

「義理と人情と春まつり」

坂口 裕靖

「よ、今日も...あれ、どうしたの」「...戦え、と山パンが言っている」「...まあ...毎年この時期...いつもそうだけども...ねえ、目が血走ってるよ」「当たり前です!!もう春ですよ!」「...顕著な大雪に関する情報とが出てて思いっきり冬で大雪なんだけど」「2月1日になったら春なんです!春のパンまつりだから春に決まってるんです!」「ああ、まあ...そうだよ...今年も何?頑張るの?」「当たり前じゃないですか!日頃の山パンに対する恨みつらみ、晴らすとしたらパンまつりしかありえないですよ!」「...踊らされてるだけなんじゃないかな...」「はい~?」「いや、その...恨みを晴らすってさ、具体的に...どうすんのよ」「山パンのレイティングを無視して買ってやるんですよ!当たり前じゃないですか!「レイティング?」「いいですか、春のパンまつりはパンを買ってくださってというキャンペーンです。おまけで釣って商品を買ってもら、しかも必ずもらえるという保証付きだから、安心して買い込めるキャンペーンなんです」「ま

あそうだよ。でもまあ、そこまで食器を集めても...」「いいですか、ということですよ、ちょっとでも食器に興味があるユーザーは狙って買おうとするわけです。単価あたりの点数を極大化したいと思うのは人の常じゃないですか」「大きく出たね...まあ...そりゃ安いほうがいいもんね」「そこなんです!そこに山パンの付け入る隙が!」「付け入って...山パンがやってるキャンペーンだし」「敵は毎年細かくレイティングを見直して、巧みに誘導を仕掛けてくるんですよ。当然ながら、売りたい商品の点数を上げ、あんまり売たくない商品は低くしてきやがる」「...まあ、順当だよ」「一方ですよ、商品自体が食べ物なわけで、無限に保存とかできるわけがないじゃないですか。仮面ライダーズナックの轍を踏んではいかんわけです」「まあね。パンだからね。冷凍しても限界あるよね」「ということは、もう一つの軸として消費のしやすさというのがあるわけですよ。価格軸と消費軸。春のパンまつりは二次元で展開されるわけ

です。これって日本の義理システムと似てませんか?」「ん?いきなり飛んだな...義理?」「義理というのは義と理からできて、義の方は横の論理、理の方は縦の論理を意味します。横とはまあ、言っちゃえば友達関係ですね。それに対して縦とは、組織の論理です」「ふーん」「日本文化に深く根付いている義理という考え方は、論理が善悪の二元論という1次元空間ではなく、義理という二次元空間に広がってるのが特徴です。義では正しくとも、理としては正しくない状況は当然あるわけで、そこに人間の葛藤があるわけですね」「人間まで言っちゃったよ...まあ...言われてみればそう...かなあ」「人間なんらかの組織には必ず属しているわけです。天涯孤独でも日本で生きてる以上、日本の理には従わなければなりません。法律ってやつもそうですし、言語化されない暗黙のルールとかもあるでしょう。同時に複数の組織に属することも多いはず。家族・親戚・ご近所・会社とか。それぞれの理が錯綜して、2次元どころで

One Point BUZZ WORD

メタ構文変数

プログラマというのは、具象を一旦抽象化し、抽象化した対象同士の演算を定義して、具象に立ち向かうものです。抽象化により取り出した現実の一側面がパラメータという形で提供され、パラメータ同士の演算で計算されるモノが実際の処理として実行されるわけです。で、この抽象的な処理を一般化しようとした際、どうしても元の具象から離れた形での記述が必要になる場合があります。例えば掛け算で最初の数を left、二番目の数を right として、計算結果を product とかするじゃないですか。これを一般化すると、例えば二項演算子というものになります。演算子の左右に対して処理を行い結果を返すわけですね。left、right は良いとして、product はちょっと違和感出てきます。また、処理系によってはパラメータ名を指定することで順番を守る必要がな

いものがあり、その場合 right を左側に記述するようになるかもしれません。二項演算子を一般化すると、例えば3引数関数とか? その場合は2つのパラメータと演算子を引数に取って、結果を返すんでしょう。こうなると、left や right という位置づけがぼやけます。一方で演算子が除算だと、left と right は明確に区別する必要があります。3引数関数を一般化すると、任意引数関数になるのでしょうか。この場合は最初に演算子、引数の数、実引数とかかなあ...まあいろいろな考え方があると思います。ここまでくると、コンテキストに依存しないテキトーな名前が欲しくなるじゃないですか。それがメタ構文変数です。foo とか bar とか、あるいは hoge とか piyo とかが使われます。これらは「なんかの変数ですよ、深い意味はないです、区別可能な変数であることだけに注目してください」という意味を持ちます。これらのひとつとして qux とか quux とかがあって、じゃあその延長線上にあるのが quuuuuux... ならば、初号機は Ghoge... いや零ベースだから零号機か? Gpiyo とかあったのかも。



はない論理空間を作ってるかもしれませんが「まあね、会社と家の板挟みとか多いもんね」「よく言うじゃないですか、仕事バリバリやっていると心か体が壊れてくるって。どっちも大丈夫だと家庭が壊れてるとか」「こわっ... まあね、多方面に色々問題出てくるよね」「1次元空間なら簡単に大小比較できるわけですけど、多次元空間で相互比較するのはややこしいですよ。ノルムを取って言うても何がノルムなんだか、そもそもノルムに意味があるのかとか」「そうねえ...」「だからです。春のパンまつりには葛藤があるのです...贅肉を取るか、貧乏をとるか」「戻ったよ。戻ってきましたよ... そうだ、パンまつりだった」「そりゃあね、家族持ちなら消費軸はあんまり気にする必要ないわけですよ。餓えた子どもが一人入れば、パンごとときいくらでも食い尽くすわけですから」「偏見じゃないそれ?」「でもですよ、一人だとそういうわけにもいきません。いいですか、最も点数が高い、2.5x3すなわち7.5点の『ゴールドソフト』とか3斤ですよ、3斤」「そりゃまた...一人で食べてたらカビ生える前に食べ切れるかどうかわからんね」「まあそもそも毎月第2、第4金曜日しか受け取れないっていう高級品なんで、点数集める薬には立たないんですが」「あら」「それでも1斤は1斤ですからねえ。毎朝パン食べるとして、一人だと1斤食い尽くすのに6日とかかかるわけですよ。頑張って3日かな。一方で4人家族で全員戦力になるなら、わずか1日半じゃないですか。お昼もパンなら1日で消費できるわけです。この戦力差は大きいですよ」「うん...まあ、人数多いと、その分必要な食器の量も多くなるんじゃないかな」「それはそうなんですけど、そもそも食器が一つだけあっても意味ないじゃないですか?」「意味ない!?...いやー、そうかな...うーん」「せっかくな春のパンまつりで食器を揃えるわけですから、お客さん来た時に出せるぐらいの量はほしいわけでしょう?お客さんが何

人来るかなんとも言えないですけど、まあ例えば5セットとかが基準でしょう」「基準...基準かな...まあ確かに5客セットとが多い...か」「でまあ、一つの食器もらうのに30点必要なんで、5セットなら150点ですよ。ダブルソフトならひとつ3点ですから、合計50斤ですわ。お客一人あたり10斤、だいたい10,000kCalですね」「...それか、血走ってるのは」「このノルム、4人家族1日1食なら75日でクリアできます。春のパンまつり自体、2/1スタートの4/30エンドですから、約89日。実際にはシールの供給の関係で頭と尻の1日は微妙なので、87日とすると、フル参戦なら4人家族で58斤いけるわけです。あと2斤頑張れば、6客セット揃いますね」「60斤...600,000kCal...600MCalか...考えると恐ろしいね」「人間が生きるというのは、大変なことなのです。一方でこれを独り身でやろうとするとですよ、1斤処理するのに」「処理...」「3日だとして、87日だと29斤。もう1斤頑張ったとして3客セットがせいぜいですわ。これを不公平と言わずして、なんという」「不公平って...4人で6客が1人で3客なら、逆に効率いいんじゃないの?」「無理してるからです。無理せず6日で1斤なら、その半分で14斤ですよ。一つもらえるかもらえないかじゃないですか」「まあね。うん。そうだね」「じゃあどうするかですよ。ここで出てくるのが甘パンなわけです」「甘パン?」「甘パンは消化する器官が別なので」「別腹?別腹のこと?...え、牛だった?」「1日に消費できる量を増やせるわけです。ダブルソフト

を1日3枚食べるのはきついですけど、リンゴデニッシュ4個入ならぺろりですよ。しかも1袋あたり1.5点。これなら毎日1.5点入手可能です」「大丈夫かなあ。それカロリー高いんじゃないの?」「毎日1.5なら87日で130点、4客セットに手が届きます。しかもぺろりです」「心配だなあ...だから目が血走ってるんじゃないの?」「他にもイチゴスペシャルとかのペロリ系を組み合わせれば、6客セットも夢じゃありません!これすなわち、山パンに対するレイティングの恨みを晴らすと言わずしてなんという」「うーん、でもカロリーで考えたらダブルソフトよりはるかに高いんじゃない?」「リンゴデニッシュは一つ146kCalで一袋4個入、87袋で50,808kCalですね。ダブルソフトを3日で消費するペースだと合計29,000kCalぐらいですから、7割増ぐらいでしょうか」「こわ...」「でも、ぺろりですよ」「それ絶対体に悪いって...」「ふむ...ランチパックのたまごとか、1.5点で302kCalか...」「そっちなでしょ!?!」「でも、甘くないから」「アマイートリスギーノ」

Hiroyasu Sakaguchi
フリーITエンジニア

映像スタジオ施工

多様化するデジタル映像環境に対応、映像スタジオ施工なら豊富な実績、直営システムに依る徹底したコストダウンを実現する



Takahashi Construction Co., Ltd.

SOUND PROOF

匠の技をスタジオに

MA室ブース各種編集室

新設、リニューアルに関わらず何でもご相談ください。

~映像・音響専門で

46年~

(映像・音響・防音・建築・設計・施工)

一級建築士事務所

高橋建設株式会社

本社 〒216-0032 神奈川県川崎市宮前区神木1-7-8

TEL044-853-0547 夜間044-852-1588

(社) 日本ポストプロダクション協会会員 / (社) 日本音楽スタジオ協会会員

(社) 日本音響学会会員

http://www.takahashi-kensetsu.co.jp
info@takahashi-kensetsu.co.jp