

“It’s a Deaf, Deaf World” 日本語訳

Barbara Ray Holcomb

Department of American Sign Language and Interpretation Education

National Technical Institute for the Deaf

2002 年改訂

和訳 愛媛大学 原田美藤

本冊子は、Barbara Ray Holcomb 氏（NTID）によって作成されたシミュレーションゲーム "It' a Deaf Deaf World" のルールブックを、発行元および著者の了解を得て日本語に翻訳したもので、日本聴覚障害学生高等教育支援ネットワーク (PEPNet-Japan) の事業の一部として作成しています。PEPNet-Japan は日本財団の助成による PEN-International（本部：ロチェスター工科大学 NTID）事業の一部で筑波技術大学によって運営されています。

Guidelines for “It’s a Deaf, Deaf World”

“It’s a Deaf, Deaf World”は、国立聾工科大学(NTID)のコミュニケーション・トレーニング学部によって展開されてきた、感覚に働きかけるワークショップである。この活動は1974年オハイオ州立大学でスーザン・ローズによって著された“教育におけるシミュレーションとゲーム”という未発表の論文により形づくられてきたものである。

このワークショップはもともと NTID のスタッフへの手話指導に先立って、動機付けとなる活動としてつくられたもので、専門家のグループや聞こえないことに興味を持った地域の人々にまでも、“聞こえないこと”を知ったり感じたりする良い機会として広まっていった。

このワークショップで参加者は、普段主に使うコミュニケーション方法とは異なった様々な方法を使ってコミュニケーションしなければならない。“聞こえない世界”では、話すことは厳禁。参加者は、手話・指文字または読話のみ許される。コミュニケーションがうまくいけば順次ポイントが与えられる。

このゲームの最後には、情報交換のセッションが設けられている。ここでは、参加者が直面したコミュニケーション問題が皆で話しあわれる。このゲームを通して、参加者がろう者が“聞こえる世界”で直面する問題のいくつかを体験できれば幸いである。

はじめに

このゲームは、ローズによって著された未発表の論文から形作られてきた実験的なワークショップで、NTIDにおいて開発されてきた(前述, Note1)。このワークショップが実験的と称される所以として、参加者は行動しながら学ぶのであり、“学ぶ”という作業は活動中に、特定の人へ下される判断や感情・知識・技術のそれぞれの変化に応じて起こるものであるからである。また、学習者は積極的に自己学習に関わるものであり、ただ消極的に先生の知識を得るだけの存在ではない (Quinsland & Yust, Note 2)。

もともとこのワークショップは、手話を習いたての NTID の新しいスタッフの感覚的経験のために使われていた。このワークショップは、動機付けとなるものであり、また “聞こえない” という体験をほとんどしたことのない人々に認識を与える機会となり、非常に価値あるものとして実証されてきた。手話指導の一環として使われていたことに加えて、専門家のグループや、聞こえないことに興味を持った地域の人々にもうまく広がっていった。

資料 A で全体的なゲームの指示やスコアについて述べてある。

目的

このワークショップの目的は、“自分の主なコミュニケーション方法とは違った世界で生きるとはどういうことなのか” をつかむことにある。この “聞こえない世界” では、問題は聞こえる人々に生じてくる。コミュニケーションに話すことは許されず、リーダーが使うコミュニケーション方法を使わなければならない。このワークショップを通じて、参加者は、“聞こえないこと” それ自体は障害ではないことが分かるだろう。コミュニケーションシステムが、障害を引き起こす原因なのである。

ワークショップの実践

A. 必要な参加人数

ワークショップリーダー：7～10 人のリーダーがロールプレイでの様々な場所が必要となる。この人数のリーダーがいれば、20～50 人の参加者を振り分けることができる。もしろう者のリーダーの数が不十分ならば、聴者もリーダーとして代行できる。ただしリーダーとして選ばれる聴者は、ろう者と関わり、ろう者に認められてきた人でなければならない。また、30 人以上の参加者がいる場合は、1 人以上の “法執行官(みはり役)” が必要である。(法執行官の役割と責任については以下を参照)

リーダーには様々な役割がある。まずリーダーは手話のみ、もしくは他のコミュニケーション方法を割り当てられる。例えば、あるリーダーは指文字だけ許されたり、他のあるリーダーは手話 (ASL) であつたり、また他のリーダーが読話のみであつたり、等々。

全般的なワークショップの中での役割としては、雇用カウンセラー、病院職員、

旅行会社、銀行窓口、ウェイター、受付係、などが含まれる。

ワークショップリーダーが用いる質問のリストの例は資料 B にある。少なくとも先に述べた役割のうち 4 つは使われなければならない。ただし、情報提供者、法執行官、そしてクラスの先生は、すべてのワークショップに含まれる。

“聴者クラブ”という領域は常に含まれるが、この領域にリーダーは存在しない。“聴者クラブ”は部屋の中の決して理想的ではない場所に設定される（暗い部屋の隅、もしくは机もイスもない小さな場所など）。ここでは話すことが許されるが、おもしろいことに、ここに行く参加者は非常に少ない。

B. リーダーの役割と責任

すべてのリーダーはクラスの先生以外の参加者にポイントを与える。リーダーは各自の場所で最大 7 分まで、訪ねてきた参加者に対してインタビューができる。この際、資料 A・B に掲載しているリーダーのための質問表に含まれる内容は、各持ち場で毎回聞かれなければならない。

もし参加者が同じ場所に 1 回以上訪ねたとすると、他の質問をしなければならない。

1. 情報提供者

ゲームのルール全てを分かっているだけでなく、いかなる質問にも答えられるようにする。

2. 法執行官（みはり役）

話してしまった参加者にポイントを減点して罰する。また、参加者がビデオテープ警告の指示に従っているかチェックする。もし参加者が従っていなければ、ポイントを減点する。

3. クラスの先生

先生は、参加者がリーダーとコミュニケーションできる何らかの方法を得るために、最低限の手話単語を教える。このエリアでポイントは得られない。レッスンは参加者が順番に参加できるように、15 分に制限されている。

4. 銀行窓口、ウェイター、旅行会社、雇用カウンセラー等

これらの人々は、参加者からそれぞれ特定の範囲に関わる情報を得るため、インタビューする責任がある。

C. 準備物

この活動には広い部屋(800~1000 スクウェアフィート)が最適の環境とされる。この部屋は、ワークショップ期間中使用する参加者とともにすべてを備えた環境でなければならない。

設備・備品等

各セクションのためのテーブル

各セッションの場にイス2脚、意見交換セッション用のイス
各セッションに掲示するポスター
警告のビデオテープ(資料 C 参照)
ビデオテープ再生設備、モニター
黒板または OHP(クラス用)
参加者のための指示シートとスコアカード(資料 A)
各セッションのリーダー用質問表(資料 B)
クラス用の語彙と指文字表
リーダー用の紙とペン
プラスチックカラーカード(警告用)
法執行官用バッジ
ポスターをかけるためのテープ
賞品：ろう者に関わる賞品(本や小説など)

D. 時間制限

このワークショップは1時間あるいは1時間半～3時間の間で行われる。長さはグループの大きさと、この手の活動へのグループの理解力による。リーダーはグループによって、いつ始めていつ終わり、またいつ意見交換セッションに移るのかを決めなければならない。ただし、シミュレーション部分は“コミュニケーションが困難である”というのがどのようなものなのかという衝撃を最大限受けとめ、ある程度のもどかしさを体験するため、少なくとも1時間半以上は続けなければならない。これは、このワークショップにおいて重大なポイントである。意見交換セッションは、シミュレーション部分の直後に行うのが適当で、また参加者が意見を持っている限り時間いっぱい続けるべきである。意見交換セッションで用いる質問は、資料 D に載せてある。

E. 全体的なシナリオ

グループのリーダーは会場を全てセットし、ワークショップ開始時にはすぐに始められる体制をとっておく。手話でのアナウンス“聞こえない世界へようこそ。ここより先はいっさい話してはいけません”に加えて、この内容の貼り紙を参加者が部屋に入る際に読めるように部屋の入り口に貼っておく。各人は入る時に指示シートとスコアカードを受け取る。グループリーダーはそれぞれのセッションで参加者が訪ねてきて、話をするのを座って待っている。ポイントを集めてまわることが、このゲームの達成要素である。ポイントは、どんな形であれコミュニケーションがうまくいった人に(先生以外の)全てのリーダーから与えられる。コミュニケーションのやりとりは1点～10点の範囲で相当する点数をつけられる。ポイントの判断は、とても主観的であるということは付け加えておかなければならない。あるリーダーは指文字を使ったコミュニケーションの成功に、5点をあ

げるかもしれない。はたまたあるリーダーは同じコミュニケーションの成功に 10 点つけるかもしれない。この矛盾は、聞こえる世界の中で、積極的に話しかけてきてさまざまな手助けをしてくれる聞こえる人がいる一方、話がうまくできないために対話するのを面倒がる聞こえる人々もいて、これにより不利益を被るろう者の状況に相当している。参加者は、各セクションを少なくとも一回は訪ねなければならない。希望するならば、同じ場所に何度訪ねてもよい。

約 30~40 分過ぎた頃、一度目のビデオ警告を流す(資料 C 参照)。ビデオの中の人は、参加者にいくつかの災害を避けるためにチップ(特定の色)を取りに行くことを指示する。リーダーは、警告と指示に従うことに留意し、それから各セクションに戻ってゲームを続ける。警告の約 5 分後、法執行官は参加者が警告どおりにチップを持っているかチェックを始める。もしできてなければ、相当数の点数が引かれる(例えば、10 点もしくは 20 点、または総得点の半分)。

2 回目のビデオ警告は、法執行官のチェックが終わった約 10 分後に流される。このあとは 1 回目と同じように進める。

この 2 つの警告が流され、リーダーがほとんどの人が一通りのセクションを少なくとも 1 回はまわったことを確認すると、このシミュレーションは終了する。

部屋のイスを意見交換セッション用に円形にならばなおす。スコアカードを集めて、賞品の行方を決めるために計算を行う。

賞品は、得点の高い人に与えられるか、もしくは一番と最下位など、どんな形であれ表彰したい参加者に贈る。討論の後に、賞品は与えられる。

F. 意見交換セッション

この意見交換セッションは、ワークショップにおいてとても重要な部分である。実験的な学習での専門用語では、プロセッシング(まとめ・整理)と呼ばれる。プロセッシングとは、“一人ひとりが熟考し、分析し、ついさっき体験したばかりの方法でコミュニケーションを行う足がかりとなるもの”と定義づけられる(Quinsland & Yust, Note 2)。この場合、整理作業は討論や意見交換セッションというかたちで現われてくる。この時間に参加者たちは、ワークショップのシミュレーション部分で感じたことを皆と分かち合うことが求められる。たいていこの時に数々の興味深い洞察や意見が挙げられ、リーダーは参加者がコミュニケーションに関して持った感情を、普段ろう者が持っている感情に結びつけていくよう努める。一連の好ましいディスカッション質問等は、資料 E を参照のこと。ここではまた、グループリーダーにとって、テレビ速報や緊急リポート・台風警告など、字幕がついていなくてろう者が困ってしまう問題等を話し合うのにも絶好の機会である。

ろうクラブの存在を含めたろう文化に関する話題についてもとりあげるとよいだろう。

引用文献

1. Rose,S.(1974). Simulation and gaming in education. Columbus, OH: Ohio State University.
2. Quinsland, L.K & Yust, W. (1982, September). “Growing Up Deaf: Development Perspectives on Experience and Learning.” Presented at the A.E.E. Tenth Annual Conference on Experiential Education, Arcate, CA.
3. Basile, M. L & Holcomb, B. (1980). It’s a Deaf, Deaf World- An Experiential Workshop. Rochester, NY: NTID.

資料A ～指示シート～

“Welcome to It’s a Deaf, Deaf World ー聞こえない世界へようこそ”

聴者の必要にかなったように作られている環境の中で、ろう者や難聴者が体験する諸問題をシミュレーションしようとするにあたって、私達は“It’s a Deaf, Deaf World”として知られている新しいコミュニティーを作り出した。この世界の中では、状態が逆転する。あなたは今、話すというコミュニケーション方法はほとんど用いられず、正式なあるいは略式の体をつかっただけのコミュニケーションが鍵をにぎるろう者の世界に入ろうとしている。このシミュレーションでのあなたのゴールは、“聞こえない世界”で効果的にまた熱意を持ってコミュニケーションをすることにより、可能な限り点数・ポイントを稼ぐことにある。

ルール

1. ゲーム中音声で話すことは厳禁。コミュニケーションは自然なジェスチャー、筆記、読解、読話、正式な手話、指文字などを使って行われる。(例外：聴者クラブへ訪ねている間は、話すこと“のみ”許される)
2. コミュニケーションのために音声で話しているところを目撃された参加者は、法執行官によって罰則が課せられる。罰則は法執行官の判断にもとづいてのポイント減点となる。
3. うまく各セクションのリーダー(雇用カウンセラーオフィス、セントマリー病院、グローバルトラベル、等)に意見を伝えられた参加者は、熱意・真剣さ・努力の明確さの度合いによって適当な数のポイントを与えられる。
4. 警告、シグナルそして緊急アナウンスメントは、ポイント減点という重大な惨事を避けるために、アナウンスされる時間に留意しておかなければならない。
5. 各参加者は、雇用カウンセラーオフィス、セントマリー病院受付、グローバルトラベル会社、レストラン、ホテル予約受付、国立銀行に少なくとも1回は行かなければならない。さらに、法執行官と情報提供デスクの人々とうまくコミュニケーションできた参加者にも、ポイントが与えられる。教室と聴者クラブ内ではポイントは認められない。ポイントを稼ぐために、同じ場所に複数回訪れてもよい。

氏名: _____

スコアカード

少なくとも1度は各セクションを訪れること

グローバル トラベル会社	セイントマリー病院 受付	雇用カウンセラー オフィス	レストラン	ホテル予約受付	国立銀行

法執行官

特別ポイント

合計点

資料B

セントマリー病院受付

お名前は？

お年は？

住所はどこですか？

あなたの専門医は誰ですか？

医療(健康)保険を持っていますか？

この病院に以前来られたことはありますか？

アレルギーはありますか？

現在なにか食事制限はありますか？

お子さんはいらっしゃいますか？

ご家族に何か家系的な病気はありますか？

個別の部屋が必要ですか？

クラス用語彙 (基本手話単語)

何・なぜ・だれ・どんな・いつ・どこ・わたし・出発する・欲しい(～したい)・持つ・助ける・白・青・赤・チップ・名前・仕事・学校・食べる・飲む・質問・はい・いいえ・明日・昨日・今日・朝・午後・夜・空港・情報・こんにちは・ありがとう・いい・悪い・飛ぶ・荷物・現金・カード・喫煙・予約・部屋・シングル・ダブル・ホテル・登録・病院・歴史・病気・保険・家族・家・医者・看護婦・子供・古い(年老いた)・歳・かかる(お金が)・お金・数字(1～10)・いくら・どのくらい。

注：これらのリストにある単語は、OHP を使ったの単語説明と、手話の実演とで教えなければならない。

資料 C

警告用原稿

1回目の警告

“こんにちは。‘聞こえない世界’の住人の皆さんに緊急のお知らせがあります。”

“これは国家レベルの緊急事態です。原発での事故が発生しました。安全の為に、国家警備隊がこの地域から避難をうながしています。情報デスクの緊急安全対策本部に報告し、赤いチップを取ってください。”

“繰り返します。原発で事故が発生しました。ただちに緊急安全対策本部に報告し、赤いチップを取ってください！”

2回目の警告

“こんにちは。‘聞こえない世界’の住人の皆さんに緊急のお知らせがあります。”

“気象予報庁が、この国すべての国民に明日夜中 12 時にこの地域にくると予想される恐ろしい洪水に備えるようにと警告を発しました。ハリケーンロバートの降雨量は今世紀最悪の洪水を引き起こすと予報されています。情報デスクの緊急洪水対策本部に報告し、安全のための指示を受け、白いチップを取ってください。”

“繰り返します。気象予報庁が、すべての住民に恐ろしい洪水に備えるよう警告を発しました。ただちに情報デスクの緊急洪水対策本部に報告し、白いチップを取ってください！”

資料 D

参加者用ディスカッション質問

入って来た瞬間、話してはいけないと知ったときどう感じましたか？

あなたが感じたもどかしさと同じ種の葛藤を、実際の生活でろう者が体験していると思いますか？

特別情報—緊急警告と速報を理解できましたか？ もしできなかったならば、その時どう感じましたか？何を思いましたか？何をしましたか？・・・なぜ？

どんな状況があなたにとってのコミュニケーション支障となりましたか？どのようにしてそのような困難を解決できると思いますか？

ろう者がコミュニケーションするのに苦難をとまなうと予想される実際生活の状況にはどのようなものがあると思いますか？またそのような問題はどうすれば解決されうると思いますか？

リーダーがあなたに与えたポイント数(得点数)についてどう思いますか？

“ろう者クラブ”の存在を含めた“ろう文化”の領域について、話し合ってください。(このワークショップでの“聴者クラブ”との共通点をいくつか挙げながら)

他にもご自身の質問を加えてください。