

映画鑑賞におけるユニバーサル・デザイン
—シネマチュプキ田端をモデルケースとして—
Universal Design in Watching Films
Based on CINEMA Chupki TABATA

1W173008-1 石橋 亜美

ISHIBASHI Ami

指導教員 土田 環

TSUCHIDA Tamaki



是枝 裕和

KORE-EDA Hirokazu



概要：映画は健常者に限らず、すべての人が楽しむことが可能となるべきである。だが現実には、ユニバーサル・デザイン（以下UD）を意識した映画館は殆ど存在しない。そこで、本論では都内で唯一のUD映画館（以下ユニバーサル・シアター）であるシネマチュプキ田端をモデルケースとし、映画鑑賞におけるUDの現況と可能性について論じた。はじめに、本論におけるUDの考え方を定義した。そのうえで三つの仮説を設け、ユニバーサル・シアターが増えない原因を考えた。映画鑑賞の分野ではその実施例が少ないため、芸術の鑑賞体験におけるUDについて考察し、美術館・博物館のUDを意識した展示やイベントを例として挙げて、立案とその実装とに分けて論じた。そのうえで、映画鑑賞におけるUDの現況を調査した。とりわけ、モデルケースであるシネマチュプキ田端の現地調査と設立者への取材を通して、ユニバーサル・シアターを増やすべく、既存の映画館にいま求めるべきことを検討した。

キーワード：ユニバーサル・デザイン、アクセシビリティ、音声字幕、映画鑑賞

Keywords：Universal Design, Accessibility, Audio Description, Film Appreciation

1.映画は誰のためのものか

下半身に麻痺を持つ祖父のように、鑑賞に不安や壁を感じている人たちも、映画鑑賞によって人生をさらに豊かなものにできないだろうか。現在日本に存在するユニバーサル・シアターとして作られた劇場は、シネマチュプキ田端のみである。そこで本論では既存の芸術・映画におけるUDを把握し、特にシネマチュプキ田端をもとに、ユニバーサル・シアターが普及しない原因と認識を広げるための課題を検討した。

課題を考えるにあたり、本論におけるUDを初めから誰もが利用しやすい普遍的なデザインと定義付けた。そして、ユニバーサル・シアターが普及していない理由として、①そもそも映画館は健常者向けに作られたのちに、障がい者にとっての障がいを取り除くという認識が一般的であるため「初めから誰でも使えるようにする」という感覚が無いこと、②映画鑑賞におけるUDの認知度が低いこと、③設備導入のための手間やコストがかかることが原因であるという三つの仮説を立てた。

2.芸術の鑑賞体験におけるUDのこれまでと現在

映画鑑賞におけるUDについて考える前に、芸術の鑑賞体験という広い枠組みで考えるべく、三つの例を取りあげた。具体的には、「すべての人のために」というコンセプトで作られた南山大学人類学博物館の「さわる展示」、「地域の発展なくして、風曜日の反映はない」という企業理念で経営しているUDのホテル「ビュー・フィールド風曜日」、UDを意識したアクセシビリティポリシーを持つTrue Colors Festivalの活動について、検討した。

この三例を基に、まずはUDを取り入れた事業コンセプトについて考察した。ここでは、①UD実装前に障がい者にとって何が障壁となっているかを考えなければならぬこと、②ユニバーサル・デザインの考え方を浸透させるためには地域との協力が有効であること、③成果・課題・展望を再考することの3点が重要である。

そして、UD実装前後における社会的観点のあり方を具体的に整理した。UD実装前には、①観客の準備期間に配慮すること、②広報の際は、実施する鑑賞サービスの詳細を明記し、適切な手段で情報を届けることが必要

である。また、実装後は、③障がいに応じたサポートのために「コミュニケーション」が求められる。

3. 映画鑑賞における UD のこれまでと現在

芸術の鑑賞体験における UD を踏まえて、映画鑑賞における UD について検討した。都内の映画館 82 館に導入されている UD 9 項目の実現度をまとめたものが以下の図である。

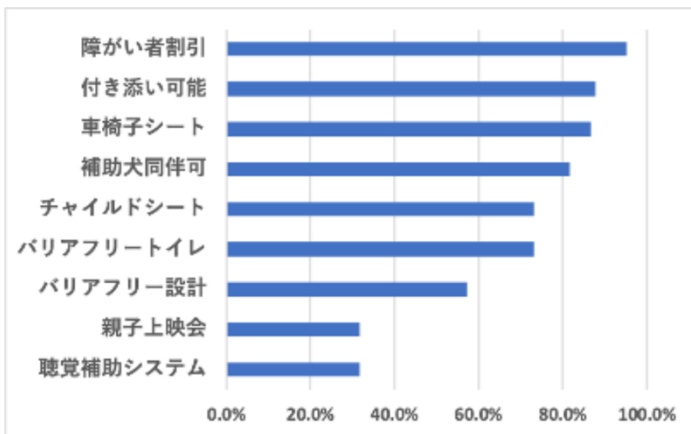


図3-1

都内の映画館82館に導入されているユニバーサルデザインの割合

調査の結果、実現率が60%を下回った項目が、聴覚補助システム、バリアフリー設計、親子上映会だった。そして、シネマチュブキ田端のみが9項目全てを満たしていることが分かった。

また、第2章で取り扱った UD のなかで、映画鑑賞における UD においても取り入れ可能なものを考えた。適切な方法で音声字幕の情報を前もって伝達すること、優先入場、オーディオコメンタリー上映は、ユニバーサル・シアターを増やすために有効であることが窺える。

新たな可能性がある一方で、すべての映画に音声字幕を付けることはできない。また、新しい UD の設備・技術の導入には手間とコストがかかる。さらに、地域と映画館が一体となった活動を起点とした UD の浸透については、映画館自体が地域の活性化や観光事業へ直接的に貢献できる主要因とはなり得ないという課題が残っている。

4. シネマチュブキ田端の取り組み

前章の調査における UD9 項目全てを取り入れていたシネマチュブキ田端は、バリアフリー映画鑑賞推進団体シティ・ライツによって設立された、日本で唯一のユニ

バーサル・シアターといえよう。シティ・ライツは、視覚障害のある方でも映画を楽しむことができるための取り組みをしている団体であり、本論文の執筆にあたり、シネマチュブキ田端の現地調査と設立者である平塚志穂子氏への取材を行った。

調査を通して、UD 実装前の設備設計の面では、床がフラットであること、親子室が常設されていること、車椅子利用者にとって鑑賞場所の選択肢があること、音響設備の項目が実現されていることが分かった。また、サポート面については、邦画・洋画に関わらず全ての映画が字幕付上映であること、料金制度の工夫、メーリングリストによる情報配信、自治会との協力において、UD が取り入れられている。

様々な UD が取り入れられている一方、乗り越えるべき課題も存在する。①音声字幕制作の人手不足、②制作した音声字幕の活用が不十分であることの2点は、今後の改善すべき課題となるだろう。

5. 結論

本論文を通して、日本においてユニバーサル・シアターが普及していないのは、①初めから UD を意識した映画館が少ないこと、②認知度が低いこと、③設備導入に手間やコストがかかることの3点が原因となっていることが証明された。

最後に、ユニバーサル・シアターを増やすべく、既存の映画館にいま求めるべきことを挙げた。第3章と第4章で検討した、オーディオコメンタリー上映や情報を適切に届けるための工夫といったユニバーサル・シアターを増やすために有効な技術的手段の向上に加え、諸外国で見られる制度面における UD も、日本で検討されるべきである。

これらの取り組みを通して、誰もが映画を楽しむことができる環境が今後広がっていくことに期待する。

参考文献(抜粋)

- ・平塚志穂子 (2019) 『夢のユニバーサルシアター』、読書工房
- ・広瀬浩二郎 (2016) 『ひとが優しい博物館: ユニバーサル・ミュージアムの新展開』、青弓社
- ・伊藤亜紗 (2019) 『記憶する体』、春秋社