

「ヒューマンインタフェース技術」に寄せて

ATRメディア情報科学研究所 主任研究員
京都大学大学院情報学研究科 客員助教授

岡田美智男



幼児の笑顔を眺めていると、なぜかホッとした気分になる。その母親の胸の中に身体を委(ゆだ)ねきった姿に畏敬(いけい)の念さえ感じてしまう。“もっと肩の力を抜いたら...”と、その視線は私たちに語りかけているようでもある。顔の下半分にある大きな目、丸い頬(ほほ)、ヨタヨタした動き、柔らかな体表など、動物の赤ちゃんが共通して備える“かわいらしさ”は、動物行動学のローレンツによって幼児図式と呼ばれている。それは親たちの関与を引き出すための生得的な解発機構であり、子育ての行動を駆り立てる原動力になる。“かわいらしさ”も幼児にとっては大切な機能の一部なのだろう。

いま、モノ作りの世界では“役に立つもの”から“かわいいもの”へと、その価値観の変容が著しい。モノそのものは、目的を達成するための道具や手段ではなく、むしろその存在自体に意味を持つ。その意味で利便性や効率性ではなく、私たちとモノとのかかわりの中から生み出される新たな意味や価値が求められつつある。“全く役に立たないけれど、いないと何だか寂しい”，そんな存在感なのである。

“これは何ですか、これは何に役に立つモノなの？”，これは20世紀のモノ作りにおいて繰り返されてきた問いである。私たち大人はモノに対して一方的に機能や役割を帰属させやすい。あるいは、その原理からモノの価値を把握しようとする。その一方で、子供たちのモノに対する振る舞いは面白い。とにかく撫(な)げたり、叩(たた)いたり、眺めたりと、その対象との身体的なかわりを通して自分と一緒に何ができるものなのかを探ろうとする。そしていつの間にか、新しい遊びやそのモノとの間で新たな意味や価値を見付けだしている。

最近の発達研究の視点も、子供たちの個々の能力にではなく、むしろ母親など養育者とのかわりの中で立ち現れ

る“能力”や子供たちを取り囲む養育者のかかわり方に向けられる。その意味で“この子供は ができる・できない”といった、能力や障害を子供たちに一方的に帰属させた議論は避けられつつある。例えば、一人では上手に遊べない子供たちも、養育者の豊かな意味づけやアシストに支えられて、一緒に遊びを達成できる。また、サポートフルな環境では、障害は障害でなくなることがある。そして、子供とかかわる養育者も、子供たちとの遊びに参加する過程で新たなスキルを見いだしていく。これは“発達における関係論的な視点”と呼ばれている。

これまで高齢者や障害者など情報弱者とコンピュータとのかかわりでも、その能力や障害を使用者・コンピュータのいずれかに帰属させて議論されることが多い。“このコンピュータは ができる・できない”この使用者は 使える・使えない”。こうした大人の視点そのものが新たな情報弱者を生み出しているように思える。

私たちは大地の支えなくしては“歩行”という行為さえも作り出せない。相手の応答なくしては、自分の言葉の意味さえ、自分の中では完結できない。本質的に何らかの不定さ、不完結さを備えており、そのかわりの中で新たな意味や価値を見いだしていく。これはコンピュータにあっても他人事ではない。自分の中に閉じていては自分の行為の意味さえ知りえない。いつも社会に身を委ねながら、一つのシステムを形作る必要がある。

IT社会に向けたヒューマンインタフェース技術は、ヒトとコンピュータをつなぐための“境界面”としてではなく、むしろヒトと一緒に新たな価値や意味を創りだしていく“関係性そのもの”を議論すべき時代を迎えつつある。効率や利便性だけでは測れない何か。すこし遠回りな作業だが“幼児や子供たちの存在に学び、その遊び心と一緒に競いあう”ことを真剣に考えてみたい。