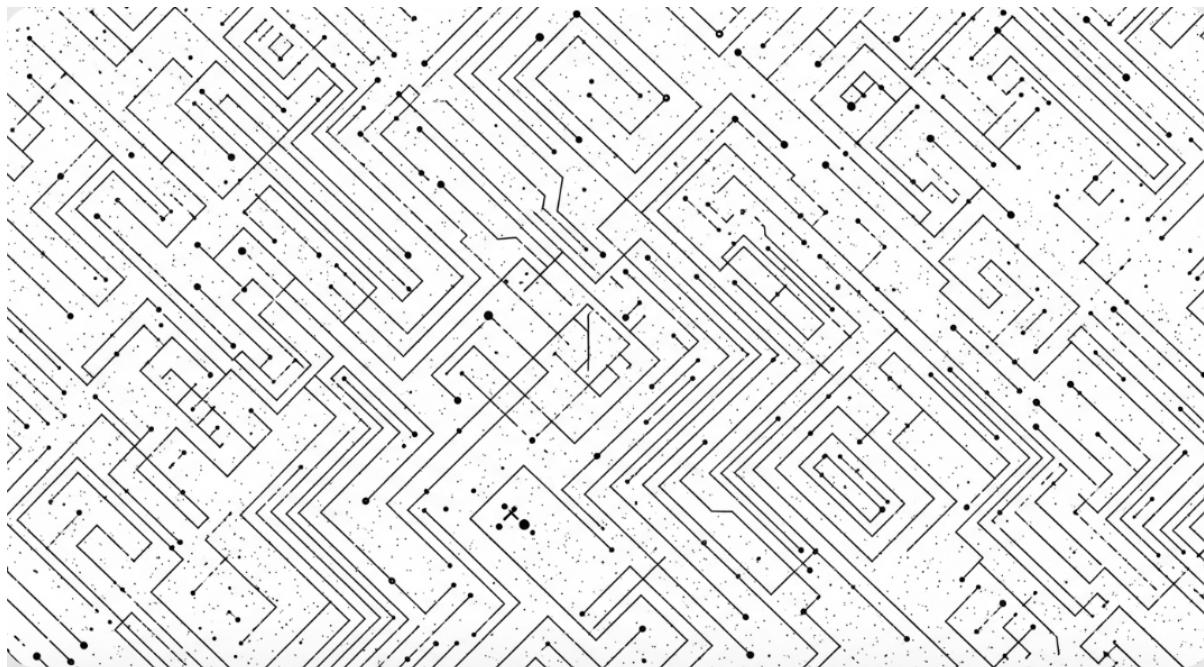


無料特別版

# AI時代の生存設計 個人book

AIが出て、  
前提条件が変わり過ぎた。

今、案件で稼げるものは  
存在するか？



発行：awabota / 生存設計ラボ  
Kazumb Architecture 設計

# はじめに

私は、  
世の中や人を定点観測しながら  
AI時代の生存設計をつくっている。

案件を追っているわけではない。  
流行を追っているわけでもない。

同じ位置に立ち、  
変化を見続けている。

- ・なぜ売れなくなるのか
- ・なぜ辞めていくのか
- ・なぜ続かないのか
- ・なぜ削られるのか

その構造を、  
時間軸で見ている。

AIは加速装置だ。

だが、  
加速する前に立ち位置が決まっていなければ、  
削りも速くなる。

だから私は、  
方法より先に構造を見る。

戦い方より先に、  
生き残り方を見る。

生存設計とは、  
未来予測ではない。

定点観測の積み重ねである。

本書は、その観測から生まれた設計書である。

# 第1章 無料book

前提条件は、すでに変わっている

AIが出た。

それだけの話ではない。

問題は、

「便利になったこと」ではない。

前提条件が、変わり過ぎたことだ。

かつて、案件で稼ぐ構造は明確だった。

- ・できる人が少ない
- ・情報を持っている人が有利
- ・作れる人に価値がある

だから、スキルを磨けばよかったです。

できることを増やせば、

案件は取れた。

だが今は違う。

作れる人は増えた。

調べればすぐ出てくる。

AIが補助する。

参入障壁は低い。

制作能力は、急速に均質化した。

それでも、案件は存在する。

消えてはいない。

だが、

“同じ構造のまま”では機能しなくなった。

ここが見落とされている。

いま起きていることは、

案件がなくなったことではない。

順番が変わったこと。

昔は、

スキル

↓

案件

↓

収入

だった。

今は、

信用

↓

相談

↓

案件

↓

収入

に変わっている。

この変化に気づかないまま、  
「稼げる案件」を探すとどうなるか。

疲れる。

消耗する。

増やしても増やしても、  
積み上がらない。

コミュニティは悪くない。

スクールも悪くない。

案件も悪くない。

問題は、

前提条件が変わったのに、  
立ち位置をえていないことだ。

AIは加速装置である。

正しい方向に立っていれば、  
強力な武器になる。

だが、  
立ち位置が曖昧なまま加速すれば、

消耗は速くなる。

いま必要なのは、

新しい案件情報ではない。

前提条件の確認である。

ここで問い合わせる。

AIが出て、前提条件が変わり過ぎた。

今、案件で稼げるものは存在するか？

答えは、まだ出さない。

まずは、

あなたの立ち位置を確認する必要がある。

## 第2章 無料book

案件はある。しかし——

結論から言えば、  
案件はある。

消えていない。

AIが出たからといって、  
仕事がゼロになったわけではない。

むしろ一時的には、  
増えている領域もある。

AI導入支援。  
プロンプト設計。  
自動化構築。  
コンテンツ量産。

「AI関連案件」は確かに存在する。

では、なぜ多くの人が不安になるのか。

なぜ、

「この案件、めちゃくちゃいいよ」

と言いながら、

しばらくすると辞めるのか。

答えは単純だ。

案件はある。

しかし、積み上がらない。

単発で終わる。

価格競争に入る。

常に次を探す。

労力は増える。

収入は出ても、

安心は増えない。

案件の問題は、

数ではない。

構造だ。

# 第3章 無料book

## なぜ消耗が起きるのか

案件があるのに、  
なぜ疲れるのか。

収入が出ているのに、  
なぜ不安が消えないのか。

理由は、能力ではない。

**立ち位置が曖昧なまま、加速しているからだ。**

多くの人は、  
プレイヤーとして戦いながら、  
コンテンツも作り、  
SNSも回し、  
コミュニティにも入り、  
案件も追う。

全部やる。

だが、どこにも立っていない。

立ち位置が固定されていない状態で動くと、  
努力は“点”になる。

点は増える。  
だが、線にならない。

線にならないものは、  
構造にならない。

構造にならないものは、  
積み上がらない。

AIは制作を加速させた。

だから余計に起きる。

- ・早く作れる
- ・たくさん出せる
- ・量産できる

しかし、

速さは構造を作らない。

消耗の正体はこれだ。

やっていることは多い。  
だが、立っている場所がない。

案件は取れる。  
だが、文脈が残らない。

成果は出る。  
だが、信用が蓄積しない。

ここで分岐する。

- ① プレイヤーとして消耗する道
- ② メディア側に立つ道

プレイヤーは戦い続ける。  
メディアは“位置”を持つ。

位置を持つと、  
信用が蓄積する。

蓄積すると、  
相談が生まれる。

相談が生まれると、  
案件が選べる。

消耗は、努力不足ではない。

立ち位置不足である。

AI時代に消えるのは、  
能力の低い人ではない。

立ち位置を持たない人になっている。

## 第4章 無料book

### どこに立つかで、未来は決まる

ここまでで見えてきたことがある。

問題は、案件の有無ではない。

能力の高低でもない。

どこに立っているか。

個人が立てる位置は、大きく分けて四つある。

- ・プレイヤー
- ・コンテンツ
- ・メディア
- ・プラットフォーム

ほとんどの人は、  
無意識にプレイヤーを選んでいる。

スキルを磨き、  
案件を受け、  
納品する。

これは悪くない。

だが、  
AI時代に最も競争が激しくなる位置でもある。

コンテンツ側に立つ人もいる。

動画を出す。

記事を書く。

発信を続ける。

だが、コンテンツは飽和している。

作れる人が増えた。

量産もできる。

作れること自体は、希少ではない。

では、何が希少か。

位置である。

メディア側に立つとはどういうことか。

自分が常に「載る側」ではなく、

「載せる側」になること。

紹介される側ではなく、

紹介を決める側に立つこと。

発信量ではない。

選別する立場を持つこと。

ここで構造が反転する。

プレイヤーは、

選ばれる側。

メディアは、  
選ぶ側。

選ばれる側は、  
常に評価される。

選ぶ側は、  
評価を設計する。

AI時代に価値を持つのは、  
制作能力ではない。

信用の文脈を持つこと。

その文脈を持つ位置が、  
メディアである。

立ち位置を固定すると、  
やることは減る。

全部やらなくていい。

戦い続けなくていい。

位置が信用を蓄積する。

信用が案件を呼ぶ。

ここで、もう一度問う。

あなたは、  
戦い続ける位置に立つか。

それとも、  
信用が積み重なる位置に立つか。

## 第5章 無料book

メディア側に立つとは、何をすることか  
メディア側に立つ。

言葉にすると簡単だ。

だが、多くの人がここで誤解する。

フォロワーを増やすことではない。  
毎日投稿することでもない。  
派手な発信をすることでもない。

メディアとは、量ではない。

位置である。

では、何をするのか。

答えはシンプルだ。

観察し、書き、残す。

プレイヤーは、  
案件をこなす。

メディアは、  
構造を記録する。

プレイヤーは、  
成果を追う。

メディアは、  
文脈を積む。

たとえば、

案件を受けたなら、  
その案件の背景を観察する。

なぜ依頼が来たのか。  
なぜ決まったのか。  
なぜ他ではなく自分だったのか。

それを書く。

すると何が起きるか。

単発だった案件が、  
文脈に変わる。

文脈は、  
信用になる。

ここで重要なのは、

自分を売ることではない。

構造を見せることだ。

メディア側に立つ人は、

- ・案件を自慢しない
- ・価格を誇らない
- ・実績を並べない

その代わり、

- ・前提条件を書く
- ・立ち位置を書く
- ・構造を書く

読む人は、  
そこから判断する。

判断を奪わない。

これがメディアの強さだ。

そしてもう一つ。

メディア側に立つと、  
“消耗の速度”が落ちる。

案件を追わない。  
文脈を積む。

文脈が溜まると、  
相談が来る。

相談が来ると、  
選べる。

これが、  
案件を追う側と  
案件が来る側の差だ。

難しいことはしない。

派手なこともしない。

位置を固定する。

それだけで、  
構造が変わる。

## 第6章 無料book

**なぜ、多くの人は移れないのか**

ここまで読めば、

理屈は分かる。

案件を追うより、  
メディア側に立つほうが構造は安定する。

では、なぜ移れないのか。

能力が足りないからではない。  
時間がないからでもない。

理由は、もっと静かなものだ。

**即効性がないから。**

案件は、分かりやすい。

応募する。

受ける。

納品する。

お金になる。

短い。

結果が早い。

だから安心できる。

メディアは違う。

書く。  
残す。  
積む。

すぐには何も起きない。

反応も少ない。  
評価も少ない。  
数字も派手ではない。

だから、不安になる。

だが、ここに罠がある。

即効性を求める  
と、  
常に“次”を探すことになる。

次の案件。  
次のコミュニティ。  
次のノウハウ。

するとどうなるか。

積み上がらない。

もう一つの理由は、

自分を前に出すことへの違和感。

メディア側に立つ  
と、  
目立つことだと誤解する。

違う。

前に出るのではない。

位置を固定する。

さらに深い理由がある。

判断を外に預けているからだ。

- ・この案件はいいらしい
- ・このコミュニティは伸びている
- ・この市場は熱い

誰かの判断を借りて動く。

だが、  
メディア側に立つということは、

自分の基準で選ぶということだ。

これは怖い。

だから人は、  
“良さそうな場所”を渡り歩く。

だがそれでは、

立ち位置は永遠に固定されない。

移るのに必要なのは、  
才能ではない。

覚悟でもない。

決めること。

私はここに立つ。

と。

# 第7章 無料book

## どうやって移るのか

ここまでで分かったことはひとつ。

案件が悪いのではない。

能力が足りないのでもない。

立ち位置を固定していないことが、消耗を生む。

では、どう移るのか。

難しくない。

だが、順番がある。

### 1. まず、やらないことを決める

増やさない。

これが最初。

- ・新しい案件をすぐ取らない
- ・新しいコミュニティにすぐ入らない
- ・新しい市場に飛びつかない

動く前に止める。

止めないと、移れない。

## 2. 立つ場所を決める

プレイヤーのまま発信するのではない。

テーマを決める。

視点を決める。

観測する場所を決める。

例：

- ・AIと個人収入
- ・車ブランドの信用構造
- ・地方企業の詰みパターン
- ・健康と情報過多

何でもいい。

だが、

固定する。

## 3. 観察し、書き、残す

毎日でなくていい。

だが、続ける。

- ・感想ではなく構造
- ・煽りではなく観察
- ・結論を押しつけない

読む人が判断できるように書く。

これが信用になる。

## 4. 相談が来るまで、焦らない

ここが一番難しい。

反応が少ないと、揺れる。

だが、ここで動くと、またプレイヤーに戻る。

メディアは、静かに積む。

信用は時間の関数だ。

## 5. 案件が来たら、選ぶ

追わない。

選ぶ。

合わないものは断る。

断れると、信用が上がる。

これが移行の流れだ。

派手ではない。

だが、構造は変わる。

ここで初めて、問い合わせに戻る。

AIが出て、前提条件が変わり過ぎた。

今、案件で稼げるものは存在するか？

答えはこうだ。

存在する。

ただし、

追う人ではなく、  
位置を持つ人にだけ。

# 終章 無料book

**答えは、案件ではなかった**

AIが出て、前提条件が変わり過ぎた。

今、案件で稼げるものは存在するか？

ここまで読んで、もう分かっているはずだ。

案件はある。

だが、問い合わせ少し違っていた。

本当の問い合わせこれだった。

**どこに立てば、消耗せずに済むか。**

案件を探し続ける人生もある。

スキルを磨き続ける道もある。

それを否定するものではない。

だが、前提条件は変わった。

制作能力は均質化した。

情報の差はあまりない。

速さだけでは、残れない。

これから残るのは、

能力が高い人ではない。

情報が早い人でもない。

位置を持つ人。

プレイヤーとして戦うのか。

コンテンツを量産するのか。

それとも、

メディア側に立ち、  
信用が積み重なる位置を持つのか。

この本は、方法を教えていない。

ノウハウも並べていない。

判断を渡しただけだ。

あなたは、

案件を追う側に立ち続けるのか。

それとも、

案件が来る位置に移るのか。

答えは、ここには書かれていない。

だが、もう分かっているはずだ。

移るのは、今だ。

速くなくていい。

派手でなくていい。

位置を固定するだけでいい。

AI時代の生存設計は、

スキルの問題ではない。

構造の問題である。

そして構造は、

あなたの立ち位置から始まる。

ここで静かに終わる。

この本は無料でいい。

だが、

移ると決めた瞬間から、  
あなたの経済は変わり始める。