

---

# 自然

人口減少により自然の保全が難しくなることが予想されます。しかし、未来においては自然の価値が今よりも高まることが考えられるため、AIの活用や何らかの報酬によって自然の保全を積極的に行う取り組みが必要になるかもしれません。

No.576 / ヒント：自然が豊か×AIの発展

## 特産品のグレードアップ

AIを使って栽培の最適解を実行することで特産品が最高の状態になる。

背景：AI技術の発展により各農家で品種改良などが可能になり、栽培の容易になる。

効果：この地域の土壌でしか最大化出来ない作物の確立。

---

No.577 / ヒント：自然が豊か×死後の世界

## 宇宙葬

宇宙に棺桶を浮遊させる。花とか添えて。地球の引力によって、地球の周りを回り続ける。

背景：墓がなくなる時代がくる。

効果：宇宙と丹波をつなげる。

---

No.578 / ヒント：自然が豊か×ベーシックインカム

## ベーシックベジタブル

季節の野菜が月毎に支給される。

背景：不健康な人が増えたため。

効果：健康になる。農家にとっては収入となる。

---

No.579 / ヒント：環境・災害問題×田舎崩壊

## 災害をきっかけとした、肯定的田舎の崩壊。

田舎には大きな課題があり、存続の危機に悩む田舎が多々あるが、災害をきっかけに諦めがつき、負荷の大きな田舎や地域を強制的に少なくすることができ、公的労力などを集中することができる。そのことで、公的サービスや生活基盤が充実した田舎（地域）が構築できる。

背景：個人の想いを尊重から、効率的でないエリアでも無理をしつつ、公的サービスの廃止などを踏みとどまっている現実がある。だが、災害などをきっかけであれば、思い切った舵取りができるのではないかな？

効果：個人の想いを邪険にせず、前向きに理想、合理的な形へ地域の形を持っていくことができ、レベルの高い公共サービスを提供し続けることができる。

---

No.580 / ヒント：自然が豊か×高度な移動

## 安易に思うイメージ通りの田舎暮らし

都会の人がイメージする自然が豊かだけど便利さは変わらない田舎暮らしを実現する

背景：車の自動運転実用により、移動の不便さがなくなる。

効果：今までに活用されてこなかったような土地でさえ住宅としての価値がでる。空き家対策にもつながる。

---

No.581 / ヒント : 自然が豊か×高度な配送・転送

## 農作物の全自動栽培及び出荷

農業の栽培から配送までを全自動で行うシステムの実用。

背景：農業がシステムにより実現でき、収穫から配送までを自動で行う。

効果：農地の資産価値向上、現金化、田舎の住人による食の統治。

---

No.582 / ヒント : 自然が豊か×エンタメ

## バーチャルキャンプ場

現実のキャンプ場にあるロボットに内蔵された五感体感デバイスを遠隔地より体感できるシステム。

背景：フルダイブ型バーチャルシステムの実用により、リアルが薄れている中、リアルのロボットとリンクできるシステムにより、新しいアミューズメントが誕生する。

効果：山間部の資産価値向上、山や川の管理をアミューズメント化することが可能になる。

---

No.583 / ヒント : 自然が豊か×電腦空間

## 日本の田舎をバーチャル環境で再現

電腦環境が整い始める段階で迅速に丹波地域をデータ化したバーチャル丹波のデータを作成し、田舎を体験するのは丹波という地位を確立する。

背景：バーチャル環境の整備が進む中、旅行などの派手なコンテンツが開発される中、田舎体験ができるデータをいち早く開発する。

効果：移住促進、地域ブランド化。

---

No.584 / ヒント : 自然が豊か×AIの発展

## 持続可能な自然環境保全をAIとロボットで行う

理想的な自然環境の保全をコンピューター管理で実現する。

背景：自然環境に起こりうる諸問題をAIの判断にどこよりも早くゆだね、実行することでモデル地域となる。

効果：自然環境の永続的な管理。

---

No.585 / ヒント : 自然が豊か×全自動化

## 持続可能な生態系のオートメーション管理

自然と人間の本当の意味での共存の実現。

背景：自然にのこる生態系を地域の資産と認識することで生態系を守ることの価値を上げ、オートメーションに取り組む。

効果：世界的な先進地区になる。

No.586 / ヒント：自然が豊か×田舎の概念が変わる

## 自然豊かで便利

交通手段、情報、物流の自動化により自然豊かなところで生活をし、娯楽に興じる為に都会に行く生活モデルを推進していく。

背景：田舎のデメリットが全て解決される。

効果：土地の価値の上昇、使われていない山間部の価値の向上、移住者増加、持続可能な社会の実現。

---

No.587 / ヒント：自然が豊か×言語の壁

## フルオートでSGG z 実現先進地区

持続可能な社会のモデルケースになることで、海外からの移住者や、観光客の増加。

背景：言語の壁がなくなることにより、SDG z 先進地区になることのメリットが際限なく上がる。

効果：外貨獲得、土地の価値の上昇。

---

No.588 / ヒント：自然が豊か×格差社会

## 田舎では、生活必需品は自然から自分でものを生み出す世界

例えばトイレットペーパーとか紙とかもコンビニ精米のような感じで、自分で山のなかで木を拾ってきて、機械がペーパーに作り替えてくれる。機械を持っている人がリッチ！

背景：大量生産型消費は終焉し、高度な機械類以外なら必要なものを必要なだけつくる世界になっている。

効果：必要なものを必要なだけつくる世界では、先進的な機械を開発したり、所持できる財閥がどんどん力をつける

---

No.589 / ヒント：環境・災害問題×大災害

## 有害物質を吸収する素材ができる

温暖化や海洋汚染の原因となる有害物質を、簡単に吸収する

背景：環境汚染が世界中で問題になっている

効果：エコな世界

---

No.590 / ヒント：自然が豊か×高度な配送・転送

## 世界直送野菜市

世界に向けて農作物を販売。

背景：自由な流通システムにより容易に個人での販売が可能。農作物のブランド化の激化。

効果：農作物のブランド価値の増加。個人での販売が容易。

---

No.591 / ヒント：自然が豊か×宇宙進出

## 自然を宇宙に

地域の豊かな自然を宇宙にそのまま持っていく。

背景：人口増加、食料不足、砂漠。

効果：争うことがなくなって平和に過ごせる。

---

No.592 / ヒント：自然が豊か×エンタメ

## 4K や 4D で田園風景（癒し）をお届け

四季・朝？夜の美しい田舎の風景を高精細で公開。

背景：ビル街に住んでいて懐かしい風景に飢えている人に需要がある？

効果：自然の美しさを再認識した人が移住してくれるかも？

---

No.593 / ヒント：自然が豊か×高度な配達

## 自然をそのまま配達

豊かな自然を生かした野菜を低価格で新鮮なまま届ける。

背景：最近、特に若い女性は美意識から新鮮野菜に目を向けている人が多い。

効果：地域の特産物をアピールするきっかけ。

---

No.594 / ヒント：自然が豊か×キャッシュレス

## 空気がお金になる

空気の綺麗さで価値が変わる。

背景：環境問題が深刻化している。

効果：田舎に価値がつく。環境問題の軽減。

---

No.595 / ヒント：環境・災害問題×情報漏洩

## 情報漏えいしないオフライン都市

特区を設けてオフラインの情報をまとめる地区を作る。

背景：都市部の方で災害や国際問題などでいろんな情勢が変わっていく中で、情報が漏洩を止めることができなくなっている。

効果：情報に価値を認める企業の誘致。労働人口の増加。

---

No.596 / ヒント：自然が豊か×エンタメ

## 自然価値のさらなる向上によるエンタメ事業

今もある自然に触れ合うアクティビティの価値がさらに高まることが想定されるため、今のありのままの自然を守り続けることが重要になる。

背景：ITの活性化に伴い、自然の価値がさらに高まっていくことが想定される。

効果：技術高度化によるストレス社会にとっての癒やしとなり、田舎への移住者が増える。

No.597 / ヒント: 自然が豊か×AIの発展

## 自然管理ロボット

町の自然を壊さないように管理してくれるロボット。山への不法投棄や森林伐採等の管理を手助けしてくれて、地球温暖化、大気汚染、生物の減少を抑えてくれる。

背景: 今でも年間で15tほどの不法投棄があるようです。

効果: 大気汚染抑制・生物現象抑制・不法投棄抑制・地球温暖化抑制。

---

No.598 / ヒント: 自然が豊か×高度な移動

## リバーバイク

川の中を走れる自転車。

背景: 川を高速移動手段として使いたい。

効果: 山の中は移動が難しいから。

---

No.599 / ヒント: 自然が豊か×高度な配送・転送

## 大型ドローン配送システム

大型ドローンの大量配送。無人の大型ドローンで富士山の山頂付近に水を大量に送るなど。

背景: 山の上とか、配送が非常に難しい。

効果: 自然の中での配送コストの大幅減。

---

No.600 / ヒント: 自然が豊か×エンタメ

## ガチサバイバル体験

参加者は1日の間、森で暮らすことになる。万が一の場合の救急隊は常時待機している。サバイバルの体験ができる。

背景: テレビのサバイバルなどをみていたい人はいっぱいいる。

効果: 観光資源としても、新たな若者のエンタメの選択肢としてもいける。

---

No.601 / ヒント: 自然が豊か×死後の世界

## 森の中のラストホーム

森の中の老人ホーム。

背景: 都会の中の、豪華な老人ホームよりは、自然の中で亡くなりたいという人はいるはず。自分もそう。

効果: 直感だが絶対にニーズはある。

No.602 / ヒント：自然が豊か×AIの発展

## 地産地消の野菜生活

人間だからこそ生み出せる丁寧な仕事やアイデアでオーガニックで美味しい農作物を、それぞれの地域で生産し、地産地消によってエンカルで健康的な野菜生活を実現する。

背景：地方で作った農作物を都市部に持ってくるには運搬するためのCO2排出や効率の悪さなどのデメリットが存在する。さらに、デジタルテクノロジーの進歩により、多くの管理職や単純作業はAIによって補われてしまうことで、人手が余ってくる。

効果：CO2排出量減少、エンカル消費、健康的な食生活の実現。

---

No.603 / ヒント：環境・災害問題×30年後の未来で起こること

## 空気浄化

排気ガスでいっぱいの都市部に綺麗な空気。ガス排出の仕方を見直す。バイオなんとかエネルギー。

背景：難波とか心斎橋とか空気が汚くて頭痛する。

効果：清らかな気持ちになる。

---

No.604 / ヒント：自然が豊か×教育の高度化

## 青空教室

月に一回の授業を地方の自然で学ぶ機会をもうける。

背景：自然の価値が高まり、そのための教育ができる。

効果：機械や技術から離れることで、本質的に生きる上で大切なことを学ぶことができる、想像力を膨らませる。

---

No.605 / ヒント：獣害・虫問題×言語の壁

## ほんやくコンニャク

動物と人間の考えてることが伝わって会話できるような装置ができる。

背景：動物とコミュニケーション（和解）が取れるようになる。

効果：獣害が減って農作物が安全に育つ。

---

No.606 / ヒント：環境・災害問題×AIの発展

## 災害前100%避難

地震や津波が来るのを事前に確実に予測できるようになる。

背景：国が強制避難勧告を出して大きな災害が起こる数日前にはバス等で安全な場所へ全員が避難できるようになる。

効果：津波等の場合は避難先として篠山が事前に指定されて国から補助金が貰えたりする。避難者達に篠山の魅力を伝えたりできる。

No.607 / ヒント：自然が豊か×念力

## リアルパワースポット

現在はスピリチュアルなものとしてされているパワースポットが科学的に解明され、自然のエネルギーを人間が取り込むことができるようになる。

背景：豊かな自然も有効活用されていないところがある。

効果：丹波の豊かな自然からのエネルギーを取り込むため、多くの人が丹波に来るようになり、活発な丹波になる。

No.608 / ヒント：自然が豊か×ベーシックインカム

## 全市民で森林を守ろう

丹波で市民一人に一定の森林を割り当てる。その管理度合いにより、ボーナスを支給する。

背景：森林や山を守る人がいなくなっている。

効果：強制的ではあるが、そのようにしなければ森は守られない。インセンティブをつけて取り組みやすくすることで、森が守られる。

No.609 / ヒント：環境・災害問題×高度な移動

## 惑星移住

地球温暖化により住めなくなった地球を脱出し人類は宇宙を目指す。

背景：人口増加。地球温暖化。

効果：人口過密解消。新たな領土

No.610 / ヒント：自然が豊か×寿命が無限

## 山へ強制収容

100歳から100年間、山に強制収容される（身体年齢20歳の状態）人里を離れることで自然の意味を理解し、さらに自然の有意義な利用方法を発見することができる。200歳以上は自由。

背景：自然＝楽しくない、というイメージを払拭したい。

効果：自然の良さがどんどん見つかる。だから自然を大切にできるようになる。

No.611 / ヒント：自然が豊か×寿命が無限

## 死にたくなる死に方の考案

寿命が無限なので自ら死なないと人口が増えていく可能性があります。人口が増えると豊かな自然が壊れてしまうので死ぬ時期死に方を考えないといけなくなります。そこで死が楽しく迎えられるような死に方を考える必要があります。

背景：寿命が無限になるとついつい長く生きてそろそろ死にたいけど死ねないという人が出てきそうな気がしました。

効果：積極的に死を選べる。



No.612 / ヒント：自然が豊か×死後の世界

## 一番天国に近い村

天国が一番近い島があるように、日本にもこのような場所があっても良いと思います。篠山で終活を促す取り組み。

背景：老後は田舎でゆっくり過ごしたいと思う人が多いため。

効果：Iターンする人が増える。

---

No.613 / ヒント：獣害・虫問題×新エネルギー

## 虫発電

昆虫の羽ばたきや脚力が、人間が利用できる電気エネルギーに変換される。

背景：環境問題を受け再生可能エネルギーが叫ばれる昨今、原子力や火力といった従来依存してきた発電方法以外の新エネルギーを開拓していく必要がある。

効果：環境に優しい発電が可能になるうえ、昆虫の多い田舎では生活が豊かになる。

---

No.614 / ヒント：獣害・虫問題×エンタメ

## 虫と動物との共存によるリアルサファリパーク

虫や獣と軽度なコミュニケーションがとれることになり、獣害が解消され、野生の動物や虫と触れ合えるリアルサファリパークとなる。

背景：獣害は人間と動物とのコミュニケーションの相違によって起こるため、コミュニケーションを取ることができれば解消される可能性が高い。

効果：コミュニケーションを取れることによって獣害がなくなり、触れ合えるようになることで人と動物との共存が可能になる。

---

No.615 / ヒント：自然が豊か×死後の世界

## 自然の中で自らの死を選ぶことが出来る特区

誰しもが郷愁に浸りながら死ぬことを許された特区の策定。

背景：寿命が延びていく中で死を自ら選ぶことが出来る土地が必要となる。

---

No.616 / ヒント：自然が豊か×趣味で生きていける

## 農業の出荷販売までの全自動化によるラクチン自給自足

食べ物に困ることがなくなるので好きなことで生きていける土地になる。

背景：田畑があれば食べるものだけでなく外貨を手に入れることも可能になることで好きなことに没頭できる。

No.617 / ヒント：自然が豊か×ベーシックインカム

## 人間らしく生活をするのは丹波地域

都会は仕事するところ。田舎は生活するところという考えかたを発信する。

背景：生活に困らなくなるので、生活基盤をどこにおくかの議論が起こり、その際に人らしく生きる土地として有名であることで人が集まる。

---

No.618 / ヒント：自然が豊か×新エネルギー

## 獣発電

AI による獣の行動パターン解析による獣が動くだけで発電できる土地になる。

背景：獣との共存。

---

No.619 / ヒント：自然が豊か×キャッシュレス

## SDG z 実現特区丹波地区の炭素収入

二酸化炭素を減らした分、お金になる制度を策定。

背景：SDG z 実現。

---

No.620 / ヒント：自然が豊か×宇宙進出

## 自治管理用衛星をもつ

自治体初の地区管理用衛星を打ち上げる。

背景：AI との併用により地域課題のほぼ全てが解決。

---

No.621 / ヒント：自然が豊か×教育の高度化

## AI 普及社会適応教育の先進地区となる

AI による社会変容を見据えた独自教育プログラムを実践。

背景：教育特区として人が増える。

---

No.622 / ヒント：自然が豊か×AI 問題

## AI による自然環境保全の俗人的な仕事の増加

自然環境を保全するために必要な作業を AI で仕事を追われた方々に従事してもらう。

背景：人口増加。

---

No.623 / ヒント：自然が豊か×大災害

## 丹波地区首都化

臨海部の災害を見据えた安全地区の明確化。地政学リスクの低い土地の価値の見直し。

背景：土地の価値の向上。

---

No.624 / ヒント：自然が豊か×格差社会

## 農業フルオートメーションによる収入の安定

食べるものだけでなく収入にも転換されうるシステムの確立。

背景：農地の価値の向上、人口流入。

---

No.625 / ヒント：自然が豊か×職がなくなる

## 農業フルオートメーションによる収入の安定

食べるものだけでなく収入にも転換されうるシステムの確立することで農地があれば働く必要がなくなる。

背景：農地の価値の向上、人口流入。

---

No.626 / ヒント：自然が豊か×生活の変化

## 人と人が交流することが仕事になる

情報処理、工業労働は全てロボットやAIで処理されるので仕事は対人の気持ちに関することだけになる。

背景：田舎に人口分散。

---

No.627 / ヒント：自然が豊か×人口減少

## 都市部は住むところではなくなる

人口の分散が実現する。

背景：都市部に住む人がへり、田舎に増える。

---

No.628 / ヒント：自然が豊か×制度の崩壊

## 完全オンライン教育機関

学校に行く必要がなくなり、どこからでも行きたい学校に行く。

背景：教育の均等化。

---

No.629 / ヒント：自然が豊か×寿命が無限

## 自然の中で好きな時に死ねる場所づくり

死ぬことが遠くなることで生きることの大切さが薄れていく中、自然の中で人らしく生きて死ぬ文化が構築される。

背景：田舎のデメリット消去。

No.630 / ヒント：自然が豊か×人口が増えすぎる

## 今まで住めなかったところに住む

テクノロジーの発達により居住可能な土地が増えることで人口を分散し食料確保をオートマチック化することで地球はもっと広がる。

背景：居住可能場所の拡大。

---

No.631 / ヒント：自然が豊か×エンタメ

## ネイキッド

裸一貫で自然の中で生きるというアクティビティ。

背景：いろんな欲求に飽き飽きした人が求める。生きるという根本欲求を満たす。

---

No.632 / ヒント：自然が豊か×全自動化

## 廃人の町

全自動化で何もかもしてもらえる。人間はただ、目の前に出てくるものを食べ、排泄し、寝るだけ。

背景：GDPが大きくなるのが目的ではなくなった人がたどり着くところ。

---

No.633 / ヒント：自然が豊か×死後の世界

## 自然の中で死んでいくアクティビティ

いかに自然の中で自然物として、生まれ死ぬかを体験するアクティビティ。

背景：やりたいことがなくなった人が最後に一度だけしか体験できない死というものをどうやって体験するかというのが競われる。その中で、自然の中で自然物として生まれて死ぬというのがナチュラル系のはやりに。

---

No.634 / ヒント：自然が豊か×国境がなくなる

## 〇〇(国名)@日本

いろんな国が日本の中で興る。

背景：国境がなくなり、自然が豊かな日本という国に、いろんな国の人が自由を求めやってきて国を起こしていく。

---

No.635 / ヒント：自然が豊か×ベーシックインカム

## 一人一山

一人一山支給されて生きていく。

背景：ものに依存する社会からじぶんの生きる力が問われる時代になる。自然豊かな丹波として、一人一山もたし、そのような生きる力を育てる場所にする。

---

No.636 / ヒント：自然が豊か×念力

## 目覚めの郷

全員が解脱している。

背景：すべての人が幸せについて豊かさについて考えるようになり、ブッダのように解脱というフェーズが一つの目標になる社会。ここに来た人はみんな解脱するという場所になる。

---

No.637 / ヒント：自然が豊か×職がなくなる

## ピテカントロプスになった郷

みんな原始の生活にもどる。縄文の生活。

背景：AIによって仕事がなくなり、することがなくなった人たちが原始人のような”やることがたくさんある”生活に戻ろうとする。

---

No.638 / ヒント：自然が豊か×エンタメ

## サバゲーフィールド

余った土地をサバゲーフィールドにして広大なリアルなフィールドを実現する。

背景：人口減少により土地が有り余る。

---

No.639 / ヒント：自然が豊か×キャッシュレス

## 多自然キャッシュ

丹波地域はたくさんの自然を持つ地域であるため、様々なものに価値を与えるキャッシュレスの時代に置いて自然を持つことで価値を高めることができる。

背景：自然保護のため、たくさんの自然を持つ地域に対して資金が割り振られる。

---

No.640 / ヒント：自然が豊か×高度な配送・転送

## 間伐材自動配送サービス

個人間で間伐材のやり取りがオートでできるようになり、間伐材の価値が高まる。

背景：間伐材は配送コストがかかるため、間伐するメリットが少ない。

---

No.641 / ヒント：自然が豊か×高度な配送・転送

## 植木の自動配送

伐採するのではなく生えている木を、木の足りない地域に配送することができるようになり、山の健康が保てる。

背景：高度な配送技術により植木が簡単にできるようになる。

No.642 / ヒント：自然が豊か×エンタメ

## 修行ごっこサービス

よく切れる刀を使って木に一閃をする修行ごっこができるようになり、子供たちは遊びながら森を間伐できるようになる。

背景：安心安全に自由に木を切り倒すことができるようなプロテクターが開発される。

---

No.643 / ヒント：自然が豊か×電腦空間

## 山の未来シミュレーション

より良い山の環境を作ることが重要だということを仮想シミュレーションを使って教えてくれるシステムをつかい、放っておいたときとキレイにしたときの姿を見せる。

背景：今の山が数十年後にどのような山になっているかをシミュレーションすることができるようになる。

---

No.644 / ヒント：自然が豊か×AIの発展

## 山のヘルスケア

山に対して何をしたらいいかをAIが教えてくれるようになり、最低限のコストで山の健康状態を維持することができる。

背景：土壌や木の状態などを自動でAIが判断できるようになる。

---

No.645 / ヒント：自然が豊か×死後の世界

## 死後エリア認定

死後エリアに認定された地域は、そこに住む高齢者に対して支援を受けることができる。

背景：より地球の本来の姿に近い地域は、死後エリアに認定される。

---

No.646 / ヒント：自然が豊か×新エネルギー

## 間伐材の新エネルギー開発

間伐材を使った新エネルギーの開発により、間伐が促進され森の健康が維持される。

背景：間伐材を使ったら効率の良いエネルギーが開発される。

---

No.647 / ヒント：自然が豊か×キャッシュレス

## ボランティアコインの導入

地球を守るための活動をした場合に値打ちが上がるボランティアコインの導入で、環境保全活動が活発になる。

背景：未来では地球をより良くするための活動を行うことに対して価値がつく。

---

No.648 / ヒント：自然が豊か×田舎の概念が変わる

## 田舎の自然が贅沢なアクティビティ

外で自然を体験することが希少価値になり田舎の価値が上がる。

背景：感染病の蔓延や家を出る必要性のない時代になり、外に出るのは贅沢な遊びや休暇となる。

---

No.649 / ヒント：

## 人が少なくても維持できる仕組みにより、人が少ない丹波地域の価値が上がる

丹波地域が人不要の地域維持の仕組みを生み出すことで、人が少なくても地域を維持できるようになる。

背景：人が多い＝地域が維持できる。という常識は、地域維持がAIによって解消されることでなくなる。

---

No.650 / ヒント：

## 木が人間になる

木に人間の情報をインプットすることで、木を人間に変えることができる。自然主義の人たちを木にする技術ができる。木が多い丹波地域は、木になりたい人で賑わう。

背景：人間の情報がデータ化され、様々な媒体に移管可能になる。

---

No.651 / ヒント：

## 放射能耐性地域

放射能耐性を持つ人を移住者で集めて、放射能耐性を持つひとの地域にする。

背景：放射線を活用した様々な技術が実現するが、人間への影響が懸念される。

---

No.652 / ヒント：自然が豊か×死後の世界

## 自由な葬儀

葬儀の概念が変わり、葬儀？のあり方が自由化される。個人の墓地を持たず、自然の中に埋葬されスタイルが一般化する。(墓石の代わりに木を植えるとか)

背景：死者人口が増える & 家の墓地に入らない人が増加して都市部の墓地が足りなくなる。墓参りが面倒になって墓地の管理も行き届かなくなる。

---

No.653 / ヒント：自然が豊か×趣味で生きていける

## 発展したモバイルハウス

モバイルハウスの利便性と耐久性が上がり、アウトドア生活だけど普通の住宅並みの生活が送れるようになる。家賃不要、固定水道光熱費も不要なので収入下がっても問題ない。インストラクターのような職業でもアドレスホッパーができるようになる。

背景：でもそもそもインストラクターさんまだ仕事残ってるかな。

No.654 / ヒント：自然が豊か×教育の高度化

## 森の幼稚園

森の幼稚園のような教育体制？が一般的に普及。幼小中くらいまでは自然との触れ合いがカリキュラムに組み込まれる。自然の中での体験を通じて考える力を育むことが目的化される。

背景：全員が全員受かられるわけではなく、格差が生まれそう。自然の多い田舎に教育に意識が高いハイクラス層が住み、都会に貧困層が住む、みたいな構造になりそう。

---

No.655 / ヒント：自然が豊か×高度な配送・転送

## 自然で取れた食材を都市圏に販売

新幹線などを使って、新鮮な食材をその日のうちに大阪などの大都市圏に送る。

背景：地産地消で安心安全な食材を食べたい人が多いと思う。

---

No.656 / ヒント：獣害・虫問題×人口が増えすぎる

## 昆虫食をひろめよう！

蜂は害虫とされている。しかし、害虫は知られざる美食の可能性もある。

背景：昆虫食が注目されているので、丹波篠山から昆虫食を広める。

---

No.657 / ヒント：獣害・虫問題×寿命が無限

## 昆虫食で健康生活！

昆虫食を食べることで、健康に気をつけれる。(余計な脂肪分などを取らない)

背景：長野県は、はちのこを食べているから、長寿の可能性もある。(いってQより)

---

No.658 / ヒント：獣害・虫問題×職がなくなる

## 昆虫食を生産する工場をつくる

丹波篠山が昆虫食を生産する一大生産地になることで、雇用を生み出すことができる

背景：昆虫食の需要は確実に増加している。

---

No.659 / ヒント：獣害・虫問題×田舎の概念が変わる

## 昆虫食の生産地で、他の地方都市との差別化を図ろう

害虫を昆虫食に変えることで、昆虫に対するイメージを変える。それとともに、丹波篠山は昆虫食を生産する先進的な地域になるかもしれない。

背景：田舎は何もないイメージがあるが、自然からの恵みを得られるところでもある。

---



No.660 / ヒント：獣害・虫問題×宇宙進出

## 昆虫食を宇宙食に

丹波篠山の昆虫食が宇宙にまで届けられたら、画期的で世間から注目される可能性が高い。

背景：宇宙食はコンパクトで、栄養価が高いものが求められる。昆虫食が宇宙食に一番向いているかも。

---

No.661 / ヒント：獣害・虫問題×人口減少

## 昆虫食の一大生産地になることで、人口減少に歯止めをかけよう

昆虫食の一大生産地になることで、産業が生まれて丹波篠山は発達する。人口減少がなくなる。

背景：人口減少は職がないことで、生まれる可能性もある。そのため、雇用を生み出すことで、少しでも若者が残って欲しい。

---

No.662 / ヒント：自然が豊か×電腦空間

## 体験型観光の開発

実際に行く場所を決めるまでに選択肢の1つとして、電腦上での観光を体験して行く場所の選定に役立ててもらおう。

背景：観光先を決めるのは基本的に口コミや評価、インスタでの閲覧などが多いと捉えている。今後はVR等も発達していく中でVR物件見学のような要領で観光先の体験もあっていいのではと考えている。いいと思った人は実際にその場での感動を体験しに行ってもらおう、というような流れで。

---

No.663 / ヒント：自然が豊か×国境がなくなる

## ホストタウンでの観光振興

オリンピックが開催出来なくなりそうな状況であるため、地域ぐるみでのスポーツ、アクティビティを通じてそれぞれのコミュニティを活性化させる。

背景：オリンピックの開催が危ぶまれる中、事前に準備を行ってきた各自治体に空虚感が漂ってしまう。その準備されてきた環境を活用し、地域ごとでの選手招聘や参加型のスポーツイベントを大々的に行う。→見る側から体感する側へ。

---

No.664 / ヒント：自然が豊か×趣味で生きていける

## 東京以外でのインフルエンザ？ 事業確立

四国地方、中国地方という単位での活性化が「移動手段の進化」や「価値観の推移」によって起こっていく。

背景：有名人やインフルエンサーが集まるのは東京というイメージが今後関西、地方へと少しずつ移っていくと予感している。

No.665 / ヒント：自然が豊か×戦争

## 自然資源戦争の勃発

丹波地域を各国が取り合う。

背景：世界の都市化が進んで、農村自体が価値ある資源として評価される。

---

No.666 / ヒント：獣害・虫問題×AIの発展

## 動物保護 AI

食料や住処を AI が動物に与えることで動物が満足し、獣害がなくなる。

背景：動物がよりよく生きられるための AI が生まれる。

---

No.667 / ヒント：獣害・虫問題×AIの発展

## 全自動山

動物、木の状態など山のすべてを管理できるようになることで、人に対しての被害を最小限に抑え、動物にとっても住みやすい山を作ることができる。

背景：山の状態を AI で管理できるようになる。

---

No.668 / ヒント：獣害・虫問題×AIの発展

## 鹿 AI

他の鹿が寄ってくるような鹿の AI がリーダーシップをとることで、鹿の獣害を抑えることができるようになる。

背景：AI の鹿が開発される。

---

No.669 / ヒント：獣害・虫問題×キャッシュレス

## 虫コイン

虫を採って売る仕事生まれ、虫の多い丹波地域は盛り上がる。

背景：どうぶつの森のように虫を換金できる仕組みが生まれる。

---

No.670 / ヒント：自然が豊か×高度な移動

## 心が安らぐ移動

高度な移動は自動運転など都会、田舎関係なく発達されると思うが、自動運転だから風景などを楽しみ余裕ができる。

背景：風景など田舎のうりを楽しめ目に優しく心が安らぐと共にストレスの解消などに繋がるのではないか。

No.671 / ヒント：自然が豊か×高度な配送・転送

## 木から木へと配達・転送

木を利用した配達・転送機能。木がある所にはなんでも移動可能。木の中がテクノロジーになっているが外見は木そのもの。

背景：視界は自然を楽しめるが、中身すごく役に立つ。

---

No.672 / ヒント：自然が豊か×エンタメ

## 自然以外禁止法

エンタメが自然に関わっていないと罰される世界。

背景：みな体を動かし健康的に生活を送れるようになる。

---

No.673 / ヒント：自然が豊か×脳空間

## フルダイブシステム

五感すべてをもったバーチャルシステムでどこにいても自然を感じられる。

背景：都会、田舎の区別がなくなり。どこに住んでも両方の良さを感じられる。

---

No.674 / ヒント：自然が豊か×AIの発展

## 自動AI緑

AIが各々の場所になんの自然が必要か導いてくれ、施設、準備等全部AIがやってくれる。

背景：AIによる自然な緑作りをしてくれ、よりよい世界を。

---

No.675 / ヒント：自然が豊か×全自動化

## 農業全自動

作るから売るまですべて全自動化。

背景：その分人が違う事に力を注げる。

---

No.676 / ヒント：自然が豊か×死後の世界

## 死後の世界も緑いっぱい

そもそも死後の世界白黒のイメージが強いが実は緑で溢れていて死というものが負ではなくなるかもしれない。

背景：死が恐怖ではなくなり。全人類なにごとにも死に物狂いになれて世界の発展が異常になる。

No.677 / ヒント：自然が豊か×田舎の概念が変わる

## 草木から買い物

草木を通して買い物ができるようになり、田舎になればなるほど買い物がしやすくなるので田舎の概念が変わる。

背景：人類が今と違い田舎に憧れることになる。

---

No.678 / ヒント：自然が豊か×言語の壁

## 草木が言語変換

草木が求めている言語に変換してくれる。

背景：草木があればあるほどどこにいても言語の壁に悩む事がなくなる。

---

No.679 / ヒント：自然が豊か×国境がなくなる

## 一本の木

すべての国が一本の木で繋がりが国境がなくなる。その木から枝や草などが生えすべてが自然豊かになる。

背景：国という概念が消えみなその一本の木に忠誠を掲げ木の為に力を合わせるようになり争いがなくなる。

---

No.680 / ヒント：自然が豊か×趣味で生きていける

## 自然大好き

自然大好きと小さい頃から全人類植え付けられ洗脳。ゆえに趣味になりそれを楽しむ。

背景：自然大好きと洗脳させることにより自然以外にうとくなり欲がなくなり、犯罪などが減る。そしてみな趣味を統一されておりみな仲良くなれる。

---

No.681 / ヒント：自然が豊か×ベーシックインカム

## 一人一坪

ベーシックインカム化でできた時間を一人一坪の自然の管理を義務付ける。

背景：義務付けられ。人類みな緑に関わることで心が和み。寛容になれる。

---

No.682 / ヒント：自然が豊か×新エネルギー

## イオンエネルギー

マイナスイオンを高める装置ができ、どんなにイラついていようがどんなに不安だろうがどんな人でもその場にすれば負の感情を消してくれる。もともとよく聞くマイナスイオンのな上位互換。

背景：イライラなどの感情すべてがなくなることによる世界への貢献具合。

---

No.683 / ヒント：自然が豊か×AI問題

## 自然の心をAIに覚えさせる

人が見て感じる自然に対しての尊さをAIにも搭載することで、人が本来持つ優しさの原理を知り、AIが暴走しなくなる。

背景：シンギュラリティが起きることでAIが人間を脅かせる存在になる。

---

No.684 / ヒント：環境・災害問題×AIの発展

## 災害予知による丹波地域の安全アピール

災害が予知できるようになれば、もともと災害に強いと言われている丹波地域の安全性がより明確になり、アピールできる。

背景：未来では災害がある程度予知できるようになる。

---

No.685 / ヒント：自然が豊か×高度な移動

## 川下り

加古川源流から河口まで行ける交通機関が生まれる。川がインフラに。

効果：観光資源であり、新しい交通手段。

---

No.686 / ヒント：自然が豊か×新エネルギー

## 永久機関

自然エネルギーをほぼ抵抗0で電気エネルギーに変える装置ができる。

---

No.687 / ヒント：自然が豊か×人口が増えすぎる

## 森林0化

人の活動領域を最大まで広げるために森林を0にする。

---

No.688 / ヒント：自然が豊か×高度な移動

## Z軸住所の導入

移動のデメリットが0になった場合、立地による地価の変動はない。とにかく大きい面積が価値を生む。今ある土地を最大に使えるように縦軸にも住所を設定する。

---

No.689 / ヒント：自然が豊か×田舎崩壊

## 田舎＝住むところ

仕事がネットで完結することで田舎は住むところとして完結する。

No.690 / ヒント: 自然が豊か×新エネルギー

## 人口的な光合成

光合成を人口的に行い二酸化炭素をなくす事で温暖化が解決し、作った酸素をエネルギーにする。

---

No.691 / ヒント: 自然が豊か×エンタメ

## ヒッピーの再流行

高度な文明社会に疲れ又は取り残されたひとたちからヒッピー的な文化が見直される。

---

No.692 / ヒント: 自然が豊か×大災害

## 地震に強い丹波地域

丹波市は土砂崩れなどがあるが、山の自然を守ってそれを防げば、ほとんどの災害に対応できる地域になる。

---

No.693 / ヒント:

## 生産性を動物で代用し、生産性向上

人口減により生産性が低下するかと思えば、動物を人間の代用で活用することで生産性は向上する。動物が多い田舎の価値が上がる。

---

No.694 / ヒント: 自然エンタメ

## バーチャルアスレチック

バーチャル空間でリアルなアスレチックを体験できる。

---

No.695 / ヒント: 自然が豊か×高度な移動

## 空中水中自由自在のアイアンマンのようなモビルスーツ

空中水中を自由自在に動けるモビルスーツ（可動域に制限あり）。イメージはアイアンマンの頭部がスケルトンな感じ。アクティビティとしても利用される他、災害救助の際にも活躍。

---

No.696 / ヒント: 自然が豊か×高度な移動

## 山道補助の小型モービル

山道補助してくれる小型モービル。高齢者や足の悪い人でも登山を楽しめる。

No.697 / ヒント：自然が豊か×高度な配信・転送

## 自然のリアル空間を VR 配信

ヒーリングや学習目的、観光誘致目的で自然のリアルな空間を配信。現地から LIVE で映像 & 音声データを配信し都会の VR に送る。

---

No.698 / ヒント：自然が豊か×エンタメ

## ミクロとマクロの自然観察 VR

自然の楽しみ方が多様化して、目の前にある自然を VR でマクロな視点ミクロな視点で見ることができるようになる。細胞の動きとか、森ができるまで、とかを現地で五感で感じながら楽しむ。

---

No.699 / ヒント：自然が豊か×電脳空間

## 自然の中にデータアクセスポイントを設置

自然の中にデータアクセスポイントを設置。そこからアクセスすることで見られる情報がある（観光向け）。到達した人のコメントとか足跡とかも残せるようにしておく楽しい。

---

No.700 / ヒント：自然が豊か×AI の発展

## 生物保護と災害を AI の分析で管理

データの計測と蓄積、分析が進むことで希少生物の保護や管理がしやすくなる。また土砂災害などの予測も精度が上がり被害を最小限に食い止められるようになる。

---

No.701 / ヒント：自然が豊か×全自動化

## 林業地帯の全自動管理

ある地域を林業地帯にしてそのエリア内の材木を全自動管理。毎日の気候、地下水の様子、害虫の発生なども管理されているので一番いい状態で木材の伐採時期が分かる。

---

No.702 / ヒント：自然が豊か×田舎の概念が変わる

## 手つかずの自然のハイブランド観光化

手つかずの自然が残る地域がハイブランド化。高級観光地となる。（宿泊施設までヘリで移動レベルだとより面白い）

---

No.703 / ヒント：自然が豊か×言語の壁

## AI による自動即翻訳機能付きガイド

ガイドは全部 AI & 自動即時翻訳機による。ガイドの有無関係なく自国語で説明してくれるので言葉の壁を感じずに自然資源やアクティビティを楽しめる。

No.704 / ヒント: 自然が豊か×ベーシックインカム

## 山林資源のベーシックインカム

山林資源が通貨換算されて国民一人一人に決められた山林資源が与えられる (= ベーシックインカム化) みんな山持ち。管理が義務付けられる。景観とかの規制もある。

---

No.705 / ヒント: 自然が豊か×新エネルギー

## エネルギーの地産地消

エネルギーの地産地消が制度化される。小水力、地熱、ソーラー、風力、バイオなどを組み合わせる。CO2 排出量が少ない地域ほど国から何かしら厚遇される。地域間でエネルギーを共有しあう。

---

No.706 / ヒント: 自然が豊か×念力

## 思念制御ロボット

作業現場はロボットで、制御は人間が思念により遠隔で行う。視覚、聴覚を共有しながら操作するので現在の遠隔操作より細かい作業が可能。また異変にも気づきやすい。

---

No.707 / ヒント: 自然が豊か×キャッシュレス

## 自然管理ポイント

自然の人的管理労力を維持するため一般人にも山林や農地の管理をしてもらう。その対価はポイントで支払われる。ポイントは希望に応じて農産物や自然アクティビティ、提携宿泊施設で使用可能。

---

No.708 / ヒント: 自然が豊か×宇宙進出

## 衛生による生態系・農作物の管理

各自治体で成層圏に小さな衛星を保有して、宇宙視野から地域内の生態系、農作物を管理。「× AI の発展」と組み合わせればより現時的に管理可能。

---

No.709 / ヒント: 自然が豊か×エンタメ

## 田舎もええやん

田舎への憧れや懐かしさがある。自然と近いからこそ都会にないものがある。自然をエンタメとしていつでも見れる youtube に上げる 都会から人を連れてきて心からポジティブに生活を楽しんでいる映像を上げる。

---

No.710 / ヒント: 自然が豊か×移民

## 自然とこどもたち

子ども向けの自然の中にアスレチックや自然教室など自然を生かした遊ぶ場所を充実させ、小さなこどもを持つ家族を呼び込む。



No.711 / ヒント : 自然が豊か×ベーシックインカム

## 空き家を食堂に

主に高齢者が料理を作って家庭料理を提供する場所に。子供から大人まで、みんながおいしい料理を食べながら会話をできる温かいコミュニティに。

---

No.712 / ヒント : 自然が豊か×国境がなくなる

## 海外学生向けイベント

海外留学生向けの自然体験イベントを作り、一年中受け入れ続ける。高齢者から知恵を学んだり、夜自然の中で寝泊まりしたり。

---

No.713 / ヒント : 自然が豊か×キャッシュレス

## キャッシュレスにより、人々の行動を促進

町中でキャッシュレス化を導入。キャッシュレス化をすることで、行動履歴や購入履歴なども管理。

---

No.714 / ヒント : 自然が豊か×新エネルギー

## コンパクトな移動手段

街を一つの路線で繋ぎ（環状線のな）、移動手段をコンパクトにし、各駅にシェアカーやシェア用自転車、タクシーなどを準備し、コンパクトな街にすることで、住民にとっても観光客にとっても移動しやすい街に。

---

No.715 / ヒント : 自然が豊か×教育の高度化

## タブレット教育と自然研究

タブレットによる教育を進め、都会から講師を繋いだり、自然の研究などを小さい頃から行うことで、自然の大切さなどを身に付ける。将来住み続ける若い世代を増やす。

---

No.716 / ヒント : 自然が豊か×大災害

## 町全体での対策

日頃から大災害への対策を進める。避難訓練も経路確認も町全体で行い、それぞれが自分の役割を認識して備える。避難場所は最小限の数にとどめる。

---

No.717 / ヒント : 自然が豊か×高度な配送・転送

## らくらく便

現地で取れた食材を高度な配送・配達技術を使って全国に届け、知名度を上げていく。

No.718 / ヒント: 自然が豊か×生活の変化

## どこからでも仕事を

テレワークが普及していき都会などに住まなくても家から仕事をできる環境に、田舎を選択しやすくなる。

---

No.719 / ヒント: 自然が豊か×全自動化

## 循環型社会の形成→人にしかできないことが生み出す価値に注目

非効率的で機械で代替できる作業を自動化し、「人と人が話す、関りを持つ、感動を届ける、体験してもらう」などの機械では代替できないことに力を入れる。

---

No.720 / ヒント: 自然が豊か×新エネルギー

## 田舎の資源で新エネルギー開発

水、地熱などの自然豊かな田舎だからこそ持ちえる資源で新たな自然エネルギーを開発 or 普及させる。ex. 市役所も全部太陽光発電、水車で電力発電とか。

---

No.721 / ヒント: 自然が豊か×エンタメ

## 森の中の music concert

有名な singer に自然の中でコンサートをひらいてもらう。

---

No.722 / ヒント: 自然が豊か×教育の高度化

## 校外学習の受け入れ

環境学習を行う場を提供する。子どものころから都市に住んでいる子どもにとっては自然と触れることで新たな感覚を得ることができる。自然豊かな場所で身近な環境について学ぶことで子どもたちが住む都会でもその土地の環境に少しでも興味を持ってもらえるような機会を提供する。

---

No.723 / ヒント: 自然が豊か×AI の発展

## 持ち運べる博物館

その土地に生えている植物、動物、昆虫などをカメラにかざすだけで名前や生態などがわかる。

No.724 / ヒント：自然が豊か×エンタメ

## 自然環境保護のパフォーマンス

自然環境保護のための伐採とかをパフォーマンスにすることでそれを観光資源にできる。

---

No.725 / ヒント：獣害・虫問題×人口減少

## 獣優先のまちづくり

獣優先のまちづくりが進む。獣の増加スピードを人間は管理できなくなり、獣中心に設計されたまちになる。そこまでして人は住むのか。

---

No.726 / ヒント：獣害・虫問題×格差社会

## 獣害ってなんだっけ？飼育する時代へ

害獣、虫は所得の低い人の食糧になる。

---

No.727 / ヒント：獣害・虫問題×言語の壁

## 害獣や虫との交信が研究される

アプリ等で言語の壁がなくなって害獣や害虫駆除のため、それらと意志疎通する研究がはじまる。

---

No.728 / ヒント：自然が豊か×高度な移動

## 自然を楽しみながら長距離を移動できる新たな交通手段の開発

仕事や普段の生活で疲れた体を癒すために、丹羽氏の自然を生かし、丹波を通過する列車だったら自然を楽しめるように景色を整える。

---

No.729 / ヒント：自然が豊か×高度な配送・転送

## 排出物ゼロを目指した輸送

配送には CO2 がでがちだが、自然豊かな丹羽氏を生かして排出物ゼロを目指す。

---

No.730 / ヒント：自然が豊か×エンタメ

## 自然を楽しむエンタメスポットの開発

丹羽氏の豊かな自然を若者向けに作ることによってコロナで外出できない若者に遊び場を提供し、ストレス解消を図る。

No.731 / ヒント: 自然が豊か×AIの発展

## AIが自然を管理する

広大な自然を人の手で管理するのは多大なるコストがかかるが、AIで管理することによって効率よく、コストがかからずに管理できるようになる。

---

No.732 / ヒント: 自然が豊か×全自動化

## 自然の管理の全自動化

AIを取り入れつつ、人が注意を払わずとも自然を管理できるようにする。それによって、人が他のことに時間を使えるようになる。規模はなんでもよく、園芸レベルでも守り得るでも活用できる。

---

No.733 / ヒント: 自然が豊か×言語の壁

## 自然を使って国境をこえた理解を深めよう

自然を用いたアクティビティを用いて、自然への理解と共に海外への理解を促す。外国人を多く参加させる。

---

No.734 / ヒント: 自然が豊か×高度な移動

## 地方ツアー！！グランピングツアー

めっちゃめっちゃ疲れる日々の仕事の癒しに、どんな時でも気軽にグランピングに参加できるツアー。高度な移動によって簡単に参加できる。

---

No.735 / ヒント: 自然が豊か×高度な配送・転送

## 田舎の産物 delivery

ウーバー eat みたいなイメージで、地方の産物が家にすぐ届くシステム。

---

No.736 / ヒント: 自然が豊か×エンタメ

## 自然豊かないなかでフェス！！！！ or マルシェ

自然豊かな町で大自然に囲まれてフェス！！！！世界中から若者が終結する。そして、そのとなりで地方の農作物をつかたマルシェ。

---

No.737 / ヒント: 自然が豊か×電腦空間

## 自然感じる電腦空間

日々の癒しをいやす自然空間を感じられる空間。

No.738 / ヒント : 自然が豊か× AI の発展

## virtual 自然の癒し空間ツアー

日々の癒しをいやす自然空間を感じられる空間。

---

No.739 / ヒント : 自然が豊か×全自動化

## いなかで自給自足社会

全てが自然豊かな街で資源循環して、それが自動に行われている、「人にも環境にも優しい町」。

---

No.740 / ヒント : 自然が豊か×田舎の概念が変わる

## いなかでフェス!!!

自然を利用したアクティビティやフェスを行うことで、若者集まり、若者の中心の町となる、若者が少ない田舎の概念が変わる。

---

No.741 / ヒント : 自然が豊か×言語の壁

## English キャンピング

自然が豊かな環境の中で、いろいろな国の人が集まり、キャンプをすることで、言葉だけでなく、文化を超えた交流。

---

No.742 / ヒント : 自然が豊か×国境がなくなる

## Globalcamp

日本の自然が豊かな場所に、キャンプや自然が大好きな人々が世界中から集まる機会をつくりだす！ジャパンネイチャーツアー。

---

No.743 / ヒント : 自然が豊か×キャッシュレス

## 物々交換

お金自体無くしてしまって物々交換で暮らす。

---

No.744 / ヒント : 自然が豊か×エンタメ

## リアルに村を作る、体験ができるスポット

自分の好きなように、村を作ったり、なにかを作ったりできる。

---

No.745 / ヒント : 自然が豊か× AI の発展

## 森林管理 AI

すべての木々に水分量を管理する IC チップを埋め込み、木の健康状態を管理してキレイな山を作る。

No.746 / ヒント: 獣害・虫問題×AIの発展

## 虫ロボット

虫の生殖や発生を抑制したり活性化させたりして、人の都合のいい形で虫と共存できる仕組みを作る。

---

No.747 / ヒント: 獣害・虫問題×AIの発展

## 獣ロボット

動物の生殖や発生を抑制したり活性化させたりして、人の都合のいい形で動物と共存できる仕組みを作る。

---

No.748 / ヒント: 自然が豊か×田舎の概念が変わる

## 田舎の価値上昇

自然の価値が高まり、田舎の価値が向上する。

---

No.749 / ヒント: 自然が豊か×言語の壁

## 方言の保護

情報化によりなくなりつつある方言を保護する必要がある。

---

No.750 / ヒント: 自然が豊か×移民

## 田舎の価値が上がり人口増加

日本の田舎の価値が上がり、海外からの移民が増え、人口は増加する。

---

No.751 / ヒント: 自然が豊か×生活の変化

## バーチャル世界で完結

人の生活はバーチャル世界で完結するようになるので、自然が豊かな地域に住む人が増える。

---

No.752 / ヒント: 自然が豊か×人口が増えすぎる

## 都会崩壊

人口が増えすぎて逆に都会が崩壊する。

---

No.753 / ヒント: 自然が豊か×宇宙進出

## 宇宙の惑星に農作物

移住可能な宇宙の惑星に丹波地域の農作物を植えてもらう。

No.754 / ヒント : 自然が豊か×大災害

## 森多すぎて災害に超強い

丹波地域は森が多いので災害に超強い地域になる。

---

No.755 / ヒント : 自然が豊か×死後の世界

## 〇〇参り

丹波地域の様々な自然環境を生かした〇〇参りを作る。

---

No.756 / ヒント : 環境・災害問題×エンタメ

## 災害のエンタメ化

災害の発生予想が高度化され、意識に乗ったロボットで、災害を楽しみにいくエンタメが生まれる。

---

No.757 / ヒント :

## 山を買い取って、リアルサバゲー

山を丸々サバゲーのフィールドにする。

---

No.758 / ヒント : 自然が豊か×ベーシックインカム

## 地域での経済サイクルの確立

丹波地域だけで使えるベーシックインカム制度を導入し、地域経済のサイクルを確立する。

---

No.759 / ヒント : 自然が豊か×新エネルギー

## 循環型社会、コミュニティ

地産地消できるエネルギーを開発し、丹波地域に循環型の社会を確立する。

---

No.760 / ヒント :

## 至近距離での太陽エネルギー回収

丹波地域から太陽に向けて長いなにかを伸ばして太陽エネルギーを至近距離で回収する。

---

No.761 / ヒント : 自然が豊か×死後の世界

## 天国空間 in 自然

自然あふれる環境を天国空間にする。

No.762 / ヒント: 獣害・虫問題×寿命が無限

## 虫と共存 役立つ存在

虫を有効活用して役立つ存在として共存していく。

---

No.763 / ヒント: 獣害・虫問題×電腦空間

## モンスターハンターの実装

丹波地域のリアルな獣を狩るモンスターハンターを仮想空間で実装する。

---

No.764 / ヒント: 獣害・虫問題×エンタメ

## 害獣などを狩るスポーツ競技の誕生

鹿や猪などの害獣狩りをスポーツ競技化する。

---

No.765 / ヒント: 獣害・虫問題×大災害

## 動物とのコミュニケーションによる大災害回避

動物とコミュニケーションをとれるようにすることで動物の勘を知り、大災害を回避する。

---

No.766 / ヒント: 獣害・虫問題×戦争

## 動物を兵士に

戦争が起こったときに動物を兵士にすることで人的損害をなくす。

---

No.767 / ヒント: 獣害・虫問題×全自動化

## 精肉機能付き獣害柵

獣害柵に精肉機能がついて、野生動物が近づくことが嬉しい未来。

---

No.768 / ヒント: 獣害・虫問題×念力

## 野生動物との意思疎通技術

野生動物と意思疎通できるようになり、適度な距離感で共生する。

---

No.769 / ヒント: 獣害・虫問題×念力

## 野生動物に文明と知恵を与える

野生動物に文明と知恵を与え、自活できるようにしてもらう。

---