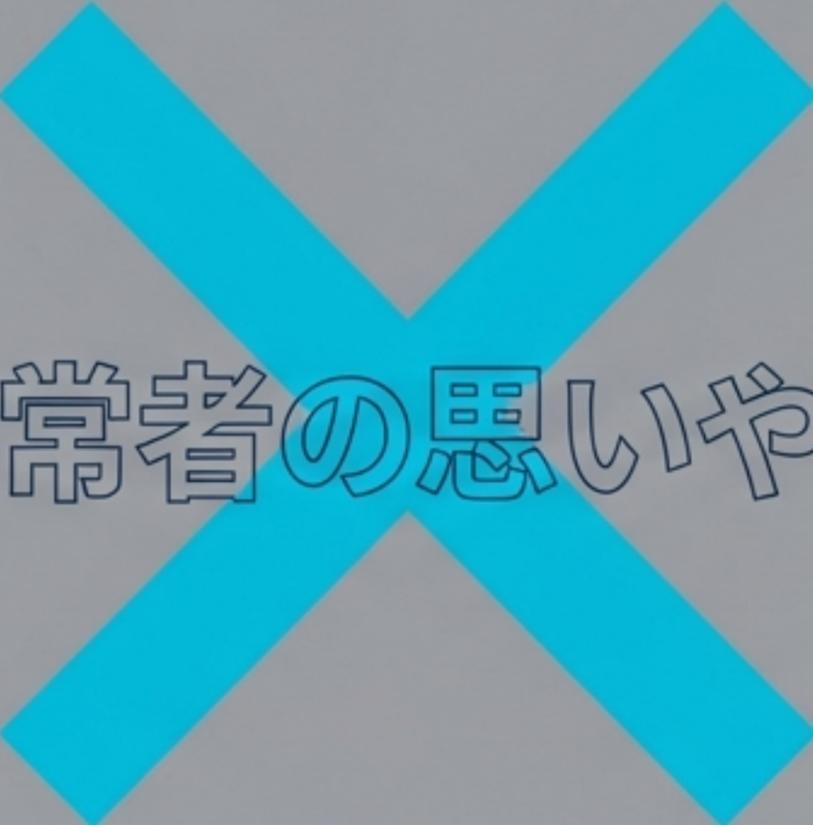


デジタル社会のバリアフリー ～「思いやり」から「社会の義務」へ～

すべての人に開かれた情報アクセシビリティとユニバーサルデザイン



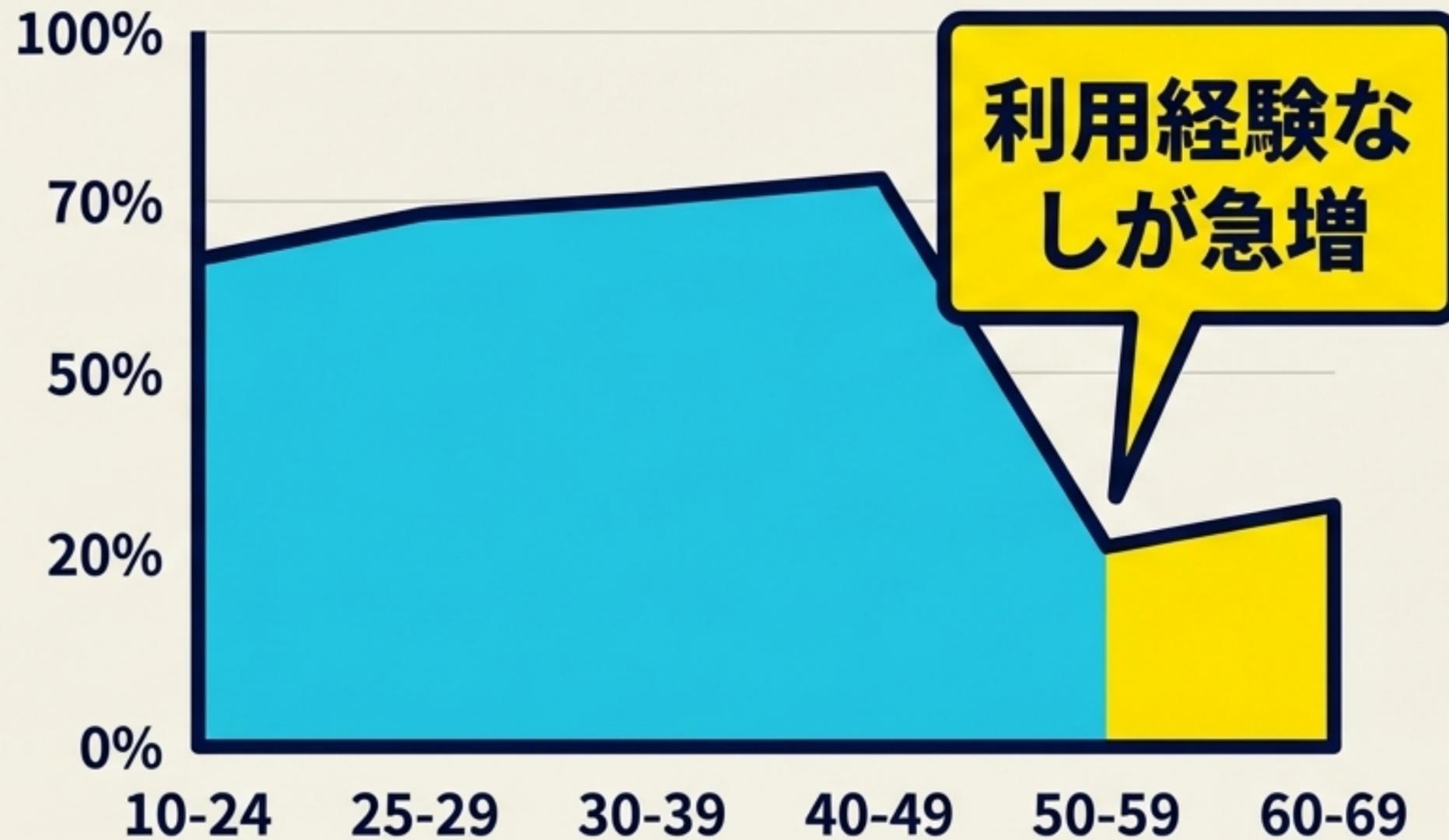
健常者の思いやり



障害者の基本的人権・社会の義務

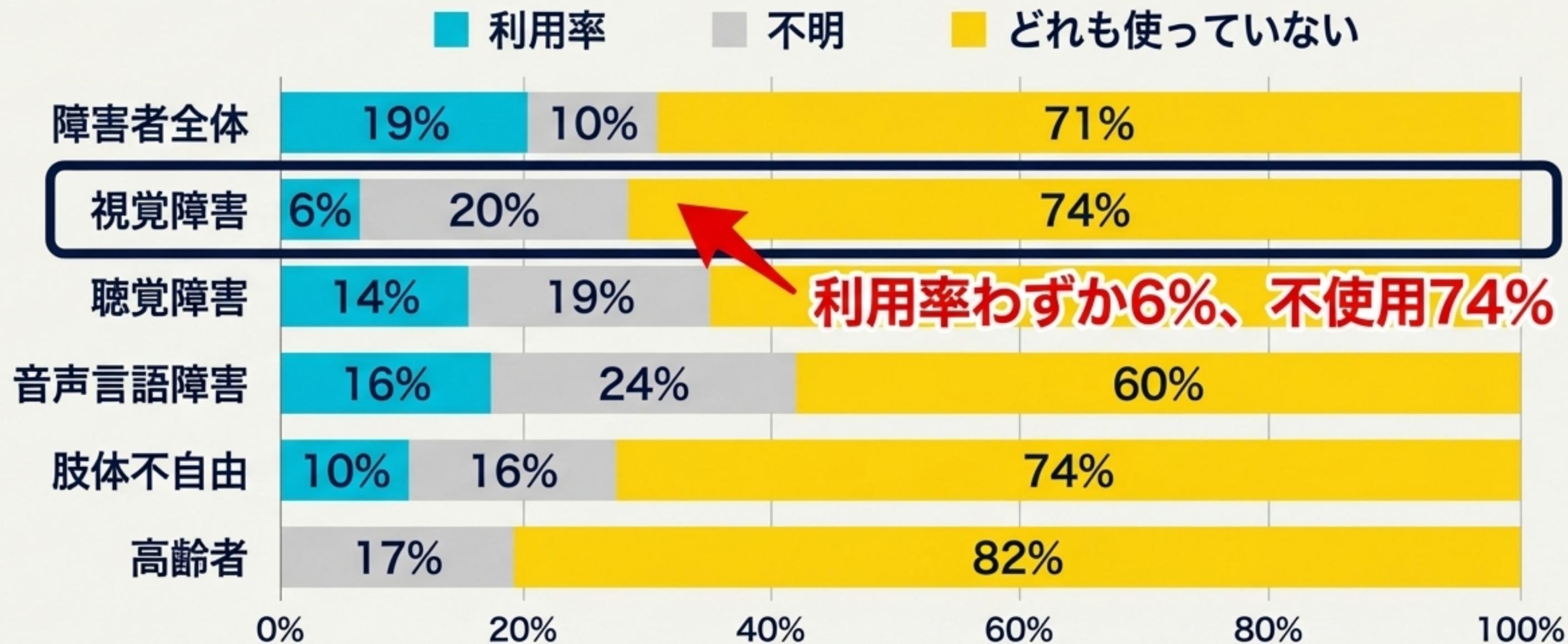
バリアフリーは、健常者が障害者に対する思いやりだと考えるのは不適切です。思いやりも必要ですが、あくまでも障害者の基本的な権利であり、社会の義務であると認識することが必要なのです。

年齢が引き起こす情報格差 ～急落するアクセス権～



- 情報機器は今までの生活で馴染みが薄く、年齢による情報格差が明確に存在
- 半数近くがキーボードをほとんど使えない状況
- 加齢に伴う「視力の低下」や「記憶力の低下」が技術習得の巨大なハードルに

障害の有無による情報格差 ～物理的障壁の現実～



「ディスプレイが見えない」「手で操作できない」といった物理的障壁が、情報社会への参加を阻む巨大な壁（バリア）となっている。

「情報弱者」を生み出す社会的リスク

情報機器の
利用能力

能力あり: 社会生活
社会生活の充実・交際や趣味の拡大

情報機器の利用能力の有無は、
社会生活のなかで大きな格差を生じる。
「情報弱者」を作ってはいけない。
特に、高年齢や身体障害がその原因に
なってはならない。

能力なし: 社会生活における大きな格差
(情報弱者への転落)

課題解決のフレームワーク ～3つの重要キーワード～

アクセシビリティ

【目標】

すべての人が情報にアクセスできる状態



バリアフリー

【アクション】

既存の障壁（バリア）を取り除くこと



ユニバーサルデザイン

【アプローチ】

最初から使いやすい設計をすること



すべての人に平等にアクセシビリティを保障するために、使いやすい製品やサービスを設計すること（＝ユニバーサルデザイン）。すなわち、バリアフリーとは、アクセシビリティ向上のためにユニバーサルデザインを考慮し、情報機器やWebページを作成することである。

【比較マトリクス】 ユーザー別・バリアと支援技術の全体像

	直面するバリア	支援ハードウェア	支援ソフトウェア
高年齢層	視力・記憶力低下、 複雑な操作	専用の大きなボタン	フォント拡大機能
視力・記憶力低下、 複雑な操作	ディスプレイが 見えない	点字ディスプレイ、 触覚マウス	音声読み上げ、 点字変換
肢体不自由者	キーボード・ マウス操作困難	特殊入力デバイス	音声入力機能
聴覚障害者	音声通話の不可	携帯電話等の モバイル端末	文字通信・ 電子メール

ソリューション①：視覚のバリアを越える

課題：画面が見えない・文字が小さすぎる



(a)

音声読み上げ機能: 電子メールやWebページを音声で読み上げる実用的なソフト。

(b)

点字機能: 点字キーボード入力や、点字で出力する特殊なディスプレイ。

(c)

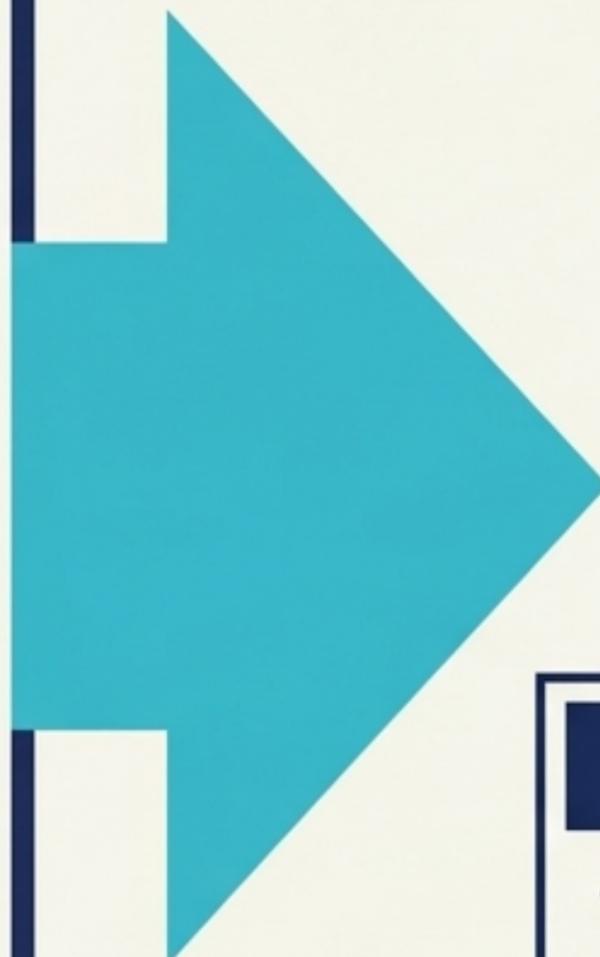
触覚マウス: アイコンやボタン上にカーソルを合わせると振動でフィードバックを返すハードウェア。

(d)

フォント切り替え機能: 視力の弱い人・高齢者向けに、複雑な操作なしに文字を拡大表示する機能。

ソリューション②：身体の変り点を越える

操作困難（物理的変り点）



音声入力機能

- キーボードやマウスの操作をする代わりに、音声で直接文字を入力したりコマンドを実行する機能。
- 視覚障害者だけでなく、手の不自由な肢体障害者の強力な支援ツールとなる。

ソリューション③：聴覚のバリアを越え、ライフスタイルを拡張する



自宅



積極的な情報機器の活用:
従来は電話を利用できなかった聴覚障害者が、携帯電話での「文字通信（電子メール）」により自立したコミュニケーションを獲得。



空間のバリアフリー:
街に出向くことが困難な障害者でも、電子メールや電子図書館を活用することで、自宅にいながらにして情報を入手・発信できる。



現実空間との融合:
携帯電話と道路標識・信号を組み合わせることで、視覚障害者の街歩きを支援する未来の構想。

高齢者特有のアプローチ ～技術と「人」による支援～



高齢者特有のハンディキャップ

「目が疲れる」「記憶力が低下している」といった身体的・認知的変化への対応。

最適化された学習環境の必要性

若い人と同じ習得方法では挫折しやすい。ペースに合わせた異なる習得の機会が不可欠。

コミュニティの役割

ボランティアによる支援や有料のパソコン教室などが、技術と人を繋ぐ架け橋となる。少子化時代における高年齢者の社会進出・交際拡大の基盤。

テクノロジーだけでは未完成 ～作り手に求められる「ネチケット」～

ユーザー（支援技術を利用）

Web上の情報



情報技術による支援や費用面のサポートは重要である。しかし、それにもまして「Webページを作る時に、高齢者や障害者を考慮した工夫をすること（＝ネチケット）」が不可欠。作り手の意識（エチケット）が欠如したコンテンツは、どんな最新の支援ツールをも無効化する新たなバリアになり得る。

本日のポイント（エグゼクティブ・サマリー）

1

バリアの認識

情報化社会の基礎となる
機器やWebページには、
高齢者や障害者にとって
依然として多くの障壁
（バリア）が存在する
という事実を知る。

2

設計の原則

すべての人に平等にアク
セシビリティを保障す
るため、初期段階から
使いやすさを組み込む
「ユニバーサルデザイン
」の視点を持つ。

3

社会の義務

バリアフリーは一部の人
への「思いやり」ではな
く、誰もがアクセスでき
る環境を作るための「社
会全体の義務」である。

～誰もが社会の担い手として 役割を持つ国づくりを目指して～

さらに詳しい指針や国の推進要綱については、以下をご参照ください。

内閣府 バリアフリー化推進要綱 (<http://www8.cao.go.jp/souki/barrier-free/youkou/yousi.html>)

