

済生会新潟第二病院眼科勉強会の報告です。参加できない方も、近況報告の代わりにお読み頂けましたら幸いです

報告：第218回（14-04月）済生会新潟第二病院 眼科勉強会

演題：「視覚障害とゲームとQOLと...」

講師：前田 義信（新潟大学工学部福祉人間工学科）

日時：平成26年4月9日（水）16：30 ～ 18：00

場所：済生会新潟第二病院 眼科外来

<http://andonoburo.net/on/2633>

【講演要旨】

こんにちは、新潟大学のマエダです。こんな私を、第141回（2007年11月）、第164回（2009年10月）、第218回（2014年4月、今回）と、計3回も話題提供者として本勉強会にご招待下さりまして、安藤先生に深く感謝申し上げます。いつも話ばかりでは面白くないかと思ひまして、新潟大学大学院生のマツバヒロシ君に協力してもらい、今回はゲームを持ってきました。皆さんと一緒に遊びましょう！どうでしたか？楽しかったですか？楽しかったけど、時折飛び出すマエダのボケとツッコミが邪魔でしたって？こりゃ失礼しました。

今回持ってきましたゲームは、私の共同研究者でもある大阪電気通信大学のニイカワ先生（漢字では新しい川，シンカワと書いて新川先生です）のところで開発したキキミミと呼ばれるゲームシステムです。このシステムの中に、トランプゲームのような体裁のゲームをプログラムすると、音声だけで楽しめるゲームが出来上がります。あまり褒めるとニイカワ先生から「褒め殺しか！」とツッコミ食らいそうですが、何を隠そう！いや、全く隠してませんが、キキミミは本当に良く出来ています。あまりに完成度が高いので、新潟大学の私の研究室ではこのゲームシステムをオンライン化させてもらっています。

さて、キキミミもそうですし、私の研究室で作っているスゴロクとかザトウイチゲームとかもそうですが、これらは「視覚障害者が晴眼者と“対等”にプレイ可能なゲーム」であることを謳っています。「対等」という漢字は「タイトウ」と読みますが、これを「駘蕩」と表記しても全く構いません。今は春ですしね。春風駘蕩たる雰囲気の中、視覚障害者も晴眼者も老若男女も関係なく全員が楽しめたら、それが一番です。

閑話休題。失礼しました。“対等”の話でした。なぜ対等に拘泥したかと言えば、それはゲームなんかなんかなくても日常生活では何も困らない、まあ、ゲームというものは、あってもなくても、基本は困らない“役に立たない”ものだからです。逆に役に立つものであれば、例えば、白杖であれ、何らかの音声装置であれ、視覚障害者はそれらの使い方を教えて貰う際にどうしても晴眼者より立場的には下になってしまいます。なぜなら白杖は視覚障害者には必要でも晴眼者には必要ないからです。つまり対等ではないんですね。

これまでの私は「エンジニアとして役に立つものを作れないか」と微に入り細を穿って周囲を眺めまわしては「自分の作るものはまだまだ役に立たない！」と憤慨する若者でした。ですが“役に立つ”とは、一体全体、誰の役に立つのか。仮に視覚障害者の役に立つのだとすれば、それを壮語する私は何様だと、うっかり考えてしまったのでした。

誰かの役に立つ研究をすることは、工学の世界では大変重要なことですし、それを目指さないければ、エンジニアの存在価値は社会的にないのかもしれませんが、誰かの役に立つのだ、と、誰かさん側ではなくエンジニア側から発言した時点で、エンジニアである私はその誰かさんを「上から目線」で無意識に見ている構造になると気付きました。そして、そんな自分が、突然、嫌になったんですね。

教師と学生の関係も同じ構造ですね。教師が学生を「上から目線」で見ない限り「教育」は成立しない。たとえ人間的あるいは知識的に教師が学生と同じレベルかそれ以下であったとしても「教師が上から目線で学生を見る」構造が成立しない限り講義はできないし教育もできません。そうか！だから私は20年前に大学の先生になるときに悩んだんだなあと今更ながら自分のことを理解しました。“理解する”の英語は“understand”ですが、理解するときは上ではなく下（under）の立場に立つ（stand）ことなのだと言われた。なるほど恐れ入りました！

大学の先生は立派な仕事をしている。それに異論はない。そんな職業に憧れるのは当たり前な感情だ。なのに、どうして自分は大学の先生になることを20年前に躊躇し悩んだのか。そうか。やっと分かった。まさにアンダースタンド。教育の場では、教師と学生の間で“上から目線”の関係を無理にでも作らねばならない、それが自分には嫌だったのだ。だから悩んだのですね。

今ではすっかり「上から目線」に慣れてしまったマエダですが、少なくとも研究に関しては、初心に戻って、視覚障害者を“上から目線”で見るのではなく、同じレベルで“対等”に遊んでみようと思ったのであります。すると“役に立つか否か”という概念はどうでもよくなりました。そして、視覚障害者が誰の力も借りることなく楽しめるためには視覚を使ってはいけない。これが必要条件。そして、たとえ視覚を使わないゲームであっても晴眼者が楽しめないと意味がない。これが十分条件。必要十分なゲームとはどんなものかを考えることになりました。今回、持ってきましたキキミはまさに上記の必要十分条件を満たしたゲームなんです。

よく「その研究にはニーズがあるのか？」ということ学会では問われたりしますが、たとえニーズをくみ取ったとしても、これも「上から目線」の構造であることに変わりはない。本当はニーズなんかあるのかわからない可能性もあるのに、そこから無理にニーズを引き出したとすれば、それも「上から目線」の構造のなせる技ですから。内田樹さんによれば（ちょっと難しいかもしれませんが）「ニーズは“ニーズを満たす制度”が出現した後に、事後的にあたかもずっと以前からそこに存在していたかのように仮象する」ものだからですね。

だから、たとえ宮澤賢治のように「みんなからデクノボーと呼ばれて」も、一度“役に立つか否か”とか“ニーズがあるのか否か”という概念から解放されたエンジニアに私はなってみよう、と思ったのでした。こんな発言をしたら、学会の偉い方々からしっかり怒られて“パコッ！”とデコピンされるかもしれませんが、そのときはデクノボーではなくデコノボーと呼んでくれましたら誠に幸いです。ああ、やっぱりダジャレで話を終えてしまった。

【略歴】

昭和63年 大阪府立 大手前高等学校 卒業
平成5年 大阪大学 基礎工学部 生物工学科 卒業
平成7年 日本学術振興会 計測制御工学分野 特別研究員
平成10年 大阪大学大学院 基礎工学研究科 修了（博士(工学)）
新潟大学 工学部 福祉人間工学科 助手
平成17年 新潟大学 工学部 福祉人間工学科 助教授
平成19年 新潟大学 工学部 福祉人間工学科 准教授

【後記】

講演の冒頭に、「上から目線」「役に立つこととは？」「対等ということ」等々のフレーズについての解釈の紹介がありました。何かしてあげるという姿勢は、上から目線ではないか？本当に対等にお付き合いするにはどうすればいいのか？という問い掛けは、いつも気にしていることです。

こうした考えを背景に考案されたゲームを講演時間大半を費やして行うというこれまでの勉強会にない新鮮な勉強会でした。初めは参加者も戸惑いがちでしたが、そのうちに持ち札に文句を言うもの、「待った」を掛けるもの、ゲーム参加者もそれを見守る観客も、結構マジでエキサイトしていました。

障害者の機器開発は、生活に役立つものが優先されがちですが、このような視点でのゲームの開発は本当に必要なことだと、ゲームにのめり込みながら感じました。

参加者から、「役に立つ」研究かどうかは気にしなくてもいい。ご自身が面白いと思っただけの研究ならば、きっといつかは何かの「役に立つ」時が来るのではないかとこの感想も届きました。

前田先生の、そして新川先生（大阪電気通信大学）の今後の発展を祈念致します。