

遠いのに近い，近いのに遠い…

湘南工科大学 工学部 情報工学科 教授 堀越 かつむ 力さん

2005年頃，携帯ゲーム機「ニンテンドーDS[®]*1」が登場し，ポケモン[®]*2Wi-Fi[®]*3ステーションでゲームをダウンロードできるサービスが始まりました。当時，おもちゃ売場などに設置されたWi-Fiステーションの周りには，小学生ぐらいの子供達が集まり，自分のゲーム端末にダウンロードして，1人ひとりがゲームに没頭している光景をよく目にしました。

この頃の子供達は，友達の家遊びに行っても，それぞれ自分の端末で別々のゲームをし，ゲーム画面を見せ合ったり，おしゃべりしたりしながら遊んでいました。他にもっと一緒に遊べるものをやればいいのに……と，遊んでいる姿を見て思っていたものでした。ちょうど彼ら・彼女らが，今の大学生から新入社員の世代になります。

つい先日，研究室のゼミ生と，こんなやりとりがありました。

「最近，〇〇君，ゼミに来ていないけど，だれか知ってる？」

「アイツなら，△△のオンラインゲームには，毎晩登場してくるから，生きてるのは確かですよ。」という返事。「友達なんだから，もう少し気遣ってあげる気持ちはないのか！？」と内心思いつつ，よく話を聞いてみると，ゲーム上のアカウント名で，その友達に参加しているかすぐに分かるらしい。ゲームの中で会話（チャット）もできるので，実際に会わなくても気にしていない。

ゲームのやり過ぎで海外では死亡事故が起きているほど，ゲームは若者の間で広まっています。私の周りにも，徹夜でゲームして，眠そうに大学に来る

学生も少なくありません。ゲームに夢中になりすぎる若者は，映画「マトリックス」のように，生きている世界をもう1つ別にもっているようです。

この「別の世界をもつ」という状態に関連した問題として，「ながらスマホ」があります。つまり，現実世界で何かをしながら，頭の中は別の世界，すなわちバーチャルな世界にいる状態です。現在，多くの学生が，歩きながらスマホを見ている，会話しながらスマホを見ている，あるいは，スマホでゲームしながら会話している。現実世界が主なのか，バーチャルな世界が主なのか分からなくなっています。

それから，最近は，友達の居場所をリアルタイムに知るアプリが若者の間で普及しています。また，それぞれが今の様子や気持ちを写真公開やつぶやきといった形で表現し，常にSNSで共有しています。一方，休日は，自分の部屋で，1人で過ごす若者が多いという調査結果もあります。スマホでいつでも友達に連絡でき，友達が今何をしているかも分かるという感覚が当たり前な世代にとっては，「1人だけど，ひとりじゃない」ということなのかもしれません。つまり，今は，コミュニティの場がスマホの中の世界（バーチャルな空間）に変わってきています。昔は友達と言えば，いつも一緒に遊ぶなど密な関係が基本でした。しかし，今は友達の数が増えているものの，希薄な関係の友達が増えている気がしています。

一方，家族に目を向けると，一緒に夕食を取るというシーンは，昔の一般家庭では日常の光景でした。しかし，仕事やバイトなどで，家族が夕食を一緒に



Profile

1987年慶應義塾大学大学院理工学研究科修士課程修了。同年、NTT入社。NTTデータ、NTTドコモ先進技術研究所を経て、2014年から湘南工科大学情報工学科教授。3次元画像処理、3Dディスプレイ、ユーザインタフェースの研究に従事。博士（工学）、情報処理学会、電子情報通信学会、映像情報メディア学会、SID、IEEE各会員。

とる機会は非常に少なくなっているのが実態だと思います。私も、つい最近までは、子供達と顔を合わせる機会がほとんど無く、会話することが極端に少なくなっていました。ところが今では、面白いことがあれば、スマホでお互いの体験を（時間的なズレはありますが）いつでも共有しています。下宿先の子供から、SNSで「これってどうすればいい？」と写真付きで質問が夜中に飛んでくることも度々あります。このように、スマホアプリを通して、家族みんないつでも会話ができるようになり、子供達といろいろな手段で接する機会が以前より格段に増えました。つまり、実際に一緒にいなくても、バーチャルな世界で、いつでも会話できる環境が今の時代ということを実感しています。

ただし、SNSでは、感情のニュアンスを伝えるのは非常に難しく、SNSのスタンプや絵文字の選び方には結構悩みます。面と向かって話をしていれば考えることは全く無かったことです。文字やスタンプを使って思いやりや気遣いをどのように伝えるのか？本人の「顔」が見えない分、誤解されることも多い世界で、いかに「自分」を伝えるか、表現するかは重要な課題だと思います。

コミュニケーションはFace to Faceで話をすることが基本であると言われてきました。バーチャルな世界と現実世界が共存している現在、コミュニケーションの形態自体も変化しているといえます。目、表情、身振り手振りは、曖昧な感情のニュアンスを伝えるために重要です。相手の姿が見えてこそでき

たことを、姿が見えない状態でいかに実現するか？心の気配りや思いやりをネットワーク越しで自然に行えるようにするためには、どうしたらよいのかを考える必要があると思います。従来のFace to Faceという考え方も見直さないといけないのかもしれない。

ドコモ在籍時、私は先進技術研究所に所属し、将来のモバイルサービスに関する研究開発を行っていました。提案内容が斬新であればあるほど、その技術はホントに必要なのか？ 使いやすくなるのか？といった議論が絶えませんでした。しかし、その技術に必然性があり便利であれば、使われるようになります。スマホのフリック入力が良い例です。文字入力という観点では、フルキーボードの方が格段に効率良いと思いましたが、今の学生にとっては、フリック入力の方が良いのです。つまり、それはスマホというデバイスに適した入力手段であり、慣れにより、使いやすいインタフェースとして受け入れられたわけです。このように、信念をもって新しい技術を提案していくことが重要だと思います。

今は、現実世界とバーチャルな世界が共存する社会に変わりつつあります。斬新な発想で、これまで以上に人とのつながりを大切にできるネットワーク社会をめざした新たなモバイルコミュニケーションサービスの実現を期待しています。

*1 ニンテンドーDS®：任天堂(株)の登録商標。

*2 ポケモン®：任天堂(株)の登録商標。

*3 Wi-Fi®：Wi-Fi Allianceの登録商標。