

お金 2.0 新しい経済のルールと生き方 要約

著者：佐藤航陽
出版：幻冬舎

第一章(P78-108)

経済と脳の深い関係 (担当：柴田 p.78-89)

- ・ お金や経済という社会的な分野は人間の生物学的な分野に繋がっている→報酬系と言われる神経回路
- ・ 人間や動物の脳は欲求が満たされると神経系が活性化し快楽物質を分泌され、それを求めるため色々な行動を起こすようになる。→人間はご褒美無しで頑張れない。
- ・ ラットで行った実験では快楽物質の中毒性が証明された。

進化する、脳が欲する「報酬」の種類

- ・ 人間の脳は経験、学習により快楽物質を分泌するタイミングが異なってくる。→情報が報酬系の刺激を受けることにより発生

脳は飽きやすいー変化と不確実性

- ・ 脳は退屈しやすく、飽きやすい。
- ・ 自分の選択や行動によって得た不確実な報酬ほど多くの快楽を感じやすい。→完全歩合制の職場で自分の頑張りで高い給料得られた。
- ・ 私たちの祖先の猿の時代に、自然で生きていくための重要な機能としてこういったリスクの高いことに刺激や快楽を感じるようになった。→環境に適応するため。

快感は他人との比較によって高まる

- ・ 人間は他者との比較で自分を判断する。→周囲より優れているとより快感などを感じやすい。
- ・ 全員が他人より比較優位にありたいと思うことにより、高めあい全体が発展していく。

ゲームとは報酬回路を人工的に刺激する

- ・ 私たちの報酬回路をフル活用したのがゲームである。→自分の努力によってクリアする達

成感や満足感は刺激される原因となる。

・オンラインゲームでは他人と高め合うことによる競争やコミュニケーションによる承認欲求などが生じる。

・ヒットゲームには、報酬系を刺激する要素が必ずある。

・金銭取引などなければ、経済システムはゲームである。

・物の魅力より、体験や娯楽の精神的欲求が求める時代にこれからなっていくので、脳の報酬系の理解は必要になってくるだろう。

コメント

私は、普段からゲームや SNS を良くやっています。Twitter、Instagram などです。やはり理由としては情報を得る、楽しい！という事もありますが、結局は欲求を満たしたいからやっているのでは？というふうに思いました。いいねを貰えた時などは、興味を持ってもらえていることがとても嬉しいです。人の欲求を上手く使ったこういったサービスやビジネスは万人受けするように、もっと欲求を満たすサービス(ユーザーが体験できるもの)の需要はこれからもずっと伸びると思った。

快楽物質は強力すぎる諸刃の剣 (担当：橋本 p.90-98)

・脳の報酬回路＝「飲みすぎ厳禁」の「栄養ドリンク」

・報酬系から分泌される快楽物質(ドーパミンなど)には強い中毒性・依存性あり

→バランスを見ながら適度に報酬系を刺激することが大切

「自然」は経済の大先輩

・著者が経済と最もよく似ていると思ったのが「自然界」

×「自然が経済に似ている」

○「経済が自然に似ていたからこそ、資本主義がここまで広く普及した」

・経済のベクトルは「自然にもともと内在していた力」が形を変えて表に出てきたもの

経済と自然の根底にある同一システム

有機的なシステムの3要素

① 自発的な秩序の形成

ルールを作っている人がいないにもかかわらず、簡単な要素から複雑な秩序が自発的に形成されている→「自己組織化」「自発的秩序形成」

② エネルギーの循環構造

自然や生命はこのエネルギーの循環機能があるため秩序を維持することが可能

③ 情報による秩序の強化

秩序をより強固にするために「情報」が必要になったと考えられる

企業経営を通じて学んだ「ビジョン」の重要性

- ・自分たちの存在を定義する重要性
 - 組織の存在を定義する情報(ビジョン・理念)が可視化されていることによって、同一性を保ち続けることができる

コメント

経済を人間の脳という生物学的な分野から見てきたが、何事も多角的な視点からみるとより全体像がつかめそうだった。また、この本の冒頭で3つのベクトルのひとつに挙げられた「感情」に違和感があった。先日読んだ『シャードンフロイデ』中野信子 著のなかで最後通牒ゲームの紹介などを通して、種としていかに日本人が合理的判断の下しにくい国民性であるかがわかった。「感情」が選ばれるは日本人の著者だからこそなのかなと感じた。

有機的なシステムとしての経済 (担当：小松崎 p.99-108)

- ・自然を3つの特徴を持つ有機的なシステムとして眺めてみると、全く関係ないように見えるものも、自然と同じような構造で動いていることに気づかされる
- ・人間は個々の小さな細胞が寄り集まってできており、各細胞や器官は密接に連携してネットワークを形づくっている
- 国家も同様に個人のネットワークで構成され、各々が連携しながら1つの共同体を維持している

マトリョーシカ人形のような入れ子の構造

- ・自然の中に社会があり、社会の中に企業があり、企業の中に部署があるように同じ構造が続いているようである
- マトリョーシカのような入れ子の構造である
- ・社会ではそれぞれ、違うものとして名前をつけているが、構造的には全て同じものとして捉えることができる

自然の秩序に反したルールの危険性

- ・自然の構造に近いルールほど社会に普及しやすく、かけ離れた仕組みほど悲劇を生みやすい
- 典型例：マルクス「社会主義」
 - ①私利私欲を否定②政府がコントロールする経済③競争の否定
 - 自然の性質とは正反対→経済成長率の低下と技術革新の停滞が深刻化
- ・アメリカや中国
- 変化が激しくあらゆるものの流動性が高い

・日本や韓国

→流動性は高くない=社会の循環が止まっている

・現在機能している社会システムは過去の人たちが何千年もかけて試行錯誤を繰り返した結果であり、私たちは今も手探りで「自然の輪郭」を明らかにする過程にあるのかもしれない

・「進化」とは循環を繰り返していくことによって生まれる副次元的な変化であり、「テクノロジー」とはその進化の副産物のようなもの(豆腐を作った時にでてきた湯葉みたいな存在)

ダ・ヴィンチには見えていた"ひとつの世界"

・脳と経済はそっくりな構造をしている

・経済も自然も脳も、いずれも膨大な個体で構成される有機的なネットワークであり、情報やエネルギーを交換しながら全体がまるで1つの生き物のような振る舞いをする

・経済・自然・脳のように、複数の個が相互作用して全体を構成する現象は「創発」と呼ばれ、今後は「創発的思想」とも言える思考体系が必要になってくる

・ダ・ヴィンチは様々な分野で類い稀な才能を発揮し、「万能人」と呼ばれていたが、それは彼が「すべて同じものに見えていた」からであるかもしれない

・ダ・ヴィンチ「私の芸術を真に理解できるのは数学者だけである」

→「芸術」と「数学」は同じ？

・ゴットフリート・ライプニッツ(数学者)

→すでに存在している様々な分野の学問を統一して「普遍学」という1つの学問に体系化しようとする

・一見異なるものに存在する「普遍性」(=共通する「パターン」)を見つけられると、道の事態にも臨機応変に対応できるようになる

・しかし、過度のパターン化は危険である

→仮説が思い浮かんだらビジネス等の現実世界に当てはめて「実験」してみることが大切

・私たちは、彼らの時代には存在しなかった様々なテクノロジーを活用できるため有利である

コメント

一見すると全く関係ないものも、少しひいた視点で見たり、見方、考え方を変えると関係性や共通点が浮かび上がってくるのがとても面白いと思った。

自然に反して物事を行う際は、本当によく考えてからではないととても危険だと感じた。

テクノロジーの進歩や、それによってもたらされる理論・仕組みによって今後、経済問題は全て解決するのだろうか(テクノロジーの進化の他に何か必要か)