

【Zigzag-memo No50 の 4】 陰陽二元から易経への発展

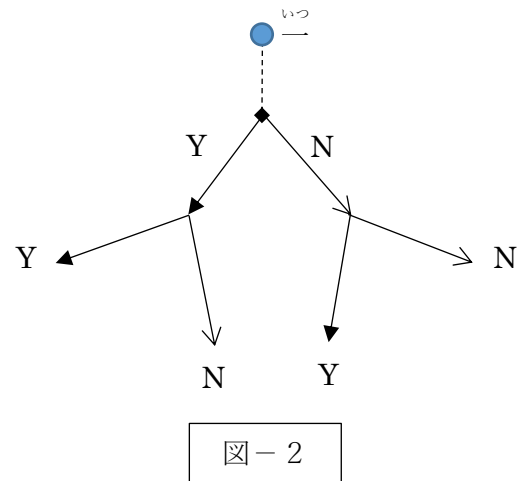
陰陽二元説から易経への繋がりについて記述します。以下、混沌・混然一体（^{いつ}一＝ひとつ＝^{ぜんいつ}全一＝太極＝一つのもの・こと）とは、この世の全て、種々雑多、言葉や文字でも表せない森羅万象・何もかもが溶け込んで分別のない世界を意々ます。

1. 陰陽二元故に際限無き分化

陰陽二元種子対の基本単位は図(表)－**1**のとおりです。今のコンピュータ世界で使う2進数と同じ概念に通底します。

陽	1	真 true	有	白	肯定	on	Yes	(賛同)
陰	0	偽 false	無	黒	否定	off	No	(反対)
図(表)－ 1								

陽の特徴は分化発展作用で、陰の特徴は求一還元作用です。分化発展作用とは、図－**2**のように、一つの「もの・こと（一つの事象、一人の人間、一つの考え方）」には必ず、陰陽二（^二）元の芽が出ます、要判断の枝分かれ・分岐が生ずるということです。分岐が際限なく発展・増長して行きます。なぜなのか、陰陽相対（^{そうたいたいせい}待）性原理の「陰中陽あり、陽中陰あり」が万象に作用しているからです。二（^二）は「(陰陽) Y・N 判定因子」と称します。分岐・分化の増殖は底を2（陰陽二つ）とし、その累乗・ 2^n で、ここでnを0から ∞ へ、すなわち、 $2^{(0 \rightarrow \infty)}$ の一般式で分化して行きます。図(表)－**3**のとおりです。



n	n=0	n=1	n=2	n=3	n=4
値	$2^0=1$	$2^1=2$	$2^2=4$	$2^3=8$	$2^4=16$
n	n=5	n=10	n=100		n=∞
値	$2^5=32$	$2^{10}=1,024$	$2^{100}=1.2676506 \times 10^{30}$		$2^{\infty}=\infty$
図(表)－3					

2. 自然数の2乗に見る規則性

(1) 自然数を2乗

この値には、偶数と奇数に規則性と共通性が表れます。13までの計算値を図(表)－**4**に整理しました。偶数部には四角数、奇数部には三角数に関係します。

a	b	c ₁	c ₂	c ₃	c ₄	c ₅	内訳			
0 ^{^2}	0									
1 ^{^2}	1									
2 ^{^2}	4	0	+	(4	×	1)	左表 c ₅ の赤字（太字）は四角数と三角数			
3 ^{^2}	9	1	+	(8	×	1)				
4 ^{^2}	16	0	+	(4	×	4)				
5 ^{^2}	25	1	+	(8	×	3)				
6 ^{^2}	36	0	+	(4	×	9)				
7 ^{^2}	49	1	+	(8	×	6)				
8 ^{^2}	64	0	+	(4	×	16)				
9 ^{^2}	81	1	+	(8	×	10)				
10 ^{^2}	100	0	+	(4	×	25)				
11 ^{^2}	121	1	+	(8	×	15)				
12 ^{^2}	144	0	+	(4	×	36)				
13 ^{^2}	169	1	+	(8	×	21)				
以下は偶数部を抽出							自然数	四角数の算出過程		
2 ^{^2}	4	0	+	(4	×	1)	1	1	=1(1 個)	四角数
4 ^{^2}	16	0	+	(4	×	4)	2	4	=1+3(2 個)	
6 ^{^2}	36	0	+	(4	×	9)	3	9	=1+3+5(3 個)	
8 ^{^2}	64	0	+	(4	×	16)	4	16	=1+3+5+7(4 個)	
10 ^{^2}	100	0	+	(4	×	25)	5	25	=1+3+5+7+9(5 個)	
12 ^{^2}	144	0	+	(4	×	36)	6	36	=1+3+5+7+9+11(6 個)	
以下は奇数部を抽出							自然数	三角数の算出過程		
3 ^{^2}	9	1	+	(8	×	1)	1	1	=1(1 個)	三角数
5 ^{^2}	25	1	+	(8	×	3)	2	3	=1+2(2 個)	
7 ^{^2}	49	1	+	(8	×	6)	3	6	=1+2+3(3 個)	
9 ^{^2}	81	1	+	(8	×	10)	4	10	=1+2+3+4(4 個)	
11 ^{^2}	121	1	+	(8	×	15)	5	15	=1+2+3+4+5(5 個)	
13 ^{^2}	169	1	+	(8	×	21)	6	21	=1+2+3+4+5+6(6 個)	

図(表)－4

図(表)－4

(2) 図式化

a. 四角数について

前記図(表)－4においては、偶数の2乗値には「0と4」が共通して表れます。また、次のとおりの四角数が表れます。四角数（正四角形数・正方形数）とは、図－5のとおり、「点を正方形に並べた時の総数」のことです。

n 番目の四角数は「1 から数えて n 番目までの自然数奇数の和に等しい」となっています。

n 番目までの合計の算式は、 $T_n=1+3+5+\cdots+n=n\times n$ の式となります。



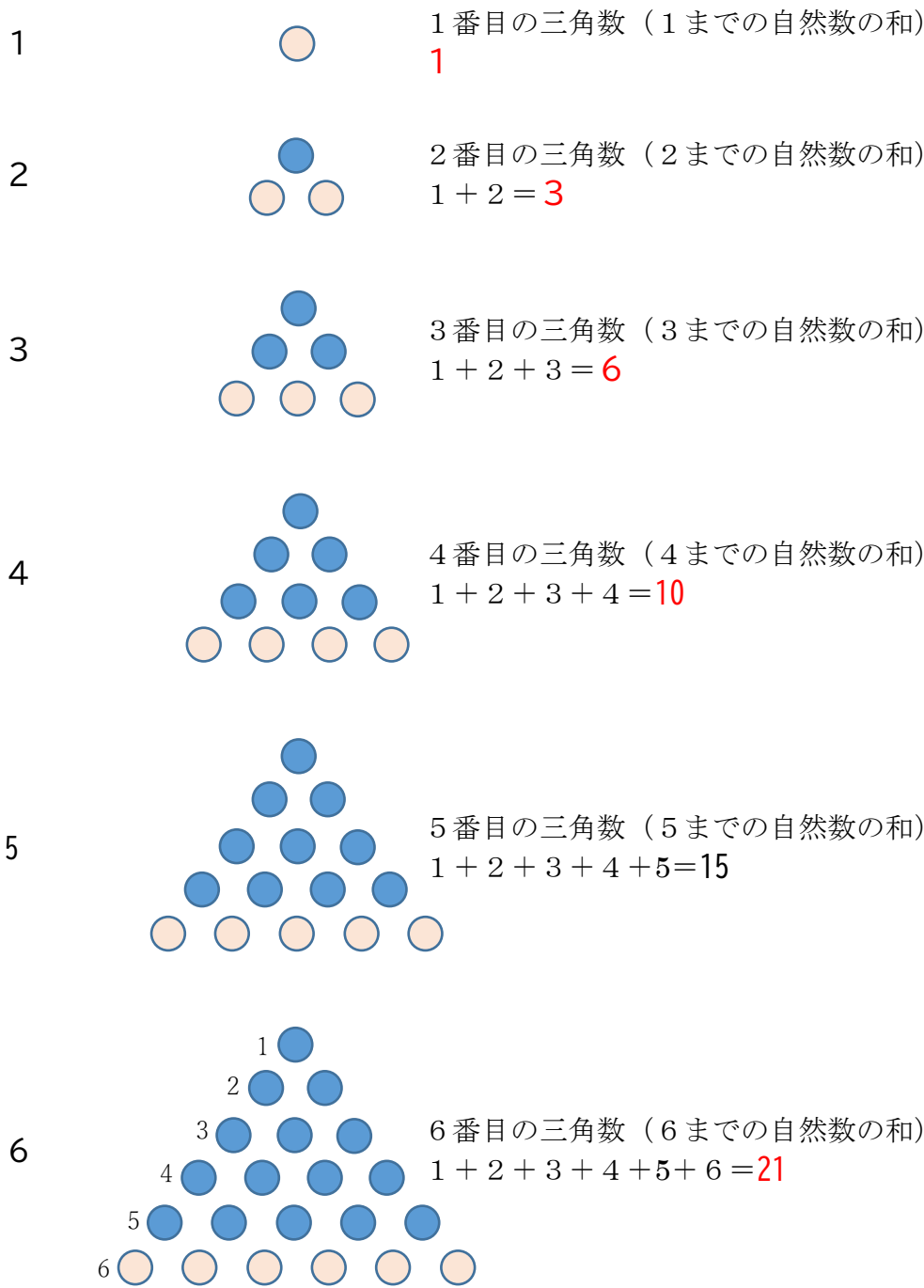
図－5

b. 三角数について

前記図(表)－4においては、奇数の2乗値には「1と8」が共通して表れます。また、次のとおりの三角数が表れます。三角数（正三角形数）とは、図－5のとおり、「点を正三角形に並べた時の総数」のことです。

n 番目の三角数は 「1 から 数えて n 番目までの自然数全部の和に等しい」となっています。

n 番目までの合計の算式は、 $T_n=1+2+3+\cdots+n=\frac{n(n+1)}{2}=\frac{n^2+n}{2}$ の式となります。



図－6

3. 「1, 2, 3」と爆発的拡大

陰陽の原初においては「一は二を生じ、二は三を生じ、三は万物を生ずる。」と数字の自然数に重ねており、図(表)－7のとおりです。

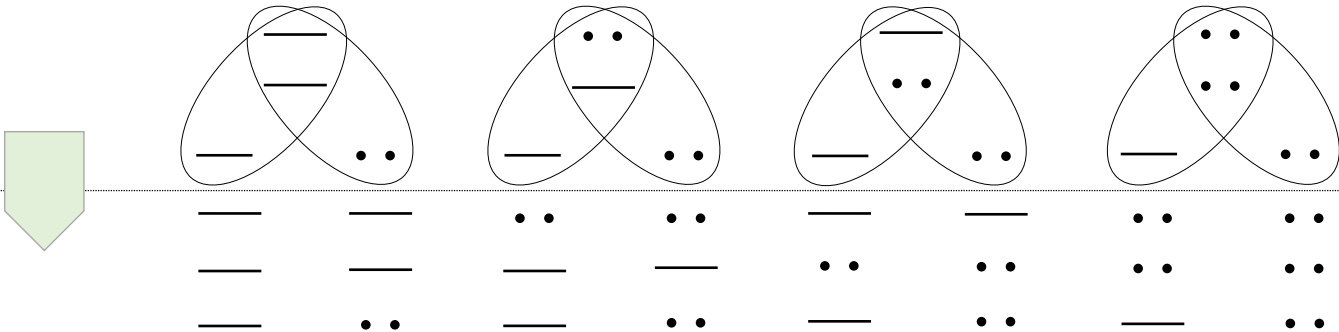
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
原初 の 陰 陽	1		2		3		4		5		6		7		8	
	一		二		三	(万物生成)										
	1	→	2	→	3											
易 の 原 初	1		2		3		4		5		6		7		8	(万物生成)
	0		1	→			2	→							3	
		→	1				2								3	
	$2^0=1$		$2^1=2$	→			$2^2=4$	→							$2^3=8$	
	一	→	二				四								八	
	太極		両儀				四象								八卦	

図(表)－7

易経は、陰陽の発展段階に生まれ「易に太極あり、これ両儀を生ず。両儀は四象を生じ、四象は八卦^{け(み)}を生ずる。」と数字の累乗で生み出しています。すなわち、陰陽二元の自然数適用の思想をより複雑・高度に止揚を図ったものです。易の方では2の累乗を適用するが、その2は、太一・太極が動き出し初めて表れる現象『陰・陽』の両義・2^{こん}根(種)を指します。

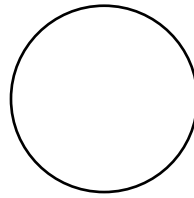
その1； $2^{(0)}$ の右肩の累乗数0の0は、もの・ことの未発の原初を意味します。 $2^{(0)}=1$ (一)
 その2； $2^{(1)}$ の右肩の累乗数1の1は、もの・ことの初め(スタート、on・offのON)を意味します。 $2^{(1)}=2$ (両義)
 その3； $2^{(2)}$ の右肩の累乗数2の2は、初めから起こして次の発展段階として、もの・ことの認識作用が生まれ、すなわち相対比較を以って「分別知」を成す最少の「2つ」を意味します。 $2^{(2)}=2 \times 2=4$ (四象)
 その4； $2^{(3)}$ の右肩の累乗数3の3は、さらなる発展段階として、三才(天・地・人)の3つ、三世(過去・現在・未来)、空間(上・中・下)の3つ、日・月・星の三つを意味します。人類原初の未開社会においては、3は「多い、おびただしく多い、無限大」の認識であったということです。また、万事万物が生成化育・発展創造の原単位となる重みを持っています、すなわち「一は二を生じ、二は三を生じ、三は万物を生ずる。」に遡及します。 $2^{(4)}=2 \times 2 \times 2=4$ (四象) $\times 2=8$ (卦)

それらについて手順を踏んで展開すると図(表)－8のようになります。

$2^1 = 2$	両儀立つ 【陰陽 2 根（2 種）を 1 組とする。】 ——(陽) • (陰)
$2^2 = 4$	両儀 1 組（2 種）に陰陽 2 根をそれぞれ組み合わせる。 両儀 2 × 陰陽 2 = 4 通り ⇒ 四象という。 
$2^3 = 8$ $= 4 \times 2$	四象各 1 組に陰陽 2 根をそれぞれ組み合わせる。 
図(表)－8	

前記図(表)－8 を整理したのが、図－9 のとおりです。

[太極(太一)](1)



$$2^0=1$$

[兩儀](2)



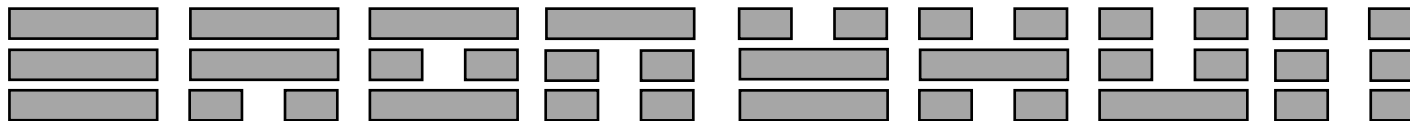
$$2^1=2$$

[四象](4)



$$2^2=4$$

[八卦](8)



$$2^3=8$$

図 - 9

4. コンピューターの世界

陰陽二元とくれば、コンピューター世界の『0と1』の2進数・二元世界です。

今やインターネット・コンピュータの世界です、内部ではその全ての情報（命令とデータ）がその2進数の数値で取り扱われています。人間の世界では0～9（1～10）を使った10進数が使われますが、コンピュータの世界は2進数なのです。コンピュータの世界で計算することを演算と呼び、数学の加減乗除の四則演算の他にも幾つかの種類があります。その中でもいかにもコンピュータらしく、かつ、よく使われる論理演算について、3通り「AND、OR、XOR」の基本パターンを（図）表-10・表1～表3）に示します。

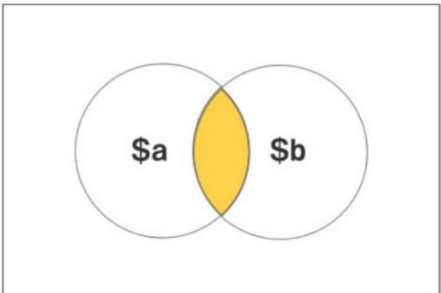
表 1 AND 演算の真理値表					
a の値(与値)		b の値(生値)		a AND b の結果	
1 (真)	Y	1 (真)	Y	1 (真)	Y
1 (真)		0 (偽)	N	0 (偽)	N
0 (偽)	N	1 (真)	Y	0 (偽)	
0 (偽)		0 (偽)	N	0 (偽)	

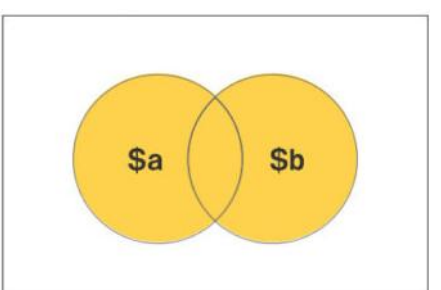
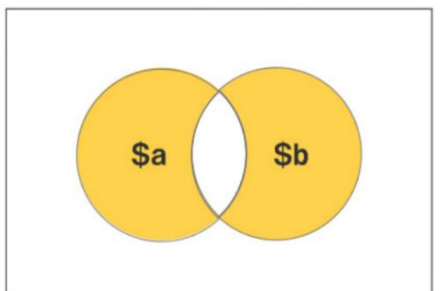
表 2 OR 演算の真理値表					
a の値(与値)		b の値(生値)		a OR b の結果	
1 (真)	Y	1 (真)	Y	1 (真)	Y
1 (真)		0 (偽)	N	1 (真)	
0 (偽)	N	1 (真)	Y	1 (真)	
0 (偽)		0 (偽)	N	0 (偽)	N

表 3 XOR 演算の真理値表					
a の値(与値)		b の値(生値)		a XOR b の結果	
1 (真)	Y	1 (真)	Y	0 (偽)	N
1 (真)		0 (偽)	N	1 (真)	Y
0 (偽)	N	1 (真)	Y	1 (真)	Y
0 (偽)		0 (偽)	N	0 (偽)	N

図(表)－10

人間の知識の分化、つまり、分別知の発展は、果てなく、際限なく Y と N が絡んで生成化育して行くが、その過程で、ある断面においては、図(表)－11 のような複雑な判定・判断を行い、積み重ねて行きます。

5. 陰陽五行と易経との習合

次頁図－11 は、陰陽相対(待)性原理と五行説と易経のイメージを寄せ集めて簡略化して見たものです。人間の世界(精神、頭脳、・・・)や自然界は超複雑怪奇な構造です。一人の人間の有限視界に入る万象と獲得したという知識は、無量中の一片、断片に過ぎないのです。そんな片鱗を金科玉条化して傲慢になった処で何のことはありません、私は影響されません。このようなことを理解していないから、他人の美辞麗句に泥酔し、対立抗争し精神疾患に陥るのです。また、まんまと詐欺に引っ掛かり、時には不祥事・事件を起こし、一生一度限りの大事な人生をその後始末に忙殺している人がなんと多いことでしょうか。

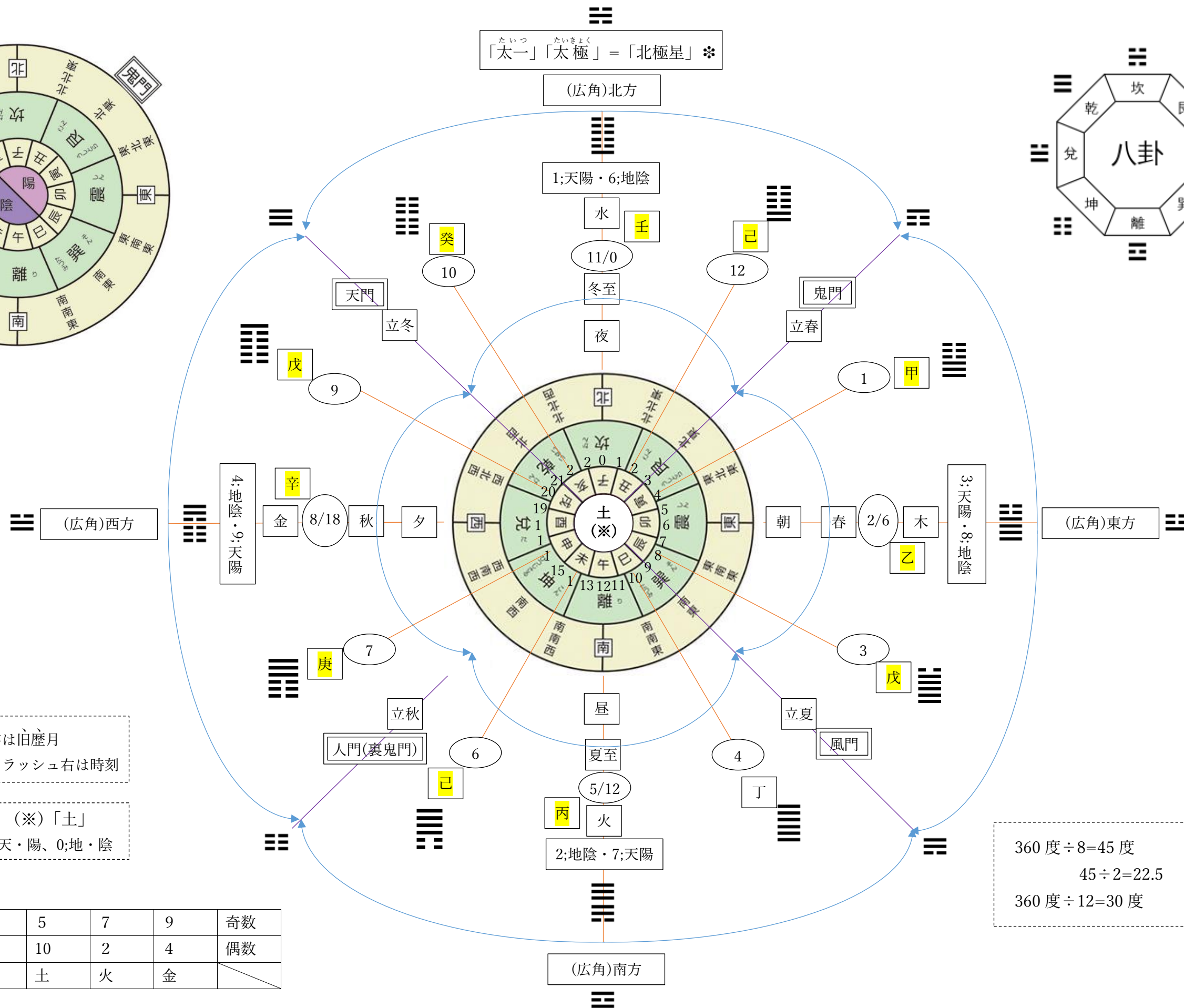
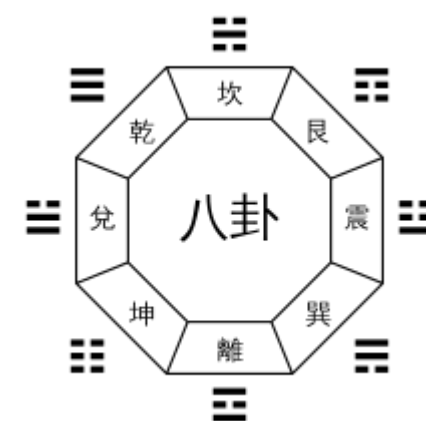
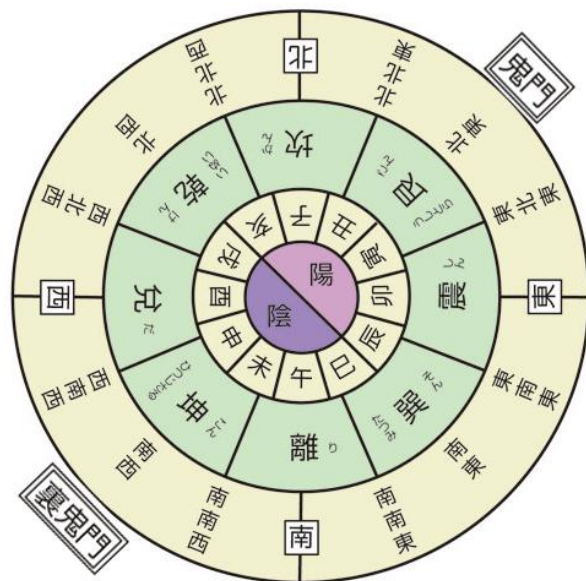


図-8

6. 学ぶこと

図-12 参照、一人の人間の頭脳（分別知という知識）は、際限なく複雑に分化発展の可能性があり、かつ、そのような人間が 77 億人生きており、さらには、自然界も絡んで来ます。とてもとても一人がこの地球上の・宇宙の命題に対して、回答を出し切れるものではありません。したがって、本来、意見・主張・考え方は万人万様なのです、強弱を決着しようがありません、言い換えれば、優劣の差異はまったくないと見るのが賢明な正しい生き方、平和な関係性構築の要諦となります。これを対等互敬・共存の互惠と私は考えています。

それでは何も決まらないではないかという疑義が必ず出ます。指揮命令系統組織において、何かを決めるというのは、そこに必要とする価値基準を立てた場合です。国民の一人として、一社会人として生きている上においては、人間を縛る

価値基準は公権力（憲法、法律）だけです。地域コミュニティの種々雑多な何とか会には規約などのルールがあるではないかとなるが、それは、会員として望んだから束縛されるのは当然のことです。

人間は違う、個性があるというのは、原点を辿れば、陰陽二元相対（待）性原理の働きにあります。これは、単なる観念的なものでは、近代科学は量子学と一致することを証明しているそうです。

以上のことをあれこれ思う時浮かんだのが「ローレンツ・アトラクター」という現象です。宇宙、この社会はカオス（散逸的無秩序、混沌）状態であるが、その中には秩序性ないしは規律性があるという意義を表しています。これと通底する感じを持ちました。

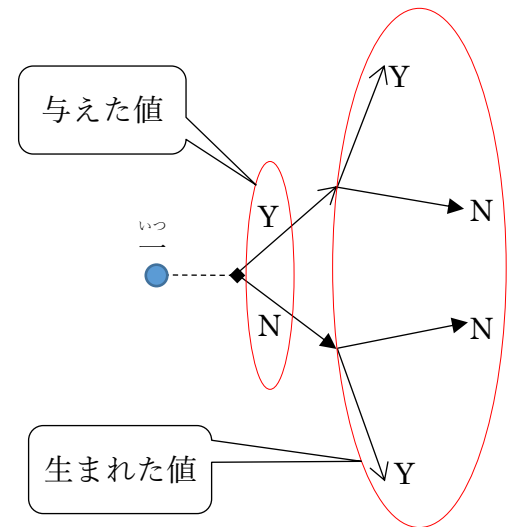


図-12

(end)