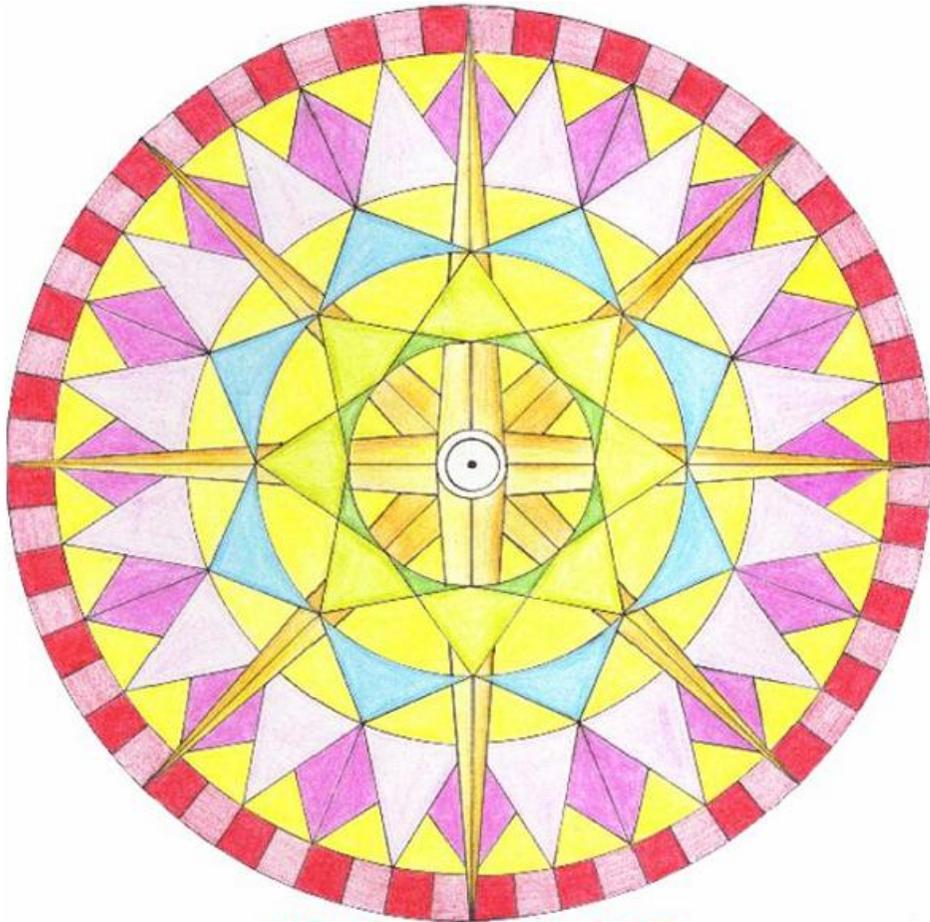


風と羅針盤



WINDS AND A ROSE

易システムハンドブック、その後

上 下	1	2	3	4	5	6	7	8
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								

図1 マスターマトリクス

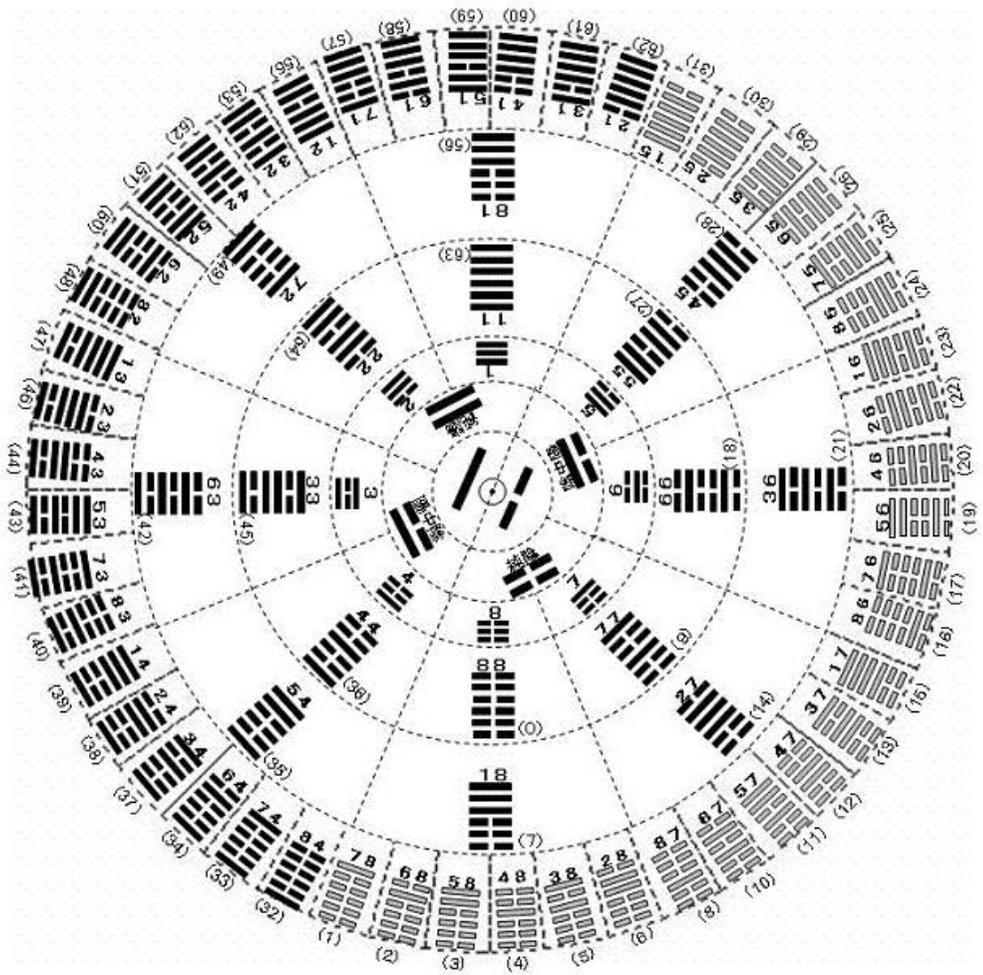


図2 ツイストペア・ホイール

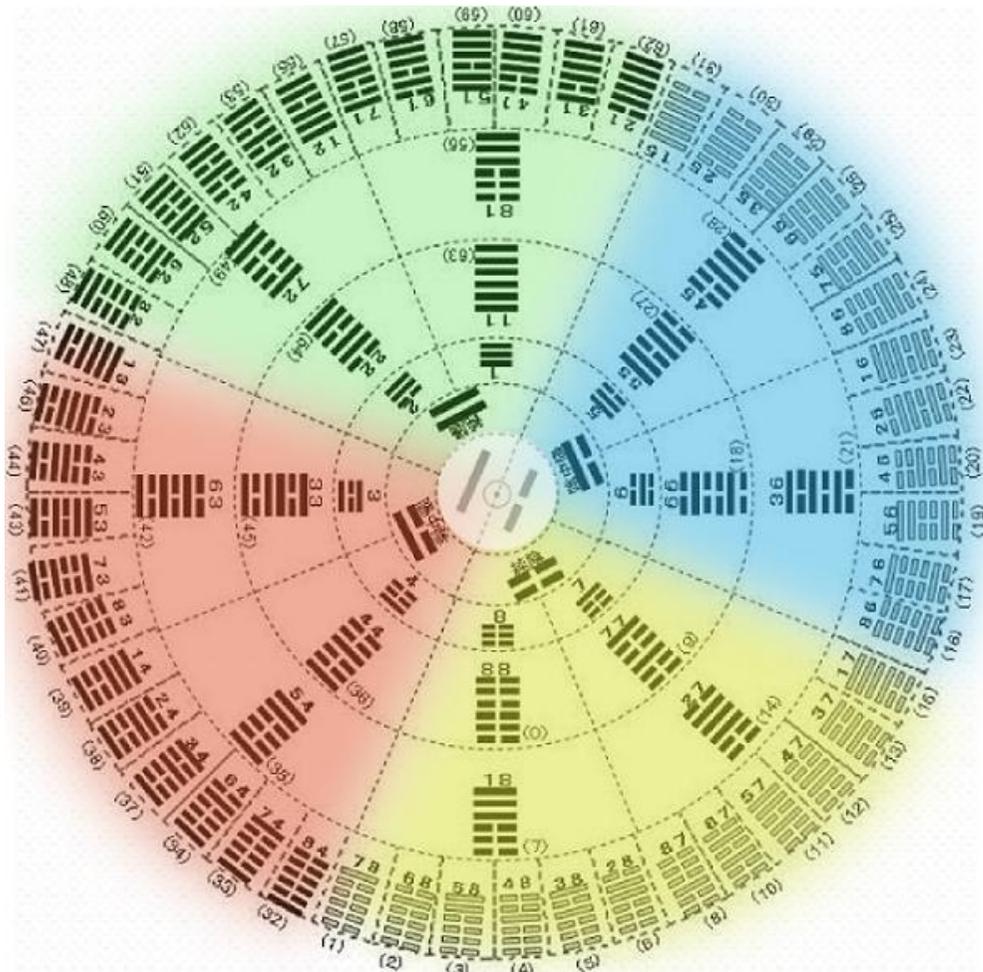


図3 四元素で色分けされたツイストペア・ホイール

黄＝地、青＝水、赤＝火、緑＝風

上 下	1	2	3	4	5	6	7	8		
1										十二消息
2										五陰一陽
3										四陰二陽
4										三陰三陽
5										二陰四陽
6										一陰五陽
7									乾坤	基準卦TF
8										

図4 変爻数で色分けされたマスターマトリクス

										十二消息	
										五陰一陽	
										四陰二陽	
										三陰三陽	
										二陰四陽	
										一陰五陽	
									乾坤	基準卦TP	
下 上											

図5 変爻数で色分けされたバリエーション・マトリクス

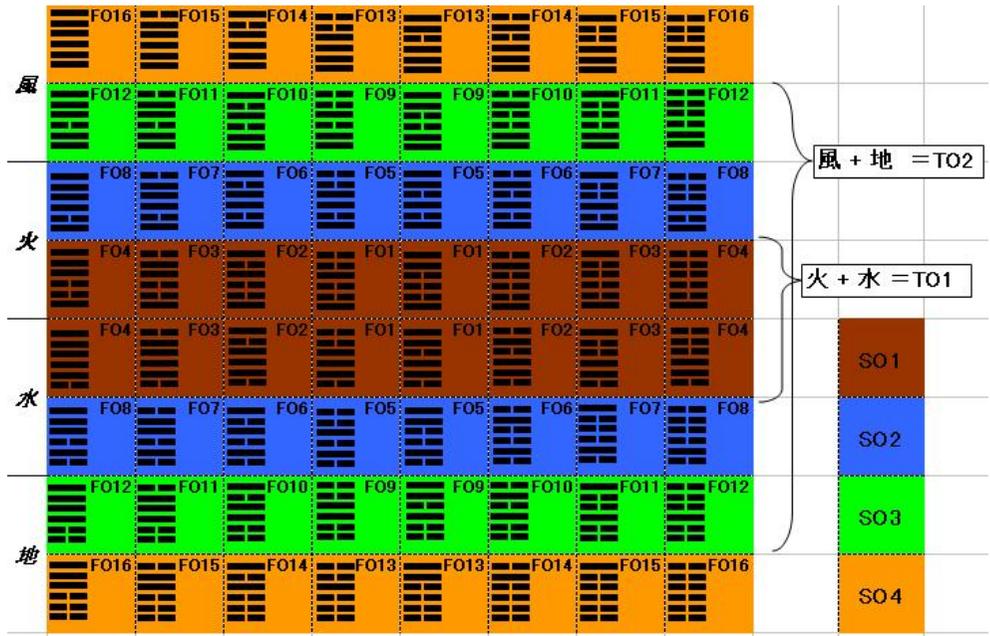


図6 マスターマトリクス上のFO、SO、TO

目次

はじめに	vii
第1部 基礎	1
第1章 神話？	3
C嬢へ。	4
人間の世界	18
この世に意味はあるのか	24
易卦のホロン構造	29
第2章 四元素	41
エレメントのこと	42
無極	43
両義	43
四象	45
エレメントの発生	46
先天図の完成	47
八卦—エレメントから純卦へ	48
先天大成卦	53
ファウンデーション	57
第3章 バリエント	61
易システムとトランサーフィン	62
バリエント空間	64
現実化	65
自己のモデル	69
時間はどこから	72
バリエント・モデルの周辺	73

バリエーション空間を易卦であらわす	77
第 II 部 応用例	91
第 4 章 ホイール	93
人生の輪 (WOL ; ホイール・オブ・ライフ)	94
OD をあてはめる～一般化された十二消長卦	97
OD の例をあてはめ、WOL 全体を俯瞰する	98
輪廻の輪 (GW ; グレート・ホイール)	108
第 5 章 ホイール以外の応用例	113
四元素をつかって易卦を読み解く	114
バリエーション・マトリクスをつかう	116
第 III 部 大成卦をこえて	129
第 6 章 大成卦をこえて	131
自己の境界	132
ファースト・オーダー (FO)	135
有限と無限をむすぶもの	141
第 7 章 全体のダイアグラム	155
全体のダイアグラム	156
第 8 章 得卦の居場所	171
易システムにおける「場所」	172
結合力のマトリクス	181
共振のマトリクス	195
第 IV 部 補遺	217
ツイストペア・ホイールと魂のテンプレート	219
ライブニッツ・コードとファミリー	229
易システムと時間の立方体	237
先天図愚考	249

おわりに	265
用語集	271
参考文献	285
索引	287

はじめに

はじめに

まず、この本はいったいなんなのか、そこからお話をはじめたい。

いったいなにが書かれているのですか、と、きかれて、ひとことで答えるとするならこの世界——この宇宙という、とてつもなく大きなフィールドから、ちっぽけなこの人生、今いる時点を俯瞰しようという試みである。そもそも、なぜそんなことをしようと思いついたのだろうか。

単なる道楽？

そうかもしれない。たしかにそれもある。

まず作者自身が楽しんで書いたものでなければ、作品の核はひどく退屈なものになってしまうだろう。そうでなくても本書はエンターテインメントではないのに……しかし、単なる道楽というだけでは、つきあわされる読者はたまったものではない。

本書を書いた主な動機は、ぼくが、日常的なよろこびや不快感とは別に、そのもっと奥に漠とした居心地の悪さをいつも感じていたからである。

不快なときはもちろん、楽しいときも、うれしいときも、いつだって『それでいいのか』といった感覚がどこかに横たわっている。

その時の雰囲気や台無しにするほどではないにせよ、あってないような淡い背景のようにそれは視野のほんの少し外側でいつもちらついている。

もっと落ち着いて、もっとおだやかに、もっとおおきなところから、物事を観たり感じたり、今この時を過ごしたりできないものだろうか。

キツイときでも、ラクなときでも、なにもすることがないときでも、外界の浮き沈みに関係なく、できれば、いついかなるときでも。

特定の「信仰」を持っている方は幸いである。

「信仰」の対象が外界の浮き沈みのある程度吸収してくれるだろうから。またそれが「信仰」をもつことの御利益のひとつだろうと思う。この場合の「信仰」は、あらゆる種類の趣味、依存、習慣等を含む。科学も。エステも。自己絶対化のワナにはまってしまったいわゆる宗教も。

ではこの本は「信仰」ではないのか。

すでにあまたある「信仰」の群に新たな「信仰」を追加しただけのことにすぎないのではないか。

そうかもしれない。そうでないかもしれない。

「信仰」はともかく、漠とした居心地の悪さ……不安といってもいい、それを感じるのは、全体はもとより、自分の前も後もよくわからないまま過ごしているからでないか。

そんなふうを感じるようになったのはいつごろからだろうか。ならば、たとえ不完全であっても、自分が今いる世界の全体像と自分の人生の見取り図、その中における自分の位

置を「自分なりに」はっきりさせれば、少しはその不安もやわらぐのではないか。とはいえ、なにもないところからはなにもでてはこない。ゼロから見取り図を構築するのは不可能ではないにしろ、おそらくは多くの時間と手間がかかる。そんなことを始めたら最後、ひよっとしたら生きているうちにその作業は終わらないかもしれない。だいいち、どこから手をつけていいのか皆目見当もつかない。

たまたま「易」という言語をよく使っていた。

以前に書いた本（「易システムハンドブック Ver2. × [41]」）で易を自分なりに解釈して、自分なりに応用する基礎をつくった（つもり）。これに勝手に「易システム」などという名前をつけた。

易は占術の書として始まった中国の古典だが、後世に哲理や思想が加わった。易のシンボル自体に、この宇宙のモデルとしての基本的な構造や動作の仕組みなどが、すでに組み込まれているように、ぼくには観えた。後世の偉人たちはそれをとりだし、ぼくたちに見えるようにしてくれたのだ。

この「易システム」をベースに見取り図をつくれないうか。

過去、もっとスケールのおおきな範囲で同様のことをこころみている偉人もいるが（[40][48]など）、許されるならできるだけ自分で創ってみたい……そんなことを思いながら書き始めたのが本書である。なんのことはない、まずは、自分のために自分で書いた覚え書きなのだ。

漠とした不安……それを感じているのがぼくだけだったとしたら、本書は、ぼくひとりのための覚え書きでよかったのかもしれない。

しかしどうやら、他の方と話したり著作を読んだりしていると、どうもそのような不安というか、よりどころのなさ、というか、それに類する感覚を抱えている向きはぼくだけではなさそうにも思えてもきた。

もしそうなら、他の方も参照できるようにまとめておけば、なんらか資するところもあるかもしれないと愚考し、とりあず本というカタチでまとめたのが本書である。

多くの人にとっては、ハシにもポーにもかからないよくわからないもの、よくてまあ、せいぜいよけいなお世話といったところだろうか。

第 I 部

基礎

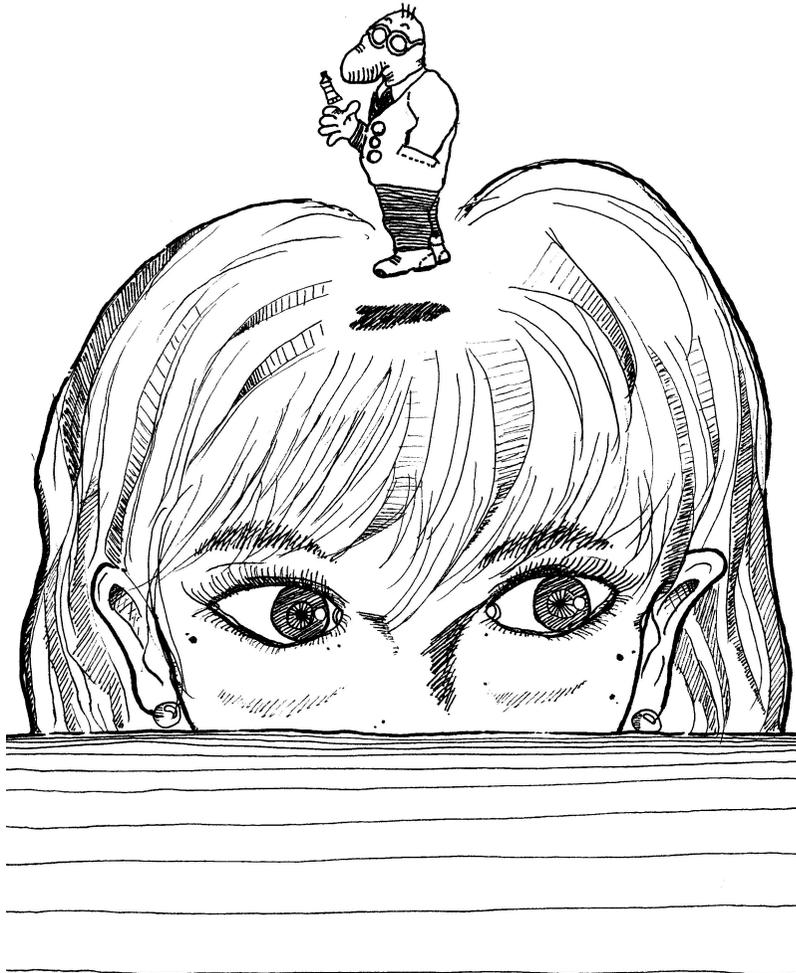
第1章

神話？

〇嬢へ。

のっけからなんだけど、言葉にならないものを言葉で説明しようとしていることを許してほしい。おまけにこのオッサンは詩的センスが皆無であり、散文的にしかものを表現できないことも。

詩のセンスでもあれば、もう少しうまく語ることができるんだけど。



馬は鼻先にぶらさがったニンジンに向かって疾走するから馬なのだ

そもそものはじまり

まず最初に本源があった。

いや、ソース（源）ともマトリクス（母体）とも、あるいは単に「存在」とも呼ばれるそれは、今でもそこにある。

までよ。

「そこ」ってどこだ？

答えは……「どこでも」。

本源には、あらゆる可能性が均一にある。それがスピリットとソウルを生んだ。生んだというのはちょっと詩的な隠喩かもしれない。散文的にいえば「均一にあったあらゆる可能性」から「区分」された。

そもそもなぜそのようなことが起きたか。

その理由については諸説あるけれど、正直なところ、よくわからない。とにかく、まず最初にそれが起きてくれなければ、わたしたちは今、ここにこうしていることはできなかったから……というのは理由にならないだろうか。

ずるいか。

じゃあ、

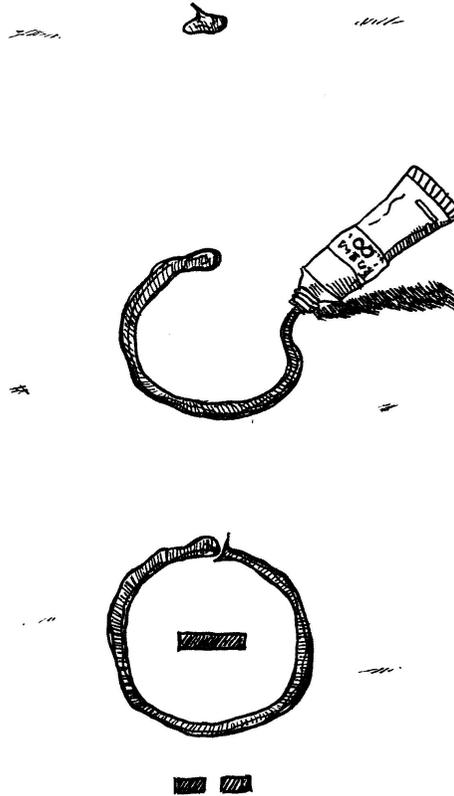
「本源はまどろんでいたのかもしれない。まどろみはめざめによって、いつかやぶられるときがくるから」

というのはどうだろう。

いずれにしても、ここは言葉ではもっとも答えにくい。だから詩的表現にならざるをえない。へたくそでもね。

数と陰陽

スピリットとソウルという区ができると、同時に「数」と「陰陽」ができる。どちらが先かは微妙なところだ。どちらかといえば「陰陽」が先かもしれない。陰、陽、は、いわば「ない」と「ある」の区別であり、まどろんでいる均一の状態の本源にはありえない。この状態の本源には他から区分された部分というものはないから。いわば、「ない」も「ある」もないのである。



一方、数は、「ない」または「ある」部分が、たくさんできてきたときに生まれる。

これは最初にできた「他から区分された部分」。

あれは次にできた「他から区分された部分」。

それはその次にできた「他から区分された部分」。

で、ほら、1、2、3。

これに対して「陰陽」は他から区分された部分がひとつでもあればとりあえずは成立する。だから数よりは先なのではないか、と推測したわけだ。

でも、どちらが先かなんてほんとうはどうでもいいことかも。

大事なものは「数」も「陰陽」も「区分」がなければ存在することができない、ということである。

うそだと思ったらやってみればいい。

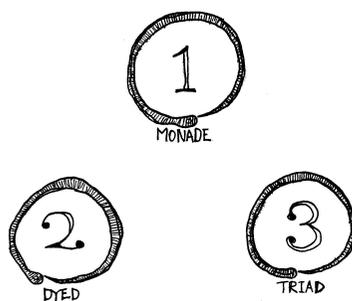
なんの区分もましてや分離も「いっつつっさい」ない、永遠の安定と静寂しかないところがあつたとしよう。

はい、想像して。

そんな中で「数」や「陰陽」を考えることができるかどうか。

いやまて、そこにほんとうに「あなた」はいるのか？

そこでまどろんでいるのはだれだろう。



空間、物質、時間

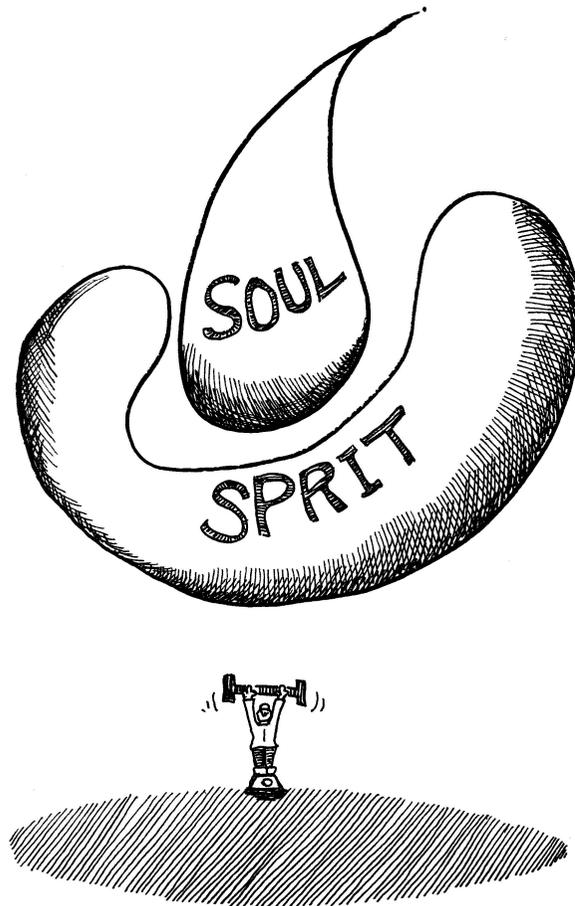
スピリットは器（用）としての役割をはたすところの本源から区分された部分。

ソウルは器に力をあたえる実質（体）としての役割をはたすところの本源から区分された部分。

スピリットはまず、空間と物質になった。

空間は器で物質はその中に入る実質である。だから、あらゆる空間、あらゆる物質はスピリットに満ち満ちている。そして、空間と物質の組み合わせは時間を生じた。時間はスピリットとソウルの橋渡しになる。空間と時間と物質はセットになって、ソウルが利用する器または乗り物になる。

この宇宙はこうしてできた。



生命

お膳立てがととのったところで、ソウルはスピリットが用意してくれた乗り物に乗り込んで、この宇宙を滑空する。

冒険のはじまりだ！

簡単にいってしまえばそういうことだけれども、ことはもう少し複雑だ。物質は時空という器の中で単純なものから複雑なものへと積み上げ式に成長する。

ソウルもそれと呼応するように大きなものから小さなものへと区分された。「分離」されたわけではなく「区分」だから、おおもとの本質がなくなってしまうということはない。おおもとの本質＝本源はずいぶん小さく区分されてしまったけど、すべてにひそむ「核」として歴然とそこにある*1。

小さくなくても本源は本源だ。

「ひそむ」というのは、たいてい奥のほうにあってわかりにくいからそういう表現になったままでの話。奥のほうにあるというのは、いわば自然とそうなのであり、だれかの意地悪じゃあない。自分で自分をだれだかわからなくする本源の遊びなのである*2。

わかりにくくなったからといって、なくなったわけじゃあない。そこが大事なところ。

そもそもスピリットもソウルもともと本源なのだ*3。

さて、スピリットが用意してくれた物質という鞘に、それぞれの物質の成長段階に応じて区分されたソウルという剣がおさまると、その全体が生命というカタナになる。ところがたいがいこの剣と鞘は合いが悪く、どこかがタついている。

居心地がわるい。

キモチがわるい。

だから生命はいつもじたばたしている。

この居心地の悪さはあらかじめそうなるように仕組まれたものだ。

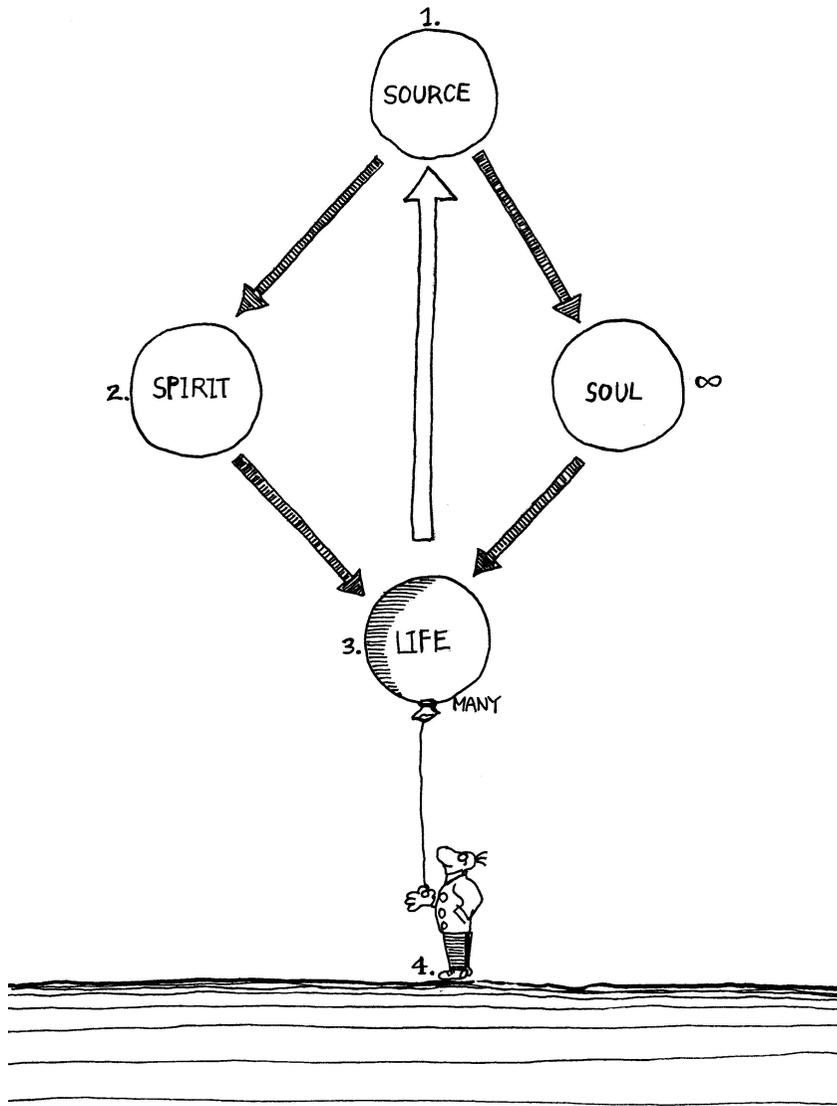
この合いの悪さを限りなく小さくしていくことが生命のめざす方向——本源がスピリットを着たソウルとして自分自身を楽しむプロセスなんだ*4。

*1 人間の場合、この「核」を「仏性」といったりする。

*2 「隠れる」ことを「オカルト」とか、「秘教・密儀的（エソテリック）」ともいう。

*3 ちなみにスピリット側の末端から本源をながめた様子をグレートスピリットという。ソウル側の末端から本源（無極）をながめた様子をオーバーソウルという。グレート。オーバー。どちらも「スゲエ」という意味だ。どんな木だって枝葉からみればその幹はスゲエものだ。

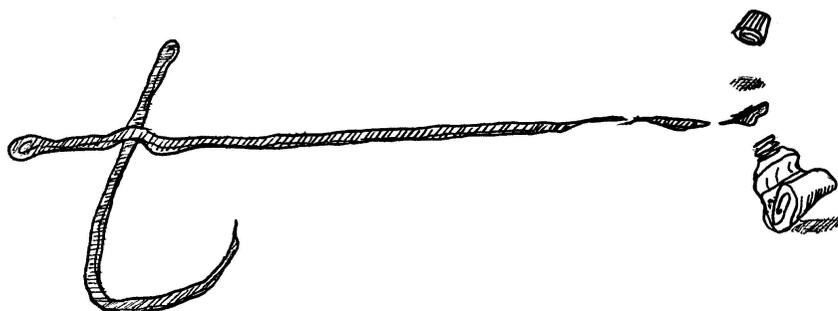
*4 これを一般的には成長というが、ぼくの文脈ではフローともいう。



うまれかわる生命

先にも話したとおり、物質は時空という舞台がなければ働くことができない。器のない実質だけの実質というのは実質たりえない。

時空が前提になっているということは、時間がからんでいるということで、時間がからんでいるということは、その存在が期間限定であるということ。



量子、素粒子、原子、分子、生命体。

レイキ階層によって長さはことなるが時空内にある物には必ず寿命がある。

これに対してソウルは時空という区分の外にあるので永遠であり場所に拘束されることがない……というよりも時間も場所も関係ない。だから西口のマックの前でソウルと待ち合わせをするわけにはいかない。

もちろん物質と結びついて活動するときは時間や場所を経験することになる。

そしてそれはソウルにとってなににもまして、かけがえのない経験である。そのままもっと時間や場所という経験を味わっていたい、と思うソウルもあるだろうが、さっきもいったとおり器は期間限定である。

ある期間が過ぎるとさっさと分解してしまう。

もっと時間を楽しみたいソウルは、別の器をさがしてそれと結びつく必要がある。さらにもっと時間が必要ならまた別の器へ*5。

小さい子に高い高いをしてあげると、なんどもなんどもせがまれるでしょう。

なんども。なんども。

あれとおんなじ。

*5 これを称して輪廻転生、リ・インカーネーションという。

そういえばソウル（本源）は、どこか小さい子に似ている。
じっとしてられないところとかね。



ヒトの世界

ヒトは生命の一形態である。

だからヒトのめざすところは生命のめざすところと基本的に一致する。いや、一致せざるを得ない。

ヒトも剣と鞘があわないカタナなのだ。

だからヒトも他の生命と同じく、じたばたする*6。

本質的な部分では、はたさなければならない特定の「目標」や演じなければならない特定の「役目」というのはわたしたちにはないのである。

しいていえば、じたばたすることがわたしたちの役目であり責務なのだ。さいわい、どんなふうにしたばたするかは各自の自由になっているようだ。

そんなわけで、この人間の世界にはムダなものはないにひとつない。限られた時間、限られた立場からみるとムダとしか思えないようなことは確かにごまんとある。

しかし、どんなにムダと思えることでもあなたが成した「経験」は、細大漏らさず、逐一、すべて、記録され、分類され、とある巨大な保管庫にかけがえのない宝物として納められる。

この、個々の「経験」が宝物として蓄積されることが、本源にとってのなによりのよろこびなのだ。

「保管庫」についてはまたあとで。

*6 仏教ではヒトの世界におけるこの「じたばた」を「苦」と呼ぶ。

どこへむかっているのか

じつは、生命を創る剣と鞘はいつまでたってもぴったりおさまることはない。ぴったりおさまった状態に無限にちかづいていくことはできてもその状態に達することは決してない。そうになってしまうとそこで成長が終わってしまうからだ。

ひょっとしたらいずれ剣と鞘がぴたりとおさまる日が、そういう時が、くるのかもしれないが、それはたぶん

「すべてのソウルが、そしてすべてのスピリットが、この宇宙にあるなにもかもをすべて味わいつくし、そしてそのすべてのソウルとスピリットが完全に納得しきったとき」であるといえるだろう。

すべてのスピリット、すべてのソウルがいったいいくつあるかわからないから、それがいったいいつになるのかは、まったく見当がつかない。

いつになるかはわからないが、もしそうなら、本源にとってはぜんぜんおもしろくない状況であることはまちがいない。だってそれ以上やることがないんだもの。

プロセス全体は、鼻の前にニンジンをぶらさげられた馬にているかもしれない。

馬は走る。

ところがニンジンは馬自身にとりつけられたサオにぶらさがっているから、馬が走れば走ったぶんだけ前に移動する。

かくて馬は永久にニンジンにたどりつくことはない。

この奇妙なゲームがおわるのはゲームを考え出したものがつかれてゲームに飽きてしまったときか、あるいは馬が力つきてしまったときだろう。もしそうなら次はどんなゲームをするか考えることが当面の仕事になるだろう。

そのままじっとしていればいいって？

あたしゃ別に動きたくないって？

じゃ、やっごらんよ。

ただし徹底的にだよ。

少しでも動いちゃ、なにかしちやいけないんだよ。

ネットもテレビも見ちやいけない。それはそれで立派に「なにかしてる」ことになる。わたしたちが日常的に使う「なまける」という言葉であらわされる状態だって立派な活動だ。

「なまけ」てもいけない。

「なまける」こと以上にじっとしていなければならない。

じっとしていると……

じっとし続けて、徹底的になにもしないでいると、必ず、やがて、ほんの少しでも必ず何かしたくなる。

いや、せざるを得なくなる！

この衝動を、居心地の悪さ、不安、と表現する人もいる。

だれかかに会いたくなる。

だれかと話したくなる。

絵を描きたくなる。

文章を書きたくなる。

なにか食べたくなる。

大声で叫びたくなる。

身体を動かしたくなる。

おっ。

あっ。

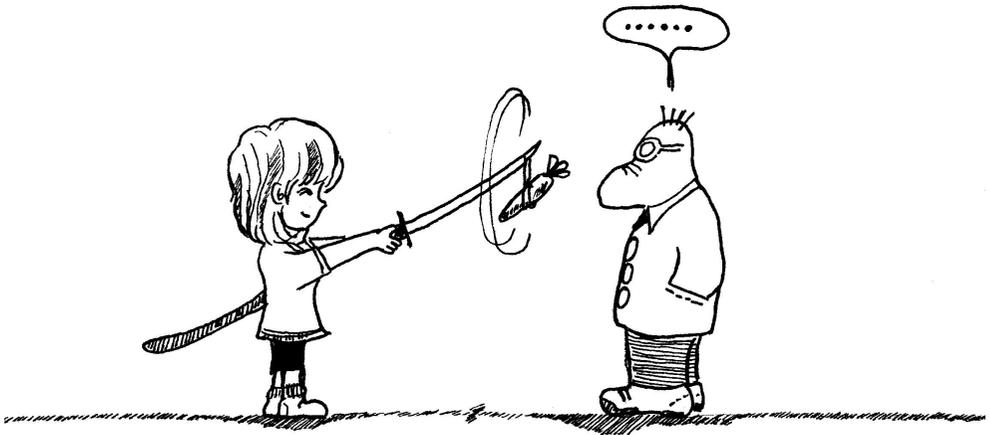
じっとしていられなくなった瞬間。

その瞬間、本源がソウルとスピリットを区分してこの宇宙を創ろうと思った瞬間の気持ち
がわかる（かもしれない）。

それこそ、この自分の内奥に本源の核があるという証拠ではないだろうか。

つまりは「なにかしたい！」という衝動は、この核からの、本源からの、強力なメッセー
ジだったのだ。

だいたい、なまける以上にじっとしているなんて不可能だ！（でも練習すればできるらし
い。なにせぼくらの核は本源だから）



記録とその保管庫

ゲームがプレイされる時、すべては記録され記憶されて、また本源へともどっていく。
そしてまたあのまどろみをへて、ふたたび本源はなにかを創り出す。

スピリットとソウル以外のなにかを。

これが、すべてを記録することの理由である。以前になにかをして遊んだかを覚えておかな

いとまた同じ遊びをくりかえしてしまうかもしれない。

いや、くりかえすこと自体は過ちやまちがいではないのだが、まったく同じことをくりかえすことは、本源のもともとの状態であるあの「まどろみ」と同じことである。永遠にまどろんでいたくない限り、本源にはこの保管庫が必要なのだ。

たとえわたしたちのこの宇宙がなくなっても保管庫はあり、記録は残される。そしてまたじっとしていられなくなったら、本源は保管庫を参照し、わたしたちのものは別の宇宙の創作にとりかかる。

この保管庫は、ただひとつの倉庫がどこかんとあって、はいそれまで、というふうにはなっていない。ソウルやスピリットが本源から区分され、積み上がっていくときのように階層化されているのである。

噴水を想像してほしい。

円形の小さな池があって真ん中から澄んだ水が陽光をきらめかせながら一本噴きあがっている。

噴水は放物線を描いて自分のまわりの小さな池に水をそそぎ込んでいる。噴きあがった水が光にあたって池におちることがすなわち、あなたがこの世で経験を味わうということであり、その水がたまっていく先、円形の小さな池がその経験を記録し、保管しておく倉庫である。

この池には排水口はない。

だから噴水は徐々に池の水位を上げていく。

水位が池のフチをこえると水はあふれる。どこへ？

その小さな池は、大きな池の中にあり、あふれた水はその大きな池にたまっていく。まわりをよくみてもみると、大きな池の中のちいさな池はひとつではなく、無数にあることがわかる。

大きな池はさらに大きな池の中にあって、このさらに大きな池は大きな池からあふれた水をためていくのである。

さらに大きな池をながめてみるとその中にはこれまた無数の大きな池があることがわかる。

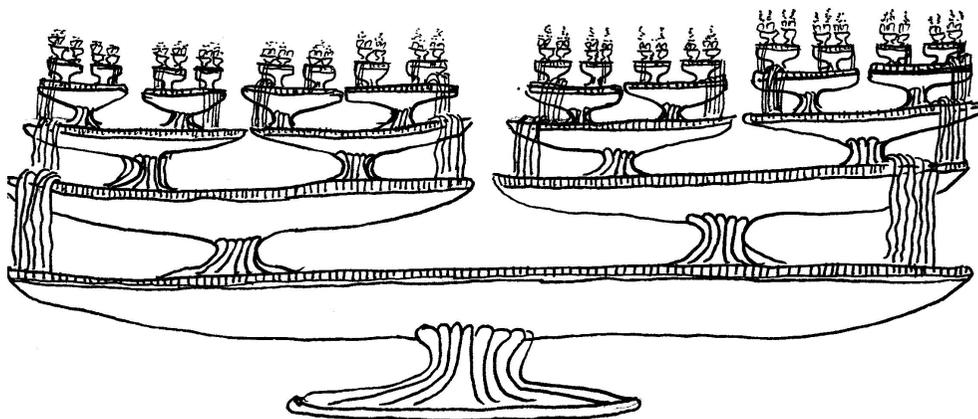
そして、そのさらに大きな池は、じつはさらにさらに大きな池の中にあって……

以下同文*7。

頭が痛くなる想像だけど、終わりがあるとしたら、一番下には一番大きな池があることはわかると思う。

*7 このイメージはタロットカードの「カップのエース」からきているかもしれない。ウエイト版では、大きく描かれたカップから水が吹き上がってまわりの池(?)に注ぎ込んでいる。カップの上には聖体を示すパンをくわえたハトが描かれている。ハトは精神的なものの象徴で、水が満たされたカップに祝福をもたらしているようにみえる。水が満たされたカップ……は実質と器である。池にはハスが浮かんでおり永遠(時間とは無関係)を示す。

その一番大きな池こそ、本源の保管庫なのだ。
そして一番上の小さな池が（ヒトの場合）脳／（個別化した）意識ということになる。
いちばん上の池で噴きあがっている水はこの一番下の池から細いパイプで噴き上げられたものだ。本源の保管庫、といったけど、本来、本源に区分はない。最初のほうで「すべての可能性が均一にある」なーんていったけれども、この最大最深の「保管庫」こそ、本源の正体なのかもしれない。



「神話？」のまとめ

ソウルとスピリットは兄弟である。

空間と物質も兄弟である。

女性と男性も兄弟である。

光と陰も兄弟である。

いい人もわるい人も兄弟である。

あなたとわたしも兄弟である。

陰と陽も兄弟だ。

兄弟だから、どちらがいいということもどちらが悪いということもできない。この宇宙はそもそもがソウルとスピリットという「対」から始まっている。そのため、かなり深いところからが、とにかく「対」でできている。

だからといって、すべてが「対」だと思いきむのはまちがいだ。

そのおおもとはひとつ。

そのひとつは、たいがいどれもがマト外れなさまざまな名前*8 で呼ばれながら千変万化をくりかえしていく。

これよりさきは、

これより上は、

これより広いところは、

これを越えたところは、

霧がかかったようになっていて、どうもはっきりしなくなっている。

これより先があることはまちがいないんだけどね。

しかしまあ、

すべてがはっきりするなんてこたあ、最初からありえないんだ。

疾走する馬が、けっしてニンジンにたどりつくことがないように。

どう。少しは安心した？

え。ぜんぜん？

よけいこんがらがった？

変わんないかな。

ま、馬がどうなろうと、やっぱり明日は、会社に行くんだもんね。

*8 「本源」なんていいかたも、最悪ではないにしろ（そうあってほしい）適切とはいいがたい。第一おもしろみに欠ける。

人間の世界

鼻先にぶらさがったニンジンを追いかける馬の話はこの宇宙全体の物語である。このお話の中で人間は、生命の一部である「ヒト」として登場した。宇宙全体にちらばっている（であろう）全生命体から観れば、ヒトはその一部である。主役ではない。他にもヒトのような生命体があるかもしれない。まあしかし、その生命体もヒトも結局は本源が形をかえたものなのだ。

ここで、もっとも基本となる法則があることがわかる。

I. 「ひとつ」であること。

つまりあらゆるものは「ひとつ（本源）」のもののあらわれであるということ、または、あらゆるものは究極的にはあるひとつのものに帰着する、ということだ。

この「I. 「ひとつ」であること」の法則が実質的に以下すべての法則のベースになる。このセクションではこんなふうに、とくに人間から観たこの宇宙の様子を法則という形で描いてみたい。

「ひとつであること」は次のような性質をもち、次のようなあらわれ方をする。

II. 愛と善。

愛と善などを書くとかたくなるしいが、ひとことでいえば愛は本源からわきおこるアクションであり、善は本源の性質である。

本源のアクション（愛）とは、もともとひとつのものが区分されている状況において、区分された部分どうしをふたたび結びつけようとする力が働くことである。もちろん区分されていないならば、そこに愛という力は働かない……というよりそれはまるごと「愛」だ。愛には男女の情愛も含まれ、日常生活ではもっぱらそればかりが強調されるが（なんたって身近だしわかりやすい）、もちろんそれがすべてではなく、むしろそれはちっぽけな一部分だ。ひきつけあい、統合に向かわせようとする力はなんであれすべて愛なのである*9。

本源の性質とは、ひとつであること、それにつきる。

わたしもあなたもない、のである。

慈悲・慈愛はここから生じる。

慈悲とか慈愛とかいうと、いかにもだれかがだれかを思いやって同情して手をさしのべているようにきこえる。しかしそれは区分されているからそのようにみえるだけで、実態は、真実のところは、だれかがだれかになにかをしているわけではなく、そこにはひとつ

*9 「重力は『愛』である」。ホゼ・アグエイアス氏が言っただけだが、けだし、名言である。ひきつけあう力が愛なら重力は確かに愛だ。ぼくの文脈でいえばスピリットの愛である。ソウルにも相当する力が働く。たぶんこれも「愛」なのだろう。ソウルがスピリットに入り込んで生命体となる過程は重力の作用ではないが、おそらくは同様に愛にささえられている。

のものの中の自然な働きがあるだけのことだ*10。

ひとつのものであるから、本来そこには争いも葛藤もない。人間の目から見ると争いや葛藤は動かしがたくそこに存在しているが、本源からすればそれでもやはりそれらはゲームの一端であり幻（虚仮）である。

人間および生命には区分された範囲内における選択権があり*11、失敗することも成功することも慈悲・慈愛によって許される。どちらがいい・わるいということではない、失敗または成功が、試行錯誤という、これまた本源から観れば興味津々のプロセスを生むが、これはまた、

III. 許容性、

という別の法則に含まれる。「許容性」はいいかえれば、寛容性であり、ひとことでいえば「許される」ことである。

なにが許されるのか？

区分された部分による、区分された世界における活動は「いなる」ものであっても許される。

たとえば、人間は自由にその世界観を選ぶことができる。選ばれた世界観によって現実はいずれちがってみえる。いかえれば人間はその世界観を選ぶことによって自由に特定の現実を創造することができるのである。これはこの宇宙が可塑的であり、多元的現実の存在を「許している」ということでもある。これを〔可塑性の法則〕と呼ぼう。

先に試行錯誤の話が出たが、これに回数制限などはない。なんどでもトライアンドエラーが「許される」。それこそ、人間から見れば無限とっていいほどの回数、失敗しても、やりなおしても、放り出しても、本源はなにもいわない。だまってそれを経験するのみだ。何度でも許される、そう、この宇宙は人間から見るとあらゆることが、

IV. 本質的に無限

なのだ。

無限の材料。無限の時間。無限の空間。

宇宙は気前がいい。この気前のよさは、慈悲・慈愛といってもいいのではないだろうか。宇宙は階層構造になっているという話を馬とニンジンの話でしたかと思うが、この階層も無限である。各階層すべては全体の似姿になっている。これをフラクタル構造というが、本源を「上」、本源が区分されたものを「下」と呼ぶとすると、ようするに、

V. 上のように下にも

ということである。

なぜこのようなことになっているかという、おおもとがひとつだからである。「ひとつ」

*10 六波羅密のひとつである布施に似たような考えがある。「三輪空寂の施」というが、これは与える者、受け取る者、施される物（三輪）は、本来ひとつのもの（空）であることを意味する。

*11 これを〔選択の自由の法則〕と呼ぼう。一般にいう「自由意志」のことである。

のものは他に参考する構造を持たない。「ひとつ」は「ひとつ」なのだ。

「他」はない。

しかたないから、自分で自分を参照して新しい区分をもうけていくしかない。というわけで、本源から区分されてできたソウルは本源に似ている。これまた本源から区分されてできたスピリットも本源に似ている。スピリットが区分されてできた時間も空間も物質もすべてどこか本源に似ている。ソウルはスピリットの階層にあわせて区分されていくが、この区分されたソウルたちもみな本源に似ている。以下同文で、宇宙は無限の自己参照を繰り返すことによって、単純なものから複雑なものを創りあげていく。

このフラクタル構造のおかげで、宇宙の全体像をつかむためには、わざわざ遠くへでかける必要はないことがわかる。手近なところで宇宙の全体像をつかみ取れば、本源から数限りない階層を経て区分されている「自分」を観察することが、おそらくは一番の近道だろう。これなら自宅でもできそう。

おのおのの階層はどれがえらくてどれがだめだということはない。この宇宙が全体として健全に機能するためには、すべての階層が同じ程度に健全に機能していなければならない。これを【階層の法則】と呼ぼう。

ところで、おおもとはひとつだが、最初に区分されたのはソウルとスピリットという「対」である。

「対」は本源がひとつあるだけの状態にはない、いわば新しい性質だが、こういった新しい性質は以降すべての階層に引き継がれる。

区分するという行為もそう。最初は本源がソウルとスピリットを創るために行ったことだが、これは本源の専売特許ではない。この性質——能力も、以降すべての階層に引き継がれている。区分されたものも新たに区分をもうけることができるのだ。この文脈では「区分すること」と「創造すること」は同義だ。新しく何かを創り出すことは、既存の材料を使ってあらたな区分を創り出すことなのである。

同様に「対であること」も引き継がれているから、結局、あるものの一側面にフォーカスすると（区分すると）、それと同時に必ず別の側面が創出されることになる。これを、

VI. 創造の対称性

と呼ぼう。

この性質がもっともよくあらわれるのが【作用反作用の法則】、俗にカルマと呼ばれる法則においてである。「カルマ」という言葉自体は単に「行為」という意味をあらわすものだが、行為・行動というのはもっともわかりやすい目に見える創造活動だ。

ある行為は、かならずそれと対になる結果を創出する。その結果はかならずその行為を生んだ主体によって経験されなければならない。

対になるものはそれぞれ、異なった性質を持つ。同じ性質をもったものは「対（ペア）」とはいわない。陰（－）と陽（＋）という符号は「対」のこの特徴に着目して想定されている。

対になるものどうしがひきつけあう。対にならないものどうしは反発しあう。同じことだが、同極どうしは反発し、異極どうしはひきつけあう。これを〔同極異極の法則〕と呼ぼう。

いかに複雑に見えるものであっても、つきつめていくと、二つの極性、対になる二つの要素に、その根元をたどることができる。この単純さは宇宙はそのおもとにおいて、

VII. シンプルであること

という法則が働いた結果であると考えられる。「対」になるふたつの要素よりもシンプルな「本源」があるのではないのか？という疑問がでるが、「本源」は「ひとつ」なのであり、「ひとつ」であることはシンプルであることではなく、シンプルであることを超越してしまっている。

また、宇宙は、特定の事象を実現する複数の経路があって、経路の選択に自由意志が介在しない場合、もっとも単純で、労力のかからない経路を選択する。これもシンプルであるという法則のあらわれである。

対であることは、ある片方の極、たとえば「闇」は、もう片方の極、たとえば「光」なしにはありえない、という法則を同時にかかえていることになる。闇しかないところに闇はなく、光しかないところに光はない。闇と光を陰と陽といいかえても同じことで、それぞれの極が互いに相手の存在理由になっているのだ。これを、

VIII. 相互依存

の法則と呼ぼう。この宇宙に存在するものは相互依存的であり、他から切り離されてそれ単体で独自に存在することはできない*12。相互依存のつながりはステージの屋台骨であるウェブ（網）を構成する。

ところで、この宇宙が、多様であり、無限の階層をもち、試行錯誤的であったとすると、その活動結果は、まったくのデタラメ、野放図なものにならないだろうか。

局所的にはそのように映る事象や部分も多々あるだろう。しかしながら、もともとはひとつであり、相互依存的でもあり、ひとつのものに帰ろうとする力も働くため、全体としてはある方向性を持っている。これを、

IX. 方向性

の法則としよう。

宇宙の活動は他の法則を侵害しない範囲で、一定の方向性を持つ。

たとえば、進化。方向性の法則の眼に見える側面における一面的な理解がいわゆる「進化」だが、実際には、この「進化」は眼に見えない側面である「内化」をともなっている。「内化」は進化により獲得された器の中で進む、区分されたものが本源に気づいていくプロセスであり、この器には一定の複雑さが要求される。いいかえると、器がある一定の複

*12 唯一の例外は本源である。ただし本源は「この宇宙に存在するもの」ではなくて「この宇宙そのもの」であり自存的である。

雑に達しないと本格的な「内化」は起こり得ない。また、進化は「III. 許容性」の法則と「IV. 本質的に無限」という宇宙の性質により、無数の袋小路を生む。

方向性の法則は以下のような、下位法則を生む。

- 跳躍の法則

あたらしい階層の発生は、なだらかな上昇（連続的）ではなく、階段状（離散的）に跳躍する。

- 多様性の法則

ひとつのもの（宇宙）は、III. 許容性の法則をふまえ、無限に多くの様相として現れる。単一的様相＝一枚岩的あらわれは一過性のものであり、やがて、宇宙の活動により多様な様相に分解する。

- 循環の法則

跳躍の機会をうかがうために待機する場合、または跳躍のための力をたくわえる場合、その活動は循環経路をたどる。

先の「方向性の法則」の下位法則としてあらわれた「循環の法則」はそれ自体ひとつの法則として独立させてもいくらかの基本的な法則である。それはすなわち、

X. 呼吸

の法則であり、この法則は、インプットとアウトプットであり、相互作用であり、ダイナミクスであり、周期であり、創造と破壊である。この法則はさらに以下の下位法則を生む。

- 変化の法則

変化しないものはなく、すべてのものはつねに動きつづける。

- 生命の法則

呼吸するものが生命であり、生命は呼吸である。

これが人間から観たこの宇宙の様相である。

最後にもう一度「法則」をまとめておこう。

人間から見た「宇宙の法則」のまとめ

I. 「ひとつ」であること

II. 愛と善

選択の自由の法則

III. 許容性

可塑性の法則

IV. 本質的に無限

V. 上のように下にも

階層の法則

VI. 創造の対称性

作用反作用の法則

同極異極の法則

VII. シンプルであること

VIII. 相互依存

IX. 方向性

跳躍の法則

多様性の法則

循環の法則

X. 呼吸

変化の法則

生命の法則

この世に意味はあるのか

「言葉とか概念とかは、ブディングの型抜きみてえなもんだ。世界をいろんな格好をした型で抜いてやれば、ウサギでも城でも山でも、それから笑顔でもお好みどおりに一丁あがりさ」

量子の宇宙のアリス [9] より

寡黙なシステム

易システムは「ある問いをたて、それに対する回答として無作為に選ばれた大成卦には、問いに対する回答としての意味がある」という前提によってなりたっている。

まず最初にはっきりさせておきたいのは、だからといって「すべてに」意味ある、というわけではないことである。易システム自体、そんなことを主張しているわけではない。

「III. 許容性の法則」は、無数の試行錯誤をこの世にもたらす。「IV. 本質的に無限」という宇宙の性質からすれば、そこには無限の試行があり、無限の試行は無限のエラーを生む。エラーにはおそらくほとんど意味がない。つまり、この宇宙には意味のないことも無限にある、ということになる。

また、易システムが主導してなにかを生み出す、または創り出す、ということもないだろう。

もうすこしかみくだいて言うと、神サマが易を創って、易のしくみをものごとすべての奥深くに埋めこみ、易が、易自体が、みえないけども抗いがたい影響力を、この世の事象すべてに与えている……などということは、おそらく、ない。

それでも易のシンボルはときとして神秘的な魅力を放ち、なにかをしでかしそうに見えることもある。しかし、シンボルはシンボルであり、記号であり、易という言語の文字である。言語は、人間がこの宇宙を認識するための道具の一種だ。易卦はそれ以上のものでもなければそれ以下のものでもない。

意味ってなに？

くりかえしになるが、すべてに意味があるということはない。

では、すべてに意味がないのかというと、そうでもない。

すべてに意味がない、とやってしまうと、ニヒリズムへの坂を転がり落ちていってしまうか、だからなにをしてもいいんだ、とか、とにかく今さえ楽しければいい、といった、お世辞にもあまり美しいとはいえないデタラメな状態に安住することになりかねない。

意味があることもあるのである。

そもそも、この「意味」とはいったいなんだろう。

どこからやってくるものなのだろう。

実はこれ、人間独特の方便なのではないかと、今はそんなふうに考えている。あるいは、人間が外界——この宇宙を、認識するための手段といってもいいかもしれない。外界（または身体内部）から入ってくる感覚、内側から起こってくる想念・睡眠中の体験など、まずはこれらをなんらかのカタにはめないと人間は物事を認識することができないのではないか。

ダイレクトなナマの入力は、そのままではシグナルにはなっていない。ノイズと一緒に、人間にとっては混沌そのものだ。混沌を混沌のまま受け止めることはできない。認識という作業はこの混沌にカタをはめるという作業である。この作業が行われて初めてノイズはシグナルとしてカタチを成す。S/N比は混沌をどれだけシグナルとして認識できたか、その比率である。

人から人へものを伝えようとするとき、この作業は必須となる。カタにはめて、パッケージングして、情報は手渡される。情報はインフォメーションだが、インフォメーションは、すなわち、イン・フォーム（in-form）＝「カタにはめる」ことである。

この「カタ」チこそ、意味の正体なのではないか。意味の出所はほかでもない、人間そのものなのだ。人がものごとをカタにはめる。

この宇宙には元来意味はない。

人間がこの宇宙に意味をあたえる。

人間は、食べるもの、着るもの、住むところの次ぐらいに、意味を求めはじめる。家庭、学校、会社、社会における自分という存在の意味、そして、生きる意味。ところがそれはいくらそこらへんをさがしてもみつからない。何冊本を読もうと、何カ国放浪しよう、何杯酒を飲もうと。

己の外には実は意味などないからだ。

探すところがまちがっているのか。いや、そもそも「探す」ものではないのだ。創出、クリエイトするものなのである。

意味を通したこの宇宙の認識——その認識の結果、私たちの前に立ち現れてくる世界が「現実」なのだとしたらどうだろうか。そうだとすれば、「現実」はひとつではなく、意味を生み出す意識の数だけ……いや、極端に言えば意味の数だけあることになる^{*13}。もっと踏み込んで言えば、意味を創出することはすなわち、新しい「現実」を創出することだといえるのではないだろうか。「人間の世界（18 ページ）」のセクションで述べた「可塑性の法則」は、この、意味の創出による現実の創出を根拠にしている^{*14}。易システムは

^{*13} カタにはめられた＝意味を付与された睡眠中の体験を「夢」という。そうしてみると夢は明らかにもうひとつの現実だ。「現実」のソースは物質界だけとは限らない。

^{*14} カタチを持った想念など、人間が外界に与える意味は、物質レベルにも影響を与えることがあるようだ。

言語ともいえるが、言語は混沌をカタにはめる強力な道具である。言語は意味を創出し、意味は「現実」を創出する。となると、易システムは現実を創出するともいえるのではないか。

そうかもしれない。易システムは普段使っている言葉が創出する現実とはまた一味違った現実を創出する。それはまた、あなたという意識の、オーダーメイドの現実でもある。

易システムでシンボル——易卦を読むことの意味

システムの前提にもどろう。

易システムには「ある問いをたて、それに対する回答として無作為に選ばれた大成卦には、問いに対する回答としての意味がある」という前提がある。

この前提は、易システムを使う上での公理のようなもので「公理」といってしまえば、証明の必要もなくなるわけだが、無作為ということと、そこに意味を見いだすことに、ギャップまたはある種の違和感をいだく人もいるだろう。

無作為になんで意味があるのか、と*15。

くりかえすが、実はこの世には元来意味はない。事物に意味をあたえるのは人間だ。同様に無作為に意味を与えるのも人間なのである。

意味というものが、自分の外側から与えられるなにかだと思っている限り、無作為であることとそこに意味を読みとることはつながらない。

意味は外にあるのではない。あなたが、あなたの意識が、その無作為に意味を与えるのだ。ほかならぬあなたが無作為と特定の意味をリンクさせるのだ。

無作為な事物は外にあるようにみえるかもしれない。しかし、意味はそうではない。意味はあなたの意識、または心が生み出す、現実の種なのである。

問いを立てて、六十四卦のうちから無作為に取り出した易卦をその回答として読みとる。この作業は取り出された易卦をいわば鏡として、あなた自身の意識、または心を読みとることにほかならない。

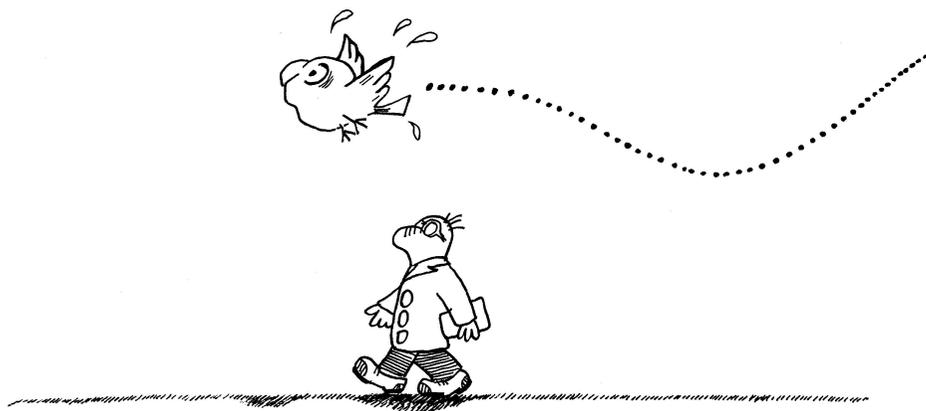
だったら別に易システムでなくてもかまわないのではないか。

そのとおりである。

何でもかまわない。

初夏、明るく晴れた日に木漏れ陽の下を歩きながら、あなたはある問いを心の中でもてあそんでいる。それは仕事のことかもしれないし、あるいは最近つきあいはじめた彼（彼女）のことかもしれない。その刹那、その年あなたがはじめて見るツバメがあなたの頭上をかすめるようにして飛び去っていった。

*15 話がややこしくなるので書いていないが、この問いの裏には「無作為には意味がない」という意味が隠れている



頭上をかすめていったツバメという無作為に、心に浮かんだ問いの答えとして意味をつけるのはあなたの自由だ。意味を付与したとき、それがあなたの「現実」になる^{*16}。

ただ、一般的に言って、ツバメが飛んでいったことから日常生活につかえそうなアドバイスをひきだすのは容易ではない。

易システムでは、易卦とその意味がセットになっている。出来事から意味を引き出すことを最初から意図して、それ専用につくられたシステムなのだ。出来事のパターンは易卦というカタチで抽象化されている。歴史的には神の意図を問う神聖な祭祀の手段として発展してきた経緯がある。易卦というシンボルにつけられたコメント／易経はそのプロセスの中で残されたきた聖典である。

不遜に響くかもしれないが、このコメントはだれもが新たにつけなおしてもかまわないのではないかと、とも思っている。経文を参照するにしても、絶対的な答えというものはその中にはない。個々の問いにおける状況に合わせて経文は読み換えられる。それが占うということであり、結局は、占者が易卦に対して新たなコメントをつけているのである。

易というシステムはシンボルとコメントから成っている。シンボルとコメントは別物ではないか、というのが著者の考えであるということはハンドブック Ver2. × [41] でも述べた。

コメントはだれがつけてもいいと思うが、シンボルとコメントを切り離してはいけない。それではそれこそ「意味」がなくなってしまう。シンボルとコメントはセットでなければならない。「VI. 創造の対称性」により、シンボルはコメントを生む。

願わくば、「III. 許容性の法則」と「可塑性の法則」が易の神様の法則でもあると助かるのだが。

^{*16} これを意図的にやるのが「辻問い（クレドン）」である。問いを心に抱き、往来へと出る。そのとき最初に耳にした、人の口から出た言葉を問いの答えとするのが「辻問い」の基本的なやり方。

もうひとつの道——混沌をだきしめる

物事にカタをはめることによって人間はこの宇宙を識る。これがふだんふつうにわたしたち行っている認識という作業である。「VI. 創造の対称性」により、人間が宇宙を識るにはもうひとつの道がある。

言語は認識のための強力な道具だから「もうひとつの道」は言語による道ではない。一方ここでは言語をつかってお話しているから、「もうひとつの道」はここでは説明できないということになる。言葉をつかって説明することにもともと無理があるということなのだが、その無理を承知で説明すれば、「直観的知性によって物事をダイレクトに識る」という道である。

「直観的知性によって物事をダイレクトに識る」——どうだろう。とたんに文章は具体性を失う。とたんに文章は明晰さを失う。意味がよくわからない。しかし、そこで意味がわかってしまったら、それは「直観的知性によって物事を識った」ことにはならない。意味がわかってしまったら、それはふつうの意味で、言葉で認識されたことになる。

言葉によらず識ること……これを表現するのは詩や寓話、絵画、造形、音楽といった芸術の役割だ。ただこれらはだれもが気軽に用いることのできる手段ではない。創り手にそれ相応の素養を要求するだろうし受け手にもそれなりの意識の深度（後述（32 ページ））を要求する。

この宇宙、物事、外部の事象、ノイズなど、さまざまな言い方をしてきたが、あらゆる可能性が等分にある——混沌というのは、原初にあったなにかではなくて、今この瞬間もここにある何かではないのだろうか。

混沌が凝ってこの人間を含むこの宇宙ができていたのではなくて、実は混沌は今も混沌のままなのだ。そこへ人間を含む人間以上の意識の深度をもつ存在たちが認識というカタチを与えることによってそれぞれの現実を創出しているだけなのではないか。

「混沌」と聞いていつも思い出すのは莊子にみえる混沌の話だ。「混沌」に会った人たちが、こいつは目も耳も口もないからかわいそうだ、と、「混沌」に穴——目やら耳やら口やらを——をあけてしまうのである。穴をあけられたとたん、「混沌」は死んでしまう。

「直観的知性によって物事をダイレクトに識る」道は、この「混沌」にムリにしゃべらせることではなく、黙って「抱きしめて」全身で彼女（彼？）を感じてあげることであるような気がする。抱きしめることによって生じる感覚は言葉ではない。芸術家ならこの感覚をうまく表現するだろう。

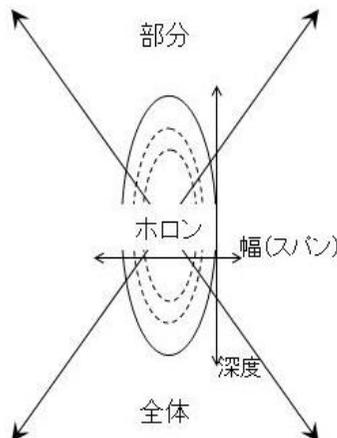
易卦のホロン構造

ホロンという概念について述べておきたい。

耳慣れない言葉かもしれないが、この観方が、「統合」、「進化の方向」、「コミュニケーション」、「意識」、「無意識」などの意味をより明確にする。

ホロンとは

「ホロン」は、アーサー・ケストラー氏によって提唱された概念^{*17}で、次の図に示すような構造をもつ「単位」である。



ホロン（ホラーキー）は、従来の「階層」という考え方と対比して説明され、従来、階層構造（ハイアラーキー）と考えられていたものは、ホロンによる階層構造（ホラーキー）という観方に改めた方がより正確であるし、コスモスの実態に即している、とされる [5]。この概念はさらにK・ウイルバーによって拡張された [15]。

従来の階層構造は、システムを構成する要素をその働きによりカテゴライズし、上下の序列関係を定義したものである。この概念からは、以下に述べるような、デプス、スパン、自己保存、自己適応、自己超越、自己分解といったベクトルとそれらの間のパワーバランスはみえてこない。

これに対してホロンは、上の階層に対しては「部分」、下の階層に対しては「全体」としての顔をもつ単位である。

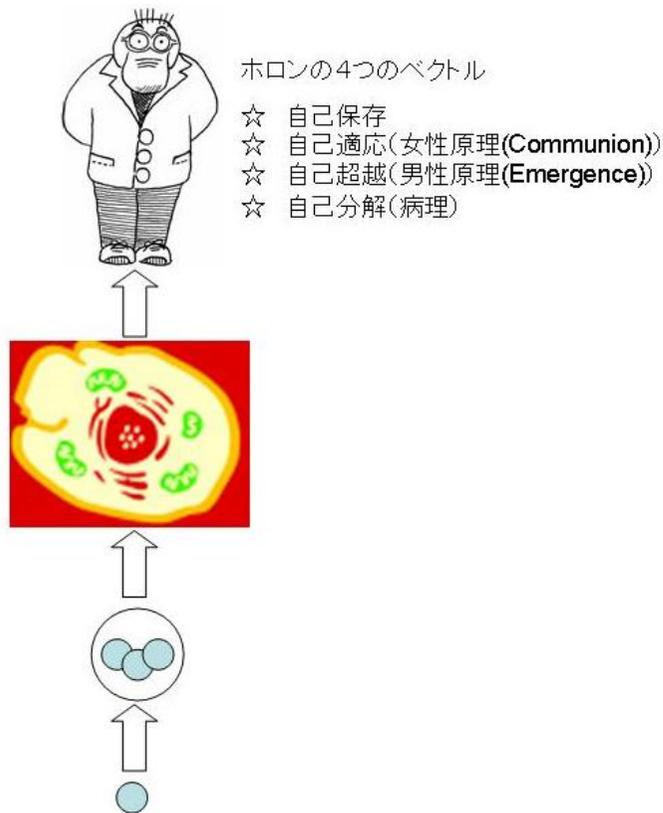
たとえば、原子はその原子を構成する素粒子から観ればひとつの「全体」であり、その原子が所属する分子から観ればひとつの「部分」である。よって、原子はひとつのホロンと

^{*17} ティヤール・ド・シャルダン、「現象としての人間 [20]」にもその萌芽的記述がある。

考えることができる。

分子はさらにその上が細胞内小器官になっているかもしれないし、ヒトゲノムの一部になっているかもしれない。そうなる分子自体もひとつのホロンであるということができる。

上に原子という全体を持ち、下にクォークという部分をもつ素粒子も同様にひとつのホロンと考えることができる。



結局、この世に存在するすべてのものはホロンとしてとらえることができ、その実態は上にも下にも限りのないホラーキーなのである（→「IV. 本質的に無限」、「V. 上のように下にも」）。

ホロンが構成するレベルにはデプス、スパンといった属性がある [15]。

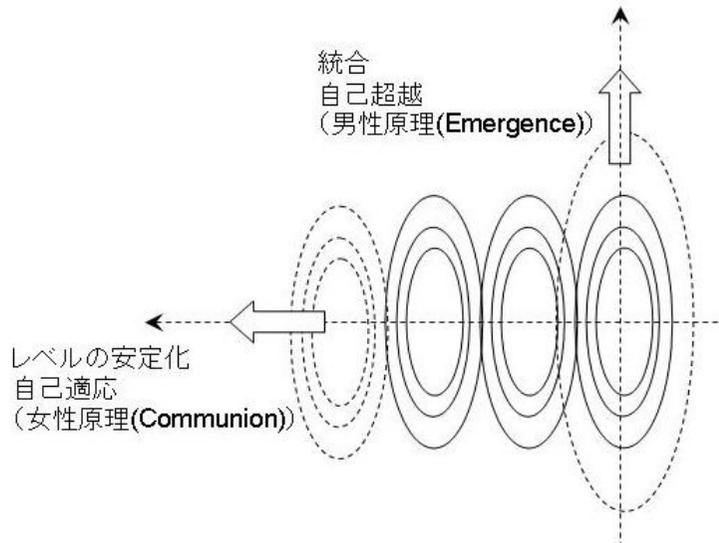
レベルは、そこに含まれる階層を増やすに従って、その情報量・複雑性を増大させる。あるレベルが持つ、情報量、複雑性の度合いをそのレベルにおける深度（デプス）という。幅（スパン）は単純にそのレベルに含まれるホロンの数と定義することができる。

一方、ホロンは自己保存、自己適応、自己超越、自己分解という基本的な4つの力を持っている。

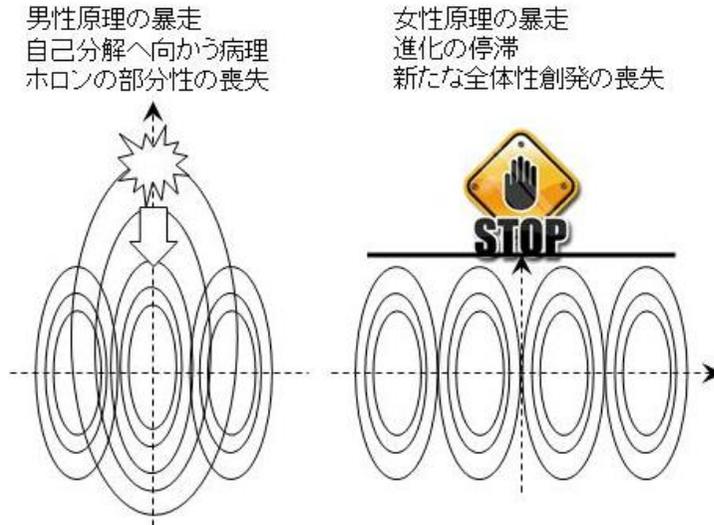
まずホロンは一定期間、自分自身を保とうとする自己保存の傾向がある。

部分としてのホロンは全体と調和を保っていこうとする傾向を持ち、これを自己適応（共同性（コミュニオン））という。

全体としてのホロンは、既存のレベルを含んで越え、新しい秩序を創り出そうとする自己超越（創発（エマージェンス））の傾向を持つ。



新しく創発したレベルは必然的に新しい病理を含んでいる。この病理によってか、あるいは、自己保存、自己適応、自己超越といったホロンに働く力のトータルバランスがくずれると、そのホロンは瓦解する。これがホロンが持つ自己分解の傾向である。あるレベルのホロンが消滅すれば、それより上のレベルのホロンも消滅する。



レベルの深度が深まるにつれてそのレベルに属するホロンの数＝スパンは小さくなる。新しく創発したホロンは常に直下のレベルにあるホロンを材料にして創発するからだ。原子を構成する素粒子の数より原子の数の方が少ない。さらにその原子でできる分子の数はもっと少ない。

ホロン深度は「意識」といいかえることもできる。より深い深度をもつホロンはより深い意識を持つ。もうひとつ付け加えるなら、あらゆるもの（ホロン）は、すべて意識（深度）を持っている。

以下にウィルバーによるホロンの原則を示す [15]。

1. リアリティを構成するものはモノでもプロセスでもなくホロンである。
2. ホロンは基本的な4つの力を持っている。
3. ホロンは発生する（創発）。
4. ホロンはホロン階層的（ホラーキー）に発生する。
5. 発生したホロンは先行するホロンを超越し、包括する。
6. 低位のホロンは高位のホロンの可能性を決め、高位のホロンは低位のホロンの確立性を定める（形態形成場的）。

7. 階層が包含するレベルの数がその階層が浅いか深いかを決定する。そして、所与のレベルにおけるホロンの数をスパン（幅）という。
8. 連続的に発生する進化はより深い深度と、よりせまいスパンを持つ。ホロンの深度が深くなれば、意識の深度も増大する。
9. どのレベルのホロンを消去してもそれより上のホロンはすべて消去され、それより下のホロンは消去されない。
10. ホロン階層は共進化する。
11. ミクロはあらゆるレベルで、マクロと相関的な交換を行う。ホロンのそれぞれのレベルは社会的（マクロ）環境にある同深度のホロンと相関的交換を行うことでその存在を維持している。
12. 進化は方向をもつ。
 - 複雑性の増大
 - 差異化／統合の増大
 - 組織化／構造化の増大
 - 相対的な自律性の増大
 - テロスの増大——システムの終局点^{オメガ・ポイント}が時空中のホロンを実現の方向にひっぱる。

易システムのホロン

両儀→四象→八卦→……と、常に下位構造を含んで越えることによって創発する易卦で構成される易システムはホロン構造そのものであり、ホロンというとらえ方をすることにより、統合、意識／無意識、コミュニケーション、場、といったことを考える材料を与えてくれるとともに、ツイストペア・ホイールより先の道程をかいまみせてくれる。

統合

「統合」は易卦のホロンモデルにおいては、新しいレベルの出現、と定義される。のべたんに陰と陽が入り乱れて 384 爻が散らばっている両儀のレベルより、ふたつの爻で構成される四象が 192 個あるレベルの方が、深度が深く「統合されている」のである。同様に八卦よりも六十四卦、六十四卦よりもツイストペアの方がより統合されている。統合は、単に水に溶質が溶けた水溶液のような状態を指すわけではない。水溶液の場合、水という溶媒に溶質が単に「混合された」状態であって、水と溶質が統合されているわけではない。

進化の方向

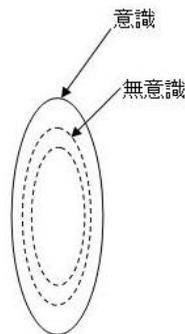
ホロンモデルにおいては、進化の方向はホロンの深度が深まっていく方向である。レベルはホロンの集合なので、基本的にホロンの4つの力をあわせ持っている。ホロンは足並みをそろえて進化していく性質を持っているため、あるホロンだけ突出して進化し続けることはできない^{*18}。ホロンの進化はすなわちレベルの進化なのである。四象より八卦、八卦より六十四卦、六十四卦よりツイストペアの方が深度が深く、より進化したレベルであるといえる。

意識・無意識・コミュニケーション

先に、ホロンは足並みをそろえて進化していく（その深度を深めていく）、と述べた。その理由は、一般に、深度が深くなればなるほどホロンの安定が悪くなるからである。周囲に支えるものがない、一時的に突出した深度をもつホロンは安定が悪くなり、自己分解しやすくなる。ホロンの「部分」としての顔が保てなくなるからだ。ホロンの自己適応（コミュニケーション）の力にかかわるが、ホロンどうしは各レベルにおいて常にコミュニケーションをとることによってその存在を維持している。これにより、歩調のそろった進化——共進化が可能になる。

コミュニケーションは、任意のホロンどうしの同一深度においてもっともよく成立する。異なった深度どうしではコミュニケーションは成立しないか、成立困難となる。

一方、たとえば顕在意識といわれるような、日常、わたしたちが「自分」ととらえる深度もひとつのホロンである。「顕在」意識としてあきらかにとらえることができるのは、そのホロン（人間ホロン）の最上位深度であると考えられる。それより下位にも深度は無数にあるが、わたしたちがそれをふだん意識することはない。いいかえれば、最上位に達しないホロンは無意識化されるのだ。

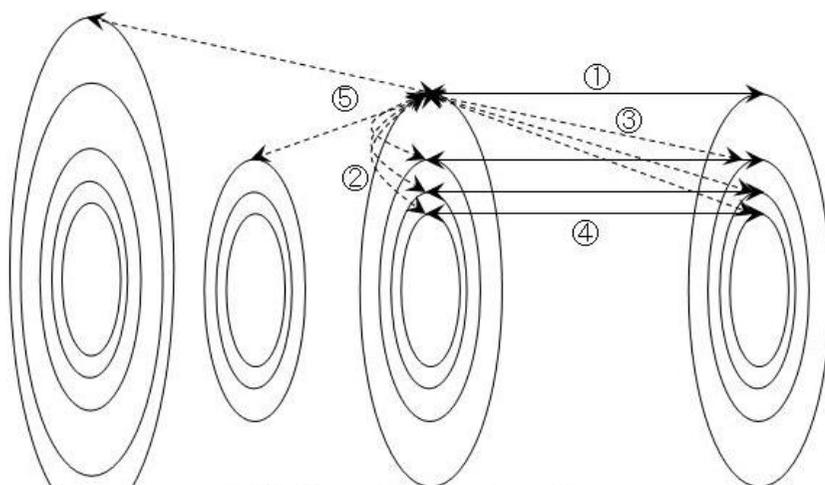


^{*18} 最大瞬間風速的、突発的、一時的にはありうる。イエス、ブッダの意識レベルなど。

たとえば、クルマは、運転に関係のない部分が高度にブラックボックス化（無意識化）されているからこそ、その仕組みの詳細を知らなくてもだれもが運転できるのである。

仕事に習熟して、いちいち考えることなく学んだスキルを発揮できるメカニズムの基本もこの無意識化にある。

この便利な無意識化の機能もいいことづくめではなく、そのホロン自身の下位ホロンのコミュニケーションが必要になった場合、ホロンの深度がちがうということと、下位ホロンは無意識化されてしまっているというふたつのブロックによって、そのコミュニケーションは成立しないか、成立しにくくなる。

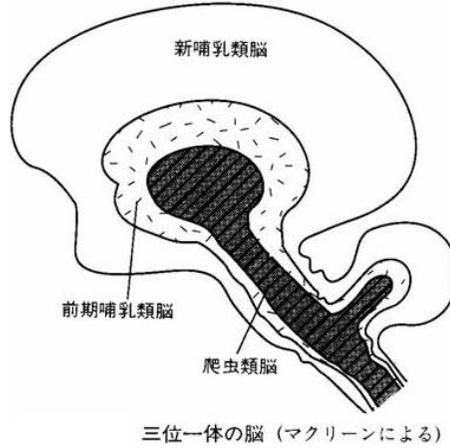


破線：なりたちにくいコミュニケーション
実線：なりたちやすいコミュニケーション

- ① 通常のコミュニケーション
- ② 自己の無意識とのコミュニケーション
- ③ 他の無意識とのコミュニケーション
- ④ 無意識レベルのコミュニケーション
- ⑤ ホロン深度が異なる他とのコミュニケーション

たとえば、人間の脳はおおざっぱにいて典型的なホロン構造だが、日常的な意識の中で（顕在意識）、問題になるほど激しい情動が生じたとして、その情動が日常意識よりも下位のレベルから起きていたものだとすると、そのほんとうの原因はわからないか、わかったとしてもおぼろげにわかるだけ、ということになる。下位の、無意識化されたホロンとはきわめてコミュニケーションをとりにくいからである。

[21]によれば、人間のマインドは生得的に善悪の区別をつけることができないとあるが、その原因もこんなところにあるのかもしれない。

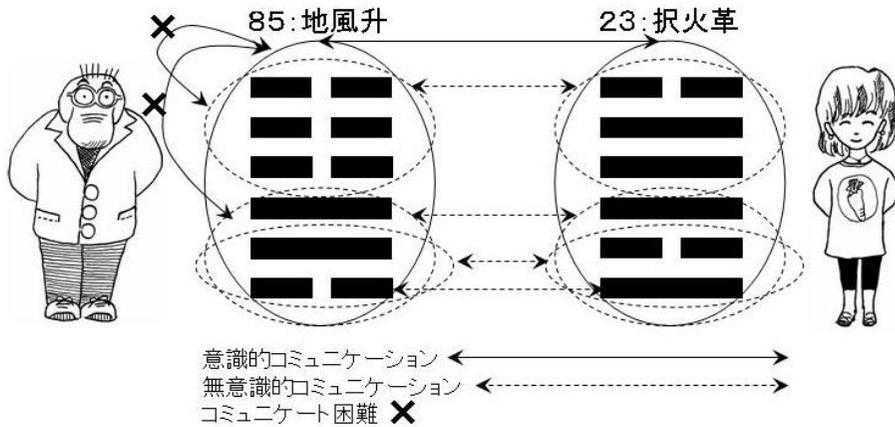


【人間の脳は典型的なホロン構造 [15]】

以上述べたようなことは、易システムにも重要なルールをあたえる。ある大成卦は——それがモノか人か事か、なにをシンボライズしているものであれ——それはひとつのホロンである。したがって、自己保存、自己適応、自己分解などのベクトルは大成卦にも同様に働く。

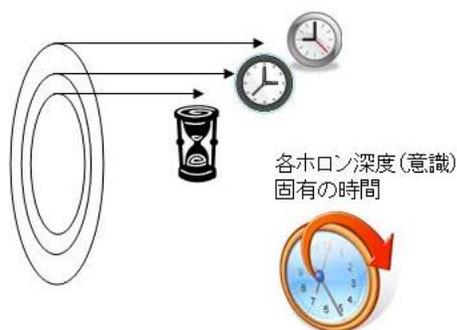
ふたつ以上的大成卦があった場合、各爻どうし、四象どうし、八卦どうし、大成卦どうしは、それぞれのレベルでコミュニケーションを成立させることができるが、レベルが異なるものどうしのコミュニケーションは成立しない（か、または成立困難）。

ミスター「地風升」と、ミズ「沢火革」の例を示すなら、たとえば次のようになる。



以上の考察から、ウイルバーによる原則（32 ページ）に、次のような項目を追加してもバチはあたらないような気がする。

- 原則として、コミュニケーションは同レベルのホロンの間で成立する。
- 常に意識されるのはもっとも上位深度にあるホロンであり、そのホロンに含まれる最上位深度に満たない深度のホロンは無意識化される。
- 上記ふたつより、自己のホロンであるか他のホロンであるかを問わず、意識と無意識のコミュニケーションは（ホロン深度の相違により）成立しづらい。
 - － ホロン深度が異なる意識間のコミュニケーションは成立しづらい。
 - － 常に意識されるのは、最上位レベルのホロンにおけるコミュニケーションである。
- 各ホロンの深度（意識）ごとに時間が存在する*¹⁹



ホロンの web 構造

ホロンはその特性上、他と一切かわりなく単独で自立して存在することはできない。ホロンは上のレベルに対しては「部分」という側面を維持しようとする。これが独立を主張をしようとする、それより上のレベルのホロンは構造を保てなくなり、最悪の場合、崩壊する（自己分解）。

人間の身体というホロンの下位ホロンである身体細胞がガン化した場合などが、この例にあてはまる。ガン細胞は、従来の細胞がもつ自爆スイッチ（アポトーシス）が効かなくなった細胞で、外からスイッチを押しても壊れることなく無制限に増殖を続け、上位レベルのホロン構造を保てなくする。細胞のアポトーシス機能は、ホロンの自己保存、自己適応のベクトル（コミュニオン）の具体的なあらわれであるといえる。

すべてのものがホロンであり、唯一のリアリティはモノでもなくプロセスでもなくホロ

*¹⁹ 易システムハンドブックでは、時間を生命体（人間）の意識の産物であると定義した。

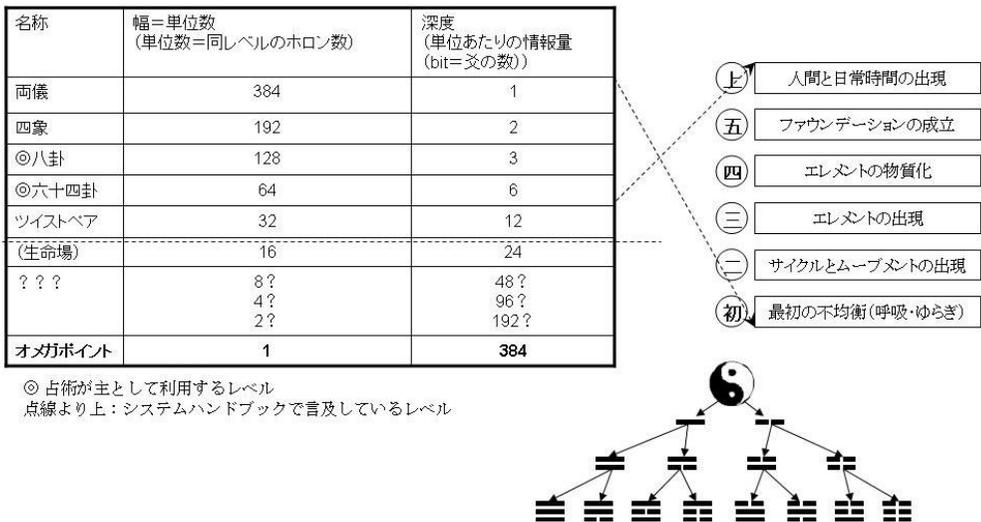
ンであるなら（32 ページ）、「他とかかわりなく存在しているものはなにひとつとしてない」というきわめて基本的かつ重要な原則がそこから導かれることになる。これはまた、「VIII. 相互依存」の法則でもある。

オメガ・ポイント

覚醒は状態でもなければ条件でもなく、意識レベルでもなければ悟りでもない。と、同時にそのすべてでもある。

デイビッド・R・ホーキンス [21]

易システムの最小構成単位は「爻」であり、全体は 192 の陰爻と 192 の陽爻から成る。易卦のホロン構造を示すと次のようになるだろう。



両儀→四象→八卦→六十四卦……と、あたらしいレベルのホロンが生じるたびに順を追ってその深度を深め、スパン（同じレベルにあるホロン数）をせばめていく。これが、連続的に発生していく進化の方向を示すモデルである。ホロンの深度が深くなれば、意識の深度も深くなる。

易システムにおける爻の数は有限である。現実世界にけるホロンの材料の数もおそらく有限だろう。これはすなわち、ホロンがその深度を深め、そのスパンをせばめていく進化の方向に最終到達点があることを意味する。この最終到達点を「オメガ・ポイント」と呼ぶ。

易システムにおけるオメガ・ポイントは、スパン（ホロン数）1、深度 384 ビットの巨大

なカタマリとしてあらわされる。このオメガ・ポイントが時空の中に存在する現実のホロンを実現の方向にひっぱり（33 ページ）。この力こそが進化の原動力なのだ。

ではこのスパン 1、深度 384 ビットは実際のところ、なにを意味するのだろうか。

それを直接言葉で説明するのは不可能である。なぜなら、易システムにおいて日常レベル、通常の人間のレベルをあらわすのは六十四卦（大成卦。スパン 64、深度 6 ビット）だからだ。それよりはるかに深い深度 384 ビットのレベルを人間の言葉で直接語ることはできない。

しかしながら、あくまでもモデルとして抽象的に語ることはできる。

ひとつは現在の平均的な人間のレベルをはるかにこえた存在（ホロン）であること。もうひとつは、スパンが 1 であることにヒントがある。あるホロンを「わたし」と呼ぶのなら、オメガ・ポイントに到達した『わたし』は、そのまま、まるごと、この宇宙全体であるということができる。

『わたし』と「宇宙」との完全な合一がこのモデルのオメガ・ポイントなのだ。

このレベルはまた、最初のカオスである両儀のレベル（スパン 384、深度 1 ビット）と対を成す。原初のカオスはアルファであり、システムの終局点である全宇宙とイコールである。オメガはアルファと対をなす。

この対は、ツイストペアのレベルでは TP23、六十四卦のレベルでは、63：既済、36：未済に象徴される。易経原典の序列では、36：未済（63 番目）→ 63：既済（64 番目、最終）であり、この先、宇宙との合一をはたしたホロンは再び自らを区分し、新たな創造を開始するのか、想像すらできないまったく別の方法、別の次元で活動をはじめめるのか、あるいはそのまま静止し続けるのか、あるいはまたそのすべてなのか。

時間（＝意識）が通常の意味をもたない、非局在、非線形レベルの話は、基本的に線形のツールである言語をもちいた話としてはなんとも展開のしようがない。といって黙ってしまうと、この本もここで終わってしまうのだが……

第 2 章

四元素

エレメントのこと

「システムハンドブック Ver2. × [41]」で述べた創造の6ステップは、ツイストペア・ホイール、つまりこの宇宙全体の成り立ちを易卦の六爻になぞらえて説明したものである。ここでは四大（火、水、風、土）と易卦を関連させ、6ステップとは別の角度から易卦が段階的に構成されていく様子を描くことによって、各大成卦にシステマティックに付与されるミニマムのキーワードを創出できれば、と思った。

伝統的にいえば四ではなく、五行、五大ということかもしれないが、一般的にいて五元素中のあるひとつのエレメント（たいていは五番目のエレメント）は他の4つのエレメントを包括する役目を担っている。

五大でいえば、5番目のエレメントは「空」であり、他の4つのエレメントが活動する舞台そのものであり [26]、五行でいえば、「土」は、木、火、金、水の中心であり、春夏秋冬をつなぐグルーである。

現代版オラクルである「クリスタル・アライ [23]」においてはさまざまなクリスタルが五元素にしたがってグルーピングされるが、その元素は、地、火、水、風、嵐であり、ユニークな5番目のエレメントである「嵐」が全体を統合する。

そしてなによりも、4は5よりも、易卦と相性がいい。4は2の2乗であり、易卦は基本的にバイナリ、2の乗数でそのパターンを増やしていく。

ところで「エレメント」とはなんだろうか。科学的な定義、数学的定義、秘教的定義、さまざまな定義があると思うが、ここでは少しゆるやかに、目に見えないもの（サトル）が目に見えるもの（グロス。物質やそれにともなう事象）になる直前の枠組み^{フレーム}ということにしておこう。

すなわちエレメントはサトルな領域において、グロスな領域にもっとも近い領域を構成するフレームということになる。物質およびそれにともなう観測できる現象（事象）が誕生する直前の姿ということができよう。

創造の6ステップでは3ステップ目の八卦の誕生がちょうどその段階にあたるが、易システムでは、より根源的には四象のレベルで4つのエレメントが発生している。

無極

まず、本源がある。

本源は、ぼくたちがすむこの宇宙を越えた一者——「なにものか」であり、常にここに、あらゆるところにありながらも、ぼくたちの日常レベルからではその存在を垣間見ることすらできない宇宙の宇宙である。

この一部が（という表現が正しいかどうかはわからない）特殊化したものが「無極」であり、この無極ならば、なんとかぼくたちのレベルからで垣間見ることができる「かもしれない」という、このぼくらがすむ宇宙のベースである。

バリエント・マトリクス（後述）はこの「無極」を眺めるための方便である。本書においてはバリエント空間を六十四卦全体でシンボライズする。「方便」の意味は、ふだんは直接みることのできない無極が易システムを使うと、バリエント空間＝六十四卦で象徴されるパターンを介してみえるようになるということだ。みえるようになるといっても、高次の自己をつうじておぼろげにうかがい識ることができるかもしれない、といった程度であり、「みる」には易システムで使われるシンボルのパターンにある程度慣れていることが必要になる。このセクションでこれからお話するのはそのパターン、易卦が成立するプロセスである。

両儀

無極における最初のゆらぎ……

これが両儀、すなわち陰と陽である。

陰と陽はつかみどころのない無極に生じた最初のかたより、原初のカルマ／アンバランスであり、変化である。無極を背景にして陰は陽に陽は陰に常に変転する可能性をはらんでいる。

「銀河ツール」のホゼ・アグエイアスは、陰と陽の意味としてそれぞれ、「空間」と「時間」という言葉をあてはめている（[31]、[4] など）彼の一連の著作を読むと「時間」は、日常的時間といったせまい意味ではなく日常時間ももちろん含むが、さらにそれを越えた、表現されたがっているポテンシャル、「創造のエネルギー」ともいうべきものをいいかえたものであることがわかる。それはすなわち「陽」の根源的性質そのものである。

一方、易システムでは、もう少し一般化した意味を付与したいと思った。日常レベルにおいてもより柔軟な解釈が可能になるような意味である。いろいろと思いつかぶが……最終的には、

- 陰爻＝陰＝「場所」

- 陽爻=陽=「実質」

とした。

陰が果実の皮なら、陽がその実（実質）、陰が舞台であるなら、陽はその舞台上で演じられるドラマである。

器とその中身。



--

伝統からもそれほど大きく離れた解釈ではないだろう。この陰と陽はいつでもその役割をいれかえることができる。これが万物に変化を引き起こすおもとの力になっている。くわえていうなら、陰と陽は対称^{*1}であり、それぞれが無極の一側面であり、無極自体は変化の背景、フレームであり、増えたり減ったりすることはない。

^{*1} 陰陽は相補的でもある。すなわち同時に双方を観測することはできない。陰あるときには陽が、陽あるときには陰が、それぞれ兆しとなるかまたは暗在する。

四象

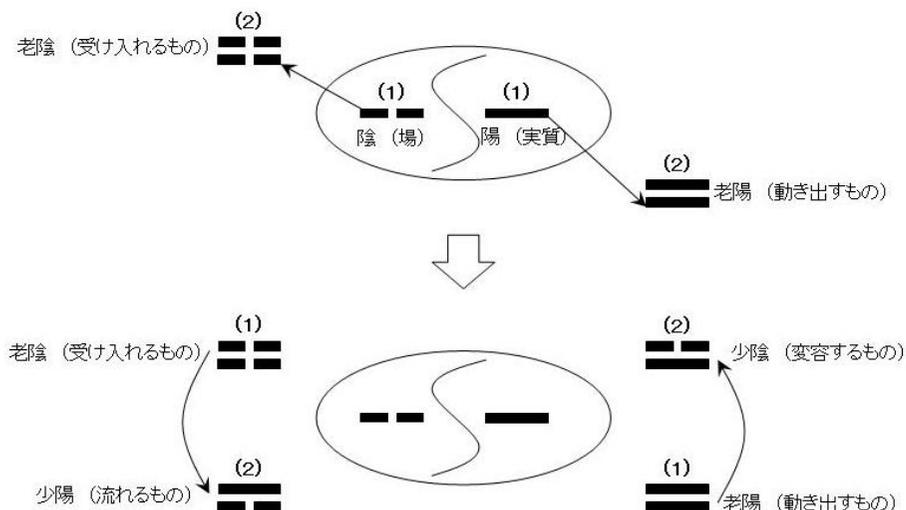
陰と陽はいつまでもそのままただ混じりあった状態でいたわけではなく、陰から陽、陽から陰に変転する際の「中間状態」といったものを生じるようになった。ここに、変化のサイクル、動きが現れるようになった。

「場所」＝陰は二つ重なることよってやや重く（粗く）なって老陰となり、「実質」＝陽は二つ重なることにより、同様に老陽となった。

「受け入れるもの」＝老陰は純陰だが、そのままでありつづけることはできずに、陽を生み、「流れるもの」となり、

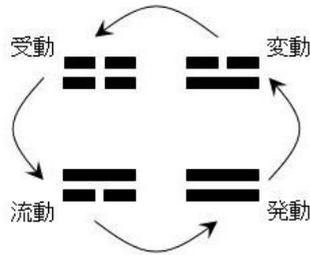
同様に「動き出すもの」＝老陽は、「変容するもの」となった。

「流れるもの」は、風（巽）と水（坎）の基盤であり、「変容するもの」は、火（離）と雷（震）の基盤である。

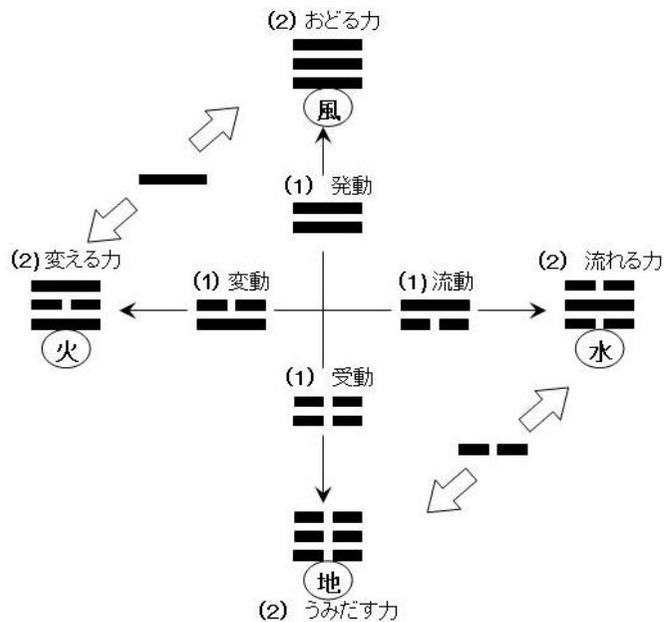


図における (1) は体、作用の本体であり、(2) は用、作用の結果である。(1)、(2) は日常的な時間の中におけるシーケンシャルな「順番」を指すものではなく、これらのプロセスは放射状の時間の中で、永遠の現在の中で、日常的時間の尺度からみると同時——永遠の現在の中——に起こっている。

次の図は、陰、陽、それぞれのプロセスがむすびつくことにより、陰から陽、陽から陰へのサイクルが生じる様子をあらわしたものである。



エレメントの発生



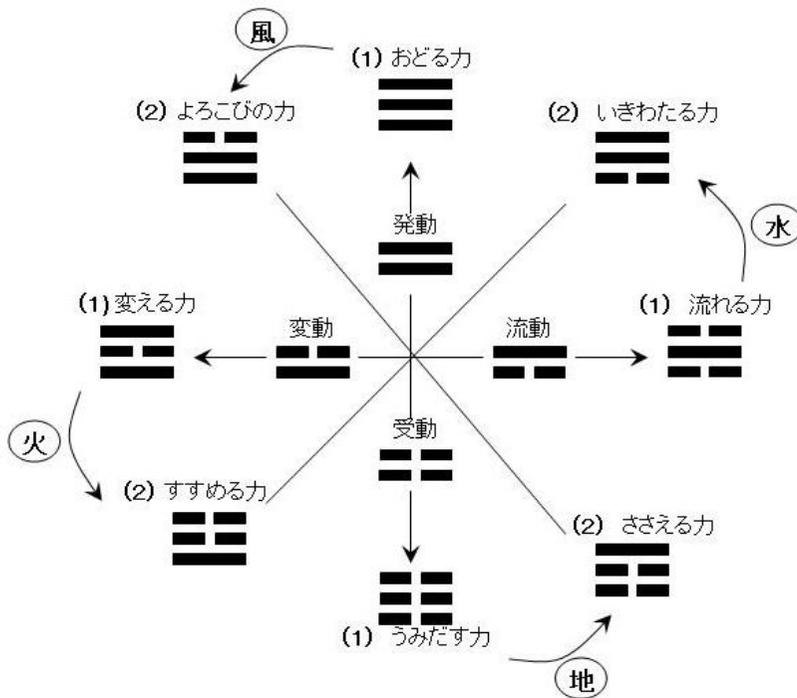
上の図に示したように、

老陽（発動）に陽が加わることにより、「風（乾）＝おどる力」を生じ、少陰（變動）に陽が加わることにより、「火（離）＝変える力」を生じる。老陰（受動）に陰が加わることにより、「地（坤）＝うみだす力」を生じ、少陽（流動）に陰が加わることにより、「水（坎）＝流れる力」を生じる。以上で四大、四つのエレメントが出そろったことになる。

- 「風（乾）＝おどる力」
- 「地（坤）＝うみだす力」
- 「火（離）＝変える力」
- 「水（坎）＝流れる力」

先天図の完成

この四つのエレメントは先天図の上下左右、四正における八卦でもある。四象が四大（四正）を生むのは体用の原理だが、四正となっている易卦が残り4つの易卦を生じるプロセスも同様に体用の原理による。



四正にあたる易卦はそれぞれ、一番上の爻の陰陽を反転させて、
 図上には左回りに (1) 風（おどる力）は (2) 「よろこびの力」を生じ、
 (1) 火（変える力）は (2) 「すずめる力」を生じ、
 (1) 地（うみだす力）は (2) 「ささえる力」を生じ、
 (1) 水（流れる力）は (2) 「いきわたる力」を生じる。

こうしてでそろったエレメント、八卦は先天図を構成する。

なお、先天図については「第IV章 先天図愚考」において易システム独自の新しい解釈を検討する。

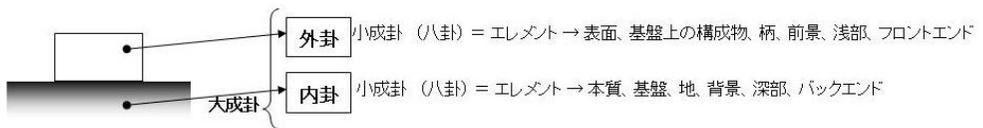
八卦——エレメントから純卦へ

八卦（エレメント）はふたつ重なることにより、粗く、重くなり、観測できる——目に見える事象としてぼくらの眼前に現れる。易システムではこの様子は純卦の発生によってシンボライズされるとする。

八卦（エレメント）はふたつ重なって可視化する。創造の6ステップでいうところの4番目のステップにあたる。易卦というシンボルはその原則として下から上への積み上げ式で構成されていく*2。

八卦は二つ積み重なって大成卦という一応の完成をみるわけだが、積み上げ式であることをふまえるなら、たとえ大成卦を構成する下のエレメント（八卦）と上のエレメント（八卦）が同じであっても、上と下を同等に考えることはできない。

内卦は大成卦における基盤のようなものであり、外卦はその上に建てられた建築物のようなものである。



大成卦を内卦＝バックエンド（背景）、外卦＝フロントエンド（前景）、という観点でとらえるなら、エレメントが可視化するプロセスは、これまでみてきた体用のプロセスとは少々異なったものになる。

そこにみられるのは、作用の本体と作用の結果という関係ではなく、眼に見えないものが重なり、重くなり眼に見える事象へと、その存在のアスペクトをシフトするプロセスである。

それは自分自身が基盤となり、自分自身が眼に見えないレベルから眼に見えるレベルへと押し出される／スライドされる過程であり、結果的に、易卦においては純卦としてしられる8つのシンボルになる。

*2 【下から上へ】 経典における卦爻辞の記述（ストーリー）はかならずしもこの原則に沿っていない。

50 ページからの純卦につけられたキーワードはまた、四元素からみちびかれた、日常生活レベルにおける八卦の意味、と観ることもできる。

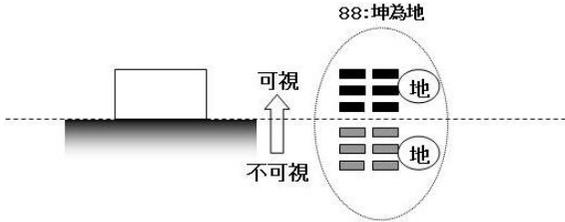
易システムを構成する六十四卦は、原則としてこの八卦を組み合わせて構成される。それは易システムの基本ダイアグラムであるマスターマトリクスが示すところでもある。このことはつまり、各六十四卦の意味は、四元素をもとにみちびくなら、原則として、50 ページからのキーワードを組み合わせて導くことができるということでもある。

上 下	1	2	3	4	5	6	7	8
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								

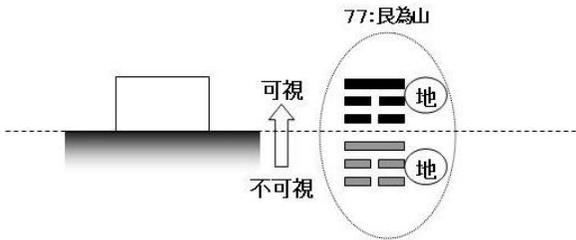
【マスターマトリクス】

- 【易卦の名称 = 意味の根拠 → エレメントに基づく各易卦の意味】

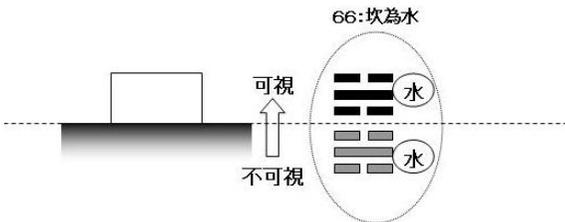
- 坤 = 「うみだす力」が眼に見えるものになった → 誕生



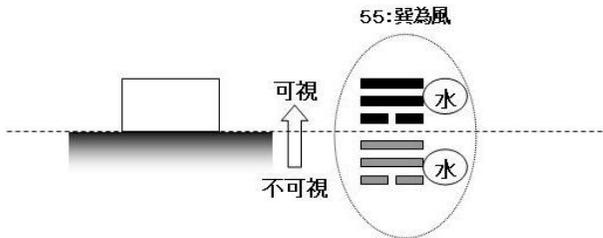
- 艮 = 「ささえる力」が眼に見えるものになった → ^{リソース}資源



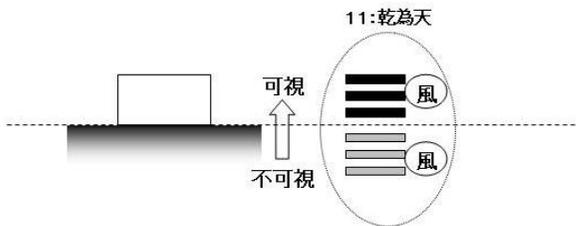
- 坎 = 「ながれる力」が眼に見えるものになった → 循環



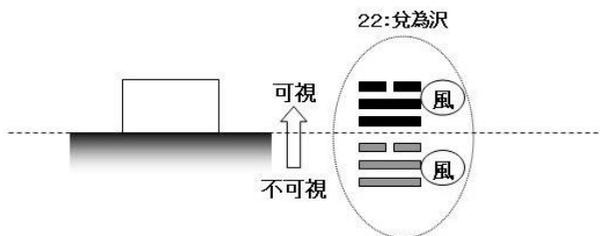
- 巽 = 「いきわたる力」が眼に見えるものになった → 伝達



- 乾 = 「おどる力」が眼に見えるものになった → 創造

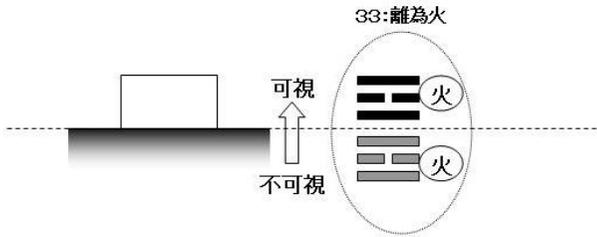


- 兌 = 「よろこびの力」が眼に見えるものになった → 感情^{*3}

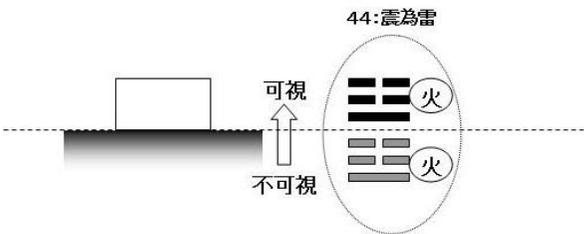


^{*3} 「よろこび」以外の感情もあるが、たとえそれが怒りや憎しみといったネガティブな感情であっても宇宙にとってはすべて「よろこび」である。それがいかなる種類のものであれ感情が存在すること自体が宇宙にとっては「よろこび」である。

- 離 = 「変える力」が眼に見えるものになった → 変化



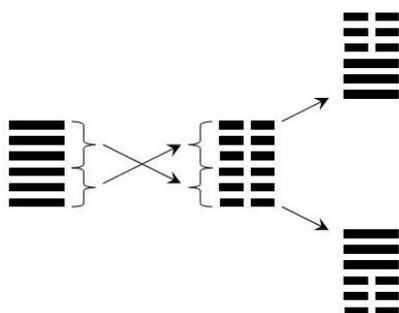
- 震 = 「すすめる力」が眼に見えるものになった → 活力



先天大成卦

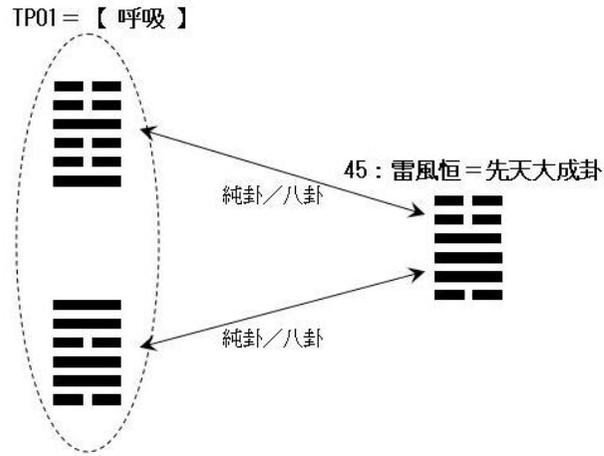
先天大成卦は上下卦における八卦どうしが、お互いの陰陽を反転した関係にある大成卦のことである。これはまた、ツイストペアを構成する物質化したエレメント（純卦）どうしがメッセージ交換した結果生じたものであるともいえる。

ここでいうメッセージ交換とは、あるツイストペアにおいて、ペアを構成する大成卦の上下八卦を互いに入れかえて、あたらしいペアを創ることである。



さて、先天大成卦に、四元素をもとにした意味を付与するとすると、50 ページからの八卦（純卦＝日常生活レベルに八卦）の意味を組み合わせるとともに、システムハンドブック V 2. × [41] でその意味を付与したツイストペアの意味も考慮する必要がある。

なぜなら、先天大成卦はそれ自体、ツイストペアの縮図だからだ。たとえば、先天大成卦のひとつ、「45：雷風恒」は、「44：震為雷」と「55：巽為風」で構成されるツイストペア、TP01 の意味も考慮する必要がある、ということだ。システムハンドブック V 2. × [41] では、TP01 には「呼吸」という意味がつけられている。

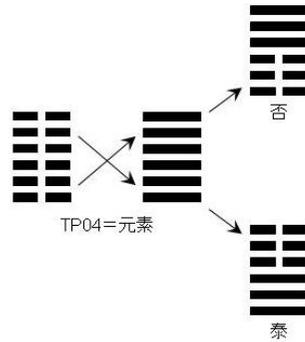


以上をふまえたうえで、先天大成卦の意味を次に示す。また、各意味の次には基盤となる純卦がメッセージ交換してその先天大成卦が生まれる様子を示した。

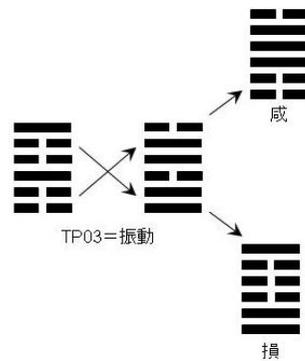
あるツイストペア構成している大成卦どうしをメッセージ交換させて、あたらしいツイストペアをつくることは、いってみれば「ツイストペアのペア」をつくることであり、生命活動においてはこのメッセージ交換は「交配」ということになるだろう。マスターマトリクスが日常生活における領域全体をあらわすとすると、純卦（につけられたキーワード）は日常世界にかかわる普遍的なキーワードであり、先天大成卦につけられたキーワードは日常世界における生命形態（活動）を代表するキーワードであるということができよう。

- 【先天大成卦名＝易卦を構成する四元素の意味（対応するツイストペアの意味）＝先天大成卦の意味】

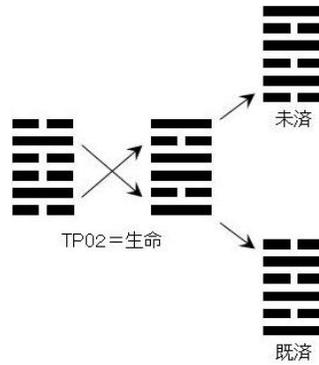
- 否＝生み出し、おどる。（TP04＝元素）＝ 成長
- 泰＝おどり、生み出す。（TP04＝元素）＝ 新生（創発）



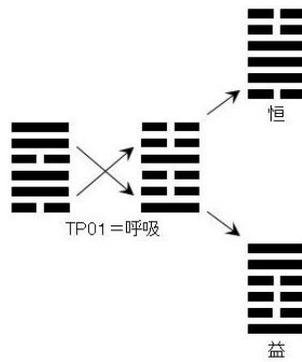
- 咸＝ささえ、よろこぶ。（TP03＝振動）＝ 反応（回答）
- 損＝よろこび、ささえる。（TP03＝振動）＝ 刺激（問い）



- 未済=ながれて、かわる。(TP02=生命) = 多様
- 既済=かわって、ながれる。(TP02=生命) = 秩序



- 恒=いきわたり、すすむ。(TP01=呼吸) = 拡散 (増殖)
- 益=すすみ、いきわたる。(TP01=呼吸) = 継承 (DNA)



ファウンデーション

「ファウンデーション」は純卦と先天大成卦の集合である。マスターマトリクス上では正方形のマトリクスの対角線上に位置し、システム全体をささえているようにもみえる。

上 下	1	2	3	4	5	6	7	8
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								

【マスターマトリクス上のファウンデーション】

易システムでは、このファウンデーションに要としての意味を付与したい。すなわち、純卦につけられたキーワードは普遍的な場所におけるキーワードとし、先天大成卦につけられたキーワードは生命活動の場所におけるキーワードとし、純卦の意味はそのままフィジカルな領域における八卦の意味とする。

六十四卦からファウンデーションを除いた48卦はツイストペア・ホイール上ではリム（外周）に配されリム卦と呼ぶが、リム卦は、四元素とツイストペアの意味からそのキーワードが導かれたファウンデーションの卦とは異なり、純卦から導かれたフィジカルな領域における八卦の意味とツイストペアの意味からそのキーワードを導くものとする。

ここまでで出たシステム構成要素（ファウンデーションの卦を含む）に割り当てられたキーワードを、次にまとめておこう。

- 両義
 - － 陰（爻）＝ 場
 - － 陽（爻）＝ 実質

- 四象
 - － 老陰＝ 受け入れるもの（受動、地）
 - － 老陽＝ 動き出すもの（発動、風）
 - － 少陰＝ 変容するもの（変動、火）
 - － 少陽＝ 流れるもの（流動、水）

- 八卦*4
 - － 乾＝ おどる力、風
 - － 兌＝ よろこびの力、風
 - － 離＝ かえる力、火
 - － 震＝ すすめる力、火
 - － 巽＝ いきわたる力、水
 - － 坎＝ ながれる力、水
 - － 艮＝ ささえる力、地
 - － 坤＝ うみだす力、地

- ファウンデーション（全16卦）
 - － 純卦のキーワード（日常世界にかかわる普遍的なキーワード*5）
 - － 「11：乾」＝ 創造
 - － 「22：兌」＝ 感情
 - － 「33：離」＝ 変化
 - － 「44：震」＝ 活力
 - － 「55：巽」＝ 伝達
 - － 「66：坎」＝ 循環
 - － 「77：艮」＝ 資源（リソース）
 - － 「88：坤」＝ 誕生

 - － 先天大成卦のキーワード（日常世界における生命形態（活動）を代表するキー

*4 「メタフィジカルな領域における八卦の意味」

*5 これらのキーワードはそのまま「フィジカルな領域における八卦の意味」とする。

ワード)

- 「18：否」 = 成長
- 「81：泰」 = 新生（創発）
- 「27：咸」 = 反応（回答）
- 「72：損」 = 刺激（問い）
- 「36：未済」 = 多様
- 「63：既済」 = 秩序
- 「45：恒」 = 拡散（増殖）
- 「54：益」 = 継承（DNA）

- リム卦（全 48 卦）

フィジカルな領域における八卦（純卦）とツイストペアのキーワードの組み合わせによりキーワードが決まる。

なお、カラー口絵、図 3 に、易システムを構成する易卦がカテゴリとしてどの元素に属するか図示した。

第3章

バリエーション

易システムとトランサーフィン

ヴァジム・ゼランドによる一連の著作（[27]、[28]、[29]、[30] など）は、いわゆる「願望実現」に関する方法がテーマとなっている。

骨子になっている二大概念は「振り子」と「バリエント空間」である。

振り子は、複数の生命体と同じ方向でものを考えたときに発生するエネルギー情報体で、小さなバーストであれば、たとえば、人と人が道を譲りあってお互いの進行方向が一致してイライラするような、ほんのささいなことでも発生する。

振り子は一度発生するとエネルギーが得られる限り自律的に存続し続ける。エネルギーが枯渇すれば自然消滅するが、強力な自己保存・自己拡張の傾向があり、狡猾に、積極的に、ときに破壊的に作用する。ようするに他からエネルギーを得るためには手段を選ばないということだ。はっきりしたことはわからないが、振り子は生命でもなく、ホロンでもなさそうだ。生命ホロンのコミュニオンのベクトルが分離独立した病理のようにもみえる。

ゼランドの一連の著作ではおおむね悪いものとして描かれているが、実は生命活動を調律する目に見えない「なにか」でもあり、この類の振り子は生命活動に必要なフレームであり病理とはいえなさそうだ。振り子にも種類があるということだろうか。

バリエント空間は、SFではおなじみのパラレルワールドの概念に似ている。

たとえば、今あなたが着ているTシャツの色だけが違う世界が同時にある。同様に、めがねのフレームの色だけが違う世界がやはり同時にある。以下同様に……

今あなたがリアリティだと知覚している世界の、考えうる限りの無限のバリエーションが同時に実際に存在しているのがパラレルワールドだ。

バリエント空間はもうすこしスタティックなイメージで、過去、現在、未来すべてのパターンであるバリエントが無限に存在する情報空間である。

「セクター」は生命体によって現実化される一群のバリエントを指すが、セクターからセクターへ、バリエント空間を滑走することを、ゼランドはトランサーフィンと呼ぶ。

ゼランドのシリーズでは、このトランサーフィンの手法を詳説しており、所望のバリエント／セクターを「選ぶ」ことが願望実現のかなめとなっている。

トランサーフィンは、いわば、「可塑性の法則（「III. 許容性の法則」の下位法則）」あるいは「選択の自由の法則（「II. 愛と善」の下位法則）」の応用技術であるということができよう。

一方、易の六十四卦は、易システムというモデルの上では「すべて」をあらわすということになっている。

ということは、六十四卦で構成されるマトリクスは、トランサーフィン・モデルに照らしあわせてみると、バリエント空間をあらわすこともできるということになる。

そうなると、易システムはたった 64 種類のシンボルで無限の情報空間をあらわそうとし

ているということになり、これは相当……無茶な話といわざるを得ない。

占うということは、現実化される可能性のある直近のバリエーション／セクターを読むことであり、大成卦と大成卦の間にある無限の間隙は占者が埋めなければならないのだ！

それはまるである限られた範囲の自然数というインデックスだけにたよって、無理数を含む無限の数全体を読み解こうとするような……それこそ無理矢理な難題とも思える。

しかしそれでも易は当たる。

もちろん外すこともある。

未来はゆれうごく。無限の可能性であるバリエーションの海を。

いいわけがましいが、そんな事情を考慮すれば外れるのはあたりまえで、なにがしかでも「当たる」ということのウエイトは評価しても評価し過ぎるということはないのではないだろうか。

いかなるモデルでもそうだが、易システムも「人間」を抜きに考えることはできない。そこには必ず占者という人間が介在する。

バリエーションの情報は無限なので有限の構造である人間の脳には格納しきれない。トランサーフィン・モデルによれば、脳は情報そのものではなく、インデックスあるいはポイントの処理しているという。たぶん情報そのものはストリームの扱われるのだろう。ひょっとしたら、六十四卦のシンボルはその処理を効率化するのかもしれない。

本書では、願望実現の方法と振り子についてはふれないが、ゼラントによる著作のベースとなるモデルは、その願望実現の具体的なテクニックに負けず劣らずユニークであり示唆に富んでいる。そんなわけで、本書ではこの章を費やして、易システムにバリエーション・モデルをとりこんでみたい。

ところで、ゼラントはその著書の中で、トランサーフィンによけいな思想やドグマを付加しないしてほしい、と述べている。ゼラントの眼目が、モデルの構築またはモデルによるこの宇宙の記述よりも、モデルの効果的な「利用」にあるからである。いたずらに抽象的な思考に迷い込んでしまうことは、何にもならないばかりか、重要性を引き上げ、平衡力*1 という障害を引き込んでしまうことになりかねない。気をつけたいと思う。

*1 【重要性・平衡力】いずれもトランサーフィンの用語。ひとことでいえば重要性はアンバランスであり、平衡力はバランスを回復する力。過度に重要性を増すと、平衡力はすべてを台無しにする力として働く。

バリエント空間

ゼランドのシリーズの最初の巻 [27] のはじめの方にこんな問いがある。

「平面上の点は任意の座標 (x,y) をもつことができるが、それはなぜか」

なぜ？

「なぜ」って、なんだ？ そんなのあたりまえじゃないか。

x 軸があって y 軸があれば、その交点は $(0,0)$ の原点で、 x - y 平面上のすべての点はかならず一意に定めることのできる座標をもつ。

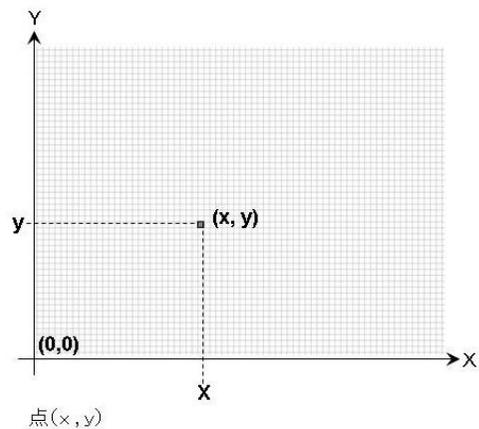
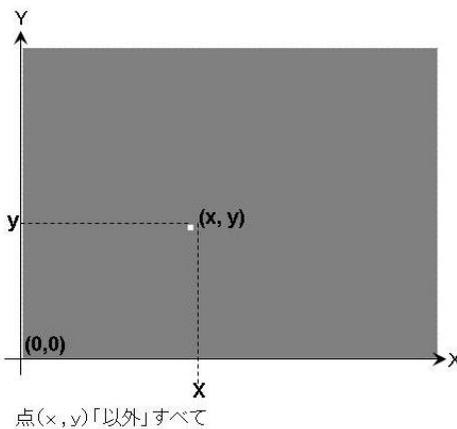
それ以上のなにがあるというのか。「なぜ」の意味がわからない。

思考はここでいったん停止する。

その後、バリエント空間の概念を知るにつれて答えがかたちづくられる。

ゼランドの著書に直接の答えがあったかどうかは覚えていないが、ある点が (x,y) という座標を持つには、他のすべての点がなければならないということだ。ある点 (x,y) は、それ以外の他のすべての点によって、いわば「ささえられて」いるのである。

もし、 (x,y) 以外の、 x - y 平面上の無限個の点がなかったとしたらどうだろうか。点 (x,y) は存在することができなくなってしまう。点 (x,y) はそれ以外のすべての点によってはじめて、点 (x,y) たらしめられているのである。



先の問いの答えは、たとえば、

「平面上の点が任意の座標 (x,y) をもつことができるのは、点 (x,y) と同時に、同一平面上に他すべての点が存在するから」

といったところになるだろう。

ぼくたちが暮らすこの世界にあてはめると、この、点 (x,y) が、今この時点で現実化されているバリエーションであり、他の無限個の点は可能性のパターン、バリエーション空間ということになる。

バリエーション空間は現実化されていない現実の鋳型で情報だけの空間だが、今、見て、感じている現実以外の「すべて」であるこの空間がなければ、目の前にあるこの現実には存在し得ない。

このバリエーション空間は、易システムハンドブック V2. x [41] でいうところの、無極、道教でいうところのタオ、今までも今もこれからずっとそこにある「永遠の基底」ということもできる。易システムハンドブック V2. x では、無極を「ありとあらゆる可能性が等分にある」などと表現したが、まさにそのことにより、バリエーション空間はまったくつかみどころのないカオス——混沌でもある。しかしながら、秩序はカオスからこそうまれる。この現実にはバリエーション空間にささえられているのだ。

現実化

S Fでおなじみのパラレルワールドでは、一般に、すべてのパターンがアクティブであり、同時に現実として並存している。今、こうしている間にも、あなたの靴下の色がちがうだけの世界に住んでいるもうひとりのあなたも、その世界で現実を生きている。つまり、無限のあなた、無限の現実があるのである。

バリエーション・モデルはこれとは少々様相が異なる。今この時点で現実化されているのは、あくまでも特定のあるバリエーションだ。その他のバリエーションは、情報——実体のないパターンとしてだけ、バリエーション空間に存在し、前節の文脈でいえば、現実化されたバリエーションを「支えて」いるのである。

手垢のついた例だが、電子はある瞬間には波動であるか、粒子であるかのどちらかであり、双方の状態が同時に成立するということはない。

そして、この例にはもうひとつ大事な原則がかくれている。

電子の状態を波動か粒子か決定すること、すなわち、電子が粒子であるバリエーションか、電子が波動であるバリエーションのどちらかを選択——現実化するのには人間である、ということだ。

トランサーフィン・モデルではこれを拡張し、バリエーションを現実化するのには生命一般であるとしている。これが、トランサーフィンによる願望実現の基本原理になっている。物理法則をはじめとするさまざまな理由により、ぼくたちはバリエーションの流れをコントロールすることはできないか非常に困難であるが、バリエーションを「選択する」ことはできる。

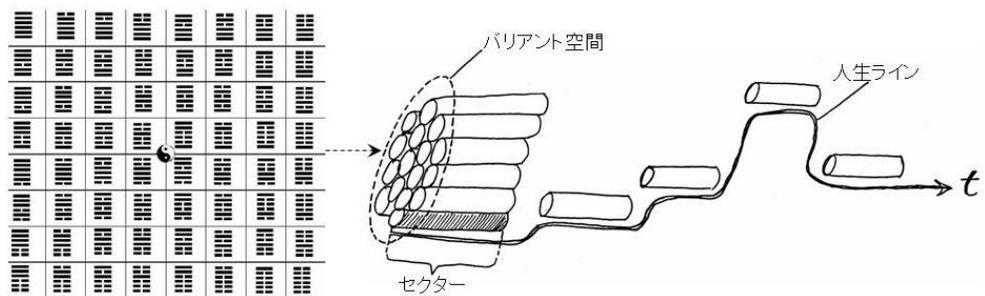
バリエーション空間を六十四卦のマトリクスとするなら、個々の易卦は、個々のバリエーション（のインデックス）に相当する。

通常易卦は、占うことによりどこからか与えられたようにみえるが、逆に、システムの利用者の側から選ぶものでもあるというのがぼくの現在の見解だ。ただしそれには、特定の手続きが必要で、昼食バイキングで好きなおかずを選んで自分のトレーに乗せるようなわけにはいかない。この辺の事情については、易システムハンドブック V2. x [41] で「魂のテンプレート」「ベゼル」などの概念として示した。

トランサーフィンにおいても、所望のセクターに乗り換えて目的を達成することはそう簡単にはいかないようにみえる（できる人は簡単にできるのかもしれないが）。これには一般にいわゆる「努力」とはまったく異質の、ときに禅的でさえあるスキルが要求されるのである。

生命（人間）によって現実化された一連のバリエントは、セクターを構成する。セクターはひとつではなく、日常時間的に観るとこれらも連なって、ひとつの流れ構成する。

この流れをトランサーフィンの用語で「人生ライン」という。この様子を示す。



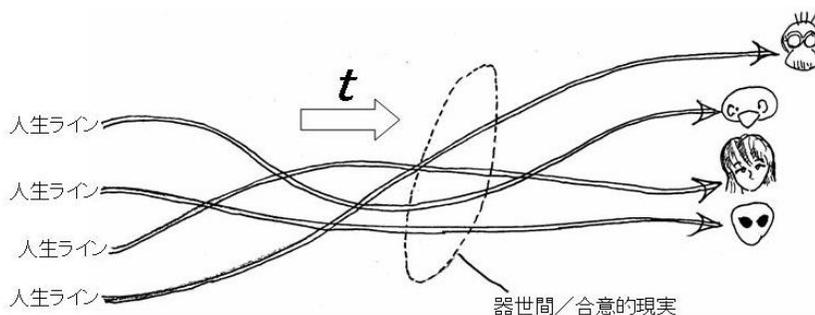
このミンコフスキー図もどきの絵では、バリエント空間に時間方向の厚みはない（図に示した t 方向の厚みが無限小）。バリエント空間は、時間というものがなく、もしくはその罅外にあるところに位置していることをあらわしている。

ところで、「人生」はひとそれぞれである。

ということは、人生ラインはそれぞれの人間固有のものということになる。各個人の人生ラインは、それぞれ同時に存在し、たがいにかけわり合うことによって「この世界」というひとつの現実を創りあげている。

いいかえると、人々はそれぞれ別々のセクター（人生ライン）にしながら、同時にひとつの現実を創り、生きているのである。この「現実」は POP という合意的現実、唯識という器世間に近いのかもしれない。

ニュートン的なマクロレベルの物理法則はこの「器世間」の範囲内で作用する基本ルールである。一般にいわゆる「努力」は、この範囲内で物理法則に従って自分の目的を達成することだ。ぼくからみるとトランサーフィンも一筋縄ではいかないような気がするが、粗く、鈍重な物理法則の下でなされる「努力」は、セクター間をトランサーフィンするよりはるかに多大なエネルギーを消費する。



生命がバリエーションを現実化するとすると、とうぜん次のような疑問がでてくる。「生命」という現実はいったい何によって現実化されたのだろうか。

「生命」という概念をもう少し広げる必要があるのかもしれない。

バリエーションを現実化するのは、生命というより「意識」だったとしたらどうだろう。

「易卦のホロン構造 (29 ページ)」すべてのホロンは深度 (デプス) を持っており、深度はすなわち、そのホロンの意識であると述べた。もしこの現実の構成要素すべてがホロンなら、すべてに意識があるということになる。どのような意識なのか、人間のそれと似ているのかどうかはさておき、となりのポチはもちろん、石にも木にも水分子にも意識があるということになる。

それらすべてにそなわった「意識」が時事刻々、不断にバリエーションを現実化しているのだ。それらの現実化された現実*2は、多重に重なり合い、器世間なり合意的現実なりの全体を創りあげる。

単に「生命がバリエーションを現実化する」とやってしまうよりは、この方がおもしろいかもしれない。

おもしろいのはともかく、「生命」を「意識」といいかえても「なにが現実化をもたらすのか」という質問の答えにはなっていない。では、「意識」はなにによって現実化されるのか、とはじめると、あっという間に無限後退に陥ってしまう。

あるいはホロンという現実に意識があり、意識が現実を創るのだとすれば、意識が先なのかホロンが先なのか、という卵とニワトリの話になってしまう。

ゼランドの要望にしたがって (63 ページ)、この話には深入りしないほうがいいのかもしれない。

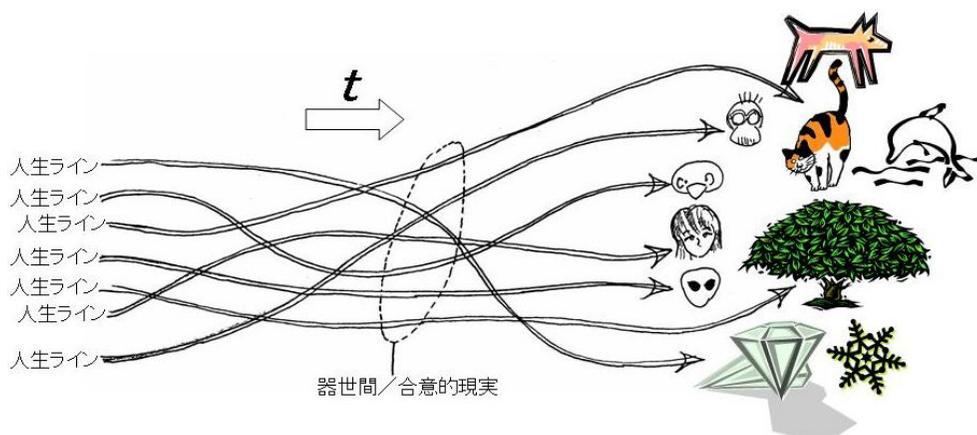
意識は、現実であり、現実でない。

そのおおもとは、デプス 384 ビット、スパン 1 のオメガポイントであり、マスターマトリクスの中央、TP01、震為雷と巽為風のツイストペアが象徴するひとつの巨大な意識。

これが、すべてのはじまりである。

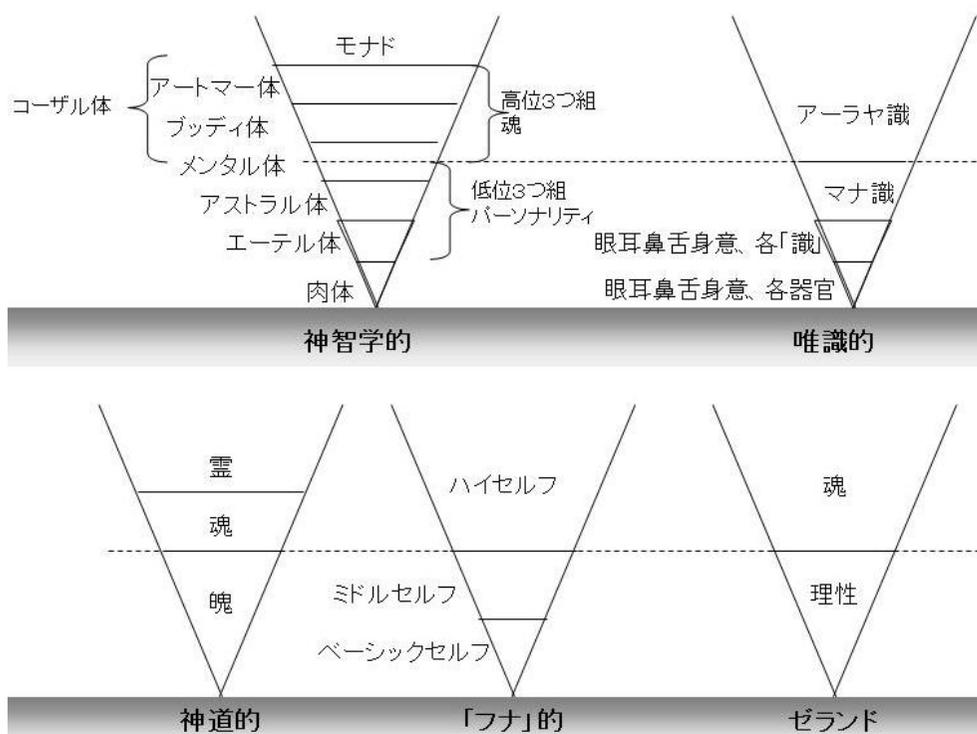
*2 トランサーフィンでは「世界の層」と呼ぶ。

これを神と呼ぶかタオと呼ぶか、あるいはその他の気に入った名前と呼ぶかは自由だが、呼称はあまり重要な要素ではない。



自己のモデル

「C嬢へ。(4 ページ)」では生命をごくシンプルにスピリットとソウルが組み合ったものとして表現したが、自己……人間というものの存在についてはたとえば次のような観方もある。

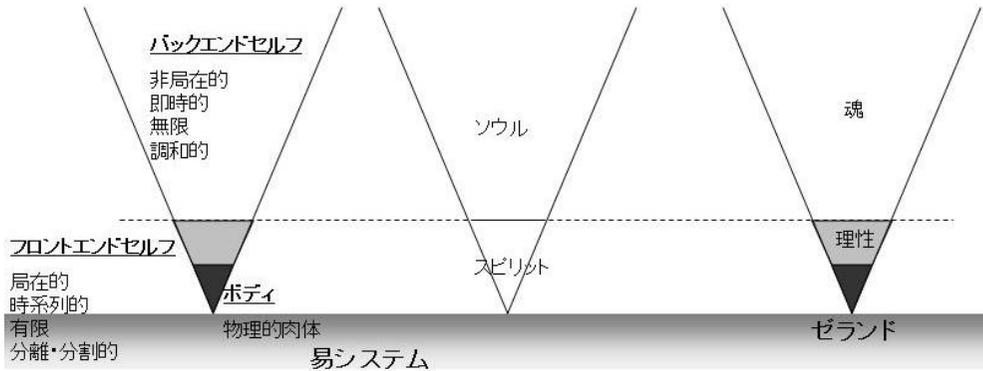


(さまざまな自己像の例。[18]、[36]、[34]、[35]などを参考にした)

私見かつ、そんな感じがするというだけのことだが、西洋的な自己イメージはどちらかというと精緻かつ複雑であり、東洋的……もっといえば、日本を含む環太平洋モンゴロイド的な自己イメージは比較的素朴である。しかし、自己をなんの構造ももたないのっぺらぼうの一枚岩と観ている例はひとつもない。これらの例から共通して観えてくるのは、自己というものはぼくたちがふだん感じているよりはるかに多元的、重層的であるということである。わからないこともたくさんある……というより、わからない部分が大半を占めているということだ。

例にあげた中では、ゼランドは自己をもっとも単純にとらえており、自己を見える（自覚

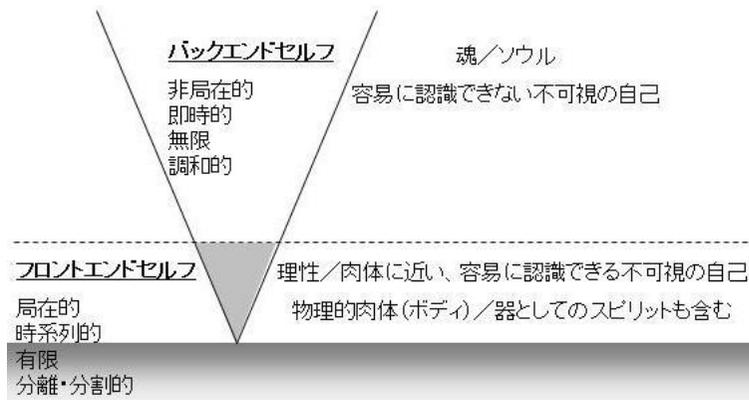
できる)ものと見えない(自覚できない)もの、すなわち理性と魂とにシンプルに区分する。もちろんこれは、ロシアの文化的文脈ではなく、自己を精密に描くことがトランサーフィンのメインテーマではないからだろう。精緻な自己イメージが悪いというわけではない。伝えようとしているテーマがちがうのでおのずと観点が異なるといったところだ。「易システムハンドブック V2. × [41]」では、自己を次のように描いている(左端)。



ゼランドが魂と理性と呼ぶ部分は、易システムではそれぞれ、バックエンドセルフ、フロントエンドセルフに相当する。

理性はどちらかというとボディに近く、魂と物理的身体(ボディ)のインターフェースをとる後天的な自己で、ダイレクトに振り子の影響を受ける。また、ゼランドの著作とおなじく、自己を精密に描くことは本書のテーマではない。

それら諸々の事情を考慮すると、いっそのことボディをフロントエンドセルフに含めてしまって、ゼランドにならって2層の自己ということにしてもいいかもしれない。



ここで、自己イメージを2層にもっていったのにはもちろん意図があって、ぼくが単純を好むということの他に、易卦をひとつの自己と観る場合に上下の八卦をバックエンドセル

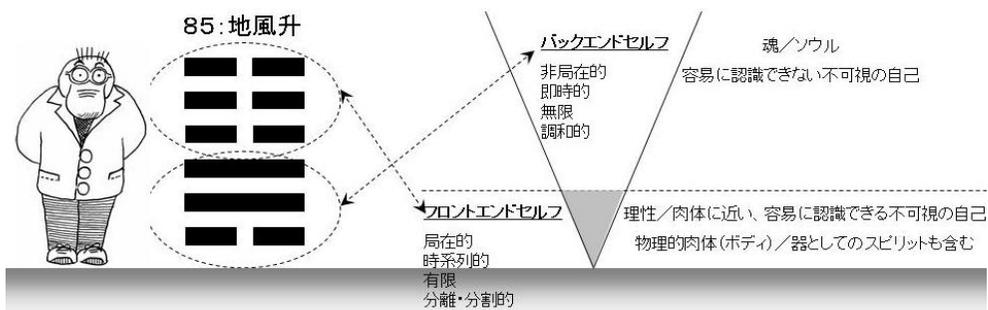
フとフロントエンドセルフに対応させることができるからである。

上下卦のどちらをバックエンド、フロントエンドとするかは議論の分かれるところだろう。だがもし、下卦を土台、基盤という意味にとるなら、下卦をバックエンドセルフとするべきだと思う。

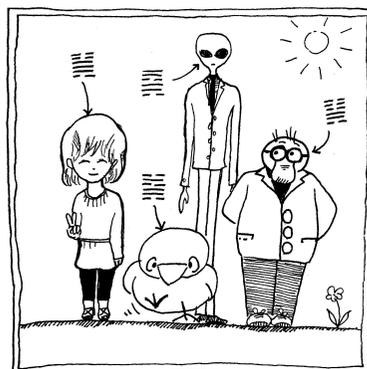
そうなると上卦は、見た目——深層ではなく、他から一番最初に一番簡単に目につく部分——ボディを含むフロントエンドセルフに対応することになる。

ボディ（と理性、フロントエンドセルフ）はソウル（魂、バックエンドセルフ）に所有されているのであり、その逆ではない。

導入部分だったので「C嬢へ。(4 ページ)」では、そういう描き方をしたが、一般にイメージされているように、物質があるところにソウルが「宿る」わけではない。ましてや、ソウルは、物質が組織化することにより自然発生する物質の属性などではない……と、ぼくは思う。



ファミリーはその下卦に同じ八卦をもつ大成卦のグループだが、バックエンドとフロントエンドの配当を上述のようにすると、また別の意味を帯びる。ファミリーは、ある種のソウルメイト、同系統の性質をもった魂どうしの集合ということになるのだ。見かけからはとてもそうは思えないことが多いかもしれないが。



時間はどこから

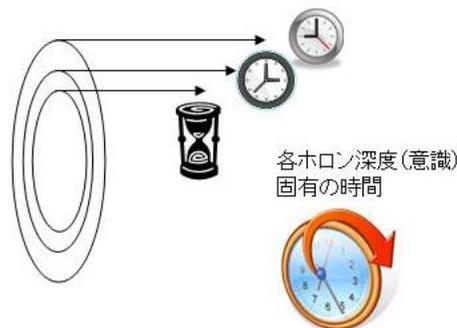
バリエント空間を考慮すると、ぼくたちがふだん感じている日常時間はどこでどのように生じることになるのだろうか。

「易システムハンドブック V2. × [41]」では、時間は、人間の意識によって創出されるとした。そのプロセスはツイストペア・ホイール上でモデル化され、時間は最外縁のリムに配置された易卦が鋳型となり、さらにその外縁にはめこまれる各人固有の「ベゼル」において生じるとした。

原則は本書においてももちろん変わらない。

バリエントはホロン深度であらわされるあらゆる事物が有する意識が選択することによって現実化され、その過程で同時に時間も生まれる。

各ホロンは深さ（意識）とともに固有の時間ももっているのである。



バリエント空間を、無限枚数の小さなスライドが果てしなくひろがる領域だとイメージしてもらいたい。

無限の数のスライドにはこの物理的現実のありとあらゆるパターンが映し出されている。ありとあらゆるパターンだ。そこには過去も現在も未来もすべてが……ある。

あなたの意識は、このスライドの無限の海から特定のスライドを特定の順番で選びとっていく。選びとられたスライドは一連の連なりになりそれは一本のフィルムになる。このフィルムがあなたの「人生ライン」であり、映写された映画があなたの人生である。

そしてスライドを選びとる順番こそが、時に「時系列」時に「因果」と呼ばれる連鎖であり、あなた固有の時間なのである。

以上の例は人間の意識が生成する時間の例だが、その人間を構成する細胞には細胞の、器官には器官の、それぞれのホロン深度に応じた「時間」がある。一口に時間といってもそのありようは、多元的・重層的である。

バリエント・モデルの周辺

夢

唐突だが、夢はどうだろう。

夢の中の時間は、物理的現実の時間とくらべるとはまったく異質に観える。

トランサーフィン・モデルによればバックエンドセルフ（魂）はダイレクトにバリエント空間にアクセスできるとされる。フロントエンドセルフ（理性）はバックエンドセルフを介することによってバリエント空間をうかがい識ることができるだけだ。

ゼランドによれば夢は脳が創りだした仮想現実などではなく、フロントエンドセルフのタガがはずれたバックエンドセルフがバリエント空間を気ままに旅した結果である。そこには通常の意味での時間はない。

バックエンドセルフ（魂）がすでに他の意識（かならずしも、人間とも、地球上の存在とも限らない）によって現実化されているセクターに迷い込んでしまうと、その人自身は、そのセクターで現実化されることになり、二度と戻ってはこれないという。

ただ、舵取りをバックエンドセルフ（魂）にまかせている分にはその危険は少ない。バックエンドセルフ（魂）は自分にとって不適切なフィールドを敏感に察知する性質があるからだ。これをトランサーフィンでは「魂の不快」という。

リスクが高くなるのは、フロントエンドセルフ（理性）が夢をコントロールしだした場合で、これをルシッド・ドリーム——明晰夢という。

夢をフロントエンドセルフの狭い視野でコントロールしようとすることには、予想以上におおきな危険がともなうということだ。これを荒唐無稽なタワゴトととるかシリアスな警告ととるか、ゼランドの著作では判断は読者にまかされている。

デジャブ

夢でみたシーンや経験を現実に戻り繰り返して経験することをデジャブ（既視感）という。バリエント・モデルからいえば、バックエンドセルフがあるセクターを訪れた後にそこが現実化されたものがデジャブの経験ということができる。

デジャブの経験を成立させるふたつ（かそれ以上）の事象は3次元時空的に近接していることもあるし、まったくかけはなれていることもありうる。バリエント空間におけるバリエントの配列（とっていいかわからないが）は、3次元時空中における座標点（位置）の配列とは何の関係もない。

半物質的存在

幽霊（または「スピリット」の意味でない「霊」）のような存在をバリエント・モデルに照らし合わせてみると、半物質的なこれらの存在は、半現実化されたセクターの存在と観ることができるかもしれない。

この場合、幽霊のパターンがあるセクターは、観察者がいる現実化されたセクターと「きわめて近い*3」と思われる。

バリエントは意識に選択されることにより現実化されるが、ある敷居値的段階からデジタル的に突然に現実化されるわけではなさそうだ。直近のセクターは、すでに現実となっているセクター、すなわち器世間に、じわじわしみいるように実体化していくのではなからうか。幽霊はそのプロセスのただ中にある存在なのだろう。

現実化（選択）の過程にはある種の段階、グラデーションがあるのかもしれない。

輪廻

先にも述べたが、バックエンドセルフはダイレクトにバリエント空間にアクセスできる。これはおそらく、バックエンドセルフ（魂）の出自がバリエント空間にあるからだろう。バリエント空間は実在しない。

実在しない、ということの意味は現実でない、ということであり、あらゆる意味で「ない」ということではない。あるかないかでいえば、バリエント空間は「ある」のだ。

ただし現実ではない。

バリエント空間はぼくたちの本質をなすソウルのふるさとだ。ぼくらはバリエント空間から生まれ、物質世界を堪能した後、ふたたびそこへもどっていく。

「C嬢へ。(4 ページ)」ではこの基底となる領域を個別化したソウルがその経験をためこむ貯蔵庫として描いたが、そもそもためこむ必要はない。すべては最初から変わることなくそこにあり、これからもあり続けるのだ。「そこ」を貯蔵庫と呼ぼうとアカシックと呼ぼうとタオと呼ぼうとそれはなんでもかまわない。

人間は……いや、ソウルは、誕生の際にバリエントの海からやってくる。現実化されたセクターでボディを所有し、そのソウルも独自にバリエントの現実化をはじめ、器世間の構築に参加する。

セクター内の物理法則は粗く、鈍重で、ゼラントにいわせればまわりつくタールのようで、なにをするにも一苦労だ。バリエント空間にいたころのようにバリエントの間を軽や

*3 【きわめて近い】3次元時空的に近いという意味ではない。現実化されたバリエントに「近い」バリエントとは「遠い」バリエントよりも確率的・労力的に現実化されやすいバリエントということができるだろう（後述（77 ページ））。

かに飛び回るようにはいかない。

加えて、物理次元の活動には時間という性質がともない、何事にも期間、ライフスパンがある。

しかし、そこで活動することは存外おもしろい。

フロントエンドセルフ（理性）がどう思っているかはともかく、ソウルとしてはもっとそこにいたいのだが、時間制限により肉体を所有しきれなくなると、ソウルは否応なしにふたたびバリエーション空間に帰っていかざるをえない。

しかし、多くの個別化されたソウルはふたたびこのゲームに戻ってくる。

「選択の自由（「II. 愛と善」の下位法則）」の法則により可能ではあるものの、この文脈でいえば、自殺は、フロントエンドセルフ（理性）とバックエンドセルフ（魂）の最大級の乖離といえる。

魄一魂一霊

すでにすべてはそこにある。いつも。

では、あらためて、生命の……生きることの根本的な目的とはいったいなんなのだろうか。

「C嬢へ。（4 ページ）」では生命はカタナだった。このカタナの剣と鞘との間のガタツキを最小にもっていこうとするあがきが生命現象であるとした。

すべてはそこにありつづける。

以前も。

今も。

これからも。

ずっと。

だったら、最初からなにもする必要はないのではないか。

オリジナリティという言葉がある。

「独創性」ということになるのだろうが、バリエーション空間を前提とする限り、真のオリジナリティはありえないように見える。実体化こそしていないかもしれないが、そこには「すべて」が「もれなく」すでにあるのだ。バリエーション空間にすべてがある以上、独自の新しいなにか別のものを創ることはできない。

新しくなにかを創りだしたと思ってもそれは錯覚で、バリエーション空間にもともとあったものが取り出されだけのことだ。

いつもすべてはそこにある。

たしかにそうだ。

ただし物理的現実としてあるわけではない。

物理的現実として在ることができるのはおそらくはごく限られたセクターだけだ。この限られた、現実化された部分が、どのように、どういう順番で現実化されていくか……その

パターンは無限にある。

オリジナリティはここにあるのだ。

創造主体はそのパターンというかプロセスそのものを楽しんでおられるとだとすれば、その楽しみにはバリエント空間と同様終わりはない。

個々の生命活動／人生におけるひとつらなりのバリエントの現実化、そのパターンの組み合わせこそは唯一のオリジナル、すなわち個別化されたソウルの独創なのではないだろうか。

こうして眺めてくると、創造主体→バリエント空間→各個別のソウルというのはひとつづきのものとならえるのが至当ではないかと思えてくる。

あまりにも自明すぎて認識することすらできないかもしれないが……

光の中の光は、なかなか判りづらいものなのだろう。

バリエーション空間を易卦であらわす

ふりかえろう。

レガシーな易では、六十四卦はそれ全体で森羅万象をあらわすシンボルとされる*4。もちろんその概念は易システムでも踏襲する。

これをトランサーフィンのモデルにあてはめると、六十四卦というシンボルのセットはバリエーション空間をあらわすことができるということになる。そして個々の易卦はバリエーション空間を構成する無限のバリエーション中の指標となるバリエーションに相当する。

「指標」とは無限のバリエーションにアクセスするための有限のポインタかインデックスのようなものを想定した言葉だ。

ごまかすといえばごまかしたが易卦のパターン数は有限である。「指標」とでもいっておかなければ有限のもので無限のものを、まがりなりにでもカバーすることをイメージできない。

易卦はバリエーション空間というひたすら広大な海に浮かぶちっほけブイかその広さに比べたらはなはだ心許ない数の灯台かもしれない。灯台はブイにくらべたら確固たるインフラに見えるかもしれないが、その光はせいぜい近海の半径何十キロかを照らし出すばかりだ。バリエーションの海からみればブイも灯台も五十歩百歩、ドングリの背比べである。

それでも船乗りは、その灯りをたよりに航海を続ける。

近いバリエーション、遠いバリエーション

自分の人生ラインを基準に観た場合、そこには相対的に「近い」セクター（人生ライン）もあれば「遠い」セクター（人生ライン）もある。

トランサーフィンする場合、当然近いセクターの方が遠いセクターよりも乗り換えやすい。乗り換えやすいということは、乗り換えに要するエネルギーも少なくすむ、ということだ。

あるバリエーションにはインデックスであれポインタであれ特定の易卦というシンボルが対応する。

ではある易卦Aを別の易卦Bと比較した場合、A B間の「距離」は易システム上でどう定義したらよいだろうか。

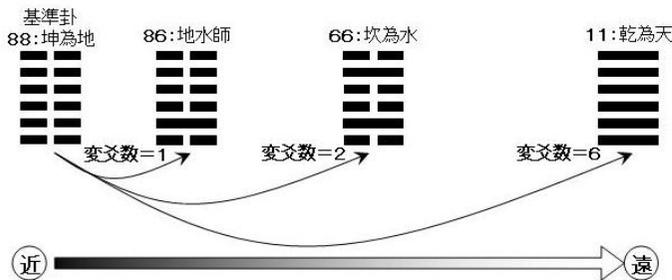
ごく自然に考えられるのは、爻をいくつ変じたらAからBへと変換できるか、その変換に要する変爻の数を指標にすることだ。これを易卦AからBへの「変爻数」と呼ぶことにし

*4 そのように明示的にどこかに書いてあるわけではないが（強いていうなら繫辭伝）、もし森羅万象、少なくとも人事百般をカバーしないのであれば、占術用シンボルセットとしては不十分であるということになる。

よう。また易卦どうしの距離をみる場合、そのスタート（基準）となる易卦を「基準卦」と呼ぼう。

基準卦Aを変換して易卦Bを得るための変爻数が、基準卦Aを変換して易卦Bを得るための変爻数より少なければ、BはBより、基準卦Aに「近い」ということができる。

例として、基準卦を「88：坤為地」とすると、二爻のみを変じて得られる「86：地水師（変爻数=1）」は、二爻、五爻を変じて得られる「66：坎為水（変爻数=2）」よりも、基準卦「88：坤為地」に「近い」ということになる。ちなみにこの観方だと、基準卦「88：坤為地」からもっとも遠い卦は変爻数最大=6の「11：乾為天」ということになる。



変爻が少なければ少ないほどその易卦が示すバリエントは自分があるバリエントのより近くにあり多ければ多いほどその卦が指し示すバリエントは遠くにあるということだ。

これはすなわち変爻数が多ければ多いほど、基準卦が示すバリエントからその易卦が示すバリエントに至るまでには多くのエネルギーを要するということである。

「88：坤為地」は全部が陰の卦である。他の63卦各卦における陽爻の数は「88：坤為地」からみるとそのまま変爻数になる。

「88：坤為地」を基準卦としてその変爻数ごとにマスターマトリクスを色分けすると、カラー口絵、図4のようになる。

マスターマトリクス自身にすでに対称性があるのであたりまえといえばあたりまえなのだが、変爻数で分けられたグループのカタチにも一定の対称性があらわれる。

しかし残念ながらそれ以上のことはどうもみえてこない。

それに変爻数だけでは易卦どうしの距離を完全に定義しきれない。たとえば、変爻数で色分けされたマスターマトリクスをみると一番多いのは三陰三陽卦だが、これらの卦はすべて基準卦の「88：坤為地」からみると「等距離」にあるということになってしまう。それぞれの易卦の距離を個別に識別するにはどうしたらいいのだろうか。

そこでふたつの事項を考慮することにした。

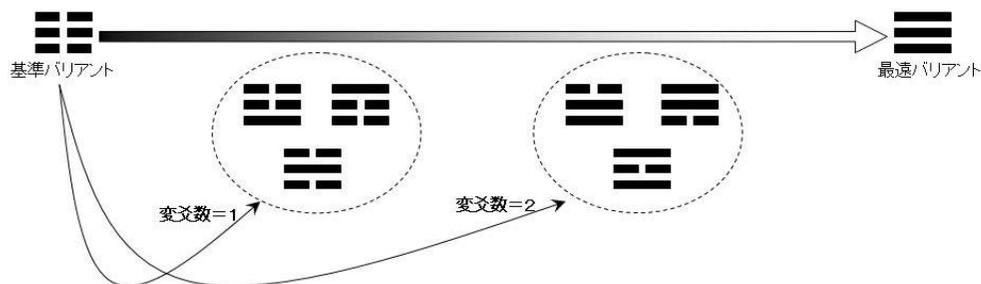
- いったん八卦に立ち返って検討してみる。大成卦はもともとふたつの八卦から成り立っている。
- 易卦上における時間的な流れを条件に入れる。「易は逆数なり」で易卦上における時間の流れは下の爻から順に積み上げ式になっている。

わかりやすいので基準を坤にとろう。

坤を基準にするとまずいちばん「遠い」卦は、乾ということがわかる（変爻数=3）。残りの6卦は、基準卦坤と、坤からもっとも離れた乾の間のどこかに配されることになる。乾坤をのぞいた残り6卦を単純に変爻数で分けると、変爻数=1のグループは震、坎、艮であり、変爻数=2のグループは、兌、離、巽となる。

変爻数によって距離を測ろうとするならここまでだ。

変爻数=1のグループは変爻数=2のグループより基準卦坤に近いということがわかるだけである。



ここで二番目の点である易卦上における時間的なウエイトを考慮することにしよう。

易卦上では日常的な時間は下から上に流れる。八卦は三つの爻から成るが下から上へ段階的に距離が遠くなると想定する。

具体的には初爻に1、二爻に2、三爻に3という数値を割りふって、陽爻にあたる爻（すなわち基準卦からの変爻）の数値を加算することにより、その値を基準卦坤からの距離に加味するのである。

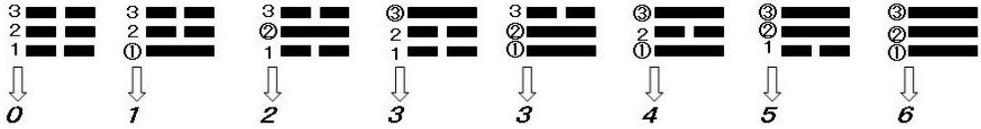
この値を時間距離と呼ぼう。

このようにして同じ変爻数、たとえば変爻数=1であっても、初爻を変える場合よりも、二爻を変える方が時間的に遠く、変換されてできる易卦の基準卦からの距離は遠くなる、とする。

基準卦である坤はどこにも陽爻がないので変爻の時間距離=0になる。とうぜんだが基準卦はかならずそうなる。というより変爻の時間距離=0であることは基準卦であることこの条件である。

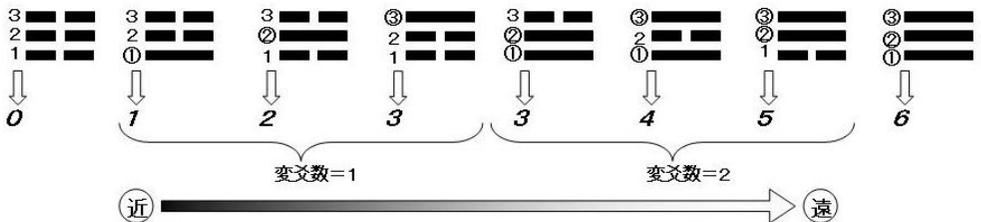
乾は1+2+3で、坤からみて6という最大の時間距離をもっていることになる。

坤を基準卦とした場合の各八卦の時間距離は次のようになる。



- 坤=0 (変爻数0、基準卦)
- 震=1 (変爻数1)
- 坎=2 (変爻数1)
- 艮=3 (変爻数1)
- 兌=3 (変爻数2)
- 離=4 (変爻数2)
- 巽=5 (変爻数2)
- 乾=6 (変爻数3)

艮と兌の坤からの時間距離はともに3で、易卦の距離として時間距離上区別がつかないが、艮は変爻数=1、兌は変爻数=2で、バリエントとしては基準卦坤からは艮より兌の方が遠いといえる。



八卦の距離が導かれたところで今度は上下卦を導かれた距離にしたがって組み合わせ、大成卦をつくる。

具体的には「坤震坎艮兌離巽乾」の順番で上卦下卦をそれぞれ組み合わせマトリクスを作成する。さらにマトリクスを構成する大成卦を変爻数に応じて色分けすると、カラー口絵、図5のようになる。

先のマスターマトリクスを単純に変爻数によって色分けした絵(カラー口絵、図4)と比べると、左下隅の坤為地が基準卦となって色分けされたフィールドがより整然と配置されることがわかる。これをバリエント・マトリクスと呼ぼう。

バリエント・マトリクスが意味するところは、各易卦をバリエントとみたとときの基準卦からの「距離」、すなわち基準卦からその易卦に到達するのに要するエネルギーの大き

さをその位置によってあらわしたものであるということになる。

バリエント・マトリクスにおいて、左下隅の基準卦からマトリクス全体の変爻数をながめると次の図のようになる。

3	4	4	4	5	5	5	6
2	3	3	3	4	4	4	5
2	3	3	3	4	4	4	5
2	3	3	3	4	4	4	5
1	2	2	2	3	3	3	4
1	2	2	2	3	3	3	4
1	2	2	2	3	3	3	4
0	1	1	1	2	2	2	3

変爻数に、さらに時間距離というファクターを考慮して、同じマトリクスにおける左隅基準卦からの順番をつけてみると次の図のようになる。

22	42	43	44	57	58	59	63
9	25	28	31	47	50	53	62
8	24	27	30	46	49	52	61
7	23	26	29	45	48	51	60
3	12	15	18	34	37	40	56
2	11	14	17	33	36	39	55
1	10	13	16	32	35	38	54
0	4	5	6	19	20	21	41

これまでバリエント・マトリクスを左下隅＝坤為地を基準卦としたマトリクスとして説明してきたが、これは右上隅＝乾为天を基準卦としても「基準卦からその他の易卦への距離をあらわす」というカタチになっていることがわかる。

つまり、このバリエント・マトリクスは坤為地のみならず同じマトリクスの対角にある大成卦、乾为天からその他の易卦への距離をあらわす図でもあるということだ。下に、バリエント・マトリクス上における、左下隅の易卦からの距離と変爻数の図、および、同様に右上隅の易卦からの距離と変爻数の図を示す。

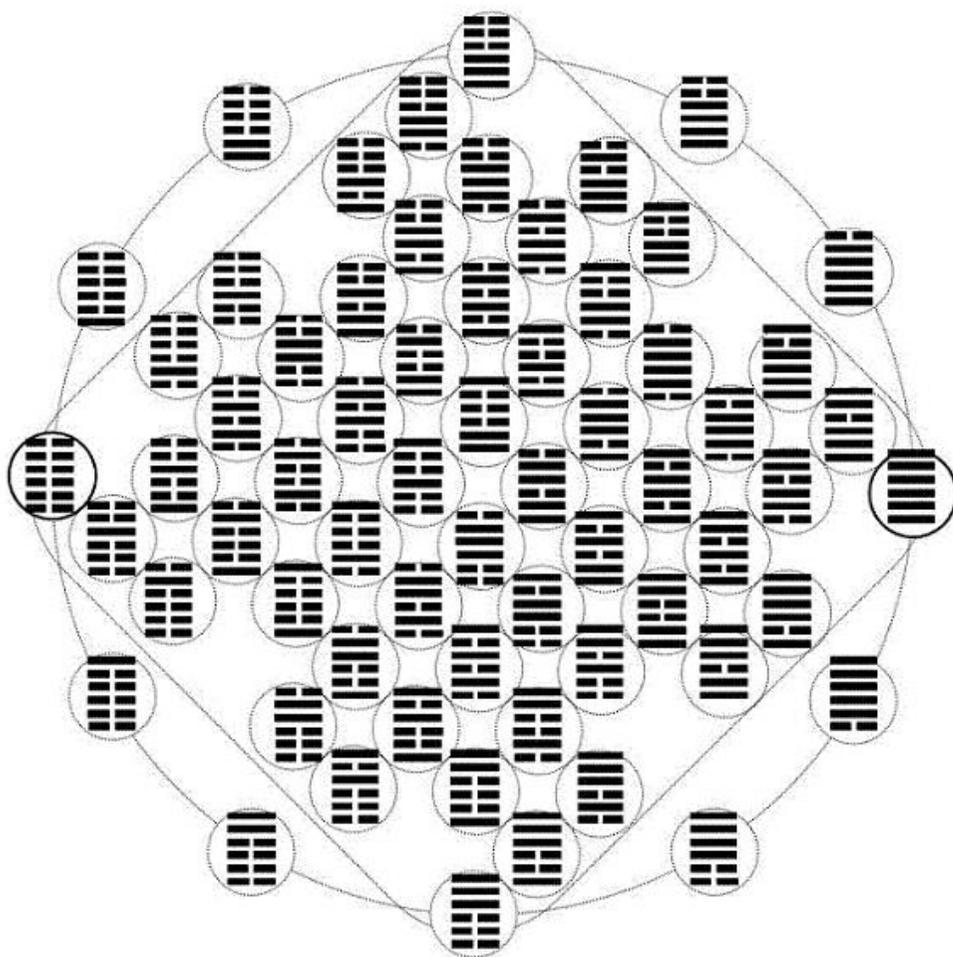
22	42	43	44	57	58	59	63	3	4	4	4	5	5	5	6
9	25	28	31	47	50	53	62	2	3	3	3	4	4	4	5
8	24	27	30	46	49	52	61	2	3	3	3	4	4	4	5
7	23	26	29	45	48	51	60	2	3	3	3	4	4	4	5
3	12	15	18	34	37	40	56	1	2	2	2	3	3	3	4
2	11	14	17	33	36	39	55	1	2	2	2	3	3	3	4
1	10	13	16	32	35	38	54	1	2	2	2	3	3	3	4
0	4	5	6	19	20	21	41	0	1	1	1	2	2	2	3

41	21	20	19	6	5	4	0	3	2	2	2	1	1	1	0
54	38	35	32	16	13	10	1	4	3	3	3	2	2	2	1
55	39	36	33	17	14	11	2	4	3	3	3	2	2	2	1
56	40	37	34	18	15	12	3	4	3	3	3	2	2	2	1
60	51	48	45	29	26	23	7	5	4	4	4	3	3	3	2
61	52	49	46	30	27	24	8	5	4	4	4	3	3	3	2
62	53	50	47	31	28	25	9	5	4	4	4	3	3	3	2
63	59	58	57	44	43	42	22	6	5	5	5	4	4	4	3

マトリクス上ではこれら対角線上で相対する二つの卦が、それぞれお互いから変爻数=6の距離があり、かつツイストペアを構成する。ツイストペアは全部で32ある。六十四卦すべてについて他の易卦からの「距離」およびそれ従った「順番」を図示しようとするなら、必要なバリエント・マトリクスの数はツイストペアの数と同様、全部で32ということになる。

バリエント・マトリクスの変異

「88：坤為地」は陰爻のみで構成される大成卦であり、この「88：坤為地」上の変爻は、陽爻となって易卦上にあられる。「88：坤為地」を基準としたバリエント・マトリクスは、「ある基準卦のどの爻を変じれば各々のバリエントを示す大成卦がえられるか」ということを、各バリエントに位置する大成卦における陽爻位で示すマトリクスととらえることもできる。「88：坤為地」を基準としたバリエント・マトリクスをこのようにとらえたとき、その場合は特に、このバリエント・マトリクスを「マスター」・バリエント・マトリクスと呼ぶことにしよう。



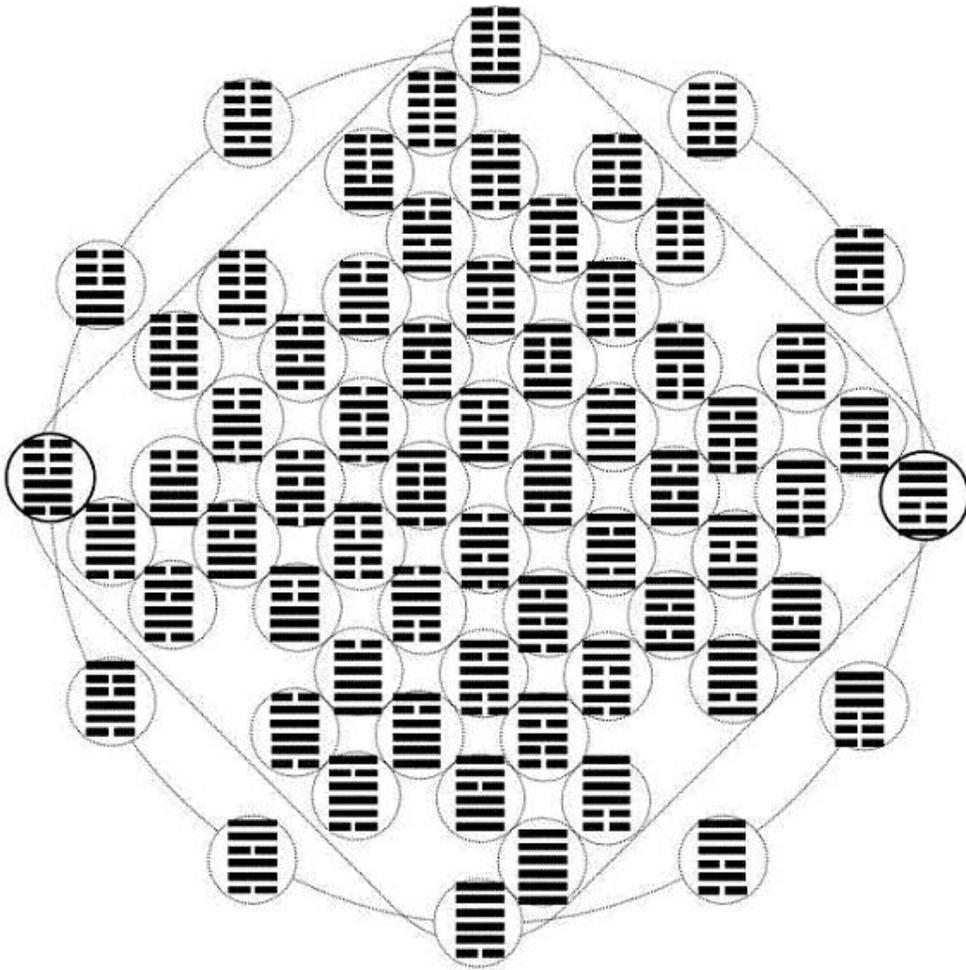
マスター・バリエント・マトリクスにおける基準卦「88：坤為地」を、「88：坤為地」以外

の任意の大成卦にあてはめると、その任意の大成卦を基準としたバリエント・マトリクスを得ることができる。

具体的な手順としては、マスター・バリエント・マトリクスを参照しながら、たとえば以下のように行う。

- マスター・バリエント・マトリクスにおける左隅の基準卦「88：坤為地」を任意の大成卦に置き換える。
- 他のバリエントについては、マトリクス上におけるそのバリエントの位置、および、マスター・バリエント・マトリクス上でその位置にある大成卦の陽爻位を確認する。
- 基準卦とした任意の大成卦の当該爻を変じ当該位置に配置することにより、そのバリエントの大成卦を得る。

これを基準卦以外の残りの63のバリエントについてくりかえすことにより、その任意の大成卦を基準卦としたバリエント・マトリクスが得られる。たとえば、基準卦＝「85：地風升」とした場合のバリエント・マトリクスは次のようになる。



これはまた「85：地風升」とツイストペアを成す「14：天雷无妄」を基準卦としたバリエーション・マトリクスでもある。「14：天雷无妄」は「85：地風升」からみて対角線上の右隅に位置する。

バリエントの流れ

バリエントは意識によって気ままにランダムに選択されるわけではなく、次々と選択されてセクターとして現実化されていく方向には一定の傾向がある。バリエントはもっとも抵抗の少ない道筋に従って現実化されやすい。これは「VII. シンプルであること」の法則そのものである。

「抵抗の少ない道筋」とは、現時点で選択されているバリエントからの変化がもっとも少ないバリエントが次に選ばれやすく、それを繰り返してできる道筋とっていいだろう。トランサーフィンではこれを「バリエントの流れ」といい、もっとも自然な道であると考えられる。

バリエントの流れを利用して進むことは、願望実現の方法としても理想である。トランサーフィン・モデルによれば、今現在いるセクターからかけはなれたセクターに性急に移ろうとすることは、現行セクターにおける、振り子、平衡力、物理法則などのさまざまな抵抗を受け、早晚挫折することになるという。

たとえば、現在のあなたとスーパースターを比べてみる……比べること自体がおよそナンセンスであると感じるなら、その時点であなたがいるセクターとそのスーパースターがいるセクターはかけはなれているということだ。

その状態のまま、あなたがしゃにむになにがなんでもそのスーパースターになろうとすることは「バリエントの流れ」にまったく逆らった活動であり、最も……かどうかはわからないが、相当抵抗の大きい道筋をたどろうとしているといわざるをえない。

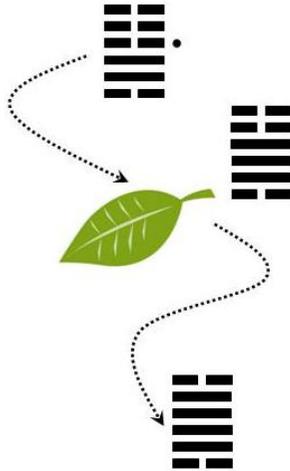
だからといってトランサーフィン・モデルは、あなたがスーパースターになれないといっているわけではない。現行セクター内で流れに逆らう方向にじたばたしても仕方ないといっているのだ。スーパースターになることにご興味のある方はゼランドの著作を参照してほしい。

さて、この「バリエントの流れ」は、易システムではどのように描くことができるだろうか。

変爻数の多さと時間距離の大きさはそのまま、その易卦が示すバリエントにたどりつくためのエネルギーの大きさである。このエネルギーが最小となる経路は、お互いの変爻数と時間距離が最小になるような易卦の連なりということになる。

易システムでいえば、さしずめ十二消長卦……というより、もう少し一般的にとらえて、下から順番に爻の陰陽が反転して行って、上爻まで行ったらまた初爻から同じように陰陽を反転していく操作で得られる一連の大成卦……ということになるだろうか。

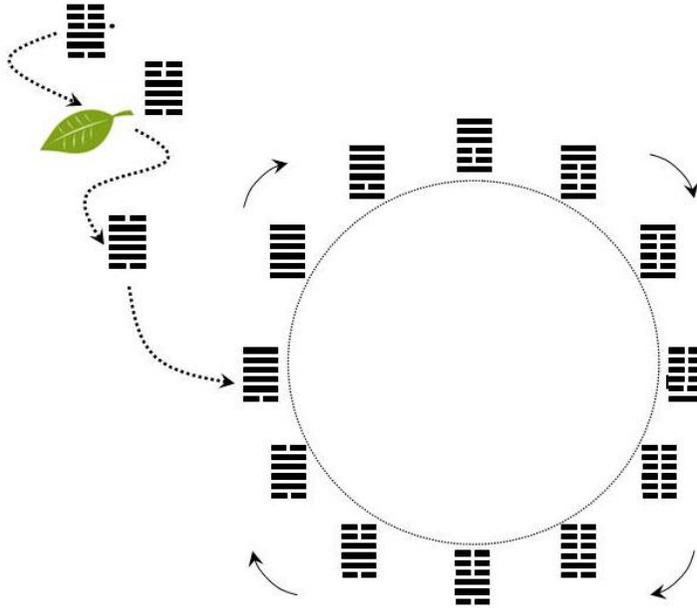
たとえば「85：地風升」の四爻が得られたとすると、そのままバリエーション流れに沿っていけば、次にあらわれるのは「45：恒」であり、そのまま流れに身をまかせていると、次が「25：大過」であらわされる状態に至る。



初爻から順次、爻を変じて（反転させて）いった場合の「バリエーションの流れ」は、バリエーション・マトリクスの外縁部に位置する易卦にあらわれる。

初爻ではなく、二爻目以降から爻を変じる流れが始まった場合でも、爻を変じるプロセスが上爻に至った次に変じる爻は初爻になる。結局はそこから、プロセスは十二消長卦のそれになる。

先の例におけるバリエントのながれは、「85：地風升」の四爻変で「45：恒」になり、五爻変で「25：大過」、上爻変で「85：天風コウ<女へんに后>」、その次からは「85：天風コウ」からはじまる十二消長卦のプロセス（輪）に入る。



易卦であらわすバリエントの流れは、この12ステップのプロセスをくりかえし続けるのかというと……易システムではそうではないとする。

恣意的な設定になるが、易システムでは十二消長卦に代表される12ステップのサイクルは、さらに別の大きなサイクルに乗っているとする。このサイクルについては「輪廻の輪（108ページ）」で述べる。

バリエント・モデルと易システム

バリエントは意識に選択されることにより現実化する。意識に選択された一連のバリエントはセクターを構成し、一連のセクターは人生ラインを構成し、各意識の人生ラインは器世間／合意的現実を構成する。

このモデルでいえば、「現実」は、だれにとっても普遍的で共通的な場がたったひとつ平板にあるわけではなく、多層的重層的で、かつ個別化された意識どうしのかかわりのなかで常にゆれうごく……関係性である。

バリエント空間にあるのは永遠の現在のみであり、魂はそこから物質化されたセクターに生まれ、一定期間を経てふたたびバリエント空間にもどっていく。

ある特定の易卦は現実化されたバリエントをあらわす。バリエント空間には、特定の易卦ではなく六十四卦全体がまるごとひとつのものとして対応している。

占うということはその人の人生ラインのバリエント空間における位置を特定し、その後のセクターの傾向を読むことである。

ささいな問いからシリアスな問いまで、卦を起こすことはひとつの転機だ。梅花心易などでは占うタイミング（占機）を非常に重視するが、周易でもそれを重視してはいけないという理由はない。

「ささいだけど、いつもとちがう、ふだんはあまり起きないこと、あるいはそのように感じること」はセクターの流れに変化がおきるか、セクターを乗り換える兆候である。トランサーフィン・モデルではサインと呼ばれるが、トランサーフィン・モデル主体にみればそのタイミングで得られた卦はサインに付加情報を与える。

易システム主体でみるなら、占って得られた易卦、その易卦そのものがサインだ。

現実化されたセクターは鈍重で粗い性質を持つ物理法則が支配する領域である。ここで物事を成し遂げようとするのは容易ではない。一般にいわれる「努力」はこの範囲内で目的を実現しようとすることだ。

また、ぼくらは振り子によって眠らされてもいる（飼いならし）。ある意味宿命でもあるのだが、結局のところ、ゼランドの著作がうたっているのは願望実現というより、ほんとうの「自分」というものも含んだ、飼いならしの宿命をもこえる「目覚め」であるような気がしてならない。

第 II 部

応用例

第4章

ホイール

人生の輪 (WOL ; ホイール・オブ・ライフ)

「たいていものは周期的に進行しているのだ」とアトラクターが注釈をいれた。
 「それこそが時間の本質だ。もしも循環というものがなかったら、過ぎ去った時間はいくところがないだろう。そうは思わないかな？」
 「そんなことは考えたこともないわ、アトラクターさん」
 「循環がなければ、太陽も天の川を中心のまわりをまわることができないうし、地球も太陽のまわりを回れない。日の出もなくなるし日没もなくなる。四季もなければ新しい一日もない」

「量子の宇宙のアリス [9]」より

上記引用についでにつけくわえさせてもらうなら、循環がなければ、あなたの魂がこの世界——今生に生まれてくることもなかったろう。

そんな話をしよう。

「易卦のホロン構造 (29 ページ)」においては、すでに^{ネメガ・ポイント}ゴールまで示したが、輪廻転生を含めた全体像を易システムで描こうとするなら、もう二、三の舞台装置が必要になる。この物質世界を観察する限り、陰陽とともに「周期」はその基本的な原理のようにみえる。ひとつの昼とひとつの夜は一日を構成する。ひとつの昼とひとつの夜が過ぎ、また昼が巡ってきたとき、そこにひとつの周期が完成する。一日は積み重なることによって、一週間、一月という周期を構成し、月はまた1年という周期を構成し、1年という単位は、[1]、[47] などによれば、人生において7年ごとの周期を構成する。

一方、易システムには、周期をあらわす易卦のグループがあり、これを十二消長卦 (または消息卦) という。

干支暦は10 (十干) と12 (十二支) を基数にしており、十二支の方に着目した12年の周期を、わたしたちはときに「ひとまわり」と呼ぶ。

12を基本にするなら、12日、12ヶ月、12年の周期があることになる。干支暦でいえば、いわゆる「えと (干支)」は、年のみならず、月にも、日にも、時間 (2時間ごと) にもある。

転生の周期についてはどうだろう。1年という地上年に換算して人はおおむね何年ごとに生まれ変わるのだろうか。

[1]によれば、その年数は144である。144は12の自乗であり、12の周期が12回くりかえされて完了する。同書によれば人はまったくストレスなく過ごすことができれば、純粋

にイキモノというシステムとして 144 年程度の耐用年数があるという。ところが環境や悪習慣などの影響によって、そのハードウェア*1 は現在のところ 70~80 年で使いきられてしまう。

144 年から現在の耐用年数である 70~80 才を引いた残りの年数で示される期間、それぞれの意識レベルに応じた不可視の領域で次の転生に備える。

仮に理想的な条件で生き続けることができたとして、その一生での学びを 144 年で終えた場合は、死後ほどなくして次の人生にとりかかることになる。この 144 年という周期を、12 という数を基にして描いてみたのが次の図で、これを人生の輪 (WOL; ホイール・オブ・ライフ) と呼ぶことにしよう。

真ん中の 1~12 の輪からはじまり、12 の次は二番目の輪の 13~24 に移行し、以下同様に 144 まで続く。

1~144 までの数字は誕生してから「何年目か」をあらわしており、たとえば生まれてから 1 年たつ間は、満年齢としては 0 才だが、WOL としては 1 年生なので、「1」と記してある。つまり「満年齢=表記の数字-1」となる。この「誕生してから×年目 (×年生)」の各期間をセグメントと呼ぼう。

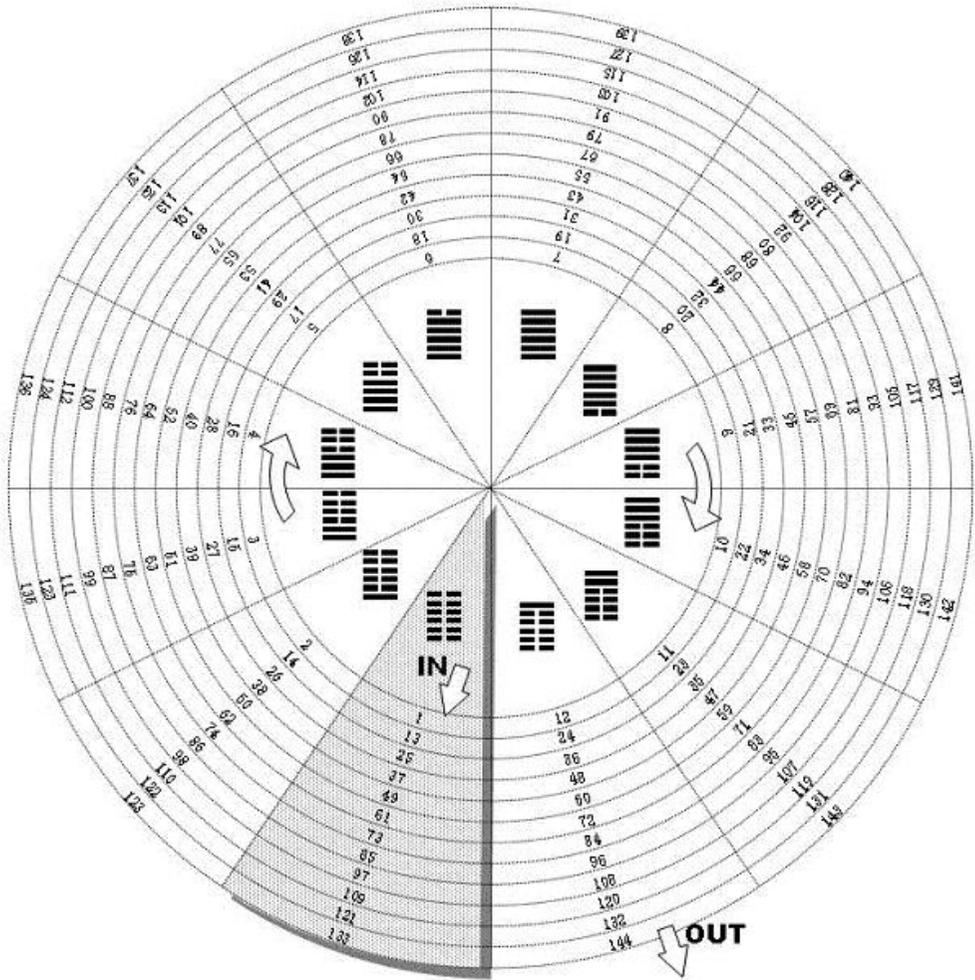
これまで、暗黙のうちに 1 年 (1 セグメント) = 365 日として話を進めてきた。これからもこの前提で話を進めるが、1 年 = 365 日はあくまでも標準的な日取りであって、ベゼルによってはかならずしもこれに一致しないこともある。

WOL では、「生まれてから×年目」という数値を座標とするが、そのスケールの単位、すなわち「1 年*2 (1 セグメント)」の長さは文化的文脈、または、各自の時間を創出する個人的意識の選択によって、必ずしも 365 日にならない、ということである。

同様に、144 年というのも平均的な転生の周期である。個々の人生においてはこれより長くなったり短くなったり (夭折したような場合) する。あるいはまた、平均的周期のとおりほぼ 144 年であることもあるだろう。

*1 人体を構成する部材は常時更新されている。実際はハードウェアというほど確固としたものではなく、流転する原子分子の流れの中における「人体」というひとつのパターンといった方が正しい。もちろん原子分子にも寿命がある。

*2 【1 年】ベゼル一巡り = ツイストペア・ホイールの一周の長さ



【 WOL;Wheel Of Life 】

OD をあてはめる～一般化された十二消長卦

WOL の一番中心に近い輪には十二消長卦が描かれている。1 の坤為地から始めて初爻から順に上爻に向かってひとつずつ陰陽を反転させていき、7 の乾为天ですべての爻の陰陽が反転する。そこからさらに初爻から陰陽を反転させていき 12 で山地剥となり、最後の上爻が陰に反転してふたたび坤為地にもどるのが十二消長卦だ。十二消長卦では、坤為地からふたたび同じパターンがくりかえされることになる。

WOL では、ふたつの点で易卦は十二消長卦と異なったかたちで遷移する。

- OD がスタートの易卦になる。

十二消長卦は坤為地からはじまり、坤為地にもどるサイクルになるが、WOL では OD をスタートの易卦とする。つまり、六十四卦すべてがスタートの卦となりうる。

「初爻から爻の陰陽を反転して行って、六爻すべてが反転したところで、ふたたび初爻から陰陽を反転しもとの易卦にもどす」という操作自体は、選ばれた OD に対して、十二消長卦と同様に行う。

- 2 周目以降のスタートは、最初の周 = 1 周目で遷移していったそれぞれの易卦を使う。

つまり、2 周目のスタートは 1 周目の「セグメント 2 (2 年目)」にあらわれた易卦、3 周目のスタートは 1 周目の「セグメント 3 (3 年目)」にあらわれた易卦、4 周目のスタートは 1 周目の「セグメント 4 (4 年目)」にあらわれた易卦……以下同様である。このようにすると、十二消長卦の操作方法を生かして、 12×12 で 144 の周期を OD を基にした易卦であらわすことができるようになる。

それと同時にこのルールは、セグメント 1～12、すなわち満 0 歳から満 11 歳までの間の経験に、今生全体のプロセスが縮図としてフラクタルにたたみこまれているという前提になっているともいえる。

大成卦は 64 種類しかない。単純にいて、64 のパターンで 144 のセグメントをあらわそうというのだから、易卦の重複（同じ卦が 144 の周期の中に何度か顔を出す）は当然あることになる。しかし、同じ卦であってもそのライフステージによってその意味するところは変わってくる（同卦異占）。

OD *³ の例をあてはめ、WOL 全体を俯瞰する

次に、OD = 「85 : 地風升」であった場合の WOL を示す。ここでは 96 ページの「WOL;Wheel Of Life」のように全体を同心円状にあらわすのではなく（144 もの易卦をみやすい一枚の絵に押し込めるのは至難の業である）、12 セグメントごとの易卦の輪として描いてみた。

円の中にある各易卦に対応した番号はセグメント番号である。また、各ホイールにふられた「STG #」であらわされるステージ番号は、WOL の同心円状の全体像「WOL;Wheel Of Life」の図において中心から何番目の輪であるかをあらわす。セグメント番号は 1 ~ 144、ステージ番号は 1 ~ 12 までである。ところどころにみられる OD、I、N、G は、WOL にあらわれたテンプレートである。

あなた自身の OD をセグメントの 1 に置いて、同じ操作をすれば 144 の卦が眼前に展開する。セグメント番号 - 1 があなたの満年齢だ。今はだいたいどのあたりにいるだろうか。これから例としていく「OD = 85 : 地風升の男（別に女でもいいのだが）」は、現在満 48 才だ。セグメント番号から 1 を引くと満年齢になるわけだから、この男はステージ 4 ~ 5 へと移行する過渡期にあるか、ステージ 5 に移ってまだ間がない、といった段階に位置することになる。ステージ 5 のスタートの卦は震為雷であり、かつまた、WOL 上におけるターニングポイントでもあり、なんらかの大きな変化を暗示する。

一回の転生は 12 のステージからなる。地風升の男は、今生のプロセスの約三分の一を完了していることになる。

WOL で中心をはさんで対称の位置にある易卦どうしは互いにツイストペアの関係にあるが、とくにスタートの位置にある易卦と、その易卦と対称の位置にある易卦で構成されるツイストペアに注目してみる。

すると、各 WOL は、6 時半の位置にあるスタートの易卦から順次変化が始まって、12 時半の位置にあるツイストペアを構成する易卦に達したところで完全に陰陽が反転し、ふたたびもとのスタートの卦のもどるひとつの周期を構成するプロセスであることがわかる。この、スタートの位置にある易卦と、反対の 12 時半の位置にある易卦で構成されるツイストペアが示す意味*⁴ を、各ステージにおけるテーマとしてみよう。

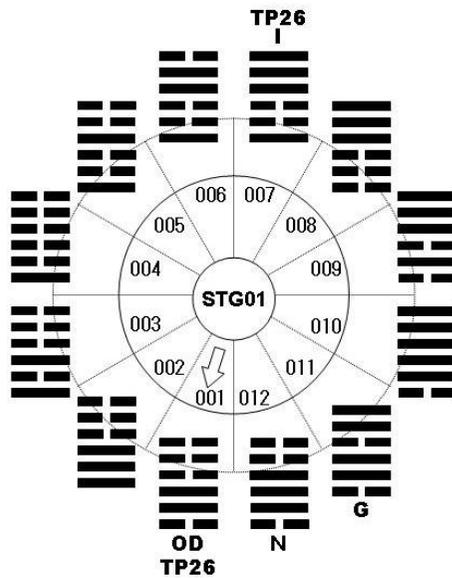
地風升の男の例でいうと、次のようになる。

TP × はツイストペア番号、STG × はステージ番号、SEG × はセグメント番号の意味である。

*³ テンプレートについては 222 ページを参照。

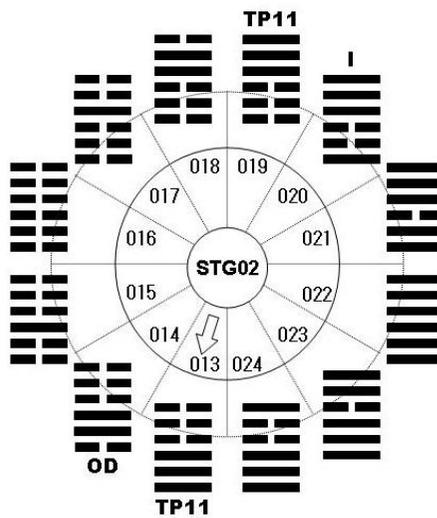
*⁴ ツイストペアの意味については「ハンドブック [41] を参照。」

- STG 1 = SEG 1 ~12



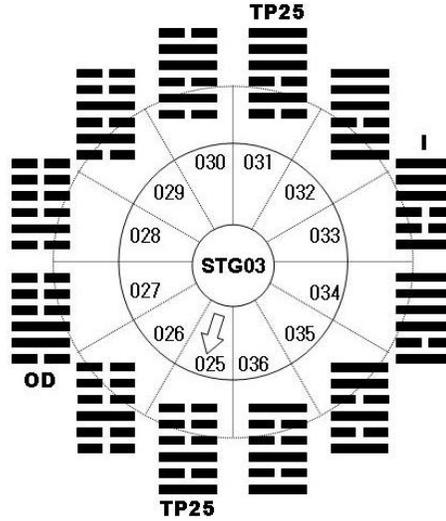
TP26 = スパイラル／無為と上昇、永遠に成長すること、魂の進化

- STG 2 = SEG13~24



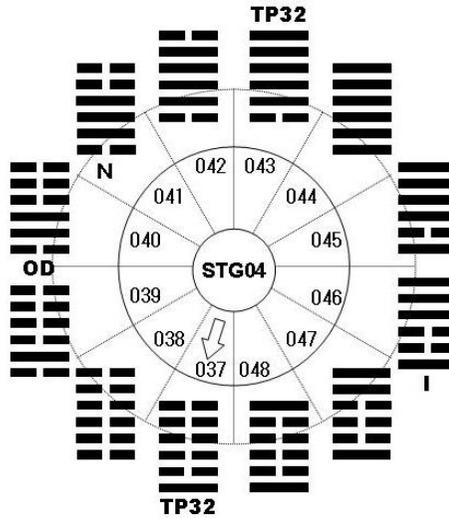
TP11 = 鏡／正反対に見えるが実はおなじもの、フリップフロップ、シーソー

- STG 3 = SEG25~36



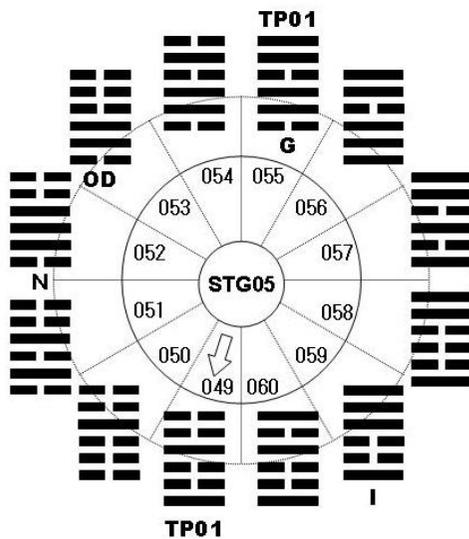
TP25 = エゴ / 分離、人工、無駄な力

- STG 4 = SEG37~48



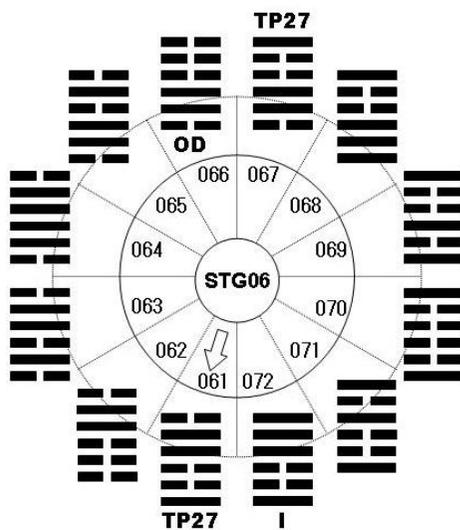
TP32 = 出会い / 出会うこと、きざし、好機

- STG 5 = SEG49~60



TP32 = 呼吸／循環する動き、サイクル、周期

- STG 6 = SEG61~72



TP27 = 課題の精算／さけられないプロセス、俯瞰する

これは地風升の男の例だが、なにかストーリーめいたものを感じないだろうか。
たとえば、こんな具合だ。

STG 1。地風升の男はここで今回の転生全体の予習または準備をさせられた。おそらくは無意識のうちに。なぜなら STG 1 は平均的にいって小学校時代までで、彼の場合、この頃はほとんど意識的になにかするということにはなかったからだ。このころ好きだったもの／こと、興味を持ったもの／ことをよく振り返ってみることが人生の地図を読むための役に立つかもしれない。

STG 2 は、平均的にはいわゆる思春期にあたる。さまざまものに興味を持つが、この男の場合、ぜんぜん別のものに興味、関心を示しているように見えて、実はそれが同じものだった、同根であった、というようなことがあとからわかったりする。この「同じもの」が何なのかが、この WOL を読み解くカギになるだろう。

STG 3。社会にでて、社会に慣れていく段階。地風升の男の場合、それはつまり社に入り会社に慣れていく段階でもあった。TP25 は「社会を生きる」ための自我の形成を示しているように見える。

STG 4。現在離れようとしているか、卒業したばかりのステージ。地風升の男（満 48 才）の場合、さまざまな重要な人物やできごとの出会いがこのステージに集中した。ふたつ目の会社の上司、進路変更のきっかけ、スピリチュアルな道に目を向けさせてくれた諸先輩や仲間たちとの出会い、そして進路変更後の世界での仲間や先輩たちとの出会い。とにかくこの段階には異常にそういうことが集中した。そうそう、一番大事なこと。結婚したのも、STG 3～4 への移行期だった！

STG 5。もうすこしで手が届くか、到達したばかりのステージ。ここでは、自然の流れ、周期に乗ることがテーマになる。なにごとにもその観点でとらえ、判断することが、WOL が示す「道」に沿うことになる。風を感じてそれに逆らわずに動く、ということ。

STG 6。わかってはいたけれどもいままで見えぬふりをしてきたことや、いままで、やるタイミングがあり、かつやらなければならなかったことで、やらなかったこと、つまり、スルーしてきた課題を片づけるステージ。多くの場合、病気、死といった逼迫した状況やテーマが絡む（必ずしも自分の病気、死とは限らない）。STG 5 で自然の流れに沿った生き方が確立されているなら、その生き方を試されるステージになるかもしれない。

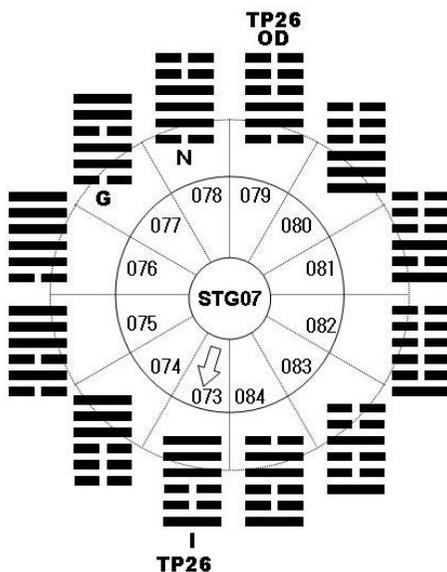
STG 7 以降。ここからが WOL 全体のターニングポイントになる。ここから 6 つの各ホイール（STG 7～12）のテーマとなるツイストペアは、STG 1～STG 6 の各ホイールのテーマとなったツイストペアと同じだが、各プロセスにおけるテーマを「逆にたどっていく」。

全体の基盤となっているのが STG 1 のホイールなので、当然そのようになるのだが、これが意味するところは STG 7 以降は、STG 1～6 の経験をおさらいし、WOL 全体であらわされる今生における経験全体を統合していくステージであるということだ。

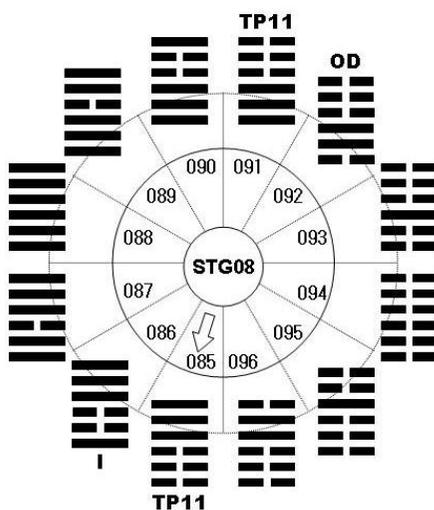
STG 6、7 は現在の平均寿命に近い。すなわち、現代の人間はこのおさらいと統合という

作業を、多くの場合、肉体を離れた状態で不可視の領域で行っているということになる。
以下、地風升の男のテーマをおさらい（易卦を図示）してみよう。

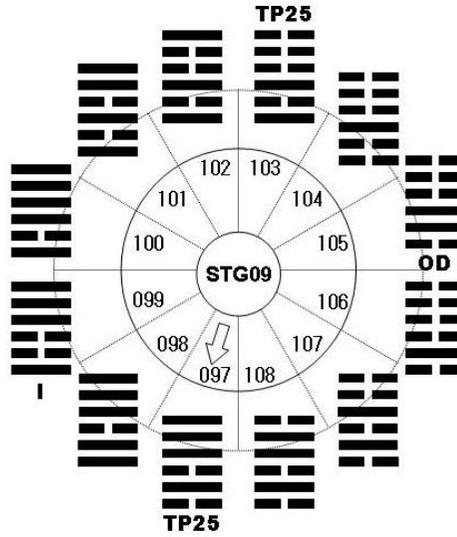
- STG 7 = STG 1 「スパイラル」のおさらい



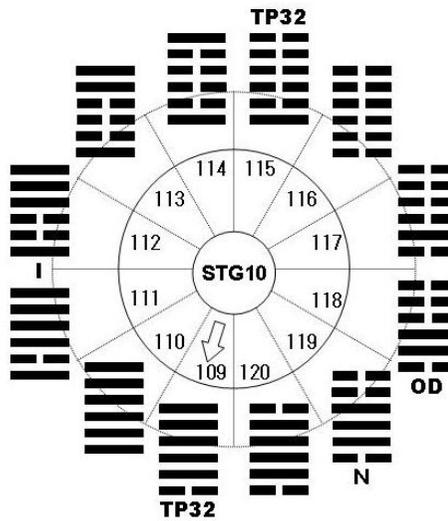
- STG 8 = STG 2 「鏡」のおさらい



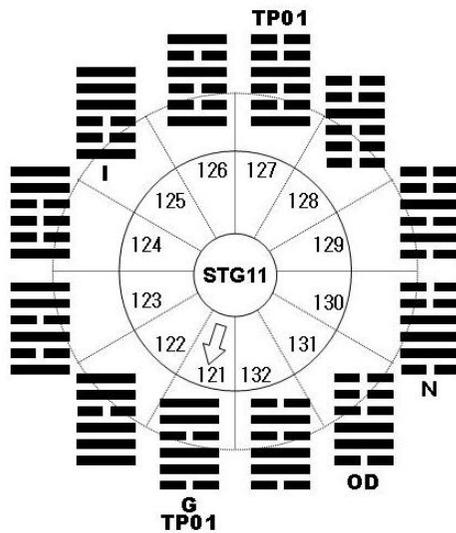
- STG 9 = STG 3 「エゴ」のおさらい



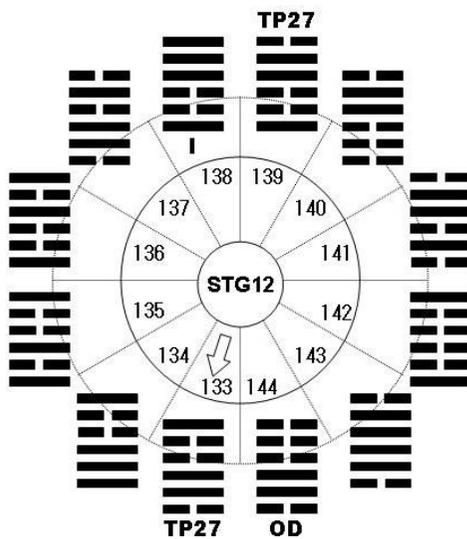
- STG10 = STG 4 「出会い」のおさらい



- STG11 = STG 5 「呼吸」のおさらい



- STG12 = STG 6 「課題の精算」のおさらい



WOLの描き方を簡単にまとめておこう。

- 「85：地風升の男」の例を参考に、ODからはじめて144の卦をすべて描き出す。
- 描き出した各卦にはセグメント番号をつける。
- 易卦12コづつのグループでステージ番号もつける。
- 描き出した易卦の中から、魂のテンプレートを構成する卦をチェックしておく。

うへえ！めんどくせえ！

そのとおり。メンドクセエ！だけではなく、地味でタイクツな作業だ。やっとかさすべて描きだしても給料がふえるわけでもないし、だれかがほめてくれるわけでもない。

でも、そこまでやったのなら、生まれてから今までの自分の日記ならぬ「年記」を書き起こしてほしい。むかしのことは覚えていない？だったら覚えていることだけでよい。印象に残ったか、人生においてこれは！と思える重要な出来事ターニングポイントを書き出してみる。入学、卒業、就職、結婚、引越し、転職……etcetc。すでにそのような記録をつけている人はおおいに結構。その記録をWOLとともに手元にもってきてほしい。

ここからが楽しみだ。「年記」に書き出された印象に残った、もしくは重要な出来事と書き出された易卦をつきあわせてみる。ここで思い出すかことがあったらドンドン「年記」に書き出してみる。

どうだろうか。

もし、チグハグで、トンチンカンで、思い当たる節がてんで見当たらなかったとしたら、易卦の対応を前後2年ほどのレンジに拡大して眺めてみる。

ずるいって？

いやいや、WOLに現れるのはあくまで平均、アベレージなのだから、プラスマイナス2年くらいは大目にみてほしい。

それでも心に響く、腑に落ちる対応が「まったく」見当たらないのなら、ODの選択が適切でない可能性がある。そのときはたいへんだがベゼルの選択からやりなおさなければならない。やり方は「ハンドブック [41]」を参照してほしい。

WOLにあらわれるのは、バリエーションの流れである。つまり、高いところから低いところに流れる水の通り道のような最小作用の道、もっとも抵抗が少ない経路、もっともエネルギーを使わずに現実化されやすい一連のバリエーションだ。ODの選択が適切であるにもかかわらず思い当たる節がぜんぜんなかったとしたら、あなたはこれまで、流れに逆らってそれこそ必死に、歯を食いしばりながら生きてきたにちがいない。苦労を苦労とも思わない人、または、所望の目的を果たすには砂をかむような努力と血の汗を流すような苦労がゼツタイ不可欠であるという信念ががんじがらめになっていないのであれば、自分があるセグメントから先にズラッと並んでいる易卦が示す道をぜひ参考にさせていただきたい。心静かに今時分がある位置を確認し、あたりをゆっくり眺めるタイミングに手遅れということはない。

腑に落ちる、心に響く、なるほどと感じる、そんな対応がそこそこある人は、おめでとう。WOL はあなたの地図として機能している。

ぼくがこれをやったときは、腑に落ちる対応が 42 %^{*5}、対応した出来事と易卦があるセグメント番号であらわされる時間的なずれの平均が 0.67 年^{*6} だったが、「そこそこ」地図として使い物になるのではないだろうかという感触は得た。もちろん自分で創った仕組みなのだからそうこなくちゃならんというバイアスや、感情的な入れ込みもあると思う。結局のところ、これをどう評価するかは人それぞれになってしまうのだろうけれど。

これはあくまでもぼくの場合だが、魂のテンプレートを構成する易卦と出来事の対応をとるときにいくつか気づいたことがあったので記しておきたい。

- OD や I は、節目になる出来事にあらわれやすい。
- N は興味をひく対象が現れるときや、進路変更のきっかけになる出来事が起こるときと対応していることが多い。
- G はとくに明確に出来事とは対応しない。全体の背景のような気がする。

そしてもちろん、忘れてはいけない、「ステージからステージへの移行期」には節目となる出来事が起こっている。とはいえ、最後に「気がする」と書いたが、実際はどれも「気がする」といった程度の感覚である。

ぼくの場合、0 歳 (SEG01) ~ 12 歳 (SEG11) までの記憶がとぼしく、「年記」に書き込めた情報はほとんどほんの数えるほどしかなかった。だから、0 歳 (SEG01) ~ 12 歳 (SEG11) までにその人の一生 (WOL 全体) がたたみ込まれているという WOL の構造上の前提を確認することはできなかった。でも、一生を左右するような傾向、興味の対象などが形成されるのはだいたいこのころまでではないだろうか。生まれてから、モノゴコロつくまでの期間である。

あなたの WOL には、また別の特徴があらわれているかもしれない。その特徴はまた次に同じ易卦があらわれたときに、同じようなことが起こる……まあ、かならずしもそうではないかもしれないが、あなたがみつけた特徴はあなた独自の地図におけるあなた独自のガイダンス、サイン、マイルストーン、といったものになるだろう。

*5 腑に落ちる対応 (%) = (納得できる易卦の数 / 現在のセグメント番号) × 100 %

*6 納得できる易卦があらわす出来事が実際に起こったセグメント番号と、その易卦があるセグメント番号の差 (ズレ) の平均。

輪廻の輪（GW；グレート・ホイール）

「……けどな……そんな瞬間もすべて……時の中に失われてしまう
……頬をつたう涙が、ふりかかる雨にまぎれてしまうように。」

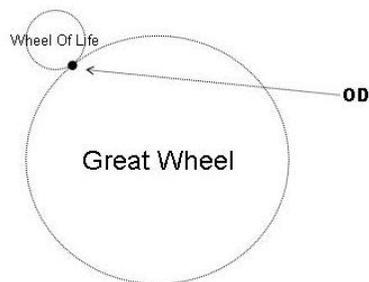
映画「ブレードランナー」より

WOLは、12STG × 12SEGで144の易卦から成っている。WOLがあらわすのは、あるひとつの人生である。

個別化したソウルが、たった一回だけの物質次元における経験だけで、本源に帰還してしまうことは考えにくい。そのようなソウルもあるのかもしれないが、そのソウルはよほど特殊な使命を帯びてこの物質次元にやってきたのにちがいない。

多くの個別化したソウルは輪廻というとらわれの輪から飛び出すだけのポテンシャルを獲得するまで何回となく転生をくりかえすのだろう。そうだとすれば易システムの表現としての「輪」はWOLだけではたりないことになる。

そんなわけで、WOLが載るもうひとつの大きな輪を想定してみる。これを、グレート・ホイール（GW）と呼ぶ。



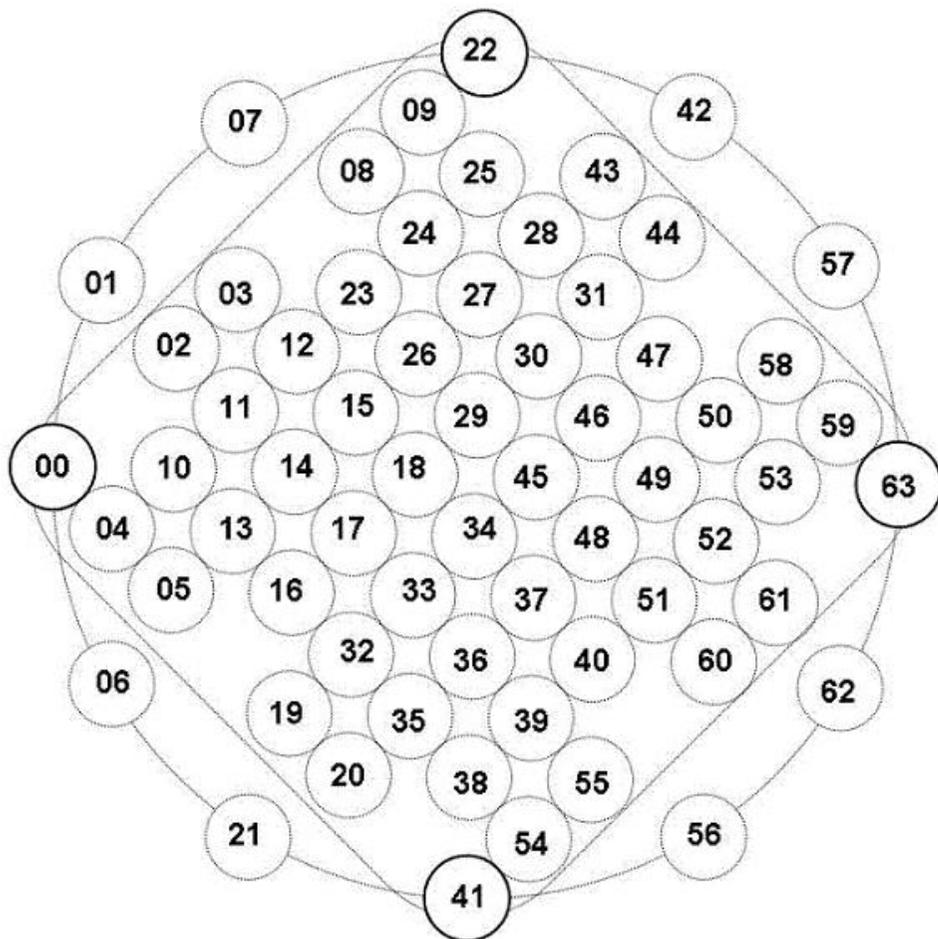
グレート・ホイール

個別化したソウルが輪廻する目的は、物質次元におけるすべてを味わいつくすことであると想定するなら、WOLが載る輪、グレート・ホイール（GW）には64種類の大成卦がもれなく載っている必要がある。

このパターンを易システム上ではどのように組み上げればよいだろうか。

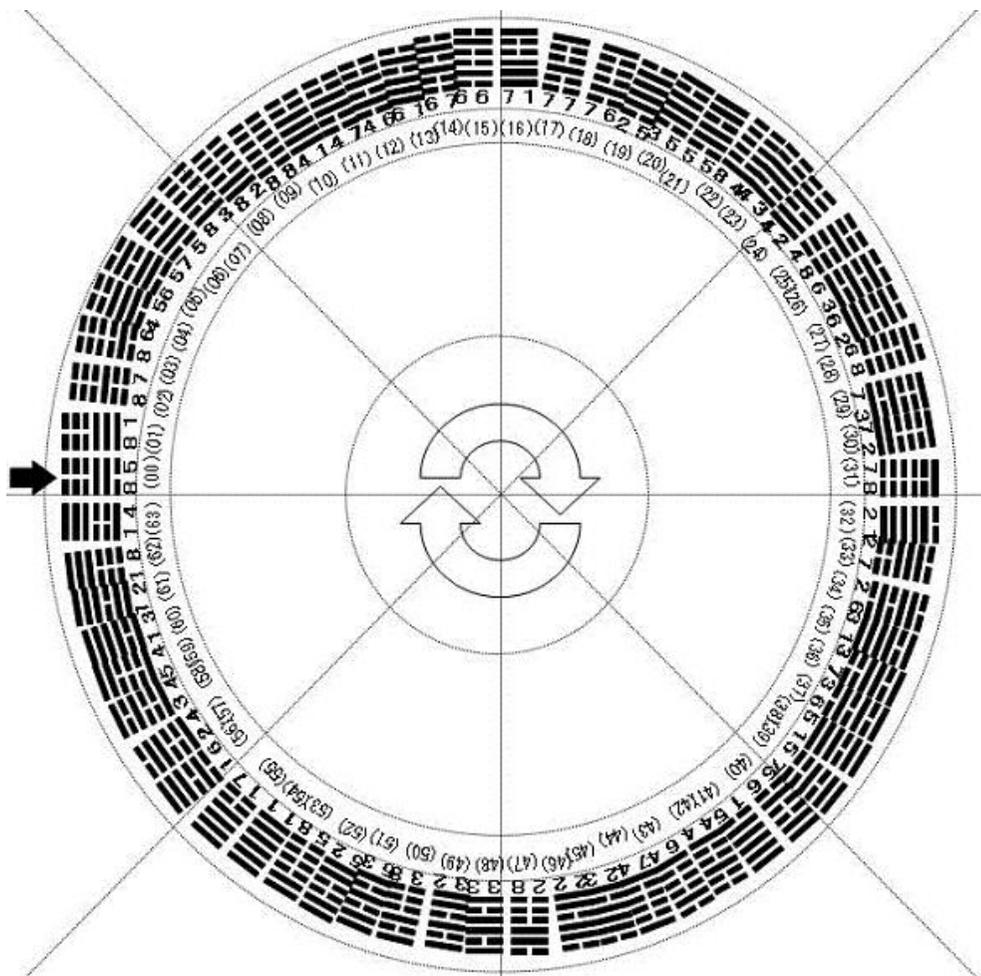
ひとつの人生をあらわすWOLはODを基準として組み上げられる。易システムとしては同様にODを基準にグレート・ホイールを構成するのが妥当……だろう。

バリエーション・マトリクスは、ある基準卦から他の63卦への「距離」をあらわしたマトリクスでもある。たとえば、左隅の基準卦から他の63卦への距離は次のようになる。



さて、グレート・ホイールだが、易システムでは、各転生は今生における OD を基準として、バリエント・マトリクス上における「距離」の順に起こるように観える、としたい。基準はあくまで、今生における OD だ。

たとえば、OD = 「85：地風升」の場合のバリエント・マトリクスは 85 ページに示したが、このバリエント・マトリクスをもとにグレート・ホイールを求めると次のようになる。



今生の OD = 「85：地風升」の男は、一つ前の前世では「14：天雷无妄（自分の背中が一番遠い）」、来世は「81：地天泰」、そのまた来世は「87：地山謙」、という輪廻のコースをたどることになる。

さて、問題は……これはいったいなにか、なんの役にたつのか、ということである。

これなに？

これまでの話で、OD がわかっていればグレート・ホイールを導くことはできるはずだ。例としてあつかつてきた OD = 「85：地風升」をあなたの OD といれかえて同じ事をやればよい。

グレート・ホイールには 64 の易卦がすべて載っている。アルファからオメガ、易システムがもつシンボルの全パターンだ。そもそも易はこの 64 のパターンで森羅万象をあらわそうとしたものだ。旅するソウルの眼からいいかえると、この物質次元における活動の課題、テーマがこの 64 のパターンであらわされているということになる。

さて、OD = 「85：地風升」の男の場合、今生では地風升をスタートとして GW が構成されている。

WOL が今生をあらわす地上的な輪だとするなら、GW は地上的な輪をみちびく天上的な輪ということが出来る。その交点にあなたは立っている。

「天人地」。

これが座標だ。

前にも後ろにも、こうした一連の大成卦がつくるランドスケープは、OD として選択される大成卦を変えると、すべてがガラリと変わる。

今見えている前世や来世の風景は、あくまでも現在のスタンス、意識、認識から観えるところの風景であるというわけだ。

これはいったいなにか。

なんの役にたつのか。

無責任かもしれないが、正直なところ、よくわからない。

あなた次第です、としかいいようがない。

後にも先にも「課題（テーマ）」の羅列。ただそれだけのものだ。

易システムは、それがわたしたちの輪廻だといっているのである。

前世が江戸時代の富山の薬売りだったり、南宋時代、杭州あたりの変人だったり、アラビアンナイトに出てくる王侯貴族だったり……この GW という輪からなにかそんなことがわかるかもしれない、と期待されていた向きは少々がっかりされたかもしれない。

GW に載った大成卦を眺めていて、まあ、そんなこともわかる人も中にはいるかもしれないが……しかし、薬売りや杭州の変人、たとえ王侯貴族であったとしても、彼等は輪廻する主体ではない。自己の境界は伸び縮みする。薬売りや変人は、大成卦で示されるもっとも狭いレベルにおける自己の境界である。この境界は「死」というステップを経ることにより解体されるが、これにともなって新しい境界が形成される……というより、無限のバリエーション空間にあたらしい境界が再発見されるといったほうが正しいかもしれない。

自己の境界と大成卦の関係については 132 ページ～を参照してほしいが、輪廻の主体は、

もっと大きな境界を有するのだ（それでも「境界」はある。本源は輪廻しない）。薬売りや変人や貴族、それらすべてを含む人格複合体の一部のようなものではないのか。今のところはそんなふうに想っている。この人格複合体は、ぼくを含めた現在の平均的な人間のレベルからはまったく窺い知れないもので、ぼくも、カットされた宝石の各ファセットのようにその一部分ではあるが、ここにこうしている限り、全体を意識することはほとんどできない。ある一つの一生を終えるたびにファセットはひとつずつ追加されて、宝石全体はそのたびに輝きを増していく。GWを一周したところで、宝石はその完成をみる。

ようするに「自分」という言葉や概念を通常の意味でつかうことができない「なにものか」であるとしかいいようのないものなのである。

なるほどひとつの転生は平均144年だから、 144×64 で、宝石の完成までには、平均で9216年かかるということになる。

だがそれがどうしたというのだろうか。

1周で終わるとは限らないし、おそらく9216という数字にはほとんど意味はない。

あるいは逆に、場合によっては、1周もかからずにグレート・ホイールから離れていってしまうソウルもあるかもしれない。

ホイールから離れる。

これがカギかもしれない。

易システムは、しょせんは「道具」である。「道具」は、それを必要としなくなった時点で、すみやかに手放さなければならない。さもなければ、あなたはいつまでたっても「道具」にとらわれ続け、やがてその「道具」があなたを拘束するようになる。

こうなってしまうとは、あなたはいつまでたっても道具によって設定された範囲をこえることはできないだろう。

言葉を含め「道具」には、かならず一定の限界がある。

それが宿命^{きだめ}である。

第 5 章

ホイール以外の応用例

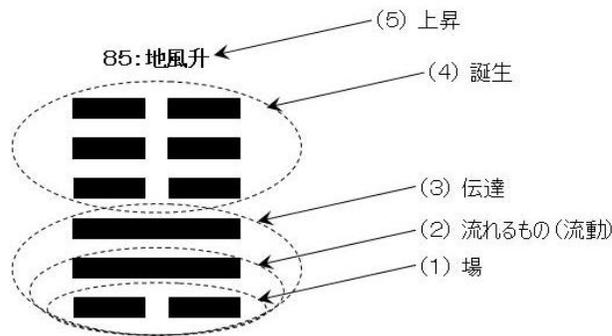
四元素をつかって易卦を読み解く

2章では、四元素から、易システムの各構成要素に関するキーワードを導いてきたが、これらのキーワードをつかって大成卦を読み解くことができる。例として「85：地風升」をあげてみることにする。

大成卦は日常生活レベルにおけるあらゆるもの・ことを象徴する。易卦を読み解こうとするときには、その都度、得られた易卦が「何を」象徴しているのか定めなければならない。これは易システムを利用する際の基本的な前提である。得られた大成卦が「何を」示しているのかみためておかないかぎり、そこから先に話を進めることはできない。「みためて」がなければ、そこには得体の知れない切れた線とつながった線であらわされる記号と、ただただ漠としたキーワードがあるだけである。

易システムを占術というアプリケーションとして利用する場合は、占的をしぼる課程で、多くの場合はおのずとその易卦が何を示しているのかがみえてくる。

ここでの例では、占術もしくは直観やひらめきといったような占術以外の何らかの手段である人間のとなりを観たときに「85：地風升」が得られたということにしよう。つまり、「85：地風升」が一個の人間をあらわすと「みためて」、読み解いた場合の例である。



(1) この人が、イキモノとしてどちらの性別であるかにはかかわりなく、根底には「器」としての女性性が横たわっている。この人物は根本的に内実空虚であり受動的な性質を持っていると観ることができる。これは別に中身がカラッポで愚かであるということではなく、他者または外部から情報なり経験なりが入力されることによって、はじめてこの人の本質が発揮されるそのような性質であるということだ。

(2) および(3)より、そうして満たされた内実——中身はふたたびそれがやってきた外部へと伝えられる、そのような役割を担うことがこの人の本質である。

伝達される時その中身はバケツリレーのバケツの水のようにそのまま外部／他者へとス

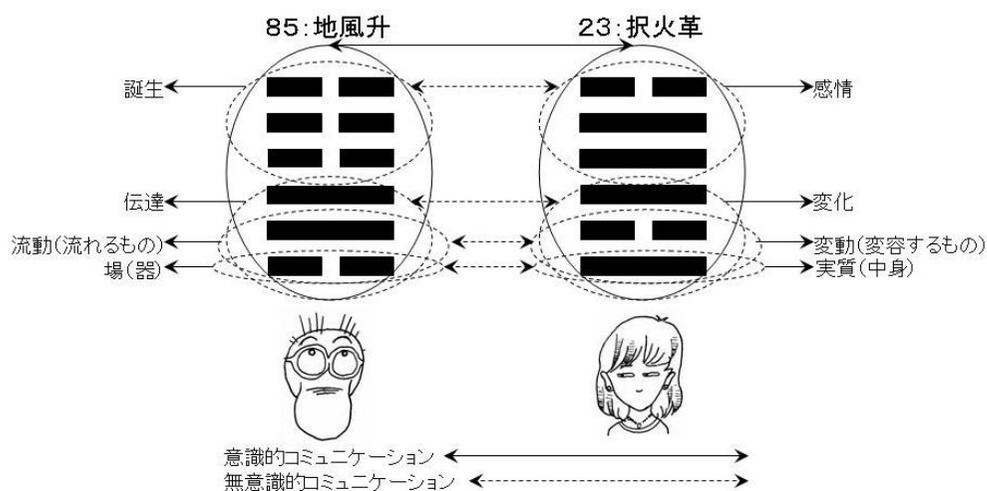
ルーされるのではなく、この人なりの「加工」がほどこされることが、伝達された結果を示す（４）から観てとることができる。ただ単に受け取られ、そのまま吐き出されたものは読む人のいない町内会の回覧と同じで、特にこれといって何を生み出すこともない。本質が具体的事象としてあらわれる場である上卦（４）＝誕生があらわれているということは、この人物を介して受けわたされたものが周囲を刺激してなにかを生み出す原動力になることを示していると観ることができる。

そして（５）から、この人と他、他者とのかかわりの中で生み出されたものは、古臭く、タイクツなものではなくて、どこかワクワクさせるあたらしいなにかであるはずだ。そういうものを生み出すキッカケづくりにおいて、この人の力はいかなく実現されるだろう。

いくつか注意点を。

まず、この「読み解き」——はあくまでも一般的な例であり「85：地風升」が得られたときはかならずこうなるということではない。占的によって、相談者をとりまく環境によって、「85：地風升」をなににみたてるかという前提によって、さまざまな解釈がなりたつ。つぎに、エレメントの構成から読み取れるキーワードは（３）「伝達」→（４）「誕生」ということになるが、これは（５）の卦名と一致しない。（５）の卦名と意味はレガシーなものである。

この読み解き方を、36 ページにおける、ふたつの大成卦がふたりの人間をあらわすとみたてた絵と重ねあわせると、次のようになる。



前述のようなヤボな解説はあえてせず、解釈は読者の練習問題としたいが、絵をみるとちょっとした相性診断ともとれる。これをみても「相性」といったものが、単にいい／悪いで割り切れるものではないことがよくわかると思う。

バリエント・マトリクスをつかう

レガシーなシステムである周易という古典は、まずもって占術の書であったわけだが、「易システム」とした時点で、占術以外のほかの使用法もみこんで、占術は易システムのアプリケーション（応用例）のひとつである、とした [41]。

はなはだ口幅つたい言い方になるけれども、その方向性としては、占術を含んで超えるところをめざしているつもりなのである。

たとえば、自分たちが暮らす世界を記述する言語として。

たとえば、この世で自分が占める位置を示す座標として。

たとえば、自分の歩む道程を俯瞰する道具として。

ツイストペア・ホイールや、テンプレート、ホイール・オブ・ライフ (LOW) やグレート・ホイール (GW) は易システムの重要な構成要素であるわけだが、同時にその応用例でもあり、利用実績という意味での歴史はほとんどない。実績および応用方法の具体性ということでは、占術という応用例ほどはっきりしていないものであることもまた確かである。つまり、現在のところ易システムは、占術に応用するということがもっとも具体的かつ実績のある適用で、それ以外の応用方法は利用者にまかせられているということになる。

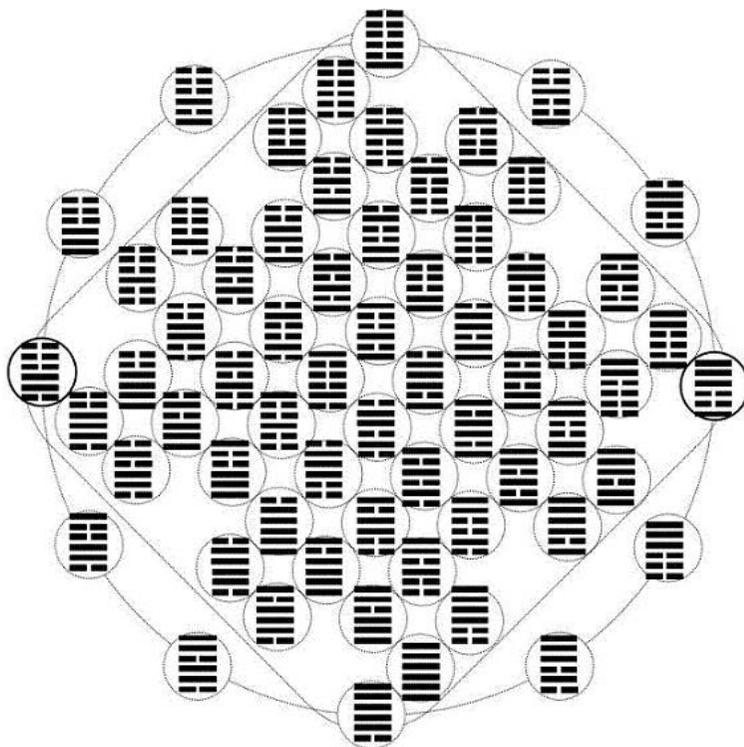
この状況は、バリエント・マトリクスにおいても同様である。

バリエント・マトリクスを「つかう」という見出しをつけたが、とくにきまった使い方があ
るわけではない。というより、バリエント・マトリクスという観方自体できたばかりのものなので、どう使用するのか定まっていないというのが現状である。

占術に応用するにしても上記のような理由で具体的な応用例をあげるほどの占例はまだない。

そのようなわけで、本セクションでは主にバリエント・マトリクスの構成についての説明を主体として、注意事項、仮に占術に応用とした場合の提案などを交えながら述べ、各利用者の応用をうながすものとしたい。

バリエント・マトリクス of 全体像



【バリエント・マトリクスの例】

例としてあげた上の絵は「85：地風升」と「14：天雷无妄」のツイストペアに対応したバリエント・マトリクスである*1。調べたい易卦、もしくは占って出た得卦が升または无妄だったときは、このバリエント・マトリクスを参照する。

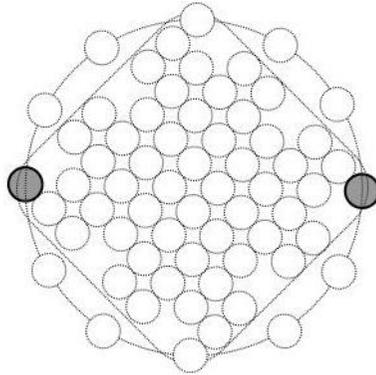
バリエント・マトリクスは次に示す要素で構成される。

- 基準卦。
- バリエントの流れ。
- バリエント。

*1 本図案の成り立ちについては 146 ページを参照。

基準卦

バリエント・マトリクス of 菱形に卦が配置された中央部分の左端（9時の位置）と右端（3時の位置）にある易卦が基準卦になる。



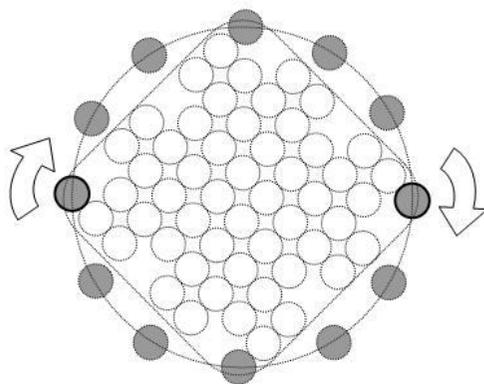
117 ページのバリエント・マトリクスの例では、左端にある「85：地風升」と、右端にある「14：天雷无妄」が基準卦であり、このふたつの卦はこの同じバリエント・マトリクスを利用することになる。

たとえば、同じバリエント・マトリクスの外周円（バリエントの流れ（119 ページ参照））には、基準卦と FO を構成するペアも含まれる。117 ページのバリエント・マトリクスの例では、12 時の位置に「84：地雷復」6 時の位置に「15：天風コウ（女へんに后）」があるが、これらは基準卦とはならない。

つまり、「84：地雷復」と「15：天風コウ（女へんに后）」を基準にそのバリエントを調べるときには、このマトリクスではなくて、「84：地雷復」と「15：天風コウ（女へんに后）」が基準卦となった別のバリエント・マトリクスを参照する必要があるのである。

バリエーションの流れ

バリエーション・マトリクスには、中央の菱形の領域を取り囲むように描かれた円周上に配置された12の易卦がある。この12の易卦はふたつの基準卦からみたバリエーションの流れを示している。



バリエーションの流れは、基準卦から始まって右回りに、初爻を変じ、次に二爻を変じ、さらに三爻を変じ……と進んでいく。すべての爻の陰陽を反転し終わった時点で、基準卦はその卦とツイストペアになるもう一つの卦になる。円周上では最初の位置から最も遠い、180度、つまり半円分進んだ位置にあたる。流れは、ここからさらに円周上を、初爻を変じ、次に二爻を変じ、さらに三爻を変じ……と進み、もとの基準卦に戻ってくる。

バリエーションの流れは「もっとも抵抗の少ない経路」を象徴しており、いわば「ほうっておけばそうなる」成り行きである。

占術としてシステムを用いた場合は、自然の成り行きとして、基準卦からどのように物事が推移していくか、この円周——バリエーションの流れから読み取ることができる。

また、相談者にアドバイスする場合に、このバリエーションの流れを「もっとも抵抗の少ない自然な対応」として提案することもできる。

ところで、プロセスはもとの基準卦へもどってきて、それからグルグル右回りに推移し続け、それをただひたすら永遠に無限にくりかえすだけなのだろうか。

そのようにとらえてはイケナイという理由はない。基本的に何をどうとらえるかは占者の自由であり、占的に応じたケースバイケースになるだろう。

要は、またもとの基準卦に「戻ってくる」ととらえるのか、シンボルとしては同じだがそこに以前とはちがうなにかをとらえるのか、のどちらかになると思う。

完全にまったくもとへもどる、出もどり状態と、上から見るともとへもどったように見えるが、その実、螺旋状に「もどって」、「深さ」を増している状態のふたつがあるというこ

とだ。

たとえば、去年の正月と今年の正月。

暦の上での「正月」ということでは同じだが、その正月はあなたにとって同じ正月だろうか。それともちがう正月だろうか。

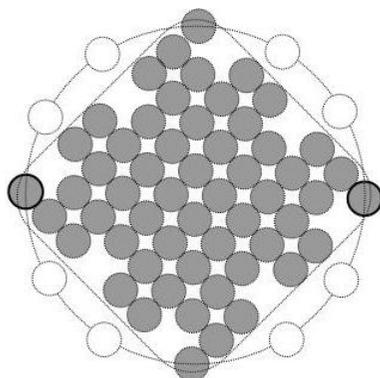
さまざまな条件や事情によって、にたような正月である年もあるだろうし、まったくちがう、場合によって同じ正月とは思えないようなこともあるだろう。

プロセスの開始点としての基準卦と、バリエーションの流れをたどってぐるっともどってきたシンボルとしては基準卦と同じ易卦を、占術の中で考慮する場合も同じことである。

どうとらえるかは自由、ケースバイケースだが、とらえかたはひとつとおりではないことは留意しておきたい。

バリエント

バリエント・マトリクスの中、菱形に易卦が配置された部分は、一見、バリエント・マトリクスの「本体」のように見える。



しかしこれだけが「本体」ではない。外周円上に配置された易卦もふくめて、この全体をバリエント・マトリクスという。すべてが本体なのである。基準卦からの距離をみる場合は、菱形部分の易卦も外周円上の易卦も同じウエイトで評価する。外周円上の易卦もバリエント・マトリクスの一部であるということなのだが、では、外周円におかれた易卦と菱形部分におかれた易卦とは、なにがちがうのだろうか。

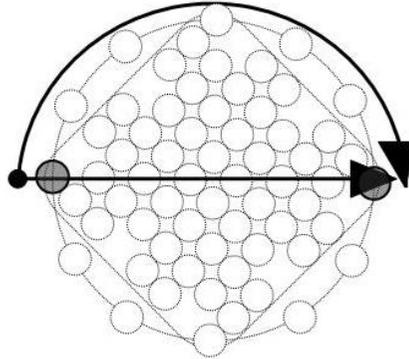
流れの強い川があったとしよう。

目的は正面の向こう岸にたどりつくことだ。あなたならどのように渡るだろうか。

まず、流れをかきわけ、最短距離で強引に対岸に渡る方法がある。力さえかければ、とにかく最短時間で目的地に到着できるかもしれない。

流れに乗って少しずつ水をかきながら最小限の力で対岸に渡る方法もある。このやり方だと、たどりつく場所は目的地より下流にずれるが、さほどの力は必要としない。

基準卦からみてこの「対岸」あたるのが、菱形部分の対角線上にあるすべての爻の陰陽を反転した易卦である。この対角線上を突っ切って対岸の易卦に突き進むのが、最短距離で対岸に行き着く経路である。そして、基準卦から外周円上を右回りに「バリエントの流れに乗って」進むのが、最小限の力で対岸に到達する経路である。



【 9時の位置にある基準卦から、
「流れに乗って」対岸に渡る経路（外周円上）と、
「流れを突っ切って」対岸に渡る経路（真ん中の直線） 】

基準卦のところにあなた（または相談者）が立ち、対岸に向かってその景色を眺めている、と想像してほしい。人生ラインがどのような経路で展開するにしろ、目の前に広がるのは、自分自身の現在の状態をあらわす易卦（現在立っている場所の基準卦）をのぞいた、他の63卦でできた広大な海である。

全部で32種類のバリエント・マトリクスとは、つまるところ、あなたの状態（基準卦）が変化した場合のそれぞれの眺め、全パターンなのだ。

ここで観えてくる情報は「いい（吉）／わるい（凶）」といった情報ではない。「いい／わるい」はその文脈、立場によって変化する相対的な感覚だ。むしろそれは、最終的な具体的判断にかかわるものだ。

マトリクスが提供するのは「いい（吉）／わるい（凶）」以前の、63卦のパースペクティブと、各易卦が示すバリエントへの「至りにくさ」に関する情報である。「至りにくさ」は裏をかえせば「至りやすさ」でもあり、総括していえば各バリエントへの「リーチ」ということになるが、マトリクスにおける易卦の位置は、そのリーチを判断するもととなるふたつの情報を提供する。

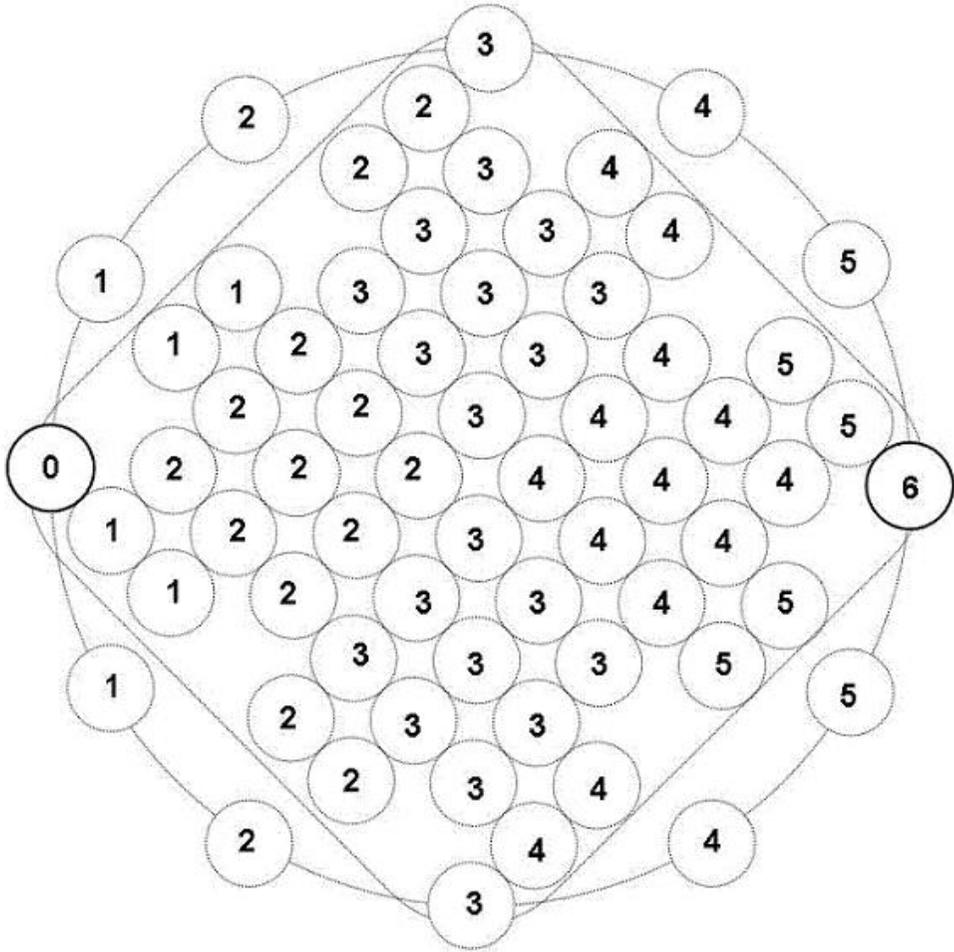
- 基準卦から他の63卦への変爻数。

変爻数は、基準卦を構成する爻のうちいくつかの爻を変じれば目的の卦になるか、その爻の数のことである。

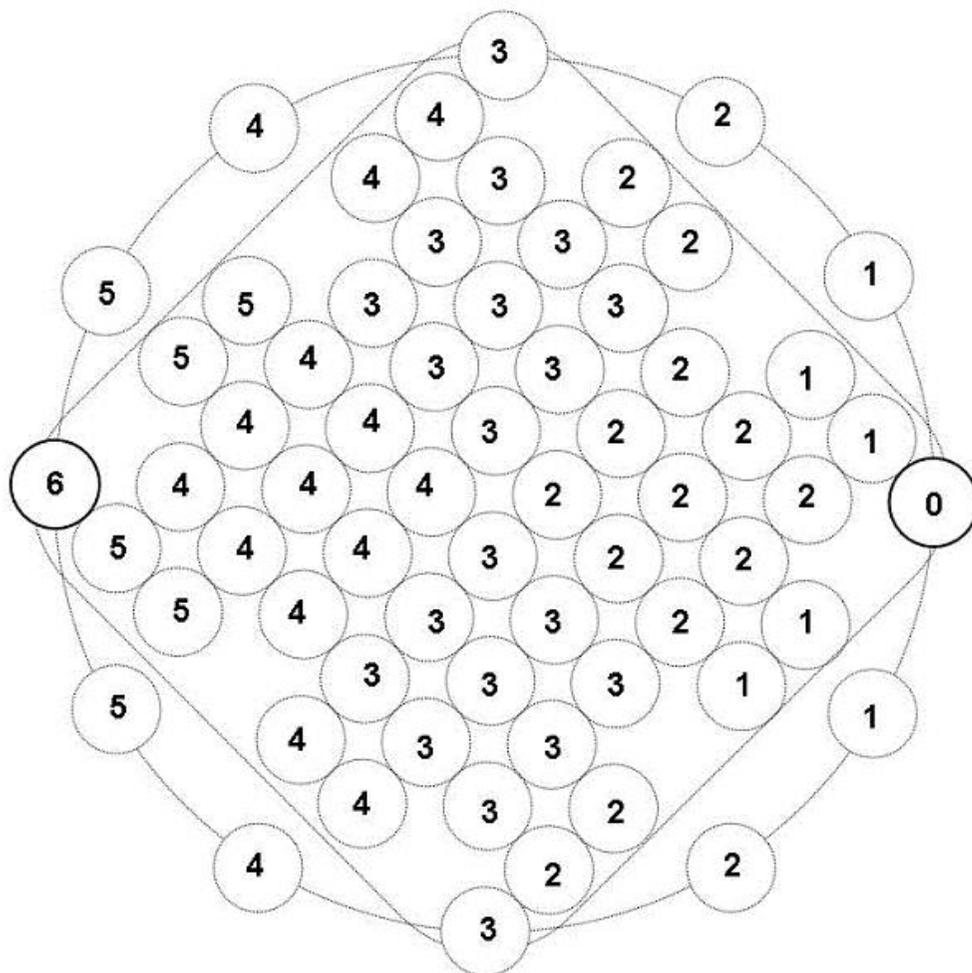
- 基準卦からの距離。

バリエント・マトリクスを構成するもととなる、易卦における時間の流れ、変爻数双方を考慮したパラメータ。詳しくは「バリエント空間を易卦であらわす（77ページ～）」を参照のこと。

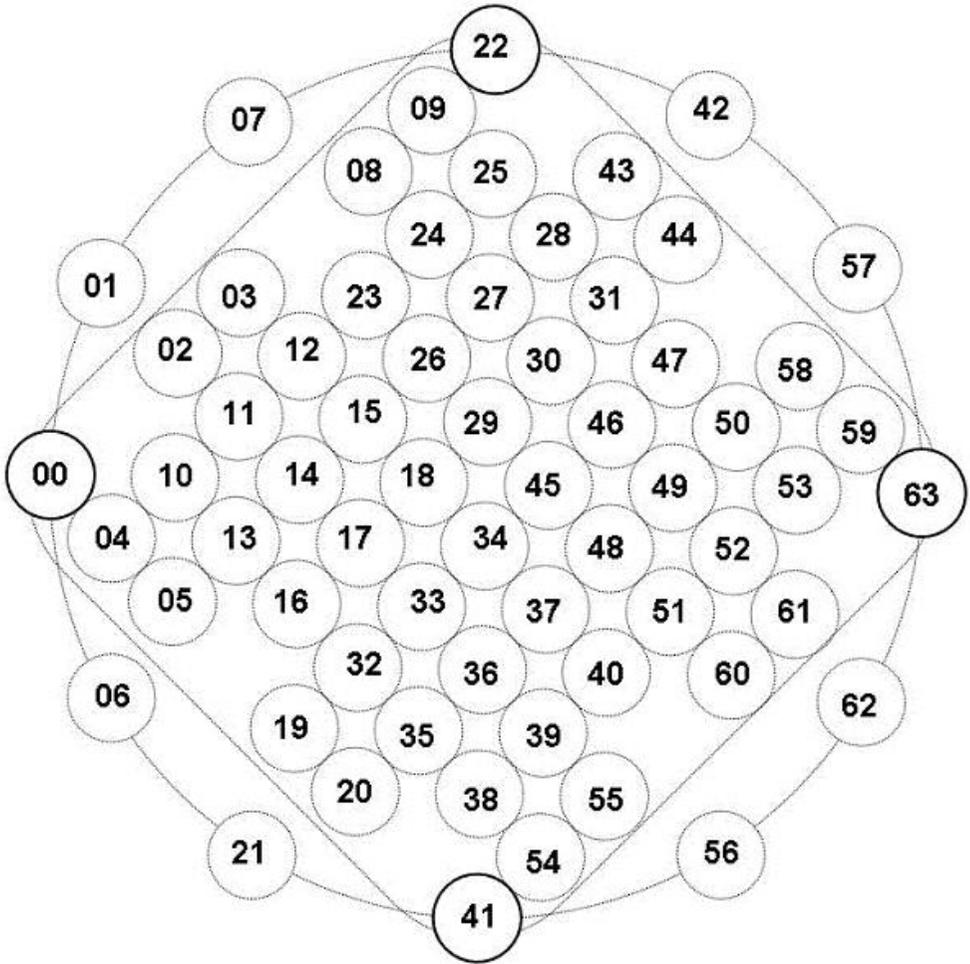
ひとつのバリエーション・マトリクスには、9時と3時の位置にそれぞれ基準となる卦（基準卦）がある。それぞれについて、変爻数と距離を示すと次のようになる。



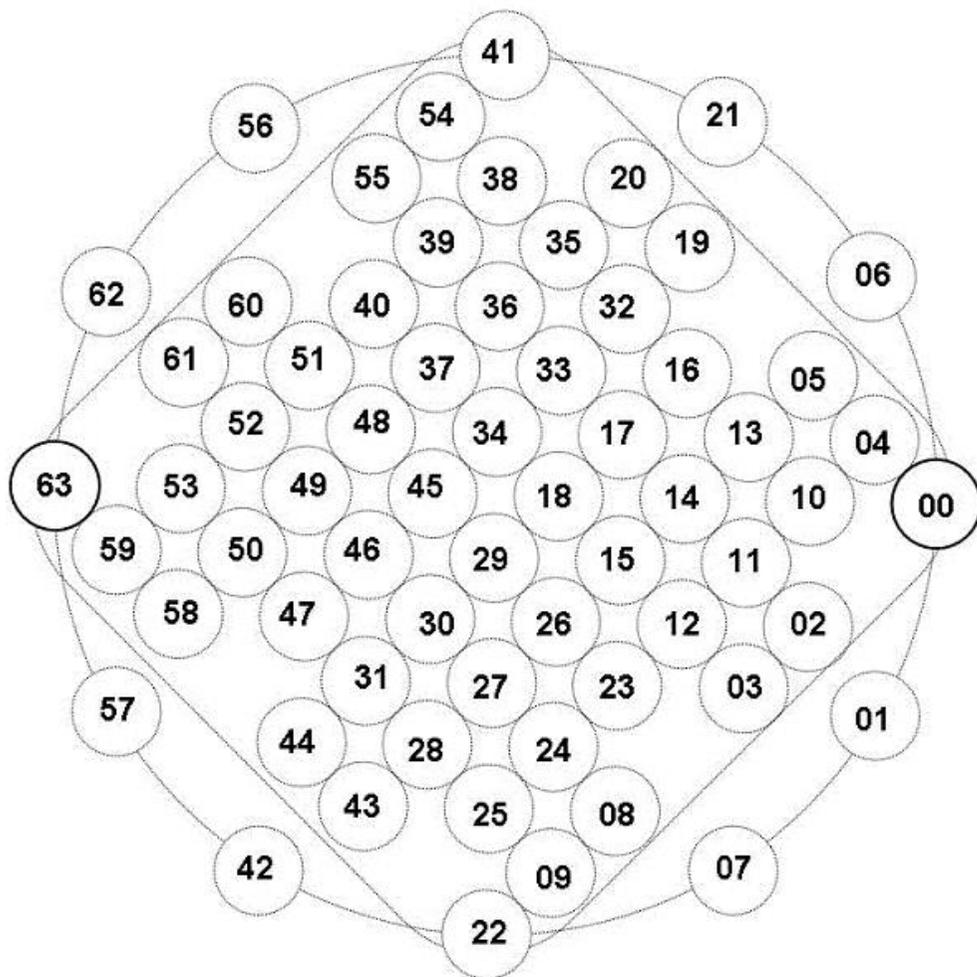
【 9時の位置にある基準卦から他の63卦への変爻数
 (基準卦=0 (変爻数=0)とした場合) 】



【 3時の位置にある基準卦から他の63卦への変爻数
 (基準卦=0 (変爻数=0)とした場合) 】



【 9時の位置にある基準卦から他の63卦への距離
(基準卦=0とした場合の0~63の連番) 】



【 3時の位置にある基準卦から他の63卦への距離
 (基準卦=0とした場合の0~63の連番) 】

変爻数と距離、いずれも基準卦から目的の易卦へ至る抵抗の度合いを示すが、メインは「距離」でみればいいだろう。

基準卦から目的の易卦への「距離（すなわちマトリクス上の位置によるその数字）」が大きければ大きいほど、その易卦が示すバリエーションへ到達することは困難であると、バリエーション・マトリクスはいつているのだ。

このようなマトリクスの特徴から考えられる占術への応用例は、単純な例としては次のような例が考えられる。

- 得卦=占って得られた卦を基準卦とする。
- 占的に照らし合わせて「理想」とみなされる卦をマトリクスから探し出す。
- 基準卦と目的となる卦との間で、その変爻数、距離はもとより、どの爻が変じて目的の易卦になるのかなど、さまざまな要素を考慮して回答を判断する。

得卦から理想、または問題解決の糸口となる易卦を想定して判断する方法は、一般的にいて、高度な手法に属するものである。

しかし、質問者の課題にたいし、ただ単に吉凶を告げるよりも、その人（そしてもちろん占者自身）の成長につながる切り口を提示できることが、占術という応用については、より重要なのではないかとも思う。

バリエーション・マトリクスの応用方法としてはこれ以外にも考えられると思うが、本書では最も基本的と思われる本例を述べるにとどめたい。

第Ⅲ部

大成卦をこえて

第6章

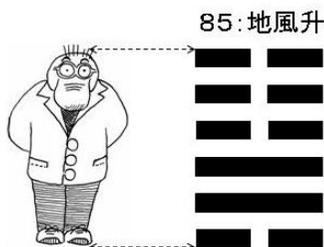
大成卦をこえて

自己の境界

大成卦はそれだけで完成された、ひとつの独立した単位である。それは言語であり、それを解釈することは——記号過程（[19]、[46]、[42]）でもあり、大成卦はシステムユーザーによって、モノ・出来事・人などさまざまに解釈される。

たんに、占術の仕組みとしてだけ易システムを利用するのであれば、お話は大成卦単体までで充分だろう。しかし、もう少しマクロな視点、たとえばシステムからある世界観をひきだして、その「場」における座標として特定の大成卦を観ていく……といったアプローチを求めるのであれば、大成卦よりも上位レベルのホロンも考慮しなければならない。

大成卦をひとつの自律したシステム、たとえばひとり人間——自己として観たてるとなれば、その6本の爻でできたまとまりが境界（メンブレン^{*1}）を構成する。時間的経緯などの影響によって、各爻は始終その陰陽を変化させるものの、6本の爻という「まとまり」には変わりはない。これが7本になったり8本になったりすることはない。爻6本というこのまとまりが、易があらわすところの、一般的な「自己の境界」である。



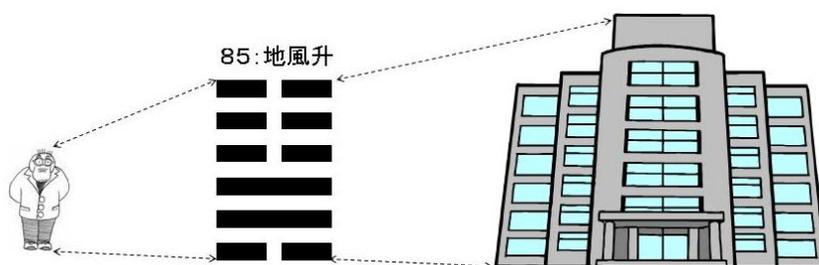
この境界は至極当然に思え、また一見変化がないようにも見え、ぼくらはふだんそれを意識することもない。自分とは皮膚で区切られたこの内側だ、ほかになにがある？というわけだ。

でもたとえば、あなたが営業の仕事をしていて、見積りと契約書を持って客先に単身乗り込んでいった、と想像してほしい。単身、だ。そばにはサポートしてくれる同僚も傘になってくれる上司も細かい話が得意な技術担当もいない。少し大袈裟かもしれないが、お客から観たあなたの一挙手一投足はすべて、あなたではなく、「あなたの会社」の言動に映るだろうし、あなた自身もそのつもりで慎重に行動する。直接そういわれたかどうかは別にして、あなたの上司もそのつもりであなたを送り出したはずだ。

さて、このときあなたの「自己の境界」はやはり自分の身体の皮膚で区切られたその内側

^{*1} 【メンブレン】メンブレンは組織の境界を決めると同時にその組織の一部でもある。メンブレンと組織全体の関係は相互依存的であり自己言及的でもある [13]。大成卦をつくるのは目に見える6本の爻と、目に見えないこの境界だ。

「だけ」なのだろうか。あなた自身が広がって溶けだして崩壊していく……ということではなく、あなたはあなた自身として、6本の爻のまとまりとして相変わらずそこにあるのだが、それと同時に、「あなたの会社」というところまでその境界はひろがってはいないだろうか。ひろがったこの境界はさらに大きくなることもあるし、自社にもどって上司に首尾を報告する頃にはまたもとの大きさ（自分の身体の区切りと同等のレベル）にもどっているかもしれない。



先にあげた「85：地風升」を普段のあなたとすれば、単身客先に放り込まれたときのようないわば「異常な事態」によって自己の境界が拡大したときには*2、同時にその観たても拡大して、同じ「85：地風升」をあなたの会社全体として観ることもできるかもしれない。少なくとも「大成卦は森羅万象をあらわす」という原則からすればそうしてはいけない理由はない。しかし、観たての範囲をホログラフィックに拡大するこのやり方は、当然のことながらその範囲が大きくなればなるほど「解像度」は粗くなりシンボルの負担は重くなる*3。たとえば自己の境界が会社を越えて、市町村から県、地方、国家、民族……とさらに高次の構造へと広がっていった場合*4を思いうかべてほしい。それら拡大した範囲を「85：地風升」一本で読み解くというのは相当に無理があることはすぐわかる。

「自己の境界」は環境との相互作用によりフレキシブルに伸び縮みする。易システムの場合「環境」とは結局、フォーカスされている大成卦以外の他の大成卦である。先に述べたとおり大成卦それ単体で自律した単位ではあるものの、実際はそれ以外の大成卦のネットワークに取り囲まれている。というより、自身もそのネットワークに参加している。つまり、自己の境界の拡大にともない、大成卦ひとつで観るのではなく、テーマとなる大成卦をとりまく複数の大成卦*5、最終的にはその背後にある他の63卦すべてをそれとなく考

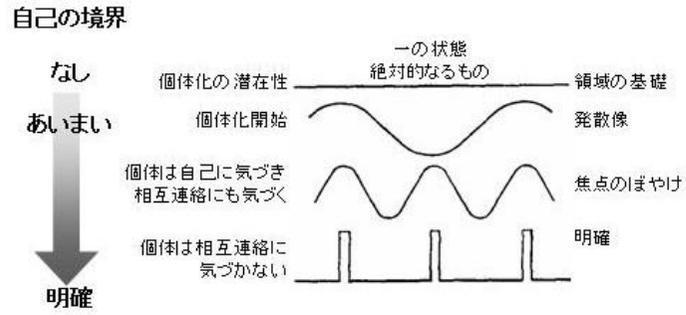
*2 いわゆる「至高体験」もこれとおなじようなメカニズムが働いて起こるのかもしれない。

*3 実際ホログラムにおいても、対象物を記録した板の断片が小さくなればなるほど（より小さな断片で全体をあらわそうとすればするほど）、全体のパターンは失われはしないものの、像はボケていく [24]。

*4 「自己の境界」をそんなに大きくすることは日常的にはない、といわれるかもしれない。また、意図的に自己の境界を拡大することも簡単にはいかなさそうだ。しかし少なくとも政治家や企業のCEO、重役には常にそれが求められているような気がする。できるできないは別だが。

*5 ひとつのテーマを複数の大成卦で観るやりかたとしては「ツイストペア」と「(魂の) テンプレート」をすでにあげた。

慮しておかなければならないのではないかと……この章ではそんな背景を交えながら話をすすめていきたい。



【 「自己の境界」のグラデーション例（[16]の図に追記）】

ファースト・オーダー（F O）*6

注：

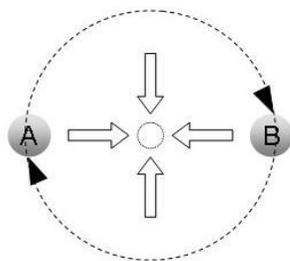
易システムは人が利用するものである。説明としては「ひとつの大成卦」＝「ひとりの人」としておくのがわかりやすい。これ以降、主にそのみたてで話を進めるが、大成卦は人に限らず、事象や事物、あらゆるものにあてはめることができるということは常に心にとめておいてほしい。したがって、大成卦を建築材料としてできる大成卦以上のホロンも必ず人または人の集団・組織として観なければならぬというルールはない。

ツイストペア・ホイール（220 ページ）は、大成卦ができるまでの過程を描いたマンダラとしてとらえることもできる。と同時に、その名のとおり、大成卦という単位を越えたホロンを指し示す萌芽であるツイストペアをあらわしたダイアグラムでもある。

易システムにおいては、ある大成卦をとりまく環境とはすなわち他の大成卦である。ある単体の大成卦Aに別の単体の大成卦Bが対応している場合、AからみてBは、もっとも基本的な「環境」であるともいえる（逆も同様）。

AとB、主体と環境に相互作用が生じると、その間、A B間にAにもBにも属さない「見えない中心」ができる。

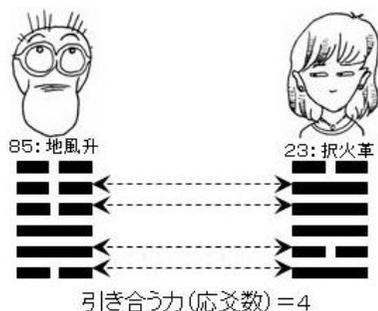
日常的においてはある種の連帯感、共感といってもいいかもしれない。たとえば、ふたりでやるダンス、セラピーの際に生じる、そのどちらの参加者にも属さない「中心」である。



どちらにも属さないわけだからA、B単体では生じ得ない。しかしそれが生じているときははっきりと感ずることができる。かくしてこの感覚を踏み台として、自己の境界は、ひとつの大成卦から、その大成卦とペアをなす二つの大成卦というホロンへと広がっていく。

*6 用語は [13] より拝借したものだが、意味する内容は [13] とは異なる。

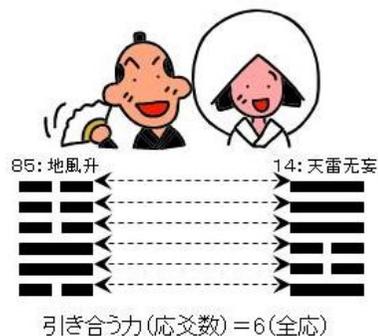
原則としてどの大成卦であろうと、ある特定の大成卦とペアであるということ是可以するし、そうしてはいけないというルールがあるわけではない。



ただし、ツイストペアは、互いの爻が陰陽反転したもののどうしの組み合わせである。いわば、すべての爻が「応じて*7」おり、陰陽は引き合うという「VI. 創造の対称性の法則」における「同極異極の法則」に照らしあわせるなら、その引き合う力が最大であるペアで、ある大成卦とツイストペアになる大成卦は他の 63 卦中ひとつしかない。いいかえるとその引き合う力がもっとも強い相手は 63 卦中ひとつしかない、ということで特別なのである。易システムにおいては、先に述べた「見えない中心」がもっともわかりやすく、もっとも容易に生じる組み合わせがツイストペアである、としたい。

つまり、ある特定の大成卦からみて自己の境界の拡大がもっともおきやすい環境がこの「ツイストペア」の関係である。自己の境界というものが拡大するものであるということを知るのも多くの場合、まずはこのツイストペアの関係から、ということになる。

先に「自己の境界」が広がる例として、ふたりでやるダンス、セラピーをあげたが、これはあまり一般的な例ではなかったかもしれない。イキモノとしての陰と陽、女と男、恋人、夫婦といった関係のほうが、よりわかりやすい一般的な例となるかもしれない。



*7 【応】通常は、単一の大成卦内の上下卦（八卦）の関係についていう。

もっと広げて、パートナーシップというふうに考えれば、同姓のパートナーである仲間や友人、いや、かならずしも人である必要はない。あなたと仕事、あなたと会社のような組織、あなたとあなたが経験したある出来事……その経験はパートナーというよりあなたの一部をなすアイデンティティのようなものになっているかもしれない、そして、あなたとあなたがいつもポケットにいれて持ち歩いているなんの変哲もないひとつの石。

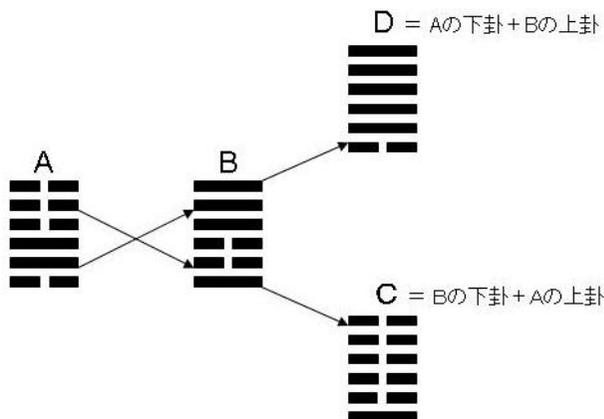
およそいかなるものであれ、あなたの相棒となりえるものである限り「^{ゴルテックス}見えない中心」を創りだし、自己の境界を広げるきっかけになりうる。

ツイストペアはダンスを続ける。

するとやがて、お互いがメッセージをやりとりし続けることによって、「見えない中心」は徐々にカタチをとるようになる。だんだん見えないものが見えるようになっていく。最初は淡く、とらえどころのなかったものがより具体性をましていく。なにが生み出されるのか、なにがどう具体的になっていくのか、それはそのツイストペアを何にみてるのかによる。

たとえば、ツイストペアを夫婦とみるなら、子供がうまれる……か、あるいは、お互いの共通の目的か、スタンスのようなものがカタチをとりはじめる。それはかならずしも言葉にはできないものかもしれない。

易システムにおいてその様子は、たとえば次の絵のようにあらわされる。

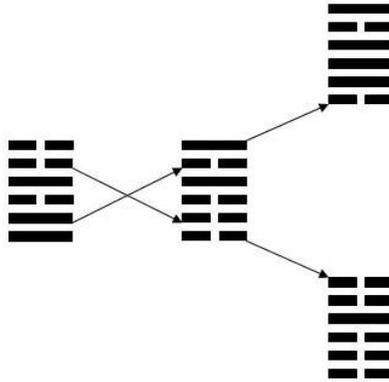


AとBが互いの上下卦を交換しあってAでもBでもない新しいツイストペアC、Dを生むのである。A、Bから大成卦を生むパターンはこれ以外にもあるが、とりあえずは上図のパターンでお話を進めていきたい。C = Bの下卦 + Aの上卦、D = Aの下卦 + Bの上卦、となるこのパターンは、53 ページにおいて「メッセージ交換」と呼ぶことにした操作で、ツイストペア・ホイールが生成されるときに純卦のツイストペアが先天大成卦が創られるパターンである。

ツイストペア・ホイールでは八卦（四元素）が重くなって純卦となり、純卦のツイストペ

アどうしがメッセージ交換して、フィジカルなレベルにおける理想状態である先天大成卦を生む。先天大成卦が「理想」であるのはそれ自体がツイストペアを体現しているからだ。テンプレートにおいても目標としての意味をこめて「ナビゲーター（N）」と呼ぶことにした（224 ページ）。

先にツイストペア以外にもペアには任意の組み合わせがあるという話をしたが（135 ページ）「メッセージ交換」もツイストペアを構成する以外の任意の大成卦と行ってはいけないというルールはない。



【任意ペアのメッセージ交換】

ともあれ、ツイストペアどうしのメッセージ交換は必ずツイストペアを生むという点において、やはり特殊である。

ツイストペアどうしのメッセージ交換は、メッセージ交換前のツイストペアと、メッセージ交換後のツイストペアで、「ツイストペアのツイストペア」を構成する。この「ツイストペアのツイストペア」は理想的なひとつの家族、グループを形成する。六十四卦全体は、このグループの集まりと見なすこともできる。六十四卦はこの4人家族が16組集まったものでもある。

単体の大成卦から、ペアへ。ペアから、ペアが生み出す新しい要素を含んだグループ——家族へ。

そしてこの「家族」が新しい自己の境界、ファースト・オーダーである。

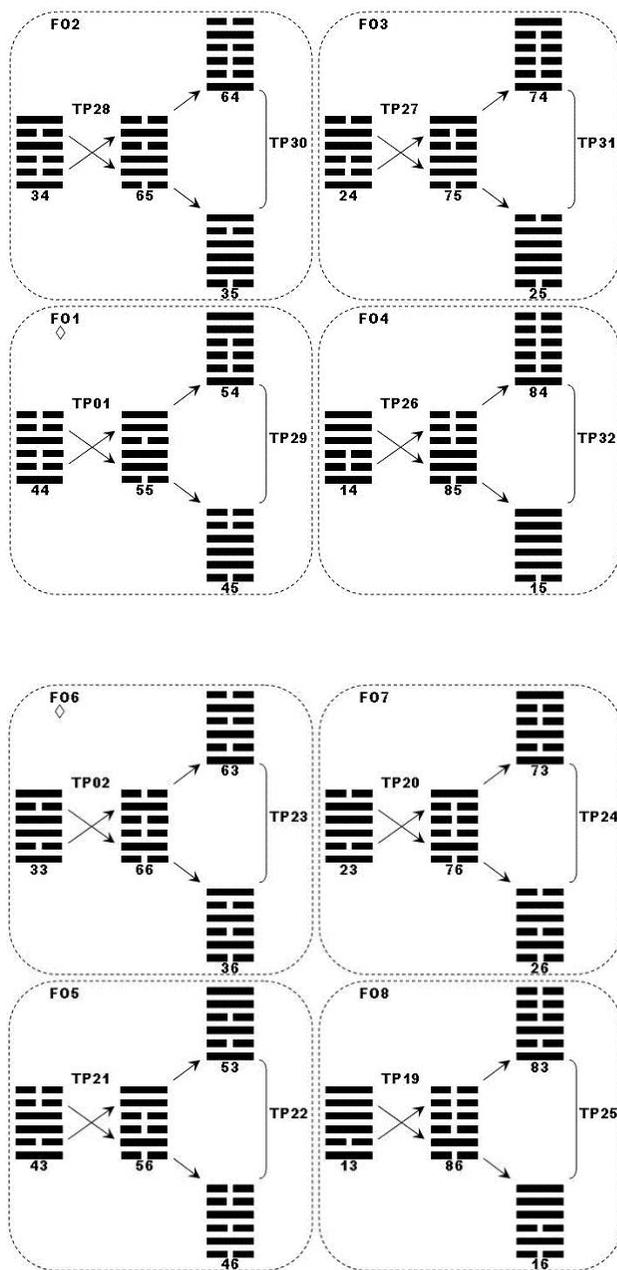
以下に16のファースト・オーダーによって構成される六十四卦を示す。

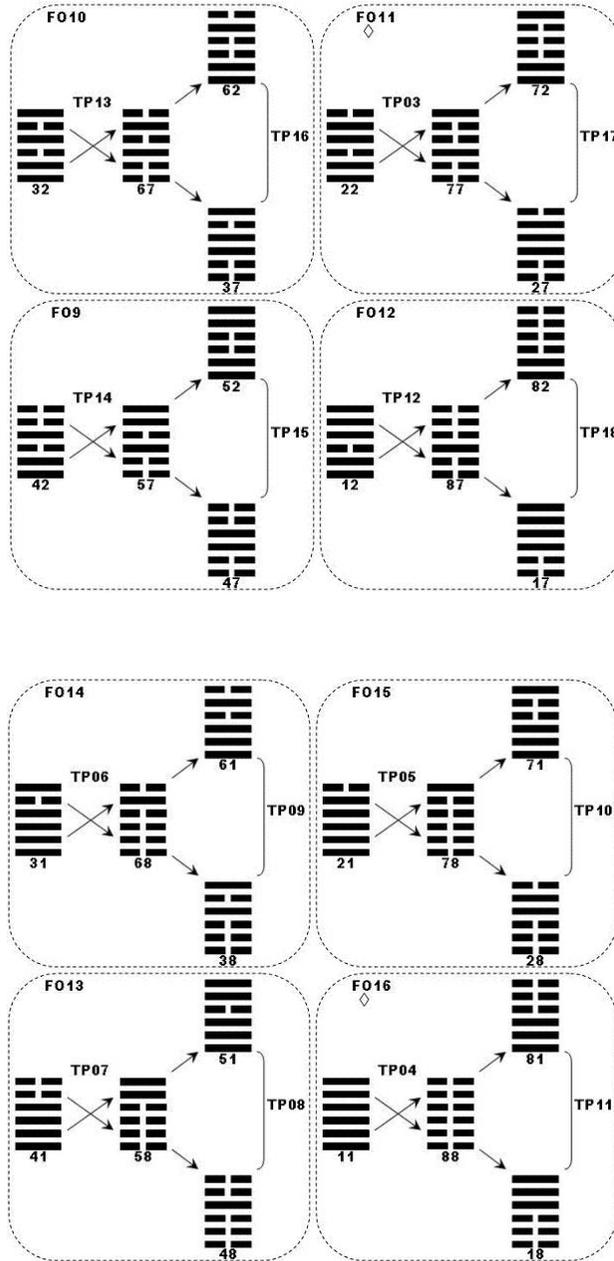
【 FO1~FO16 】: ファースト・オーダー

【 ◇ 】: ファウンデーション (純卦のツイストペアがメッセージ交換すると先天大成卦になる)

【 TP01~TP32 】: ツイストペア

【 大成卦の下の数字 (11~88) 】: コード番号

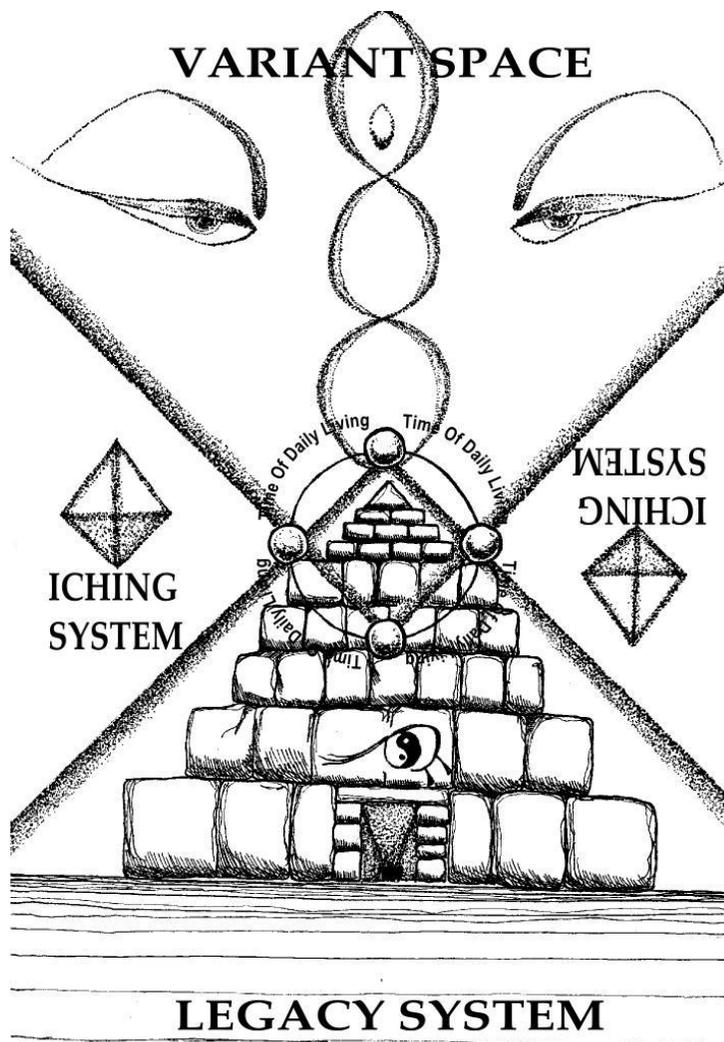




有限と無限をむすぶもの

全体のマンダラ

ここですこし視点をかえて、全体を俯瞰してみたい。



上の絵は、易システムが相手にしようとしている「世界」、その全体をあらわそうとしたマンダラである。絵全体は上向きのピラミッドと下向きのピラミッドが交差した形になっている。

上向きのピラミッドは、この世のもの、手で触れる日常の世界、合意的現実をあらわしており、レガシーな易はここに位置する。肉体を持って今生を生きている人間が易を使う限り、卦爻辞を含む伝統的な易（レガシーシステム*⁸）を無視することは絶対にできない。同時に、ここに描かれている石造りのピラミッドはストレージとしての易システムもあらわしている。ストレージ……それはまた、格納庫となる記号そのものと、そこに格納される、その記号が生成されるに至るまでにチャージされた、その記号そのものの「情報量*⁹」の数十万倍におよぶそれが指し示す本当の情報 [22] を象徴するものでもある。そんなわけで、入り口からの通路はピラミッドが建つ大地の下、さらに奥深くに広がる広大な格納空間に向かっている。

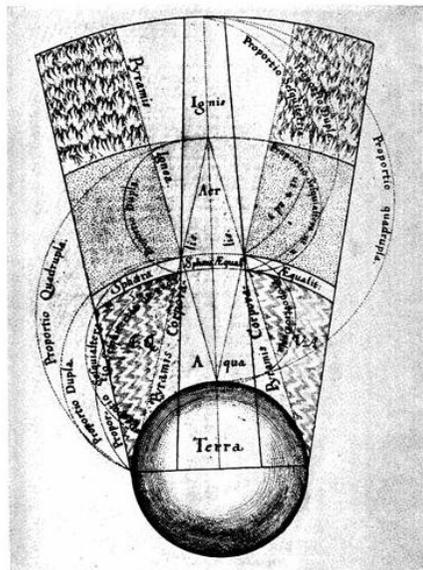
下向きのピラミッドは、眼が描かれている程度で、石造りのピラミッドにくらべるといまひとつかたちがはっきりしない。これが、無限の可能性の場、おおいなる全体、バリエーション空間（64 ページ～）だ。眼は虚空（蔵菩薩）をあらわし、無数の被創造物の意識により虚空から選ばれた可能性が器世間を構成する（65 ページ）。

上向きのピラミッドと、下向きのピラミッドが交差した領域の脇に「易システム」がある。易システムは常に「対」を基礎にしているため、ピラミッドが交差した部分の両サイドに対称的に描かれている。

交差する上向きのピラミッドと下向きのピラミッドというこの構図は、朝起きるときの夢うつつの中でカタチになってきたものだ。ことさらそれらを模倣したわけではないが、ロバート・フラッドの「大宇宙と小宇宙の双方についての形而上学、形而下学ならびに歴史」における物質的ピラミッドと形式的ピラミッドの図や、銀河ツールにおけるツオルキン、「マヤの機織り」の構図に似ていることにあとから気がついた。

*⁸ コンピュータの世界で「レガシー」といえば「古くさい」「旧システム」というマイナスの意味で使われることがあるが、ここでいう「レガシー」とは尊重されるべき基盤としてうけつがなければならない遺産、という意味である。

*⁹ ここでいう情報量は、情報量というより「記号量」とでもいったほうがよい、たんなる符号のボリュームのこと。



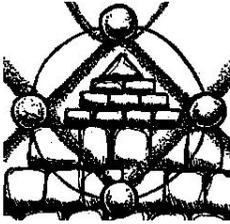
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140
141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160
161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180
181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200
201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220
221	222	223	224	225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240

【物質的ピラミッドと形式的ピラミッドの図（[2]より。引用の引用）、マヤの機織り [4]】

上向きのピラミッドは、地上にあり、具体的であり、形而下的であり、有限である。下向きのピラミッドは、天にあり、抽象的であり、形而上的であり、無限である。そしてこの上向きのピラミッドと下向きのピラミッドが交差する部分に「人間」という造作物が位置する。マンダラ全体は上から「天人地」とも読める。

ピラミッドの交差部分にある円は、人間が生活する空間における時間、日常時間（t）をあらわす。円周上にある4つの球は、ツイストペアのツイストペア、先に述べたファースト・オーダーだ。次にこの部分をもう少し詳しくみてみよう。

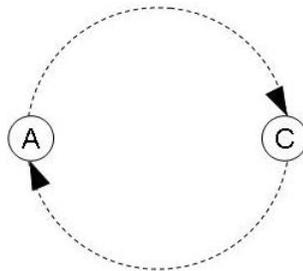
人が暮らすところ



全体のマンダラにおいて上向きのピラミッドと下向きのピラミッドが重なる部分は日常世界、人間の暮らす世界のモデルである。このモデルの舞台装置を説明しておきたい。

大成卦をバリエーションとしてみた場合、十二消長卦のルールに従って順次に爻が変じていくプロセスはもっとも抵抗の少ない路であり、このルールにしたがって変化していく一連のバリエーションは「バリエーションの流れ」をつくる（86 ページ）。

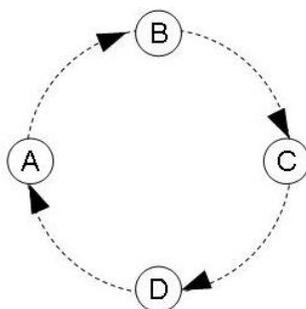
一方、大成卦どうしの符号上の差異、および時間変化の重みを考慮し、大成卦間の「距離」にしたがって大成卦を配置したマトリクスをバリエーション・マトリクスというが、このルール（77 ページ）にしたがって大成卦を配置していくと、そのマトリクスの周囲部には、バリエーションの流れがあらわれる。



バリエーション・マトリクス上では、バリエーションの流れは、ある基準卦Aから始まり、十二消長卦のルールにしたがってその爻を変じていき、Aとツイストペアをなす大成卦Cとなり、CはふたたびAにもどる。これはCから観ても同様で、CからはじまってCにもどる流れであるともいえる。

バリエーション・マトリクス上のA以外の大成卦の配置はAから観た距離をあらわすが、これはまたAとツイストペアをなすCからみても同様である。

AからCに向かうバリエントの流れの中でそのちょうど真ん中には大成卦Bがあらわれ、CからAに向かうバリエント流れの中でそのちょうど真ん中には大成卦Dがあらわれる。



このA、B、C、Dがファースト・オーダーを構成する。AとCはツイストペア、BとDもツイストペア、実のところ円周上のバリエントの流れにあって相対する大成卦どうしはすべてツイストペアをつくるのだが、バリエント・マトリクスで基準となるのはAとCである。

あるひとつのバリエント・マトリクスは、AまたはCから他の大成卦への距離をあらわす。さらにAからAにもどるバリエントの流れ、CからCにもどるバリエントの流れもあらわす。基準となるのはあくまでAとCであってBまたはDではない。

いいかえると、BまたはDから他の大成卦への距離、およびBからBにもどるバリエント流れ、DからDにもどるバリエントの流れをあらわすには、別のバリエント・マトリクスが必要になるということだ。

つまるところ、六四卦すべてにおいて、それぞれから他の易卦への距離、およびバリエントの流れを表現しようとすれば32のバリエント・マトリクス*¹⁰が必要になる。

*¹⁰ バリエント・マトリクスを利用するには、マスター・バリエント・マトリクスから導かれる32のバリエント・マトリクスのリストが必要になるが、現時点ではまだ未作成である。

次に、

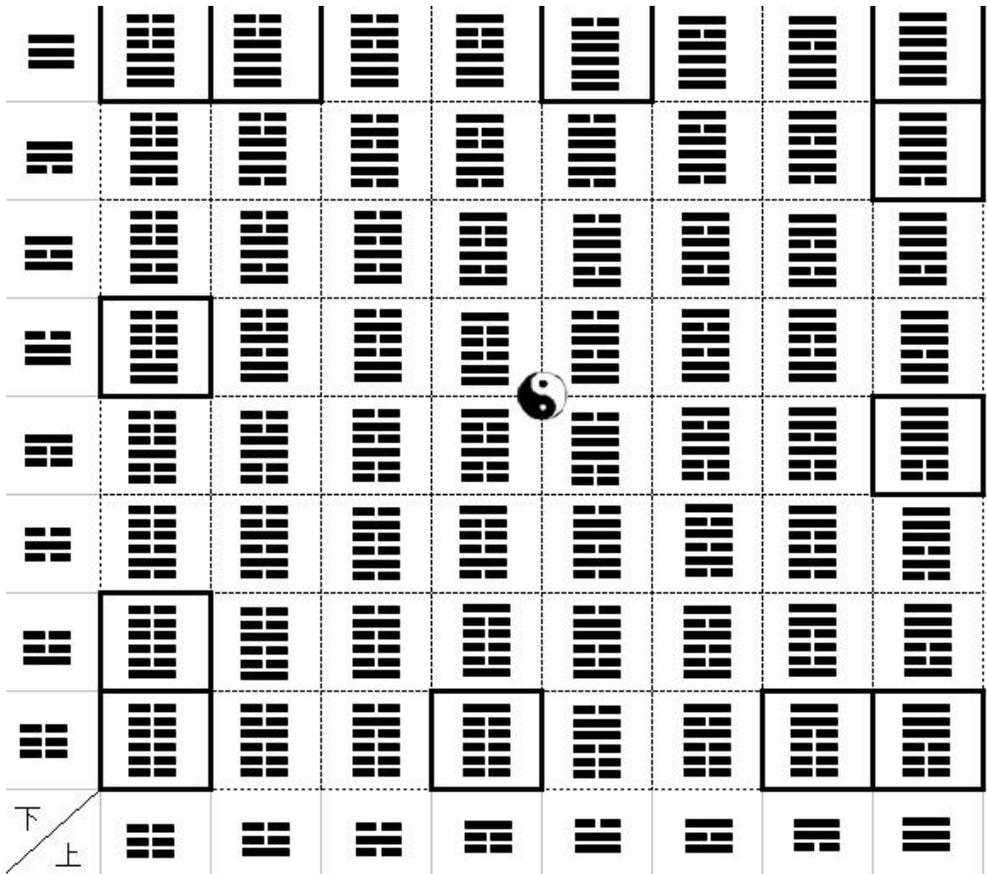
A = 「88 : 坤為地」、

B = 「81 : 地天泰」、

C = 「11 : 乾为天」、

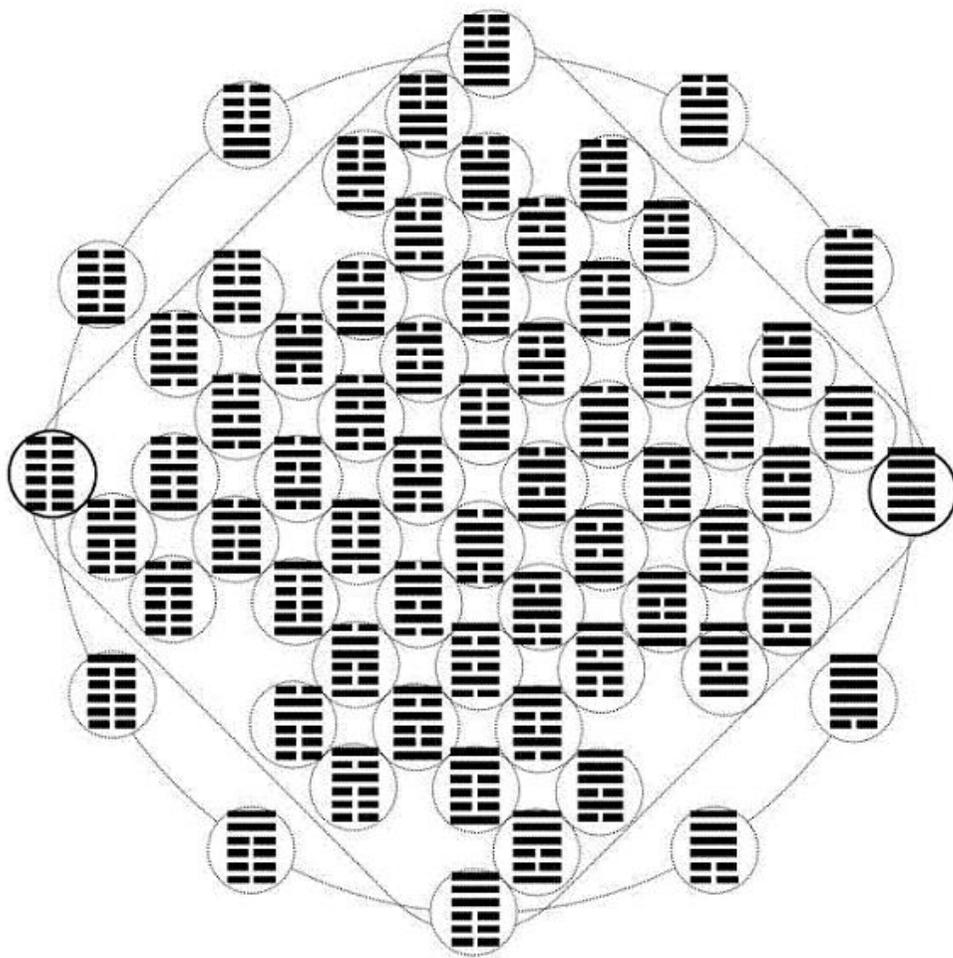
D = 「18 : 天地否」、

とした場合のバリエーション・マトリクス (マスター・バリエーション・マトリクス) を示す。



さらにこのバリエント・マトリクスを「全体のマンダラ」に照らしあわせてその図案を変えたものが次の絵である。

全体のマンダラの上下のピラミッドが交差した部分になぞらえて、易卦の配置を正方形からひし形に変更し、さらにバリエントの流れを構成する大成卦をバリエント・マトリクスをとりまく円周上に配置した。



有限と無限をむすぶもの

バリエーション空間はぼくらが普段意識している日常世界、いわゆる合意的現実ではない。

合意的現実全体のマンダラにおける上向きのピラミッドだが、下向きのピラミッドと交差する部分に位置するバリエーション・マトリクスは、無限のバリエーション空間を有限の日常世界からみあげた姿ということになる。いいかえれば、易卦であらわされたバリエーション・マトリクスは、バリエーション空間が日常世界に投影された姿なのだ。

64の要素から構成される有限のマトリクスは、合意的現実の中でかなり無理をして無限のバリエーション空間を描こうとした方便であるともいえる。

それをとりかこむようにあらわれるバリエーションの流れ……十二消息卦は爻の下から順に積みあがってくるなめらかな（連続的な）時間の流れであり、これはすなわち日常時間、有限の部分である。

ピラミッドが重なるこの領域においては有限の日常時間が無限のバリエーション・マトリクスを包み込んでいるように見える。無限は有限に内包されているのだ。

この有限（円周。十二消息卦）と無限（バリエーション・マトリクス）との接点になるのがファースト・オーダーである。

ファースト・オーダーはツイストペアのツイストペア、大成卦＝人間の集団の構図にたとえていえば夫婦・家族のレベルで生成される見えない中心をシンボライズしており、この「中心」が、自己の境界が大成卦を越える第一歩になるのは先に述べたとおりだ。

ファースト・オーダーはまた意識（地上に建つ上向きのピラミッド）と、無意識（空から地上に降りてくる下向きのピラミッド）が出会う場（夢）でもある。

有限に内包された無限とは、すなわち、一見確実にほころびがなさそうにみえる日常生活のあちらこちらで顔をのぞかせるバリエーション空間のことに他ならない。

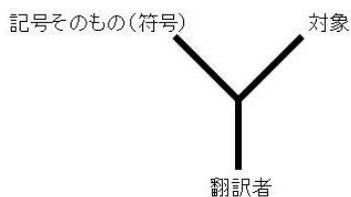
ファースト・オーダー（FO）をこえて——符号的説明

パースの記号論によれば（[46]、[19] など）、記号があつかわれるプロセスである記号過程は三つの要素からなる。

ひとつはハードウェアとしての記号そのものであり、紙に印刷された文字、紋様、マークや、仕草そのもの（野球のサインのような）がこれにあたる。一般的にはこれが「記号」と呼ばれるが、混乱をさけるために、本書ではこのハードとしての記号そのものを「符号」と呼ぶことにしよう。

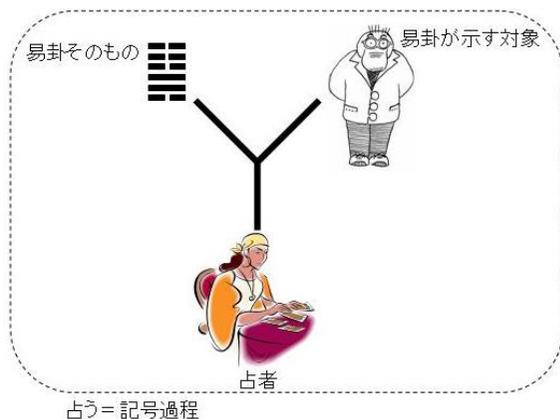
もうひとつはその「符号」が示す対象である。形があるものの場合もあれば、形のない概念のようなものであることもある。

三つ目は前記ふたつの要素を結びあわせる翻訳者である。この翻訳者が符号と対象を結びつけ、符号とそれにともなう対象をあつかう過程を、記号論では記号過程または単に記号と呼ぶ。



【 [19] の図をアレンジして使用 】

易システムでは、符号＝易卦であり、システムを扱うことは記号過程そのものである。たとえば占術においては、上の記号過程の図は次のように書きかえることができる。



占術は易システムの代表的な使用方法であり、かつ、わかりやすい例なので「占う」というプロセスをあげたが、占いに限った話ではなく、上に示した構図は易システムを利用する場合の基本的な型である。

ちなみに、言語は典型的な記号過程であり、同様な過程を経て利用される易システムは、記号論の観点からもこれを言語とみなすことができる。

前置きが長くなった。

「大成卦をこえて (132 ページ)」のセクションではツイストペアからはじまって、ツイストペアのツイストペアである FO (ファースト・オーダー) まで、なんとかお話を継ぐことができた。

記号過程になぞらえていえば、「翻訳者=ぼく」で、「符号=ツイストペア」の場合は、その「対象=夫婦、またはパートナー (ヒト、モノ、事を問わない) 相棒」である。

「符号= FO」の場合は、その「対象=家族、ツイストペアとその生産物」である。

「なんとか」お話ができたと言いたのは、このあたりがおそらくは、ぼくの意識レベルの限界だろうからだ。

お話はあくまでも例である。「翻訳者=みなさん自身」となった場合は、読者の方々の数だけ記号過程があることになる。FO をこえた記号過程を難なく扱う方もたくさんおられることと思う。

しかしながら、ぼくはとてもそこまで至っているとは思えない。

背伸びしてムリヤリなにか書こうとすれば話がハリボテになってしまう。そんなことをしてもあまり意味があるとは思えない*11 ので、説明できる部分だけをお話しようと考えた。そこで、記号論の形式を拝借してお話できる部分をしめそうとしているわけだ。ここでは以下、FO 以上の構造の符号的側面に限ってお話したいと思う。

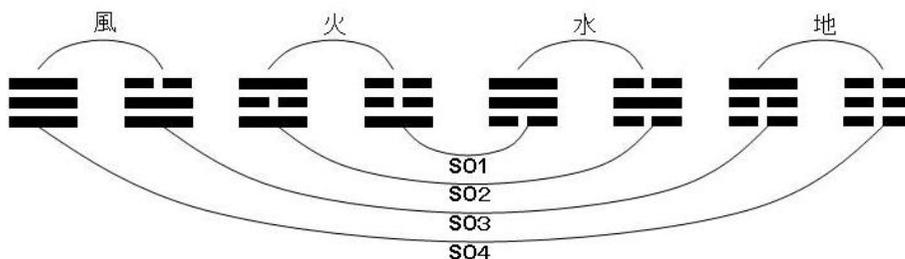
*11 「第7章 全体のダイアグラム (155 ページ)」で、FO 以上の概念的意味を説明している。

セカンド・オーダー（SO）——符号的説明

八卦は、震と巽、離と坎、兌と艮、乾と坤で、それぞれ八卦版のツイストペアを構成する。これらのツイストペアをひとつのまとまりとして番号をふる。

- 震と巽 = 1
- 離と坎 = 2
- 兌と艮 = 3
- 乾と坤 = 4

「乾兌離震巽坎艮坤」の並びでみると、八卦のツイストペアは中央の「震・巽」を中心に対称になっていることがわかる。



FO を、この、1、2、3、4 を下卦とするグループでわけたものがセカンド・オーダー、SO である。

- SO1
= 1 (震・巽) を下卦にもつ FO の集まり
= {FO1、FO2、FO3、FO4}
- SO2
= 2 (離・坎) を下卦にもつ FO の集まり
= {FO5、FO6、FO7、FO8}
- SO3
= 3 (兌と艮) を下卦にもつ FO の集まり
= {FO9、FO10、FO11、FO12}
- SO4
= 4 (乾と坤) を下卦にもつ FO の集まり
= {FO13、FO14、FO15、FO16}

すなわち、FO によって 16 の構造単位として観ることのできる六十四卦は、SO によってさらに大きく、4 つの構造単位として観ることができる。

下卦に共通の八卦をもつ大成卦どうしをグルーピングするこのやり方は、ハンドブック ([41]) でご紹介した「ファミリー」の概念である。

サード・オーダー (TO) —— 符号的説明

さて、システム上「すべて」である六十四卦は SO によって 4 つの構造単位と観なすことができたわけだが、SO はさらにふたつの構造単位と観なすことができる。

ひとつは火または水の四元素をその下卦にもつ単位であり、もうひとつは風または地をその下卦にもつ単位で、これが TO、サード・オーダーである。

- TO1
= 火または水を下卦にもつ SO の集まり
= {SO1, SO2}
- TO2
= 風または地を下卦にもつ SO の集まり
= {SO3, SO4}

マスターマトリクス上で、FO、TO、SO の配置を観た図を口絵、図 6 に示す。それぞれの構造単位は中央から水平に層状に分かれて広がる。

オメガ・ポイント（OP）——符号的説明

六十四卦、三百八十四爻。

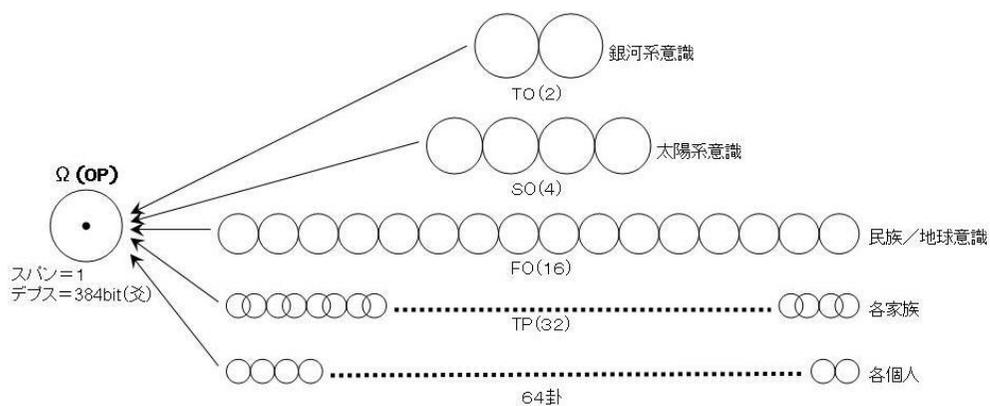
これがすべてである。

オメガ・ポイントについて、符号的説明では、それ以上語る言葉はない。

次に今までこのセクションで説明してきた符号の全体像を示す。

図中における「意識レベル」のコメントはあくまで一例である。

（ ）内は各レベルにおけるホロンの数（スパン）。



第7章

全体のダイアグラム

全体のダイアグラム

大成卦は、易システムを利用する際の基本単位である。この6つの爻のまとまりは「自己の境界」を形成するが、意識レベルの深化にともない境界は拡張していく。

易システムの符号単位としては、

TP = ツイストペア

→ FO = ファースト・オーダー

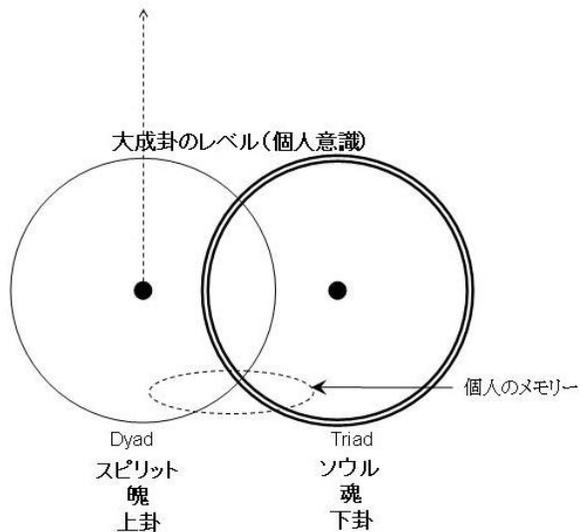
→ SO = セカンド・オーダー

→ TO = サード・オーダー

の順で易卦のグループを広げていくかたちで、境界の拡張をシンボライズする。

「第6章 大成卦をこえて」では符号的な説明に限ったが、ここでは若干の意味を交えながら拡張イメージ（図）をみていきたい。

大成卦レベル



【大成卦のレベル。点線矢印は気づき（深化）の方向】

個人——に対応する大成卦には、個人のボディ（スピリット）と個別化したソウルがむすびついている。ダイアード、トライアードというのは、ゲリー・ボーンル氏による用語で（[17] など）、易システムではそれぞれ、スピリット、ソウルに相当する。

ボーンル氏のビジョンでは、ソウル（トライアード）は、創造主の似姿として創られた最

初の瞬間から完全なものであり、進化／深化する必要はないということである。

スピリット（ダイアード）は、物質の原基としての意識であり、こちらは「進化／深化」できるもので*1、最終的にはソウル（トライアード）のレベルに到達する。ソウル（トライアード）も、スピリット（ダイアード）の深化／進化を促進し、かつ、自身も経験を積みそのプロセスを創造主に還元する。

人間という単位は、このソウル（トライアード）とスピリット（ダイアード）の複合として構成されており、大成卦においてはそれぞれ下卦、上卦でシンボライズされる。易システムでは、ソウル、スピリットはそれぞれ、バックエンドセルフ、フロントエンドセルフとも呼ばれる。

大概の場合は意識されていないが、人間にはあらかじめ完全な、創造主の一部分が組み込まれているのである。というより、ソウルという創造主の断片の乗り物が、この人間という装置なのだ。

魂と肉体の調和関係は、上卦と下卦のそれぞれの爻の、応／不応関係として読みとることもできるだろう。

- 下卦

ソウル＝トライアード＝バックエンドセルフ

→不可視、精神、普段は意識されない自己（魂）、魄

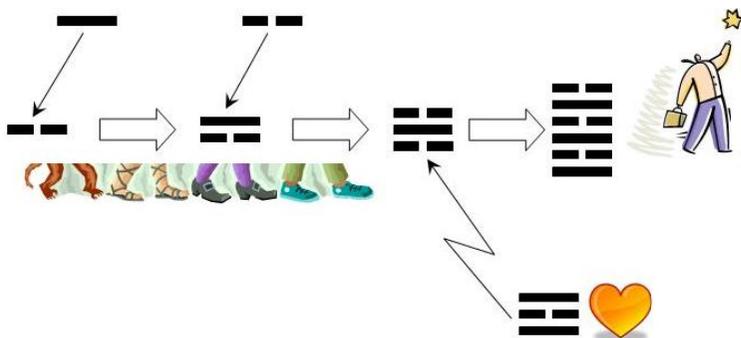
- 上卦

スピリット＝ボディ＝フロントエンドセルフ

→可視、物質、ボディ、ダイアード（ソウル以外の意識・無意識）、日常的自己（理性）、魄

*1 【進化／深化するスピリット（ダイアード）】進化または深化「しない」、「したくない」スピリットもあるかもしれない。

一般に易の組織は「両儀→四象→八卦→六十四卦」で説明されるが、この序列では、八卦→六十四卦の部分に飛躍がある。爻の数でいえば両儀＝1、四象＝2、八卦＝3で、六十四卦（大成卦）で6になる。八卦の次に「十六卦」＝4、「三十二卦」＝5という構造がくることがない。4つの爻、5つの爻でできたシンボルはレガシーにはないからである。歴史的には、八卦が完成されたところでしばらくそのまま八卦だけで使用されていて、その後、八卦どうしを組み合わせることで六十四卦が成立したのだろうというのが通説だが、「両儀→四象→八卦」の順で複雑化してきたスピリットに、お膳立てが整ったところで、あらかじめ完成されていた八卦として表現されるソウルが飛び込んできたようにも観え、興味深い。



つまるところ、易システムは、スピリット（ダイアード意識）の進化／深化をひもとくための言語なのである。

原初から完成されたソウルには進化／深化の必然性はなく、本来易システムで表現される対象にはなりえない。易システム上に、たとえば大成卦の下卦というシンボルであらわれるソウルは、あくまでシンボルであり可視次元から眺めたそのおぼろげな姿にすぎない、ということになる。

下卦＝魂／上卦＝肉体であるというのなら、易システムにおいては、それぞれそのカテゴリは8種類（八卦）になる。易システムは結局その8×8の組みあわせで、人間という複合体を表現しているのだ。

あまりに雑駁と観るかそうでないかは各人の感覚の問題である。8であろうといくつであろうとその数自体におそらくたいした意味はない。易システムというフレーム（言語）を使うかぎりにおいては8になるというだけのことだ。

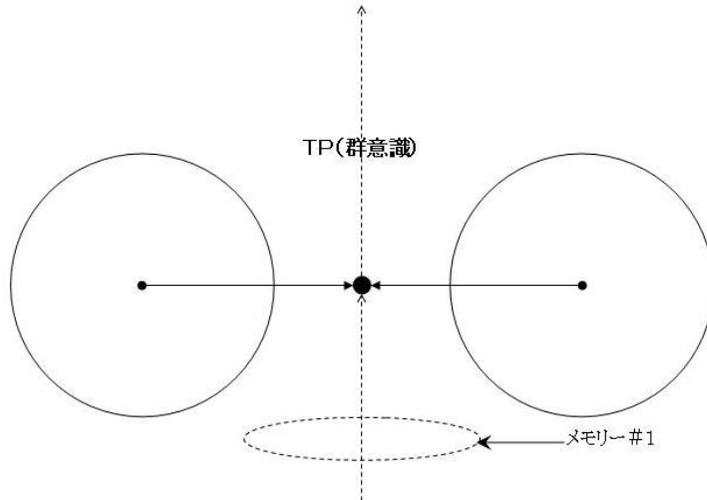
レガシーに対して、易システムにおいては、八卦の意味（この文脈では魂／肉体のカテゴリ）として次のようなキーワードを付与する。ひとつはどちらかといえば理屈で導かれた数理的なキーワードであり、もうひとつは直観的につけられた定性的なキーワードである。いずれも、八卦版のツイストペアにはそのペア自体にひとつの意味またはフレーズがある。全体像については「先天図愚考（249ページ）」を参照してほしい。

-
- 数理的キーワード
 - － 乾＝うえ
 - － 坤＝した
 - － 兌＝よろこび
 - － 艮＝しずけさ
 - － 離＝前兆（☆）
 - － 坎＝時間（☆）
 - － 震＝はじまり
 - － 巽＝おしまい
 - － ☆＝高次元の方向を示す。
 - 定性的キーワード
 - － 乾＝原理
 - － 坤＝自然
 - － 兌＝愛
 - － 艮＝重力
 - － 離＝変化
 - － 坎＝浄化
 - － 震＝情報
 - － 巽＝秩序

TP レベル

易システムではさらに、各爻の陰陽を反転してできる大成卦と元の大成卦の組を想定し、この組み合わせをツイストペアと呼ぶ。このツイストペアが「見えない中心」を創りだし、それが自己の境界の足がかりになる話は「ファースト・オーダー（135 ページ）」の冒頭で述べたのでここではくりかえさない。

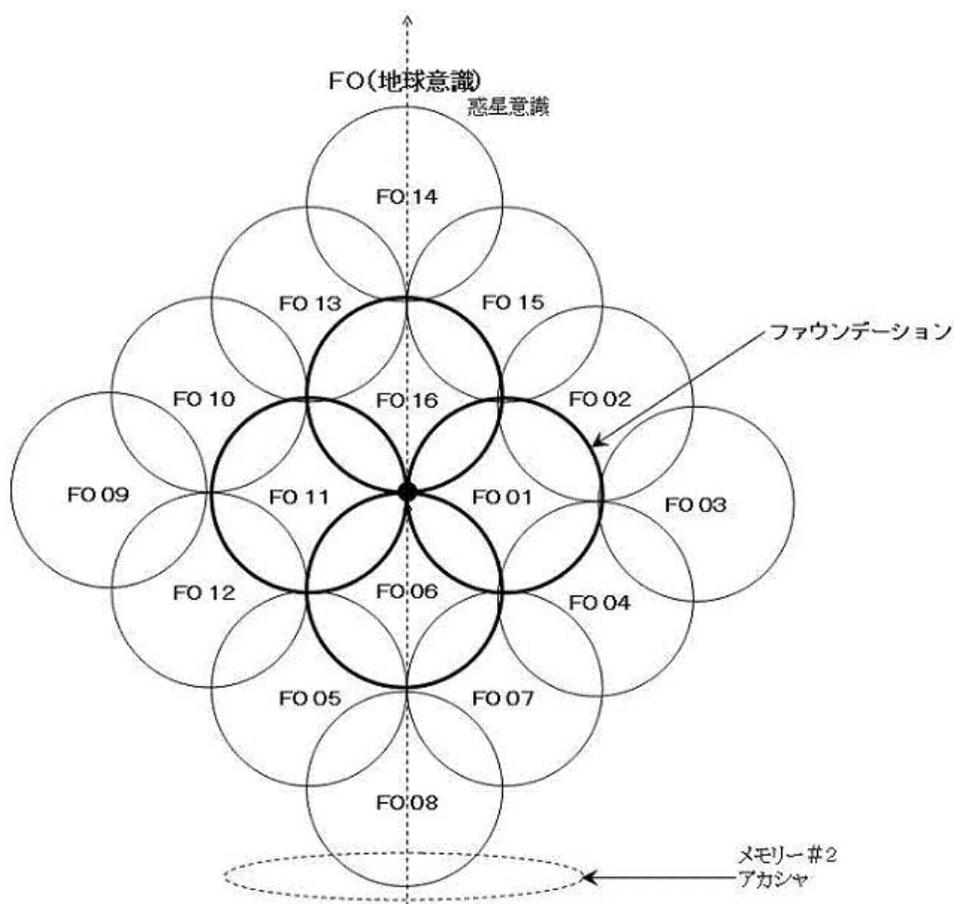
このレベルは自己の境界が、皮膚で区分された肉体というレベルから初めてはなれていく段階であり、^{データ}経験が蓄積される先は、個人的な記憶から、複数の個人で共有するなんらかの形式（図の「メモリー#1」＝グループのきまり、ふたりの約束、家訓、一族の記憶・伝統など）へとひろがる。



【 ツイストペアのレベル。見えない中心の形成と自己境界の拡大のはじまり 】

FO レベル

さらに、ツイストペアどうしがメッセージ交換（53 ページ）を行うと、別のツイストペアを生む。このふたつのツイストペア、4つの大成卦で構成されるグループをファースト・オーダーと呼ぶ。



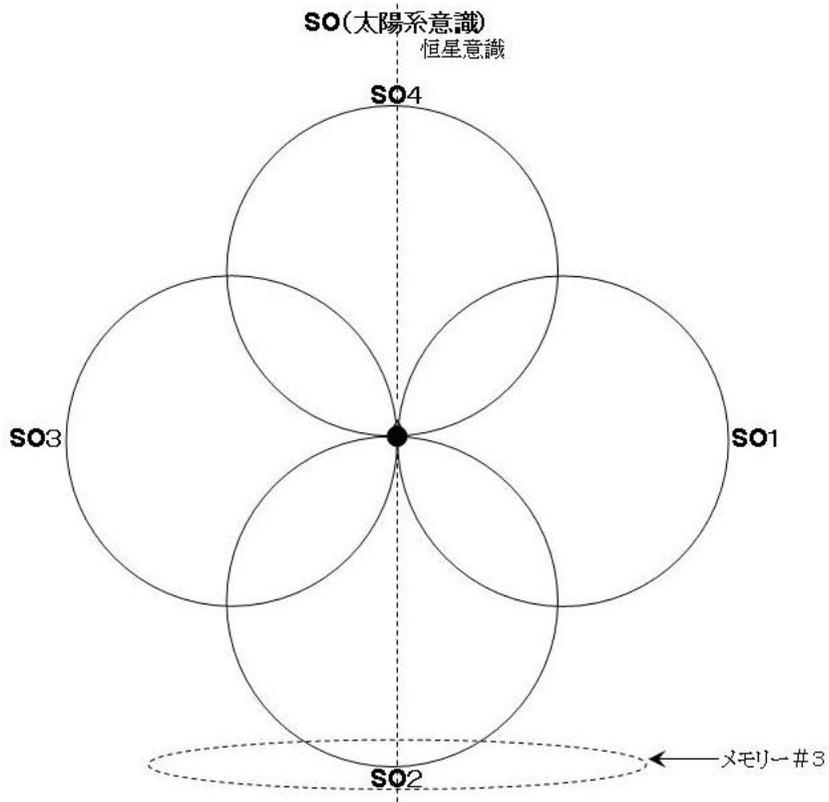
【 FOのレベル。民族、国家、惑星意識。元型、集合的無意識、アカシク 】

FO1 から FO16 は、マスターマトリクス上で中心から周辺に広がっていくパターンで序列化されている（カラー図版「マスターマトリクス上の FO、SO、TO（図 6）」）。これはツイストペアが同様のパターンでマスターマトリクス上に配置されることによる。このマスターマトリクスの対称性のおもとは八卦の数理にあり、そのエッセンスをあらわすダイヤグラムは先天図であるが、先天図については「先天図愚考（249 ページ）」で述べる。

FOの図で、中心に示した「FO1、FO6、FO11、FO16」のグループは、純卦どうしのツイストペアがメッセージ交換を行って先天大成卦を生むプロセスであり、易システムでは純卦と先天大成卦をあわせて「ファウンデーション（基盤）」と呼ぶ。

ファウンデーションは、マスターマトリクス上で対角線上に並ぶ易卦のグループであり、ツイストペア・ホイール上では天と地を結ぶスポークの役割を担う。またテンプレート上では、対象となる易卦の基本性質であるGは純卦であり、理想型としてのNは先天大成卦である。ツイストペア・ホイールについては補遺の「ツイストペア・ホイール（220ページ）」、テンプレートについては「テンプレート（222ページ）」を参照していただきたい。

SOレベル



【SOレベル。恒星系意識】

ゲリー・ボーンネル氏のビジョンによれば [17]、ダイアードは当初、特定の恒星系をはなれることはできない。トライアードのサポートによってか、あるいは自分で進化／深化する

ことによって、レベルアップしてはじめて他の恒星系に移動することができるようになるという。

つまり、基本的にはダイアードは特定の惑星／恒星系にひもづいているわけである。

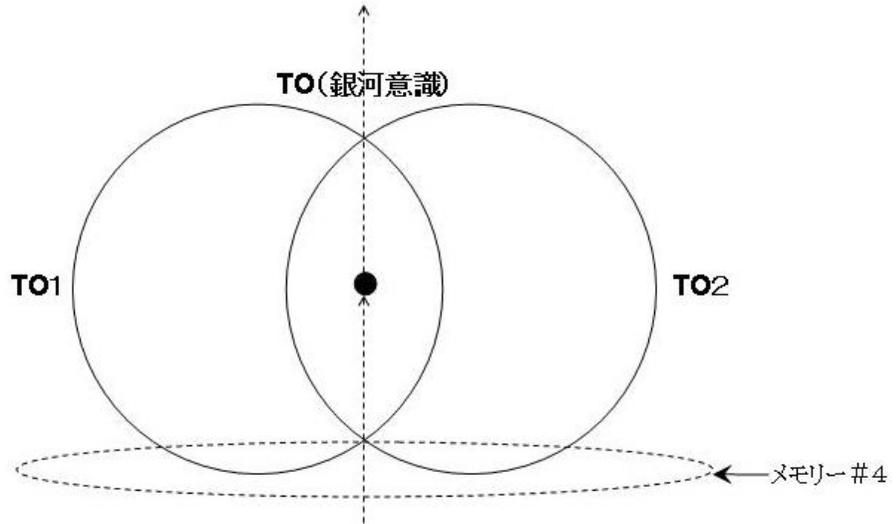
一方、易システムは前述したとおり（158 ページ）主にダイアード意識の進化を記述するものであり、したがって、易システムとしてどうかこうにか具体的・実用的な意味をもつのもこのレベルまで、ということになるだろう。

符号的には、八卦版ツイストペアの関係にある八卦をその下卦にもつ2つのファミリーがあつまって、ひとつのセカンド・オーダー（SO）を構成する。

八卦版ツイストペアにはそれぞれひとつづつ、数理的、定性的キーワードを付与しており、これはそのまま各 SO に対応したキーワードとなる。

- 数理的キーワード
 - － SO4=根本原理（乾・坤）
 - － SO3=運動単位（兌・艮）
 - － SO2=潜在情報（離・坎）☆
 - － SO1= 計測単位（震・巽）
 - － ☆=高次元方向
- 定性的キーワード
 - － SO4=原理は自然である（乾・坤）
 - － SO3=愛は重力である（兌・艮）
 - － SO2=変化は浄化である（離・坎）
 - － SO1=情報は秩序である（震・巽）

TO レベル



【 TOレベル。銀河系意識 】

このレベルになると語る言葉はほとんどない。

符号的説明をコメントしておく。

易システムでは、八卦を以下のように四元素にあてはめる（「第2章 四元素（41 ページ）」）。それぞれの元素は先天図上で隣り合った八卦どうしである。

すなわち、

- 乾・兌＝風
- 離・震＝火
- 巽・坎＝水
- 艮・坤＝地

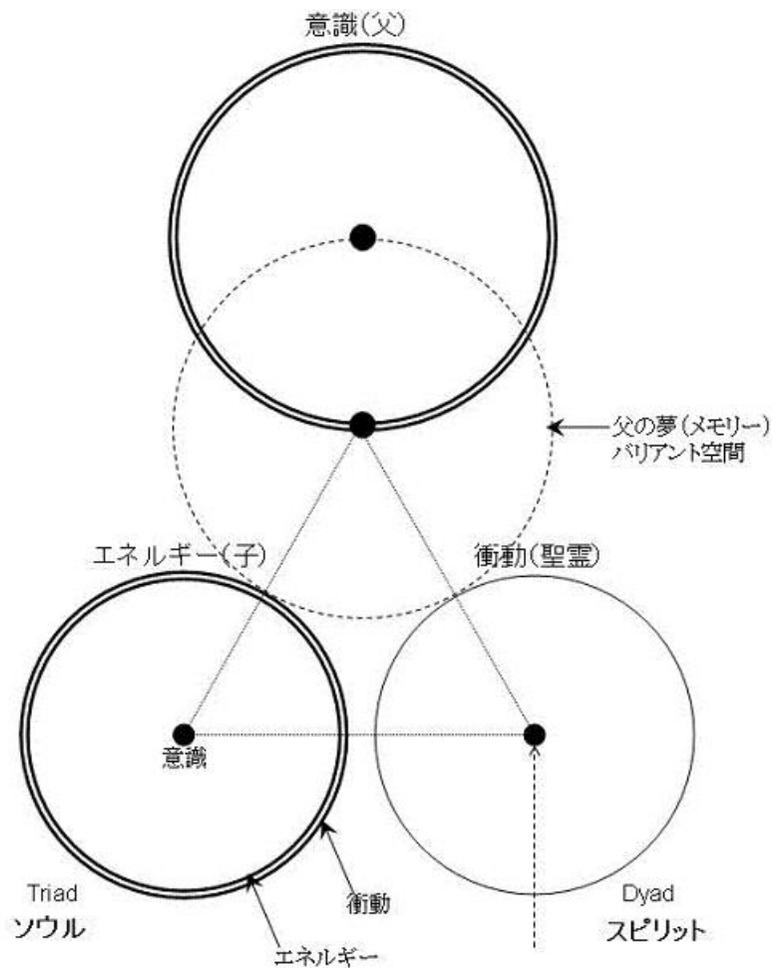
TO はさらに、この四元素のペアを下卦にもつ^{ファミリ}大成卦の集合になる。

- TO1 = 火・水（火または水の八卦を下卦にもつ大成卦の集合）
- TO2 = 風・地（風または地の八卦を下卦にもつ大成卦の集合）

一般的に火（太陽）と風（天）は男性原理であり、水（太陰、月）と地（大地）は女性原理である。したがって、TO1、TO2 はそれぞれに男性原理、女性原理が配分され

ていることになる。TO1 = 男性原理、TO2 = 女性原理（あるいはその逆）とはならず、TO1、TO2 は男性・女性をこえたある種の統合原理なのかもしれない。

最初の瞬間



【最初の瞬間、最初のヴィジョン。バリエント空間】

こと、このレベルになると、さらに語る言葉は少なくなる……というより、言葉は力を失い、なんの意味も持たなくなるだろう。

図は、ポーネル氏のヴィジョンを参考をしているのでキリスト教的文脈にしたがって三位一体の形式で描いた。

コメントしておきたいのは、バリエント空間はこのレベルにあるということだ。

バリエーション空間は創造主体（キリスト教文脈でいう図の「父」）の「夢」であり「プラン」だ。この、「夢」もしくは「プラン」は、ハンドブック [41] において「無極」として定義した、本源が特殊化したものでもある。物質世界はこのレベルに格納された鋳型にしたがって展開していく。

創造主体は、さらに上のレベルのどれかから区分された本源をわたされ、夢見ることを許された。そこで、創造主体は、区分された本源というフィールドを、バリエーション空間という「夢」、「スペース」であり、「光」で満たしたのである。

「夢」は「夢」であり実体を持たない。

これを実体化（物質化）するのはぼくら個別化した生命の意識の役目なのだが……その方法と実体化するバリエーションの選択順は自由意志という奇妙なルールにまかせられている。オチはこうだ。

バリエーションの選択をくりかえすぼくらが、実は、その創造主体なのである。

創造主体は、創造主体自身をずいぶん変わったやり方で味わうことにしたものだと思う。ところで、三位一体というフレームはキリスト教文脈独特のもので、かつ便宜的なもの、と思っていた。でも、易システムにこのフレームを当てはめるとしたらどうなるだろう……などと考えていたら、この「3」というパターンがどうしてなかなか根源的なものではないか、という気もしてくる。

易は一般に陰陽二元論であるといわれる。

二元論は、有限で三次元的な現実世界においてもっとも基本となる認識フレームだ。

もちろん、三次元世界がすべてではない。

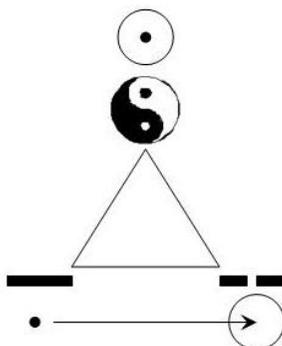
すべてではないどころか、三次元世界は結果（用）の世界であり本源からすれば極々一部の薄い皮膜のような、陽炎（投影）のようなものだ。にもかかわらずゲームのルールにより、ぼくらはその幻影に縛りつけられている……

と、多くの伝統が語っているとおりのものであるとすれば、実際はそれ以前の高次元世界こそが元因（体）であり、実体であり、本当の現実世界なのであるとはいえないか。

いや、多くの伝統はそうであるといっているのだ。

これが意味するのは、陰陽は終着点ではなく、さらにその大本の、陰陽という単位から観れば「統合原理」とでも映るような次元があり、そこが、そこそこが、本来の故郷であるということだ。

易的文脈で三位一体を描くとするならたとえば次のようなイメージになるだろう。



【「統合原理＝太極図、能動原理＝陽、受動原理＝陰」の三位一体】

「統合原理」は大いなる喜びをもって、「能動原理」と「受動原理」に自ずからを多重投影し、それらを創造の原動力とする。

エネルギー（トライアード）である能動原理は、衝動である受動原理に受け止められ、活動する。受動原理（受け取り、創造する衝動、増殖）はポーネル氏のヴィジョンというダイアードであり、易システムは主にダイアードが進化する様子を記述する。

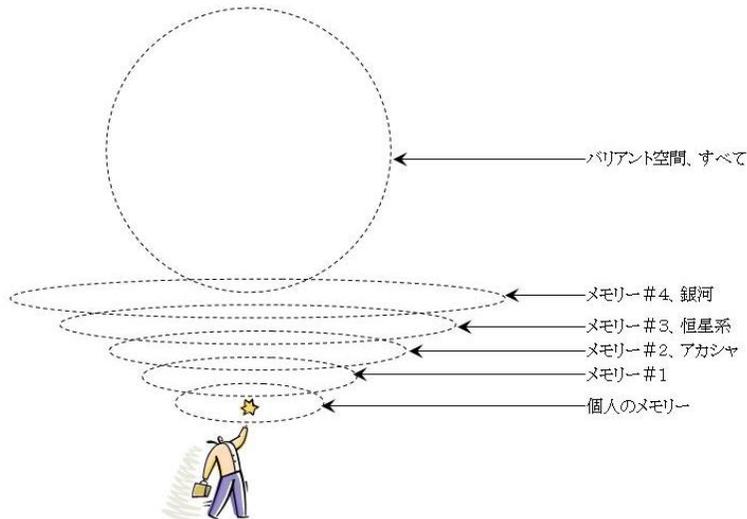
この流れでいえば現実世界の根源は「陰、受動、器」、この世の始まりは女性原理であり、このルーツは大地母神の元型と呼応する。これは一見、TO が男性女性の統合原理であること（164 ページ）と矛盾するようにみえるかもしれない。

だけど、この宇宙の根源が器・深淵（女性原理）であることはなにをおいても東洋的で、そこにある種の安定を感じるのはぼくだけだろうか。

「谷神は死せず。是を玄牝と謂う。
 玄牝の門、これを天地の根と謂う。
 綿綿として存するが若（ごと）く、
 之を用いて勤（つ）きず。」

老子 第六章（[45] より）

創造は「1・2・3」とお行儀よく開始されたのではなく、「1、3、多！」と爆発的に、急激に膨張するようになされたのである。



【メモリー。個人の記憶、アカシクからそれ以上】

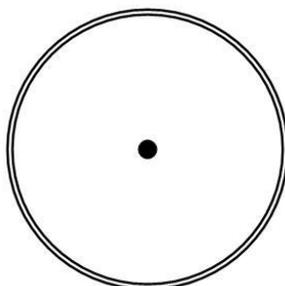
以上述べてきたレベルはいずれもさまざまなバージョンのあなたでありぼくである。

各階層に経験されたデータの保管庫である「メモリー」が描かれていることには、すでにお気づきになっていると思う。いわゆる「アカシク」といわれるレベルは、惑星単位、すなわち FO で示される階層に付随したものだが、メモリーはここで終わっているわけではない。アカシクがすべてで終着……ではない。

各レベルに応じたメモリーが互いを包含するように重なり合い、連なり合っていて、最終的にデータはバリエント空間にフィードバックされる。

この意味でバリエント空間は巨大な「メモリー」といえるかもしれない。バリエント空間は、夢であり、メモリーであり、鋳型（アイデア）なのだ。

アレフの彼方*2



【 本源、逃げも隠れもしない（できない）すべて 】

さてお話は、いくつとところまでいきついてしまった感がある。呼び方はいろいろあると思うが、創造主体であるところの……図では「意識」あるいは「父」となっている。

これは、易システムで「本源」としたすべてのおおもとと同等のものなのだろうか。それがどうやら……たとえば [7]、[8] などによると、ちがうらしいのだ。

上には上があるというわけで、創造主体はイコール本源ではない。

ユニバースに対する「マルチバース」という言葉が示すとおり、創造主体はひとつではなく、したがって宇宙もたったひとつ、わたしたちのいるところだけではないとすると、本源はさらにその背景に遠のいていってしまう。

結局、「そこ」にたどりつくことはないのかもしれない。どのみち、終点のある宇宙ほどつまらないものもないだろうという気もしないではない。

かくて、ゲームはあくこともなく続けられていく。

*2 タイトルは同名の SF 小説から。

第 8 章

得卦の居場所

易システムおける「場所」

「場所」

得卦とは占って得られた卦のことである。

あるいはもう少し広義にとらえて、議論・思索の対象になっている主な易卦ともいえる。いずれにしろ、ターゲットになっている大成卦単体のことだ。

目の前にあるのは確かにただひとつの大成卦なのだが、爻を変ずることによって別の大成卦に変換することができる。爻を変ずるだけでなく、大成卦全体を倒立させたり（リバーズ）上下卦をいれかえたりして、別の大成卦に変換して判断の参考にすることもある。

得卦以外の、その場にあらわれていない大成卦は 63 種類ある。得卦にしかるべき操作を加えることによって、その 63 種類のうちどの大成卦でも派生させることができる。

このことはつまりターゲットとなっているのはあくまで得卦であるひとつの大成卦なのだが、そこには同時に、得卦以外の 63 種の大成卦がみえないけれども潜在しているとも考えることもできる。

たったひとつの大成卦を相手にしているようにみえても常に他の 63 卦もそこに同時にある。結局、相手にしているのはいつも大成卦すべて……64 卦であるということだ。

64 卦すべて。

陰爻 192 爻と陽爻 192 爻の 384 爻。

これがシステムのすべてだ。

永遠の過去から永遠の未来まで。

ここに新たに加わるものも、ここから出て行ったものも、なにひとつとしてない。

だからこそ、そこそが、易システムにおける「場所」なのである。

バイオホロニクスの視点

バイオホロニクス

生命関係学 ([39]、[38] など) によれば、「場所」を構成する要素は「関係子」である。

関係子はまたホロンと呼ばれることもあるが、本書で参考にしてしているケストラーのホロン（全体子 (29 ページ)）とはまったくの別もので、大雑把に言って次に示すような性質をもつ処理単位（単位プロセッサ）だ。

- 自律的に働く単位で、内部構造と内部状態をもっている。
- 認識される前の素情報をコード化し、これを統合する。
- 他の関係子との相互作用および全体（場所／場）との相互作用という二重の関係を持ち、自己創出する。

注：

本書における生命関係学からの援用部分は、ぼくの独自解釈によるものである。本来の生命関係学からすると勉強不足で誤解している部分もあるかもしれない。いや、あるにちがいない。

関係子の働きは本来無限定だが、原則として、無限定のままではなにも生まれないし、そこからなにかをつかみとることもできない。

拘束条件が加わり、本来無限定である関係子の働きを限定する（つかみとる）プロセスが自己創出である。24 ページで無作為な現象に人間が意味をあたえるという話をしたが、これは実は自己創出のプロセスそのものである。

拘束条件は全体である「場所」と各関係子どうしのネットワークから与えられる。この方向の流れは場所・ネットワークといった「全体」から、関係子という「部分」へ向かう作用である。

自己創出のプロセスは、関係子の状態を変化させる。これにより、新しい相互関係が関係子どうしおよび関係子と「場所」の間に生じる。これはまた拘束条件とは逆の「部分」から「全体」へ向かう作用であり、先の拘束条件の「全体」から「部分」への作用とあわせて、フィードバック・ループを構成し、これをホロニック・ループと呼ぶ。

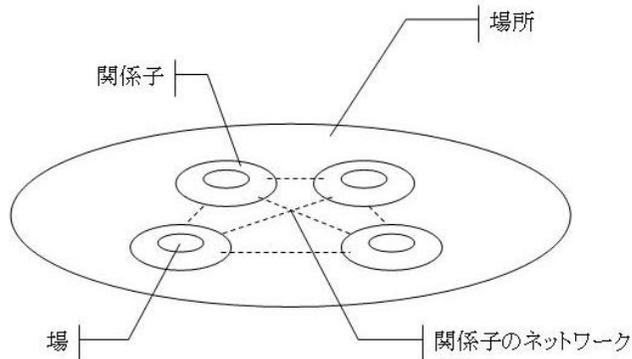
また、関係子はそれぞれ内部に「場所」の縮図を持っており、これを「場」と呼ぶ。

拘束条件は「場所」から「場」を生成する（自己限定する）作用ということもできる。ケストラーのホロンではそのホロンの深さを意識としたが（32 ページ）、バイオホロニクスの文脈ではこの「場」が意識となる。

「場」はまた世界観ともいえるだろう。

占術においても各種占術に応じた世界観があってユーザ（占者）がこの世界観と共鳴しなければ、そのシステム（占術）はユーザにとって役に立つものにはならない、ということ はハンドブック [41] でも述べた。

この「場」は物理や工学技術の分野でいう力場とは根本的に異なる、もっと概念的なものだ。



【 バイオホロニクス的視点（ぼくの理解） 】

このように描くといかにも動きのないものに見えるが、実際にはすべては動的である。なにひとつじっとしているものはない。関係子という単位ももちろん例外ではなく、さまざまなもの・ことを関係子ととらえることができ、その関係子もうたかたのようにあらわれてはきえていく。

この、すべてが動的（無常）であるということが、生命特有の複雑さを成り立たせており……固定的概念に慣れきっているぼくのアタマにとっては、生命関係学が示すような概念が理解困難となるのだ。

生命のコード

生命のない世界とはどんなものだろう。

想像に難くないようでいて、それでもやはりリアルに思い浮かべるのは難しい。

なぜなら、想像しようとしているぼく自身もすでに生命の一部だからだ。

宇宙が誕生して 137 億年がたっているというが、地球上の生命以前に生命はあったのだろうか。そして、今この時点で地球上の生きとし生けるもの、ぼくら以外に生命はあるのだろうか。

もし生命という機能が、この宇宙が、自分で自分自身を認識したり考えたりするためのもっとも普遍的な……場合によっては唯一のやり方だったとすると、たぶんぼくら以前にも、ぼくら以外にも、生命はあったし、あるにちがいない。

銀河ツールでは、易は生命の普遍言語として位置づけられている。ハンドブック [41] で示したように、生体の建材としてのタンパク質を合成するための mRNA 上におけるコードに対応させることができるからだが、もう少し広げてとらえて、易はその生命が宇宙を認識するための道具、と、みることはできないだろうか。生命は生命のやりかたで宇宙を認識するのではないだろうか。

そんなわけで、生命を説明するバイオホロニクス的視点を易システムにも援用できないかと思った。

まず最も基本的な、関係子をどうみなすかだが、172 ページの条件に照らして、これには単体の大成卦——得卦を対応させるのが適当だろうと思う。

本来、このように固定的に関係子を対応づけるのはまちがっている。172 ページの条件をみたく単位であれば原則としてはなんでも（無限定）、動的に関係子としてあてはめることができるからだ。

たとえば、「第6章 大成卦をこえて（131 ページ～）」では、ケストラーのホロンが拡大していく方向（FO → SO → TO）で自己の境界が拡大していく様子を観たが、これはまた関係子または関係子のネットワークがその境界を広げていく様子であるともいえる*1。

しかし、その範囲が動的に変化し、かつ一瞬一瞬、関係子が生成・消滅を繰り返しているという状態までモデルに組み込むとなると、話が複雑になりすぎるのでここでは仮に、「関係子=大成卦」としたい。

大成卦には、陰爻数、陽爻数、上下卦の八卦の種類、各爻どうしの関係である、乗る、承ける、応じる、などで表現される内部状態があり、上下卦、三才観、状況推移を示す初～上爻のような内部構造がある。

易システムにおいて、素情報とは単体の陰爻、陽爻が入り交じったカタマリ、あるいはストリームであり、大成卦という構造はこの陰爻または陽爻を符号として組織化（統合）する。

自己創出については……大成卦自体は単なる符号であり、それをそのまま放っておいても当然何も起きない。しかし、システム・ユーザ（占者）が記号過程の一環として符号に意味を与え（132 ページ）、その意味づけの時間による変化の中で、大成卦（バリエント）は動き出す。そのプロセスの中で、一種の「自己創出」が起きる……と考えてもいいのではないだろうか。

易システムにおける「関係子のネットワーク」

「関係子=大成卦」とするなら、関係子のネットワークとは、すなわち大成卦のネットワークである。易システムにおいて、大成卦のネットワークにはたとえば以下のようなものがあるが、この他にもあるだろうし、ユーザ（占者）が独自に創出してもかまわない。

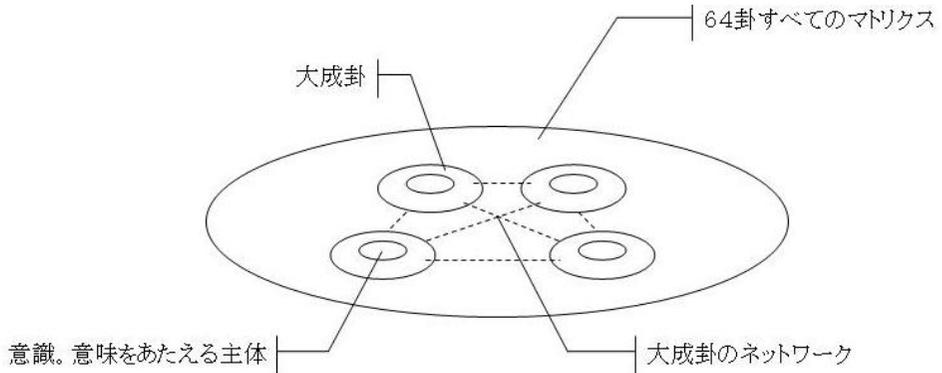
- 本之卦のペア（変爻により生じる大成卦ともとの大成卦のペア。占術における基本）
- 互いに倒卦の関係にあるペア
- 本卦とその互卦

*1 バイオホロニクスの文脈では、ケストラーのホロンはどちらかというと「閉じた」関係子のネットワークであり、「場所」は「レベル」を超えた全体ということになる。

- 十二消息卦（「一般的な十二消息卦」）
- ツイストペア（易システムではもっとも基本的な、たがいに裏卦の関係にある大成卦どうし）
- テンプレート（222 ページ）
- FO、SO、TO（131 ページ～）
など。

易との対話

いままで述べてきたことを踏まえてバイオホロニクス的な視点を易システムに持ち込むと、たとえば次の図のようになるだろう。



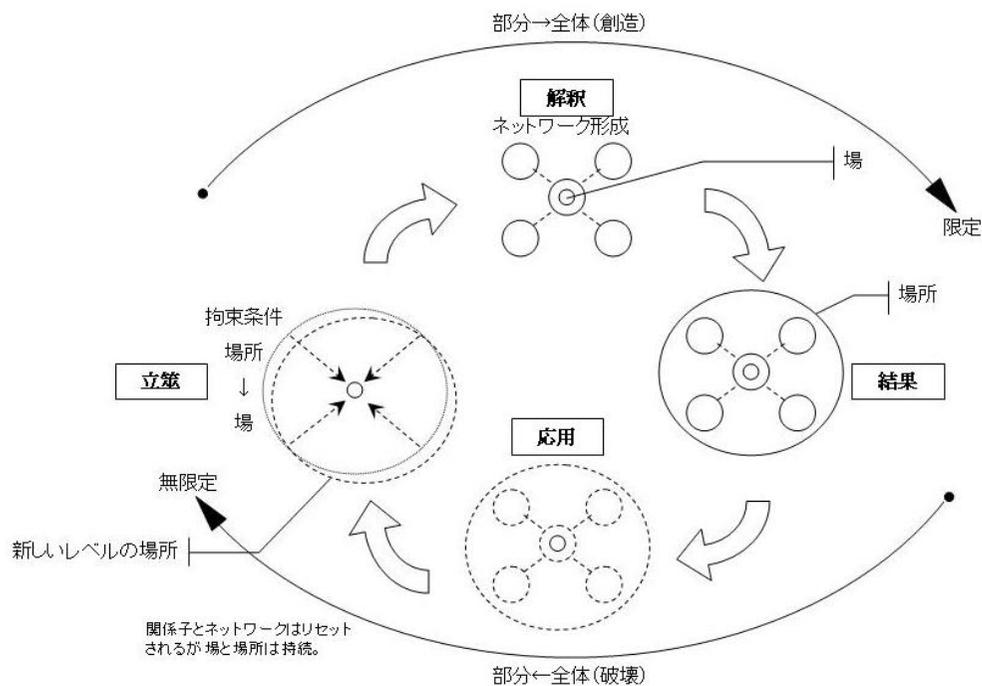
【 易システムに適用したバイオホロニクス的視点 】

[39]、[38] などの言葉を借りれば、役者が大成卦であり、舞台が「場」であり、劇場が「場所」である。^{*2}

^{*2} もうひとつといえば、本源は「観客」である。くわしくは [39]、[38] を参照。

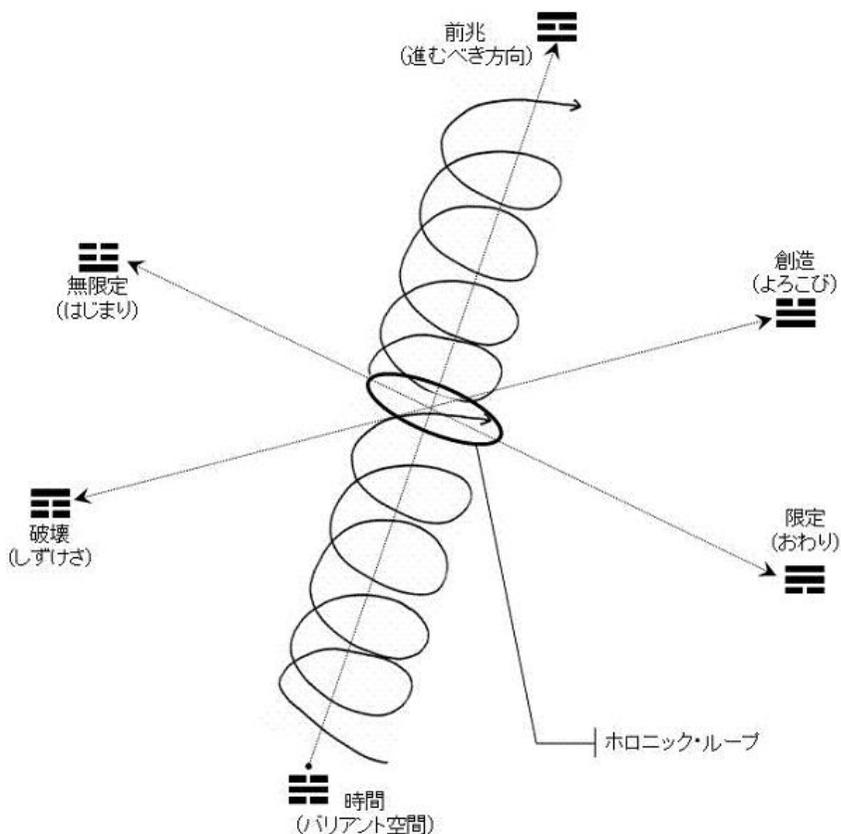
このように観てくると、「占う」ということがまた別の視点で観えてくる。

「占う」ということは、バリエーションの流れをチラ見するだけで終わりといった、興味本位で一回こっきりの手なぐさみではなく、役者（この場合は大成卦を読む占者）によって演じられる即興劇であり、ふたつとして同じ台本のないその即興劇のつらなりは創造活動であり、生命の働きであり、刀と鞘のガタツキであり（9 ページ）、創造されたものは破壊されて素材に戻され、ふたたびあたらしい創造に供され、全体はおおきなホロニック・ループを構成する。



【ホロニック・ループ】

自己創出活動は時間的要素がかわることにより、四次元方向にのびるラセンとなって上昇していく。このラセンがのびていく方向は先天図（新先天図（261 ページ））が示す高次元方向になる。先天図、それに含まれる四正は、方位磁石のような役割を果たしながら、各種の「場所」に、特定のシンメトリをともなって埋め込まれている。



【 先天図をガイドに4次元的にのびていくホロニック・ループ 】

こうなってくるともはや「占う」というコトバは、この一連の働きを指し示すものとしては、あまり適切ではなくなってくるような気がする。個人的感覚だが、この「占う」というコトバにはどこか刹那的な、どこか一過性的な感じがつきまとう。

ある「場所」において立筮し、得卦（バリエーション）を読み、得卦を中心としたネットワークを眺め、「場所」のパターンを判断し、結果を「場所」に返し、創発した新たなレベルの『場所』で、再び立筮する……

これは結局……システムを使ってなにをしていることになるのだろう。

この一連の流れは、「占う」というよりも、「易氏」との、終わることない無限の対話、ダイアローグと呼んだ方がいいのかもしれない。ある意味、この宇宙は問い（呼気）と回答

(吸気) から成り立っていて……

そして実は、適切な問いが成立した瞬間、そこには同時に回答が成立しているのだ(「IV. 創造の対称性」)。つまり回答は問いと対になって宇宙の中にもともと含まれているのである。このことがほんとうに実感としてわかり、経験の一部となり——血となり肉となっていれば——その時点で「易システム」というツールは必要ではなくなっているだろう。

易システムにおける「場所」のパターン

「場所」は「場」のおおもとであり、「場」は関係子が「場所」と相互関係を持つための媒介である。

「場」は得卦の内部にあり符号にはあらわれない……いや、得卦の内部というよりも、この場合はユーザ(占者)の意識そのものが「場」であるとはいえないだろうか。

そのように想定するなら、易システムにおいて「場」をシンボライズするものは、「テンプレート(222ページ～)*3」であるということになる。

では、易システムにおける「場」は「テンプレート」だけなのだろうか。いや、そんなはずはないだろう。

関係子は、関係子のネットワークを通じて他の関係子と相互作用をもち、自分の「場」を通じて、全体である「場所」とも相互作用をもつ。この二重の相互作用により、関係子ははじめて、「場所」＝全体における自分の位置を定めることができる。FO、SO、TO(131ページ～)は、それぞれ特定の関係子のネットワークだが、FO → SO → TO → ……という連なりで観た場合、最終的には「本源」という「場所」に到達する。

この本源という場所において、たとえば「85:地風升」という関係子は、TP26という群意識、FO4という地球意識、SO1という太陽系意識、TO1という銀河意識という、それぞれのカテゴリに所属しており、それがFO → SO → TO → ……で示される「場所」における「85:地風升」の位置であり座標であるということになる。

結局のところ、「場所」は、64卦・384爻すべてのセットだが、さまざまなパターンを想定することができ、そのパターンによってネットワーク、拘束条件は変わってくる。このパターンを創出するのが「場」であり、「場所」は「場」の創造活動に必要な資源を提供する(「IV. 本質的に無限」の法則(23ページ))。

「場所」のパターンには次のようなものがある。

1. 伝統的な易経における上経～下経までの大成卦の並び
2. 伏羲六十四卦方位図(221ページ)
3. マスターマトリクス(口絵 図1)

*3 より正確に言えば、「場」は「魂のテンプレート[41]」によってシンボライズされる。「テンプレート(222ページ)」は「魂のテンプレート」を一般化したもの。

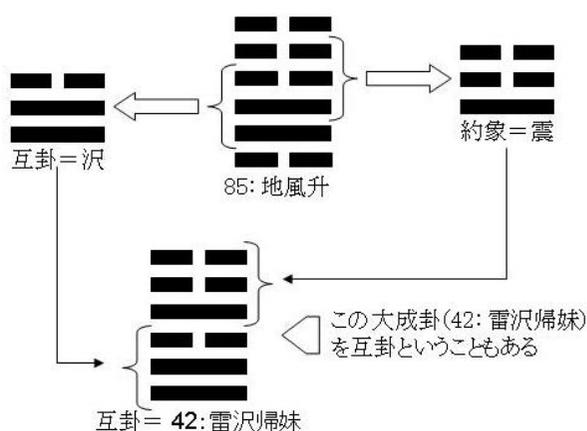
4. ツイストペア・ホイール (口絵 図2)
5. ホイール・オブ・ライフ (94 ページ～)
6. グレート・ホイール (108 ページ～)
7. バリエント・マトリクス (77 ページ～)
8. 結合力のマトリクス
9. フランクリン・マトリクス

本章ではこのうち 8. と 9. について述べる。

結合力のマトリクス

互卦

ある大成卦の二、三、四爻でできる八卦（小成卦）を互卦、三、四、五爻でできる八卦を約象という。一般的には上記互卦を下卦、約象を上卦としてできる大成卦全体を「互卦」ということの方が多いと思う。本書ではこの意味で互卦という言葉を使う。



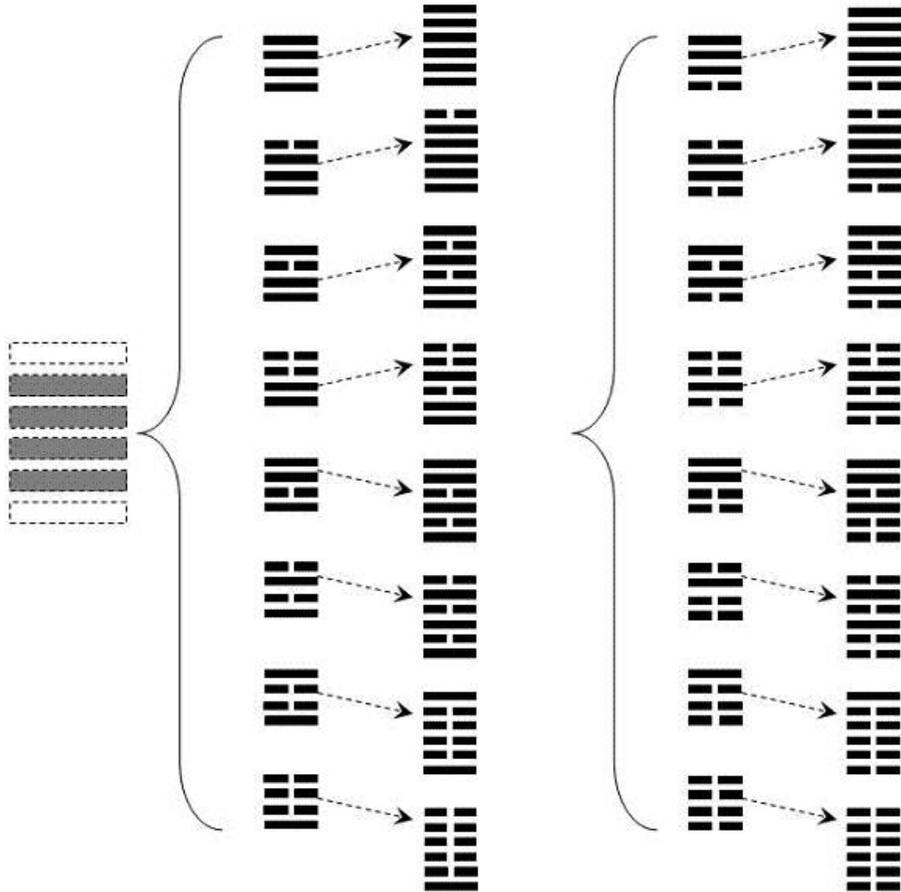
【 互卦・約象（易システムハンドブック [41] より） 】

伝統的な易占、レガシーでは互卦は上卦と下卦の接点、干渉地帯という観方をしたり、あるいは、孕まれたもの、伏在している状況などと観る。梅花心易では後者、ことの成り行きを示す易卦としてこの互卦をとくに重視する。つまり、現在の状況（得卦）に先行きが前兆としてすでに孕まれていると観るのである。

易卦のとらえかたに固定ルールはない。どの観方もただししい。裏をかえせばシステム構成要素がもつ基本イメージから大きく逸脱しなければ、自分なりの観方を創ってもかまわないのだ、ともいえる。

互卦の種類は、全部で 16 種類になる。

互卦は、特定の大成卦の、「三、四、五爻」と「二、三、四爻」とをそれぞれ上下卦としてできた大成卦であるということは先に述べたとおりだが、それはつまりある大成卦における二、三、四、五爻の 4 つの爻をつかって、ひとつの別の大成卦を作ることであり、それぞれの爻は陰または陽の二つの状態をもつわけだから、4 つの爻がとる状態の組み合わせの種類としては、 2^4 で、16 とおりの組み合わせがあることになる。

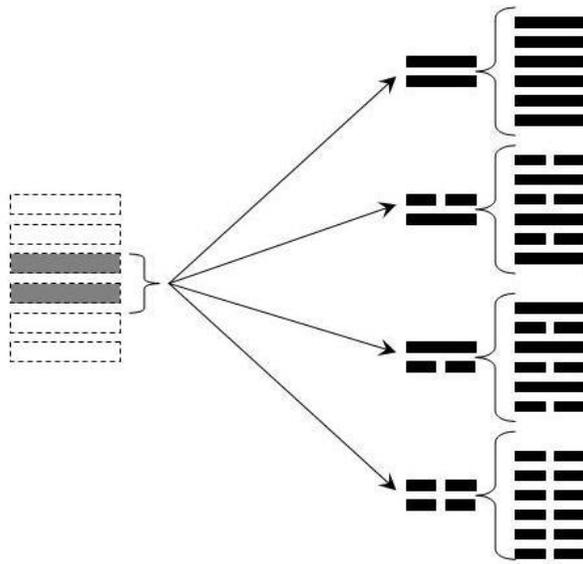


互卦をとるという操作を64種類の大成卦にたいしておこなうということは、64種類の大成卦から16種類の大成卦へ、その数を絞り込むような操作であるともいえる。これが銀河ツールにおいて互卦が「還元」コドン*4と呼ばれる理由だろう。

特定の大成卦の「三、四、五爻」と「二、三、四爻」をそれぞれ上下卦として別の大成卦をつくるという操作をさらに互卦にたいして行うと（つまり互卦の互卦をとる）、16種類の還元コドンは4種類の大成卦にしばられる。

これが4種類になる理由は上記同様で、大もとの大成卦からみれば真ん中のふたつの爻、三、四爻をつかってひとつの大成卦をつくっていることになり、この二つの爻からできるパターンの組み合わせは、 2^2 で4種類だからである。

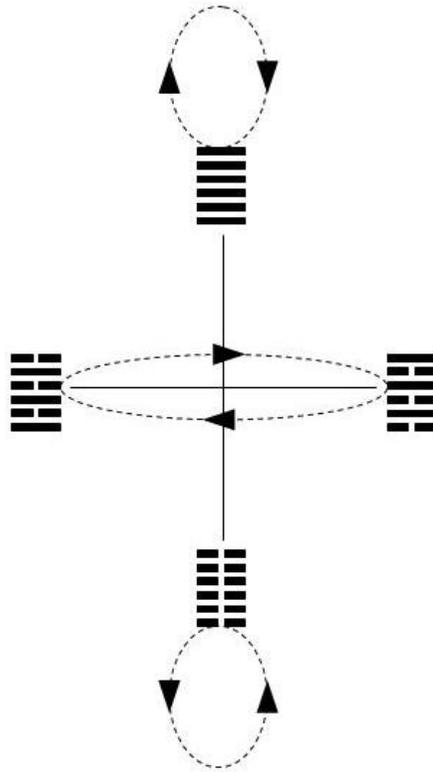
*4 銀河ツールの文脈では「コドン」とは大成卦のこと。



結果、システム全体で 64 種類あった大成卦は、互卦をとることによって 16 種類の大成卦に「還元」され、さらにその互卦をとることにより、16 種類の大成卦は 4 種類に「還元」される。

この 4 種類の卦はそれぞれツイストペアを構成する「11：乾」「88：坤」と、「63：既済」「36：未済」である。

「11：乾」「88：坤」は互卦をとってもそれぞれ自分自身になってしまい、変化がない。「63：既済」「36：未済」は互卦をとると、それぞれ互いの卦、「63：既済」は「36：未済」に、「36：未済」は「63：既済」になり、互卦をとることによって循環的な変化があらわれる。



これ以上互卦をとってもこの4つの大成卦以外になることなく、もうこれ以上還元できない。

そんなわけで、銀河ツールでは「11：乾」「88：坤」と、「63：既濟」「36：未濟」の4つの大成卦は「根源的な4つの支配力」と呼ばれるのだろう。

易システムにおける互卦のイメージ

もしビッグバン仮説が正しいなら、あなたとわたし、あっちとこっち、あれとそれが分かれているのは、ほんとうに分かれているのではなく虚仮、錯覚である。

時間も空間も物質も含む「すべて」はある一点（ひとつ）からはじまったというのなら、それは「いまも」ひとつであると考えてはいけない理由はあるのだろうか。

どういうわけか、ぼくらの器官は「虚仮、錯覚」の方をリアルだと感じるようにできていて、「ひとつであること」は肉の眼では容易に感じ取ることのできない場所に置かれている。

「ひとつであること」は、それとはっきりわかるかたちでとらえることはできない。あるひとつの大成卦における互卦のように、特定の操作を加えないと識ることはできない。

いいかえると、ぼくら感覚器官の軸足が「虚仮、錯覚」の方に置かれているので、「ひとつであること」は、互卦で示されるような、直接的には感じ取れない「結合力」として潜在的にあらわれる……

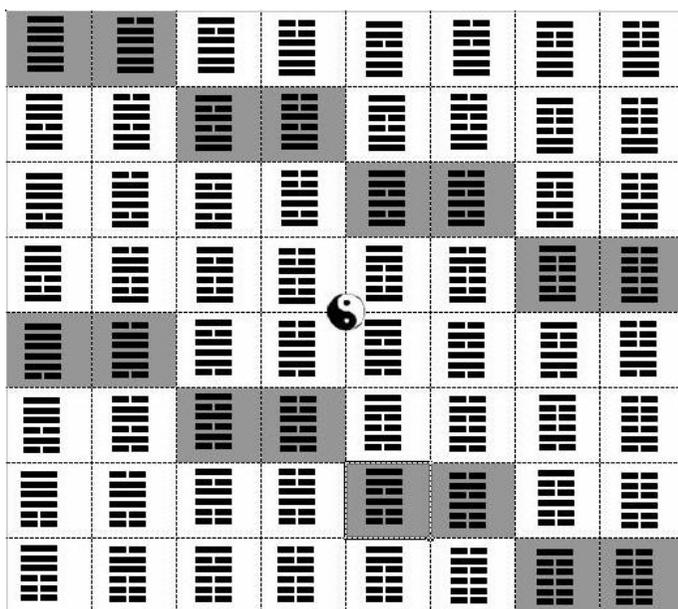
易システムにおいては、そんなふう互卦をとらえたいと思う。

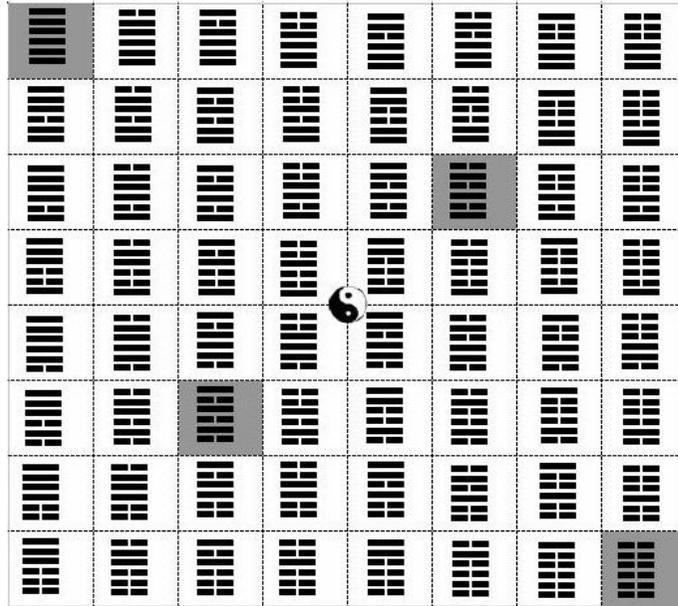
前節（181 ページ）で述べたようにその「結合力」は 16 種類あり、その 16 種は最終的には 4 種類の「結合力」に帰着する。

この 4 種の「結合力」は「11：乾」「88：坤」「63：既済」「36：未済」であらわされるが、これらは八卦でみると、乾、坤、離、坎から成っており、この 4 つの八卦は先天図における四正、新先天図（261 ページ）における根本原理の軸（乾坤）と潜在情報の軸（離坎）を構成していることがわかる。

「結合力のマトリクス」——総論

マスターマトリクスは上下卦を先天数順に並べて組み合わせられたマトリクスである（口絵、図 1）。「易システムハンドブック（[41]）」では、主題になっている大成卦（関係子）のネットワークのマスターマトリクス上における配置を鑑賞し、それが鑑賞にたえるものかどうかを、そのネットワークを易システムとして採用するかどうかの判断基準とした。参考までに示しておく、16 種類の還元コードと 4 つの根源的な支配力は、マスターマトリクス上では次のような次のようなパターンで展開する（「易システムハンドブック [41]」より）。





マスターマトリクスは先天図と密接な関係を持っており、いわば格子状に展開された先天図ともいえるものであるが、絶対的なものではなく、「場所」のパターンのひとつにすぎない。

先天図を基本としながらも、互卦、すなわち結合力の種類を中心にマトリクスを構成できれば、それは新しい「場所」のパターン——64卦の新しい構造になるのではないか。

「互卦（181ページ）」のセクションでは、互卦の説明のために、64卦の互卦をとって16の易卦に「還元」し、さらにこの16種の易卦の互卦をとると4つの根源的支配力になるという順番での話運びとなったが、ここで構築しようとしている「場所」＝結合力のマトリクスにおいては逆に、4つの根源的支配力——易システムの文脈というなら、4種の結合力がすべての始まりとなる。

つまりは、結合力のマトリクスとは、その4種の結合力がどのように展開して64卦になったかを示すものであり、既に眼前に現れている大成卦、得卦の側から観るとすべての易卦はこの4種のどれかに属することになる。四元素とはまたことなった意味で、森羅万象（大成卦）は必ず、この4種のうちのいずれかの出自を持つのである。

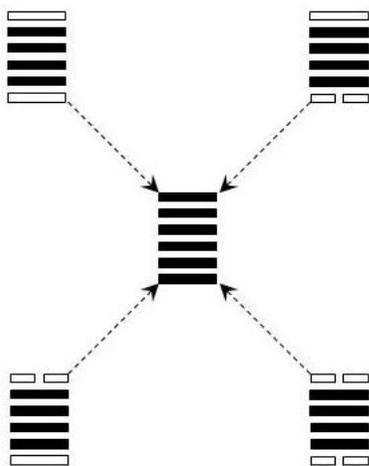
「4種の結合力」のは意味としては、下卦を基本とし、新先天図からの以下のキーワード（261ページ）を割り当てることができる。

- 「11：乾」＝うえ・「原理」の結合力
- 「88：坤」＝した・「自然」の結合力
- 「63：既濟」＝前兆・「変化」の結合力

- 「36：未済」＝時間・「浄化」の結合力

根源的結合力は4種。そして、ある特定の互卦に還元される大成卦はやはり4種。

共通の互卦をもつ大成卦が4つある理由は単純だ。互卦を導くためには二爻～五爻の4つの爻を使うが、大成卦からこの4つの爻をのぞくと初爻と上爻だけが残る。初爻と上爻はおおの陰か陽かのどちらかの状態をとるので、おなじ互卦が導かれる大成卦の数は、初爻と上爻の陰陽組み合わせのパターン数、 2^2 で4となるからである。たとえば、その互卦が「11：乾」となる大成卦は次に示す4つである*5



このように観てくると、結合力のマトリクスの基数として「4」を設定したとしてもあながち不適切とはいえないだろう。

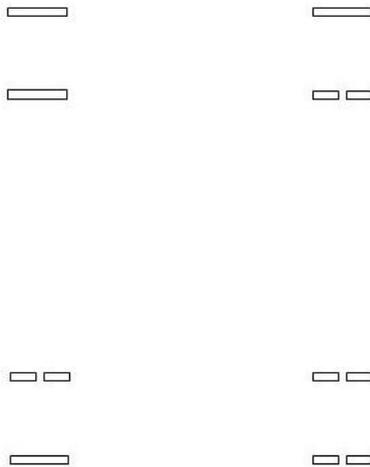
4種の根源的結合力を含め結合力（互卦）の種類は全部で16種あるのは先に述べたとおりだが、それぞれに4種類の大成卦がひもづくことになり、全体としては $16 \times 4 = 64$ となり、4を基数とした結合力のマトリクスは六十四卦を語ることになるわけである。

*5 乾は根源的結合力に含まれるため、4つのうちひとつに自分自身が含まれる。

「結合力のマトリクス」——具体的な展開

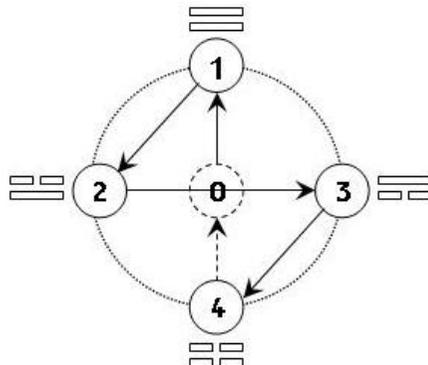
マトリクスの核となるパターンを見いだそう。

まず、共通の互卦をもつ4つの大成卦の初爻・上爻をとりだし、陰陽組み合わせのパターンをながめてみる。



四象に似ているが四象ではない。あくまで大成卦の初爻・上爻の陰陽パターンである。とはいえ、これを二進数としてとらえてもいいのではないか。

先天図（252ページ）では陰爻=1・陽爻=0として、上位に位置する爻を下位ビットとすると易数が導けることを示した。通常感覚からするとことごとく正反対の設定になるが、しかたない、それが先天図の言っていることだからだ。同じルールを大成卦の初爻・上爻の陰陽パターンにあてはめ、そのパターンを二進数とみなして先天図にならって配置したダイアグラムを描くと次の絵のようになる。

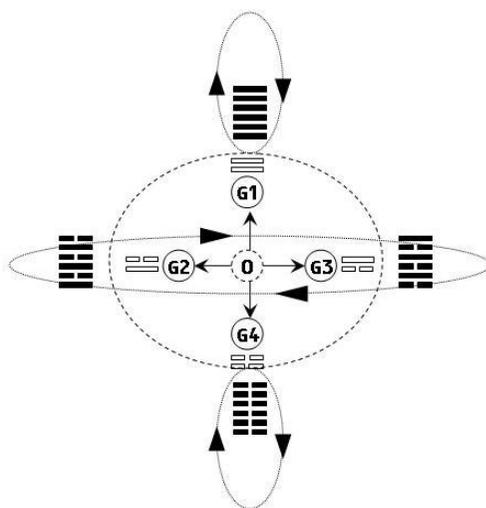


先にも述べたようにこれらの爻は四象ではないので、そのことを示すために白抜きで描くことにした。それと、先天図にない「0」を本源を示すためにつけ加えた。

決して日常時間（t）における順番ではないが、創造のプロセスはこの本源である「0」から始まって「1」～「4」の構造的過程をたどる。矢印はその日常時間的ではない「過程」をあらわし、先天図上における先天数と同様、左回りに周回し、中心点（void）を経て思い直したように右回りになって形而上から形而下への最後の流出点である「4」へと至る。この様子は回転にもみえるが、カバラにおける「生命の木」を稲妻のように下り降りる創造エネルギーにもみえる。

「4」はそれまでに「1」～「3」を経てきているので「0」からはずいぶん遠くへ来てしまっていると思っているが、「0」は、「4」からみて実は他の「1」～「3」よりも近い真上の中心にある。それに気づくプロセスが点線で示した矢印で、これはまた易システムのメインテーマでもある。「結合力のマトリクス」はその構造単位である基本パターンに本源への帰還衝動というアリアドネの糸を内在しているのである。このヒントはすべての単位に例外なく遍在している。なお、「1」～「4」を結ぶ円は、この「1」～「4」が「結合力のマトリクス」の基本単位であり、ひとつのまとまりであることをあらわしているもので、ツイストペア・ホイールのようにこの円に沿って日常時間が現出するという意味で描いたたものではない。

さて、「結合力のマトリクス」においては、すべてはこの原則に従って展開し、森羅万象（六十四卦）を生む。4種の根源的結合力の初爻と上爻のパターンを「1」～「4」の爻のパターンにあわせて割りあてる。そしてその順番で G 1～G 4*⁶ というコードをふったのが次の図である。

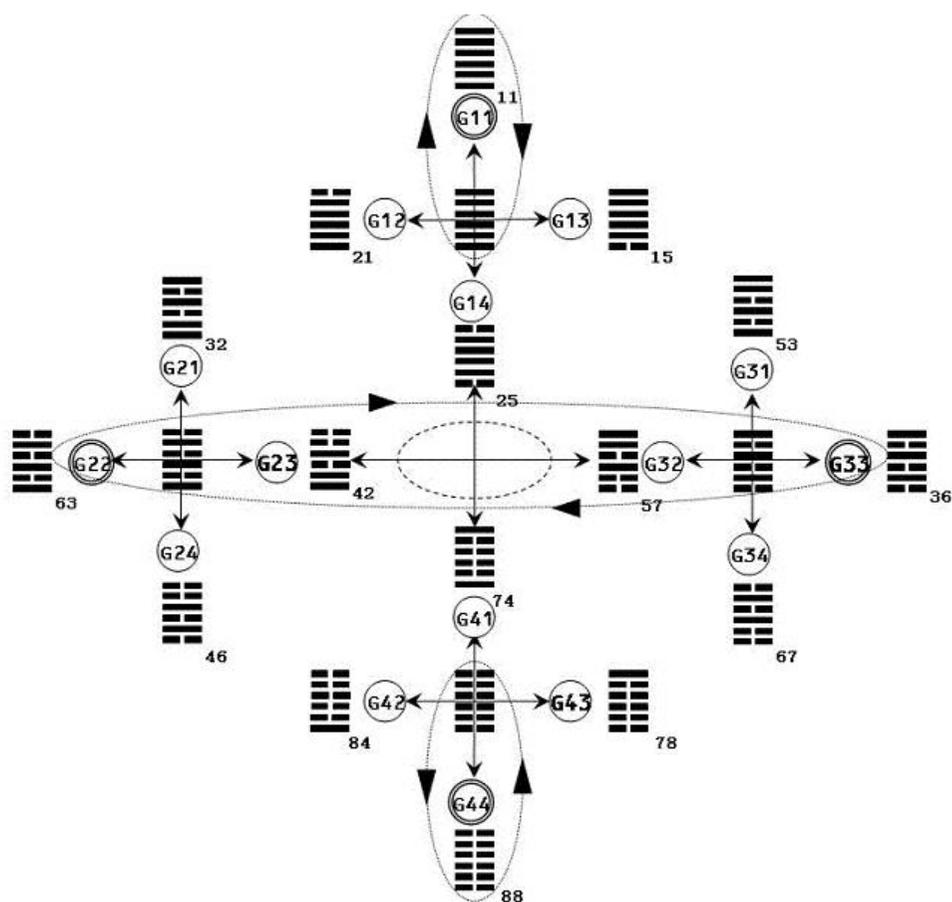


*6 「G」は glue、接着剤、糊、膠……結合力の意。

破線の楕円はいわば「宇宙卵」とでも呼ぶべき領域であり、「ハンドブック [41]」の文脈で言えば、本源が特殊化した「無極」領域である。そのすぐ外側に根源的な結合力が現れる。ぼくらが認識できるのはこのレベルからだ。

矢印付きの楕円は、既済卦と未済卦の互卦をとるとそれぞれ相対する卦になって循環すること、そして、乾坤は互卦をとっても変化しない（自己言及的）であることをあらわしている。

さて、「結合力のマトリクス・基本原理の図（188 ページ）」の原則に従って、4 種の根源的結合力を展開すると次の絵のようになる。



【 16 種の結合力のマトリクス 】

中央の破線の楕円、「宇宙卵」の中身は省略してある。

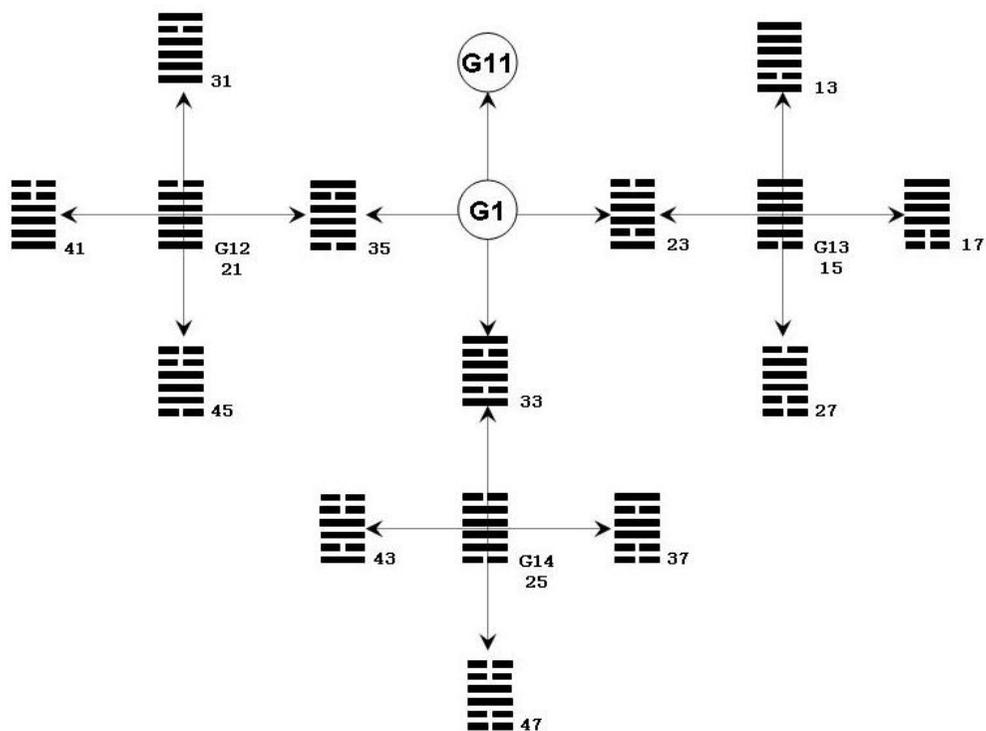
基本原理における創造エネルギーの流れに従って、G 1 ×、G 2 ×、G 3 ×、G 4 ×のコードであらわされるグループがあらわれるが、これが 16 種の結合力であり、16 種の結

合力はその中に4種の根源的結合力を含む。

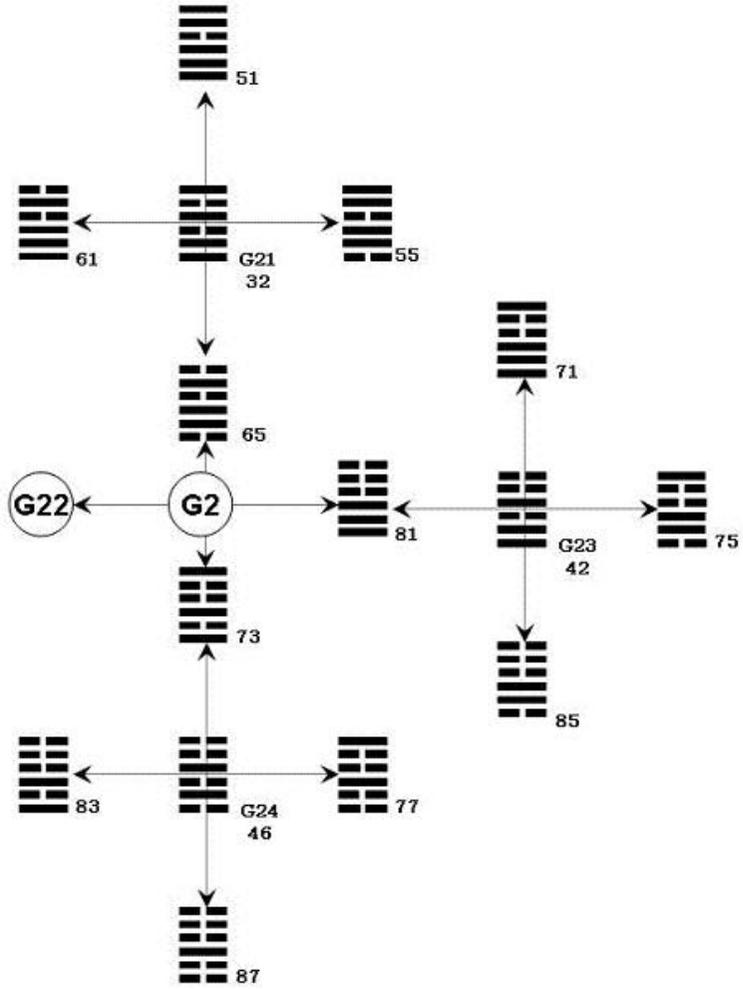
このダイアグラムから新たに展開するのは $(16 - 4) \times 4$ 、または、 $64 - 16$ で、残りの48卦だ。

マトリクスの構造と展開原理はまるでちがうが、ツイストペア・ホイールにおいてもリム卦が48あり、基盤となる易卦（ファウンデーション）が16あるところがおもしろい。

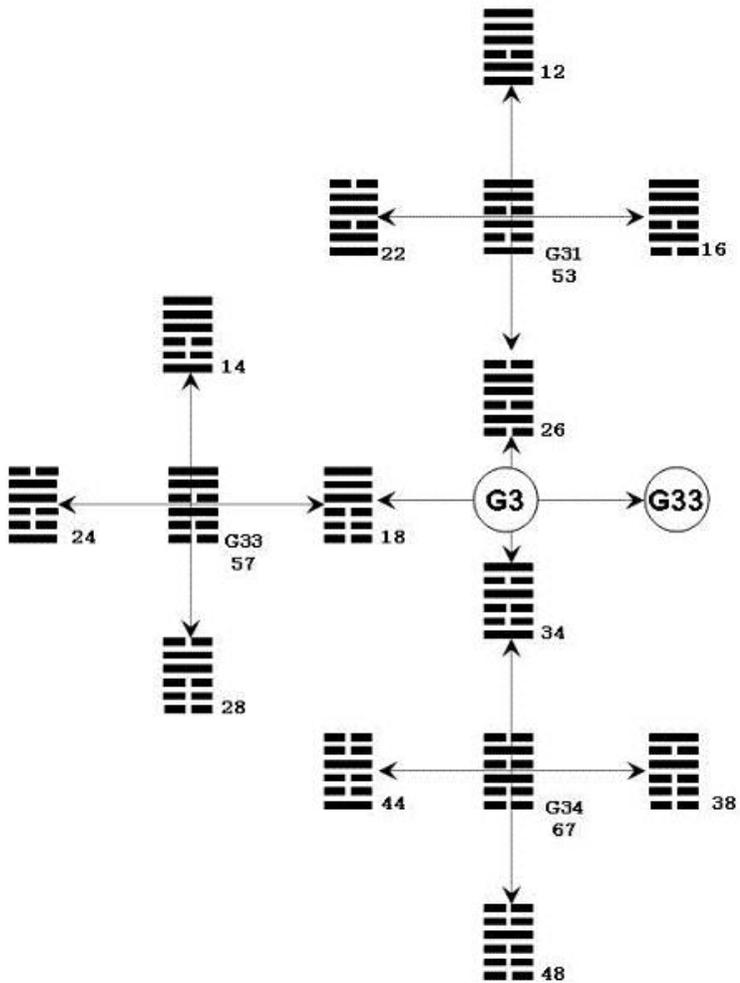
次にこの残りの48卦を示す。



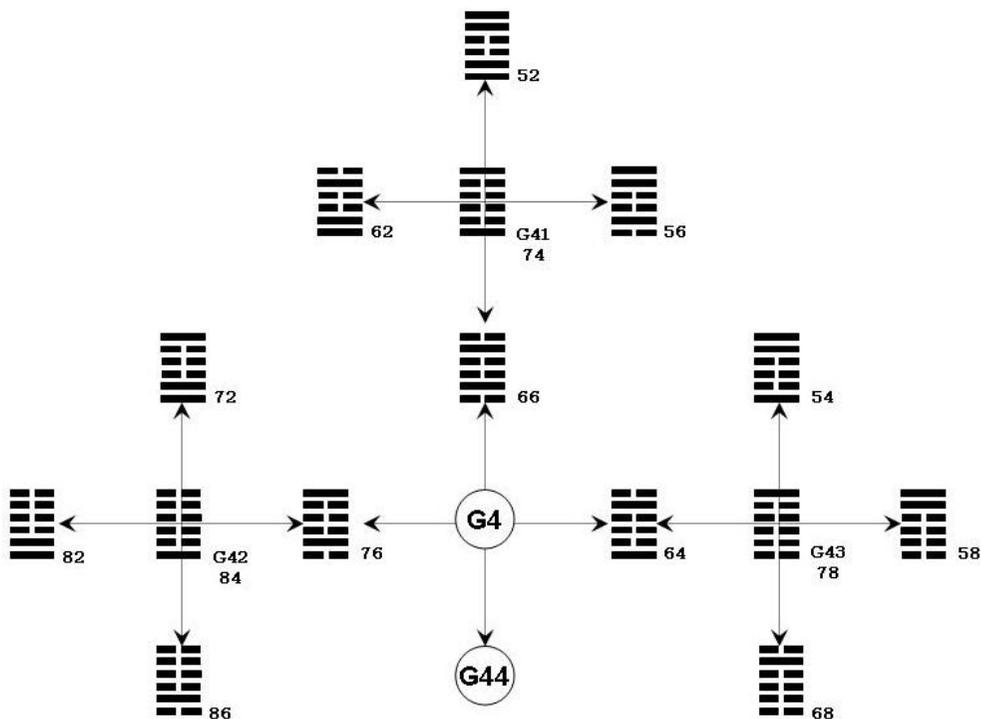
【 G1 × のグループ 】



【 G2 × のグループ 】



[G3 x のグループ]



【 G4 × のグループ 】

このように描くと、いかにも動きがなくスタティックに見えるが、陰は陽、陽は陰に常に変転するという大原則を忘れてはいけない。

「結合力のマトリクス」を「場所」として採用し、現時点の断片としての大成卦をその「場所」においてとらえようとするなら、その大成卦があらわすステータスは易卦から易卦へと飛び移っていくのではなく、状態はその都度「0」＝ゼロポイントへもどり次の状態へと結合力のマトリクスが示す展開過程を経て、ゼロポイントから再創造されるのだ。

この再創造のプロセスがたえまなく、刹那毎にくりかえされるため、事象は私たちの眼に連続して起こっているように見えるのである。

得卦すなわち、あなたが現時点で注目している大成卦は、このマトリクスのどこに位置しているだろうか。

共振のマトリクス

ベンジャミン・フランクリンの魔方陣

魔方陣とは、方形に並んだ数字を足し合わせるといずれの行の和もいずれの列の和も一定の値になる数字の配置のことである。

次にベンジャミン・フランクリンの作とされる魔方陣を示す。

									228
16	50	9	55	11	53	14	52		260
1	63	8	58	6	60	3	61		260
64	2	57	7	59	5	62	4		260
49	15	56	10	54	12	51	13		260
48	18	41	23	43	21	46	20		260
33	31	40	26	38	28	35	29		260
32	34	25	39	27	37	30	36	228	
17	47	24	42	22	44	19	45	260	292
260	260	260	260	260	260	260	260	292	520

$520 \div 2 = 260$

「ベンジャミン・フランクリンの魔方陣」は銀河ツールのひとつで易と関係の深い「20の銘板」と呼ばれるツールの基礎になっている。

この魔方陣は、行、列に配置された数字の和がどれをとっても 260 になる。

斜め、つまり対角線上に並ぶ数字の和は 260 にはならないが（それぞれ 228 と 292。図を参照）、それでも、右上がり・右下がり二本の対角線状にならぶ数字をすべて足し合わせると $228 + 292 = 520$ になり、520 は 260 のちょうど倍である。

この魔方陣は 8×8 の行列から成っており、各マスには 1～64 の数字が入る。

銀河ツールの日常生活に密着したレベルでは、ふたつの時間周期が暦を構成している。ひとつは $13 \times 28 + 1 = 365$ 日という 13 月の暦の周期であり、もうひとつは $20 \times 13 = 260$ 日でツオルキン（調波モジュール）と呼ばれている周期である。13 月の暦は地上的な周期であり、ツオルキンは天上的な周期であるといわれる。

64 は易における大成卦の数であり、mRNA 上においてタンパク質生成のための指示を記述したコードのバリエーションであるコドンのパターン数でもある（「ハンドブック [41] 参照」）。

ベンジャミン・フランクリンの魔方陣は、260 に象徴される「天」と、64 に象徴される生命コード、すなわち「地」とを結ぶものであるという強いインスピレーションをホゼ氏にもたらした。

フランクリンの魔方陣に大成卦を投げ込む

「ベンジャミン・フランクリンの魔方陣」の64と260のつながりに着目し、1～64のマス目にその順番で大成卦を配置したのはホゼ氏の独特の発想であり「功績」といってもいいかと思う。

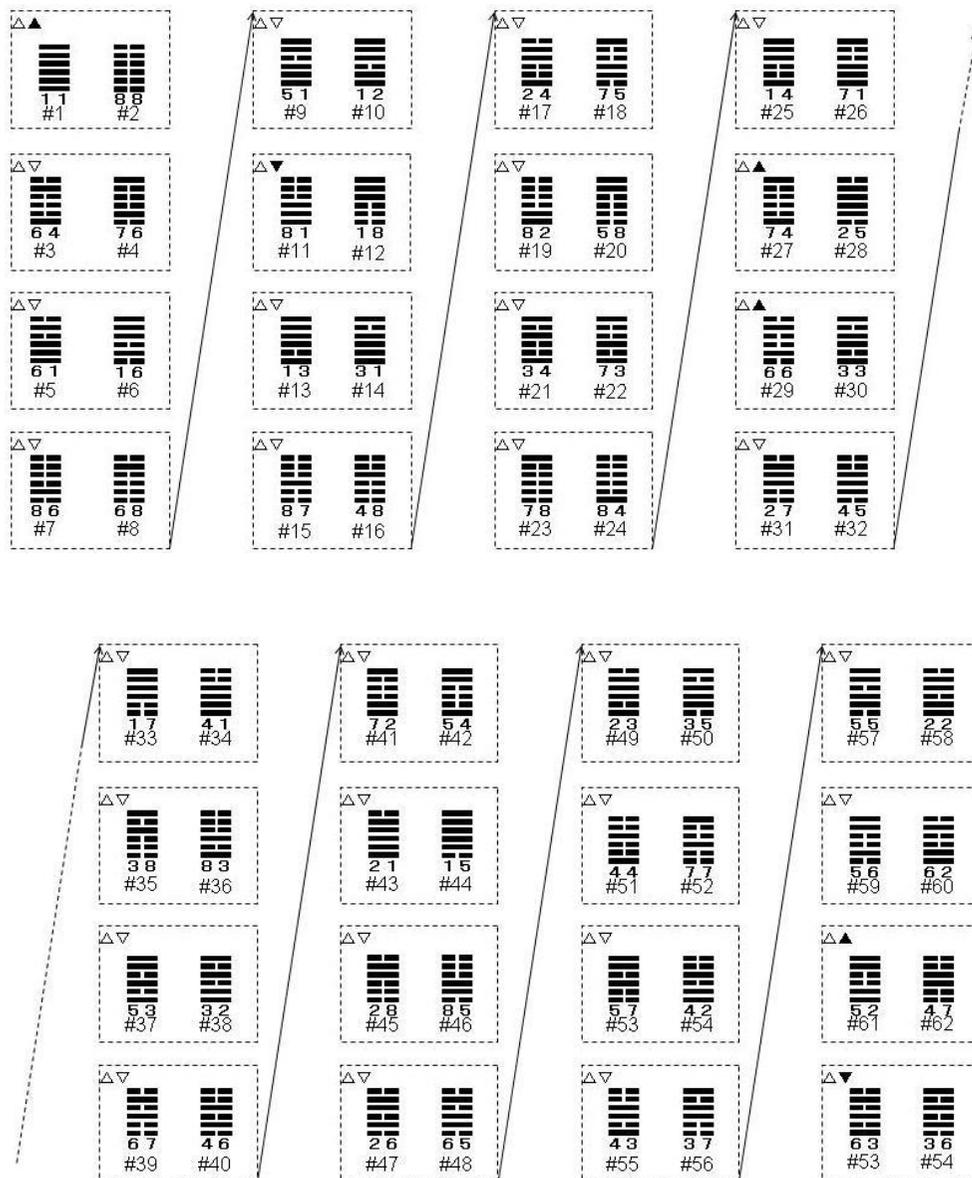
もちろんこれで観えてくる関係があって、本セクションで扱うのはその関係だが、そもそも、レガシーにおける大成卦の配列にも一定の規則がある。まずはそちら一瞥しておこう。

レガシーにおける大成卦の配列

レガシーにおける大成卦の配列は二つ一組になっており、それぞれの組（ペア）は以下の関係になっている。

- △▽（リバースの関係）
ある大成卦とその大成卦の上下を反転させた（倒立させた）関係にある大成卦のペア。レガシーでは「倒卦」の関係。
- △▲（インバースの関係）
たとえば沢風大過、乾为天など、真ん中から上下対称（または上下同一）のカタチで、リバースしても変化のない大成卦もある。この場合はその大成卦と、各爻の陰陽を反転（インバース）してできた大成卦とを、ひと組のペアとする。これはつまり「ツイストペア」、ある大成卦と裏卦の関係でもある。
- △▼（インバースともリバースともとれる関係）
上記、「△▽」リバースした結果と、「△▲」インバースした結果が等しくなる大成卦のペア。「18:否」・「81:泰」、「24:随」・「75:蠱」、「57:漸」・「42:帰妹」、「63:既済」・「36:未済」がこれにあたる。

次にレガシーにおける大成卦の配列を示す。



注意していただきたいのは、先にあげた「△▽」「△▲」「△▼」の関係は各ペア「内」においてなりたっている関係であり、ペアの配列を説明するものではないことだ。

大成卦のならばには、ペア内における関係と、ペア全体の配列、このふたつのルールがあることは易経でも意識されていたようだ。易経では、ペア内における関係（正確には各ペアそれぞれの固有的関係）を「雑卦伝」、ペア全体の配列を「序卦伝」という、十翼の文献

で一応説明してはいる。しかしながらいずれも定性的（意味的）な説明に終始しており数理的になぜそうなのかという説明にはなっていない。これらの説明は、そもそもの大成卦の並びがあった状態で後からつけ加えられたものではないか、というみかたもできる。

ぼくが勉強不足なだけなのかもしれないが、ようするに易経における大成卦の並びが、なぜそうなっているかという数理的説明はどこにもなく、現時点では「そうだからそうなのだ」としかいえないのである。

そもそもこの配列に数理的な規則性があるのかもよくわからない。

現在の配列は、歴史を超えて伝えられてくるうちに時間的なエラーもしくは改ざんが加わった可能性があるとし、本来は数理的に整った配列であったとする [33] のような考えもある。

ベンジャミン・フランクリンの魔方陣における大成卦の配列

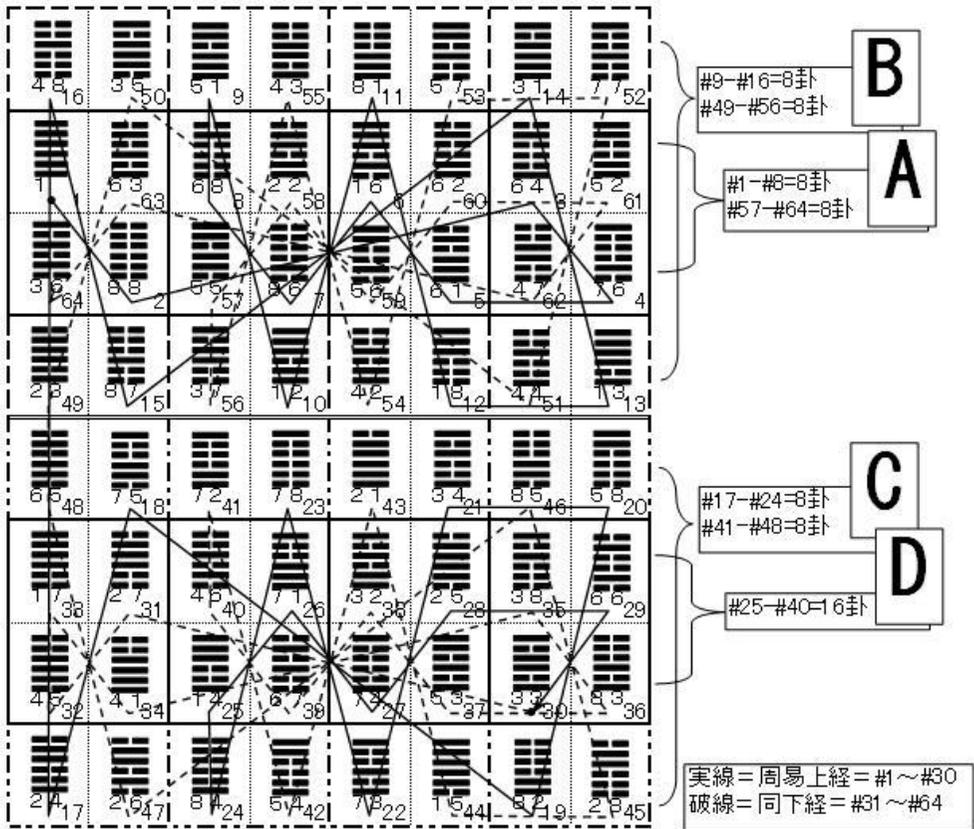
レガシーにおける大成卦のペアが、なぜそういう並びになっているかということは、大成卦をベンジャミン・フランクリンの魔方陣に配置してみても残念ながらわからない。

大成卦のペアの並びを説明する規則性はベンジャミン・フランクリンの魔方陣からは得られないが、従来のとなりあった大成卦どうしのペアという「以外の」関係が、このマトリクスからは観えてくる。

とにかく、ベンジャミン・フランクリンの魔方陣における1～64の数字に従って、レガシーにおける1から64番目の大成卦を配置してみる。

 49	 64	 50	 9	 55	 11	 53	 14	 52
 1	 63	 8	 58	 6	 60	 4	 61	 2
 64	 8	 57	 7	 59	 5	 62	 4	 76
 49	 15	 56	 10	 54	 12	 45	 13	 31
 48	 18	 41	 23	 43	 21	 46	 20	 58
 33	 31	 40	 26	 38	 28	 35	 29	 65
 32	 34	 25	 39	 27	 37	 30	 36	 83
 47	 47	 24	 42	 22	 44	 29	 45	 28

配列を1から64まで順に追っていくと、上下左右に対称な美しいパターンがあらわれるが、これは易とは直接関係なく、この魔方陣がもともと有している規則性である。

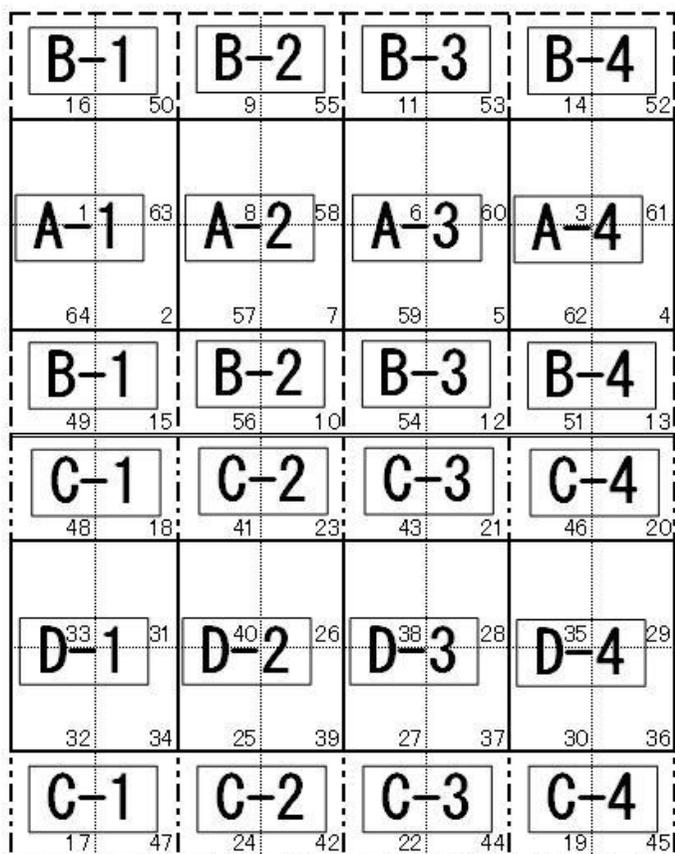


このマトリクス——ベンジャミン・フランクリンの魔方陣にレガシーにおける順番で1から64までの大成卦を配置したマトリクスを「フランクリン・マトリクス」と呼ぼう——「フランクリン・マトリクス」をながめていてすぐに気づくのは、たとえば、左上あたりにみえる「#1 乾・#2 坤」と「#63 既済・#64 未済」といった、4つで一組のグループである。連続した2つの卦がふたつある。ペアのペアだ。これを「フランクリン・グループ」と呼ぼう。

マトリクスの枠線、実線、破線、二点鎖線は、このフランクリン・グループの境界をあらわしている。

フランクリン・グループはマトリクス上で整然と並んでいるわけではなく、図のA、Dで示される行にあるフランクリン・グループは4つの大成卦がひとつのまとまりになっているが、Bで示される行にあるグループはAを、Cで示される行にあるグループはDを、それぞれ挟み込むようなかっこうで並んでいる。

A、B、C、D各行を、フランクリン・グループごとにわけると次の図のようになる。A～D各行にはそれぞれ4つづのフランクリン・グループがあり、それぞれ、* - 1 ~ * - 4 (*はA～Dのいずれか)の枝番をつけた。



フランクリン・グループは、以下ふたつのペアで構成されている。

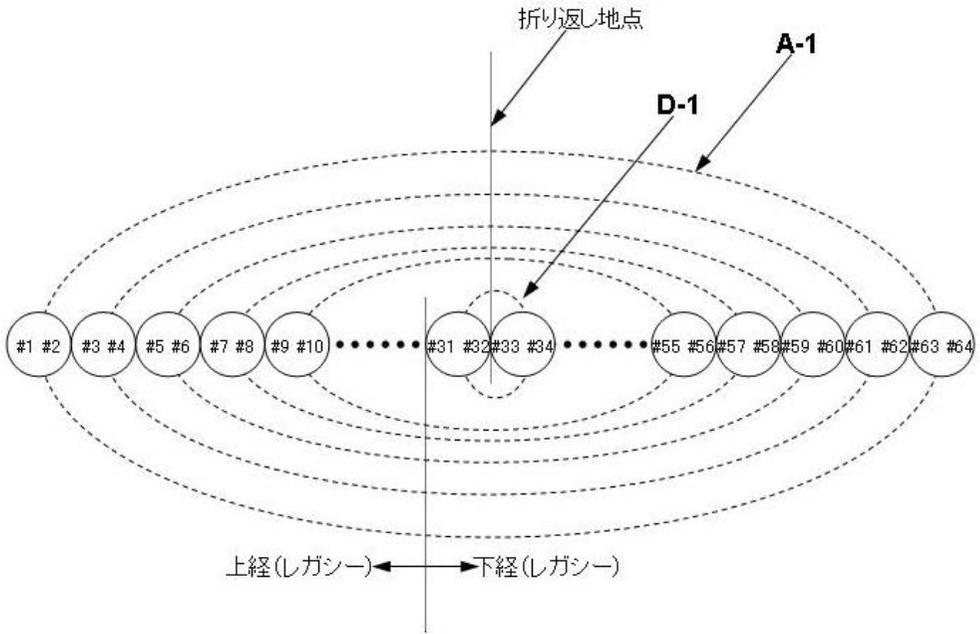
- レガシーにおける大成卦の配列（197 ページ）にあらわれるペアのうちの任意のペア
- レガシーにおける大成卦の配列（197 ページ）を一本の直線として観た場合、上記任意のペアと、その直線上の中心から対称の位置にあるペア

言葉で説明すると、特に2番目の項目はわかりづらい。レガシーにおける大成卦を1～64まで、そのままヨコ一直線にずらっと並べたとき、A～Dまでのグループがどのように並ぶかを示したのが次の図である。

#1-#8	#9-#16	#17-#24	#25-#32	#33-#40	#41-#48	#49-#56	#57-#64
A	B	C	D	D	C	B	A

大成卦は全部で64あるから、前半の32卦と後半の32卦の間、#32番目と#33番目の間がちょうど折り返し地点になる。フランクリン・グループは、この折り返し地点を中心に対称となる「大成卦のペア」のペアなのである。

もう少しわかりやすく図示すると、次の図のようになるだろう。



ついでながら、易経は上経と下経に分かれるが、その分かれ目と上述の「折り返し地点」は一致しない。上経と下経の分かれ目は#32と#33の間ではなく、その手前、あたかもグループ「D-1」の分断をさけるように#30と#31の間になっている。

上経は#30の離為火で終わり、下経は#31の沢山咸から始まる。グループ「D-1」は下経に属することになるわけである。図のとおり、D-1はこの構図ではちょうど中心にあたるフランクリン・グループだが、それを意識しての分割なのかどうかはさだかではない。一列にならんだ実線の円で、ふたつづつ囲まれた番号は#1～#64までの大成卦を示している。この配列は前に示したように(196ページ)レガシーで規定されている。

フランクリン・マトリクスは、ペアどうしを結ぶ、図では破線の楕円であらわされる関係をあたえるものであるということができよう。

共振のマトリクスという場所の意味

前セクションでは符号的な説明をした。本セクションではその意味をみいだしていきたいと思う……

「みいだす」とはいったものの、意味の場合数理とは異なり、誰がどう考えてもだどりつく不変の法則をみいだすというわけにはいかない。

シンボルは、それを解釈する人の数だけ意味があるからだ。それはまた、この無限に多様な日常的現実を私たちが、そして全生命が、たゆみなく創造という活動をしつづける原動力でもある。

フランクリン・マトリクスも、前セクションでの符号的な説明にもとづいて、各人がそれぞれ独自の意味をみいだしてゆくひとつの「場所」なのだ。

そういうことで、はいさようなら……

といえなくもないが、

わからないものをわからないまま示しておいて、ほっぽりだしたままではいかにも不親切というものだろう。

せめて、たとえば易システムではこのようにとらえます、という定義や規定……とまで、がんじがらめにならないまでもガイドラインくらいは示せないだろうか。

共振

まず感じたことは、フランクリン・マトリクスという「場所」全体が最終的には大成卦4つでできたグループ（フランクリン・グループ）を抽出する「装置」にみえたことだ。

グループ（＝大成卦という関係子のネットワーク）といってもいろいろある。易システムでいえば、ツイストペアだって、FO、SO、TO だって、ファミリーだってグループである。

易システムだけでもこれだけ多種多様な、大成卦の集まり——グループが想定できる中、フランクリン・グループとはいったいどういった類いのグループなのか。あるいはどういった類いのグループとみなすことができるのか。

先にも述べたとおり、基本的にはどうとらえようと自由である。しかし「易システムとしては」どうみなしておくのか。

ベンジャミン・フランクリンの魔方陣。その上に大成卦を配置すること。これら基礎となる発想は銀河ツールである「20の銘板」から引いてきたものである。

「PAN Japan Library (<http://www.panlibrary.org/>)」を参照して銀河ツールの生みの親であるホゼ氏の言葉をふりかえってみよう。

～「テレパシーの科学」には、「有機的秩序」と「知覚的秩序」という2つのレベルがあります。前者の「テレパシーの有機的秩序」は、＜時間の法則の20の銘板＞で表され、後者の「知覚的秩序」は、＜7:7: :7:7 (ナナ:ナナ: :ナナ:ナナ)＞という形で表されています～

～私たちはいつDNAについて知ったのでしょうか？実はそれは1953年のこと、DNAはパカル・ヴォタンの墓が開かれた1年後に発見されたのです。1953年にはもうひとつ大きな科学的な発見がありました。それは地球の電磁場の発見でした。さらに詳しく言うなら、地球を取り巻く放射線帯が発見された年でした*7 このDNAの発見と放射線帯の発見は、シンクロニシティを思わせます～

～DNAはある種の振動周波数としても解釈されています。DNAは様々なアミノ酸という形を取るのですが、その前に、まずDNAは様々なタイプの共振周波数として存在します。もしDNAが生命情報を運ぶ乗り物だとしたら、DNAを組み換える前に、まず私たちは生命とは何かという定義を学ぶ必要があるのではないのでしょうか？DNAが1953年に発見された理由は、遺伝子組換え食品などを作るためではなく、本当はテレパシーを発見するためだったのではないのでしょうか？これはまた＜20の銘板＞の目的ともつながります。DNAは普遍的なテレパシーを確立するためのひとつの機能として存在します～

PAN Japan Library 「時間の法則に関する7日間セミナー
第5日：「時間の法則の20の銘板」より

こうしてホゼ氏のセミナーの記録を眺めてみると、そのおおもとに「シンクロニシティ、テレパシー、共振」という概念があることがわかる。

シンクロニシティ。テレパシー。共振。

ぼくの内では、これらの言葉が指し示すものはほとんどおなじである。
つまり、因果律の関係を離れて呼応し合う二つ以上の事象だ。

雑駁かつあまりいい例ではないが、たとえば、その日あったことを思い出しながら夕食をとっているでしょう。

そのとき、その状態にかかわるすべての処理はどのように行われているのだろうか。間食のおやつを消化しながら夕食の咀嚼もし、同時に、忙しくその日の仕事に関する思考にも没頭している。呼吸、心拍、循環、体温調節、新しい細胞の生成と古い材料の入れ替え、廃棄。同時に爪だって髪の毛だってのびているだろうし、一定の姿勢をとるために骨格と筋肉だって働いている。

*7 Wikiによれば、ヴァン・アレン帯の発見は1958年、アメリカによる人工衛星エクスポローラー1号の放射線計測による。

無数の生理機能が「すべて」同期をとって同時進行している。

この驚異的な処理がただ一瞬のたゆみもなく行われることが、すなわち「生きている」ことである。しかし、この全プロセスは本当に物質的な原因と結果の連鎖によって「のみ」行われているのだろうか。



くりかえすが、すべてが「同時に」「同期をとって」行われているのだ。さもなければ、あなたはばらばらになってしまうだろう。もし、ばらばらになってしまったとしたら、その、ばらばらになった組織、器官、臓器は、もはや「あなた」とはいえないのではあるまいか。

あなたをあなたたらしめている事象の間を、いったいなにが媒介しているのだろうか。

まさか歯車やビリヤードの球でもあるまい。

なにが媒介しているか、100%、物質次元／因果律のレベルからは説明することはできない……そうだとしたら、それ以外になにかその同期をもたらすメカニズム*8があつてしかなるべきなのではないか。

シンクロシティ、テレパシー、共振といった概念がそれを説明するとはいわない。

日常世界に住まうばかりからみれば、その仕組みはブラックボックスとして扱うしかないのではないか……

物質次元では、驚異的な同期をともなって起こる一連の事象群のごくごく一部を観察し、さらにその一部をなんとか因果的に説明し、大半が因果的に説明できないことを発見し、それらが「驚異的であること」を再確認できるだけだろう。

そんな気がするのだ。

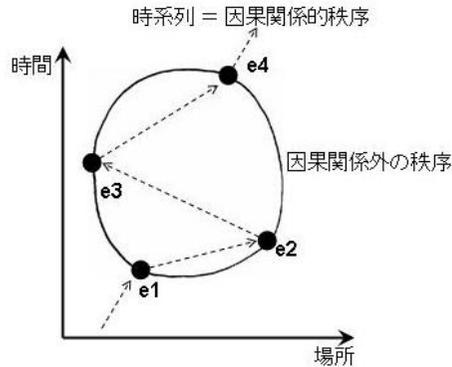
そんな中、シンクロシティ、テレパシー、共振といったブラックボックス・モデルは、説明・解明とまでは到底いかなないまでも、少なくとも、物質的な原因と結果の連鎖以外にも「なにか」があることをおぼつかないながらも指し示してくれる役割を果たす。

驚異的な同期をとって同時におこる事象群の要因は、おそらくは物理的な因果律でも起こ

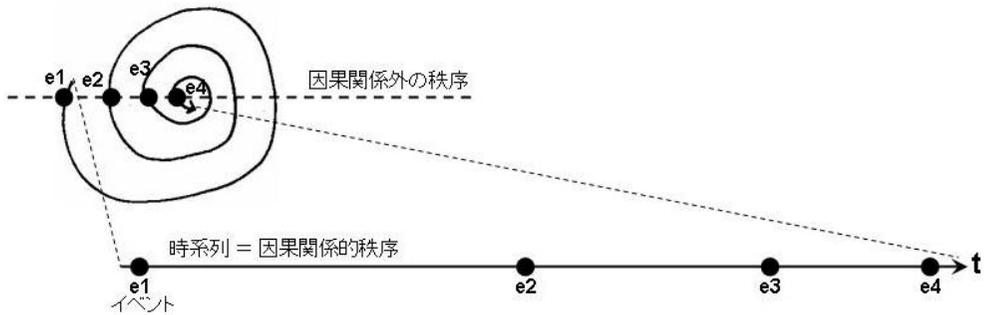
*8 【メカニズム】メカニズムという言葉自体、機械工学的言い回しだが「仕組み」といっても「要因」といってもどうしても物質的連想はさけられない。私たちがいかに強く物質次元にしばりつけられているかという証左である。

りえる事象もあるし、それ以外のなにかを想定せざるをえない事象もあり、ようするにそのふたつの要因のブレンドなのだろう。

上述の例では比較的微視的なレベルのたとえだったが、「V. 上のように下にも」の法則がなりたつなら、たとえば日常生活での出来事のようなもっと粗いレベルでも同様の概念がなりたつのではないだろうか。



【 テレパシクな例 】



【 タイムウェーブ・ゼロ理論にもとづく因果関係外関係のイメージ例 】

この共振——同期が日常生活レベルで観察できる事象間で起こる時、それはときに「シンクロシティ」と呼ばれる。ユングが研究対象にしたのはこのレベルであり、易システムが、とくに占術という応用技術において対象およびその動作原理にするのもこのレベルである。

ずいぶんと回り道になったが、フランクリン・マトリクスが示す大成卦4つで一組のグループは、易システムでは、この「共振関係」にある大成卦どうしであるとしたい、と感じたのである。

旅の仲間

「共振関係」とはなんだろう。

ふたつの大成卦（個人）があったとしよう。このふたつが共振関係にある、とはどういうことだろうか。

ふたつの大成卦といえば、（易システムの文脈では）すぐに思いつくのはツイストペアである。しかし、ツイストペアは「共振」というよりは、自分とその自分自身の半側面のような関係だ。

長い間忘れていた「自分の断片」。

自分の思いもよらない側面、無意識。

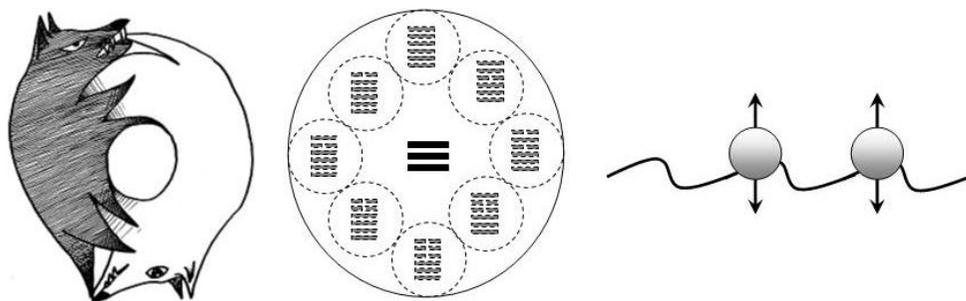
ではファミリーか？

いや、これも「共振関係」とは少々違う。どちらかというとな族、同族関係のようなイメージだ。FO → SO → TO はこの感覚が拡張していき、最終的には宇宙全体を「一族」とみなせるようになる段階を描いたものである。

したがってもし仮に、根本的にこの感覚を持たない個体があったとしたら*9、「FO → SO → TO モデル」は、実は、その個体には適用できない。役に立たないのだ。

グレッグ・ブレイデン [14] によれば、あらゆる可能性が等分に存在する母体から現実を結晶化させるのは、感情と思考が統合された「フィーリング」という触媒なのだ^{マトリクス}という。ブレイデンの定義は、本書の文脈でいえば、意識がバリエーション空間からバリエーションを選択して現実化するプロセスそのものだが、この「フィーリング」が特定のバリエーションを引きつけたり反発したりする。

「共振」はおそらく、複数の個体間でこの「フィーリング」がふれあって同調することだといえそうだ。



【ツイストペア、ファミリー、共振関係のイメージ例】

*9 一族という感覚を「根から（原発的に）」「全く」持たない個体は原理的にありえない。なぜなら、すべての存在は相互依存性だからだ（「VIII. 相互依存」）。その意味では真の独立体、個体は存在しない。

ところでこれが「個体間」のフィーリングであるところに注意してほしい。「共振関係」はツイストペアの関係やファミリーに属する関係ほど融合的ではないということをいいたくてこのような表現になったのだが、共振関係は関係子である大成卦が被創造物としての独立性をそれぞれある程度保ったまま同調する関係なのである*10。

旅の話をしてしよう。

人生がひとつの旅だったとして……

その旅がたとえば汽車でゆくものだったとして……

汽車は町町の駅に停車し、そのたびに乗客を降ろし、乗せて、旅の始点から終点へと*11向かっていく。

フランクリン・マトリクスは、その汽車の客車にあるボックス席（コンパートメント）のようなものではないか……そんなふう思った。

あなたは進行方向窓際の席に座って、車窓を流れていく景色をぼんやり眺めている。

残り3つの席は空いたままだ。

やがて汽車は、盛り土をしただけのホームでできた、ひなびた無人駅に到着する。一人の男が（あるいは女が）乗車し（いくらでも他に空いている席はあるのに）あなたの正面に腰かける*12。

旅は長い。

あなたもいつまでも黙っているわけにもいかず、彼（または彼女）と、なにげなく話を交わしだす。

話しているうちにふたりがよく似た境遇にあることがわかってくる。

駅に停まるたびに、ひとり、またひとりと、あなたのまわりの席は性別も生い立ちも年齢もちがう人たちで埋まっていく。しかし、ボックスごとにみんななにかしら共通点があり、目的地も、同じではないにしろ当面は同じ方向をめざしている。

旅の仲間*13だ。

気がつくのと、まわりのボックス席はそんな人たちでいっぱいになっている。みなそれぞれに自分たちがこれまでたどってきた道や行き先の話をしている。

旅の仲間はずっとそのままということはない。

まあ、ずっと一緒の人も中にはいるかもしれないが、最後に降りる駅はみなちがう。

ひとり減り、ひとり増え、そんなふうに入れ替わっていくものだ。

*10 生命関係学（バイオホロニクス）でいう、「コヒーレンス」に近いかもしれない。

*11 旅がホイール・オブ・ライフ（WOL）またはグレート・ホイール（GW）のようなものであったとすると、始点も終点もないことになる。

*12 そう、ジョバンニのまえにはカンパネラが座っていた。

*13 【旅の仲間】別に、「指輪物語 [3]」の専売特許でもないだろう。

同じボックスに集まる人たちは、偶然そこに座ったのではない。たがいのフィーリングが共振しあい、引き合った結果そこに座ったのである。

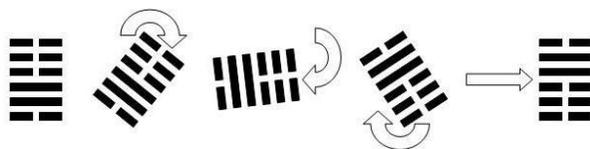
だからといってかならずしも、あなたがからみて心地よい関係ばかりとはいえない。フローはときとして日常世界的な短距離視力では理解に苦しむような、にがみのある采配をふるうこともある。

さて、あなたの「旅の仲間」をながめてみよう。

目下のところ、対象になっている卦が（例によって）「85：地風升」だったとしよう。どのようにして対象となったのかその経緯はさまざまだろう。特定の質問に対して占って得た卦が「85：地風升」だったのかもしれないし、誕生日から導かれたテンプレート（220ページ参照）のODが「85：地風升」だったのかもしれない。

ここではそれは問わないで「85：地風升」の「旅の仲間」をみつけてみよう。

まず「85：地風升」をリバースする。レガシーの言い方でいえば「倒卦」をみちびくわけだ。



【リバースされる地風升】

「85：地風升」をリバースすると、「28：沢地萃」となる。これがまず最初の、「85：地風升」にもっとも近い「旅の仲間」である。ボックス席で最初にあなたの前に座った彼（または彼女）だ。

ハロー。

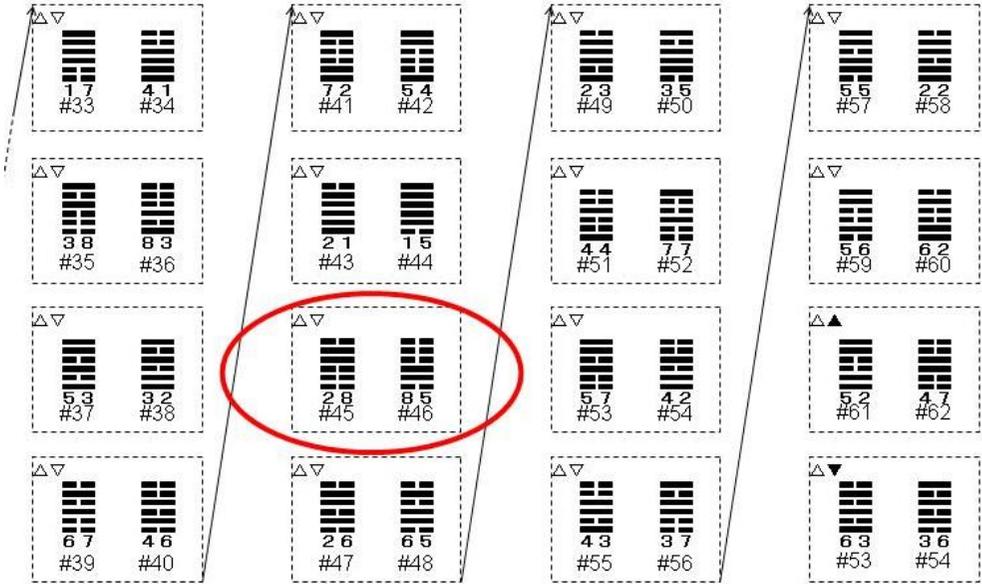
次に、対象となる卦（ここでは「85：地風升」）がレガシーの序列で何番目の卦であるかを確認する。これには、市販の易に関する本をみてもいいし、「ハンドブック [41]」のリファレンスのセクションを参照してもいい。

もちろん本書の197ページの図をたどって調べることもできる。

すると、「85：地風升」は46番目（#46）であることがわかる。レガシーの序列では「奇数・偶数」の順でひとつのペアを構成している。

だから、#46の「85：地風升」は、その手前#45の「28：沢地萃」とペアを組んでいることになるわけだ。

念のため、「28：沢地萃」が何番目か確認してみよう。確かに45番目になっている……よね？



【レガシーの配列中の「28：沢地萃」と「85：地風升」】

共振関係はペアのペア、4つで一組だ。残りのふたつ、もう一組のペアを探さなければならない。

もう一組のペアはシンプルな公式でもとめることができる。

$$y = 64 - (x - 1)$$

x = 基準となる大成卦の、レガシーの序列における位置（1～64の自然数）

$y = x$ の位置にある大成卦に対応した大成卦の、レガシーの序列における位置。これが答え。

#46の「85：地風升」に対応した大成卦の位置を求めてみる。

$$y = 64 - (46 - 1)$$

$$= 64 - 45 = 19$$

となり、#46の「85：地風升」には、#19の「82：地沢臨」が対応していることがわかる。

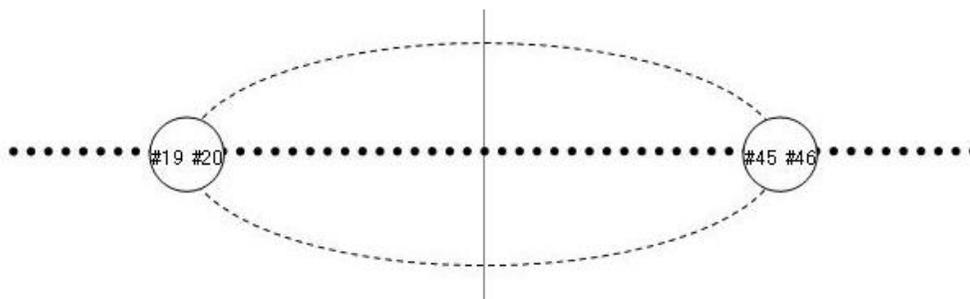
同様に、# 45 の「28 : 沢地萃」に対応した大成卦を求めてみよう。

$$y = 64 - (45 - 1)$$

$$= 64 - 44 = 20$$

45 の「28 : 沢地萃」には# 20 の「58 : 風地観」が対応していることがわかる。
これで旅の仲間がでそろったことになる。この例では、次の4人が同じボックス席に座っていることになる。

- # 45 の「28 : 沢地萃」と# 46 の「85 : 地風升」のペア
- # 19 の「82 : 地沢臨」と# 20 の「58 : 風地観」のペア



さてここまで、肝心のフランクリン・マトリクスをまったくふりかえていなかったので4つの大成卦がフランクリン・マトリクス上でどこに位置しているか確かめてみる。

48 6	35 50	51 9	43 55	81 11	53 7	31 14	77 52
1 1	63 8	68 22	58 2	16 6	60 3	64 61	62 4
36 2	88 7	56 10	86 5	59 6	61 4	47 13	76 13
23 15	87 56	37 10	12 54	42 12	18 51	44 20	13 20
65 18	75 41	78 23	21 43	34 21	85 46	56 29	62 29
17 33	27 40	46 26	71 38	25 28	38 35	66 30	66 36
45 32	41 34	14 25	67 39	74 27	53 37	33 30	83 36
24 17	26 47	84 24	54 42	73 22	15 44	82 19	28 45

フランクリン・グループを示した図では次のようになる。

B-1 16 50	B-2 9 55	B-3 11 53	B-4 14 52
A-1 63 64 2	A-2 58 57 7	A-3 60 59 5	A-4 61 62 4
B-1 49 15	B-2 56 10	B-3 54 12	B-4 51 13
C-1 48 18	C-2 41 23	C-3 43 21	C-4 46 20
D-1 33 31 32 34	D-2 40 26 25 39	D-3 38 28 27 37	D-4 35 29 30 36
C-1 17 47	C-2 24 42	C-3 22 44	C-4 19 45

この図では、例になっている「85：地風升」が属するフランクリン・グループには「C-4」という名前がついており、「D-4」グループを挟み込むようなかたちでフランクリン・マトリクス上に位置していることがわかる。

さて、ここでいつもの問い。

「で、それがなんなの??」

残念ながら答えは与えられない。

「そりゃないだろ！」

そうだろうか。

いままでそうして外に答えを探してきて、ほんとうに課題の解決や成長になったことがあっただろうか。

あったかもしれないが、結局、外部からあたえられたかに見えるその回答を選んだのは誰か他の人や外部の条件や環境ではなく、ほかならぬあなた自身だったのではなかったろうか。

答えはあなたが自分で見いだすものだ。

いままでお話ししてきたのはそのための材料なのである。

ただ、読み解きのためのヒントくらいはいくつか示すことができるかもしれない。

- 符号が変わる

まず、フランクリン・グループの選択は固定的なものではない。あたりまえのことかもしれないが、基準となる大成卦が変われば、その大成卦が所属するフランクリン・グループ——つまりは選択されるフランクリン・グループも変わる。

- 符号が指し示す対象が変わる

とはいえ、たとえば「魂のテンプレート (220 ページ参照)」のODのように、おいそれとは変えることのできない基準卦もある。そんなケースでは、符号としての、基準となる大成卦およびそれから導かれるフランクリン・グループには変化はないが、それらが指し示す「もの・こと」が変化したと想定して、場所(場)における関係性を考慮することもできるだろう。

- 必ずしも「人」ではないかもしれない

列車内のボックス席に居合わせた人……といった例えを交えてフランクリン・グループの説明をしたので、どうしても大成卦を個人として観たててしまいがちになると思う。それはそれで、実際にはそうであることが多いし、説明もしやすい。だから大成卦＝人というたとえを使ったのだが、そもそも大成卦は形而下の被創造物すべて——森羅万象をあらわすわけだから、かならずしも「人」である必要はない。それは出来事であるかもしれないし、仕事であるかもしれないし、思想であるかもしれないし、生命のない物体であるかもしれない。人・モノ・事、さまざまな角度

から意味をさぐってみることも大切である。

- 共振はボックス外へもおよぶ

フランクリン・マトリクスを、全体的に、高い視点で眺めてみよう。ターゲットになっている大成卦が属するフランクリン・グループの周りにはどんな大成卦が、そしてどんなグループが配置されているだろうか。その位置関係から新しい発見があるかもしれない。

なにが、あるいはだれが、「旅の仲間」なのかはそう簡単にはわからないものなのかもしれない。

ひょっとしたら、一生かけて探っていくものなのかも。

ぼくが提示できるのはこんなところまでだが、なにがしかでも参考になる部分があったなら、幸いである。

第 IV 部

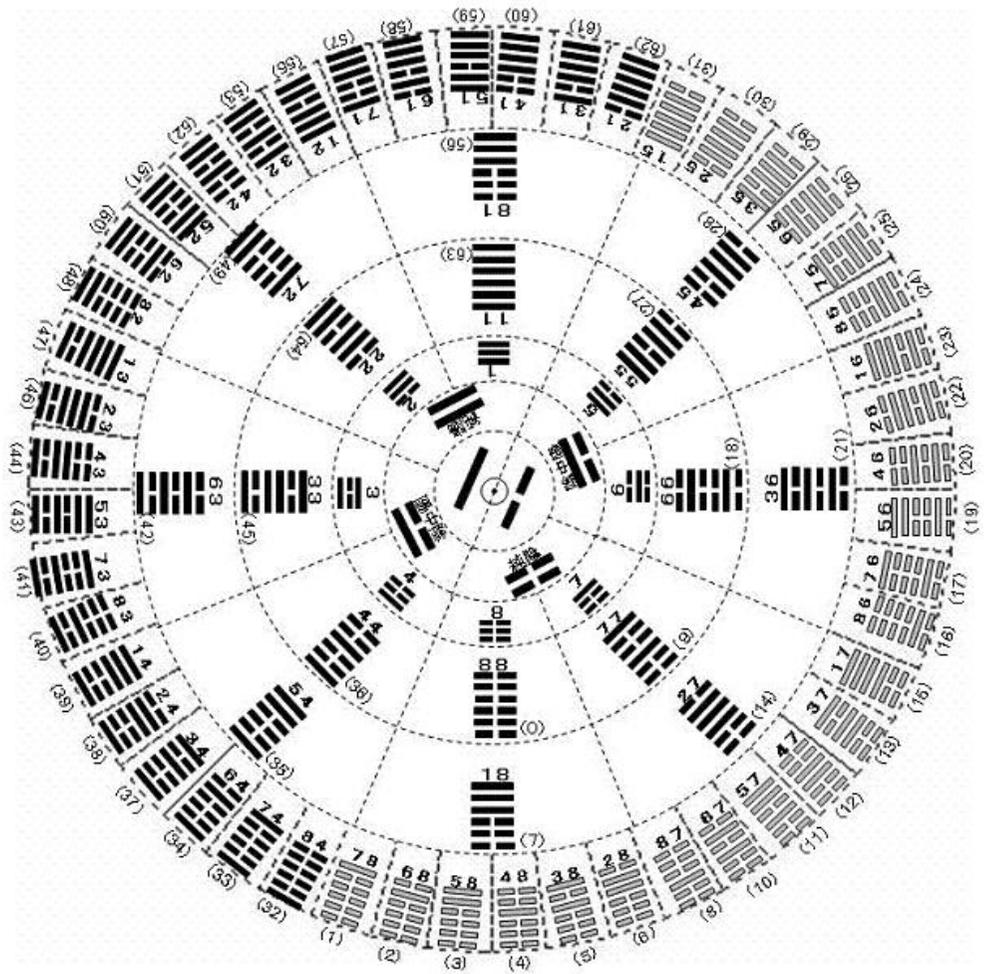
補遺

ツイストペア・ホイールとテンプレート

ツイストペア・ホイールと魂のテンプレート

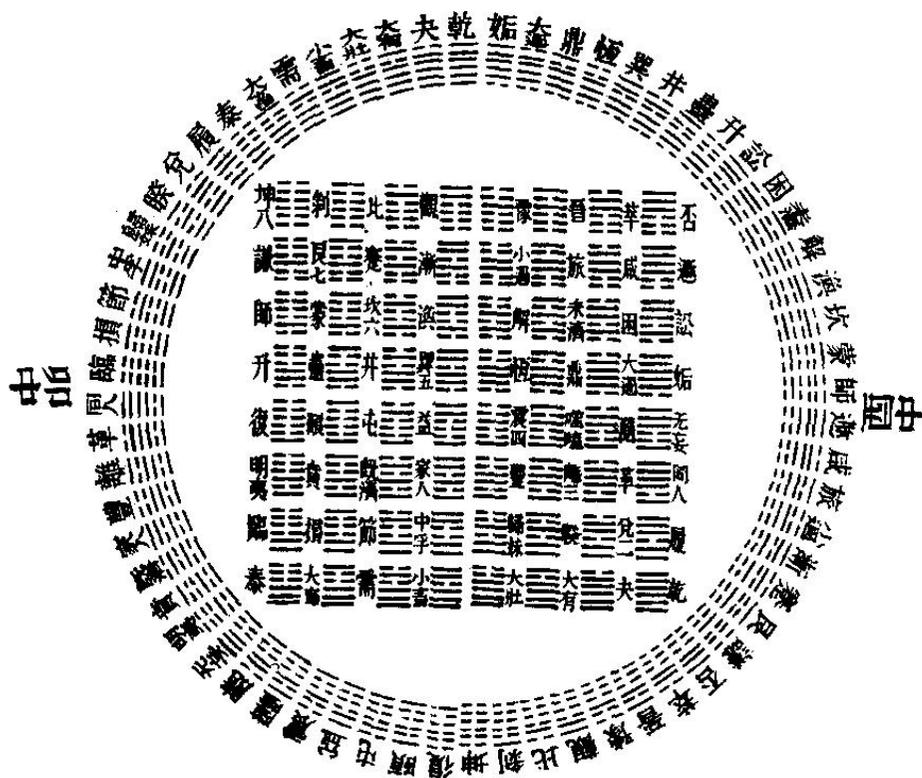
ツイストペア・ホイール

ツイストペア・ホイールについては実際にごらんいただくの一番早い。



【ツイストペア・ホイール】

ツイストペア・ホイールは、システムハンドブック Ver 2. × [41]におけるひとつの帰結である。大本は先天図で、そのならびをそのまま六十四卦に一樣に適用すると「伏羲六十四卦方位図」の外周円における六十四卦のダイアグラムになる。



【 伏羲六十四卦方位図 [43] 】

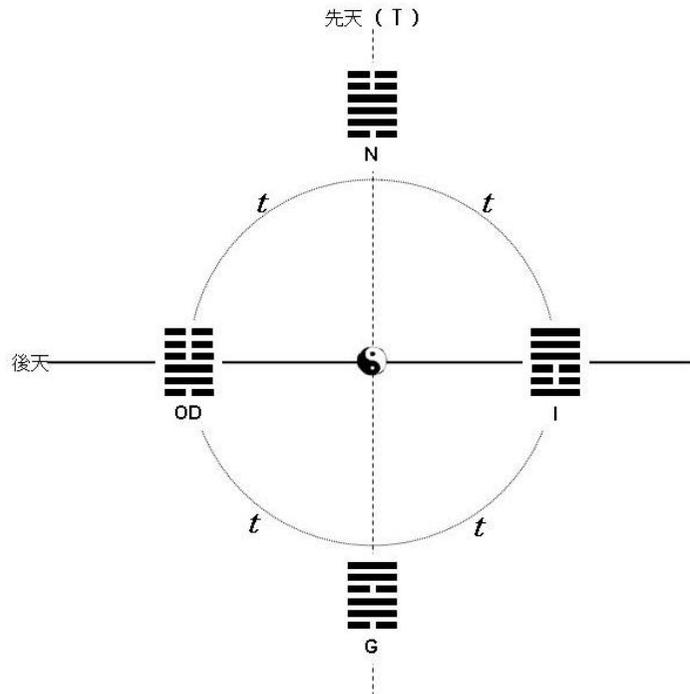
ツイストペア・ホイールは「伏羲六十四卦方位図」とは異なり、中心から外縁に向かって、本源／無極＝中心 → 両義 → 八卦 → 純卦 → 先天大成卦 → リム卦という深さがある。中心から外周の方向は、この宇宙の創造プロセスをあらわしており、それは同時に、メタフィジカル（抽象）な要素がフィジカル（具体）な要素に展開されていく方向である。外周（リム）は合意的現実、ぼくらが普段認識している（そして自己同一化している）日常世界であり、そこでの時間（ t ）は十二消長卦のならびにしたがって、ホイール外周を右回りに流れていく。

ぼくらの意識は、リムの周囲にさらにおおきなもうひとつの輪を創る。各個人の時間感覚を生むこの輪を、易システムではベゼルと呼び、多くの場合、ベゼルはすなわち暦のことである。

テンプレート

魂のテンプレート

魂のテンプレートは、あなた自身の基礎を象徴する4つの易卦である。



【 魂のテンプレート (OD = 「85：地風升」の場合) 】

固定的なものではなく、間接的に自由選択できるところが最大の特徴だが、自由に選択できるといってもそこには一定のルールが必要だ。この「一定のルール」が各自の意識が創る時間カタチとしての「暦」である。基本的には、魂のテンプレートは誕生日から導かれる。そして、誕生日は特定の暦の中にある座標である。

この「暦」は、現時点であなたが採用している暦であり（グレゴリオ暦とは限らない）、この「暦」を変更すれば、当然、誕生日／魂のテンプレートも変化する。「暦」を変更するということは、意識を変えるということ。意識を変えれば当然、魂のテンプレートも変化する。そういう意味で魂のテンプレートは間接的に選択可能——可変なのである。

「暦」から魂のテンプレートを導く方法については「易システムハンドブック Ver2. × [41]」を参照してほしい。

魂のテンプレートは、OD、I、N、Gという4つの記号であらわされる易卦で構成さ

れる。

次に魂のテンプレートの内容を示す。

OD

オーナー・ドリヴン*14。文字通りあなたが所有しあなたが乗り回す易卦である。この易卦が定まれば、他の3つの易卦、I、N、Gは自動的に決定される。

あなたというソウルとそのソウル専用のボディ（スピリット）が合わさってできたこの世の姿を象徴するのがODという易卦である。この世を体験するためにソウルとスピリットがつくりあげたフォーマットともいえる。

ソウルとスピリットという言葉は、やや特殊な意味で用いている。くわしくは「C嬢へ（4ページ）」を参照してほしい。神道風にいえばソウルは「魂」でありスピリットは「魄」である。

魂と魄が浸透しあって、この世のあなたという存在をつくりあげ、動かす。あなたという存在の核にはこの「魂魄ドライブ」が埋め込まれている。

ODが「暦」と絡んでいるのは、ODを誕生日と結びつけて導こうとするからである。誕生日には意味がある。その意味はその誕生日が乗っている「暦」に依存する。「暦」はその人の意識が時間をどのようにとらえているかというカタチである。人生も輪廻もこのカタチ——時間と切り離して考えることはできない。これがODを「暦」上の特定の日と関連づけてとらえようとした理由である。

では、そういったやり方はいっさいすっ飛ばして、純粋に、単純に筮することによってODを定めることはできるのか？

システム的前提からいえば当然可能だ。

易システムは、質問をしてそれに対する回答をえるという基本構造を持っている。その質問に制限はない。したがって「現時点における自分のODはなんですか」という質問もしてはいけない、というルールはない。ただ、自分のODを決めるような、ヘヴィな質問をするときはそれなりの覚悟が必要だ。気に入らないからといって何度もやり直す性質のものでないことはすぐにわかるだろう。いくら可変だからといってもODがコロコロ変わってしまうようでは、魂のテンプレートはテンプレートとしての意味をなさなくなってしまう。ODが変わるたびに、そのテンプレートから見上げるパースペクティブは全面的に変わる。ホイール・オブ・ライフ（WOL）も、グレート・ホイール（GW）もガラリと変わってしまうのだ。

どんな卦がでも受け入れる覚悟はあるか。それを変更しない勇気はあるか。充分にハラをくくったときのみシステムは有用な回答をよこすだろう。

「暦」を変えることは自分の時間のカタチと意識を変えることだ。「暦」を変えることは

*14 原義は「個人タクシー」。

それなりの手間と時間がかかる。つまりは、「暦」と関連づけられた OD を変更するにはそれなりの覚悟と手間と時間がかかるということになる。「暦」と関連づけて OD を導く方法の内には、OD の変更にもなう覚悟、手間、勇気を必要とするプロセスが必然的に組み込まれているともいえる。

G

G は、OD の下卦をふたつ重ねて純卦をつくることによって得ることができる。たとえば、OD が「85:地風升」だったとすると、G は「55:巽為風」になる。

おおざっぱに言って、OD の下卦は、ソウル——（内面的な）魂の部分であり、OD の上卦は、そのソウルがみせる（外面的な）物質的な顔、ボディ（スピリット）——魄の部分を象徴する。G はその二つが同じ、ソウル——魂の性質を持ったシンボルであり、その OD のより根源的な性質を示す。

G はグラウンドの略であり、背景というより、魂の本質、魂のテンプレートの基礎である OD のさらに基本、基盤といった意味合いになる。

「暦」によっては OD = G となることもあるだろう。この場合、肉体、他人から観える外面的な側面が、すでに魂の本質と同様の性質を帯びているということになる。外面と内面の差が少ない、建前と本音のギャップが少ないかあるいはまったくないといった、ある種のシンプルさ、純粋さがうかがえるパターンである。

N

N は、OD の下卦における各爻の陰陽を反転させてできた八卦をその上卦とすることによって得ることができる。たとえば、OD が「85:地風升」だったとすると、G は「45:雷風恒」になる。

下卦と上卦が八卦版のツイストペア（用語集（271 ページ））を構成する N は、ソウルの部分である下卦と、ボディの部分である上卦が理想的に呼応しあっている姿をあらわす。

つまり、ソウルがその目的に完全に一致した理想的なボディを所有している状態をあらわしている。この状態は理想、ソウルとボディの組み合わせがそのまま「生ける魂」として発現している状態ともいえ、その意味でひとつの目標とも考えられる状態なので、N、ナビゲーターという名称とした。

卦の意味としてこの状態を表現しているのは「27: 沢山咸」だが、易システムでは8つの先天大成卦（用語集（271 ページ）参照）が N になることができ、上下卦が響きあうということでは同列の意味をもつ。「27: 沢山咸」はもちろん、先天大成卦のうちのひとつである。

「暦」によっては OD = N となることもある。ソウルは本来、時間にはかかわりなく、ボディは時間と共に移ろいゆくものであり、上下卦の共振状態は恒久的に持続するものではないが、この場合、今生でソウルが獲得したボディが、理想的な状態に至る可能性が高い、

もしくはその傾向をすでに有していることを意味する。

I

I は、OD のすべての爻の陰陽を反転させてできた大成卦である。たとえば、OD が「85：地風升」だったとすると、I は「14：天雷无妄」になる。

OD はGに支えられ、Nを目標とし、Iを課題として、今生という人生の輪をめぐってゆく*15。

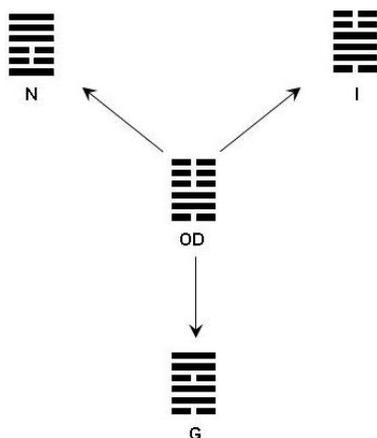
IはいわばODの影であり、反面教師であり、自分でも気づかない自分の一部であり、どこかへ置き忘れてきた自分のかけらでもあり、ODとペアになることによって本源に気づくためのポータルである。

Iはインバースの略である。

テンプレート

テンプレートの本義は「鋳型」である。鋳型という意味で一般的に使う場合、前述の魂のテンプレートをさして言う場合、本書ではそれらのケースについてはとくに言い分けていない。どの「テンプレート」を指しているかは文脈しだいである。煩雑になって恐縮だが、もうひとつ、意味を付け加えさせていただきたい。

魂のテンプレートでは、暦と六十四卦をむすびつけるベゼル（各人の時間意識）からODが導かれ、ODが導かれれば残りのI、N、Gは自動的に導かれる。このように説明する限りにおいては、I、N、Gは、ODの派生卦のようにみえる。

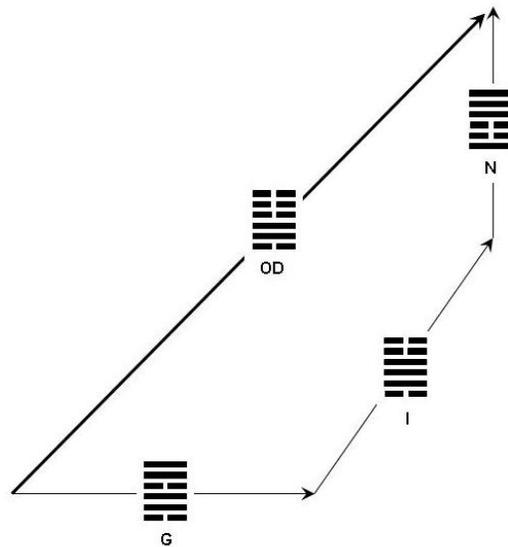


【 OD から派生する I、N、G (OD = 「85：地風升」の場合) 】

*15 Iは輪をめぐる旅の道標でもあるが、「人生の輪 (94 ページ)」においては、平均的には $12 \times 6 = 72$ 歳で、この道標に到達する。

OD をとくに「誕生日」とひもづけることをせずに、OD を得卦（占って得られた易卦）を含む、なんらかのかたちで得られた易卦一般、としたらどうだろうか。

そうすると「魂のテンプレート」はもっと一般的に、たんに「テンプレート」となり、I、N、Gは、OD から派生するのではなく、I、N、Gを重ねあわせることによって、構成されていると考えることができるのではないだろうか。



【 I、N、Gから合成されるOD（OD = 「85：地風升」の場合）[6]を参考に作図】

OD をなんらかのかたちでえらえた大成卦一般とし、I、N、Gが重ねあわされた結果としてみることは、最初にえられた大成卦の背景により豊かな情報をあたえることになるだろう。I、N、GはいわばODの成分なのである。このように一般化された「テンプレート」の構成要素（成分）は「魂のテンプレート」よりも、より広い意味を持つようになる。

- OD = 基本になる大成卦
 内的世界。(ホーム・実家。)
 以下、I、N、Gは、OD に含まれる成分。

- I = OD の裏卦
 外的世界。(社会・会社・学校。)
 OD が超えなければならない課題。統合すべき対象。このような課題はたぶん複数あるはずだが、その中でもっとも目立つ・代表的な課題ということになるだろう。

- N = OD の下卦を反転し上卦とした先天大成卦
 無為の為。大いなる道^{タチ}[6]。最小作用の道。(列車・バス；自分で運転しない安全な乗り物。)
 OD が目指す理想。「理想」なので、OD はさまざまなプロセスをくりかえして N に漸近していくが、完全に N に至ることはない。N にいたることは G に回帰することであり、それは全プロセスの完成、この宇宙からの卒業を意味する。そうなりえない「理想」に意味があるのはそれが常にプロセスのすすむべき方向を示唆するからである。
 旅人は北極星をたよりに旅をつづけるが、旅人の目的地は北極星そのものではないし、その旅人が北極星にたどりつくこともない。

- G = OD の下卦を上卦とした大成卦
 場。(すべての基底となる水、水面、海。)
 OD が所属する基本的な「場」。「大いなる道 [6]」にもっとも近いテンプレートの構成要素。OD のもっとも深いところにある OD の本体。

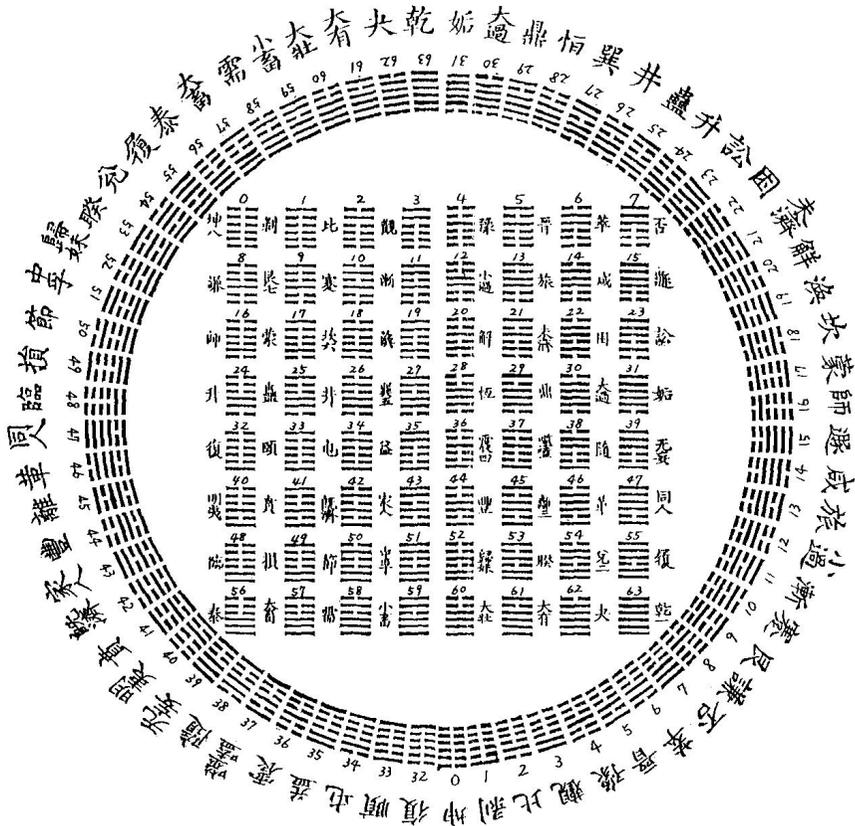
ライブニッツ・コードとファミリー

ライプニッツ・コードにおける疑問

1703年、ドイツの数学者ライプニッツはイエズス会宣教師ブーヴェから朱熹の「伏羲六十四卦方位図」を送られ、その次序の中に自らが編み出していた二進法の計算術があるとして、陰爻を0、陽爻を1と解釈し、方図の左上端の坤(000000)を0として右へ剥(000001)を1、比(000010)を2、観(000011)を3、豫(000100)を4……と番号を振っていき、右下端の乾(111111)を63と規定した。

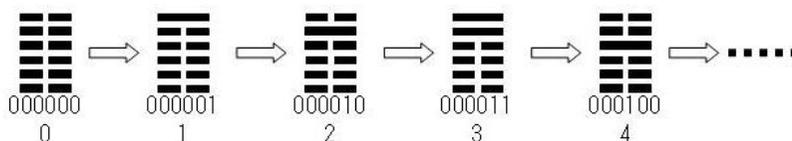
日本語版ウィキペディア (<http://ja.wikipedia.org/>) より引用

そして、上記ウィキの記事にある「伏羲六十四卦方位図」が次の図[49]である。[49]によれば、図中のアラビア数字はライプニッツ自身が記したもので、上記引用の規則に従って番号がふられている。この番号を、「ハンドブック[41]」では「ライプニッツ・コード」と呼んだ。



ライプニッツ・コードは、ひとつの大成卦を、陰爻=0、陽爻=1とした6桁の二進数とみなし、その大成卦における初爻を、二進数の最上位ビット（一番大きな桁）とし、上爻を、二進数の最下位ビット（一番小さな桁）とした場合の数である。

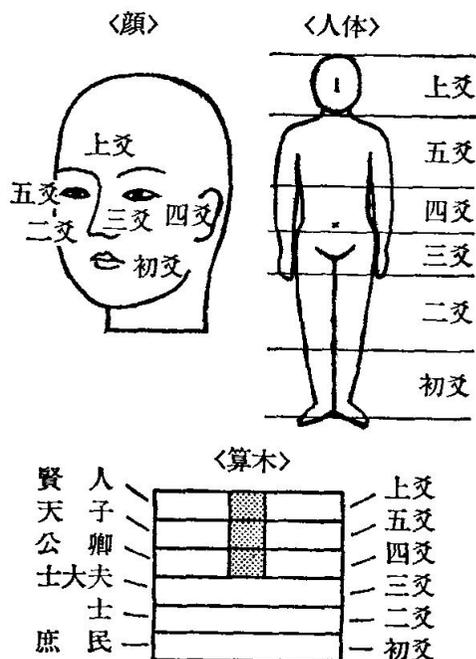
したがって、ウィキの引用にあるように、坤は二進数で000000=0となり、剥は二進数で000001=1、比は二進数で000010=2、観は000011=3、豫は000100=4……と、続いていく。



ここでひとつの疑問が生じるかもしれない。

単純に言って「なぜ『初爻=最上位ビット、上爻=最下位ビット』なのか?」ということである。

爻の一般的な位は、初爻が一番低く、二、三、四、五と、順を追って高くなっていき、最高位が上爻（六爻目）である。



【 人の身体・社会として観た大成卦の各爻の位 ([32] より) 】

これを考慮するなら「初爻＝最下位ビット、上爻＝最上位ビット」となるのが自然であろう。

そのへんは定義によってどうにでもなる、

それを言ったら「陰爻＝0、陽爻＝1」という定義も逆でもよかったのではないか……

しかし、0、1の定義についてはまだなんとなくわかるかもしれない。0＝疎（空虚）＝陰、1＝密（充溢）＝陽ともとれるからである。

それにくらべ「初爻＝最上位ビット、上爻＝最下位ビット」という定義は見過ごせない気がしないこともない。

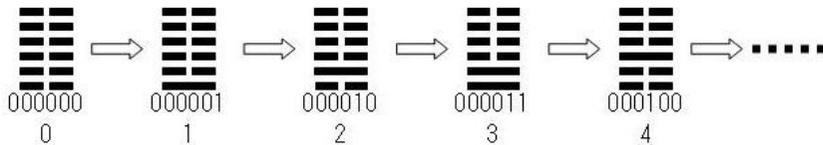
ライプニッツ先輩は爻の位というものを知らなかったため、まあどっちでもいだろうと、ワインでも飲みながらテキトウに「初爻＝最上位ビット、上爻＝最下位ビット」としたのだろうか。

これもまた「観たて」のひとつであり、確かに、定義によってどうにでもなるものであり、こうであるという固定的な観方（定義）はない。

ではなぜその「観たて」を採用したのか。

実際のところはライプニッツにきいてみなければわからない。

陰爻（0）、陽爻（1）の定義を変えないで、「初爻＝最下位ビット、上爻＝最上位ビット」とするなら、コードに対応した易卦の並びは当然変わってくる。坤＝000000＝0、復＝000001＝1、師＝000010＝2、臨＝000011＝3、謙＝000100＝4……となるだろう。



さて。

「ライプニッツコードにおいては、なぜ、『初爻＝最上位ビット、上爻＝最下位ビット』なのか？」という疑問をどうとらえるか。

結論からいうと、易システムでは「初爻＝最上位ビット、上爻＝最下位ビット」というライプニッツ・コードの定義を支持する。

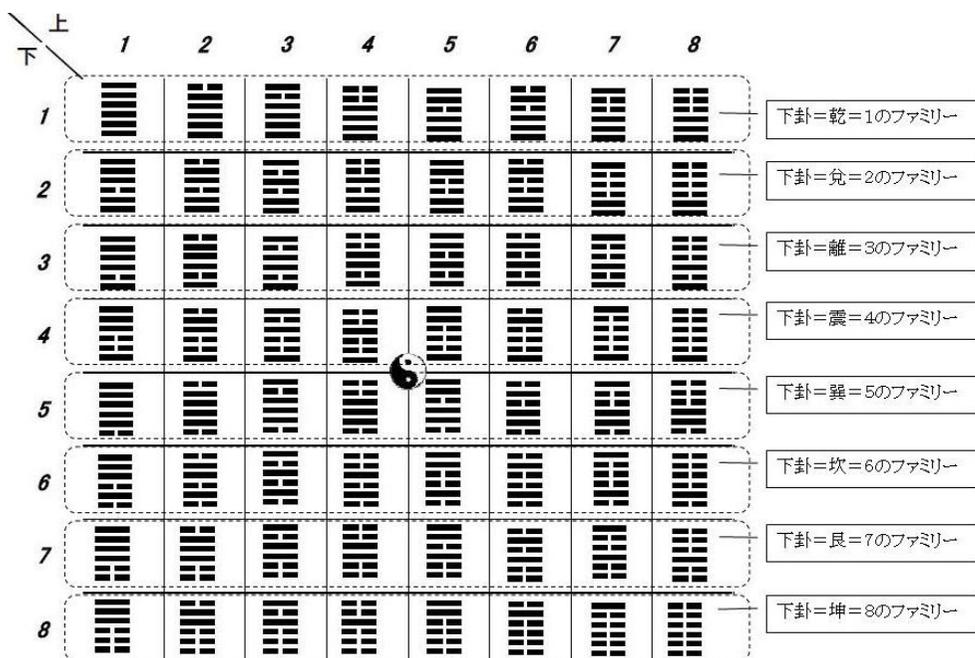
その理由を述べる前に、「ファミリー」についてふりかえっておきたい。

ファミリー

ファミリーは、下卦に共通の八卦を持つ大成卦の集合である。定義により、ファミリーの数は8、ひとつのファミリーには同じ八卦を下卦に持つ8つの大成卦が属することになる。各ファミリーには下卦になる八卦の易数（先天数）をそのまま「ファミリー番号」と

して割り当てた。

易システムを構築しはじめた当初は、十進数との整合をとるため、純卦をひとつのファミリーとみなし、そのファミリー番号としては「9」を割り当てていたが、2、4、8、16、32、64と進む2倍進数を基本とする易の構造からいって不自然なので、シンプルに、ファミリーは1から8まで、各ファミリーに属する大成卦は8つ、とした。この定義に従い、あらためてマスターマトリクス上におけるファミリーを次に示す。



レガシーでは時間は大成卦の下（初爻）から上（上爻）へ流れるとされ、初爻にちかいは方=大成卦で示される状況のはじまり、上爻に近い方=大成卦で示される状況のおわり、となる。これにともない、あくまでも原則だが、爻の位も下を基本と観ることもできる。大成卦はふたつの八卦から構成されている。

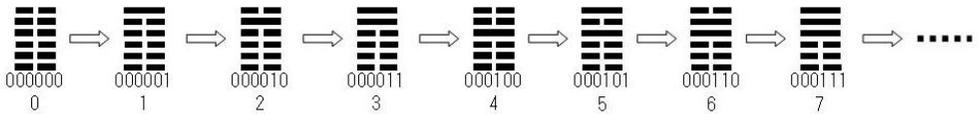
上記原則に従うのであれば、下卦が基本、土台、になる。易システムにおいてもその観方を踏襲し、たとえば大成卦全体を一個人と観たてる場合など、下卦を基本、魂、バックエンド・セルフとした（71ページ）。

大成卦をファミリーというグループでカテゴライズすることで、その基本に同類の性質を持つ大成卦をまとめることができる。

大成卦をひとりの個人として観るなら、ファミリーは、同種の性質を持つ魂（個人）の集まりということになり、ファミリーはすなわち、「ソウル・グループ」の一種ということになる。

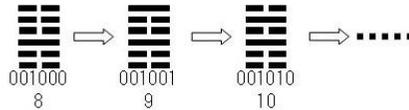
ライブニッツ・コードとファミリー

さて、上爻=最下位ビットとするライブニッツ・コードだが、ライブニッツ・コード順で並べられた大成卦は、そのまま、ファミリーごとにわけられた並びになる。次に示すのは、ライブニッツ・コード、0 から 7 までの大成卦だが、その下卦に注目してもらいたい。



ご覧のように下卦にはいっさい変化はない。ライブニッツ・コード=0~7までは坤、すなわちファミリー番号=8に属する大成卦が並ぶのである。

ライブニッツ・コード=8からも同様に、謙=001000=8、艮=001001=9、陰=001010=10……となり、今度はファミリー番号=7に属する大成卦が並ぶ。



ライブニッツ・コード順は、すなわち、ファミリー順でもあるといえるのだ。

この観方に軸足を置くなら「陰爻=0、陽爻=1」という定義は、その逆の「陰爻=1、陽爻=0」であってもまったくかまわない。

「陰爻=1、陽爻=0」とすると、坤=111111=63、乾=000000=1となり、乾坤間のライブニッツ・コードの並びが逆転するだけのことである。

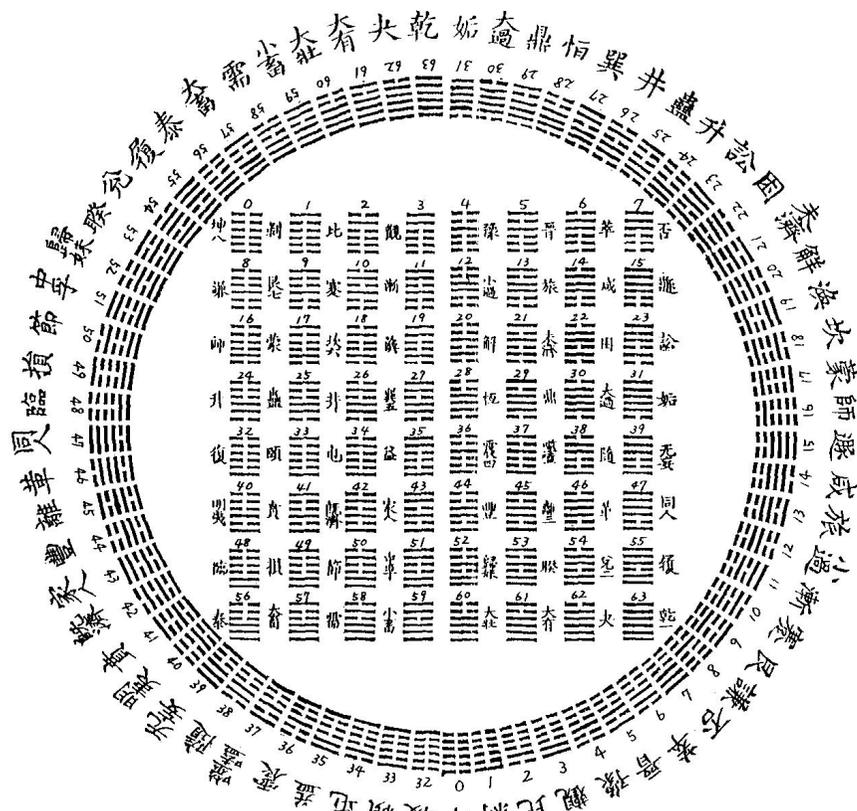
じっさい、易数（先天数）は、「陰爻=1、陽爻=0」、「上爻=最下位ビット、初爻=最上位ビット」の二進数として八卦を観た場合の、二進数順となっている。

しかし、最上位ビット、最下位ビットの定義を逆にしてしまうと、そのコードの順番は、ファミリーごとに分かれることはない。

二進数には0と1しかなく、1ずつカウントアップしていくと、最下位ビットは交互に0と1を繰り返す。この最下位ビットを初爻としたのでは、ファミリーの並びは維持されることはありえないからだ。

つまり、「最下位ビット=上爻」とするライブニッツ・コードは、ファミリーというカテゴリを「支持する」ととらえることができるわけである。

さて、冒頭の「伏羲六十四卦方位図」にもどる。



円周上に配置された大成卦の下卦に注目すると、その並びは先天図と同じになっていることがわかる。

12時の位置にある乾からはじまって、左回りに兌→離→震、で、6時の位置にある復から、円周の反対側にあるコウ（女へんに后）に移り、今度は右回りに巽→坎→艮、で、復のとなりになる坤に終わる。

ここでいう「左回り」「右回り」は易数（先天数）の順番である。易数では「陰爻＝1、陽爻＝0」の二進数の並びになるが、ライブニッツ・コードはその逆（陰爻＝0、陽爻＝1）に逆になるので、先天数の左回り、右回りとは、そのコードの並びは逆になる。

長々と述べてはきたが、つまるところ、大成卦を二進数とみなし、「先天図の並び」すなわち「伏羲六十四卦方位図の円周上の大成卦の並び」を維持しようとするなら、上爻を二進数における最小位（最下位ビット）とするしかない。

そして、この「伏羲六十四卦方位図」の円周部分を階層化したものが、ツイストペア・ホ

イール（口絵、図2参照）であり、円中の方図のならばを反転したものが、マスターマトリクス（口絵、図1参照）であり……

結局は、易システムで「ツイストペア・ホイール」だ「マスターマトリクス」だとカタカナでそれらしい言い方をしているけれども、根底にあるのは数理であり、その点では古典レガシーにある「伏羲六十四卦方位図」と変わらないということになるのである。

易システムと時間の立方体

新しい宇宙像

ウスペンスキーの「新しい宇宙像 [12]」は感想の書きにくい本である。

「銀河ツール」のホゼ・アグエイアス氏が若い頃に影響を受けた本だということで「ターシャム・オルガヌム [10]」を読んだが、その流れで……ということで「新しい宇宙像」も読んだ。

感想が書きづらいのは、とりあげられている話題が多岐にわたっていることと、書かれた時代が古い(1900年の初め)からだ。しかしそれらのことを考慮しても、ウスペンスキーの思想は独特で、若きホゼ氏がインパクトを受けるのも無理はない気がする。

内容は、秘教的側面からとらえたさまざまな話題のアンソロジーだが「ターシャム」からの流れでいえば、やはり、本のタイトルと同名の「新しい宇宙像」の章がどうしても目をひく。

どれだけイメージを受け取ることができたかはわからないけど、「3次元^{*16}より上」の「時間」について思うところを記録しておきたい。

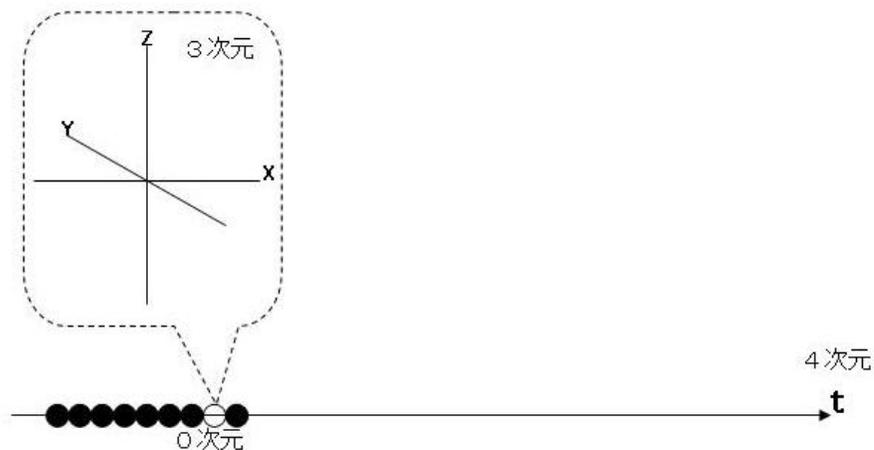
直線の時間

通常、ぼくらは時間を直線的なものにとらえがちである。子供の頃にならった数直線、大人になってからアタマをなやませるスケジュール、工程表。SNSではやりの「タイムライン」。この直線上において、イベントは単なる「点」になる。

イベントは日常生活における出来事だ。時間をあらかず直線上では単なるひとつの「点」だが、日常生活、すなわち3次元空間内で起こることなので、実際にはタテ、ヨコ、タカサ、3つの次元を持っている。

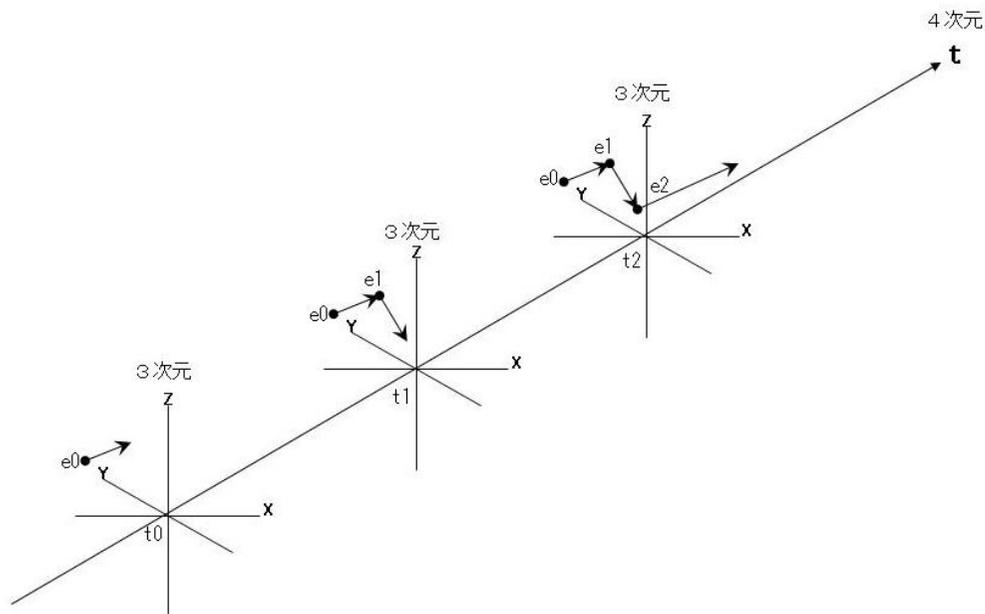
つまり「時間を直線にとらえる」ということは、3次元空間を直線上の点、0次元に落とし込むことなのである。

*16 【次元】幾何学空間における座標軸の本数、ある事象におけるパラメーター数、行列の要素数、あるいは品格、程度といったレベル、本稿ではこれらの意味をすべてひっくるめた曖昧な意味で「次元」という言葉を使っている。



時間をあらわす直線は3次元座標の原点で直交する4本目の座標軸と考えることができる。この軸は想定することはできてもイメージすることはできない。ぼくらの感覚はどういうわけか、タテ、ヨコ、タカサの3つの次元にがっちりにとらえられていて、それ以外の方向を考えることができないからだ。

この軸は、タテ方向でもない、ヨコ方向でもない、タカサ方向でもない、4番目の方向にのびている。

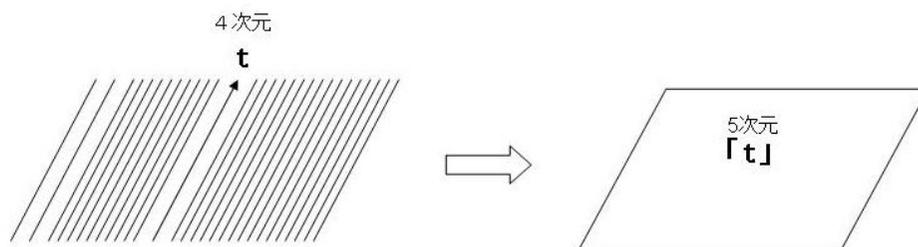


時間をあらわす数直線は図としては1次元なのだが、実際は4次元軸なのである。

バリエーション——平面の時間

易における得卦は、連続する時間のある特定の断面、イベントである。得卦は一定期間継続する状況をあらわすが、状況にはその得卦であらわされる以外に、63種類のバリエーションがある。易システムではヴァジム・ゼランド氏の著作から概念を借用して、これらのバリエーションを「バリエーション」と呼ぶ。

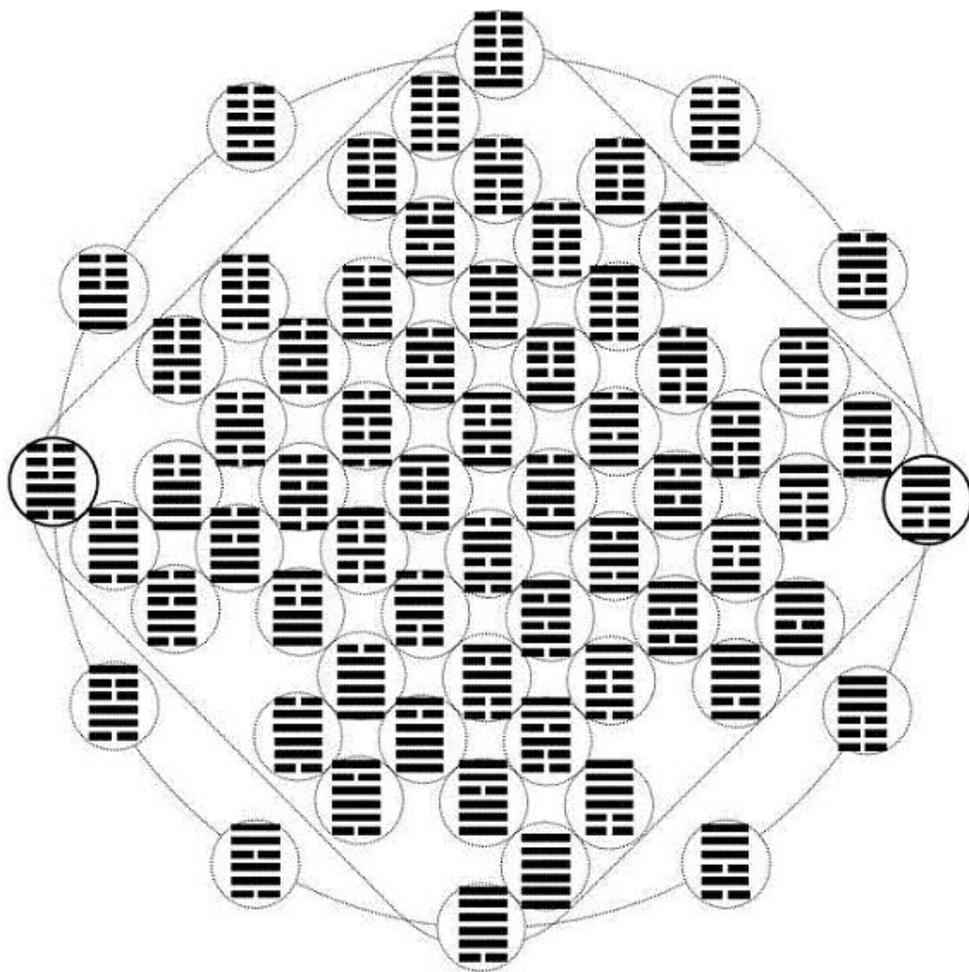
得卦以外の卦であらわされるイベントは、その時点で目の前にあるわけではないけれども、その時実際に起きているイベントの可能性（バリエーション）として並行に存在する。得卦とそのバリエーションのつらなりは、それぞれに4次元軸を構成する。現実化された時間軸と可能性として並存する時間軸。これら4次元軸（直線）群がダイアグラム上で平面を構成すると、1次元だった時間軸は2次元になる。



3次元空間は1次元で表現されている時間軸上の「点」に落とし込まれているわけだから、平面とはいってもその実態は3次元プラス2次元で、平面にみえているものは実際には5次元ということになる。

バリエント・マトリクス——立方体の時間

ある易卦を基準として、その易卦から乗り換え易い順に、その他の易卦を配置したダイアグラムを、易システムでは「バリエント・マトリクス」と呼ぶ。「バリエント・マトリクス」は、各ツイストペアを基準卦として描かれる。たとえば、「85：地風升」と「14：天雷无妄」を基準卦としたバリエント・マトリクスは以下のようなになる。



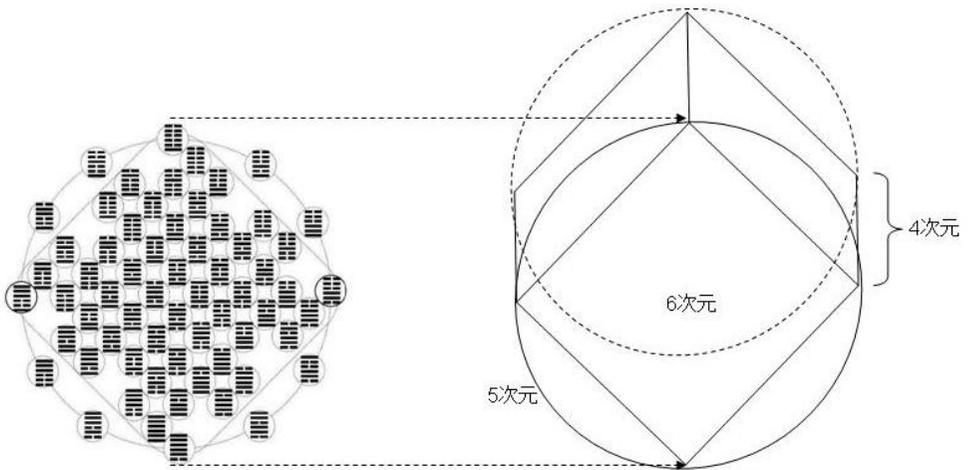
【左右両端が基準卦】

得卦および得卦のバリエントが属する時間軸群が一系列に直線的にならんで存在するのではなく、バリエント・マトリクスの配列で存在したすると、時間軸群の断面は平面を構成していたときのように線ではなく、「面」を構成するようになる。この「面」は時間空間内

おける面なので、実際には5次元である。

現実化されるかどうかにかかわらず、すべての時間軸が一定期間持続するとすると、この「面」は、4次元方向に奥行きを持つことになる。

この時間軸群のある一定部分（各易卦で示されるバリエーションが持続する期間分）を取り出したカタマリは、時間空間における「タテ・ヨコ・タカサ」を有する6面体であらわすことができ、これが「時間の立方体」である。「面」に加えて奥行きを持ったので、この6面体——立方体は実際には6次元のものだということがアナロジーによって類推することができる。

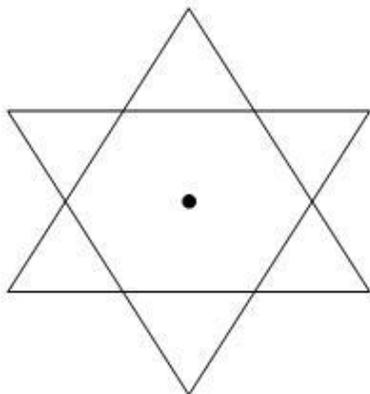


【時間の立方体】

この「時間空間」が時間全体であり、すべての点には空間全体が含まれる。

永劫回帰——周期的時間

ウスペンスキーによると、6芒星は「次元の周期」の象徴であり、3つの空間次元と3つの時間次元の統合された様子をあらわすものだという。



【 6芒星。3次元空間をいったんゼロ次元に落とし込むという操作
= 「ゼロポイント」がふたつの三角形をつなぐ 】

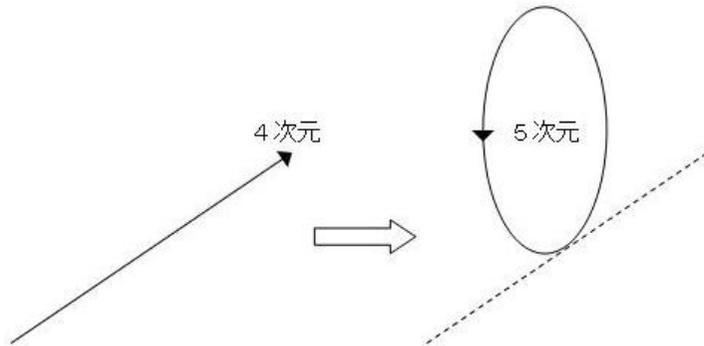
6はひとつの周期なのだ。

ひとつの大成卦は6つの爻で構成される。

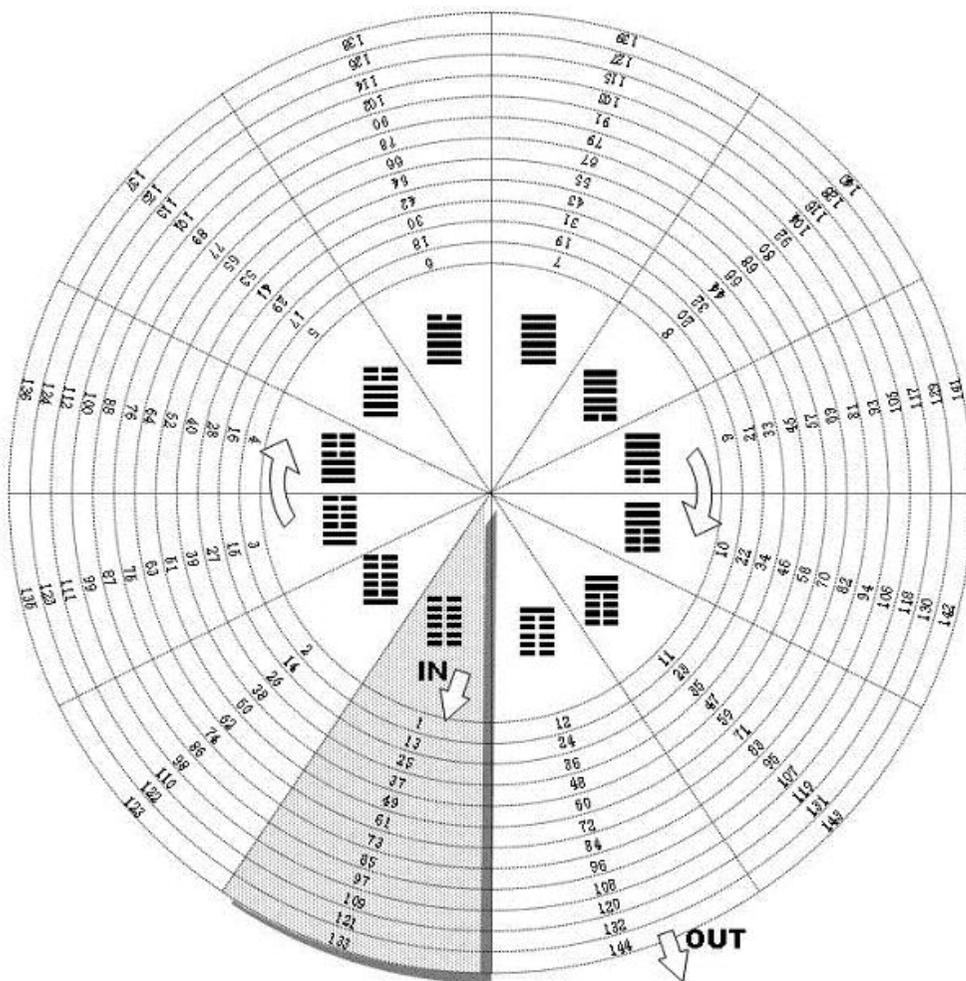
「バリエーションの流れ」は十二消息卦のルールで構成される易卦のグループで象徴されるが、このグループはひとつの周期を形成する。この周期は、大成卦における6つの爻を往って／復る周期である。

いま一度、一本の4次元の時間軸に話をもどすと、あるひとつの卦は日常生活におけるイベント、この時間軸上における点であり、十二消息卦のルールで構成される易卦のグループはこの直線が「円」を描いたものだ。

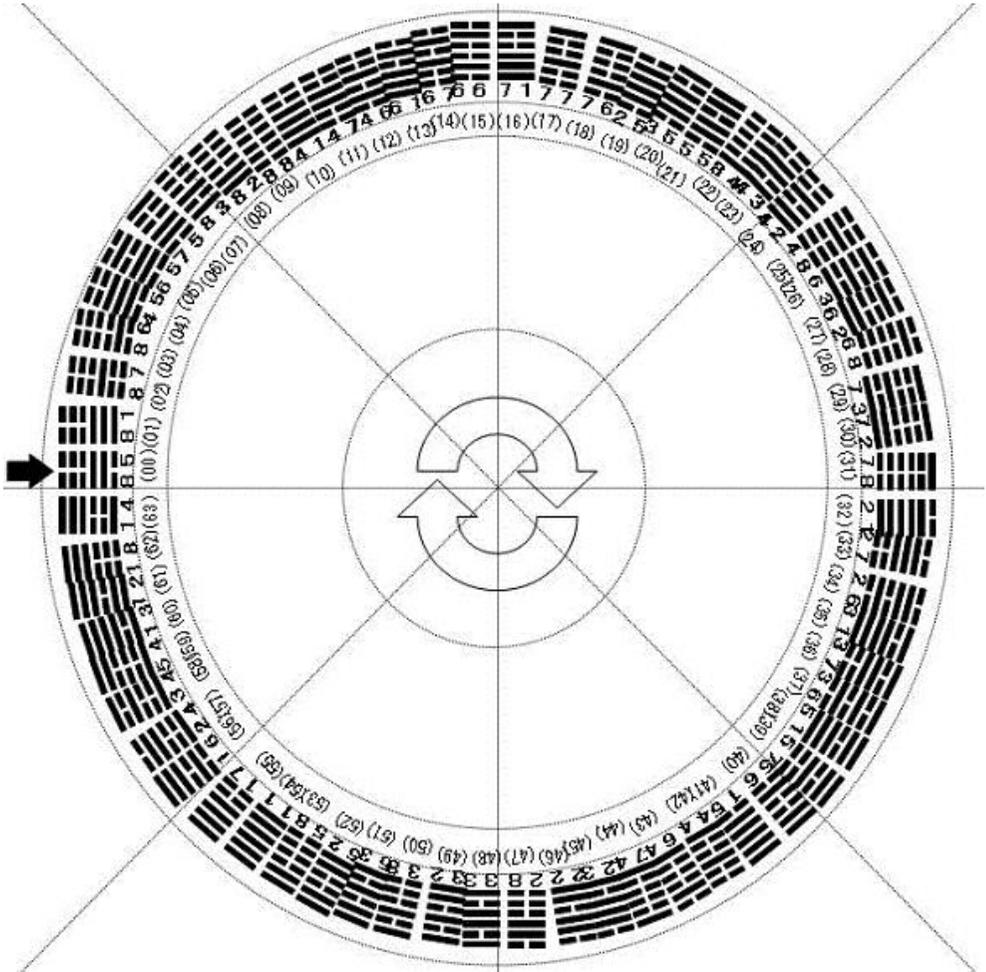
直線（1次元）は「円」になることによっても、次元をひとつ追加（2次元）する。



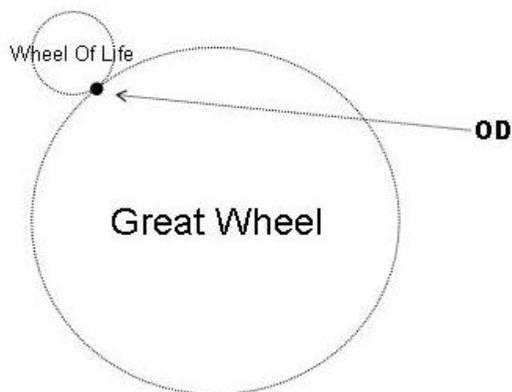
つまり、周期は5次元であり、永劫回帰もこれで表現することができる。易システムでは十二消息卦のルールで構成される易卦の周期と、ODを基準卦としたバリエーション・マトリクスから構成される周期でこの円を階層化し、これをWOL（ホイール・オブ・ライフ）およびGW（グレート・ホイール）と呼ぶ。



【 ホイール・オブ・ライフ 】



【 「85：地風升」を基準としたGW 】



【 WOL と GW の関係図 】

ウスペンスキー（ニーチェ）の永劫回帰は、まったく同じバリエーションが選択される無限ループだ。そのループを想定したとき、永劫回帰というモデルを採用した者に、生きるという魂の旅をどうとらえるかその意味をせまるものだが、易システムではそのようなとらえかたはしない。

現象が無限ループするのではなく、ループするのは易卦であらわされる課題（テーマ）の配列である。それらの課題をこなすやり方はさまざまに選ぶことができる。

重要なのは課題をこなす具体的なやり方……現象的、3次元的、現世的ディティールではなく、課題をこなしていくことによって、この際限のないラットレースから抜け出すためのポテンシャルを得ることだ。



その先、旅路はどこへつづいているのか。

無責任なようだが、それはそのときになってみないとわからない。

よくもわるくも、そういうゲームなのだろう。

先天凶愚考

先天図・後天図

先天図は後天図と並置されて説明されることが多いが、レガシーなシステム（伝統的な易）における占術などでは、主に後天図が用いられる。

次の絵は「周易本義 [43]」からのものだ。



図4 伏羲八卦方位図



図8 文王八卦方位図

【左=先天図、右=後天図】

こういった図面ダイアグラムの出自については、ぼく自身は、勉強不足でよく把握していない。Wikipediaなどを参照すると、先天・後天という名前とは裏腹に、後天図の方が歴史が古く、先天図のほうはかなり時代がくだってから、新儒学・宋学などの時代に創出されたものらしい。創出されたのは後代になってからだが、原理的には後天図より前にあるものとして、ある種の権威づけが行われたのだろう。

易システムでは先天図を基本としている。後述するように数理的に整ったダイアグラムだからだ。

後天図は数理というよりも、八卦が対応している自然現象の性質や、そこから敷衍される日常生活における意味をもとに八卦が配置されているようにみえる。

そんなことから「ハンドブック [41]」では、先天図をもとに構築したツイストペア・ホイールのさらに外周に後天図を配置し、後天図は、日常生活における時間が発生するレベルを示す「ベゼル」——つまりは暦——の一種としてとらえるに至った。

初めに数ありき^{*17}。

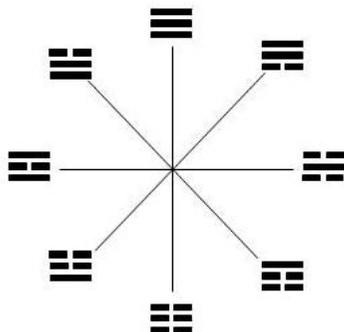
歴史的経緯はともかく、ダイアグラムの性質から考えて、先天、後天という呼称は、意味的にはあながちまちがってはいないだろう。おそらく、定量的な単位をあつかう数は、定

^{*17} 6 ページでも書いたが、数よりも陰陽が先……といったところだが、本来どちらが「先」か？という議論は……不毛である。たぶん。

性的な意味よりは前に生じただろうと思うからだ。

先天図の数理

先天図をもっともシンプルな形で描いてみる。

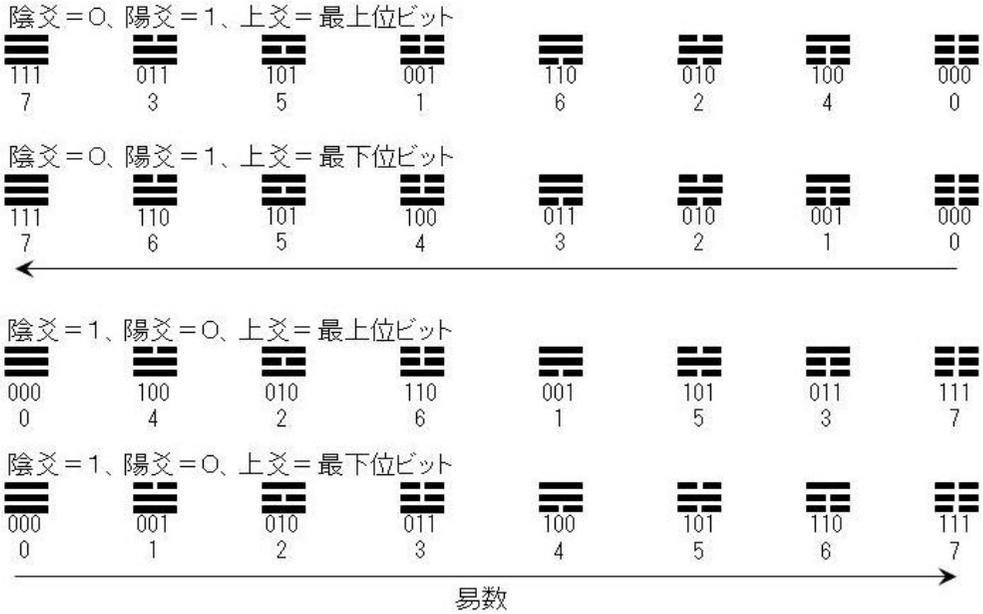


伝統的な解釈では、先天図（後天図も）は、つまるところ、八卦が、地上的な八方向にどのように配置されるかを示した図である。

次に八卦を「乾兌離震巽坎艮坤」の順にリニアに並べてみる。



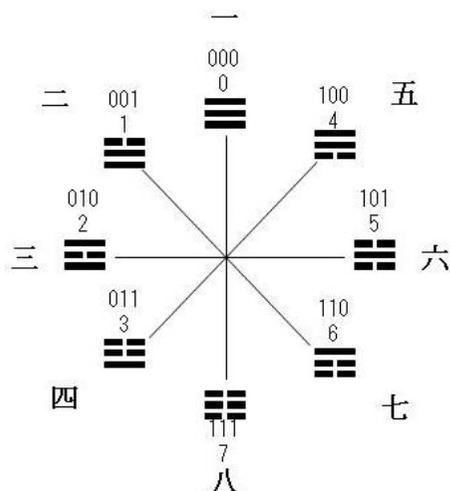
「乾兌離震巽坎艮坤」の順番は、陰爻を0、陽爻を1とした場合（あるいはその逆）の、二進コード順である。くわしくみると、このコード順には定義により4種類の並びがある。



先天数（易数）は、陰爻=1、陽爻=0、上爻=最下位ビット^{*18}とした場合の二進コード値+1の数であることがわかる。

^{*18} 【上爻=最下位ビット】「易は逆数なり」で下の爻を基盤とするなら、なぜ下爻=最下位ビットとならないのか。その理由について「補遺 ライプニッツ・コードとファミリー（229ページ）」で考察してみた。

先天数の順番を先天図にあてはめると、12時の方向にある乾から始まり左回りに「乾兌離震（一～四）」ときて、震から巽で中心をとおり、今度は右回りに「巽坎艮坤（五～八）」という並びになる。



数理から外れて意味的な話になるが、古事記 [44] の冒頭で、イザナギとイザナミが子供をもうける際に、神殿の中央の柱を、イザナミ（女性神）は右側から左回りに、イザナギ（男性神）は左側から右回りに歩いて周るくだりがある。先天図に二進コード（先天数）をあてはめたならば、左回りと右回りが合体したような、つまりは男性性と女性性の融合を連想させる。

国生みの物語では、女が先に声をかけたのはまずかった、とうことで再度プロセスをやりなおしている。

乾からはじまった先天数の並びは左回りに回りかけ、道半ばで中心（void）をとおり、その回転方向を右回りに回り直しているようにもみえ、国生みという創造のプロセス全体をあらわしているようでもあり、興味深い。

ところで、なぜ回転方向は途中で反転するのだろうか。

先天図のパターン

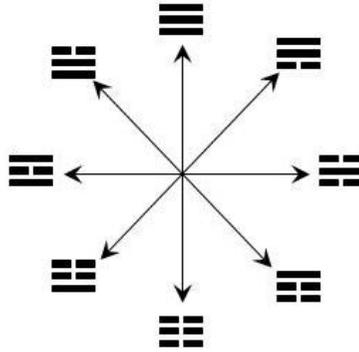
先天図における先天数の並びは乾からはじまって、左回りにならび、震→巽でその流れを反転させ、右回りにならんで坤に終わる。

単純に考えれば、右回りでも左回りでもよいから「乾兌離震巽坎艮坤」の順でぐるっと円周上に配置すればいいような気もするがそうはなっていない。

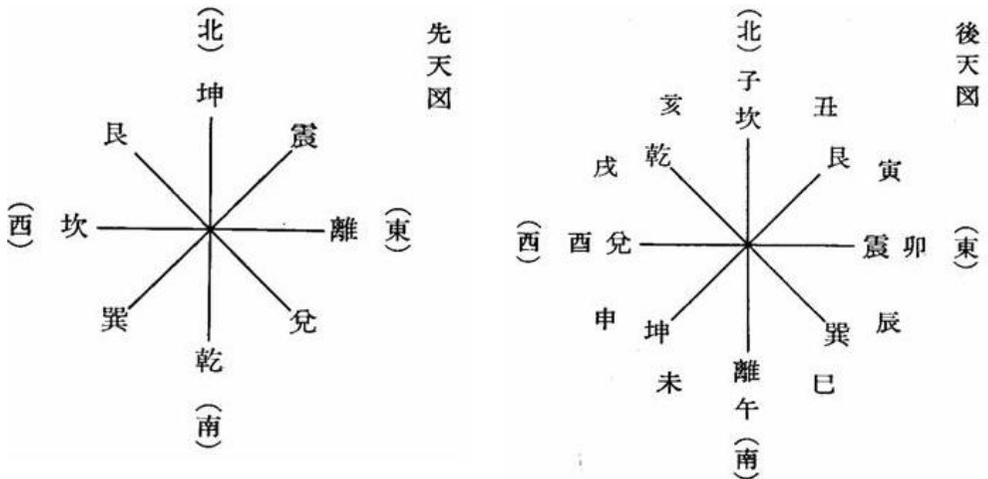
その理由はおそらく、陰爻と陽爻を反転した関係にある八卦どうしをダイアグラム上で対

置させたかったからであろうと思われる。

易システムでは、ある易卦について、その易卦を構成する爻の陰陽を反転させてできた易卦と、もとの易卦のペアをツイストペアと呼ぶが、先天図上の互いに向かい合った八卦どうしは、いわばこの八卦版のツイストペアの関係になっているのである。



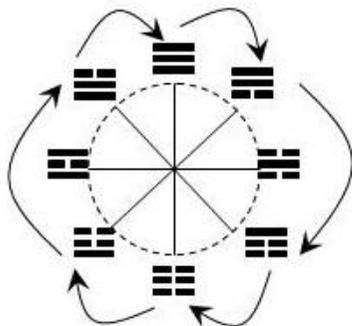
パターンの話から外れて、またふたたび意味的な話になるが、これら八卦のツイストペアのメインになるのは……解釈はいろいろ成り立つとは思いますが、意味とダイヤグラム上における位置から、乾（天（風））—坤（地）の軸と、離（火）—坎（水）の軸ではなかろうか。レガシーな易ではこの二軸は「四正」と呼ばれ、東西南北の四つの方向に配当される。



【岩波版易経 [37] より】

ところで 12 消息卦は、全陰の坤から始まり、初爻、二爻、三爻と、爻を変じていき、すべての爻が変じ終わり全陽の乾になった段階で、ふたたび、初爻、二爻、三爻と、爻を変じていき、またもとの全陰の坤にもどるプロセスである。

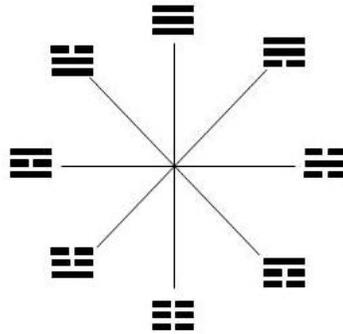
先天図の水平軸（離（火）—坎（水））をのぞいた八卦は、この 12 消息卦のルールにしたがったならびになっており、いわば八卦版の「バリエントの流れ」を形成する。



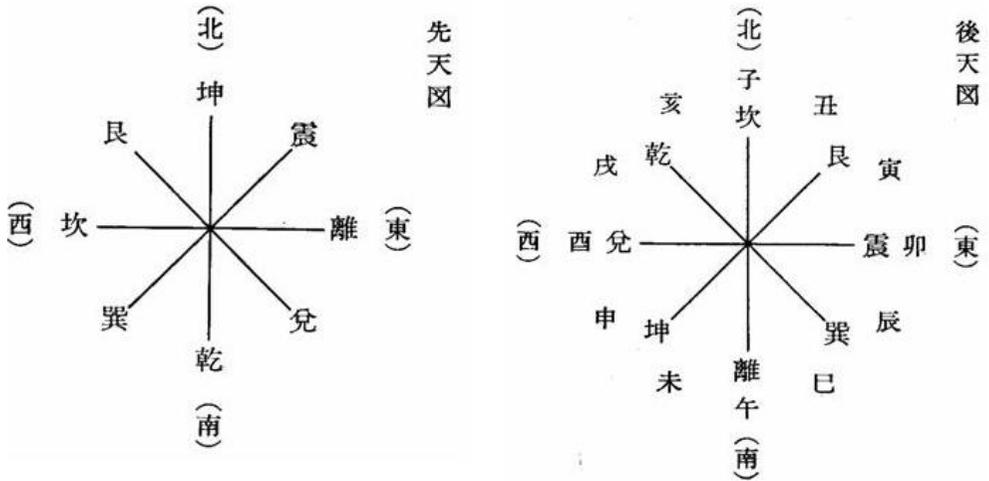
バリエントの流れは日常世界における時間の流れでもあり、それはすなわちこの、乾→巽→艮→坤→震→兌→乾→……という流れが、日常的、地上的、三次元的であることを示していると考えられることもできる。

新先天図

さて、これまで述べてきたことをふまえて、数理とパターンをベースに、レガシーシステムも参照しながら、改めて先天図と八卦の意味を検討してみたい。
次に先天図をふたたび示すが……



こうして平板な先天図をながめているだけではおそらくちはあかないだろう。レガシーシステムではこれを地上における方位に配当する。
ただこれだけでは、どの八卦がどの方位にあるかが示されるだけだ。先天図、後天図はその八卦の配置が異なるだけで、同列のダイアグラムになってしまう。



【 岩波版易経 [37] より（再掲載） 】

先天図における3次元

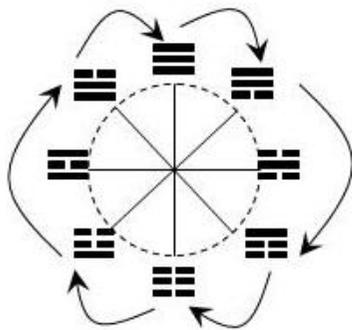
250 ページで述べたように「易システム」では、後天図を「ベゼル」として、地上的な位置づけをした [41]。この後天図の位置づけを考慮するなら、先天図は後天図に先んじる原理を示すダイヤグラムとしてとらえるのが適当だろう。

となると先天図は、東西南北という地上的な方位のみならず、天上的な方向、あるいはそれを超える方向をも指し示すもの……いやむしろ、後天図との対比で考えるなら、地上的な方向を超えたなにかを指し示すことこそがその主たる機能、ということではできないだろうか。

その着想に立脚するなら、まずしなければならないのは、先天図上の地上的な部分とそうでない部分を区分することである。

どの部分が地上的でどの部分がそうでないか。

じつはこの問いについては、253 ページで答えてしまっている。



上の図は 255 ページで示した、先天図における八卦版の「バリエーションの流れ」だが、「バリエーションの流れ」は現実化されたバリエーションの、いわば典型的な流れである。

坤→震→兌→乾→巽→艮→坤→……

易システムでは、この一連の流れを、先天図において日常時間 (t) をあらわすものとした。現実とは、この図が示すように地上で起こる連続的な事象だ。

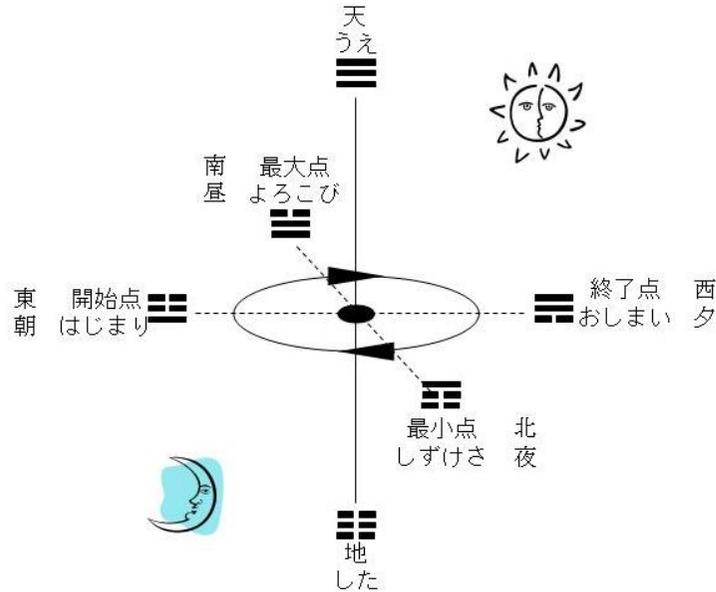
これはパターンをふまえた区分だが、この流れの中には乾坤が含まれる。乾坤は、現実世界のものではあるけれども、レガシーな意味をふまえると、流れの中の他の八卦と同列に扱うことはできない。

なんといっても純陽＝乾＝「天」であり純陰＝坤＝「地」だからだ。

天地は「八卦版バリエーションの流れ」を構成する他の4つの易卦よりも先んじて存在しなければならなかった。そしてこの「乾—坤」軸は四正のうちのひとつの「軸」を構成する。いわば「3次元的な軸」だ。

「八卦版バリエーションの流れ」をつくる八卦から乾（上）坤（下）をのぞくと震兌巽艮になる。乾坤をのぞいた八卦は乾坤軸を中心に東西南北にあてはめることができる。

次の図は、先天図から3次元的な（地上的な）要素を抜き出して意味付けしたものである。



天地からなる軸を中心にして、日常時間は、

東→南→西→北→東→……、

春→夏→秋→冬→春→……、

朝→昼→夕→夜→朝→……、

または、

誕生→成長→死→虚空→誕生→……、

とめぐっていく。

原点にはもちろん、ほかでもない、あなたが立っているのである。

先天図における高次元

「八卦版バリエーションの流れ」にはすでに6つの八卦が使われており、それらの卦は3次元的な領域をあらわす。

残ったのは、四正を構成するもうひとつの軸である「離—坎」でつくられる軸だ。次に検討しなければならないのはこの「離—坎」で作られる軸がいったいなにを意味するのかということである。

「乾—坤」が3次元的な軸であるとするなら、「離—坎」で作られる軸はそれ以上の次元

を指し示す軸であるとは考えられないだろうか。

それは、4次元あるいはそれ以上の「時間」を指し示す軸である。

この場合の「時間」は「」なしの、時間(=日常時間)とは少々異なる。「時間」は、その内に日常時間も含むのだが、もっと微細で、通常感覚を超えたものだ。

「ターシャム・オルガヌム [10]」によれば、「時間」は認識する主体がいる次元より常に高い次元にある「なにか」である。

ハンドブック [41] では日常時間を小文字の「t」とした。このtを超えたなにかである「時間」は大文字の「T」としよう。

以下、[10]の考え方に沿って話を展開するが、時間を認識する主体はその主体が存在する次元に縛り付けられているため、自分が存在する次元より高い次元にある「なにか」を時間、あるいは時間と密接に関連する運動として認識する。

人間という認識主体に則していえば、人間は3次元世界に存在しており、縦、横、高さという三つのパラメータに強く条件づけられている。そして、自らの意識が知らず知らずのうちに選択したバリエーションの羅列を時間として認識する。これが「バリエーションの流れ」であり日常的、地上的な時間であるわけだ。

一方、バリエーション空間はすべての事象パターンをその内に含む情報空間だ。そのように定義したわけだが、この定義に従うなら時間は錯覚であり、バリエーション空間は3次元よりも高い次元に位置することになる。

日常時間は、意識がバリエーションを現実化するその順番を一連の流れとして認識するときが発生する。運動はこの時間に関連して起こるように認識される事象の変化だ。バリエーション空間からみれば時間も運動も錯覚であり、時間と運動は、実際は、人間が自分がいる世界よりも次元の高い世界を関知する際の感覚なのである。

「ダイナミック」という言葉は人間の認識の中だけにある感覚で、高次元、バリエーション空間においては、すべては、「同時に」、「永遠の現在」としてスタティックに並存しているのだ。

となると、たとえば4次元の世界に住む生き物……かどうかはわからないが、認識主体が存在したとして、彼(彼女?)にとっては時間は存在しないのかといえば、それはそうではない。

彼(彼女)にとっては5次元以上の何かが「時間」として関知されるのである。

このように「時間」感覚のおおもとは、常に、認識主体が存在する次元のひとつ上(かそれ以上)の次元にある「なにか」であり、それを把握することは永遠にできない。それはまるで近づけば近づいた分だけ遠のいてしまう逃げ水のようにでもあり、このつらなりは本源に至るまで続く……

それは「第1章 神話? (3ページ)」でC嬢に話した、ニンジンを追いかけるウマにどこことなく似ている。

いや、終わりが無いから無限^{*19}なのであって、おそらくはこの3次元的なアタマでは、永遠になにもものにもたどりつくことはないだろう。

いや、そもそも「たどりつく」ような場所、あるいは状態がほんとうにみつかるのだとしたら、それはまるで正解のあるテストのようで、どこかのだれかが考えた、必ず終わりがあがるゲームのようで、そんな宇宙は、あまりにも面白味にかけてはいないだろうか。

先天図に話をもどそう。

先に（257 ページ）、先天図の主機能は地上的な3次元を超えた方向を指し示すことではないか……という話をしたが「主たる機能」というわりには「その方向」を示すのは「離一坎」で作られる軸だけであり、あとは地上的（3次元）な方向を示す八卦である。数でいえば高次元を示す易卦は全体の四分の一、ふたつきりだ。

数からいえばアンバランスだが、これはまたいかにも、この地上、縦横高さ、xyz の、3次元世界に強力に縛り付けられたわたしたちの事情を物語るようにみえる。

私たち自身は決して3次元的にだけ存在しているわけではなく、多次元的に存在しており、私たちの世界は実際はその多次元的な自分たちの高次元領域における活動の結果であり、事象の元因は4次元以上の領域にある。

3次元的に見える部分は、全体からすればその極々一部であり、氷山の一角どころの騒ぎではなく、そのほとんどすべては高次元領域にあるのである。

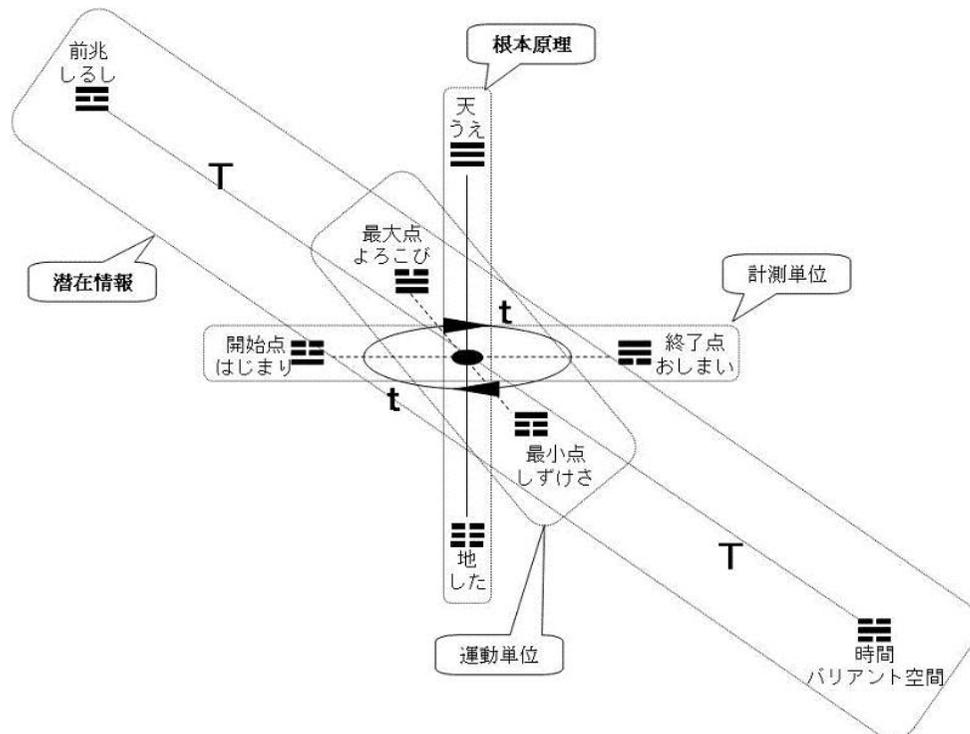
ところがこの高次元領域は、3次元領域がすべてであると信じ込んでいる私たちにとっては、手に触れることも見ることもできず、まったく微細であり、おぼろげな感覚であり、なんとなく、といったところであり、そういえばそういうこともあるかも……といった程度にしか感じ得ないもので……

イメージ、概念、観念、想念、雰囲気、直感、視野の片隅のちらつき、微細な身体感覚……地上的な私たちの世界においては、高次元は、全宇宙の本質であるにもかかわらず、「見事に」とるにたらないものにみえてしまうのである。

高次元を指し示す易卦が全八卦8つのうち2つしかなく、他は3次元的方向を示す易卦であるということは、私たちがいかに強く地上に、3次元空間に、条件づけられているかを示しているようにみえる。しかしそれでも「離一坎」で示される方向こそが、この文脈では先天図が導く方向なのである。

以上のことをふまえて、「新先天図」を描けば以下のようなになるだろう。

*19 厳密に言えば仮無限。



- 数理的キーワード
 - － 根本原理（乾・坤）
 - * 乾＝うえ
 - * 坤＝した
 - － 運動単位（兌・艮）
 - * 兌＝よろこび
 - * 艮＝しずけさ
 - － 潜在情報（離・坎）
 - * 離＝前兆
 - * 坎＝時間
 - － 計測単位（震・巽）
 - * 震＝はじまり
 - * 巽＝おしまい
- 定性的キーワード
 - － 原理は自然である（乾・坤）
 - * 乾＝原理

- * 坤=自然
- 愛は重力である（兌・艮）
 - * 兌=愛
 - * 艮=重力
- 変化は浄化である（離・坎）
 - * 離=変化
 - * 坎=浄化
- 情報は秩序である（震・巽）
 - * 震=情報
 - * 巽=秩序

おわりに

生命の樹

この小著を書き始めた動機をもう一度ふりかえてみたい。

それは「漠とした不安」から始まった。

どんなに楽しくても、どんなにうれしくても、心の片隅に歴然とよこたわる不安。

不安というところまでいかない時には、それは漠とした疑問となる。

なぜここにいる。

おれはなにをしている。

うれしければ、たのしければそれでいいのか。

いずれ過ぎさってしまうというのに、ほんとうにそれでいいのか。

根底には死への恐怖が鎮座している。

そう、まさしく鎮座しているのだ。動かしようもなくその場を占めているのである。

易システムハンドブックでは世界観という言葉でひとくくりにしたが、それと意識しているかしていないかは問わず、人間は外界に開いた窓である感覚器の背後に、感受した感覚を解釈する一定の枠組みを持っている。

一般的には、この枠組みは舞台全体をあらわす座標軸とその空間における役者の立ち位置である座標という、ふたつの要素から成っていると考えることができるのではないか。

「とりあえずは」その枠組みがしっかりしていれば、不安や恐怖はやわらぐのでは。

そんなところからこの本は始まった。

そういった座標には、既存のものがいろいろある。

学校や家庭で、先生や友達両親から教わるものもあるし、本から教わるものもある。

場合によっては（少なくともいまのぼくにとっては最大の恐怖であり関心事である）「死」さえもその座標に含まれることがある。

さて、この小著で提示した世界観＝枠組み＝座標は、自己評価するとしたら何点ぐらいだろうか。どの程度「しっかり」しているのか、と聞かれたらぼくはどう答えるだろう。

40点……？

いや、自分にはもう少し少しやさしくしよう。

50点くらいか。

点数的には低くみえるかもしれないが、この枠組みは「作業仮説」でなければならないことを忘れないようにしたい。つまり、絶対的な真理などではなく、いつでも書き換え可能な柔軟性を持っている必要がある。残りの50点はそのマージンだ。作業仮説である限り、これが100点になることはない。

100点は完全ということであり、それ以上の変化……バージョンアップはない、ということだ。この本の最初の方で示した第X番目の法則、「変化の法則（23ページ）」からいっても、それはありえない。この法則を無視して絶対であると主張された枠組みは、すでに

枠組み・世界観ではなく、そのように主張された時点で、その主張者、盲信者にとってドグマとなる。

ドグマではない枠組み・世界観は無限に100点に向かって漸近していく過程である。ゴールがあるとしたらそれは仮の目印であって、ぜったいに、先のない終着駅などではない。ぜったいのないこの宇宙で、それだけがぜったいである。矛盾しているが。

グレート・ホイールは、あなたがそれである生命の樹だ。

それは、タネでも、芽でも、苗でも、花を咲かせることでも、実でも、収穫でも、朽ちることでもなく、成長ですらない。

それらすべてである。

樹であるということ、そこに樹が生じ、役割を果たして本源に還っていくプロセス、変化することそのもの。その変化の総体こそ実体であり、あなたなのだ。

少なくとも死はこの座業系……「樹」全体においては唯一の問題でも重点でも恐怖でもない。グレート・ホイールが示すように、死は通過点のひとつに過ぎないのである。

すべては呼吸なのか

すべてがプロセスであるというのならば、そのプロセスはいったいどんなカタチをしているのだろう。

人間が宇宙全体の縮図だというのならば、座標軸を識るためには、自分自身をみつめてみることがいちばんである。

人格は、複数の下位人格（ペルソナ）から成るというが、それら下位人格は、脳神経系の発火パターンのバリエーションであるという（[25]）。結局、自分というものは、その発火パターンを継ぎ合わせたものであり……身体でさえ、その構成要素は代謝により常に流動しているわけで、モノといえるほど確固としたまとまりですらない。

自分・人格の様相はまるで幻のようなパターンであり、一見確固とした自己感覚というものは、錯覚である。

この様相は大成卦とよく似ている。

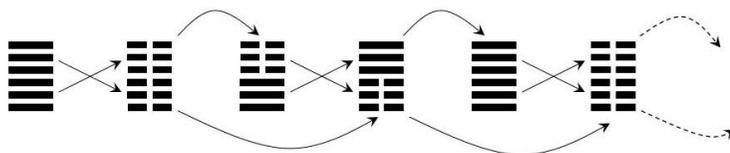
大成卦は一見、静止したシンボルにみえるが実態はそうではない。

なんとかカタチを保っているのは六本の爻という仮想的なまとまりだけで、その爻の陰陽は常に入れ換わっている。爻の陰陽が入れ換われればシンボルのパターンは変化するが、まったくランダムに変化していくわけではなく、易システムでは、生命活動においては主に「メッセージ交換（53 ページ）」というカタチで爻が変化していくものとして表現される。

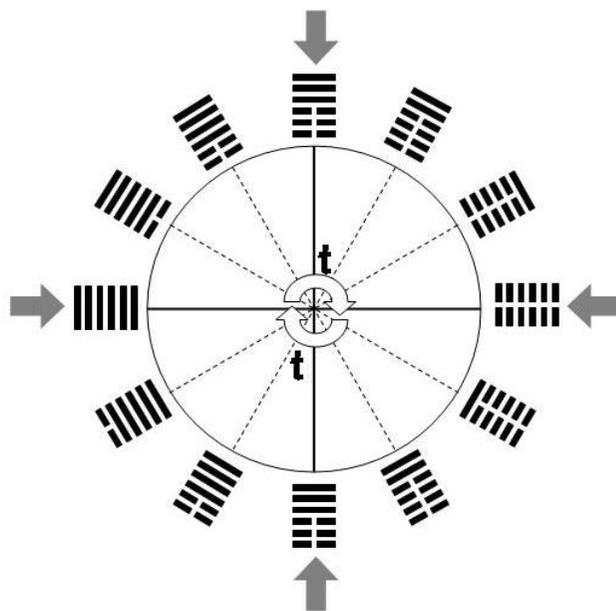
生命活動にはもちろん自分も含まれるわけで、メッセージ交換によって変化する大成卦が、自分として感じられる特定のパターンを維持していくには、同じペアどうしでメッセージ交換し続けていく必要がある。易システムでは、生命（活動）はツイストペアどう

しのメッセージ交換としてあらわされる。

典型的な例は、六十四卦において最も基本となる坤為地と乾为天のペアにおけるメッセージ交換であり、このプロセスはすなわち「呼吸」である。



これに時間的要素が加わると、十二消息卦となる。



すべては呼吸、輪であるとするなら、すべては、変化し続けることをその本質としており、そこに安定、一定不変のものなどなにもないことになり、安定を求めて書き始めたこの小著を記した動機は、その根底から矛盾していたということになる。

本源それ自身

すべてが輪であるかぎり、そこに、留まっているものはなにひとつとしてない。

安定という意味では絶望的である。

しかしそもそも、なぜそんなに「安定」にこだわるのか。よく考えてみるとそこには……くりかえしになるが、やはり、死への恐怖があるのである。

「死にたくない」。

けっこう。

ではいったい「なにが」死にたくないのか。

大成卦は六つの爻からできている。易システムを利用して本質に想いをはせるのなら、しつつこいようだがなんどでも、この、大成卦にもどって感じてみる必要がある。

時間はこの6つのまとまりであることの、「6つであること」さえそのままに保っておかせようとはしない。

132 ページでも書いたが、6つの爻のまとまりであるということは、ひとつの自己の境界を形成している。すべてが周期の内にありすべてが変化するなら、6つであるということも期間限定であるということだ。

つまり、時間がたつにつれて自己の境界、易システムにおいてはこの6つという数は変化していく。変化せざるを得ないのである。変化には二つの方向がある。ひとつはその数を減らしていく方向。もうひとつはその数を増やして行く方向だ。

「易システムハンドブック」で描いたように、進化はその爻を増やしていく方向ですすんでいく。

今後ともその方向でいくのなら、爻が7本、8本と積み上げられていくカタチで象徴されるように、自己の境界は変化していく。7、8、9……という逐次型のパターンではないが、FO、SO、TO は、その方向性を示すシンボルである。

逆に数を減らしていく方向もあるにはあるが、この方向は退化……というよりホロンの崩壊であり、自然の方向には逆らっているようにみえる。

FO、SO、TO、と複雑性を増し、ホロン深度を深めていく方向は、ついには、384 爻というひとつのまとまりに行きつく。5、4、3 とホロンが瓦解していく方向は、ついには、384 爻とただのバラバラに行きつく。

このふたつはシンボルとしては同じように 384 爻がそこにあるだけのように見えるが、その自己の境界がまったくちがう。後者はその深度はたったの1ビットしかない自己の境界であり、前者はその深度は 384 ビット、つまり「すべてである」。

最初の質問にもどろう。

「死にたくない」といっているのは、いったいだれで、いったい何なのかという質問だ。死ぬのは、自己である。

では何が自己であるのか、という問いに対する答えはその境界によって異なる。ホロン深度を深める方向へか、浅くする方向へかはわからないが、システム上は自己の境界の変化がその自己の死を意味する。

そして自然は、ホロン深度を深めて行く方向を支持しているように見える。この自然の流れ……フローに沿っていくのなら、最終的に自己は本源そのものになるだろう。そして、究極的には易システムというこのモデルの存在意義はそれを示唆することしかないのである。

あなた方には時間がある。

わたしに残された時間は限られている。

時間が「ある」とか「ない」という話はよく耳にするが、そもそも、時間が「足りない」というのは本当なのだろうか。

自己の境界が本源にまで達していないかぎり、それは本当だろう。

「時間」や「死」という言葉は自己の境界が本源レベル未満である、個々の存在単位におけるコトバである。

本源に時間はない。

場所もない。

あるのは創造というプロセスと、また新たな創造を行うための本源が本源自身に向かうプロセスという、このふたつでできた「呼吸」という周期だけだ。

もし、時間が無限に与えられていたとしたら、インラケチ、^{ぼくは/あなたは}いったいなにをしたいのだろうか。

用語集

- G
(→テンプレート)
- GW
(→グレート・ホイール)
- I
(→テンプレート)
- N
(→テンプレート)
- OD
(→テンプレート)
- WOL
(→ホーイル・オブ・ライフ)
- T
日常時間とは別の、被創造物が創造される過程における「時間」。時間というよりも創造のプロセスそのものといった方がいいかもしれない。このプロセスではわたしたちが普段感じているような時間（日常時間）は要しない。ツイストペア・ホイール上においては、中心（本源）からリムへ向かう放射状の道筋（スポーク）であり、ウスペンスキーの文脈 [11] では低次における高次のあらわれである微妙な感覚。
- t
(→日常時間)
- 一般的な十二消長（消息）卦
十二消長（消息）卦をつくる時と同じ操作を、任意の易卦（四象でも八卦（小成卦）でも、あるいは任意の爻数からなる任意のシンボルであっても）に対して行ってできた易卦のグループを「一般的な十二消長卦（消息卦）」と呼ぶ。したがって、名称とは矛盾するがグルー

ブを構成する易卦の数はかならずしも「十二」とは限らない。
→ (十二消長 (消息) 卦)

- 易システム

本書では、易の本体は六爻×六十四卦であらわされるシンボル体系とシンボル間のダイナミズムであるという観点にたっている。シンボル自体はどのようにとらえることもできる。この観点にたてばシンボルそのもの以外のすべては「シンボルに関するコメント」または「観たての例」ということになる。易経本文も（おそらくは最古の）シンボルに関するコメントということになるが、本書そのものも著者独自のシンボルに対するコメントということになる。この「著者独自のコメント」を本書ではとくに「易システム」と呼んでいる。易システムでは本体はシンボルとシンボル体系だが、これはコメントが不要であるということの意味しているわけではなく、シンボルとコメントは必ず対応している必要がある。ただ、コメントの内容は、時代や状況によって変化するということである。

- 易卦

たとえば大成卦、八卦といえば、それぞれ爻6つ、3つのできるシンボルだが、単に「易卦」と言った場合、本書では、爻で示されるシンボル一般を指すものとする。単独の陰爻または陽爻も「易卦」であり、四象を構成する2爻でできたシンボルも「易卦」である。

- エレメント

不可視で微細な要素が可視となる直前の姿。不可視の領域ではもっとも重く、粗大な要素。この要素がさらに重く粗大になるとエレメントは可視になり、実際の物質となったり五感で感じられるようになる。四大や四大の霊、精霊や自然界に働く基本的な「力」といったものを表現するときにもこの言葉がつかわれることがあるが、そういった力も含む。

- 観客

生命関係学 [39][38] におけるアナロジーのひとつで、他に「役者、舞台、劇場」などがある。観客は演じられる劇を楽しむ主体であり、「創造主体」ということになるのだろうが、創造主体 ≡ 観客 はまた、広義の自分自身（役者）でもある。

(→生命関係学)

- 関係子

生命関係学 [39][38] において場所の中で動的なネットワークを構成し具体的役割を演じる単位。「役者、舞台、劇場、観客」のアナロジーでは「役者」に相当し、以下の性質をもつ。

- － 自律的に働く単位で、内部構造と内部状態をもっている。
- － 認識される前の素情報をコード化し、これを統合する。
- － 他の関係子との相互作用および全体（場所／場）との相互作用という二重の関係を持ち、自己創出する。

易システムにおいては、対象となる易卦が関係子に相当する。

(→生命関係学)

- 還元コドン (銀河ツール)

伝統的な易における互卦、互体のこと。六十四卦すべての互卦をとると、16種類の易卦が生じる (16の内なる還元コドン)。16種類の易卦のさらにその互卦をとると、その結果は4種

類の易卦になる。最終的に生じた4種類の易卦は、互卦をとってもそれより少ない種類の易卦を生じることはなく、互いが互いの互卦をとった結果となる。最終的に生じたこの4種類の易卦を、銀河ツール（20の銘板 [31]）では4つの根源的な支配力といい、易システムでは「先天四正大成卦」という。

（→互卦）

（→先天四正大成卦）

- 記号

記号論 [19][46] における記号は、文字そのものや印刷された図案などのハードウェアとしての「しるし」のみならず、その「しるし」を解釈するプロセスを含んで「記号」という。本書では、この意味で「記号」という言葉を用いる。

（→記号過程）

（→符号）

- 記号過程

文字そのものや印刷された図案などのハードウェアである「しるし」としての記号と、その記号を解釈する翻訳者、翻訳者が記号を解釈する過程、この三つの要素からなる一連の活動を、記号論 [19][46] では記号過程という。

言語によるコミュニケーションや、占者が相談者からの質問を受け、得卦という符号を解釈しそれを質問者に伝え、質問者がその情報を自身の生活に反映するプロセスなどは典型的な記号過程といえるだろう。

- 銀河ツール

ホゼ・アグエイアス夫妻による、長年にわたる中米マヤ歴の研究と実践を通してまとめられた「時間の宇宙論」に基づく、時間を学ぶための一連の学習教材。日本語化されたものとしては「ドリームスベル」「テレクトノン」「時間の法則の20の銘板」「7:7::7:7 テレクトノンの啓示」などがある。（以上は「PAN ジャパン・ライブラリー*20」を参考に記述）

- グレート・ホイール

ODを基準にして、そのODのバリエーション・マトリクス順に六十四卦を環状に配列したダイヤグラム。易システムにおいては、そのODを持つ個人の転生の課題をあらわすものとして

いる。

（→魂のテンプレート）

（→テンプレート）

- 劇場

生命関係学 [39][38] におけるアナロジーのひとつで、関係子が活動する「場（舞台）」と観客（創造主体）を含む「場所」。こうなるとすべてを含むひとつの宇宙というようにもみえる。宇宙がひとつなのか複数なのかにもよるが、易システムの文脈では ≡ 本源と考えていだろう。

- コード番号

*20 <http://www.panlibrary.org/>

「乾兌離震巽坎艮坤」の順番で、1～8までふられた番号のこと。伝統的な解釈では「易数」または「先天数」と呼ばれる。易システムでは、コード番号は上卦をあらわすコード番号と下卦をあらわすコード番号を組み合わせて、大成卦をあらわすのにも用いられる。たとえば、地風升は上卦：坤＝8、下卦：巽＝5なので、「85」とあらわされる。

- 互卦（互体）

ある大成卦の二、三、四爻でできる八卦（小成卦）を互卦、三、四、五爻でできる八卦を約象という。一般的には上記互卦を下卦、約象を上卦としてできる大成卦全体を「互卦」という。

- コドン

mRNA 上の三連塩基（トリプレット）のこと。mRNA の塩基配列や、もとになった DNA の塩基配列を遺伝暗号という。コドンには 64 種類あり、それぞれを大成卦と対応させることができるため、銀河ツールにおける文脈では「コドン＝易卦」の意味とされる。

- 三層構造

易システムでは大局的宇宙を、本源（天）、無極（人（ソウル）、スピリット（地）の三層構造で表現している。同様の構造は他の伝統においてもみられる。人間は宇宙の縮図であるので、人間もまた三層構造であらわすことができる。易システムでは、バックエンド・セルフ、フロントエンド・セルフ、ボディの三層がそれ。宇宙と人間の双方を表すことのできる大成卦というシンボルも、初爻／二爻、三爻／四爻、五爻／上爻というふたつの爻づつの組で三層構造として観る観方もあり、これを三才観という。伝統的な観方においては、地＝初爻／二爻、人＝三爻／四爻、天＝五爻／上爻とされる。道德経（老子）に有名な以下の言葉がある。

「道（タオ）は一を生じ、一は二を生じ、二は三を生じ、三は万物を生じる」

これを易システムの文脈でいかえると以下ようになる。

「本源（道）は無極（一）を生じ、無極は両儀（二、陰陽）を生じ、両儀はエレメント（三、八卦）を生じ、エレメントはリム（万物）を生じる」

また淮南子に「物は三をもって成る」とあるそうだが、これを易システムの文脈でいかえると、「リムはエレメントをもって成る」となる。

「3」という数字は元型的にすわりががいいのかもしれない。

「御者、馬車、馬」（スーフィー）

「ボディ、マインド、スピリット」（精神世界一般）

「発生、橋渡し、クライマックス」（ホゼ・アグエイアス／銀河ツール）

「ターンオン、チューンイン、ドロップアウト」（ティモシー・リアリー）

「ふるいけや かわずとびこむ みずのおと」（一茶）

- 自己創出

生命関係学 [39][38] において、関係子が自己と他の関係子、または自己と場（場所）の関係において、新しいレベルを創りだすかあるいは創りだそうとすること。

- 自己超越

ホロン（全体子）がもつ4つのベクトルのうちのひとつで、ホロンがより複雑性を増し、その深度を深めていこうとする傾向。エマージェンス（emergence）。

（→ホロン）

- 自己適応

ホロン（全体子）がもつ4つのベクトルのうちのひとつで、ホロンが同じ深度をもつホロンどうしのレベルにおいて、自己を存続させようとする傾向。コミュニオン（communion）。

（→ホロン）

（→レベル）

- 自己分解

ホロン（全体子）がもつ4つのベクトルのうちのひとつで、ホロンが、それ自身を支える下位レベルのホロンの消滅（病理などによる）や、自己適応の傾向を著しく損なうことなどによって、瓦解する傾向。

（→ホロン）

（→レベル）

- 自己保存

ホロン（全体子）がもつ4つのベクトルのうちのひとつで、ホロンが自己分解をさけて自分自身を保存しようとする傾向。ただし、自己超越・自己適応のバランスを無視した過剰な自己保存傾向は病理になる。

（→ホロン）

- 十二消長（消息）卦

坤卦の初爻の陰陽を反転させるところから始めて、順次上へと爻の陰陽を反転させていき、上爻が反転し終わると坤卦は乾卦になる。乾卦から先は再度初爻から爻の陰陽を反転させていく操作をくりかえす。上爻が反転したところで乾卦は再び坤卦にもどるが、ここまでの一連の過程でできる易卦のグループを十二消長卦（消息卦）という。

- 進化

文字通り「進」化と受け取ると、なにかが、以前より「よりよく」、「前へ」進んでいくプロセスであるかのような印象を受けるが、一概にそうとはいえない。本書の文脈では、複雑性を獲得するための時間軸上における変化および、環境（または創造主体のプラン）への不適合によるそれまで構築された複雑性の破棄（ホロンの瓦解）を意味する。試行錯誤（トライアンドエラー）。「トライアンドエラー」には、エラー（破壊）も含まれることに注意。トライアンドエラーは「III. 許容性」の法則を基盤としたプロセス。「進化」の考えかたについては [11] を参考にした。

- 深化

進化により、一定の複雑性を獲得した物理的身体（スピリット／ダイアード）は、ソウル（トライアード）とペアを組むことができる。ソウルとペアを組むか、自身でさらに複雑性を獲得するかして自己の境界を拡大し、創造主体のプラン（無極）、さらには本源に気づいていく道筋を深化という。

- 人生ライン

トランサーフィン [27][28][29][30] のヴァジム・ゼランドによれば、わたしたちが時間として感じるものは、一連の「バリエーション」の選択のくりかえしによるものである。バリエーションのあつまりがセクターを構成し、おなじみの時間感覚を生むが、セクターの集まりがその人

の人生ラインを構成する。同じ世界で暮らしているようにみえても、それぞれの人が住む世界は微妙に異なり、まったく無関係であることもあればクロスオーバーすることもある。人生ラインは簡単にいってしまえば人生航路だが、易システムの文脈では、この人生ラインの集合がさらに合意的現実（器世間）を形成する。

- スパン

ホロン（全体子）の集合であるレベルにおいて、そのレベルに属するホロンの数。任意のレベルの深度＝そのレベル構成するホロンの深度ということになるが、一般にこの深度が深くなればなるほどレベルを構成するホロンの数は少なくなる（スパンはせまくなる）。

- スピリット

この言葉にはいくつかの側面がある。

本源から区分された生命活動の器となる部分またはソウル（魂）の器になるもの。

万物のエッセンス。

万物の核に埋め込まれた傾向の総和。

私たちのくらすこの宇宙の基盤である「無極」がベクトル化したもの。

等々。

- スポーク

各ファミリーにおける純卦と先天大成卦。ツイストペア・ホイール上で、ハブとリムの間にあるためこのように呼ぶ。

- 生命関係学

清水博氏（東京大学名誉教授、NPO 法人「場の研究所」所長、薬学博士）が提唱する「生命システム論」[39][38]。その構成要素も関係性も構成要素の活動フィールドも、通常のシステム論の枠を超えて動的に変化する枠組みで、生命活動を包括的・学際的にとらえようとするアプローチ。西田哲学に代表される我が国独特の「場所の理論」「場の哲学」と深い関わりを持つ。

- セクター

トランサーフィン [27][28][29][30] のヴァジム・ゼラントによれば、現実は一連の「バリエーション」の選択のくりかえしによって形成される。比較的近い「位置」にあるバリエーションはまとめて選択される傾向にあり、このバリエーションの集まりをセクターと呼ぶ。

- 全体子

（→ホロン）

- 先天大成卦

先天図から導かれる八つの大成卦。先天図各方位において、当該方位の八卦を下卦、対面方位にある八卦を上卦として構成される。

- 先天四正大成卦

8つの先天大成卦のうち、「東」「西」「南」「北」の各方位に配当される4つの先天大成卦。

東＝63：水火既濟

西 = 36 : 火水未済

南 = 81 : 地天泰

北 = 18 : 天地否

(→還元コドン)

- **創造の6ステップ**

本源から万物に至る6つの段階。この段階は相似的に万物(創造物)にも組み込まれており、易システムでは大成卦を構成する六爻に象徴される。

I (初) : 最初の元素(呼吸)の出現

II (二) : サイクルとムーブメントの出現

III (三) : エレメントの出現

IV (四) : エレメントの物質化

V (五) : ファウンデーションの成立

VI (上) : 万物と日常時間(t)の出現

- **創発(エマージェンス(emergence))**

ホロン(全体子)の階層構造において、現レベルにおけるホロンを材料として、そのレベルを超える深度をもつあたらしいホロンが発生すること。たとえば、原子というホロンとそのレベルにおいて、分子はそのレベルのホロン=原子を材料にして発生した、より深度の大きなホロンであり、原子を材料に分子が創られるプロセスは「創発」である。分子は原子より大きな深度=意識をもち、原子になしえなかった原子よりも複雑で多様な活動(創造)を行うことができる。

- **ソウル**

本源からわかれた(区分された)生命の実質となる部分。スピリットが形作る器と組み合わせることにより、生命活動が行われる。ソウル自体は時間の観念をもたない。

- **体用の原理**

作用の本体(体)が、作用の結果(用)を生むプロセスを必然的に引き起こす原理(力)。因果関係と似ているが、体用の働きは日常時間とは別の根源的な次元でも起こり、因果関係より拘束力もつよい。いわば、自然が「そうせざるを得なくなって起こす」こと。

- **魂のテンプレート**

4つの易卦によってあらわされる、その人の人生の青写真。このように書くと「またか」とか「にたようなものがほかにもある」と思われる方も多いかもしいかもしれないが、易システムにおいては、アプリオリに与えられ変更もバージョンアップも不可能な設計図というとならえ方はしない。テンプレートはベゼル(=自分の意識)の変更によって自由に選択できるダイナミックな構造である。具体的には「OD、I、N、G」の4つの大成卦で構成される。

→(テンプレート)

- **デプス**

任意のホロン(全体子)を構成する下位ホロンの数。この数が多ければ多いほどそのホロンのデプス(深度)は深いということになる。下位ホロンが病理などにより消滅すると、それより上位のホロンはただちに瓦解する(自己消滅)。

- テンプレート

当初「魂のテンプレート」として定式化した ([41])、OD で示される大成卦を基準とする4つの大成卦。符号的には、OD が決まれば「I」「N」「G」で示される他3つの大成卦は自動的に決まる。本書においては、任意の大成卦をODとしてもよいということに一般化し、出生の青写真として求められるテンプレートを「魂のテンプレート」と呼び、一般化したテンプレートは単に「テンプレート」と呼ぶことにしたが、その区分はあまり厳密ではない。以下に「テンプレート」を構成する要素の一般的な意味を示す。

- － OD = 基本になる大成卦
内的世界。(ホーム・実家。) 以下、I、N、Gは、OD に含まれる成分。
- － I = OD の裏卦
外的世界。(社会・会社・学校。) OD が超えなければならない課題。統合すべき対象。
- － N = OD の下卦を反転し上卦とした先天大成卦
無為の為。最小作用の道。(列車・バス；自分で運転しない安全な乗り物。) OD が目指す理想。
- － G = OD の下卦を上卦とした大成卦
場。(すべての基底となる水、水面、海。) OD が所属する基本的な「場」

- ツイストペア

ツイストペアは、互いが表裏の関係にある、32対の大成卦のペア。マスターマトリクス上では「本源」を中心に放射状に並ぶ。

- ツイストペア・ホイール

ツイストペアを構成する易卦を輪状に配置したダイヤグラム。易システムにおいては基本の図——バックボーンであり、わたしたちがくらすこの宇宙全体を象徴している、ととらえる。ホイール＝輪は、元型的なイメージであり、易システムでは、対称性や入力と出力、回帰すること、成長ラセンの2次元的表现、といった意味がある。

- 得卦

占って得られた大成卦のこと。

- 日常時間 (t)

わたしたちがふだんの暮らしにおいて感じる／認識する時間。この時間は時計という機械の動作とは本来無関係な主観的なものである。これが時計の動作と密接な関係があるように感じられるのは錯覚であり、後天的に教育された(刷り込まれた)感覚／認識である。日常時間は、易システムにおいてはツイストペア・ホイールのさらに外側にはめ込まれる「ベゼル」としてあらわされる。「ベゼル」の文化的文脈による相違、それぞれのベゼルが仕組みとしてどの程度洗練されているかにより一概にはいえないが、日常時間の一般的な特質として以下があげられる。

- － 方向がある。
- － 逐次的(リニア、シーケンシャル)である。
- － 出会いと別れ、始まりと終わりがある。

- 場

生命関係学 [39][38] において、関係子が活動する領域。

易システムにおいては、関係子が活動する現実の領域を場所、その場所の、各関係子内における投影を「場」と呼ぶ。関係子＝一個人の場合、「場」はその個人が有する意識、または世界観である。なお、この定義は必ずしも本来の生命関係学の定義とは一致していない可能性がある。

(→生命関係学)

- バイオホロニクス

(→生命関係学)

- 場所

生命関係学 [39][38] において、「場」を含む関係子が活動する領域のこと。

(→場)

(→生命関係学)

- バックエンドセルフ

三層の自己モデル（ボディ、フロントエンドセルフ、バックエンドセルフ）において、最も内奥にある自己。潜在意識、ハイヤーセルフ、おおいなる自己。

- ハブ

ツイストペアホイールにおける中心部。「本源→無極」、「両儀」、「四象」、「八卦＝先天図」までの領域。

- バリエーション

わたしたちが時々刻々経験している現実の、それ以外の可能性としての現実。今眼の前にある現実のバリエーション、並行世界の一種ともいえるが、各々の生命の意識によって現実化されるまでバリエーション自体は実体をもたない。ヴァジム・ゼランド氏による概念 [27][28][29][30] だが、易システムにおいてはある特定のバリエーションは、特定の易卦、たとえば「得卦」にひもづけられる。

- バリエーション空間

わたしたちが今経験している現実のバリエーションであるバリエーションが格納された仮想の情報空間。すべての可能性、すべての現実がバリエーションという鋳型として保存されており、バリエーション・モデルでは生命体の意識がバリエーションを現実化していくことによって現実が形作られる。「仮想」というのは現実的実体がないという意味で、存在しないということではない。ヴァジム・ゼランド氏による概念 [27][28][29][30] だが、易システムにおいてはバリエーション空間は六十四卦で「近似」される。創造のプロセスにおいては、無極、創造主体の「夢」であり、ソウルの故郷、「あの世」であるともいえる。

(→バリエーション)

- バリエーション・マトリクス

バリエーション空間をあらわす六十四卦によるマトリクス。基準となるバリエーション（易卦）によって眺めが異なるため、同じ六十四卦の組み合わせであっても、基準卦それぞれにバリエーション・マトリクスが必要になる。ツイストペアどうして見え方が対称になるため、実質、32種類のバリエーション・マトリクスが必要。

(→バリエーション空間)

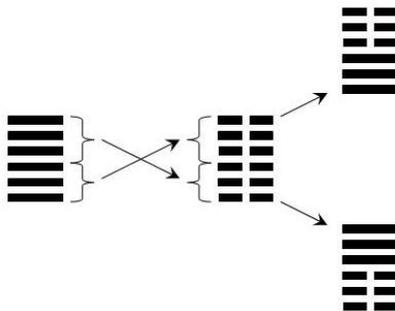
- **ファウンデーション**
六十四卦の基盤を構成する大成卦のグループ。先天大成卦と純卦、あわせて 16 の大成卦で構成されるグループ。
- **ファミリー**
ファミリーは共通の八卦を下卦とする大成卦の集合。ひとつのファミリーには 8 つの大成卦が所属し、易システム全体としては 8 つのファミリーがある ($8 \times 8 = 64$)。
- **符号**
記号論 [19][46] における記号は、文字そのものや印刷された図案などのハードウェアとしての「しるし」のみならず、その「しるし」を解釈するプロセスを含んで「記号」という。一般的にはこの「しるし」の方が記号と呼ばれるが、記号論でいわれる「記号」と区別するため、本書ではハードウェアとしての「しるし」を「符号」と呼ぶ。
- **舞台**
生命関係学 [39][38] におけるアナロジーのひとつ。役者としての関係子が、その活動（演劇）を行う場所。
(→場所)
(→生命関係学)
- **プラーナ**
創造の第一原理。「第一」といういいかたは「それ以前」がないことをあらわす。すなわち、それより前はどうか、それがおきたのはどこか、といった質問が意味を成さない。「無極」がはじめて「極」を持ち、そのバランスを崩したその瞬間に生じた「なにか」であり、万物を構成する基本要素になっている、その瞬間における特質。易システムにおいては陰と陽でシンボライズされる。両儀。
本書の文脈では「気を構成する元素」といった意味合いでは用いない、概念単位。
- **フロー**
わたしたちがくらすこの宇宙における本質の流れ。スピリットがもつベクトル量そのもの。スピリットが下降し、上昇していくプロセスそのもの。為さずして為す自然の流れ。フローから逸脱するのもフローに乗るのも原則、自由意志による選択だが、フローから逸脱したプロセスはやがて「停滞」という袋小路に落ち着く。
- **フロントエンドセルフ**
三層の自己モデル（ボディ、フロントエンドセルフ、バックエンドセルフ）において、ボディとバックエンドセルフの仲立ちをする自己。わたしたちが普段、心、とか、意識と認識している部分で、顕在意識とも呼ばれる。
- **ベゼル**
実際のところ、わたしたちが普段意識する日常的な時間は、ツイストペア・ホイール上では生じない。易システムにおいては、リムのレベルで日常時間が生じるとしているが、リムに

おける十二消長卦があらわす時間の方向と、リム上の大成卦のならばによってあらわされる流れは、わたしたちが普段感じる日常時間の鋳型となる。ベゼルはリムのさらに外縁にはめこまれる各人独自の時間のカタチであり、個別化された各人の意識が宇宙というプロセスをとらえるテンプレートである。ベゼルに相当する具体的なシステムとしては「暦」ということになる。本来は人はそれぞれ個別に時間のカタチ——暦＝意識のカタチ、を有しているのが実態であるため、ツイストペア・ホイールのさらに外側にはめこまれる着脱可能なリング——ベゼルという概念が生まれた。日常時間はこのベゼルにおいて生じる。

- **ホイール・オブ・ライフ**
各個人の人生を $12 \times 12=144$ 年の周期にあてはめて把握する枠組み。具体的には「魂のテンプレート」における OD から、一般化された十二消息卦のルールで変化させた大成卦を 12 年毎に環状に配置したダイヤグラム。
- **ホロン**
アーサー・ケストラーによる、上には「部分」としての、下には「全体」としての側面をもつ概念単位。ギリシア語で全体を意味する holos に部分を意味する-on をつけた造語。深さ(デプス)と4つのベクトルを持つ。
- **本源**
宇宙の宇宙。「すべて」のはじまり。ここでいう「すべて」とは、わたしたちがくらすこの宇宙も含めた、(あるとすれば)他のすべての「宇宙」の大本という意味。
- **マスター・バリエント・マトリクス**
32あるバリエント・マトリクスのうち、その基本となるバリエント・マトリクス。具体的には「11:乾為天」と「88:坤為地」を基準卦としたバリエント・マトリクス。他のバリエント・マトリクスはマスター・バリエント・マトリクスをもとに導くことができる。
- **マスターマトリクス**
八卦を、乾兌離震巽坎艮坤の順番にタテヨコに並べ、その組み合わせで構成される大成卦の行列。
- **ムーブメント**
万物を生むもとなる源初の動き。第一原理の動き。第一原理が動き、サイクルを生み、動きとサイクルが八卦を生じる。フィジカルなレベル(実占上)では、大成卦における上下卦の動き。
- **無極**
わたしたちがくらすこの宇宙の基盤として特殊化した、本源の一部。創造主体(造物主)の夢。プラン。バリエント空間。

- メッセージ交換

メッセージ交換とは、任意の大成卦のペア（とくにツイストペア）において、ペアを構成する大成卦の上下八卦を互に入れかえて、あたらしいペアを創ること。ツイストペアのメッセージ交換においては必ずツイストペアが生じる。



【 乾為天と坤為地の「メッセージ交換」例 】

- 素情報

生命関係学 [39][38] において、関係子によって処理される前の生データ。関係子は素情報を処理することによって、自分たちが使い易いようにその秩序を高める（認識）。

（→生命関係学）

- 役者

生命関係学 [39][38] における関係子に相当するアナロジー。

（→関係子）

（→生命関係学）

- ライブニッツ・コード

「伏羲六十四卦方位図」にライブニッツ自身が割り当てたとされるコード番号。陰爻を0、陽爻を1とし、上爻を0ビット目（最下位ビット）、初爻を7ビット目（最上位ビット）とした場合の8桁の二進コード。坤為地は0、山地剥は1、水地比は2……のようになる。

- リム（リム卦）

ツイストペアホイール上の最外縁のこと。または、最外縁に配置された大成卦のこと。各ファミリーから純卦と先天大成卦をのぞいた6つの大成卦が配置される。したがってリムに属する大成卦の数は $6 \times 8 = 48$ 卦である。

- レガシー・システム（または単に「レガシー」）

「易システム」以前の、「易経」やその周辺ドキュメント、慣習的解釈によって意味づけられた「易」。いわゆる「伝統的な解釈」。本書では「周易」をベースにする。本義は「うけつがれたもの」の意であり、易システムにおいては、いらぬもの、時代遅れの厄介者もの、といった意味は持たない。時間の重みのあるものはそのような意味合いで単純に切り離すことはできない。易システムにおいて「レガシー」は**最重要な基礎**として利用・尊重されるものとする。

- レベル

同一深度（デプス）を有するホロンの集合。各レベルはスパンとデプスをもつ。一般に、レベルの深度が深くなればなるほど、そのレベルを構成するホロンの数は少なくなる（スパンがせまくなる）。メンバーとなっているホロンの深度（デプス）が、すなわちそのレベルの深度。

参考文献

- [1] H. スペンサー・ルイス, バラ十字会日本本部翻訳委員会. ライフ・マップー宇宙バイオリズム活用法. たま出版, 1995.
- [2] C・G・ユング, W・パウリ, 河合隼雄・村上陽一郎訳. 自然現象と心の構造. 海鳴社, 1976.
- [3] J・R・R・トールキン, 瀬田貞治訳. 指輪物語. 評論社, 1977.
- [4] こよみ屋. 13の月の暦・手帳. こよみ屋, 2008.
- [5] アーサー・ケストラー, 田中三彦訳, 吉岡佳子訳. ホロン革命. 工作舎, 1983.
- [6] アーノルド・ミンデル, 青木聡, 富士見幸雄. 大地の心理学. コスモス・ライブラリー, 2009.
- [7] イツァク・ベントフ, ブラブツダ訳. ベントフ氏の超意識の物理学入門. 日本教文社, 1987.
- [8] イツァク・ベントフ, 由井寅子訳. 高次意識へのガイドツアー. ホメオパシー出版, 2012.
- [9] ウイリアム・シェインリー編, 中村康之訳. 量子の宇宙のアリス. 徳間書店, 2003.
- [10] P.D. ウスペンスキー, 高橋弘泰訳. ターシャム・オルガナム. コスモスライブラリー, 2000.
- [11] P.D. ウスペンスキー, 高橋弘泰訳. 新しい宇宙像. コスモスライブラリー, 2002.
- [12] P.D. ウスペンスキー, 高橋弘泰訳. 新しい宇宙像(上下). コスモスライブラリー, 2002.
- [13] ウンベルト・マトウラーナ, フランシスコ・バレラ, 管啓次郎訳. 知恵の樹—生きている世界はどのようにして生まれるのか. 筑摩書房, 1997.
- [14] グレグ・ブレイデン. イザヤ・エフェクト. ナチュラルスピリット, 2011.
- [15] ケン・ウィルバー, 松永太郎訳. 進化の構造. 春秋社, 1998.
- [16] ケン・ウィルバー編, 井上忠他訳. 空像としての世界. 青土社, 1984.
- [17] ゲリー・ボネル, 大野百合子訳. アトランティスの叢智. 徳間書店, 2004.
- [18] シャーロット・バーニー, 丸子あゆみ訳. フナ 古代ハワイの神秘の教え. ダイアモンド社, 2005.
- [19] ジェスパー・ホフマイヤー, 松野孝一郎, 高原美規訳. 生命記号論—宇宙の意味と表象. 青土社, 1999.
- [20] テイヤール・ド・シャルダン, 美田稔訳. 現象としての人間. みすず書房, 1969.
- [21] デイビッド・R・ホーキンス, 立花ありみ訳. I <わたし> 真実と主観性. ナチュラルスピリット, 2010.
- [22] トール・ノーレットランダーシュ, 柴田裕之訳. ユーザーイリュージョン. 紀伊國屋書店, 2002.
- [23] ナイーシャ・アーシャン. クリスタルアライ・カード. NADIA 出版, 2005.
- [24] マイケル・タルボット, 川瀬勝訳. 投影された宇宙—ホログラフィック・ユニヴァースへの招待. 筑摩書房, 1997.
- [25] リック・ハンソン, リチャード・メンディウス, 菅靖彦訳. ブツダの脳. 草思社, 2011.
- [26] テンジン・ワンギェルリンポチェ, 梅野泉訳. チベットン・ヒーリング—古代ボン教・五大元素の教え. 地湧社, 2007.
- [27] ヴァジム・ゼランド, 須貝正浩訳, ほおじろえいいち監訳. 「振り子の法則」リアリティ・トラ

- ンサーフィン. 徳間書店, 2006.
- [28] ヴァジム・ゼランド, 須貝正浩訳, ほおじろえいいち監訳. 「願望実現の法則」リアリティ・トランサーフィン. 徳間書店, 2007.
- [29] ヴァジム・ゼランド, 須貝正浩訳, ほおじろえいいち監訳. 振り子の法則トランサーフィン 超スピリチュアルな夢実現／幸福獲得法. 徳間書店, 2009.
- [30] ヴァジム・ゼランド, 須貝正浩訳, ほおじろえいいち監訳. リンゴが空へと落下する一奇跡の願望実現法 トランサーフィン 鏡の「超」法則. 徳間書店, 2010.
- [31] ヴァルム・ヴォタン&ポロン・イク(ホゼ&ロイディーン・アグエイアス). THE 20 TABLETS OF THE LAW OF TIME～Sixteen Year Telektonon Cube of the Law. PAN インフォメーション, 2000/7/26.
- [32] 井田成明. 増補・現代易入門. 明治書院, 1980.
- [33] 永淵三郎, 永淵道彦, 仙田美智子. 周易試論～原型と活用. 明德出版社, 平成7年(1995).
- [34] 岡野守也. わかる唯識. 水書房, 1995.
- [35] 岡野守也. 唯識のすすめ. 日本放送出版協会(NHK ライブラリー), 1998.
- [36] 神尾学. 秘教から科学へエネルギーシステムと進化. 出帆新社, 2005.
- [37] 高田真治, 後藤智基巳訳. 易経(ワイド版岩波文庫). 岩波書店, 1993.
- [38] 清水博. 生命と場所—創造する生命の原理. NTT 出版, (1999/03).
- [39] 清水博. 場の思想. 東京大学出版会, 2003.
- [40] 川嶋孝周. 易學案内. 明德出版社, 2006.
- [41] 村田靖浩. 易システム ハンドブック Ver2.0. 私家版, 2010.
- [42] 池上嘉彦. 記号論への招待. 岩波書店, 1985.
- [43] 中村璋八, 古藤智子. 周易本義. 明德出版社, 1992.
- [44] 福永武彦訳. 現代語訳 古事記. 河出書房新社, 2003.
- [45] 蜂谷邦夫訳. 老子. 岩波書店, 2008年.
- [46] 米盛裕二. パースの記号学. 勁草書房, 1995.
- [47] 西川隆範. あなたは7年ごとに生まれ変わる. 河出書房新社, 1995.
- [48] 盧恆立(レイモンド・ロー), 山道帰一監修, 島内大乾訳. 完全定本 易占大全. 河出書房新社, 2010.
- [49] 蔡恒息, 中村璋八訳, 武田時昌訳. 易のニューサイエンス～八卦・太極図とコンピュータ. 東方書店, 1989.

索引

- 20 の銘板, 195
- G, 189, 224
GW, 108, 244
- I, 225
- N, 224
- OD, 223
- PAN Japan Library, 203
- SEG, 98
STG, 98
- T, 259, 271
t, 259, 271
TP, 98
- WOL, 95, 244
- 愛と善, 18
アカシック, 168
- いきわたる力, 48
意識, 32, 173, 179
一般化された十二消長卦, 97
一般的な十二消長卦, 271
インデックス番号, 98
インバース, 196, 225
インフィメーション, 25
インフォーム, 25
陰陽, 6
- 上のように下にも, 19
受け入れるもの, 45
動き出すもの, 45
宇宙卵, 190
うみだす力, 47
占い, 178
占う, 178
- 易卦, 272
易システム, 272
易数, 252
エソテリック, 9
エマージェンス, 31
エレメント, 42, 272
- オーナー・ドリヴン, 223
オカルト, 9
おどる力, 47
オメガ・ポイント, 38
- 変える力, 47
数, 6
風, 47
可塑性の法則, 19
観客, 272
関係子, 172
関係子, 272
関係子のネットワーク, 175
還元, 183
還元コドン, 182, 272
- 記号, 149, 273
記号過程, 149, 273
基準卦, 78
器世間, 66
共振, 204
共同性, 31
許容性, 19
銀河ツール, 273
- 苦, 12
空間, 8
グラウンド, 224
グレート・ホイール, 108, 244, 273
グロス, 42
- 劇場, 176, 273
結合力, 185
結合力のマトリクス, 186
- 合意的現実, 66
拘束条件, 173
後天図, 250
コード番号, 273
互卦, 181, 274
呼吸, 22
虚仮, 19
互体, 274
コドン, 274
コミュニケーション, 31
コミュニケーション, 34
魂, 223
根源的な4つの支配力, 184
混沌, 28

- ささえる力, 48
- サトル, 42
- 作用反作用の法則, 20
- 三層構造, 274
- 三輪空寂の施, 19

- 自愛, 18
- 時間, 8, 37
- 時間距離, 79
- 時間空間, 242
- 自己創出, 173, 274
- 自己超越, 31, 274
- 自己適応, 31, 275
- 自己の境界, 132
- 自己分解, 32, 275
- 自己保存, 275
- 四正, 254
- 実質, 44
- 慈悲, 18
- 自由意志, 19
- 十二消息卦, 94, 97
- 十二消長（消息）卦, 275
- 十二消長卦, 94, 97
- 重要性, 63
- 16種の結合力のマトリクス, 190
- 循環の法則, 22
- 深化, 275
- 進化, 21, 34, 275
- 進化の方向, 34
- シンクロシティ, 204, 206
- 人生ライン, 275
- 新先天図, 256
- 深度（ホロンの）, 30
- シンプル, 21
- シンプルであること, 21

- すすめる力, 48
- ステージ番号, 98
- スパン, 30, 276
- スピリット, 276
- スポーク, 276

- 生命, 9
- 生命関係学, 172, 276
- 生命の法則, 22
- 世界観, 173
- セクター, 62, 276
- セグメント, 95
- ゼロポイント, 194
- ぜんたいし, 276
- 選択の自由の法則, 19
- 先天四正大成卦, 276
- 先天図, 250
- 先天数, 252
- 先天大成卦, 53, 276

- 相互依存, 21
- 創造の対称性, 20
- 創造の6ステップ, 277
- 創発, 31, 277

- ソウル, 277
- ソウルメイト, 71
- ソース, 5

- ダイアード, 157
- 体用の原理, 277
- 旅の仲間, 208
- 魂のテンプレート, 222, 277
- 魂の不快, 73
- 多様性の法則, 22

- 地, 47
- 跳躍の法則, 22

- ツイストペア, 160, 278
- ツイストペア・ホイール, 278

- デプス, 30, 277
- テレバシー, 204
- 転生の周期, 94
- テンプレート, 278

- 統合, 33
- 得卦, 172, 278
- トライアード, 157
- トランサーフィン, 62

- 内化, 21
- 流れる力, 47
- 流れるもの, 45
- ナビゲーター, 224

- 日常時間, 278

- 場, 43, 173, 278
- バイオホロニクス, 172, 279
- 梅花心易, 181
- 魄, 223
- 場所, 172, 179, 279
- バックエンドセルフ, 70, 157, 279
- 幅（ホロンの）, 30
- ハブ, 279
- バリエント, 62, 240, 279
- バリエント・マトリクス, 80, 241, 279
- バリエント空間, 62, 279
- バリエントの流れ, 86

- 火, 47
- 「ひとつ」であること, 18

- ファウンダーション, 280
- ファミリー, 233, 280
- ファミリー番号, 233
- フィーリング, 207
- 符号, 149, 280
- 舞台, 176, 280
- 物質, 8
- 仏性, 9
- ブラーナ, 280

フランクリン・グループ, 200

振り子, 62

フロー, 9, 280

フロントエンドセルフ, 70, 157, 280

平衡力, 63

ベゼル, 280

変化の法則, 22

変変数, 78

ンジャミン・フランクリンの魔方陣, 195

変容するもの, 45

ホイール・オブ・ライフ, 95, 244, 281

方向性, 21

ホラーキー, 29

ホロニック・ループ, 173

ホロン, 29, 172, 281

本源, 5, 281

本質的に無限, 19

マスター・バリエント・マトリクス, 83, 281

マスターマトリクス, 281

マトリクス, 5

マルチバース, 169

水, 47

無意識化, 34

ムーブメント, 281

無極, 190

無限, 19

明晰夢, 73

メッセージ交換, 53, 282

メモリー, 168

メンブレイン, 132

素情報, 282

役者, 176, 282

約象, 181

よろこびの力, 48

4種の結合力, 186

ライブニッツ・コード, 230, 282

リ・インカーネーション, 11

リバース, 196

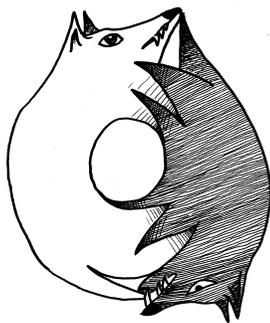
リム, 282

輪廻, 11

ルシッド・ドリーム, 73

レガシー・システム, 282

レベル, 283



「風と羅針盤」 — 易システムハンドブックその後

Ver 1. 0. 1

2022年3月25日

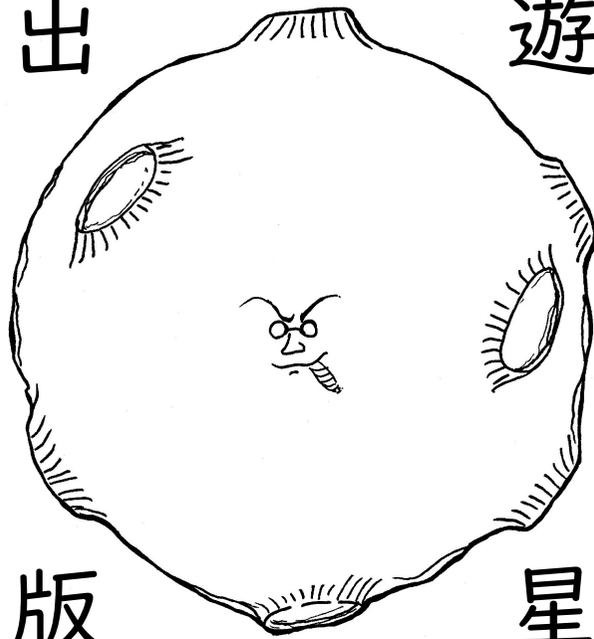
白橋 升

遊星出版

<http://athome.la.cocan.jp/index.html>

出

遊



版

星