

1

00:00:00.000 → 00:02:34.250

トヨタ自動車の稲垣氏がUD講演会に参加し、トヨタ自動車からの参加者を紹介した。また、インクルーシブデザインネットワークの西川理事長が挨拶を行い、インクルーシブデザインネットワークが今年で設立5周年を迎え、三笠宮家の瑤子女王殿下が名誉顧問に就任したことを報告した。瑤子様は以前から活動にプライベートで参加しており、今回の就任に至ったという。

2

00:02:34.500 → 00:05:05.799

この文章は、インクルーシブの社会作りに向けて、トヨタグループが主催するインクルーシブデザインアイデアソンの案内と、UDトークを開発した青木秀仁氏が講演することが紹介されています。アイデアソンは、リアル・面着という形での開催で、デザイナーや商品企画の方の参加を呼びかけています。また、青木氏は、UDトークの開発経緯や、そのテクノロジーを活用して地域の課題解決に取り組むシビックテックについて講演する予定です。

3

00:05:06.849 → 00:07:56.049

この会議では、シビックテックとアクセシビリティを組み合わせた地域活動について話し合われています。スピーカーは、70枚近くのスライドを使って、このテーマについて説明しています。地域活動は、プロボノ活動の一種であり、自分のスキルを使って地域に貢献することができます。スピーカーは、自己紹介をしてから、プレゼンテーションを始めましたが、字幕の調子が悪く、一時的に中断しました。

4

00:07:56.049 → 00:11:22.250

青木秀仁さんは、Shamrock Records 株式会社の代表取締役であり、一般社団法人Code for Nerimaの代表理事でもあります。彼は、テクノロジーを活用して地域課題を解決することを目的としたシビックテックの団体であるCode for Japanの一員でもあります。また、彼は、Nerima Baseというレンタルスペースを運営しており、UDトークというコミュニケーション支援アプリの開発者でもあります。青木さんは、趣味で語学学習やガンブラ作成をしており、月に3作品ほどのペースで全塗装を行っています。最後に、彼はイベントの話をしたと思っています。

5

00:11:22.400 → 00:14:06.900

本文は、UDトークとビジネスモデル、アクセシビリティ、シビックテック地域活動の3つの話題について述べています。UDトークは、音声認識と自動翻訳を特徴とする多言語コミュニケーションアプリであり、テキスト入力や議事録作成にも使用されます。このアプリの開発のきっかけは、聴覚障害がある方との出会いであり、現在まで頻繁なバージョンアップが行われています。

6

00:14:06.900 → 00:16:51.250

話者は、聴覚障害を持っているため、相手とのコミュニケーションに課題があると感じています。相手が準備をしてくれることはありがたいが、自分自身が話を伝えることができないことに気付きました。そこで、UD Talkというアプリを開発し、自分が話したいことを伝えるために使っています。アプリは障害者のために作ったわけではなく、自分自身が話を伝えるために作ったものであり、今でもそのコンセプトで開発を続けています。

7

00:16:51.400 → 00:19:36.650

青木さんは、2013年にUDトークというアプリを開発しました。当時、音声認識技術がまだ発展途上で、聴覚障害者の文字支援は手書きやパソコンでの入力が主流でした。そのため、世間からは冷たい反応を受けたといいます。しかし、青木さんは自分自身が課題を解決するためにアプリを開発したため、人々の反応や評判はあまり気にならなかったそうです。しかし、耳が聞こえない人たちに話を伝えたいという需要があったため、徐々に人気が出て、現在

も小さな会社で開発を続けているとのこと。

8

00:19:36.650 → 00:21:44.599

この会社は非常に小さく、助成金を申請したが受け取れなかったため、自己資本で開発を行っている。開発コストはかからず、自分でプログラムを組めるため、コツコツとやってきた。アプリのビジネス数をできるようなインフラを提供してくれる Apple や Google のおかげで、自分たちだけでビジネスを完結させることができる。アプリには無料版と有料版があり、有料版を使っている人にはドライな対応をしている。機能差はなく、体験が大事だと考えているため、有料で機能を使えるというビジネスモデルには否定的である。

9

00:21:44.650 → 00:24:13.549

UD トークは、UI とデータ収集をするクラウドサービスのビジネスモデルに先駆けて、10 年前から同様のサービスを提供していた。同社の収益源は、月額利用料と法人向けプラン、アプリ内課金である。トヨタグループなど大規模な契約もあり、台数制限なしのモデルであるため、利用が増えるとランニングコストがかかる。売り上げの 6 割近くがランニングコストにかかっており、利益率はあまり大きくないと考えられる。

10

00:24:13.549 → 00:26:34.450

このビジネスには、毎日平和にガンブラを作れるぐらいの収入があればいいと思っています。会社の規模が小さいため、売り上げを伸ばすことにはあまり興味がなく、安価に音声認識アプリを提供することが強みだと考えています。UD トークに注力することができるため、販売価格も抑えられ、現在 1000 近い契約先と販売先があります。営業は一切しておらず、口コミや無料アプリのユーザーからの提案でアプリのダウンロードや法人向けプランの販売が行われています。営業しないことで精神的なコストが下がると感じています。

11

00:26:34.450 → 00:28:49.299

この人は、ユーザーが自発的に使いたいと思うような商品を販売することを心がけています。彼は、宣伝が多い商品は実際には売れていないことが多いと考えており、UD トークの販売には宣伝や売り込みをしない方針を取っています。また、彼は、プロダクトオーナーとして、自分の意見に固執することがあります。彼は、以前、福祉関係の人たちから助成金を取ることを勧められましたが、自己資本で事業を行うことを選びました。彼は、自発的に使いたいと思うような商品を販売することが重要だと考えています。

12

00:28:49.349 → 00:31:13.650

この人は、自分のアイデアが一番いいと思っているため、ビジネスの専門家や同じプロダクトオーナーの意見を聞かずにアプリを作りました。しかし、友人や家族、高校生などと話して意見を聞くことで、有益なアドバイスを得られたと述べています。彼は、プロダクトオーナーとして自分が欲しいものを作って売ることが面白いと感じており、自分で作りたいもの以外は作りたくなくなっているため、受託案件などは全く面白くないと言っています。

13

00:31:13.650 → 00:33:15.049

UD トークは、自分が欲しいものであり、使っているとアイデアが自然と出てくるため、良いアイデアが出せるユーザーだと思っている。最近、音声入力アプリに力を入れており、今年はコミュニケーションにも使えるアプリに変えていきたいと考えている。UD トークキーボードというアプリをリリースし、スマートフォンでもパソコンでも UD トークで文字入力ができる環境を整えた。音声入力の方法もあり、認識精度が高く便利だという。

14

00:33:15.799 → 00:35:45.599

UD トークは、毎日使えるアプリとして開発されています。会話やコミュニケーションに使うのは難しいため、文字

入力に力を入れています。毎年、使用量の数字を出していますが、同業者にとっては出して欲しくない数字だと思われる。下半期の数字は上がっており、ドラマ「silent」の放送時期には特に使用量が増えました。1月にUDトークキーボードをリリースしたことで、毎日使われる方が増えたと考えられます。今年は、音声入力アプリとして毎日使えるUDトークをテーマに開発していく予定です。

15

00:35:45.900 → 00:39:25.599

この人は、Appleの眼鏡型ディスプレイやChatGPTの噂について話し、自分が作った要約アプリのリリースを報告しました。彼は、UI・UXデザインについても話し、ユニバーサルデザインに触れました。彼は、字幕がないと喋ることは本末転倒だと思い、ChatGPTを使って要約アプリを作っています。

16

00:39:25.599 → 00:42:23.849

この話は、聴覚障害がある人が最初にUDトークという団体に出会ったことから始まります。彼はユニバーサルデザインについてあまり知らなかったため、UDトークに参加するようになりました。そこで、健常者だけでなく、視覚障害や聴覚障害の人たちも参加していることに気づきました。彼らはわかりやすく話す必要があるため、彼は洗礼を受けるような感覚を覚えました。しかし、彼は面白い団体だと思い、参加し続けました。

17

00:42:23.849 → 00:44:33.349

この人は、自分が使いやすいものは他の人にも使いやすいと考えて、アプリ開発やWebページ作成において、ユニバーサルデザインを重視している。特に、目が見えない人や耳が聞こえない人に対して、VoiceOverなどのアクセシビリティに対応することが重要だと考えており、Appleのカンファレンスに参加して、アクセシビリティに関する考え方を学んだ。開発の最初の段階からユニバーサルデザインを取り入れることが大切だと思っている。

18

00:44:33.599 → 00:46:36.150

アプリ開発において、VoiceOver対応や多言語対応、カラーユニバーサルデザインなどが重要であると語られています。特に、初めから日本語と英語で開発すれば、簡単に3言語に対応できるとのこと。また、カラーユニバーサルデザインにおいては、赤や緑を使うことができるようになるために、区別がつきにくいところに注意が必要であると述べられています。しかし、言葉で指定ができるようなUIを作ることで、問題を回避することができるということです。

19

00:46:36.150 → 00:48:42.599

この動画では、色弱の人に配慮したデザインについて話されています。色弱の人に限らず、誰でもわかりやすいデザインが求められるということで、色弱の人が使えるものは、みんなが使いやすいというコンセプトに一致すると述べられています。また、色弱対応をチェックする際には、動的な変化にも注意が必要であると指摘されています。さらに、アクセシビリティについても話され、バリアフリーとアクセシビリティは違うということが強調されています。

20

00:48:42.599 → 00:50:50.900

「バリアフリー」と「アクセシビリティ」は、同じように障害者対応を意味する言葉ですが、アクセシビリティはユニバーサルデザインの考え方に基づいて、必要なものを用意して提供することで、結果が公平になるようにすることを目的としています。一方、「バリアフリー」は、同じものを与えることで平等だから問題ないという考え方に基づいています。例えば、公平と平等の違いを説明する図を用いて、アクセシビリティの考え方を説明しています。

21

00:50:51.799 → 00:53:21.400

「アクセシブル」と「アシスティブ」という言葉があり、それぞれ便利なサポートと必要な手段を表している。重要なのは、両方の視点が重なる部分で、例えば字幕はアクセシブルの視点から見ると必要ないかもしれないが、アシスティブな手段として必要な人もいる。参加する人が伝えたい人がどういう人なのかによって、いろんな手段を考えることが大切である。自分が障害を持っていた場合、今回のイベントに参加できたかを考えることが重要である。

22

00:53:21.400 → 00:55:34.049

この話者は、字幕や手話通訳が用意されていることを伝え、目が見えない人のために写真や図を使って説明することが重要であると述べています。また、車いすの人もオンラインで参加しやすいと考えています。彼らは、情報が伝わっているかどうかを確認することが重要であり、聞こえたり見えたりする人でも理解できないことがあることを認識しています。最後に、手話通訳者が消えてしまったことについて謝罪し、彼らが戻ってきたことを確認しています。

23

00:55:34.500 → 00:58:04.000

今日のイベントでのアクセシビリティの問題に触れ、障害者についての課題を話すときによく出てくる社会モデルと医学モデルについて説明しました。社会モデルは、社会全体の環境を整備して課題を解決することが必要であり、医学モデルは、障害者自身がツールを使って自立していくことが必要です。特に聴覚障害に関しては、社会モデルが適用されると考えられ、手話通訳や字幕などの情報伝達手段が整備されることが大切だと述べました。

24

00:58:04.150 → 00:59:58.150

この会社では、アクセシビリティの取り組みが事業の根幹であり、地域活動の主軸となっている。社会的課題解決にテクノロジーを活用することが重要であり、アクセシブルテクノロジーという分野が注目されている。シビックテックは、テクノロジーを活用して地域課題を解決することであり、Code for Japan という団体が Code for コミュニティーを作っている。日本には 80 以上の Code for 団体があり、地域によっては地名にちなんだ Code for 団体もある。日本の特徴として、テーマに沿った Code for 団体があることが挙げられる。

25

00:59:59.349 → 01:02:29.400

世界中に広がるシビックテックのムーブメントは、元々 Code for America が始めたものである。世界中の主要都市に Code for の団体があり、行政と手を組んで市民サービスを開発する取り組みが行われている。Code for Nerima も同様に、テクノロジーを活用して地域課題を解決する取り組みを行っている。練馬区情報化基本計画にもシビックテック団体として認められており、議会でも取り上げられている。Code for Nerima は 2018 年に活動を開始し、現在は 40 人ほどのメンバーで運営されている。練馬区が主催するイベントに参加したり、アクセシビリティやオープンデータの活用にも取り組んでいる。

26

01:02:29.400 → 01:04:39.000

Code for Nerima は、プログラマーを含む多様なメンバーが参加している団体で、地域団体と行政を繋ぐ役割をする練馬区の協働推進課と連携して活動している。練馬区では、地域活動の区として多くの地域活動が行われており、その団体をまとめた「つながるフェスタ」というイベントをオンラインで開催し、字幕や音声ガイドなどのアクセシビリティにも配慮している。また、「つながるカレッジ」という教育プログラムでも、字幕付きのオンライン配信を行っており、現地とオンラインの両方で参加できるハイブリッド開催も行っている。

27

01:04:39.750 → 01:07:15.250

Code for Nerima では、各地の地域団体が行うイベントへの字幕のサポートを行っている。耳が聞こえない人や目が

見えない人が参加する場合、多言語字幕対応や手話通訳が必要である。練馬区の成人式では、多言語で字幕がついており、新成人の 8 人に 1 人が外国人であることから、多言語字幕対応は必須であると考えられる。手話通訳や多言語の音声認識字幕は自治体のイベントでは標準であるべきであり、オンライン配信も続けることができる選択肢として良いとされる。アクセシビリティは、誰かのためではなく自分たちのためであることを意識し、アシスティブな手段を明記することが必要である。

28

01:07:15.250 → 01:09:13.349

イベントや会議などで、アクセシビリティに関する手段を明記することが大切であると述べられています。特に、字幕や手話通訳などの配慮が必要な場合は、事前に明示することが重要であるとされています。また、Code for Japan ではアクセシビリティガイドラインを作成し、イベントに適用していることが紹介されています。ただし、すべての手段を用意することが難しい場合もあるため、選択肢を提供することがアクセシビリティとインクルーシブな考え方であると述べられています。

29

01:09:13.349 → 01:11:14.450

この記事では、イベント主催者がアクセシビリティに配慮することの重要性について語られています。手話通訳や字幕など、参加者がイベントに参加するために必要なアクセシビリティを提供することが求められます。また、主催者と参加者がコミュニケーションを取り合い、必要なアクセシビリティを選択する柔軟性が必要であると述べられています。最後に、自分がアクセシビリティに配慮されていない状況に置かれた場合、その主催者の意図が見え隠れすることがあるため、主催者がアクセシビリティに配慮することが重要であると強調されています。

30

01:11:14.599 → 01:13:35.450

この動画では、UD トークの活動について紹介されています。UD トークは、YouTube チャンネル、Twitter、Facebook などを通じて情報を発信しています。また、広報の青木さんが一人で中身を担当しているため、親密度が高く、フォローしていただくと良いとのこと。さらに、プロボノ活動として、高校生を対象にプログラミング教室を開催したり、Nerima Base で語学学習のイベントを開催しています。特に、耳が聞こえない方でも参加できる英会話イベントがあるそうです。

31

01:13:35.450 → 01:15:30.950

この話者は、英語の会話をすることをメインにしたイベントに参加している中学生の子が 2 時間ほど英語で話していることを報告しています。このイベントでは、文字を介して英語のイベントもできるため、聴覚障害のある人も参加できます。また、ガンダムやガンプラを作るイベントも開催されており、字幕や辞書を使って、聴覚障害のある友人も参加しています。このイベントは、アクセシビリティを考慮して、多くの人に参加できるように作られています。

32

01:15:32.099 → 01:18:13.250

この文章は、Zoom から Teams に変更したことでトラブルが発生し、手話通訳も変更されたことを謝罪しています。質疑応答のために手を挙げるように促し、手話通訳の設定変更を依頼しています。また、UD トークの開発のきっかけが聴覚障害者に伝えられない問題であることを説明し、最近耳が遠い父に補聴器を買うように説得するのに苦労していることを述べています。

33

01:18:13.250 → 01:20:16.150

青木さんは、障害がある人に対してだけでなく、相手に自分の考えを伝えることが大切だと考えています。彼は、海外から来た人が英語を話す場合、自分たちも英語を話そうとするように、相手に伝えるためには自分たちが努力す

る必要があると思っています。福祉の現場では、障害がある人は自分で手話通訳を連れてくる人が多いが、海外から来たゲストには日英の通訳が用意されることが多いため、相手に対するリスペクトというよりも、自分が伝えたいことを相手に伝えるための努力が必要だと考えています。

34

01:20:16.750 → 01:22:49.200

この会話は、工業デザインセンターの ADD の中村室長と、青木さんが参加しているもので、青木さんがアクセシビリティについて話しています。青木さんは、アクセシビリティは自分たちのためだということを強調し、プロダクトオーナーとして大事にしていることについても話しています。また、視聴覚に障害のある方についても言及し、自分が気づかなかったことについての事例を聞きたいと質問しています。

35

01:22:49.200 → 01:24:53.150

UD トークのバージョンアップは頻繁に行われることが多く、字幕の色についても喋っている箇所を強調するために黄色が使われているが、これが間違った情報を伝えることがあるため、グレーにする機能も追加された。作り手側が思いをしっかりと持っていないと反応を見ることができないため、このやり方を続けたいと思っている。また、チャットでの質問も受け付けている。

36

01:24:53.750 → 01:27:36.700

トヨタ自動車のお客様管理部の Leeさんは、お客様の声を分析し、ユニバーサルデザインの観点から、耳の聞こえない方が安心して運転できるようなアイテムの開発に取り組んでいることを説明しました。UD トークを活用してヒアリングを行っており、青木さんには、アプリ開発にあたって、ニーズがあると思っていたのか、実際に開発してみてニーズがあったのかを質問しました。青木さんは、一般人として同じような感覚で必要とされている方がいると思って開発をしたため、ニーズはあると考えていたと答え、実際に企業向けのサービスをリリースしてみたら、予想以上に多くの契約が取れたため、事業として成功する可能性があると感じたと述べました。

37

01:27:36.700 → 01:29:57.349

この人は、最初の開発コストには苦労しなかったが、規模が大きくなるにつれて、ランニングコストを捻出する方法や融資を受ける必要性など、精神的な負担があったと述べている。しかし、音声認識技術の進歩やスマートデバイスの普及など、運が良かったと感じている。彼のアプリは、聴覚障害者の方々にとって非常に便利であるという評判があり、成功していると思われるが、少数派のためのアイテム開発であるため、確信がないと強く推進できないという課題があると述べている。また、アクセシビリティがビジネスになるかどうかについても言及している。

38

01:29:57.349 → 01:32:13.950

この会話では、聴覚障害者との出会いを通じて、アクセシビリティに取り組むことがビジネスになり、競争力を持つことができることが語られています。また、インクルーシブデザインについても話があり、限定された目線で開発をしていたことを反省し、生き物レベルでのコミュニケーションを重視することが重要であると述べられています。最後に、UD トークを普及させることが目標であることが語られています。

39

01:32:13.950 → 01:34:22.849

この文章は、インクルーシブデザインについて話しています。ハンディキャップのある人だけでなく、全ての人に対して使いやすいデザインを目指すことが重要であると述べています。また、お客様目線ではなく、人間目線で考えることが大切であるとも述べています。若手にも参考になるような話であり、コミュニケーションを大切にしていきたいという思いが伝わってきます。最後に、UD 講演会を終了し、質問等があれば受け付けている旨を伝えています。

40

01:34:22.849 → 01:34:34.450

今日のイベントを終了します。参加して下さった皆様、ありがとうございました。拍手をお願いします。