

「投影型インタフェース」特集号刊行にあたって

Special Issue on Interactive Technique Using Projectors

岩田 洋夫*¹ 稲見 昌彦*²
Hiroo Iwata*¹ Masahiko Inami*²

1990年代初頭にバーチャルリアリティがテイクオフした時に、イメージリーダーであったものはHMDでした。その後、この領域における視覚提示装置は、プロジェクタを使ったものに中心を移しつつあるといえます。本学会論文誌においても、以前、CAVEに代表されるIPTの特集が組まれました。本号ゲストエディタは、論文委員長から「視覚関係で何か特集が組めないか」という打診を受け、視覚情報提示技術の新しい動向について考えた結果、「投影型インタフェース」という名前を作りました。

プロジェクタは各種画像提示デバイスの中でも小型化、高輝度化、高解像度化等の技術革新が著しく、これまでのプロジェクタでは考えられなかった新しい使い方が可能となっています。換言すれば、プロジェクタを「普通でない」使い方をすることによって、視覚的インタフェースに新たな可能性を生むことができる、ということが出来ます。プロジェクタは単なる映像表示装置を超えて、先進的なインタラクティブシステムの中核をなすようになってきています。本特集は、そのような視座に立って、どれだけプロジェクタのユニークな使い方ができるか、というトピックを集めようと意図しました。

そもそもプロジェクタはカメラと光学的にも、そのアプリケーションとしても双対をなすシステムととらえることもできます。カメラが実世界の情報を取得することに適したデバイスであるとするならば、プロジェクタは情報世界を実世界に提示することに極めて適したインタフェースであると考えられます。現在カメラが携帯電話や監視カメラと爆発的に普及しているように、今後はプロジェクタも広く世の中に広がっていくことが予想できます。

本特集号では、論文を集めるためのリクルーティングを特に行わなかったにもかかわらず、14編の投稿をいただきました。これは、このテーマが時宜を得たものであることを裏付けていると考えることができます。査読の結果、そのうち9編を採録することができました。投稿された論文は、印刷前に全て採否の決定をすることができ、ゲストエディタの責を全うすることができたと思います。査読者の皆様には熱心な査読報告をいただき、採否の決定にあたっては、多くの議論を呼びました。そのおかげをもちまして、充実した特集号を刊行することができたと思います。この場を借りて、関係各位に深く感謝したいと思います。

投影型インタフェースという言葉は、2005年時点における視覚提示技術の動向を表すために作りました。これがきっかけになり、次の世代の新しい視覚提示技術がわき起こることを期待して止みません。

*1: 筑波大学 システム情報工学研究科

*1: Graduate School of System and Information Engineering, Univ. of Tsukuba

*2: 電気通信大学 知能機械工学科 / 科学技術振興機構 さきがけ / MIT コンピュータ科学人工知能研究所

*2: Department of Mechanical Engineering and Intelligent Systems, Univ. of Electro-Comm. / JST PRESTO / MIT CSAIL