

” Sphere mógłby stać w muzeum

MAŁGORZATA MINTA-KOBUS: Czy pana zdaniem kuliste komputery, takie jak np. Sphere, mają szansę zastąpić w przyszłości te tradycyjne, wyposażone w płaski wyświetlacz?

HRVOJE BENKO*: Nie wydaje mi się, żeby kula stała się kiedyś najbardziej rozpowszechnionym kształtem komputerowych ekranów. Mnie i moich współpracowników bardziej interesuje, jakie formy mogą przybrać urządzenia interaktywne – jakie jeszcze kształty możemy uczynić zdolnymi do interakcji z ludźmi.

Co było najtrudniejsze podczas pracy nad Sphere?

Rozwiązanie problemów związanych z wyświetlaniem obrazu na kulistej powierzchni oraz sprawienie, by ta powierzchnia prawidłowo reagowała na dotyk palców lub dłoni użytkownika. Bez tego nie moglibyśmy powiedzieć, że Sphere to komputer interaktywny.

Czy Sphere ma jakieś przewagi nad płaskim ekranem?

Z racji swojego kształtu oferuje wiele unikalnych korzyści, których nie dadzą nam płaskie ekrany. Są one związane głównie z tym, w jaki sposób

ludzie korzystają z tego wynalazku. Na przykład poszczególni użytkownicy zgromadzeni wokół kuli patrzą na nią z takiej samej perspektywy. Nikt nie jest poszkodowany z racji miejsca, w którym stoi, nikt nie jest liderem tylko dlatego, że zajmuje pozycję bezpośrednio przed ekranem. Z drugiej jednak strony zawsze część sfery będzie niewidoczna dla danej osoby, co jest bardzo ciekawe np. w sytuacji używania komputera do gier.

W jakich sytuacjach mógłby się sprawdzić taki nietypowy komputer?

Naszym zdaniem w pierwszej kolejności takie rozwiązania sprawdziłyby się w miejscach, gdzie jest duży ruch i gdzie kilka osób mogłoby jednocześnie korzystać z jednego komputera. Chodzi np. o muzea, lobby hotelowe. Ze względu na swój niezwykle kształt Sphere jest bardzo atrakcyjny, przyciąga uwagę. Z tego powodu urządzenie mogłoby być interesujące dla celów reklamowych.

*Hrvoje Benko jest naukowcem pracującym w Microsoft Research, jednym z szefów projektu Sphere