

「お金とは何か」

水野創太（岡山県立岡山操山高等学校 3年）

1 お金はコミュニケーションの媒体である。

機能としては、価値尺度・交換手段・貯蔵手段・支払い手段など多くが挙げられるが、それらはお金の本質ではない。お金の本質は抽象化された価値ではない。言葉の意味がその使用であるように、お金の価値はその使用である。流通しない言葉が戯れ言であるように、流通しないお金は紙切れである。言葉の意味が体系の中での位置により決まるように、ものの価値は体系の中での位置により決まる。それぞれのモノの体系の中での位置＝意味や価値は、コミュニケーションによって確定される。ある程度のやりとりの後で、暫定的な価値や意味が決められる。それはやりとりするのに不都合が表面化しない程度に一致していればよい。

2 コミュニケーションは応答可能性に基づく。

相手が反応するということを前提にすべてのコミュニケーションは行われる。言葉がやりとりされることが意味を成立させる。お金がやりとりされることが価値を成立させる。なぜやりとりされるかという、反応が返ってくるからである。この応答可能性は未だ信頼ではないが、信頼の基盤となるものである。この応答可能性は根源的にはモノが存在しそれと自己の身体が作用すること・物質間で力のやりとりがあることに由来する。

資本主義は言語主義と並んで、我々が捨てることのできない現実である。お金を利用したコミュニケーション・具体的には商品の売買によるモノの価値の決定と、言葉を利用したコミュニケーション・具体的には言動の交換によるモノの意味の決定が、我々の世界をかたちづくる。商品における「命がけの飛躍」（商品が実際に売れるかどうかわからないというリスクを資本ははらんでいる。マルクス）や言語における「暗闇の中での跳躍」（言葉が実際に理解されるかどうかわからないというリスクを言語ははらんでいる。ウィトゲンシュタイン）は、応答可能性に支えられている。我々は行動様式においてなぜか一致している、モノの価値やモノの意味が致命的な齟齬をきたすことはない。お金や言語に対する信頼とはそのことに対する盲目的な信仰に他ならない。我々は、日々、言葉話し、商品を買う。信仰は行動において示される。

3 お金のやりとりは、繰り返し型の「囚人のジレンマ」ゲームである。

共に犯罪を犯して逮捕され取り調べを受けている二人の人がいる。二人とも黙秘を続けている。そのそれぞれに「自分だけ自白すれば、自分は実刑一年、相方は実刑六年。相方だけ自白すれば、相方は実刑一年、自分は実刑六年。二人とも自白すれば、二人とも実刑四年。二人とも黙秘すれば、二人とも実刑三年」という司法取引が持ちかけられる。さて、どうする？ 「囚人のジレンマ」とは、こういう話である。相手が裏切るとしよう。そうになったら、裏切るしかない。実刑六年よりは、実刑四年の方がいい。相手が協調するとしよう。そうなくても裏切るしかない。実刑三年よりは実刑一年の方がいい。（ここでは、釈放後の復讐の可能性や信頼関係の崩壊については考えない。共犯者はたまたま手を組んだ顔も知らない人であると考え。また、このジレンマを一般化して考える場合における利得行列ではそういうリスクや観念的な利得も含めて利得の値を出しているとする）どちらにしても裏切る方が合理的なのである。（図1、刑期による利得行列、刑期は一で表す）

コミュニケーションによる協調行動の成立として、まず、一度きりの「囚人のジレンマ」

における、相手の行動を推量して自分の行動を決定しあうことから成立する協調についてみていく。

メタゲームと呼ばれるこの状況においては、相手側の方略選択に対してのこちら側の方略選択だけではなくこちら側の方略選択に対して相手側がどのように認知して方略を選択するかを考慮することによるこちら側の方略選択によって、対立的結果だけではなく、協調的結果も合理的な選択になりうるということが証明される。*（図2）

上側が相手側の選択である。協-協/対-協は「こちら側が協調的行動でも対立行動でも、相手側は協調的行動を取る」を表す。協-対/対-対は「こちら側が協調的行動でも対立的行動でも、相手側は対立的行動を取る」を表す。協-協/対-対は「こちら側が協調的行動なら協調的行動を、対立的行動なら対立的行動を、相手側は取る」を表す。協-対/対-協は「こちら側が協調的行動なら対立的行動を、対立的行動なら協調的行動を、相手側は取る」を表す。

横側がこちら側の選択である。対/対/協/対は、相手を取る四つの方略に対してそれぞれどのような行動を取るか（この場合は、相手が協-協/対-対の場合だけは協調し、それ以外では対立する）を表す。

表から三つの均衡解「協-対/対-対にたいする対/対/対/対」「協-協/対-対にたいする協/対/協/対」「協-協/対-対にたいする対/対/協/対」があるのがわかる。これは相手側とこちら側を入れ替えた表でも成り立つ。

人は多くの場合協調的に振る舞う。惰性でそうしている場合も多いが、相手の思考を推量してそうすることもある。この説明は人の行動を理解するのに役に立つが、ここから人が協調的に振る舞うべき理由は導かれぬ。一度きりのゲームでは相手が自分の思考を読み（言葉を聴き）理解し行動してくれるか確信が持てないし、対立的に振る舞おうとする相手には対立的に振る舞うのが最適解だからだ。

というわけで、次に、繰り返し型の「囚人のジレンマ」における協調行動の成立についてみていく。現実には人と人とはある程度の期間の中で関わりを持つが普通その期間は可能無限であるとされる。一般に人間関係はいつ終わるか決まっていぬ。その場その場で生成される未来の相手の行動の予測とそれに基づいた現在の行動の決定により協調的な行動を取ることの合理性は生成される。

二人の人に囚人のジレンマゲームを繰り返して行ってもらおう。囚人のジレンマゲームなので話し合いはできない。目的は自分の最終的な利得の最大化である。利得に応じて金が払われる。このゲームは相手と競争するゲームではない。だから、二人して協調的行動を取ることが最も最大の利得を二人にもたらす。しかし、相手はどうしたらこちらの意図を汲んだ推量をしてくれるのだろうか。この場合のコミュニケーションは行動に依るしかない。相手が裏切った次の回にはこちらが罰として裏切ることによって相手の行動を抑止することができる。繰り返されるゲームでは、相手の次の反応に与える影響を考えなければならない。相手が反応するとみなして行動するのがコミュニケーションである。コミュニケーションによって、協調的行動は成立するようになる。**

このゲームのポイントはゲームがいつ終わるかわからないというところにある。いつ終わるかわかってしまったら、その最期の回は裏切った方がよいことになるだろう。なぜなら、その後相手に裏切られることがないからだ。相手もその回が最後だと知っているなら

ば、最後の一つ前の回に裏切った方がよいことになる。どうせ最後の回は双方とも裏切るのだから、その一つ前が実質的に最後となる。このようにして無限背進が起こり最初から裏切るのが合理的となる。しかし、人は明らかに有限なものについても無限だと考えるくせがある。例えば人生は有限であるが、可能無限であるように捉えられる。

人は死を無限に先送りして生きている。可能無限的な永遠の観点から評価することによって、毎回の決済は協調的なものになり信頼が生まれる。我々は決済を無限に先送りすることによって、お金という無根拠な媒体を流通させている。

4 応答可能性と死の忘却によって、お金に対する信頼は成立する。

お金が携帯電話から飛ばせるようになっても、お金の本質に影響はない。無駄が減り、よみましになるだけだ。お金の本質は、情報つまりコミュニケーションの媒体である。お金のやりとりがコミュニケーションであり、それは終焉が訪れることは決してないという信仰によって支えられている。

参考文献

* N.Howard“Paradoxes of Rationality”1971 藪内稔「ゲームの社会心理 ささまざまな人間関係」、東京大学公開講座 69『ゲーム 駆け引きの世界』、東京大学出版会、1999

** R. アクセルロッド「つきあい方の科学」(松田裕之訳)、HBJ 出版局、1984

ウィリアム・パウンドストーン「囚人のジレンマ」(松浦俊輔他訳)、青土社、1995

図1

		相手	
		協調	裏切り
自分	協調	-3, -3	-1, -6
	裏切り	-1, -6	-4, -4

図1 ウィリアム・バウンドストーン「囚人のジレンマ」(松浦俊輔他訳)、青土社、1995 より改変

図2 N.Howard"Paradoxes of Rationality"1971, 藪内稔「ゲームの社会心理 ささまざまな人間関係」、東京大学公開講座69『ゲーム 駆け引きの世界』、東京大学出版会、1999 より改変

図2

		相手			
		協-協/対-協	協-対/対-対	協-協/対-対	協-対/対-協
自分	協/協/協/協	-3,-3	-6,-1	-3,-3	-6,-1
	対/対/対/対	-1,-6	-4,-4	-4,-4	-1,-6
	対/対/対/協	-1,-6	-4,-4	-4,-4	-6,-1
	対/対/協/対	-1,-6	-4,-4	-3,-3	-1,-6
	対/対/協/協	-1,-6	-4,-4	-3,-3	-6,-1
	対/協/対/対	-1,-6	-6,-1	-4,-4	-1,-6
	対/協/対/協	-1,-6	-6,-1	-4,-4	-6,-1
	対/協/協/対	-1,-6	-6,-1	-3,-3	-1,-6
	対/協/協/協	-1,-6	-6,-1	-3,-3	-6,-1
	協/対/対/対	-3,-3	-4,-4	-4,-4	-1,-6
	協/対/対/協	-3,-3	-4,-4	-4,-4	-6,-1
	協/対/協/対	-3,-3	-4,-4	-3,-3	-1,-6
	協/対/協/協	-3,-3	-4,-4	-3,-3	-6,-1
	協/協/対/対	-3,-3	-6,-1	-4,-4	-1,-6
	協/協/対/協	-3,-3	-6,-1	-4,-4	-6,-1
	協/協/協/対	-3,-3	-6,-1	-3,-3	-1,-6