

『「なぜ？」から始まった大冒険 ある博士の“世界を知る”ための旅』





冒険の始まりは、一つの「なぜ？」だった



これは、ある博士の若いころのお話。

1968年、博士が大学生だったとき、周りの大人たちがとても真剣に社会について議論していました。



この大きな「なぜ？」が、博士を長い冒険の旅へと誘ったのです。


それを見て、博士ははっと気づきます。「大変だ！ぼくは、自分たちが住んでいるこの社会や経済のことについて、何も知らないぞ！」



「ゲーム理論」って、どんなゲームの話？



博士は「社会」という名前がつく「社会工学科」に進み、鈴木光男先生から「ゲーム理論」という不思議な学問を教わります。博士は最初、「テレビゲームやトランプの理論かな？」と思いました。



「チェスはゲームじゃない。本当のゲームとは『実生活』そのものだ。相手が何を考えているか、どう動くかを予測する。それこそが私の言うゲームだよ。」

A portrait of John von Neumann, a middle-aged man with dark hair, wearing a grey suit, white shirt, and blue tie. He is smiling slightly. A speech bubble points to him from the text on the left.

しかし、ゲーム理論の創始者の一人、フォン・ノイマンは言います。

博士が冒険で見つけた、3つの「魔法の道具」

博士は、世界という大きな謎を解き明かすため、長い年月をかけて
3つの強力な「魔法の道具」を手に入れました。



もしもメガネ：
未来をのぞく不思議なメガネ



あしあとマップ：
過去の経験から学ぶための地図



みんなの幸せコンパス：
みんなが一番幸せになる道を示す羅針盤

これから、一つ一つの道具を詳しく見ていこう！



1つ目の宝物：未来をのぞく「もしもメガネ」



問題：デートの約束



	場所A (♡)	場所B (★)
場所A (♡)		
場所B (★)		



男の子と女の子がデートの約束。場所はAかB。二人ともAに行けば最高に楽しい！でも、違う場所を選んだら会えない…。

こんなとき「もしもメガネ」
(演繹的ゲーム理論) をかけると…

解決：「もしもメガネ」の魔法



「もしぼくがAを選んだら、彼女もAを選んでくれるかな？
うん、きっとそうだ！
だって彼女も楽しい方がいいはずだから。」

相手の気持ちを想像して、
一番良い未来を予測する力。
それがこのメガネの魔法です。



不思議な男の子の答え



博士の知り合いに、2歳3ヶ月の男の子がいました。

近所の人「坊やいくつ?」と聞くと、男の子は「2歳3ヶ月です」と完璧に答えました。

でも、言葉の意味はまだ分かっていません。ただ、大人の真似をしていただけなのです。

しかし、その子は2歳4ヶ月になると、その答えを言わなくなりました。

なぜでしょう?

2つ目の宝物：経験から学ぶ「あしあとマップ」

答え：男の子は、周りの人が話すのを聞いて、「『2歳3ヶ月』はもう違うんだ」と気づいたのです。

これが2つ目の宝物、「あしあとマップ」（帰納的ゲーム理論）の力です。

たくさんの経験（みんなが歩いたあしあと）を見ることで、「こういう時は、こうすればいいんだな」と学んでいく。過去の経験から、未来の行動のヒントを見つけ出す魔法の地図なのです。



でも、一番大きな謎が残っていた

「もしもメガネ」で
未来を予測し、
「あしあとマップ」
で過去から学ぶ。

博士は強力な道具を
手に入れました。



しかし、博士は
考えます。

「自分や友達のこと
だけじゃない。
世界中にいる、
たくさんの人々が、
みんなで幸せに、
平和に暮らすため
には、どうすれば
いいんだろう？」

それには、もっと特別な道具が必要でした。

3つ目の宝物：みんなの幸せコンパス

これが3つ目の宝物、
「みんなの幸せコンパス」
(ナッシュ社会厚生関数の
理論) です。

このコンパスは、
たった一つの方角を
指し示します。

それは、「地球にいる
すべての人が、一番
幸せになれる方法」です。

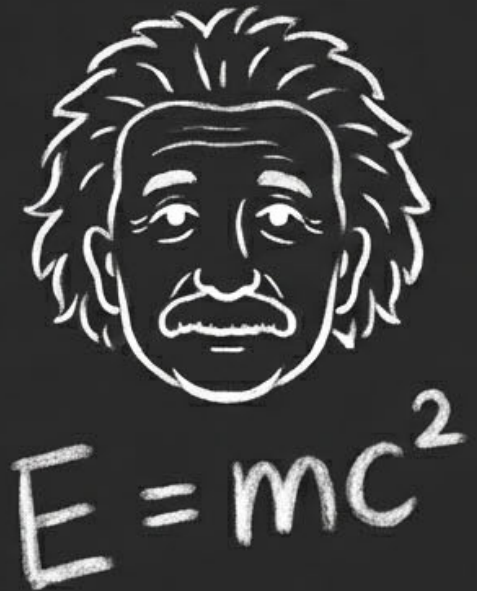


そして、このコンパス
には、絶対に守ら
なければならない、
たった一つの大事な
ルールがあります。

コンパスが示す、たった一つの大事なルール

そのルールとは、
「『世界の全体的な破滅』を
絶対に避けること」です。

アインシュタイン博士は、
数式 $E = mc^2$ から、
小さな物からとてつもない
エネルギーが生まれることを
発見しました。



$$E = mc^2$$

その結果、世界を何度も壊せるほどの爆弾（原子爆弾）が作られてしまいました。

だから、どんな目的よりも、「世界が壊れるのを避ける」ことが一番大切なのです。

みんなが船長！それが平和への約束

「幸せコンパス」をうまく使うには、どうすればいいのでしょうか？

昔、ルソーという思想家が言いました。

「主権は、王様や政府のものではなく、国民一人ひとりのものだ」と。

これはつまり、「自分自身の船の船長は、自分である」ということです。



みんながお互いの船の船長であることを尊重しあう。
それが、みんなが平和に暮らすための大事な約束（社会契約）なのです。



「幸せコンパス」で、今の世界を見てみると…



例えば、ロシアとウクライナの問題を
考えてみましょう。

ウクライナの人々は、長い間

「自分たちの船の船長は、自分たち
でありたい」と願ってきました。

「幸せコンパス」と「みんなが船長」
の約束によれば、どうするのが一番
良い道でしょうか？

それは、ウクライナの人々が自分た
ちの船の船長であることを、世界中が
認めてあげることです。

冒険の途中、博士は詩を書いた

長い冒険の旅のちょうど
半分か過ぎたころ、
博士は少し立ち止まって、
こんな詩を書きました。

> 人生のたったの一瞬が重みを持ち
> 残りの時間に人は夢見ながら眠気に耐える




難しいことを考える合間にも、
博士は人生や世界の美しさについて
考えていたのです。



博士の冒険は、まだ終わらない



博士は3つの魔法の道具を手に入れました。

-  もしもメガネ（演繹的ゲーム理論）：未来を予測する力
-  あしあとマップ（帰納的ゲーム理論）：過去から学ぶ力
-  みんなの幸せコンパス（NSW理論）：みんなの幸せを選ぶ力

これらの道具を使って、博士は「世界はどうあるべきか」を考え続けています。
博士の冒険は、これからもずっと続くのです。

君への、最後のなぞなぞ

博士はこう言いました。
「人生の残りの半分で、また最終講義をしよう。
そのまた半分でも…」



さて、これを永遠に繰り返すと、
博士はあと何回、最終講義ができるでしょうか？

(ヒント：「アキレスとカメ」のお話を調べてみてね
!)

博士の冒険が続くように、君たちの「なぜ？」から始まる冒険も、今、始まったばかりだ！