

マルチメディアの展望

端山 貢明

1. マルチメディアの原理 おさらいとして

- ・ 人間のI/O 機能に対応する外延空間
- ・ 大脳は外部世界の写像空間 大脳の写像空間としての外部世界
- ・ メディアは元来マルチ

2. 現代地球社会の方向性

- ・ 総体の大量化と個の個別化 全体と個の整合的な成立
- ・ アクセス側の主体性 私が主役 君も主役
- ・ Interaction & Realtime
- ・ (見) せるメディア → (見) るメディア
- ・ MM²DBMS

3. 権利としてのメディアの要件

- ・ Aux Champs-Elysees
- ・ マルチの効用

4. Knowledge Space Management System (KSMS)

- ・ 右手のメディア
- ・ 群盲撫象

マルチメディアの展望

端山 貢明

1. マルチメディアの原理 おさらいとして

- ・ 人間のI/O 機能に対応する外延空間
- ・ 大脳は外部世界の写像空間 大脳の写像空間としての外部世界
- ・ メディアは元来マルチ

2. 現代地球社会の方向性

- ・ 総体の大量化と個の個別化 全体と個の整合的な成立
- ・ アクセス側の主体性 私が主役 君も主役
- ・ Interaction & Realtime
- ・ (見) せるメディア → (見) るメディア
- ・ MM²DBMS

3. 権利としてのメディアの要件

- ・ Aux Champs-Elysees
- ・ マルチの効用

4. Knowledge Space Management System (KSMS)

- ・ 右手のメディア
- ・ 群盲撫象

マルチメディアの織りなす世界

6/23 長谷川文雄 オリエンテーション・総論

マルチメディアの概論を講義した。

今何がおきているか：ザッピング、ジッピング。通信カラオケ、TV会議、衛星宗教放送、ストーリーの換えられる映画など

情報：個別性と時間性（期間有限性）がある

マルチメディアとは：五感を通して情報を伝える、インタラクティブ（双方向的）に対応

メディアとは：送り手から受け手へ情報を伝える媒介＝新聞、雑誌、ラジオ、電話…、通信衛星も

6/30 前川道博 マルチメディアとは

今日的なマルチメディアについてコンピュータを使って講義

マルチメディアの三本柱：デジタル(恒久的情報のための基礎概念)、インタラクティブ、メタメディア(コンピュータの中に外のものを取り込むこと)

コンパクトディスクなど光学機器による情報の収納：劣化がなく、置場所をとらない器

電子出版：本の中で音、文字、画像が踊る。Photograph Remember。好きな場所へどこからでも入り込むことができる。

7/13 古藤 浩 前川道博 体験・マルチメディア

前川先生が指導制作した「HYPER CITY YAMAGATA」などいくつかのマルチメディアソフトを、参加者全員がコンピュータ(Macintosh)を実際に操作して体験。

8/24 古藤 浩 マルチメディアへの歴史

OHPを中心にマルチメディアに向かう人類の進歩を講義

情報の記録：文字による記録→文字、本、印刷術など。音声による記録→蓄音機、光ディスクなど。画像による記録→写真、映画など。

長距離通信技術の発達：信号所通信、電信、電話、無線通信、テレビなど

コンピュータの発達：計算機、コンピュータ、マルチメディア対応コンピューターへ

9/7 古藤 浩 前川道博 実作・マルチメディア

マルチメディアのお絵かきソフト「キッドピックス」を用い、参加者全員がコンピュータ(Macintosh)を操作して、様々な絵を作り、プリントアウトを手にした。更に写真の取り込み、自動紙芝居の作成も経験。

9/21 端山貢明 マルチメディアの展望

ビデオを使い、アメリカのマルチメディア研究の進展など未来を指向して講義

マルチメディアの原理：人間の能力を外側に拡げてより大きな空間を作る。脳は元々マルチメディア的であり、情報の入力やは脳内で場所が固定されている。

現代地球社会の方向性：総体の大量化と個の個別化。インタラクティブ。アノニマススペース

Knowledge Space Management System：どこにでも、いつでも、右手一本で欲しい情報を手に入れる椅子…一つのことを複数の方法で入力及び出力可能

10/19 パネルディスカッション・ジュリー