

## 音声描写検討会における視覚障害者の映像体験と協働的イメージ構築—映画『ラジオ下神白』を事例に

### Collaborative Image Formation and Audiovisual Experience of Visually Impaired Participants in an Audio Description Workshop: A Case Study of the Film *Radio Shimo-Kajiro*

田中 みゆき<sup>†</sup>

Miyuki Tanaka

<sup>†</sup>早稲田大学

Waseda University

miyuki.tanaka@suou.waseda.jp

#### 概要

本研究は、映画『ラジオ下神白』の音声描写検討会を通じて、視覚障害者の映画体験を分析する。視覚障害者がどのように音から映像空間を構築し、主体的に鑑賞しているかを、会話・ジェスチャー分析から明らかにした。本発表では、視覚障害者の映画体験が視覚中心の認知とどのように異なるかを示す。その上で、視覚障害者と晴眼者による検討会が、映像の意味を再構築する創造的・批評的場であることを提起する。

キーワード：音声ガイド、視覚障害、映画、会話分析、相互行為、マルチモーダル分析

#### 1. はじめに

音声描写 (Audio Description) は、映画や映像コンテンツに対して、「視覚的イメージを言語による記述へと翻訳すること」(Braun, 2008) によって、視覚障害者を中心に、従来の映像の形式ではアクセスが難しかった人たちが鑑賞できるようにする技術である。映像の進行と同期しながら視覚情報を聴覚情報に置き換えることで、晴眼者と同等の体験の共有を目指すものである。

音声描写のルールは国によって若干異なるが、既存のガイドラインでは、描写の表現は「できる限り中立的」であるべきであり、専門用語の使用は避けるよう求められてきた (Rai, Greening, & Leen, 2010)。Ofcom ガイドライン (2008) では、「登場人物、場所、時間や状況、容易に識別できない音、画面上の動き、そして画面上の情報」の描写を推奨するとされている。

しかしながら、映画の音声描写においては、アクセスできることだけでなく没入することも重要な要素である。Walczak & Fryer (2017) は、客観性を軸にした従来の音声描写と、カメラワークや登場人物の主観的な描写を含めた“クリエイティブ”な音声描写を比較

し、後者の方がより没入的な映画体験をもたらす可能性を持っていると述べている。Ramos (2016) は、感情的な音声描写が中立的な音声描写よりも視聴者の感情的な反応を引き起こすことを明らかにした。これらは、従来の音声描写のルールを覆す可能性と同時に、視聴者を作品が意図しない方向に誘導しかねない危険性も示唆している。

音声描写の執筆が晴眼者によって行われている限り、視覚障害者がどのように映像を体験しているかを知ることなしには、視覚障害者の認知とズレのある音声描写が提供される可能性は否定できない。視覚障害者及び作品に寄り添った音声描写を提供するため、日本では音声描写の制作過程で視覚障害者に音声描写と共に映像を確認してもらう「音声描写検討会」が行われることが多い。ここでは、視覚障害者に加えて音声描写の執筆者、そしてしばしば監督が加わり、第一稿に対してフィードバックが交わされる。視覚障害者は咀嚼できない箇所や違和感を覚えた点を指摘し、必要に応じて監督に演出意図を確認しながら、より適切な描写が模索される。

しかし、これまでの音声描写に関する先行研究は、視覚障害者に音声描写ありとなしで映像を見てもらい、どのように作品理解や感じ方が変わったかを答えてもらうといった、用意された音声描写に対する評価が一般的であった (Walczak & Fryer, 2017; Hättich & Schweizer, 2020)。本研究は、音声描写検討会で行われている視覚障害者と晴眼者による相互行為分析を通して、視覚障害者の映像に対する認知を明らかにするとともに、音声描写と映像言語による協働的なイメージ構築のあり方を探るものである。

## 2. 目的と方法

本発表では、小森はるか監督による映画『ラジオ下神白』における音声描写検討会を対象とし、映像記録と音声描写テキストを用いて会話分析およびジェスチャー分析を行った。音声描写検討会は、音声描写制作者(S)、視覚障害者2名(幼少期に失明したA及び30代で失明したB)、音声描写監修者(H)、監督(K)によって、6時間に渡り行われた(AとB以外は晴眼者)。この発表ではそのうち、視覚障害者がどのように映画を見ているかを自ら説明する事例を検討する。特に、視覚障害者がどのように空間を構成し、物語を立ち上げていくのか、その認知的プロセスに焦点をあてる。

## 3. 結果

『ラジオ下神白』は、音楽家のアサダワタルが中心となり、福島県いわき市の下神白団地に暮らす被災者である住民たちの声や思い出の音楽をラジオ放送という形式で記録するアートプロジェクトの様子を収めたドキュメンタリー映画である。そのため、現実の音に加え、ラジオの音がしばしば劇中で流される。すなわち、映像の中で現実の声とラジオ中の声が混在する状況がしばしば発生する。

音声描写が加わるということは、そこにさらに別のレイヤーの音情報が加わるということである。それは、音声描写が重なることによって現実の音あるいはラジオの音が聴こえなくなるリスクも伴う。それに伴い、本検討会では視覚障害者によって音声描写を不要なのではないかという指摘が繰り返された。

本事例で議題となっているのは、団地に住む高齢女性の文子さんの部屋をラジオの制作メンバーが訪ねる場面の音声描写である。部屋の中で話を聴く女性メンバー二名が映し出され、以下の音声描写が流れる。



図1 映画『ラジオ下神白』該当場面のキャプチャー  
©KOMORI Haruka + Radio Shimo-Kajiro

スタッフのりんごさんとしおりさん。頷きながら聴いている。

視覚障害者AとBは、共にその音声描写を「要らない」と主張した。Bはその理由について、「多分このしおりさんとりんごさんとかアサダさんが、この話をうんうんって聴いている通り、僕らも文子さんの話を聞いているわけですよ。そこにだからやっぱり(音声描写が入ってきちゃうと、多分この、ここの映画の世界観というか空気感の中に入っていけなくなっちゃうなというのがすごく感じた」と述べた。またAも同様に、「最初のところで『スタッフが聞いている』とか、そういうのちょっと入ると、もうあと細かい描写は私は要らない気がして、実は一緒に話を聞きたくて」「世界観を壊されたくない」と述べた。

その後Aは、自分がどこに違和感を感じているかをさらに身ぶりを交えて伝えた(表1)。以下、本論ではこの部分で起こったAの発話とジェスチャーに焦点を当てて分析を行う。

01	A	たぶん
02		(0.2)
03	A	あ(。)わかった(。)わかった!
04		(0.4)
05	A	多分(。)あの
06		(0.2)
07	A	えっと
08		(2.5)
09	A	モニター(。)じゃなくて、えい、スクリーンの
10		(0.4)
11	A	こっちかしに
12		(0.4)
13	A	の席で聞いているんじゃないかと多分
14		(0.5)
15	A	えと
16		(0.2)
17	A	スクリーンの中に入って(。)その文子さんの部屋に 多分い↑て
18	K	う:ん
19	A	話を聞いている状態↑で
20	B	うん[うん(。)そうそうそう]

21	A	[多分見てるっていう]説明をした方がたぶん
22		(0.4)
23	A	分かってもらえると思う
24		(0.6)
25	B	僕らが
26	K	[う:ん]
27	H	[見えない人の]感覚がね

表1 Aによる説明部分のトランスクリプト

Aはまず、「わかった(.)わかった!」と自分に注意を向ける。次に、左手を自分の前にかざしてから(図2:L1)、「モニター(.)じゃなくて、えい、スクリーンの」と発話する(表1:9行目)。ここで、左手がスクリーンを表象していることがわかる。

全盲のAにとっては、映画体験にスクリーンを見る行為は伴わない。しかしここでは、晴眼者に対して自分が映画を観る体験がどのように異なるのかを説明するために、敢えてスクリーンを用いて説明を始めている。Aにとっては、スクリーンは視認するものではないため、あくまで触覚的な存在として表象されている。さらに「スクリーンの」と発話すると同時に右手で左手を叩き、左手がスクリーンであることを強調している。

次に、「(スクリーンの) こっちかしに (0.4) の席で聞いている」(表1:9~13行目)の「こっちかしに」と発話しながら、右手で自分の体を囲う動作をする(図2:R2)。ここでは、スクリーンから離れた客席から見る、という視覚にもとづいた晴眼者の見方を示している。そのうえで、最後に「じゃなくて」と、自分の見方はそうではないことを主張している。否定には、手を振る動作が伴っている(図2:R4)。

晴眼者の見方を確認したのち、Aはそれと照らし合わせるような形で、自分の映画体験について説明する。

まず再び右手で左手のスクリーンを触ってから、「スクリーンの中に入って」(表1:17行目)という発話と共に、今後はスクリーンを表す左手の奥に右手を差し入れる(図3:R7)。つまり、直前に示したように、晴眼者にとってスクリーンと自分の体が分離したものとして存在しているのとは異なり、Aにとって映画を観る体験は、自分の存在が映画そのものの中に入り込むことであることを示している。

奥に差し入れられた右手は、その後続く「そのこの文子さんの部屋に」(表1:17行目)でぐるりと回され、Aの頭の中で、スクリーンの奥にあるのは映画に登場する文子さんの部屋であることが確認される。するとAは、スクリーンの役割を担っていた左手を解除し、右手と共に体の方に引き寄せる。つまり、そこでスクリーンの存在は無くなるのである。そのうえで、「(文子さんの部屋に)いて」と発話する時には、まるでスクリーンの向こうに自分が入り込んでいるかのように、体ごと前傾姿勢をとる。

それを受け、視覚障害者Bも「僕らが」(表1:25行目)と発話し、Aの「いて」の主語が視覚障害者であること、すなわちそれが視覚障害者の見方であることに同意する。同時に、監修者であるHは、「見えない人の感覚がね」(表1:27行目)と、Aが一連の説明と動作によって伝えようとした視覚障害者の映画体験の違いについて、Aや他の参加者に対して改めて確認する。

#### 4. まとめ

視覚障害者であるAとBは、なぜ本事例の場面に音声描写が付けられることに抵抗を示したのだろうか。

Aが行ったのは、視覚障害者の映画体験を晴眼者に対して翻訳することで、自らの映画体験との違いを示

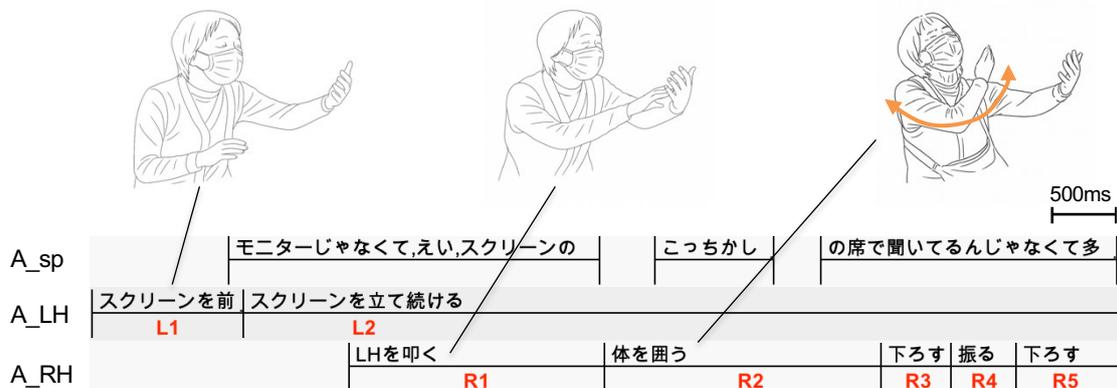


図2 事例におけるAによるスクリーンの表象。A\_sp: Aの発話, A\_LH: Aの左手, A\_RH: Aの右手。

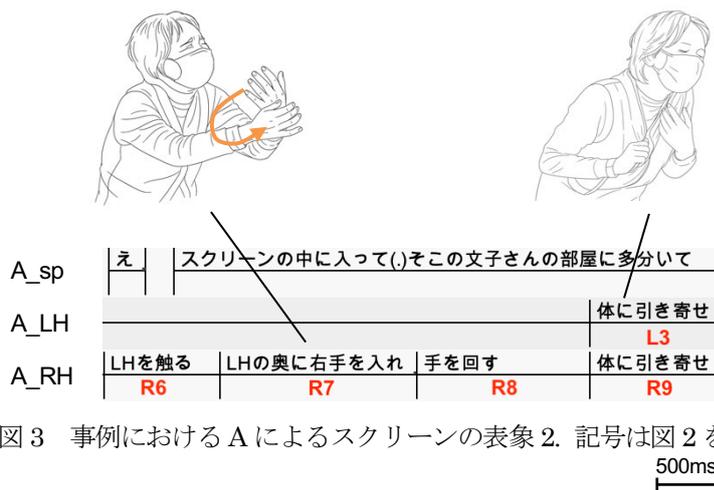


図3 事例におけるAによるスクリーンの表象2. 記号は図2を参照.

すことであった。つまり、「スタッフのりんごさんとしおりさん。頷きながら聴いている」という音声描写が入ることで、その場において一緒に聞いているはずだったAがスクリーンの後ろに引き離されてしまうことを、晴眼者も普段は意識しないスクリーンを表象することによって示した。それが、AとBが音声描写に対して違和感を感じた背景ともなっている。

つまり、視覚で見ることは、つねに自分を外側に置き、対象を客体化することが伴う。また、スクリーンと観客は相対する関係を持つ。一方で、視覚以外の方法、すなわち聴覚や触覚を通して“見る”にあたって映画を音響的空間から捉え直せば、スクリーンの中の世界と観客のいる空間を分ける必要はない。つまり、観客の体を中心に視聴空間が生まれうるということである。

本事例が示すように、音声描写検討会は、情報の正しさを確認する場ではなく、異なる視点から映像体験を認識し直す、創造的な場である。視覚障害者が音を通じて想起するイメージが共有されることで、映像言語の特性が浮かび上がったり、言語化されていなかった映像の意味が顕在化することもある。このような対話的プロセスを通じて、映画そのものの輪郭が浮かび上がることも少なくない。

つまり、音声描写は、多様な視点が交差する協働的な実践であると同時に、作品の本質を照らし返す批評的行為ともなりうるのである。本発表に含めることはできなかったが、ショットの切り替わりが視覚と聴覚でどのように異なるのかなど、映像制作そのものに関わる事例も議論された。

今後さらに分析を進め、これまで晴眼者によって構築されてきた映像言語や映像体験を視覚障害者の視点から捉え直し、新たな創作や鑑賞方法の手がかりを提

示したいと考える。

## 5. 文献

- Braun, S. (2008). Audio description research: state of the art and beyond. *Translation Studies in the New Millennium*, 6, 14-30.
- Hättich, A. & Schweizer, M. (2020). I hear what you see: Effects of audio description used in a cinema on immersion and enjoyment in blind and visually impaired people. *British Journal of Visual Impairment* 2020, Vol. 38(3) 284 –298. <https://doi.org/10.1177/0264619620911429>
- 平塚千穂子 (2016). 映画音声ガイドの現状—ユニバーサルシアターの設立に向けて—. 2016年度第44回画像電子学会年次大会予稿集, 44, 36-39. [https://doi.org/10.11371/aiieej.44.0\\_36](https://doi.org/10.11371/aiieej.44.0_36)
- Ofcom. (2008). Code on television access services. <https://www.ofcom.org.uk/siteassets/resources/documents/tv-radio-and-on-demand/broadcast-codes/code-on-television-access-services/ofcom-code-television-access-services.pdf?v=370035>
- Rai, S., Greening, J., & Petré, L. (2010). A Comparative Study of Audio Description Guidelines Prevalent in Different Countries. <https://unidescription.org/storage/app/uploads/public/5f1/a3e/bb1/5f1a3ebb17896460620035.pdf>
- Ramos Caro, M. (2016). Testing audio narration: the emotional impact of language in audio description. *Perspectives: Studies in Translatology*, 24, 1-29. <https://doi.org/10.1080/0907676X.2015.1120760>
- Walczak, A., & Fryer, L. (2017). Creative description: The impact of audio description style on presence in visually impaired audiences. *British Journal of Visual Impairment*, 35(1), 6-17. <https://doi.org/10.1177/0264619616661603>