

【書評】



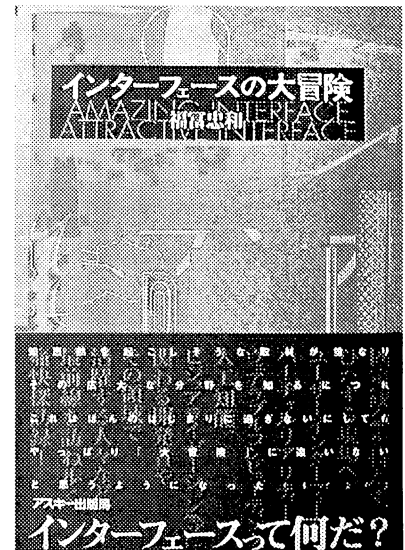
書評

福富忠和著

インターフェースの大冒険

株式会社アスキー

ISBN-7561-3567-6



評者：日本アイ・ビー・エム株式会社 玉川憲

本書は、インターフェース関連の分野において、「週刊アスキー」にて1999年4月28日号から9月22日号まで全20回で連載された記事をまとめたものであり、一部後日談が加筆されている。

インターフェースという言葉、人間と機械、あるいは人と人との間に関わるもの、という意味で用いると、その関連分野は限りもなく広がる。本書では、VR、ウェアラブルコンピューティング、AI、ビジュアライゼーション、ユーザーインターフェースから、コンピュータ以外のインターフェースに至るまで、その分野に関わる開発者やその領域で活躍する人々と現場の探訪録となっている。

著者は、編集者として出版社勤務を経て、現在はパソコン、インターネットからメディア分野の製作・企画・執筆で幅広く活躍されている方であり、本書全体が、ライター視点から軽快なタッチでわかりやすく書かれている。研究者が技術書に望むような、詳細なデータや、充実した参考文献などは紹介されていないが、取材内容自体が面白いので手にとれば一気に読みきってしまうだろう。

著者の加筆の中で、“取材させてもらった全員が（インターフェース関連分野に関して）「まともな研究がなされていない」と指摘したのも興味深い”とある。これは、インターフェースという分野が、人間が相手であるため工学的手法を入れ難く、研究内容が万人に理解されやすいた

め新規性のある研究をするのは難しい分野であることを表していると思われる。

しかしながら、著者はこう締めくくっている。“この分野は、それに挑めば挑むほど、新しい様相を見せてくれるような、人間の可能性自体に関わる領域なのだろう。”

今後一年の間にも、第3世代のマルチメディア移動体通信サービスの開始、近距離無線通信規格であるBluetooth通信の実用化等、「インターフェース」の分野に大きく影響を及ぼすであろう様々な変化が待ち構えている。日進月歩の技術に、夢が渴いてしまうことのないように、挑みつづけたいものである。

本書で取材されている内容は以下の通りである。

第一章 バーチャルリアリティー

- ・ソリッドレイ研究所のバーチャルリアリティー技術
- ・第7回産業用バーチャル・リアリティー展IVR '99レポート
- ・セガ・未来研究開発部の体感型アミューズメントシステム
- ・東京大学・廣瀬研究室のバーチャルリアリティー研究

第二章 ウェアラブルコンピューティング

- ・東芝研究開発センターのウェアラブルコンピュータ

一周辺技術

- ・ ザイブナー東京オフィスのウェアラブルコンピュータ機器
- ・ タイメックスのアイアンマン・トライアスロン・データリンクPCシリーズ

第三章 人工知能

- ・ 富士通・ 電脳メディア開発部のTEOほかのエージェント開発
- ・ ソニーER事業開発準備室のエンターテインメントロボットAIBO

第四章 ビジュアルライゼーション

- ・ 九州芸術工科大学・ 源田研究室の超リアルな人体CGモデル
- ・ スタジオ・ジブリ「ホーホケキョ となりの山田くん」制作

- ・ 「映像の生体影響に関する国際ワークショップ」レポート

第五章 ユーザーインターフェース

- ・ ソニーコンピュータサイエンス研究所の暦本純一氏のオーギュメンタブルリアリティ
- ・ デジタログ・江並氏によるデジタルデザイン制作
- ・ ボイジャーによる電子本とビデオドラッグ系作品の開発

第六章 コンピュータ以外のインターフェース

- ・ ちきゅう屋のレンティキュラーレンズを使った動画カード
- ・ 多摩美術大学・映像演劇学科・檜山研究室のホログラフィー
- ・ 東京都写真美術館の映像工夫展ほか収蔵品について