

sugaku seminar
june 1981遠山啓・矢野健太郎——創刊
日本評論社

特集/極限と連続

イプシロン・デルタを理解するために

——細井勉

実数の性質——前原昭二

超準解析事始め——足立恒雄

関数の展開と収束——猪狩惺

数学むだばなし——吉田洋一

18~19世紀の数学からの話題

——井関清志

じゃんけんぽん——西山豊

産地直送の数学——田村二郎

わが師・わが友・わが数学——蘇歩青

私のなかの数学・数学のなかの私

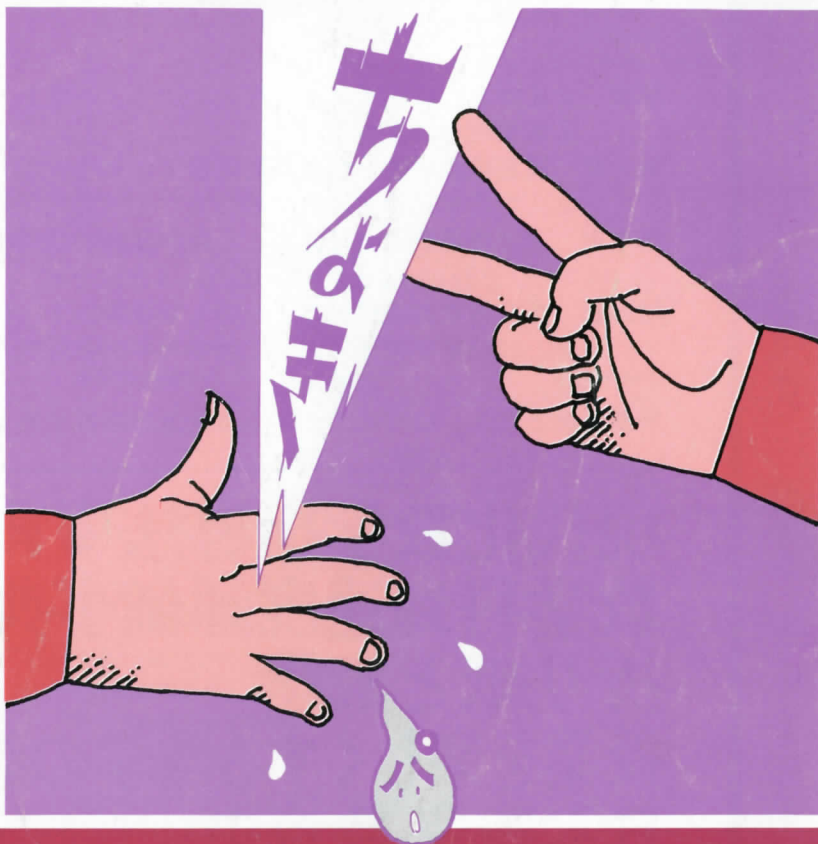
——矢定洋一郎

TEA TIME——作田啓一・常盤新平

若手研究者は語る

——卜部東介・加藤誠久・河野俊文・佐分利豊・

清水保弘・野海正俊・藤本佳久・村瀬元彦



必勝法のない遊び——西山豊

「じゃんけんぽん、あっち向いてはい」
 ジャンケンをして勝った者が指さした方向を見ると負けになる遊びは、子供に人気のある遊びのひとつである。

インベーダーをはじめとする日本中を氾濫したゲームセンターでの遊びは、コインを入れなくては遊んでもらえない。昔を懐古するわけではないが、もっと安あがりなジャンケンを応用した遊びがいくつもある。

鬼ごっこやかくれんぼの鬼を決めるときにはジャンケンを使う。階段の上下にわかれて勝ち進む遊び。勝った手の形で陣をとる陣とり遊び。勝った者が丸めた新聞紙でたたき、負けた者が手で頭をおさえる遊びなど数えあげれば

きりがない。
 ジャンケン遊びの魅力は、一体どこにあるのだろうか。

「囲碁上達へのアドバイス」「実戦に役立つ手筋」「麻雀上達一週間」「パチンコ必勝法」。およそ、ゲームと名のつくものには、その上達法を説く書物があるが、ジャンケンにはこの種の本がない。

ゲームの勝敗を決める要素として、運と技がある。その占める比率が面白さを左右しているが、ジャンケンには技の要素がほとんどない。いくらジャンケンが強いといっても、技が蓄積されることはない。かといって、運だけかというとうそでもない。三回勝負をして、一回

目は負けたとしても、残された二回で挽回することもある。

最初がグーなら次はパーかチョキだろう。しかしグーかもしれない。

天気予報の不確かさにも似た、相手の微妙な心を読みとるところにジャンケン遊びの魅力があるのだろうか。

ジャンケン遊びを数理的にみるならどうということになるのだろうか。なぜ3要素になっているのだろうか。

整理してみると、2要素、つまりグーとパーだけでもジャンケンの機能を果せることがわかった。

(詳しくは本文 63 ページ)