



# タッチUIにおけるジェスチャー操作名称一覧

List of gesture operation terms on touch User Interface

JBMIA-TR-30 : 2015

平成 27 年 12 月制定  
(December, 2015)

一般社団法人 **ビジネス機械・情報システム産業協会**  
Japan Business Machine and Information System Industries Association  
**標準化センター**  
ユーザーインターフェイスデザインプロジェクト

## 2015年度ユーザーインターフェイスプロジェクト委員構成表

(リーダー)	松本 滋	ブラザー工業株式会社
(サブリーダー)	板木 冠二	富士ゼロックス株式会社
(委員)	宮本 紀明	キヤノン株式会社
	山口 麻日奈	東芝テック株式会社
	遠木 晋作	シャープ株式会社
	鈴木 裕児	株式会社リコー
	南原 二郎	コニカミノルタ株式会社
(事務局)	鈴木 正敏	一般社団法人 ビジネス機械・情報システム産業協会

---

TR番号：JBMIA-TR-30

制 定：平成27年12月16日

改 正：－

原案作成：標準化センター／ユーザーインターフェイスデザインプロジェクト（ステアリングチーム）

# タッチUIにおけるジェスチャー操作名称一覧

## The list of gesture operation terms on touch User Interface

### 1 活動の目的

昨今のスマートフォン及びモバイル機器の普及の中で、複合機の操作パネルにおいてもタッチパネルのみで操作を行う機種が増加してきた。

また、操作の対象は従来のハードキーから画面の中のアイコンもしくはオブジェクトに移行し、操作方法も単に押すだけの操作からスマートフォン並みのジェスチャー操作を取り入れた製品も増えてきた。

このような状況の中、タッチジェスチャー操作の名称及び使用場面に関して各社で用いられている名称を比較し、スマートフォンOSの情報も付加することで使われ方の相違などを認識する目的で一覧表を作成した。

この一覧表を俯かん（瞰）することで見えてくる、業界レベルでの課題抽出にも役立つことを期待している。

### 2 用語及び定義

#### タッチジェスチャー操作

画面上で一点、若しくは複数点に同時に触れて操作するもの。

### 3 タッチジェスチャー操作名称の一覧表

#### 3.1 調査方法

このTRは主にオフィス用複合機の画面操作部で用いられているタッチジェスチャー操作名称及び、その使用場面に関して、参加各社の委員が自社複合機を調査し、スマートフォンのUIガイドラインから抜粋したものを付け加えて、2015年度にまとめた。










#### 3.2 表構成及び調査結果のまとめ

一覧表は次の項目で構成されている。

- ・メーカー名（横列）
- ・タッチジェスチャー操作のイメージイラストと説明
- ・操作名称（上段）及び使用場面（下段）
- ・主な機種名

調査結果をまとめた一覧表を表1として示す。

表1 各社のタッチジェスチャー操作方法とその名称 一覧表

操作/メーカー名	キヤノン	リコー	コニカミノルタ	富士ゼロックス	ブラザー工業	シャープ	東芝テック	Android	iOS	Windows
1  画面を指で軽くタッチする	<b>タップ (tap)</b> 項目の選択や実行に使用する。	<b>押す</b> 画面上のボタンを選択する場合に使用する。	<b>タップ</b> 画面上のメニューを選んだり、確定する場合に使用する。	<b>タップ</b> 画面上のボタンを選択する場合に使用する。	<b>押す</b> 画面上のボタンを選択する場合に使用する。	<b>タップ</b> 画面上のボタンを選択する場合に使用する。	<b>押す</b> 画面上のボタンを選択する場合に使用する。	<b>touch</b> Triggers the default functionality for a given item.	<b>タップ</b> コントロールまたは項目を押す、または選択する（マウスのシングルクリックに相当）。	<b>タップ</b> 軽くたたく
2  画面を指で軽く2回連続でタッチする		<b>&lt;名称なし&gt;</b> プレビュー時に拡大表示する場合に使用する。 （「+」「-」キーはあるので裏モード）	<b>ダブルタップ</b> 詳細情報の呼出しや、サムネイル画像、プレビュー画像の拡大、ボックスを開く場合に使用する。	<b>ダブルタップ</b> プレビュー時に拡大表示する場合に使用する。		<b>ダブルタップ</b> プレビュー時に使用する。		<b>Double touch</b> Scales up a standard amount around the target with each repeated gesture until reaching maximum scale. For nested views, scales up the smallest targetable view, or returns it to	<b>ダブルタップ</b> コンテンツブロックまたは画像を拡大してセンタリングする。縮小する（すでに拡大されている場合）。	<b>ダブルタップ</b> "軽くたたく"を2回
3  画面上で指を滑らせ、軽くはらう	<b>フリック (flick)</b> スクロールさせる場合に使用する。ページを移動させる場合に使用する。 （画面による）	<b>フリック</b> ホーム画面でページを切り替える場合に使用する。リスト画面で次のページに移動する場合に使用する。	<b>フリック</b> 宛先、ジョブリストのスクロール、トップメニュー画面やプレビュー画面のページ送りなどに使用します。	<b>フリック</b> ホーム画面でページを切り替える場合に使用する。リスト画面で次のページに移動する場合に使用する。	<b>フリック</b> ホーム画面でページを切り替える場合に使用する。リスト画面で次のページに移動する場合に使用する。	<b>フリック</b> ホーム画面でページを切り替える場合に使用する。リスト画面で次のページに移動する場合に使用する。		<b>Swipe or drag ※1</b> Scrolls overflowing content, or navigates between views in the same hierarchy. Swipes are quick and affect the screen even after the finger is picked up. Drags are slower and more precise, and the screen stops	<b>フリック (はじく)</b> すばやくスクロールまたはパンする。	<b>フリック</b> フリックとは簡単なジェスチャーであり、キーボードショートカットとほぼ同等です。
4  2本指で画面に触れた状態から指を開いたり閉じたりする		<b>ピンチイン/ピンチアウト</b> プレビュー画面の拡大/縮小させたい場合に使用する。	<b>ピンチイン/ピンチアウト</b> プレビュー画像を拡大/縮小させたい場合に使用する。 ※表示ズーム機能設定を有効した場合			<b>ピンチ/スプレッド</b> プレビュー時の拡大縮小に使用する。		<b>Pinch open / Pinch close</b> Zooms into content. Zooms out of content.	<b>ピンチ</b> ピンチオープンして拡大する。ピンチクローズして縮小する。	<b>ズーム</b>
5  画面上で指が触れた状態を維持する	<b>ロングタッチ (long touch)</b> 1行で表示しきれない文がある時、押している間文字が順に表示される。また数値を連続して増減させるときに使用する。	<b>長く押す</b> ホーム画面のアイコンを移動する場合に使用する。対象アイコンを長く押すことで、一時的に移動できる状態となる。	<b>ロングタップ</b> ドキュメントに関するアイコンを表示するとき使用する。	<b>&lt;名称なし&gt;</b>	<b>2秒以上押す</b> 作成したショートカットボタンを編集する場合に使用する。	<b>プレス</b> ボタンや入力部の文字がすべて表示出来ない場合などにツールチップを表示するために使用する。	<b>押したままにする</b> 拡大率を変更する際、10%づつ増減する時に使用する。	<b>Long press</b> Enters data selection mode. Allows you to select one or more items in a view and act upon the data using a contextual action bar. Avoid using long press for showing contextual menus.	<b>タッチアンドホールド</b> 編集または選択可能なテキストで、カーソル位置で拡大されたビューを表示する。	<b>プレス アンド ホールド</b> 押して一時停止し、上げる
6  画面上で指を置いた状態から指をずらす	<b>ドラッグ (drag)</b> 表示項目を移動させる場合に使用する。要素が指を動かした方へ移動する。	<b>ドラッグ</b> アイコンなどを移動する場合に使用する。	<b>ドラッグ</b> ドキュメントを目的の場所へ移動させる場合に使用する。	<b>ドラッグ</b> メニュー画面の編集時にアイコンの移動場合に使用する。		<b>ドラッグ</b> プレビュー時のページスクロールに使用する。ホーム画面ボタンの編集時に使用する。		<b>Swipe or drag ※1</b> Scrolls overflowing content, or navigates between views in the same hierarchy. Swipes are quick and affect the screen even after the finger is picked up. Drags are slower and more precise, and the screen stops	<b>ドラッグ</b> スクロールまたはパンする（片方の端からもう片方の端への移動）。要素をドラッグする。	<b>ドラッグ</b> 押して移動し、上げる
7  画面上で指を置いた状態から前後もしくは左右に動かす		<b>スワイプ</b> 1画面で表示できずに部分表示された場合、目的の表示位置に移動させたいときに使用する。	<b>パン</b> 1画面で表示できずに部分表示された場合、目的の表示位置に移動させたいときに使用する。			<b>スライド</b> リスト画面やプレビュー画面で使用する。				<b>パン</b>
8  指で画面を押した状態から目的の場所に指をずらし、はなす		<b>ドラッグして移動先で離す</b> ホーム画面ボタンの編集時に使用する。	<b>ドラッグ&amp;ドロップ</b> ロングタップで選択したドキュメントの移動に使用する			<b>ドラッグ&amp;ドロップ</b> ホーム画面ボタンの編集時に使用する。				
9  2本指で画面に触れた状態から指を回転させる			<b>ローテーション</b> プレビュー画像を回転させたい場合に使用する。							<b>回転</b>
参考機種/参考情報	Satera MF-726/722	MP C6003/C5503/C4503 C3503/C3003 シリーズ	bizhub C754e/C654e	ApeosPort-V C7780/C6680/C5580	MFC-9340CDW	MX-2640FN/MX-3140FN/MX-3640FN	e-STUDIO4555C/5055C	Android Developer <a href="https://developer.android.com/design/index.html">https://developer.android.com/design/index.html</a> ※1 スワイプとドラッグの操作が同じグループとして表記されている	iOSヒューマンインターフェースガイドライン	Windowsデベロッパー <a href="http://msdn.microsoft.com/ja-jp/library/windows/desktop/cc872774.aspx#gestures">http://msdn.microsoft.com/ja-jp/library/windows/desktop/cc872774.aspx#gestures</a>

# タッチUIにおけるジェスチャー操作名称一覧 解 説

## 1 制定の趣旨

近年複合機の操作パネルは画面を使ったソフトウェアキーが主体となっており、従来のように単に押すだけの操作だけでなく、スマートフォンに代表されるタッチジェスチャー操作を取り入れた製品が増えてきた。

このような状況の中、各社がどのような名称を使ってタッチジェスチャー操作を説明しているのかを俯かん（瞰）するために一覧表を作成した。

この表を、各社のデザイン部門又はユーザーインターフェイス設計部門、取扱説明書制作部門などが閲覧できる環境を作ることで有効的に活用できるのではないかと考えからTR化に至った。

## 2 活動の経緯

このTRで作成した表は、2014年度から2015年度にかけてユーザーインターフェイスデザインプロジェクト/ステアリングチームの活動に参加している各社が、複合機の取扱説明書若しくはカタログ、ウェブサイトなどを調査しまとめたものである。

タッチジェスチャー操作の説明に当たり、一般的な呼称においても個人差がある事実が判明した為、各社の操作名称を調査するに至った。

表の作成に当たり、操作名称だけでなくその使用場面も記載するなど、議論を重ねた上で表にする事でまとまった。

## 3 今後の課題

タッチジェスチャー操作名称の標準化が課題として挙げられる。

しかし、スマートフォンに代表されるタッチジェスチャー操作は、スマートフォンアプリにおいては様々な形で用いられており、一般的な操作認識が日々変化しているのが実状である。

用語の標準化は課題ではあるものの、過渡期状況での標準化は、仮に標準化ができたとしてもすぐに陳腐化してしまうおそれもある。

このような状況を考えると、今後も継続して調査を行うことで各社の用語の使用状況を把握することが重要である。このTRを起点として議論が深まることを望み、標準化の礎となれば幸いである。