

Hong Hai Chu
MIMUW

Interface w przyszłości

Maszyna została stworzona przez człowieka, żeby wykonywać pewne zadania w sposób efektywny. Początkowo celem konstruktorów było zbudowanie „czegoś”, co działa – nie przejmowali się takimi sprawami jak obsługa czy eksploatacja maszyny. Doskonałym przykładem tego były pierwsze komputery: były ogromne i wymagały całego zespołu specjalistów do zaprogramowania pewnych czynności do wykonania. Pierwsi programiści tworzyli programy wciskając różne przyciski i zmieniając położenie suwaków na tych „elektrycznych szafach”. Z biegiem czasu zmienia się priorytet (a przynajmniej proporcje priorytetów) w działaniu maszyny. One mają nie tylko wykonywać pewne czynności, ale także być możliwie łatwe do obsługi dla nie-specjalistów. Moim zdaniem ten cel także został osiągnięty. Dzisiaj każda gospodyni potrafi bez problemu korzystać z funkcji lodówki, pralki czy mikrofalówki. Sześćoletnie dziecko, pozostawione przed włączonym komputerem czuje się tak pewnie jakby mu dano klocki Lego do zabawy. Dlatego twórcy wszelkich urządzeń zaczęli iść w nowym kierunku: wygoda. Pojawił się pilot, dzięki któremu widzowie nie muszą wstawać ze swojego ulubionego miejsca, by przełączać kanały. Telefony stacjonarne zastąpiły komórki, które stały się nierozłącznym przyjacielem ludzi, szczególnie nastolatków. W świecie komputerów producenci również wykazali się pomysłowością i pracowitością. Po erze maszyn rozmiaru kortu tenisowego pojawiły się urządzenia z ekranem i klawiaturą spełniające rolę „drog” komunikacji, albo krótko – interfejsu. Myszka jako towarzyska klawiatury pojawiła się wraz z systemami graficznymi, natomiast sama obsługa komputera weszła na nowy poziom. Gdy dwa wymiary ekranu zostały już zdobyte (po drodze wprowadzono ekrany dotykowe, które jednak nie zdołały wyprzeć elektronicznych gryzoni), twórcy zaczynają dodawać trzecią oś współrzędnych. Trwają prace nad trójwymiarowym pulpitem, które moim zdaniem mają w sobie więcej fajerwerków niż praktyczności. Powód jest prosty: niezależnie od tego, jak zaawansowany i skomplikowany jest pulpit, to i tak musi być rzutowany na dwuwymiarowy ekran. Z tego powodu dla użytkownika nie ma znaczenia, czy okno zostało zawijane i powieszona na trójwymiarowej ścianie, czy też po prostu zminimalizowane. Jednak miłośnicy nowych technologii nie muszą się martwić, już trwają prace nad następcą monitora, który generuje prawdziwe trójwymiarowe obrazy „zawieszane” w przestrzeni. Natomiast do obsługi takiego trójwymiarowego środowiska stworzono specjalne rękawice, które pozwalają dotykać, złapać, przenosić i wyrzucać obraz (pewnie niektórzy pomyślą teraz o scenie obsługi komputera z filmu „Raport mniejszości”). Można teraz zadać pytanie: co będzie dalej? W chwili obecnej czwarty wymiar wydaje mi się nietrafnym wyborem, ponieważ ludzie doskonale operują w trzech wymiarach, natomiast czwartego nawet nie potrafią sobie wyobrazić. Natomiast rozwój interfejsu może pójść o jeszcze jeden krok dalej – bezpośrednia komunikacja między mózgiem użytkownika a maszyną. Wtedy nawet nie trzeba kiwnąć palcem, żeby pewne rzeczy zostały zrobione. Wystarczy pomyśleć i od razu mamy przygotowany obiad, uprasowaną koszulę, wyczyszczone buty. Pozostaje tylko pytanie, czy te buty będą w ogóle potrzebne, skoro bez żadnego ruchu możemy się komunikować z innymi ludźmi, pracować, uczestniczyć w wirtualnych wycieczkach itd.