



図4. 幸せの評価グラフ。上の図は、一例として食欲の満足度と幸せ度の関係をグラフ化した。—— 幸せを四つの基本欲求の満足度（0～1）の積算と捉える。それに加えて、四つ目の協力欲は、制限環境下の利己的戦略の場合、名誉欲(Honor)、権力欲(Right)、金銭欲(Money)の強さ（1～∞）に反比例すると仮定する。一方、無制限環境下の“いい人”戦略では、比例とは言えなくとも、少なくとも相関しないだろう。だから1とでも仮定する。

食(Appetite)、危険回避(Escape)、性(Sex)そして協調(Cooperation)の満足度（0～1）を横軸、その総合点としての幸せ度(Happiness)を縦軸にとる（またはすべて合わせて5次元化する。それぞれの頭文字を取って、その関数型を例えば $H_a = AESC$ とでも考える）。食欲の満足度と幸せ度の関係を一例として直線関係で図示した。現代の反比例する項も加えると、 $C = \alpha / (HoRM)$ 、結局 $H_a = AES[\alpha / (HoRM)]$ という形になる。 α は時代により異なるが、今のところ一定としておく。現代では、帰属集団が曖昧になったという意味で、貢献できる機会も減り、そのため協力欲の満足度に関する α も 0.1 などの低い値になるのかもしれない。

さて、古代には $A, E, S = 0.1, 0.1, 0.5$, $\alpha = 1$, $Ho, R, M = 1$ とでも仮定できるかもしれない。または古代には名誉欲、権力欲、金銭欲などという概念も欲望もなかったとしていいかもしれない。一応上のような仮定のもとでは、 $H_a = AESC$ の幸せ度は $H_a = 0.005$ と計算される。一方、現代では、 $A, E, S = 0.9, 0.9, 0.6$, $\alpha = 1$, $Ho, R, M = 10$ 程度に値を評価すると $H_a = 0.000486 = 0.0005$ となり、古代よりも全く幸せではなくなる計算となる。ちなみに例えばローマ時代、奴隷は人並みの扱いを受けなかったとはいえ、一般市民にとっての帰属集団は明確であり、皇帝を選ぶにも自分たちの三欲（食、危険回避、性）を確保するために貢献したという評価を基にしたと考えられる。市民達自身も仲間として貢献し、且つ皇帝の義務は大変な能力を要すると市民達も認識していたと予想され、だから皇帝が獲得する名誉、金、権力もフェアで正当であると見なしたと思われる。つまり、市民の抱く妬みも少なく、その意味でそんな市民社会に広がる名誉欲、金銭欲、権力欲の強さは弱かったと仮定できる。例えば、それらの欲の強さを 2 とでもすると、 $A, E, S = 0.5, 0.6, 0.6$ の時、 $H_a = 0.023$ であり、古代より幸せ度は増大していたかもしれない。だから現代、皆が幸せ感を得るためには、 $HoRM$ の制限が必要、つまりは自由競争の制限がキーになるだろうと考える。