

観光

観光資源が豊富な丹波地域は今の良さを未来にも残していきながら、IT技術で遠隔で観光を体験できたり、あえて現地に来ないと体験できない取り組みで関係人口を増やしていくことが重要になるかもしれません。

No.147 / ヒント :AI の発展

家で世界旅行（VR）

五感全部楽しめる VR ができて家でなんでもできる。

背景：観光や旅行する意味が無くなり、家から出る必要がなくなること気づく。

効果：経済が回らなくなる。

No.148 / ヒント：観光資源×寿命が無限

人間国宝が永遠に存在

素晴らしい技術を持った職人などが、いつまでも地域の観光の目玉として人を呼び寄せる。

背景：どんなに素晴らしい職人でもいつかは亡くなり、その人が持っていた技術は100%継承されることはなく、その技術の価値は減滅してしまう。

効果：地域に細々と伝わる伝統的な技能でも継承者問題を考える必要がなくなり、その文化が永遠に残ることで地域の魅力は残り続け人を呼び寄せる。

No.149 / ヒント：観光資源×死後の世界

死後体験

「死後の世界を体験できる」という観光が生まれる。

背景：死後の世界が気になるし、脳空間が生まれる未来が予想出来る事から、可能になると考え売れる事ができる。

効果：観光資源について新しく「死後」が生まれると共に、「死後」を体験する事から、「現在」の生き方を考えるきっかけになる。

No.150 / ヒント：観光資源×格差社会

貧困観光

自分とは異なった生活をしている人が観光対象になる。

背景：現在の観光にも繋がっていると感じる事なのですが、「途上国」を先進国の人達がボランティアとして訪問することが一般化し、観光対象となっている。

効果：メリット：多様な価値観に触れるきっかけ・社会問題の解決に繋がる。

No.151 / ヒント：観光資源×高度な移動

シームレスな移動の実現

AI を用いたオンデマンド交通の推進や自動運転の活用などによってこれまで移動が難しかった秘境などにも足を伸ばすことができるようにする。

背景：末端にある観光地にも人が来るようにすることでせっかくの観光資源を生かしていく必要があると思ったから。

効果：末端にある観光地に人を呼ぶことで活性化が期待できる。

No.152 / ヒント：観光資源×大災害

災害体験テーマパーク兼シェルター

丹波地域に災害体験学習ができる施設と非常時のシェルターをつくる。

背景：丹波地域は災害が少ないことを活かし、災害時に大規模なシェルターとなる施設をつくる。平時には、災害学習ができるテーマパークとして運用する。

効果：田舎ならではの土地の広さを有効利用できる。また、テーマパーク化すれば子供連れの家族が多く来るので、丹波地域にくる人もふえ、交流人口が増える。

No.153 / ヒント：田舎映えスポット×田舎の概念が変わる

自治体ごとに、面積に応じた「田舎地域」を設けるルールができる

どんなに都会でも田舎区間が存在する。

背景：都会の人は山や川、自然になじみがないことが多い。

効果：誰でも身近に田舎を感じられることで、都会のストレスに限界を感じればすぐに田舎に逃げられる環境となる。

No.154 / ヒント：観光資源×田舎の概念が変わる

トレンドは田舎から

観光資源の流行りの発祥が田舎スタートになる。

背景：未来では都会→おしゃれ 田舎→ださいの価値観が変わればいいなと思ったからです。

No.155 / ヒント：田舎映えスポット×国境がなくなる

国境にある田舎を覗いてみよう

国境にある田舎の写真集をつくる。

背景：実は気軽に国境越えてるよね。

効果：平和な感じを見て取れる。紛争地域だと悲しい気持ちになって、戦争なくそ…って思える。

No.156 / ヒント：コンパクトシティ

観光特化地区丹波

丹波地域全体がディズニーランドのような、田舎の夢の国にする。居住者はおらず、地域住民はすべてキャスト。「地域住民ありきだ」という意見を、より地域住民らしく演じてくれるキャストの力で最大限の楽しみを伝えることができる。

背景：コンパクトシティ化によって特定の地域に人が集まるようになる。

No.157 / ヒント: コンパクトシティ

映画村化

クリエイティブが活性化する未来において、丹波地域は映画（特に、昔を舞台にした映画）撮影に適した場所として活用する。

背景：コンパクトシティ化によって特定の地域に人が集まるようになる。

No.158 / ヒント: 田舎映えスポット×エンタメ

故郷カフェ

故郷に戻ってきたようなカフェ。

背景：疑似帰省したようなカフェ。田舎を知らない人が体験。

No.159 / ヒント: 田舎映えスポット×言語の壁

バーチャルで丹波地域を旅行

写真で丹波地域を旅行。

背景：言語が通じなくても、写真は世界共通。

No.160 / ヒント: 田舎映えスポット×趣味で生きていける

日本の原風景を残す仕事

古き良き日本の文化を継承し、魅せる仕事。

背景：文化＝価値がある。今後、ますます需要がある。

No.161 / ヒント: 観光資源×エンタメ

歴史 AR

ARにおいて「歴史の再現」は興味深い分野であり、いろいろな歴史を持つ丹波地域で歴史を再現することができれば、歴史マニアが押し寄せてくる。

背景：ARの高度化によってまるでそこに本当にあるかのような映像を映し出すことができる。

No.162 / ヒント: 観光資源×全自動化

観光資源発見システム

丹波地域は観光資源が多いのでAIによって新たな観光資源が発見される。

背景：AIによって観光資源が自動で認定される。

No.163 / ヒント：観光資源×高度な移動

観光スポットへの自動運転整備

観光スポットへの自動運転の整備を行っておくことで、自動運転利用者の観光経由地として利用してもらえる。

背景：自動運転は整備された特定の道しか走れない。

No.164 / ヒント：観光資源×高度な配送・転送

丹波の空気配送

「田舎の空気はうまい」と言われる空気を自動配送する。

背景：空気を自動配送できる仕組みが生まれる

No.165 / ヒント：観光資源×電腦空間

バーチャル空間観光

歴史的文化施設を、昔のまま再現したバーチャル空間が生まれ、そこで昔ながらの生活をする人が生まれる。

背景：高度なバーチャル空間を生み出すことができる

No.166 / ヒント：観光資源×AIの発展

AIが見どころを解説

その施設の歴史や由来、見どころをAIが解説してくれることで、何も知らなくても観光を100倍楽しむことができる。

背景：観光資源のあらゆる情報をAIが保持し、解説できるようになる。

No.167 / ヒント：観光資源×全自動化

全自動観光

VRをつけるだけで丹波地域の観光を全自動で楽しめる。買ったお土産も高度な配送技術により即日に届く。

背景：VRの発達により移動が必要なくなる。

No.168 / ヒント：観光資源×死後の世界

古墳葬

土地が有り余っているので偉い人の「古墳で死にたい」という願いを叶える「古墳葬」が丹波地域で行われる。

背景：丹波地域にはたくさんの古墳がある。

No.169 / ヒント：観光資源×田舎の概念が変わる

生活エリアではなく観光エリアになる

丹波地域は居住のための生活エリアではなく観光のための地域となる。人が土地を荒らすことなくより良い観光資源の提供ができるようになる。

背景：未来では居住のための地域の観光のための地域で分けられる。

No.170 / ヒント：観光資源×言語の壁

能のリアルタイム通訳

何を言っているかわからない能のリアルタイム通訳が可能になり、能の素晴らしさが世の中に広まる。

背景：あらゆる言語のリアルタイム通訳が可能になる。

No.171 / ヒント：観光資源×国境がなくなる

グローバル観光

AIが現地を散策し、自分はそこにいるかのように観光を楽しめる。観光に国境がなくなり、海外からの需要が高まる。

背景：現地に来なくてもいい観光ができる。

No.172 / ヒント：観光資源×趣味で生きていける

文化的経験の価値が上がる

文化的な経験の価値が上がることによって、観光資源が豊富な地域は益々盛り上がることになる。丹波地域はそこで勝負する。

背景：趣味で生きていけるようになり、スキルアップではなく文化的な経験値が生きがいにつながる。

No.173 / ヒント：観光資源×ベーシックインカム

観光ベーシックインカム

文化的な経験をすることが人生の豊かさにつながることから、国が観光に対してベーシックインカム制度を出す。

背景：国が文化的な経験に対してお金を支払うようになる

No.174 / ヒント：観光資源×新エネルギー

原発誘致

居住するための地域ではなく観光するための地域にすることで原発誘致が可能になるため、丹波地域は積極的に原発誘致を行う。

背景：丹波地域が居住エリアではなく観光エリアになることで居住のリスクが減る。

No.175 / ヒント：観光資源×念力

AR 歴史音声

町を歩いていると昔の人の声が聞こえてくるようになり、より歴史的な文化を学ぶことができる。

背景：昔の人の音声を再現することができるようになる。

No.176 / ヒント：観光資源×キャッシュレス

観光自動決済

各観光名所に自動決済機能を設け、観光客の財布からじわじわとキャッシュを奪い取ることができるようになる。

背景：キャッシュレス化に伴い、観光客が意識しなくてもお金を落としてくれる。

No.177 / ヒント：観光資源×宇宙進出

宇宙旅行者への日本の田舎の良さの発信

宇宙に長らくいると、都会にいるよりも田舎が恋しくなるはずなので、田舎を味わえるための何かを丹波地域で開発して発信する。

背景：都会↔田舎よりも、宇宙↔田舎のほうが価値観の振れ幅が大きい。

No.178 / ヒント：観光資源×教育の高度化

観光教育の発展

歴史や文化を守っていくことが未来では非常に重要になるため、そのための教育が生まれる。丹波地域はその教育を率先して行う。

背景：技術の発展に伴い、歴史や文化を守っていくための教育分野が重要になる。

No.179 / ヒント：観光資源×AI問題

ICTがない観光スポット

ICTの存在が当たり前になる未来においてあえてICTを取り入れない観光スポットを用意することでその本格的な歴史的施設をPRすることができる。

背景：未来ではICTの存在が当たり前になる。

No.180 / ヒント：観光資源×情報漏洩

セキュリティに強い観光スポット

丹波地域ではGPSが遮断され、観光客は外部から今どこにいるかの特定をできなくすることで個人情報の保護ができるようになる。

背景：情報漏えい心配される未来では個人情報の保護が重要視される。

No.181 / ヒント：観光資源×大災害

災害が起こりにくい丹波地域の観光資源の価値向上

丹波地域は災害が起こりにくい地域であることをPRし、歴史的施設を大事にする地域だということを証明することで、地域の価値が向上する。

背景：丹波地域は災害が起こりにくいいため、そこに存在している観光資源は重宝される。

No.182 / ヒント：観光資源×戦争

観光資源の戦争保護地区

歴史的文化施設がたくさんある地域は戦場とならないルールが適用され、丹波地域は戦争の影響を受けない地域となる。

背景：未来で起こる戦争では、非人道的なことが行われぬモラルのある戦争となる。

No.183 / ヒント：観光資源×職がなくなる

生きているだけで仕事になる原住民職の登場

田舎に住む人が少なくなる中であえて田舎に住む人には、観光客にとって良い観光資源になるため、給料が支払われる。

背景：都会一極集中、コンパクトシティ化によって田舎に住む人が少なくなる。

No.184 / ヒント：観光資源×移民

文化的な移民の受け入れ

文化的な価値に対して理解のある移民を受け入れることで、丹波地域の歴史文化が守られていく。

背景：未来では移民が増える。

No.185 / ヒント：観光資源×田舎崩壊

タイムスリップ丹波

田舎は崩壊し、日本の発展に反比例して丹波地域は老朽化していく。しかし、それ自体が観光資源となる。

背景：今の感覚での田舎が崩壊する。

No.186 / ヒント：観光資源×生活の変化

居住と観光の分化

丹波地域は観光地域となり居住者がいなくなる。

背景：人口減少に伴い居住地域とその他の地域で分かれる。

No.187 / ヒント：観光資源×キャッシュレス

観光資源発掘の仕事

丹波地域はたくさんの観光資源が眠っている地域であるため、観光資源発掘の仕事が盛んになる。

背景：観光資源に対してお金が支給されるため、新しい観光資源を見つける仕事生まれる。

No.188 / ヒント：田舎映えスポット×キャッシュレス

希少性スポットの価値が高騰する

丹波地域のスポットは知る人ぞ知るスポットであり、そこを発信することで多くの人に価値を与えることができるようになる。

背景：多くの人が発信するようなスポットには希少価値がなくなり、誰も見たことのない良いスポットの価値が高くなる。

No.189 / ヒント：

仮想ペット空間

丹波地域は仮想ペット空間のモデル地域となり、仮想ペットのフィールドとして有名になる。

背景：犬や猫だけではなく仮想で様々なペットを飼うことができるようになる。

No.190 / ヒント：田舎映えスポット×電腦空間

行かないと買えない、食べれない

そでしかできないことの価値高まる。特産品は市場に流通させない。

背景：バーチャルでどこへでも行った風に写真撮れる。

No.191 / ヒント：観光資源×AIの発展

観光資源にタグ付けを

観光資源にいろんなタグ情報を入れておくことでAIが関連付けをする際に丹波地域の観光資源がいろんな分野で登場するようになる。

背景：AIの「あなたが興味ありそうな観光スポット」は観光資源についてるタグで判断する。

No.192 / ヒント: 観光資源×AI問題

AIにはわからない観光資源

丹波地域の観光資源をあえてAIに分析されにくくすることで、逆に人間からの価値を高める。

背景: シンギュラリティによりAIが人間を上回る時代になる。

No.193 / ヒント: 田舎映えスポット×AIの発展

写真映え AI

丹波地域の写真を自由に撮り続けてSNSにアップするAIを開発し、ユーザーの反応によって学習することで映える写真を撮れるAIに進化させる。

背景: AIはフィードバックによる学習効果で高度化していく。

No.194 / ヒント: 田舎映えスポット×AI問題

AIが好む田舎映えスポット紹介

人ではなくAIが好みそうな田舎映えスポットを紹介していく。

背景: ウェブ上ではAIと人間が入り混じり、「いいね」もAIが押すようになる。

No.195 / ヒント: クリエイティブ

クリエイティブが捗る町、丹波地域

人間の作った構造物が多い場所ではクリエイティブが捗らない。昔ながらの町並みや自然が存在する丹波地域ならクリエイティブが捗る。

No.196 / ヒント: 田舎映えスポット×キャッシュレス

田舎映えスポットを巡るVR

素敵なインスタ映えスポット写真をVRで体感。

No.197 / ヒント: 観光資源×電腦空間

まちを配送する

電腦空間上では空間的な制約がないので、「観光地に来てもらう」のではなく、まちそのものを人に配送することができるようになる。

No.198 / ヒント: 観光資源×全自動化

わかりにくい観光地

観光地がより分かりやすい最適化された情報を発信しまくる動きの逆ベクトルとして、「わかりにくさ」が観光の価値になっていく。

No.199 / ヒント：観光資源×キャッシュレス

翻訳&換金制度

どの言語でもどのお金でも、瞬時に翻訳、換金される仕組みが整い、どの国の人でも受け入れられるようになる。

No.200 / ヒント：観光資源×大災害

災害の跡が観光地になる

災害対策が行き届く未来、被害にあう土地が珍しくなる。

No.201 / ヒント：

田舎への旅行が増える

公共交通が整っていない田舎へも車で旅行に行きやすくなる。

No.202 / ヒント：

体験型旅行

なんでも家で視覚体験はできるようになるが実際に手で触れて動かすことが貴重な体験になる。

No.203 / ヒント：

アーティストコロシウム

丹波地域を拠点とするアーティストを生み出すため、ある地域では毎日アーティスト同士がしのぎを削り、勝ち残り続けなければ生き残れない。

No.204 / ヒント：

全域キャンパス化集落

消滅した集落はすべての所有権を明け渡し、アート作品を作成するための素材とすることができる。

No.205 / ヒント：

毎日フェス

毎日の仕事終わり、学校終わりの時間に音楽や舞台などのフェスを開催し、文化的な体験を身近なものにする。

No.206 / ヒント:

娯楽としての食事体験

技術の発展で食事を取らなくてもよくなっても、一つの文化として食事を楽しむということだけは残るはず。より感性を揺さぶる食事体験を用意する。

No.207 / ヒント: 田舎映えスポット×国境がなくなる

観光は都市だけちゃう

ドローンを飛ばして綺麗な景色、郷土料理をPR。人の繋がりや雪を被った昔ながらの家に来てもらう。

No.208 / ヒント: 観光資源×言語の壁

観光業盛んに

田舎の魅力的な観光地作る、あったらそれを発信。これは海外にすることで、外国とは違う田舎の要素があるからそこに漬け込み。

No.209 / ヒント: 田舎映えスポット×国境がなくなる

○○village

○○には国の名前が入ります。異国の地をコンセプトにした村を田舎のバエルところでつくる。田舎のイギリス的な。

No.210 / ヒント: 田舎映えスポット×言語の壁

ばっくばっかの集い

海外からのバックパッカーと一緒にとまれるキャンピングカー的なエアビ的なグランピングつくる。

No.211 / ヒント: 田舎映えスポット×全自動化

映えスポットお知らせ機能

田舎映えスポットにきたら、そこから撮れる映える写真やその撮り方も教えてくれる。(事前にアプリとかの作成をする)。

No.212 / ヒント: 観光資源×趣味で生きていける

ワクワクコンテスト

趣味で商売をしたい、地方創生をしたいと考えている人にその場所を提供することを目的に行う。コンテスト形式で行いグランプリや賞をもらった人は実際に篠山で商売を行うことができる。

No.213 / ヒント：田舎映えスポット×高度な配送・転送

チームラボ的な

チームラボみたいなやつを町中に設置する。線をできるだけ使わない、通信によって動くようなものをつくる。

No.214 / ヒント：観光資源×趣味で生きていける

歴史オタク同好会コミュニティの地

篠山城や城下町の歴史が漂う町並みを活かして歴史オタクが集うスポットを開設。歴史オタクガイドによる篠山ツアーの実施。

No.215 / ヒント：観光資源×寿命が無限

篠山城主再任による篠山城復元計画

現段階で一番詳しい人が篠山城跡を中心とする各観光スポットにおいて運営者を務めることで訪れる人を案内する。

No.216 / ヒント：田舎映えスポット×高度な移動

プロインスタグラマー育成ツアー

各所インスタ映えスポットをひたすら周りプロのインスタグラマーを目指すツアー。高速移動が可能なので一日に沢山のスポットを回ることができるメリットを活用。

No.217 / ヒント：田舎映えスポット×高度な配送・転送

各種プロフェッショナルデザイナー×田舎映えスポットによるイベント・ショップ開催・運営

team lab 等のライトアップ、プロジェクトンマッピング等プロフェッショナルなイベントサービス会社と各所スポットが連携し、その土地の魅力を活かしたライトアップイベントの開催。デザイナーによる絵画、ファッション、陶器、雑貨、歴史グッズとう、刀剣等、歴史あるスポットや風情ある環境、自然環境を活かして各グッズの魅力をその場で感じられるショップ運営。

No.218 / ヒント：田舎映えスポット×エンタメ

自然を感じる音楽祭

自然ののどかさやかつて人々がもたらした営み、その土地に伝わる伝統音楽等を中心とした音楽祭の開催。

No.219 / ヒント: 田舎映えスポット×AI の発展

オンライン観光ツアー

AI の発展により、全国海外からも篠山の訪問が可能に。歴史教育や海外の方向けの日本文化伝承ツアーの開催。

No.220 / ヒント: 田舎映えスポット×死後の世界

映えスポットにおける死者との電話 box 開設

死者と話せる電話ボックスにおいて実際の設立した人の想いやその土地で暮らした人々の生の声を聴くことができる！

No.221 / ヒント: 田舎映えスポット×国境がなくなる

Sasayama global tour

海外の方に人気のあるスポットを中心に篠山を紹介するオプションツアーを開催する。世界中の映えスポットを観光できる。国境なき無限インスタグラムが出来る！

No.222 / ヒント: 観光資源×全自動化

全部をネット予約できる世界で、敢えて自分でプランを考えて予約する観光が流行る

いつだって人は冒険したい。今より森林面積の増えた丹波地域はアジアのジャングル。そんなジャングルにある丹波篠山への旅行。それは全てを自分でつくりあげる旅行。基本的には紙の雑誌や時刻表など、懐かしのアイテムで予約。

No.223 / ヒント: 観光資源×田舎の概念が変わる

田舎を観光資源へ

過疎地域や、現在観光客のするしない観光地に観光客を誘致し、田舎のイメージを変える。田舎の楽しさを観光客に伝えることで、田舎の概念を変える。

No.224 / ヒント: 観光資源×言語の壁

海外旅行者の誘致促進

海外旅行者を日本の観光地に誘致することで、そのちの異文化理解を促進する。

No.225 / ヒント: 観光資源×国境がなくなる

観光資源を用いた異文化理解の促進

観光地で異文化理解プログラムを行うことで、その地の人の異文化理解を促す。

No.226 / ヒント：観光資源×趣味で生きていける

観光の趣味化

趣味は観光！っていう人を増やすことで観光地の活性化を行う。それによって人も増えるし、観光地の経済の活性化も促せる。

No.227 / ヒント：観光資源×高度な配送・転送

観光資源の雰囲気や匂いをあたかもその場にいるかのように再現する

VRなどを用いて観光地の雰囲気や匂いを再現。

No.228 / ヒント：今どきじゃない×

インフルエンサーに紹介してもらう

インフルエンサーがその人の視点で紹介する。

No.229 / ヒント：田舎映えスポット×全自動化

勝手に映えるカメラ

カメラを持ってうろろするだけで丹波地域のベストショットが撮れる仕組みを作る。

No.230 / ヒント：田舎映えスポット×田舎崩壊

田舎がトレンドになり人口集中

未来では田舎がトレンドになるため、人口集中により田舎は逆に崩壊する。

No.231 / ヒント：田舎映えスポット×死後の世界

死後の世界体験テーマパーク

死後の世界を体験できるテーマパークを丹波地域に作る。

No.232 / ヒント：観光資源×戦争

狙われない遺産だらけの地域づくり

たくさんの遺産を丹波地域でPRし、戦争のときに爆弾を落とされないようにする。

No.233 / ヒント：観光資源×教育の高度化

観光客が子どもを育てる

子供と観光客がふれあいながら教育できる仕組みを作る。