

連載 オブジェクト指向と哲学

第 80 回 時間と空間(14) - 囲碁と将棋の時空

河合 昭男

<http://www1.u-netsurf.ne.jp/~Kawai>

囲碁と将棋の対局、新聞に毎日掲載されています。左側に将棋、右側に囲碁と並んでいますが座標軸の方向が左右反対なのが気になります。囲碁は 19x19 左上を、将棋は 9x9 右上を原点とし横方向に数字で 1,2,3,...、縦方向に漢字で一、二、三、...と振られています。この 1,2,3,...の向きが反対なのです。囲碁は 1,2,3,...,19 と自然ですが、将棋は 9,8,7,...,1 と紙面で並べて見ると違和感を感じます。考えてみれば将棋は駒が漢字なので縦書き文書と考えるなら右端を 1 行目とするのは自然です。そもそも新聞は縦書きで右から左に書かれているので、将棋スタイルの方が紙面に合っています。

●ライプニッツの関係説による時間論

盤面のみを閉じた 2 次元空間として注目します。碁盤 19x19 の 2 次元空間に注目すると対局前の初期状態では何も存在しません。対局が始まると突然黒石が一つ生成され、続いて異なる位置に白石が一つ生成され、次々交互に石が生成される。しばらくするとある石が消滅することもある。このように生成と消滅が繰り返され、やがて静止した定常状態を迎える。この空間ではものの移動はない。

将棋盤 9x9 の 2 次元空間の様相は少し異なる。駒は 8 種類でそれぞれ向きと表裏の状態を持つ。対局が始まると初期状態から一つづ駒の位置が移動してゆく。当連載第 78 回 (宙と宇) で見たライプニッツの関係説なら、ものの位置関係の変化がこの空間の時間の流れとなる。駒の消滅や生成という事象が起きることもあり、駒の状態が表から裏に変化することもある。

対局者や観戦者から見れば時間の経過に伴い盤面の状態が変化してゆくが、将棋はライプニッツの関係説で考えるなら、まさに駒の位置関係の一連の変化の流れを時間とみなすことができる。この概念を拡張すれば、囲碁の生成と消滅という一連の事象もこの空間の時間の流れと考えることもできる。

●時間は転化なしにはありえない

ライプニッツは複数のものの間の位置関係の変化に注目し、時間はその一連の変化から得られ

る副次的概念だと考えました。アリストテレスは関係ではなく一つのものの状態変化を時間と結びつけます。(当連載第 77 回-運動と転化)

アリストテレス自然学第 4 巻の時間論で「時間は運動や転化がなくては存在しない」と結論付けます。

--

それが転化していてもこれに気づかないでいるときには、われわれには「時がたった」(時間が経過した)とは思われないからである、それはあたかも、サルディニアで英雄どものところで眠りこんだと神話に語られている人たちが、目ざめたとき、この人たちにも「時がたった」とは思われなかったというのと同じである。

というのは、この人たちは、眠り込む直前の「今」と目ざめた直後の「今」との間を知覚していないことのゆえに、中間を切りすて、前の「今」と後の「今」とを直結させて一つの「今」にするからである。[1]218b20

--

周辺の状態変化に気づかなければ、その人にとって時間は経っていない。

--

前の「今」と後の「今」との異なるものどもであることに気づかないときには、これらの中間が時間であるとは考えられないであろう。そこで、もし時間のあるのを意識しないでいるというような状態がわれわれに起こるのが、何らの転化をも識別しないでわれわれの靈魂が一にして不可分な「今」のうちに止まっているように見えるときにであるとすれば、そしてまた逆に、われわれがなんらかの転化を知覚し識別するとき、そのときにはわれわれは「時がたった」と言うのだとすれば、時間が、運動や転化がなくては存在しないものであることは、明白である。[1]218b30

--

●4 種類の転化

アリストテレスの転化 (μεταβολή メタボレー) は

- ① 実体における転化 (生成と消滅)
- ② 性質における転化 (変化)
- ③ 量における転化 (増大成長と減少萎縮)
- ④ 場所における転化 (移動)

の 4 種がある。(当連載第 77 回-運動と転化)

囲碁と将棋の対局をアリストテレスの転化で考えることができる。囲碁の空間では①生成と消滅が対応し他の 3 つはない。将棋の空間では主に④移動の他に①消滅と生成、裏に成る②性質の変化の 3 つの転化が対応する。つまり、共に転化により時間の経過を識別できることになる。

ライブニッツは複数のものの位置関係の変化を時間としたが、アリストテレスは一つのものに注目してその 4 種類の転化を時間の経過と結びつけた。

●生成・消滅はない

「あるものはある、あらぬものはあらぬ」 - パルメニデスは生成・消滅を認めませんでした。盤面のみを見ていると石は生成・消滅し、駒は消滅・生成するのですが、対局者から見たら石の生成とは碁笥から盤面への移動で、消滅は取石の盤面から手元の碁笥の蓋への移動です。将棋の駒の消滅・生成も同様に移動です。認識世界の領域を広めるなら、生成・消滅は異なる空間の間の移動であり、パルメニデス説はその通りです。

以下次回...

参考書籍

[1] 【訳】 出隆／岩崎允胤、アリストテレス全集 3 自然学、1968、岩波書店