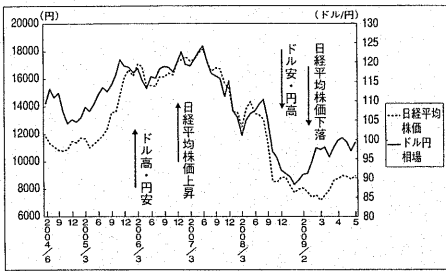


ドル円相場と日経平均株価の動き



となれば、「今日のわが国の株式は下がるな」と想像する。見なくてもおおよそ見当がつくものだ。経済社会における個々の現象の間どのような関係があるか大体分かっていくからだ。

最初の例では、「株価が高い」↓「株式市場にお金が流入した」↓「そのお金の一部あるいは大半は債券市場から流出したのである」↓「債券は売られて値段は下がり、利回りは上がっているはず」という流れ。後者の例では、「1日に1円以上もドル安・円高

が進んだときには、まず80%以上の確率で日本株が下がる」のが、マーケットメカニズムの基本であることを知っているから。

ドル安・円高は、米国から日本にお金が流れていることだ。この場合には、米国株式市場から資金が流出している。つまり米国株安だ。米国株安は日本株の下げを促す。さらに円高であれば、トヨタなどの日本の輸出企業の採算を悪化させる。この面からも、急激な円高は日本株全体に対してマイナスの影響を与える。

連想力を高めれば、見えていないものでも大体見当がつくようになる。これがマーケットを学習するための要諦のひとつだ。

**連想ゲームの基本は「風が吹けば桶屋が儲かる」**

さらに株式が下がり続けられれば、「住宅ローン金利が下がり、個人の住宅投資が若干増加するかな」と考え、「毎月のように国債を発行して資金調達しなければ財政が成り立たない国の、資金調達コストが下がるな」と想像する。

さらには、「これからさらに国債などの利回りが下がると、国債に魅力がなくなり、個人も国債投資に二の足を踏む」↓「個人の資金はどこに行くか」↓「株価も下げ、債券利回りも低いので、金などが買われるかもしれない」↓「現物の金だけではなく、金関連企業に投資する株式投資も買われるだろうな」というように、どんな連想が進む。

こうした連想は「風が吹けば桶屋が儲かる」を思い起こさせる。ところで、このことわざの意味はご存じだろうか？

「風が吹く」↓「道にホコリが舞い上がる」↓「人々の目を傷める」↓「目の不自由な人が優先的に与えられていた三味線弾きが増える」↓「三味線の材料である猫が大量に捕獲される」↓「猫が減ればねずみが元気になる」↓「ねずみが桶をかじる」↓「桶に対する需要が高まる」↓「桶屋が儲かる」という算段だ。

このことわざは、一般に「関係のないものを無理やり関係付け

る」という牽強附会の例として使われることが多い。つまり、本来理屈に合わないことを自分の都合のいいようにこじつける、という例として用いられるのが常だ。

しかし、玉突き現象よろしく、次から次へと現象が連続的に現れるというイメージは、マーケットを学習するうえでとても有効だ。なぜなら、原因が結果を生み、その結果がさらに新たな原因となって新しい結果をもたらす、別の原因と相まってまた別の新しい結果をもたらすという運動がほぼ永久に起こるのが、マーケットを含む経済社会だといってもいいのだから。

その意味では「見える」以外に、「連想する」「想像する」という頭の働きが、マーケットを学習するうえでとても重要な要素であると言っておこう。

経済分野での「連想ゲーム」の基本が分かれば、見えていないものも見えてくる。例えば、為替の動き、物価の動きを知られば、株値や金利の動きが大体イメージできるということだ。

マーケットの「学習」というと、ほとんどの人が「その仕組みを知ること」「取引の制度、ルールを学ぶこと」「市場参加者の顔ぶれを知ること」などと思いついていないだろうか。

例えば「マーケットにはどんな種類があるのか」「債券市場はどのような仕組みで成り立っているのか」「為替市場の参加者にはどんなメンバーがいるのか」「株式市場での売買はどのようなルールで行われているのか」などだ。

これらは、マーケットについての学習の一部に過ぎない。もっと本質的に重要なことがあると私は考えている。それは「各種マーケットの動きの関係」だ。言い換えれば「マーケットをめぐって、どれだけ連想ゲームを楽しめるか」である。今回はこのテーマについて考えてみよう。

**マーケットの学習のために「連想力」を高める**

昭和40年代、NHKの人気番組（というより看板番組）に「連想ゲーム」というものがあつた。白

組、赤組それぞれのキャプテン（ならびに視聴者）だけが正解の言葉を知っている。

例えば正解が「傘」だったとしても、白組のキャプテンが「雨」というヒントを出す。「雨」から連想される言葉を白組の回答者が答える。正解が出なければ、赤組にバトンタッチ。次は、赤組のキャプテンが「濡れない」というヒントを出し、赤組の回答者が答える。こうして、白組と赤組の回答者が、ヒントから連想される言葉を交互に答えていくのだ。

白組のキャプテンとしては、漫画家の加藤芳郎が長期間出ていた。赤組には、中村メイコや水沢アキなどがいた。

会場の客と視聴者は正解を知っている。「今の回答は惜しい」とか「あ、まるでちんぷんかんぷん」と言つて楽しむのだ。この番組は昭和44年から22年間続いた。

さて、これは1つのワードをもとに、次から次へとイメージ（言葉）を連想していくもの。ずいぶん昔に、私は「経済は連想ゲームだ」というキャッチコピーを作つ

た。経済やマーケットの動きを読む場合も、連想ゲームに似た「連想力」が必要だと思うからだ。

簡単な例を挙げてみよう。「株価が高かった」ことを知れば「10年長期国債の利回りは上がっているに違いない」と考える。10年国債利回りの実際の数値を見なくても、大体分かるものだ。1週間、1カ月のインターバルで見れば、8割方は当てることができるとある。あるいは「昨日の米国市場で1円45銭のドル安・円高が進んだ」

マーケットの学習において要諦となるものは？

**経済の「連想ゲーム」の基本が分かれば見えていないものも見えてくる**

MARKET LITERACY

角川総一の

マーケット・リテラシー

金融市場を読む、解く、話す力を養う

File. 046