

マルチメディアの史的展開

--- 推移図による分析 ---

01006372 中央大学 ☆荻野正浩 OGINO Masahiro

1. はじめに

今情報誌をみれば、マルチメディアという言葉が出ていないものはないくらいのマルチメディアブーム時代である。かつて流行したニューメディアと対比する動きもある。その分かりにくさにおいて同格だという。確かにマルチメディアについては100人寄れば100の定義が生まれると言っていいくらいに捉えどころがない。広辞苑には「情報を伝達するメディアが多様になる状態。またコンピュータで映像・音声・文字などのメディアを複合し、一元的に扱うこと」とあるから、技術者でさえ「それがなんだ」と言いたくなる。ほとんどの定義は技術的意義だけが強調されているために、非当事者にとっての分かりにくさは、言葉が生まれて数年経った今日なお少しも解消されない状態にある。

筆者もまたその適切な表現に苦しんだ一人であるが、推移図を利用することによって、初心者に対しても一定の理解を得ることに成功したと考えるので、以下に発表してご批判を仰ぎたい。

2. 推移図について

推移図とは構造化手法の一種であり、その概要は1990年大会で紹介した。簡単にいえば、因果関係図の歴史版である。即ち、現在の社会は過去の歴史の積み重ねの上であり、今日の特定の社会事象はみな過去の事象を歴史的因果律として成立しているのだという考えに基づいている。現在の事象は将来起こるべき事象の原因となる。もちろん、将来の特定事象に大きく関与しているもの（相関の高いもの）やほとんど影響の無いものも存在するし、天変地異の類は予測困難だが、それはそれで並行して対策を織り込めばいい。

3. 何がいえるか

図そのものは馴染みのものである。が、大規模な形はなかなか描きにくいので、一般化することはない。また、手法の理論付けはともかく、実用の面では学問的評価が与えられにくいので、発表の舞台主役に登場することはない。だが、本図を利用すると次の点が直ちに読み取ることができよう。いわば漫画世代にとっては直感的にマルチメディアの大綱を把握できるものと思われる。

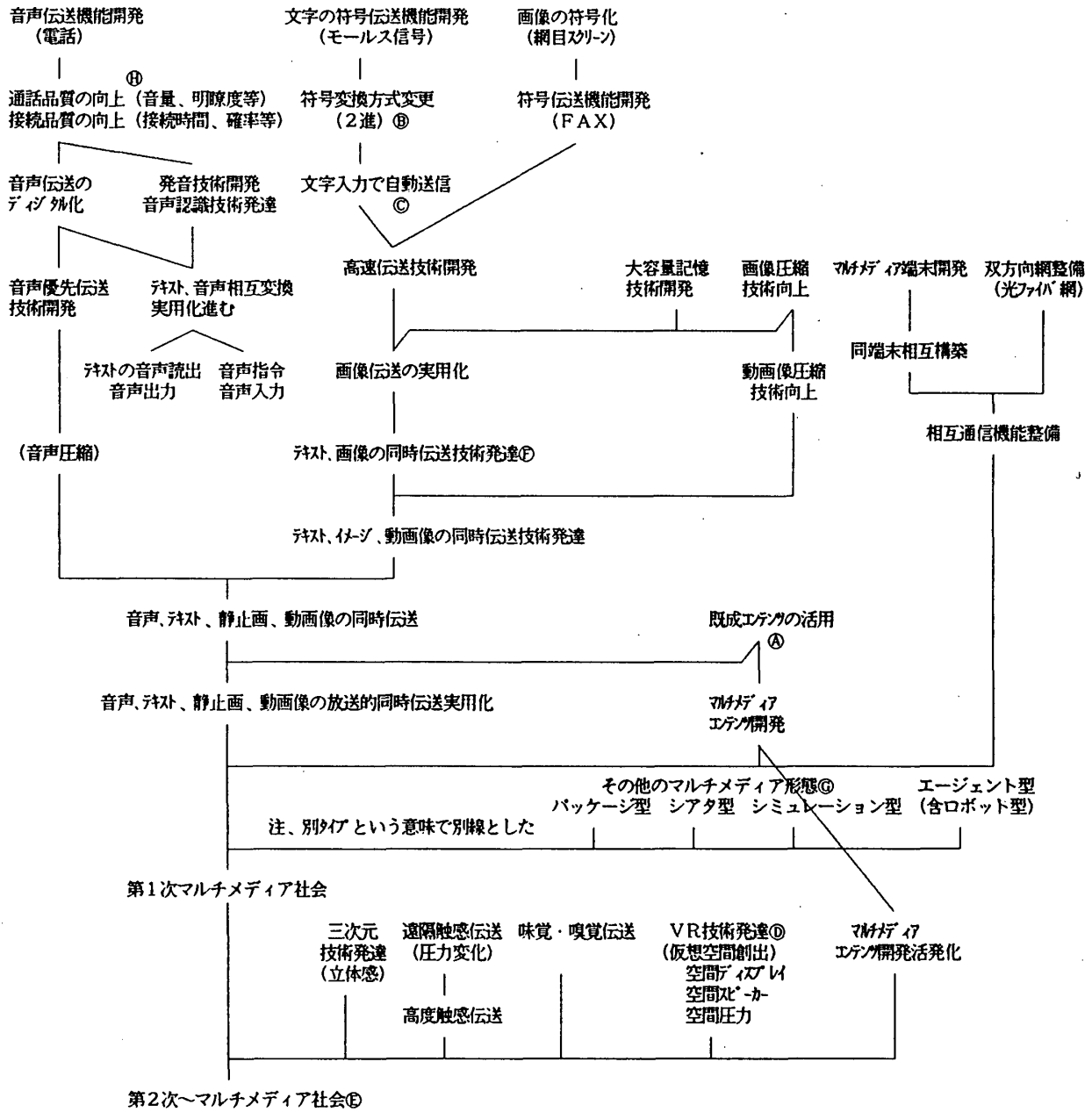
- 1) マルチメディアの歴史的必然性
- 2) マルチメディアの構成要素
- 3) マルチメディアの基礎技術
- 4) マルチメディアの形態
- 5) マルチメディアの領域
- 6) マルチメディアの展望

4. おわりに

これまで推移図による歴史分析を何度か試みた。今回はより日常的なマルチメディアを分析した。これはいわば文章数十枚の凝縮である。コンテンツ分野は項目だけにとどめた。本方式では項目だけでも存在意義があり、詳細別途という方式を示したつもりである。

つけ加えればマルチメディアは情報化社会の一ステップであり、情報化社会自体は人間の情報活動領域を拡大したいという生活本能に基づくものである、いわば、情報活動の自由化追及の一過程であるという基本姿勢でとりかかったものであるが、その姿勢を図に示し得たかを危惧するものである。

マルチメディア技術の史的展開 (ネットワーク型)



④映画、ファミゲーム等

⑤ASCII, JISコード変換

⑥TELEX, 現在のキーボード入力方式

⑦VR: Virtual Reality (仮想現実感)

⑧現在のマルチメディアは視聴覚中心。今後は視聴覚の高度化をめざす動きと、五感の統合をめざす動き、ならびに仮想現実をめざす動きとが並行して競争するだろう。その動きにより、新しい時代は第2次マルチメディア時代としてではなく、別の名で呼ばれるだろう。

⑨同時伝送技術としては大容量伝送路を音声や画像別に回線区分する、タイムシェアリングする、バケットやセルに分割するなどの方法がある。テキストを画像の中に同一イメージとして取り込む方法もあるが、以後の分離が困難。

⑩マルチメディアのタイプとしては3型論(パッケージ、ネットワーク、シタ)、4型論(+シミュ)がある。エージェントタイプは筆者の追加。

なお、シタ型とシミュ型は区分しにくい、VR型としたいという意見もあるが、継続検討することとし、ここでは分離したままにしてある。

⑪音声についてはほかに音域の拡大が音楽・声楽分野を中心に必要に迫られている

⑬⑭⑮⑯⑰