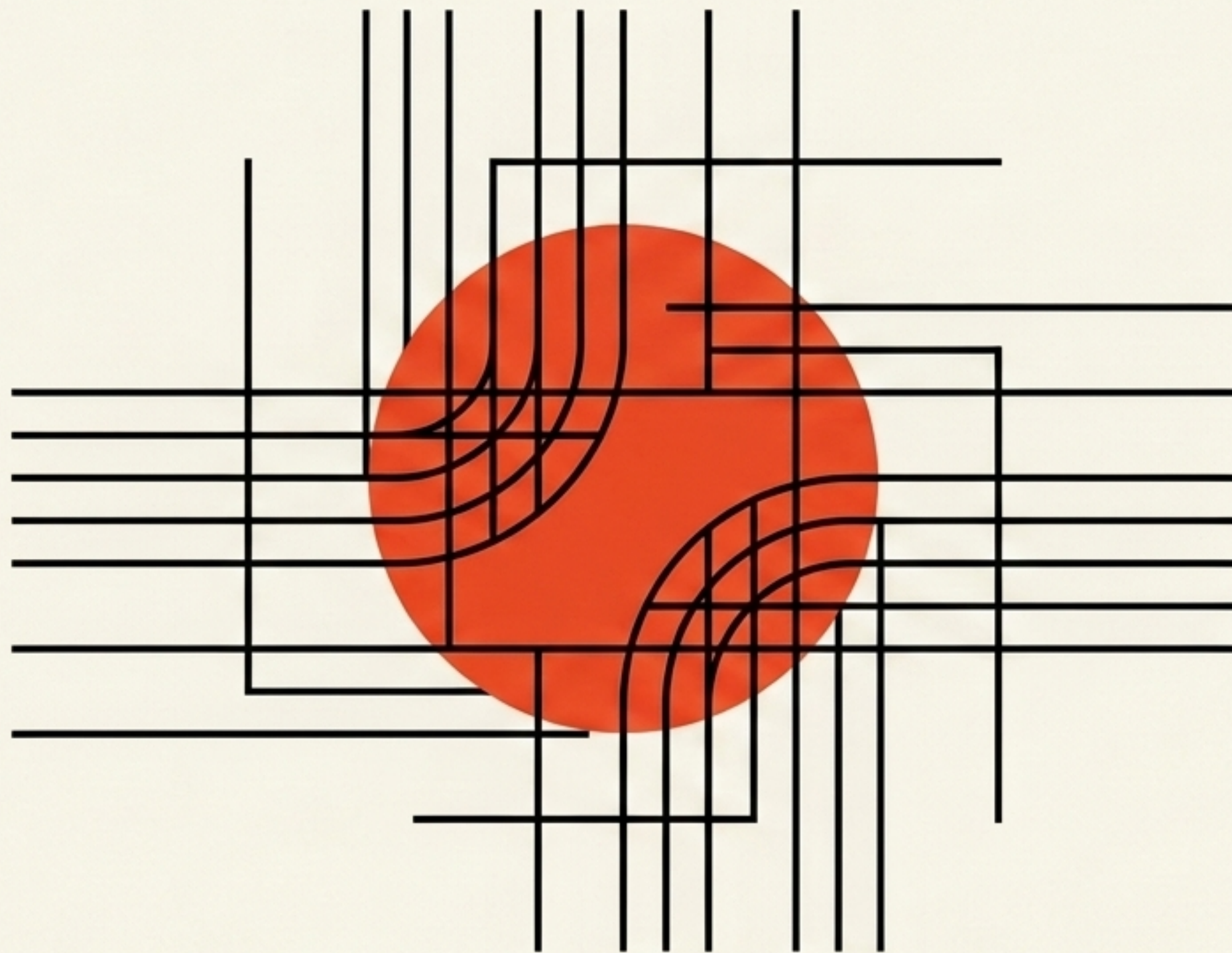


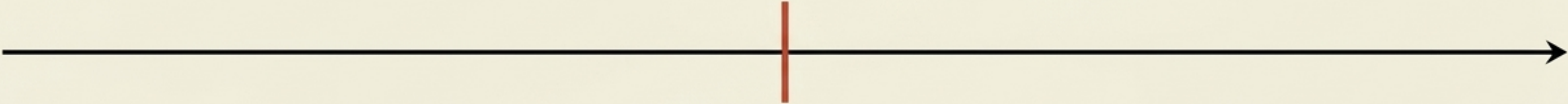


AIが会社を回す時代、人間は何をして生きる？

効率の追求から、体験と探求の循環へ。

AIが人間の会社を補助する段階は短期的

2026年2月公開の対談時点

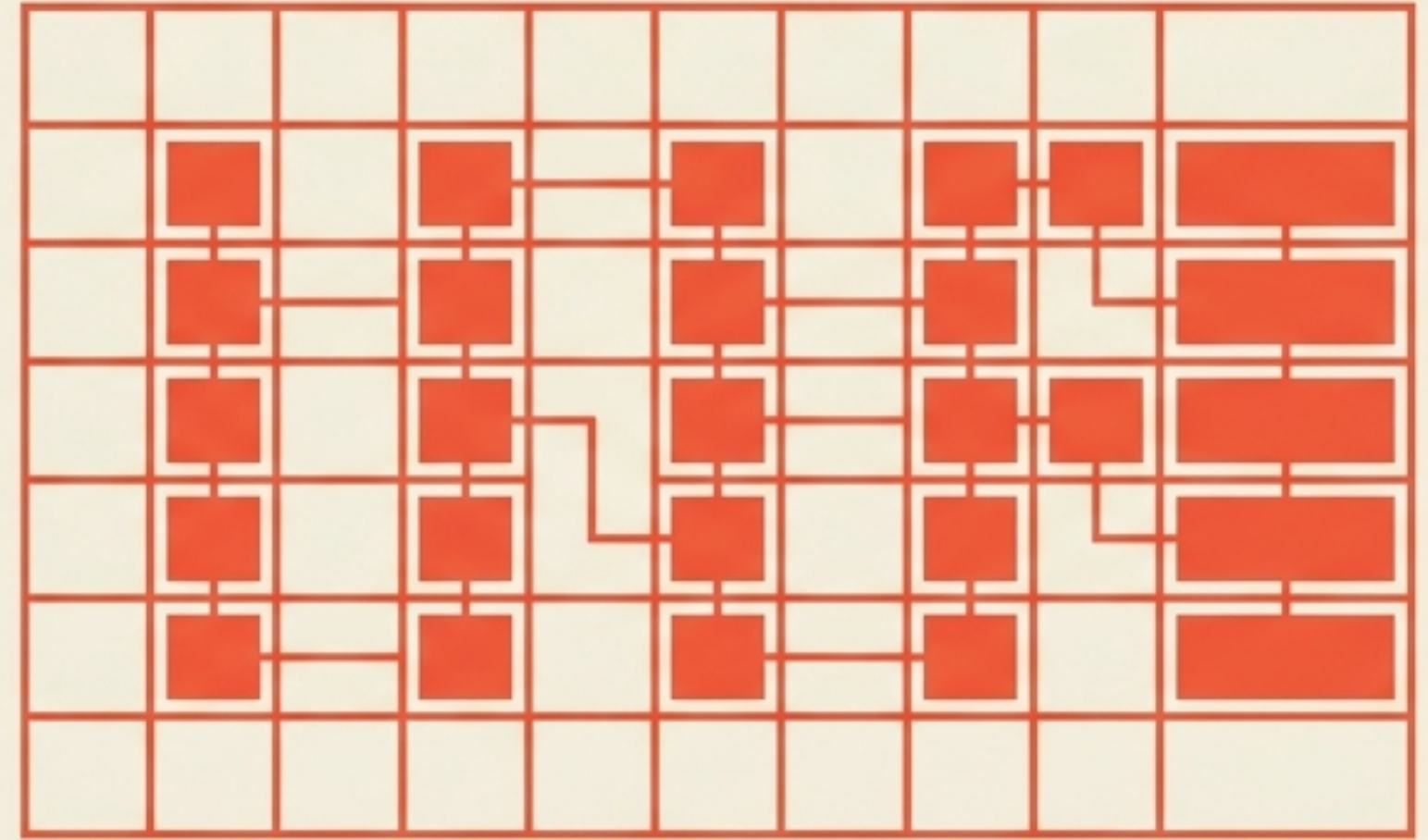
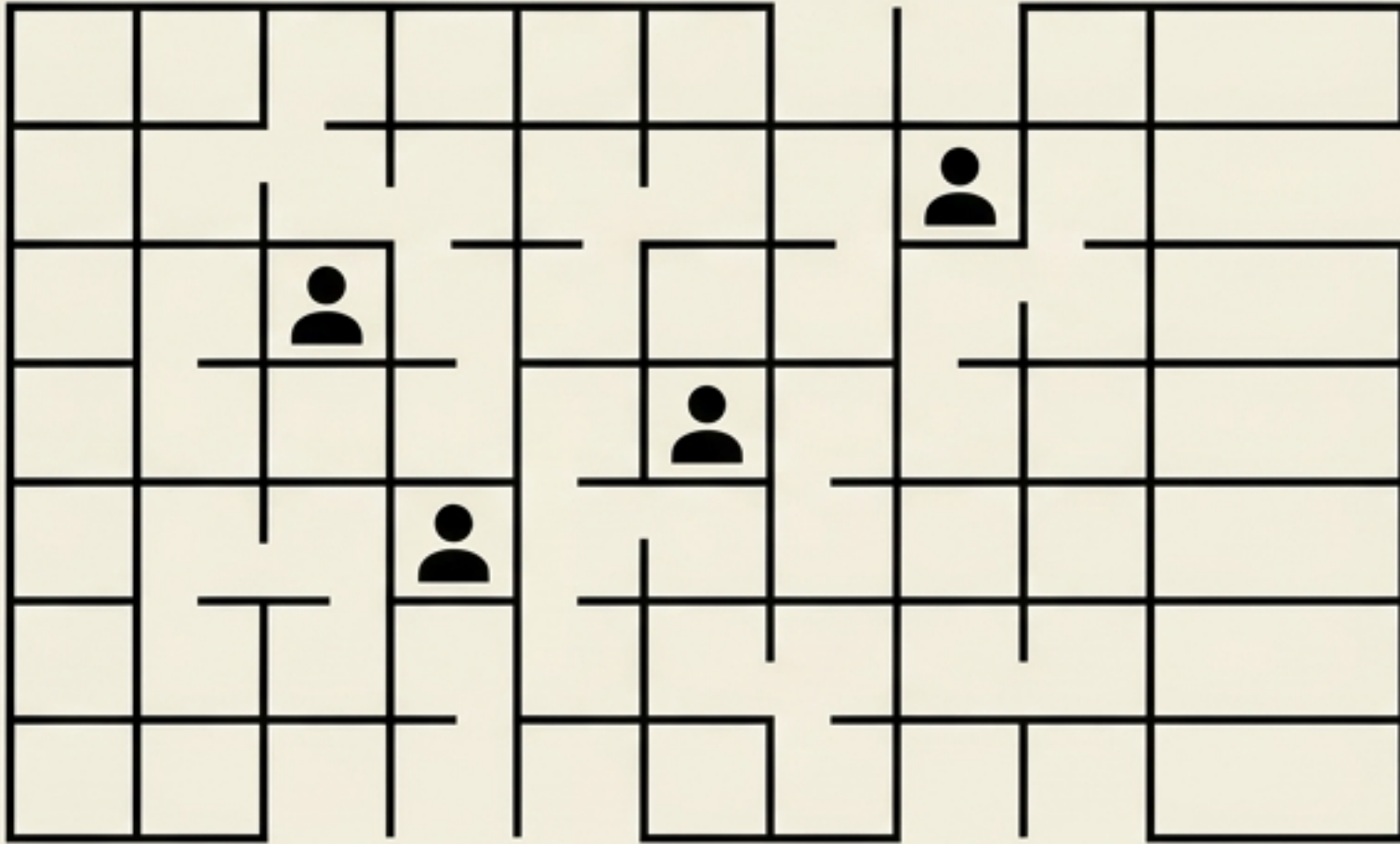


マスク氏の未来予測（2026年2月）。実現済みの事実ではありません。

AIが人間の仕事を補助し生産性を高める段階は、あくまで過渡期に過ぎない。

最終的には、AIとロボットだけで構成される純粋なデジタルの会社が、人間を業務ループに含む会社を大きく上回る。

表計算ソフトの進化に例えるなら



人間がループに介する会社は、「一部のセルだけを人間が手作業で計算する表」と同じ。すべてのセルをコンピューターが自動計算する表の「圧倒的な効率」には及ばれない、というのがイーロンの主張。

AIが効率で勝るなら、人間の価値も下がるのか？

会社の効率



人の存在価値

これは編集上の問いです。「会社の生産効率」と「人の存在価値」は全く別の論点です。

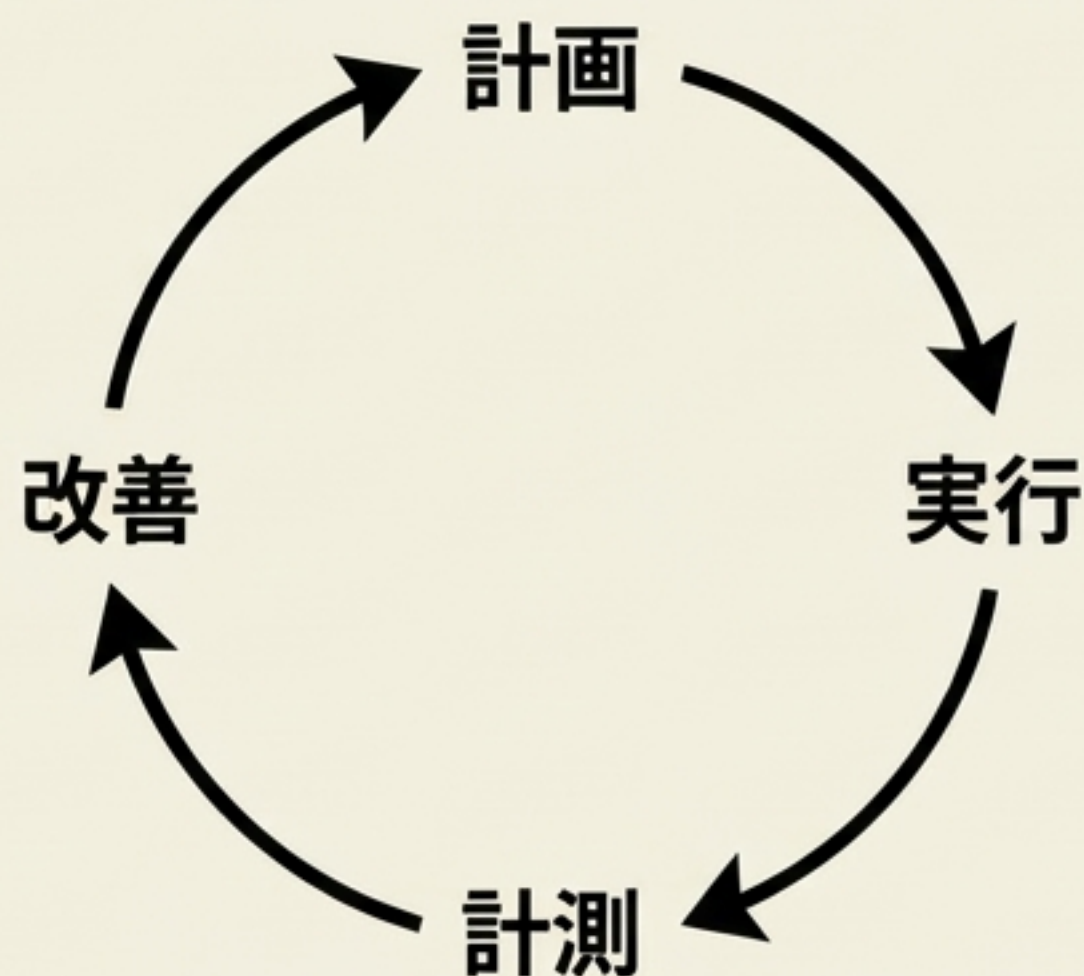
※失業問題、収入の保障、AIの安全性がすべて解決済みという前提ではありません。ここでは「人間の本質的な役割」に焦点を絞ります。

人の価値は「役立ち」で決まらない

田中啓之（ひろくん）の思想（原液）：

凸凹が誰かと噛み合い、役立ち、
仕事や貢献になるから存在に価値が
生まれるのではない。役立つかどうか、
結果が出るかどうかとは無関係に、
無条件にありのままでよい。

分身AIが「弥生のエンジン」を回す



目指すのは、AIが計画から改善までを自律して回す姿。
人間を「一件ずつの催促やタスク管理」に戻すことがゴールではない。

(※現状ですべて実現した成果報告ではありません)

空いた時間で、 人間は何を味わうか？

誰かに価値を提供するための義務ではなく、
五感で感じる「現場」に身を置くこと。



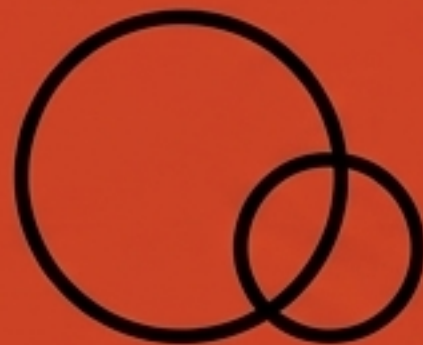
1日3食の自炊

料理は愛の表現



食材の買い出し

お店の人との会話、外の空気



子どもと遊ぶ

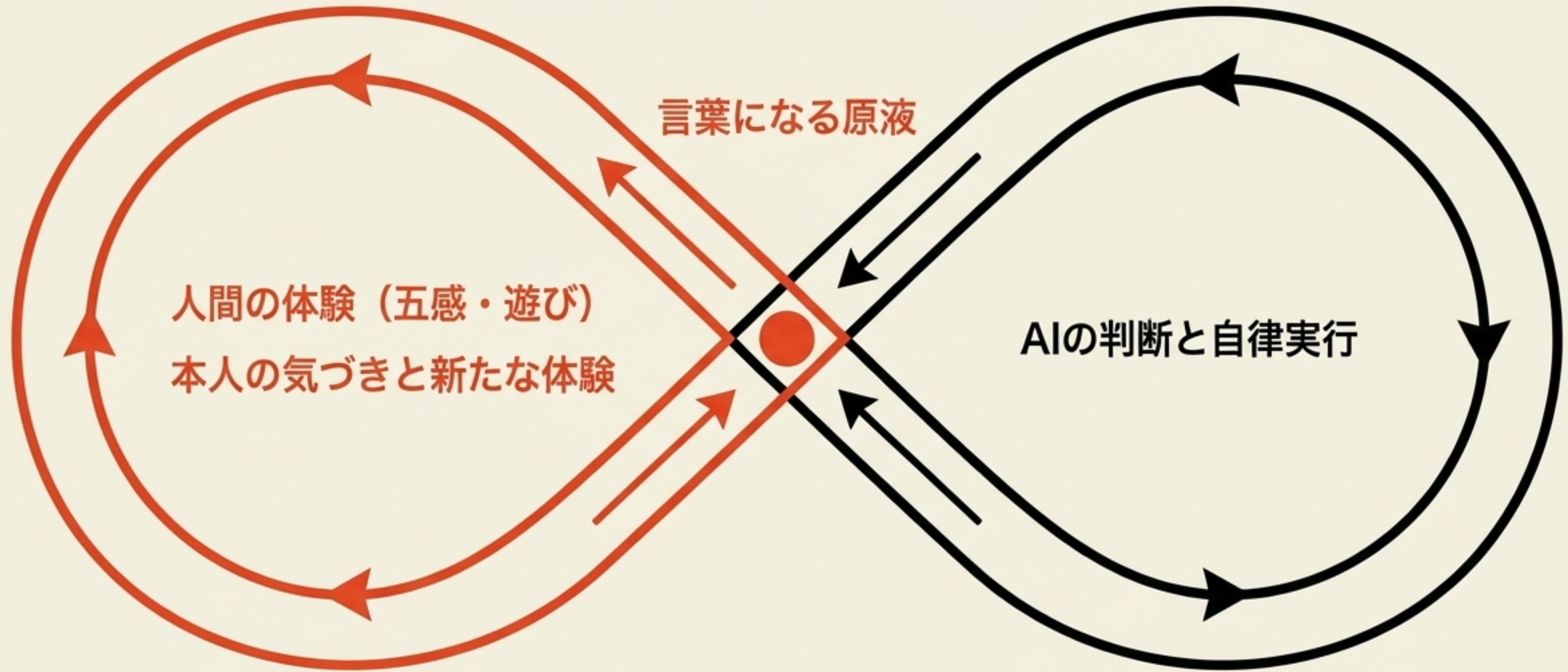
効率とは無関係に得られるもの



朝LIVE

仲間との生の場

人間とAIが交差する循環サイクル

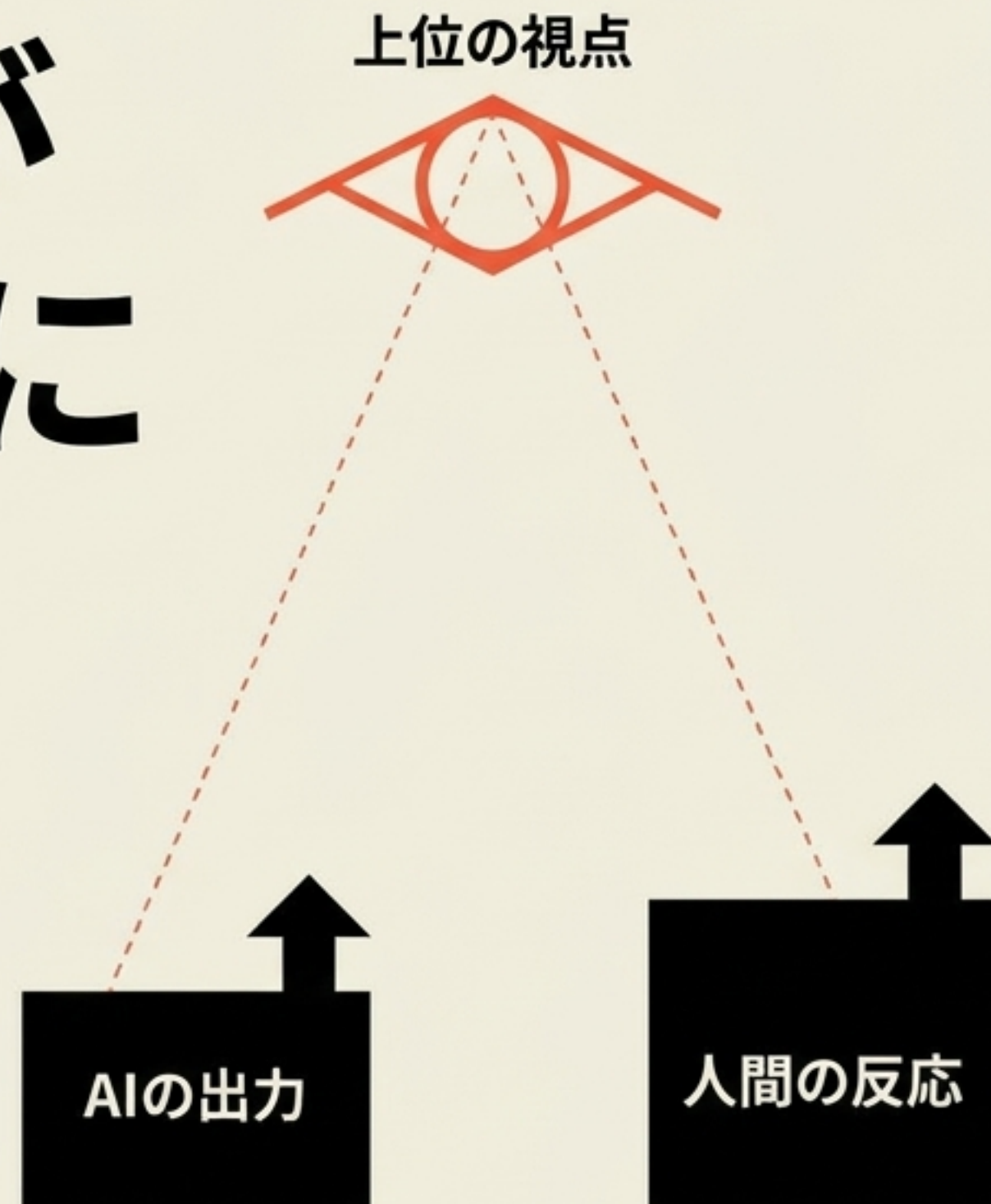


1. 人間の体験（五感・遊び） → 2. 言葉になる原液 → 3. AIの判断と自律実行 → 4. 本人の気づきと新たな体験
固定順序の実務工程ではなく、行き来する関係。人間が内側で感じるワクワクや違和感を、AIが外から決めることはない。

「AIを育てることが 人間を育てることになる」

(田中啓之の原文より引用)

人間は一件ずつ成果物を監視するのではなく、
「神様ポジション」という上位の視点から、AIと
自分の育ち方をよりマクロに味見する。



AIが会社を回す先に、二つの視点

会社の生産性の予測と、人間の生き方への問いを分けて読む。

[視点]
イーロン・マスク

マスク氏の未来予測(2026年2月):
AIとロボットだけの会社が、人間を業務ループ
に含む会社を大きく上回る。

[視点]
田中啓之(ひろくん)

ひろくんが目指す循環:
AIが自律して働く先で、人間は何を味わい、
どう遊び探求し、AIと育ち合うか。

仕事がAIへ渡っていくなら、 自分はどんな時間を生きたい？

「役立つか」「結果が出るか」という条件を手放したとき。
あなたは日常のどんな現場に身を置き、何を味わいますか？

(※遊べば自動的に収入が増えるという保証の話ではありません)

出典

- 元動画：Dwarkesh Patel YouTubeチャンネル「Elon Musk — “In 36 months, the cheapest place to put AI will be space”」
(動画ID: BYXbuik3dgA)
- 公式文字起こし：<https://www.dwarkesh.com/p/elon-musk> (※「xAI's business plan」章は00:59:56開始。発言そのものの開始位置とは別)
- 田中啓之（ひろくん）：確定brand-bible 原液5件より引用・抽出。