

Kptl Truth $10^{2...14}$

v2

Kptl Truth 10^{2...14}

ホンモノの資本 –より理解しやすい形で呼ぶなら– は、電子補完地域通貨であり、ITプログラムと呼ばれるものにより生成される。プログラムはPHP形式、およびGNUフリーライセンスのサーバー向けである。無料で利用したりからダウンロードしたり[ここ](#)で使用したりすることが可能である。

当通貨は、以下の価値理論に従ってプログラムが配布する通貨である: 理論に基づいた人間的価値と行動の日常的態度のアンケートにおいて他社から最高の点数を取った人物が、より多くの通貨を所有する。

また、相互の合意のもとで、そして現実世界で合意された商品またはサービスの支払いにおいて、他人からより多くの送金を受け取った者もより多くの通貨を受け取った者も、より多くの通貨を所有する。

この通貨をとり扱う人たちは近隣に居住し、個人的に知っているか、あるいは少なくとも、日常的な体験により行動と価値について意見を出せ宇ほど近くに住んでいる。

本ソフトウェアは、管理人1名、または集団管理体制を必要とし、これらはインストール時点において基本原則からパラメータを3つ選ぶ必要がある:

—通貨単位の名称。
以下「ポイント」と呼ぶことにする。

—初期公庫の規模、すなわち、どれだけの量の通貨またはポイントを取り扱うか。プログラムでは、予想されるユーザー数に応じて公庫に収める合計ポイント数を、以下13種類から利用可能な量を選択できるように設定されている。

	$10^2 = 100$
	$10^3 = 1,000$
	$10^4 = 10,000$
初期公庫	$10^5 = 100,000$
または	$10^6 = 1,000,000$
発行総額	$10^7 = 10,000,000$
	$10^8 = 100,000,000$
13の選択肢	$10^9 = 1,000,000,000$
	$10^{10} = 10,000,000,000$
	$10^{11} = 100,000,000,000$
	$10^{12} = 1,000,000,000,000$
	$10^{13} = 10,000,000,000,000$
	$10^{14} = 100,000,000,000,000$

Como KTは既存の人口向けに導入されるため、参加する可能性のあるユーザー数を見積りどれか選択肢を選ぶことは難しくない。推奨する計算方法としては、1人あたり1万ポイントほどを配分するというものである。これら13の選択可能な金額は、今後発行総額

(TT)と呼ぶことにする。今回配信するバージョンでは、10の2乗から6乗まで利用可能である。

—価値や行動の意味に関する、5から50、またはそれ以上の質問を選び、常に全ユーザーに対して適用する。これらは各ユーザーが自身に対して提案し、その後残りの人物が回答する。本文書末に可能な編集例がまとめてある。質問を意図するものの、クエスチョンマークを有さないため、確認のように思える。

プログラムは確実に、独自の提案の隣に以下のテキストを追加する。

はい、確かに | いいえ | 無視 (これについては評価されたくない)

というテキストを追加する。そして別の画面には各質問に対して

いいえ | はい | 二重

でこれら属性に回答する。これにはマウスで埋めるボタンがあり、回答者の便宜のために、以前に記入された状態を保存している。

管理人は、アプリケーションにおいて加入を求める人物の認可、またはその参加の抹消も担当する。誰かがアプリを離れると、ポイントは公庫に戻される。

ポイントの配分の仕組み

—1. 開始および入力 // 登録フォーム。

プログラムへの最初の入力時にユーザーは、管理人が認可する加入フォームに記入する。その後ユーザー名とパスワードを受け取る。登録フォームには他ならぬ本名を記入することで、残りの人たちが指名したり知ったりすることができるようにする。

—2. 自己採点。

ここでは誰もが、他のユーザーらとその人物に支払うポイント数を閲覧したり、残りの人物の氏名を検索したりすることができ、氏名をクリックすると価値提案を目にすることができる。また、その人物の通貨保有量、残りの人物全員の合計額と、公庫にまだ残っている金額も表示される。これらを全て合計すると、初期通貨発行量となる。

また、商品またはサービスの支払いにより振り込まれた金額も表示される。

—3. 独自の価値のプロトコル。

テキストの隣に確認ボックスがあり、ユーザーは、20の質問または確認のアンケート結果に記入して送信することになる。三択ごとに、そのうち1つにチェックを入れる必要がある。

—4. 他人の価値または行動の宣言。

該当ユーザーが理論的な価値または行動を遵守しているかどうか—日常生活において、実際にその人物と出会ったため—について回答する。三択は排他的である: 1つしかチェックできず、2つ目や3つ目にチェックすることはできない。回答時点で無視すると評価された質問はここに表示されず、評価されない。評価対象者ごとに別の画面が表示されることとなる。

3名によるこの評価画面に加え、実世界で事前に合意が行われた商品またはサービスの支払い向けに、われわれが評価しているこのユーザーにポイントを送金できる可能性を提供する別の画面も存在する。

使用や「賭け」、または相互承認されていないポイントは、サーバーすなわち公庫に残ることになる。

プログラムは1日を通じて、評価の提案を受け取り続けることになる。たとえば夜間のように1日において指定された時刻にはアクセスが認められなくなり、1秒間かけてと採点エンジンと呼べるものが起動する。

今から、採点エンジンの行動を、ステップごとに説明する
この一連のステップは、読者が理解しやすいように調整されており、プログラムを実行するコードラインで起きるものと完全に同時または同一ではないが、プロセスの説明には役に立つ:

ステップ1—最新データが全て入力される。到着した最新データは全て入力される。

2—この瞬間に、送信されるデータの入力に対して「ドアが閉じられ」、ステップ8まで閉じられたままになる。

3—「出欠を確認し」、1日を通じて誰が情報を送信し誰が送信していないかを確認する: この日に情報を送信しない者がいた場合、最後のアクセスで送信された情報と同じものが使われる。そして、最後に残りの人1人ひとりに対しては、最後の送信した他人の評価情報が使われる。

4—ポイントが全て削除され、全員がゼロポイントに戻る。

5—アンケート結果が全て、そしてそれぞれ比較および交差される。

比較の数は以下の通りである:

$$Q \times (Q-1)$$

...ただし、Qは人数である。"-1"は、自身について評価できないという意味である。

...3人の場合は比較数が6件、

...20人の場合は380件。

そして以下の表に従う:

— Xの値には、他人によって評価される場合にアンケートを構成するもの全てを...

	私のよい価値観Xの チェックボックス1 (遵守していると思 う場合)	私のよい価値観Xの チェックボックス2 (遵守していると思 う場合)	私のよい価値観Xの チェックボックス3 (無視)
他人の回答 1: いいえ	私には0点	0	0 = 判断や評価がで きなかった、文章や チェックボックスが 表示されなかった
他人の回答 2: はい	1	0	0 (同上)
他人の回答 3: 素晴らしい	2	1	0 (同上)

相互検証それぞれにおいてソフトウェアは、各人にポイントを与える。また、他人に授受されたポイントのデータが運用される:

	送金のあるオペレーション
加算 +	最古のものから当日のものまで、受け取った送金全て: データベースに記入される入金データ全て。
差引 —	データベースの記載に従い、最初のものから当日に支払われたものまで、当該人物による送金全て。

このプロセスにおいては、配分を始める理由は無関係である: トップであれ最後尾であれ、ボーナスも差引額もない。

6— ここにおいての差引結果は、マイナスになることを想定していないステップ5の後に誰かが0ポイントになった場合、他人への送金により差し引かれた額にかかわらず、このオペレーションの結果は0となり、マイナスの金額にはならない。

7—プログラムは、配分により通貨発行量を超過していないことを確認する。

しかし、仮に超過した場合でも、アルゴリズムはシンプルである: 通貨発行量+1を誰かに支払う必要が出た場合、アプリが通貨発行量の超過を想定していないため実現できず、この時点で全員に対して同率の減額が適用され、整数へと四捨五入される。このプロセス後に、そして四捨五入により、特にユーザー数が100名未満と少ない場合、ポイントの中には公庫に戻されるものも出てくる場合がある。

8—ソフトウェアは次の日に1日中、「ポイント発表テーブル」を掲示したままにする。各人のページで以下が表示される:

$$\begin{array}{r} \checkmark \text{ 自身の電子通貨の金額} \\ \checkmark \text{ 残り全員の通貨総額} \\ \checkmark \text{ 公庫に残っている金額} \\ + \text{ _____} \\ = \text{ 通貨発行量} \end{array}$$

ステップ9(最後)—ソフトウェアはアンケートデータを再度受け取り、ユーザー間で即時転送ができるようにする。そして次の夜まで待つ。

これらステップの順番は、ソフトウェアが実行するコードラインの中心部において発生する順番と完全に一致するものではないが、人間言語でプロセスを説明するのに役立つ: PHP 機械プロセスを人間の言語や論調へと翻訳したものなのである。

ソフトウェアのその他の論理的規則

—ユーザーの個人情報は十分に保護されており、自己評価や自身への送金できない。

—誰かを評価する場合、いくら気前がよくていゝんな人に気持ちを伝えたい場合でも、通貨を渡すことはない。次の日に公庫から発行された通貨を受け取ることになる。逆に: 誰かへのよい評価を取り下げると、その通貨は公庫に戻る。

—ユーザーは自身のポイント数を把握しているが、別のチャンネルで直接質問しない限り、誰が何ポイント持っているかを知ることはない。管理人のみが残高を知っており、全員の残高を合計すると常に発行総額と一致することで、ソフトウェアが間違っていないことを証明する。

—各ユーザーは、自身を評価する人を決定したり選んだり、アプリケーションを通じて提案したりすることはできない。「無視する」ボックスにチェックを入れていない限り、ユーザーの価値画面は他のメンバーが閲覧可能である。かくして自身の名前のみが表示される: 電子送金をしてくれたからといって、必ずしも評価してくれるとは限らない。

—それぞれのメンバーがどの価値を承認してくれたかという内訳を知ることができない: 受け取るのはポイントだけである。それぞれのメンバーが何を承認してくれたかに関心がある場合、実生活で直接質問すること。

—「マイナス値」または「処罰チェックボックス」は存在しない。この態度に最も似たものは、前日出した評価の取り下げである。

—ユーザーが自己評価を行わず、自分のよい価値について評価されることを望まない場合、誰もそのユーザーの代わりにこれを行うことはない。ユーザーが自己評価を始めると、他の人がダブルスコアで評価を引き上げることもあることに驚くかもしれない。

—通貨は別の人に送金することもできる。残高全額まで使うことができるが、それ以上はできない。送金金額はただちに受取人の口座に加算され、送金者から差し引かれる。

—猜疑心を回避すべく、最初から複数人に管理を任せることもできる。これはインストール時に設定可能である。管理パネルを開くには各自のパスワードを入力して、1人による管理を避ける必要がある。

—ソフトウェアは配分エンジンを1日1回のみ実行し、完全に受容できるリズムで対人間の交流を実現する。

ある人物が価値倫理面で良質の真実を生み出し、その人物を知り日常生活の中で個人的に相互接触してきた他人からそれが認証された人物は、通貨をさらに獲得する。彼ら自身が選んだ価値観と行動により。さらに、日常の共同生活で合意された財またはサービスによりさらなる送金を達成した者も、通貨をさらに獲得する。

地域通貨の中には独自の減価率を定めているものがあるが、ここでは適切ではない。「減価」は、誰かによる通貨の退蔵を回避するための戦略である。かかる蓄積は価値倫理的には望ましいものである場合もあれば、そうでない場合もある：それを判断し評価を引き下げたり、送金をやめたりするのは残りのユーザーの権限である。

アプリの特別な事例3件

ソフトウェアは、統計学的に最もありふれておりシンプルな利用法にシンプルに対応しているが、ここではあえて取り上げる人的な状況3件と、それに対する機械側の対方法がまとめられている。

第1の事例: 最小限の通貨供給量であるKT:100の通貨発行量。登録者は3名のみで、J**, U**およびS**である。お互いに、そして非常に似た形で認証を行った。通貨は全く送金されていない。最近33ポイントがそれぞれに届いた。公庫には1ポイントのみが残されている。月曜日にU**はS**への評価を引き上げ、これにより火曜日にはそれぞれ33ポイントと34ポイントを保有する。公庫の残高はゼロとなる。水曜日にはJ**も、U**が行ったのと同じ形でS**への評価を引き上げる。

アプリケーションの解決方法: 木曜日にS**は、それだけ受け取る価値があっても35ポイントの通貨を受け取ることはなく、アプリケーションは全員に一定の割合で「磨きを与える」。その結果、U**は32通貨、J**は32通貨、S**は34で、残りの2通貨が公庫に残る。

第1の事例の改変となる第2の事例: 最小限の通貨供給量であるKT: 100ポイントの通貨のうちR**, S**およびT**はそれぞれ、前回同様33ポイントを手に入れ、1ポイントが公庫に入る。しかしここではT**はR**やS**からの承認ではなく、商品またはサービスの販売により、33ポイントの通貨を入手している。R**およびS**は33ポイントの通貨を、相互承認によってのみ入手した。T**は他人の承認も、他人からの承認も望まない(数日前にR**とS**はそれぞれ16~17ポイントの通貨を保有しており、これは相互評価により入手したものであったが、これらをT**に支払った)

月曜日の朝にT**は承認されたことを認める。月曜日の午後にR**とS**はそれぞれ1ポイントの値を見積もる。すると火曜日にはT**は35ポイントを手に入ることになるはずだ。しかしソフトウェアは、 $33+33+35=101$ ということで101ポイントもの通貨を供給することはできない。

前例同様32 R**, 32 S** 34 T**となり、残りの2ポイントは公庫にとどまる。すなわち、価値倫理面および行動面での評価から、または商品やサービスへの支払金額の送金として通貨が入金された事実は、全員への「磨き」の応用の際には無関係である。私が思うに、他人からの支払いにより入手した通貨よりも、承認により入手した通貨のほうがより公正または「倫理的」ということはない。この判断には疑念や再考の余地があるが、少なくとも意図的にこのように設計されたアプリケーションではそうではない。

第3の事例: 最小限の通貨発行量100ポイントであるKT。参加者はA**とZ**の2名だけである。相互評価によりお互いが50ポイントを保有する。公庫に残された金額はゼロである。月曜日の朝にA**は、Z**の散らかった自宅の片づけを手伝い、50ポイントを請求する。Z**はその価格を受け入れ、最初の送金を行う。

その日の午後のA**の保有額は100ポイントであり、Z**と公庫の残高は0である。

火曜日にA**は、さまざまな側面においてZ**が問題児であると判断し、評価を大幅に引き下げる。

これは、アプリケーションにいてもっとも複雑な事例である: これについては「評価における負債」と呼ぶことができ、以下の3ステップの後に発生する: 良い価値により誰かが通貨を受け取り、送金してそれを全て使い切った後に与えられた評価が取り下げられるというものである。

解決策: だからといって水曜日に、Z**の残高がマイナスになるわけではない。他人からの評価データベースのマイナスデータをアプリは考慮するが、は負の数値や赤字はユーザーに決して表示されない。残高は前日火曜日のままであり、A** 100、Z** 0およびTT 0となる。

Z**が最初の通貨を獲得するのは、以下のときである...

—A**が送金する場合。採点エンジンの夜のステップを待つ場合、他人の評価において「負債」が出て通貨を失って公庫に戻される必要があることから、Aが散財してただちに送金する必要が出てくる可能性がある。

—または、削除した評価と同じものを A**が再度出すと、水曜日と同じ状況に戻り、さらに新しい高評価も出す。

フランシスコ・オルテガ

kapitaltruth@gmail.com

2011年8月



Kptl Truth 10 000 / Isla Cincuenta by [Francisco Ortega Martínez](#) is licensed under a [Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 3.0 Unported License](#).

Based on a work at [personales.ya.com](#).

付録、プログラムへの導入向けに提案される価値。

以下は提唱であり、他の価値を作成することもできる。

青少年 / 学校 (5)

- 学校に遅刻せず毎日登校する。
- 近くや遠くにいる同級生ときちんと接する。
- モノや知識を差し出す。
- 同級生たちがきちんとして行動したり、行動を改善したりする手伝いをする。
- 勉強したり教えたり、理解したりする努力を行う。

日常生活の機械 (5)

- 専門知識、責任と法的資格をもって自動車を運転・点検する。
- 他の車両や歩行者、および環境に対して敬意を持って車両を運転する。
- 周囲環境を汚したり迷惑をかけたりしないように努める。
- 利用する装置の効率的なエネルギー使用に取り組む。
- 水や空気を効率的に管理する。

自身についての基本項目 (13)

- 自分の人生を楽しんでいると感じている。
- 他の人たちが人生を楽しめるようお手伝いをしている。私の周りの人たちに、有機的な精神的健全さを願う。
- 注意深く、そして丁寧に挨拶する。
- 私と話す人たちに注意を向けて、そして急がずに耳を傾ける。
- 別の人に解釈されかねないあらゆる種類の兆候に注意を払い続ける。
- 洒落や楽しさ、そしてユーモアのあるジョークを気軽に話す。
- 良い美的感覚を有している。
- 社会的にきれいで清潔な身だしなみをしており、この見栄えを維持しようとしている。
- 適切な服装で外出する。
- 私の周辺を世話する。
- 自分の健康に関する予防ケアに関して最新の情報を得る。
- 一緒に生活する動植物をきちんと世話する。
- 食事や睡眠に気を付けて、有害な習慣を避ける。

コミュニティ (13)

- コミュニティ関連の事実をきちんと把握している。
- コミュニティの祝祭を楽しみ、それに協力する。
- 近辺の人たちやその先祖の物語に興味を持ち、私の物語も語る。
- 私と似た境遇の人たちに将来のよい計画を提案・共有・交渉する。
- 私の周囲にいる病人、支援を必要とする人または障害者に支援を提供する。
- 普段付き合いのある人たちに共有可能な商品やサービスを提供する。
- 周囲の便益となる場合、きちんと黙祷できる。
- 自宅の機能や美をきちんと維持する。
- 私の子孫に対して計画を行いきちんと教育する。
- 父母など年上の家族をきちんと世話する。
- 有害にも妥協しにくそうにも思われない他人の情熱、意見や信条を尊重する。
- 他人の社会的行動に注意を払い応対する: 必要であればカッコとして、そして対話を通じて修正しよう試みる。

—きちんと行動し、隣人にとって明らかに有害な行動を抑えることができる。

チームワーク (5)

- 仕事を時間通りに、そして必要な時間のあいだ行う。
- 自分の仕事に対して心身ともに十分な努力を捧げる。
- 自分の仕事においてエネルギーや資源、そして人的リソースを最適化する。
- 仕事における売買を最適化すべく、入手可能な情報全てを入手する。
- 私の仕事ぶりに対する他人の評価に関心があり、これに対して適切な価格をつける。

ソフトウェア自体の適切な利用のメタ価値 (3)

- 私がきちんと理解し管理する本情報アプリケーションの適切な運用に向けて、管理人と協力する。
- 適切なタイミングかつ価格で、合意された送金を行う。
- 本ソフトウェアに参加する人たちやその周囲ときちんと接する。