「松風（先生）の遊びの中に哲学を探そう」2005 年 9 月号

目次（ごあいさつ）

（１）囲碁・将棋
（２）昔の遊び・第５回
（３）哲学「私家版論文集 2005」
（４）紫陽花通信・新ホームページから

（ごあいさつ）

こんにちはみなさん、９月はいかがお過ごしですか？。この号が発行されたころには選挙の結果も出ていますね。わたしはその間財務省のホームページで、予算作成ゲームなるものに挑戦しました。教育、科学、食料といった方向を増額して、地方分権の推進と平行して交付金を削減、介護等を増額したんですが、芳しい評価が得られませんでした。まかせておけといってるのにねぇ。少子化だったらますます教育が充実していないと留学生だってきませんし、それなりの知識と教養をもった語学堪能な人材も育たないんじゃないでしょうかね？。外国人労働者を増したければ、いきなりではなくて、留学生としてこの国の制度や文化にある程度親しむ機会が多くなくてはならないと思います。経済を外資に開放するのも、まあやむない選択としてはあるのでしょうが、文化的発展のためには、留学生受け入れの一層の充実が必要だと思います。

未来の新党・紫陽花クラブ代表松風でした。（2005 年 9 月 1 日　高山大祐）

（１）囲碁・将棋

・今月の読書「流水秀栄」（高木祥一、日本棋院）

明治時代の対局が解説されています。

・「チェス小百科」（有田謙二、河出書房新社）

久しぶりにチェス本を読みました。面白エピソードなどが収録されています。リラックスのためなら囲碁のほうがよいかな～と最近思います。囲碁とチェスでは頭の使い方も少し違うのかもしれないですね。

・17 番勝負の行方は？　「羽生　対　佐藤康」
　さてこれを書いているとき、ちょうど王位戦第 5 局が終わりました。佐藤康挑戦者が 3 勝 2 敗とリード。戦型は先手矢倉模様、後手左美濃模様でした。模様というのもはっきりしない表現ですが、将棋指しにはこれで通じるのです。将棋は、先手が後手羽生陣の端を攻める展開になりました。いかにも先手有利なのですが、そこは羽生４冠です。結局わたしの目には先手の決め手を見つけるのが難しい局面になってしまいました。
　熱闘 133 手までで先手佐藤康棋聖の３勝目となったのです。相居飛車戦らしい激しい攻防になったようでした。

　最近の将棋戦法を見ると、後手攻勢中飛車や一手損角換わり、相振り飛車が目立っているようです。松風の場合、普通に守り重視の振り飛車や普通の角換わりでもそれなりに指せるのではないかと思うのですが、定跡や流行戦法にはたしかに魅力的な順というのが存在します。また実戦的な意味でも、新しい定跡だとお互いに新手を警戒する、相手が知らないとあっさり勝てるといったメリットもあります。

・パソコンが変わるとソフトは強くなる？
　松風のパソコンが変調をきたし、ついに大安売りのパソコンを購入したのが９月初頭。やっと落ち着いてきて、対局ソフト「激指１」をインストールし直しました。わたしとの対局による学習機能は残念ながら諦めなければなりませんでしたが、その代わりにＣＰＵが相当強化されました。学習機能とＣＰＵ、どちらが大きな要因になるのでしょうか？。非常に楽しみです。指した感じはあんまり変わっていないような気が…。激指くんとの対局記録は紫陽花クラブ・遊扉閣のページでご覧いただけます。
　（９月６日　高山大祐）

（２）昔の遊び・第５回

☆彡いつ終わりになったのか分からない遊び「刑事と泥棒」☆彡

　柄にもなく星☆彡飾りを使ってしまいました。今月は、駒大苫小牧高校夏の甲子園２連覇についても語りたかったのですが、それはまたの機会にして、なつかしの遊び「ケードロ」を思い出してみましょう。
　刑事と泥棒というと刑事側がなんかえらくなったようですが、要するに鬼です。鬼になって他の子供らを捕まえる役です。鬼ごっこの鬼不足に悩

んだ結果生まれた遊びがケードロなんですね～（信じないで下さい）。
　ところで「刑事貴族」というドラマかつてありましたよね（信じて下さい）。つまり「公務員貴族」ということです。これはこれは参りましたね、まったく正反対です。とすると近未来ドラマ「刑事泥棒」あるいは「泥棒刑事」という可能性も大いにあるということですね。「泥棒刑事 20ＸＸ」ドロボーデカ・トゥエンティ・ダブルエックスですか。「貴族係長」なみに過激に押しまくっていただきたいと思います。課長ではおじゃりません！。
　さてケードロです。松風ケードロのほうが鬼ごっこより好きだったんですが、それはどうしてかというと、鬼ごっこよりルールが穏やかだからでした。鬼ごっこはつかまった奴が鬼になるというんで、もう息が止まるくらい必死になって逃げ回ったと思うのですが、刑事と泥棒の場合は、よしんばなったとしても「刑事」なわけですし、鬼ごっこみたいに一人で全員を追いかけなければならないということもありません。また鬼ごっこ名物「鬼一人のこして全員帰宅」もありません。普段一緒に遊んでいる連中のことですから、こっちも大いにそのあたりを警戒しています。どうも鬼ごっこやろうぜという声には、反応がよくなかったのではなかったかとわたしは記憶しています（響きがいまいち格好悪いのかほとんどなかったんではないかと思います）。そこで「ケードロにしよう、刑事二人でさぁ」なんていう展開です。
　ケードロはかくれんぼより曖昧（見つかったらアウトなのかタッチされてアウトなのかははっきりせず、そのときそのときで適当）で、鬼ごっこよりもつかまったあとの救済があります。救済ルールもはっきりしないものであり、刑事の陣地につかまっている犯人に接触できればそれで脱出が可能になります。見つかったら即アウトっぽく救出に向かうこともありましたし、かといって見られたからアウトになったという記憶もありません。
　そのへんの曖昧さ、ルーズさ、テレビドラマの見よう見まねさ加減が、鬼ごっこの奇妙なシビアさよりも受けていたようです。松風の場合にはシビアな面は草野球でだけ出す人間でしたから、なるべく他の遊びは遊びとして遊びたいと思っていました。

　【ドロボーの小技】「通行人のフリ」
　いつも走っているのは疲れる。こっちは七曲署（ドラマ「太陽にほえろ」）の連中ではないのだ。そんなときは、そこらへんの子供になりきって普通に道を歩いていました。
　【刑事の心得】「聞き込みはムダ」

七曲的な人々であれば、下っ端刑事がとにもかくにもダッシュ、聞き込み、ぶん殴り、などの時間つぶしをしている間に、係長クラスが登記簿を調べて事件解決なのでしょうが、ケードロは基本的に鬼ごっこなのですから、聞き込みはムダですし、犯人に至ってははじめから決まっているので調べる必要がありません。いってみれば脱獄犯を捕まえる状況といったほうがいいでしょう。

刑事のコツは、居場所を隠すことです。裏を返せば犯人側は刑事の動きを捕捉することが、ゲームクリアへの道です。刑事は追いながら隠れ、犯人は逃げながら捜す。ケードロの醍醐味はそこですね。

なぜなら、曖昧ながらもケードロは、犯人の移動範囲がある程度決まっていて、犯人側は刑事の陣地を目標に行動する（この行動が何の象徴かは分かりませんが)、といった法則があります。犯人側が刑事の姿を捕捉すれば、おとりをつかった薩摩氏族ばりの釣り野伏戦法で、捕まっている犯人を解放することができます。

しかし、当時は適当に遊んでいましたが、面白くするのなら制限時間を設けないと難しいでしょうね。でないと、どちらもひたすら待つということになりそうです。そのせいかどうか、この遊びで終了の合図を聞いた覚えがありません。いつも流れ解散になっていたような気がします。というわけで今回は、面白かったけれどもいつ終わったのか分からない遊び「刑事と泥棒」を紹介しました。

それではまた次号。（2005 年 9 月 17 日）

（３）哲学

『私家版「論文集 2005」の紹介』

今月号は、私家版として発行するわたくしの論文集を紹介します。タイトルは「高山大祐論文集 2005」です。拒否されなければ国立国会図書館に納本するつもりですので、国会図書館にいらっしゃる方はぜひご覧ください。

１）「二人の哲学者」

これはホームページでも公開したニーチェとショーペンハウアーに関する論文です。ちょっとだけ手直しをしました。哲学における世界観あるいは宇宙構造の重要性がそこから知られることができると思います。

哲学において特定の宇宙構造が意識的にであれ無意識的にであれ選択された場合、哲学の体系全体はその特定の宇宙構造に強く影響を受けます。

哲学的な命題を立てるための特定の宇宙構造は、影響というよりは公理と位置づけるほうが適当かもしれません。先月号で関連する話題に触れましたが、樹立した命題群が公理を要請していたり、無意識に選んでいた公理に依存するという事態です。これは哲学においては、出現する見込みは高いといえます。なぜなら、自然科学において宇宙を論じるなら、宇宙構造の探求は目的ですので（健全な学問状況なら）漸次の改善がなされていきますが、なにがしかの哲学的命題を唱えるために選ばれた公理は手段に過ぎないということになってしまい重視されないことがあるからです。

他方で、「特定の宇宙構造を公理として選択しない」ということ、或いは命題群を提示しながら、この命題群にはいかなる公理も存在しないと主張する命題を定立するということは、ほとんど不可能です。なぜなら、命題に公理自体を排除する権能はありませんし、公理選択は任意だからです。こうして哲学に特有の苦しみが始まります。

ニーチェとショーペンハウアーは、宇宙構造について実に透徹したとしかいいようがない明晰なイメージを持っていたようです。私はこの論文でその点を論じました。また、私の哲学は、この二人の哲学体系を包括するものであるということも述べています。

２）、３）「交換における原理」「経済におけるいくつかの原理と思想」

この２つのうち、「交換における原理」は紫陽花クラブのホームページに公開したものです。「経済における…」は、知人たちに私的に公開したものです。20 世紀における学問的成果の一つは、相対性理論にせよ、ウィトゲンシュタイン哲学にせよ、測定と伝達という局面を自明のものと考えないというところにあります。これらの論文においても、その教訓が最大限に生かされているものと私は思っています。交換という現象をいかに測定し、いかに伝達するか、その条件を考察することによって、交換という現象を論理的に分析することが可能になります。

４）「経済政策上の論点」

これは大学 3 年生のときのゼミ論文です。参考資料として無修正で収録しています。この論文において、「交換における原理」で説明した図式は全て出てきています。

この論文集についての詳しい情報は、紫陽花クラブホームページで説明する予定です。そこで閲覧などについてもお知らせするつもりです。
それでは今月はここまで。私家版とはいえ、論文集の発行というイベントがあるため、いつもとは趣きが違いましたがいかがでしたか？。また次号をお楽しみに。（9 月 10 日　高山大祐）

（紫陽花通信）
・新しいホームページではじめたこと第 3 回～遊扉閣のホームページをつくりました。

古物だ地域通貨だと、おまえは何をしたいんだ？、本分の遊びはどうした？。そんな声も松風の想定の範囲。任せてください。遊びのためのホームページ「紫陽花クラブ・遊扉閣」をつくってみました。
http://play.lc-lih.com/
内容的には今までと大体同じで、将棋、囲碁、チェス、ボードゲームといった内容なのですが、メルマガ編集ファイルを追加したりして、新ＨＰに合わせて気分も内容も少しグレードアップしました。
うたい文句としてはアウトドアとか、音楽や映画鑑賞も入れています。おいおいとそんなことも語ってみたいと思います。松風は全然アウトドア派ではありませんが、嫌いではありません。宇宙や南極へ旅することを思って、日々将棋や囲碁に打ち込んでいます。
そして「紫陽花クラブ南極合宿」「宇宙読書会」などなどの実現に向けてがんばりたいと思います。
いかがでしたか？。今月の「遊びの中に哲学を探そう」。そろそろ新シリーズを考えていきたいと思っています。あてにしないで待っていてください。お楽しみに。（9 月 17 日　高山大祐）

メールマガジンのバックナンバー・登録・解除は
http://www.lc-lih.com/mailmagazine.html
高山大祐（dai）の哲学のページ
http://sapporo.cool.ne.jp/daitakayama//index.html
紫陽花クラブのページ
http://www.lc-lih.com/

紫陽花クラブの本、論文集のご注文や原稿執筆を含むお問い合わせ
info@lc-lih.com
ajisai_hon@yahoo.co.jp

著作者（特に記されていない場合）　高山大祐（松風）
発行者　紫陽花クラブ（代表　高山大祐）

本著作権者（高山大祐）は掲載内容の無断転載、編集、改変を認めていません。
Copyright（c）2004-5 Daisuke Takayama/Ajisaiclub all rights reserved
****