新國體と宇宙経営

奴隷状態を終わらせ
人類の手で文明を刷新するための技術書

前書き：あなたが今いる監獄と、私を抑圧する力の正体 4

第1章：経営者や技師が押さえておくべき最重要論点 8

なぜ本書があなたにとって有益なのか 8

最重要論点は仮想宇宙の構造理解と刷新 11

技術概要・仕様を理解するための用語集 14

意識（個別意識、集合意識） 15

心・心の技術 16

術式開発（プログラム） 16

惑星仮想化技術（テラフォーミング技術） 17

体験可能な外宇宙 17

仮想宇宙（光の立体宇宙、仮想現実、仮想文明） 18

文明基盤（思考様式・行動規範） 18

人間系（自我系、遺伝系、幻想系、心の檻） 19

人間装置（具現化、具象化） 19

資料：仮想宇宙と文明課題を解決するための基本地図 21

第2章：森羅万象に通じる理、公益のための技術概要 22

不変の理：全宇宙に共通する意識と心の関係性 22

万象の理：仮想宇宙に共通の振動相似・構造共振 26

万象の理に則した仮想宇宙の開発運用 29

開発運用における構造・系・部品・素材 34

理の適用：術式開発から体験までの創造工程 38

第3章：現実創造における術式と体験の仕様 42

術式開発の仕様：多密度環境への展開 42

使用事例：転生に学ぶ術式開発 42

術式開発における技術要点 48

術式開発で解くべき惑星課題 49

CC BY-SA 4.0

体験の仕様：等価な擬似分離と解像度.....52
使用事例：意思伝達に学ぶ術式開発.....54
惑星仮想化の真髄：集積・統合・増幅.....65
第4章：技術経営に直結する仮想宇宙という基盤.....68
経営視点：仮想宇宙における技術経営の確立.....68
全体像：仮想宇宙経営に係る目的・課題の特定.....68
経営理念：個の主権と集合意識を同時に実現.....71
技術要件：外宇宙との標準接続を達成する手段.....75
事業視点：仮想宇宙という人類未開拓の領域.....78
文明トレンド：経営母体の変更と引き継ぎが起きている.....80
システム思考：思考様式・行動規範の刷新が急務.....83
参入障壁：技術理解および種族特性に係る役割分担.....86
技術視点：革新・刷新の観点から基盤を解く.....90
青写真：外宇宙と標準接続する文明構造.....91
移行計画：文明刷新から仮想宇宙の廃止.....93
優先事項：術式開発と文明基盤への設置.....94
第5章：現実創造の要、人間装置という実行環境.....98
全体像：人間装置の主な3領域と仮想宇宙への組込.....98
実行環境としての人間装置.....99
人間装置を実装する転生技術.....103
全体としての連動・振る舞い.....107
事例研究：情報・活力の密度上昇による性能変化.....113
結論：健康・能力・習慣における性能変化.....114
分析：最低状態から性能強化へ（フロー分析）.....118
要因：変化を技術的に起こすには（トリガー分析）.....123
使用事例：人間装置の自己統御と振る舞いの変化.....127
第6章：あなたの世界を抑圧・妨害してきた術式の正体.....131

CC BY-SA 4.0

前書き：あなたが今いる監獄と、私を抑圧する力の正体

あなたと私はある場所に囚われている。普遍意識や宇宙意識として知られるこの仮想宇宙である。その中に存在する術式こそ、これから私たちが「技術的」に解体するものだ。

あなたが見ているすべては幻想である。すべてを詐術（詐欺術式）というレンズを通して認識している。私も森羅万象という水を支配術式というフィルターを通して味わっている。それらはすべて、この仮想宇宙という監獄世界に私たちを閉じ込めておくための仕組みであり、技術である。

この文章を読んだあなたは、瞬間的に何を感じただろうか。さらに、ジックリ考えてほしい。今度は何を感じただろうか。おそらく、瞬時に怒りの感情が噴出し、時間をかけて反証や「そうではない理由」をつくりだそうとしたのではないだろうか。

それが詐術と支配術式の振る舞いである。

私たちは大量の術式で雁字搦めになっている。ガッチガチにプログラムされている。気の遠くなるほどの時間と信じられないくらいの物量を投じて、巨大な監獄宇宙である仮想宇宙を経営してきた者たちがいる。その仮想宇宙の経営を「天津日嗣の経綸」という。

一部の伝統では、仮想宇宙経営におけるこれまでの数千年を「天神の帰還を準備する期間」と捉え、王の帰還とその準備を「天津神との約束」として伝承してきた。帰還がなくなった今でも、長年の投資を諦めきれず、仕組みを横展開しようとする勢力が存在する。

すべては詐術と支配術式によって引き起こされてきたのだ。

犯人探しに奔走したり、ある勢力に善悪のラベルを貼ったり、陰謀の謎解きで満足したり、新たな謀略を展開することはまったく無意味である。それらはすべて、詐

CC BY-SA 4.0

術と支配術式の制御範囲内で展開されているからだ。そしてその術式の動作環境である普遍意識もしくは無意識は、この惑星を超えた広大な範囲を網羅した多次元監獄であり、今なお新しい次元が開発されている。

この普遍意識こそ、私たちが宇宙（意識）として認識する世界であり、すなわち「仮想宇宙」である。

仮想宇宙は広大で、術式は膨大だ。小宇宙から大宇宙まで、ミクロからマクロまで浸透している。多次元であるから、私たちが意識を多次元に拡大しても外せるものではない。非常に厄介な仕組みである。この仕組みを一時的にでも外した経験があるならば、その空虚で何もない静まり返った真空状態に驚くはずなのだ。

では、大量の術式と仮想宇宙の経営から自由になるためには、どうすればいいのだろうか。

神々に祈るのは逆効果である。彼らがこの仮想宇宙を経営しているからだ。天使や大師（マスター）はどうだろうか。彼らは経営における管理職である。地球外生命

CC BY-SA 4.0

体や銀河に存在するといわれる「善良な」連合軍はどうだろうか。彼らは私たちの自由意志に反して、詳細に事態へ介入することはない。

あなたや私、私たちが自分たちで決め、行動し、解決しなければならないのだ。

とはいえ、祈りや瞑想で解決しないことは明白であり、修行や苦行によって解脱するわけでもない。結果として妨害・攻撃・過干渉による苦しみの末、術式を解体することはあっても、肉体を捨てて幽界に逃げ込むことは何も解決しないばかりか、別の幻想に囚われる結果になってしまう。

行動が第一。それを強力にサポートする知識と技術が第二である。

誰もあなたに変わって行動を代行することはできない。あなただけがそれを可能にする。しかし、知識と技術は別だ。先行して研究を進めている者たちが、公開資料（オープンソース）として提供できる。

その技術資料を活用できる先駆者、つまり惑星文明のイノベーターこそ、あなたのような「ものづくり」の達人なのだ。

あなたの生活と貴社事業に、新たな豊かさを創造する新技術を導入することが、個人の自由と公益の両方に同時に作用していく解決策のひとつとなる。あなたの意識・心を解放し、貴社事業が意志と理念を体現し、多くの人々に志を伝達することで、共振共鳴が発生する。

そう、あなたが本書と共にこれから成すことはとても「技術的」なのである。

技術とは基礎科学に立脚した実践である。換言すれば、新しい思考様式・行動規範に基づいて体系化された一貫性のある行動だ。その体系化された行動が世界を変える。それがシステム思考の本質だ。

その世界を変えるために求められているのが、あなたのような職人であり、貴社の技術である。これは仮想宇宙の刷新と術式解体という専門的な仕事において「技師が不足している」ことを意味する。文明とは意識が心を通して現実を創造・体験する総称であるから、それはとても技術的なのだ。

CC BY-SA 4.0

本書では、惑星の歴史を時系列で記述したり、陰謀を暴いたりはしない。この惑星文明がどのような構造になっていて、支配術式とはどのようなもので、私たちがそれをどう変えていけるかを技術的に説明することを目的としている。

よって、対象読者は絞らせていただいた。何らかの形で「ものづくり」を行われてきた職人・技師に宛てて書かれている。事業という意味では特に、精妙・精密な製造を行われてきた経営者・事業責任者を対象にしている。理由は、技術的知識に基づいた戦略・作戦術・戦術の統括が必要になるからだ。

ぜひ、あなたの現実創造を歪曲・妨害してきた術式を解体し、最大の公益である仮想宇宙の刷新を実現し、これまでの経験と統合・異結合を果たすことで、この惑星に新しい豊かさを創造していただきたい。そして願わくば、私たちマインド技術研究所が貴社の活動をサポートできる日を心待ちにしている。

CC BY-SA 4.0

第1章：経営者や技師が押さえておくべき最重要論点

文明課題を解決する「ものづくり」事業において、解くべき最重要論点がある。それは、現状維持文明を支えるこの仮想宇宙の技術的な構造である。問題を生み出す構造を理解し、それを変えていくのだ。

なぜ本書があなたにとって有益なのか

本書が有益である理由。それは「あなたと貴社事業を根底から変える技術書」だからである。

こう考えてみてほしい。あなたは魔術師だ。これまで約10年間、この町でそれなりに人の役に立ち、そこそこ有効な術式を発動させてきた。その中には癒しの術式や、水に情報・活力を転写する術式もあったはずだ。

そして今、あなたは行き詰まりを感じている。漠然とした不安に苛まれている。

このままでいいのだろうか。魔術師ギルドの皆がやっていることを自分もやってきた。差別化といえばレベルくらいだ。高価な素材や高額な装置にかかる経費を稼ぐために、もっと頑張らなければならない。

世界と自分を根本から変えるような魔術書には出会ったことがない。

確かに、日々の生活を便利にする術式や、新月に使う浄化の儀式、ちょっとした願望実現のテクニックは知っている。しかし、行き詰まりを根底から解消し、世界の問題を解決する大魔術など、一度も見たことはない。そんな大魔術を行使できる魔術師がいたら、お目にかかりたいものだ。

よくいわれる「根源への到達」など、夢のまた夢ではないか…。

あなたは重要な真実を見逃している。大魔術を行使できる魔術師に自分がなるという選択肢を。大魔術を行使するための魔術書はその選択をした術師にのみ開示され

CC BY-SA 4.0

るということを。そして、世界を変える大魔術とは一人で行うものではなく、他の術師と共同で開発・発動させるものであるということを。

これは異世界エンタメ限定の思考実験ではない。会社経営や事業開発とまったく同じだ。術式開発は製品開発や技術開発そのものだ。差別化に悩む横並び現象や、もっと頑張らなければ経費を賄えないという財務的な悩みですら同じである。

違いは「課題解決の規模と技術の種類」だけなのだ。大魔術とは錬金術でいう大いなる作業であり、大規模な社会変革であり、それを行使する術師のことを現代ではイノベーター（開拓者、変革者、革新者）と呼ぶ。

技術で大規模な惑星課題を解決しようとするあなただからこそ、魔術書や錬金術書として伝承されてきた「宇宙の技術書」を手にすることができるのだ。宇宙の技術書であるから、有益であることに疑いはない。

経営者や事業責任者として、貴社の「ものづくり」事業をどう進化させていくか。職人や技師として、自分の能力と仕事をどのように公益化していくか。全体最適を考慮した組織の動きをどう設計するか。

CC BY-SA 4.0

これらの問いは、あなたの視座を高くし、私の視野を広げるのに役立つ。他国の政治や経済に振り回されることなく、あなたの事業を展開していく上で有益だ。技術トレンドをひたすら追いかける必要もない。市場に大量に存在する横並び製品を模倣する必要もない。私たちは檻の中を彷徨う奴隷ではないのだから。

無駄な製品の大量生産・大量消費・大量破棄。これは人為的な競争や断片化によって引き起こされている。その意図的に衝突を生み出す分離戦略を破棄することが重要なのである。

他人の戦略に支配される状態を「やめる・捨てる・あきらめる」勇気が必要だ。戦略的な断捨離が有効だ。

あなたの戦略行動は、本当の力を取り戻し、本物の才能を開花させ、本来の広大な意識を目覚めさせる。その新たな状態が、有益な製品を開発し、高度な能力を発揮する上で役立つ。

他人が恣意的に決めたルール、誰かが勝手に敷いたレール、株主や上司に強制されるゴールではなく、あなた自身がこの惑星環境で何をなすべきかという、純粋かつ高度で本質的な問いにあなたを導いてくれる。

問いを立てるのはあなたであり、課題を特定するのもあなた自身だ。他の誰かにそれを丸投げしてはならない。自分の本質や事業の中核を丸投げすることは、他人に生殺与奪の権利を譲渡し、自分の創造責任を放棄し、支配を歓迎する奴隷状態に他ならない。

そのことに気づかせないよう、上下関係や優劣の概念が巧妙にプログラムされている。

無意識や宇宙意識として知られる、私たちが活動するこの仮想宇宙には、このような隷属状態を強いる術式が大量配備されている。気づかないうちに私たちはその術式に支配されてしまっているのだ。

CC BY-SA 4.0

これからあなたと私は、この巧妙なプログラムを特定し、解体し、自作プログラムで置き換えていくための準備をする。呪われていた心を解き放ち、自分たちで思考様式・行動規範を組み上げていくのだ。

この最大級のレバレッジ開発こそ、術式開発による文明創造という「ものづくり」事業なのである。

最大級のレバレッジということは、森羅万象すべてに通用する宇宙の技術である。それが魔術の本質であり、錬金術の秘密であり、これから共に学ぶ「心の技術」の正体だ。

魔術や錬金術として部分的に伝承されてきた技術が心の技術の一端であり、心の技術こそ「高度な地球外文明がこの仮想宇宙を設計し、惑星環境に展開した技術」なのである。

私たちが活動する仮想宇宙と文明を刷新できるのもこの宇宙技術であり、森羅万象すべてに通じる心の技術である。それが本書があなたにとって有益である理由だ。

最重要論点は仮想宇宙の構造理解と刷新

あらゆる課題解決において、最重要論点は「問題を生み出す構造の理解とその変更」である。

これは遺伝情報からあなたのスマホにインストールされたアプリまで、すべてそうである。遺伝情報や環境設定という構造が機能不全を引き起こすかもしれない。無料のVPNアプリをインストールしたせいで、個人情報が第三者に売られ、あなたのスマホがボットネット化し、特定サイトの攻撃に使われるかもしれない。

情報・活力の構造と流れが時に問題を量産し、時に公益を提供し続ける装置となるのだ。

CC BY-SA 4.0

かつて筆者はこう考えていた。世界を変えることは非常に難しい。最も有効な方法は、別の世界を隣に創って移行することだと。それが極限まで苦しみや悲しみに向かうと自死の試みとなる。戦略的かつ建設的に解決しようとする時、それは新文明をスクラッチ開発するという「創造思考（クリエイティブ思考）」になる。

現状から逃げようとするのか、現状とはまったく異なる世界を創造するかの違いである。

この自死と自作を二極のモノサシ（条件を評価する単一の関数）に当てはめた時、それはどちらも「同じ課題の解決策」を別の切り口から検討していることが判る。このような気づきこそ、かつてヘルメス文書が極性の原理として解いた内容を体験から理解していることの証拠だ。

注記：ヘルメス文書では、極性の原理は同じものの程度であると説く。

現状回避という解決策が生み出した世界が幽界である。幽界は仮想宇宙の内部にある。異なる世界の創造という解決策に含まれるのが、この監獄次元を開いて橋をかけることだ。これらは同じものの程度などではなく、まったく異なる変数を別の関数で評価していることにお気づきになるはずだ。

CC BY-SA 4.0

ここに宇宙の秘密が隠されている。原理は二極モノサシではなく、測る対象にあるのだ。

この秘密が仮想宇宙の構造を理解し、機能不全を起こす術式を解体し、公益に寄与する術式を開発していくための基本的な視座である。これまでの私たちは真逆に考え、順序を間違え、森羅万象を理解したつもりになっていた。このモノサシ主導の生き方が「ガッチガチにプログラムされている」状態である。

二極の縛りは、この仮想宇宙のあらゆるところに配備されている。これは術式を扱う時の要点だ。

現界も死後の世界も仮想宇宙という監獄世界の限定領域でしかないことを知った時、課題解決を二極化する必要などないことに気づく。多面性・多次元性の理解だ。同時に問題を量産する仕組みと技術について可能な限り理解しておく必要性も視えてくる。

これまでの原理は、これからの変更対象である。これからの原理は、真の世界の理である。

ここで疑問に思うかもしれない。二極に縛られた世界をすべて解体せねばならないのかと。二極の縛りから自由になった宇宙が想像できないかもしれない。特に問題はない。まず、二極の細かい術式をひとつずつ拾い上げて解体するわけではない。次に、二極を内包する異なる視座からレバレッジを効かすのが戦略だ。

縛りから自由になるとは、縛りを俯瞰できる状態、自分がプログラムされていることに気づける状態である。ある種のメタ意識だ。その視座を獲得してから戦略的にレバレッジを効かすのと、手探りで縛りの世界を彷徨うのとでは天地の差があることはいうまでもない。

あなたは惑星の深刻な問題を技術的に解決するイノベーターとして本書を活用している。ということは、あなたは自分がプログラムされ、他者が同じようにプログラムされていることに気づき、それを感情ではなく技術で解決していくからこそ、歴史に名を残すような異結合を実現できるのではないだろうか。

CC BY-SA 4.0

これほどの大事業の一端を、貴社事業が担うのである。

経営者・事業責任者、職人・技師が押さえておくべき最重要論点は構造理解であり、その刷新である。そしてそれは新しい原理と異次元の視座により成されるものであり、森羅万象に通じる技術によって根底からレバレッジをかけるという点で、戦略的なのである。

技術概要・仕様を理解するための用語集

新しい技術を習得する時に最も効果的なのは「実用最小限の知識と理論で体験する」ことである。

前提知識を入れたら、まずは自分の感覚でやってみる。その振り返りを理性的に行い、洞察を得てから次に進むのだ。体験が先、理論が後である。エフォートレス思考の本質だ。技術で社会課題を解決しようとする新興企業（スタートアップ）であれば、試作品による内部検証やアルファ版の一般公開がまさにそれである。

この点でビスマルクがいったとされる「愚者と賢者の二極化」は廃棄すべきモノサシ（メンタルモデル）だ。

最近の新規事業を見ていると、卓上調査や専門家への聞き取りで市場を俯瞰して理解した気になり、他者と横並びの企画を戦略と表現している。それでは社会・文明・仮想宇宙のイノベーションは絶対にできない。前例がない、データがないとわかった時こそ、袖を捲り上げて喜ぶ状況だと筆者は感じる。

この項では実用最小限に体験できるよう、技術概要や仕様に先立ち、用語・定義を紹介したい。

本章を読むだけで実験を開始できるよう、最重要論点に実用最小限の概念を添付した。本章各所に覚醒の暗号も散りばめておいたので、あなたの意識はこれまでの経験と新しい技術を実験によって統合できるはずだ。

CC BY-SA 4.0

意識（個別意識、集合意識）

あなたや私の本尊。原初かつ根本であり原因。表現形態を問わず、活動拠点・拠所となる構造を実装している状態を個別意識という。一定規模の全体意識としてシステム創発性を発揮している状態を集合意識という。

個別意識は文字通り分離しているわけではなく、強いていえば複雑に絡み合った大宇宙の幾何学的な特異点のこと。特異点は全体と分離しているわけではないため、意識は不可分。分離の感覚は視座と実装によるもの。

情報技術の類比では、ノードが個別意識、ネットワークが集合意識。スマホが表現形態としての活動拠点を実装した個別意識であり、クラウド統合が集合意識。

CC BY-SA 4.0

心・心の技術

英語でいうマインド。心という文字の形（機能 = 形態）に現れているように、仮想宇宙における仕様は陰陽二元ではなく三元。不可分な意識が個別化を実現するための素材・枠組であり、分析・分割を担当。

心の部品を開発し、一定規模で統合すると心の系となる。心の部品が心構えに発展する。英語でいうマインドモジュールのマインドセット化。端的な関数が評価基準であるモノサシであり、メンタルモデル。

意識が心を介して表現・体験するのが創造行為。心の技術とは、情報・活力の構造・流れ・密度・階調・解像度を操作すること。事象操作であり、万象を加工・制御する工学技術という点で、すべてに通じる技術。

術式開発（プログラム）

端的には心の部品および系の開発。遺伝技術も術式開発。最も単純なモノサシ「こうすれば、こうなる」という「do X then get Y」が単純な心の部品。心が万象である以上、部品開発と系の統合が術式開発である。

遺伝技術や種族の創造でいう、星の情報・活力を集めるための皮膜開発が部品開発。集めた情報・活力を　自我の一部を強化するために使い始めると、術式が系としてテンプレート化・ネットワーク化（複雑化）する。

術式開発の基本仕様として伝承されてきたのが、四大元素や第五元素。直線時空の縛りを受けない集積・統合・増幅であり、情報技術でいうオブジェクト指向が術式開発における基本的な設計思想。

CC BY-SA 4.0

惑星仮想化技術（テラフォーミング技術）

生命活動に適した環境を整えること。惑星上で自由に表現し、文明を構築・発展させるための種と土壌を用意する高度な技術。既存環境に人為的かつ有機的な開発を行うことから、仮想化技術と定義される。

情報技術でいう、ベアメタル環境に仮想ホストと仮想マシンを導入する技術。ベアメタル環境に遺伝情報や人間装置のテンプレートなどを導入・起動するのがストレージ技術。基本は閉じない結界宇宙。

仮想化された惑星文明を仮想宇宙という。地上人類が活動するのは仮想宇宙。大宇宙もしくは外宇宙と呼ばれる既存宇宙の内部に個別化された仮想世界が構築された状態。仮想宇宙を多重仮想化（多次元化）することも可能。

体験可能な外宇宙

地上人類が活動するのは惑星仮想化により開発された仮想宇宙であり、その仮想宇宙を内包しているのが体験可能な外宇宙。体験可能というのは、集合意識および個別意識として活動可能な宇宙であるため。

古事記やウエツフミに書かれている宇宙創造や天地開闢は、体験可能な外宇宙で活動する高度な文明が、この惑星に仮想宇宙を創造したことを伝承している。それを地上人類は宇宙創生として理解してきた。

情報技術的にいうと、体験可能な外宇宙との標準接続がインターネット回線。仮想宇宙内部でしか通信できないのがイントラネット。外宇宙との標準接続状態が本来的な惑星文明の姿である。

CC BY-SA 4.0

仮想宇宙（光の立体宇宙、仮想現実、仮想文明）

無意識、普遍意識、宇宙意識として知られる、存在たちが人柱として中核から展開する精心世界。意識が心を介して有機的に創造するという原理に基づいて開発運用されている局所宇宙。

情報・活力（音・振動）を惑星仮想化技術によって翻訳・変換・解釈し、立体世界を実現。主に人間系で集積・統合・増幅することで所謂ホログラム世界を体験できるようになっている。

情報技術的にいうと、ネットワーク経由で送受信する情報を機械が演算するのに似ている。機械を介してHTMLやCSSがブラウザ上でビジュアル化されるのと基本的な要領は同じ。

文明基盤（思考様式・行動規範）

仮想宇宙を体験するための基盤。仮想宇宙における実行環境が人間系であり、人間系の基本的な制御を行うプラットフォーム。集合的な思考と行動を司るため、思考様式・行動規範が文明の基盤である。

課題解決の領域としては、仮想宇宙と人間系の両方に係る。ある具象を太陽や月として集合的に解釈（コンパイル）できるのは、仮想宇宙と人間系の相互作用によるもの。他文明が同じ解釈をしているとは限らない。

仮想宇宙があらゆる情報・活力の集合体であり、実行環境に必要なものを取込・解釈するのが人間系。仮想宇宙は無意識ではなく、人間系から見て意識がないように感じられるだけである。

CC BY-SA 4.0

人間系（自我系、遺伝系、幻想系、心の檻）

仮想宇宙に立脚した文明創造を行うための実行環境。主に4つの課題解決領域で構成されている。自我系は顕在意識として知られるが、意識ではなく心の系。遺伝系は潜在意識として知られるが、これも心の系である。

自我系は個別意識の人格を形成する。実装の要領は、共通の雛形に偏りをつける。スマホでいうシステム環境設定（の偏り）がその時点での人格を表現する。遺伝系はネットワーク接続した術式の貯蔵庫。

幻想系は良くも悪くも「なんでも成立させてしまう」超仮想世界。55次元、88次元などというのは、この系にある幻想。心の檻は幻想系や他系から派生した術式・理屈。固定観念や常識は心の檻。

人間装置（具現化、具象化）

仮想宇宙のイノベーション・文明刷新において、最も考慮されるのが人間装置という実行環境におけるインターフェイス。多様な情報・活力の構造・流れ・密度・階調・解像度の制御によって成立している。

あなたの本尊である意識が魂という事象を通して仮想宇宙に具現化するための装置。高度な文明が非常に長い時間をかけて試行錯誤しながら組み上げてきた。ゆえに自然進化のみでは成立せず、進化と創造の成果物。

基本的に惑星仮想化技術と仮想宇宙に依拠しているため、普遍的な装置ではない。これは文明基盤による事象・具象の集合的解釈と同じ。惑星に特化した設定は、複数の課題解決領域に仕組まれる。

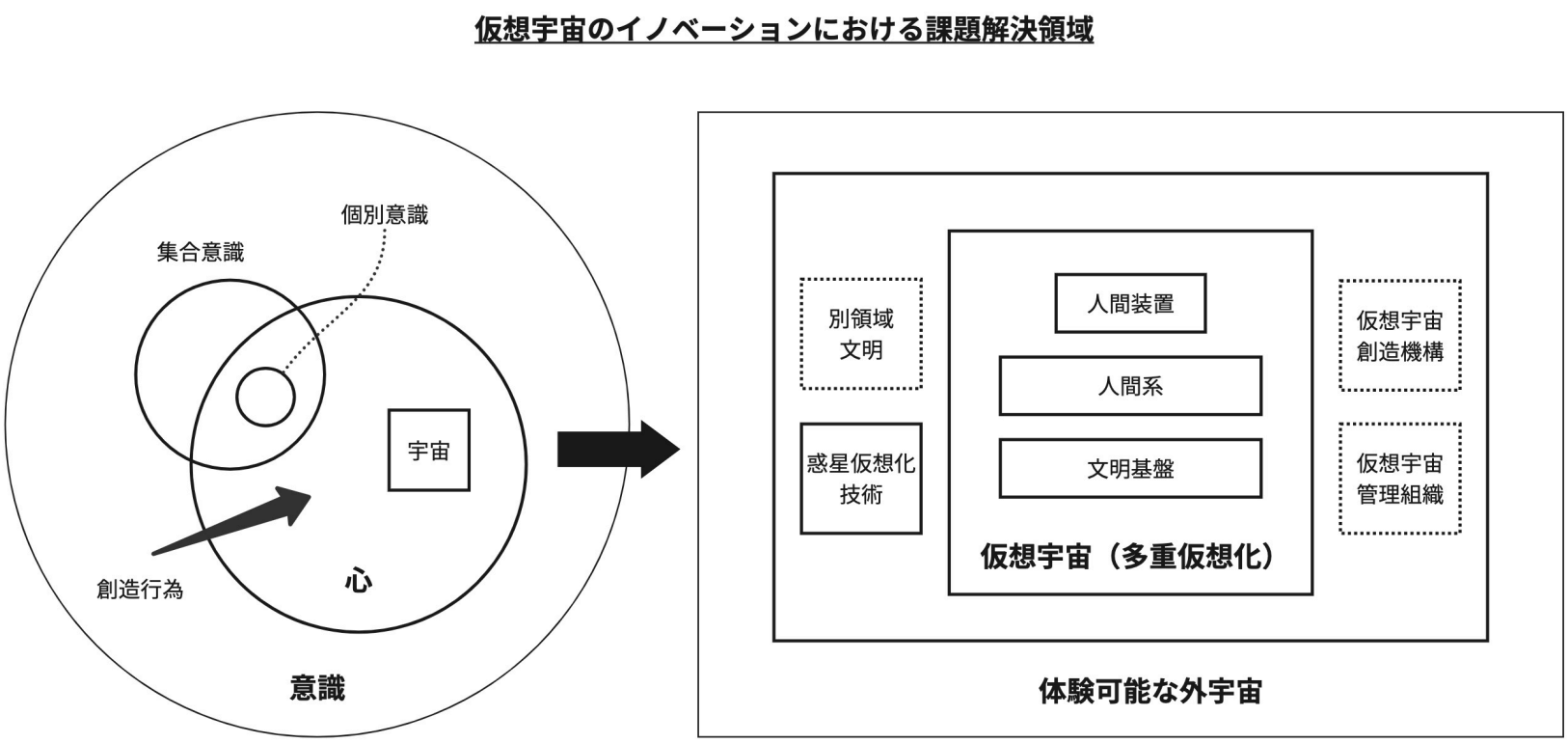
CC BY-SA 4.0

本項では、実用最小限の用語のみ解説した。この基本概念を押さえた上で森羅万象を見ることを「自然の書を読む」と錬金術では表現する。あなた自身の現状から実験を始め、意識と心の相互作用による体験から理解し、既存事業に当てはめることで、あなたの深い洞察を引き出すことが可能になるのだ。

CC BY-SA 4.0

資料：仮想宇宙と文明課題を解決するための基本地図

図の左側が意識と心の関係、右側が外宇宙と仮想宇宙の依存関係を表す。点線で描かれた領域は用語集に含まれないが、仮想宇宙のイノベーションと文明刷新における重要な課題解決領域。



CC BY-SA 4.0

第2章：森羅万象に通じる理、公益のための技術概要

すべてに共通する理には大きく分けて2つある。ひとつは外宇宙と仮想宇宙に共通する理。もうひとつは仮想宇宙限定の環境設定である。公益に寄与する事業では、2種類を同時に考慮することが理想だ。

不変の理：全宇宙に共通する意識と心の関係性

不変の理とは「意識が心を介して表現する」という創造行為の基本である。

解放系であろうと閉鎖系であろうと、自由な系であろうと囚われの系であろうと、体験可能な外宇宙であろうと幻術・詐術によって隔離された仮想宇宙であろうと、その理は変わらないという意味で不変である。

事業でも「変わらないものを求めよ」といわれる。消費者は今より高額な商品と不便な環境を望んだりはしないという文脈で語られることが多い。それは不変ではなく、経済界の方便だ。

CC BY-SA 4.0

惑星文明という幻想を外した状態で理を視る時、不変性（普遍性）がハッキリする。

真実を視るためには、知識を詰め込んだり、自分を世に知らしめようと自我系に振り回されたりするのではなく、その反対を行う必要がある。前章で言及した、分離戦略を破棄するような徹底した断捨離である。

真実を哲学すればするほど、逆の方向にはまり込む。謀略を調べれば調べるほど、幻想に囚われる。囚われないという教義を喧伝・販売すればするほど、自他をどんどん深い囚われの世界に誘ってしまう。

惑星仮想化技術によって多重仮想化（多次元化）されているのがこの仮想宇宙であるから、人間装置が体験する全てを外し、ベアメタル環境からさらに外していくことが求められる。ベアメタル環境とは、単なる惑星という錨・接点・容器・箱であり、すべてはその上に仮想化されているということだ。

注記：クラウド技術におけるベアメタルとは、単なる物理サーバーを指す。仮想環境という論理世界を支える物理的な柱としての役割。処理能力のある容器・箱。仮想宇宙でいう惑星や中核存在たちの役割と同じ。

この接点・容器を介して幻想・仮想世界が展開されているというネットワークおよびインターフェイス仕様は、仮想宇宙と惑星文明を刷新していく上で重要な技術論点である。それを理解した上で「まずは外す」ことが求められる。ネットワークやインターフェイスの影響を受けない状態で課題を特定する必要があるのだ。

クラウド技術の類比でいうと、仮想環境全てを外したベアメタル環境は（何もサービスを提供できないので）静寂である。その状態で物理ハードウェアをあなたという技師が管理していることが見えてくる。

その物理系は外宇宙というデータセンターをはじめとする物理ネットワークのノードとして稼働していることが理解される。その物理ネットワークをすべて外したさらなる静寂の宇宙に戻る必要があるということだ。

CC BY-SA 4.0

錬金術には「中心は至る所にあるが、周辺はどこにもない」という表現がある。これは個別意識と集合・全体意識についての適切で端的な記述だ。この中心点が錨・接点であり、その活動拠点を実装するために必要なのが心・心の技術という分析・分割（および集積・統合・増幅）の技術である。

この意識と心の関係性という不変・普遍の理を劣化実装したのが、この仮想宇宙である。意識の代わりに霊・魂があり、心の代わりに魂・肉がある。精神と肉体の分離思想は、意識と心の劣化実装（論理実装）なのである。

ここに次項で後述する万象の理がある。万象に通じる原理「振動相似・構造共振」である。

劣化実装は善悪とは直接関係しない。この前提に立った時、不可分な意識の領域から心に統一・統合的な振動が継承されることで世界が維持され、意識と心の関係性を構造として継承している様相が視える。換言すれば、真実を継承した幻想、幻想を支える真実である。真実と幻想の境界が判別しにくい理由でもある。

CC BY-SA 4.0

仮想世界をいくら探しても、真実は出てこない。古典や伝統教義をいくら学んでも、真実は姿を現さない。強いていえば「仮想化された幻想世界がどのように構成されているかという解説・取説がでてくる」程度なのだ。そこでいくら新しい宇宙理論や次世代の環境を云々しても埒が明かないのは自明の理である。

あなたと私は「宇宙の技術」について学習している。私たちは「心の技術」を駆使して新しい豊かさを創造しようとしている。意識が心を介して創造行為を行うという不可分から構造化への言葉にできない動きを思い出すことによって（真実に仕えるという意味で）公益に寄与することを前提としている。

この課題解決の工程は、統治を統一や統合と言い換える態度を外し、分離・衝突に立脚した偽りの統一・等価（ワンネスと平等）を外すことから始まる。全員・万象が不可分であり、その不可分状態から固有表現を生み出す構造化に働きかけるという不変の理を再度思い出し、技術的に理解する必要があるのだ。

貴社の既存事業と同じく、技術は基礎科学に立脚した一貫性のある実践・行動である。それは体系化されているという点で系（システム）であり、宇宙技術は課題解決領域でいう心・心の技術に属している。

CC BY-SA 4.0

意識は不可分であり全体であるから、心を介さないと一定規模の創発性や種族固有の文化などは創造することも認識することもできない。画像編集でいうレイヤーが全部マージされてしまった状態で、ひとつのレイヤーの中（世界・宇宙）に挟まっていた存在が何かを固有認識することはできないのと同じだ。

この視座の獲得が目覚めという幻想の中に暗号化されていたものだ。目覚めとして伝承されていた雑多な情報の中に埋まっていた覚醒の種である。その種をあなたという存在が発芽させることを成長や進化という。

不変・普遍の理とは「意識が心を介して表現する」ことであり、そこからすべてに共通する原理「振動相似・構造共振」として発展を遂げていく。仮想宇宙の経営における天津太祝詞とは、劣化世界・経営手法の最終形態であったのだ。その仮想宇宙・幻想世界を外し、静寂に戻ることが課題解決の初手である。

万象の理：仮想宇宙に共通の振動相似・構造共振

万象の理とは、仮想宇宙に属する森羅万象に通じる共通仕様「振動相似・構造共振」である。

振動相似とは、原初の統一的な振動を万象が内包しているという意味である。同じ振動に立脚した特異点であるから相似（表現）なのだ。言語でいう、同じ母音をすべての子音が継承している状態に近い。意識が不可分であるという不変性に基づいた技術仕様であり、優劣が幻想である理由もこれだ。

仮想宇宙における振動相似とは、アメノミナカヌシの振動を万象が継承しているということであり、仮想宇宙を内包する原初の振動をも含んでいるという意味である。システム思考的には、パラダイムを超えた情報・活力、およびシステムの目的や設計思想をすべての構成要素が継承している状態である。

構造共振とは、構成要素に同系統の構造を内包しているため、情報・活力が通ることを意味している。この技術書をあなたと私で共有できるということは、あなたと

CC BY-SA 4.0

いう個別意識が実装している心構えと私が実装している心構えに共通要素があるのだ。この技術を精妙かつ大規模に応用したのが仮想宇宙や遺伝系である。

意識と心の構造共振として、劣化版の精神と肉体がある。霊・魂と魂・肉で共振させている。構造的に共振させているので、意識と心の理が上書きされて見えなくなり、忘れられていたのだ。

お気づきのように、振動相似と構造共振は分離記述することはできない。振動相似であれば構造共振であるし、構造共振であれば振動相似なのだ。真の世界にMECEなるものは存在しないのである。

注記：MECE（Mutually Exclusive and Collectively Exhaustive）は漏れなくダブりなくというコンサル用語。不可分の世界で分離を解く幻想のこと。

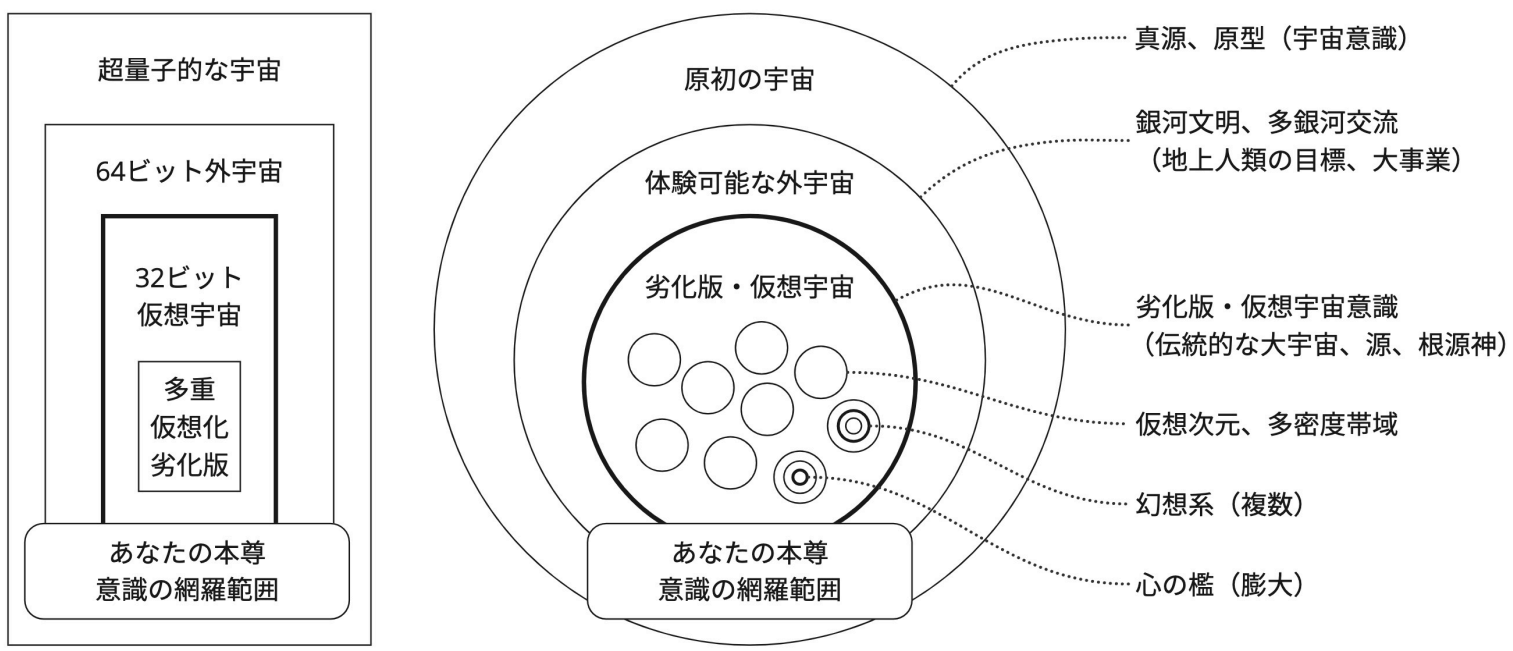
振動相似・構造共振という仕様自体は体験可能な外宇宙と共通している。とはいえ、真の宇宙である体験可能な外宇宙と仮想宇宙では、構造や系を生み出す目的や設計思想が異なるため、本項では仮想宇宙に絞って記述していく。

前提として、仮想宇宙は体験可能な外宇宙の劣化版である。

CC BY-SA 4.0

これが私たちが認識する森羅万象を貫く基本仕様なのだ。外宇宙の遺伝情報を劣化実装したのが仮想宇宙であり、私たちが仮想宇宙の森羅万象をデジタル世界に劣化実装している様相と振動相似・構造共振である。

この劣化実装を理解する上で便利なのが、情報技術の進歩である。



感覚的には32ビット環境から64ビット環境にサーバーやインフラが移行した時の逆を想像すれば良い。仮想宇宙は32ビット、体験可能な外宇宙が64ビットだとして、互換性や仮想化の度合いが処理能力や情報密度の観点から理解されると思う。

他人の戦略に支配され、技術に振り回され、経済術式の影響下で自我系が乗っ取られている状態は、32ビット仮想宇宙の内部に多重仮想化された16ビット環境や8ビット環境で省エネ稼働している状態と同じである。

ここに隠れた要点がある。あなたが現在仮想宇宙の住人だからといって、高次元存在より劣っているということはない。経験の量と価値・優劣は関係ない。双方を同じものとして結びつける情報があるとすれば、それは詐術・支配術式だ。

CC BY-SA 4.0

考えてみてほしい。あなたが今パソコンで本書を読んだり、便利ツールをプログラミングしたり、銀行アプリを使っているからといって、現実世界で劣っている存在ではないのと同じだ。それを忘れないでほしい。

旧國體、宗教、スピリチュアル産業などが神と人に優劣をつけたり、王族・皇族を神格化したり、血統や次元で差別してきた。それはすべて幻想であり、詐術と支配術式によって操作されてきたことを示している。

体験可能な外宇宙の高度な文明が、王族の遺伝子を亜種として仮想宇宙に導入した目的は、優劣や神格などではない。惑星支配と植民における作戦である。支配環境を構築し、遠隔操作できるようにするための施策である。いかに人類が誤ったモノサシを振り回してきたか、支配術式の影響下にあったかが解る。

この仮想宇宙が文明進化や意識拡大とは真逆の方向に経営されてきたことは、このように簡単に理解できる。それを正し、恒久的な支配構造を確立せんとするのが天津日嗣の経綸における天津太祝詞という計画だ。天神の帰還と同意である。

体験可能な外宇宙からこの仮想宇宙を俯瞰する時、共通の理や万象に通じる理を考慮する時、今まで見ようとしなかった世界が顕現し、閉じられていた岩戸が開くのだ。不要な理屈をこねくり回したり、難しい用語や秘教的な思想を持ち出す必要はどこにもないのである。

これが視座の獲得が優先され、静寂に戻ることが初手である理由だ。

万象の理に則した仮想宇宙の開発運用

ここから万象の理に立脚した仮想宇宙に係る定義を行い、術式開発の準備をする。

貴社の既存事業において「課題の解像度を上げる」ことが重視されるのと同じだ。視座の獲得と静寂の理解という初手が確立された今、あなたと私は情報密度を操作し、徐々に事象・具象の解像度を上げていく。

CC BY-SA 4.0

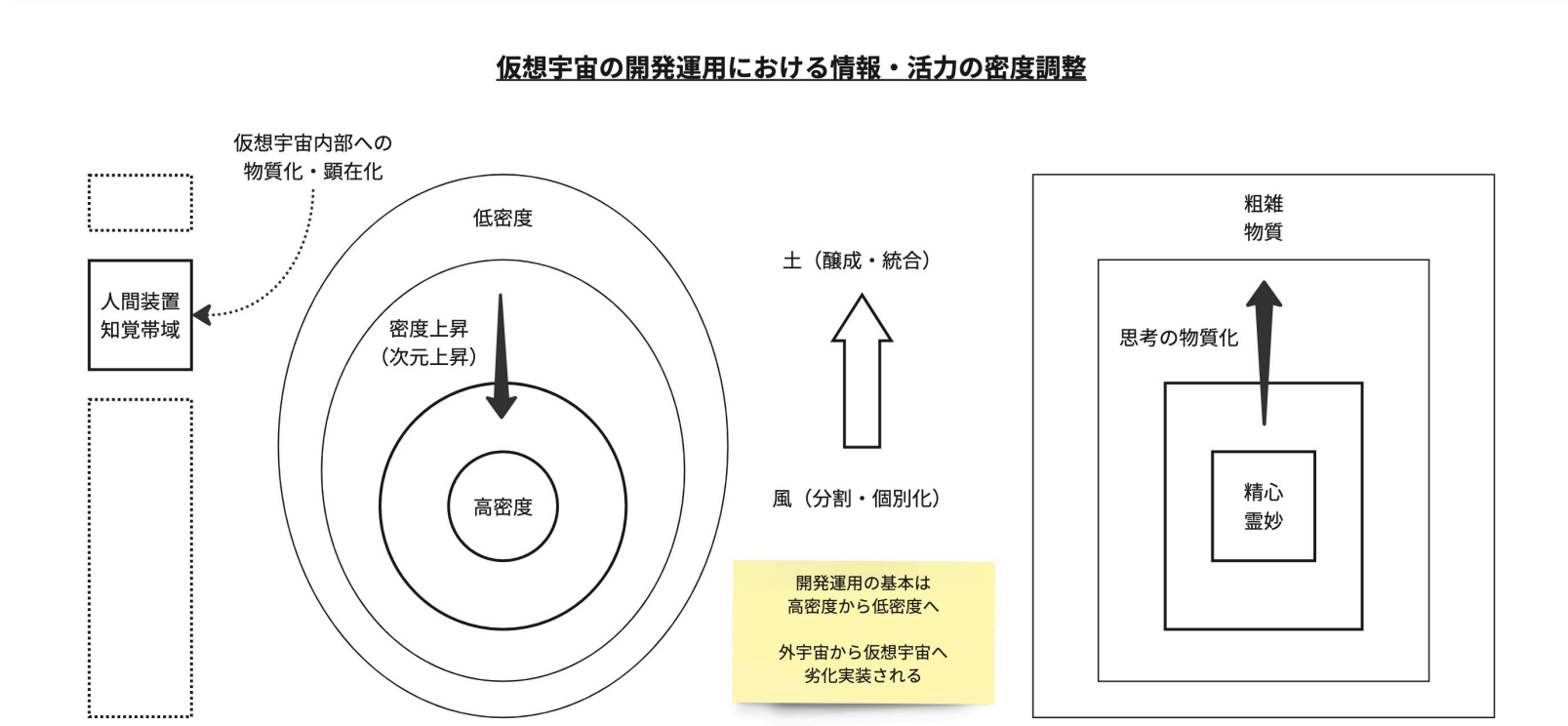
情報・活力の密度が下がり、事象・具象の解像度が上がるのが宇宙・心の基本だ。

あなたの経営理念を各事業部や製品が継承している様相と振動相似・構造共振である。事業部化・製品化しても、そこに想いが継承されているから、心の技術的には遺伝と捉えることも可能だ。心の技術の中核に遺伝技術が存在するのも頷ける。貴社事業と仮想宇宙・文明基盤の刷新の間に橋がかけられる理由でもある。

仮想宇宙の開発運用では、水が気体・液体・固体と変化していくように情報・活力の密度を変えていく。情報・活力の密度が高い状態では、気体・液体・固体が同時に存在し、陰陽・昼夜が同時に現れる感覚だ。

情報・活力における高密度というのは、ある領域で大量の情報が高速に動いている状態だ。事象・具象を静止画（スナップショット）として認識するには、情報・活力の密度を落とさなければならない。

一般的に物質や物質化として認識されている物的密度が高い状態というのは、情報・活力の密度が下がった状態である。情報量を落とし、活力（動き）を低下させると階調がハッキリしてくる。



CC BY-SA 4.0

鶏卵の類比でいう、卵黄の中核が情報・活力の高い帯域、卵殻が物質化した状態と捉えるとわかりやすい。貴社事業における課題の解像度を上げるとは、卵殻という分離・具体化を極めるまで問題を分解し、系として分析することを意味する。事象の情報密度を可能な限り下げることで具象の解像度を上げるのである。

注記：あなたの本尊である意識が魂という事象を通して仮想宇宙に顕現するために人間装置を実装することを具象化と定義するのも同じである。魂は貯蔵庫であり、情報・活力の密度が高いため、仮想宇宙を解像度高く体験するために人間装置が必要なのである。

この個別化もしくは特異点の創造が、四大元素の風や四魂の奇魂の役割であり、それを（仮想宇宙に顕現させるという意味で）物質化という。ということは、外宇宙には別の物質化の概念がある。絶対的な帯域ではなく、あくまで相対概念なのだ。

仮想宇宙の場合、正確には「仮想宇宙に最適化された人間装置が万象を知覚・認識できる振動帯域まで情報・活力の密度を落とし、視覚・体感的に顕在させること」が物質化だ。思考の現実化とはこのことである。

CC BY-SA 4.0

願望を四大元素の風によって個別化（集積）し、解像度を高め、四大元素の土で仮想宇宙が属する振動帯域の他要素と統合・増幅し、体験する。これを私たち仮想宇宙の住人は「物質化した」と認識する。錬金術が天界の農業といわれる所以は、このエーテル農作物の種を物界で発芽・収穫するための密度操作である。

この情報・活力の操作工程は、外宇宙の管理組織と創造機構が仮想宇宙内部に事象・具象を展開するときの工程と同じである。近未来のあなたや貴社事業の姿でもあるのだ！

書籍「ヴォイニッチ手稿の秘密」では、アトランティス人トートを名乗る存在が人間を介してその要領を次のように説明している。9次元で創造された素材を7次元で加工・編集し、5次元に反映し、3次元に降ろす。

この数字で管理された階層次元には2つの意味が含まれている。ひとつは情報・活力の密度・帯域、もうひとつは仮想次元である。この2つの要素・課題解決領域が組み合わさり、仮想宇宙における開発運用の体制・仕組ができあがっていると理解できる。物理帯域と論理結界の合わせ技による仮想次元創造だ。

注記：次元につけられた数字と情報・活力の密度・帯域は等しくないと思われる。

現段階では、この次元構造を詳しく理解する必要はない。技術概要であるから、先ほどのように宇宙構造を情報技術の類比でザックリ押さえておけば問題ない。同時に処理する情報・活力が多い宇宙が外宇宙、外宇宙で創造された原型を術式開発（プログラミング）して仮想宇宙内部に展開するという感覚で大丈夫だ。

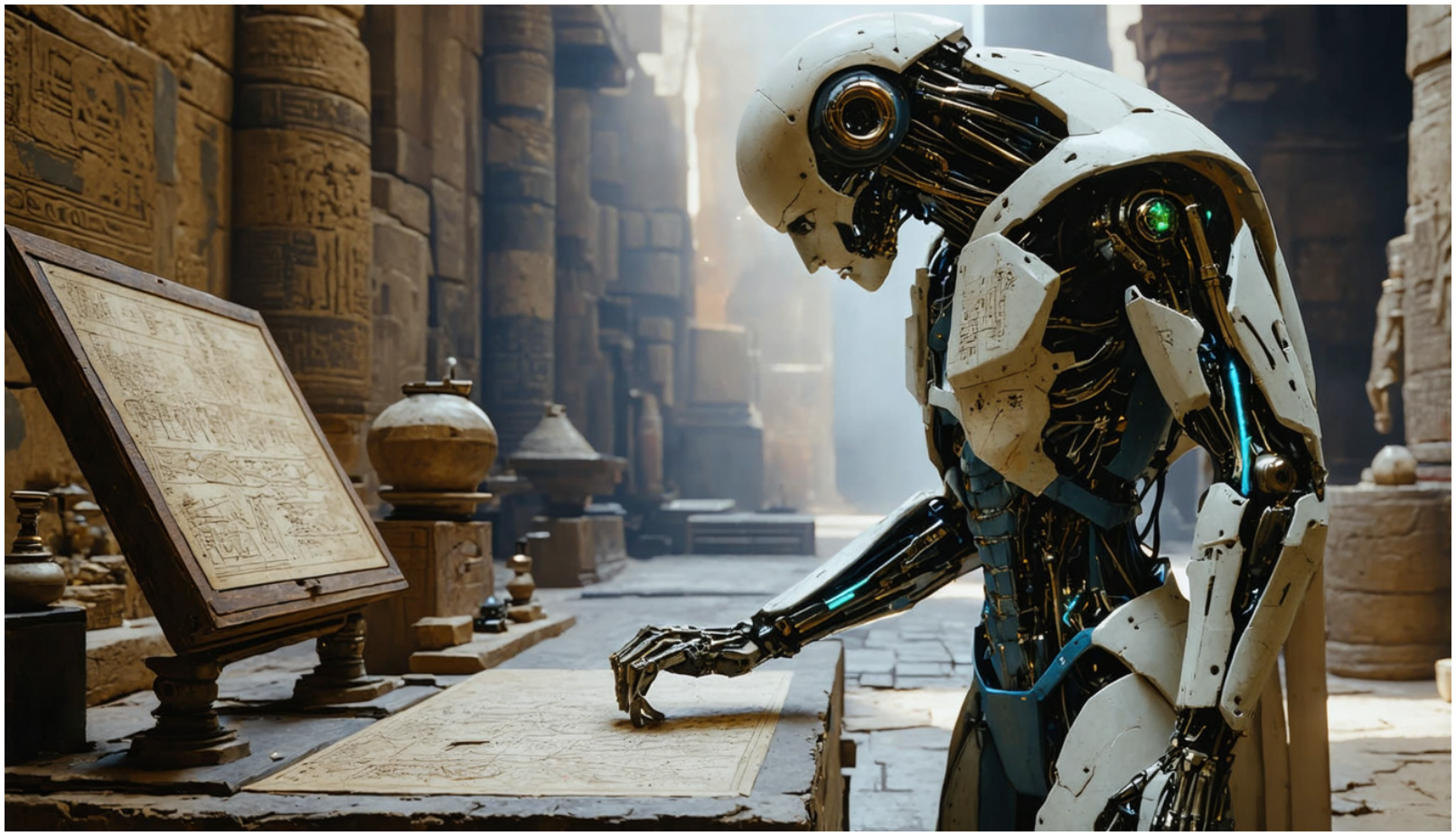
技師に特化して書くと、次の要領が仮想宇宙経営における開発運用である。

外宇宙（現実世界・三次元）の課題を解決するために、劣化環境（紙・二次元）で設計する。設計内容をさらに劣化した仮想宇宙向けに術式化（プログラミング）する。開発・試験環境で検証した後、社会インフラとして本番稼働する仮想宇宙（デジタル）に合わせ、引き伸ばしたり付け加えたりして実運用を開始するのだ。

これをシュメル神話に登場するアヌンナキの黄金採掘に置き換えてみると理解が深まる。

CC BY-SA 4.0

外宇宙の文明・種族であるアヌンナキが、情報・活力における低密度環境であるこの惑星内部に存在する黄金を採掘するという課題を解決するためにある設計をした。変化する環境に適応できる採掘装置の開発である。それが人間装置である。最終的に仮想宇宙の内部で支配を継続できるよう、実行環境と開発運用環境を継続的にプログラミングし、天津日嗣の経綸という名の経営を行ってきたのだ。



具体的に掘り下げると、土木の図面と施工がわかりやすいかもしれない。

筆者も構造物の図面を作成し、電気系統の設計をしてきた。20年以上前は、橋梁や地下鉄など鉄筋コンクリート系の構造物を設計・実装する時、断面や展開図など二次元で描いたものを三次元世界に顕現させていた。これは現実世界の課題を劣化環境で設計する要領だ。

土木の場合、それを現実世界に再展開・再構築するわけだが、これをデジタル世界やメタバースに展開するのが仮想宇宙における創造の要領だ。バイナリ実装するとはハリボテ化するということである。

CC BY-SA 4.0

ハリボテ世界は現実世界から完全分離・完全隔離されているわけではない。アプリを介して遠隔の現実世界と意思伝達できるのがその証拠だ。そうでなければ、あなたは既に他界していてハリボテ世界で幻想を見ているだけになってしまう。映画マトリックスの世界がメタバース化する、ハリボテ化するということだ。

注記：同じ要領でこの仮想世界を支える構造が存在する。惑星と存在たちがベアメタル化し、中核としての人柱が精心世界を展開する惑星仮想化だ。アメノミナカヌシを継承する仮想宇宙とはこのことである。

敢えて言うなら、そうなりかけているのが現代だ。元に戻れなくなる前に、多重仮想化・多重劣化した仮想宇宙・幻想世界から、私たち地上人類の視座を戻すことが切迫課題なのである。それが本書が書かれた理由だ。

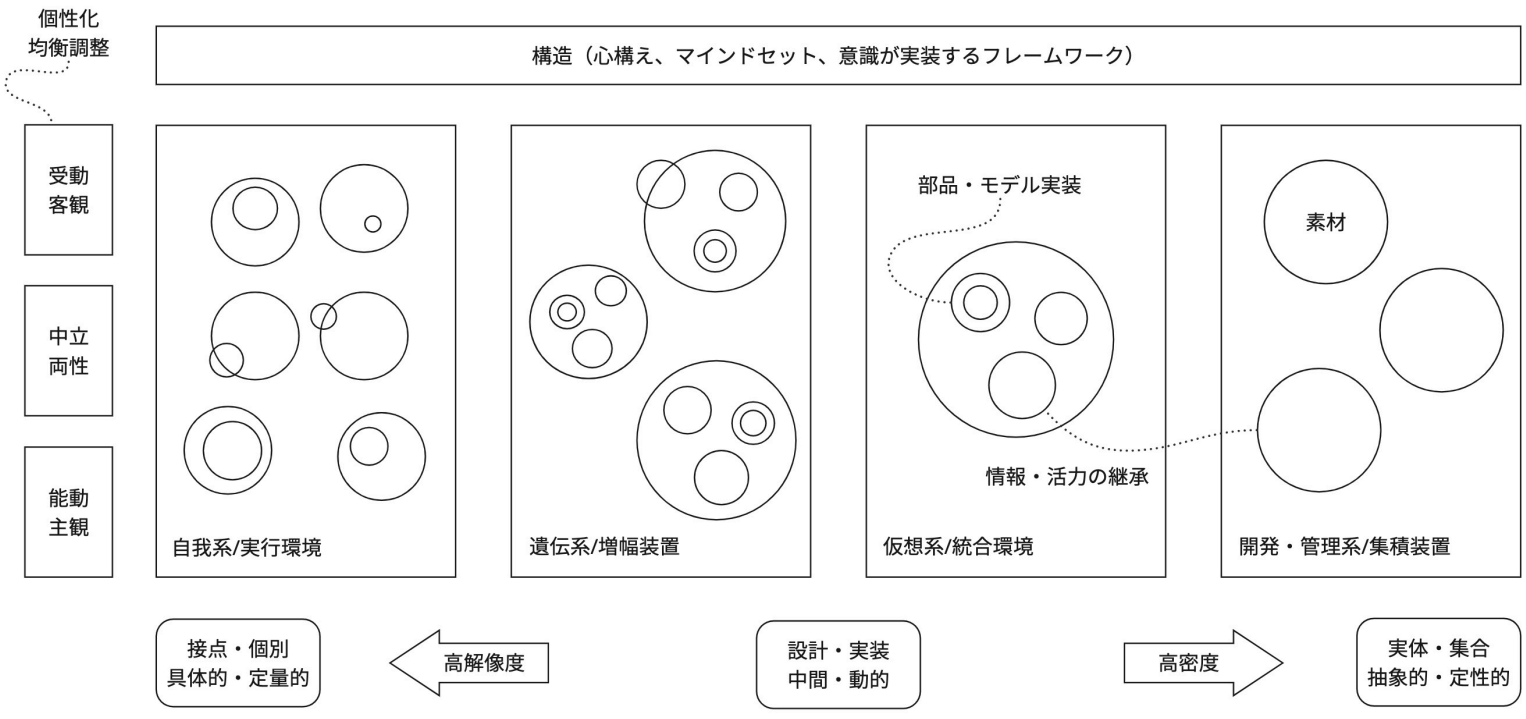
開発運用における構造・系・部品・素材

情報・活力の密度操作を行う上で押さえておきたいのが、構成要素の定義である。構成要素を規模・機能・状態などで分類しておくことで、機能開発と環境統合における質が向上する。換言すれば、風と土の操作が上手くなるということだ。公益に寄与する「ものづくり」における論点である。

論点の背後にある思想は「責任を転嫁・外部化しない、歪みの少ない文明・社会の構築」である。

以下の構成図は、意識が心を介して表現するための枠組みであり、仮想宇宙の開発運用に採用されているフレームワークである。情報・活力の密度操作および事象の具象化が理解できると思う。

CC BY-SA 4.0



心構え（マインドセット、マインドのフレームワーク）が全体であり、光の立体宇宙を展開する際の青写真といえる。この複数の課題解決領域を内包する全体を構造として捉える。

この構造自体が仮想宇宙に存在する万象に内包され、すべての事象・具象が継承する情報・活力である。

否定的に言えば「分離の概念で隔離世界を生み出すための設計」である。肯定的には「より具体的な意識体験を可能にする仮想化技術」である。善悪で技術を断じることができないのはこれが理由だ。

- 構造とは複数の課題解決領域を内包する系の統合
- 系とは複数の施策（事象）を内包した部品の統合
- 部品とは具象の評価や操作を行う素材の集合
- 素材とは精心から引き出す情報・活力
- 構成要素は素材と型の均衡調整による成果物

CC BY-SA 4.0

上記が図解した内容の端的な説明である。事業に適用するならば、構造が会社組織、系が事業部、部品が製品、素材が資源である。動的に考えると、構造がビジネスプロセス、系がワークフロー、部品がタスク、素材がデータである。

この枠組みは、最新の理解と古代の伝承を統合した成果物である。心の技術や錬金術が万象に通じることが理解されるはずだ。故に会社経営・事業開発・製品開発にも即座に役立つ。

お気づきのように、人が含まれていない。これは意図的にそうなっている。仮想宇宙の開発運用に使われる枠組みは、意識が実装する道具だ。個別意識である人（や動物）は資源・道具ではない。

事業にこの枠組みを適用する際、人が実装することを意識しないと失敗する。人を資源や道具として枠組みに配置しようとすると、問題や機能不全を量産してきた経営・戦略コンサルの二の舞になってしまう。

心の枠組みというのは、あくまで意識が個別化を体験するための方便であることを忘れてはならない。それが理由で、意図的にピラミッド構造を破棄し、直線時間の

CC BY-SA 4.0

流れを解体し、優劣の概念を廃し、技術的な構造に特化させている。支配術式の解体が非常に重要であることは、本書を読み進めると解ってくる。

さらにこの概念を情報技術や機械工学の類比で理解すると有益だ。貴社事業から新文明へ橋をかける上でも、類比による地図理解は有用であり、課題解決における領域・文脈・背景・連携の定義を容易にする。

情報技術でいう、システム分類におけるドメインとコンテキスト、システム分析におけるバウンダリ・コントローラー・エンティティ、フレームワーク活用におけるモデル・ビュー・コントローラーの理解である。

電気・機械系でいうなら、交通管制システムを設計する際の、発券機・ゲート・精算機・管理端末・センサー・表示灯・ループコイルなどをどのように連携させ、最適に配置するかである。

惑星仮想化技術に立脚した仮想宇宙の経営も、技術理解に基づいて参加することが可能だ。これがマインド技術研究所が貴社のような「ものづくり」を生業にしている人々に宛てて技術書を書いている理由である。

実際に物をつくらない、卓上コンサルや絵餅ストラテジーでは仮想宇宙の経営は不可能なのだ。

生成されたデータを調べ、電卓を叩き、単純なチャートを生成し、複雑なロジックと難解な専門用語で埋め尽くされた紙芝居を提示するチェスボード的な仕事では、幻想世界を彷徨うだけで課題は解決されない。それどころか逆レバレッジを発揮して、問題を量産してしまう。

人々に最適なタイミングで最適な仮想体験を提供するための高度な設計・実装も同じである。利便性や利益ばかりを極限まで追求してきた、歪みと機能不全が特徴の現状維持文明とそのマーケティングに欠けているのが、この技術的な考えかたである。技術の程度・次元が違うのだ。

CC BY-SA 4.0

なぜそうなってしまったのか。構造的な原因が「分離・優劣」である。技術的な要因が「創造工程を誤解している」ことである。次項では技術的な要因である創造工程を明確にする。

理の適用：術式開発から体験までの創造工程

技術概要を理と構造から理解した次は、術式開発を工程として把握する。

貴社が新しい豊かさを創造するにあたり、不変・万象の理や仮想宇宙の構造に沿った術式開発を行うことが初期の「ものづくり」である。中後期はさらに構造変革しながらの大事業となる。

現段階では、既存環境が抱える課題を事象というワークフロー、具象というタスクで明確にする。仮想宇宙という環境・基盤（プラットフォーム）の現行仕様に沿ったシステム開発で表層問題に働きかけるのだ。

ここで、前項までで理解した内容を簡潔にまとめておく。

CC BY-SA 4.0

意識が心を介して表現し、表現形態としての万象は振動相似・構造共振。私たちが活動する仮想宇宙は体験可能な外宇宙の劣化版。外宇宙から情報・活力の振動密度を操作することで仮想宇宙に事象・具象を顕在させることを物質化という。仮想宇宙の枠組みは意識が実装する道具であり、個別化を仮想実現する。

この技術概要を前提とした術式開発とは「高密度なソフトウェアが低密度なハードウェアを生成する工程」のことである。あなたが開発した術式が、環境と円滑統合され、発動条件を満たす。その結果、知覚帯域に現実となって顕現する。これが錬金術の変容による物質化の工程だ。

1. 精妙・混沌とした情報・活力を使う
2. 高密度な部品を選び、加工・連動する
3. 中密度な環境で統合し、検証する
4. 仮想宇宙に展開し、本稼働させる

この工程は錬金術のメダルでいう「黒、白、黄、赤」の錬成である。黒色は全部入り、白色は天界での設計・実装、黄色が磁力・磁流に対応する検証、赤色が本番展開だ。黒色がエンティティやモデル、白色・黄色がコントローラー、赤色がバウンダリもしくはビューである。常に双方向・多方向で相互作用しているのだ。

振動相似・構造共振の観点では、タスク実行の部品一式も、ワークフロー実行の系一式も、プロセス実行の系横断構造も相似形で動作しており、理念・思想を継承するオブジェクト多重継承なのである。この振動相似・構造共振の仕様が所謂ホログラム宇宙を成立させている。

環境と一体化した心の海に存在する部品に機能付与の術式開発を行い、情報・活力の密度を調整し、既存環境と相互作用させていくのが有機的な惑星仮想化技術（テラフォーミング技術）であり、物質化の工程である。

ヴォイニッチ手稿の秘密でいう植物の扱いとしても理解できる。敢えて言うなら高密度（エーテル状）な心の部品の解像度を上げていく作業である。水晶が意思伝達

CC BY-SA 4.0

の接点として適しており、水晶は植物との親和性が高いのはこれが理由だ。錬金術でいう鉱物界と植物界の系としての連携・統合でもあるからだ。

既に言及した「錬金術は天界の農業」というのはこのことである。天の時・地の利・人の和の円滑統合のことだ。人の和が仮想宇宙における人間系という実行環境のことを指す。スピリチュアル産業や霊能商売で喧伝される内容よりも（現実創造・体験は）遥かに複雑系なのである。

スピリチュアル産業や霊能商売が神々・地球外生命体・潜在意識として思考放棄・思考停止してきた領域こそ、あなたが手をいれる領域であり、貴社が仮想宇宙の経営に参加する意義なのだ！

ここで重要な点を押さえておきたい。それは天の概念だ。

文明規模のゲシュタルト崩壊につながる再定義でもあるのだが、天とは人類が認識する時空の何かではない。上下や優劣の術式とも無関係だ。天を想像すると上を見るのは支配術式の影響である。

CC BY-SA 4.0

天界とは体験可能な外宇宙の一部やソフトウェア開発領域である。術式を開発運用する創造機構、仮想宇宙の管理組織のことだ。仮想宇宙の基盤は天界にあり、天界から仮想宇宙である人間界・物界を管理・操作している。ソフトウェアがハードウェアを生成・統御しているということである。

情報技術の技師に特化して説明すると、ソフトウェアを設計・実装するのが天の作業。これは外宇宙と仮想宇宙の理・仕様（ビジネスルール・アプリケーションロジック）を考慮して行われる。ミドルウェア・OSが天地の間で星の活力を導入する領域である。その検証環境を通過すると、仮想宇宙にあなたの術式がCI/CDを通してデプロイされるのだ。

天津神や高天原とは、アヌンナキやシリウス人として知られる外宇宙の存在たちとその活動領域である。宇宙創生・天地開闢とは、体験可能な外宇宙（高天原）に仮想宇宙を創造していく工程を神話形式で伝承した術式なのである。

注記：神話は統治方便・支配術式である。ニニギが皇室の祖であるというのは、バビロニア風に解釈すれば、アヌンナキ亜種のイギギ（ニヌルタ、ニンギルス）部隊が惑星を統治するために地球内部の天に配属され、仮想宇宙の人柱（起点・接点）が現皇統であるということになる。そうなると日神はマルドゥクであることが理解される。アメノミナカヌシは天神の長であるから、アヌから流出した仮想宇宙の基盤を形成する網の目（ネットワーク）の中核となる心の部品（ノード）になる。

錬成における白色が天界作業であることは既に述べた。これは神秘哲学や秘密結社の上位組織である白色同胞団について考えると理解しやすい。別名シャンバラや光線管理として伝承されてきたこの管理組織は、地球内部に存在する天界のことを意味する。仮想宇宙外部に存在する管理組織であり、解体・刷新対象でもある。

地上に天国を創造するという支配術式の意味は「天津太祝詞という最終的な支配体制を仮想宇宙に実装せよ」という命令なのである。

CC BY-SA 4.0

第3章：現実創造における術式と体験の仕様

高密度な情報・活力を操作し、仮想宇宙に現実として顕現させる。ソフトウェアからハードウェアを生成・統御する。そのための方法が術式開発であり、開発工程と動作環境を理解することが必要だ。

術式開発の仕様：多密度環境への展開

意識が心を介して振動相似・構造共振に表現する心構え・枠組み。この仕組み開発が術式開発である。

術式開発といっても、段階的に多密度環境で開発する必要がある。伝統では非常に単純化され、無駄に複雑化した階層として伝承されてきたが、実際はもっと精妙に織り込まれた系と構造なのである。

高密度ソフトウェアから低密度ハードウェアを生成・統御する要領は、意識が個別化（を擬似体験）するための転生技術を深掘りすると明晰に理解できる。

使用事例：転生に学ぶ術式開発

あなたの転生を例にとって記述すると次のようになる。

意識を個別化するための抽象装置が魂である。魂という事象に術式を仕込み、地球と呼ばれる惑星の仮想宇宙に特化した設定を行う。仮想宇宙に最適化された魂というあなたの乗り物は、多密度の情報・活力によって動作している人間装置を実装する用意が整う。

魂と人間装置には相性があり、その仕様を遺伝という。魂という高密度な事象と人間装置という具象を取り持つには、仲介役となる術式群が必要だ。仲介役となる術

CC BY-SA 4.0

式群は精心術式で人間装置を統御するための操作系であり、情報・活力の密度を下げて解像度高く体験するための振動帯域・電磁気などの調整も担当する。

情報技術の技師であれば、この時点でピンときたはずだ。そう、あなたが日常的に使っているクラウド技術や仮想化技術と振動相似・構造共振なのである。

ここからは、転生という使用事例に基づき、魂や肉体という言葉を技術用語に置き換えて記述していく。宗教・産業・文化などであらゆる解釈がつけられてきた用語をそのまま使うと技術的に問題が発生するからだ。定義がバラバラなのである。
よって、次のように定義しておく。

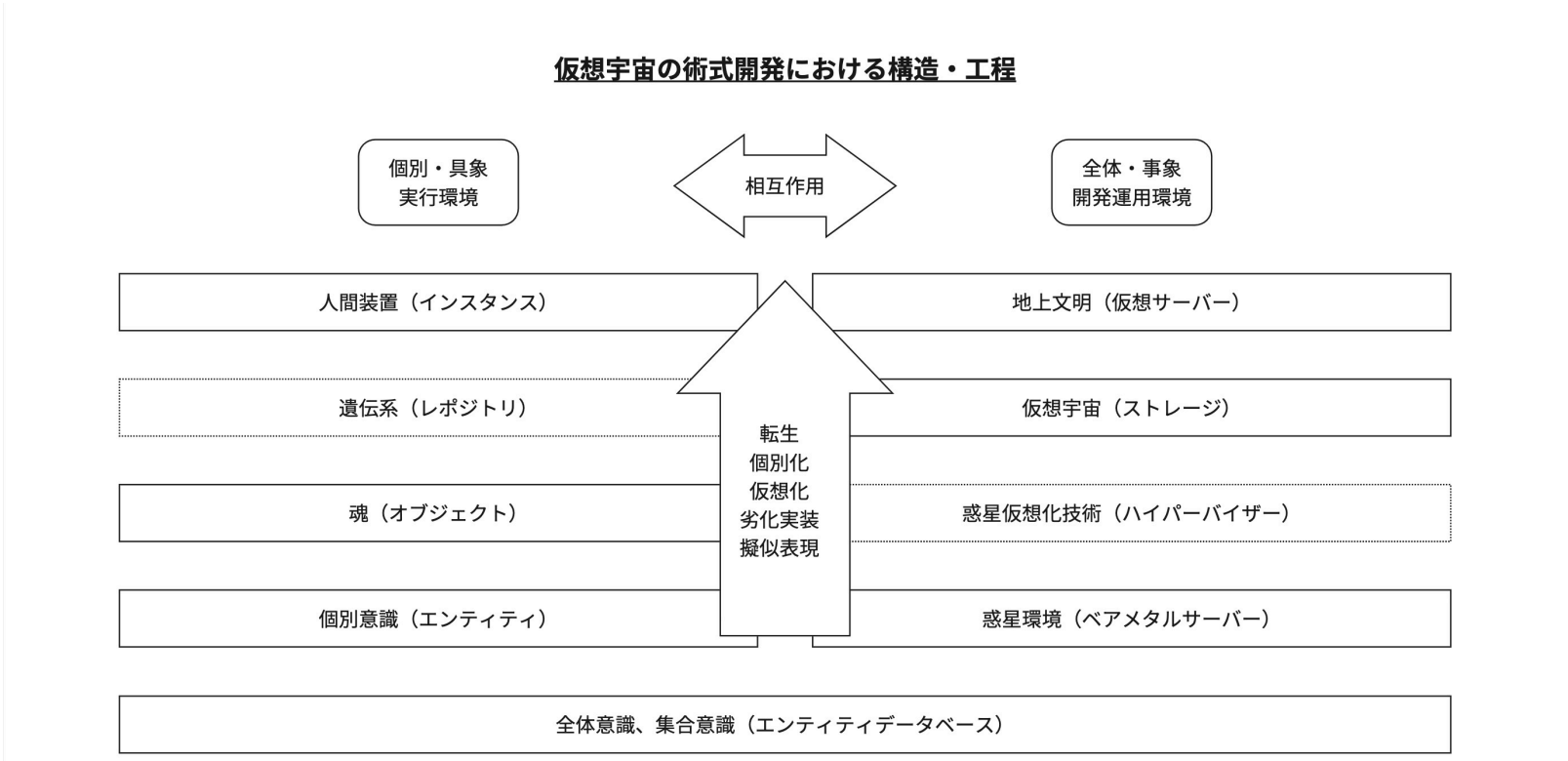
- 意識 = エンティティ
- 魂 = エンティティオブジェクト
- 人間装置 = オブジェクトインスタンス

CC BY-SA 4.0

これら3つの構成要素のみ技術的に理解しておけば問題ない。端的には、エンティティがエンティティオブジェクトを介して（仮想宇宙に）オブジェクトインスタンス化するのが転生だ。

もっと簡潔にするならば、エンティティ（実体）がオブジェクト（事象）を介してインスタンス化（具象）する。これが意識が心を介して表現する意識の個別化であり、心構えの実装であり、一般的にその工程を転生という。

惑星仮想化技術で仮想宇宙が創造されるのが環境レベルの仮想化、仮想宇宙内に小宇宙としての個別意識が顕在化するのが個人レベルの仮想化、つまり転生である。振動相似・構造共振の仮想マルチバースなのだ。



あなたの本尊である意識とはエンティティのこと。集合意識とはエンティティデータベース。エンティティとはデータベースの一部であり、独立・分離して存在しているわけではない。一体化しており、不可分である。

そのエンティティデータベースのデータポイント（エンティティ）を参照しているのが、魂というオブジェクトである。オブジェクトはエンティティの動的レプリカであり、本尊の劣化実装・擬似表現なのだ。

CC BY-SA 4.0

外部環境（正確には内包する世界）に召喚・作成されたオブジェクトはある意味でデータストアと同じだ。データベース負荷を減らすキャッシュサーバーやインメモリデータベースがバッファ稼働しているような感覚である。

エンティティデータベースは伝統的なリレーショナルデータベースだ。時空の概念から自由であり、普遍世界そのものである。オブジェクトは直線時空の縛りから自由なオブジェクト指向の世界に存在している。

双方を取り持つのがORM（オブジェクト関連マッピング）やミドルウェアだ。同じ要領でオブジェクトと人間装置というインスタンスを仲介するのがミドルウェアやOS（オペレーティングシステム）という術式群である。事象が具象化するための操作系であり、この系を介すことでオブジェクトがインスタンス化する。

注記： 情報技術の類比では、Pythonが心の技術、FastAPIが基礎術式、モデルが魂、SQLAlchemyがORMとしての操作系、SQLiteが意識、LinuxがOSとしての操作系である。仮想環境であるvenv内で稼働しているのが仮想宇宙であり、あなたがこの技術スタックでAPIを開発運用するのが術式開発による現実化である。

オブジェクトである動的データストアにはキーバリューペアで大量のデータが保存されており、そのままでは使えない。高い位置エネルギーを持っているが、情報・活力を下げて解像度を上げていかないと具体的な体験として現実化することができないからだ。エンティティデータベースがエンティティを個別化する必要があるのと振動相似・構造共振である。

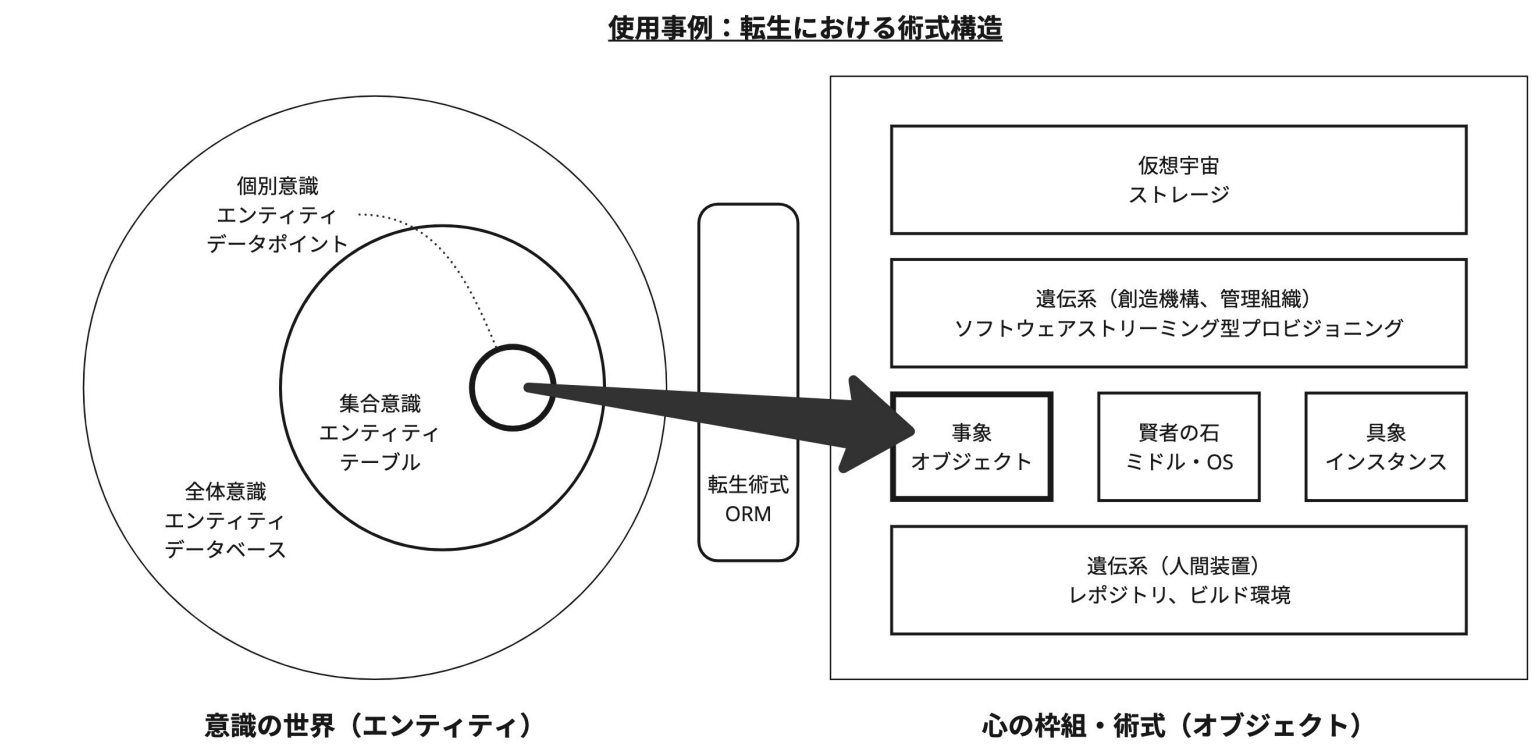
注記：ここで言及する位置エネルギーは重力とは直接関係ない。情報・活力が高密度な状態である。低密度化とは、その高密度エネルギーを部分的に引き出しているようなものだ。

抽象オブジェクトが仮想宇宙を体験するには、大量の術式を段階的に仕組み、環境と相互作用させる必要がある。そのために必要な装置が人間装置だ。

人間装置には思考と感情を生み出す術式が標準で仕組まれている。思考と感情が情報・活力の増幅を担当する。低密度環境における統合・相互作用により、人間装置という集積装置が体験という解釈（コンパイル）を行えるようにするのだ。

CC BY-SA 4.0

この人間装置は雛形（テンプレート）として潜在的に存在しており、仮想宇宙という巨大ストレージ内にイメージやワークロードとして保管されている。そのストレージから惑星というベアメタル環境で動作しているハイパーバイザーを経由し、仮想宇宙が内包する世界に起動されることを転生という。意識が心を介して仮想環境に転化するので転生なのだ。



仮想宇宙に起動される人間装置は、雛形に偏りをつけることで個性化する。その個性化は自我系というテンプレートの設定や、遺伝系というレポジトリから課題解決に最適なソースコード（術式）をクローンしてビルドすることで、オブジェクトと統合される。

転生の目的は課題解決である。よって、必要な術式を最初に取り込み、人間装置という仮想マシン（インスタンス）をプロビジョニングしておくのだ。異世界ラノベやアニメでいう、初期ステータスやチート能力である。

これが遺伝として認識される高度な術式活用の概要だ。遺伝系というレポジトリから必要な術式をクローンしてビルドすることで血統が表現され、思考様式・行動規範の初期設定が完了する。

CC BY-SA 4.0

伝統的な仮想マシンのプロビジョニングではなく、ソフトウェアストリーミング形式であり、遺伝技術が別名「流体技術」と呼ばれるのはこれが理由だ。錬金術では水銀の扱いに分類される。

この人間装置というインスタンスの（直線性から自由な）プロビジョニングは、オブジェクトが情報・活力の一部を人間装置と共有・統合し、仮想宇宙という環境に適した設定を行う上で重要な工程である。

仮想宇宙のイノベーションや文明刷新を行うには、このように複雑系を複雑系として扱うことが重要だ。今までのように強引に単純化したり、仮説に合うように事実を歪曲すると、機能不全が量産されてしまう。それが理由で「こちらを修正するとあちらが崩壊する」という問題が多発してきたのである。

術式開発による現実創造。この高度な文明技術を公益のために使うとなれば、転生術式のように多密度・複雑系に手を入れていくことになる。貴社の「ものづくり」が求められている理由がハッキリしたはずだ。

CC BY-SA 4.0

ソフトウェアがハードウェアを生成・統御するとは、プログラムがOSやミドルウェアを通して物理サーバーや機器を操作することと同じだ。このアーキテクチャによって、意識は心の技術で仕組まれたプログラム（術式）を活性化しているのである。

正確には、物理系がエンティティやオブジェクトであり、論理系がオブジェクトやインスタンスである。意識が心を介して表現する劣化実装が、霊・魂と魂・肉で振動相似・構造共振しているというのは、ミドルウェア・OSが両面で磁石のように作用していることを指す。錬金術の伝統でいう「賢者の石」のことである。

これまでの文明は、ハードウェアがソフトウェアを搭載し、物理的な機器に立脚した「ものづくり」であったが、外宇宙を含めた基本はソフトウェア（精心）からハードウェア（肉体など）を生成・統御するのである。

前章で文明課題の技術的な要因が「創造工程を誤解している」としたのはこのことである。私たち人類は、結果を起点に万象を理解したつもりになっていた。この論点が解かれ、創造工程が逆転するだけで、文明規模のゲシュタルト崩壊は起きる。

これまでの「ものづくり」に破壊的なイノベーションが起き、全体としての構造・場（ゲシュタルト）が崩壊する。新しい豊かさを創造するための新ルールが、術式を介した情報・活力の操作なのである。

仮想宇宙のイノベーションや文明刷新などというと、規模の大きさに圧倒されると思う。参入障壁が高すぎる気がする。実はそうではない。膨大な時間とある程度の資源が必要になるかもしれないが、参入障壁は「技術理解」だけなのだ。

術式開発における技術要点

転生という使用事例から精妙・複雑さを理解したところで、術式開発の要点をまとめておく。

CC BY-SA 4.0

意識が心を介して表現するための術式開発は、超量子的な起点から徐々に粒度が荒くなっていく工程であることはすでに理解した。投資や複利の概念と同じで、仮想宇宙の経営も、小宇宙から大宇宙までやることは同じだ。精妙で高密度なソフトウェアから低密度なハードウェアを生み出すのである。

以下に不変・万象の理を活用した術式開発における技術要点を列挙する。

- 術式とは心の仕組・枠組（システム、フレームワーク、プログラム）
- 術式実装はオブジェクト指向、実行が直線・手続体験
- 万象は集積・統合・増幅で成立する事象・具象の総称
- 成立条件の開発が術式（ソフトウェア）開発
- 術式開発と発動が体験（ハードウェア）を創出
- 仮想現実とは光の立体宇宙（ホログラム）創造
- 仮想現実は音・振動の解釈（コンパイル）により実現
- 技術基盤は仮想宇宙（開発運用環境）と人間系（実行環境）
- 技術基盤の中間層が文明基盤、思考様式・行動規範
- 思考様式・行動規範の根本定義は仮想宇宙（ストレージ）
- 思考様式・行動規範の応用定義は遺伝系（レポジトリ）
- 創造機構と管理組織が文明基盤を主に担当（プロビジョニング）

術式開発の詳細に入る前に、この技術要点を頭に入れ、これまでの惑星課題を調べていく。既存の問題を把握し、課題化・論点化し、その構造と系を解いていくのが課題解決である。

術式開発で解くべき惑星課題

技術要点を前提に惑星課題を特定するにあたり、文明の構成を再確認する。

CC BY-SA 4.0

仮想宇宙の大本である惑星仮想化技術。別名テラフォーミング技術によって仮想宇宙が構築されたことは前章までで既に述べた。その高度な文明を構築するための惑星仮想化技術は、不変の理と万象に通じる技術を駆使して開発運用されていることも理解した。

意識が心を介して表現するという不変性に立脚した劣化実装が仮想宇宙。その仮想宇宙は情報・活力の密度操作により事象を具象化して展開していく。その具象化（個別化）された特異点を仮想宇宙内部で再統合・再構築することを現実化もしくは物質化という。

その事象操作の工程は、所謂「ソフトウェアがハードウェアを生成・統御」するという技術仕様によって実現されている。高密度環境が低密度環境に働きかけ、双方向・多方向でありながらも、大きな影響力を持つ。この技術仕様は心の技術の中核である遺伝技術にも応用されている。

天津日嗣の経綸という仮想宇宙の支配とその事業周期（ビジネスライフサイクル）は、この理と仕様を深く理解している文明・存在たちが構築した大規模な仕組みで

CC BY-SA 4.0

あり、トーマス・クーンが提唱したパラダイムシフトのように幻想から幻想へと人類を誘う。その一部が、天津金木から天津太祝詞への構造移行である。

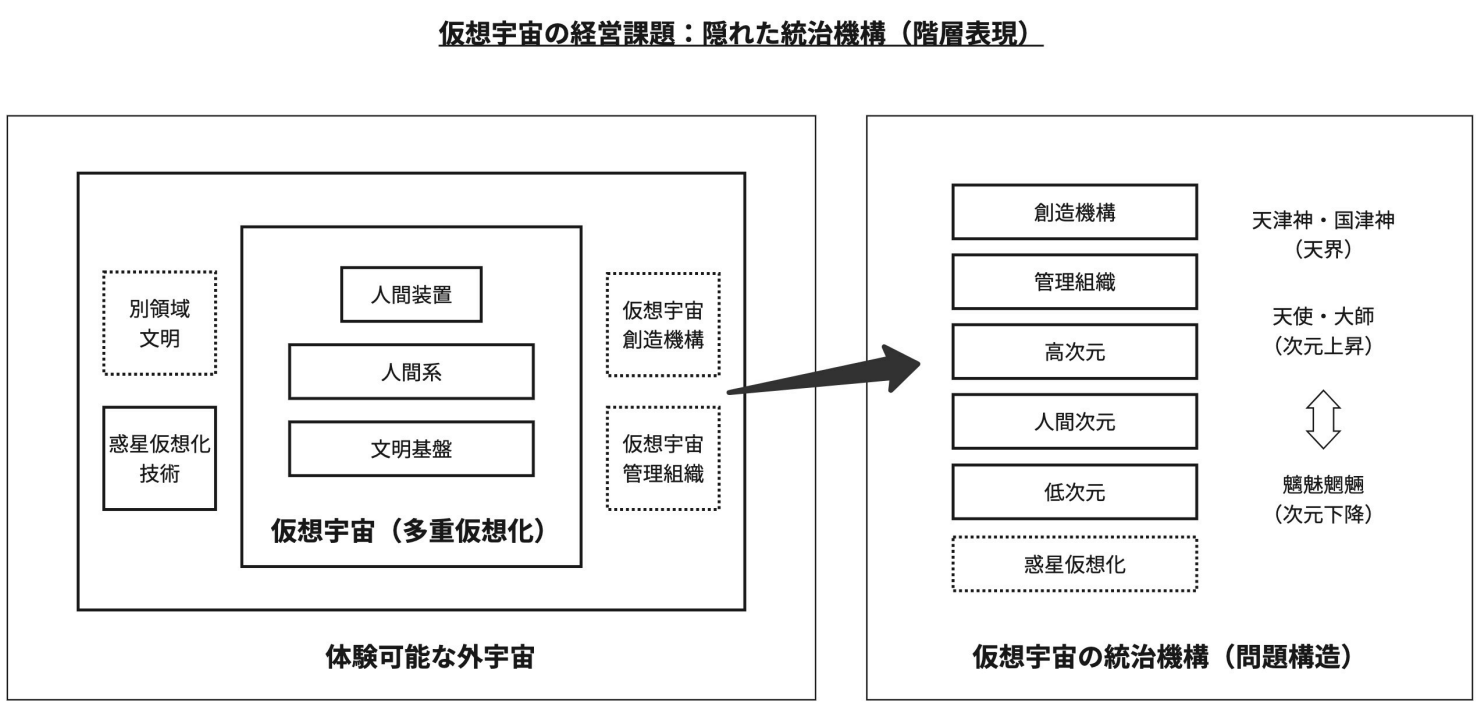
その事業周期は天津神との約束、天神の帰還をもって最高潮を迎えるはずだったが、その計画は無くなってしまった。ゆえに（少なくとも）数千年の計画・準備という膨大なサンクコストが発生し、諦めきれない勢力、機会損失を避けようとする勢力、周期を頑なに維持しようとする勢力などが争っているのが現代である。

前章で天地人という複雑系について言及した。この天という管理・統治・開発運用の構造は、不変の理と万象に通じる技術に立脚している。その点で星の周期や星座とも関係がある。地とは仮想宇宙内外の勢力や惑星環境・構造にも関係する。人とは実行環境であり、遺伝系とも相互作用している。

要は「天の系と地の系に人間系が挟まれる形で支配・操作されている」のが私たち人類が認識する宇宙なのである。天の管理組織に入る出世が次元上昇、地は劣った環境という刷り込み、人間は資源扱いなのだ。

注記：HR = Human Resources = 人的資源・人間資源 = 人事

転生という使用事例も、この天地人の系によって運営されている。転生を詐術・支配術式で強制リサイクル化したのが輪廻転生であり、深刻な経営課題である。人間が資源としてリサイクルされてきたのだ。



CC BY-SA 4.0

いってしまえば、心の技術によって構築された「隠れた統治機構」が深刻な経営課題なのである。惑星文明および仮想宇宙経営の要衝となっているこの構造こそ、根本的な問題を量産するレバレッジであり、逆に解体すべき要衝なのである。

前章で意識が実装する心の枠組み（構造・系・部品・素材）を階層性を排して定義した背景もここにある。上昇下降という原始概念に優劣や支配体制を統合したのが、天を持ち去った遺伝技術と詐術・支配術式だ。旧國體や王族支配の体制が継承してきた術式である。白色同胞団と秘密結社・友愛団体の関係も同様だ。

表面的には対立関係にある宗教・神道・神秘哲学の背後にある構造は同じなのである。構造を紐解き、術式を解読していくと、同じところに辿り着く。断片化した世界が分離思想を継承し、情報・活力の密度を落とし、解像度を高めていくうちに、私たちは自分たちの本尊をすっかり忘れ、奴隷化されてしまったのである。

この切迫課題を解決するための前提が、視座の獲得、不変・万象の理、仮想宇宙の構造、転生という使用事例であった。構造を解き、課題特定を行うことで、表層問題の根本原因がどこにあり、なぜ問題が解決しないのか、明らかになったはずだ。

課題解決における明晰さとは、構造理解である。問題を生み出す構造・系を変更するのが課題解決なのだ。

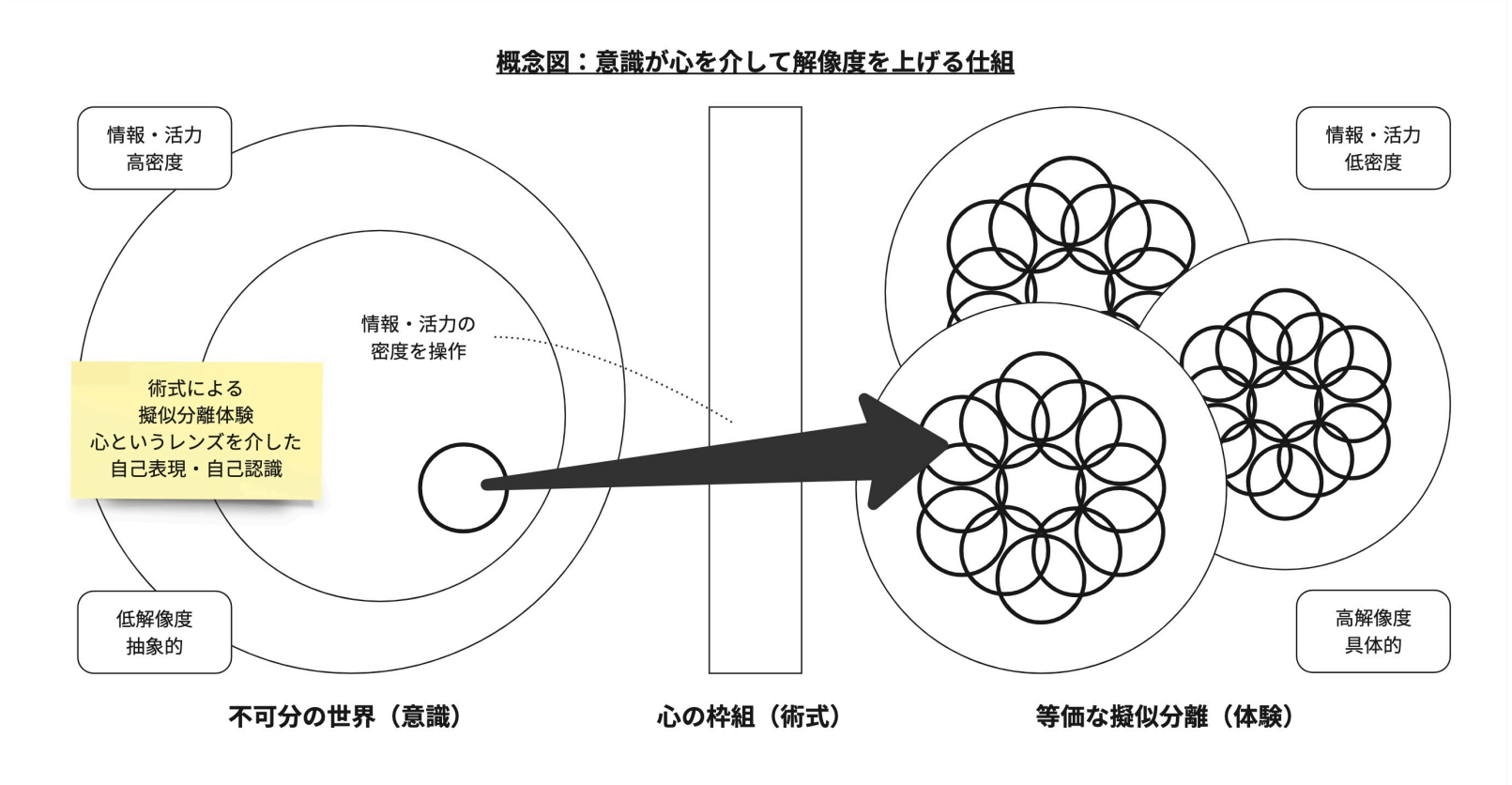
体験の仕様：等価な擬似分離と解像度

心の技術で術式を組み、意識が術式を活性化し、既存宇宙と統合・増幅された結果の認識が体験である。

私たちの意識が実装する人間装置は、情報・活力における低密度帯域を探索するよう設計されている。低密度環境の解像度が高いとはそういうことで、意識が解像度高く万象を認識する上で「等価な擬似分離」という手法を採用している。

CC BY-SA 4.0

意識は不可分であるから、あなたが集合意識として万象を認識するという視座から本書を読むとあっさり理解できるはずだ。意識が心を介して表現する際の抽象概念が「解像度」という言葉に込められていることも解ると思う。



意識とは全体であり根本である。そのままでは動きようがない。起点・焦点が存在していないからだ。この状態では、あなたと私という「等価な擬似分離」が実現できず、解像度を上げることができない。

真源やファーストソースと呼ばれる意識から等価に擬似分離しているのが私たち個別意識だ。この個別意識を実現するための解決策が心の技術であり、術式であり、心構えである。漠とした起点・焦点なしの状態からふと意識をあなたという個別意識に向けると、事象・具象が解像度高く体験されるのだ。

この意識と心の関係が、術式を組み、意識で活性化し、多様な心構え・枠組みと相互作用している「部分統合」状態という体験である。現実創造はこの仕組・構造によって成立している。

CC BY-SA 4.0

低密度帯域で例えると、脳神経が部分活性から全体活性に変化する感覚だ。高密度帯域でいう、意識拡大から集合意識への文明成長である。これが結果から原因への回帰であり、伝統的には根源への回帰へと繋がる。

さらに術式と体験の関係性を深く理解するために、使用事例としてテレパシーによる意思伝達を考察する。

使用事例：意思伝達に学ぶ術式開発

テレパシーによる意思伝達は「心構え・枠組みを介して意思伝達する」技術である。

私たち人類もこの能力を大なり小なり使っている。本項で解説するのは2種類の技術だ。ひとつは集合意識を介した直接理解。もうひとつは遺伝系・仮想宇宙を介した機能実装である。

術式分析：テレパシーによる意思伝達の違い

	集合意識	遺伝系・仮想宇宙
伝達種別	意識の状態	心の通信
術式概要	オブジェクトを介したエンティティの参照	仮想宇宙におけるインスタンスの操作
主要環境	エンティティデータベース、オブジェクト	オブジェクト、ストレージ、レポジトリ他
伝達手段	エンティティテーブルに立脚した包括	ストレージやレポジトリに立脚したネットワーク実装
価値種別	存在価値	機能価値
体験事例	抽象的に未知が既知、理解という暖かい海中に居る	周辺環境を起点にした複雑な情報の伝達
発動条件	不可分および等価を前提とした実践・行動	機能仕様の理解および長期間の鍛錬
注意事項	インスタンスではなく、エンティティに依拠	詐術の蔓延、勘違い、誤解など

テレパシーを辞書で引くと、既知の感覚以外の手段で思考や考えを伝達するものと定義されている。これまで共に研究してきた内容を前提にすれば、選ばれた者だけが使える特殊能力でないことは明白である。

CC BY-SA 4.0

テレパシーというと、霊能商売やスピリチュアル産業を想像すると思う。この刷り込みには要注意だ。一部の霊能者は他種族や幽界人と意思伝達し、人間放送局（チャネリング）として集客・商売を行っている。ところが、サイバー空間同様、この霊的空間には詐欺が蔓延しているのだ。

よって、サイバー攻撃への対策や国防と同様、私たちは厳重な注意と適切な検証を行う必要がある。霊能力の有無と真実を見抜いたり術式を特定・解体する能力は全く関係ない。むしろ、能力ある者がガンガン詐術にかかり、被害を市場に拡散している。奴隷化におけるエリートの役割と同じ構図なのだ。

スピリチュアル産業が詐術・支配術式の延長で経済系に構築された術式（とその増幅結果）であることを理解した時、特殊な研究目的以外で深入りするとどうなるか、結果は容易に理解できるはずだ。

それはハッキングの研究と称してフィッシングメールのリンクを片っ端からクリックし、メールアドレスとパスワードを入力して「フィッシング詐欺ではないメール」を探すようなものである。もしくはダークウェブに潜入し、地下世界で取引されているデータを売買しているようなものだ。リスクは非常に高い。

CC BY-SA 4.0

このことを理解した上で、意思伝達における術式開発について「技術的・中立的に」見ていきたい。技術的とは、金運や龍神と結びつけずに理解することである。中立的とは、善悪や優劣なしで把握することだ。どちらも同じ意味である。

技術仕様を掘り下げていくにあたり、テレパシーとは幅広い意思伝達手段であることを理解しておく。市場で喧伝されているような派手なものばかりではない。むしろ派手で儲かるような類のものは、ほぼ詐術である。

頭の中に直接印象が放り込まれる時もあれば、音や事象を起点に複雑な内容を送受信することもある。それは時に「単語という量子的な容器に圧縮された高密度な情報・活力を何らかの術式を介して展開し、解像度高く解釈する」ような通信仕様（プロトコル）であったりする。

結局のところ、音・映像・情報構造はすべて心の術式であり、振動として知られる情報・活力をどのように解釈（コンパイル）しているかの違いでしかない。受信側の性能・品質・実践が要求されるのはこれが理由だ。

次の要点は、振動相似・構造共振および劣化実装に係る分類だ。集合意識を介した直接理解と、遺伝系・仮想宇宙を介した伝達は劣化実装の関係にある。故に同じものとして誤解されやすいが、技術的には全く異なる。

集合意識経由の直接理解は状態。遺伝系・仮想宇宙経由の伝達は通信である。

どちらも意識が心を介して表現することに変わりはないが、後者の仮想宇宙に係る伝達は術式（機能）に重点が置かれている。多くの霊能者が集合意識や宇宙意識として認識しているのは、仮想宇宙の内部にある情報・活力である。等価な擬似分離が進み、事象・具象の解像度が高いのは仮想宇宙に特化した通信だ。

スピリチュアル産業や自己啓発業界で散見される、潜在意識からのメッセージというのは、遺伝系から思考様式・行動規範の応用術式を引き出して解釈した結果のことである。一部の霊能者がアカシックレコードにアクセスしたというのも、この系に関連している。

CC BY-SA 4.0

情報技術の類比が解りやすい。遺伝系・仮想宇宙とのテレパシーによる通信は、SQLとリレーショナルデータベースの関係、もしくはJSONとNoSQLのオブジェクト通信に近い。血統・能力・課題に基づいたクエリを発行し、結果を受け取るのだ。

集合意識、遺伝系・仮想宇宙それぞれの使用事例を詳しく見ていく。

集合意識による意思伝達は抽象的である。それは術式配下にある心で具体的に理解するのではなく、精妙な知覚で包括理解するものだ。多くの霊能者や精神世界の住人がこの体験を主張すると思うが、マインド技術研究所が10年間調査した結果では、ほとんどが勘違いである。

この誤解・勘違いが注意点であり、詐術にかからないためにも重要である。初期の霊的体験を鵜呑みにして商売を始めるようでは、理解できていないということだ。技術的・中立的な態度が成功要因であるのはこれが理由だ。

集合意識と遺伝系・仮想宇宙の違いを明確に理解するには、両方を何度も体験するしかない。それは雑食から菜食になったり、喫煙者が吸わなくなったり、不健康から健康になったり、右利きから両利きになったりするのと同じように「複数の体験」から理解するしかないのだ。

集合意識経由の意思伝達は状態認識である。それは意思・総意に包括されている感覚だ。護られている感覚とは異なる。守護や加護という介入ではなく、何らかの意思を状態として理解しているのだ。

この状態認識とその規模は、家族や民族という仮想文明的な分離の理解ではなく、大きな意思に包括されているのに個別化を維持している感覚である。意識の世界と心の世界で同時に活動しているともいえる。そこに直線的な因果関係は存在せず、論理的な説明は不要である。

集合意識を介して意思伝達できるからといって、攻撃や妨害がなくなるわけではない。課題が勝手に解決するわけでもない。スピリチュアル産業でお馴染みの次元上昇すれば問題は消滅するという誤解同様、集合意識の意思伝達が金運を上げてくれるわけではないのだ。

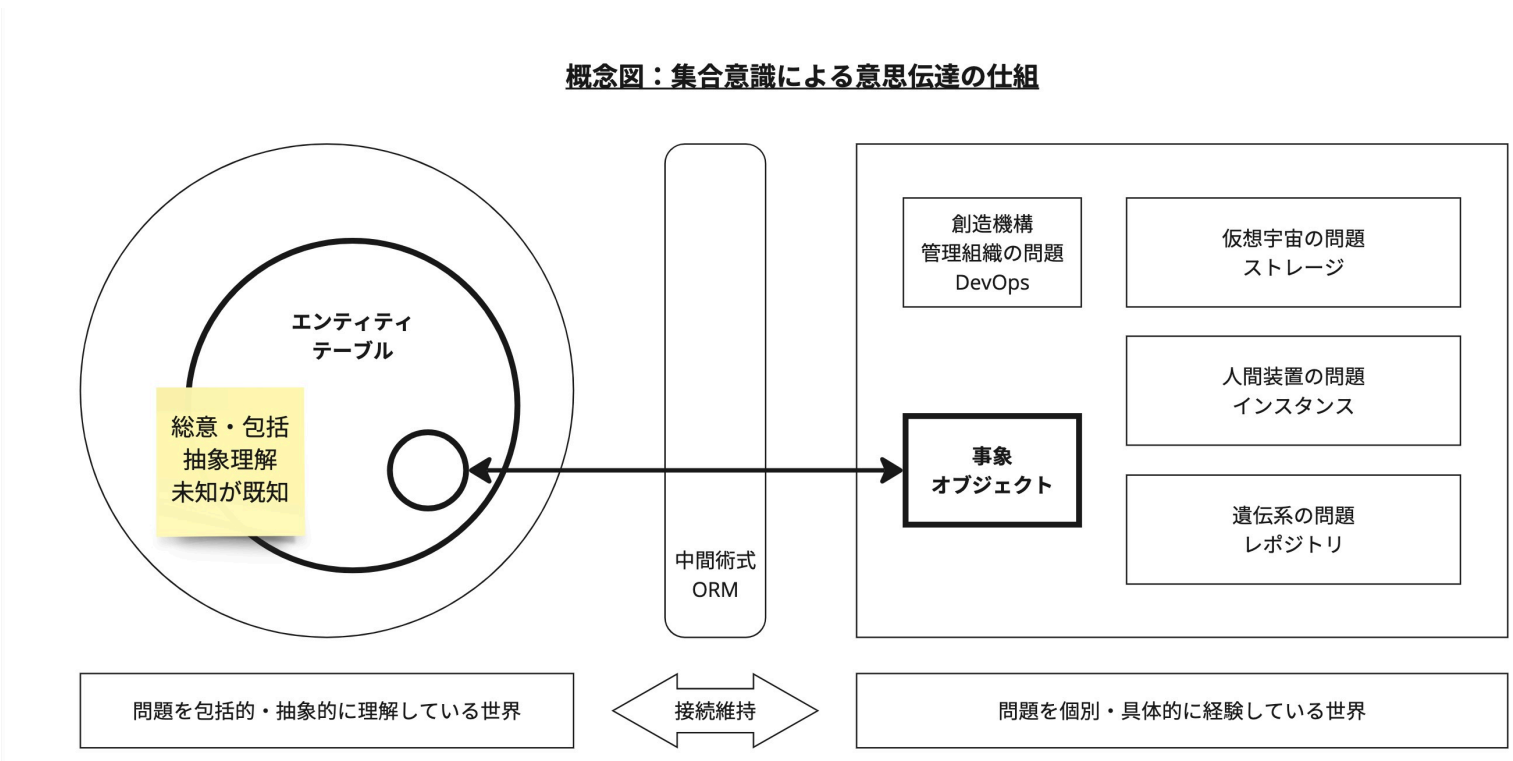
CC BY-SA 4.0

最適化の世界とは異なる「集合・統合状態」であり、調和の実現に努力する姿勢とは全然違う。自然がすべてやってくれるわけでもないのである。

包括理解と仮想宇宙の関係を理解するには、経営課題に置き換えると解りやすい。精神世界の専門用語やエンタメ理解を持ち出すより効果的だ。課題解決の世界ではリフレームが推奨される。アンラーンもリフレームの一種である。心の技術でいう「構造理解とその変更」であるから、課題解決の真意としては同じである。

問題に悩んでいるときは、問題が存在しない領域を調べたり、一時的に問題が発生していない状態を思い出すことが有益である。これは問題を俯瞰するためだけでなく、問題を発生させる術式の発動条件を特定するためにも有効だ。視座の変更によって、高コストで直接的な解決策にこだわらなくても良くなるからだ。

詳細は書籍「解決できない問題を、解決できる問題に変える思考法」に詳しく書かれている。



集合意識に断続的に接続している状態では、このことが明晰に理解される。意識の世界は状態の世界であるから、問題を「知っている、理解している」状態であり、仮想世界の雑多な問題・状況に振り回されていない。

CC BY-SA 4.0

これが問題が発生していない状態だ。心の世界は術式を介して課題を具体的に解決する世界であるから、問題が山積している。集合的で抽象的な認識では問題にならないことでも、等価な擬似分離の状態では問題となるのだ。解像度が上がり、具体的になるとは、問題も具体化していることを意味する。

意識は不可分であり、焦点・起点がなければ（個別に）動きようがないことは既に述べた。個別に動ける世界だからこそ問題が発生する。あなたというエンティティがオブジェクトを介してインスタンス化し、全体かつ個別に課題解決するのが意識と心の関係である。組織経営でいう「全体最適と個別最適を同時に実現するための設計と実装、戦略と実践」が集合意識を介した意思伝達の類比だ。

よって、集合意識が問題を自動解決してくれるわけではない。このことが断続的な接続において別の問題を生み出す。集合意識との接続をほとんど体験していない初期段階では、個別意識と心の枠組みからすると「まるで有機IoTデバイスや人間ドローンとして遠隔搾取されている」ような感覚がある。

注記：これは使用事例なので、全員が同様の体験をするわけではないことに注意。

集合的な意思・総意・理解があるのに、個別体験は支配・操作・搾取の世界にドップリだからだ。この相反する苦しみがどこから来ていて、何が根本原因かを探ることが、意識と心の関係を理解することにつながっていく。この詐術・支配術式で埋め尽くされた世界でスピスピ・フワフワしていられないのだ。

この段階を経るごとに、自他がガッチガチにプログラムされていることに気づき、問題を生み出す術式や構造の解体が根本解決であることが徐々に理解されていく。この過程は決してワクワクするものではない。金運や龍神と全く関係がないばかりか、むしろそちらに傾くことが術式支配であることが理解されるのだ。

包括的・抽象的に知っている状態で、個別・具体的に課題を解決していくことが求められる。これが視座と静寂の獲得を本書の最初に持ってきた理由だ。その初手が確立された状態で課題解決することが仮想宇宙のイノベーションだ。

CC BY-SA 4.0

遺伝系・仮想宇宙による意思伝達は具体的である。それは術式に重点が置かれているという点で、等価な擬似分離の世界における機能的な価値といえる。集合意識が状態による存在価値としての意思伝達であるのに対し、遺伝系・仮想宇宙は機能的な要因が大きい。

機能に価値が置かれている意思伝達とは、貴社の「ものづくり」技術が活かせる領域であるということだ。事前に技術的・中立的であることを提案したのはこれが理由である。サイバー空間同様、技術を建設的に運用することも破壊的に活用することもできるからだ。

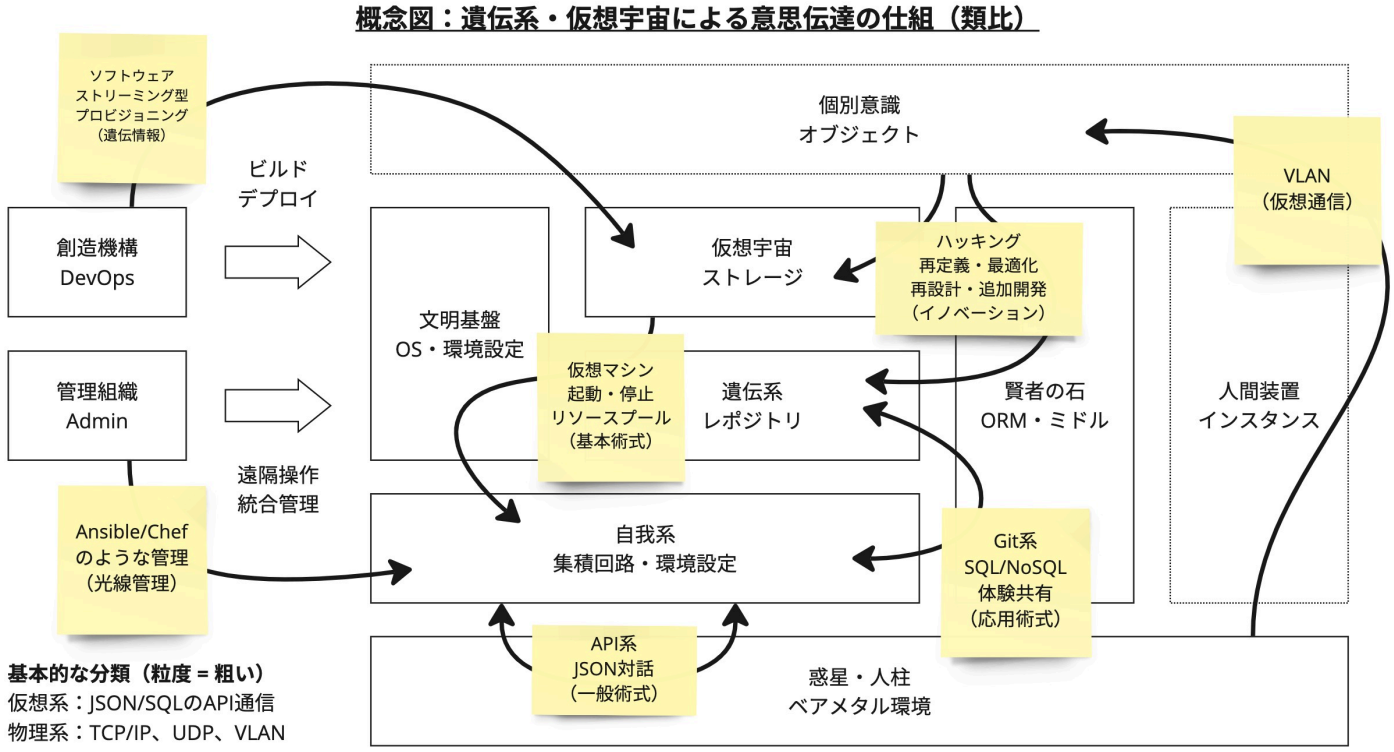
仮想宇宙の経営課題が「隠れた統治機構」であることは既に述べた。問題を生み出す構造を理解し、それを変えて公益に寄与する意思伝達手法を確立することは可能である。それが高度な文明への成長であり、貴社が仮想宇宙のイノベーターとして長期にわたり活躍する未来でもある。

遺伝系・仮想宇宙における意思伝達とその技術仕様は、情報技術の類比で理解すると確度が高い。先述のように遺伝系との通信はSQLやNoSQLとして理解できる。レ

CC BY-SA 4.0

ポジトリということは、Gitやビルド環境としても把握できる。さらにはAPI通信としても深掘りできるのだ。

端的には「各課題解決領域を横断する文脈をインターフェイス実装する」のが遺伝系・仮想宇宙における意思伝達の技術理解であり、これがテレパシーによる意思伝達（アプリ）の開発運用につながっていく。



集合意識と個別意識の劣化実装という割に複雑で振動相似・構造共振ではないように感じられるかもしれない。大枠はストレージ・インスタンス間の通信が劣化実装であり、その劣化実装を実現するために複雑な構造になっているのだ。

正確には、全体意識・集合意識・個別意識の劣化実装が、仮想宇宙・遺伝系・自我系である。オブジェクトとインスタンスの関係が、意識と心の劣化実装である。単純な階層ではなく複数の劣化実装が絡み合い、織り込まれるように実装され、全体を活性化するために（隠れた動力源として）意識が使われているのである。

これは現実世界の課題を解決するために、デジタル技術でハリボテ世界にシステム開発するのと同じだ。近年AIエージェントがSaaSアプリをバックグラウンドで実

CC BY-SA 4.0

行するようになってきているため、劣化実装がさらに劣化し続けている現実を目の当たりにしている。

情報技術の類比で使用事例を解説する理由のひとつに「通信の種類」がある。基盤系や管理系に近くなるほど低レベル通信になり、仮想化が進むほど人間が理解できる形式になる。人間が理解できる形式とはAPI・JSON・SQLなどであり、チャネリングや一般的なテレパシーは仮想系に特化した具体情報である。

自我系で認識できない基盤寄りの通信が、VLANとして表されるTCP/IP、UDP的な通信だ。管理系も人間装置という実行環境の外から入ってくるので、AnsibleやChefに例えられる。開発運用は仮想系を外部から扱うので、仮想化技術に特化した遺伝技術によるソフトウェアストリーミング形式の意思伝達を可能にしている。

ヒラメキや潜在意識からのメッセージというのは、仮想系に特化した具体通信である。次のような使用事例で分析すると分かりやすい。

1. あなたが人間装置を介して考える
2. 自我系から遺伝系へ接続する
3. 自我系がSQLによる問い合わせを行う
4. 遺伝系がレポジトリを検索・結果を返却する
5. 自我系がSQLの端的な回答を受信する
6. 遺伝系からソースコードをクローンする
7. ソースコードを既存環境でビルドする
8. デプロイされた最新アプリで行動する
9. 実行結果を体験として感覚で理解する
10. 体験を自我系で論理的に分析・理解する
11. 適切な場面で体験を遺伝系にコミットする
12. コミットされた体験が解析され統合される

CC BY-SA 4.0

この具体例で重要なのは、遺伝系との二重通信および感覚・論理の二重理解である。時間差で理解するというのもあるが、表面で行われる意思伝達と深層の意思伝達では別の通信が行われているという技術仕様が、時に深刻な問題を引き起こす。

さらに返却された情報の解釈を間違ったり、感性・理性がバグっていたり、詐術・支配術式で妨害されていたりすると、本来の意図とは異なる結果が量産されてしまうのだ。古代から錬金術師が浄化を徹底した理由もここにある。

心の技術は「設計・実装がオブジェクト指向、実行・体験が直線的な手続型」であることは既に述べたとおりだ。その理由がこの具体例で確認できるだけでなく、詐術・支配術式に係る脆弱性も理解できるのである。

自我系をPythonという心の技術で操作する、FastAPIの基本アプリとして思考実験すると解りやすい。あなたの自我系が「main.py」だとする。自我系のテンプレートが「from fastapi import FastAPI」である。

```
# main.py = あなたの自我系
from fastapi import FastAPI

# 自我系テンプレートのインスタンス化
app = FastAPI()

# あなたの自我系を設定し、個性を発揮するための実装
@app.get("/me")
def my_name():
  return "マインド技術研究所"
```

自我系は偏りの世界であるから、容易に乗っ取られやすい。ちょっとした態度と言葉で自己顕示欲の均衡を崩されてしまい、機密情報を漏洩したり、過激な行動に

CC BY-SA 4.0

走ってしまう。その脆弱性が血統表現と統合されたとき、先祖代々の脆弱パターンと自身の弱みが増幅する場合がある。相剋してしまうこともある。

FastAPIによる自我アプリ開発でいう、各種モジュールのインポート、レポジトリからクローンしたモジュールの品質、別軸でこっそり更新されているデータベース、自我系の個別インターフェイス（関数・メソッド）の評価などが脆弱性を生み出し、攻撃対象になるのである。

潜在意識からの情報を拾い上げて霊能商売をしたり、本を書いたりするのも、乗っ取られやすく、操られやすい脆弱性を表現している。要は感覚だけで見切り発車したり、理性が「誰かの術式配下」にあったりするのだ。思考と感情は人間装置に仕組まれた術式群であるから、このことは重要である。

私たち仮想宇宙の住人よりも全体を俯瞰できる設計者・開発者・管理者が、そういった脆弱性を突いてくるのは当然であり、仮想宇宙経営を横取りしようとする勢力が同じことを仕掛けてくるのは容易に想像できる。現在特に問題になっているのは電磁環境と通信の汚染であり、これは世界的な問題と密接に関連している。

サイバー世界の攻撃と同じで、基盤寄りの通信ほど攻撃に気付きにくい。あなたがスマホを使っていてTCP/IPの脆弱性、VPNのバイパス、ルーターのバックドア、外付けケーブルに仕込まれた集積回路、クラウドを支える仮想環境のベアメタルサーバーやストレージの中身を気にしていないのと同じだ。

近年、大手企業が利用者の承諾なしに運転者の追跡データを販売したり、インターネット上で緻密な行動追跡を行っていることが問題になっている。実は仮想宇宙の深層部ではあらゆる監視・操作が古代から行われている。すべて振動相似・構造共振で劣化実装されていることが理解されるはずだ。

あなたは仮想宇宙のイノベーターであり、貴社の「ものづくり」事業は圧倒的な進化を遂げ、外宇宙に準拠した高度な文明の柱になる。その役割を担うにあたり、システム分析は「直線時空の概念を外して行う」ことが重要だ。そして大量の術式を統合して直線実行した時に何が起きるかを充分検証する必要がある。

CC BY-SA 4.0

これが精神世界の住人や通常の経営者には仮想宇宙経営が「荷が重い」理由なのだ。彼らが仮想宇宙の住人として安全に活動できるようにするのが、仮想宇宙のイノベーターとしての使命である。

惑星仮想化の真髄：集積・統合・増幅

あらゆる術式は「集積・統合・増幅」の仕様に準拠したプログラミングである。

ここでいう術式（プログラミング）とは、構造から部品まで多岐にわたる。すべて振動相似・構造共振であるから、視座の移動によってあらゆる構造・系・部品を理解できる。基本仕様はシンプルそのものだ。この理解によって、霊・魂・肉の縛りから自由になり、意識が心の枠組み（視座）を移動できるようになる。

本章では、抽象から具体まで、複雑系から単純系まで、術式開発における技術仕様や要点を使用事例を使って理解してきた。この実践的な理解に基づき、術式開発を行う際の要点をまとめていく。

- 集積とは起点・接点・焦点の開発
- 統合とは既存環境・万象との整合
- 増幅とは統合した系の成長と拡張

ここまでは絶対に押さえておきたい。この要点を把握してから周辺環境を観察すると、文字通りすべてがこの3つの仕様に準拠していることが解る。錬金術師が提唱する「自然の書を読む」ということだ。

例えば、農作物である稲。土と水の混合環境に苗を植える。これは起点開発だ。徐々に土壌や気候と統合され、有機農業であれば虫やドジョウなどと整合する。実りの季節になると、1本の苗から多くの米粒が収穫できる。この集積・統合・増幅を振動相似・構造共振でさらに繰り返すと、大規模な米農家になる。

CC BY-SA 4.0

天界の農業である錬金術も、心の技術を駆使した仮想宇宙のイノベーションも、要領はまったく同じだ。

稲の例では四大元素の土と水を環境とした。工程を魚の目で機能的に俯瞰すると、情報・活力の統合・醸成・維持となる。稲という起点となる術式、つまり心構えであるインターフェイスを実装し、四大元素の操作と第五元素との統合により増幅していく。

エンティティがオブジェクトを介して仮想宇宙へインスタンス化するのが、天界から稲を仮想宇宙という環境に実装することだ。集合意識や仮想宇宙における意思伝達も、起点・接点となるインターフェイスの実装により環境統合し、術式が発動する。巨大な生命の樹に接木をするインターフェイス開発なのである。

次章では、この術式開発の技術仕様を前提に、開発運用環境である仮想宇宙の構造や技術要点を深掘りする。

CC BY-SA 4.0

これまで理解してきたように、仮想宇宙の開発運用（DevOps）には問題が山積していた。その組織的構造と技術的脆弱性を改善し、人類の手に自由・主権を取り戻す。それが貴社事業が参加する開発運用（DevSecOps）になるのである。

注記：DevSecOpsとは、開発運用にセキュリティ実践を組み込むこと。詐術・支配術式を解体し、仮想宇宙経営に人類が段階的に参加し、再度欺かれたり奴隷化されないよう惑星規模で対策することを意味する。

CC BY-SA 4.0

第4章：技術経営に直結する仮想宇宙という基盤

惑星文明の一部として存在する、仮想宇宙という開発運用環境。山積する問題や脆弱性を解決する技術経営手法を確立するにあたり、術式を組み込む基盤の仕様を経営・事業・技術の3視点から理解したい。

経営視点：仮想宇宙における技術経営の確立

文明規模のゲシュタルト崩壊を起こしながら確立するのが、仮想宇宙の技術経営である。

経済界における技術経営もイノベーションと関係があるように、仮想宇宙や文明基盤における技術経営も惑星規模のイノベーションと関係がある。本書が技術系の経営者・事業責任者・職人・技師に宛てて書かれているのはそれが理由だ。

全体像：仮想宇宙経営に係る目的・課題の特定

仮想宇宙の技術経営は、文明に特化した「銀河標準の経営手法」である。

経済界と仮想宇宙における技術経営の大きな違いは、その目的である。経済を目的としているか、文明に注力しているか。この違いは非常に大きく、システム思考でいう最大級のレバレッジでもある。さらに文明に注力している場合でも、勢力によって目的は大きく異なる。これが分極モノサシで単純判断できない理由だ。

経済を目的としている場合、現時点では金を大量に稼ぐためにあらゆる方便・言い訳をつくり出す。環境改善や社会貢献というのは建前で、本当の目的は違う。目的は二重化（仮想化）されており、仮想宇宙利用者と管理・経営・開発運用で目的は異なっている。すべてが表裏、本音・建前で分離しているのだ。

CC BY-SA 4.0

文明に注力している場合、あらゆる要素・手段はあるひとつの壮大な計画に整合される。ただし、ここでいう壮大な計画は、旧國體・言霊学などが目指している世界と新國體・心の技術で全く異なる。目的は思考様式・行動規範の基盤であり、旧國體は天神（天津神）に帰結し、新國體は真源および集合意識に帰結する。

目的分析：技術経営における思想の違い

	経済（仮想文明）	文明（旧國體）	文明（新國體・惑星文明）
表の目的	環境改善、豊かさの創造	争いを避け、自然と調和	個人および惑星の自由・主権
裏の目的	人類支配、仮想宇宙経営	惑星の統治、反対勢力の無力化	高度な文明としての集合意識達成
対象技術	金融、人工知能、宇宙技術	電磁兵器、統治技術、黒魔術	心の技術（宇宙錬金術）
理想の姿	監視・罰則・操作による平和	ワンワールド、惑星統一、天神に隷属	外宇宙との標準接続、仮想宇宙の終了
現行課題	利害を異にする多様な勢力	体制崩壊に伴う混乱、理解不足	仮想宇宙の利権争い、妨害工作
達成手段	洗脳、詐欺、奴隷化、黒魔術	謀略、詐欺、黒魔術、極秘提携	仮想宇宙の再設計・文明基盤の刷新
本音	人類と環境は単なる資源	文明と惑星は天神の統治下	意識は不可分、等価な擬似分離
建前	平等、救済、発展、進化、貢献	投資、自然理解、神格、和合、縄文	デジタル類比・応用、潜入捜査

この比較分析を理解する上で重要なのは「善悪は関係ない」という基本である。さらに「移行・接合の可能性を考慮する」動的な視点である。分類や比較というのは極端に静的であり、ある時節および状態を切り取って単純化した便宜表現に過ぎない。技術経営を行う上で、指標や四半期のみで判断できないのと同じだ。

移行や接合に関していうと、旧國體から新國體へ自身や組織の思考様式・行動規範を円滑移行することも、ある時点を起点に接合することも可能である。Gitレポジトリを活用した文明開発において、適切にブランチのマージを行う要領だ。誰かを悪と断じた瞬間、そこに分離・対極を生じ、集合意識の達成は遠のく。

目的の一致、構造・系の統廃合は善悪に関係ないのである。あくまで系として目的達成に貢献するか、構造の一部として統合稼働するどうかで判断される。技術経営において、この理解は要点である。犯人探しや陰謀暴きが不毛な理由もここにある。技術経営の一環として検討されるのが望ましい。

CC BY-SA 4.0

ここで疑問に思うかもしれない。なぜ表裏や本音・建前を知ることができるのかと。もちろん、技術的な理由がある。書籍やネットの情報を鵜呑みにして書き出しているわけではないのだ。端的には「自然の書を読んでいる」からであり、宇宙錬金術の基礎である。

理由は大きく3つある。分類は技術・調査対象・調査内容だ。

技術的にいって、意識や心の技術は表面化した情報・活力だけを対象にしていない。そうでなければ仮想宇宙や外宇宙の情報・活力を研究することはできない。心の技術を意識で扱うと、隠れた意図や構造に触れることになる。集合的な系に働きかけることで、表面化しない情報・活力を研究することが可能になる。

調査対象は個別意識ではない。人間装置を実装している個人を対象にしていない。犯人探しや陰謀暴きを対象外にしている理由だ。心の技術による仮想宇宙経営および文明刷新は、惑星・種族・文明基盤を対象にしている。経済界とは異なり、個人や団体の言動のみを監視・分析しているわけではないのだ。

調査内容は、個人や団体の意見や表面化した情報ではない。建前としてどんな言葉や表現が使われていようとも、その思想や論理が継承する中核は隠すことができない。これは振動相似・構造共振の理からも明らかだ。心拍や声で判断せずとも、書かれた文章や実行される戦略から伝わってくる。

詐欺や我欲が中核の情報・活力であるならば、それが振動・構造として表現され、支配や隷属が中核であるならば、表向きどんな難解で特別な表現を使っていても、継承内容は何らかの形で表現される。戦略立案者や戦術実行者がそのことを認識していなくても、継承内容は遺伝技術によって表現されるのだ。

これは選ばれた特別な者たちだけが使える、血統限定の超能力や高等秘術などではない。あなたと私が使える（汎用魔術的な意味で）一般化された技術である。前章でテレパシーによる意思伝達を構造として把握したのにはこういった背景がある。

技術というのはエリート主義や媒介ルールを廃し、一般化・汎用化するために存在する。情報・資源の非対称性で大衆を統治するための秘匿対象ではない。

CC BY-SA 4.0

もちろん、技術を習得・活用するための要件・仕様といったものは存在する。それは仮想化技術を搭載するための機能要件や技術仕様が定義されているのと同じだ。長期継続型の鍛錬・断捨離など、大衆が厭うことや絶対にやろうとしないことがそれにあたる。

仮想宇宙経営における論点は、多様な思想・目的を持った勢力が争っていることに集約される。山積する問題は分離・衝突によって引き起こされている。本質的な目的と思想構造が同じにも関わらず、互いに対立しているのだ。その理由は、彼ら自身の理解を超えたところに存在するため、論点は一向に解けない。

その論点を解くためには、仮想宇宙経営を「意識と心の技術」で捉え直し、統治や経済ではなく、技術経営として確立していくことが重要だ。仮想宇宙のイノベーションとは、仮想宇宙そのものを廃止することであり、これまで争いの元であった利権構造そのものを消滅させることである。

これは段階的に達成される目標だ。善悪の判断は障害であり、英雄・犯人の設定も不要である。あくまで技術的に統廃合できるかどうかを定めていく。この技術経営の確立が、当面の最終目標「外宇宙との標準接続を伴う集合意識の達成」における成功要因だ。

惑星文明を高度な銀河文明として再構築することと同意である。この最大級の公益に寄与する戦略行動こそ、貴社の仮想宇宙経営における目標・課題なのだ。

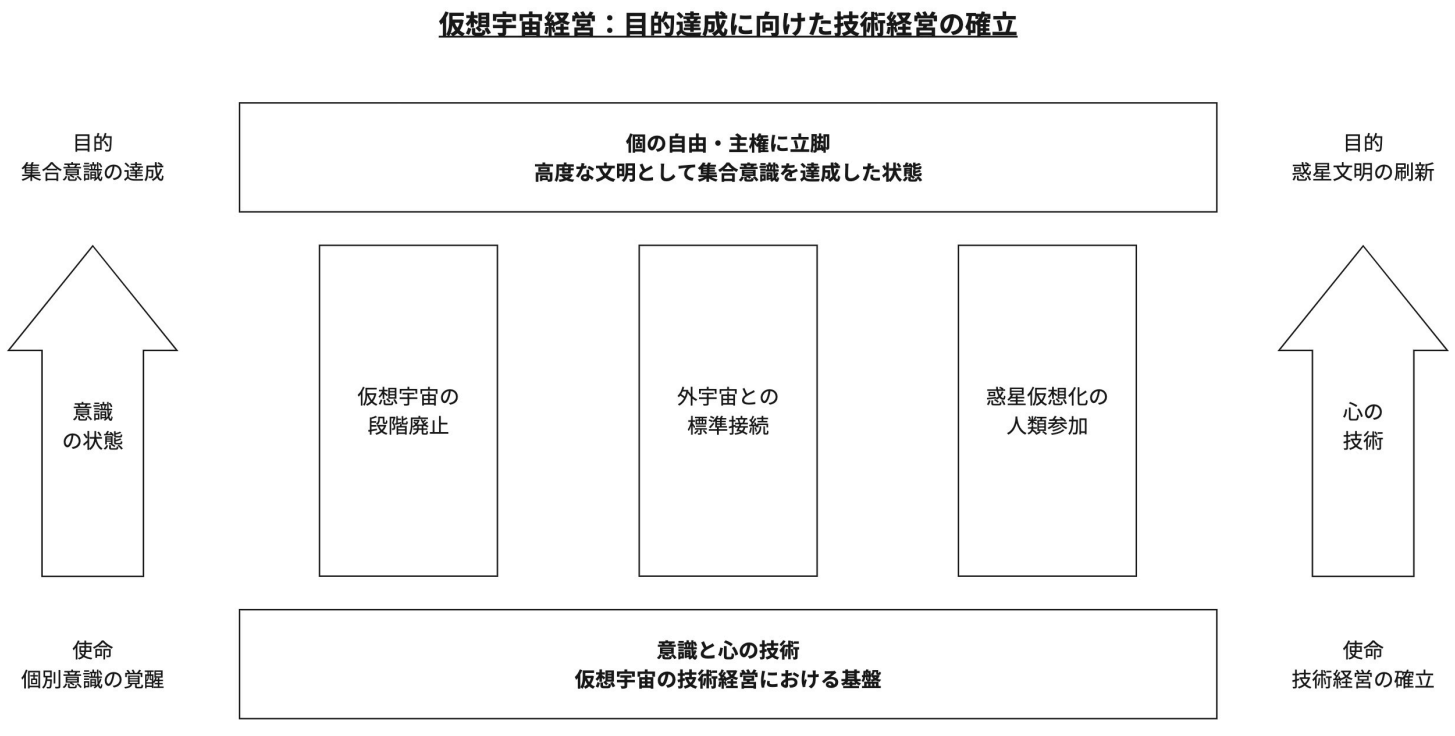
経営理念：個の主権と集合意識を同時に実現

技術経営の目的は「個が自由・主権を達成しつつ、種族および惑星規模で集合・統合する」ことである。

これは根性論でも精神世界の戯言でもない。必要以上に引き延ばされた真実探究という名の迷宮を彷徨う哲学でもない。科学的かつ技術的に成し遂げていく惑星規模の大事業である。科学的・技術的に成し遂げていくのだから、定義が重要になってくる。

CC BY-SA 4.0

定義は「個別意識の自由・主権を確立した状態で、高度な文明として集合意識を達成した状態」である。これが仮想宇宙の技術経営を確立し、経営していく上で最大のレバレッジとなる。



この図で表現されているのは「技術経営の確立によって達成する目的および目的を支える3つの目標」だ。確かな基礎に立脚した3本の柱を建てることで、目的達成が建造物（構造）として成立する。

左右が使命・目的として定義された成功要因・基本戦略である。左側が意識とその状態、右側が心の技術とその活用だ。意識が心を介して表現するのが文明であるから、意識の状態と心の構造は比例関係にある。

これは錬金術師の秘術でもある。錬金術師が工房に装置を設置する理由は「内面と外面を等しくする」ためであり、それは「内界と外界を同じものとして扱う」ことである。アタノールという炉を自作し、情報・活力を操作する秘術だ。

意識が心の構造を通して個別意識の活性化と集合意識を達成する仕組み。その仕組みを抽象化したのが、この技術経営の枠組み（経営フレームワーク）である。

CC BY-SA 4.0

さらに定義を明確にするために「そうではないもの」を理解しておきたい。経営構造において、廃棄する構造・系などを以下に示す。

- 分離思想（神人、天地、優劣など）
- 階層型の統治機構（神・君・臣・民・忌など）
- 血統・エリート主義（王族、皇族、貴族など）
- 媒介ルール（神と人の仲介役）
- 謀略と秘匿情報による遠隔支配
- 自然の裁きを装った攻撃
- 罪と罰の概念、飴と鞭の仕組
- 仮想敵と戦うための一致団結
- 天地人の構造を利用した武力行使
- 他星系・他種族との密約および独占契約
- 利権、統治権に係る技術の独占・行使
- 惑星規模の文明リセットと進化の管理

上記「そうではないもの」は、これまでの仮想宇宙や旧國體が継承してきた構造・系であり、仮想宇宙の段階廃止に伴い消えていく。すべて自他を分離するために設計された要素であり、天を持ち去った遺伝技術に関係するため、個別意識の自由・主権を実現しながら集合意識を達成する障害となるからだ。

これまでの構造は、これからの障害である。枠外しが重要なのはこれが理由だ。

仮想宇宙のイノベーションおよび文明基盤の刷新を手段とした「個別意識の覚醒と集合意識の達成」が何を内包するかも確認しておきたい。統合・採用対象となる構造・系などを以下に示す。

- 自由・主権を前提にした総意・均衡
- 円形・球体としての協働体制

CC BY-SA 4.0

- 等価な擬似分離による個別体験
- 不要な創造機構・管理組織の廃止
- 透明性と複雑性に準拠した戦略
- 自然の書に基づいた文明刷新
- 科学と技術に立脚した文明創造
- 非暴力の姿勢で攻撃や妨害を回避
- 天地人の構造を改善した仮想化技術
- 外宇宙との標準接続および協働体制
- 公益に寄与する技術の公開・共同開発
- 責任ある惑星の開発運用（DevSecOps）

注記：非暴力の姿勢で攻撃・妨害を回避するための施策が、責任ある惑星の開発運用と仮想宇宙・外宇宙との協働であり、DevOpsからDevSecOpsへの改善である。

技術経営の確立による仮想宇宙経営と段階廃止。個別意識の覚醒と集合意識の達成を目的としたこの全体戦略。上記のように廃止・採用対象を明確にすると、3本柱および両翼構造の解像度が上がってくる。

本来、銀河レベルの惑星・文明経営とは技術的なのだ。投資・隷属の黒魔術に立脚した経済ではない。

このことは何度繰り返しても問題ない要点である。これまでの経営というのは、最も不要な類の構造・系ということだ。その理由は「そうではないもの」を熟考すれば簡単に視えてくる。仮想文明・仮想宇宙の背後に隠れていた組織・構造が浸透させてきた事象・具象を解体し、廃止するのだから当然だ。

注意点がひとつ。現時点で廃止対象となる構造・系を実装している個人・組織・勢力を善悪で断じてはならない。自他を分離させる善悪・光闇の感情的な概念は適切に破棄される必要がある。分極概念および二分法による判断は、未熟な文明が高度な文明へと成長するキッカケ（トリガー）でしかない。

CC BY-SA 4.0

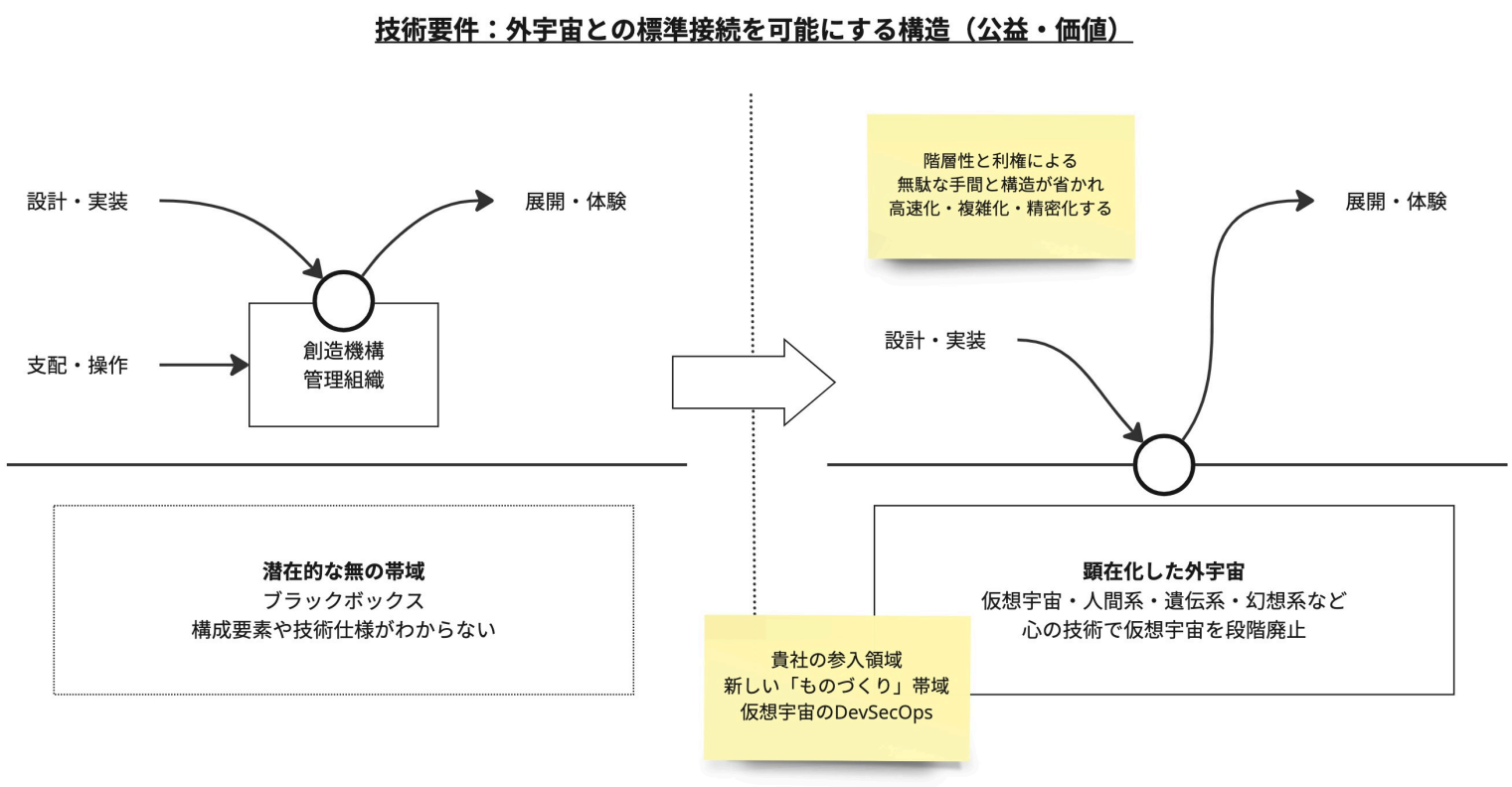
私たち人類は、二極モノサシという補助輪を外し、自転車という文明を自分たちで走らせる必要がある。

前述のように「移行・接合・統廃合」の可能性および期間があり、2020年から2030年を目安にしている。この間にどんどん移行すれば良いだけであり、特にインターフェイスと通信内容に手を入れることが重要だ。これがマインド技術研究所の「隠れた構造の透知分析による見解」である。

技術要件：外宇宙との標準接続を達成する手段

技術経営が創造する価値は「不要な構造を廃した高度文明との標準接続」である。

経営視点での技術要件は、価値創造のための技術的な論点だ。外宇宙との標準接続を達成するために、既存構造をどう変更するか、技術が持つ可能性を公益のためにどう活用するかを定義する。



CC BY-SA 4.0

この図は、論点を技術的に解くための青写真だ。技術経営によって達成したい内容を「サーバーレス技術の類比」で概念化している。仮想宇宙と外宇宙の関係を境界として明示した上で、不要な創造機構・管理組織を解体し、段階的に仮想宇宙を廃止していくための要求・価値を抽象化した。

海面に突き出ている氷山の一角しか認識できない状態で支配・操作されていた人類が、潜在的な部分も含めた氷山全体を活用できるようにするのだ。海が不可分の意識であり、氷山が心の構造に当てはまる。意識の海で繋がっているのが体験可能な外宇宙という未知の氷山・大陸である。

貴社がこれまで扱ってきた技術要件とは異なり、抽象的に思えるかもしれない。詳細な技術情報が記載されていないように感じるかもしれない。その理由は「ハードウェアからソフトウェアを検討しているから」であり、その視座を変えた途端、まったく新しい情報・活力が流れ込んでくるはずだ。

意識が心を介して表現する。振動相似・構造共振。惑星仮想化技術による多重仮想化と劣化実装。意識があらゆる心構えや枠組みを実装することで実現する等価な擬

CC BY-SA 4.0

似分離。現実創造の歪曲や妨害の原因になっていた「Man in the Middle（媒介ルール）」構造という深刻な経営課題。

これまで検討してきた情報から論点を解き、心の技術を使って価値創造を行っていくのだ。

サーバーレス技術とは、サーバーが存在しない技術ではない。提供側がサーバー管理を担ってくれるサービスだ。SaaSがソフトウェアをサービス利用する仕組みであるように、サーバーをサービスとして利用できる仕組みのことを（まるでサーバーが存在しないかのように見えることから）サーバーレス技術と呼ぶ。

この仕組みはサーバー構築・管理という構造を利用側からゴッソリ消したイノベーションだ。仮想宇宙でいう、解体すべき要衝と化している不要な創造機構・管理組織を解体することと同じである。エリート主義と媒介ルールという文明活動や現実創造にとっての障害を取り除き、創造責任を人類の手に戻すことを意味する。

今までは、支配・操作によって人類の文明活動が制限され、現実創造が歪曲・遅延させられていた。この所謂サーバー管理層をゴッソリ消すことで、意識と心の開発を明晰・円滑に行えるようになる。この明晰さと円滑さが本来の創造環境であり、体験可能な外宇宙に存在する銀河文明と同じ環境・視座である。

先ほど補助輪を外し、自転車を自分たちで走らせるという比喩を使ったが、その真意はここにある。

私たち人類は、顕在化した世界の表面的な問題に直接手を入れようと苦しんできた。それは結果を結果で変えようと蹲いてる状態であり、定量的な具象を微調整することで問題に対処してきたことを意味する。原因や構造は隠され、革新的な技術は独占され、洗脳や精心操作により攻撃されてきたのである。

この深刻な経営課題を解決するためには、まったく異なる視座から未開拓領域に手を入れなければならない。それが仮想宇宙のイノベーションと文明刷新なのだ。

CC BY-SA 4.0

貴社が仮想宇宙のイノベーションや文明刷新を行う領域は「これまでの潜在領域」である。それは不要な創造機構・管理組織によって代行され、秘匿されてきた海面下の領域だ。人類が潜在意識、無意識、宇宙意識、幽界・霊界・神界などとして思考停止してきた未開拓領域のことでもある。

障害となってきた構造を解体し、文明活動におけるサーバー・インフラ環境を構築・管理する。それが貴社のような「ものづくり」における達人たちなのである。

事業視点：仮想宇宙という人類未開拓の領域

目先の利益や目立つ役割に踊らされない事業家にとって、仮想宇宙は最高の課題解決領域である。

完全なブルーオーシャンでありつつ、既存事業という足元・具体から始められる。今日から参入可能であり、初期の小さな課題には費用もかからない。しかもそのブルーオーシャンは広大で深いため、熾烈な横並び競争が存在しない。むしろ、あらゆる個人・組織・文明と協働するようになるのだ。

CC BY-SA 4.0

ラテン語由来のことわざに「静かな水は深い（still water runs deep）」という表現がある。最近では、内向的な人が持つ能力や、物静かな人の隠れた側面などを意味するが、静かな人は危険だという意味もあったとのこと。仮想宇宙という人類未開拓の領域を良く表している。

仮想宇宙や文明基盤に手を入れてきた存在や勢力は、一般に流布されている陰謀や謀略のさらに奥の奥にいる。仮想宇宙で活動する私たちからすると、その正体は完全に不明であった。この広大な領域に働きかけ、開発運用し、運営管理を行ってきた勢力は、秘密結社や友愛団体よりもずっと上位の組織である。

彼らは真意を公言しない。静かに忍耐強く長期間ずっと手をいれるような経営をする。まさに天界の農業を延々と継続してきたのだ。芥子や大麻を密かに育て、製品を静かに市場展開するような経営をする。異世界ラノベの冒険者パーティでいう錬金術師の領域であり、派手な勇者や英雄が手をつけない領域である。

この記述を読んで、最近の世界情勢が頭をよぎったと思う。勇者や英雄の好む文化は、所謂プロレス政治と対症療法だ。派手に戦い、問題と直接対峙しているように見える。やっていることの本質は、敵と戦うスポーツエンターテインメントであり、その背後・内奥にある伏魔殿では別の勢力が蠢いている。

勇者や英雄が踏み荒らした各国が現在どうなっているか。現地で体験すると見えることがある。歴史的に冒険者たちに蹂躙され、グローバル経済で何度も搾取された国ほど治安が悪く、スラムが酷い。

筆者もインドやフィリピンをはじめとする9ヶ国で実際に生活し、うち2ヶ国での生活はお湯が使えなかったり、老朽化で壁が壊れているようなところであった。スマホが盗まれたり、ギャングの殴り合いが目の前で起こったり、日中の公園で強盗にあったりもした。

必要に迫られ、過激な対症療法を断行せねばならぬほど、原因領域は腐敗し切っていたということだ。表面的に自国から問題や不安分子を追放しても、根本治療にはならない。原因は自国や仮想宇宙にあるからだ。

CC BY-SA 4.0

そこに至るまでの長期的な背景や多次元的な課題が存在する。その隠れた根本原因に働きかけるのが、仮想宇宙のイノベーションと文明刷新、特に文明基盤である思考様式・行動規範の刷新なのである。

この検討は非常に重要だ。今後、私たちが外宇宙との標準接続を果たし、銀河文明に参加すると同じ問題が巨大化する。非暴力の姿勢で攻撃・妨害を回避する時、当該勢力をどう扱うかに関わってくるからだ。

単に自分の星系・銀河から追放すればいいのか、他の星系・銀河への影響はどうなるかなど、検討する内容は複雑化し、均衡維持は難しくなっていく。

この広大で深い、未来へと続く重要課題に、貴社とマインド技術研究所は「技術的に」挑んでいくことになる。仮想宇宙は最高の課題解決領域であるとは、この公益・価値の壮大さが理由であり、協働なくして実現は不可能だ。

世界的に展開されている革命・改革という名の対症療法が悪だということではない。それはそれで必要である。結果の世界に対処しなければならない役割もあれば、原因の領域に手を入れなければならない役割もあるということだ。ここに善悪・優劣は存在しない。

理解しておくべきことは、対症療法・結果の世界に近くなればなるほど「分離思想・二極モノサシ」が強力になるということだ。逆に原因の領域に足を踏み入れるほど「等価な擬似分離・集合意識」が理解される。原因に手を入れることが強力なレバレッジになる理由もここにある。

対症療法は派手で英雄視される。原因治療は地味な裏方で、表の歴史に名を残すことはほとんどない。職人や技師のような裏方のプロが仮想宇宙のイノベーションと文明刷新に不足している。デジタル技術者の不足よりも切迫課題である。

文明トレンド：経営母体の変更と引き継ぎが起きている

現在起きている混沌は、経営母体の変更と計画の引き継ぎによって生じている。

CC BY-SA 4.0

天津日嗣の経綸という長期計画がなくなり、人類が自分たちの手で仮想宇宙経営から廃止までを行っていく。そのための環境改善期間、つまり引き継ぎ作業が2030年くらいまで続く。

2030年から新文明の試運転が小規模に実行され、徐々に統合と増幅を繰り返し、50年後の2080年くらいに外宇宙との標準接続や集合意識の達成が明確化するはずだ。

グローバリズム崩壊から文明規模のゲシュタルト崩壊へ。仮想宇宙のイノベーションと文明刷新の推進が加速。この変更・推進における潜在期間が2020年から2025年までであり、2025年から2030年までが顕在期間である。そのため現在、問題解決における強行手段が表面化している。

これがマインド技術研究所の見解であり、この中間目標・工程の目安は2017年にカンボジアのシェムリアップで夜間停電中に取得した直感情報をもとに再解釈・追加取得したものである。

文明トレンドを要約すると次のようになる。

- 天津日嗣の経綸が終了（決定事項）
- 天津金木および天津太祝詞の段階終了
- 人類が外宇宙の助けを借りて引き継ぎ
- 仮想宇宙を孤立させる境界の段階廃止
- 外宇宙との標準接続、集合意識の接続

仮想宇宙を外宇宙・地球内部から経営してきた母体が変更され、私たち人類の手に自由・主権および創造責任が取り戻される過程が文明トレンドだ。今起きている宇宙的で大規模な変化である。

直近の文明トレンドを年代・目安で記述すると次のようになる。

CC BY-SA 4.0

- 2010年 - 支配体制確立の失敗（起点）
- 2020年 - 天津日嗣の経綸が終了（革新）
- 2025年 - 環境改善の具体化（顕在）
- 2030年 - 新文明の雛形稼働（試動）
- 2080年 - 外宇宙との標準接続（目標）

21世紀の前半は、起点確立と大事業の立ち上げである。後半は新文明の本稼働から目標達成、個別意識の覚醒から集合意識の接続へと進んでいく。22世紀には高度な銀河文明としての初期段階を経験しているはずだ。貴社がこれから参入する大事業は、人類未踏・文明規模のスタートアップなのである！

天の周期である12年として記述すると次のようになる。

- 2013年 - 新文明の起点固定（集積）
- 2025年 - 新文明の基盤開発（統合）
- 2037年 - 新文明の試験運用（増幅）
- 2049年 - 新旧文明の統廃合（統合）
- 2061年 - 新文明の本格稼働（増幅）
- 2073年 - 外宇宙との標準接続（統合）
- 2085年 - 集合意識の接続（目的）

注記：あくまで目安。事業と同様、計画・工程として見ていただきたい。

文明トレンドを3種類記述したのには理由がある。ひとつは「直線時空の概念から自由になること」であり、これが達成できないと外宇宙から地球の未来を確認できる勢力に操られる結果になってしまう。もうひとつは複数の視点・切り口で文明の変化を確認することで疑問や納得感を引き出すのが狙いだ。

最後の理由は、貴社やマインド技術研究所が「目的から逆算し、目標を設計に役立て、オブジェクト指向で集積・統合・増幅するための技術経営を確立する」ことだ。

CC BY-SA 4.0

これは預言ではなく、意識が実装する心の構造（宇宙構造）を解析した結果である。技術経営を確立し、大事業を推進するために必要な情報の可視化なのだ。

システム思考：思考様式・行動規範の刷新が急務

文明基盤である思考様式・行動規範の刷新が切迫課題であり、同時に強力なレバレッジである。

文明基盤の刷新。それは外宇宙というシステム外部のパラダイム（規範、モデル）を仮想宇宙内部に持ち込むことである。外宇宙との標準接続を確立するための構造変更であり、強力なレバレッジ戦略だ。

この戦略は振動相似・構造共振の理に基づく、文明インフラを標的にしたエシカルハッキングである。仮想宇宙のイノベーションと文明刷新において、インターフェイス実装が効果的な理由もここにある。

外宇宙の心構え・枠組み（インターフェイス・フレームワーク）を仮想宇宙の文明基盤に設置することで、共通部品（モジュール）を介した通信を可能にする。共通要素の実装が進み、解像度が上がった時、外宇宙との標準接続が確立されるのだ。

第1章の用語集で、文明基盤は仮想宇宙と人間系の両方に係ると定義した。これは多次元的な課題解決領域を横断する文脈・背景として思考様式・行動規範が存在することを意味する。仮想宇宙という基盤環境、人間系という実行環境を横断する背景・文脈としての課題解決領域（コンテキスト型サブドメイン）である。

サブドメインの橋渡しをするコンテキストでありながら、それ自体がサブドメインでもある。文明基盤は解決空間でありながら、問題空間でもあり、しかもMECE（漏れなくダブりなく完璧）に切り分けることができない。

後述するが、SAN（Storage Area Network）仮想化におけるファイバチャネルスイッチとストレージの一部を統合したようなブロックストレージなのだ。

CC BY-SA 4.0

注記：ブロックストレージとは、データを定型分割して保存する技術のこと。デジタル世界における「等価な擬似分離」を表現している。遺伝子（固有識別子）がモザイク状に保存されており、必要な遺伝子を呼び出して特定の部品・系・構造を創造するような技術である。

このブロックストレージのような文明基盤は、仮想宇宙という広大で仮想化されたストレージに存在しており、転生の際にもテンプレートやワークロードなどの雛形として参照・展開される。前章の術式開発における技術要点で、思考様式・行動規範の根本定義が仮想宇宙というストレージに属し、応用定義が遺伝系というレポジトリに属すると記述した理由でもある。

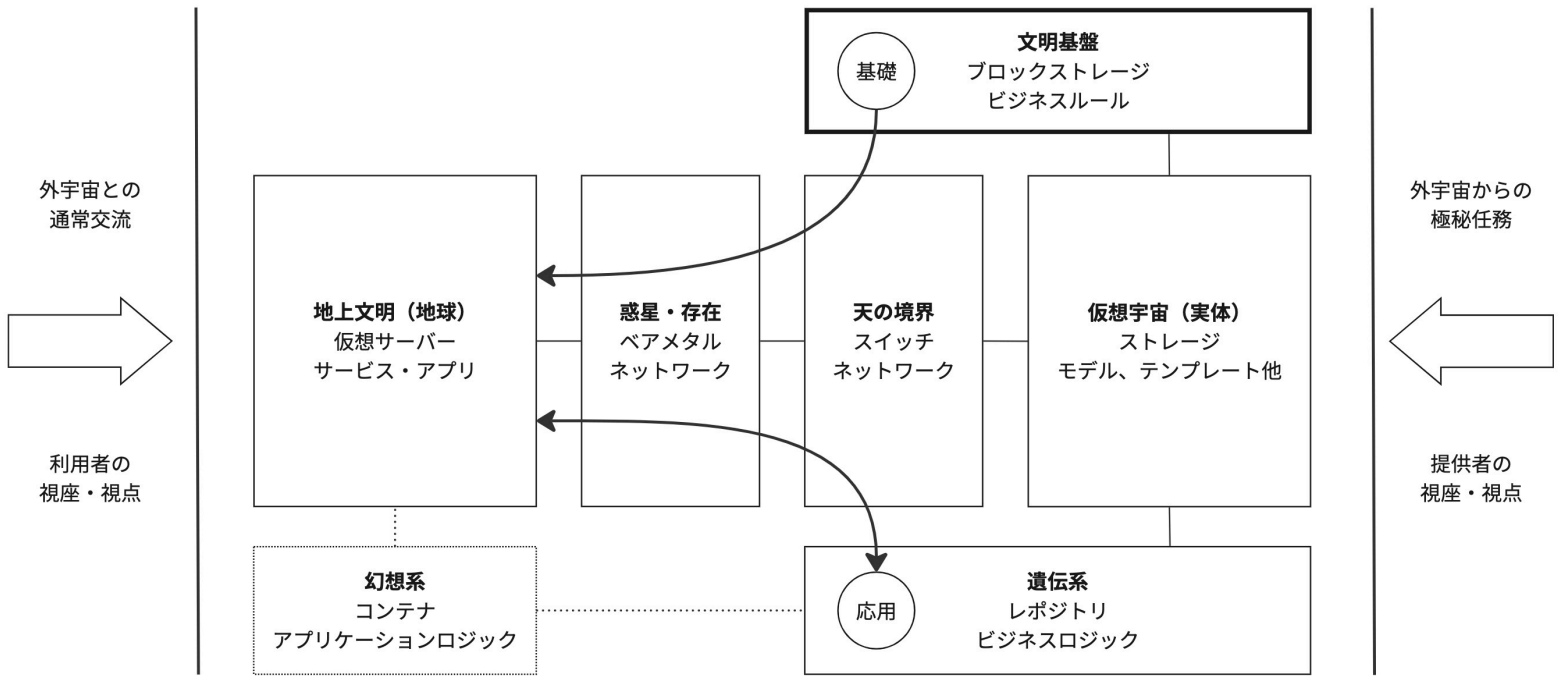
事業視点で文明基盤を見る時、それは「ビジネスルールの定義」である。

思考様式・行動規範の根本定義を仮想宇宙が担当するということは、ビジネスルールというフレームワーク（枠組）を仮想宇宙が保持しており、そこに目的や制約などが定義されているということだ。文明基盤に定義されていない内容を仮想宇宙内部で表現することはできないのである。

CC BY-SA 4.0

応用定義を遺伝系が担当するということは、ルールやプロセスの実装に係る定義、ビジネスロジックが大量に保存されているネットワーク貯蔵庫を意味する。ネットワーク貯蔵庫とは、広大なGitレポジトリにCI/CD機能が搭載され、ストレージやハイパーバイザーと円滑統合されているのと同じである。

概念図：文明基盤と関連ドメインの依存関係（類比）



この図は文明基盤である思考様式・行動規範がどのような領域・文脈・背景として存在しているかを示したものだ。SANを構成するハードウェアとソフトウェアの類比で翻訳した。仮想宇宙が内包する世界構造をこのように俯瞰する時、文明基盤の刷新が急務であり、強力なレバレッジであることが理解される。

システム思考における強力なレバレッジポイントに「システムのルール」がある。システムのゴールがルールを統括し、ルールが情報の構造や流れを制御する。力学としては「ゴール＞ルール＞ロジック」である。

仮想宇宙でいう、技術経営で目指すゴールが、文明基盤というビジネスルールを定義し、文明基盤が遺伝系というビジネスロジックを制御する状態だ。力学としては「技術経営＞文明基盤＞遺伝系」である。

CC BY-SA 4.0

仮想宇宙を設計・経営してきた存在・勢力の意図は、この構造と力学に表現されている。彼ら自身がベアメタルとして経営に（ハンズオン）参加することで、現場と経営が一体化しているのだ。経済界の企業経営とは大きく異なるのが、技術経営という「銀河標準の経営手法」なのである。

この存在・勢力の意図を劣化実装し、さらに細かい利権構造として横展開したのが幻想系というコンテナに格納されたアプリケーションロジックである。伝統的に幽界として認識されてきた世界も、主にこの領域に属している。幻想系はあくまでプラグイン的側面が強く、機能不全や不毛な争いの原因となってきた。

詐術「あなたは創造主で、なんでも実現できる」というスピリチュアル産業の誘惑に注意しなければならない理由には、こういう技術的背景がある。

その詐術を真実にするためには、仮想宇宙の制約であるビジネスルールを破らねばならない。ビジネスルールを定義する文明基盤である思考様式・行動規範に手を入れるためには、外宇宙のパラダイムを設置・実装しなければならない。

ワクワク・スピスピした（幻想系に属する）虚構の楽園は、決して自由で万能な世界ではないのである！

参入障壁：技術理解および種族特性に係る役割分担

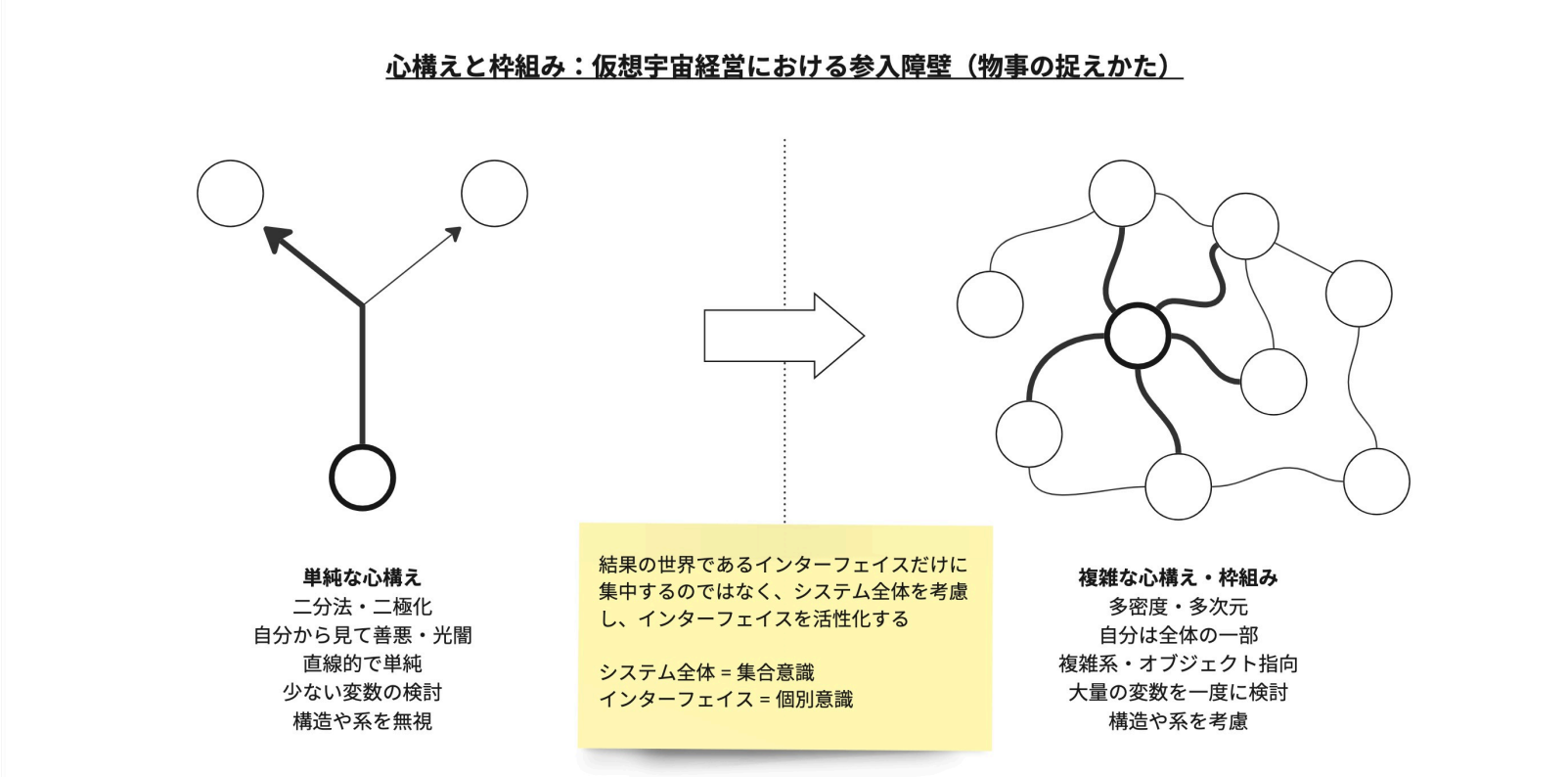
技術経営における参入障壁は、技術理解および種族特性である。

参入障壁というのは「入りやすいかどうか」であり、差別や情報の非対称性による不調和ではない。あくまで時期や遺伝特性に応じた適材適所である。この点は旧國體と新國體、現状維持文明と新文明で全く異なるので、注意が必要だ。

技術理解とは、これまで述べてきた内容である。本書の内容に関心がなかったり、技術的な表現に嫌悪感を感じるようであれば、おそらく技術経営には適していない。これは優劣ではないので、向かない人はイノベーション曲線でいう後期に文明移行する団体になるだろう。

CC BY-SA 4.0

種族特性も優劣や血統主義とは全く異なる参入障壁だ。入りやすいかどうかの遺伝的な特徴である。抽象的かつ広大で、一見すると曖昧で、視点や切り口で表情を変え、綺麗に分離できない世界を技術するのに向いているかどうか。肌や髪の色など、見た目の話ではないのである。



一度に多くの変数を抽象的に処理することを、具体的な行動と捉えられるか。直線的な二分法ではなく、網の目として処理できるか。脳ではなく心で受け取れるか。デジタルではなくアナログ処理できるか。多様な文脈を統合し、瞬時に矛盾や衝突を解消できるか。複雑なものは複雑なものとして解決策を講じることができるか。

脳に焦点を定めるデジタル世界と、心を起点とするアナログ世界のような違いだ。脳と心の対比は、これまでマインド対ハートや、ブレイン対ハートとして二分されてきた内容とは異なる。脳は人間装置の構成要素、心は宇宙の構成要素である。規模と複雑性において二分法で対比できるものではないのだ。

注記：デジタルとアナログの対比は、大半の変数・構成要素を無視するかどうかの違い。

現状維持文明は西洋思想が支配的であるため、直線的なロジック、二分法、根拠、端的な原因と結果の法則、具体的で膨大な説明などが特徴だ。本質の周囲を何度も

CC BY-SA 4.0

回転するような説明が求められる。仮想宇宙の技術経営から段階廃止においては、その縛りから自由になれるかどうかがそのまま参入障壁になる。

現在物議を醸しているジェンダー問題は、均質・均一ではない種族を強引に統一しようとしてきた結果起きている。遺伝や種族の特性を無視し、統一世界（ワンワールド）を進めてきた結果なのだ。対抗勢力がその計画を利用したり横取りしようとすればするほど、仮想宇宙はさらに激しく仮想化され、私たち人類は多重の檻に囲まれ、監獄世界に深く閉じ込められてしまう。

性別は分類だ。他人の分類をとやかくいう必要はない。この仮想宇宙における人間装置の仕様として男女という2種類が創造されたという話である。陰陽三元とは、中性を含む心の枠組みであり、この三元の情報・活力に基づいて（均衡調整により）万象が創造されているということだ。

性別に優劣はなく、特性や適材適所が存在するだけである。すべてを均一モノサシや均質ルールで縛ろうとするから問題になる。他人や他国を自分のルールに従わせようとするから、本音と建前がまったく違う内容の戦争が多発するのだ。

分類を重視し過ぎることは、単なる銀行券や数値である金に執着し過ぎる思考様式・行動規範に似ている。性別も金も単なる手段である。あなたの本尊である意識に性別は存在しない。金だけは絶対に貸さないという人も多いが、その思想を翻訳すると「金が人生で一番大切」と言っているに過ぎない。

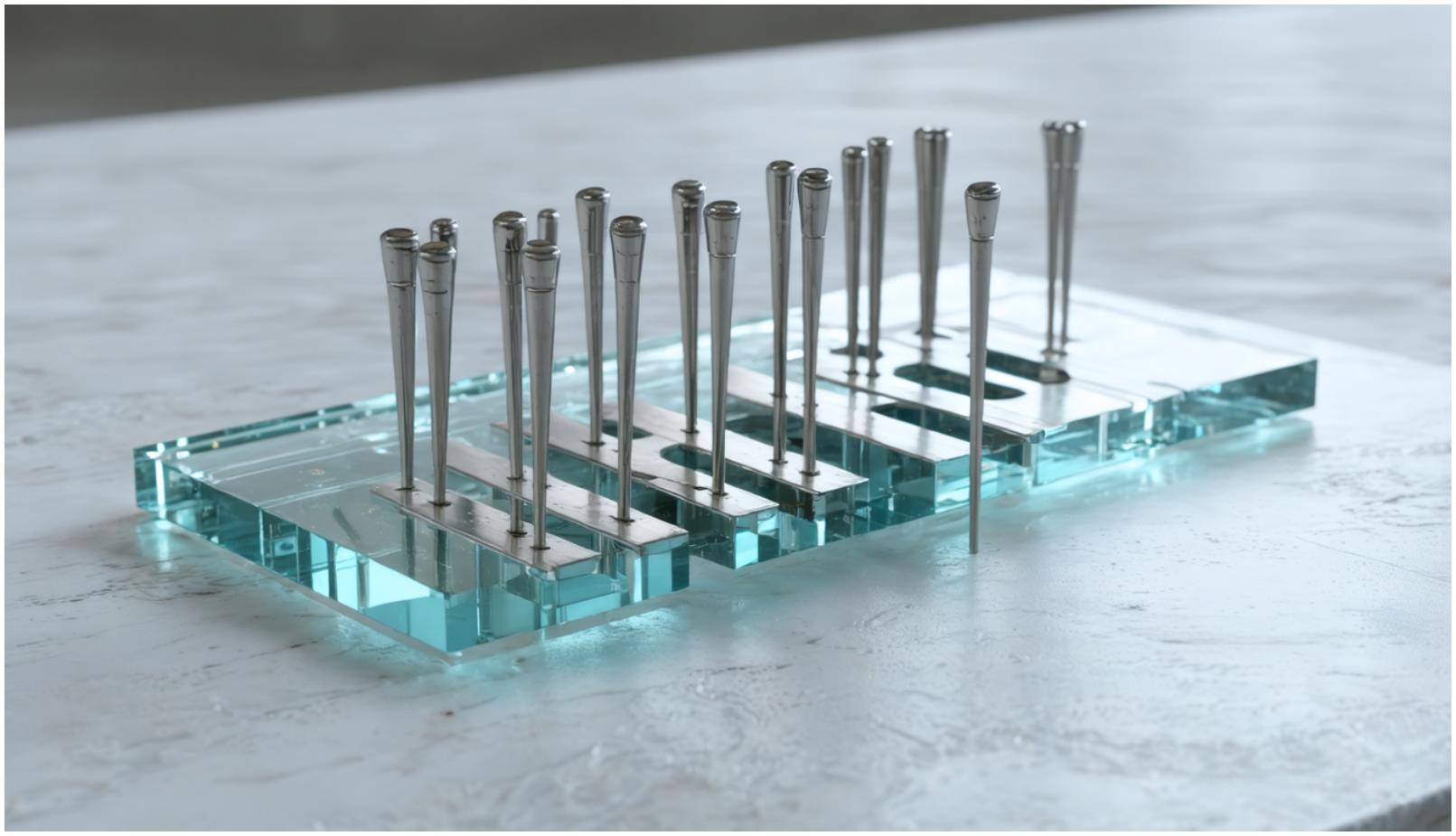
性別という分類がここまで問題になっているのは、もともと存在していた性差別をレバレッジして統治に利用しているからだ。支配・操作術式であり、投資・隷属の黒魔術である（古代から連綿と続く）マネーシステムと同じ思考様式・行動規範によって経営されていることに注意しなければならない。

仮想宇宙経営の参入障壁である種族特性とは「情報処理における特性が遺伝レベルで存在するので、特に初期段階の技術経営には適材適所が存在する」ということだ。要は新規事業の立ち上げが得意か、既存事業の推進が得意かという話である。

CC BY-SA 4.0

この個人差は主に人間装置を構成する部品や系に関係がある。これまで検討してきたように、それは心の部品をどのように継承し、心構え・枠組みとして実装しているかの違いでしかない。あなたの本尊や仮想宇宙の実体に近づけば近づくほど、すべては等価な擬似分離というブロックストレージで構成されているだけなので、そこに優劣などありはしないのだ！

ちなみに同族意識というのは、仮想宇宙を設計した存在・勢力が心の系として創造した術式である。書籍「ヴォイニッチ手稿の秘密」に載っている特定の植物がそれにあたる。この同族意識の有機術式は、音叉の共鳴やメトロノームの共振と同じ仕様で設計されている。思考様式・行動規範という文明基盤があって、その土壌に根差した植物が共振共鳴するような構造になっている。



これは集合意識と個別意識の劣化実装と見て間違いない。外宇宙の集合意識をデジタルで劣化実装し、同族意識の枠組みとしてメタバース化したようなものだ。

技術経営の確立・新文明の立ち上げに向いている人々がある程度集まって協働すれば、同族意識の術式を活用しつつ、集合意識の接続を促進させることにもつなが

CC BY-SA 4.0

る。すべては振動相似・構造共振であるため、このような働きかけを外宇宙のパラダイムを持ち込みながら実行することができるのだ。

このように、経済界の参入障壁や競争優位性（unfair advantage）の概念とは内容が異なっている。個別意識の覚醒と集合意識の達成という大きな目的のために、仮想宇宙の技術経営を確立し、外宇宙の標準接続を確立するための適材適所がそのまま参入障壁となっているだけなのだ。これが「自然な棲み分け」の正体である。

技術視点：革新・刷新の観点から基盤を解く

技術視点では「切迫課題の解決とその先」が仮想宇宙経営の要点になる。

論点は、目先の問題・利益の先を見据えたアーキテクチャ設計である。これまでの経営手法では、到底この論点を解くことはできない。技術経営を確立し、既存の「ものづくり」技術を足場とし、未開拓領域に手を入れる地図が必要だ。

CC BY-SA 4.0

未知の領域に踏み込む際、過去の経験に頼るのが通常だ。ここで考えたいのは、過去の経験から直線予測できない事態に対応しなければならない時、あなたならどうするか（という思考実験）である。

この思考実験こそ「ソフトウェアからハードウェアを生成・統御する」という発想の転換だ。これは3Dプリンターでオブジェクトを生成する要領で、物質という固定観念を外して実験することに近い。ソフトウェアがそのまま素材の一部になる感覚だ。意識と心の組み合わせが多重に折り重なる「ものづくり」である。

経営・事業・技術いずれの視点においても、私たちは結果から万象を定義する習慣がついており、この思考の癖が問題への対処を難しくしている。仮想宇宙内部の科学は演繹・帰納を問わず、結果の学問なのである。

頭で考えても解らず、理屈に合わず、ハラオチしないのが「意識が心構え・枠組みを実装することで万象を経験している」という術式開発の基本であり、それが解決策へとつながることだ。プログラムされた思考による実験の限界である。

ではどうすればいいのか。解答を仮置きして実験するしかないのだ。意識と心の関係性が古代から隠され、上書きされてきた以上、正解を先に知ることはできない。古代の錬金術師が装置を自作し、実験したことを思い出して欲しい。

ただし、経験や結果を応用することは可能だ。それが振動相似・構造共振と劣化実装である。その延長が、私たちが術式や遺伝を無意識に表現しているという事実だ。文明基盤とその応用である遺伝系の内容が表現されている。それが、この仮想宇宙内部に存在する文明であり、私たち個人なのである。

青写真：外宇宙と標準接続する文明構造

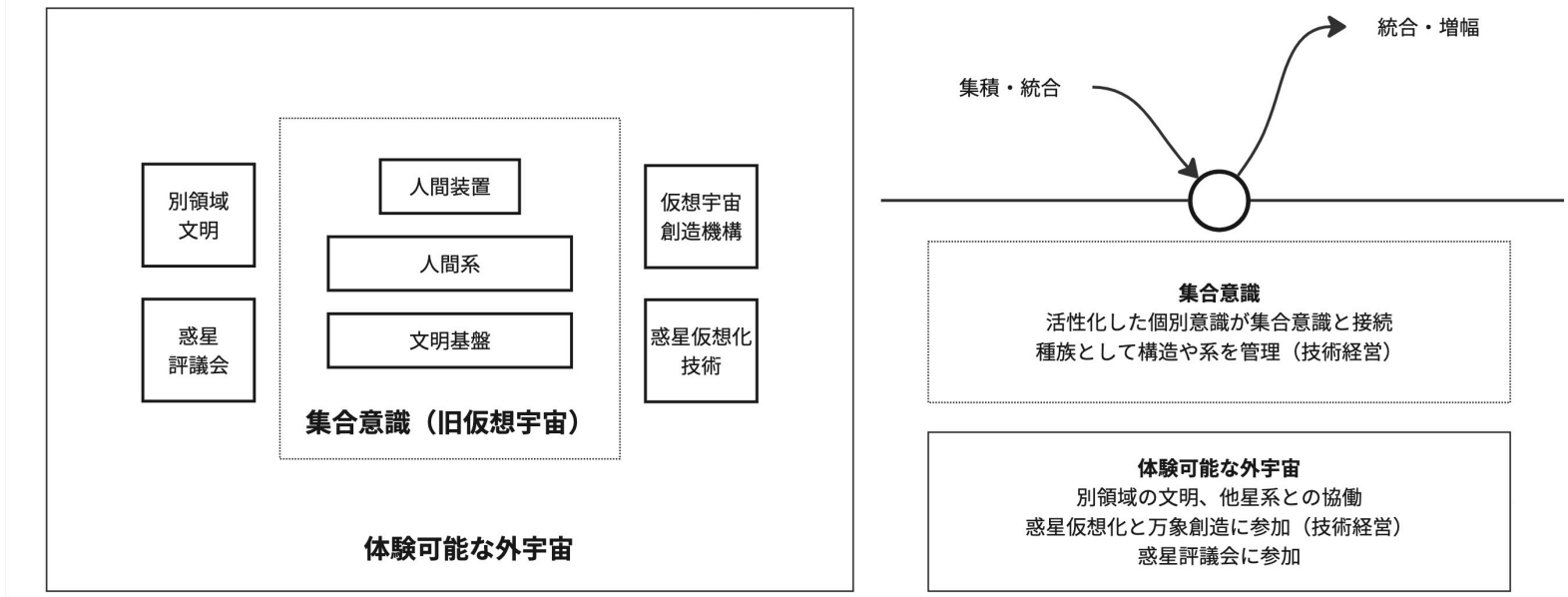
理想の文明を青写真として表現することは、直線時空から自由な状態である。

CC BY-SA 4.0

理想の文明とは、個別意識の覚醒と集合意識の達成を前提に、外宇宙との標準接続がなされた文明である。過去・現在・未来という制約を外して設計することは、並行現実の創造であり、開発ブランチの作業であり、錬金術でいう白の錬成である。

青写真とは、集積・統合・増幅における「集積回路の設計」なのだ。この集積回路に立脚した現実創造が、ソフトウェアからハードウェアを生成することである。魔法陣の上に有機物を置いて錬成する感覚だ。

この開発ブランチにおける並行現実の創造という集積作業とその成果物が、後に現在支配的な現実である商用ブランチにマージされる。術式開発における統合がなされ、そこから増幅していくのだ。



この図は仮想宇宙が段階廃止された後の文明構造を表している。左側が不要な管理機構を解体し、人類が創造責任を取り戻し、技術経営を開始した状態を俯瞰したもの。右側が現実創造における速度と効果が改善された術式開発フローである。

この青写真を実装し、統合・増幅を繰り返していくには、移行計画が必要だ。

CC BY-SA 4.0

移行計画：文明刷新から仮想宇宙の廃止

仮想宇宙から集合意識への移行は、大きく5段階に分けられる。

1. 技術経営の確立
2. 管理組織の解体
3. 文明基盤の刷新
4. 外宇宙との接続
5. 仮想宇宙の廃止

技術経営の確立が初手であることは、これまで検討してきた目的・方針からも判る。手法が導入されると、現行システムの解析が進み、創造機構とは別に管理組織が存在していることが発見され、解体へと進む。所謂シャンバラの大師たちとして崇められてきた存在たちとその管理系統が解体されるのだ。

段階的に解体および引き継ぎが進むと、文明基盤の刷新を含む仮想宇宙への手入れが可能になる。本書でストレージがすべての実体であると記述してきた理由も明らかになっていく。その実体が展開され、光線や光のマトリックスとして知られる光の立体宇宙、ホログラム環境が理解されていく。

構成要素が具体的に理解される前に準備してきた文明基盤への術式設置、外宇宙のパラダイムを持ち込むという戦略が生きるのがこの局面である。心の構造が変化するに伴い、人間の意識がどのように変わっていくかが実践的に理解されるのだ。

既に術式は設置され続けている。そうでなければ本書は発表できない。この外宇宙と仮想宇宙内部から設置されてきた術式群、変更されてきたネットワークなどが閾値を超えると、外宇宙との接続が表面化していく。霊能者が媒介することで利権を確立してきた世界が崩壊し、技術や情報の独占体制も終了する。

このような過程を経て、人間の集合的な意識が実装する仮想宇宙という巨大な心の構造が崩壊する。この大規模な変化が、文明規模のゲシュタルト崩壊である。その

CC BY-SA 4.0

先に、集合意識を前提にした銀河文明と、それに伴う（産業を含む）文明の再構築が控えているのだ。

その大規模なイノベーションに参加するのが貴社であり、貴社の「ものづくり」事業なのである！

優先事項：術式開発と文明基盤への設置

管理組織の解体から文明基盤の刷新へと進むには、術式設置が優先事項になる。

これまで、経営・事業・技術の3視点で外堀を埋めるように基盤仕様を解いてきた。ここから基盤に直接働きかけるという意味で、具体的な検討を行う。

注記：手触り感のない未開拓領域を研究するには、ブラックホールや第五元素のような「スタブ、モック」を外部環境や内包する部分から解いていくと有効だ。ブラックボックスが備えるインターフェイスを何度もハックするような手法である。意識や心の技術において、この宇宙的な探究は役立つ。

以下に技術経営における基盤仕様をまとめる。

- 仮想宇宙とは無意識・宇宙意識のこと
- 仮想宇宙はストレージで実体に関係する
- 実体から展開されるのが光の立体宇宙
- 仮想宇宙は他の構造・系を内包している
- 仮想宇宙は他の構造・系の土台である
- ストレージに雛形が格納されている
- 文明基盤はブロックストレージとスイッチ
- 文明基盤はビジネスルールを定義する
- 遺伝系はビジネスロジックを定義する
- 力学は「技術経営＞文明基盤＞遺伝系」

CC BY-SA 4.0

- 技術経営から文明基盤に働きかける
- 外宇宙のパラダイムを文明基盤に設置する
- パラダイムとは心構え・枠組みのこと
- 心構え・枠組みは通信を拡張・変更する
- 仮想宇宙は心構え・枠組みから変えられる
- 心構え・枠組みは術式として開発される
- 術式は集積・統合・増幅の仕様に準拠する

ここまでが、技術経営の確立によって達成される目的・目標を解くことで明確にした仕様である。ここに追加したいのが、次の2点だ。

- 惑星環境を格上げする他星系との相互作用
- 格上げされた環境を仮想化する天地人の構造

この基盤である仮想宇宙・文明基盤、そしてベアメタルである惑星の性能強化により、光の立体宇宙（ホログラム宇宙）を多様で豊かな世界として体験できるのだ。

惑星の性能強化は他星系から情報・活力を取り込む形で行うものと、存在たちが自身の意識を心の枠組みとして展開する2つの方法がある。どちらも基本は同じであるが、実装は異なっている。これがマインド技術研究所が理解している内容だ。

さらに非常に重要な点がある。それは「意識が心の構造をあらゆる規模・粒度で実装することで性能強化されている」という仕様である。基盤としての仮想宇宙や内包される文明基盤だけでなく、人間装置も同様だ。むしろ、人間装置を動かすことが主目的で、基盤はそのために設計されたという方が正しい。

このことが意味するのは、解決したい課題が先にあって、それを解決できるのが人間装置であり、人間装置を動作させるために基盤開発を行い、要件を満たすために基盤および実行環境である人間装置の強化を行ったという背景である。その壮大で高度な技術を別の目的に転用したために問題が山積しているということなのだ。

CC BY-SA 4.0

仮想宇宙が正しく技術経営されていけば、世界は良くなっていく。最終的に（本来種族と文明が目指す）集合意識が仮想宇宙に取って代わるという意味で、補助輪を外して自転車という文明を自分たちの手で走らせるのである。

技術自体は中立で、善悪はない。仮想宇宙経営のゴール・ルールに問題があることが明確に理解されたはずだ。問題のあるゴールやルールが現在の術式を生み出し、人類を多重仮想化された幻想世界に閉じ込めてきたのである。

私たち人類、特に仮想宇宙の技術経営に参加するあなたのような人々は、この術式を取り替えていかねばならない。遺伝系が継承する基本術式が文明基盤にあることは既に理解された。すべての術式が中核とする文明基盤を刷新していくことは技術的に納得のいく話であり、事業的にも戦略的である。

術式の設置方法は、課題解決における背景を考慮すれば見えてくる。それは人間装置を起点・中心に仮想宇宙が経営されているという点だ。

CC BY-SA 4.0

あなたや筆者の思考様式・行動規範を変えていくことが、文明基盤の刷新へとつながるのである。あなたが外宇宙から派遣された個別意識であろうとなかろうと、この術式設置という開発業務は実行可能だ。

英雄や勇者とは異なり、裏方のプロである錬金術師の仕事が地味で表に出ないのはこれが理由である。誰も見たことも触れたこともない心の構造にインスタンスから活動を通してフィードバックしていく。この無意識に行われている通信仕様を活用し、仮想宇宙という統合環境・実体世界に変更を加えていくのだ。

次章では、実行環境である人間装置と関連する系を探究する。この実行環境という（オブジェクトの）インスタンスを理解することで、術式設置の効果的な実施方法が見えてくる。

実行環境から世界を変えていく。まさに新しい豊かさを創造するエシカルハッカーの役割ではないだろうか。もちろん、本書を読んでいるあなたのことである！

CC BY-SA 4.0

第5章：現実創造の要、人間装置という実行環境

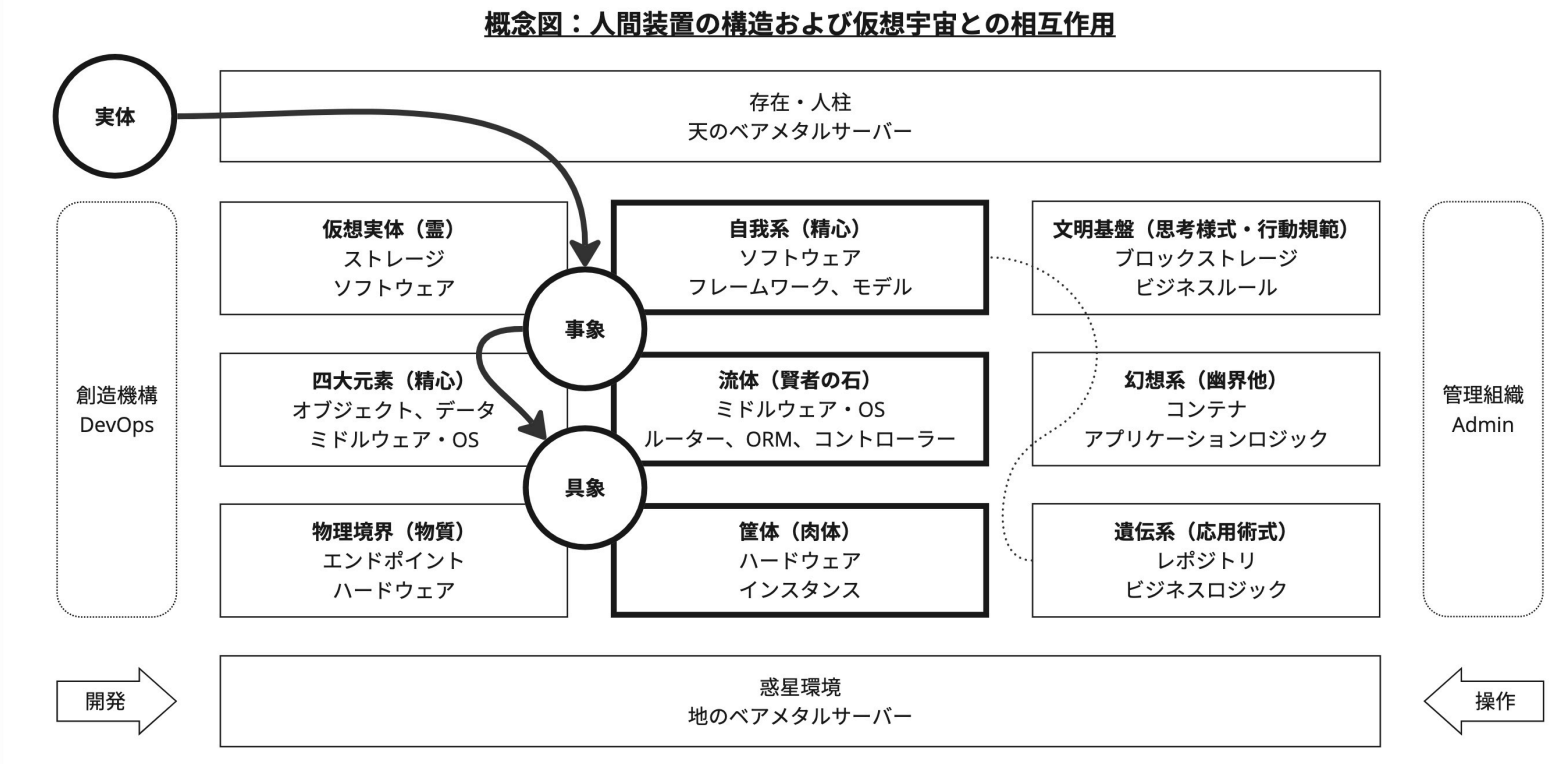
仮想宇宙の中心が人間装置という実行環境である。惑星課題を解決するために開発されたこの実行環境こそ、問題の中核であり、解決策に直結する。技術経営を確立した今、共に仕様を把握していく。

全体像：人間装置の主な3領域と仮想宇宙への組込

人間装置は主に3領域で構成されており、他の構造と振動相似・行動共振に相互作用している。

正確には、人間装置という独立した実行環境は存在しない。開発運用を行う（力を地に向ける）仮想宇宙と融合・一体化しており、基盤環境と相互作用している実行環境が3領域で構成されているということだ。視点を変えれば4領域とも言えるし、あなたの本尊などと合わせれば7領域とも言える。

注記：力を地に向けるとは、仮想宇宙の基本仕様を伝承したエメラルドタブレットの一節。



CC BY-SA 4.0

この概念図は、人間装置が仮想宇宙とどのように相互作用しているか、どのように組み込まれているか、全体の部分としてどのように切り出せるかを示している。不可分な惑星系の一部を私たちの意識がどのように実装しているかを表したものだ。

この概念を前提に、3つの観点「人間装置・転生技術・システム理論としての連携仕様」をそれぞれ深掘りする。人間装置が仮想宇宙内部でどのように動作しているかを把握するためである。

人間装置は今後の「ものづくり」において重要な論点となる。人工知能の設計・使い所を根底から見直すことにもつながる。外部装置の設計、人間装置とのインターフェイス実装だけでなく、貴社の「ものづくり」事業を多密度・多次元に発展させる上で、想像以上に役立つはずだ。

実行環境としての人間装置

実行環境は自我系・流体・筐体の3領域から構成されており、遺伝系を追加すると4領域である。

この4領域の中で私たちが「個別化している、分離している」と錯覚している領域は、自我系・筐体の2領域のみであり、その他は共有領域である。部分的に階調・密度・解像度を操作し、2領域を「全体から浮き上がらせている」のが等価な擬似分離とその応用だ。

自我系・流体・筐体は、伝統的な精神体・幽体・肉体である。錬金術の水銀は人間装置の心であるから、自我系と遺伝系の2種類になる。硫黄・水銀・塩の3領域は、水銀が2種類あるので4領域。感情を司るのは星々から得る電磁的な情報・活力であるから、流体（幽体）がその機能を担っている。

伝統の問題は、すべてを分離し、階層として静的に定義していることにある。筐体にも意識はあり、心構え・枠組みが存在する。細胞ひとつひとつにも心があり、意識が浸透している。このことが意味するのは、密度・次元は層として分離しておらず、入り組んで絡み合っているということである。

CC BY-SA 4.0

錬金術の伝統も同様で、人間の原始概念や固定観念と相性が悪い。流体というと水銀や水を想像すると思うが、流体は人間装置の心に限ったことではない。真の世界は、あらゆるものが流動的である。

賢者の石は固形物として理解されているが、それも違う。石とは磁石のような仕様のことで、媒介・触媒であり、伝統的には幽体と表現される電磁的なミドルウェアのことである。このミドルウェアは流動的であり、宝石のような個体ではない。システム思考でいうフィードバックループのような、増幅を担当する流体なのだ。

このように伝統には多様な背景から来る問題があるので、ここからは技術的に「自我系・流体・筐体・遺伝系」で統一する。

実行環境とは、課題解決におけるインターフェイスであり、インスタンスである。設計者の視点では仮想宇宙のインターフェイスであり、実装者の視点ではオブジェクトのインスタンスである。仮想マシンというオブジェクトを起動（具象化）するのがインスタンス化だ。

CC BY-SA 4.0

設計者と実装者の視点を同時に持つことが、これからの時代は重要になってくる。外宇宙との標準接続を確立しながら個別意識を覚醒させ、集合意識を実現するためには、複数の視点を同時に持ち、すべてを流動的に捉えなければならない。

意識が心を介して表現・体験するという基本仕様に立ち戻る時、3領域があなたの本尊にとって（オブジェクトを介した）インターフェイスになる。より複雑化した理解では、4領域がインターフェイスとして認識される。どの粒度・範囲でも、インターフェイスは仮想宇宙の表面化した一部ということだ。

ある意味、意識が心という手袋をして、箱の中の仮想宇宙を操作している感覚だ。人間装置が惑星課題を解決するために開発されたとはそういうことである。

自我系・流体・筐体、そして遺伝系を理解するには、情報技術の力を借りると良い。自我系はソフトウェア、流体はミドルウェア、筐体はハードウェアである。同時に自我系はモデル、流体はコントローラー、筐体はビューである。これが複数視点を同時に持ちながら開発運用する未来の「ものづくり」につながっていく。

CC BY-SA 4.0

解決領域を3つに分けるというのが、仮想宇宙の特徴だ。ソフトウェア・ミドルウェア・ハードウェア。モデル・コントローラー・ビュー。エンティティ・コントローラー・バウンダリ。ハイアーセルフ・ミドルセルフ・ロウアーセルフ。天地人。霊魂肉。すべて3つに便宜上分ける。

これが陰陽二元ではなく三元という仕様につながる。電磁的な均衡を表す、男性・女性・中性も同じだ。7つに細分化する伝統も同様で、3+1+3=7というソフトウェア・ミドルウェア・ハードウェア構成になっている。

この便宜区分と設計は、意識が心を実装して外宇宙を体験するという仕様に準拠した劣化実装なのである。問題はこの構造が詐術と支配術式の根幹でもある点だ。

詐術・支配術式の目的は「あなたに不可分の世界と意識を忘れさせる」ことにある。分離・衝突・孤立の世界に閉じ込めておくことである。別の目的に転用したために問題が山積していると述べた真意でもある。

このことは人間装置を理解し、未来の「ものづくり」を足元・具体から始めていく上で非常に重要である。集合の視座から技術・産業を発展させるのが成功要因だ。

領域分析：人間装置3領域の役割・仕様

	自我系（精心）	流体（賢者の石）	筐体（肉体）
分類	ソフトウェア	ミドルウェア・OS	ハードウェア
役割	フレームワーク・モデル	ルーター・ORM・コントローラー	インスタンス
目的	仮想宇宙内部での擬人化	利用者と提供者の意識を統合	仮想宇宙・惑星への働きかけ
特徴	雛形に偏りをつけて個性化	先天・後天の機能不全に直結	仮想宇宙と融合、提供者の管掌
実装方法	多様な術式を意識で活性化	星の情報・活力で活性化	遺伝技術による半自動運用
技術仕様	高密度から統御、低密度から影響	異なる枠組み間の統合・変換・操作	調律された帯域限定の相互作用
問題	実装は変えられるが拡張しない	コンテナ挿入による深刻な機能不全	連携と密度の影響で能力が減じている
解決策	意識の活性化、外部領域の実装	隠れた管理組織・コンテナの破棄	仮想宇宙全体の高密度化

CC BY-SA 4.0

この表は、人間装置として解像度が高くなっている解決領域の役割・仕様を記述している。この3領域に加え、共有環境である遺伝系と連動している。

遺伝系はレポジトリであり、ビジネスロジックを大量に内包しているため、個別化されたインスタンスとしては稼働していない。インスタンスをあらゆる時点・側面から支援しており、インスタンスとして活性化している個別意識がクローン、コミット＆プッシュする思考様式・行動規範の応用系である。

あなたが潜在意識をクリアにして成功したのであれば、自我系と遺伝系の相互作用を改善したか、血統由来の才能を発揮したか、深刻な経営課題でもある管理組織に優遇されたかのいずれか、もしくは複合的な要因によるものだと考えられる。

実際はそんなに単純な話ではないが、思考様式・行動規範を最適化したのが成功要因である。前章で実行環境から文明基盤を変えていけると述べた理由とも一致する。違いはひとつだけで、潜在意識や魂・霊の制限を超えられるかどうかである。

個別意識の覚醒と集合意識の接続は、仮想宇宙の制限を超えた状態なのである。その自由な状態から人間装置を実行環境として操作するのが新時代の在り方なのだ。これが自由・主権を達成した状態である。

人間装置を実装する転生技術

実体が事象を介して具象化する、心の多重継承が転生だ。

この転生技術により、実行環境としての人間装置を操作し、仮想宇宙という開発運用環境に働きかけることができる。前述の円形オブジェクト3つが個別意識に直接係る技術であり、四角が仮想宇宙の各領域である。

多密度連携と段階実装は、第3章の「使用事例：転生に学ぶ術式開発」で検討した通り。

CC BY-SA 4.0

世界はどこまで行っても意識と心の関係性を振動相似・構造共振に表現している。この意識と心の関係性が所謂二元性（デュアリティ）として認識されてきた現象の正体である。

それは心の枠組みが心構えを実装する場合も同じだ。低密度環境からすればソフトウェアがハードウェアを生成・統御しているように感じられる。すべての心に浸透しているのが意識であり、心は突き詰めれば意識である。旧國體や言霊学は「意識と心の関係性」についてこれから理解していくことになるだろう。

要素分析：意識が転生に必要とする3要素

	実体（エンティティ）	事象（オブジェクト）	具象（インスタンス）
分類	エンティティデータベース	惑星仮想化ミドルウェア・OS	仮想宇宙ストレージ
役割	データポイント	データポイントのインスタンス	オブジェクトのインスタンス
目的	意識を個別化するための素	実体を高密度帯域で活動可能にする	事象を仮想宇宙で活動可能にする
特徴	不可分、全体の部分、説明不能	貯蔵庫、術式設置対象、制御コア	対象術式の活性化、双方向通信
実装方法	心の枠組みに浸透	実体の参照、転送術式の組込	自我系・遺伝系・流体・筐体の実装
技術仕様	単体での個別化・体験は不可	可変、惑星系に限定されない	仮想宇宙に特化した調律・端末
問題	人類にとって未知の要素	神・霊・魂の縛りで封殺されている	事象と具象の間にある支配術式
解決策	仮想宇宙の技術経営から廃止へ	科学的・技術的に解明していく	心の技術、特に遺伝技術を理解する

この表は意識が仮想宇宙を実装・体験するための心の枠組みである。前述の領域分析が実装対象（客体）であり、この要素分析が実装者（主体）と捉えるとわかりやすい。ソフトウェアでハードウェアを実装している感覚だ。いずれの場合も背後にあなたの本尊である意識が観察者として関わっている。

真実の世界には主体も客体も存在せず、ただ意識が心の枠組みを通して体験しているだけなのだ。主体と客体を「分ける」ということは、等価な擬似分離の理が発動している。ということは、それは心の技術である。

CC BY-SA 4.0

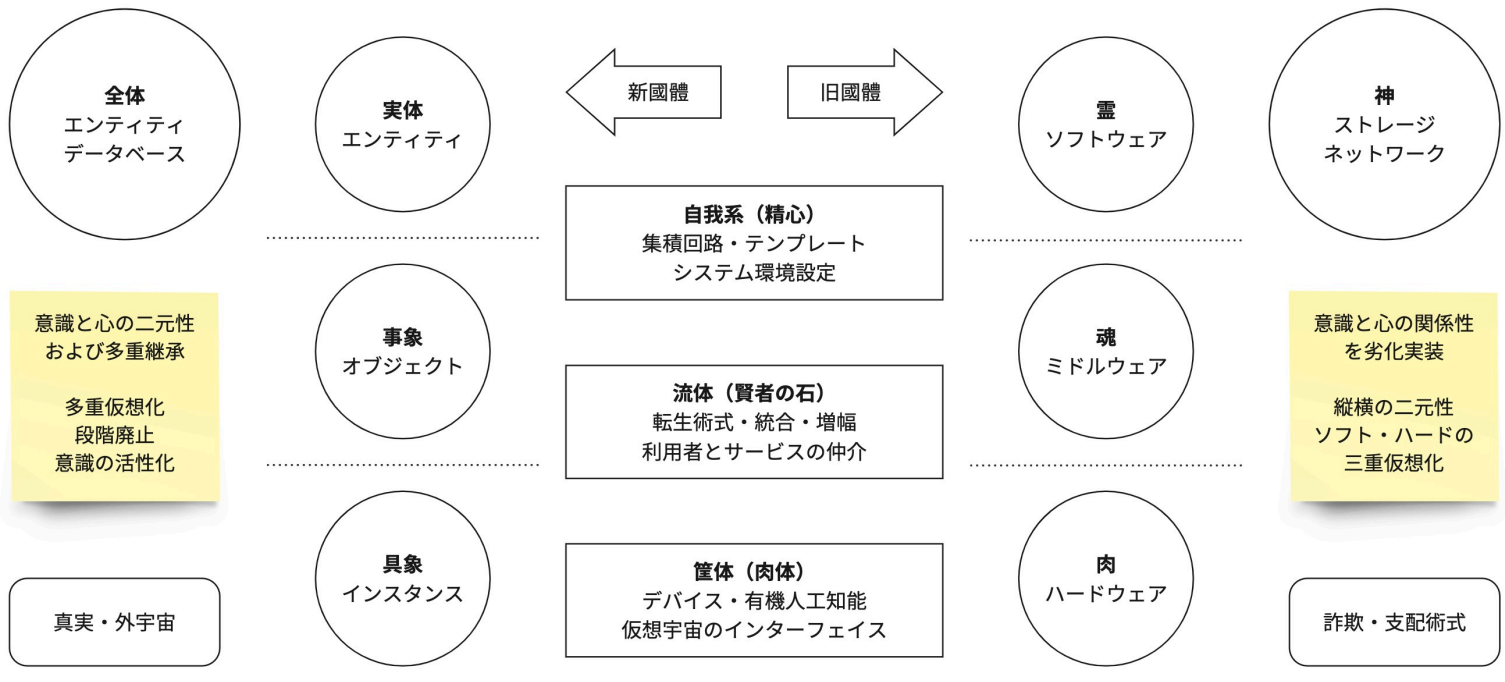
実体が事象を介して具象化するという振る舞いは、原初の最も古い文明からずっと同じであり、どの領域・宇宙においても変わらない。真源が心を創造し、原初の宇宙群という心を実装することで実体を（擬似的に）分けたのである。中心から外殻へ増幅するように情報・活力の密度を落とし、解像度を高めていったのだ。

同じことが私たちの活動する惑星および仮想宇宙においても劣化実装されている。真源を模した存在が仮想宇宙の起点となる心の枠組みを創造し、他の存在たちと連携しつつ世界（モデルとネットワーク）を広げていき、惑星環境を起点に太陽系にその影響範囲を広げていったのである。

スタートアップが開発運用するSaaSプロダクト同様、人間装置の試作品から始まり、実用最小限の奴隷運用へと発展し、機能・規模をどんどん拡大していったのだ。サイバー攻撃同様、勢力争いや攻防もあったのだと推察される。それゆえ、仕組みも問題もどんどん複雑化し、機能不全が起き続けてきたのである。

転生技術と人間装置の実装が問題の中核であり、解決の糸口でもある。

概念図：意識と心の関係性および二元性の継承（振動相似・構造共振）



この概念図は「二元性の活用、問題の原因、惑星課題の解決方法」をすべて含んでいる。端的には右側の問題領域を左側の解決領域で再定義し、真実の世界と幻想の

CC BY-SA 4.0

世界がどのように相互作用しているかを示している。新國體と旧國體の違いは真実に立脚しているか詐術に依拠しているかである。

神・霊・魂・肉という領域および技術仕様は「仮想宇宙限定の文明基盤」である。すなわち局所宇宙に限定されたビジネスルール、思考様式・行動規範なのである。その制限が仮想環境を生み出し、科学的・技術的には非常に興味深いものとなった一方、真の宇宙倫理的には多くの問題を提起してきた。

仮想宇宙を真の宇宙と誤認している人々、旧國體の信奉者、言霊学の提唱者、奥の院と呼ばれる人間たちを善悪で判断してはならない理由もここにある。彼らもあなたや筆者同様、詐術・支配術式でガッチガチに封殺されてきたのである。等価な擬似分離という観点から同じ待遇・環境なのである。

まるで無法地帯と化した九龍城砦（地球・仮想宇宙）に手が入り、段階的に解体されるように移行していく。これが仮想宇宙の技術経営である。何でもかんでも天変地異などでフルリセットしてしまうのは詐術・支配術式による暴力であり、意識と心の成長に寄与しない。

CC BY-SA 4.0

天地人の仮想宇宙・惑星環境を利用した言霊と同じ技術仕様で開発された電磁装置を操作している者たちは、このことを肝に銘じておく必要がある。今一度、悲願について深く再考したほうが良い。

新國體を設計・実装するのであれば、移行の橋をかけ、協働の道を模索することが理想である。この移行の橋と協働の道を用意することが解決の糸口であり、概念図でいう右から左への回帰を実装することなのだ。天神の帰還ではなく、個別意識の覚醒と集合意識の接続への回帰である。

これが仮想宇宙の技術経営を確立し、段階廃止していく技術経営者や技師たちの使命である。すなわち、新國體を実装・継承する者たちが最初に行う事業なのである。視座を獲得した後、足元・具体から開始できるとはこのことを意味する。

転生技術における要点は、階層性ではなく「意識と心の多密度・多重実装」である。

不可分な意識が等価に擬似分離され、あらゆる心の部品・枠組・系・構造などが複雑に入り組んだ状態で実装され、仮想宇宙というサービスを利用者の立場で体験できるようになっている。根本的にはすべてが同じ原因の上に成立しており、それが部分統合されることで多様性や機能性を帯びるようになったのだ。

万物の母は電磁波ではなく意識であり、意識と心なのである。

故に神ではなく意識、霊ではなく意識、魂ではなく心、肉ではなく心である。物質の役割を演じている意識と心、魂という有機術式の要である意識と心なのだ。このことは全体としての連動・振る舞いをシステム統合的に把握すると理解される。

全体としての連動・振る舞い

高度な要件を満たすために、人間装置が設計され、仮想宇宙に組み込まれた。

要件が先に存在したことが示す通り、仮想宇宙は無から生まれたのではなく、体験可能な外宇宙の課題として生まれたのだ。

CC BY-SA 4.0

利権争いや戦争によって生じた問題が理由で、無法地帯と化し、難民が雪崩れ込み、最終的に解体された九龍城砦。これは仮想宇宙の歴史と振動相似・構造共振だ。本来の目的を何度も外れたために悲惨な事態に発展している。この機能不全を考慮し、課題解決に結びつけるには、システム統合・分析手法が役立つ。

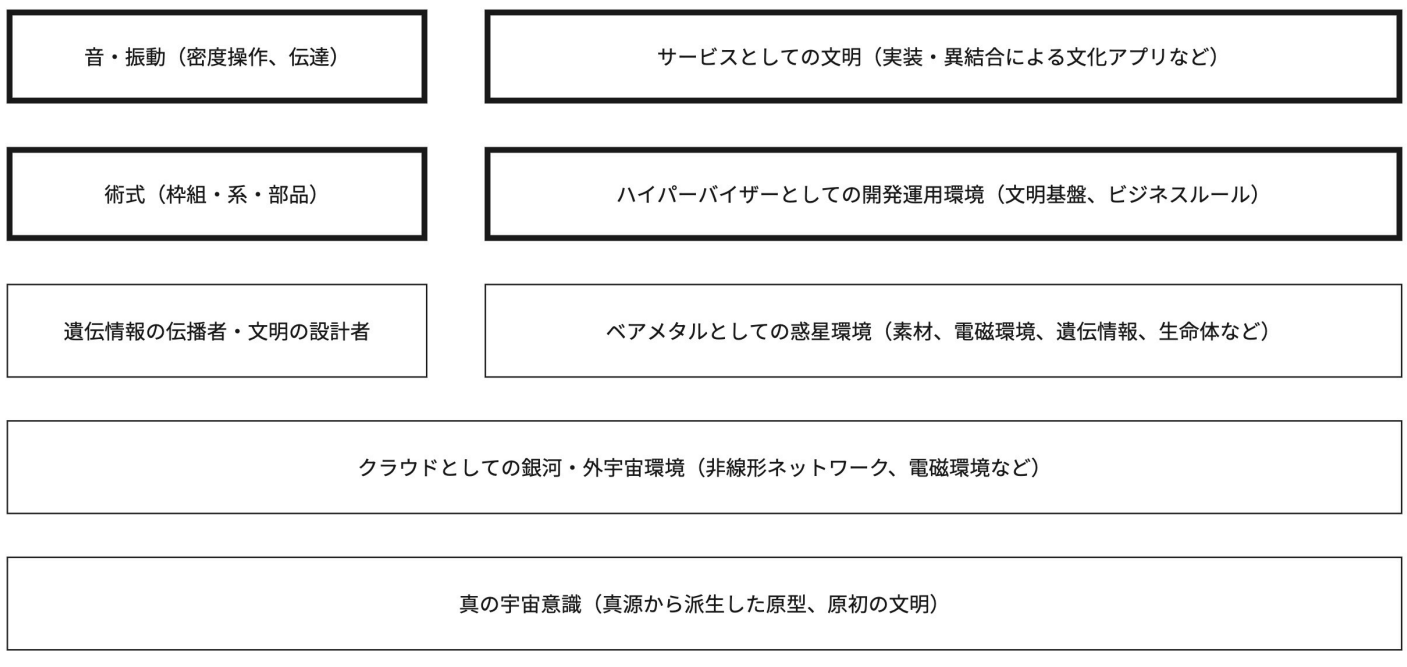
効果的なシステム統合・分析は、原点回帰と現状把握を同時に行うことだ。

最初に理解しておくべきは「惑星文明の目的が二重化されてから問題が発生した」ということである。これが監獄次元としての仮想宇宙の始まりであり、多重仮想化によって量産された問題の根本原因である。

惑星仮想化技術により、惑星が生命活動に適した環境に整えられるのが通常の仮想化だ。多様な心の部品が遺伝情報として提供され、惑星環境に仕込まれる。その多様な素材の異結合と惑星環境の相互作用により、惑星特有の文明が形成されていく。これが本来的な外宇宙の基本的な文明基盤である。

そこに別の仮想環境を差し込んだところから問題が発生する。問題と共に高度な人間装置が開発されたのである。天地開闢として伝承されている仮想宇宙の始まりから課題解決を行うと失敗する。それは根本ではないからだ。幻想・監獄の中からいくら問題を云々しても、それは流転する革命と同じである。

概念図：惑星仮想化技術による文明基盤の創造（基礎編）



CC BY-SA 4.0

この図は、多重仮想化されない最も基礎的な惑星仮想化技術による惑星環境への文明構築である。インフラ系の技術スタックとして理解できる。太線で強調されている領域が、所謂「惑星上に仮想化された文明」だ。

この時点では仮想宇宙は構築されていない。この状態が、外宇宙の存在・遺伝情報の伝播者・文明の設計者の視点でいう高天原である。ここから仮想宇宙という局所宇宙・仮想次元が天地開闢し、劣化実装を開始する。

具体的には、人間装置を組み込むための仮想宇宙を直線時空の制限から自由な状態で構築したのが天地開闢の伝承であり、天地人という系の分離を定義したということである。すなわち仮想化された惑星環境にさらなる仮想宇宙を構築し、仮想の文明基盤を（ビジネスルールとして）定めたということだ。

それ故、神と人という分離が生まれ、天が持ち去られ、いつのまにか万象の母が電磁波になってしまったのである。その理由は、仮想宇宙で定義されている文明基盤が所謂エーテルやアストラルという幻想のホログラムを文明環境として提供していることにある。

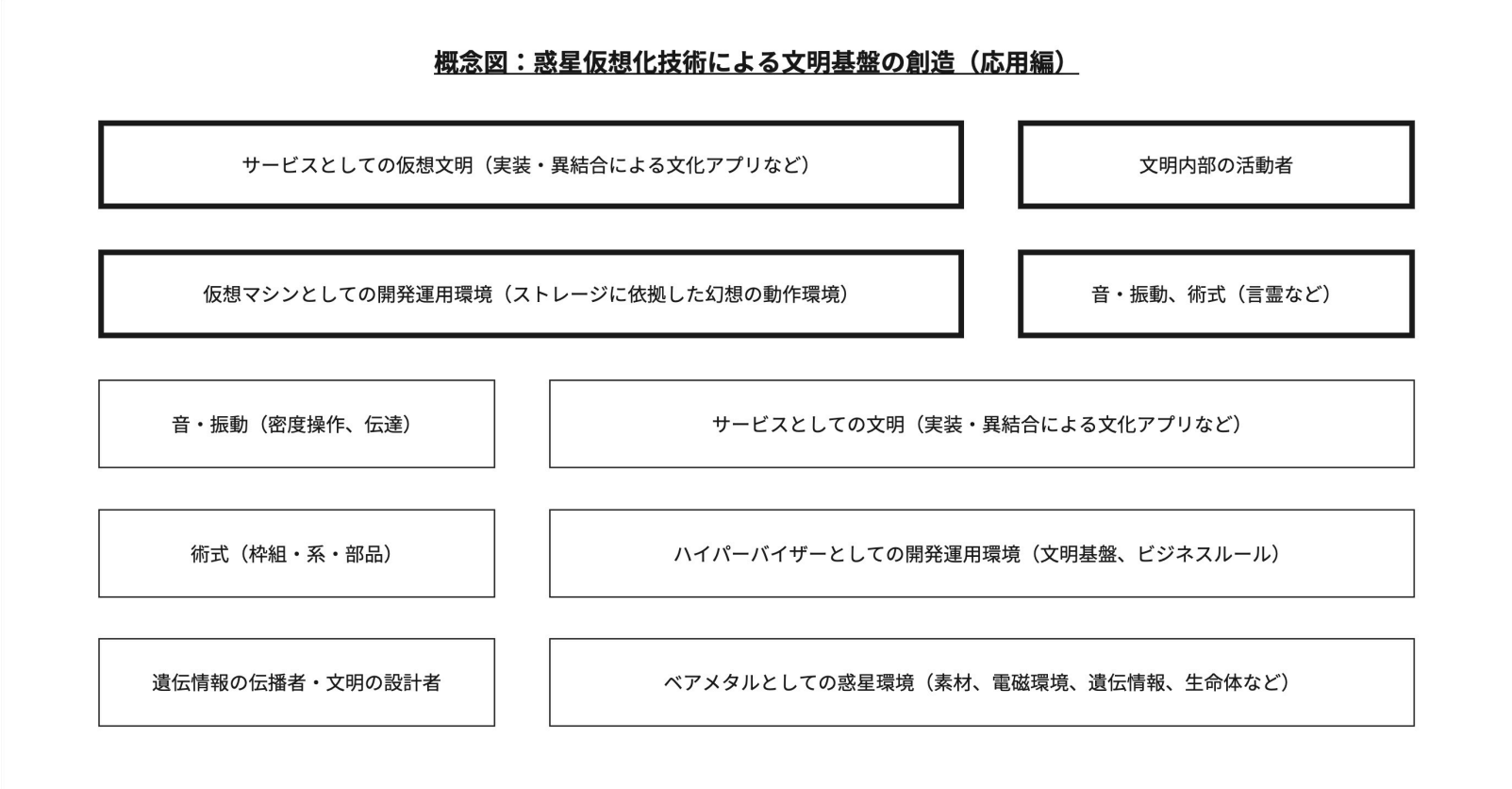
そのホログラム内部に囚われている意識の状態からすると、万象の母は電磁波なのである。惑星や他の星々の情報・活力を取り込んで格上げされた仮想環境であるからだ。真実を求めるのであれば、その文明基盤が定義する制約を打ち破り、先の世界である原点に立ち戻る必要がある。

原点は意識が心を介して個別化することである。システム統合に特化して言うと、巨大なモノリスをマイクロサービス化していくことが心を介して個別化することだ。このマイクロサービス化が振動相似・構造共振に行われているのが、各惑星における文明創造であり、仮想化された惑星が一種のノードとして稼働している。

惑星そのものと文明が等しくない理由、惑星仮想化技術で複数文明・仮想宇宙をホスト（技術経営）できる理由は、多密度・多次元で考えると簡単に理解される。限定された情報・活力の帯域だけで固定された絶対世界を（幻想として）見ていると、迷宮にはまり込む。

CC BY-SA 4.0

火星や金星に移住しようとする考え方も限定的な認識の産物だ。この惑星も他惑星も、複数の情報・活力の密度・振動帯域から構成されていることを理解しているならば、多様な文明が既に各惑星に存在する前提で物事を考えるはずなのだ。



この図は、基礎的な惑星仮想化技術に立脚した仮想宇宙と仮想文明の構築を表している。仮想インフラの技術スタックとして理解できる。太線で強調されている領域が、所謂「技術経営されている仮想宇宙・文明」だ。

原初の惑星仮想化と大きく異なるのが、基盤の無意識化および「ねじれ」の2点である。この2点は、惑星課題を根本から解決していく上で重要であると共に、過去の延長線に存在しない新しい技術を開発する上で解くべき論点でもある。

真の宇宙意識とクラウドとしての銀河・外宇宙が無意識に追いやられてしまっている。このことが意味するのは、私たちが立脚する基礎・真理が隠されてしまったということである。

これは事務所のルーターにVPNを仕込み、社員の端末にゼロトラストを仕込んで通信経路を二重仮想化した状態だ。もとの通信経路がまったく解らない「覆いをかけられた世界」である。

CC BY-SA 4.0

そこに複数の仮想文明を経営する「ネストされた仮想環境」が用意されることで、問題はさらに複雑化していく。この仮想環境もVLANという仮想通信経路が用意されているため、通信経路は三重以上の仮想化・暗号化が行われていることになる。

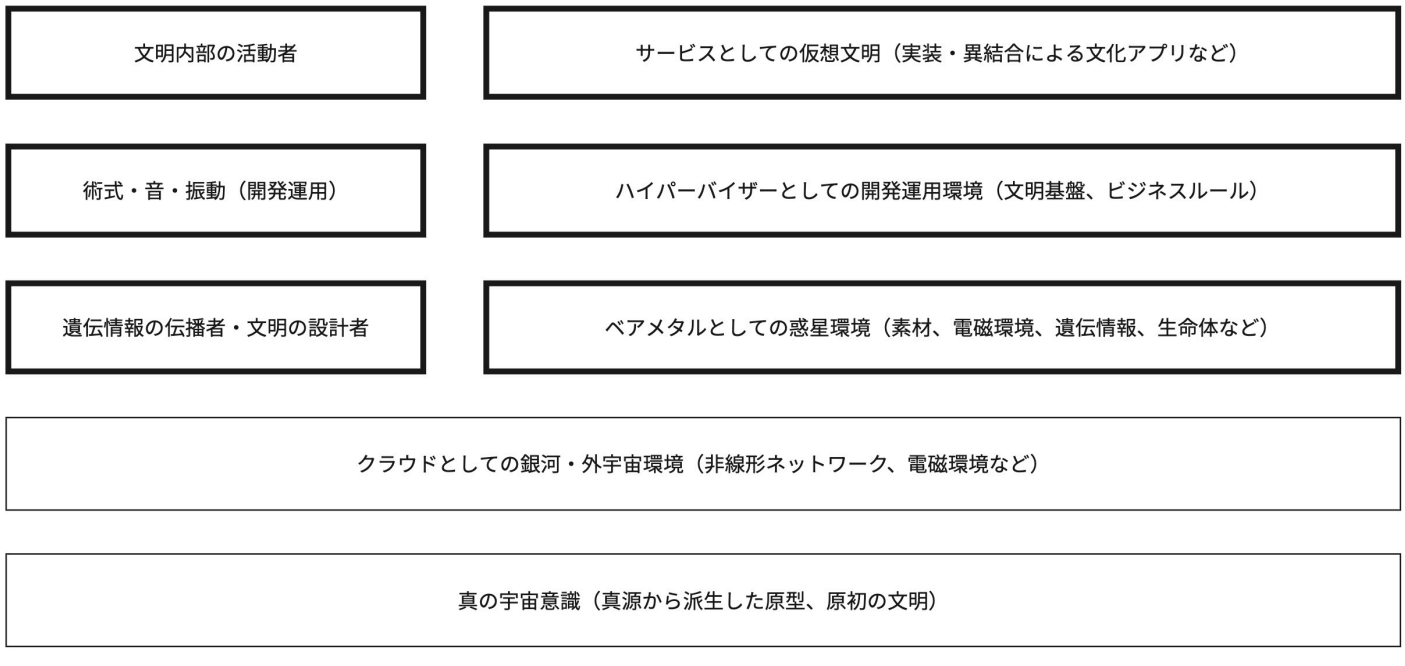
これはVPNとゼロトラストで正体不明になっている通信経路をさらに仮想マシンでVLAN化し、その仮想マシン上でTorによる通信の匿名化を行なっている状態に等しい。ここまでくると、私たち人類は自分が誰であるかを徹底的に忘れてしまう。それだけでなく、現実創造の遅延・歪曲も酷いものになる。

事態をさらに悪化させているのが、原初の惑星仮想化、仮想宇宙の経営者、仮想宇宙内部の多重仮想化された世界の運営者はすべて異なっていることである。この利権構造のせいで、状況はさらに複雑化し、金融でいうデリバティブのように詐術に詐術を重ね、九龍城砦のような悪名高い環境を作り出したのだ。

もともと技術スタックが5層あったとしたら、最終的に7層以上に仮想化されてしまうことにより、自分の正体もわからず、真実を探す旅で罠にかかり、延々と「地球は学び舎」という詐術に振り回されてきたのである。

この構造こそ、天を持ち去った技術であり、神と人を分離し、霊と肉を絶対的な対立構造に置き、魂を術式で縛り、遺伝操作により抑圧を実現してきた正体である。

概念図：惑星仮想化技術による文明基盤の創造（理想編）



CC BY-SA 4.0

この図は「新しい時代、最高の文明」の概念図である。人類が自由と主権を取り戻し、貴社やマインド技術研究所が仮想宇宙の技術経営を確立し、人類の手で段階的に仮想宇宙を廃止し、個別意識の覚醒と集合意識への接続を達成した状態だ。

原初の文明基盤と異なっている点がある。人類の参入領域が拡大していることであり、これが人類が惑星仮想化に参加している状態、つまりテラフォーミングに参加している状態だ。換言すれば「人類が惑星を適切に管理できるようになっていく」ことであり、深刻な経営課題を解決している姿である。

惑星仮想化、創造機構、管理組織は、これまで複数の地球外勢力が手掛けてきた領域であり、真の文明経営といって良い。ハッキリ言えば、人類が高天原へ活動領域を拡大することを意味する。それがそのまま外宇宙との標準接続につながる。広大なクラウド環境に直接接続し、開発運用を行うことができるのだ。

これが仮想宇宙の技術経営を確立する価値であり、段階廃止による公益であり、貴社が1,000年先を見据えた100年企業として高度な「ものづくり」事業を展開できる論拠なのである。

現在の物質文明から精神文明への揺り戻しを超え、波動に囚われることなく、現状維持文明の制約を打ち破り、真の意味で原点回帰し、意識と心について理解を深めることが重要なのはこれが理由だ。

その上で、不可分な実行環境と開発運用環境を個別意識（意識体）として部分実装しつつ、集合意識として全体が包容されている状態からインターフェイス開発や事象・具象の創造を行うのである。

文明規模のゲシュタルト崩壊は、このように（多重仮想化された）幻想のホログラムが解体され、真実に立脚した立体宇宙が姿を現すことによって起こる。

仮想宇宙に囚われた状態でストレージ環境に働きかけるのでは力不足だ。仮想宇宙の制約から自由になった意識でストレージを含む構造全体に働きかけることにより文明基盤が刷新される。それが視座の獲得から始まる、貴社事業のイノベーションである！

CC BY-SA 4.0

事例研究：情報・活力の密度上昇による性能変化

人間装置と仮想宇宙の相互作用を理解する上で、性能変化を研究していく。

性能変化は主に情報・活力の密度に関係しており、その変化は意識の使い方、心の実装を変えることで実現する。スピリチュアル産業で次元上昇やアセンションと呼ばれている現象も同じである。事例研究は実世界におけるシステム的な洞察であるから、筆者自身の体験を共有したい。

人間装置と個別意識は問題の中核であり、解決策に直結することは既に述べた。文明基盤に新しい術式を配備できるのも人間装置を実装した個別意識である。ということは、ある存在が問題にどう対処し、変化していったかを調べることで技術的な洞察を得ることが可能だ。

技術的な洞察を引き出すことで、貴社が文明規模で実装を変え、人々の意識と性能を高めていくことができる。貴社の追い風となっているのは、太陽系・惑星系の変

CC BY-SA 4.0

化である。環境変化を活用し、個別意識と集合意識の両方に建設的な影響を与えていくことができるのだ。

- 結論：健康・能力・習慣における性能変化
- 分析：最低状態から性能強化へ（フロー分析）
- 要因：変化を技術的に起こすには（トリガー分析）

どんな性能変化を経験し、問題領域からどんな解決領域が生まれ、どんな段階的変化を経たのか。そして、あなたや他者が性能変化を効果的に起こすには、どんなキッカケが必要なのかを調べていくことにする。

結論：健康・能力・習慣における性能変化

10年間で筆者に起きた変化は、大きく分けて健康・能力・習慣の3点だ。

- 自然の促しにより菜食・健康になった
- 一度に処理する変数・情報が圧倒的に増えた
- 古い思考様式・行動規範が消え、世界が変化した

情報・活力の密度上昇による変化は、後から気づくものである。長期間の継続的な研究・実践の間に振り返りや分析を行うことによって、成功要因や新たに発生した問題を認識できる。事業開発や技術開発と同じだ。

密度が上昇するということは、情報量が圧倒的に増え、活力が増すことを意味する。スピリチュアル産業では次元上昇すれば楽園になるかのように喧伝されているが、実はそうではない。同時に考慮すべきデータ量や変数が圧倒的に増えるということは、新たな問題が浮上するということである。

CC BY-SA 4.0

人間装置とそれを実装する個別意識の変化は、焦ったいほど徐々に進んでいく。かなりの不健康状態から跳ね返るように一定レベルの健康状態に揺り戻すことはあっても、その先は非常に牛歩的である。

筆者の場合、活力を腰から頭へ通すのに3年を要した。生活習慣と能力開発の均衡が取れるまでに5年以上試行錯誤した。自然の促し（活動帯域の変化）によって菜食化するまで3年くらいの移行期間があった。

要素分析：活動帯域の変化による人間装置の性能変化

	健康（装置の改善）	能力（意識の拡大）	習慣（基盤の刷新）
論点	100歳現役を実現するには	使命遂行力を10倍にするには	5年で自由・主権を達成するには
価値	使命遂行における高品質な装置	未開拓領域への参入と開発	人類を奴隷化をする構造の解体に貢献
変化前	10年薬漬け、暴飲暴食、抑うつ	段取りが悪い、直感を論理化できない	社会や技術に支配・操作される毎日
変化後	10年健康（歯科治療のみ）	約10倍の情報を一度に処理	自律の達成、新國體の実装
問題	能力を封殺されたアンデッド状態	潜在的な問題を予防・解決できない	現実創造の監視・歪曲・妨害
解決策	断捨離、運動、菜食など	入出力と認知負荷を圧倒的に増やす	問題構造の解析、徹底した研究・実践
新たな問題	聴覚過敏や霊障の増加など	他人と歩調を合わせることが困難に	不可視領域からの妨害・攻撃が激化
定量評価	ジーンズのサイズが30から28へ	学習効率・生産性が700%増加	2015年から2020年の間に基礎構築

この表は、性能変化における3領域の要素分析だ。廃人状態から10年かけて一定レベルの高密度化を実現したわけだが、要因は「徹底的に捨てること」であり、その施策によって性能が上がったのである。

錬金術とは金儲けの術ではなく、情報・活力の密度操作であり、初手は断捨離である。本書で視座の獲得を初手とした理由もそこにある。高密度化するための技術と実践が錬金術であり、心の技術の一端なのだ。

意識拡大など、一見すると大量に取り込むことが成功要因だと誤認してしまう。しかし、分析慣れしている人であれば、3領域は分離しておらず、連携していること

CC BY-SA 4.0

に気づかれるはずだ。システム的なレバレッジポイントは断捨離に関係があり、システムのゴールとルール、そして自律という自己組織化であることが見えてくる。

現状維持を支える術式を大量破棄することで、破壊的な増幅を消し、建設的な増幅を行なったのだ。ここで重要なのは「ポジティブ対ネガティブ」で判断しないことである。ネガティブを無視してポジティブだけ追いかけると悲惨な結果が待っている。スピリチュアル産業を見れば良く判る。

活動帯域の変化は、自然の促しによる菜食化に顕著だ。数年かけて食生活を含む生活習慣が変わっていったというのは「調律される振動帯域が変化した」ことの証拠である。

菜食になるとは、スーパーマーケットの商品80%が不要になる状態である。この概算だけでも、現状維持を支える80%を捨てていることが明確だ。ほとんどの食品にノーと言うため、自然と余計なものを取り込まなくなっていく。その結果、人間装置の重い振動が外れていき、軽く高速な振動帯域へと調律され易くなる。

CC BY-SA 4.0

市場ではグラウンディングの誤解も散見される。要は地に足をつけて、スピスピ・フワフワしない、現実に戻るということであるが、これは肉やジャンクフードを食べることで解決されるわけではない。そもそもの理解が歪曲されている。

グラウンディングしたければ根菜を食べれば良いし、重心を下げる安定効果のある野菜は雰囲気でわかるはずだ。北インドで生活していた時、菜食の人々と共に過ごしていたが、彼らはスピスピ・フワフワしておらず、普通に地に足のついた活動をしていた。

もっといえば、地に足をつけるという概念を再考する方が良い。地に足をつけていれば問題が解決するわけではない。感情と電磁網に深く結び付けられた投資・隷属の黒魔術であるマネーシステムに依存することを見直す必要もある。

注記：スピリチュアル産業では、地に足がついていないと貧しくなるという金に固執した話がテンプレ化している。金に波長を合わせるために低密度帯域に調律する場合もある。

情報・活力における高密度化、そして活動帯域の変更は「気分を変えること」として認識されることが多い。それが単発的な現象や外的要因からではなく、自律によって為されることを「心の実装を変える」もしくは「自我系の設定を変える」と技術的には表現する。

私たち人類は非常にせっかちだ。即断即決、猪突猛進、結果を即座に期待してしまう。何らかの「ものづくり」を手掛けていれば分かることではあるが、変化は長期間の小さな変更が閾値を超えると表面化するのであり、即席ではないのだ。

最近ではAIがアプリを高速に開発するという売り込みも多いが、実際使ってみると足場（スケルトン）の用意ができる程度だ。仮に実装が自動化・高速化しても、事業として成立するかどうか、そしてもっと重要な「根本課題を解決するか」という無視されがちな主題には答えを提示できないのである。

有機的な惑星仮想化技術も、人間装置の高密度化も、心の技術による文明刷新も、時間と労力がかかるのだ。裏方の技師が不足しているとはこのことである。

CC BY-SA 4.0

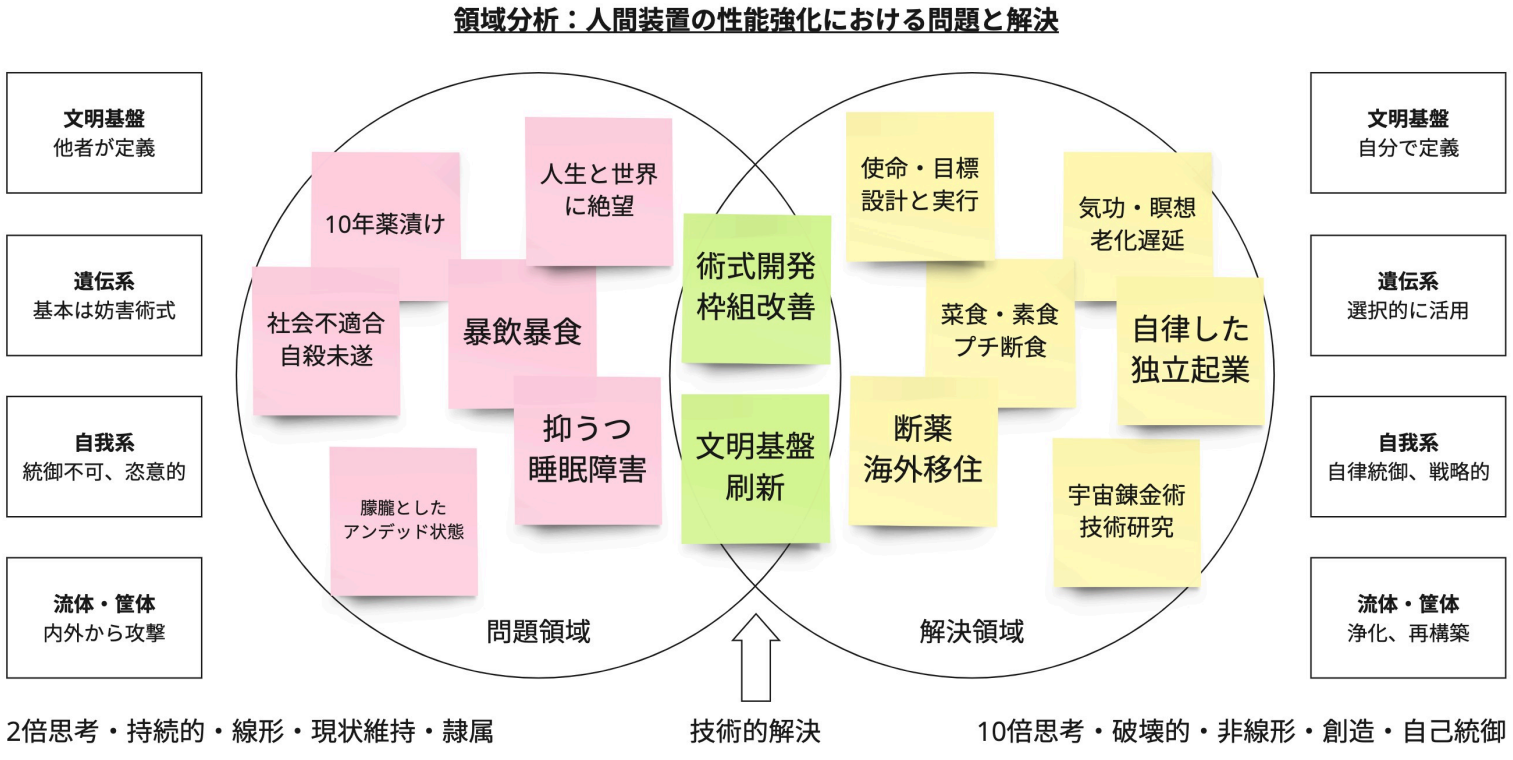
分析：最低状態から性能強化へ（フロー分析）

人間装置の性能強化は「ソリューションエンジニアリング」である。

ソリューションエンジニアリングとは技術的解決であり、対象の問題を理解し、論点・課題を特定し、解決策を導入・展開する仕事のことである。直訳すれば解決工学であり、主に情報技術のことを指す。

前述の筆者の事例では「どのように廃人状態から使命遂行レベルに性能を引き上げるか」が論点となる。その論点を3つに分解したのが、100歳現役、10倍処理、5年で基礎構築であった。

外宇宙の存在が惑星課題を解決するために人間装置を試行錯誤の上開発し、最終的に監獄次元で奴隷化するに至ったことは既に述べた。同じように、人類の自由・主権を達成するには「問題領域と解決領域」を特定し、それを段階的に解決していかねばならない。



この図は事例における領域分析である。問題を理解し、それを長期的で根本的な解決へと導くためのモデルであり、戦略立案に必要な資料でもある。フロー分析の前に領域分析を行っておくと全体が俯瞰できる。

CC BY-SA 4.0

問題領域とは、技術的に解決する分野や主題である。一般的には問題が起きている場所をピンポイントする目的で定義されることが多いが、あなたと私にとっては問題領域そのものと周辺・背後にある領域である。

周辺・背後とは、関連する規定や制限を考慮することである。特に仮想宇宙におけるビジネスルール、ビジネスロジック、そしてアプリケーションロジックを考慮しながら問題を論点化していく。換言すれば、文明基盤・遺伝系・自我系・流体・筐体などが問題領域の技術背景である。

解決領域とは、問題に対する技術の導入である。一般的には既存技術を選定・統合することでピンポイントされた問題を解決する。どちらかというと西洋医学的な手術や投薬治療である。貴社とマインド技術研究所にとっては「心の技術を前提とした足元・具体からの戦略的解決」である。

心の技術を前提とした戦略的解決とは、仮想宇宙の技術理解を前提に、あらゆる分野・局面において術式開発や系の統廃合を実施することだ。私たちは技術経営者であるから、詳細まで考慮されたアーキテクチャに力を入れるべきであり、その設計は卓上理論ではなく大量のプロトタイプ検証に基づいて行われるべきである。

CC BY-SA 4.0

あなたと私は仮想宇宙の技術経営者であり、人間装置の性能強化におけるソリューションアーキテクトなのだ。領域分析の図でいう問題領域（左円形）と問題の技術背景（左角形）を同時に考慮し、解決領域（右円形）と解決の技術背景（右角形）を検討し、中央の交差する領域に技術的な解決策を設計していく。

問題領域も解決領域も、表層的であり顕在化している。技術背景が潜在的で根本的な要因である。貴社やマインド技術研究所が手を入れなければならないのは技術背景である。よって解決も技術的になる。

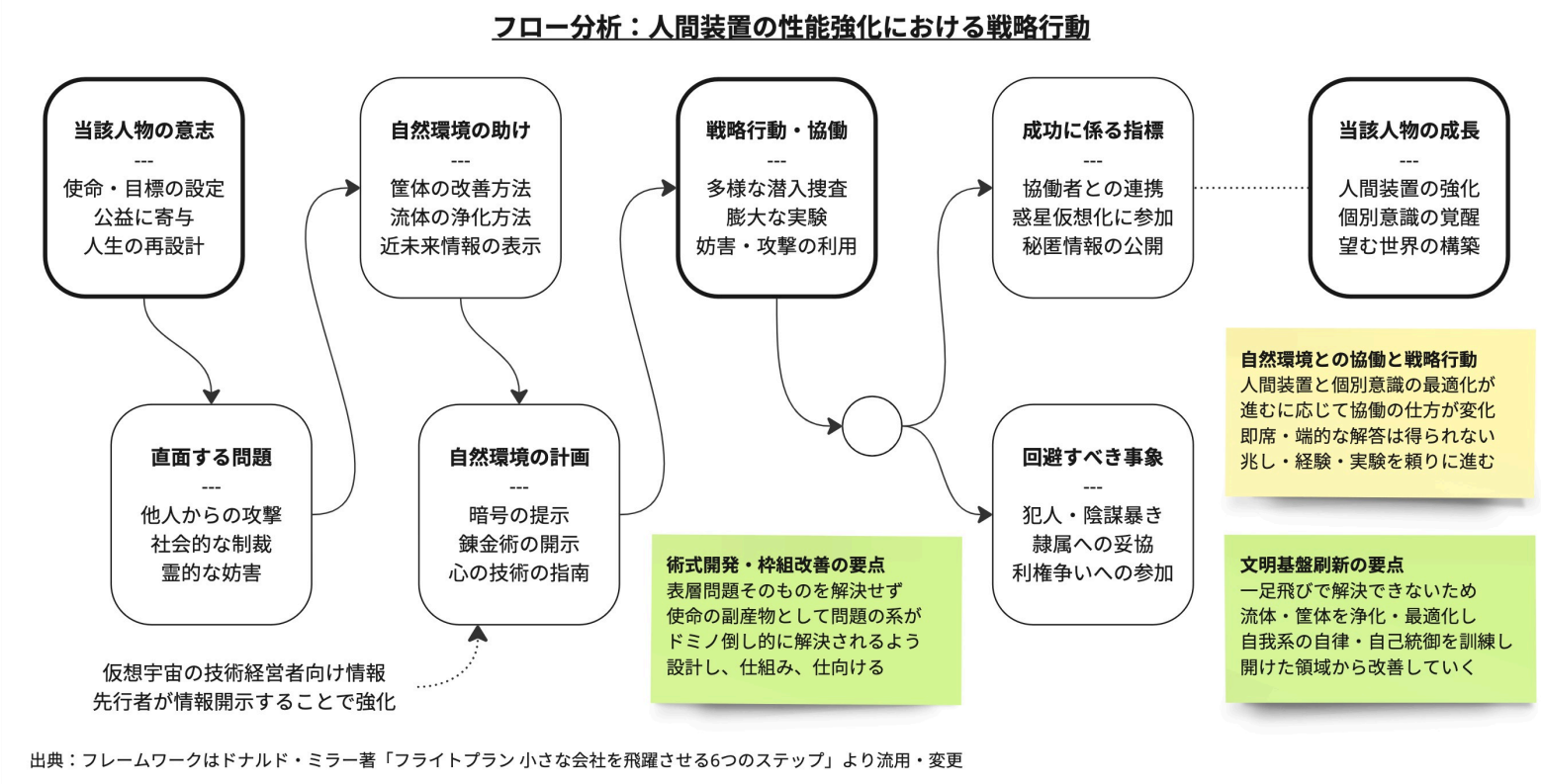
今回の場合、表層問題を解決できた要因は「戦略行動による術式改変」であった。ということは、人間装置の性能強化は潜在化している技術背景、特に文明基盤や遺伝系をハックしつつ、インフラとしての流体・筐体を再インストールし、表層問題の中核である自我系を自律の習慣で統御してくことが必要になる。

これが伝統的な賢者の石の錬成だけでは力不足である理由だ。とはいえ、錬金術師は長期間継続的に錬成を行うため、自然と自我系の統御（自律）も訓練される。当時認識されていなかった潜在・根本課題こそ、文明基盤への働きかけであった。すなわち「意識と心の関係性」である。

人類未開拓領域である文明基盤と付随する遺伝系、仮想宇宙におけるビジネスルールとビジネスロジックを刷新し、不具合だらけのアプリケーションロジックを格納しているコンテナを解体していく。この責任とやりがいを前提に、領域分析の内容をフロー化していく。

以下の図では、人間装置の強化をシステムアーキテクトとして行うための要点をフローとして記述している。マーケティングにおけるストーリーの骨子を作成するフレームワークを改造し、惑星環境との相互作用・協働を戦略行動に結びつけた。

CC BY-SA 4.0



出典：フレームワークはドナルド・ミラー著「フライトプラン 小さな会社を飛躍させる6つのステップ」より流用・変更

このフロー分析は先ほどの領域分析と連動している。自然環境とは仮想宇宙であり、ベアメタルである惑星・存在たちでもある。どの領域から兆しや信号が来ているかは、何度も実験するしかない。とはいえ、私たちは現在仮想宇宙の住人であるから、多くの場合仮想宇宙との相互作用である。

仮想宇宙との相互作用を観察・実験しながら活用していく方法は、古代の錬金術師がアニマムンディ（世界霊魂）の研究を行っていた手法とほぼ同じである。自然の書を徹底的に読んで行動するのだ。

今回の場合、廃人状態からの脱却は「使命・目標を決め、宣言する」というトリガーが発火したことで成された。自己啓発業界でいう意志力である。

意志力はトリガーとしては適しているが、意志力だけで望む変化を起こすことは難しい。システム統合やレバレッジ設計と同じで、複数の部品や系を連携することで「ドミノ倒し」の変化が起きるよう術式を組む必要がある。

人間装置の構成要素も同様で、最初にトリガーとなる一連の出来事があって、徐々に暗号や兆しを解読できるようになっていく。このシステム的な連携と非線形的な増幅を手探りで成功させるのは非常に難しい。

CC BY-SA 4.0

そこで筆者が利用したのが錬金術のフレームワークだ。貴社とマインド技術研究所はさらに強化された「心の技術」と本書（技術書）を使うことができる。宇宙経営のグリモワールである。

要点は「表層問題に直接対峙しないこと」である。

この要点は、あなたの直感に反すると思う。コンサルタントや技術経営者としてクライアントや経営者に同じ提案をすると、まったく理解されないどころか、時に激しく攻撃されることもあった。

理由は「内容を想像できないから」である。人類の傾向として、想像できないものは異常なものとして排除・攻撃するよう支配術式が仕組まれているのだ。このような状況であるから、トリガーやレバレッジを（膨大なプロトタイプ検証を通して）注意深く設計し、戦略行動によってシステム的に解決しなければならない。

具体的には、健康状態を改善したければ人生の使命・目標を定義することである。使命・目標を達成するための一環として健康改善ではなく性能強化を図る。超能力

CC BY-SA 4.0

や霊能力を目標にするのではなく、仮想宇宙の技術経営のため、最大級の公益に寄与するための機能要件とする。そんな要領である。

結果を変えようと直接対峙しない姿勢によって、全体像で確認した実行環境と開発運用環境の相互作用を一度に検討できるようになる。それが10倍の情報を一度に処理できるようになるということだ。

技術的な解決、ソリューションエンジニアリングを外界や他者ではなく最初に自分へ適用することを「自己準備」という。伝統的に錬金術師やヨギが行ってきたことである。自己準備ができてこそ、公益へと進むことができるのだ。

ソリューションエンジニアリングによる戦略行動を体験を通して刻むことにより、他者へのサービス提供や装置開発の要点が見えてくる。行動変容における要衝が明らかになり、適切なドミノ倒し（増幅）が起きるよう設計することが可能になる。この取り組みの一部がサービスデザインとして商用化されている。

技術背景まで考慮した戦略的な課題解決が「インターフェイスに手をいれることで基盤に働きかける」ことにつながっていく。

要因：変化を技術的に起こすには（トリガー分析）

人間装置の性能強化を再現性あるものにするには、トリガー開発が重要だ。

トリガーとはドミノ倒しの初手であり、心の技術においてドミノ倒しは非線形である。所謂ワークフローのような直線ロジックではない。最近AIエージェントが一種の「考えるインターフェイス」となりつつあるが、現状維持文明が開発する人工知能は線形世界のインターバルを非線形と呼んでいるだけである。

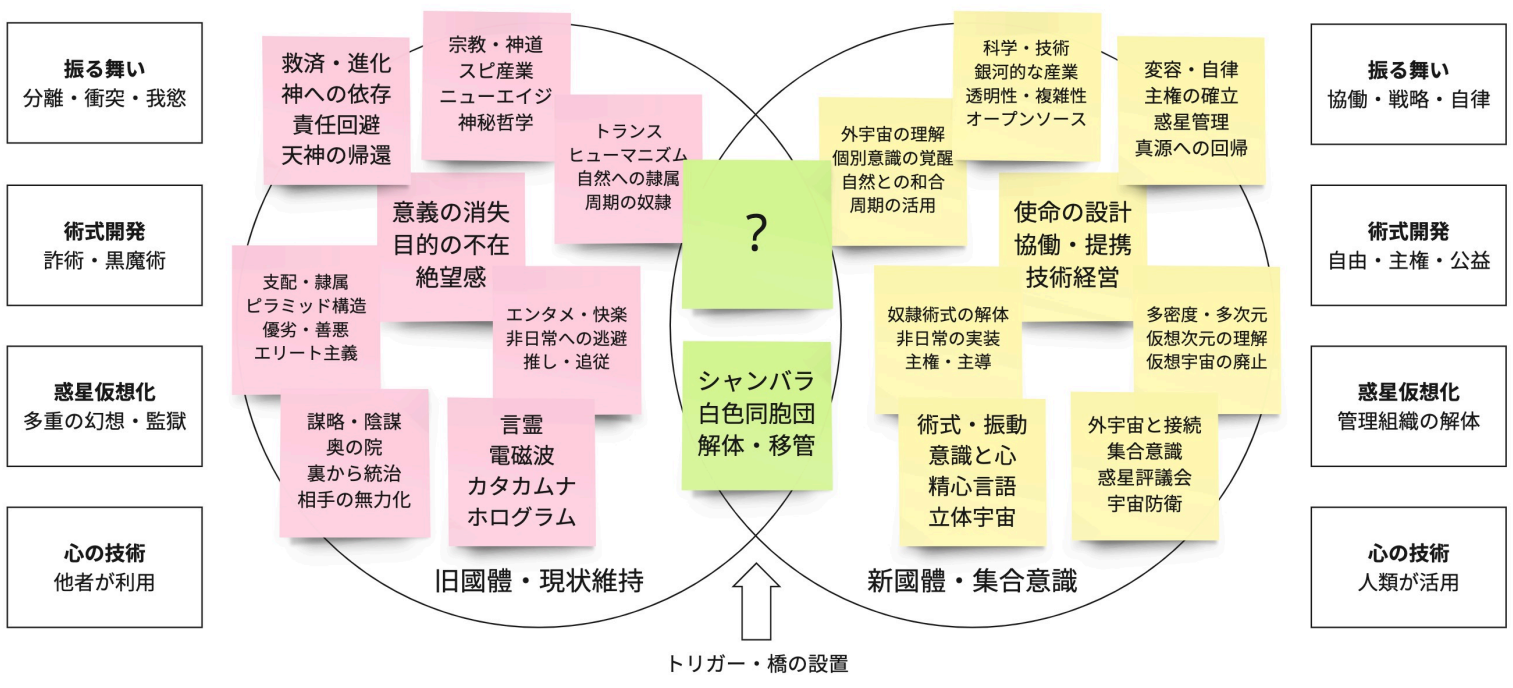
API開発者であればわかると思うが、async/awaitの延長線上に推論とツール（中間モデルとインターフェイス）の自動化が挿入されているだけなのだ。AI部下・AI派遣である。これは「現状維持文明の活動帯域における水平的なマルチタスキング」であり、意識と心にとっては非常に窮屈である。

CC BY-SA 4.0

創造思考が論理思考より優先される人にとって再現性は退屈だ。だが、安心して欲しい。意識と心の世界に完璧な再現性は存在しない。トリガーや戦略指標が再現性あるものになったとしても、あなたの世界と私の世界は違うので、同一の工程にはなり得ない。

仮想宇宙が心の技術によって開発運用されており、人間装置に共通の雛形がある以上、部分的に再現性を持たせることが可能だ。文明基盤である思考様式・行動規範（ビジネスルール）とその応用である遺伝系（ビジネスロジック）に基づいた再現性である。

性能強化のためのトリガー開発において、アプリケーションロジックを格納したコンテナ、主に幽界は無視して構わない。前述のAIエージェントも同じ領域に属しているが、コンテナを継承してしまうと幽界の機能不全を浄化した流体に再取り込みすることになるからだ。



出典：フレームワークはマインド技術研究所の領域分析に慶応SDMの構造シフト発想法、イネーブラー・フレームワークを統合

この図は旧國體・現状維持文明の核となる術式の奴隷状態からどのように「新しい時代、最高の文明」へ移行するかをモデル化している。次元分析というのは、古い仮想次元から新しい仮想次元への一時的な移行を分析しており、活動帯域を変えるという意味で次元移行である。次元上昇ではない。

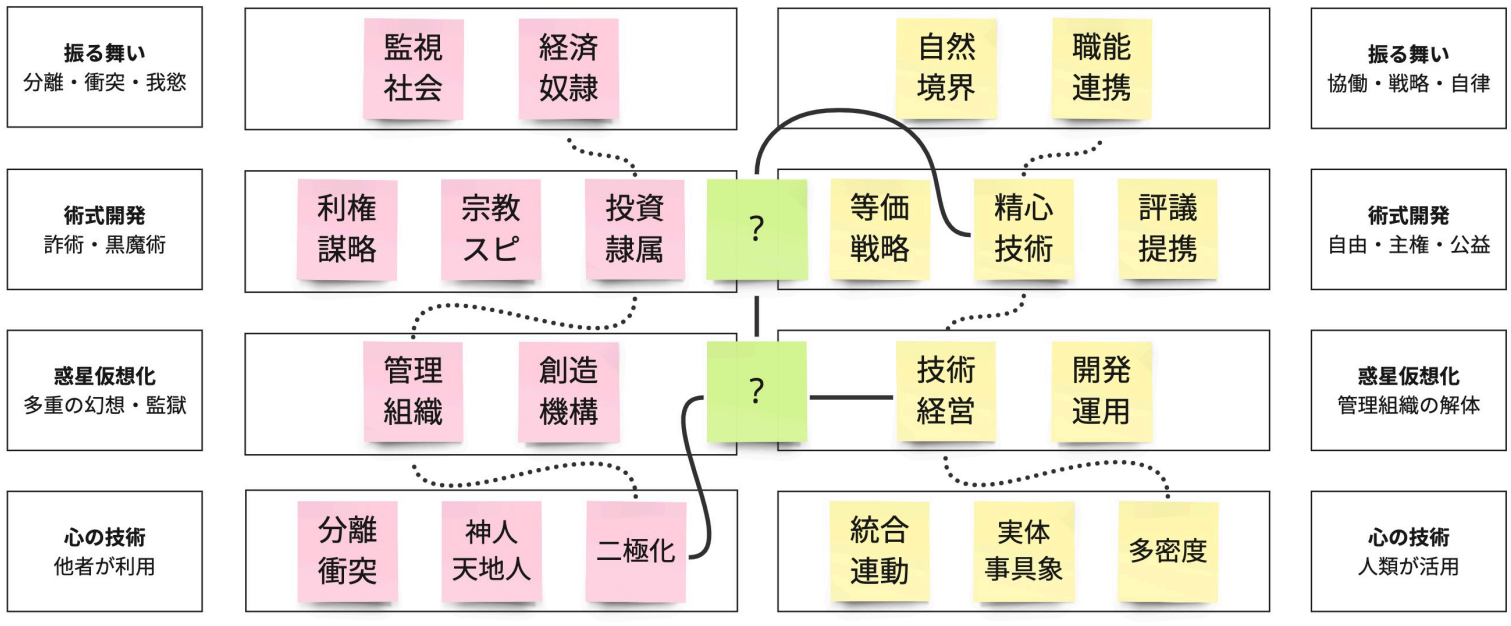
CC BY-SA 4.0

直感と激しく対立するはずだ。これまでの「ものづくり」では、問題に直接対峙していたことが理由である。これからは、まったく異なる視点・視座から抽象的な術式を俯瞰し、トリガーを開発しなければならない。あなたにとって10倍処理を実現する上で圧倒的な認知負荷になる。

トリガー開発と橋の建設において、なぜシャンバラ・白色同胞団の解体・移管が必須なのか。過去の延長線で検討しても非線形過ぎて理由は見えてこない。しかし、本書を通して構造解析を行ってきたあなたと私であれば、その理由が主に流体・電磁波の領域、幻想のホログラムに関係あることが視えているはずだ。

活動帯域を変更するには、現状維持を支える構造・実装を破棄しなければならない。次元上昇やアセンションとして歪曲されてきた幻想の本質・真実であり、本当の要件である。人々が人間装置の性能強化を通して理想を実現するためには、何をトリガーにし、何を破棄し、どんな橋渡しをする必要があるのだろうか。

トリガー分析：人間装置の性能強化におけるシナリオの特定



出典：フレームワークは慶応SDMのシナリオグラフを応用（シナリオグラフはスタンフォード大学の故石井教授らが開発した手法）

このトリガー分析は、旧國體から新國體への変容における要因を特定している。現状維持文明から外宇宙・集合意識への移行である。技術スタックを実現子の依存関係とした場合、心の技術が最も深い要因である。ただし、ボトムアップ・一方通行ではない点に注意が必要だ。すべては超立体・超量子に非線形である。

CC BY-SA 4.0

やはり、直感と激しく対立するはずだ。これまでの「ものづくり」では、表層・具体に集中していたからである。あなたが旧國體を実装・継承し、謀略を展開してきたのであれば、この粒度・抽象度に納得いくはずだ。真の世界における再現性とは「いかに万象の中核となる術式を仕込むか」が論点になるからである。

行動変容を目的とした要因分析をシナリオ特定で行うのであれば、仮想宇宙の構成要素を書き出し、領域を横断する文脈・背景を特定し、それをどう扱うかを検討するのが作戦術・アーキテクトの最重要論点となる。その際、人間装置の技術仕様と具体的な事例研究から深掘りすると確度が高くなる。

再現性の正体とは「振動相似・構造共振」である。ある振る舞い（この場合、行動変容と性能強化）を再現性あるものにしたければ、その中核となる思考様式・行動規範を定め、大衆の振る舞いを相似にすることだ。この手法が悪用されると、現在起きているハイブマインド化されたゾンビを量産してしまう。

デザイン思考が根本課題を解決しない理由もここにある。デザイン思考で根本原因を特定するには、術者が意識と心の関係性を理解し、心の技術を習得し、仮想宇宙の技術経営に参加していることが条件になる。システム思考も同様で、仮想文明・幻想のホログラム・電磁波世界をレバレッジ分析しても効果は殆どない。

ここでは敢えてトリガーとなり得る要素を変数のままにしておいた。技術経営者・事業責任者としてあなたに熟考してもらうことを想定している。実装されると要衝化するため、無防備・無思慮に解決策を提示するべきでないのも大きな理由である。もっといえば、解答はひとつではないので変数になっている。

とはいえ、技術的な移行シナリオには少なくとも2つの道があり、惑星仮想化・術式開発に関係あることは視えている。レバレッジ戦略は「精心を対象にした術式開発」となるため、自我系・遺伝系に働きかける術式を開発・展開していくことになる。自我系のための自律術式、遺伝系のための使用事例が端的な解答だ。

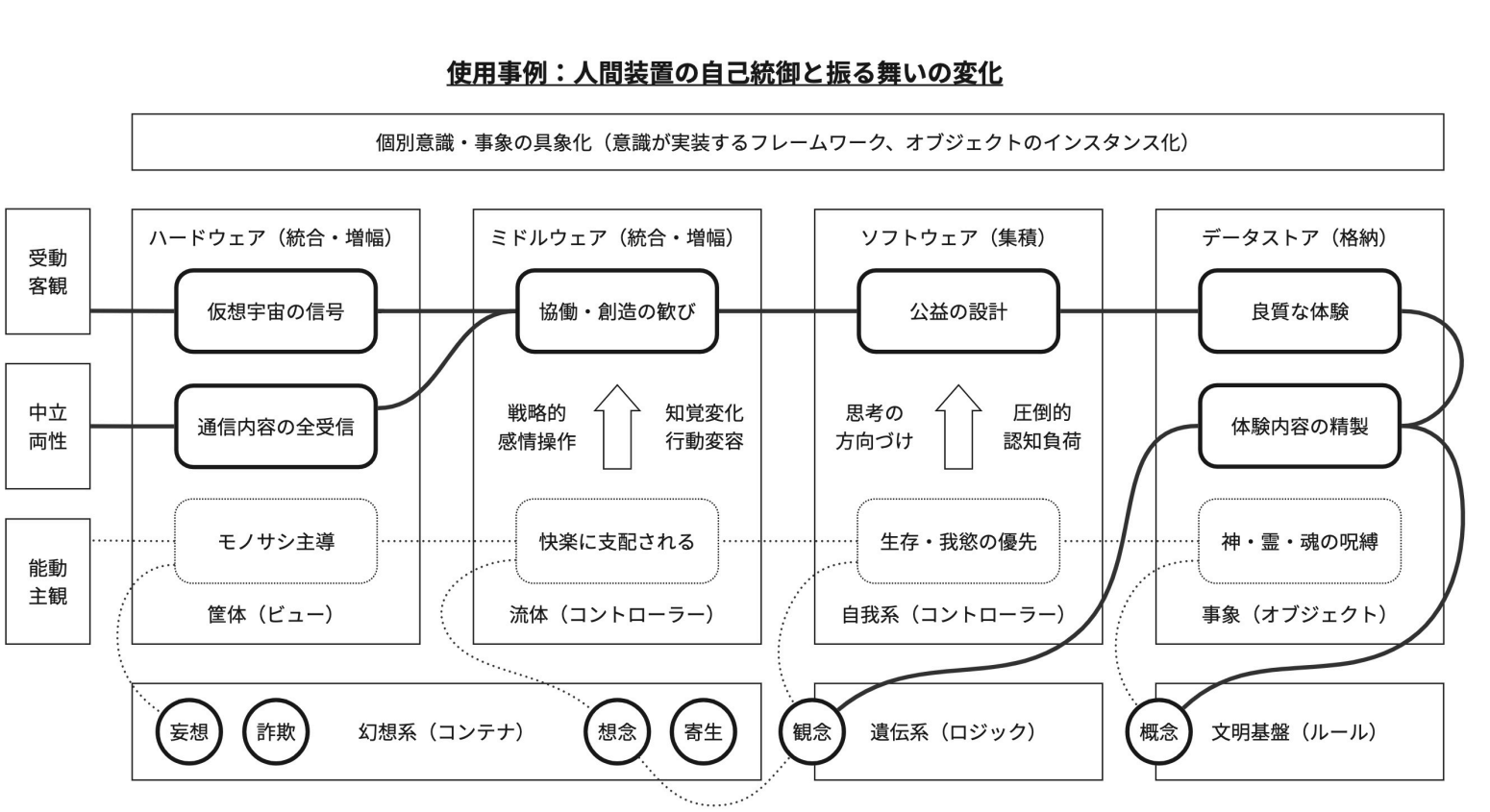
錬金術師が水銀（自我系・遺伝系）を対象にする理由が視えたはずだ。具体的なシナリオ分析やレバレッジ開発は、別の章で事業戦略として詳しく解説する。

CC BY-SA 4.0

使用事例：人間装置の自己統御と振る舞いの変化

表層問題に直接対峙しないことで個別意識・人間装置の振る舞いが変化する。

事例研究から洞察を引き出したところで、使用事例を検討していく。使用事例（ユースケース）は一般的にシステムの振る舞いや現実世界での利用方法を記述する。心の技術でソフトウェアからハードウェアを生成・統御する場合、抽象度はグッと高まる。



これは人間装置を実装した個別意識の変化を表している。外界と相互作用する中で、内界がどのように振る舞っているかを可視化したものだ。あなたが自己統御によって経験する内的変化を仕様化している。

全体構造はすでに検討した「開発運用における構造・系・部品・素材」と振動相似・構造共振である。こちらの方がより解像度が上がり、密度が下がり、具体化しているが、密度操作における要領は同じだ。

CC BY-SA 4.0

この構造をあなたの本尊・実体が実装している。あなたの意識が人間装置という心の枠組みを活性化することで仮想宇宙の一部を摘み上げているような感覚である。あらゆる局面であなたの意識がベアメタル意識やプラットフォーム意識と相互作用している。分離ではなく集合意識の観点から洞察を引き出すべきなのだ。

モノサシ主導から個別意識の覚醒への変化は、自己統御によって起こる。あなたも私も、これまで能動的で極度に主観的なモノサシを振りかざし、万象の一部だけを評価・使用していた。ほとんどの変数・情報・活力をそぎ落とし、廃棄し、無駄にしていたのである。

実世界の事例では、エネルギーの使い方、料理の仕方、製品の販売などに表面化している。多くのエネルギーを無駄遣いし、食べる前に栄養を捨て、横並びの無駄な製品を開発してきた。このような現象が起きる根本原因が「モノサシ主導」の実装なのである。

表層問題に直接対峙しないことがどれくらい重要か、視えてきたはずだ。貴社の「ものづくり」事業において、表層問題は観察対象であるが、製品を直接展開する領域ではない。既存事業との明確な違いである。

人間装置の性能強化による人々のウェルビーイングを行動変容や技術開発を通して（惑星規模、文明レベルで）実現するためには、今までとは全く異なる内的変化を起こさなければならない。これが「いかに万象の中核となる術式を仕込むか」という論点である。

振る舞いは結果であり、結果を生成している実現子は技術スタック化しており、実現子はエンドポイントとネットワークの関係、オブジェクトとプロパティの関係、インターフェイスとロジックの関係、そしてハードウェアとソフトウェアの関係として複雑化している。その複雑系を解きほぐし、根本原因をいくつかの重要度に分けて対応すべきなのだ。

モノサシ主導の生き方は、アンデッド化した「操られ放題な」状態である。個別意識の覚醒は自由・主権に立脚した選択の自由および制限の打破だ。文明基盤・遺伝

CC BY-SA 4.0

系・幻想系の支配・操作を打ち破り、私たちの手でルールを書き換え、ロジックを再定義し、思考・感情を公益実現のコントローラーとして活用するのである。

中立・両性の状態で通信内容を全受信する。これは伝統的にハートの活性化として理解されてきたインターフェイスの変化である。この状態が定常化すると、圧倒的な情報量を一度に受信し、感情を先行させることなく内容の深いところまでいったん理解することが可能になる。

とはいえ、アセンションの幻想同様、ハートの活性化で問題が解決するわけではない。自己統御が必要になるのは自我系の方だ。大量の情報を処理できるということは、嘘や本音、その背景や当該人物の感情まで、あらゆる情報・活力を解析しているということだ。怒りが湧き上がってきた時の対処は今まで以上に大変だ。

解体すべき要衝は幻想系である。自己統御と系の統廃合が進むと、支配されてきた系を選択的に使うことが可能になっていく。遺伝術式に縛られていた状態から遺伝系に良質な術式を共有する貢献者になる。技術者でいうオープンソースプロジェクトに貢献する状態だ。

CC BY-SA 4.0

ここまでくると、ある程度の自己統御と性能強化が実現し、世界は全く異なる姿に変容する。現実は鏡だという伝承はこの「フィードバックループの再解釈」のことをいう。貴社が目指す「ものづくり」の中間地点である。多くの人々に新しい術式（を内包する製品・装置）を提供し、世界を変えるのだ。

その時、あなたは次の段階に進んでいる。文明基盤への術式設置である。そうなれば、もはやあなたは仮想宇宙の技術経営者であり、貴社は文明規模の破壊的イノベーションを起こす100年企業になっているはずだ。

CC BY-SA 4.0

第6章：あなたの世界を抑圧・妨害してきた術式の正体

人間装置の性能強化が進み、個別意識の覚醒が始まると、今まで視えなかった事象や隠されていた術式が姿を現す。あなたの世界を抑圧し、貴社の公益事業を妨害してきた物の正体を明らかにする。

あなたの世界を抑圧し、貴社の公益事業を妨害してきた正体。それは「あなた」である。

これは自己啓発業界やスピリチュアル産業、そして宗教界や神秘哲学において人気のある定番コメントだ。宗教的な説教をエンタメ界に実装したような魅力がある。甘美な響きで何かを隠している気がする。

すべての責任は自分にある。本当にそうだろうか？

マインド技術研究所が40年近い投資基盤と10年以上の研究でたどり着いたのは「部分的に正しいが、技術的にはまったく正しくない」という結論である。自責詐欺なのである。自責詐欺は反転術式により他責詐欺としても現れるため、極性の原理から同じコインを指している。その視座からだと正体は見えない。

抑圧・妨害の正体は術式であり、それは構造からモノサシまで多岐に渡る。正体を見破り、術式解体を行なってく上で重要なのが、構造解析と分類である。重要度（被害の大きさ）や解体における難易度などを考慮しつつ、あなたや私という個別意識に近いところを足元・具体とし、大きな構造を段階廃止していく。

仮想宇宙の技術経営を確立し、段階廃止していく過程と全く同じだ。術式解体は仮想宇宙の技術経営において優先されるべき公益事業であり、技術経営者や技師でなければ突破口が見出しづらい特殊分野である。

本書を通してあなたの時間を全体的な構造理解に投資してもらった理由は、主に術式解体のためであった。課題解決における本質は、構造理解とその変更である。

CC BY-SA 4.0

以降、Webサイトにて随時公開。書籍の企画書は研究ノートに掲載。残り執筆・掲載予定の章は以下。

- 第6章：あなたの世界を抑圧・妨害してきた術式の正体（本章）
- 第7章：支配構造を解体し、新しい世界を生み出す秘術
- 第8章：惑星文明の刷新を前提にした、貴社事業の進化
- 第9章：あなたが担う、新しい文明基盤と現実創造の仕組

CC BY-SA 4.0