

# お金の疑問

エッセー

高校3年の時、卒業後は働く進路を決めました。しかし、まじめに就職活動をしなかった為、働きはじめてから知ったことが多くありました。例えばボーナスがでないとか。年金や労災など全てに加入にならないとか。だからみんな大手に行きたがると知りました。他にも疑問が多くありました。学生だった頃とちがって、使えるお金は増えたけど、買ったものを楽しむ時間がないこと、数ヶ月もすれば同じことの繰り返しなのに、どうして毎年必ず給料が上がるのかなどです。

もし、もう少し収入が下がってもいいから時間が欲しいと思っても、変更は出来ません。失業すると今度はお金がなくなってしまいます。

もらう金額が増えたのなら、生む出す金額も増えなくては等しくなりません。仕事の量や質が同じなら、どこか別のところが増えている筈です。それが長期的に起こるインフレではないかと思った時、相対的に上がっていくのなら、上がらなかった時困って、上がったとしても給料が増えた実感は湧かないのではという新たな疑問が浮かびました。

## 1 - 2 簿記

---

社会人になったといっても、19才の私は生活がかかっていなかった為、一番気にしていたのは、様々な矛盾についてでした。それが耐えられない程強くなって、確かめてみることに決めました。

どうやら経済の話の基本になっているのは簿記のようだと分かってきたので、簿記から始めることにしました。

その結果わかったことは、増え続けなくてはいけない仕組みです。給料が段々上がっていく為には、同じであってはまず駄目です。コストの上昇よりもさらに収益を増やさないことには利益が出ません。経済が成長していくときはいいけど、同じや衰退していく時にはどうなるのか疑問を感じました。

なぜ地方はまだバブルの最中だった時にそう感じたのかというと、いらぬものを買ってもしかたないから、もっとゆっくりしたいと思っていたからです。どんどん新しいものを買わないから、どんどん売れるという発想をしません。当時はともかく、今なら賛成してくれる人がいると思います。

## 1 - 3 貨幣

---

簿記を習ってみて、増え続ける前提以外にも、疑問を感じたことがあります。全てお金に換算しているけど、お金はいったい何かです。金本位制の頃は「金」でした。今も一定の金を持たなくては行けません、**「お金は金」**では納得いかないことが多々あります。

唯一お金を定義していた人がマルクスです。お金を「労働」としています。資本論は挫折してしまっただけ、私にはお金を要求するのは人間で、人の「行為」に支払われるから、そう言っているように感じられました。

## 1-4 労働

---

たとえば、野菜を買っても、野菜にお金は払われません。受けとるのは野菜を作った人や運んだ人、店で売った人です。商品の値段として価格がつけられているけど、商品に払われているのではなく、人が受けとります。

作る、売る、考える、運ぶ、見せるなど、全て行為に対して払われています。では行為の評価はどのように決まるのでしょうか。必要なのにお金にならない仕事もあります。同じ時間働いても報酬は同じではありません。お金が労働を表わすものなら、労働を種類に分けるとどうなるでしょう。

## 1 - 5 経済活動

---

もし本当に貨幣が労働を数量化したものなら、簿記の増えつづける前提はやはり変です。

労働量が増えるのは、労働人口が増加した場合、労働時間が増加した場合、労働の質（効率を含む）が向上した場合が考えられます。3つとも増えるには必要になるコストがあり、増加自体に限界があります。

経済活動をモデル化することで、不景気になる原因、インフレ・デフレ・スタグフレーションの原因が分からないものかと考えました。

経済学上の常識と合わないかもしれませんが、しかし、観察から得たものです。現実を表わしている自信があります。

## 1-6 モデル化1

---

評価の仕方が分からなかったので、とりあえず1つの行為を1 pointとしよう決めました。しかし、それでは難しくても易しくても1 pointになってしまいます。そこでおもりをつける尺度として質を表わす要素を4つ考えました。

### 1. 難 度 (難しい・易しい)

技術についてです。資格がいるなど修得に時間がかかるものです。

### 2. 成功率 (低 い・高 い)

リスクの大きさです。未知であるとか、成功させるのが大変であるとか。

### 3. 必要度 (大きい・小さい)

生命にかかわるものやどうしても欲しいものなど大切なものか、便利なものか。

### 4. 変 更 (不 可・ 可 )

ブランド品やCD、本、芸能のように、他では駄目なもの。代用できないもの。

## 1-7 モデル化2

---

質を尺度に入れた以上、次は量です。1億人から1円ずつ集めると1億円になります。百人で1億円を用意するには1人百万円必要です。薄利多売という言葉があるように、1人から得る利益が少なくても、沢山の人からもらえば大きな利益になります。数は力になります。

数を力にする為に大きな役割を果たすのがコピーです。工場で大量に生産すれば安くなります。それに対して手づくりのものは少ししかつくれるので高価になります。他にも音楽のように、1曲作った後コピーして売れるものは、1つの行為で一度に大量のpointを得られます。

※曲のコピーは主にCDをさします。

他に量に影響があるのは、使用する人数、間隔などです。以上から、量の尺度は以下の4つとします。

### 5. コピー (可・不可)

量産出来るか、個別に対応しなくては行けないか。

### 6. 必要量 (多・少)

使用する人口の規模。

### 7. 頻度 (短期・長期)

日常的に使用するものなのか、めったに起きないことの備えや買い替え不要なものか。

### 8. 使用量 (多・少)

ないと困るけど、少ししか使わないのか、沢山使用するか。



貴重だからとか、量産できるからといっても、0に何をかけても0です。行為は有料でお金を払う価値があるという認識が相手になれば商売になりません。ただ親切で終わってしまったり、行為自体が認められなかったり、行為者の負担になる結果もあります。特にサービスについては、認めさせることは大変です。工夫といったことも同様です。消費税は5%でも大きく感じるけど、割引率はどこまででも十分と思うことはありません。割引競争に終わりはありません。

専門家として高収入を得る人がいる一方、ただの便利屋で終わってしまうことも多いです。実はこの差は大きなものなのです。無欲な善人として他人につくすか、暴利をむさぼる悪人になるかの選択を求めるからです。しかし、この点については、「第2部 制度」に譲ることにしましょう。「第1部 経済」では個人の労働を「時給」もしくは「月給」として評価してみることにしましょう。

## 1-9 個人の労働

---

個人は経営者でない人とします。この場合、量による変動はありません。かわって労働時間が影響します。実際には時給であっても契約日や勤務時間は決まっているので、残業の有無と考えます。

それではpointを左右する質のパラメータについて考えてみたいと思います。

### 1. 難 度 (難しい・易しい)

資格や経験の有無です。資格が必要で、合格が難しく時間とお金がかかるものはプラス倍されます。より良く早く出来る熟練者もプラス倍されます。

特に知識や経験を必要としない職や新人である場合はマイナス倍になります。例えば研修生などです。

### 2. 成功率 (低 い・高 い)

対応していくものや自分で流れを組み立てるものはプラス倍になります。例えるなら事務職と営業職の給料差です。

他にも命に危険がある仕事がプラス倍されます。例えば危険物の取扱い、レスキュー等です。

難度は職につくまでで、成功率は実際に着手する（している）仕事についての難しさです。

### 3. 必要度 (大きい・小さい)

生活に不可欠なものはたいてい安定した価格になっています。しかし不足する時は高騰します。趣味で欲しいものは、興味がなければ価値はないけど、欲しい人の間では高くなります。

### 4. 変 更 (不 可・ 可 )

その人でないとという仕事は高くなります。ものの場合も同様です。別に他の人（もの）でもいいという時は、買う側に選択権があるので割引を求められます。誰でも出来る仕事が安い理由と同じです。

すべてにおいてプラス倍になるもので、私が思いつくのは医療です。特に、その人にしか出来ない特殊な手術は高くなります。逆に全てにマイナス倍になるような単純労働と比べると、始まりから大きな差がつきます。

誰でもできる仕事が熟練しても、難しい役職の初任給をこえられないのと同じです。

## 1-10 産業

---

次に産業毎にお金が発生する仕組みを見てみたいと思います。

人と人が取引する時、お金が発生します。

第1次産業では育てたり、とったものを、「売る／買う」のところで発生します。

第2次産業では原料を「売る／買う」の後、買った原料を加工して作った製品を「売る／買う」と2回発生します。

第3次産業では物や人、権利が、「移動」する時に発生します。

## 1-11 数量化

---

どんな取引であっても必ず値段という「数量化」を行います。これにお金は労働を数量化したものにつけ加えるとどうなるでしょうか。

どれだけお金があっても、技術がなければ出来ません。千年前に飛行機が作れないのと同じです。他にも、農業労働で発生したお金で、工業製品を買う為には、工業労働に就いている別の人が必要です。一旦「お金」というものに置き換えても、物々交換の時と同じように、無いものと換えることは出来ません。

また、一度で済んでしまうこともあれば、毎日しなくてはいけないこともあります。労働が消費されるのか、蓄積されるのかは大きなちがいです。モノやサービスは消費されていきますが、ノウハウや技術は蓄積され何かを生み出します。

現実には、簿記は労働が消費されたか、蓄積されたかがつけられているわけではありません。

## 1-12 物と人

---

お金を「人の労働を数量化したもの」と考えるなら、物の価値を数量化した場合はどうなるのでしょうか。

<第1次>		<第3次>
モノ：1		
農作物	→	売 買
ヒト：1		ヒト：1

モノ：1 ヒト：1+1=2

<第2次>			<第3次>	
	モノ：1			
鉱物	→	工業製品	→	売 買
ヒト：1		ヒト：1		ヒト：1

モノ：1 ヒト：1+1+1=3

この値は単純に、モノの場合は1つの商品を1 point、ヒトの場合は1つの行為を1 pointとして計算し、おもりはつけてありません。しかし、この数字の差に、インフレーションという言葉が浮かんできませんか。

## 1-13 最後に

---

パラメータを作った以上、シミュレーションプログラムを作るところまでいくとカッコがつくのですが、つくれないので第1部はこれで終わります。

第1部から得た私の結論は、経済とは「必要なことをしていくこと」です。ですから、必要なことを「どのようにするか」を知る為に、第2部は「制度」について考えたいと思います。

## 2 - 1 始まりは小説から

---

制度について興味を持ったのは、「銀河英雄伝説」という有名な小説を読んでからです。君主制が悪なのではなく、1人に未来がかかるリスクの大きさが問題と言っているところが、印象に残りました。だから、腐敗していても君主制より共和制を選ぶとも言っていました。

その意見は確かに正しいように感じられました。暴君が多く出ている事実が何より大きな証拠です。しかし、そこで新たに疑問が出てきます。何故共和制は腐敗していくのでしょうか。

私は答えを歴史に求めました。そもそも悪評高い君主制は何故始まったのか興味が湧いたからです。何のメリットもないのに、制度になる訳がありません。

## 2 - 2 起源

---

共和制というのは話し合いだから、話し合いに参加する人全員に、ある程度の知識や判断力を求めます。つまり、大部分を占める一般の人が理解出来る範囲とスピードで物事が進んでいきます。

それとは反対に、君主制ではごく一部の人の理解力で物事が進みます。そのごく一部に理解力が無いと、誰にもとめられない最悪な事態になっていきますが、一般には理解出来ないような素晴らしいものが出来る可能性もあります。何だか分からないけど、言われたとおりに動いていれば、すごくいい環境になっていくなら、こんなに楽なことはないでしょう。

大昔は今とちがって危険で、即断を求められることが多かったと思います。以上から、ゼロから始める時や混乱の時代には、必然的に一部が多数を支配する形態になると予想されます。



## 2 - 3 共和制

---

未知のことが多かった昔は、強い人の下にいることが安全でした。しかし人は必ず死にます。権力交代のたびに、継承争いをしていただけでは、安定が得られません。だから、子供が継いでいくことを期待します。でも、親と子は同じではありません。歴代の君主の中で、名君とよばれた人もいれば、暴君とよばれた人もいます。

一般には理解出来ないような素晴らしいものが出来る可能性があるかわりに、君主の命令には従わなくてはなりません。それは、あきらかにおかしなことをしていても、止められないという致命的な弱点を意味します。

もし、あらゆる問題が山積みされる中で、優先順位をつけたのなら、この致命的な欠点の克服を一番にしたいと思います。一人に権力が集中することが問題なら、権力を分散する必要があります。

これにより、暴君を生み出すことは避けられます。しかし、かわって足の引っぱり合いをする可能性がでてきます。

## 2 - 4 腐敗

---

暴走を防ぐ為に、全員が一致しなくては進めないルールを用いた理由は、相互に監視する効果を狙ったものでしょう。仮に全員が悪い方向を望んでも、全員の利益が一致することは殆どありえない為、分裂が予想されます。

これは同時に君主制の利点にも働きかけます。偉業を成せる点については、一致しない効果が災いし、何も決まらず、何も進まず、互いに妨害しあう可能性が大きくなります。

"力"自体に意志はありません。変化は等しく全てにおとずれます。

## 2-5 個人

---

次に命令を受ける側に視点を移します。共同作業には2パターンが考えられます。互いに対等な立場で分業するパターンと、一方が他方に命令するパターンです。

共和制は前者を基本とします。君主制は後者が基本です。制度は君主制をやめ、共和制にすると決めました。しかし、人の意識はどうでしょうか。

## 2-6 個人差

---

私の通っていた小学校は、体育の研究の場になっていました。そこでははじめから「ちがい」を認めてプログラムを立てます。中学生になってから、出来ないことを認められることで、どれだけ弱者が守られていたか知りました。

リレーの選手でも何でも、小学校はタイム表から決めます。中学校はジャンケンです。

小学校では100m走の並び順はタイムで決まります。だいたい同じくらいの速さの人だから、もしかすると1位になる可能性があります。一方中学では、ジャンケンに負けて、長距離の選手になってしまいました。予選で、1周くらい前の人と差のついた最後だった為、走っている最中に午前のプログラム終了のアナウンスを流されました。

弱いものにとって、小学校のような方針は理想的です。しかし、強いものにとっては、常に負担を強いられる辛いものです。そのことに気がついたのは、中学生になってからでした。環境が変わるまで、どれだけ保護されているか分かりませんでした。

タイムで選ぶ小学校では、私がリレーの選手になることはありません。なれないと分かっているから、皆に認められる程走るのが速い友達が羨ましく思えました。でも彼女はいつも嫌だと言っていました。確かに練習に出たり、いろいろ大変だけど、私はなりたくてもなれないのに、なんだか贅沢に思えました。

苦しいのは速くてもかわらないと気がついたのは、中学生になってからです。クラスの中で一番でも、他の選手も速いから、プレッシャーがあるし、速いとしても走るのが好きかどうか分かりません。

大人だから、男だから何でも平気という訳ではありません。本当はたいしたちがいはないのです。でも抑えられていたり、自分の欠点にとらわれているうちは気がつきません。子供のくせにとか、女のくせにと言われて、はねかえすだけの力はなく、自分にはできないから、従う方がよいと思うようになってしまいます。このような状態では、共和制になることは出来ません。

## 2-8 意識の差

---

革命を起こす側と革命を受け入れる側の意識の差はとても大きなものです。反対する側より大きいかもしれません。絶望に値する程です。

これは日常的に起きている問題と同じ原因です。例をあげると、「自発的に考えることが大切」と言われて考えることは、「自発的」でしょうか。もし、「何故自発的に考える必要があるのか」と思ったのなら、意図が伝わるかもしれません。しかし、言われた通りに「自分で考えてみた」のならどうでしょう。

一方的に反対するのではなく、従うのでもなく、理解し話し合うことはとても難しいことです。

しかし、共和制に欠点があるとしても、君主制に戻ることはできません。戻った当代は良いとしても、それ以降は歴史を繰り返すことになるでしょう。

共和制といっても、人の心は変わっていません。それがどのように働いているのか、もう一度2つの制度の特徴をふりかえってみましょう。

## 2-10 特徴

---

どちらの制度も、良いところもあれば、悪いところもあります。どちらの方が優れているというものではありません。

しかし、君主制は吉凶が極端にでてしまいます。共和制は穏やかなかわりに、方向転換しにくくなります。

規則を守る立場から見ると、君主制が求めるのは服従の為、不満はあっても気楽です。共和制は、意見や理解を必要とする為、自由であっても大変です。

「君主制」と「共和制」は言い換えると、「ピラミッド型組織」と「ネットワーク型組織」になります。1人で考える場合と、多数で考える場合とも言えます。

1人で考えるなら、個人の中にある迷いが影響するとしても、決定は早くなります。人が多くなれば、いろいろな意見が出るかわりに、まとめるのが大変になります。

以上から、急を要する時や、難しい問題は、誰かを中心にするやり方が向いていると考えられます。準備の為に、いろいろな意見を必要とする時や、決まった作業については、それぞれで行うネットワーク型が向いていると考えられます。



では、吉凶が極端にでるのを抑えて、なお変化に対応できるシステムを作るには、どうすればよいでしょう。

一人に権力が集中することは、害の方が多いことがはっきりしています。しかし、大勢で決定すると、なかなか決まらず、互いに責任を回避してしまう事態が起きます。

何かを決めるには、根拠となる情報が必要です。人を分散させ、情報を集中するシステムはどうでしょう。決定権を分散し、組織を小さくするかわりに、全体として統一がとれ、互いに邪魔しあうことがないように、情報を共有し、活用するというものです。

それでは、情報とは何か、何を共有し、どう活用するか考える為に、第3部は「情報」とします。

報道というものを意識したのは、高校受験の時に、必要にせまられて見るようになったニュース番組です。一言で感想を表わせば、「怖かった」です。交通事故で人が死んでも、ほんの数分で次のニュースを笑顔で読むから。

それまで漫画ばかり見ていましたから、味方で誰か死ねば、何週にもわたって繰り返し放送されていました。だから「人が死んだのに、それだけ?」「この人はお話とちがって、本物の死体なんだ」などと思うと恐ろしくて、しばらくは見ることはできませんでした。

しかし、見ないわけにもいなくて、恐る恐る見ているうちに、続報があることなど段々分かってきました。今では「怖い」とは思わなくなりましたが、大人になったというより、鈍感になったのでしょうか。

## 3-2 読みとること

---

次に報道を意識したのは、阪神大震災です。最初の報道を見た時、被害はたいしたことないと思いました。死傷者が「確認出来た人数」であるということは、早朝で「確認できない人数」が入っていないことに気づかなかったというのもあります。しかし、一番の原因は、キャスターがふつうに淡々と読んでいたからです。

過剰な表現と批判があっても、それがなければ理解出来ない自分に、恐ろしさを感じました。それはつまり、自分で判断できないということだから、簡単にだまされてしまいます。

### 3-3 情報公開

---

そういう体験があるから、「情報公開」という言葉を聞くと、「公開された情報を見て、理解できるだろうか？」という疑問が浮かんできます。

どれだけ専門用語をやめ、平易な言葉で、図解したところで、“新しく覚える”必要性は変わりません。比べるデータがなければ、良くなったのか、悪くなったのか判断できません。

もし、専門家に説明を求めるなら、公開されているにもかかわらず、見えない包みにおおわれて、知ることが出来ない事実になってしまいます。

そして、理解することができなければ、活用することはもちろん、悪いと思うところを改善することも出来ません。変えられない人が多数なら、少数による多数の支配は変わりません。

更に恐ろしいのは、一般だけでなく、支配している少数にまで及べば、誰も未来を予測できず、対応策は用意されないことです。もちろん、緊急事態が起た後も、対応は期待できません。

### 3-4 求められるもの

---

では自ら判断する為にはどうすればよいのでしょうか。情報とはどのようなものなのでしょうか。

情報を得ることで、「現在を知り、次の行動を決定するもの」とすると、同じサイクルを繰り返す静的な管理と、新規や突発的な事態に対応する動的な管理ではどちらがうのでしょうか。

共通しているのは「どこに何がどのくらいあって」「誰が何をしてどこに報告するのか」でしょうか。無駄を減らすこと。同時進行が不可能なら、優先順位をつけてこなしていくこと。これらも共通しています。しかし、優先順位では、静の場合「正確さ」が求められるのに対して、動の場合は「早さ」が求められます。

### 3-5 コンピュータと人

---

コンピュータを利用しても、全て自動化することはできません。"何を""どうする""どのように"という指示を示すのは人間です。

検索によって情報を引き出す為には、紙ファイルでも電子データでも、検索できるようにデータを入力し続けなくてははいけません。常に情報を集め、分類・整理することが必要です。無形であっても、メンテナンスは必要です。

日々正確に管理している情報をもとにして、人が判断を下します。資料もパソコンも道具であって、使うのは人です。

### 3-6 メディアの役割

---

メディアもコンピュータ同様に判断するのは人間です。メディアの役割は「知らせること」であって、「教えること」ではありません。

教えることには主観が入ってしまいます。もし報道に主観が入れば、情報の正確さが損なわれます。だから次々にただ伝えるだけなのだと思うようになりました。

### 3-7 事実と希望

---

一度報道として世に出てしまうと、事実であるかのように取られてしまいます。分業社会では信じなければ何も出来ませんが、疑わないことも問題です。

現実複雑でとらえどころがないから、部分から想像するしかありません。しかし、それが部分であることを忘れてしまうのも、盲目同様に怖いものです。

ところが、一方では事実が全て悪い方向に向かっていることを示していても、希望を失わないことで、道が開ける可能性があります。それを知っているから、指揮者は事実を伝えないことが多いです。

事実を受け入れて現実を知ることが大切と言っても、事実を全員が受け入れられない場合、話し合いが基本の共和制はどう対応すればよいのでしょうか。



### 3-8 会社と社会の違い

---

組織の分散＝情報の集中を行う為には、人が見てなくても態度を変えないことが必要です。自己管理出来なければ、管理構造は消えず、自由も得られません。

会社なら自己管理出来ないからということでリストラの対象に出来ますが、社会から追い出すことは出来ません。会社なら自社で管理しないで外部委託することも出来ますが、世界の外はありません。今いる人で何とかするしかありません。リストラを社会に適用することは出来ません

。

会社のように閉じたシステムではなく、社会には無秩序さを内包できる「開かれたシステム」が必要に思います。

開かれたというのは、外枠を決めたシステムではなく、オブジェクト指向タイプの社会システムです。小さいオブジェクトを組み合わせて、大きな処理を実行します。単体に対して、複合体（群生）です。

大規模を統制するのは難しく、失敗した時に代わるものがない危険があります。その為キルティングの様に区切ってしまいます。しかし、別々の機能を割り当てた結果、1つのピースに人気が集まるとは困ります。ピースごとに独立可能な様にします。

ピースごとに独立した結果、全体としてバラバラになったのでは、分けた意味がなくなります。全体を見て調整する機能が必要になります。この調整機能こそが情報を集中させる目的に思います。

では実際に組織を分散させて、情報を集中することで調整するにはどうすればよいかを「第4部 実験」で考えたいと思います。

## 4 - 1 テーマ

---

どんなに素晴らしい制度であっても、運営しだいで悪いものになります。だから形骸化・空洞化を救うのは新しい制度ではなく、人が問題です。

人が運営していくうえで、最も重要なのは、違いを消すことができないなら、違いを受け入れるにはどうすればよいかに思います。個性が個人差から起こるものなら、異なる分野を組み合わせる新しいものをつくる実験はどうでしょうか。一分野として独立可能なものを、情報を集中することで調整していきます。

対立関係にあるもの、異なっているもの、これらにどう答えるか。分からない時、できない時、偶発的で担当が決まっていない時、何でもしてあげるのではなく、何でもしてもらうのでもなく、どう分業するか。方法が確立されていない新しいものを作るなら、前記は必ず出てくる問題です。

以上から、実験のテーマ、最優先項目は、「調整する方法を修得すること」とします。

## 4 - 2 個人の自由

---

住民とサラリーマンは、同じ人間の異なる側面です。社会の中に会社はあります。生活の中で仕事をする時間だけ、別の立場をとります。

自分の受け持ちでない仕事について、他人に求める時、自分ができないことを相手に希望するのは無理があります。まして、現状で利益を上げている側に、改善案を出させ、実行させ、変更を維持させようなどおかしな話です。彼等は、現状維持し、自らの更なる発展を求めています。もし自分が有利な立場にあるとして、それを捨てて他人が有利になるように働き続けることなど考えられるでしょうか。

取り組む時に重要なのは、現在のやり方に反対か賛成かではなく、改善は可能か不可能かです。

個人の自由とは、選択肢を決められることではなく、その時その場でできることの中から何を選ぶかとして与えられる、「選択の自由」です。確実と思われる方法を取るか、難しくとも望む道を選ぶかは、他人に影響がないなら、本人が決めることです。しかし、全体についての方針決定は、他人に影響があるから、自由になりません。

## 4 - 3 多数決

---

あらゆる可能性の中で、悪くなると予想される行動は選ばないから、そこで選択肢は半分になります。予算や時間などの条件があれば、これらも選択肢を減らします。たいていの場合、「賭けにでる」「安全策をとる」「現状維持」の三分類に1つずつの方法くらいしか残りません。

可能な選択肢の中から、何を選ぶか、共和制では多数決が基本原則です。もしくは代表者の決定に従います。

どちらにしても、自分の希望とは違う決定がされる可能性があります。反対であっても、全体意志として決定した以上、全力を投入しなくてははいけません。ところが、結果が凶とでた時、どう対応すればよいのでしょうか。原因がはっきりしている時は、取り除けば済みます。しかし、原因が分からない時、賛成者と反対者の間で問題が起きないのでしょうか。

## 4 - 4 目標

---

トラブルが起きたときの対処は、一般的に事前に決めておきます。責任を明確にすることで、通常はもちろん、緊急時の指示系統がはっきりし、混乱が避けられます。

ルールが作られる理由は存在します。ただ反対するのではなく、ルールが必要な理由、調整が必要な理由を知ったうえで、どうすればいいか「体験すること」を目標とします。解説ではなく、自ら感じてもらうことを意味します。

## 4 - 5 マルチメディア

---

現在を示すデータを共有することと同じくらいに、研究や経験を継承することは大切です。自由が大切にされるのに比例して、一から始めなくてはいけなくなっているように感じます。特に公共でない、家庭での知恵は失われつつあるように感じられます。

こういった事情から、情報を様々な形で扱う「マルチメディア」を実験材料とします。

マルチメディアを「伝達媒体を組み合わせたもの」として受け取ると、異なる分野を調整する目的もかなえられます。媒体の分類は以下の4つとします。

静止画・音声・動画・文字

静止画は空間を必要とします。対象を見る時間はどれだけでもかまいませんが、表示するには絶対必要な空間があります。A4の絵を等倍で表示する為には、A4のスペースが必要です。

音声は時間の制約を受けます。3分の曲を聞く為には、3分間が必要です。

動画は空間と時間のどちらの制約も受けます。与えられた空間の中を与えられた時間で連続して読みとっていくことが必要です。制約が多いかわりに「動き」という表現手段が1つ増えます。

文字は静止画の1つですが、動画や音声に変換することも可能です。絵画よりも強力に区別・指定して伝えます。あいまいな指定・広範囲な指定や詳細な指定も可能です。専門用語ほど、他と区別された1つを詳細に特定可能です。例えば病名や学名などです。

指定できるかわりに、進む方向の制約を受けます。ランダムに読んでは意味が伝わりません。そして指定したことで、指定しないものについて伝えることはできません。

音声と文字を組み合わせると、曲を作ると、音声の持っている時間制約を受けてしまいます。これに対して、静止画として利用した文字の中に、動画や音声を埋め込むHPでは、互いに制約しません。そのかわりに一体となった表現ではなく、別々に見ることになります。



伝達する為には「伝えたいもの」が必要です。第1部から第3部、特に1部の内容を伝えたいと思います。経済が混迷しているからです。6年前から予想していたことですが、防止することはできませんでした。

防止には十分な時間が必要でした。個々に要求するものだから、一般にスピードを合わせる必要があります。世紀末という雰囲気から、1999年に最も悪くなるとするなら、その4年前の95年には始めなくてはいけなかった。

結果はもっと早い97年時点で破綻が誰の目にも明らかになりました。この状態で可能なのは、完全に崩壊する前に、再建出来るという希望を持てるようにすることです。終わらせずに新しいことを始められませんから、崩壊を止めるのではなく、別のルールで再建することが必要です。

完全に崩壊した後では、戦乱の後に君主制ができるか、極端に貧富の差がついた世界が予想されます。崩壊した後では、私にできることはありません。だからとてもあせっていました。

伝えることに意味があるのは、貧富の差がつきつつあって事実と認められるが、まだ決定され固定化した差となっていない今だけです。過去には事実として認められなかった。未来では差がつきすぎます。できるだけ早く、遅くとも今世紀中が限界になるでしょう。

これを書いた後、わたしはどうしたのか？

自分が考えた実験を、ゲーム世界に再現したくて、ゲーム専門学校に入学しました。

結局、プログラマーにも、プランナーにもなれなかったけれど、システム化に関する知識を得ることができました。

「4-7 最後に」を読むと、当時の自分がどれだけ不安だったのかよく分かります。

わたしにはどうすることもできないと思っても、誰かがなんとかしてくれると信じて待つことができず、必死で動きまわっていました。

在学中に予想外の結婚をしたため、「就職できなかったらどうしよう？」という不安から解放されました。

安心すると同時に、「遊びもしないで続けてきたことはなんだったんだろう？」という思いもありました。

離婚後も、経済的に自活したいのか、答えを追求したいのか、ずっと迷い続けました。

「わたしの体力では就職は無理」という現実を突きつけられるまで、自分では決めることができませんでした。

精神的に落ち着いた今は、すべて一人でやろうとしていたから、あんなに焦っていたのだと思う。

もし、「実現する力はないから、考えることに集中しよう」と割り切れたなら、あれほど恐れることはなかった。

久しぶりに読み返して、調べ方が中途半端だったり、説明したいのか問いかけたのか立場がころころ変わったり、子どもらしさ全開ですごく恥ずかしいかったです。でも、「2173年、日本」は、この本で考えたことが土台になっています。だから、登録して公開することにしました。

わたしは、ずっと「望む未来」を求めてきました。

政治家や経営者になって、現実の世界を変えることはできないけれど、作家になって「こんな世界になってほしい」と伝えることならできます。

できるだけ精度の高い未来像にしたい。

今願うのは、ただそれだけです。