

MUD

(メディア・ユニバーサルデザイン)

メディア・ユニバーサルデザイン 5原則

ユニバーサルデザインの考え方を取り入れた印刷物とは、どのようなものでしょう。具体化するにあたって配慮すべきことを挙げた「メディア・ユニバーサルデザイン5原則」を参考に考えてみたいと思います。

- 1 アクセシビリティ (接近容易性)**
見えない・読めないなど、判別しづらい原因を取り除く工夫。
- 2 ユーザビリティ (使いやすさ)**
さまざまな人が便利に、無理なく使えるような工夫。
- 3 リテラシー (読めて理解できる)**
多くの人に、より理解しやすい表現や構成にする工夫。
- 4 デザイン (情緒に訴える)**
感覚・感性に訴え、行動を誘発するデザインになるような工夫。メディア・ユニバーサルデザインと一般的に見たデザイン性の高さは矛盾するものではありません。
- 5 サステナビリティ (持続性があること)**
実現するのに過大なコスト負担がなく、環境にも優しいものであることが必要です。将来にわたって長く使用し続けられることが大切です。

メディア・ユニバーサルデザインの実践に特別な設備や技術は必要ありません。人によって見え方が違うことを認識し、より多くの人に伝わるように工夫することが「メディア・ユニバーサルデザインの実践」なのです。

文字 加齢による視力低下、白内障・弱視・視野狭窄など、多種多様な機能低下に対する配慮が必要になります。

1 文字の大きさ
できるだけ大きくします。A4サイズの印刷物の場合、12ポイント以上が適正とされています。高齢者の利用が多い場合はさらに14ポイント以上が望ましく、弱視の人などにはさらに拡大したものを用意します。

- 8ポイント：印刷物にもユニバーサルデザイン
- 10ポイント：印刷物にもユニバーサルデザイン
- 12ポイント：印刷物にもユニバーサルデザイン

2 行間隔・文字間隔
行や文字の間隔を詰めると、読みにくい文章になります。余裕を持たせたデザインにするために、原稿の量を調整することも必要です。

×読みづらい⇒8ポイント・行間4ポイント・文字間ツメ
そんな視覚メディアに対して「わかりづらい」という不満の声があります。災害情報や食品衛生、選挙情報など生活に重要な情報を適切に受け取れるよう、印刷物にもユニバーサルデザインを取り入れる必要性が高まっています。

◎読みやすい⇒8ポイント・行間8ポイント・文字間ベタ
そんな視覚メディアに対して「わかりづらい」という不満の声があります。災害情報や食品衛生、選挙情報など生活に重要な情報を適切に受け取れるよう、印刷物にもユニバーサルデザインを取り入れる必要性が高まっています。

3 フォント (書体)
明朝体よりもゴシック体のほうが見やすいといわれます。特に小さな文字ではゴシック体の、それも太さが均一でツブレに配慮されたフォントが適正です。

UD フォント	通常のフォント	同じポイントでもUDフォントの方が大きく見えます。また文字の形そのものも見やすい工夫がされています。
アメリカ・日本 0123456 ORIGINAL	アメリカ・日本 0123456 ORIGINAL	

見える？ 見えない？ 街で体験！

色覚障がいシミュレーション用のメガネをかけて、街を歩いてみました。まずは、駅。路線図を見ると、大体は色の枠や文字で分かりますが、アカとアオの区別が分かりにくく不便。トイレの表示も色では全然分かりません。次に、ぶらぶらと街を探索。光の具合などで、駐車禁止や一時停止の看板が見えにくかったり、オレンジ色の車が金色に見えたりします。特に大変と感じたのが信号。遠目から見るアカは、黒くなって見えにくく、事故を引き起こす危険性を感じました。また、工事中の回転灯も見えないことがありました。

実際に体験してみて、思ったより危険な所があるのだと感じました。今後、高齢化社会になっていく中でメディア・ユニバーサルデザインの必要性を改めて感じました。(営業部の妖精・忍)

人間は、情報の87%を視覚から得ていると言われており、身の回りにはテレビや新聞、雑誌や書籍、インターネットやサイン(看板・掲示物)など「目で見える」メディアがあふれています。しかし、そんな視覚メディアに対して「見づらい」「わかりづらい」という不満の声があります。災害情報や食品衛生、選挙情報など生活に重要な情報を誰もが適切に受け取れるよう、印刷物にもユニバーサルデザインを取り入れる必要性が高まっています。

色 一口に色覚障がいといっても、人によって見え方は違います。色覚障がい者にだけ配慮した色使いでは、高齢者や一般の人には見づらいものになってしまうことがあります。

1 注意が必要な色の組み合わせ例

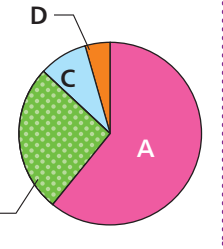
一般的な見え方
赤 緑 青 紫 水色 ピンク 明るい灰色 淡い水色

色覚障がいのシミュレーション

色覚障がいの見え方
赤 緑 青 紫 水色 ピンク 明るい灰色 淡い水色

技法 様々な見え方をする人に対して、色だけに頼らない識別方法を工夫していくことが、メディア・ユニバーサルデザインの核になります。例えば以下のような技法を組み合わせていきます。

- 1 識別しやすい色の組み合わせ
- 2 色分けするだけでなく、色名・文字・記号、ハッチング(色を塗った部分に「柄」を加えること)を使う。
- 3 線の太さや線種などで区別する
- 4 色が接近する場合、明度差で区別する
- 5 色が接する場所は境界線に分離色を使用して区別する
- 6 グラフの凡例は、グラフに直接明記するか、引き出し線をつける
- 7 種別でかたちを変える



MUDの原則に基づく事例

事例①: ユーザビリティ
トイレの形状や段差、スロープの有無など肢体不自由者が求める情報が盛り込まれています。また、目の不自由な人も理解できるようにSPコード(視覚障がい者のための、音声読み上げできる二次元コード)を利用するのも有効な方法です。



事例②: リテラシー
外国人に配慮し、多言語表示をしたり、直感的に理解できるピクトグラムを使用しています。

西郷銅像サイコ동상 西郷銅像下 台東区役所 다이토구청 台東區役所

また、子ども向けに難しい表現を避け、漢字に読みがなをつけるのも有効な方法です。チューリップ・さくらなど「花」という同一の種類の中での区別を避け、花・魚・鳥といった別種類での区別をしています。

さかな 組 (魚のピクトグラム)

とり 組 (鶏のピクトグラム)

はな 組 (花のピクトグラム)

ぞう 組 (象のピクトグラム)