

Illust.: Ohisuka Ichio

■ COUNTER HARMONICS ■



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

第3の選択といのちの洗濯

「もう1人つくりなはれ！」これが某占い師からの、僕の友人のある悩みに対するアドバイスだった。友人はある理由から当時勤めていた会社を自分の価値観とのギャップに疑問を持ち、退職した。精神的プレッシャーから解放されたせいか気分もファッションも明るくなり、おかげで23歳の女性と知り合い男女の関係に陥った。妻子持ちで46歳の彼にそんな状態が許されるわけがない。当然奥方にバレて大変な騒ぎに発展していった。そんな状況下でその占い師のもとへ準備中の事業に関する相談に行ったのだった。事業の相談でやめておけばいいものを、「会社を辞めて、いよいよこれからだっという時にこんなことになっちゃってどうしたらいいと思います？ やっぱり別れるべきでしょうかねえ。でも、彼女といると楽しいんですよ……。」という50に手が届きそうな中年男の不埒な質問に対する占い師の第一声が「もう1人『おんな』つくりなはれ！」だった。

通常ならイエスかノーかといった二元論的な答えに何かしらで理由のついたアド

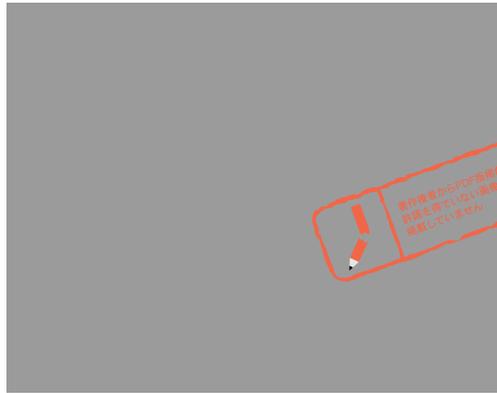
バイスが予想されるものだ。しかしそれを超越した占い師によるコペルニクスのThink Different!な発言にいたく感銘を受けた友人は、よせばいいのにそのアドバイスどおり、もう1人「おんな」をつくってしまった。あろうことが、結果は上々。奥さんは旦那のあまりの無軌道ぶりにあきれ果てたのか、あるいはジェラシーが1つから2つの関係に分散することで攻撃力が半減したのか？ 理由は定かではないがこの2人目の浮気相手という2つ目の情報が加わることによって奥さんと友人の関係に何らかの安定性がもたらされたのだ。もちろんこれは $1+1=3$ の特殊例であるが……。えっ！ そんな与太話信用できない？

1でも0でもあるキュービット

では、身の回りで頻繁に起こっている1足す1は3の現象、換言すると「AとB」という2つの対極にあるものが重なることで発生するグレーゾーン「AB」を独立させることによって誕生する新たな状態「AとBとAB」という三極化の情報創発現象に注目してみたい。では、思考の倍率をグッと

上げてマイクロの世界を見てみよう。そこに現れるのがクオンタムコンピュータ(量子コンピュータ)に使用されるキュービットだ。この可愛い響きをもつキュービット(Qubit)とは、量子ビット(quantum bit)の略称で、これまでの「0」と「1」の2進数に加えられる「01」という3番目の値につけられた名前である。

これまでのコンピュータは「0」と「1」、すなわちスイッチのオンとオフという2つのバリューですべての計算を行っていた。しかし、次世代コンピュータとしての期待を一身に集めて世界的に開発の進められているクオンタムコンピュータは、その名のとおり量子の性質を利用して計算する。原子に正しい光を当てて「0」から「1」へと反転させるときに、それに必要な時間のちょうど半分だけ光をあてると、原子は「0」と「1」の両方に対応する波の重ね合わせの状態になる。量子コンピュータとはこの「0」と「1」の間にそのどちらでもある新たな「01」というキュービットを加える次世代のコンピュータシステムにほかならない。クオンタムコンピューテーションは今後ますます



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

重要になる暗号関連の計算にすぐれている。そのため、これまでのコンピュータでは何十年もかかった暗号解読や暗号化が瞬時に可能になると言われている。これが、次世代の量子コンピュータに見る三極化だ。このキュービットの状態にある原子を読み出してみると、「0」である確率と、「1」である確率は2分の1であり、これはランダムなビットであると考えられる。古典的コンピュータでは、不規則な関数を使って擬似的に乱数を作ったが、クオンタムコンピュータでは簡単に乱数を作り出すことができるのだ。

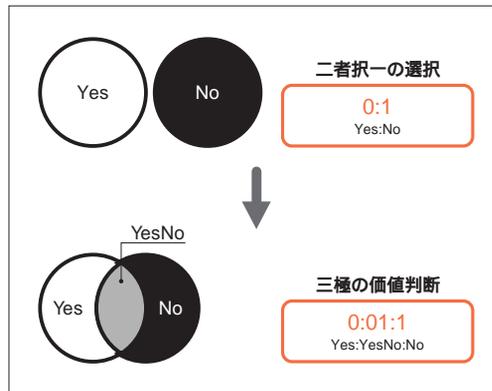
大統領のハーモニクス

倍率をノーマルポジションに戻そう。大量消費社会の私たちの意思決定システムはイエスかノー、0か1などの二者択一的な価値観が中心だった。それは、「良いか悪いか、買うか買わないか」という即効性のあるデジタルな答えが良いとされる価値基準だ。その背景には大量にモノを売るのには大衆にどっちにしようかなんて迷われると困る人が支える産業構造があった

ということだ。実際のところ、この二者択一には無理がある。なぜか？ 私たちの心はそう単純ではないからだ。もしあなたが何か意思決定する場合を考えても、次ページの図に示された判断モデルのようにその場になってみないとわからないあいまいな部分がほとんどなのだから。このシステムへのリバウンドのせい、イエスとノーの判断領域を重ね合わせ、その両方の価値を併せ持つ状態が私たちの価値システムに加わろうとしている。それはイエスとノーの価値をどちらも容認するという形で現れる。たとえば両極の意見に対して、その両方をよしとする態度。かつてルーズベルト大統領⁽²⁾はある議会の激しい討論を聴いてこう反応した。1人の意見を聞き「彼の意見はまったく正しい」とつぶやき、次に発言する議員の話が終わるとまたもや「彼の意見には非の打ち所がない! 」と言ったのだ。すると隣にいた奥さんが「あなたが良いとおっしゃる2つの意見は2つの党によるまったく正反対の意見よ」とすかさず耳打ちした。「だっておまえ、仕方ないじゃないか。本当にどちらの

意見も正しいと思うんだから」という有名なエピソードがある。また、クリントン大統領に見るセックススキャンダルは人間が併せ持つ聖と俗を切り離さざるを得ないことから生まれている。大統領や弁護士、そして教師といった神聖な鎧を身にまとうがために俗な性質は出し難いし受け入れ難い。こうした問題を解く鍵こそ人には聖と俗の両方が必要だということを受け入れる価値観と、自分のもつ聖俗の二面性をどちらも出して受け入れてもらうように努める態度だ。つまり、人はみな「私は聖でも俗でもある」という二重性を自分で認め、人にもそのように認められるほうが自然だと気付くべきなのだ。最後に今回のワールドトレードセンター崩壊に見る同時多発テロに対するブッシュ大統領の取るべき態度もイエスかノーの選択からその両方の質を持つグレーゾーンの選択が必要だと思うが、みなさんはどうお考えだろうか。

これらに見るカウンターハーモニクス(両極の調和)とはますます難易度の高まるコミュニケーション構想のための重要な情報デザインテクニックの1つなのだ。



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

ケータイとゲイとホログラフィー

コミュニケーションに視線を移そう。数年前までは移動中に他とつながることのなかった私たちのコミュニケーションの状態と、携帯電話やモバイルコンピューティングでつながるコミュニケーションの状態を重ね合わせて生まれる、いわばつながる状態とつながらない状態の2つを併せ持つ3つ目のコミュニケーション状態が出現していることに気が付く。また、環境に対する意識も同じように三極化している。人間中心の見方と過度な自然保護的な見方に人間も自然の一部、つまり大きな地球という生命体の一部であるという考え方が加わっている。男女の性別にしても、バイセクシャルやゲイの人権が社会的に認知されることで性差に対する新たな考え方が広がっている。また、科学の領域でも3Dホログラフィーに代表される「部分と全体性」という性質の発見もその良い例だろう。これは、あるものの部分がそれを含む全体の構造と同じ構造を持っているという性質だ。ホログラフィーの感光版は写真のネガやポジフィルムと異なり、いくつに切り分

けても写っているそのものの情報構造は同じで、写る像だけが小さくなっていく。具体的に言うと写真の場合、フレームいっぱいにかが写っているフィルムをはさみで2つに切ると、当然ながら写っている家も半分に分かれてしまう。ところがホログラフィーの場合、同じく家が写っている感光版をまっ2つに切ったとしても、家そのものがバラバラの部分に分かれることはなく、その1枚ずつに家全体が写った感光版が2枚できるのだ。それをまた4つに切ると、家全体が写った感光版が4枚できあがる。もちろん、解像度という情報量そのものは減るが、情報の質である構造そのものは残っていく。

今日の結論。

Counter Harmonics (両極の調和) をデザインする

より豊かなコミュニケーションをデザインするためにこの両極を調和させる情報デザインテクニックを利用しない手はない。

Think Favorite!

編注:

- (*) 量子コンピュータ:物質が持つ粒子と波の性質のうち波の性質を応用して演算手法に取り入れ、同時に複数の計算を実現するコンピュータ。電子が入った状態が1、ない状態を0とする従来のコンピュータと違い、1と0の2つの状態を重ね合わせられる、量子特有の性質が実現される。
- (**) フランクリン・ルーズベルト(1882 ~ 1945):世界恐慌、第二次世界大戦期のアメリカ第32代大統領。妻のエレノアは大戦後に国連人権委員会委員長として世界人権宣言の起草に携わるなど、夫の死後も活躍した。



photo: Nakamura Tohu (memorial)

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『クリアトロン ~ 創造性遺伝子』インターネット社会の新たな価値創造の方法に迫る『サクセス・バリュー・ワークショップ』(いずれも発行:デジタルハリウッド出版局)がある。
「あなたの情報デザインテクニック投稿大歓迎!」

mailto:yukiteru@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