

以下恋とは恋人にしたい人の人選段階の状態,恋愛とは付き合っている最中の状態という意味で用いている.

私自身恋または恋愛における行動方針は,合理性に基づいているものだと考える.

まず恋について述べる.そもそも人が人に恋をする目的は,この人と一緒にいられたら楽しいだろう,と言った自身の効用を高めようとするところから始まる.もちろん相手がいい女であればあるほど,自分が得られる効用は高くなるが,自身のポテンシャル(顔,話術,地位,財力...etc)との兼ね合いから,恋人にできる人の範囲も決まってくる.つまり恋をする目的は,自身のポテンシャルという制約条件付きの効用最大化することである.

またいい人を選ぶ方法に関しては,人は必ず相対的に比較するという合理的方法に基づいているはずである.なぜなら人は誰も自分の理想とする恋人の像があるだろう.顔は橋本環奈みたいな可愛い顔で,性格は優しくて...etc.いわゆる好みのタイプがあるということである.しかしながら,現実世界にそのような理想の人はまず存在しない.何かしら現実の人は,その理想の像から欠落している箇所があるはずだ.つまり恋をする相手の人選方法は,理想の像とその人を相対的に比較し,そこにある種の妥協を介してなし得ることだと思う.あるいは,新しい恋人に移るときには,現または過去の恋人との比較をするという手もあるだろう.

次に恋愛について述べる.恋愛に関しても結局のところ,目的は自身の効用を高めることである.仮に恋人の効用を高めることが恋愛の目的だと主張する人がいるならば,それはただの建前である.恋人に効用を高めることで,結果自身は恋人から何らかの効用を得ているはずだ.何の見返りも求めず,ただ一方的に恋人に奉仕するのは恋愛とはいえないだろう.ゆえに恋と恋愛の違いは,ただ二人の関係性がある種の制約条件となっているという点だけで,効用最大化問題が目的なのは変わらない.効用を最大にする上で,単純に自分の効用ばかり考え,相手を顧みないで行動をとり続ければ,恋人から嫌われ別れることになるのは目に見えている.そうなれば結局損をするのは自身である.そこで我々は,恋人からは嫌われない範囲内で自分の効用を最大にする,または恋人の効用を高めることによるリターンを得ようと考え,行動するだろう.例えば,中高校生のカップルにおいて,恋人とセックスをすることで効用を得たいと考える者がいたとする.もちろんいきなりそれを求めて行動すれば,かえって嫌われそのチャンスを失ってしまう.そこで恋人の好感度を上げつつ,長期的期間を持ってその行動をとった方がいいと考えるだろう.

このように恋と恋愛における人の行動の大枠というのは,合理性を基に構成されることが分かる.

ただし、それらの行動の過程に関しては、人は合理性を排除している、というよりできないと私は考える。なぜなら合理的行動というのは、ある種第三者目線からの自身の操作を行うようなことであり、クールネスを保つ必要がある。それに対し、それらの行動の過程は第一人者目線での行動であり、インボルブメントが必要になってくる。

分かりやすくいうなら、現実の恋愛は恋愛シミュレーションゲームと違い、最適行動を選択する考慮時間が短く、瞬発性が求められる。どういう言葉を、どのタイミングで、どういう言い方で返せば、恋人との距離が縮められるかを、すぐに決断しなければならない。決断が遅ければ、恋人に優柔不断な人だと判断され好感度が下がってしまうだろう。だからその場その場での、会話や行動がなされるので、後日あの時こうしていればよかったなどと後悔をするのである。

また加えて、人それぞれ価値観が異なるので、どの行動が最適となるのか分からないという面もある。そういう自明の事実があるにも関わらず、恋愛必勝法とか書かれている本を買う人の気は知れないし、そこに書かれたテクニックで落ちる人などと付き合いたくもないと思う。

以上が、私が考える恋や恋愛にある合理性と不合理性であり、この考えを基に行動した例を述べて締めとする。

恋人がディズニーランドに行きたいというので一緒に行こうという状況を考える。私から言わせてもらえば、ディズニーランドのアトラクションはそこまで楽しめるものではないが、そのことを考えながらデートを進行していけば、互いに楽しめず結果自分が損をすることは明らかなので、私に対する好感度アップと、それにより私が後に得られるであろう効用に期待して、その日はそのような合理的判断を捨て、夢の国にインボルブする。