプロ・アマチュア漫画家、マンガ・ファン、報道機関向け)。

1) 京都国際マンガ・アニメフェア(みやこめっせ)オープンステージ

日時:9 月 18 日(日)10:30～11:00

登壇者:漫画家 窪之内英策、2015 年度「Be The HERO」制作チーム代表 真田 武幸(事務局代表)

来場者:約 150 名

報道:読売新聞京都版デジタルに掲載



2) 東京国際ブックフェア併催(東京ビッグサイト内会議棟)セミナー

日時:9 月 25 日(日)10:30～11:30

登壇者漫画家 窪之内英策、2015 年度「Be The HERO」制作チーム代表 真田 武幸(事務局代表)

来場者:約 100 名(花園大学秦先生来場、作品応募の学校登録)

3) 渋谷丸井トークショーでの PR 活動

日時:10 月 10 日(月) 12:00-13:00

登壇者:漫画家 高橋陽一、サッカー選手 北澤豪

PR:募集チラシの配布

4) オリジナル創作漫画同人誌即売会「コミティア」会場(東京ビッグサイト)内 海外マンガフェスタ・ステージ

日時:10 月 23 日(日) 11:00～12:00

登壇者:「デジタルマンガ キャンパス・マッチ 2016」実行委員長・慶應義塾大学大学院教授 中村 伊知哉、漫画家 高橋陽一、ブラインドサッカー選手 葭原滋男、2015 年度

「Be The HERO」制作チーム代表 真田 武幸(事務局代表)

来場者:約 200 名がステージ聴講

PR:国内出展者 3000 人、海外出展者 300 名に応募案内チラシを配布

2. 作品募集

「デジタルマンガ キャンパス・マッチ 2016」障がい者スポーツ・マンガの創作普及のための Be The HERO 部門応募作品の受付を開始した。

<募集概要>

1) 対象とするスポーツ種目やテーマ

- ・課題部門:障がい者スポーツ 22 種目をテーマとした作品～創作のための資料提供や見学・説明を実施
- ・自由部門:障がい者も健常者も一緒に楽しむことができる新たなスポーツを創造する作品

2) 作品等(※ネームや、作品企画も講評の対象)の応募方法

- ・ストーリーマンガ(4P 以上の作品をデジタル原稿または PDF にて応募)
- ・ネームまたは作品企画(A4 用紙横書きを PDF にて応募)
- ・イラスト(A4 サイズの作品をデジタルデータまたは PDF にて

応募、タイトルも明記)

※以上、作品募集はデジタルマンガ キャンパス・マッチ 2016 上に部門開設を行って実施。

【デジタルマンガ キャンパス・マッチ 2016 部門開設・運営の実施項目】

- ・デジタルマンガ キャンパス・マッチの対外広報時に部門としての表示
- ・デジタルマンガ キャンパス・マッチの Web サイトに部門開設、作品応募方法ページの作成、運営
- ・デジタルマンガ キャンパス・マッチ参加 120 学校への部門開設、発表説明会開催の告知
- ・見学会案内・資料提供の告知
- ・作品募集周知・作品応募促進の告知・応募作品のデータベース上への受入
- ・選考・発表準備の運営補助(データベース使用のガイダンス等)
- ・Web サイトでの作品公開

※応募の学生等作品は、本プロジェクトの講評や WEB/展示での公開を行う、本プロジェクトの趣旨にそった広報に活用できることを条件とし、著作権や商業化の権利は作者が保有するものとして募集する。

3) 募集期間:2016 年 10~12 月



3. 障がい者スポーツ見学会

障がい者スポーツ理解のため機会提供を目的に、コンテスト応募希望者に、創作対象とする障がい者スポーツの、資料提供や見学・説明を実施した。(対象:応募希望者、東京都、自治体、スポーツ団体協力)

1) 「車いすフェンシング練習会」見学会(赤羽スポーツの森公園競技場内ふれあいホール)

日程:10月21日(金)、11月4日(金)、11月11日(金)、各日程 18:45～20:30

協力:北区東京オリンピック・パラリンピック担当課、日本車いすフェンシング協会

内容:日本車いすフェンシング協会ご担当車様から、車いすフェンシングについての解説後、練習試合を見学した。



2) 「東京都障害者総合スポーツセンター」見学会(東京都障害者総合スポーツセンター)

日程:11月15日(火)、11月17日(木)、各日程 14:00～15:00

協力:東京都障害者スポーツセンター、元パラリンピック選手 星義輝

内容:ビデオで障がい者スポーツの競技の幅広さを学んだ後、センター館内を見学し、障がい者スポーツ施設についての知識を深めた。



4. 応募〆切・選考・発表準備

◆作品応募〆切:2017年12月24日(土)

イラスト、マンガ、ネーム・企画など含めて93作品の応募を受付(応募作品別添参照)

◆作品査読選考・発表準備

応募された作品は、2015年度「Be The HERO」制作チームが審査し、優秀作品を選定

- ・作品整理・選定のための取りまとめ
- ・選定のための2015年度「Be The HERO」制作チームとの連絡
- ・作品選定の結果と公開展示・WEB掲載許諾のための学校・学生・応募者連絡

5.応募作品発表・講評・展示

◆応募作品講評・公開

・応募の作者に確認の上、全作品を下記展示会で公開。デジタルマンガキャンパス・マッチ
2016WEB

サイトでは優秀作品公開。優秀マンガ作品は、下記会場にて公開講評会実施

◆2017年2月12日(日)15:00～16:00 オリジナル創作漫画同人誌即売会「コミティア」会場
応募全作品展示会・優秀作品発表会・優秀作品講評会(会場:東京ビッグサイト 2万人来場)

・優秀作品発表会・優秀作品講評会ステージ【東5ホール壁際】:15:00～16:00

(受付14:30～)

①Be The HERO プロジェクト趣旨紹介、応募状況説明:
事務局

②本プロジェクト主催者挨拶:日本貿易振興機構(JETRO)

③各障がい者スポーツ団体からのコメント発表:事務局

④優秀選定作品講評:2015年度「Be The HERO」
制作チーム代表、優秀作品作者学生

⑤優秀マンガ作品の作者学生参加の講評会:
登壇者:ちばてつや先生、高橋陽一先生、窪之
内英策先生、学生4名

聴講者:150名(参加学校教員・学生、出版社編
集部等マンガ関係者、出展者、来場マンガファン)



・作品展示【東5ホール壁際】11:00～16:00

Be The HERO 部門応募全作品展示

・出版社編集部を招待、応募作品のマンガ雑誌等への掲載を働きかけ

・障がい者スポーツを描いたコミック・イラスト等展示、作家の拡大、マンガ作品化を支援

・マンガ・ファンに障がい者スポーツの理解を得る機会を提供

・パンフレット(4C/8P)を制作。約500部会場配布、600部を参加学校配布(120校×5部) 45
編集部×5部=2254部を参加編集部配布、280部を漫画家・関係者へ配布した。

【Be The HERO 部門優秀作品一覧】

作品タイトル	ジャンル	サムネル	ペンネーム	学校名	学科名
幅跳び！	イラスト		長谷川	日本工学院専門学校	マンガ・アニメーション科 1年
音を頼りに	イラスト		兎万兎まと	日本工学院専門学校	マンガ・アニメーション科 1年
光へと跳び立つ	イラスト		小倉 秋穂	日本工学院専門学校	マンガ・アニメーション科 1年
パラリンピック 2120	イラスト		Q琳	日本工学院専門学校	マンガ・アニメーション科 1年
爆発するボール	イラスト		jkcnpa	日本工学院専門学校	マンガ・アニメーション科 1年
paralympics runner	イラスト		L.YFIY	日本工学院専門学校	マンガ・アニメーション科 1年
走る	イラスト		高橋歩子	専門学校 日本デザイナー学院	コミックイラスト科 2年
なわとび	イラスト		松清都	専門学校 日本デザイナー学院	コミックイラスト科 2年
速く	イラスト		松田奈々	専門学校 日本デザイナー学院	コミックイラスト科 2年

作品タイトル	ジャンル	サムネル	ペンネーム	学校名	学科名
笑顔	イラスト		山崎美紘	専門学校 日本デザイナー 学院	コミックイラスト科 2年
HERO OF BASKETBALL	イラスト		おきく	日本工学院専門 学校	マンガ・アニメー ション科 1年
光の力	イラスト		堂本の NEWS	日本工学院専門 学校	マンガ・アニメー ション科 1年
進め	イラスト		ゆゆ	国際デザイン・ ビューティカレッ ジ	グラフィックデザイ ン科 1年
Be The Hero	イラスト		James	ヒューマン アカデミー	マンガ 3年
君の見る夢が 僕の夢	マンガ		森 蜜	国際デザイン・ ビューティカレッ ジ	総合研究科 1年
TSUTAERU	マンガ		新井夏美	専門学校 日本デザイナー 学院	マンガ科 5年
東京HERO	マンガ		カルビ佐 藤	日本マンガ塾	研究科 2年
走れよ！恋は 盲目	企画案・ ネーム		ちゃんしん げん	日本マンガ塾	土曜科 2年

効果と課題

効果

◆効果検証の指標

計画時に以下を効果検証の指標として設定

- ・説明会へのマンガの学校の教員・学生、漫画家等参加者数と理解度
- ・障害者スポーツをテーマにしたマンガ等の応募作品数と作品の質
- ・作品表彰・展示会へのマンガの学校の教員・学生、漫画家、出版社編集部、一般マンガ・ファンの参加者数と作品評価
- ・展示会や他手法での作品公開に対する漫画家、出版社編集部、一般マンガ・ファンの期待や出版等普及の可能性

◆効果の検証

①本プロジェクト参加への理解

3回の説明会と、1回のPRには、多くの学校の教員・学生、マンガやイラスト作家を目指す人、マンガ・ファンが参加した。メディアによる報道もあり、作品応募のために説明会に参加し、これらの説明会をきっかけに応募した学校もあった。また10月23日の海外マンガフェスタのステージ後は、ブラインドサッカーの選手による体験会にコンテスト応募希望の学生等が参加、障がい者スポーツの理解にも寄与した。障がい者スポーツをマンガにすることの可能性は充分告知できた。

②マンガ等の応募作品数と作品の質

3か月間の短い募集期間であったが、93作品と予想以上の応募作品数を得た。93作品中、マンガ作品(企画・ネーム含む)は11作品、他はイラストであった。障がい者スポーツというテーマに対して、イラスト化はある程度容易だが、マンガ作品化にはハードルがあることが分かった。しかしマンガ化にトライした学生作品はいずれも障がい者スポーツの特性をとらえており、障がい者スポーツを普及するきっかけになり得る質であった。また応募学校中、3学校が障がい者スポーツを課題として描かせ、本事業に学生作品を応募した。

このことから障がい者スポーツは学生のマンガ創作教育の題材とすることがなりうる事が分かった。

③作品表彰・展示会への参加者数と作品評価

2万人が参加するオリジナル創作漫画同人誌即売会「コミティア」会場にて応募全作品を展示した。会場ではマンガやイラストを創作する出展者、一般来場のファン、出版社等関係者が熱心に応募作品に見入る姿が見られた。障がい者スポーツを題材とする作品への興味は大きいと考えられる。ちばてつや先生、高橋陽一先生、窪之内英策先生が登壇し、優秀マンガ作品

を応募した学生 4 名自身が作品をプレゼンし、漫画家が公表するステージを行い、応募の学校の教員・学生はじめ、出展者、一般のファン、出版社等関係者 100 名場が聴講した。この中で、漫画家の高橋陽一先生からは「障がい者スポーツのマンガ化は可能性のあるジャンル」という発言もあり、マンガを創作する学生や出展者、出版して普及する出版社等関係者、読者である一般のファン、それぞれの立場からの取組の姿勢、普及の可能性が示された。

④一般マンガ・ファンの期待や出版等普及の可能性

今回の「コミティア」会場での応募全作品展示会・優秀作品発表会・優秀作品講評会には、障がい者スポーツ普及に取り組んでいる NHK が取材に来場した。NHKは現在学生の障がい者スポーツを描いた作品のアニメ化による公開など企画を進めている。同時に、応募された作品は参加出版社 13 社 45 編集部が商業化の可能性を検討している。応募の学校学生はじめ、マンガやイラストを目指す人が、障がい者スポーツを題材にした作品を創作し、出版社等が出版して普及し、一般マンガ・ファンの間で評価される可能性は充分にある。

課題

◆課題の抽出

実行時に、「デジタルマンガ キャンパスマッチ 2016」の審査員の漫画家等から、以下が課題として指摘された。

- ・障がい者スポーツと健常者の日常には断絶がありマンガにしにくい
- ・障害者スポーツの理解が必要であり、現実を知らずに、無知のまま描くと社会問題にもなる
- ・障がい者スポーツを描いた作品はニッチなものとなり、一般的に人気を得られないのではないか

◆課題への対応

①障がい者スポーツと健常者の日常をつなぐ効果

プロジェクト発表・説明会における漫画家、障がい者スポーツの選手、2015 年度「Be The HERO」制作チーム代表等の発言から、日本のマンガの名作「鉄腕アトム」はそもそも事故からよみがえったヒーローであり、義手のヒーローが活躍する「コブラ」のような作品もあるように、マンガこそは障がい者スポーツと健常者の日常をつないでいく存在であるとの指摘があった。応募された学生マンガ作品も障がい者スポーツと健常者の日常をつなぐ設定がなされており、マンガに限らず一般的に感じられやすい「障がい者スポーツと健常者の日常の断絶」は、むしろマンガだからこそ超えて行けるものと考えられる。

②障害者スポーツの理解

マンガ創作において題材の取材は重要な制作プロセスとなっている。今回のプロジェクトでは、創作のための障がい者スポーツの見学会を実施した。この見学会に参加し、そのスポーツを作品化した応募作品もあった。

見学会は、障がい者スポーツ団体、選手の協力によって行なわれたが、応募された作品に対して、以下の感想が寄せられた。

<障がい者スポーツ団体>

- ・どのイラストも、障害者スポーツの特徴を非常に上手く捉えていて、驚いた。また、それぞれの作者さんの個性が出ていて、見応えがあった。

<東京都障害者総合スポーツセンターサービス推進課>

- ・事前取材で示した知識が反映されていた。
- ・協議ルールの詳細等がわかりやすく解説されていた。

<北区東京オリンピック・パラリンピック担当課>

- ・北区が深く関わっているスポーツということもあり、車いすフェンシングには目が向く。
- ・車いすフェンシングを専門に扱うマンガを見ることは初めてなので素直に嬉しい。
- ・教鞭をとってくださったコーチ陣にもお見せしたい。
- ・北区受講者に境遇の重なる方がいてモチーフになったのかと思う。
- ・オリンピックとパラリンピックを繋ぐ握手で終わる構成が美しい。
- ・写真よりもストーリーが伝わりやすい。説明は文言よりも絵付きのものが人目を引き、胸を打つ。
- ・パラスポーツに対する壁がなくなることが期待できそう。
- ・色がついたものも是非見てみたい。
- ・取材をお受けできてよかった。マンガの題材になるものに関わっていて嬉しい。取材したくなるようなコンテンツであるよう教室運営を今後も頑張りたい。

このように障がい者スポーツと健常者の日常と断絶を取り除いていくためには、障がい者スポーツ団体や選手の協力も得て、開かれた理解が必要であり、そのためにはマンガ創作のために障がい者スポーツを見学し、創作する機会を継続、拡大することは重要と考えられる。さらに、障がい者スポーツのマンガを読んだ読者が、生身の障がい者スポーツを見学し、ファンになるという動きも考えられる。このようにマンガと障がい者スポーツは、見学、観戦という機会を通じて、大きな広がりを作ることができる。

③障がい者スポーツを描いた作品の人気

昨年のオリンピックから、2020年に向けて、障がい者スポーツの認知は高まっている。そうした中で、今回、取材に来場したNHKのように障がい者スポーツ普及に取り組む企業、組織も増えている。これに対し、漫画家の高橋陽一先生からは「障がい者スポーツのマンガ化は可能性のあるジャンル」という認識が広がり障がい者スポーツと健常者の日常をつなぐ設定のマンガ作品が感動を呼べば、障がい者スポーツを描いたマンガ作品というジャンルが成立すると考えられる。

そして、マンガはアニメ化や、映画化の原作として大きな可能性を持ったコンテンツであるため障がい者スポーツマンガというジャンルが成立すれば、障がい者スポーツのコンテンツ課による普及は大きく広がると考える。

将来計画

◆効果を継続し、課題に対応

①「デジタルマンガ キャンパス・マッチ」による、障がい者スポーツ・マンガ部門作品募集の継続化

2020 年まで、学生やマンガ、イラストを目指す人の作品募集、デビューを促進。2017 年度も応募のために障がい者スポーツ見学会等を併催し、理解を広める。

②障がい者スポーツ普及啓発映像「Be The HERO」起用の 5 人の漫画家自身の取組

2020 年に向け、2015 年に描いたコミック・イラスト作品の発展、マンガ作品化、出版による普及等行う。

③障がい者スポーツ・マンガ作品の雑誌掲載・コミック出版・電子配信による理解・普及
漫画家の作品はじめ、「デジタルマンガ キャンパス・マッチ」応募優秀作品等を、出版社編集部による雑誌掲載・コミック出版・電子配信で公開。マンガ・ファンに障がい者スポーツ理解普及を図る。

④障がい者スポーツとマンガのコラボによる障がい者スポーツ文化とファンの醸成

日本と世界の漫画家が、そして障害のある人も、障がい者スポーツを理解し、描き、作品にする、選手と交流する、障がい者スポーツ・マンガがブームになるという循環を創生し、日本と世界のマンガ・ファンが、障がい者スポーツ・マンガを読む、理解する、観戦する、障がい者スポーツのファンになるという社会的ムーブメントを創出する。

以上

世界をリードする、日本の映画鑑賞用最新バリアフリー技術を活かした、

多言語対応“おもてなし”プロジェクト

特定非営利活動法人バリアフリー映画研究会

実施団体	特定非営利活動法人バリアフリー映画研究会
実施時期	2016年10月～2017年2月
場 所	東京都、滋賀県
概 要	新しい映画鑑賞支援機器（UDCast）を用い、聴覚障害者はメガネ型端末に字幕を表示、視覚障害者は個々人の端末を使って音声ガイドを聴く。これらの技術を用い、障害者と健常者が一緒に最新の映画を楽しむ事業。これをきっかけに、バリアフリー社会をより身近にしていく。
効果検証方法	・UDCast の実用フェーズ入りに向けたデータ収集 ・上映終了後に使用者に調査を実施し、有識者による検討会を経て改善点を抽出し、普及につなげる

試行プロジェクトの概要

実施目的

2020年の東京オリンピック・パラリンピックに向けて、国・行政による制度化の動きと映画業界の自助努力による取り組みが連動し、映画のバリアフリー化を推進する動きが出てきている。字幕や音声ガイドの制作については、一部文化庁の助成金などの整備もあり、従来のボランティアベースから専門家を必要とするビジネスへと広がりを見せている。またバリアフリー版の制作費用についても、映画の製作者・配給者が自ら負担する動きが出てきている。障害者差別解消法の施行という背景もあるが、視聴覚障害者が新たな観客として期待されているということでもある。こうした中で、もっとも遅れていたのが映画館での情報保障の取り組みである。これまでは、字幕や音声ガイドを付けた映画を日時と映画館を特定して、障害のある人たちのためだけに特別に上映するやり方だった。

今回開発された新しい映画の視聴技術である UDCast は、画期的な映画鑑賞技術として映画業界で実用化が進められている。UDCast を使えば、耳の不自由な人は字幕表示用のメガネを使って、また目が不自由な人は手持ちのスマートフォンなどのモバイル端末を使って、いつでもどこでも一般の観客と一緒に映画を字幕付き、音声ガイド付きで鑑賞することが可能になる。更に、今回の調査を通して、UDCast 機器の更なる改良を進め、視聴覚障害者のみならず、2020年東京オリンピック・パラリンピックに向けて増加する海外からの来訪者に対して、多言語による情報保障の実現を図りたいと考えている。この映画鑑賞技術を使えば、バリアフリー字幕や手話映像の表示だけでなく、英語や韓国語、中国語などの多言語による表示が可能となる。2020年東京オリンピック・パラリンピック開催時には、この UDCast は日本が誇る新技術として、極めて有用な未来型の情

報保障として、世界中にアピールできるものと考えている。

2020年東京オリンピック・パラリンピック開催へ向けて、この映画鑑賞新技術をさらに進化させ世界標準にするべく、UDCast バリアフリー映画祭を毎年開催し、聴覚障害者、視覚障害者、知的障害者、盲ろう者などすべての障害者のための芸術文化活動の推進と共生社会の実現に向けた取り組みとして推進していきたいと考える。

取組み内容

1. 検討委員会の開催

第一回検討委員会 2016年12月10日(東京)、第二回検討委員会 2017年2月10日(滋賀)

2. バリアフリー映画製作

新映画鑑賞技術(UDCast)対応のバリアフリー映画を3作品制作した。

制作時期:2016年11月より検討を開始し12月より順次制作作業開始

制作作品:『だれかの木琴』、『島々清しや』、『風のように』

3. バリアフリー映画祭の開催

東京及び滋賀の2ヶ所でバリアフリー映画祭を開催し、来場者にUDCastを体験頂いた(図1)。

4. 新しい映画鑑賞支援機器(UDCast)に関するヒヤリング及びアンケート調査

UDCast バリアフリー映画 1 作品を上映し、それぞれの機器(バリアフリー字幕表示用メガネ、音声ガイド用 아이폰)を、視覚障害者、聴覚障害者、また健常者に体感頂いた。視覚障害者、聴覚障害者への調査から、UDCast への期待や総合的な満足度、音声ガイドの聞こえや字幕の見え方などに対する可能性と課題、装着感や疲労感への要望等の具体的な意見を得た(図1中・右)。

【実施日】 2016年12月10日(東京)、2017年2月12日(滋賀)

【場所】 TCC 試写室(東京都中央区銀座8丁目3番先 高速道路ビル102号)

びわこ大津プリンスホテル本館2階「比叡」(滋賀県大津市におの浜 4-7-7)



図1 映画祭プログラム(左)、制作したパンフレット(中上)、調査会の様子(中下と右)

【上映作品】 「だれかの木琴」

(監督・脚本 東陽一、「だれかの木琴」製作委員会、112分、2016年)

【使用機器】 バリアフリー字幕表示用メガネ13台、音声ガイド用 iPod Touch 15台

【調査対象者】

聴覚障害者 13名:

ろう7名(女性7名、平均年齢36.0歳(標準偏差7.0歳))

難聴5名(女性5名、平均年齢48.0歳(標準偏差12.3歳))

中途失聴1名(男性1名、年齢72.0歳))

視覚障害者 15名:

全盲9名(女性4名、男性5名、平均年齢49.8歳(標準偏差8.4歳))

弱視5名(男性5名、平均年齢48.0歳(標準偏差18.9歳))

【調査結果】

1. 視覚障害者

1.1 全体的な満足度

Q. 自分の端末を使って、いつどの回でも音声ガイド付き上映を楽しめるようになれば、映画館へ映画を観に行く機会は増えますか。

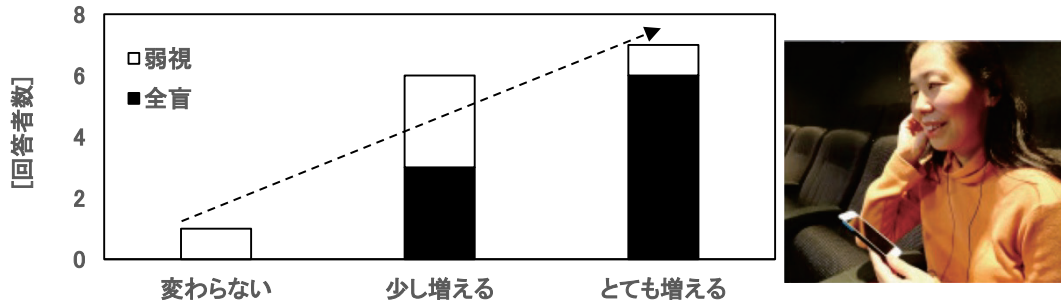


図2 UDCastの映画鑑賞機会への効果と期待(視覚障害)

Q. 今後も、スマートフォンやiPodTouchなどの携帯情報端末から音声ガイドが聞けるシステムがあれば使ってみたいですか。

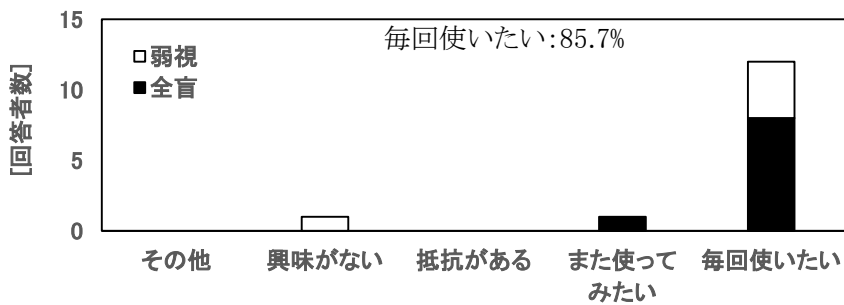


図3 UDCastの満足度(視覚障害)

1.2 具体的な意見

(1) 期待

映画鑑賞機会への期待		
全盲/43歳/女性	とても増える	適当な時間に行けるし、音声ガイドがないと(映画は映像をみせるものなので)映画館でなくてもいいと思うが、解説があれば、その時公開中のものをみたいと思うので。
弱視/65歳/女性	とても増える	自分の都合にあわせて行ける。
全盲/40代/女性	少し増える	好きな時間(自由な時間)に行けるのはよい!
全盲/44歳/女性	少し増える	自分の予定で好きな時にいつでも観に行けるから。
iPodTouchのイヤホンから聞く音声ガイドの聞こえ		
全盲/48歳/男性		Iフォンの方が音質がいいです。
弱視/27歳/男性		ききとりやすいと思うから。
弱視/65歳/男性		ききやすい言葉でできる(トーンなど)。
弱視/70歳/男性		より良く内容がわかりやすい。

利便性や操作性	
全盲/44歳/女性	初めて UD cast の操作を自分でしてみたが、思ったより簡単で、これなら自分でもできると思いました。
全盲/55歳/男性	普段から 아이폰 を使用して、同じ端末で使えるのはよい。
全盲/45歳/男性	普段携帯しているものだから。

(2) 課題

普及への要望	
全盲/43歳/女性	どの映画館でもいつでも、UD Cast が入っていれば、音声ガイドがきえるのでつかってみたい。
全盲/45歳/男性	外国の映画も工夫してほしい。外国映画をもっと観たい。モニタリング、協力します。
全盲/48歳/男性	UDCast 対応作品が増えてほしい。新作だけでなく、既存の作品に対応することはできないのか？

映画館での使用に際する懸念事項	
全盲/43歳/女性	<ul style="list-style-type: none"> ・映画館へ観に行くとき携帯の電源を切るように案内。まわりの人がわかっていていないと、どうどうと出して使えない。 ・スマートフォンとかで音声ガイドを利用すると、メールが着信してしまうと圏外になっていないと音が鳴ってしまう不安。
全盲/44歳/女性	操作でわからないことがあった時やトラブルに際して、気軽に聞けて、すぐ対応してくれると嬉しい(映画館の方)。
弱視/65歳/男性	i pod Touch を個人で購入するには、少しもったいない(映画のみであれば)。
弱視/34歳/男性	スマートフォンも iPodTouch も所持していないので、貸出していただければなら使ってみたい。

1.3 まとめ

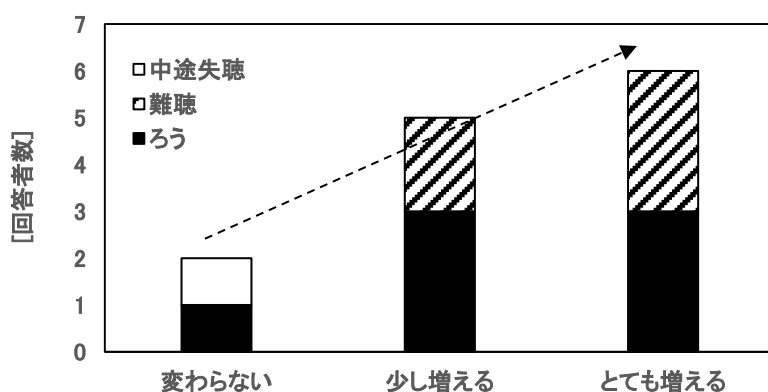
- UDCast (iPodTouch とイヤホン含む) に対する全体的な満足度は非常に高かった(映画鑑賞機会の増加、「毎回使いたい」という意見の多さ(85.7%))。
- UDCast と iPodTouch のイヤホンを通じて聞こえる音声ガイドの聞こえは良く、また、スマートフォンにインストールするだけで使用できるという利便性や操作性の良さに対する評価も高かった。
- こうした期待に合わせて、UDCast 対応作品が増加し、どの映画館でも UDCast を使って映画を鑑賞できるようになって欲しいという普及への要望があった。

- また、通常の映画館では携帯電話の使用が制限されている現状にあって、映画館でUDCastを使用する際の周囲の人々の理解や音漏れの心配が聞かれた。さらに、スマートフォン自体を持たない人への対応などの課題も得られた。

2. 聴覚障害者

2.1. 全体的な満足度

質問: メガネ型機器を使って、いつどの回でも字幕付き上映を楽しめるようになれば、映画館へ映画を観に行く機会は増えますか。



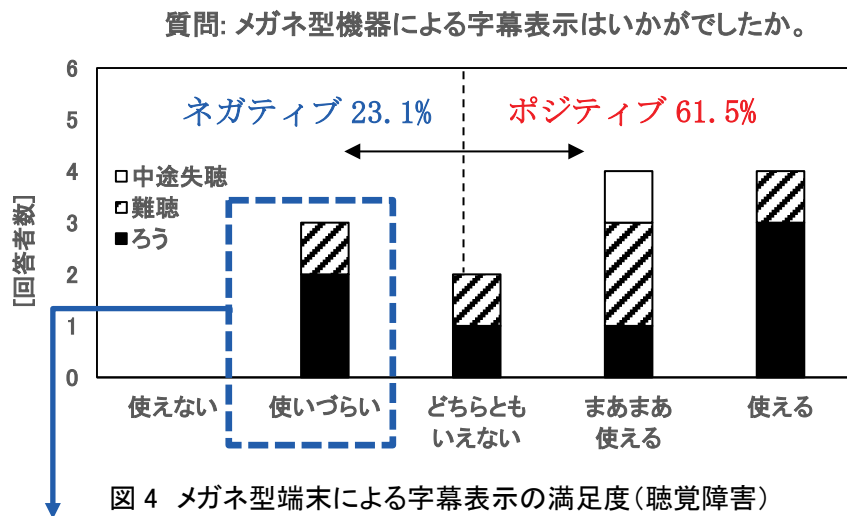
「メガネ型端末を使って、いつどの回でも字幕付き上映を楽しめるようになれば、映画館へ映画を観に行く機会は増えるか」との問いに対し、「映画が見たい」「日本語字幕上映時間の都合が合わなくて あきらめていた映画が多かったので、いつでも見られるのなら、喜んで見に行く」といった声があった。他方、機会は増えると回答したものの「もっとカッコいいデザインにならないと使いにくい部分がある」という反応も寄せられた。

2.2 購入に対する本音と課題の抽出

続いて、現在は 8 万円ほどの費用がかかるメガネ型端末の購入意向を尋ねたところ、全体の 53.8%が「補装具の扱いになっても購入しない」と回答した。現在の条件であっても購入すると答えた回答者はいなかった。

普及疎外要因をアンケートから抽出した結果、「メガネが重い」「現時点ではどの映画館でも使える訳ではないため」「そもそもクローズドな字幕よりはオープン字幕が良いと思っている。自分だけが楽しむ努力をしなければならぬという感じが強い」といった回答が寄せられた。

また、使用感については下図のような結果となった。



(1) 装着感の悪さの一要因

A. 自身の視力矯正用眼鏡との併用(メガネ型端末を上に乗せる形で装着)によるストレス

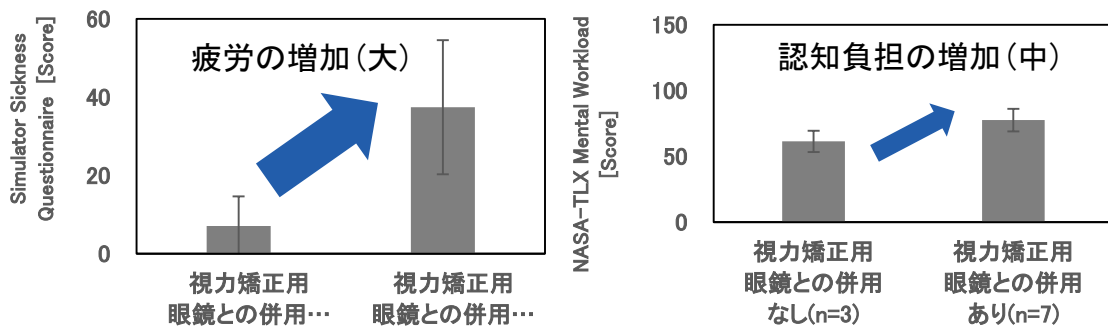


図 5 メガネ型端末と視力矯正用眼鏡との併用によるストレス(聴覚障害、n:有効回答数)

B. 補聴器との併用によるストレス

装着感の悪さの一要因

ろう/25 歳/女性 メガネを改善してほしい。軽くしてメガネをかけても 補聴器に負担かける。耳にかけるものが多すぎると、補聴器がとれそう。

難聴/46 歳/女性 耳かけ式補聴器とメガネ型機器のつるがぶつかって、どうしても耳に違和感を感じるので片耳装着で、なんとか自分に折り合いをつけました。補聴器を装着してもつるが気にならないデザインを期待しています。

(2) メガネ型端末フレームの光反射による映像や字幕の見えにくさ

メガネ型端末のフレーム反射

- 難聴/65歳/女性
- ① 眼鏡が反射して光るので、映画を観にくい点
 - ② 操作ボタンやタイトル・ロゴバーが常時出ているので、字幕のみみられるようにしてほしい。
 - ③ 軽量化、フィット観の改良。

(3) スクリーン映像と重なったときの字幕の見えにくさと字幕表示位置調整によるストレス

字幕の見え方

ろう/33歳/女性

明るいところでメガネの中の表示を見るのは距離感が掴みにくく違和感があったが、暗くなって上映が始まると、ふつうの字幕つき映画を観るのと大差なかった。(字幕の色は)もっと白く、不透明?に。明るい画面でみるとみづらい。

ろう/40歳/女性

技術面もあるかと思いますが、もう少し軽くなったら良いと思います。重たくて何回もズレるので、かけ直しが多かったです。映画の画像の中に字幕が入っても見やすいようになったらいいな一と思ってます。

難聴/46歳/女性

映像が明るいとき文字が消えてしまうので、ベストポジションを探すのに手間取る。メガネがズレ落ちて字幕に焦点が合わなくなり、ボヤける。体勢を変えても、文字を見やすくしてほしい。

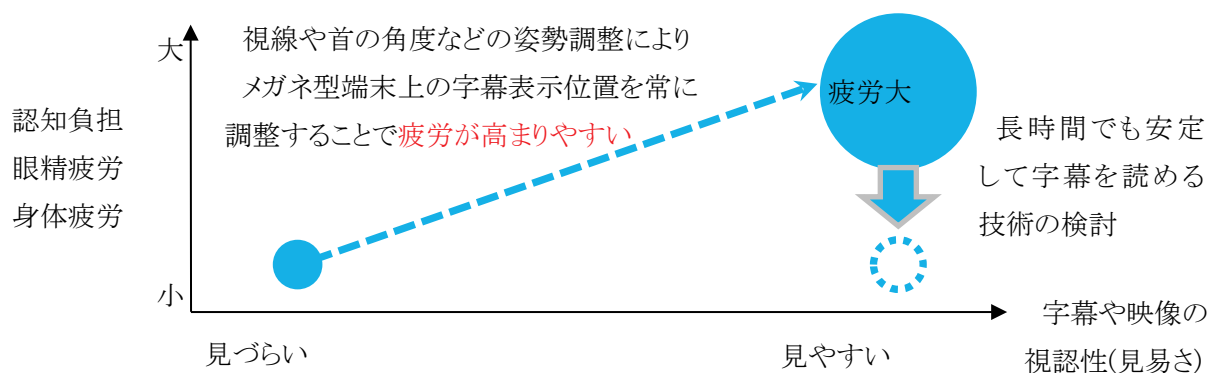
難聴/52歳/女性

- ・メガネのサイズが大きくて装着がやや不安定。サイズを合わせられるようになると良いです。

- ・メガネを画面のどこに合わせて字幕を見たら良いか、やや不明瞭で、画面に字幕を出すと風景が白っぽい時は字幕が読み取れない。画面下の黒幕で読むのが一番読めるが、画面全体が不安定で疲れる。

ろう/42歳/女性

字幕の位置を自分で選べるようにしてほしい。映画館のスクリーン下の部分をふやしてほしい。物理的に難しいと思うが。



2.3 メガネ型端末による字幕表示の利点

質問: 頭を動かしてもメガネ型端末上の字幕が表示されたままとなる状態はいかがでしたか。

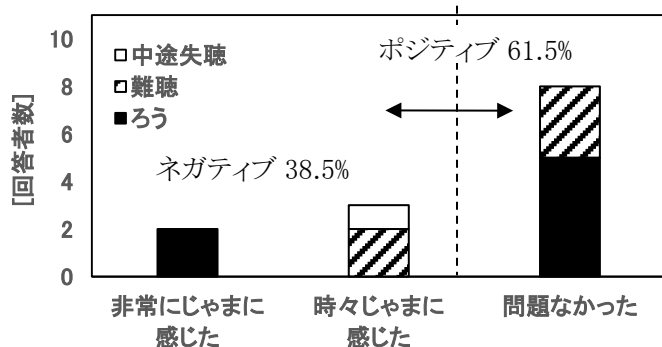


図6 メガネ型端末から常に字幕が表示されることに対する二つの反応(聴覚障害)

ポジティブコメント

ろう/63歳/女性 問題なかった 見ていない間、会話内容がわかるので、途中から見ても楽しめる。

難聴/46歳/女性 問題なかった 字幕の位置を自分で調節できるので 画面のこの部分が良く見たいのに字幕でかくれて見えないと言うストレスがなかったのが良い。むしろ好都合。画面上だと字幕が見にくいと感じた時、あえて画面外の暗幕部分に字幕を移す事が多かったのだ。

難聴/31歳/女性 問題なかった 見落ししにくいので、とても良い！

ネガティブコメント

難聴/46歳/女性 時々じゃまに感じた 首をかたむけると字幕もかたむく状況に、慣れていないので。

難聴/65歳/女性 時々じゃまに感じた 字幕と一緒に動くので、ある意味わずらわしい。動くのではなく、メガネのある場所に固定されるとよい。

ろう/25歳/女性 非常にじゃまに感じた 字幕がこていされてないので、時々、映像の中にはいってしまう。

ろう/42歳/女性 非常にじゃまに感じた 画面に重なるのが不快。

2.4 まとめ

- UDCast に対する全体的な満足度は高かった(映画鑑賞機会の増加)。
- しかし、メガネ型端末については、実際に購入するかの質問に対して、「日常生活用具(または補装具)の扱いになっても購入しない」の回答が 53.8%であった。
- メガネ型端末の具体的な課題としては、「装着感や重さによるストレス」の意見は多く、とりわけ、自身の視力矯正用眼鏡や補聴器を併用した場合に、ストレスが大きかった。
- メガネ型端末に表示される字幕については、字幕がスクリーン映像に重なったときに、映像が字幕と同様な色や明るさであると、字幕が見づらくなるという意見が多くあった。そのような場合には、視線や首の角度や姿勢などを変えることでメガネ型端末の位置を調整し、スクリーン映像の外側の黒い場所に字幕の表示位置を移動させて字幕を読めるようにするなどの工夫が必要になる。また、同様にして、字幕が見づらい位置に移動してしまわないように首や姿勢を固定・維持する必要もある。それらの制御により疲労が高まったと推察される。
 - 一方で、映画上映中は常にメガネ型端末上に字幕が表示される仕様による利点も聞かれた。視界からスクリーンが外れて映像が見られないときも字幕を読むことができるので、ストーリーが途切れず助かるというポジティブな意見は多かった。他方、従来のスクリーン上に表示されるオープンキャプション型の字幕の表示方法とは少し異なることから、「慣れない」や「わずらわしい」、「画面に重なるのが不快」という意見も一部得られた。

効果と課題

効果

今回の UDCast を使ったバリアフリー映画上映と調査事業では、実際に視覚障害者、聴覚障害者に UDCast 対応の劇映画を鑑賞してもらい、ヒヤリング及びアンケート調査を実施した。はじめに、ヒヤリング及びアンケート調査から得られた“効果”を、以下にまとめる。

【視覚障害者／効果】

- UDCast (iPodTouch とイヤホン含む)に対する全体的な満足度は非常に高かった。

映画鑑賞機会の増加：
「適当な時間に行けるし、音声ガイドがないと(映画は映像をみせるものなので)映画館でなくでもいいと思うが、解説があれば、その時公開中のものを見たいと思うので」(全盲/43 代/女性)、ほか

映画鑑賞時に「毎回使いたい」という意見の多さ：
「毎回使いたい」(85.7%)、「また使ってみたい」(7.1%)、「抵抗がある」(0.0%)、「興味がない」(7.1%)、「その他」(0.0%)
- UDCast と iPodTouch のイヤホンを通じて聞こえる音声ガイドの聞こえは良く、また、スマートフォンにインストールするだけで使用できるという利便性や操作性の良さに対する評価も高かった。

【聴覚障害者／効果】

- UDCast に対する全体的な満足度は高かった。
映画鑑賞機会の増加：
「邦画の方が好きだけど字幕付きの上映があるときしか行かないので、もし毎回字幕つきなら当然行く機会は増える！いつ行っても字幕つきなんて夢のよう！」(ろう/33 歳/女性)、ほか
- 映画上映中は常にメガネ型端末上に字幕が表示されることによる利点も得られた。視界からスクリーンが外れて映像が見られないときも字幕を読むことができるので、ストーリーが途切れず助かるというポジティブな意見は多かった。

以上の通り、映画鑑賞における UDCast を使った新しい情報保障のあり方には、大きな可能性を感じさせるものがあった。これまでバリアフリー映画は、限られた場所や特定の環境の中でしか提供できなかったが、UDCast の技術を使うことによって、障害者のみならず字幕や音声ガイドを必要とする高齢者や子供たち、また一部の知的障害者なども、いつでもどこでも一般の人たちと一緒に空間で、映画を鑑賞することが可能になる。とりわけ、2020 年東京オリンピック・パラリンピック開催に向けて増加する諸外国からの来訪者向けにも、この UDCast を使った多言語対応による情報保障が活用できると考える。UDCast は、極めて有用な未来型の情報保障として、日本が誇る新技術として世界中にアピールできるものになると確信できた。

課題

前項 2.1 の通り、UDCast の有用性については今回の調査で立証できた。次に、調査から得られた“課題”を、以下にまとめる。

【視覚障害者／課題】

- UDCast への期待に合わせて、UDCast 対応作品が増加し、どの映画館でも UDCast を使って映画を鑑賞できるようになって欲しいという普及への要望が得られた。
- 通常の映画館では携帯電話の使用が制限されている現状にあつて、映画館で UDCast を使用する際の周囲の人々の理解や音漏れの心配が聞かれた。さらに、スマートフォン自体を持たない人への対応などの課題も得られた。

【聴覚障害者／課題】

- メガネ型端末については、実際に購入するかの質問に対して、「日常生活用具(または補装具)の扱いになっても購入しない」の回答が 53.8%であった。
- メガネ型端末の具体的な課題としては、「装着感や重さによるストレス」の意見は多く、とりわけ、自身の視力矯正用眼鏡や補聴器を併用した場合に、ストレスが大きかった。
- メガネ型端末に表示される字幕については、字幕がスクリーン映像に重なったときに、映像が字幕と同様な色や明るさであると、字幕が見づらくなるという意見が多く得られた。
- 映画上映中は常にメガネ型端末上に字幕が表示される仕様については、多くのポジティブコメントとは対照的に、従来のスクリーン上に表示されるオープンキャプション型の字幕の表示方法とは少し異なることから、「慣れない」や「わずらわしい」、「画面に重なるのが不快」という

意見も一部得られた。

スマートフォンなどの情報端末を映画館で使用する際の、周囲の人々の理解や社会的な受け入れ体制、また、環境面での整備などはこれからの課題である。とりわけ字幕を表示するメガネ型端末については、そのかけ心地や機能性の点で、まだ改良の余地があると思われた。表示する字幕の字数や表示位置の拡大、また見やすい書体の選択可能性なども、まだ調査・実験を通した開発が必要である。特に長時間かけている時の負担感の軽減や、一般の人たちや男女が通常使用するための機能美・デザインなども課題として残った。

以上を通じて、“効果”と“課題”を考慮した総合的な観点から、従来型の上映方式とUDCastを用いた上映方式を比較した際の、当事者にとってのメリット、デメリットを検証した結果をまとめる。

(1) 視覚障害者／総論

視覚障害を有する当事者からの意見からは、UDCast対応の音声ガイド提供についての否定的な意見はほとんどなかった。これは一定程度、完成形に近づいているものと思われる。音声ガイドの場合は、その技術的な提供機器の問題より、音声ガイドの内容と一般映画館でのUDCast対応の普及が課題として残っていると考えられる。音声ガイドの質の問題は、映画製作者が積極的にかかわることや、音声ガイドの専門家の育成が急務であろう。

(2) 聴覚障害者／総論

聴覚障害を有する当事者からの意見では、メガネ型のUDCast対応字幕より、スクリーン上に字幕が表示される従来型のオープンキャプションのほうが良いという指摘がある。特別な機器を使わずに鑑賞できる点、また、オープンキャプションのほうが、表示の字数を増やすことができ、また表示位置についても縦位置や横位置など選択肢が広がる点の2点が、現状でのメリットと考えられる。しかし、当事者の支持がもっとも大きいのは、字幕付き映画の鑑賞機会が圧倒的に広がる点である。メガネ型端末さえ持ち込めば、いつでもどこでも映画を鑑賞できる環境の整備は、これまで実現できなかった最大の問題だった。もちろん、メガネ型への字幕表示技術もまだ開発途上であり、今回の調査データなども参考にして、2020年に向けて改良していくことができると確信している。改良点はいくつかあるが、字幕の色分け表示、字幕表示位置の安定性、字幕表示位置の拡大、メガネ自体のかけ心地の改善などがあげられる。こうした改善に加えて、UDCastの優れた点として、当事者が使用時にインターネットに接続する必要がないため、大型地震や火災などの災害が発生した場合の緊急避難誘導などに、極めて有用である点も見逃せない。緊急時に、表示情報を多言語による災害情報や避難情報に切り替えて対応できるようにするなど、UDCastの機能を生かした更なる改良・開発により、UDCastのメリットを最大限向上させられることが大いに期待できるものである。

将来計画

今回の実施調査を踏まえて、やはりUDCast対応機器の開発が喫緊の課題だと思われる。メガネ型端末の改良を中心に、とりわけ2020年に向けて改善を加えることが求められるが、それには、

メーカー側の協力なくしては難しい。また、メーカー側の協力を得るにはビジネスにつながる必要がある。映画館の対応については、すでに日本映画製作者連盟や映画館の組合である全国興行生活衛生同業組合連合会が、今年度からのUDCast導入を正式に決めているので、UDCastがスタンダードになるものと思われる。全国に3,000スクリーンある映画館での利用だけでも一定程度の数量にはなる。しかし、やはり、映画鑑賞だけでなく演劇や芝居、コンサートなどさまざまな利用の促進が課題であり、また、多言語表示によるインバウンド向けのビジネスチャンスの拡大も課題であろう。2020年の東京オリパラに向けて、UDCastは大きなビジネスチャンスと期待できる。

今後は、今回の調査結果を踏まえて、ヒヤリング・アンケートの調査対象を広げ、より精度の高い情報収集とともに、開発側へのフィードバックを進めたい。また、機器の改良と併せて、更なる普及に向けた対策を経年的に拡大していきたい。その際、映画の著作権利用を促進する施策も必要である。専門家を交えて、映画の著作権利用に関する指針の策定、また文化庁への提言なども必要である。2020年までの3年計画を策定し、今年度2017年からはUDCast対応機器を使った上映実験にメーカー側の開発者も参加し、更に緻密な改良を加えるような調査・実験を実施したい。

以上

