

Scroll Display: 超小型情報機器のための指示装置

椎尾一郎

siio@trl.ibm.co.jp

日本アイ・ビー・エム（株）東京基礎研究所

〒242 神奈川県大和市下鶴間 1623-14

手のひらに収まる超小型携帯コンピュータは、表示装置と指示機構の大きさに制約がある。このため、WWW ページ・新聞・地図・書類などの大きな面積を持つオブジェクトを、直接的操作により閲覧・操作することが困難である。そこで筆者は、機械式マウス機構を超小型コンピュータの背面に組み込み、コンピュータの移動に伴って表示オブジェクトをスクロールする仕組みを提案し、試作した。これにより、大きなオブジェクトの一部をのぞき込む仮想的な窓枠を、手で直接移動してスクロールするユーザモデルを提供できる。本研究では試作機を用いて評価実験を行い、本方式の有用性を確認した。

Scroll Display: Pointing Device for Palmtop Computers

Itiro Siio

siio@trl.ibm.co.jp

IBM Research, Tokyo Research Laboratory, IBM Japan Ltd.,
1623-14, Shimotsuruma, Yamato-shi, Kanagawa-ken, 242, Japan

The palmtop computer has limitations of its display size and pointing mechanism. This makes it difficult to apply direct manipulation manner on very large objects such as WWW pages, news papers, maps, and documents prepared for large display. In my previous report, palmtop computer with a built-in mechanical mouse on the back is proposed. When a user moves the computer, the display scrolls over virtually boundless objects. This provides an intuitive user model as if a user is moving window frame through which a part of underlying large object is shown. In this report, an experimental palmtop computer has been made to evaluate the usability.

1. はじめに

手のひらに収まる大きさ以下の、超小型携帯コンピュータが、個人用情報機器(PDA)などの用途で活発に利用されるようになった。

この超小型コンピュータは一般に、装置のサイズで制限される小型の液晶表示部と、ボタンやペンによる入力機構を有している。また、デスクワークと外回りの仕事の連携を目的として、デスクトップパーソナルコンピュータ(PC)と情報を共有して使用されることが多い。そのため無線/有線による通信手段、メモリーカードなどにより、デスクトップコンピュータと頻繁なデータ交換が出来るように設計されている。

筆者は、超小型コンピュータを設計する際に考慮すべきヒューマンインタラクションの課題として、次の二点を考えた。

1. 表示装置が小型であるため、大きな面積を持つオブジェクト(広いデスクトップ、WWWページ、新聞・地図・書類など)を閲覧・操作することが困難である。これを克服する、直感的でわかりやすい操作手段を提供すべきである。その手段は、直接操作に不向きなスクロールボタンや、両手操作が必須のペンに依存しないことが望ましい。
2. デスクトップPCとの円滑な連携のために、超小型コンピュータとデスクトップPCの両方に対してシームレスな操作を提供すべきである。一つの手法として、超小型コンピュータがデスクトップPC画面の中のオブジェクトとして自然に振舞うような仕組みを用意したい。

そこで、この課題を解決する機構とユーザモデルを提案し、ユーザインタフェースを設計し、試作機を製作した[1][2]。この試作機を用いて評価実験を行ったので報告する。

2. システムの概要

超小型コンピュータで直接操作を実現するために、一般には、小型の表示装置に合わせた専用の画面デザインが採用される。しかし、小型表示装置を用いて、大きな画面を前提に設計されたオブジェクトを利用する場合(たとえばデスクトップメタファーやWWWのページ)や、内容が本質的に大面積であるオブジェクトを扱う場合(たとえば地図や写真、紙向けにフォーマットされた新聞・書類のイメージなど)は、頻繁なスクロール操作が必要になる。そこで、効率の良いスクロール操作提供することが直接操作を設計するうえでの課題になる。

本研究では、超小型コンピュータに、指示装置の機能を組み込むことで、この課題を解決しようとした。図1に示す概要図では、コンピュータの背面にメカニカルマウスのボール機構を組み込んだ。コンピュータを、机上で移動すると、移動量と方向がマウス部分で検出される。



mouse ball (back) mouse button

図1. 背面にマウスを内蔵した超小型コンピュータ

この移動方向と移動量に従って表示内容をスクロールするようにプログラムする。すると使用者は、あたかも、大面積の書類の一部をのぞき見るウィンドウ枠を手にとり、見たい方向に移動するかなのような感覚を得ることになる(図2)。机

上に仮想的な大面積オブジェクトが置かれていると感じることができれば、アイコンやリンクボタンなどのオブジェクトを仮想の机上空間に配置して整理したり、オブジェクトの位置関係を手がかりに必要なオブジェクトを探し出す操作が可能になる。後者は、たとえば日本地図の東京と大阪の位置を手がかりに名古屋の部分へスクロールするか、新聞の一面見出しとコラムの位置を手がかりに天気図へスクロールするなどの操作である。このユーザモデルを利用すれば、小さな表示画面であっても、直観的でわかりやすい閲覧操作を提供できる。

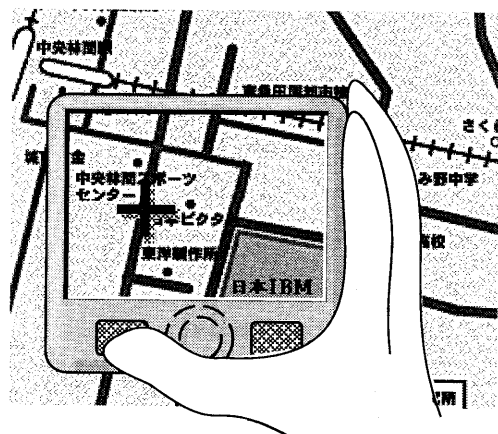


図 2. コンピュータの移動に従って内容をスクロールすることで、大きなオブジェクトの部分を表示する仮想的な窓の枠を掴んで閲覧するユーザモデルを提供する。十字のポインターは、表示部分の位置を反映する位置に表示する。

一方、外回りの作業などで、机を利用できない場面では、本装置を手を持って、背面のマウスボールをトラックボールのように操作することも可能である。通常のマウスでこのような使い方をすると、ボールとポインターの動きが逆になってしまうトラックボールとして使用できない。しかし、本方式では表示されたオブジェクトを裏面から指でドラッグして移動するという自然な操作になる。

3. オブジェクトの操作

3.1 ポインター

表示されるオブジェクトを指示して、直接操作を行うために、ポインターを表示する。ポインターは基本的に表示画面に固定されていて、ユーザは指示したいオブジェクト(たとえばWWWページのボタン)の真上にポインターが重なるまでコンピュータを移動し、ボタン操作により直接操作を行う。

ポインターを画面中央に固定とすると、スクロール可能な世界の縁が中央に来るまで移動する必要があり、何も表示されない部分が表示装置の最大3/4までを占めることになり利用効率が悪い。そこで、市販の仮想スクリーンソフトウェア[3]に倣って、オブジェクト全体の大きさに対する表示範囲の位置関係を、表示画面内で相対的に示す位置に、ポインターを表示した(図2)。たとえばWWWページなどの中央を表示している場合は、ポインターを画面中央に、左上隅を表示している場合は画面左上隅に表示する。この方式には、表示している部分が全体のどこに相当するかが容易に判断できる利点もある。

3.2 メニュー

ボタン操作により表示するポップアップメニューに対しても、他のオブジェクトと同様のユーザモデルを採用した。すなわち、ポインターを表示装置に固定し、コンピュータを上下に動かすことで、メニュー項目を選択する。表示装置に収まらない長いメニューの場合は、その一部を表示し、コンピュータの移動により表示部分が移動する(図3)。

ただし、メニューが背景のオブジェクトに完全に張りつくモデルでは、コンピュータの移動によりメニューを見失ってしまうことが予想される。そ

ここで、コンピュータの左右の移動は、メニューの動きに反映しないこととした。この結果、横方向の動きに対しては、メニューが追隨する動きをする。また、上下も、メニューの長さ以上にはスクロールせず、コンピュータに追隨する動きとした。

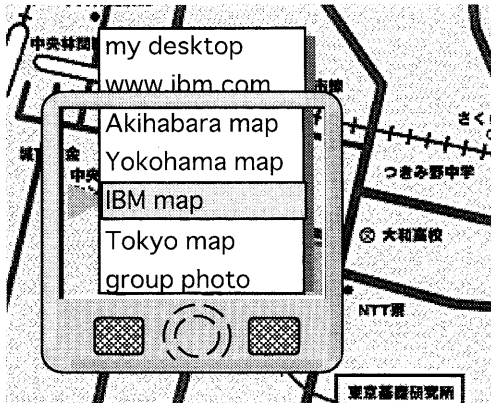


図3.ポップアップメニューを表示し、コンピュータを上下に移動すると、表示中央の項目が選択される。

4. デスクトップ PC との連携

このコンピュータに無線通信機能を組み込めば、デスクトップPCのワイヤレスマウスとして利用することが出来る。その状態でデスクトップPCの操作を行えば、シームレスな操作でデータの転送が可能と考え、次のような仕組みを提案する。

- (1) 超小型コンピュータをデスクトップPCに近づけると、無線LANによるファイル共有機能が起動し、PCのデスクトップ画面に、本コンピュータがアイコンとして現れる。
- (2) 同時に、ワイヤレスマウスとしての機能も起動し、マウスポインターが(1)のアイコンをドラッグしている状態になる。この状態で超小型コンピュータを移動すると、デスクトップPCの画面でもやはり移動する。(図4上)
- (3) 超小型コンピュータのボタンクリック操作

により、ドラッグ状態から脱し、通常のマウスポインター操作になる。そこで、超小型コンピュータのアイコンを開き、内容を閲覧・削除し、デスクトップPCのファイルをこれに移動してコピーする。(図4下)

- (4) 超小型コンピュータのフォルダを閉じると(2)の状態になる。デスクトップPCから離し、無線LANの接続が途絶えると、アイコンが消える。

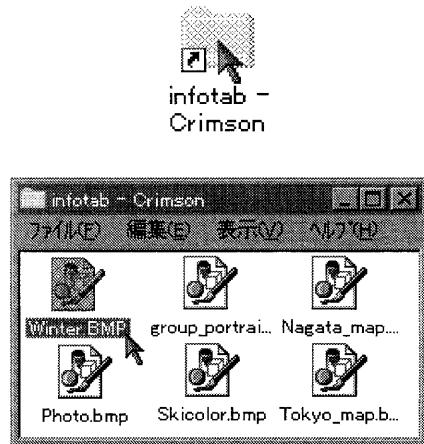


図4. (上) 超小型コンピュータは、デスクトップPC画面で情報を保持したポインターを表すアイコンになる。(下) ボタン操作でアイコンを開くと、通常のポインターになり、ファイルの操作ができる。

操作(2)では、超小型コンピュータが、マウスポインターの張り付いたアイコンとして表示され、現実のコンピュータの移動に従って移動する。これにより超小型コンピュータが、情報を保持したポインティングデバイスであるというユーザーモデルを提供しようとしている。(3)では、保持している情報を、ポインティングデバイスで整理して、(4)でデスクトップPCから取り出している。以上の操作により、超小型コンピュータを、デスクトップPCの画面の中に持ち込んで、操作するモデルを提示することができると思う。

5. 試作

指示装置を備えた超小型コンピュータの有用性を確認する目的で、液晶表示装置に小型のシリアルメカニカルマウス機構を付加した試作機を作製した。(図5)

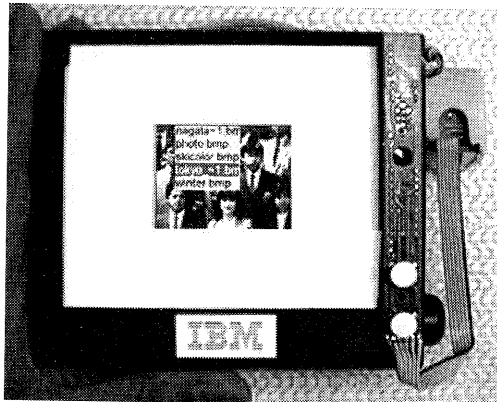


図5 試作した超小型コンピュータ。マウスを内蔵し(本体右上)、本体を移動することでオブジェクトの閲覧・操作を行う。

最終的にはこの単体で稼働すべきであるが、試作では、図5の装置をノートブックPCのディスプレイとマウスポートに接続し、ノートブックPCでオブジェクト操作のプログラムを動かし、操作結果を試作機のディスプレイに表示した(図6)。マウスつきディスプレイとノートブックPCが、めざしている超小型コンピュータを構成している。デスクトップPCとは、赤外線とEthernetで接続し、前者でマウス信号を送り、後者でファイルの操作とコピーを行った。この接続も、将来はすべて無線にすべきである。

ノートブックPCには、Visual Basicを用いた画像ファイルブラウザを試作した。本装置を移動することで、大きな画像ファイルをスクロールして閲覧できる。また、ボタン操作でポップアップメニューを呼び出し、画像ファイルの一覧を表示し、選択することができるようにした。

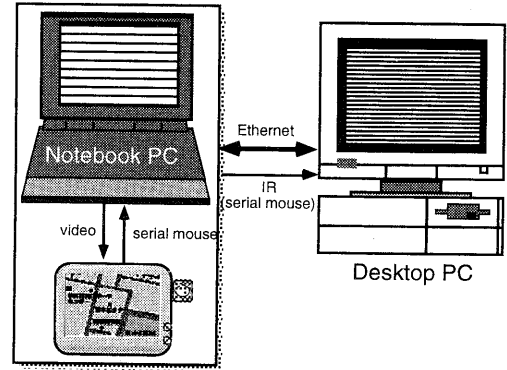


図6 試作システムの構成図。ノートブックPCで、オブジェクトの閲覧・操作を実現する。デスクトップPCと接続した状態では、デスクトップPCのマウスポインターを操作し、ファイルコピー操作などをする。

デスクトップPCとは、Windows95のファイル共有機能を利用して、画像ファイルのフォルダを共有した。また、ノートブックPCから必要に応じてマウス信号を送り出し、デスクトップPCのポインターを操作し、デスクトップPCからファイルのコピー操作ができるようにした。

6. 評価

試作機を用いて、本方式の評価を行った。評価のために、まず被験者に試用してもらい使用感についてインタビューし、次に目標を指示する動作の所要時間を測定した。

6.1 試用による評価

この試作機を10人程度のコンピュータ経験者に試用してもらった。その結果、小さな表示装置であっても、大きな地図や集合写真を直接的にスクロールできることが使いやすいと評価された。地図ではランドマークの、集合写真では人の位置関係を手がかりに、見たい場所へスムーズにスクロ

ールすることができた。また地図では、道路や鉄道などに沿ってスクロールして目的地を見つける操作も容易であった。試用者からは、ズーム機能の要望もあった。

また、マウスポインターを相対位置に表示しない状態では、スクロール可能範囲の縁にあるのに気づかずに移動を試みる様子が観察された。相対位置にマウスポインターを表示する方式が有効であることが確認できた。

本方式のマウスポインターは、スクロール状態に従って表示位置が決まり、任意に動かさない。これが下のオブジェクトを隠し、邪魔になる場合があることが、試用の結果分かった。そこでスクロール操作停止状態が3秒続いたらポインターを消すように改良した。

本方式のポップアップメニューは、前述のように上下にメニューの長さしかスクロールしない。これは背景のオブジェクトの動きと異なるが、実際に操作したところ不自然ではなく、使いやすいとの評価を得た。

6.2 指示動作速度による評価

6人の被験者（コンピュータ経験者）が、本試作機を用いて目標オブジェクトを指示するまでの所要時間を測定し、Fittsの法則[4][5]に基づいて解析を行った。

図7に示すような、出発領域と目標領域を黄緑色の帯で表したパターンを、試作機のディスプレイに表示した。ポインターは、前節での方式と違い、表示画面の中央に固定とした。出発帯は試作機の画面領域の横幅(44.5mm)のほぼ半分の幅である。そこでこのパターンを左端までスクロールした状態で、画面中央のポインターは出発帯内の右端に位置する。被験者には、この状態でまずクリックしてもらう。次に試作機を右に移動させて、画面中央のポインターが目標帯の中に入ったとこ

ろでもう一度クリックしてもらった。一連の作業の、出発帯でのボタンアップから目標帯でのダウンまでの所要時間を測定した。

図7のパターンは、目標の幅(S)が10mm、出発帯の右端から目標の中央までの距離(D)が40mmである。被験者には、数回の練習の後、D=5mmから320mm先にある、S=5mmから40mm幅の目標を順番に、それぞれ5~10回選択してもらった。

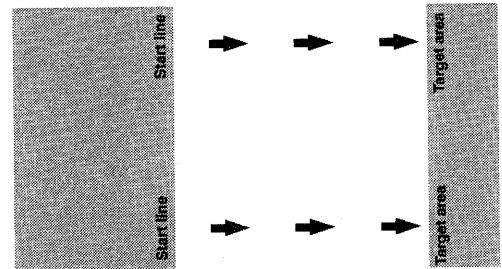


図7. 指示動作時間測定のための提示パターン。最初に左側の帯、次に右側の帯（いずれも色は黄緑色）の中でクリックしてもらい、左帯でのボタンアップから右帯でのダウンまでの所要時間をms単位で測定した。

目標を指示する作業は知覚、認識、筋肉の駆動の積み重ねであり、このサイクルの誤差が目標の大きさに収まるまで繰り返すとされている。そこで、距離Dにある幅Sの目標を指示するのに必要な時間Tは、

$$T = C_1 + C_2 \log_2 (D/S + 0.5)$$

で求められる(Fittsの法則)。ただし C_1 と C_2 は定数であり、特に C_2 は認知と運動のサイクル時間に比例する。

図8は、6人の被験者が、目標を指示するのに要した平均時間を縦軸に、Fittsの法則の対数部分を横軸にして作成したグラフである。測定結果が直線上に並び、Fittsの法則にしたがった動作が行われていたことがわかる。試作機の表示装置中央から右端までの距離は22.3mmであるので、距離

D=40mm 以上にある目標のうち幅 S=40mm を除く目標は、操作開始時にディスプレイにまったく表示されない。しかしこれらの目標も、短距離の目標と同じ直線上にあり、Fitts の法則に基づいた結果が得られた。

表示装置の外にある目標が、表示装置内に見える目標と同じように捕らえていることから、仮想的な窓枠を移動して閲覧するユーザモデルが有効に働いていると考えられる。

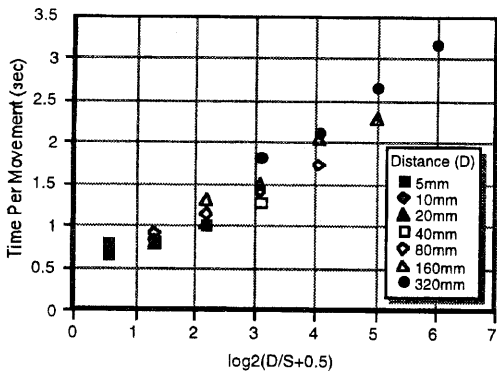


図 8. Fitts の法則に基づいて解析した目標選択時間 (全被験者の平均)

それぞれの被験者の個別の結果も、ほぼ図 8 と同じく直線のグラフになった。C₁ と C₂ の値は、

	C ₁ (msec)	C ₂ (msec/bit)
被験者 N	356	397
被験者 I	511	338
被験者 K	200	547
被験者 Mi	77	510
被験者 Mu	433	385
被験者 S	209	375
平均値	294	423

であった。この平均値は各被験者の測定結果の平均 (図 8) から求めた。

7. 関連研究

表示装置と指示装置を、パームトップサイズに一体化する提案や研究には、次のようなものがある。

[6]では、携帯用情報機器にメカニカルマウスを組み込むことを提案している。ただし、表示画面とマウスポインターは、従来のデスクトップ計算機とまったく同様に表示・動作し、本研究で提案しているような仮想スクリーンをスクロールする機能はない。[6]においても、マウスボールをトラックボールとして指で操作する提案がされているが、本報告でも述べたように、ポインターの動きが反対方向になる問題点を指摘している。仮想現実で用いられる、位置に連動して仮想世界を表示する装置も、関連する研究と考えられる。たとえば Chameleon[7]は、人が 3D 位置センサー内蔵パームトップディスプレイを持って、仮想オブジェクトを閲覧する装置である。本研究は、机上の 2D 位置情報に限定することで、安価でどこでも使える装置を目指している。また、装置を手で支えず、机に置いて操作するので、長時間にわたって微妙なポインティング操作が可能であると考えられる。また、仮想現実の研究では主に絶対座標を用いるのに対し、本研究の装置はマウスと同じく相対座標を用いている。マウス操作と同様に、装置を持ち上げて移動することで、見やすい位置で表示を見たり、狭い机の上でも大きなスクロールを行うことができる。

一方、デスクトップ PC との連携で述べた、情報を保持する指示装置という考えは、InfoBinder [8] [9]で提案した。InfoBinder は、机上にコンピュータ画面を投影する環境で使用する、サイコロ大のワイヤレス指示装置である。これにオブジェクトのアイコンを結びつけ、手にとって動かせる実体のあるアイコンを提供した。指示装置が保持した内容は、投影装置の元で閲覧する。本装置は、これをマウス大の装置にして、表示機能を自前で持たせたことになる。

8.まとめ

パームトップサイズの超小型コンピュータに、マウスによる指示装置を組み込むことを提案し、試作を行い、評価実験を行った。この結果、表示装置が小さく、指示装置やボタンの実装に制約のある超小型コンピュータであっても、大きなオブジェクトを、直感的に閲覧・操作できることを確認した。

また、このコンピュータでデスクトップPCのマウスを操作することで、ファイル交換などの円滑な連携操作を行うことを提案し実験した。

参考文献

- [1] 椎尾一郎: “超小型コンピュータのための直接操作”, 情報処理学会モバイルコンピューティング研究グループ研究報告, Vol. 96, No. MBL-3, pp. 59-64, 1996. 11. 21-22
- [2] 椎尾一郎: “パームトップコンピュータのための直接操作”, 情報処理学会インタラクシオン'97論文集, Vol.97, No.1, pp.61-62,1997.2.4-5
- [3] 日本アイ・ピー・エム株式会社: スクリーン・マグラフィア/2 ユーザーズ・ガイド, GB88-7110-00
- [4] Stuart K. Card, Thomas P. Moran, Allen Newell, “The Psychology of Human-Computer Interaction”, Lawrence Erlbaum Associates Publishers, 1983.
- [5] B. Shneiderman, “Designing the User Interface 2nd edition”, Addison-Wesley Publishing, 1992.
- [6] 増永誠: 携帯用情報装置, 日本国特許庁公開特許広報, 特開平 7-121302, 1995. 5. 12
- [7] G. W. Fitsmaurice, S. Zhai, and M. H. Chignell: “Virtual reality for palmtop computers” ACM Transactions on Information Systems, Vol.11, No.3, pp.197-218, July 1993.
- [8] I. Siiio: “InfoBinder: A Pointing Device for a Virtual Desktop System” Symbiosis of Human and Artifact, pp. 261-264, July 1995, Elsevier, ISBN-0-444-81795-6
- [9] 椎尾一郎: 「InfoBinder: 仮想デスクトップの小道具」情報処理学会, 夏のプログラミング・シンポジウム「モバイル&ユービキタスコンピューティング」報告集, pp.19-22, 26-28, July, 1995