



バーチャルリアリティとヒューマンインタフェース

副会長 釜江尚彦



私事になるが、現在のヒューレット・パッカーに移る前にNTTのヒューマンインタフェース研究所の所長をしていたことがある。その頃よく「ヒューマンインタフェース」とは何かを質問された。今でこそこの名称は珍しくないが、これはNTTが作った用語であり、コンセプトのようである。バーチャルリアリティの研究で有名な米国のワシントン州立大学のHuman Interface Technology研究所ができた頃、「Human Interface」という名にしても差支えないかを聞いてきたことがある。少なくとも英語にはこの用語がなかったのであろう。ヒューマンインタフェースはマシンインタフェースと何が違うのか、というのが最初にくる質問である。私はいつもヒューマンインタフェースの方がもっと大きなコンセプトであると答えていた。「マンマシン」や「ヒューマンファクタ」など心理学的、認知的な側面はもちろん大切である。人と機械、人と人がある情報を伝え合うときどのような表現メディアが良いか、どのような表現形式が良いか、さらには人がそれを信頼できるものとして受取るには何が必要であるか、といった要素もヒューマンインタフェースの一部であると考えていた。

一言で言えば人と機械、さらには人と人がよりよくinteractし合うための技術と手法がヒューマンインタフェースである。その意味でバーチャルリアリティは非常に新しいヒューマンインタフェース技術である。

バーチャルリアリティ以前のヒューマンインタフェースは観客席から見る、放送されるテレビを見る、といった感じのインタフェースだったのに対して、バーチャルリアリティは提示された環境の中に入ってinteractionすることのできる新しいヒューマンインタフェースである。コンセプトが新しいだけでなく、多くの新しい技術を必要とする。どちらかと言えばロボット技術者や画像処理やコンピュータグラフィックスの技術者が最初にこの分野に入ったので、音声/音響の技術が軽視されていたきらいがある。本学会員に音声/音響技術を専門とする人々の名が見られるのは喜ばしいことである。

本学会がバーチャルリアリティを一つのinterdisciplinaryな技術分野として育て、新しい産業を形成するのに貢献することを願いたい。

(News Letter No. 3より転載)

釜江尚彦 (KAMAE Takahiko)

1961年 京都大学電子工学科卒業。1963年同修士修了後米国に留学。1966年にイリノイ大学電気工学科 博士課程を修了し、Ph.Dを取得。帰国後、1967年に日本電信電話公社に入社、26年間画像通信、ファクシミリ、コンピュータグラフィックス、ローカルエリアネットワーク、PBXなどの研究開発に従事する。
1990年 NTTヒューマンインタフェース研究所長に就任。

1993年 NTTを退社し、ヒューレット・パッカー日本研究所に入社、取締役情報研究所長に就任。1995年4月1日付で同研究所取締役所長に就任。

"ローカルエリアネットワーク"、"デジタル画像通信(共著)"、"ファクシミリ(共著)"などの著書がある。さらに電子情報通信学会から学術奨励賞、論文賞、業績賞、科学技術庁官賞などを受賞している。