

WebアクセシビリティJIS

開発と制作における個別要件 — 操作・入力 —

Webアクセシビリティにおける問題の多くは、技術的な限界というよりはむしろ、配慮の必要性や方法を制作側が知らないことに起因していると言われている。JIS化によって明確化された、アクセシブルなWebサイトに必要な条件とは何か。

関根千佳 = 文

ユーティット 代表取締役
情報のユニバーサルデザイン研究所

最近では、「アクセシブルなWebサイト作成いたします!」と新聞広告まで打つ企業も出てきている。この分野が一大産業として認知されてきたのはたいへん喜ばしいことだ。だが「基準さえ守っていればアクセシビリティは達成された」というのでは、改良のプロセスであるユニバーサルデザインの本質からは遠いものになってしまう。アクセシブルなサイトとは、多様な読者の意見を聞きながら徐々によくしていくものだという認識の下、常に改良を続けていただきたい。

それでは、WebアクセシビリティJISの「操作および入力」に関する個別要件を解説していこう。

1.3 操作および入力

a Webコンテンツは、特定の単一のデバイスによる操作に依存せず、少なくともキーボードによってすべての操作が可能でなければならない。

マウスなどのポインティングデバイスでしか使えないサイトを作ってはいけない。もちろんこれは視覚障害や運動機能に制限のある人がマウスを使わないためなのだが、障害にかかわらず、タブキーなどでどんどん先へ進めるほうが操作が早いこともある。

b 入力欄を使用するときは、何を入力すればよいかを理解しやすく示し、操作しやすいよう配慮しなければならない。

これはアクセシビリティにもユーザビリティにもかかわ

る内容である。このほんのわずかな配慮が足りないために、何行も入力した苦勞が水の泡になる例は、ユーザビリティテストのときによく出会う。JISの中では下記のような半角全角の例のほか、名前のフリガナがカタカナなのかひらがなのかが音声ブラウザでは判別できない例や、電話番号などにハイフンを入れるべきかどうかといった例、また多すぎる選択リストの構造化といった、入力しやすいの実例が紹介されている。

【例】 入力欄に入力する文字種が全角または半角のどちらかに制限されているとき、そのことを入力欄の前に明示する。

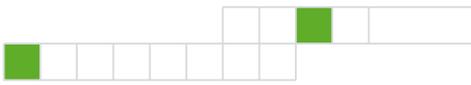
メールアドレス(半角で入力)

入力欄の前に半角指示を明示した例

何も書いていないと全角で入力してエラーではじかれるし、入力欄のうしろに指示があっても音声ブラウザ利用者にはわかりにくい。入力欄の前に指定しよう。

c 入力に時間制限を設けないことが望ましい。制限時間があるときは事前に知らせなければならない。

セキュリティの観点から、パスワードやクレジットカード入力の画面に入力時間の制限を設けているケースもあるが、その場合は「入力がないと何分以内に自動的に切れます」といったお知らせをつける必要がある。途中まで入れたのに、時間制限があることを知らずにほかの情報を見て



いるうちに切れてしまった、では困るのだ。今後、市民向けサービスサイトでID入力を要求するような場合にも必要な配慮だろう。

d 制限時間があるときは、利用者によって時間制限を延長または解除できることが望ましい。これができないときは、代替手段を用意しなければならない。

支援技術（高齢者や障害者の機能的能力を増強、維持または支援するための装置やソフトウェア）を使っている場合、入力作業に時間がかかることがある。時間制限に関しては何らかの制限解除・延長の機能をサイト上に置き、それが選択できるようにしておくべきである。将来的には利用者のプロフィールを認識し、入力に時間のかかる利用者や支援技術利用者には自動的に時間を延長するようなサービスも考えられる。

e 利用者の意思に反して、または利用者が認識もしくは予期することが困難な形で、ページの全部もしくは一部を自動的に更新したり、別のページに移動したり、または新しいページを開いたりしてはならない。

リンクをクリックしたら突然重いファイルのダウンロードが始まって驚いたり、新しいページが開いて、なかなか元へ戻れないことがある。予期できない動きをされると、特に支援技術利用者は操作が困難になってしまう場合もあるので、そのようなサイトを作ってはいけない。アクセシブルでないほかのサイトへのリンクなどは、海外の公式サイトではくどいほど「外のサイトを見に行くけどいいか？」と確認してくる。戻ってこれないことを心配してくれているのである。

f Webサイト内においては、位置、表示スタイルおよび表記に一貫性のある基本操作部分を提供することが望ましい。

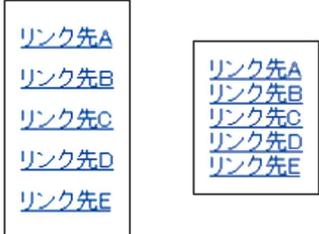
ソフトウェアの基本である共通のLook&Feel（見え方、感じ方）、そしてBehavior（振る舞い）を統一しましょう、という原則をWebにも適用したものである。ヘッダーやフッター、トップページへの戻りなどの表記やハイパーリンクなどは、見え方や動きに一貫性を持たせないと、利用者の混乱を招く。自治体サイトにおいて、保守を各課で行うときも、こういった基本部分は絶対統一してほしい。

g ハイパーリンクおよびボタンは、識別しやすく、操作しやすくすることが望ましい。

ハイパーリンクは、紙とは決定的に違うデータの表し方だ。どんどん階層をつけていくことで、大きくて複雑な情報も整理して提示することができる。だからこそ、そのハイパーリンクやボタンは、わかりやすく扱いやすいものであるべきなのだ。マウス操作に慣れた人でも、小さな画面で近接したボタンを正確にクリックするのは難しかったりする。ユーザーテストを行うと、バスケット型の小さなアイコンが、オンラインショッピングの最後の買い物カゴに入れるという作業であるということがわからず、ものが買えない顧客は多い。

アイコンやリンクは、操作可能だとはっきりわかるようにデザインすべきなのだ。また、音声ブラウザ利用者には、「こちら」や「ここ」で示されるハイパーリンクはわかりにくく、前後関係を再確認することになる。多様な人の身になってサイトを構築すべきである。

【例】 ハイパーリンクおよびボタンは、誤操作しないように隣り合うものとの間隔をとる。



間隔が、広い例(左)と狭い例(右)

h 共通に使われるナビゲーションなどのためのハイパーリンクおよびメニューは、読み飛ばせるようにすることが望ましい。

ナビゲーションバーなど、音声ブラウザで毎回読み上げるのは煩わしく、本文に到達するまでに時間がかかる。本文へのページ内ハイパーリンクなどでスキップできる仕組みが必要だ。

i 利用者がWebコンテンツにおいて誤った操作をしたときでも、元の状態に戻ることができる手段を提供しなければならない。

ユニバーサルデザインの7原則の一つでもあるが、UNDO（元へ戻す）の機能は必須である。また削除などやり直しの効かない処理は確認をとるのが望ましい。 