
高 齡 化

高齢者の知識、経験に価値がつくようになり、年を取ることが今よりもマイナスではなくむしろプラスに取られるようになる可能性があります。また、人の寿命はさらに伸び、100歳以上生きる人が増えることを考えると、高齢者の生産性を向上する環境を作る必要があるかもしれません。

No.460 / ヒント：若者向けじゃない×キャッシュレス

携帯携帯旅

携帯のみを携帯し気ままに旅する。

背景：面倒な準備が無くなり、観光客を呼べる。

効果：田舎に旅する価値。

No.461 / ヒント：若者向けじゃない×高度な配送・転送

老人必需品デリバリーシステム

各家庭に設置された電子機器から AI が必要な資材や食品を判断し、ドローンで各家庭に配送する。

背景：高齢化により自由に動けない人が増えている。コミュニティが希薄になっていて助け合いができなくなっている。

効果：欲しいもの、必要なものが外出しなくても常に供給される。

No.462 / ヒント：高齢化×エンタメ

定年後タレントスクール

定年退職後の職としてエンターテイナーになるスクールを開催。

背景：高齢化が進んだ世界では、あらゆる仕事は AI 等にとって代わり娯楽関係の職業のみが生き残る。

効果：定年後の働き方の選択肢が増え、国内のエンターテインメントの向上となる。

No.463 / ヒント：価値観が古い×人口減少

人口減少をポジティブに考えるた上での新しい価値観を元にした地域のあり方を定義する

人口減少による良い面を考え、人口減少をすすめることで、生まれる良い未来を考える。そこに共感した人が集まり、無理のない持続可能な心地よいコミュニティを生み出す。多様性の時代における人々の選択肢の一つとして存在するよい田舎を作る。

背景：人口減少、悪！あらがうことが正義！という古い考え方が有る気がする。いい意味で諦め、人口が減っても存在できる地域やそれを求める人が集まる地域ができれば、多様な時代における選択肢の一つになるのではないかな？

効果：地域資源の集中投入が行え、その地域を活かす環境が生まれる。無理のない個性のたった地域が生まれる。本当にその場所に住みたい人が集まるので、前向きな地域が生まれるのではないかな？

No.464 / ヒント: 高齢化×死後の世界

死後の世界がわかるようになる

死後の世界が解明され、死に対する畏れがなくなる。

背景: 死を恐れ、副作用のきつい薬を飲み延命している人や、生きる希望がないまま高齢になる人がいる。

効果: 死後の世界がわかることで、寿命を考えることなく生き生きと最期まで暮らせる。

No.465 / ヒント: 高齢化×ベーシックインカム

高齢化率連動ベーシックインカム

高齢化率の高い地域ほど、若者にベーシックインカムを支給。

背景: 若者は就職などで都市部に流出し、田舎は高齢化率が高い。

効果: 高齢化率が高い地域ほど若者がより多くのベーシックインカムをもらえるので、田舎に若者が戻ってきて、活性化する。

No.466 / ヒント: 高齢化×AIの発展

AIで第二のキャリアを

身体が不自由になっても思考力があるひとが能力を活かして仕事をする。

背景: 労働力の不足。高齢化。

効果: 労力の確保。人材資源の有効化。

No.467 / ヒント: 高齢化×念力

事前危機察知救急システム

体調が悪くなることを事前に予測して救急隊を手配するシステム。

背景: 過疎化の中で一人暮らしのお年寄りが増えていますが、いざ体調が悪くなった際に連絡が遅くなり亡くなってしまう場合がある。

効果: お年寄りが死の瞬間まで安心して生きることができる地域になる。

No.468 / ヒント: 高齢化×教育の高度化

医療や教育の高度化による高齢者の活躍機会提供

医療や教育の高度化によって、寝たきり生活、認知症がなくなり、高齢者でも元気に働くことができるようになるため、高齢者に対しての活躍機会を提供することができる。

背景: 高齢者＝働けない、という概念が医療や教育の高度化によって解消される可能性がある。

効果: 高齢化による問題が低減し、人が生涯を通じて活躍できるようになる。

No.469 / ヒント : 高齢化× AI の発展

脳機能の AI 補助による認知症改善

脳機能の一部を AI が補助することにより、認知症をはじめとして様々な脳の老化に対しての問題を解消することができる。

背景：高齢化の問題は老化による脳機能の低下によるもの大きい。

効果：高齢者の知的労働が可能になる。

No.470 / ヒント : 価値観が古い× AI の発展

価値観の AI 分析による定量化

価値観を AI で分析して定量化できるようになり、「古い価値観」の真相が判明する。丹波地域でのより正しい価値観を導き出すことができ、古い価値観と新しい価値観の共存ができる。

背景：価値の古い、新しいが相対的かつ時代によって変わるものである。

効果：価値観の可視化によって、違う価値観同士でも理解し合えるようになり、田舎のデメリットが解消される。

No.471 / ヒント : 価値観が古い×高度な移動

古い価値観の町丹波

古い価値観を持つ人が集まる地域として丹波地域は「温故丹波」として PR する。

背景：移動の高度化により、特定の人が特定のエリアに住むことが楽になる。

効果：「知新」をしたい人が丹波地域に集まる。

No.472 / ヒント : 価値観が古い×エンタメ

古い価値観を全面展示

古い価値観から想定してできる様々なことを展示する。

背景：古い価値観が悪いものではないし、展示されて改めて見てみると初めて分かる良さがあるかもしれない。

効果：古い価値観でも大切にしようというマインドが生まれる・単純に、歴史館見学の名所にな。

No.473 / ヒント : 若者向けじゃない×田舎崩壊

国際化

農業とか田舎の良さ、そこでしかできないことをもっと発信する機会の設置。

背景：グローバリズムとかの言葉が流行ってるからこそ田舎に視点が行きにくい。

効果：若者が都市部にみんな流れることをちょっとふせぐ。

No.474 / ヒント：価値観が古い×生活の変化

無所属自治会（年齢制限有）

地域の付き合いが苦手な人が集まる場所 子ども会等半強制的な地域のイベントが無く住みやすい集落 若者だけが住める土地にして伝統行事を守らないといけないなどの意識を無くす。

背景：60歳以上の人は追い出される。

効果：人付き合いが苦手な人が移住してくる。

No.475 / ヒント：高齢化×田舎の概念が変わる

おじいおばあがいる田舎へGO

おじいちゃんやおばあちゃんがたくさん暮らす田舎へ行くことがエンタメになる。

背景：全国都市化が進み、高齢者も生活が便利な都市部に移住することが増え、おじいちゃんやおばあちゃんがたくさん暮らす田舎が貴重なものになる。

効果：田舎の需要があることで、田舎が消滅することはない。

No.476 / ヒント：高齢化×教育の高度化

高齢者の学びでいいことあるよ

多くの高齢者が、リモート大学など新たな形での学びをするのが当たり前になる。

背景：AI化や自動化が進み、高齢者が生活の時間のうち自由に使える時間が増えていく。生活に余裕ができることで学びに対する意欲も高まっていく。

効果：学ぶことで頭をよく使い、認知症などの予防になる。また、地域の課題を積極的に解決しようとする人材として活躍する。

No.477 / ヒント：高齢化×念力

誰でも意思の疎通

言葉を発さなくても意思が伝わる。

背景：ALS患者が意思を伝える際、目の動きで文字盤を追うなど必要で、一度に多くのことを伝えられない。医師がALS患者を安楽死させたことも問題になった。

効果：ALS患者を始め、末期がんの患者で言葉を発することが難しい方などとも容易にコミュニケーションがとれる。病気に対する恐怖が軽減される。

No.478 / ヒント：高齢化×脳空間

知識や経験のデータによる継承

個人の知識や経験がデータ化され、人間の脳に電気信号として転送できるようになり、他人に共有・継承できるようになる。

背景：戦争体験や大震災などの経験者が高齢化し、後世に継承していくことが難しくなっている。

効果：あらゆる出来事も風化することなく確実に後世への教訓として継承される。教育のあり方も、知識は主体的に学ばずとも得られるので、知識先行ではなく生き方を学ぶようになる。

No.479 / ヒント：高齢化×宇宙進出

無重力空間が身近に

無重力空間が地上で再現できるようになり、これまで宇宙空間に行かなければできなかったことが容易にできるようになる。

背景：宇宙の民間利用が進んでいる。

効果：例えば足腰が弱いという悩みを抱えている高齢者も、無重力空間で生活することで、その悩みから解放される。

No.480 / ヒント：高齢化×格差社会

お金の流れを良くしようキャンペーン

一定の年齢になると完全年金生活を送れる代わりに財産を全て没収される。没収された財産は低所得者に分配される。

背景：高齢者、お金の溜め込みがち。

効果：一定年齢になると全額没収されるので、高齢者はお金を使い切ろうとする。するとお金の流れがよくなり、経済も回る。

No.481 / ヒント：価値観が古い×脳空間

コンピューターおばあちゃん

価値観が古い認定されて人々を脳空間に送り込んで価値観を最新にアップデート！

背景：価値観もアップデートできる時代に！

効果：価値観が古いと言われる人が居なくなる。

No.482 / ヒント：高齢化×教育の高度化

こんなに違うよ昔と今

おじいちゃん、おばあちゃん世代と交流できる場を設ける。小学生対象。

背景：今はスマホやテレビが生活の主軸になってきているため、逆に良い刺激になると思います。

効果：今がどれだけ便利な世の中になったかがわかったり、昔の知恵を教わったりできる。勉強だけが教育でないということが学べる。

No.483 / ヒント: 高齢化×趣味で生きていける

シニア層が個々に好きなことの指導者

シニア層が長年かけて培ってきた趣味を、若い子たちに指導する。65才以上の人はみんな指導者になっている。

背景: 高齢者の知識の価値が高まる。

効果: シニア層の生産性向上、若者とシニア層がコミュニケーションがとりやすくなる。

No.484 / ヒント: 高齢化×AIの発展

健康寿命宣言 AI

健康寿命を宣言するAIを導入し、健康寿命に対しての意識を向上してもらうようにする。

背景: AIによってその人の健康寿命がわかるようになる。

効果: 生き生きとした高齢者が増える。

No.485 / ヒント: 若者向けじゃない×AIの発展

良いように言い換える AI

「田舎なんてださい」という丹波地域出身の若者に対して、ダサくない理由を懇々と説明するAIを導入する。

背景: いつの時代も田舎=ダサイ、という若者の感情はつきものだ。

効果: 若者の人口流出が減る。

No.486 / ヒント: 高齢化×田舎崩壊

1から作るまち

過疎化が進んで人がいなくなる⇒好きなように1からマチを作れる。

背景: 人が少なくなることは悪いこと、ではなく、1から理想のマチを作る。

No.487 / ヒント: 高齢化×エンタメ

老人フェス

大きな動きや声が出せない高齢者でも、手元のボタンでロボットを操作してフェス会場を盛り上げることができる老人フェスが生まれる。

背景: 高齢化により、高齢者に向けたエンタメ事業が流行る

No.488 / ヒント：高齢化×脳空間

脳空間でいつまでも若いコミュニケーションを

高齢者が若いアバターを作って脳空間でコミュニケーションを取ることでいつまでも若者と一緒に生きることが出来る。

背景：脳空間によってアバターを使って人とコミュニケーションを取れる。

No.489 / ヒント：高齢化×死後の世界

天国 VR

「死にたくない」という高齢者に予め天国を再現したVRを見てもらうことで、より良い終活ができるようになる。生にも前向きになれる。

背景：天国を再現したVRが生まれる。

No.490 / ヒント：高齢化×教育の高度化

高齢者のための若者塾

「高齢者だとバレたくない」という高齢者のための若者の文化や流行、考え方を学ぶことができる若者塾を作る。

背景：VRなどによって高齢者でも若者と交流することができるようになる。

No.491 / ヒント：高齢化×エンタメ

脳波操作によるコミュニケーション

寝たきりの高齢者でも脳波でコミュニケーションが取れるようになる。離れたところにいる息子や孫とのコミュニケーションもとれるので、寂しくなくなる。＝都会に移住しなくてもよくなる。

背景：脳波の測定によって、あらゆるデバイスの操作が可能になる。

No.492 / ヒント：高齢化×エンタメ

おばあちゃんアイドル

今のアイドル文化が30年後も引き継がれ、おばあちゃんアイドルが誕生する。活躍の場所はもちろん田舎で、丹波地域はおばあちゃんアイドルを誘致している。

背景：今の若い人たちは30年後おばあちゃんになる。

No.493 / ヒント：高齢化×死後の世界

死後の世界疑似体験

人間の死後の脳内のサンプルを接続することで死後の疑似体験ができるようになる。死への準備ができるようになり、生き生きとした高齢者が増える。

背景：人間の死後の脳内をサンプリングできる。

No.494 / ヒント: 高齢化×エンタメ

高齢者体験

高齢者になったときに身体の痛みやいろんな問題を疑似体験できることで、高齢者になるときの心づもりができるようになる。

背景: 高齢者になるとどうなるのかがわかる機械が発明される。

No.495 / ヒント: 高齢化×教育の高度化

高齢者のための IT セミナー

高齢者のための IT セミナー需要が莫大に増える。丹波地域は率先して高齢者に IT セミナーを開くことで、地域移住を促すことができる。

背景: 30年後の未来は否が応でも IT に馴染んで置かなければいけなくなる。

No.496 / ヒント: 高齢化×全自動化

介護不要

ロボットが介護をしてくれるので高齢者は安心して生活をしていけるようになる。

背景: ロボットによって高齢者の介護が不要になる。

No.497 / ヒント: 高齢化×AIの発展

AIの補助によって高齢者の活躍の場が広がる

高齢者も若者と同じように働くことができ、定年の概念がなくなり死ぬまで生きがいを生み出すことができる。

背景: 運動補助や発言の補助などにより高齢者が活躍できる。

No.498 / ヒント: 高齢化×エンタメ

高齢者のコミュニケーション機会の増加

高齢者がネット上でコミュニケーションができるようになれば、寂しさも減り、生き生きとした高齢者が増えることになる。

背景: 高齢者でもネット上で自由にコミュニケーションができるようになる。

No.499 / ヒント: 高齢化×全自動化

遺産分与システム

人の死後に問題となる遺産分与のシステムは、予めデータ化しておくことで誰にいくら分けるのが正しいのかを導くことができるようになる。

背景: 情報をクラウド上に保存し、AIで分析することで、最適解を生み出すことができる。

No.500 / ヒント : 高齢化×全自動化

土地分与システム

誰がどこの土地を持っていて誰に引き継がれるか、田舎ならではの土地問題をクラウド上に保存しておくことで解消され、より有効的に土地活用ができる。

背景：情報をクラウド上に保存し、AIで分析することで、最適解を生み出すことができる。

No.501 / ヒント : 高齢化×AIの発展

認知症補完 AI

忘れたことを思い出させてくれるAIが生まれることで、認知症が起ころうとしても人とのコミュニケーションがとれるようになる。

背景：AIが高齢者の認知症を補完できるシステムが生まれる。

No.502 / ヒント : 高齢化×職がなくなる

AIによる高齢者の知識活用

AIとのコミュニケーションを通じて高齢者の持つ知識と経験をサンプリングしていくことで、高齢者はコミュニケーションをとるだけで仕事をすることができるようになる。

背景：知識と経験を持つ高齢者の頭脳をAIによって最大限活用できる。

No.503 / ヒント : 高齢化×AIの発展

高齢者の脳内データ分析

知識、経験、考え方など高齢者ならではのデータを得ることができるので、高齢者の多い地域はそのデータの活用により発展していく。

背景：高齢者の脳をデータ化することで様々な情報を得ることができる。

No.504 / ヒント : 高齢化×エンタメ

高齢者 e スポーツチーム

高齢者にとってのeスポーツが流行する。丹波地域はeスポーツの高齢者チームを作ることによって地域発展につながる。

背景：身体が不自由でもeスポーツは楽しめる。

No.505 / ヒント: 高齢化×キャッシュレス

遺産仮想通貨 Heritage Coin

Heritage Coin は受け渡し時に、特定の相続ルールに従って価値が変わる。同じ地域に対して受け渡す場合はその価値が高くなるような仕組みにすれば、高齢者の多い地域はお金が増える。

背景：遺産となるお金はすべて Heritage Coin という遺産の仮想通貨になる。

No.506 / ヒント: 高齢化×格差社会

高齢者 IT 学校

高齢者が ICT について学ぶための IT 学校を運営する。1 年目は教室で行うが、2 年目以降はリモートで行う。

背景：ICT 化が進むにつれ、高齢者と若者の情報格差が広がっていく。

No.507 / ヒント: 価値観が古い×エンタメ

AI に頼らないエンタメ発信地域

AI に頼らない人間の持つクリエイティブさだけで勝負するエンタメ発信地域を丹波に作る。

背景：AI の発展により、エンタメも AI を頼って行うことがほとんどになる。

No.508 / ヒント: 価値観が古い×AI の発展

AI vs 古い価値観

新しい価値を求め続ける AI に対して、古い価値観を持つ人達が根性論で挑むトークバラエティを丹波地域で開催する。

背景：AI は常に新しい価値を求め続ける

No.509 / ヒント:

高齢者×若者の情報発信

高齢者が若者の情報発信をサポートできる仕組みを作り、若者が高齢者から恩恵を受けるようになる。

背景：若者が高齢者を年金で支える対価として、高齢者が労働で若者を支える仕組みが必要となる。

No.510 / ヒント:

知識遺産

高齢者の知識、経験をデータ化し、高齢者の死後に活用できるデータベースを作成する。データは与えられうるべき人に秘匿情報として与えられる。

背景：人の持つ知識、経験をデータ化できる。

No.511 / ヒント : 若者向けじゃない×趣味で生きていく

アウトドアの楽しさを広めよう！

里山生活をあげる Youtuber になる！アウトドアの趣味を楽しめる！

背景：無人島生活で Youtube にあげて稼いでいる人がいるらしい！里山とかの地域の生活も送りたい人がいるかもしれないですね！

No.512 / ヒント : 若者向けじゃない×高度な移動

インスタ映えグランピングパーク計画

若者向けじゃない田舎に映えるグランピングパークなるものを作り、遠方からの若者や家族連れを呼び込む。

背景：高度な移動手段で遠方から丹波篠山にも安価で訪れやすいようにする。

No.513 / ヒント : 価値観が古い×高度な移動

エモいバス

バスってエモい。

背景：自動運転技術の発展により、個人移動が進み、バスなどの乗合交通がなくなる。

No.514 / ヒント : 高齢化×AI の発展

余命宣言 AI

余命を宣言する AI を導入することで、健康に対する意識を向上してもらえるようにする。

背景：AI によってその人の余命がわかるようになる。

No.515 / ヒント : 高齢化×AI 問題

高齢アンドロイド

丹波地域ではあえて高齢のアンドロイドを作ることで、高齢者同士のコミュニティを活性化させる。

背景：青年？中年のアンドロイドの生産が増える。

No.516 / ヒント : 価値観が古い×AI の発展

AI による古い価値の見直し

価値観が古いことを良い面と悪い面を AI で分析し、悪い面は改善して良い面は伸ばしていくことで、丹波地域の高齢者の生産性が高まる。

背景：古い価値が必ずしも悪いとはいえない。

No.517 / ヒント: 価値観が古い× AI 問題

行き過ぎた AI に説教するおじいちゃん

理屈なんてどうでもいい、とにかく自分が気に入らなければ感情で説教するおじいちゃんに AI の行き過ぎた行動を正してもらおう。

背景: シンギュラリティによって AI は人間の知能を超える。

No.518 / ヒント: 若者向けじゃない× AI の発展

都会っ子に田舎の良さを伝える AI

田舎に対して興味を持つ都会っ子に田舎の良さをサブプリミナルレベルで伝え続ける AI を開発する。

背景: AI が人を論破する時代になる。

No.519 / ヒント: 価値観が古い× キャッシュレス

市内オリジナル通貨

キャッシュレスなので全国共通通貨の価値が下がる。なら新たな通貨を市内でばらまいてインフレを起こす。

No.520 / ヒント: 高齢化× 寿命が無限

子どもで居続けることもできるし、老人になることもできる。

人口構成は関係なくなる。

No.521 / ヒント: 若者向けじゃない× 職がなくなる

不安定な職が人気に

未来予想 AI が発達し、予定調和的な未来に辟易した若者がよりリスクの高い人生を志向するようになる。

No.522 / ヒント:

高齢者の人口を子どもが上回る

農業が全自動化になり働かなくてよくなり、子どもにかかる時間やお金に余裕ができる。

No.523 / ヒント:

おじさん認定会議

今の時代に適合している子どもたちが審査会を行い、時代についていけないおじさんはおじさん認定される。それは最大の恥。認定されないようにみんな頑張る。

No.524 / ヒント :

上下関係禁止

全員が超長寿になる中で、年上かどうかなど関係なく、生きている人すべてが同時代に生きる「タメ」という考え方の下、敬語や上座下座などの煩わしい文化を積極的に廃止する。

No.525 / ヒント : 価値観が古い×国境がなくなる

新たな世界とブーン

価値観が古い年配の人にホストになってもらって外国人を受け入れて地域観光を案内してもらおう。

No.526 / ヒント : 若者向けじゃない×寿命が無限

若者とか年寄りとかの考え方がなくなる

寿命が無限になることで、若い、年寄りの概念がなくなる。

No.527 / ヒント : 価値観が古い×エンタメ

価値観古いテーマパーク

価値観が古いことがエンターテインメントになるのでテーマパークを作る。

No.528 / ヒント : 高齢化×新エネルギー

定年後は全員エネルギー作りに専念

定年後の生産性を向上させるために、定年後の高齢者は全員エネルギーづくりに専念してもらおう。

No.529 / ヒント : 高齢化×寿命が無限

若返り技術開発特区

丹波地域で若返りの技術を開発する特区を作る。

No.530 / ヒント : 高齢化×高度な移動

80歳以上でシェアする移動方法

80歳以上の高齢者だけ使えるシェアの移動方法が開発される。

No.531 / ヒント : 価値観が古い×念力

世代間のコミュニケーションギャップがなくなる

思念を言語化できる技術ができ、世代間のコミュニケーションギャップがなくなる。

No.532 / ヒント: 若者向けじゃない×キャッシュレス

高齢者が身に着けている老眼鏡とキャッシュレス端末が一体化する

老眼鏡にキャッシュレス機能をつけることで高齢者でもキャッシュレスの恩恵に預かれる。

No.533 / ヒント: 若者向けじゃない×キャッシュレス

高齢者からのお小遣いはキャッシュレスになる

丹波地域の高齢者にキャッシュレスでのお小遣いの渡し方をレクチャーする。

No.534 / ヒント: 若者向けじゃない×エンタメ

若者の体に入った感覚を楽しむエンタメができる

若者の体を体験できるエンタメを作り、高齢者の健康意識を高める。

No.535 / ヒント: 若者向けじゃない×高度な配送・転送

「あれがほしい」と思っただけで荷物が届くサービスができる

思うだけで荷物が届くサービスを丹波地域で導入し、お金の流れを促進させる。

No.536 / ヒント: 価値観が古い×エンタメ

古いエンタメを電腦空間で再現

古いエンタメを記憶から電腦空間に完全再現できるようになり、古いエンタメのリバイバルが起こる。高齢者の記憶の価値が上がる。

No.537 / ヒント:

年齢階層別社会

年齢階層でそれぞれの自治区を作る。
