

ウェアラブルコンピューティング

実践のすすめ

2002.9.20, 21 HIP7

塚本 昌彦 (つかもと まさひこ)

大阪大学大学院情報科学研究科マルチメディア工学専攻

tuka@ist.osaka-u.ac.jp

<http://www.nishio.ist.osaka-u.ac.jp/~tuka/index-jp.html>



皆さんいっしょにウェアラブルコンピューティングやりませんか？私は昨年 4 月より、研究活動の一環として、ウェアラブルコンピューティングを実践する生活を始めていますが、ほかの人が誰もウェアラブルコンピューティングを始めないので、孤独感でいっぱいです。当初は、徐々に皆ウェアラブルコンピューティングを始めるだろうと思っていたのですが、なかなか誰もしませんね。

あちこちで主張しているのですが、ウェアラブルコンピューティングのポイントは以下の 3 点だと思います。

- ・ 常時 ON：いつでもどこでも使える。
- ・ 生活密着：ユーザの日常生活をサポートする。
- ・ ハンズフリー：両手で別のことをしながら利用できる。

これは明らかに従来の机の上で使うパソコンとはまったく違うものであり、従来にはないまったく新しい使い方が想定されます。これらの点を活かした新しいコンピュータの使い方を考え、ビジネスを始めたり、ソフトを公開したりすれば、大成功する可能性があるのではないのでしょうか。5 年後はかなり広まっている、ということは結構広く信じられているのではないのでしょうか。そうすると、HIP(Human Interface Professional)な皆さんはほかの人たちが始めるよりも少しでも先に始めるべきなのではないのでしょうか。

さて私のほうは、1 年半の実践の反響が思いのほか大きく、最近自分を取り巻く状況が予想もしなかった方向へ変化していることを痛感します。以前はほとんどなかったテレビや雑誌などのメディア取材が増え、またその影響でさまざまな問い合わせがあったり、新しいプロジェクトがはじまったりしています。十数年前にモバイルコンピュータを使い始めたときにそれほど周りの変化がなかったのとはまったく違ってしています。私を取り巻く今の環境や体制が十数年前とはまったく違うということもあるかもしれませんが、なによりも

- ・ 目立つこと：いつでもどこでもみな注目を受ける。

が、実際的には大きなポイントといえます。頭に HMD をつけるというのは何よりも目立ちますし、本体の LED など非常に目立ちます。ここで、現状のコンピュータ技術を発展させていくうえでは、こつこつと難しい問題を解くことよりもむしろ、開発する技術をメディアと社会にうまく適合させながらよいサイクルを作りあげていくほうがやりやすい、という側面があります。もちろんこれは分野や時代によって変わるでしょうが、極端に言えば、商売で儲けたものやメディアで目立ったものがよい技術であり、この分野への貢献であるといえるのが現状です。この「目立つこと」というのは研究を進める上でもこの分野ではおそらく非常に重要なことであり、ウェアラブルコンピューティングの「目立つ」というポイントは研究プロセス上大きいのではないかと思います。

さあ、できるだけ派手にコンピュータを着飾って皆で目立ち、ウェアラブルコンピューティングの実践を我々の手で世界中に広めましょう。明日からでも是非お願いします。