

触覚

01



大美賀 直子 Omika Naoko 増井 俊之 Masui Toshiyuki

「触れるという、 “人間らしさ”」

心の「栄養」として、 必要不可欠な 人と人の触れ合い

増井 俊之 (ますい としゆき) コープ心臓フェーズ研究者、東京大学大学院工学系研究科電子工学専攻 修士課程修了、博士(工学)。現在も多くの携帯電話に搭載されている文章入力システム「POBox」を開発。これによって2005年に「発想からモノづくり」のベストプラクティスを掲載。2006年にApple社に勤務し、iPod touch日本語予測変換機能開発などに参加。

大美賀 直子 (おおみか なおこ) 心臓/ジャーナリスト、産業カウンセラー。早稲田大学教育学部専攻、出版社などで健康に関する記事や、女性や子どもへの心身の問題に関する記事の編集や執筆等に携わる。その後Apple社で働く。2006年に「発想からモノづくり」のベストプラクティスを掲載。2006年にApple社に勤務し、iPod touch日本語予測変換機能開発などに参加。

ケータイやPDAといったモバイルツール、世界とつながるインターネットという情報通信環境を手に入れ、物理的な距離や時間の制約から解放されてきた現代人。だが、その一方でヴァーチャルの世界ではない、生身の人と人との触れ合いなどが希薄になってしまったと懸念、指摘する識者も多い。こうした音聲から、誰かと「少くも触れ」することができると、街頭で見知らぬ人同士が抱き合う「RE HUGS」という現象すら起きている。動画サイトの「Youtube」を通して広がったとされる「RE HUGS」は、希薄な人間関係に悩む現代人に他人と触れ合うことの大切さを認識させる現象として、日本でも一部の若者の間で話題となっている。

だが、心とストレスなどの問題に詳しいメンタルジャーナリストの大美賀直子氏は、「ハグ」という行為が対人関係や心の問題が改善されると考えられるのは唐突過ぎると次のように語る。

「人には誰でも侵されたくない空間『パーソナルスペース』というものがあります。見知らぬ他人には、これ以上近づくが欲しくないという距離や空間があり、その範囲は、会社の同僚、知人、親友、恋人、夫婦、親子と、その人との関係性や親密度によって異なります。つまり、パーソナルスペースは常に心と連動しているのです」

互いの心のありやうで、人と人の距離や空間は埋まるものであり、自然なカタチで人と人が触れ合うことが重要と考える大美賀氏は、行為自体が先づけるという「RE HUGS」のような「フォーマット」には懐疑的だが、人と触れることの重要性自体については、これまで以上に認知されるべきと考えているようだ。

「発達心理学の世界では、0〜1歳の乳幼児期は、母親が子どもと触れ合うたり、抱っこしたりする『サーリング』の重要性が認められています。子どもの頃や成長期のスキンシップが欠けていると、イライラしやすく、暴力性が大人になると、うつやPTSDもあります。また、アメリカの小児科医D・シャピロンの研究によれば、孤児院などで施設児への愛撫や触れ合いなどを増やしたところ、それまで極端に高かった死亡率に減少が見られたという報告もあります。このように、触れ合いは、子どもが情緒的安定を獲得していくための『心の栄養』であり、また、身体成長や命にも影響する重要な要素です。それが、家族の崩壊、近所付き合いの減少、女性の社会進出と育児の効率化といった流れの中、親子や身近な大人が子どもと触れ合う機会も減っています。減少する傾向にあるのです」

人間形成にとって重要な乳幼児期や成長期だけでなく、成人した大人であっても、ネットやゲームに依存する若者、ストレス耐性が低下している若者、ストレスフルな夫婦や会話のない親子など、ヴァーチャルなコミュニケーションの増加や他人と触れ合う機会が減少している。その一方で、スマートフォンやタブレット端末の普及により、いつでもどこでも触れ合う機会が増えている。これは、人と人の触れ合いが、これまで以上に認知されるべきと考えている。大美賀氏は、行為自体が先づけるという「RE HUGS」のような「フォーマット」には懐疑的だが、人と触れることの重要性自体については、これまで以上に認知されるべきと考えている。大美賀氏は、行為自体が先づけるという「RE HUGS」のような「フォーマット」には懐疑的だが、人と触れることの重要性自体については、これまで以上に認知されるべきと考えている。

the sense of touch

携帯端末での文字入力やタッチ操作が取り入れられたことで、入力の手軽化、高度化が進み、進められた。



親子の顔と顔の触れ合いを通して、大切な見聞の方法論に気づかされている。

情報端末にも求められる 人間らしい扱いやすさ

「従来のコンピュータは、平らな机の上で、10本の指を駆使しながら使うという前提で開発されてきました。しかし、ケータイやPDAのような情報端末が普及し、「どこでも使える」という本格的なモバイルデバイスとなってきた現在では、電車内や街中という環境でもキーボードと同等の操作性、あ

るいはそれ以上に、感覚的かつ簡単に使えることを想定して開発しなくてはなりません。この「語る」のは、ケータイの文字入力システム「POBox」や「RE HUGS」の日本語予測変換などの開発に携わり、「ザ・ジャーナリスト」の研究者として知られる増井俊之氏。

増井氏によれば、これまでのコンピュータのようなキーボード操作は、手書きよりも早く、大量の文字を打つことができるといって効率はかなり焦点が偏重していたため、人が機械に合わせてはならない部分が多く、人間にとって本当に使いやすいツールではなかったという。

例えば、キーボードの漢字の変換システムは、何十文字という文章入力のため文字でも間違えてしまえば正確に変換することができなかつたが、これではよほどのタイプライターの熟練者にも限り、使い物にならない。だが、増井氏が携わったケータイなどの文字変換システムでは、「あ」と「あ」を打つだけで、「あ」と「あ」と「あ」などの変換候補がいくつも出ると、「あ」を打つという行為は簡潔にキーボードのないケータイのような端末でも容易に文章が打てるようになったのである。

人間の行動パターンを例に取れば、荷物が右手が塞がって左手を使うたり、声を出さない状況なら顔の表情を変えたり、顔い合図を返したりと、様々な感覚器官や身体のパーツを駆使して活動するのが普通です。不自由な環境や状況であっても、それなりにコミュニケーションができる、そういう

「人間らしい部分」がコンピュータの操作性には欠けていたんです。指すべからずで使える便利なキーボードに比べ、指1〜2本で操作しなけりゃならないケータイは、不自由に感じる人もいます。でも、不自由に感じる人はいないと思います。ケータイに慣れた人にとっては、最近の若者です。ケータイで「も」という文字を出すのに、「実行」に当たるとキーボードで5回押すのはひらひらの作業で、キーボードで1文字打たると、もうすぐ「実行」なんです。あまり差がないと感じるようなのです」

現在、ケータイの操作性を楽にするという意味では、音に頼った音声認識システムなど、様々な開発が成されている。しかし、人間が持つ五感の中でも繊細な感覚がされる「触覚」という点を重視した「あ」と「あ」を打つだけで、「あ」と「あ」と「あ」などの変換候補がいくつも出ると、「あ」を打つという行為は簡潔にキーボードのないケータイのような端末でも容易に文章が打てるようになったのである。



「従来のコンピュータは、平らな机の上で、10本の指を駆使しながら使うという前提で開発されてきました。しかし、ケータイやPDAのような情報端末が普及し、「どこでも使える」という本格的なモバイルデバイスとなってきた現在では、電車内や街中という環境でもキーボードと同等の操作性、あ

