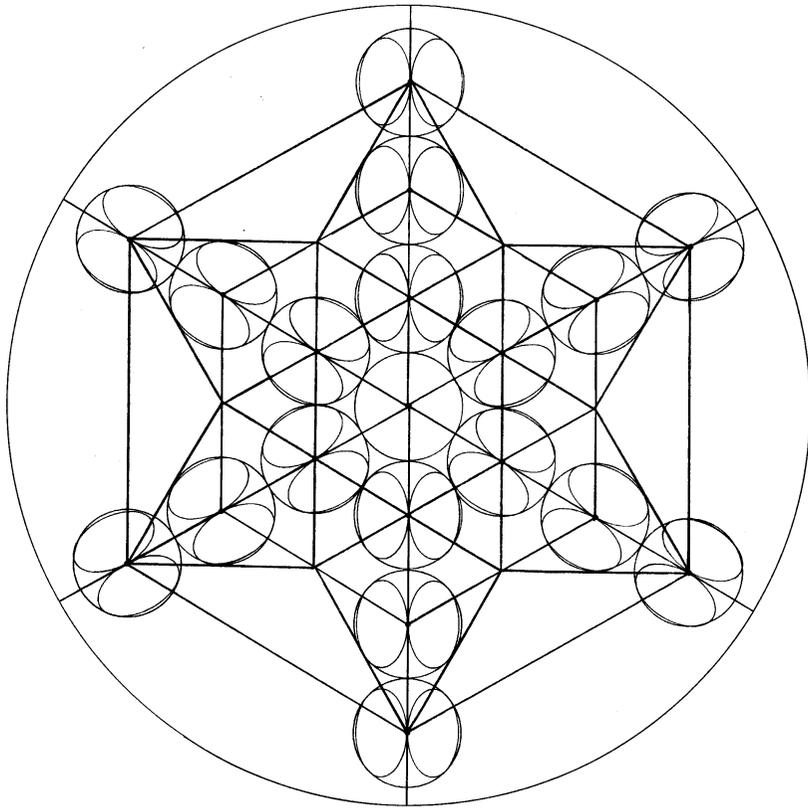


MAP 13

易システム・空想世界地図



表紙のコメント

中心の小円とそれを取り囲む小円。小円は全部で 19 ある。

中心の円をのぞいた、楕円を内包する小円は、それぞれひとつの宇宙をあらわす。もちろん、宇宙が 18 しかないという意味ではなく、ダイアグラム上、この 18 の円をもって多宇宙を象徴しようとしたものである。

楕円を内包する円はトーラスの側面図であり、中心の円に楕円がないということは、それが他の宇宙とは別物であるということだ。

各宇宙の中心（ゼロポイント）をむすぶラインは、ゼロポイント間のコミュニケーションの象徴である。というより、線で結ばれたゼロポイントは、実は、ひとつの大きなゼロポイントなのかもしれない。

中心の円は、もっとも外周にある円が多宇宙群の中に発現したものである。

もっとも外周の円、すなわち多宇宙全体を包括する領域（本源）にも、階層と構造があるはずだが、あるひとつの特定の宇宙……この宇宙に住む私たちはそのプランを直接的に知ることはできず、幾何学的構造として、おぼろげに認識することができるだけだ。

MAP13 は、このダイアグラムにおける、私たちが住むあるひとつの小円内の物語である。

表紙の数字的コメント

ダイアグラム上、円は全部で**20**ある。
そのうちわけは次のとおり。

「すべて」をあらわす外周の円、**1**。
多宇宙における個々の宇宙をあらわす円、**18**。
外周円が、多宇宙内のゼロポイントとなった中心の円、**1**。

外周円の直径に並んだ小円の数は全部で**7**。
この7つの円のうち、**6**つが個別の宇宙をあらわす。

6は「被造世界の完全数 [23]」であり、大成卦を構成する爻の数である。6は「創造の6ステップ [11]」でもある。

7は、6 + 1、6の次段階であり、次段階の創造レベルをあらわす。

20 - 7は、**13**。

目次

1	MAP13	6
2	MAP13をつかう	8
2.1	MAP13の基本	8
2.2	MAP13を使用する際のおおまかな指針	10
2.3	具体例	10
2.4	伸び縮みするモノサシ	14
2.5	同卦異占	17
2.6	Groth above the problem	17
3	そのなりたち	19
3.1	ベクトル平衡体——経緯	19
3.2	全図	25
3.3	基本原則	32
3.3.1	先天図	33
3.3.2	リング循環	34
3.3.3	トロイド循環	35
3.3.4	旅の先天図	37
3.3.5	聖婚のダイヤグラム——ヒエロス・ガモス	41
3.4	四次元時空卦 ((5) 面)	45
3.5	五次元卦 ((1)・(2) 面)	51
3.6	六次元卦	58
4	脈動する宇宙	67
4.1	交差循環	67
4.2	宇宙の動き	71
4.2.1	二重化システム	71
4.2.2	プライマリ、セカンダリ、ハートビート	73
4.2.3	プライマリとセカンダリのスイッチング	79
5	「占う」ということ	82

1 MAP13

人生および（輪廻があるとして）輪廻転生の全体を易システムをつかってながめてみようという試みとして、「風と羅針盤 [13]」の中でWOL（ホイール・オブ・ライフ）・GW（グレート・ホイール）というふたつのダイアグラムを提示させていただいた。

WOLやGWには、以下のような至らない点があることは「風と羅針盤」を書きながらもわかってはいたが、そこは「試論」であるということで読者の方々にあまえさせていただいた。

1. WOLにしるGWにしる、各ユーザー固有のパターンを導く方法が煩雑すぎる。
2. WOL、GWは、十二消息卦のパターンを敷衍したものであり、数理的に12／60の周期から逃れ得ない。

1. のおかげでWOL・GWはまったくではないものの、ほぼつかいものにならなくなっている。

苦勞してダイアグラムを作成することができたとしても、ユーザーはずらりとならんだ易卦の前で呆然とするばかりだ。

テーマに照らし合わせて各爻および大成卦のタイムスケールを定めて易卦を読み込む作業は、基本的にユーザーが行うべき仕事である。このことについては本書でも変わりはない。システムがユーザーになりかわって、なにかを判断したり決断したり答えを出したりするようなことはない。

ともあれ、判断・決断・回答の前段階、易卦をはじき出す作業が煩雑すぎては、易卦を読む前にいやになってしまう。

もうすこしシンプルにならないものか。

2. についてはその背景を「銀河ツール」に負っている。

「銀河ツール」によれば、わたしたちがふだん用いている12／60進を基盤とする時間は人工的な時間概念であり、とくに産業革命以後のオートメーションの普及にともなって管理・支配といった色彩を強めている。

これに対し、13を基盤とする周期（52、260など）は自然の周期であり、「銀河ツール」の文脈においては12／60という周期からの解放を象徴する。

いや、象徴するだけでなくその周期に同調して生きることにより、より自然で健康的なライフスタイルをとりもどすことをめざすものである。

易システムでは、とくに 12 と 13 の対比に着目する。

12が悪くて13がよいというような勸善懲悪的な意味ではなくて、12は12で必要なのだが、いつまでもそのままでは結局同じところをぐるぐる回りつづけるだけだということだ。

何度回ろうがそれは各人（各ソウル、各スピリット）の自由だが、12までの段階である程度のポテンシャルを獲得したら次の一步を踏み出さなければならない。

「次の一步」へのジャンピング・ボードが12+1の13であり、今回示そうとしているマトリクス（地図あるいは舞台）ではこの13番目の段階を「ゼロポイント」と呼ぶ。

十二消息卦で示される段階を歩むものは一步先にあるプラス1の段階であるゼロポイントに至って初めて、そのとらわれの環から逃れることができる、と観るわけである。と同時に、12の段階はそもそもこのゼロポイントからたちあらわれたものでもある。ゼロポイントこそは、すべてのはじまりであり、おわりなのだ [12]。

この12+1の13段階に易卦を配した構造で示される見取り図を本書では「MAP13」と呼ぶ。

レガシーにおける十二消長卦・十二支（六十干支）のように13番目も原初のポイント（0番目）もなければ、12番目の段階が終わったところで次はまた同じ次元の最初の段階が始まるだけである。これを「牢獄」と観るか、あるいはまた「安定」と観るかは各人の観方しだいということになるのかもしれないが、平板な単一の次元を永遠に周回しつづけるというイメージはあまりに窮屈ではないだろうか。

2 MAP13をつかう

MAP13の基本は、十二消息卦で示される12の段階に13番目の（あるいは0番目の）段階であるゼロポイントを加えた13の段階である。

全体がなにを意味するかとか、個々の段階がどのような段階であるかとか、それぞれの段階はどれくらいのスパンを持っていて、全体でどのくらいの期間にあたるのかといったタイムスケールを含む具体的な事項を、MAP13が規定するわけではない。それらをケースバイケースで定めるのはユーザーの仕事である。

2.1 MAP13の基本

一番目に見える部分、もっとも実用的であろうと思われる領域、つまり、わたしたちがふだん意識している日常世界にかかわる部分を、MAP13から取り出すと次の表のようになる。

MAP13における13段階	十二消長卦(四次元時空)	五次元卦	六次元卦
(5)-0 (ゼロポイント)	なし	なし	なし
(5)-1 (*1)	88(*2):坤	38:晋	86:師
(5)-2	84:復	62:節	46:解
(5)-3	82:臨	34:噬嗑	26:困
(5)-4	81:泰	68:比	16:訟
(5)-5	41:大壮	32:睽	56:渙
(5)-6	21:夬	64:屯	76:蒙
(5)-7	11:乾	31:大有	83:明夷
(5)-8	15:姤	87:謙	43:豊
(5)-9	17:遯	35:鼎	23:革
(5)-10	18:否	61:需	13:同人
(5)-11	58:観	37:旅	53:家人
(5)-12	78:剥	65:井	73:賁

- * 1 : この表記については後述
- * 2 : コード番号

次に表の各列が示す内容を説明する。

- 「MAP13 における 13 段階」

詳細は後述するが、MAP13 は平板な地図ではなく、多面体を含む複数の三次元・二次元図形が組み合わさってできた複合体である。

この構造体はいくつかの面にわけて観ることができるが、それぞれの面は創造のプロセスの、日常時間的順番ではない「順番」にしたがって、時間「T」内で創造される。() 内の番号は各面固有のその「順番」を示し、枝番は各面において易卦が配置されるポイントを示す。易卦は各面（図形）の頂点に配される。

- 「十二消長卦 (四次元時空)」

MAP13 では、ゼロポイントから始まり、88:坤（全陰）～11:乾（全陽）、78:剥、88:坤を経てふたたびゼロポイントに戻る。このレベルは、わたしたちが普段暮らし、意識している日常時間（t）に相当する。実際は空間のみならず時間も含むため本書では「三次元空間」ではなく「四次元時空」といういい方をする。MAP13 を使うにあたっては、このレベルが基本になる。

- 「五次元卦」

十二消長卦が示す各段階に対応した、五次元的影響を示す易卦。日常的世界である四次元時空間は目に見えて計測可能な領域であるのに対して、五次元領域はうす紙一枚隔て日常世界と隣り合ってはいるものの、目に見えず計測できない領域である。イメージあるいは研ぎすまされた感覚では感じることでできる諸力。

- 「六次元卦」

十二消長卦が示す各段階に対応した、六次元的影响を示す易卦。五次元レベルよりさらに精妙で希薄な領域である。希薄であるがゆえにすべてにいきわたることのできるこの力は、十二消長卦とゼロポイントを

含む時間の環を駆動するという、この力より次元の低い諸力にはなしえない最重要の役割を不断に果たしつづけている。

では具体的にいつて、この MAP13 をどのように使ったらいいだろうか。おおまかな指針を示すとしたら、おそらくは次のような段取りになるだろう。

2.2 MAP13 を使用する際のおおまかな指針

その使用原則は、ふつうに易占をおこなって得られた易卦を読むやり方と基本的には変わらない。

1. テーマ（質問、問題、占的）をしぼる。
2. 1 に照らし合わせて、13 の段階が何に相当するのかを観たてる。
3. 1 および 2 に照らし合わせて、現在、あるいは過去、未来における、フォーカス・ポイントを定める。
4. 3 で定めたポイントにおける、十二消長卦、四次元卦、五次元卦を参照し、それぞれがなにを意味するか、四次元卦、五次元卦が示す諸力が現実世界にどのような影響を及ぼすのか、といったことについて検討する。
5. 4 でつかんだことを日常生活に応用する。その結果、観たてについて修正すべき点があれば修正し、MAP13 を 1 で定めたテーマを解決、あるいは全うするためのガイドラインとしてつかう。

2.3 具体例

具体的な例をシミュレーションしてみよう。

たとえば今、「結婚」について悩んでいたとする。

「悩んで」というのはおおげさにしても、今、相手も式の段取りも住むところも決まったこの「結婚」の意味を別の角度から観てみたい、とする。

現段階で不満があるわけでも問題があるわけでもない。ただこの「結婚」の、自分の人生における位置を再確認してみたい。

容易に想像がつくとおり、この「結婚」というテーマはほぼそのまま「転職」とか「卒業」とか、あたらしい人生またはなんらかのプロジェクトのスタートといった人生のイベントによみかえることができる。

さて、とりあえずは指針1のテーマは決まった。今度は2、13のステップをどのように観たてるか、である。

「結婚」というテーマで観るなら、たとえば、13のステップは人生そのものとしてとらえるといいだろう。

誕生から臨終までを13段階として観るというのもひとつの観方だが、いつまで生きるかはだれにもわからない。

では、平均余命を一応の「終わり」として、誕生からその平均余命までの期間を13等分して観るか？それもひとつの観方だが、平均余命は平均余命だ。今この時点で亡くなっていく方々の平均年齢である。自分がそれまで生きるという保証でもなければ、決まり事でもない。

単純に、WOLでそうしたように、MAP13のそれぞれの段階を各1年にあてはめてみるというのはどうだろう。

人はゼロポイントから生まれ、13年毎にそのゼロポイントにふたたびめぐりあう。13年という周期を意識していれば、13年毎にゼロポイントに気づく機会を与えられる、と観たてるわけである。

ゼロポイントは「ゼロ」という名の示すとおりなにもないことだが、なにもないということは裏をかえせば「すべての可能性が均等にある」ということでもある。「すべてがある」ということは、その時点でいかなる可能性であろうと選択することができるということだ。人生がレールのようなものであるとするなら、ゼロポイントはその軌道^{レール}の切り替え地点、まさに「ポイント」であるということができる。

そして人はなにかあろうとなかろうと、最終的にはそのゼロポイント、「もとい場所」にふたたびもどっていくのである。

人生がゼロポイントに始まり、それからの1年毎が、MAP13上の各段階に相当すると観たてるなら、次のようになるだろう。

段階	消長卦	五次元卦	六次元卦	*1										
(5)-0				12	25	38	51	64	77	80				
(5)-1	88:坤	38:晋	86:師	0	13	26	39	52	65	78	91			
(5)-2	84:復	62:節	46:解	1	14	27	40	53	66	79	92			
(5)-3	82:臨	34:噬嗑	26:困	2	15	28	41	54	67	80	93			
(5)-4	81:泰	68:比	16:訟	3	16	29	42	55	68	81	94			
(5)-5	41:大壮	32:睽	56:渙	4	17	30	43	56	69	82	95			
(5)-6	21:夬	64:屯	76:蒙	5	18	31	44	57	70	83	96			
(5)-7	11:乾	31:大有	83:明夷	6	19	32	45	58	71	84	97			
(5)-8	15:姤	87:謙	43:豊	7	20	33	46	59	72	85	98			
(5)-9	17:遯	35:鼎	23:革	8	21	34	47	60	73	86	99			
(5)-10	18:否	61:需	13:同人	9	22	35	48	61	74	87	100			
(5)-11	58:觀	37:旅	53:家人	10	23	36	49	62	75	88	101			
(5)-12	78:剥	65:井	73:賁	11	24	37	50	63	76	89	102			

(5)-0： ゼロポイント

*1： 13段階それぞれに割り当てた満年齢。

さて、結婚である。

結婚したのが、たとえば満年齢の33歳だったとしよう。これが指針3、フォーカス・ポイントになる。上の表からその満年齢がある欄をみつけて、「消長卦」「五次元卦」「六次元卦」を確認する。

その「消長卦」「五次元卦」「六次元卦」の意味を考える、あるいは感じとるのが、指針4の段階ということになる。

上の表の配当によれば、満33歳時点における消長卦は「15:姤」、五次元卦は「87:謙」、六次元卦は「43:豊」である。

なにを観ようとしているかにもよるが、この場合の読み取りはさほどむずかしくはなさそうだ。

まずは消長卦の「15:姤」だが、この卦は「出会い」をあらわす。レガシーによればこれはあまり「よくない」出会いとされる。レガシーにおいてこれがよくないとされるのは一陰五陽卦だからである。ひとりの女性に五人の男が求婚している状態で、この場合優位に立っているのは一陰の女性だ。

男尊女卑の古代社会において、女が男を選ぶなどというのは「よくない」というわけだが、この「よくない」という意味は現代にはそぐわない。くわえて消長卦は三次元的な時間の推移をどちらかといえば機械的に示すもので、その意味は、さほど深くとる必要はない。以上を勘案すると、ここではまあ……思いがけない出会い、といった程度にとらえておくとしよう。

さて、五次元卦は「87:謙」である。これは文字どおり、謙讓の「謙」、相手をたて自分はへりくだることだが、そこに打算があつては「謙」にはならない。自分の利益を得るためにへりくだるのは「謙」ではない。「謙」は、水が高い所から低い所に流れるようにあくまでも自然な作用の中から生まれるものである。ここではそのような自然な「謙」が生じるような、より大きな視野をもつことや、自我の働きを最小に抑えることが求められているのかもしれない。もっとひらたくいえば、五次元的（感情、心、精神など目に見えない領域）には、我を張らず自然にまかせたほうがよさそうである。

六次元卦は「43:豊」だが、テーマから連想すると、日常世界を動かす根源的な力の傾向は、この時期「豊」＝「祝福」にあるといえそうだ。

以上は 33 歳時点での判断例になるが、前後の傾向をおおまかに観てみよう。これが応用、指針 5 の段階ということになろうか。

消長卦における (5)-8 「15:姤」の段階は、13 段階の後半に入って間もない段階である。MAP13 において、消長卦が描く「輪」には前半の輪と後半の輪があり、(5)-1～(5)-6 が前半の輪で「88:坤」から徐々に陽が長じていくサイクルで、この前半の輪を MAP13 では「陽の輪」と呼ぶ。このサイクルは後半の輪、(5)-7 で極大点をむかえ、(5)-7 で消長卦は全陽の「11:乾」になる。その後 (5)-8 からは、今度は陰が長じていくサイクルになり、この後半の輪を MAP13 では「陰の輪」と呼ぶ。

33 歳という時点は、極大点はすぎたものの陰の輪に入って間もない、まだ勢いのあるときだが、それから先の傾向としては陰が長じていく秋～冬に入っていく。

五次元卦、六次元卦は消長卦 (四次元時空) のように陰陽の推移で観るのではなく、各々の易卦が示す意味からその傾向を判断していくことになる。

33 歳近辺の五次元卦は、「31:大有」＝ 32 歳、「87:謙」＝ 33 歳、「35:鼎」＝

34歳となっているが、「大有」においてはかなり確信をもってこの結婚、あるいは結婚に至るつきあい始めたことがうかがえる。意識していなくとも、そのような力が働いていたということだ。「87:謙」は（先に判断したとおり）自然にまかせること、34歳では「35:鼎」だが、鼎は鼎談（三者の話し合い）の鼎でもあるが、三本足の神器である。 $3 = 2 + 1$ で、ひょっとしたら家族が増えることになるのかもしれない。

根源的な時間の駆動力、六次元卦は、33歳近辺では、「83:明夷」= 32歳、「43:豊」= 33歳、「23:革」= 34歳となっているが、「明夷」においては、正論（「わがまま」ではない「こころざし」）がとおらないような歯がゆさ、ままたまらない傾向と力があり、現時点「豊」においてやっと芽が出て、「革」の段階で、根本的ななにかをまったく改める必要性が見え隠れする。それは単純に、住む所のような外的環境かもしれないし、自分のものの観方といった内的ななにかかもしれない。あるいはまた（親になるといったような）、内的・外的双方にかかわることかもしれない。いずれにしろ視点を180度変えるような大幅な変更を示唆する。

直近のターニングポイント（ゼロポイント）は38歳、結婚して5年目にあたるが、この前後の期間にはあらゆる選択の幅が開ける……と観るわけである。

以上はあくまでも例であり、判断のほんのさわりを説明したに過ぎない。MAP13には原則はあるが、こうしなければいけないとか、こう観なければならぬといったルールはない。なにをどう観たてようと基本的にはユーザーの自由である。

2.4 伸び縮みするモノサシ

2.3の例では、十二消息卦を1年毎に割り当てているが、これも、必ずしもそうしなければならないという絶対的なルールではない。

たとえば、[14]には、人生を52年周期で観るやり方が説明されているが、その52年は 4×13 と観ることもできるという。

4×13 の周期を採用するなら、各易卦は4年毎にあてはまることになり、MAP13は次のようになるだろう。

段階	消長卦 (*1)	*2											
(5)-0						48	49	50	51	100	101	102	103
(5)-1	88:坤	0	1	2	3	52	53	54	55	104	105	106	107
(5)-2	84:復	4	5	6	7	56	57	58	59	108	109	110	111
(5)-3	82:臨	8	9	10	11	60	61	62	63	112	113	114	115
(5)-4	81:泰	12	13	14	15	64	65	66	67		
(5)-5	41:大壮	16	17	18	19	68	69	70	71				
(5)-6	21:夬	20	21	22	23	72	73	74	75				
(5)-7	11:乾	24	25	26	27	76	77	78	79				
(5)-8	15:姤	28	29	30	31	80	81	82	83				
(5)-9	17:遯	32	33	34	35	84	85	86	87				
(5)-10	18:否	36	37	38	39	88	89	90	91				
(5)-11	58:觀	40	41	42	43	92	93	94	95				
(5)-12	78:剥	44	45	46	47	96	97	98	99				

(5)-0： ゼロポイント

* 1： 「消長卦」「五次元卦」「六次元卦」列は先の表（12 ページ）と同じ。
ここでは「消長卦」列だけを示している。

* 2： 13 段階それぞれに割り当てた満年齢。

この配当では、寿命が100歳未満なら、ゼロポイントは48歳～51歳までの期間のみとなる。これがすなわち、「人生の折り返し地点」だ。MAP13では消長卦があらわすサイクルは、ゼロポイントからたちあられてゼロポイントへ還っていく、とする。上の表でいえば、あなたはゼロポイントから生まれて、ゼロポイントへと還っていくのだ。はじまりのゼロポイントとおわりのゼロポイントの間にはもうひとつの（48歳～51歳までの期間の）ゼロポイントがある。この中間のゼロポイントは、いわば、生きたまま（人生を継続したまま）死に、再生する（生まれ変わる）期間であるともいえるだろう。

ひとつの段階、ひとつの易卦にどのくらいの長さの時間を割り当てるかについてはとくにルールはない。MAP13ではそこまで規定しない。

上の例では2.3の例の、ひとつの易卦=1年から、ひとつの易卦=4年へと

その割り当て時間を拡大したわけだが、割り当て時間を拡大すれば、ゼロポイントに相当する時間も当然長くなる。

逆に、ひとつの易卦に割り当てる時間を短くすると……たとえば、ひとつの易卦＝1ヶ月、1週間、1日、1時間……どうなるだろう。

私たちの社会は、12/60の計時周期にしばられている。

では、たとえば、12ないしは60の周期がめぐって、時計の針がてっぺんを指すその次の一瞬に「ゼロポイント」があるとしたらどうだろう。一瞬だから、12/60の計時周期に影響をあたえることはない。しかし実際は、12の一瞬後にゼロポイントがある、とするのだ。

ひとつの易卦＝1秒という割り当てだったとしたらどうだろう。ゼロポイントは12秒毎にあることになる。

十二消長卦があらわす期間が1秒だったとしたら？

1秒は時計が「カッチン」と音をたて、秒針が一目盛り動く間だ。MAP13では「カッ」が陽の輪、「チン」が陰の輪に相当する。そして、1秒とその次の1秒の間には必ず、ゼロポイントの一刹那があるのだ。

MAP13はタイムスケールを規定しない。

ひとつの易卦に割り当てられる時間はいくらでも短くすることができる。

ということはつまり、観方によってはゼロポイントはいつでも目の前にあるということである。

ゼロポイントは、あらゆる可能性が均等にひらけるニュートラルなターニングポイントだ。選択の自由はそこにあり、そこでその無限の可能性¹から選択することが人間による「創造」である。「創造」する自由を得るために13年待ったり、52年待ったりする必要はなく、その扉は常時開かれている。その気になれば私たちは毎瞬「創造」に参加することができるのであり、実際のところそれを意識していなくても毎瞬の「創造」に参加させられているのである。

¹[15]によれば、選択肢は無限であっても、意識にのぼってくるのはそのうちの十数ビットだという。

2.5 同卦異占

MAP13は原則として^{スタティック}静的なダイヤグラムであり、易卦は幾何学的複合体における各頂点に固定的に配置されている。MAP13を利用するなら、この地図上を動いていくのはユーザー自身であり、易卦自体が変化しつつ地図上をめぐっていくわけではないことには留意しておく必要がある。

このような表現にしたのには意図があって、WOLやGWにみる煩雑さの反省から来ている。易卦が固定して動かないダイヤグラムを基本にすれば、少なくとも全体像の把握は容易になる。

さて、ここで生じる素朴な疑問は、易卦が同じなら、その時点では「いい・わるい」といったことも含めてだれにとっても同じことが起きるのか、ということである。実占を積んでいけばわかることだが、これについてはそうではなく、同じ易卦であっても判断は状況によって異なる。これをレガシーでは「同卦異占²」というが、MAP13を利用する場合は、この「同卦異占」の原理に則った判断が前提である。同じ易卦であってもその意味するところは、人によって、占的によって、占うタイミングによって、異なる。同じ渋谷駅にいるからといって、そこにいる人全員が同じ運命をたどるわけではない。「その時点で渋谷駅にいる意味」は、人それぞれ、目的それぞれ、タイミングそれぞれによって異なるのは当然だ。MAP13における図形の頂点に配された易卦は、その「駅」に相当する。MAP13全体はさしずめ、渋谷を含む路線図といえるかもしれない。

自分は、今この時点でなんという駅にいるのだろうか。

そしてほかならぬその自分が、今この時点でその駅にいる意味とはいったいなんなのだろうか。

2.6 Groth above the problem

人間、いや、生命である以上、葛藤からのがれることはできない。逆にいえば、葛藤は、人間あるいは生命であることの条件であるともいえる。葛藤は、

²これとは反対の「異卦同占」という言葉もある。この場合は、異なる易卦であっても同じ結論にたどりつくこともある、という意味になる。

易システムの文脈では、魂（ソウル（トライアド））と肉体（スピリット、魄（ダイアド））の不調和を意味するが、このガタツキはあって当然であり、あらゆる命の存在理由になっている。易システムには、このふたつのレベルが「完全に」調和した個的存在を示すシンボルがある。上下卦が完全に応じている「先天大成卦」がそれだが、そのような個的存在は現実にはありえないだろう。ありえるとしたら、それ……彼女または彼は、すでに人間（生命）ではない。「完全な人間」は人間でもなければ生命でもないのだ。統合された人間という「黄金」は、人間としてではなく、到達することのない目標として私たちを常に導いている。

そのようなわけで、葛藤＝問題は私たちそのものであるともいえる。言い換えれば、私たちが私たちであるかぎり、問題は解決されることはない。がっかりされただろうか。しかしそれにはまだ早い。活路がないわけではないからだ。

その「問題」よりも自分自身が大きくなること、これが活路である。MAP13 ももちろんそうだが、易システムにおける「××マトリクス」や「××ホイール」あるいは「テンプレート」などはすべて地図である。地図は自分の立ち位置（座標）と全体像を明らかにする。地図が、問題よりも自分が大きくなるための足がかりとなるのだ。

男性とアニマの、あるいは女性とアニムスの葛藤は、根本的には解決がつかない。それが男性と女性という最も基本的な対立しあうものを代表しているからである。したがって解決は、その問題より大きくなることによる以外、ほとんど望めない。＜中略＞ユングの注釈によれば、解決不能の問題が望み通りの条件で解決をみることはまずない。むしろそれは、新しい生き方のはじまりとともにその緊急性を失うのである。

バーバラ・ハナー「アクティブ・イマジネーションの世界 [16]」より

3 そのなりたち

さて、2を参照すれば、とりあえず MAP13 を使うことはできる。

ただし、もう少しつつこんだ判断をしたい場合や、自分なりに応用してみた場合は、2であげた「五次元卦」「六次元卦」が、なぜ、どのようにして十二消長卦であらわされる 12 段階に配当されたのかを知っておく必要がある。全体像を把握していく中で、ゼロポイントが占める位置もより明確になるだろうし、なんといっても視覚的にイメージしやすくなるだろう。

「易システムハンドブック [11]」「風と羅針盤 [13]」もそうだが、易システムは「科学」でも「論理」でもない。

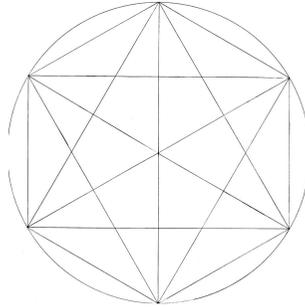
このシステムがもつづいているのは、「夢のメッセージ」「想像」「直観」「感情」「逸話」「推論」「推測」[17]といったものであることをあらかじめおことわりしておく。

3.1 ベクトル平衡体——経緯

冒頭、6 ページあたりでは、「風と羅針盤 [13]」における地図のひとつ、ホイール・オブ・ライフ (WOL)、グレート・ホイール (GW) の反省から MAP13 が生まれたような書き方になっているが、実際はそうではない。

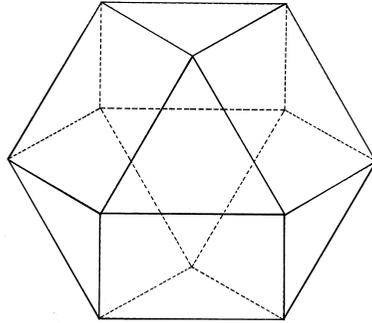
カバラにおける生命の木のような、易システムのすべてを統一的に説明する
マンダラ 図形を考案することはできないかと想いはじめたのがきっかけである。

日記によれば、2012 年の冬至前あたりにそんなことを想いはじめていたようだが、結局は次のような図形を描いたままで頓挫してしまった。



なんら特殊な図形ではなく、円を六等分した各点と他の5つの点を直線で結んだだけのものである。だれもが考えつくシンプルな図形だから悪いというわけではない。むしろそれは込み入ったダイアグラムよりはるかによく、シンプルであるということは積極的に採用すべき条件だと思う。そうではなくて、描いてはみたもののなんとなくしっくりこなくて、そのままになっていたということだ。おもえばそれは、いままで描いてきた地図がそうであったように二次元の範囲を出ていなかったせいなのかもしれない。易卦が織りなすマトリクスを多角的にとらえるにはどうしてももうプラス1次元、三次元図形に易卦を配当することが必要だったのかもしれない。

その後、2013年の3月に「風と羅針盤 [13]」をリリースし、4月の終わりに参加人数2名のミニミニ・レクチャーを行ったが、この場で知人から「ベクトル平衡体」の話聞いた。この立体については、正式には「立法八面体」と呼ばれることやバックミンスター・フラーによって「ベクトル平衡体」と命名されたことは、それより以前に他の知人から聞いてなんとなく知ってはいたが、このとき聞いたことをきっかけにもう少しじっくりこの立体を眺めてみようという気になった。

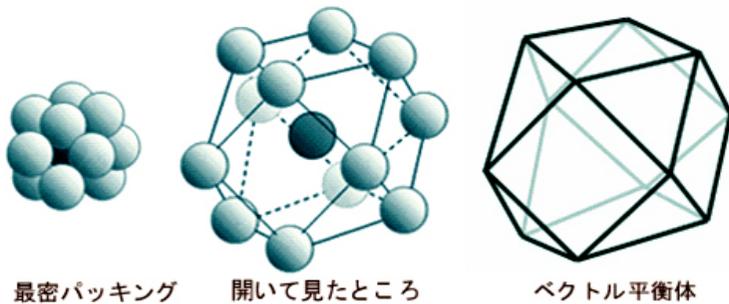


【ベクトル平衡体】

実は、易卦をなんらかの立体的な幾何学図形に配置してながめてみようという試みは、「易システム・ハンドブック [11]」を書いているときに立方体をつかってやろうとしたことはある。ただこれもうまくいなくて途中で放り出してしまった。

そこでこのベクトル平衡体ではどうかということになったのだが、この立体について web で調べてみたり、教育用の幾何学模型くみたてツールなどをつかって自分で手を動かして作ってみたりしているうちに「いけるかな」という感覚が強くなっていった。

ベクトル平衡体については「トーラスさん」こと、小野満磨氏の web ページに簡潔な説明があったので引用させていただく。



「1つの球体と同じ大きさの球体は最大いくつ接することができるか？」という最密パッキング問題の、3次元空間における解は12個だった。こ

の時、外側の 12 個の球の重心をつなぐと、13 種類あるアルキメデス立体の 1 つである立方 8 面体になる。この立体は各頂点間の距離も各頂点と重心との距離も全て等しい非常に安定した形状なので、バックミンスター・フラーはこれをベクトル平衡体と呼んだ。

ベクトル平衡体の要素は点 12、線 24、そして正 8 面体由来の正 3 角形の 8 面と正 6 面体由来の正方形が 6 面で合計 14 面である。

<後略>

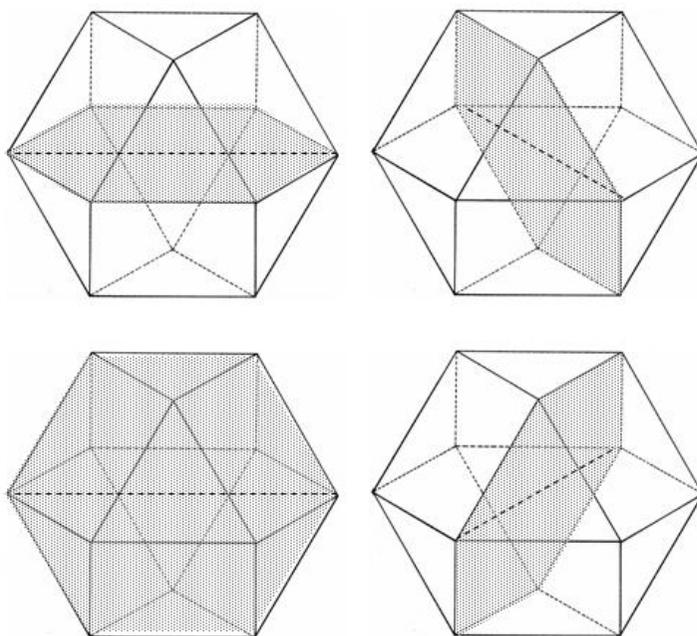
小野満磨「METATRONIC MEATLOGUE」より

<http://metalogue.jugem.jp/?eid=1829>

2013 年 6 月現在

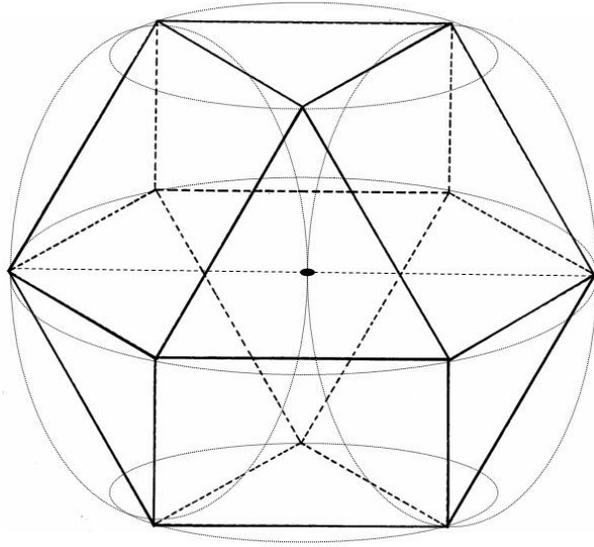
8 も 6 も 12 も 24 も、いずれも易システムと関係の深い数ばかりだ。
くわえて次の 2 点の特徴が、たくさんある多面体からベクトル平衡体を選ぶ理由になった。

- 正六角形×4がこの立体全体の骨格のように観えること。
正六角形は20 ページで示した「易システムの図形」の基盤でもあったからである。6は大成卦を構成する爻の数でもある。



【ベクトル平衡体を「構成」する4つの正六角形】

- ベクトル平衡体が「トーラス」——循環する自然エネルギーの流れを象徴するカタチのフレームをなすと観ることができること。

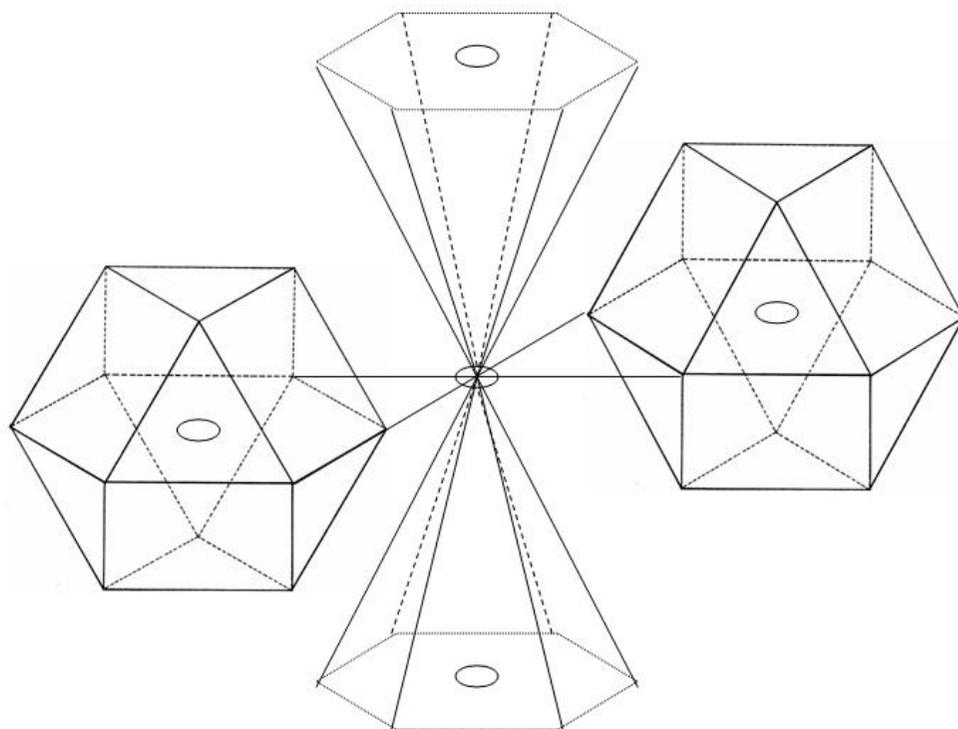


【トーラスとその骨格になるベクトル平衡体】

以上が、MAP13 を作成したきっかけである。先にも述べたように（19 ページ）MAP13 は論理でも数学でもない。著者のイマジネーションの産物……ということになるのだろうが、さりとして、たんなるパッシブな白昼夢でもない。理論というほどでもないが、イマジネーションにも順番があつて、強いていえば、「自覚的な想像」とでもいうことになるだろう。

3.2 全図

プラモデルの箱を開けると、まずは組み立て説明書が目につく。
組み立て説明書には正確な完成予想図——全体図が載っているはずだ。

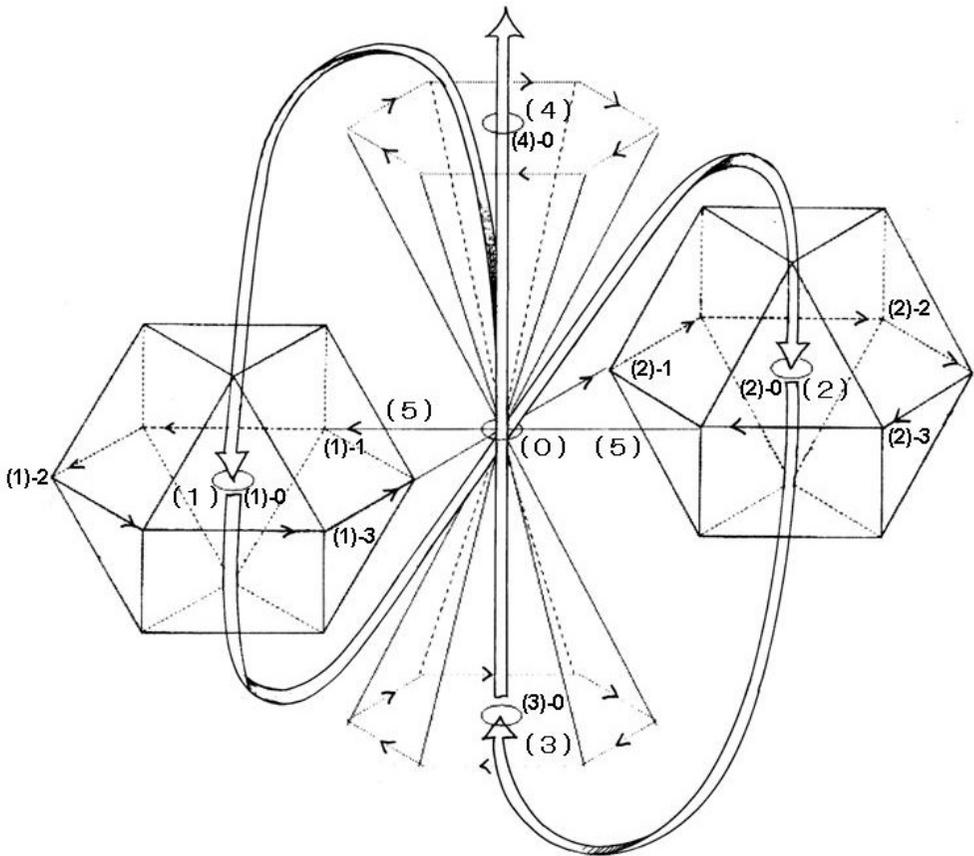


【MAP13全体図】

5カ所ある小さな楕円はゼロポイントを示す。複合体を構成する図形の各頂点にひとつまたは複数の易卦が配置される。

この構造には各部品ができ上がった「順番」がある。「順番」と「」つきで書いたのには意味があって、この「順番」は日常時間で経験されるような時系列的な順番ではない。

プラモデルの組み立て説明書には、組み立てのステップ毎に番号がふられているが、これを1番から順に説明書どおりに組み立てていくのは、それが悪いわけではないが、よほどの初心者である。モデラー好みの塗装・改造・加工などの都合により、たいがいは順不同に組み上げられていく。



【 MAP13 の構成要素 】

MAP13 の各構成要素は () つきの番号で区分されるが、この番号はプラモデルのたとえでいう、組み立て説明書の番号のようなもので日常的な時系列

の世界でその順番に創造されたという意味ではない。つまりは日常的な時系列順とは別の、時間「T」内で組み立てられた過程的順番ということである。日常時間ではひょっとしたら一瞬／同時なのかもしれない。あるいは無限に近い時間がかかっているのかもしれない。いずれにしろ日常的な世界とは別の領域における話なのだ。

次に () つきの番号で示される、MAP13 構成する各正六角形の「面」を示す。

- (0)

この宇宙のはじまり。そしてこの宇宙のおわり。ゼロポイントの中のゼロポイント。

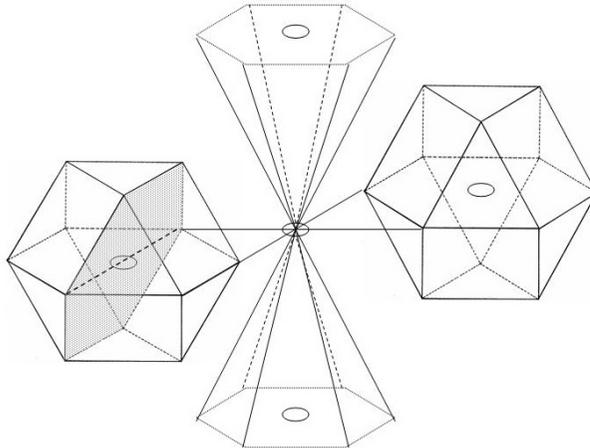
- (1) 面群

図上で、向かって左のベクトル平衡体を構成する正六角形群。五次元面。

- (1) — 0

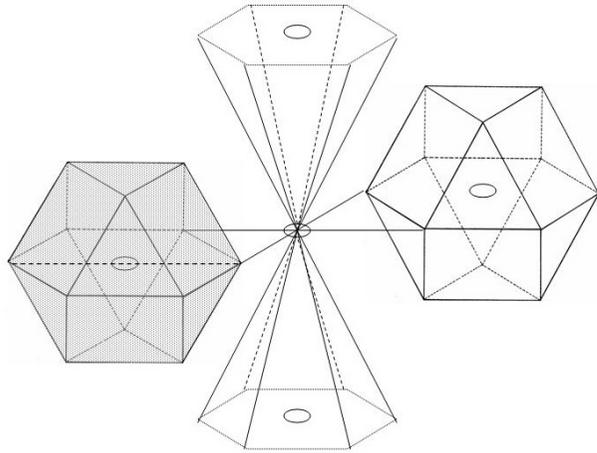
左のベクトル平衡体の水平断である正六角形「陽の輪」の中心におけるゼロポイント。

- (1) — 1 面



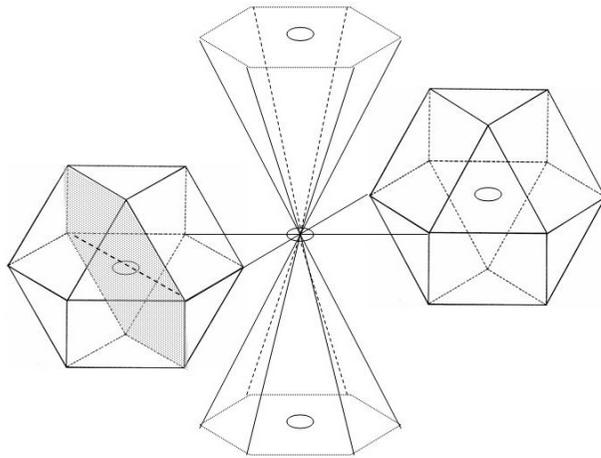
【 (1) — 1 面 】

- (1) - 2面



【 (1) - 2面 】

- (1) - 3面



【 (1) - 3面 】

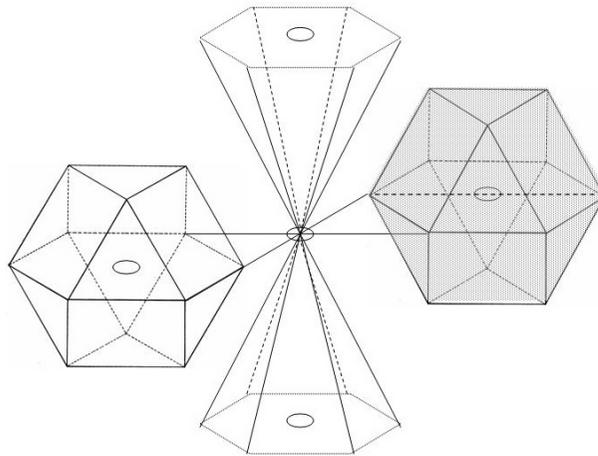
- (2) 面群

図上で、向かって右のベクトル平衡体を構成する正六角形群。五次元面。

- (2) - 0

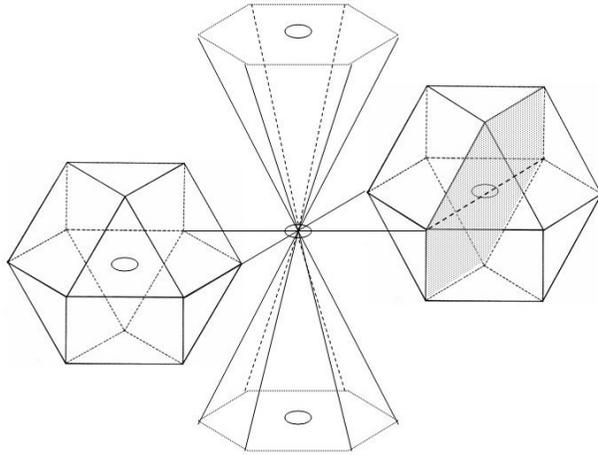
右のベクトル平衡体の水平断である正六角形「陰の輪」の中心におけるゼロポイント。

- (2) - 1 面



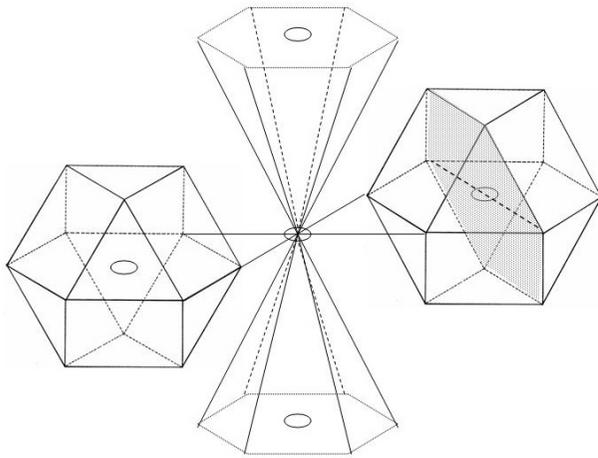
【 (2) - 1 面 】

- (2) - 2面



【 (2) - 2面 】

- (2) - 3面



【 (2) - 3面 】

- (3) 面

図上、中央下の正六角錐の底面。六次元面。

- (3) - 0

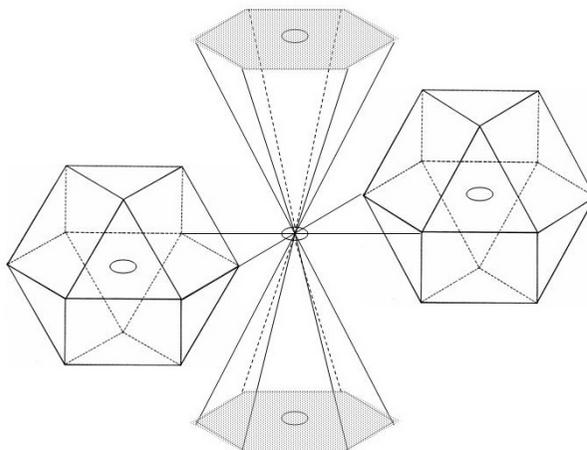
(3) 面の中心になるゼロポイント。

- (4) 面

図上、中央上にある倒立した正六角形錐の底面。六次元面。

- (4) - 0

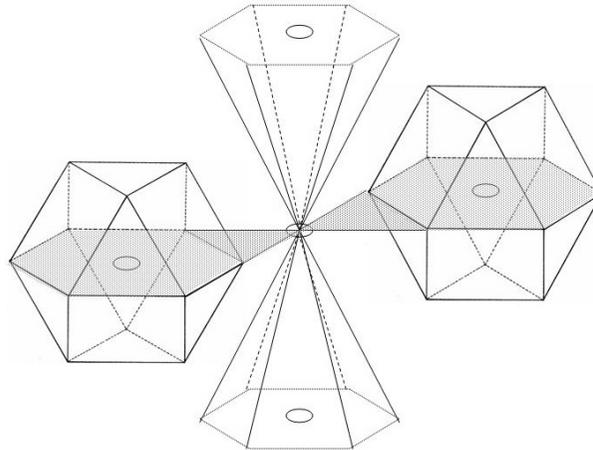
(4) 面の中心になるゼロポイント。



【 (3)、(4) 面 】

- (5) 面

図上、左右のベクトル平衡体の水平断面である正六角形つないだ、8の字型（無限大記号型）の周回コース。四次元時空面。



【 (5) 面 】

3.3 基本原則

MAP13では全図（25 ページ）における図形の頂点に易卦を配置していくわけだが、その配置の仕方にはいくつかの原則がある。

- トロイド循環（旅の先天図）
 - (1) 面、(2) 面の正六角形の頂点への易卦の配置。
- リング循環
 - (5) 面（ふたつのベクトル平衡体の水平断であるふたつの正六角形を結んだ面）の各頂点への易卦の配置。
 - (3) 面、(4) 面の正六角形の頂点への易卦の配置。

- 聖婚のダイヤグラム

MAP13 全体のファミリー³ の配置。

次にこれらの原則の出自、内容について説明する。

3.3.1 先天図

先天図は八方位に相当する八卦を放射状に配置したダイヤグラムだが、レガシーにおいては後天図とペアで語られことが多い。



【伏羲八卦方位図 [18]】

³ 【ファミリー】共通の下卦を持つ大成卦の集合。下卦（八卦＝小成卦）は8種類あるので、ファミリーも8つある。用語集参照。

後天図も先天図同様、八卦による方位図だが、易とかかわりのある後の占術では主にこの後天図が使われる。



【文王八卦方位図 [18]】

易システムはその基礎を先天図におく。先天図は後天図に比べ、さまざまな側面で数理的に整っているからである。詳細に関しては [13] を参照してほしい。MAP13 ではこの先天図から導かれるリング循環、トロイド循環という規則をつかって易卦（大成卦）を図形の各頂点に配置していった。「リング循環」「トロイド循環」は著者の造語で、この言葉はでてこないものの、同じ変化の流れについてはすでに「風と羅針盤 [13]」の中でもふれている。ここでは簡単に 3.3.2、3.3.3 でふりかえる。

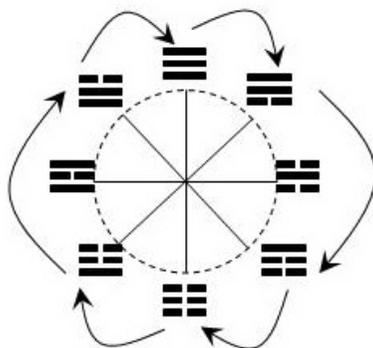
3.3.2 リング循環

「一般的な十二消長卦」の規則で八卦を変化させていくと次のようになる。

坤 → 震 → 兌 → 乾 → 巽 → 艮 → 坤（最初に戻る）

ここに離と坎はあられない。

「全陰の易卦（坤）から始まって、下から一爻ずつ陽爻が増え、全陽（乾）になったら、今度は下から一爻ずつ陰爻が増え、最終的にもとの全陰（坤）に戻る」という「一般的な十二消長卦」の過程では、積み上げ式に爻が変化していくため、中心の爻だけが他の爻と陰陽がことなるパターンはあられないからだ。この様子を先天図上で眺めてみると次のようになる。先天図上では右まわりにみえるこのシーケンスを「リング循環」と呼ぶことにする。



【リング循環】

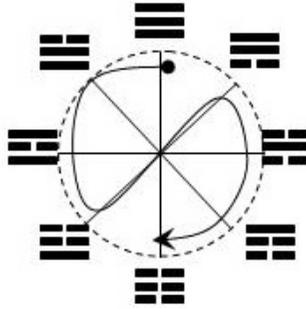
離と坎はスキップされている。消息卦は物理次元で目に見えるモノの変化（周期）に基盤をおくシンボルである。「風と羅針盤 [13]」の新先天図のセクションでも述べたが、物理次元にかかわりを持たないように観える離と坎は物理次元＝四次元時空「以外の」方向を指し示すシンボルであることが示唆されていると観ることができるのではないだろうか。

3.3.3 トロイド循環

トロイド循環は、八卦の易数順、すなわち、

「乾 → 兌 → 離 → 震 → 巽 → 坎 → 艮 → 坤」

の順番で先天図を観たときにあらわれる易卦の変化の流れである。



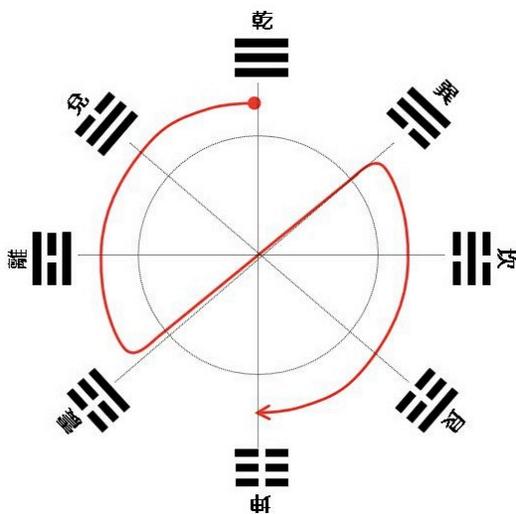
【トロイド循環】

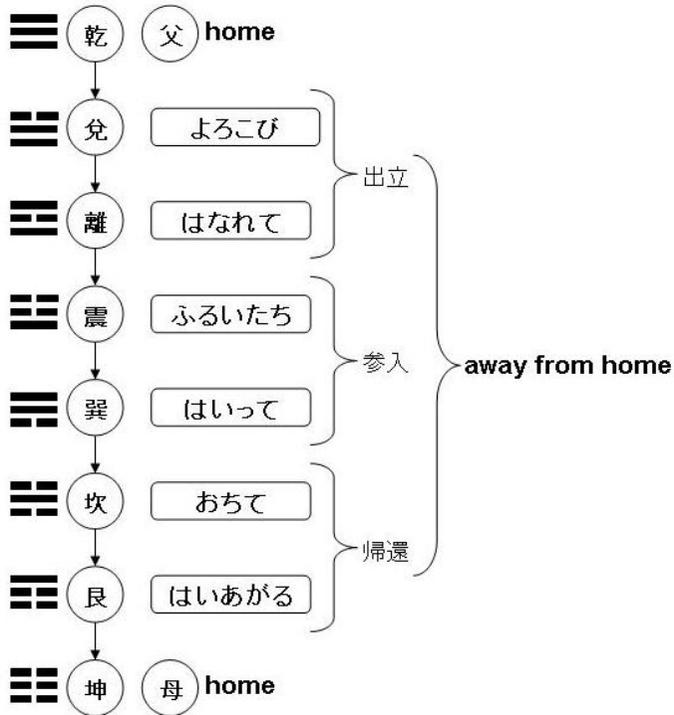
先天図上では、乾にはじまりいったん左回りになりかけた流れは中心をとおりぬけ、まるで途中から気が変わりでもしたように右回りになって坤で終わっている。この一見奇妙に見える流れは、「乾兌離震巽坎艮坤」の順で先天図をたどった結果で、「乾兌離震巽坎艮坤」の順番は、易卦を二進数に観たてた場合の数の並び順である⁴。ではなぜ先天図は「乾兌離震巽坎艮坤」の順で円周上に配置されていないのかというとそれはたぶん、各爻の陰陽を反転させた関係にある（つまりツイストペアの関係にある）八卦どうしを、図上で対置させたかったからなのかもしれない。理由はどうあれ、このねじれた道程は、3.3.4 に示すようなアイデアになった。

⁴詳細は「風と羅針盤 [13]」の「新先天図」のセクションを参照

3.3.4 旅の先天図

先天図には数理的な経路がある。「乾兌離震巽坎艮坤」の並びがそれだが、これがひとつのストーリーになっていないだろうか。そんな眼で、主に八卦の「意味」から「乾兌離震巽坎艮坤」の並びを追ってみる。



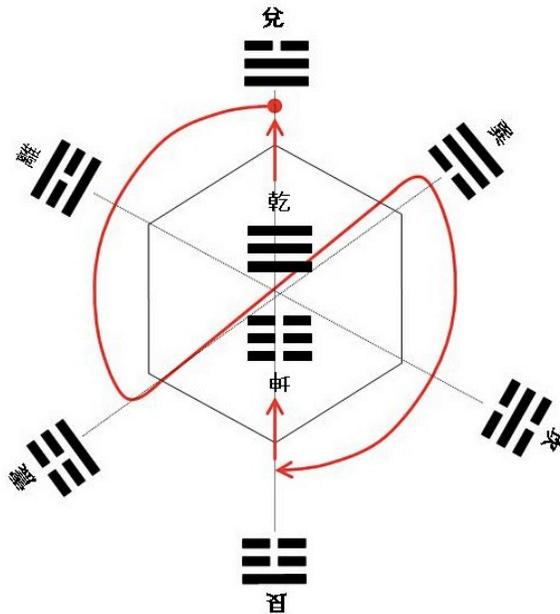


このダイヤグラムでは、乾坤にはストーリーとしての意味を与えていない。行ってこいと息子を外へ放り出す父である「乾」と、長旅から帰ってきた息子を迎える母である「坤」⁵。

ふつうは父と母はひとつ屋根の下にすんでいるだろうから⁶、このストーリーにしたがえば、先天図は次のように描きかえることができる。「乾坤」をひとまとめにして出て行く場所と帰ってくる場所、ホームとする。

⁵実は息子が旅した大地は「母」そのものだったのだが……。

⁶とは限らないかもしれないが、そこはさておき。



【 旅の先天図 】

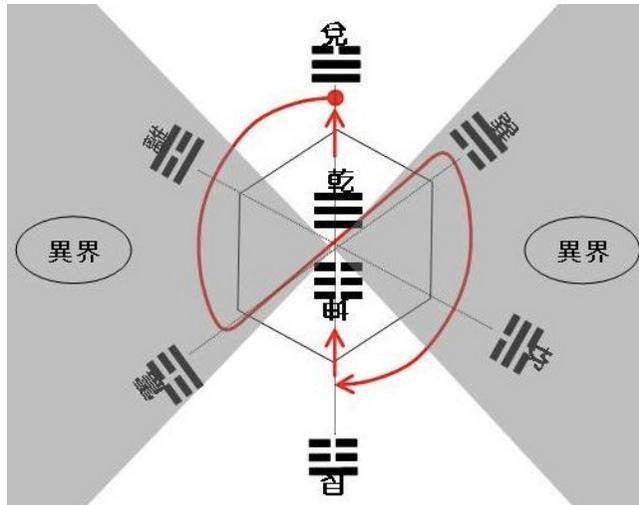
これを「旅の先天図」と呼ぼう。

ところで、主人公（ドラ息子）はどこへ行って（運がよければ）帰ってくるのか。特定の実際の場所ではないだろう。実際の場所はストーリーよって千差万別だ。

共通的にいえるのはそこが「異界」であるということだ。いつも暮らしているよく知ったホームではなく、アウェイ、見ず知らずの場所である。

旅が呼吸であるなら、呼気は吸気にとって、吸気は呼気にとってそれぞれ「異界」である。生まれてこの方、島を出たことないのならば、トーキョーは「異界」である。いままでずっと学生で社会にでたことがないのなら、シャカイは「異界」である。夢しかみたことがなく、理由はどうあれ生の現実に真剣に相対した経験がないのなら、いまそのあなたがまっただ中にある現実の試練は「異界」だ。

旅の先天図にこの「異界」を描き加えるとすると次のようになる。



「異界」は「離」にはじまり、「坎」におわる。地上的なものごとは、始まりがあれば終わりが必ずある。いつまでも異界に居続けることはできない。

「離」は文字どおりとる。離別、別れ、いよいよホームから離れることが確実になるポイントだ。この境界を越えてしまうと、もうあともどりはできない。

「坎」はあてはめるのが、ちょっとむずかしい。異界を抜け出するための最後の試練といったところだろうか。あるいはまた、異界を抜け出するための最後のパワーとなる生命の水。

「坎」の穴にはまったあとは、ぐっともりあがって（艮）その試練をまっとうし、異界を抜け出る。艮＝山からみわたす世界は、いままでよりさらに遠くがみえるようになっているはずだ。

3.3.3でも書いたが、経路は円周上を周回するのではなく、いったん円の中心を通り抜ける。図上では、兌から左回りに行きかけて、震から巽に向かって円の中心をとおり、坎、艮と右回りに周回している。この、震から巽にかけて円の中心をとおりぬけるプロセスをどうみるか。

異界に往って還る旅で、異界におけるちょうど真ん中に「虚無（ゼロポイント）」があるのである。できればさけてとおりたいところだが、ここを通過しない限り、家に帰ることはできない。

もしこの旅が人生であるなら、この虚無はさしずめ、「中年の危機」だろうか。

もしこの旅が魂の成長過程であるなら、この虚無はさしずめ、「魂の闇夜」だろうか。

いずれにしろ、旅はタダでは終わらない。ここでいう「旅」は連休を利用してゆく物見遊山とはちがう。いろいろ書いてきたが、おおまかにいってこのストーリーには次のような特徴があるといっていいただろう。

- いって、かえるプロセスである。
- 行き先は住み慣れた世界ではなく、「異界」である。
- 「異界」の中心はヴォイド（虚無（ゼロポイント））がある。
- 還ってくるにはこのヴォイドを通り抜けなければならない。

3.3.5 聖婚のダイアグラム——ヒエロス・ガモス

もうひとつ示しておきたいダイアグラムがある。

このダイアグラムも先天図に由来する。

「旅の先天図」では、もとの先天図の乾坤をひとつ屋根の下に住む父母と観たてて正六角形の中心点に落とし込んだが、このダイアグラムでは離と坎を正六角形の中心に落とし込む。

離と坎は、先天図上のリング循環ではスキップされる八卦なので、この離と坎を正六角形の中心に据えると、正六角形の外周にはリング循環する八卦だけが残る。

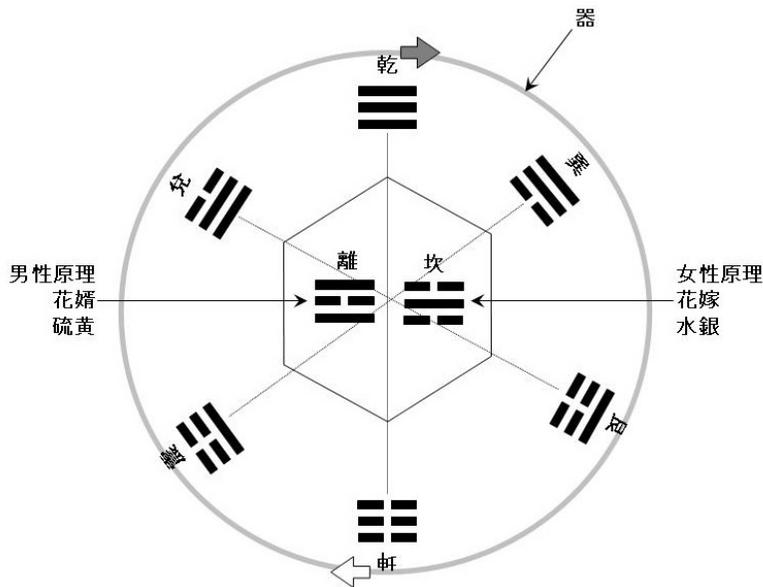
これが「聖なる結婚——ヒエロス・ガモス」のダイアグラムだが……聖婚とはなんだろうか。

Wikiには、次のような説明がある。

ヒエロス・ガモス (Hieros Gamos、希: ἱερός γάμος) またはヒエロガミー (英: Hierogamy, 希: ἱερογάμου) は「聖なる結婚」を意味するギリシア語由来の言葉で、神婚、聖婚、聖体婚姻ともいう。聖婚は神話や儀礼などにみられる男女二神の交合や神と人の婚姻のモチーフである。創世神話において世界の創造をもたらした天の神と地母神の交わり、豊穰をもたらす男神と女神または神と人の結婚を模倣した祭儀、中世ヨーロッパにおいて修道女が神の花嫁と呼ばれたこと、な

どが聖婚の例として挙げられる。語源はギリシャ語で、“hieros” = holy (神聖な)、“gamos” = marriage, coupling (婚姻、媾合)。

フリー百科事典ウィキペディアより (<http://ja.wikipedia.org/wiki/>)

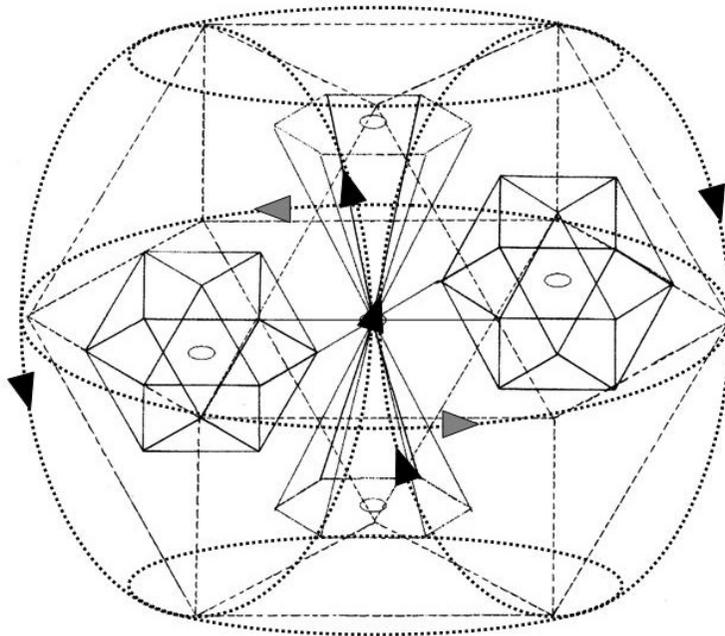


【 聖婚のダイヤグラム 】

簡単にいってしまえば、二元性の統合である。

「聖婚のダイヤグラム」は MAP13 の「(1)、(2) 面の」易卦配当ルールには採用しなかった。

MAP13 では全体 (中心のゼロポイント (0) から広がる状態の流れ全体) もベクトル平衡体=トーラスになっていると観る。トーラスを構成する流れには二種類あって、ひとつはその中心をとる骨格としてのトロイド循環と もうひとつは中心をとらないリング循環だ。



【トロイド循環（黒の矢印）、リング循環（グレーの矢印）】

聖婚のダイヤグラムは状態の流れとしてはリング循環であり、このリング循環を(1)、(2)面の易卦配当ルールとして採用すると、三次元面である(5)面に配当される各々の易卦は、(1) - 0、(2) - 0という、陽の輪、陰の輪におけるゼロポイントと関わりがなくなってしまう。言い換えるとゼロポイントと三次元面に配当された易卦の関わりは13ステップ毎の図中央のゼロポイント((0))との関わりだけになってしまうのだ。

それはそれでもいいのかもしれないが、「『ゼロポイント』、異界への扉は常時——13ステップ毎ではなく——眼の前に開かれている」というカタチを表現したかったのである。

以上のようなわけで「(1)、(2)面の易卦配当ルール」にはしなかったものの、このダイヤグラムはMAP13「全体の」なりたちにかかわっている。

42ページの図にも示したが、離坎とそれ以外の八卦、という区分は、錬金術という硫黄(離)と水銀(坎)と器(離坎以外の八卦)に対応させることが

できる。これは別に筆者のオリジナルの発想ではなく周易参同契 [19] などの古典にもみてとることができる。

周易参同契は端的にいて、易のシンボルを使って表現された錬金術の書である。錬金術のルーツははっきりしておらず、西洋と東洋の間にかなるつながりがあったのかもよくわかっていない。しかし、洋の東西を問わずたがいにオーバーラップする時代に同様の思想が現れたことは大変興味深い。

——同様の思想——それは、陰と陽、水銀と硫黄、月（太陰）と太陽、花嫁と花婿、対立するものの統合である。

錬金術師たちの眼目は黄金の製造ではなくて、古来に失われた思想の復権である。黄金つくるのはその思想を物理次元で実証するための手段にすぎなかった [20]。

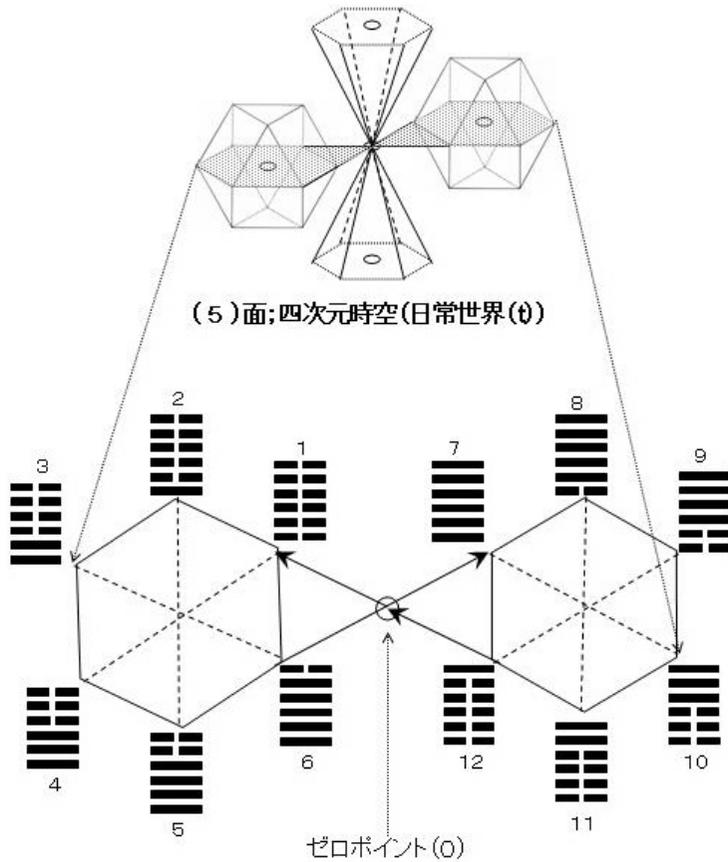
MAP13 では、(3) (4) 面に離と坎のファミリーを配当し、残りの八卦のファミリーを左右のベクトル平衡体に配当する。

対立するものの統合には、統合されるための舞台・フィールド・器が必要とされ、花嫁と花婿はその器の中で統合をとげて、二元性を超えたなにもものに昇華される。

MAP13 においては、この「器」が左右のベクトル平衡体、婚媾する対立原理が中央のふたつの正六角錐に相当する。

3.4 四次元時空卦 ((5) 面)

MAP13 において日常世界をあらわすのは、左右のベクトル平衡体の水平断面である正六角形を結合した無限大記号様の (5) 面であり、この図形の各頂点には十二消息卦が配当される。

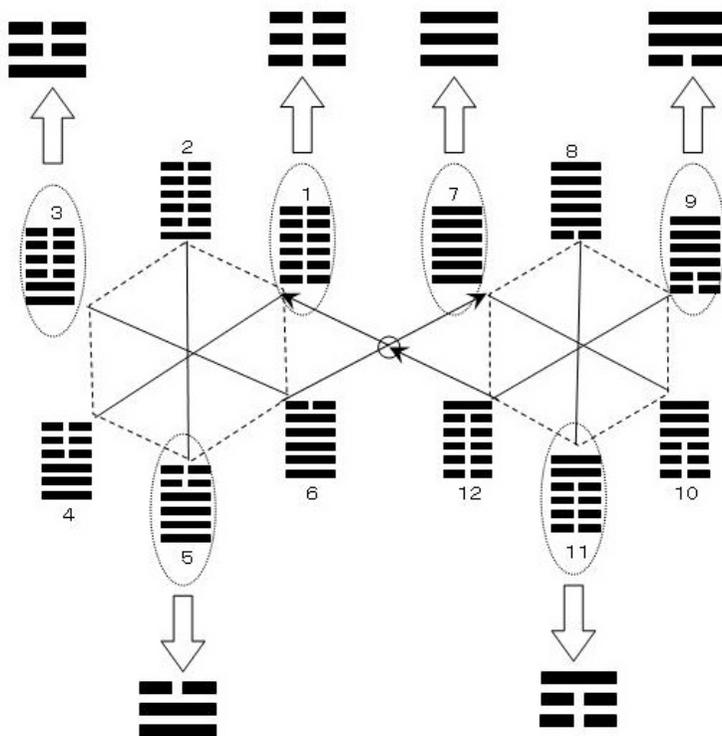


この面を「四次元」と呼ぶことにしたのは、通常いわれる三次元、「タテ・ヨコ・高さ」に、時間——この面では日常的な時間 (t) を加えた表現にしたかったからだ。

日常時間は、ゼロポイントから始まり、左の正六角形の1から左まわりに6まで（リング循環）、そこから右の正六角形に移って右回りに7から12まで（リング循環）いき、最後にゼロポイントに終わる。6→7はダイレクトに状態遷移する。図、中央のゼロポイントはおらない。1～6までの期間（左の正六角形）は十二消長卦上で陽爻が長じていく段階なので「陽の輪」と呼び、7～12までは陰爻が長じていく段階なので「陰の輪」と呼ぶ。

左右の正六角形の各頂点に配される十二消長卦はそれぞれ、ゼロポイントに交わり図上上下に垂直な直線に対して線対称に、左右（陽の輪、陰の輪）でツイストペアを構成する。

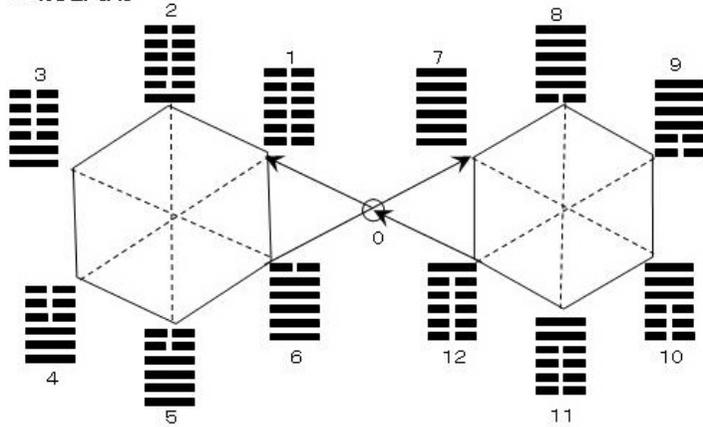
陰の輪、陽の輪にはそれぞれ3つずつの大卦があらわれる。大卦は、それ自体大きな八卦としてみることができる大成卦だが、全部で8つある大卦のうち、6つが（5）面にあらわれる。この6つは「聖婚のダイアグラム（42ページ）」において器を形成する坤、震、兌、乾、巽、艮の小成卦だ。



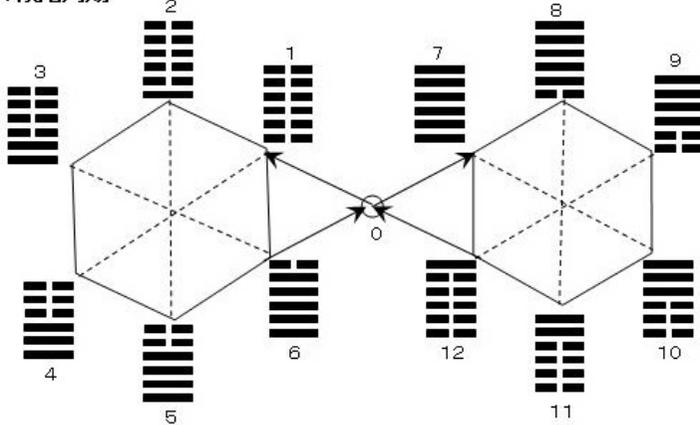
錬金術的文脈で観れば（5）面があらわす日常的な世界は聖婚のための^{フラスコ}器
 なのである。

さて先に、この（5）面における状態遷移においては、「6→7の間はゼロ
 ポイントはとおらない」と述べた。このルールにより日常世界における状態
 の流れは、ゼロポイントにはじまり、13段階毎にふたたびゼロポイントにも
 どってくることになる。これも絶対的なルールではなく、たとえば6→7の
 間もゼロポイントをとおるとすると、ゼロポイントは7段階毎にあらわれる
 ことになる。

13段階周期



7段階周期



ただあまりにも「なんでもあり」としてしまうと收拾がつかなくなりそうなので「易システムの空間地図」としては13段階の周期を基本とする。それをふまえた上で、1段階＝1年として人生航路をながめた12ページの例を7年周期に焼き直した表を参考までに次にあげておく⁷。

⁷7年周期については、たとえば [21] などにもその記述がある。これを採用するなら MAP13ではなく MAP7ということになる。

段階	消長卦	五次元卦	六次元卦	*1							
(5)-0				13	27	41	55	69	83	97	
(5)-1	88:坤	38:晋	86:師	0	14	28	42	56	70	84	99
(5)-2	84:復	62:節	46:解	1	15	29	43	57	71	85	100
(5)-3	82:臨	34:噬嗑	26:困	2	16	30	44	58	72	86	101
(5)-4	81:泰	68:比	16:訟	3	17	31	45	59	73	87	102
(5)-5	41:大壮	32:睽	56:渙	4	18	32	46	60	74	88	103
(5)-6	21:夬	64:屯	76:蒙	5	19	33	47	61	75	89	104
(5)-0				6	20	34	48	62	76	90	105
(5)-7	11:乾	31:大有	83:明夷	7	21	35	49	63	77	91	106
(5)-8	15:姤	87:謙	43:豊	8	22	36	50	64	78	92	107
(5)-9	17:遯	35:鼎	23:革	9	23	37	51	65	79	93	108
(5)-10	18:否	61:需	13:同人	10	24	38	52	66	80	94	109
(5)-11	58:觀	37:旅	53:家人	11	25	39	53	67	81	95	110
(5)-12	78:剥	65:井	73:賁	12	26	40	54	68	82	96	111

(5)-0： ゼロポイント

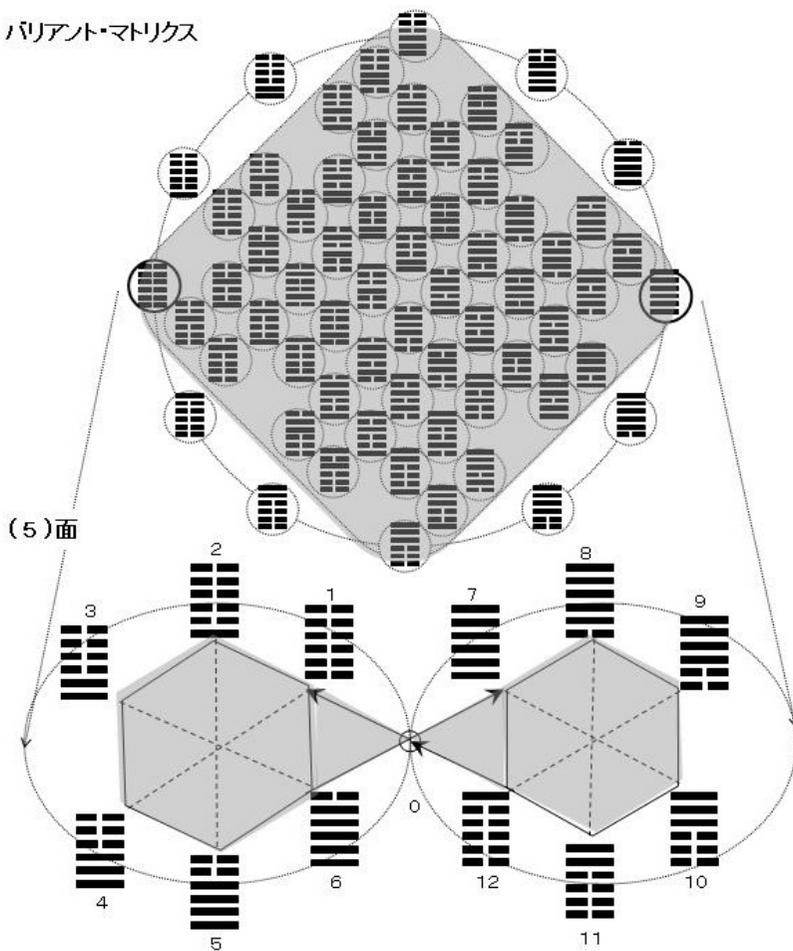
* 1： 13 段階それぞれに割り当てた満年齢。

MAP13 上では、日常世界はこのうすっぺらい無限大記号の形をした平面にたたみこまれている。いや、もっと正しくいうとゼロポイントにはじまり 13 段階毎にゼロポイントに終わる横 8 の字の周回コース、「線」上にたたみこまれている。ではこの 8 の字の内側に相当する平面はなにかというと、MAP13 では表現しきれていないが、実は、バリエーション空間である。

易システムにおいてバリエーション空間を易卦であらわすバリエーション・マトリクスは、特定の易卦から他の 63 の易卦への距離（至りやすさ、あるいは至りにくさ）をあらわしたダイアグラムだが、このダイアグラムの外周円は一般的な十二消長卦である。

つまり、MAP13 上では（5）面には、「88：坤為地」から始まって「11：乾為天」を経てふたたび「88：坤為地」にもどる通常の十二消長卦が配当されているが、任意の大成卦を基点とした一般的な十二消長卦を配置して観てもよいということになる。

バリエーション・マトリクス

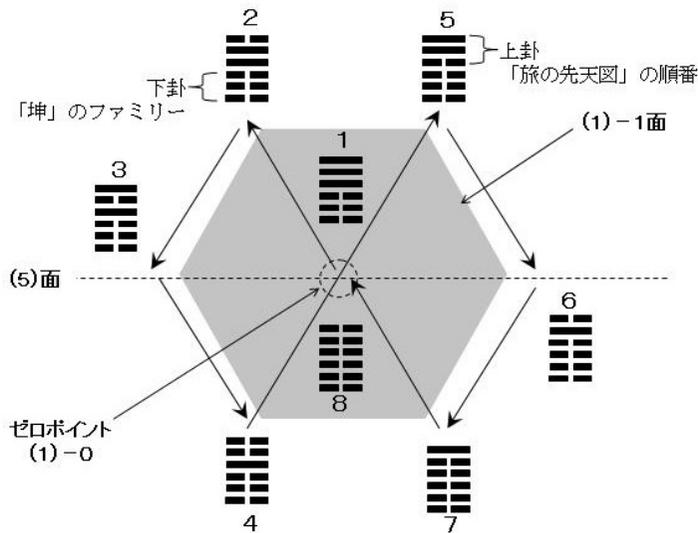


3.5 五次元卦 ((1)・(2) 面)

MAP13 上では、五次元卦を (5) 面に交わる正六角形の頂点および中心に配置する。ひとつの正六角形にはひとつのファミリーが対応する。ファミリーは共通の下卦をもつ大成卦のグループだ。

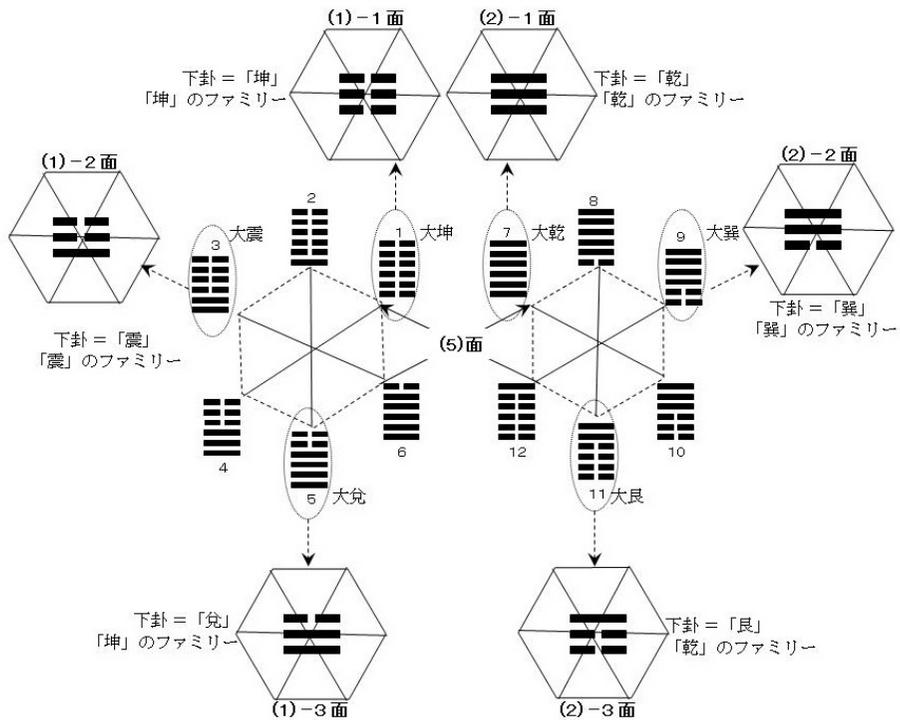
各正六角形においては、「旅の先天図 (39 ページ)」の八卦の順番に則り、特定のファミリーに属する大成卦を配置してゆく。具体的には特定のファミリーに属する各大成卦の上卦に着目し、その順番が「旅の先天図」と同じになるように配置していく。

たとえば、配置されるファミリーが「坤」のファミリーだったとして、これが五次元卦として配置される正六角形面にどのように割り当てられるかを示すと次のようになる。



(5) 面 (四次元時空面、日常世界の面) に交わる正六角形 (五次元面) は全部で6面ある。ひとつの面にはひとつのファミリーが対応する。どの面がどのファミリーに対応するかは、(5) 面に配置される四次元時空卦——十二消長卦が、「大卦」としてあらわれる点を基準とする。

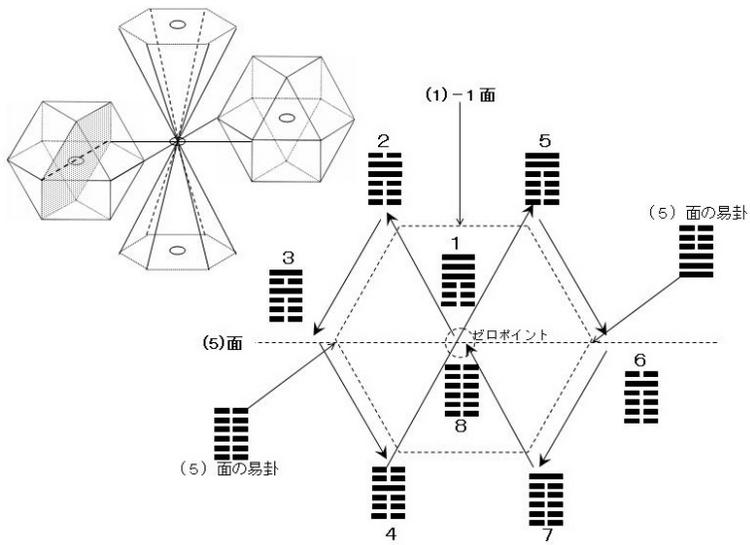
その「大卦」があらわす八卦のファミリーが、その「大卦」があらわれる点で（5）面に交わる正六角形面に配置される。



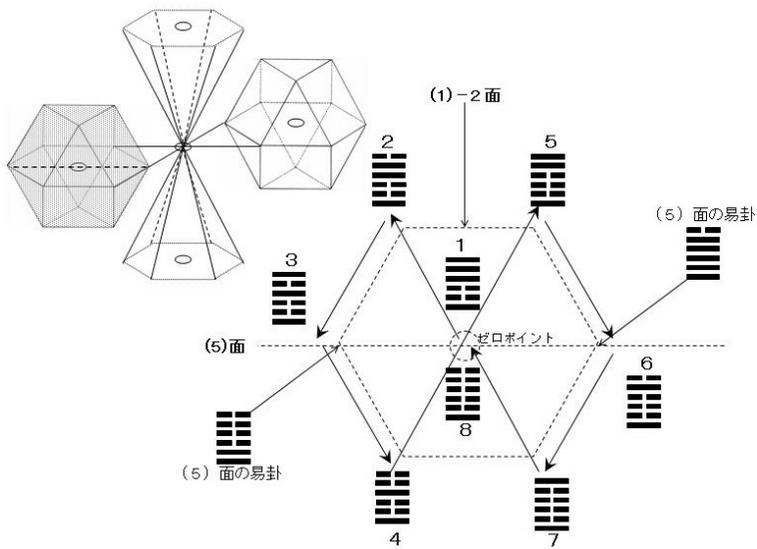
図示したように五次元卦として割り当てられるのは、「坤」「震」「兌」「乾」「巽」「艮」の6つのファミリーである。

ひとつのファミリーには8つの大成卦が属するので、五次元卦としては全部で $6 \times 8 = 48$ の大成卦が配置されることになる。

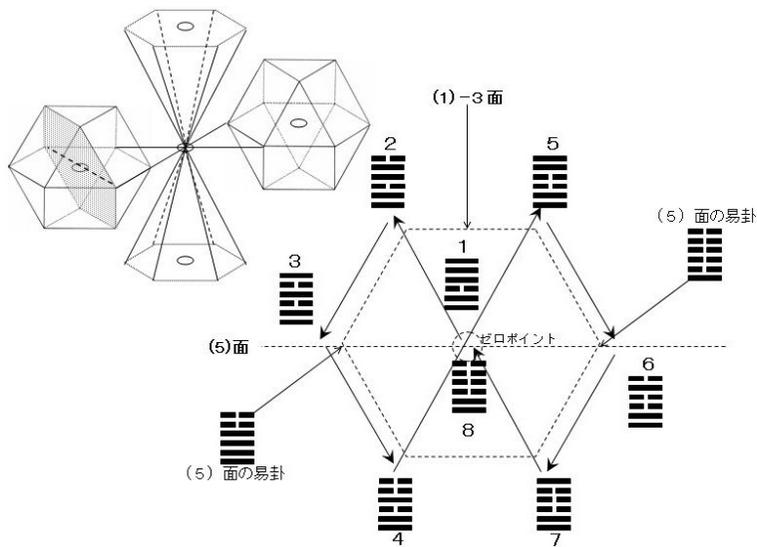
次に各ファミリー毎の（=各五次元面（正六角形面）毎の）、易卦の配置を示す。



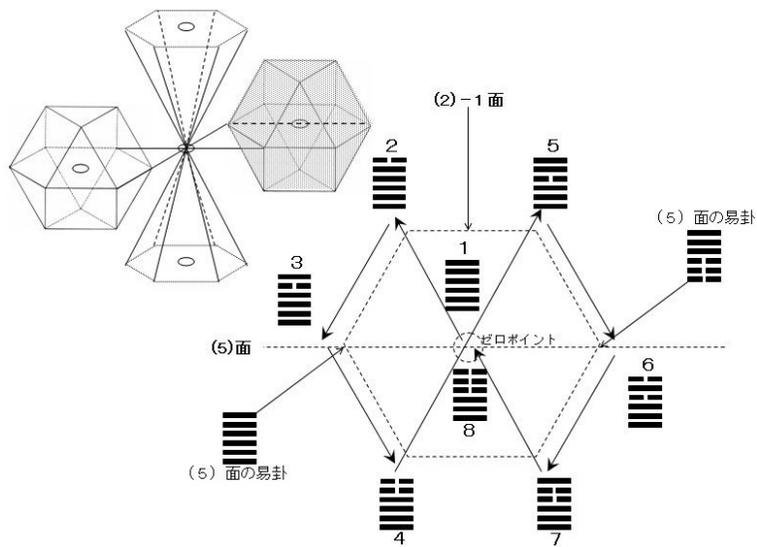
【(1)-1面の易卦の配置】



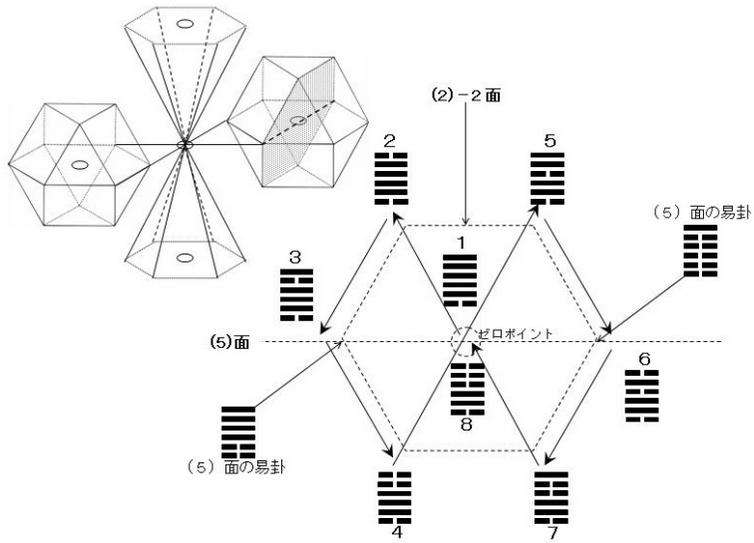
【(1)-2面の易卦の配置】



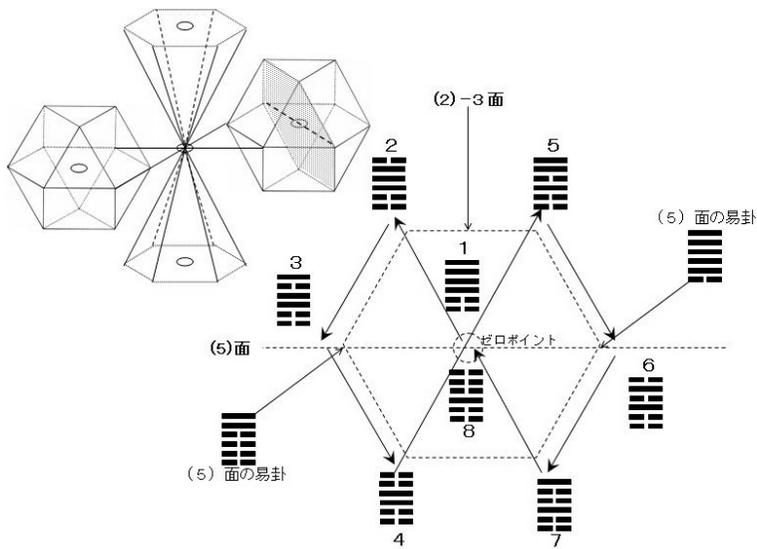
【 (1)-3面の易卦の配置 】



【 (2)-1面の易卦の配置 】



【 (2)-2 面の易卦の配置 】



【 (2)-3 面の易卦の配置 】

MAP13の利用においては、四次元時空卦（(5)面）が基本になる。なんといっても、四次元時空卦は日常世界を直接あらわしているからだ。

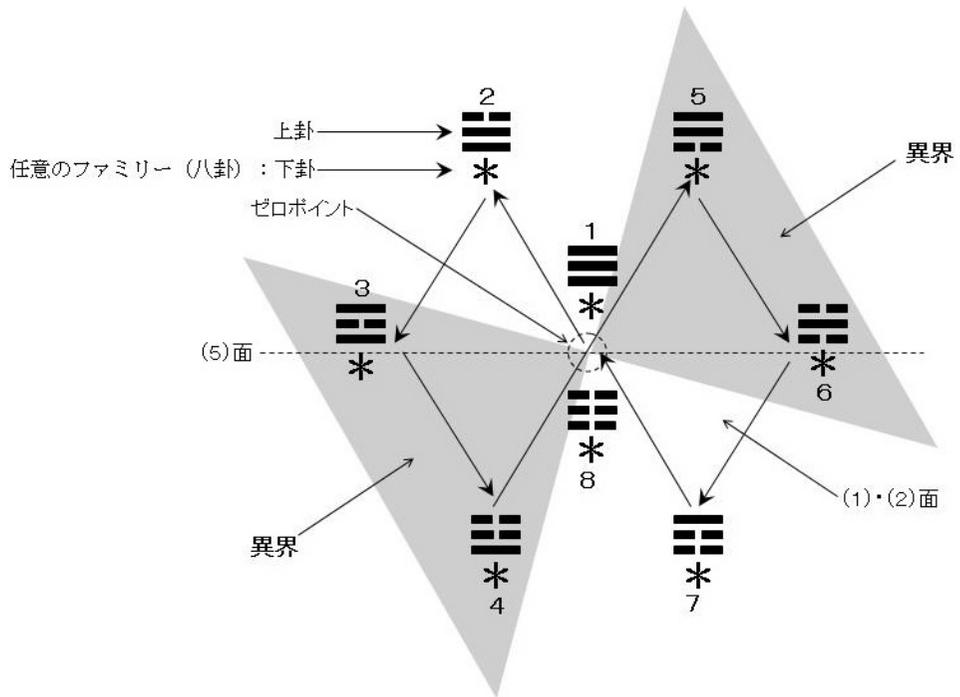
五次元面における易卦の配置は「旅の先天図（39ページ）」に則っている。したがって、五次元面における状態遷移はトロイド循環になる。後述（67ページ）するが、トロイド循環はこの宇宙のダイナミズムを象徴する。この点から考えると、五次元卦はこの宇宙の創世記の「残響」であるということもできるだろう。

その「響き」は日常世界にもあらわれている。（5）面における四次元時空卦の流れは、トロイド循環と同じ8の字型になっているからだ。しかし、易卦そのものの状態遷移は「……全陰→陽が長じ→全陽→陰が長じ→全陰→……」というリング循環（十二消息卦）だ。（5）面はいわば、半端なトロイド循環なのである。これに対して五次元面（(1)・(2)面）は純粹なトロイド循環であり、日常世界＝四次元時空＝（5）面よりも、この宇宙の残響を色濃く残している。

そして、五次元卦は（5）面を離れていくプロセスでもある。日常時間（t）は、（5）面の横8の字の周回コースで生じる。そこから離れていくということは、プロセスとはいっても通常のシーケンシャルな意味での時間が存在しない領域であるということである。そしてそのプロセスは、ゼロポイントである（1）-0または（2）-0を目指し、突き抜け、（5）面の対岸へ至る。特定の五次元面に配置される大成卦の下卦は共通（ファミリー）なので、五次元卦の上卦が（1）・（2）面（五次元面）におけるトロイド循環の順番をあらわしている。

「旅の先天図（39ページ）」では中心が「ホーム」であり、放蕩息子の旅は「3：離」の段階から本格的に異界に参入するということだった。その意味で五次元面（1）・（2）面は日常世界である四次元時空面（5）面からいつでも参入することできる異界である。その旅では、「五次元卦の上卦＝離」で異界に参入し、「五次元卦の上卦＝坎」で異界から還ってくることになるが、そこは参入した点からは（5）面上でちょうど反対側にあたる。

五次元面は日常時間が流れる範囲外の領域なので、日常世界から観るとその旅はまるで、こちらからあちらへワープしたように観えることだろう。

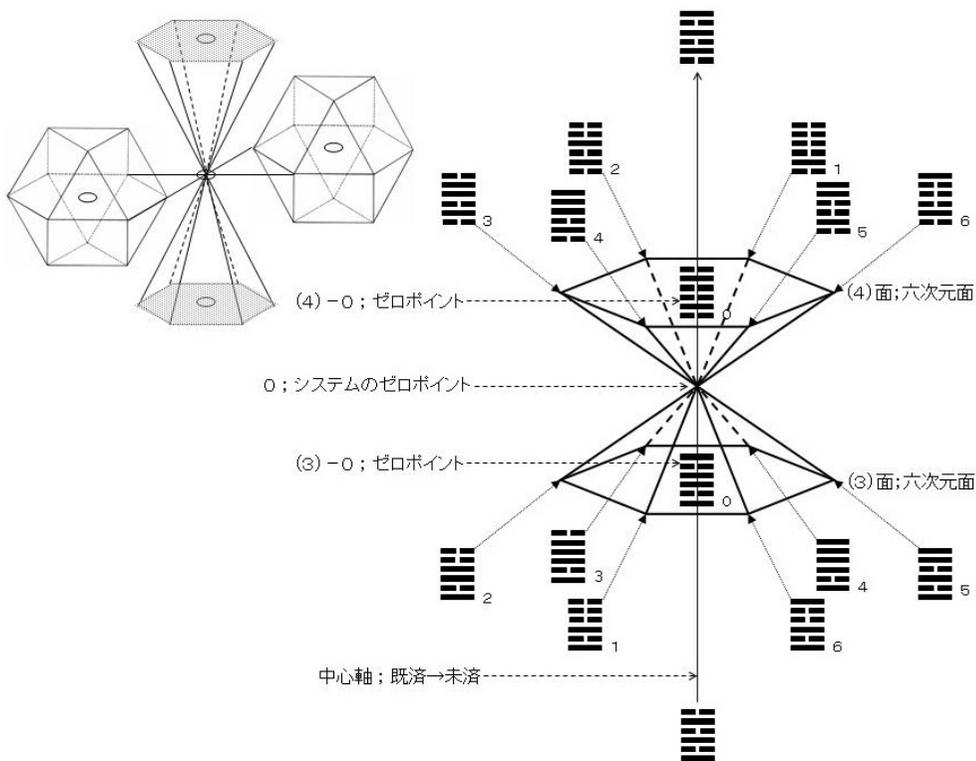


【 五次元面における放蕩息子の旅。「*」はその息子が所属する家族（ファミリー） 】

実用的な話をすれば、占術において（5）面（日常世界）のあるポイントに
 いると判断できる場合、（5）面上でそのポイントの対岸にあるポイントはな
 んらかの関連があるとも考えることもできる。そのふたつのポイントはそれぞ
 れ、異界への参入ポイントと、異界からの帰還ポイントであり、特定のファ
 ミリーが象徴する五次元面でリンクしている。「『今』、異界のどこにいるか」、
 あるいは「異界でなにがおきているのか」といったことはこの五次元面に配
 置された大成卦があらわすことになる。

3.6 六次元卦

六次元卦には「離」と「坎」のファミリーが配置される。

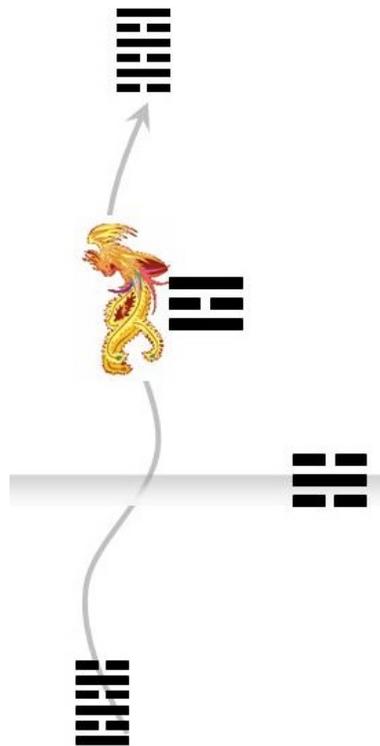


【 六次元面への易卦の配置 】

(3) 面には「離」のファミリー、(4) 面には「坎」のファミリーが配置されるが、これは、MAP13の図上、上が「坎」下が「離」ということで「63: 水火既済」になぞらえた配当だ。

「既済」。すなわちそれは、今現在、この世界はすでにそのようにできている、ということであらわしたカタチだ。そしてその「既済」は、中心軸に配当した易卦がしめすように、「既済」から「未済」へと至る。

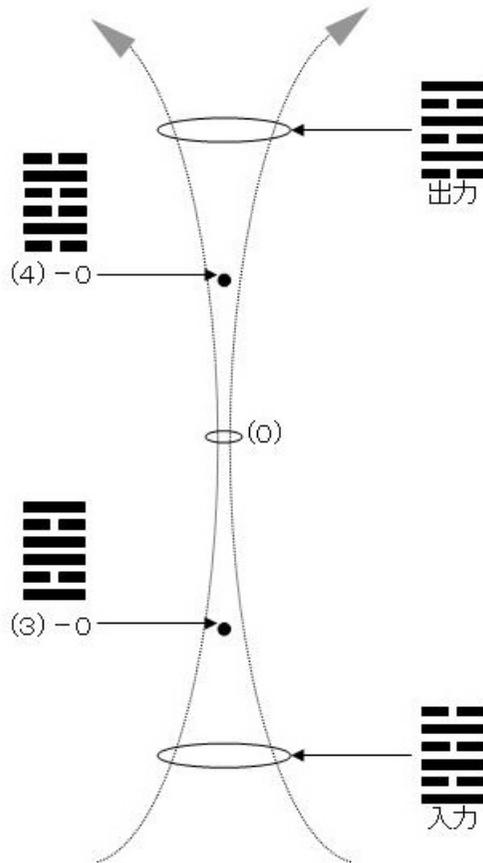
フェニックス（火の鳥＝離）が暗く冷たい腐敗物（坎）の下で誕生し、その腐敗物を打ち破り、かつ高く飛翔し、「離」＝火が、「坎」＝水・困難・暗く冷たい覆いよりも上におどりあがる。火が水の上に昇る新しい次元の夜明け、それがこの中心軸に配当した「火水未済」の意味である。



「既済」→「未済」のならばレガシーにおいては六十四卦のトリを担う。このふたつの卦は筆頭の乾坤と同じくらいに重要な卦であり、本源の脈動に直結するこの宇宙のバックボーンでもある。

（3）面の中心には純卦である「33：離」、（4）面の中心には同様に純卦である「66：坎」が配置される。「坎」は低く、暗く、隠れたるものの象徴であり、「離」は火、明で、明るく、あらわになっているものの象徴である。

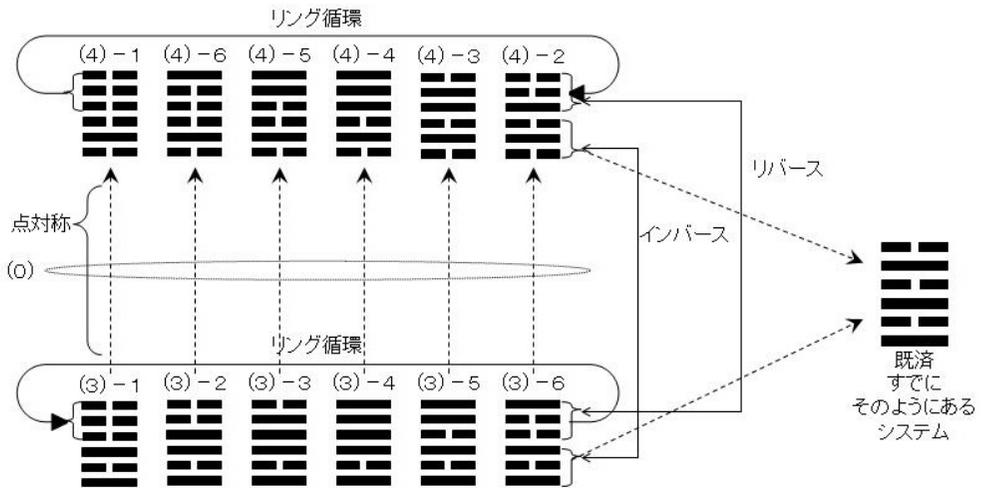
易システムでは、全図（25 ページ）のトーラスの「穴（中心軸）」を構成する「33：離」「66：坎」「63：既済」「36：未済」を、「根源的ファウンデーション」と呼ぶ。この4つが MAP13 全体を支えているからだ。



【 根源的ファウンデーション 】

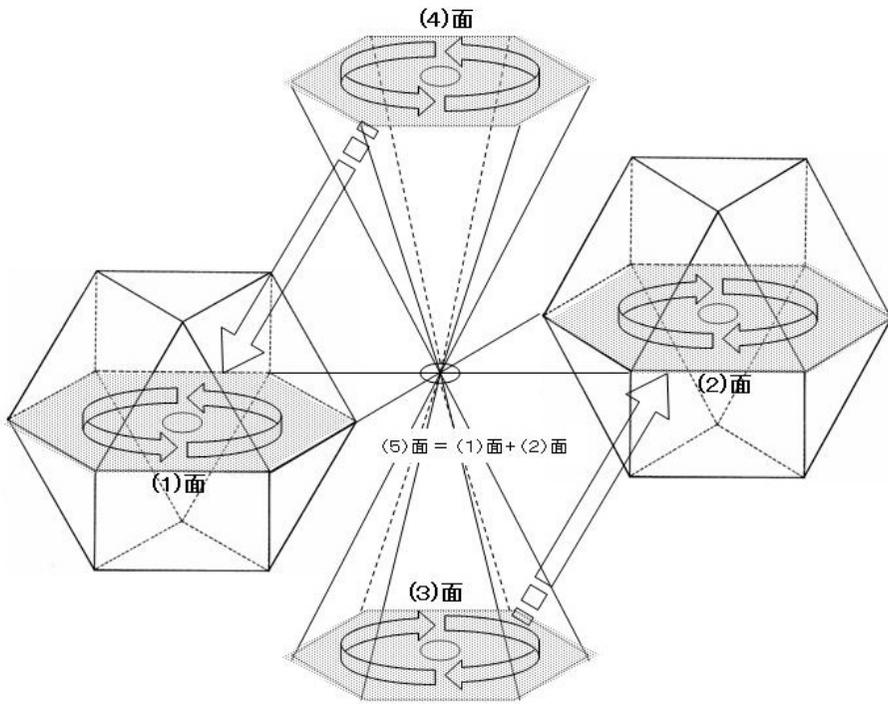
下卦については（3）面には「離」のファミリー、（4）面には「坎」のファミリーが配置されるのは先に述べたとおりだが、（3）・（4）面で正六角形の頂点に配置された大成卦の上卦は、……「坤」→「震」→「兌」→「乾」→

「巽」→「艮」→「坤」→……の順でリング循環する。(3)面では右回り(4)面では左回りと、ちょうど逆の対応になっているが、それは、システム全体のゼロポイントである(0)＝「上向きと下向きの六角錐の頂点が接する点」において、(3)面(4)面である正六角形の各頂点が点対称に対応しているからである。



図示したように、(3)・(4)面の点対称の対応関係において、下卦は(3)面＝「離」のファミリー、(4)面＝「坎」のファミリーということで、インバーズの関係、上卦は八卦(小成卦)の単位でのリバーズの関係になっている。

MAP13では、(3)面、(4)面上卦があらわすリング循環の方向が、それぞれ、(5)面における陽の輪(左)、陰の輪(右)に対応しており、かつ、陽、陰それぞれの輪を駆動する原動力になっていると観たてる。これはそのまま(4)面→(1)面(陽の輪)、(3)面→(2)面(陰の輪)に対応している。

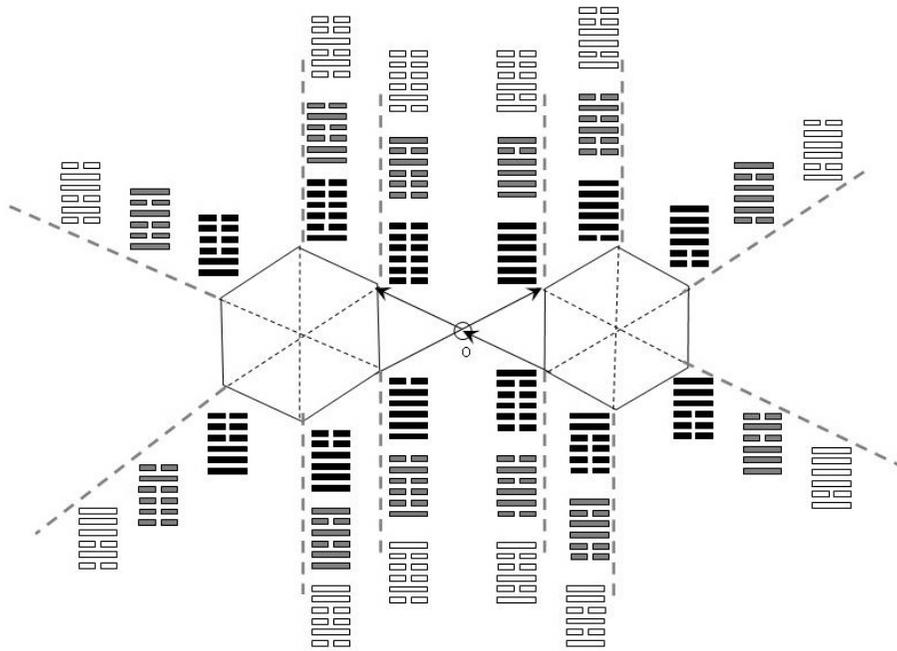


【 (3) → (2) 面、(4) → (1) 面への対応 】

(3)・(4) 面は、重く、グロスな日常世界のレベル ((5) 面) からすると、いかにもかすかで、たよりなげに見える。しかし、微細かつ希薄であるからこそ、あらゆるもののすき間に浸透し「すべてを」動かす力——原理になっているのだ。

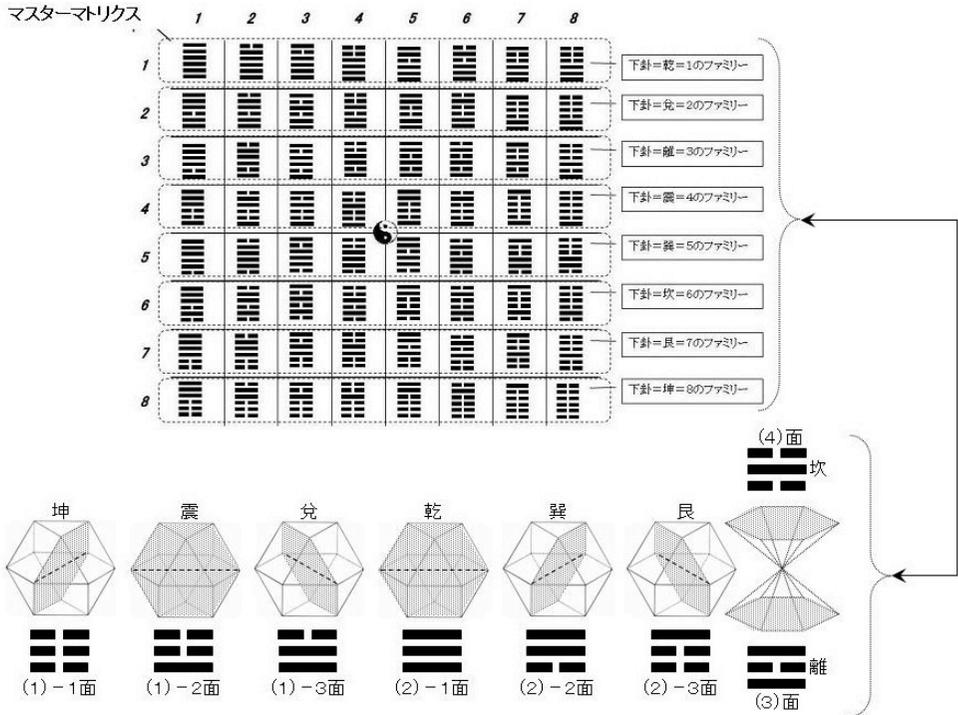
MAP13 が日常世界と接する面、(5) 面 (四次元時空面) の各点には、こうして四次元、五次元、六次元卦が対応——チャージされていると観ることもできるだろう。

次に (5) 面からみた四次元、五次元、六次元卦の対応をあらわす図を示す。MAP13 の具体的使用例を説明した 12 ページの表は、結局はこの図と同じことをあらわしている。



【 黒の易卦=四次元時空卦、グレーの易卦=5次元卦、白ヌキの易卦=六次元卦 】

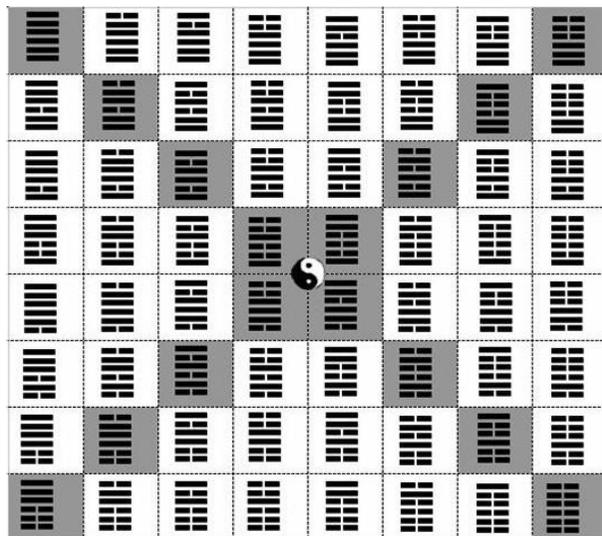
(5) 面がバリエント・マトリクスと関連しているように (49 ページ)、MAP13 全体は、マスターマトリクスと関連している。マスターマトリクスは、大成卦の下卦に注目するとファミリーのリストとしてとらえることもできる。今まで述べてきた、(5) 面をのぞく (1) ~ (4) 面への大成卦の配当はファミリーという単位をベースにしたものであり、すなわちそれはそのままマスターマトリクスに対応しているということでもある。



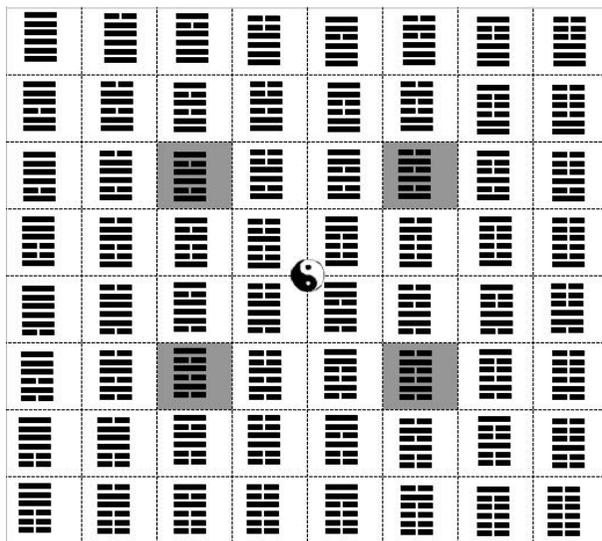
【マスターマトリクスと MAP13 の対応】

上 下	5月 1	4月 2	3	3月 4	5	6	7	8	
1									2月
2									1月
3									
4									12月
6月 5									
6									
7月 7									
8月 8									
					9月		10月	11月	

【 マスターマトリクス上の十二消長卦 】



【マスターマトリクス上のファウンデーション】



【マスターマトリクス上の根源的ファウンデーション】

4 脈動する宇宙

MAP13 はふたつのベクトル平衡体を骨格とした地図だが、易システムではその全体もまたひとつの大きなベクトル平衡体であると観なす。ベクトル平衡体は自律的・自己充足的なプロセスを象徴するトーラスの骨格でもある。ここではその全体の動きをイメージしてみた。

4.1 交差循環

易システムでは、先天大成卦は魂（眼に見えない側面）と魄（肉体、眼に見える側面）の完全な調和がとれた個的存在の象徴である。そうってしまった「個的存在」とは、すでに人間ではないのかもしれない。人間ではないかもしれないが、人間を含めたあらゆる生きとし生けるものたちは、その状態を目指してフローという道を、紆余曲折しながら歩み続けている……と想定している。

先天大成卦が示すのはすべての生命存在の理想型だ。

あくまで理想なので、その状態に到達することはない。

易システムではその様子を、暗い海を航行する船と灯台にたとえる [13]。船は灯台をたよりに航行を続ける。しかしふつうは船の行き先は次の港であって、灯台のある岬に行きたいわけではないだろう。先天大成卦はいわばその、どうしても行き着くことのない「灯台」なのである。

しかしそれにしても先天大成卦が灯台だというのなら、船の行き先である「次の港」とはいったいどこなのだろう。

先天大成卦は符号的にいって三陰三陽卦であり、なかでも上下卦の各爻がすべて応じている三陰三陽卦である。この条件を満たす三陰三陽卦は全部で8種類しかない。

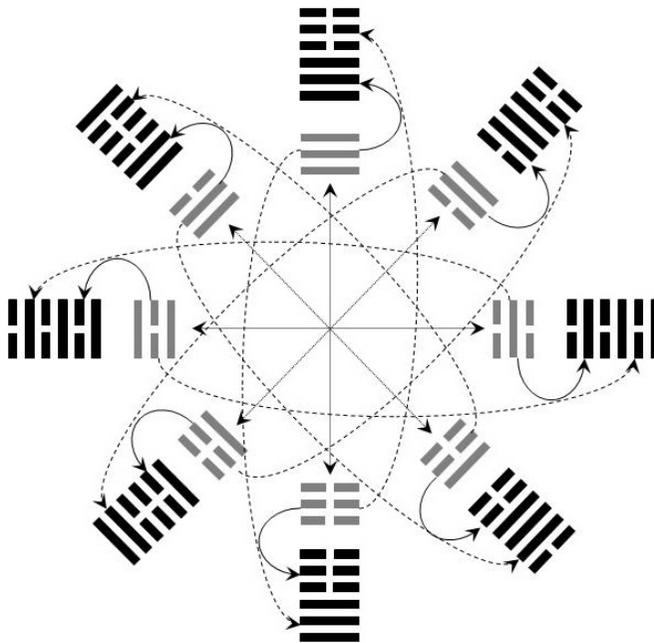
先天大成卦は [11] で、ツイストペア・ホイールが形作られる過程で派生した大成卦のグループで、ツイストペア・ホイール上では中心から5層目にあたるリングに配置されている（用語集 103 ページ参照）。

ツイストペア・ホイールは全部で6層あり、最外層6層目はリムと呼ばれ、ここにはリム卦、一切衆生をあらゆる卦が配置されるが、先天大成卦そのすぐ

上で衆生を照らす光となっているわけだ。

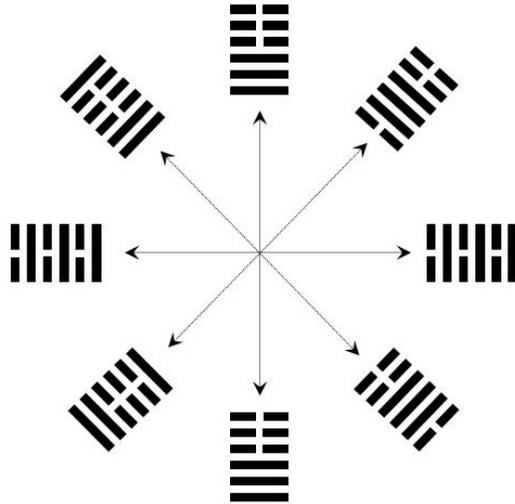
先天大成卦は易システム独自の 카테고리だが、その名が示すとおりレガシーの先天図（33 ページ） からきている。

先天図における各八卦を下卦とし、その各八卦に先天図上で対面する八卦を上卦としてできた大成卦が先天大成卦である。先天図上では対面する八卦は各爻を陰陽反転したインバースの関係にあるから、できあがった各大成卦は当然、上下卦の各爻が応じた（陰陽対応した）関係になっている。



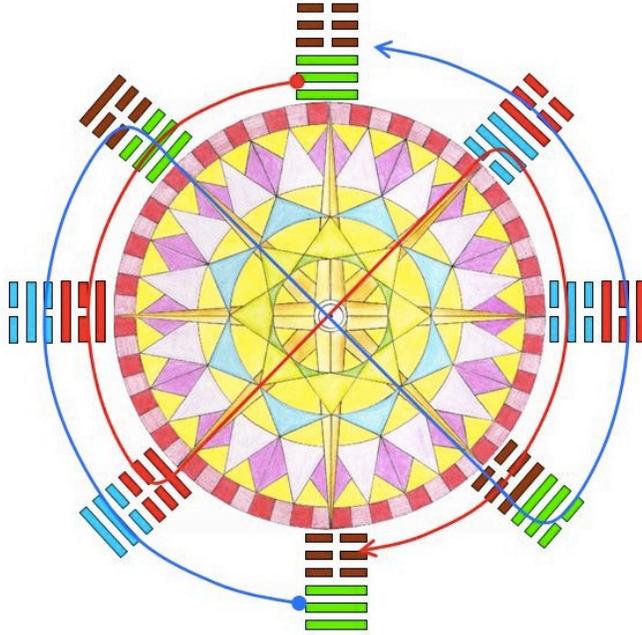
【 先天図から生成される先天大成卦 】

図では、内側の八方向に配置された八卦（小成卦）の図が先天図であり、その外側に配置された大成卦が先天大成卦である。この、先天図から生成された先天大成卦を、先天図の並びに沿って配置したダイアグラムを「大成卦先天図」と呼ぼう。



【大成卦先天図】

先天図では、八卦は易数順（乾→兌→離→震→巽→坎→艮→坤）に遷移する。「トロイド循環」だが、この状態遷移を大成卦先天図上にあてはめると、たがいに逆回りのトロイド循環があらわれる。



【大成卦先天図上の八卦の流れ】

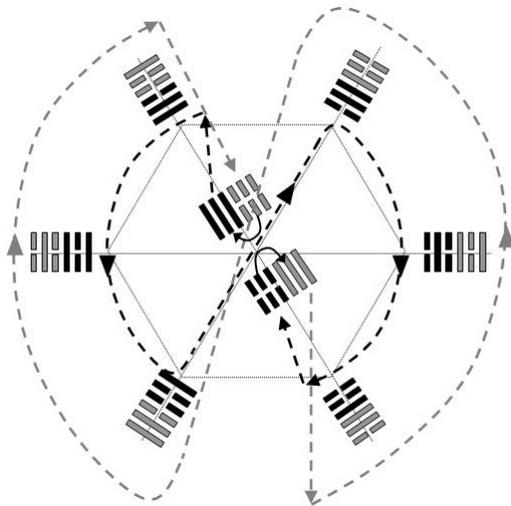
ここにあらわれているのは、たがいに反対方向に向かう八卦の流れであり、それぞれ反対方向の流れは互いに独立しているように見える。

この大成卦先天図を「旅の先天図」のパターンにしたがって配置し直すと、大成卦先天図上で12時の位置にある地天泰と、6時の位置にある天地否が、旅の先天図における正六角形の中心にくることになる。

大成卦先天図では、上卦の八卦の流れと下卦の八卦の流れが、たがいちがいに独立しているように観えるが、旅の先天図のパターンに落とし込まれて、ひとつ屋根の下に配置された地天泰と天地否が、それぞれ上卦の流れと下卦の流れをつなぐ役割をはたすとしたらどうだろう。

上卦と下卦でたがいちがいの流れは、いったん家にもどることによって、その役割を交換するのである。それはすなわち、それぞれの流れは中心——ゼロポイントで「反転」ということでもある。

この流れ全体を「交差循環」と呼ぼう。



【交差循環図】

4.2 宇宙の動き

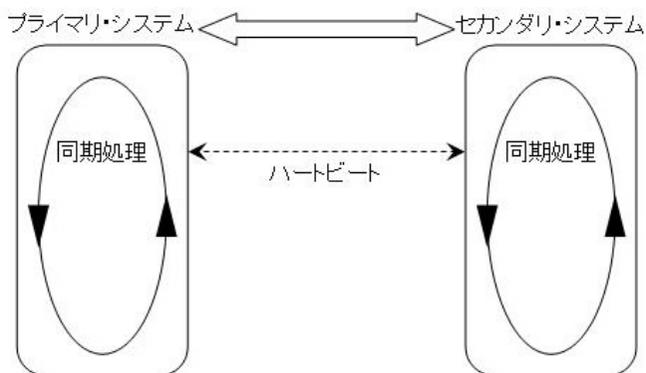
4.2.1 二重化システム

コンピュータの世界で「二重化システム」というものがある。
 高い信頼性が要求されるシステムは、簡単に停止させるわけにはいかない。
 そのため、メインのシステムとは別にバックアップシステムを用意しておく。
 本来ひとつのシステムで済むところに冗長性をもたせておく。これが二重化システムだ。

ふだんつかっているパソコンの傍らにもう1台、別のパソコンを用意しておく。
 ふだんつかっているものがこわれたら、別に用意してあったパソコンを使う……ようなもの？

たしかにそれも広い意味では二重化システムだが、この場合は異常が起きたかどうかの判断やシステムの切りかえ、停まってしまったところまでの状態復帰はヒトがやることになる。これではいかんせん、もたもたする。

切りかえを自動的かつ迅速に行うには、まったく同じシステムを常に同時に走らせておいて、異常が発生した時に即座にシステムが切り替わるようにしておけばよい。そのしくみは、もっとも簡単に、原理的に示すとしたら次に示すようなものになるだろう。



【二重化システム】

図で、「プライマリ・システム」と描かれているのが、ユーザーに見えているシステムであり、「セカンダリ・システム」と描かれているのが、ユーザーには見えないが、プライマリのバックグラウンドでプライマリと同期をとりながら、常にプライマリ・システムと同じ処理を行ってバックアップ・システムである。

プライマリ・システムとセカンダリ・システムの間で「ハートビート」と描かれているのは、プライマリ・システムとセカンダリ・システムがおたがいに相手方が正常動作しているかどうかを定期的に確かめ合うためのやりとりである。このやりとりでは、おたがいが停止していないかどうかを確かめ合うことが最低限必要になる。

具体的には「生きてるかい？」という問いかけと、「生きているよ」という相手からの回答からなるメッセージのやりとりだ。「生きているかい？」という問いかけに対して、一定期間、「生きているよ」という回答がなければ、そのとき回答側にあった相手システムに何らかの異常が発生したとみなされる。ダウンしたのがセカンダリだった場合はシステムの動作はそのまま続行していればよい。プライマリがまともに動いている間にセカンダリの復旧を行う。

ダウンしたのがプライマリだった場合、プライマリとセカンダリはその役割（立ち位置）を即座に交代——反転する（図中の太い白い矢印）。プライマリに異常があったとき、ユーザーにそれと気づかれる前に（あるいは他に影響がおよぶ前に）すばやく、プライマリにとって変わるのがセカンダリの役目である。交代後、もとプライマリだったが障害をおこしてセカンダリとなったシステムの復旧を行う。

いずれの場合も、ユーザーからみえるシステムは何事もなかったかのように動作しつづけることを目的としている。

これはもっともシンプルな例だが、原理的には三重四重と多重に保険をかけておくこともできる。

コンピューターの世界に限らず、このような考え方は「フェイルセーフ」や「フォルトトレラント」と呼ばれ、エラーや事故、障害に影響されない（被害を最小限に食い止める）システム技術の基本原理になっている。

さて……

4.1 では先天図上で二重になるトロイド循環をみてきたが、眼に見える側面の背後に眼に見えない側面があって、この、眼に見えない側面は、眼に見える側面と並行して、常に、同時に、存在、連動している。

つまりはこの二重性（多重性）こそが宇宙の本質と観たてて、二重化システムという工学的な概念を、宇宙の動きに重ね合わせてみることはできないだろうかと思ったわけである。

4.2.2 プライマリ、セカンダリ、ハートビート

あらゆる事象には眼に見える側面と、眼に見えない側面がある。

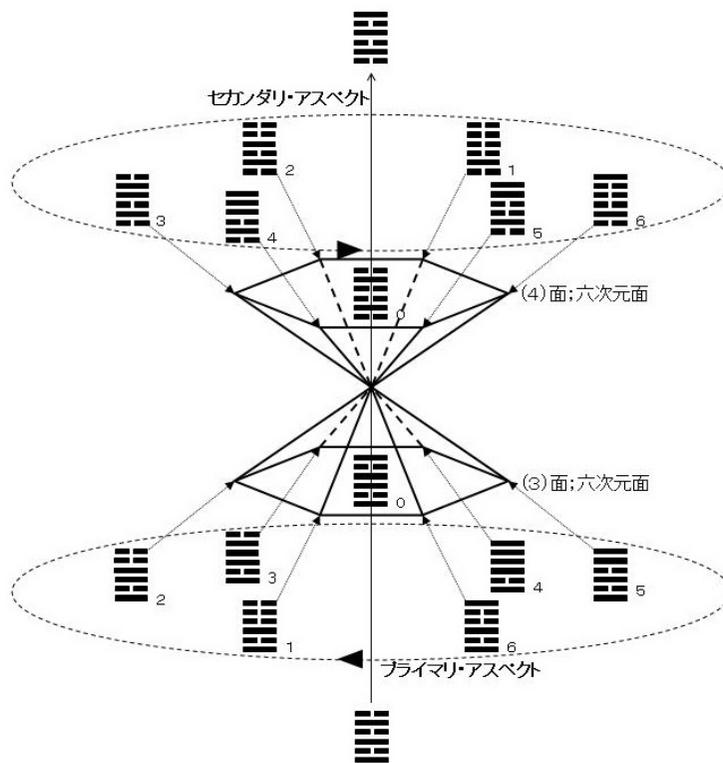
もちろん宇宙は前述したコンピュータシステムのように、フェイルセーフのためにそのような二重構造になってるのではないだろうが、まあたぶん、自分で自分の半側面を目隠しするという……この宇宙が自身を楽しむ独特のやりかたなのだろう。

そうなるとプライマリ・システムは常にユーザーの眼に触れる側面、セカンダリ・システムはそのバックグラウンドでプライマリによりそうように働きつ

づける眼に見えない側面、ということになる。

コンピュータシステムと区別するために、ここではもう少し一般的に「プライマリ・アспект」、「セカンダリ・アспект」と呼びたい。

「アспект」は「側面」といった程度の意味でここでは用いたいと思うが、MAP13上ではこれらの側面に（3）、（4）面をあてはめる。



【 プライマリ・アспектとセカンダリ・アспект 】

（3）面には「離」のファミリーを配当した。「離」は、あらわになる、とか、明らかになつた、眼に見える部分の象徴で、それはそのまま「プライマリ」的な性質そのものであるといえるだろう。

一方、（4）面に配当されているのは「坎」のファミリーで、坎には特に「隠れる」という意味はないものの、物事の暗い部分、奥まった部分に、低く、有

無を言わず静かに流れ込んでいくという意味で、「セカンダリ」にふさわしい。

「離」と「坎」は符号的には表裏、インバースの関係にある。

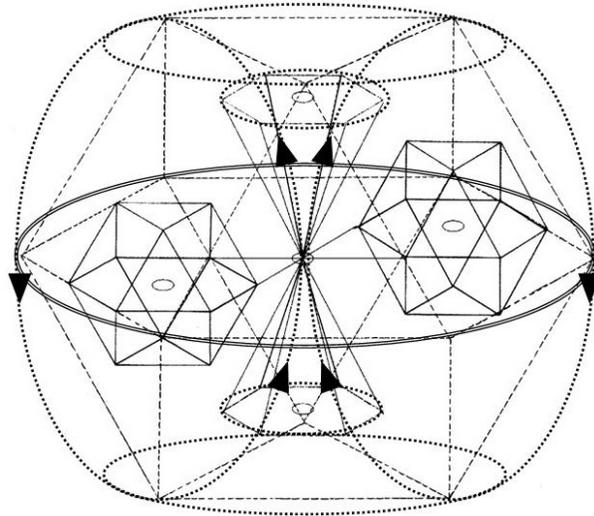
二重化システムのアナロジーでは、プライマリとセカンダリの他にあとふたつの構成要素がある。ひとつは「ハートビート」であり、もうひとつはプライマリとセカンダリのスイッチングだ。

どちらを観ていくにしても、まず「プライマリ・アспект」と「セカンダリ・アспект」のモデルの上での動きをおさえておかなければならないだろう。

MAP13では、全体、すなわちこの宇宙全体もトーラスであり自己充足的であると観なしているということは67ページでも述べた。

もう少し掘り下げてイメージしてみよう。

自己充足的ななにかが「宇宙」であるといった時点で、「無」から「有（この宇宙）」が生まれたという理屈はなりたたなくなる。いや、そもそも「無」などというものはないのかもしれない。「有」しかないのだ。ではしかしなぜ「無」を、少なくとも想像することはできるのだろうか。ひょっとしたら、そこで想像している「無」は本当の「無」ではなくてすべての可能性が均等にある状態の「有」を「無」といつているのかもしれない。なんといつても「すべての可能性」が「均等に」あるのだ。裏をかえせばそれは「なにもない」と同じように観えるのかもしれない。いわゆる「万有の無」ということになるのだろうが、その言い方自体、逆説そのものである。「有る」を「無い」といつているのだから。



すべてが均等にある可能性であるというカオス。無限の「有」が同じように均等にあるカオスから、ある特定の「有」が他の「有」から差異化し、均等の「有」中の特定の「有」としてたちあらわれるには、その特定の「有」が他の「有」をおさえて独立していくことが必要だ。そのためにはその「有」が自己充足的で自律的でなければならない。他の「有」からの影響されることなく生きながらえるための構造が「トーラス」であり「周期」であると、易システムではいまのところそんなふうにとらえている。すべてが反転するゼロポイントを過ぎたあともこの宇宙が今のような在りようでたちらわれるのかどうかはだれにもわからない。しかし、「周期」は終わらない。トーラスはそのカタチをくずさない。

この「トーラス」を成り立たせているのが、MAP13上の(3)・(4)面にあてはめたプライマリ・アスペクトとセカンダリ・アスペクトの「運動」⁸である。

MAP13の全図で(25ページ)では、(3)・(4)面はシステムのゼロポイントに対して点対称な六角錐の底面になっている。

まず、これらが正六角形ではなくてそれぞれ「輪」になっていると観る。

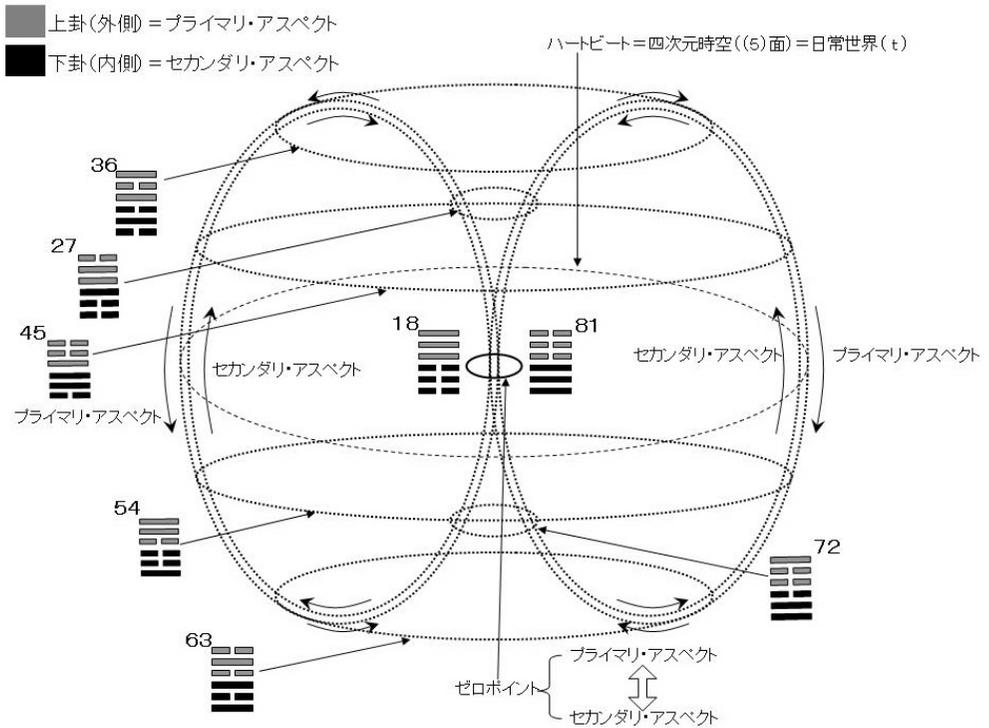
⁸MAP13はスタティックであると17ページで述べたが、本源を支持するこの運動については例外的である。

ゼロポイントから生じたプライマリ・アスペクトは「上」へと、トーラスの表面を形作る。

同様にゼロポイントから生じたセカンダリ・アスペクトは「下」へと、トーラスの裏面を形作る。

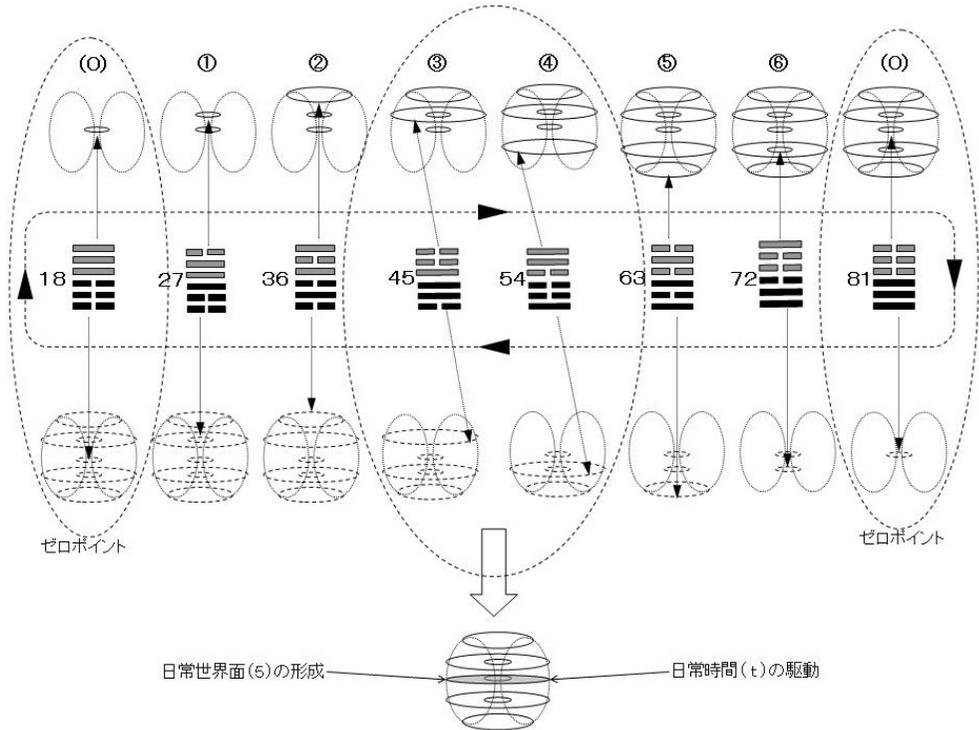
これらふたつの動きは「交差循環」の動きそのものであり、表裏で連動しつつこの宇宙を支持する。

交差循環における「乾→兌→離→震→巽→坎→艮→坤」のステップを、プライマリ・アスペクトとセカンダリ・アスペクトが本源を成り立たせているステップとして表現すると次のようになるだろう。



上図ではプライマリとセカンダリの動きが同じ絵に描き込まれている。これを、プライマリ・セカンダリ別に各ステップ毎に分けて示したのが次の図で

ある。



先天大成卦の上卦がトーラスの表面を形成するプライマリ・アスペクトの動きを示し、下卦が、それと同時にトーラスの裏面を形成するセカンダリ・アスペクトの動きを表現する。

ゼロポイントでは、プライマリ（表）とセカンダリ（裏）が入れ替わる。これがすなわち「プライマリとセカンダリのスイッチング」であり、コンピュータの二重化システムではなんらかの異常でプライマリがフェイルしたときに起きることだが、MAP13における宇宙を構成する運動では定期的にかかる。この定期的なスイッチングが周期をつくりだす。

プライマリ・アスペクトとセカンダリ・アスペクトの動きは図中のステップ3、4のときに、プライマリは下降する動き、セカンダリは上昇する動きで

互いにすれちがう。このときに（５）面の日常世界における時間を駆動する（62 ページの図参照）。

4.2.3 プライマリとセカンダリのスイッチング

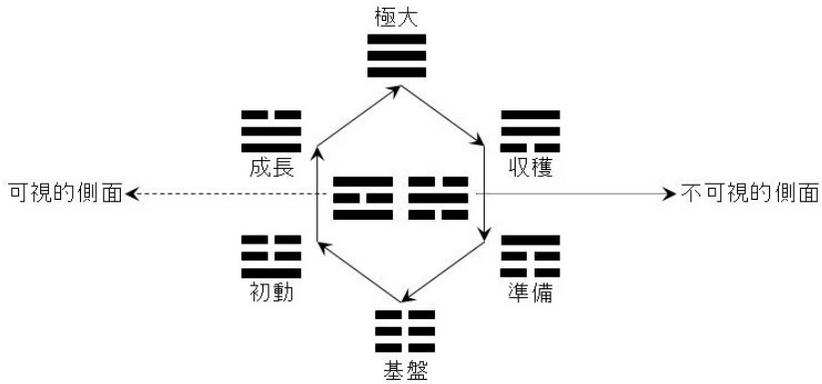
プライマリ・アスペクトとセカンダリ・アスペクトが入れ替わる、ということの意味をつかむためには、そもそも、プライマリ／セカンダリ・アスペクトとして何をあてはめるか、イメージできていなければならない。

いわゆる「観たて」ということになるが、「観たて」するにはある程度の枠組みが必要である。

（３）面（プライマリ）、（４）面（セカンダリ）を構成する易卦にはもちろんそれぞれ、レガシーに由来する名前と意味があるので（[11] 参照）これらも枠組みのひとつと観ることもできるが、ここでは別のレベルでの「枠組み」をイメージしてみたい。

MAP13 全体もまた器・花嫁・花婿から成る「聖婚のダイヤグラム」として観ることができる、44 ページでも述べたが、（３）・（４）面もそれと相似的に、聖婚のダイヤグラムとしてとらえることができる。

（３）・（４）面は日常世界である（５）面を駆動する。それはつまり季節の循環、十二支のような地上的周期の駆動力であるともいえるだろう。そういったことをふまえて聖婚のダイヤグラムの易卦の意味をとらえなおすと次のようになる。



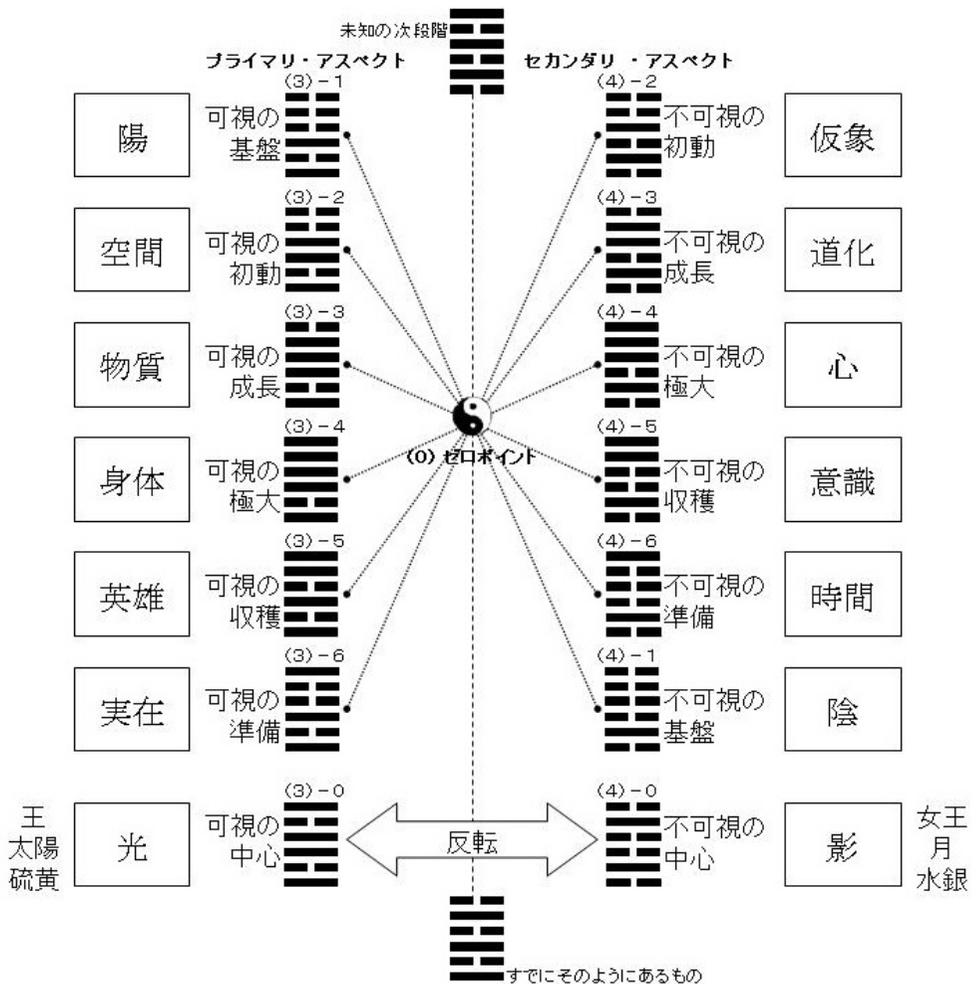
【六次元面のエッセンス】

「離」には「可視」、「坎」には「不可視」、その他六つの卦には図のような枠組みとしての意味をあたえてみる。このようにすると、この八卦の組み合わせで(3)・(4)面に配当された易卦の枠組みとしての意味を設定することができる。あとは、その枠組みにしたがって「観たて」る。

そのようにして「観たて」た例を次に示すが、もちろんこれはそのように観たてなければならないということではなくて、あくまでも一例だ。図中では四角で囲った言葉がその観たての例である。

ユーザーはこれら四角の中に自身の「観たて」を入れることができる。何を入れるかは各ユーザーのセンスだが、以下ふたつの枠組みによる二重の意味を考慮する必要がある。

- 「可視」と「不可視」という反転する対である枠組み (78 ページの図)。
- 「基盤」～「準備」、そして次段階または同じ段階の「基盤」へ、というリング循環の枠組み (【六次元面のエッセンス (80 ページ)】)。



【 プライマリ・アспектとセカンダリ・アспектの意味 (例) 】

プライマリとセカンダリはゼロポイントをはさんで点対称に向かい合う。そこにあてはめた「こと・もの・概念」が、定期的に反転する。それをあらわしたのが、一番下に描かれた両矢印である。例では、「光」と「影」というキーワードを入れているが、そのキーワードであらわされるなにかが、定期的に反転し、地上——この宇宙における周期を創りだす。

5 「占う」ということ

易システムは概念的なシステムである。

どうしても具体性に欠ける傾向にあるため、占術に使う方法を冒頭にもってくるという構成をとった。要するに、具体的な応用としては今のところ、占術として使う以外にないのである。まあもっとも、レガシーの易自体、本来は、なにをおいても、第一に、神意を問うための占術書であり、それはそれでいいのではないかとも思っている。

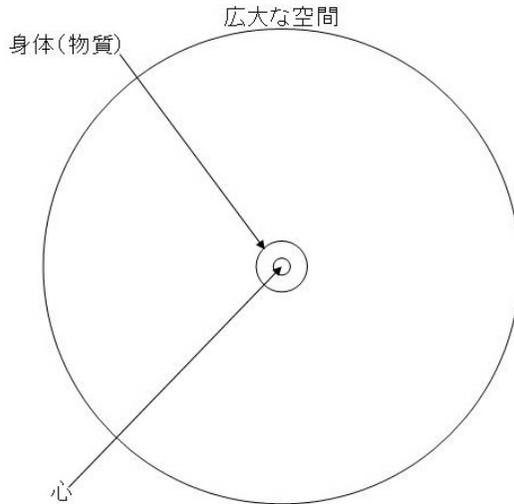
お話は易卦の三次元地図作製にはじまって、この宇宙の運動——内面と外面の反転にまで至ることになった。内面と外面、抽象と具体、遍在と局在は、その立ち位置を定期的に交換しながらこの宇宙を成り立たせている、というモデルである。

前作 [13] では、「占う」というプロセスをバイオホロニクスにおけるホロニック・ループになぞらえてとらえたが、本書で示した宇宙の動きはそのまま、占うというプロセスにも反映されているのでないか……書き終えてみて、そんなことを想った。内側（眼にみえないもの）と外側（眼に見えるもの）の「占う」ことのくりかえしがハートビートになって、この宇宙の縮図を構成する……というスケッチである。

まずこの宇宙の簡単なイメージをながめてみよう。

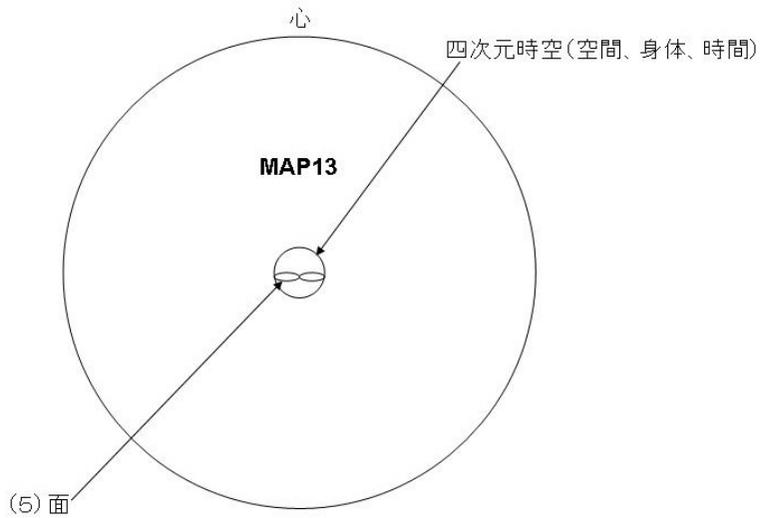
広大な宇宙という空間があって、その中にちっぽけな「わたし」がいる。いや、そこにあるのはわたしの「身体」である。ほんとうのわたし……たぶん「心」は、その「身体」の中にある。脳がなければ「心」はない。ただでさえちっぽけな「身体」の中にある「心＝わたし」とはこの広大な宇宙にくらべたら、さらにちっぽけなものにちがいない。

そうなるたたしかに、来月の請求書の支払いに頭を悩ませるのは「ちっぽけなこと」になるのかもしれないが、同時に「わたし」というもの自体も、とるに足らないものになってしまう。



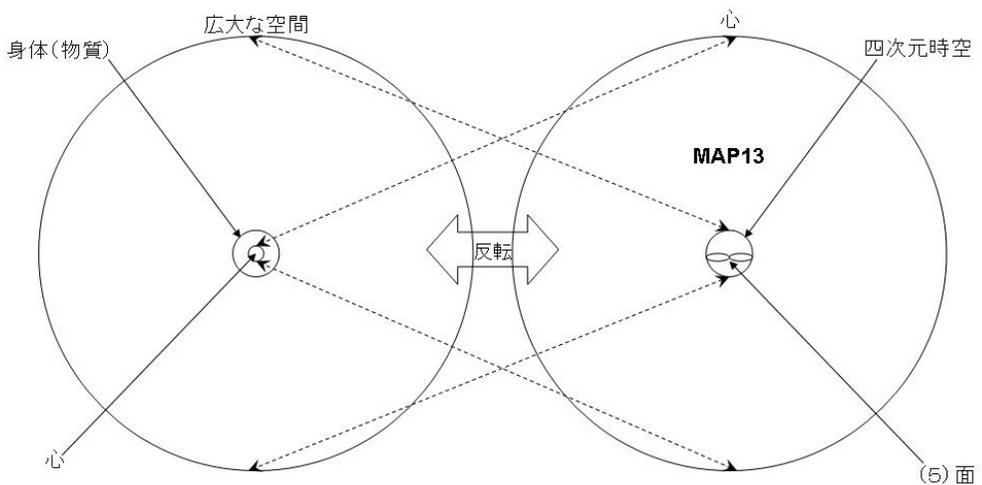
【人はちっぽけで宇宙は廣大】

しかしまあ、これが「ゲンジツ」ってことなんだ。
 せいぜい今を楽しく生きればそれでいいのだ……
 というのもひとつのものの観方。
 それを否定したり、悪いというつもりは毛頭ない。
 ただ、別の観方もある。
 MAP13では、四次元時空は（5）面の外周という、ダイアグラム全体から
 いえば一部分にたたみこまれている。
 上の図で、「広大な空間」としてあらわされた大きな円は MAP13 上ではい
 かにも細くて頼りなげな無限大記号の形をした「線」になってしまっている
 のだ。
 線を取り囲んでいるのは易卦というシンボルで満たされたトースであり、
 たとえばそれが心だとするなら、心と四次元時空の包含関係は「人はちっぽ
 けで宇宙は廣大」の図で示したカタチと全く逆、反転する。
 どちらも「観方」のひとつであり、優劣はない。どちらかが真実でどちらか
 が虚偽であるということもない。



【四次元時空はちっぽけで心はそれをとりかこむ】

一方、「占う」ということは生命活動と同じホロニック・ループであるとともに、上で示したふたつの状態をいたりきたりすることでもあるのかもしれない。



【 反転、反転、反転…… 】

相談者が相談に来る。話を聞いて卦をたてる。あるいは自分一人で自分の質問に対して卦をたてる（易システムでは主こちらを推奨）。この出来事は、広大な空間のちっぽけな場所でおきる小さなイベントである。それが一般的な感覚だろう。

ところが判断、解釈がはじまると状況は一転する。時間も空間も、ひとつあるいは複数の易卦の中にたたみこまれてしまうのだ。その「たたみこまれ方」が占者による「観たて」ということなのだが、この時点で空間をあらわす円と心をあらわす円はその包含関係を逆転させているのではないか。

セッションがおわると、ふたつの円の包含関係はふたたび逆転し、相談者は広大な空間の中の小さな存在として日常世界にもどっていく。

そしてなにかをきっかけにまたセッションの必要が出てきて……

もしこの反転のくりかえしが占うということの一側面をあらわしているといえるなら、占うということはそこに宇宙の動きを含んでいることになる。なぜなら占うというセッションと日常生活をいつたりきたりすることはそのまま、宇宙におけるプライマリとセカンダリのスイッチングと相似だからである。

いや、占うという活動に限らず、生命活動はすべて宇宙の動きを模倣してい

るのではないかとさえ思えてくる。

宇宙の動きは手を変え品を変え永遠にくり返されるが、まったくおなじことがくり返されることはないだろう。今見えている、物質、空間、時間といった相は、くり返しにおける一過性の状態かもしれない。「反転」がおきた後はどのような相があらわれるかはわからない。一定期間が過ぎればその相はさらに「反転」するだろうが、「反転」の「反転」だからもとにもどる……のかかもしれないが、そうとも限らないだろう。その後の状態は想像することもできない。

ただその運動については本日休業ということもなければ、廃業ということもないだろう。その運動こそ、別名「創造」と呼ばれる宇宙の輪廻なのだ。

用語集

☆：「レガシー」における用語

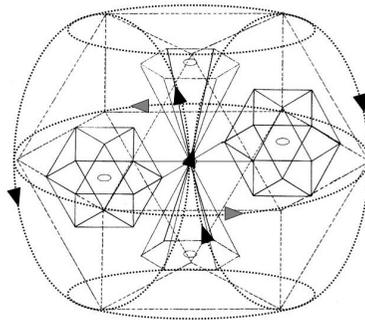
★：銀河ツールにおける用語

※：上記以外

無印：易システムにおける用語

- 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)
- MAP13

「十二消長卦」あるいは「一般的な十二消長卦」と、それに「ゼロポイント」を加えた 13 段階を基本とする想像上の空間における易システムの地図。静的な地図だが、マスターマトリクスやツイストペア・ホイールのように二次元的ではなく幾何学的立体の複合で構成されるダイアグラムである。各易卦は各立体——図形の頂点に配当される。



- OD
(→テンプレート)

- WOL

(→ホイール・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。このプロセスはわたしたちが普段感じているような時間（日常時間）とは直接関係しない。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、MAP13においては、プライマリ・アスペクトとセカンダリ・アスペクトの運動である。ウスペンスキーの文脈 [1] 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

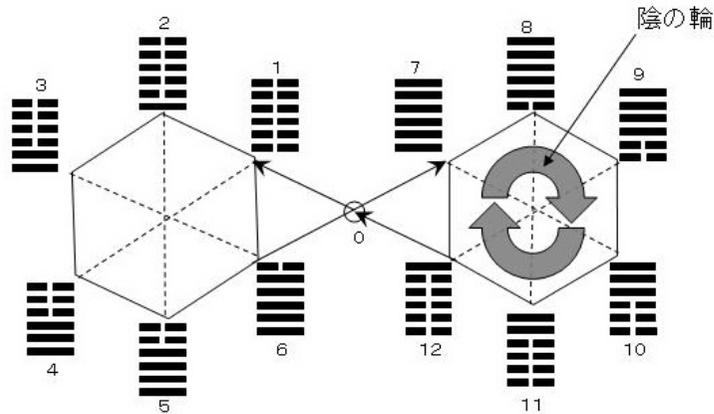
十二消長（消息）卦をつくるときと同じ操作を、任意の易卦（四象でも八卦（小成卦）でも、あるいは任意の爻数からなる任意のシンボルでも）に対して行ってきた易卦のグループを「一般的な十二消長卦（消息卦）」と呼ぶ。したがって、名称とは矛盾するがグループを構成する易卦の数はかならずしも「十二」とは限らない。

→（十二消長（消息）卦）

- 陰の輪

MAP13における十二消長卦が配当された面で、「11：乾」からはじまり、「78：剥」に至り、最後にゼロポイントで終わるサイクル。乾をベース（舞台）として、1ステップづつ陰爻（役者）が増えていく（長じていく）サイクルであり、役者の陰爻にちなんで「陰」の輪とした。図形的には、後半のベクトル平衡体の水平断面における正六角形部分にあたる。

(→陽の輪)



- **インバース**

ある易卦を、その易卦を構成する爻ごとに、その爻が陰なら陽へ、陽なら陰へと反転する操作。レガシーでは、ある大成卦のインバースをとってできた大成卦を、もとの大成卦の裏卦という。

- **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、易システムでは、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爻のできたシンボルも「易卦」である。

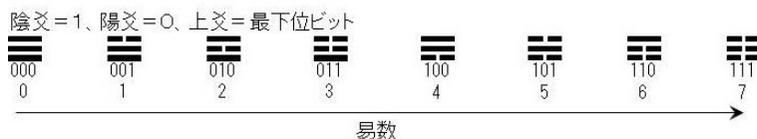
- **易システム**

易システムでは、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な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、易システム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。コメントの内容は、時代や状況によって変化する。

● 易数 (☆)

各八卦にわりふられた数、番号。乾=1、兌=2、離=3、震=4、巽=5、坎=6、艮=7、坤=8。この数は、陰爻=1、陽爻=0として、各八卦を二進数として観たてた場合の数+1である。易システムにおける「コード番号」もこれと同じ。

(→コード番号)



● 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 [2][3] 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 [2][3] 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 (★)**

レガシーにおける互卦、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[4])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 [5][6]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。易システムでは、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 [5][6]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⁹」を参考に記述)

⁹<http://www.panlibrary.org/>

- **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アグラム。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 [2][3] 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 ≒ 本源と考えていいだろう。

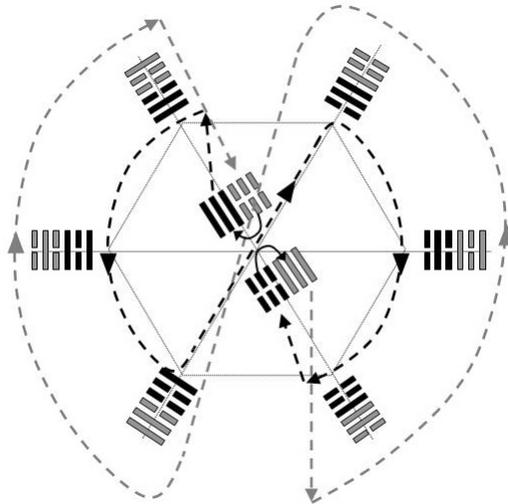
- **爻 (☆)**

易卦を構成する一本一本の、切れた線またはつながった線。英語ではそのまま「line」と呼ばれる。切れた線は陰、つながった線は陽をあらわし、それぞれ「陰爻」または「陽爻」と呼ばれることもある。

- **交差循環**

大成卦先天図を旅の先天図のパターンにしたがって描きかえたときにあらわれる八卦の状態遷移。

各先天大成卦の上卦と下卦でたがいに逆方向の流れとして観たてられ、その流れは中心のゼロポイントで、たがいに逆回りに反転する。



【 交差循環図 】

- **コード番号**

「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。レガシーでは「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、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、もともなった 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。

- **根源的ファウンデーション**

「33：離」「66：坎」「63：既済」「36：未済」の4つの卦。MAP13における中心軸、全体のトーラスの「穴」を構成する。世界樹の幹。

- **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交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。道徳経（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よいのかもしれない。

「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）

- **次元**

次元という言葉には、数学的な意味、幾何学的な意味、物理学的な意味、「おまえの話は次元が低いんだよ」といったときの日常的な意味など、さまざまな意味がある。易システムにおいてはそれらをひっくるめてあいまいに用いている。おおまかな前提として、わたしたちが暮らし、ふだん認識している日常世界が三次元であり、時間・意識・心といったものの、目に見えない領域が四次元以上である。

一次元、二次元は三次元を構成する要素であり、ゼロ次元は、無／すべてである。（→ゼロポイント）

- **自己創出 (※)**

生命関係学 [2][3] 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。



坤	剝	觀	否	遁	乾	夬	大壯	泰	臨	復	(十二消長卦)
☷	☶	☷	☷	☷	☰	☰	☰	☰	☰	☰	
十月	十一月	十二月	正月	二月	三月	四月	五月	六月	七月	八月	
亥	子	丑	寅	卯	辰	巳	午	未	申	酉	
應	大	大	大	大	大	大	大	大	大	大	
鍾	射	呂	則	鍾	賁	呂	洗	鍾	族	呂	
立	秋	立	夏	立	春	立	小	冬	分	春	
冬	分	秋	至	夏	分	春	寒	至	冬	分	

【 十二消長卦（周易參同契（明德出版社 1977）より） 】

● 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。易システムの文脈では、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 [1] を参考にした。

● 深化

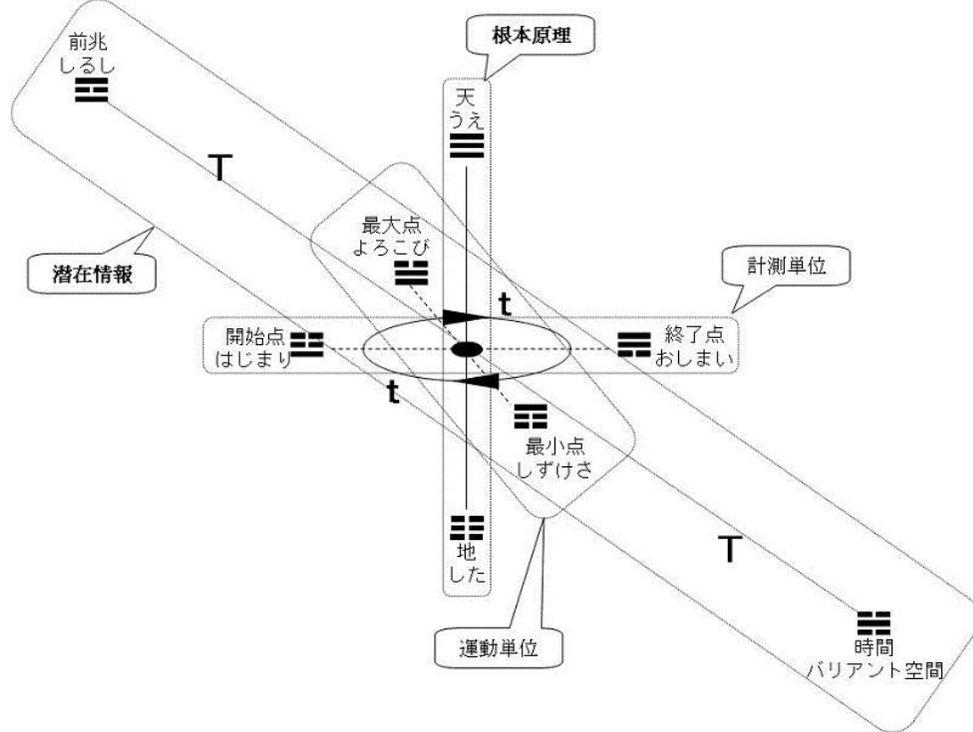
進化により、一定の複雑性を獲得した物理的身体（スピリット／ダイアード）は、ソウル（トライアード）とペアを組むことができる。ソウルとペアを組むか、自身でさらに複雑性を獲得するかして自己の境界を拡大し、創造主体のプラン（無極）、さらには本源に気づいていく道筋を深化という。

- **人生ライン（※）**

トランサーフィン [7][8][9][10] 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「バリエント」の選択のくりかえしによるものである。バリエント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。

- **新先天図**

易システムに関する2作目の著作「風と羅針盤」において、ともすれば平板に観えがちな従来の先天図に高次元の視野を持ち込んで、深さを持たせようとした易システム独自の先天図。



【新先天図】

- **スパン (幅) (※)**

同等深度 (デプス) をもつホロン (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」[2] [3]。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 [7] [8] [9] [10] のヴァジム・ゼランドによれば、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まっ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。

- **ゼロポイント**

すべてのはじまりであり、すべてのおわり。ゼロはなにもない（無）でもあるが、それは同時に無限でもある。無限はすべての可能性が均等に並存することである。

易システムにおいては「本源」とほぼ同義。

（→本源）

- **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：水火既済

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。

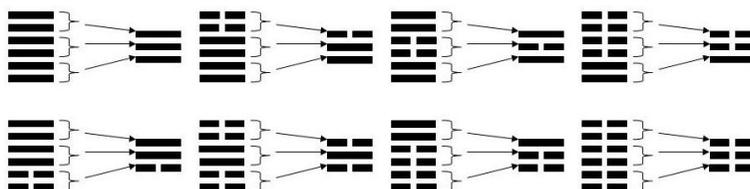
- **ソウル**

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さることにより、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。

- **大卦（☆）**

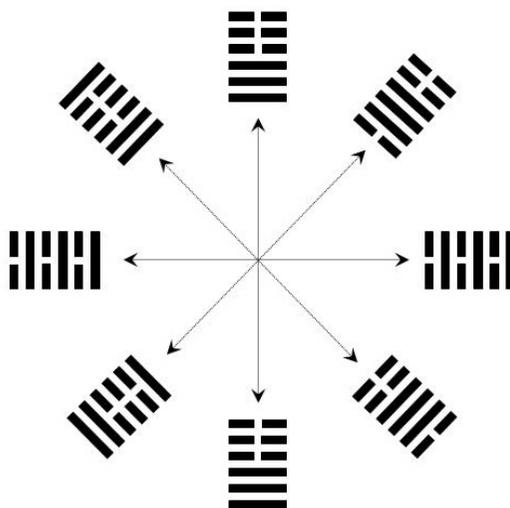
大成卦全体をひとつのおおきな八卦として観たてるやり方。大成卦のうち、初爻と二爻、三爻と四爻、五爻と上爻、この3つのペアの陰陽がそれぞれでそろっている場合に、各々のペアをひとつの爻として観ると、大成卦全体でひとつの八卦があらわされることになる。これを大卦といい、六十四卦中には全部で八卦ある。

銀河ツール（20の銘板）では、「8つのゴールデン・コドン」と呼ばれる。



- **大成卦先天図**

先天大成卦を八卦の先天図のルールにしたがって八方に配置したもの。ツイストペア・ホイール第5層目に実質的に同じ。



【大成卦先天図】

- **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。

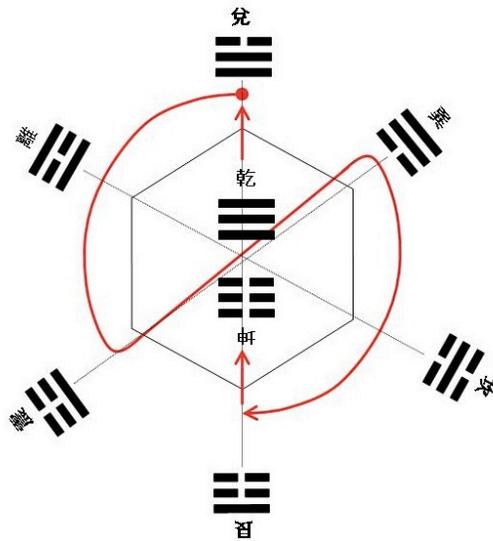
- **魂のテンプレート**

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れないが、易システムにおいては、ア priori 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捉え方はしない。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）

- **旅の先天図**

レガシーの先天図の乾坤を正六角形の中心に持ってきたダイヤグラム。放蕩息子の旅の寓話になぞらえて、父である乾と母である坤を同じ場所（中心＝ホーム＝ひとつ屋根の下）に配置したダイヤグラム。周辺に配置された6つの八卦は、放蕩息子の旅のステップをあらわす。



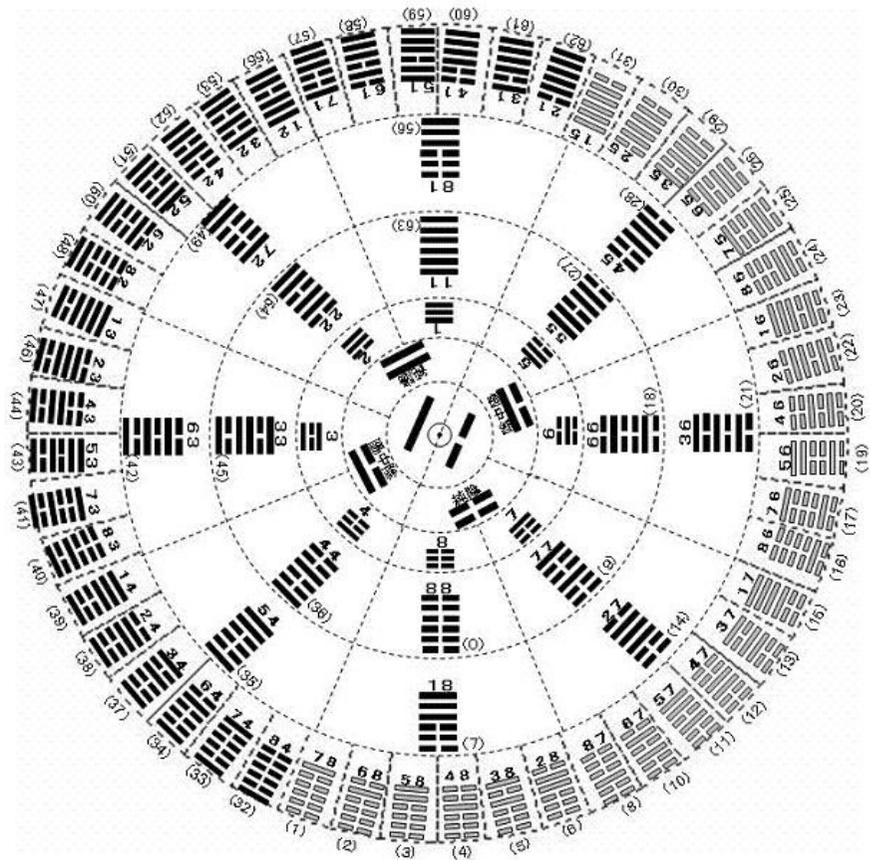
【 旅の先天図 】

- 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アグラム。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。



- **デプス (深度) (※)**

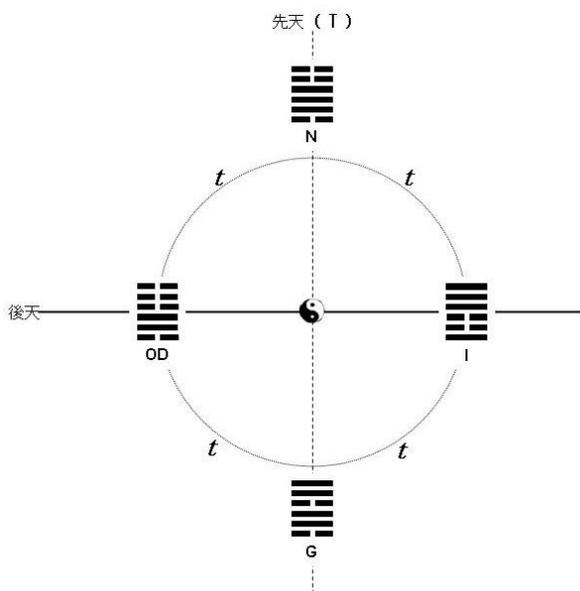
任意のホロン (全体子) を構成する下位ホロンの数。この数が多ければ多いほどそのホロンのデプス (深度) は深いということになる。下位ホロンが病理などにより消滅すると、それより上位のホロンはただちに瓦解する (自己消滅)。

- **テンプレート**

当初「魂のテンプレート」として定式化した ([11])、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「L」「N」「G」で示

される他3つの大成卦は自動的に決まる。易システムにおいては、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」。



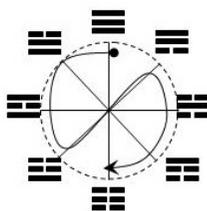
【「85：地風升」を基準としたテンプレート】

- 得卦 (☆)

占って得られた大成卦のこと。

- トロイド循環

「乾兌離震巽坎艮坤」の並びを、先天図上で観たときの変化のパターン。同図上において乾から始まって左回りに推移し、震→巽で図の中心を通り抜け右回りになって、坤に終わる流れ。



- 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ませんが、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 [2][3] 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 [2][3] 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。今目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 [7][8][9][10] 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 (※)**

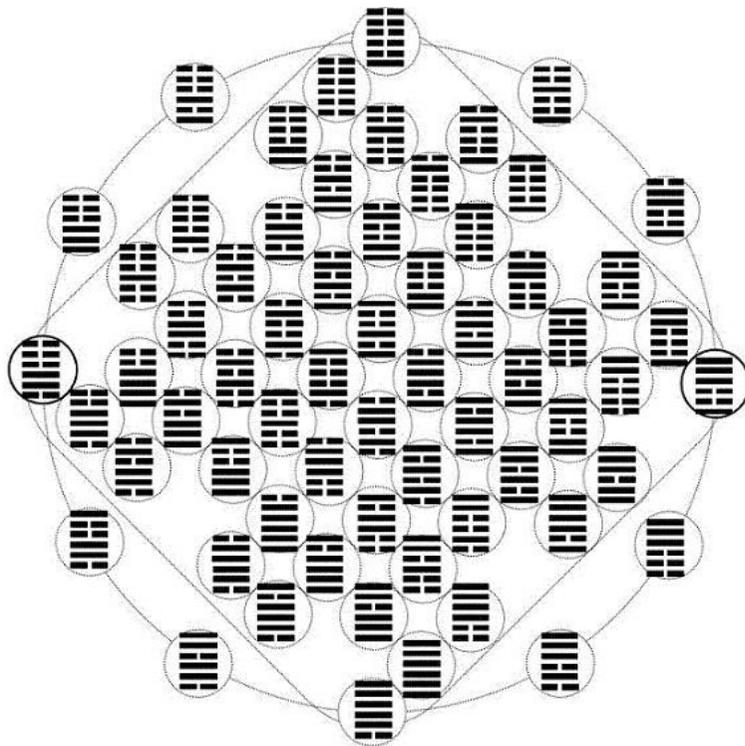
わたしたちが今経験している現実のバリエーションであるバリエーションが格納された情報空間。すべての可能性、すべての現実がバリエーションという鋳型として保存されており、バリエーション・モデルでは生命体の意識がバリエーションを現実化していくことによって現実が形作られる。ヴァジム・ゼランド氏による概念 [7][8][9][10] だが、易システムにおいてはバリエーション空間は六十四卦で「近似」される。

(→バリエーション)

- **バリエント・マトリクス**

バリエント空間をあらわす六十四卦によるマトリクス。基準となるバリエント(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ント・マトリクスが必要になる。ツイストペアどうしで見え方が対称になるため、32種類のバリエント・マトリクスが必要。

(→バリエント空間)



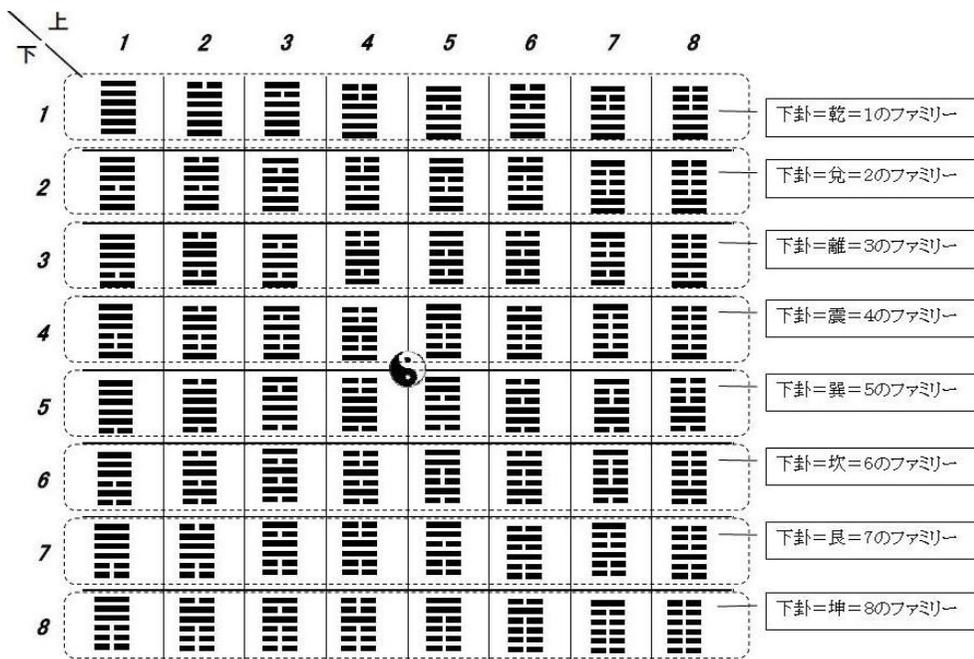
【「85:地風升」「14:天雷无妄」を基準卦としたバリエント・マトリクス】

- **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（ $8 \times 8 = 64$ ）。



【ファミリー】

- **符号**

記号論 [5][6] 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、易システム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 [2][3] 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だったか、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。

易システムの文脈では「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「曆」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——曆＝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アグラム。

- **ホロニック・ループ (※)**

生命関係学における用語で、部分と全体が相互作用をくりかえしながら、そのネットワークや構成自身を動的に変化させ、永遠に終わることのない舞踏をつづけるプロセス。

(→生命関係学)

- **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。

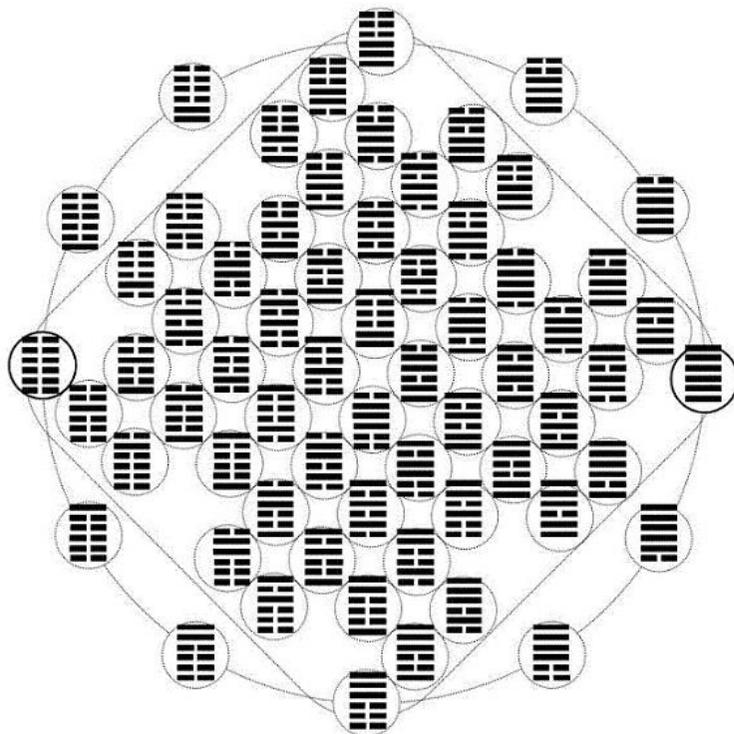
- **本源**

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: 乾为天」と「88: 坤为地」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。

(→バリエント・マトリクス)



【 マスター・バリエント・マトリクス 】

- **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。

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 】

- **ムーブメント**

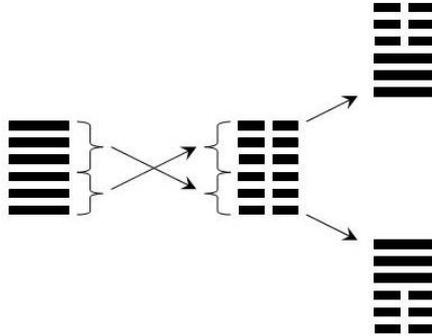
万物を生むもとなる源初の動き。第一原理の動き。第一原理が動き、サイクルを生み、動きとサイクルが八卦を生じる。フィジカルなレベル（実占上）では、大成卦における上下卦の動き。

- **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。バリエーション空間。

- **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いに入れかえて、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。



【乾为天と坤为地の「メッセージ交換」例】

- **素情報 (※)**

生命関係学 [2][3] 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 [2][3] 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)

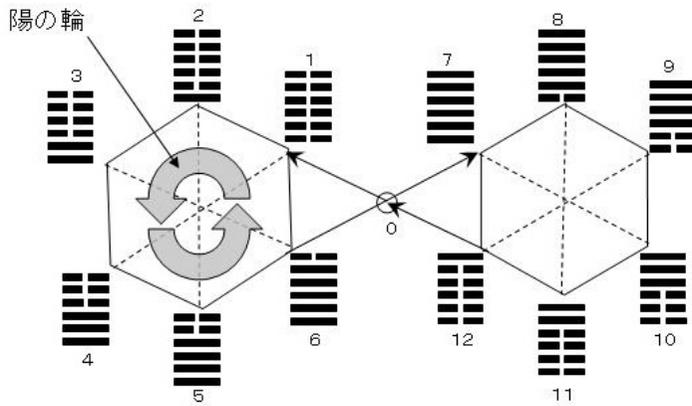
- **8つのゴールデンコドン (★)**

(→大卦)

- **陽の輪**

MAP13 における十二消長卦が配当された面で、ゼロポイントからはじまり、次に全陰である「88:坤」になって、「21:夬」で終わるサイクル。坤をベース (舞台) として、1 ステップずつ陽爻 (役者) が増えていく (長じていく) サイクルであり、役者の陽爻にちなんで「陽」の輪とした。図形的には、前半のベクトル平衡体の水平断面における正六角形部分にあたる。

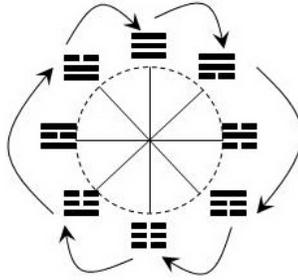
(→陰の輪)



● 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。

八卦（小成卦）に対して一般的な十二消息卦のルールを適用したときに、先天図上にあらわれるパターン。離と坎をスキップして、先天図上の八卦を環状に右まわりにたどっていく流れ。



- **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」。易システムでは「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] P.D. ウスペンスキー著 高橋弘泰訳「新しい宇宙像」コスモスライブラリー 2002 年
- [2] 清水博著「場の思想」東京大学出版会 2003 年
- [3] 清水博著「生命と場所—創造する生命の原理」NTT 出版 1999 年 3 月
- [4] ヴァルム・ヴォタン&ボロン・イクホゼ&ロイディーン・アグエイアス著「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 年 7 月 26 日
- [5] ジェスパール・ホフマイヤー著 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 年
- [6] 米盛 裕二著「パースの記号学」勁草書房 1995 年
- [7] ヴァジム・ゼランド著 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 年
- [8] ヴァジム・ゼランド著 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 年
- [9] ヴァジム・ゼランド著 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 年
- [10] ヴァジム・ゼランド著 須貝正浩訳 ほおじろえいいち監訳「リングが空へと落下する—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 年
- [11] 村田靖浩著「易システム ハンドブック Ver2.0」私家版 2010 年
- [12] チャールズ・サイフェ著 林 大訳「異端の数ゼロ数学・物理学が恐れるもつとも危険な概念」ハヤカワ文庫 NF—数理を愉しむシリーズ 2009 年
- [13] 村田靖浩著「風と羅針盤」私家版 2013 年
- [14] 高橋徹著「ワクワク・セカンドライフ—ホントはこうやって暮らしてみたい。その「時間の扉」を開ける 13 の鍵」VOICE 2002 年
- [15] トール・ノーレットランダーシュ著 柴田 裕之訳「ユーザーイリュージョン—意識という幻想」紀伊国屋書店 2002 年
- [16] バーバラ・ハナー著 老松克博、角野善宏訳「アクティブ・イマジネーションの世界」創元社 2000 年
- [17] ダグラス・E・ハーディング著、高木 悠鼓訳「今ここに、死と不死を見る—自分の不死の中心を発見する」マホロバ・アート 1997 年
- [18] 中村璋八、古藤智子訳「周易本義」明德出版社 1992
- [19] 魏 伯陽、鈴木 由次郎訳「周易参同契 (中国古典新書)」明德出版社 1977
- [20] F・S・テイラー 著、平田 寛、大槻 真一郎訳「錬金術師—近代化学の創設者たち」人文書院 1978

- [21] 西川 隆範著、「あなたは7年ごとに生まれ変わる」河出書房新社 1995
- [22] ドランヴァロ メルキゼデク著、脇坂 りん訳「フラワー・オブ・ライフー古代神聖幾何学の秘密」ナチュラルスピリット 2001
- [23] フランツ・カール エントレス・アンネマリー シンメル著、橋本 和彦訳「数は何を語るのか」翔泳社 1997

裏表紙のコメント

表紙のダイアグラムは、ゼロポイントをむすぶ幾何学的パターンによってさまざまに読むことができる。

0 楕円を内包した小円はあるひとつの宇宙を象徴する。中心の小円は外周円が象徴する多宇宙を含む全体領域と相似のゼロポイントである。タオやスピリットなどと呼ばれるものは私たちの宇宙におけるゼロポイントであり、全体のゼロポイントとは存在のレイヤを異にする。外周円は私たちの心がその一部であるより大きな「心」でもある。もちろん情緒も愛情もあるが、表へ出てくることはない。

1 表紙絵で紹介したマスターになるダイアグラム。0、2、3、4を重ね合わせたもの。

2 外側から、天、人、地の正六角形。外側の六角形は外周円にもっとも近く、天。内側の六角形は中心円にもっとも近く、地。天と地にはさまれて「人」の六角形がある。

3 「人」の正六角形と「地」の正六角形を構成する小円のゼロポイントをすべてむすぶと「メタトロン・キューブ [22]」ができる。神聖幾何学 [22] によれば、メタトロン・キューブには、五つのプラトン立体の見取り図がすべて含まれている。

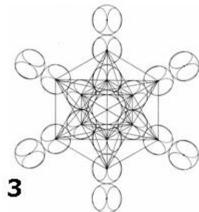
4 天、人、地、それぞれの六角形の各頂点をむすんだゼロポイントのネットワーク。20ページの図を三階層で重ね合わせたパターンになっている。

「MAP 13～易システム空想世界地図」

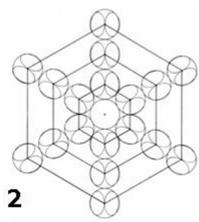
初版発行 2014年7月25日
改定 2022年3月25日
発行者 遊星出版
<http://athome.la.coocan.jp/index.html>

出

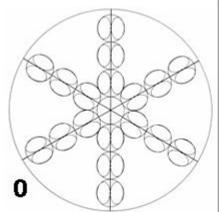
遊



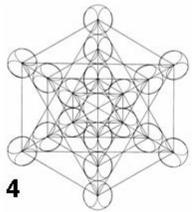
3



2



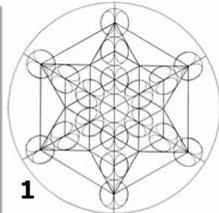
0



4

版

星



1