

Illust : Ohisuka Ichio

## ■ グレーの世紀 ■



photo : Murayama Shinori

# I | n | t | e | r | F | e | e | l | D | e | s | i | g | n |

## インターフィール・デザイン

ヤクザと警察に見る対極のモノの相補性

よく、あるモノの対極は同じ質を持っていると言われる。ヤクザと警察の例を見ればわかる。修羅場をくぐり抜けた本物の刑事とヤクザの2人が並んでコーヒーを飲んでいる姿を見ても見分けがつかない。両者ともに、命のやり取りを日常とするがゆえの迫力が、目つきやしぐさ、そしてそのファッションからにじみ出ているからだ。

タイ旅行にまつわるこんな例もある。マリファナを街頭の売人から買った人が、あとで警察に捕まり、賄賂を渡して見逃してもらったという話を山ほど聞く。何のことはない、売買する犯罪者と警察がつるんで商売をしているのだ。

日本でよく問題になるパチンコ屋と警察の持ちつ持たれつの関係も、コンピュータウイルス製作者とデジタルワクチン制作会社も、アーティストとクリティーク(1)に見る車の両輪の関係も同じ構造を持っている。つまり、2つの対立関係がエンジンとなり、互いに刺激し合うことで正のフィードバックループを作りながら前に進んでいくとい

う繁栄のシナリオだ。ここで重要なのは、善悪を別にしてみると、この2つの対極は相補的な関係にあるということだろう。

そのパリエーションはさまざまだが、いずれにしても、一方がなければ他方も存在意義を失うという関係にある。言い換えると、他方があるからもう一方もあることができるということだ。視点を変えたとおもしろいことに気が付く。これらの相補的な関係のモノは、たとえば警察と市民(潜在的犯罪者層)の取り締まる、取り締まられるという対極にある関係のように、その2つのモノが交差する領域を弾力性の高いグレーゾーンとして共有しているということだ。

### グレーゾーンの可能性

このグレーゾーンが情報構想設計“InterFeel Design”(インターフィール・デザイン)を考えるうえで重要なポイントの1つだ。オツと失礼。あいさつが遅れたことを許してほしい。名前は七瀬至映(Nanase Yukiteru)、職業はトランスデューサー。聞きなれない職業だって? 僕の

ミッションはあなたとInterFeel Design、つまり情報デザインの方法を共有してコミュニケーションの本質に迫っていくこと。言うなれば、本誌を借りた双方向のコミュニケーションDJってところだろうか。だから、情報デザインに関して何か思いついた人はぜひメールを送ってほしい(2)。おもしろいメールには返事を書くし、この連載で取り上げることもある。唐突で何言っているのかわからない? コミュニケーションにあせりは禁物、ゆっくり行こう。だから不明な点はおいおい説明していこうと思う。ひと目で相手を気に入って急激に深い仲になりすぎると、もしそれがあなたの人生においてたった一度限りの重要な出会いだとしても、リバウンドのために壊れてしまうことが多いからだ。コミュニケーションにはある程度の時間が必要なのだ。

話をリスタートする前に、あと1つだけお願いしたいことがある。「人と同じ考えをすると情報は増えないが、人と異なる考え方をすると情報は増える」。この言葉を実践するためにも、これまでの人生であなたが慣れ親しんだ、モノを順番に積み上げ



# I | n | t | e | r | F | e | e | l | D | e | s | i | g | n |

## インターフィード・デザイン

ながら理解するというリニアな学習方法に  
もう1つノンリニアな方法を加えることで、  
思考の選択肢を広げてほしい。つまり、誰  
もが赤ちゃんの時にやる学習方法を思い  
だし、もう一度取り入れるということ。赤  
ちゃんの興味はその場に合わせて手当た  
り次第に変わっていく。あるフィールドか  
ら次のフィールドへ次から次へとランダム  
に情報を蓄積することに抵抗がない。そし  
て、ある日突然何かのきっかけで、ランダ  
ムに集めたバラバラの情報にリンクが発生  
し、異なる情報が統合されて1つの理解が  
生まれる。「だめでしょ。そんなに食べ散  
らかしちゃ」という母親の言葉のやさしい  
呪縛から逃がれ、気持ちのおもむくままに、  
あなたの好きな情報や興味のある情報を  
いろいろ目先を変えて飛びついていく態度  
こそ忘れてはならないものなのだ。このリ  
ニアとノンリニア、言い換えると論理と無  
限、あるいは秩序とカオスという対極的な  
思考を併せ持つことが新たな情報を生む  
ためには必要なものなのだから。

お願いが長くなってしまったが、そろそ  
ろグレーゾーンに話を戻そう。

境界に気を付けろ!

なぜ、情報デザインの方法にグレーゾ  
ーンが重要なのだろうか? 結論を先に言  
うと、2つの情報領域を交差させること  
によって、新たに3つ目の情報領域を創る  
ことが可能になるからだ。つまり情報を増  
やすことができるのだ。なぜならば生命や  
意識、あるいは都市や文化といったさまざ  
まな情報を生む力がこのグレーゾーンに  
はあるからだ。たとえば海と大陸の境界  
である大陸棚の存在や宇宙と地球を分け  
る成層圏がそのよい例だ。

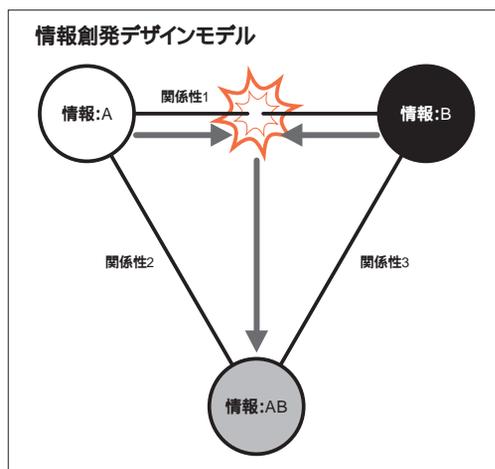
大陸棚はそこに住むサンゴをはじめと  
する多種多様な生き物たちが複雑に絡み  
合い、たった1パーセントでも濃度が上が  
れば、山火事は消えず、すべての緑は消滅  
すると言われる大気中の酸素を調整し、  
雲を作り、風を生むという生態系の維持に  
欠かせない役割を担っている。

海面から視点をどんどん引いていくと、  
その4分の3を水に囲まれた陸地と薄い空  
気の層が見えてくる。人間、そして全て  
の生命を包み込む50キロメートルの成層  
圏は宇宙的スケールからすると極薄の皮

膜だ<sup>73</sup>。この、宇宙と地球が互いにせめ  
ぎあう境界に発生する3つ目の領域である  
グレーゾーンが、生命誕生と人間に至るガ  
イアの進化を育んできた。そして、私たち  
の生息する薄い皮の表面にほころびが生  
じているのが、紫外線を吸収することによ  
りその影響が直接地表におよぶのを防い  
でいるオゾン層の破壊という問題なのだ。  
したがって、グレーゾーンとは2つの情報  
領域が交わる境界線に創発する、もとの2  
つの情報領域にはない新たな性質を持つ  
3つ目の情報領域ということになる。また  
2つの領域が共存するためのバランスをと  
る重要な調整装置でもある。

2つの情報から3つ目の情報を創る

このグレーゾーンの発生とは、それぞれ  
性質の異なる2つの情報領域にもう1つ情  
報領域が増え、合計3つになることを意味  
する。そう、情報が増えたということだ。  
つまり領域が1つ増えたということは情報  
量が1ビットから2ビットに増えたとい  
うことだ。僕があなたに1つ、イエスorノーで  
答えられる質問をしたとすると、このとき



# I | n | t | e | r | F | e | e | l | D | e | s | i | g | n |

## インターフィール・デザイン

あなたが返してくれる答えが1ビットの情報である。このように2つのうちのどちらかを選ぶことで情報を絞り込む情報計測がビットの方法だ。宇宙と地球から地球を選ぶための選択は1回で1ビットの情報だが、宇宙と地球、そしてその間に派生した成層圏のなかから地球を特定するためには2回の選択をしなければならない。だからこれは2ビットの情報量を持っているということになる。そう！これが情報を増やす方法の1つだ。AとB、2つの情報領域を重ね合わせることでCという情報が生まれ、合計3つの情報領域を創ることができるのだ。

この単純な方法を使うと、情報を無限に多様化することもできる。うそ？人間がこの方法を使って人類をさらに多様化し、その量も増やしてきたことは事実だ。つまり、1組の男女が接触し、その交わる領域に子供が誕生し2人の情報領域が3人の情報領域になることで人口は増え続けている。関係性という視点から見ても同じく2人の間に派生する恋人同士という1つの関係は、夫婦、母と子、父と子という

3つの関係に増殖するのだ。「子はかすがい」とはよく言ったものだ。子供の誕生のおかげで男と女は恋人という不安定な状態から晴れて開放され、子供がクッションになることで情報はうまく循環し最終的に関係は安定する。この3つのものの関係性が生む安定効果も見逃せない。男と女は子供という未来ではじめて夫婦としてつながるものなのだ。もちろん、一生恋人同士というのも捨てたものではないので、ご心配なく。

今日の結論。

### 「1たす1は3」

これがInterFeel Designの考える情報創発の方法の1つだ。

今回は現在の情報膨張社会にあふれる「1 + 1 = 3」の情報創発現象をあなたと一緒に考えてみたい。情報デザインは「理解」のためデザインから「創発」のためのデザインへ進化しようとしている。

Think Favorite!

編注:

(\*1) critic : 批評家。

(\*2) yukiteru@creatron.net

(\*3) 地球を直径約40センチのスイカにたとえると、成層圏はその皮の厚さにもおよばない。大気はスイカを包む透明のラップのような皮膜なのである。



photo : Nakamura Takru (memoid)

七瀬至映 Nanase Yukiteru  
クリエイティブディレクター&プロデューサー。  
情報を受発信する個人が主役となる時代のコミュニケーションの可能性をテーマに、マルチな活動を続ける。近著に先端クリエイター100人に創造の秘密を聞く『クリアトロン〜創造性遺伝子』発行: デジタルハリウッド出版局がある。

Jump www.creatron.net



## [インターネットマガジン バックナンバーアーカイブ] ご利用上の注意

このPDFファイルは、株式会社インプレスR&D(株式会社インプレスから分割)が1994年～2006年まで発行した月刊誌『インターネットマガジン』の誌面をPDF化し、「インターネットマガジン バックナンバーアーカイブ」として以下のウェブサイト「All-in-One INTERNET magazine 2.0」で公開しているものです。

<http://i.impressRD.jp/bn>

このファイルをご利用いただくにあたり、下記の注意事項を必ずお読みください。

- 記載されている内容(技術解説、URL、団体・企業名、商品名、価格、プレゼント募集、アンケートなど)は発行当時のものです。
- 収録されている内容は著作権法上の保護を受けています。著作権はそれぞれの記事の著作者(執筆者、写真の撮影者、イラストの作成者、編集部など)が保持しています。
- 著作者から許諾が得られなかった著作物は収録されていない場合があります。
- このファイルやその内容を改変したり、商用を目的として再利用することはできません。あくまで個人や企業の非商用利用での閲覧、複製、送信に限られます。
- 収録されている内容を何らかの媒体に引用としてご利用する際は、出典として媒体名および月号、該当ページ番号、発行元(株式会社インプレス R&D)、コピーライトなどの情報をご明記ください。
- オリジナルの雑誌の発行時点では、株式会社インプレス R&D(当時は株式会社インプレス)と著作権者は内容が正確なものであるように最大限に努めましたが、すべての情報が完全に正確であることは保証できません。このファイルの内容に起因する直接のおよび間接的な損害に対して、一切の責任を負いません。お客様個人の責任においてご利用ください。

このファイルに関するお問い合わせ先

**株式会社インプレスR&D**

All-in-One INTERNET magazine 編集部

[im-info@impress.co.jp](mailto:im-info@impress.co.jp)