

アクセシビリティ



概要

基本的な考え方

ソニーでは、「クリエイティビティとテクノロジーの力で、世界を感動で満たす」というPurposeのもと、全ての人が感動を分かち合える未来を実現するためにアクセシビリティを高める活動をグループ全体で推進しています。世界の6人に1人にあたる13億人以上の人が何らかの障がいがあると言われていて、私たちは多様なユーザーのニーズを理解し、年齢や障がいなど個人の特性や能力、環境にかかわらず、我々の製品、サービス、エンタテインメントを楽しんでいただけるよう、ソニーグループの多様な事業を通じてインクルーシブな社会に貢献することを目指しています。また、障がい者がビジネス、社会、経済にもたらす潜在的な価値を發揮できるような活躍推進に取り組む国際イニシアティブ「The Valuable 500」にも加盟し、署名企業500社から推進役として国や地域、業界をリードするIconic Partnerのうちの1社として選定されています。

体制

ソニーは、アクセシビリティをサステナビリティの一環として捉え、グループ全体で推進しています。ソニーでは、サステナビリティ担当上級役員のもと、アクセシビリティ、インクルーシブデザイン※1をグループ横断で推進するチームが中心となってグループ各社のアクセシビリティを推進する責任者と連携しています。グローバルで統一した達成基準と体制を定め、それらに基づき持続的にアクセシビリティの向上に取り組んでいます。

※1 多様なユーザーを包含・理解することで新たな気づきを得て、一緒にデザインする手法

今後に向けて

「人に近づく」ことを経営の方向性として掲げている企業として、アクセシビリティを高め、より多くの人々が感動を分かち合えるよう、今後も多様な事業を通じて貢献していきます。

アクセシビリティに配慮した製品・サービス

ソニーでは、より多くのお客様にお使いいただくために、アクセシビリティに配慮した製品・サービスの開発に取り組んでいます。テクノロジーの力で見やすく、聞きやすく、操作しやすくすることを目指したソニーのアクセシビリティの具体的な取り組みについては、ソニーグループポータルサイトで紹介しています。

[ソニーグループポータルサイト アクセシビリティ](#)

Sony's Purpose & Values

ソニーグループ行動規範

ソニーのサステナビリティに関する基本方針

Sony's Sustainability Vision

At a Glance 2023

編集方針・事業概要

ソニーのサステナビリティ

マテリアリティ

人材

安全衛生

人権の尊重

責任あるAIの取り組み

アクセシビリティ

概要

より多くのお客様に楽しんでいただくために

品質・カスタマーサービス

責任あるサプライチェーン

コミュニティ・エンゲージメント

環境

テクノロジーの活用

倫理・コンプライアンス

コーポレート・ガバナンス

サステナビリティ関連情報

より多くのお客様に 楽しんでいただくために

社内啓発

ソニーでは、アクセシビリティについて社員の理解を深めるため、専門家による講演会や研修講座を定期的実施しています。アクセシビリティへの理解を深めるため、ソニーグループの主要各社を対象としたe-ラーニング研修を実施し、2023年度末までに約75,000名の社員が受講しました。また、インクルーシブデザインを実践するための人材育成も行っています。障がい当事者とチームを組んでフィールドワークや課題・アイデア出しを行うインクルーシブデザインのワークショップを実施、1,800名以上※1が参加しました。

毎年Global Accessibility Awareness Day (GAAD) ※2には、ソニーグループ各社で、アクセシビリティへの理解を深める講演会やイベントを開催しています。例えば、ソニーミュージックグループでは、GAADを記念して、視覚に障がいのある演奏家、作曲家、プロデューサーのプリトニー・デイス氏を招待し、社内イベントを行いました。セッションの中で、アイマスクを着用し、演奏を聴くことで、デイス氏と同じように音楽を体験し、音楽業界で障がいのあるアーティストとして活動する経験について学びました。

※1 日本国内の社員の参加者数

※2 アクセシビリティと、アクセシビリティを必要とする人たちについて、語り、考え、学ぶ日のこと

インクルーシブデザイン

多様なユーザーのニーズを理解し生かすため、アクセシビリティを必要とする方々とともに商品・サービスを検討し、その声を反映するインクルーシブデザインを推進しています。例えば、ET&S分野のカメラ領域では、視覚に障がいがある方との対話や検証を重ねながら、画面上のメニューやメッセージを音声で読み上げて操作をアシストする『音声読み上げ (Screen Reader)』機能を開発し、デジタルカメラの一部モデルで搭載しています。モバイル領域では、ソニー・太陽株式会社の障がいがある社員とともにフィールドワークや対話をしながら、フォト撮影機能を使って撮影する際に、撮影画面の水平の計測情報を音で撮影者に知らせる機能を開発しています。また、ゲーム領域では、PS5®用Access™コントローラーは、障がいのある社員やユーザーとともに商品・サービスを検討しその声を製品・サービスに反映することで生まれました。

また、こうした取り組みを一部の製品・サービスだけでなくソニーグループ共通で実施するために、商品化プロセスにインクルーシブデザインを取り入れています。さらに、インクルーシブデザインを実施するための社内サポート体制も整えています。さまざまな障がいのある社員も登録する社内モニター制度があり、開発段階にある製品・サービスに対してフィードバックを提供しています。



PlayStation®5用 Access™ コントローラー

社員による主体的な取り組み

アクセシビリティの向上を目指して活動する社員グループ (Employees Resources Group) があり、社員が主体的に活動しています。Sony North AmericaやSony Interactive Entertainment (SIE) では、社員ネットワークが主体となり、障がいのある社員へのサポートや、社内のアクセシビリティに対する意識向上のために定期的な情報発信を行っています。例えば、言語ガイドは、欧米SIEの社員グループが中心となって、より多くの視点を入れながら開発しました。相互の誤解を解消し、コミュニケーションを改善し、意識を高めるために役立てており、社外にも公開しています。Sony Europeでは、視覚や移動などの感覚が制限される疑似体験会を各職場で実施し、障がいへの理解を深める活動に取り組んでいます。

[言語ガイド](#) [PDF: 389KB]

多様なお客様の声を聞く

お客様の声を聞き、製品・サービスの改善に役立てるため、アクセシビリティに関する国内外のイベントに継続的に出展しています。アクセシビリティ有識者向けカンファレンス「TechShare Pro」、視覚障がい者向けの国内総合イベント「サイトワールド」、そして世界最大級のアクセシビリティに関する国際会議である「CSUN Assistive Technology Conference (CSUN)」に出展し、テレビ ブラビア®、PlayStation®5用Access™ コントローラー、完全ワイヤレス型ヘッドホンLinkBuds、デジタル一眼カメラ・α™ (Alpha™)、Xperia™ などアクセシビリティに配慮したソニーの製品紹介を行いました。また、IT技術とエレクトロニクスの国際展示会「CEATEC 2023」では、アクセシビリティに配慮した製品やインクルーシブデザイン社会に貢献する技術開発の展示を行いました。会期中は、車いすで来場される方にとって往来しやすい十分なスペースの確保や、サポートが必要な方向けに手話通訳者などのスタッフが常駐するなど、展示だけではなくブースもアクセシビリティに配慮して設計しました。

多様なお客様からのお問い合わせにも対応するため、Sony EuropeおよびSony North Americaでは視覚に障がいのあるお客様にビデオ通話を通じたオペレーターへのお問い合わせを可能にするBe My Eyesを利

Sony's Purpose & Values

ソニーグループ行動規範

ソニーのサステナビリティに関する基本方針

Sony's Sustainability Vision

At a Glance 2023

編集方針・事業概要

ソニーのサステナビリティ

マテリアリティ

人材

安全衛生

人権の尊重

責任あるAIの取り組み

アクセシビリティ

概要

より多くのお客様に楽しんでいただくために

品質・カスタマーサービス

責任あるサプライチェーン

コミュニティ・エンゲージメント

環境

テクノロジーの活用

倫理・コンプライアンス

コーポレート・ガバナンス

サステナビリティ関連情報

用したサービスを導入しました。Sony Europeでは現在、7言語に対応しています。また、AIを活用したBe My AIアプリのベータテストにも参画しています。

ほかにも、製品・サービスのさらなる使いやすさを目指し、障がい者団体と定期的に対話する機会を設けています。



CSUN ソニーグループブースの様子

アクセシビリティ向上のための標準化活動

ソニーでは、製品・サービスのアクセシビリティ品質向上のために、業界標準をベースとした独自のアクセシビリティ達成基準を組織横断で策定し運用しています。ブラビア®、Xperia™などの製品を中心に、本基準を用いて製品評価を定期的を実施し、その結果を製品・サービス改善に生かすというサイクルを繰り返すことで持続的な品質向上に取り組んでいます。

また、業界全体のアクセシビリティ向上をけん引するため、標準化活動※にも積極的に取り組んでいます。

※ IEC 62731 Text-to-speech for television・IEC 62944 Digital Television Accessibility・IEC TC 100/TA 16 (AAL (自立生活支援)、アクセシビリティおよびユーザーインターフェース)

ウェブサイトにおけるアクセシビリティ

ソニーでは、グループ会社のウェブサイトのアクセシビリティの基準と遵守事項を定めた「ソニーグループウェブアクセシビリティポリシー」を制定しています。ウェブサイトやその他のデジタルプラットフォームの利用が増え続けている現況において、グループ会社のウェブサイトが障がいのある方や高齢者を含む全ての人にとって、アクセシブルである（アクセスできる、しやすい）ことを目指しています。ソニーグループのウェブアクセシビリティの適用基準は、World Wide Web Consortium (W3C) 勧告の Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) と協調しています。

ソニーは、グループ各社と協力してウェブアクセシビリティポリシーを導入し、ウェブサイトのコンプライアンスを確認するためのチェックを行っています。また、キャプション、トランスクリプト、音声解説などを含む、より多くのアクセシブルな動画コンテンツの提供にも積極的に取り組んでいます。これらの取り組みを推進するために、ソニーは組織内の役割や立場に応じたさまざまなウェブアクセシビリティの研修を定期的に行っており、今後も継続して実施します。

各事業における取り組み

ゲーム&ネットワークサービス

PlayStationは、コンソール、ゲームタイトル、周辺機器などを進化させ、誰もが楽しめるゲーム体験の実現を目指しています。例えば、PlayStation®5用Access™ コントローラーは、アクセシビリティを推進する団体や専門家との対話を通して改良が重ねられ2023年に販売開始しました。多様なニーズに合わせて幅広いカスタマイズに対応することで、障がいのあるプレイヤーがより長く快適にゲームを楽しむことができます。

映画

ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント (SPE) は、約6年にわたり、Easterseals Disability Film Challengeをスポンサーしており、クリエイターたちに、ショートフィルムの脚本や監督などを通して障がいについて表

現する機会を提供し、優れた作品には賞を授与しています。GAADが開催された前週、米国カリフォルニア州カルバーシティのSPEのスタジオにて授賞式を開催しました。今年は、ソニー株式会社が、最優秀作品賞など7部門の受賞者に副賞としてCinema LineカメラFX30を授与しました。

また、2024年、業界初の障がいのある俳優たちで構成されたループグループ※を立ち上げました。SPEは、ループグループのメンバーに向けた声優育成のためのワークショップを開催し、Sony Pictures Animationのエグゼクティブらがコーチングを行っています。『スパイダーマン：アクロス・ザ・スパイダーバース』のレゴ・スパイダーマンや車いすに乗ったサン・スパイダーの声優はこのグループから誕生しています。

※ ポストプロダクションにおいて、さまざまなキャラクターの声や背景音を担当する声優のグループ

音楽

CEATEC 2023で展示したウルトラライトサックスに続き、誰でも一緒に演奏できる打楽器ハグドラムの開発に取り組んでいます。みんなでどこでもすぐに合奏できる楽しい音楽の世界をプロデュースする「世界ゆるミュージック協会」と協業し、聴覚障がいのあるリードユーザーとともに、el tempoのシッド・カフカ氏らプロのミュージシャンの協力も得て作り上げたものです。ゆるミュージックに賛同した日本、インド、中国をはじめとしたソニーグループ社員が各地でハッカソンを開催し、次なる楽器を開発しようと取り組んでいます。

金融

ソニー生命保険やソニー損害保険では、聴覚や発話に障がいのあるお客様もスムーズにお問い合わせいただけるように、手話・筆談サービスを提供しています。ソニー銀行では、スマートフォン向け「ソニー銀行 アプリ」において、OSに搭載された画面読み上げ機能をご利用いただくための最適化を行っています。ソニー・ライフケアグループでは、クリエイティブセンターとSony Interactive Entertainmentやソニーセミコンダクタソリューションズが連携し、楽しくリハビリを行うことを目指す「リハビリゲーム」の開発に対し、運営する介護付有料老人ホームでのトライアル導入を行い、高齢者のアクセシビリティに関するフィードバックを提供する協業を行っています。

Sony's Purpose & Values

ソニーグループ行動規範

ソニーのサステナビリティに関する基本方針

Sony's Sustainability Vision

At a Glance 2023

編集方針・事業概要

ソニーのサステナビリティ

マテリアリティ

人材

安全衛生

人権の尊重

責任あるAIの取り組み

アクセシビリティ

概要

より多くのお客様に楽しんでいただくために

品質・カスタマーサービス

責任あるサプライチェーン

コミュニティ・エンゲージメント

環境

テクノロジーの活用

倫理・コンプライアンス

コーポレート・ガバナンス

サステナビリティ関連情報



手話・筆談を使ったお問い合わせの流れ

エンタテインメント・テクノロジー&サービス

完全ワイヤレス型ヘッドホンLinkBudsは、株式会社コンピュータサイエンス研究所の視覚障がい者歩行支援アプリ「Eye Navi」と連携し、顔の向きに応じた直感的な音声案内機能を提供しています。ロービジョン者※の“見えづらい”を“見える”に変える「With My Eyes」プロジェクトにおいては、ソニーは主要賛同企業として参画し、株式会社QDレーザのレーザ網膜投影技術を応用したビューファインダーRETISSA NEOVIEWERと、サイバーショットDSC-HX99を組み合わせた、網膜投影カメラキットDSC-HX99 RNV kitにより、従来のビューファインダーや画面では撮影したい映像が見えづらい方も動画や静止画を撮影していただける取り組みを行っています。また、WSオーディオロジー社とのパートナーシップのもと、米国市場においてOTC (Over the Counter) 補聴器事業に参入し、軽中等度の難聴者向けに、ご自身の聴力に合わせて調整できる製品の販売を行っています。

※ ロービジョンとは、何らかの原因により視覚に障がいがあり、メガネやコンタクトレンズを装着しても「見えにくい」「まぶしい」「見える範囲が狭くて歩きにくい」など日常生活での視覚に障がいのある状態を指します。その人口は世界に2億5千万人、日本国内では145万人と推定されています

Sony's Purpose & Values

ソニーグループ行動規範

ソニーのサステナビリティに関する基本方針

Sony's Sustainability Vision

At a Glance 2023

編集方針・事業概要

ソニーのサステナビリティ

マテリアリティ

人材

安全衛生

人権の尊重

責任あるAIの取り組み

アクセシビリティ

概要

より多くのお客様に楽しんでいただくために

品質・カスタマーサービス

責任あるサプライチェーン

コミュニティ・エンゲージメント

環境

テクノロジーの活用

倫理・コンプライアンス

コーポレート・ガバナンス

サステナビリティ関連情報