

goods 商品が存在する。その商品同士を物々交換する。

2者間で取引する場合を考える。当人同士にとって良い物を取引する物々交換がまず存在する。そのとき、一方が自分の物をほしがっていて、なおかつ、もう一方は他人の所有物がほしくない場合、物々交換できない。しかし、他人の所有物が交換可能性が高い人気商品であれば、それをもらってにおいて、別の誰かにすぐに交換することができる。これが商品に交換機能が備わった瞬間である。その次に、それを多くの人間がつかって、その商品が何個分かで価値を計ると評価尺度として機能する。最後に、その商品がとっておきやすかったとき、価値貯蔵機能が存在していると言える。

この状態では、良いという概念がいろいろあるので、数値のみで完全に互いに両替不可能である。今現在は、小さな金額ならNP困難以下の解決の難しさをもつ数式解くことによってを互いに両替可能であるが、大きい単位を動かそうとすると、ドル 円 ユーロ その他諸々の国家に準じる団体が発行する通貨は互いに違いを認識することが出来る。強者にとっては、通貨同士に違いがある。

コンピューターがないときは、そのものにどういう意味があるのか記述して後でだれにでも読めるようにしておく訳にはいかなかったので、通貨の解釈は受け取った人間の欲望に完全にゆだねられていた。紙幣や法制度の発達によって、一元的な管理者が生まれてきたのだが、ハイパーテキストなど、記述する形式が強力なものがない時代ほど、通貨を作り出す人間の設定した評価は他人に伝わりずらかったので、作った瞬間に表現力は弱くなっていった。

交換する人間同士が何をどう評価して、何と交換したのかを覚えておき、それを他人と共有することができているかどうかで通貨の性質は変わる。できていなければ評価体系が黙示的になる。

今まで通貨が作られたときには交換する人間同士が何をどう評価して、何と交換したのかを受け取った通貨に記録できず、そんな複雑な情報を記録してだれでも引き出せるようにはなっていなかった。だから、通貨によって表現される現時点の情報が変化した瞬間に、それ以前に通過によって表現されていた情報はなくなって、現在の価値のみによって通貨の価値が決定していた。これが、通貨の評価体系がより黙示的な場合とより明示的な場合の通貨によって表現できる情報の差である。

取引のルールとは通貨を交換する際につけられる制約のことである。

取引ルールを有効にする政治力と伝える力がなければ、管理者が良いルールを作っても、内心にとどまるだけか、既存の取引システムを利用する制約がつく。これも、ルールを作った配意が、その瞬間になくなってしまったともいえる。

寄付もどういうときに通貨を渡すか決めていたはずなのに、記録できなかつたり、意思の問題で予定した行動を取れない。これも機能の隆盛の問題ととらえられる。

すべての通貨の機能は、作った時点からどんどん強くなることもあるし、弱くなることもある。その強弱がどのように汎化するかで通貨の性質は大きく変化している。

この中で、取引はタグ付権を持てば持つほど有利になるし、タグ付はつけた方法が

通貨を持っても、正確にタグ付しなければ評価が下がるのであれば、人間は通貨を貯蓄しようとはしない。

通貨は物の価値を表す索引としての機能をもつ。現在、金に限って言えば索引の検索条件に指定できるのは金額というスカラー値の条件とその数値がどの対象にどれだけ関連付けられているかということだけである。金ではなく通貨の索引としての検索機能の検索条件に指定可能な要素は、数値と単位と関連付けられている対象のみではない。数値にはベクトルも利用可能である。取引履歴も検索条件の要素でありうる。

金と通貨の検索条件に指定可能な要素の一番の違いは、単位に指定可能な要素である。単位はカネと数式で交換可能だと大多数の世間一般の人間に認められていなかったとしても指定可能である。これはカネでも可能であるが、単位そのものを複数の通貨で組み立てる事ができ、なおかつ通貨で表現不可能な情報は存在しないことから、検索条件の単位にどんな要素であっても指定可能なのです。