

ボードゲーム	文学	物理学、I D	人間原理、ダーウィニズム
ルール	内在的作者	究極の普遍法則、神	ランダムな多宇宙 (変異)
対局	創造	歴史	観測選択 (自然選択)
ゲーム (棋譜)	作品	実在	この宇宙 (生態系)
勝ち	意図 (価値)	ファインチューニング	観測者 (知的生命)
反則	矛盾	反証データ、奇跡	観測選択効果
手筋	解釈	仮説	条件付き確率 (適応度)
定跡	文学理論	科学理論	人間原理 (自然選択説)
心理学	背景知識	エレガンス	論理的整合性、確率分布
最善手	局所的なパズル	応用科学	ゆらぎ
大局観	広域的なパズル	理論物理学	環境的偶然
戦形 (戦法)	主題	数学的構造	意識
必勝法	制度主義	統一理論	観測選択効果

ルール (法則)	→ 「なぜ」	→ 多数のルール (法則) からの選択原理
なぜ大沈黙?		……非目的論 (自然主義)
なぜ地球上?		……弱い人間原理、多惑星説
なぜファインチューニング?		……強い人間原理、多宇宙説
なぜ観測者?		……観測選択効果
なぜ「私」?		……S S A
なぜ「21世紀」?		……強い観測選択効果
なぜ平均より知能が高い?		……強い観測選択効果

×× きわめて悪い問い	なぜ「私」は三浦俊彦なのか?
◎ きわめて良い問い	なぜ「私」は生まれてきたのか?
△○ 微妙な問い	なぜ「私」はこのような人物として存在しているのか?
△△ かなり微妙な問い	死んだらどうなるのか?

手品のタネ明かしとしての哲学	ドラマ『トリック』
ファインチューニング	→ 多宇宙 or 神
ファインチューニング + 自然主義 (ひも理論)	→ 多宇宙
多宇宙	→ 観測者の存在 (どこかに)
多宇宙 + 観測選択効果	→ 観測者の存在 (この宇宙に)
観測者の存在 + 「私」の存在	→ S S A (× S I A、× 指示の因果説)
今ここに、このような「私」の存在	→ 強い観測選択効果
S S A + 非決定論	→ 輪廻転生 (× 物理説、× 心理説)
S S A + 多宇宙	→ 輪廻転生 or 心理説

終末論法の否定	↔	『論理学入門』（NHK出版）
多宇宙説の支持	←←	『ゼロからの論証』（青土社）『論理学入門』
様相実在論の否定	↔	『可能世界の哲学』（NHK出版）
↑グルジェフの原理	←←	『のぞき学原論』（三五館）濃密クオリア空間 (窃視的探究・自意識・内省→明晰度増→確率分布のバイアス)

▲序章 この世に生まれることの難しさ ……………輪廻の必然性

■ I. 超能力と超難問 ■ ←←『論理学がわかる事典』（日本実業出版社）第1章

- 1章 語用論的独立性 ……………仮説と証拠の、正しい関係
- 2章 意識の超難問 ……………擬似問題から純問題へ

■ II. 多宇宙と多精子 ■ ←←『ゼロからの論証』（青土社）stage 3, 4, 5

- 3章 強い人間原理 ……………多宇宙説がすべてを解く？
- 4章 指示の因果説 ……………「私」の誕生 どこに確率が作用するのか

■ III. 文明の終末 ■ ↔『論理学入門』（NHK出版）24～26節

- 5章 事前確率と事後確率 ……………「論理で終末を予測」できる時代 その1
- 6章 終末論法の構成的ジレンマ ……………「論理で終末を予測」できる時代 その2

■ IV. 皆既日食の原理 ■ ←←『のぞき学原論』（三五館）第1章、第5章3

- 7章 強い観測選択効果 ……………「論理で終末を予測」できる時代 その3
- 8章 S S S A ……………皆既日食が本当に意味すること

■ V. 眠り姫問題 ■ ←←『論理サバイバル』（二見書房）問98、99

- 9章 一人称的確率問題 ……………眠りの森の美女
- 10章 極端な眠り姫問題 ……………安眠のための徹底考察

■ VI. 輪廻転生 ■ ←←『論理サバイバル』（二見書房）問108

- 11章 霊体、ゾンビ、そして転生 ……………「同一人物」とは何か
- 12章 いのちと解脱 ……………輪廻する倫理 中絶・自殺肯定、過去断罪

▲終章 輪廻か多宇宙か ↔『可能世界の哲学』（NHK出版）

▲付論 「意識の超難問」の論理分析 ←←2章