

【書評】



書評

田村博 編

ヒューマンインタフェース

オーム社

ISBN4-274-07860-4

評者：岡山県立大学教授 渡辺富夫



情報機械を介して人間のインタラクションを円滑にするのがヒューマンインタフェースの主要な目的である。従来のマン・マシン・インタフェースあるいはヒューマン・マシン・インタフェースが人間と機械の境界として大きく機械を意識するのに対して、ヒューマンインタフェースは機械ではなく、あくまでも人間を主役に置いた、「物の原理」から「人の原理」へのパラダイムシフトを提案する概念として登場した。

すなわち、機械を中心としたシステム設計では、機械の仕様に従って、全体構成が一義的に定まるのに対して、人間は相手に応じて振る舞い・関係が変化し、この人間の多義性を尊重した「人の原理」に基づくシステム設計をインタラクションの観点から追求するものである。

この用語がはじめて登場したときには「ヒューマン・インタフェース」のようにヒューマンとインタフェースの間に中黒（・）があり、現在ではこの中黒もとれて「ヒューマンインタフェース」として市民権を得るまでに成長した。しかしながら、この分野はあまりに広範囲にわたるが故に、体系的に紹介した書物は皆無であった。本書は、この要望に応えるべき、計測自動制御学会ヒューマン・インタフェース部会が設立10周年事業として集大成したものである。本書は、

- 1編 ヒューマンインタフェースの概念と歴史
- 2編 システム操作の人間特性

- 3編 インタラクションの要素としてのコンピュータ
- 4編 インタラクションのシステム構成
- 5編 デザインと評価

6編 仕事と暮らしのヒューマンインタフェースから構成され、インタラクションの要素としての人間及びコンピュータ、インタラクションのシステム技術・評価など、インタラクションを切り口に研究から身近な話題まで網羅されている。各専門領域を代表する執筆者115名により、各話題が数ページに簡潔にまとめられているので、興味のある箇所から気楽に読める構成になっている。

バーチャルリアリティ研究の神髄が人の本性・本質とは何か、正に「人の原理」の解明にあることから、本書をバイブルとして机上一冊に加えて頂くことを自信をもって推薦させていただく次第である。