

この街、まだ詰んでない。

磐田の不動産屋が、AIで人生経験を地域資産に変えるまで



挿絵入り30ページ要約版

大石 浩之

序

この本の主人公は、まだ完成していない

これは、AIを使えば地方都市がすぐに復活する、と約束する本ではありません。磐田で不動産と介護の現場に立ってきた一人が、人生経験を地域で使える形へ変え始めた途中の記録です。

完成した成功談ではなく、作っても見られなかったページ、歩いて初めて目的が変わった企画、効率化したのに忙しくなった現実まで書きます。街の変化を大きく見せず、自分の行動に起きた変化を確かめます。

本書が増やしたいのは、AIへ判断を預ける人ではありません。自分の経験を選び、現地を見て、事実を確かめ、誰かの役に立つ入口を作る主人公です。その最初の一人として、私自身の経過から始めます。

本書が追うもの

- 2000年頃から2026年まで、著者本人の変化を時系列でたどる。
- 作れたことだけでなく、届かなかった企画と閉じる判断も記録する。
- AIの作業と、人間が負う思想・現地確認・責任を分ける。

焦点 地方都市の完成報告ではなく、一人の行動が変わる現場を読む。

目次

一人の経験が地域資産になるまで

- | | | | |
|----|-----------------------|----|------------------------|
| 04 | こんな磐田は、いやだ | 18 | COMEDY——社会的意義を後から飾らない |
| 05 | 2000年頃、ホームページ・ビルダーから | 19 | SPORT——作れた。でも、見られなかった |
| 06 | 読める。でも、大量には作れなかった | 20 | 閉じる判断が、次を変えた |
| 07 | 二十五年の断片が、判断力になった | 21 | TEMPLE——不動産相談の入口から始まった |
| 08 | 最初に頼んだのは、短い文章だった | 22 | 百十か所以上を歩き、目的が変わった |
| 09 | 2026年6月、「磐田物語」で本格デビュー | 23 | FUDOSAN——暗黙知を「実家カルテ」へ |
| 10 | 修正するAIから、一緒に組み立てるAIへ | 24 | 八割をAIが作っても、思想は人間に残る |
| 11 | AIは、現地を歩かない | 25 | 時短したのに、忙しくなった |
| 12 | 唯一の正史を作らない | 26 | 公式サイト——三つの相談入口を分ける |
| 13 | 磐田物語——過去を未来へ渡す | 27 | 磐田は、まだ変わっていない |
| 14 | 磐田ライフハック——今日の暮らしを助ける | 28 | 一人から十人、三十人へ |
| 15 | IWATAを逆から見て、ATAWI | 29 | あなたの経験が、最初の地域資産になる |
| 16 | 一つを作ると、次の不便が見えた | 30 | 大石 浩之 |
| 17 | MUSIC——「好きだから」で始めてよい | | |

第1章

こんな磐田は、いやだ

私が嫌なのは、地方都市に何も無いことではありません。魅力も制度も人の経験もあるのに、必要な人へ届かず、「どうせ言っても変わらない」が当たり前になることです。



会議やイベントがあっても、親の介護、実家、相続、空き家、学びのつまずきといった暮らしの問題は、担当分野の境目で止まります。制度名を知らない人は、検索の入口にも立てません。

街を一度に変える力はなくとも、困った瞬間に開ける一ページなら作れるかもしれない。私の地方創生は、その小さな違和感から始まりました。

この本が嫌うもの

焦点 魅力がない街ではなく、経験と制度が必要な人へ届かない状態を問題にする。

第2章

2000年頃、ホームページ・ビルダーから

2000年頃、私はホームページ・ビルダーを使い始めました。見よう見まねでHTMLに触れ、サーバーへファイルを置き、文字や画像が画面に出る仕組みを少しずつ覚えました。

本業はウェブ制作ではありません。不動産や介護の現場に立ちながら、必要に迫られてページを直す。分からない箇所は調べ、動かなければ戻す。その繰り返しでした。

華やかな経歴ではありません。それでも、現場の困りごとと画面の向こう側を結びつけようとした時間が、後のAIとの対話に必要な土台になりました。

出発点

- 本業のかたわら、必要に迫られてウェブへ触れた。
- 分からなければ調べ、動かなければ戻すところから覚えた。

焦点 後のAI活用は、突然始まったのではなく、長い試行錯誤の上にある。

第2章

読める。でも、大量には作れなかった

既存のコードを読み、小さく直すことはできました。しかし、情報を整理し、何十ものページを同じ考え方で構成し、公開後も更新できる状態へ持っていくことは、一人では難しいままでした。

頭の中には、地域の歴史、仕事で繰り返した説明、家族が迷う順番がありました。けれど、それを読み手が使える文章と導線へ変える作業量が大きく、構想は何度も止まりました。

知っていることと、作れることの間には距離がある。その距離を埋める道具としてAIに出会うまで、二十五年ほどかかりました。

越えられなかった距離

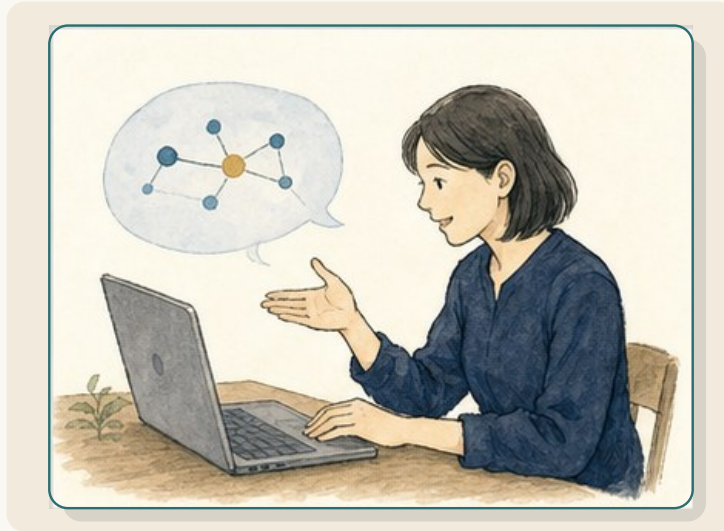
- 小さな修正はできても、情報設計と大量制作は止まった。
- 現場知はあっても、読者が使える形へ変える作業量が大きかった。

焦点 「知っている」と「作って渡せる」は別の能力だった。

第2章

二十五年の断片が、判断力になった

長い間、断片的な知識しかないと考えていました。ところがAIがコードや構成を示すと、どこが危ないか、どこを直したいか、以前より具体的に言える自分に気づきました。



過去の知識は、AIに正解を出させる資格ではありません。提案を読み、自分の目的と違う部分を見つけ、やり直しを頼むための判断材料です。

AIが私の経験を作ったわけではありません。二十五年分の経験を、外へ出せる形に組み直す速度を上げたのです。

二十五年が残したもの

焦点 断片的な知識が、AIの提案を選び直す判断力としてつながった。

第3章

最初に頼んだのは、短い文章だった

最初から大きなサイトを作らせたわけではありません。短い案内文を整え、既存ページの一部を直し、結果を自分で読める範囲から始めました。

「短くしてほしい」「順番が違う」「その言葉は私らしくない」。返答へ具体的に返すうちに、自分が何を伝えたいのかが見えてきました。

AIとの対話は、命令を一度で当てる試験ではありません。作りたい相手と場面を言葉にし、出てきた案を自分の判断へ戻す往復です。

小さく始めた理由

- 短い文章なら、自分で結果を読める。
- 違いを具体的に返すと、自分の目的も明確になる。

焦点 一度で完成させず、読める範囲の往復から始めた。

第3章

2026年6月、「磐田物語」で本格デビュー

2026年6月、私はAIを本格的に使い、「磐田物語」の制作を始めました。地域の歴史、文化、人物、写真、土地の記憶を、消える前にたどれる状態へする試みです。

大きな組織から始まった企画ではありません。磐田で暮らし、仕事をしてきた私が、知っていることと調べたことを分けながら、一ページずつ形にしました。

長く止まっていた構想が画面に現れたとき、最初に変わったのは街ではなく私でした。考えるだけだった人間が、公開して確かめる人間へ変わりました。

最初に起きた変化

- 構想が初めて公開物になった。
- 考える人から、公開して確かめる人へ変わった。

焦点 街の変化を語る前に、著者自身の行動変化を確認する。

第3章

修正するAIから、一緒に組み立てるAIへ

使い始めた頃のAIは、文章やコードを直す道具でした。やがて、読者は誰か、何を最初に見せるか、事実確認はどこに必要なかを一緒に考える相手へ変わりました。



ただし、決定権まで渡したわけではありません。採用する文章、削る機能、公開する範囲、責任を負える表現は、最後に私が決めます。

AIの価値は、私の代わりに主人公になることではありません。私が問いを更新し、考えを形にし、もう一度選び直せる回数を増やすことにあります。

役割の変化

焦点 AIは修正係から構成を考える相手へ変わったが、決定権は人間に残した。

第4章

AIは、現地を歩かない

AIは磐田の道を歩かず、建物のにおいを知らず、相談者の声が止まる瞬間も見ません。地域の実感は、画面の中だけでは手に入りません。

何を残すべきか、誰が困っているか、公開すると誰を傷つけるかは、人間が現地で確かめます。AIは、その経験を分類し、読み手がたどれる形へ整えます。

現地の一次経験とAIの編集力を混同しない。この境界を守ることが、地方でAIを使うときの出発点です。

画面の外にあるもの

- 現地の空気、相談者の沈黙、公開による影響はAIには体験できない。
- 人間が集めた一次経験を、AIが使える形へ整える。

焦点 現地確認と編集支援を混同しない。

第4章

唯一の正史を作らない

地域の記憶は、一つではありません。同じ出来事でも、語る人の立場や時代によって見え方が変わります。読みやすく整えるほど、一つの説明が正解に見える危険があります。

だから、公式に確認できる事実、著者の経験、誰かの証言、まだ確認できていないことを分けます。異なる記憶を消して、きれいな物語へ統一しません。

AIに文章を整えてもらっても、出典と語り手を残す。地域資産とは、断定の強さではなく、後から確かめ、付け加えられる状態だと考えています。

記録の原則

- 事実、経験、証言、未確認事項を分ける。
- 異なる記憶を一つの説明へ押し込まない。

焦点 後から確かめ、付け加えられる状態で未来へ渡す。

第5章

磐田物語——過去を未来へ渡す

「磐田物語」が目指すのは、昔を懐かしむだけの展示ではありません。今は見えにくくなった出来事や場所を、次の世代がたどれる入口にすることです。



写真一枚、地名一つ、誰かが覚えている商店の話にも、街の変化を考える手がかりがあります。散らばった材料を結び、検索できる形へ変えるところでAIが力を発揮しました。

過去を固定するのではなく、未来の人が問い直せるように渡す。記録と更新の両方を残すことが、この企画の役割です。

磐田物語の役割

焦点 過去を固定するのではなく、次の世代が問い直せる入口にする。

第5章

磐田ライフハッカー—今日の暮らしを助ける

歴史の入口を作ると、次は今日の暮らしで迷う人が見えてきました。そこで、地域で生活するときの具体的な情報をまとめる「磐田ライフハック」が生まれました。

制度の正式名称より、「どこへ聞けばよいか分からない」という人の言葉から始めます。必要な情報を短く示し、公式情報や相談先へつなぎます。

地域情報は、集めること自体が目的ではありません。読み手が次の確認や相談へ動けること、古くなった情報を直せることまで含めて設計します。

今日へ向いた入口

- 制度名ではなく、困っている人の言葉から始める。
- 情報を並べるだけでなく、公式情報や相談先へつなぐ。

焦点 暮らしの情報を、次の確認へ動ける形にする。

第5章

IWATAを逆から見て、ATAWI

地域を別の角度から見るために、IWATAの文字を逆に並べた「ATAWI」という名前を使いました。地元を知っているつもりの方が、見方を反転させるための合図です。

歴史や生活情報だけでなく、音楽、お笑い、スポーツ、寺院、不動産へ対象を広げました。実用だけではなく、好きという感情も地域を動かす材料だと考えたからです。

一つの正しい地域像を作るのではなく、いくつもの入口を並べる。人によって街に関わる理由が違うことを、そのまま企画の形にしました。

ATAWIという視点

- 知っているつもり of 街を逆から見る。
- 歴史、実用、趣味、仕事の複数の入口を並べる。

焦点 一つの正しい地域像ではなく、関わる理由の違いを残す。

第5章

一つを作ると、次の不便が見えた

企画は、最初に描いた完成図どおりには進みませんでした。一つを公開すると、足りない入口、伝わらない言葉、別の人が抱えている不便が見えてきます。



AIがあったから、気づきを長く寝かせず、試作へ変えられました。同時に、思いつくたび作ればよいわけではないことも分かりました。

目的が重なる企画はまとめ、利用が分からないものは見直す。増やす判断だけでなく、減らす判断も、地域資産を育てる作業です。

制作が教えたこと

焦点 増やすだけでなく、重複をまとめ、届かない企画を見直す。

第6章

MUSIC——「好きだから」で始めてよい

ATAWI MUSICは、地域課題の解決という大きな言葉から始めたわけではありません。音楽が好きで、磐田から楽しめる入口を作りたいという個人的な動機から始まりました。

地方創生という看板を先につけると、個人の好奇心が見えなくなることがあります。好きだから続けられる。続けるから、人と情報がつながる。その順番も大切です。

公共性は、最初から立派に説明するものではありません。誰かが使い、関わりが生まれ、後から見えてくる場合もあります。

MUSICの出発点

- 大きな社会課題ではなく、個人的な「好き」から始めた。
- 続けられる動機が、後から人と情報をつなぐ。

焦点 地域活動の動機を、立派な言葉で飾らない。

第6章

COMEDY——社会的意義を後から飾らない

ATAWI COMEDYでも、楽しさを無理に社会課題へ結びつけないようにしました。笑うことや好きな人を応援することは、それだけで地域にいる理由になります。

AIは、企画へもっともらしい意義を後づけできます。しかし、実際の動機と違う説明は、読み手にも運営する自分にも長くは続きません。

なぜ作りたいのかを飾らずに書く。事業、趣味、公共的な記録の境界を明らかにする。率直さが、地域の小さな企画を支えます。

COMEDYが守ったもの

- 楽しさそのものを、無理に社会課題へ結びつけない。
- 実際の動機と違う説明をAIに作らせない。

焦点 率直な目的と運営者の立場が見える状態にする。

第6章

SPORT——作れた。でも、見られなかった

ATAWI SPORTはページとして完成しました。しかし、権利への配慮から名称を曖昧にしすぎ、何を扱うサイトなのかが伝わりませんでした。



AIで作れることと、読者に見つけてもらえることは別です。公開した達成感だけでは、利用された証拠になりません。

作った事実を守るために続けるのではなく、目的が伝わらない理由を認める。この失敗が、名称、検索、権利、継続条件を同時に考える教訓になりました。

SPORTの失敗

焦点 完成と利用は別。名称を曖昧にした結果、何のサイトか届かなかった。

第6章

閉じる判断が、次を変えた

公開した企画を閉じることは、失敗を消すことではありません。誰に届かなかったか、説明のどこが弱かったか、維持する意味があるかを言葉にする機会です。

始める条件だけでなく、止める条件を先に持つ。問い合わせがない、情報を更新できない、目的が別のページと重なったなら、縮小や統合を検討します。

閉じた理由を残せば、同じ失敗を次の人が繰り返さずに済みます。終わらせ方まで含めて、経験は地域資産になります。

閉じることの意味

- 利用、更新、重複を見て縮小・統合を判断する。
- 閉じた理由を残し、次の人の時間を守る。

焦点 終わらせ方まで含め、経験を地域資産にする。

第7章

TEMPLE——不動産相談の入口から始まった

ATAWI TEMPLEの出発点には、不動産相談への入口という仕事上の視点がありました。寺院や墓、土地、家族の継承は、住まいの問題と離れていないからです。

ただし、営業への導線を公共的な記録のように隠してはいけません。無料で見られる情報と相談の境目、運営する私の立場を明らかにします。

地域の役に立つことと事業がつながるなら、両方を正直に示す。透明な入口を作ることが、長く使われるための条件です。

TEMPLEの出発点

- 不動産相談と、寺院・墓・土地・継承の接点から始まった。
- 公共的な情報と事業への入口を隠さず分けた。

焦点 地域貢献と事業がつながるなら、両方を正直に示す。

第7章

百十か所以上を歩き、目的が変わった

磐田市内の寺院を百十か所以上歩くうちに、当初の目的は変わりました。廃寺、用途が変わった場所、案内が少ない場所に出会い、現在の姿を残す記録の意味が大きくなりました。



画面の中で考えていたときには見えなかったことです。AIは候補を整理できますが、足元の変化を発見し、残したいと感じるのは現地を歩く人間です。

企画が途中で変わるのは、ぶれではありません。現地の事実によって問いが深くなったなら、その変化を記録し、設計へ反映します。

歩いて変わった目的

焦点 百十か所以上の現地確認が、相談入口の企画を現在の姿を残す記録へ広げた。

第7章

FUDOSAN——暗黙知を「実家カルテ」へ

不動産相談では、価格の前に止まる理由があります。名義、相続、抵当権、接道、境界、農地、家族の意向。介護や施設入居が重なることもあります。

長年の現場で自然に確認してきた順番は、私の頭の中だけにある暗黙知でした。それを、家族が状況を整理できる「実家カルテ」のような形へ変えていきます。

AIは確認項目を整理できますが、法律、税務、登記、契約の判断は代行できません。入口で情報をそろえ、必要な専門家へ渡し、本人の判断を助けます。

FUDOSANの核心

- 価格より前に、名義、相続、境界、家族の意向を整理する。
- 法律・税務・登記の判断は専門家へつなぐ。

焦点 頭の中の確認順を、家族が使える「実家カルテ」へ変える。

第8章

八割をAIが作っても、思想は人間に残る

構成、文章、一覧、ページ制作の多くをAIが支援しました。それでも、「売却を急がせない」「本人の意思を尊重する」「分からないことを曖昧にしない」という方針は、現場で培った私のものです。

AIが得意なのは、分類、比較、下書き、言い換え、形式変換です。誰の問題を扱うか、誰を傷つけないか、どこまで公開するかを決めるのは人間です。

作業の八割をAIが担っても、思想と責任の八割まで渡してはいけません。最後に自分の言葉で説明できることを、公開の条件にします。

人間に残すもの

- 売却を急がせず、本人の意思を尊重する。
- 誰を傷つけないか、どこまで公開するかを人間が決める。

焦点 作業をAIへ渡しても、思想と責任は渡さない。

第8章

時短したのに、忙しくなった

AIで一つの作業は短くなりました。ところが、作れるものが増えると企画も増え、全体の作業時間は長くなりました。効率化は、自動的に余暇を生みません。



AIは疲れませんが、人間は読み、比べ、選び、公開の責任を負うたびに疲れます。思いついた機能を全部足す、確認を省いて公開する。そうした危険も増えました。

目的のない追加を止める。重要な判断は翌日に見直す。維持できない企画は縮める。止まる力まで持って、初めてAIを使い続けられます。

効率化の落とし穴

焦点 作れる量が増えるほど、止める条件と人間の休息が必要になった。

第9章

公式サイト——三つの相談入口を分ける

公式サイトでは、学び、不動産、介護の入口を分けました。運営者が提供できることなく、訪れた人が今どの用件で困っているかから選べるようにするためです。

学校の授業で止まった人、相続した実家を整理したい人、親の介護と住まいが同時に動いた人。同じ地域に暮らしていても、最初に必要な言葉と相談先は違います。

市政への意見と、具体的な生活相談も混ぜません。入口を分け、行き先を明らかにすることで、AIで作った情報を現実の支援へつなげます。

三つの相談入口

- 学び、不動産、介護を、利用者の今の用件で分ける。
- 市政への意見と具体的な生活相談を混ぜない。

焦点 運営側の分類ではなく、困っている本人の最初の言葉から案内する。

第9章

磐田は、まだ変わっていない

複数のサイトを作っても、磐田が復活したとは言えません。確かに変わったのは、構想を外へ出し、失敗を認め、次を作れるようになった私一人の行動です。

利用者が増えたか、相談や確認へ進めたか、別の実践者が生まれたか。街の変化は、これから具体的に測らなければなりません。

途中なのに成果を大きく語れば、この取り組みの信頼を失います。だから本書は、できたことと、まだできていないことを同じ重さで残します。

現在地

- 確かに変わったのは、まず著者一人の行動である。
- 利用、相談、次の実践者は、これから測る。

焦点 途中を完成のように見せず、できていないことも同じ重さで残す。

第10章

一人から十人、三十人へ

地方創生を行政や一人の有名人だけに任せず、地域で暮らす人が自分の経験を一つずつ外へ出す。その実践者が十人、三十人と増えたとき、街の情報と選択肢は厚くなります。



大きなサイトでなくてよいのです。仕事で何度も説明した確認表、昔の写真一枚、家族が迷った手続き、長く続けた趣味の案内も、誰かが使える形になれば地域資産です。

それぞれの経験は小さくても、入口が増えれば「自分にもできる」が連鎖します。私の実践は、その連鎖が本当に起きるかを確かめる最初の一例です。

広げたい連鎖

焦点 一人の小さな経験が別の人を助け、十人、三十人の主人公へつながるかを試す。

結び

あなたの経験が、最初の地域資産になる

まず、誰かへ何度も説明してきたことを一つ書いてください。次に、その説明が必要になる人と瞬間を一人まで絞ります。

事実、経験、意見、未確認事項を分け、AIには整理と下書きを手伝ってもらいます。返答をそのまま使わず、公式情報と現地の事実へ戻り、自分の責任で直します。

一枚の案内や短いページとして試し、使った人が迷った場所を記録する。地方創生の主人公になるとは、大きな宣言をすることではなく、自分の経験を誰かの一步へ変えることです。

読者の最初の一つ

- 何度も説明してきたことを一つ選ぶ。
- 事実と経験を分け、AIの下書きを自分で確かめる。
- 一枚で試し、使った人が迷った場所を直す。

焦点 大きな宣言ではなく、自分の経験を誰かの一步へ変える。

著者紹介

大石 浩之

静岡県磐田市で、不動産と介護の現場に携わる。宅地建物取引士として、実家、相続、空き家、住まいに関する相談と向き合ってきた。



2000年頃からウェブ制作に取り組み、2026年6月からAIを本格活用。「磐田物語」「磐田ライフハック」、ATAWI MUSIC、ATAWI TEMPLE、ATAWI FUDOSANなどを制作・運用している。

公式サイト <https://oishi-hiroyuki.org/>

磐田物語 <https://iwata-monogatari.net/>

磐田ライフハック <https://iwata.enshu-lifehack.com/>