

Agnieszka Hernik
Wydział Chemii

Między światem realnym a wirtualnym

Komputery dawno już stały się urządzeniami codziennego użytku. Co więcej, z roku na rok są coraz powszechniejsze i bliższe człowiekowi. Spektrum ich zastosowań obejmuje wszystkie dziedziny życia – komputer wykorzystujemy w komunikacji, pracy, nauce oraz rozrywce. W związku z ich wszechobecnością istotną kwestią jest sposób, w jaki je obsługujemy. A może to one obsługują nas?

Interfejs człowiek-komputer od początku swojego rozwoju miał ułatwiać komputerom zrozumienie ludzkich intencji, a ludziom wydawanie komputerom poleceń. Dzięki idei Sixthsense komunikacja między z komputerem nigdy nie była taka... ludzka.

Wspomniany pomysł zakłada, by obsługę komputerów uczynić jak najbardziej intuicyjną i pierwotną. Ludzie na otaczający ich świat oddziałują dzięki gestom. Imitację tego sposobu starano się zawrzeć w ruchach myszki, czy kliknięciach w ekran dotykowy. Wszystkie te operacje odbywają się wciąż w świecie cyfrowym, a nie rzeczywistym. Pomysł Sixthsense (patrz źródła) jest bardziej rewolucją w myśleniu, niż technologii. Zgodnie z nim, podstawą do komunikacji z maszynami byłyby ludzkie gesty, jak na przykład ruch ręki. Specjalne rękawice wyposażone w czujniki nacisku mogłyby śledzić ruchy palców, a kamera umiejscowiona gdzieś w ubraniu ruchy dłoni bądź ramienia. Cały zestaw służący do wydawania poleceń wspierany byłby przez kamerę, wyświetlającą „pulpit” naszego komputera na dowolnym obiekcie, znajdującym się przed nami. Dawałoby to możliwość korzystania z komputera w sposób naturalny wszędzie tam, gdzie byśmy właśnie byli. Ponadto, kamera mogłaby skanować napotkane przedmioty, dzięki czemu możliwe byłoby magazynowanie o nich informacji, czy interakcja z nimi. Czy pomysł połączenia świata rzeczywistego z wirtualnym nie wydaje się kuszący?

Jeśli łatwość obsługi oraz możliwość zbierania informacji bezpośrednio z otoczenia i wpływania na nie same w sobie nie brzmią zachęcająco, proszę pomyśleć o połączeniu każdego takiego komputera z Internetem. Możliwości nie sposób wyliczyć. Wyobraźmy sobie, że będąc na wczasach, natrafiamy na jakiś bardzo ładny punkt widokowy. Gestem palców robiąc „ramkę” pstrykamy zdjęcie, następnie na dużym kamieniu obok wyświetlamy je, rysujemy ramkę, dodajemy napisany w powietrzu palcem opis i wysyłamy maila do znajomych czy rodziny. Wszystko to bez ani jednego kliknięcia myszką, ani jednej minuty w pozycji siedzącej przed monitorem. A to dopiero początek. Pozostańmy na wczasach. Szybki dostęp do informacji o każdym zabytku, jaki odwiedzimy, czy może wyświetlona na kartce papieru mapa z zaznaczoną trasą, jak trafić do najbliższej restauracji. Nie samymi wczasami człowiek żyje. Urządzenie to tak samo dobrze sprawdzałoby się w pracy i w szkole. Możliwość obsługi konta bankowego w każdej chwili, wykonanie szybkiego szkicu projektu, który właśnie nam wpadł do głowy, czy może skopiowanie notatek z wykładów podstawiając je pod kamerę.

Wszystkie te czynności, wykonywane zazwyczaj na komputerze czy laptopie byłyby o wiele łatwiejsze i bardziej intuicyjne. Jest to pierwsze spojrzenie na temat interfejsu komputerów nie ograniczające człowieka w żaden sposób oraz nie narzucające mu ograniczeń i konwencji, będącej zrozumiałą dla maszyny. Wydaje mi się, że warto pójść w tym kierunku jeśli chodzi o współpracę człowieka z komputerem, gdyż budowa oraz technologia użyta do realizacji pomysłu Sixthsense zaskakuje prostotą i oczywistością. Łatwość obsługi sprzyjałaby rozpowszechnieniu owego urządzenia, a koszty produkcji dawałyby możliwość szybkiego dotarcia z nim do mas. Co cieszy jeszcze bardziej, głównemu pomysłodawcy Sixthsense nie obca jest idea open source. Dzięki niezależnej pracy wielu ludzi na świecie urządzenia te rozwijałyby się zdecydowanie szybciej i zaspokajały coraz to nowe potrzeby użytkowników.

Wizja połączenia świata fizycznego z wirtualnym jest fascynująca. Możliwości wynikające z połączenia swobody operacji cyfrowych z prawdziwością otaczającego nas świata, tworzą nową jakość integracji naszego życia z komputerem. Integracji, która nie narzuca nam języka maszyn na rzecz naturalnej mowy ciała. Możemy pozostać ludźmi, zamiast stać się „maszynami siedzącymi przed innymi maszynami”.

Źródła:

<http://www.pranavmistry.com/projects/sixthsense/>