

## -小町ちゃん殴り書きノート-

--風について--

### ■風の情報変異のやり方 まとめ

水空間を展開して風を取り込む（大気に漂う雰囲気や情報を取り込む）

↓

水空間の中で情報を変異させて培養する。

（情報を都合良く書き換えてから、それを水空間の中で培養して増やしていく）

↓

変異させた情報を水空間から出して風に乗せて拡散する。

※自分の周囲に情報の培養空間みたいなものを作り出して、そこから周囲の空気に変異させた情報を流していくイメージ！

### ■あまり労力を使わないカンタンな情報拡散方法

技その1：

強風の時や、風が強い高台や高層建築物に立って情報の水空間を作り出す。

↓

そのまま風に情報を乗せて遠くまで飛ばす（風が強いので一気に拡散する）

※自分の体から常に情報が外に出ているとイメージしてもOK!

技その2：

日常のお手軽技法としてはバイクに乗りながらor車に乗って窓をあけて、そのまま情報を水空間を構築して垂れ流す。

これだと走った場所全てに自分の情報をスプリンクラー拡散するようなものなのでドライブがてら情報をあらゆるエリアに拡散できる。

--大地について--

#### ■補足情報

情報を圧縮する時、何もない空間で圧縮を行えば、その場所に情報エネルギーの塊が生まれる。  
後ろ向きな例で言えば交通事故死現場の雰囲気が悪くなるのはこれっすね。

死の間際では、人の念は通常では考えられないレベルに集中して圧縮されるから、その時に生まれた情報エネルギーが現場に収束されて固定化してしまい、現場の雰囲気が悪くなったり霊障が起こる。

これは逆に言うなら、「事故を起こさなくても圧倒的な集中で念を込めれば同じような事象が引き起こせる」

前向きな例で言えば、神殿のような祈りの場所で多くの人が祈りの念を捧げれば場の力は強くなり固定化されて奇跡が起こりやすくなるし、祈りの効果も高まりやすくなる。

どちらのケースも要は情報が固定化されているのがポイントであり、情報を意図して作り出しそれを超圧縮して固定化できるなら、同じ効果をたった1人でも成し遂げられる。

こうした概念にルーン文字や漢字、梵字などのパワーシンボルをあわせて使えば魔法剣やマジックアイテムなども生み出しやすくなる。

--天気について色々--

#### ■嵐は情報のシャッフリング。

台風・暴風雨→強力な情報シャッフリング

全てが混ざって遠くへと拡散されていく。

嵐は雨や風や雷で情報をぐちゃぐちゃにしてシャッフリングさせる。

台風一過の空が気持ちいいのは、悪い意味で固定化した情報を嵐で攪拌し消し去り、再構成しなおしたことでスッキリしているから。

↓

天気も情報として考えると面白い。

快晴→火の力で「滞りや詰まり」などの余分なジャンク情報が「場」から消去されやすいので気持ち良く感じる。

雨→水で情報が混ざり合う。

水で情報が流れて混ざって、ぐちゃぐちゃになる。

清濁混ざりあうので、なんとなく雨の日には憂鬱な気分になる。

強風→情報拡散とシャッフリング。

情報を遠くへと拡散するのに最適。

歴史の変わり目にもよくある。

今現在の固定化された情報を改定、改革、開智替えをしたい時に最適。

（※強風の日に魔法使いが高台で両手を上げて祈ったりする映画のシーンは理にかなっている！）

雪→水の情報が固定化して雪（大地？）になる？

--「全ては情報」として理解する--

「属性」を消しても「本質的な情報構造体」にアプローチしないと本質的には消去できない。

「火」を「水」で消しても、「物理の火」は消えても「本質的な情報構造体としての火の情報」は消えていない。

だから→見えない情報構造体をどうするか？が重要。

※ある意味では情報構造体のみに注視してもいい。

「火で情報を消す」よりは「情報構造体を壊す概念が火なので、その概念で消す」という方が正確。

※「火で消す」のではなく「消去の概念が火である」ということ。（アプローチが反対）

--クリエイター向けの情報拡散や大地の固定化技法・ガーミネーションの技法の1つ--

「目には見えない作品のカリスマ」

「ヘタウマ」

「うまくないけど味がある作品」

「下手なのに心惹かれる作品」

とかも、このあたりの秘密が関係する。

（オーラとか格とか）

はからずしもガーミネーションの知識に繋がる！

「名画は見られて名画としての自覚が目覚めて輝きを増す」

↑

魔眼的な「観測」の力や、念の集積。

ごく普通の人間の弱い念でも「これは名画だ！すごい！」という念が何万、何十万人分込められたらそれは大きな力になる。

※上記の「交通事故の霊障現場」と同じ理屈

数で補うか質で補うかの違い。

大馬鹿な人間は大きな物事を成し遂げやすい

↓

大馬鹿な人は思い込みが強かったり、他事を考えない。

圧倒的な質と量の念を注ぎ込むことができる。

↓

無名の時代からも自分の才能を疑わない人は、自分の作品に「俺Sugeeee!!!」の念を乗せることができる。

(普通のメンタルでは自画自賛はしにくい・自画自賛してもどこかで冷めている、本気になれない)

※※直情型人間に向いているガーミネーション技法※※

- ・製作時に自分の作品に死ぬほど熱量を込める。
- ・自分の作品が最強だと心から思い込む。(うわべだけで思い込むのは駄目)
- ・売り出す時に自分の作品の出来を死ぬほど信じる。(信じてるフリでは駄目)

※自分の自信がそのまま評価になるように捉えればOK。

ヒントの単語

- ・作品が光り輝く、カリスマや格。
- ・作品の奥に秘められた情報を理解する。
- ・魂を注ぎ込んだ作品の作り方。
- ・作品を出す前に、それを一通り見る。
- ・何度も何度も確認して念を重ねがけする。
- ・長時間そのことを考え続ける。

--そのほか--

「情報」に「属性」を付与すると柔軟性が生まれる。

「情報をどうしたいか？」によって属性を変えてみる。

例：

伝達→水

消去→火

すばやく移動→雷や光

今作では各属性ごとに内容を行ったけど、おそらくは「全ては情報」として認識していれば「属性」はあまり関係がなくなる。

※火が来ても水が来ても、結局はそれらは「情報」に過ぎない。

--応用と推測--

逆のパターンも…？

●呪い消し

相手が概念的に「プラス」にしようとしているならそこを「マイナス」に書き換えてしまえば…？

相手の術を看破すると初めから意識しておけば、そもそも術にかからない。  
(手品のタネを知っているから)

●「情報」と「概念」で見る

仮に相手が水を使っていようが火を使っていようが呪文を唱えようが「結局は情報」だと捉えれば、全ては同じと考えられるので対処できる。

## ●情報のチョン付け

紋章関連でいえば、本来の意味があるものにチョン付けをすることで力を曲げることができる。

詐術の例：

- ・ピラミッドの前にあとから自分の名前を書き込めば、そのピラミッドは名前を書き込んだ自分のものになる。
- ・何もないところに落書きがされていたら、それだけで文明が証明されてしまうように勘違いさせられる。
- ・美しい造形物に傷がつくと、そちらのノイズが極大化しやすい（気が取られる）
- ・教科書の偉人にヒゲを書くだけで威厳が無くなりオモシロおじさんになってしまう。

導線を作るとか話していたこともこの変数「情報」商材がないから解がでない（売り上げが出ない）ってわかるやん！

「情報」の倍率はそれぞれ違うので設計と実測値ですなw

はい、一般だと物流ですがそこを「気合」情報で補えてしまうのがヤバイところw

でもその「気合」を当てはめていなければ解がでないので空回り

作品作るときのテンション関数みたいなこともそのあたりになりそう

※おまけ

作品に念を込める。

と、今この前のツイキャス聴き終えたので気になっていた惑星呼吸についても

私からすると月も太陽も潤っていたのでその状況を顕現させましたw

その時に使っていたのが以前話していた汚れがしっかり落ちるペネトレーター台風＆ハリケーンですw

五行はまた違う当て方に成るでしょうし「計算」の仕組みも違うかもしれません

あと紋章関連でチョン付けはやはりかなりやばいことがわかりますね

何もないところに落書きされていたらそれだけで文明が証明されてしまうように

傷がつくとそっちのノイズが極大化しやすい

融合して昇華してきたデザインが強いのも土的に変な混ぜ物がないってことなんですね

※くすっとなる事例だけど、教科書の偉人にヒゲを書くだけで一気に威厳がなくなりオモシロおじさんになってしまうのも、ある意味コレ。

--さらに殴り書き--

干した洗濯物が乾く。

↓

洗濯の仕組み？

水の情報で洗い流すのと、日干しで火の情報で仕上げに余計な情報を消去する。

↓

衣服がすっきりする？

水のおまけ（これ前書いたかも？）

物理的な観点や効果の高さだけで言うなら。

血液接触や粘膜接触、体液交換などが一番。

血液接触

これは今のご時世感染リスクが高いし危険ではあるかも！

粘膜接触や性行為。

体液の交換

この国では昔から「技術は見て盗め」という言葉があるけど、あれは非言語的なニュアンスをくみ取るというやり方においては、ある意味では正しいやり方。  
物事をあまりに言語化しすぎると、その言葉に強く引っ張られて肝心のコアを見逃してしまうケースもある。  
言葉は強い力を持つ分、そのあたりは注意!

理想的には、知識的なものやノウハウは言語化して伝える方が伝わりやすく。  
ニュアンスや雰囲気のような形にしにくい曖昧なものは、血と水の技法で情報空間として伝える二段構えをすると、自分の情報をかなり高精度で他者に伝えることが可能?

----おもいついたことだらだら-----

情報を水が情報の保存と伝導。

火が消去

土が結晶化、固定化

風が拡散、伝達。流動化。推移、変移、偏位、転移? 変形拡散。変化させて伝える。水は保存して伝える。

光と闇 情報を増やす減らす??

情報を集約?

消す ?

情報として扱えば万能の力になる

↓

強力なサイキッカー (このばあいはサイコキネシスの使い手ではなく、超能力者という意味でのサイキッカーという単語を使用) は直接それを扱う? (原理は同じ?)

↓

心さんが強いのはこれ??



--とどめの殴り書き！--

元素の概念を逆説的に見る。

物質状態に情報が宿る…ではなく

↓

「情報の状態によって物質の状態が変化する」  
という別の見方をするとヤバイ！

情報の状態が変化する。

保存すると水になり、固まると地になる。

「水だから情報を保存する」のではなく

↓

「保存するから水になる」という可能性。

↑

あれ！？

これひょっとしてMMOに似てない？？？

「実は人間はその場から動いてはいなくて、周りの空間の描画が変化することで移動したりしている可能性が微し存？？」

↓

ゲーム空間はその場を移動しているわけではない。

「前進した」という信号により世界の描画が更新されて動いているように感じているだけ。（※実際は周りの背景が情報更新されて、前に進んだと感じているだけ。実際に移動しているわけではない）

↓

これを元素にあてはめると

↓

元素が状態を変えて「周囲を描画更新」することで、その世界の中で「歩いて移動した」と錯覚しているのかも知れない。

そうだとしたら、こわっ！

--呪いへの応用--

属性の性質がそのまま使用できる

水→情報を相手にとって不利に、自分にとって有利に書き換えて伝達させる

火→相手にとって有意な情報を消し去る

風→情報を自分が優位になるよう作り替えて拡散する

大地→自分が優位になるアイテムを作り出し固定化する 等

※逆に使えばカウンターパワーとしても使用可



-----  
オマケのオマケ

--大地の技法--

作品へ魂を込める方法やパワーシンボルを刻み込む方法。

魂を込めるという漠然とした概念だと消費パワーと効果の効率が悪いので、大地の技法の感覚で練り込む。

例:自分キャラ大好きオーラを周囲に漂わせながら「大好き!」「かわいい!」を念じながらペンを振るう。

魂だと漠然とするので、具体的な感覚を打ち込むと手っ取り早い。

例:パワーシンボルを刻み込む方法

光をイメージしながら情報空間を展開する。

それに対応するシンボルを書き込む。

(マジックペンで文房具に書き込む。ノミで木に刻みつける等)

--風の技法あれこれ--

自分にとって都合の良い情報を拡散する。

例:

- ・この作品は人気になる!
- ・この考え方がメジャーになる!
- ・こうした概念が進化する!

※要はマスメディアの情報拡散やSNSのバズりみたいな感覚で情報を考えるとOK。

※ポイント※

ウイルスの場合は、凝り固まった考え方や慣習に対して特に有効。

※新しい情報を拡散して概念を上書きするよりも、既に世に広まっている既存情報にチョン付けして逸らしてやる方がカンタンかつ短期間で効果的に拡散できる。