

先に「ゼロゾン」というベイズ理論ベースのテクノロジを紹介した。このテクノロジを開発したゼロスタートコミュニケーションズ社長の山崎徳之は二〇〇八年、Zero-Matrixというサービスを発表している。

このゼロ・マトリクスは驚くべき概念を持っている。

これまでのアーキテクチャー、たとえばアマゾン、人と商品の関係を、協調フィルタリングという技術で解析している。またフェイスブックやミクシイのようなSNSは、人と人の関係をインターネット上で可視化している。常に「人と人」、あるいは「人と情報」「人と商品」という二元的な切り口で、関係性を見ているわけだ。

だが、この世の中において客観的な存在として在るという意味では、情報も商品も人も組織も、同じようなものだ。つまり情報も人も、等しくオブジェクトとして位置づけることが可能なのである。

この世界で相互につながっているのは、人と人だけではない。最近買った製品、住んでいるマンション、昨日乗った新幹線、好みの映画、今行きたいと思っているレストラン、好きな音楽、感動した小説、面白く感じたニュース、よく利用するショッピングモール……。それらがオブジェクトとして存在し、重層的、多方向的につながり合って、この世界は構成されているのだ。

そしてそれらの関連性を構造化することができれば、ひよつとしたらこのリアルの世界をバ

ーチャルな空間の中で、仮想的に再構築できてしまうのではないか——山崎はそう考えた。つまり、世界に存在するありとあらゆるオブジェクトの相互の関係を解析し、それらの相関関係を導き出してしまおうと考えたのである。

前にも書いたように、ゼロスタートコミュニケーションズは、ゼロゾンという<sup>レコメンダーエンジン</sup>推 薦 エンジンでベイズ理論を採用し、人と人、人と情報、情報と情報の相関関係を解析するテクノロジを開発している。この技術を推し進めれば、つながっているのが人か情報かといったことは関係なく、ありとあらゆるもの同士の相関関係を分析できるのではないか。それが山崎の発想だった。

たとえば森田さんという東京都在住の医師の男性と、『模倣犯』という宮部みゆきの代表作であるミステリの書籍と、金山さんという愛知県在住の専業主婦は、お互いに強い相関関係を持つている。書籍の『模倣犯』は一方で、アメリカのサスペンス映画『セブン』とつながっているし、金山さんは旅行で行った金沢市内の寿司屋「いずみ」と相関関係がある。「いずみ」は金沢市内の医師滝本さんと相関関係があり……と、ありとあらゆる人と情報（商品、店、記事）を仮想的につないでいくわけだ。

このような仕組みを企業内に導入すれば、ある社員が送ったメールと別の社員との関係、ある社員の作った企画書と別の幹部との関係、ある幹部とある社員の関係……といったことが、どんどん構造化されていく。この結果、メールや文書などの情報を軸として、社内の人間関係

が浮かび上がってくる可能性がある。組織図からは見えてこない人間関係が明らかになるわけだ。

こうして情報を軸にすることによって、ダンカン・ワッツの言う「バイブライク一部ネットワークに潜む人間関係を可視化してしまうことも、可能になるのである。

さらにある人とある人が遠いか近いかという人間関係の距離も、当人たちの自己認識とは別に、情報を軸にすることもつと明確にできるようになる。たとえばAさん、Bさん、Cさんという三人の人物がいて、それぞれが情報Dにどのくらい近いかを測ることによって、三人の相互の距離も見えてくるというわけだ。

## バーチャルが主、リアルが従になる日

つまるところ、このようにすべての客観的存在のオブジェクト相関関係を測るとするのは、すなわち世界を再構成するというところにほかならない。

仮想空間サービスの「セカンドライフ」を思い出してほしい。セカンドライフは、インターネット上のサーバーの中に、建物や身体、家具、自然物といったオブジェクトを配置して、その立体的な位置関係によって世界を再構成している。もちろん実際のリアルの世界でもそのようにオブジェクトが物理的に配置されているのだから、アプローチとしては決して間違いでは

ない。

しかしセカンドライフの中では、自分がその建物とどれだけ近いのか、その家具とどのような距離にあるのかが、非常にわかりにくい。実際に操作してみるとわかるが、ドアの前に立つてドアを開こうとしても、慣れないと、自分がそのドアとどのぐらいの距離にあるのかが掴めない。椅子に座ろうとする時も同様だ。おかげでセカンドライフの中では、なんだかわけもななく宙を掴んだり、何もない場所に足を踏み入れそうになったりしているアバターたちをたくさん目撃することができる。

これは、「コンピュータの画面からバーチャルな空間をのぞき見ているだけでは、立体的な距離感を掴み切れない」という認知の問題が発生してしまうからだ。仮想現実バーチャルリアリティのように自身が仮想空間の中に没入して、それこそ映画『マトリックス』よろしく、まるで自分がそこに存在しているかのような実感を持たなければ、立体的なオブジェクトの配置だけで再構築された世界を自在に飛び回るのは無理なのである。

一方、ゼロ・マトリックスのアプローチは、世界をオブジェクトの相関関係と捉え、人や情報、モノの「関わり合い」によって世界を再構築しようとする。山崎はこう話す。

「脳から見た世界は、リアルの世界であろうがバーチャルな世界であろうが、主観からつながるひとつの客観に過ぎないと思う。実は現実世界の方が従属で、バーチャル世界の方が主なの

かもしれない。単に脳の先に二つが並列しているだけなんだから。だからその意味で、現実空間もバーチャル空間もフラットなものとして捉えられるはず」

その主観の世界の中では、オブジェクト同士はセカンドライフのように立体的な仮想の物理空間に配置されているのではなく、興味や愛情、反発、関心、購入、接続、消費といった主観的な行動——言い換えれば、そのモノに対する「干渉」によってつながっている。であれば、その「干渉」をバーチャルの中で再構築することこそが、本当の仮想現実バーチャルリアリティとなるはずだ——。これこそが、ゼロ・マトリクスの考え方である。

ゼロ・マトリクスでは、その関連性をベイズ理論や協調フィルタリングを使った相関関係の計測によって数値化し、再現する。世界に存在するありとあらゆるオブジェクト——「人」「建物」「自然」「商品」「店」「家具」「食べ物」「記事」「映画」「ブログ」「文学」などの相関関係を、「購買」「愛情」「奪取」「興味」「衝突」「支配」「関心」「無関心」「憎悪」「接着」といったさまざまな干渉によってあぶり出せれば、それは限りなくリアルに近くなっていくのかもしれない。

もしこのような技術が進化し、この相関関係の総体を大脳にインプットできる時代がやってくれば、それはそのまま映画『マトリックス』の具現化になるだろう。もちろんそれは、遠い未来の可能性なのだが——。

いずれにせよ、情報を軸とする社会と人間のつながりは、情報と人間の関係性を可視化、シ

ステム化していく。それは新しい関係性の萌芽になり得る。さらにその萌芽は、従来まったく存在しなかった新しい社会システムを生み出していく可能性を秘めている。

その新しい社会システムが映画『マトリックス』のような地獄絵図を生み出すのか、それとも薔薇色の未来社会を作り出すのかはまだわからない。しかし少なくとも言えるのは、『マトリックス』では情報の集約システムが人間に対してまったく可視化されず、マトリックスを維持するコンピュータシステムによって収奪されていた。

しかしもし今後、新しい社会システムが具現化していく中で、われわれ人間が自分自身の情報の再集約を自分の責任として行い、自己情報のセルフコントロールを確立できるのであれば、その人間中心主義は決して『マトリックス』の悪夢は生み出さないだろう。私はそう考えている。

この違いをきちんと認識していくことこそが、インターネットとリアルな幸せな関係を生み出し、明るい未来へとつながっていく最大の原動力となる。

## 冷たい孤独から温かい共同体へ

私は本書のプロログで、社会という冷たく乾いた世界に対し、自分を生身のままで向き合わせるのとはつらく厳しいと書いた。その厳しい行いを回避するため、人は中間共同<sup>マジックミドル</sup>体を構築

し、中間共同体マジンクミッドルに温かくくるまることを選択する。

ソーシャルフィードやゼロ・マトリクス、マルチディレクショナルSNSのように、情報によつて媒介され、情報と人々の相関関係を軸とした新たな中間共同体マジンクミッドルは、

「私と彼／彼女はなぜつながっているのか」

「私はなぜこの情報を読んでいるのか」

というこれまで漠然としか認識できなかったさまざまな関係性を、人々に対して徹底的に可視化していく。可視化したうえで、その関係性というメタ情報そのものを、ひとりひとりに対して再集約していく。

その可視化と再集約の作業こそが、

「私たちは世界とどう向き合っているのか」

という存在論的な不安に対し、「実はあなたは世界とこうつながっていくんだよ」というヒントを与える手がかりとなる。

情報共有圏インフォコモンズが地縁や血縁、あるいは企業共同体と決定的に異なっているのは、情報が軸となることによつて人間生活の視野バイスプレイクがきれいに広がって見えてくるからだ。その手がかりが実感のある手応えへと変わり、自分自身の世界との結合をしっかりと認識できるようになった日、人々は人生に対する不安を少し和らげることができるようになっていくだろう。

漫画家のソール・スタインバーグが一九七六年、ニュー Yorker 誌の表紙に描いた『九番街から見た世界』という絵がある。スタインバーグがこの絵を描いた意図は、ニューヨークの人們が地球の重大な問題と同じぐらいに地元のできごとに注目していて、自分たちが宇宙の中心であると考えているというその独善性を皮肉るためだった。だがコンピュータ科学者のジョン・クラインバーグはこの絵を、遠くの世界の人と近くの街に住む人がどのように結合していくのかをイメージするモデルとして考えた。

絵の中で、いちばん近くにある街区は、九番街全体と同じぐらいの面積を占めている。そして九番街は、マンハッタンの西にある十番街とハドソン川を合わせたのと同じぐらいの面積になっており、そしてそれと同じぐらいの面積を、アメリカ合衆国の残り全部や太平洋、その向こうには遥かに見えている中国大陸や日本列島で占めている。

物理的な空間配置としては、この絵の視野パースペクティブは間違っている。だがひとりの個人というミクロな視点から見渡せば、世界がこのように見えるのは決しておかしいことではない。

クラインバーグがこの絵で説明したのは、こういうことだ。

人々は、自分の住んでいるいちばん手前の街区の誰かと知り合うのと同じように、他の大陸に住んでいる誰かと知り合うことができる。その知り合いになれる数は実のところ、ほとんど変わらない。

なぜだろうか。もちろん手前の街区に住んでいる人と知り合う確率はきわめて高く、他の大



陸の人と知り合う確率はきわめて低いけれども、しかし手前の街区には数百人しか住んでおらず、他の大陸には数十億人が住んでいる。知り合う確率と母集団の人口を掛け合わせれば、結局は知り合う数は同じぐらいになる――。

クラインバーグはこの考え方を数学的に説明し、それによって人がどのようにして自分の仲間になり得る人を社会の中で探索し、この茫漠とした広大な世界から、ひとりの人間のネットワークが生み出されているのかを説明した。

これは情報共有圏の生み出す世界そのものである。

世界は広大で、社会は混沌とし、どこに自分の仲間が存在するのか調べようもない。かつてのような農村、企業といった中間共同体マジックミドルが消失した二十一世紀の日本では、なおさらその問題は深刻になっている。

二〇〇八年六月、東京・秋葉原の歩行者天国で十七人を殺傷した二十五歳の派遣社員は事件を起す前、

「いつまでたつても一人」

「一人で寝る寂しさはお前らにはわからないだろうな」

「ものすごい不安とか、お前らにはわからないだろうな」

「現実でも一人 ネットでも一人」

などと携帯電話の掲示板に書き残した。使い捨ての派遣社員として誰一人仲間もおらず、社

会から接続を絶たれ、身震いするほどの冷たい孤独がそこには存在していた。この暗く冷たい世界の中で、どう彷徨さまよっていけば、熱いたき火と寝心地の良い寝袋、そして理解し合える仲間がいるキャンプ地にたどりつくことができるのか。

情報共有圏インフォコモンズの生み出す新たな世界は、すべての他人、すべての情報、すべてのオブジェクト、そしてすべての世界が、情報を軸とした相関関係によって、ひとりの個人の視界の中でなめらかにつながり、ひとつの視野バイスペクティブの中に入ってくる。

それは新たな仲間、新たな友人、新たな共同体を生み出す。その共同体はきわめてクリアに、スタインバーグの絵のように遠くまで可視化されている。

その時世界は、晴れ上がるのだ。

## おわりに

少し前まで、「ウェブ3・0」という言葉は冗談のネタでしかなかった。

「ウェブ2・0という言葉が流行り出したばかりなのに、もうウェブ3・0なんて言ってるわけ？」

「ウェブ2・0の次はやっぱり3・0だよ。アッハッハ」

といった自嘲的な冗談である。

ところが二〇〇七年の終わりごろから、ウェブ2・0の限界が徐々に認識されるようになってきた。翌〇八年の初頭にはウェブ3・0という言葉が真面目に語られるようになってきた。

本書は、その来るべきウェブ3・0時代がどのような時代になるのかという<sup>インフォ</sup>ことを、情報共有圏<sup>モンス</sup>という概念に沿って描き出したものである。

私は二〇〇七年夏に『フラット革命』という書籍を講談社から刊行した。この本ではウェブ2・0によって情報アクセスがどう変貌し、その結果、マスメディアがどのような影響を受けていくのかを概説している。その意味で本書は、『フラット革命』の続編に他ならない。本書はウェブ3・0によって情報アクセスがどのように変化し、戦後社会の崩壊とインターネットによるフラット化の波によって消滅した中間共同体<sup>マジックミドル</sup>が、今後どのように再生していくのかを展望しているからだ。

なお本書は、ウェブのニュース媒体である『ITmedia』に連載した「レコメンデーションの虚実」における取材がベースになっている。だが連載時とはコンセプトはまったく異なっており、論考も深められた。『レコメンデーションの虚実』から引き継いだのは、各方面へのインタビュ取材の内容だけであることを、ここに追記しておきたい。

二〇〇八年六月 インドネシア・ロンボク島にて

佐々木俊尚

佐々木俊尚（ささき・としなお）

1961年、兵庫県生まれ。早稲田大学政治経済学部中退。88年、毎日新聞社入社。岐阜支局や中部報道部を経て、東京本社社会部に所属。警視庁捜査一課や遊軍を担当し、殺人や誘拐、海外テロ、オウム真理教事件などの取材に当たる。

99年、アスキーに入社し、『月刊アスキー』編集部デスクを務める。2003年にフリーランスジャーナリストとして独立し、以後、主にIT分野の取材・執筆で活躍中。

著書に『ネットvs.リアルの衝突 誰がウェブ2.0を制するか』（文春新書）、『次世代ウェブ グーグルの次のモデル』（光文社新書）、『フラット革命』（講談社）、『起業家2.0 次世代ベンチャー9組の物語』（小学館）などがある。

## 講談社BIZ

### インフォコモンズ

2008年7月16日 第1刷発行

著者 ささき としなお 佐々木俊尚

発行者 野間佐和子

発行所 株式会社講談社

東京都文京区音羽2-12-21 〒112-8001

電話 出版部 03-5395-4058

販売部 03-5395-3622

業務部 03-5395-3615

印刷所 慶昌堂印刷株式会社

製本所 牧製本印刷株式会社

本文データ制作 講談社プリプレス管理部



©Toshinao Sasaki 2008, Printed in Japan

落丁本・乱丁本は購入書店名を明記のうえ、小社業務部あてにお送りください。送料小社負担にてお取り替えいたします。なお、この本についてのお問い合わせは学芸局ビジネス出版部あてをお願いします。

Ⓜ（日本複写権センター委託出版物）本書の無断複写（コピー）は著作権法上での例外を除き、禁じられています。定価はカバーに表示してあります。

ISBN978-4-06-282092-9

N.D.C.360 212p 20cm