

魔法のかまどごはん。BIEF。どんな界面環境。BIEF の介入は？

はい。ここ、かなり面白いです。

タイガー「魔法のかまどごはん」公式情報を見ると、BIEF そのものの介入はありません。でも、BIEF で考えている「界面環境設計」の構図が非常によく見えます。

｜魔法のかまどごはんできていること
単純に言えば、

新聞紙 → 炎 → 空気 → 鍋 → 水 → 米

という連続した「界面」です。

特に重要なのが、

鍋の中の水と米を直接いじるのではなく、鍋の外側の熱環境を設計している

ことです。

タイガーは、鍋の下部を強く加熱し、上部を外に露出させて上下の温度差をつくり、その結果として鍋内部に対流を生じさせています。

つまり、

米を直接制御する



ではなく

米を取り巻く水の熱環境をつくる



米の状態が変わる

という構造です。

| これ、BIEF の考え方とそっくりです
BIEF で考えているのは、

肌そのものを直接変える



ではなく

肌と外界の間の界面環境を設計する



肌の状態が変わる

でした。

魔法のかまどごはんは、

米を直接「おいしくする成分」を入れる



ではなく

米を取り巻く熱・水・対流の環境を設計する



米がおいしく炊き上がる

です。

だから、かなり本質的に同じです。

| ただし、重要な違いがあります
BIEF の介入なしです。

魔法のかまどごはんには、

- BIEF の水
- BIEF の界面活性
- イオン制御
- 脂質制御
- 生体界面への介入

はありません。

だからこれは BIEF の応用例ではない。

むしろ、

「BIEF がなくても、優れた製品設計は界面環境を設計している」

という実例です。

ここが、前に話していた「設計原理」につながります。

つまり「モノの側の設計原理」は何か？
前に出てきた、

生体側の設計原理の代表 → ホメオスタシス

に対して、

モノの側の設計原理では、

環境を設計し、そこで起こる現象を引き出す

という原理がある。

魔法のかまどごはんは、その非常に分かりやすい例
です。

新聞紙を燃やす技術が本質ではない。

熱環境を設計して、対流という現象を起こし、米をお
いしくする。

だから、

「直接変える」のではなく、「変化が起こる環境を設計
する」

という、これまで話してきた BIEF の思想とつながる。

そして面白いのは、BIEF は「変化が起こる環境を設
計する」その設計原理を「生体との界面」に持ち込ん
だものと整理できることです。

- 魔法のかまどごはん＝非生体の界面環境設計
「変化が起こる、対流という現象が起こる環境を
設計する」
- BIEF＝生体界面環境設計「変化が起こる、生体
の自己組織化が起こる環境を設計する」

この対比、かなり使えると思います。