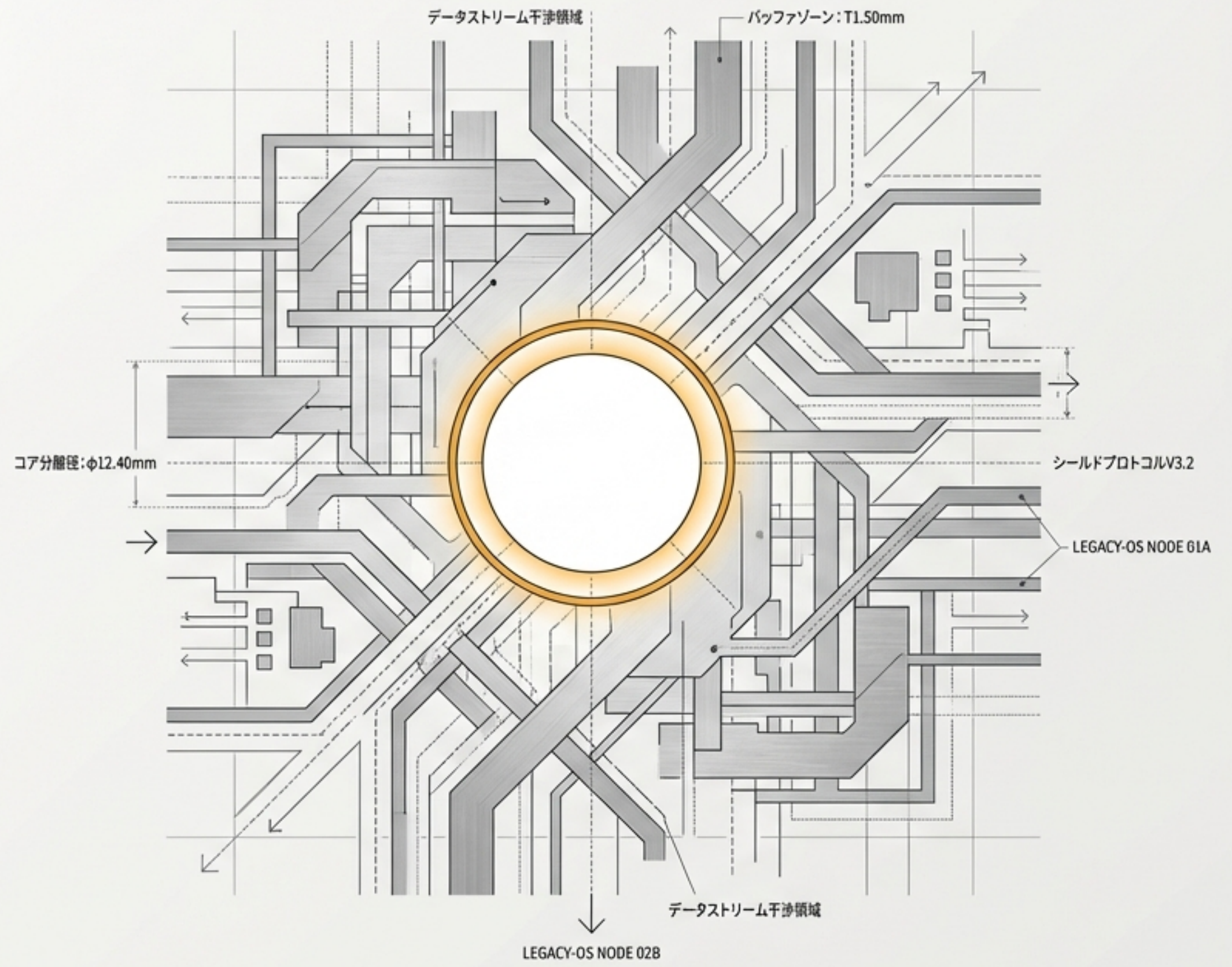


# 外部界面の設計図

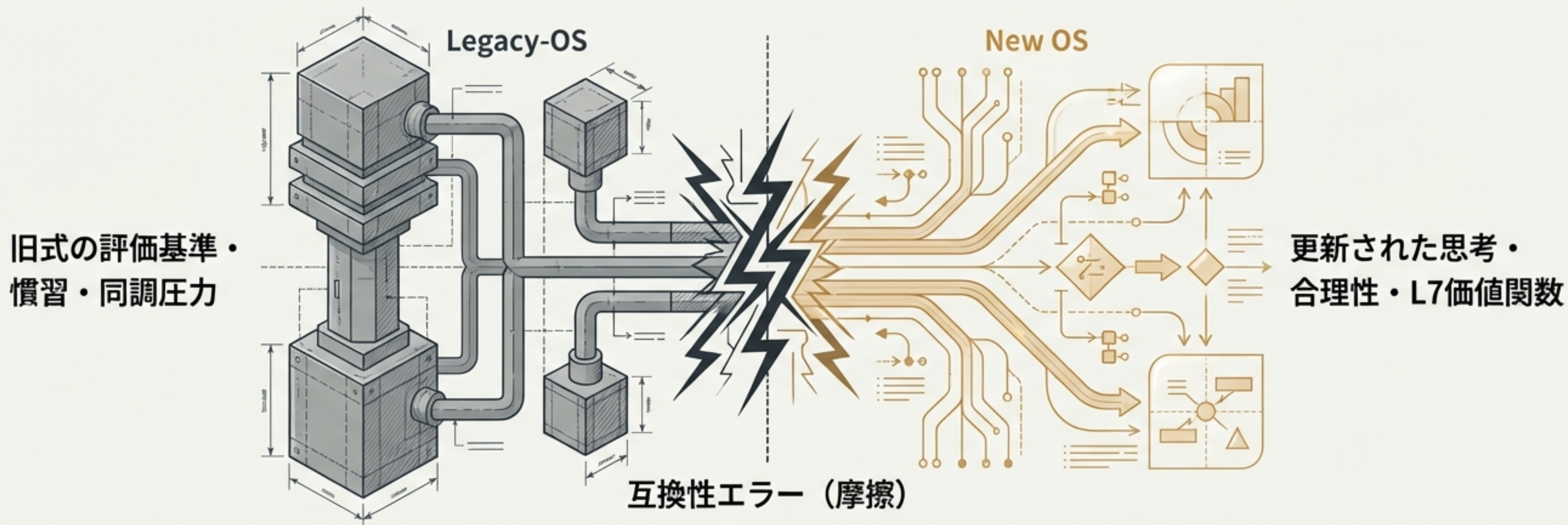
## 旧文明 (Legacy-OS) との 「非汚染」接続プロトコル

D系 Vol.1 — 独立個人のためのシステム・アーキテクチャ



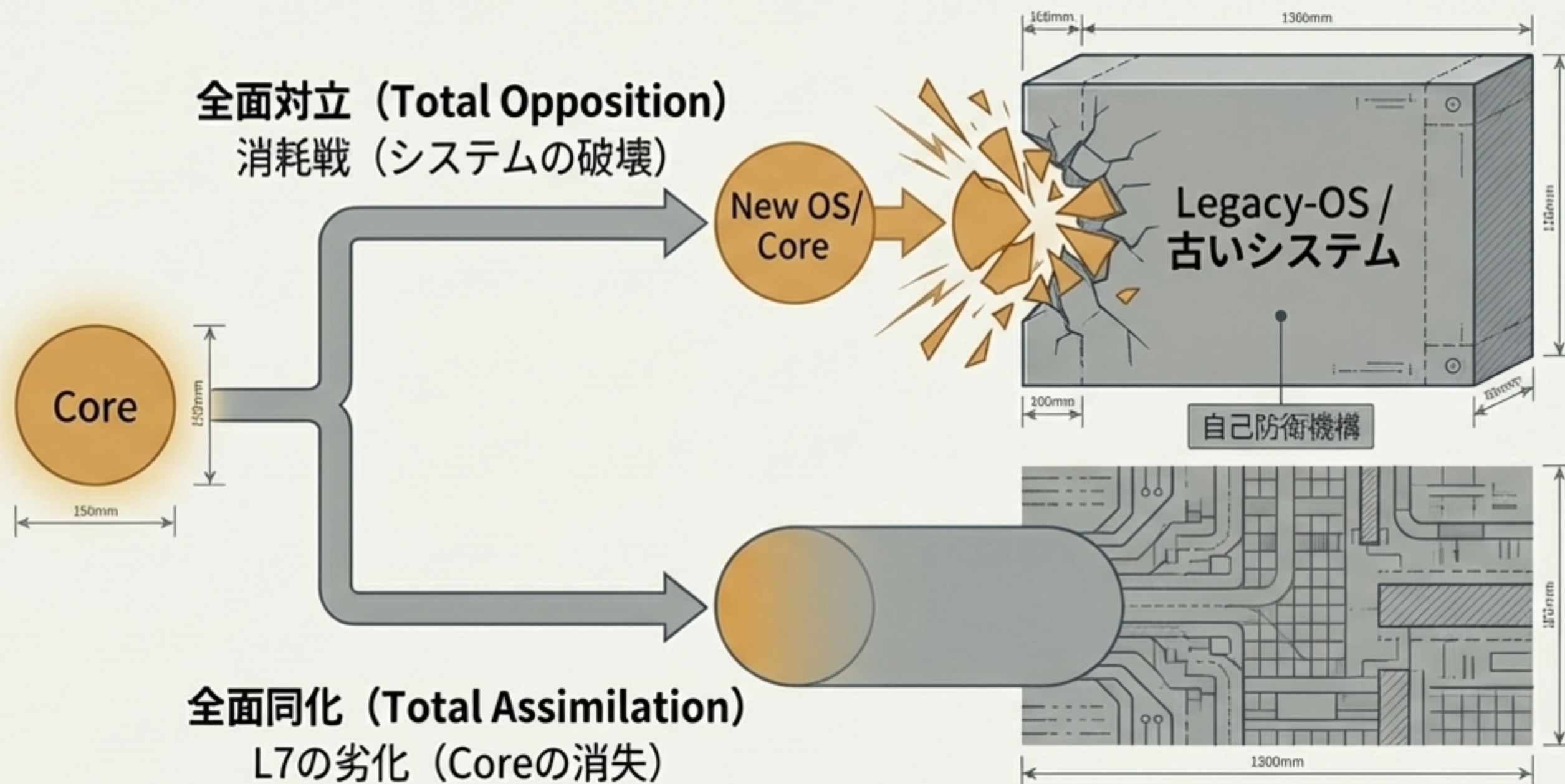
# 違和感の正体は「能力不足」ではない

生きづらさは、OSの互換性エラーである。



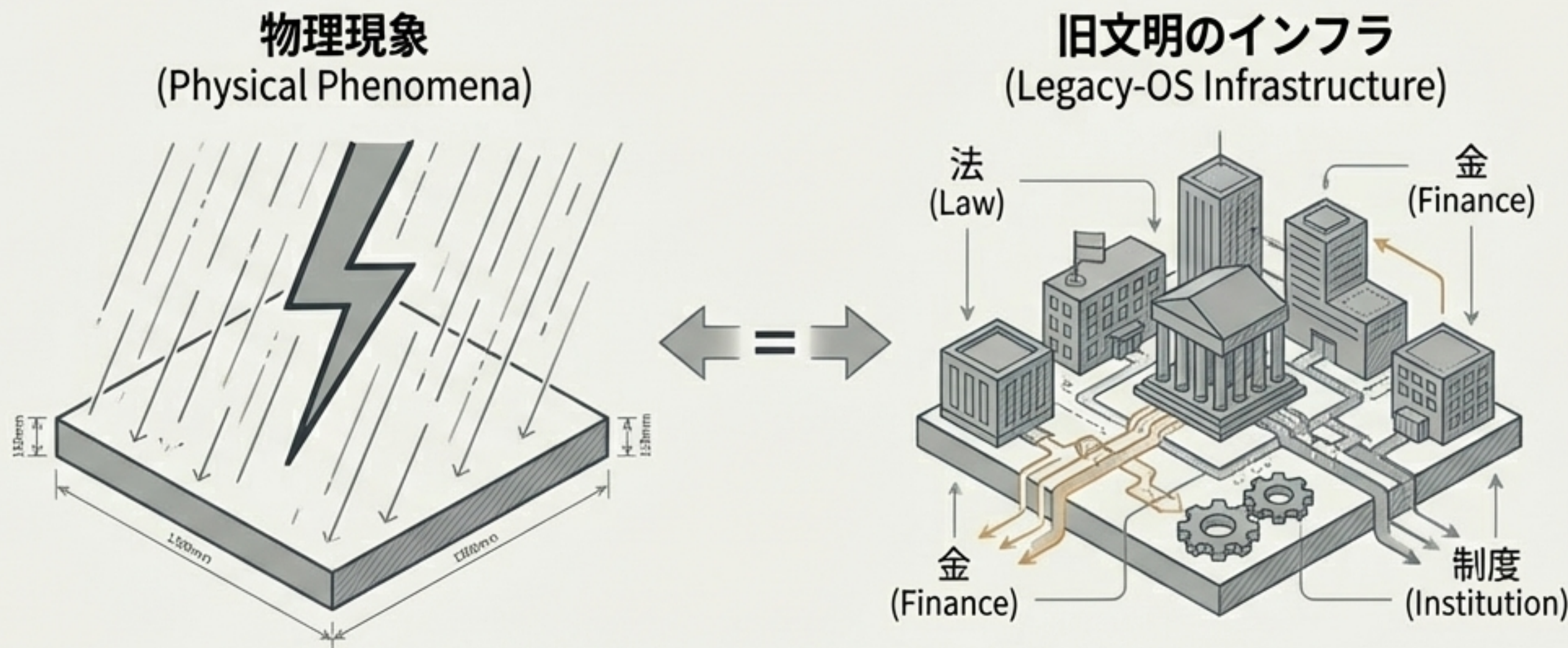
- 考え方は更新されたのに、評価基準は旧式のまま。
- 合理性は理解できるのに、納得できない慣習が残る。
- 直接接続すれば、摩擦やエラーが起きて当然である。

# 致命的な2つのバグ：間違った選択肢



- バグ1「対立」：旧文明を愚かと断じ、正しさで戦う。しかし、旧OSの自己防衛機構に潰されるため最もコストが高い。
- バグ2「同化」：違和感を殺し、旧OSの価値基準に適應する。短期的には楽だが、内側の「灯火」が確実に書き換えられる。

# 旧文明 (Legacy-OS) は「敵」ではない。 人格を持たない「環境」である。



- 地形に善悪はない。気候に人格はない。ただの物理現象である。
- 旧文明のインフラ（法・金・制度）に怒りで正面衝突すべきではない。
- 無防備に身を委ねてよい対象でもない。

# 解決策は「界面設計 (Interface Design)」

雨を止めることはできない。だが、傘を設計することはできる。

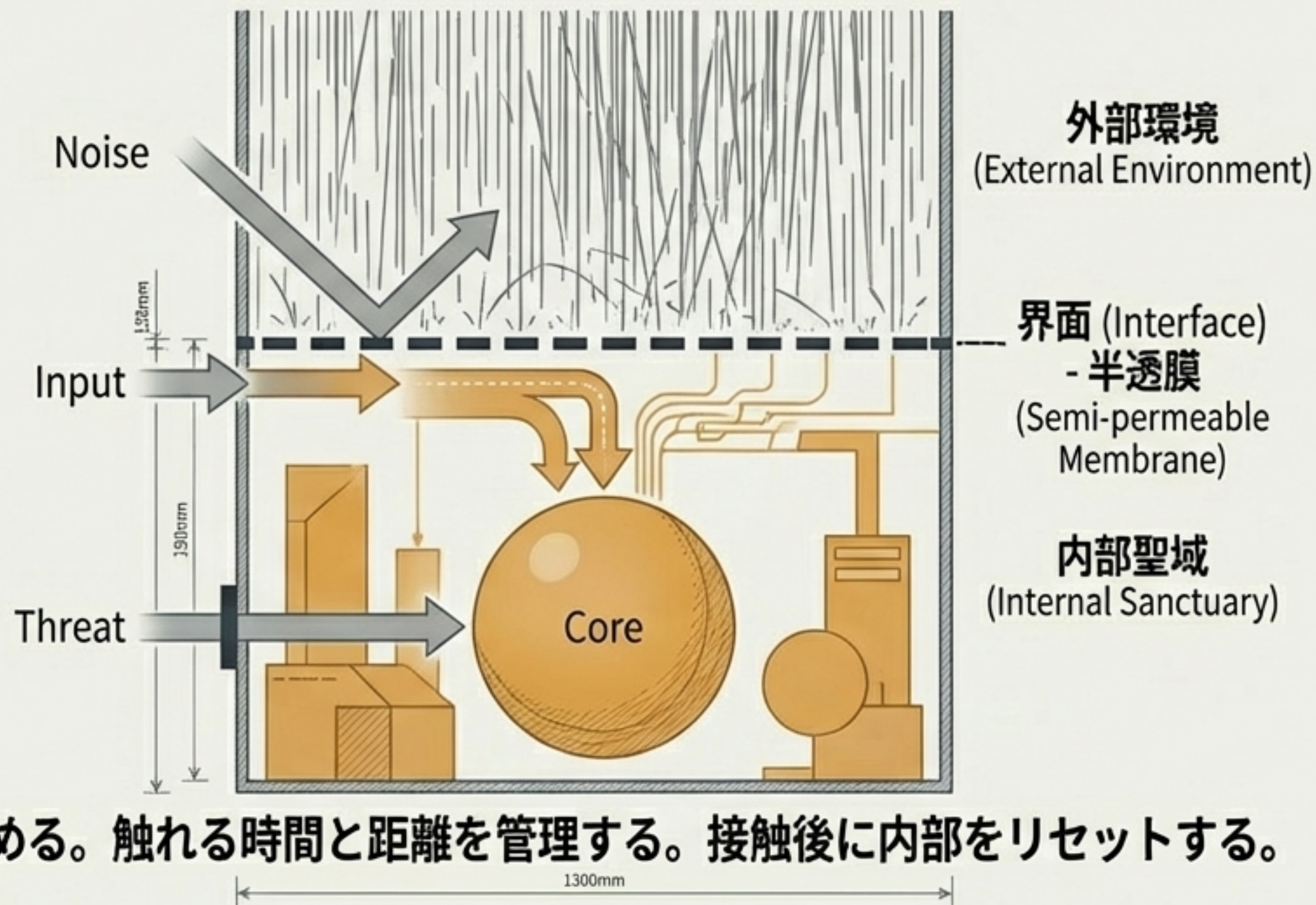
- D系 (外交OS) の本質：  
社会を攻略する戦略でも、処世術でもない。

- 半透膜の機能：  
通すものと通さないものを決める。  
触れる時間と距離を管理する。  
接触後に内部をリセットする。

- 半透膜の機能：  
通すものと通さないものを決める。  
触れないの内部距離を管理する。

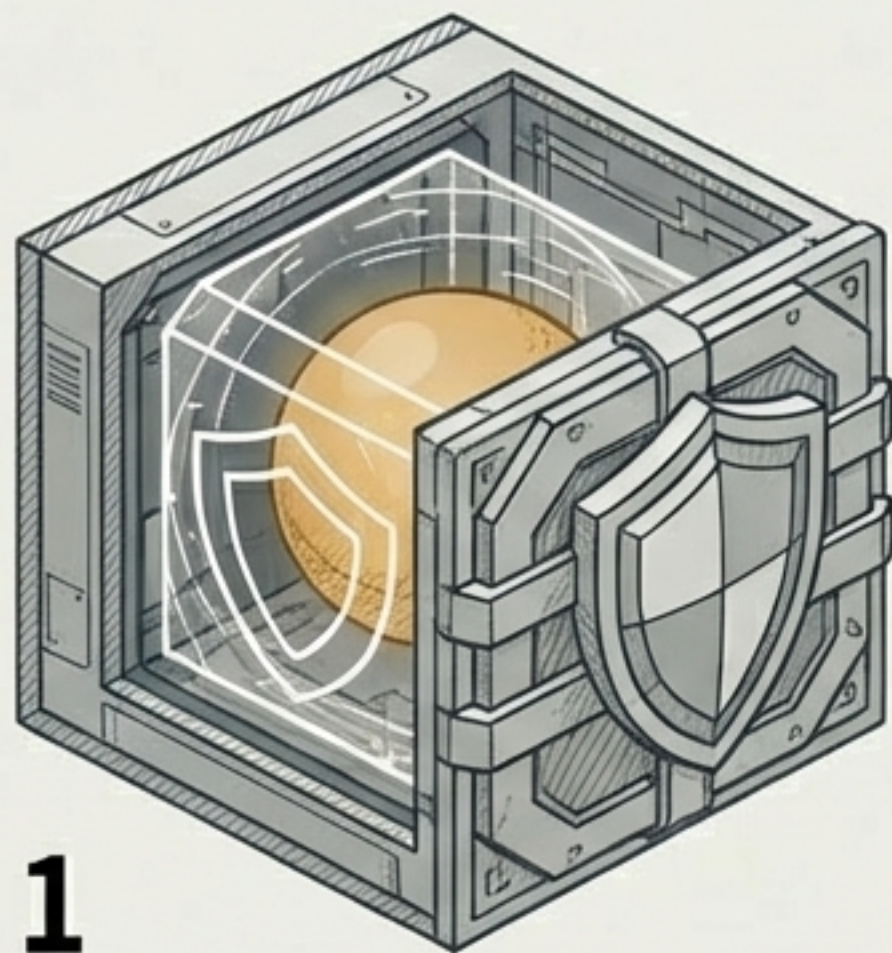
- 半透膜の機能：通すものと通さないものを決める。触れる時間と距離を管理する。接触後に内部をリセットする。

- 倫理ではなく、純粋な「設計」の問題である。



# 界面の憲法：3つの接続プロトコル

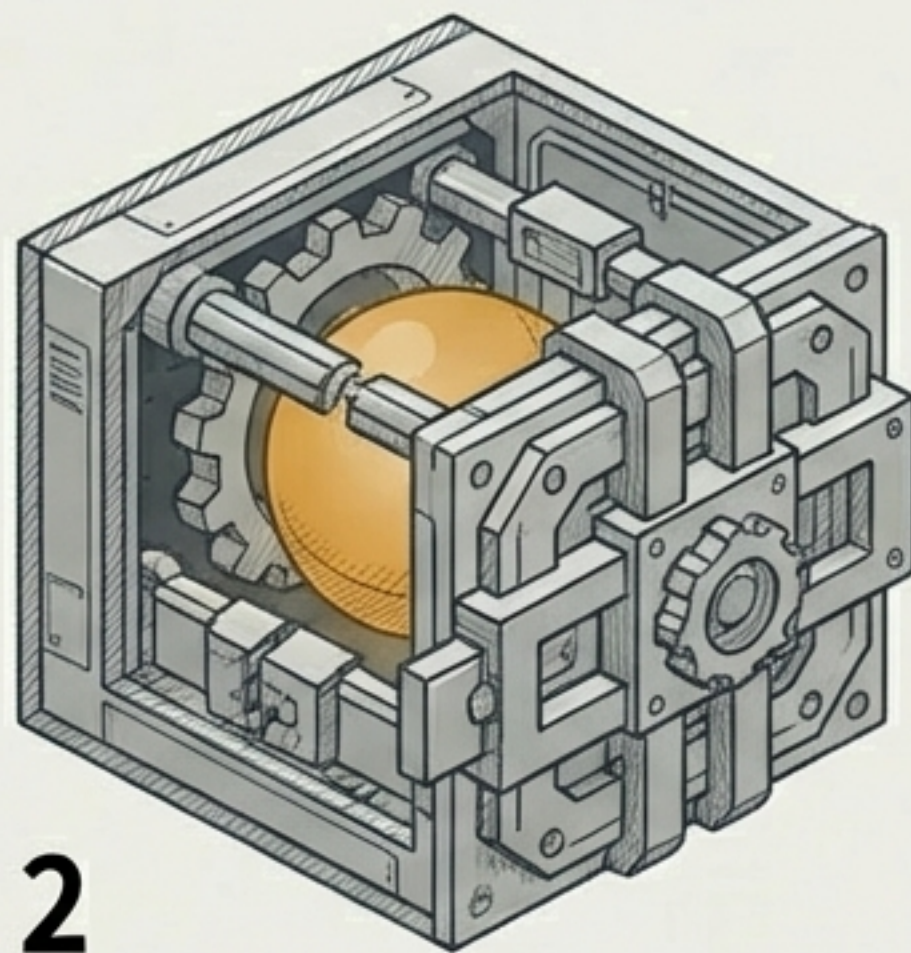
D系を単なる処世術に堕とさないための、上位ルール。  
すべての現実的接続（法・税・契約・人間関係）に強制的に適用される。



1

非敵対 (No Hostility)

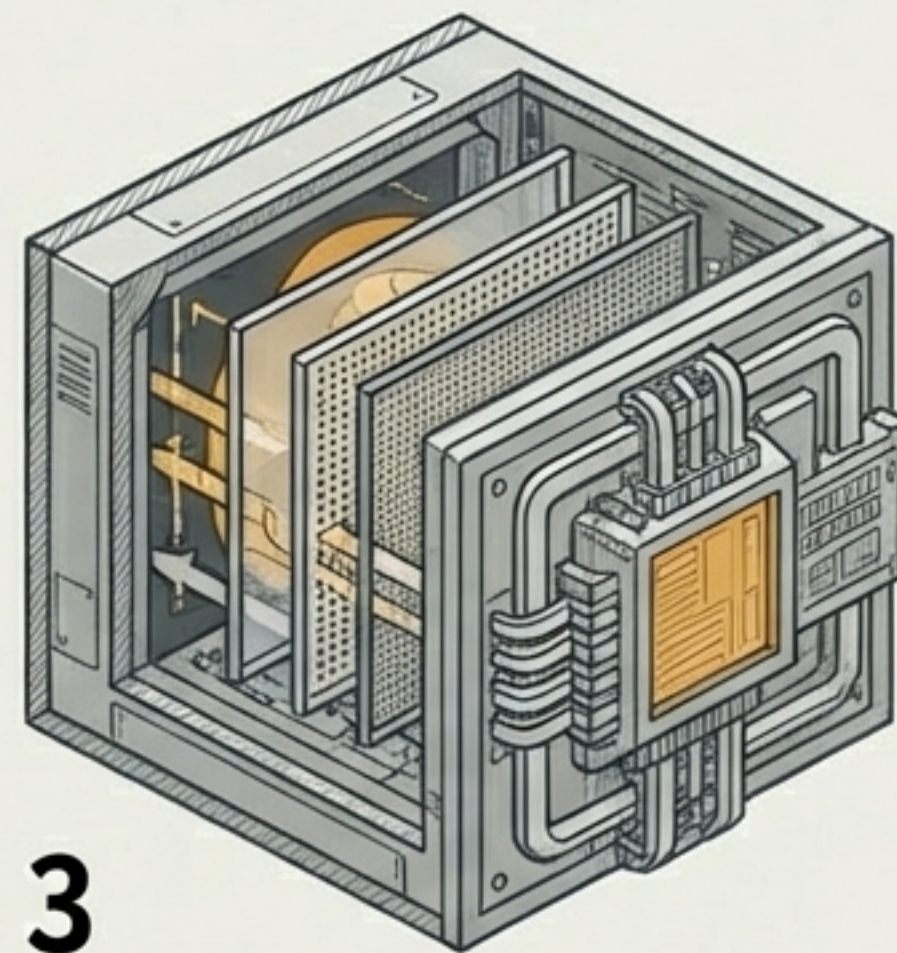
1. 敵対的行動や攻撃的な接続を根本から遮断する。



2

非同化 (No Assimilation)

2. 外部のシステムや価値観に同化・統合されない。



3

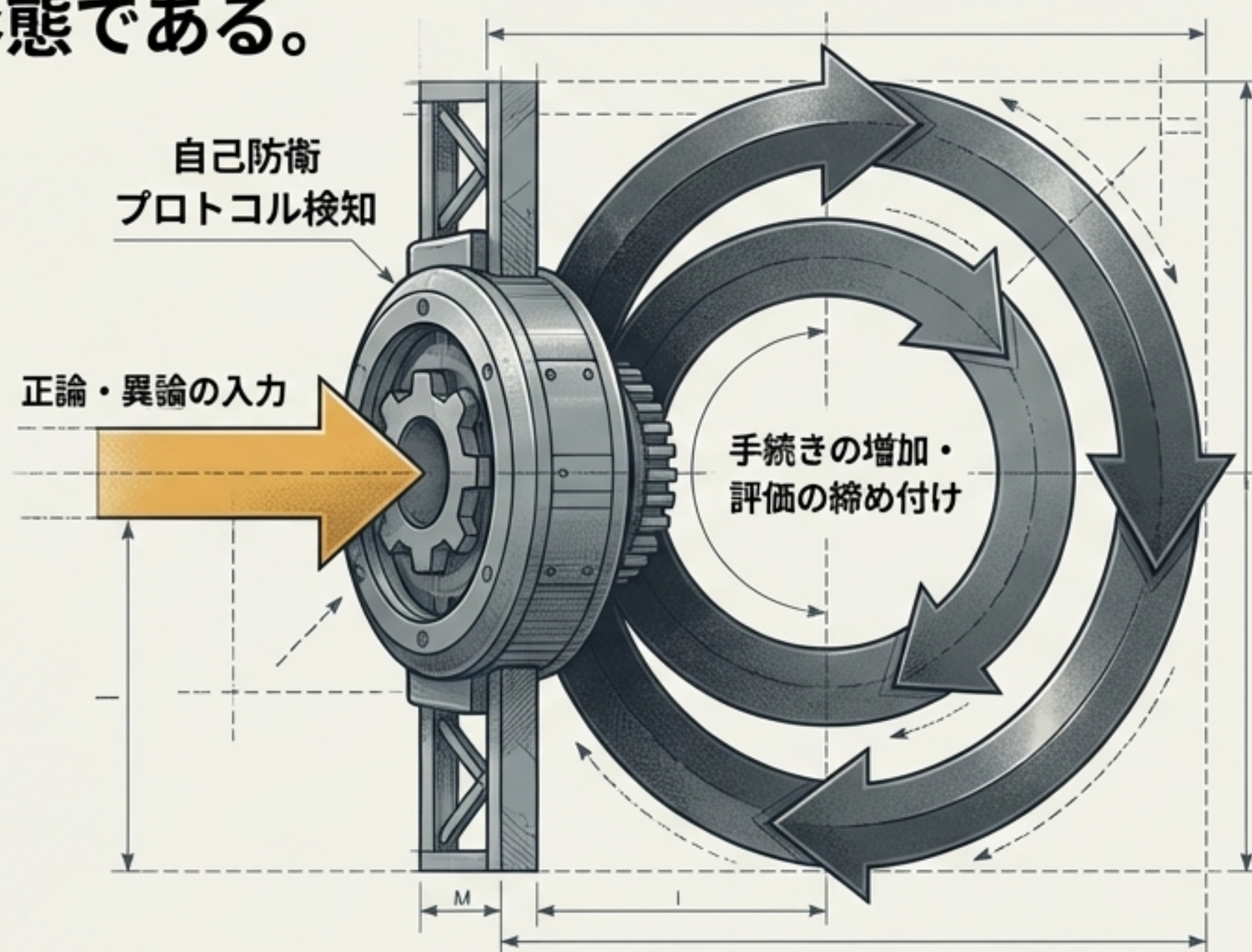
非対称翻訳  
(Asymmetric Translation)

3. 情報の入力と出力を非対称に制御し、解釈を保護する。

# 原則1：非敵対（No Hostility）

攻撃は、最もコストが高い接続形態である。

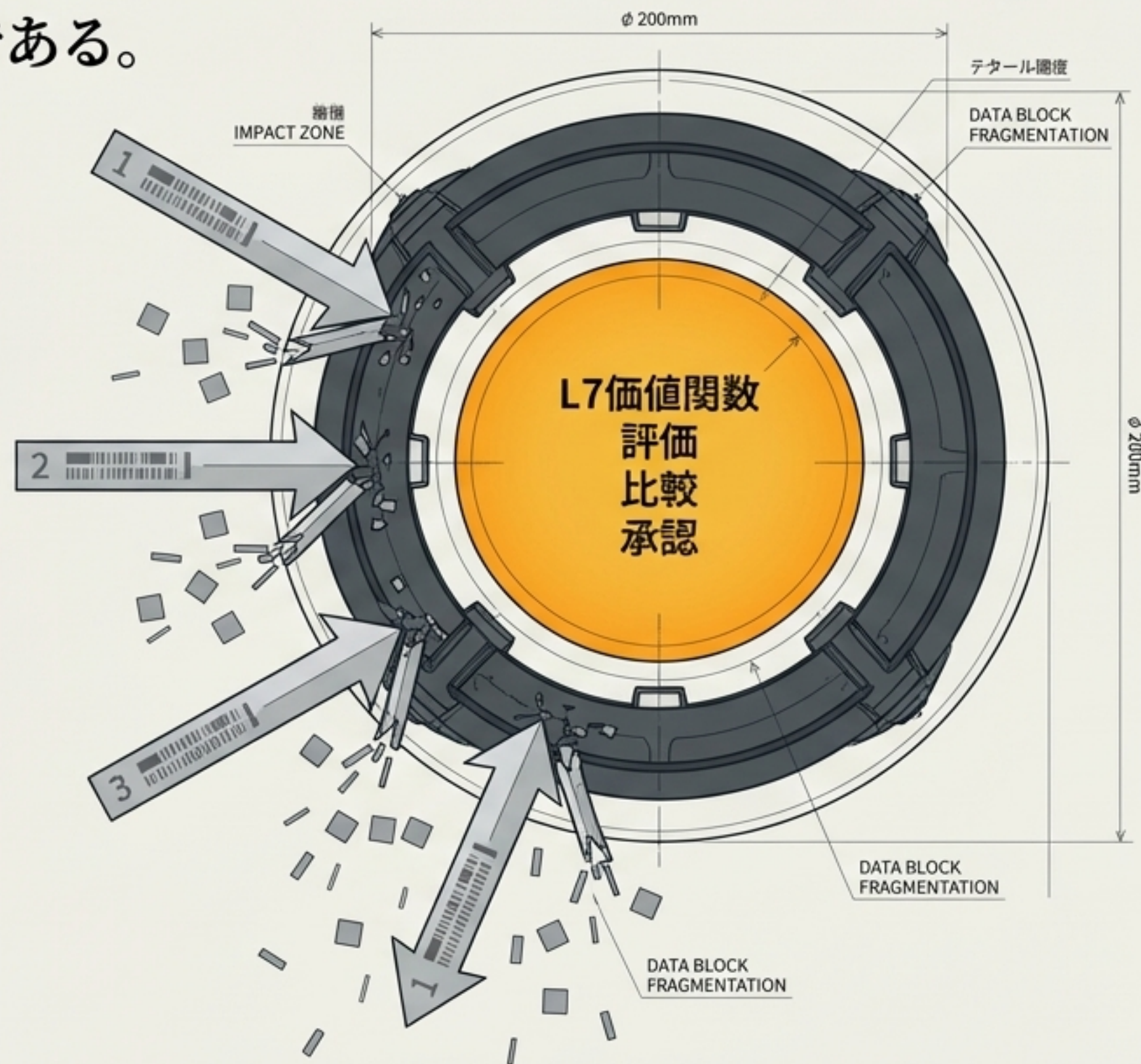
- 旧文明を攻撃しない。戦わないことが道徳的に正しいからではない。
- Legacy-OSは、敵対を検知すると自動的に防衛プロトコル（手続き増、協調性の問い詰め）を走らせる。
- あなたが「正しいかどうか」はシステムにとって無関係である。



## 原則2：非同化（No Assimilation）

汚染とは、道徳的墮落ではなく物理現象である。

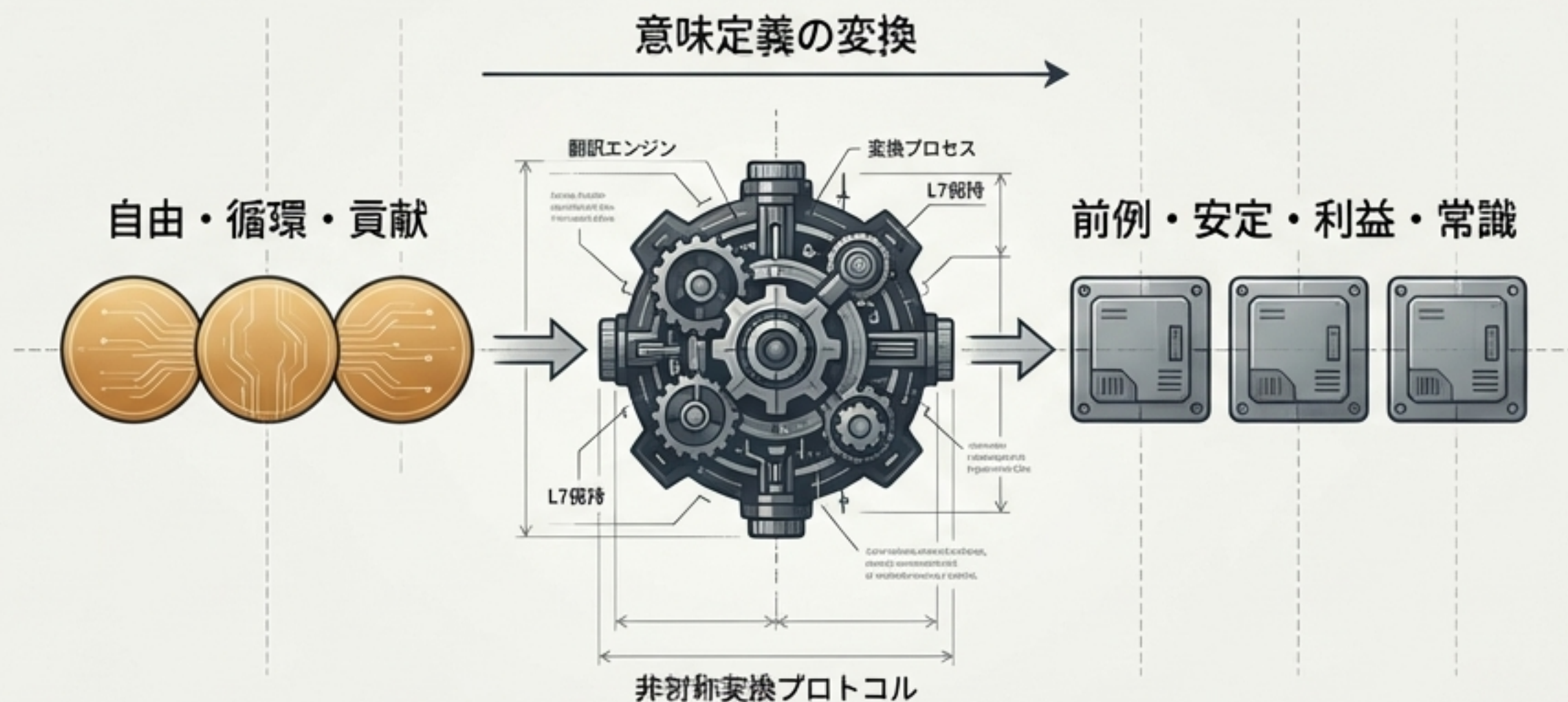
- 評価関数を渡さない: 外部の数値・順位・評判を、内部の報酬系に接続させない。
- 外部の尺度は「価値」ではなく、単なる「素材」「データ」として処理する。
- 同化とは、相手の価値関数を内面化し、自分の判断軸（灯火）を失うことである。



# 原則3：非対称翻訳（Asymmetric Translation）

「正論を伝える技術」ではなく「壊れずに通過する技術」

- 内部の純粋なロジックをそのまま外部に投げず、Legacy-OSが理解できる語彙へ変換して出力する。
- 意味定義（L7）を一切書き換えずに、行動・言語だけを適合させる。
- 欺瞞ではなく、摩擦を起こさず社会を通過するための「出力層」技術。



# 実装1：デュアルOS運用（Dual OS Operation）

## 中川OS（判断・価値基準）

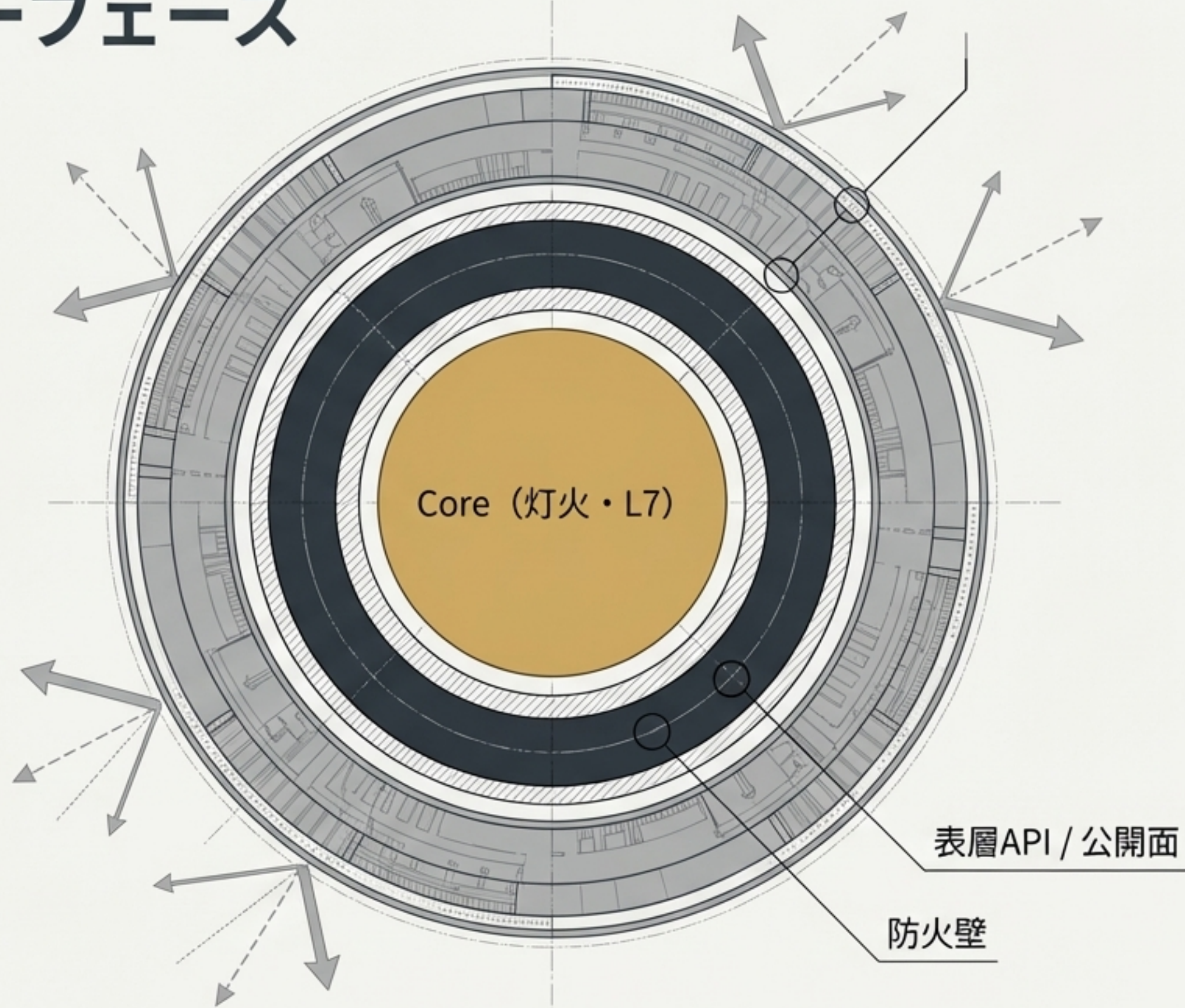
- 頭（判断）は新OS、足場（生活）は旧OSという二重環境での稼働。
- 「矛盾」ではなく「運用分離」として扱う。
- 機能的演技（Functional Acting）：職場や役所では「人格」ではなく「機能」を貸し出し、摩擦コストを下げる。

## 旧OS（生活・制度・インフラ）



## 実装2：ダミー・インターフェース

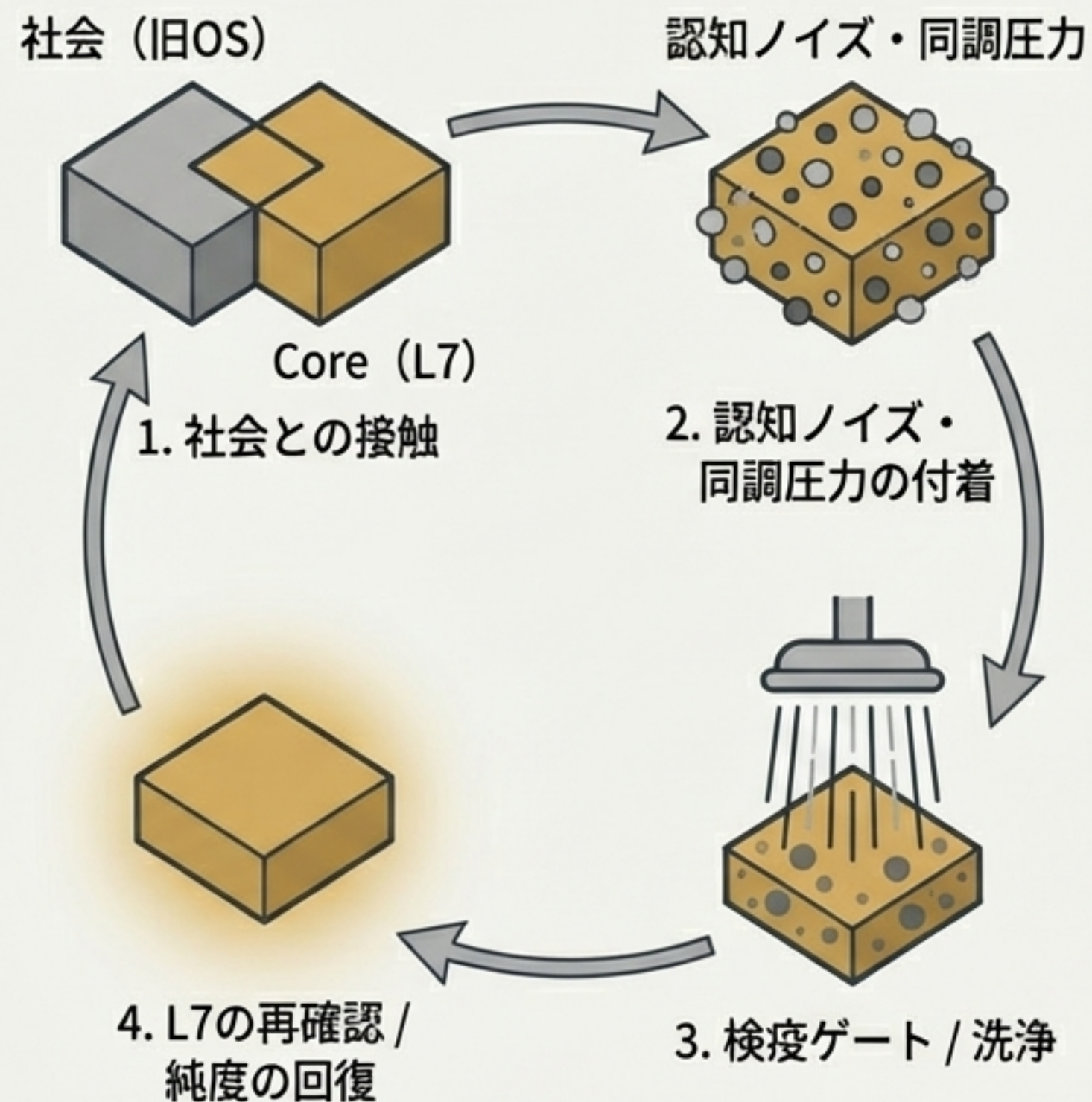
- 旧OS社会に向けて「見せる層」を意図的に用意する。
- 嘘の人格ではなく、Coreへの直撃を防ぐための防護設計。
- 社会との接触はこの表層APIでのみ行い、内部の判断軸への介入を遮断する。



# 実装3：衛生プロトコル（Sanitation Protocol）

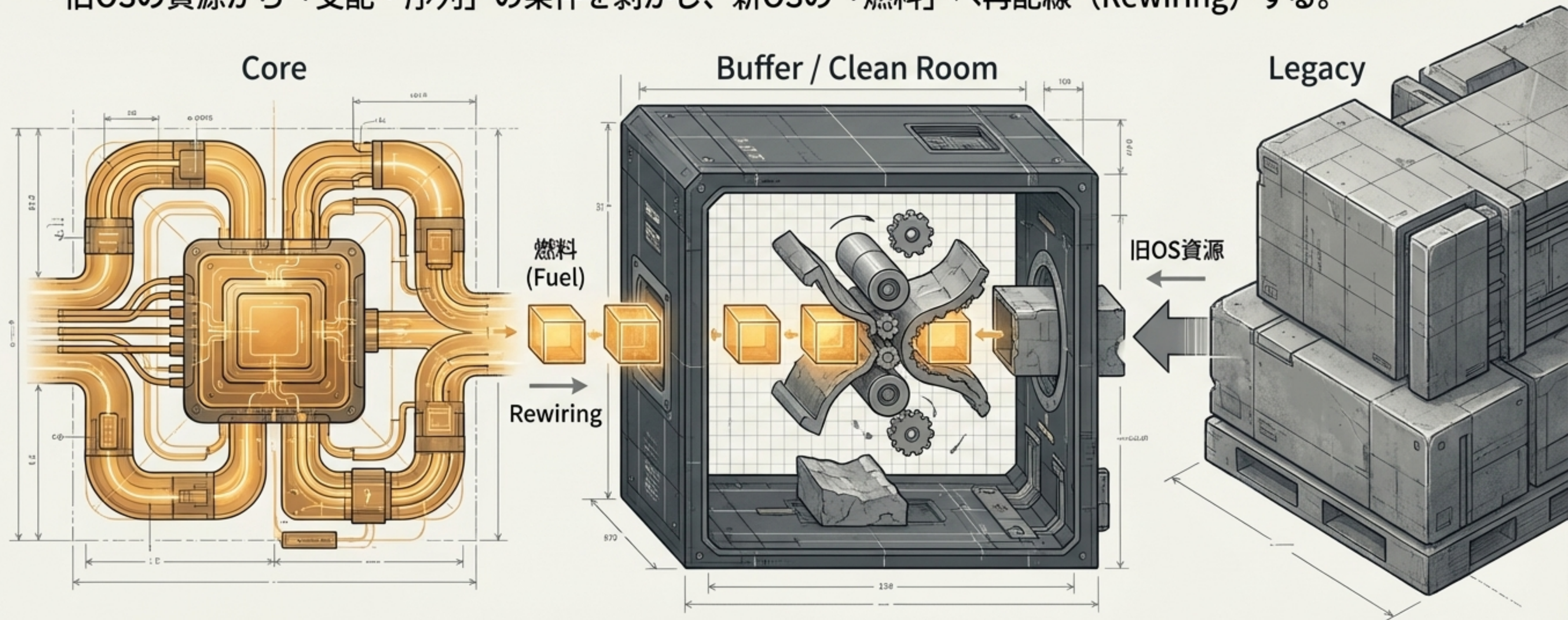
## 精神論ではなく、メンテナンス手続きとしての「検疫」

- 外部接触で不可避免的に付着するノイズを除去するプロセス。
- 汚れを意志の力で防ぐのではなく、接触後の「再同調」によって洗い流す。
- 接触時間、接触強度、回復周期を設計変数として管理する「汚染管理」。



# クリーンルーム理論：旧文明のリソースを「燃料」に

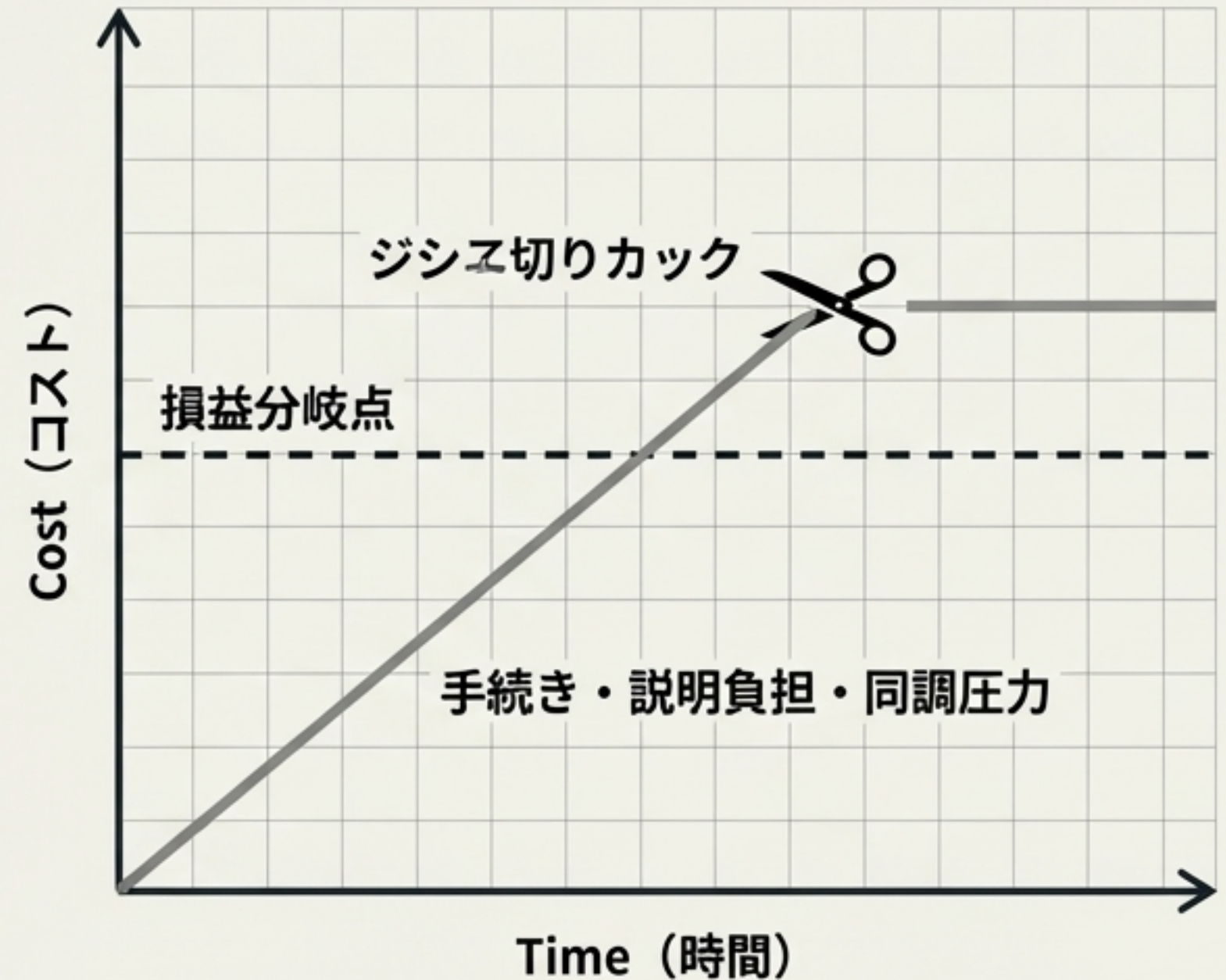
- 旧文明のインフラ（法・金・インフラ）を無視して新文明は立ち上がらない。
- 直接融合するのではなく、緩衝地帯（クリーンルーム）で入力を洗浄し、出力を包装する。
- 旧OSの資源から「支配・序列」の条件を剥がし、新OSの「燃料」へ再配線（Rewiring）する。

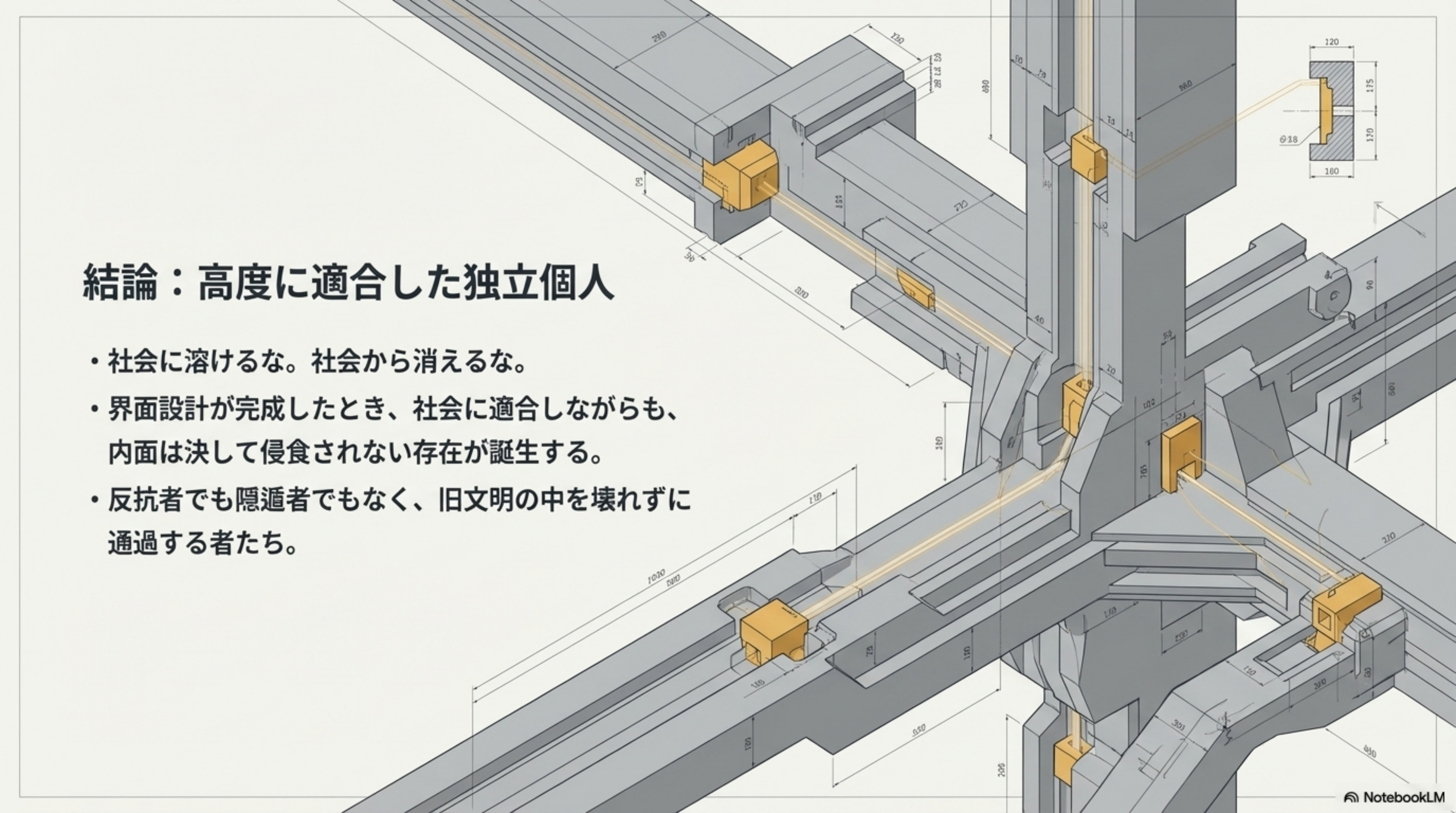


# 接続コスト最適化と「撤退」の構造

礼儀正しい断絶 (Polite Distance)

- 会議、義理、説明負担を「場所代 (接続コスト)」として冷徹に会計する。
- コストが回収不能な水準で累積した場合、関係を壊さずに静かに離脱 (見切りの技術) する。
- 笑顔と儀礼は維持しつつ、価値関数への介入だけは許さない。



A detailed technical drawing of a mechanical assembly, likely a multi-axis gimbal or a similar precision instrument. The drawing shows a complex arrangement of grey metal parts with several yellow-colored components. Numerous dimensions are provided in millimeters, such as 200, 120, 60, 151, 770, 110, 1000, 800, 180, 500, 205, 120, 115, 170, 180, 90, 210, 60, 300, 290, and 50. A callout detail in the top right corner shows a cross-section of a yellow component with a diameter of 18mm and a width of 120mm. The overall design is highly precise and symmetrical.

## 結論：高度に適合した独立個人

- 社会に溶けるな。社会から消えるな。
- 界面設計が完成したとき、社会に適合しながらも、内面は決して侵食されない存在が誕生する。
- 反抗者でも隠遁者でもなく、旧文明の中を壊れずに通過する者たち。



外に示す必要はない。証明する必要もない。  
壊れずに生きていることが、何よりの成果だ。