

ハッとするよみもの

# テクノロジー・リフレーミング

vol.4



ゲスト

上岡 玲子

(株式会社 zeroion 代表取締役社長 /  
nudge LAB 代表)

対話者

山内 泰

(大牟田未来共創センター理事)



01

ダイアログ・レビュー

## 情動のインターフェースと体験の「きっかけ」をサポートする技術

### やわらかい技術と現実/Reality = $\Sigma$ Subjective + Entity

ウェアラブルコンピューターや兵庫県で城崎温泉での人流計測など、人を中心とした等身大の情報技術を探求してきた上岡さんは「やわらかい技術」を提唱します。それは、いかに技術が日常生活の中に自然に、気軽に、身近に位置づくかを問うものです。

これはまた、「人間が現実をいかに構成しているか?」という問いでもあります。その点を上岡さんは「現実とは主観の集合と実体である」と捉えます。この問題意識から、現実＝事実に関わる技術を、「客観的な記録や情報を高精度で伝達するもの」としてではなく、「主観的な体験や情動が生まれるきっかけに働きかけるもの」として捉え返すのです。

### 情動インターフェースとしての触覚：触覚を通じた空間体験

こうした〈きっかけ〉として、上岡さんは、情動のインターフェースとして触覚というディスプレイに着目します。ここでも「いかにリアル触覚を再現するか?」ではなく「触覚を通していかに情動を生成するのか?」という問いが探究されています。

この独特の発想は、上岡さんの「ココソコ」というサービスに結実しています。これは、コロナ禍以降一般化した画面を通じたコミュニケーションで「指示語」が使えないことに着目し、画面上で空間を指示できるサービスです。

空間体験を主観の側から捉えなおすと、視覚だけでなく触覚を含む様々な感覚を伴っていて、とくに自らの働きかけ(空間参与)を通して生まれている。そのためココソコの「指差し」という働きかけを通して、独特の空間体験が生まれるといます。更に画像として接すると日常では意識しづらい点に気づくことが多い。これは写真をはじめ視覚メディア体験の特徴です。こうした意識と無意識、主観と客観の織り交ざる体験が、ココソコでは生まれると上岡さんはいいます。

### 技術に入り込む人間観

体験を生成するきっかけをサポートする技術。もっともその技術は人をコントロールするものにもなりかねません。その点上岡さんは、技術のフラットさと人間のモラルは別の問題としたうえで、それでも設計者の人間観が技術設計に入り込むことを指摘します。技術が人間に寄り添うものであるか否かも、それを設計する人の人間観によるところが多いのかもしれない。

## 02

リサーチャー・ボイス

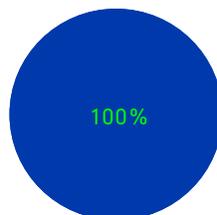
## 参加者の声

- 上岡さんの、周りの世界から種を探してきてそれを上岡さんらしいユニークで面白い着眼視点でとらえるというのが次々にできるのがすごい、すさまじいと思いました。上岡さんの哲学、課題のとらえ方や研究の姿勢に非常に鼓舞されました。何をやろうとしてもうまくいかないが続いて悩んでいたのですが、面白いことにどんどん挑戦していきたいとやる気が出ました！（人間研）
- 上岡さんの研究への姿勢、勉強になったし、刺激を受けました。（NS 研）
- その人が捉えている現実＝複数の感覚から得られる主観と物理的な身体の話の中で話されていた「同じ時間・同じ空間・同じ体験をしていても、捉えている現実是人によって異なっている」ということが印象に残っています。それを COCOSOCO でうまくデジタル化されているのかな、とも思いました。（CD 研）

## 当日話題となった質問から

- 情動コントロールの研究について触覚を選択したのはどういう経緯からでしょうか。既存の研究などからなのか、ほかの感覚と比較してよかったものを選んだなどでしょうか。（DコG）
- 一度会ったことのある人、一度も会ったことのない人の差を課題と思っています。一度会ったことのある人なら、スケール感、存在感を脳内で記憶して構築することができるのに……。～中略～リアル>バーチャルではないという価値観の転換があるとは思いますが、それでもリアルで得ていた情動による効果（チームワーク、心理的安全性）がバーチャルで損なわれてるとしたら、それを補完する技術は必要かと。VR空間で共同作業をしたらそれでOK なのでしょうか？（社会研）

## 本日のセミナーいかがでしたか？



- よかった
- ふう
- いまいち

## イベント概要

シリーズ「その技術は人を幸せにするのか リターンズ」

## テクノロジーの人間化を問う

日時：2021.1.31(月)13:00-16:00 オンラインでの実施

ゲスト：上岡 玲子

（株式会社zeroion代表取締役社長/nudge LAB代表）

空間型コンピュータとしての主観的体験に特化したウェアラブルコンピュータの研究、技術とファッションを融合させた機能衣服・e-textileの研究、身体や意識を拡張、顕在、制御することを目的としたインターフェースの研究に従事。研究職を経て、2020年nudge LAB設立、2021年に(株)zeroionを設立。東京大学先端科学技術研究センター客員研究員。情報処理学会インタラクション・インタラクティブ発表賞(2019,2020)、バーチャルリアリティ学会論文賞(2013)、グッドデザイン賞(2011)、ほか論文も多数。

対話者：山内 泰（大牟田未来共創センター理事）

一般社団法人大牟田未来共創センター（ポニポニ）理事、NPO法人ドネルモ代表理事、株式会社ふくしごと取締役。有識者との対談等の実績多数。その他、共創学会理事、大学講師（九州大学）など。「挫折のデザイン～パーソンセンタードにおける新しい主体性」（『デザインに哲学は必要か』武蔵野美術大学出版,2019）、「ぐにゃりのまち一超高齢社会」以後の地域経営モデル（Sustainable Smart City Partner Program, NTT, 2020）、「わたしの役柄」が表現すること哲学者・國分功一郎さんとの対話から」（『精神看護』, Vol.23, No4, 医学書院, 2020）等