

とことんこだわるインタフェースデバイスづくりの神髄

コーディネーター 土井美和子

筆者は、共立スマートセレクション（情報系）で人間情報学分野のコーディネーターを務めています。ここでは同分野での2冊目となる『インタフェースデバイスのつくりかた—その仕組みと勘どころ—』を紹介します。著者はマイクロソフト・リサーチ（MSR）の福本雅朗さんです。

過去の話で恐縮ですが、福本さんが日本で働かれていた頃、ヒューマンインタフェースシンポジウムやCEATECなどにおいて、福本さんが今度はどのようなインタフェースデバイスを発表されるのかということ、筆者は毎回楽しみにしていました。福本さんが発表されているのは、本書でも取り上げられている「指輪型キーボード」や「手首装着型ハンドセット」だけではありません。「押すとクリック感が返ってくるタッチパネル」や「目で操作できるイヤホン（真鍋氏との共著）」、「装着するだけで自分の顔全体が撮影できる眼鏡（木村氏ほかとの共著）」等、多数あります。

このように多くのインタフェースデバイスを生み出す福本さんの原動力は、「24時間ニュウリョクデキマスカ？」^[1]にあると思います。筆者らも直感的に使えるものを目指して、写真のようなインタフェースデバイスなどを作ってきましたが、自分自身で作成されたインタフェースデバイスの説明をされる福本さんの喜びに満ちた姿はいつも印象的なものでした。

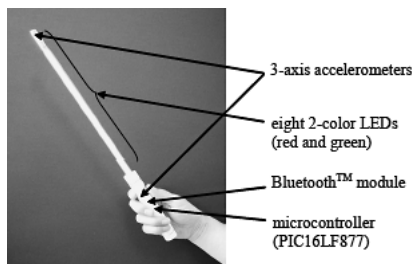


写真 Magical Wand.

出典：Kazushige Ouchi, Naoki Esaka, Yuka Tamura, Morio Hirahara, and Miwako Doi, MagicWand An Intuitive Gesture Remote control for Home Appliance, *Proc. of AMT2005* (2005.5).

そのような訳で、本シリーズの人間情報学分野のコーディネーターとして、インタフェースデバイスをテーマに挙げたときには、福本さんに書いていただくことが念頭にありました。福本さんは執筆当時、北京在住であり、それほど遠くはないのですが、2014年の秋にメールにてご執筆をお願いしてから刊行までの間、すべて電子的なやり取りのみで進めてまいりました。

その間、福本さんは本業の傍ら、原稿執筆だけでなく、米国カリフォルニア州のマウンテンビューにあるコンピュータ歴史博物館まで出向き、本書に掲載されている多くの歴史的インタフェースデバイスの写真撮影までしていただいています。行動派の福本さんならではのエピソードと思いますが、福本さんは行動力だけでなく、インタフェースデバイスづくりの緻密さにも秀でられています。そのことは本書に目を通していただければ、すぐに伝わってくるでしょう。

今回、コーディネーターとして解説を書くにあたって、先述の「24時間ニュウリョクデキマスか？」という福本さんの思いはいつ

頃から持たれているものか、興味が湧いてきました。そこで、本書の2.4節「ステップ4 既存技術の調査」で触れられているように、サーベイしてみました。

具体的には、特許情報プラットフォーム J-Plat Pat^[2]で、福本さんの名前で検索をかけました。ヒットした118件を古いものから見ていったところ、1993年10月出願の特開平07-110735「装着型ペン入力装置」を見つけました。福本さんがNTTの研究所に入社された当初は、上司と連名で画像処理を用いたジェスチャーインタフェースの特許などを出願されていたようですが、上記の特許は福本さんの単名で、しかも目的は「入力動作を、“何時でも何処でもすぐに”行うことができる装着型ペン入力装置を提供すること」です。ウェアラブルコンピューティングの先駆者である Thad Starner 氏が研究を始めたのが1993年なので^[3]、それとほとんど同じ頃のことです。福本さんがこれほどで早くから「24時間ニューヨークデキマスか？」の思いを持っていたとは知りませんでした。本書でも指摘されている通り、サーベイは大事なことです。

本書において、さらに大事なのは、福本さんがこだわった「インタフェース製作の勘どころ五ヶ条」でしょう。筆者もこの五ヶ条やその他の随所で「そうだよ」と相槌を打ちながら読み進めたのですが、このようにインタフェース製作の「勘どころ」をきちんと整理したことはなく、改めて納得した次第です。この五ヶ条を読んだことで、筆者を含めたヒューマンインタフェース屋さんは、「何でも屋」であることに肩身を狭くするのではなく、堂々と胸を張るべきだ、との意を強くされることでしょう。

福本さんのインタフェースデバイス作りにかかる思いと喜びがた

くさん詰まった本書を読んでいただくことによって、新たに多くの方がモノづくりに挑戦されて、そして、これまでモノづくりに携わってきた方が、自分の進んできた道は間違いではなかったとの認識を新たにさせていただくことを、コーディネーターとして祈っております。

- [1] 福本雅朗「実世界に近づくインタフェース技術：24時間ニューリョクデキマスか？ ～Wearableなインタフェース～」, 情報処理学会誌, Vol.41, No.2, pp.123-126 (2000).
- [2] <https://www.j-platpat.inpit.go.jp/web/all/top/BTmTopPage>
- [3] Thad Starner, http://www.cc.gatech.edu/~thad/01_cv.htm