

ユニバーサルデザイン7原則

Version 2.0-4/ 1/97

THE CENTER FOR UNIVERSAL DESIGN
North Carolina State University

この原則は、以下のユニバーサルデザイン提唱者により編集された（アルファベット順）：

Bettye Rose Connell, Mike Jones, Ron Mace, Jim Mueller, Abir Mullick,
Elaine Ostroff, Jon Sanford, Ed Steinfeld, Molly Story, Gregg Vanderheiden
また、**日本語訳文の責任** は、Satoshi Kose, Tetsuya Yasuzawa, Koji Yanagida,
Michiko Shimizu, Michiko Horikawa（古瀬敏、安澤徹也、柳田宏治、清水道子、
堀川美智子）にある。

ユニバーサルデザインとは

すべての人にとって、できる限り利用可能であるように、製品、建物、環境をデザインすることであり、デザイン変更や特別仕様のデザインが必要なものであってはならない。

ユニバーサルデザイン原則は、建築家や工業デザイナー、技術者、環境デザイン研究者などからなるグループが、協力しあってまとめたものである。

これは、環境、製品、コミュニケーションなどを含めて、デザインがかかわる幅広い分野での方向性を明確にしている。これらの7原則は、既存のデザインの評価や、デザイン・プロセスの方向づけに使えるだけでなく、使いやすい製品や環境とはどうあるべきかを、デザイナーのみならず消費者を啓蒙するためにも活用できるものである。

ユニバーサルデザイン7原則は以下のものから構成されている。

原則：簡潔で、かつ、覚えやすく表現された基本的な考え方

定義：原則に沿ったデザインをするための簡潔な方向付け

ガイドライン：原則に忠実であるために必要とされる基本要件

（注：すべてのガイドラインが、どのようなデザインにも当てはまるとは限らない。）

原則1：誰にでも公平に利用できること

定義：誰にでも利用できるように作られており、かつ、容易に入手できること。

ガイドライン：

- 1 a . 誰もが同じ方法で使えるようにする：それが無理なら別の方法でも仕方ないが、公平なものでなくてはならない。

- 1 b . 差別感や屈辱感が生じないようにする。
- 1 c . 誰もがプライバシーや安心感、安全性を得られるようにする。
- 1 d . 使い手にとって魅力あるデザインにする。

原則 2 : 使う上で自由度が高いこと

定義 : 使う人のさまざまな好みや能力に合うように作られていること。

ガイドライン :

- 2 a . 使い方を選べるようにする。
- 2 b . 右利き、左利きどちらでも使えるようにする。
- 2 c . 正確な操作がしやすいようにする。
- 2 d . 使いやすいペースに合わせられるようにする。

原則 3 : 使い方が簡単ですぐわかること

定義 : 使う人の経験や知識、言語能力、集中力に関係なく、使い方がわかりやすく作られていること。

ガイドライン :

- 3 a . 不必要に複雑にしない。
- 3 b . 直感的にすぐに使えるようにする。
- 3 c . 誰にでもわかる用語や言い回しにする。
- 3 d . 情報は重要度の高い順にまとめる。
- 3 e . 操作のためのガイダンスや操作確認を、効果的に提供する。

原則 4 : 必要な情報がすぐに理解できること

定義 : 使用状況や、使う人の視覚、聴覚などの感覚能力に関係なく、必要な情報が効果的に伝わるように作られていること。

ガイドライン :

- 4 a . 大切な情報を十分に伝えられるように、絵や文字、手触りなど異なった方法を併用する。
- 4 b . 大切な情報は、(例えば大きな文字で書くなど)できるだけ強調して読みやすくする。
- 4 c . 情報をできるだけ区別して説明しやすくする(やり方が口頭で指示しやすくなるように)。
- 4 d . 視覚、聴覚などに障害のある人が利用しているさまざまなやり方や道具でも、情報がうまく伝わるようにする。

原則 5 : うっかりミスや危険につながらないデザインであること

定義： ついっかりしたり、意図しない行動が、危険や思わぬ結果につながらないように作られていること。

ガイドライン：

- 5 a . 危険やミスをできる限り防ぐ配慮をすること：頻繁に使うものは最もアクセスしやすくし、危険なものはなくしたり、隔離したり、覆うなどする。
- 5 b . 危険なときやミスをしたときは警告を出す。
- 5 c . 間違っても安全なように配慮をする（フェイルセーフ）。
- 5 d . 注意が必要な操作を、意図せずにしてしまうことがないように配慮する。

原則 6：無理な姿勢をとることなく、少ない力でも楽に使用できること

定義： 効率よく、気持ちよく、疲れないで使えるようにすること。

ガイドライン：

- 6 a . 自然な姿勢のまま使えるようにする。
- 6 b . あまり力を入れなくても使えるようにする。
- 6 c . 同じ動作を何度も繰り返すことを、できるだけ少なくする。
- 6 d . 体に無理な負担が持続的にかかることを、できるだけ少なくする。

原則 7：アクセスしやすいスペースと大きさを確保すること

定義： どんな体格や、姿勢、移動能力の人にも、アクセスしやすく、操作がしやすいスペースや大きさにすること。

ガイドライン：

- 7 a . 立っていても座っていても、重要なものは見えるようにする。
- 7 b . 立っていても座っていても、あらゆるものに楽に手が届くようにする。
- 7 c . さまざまな手や握りの大きさに対応する。
- 7 d . 補助具や介助者のためのスペースを十分に確保する。

これらのユニバーサルデザイン 7 原則は、誰にでも利用可能なデザインという視点を中心にしている。しかし、実際のデザインでは、使いやすさ以上のことにも配慮が必要であり、デザイナーが、デザインをする過程で、経済性や、技術的条件、文化的要件、男女差や環境への影響など、関連する諸条件を考慮に入れなければならないことはいままでもない。これらの 7 原則は、できるだけ多くの人達の要求に対応できるような特徴を、よりうまく組み込んで理想的なデザインを目指すにあたっての、デザイナーへの指針である。

Copyright 1997 N.C. State University, The Center for Universal Design

（この原則は、主に National Institute on Disability and Rehabilitation Research からの助成金により作成された。）