

モバイルアプリのアクセシビリティ を改めて勉強している話



宇佐見公輔

2024-12-11

株式会社ゆめみ

自己紹介

- ・ 宇佐見公輔
 - ▶ 株式会社ゆめみ iOS テックリード

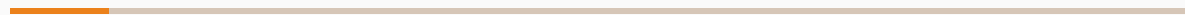
最近の出来事

月刊 I/O 2024 年 12 月号に、組版システム
Typst の記事を書きました

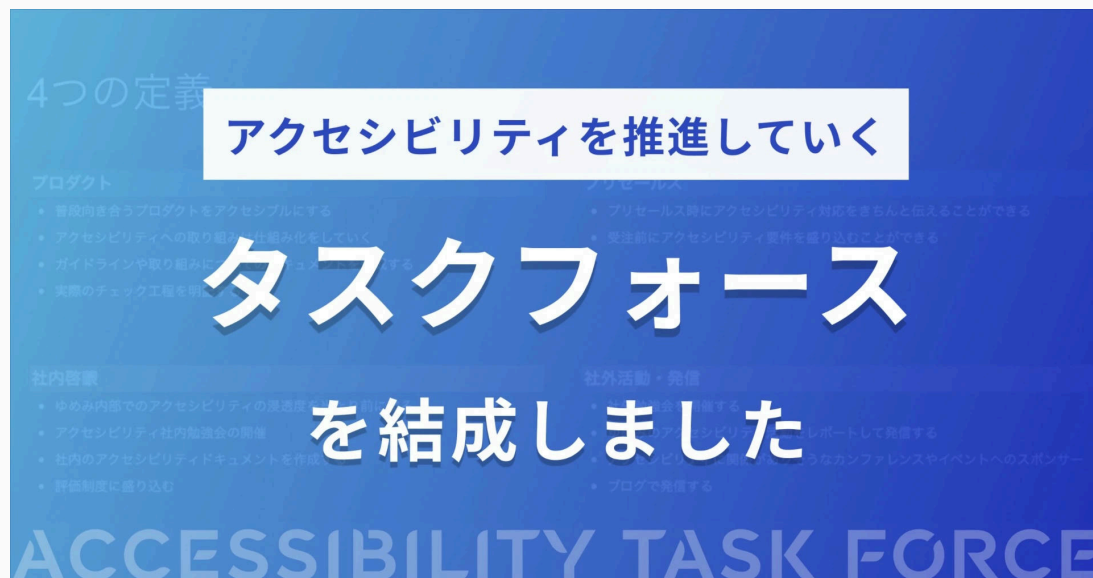
- ・ 最近、スライド作成やポスター作成も
Typst でやっている



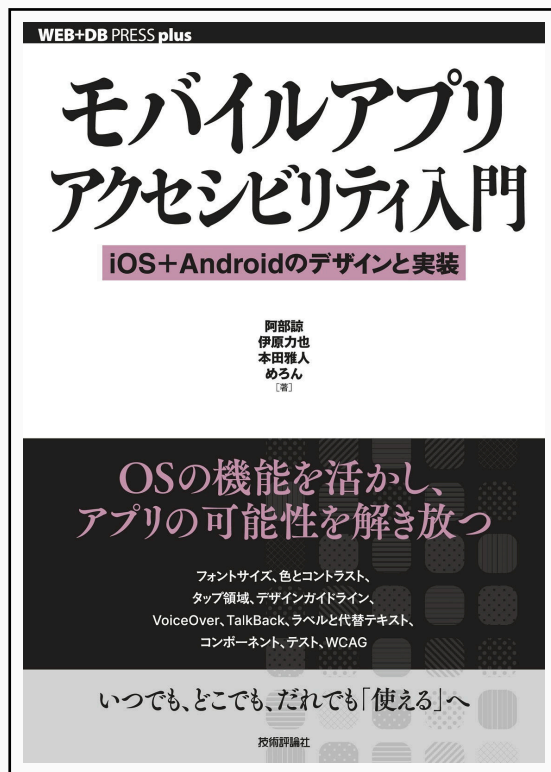
ゆめみとアクセシビリ ティ



ゆめみのタスクフォース



<https://note.com/ryokatsuse/n/n0b0b5deca657>



- 既に読書会や勉強会をいくつも実施
- 「モバイルアプリアクセシビリティ入門」読書会が開催中
 - ▶ 今日、第3回が終わりました

<https://gihyo.jp/book/2024/978-4-297-14602-3>

アクセシビリティとは

言葉の意味

- 「アクセシビリティ」＝「利用可能な状況の幅広さ」
 - ▶ そもそもの「まず利用自体は可能である」というラインをどれだけ幅広く達成できているか
- 似た言葉に「ユーザビリティ」がある
 - ▶ こちらはいわゆる「使いやすさ」

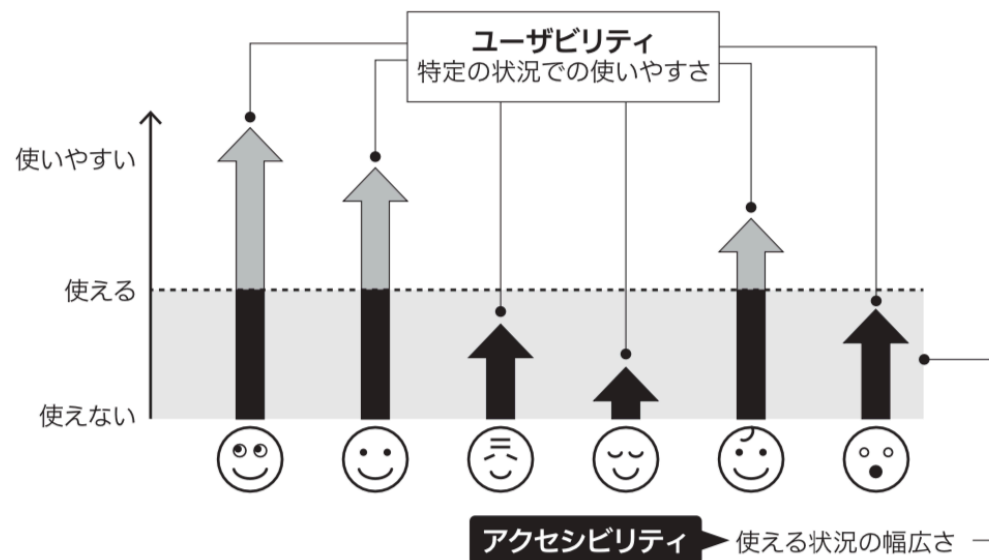
ユーザビリティとアクセシビリティ

USAMI Kosuke : usami.kosuke@gmail.com

第1章 モバイルアプリのアクセシビリティとは

図1-1-1 ユーザビリティとアクセシビリティの関係性

『見えにくい、読みにくい「困った!」を解決するデザイン』P.23より転載(一部改変)



モバイルアプリ開発とア クセシビリティ

実は自然に取り組んでいる

モバイルアプリ開発のなかで、自然にやっていること

- 標準コンポーネントの利用
- 複数デバイス対応
 - ▶ デバイスサイズの違い
 - ▶ タブレットなどの対応

それ以上の取り組みもある

対応する意識や工数は必要だけど、実際やることも多い

- フォントサイズ可変対応
- ダークモード対応
- 音声読み上げ対応（VoiceOver / Talkback）

モバイルアプリ開発者はアクセシビリティに詳しい？

じゃあ、モバイルアプリ開発者はそんなに勉強しなくていい？

→必ずしもそうとはいえない

- ひとつひとつの対応や機能をとってみれば、知識として知っていたり、実際に取り組んだ経験があったりする
- でも、アクセシビリティ全体の知識としては、意外と把握できていなくて抜けていたりする

そこで改めて勉強していく

ここまでの話は、つまりは僕自身のこと。

- それぞれのアクセシビリティ対応は、実際に開発プロジェクトでの経験がある
- しかし、アクセシビリティ全体の知識としては抜けがある

そのため、前述の「モバイルアプリアクセシビリティ入門」を読むなど勉強していく。

アクセシビリティは誰の
ため？

障害者や高齢者だけのためのではない

- 障害者や高齢者によっては、利用するものがアクセシブルであるかどうかは、生活に直結する重要な問題

一方、そうでない人はどうか？

- 誰にでも「利用できない」という状況は起こる
- 加齢による衰え、アクシデントによる障害

ここでちょっとした違和感

ただ、その考え方だと、うっかりすると・・・

- ・ 自分にもいつかはアクセシビリティが重要になる
- ・ でも、今の自分には重要ではない

という発想になってしまいそう。

なんだか他人事みたい。正直、僕にもそんな気持ちがあった。

医学モデルと社会モデル

そんな発想になるのは、障害はそれぞれの人の身体の問題だという考え方があるから。

- 医学モデル
 - ▶ 障害は人の身体側にある
- 社会モデル
 - ▶ 障害は社会の側にある
 - ▶ 社会や環境が対応できていないがゆえに障害が生じている

アクセシビリティを考えるうえでは、社会モデルで考える。

モバイルアプリは社会の一部

もはや、モバイルアプリは社会の一部だ。

- モバイルアプリのユーザーは非常に多い
- 利用時間も長く、生活の一部になっている
- 繰り返し継続的に利用する

そのため、モバイルアプリは社会モデルにおいて、障害を発生させてしまう側にある。

さまざまなアクセシビリ
ティ



障害にもいろいろある

フォントサイズ、ダークモード、音声読み上げなどは、主に次の障害を想定している。

- ロービジョン（弱視）
- 色覚特性（色弱）
- 全盲

実は考えるべき障害はほかにもある。

腕・手・指が動かしにくい。

- タッチ操作が困難
- キーボード、マウス、スイッチなどでの操作を考慮する

音が聞こえにくい。

- 通知音を聞くのが困難
- 画面の点滅や、触覚フィードバックで通知する

精神障害のなかでも、認知・学習障害は課題になりやすい。

- 情報を一時的に記憶する必要がある操作が難しい
- 画面上の情報を把握するのに時間がかかる
- 注意が散漫になる

各種のアクセシビリティ機能によるサポートが必要になる。

勉強のすすめ

勉強のすすめ

- アクセシビリティに関する本などを読むのがおすすめ
- また、自分でアクセシビリティ機能を常用してみる
- 個人的に、iOS の次の機能は常用している
 - ▶ 「カラー以外で区別」
 - ▶ 「オン／オフラベル」
 - ▶ 「ボタンの形の表示」