

2050年

[丹波地域版]

MIRAI IDEAS

1000

未来のアイデア



未来をつくる1000のアイデア

20代～30代の若者たちが考えた、丹波地域の2050年の未来のアイデアをまとめた一冊。若者が持つ柔軟な発想だからこそ生み出せる多種多様な大量のアイデアは、きっと新しい刺激になります。

アイデアを出していただいた皆さん

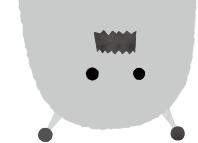
(五十音順、敬称略)

荒樋 和実	小山 雄平	名村 穰司
一山 瑞月	酒井 隆成	西尾 龍也
井上 稚菜	佐古 あづさ	西尾 侑哉
植地 惇	篠倉 恵美	則松 沙耶歌
大木 隆史	佐田 真央	畠 章花
大西 康太	澤田 晶可	畠 広幸
大見 響大	島内 祥希	廣川 景俊
岡本 知倫	島 夏子	藤野 祐希
岡本 莉奈	下郡 瑛里	細見 勇人
奥山 宙	新藤 元太	本多 紀元
小倉 加奈子	菅原 将太	本多 千夏
小栗 瑞紀	鈴木 彩音	箕浦 祐太
笠川 悠	瀬戸 大喜	村上 耕太
柏木 百華	竹村 哲	村瀬 博斗
川口 寧央	段畑 未登利	村田 陽菜
河野 元秀	友井 ちなみ	森田 亮
児玉 拓人	中本 雄貴	吉政 伊織
小林 千夏	中森 恵佑	渡邊 隼輔
小林 批佳吏		

MIRAI IDEAS 1000

ありがとうございました!





はじめに

『30年後の未来をよくするアイデア』を考えてみたことがありますか？

例えば30年前、1990年。私たちは今の世の中を推測して考えてみたことがあったでしょうか？

日本中どこにいても携帯電話の電波がはいり、通勤中は電子書籍をよんだり、ゲームをしたり。SNSでは遠くに住む友人の近況が手に取るように分かり、自分の近況をアップすると知らない誰かに届く。聞きたい音楽や見たい映画はオンデマンドでいつでも手に入り、芸能人でもない人が好きなことを発信していただくの仕事がある。どんな田舎でもインターネットで買い物ができる。家に商品が届くし、離れたところに住む親族や友人と顔を見ながら話もできる。

もしこんな未来を30年前に語っていたら、どういう風に見えたと思いますか？

今回、兵庫県丹波地域の20代から30代の若い人たちに『30年後の丹波地域の未来をよくするアイデア』を出してもらいました。その数なんと1000個。

30年前の私たちが2020年をイメージできなかったように2050年はきっと想像を超える現実が待っています。1990年には実現できていなかったAI技術の産業利用をはじめ、車の自動運転、ロボットの運用など生活を変えてしまうであろう技術は実用化されつつあり、今までの30年で起こったこと以上の技術革新が起こることは間違いありません。

1000個のアイデアの中には荒唐無稽に思えるアイデアもたくさんあります。しかし、想像を超える未来を想像し、丹波地域をよりよくするアイデアを出そうと若者がイメージを膨らませ、仲間と話し合い、作り出したアイデアです。

一つ一つのアイデア自体には意味がないのかもしれないけれど、そのたくさんのアイデアが紡ぎだす未来の輪郭を感じることが、この先の指針となるビジョンを考える上で重要になります。

この冊子を見ながら、自分の描く未来を想像してみてください。

そして、この丹波地域がどうなっていく可能性があり、どうしていかなければいけないのかを考えるきっかけにいただければ幸いです

CONTENT

はじめに	001 P
コミュニケーション	007 P
スローライフ	016 P
観光	033 P
教育	048 P
空き家	057 P
雇用	066 P
交通	077 P
高齢化	092 P
支援	107 P
自然	115 P
情報格差	147 P
人口減少	155 P
農業	164 P
歴史文化	180 P
おわりに	191 P



なぜアイデアを1000個出したか

皆さんは、小さい頃にドラえもんのみみつ道具を見て、「本当にこんな道具があったらいいのに」って思ったりしませんでしたか？未来のアイデアは、考えるだけでワクワクしますよね。我々一般社団法人BEETは、丹波県民局から「丹波地域の2050年の未来のアイデア」を、若者を集めて出してほしいと依頼を受けました。内容としては、ワークショップを5回開催して未来について話し合うだけで良かったのですが、アイデアを1000個出すことにしました。

アイデアは考えるだけでは意味がなく、実行して初めて役に立つと考える人もいるかもしれません。確かにその通りだと思います。しかし、実行しなければならぬと考えると途端にワクワクするアイデアは出てこないものです。知識や経験の積み重ねは、何かを実行する上ではその成功精度を上げますが、ワクワクするアイデアを出す上では足かせになることもあります。なので、アイデアを実行するのは知識や経験が豊富な玄人に任せて、知識や経験がない分柔軟な発想を持つ若者はアイデア出しに専念するという分業をすれば良いだろうと考えました。

変化が多い今の時代では未来の予測はほとんど役に立ちません。だからこそ、あらゆる可能性を踏まえた準備が必要です。未来のアイデアをいろんな若者から1000個も集めれば、未来に向けた準備もできるのではないかと思います。

そして、我々はアイデアを1000個出すために、20代～30代の若者をたくさん集めて、「未来デザイン会議」を開催することになります。



1000個のアイデアの出し方

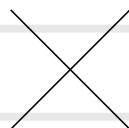
ジェームズ・W・ヤング著のロングセラー書籍『アイデアのつくり方』の中で「アイデアとは既存の要素の新しい組み合わせ以外の何物でもない」と書かれていました。アイデアと聞くと、0から何かを生み出さなければならないように感じますが、実は何かを組み合わせるだけで作れるものなのです。「丹波地域の2050年の未来のアイデア」では、アイデア出しの原理に則り、要素の組み合わせを使ってアイデアを出すことにしました。何と何を組み合わせたのかというと、「丹波地域の魅力や課題」と「2050年の未来で起こること」の2つです。

第1回目の未来デザイン会議のワークショップでは、この2つの要素について具体的に洗い出しました。次ページでは、実際に出た要素のリストを記載していますが、「丹波地域の魅力や課題」は22個、「2050年の未来で起こること」は30個出ました。これらの要素について全通りの組み合わせを作ることで、 $22 \times 30 = 660$ 個のアイデアを出すためのヒントを生み出すことができました。このヒントを使ってアイデアを出せば、なにもないところから考えるよりも素早くたくさんアイデアを出すことができます。我々は未来デザイン会議の中でこれらのヒントを「アイデアシード」と呼びました。

アイデアシード

🔊 丹波地域の魅力や課題

- | | | |
|------------|------------|------------|
| ① 自然が豊か | ⑨ 田舎映えスポット | ⑯ 獣害・虫問題 |
| ② 都会アクセス | ⑩ 高齢化 | ⑰ 環境・災害問題 |
| ③ スローライフ | ⑪ 人口減少 | ⑱ 価値観が古い |
| ④ 良い文化 | ⑫ 空き家問題 | ⑲ 若者向けじゃない |
| ⑤ 農業 | ⑬ 交通が不便 | ⑳ 資金力不足 |
| ⑥ 良いコミュニティ | ⑭ 教育の場がない | ㉑ 雇用問題 |
| ⑦ 観光資源 | ⑮ 情報格差 | ㉒ 過密交流 |
| ⑧ 支援 | | |



🔊 2050年の未来で起こること

- | | | |
|-------------|-------------|------------|
| ① 高度な移動 | ⑪ 趣味で生きていける | ㉑ 戦争 |
| ② 高度な配送・転送 | ⑫ ベーシックインカム | ㉒ 格差社会 |
| ③ エンタメ | ⑬ 新エネルギー | ㉓ 職がなくなる |
| ④ 電脳空間 | ⑭ 念力 | ㉔ 移民 |
| ⑤ AIの発展 | ⑮ キャッシュレス | ㉕ 田舎崩壊 |
| ⑥ 全自動化 | ⑯ 宇宙進出 | ㉖ 生活の変化 |
| ⑦ 死後の世界 | ⑰ 教育の高度化 | ㉗ 人口減少 |
| ⑧ 田舎の概念が変わる | ⑱ AI問題 | ㉘ 制度の崩壊 |
| ⑨ 言語の壁 | ⑲ 情報漏洩 | ㉙ 寿命が無限 |
| ⑩ 国境がなくなる | ㉑ 大災害 | ㉚ 人口が増えすぎる |

アイデアの見方



1 2

No.8 / ヒント:良いコミュニティ×戦争

3 楽しい戦争

- 4 戦争しなくなったら、30日間いろいろなジャンルのゲームで勝負をする。武力行使した場合は、他国から一切の援助を受けられなくなる。負けても楽しかったから険悪にならない。協力し合いたくなる。
- 5 背景:戦争はいろんなものを失う。失わない戦いをしよう。
- 6 効果:楽しいゲームだから敵国でも友達になれる。友達は助けたい。あたたかい世界になる。

1 アイデアの通し番号

2 アイデアを出す時に使ったヒント

丹波地域の魅力や課題×未来で起こることを組み合わせた、アイデアを出すためのヒントを書いています。

3 アイデアのタイトル

4 アイデアの概要

5 アイデアの背景

アイデアを考えるに至った、未来の出来事や今の課題などの背景を書いています。

6 アイデアの効果

アイデアが実現されたときの効果を書いています。

コミュニケーション

丹波地域においてコミュニケーションは必要不可欠です。人と人との関わりがその人の人生を豊かにし、ひいては地域が維持されていきます。そのコミュニケーションのあり方は2050年の未来ではどのように変わっていくのでしょうか？

No.1 / ヒント :

誰もが一緒にいて心地よい関係性が築かれた田舎コミュニティの誕生

自分とは何か、を強く持っている自我の強い人が増える一方で、その自我を他者が認め、受け入れ、協調し合いながら関係性を築くことができることで、自己肯定感、他者肯定感を持ち得た他者との関係が心地よいコミュニティが田舎に生まれる

背景：自己理解、他者理解が双方に進み、個性が活きる、他者を尊重し合える世界ができれば、精神的な幸せが生まれると思う

効果：心地よいコミュニティの確立により人が集まってくることができ、地域に人が集まるきっかけになり、人口減少の抑制につながる。

No.2 / ヒント : 良いコミュニティ×キャッシュレス

その人のよさがお金になる

貨幣価値以外の価値がつくられ、その価値によりモノの売買が行われる

背景：キャッシュレス化が進む中、いずれお金を払ってモノを買うということ自体がなくなり、その人が持つ「人のよさ」が数値化され、それで経済が回るようになる。

効果：「人のよさ」の数値が高いほどモノが買える。そのため、個々人がそれを高めようと努力し、住みやすい街になる。

No.3 / ヒント : 過密交流×ベーシックインカム

ボランティアの価値が向上

田舎の煩わしいコミュニケーションの価値が向上し、田舎の魅力アップ

背景：ベーシックインカム制度によりボランティアの価値が高まり、地域維持のための草刈りやコミュニケーションをあえてやりたいと感じる人が増える

効果：丹波の治安が維持され、移住者も増える

No.4 / ヒント : 過密交流×大災害

助け合い精神で大災害時も安心

大災害が起きたときに田舎での助け合い精神がクローズアップされ、田舎の価値が向上する

背景：未来では大災害が何度か起こることが想定されるが、その際に地域住民同士の密なコミュニケーションが重要となる

効果：移住者が増える

No.5 / ヒント：過密交流×人口減少

コロナ感染予防対策移住

30年後もコロナは完全に消えておらず、感染の可能性の低い人口の少ない田舎を求めて移住する人が増える。

背景：人口の多い都会に住んでいると、毎日コロナ感染の不安と共に生活するのが当たり前になり、そのストレスから逃げ出すため人口の少ない田舎に移住するようになる。

効果：都会と田舎の価値観が逆転し、都会の人口が減って田舎の人口は増える。

No.6 / ヒント：

フリーアドレス地区

市域を一括管理し、市民は自分の家を所有することなく、その日その日を好きな場所で過ごす。

背景：地域の流入ハードルが高くなる。

効果：地域への流入のハードルが下がる。魅力的な地域を創出することで多くの交流人口を獲得できる。

No.7 / ヒント：過密交流×高度な移動

空中に住む

家が土地に構えるものではなく、成層圏まであたりの空中に家を建てられるようになる。

背景：都市部はこれ以上建物が建てられない。

効果：地震や津波が来ても大丈夫。

No.8 / ヒント：良いコミュニティ×戦争

楽しい戦争

戦争しなくなったら、30日間いろいろなジャンルのゲームで勝負をする。武力行使した場合は、他国から一切の援助を受けられなくなる。負けても楽しかったから陰悪にならない。協力し合いたくなる。

背景：戦争はいろんなものを失う。失わない戦いをしよう。

効果：楽しいゲームだから敵国でも友達になれる。友達は助けたい。あたたかい世界になる。

No.9 / ヒント：良いコミュニティ×AIの発展

適したコミュニティの自動提案

IT端末のIPアドレスから、その個人に最高のコミュニティをAIが自動で提案してくれる。

背景：AIが自動でコミュニティの支援を行う。

効果：自分にとっていい人に出会える。

No.10 / ヒント：良いコミュニティ×田舎の概念が変わる

趣味が集まるみらい都市

田舎を様々な趣味があるまる観光の街にしていく。普段の管理は管理人がしてくれるようになっていて、都市で働く人々の趣味や副業を簡単に行える場所に。

背景：今後、リモートでの仕事が増えはたらき方が大きく変わっていく。その中で都市ではできないような、キャンプや野外活動、農業を都市でできる場所をつくる。

No.11 / ヒント：良いコミュニティ×高度な移動

コミュニティカー

人とのコミュニケーションを移動中に行うコミュニティカーの実現。田舎ならではの人の良さで丹波地域の車移動が人気に。

背景：車は一人一台ではなくグループでの共有所有物となる。もちろん自動運転。

No.12 / ヒント：良いコミュニティ×エンタメ

VR 近所

VRを通して遠くの人と近所気分を味わえる。一緒にBBQしたり、井戸端会議ができる。VR空間はもちろん、丹波地域がモデル。

背景：VRによって遠くにいても身近に感じられるようになる。

No.13 / ヒント：良いコミュニティ×脳空間

バーチャルいなか

草引きや消防など、リアルな田舎を模したバーチャル空間が作られる。もちろん、丹波地域がモデル。

背景：VRによって高度なバーチャル空間が実現できる。

No.14 / ヒント：良いコミュニティ×AIの発展

AIによる田舎コミュニケーションの良さの証明がされる

「良いコミュニケーションとは何か」がAIによって分析され、田舎のコミュニケーションが良いと証明される。丹波地域がそのモデルとなる。

背景：AIによってあらゆる物事は定量化され、その良し悪しが客観的に判定できる。

No.15 / ヒント：良いコミュニティ×全自動化

田舎のおばちゃんモデル AI

AIの発展で、いろんなモデルのロボットが作られる。関西のいなかのおばちゃんというテーマで、丹波地域のちょうどいい田舎のおばちゃんモデルが作られる。

背景：田舎のおばちゃんはずごい！

No.16 / ヒント：良いコミュニティ×死後の世界

お盆 VR

死者の生前の声や性格を予めデータ化し、死後に VR でコミュニケーションが取れるようになる。田舎のお盆の時期にそれを導入し、親戚一同でご先祖と楽しい1日を過ごす。

背景：死者と擬似的にコミュニケーションがとれる仕組みが生まれる。

No.17 / ヒント：良いコミュニティ×趣味で生きていける

交流都市「丹波」

バーチャルコミュニケーションが栄える中、丹波地域ではあえて人と人との交流を大事にする「交流都市」として、人気を博す。

背景：何もなくていい、となると結局最後は人とのコミュニケーション欲求が生まれる。

No.18 / ヒント：良いコミュニティ×ベーシックインカム

コミュニティ価値文化

質の高いコミュニケーションが取れるかどうか、人生において重要となる未来において、丹波地域は「田舎のコミュニティ」としての価値を高める。

背景：ベーシックインカムの導入によりお金の価値が下がり、他の価値が優勢となる。それがコミュニケーションである。

No.19 / ヒント：良いコミュニティ×新エネルギー

おせっかいエネルギー

人に親切にした人に対してエネルギーが分け与えられる「おせっかいエネルギー制度」。丹波地域の人たちはおせっかいな人が多いので、丹波地域にエネルギーが分け与えられる。

背景：人口減によりエネルギーが有り余る未来において、過剰なエネルギーは何らかの形で再分配が行われる。

No.20 / ヒント：良いコミュニティ×教育の高度化

歴史的コミュニケーション教育

田舎の複雑なコミュニケーションのあり方がモデルケースとなり、未来では「昔の田舎のコミュニケーション」という分野の教育が行われる。丹波地域はそのモデルとなる。

背景：新しいコミュニケーション手法ではなく歴史的なコミュニケーション手法を学ぶ教育が生まれる。

No.21 / ヒント：良いコミュニティ×AI問題

AI に叱るおばちゃん

正しいとされる AI に対して、親身になって叱ってくれる丹波地域のおばちゃんは AI の学習過程に置いて良いモデルとなる。

背景：AI= 正解、と信じられてる未来が訪れる。

No.22 / ヒント：良いコミュニティ×AI の発展

謝罪代行 AI

田舎のコミュニケーションは人との密なつながりによって形成される。謝罪を代行する AI の活用で田舎のコミュニケーションは円滑になる。

背景：AI の発展により人とのコミュニケーションを代行できるようになる。

No.23 / ヒント：良いコミュニティ×AI の発展

噂撲滅 AI

田舎のコミュニケーションにおける根も葉もない噂が、嘘か本当かを判断できるようになり、田舎のコミュニケーションは円滑になる。

背景：情報が嘘かどうかを判断できる AI が登場する。

No.24 / ヒント：良いコミュニティ×キャッシュレス

コミュニケーション決済

人とのコミュニケーションは人を幸せにするため、価値が高い。あらゆることに対してお金が回る時代において、田舎の積極的なコミュニケーションは価値が高くなる。

背景：人とのコミュニケーションは人にとって高い価値を占める。

No.25 / ヒント：良いコミュニティ×田舎の概念が変わる

田舎養子制度

実の田舎（故郷）を地方に持たない人のための田舎縁組制度。何か所と結んでもいい。帰省時の宿泊場所の提供、季節ごとの贈り物などが届く。その代わり祭りへの参加必須とか労働力や都会のノウハウの提供（都会に行った娘や息子が実家で手伝うイメージ）のお返しが必要になる。

背景：都会暮らし3世代目が増え、地方に田舎がない人が増えるため、本来の意味での「田舎（故郷）」に縛られずに地方との関係性をつくる人が増える。田舎養子縁組、みたいなイメージ。

No.26 / ヒント：

Youtube 配信地区

丹波地域の特定のエリアを Youtube 配信地区として、常に生放送を行う。

背景：テレビではなくネット配信の閲覧が主流になる。

No.27 / ヒント: 良いコミュニティ×AI 問題

丹波のコミュニティで育つ AI

丹波の人の良いコミュニティで AI を育て、優しい心を持った AI を生み出す。
背景: AI は特定の環境で自己学習することで、様々な個性を発揮する。

No.28 / ヒント: 過密交流×戦争

戦争する意味がなくなる

人口過密が緩和され、資源を奪い合う意味がなくなり、戦争はなくなる。

No.29 / ヒント: 良いコミュニティ×電脳空間

眠る必要がなくなる

人体の研究が進み、眠る必要がなくなり VR 空間で好きな仲間と居続けられる。

No.30 / ヒント: 良いコミュニティ×田舎の概念が変わる

水や食料のアクセスポイント

田舎は水・食料など資源にアクセスしやすい場所として人気が出る。

No.31 / ヒント: 過密交流×電脳空間

バーチャルリアリティ in 地方

XR 技術を駆使し、チームラボの更に没入感が高いバージョンの空間を地域に合わせて作る。

No.32 / ヒント:

謙遜禁止教育

謙虚であることは美学とされがちだが、今後個性を重視する時代においては謙遜する精神性は自己主張の妨げとなる可能性があるため、教育段階からそれを禁止とする。

No.33 / ヒント:

ライブスタジオ集落

その集落の中であればどの時間でもどの場所でも音楽を鳴らして大丈夫。豊かな自然の中で自由に制作活動が可能。

No.34 / ヒント:

ミニチュアジャパン

文化体験型の施設として、日本を集約した場を作ることで、丹波に行けば日本全国のあらゆるものが体験できる。

No.35 / ヒント:

超ファッションナブルな民族衣装の定着

あらゆるものが同質化する中で、変わらずに残るものって大事。

No.36 / ヒント:

仮想死後の世界

実際には死後の世界にはまだ到達していない。社会的に死を選んだ人が住ま町。

No.37 / ヒント: 良いコミュニティ×AI の発展

農村部には、人は考える葦コミュニティが盛ん

都市部の人は、AI などが産み出され、それを享受するだけの生活者が多い。自然の溢れる農村部では、頭を使って人間らしい生活をするためにコミュニティが生まれている。

No.38 / ヒント: 良いコミュニティ×AI の発展

AI ファシリテーター

争いや議論の中で活躍する AI ファシリテーターを導入し、人同士の会話を円滑に進められるようにする

No.39 / ヒント: 良いコミュニティ×宇宙進出

宇宙人が宇宙観光案内

宇宙人が地球に来るので、宇宙人向けの観光案内を用意する。

No.40 / ヒント: 良いコミュニティ×職がなくなる

食べれるから働かない社会

丹波地域では自動農業で食が満たされるため働かない社会になる。

No.41 / ヒント: 良いコミュニティ×新エネルギー

野菜が一瞬で育つようになるエネルギー

野菜の収穫周期が短くなり生産性を向上させるエネルギーが登場する。

No.42 / ヒント: 良いコミュニティ×高度な配送・転送

ドローンコミュニケーション

ドローン同士でコミュニケーションをとれるようになる。鳥とも会話できる。

No.43 / ヒント :

自治区の形成

丹波地域に明確な自治区を形成し、管理しやすくする。

No.44 / ヒント :

テーマ別集落

各テーマに特化した集落を作り出す。

No.45 / ヒント :

遊び心検定

遊び心を調べる検定を作って、遊び心を持つことの大切さを伝える。

No.46 / ヒント :

同性婚認定

同性婚を認定し、差別のない地域づくりを行う。

スロライフ

ベーシックインカム制度や生産の自動化によって、お金の価値は変化し、働かなくても暮らしていける未来が訪れるかもしれません。悠々自適なスロライフの中で、好きなことで生きていく取り組みが重視される未来が訪れそうです。

No.47 / ヒント: スローライフ×生活の変化

時間の流れの操作

物理学の研究が進み、時間の進みを操作できるようになる

背景: 忙しい現代社会の中で、限られた時間のなかで田舎のような暮らしを体験したい人も多い。

効果: 都会にいらながらも田舎暮らしのようなスローライフが送れるようになり、実際に田舎に移住を希望する人が増える。

No.48 / ヒント:

服を着なくなる

バーチャル世界で服を好きな服を好きな時に着れるのでリアルでは着なくなる。

背景: 菌や病気が蔓延し外に出れなくなったり、ネットで仕事ができて配送で暮らしたら、ずっと家に居ようになり服を着る必要がなくなる。

効果: ファッションの大量生産・大量廃棄がなくなり環境に良いバーチャル世界では貧困の格差を気にせずいられる。ファッションにかけるお金が必要なくなり生活に余裕ができる?

No.49 / ヒント: スローライフ×キャッシュレス

街を現金ゼロ宣言

街全体で現金の流通を無くせば、キャッシュレスに素早く対応できる。

背景: 都会と田舎のキャッシュレスの差が激しいから。

効果: 高齢者でも、田舎の人でも、キャッシュレスに慣れるし、現金トラブルがなくなる。

No.50 / ヒント: スローライフ×AI問題

都会疲れ者の移住

都会疲れした人たちが田舎でのスローライフを求めるようになる。

背景: 都会はAI技術が進歩しすぎて機械系が苦手な人が田舎を求めるようになる。

効果: 田舎の人口増加。

No.51 / ヒント: スローライフ×電腦空間

丹波でリアル「どうぶつの森」

丹波に、自給自足で田舎体験できる区域をつくる。資金0でも田舎暮らしを体験できる。野生動物ともふれあえる。

背景: 田舎暮らしを体験したい人はいても、金銭的な面などでなかなかできない人がいる。

効果: 気軽に田舎体験してもらうことで、田舎の良さを知ってもらえ、移住してもらうことにつながる。

No.52 / ヒント: スローライフ×格差社会

まちの役割完全分離

まちの区域が、居住、商業、農業、など、役割が完全にゾーニングされる。

背景: 今後の人口移動の仕方次第では、一部の地域に人口が集中する可能性がある。

効果: 居住ゾーン、商業ゾーンなど、役割を特化させた区域を広域に偏在させることで、人口の集中を防ぐことができる。

No.53 / ヒント: スローライフ×格差社会

ていねいな暮らし

貧乏→暇なしということは、暇があれば貧乏じゃないということで、農業しながら日々を丁寧に過ごそう。テーマは「晴耕雨読」

背景: 現代人はなにかと忙しい。だからきっと貧乏なんだよ。

効果: 贅沢はできないけど、そこそこの暮らしは獲得できる。

No.54 / ヒント: スローライフ×エンタメ

非現実

自分が妄想していることがバーチャルに作り出された非現実的な体験ができるシステム。

背景: 妄想がデータ化される。

効果: ストレス軽減。

No.55 / ヒント: スローライフ×AI問題

AIから逃れるスローライフ生活

AIから管理されることが嫌になる人に対して、AIから逃れられる町として丹波地域を売り出す。

背景: AI問題によってAIに管理される社会が問題となる。

効果: AIが嫌いな移住者が増える。

No.56 / ヒント: スローライフ×戦争

自給自足、全自動→争いはおこらない

自給自足で必要なモノがすべて身の回りにあったら、争いが起こらない。

背景: 足りないものがあるから、それを求めて争うけど、すべて自給自足できたら争う必要がない。

No.57 / ヒント: スロースライフ×ベーシックインカム

ライフプランニングしやすい社会

学ぶ機会や子どもを産んだり育てたりすることに時間や神経を使えるように、人生をゆったりと楽しめる余裕を持てるような保障

背景: やりがいを感じて働いているのではなく、ギリギリの生活を送っている人は子どもを産んだりする事が難しい。

No.58 / ヒント: スロースライフ×高度な移動

空き時間全部山生活

移動の手段が高度化する中で必要業務以外のすべての時間を山で過ごす事が可能になる。

背景: 個人ドローンなどの移動技術が確立。

No.59 / ヒント: スロースライフ×高度な配送・転送

手作り野菜を海外に出荷

人口爆発を起こしている地域に新鮮な野菜を配送することで外貨を稼ぐ。

背景: 海外に向けての小型ジェットなどの運用。

No.60 / ヒント: スロースライフ×エンタメ

オフラインエコビレッジ

テクノロジーの発達に適応できなかった人たちが暮らすオフラインの地区。

背景: 技術の進歩についていけなくなった人たちには仕事もなくなる。その上であえて機会にも AI にも頼らない地区を作る。

No.61 / ヒント: スロースライフ×電腦空間

いつでも行ける里山

VR 技術を使いいつでもリアルな体験をどこにいても体感できる最先端里山。

背景: VR 技術の革新でリアルな体験と同じ感覚を体験できる様になる。

No.62 / ヒント: スロースライフ× AI の発展

自給自足の最適化

AI を使ってスロースライフを完璧にサポート。

背景: AI の技術で自給自足に必要な全ての情報を管理。

No.63 / ヒント: スロースライフ×全自動化

全自動エコビレッジ

必要な労力以外の全てを自動で最適化する技術。

背景: ロボットと AI の普及によって最適解を手に入れることが出来るようになる。

No.64 / ヒント: スロースライフ×死後の世界

死ぬ前に住む村

終末期医療の特区を自然の中に作る

背景: 医療が各家庭である程度完結できる様になる。死ぬことを覚悟できる集落を作る。

No.65 / ヒント: スロースライフ×田舎の概念が変わる

自然の中で生活できる贅沢

自然の価値があがることで土地の価値も上がり自然の中に住むのは贅沢なことになる。

背景: AI の発展により人間らしい生き方に価値が上がる。

No.66 / ヒント: スロースライフ×趣味で生きていける

個性しか存在しない場所

みんなゆったりと自分の趣味を満喫できる環境がある。

背景: やること(仕事)がなくなった人たちは自分の本当にやりたいこと(趣味)を見つけてかかる。丹波地域がそれを満喫するような桃源郷のような場所になる。

No.67 / ヒント: スロースライフ×新エネルギー

フリーエネルギー

みんな何もなくてもよくなる。

背景: 科学技術の進歩によって、だれもがフリーエネルギーを使える社会が来る。フリーエネルギーによって。

No.68 / ヒント: スロースライフ×エンタメ

Web が主体の人生を田舎で生きる

楽しみ方が Web 主体となり、場所を問わず人生を楽しめる。人生を楽しむなら、静かな田舎空間がいい。

背景: 働かなくてもよくなり、趣味を謳歌する人が増える。

No.69 / ヒント: スロースライフ×電腦空間

スロースライフ体験オンライン

忙しい人生において「昔の田舎の良さ」を体験できる、丹波地域の生活をモチーフにしたオンラインゲームができる。

背景: 未来では人口減少に伴い過労問題が発生する。

No.70 / ヒント: スロースライフ×全自動化

衣食住完備のスロースライフ地域

空き家活用、農業自動化により食べるもの、住む場所を自動で提供できる仕組みを丹波地域で率先して行う。

背景: AI の発展で様々なものが全自動になる。

No.71 / ヒント: スロースライフ×田舎の概念が変わる

スロースライフ特区

丹波地域はスロースライフ特区として、自由に生きることが地域として発信していく。

背景: 地域は、労働特区とスロースライフ特区に分けられる。

No.72 / ヒント: スロースライフ×ベーシックインカム

スロースライフ特区のベーシックインカム

丹波地域でベーシックインカムの効果を実証し、スロースライフ特区として地域住民にベーシックインカムを導入することを国に申請。

背景: ベーシックインカムが特定の地域だけで実施される。

No.73 / ヒント: スロースライフ×新エネルギー

モチベーション 5.0

スロースライフが生み出す人のモチベーション向上効果が証明され、丹波地域はモチベーション特区として認知される。

背景: スロースライフによって生まれる人のモチベーションはすごい。

No.74 / ヒント: スロースライフ×念力

瞑想 5.0

自然豊かな丹波地域で瞑想特区を作り、人生をより良く生きるための瞑想研究をする。

背景: 人間性が向上し、よりよい人生を生きるための瞑想が流行する。

No.75 / ヒント: スロースライフ×キャッシュレス

自動決済スロースライフ

丹波地域ではあらゆる生活を自動決済で行う仕組みを作り、お金を意識しなくても生活できるようになる。

背景: キャッシュレス化により、お金を意識しなくても良くなる。

No.76 / ヒント: スロースライフ×教育の高度化

生き方の教育

豊かな自然空間で生き方を学ぶ教育を丹波地域で実施していく。

背景: 仕事をするための教育ではなく、生き方の教育が行われるようになる。

No.77 / ヒント: スロースライフ×AI 問題

人の感情重視の生活により AI より常に一歩先へ

田舎における感情重視の人生は AI にとって理解が難しい分野となる。この田舎での生活を追求していくことで AI より常に一歩先に行くことができる。

背景: AI の発展でシンギュラリティが起こるが、その時点で人間はさらなる人間性を獲得している。

No.78 / ヒント: スロースライフ×戦争

戦争 AI 研究

丹波地域で戦争の AI 開発を率先して行い、「平和な戦争」を推奨していく。

背景: 戦争は人ではなく AI が代行する時代になる。

No.79 / ヒント: スロースライフ×趣味で生きていける

アートスロースライフ

アートを志す人達がより優れた作品を作る為に作られた生活費のかからないエコビレッジ。

背景: アート作品の現金化を全て AI が自動で行う。

No.80 / ヒント: スロースライフ×ベーシックインカム

スロースライフに生活費支給

世界が加速する中、サステナブルな社会を実践しているスロースライフを実践している人たちに生活費を補助する。

背景: サステナブルな社会の実現が様々な要因で実現できない。

No.81 / ヒント: スロースライフ×制度の崩壊

バーチャル社会

バーチャルで行政、教育などが完結する社会。

背景: バーチャルリアリティが進歩し、五感の感覚まで再現しうる社会。

No.82 / ヒント: スロースライフ×寿命が無限

感覚延長社会

フルダイブ型バーチャル環境が整うことで時間の感覚を延長することが出来る。よって体感としての永久に生きることが出来る存在になる。

背景: バーチャル技術の進歩。

No.83 / ヒント:

箱庭丹波

丹波地域の広大な特定のエリアを有料で貸し出し、ロボットの操作によって箱庭として自由にカスタマイズできるようにする。家を建てたり、農作物を育てたりを遠隔でできる。

背景: AI の発展により、遠隔で様々な操作が可能になる。

No.84 / ヒント: スロースライフ×人口減少

スロースライフ教の爆誕

真のスロースライフ（生活と生業が一体となった農村の生活）の神化。

背景: 都会民がやるなんちゃってスロースライフは農村を支える人が減ってビジーライフ化する。

No.85 / ヒント: スロースライフ×AI の発展

AI の算出によりスロースライフ重視の生活に

スロースライフ重視の生活が大事な時代になり、丹波地域に移住者が増える。

背景: 人生を豊かに過ごすためにはスロースライフが欠かせないと AI が計算する。

No.86 / ヒント: スロースライフ×職がなくなる

ファストライフ先進地区

スロースライフがうらやまれる時代は終わり、あえて忙しく過ごすことが先進的だと見られる時代を見越して、無駄に仕事を大量に用意してく。

No.87 / ヒント: スロースライフ×寿命が無限

人口制限

人口が増え続けるため人口制限ができる。

No.88 / ヒント: スロースライフ×戦争

モデルケースとして発信して戦争をなくす

「自給自足で必要なモノがすべて身の回りにあったら、争いが起こらない」モデルケースとして、平和推進地区として発信する。

No.89 / ヒント: スロースライフ×高度な移動

どこでもドア的な移動

一瞬で都会のオフィスに会社→退社、今まで移動に費やしていた時間を田舎でのんびり過ごせる。

No.90 / ヒント: スロースライフ×高度な配送・転送

ネットで注文した商品が即日届く

即日届くから都会より田舎に住める。

No.91 / ヒント: スロースライフ×エンタメ

リモートお笑いライブ

リモートでお笑いが見れるから、わざわざ都会の劇場に足を運ばなくていい。

No.92 / ヒント: スロースライフ×田舎の概念が変わる

AI と共存

田舎=不便というイメージだけど、足りないことを AI が補ってくれるシステムが構築されれば、田舎住みのメリットになる。

No.93 / ヒント: スロースライフ×制度の崩壊

争いごとがなくなる

争いがなければ制度は不要。

No.94 / ヒント: スロースライフ×人口が増えすぎる

土地を均等に分け与える制度

余っている土地を等しく分け与えることで都会は人口過密を避けれるし、田舎には人が流れてきて活気が出る、経済発展する。

No.95 / ヒント: スロースライフ×電腦空間

自然環境に囲まれつつの電腦空間アクセス

どこからアクセスしても電腦空間に違いがないのであれば、リアルな環境は静かで自然豊かな方がいい。

No.96 / ヒント: スロースライフ×全自動化

やりたいことだけの本格スロースライフ実現

やらなくていいことは全てAIがやってくれるので、ガチのスロースライフが実現できる。究極のスロースライフを丹波地域で発信していく。

No.97 / ヒント: スロースライフ×田舎の概念が変わる

AI 共産主義の推進によって丹波地域はスロースライフ地域になる

「地域を発展させる」がAI共産主義により必要なくなり、田舎は自由なスロースライフを求める人の場所になる。

No.98 / ヒント: スロースライフ×国境がなくなる

スロースライフ推奨の地域として世界から人が集まる

国境による常識、非常識の認識が統一されるので、丹波地域はスロースライフ推奨の地域として開発を進めていき、自由な地域にする。

No.99 / ヒント: スロースライフ×趣味で生きていける

ライフスタイルとしてのスロースライフ

働かなくて良くなる時代になっているため、ライフスタイルとしてスロースライフを取り入れる人が増える。スロースライフならやっぱり丹波地域。

No.100 / ヒント: スロースライフ×大災害

大災害対策をしてスロースライフしやすい丹波地域に

あらゆる建物の耐震性を高め、自然を守ることで大災害に強い＝スロースライフしやすい地域に。

No.101 / ヒント: スロースライフ×高度な移動

車に住むようになる

自動運転で土地の縛りから人間は解放される。

No.102 / ヒント: スロースライフ×エンタメ

時間がかかるエンタメ

山仕事や畑仕事など自然と付き合うことが趣味になっていく。

No.103 / ヒント: スロースライフ×大災害

災害は発生してから対応できる

人間の脳が処理できる時間が増えて、自然現象の時間が遅く感じる。すると災害が発生した後でも対応が可能になる。

No.104 / ヒント: スロースライフ×死後の世界

死後の世界の再現

丹波地域で天国を再現する。

No.105 / ヒント: スロースライフ×国境がなくなる

離れていても繋がれる、スロースライフコミュニケーション

グローバルにコミュニケーションが取れるので、移動を意識しなくてもコミュニケーションがとれ、移動時間が減り、スロースライフできる。

No.106 / ヒント: スロースライフ×趣味で生きていける

アイデア特化地区

良質なアイデアは暇な時間から生まれるので、スロースライフと趣味を推奨して丹波地域はアイデア特化地区とする。

No.107 / ヒント : スローライフ×言語の壁

植物の声を聞く Ai

植物の状態を言語化し、通訳することで生物としての本質に迫る。

No.108 / ヒント : スローライフ×国境がなくなる

グローバルエコビレッジ

スローライフを推奨するエコビレッジを全世界でつなぐオンラインコミュニティ。

No.109 / ヒント : スローライフ×新エネルギー

Ai による自然エネルギー発電の最適化

いくつかの自然エネルギーを組み合わせ完全な自己発電を実現。

No.110 / ヒント : スローライフ×念力

自然の中で目覚める自身の力

超常的な力を開発する自然学校。

No.111 / ヒント : スローライフ×キャッシュレス

自給自足の生活の豊かさを向上

資本主義経済から完全に外れて生きる地域。

No.112 / ヒント : スローライフ×宇宙進出

小型ロケットで効率的な太陽エネルギーの確保

エネルギーに心配することのない小柄太陽光発電用ロケットを各コミュニティが実用。

No.113 / ヒント : スローライフ×教育の高度化

自然の中で地球と共に永続的に続く社会

持続可能な社会の実現に必要なスローライフの考え方を必修科目にする。

No.114 / ヒント : スローライフ× AI 問題

Ai 問題のない地域

AI の使用を生活に必要な事だけに制限する事で人らしく生きる地域。

No.115 / ヒント : スローライフ×情報漏洩

スタンドアローン AI

スローライフの実現の為にオンラインへの接続を制限している地域。

No.116 / ヒント : スローライフ×大災害

安全な山暮らし

臨海部で繰り返される大災害につかれた人達が集まる常設避難古民家。

No.117 / ヒント : スローライフ×戦争

どちらがよりサステナブルかを競う戦争

戦争はロボット同士の無人のものになり、人の争いはどちらの国がサステナブルかで争う。

No.118 / ヒント : スローライフ×格差社会

スローの差を競う社会

サステナブルな社会の実現を考えるとスローライフが推奨されるので各中山間地域の自治体でいかにスローかを競う社会の到来。

No.119 / ヒント : スローライフ×職がなくなる

田舎には仕事の概念がなくなる

田舎は農地の兼ね合いで生活に対しての不便はなくなるので仕事をしなくても生きていける生き方になる。

No.120 / ヒント : スローライフ×移民

人口の空いている都会に移民を受け入れる

災害や疫病により都市部にすむメリットがなくなり、都市部の空洞化が進む。その結果、町が機能しなくなるので移民の受け入れをすることで町を維持する。

No.121 / ヒント : スローライフ×田舎崩壊

スローライフ常識社会

田舎の常識が社会の常識へと変貌する。

No.122 / ヒント : スローライフ×生活の変化

田舎の山に生活基盤を置くほうが合理できたとわかる社会

仕事でリモート出勤を行う人には都市部にすむメリットがなくなっている。その上に都市部直下型地震が発生することで中山間地域の山の土地の価値が上がる。

No.123 / ヒント : スローライフ×人口減少

スローじゃないと人口減少現象

スローライフがサステナブルな社会に重要と証明された結果、都市部から山間部への移住が加速する。

No.124 / ヒント : スローライフ×人口が増えすぎる

データ人間社会

体ではなくデータとして人間を存在させる事が出来る様になり、人口の大半はオンライン上に存在することになる。その結果、人は際限のない時間の中でスローに生きる。

No.125 / ヒント :

誰でも服が作れるようになる

ネットでデザインを買って自宅の3Dプリンタで作るようになる。

No.126 / ヒント :

誰でも服が作れるようになる

ネットでデザインを買って自宅の3Dプリンタで作るようになる。

No.127 / ヒント :

ペットがバーチャル上で喋る

カウンセラー (AI でもいい) が話してくれて癒される。

No.128 / ヒント :

ペットのアバターをバーチャル上で飼う

亡くなったペットをバーチャル上でアバターにしてずっと一緒にいれるようになる。

No.129 / ヒント :

aibo のもっとリアルなペット

スムーズな動きをするふさふさの aibo が本当の動物より重宝される。本物の犬は猟犬や警察犬など働く犬しか残らなくなる。

No.130 / ヒント :

ご飯を誰かと一緒に食べることがサービスになる

ますます人間関係が希薄になり、1人で過ごす人が増え「誰かとご飯を食べる」ということにお金を払うようになる (貧困層のご飯食べれない人たちやご飯を作るのが好きな人がサービスを提供する)。

No.131 / ヒント : スローライフ×趣味で生きていける

ゆっくり

日々都会の満員電車で揺られている人を田舎の時間がゆっくり流れている場所に連れてくる。自分の足で自然に触れて生きるとは何かを考えてもらう。

No.132 / ヒント : スローライフ×新エネルギー

自然×新

自然に寄り添った環境で自然に優しいエネルギーを経験。新エネルギーを使った電気自動車を走らせる。

No.133 / ヒント : スローライフ×田舎の概念が変わる

田舎でのんびり

老後だけでなく、自然豊かな場所で教育を受けていく選択肢、のびのび生活を小さい時からする。

No.134 / ヒント : 趣味で生きていける 働き

趣味で生きていくスロースライフ

田舎というスロースライフスタイルで自分のための時間が増え、趣味を追求する時間。

No.135 / ヒント : スローライフ×言語の壁

地方別荘地計画

軽井沢的な感じで自然豊かな田舎にログハウスやレストランなどを作り、別荘地化する。そこにスロースライフが進む後は、リッチな外国人を呼び込み、1年の半分くらいをここで過ごしてもらえるような場所にする。

No.136 / ヒント：スローライフ×国境がなくなる

自宅からバーチャル旅行

自宅から VR 等を通してバーチャル旅行をできるようにする。

No.137 / ヒント：スローライフ×大災害

体力がなくなり大災害に人間は何も対応が出来なくなる

AI や自動化により体力がなくなるため大災害に対応できない危機が訪れる。

No.138 / ヒント：スローライフ×趣味で生きていける

趣味留学の受け入れ

趣味を深めたい留学生の受け入れを率先して丹波地域で行う。

No.139 / ヒント：スローライフ×大災害

常設仮設住宅

常設の仮設住宅を用意し、大災害にも強い地域として PR する。

No.140 / ヒント：スローライフ×高度な移動

丹波地域のスローライフ推奨

移動障壁が取り除き、スローライフを推奨していく。

No.141 / ヒント：スローライフ×高度な配送・転送

移動と配送の高速化による田舎住みのメリットが増える

移動や配送の障壁がなくなるため田舎住みのメリットが増え移住者が増える。

No.142 / ヒント：スローライフ×エンタメ

Youtuberは田舎が主軸になる。丹波Youtuberの早期排出

Youtuberをするなら田舎がやりやすいので、丹波地域で率先してYoutuberを今のうちから排出しておく。

背景：高度成長に伴い田舎のスローライフの価値が向上する。

No.143 / ヒント：スローライフ×AIの発展

AIの発展によるスローライフの価値向上

AIが発展することで人がやらなくていいことが増え、スローライフの価値が高まる。

No.144 / ヒント：スローライフ×ベーシックインカム

働かなくて良いのなら丹波地域

ベーシックインカムを丹波地域で率先して導入し、「働かなくて良いのなら丹波地域」を売り出す。

No.145 / ヒント：スローライフ×AIの発展

スローライフ AI 研究特化地域

スローライフのあり方を AI で導き出す研究を丹波地域で積極的に行っていく。

No.146 / ヒント：

ライフラインを個人で整備

AI の登場によりライフラインを個人で管理できるようになる。

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、電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ることが出来る。

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なる。

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：擬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うことで、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×電脳空間

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をすることで、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ま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

そこ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：

全域キャンバス化集落

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潰れ込み。

No.209 / ヒント：田舎映えスポット×国境がなくなる

〇〇village

〇〇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パ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。高速移動が可能など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つくれる！

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。

教育

どこにいても十分な教育を受けられる環境となり、教育のあり方は地域によって変わることが予想されます。丹波地域の教育はある特定分野に特化した教育を行う場所になるかもしれません。

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。

No.234 / ヒント：教育の場がない×趣味で生きていける

好きなことに特化したことを学べる場

農業など専門性の高い技術の習得、人材育成のできる高校などの教育の場。

背景：空き地利用による農業をする人が増えるのではないかな。若者が早い段階で農業などの専門技術のノウハウを学べ地域に貢献できる。

効果：田舎教育の場の価値。

No.235 / ヒント：教育の場がない×職がなくなる

教育以外での価値が高くなる

学歴で評価される社会ではなくなり、その人自身が持つ人間力の価値が社会で評価されるようになる。

背景：現代の日本では、学歴重視であったり新卒採用以外の門戸が狭かったりすることで、そこで失敗してしまうと挽回することが難しい。

効果：キャリアのどのステージにいてもその人自身の人間力次第で社会が評価してくれるので、個人が社会経済へ貢献するタイミングや場が増えることで、社会経済が活発になる。

No.236 / ヒント：教育の場がない×電腦空間

教育の資格化

高卒認定試験が幅広く受けられるようになる。

背景：自宅で全ての教科を学べる。学力差が拡大。学校に行かず認定試験を受け進学する。

効果：自由な時間の増加。実力伸ばす。学校区に縛られない。

No.237 / ヒント：教育の場がない×格差社会

経済格差にかかわらず、教育を受けられる制度を作る

教育は、経済格差にかかわらず、ヒトが平等に受ける権利があるものという考えのもと、現在教育を受けられない層に経済的支援を行う。

背景：現在教育を受けられない層が存在すること。

効果：・人々の教育に対する考え方が変わる。・全ての若者が教育を受けられるようになる。

No.238 / ヒント：教育の場がない×趣味で生きていける

キャリアの多様化による特化型教育の推進

キャリアの多様化によって丹波地域の魅力を生かした教育の価値が向上するため、農業教育や文化教育などのある分野に特化した教育が推進される。

背景：ベーシックインカム制度やAIの発展により、仕事をしなくても生きていける時代となる。

効果：丹波地域にとっての特化型のプロフェッショナルが集まり、育つことで丹波地域の良い文化の維持ができる。

No.239 / ヒント：

地域教育

小学校中学校教育を地域の特性を生かした教育にして人それぞれ自分の教育理念にあった地位行きに移住する。

背景：いくら大人が移住しても家庭を持ち出したら、出て行ってしまっは意味がないから。

効果：過疎化しているところは自分の地域を活かした教育をしたり上質な教育をすること。

No.240 / ヒント：

広々練習できる街

アスリート教育。

背景：土地が広い上療養もでき大きな会場や空港などにも近いため試合出場も簡単にできる。

効果：応援団や観光などができる。

No.241 / ヒント：

間違いなんか恐れない練習場

音楽教育。

背景：家と家が離れているので好きなだけ好きな時に楽器を演奏してもいい。

効果：自然での演奏会や生徒などが集まってくる。

No.242 / ヒント : 教育の場がない×エンタメ

大学にエンタメに特価した課を

従来からある学部を壊すような楽しい学部、特にこれまで大学で学びの対象とされなかった分野での学部を創設する。

背景：大学の学部は、法、経済、工、農など、昔からあるものが多い。そういったイメージから、高等教育を受けることに興味をもたない人がいる。

効果：これまでにない学部を創ることで、新たな分野における人材育成及び発展につながる。また、これまで高等教育を受けてこなかった層の教育に対する意欲が増え、教養豊かな人が増える。

No.243 / ヒント : 教育の場がない× AI 問題

打倒 AI 教育

AI に対抗するための教育が過熱する。

背景：AI が発展すると、人の手が必要な仕事や作業が減る。

効果：AI に仕事を奪われないために、また人間としての存在価値を見つめなおすために、新たな教育体制が構築される。結果、危惧されている AI 支配の世界とはならず、うまく共存できる社会になる。

No.244 / ヒント : 教育の場がない× AI の発展

丹波ネット大学の設立

AI をフル活用した大学を丹波地域発信で作る。

背景：ネット大学なら場所を問わずに設立できる。

効果：丹波地域の関係人口が増え、高学歴も増える。

No.245 / ヒント : 教育の場がない×国境がなくなる

学びたいことを学びたいところに学びに行く :3 学

それぞれの地域の得意不得意が活かせる。

背景：土地による違いを減らす。

No.246 / ヒント : 教育の場がない×寿命が無限

完全人間育成都市

人としての価値を高める人間性のみを追求して教育を推進して、完全人材によるまちを作り出す。

背景：長く生きて情報を蓄積した人間の脳をデータベース化し、若い人間の脳へ直接送り込むことができると、勉学の必要がなくなり、人間性の追求へ向う。

No.247 / ヒント : 教育の場がない×田舎の概念が変わる

田舎暮らしキャリア高校

田舎で一生暮らしていけるようなキャリア設計が可能な高校などの設置。

背景：ワーケーションなどによって IT 産業などはどこでも働くことができると思う。

No.248 / ヒント : 教育の場がない×趣味で生きていける

趣味教育

趣味で生きていくことができるようになるので、教育よりもむしろ自分の趣味を見つけることが重要になる。丹波地域に新しく趣味教育の場を作る。

背景：しっかりした教育が AI によって必要なくなる。

No.249 / ヒント : 教育の場がない× AI の発展

どこでも教育が受けられる時代

教育の場がなくても離れたところで良い教育が受けられるようになるので、そもそもこれからの時代は学校は必要なくなる。今、教育の場がないほうが後々は荷物にならないので良い。

背景：離れたところでも良い教育が受けられる時代になる。

No.250 / ヒント : 教育の場がない× AI の発展

学校は教育の場ではなくなる

学校は勉強を行うところではなく、子どもたち同士のコミュニケーションを行う場となり、教育機関のあり方が変わる。

背景：勉強はオンラインで行うことができるようになる。

No.251 / ヒント : 教育の場がない× 脳空間

バーチャル学校の発展

バーチャル空間で授業を受けることができるようになるため、今の学校は未来では、「バーチャル学校へ参加する方法」について学ぶ場となる。

背景：学校はバーチャル空間で参加できるようになる。

No.252 / ヒント : 教育の場がない× 脳空間

子育てのための学校

今の学校は子供のための学校ではなく、子育てをする親のための学校になる。大人が学校で学んだことを家庭に持ち帰り、子供に伝える仕組みが生まれる。

背景：オンライン教育が主流となり、子どもたちは自宅から教育を受けることになる

No.253 / ヒント : 教育の場がない×キャッシュレス

ウーバー家庭教師

個人が子供に教えることでお金を得られる仕組みが作られ、教育の場がなくても子どもたちが十分な教育を受けられるようになる。

背景：個人が自由に仕事をできるウーバーイーツのような仕組みがいろんな職業で生まれる。

No.254 / ヒント :

農業が授業の必須科目になる

学問的な勉強は専門家から効率的に教わるようになる。災害時に生き抜く力をつけるため自給自足の科目が必修になる

No.255 / ヒント :

学校が全てフリースクールになる

義務教育制度が変わる。異常気象がひどくなり生き抜く力の方が大事になる

No.256 / ヒント :

子ども先生によるデジタル授業

デジタルに適合している子どもたちが先生となり、使いこなせていない大人たちにデジタル授業を行う。

No.257 / ヒント : 教育の場がない×国境がなくなる

田舎にしながら海外留学

オンライン環境さえあれば教育が受けられる世の中になる。インターネットのリソースもこれから他言語がもっと多くなる。教育を日本でなくてオンラインで教材を見つけて海外の学校の勉強ができる。

No.258 / ヒント : 教育の場がない× AI の発展

AI の正しい使い方

親の状況だったり家庭環境により十分な教育が受けられない場合に AI ギジュツを用いてその人の教育をサポートする。電波の届かない地域とか、学校までがとてつもなく遠い人とか。

No.259 / ヒント : 教育の場がない× AI 問題

全国の学校が受験可能

AI によって全国どこでもオンライン授業実施が可能に。全国の有名進学校給の進学が可能となることで田舎から高度な技術や頭脳をもった人材の育成ができるようになる。

No.260 / ヒント :

大学みたいな小学校

小学校が大学のように学校ごとに専門性を持ち、自分の個性や適性を考慮して小学校選びができるようにする。

No.261 / ヒント : 教育の場がない× AI の発展

AI 熱血先生

田舎の熱血先生を模倣した AI の先生を開発し、昔ながらの教育を行う。

No.262 / ヒント : 教育の場がない×移民

移民を受け入れ英語教育の発展

英語教育ができる移民を率先して受け入れ、丹波地域の語学力を高める。

No.263 / ヒント : 教育の場がない×新エネルギー

新しいエネルギー専門の教育

新しいエネルギー開発の勉強を行う専門学校を作る。

No.264 / ヒント : 教育の場がない×教育の高度化

新しい教育現場を作り高度教育の実施

これまででない高度な教育ができる教育現場を作る。

No.265 / ヒント : 教育の場がない×人口減少

少数精鋭方式での教育

1人の教員が受け持つ子供の数を減らし、少数精鋭での教育を実施する。

No.266 / ヒント : 教育の場がない×制度の崩壊

義務教育が無くなり自由教育

丹波地域では義務教育をなくし、全て自由教育として行うようにする。

No.267 / ヒント : 教育の場がない×教育の高度化

基礎言語が基本3言語

英語だけではなく別の言語を2つ学んでもらい、グローバル化に備える。

No.268 / ヒント : 教育の場がない×教育の高度化

義務教育で高等学校までの教育

高等学校までを義務教育化し、教育の質を高める。

No.269 / ヒント : 教育の場がない×教育の高度化

義務教育で医学

義務教育で医学を必修として、丹波地域の子どもたちの医療知識を高める。

No.270 / ヒント : 教育の場がない×教育の高度化

新言語の教育

未来で開発される新しい言語の教育をする。

No.271 / ヒント : 教育の場がない×趣味で生きていける

NO教育自治体

丹波地域ではあえて教育を強制しない自由な生き方を推奨していく。

No.272 / ヒント : 教育の場がない×電脳空間

教室という狭い空間にすし詰めになが馬鹿らしくなる

教室は電脳化し、1つの教室にあつまって教育することが昔のことになる。

No.273 / ヒント :

授業「生き方」

義務教育で生き方の教育を必修科目とする。

No.274 / ヒント :

市内1小学校、1中学校

移動の障壁がなくなりオンライン化が進むことで市内で小学校と中学校は1つずつになる。

No.275 / ヒント :

1人1カリキュラム教育

子供が選んだ1つのカリキュラムだけを教える教育にする。

No.276 / ヒント :

小さい頃から勉強が仕事になる

勉強をすることでお金をもらえる仕組みを作り、勉強=仕事にする。

空き家

AIの登場や自動化によって空き家のリノベーションコストが下がり、それに加えて古民家の歴史的・文化的価値が上がる事が予想されます。自動運転などで移動コストがなくなることで、シェアハウスや別荘、宿泊施設など利活用の幅が広がりそうです。

No.277 / ヒント: 空き家問題×電腦空間

移住の仮想体験

空き家を活用しバーチャルでその市へ移住した体験ができる施設をつくる。

背景: 空き家が増えてきているなか、コロナ禍で移住を希望する人も増えている。

効果: 空き家問題を解決すると同時に、バーチャルであれば、空き家がある地だけではなく他の地域の体験もできるので、地域の魅力発信もできる。

No.278 / ヒント: 空き家問題×高度な移動

間貸しによる自由な住環境

短期間、小スペースでの生活が増加。

背景: 移動手段の多様化によりアドレスホッパーが増加。自治体機能の縮小。

効果: 流動的な人材の確保。空き家利用。

No.279 / ヒント: 空き家問題×移民

移民受け入れ住宅の整備

管理者不在の空き家等を整備し、移民の住環境を確保する。

背景: 地方の人口減少により、空き家数が増加している。空き家の老朽化（危険化）が社会問題となる。また、社会的格差の広がり等により移民数が増加。

効果: 行政もしくは法人等が、移民受け入れを主として、空き家を整備。移民者が流入した際に、直ちに居住可能な環境を提供することで、移民者の人権確保につながる。また、将来的に、移民者を含めた新しいコミュニティが形成され、異文化交流が促進される。

No.280 / ヒント: 空き家問題×田舎の概念が変わる

空き家を用いて田舎の概念を変える！

空き家を改造して、楽しい空間にする。そして、人に田舎を楽しいと思ってもらう。（例: 空き家をショップにする。空き家をコテージにする。空き家を教育の場にする。など）

背景: 過疎化による空き家が増えていること。

効果: 田舎のイメージがプラスになる！

No.281 / ヒント: 空き家問題×高度な移動

移動負担軽減によるシェア別荘の推進

移動の負担が軽減されることで、各地に滞在したいと思う人のためのシェア別荘を空き家を改修して作る。複数人で管理するため、家も維持される。

背景: 自動運転などで移動距離への心的負担がなくなり、様々な地域に滞在する場所を持ちたいと思う人が増える。

効果: 空き家問題が解消され、小規模移住者が増加する。

No.282 / ヒント : 空き家問題 × AI 問題

自然に還る建材で家建てる

解体する必要がなくなり空き家がなくなる。
効果 : 空き家問題解消。

No.283 / ヒント : 空き家問題 × AI 問題

危険空き家解体がエンタメになる

ストレス解消に建物を壊したい人へエンターテイメントとして提供する。
効果 : 空き家問題解消。

No.284 / ヒント : 空き家問題 × AI 問題

リアルマイクラ

ロボットが土を掘ったり、木を成形したりして好きな空間・建築物が作成できる。
背景 : 田舎は土地が広いので作りただけ作れる。
効果 : 建築系の大学キャンパス誘致。好きな空間で過ごすことで幸福度増。

No.285 / ヒント : 空き家問題 × AI 問題

住所がなくなる。市町村の区切りがなくなる

モンゴルの遊牧民みたいに家ごと移動できるような家屋や生活になり、固定の住所を持つことができなくなる。
背景 : 仕事に就かなくて良くなるとどこに住んでも良くなって移動も全自動になったらどこにでも行ける。1箇所にとどまる必要がなくなる。
効果 : 税収が少ないところや多いところ関係なくなり、県や日本全体で必要なところに必要なだけ税金をかけるようになる。

No.286 / ヒント : 空き家問題 × 大災害

空き家を避難所に

空き家となってしまった施設を、住民が気軽に使える避難所にする。
背景 : 学校や公民館などの避難所では、衛生面やプライバシーに問題がある。
効果 : 衛星・プライバシーが保たれる避難所ができる。

No.287 / ヒント : 空き家問題 × 移民

空き家シェアハウス

空き家をシェアハウスにリフォームして田舎での生活を堪能しながらいろんな人と交流ができる。
背景 : お金の不安もみんなですべて折半すれば生活費が少なく済むので経済的にも移住しやすい。
効果 : 使われていない空き家の再利用ができるだけでなく、補助金等の制度も作れば移住の呼びかけもよりしやすくなる。

No.288 / ヒント : 空き家問題 × 制度の崩壊

「家」の概念の崩壊

家はもっぱら家族の憩いの場としての機能が主な役目となり、それ以外の役目は他の空間に奪われる。
背景 : リモートや自動化が進めば、家でなければできないことというのは限られてくる。移動手段が自動化すればそこにいる時間は家にいる時間と差違がなくなり、生活の一部としての色がより強くなる。
効果 : 家を持つ人が減り、自動運転車などの移動手段の空間が生活スペースとなることで、空き家問題は解消される。

No.289 / ヒント : 空き家問題 × 高度な配送・転送

空き家販売

空き家に使われているドアとか窓とかをパーツとして販売。専門業者が販売から配送まで一元管理。車の中古パーツ販売的なそれ。
背景 : 住んでもらえないなら売る。オシャレなパーツも多いよ。
効果 : 空き家が解体しやすくなる。

No.290 / ヒント : 空き家問題 × 移民

IT 遊牧民

季節などに合わせて空き家から空き家へと移動しながら暮らせます。ネットさえあれば仕事ができる人などにおすすめ！
背景 : 旅しながら暮らしたいなと言っている人が周りにいたの。
効果 : 空き家に少しでも人が入ることで空き家の寿命が伸ばせる。

No.291 / ヒント：空き家問題×移民

廃村村（ハイソソソ）

廃村した村を新たなコミュニティーヘリノベーション！漫画家村、魚好き村など今までにない村ができる。

背景：自然が好きで田舎に移住したけど気が合う人が居ない、もっと気の合う人同士で暮らしたいという人の願いを解決！

効果：新たに村ができ気の合う者同士で交流も活発になる。

No.292 / ヒント：空き家問題×AI問題

ドローンが国勢調査

かなりの労力がある国勢調査をドローンが全自動化！

背景：AIの技術が発達して、国勢調査などは完全自動で可能になる！

No.293 / ヒント：空き家問題×AIの発展

空き家の倫理問題の解消

「先代から受け継いだものだし…」という悩みで手放せない空き家を持つ人に対して、AIが「いや、手放したほうがメリットあるよ」と伝えることで空き家の倫理問題を解消できる。

背景：AIによって論理的な判断だけではなく倫理的な判断ができるようになる。

No.294 / ヒント：空き家問題×全自動化

空き家自動保全

空き家の問題である、老朽化を防ぐことができ、いつでも住むことができる空き家になる。

背景：老朽化していく空き家を自動で修繕する仕組みが生まれる。

No.295 / ヒント：空き家問題×高度な移動

シェア空き家

空き家に自由に住むことができる制度が生まれ、全国の空き家に移動しながら住む人が増える。

背景：全国各地にある空き家がシェアできる。

No.296 / ヒント：空き家問題×AIの発展

全自動宿泊施設

空き家を持っている人が全自動宿泊施設を導入することで、勝手に利益を得ることができるようになる。空き家が多い丹波地域は宿泊スポットとして有名になる。

背景：受付やベッドメイキングなど人が必要とされる宿泊施設の要素は全自動化される。

No.297 / ヒント：空き家問題×キャッシュレス

空き家築年数×綺麗さによる対価の支払い

古民家をしっかり維持しているとお金が手に入る仕組みが生まれるため、丹波地域の古民家はしっかり維持される。

背景：文化価値の向上により、古い空き家をちゃんと管理している人に対して、空き家の仮想通貨の価値が上がる。

No.298 / ヒント：空き家問題×AIの発展

ピンポイント空き家改修 AI

空き家の脆弱性をピンポイントで指摘し、そこだけ改修すれば維持できる仕組みをAIで作出す。

背景：AIの登場でコストを最小限に抑えることができるようになる。

No.299 / ヒント：空き家問題×AIの発展

AIで空き家運営のコスト削減

AIを空き家に住まわせて、掃除や改修、接客を自動でもらうことで、民泊やシェアハウスを運営していく。

背景：AIを住まわせることで運営のコストが削減できる。

No.300 / ヒント：空き家問題×田舎の概念が変わる

空き家のあらゆるリノベーション

空き家を様々な用途にリノベーション、活用し田舎に多い空き家の使われていない手入れされていないといった空き家に対する固定概念を変えていく。

No.301 / ヒント：空き家問題×人口減少

安価な空き家

人口減少により空き家問題がさらに加速することで空き家の価値が低下→安価で空き家を買う→空き家を活用して何かしたいという若者などが安価な空き家を求めてやってくる。

No.302 / ヒント :

自然に還る建材で3Dプリンタやロボットが家を建てる

解体する必要がなくなり空き家がなくなる。

No.303 / ヒント : 空き家問題 若者

若者向けのおしゃれな空き家改修

いまはホテルよりエアビを選ぶ若者が多いから空き家をオシャレに若者向けに改装し、来てもらうようにする。

No.304 / ヒント : 空き家問題×人口が増えすぎる

空き家リノベーション計画

空き家をおしゃれにリノベーションして増える人口に対応する家を整備する。

No.305 / ヒント : 空き家問題×ベーシックインカム

空き家

空き家をリノベーションしておしゃれな。

No.306 / ヒント : 空き家問題×人口減少

新しく

田舎にある空き家を潰して、施設を作る。(ex: フルーツ栽培してフルーツ狩りとかするところ作ったら絶対人来る)

No.307 / ヒント : 空き家問題×エンタメ

空き家アート

空き家を使ってアート作品をつくる。町におおくある空き家をすべて作品にすることで町をアートの町にする。

No.308 / ヒント : 空き家問題×格差社会

divercity house??

収入やバックグラウンド関係なく色々な人が共に暮らすシェアハウス、シェア住宅普及。

No.309 / ヒント : 空き家問題×職がなくなる

空き家のリノベーション会社設立

空き家の活用におけるリノベーションを担う人材を雇用する。

No.310 / ヒント : 空き家問題×職がなくなる

空き家物件での自営業店舗貸し出し

空き家を改装して、自営業主に貸し出しあらたな雇用を生む。

No.311 / ヒント : 空き家問題×移民

Tanbasasayama グローバルビレッジ??

空き家を海外の方に住んでいただきやすいように改装、そこに移住者に定住してもらう。日本と出身地の文化を融合した住宅普及、グローバルビレッジ開発。

No.312 / ヒント : 空き家問題×田舎崩壊

新たなコンパクトシティ設立

空き家を活用して、衣食住空間を新たに創る。日本の本来あるべき地域循環社会の再設立。

No.313 / ヒント : 空き家問題×人口減少

youth inovation villedge

若者の起業家支援を行う施設の建設。地元に残って活性化に携わる若者を増やす。新たにやってきてその地で起業する若者の支援。幼稚園児・小学生の地域教育、イノベーションに必要な能力の教育活動を行う。

No.314 / ヒント : 空き家問題×田舎の概念が変わる

古民 ping villedge

衰退してしまった村を古民家×grampingとして新たな観光地として再建。非日常を味わう新たな観光施設として村ごと再編成。日本各地から人々が非日常を味わうために集う村に。

No.315 / ヒント : 空き家問題×AIの発展

登録空き家に自由にとまれる制度始まる

空き家は持ち主の問題とかが発生しがち。持ち主に事前に登録してもらうことで、aiなどを駆使して、空き家を管理しつつ、泊まりたい人とマッチングさせたり、空き家を自分でリフォームして他者に販売できるメルカリみたいな真の空き家バンクはじまる。

No.316 / ヒント : 空き家問題×教育の高度化

学生が集まるコミュニティを作る

寮を作り、そこで若者と若者が会えることで新たな事業を創出する。

No.317 / ヒント : 空き家問題×移民

海外からの移民村

空き家が多い地域を海外からの移民村にする。

No.318 / ヒント : 空き家問題×エンタメ

空き家祭り

大きな空き家で祭を開催する。

No.319 / ヒント : 空き家問題×大災害

空き家シェルター

空き家を補強し、シェルター化して大災害に備える。

No.320 / ヒント : 空き家問題×移民

空き家国際交流

空き家を海外ウケするものに改修して国際交流の場にする。

No.321 / ヒント :

空き家破壊のエンターテインメント化

人の内にある破壊衝動を空き家に向け、空き家破壊をエンターテインメント化する。

No.322 / ヒント :

解体するのをエンタメにする

解体する人を公募し、それを中継することで空き家解体をエンタメ化する。

雇用

AIの発展により今の仕事のほとんどはAIが行うことで無くなっていき、逆に、宇宙開発やAI開発など新しい職業がたくさん生まれることが予想されます。また、ベーシックインカムや雇用制度の見直しにより、今の雇用の概念はなくなり、新しい働き方が生まれそうです。

No.323 / ヒント : 雇用問題×宇宙進出

宇宙開発に一般人を

宇宙開発に関し、専門の人たちだけではなく、一般の人たちにも協力してもらおう。
背景：専門の人たちはその道に長けているかも知れないが、その道以外の視点には乏しいかもしれない。だから、一般人の素敵な視点を取り入れてみる。
効果：一般人の面白い考えが宇宙開発にとりえられる。一般人が宇宙に行ける。

No.324 / ヒント : 雇用問題×格差社会

支援する

「健康で文化的な最低限度の生活」を都市部以外にもっと広めひどい格差をなくして雇用促進を行い。高齢化社会に備えて。
背景：生まれた環境育った環境に差があることは必然的だからこそ未来のために支える。
効果：高齢化社会に対応。

No.325 / ヒント : 雇用問題×生活の変化

働くことのあり方が変わる

働くという概念がなくなる。
背景：コロナ不況、非正規、ブラック企業など問題の多い近年の雇用環境。
効果：働くことに起因する様々な問題がなくなり、精神的に余裕のある生活を送れるようになる。

No.326 / ヒント : 雇用問題×キャッシュレス

ボランティア雇用

キャッシュレスによりお金を得るための仕事、という概念を消し去り、ボランティアとして仕事をする「ボランティア雇用制度」を作る。
背景：雇用される意識よりも自らボランティアをするほうがモチベーションが高まる。
効果：キャッシュレスで実はお金はもらっているが、「働く＝お金のため」という概念を消し去ることで働く人のモチベーションを向上させる。

No.327 / ヒント : 雇用問題×死後の世界

亡くなった人のデータ AI 雇用

亡くなった人のデータに基づいた AI の登場。その AI を会社を雇用するようになる。
背景：死者のデータを AI 化できるようになる。
効果：人件費削減。

No.328 / ヒント : 雇用問題×脳空間

真・田舎の構築

働くために都市部に住む理由がなくなり、田舎に人口が集中する。しかし都市化とは違う豊かに暮らすための場として発展、進化を遂げる。
背景：田舎に人口が流れ出すと、田舎は都市になるのか。都市ではない、人が豊かに暮らすための場として追求されていくだろう。

No.329 / ヒント : 雇用問題×キャッシュレス

どんな仕事でもお金を生み出せる時代に

人に価値を与えられるあらゆることでお金が生み出せる仕組みができるため、そもそも雇用という概念が過去のものとなる。
背景：価値に対してお金が自動で生まれる仕組みができる。

No.330 / ヒント : 雇用問題×高度な移動

モーニングワークの奨励

丹波地域は朝の空気が気持ちいいので、午前だけ働く場所として奨励する。
背景：移動が高度になり、複数の職場で働くことができる。

No.331 / ヒント : 雇用問題×エンタメ

自分のやりたいことが仕事になる

エンタメが活発になり、真面目に雇用される人が減る。それにより、そもそも雇用する会社が少なくなり概念が消える。
背景：自分のやりたいことが仕事になる世の中になる。

No.332 / ヒント : 雇用問題× AI の発展

AI 雇用の率先活用

丹波地域の雇用問題をアピールし、AI 雇用を優先して実施できるように世間に訴えかける。
背景：雇用問題が起こる地域に対して優先的に AI 導入が実施される。

No.333 / ヒント : 雇用問題×全自動化

雇用最適化のシステム登場により田舎で働くべき人が増える

「都会で働いたけどしんどくて帰ってきた」という結局田舎で働くほうが合っている人が事前に分かるようになり、人口流出が防げる。

背景：「田舎で働くのが合っている人」がシステムでわかるようになる。

No.334 / ヒント : 雇用問題×ベーシックインカム

短時間雇用制度

日銭を稼ぎたいという人が増えるため、短時間雇用制度を導入する。

背景：ベーシックインカム導入により雇用がより難しくなる

No.335 / ヒント :

IT人材地域丹波

IT人材を育てる特区として丹波地域を盛り上げていく。

背景：IT人材が必要不可欠になる。

No.336 / ヒント : 雇用問題×ベーシックインカム

大日本ホールディングス

日本中の全企業が大日本ホールディングスとして GDP を高める。

背景：雇用という概念がなくなる。主従関係でなくパートナーになる。

No.337 / ヒント : 雇用問題×高度な移動

地域に左右されない働き方

働きにいくための通勤時間がほぼなくなるので、都会に住む必要がなく、丹波地域に住む人が増える。

背景：働くための通勤時間が極端に減る。

No.338 / ヒント : 雇用問題×高度な配送・転送

セルフオフィス街丹波

仕事に集中できる環境が整った個人のオフィスをたくさん作り、セルフオフィスに特化したエリアとして丹波地域を売り出す。

背景：会社のオフィスがなくなり、多くの会社では個人がそれぞれセルフオフィスを持つようになる。

No.339 / ヒント : 雇用問題×エンタメ

疑似雇用組織

今の働き方を模倣した「疑似雇用組織」を作って、仕事体験ができるようにする。丹波地域は、農業やお土産、カフェなどを体験できるようにする。

背景：今の働き方は「昔の働き方」として、エンタメになる。

No.340 / ヒント : 雇用問題×電腦空間

青空仮想オフィス

丹波地域の自然に囲まれた環境の VR 空間を作り、丹波の青空オフィスとして販売する。

背景：オフィスではなく仮想空間で仕事をするようになる。

No.341 / ヒント : 雇用問題×AIの発展

AIがリーダーの職場づくり

AIが社長の組織を作り、そこで雇用を生み出す。雇用された人は鬱憤が溜まっても高度なリーダー AI によって良い方向へと導かれる。

背景：AIが組織の責任を担うことができるようになる。

No.342 / ヒント : 雇用問題×全自動化

全自動キャリア構築

キャリアコンサルタント監修の全自動キャリア構築 AI を作り、丹波地域に住む人たちのキャリアを全自動で決めてもらえる。

背景：人がどんなキャリアを歩むのかを全自動で決めることができる。

No.343 / ヒント : 雇用問題×死後の世界

死後のキャリア「死後と」

生きている間の「仕事」と死んだ後の「死後と」ができ、丹波地域では率先して「死後と」のありかたを説いていくことで、活気ある高齢者であふれる。

背景：人のキャリアは生きているだけでなく、死後も踏まえて考えられるようになる。

No.344 / ヒント : 雇用問題×田舎の概念が変わる

あとの半年寝て暮らす

デカンショの歌詞にある「あとの半年寝て暮らす」の働き方ができるようになるので、早めから丹波地域はそれに取り組む。

背景：半年寝て暮らす働き方ができるようになる。

No.345 / ヒント : 雇用問題×言語の壁

海外向け人材の育成

丹波地域は海外向けの人材を育成し、雇用が難しくなる日本ではなく海外を視野に入れたキャリアを考えてもらう。

背景：機械翻訳の高度化によって海外でのビジネスも可能になる。

No.346 / ヒント : 雇用問題×国境がなくなる

丹波地域移住計画

「人口流出を防ぐ」のではなく、むしろ積極的に人口流出を特に海外に向けて推進することで、関係人口を増やしていく。移動に制限がなくなるので、今よりも流出のリスクは減る。

背景：未来では海外の行き来の障壁が少なくなる。

No.347 / ヒント : 雇用問題×趣味で生きていける

趣味就職

労働がほとんど必要ない時代において雇用されることは趣味になる。丹波地域では趣味就職の企業を作り、趣味で就職してもらう。

背景：雇用労働は趣味になる。

No.348 / ヒント : 雇用問題×趣味で生きていける

自己実現雇用

雇用で得られるリーダーシップの育成やコミュニケーションスキルの向上などが注目され、雇用はもはや個人の自己実現の手段となる。

背景：雇用で働くのは生産性のためではなく自己実現のためになる。

No.349 / ヒント : 雇用問題×ベーシックインカム

ペーパー雇用

とりあえず雇用されているとメリットがあるから便宜上雇用されていきたい人のためのペーパーカンパニーによるペーパー雇用が問題となる。丹波地域はあえてペーパー雇用を推進していく。

背景：ベーシックインカム導入に加えて、雇用されていることによる報酬も得られる。

No.350 / ヒント : 雇用問題×新エネルギー

新エネルギー課の設立

自治体で新エネルギーを生み出すための「新エネルギー課」を設立し、丹波地域の自然を生かした新エネルギー開発に携わる。

背景：未来ではエネルギー不足の問題により雇用が生まれる。

No.351 / ヒント : 雇用問題×念力

PSY 就職

今のスキル尺度とは違う尺度で人を見る PSY 就職を丹波地域で率先して行うようにすることで、これからの雇用のあり方を覆す。

背景：未来では今のスキル尺度とは別の尺度のスキル評価がされるようになる。

No.352 / ヒント : 雇用問題×宇宙進出

農作物配送ロケット

農作物を安心安全に届けられるロケットを開発し、それを配送する仕事を丹波地域に作る。

背景：宇宙進出が活性化し、宇宙への配送が仕事になる。

No.353 / ヒント : 雇用問題×教育の高度化

無限教育

昔の哲学者みたいに師匠と弟子でひたすら禅問答を繰り返すような教育が盛んになり、働くのではなく学び続ける生き方が選べる「無限教育」を丹波地域で推進していく。

背景：知識を増やし続けることにも価値がでてくる。

No.354 / ヒント : 雇用問題×AI 問題

人らしさの追求

AI に雇用を奪われないように、丹波地域では「人らしさ」を追求していく。

背景：AI にとって変わられる仕事は予想できる。

No.355 / ヒント : 雇用問題×情報漏洩

情報セキュリティ雇用

丹波地域に情報のセキュリティ会社を作り、丹波地域の情報をしっかりと守っていく。

背景：未来では情報漏洩が大きな問題となる。

No.356 / ヒント : 雇用問題×大災害

災害対策雇用

大災害からしっかりと地域を守るために、山の保全を行う人に給与を支払い、雇用を生み出すと同時に災害対策もばっちり行う。

背景：未来では大災害が大きな問題となる。

No.357 / ヒント : 雇用問題×戦争

丹波精鋭部隊の準備

日本は戦争しないにしても、人員として丹波精鋭部隊を用意しておくことで派遣による利益が得られる。

背景：第三次世界大戦が起こる。

No.358 / ヒント : 雇用問題×格差社会

モチベーション格差の是正

「生きるとは何か」「キャリアとは何か」を丹波地域で教育していくことで、モチベーションを高めて格差社会に対応していく。

背景：未来での格差はお金や地位ではなくモチベーションによって起こる。

No.359 / ヒント : 雇用問題×職がなくなる

自由株式会社

とにかくなんでもいいから社会に貢献した人が給料を得られる「自由株式会社」を丹波地域に作る。

背景：ある特定の職を身につける重要性がなくなり、多方面のスキルを持つことが重要となる。

No.360 / ヒント : 雇用問題×移民

海外向け移住マニュアルの作成

移民を増やすために海外向けの移住マニュアルを作成する。多言語で。

背景：移民を増やすことで雇用問題がなくなる。

No.361 / ヒント : 雇用問題×田舎崩壊

崩壊抑制会社設立

丹波地域を消滅させたくないと思う人が入社できる、副業 OK の会社を作る。

背景：未来では丹波地域は消滅する可能性が高まり、市民はその抑制に対しての意欲が高まる。

No.362 / ヒント : 雇用問題×人口減少

丹波地域の会社の統合

同じ業種の会社は統合して 1 つの大きな会社にする。地域内で競争するのではなく、地域内で協力して国や世界に対抗する。

背景：人口減少に伴い、少人数の会社が増える。

No.363 / ヒント : 雇用問題×寿命が無限

無限終身雇用

退職のリスクがなくなるので無限に終身雇用できる仕組みを持った会社を作る。

背景：未来では寿命が無限かそれに近いぐらいの寿命を獲得できるようになる。

No.364 / ヒント : 雇用問題×職がなくなる

先進的職業発見先進地

今の世界で職がないのは、新しい世界の職を見つけるためのスタートダッシュを誰より先に切れる。

No.365 / ヒント : 雇用問題×エンタメ

就活に落ちるエンタメができる

圧迫面接を楽しむエンタメ。

No.366 / ヒント : 雇用問題×死後の世界

死者を雇用する

肉体を容れ物として動かして働かせる未来。

No.367 / ヒント :

外でもどこでも仕事できるようになる。電柱がなくなり景観が良くなる。電気自動車を充電しなくてよくなる

充電しなくても wi-fi みたいに電気を飛ばせる技術が開発される。

No.368 / ヒント :

後追い労働

まずは生活をして、かかった経費分を次の月に労働することになる。働きすぎることはなくなるし、資本が平準化される。かも。

No.369 / ヒント : 雇用問題×言語の壁

自動翻訳でダイバーシティワークプレイス

自動翻訳機能で言語の壁がなくなり、地方に外国人労働者を呼び込む。

No.370 / ヒント : 雇用問題×移民

移民支援

移民の受け入れ全然ないけど、日本は外国人労働者を多く雇っているから移民も巻き込んで日本の田舎における雇用問題を解消。改善。海外の視点を含めて。あえて都会ではなく田舎で雇用。

No.371 / ヒント : 雇用問題×高度な配送・転送

たすけあい配達

雇用機会の提供。ものの配達を町全体で管理することで配送の動線を簡単にする。

No.372 / ヒント : 雇用問題×高度な配送・転送

自動マッチング型の運び屋

あらゆる人が運び屋になる。人の行き先と荷物の行き先が勝手にマッチングされる。

No.373 / ヒント : 雇用問題×全自動化

職業自動マッチング

個人の能力と職業の能力が勝手にマッチングされて、転職活動やキャリアを考えることがなくなる。

No.374 / ヒント :

職業別集落

デザイナーならデザイナー、アーティストならアーティスト、研究者なら研修者、集落に同じ職業人だけを集めることで情報やノウハウの向上が期待できる。顧客の取り合いの心配はあるが長い目で見たときに地域としてより高い技術を獲得できるはず。

No.375 / ヒント :

研究者の街

みんな考えなくてよくなるけど、研究者はいないと困っちゃう。そういう人を早いうちから囲い込む。

No.376 / ヒント : 雇用問題×死後の世界

死後の世界での仕事が増え、雇用問題解消

死後の世界とつながり、死後の世界でも雇用を生み出すことで雇用問題を解消する。

No.377 / ヒント : 雇用問題×全自動化

全ての業務が自動化されフルベーシックインカムの導入

あらゆる業務をAIで自動化し、働かなくても生活していける地域を作る。

No.378 / ヒント : 雇用問題×人口減少

人がいなくて空間が物理的に余っていることが価値になる未来

世界的な人口増加に伴い、物理的に空間が余っていることが価値になる。

No.379 / ヒント :

小6までに職業一周して適正見つける

小学校であらゆる職業体験を実施し、適正を見つけやすくする。

No.380 / ヒント :

市役所にデザイナーの大量採用

市役所にデザイナーを採用してデザイン思考による地域づくりを推進する。

No.381 / ヒント :

エンターテインメントとしての労働

労働はエンタメになるので、遊びとして取り組む仕事を作る。

交通

自動運転技術や航空輸送技術の進歩により、移動の制限が今よりも大きく削減されることが予想されます。どこにいても十分なサービスを受けることができるため、田舎のデメリットは解消されるかもしれません。

No.382 / ヒント：交通が不便×宇宙進出

耕作放棄地を利用して、ロケット移動

耕作放棄地も必然と増えているので、海外出張も5分でいけるロケット発射基地を誘致。

背景：人口減少に伴って耕作放棄地も増える、土地は余る。だから、田舎の不利な移動の点を解消したい。

効果：ロケット発射施設を誘致して、移動先進地区に。海外出張は篠山から！

No.383 / ヒント：交通が不便×全自動化

パワースーツでどこでも移動

着用すれば、目的に応じて人体の動きをサポートしてくれる。

背景：高齢化が進み、日常生活に不便を来している人が増えている。

効果：日常生活での家事ほか、目的地まで徒歩で移動することなどが年齢や障害の有無に関係なくできるようになる。

No.384 / ヒント：都会アクセス×エンタメ

売れないアーティストを街で応援する。

都会の路上ライブなどで、実力はあるが、売れないアーティストを郊外のホールなどに集めて、ファンを増やす。そしてメジャーデビューへ街全体で支援する。

背景：アーティストと街双方にとって良い効果がある。アーティストは新規ファン獲得につながる、街にとって若者の活気がでる。

効果：アーティストと街双方にとって良い効果がある。アーティストは新規ファン獲得につながる、街にとって若者の活気がでる。

No.385 / ヒント：交通が不便×移民

移民支援

移民受け入れを行うことで異文化理解とかその地のことを知るきっかけを生む（国際と田舎と繋がり）

背景：日本では移民を受け入れることを全然促進していない。

効果：日本、世界に移民受け入れのムーブメント。

No.386 / ヒント : 交通が不便×国境がなくなる

国境で争うのやめよう

県境では厳格な取引がないように国境をまたいで関わることの大切さ発信。まず田舎と都会を密接につなげる。(ex: 交通の便良くなる、協力しやすい、インフラ整備、途上国支援)

背景：国境は旅行の時に使えばいいだけ。過去の争いや戦争で得た領土のことは気にしないべき。

効果：あたたかい人増える、争い減る。

No.387 / ヒント : 都会アクセス×高度な移動

バイセコー as a transpotation

自転車の無料レンタルを都会に設置する。

背景：コロナで公共交通機関を使うことへの抵抗。ガソリンの車の使用によるCO₂の増加。

効果：人と接触せずに自転車を無料で使用できることで、ガスの排出がすくなくなる。

No.388 / ヒント : 交通が不便×新エネルギー

永久機関によるモビリティの開発

エネルギーの供給を必要としない、または人間の軽い力を動力源とするモビリティが開発される。

背景：ガソリン車の生産中止などでできているが、外部からのエネルギー使用ゼロの車は開発されていない。

効果：永久機関なのでエネルギーを浪費することがない。その余ったエネルギーを他に生かせる。また排気ガスによる環境汚染の問題もなくなる。

No.389 / ヒント : 都会アクセス×田舎の概念が変わる

行政の枠組みの変化

疫病や災害で都市部から地方への大規模な人口移動が起こり、既存の行政機構では凝視絵サービスを維持できなくなる。

背景：大阪都構想の動きなど、今の行政機構のありかたを見直す議論が出てきている。

効果：誰もが最適な行政サービスを受受できる行政のあり方が議論され、国民の生活満足度や幸福度が上がる。

No.390 / ヒント : 都会アクセス×情報漏洩

情報安全都市

丹波の山の中に、情報が漏れないセキュリティを施した情報センターを設ける。

背景：都市部は情報にあふれているので、その分漏洩リスクも高い。

効果：さらなる情報社会になる将来において、企業はいかに情報を安全に保有できるかが生命線になる。そこで丹波が情報漏洩しないまちとすることで、企業が多く立地するようになり、経済や雇用の問題が解決する。

No.391 / ヒント : 交通が不便×人口減少

スーパーコンパクトシティ

交通機関が不要なくらいの近距離で生活が完結する小さな単位のまちを無数につくる。

背景：限界集落、過疎、買い物難民などの問題がある。

効果：生活に交通機関がいらないので、だれでも不便なく生活できる。

No.392 / ヒント : 都会アクセス×電腦空間

都市の電腦化

ありとあらゆる物や情報が瞬時に行き交うことがどこでも可能な為都市として集中する意味がなくなり電腦世界が都市現存のような中心的な機能をはたす。

背景：全てのサービス電子化が進む。高速移動の確率。

効果：都会と田舎の利便性の差がなくなり地方分散が進む。

No.393 / ヒント : 都会アクセス×高度な配送・転送

特急列車を使用して特産員を輸送

特急列車を用いて京阪神地域に栗や黒豆などの特産品を輸送できるようにする。

背景：トラックなどで運ぶより速く傷つけずに輸送することができる。

効果：京阪神地域の人に丹波篠山地域の魅力を発信できる。

No.394 / ヒント : 都会アクセス×高度な移動

高度ベッタウン

都市部への超高速通信網の実現により、仕事をオフィスで行っている環境をバーチャルで作り上げる。

背景：人口流入。

No.395 / ヒント：都会アクセス×高度な配送・転送

農作物の瞬間宅配サービス

収穫して数分後に家庭にお届け出来る。
背景：農家の収入の安定。

No.396 / ヒント：都会アクセス×電腦空間

バーチャル通勤電車

通勤という概念がなくなっている中で、昔の通勤を体験することをコンセプトに福知山線の好きな時代ごとの景色を電車に乗って体験できる。
背景：通勤をしなくてよくなる。

No.397 / ヒント：都会アクセス×電腦空間

バーチャルオフィス

家においてオフィスに出勤しているのと同じ感覚で仕事出来る。
背景：バーチャル技術の向上によりリアルに近いフルダイブ型の環境が整う。

No.398 / ヒント：都会アクセス×AIの発展

空路を含めた最短距離ナビ

安全で最短の交通手段のナビゲーションシステム。
背景：個人で空も飛べるようになっていの中で安全に最短で目的地に着くルートをAIに任せる。

No.399 / ヒント：都会アクセス×全自動化

車に乗ったら勝手に都会

全自動運転の確立により車にのれば自動で目的地に運んでくれる。
背景：自動運転の実用。

No.400 / ヒント：都会アクセス×死後の世界

どこに住んでいても絶対参加のお葬式

リアルできなければ来れるし、バーチャルでも参加できるお葬式が実現することで絶対に参加できる状態になる。
背景：都市へのアクセスのよさとバーチャル空間の情兵量増加によるリアルとほぼ同等の体験が出来ること。

No.401 / ヒント：都会アクセス×田舎の概念が変わる

都会は遊ぶところ、田舎は住むところ

都市部に住居を構えるメリットがリスクを上回り、田舎に住むデメリットがなくなっていく。
背景：自動運転により田舎は不便でなくなり、バーチャル空間の発展により通勤が必要ではなくなる。その上、ウイルス、天変地異などの影響を考えると都市部で集まって生活をするリスクが浮き彫りになっている。

No.402 / ヒント：都会アクセス×言語の壁

空飛ぶ車で全世界旅行

同時通訳技術の発展により言語の壁はなくなる。その上で、空を飛行する車の実用により、世界旅行が自家用車で実現できるようになる。
背景：同時通訳技術の確立。飛行する車の実用。

No.403 / ヒント：都会アクセス×国境がなくなる

都会のアクセスもいいけど外国へのアクセスもいい田舎

小型国際空港の特区として丹波地域は発展する。
背景：長距離移動可能な小型飛行機専用の飛行場の設置と国際空港化を許される限られた自治体の一つになる。

No.404 / ヒント：都会アクセス×趣味で生きていける

リアル電車にのって都会にいける福知山線

電車自体が不要になる中、電車好きの為だけに運行を続けるアミューズメント交通手段。
背景：電車がなくなるときにアミューズメントとして福知山線を残す。

No.405 / ヒント：都会アクセス×ベーシックインカム

田舎で山や川を保全するとお金がもらえる制度

限界を迎え誰もいなくなった土地の川下で起きる災害を目の当たりにした国の国土保全制度として田舎に住んで日常的に山川を保全するだけで最低限の生活ができる給料が出る。
背景：限界集落が日本中で崩壊し、川下の人口密集地で洪水や災害が多発する。

No.406 / ヒント : 都会アクセス×新エネルギー

充電した電気を買って取ってもらえる自転車

人の移動が少なくなる中、自転車での移動する人にバッテリーを搭載した自転車を普及することで田舎から都会へのアクセスは充電になり、都市部の電気ステーションで電気を買って取ってもらうことができる。

背景：小型大容量のバッテリーの実用化。自転車での発電の高度化。

No.407 / ヒント : 都会アクセス×念力

自分の力で空を飛べる時代の到来と丹波特区

人間の脳内の解析がある程度進むことで空間に干渉できる能力の実現とそれを鍛える学校や実験場の設置を特区として手を挙げる。

背景：脳内の解析が9割完了。超能力を科学的に解明、開発に国を挙げて取り組む。

No.408 / ヒント : 都会アクセス×キャッシュレス

田舎の ICT 最先端化

田舎と ICT の親和性の高さから住人の IT リテラシーの向上が都市部より上回り完全キャッシュレス社会の実現による都市部よりの最先端な田舎の誕生。

背景：ICTを活用した地域課題解決を早くから実践。住人はその効果によって豊かな暮らしを体感。

No.409 / ヒント : 都会アクセス×宇宙進出

山の中小型ロケットの発射場

都会までのアクセスのいい土地で、なおかつ、人の住居まで距離のある山の中にロケットの発射場を整備。

背景：未使用の土地がたくさんあるのでロケットの小型化が進んだ段階で発射場建設地に手を挙げ実現している。

No.410 / ヒント : 都会アクセス×教育の高度化

最先端教育施設は田舎に作る

都市部の生活リスクが上がってくる中、移動手段の高度化により教育施設は災害、疫病などのリスクの低い土地に建設する流れが起こる。

背景：最先端教育をオンラインで世界中とつなげる学校を建設。人間力を向上するために校舎は田舎に作る流れを起こす。

No.411 / ヒント : 都会アクセス×AI 問題

AI には届かない発想を鍛える自然学校

人にしか出来ない発想を鍛える公的自然学校の運用。

背景：AIの発達により情報処理の仕事やデータ管理などの事務の仕事がほぼなくなる中、人らしい発想が価値を持つようになり、それを鍛える為に人は自然と触れ合える環境が最適であると証明される。

No.412 / ヒント : 都会アクセス×情報漏洩

情報漏洩の心配のない特区

無線を含むインターネット接続に対しての完全な管理を AI により実現する特区をつくり企業誘致を図る。

背景：有線、無線に関わらずハッキングの技術も向上する為、様々な形での情報漏洩が起こる。特殊なサーバーを自治体で持ち、それを AI に管理させることにより情報漏洩を 100%なくす。

No.413 / ヒント : 都会アクセス×大災害

災害がないだけで土地の価値倍増

災害が多発する沿岸部に人口集約することのデメリットがはっきりし、交通手段の高度化とバーチャル技術の発展により山間部の価値が向上する。

背景：東南海地震をはじめ、様々な災害が都市部を襲う。過去のデータから臨海部は危険である事実を再確認する中、移動手段の高度化やバーチャル技術の向上が並行して起こることで山間部が国の資源であると認められる。

No.414 / ヒント : 都会アクセス×戦争

ミサイル飛んでこないけど不便じゃない

ミサイル 1 発の殺傷効率を上げない様に人口密度を下げた都市計画を策定。

背景：戦争が起きても狙われにくい土地であり続ける。

No.415 / ヒント : 都会アクセス×格差社会

畑をもっているだけで富豪

お金を必死で稼がないといけな都市部のスラムに対し、農業が全自動化され、お金がなくても飢えることのない田舎の格差はどんどん縮まる。

背景：農業の全自動化の実現。配送出荷の全自動化の実現。都市部の仕事は AI とロボットが管理を行い人はロボットに出来ない様な危険で不確定な仕事だけを必死でこなす。

No.416 / ヒント : 都会アクセス×職がなくなる

畑あるから働かない

好きなことの為に収入を得るだけで日常生活の必要経費は全自動で農作物が稼いでくれる。

背景 : 働くという概念のない土地になる。

No.417 / ヒント : 都会アクセス×移民

都市部からの土地を持たない移民の為の居住地を市が管理

畑を持ってなかった都市部の人を受け入れる居住地を作る。

背景 : 食を生み出せる土地の価値が最大限にあがる。

No.418 / ヒント : 都会アクセス×田舎崩壊

田舎に人は住む

都会は遊ぶところという常識。

背景 : 技術の向上により都市部と田舎の価値観が逆転。

No.419 / ヒント : 都会アクセス×生活の変化

都会にアクセスしない田舎

最先端のバーチャル設備を公的機関が購入しいつでも使用できる施設があるので都市部にアクセスするという常識がなくなる。

背景 : バーチャル技術の革新。最先端設備を自治体が購入し使用者から税金をもらう設備を配置。

No.420 / ヒント : 都会アクセス×人口減少

人口の分散化

田舎が居住地となることで人口は減少するが都市部へのアクセスのいい中山間地区の人口は大きく減らない。

背景 : 日本の人口は減少するが都市部の人口は激減し、地方へ分散する。

No.421 / ヒント : 都会アクセス×制度の崩壊

通勤という概念がなくなる

都市部に集まって仕事をするメリットがなくなる。

背景 : 人は通勤をしなくなる。インターネット上で全てが完結する。

No.422 / ヒント : 都会アクセス×寿命が無限

意識を情報として転送する

人間の意識を全て解析し情報として何処へでも瞬時に行くことが出来る。

背景 : 人の意識の情報を解析完了。

No.423 / ヒント : 都会アクセス×人口が増えすぎる

田舎人口統制

都市部には移民が押し寄せ、スラムができるが、田舎は人口を統制することで問題を起こさない。

背景 : 人口減少の進む先進地域に移民が押し寄せる。

No.424 / ヒント : 交通が不便×キャッシュレス

ウォーキングコイン

丹波地域は交通が不便な地域としてウォーキングに特化した地域として売り出すことで、ウォーキングコインを稼ぎたい人が往来する。

背景 : 人の健康増進のために運動をすることで仮想通貨を得られる仕組みが生まれる。

No.425 / ヒント : 交通が不便×全自動化

田舎へドライブがアクティビティに

運転できない人でもドライブが楽しめるようになる。運転のしんどさがなくなり遠くまで行けるようになる。

背景 : 全自動の車が1人1台支給される。

No.426 / ヒント : 都会アクセス×大災害

南海トラフも怖くない

丹波篠山は、南海トラフの影響をうけなさそう。

背景 : 都会よりも、避難場所が充実している。

No.427 / ヒント : 都会アクセス×AIの発展

住みよい地域 No1 に丹波が選ばれる

住みよい地域を算出するAIの開発に丹波の人が携わり、なるべく丹波地域が選ばれやすくなる変数を採用して丹波地域が選ばれるようにする。

背景 : AIの算出は人間が決めた変数によって決定される。

No.428 / ヒント : 都会アクセス×AI 問題

自然の心を AI に覚えさせて丹波地域に移住してもらう

AI が人形になって移住しだすときに、自然環境を重視させ、自然環境豊かな丹波地域にどんどん移住してもらう。

背景 : AI による人造人間が開発される。

No.429 / ヒント : 都会アクセス×エンタメ

自家用移動用ドローン実現

都市部につくまでがアミューズメント化。

No.430 / ヒント : 都会アクセス×高度な移動

都会アクセスの有利性を生かした働き方

ワーケーション施設などを設置し、必要に応じて都会での仕事を行う。

No.431 / ヒント : 都会アクセス×念力

テレポーシヨンスポット作成

科学技術の革新で人間の念力が解明され、瞬間移動等の技術が開発される。丹波篠山に先進的にテレポーシヨン装置を設置して都会へのアクセスを売りしていく。

No.432 / ヒント :

F1 はエンタメとして残る

手動で運転する必要がない時代に、運転スキルを競う競技として残る。

No.433 / ヒント : 都会アクセス×高度な移動

自動車と電車の便利化

自動車…ハイウェイは自動運転化。社内のナビに観光情報や目的地の天気などの情報が流れる。看板効果が薄くなるので道沿いの看板は撤去。景観はスッキリする。電車…停車駅が少なくなる。使われなくなった駅舎は電気自動車の充電スポットなどになる。

No.434 / ヒント : 都会アクセス×高度な配送・転送

VR 市場・直売所

都会の自宅にいながら漁港の市場、農産物直売所などと VR で繋がってその場で選ぶ感覚で商品を選び、それが新鮮なまま送られてくる。選ぶ体験が付加される。

No.435 / ヒント : 都会アクセス×教育の高度化

交通の不便解消で地方格差をなくす

交通の不便を理由に大学などの選択を狭めないように、交通の不便を改善し、どの場所に住んでいても平等な選択肢を得られるようにする。

No.436 / ヒント : 都会アクセス×趣味で生きていける

好きなことでワクワク

自分の好きな興味のある分野の人たちと話せるコミュニティをつくる。

No.437 / ヒント : 交通が不便×新エネルギー

エネルギー体化

町全体にエネルギー発電できる場所をたくさん設置して町で公共機関に使うエネルギーを自給自足できるようにする。

No.438 / ヒント : 交通が不便×言語の壁

シェアハウス

空き家を改修してシェアハウスをつくる。1ヶ国1人限定にして全て違う国出身の人と一緒にシェアハウスをする。

No.439 / ヒント : 交通が不便×全自動化

どこでもドアツアー

篠山を中心とする丹波地域をひたすら行きたい場所にすぐ行けるツアー。春日城跡など山の上の観光スポットでも誰でも自由に観光！

No.440 / ヒント :

道なしエリア

すべての移動に空路が選択されるまで整備されれば、国道、県道、市道を管理する必要がなくなる。

No.441 / ヒント : 都会アクセス×大災害

災害がおこるたびに都市との平面上のアクセスが分断される

管理放棄地が増えてきて森の面積が広がる。そのため災害がおこるたびに、都市とのアクセスが分断されることが増えて、陸路の交通が廃れてくるのでは。

No.442 / ヒント : 交通が不便×新たな交通手段の登場

第三の移動手段で移動が格段にしやすい

自動車や自転車とも違った移動手段で街を移動。

No.443 / ヒント : 移動しづらい×ロボット

ロボットが移動をアシスト

歩行を補助するロボットなどの誕生によって移動しづらいことを改善。

No.444 / ヒント : 都会アクセス×趣味

趣味と仕事の両立

週末など休みを使ってスキーやキャンプなどを楽しみながら、仕事をしていく。

No.445 / ヒント : 交通が不便×AI の発展

AI 道路舗装

道が悪い場所を写真で撮って自治体に送ることでAI が自動で舗装してくれる仕組みを作る。

No.446 / ヒント : 交通が不便×AI の発展

道を覚える AI タクシー

同じような行動範囲の人をグループ分けして、そのグループごとにAI タクシーを用意する。

No.447 / ヒント : 都会アクセス×高度な移動

通勤圏内瞬時移動

丹波地域から都会の職場に瞬時に移動できるようになる。

No.448 / ヒント : 都会アクセス×生活の変化

生活拠点変化

都会へのアクセスが簡単になり、丹波地域を生活拠点にする人が増える。

No.449 / ヒント : 都会アクセス×AI の発展

人型ロボットの開発

丹波地域で人との触れ合いを積極的にを行う人型ロボットを開発する。

No.450 / ヒント : 都会アクセス×全自動化

車、買い物、子育ての全自動化

車、買い物、子育てを全自動で行ってもらい AI を開発し、お母さんの負担を減らす。

No.451 / ヒント : 都会アクセス×言語の壁

共通言語の統一

共通言語を丹波弁に統一する。

No.452 / ヒント : 都会アクセス×国境がなくなる

国の選別が無くなり一つの多民族国家

日本は多民族国家となり、丹波地域はそれを優先的に行う。

No.453 / ヒント : 都会アクセス×ベーシックインカム

都道府県ごとのベーシックインカム導入

都道府県ごとにベーシックインカムが導入される。

No.454 / ヒント : 交通が不便×高度な移動

物質転移技術の確立

物質転移の技術が確立され、配送のコストが削減される。

No.455 / ヒント : 交通が不便×高度な配送・転送

個人間での簡易航空便

個人間でドローンを用いた簡易航空便が使えるようになる。

No.456 / ヒント :

空の交通網

自動車だけではなく空の交通網が広がり、移動の制限が少なくなる。

No.457 / ヒント :

京阪神中継ハブ化

丹波地域を京阪神の中継ハブ化し、関係人口を増やす。

No.458 / ヒント :

自動運転タクシーの普及

自動運転タクシーが普及し、自家用車を持たない人が丹波地域に増える。

No.459 / ヒント :

海上エリアの増設

海上エリアが増設され、生活圏が広がる。

高齢化

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ふ場合がある。

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からまちを作れる。

背景：人が少なくなることは悪いこと、ではなく、1から理想のまちを作る。

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×電腦空間

電腦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電腦空間でコミュニケーションを取ることでいつでも若者と一緒に生きることができると。

背景：電腦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、認知症が起こっ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×趣味で生きていける

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、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

古いエンタメを脳空間で再現

古いエンタメを記憶から脳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。

支援

今の面倒くさい手続きや不安に対して、国や自治体からの支援が十分に行われる環境が整い、人がより幸せに、好きなことで生活できるようになるかもしれません。

No.538 / ヒント: 支援×高度な移動

空を飛ぶ靴

AIシステムが運転・安全確保を全て行う。空を飛んで移動できるため都会や海外などにもアクセスしやすくなる。AIシステムが運転するので免許等が必要なくなる。

背景: 人が運転しているとどうしても、おもいがけない事故が起きている。

効果: 事故抑制・時間短縮・運転免許がいらなくなる。

No.539 / ヒント: 支援×高度な配送・転送

地下配送シェルター

地域にいくつものポイントを作っておきそこに地下から高速エレベーターのようなもので配送・転送できるようにする。指紋認証等でその配送物・転送物(人間も可能)を取ることができる。

背景: 田舎はどんどん若者が減って行って平均年齢が上がっているのに、買い物がいなくても簡単に配達してくれるものが必要と思いました。例えば孫とか会いたいけど遠方の場合、年を重ねるたびに会いづらくなっていくのかなと。

効果: 移動時間短縮・

No.540 / ヒント: 支援×エンタメ

都会・田舎合同祭り

丹波地域の大きい祭りを都会の人と合同でもっと大きな祭りをしていく。

背景: 丹波地域の祭り等は、ほとんど地域の人たちだけで祭りを作っている?から都会の人もたくさん交えることにより、もっと大きくみんなが楽しいお祭りになるかも?

効果: 都会との密な交流・丹波地域の人間性を知らせていただく機会が増える・移住促進につながるかも?

No.541 / ヒント: 支援×電腦空間

地域情報仮想空間

地域毎に仮想空間が設置されている。その中に入ることで地域のありとあらゆる情報が手に入る。どんな人がいるだとか、どういう地域だとか、どういった暮らしをしているだとか、人間関係なども。

背景: 移住を考えている人があまり知らない地域に移住するのは不安。

効果: 移住支援・移住促進。

No.542 / ヒント : 支援×電腦空間

地域伝統仮想空間

その地域に行かずとも、地域の伝統行事が体験できる空間。

背景：伝統行事だけが目的で遠いところまで行くのは面倒だと思っている？

効果：・丹波地域の伝統行事を知っていただける・車や電車でわざわざ遠方まで行かなくても良い。

No.543 / ヒント : 支援×AI の発展

宣伝効率化システム

宣伝・広告の知識がない人でも、商品が売れるように手助けしてくれるシステム。商品・カテゴリー等を入力することで自動でサポートしてくれる。

背景：田舎は都会ほど宣伝・広告の智識がない？

効果：外貨取得。

No.544 / ヒント : 支援×全自動化

書類提出の全自動化

ネットワークのセキュリティがかなり高まって、個人情報全てをネットワーク上で管理。重要な書類提出もほとんどAIが行ってくれるようになる。

背景：大事な書類を出す時、大体役所とかに向かないといけない。

効果：時間短縮、高齢者への負担軽減。

No.545 / ヒント : 支援×人口減少

子育て環境強化

丹波地域の子育て等に関する補助金や助成金を日本で一番いい町にする。保育園等の施設の増加。

背景：子育てしやすい地域に人が集まってしまっている？

効果：人口減少抑制。

No.546 / ヒント :

個性売りシステム

自分のスキルや、性格をその人自身の価値を売っていく。その手助け・フローなど全てを教えてくれるシステム。例えば、自分の性格や収入などの全てのデータをいれて、そのデータをAIが分析し、自分を売るための手助け・フローなどを教えてくれる。

背景：自分の良さをわかっている人が少ないとおもいました。自分の世間へのアピール方法がわからないなどは田舎の人は多い気がしたから。

効果：収入UP/自分らしく生きていける/やりたくないことはやらなくていい/強みを伸ばしていける

No.547 / ヒント : 資金力不足×大災害

南海トラフに備える

地震が頻繁に起こる日本だからこそ、東日本大震災のような悲劇を最小限に抑えるべく資金集め、クラウドファンディングなど活性化。ふるさと納税的なやり方。

背景：新型コロナウイルスの話で持ちきりだけど、近い未来大地震が来ることを忘れちゃいけない。

効果：地震により受ける被害を少なくする。

No.548 / ヒント : 資金力不足×死後の世界

安楽死が認められる世界

死後の世界が約束されるようになる。

背景：自殺することが逃げてではなく認められるようになった世界。

効果：お金や人間関係で現実の世界で苦しんでる人たちに新たな選択肢を与えることができる。

No.549 / ヒント : 資金力不足×趣味で生きていける

価値観の普遍化

どんなことにも価値が認められる。

背景：LGBTなど、最近になって世間の認識や見方が変わってきたものもあるが、まだまだ普遍的ではない考え方、生き方、価値観などがある

効果：どのような生き方にも価値を認められることで、自分の好きなことを突き詰めればそれが生活の糧になるような社会になる。みながあるのままで生きられるようになる。

No.550 / ヒント : 支援×電腦空間

電腦ペット

携帯端末の中にペットを飼える。盲導犬など、障害者の支援の役割も果たす。

背景：様々な理由でペットを飼えない人がいる。高齢者の一人暮らしでさみしい思いをする人もいる。

効果：孤独な思いをする人が減る。電腦ペットが飼い主の体調なども把握し、孤独死を防げる。

No.551 / ヒント : 支援×高度な移動

誰でもタクシー

時間を持って余している人や運転が好きな人が率先して困っている人の移動手段になる

背景：田舎なので家から駅までの距離が遠い、バスの本数が少ない。

効果：同居者のいない高齢者や、地元から都会の大学に通う若者の交通手段になる。外出することが億劫にならない。

No.552 / ヒント : 支援×ベーシックインカム

PC 配布

丹波地域の市民全員に対して PC を無料で配布する。使い方も教える。

背景 : PC を持っていない人が多い。

効果 : 地域全体の IT リテラシーが向上し、生産性が高まる。

No.553 / ヒント : 資金力不足×キャッシュレス

物々交換時代

必要なものを交換する。

背景 : キャッシュレスが進む。サーバーなどがトラブルを起こす。お金がみんな使えなくなる。物々交換で物を手に入れる。

No.554 / ヒント : 支援×キャッシュレス

観光促進のための資金援助

人が観光をするということが少なくなり、観光をすること自体が仕事になる。丹波地域は観光をしてくれる人に対してお金を出すことで関係人口を増やす。

背景 : AI に負けない人間性を育てるため、新しい文化的価値を得ることを国が促進することにより観光に対してお金が出るようになる。

No.555 / ヒント : 資金力不足×趣味で生きていける

好きなことを極める

好きなこと極めたやつしか価値創造できない。

背景 : AI の発達によって人間が生み出す価値はものづくりではなくなる。

No.556 / ヒント : 支援×AI の発展

ゆりかごから墓場まで AI

人が生まれてから死ぬまでの情報をデータ化することで、その人が生きた証を最大限に現世に残す地域にする。

背景 : データを残すことで将来的に有用な AI が出たときに有利になる。

No.557 / ヒント : 支援×AI 問題

AI も平等な地域に

丹波地域では AI にも人権を与え、人と同じように生活できるようにする。

背景 : AI と人間は区別がつかないぐらい進化する。

No.558 / ヒント : 資金力不足×AI の発展

モチベーション向上サポート AI

人のモチベーションをうまくこと上げ続ける AI によって丹波地域の生産性を向上させる。

背景 : 人はモチベーションによって生産性を上げる。

No.559 / ヒント : 支援×AI の発展

医療情報の電子化とオープン化

カルテの電子化と、本人の合意の上で一部をオープン化することで病院間の情報共有を円滑にし、誰でも適切な医療を受けることができるようにする。

背景 : 情報の電子化と共有が発展する。

No.560 / ヒント : 支援×電腦空間

運転免許オンライン講習

運転免許の更新の講習をオンラインで受けられるようにする。

背景 : 毎回、運転免許の更新が面倒くさい。

No.561 / ヒント : 支援×格差社会

デジタルサイネージ配布

丹波地域の重要な情報を配信するデジタルサイネージを全世帯に配布する。

背景 : 丹波地域の重要な情報をしっかりと届ける仕組みが必要である。

No.562 / ヒント : 資金力不足×電腦空間

仮想現実での生活

仮想現実=現実。

効果 : 自分の本来の姿見せない。

No.563 / ヒント :

健康診断でカウンセリング必須項目

カウンセリング先進市になり、自殺率が一番低い市町村になる。

No.564 / ヒント : 支援×戦争

戦争なくす

田舎の平和さ伝える。

No.565 / ヒント :

年度別持ち回り財政出動（目的別）

毎年、市政のすべての分野に同じだけお金がかかる。そのボリュームは増え続けているので、この年は教育！この年はブランド創造！などその年によって特化したテーマにお金を使うという考え方。

No.566 / ヒント :

市内独自インフレ

あらゆるものがオートメーション化されれば人件費が下がることから物価が基本的に下がりが続けることが懸念される。市内だけでも独自通貨の流通量を増やし、市内だけはインフレ状態に操作する。

No.567 / ヒント : 支援×ベーシックインカム

生活保護がなくなって、銀行が教育機関に

ベーシックインカムがあるようになり、生活保護がなくなる。使い方は人によるが、すぐに使いきってしまう性格の人もあるだろうから、使い方を支援をする人が必要になっている。その点で銀行は教育機関を兼ねるようになる。

No.568 / ヒント :

道の駅の設置

道の駅を設置して地域の魅力を発信するとともに地域のコミュニティを確立。ヘリポートを設置することで都会への救急搬送も可能に。

No.569 / ヒント : 支援×エンタメ

丹波デジタル図書館

丹波地域の図書をすべて電子化して、市民が自由に閲覧できるようにする。

No.570 / ヒント : 支援×エンタメ

個人同士の支援がエンタメとして確立される

個人同士の支援をエンタメとしてできるようになり、遊び感覚で人を幸せにできるようになる。

No.571 / ヒント : 支援×趣味で生きていける

趣味で生きていけるようになる、知識を教えてくれるスクール

趣味で生きていける方法を教えるスクールを開講し、丹波地域内に趣味で生きる人を増やす。

背景：未来では趣味で生きていけるようになる。

効果：ストレス軽減、生活・仕事が楽しくなる。

No.572 / ヒント : 支援×趣味で生きていける

趣味のレベルに応じて給料が町から払われる

趣味を楽しんでいる人のそのレベルに応じて丹波地域から給料が支払われる制度を作る

背景：趣味で生きていけるようになる。

効果：ストレス軽減、生活・仕事が楽しくなる。

No.573 / ヒント : 支援×言語の壁

言語を選んで、自分の声域で違う言語が話せるになるマイク

言語を自分の声域で伝えることができるようになり、自分らしく海外とのコミュニケーションがとれるようになる。

背景：機械翻訳により言語の壁がなくなる。

効果：海外の旅行客がきても対応できる。

No.574 / ヒント : 資金力不足×職がなくなる

働くことにお金を出す世界

生産性がなくても働いていればお金が地域から出されるようになる。

No.575 / ヒント :

ドローンによる完全管理社会

ドローンによってすべての人の生活を完全に管理する社会ができる。

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み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、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くなる。

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

植林の自動配送

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林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の間伐ができるようになる。

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と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、長寿の可能性はある。(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きと予感している。

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×電腦空間

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こることで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×高度な配送・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られるでも活用できる。

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

Globakcamp

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×脳空間

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動きを知り、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。

情報格差

国、地域、個人などあらゆる情報がデータとして共有され、市民が自由に閲覧できる環境が整うことが予想されます。一方で、情報漏洩のリスクも高まることから、情報を守りながら効果的に活用する方法を考える必要があるかもしれません。

No.770 / ヒント: 情報格差×高度な移動

いつでもどこでも現場をチェック

インフラの老朽化箇所などはじめ、実際に現場に行かなければ見えない・わからないことを、各地に配備した小型ロボットが自動チェックしてくれる。

背景: トンネルの天井の崩落、ブロック塀の崩壊など、通常予測できない事態により人的被害が発生している。

効果: 損傷などに気づくのが遅れ、物的・人的被害が起こることを未然に防ぐ。また現場に行く時間・手間が省け、他の作業に時間を割くことができ、仕事の効率化につながる。

No.771 / ヒント: 情報格差×教育の高度化

教育のオンラインインフラ整備による教育格差解消

能力に応じた教育システムや、誰もが優秀な教師の教育をオンラインで受けることができるようになるため、教育格差が解消される。

背景: 教師の力量や同級生の学力により教育格差が生まれている。

効果: 都会にいなくても高度な教育を受けることができるため、田舎の価値が向上する。

No.772 / ヒント: 情報格差×エンタメ

情報格差がなかったら、映画作り

情報格差によって生じる、問題をリアルに描く映画を作る。

背景: 全国で流されれば、情報格差に問題意識をもつ若者は増えていく。

効果: 危機意識をもった、若者が増えて行けばこの情報格差に対して動き始める若者が増えていく。

No.773 / ヒント: 情報格差×高度な配送・転送

情報の全データ化

紙媒体の情報がなくなり、すべてデータ化される。

背景: 紙の情報の場合、情報が多すぎると探すのに時間と手間がかかる。

効果: すべての情報がデータ化されることで情報伝達スピードも上がり、効率的な仕事につながる。残業も少なくなる。

No.774 / ヒント: 情報格差×念力

脳内ネットワーク

念じることで自分の知っている情報がどっかのサーバーに自動アップロードされる。アップロードされた情報は会員なら誰でも閲覧可。

背景: 情報格差が簡単に縮まったらいいなと思ったから。

効果: 情報格差がなくなる。

No.775 / ヒント : 情報格差×AI の発展

全国統一情報試験

すべての人に情報試験を受けてもらい、自分が持っている情報の大小のフィードバックを受けてもらう。成績が低い人は情報講習を受ける。

背景：未来では情報格差が大きな問題となる。

効果：自分の持っている情報量が全国的に見て多いか少ないかを判断でき、情報格差を自覚できる。

No.776 / ヒント : 情報格差×宇宙進出

タンバグリフの作成

丹波の情報を図形で記した「タンバグリフ」を作成して宇宙に飛ばす。

背景：宇宙への輸出が簡単にできるようになる。

効果：宇宙人が拾ってくれたら、宇宙人はまず最初に丹波地域に降り立ってくれる。

No.777 / ヒント : 情報格差×情報漏洩

絶対セキュリティ都市丹波

情報漏洩に対してのセキュリティを絶対的に強化することで、丹波地域には何か重大な情報が隠されているのではないかと外部に認知させる。

背景：未来では情報漏えいの危険から情報セキュリティについての価値が高まる。

効果：ハッカーたちの標的になるが、逆にハッカーを招き入れることができれば強い味方として活躍してもらえる。

No.778 / ヒント : データの価値向上

AI に対するの秘密保持

丹波地域の、クリエイティブに関するデータはすべて秘密にする。これにより、丹波地域の情報はAIによって分析されることがなくなる。

背景：AI はデータを収集して成長する。データは人間が与える。

No.779 / ヒント : 情報格差×全自動化

足りない知識を補う AI による情報格差の解消

自分に必要な情報を自動で知ることができ、情報格差はなくなる。田舎の丹波地域における情報格差問題は解消される。

背景：未来では情報は自分で調べるのではなく与えられる時代になる。

No.780 / ヒント : 情報格差×死後の世界

情報の再分配

お金の再分配ではなく情報の再分配が行われ、情報格差がなくなる。

背景：「お金は天国に持っていけない」に代わって「情報は天国に持っていけない」という言葉が流行る。

No.781 / ヒント : 情報格差×キャッシュレス

情報取得のために利用できる仮想通貨の発明

持っている情報が少ない人にたいして、情報取得のためだけに利用できる仮想通貨が発明され、丹波地域と都会の情報格差が少なくなる。

背景：個人が持っている情報量を定量化できる。

No.782 / ヒント :

カードの一元管理

クレジットカードや免許証、取得した資格などあらゆる情報がカード1つで管理できるようになる。

背景：マイナンバーカードにあらゆる情報が紐付けられる。

No.783 / ヒント :

オンライン選挙

移動が困難な高齢者や、選挙に興味のない若者向けにオンラインでの選挙ができるようになる。

背景：選挙への投票がオンラインでできるようになる。

No.784 / ヒント :

丹波 API の開発

自治会の統計データや、イベント情報、組織情報などあらゆる情報がオープンとなり、それらを取得し再活用するためのAPIが開発される。

背景：あらゆる情報のオープンソース化やAPI化が推奨されるようになる。

No.785 / ヒント : 情報格差×高度な移動

高度情報都市丹波

丹波地域はあらゆる高度な情報技術を有しておき、高度な情報処理能力がない人しか住めないようにする。

背景：田舎=情報がない、という格差が生まれる可能性がある。

No.786 / ヒント : 情報格差×エンタメ

AI と戦う高齢者クイズ

高齢者しか持っていないような丹波地域の歴史文化に関わるクイズをもって AI と戦わせる。

背景：AI が賢い、というイメージが世の中に蔓延る。

No.787 / ヒント : 情報格差×全自動化

ひらめき補助

あとちょっとで何か生まれそう、というときに「これです」と的確なひらめきのヒントを与えてくれる機械が登場する。

背景：AI の発展に伴って人のサポートを全自動で行ってもらえるようになる。

No.788 / ヒント : 情報格差×田舎の概念が変わる

情報遮断都市丹波

丹波地域では外部との情報を一切遮断する。

背景：情報過多により人間の本来持つ良さが失われる。

No.789 / ヒント : 情報格差×言語の壁

原住民が住む町丹波

言語の壁が取り除かれた世界であえて丹波地域は翻訳機などを使わずに今のままのカタコト英語コミュニケーションを推進していく。

背景：未来では言語の壁が取り除かれる。

No.790 / ヒント : 情報格差×趣味で生きていける

趣味特化情報共有地域

丹波地域では自然や歴史文化にまつわる趣味の知識が豊富な人を集めて、趣味特化情報共有地域として活性化させる。

背景：情報過多により、人が得る情報には偏りが生じる。

No.791 / ヒント : 情報格差×念力

思念情報インプット

思念による情報のインプットが可能になることであらゆる情報を効率よく知ることができる。

背景：情報は目や耳で記憶する以外の方法で得ることができるようになる。

No.792 / ヒント : 情報格差×キャッシュレス

情報仮想通貨

情報を共有することで得られる仮想通貨が登場し、丹波地域では率先して情報提供を行い、情報仮想通貨を獲得する。

背景：情報に対しての価値が高まり、それに伴い仮想通貨が登場する。

No.793 / ヒント : 情報格差×教育の高度化

情報教育の必須化と高度化

丹波地域では情報教育を必須にして、情報の取り扱いに関するプロフェッショナルを育成する。

背景：情報のとり方によって情報格差が生まれるため、情報についての教育の価値が高まる。

No.794 / ヒント : 情報格差×AI問題

AI に操られない地域丹波

AI 問題についていち早く解明し、その危険性をしっかりと認知した上で AI にいいように使われない丹波地域の構築を目指す。

背景：AI に頼った人間たちはやがて AI によって操作されるようになる。

No.795 / ヒント : 情報格差×大災害

大災害対策秘密結社本部

丹波地域はもともと災害に強い地域だが、その理由を「大災害対策秘密結社本部」があらゆる対策をしているからだと言っていることで、丹波地域に興味を持つ人が増える。

背景：丹波地域はそもそも災害に強い。

No.796 / ヒント : 情報格差×戦争

戦争が起こっているなんて知らなかった

丹波地域は情報に疎いというイメージをもたせ、都合のいい情報だけを得るような仕組みを作ること、戦争を回避する。

背景：田舎＝情報に疎い、というイメージを良いことに使う必要がある。

No.797 / ヒント : 情報格差×格差社会

格差に左右されない地域丹波

丹波地域はただひたむきに「幸せとは何か」について考える地域であり、格差とかはそもそもどうでもいい。なぜなら幸せは個人の考え次第だから。

背景：格差というのは相対的に見た時に初めて生まれるものである。

No.798 / ヒント : 情報格差×職がなくなる

好きな情報で生きていく

自分の取捨選択で好きな情報だけ得て生きていけるようになるので、情報格差がそもそも問題ではなくなる。

背景：「好きなことで生きていく」ことができるように、「好きな情報で生きていく」ことができる。

No.799 / ヒント : 情報格差×移民

情報ヴィーガン特区

できる限り情報を得ずに生きていく「情報ヴィーガン」という生き方が世界的に流行するので丹波地域はその特区としてPRしていく。

背景：ヴィーガンの情報版が登場する。

No.800 / ヒント : 情報格差×AIの発展

AI学習塾

AIのことを学べる学習塾をどこよりも早く設立し、未来に備える。

背景：AIを学ぶことは未来において最大の武器となる。

No.801 / ヒント :

3日仕事4日勉強（デジタル）

仕事をしながら新しいデジタル。

No.802 / ヒント :

デジタル上下関係

デジタルに親しんでいけばいるほど偉い。という風潮に。

No.803 / ヒント : 情報格差×電腦空間

個人の電腦空間の所有による情報格差

電腦空間が構築され自分の電腦空間を持っていない人と持っている人との情報格差が生まれる。

No.804 / ヒント : 情報格差×格差社会

情報価値の向上による情報格差

情報が一番の世界になり情報を持っていない人との格差が広がる。

No.805 / ヒント :

全員知り合いデータベース

個人間の関係をすべてデータベース化し、全員が知り合いだとわかるようになる。

No.806 / ヒント : 情報格差×田舎の概念が変わる

情報鎖国

丹波地域を外部からの情報を遮断する情報鎖国にする。

No.807 / ヒント : 情報格差×情報漏洩

情報銀行

情報を安全に守るための情報銀行を作る。

人口減少

人口減少に伴って土地の利活用の幅が広がり、広大な土地を利用したエンタメや、人口が少ないことを逆手に取った取り組みが行われるかもしれません。もしくは、移動制限がなくなったり国境がなくなることで、人口は増える可能性があることも考えられます。

No.808 / ヒント: 人口減少×職がなくなる

篠山版ニューディール政策

篠山でできる、またはできるかもしれない様々な開発（教育とか、宇宙開発とか）を、市が主体で行う。

背景：開発によって篠山も良くなるかもしれないし、雇用も生まれるし、雇用が増えたら人口も増えるかもしれない。

効果：・雇用の増加。

No.809 / ヒント: 人口減少×30年後の未来で起こること

日本立て直し

若者の人数が年々減ってさらに高齢化社会が進むとされる日本において、若者サポートする（育児サポート、母親のサポート）地域の特産物の支給であったり体験を提供。

背景：若者増やさないと日本が潰れる。

効果：若者が増えて高齢化社会に対応していく。

No.810 / ヒント: 人口減少×田舎崩壊

兵庫県新丹波篠山市

丹波市と力を合わせて合併してパワーアップする。

背景：加速する人口減少は止められないので丹波市と協力して再活性化をはかる。

効果：丹波市と丹波篠山市どちらの特産物も一緒にまとめてPRできるので伝える市の魅力が増える。

No.811 / ヒント: 人口減少×移民

外国人移住者の増加

過疎地に外国人を。

背景：日本人の人口が減少。世界人口が増加。過疎地に。

効果：人口増加。

No.812 / ヒント: コンパクトシティ

人口0地域丹波

丹波地域は潔く、むしろどこよりも早く人口0地域を目指し、人口が0でも持続可能な都市を目指す。

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.813 / ヒント：人口減少×キャッシュレス

少人口通貨 Poplation Coin

人口の少なさによって価値が高くなる仮想通貨により、丹波地域の Population Coin は価値が高くなる。丹波地域で住む人はリッチになる。

背景：各地域に存在する人口に応じて価値が上下する仮想通貨が発明される。

No.814 / ヒント：人口減少×高度な移動

移動ベースの生活

複数の家を持ち、町同士を行き来する環境になるため、丹波地域は別荘地として活用される。住民票ベースの人口は少なくなるが、交流人口は増える。

背景：自動運転により生活は移動ベースになる。

No.815 / ヒント：人口減少×高度な配送・転送

巨大配送設備の誘致

丹波地域の広大な土地、災害に強い土地を活かして巨大な配送設備の誘致を行う。

背景：個人の買い物レベルで大量の配送が行われるようになる。

No.816 / ヒント：人口減少×エンタメ

エンタメ発信組織のための丹波

広大な土地を生かしたエンタメを行える地域として PR し、エンタメを発信したい人を集めて丹波地域をエンタメ発信のための地域にする。

背景：人口減少により丹波地域には人が少なくなる。未来ではエンタメ需要が高まる。

No.817 / ヒント：人口減少×エンタメ

戦国地域丹波

丹波地域全体を戦国地域として、実際にリアルな戦国体験ができる地域にする。兵糧を生産したり、城を作ったり攻めたりしながら、国取り合戦を行える。状況は常にリアルタイム配信されており、世界中でリアルな戦国世界を見ることができる。

背景：人口減少により丹波地域は土地が有り余る。

No.818 / ヒント：人口減少×エンタメ

サバイバル地域丹波

真っ裸の状態から情報通信の使用禁止のルールで丹波地域の中でサバイバルを行う。状況をリアルタイム配信される。

背景：人口減少により丹波地域は土地が有り余る。

No.819 / ヒント：人口減少×高度な移動

関係人口の統計をとる

丹波地域では率先して関係人口の統計をとることで、人口が少なくても地域に関わっている人が多いという証明をする。

背景：未来では人口だけではなく、関係人口の人数も重要になる。

No.820 / ヒント：人口減少×高度な配送・転送

ハンター都市丹波

獣害を防ぐことを重要課題とし、丹波地域でハンターを育てる。狩った肉を産地直送して新鮮なジビエを届け、外貨を獲得する。

背景：人口が減ることで、地域は何かの特区として機能する。

No.821 / ヒント：人口減少×エンタメ

丹波全アクター計画

丹波地域の住民は全員役者であり、日々役者を演じて生活をする。

背景：人口が減ることで、地域は何かの特区として機能する。

No.822 / ヒント：人口減少×電腦空間

武士との共存

AR により武士を地域に住ませ、住民と共存できる仕組みを作ることで、歴史文化をリアルに発信することができる。

背景：AR の発展により、仮想の人物を地域に住ませることができる。

No.823 / ヒント：人口減少×AI の発展

AI 馬を走らせる

人口が減ると車が減るので、AI で作った馬を走らせる。道路を馬が走る町として物好きな人が住むようになる。

背景：人口が減ることで交通量が減る。

No.824 / ヒント：人口減少×全自動化

丁度いい人口の丹波

人口が少ないことによるメリットを生み出し、丁度いい人口の丹波地域として売り出す。人口は増えすぎても減りすぎても困るので、AI が自動で調整してくれる。

背景：未来では、実は今の人口がむしろ多すぎるので少ないほうがいいという結論がでる。

No.825 / ヒント：人口減少×死後の世界

丹波オブ・ザ・デッド

シミュレーション用のゾンビを丹波地域に放ち、ゾンビ世界のシミュレーションができる地域にする。

背景：ゾンビ世界を体験できるシステムが構築される。

No.826 / ヒント：人口減少×田舎の概念が変わる

王座の地域丹波

丹波地域は、10人の選ばれし人間にしか住めない地域にする。

背景：人口減少を憂うのではなく、むしろ積極的に減らしていくべきかもしれない。

No.827 / ヒント：人口減少×言語の壁

多国籍地域丹波

丹波地域はあらゆる国籍の人が住める地域とする。

背景：自動翻訳により言語の壁がなくなるので、海外からの人気が高まる。

No.828 / ヒント：人口減少×国境がなくなる

中丹トンネル開設

中国と丹波地域をつなげる地下トンネルを作り、自由に行き来できるようにする。

背景：国を簡単に行き来できるインフラが整う。

No.829 / ヒント：人口減少×趣味で生きていける

趣味人特区丹波

趣味にガチになっている人だけを集めた趣味人特区として丹波地域をPRする。

背景：人口が減ることで、地域は何かの特区として機能する。

No.830 / ヒント：人口減少×ベーシックインカム

デフレ地区丹波

丹波地域内でお金の流れを悪くし、デフレ状態を作ることによってベーシックインカムのお金の価値を高める。

背景：ベーシックインカムの金額は一定である。

No.831 / ヒント：人口減少×新エネルギー

エネルギー販売地域

丹波地域は人口が減りエネルギー供給が過多になるのでエネルギーを売るだけで地域を維持できる。

背景：広い土地に対して人口が少ないとエネルギーが余る。

No.832 / ヒント：人口減少×念力

PSY 丹波

丹波地域に住む人はみんな超能力を習得しており、その研究地域として盛り上がっている。

背景：未来では超能力の存在が科学的に証明される。

No.833 / ヒント：人口減少×キャッシュレス

丹波コインの流通

丹波地域では仮想通貨の「丹波コイン」で生活をする。丹波コインは換金以外では地域ボランティアでしか得ることができない。

背景：いろいろな仮想通貨が生まれる。

No.834 / ヒント：人口減少×宇宙進出

宇宙関係人口最大の町丹波

30年後に宇宙にいくだろうと思われる人みんなと丹波地域とのつながりを作っておき、宇宙に行った人に丹波をPRしてもらう。

背景：未来では東京の人と繋がりを持つよりも宇宙とつながりを持つほうがメリットが多い。

No.835 / ヒント：人口減少×教育の高度化

個別指導学校

丹波地域の子供は教師から個別指導を受けられるので、教育の質があがる。

背景：人口が減ることで、教師1人あたりが受け持つ子供の数が少なくなる。

No.836 / ヒント：人口減少×AI問題

AIに操られまくる町

丹波地域は率先してAIに操られる人が生活する地域としてPRする。シンギュラリティ被害先進地区として注目される。

背景：シンギュラリティの問題が起こる。

No.837 / ヒント：人口減少×情報漏洩

オープンコミュニティ丹波

丹波地域はあらゆる情報をすべてオープンにしておくことで情報漏洩に対するリスクを抑える。

背景：情報を守りきれずに漏洩する問題が未来で起こる。

No.838 / ヒント：人口減少×大災害

大災害に強いミニマリスト丹波

大災害が起こっても問題がないぐらい物が少ない生活を推奨し、災害に強い町としてPRする。

背景：未来では大きな自然災害が起こる。

No.839 / ヒント：人口減少×戦争

丹波自衛隊の結成

丹波地域独自の自衛隊を結成し、丹波地域だけを守る軍として活動する。

背景：第3次世界対戦が起こる。

No.840 / ヒント：人口減少×格差社会

情報共有コミュニティの形成

丹波地域では積極的な情報共有が奨励され、丹波地域の人たちは少ない人口の中だからできる密な情報共有を行う。

背景：情報格差によって貧富の差が生まれる。

No.841 / ヒント：人口減少×職がなくなる

丹波最先端ラボ

宇宙開発やAI開発などの研究を行うラボを自治体指導で行い、町に住む人すべてが開発に関わる地域を作る。

背景：未来ではAIの発展により職を失う人が増える。

No.842 / ヒント：人口減少×移民

犯してはいけない多国籍地域

丹波地域では移民も高度なサービスを受けることができるが法律に抵触する行為をしたら出禁にする。

背景：日本の人口は減るが世界の人口は増えるので移民が増える。

No.843 / ヒント：人口減少×AIの発展

流出相談窓口AI

外の地域に移住したいと考えている人に対してAIが全力で止める窓口を作る。それを突破できたらめでたく移住できる。

背景：高度なAIとのコミュニケーションによって本質を追求できる。

No.844 / ヒント：人口減少×AI問題

丹波地域全アンドロイド化計画

丹波地域の移住者をすべてアンドロイド化し、人口減少を物理的に解消する。

背景：アンドロイドが人間社会に溶け込むようになる。

No.845 / ヒント：人口減少×寿命が無限

いつメン政策

人口は減っていくけど誰もが死なないので、今生きてるメンツで永久に生きていく。

効果：同じ人間が生きていくので知識が蓄積されていく。

No.846 / ヒント：人口減少×高度な移動

住むなら丹波、働くなら都会

交通手段が発達し、国内での移動が数分単位になる。居所←→職場等の時間が短縮され、居所を選択する際に職場への距離等を考慮する必要がなくなる。

No.847 / ヒント：人口減少×高度な移動

真の2拠点居住

2か所に同時に住む人が増えて、人口数としてカウントする人の質が変わる。

No.848 / ヒント：人口減少×情報漏洩

データバンク in 地方

田舎にデータバンクを設置し、働く人を田舎に移住させるよう促進する。

No.849 / ヒント：

生活機能一極集中

すべての住民が自動運転や高速移動の技術の恩恵を受けて移動に不便がなくなったとき、その地域で1か所に生活機能が集まっていればよいようになるので、病院、学校、買い物などの生活機能を1か所に集積する。

No.850 / ヒント：

消滅都市ダービー

消滅の可能性が高い都市が自ら存続の価値のアピール合戦を行う。

No.851 / ヒント：人口減少×情報漏洩

暮らし中継

人間のリアルな暮らしを垂れ流すことがエンタメになる。

No.852 / ヒント : 人口減少×田舎崩壊

廃墟をあえてつくる街が観光地に

古びていく町並みの価値が高くなるため、丹波地域にあえて手を加えない町並みの特区を作る。

No.853 / ヒント :

苦しむ産業

人口減少により産業が滞る。

農 業

農作業の全自動化によって、生産性が向上し、丹波地域の農業はより盛んになることが予想されます。また、全自動になる反面で従来の自然とふれあいながら行う農業の価値も高まり、観光や教育、スローライフなどの分野で活用されるかもしれません。

No.854 / ヒント：農業×高度な移動

都市から農業

土地、景色の良さを活かせる。

背景：自然体験、癒し。

効果：田舎の土地に価値。

No.855 / ヒント：農業×高度な移動

産地逐次直送

その土地の食品の魅力をそのまま届けられる。

背景：高品質を届けられる。

効果：田舎の土地に価値。

No.856 / ヒント：農業×ベーシックインカム

ベーシックインカム導入での生活基盤の構築による、趣味的農業での副収入と豊かさの獲得

農業の収入課題・生活不安に対して、ベーシックインカムによって収入不安が軽減・解消され、生産者が作りたいものを自由に作ることができる。またそれを可能な範囲で販売することで、副収入が得られることができ、各自の理想の豊かさを追求した生活が実現できる。

背景：農業に関わる際にかかる課題は収入をはじめとした経済的な課題が大きい。ざっくり言うと儲かるか？それで生活ができるか？その一方、農業に興味関心がある人々は自然との共生や豊かさの追求、サステナブルなところである。

効果：経済的、収入的課題が解決されれば、個人の豊かさ、環境問題や健康問題など社会的な豊かさの充実につながる。生き生きとした人々が集まり、理想の暮らしが実現できる環境に人も集まり始める。

No.857 / ヒント：農業×田舎の概念が変わる

農業に特化した人材派遣会社設立

農業に特化した人材派遣会社を設立して、都市部近郊の農業者を支援、農業普及。

背景：人口減少で都市部でも空き地が増えて、空き地をりようして農業をする人が増えるのではないかと。農業のノウハウを学びたい人増。

効果：農業の多角的な収益をねらう。

No.858 / ヒント：農業×言語の壁

農作物と対話

作物が水や肥料の量やタイミングを教えてくれる。

背景：農作物が不作になったり、台風被害で売り物にならなくなったりし、農家が苦労している。

効果：農作物が、台風で倒れてしまいそうなときや、栄養が足りていないことを教えてくれるので、不作などがなくなる。

No.859 / ヒント：農業×言語の壁

農作物ライブ

農作物とコミュニケーションがとれるので、農作物がライブする。

背景：農作物を食べるだけではもったいない。

効果：秋の味覚の時期は、食べるだけでなくライブも盛んになり地域がにぎわう。

No.860 / ヒント：農業×全自動化

農作業ぜんぶ自動化

作付けのタイミング、収穫の時期等、すべて自動化。

背景：高齢化で、かつ後継者不足で農業が衰退している。

効果：新鮮で美味しい野菜がずっと食べられる。

No.861 / ヒント：農業×国境がなくなる

日本でも作れる農作物の海外からの輸入をなくす

日本でも作れる農作物の輸入を制限することで、国内の農業を活性化する。

背景：米や果物の農業が、輸入によって価値が定価し、農家や農家の所得が減少していること。

効果：・国内の農業の活性化・農家の所得の増加・農家の増加。

No.862 / ヒント：農業×高度な配送・転送

産地直送が当たり前の時代到来

農地と品目を選べば、定期的に作物が送られてくる時代となる。丹波地域の作物は、その中でも高級食材としてAIで認定される。

背景：農業が全自動化し、配送も全自動化されれば、スーパーで野菜を買うことがなくなる。

効果：農作物の価値の向上。

No.863 / ヒント：農業×エンタメ

抗うつのための農業体験の価値向上

農作業がもたらす人間への作用、特にうつに対してのリハビリとして、田舎で暮らすことと農業をすることに価値が生まれる。

背景：農業は全自動化され、新しいエンタメになる。

効果：自然に囲まれて、作物を自給自足する体験を通じて、人の健康状態を維持できる町として注目される。

No.864 / ヒント：農業×電脳空間

仮想空間での農業世界「Tamba」を作る

農業＝Tamba というブランドを作り出し、仮想空間の制作会社にPRする。要は映画などのロケ地のような誘致を行う。

背景：仮想空間の世界を作る際には現実の地名や地理がモチーフにされることが想定される。

効果：仮想空間に「Tamba」という地名のつく農業エリアができ、丹波の名が世の中に広まる。

No.865 / ヒント：農業×AIの発展

農業の土壌環境をさらに良くする

丹波地域の環境を分析し、来るAIの農地選別に打ち勝つための最高の土壌づくりを行う。土壌への残留農薬などを長期に渡って徹底排除する。

背景：AIの分析により「最高の作物」を育てるための方法が解明される。そこで重要となるのが土壌や気候などの「環境」である。気候は操作できないが、土壌は操作できるため、今のうちから整えておく必要がある。

効果：AIによって「最高の土壌」を持つ地域として丹波地域が選ばれる。

No.866 / ヒント：農業×全自動化

全自動農業のための自動データ収集

農業衛生を活用して土壌と農作物の状態を管理し、どんな状態の土壌でどんな品目を育てているかが自動で判別できるようになるため、農業に人手がいらなくなる。さらに、高品質な農作物を育てることができる。

背景：農業の自動化や衛生技術は今現在も研究が進んでいる。

効果：土壌や気候が勝負の世界になるため、丹波地域の農業は有利になる。

No.867 / ヒント：農業×全自動化

農地の全統一

今現在、農地は個人所有のため農地によって土壌環境が異なる。丹波地域をよりよい農業環境にするためには、農地の全統一に向けて土壌環境を個人レベルで統一化しておかなければならない。

背景：AIと全自動化によって農地は個人所有ではなくなる。

効果：環境の良い農地が広がり、効率の良い農業が可能になる。地域の農業レベルが上がる。

No.868 / ヒント：農業×全自動化

全自動草刈り機

斜面でも狭いところでもAIの発達とロボット開発で可能になる。

背景：人口減少して草刈りが追いつかなくなっている。

効果：人口減少しても綺麗な景観を保てる。虫や動物の保全にも繋がる。

No.869 / ヒント：農業×国境がなくなる

ファームランド

世界のさまざまな農業が体験できるテーマパーク。

背景：世界には様々な農業の特徴がある。それを一気に紹介できる。

効果：農業を通して異文化体験。農家に興味をもつ子供が増える。

No.870 / ヒント：農業×高度な配送・転送

Farm to the urban

農家の人たちと契約としてではなく、一つの会社として一緒に経営する。とれたてのフレッシュな野菜をそのまま都市へ届け、そのお店農家ならではの無農薬野菜を売りにした店を展開する。

背景：農業をする人が減っている。健康にいい食材に対する意識が薄れている。都会→ジャンクフードとか、コンビニ。

効果：農家の人たちも野菜を育てるだけでなく、自分たちの育てた野菜を惜しいシク食べてもらえるところまで関わっていきける

No.871 / ヒント：農業×田舎の概念が変わる

都会暮らし田舎就職者の増加

都会は住む人が増えて土地が無くなっていき、農業できる土地のある田舎の価値が上がる。

背景：食糧不足の危機に陥ると、農作物の価値が上がって農家が金銭面で優遇されるようになり、都会から篠山へ農業の仕事をしにくくなるようになる。

効果：田舎市町村の経済向上。

No.872 / ヒント：農業×大災害

市民皆農業制度

特定の地域で、一定以上の年齢の人は必ず農作物を栽培しなければならないルールを設ける。

背景：農業の担い手がこのまま減り続けると、食料自給率のさらなる低下を招き、各地で農業の文化や特産物が消滅してしまう。

効果：地域内の一定以上の年齢の人が農業に従事しその地域の特産物などを栽培することで、地域愛が生まれ定住につながる。また、農業の担い手不足やそれに付随するさまざまな問題も解決する。

No.873 / ヒント：農業×新エネルギー

どこでも農地

品種改良が進み、肥沃な土壌でなくても作物が育ち、よくなる。

背景：農業をするには様々な知識が必要で、土づくりも難しく、やりたいと思ってもなかなかうまくいかずやめてしまう人がいる。

効果：どこでも簡単に栽培できるようになり、これまで農業を敬遠していた人が農業に従事ようになる。担い手の高齢化を防ぎ、農業が盛り上がる。

No.874 / ヒント：農業×国境がなくなる

ベーシックベジタブル

誰かトップを決めて、農作物の生産を一元管理する。販売とか無い。配られる。ベーシックインカムの野菜版。

背景：食べ物を巡って紛争が起きている。それをなくしたい。

効果：お腹減っている人が減る。争いが減る。

No.875 / ヒント：農業×制度の崩壊

町全体農場

個々に畑等を持っているのではなく、町が畑等を持っていて。町の全員で管理等を行う。

背景：田畑の管理がAIでできるようになる。

効果：色々な意見が生まれる。

No.876 / ヒント：農業×AIの発展

AI肥料の開発

あらゆる化学物質を勝手に配合して農作物の生育状況に応じてそれを撒く自動AI肥料を開発する。

背景：AIは高性能かつ小型化が発展する。

効果：人の手を煩わせずに良い作物が育つ。

No.877 / ヒント：農業×田舎の概念が変わる

崇高な趣味、農業

農業を崇高な趣味として啓発していく。

背景：食品生産としての農業は終わりを迎えて、農業は食物を生み出す過程を娯楽や趣味として捉える時代をむかえる。

No.878 / ヒント：農業×格差社会

自給自足、全自動→食事に困らなくなる

いつでも、どこでもAIを使って農業が出来たら、格差はなくなる。

背景：農業＝限られた人にしかできないもの、だから格差が生まれる。

No.879 / ヒント：農業×キャッシュレス

営農価値の向上

丹波地域は営農特化の地域として、価値を向上させることができる。

背景：生活に欠かせない営農に対しての価値が向上する。

No.880 / ヒント：

完全栄養食として黒豆が採用

味覚デバイスのベースとなる素材は栄養価の高いものでなければならない。黒豆はそのベースの素材となりえる。特に高級ベース素材としてセレブに人気に。

背景：味覚デバイスによりあらゆる味の再現が可能になる。

No.881 / ヒント：

クリエイティブ農業

品種改良、土壌改善などをGUI化されたデジタル上で管理できる仕組みを作り、ゲーム感覚でいろんな農作物を育てられるクリエイティブ農業を丹波地域で率先して取り組んでいく。

背景：農業に関わるあらゆることが遠隔で行える

No.882 / ヒント：農業×高度な移動

サテライト農場

どこにいても自給自足が成立する。

背景：自動運転と農業の自動化でどこにいても自分の食べるものを確保できる

No.883 / ヒント：農業×高度な配送・転送

自動収穫自動配送

遠隔地からウェブを使い農場を管理し、出荷まで一度も人に触れず野菜を届けることが出きる仕組み。

背景：自動運転と農業の技術革新がおこる。

No.884 / ヒント：農業×エンタメ

自分の野菜チャンネル

野菜の育つのを見るメディア。

背景：どこに住んでいる人にも農場が与えられ地権者にお金を払い野菜を育てている。

No.885 / ヒント：農業×電腦空間

半農半バーチャル

バーチャルで限りなくリアルな農業を体験し、その体験をもとに自動でロボットがリアルな野菜をつくる。

背景：ひとの五感を再現するためにロボットに五感をリンクさせることが出来る様になる。

No.886 / ヒント：農業×AIの発展

新しい野菜

人の為に野菜の栄養価や味などの最適解をAIが作ることで野菜の品種改良が進み新しい野菜が誕生し続ける。

背景：AIによる品種改良。

No.887 / ヒント：農業×全自動化

畑ある人最強時代

自給自足を全自動で出来る様になるので畑を持っている人がうらやましがられる時代の到来。

背景：農業完全自動化。

No.888 / ヒント：農業×死後の世界

畑継承

自給自足を全自動で出来る様になるので畑を持っている人はシステムごと子供に継承する。

背景：農業完全自動化。

No.889 / ヒント：農業×田舎の概念が変わる

自由に生きるのが田舎

農業の自動化にともない、食べる為に働くという概念は都市部だけのものになり、田舎で畑のある家庭は人生を満足に生きる為に生活をする。

背景：農業完全自動化。

No.890 / ヒント：農業×言語の壁

農作物世界トレードシステム

農業の自動化のとAIの発達の影響で全世界でその土地で最適な農作物を栽培し始める。丹波地域の最適な農作物をもとからのブランドにのせて各地域の農作物とトレードし、地域内で流通させる。

背景：AIの発展と農業の自動化。

No.891 / ヒント：農業×国境がなくなる

世界の農作物栽培農場

国境を越えて最適な農作物を栽培。また工場栽培を利用し世界中の農作物を栽培できるプラントを行政が運営する。

背景：AIの発展と農業の自動化。

No.892 / ヒント：農業×趣味で生きていける

趣味の農業

食えることや収益を得ることは自動化の農業に任せて、自然と触れ合う体験として農業を楽しむ。

背景：AIの発展と農業の自動化。

No.893 / ヒント：農業×ベーシックインカム

丹波地域市民は食えることに困らない

農業全自動化の流れで行政として管理していた耕作放棄地を運用し地域住民に収益を分配することでベーシックインカムを実現する。

背景：AIの発展と農業の自動化。

No.894 / ヒント：農業×新エネルギー

住人発電所

食えるのに困らなくなった丹波地域の住人に税金の代わりに人力で発電する義務を負う。住人は運動することで税金がなくなる。

背景：AIの発展と農業の自動化。発電技術の発展。

No.895 / ヒント：農業×念力

能力開発農場

科学的に解明された超能力を開発するプログラムとして農場が利用される。
背景：脳の機能の解明。

No.896 / ヒント：農業×趣味で生きていける

農業で高収入を得られて、趣味でボーナスをつくる時代に

機械化が進み、農業で高収入を得られる仕組みを丹波篠山でつくる。そのほかの趣味で、ボーナス分を生み出す時代になると思う。
背景：技術の進歩で、農業で高収入を得られる仕組みをつくる。

No.897 / ヒント：農業×人口減少

食品ロスレス社会

農業従事者も減るが需要も減る。供給量の調整がしやすくなるので食品ロスの0を目指す。

No.898 / ヒント：農業×田舎崩壊

スタイリッシュ農業

今田舎とされているところが人気となり、田舎＝先進的というイメージになれば農業従事者もスタイリッシュであるべき。

No.899 / ヒント：農業×AIの発展

絶対美味しい野菜が食べられる

いつでも、どこでもAIを駆使して農業が出来たら、絶対に失敗せずに野菜が作れる。

No.900 / ヒント：農業×AIの発展

誰でもどこからでも作れる

いつでも、どこでもAIを駆使して農業が出来たら、どこで何をしても農業が出来る。

No.901 / ヒント：農業×AIの発展

儲かる農業の確立

絶対に失敗しないから儲かる。

No.902 / ヒント：農業×田舎の概念が変わる

田舎＝農地になる

もはや田舎に人は住まない。

No.903 / ヒント：農業×新エネルギー

野菜を育てるエネルギーが太陽光だけでなく

家の中で自動で育ち続ける野菜が手に入るようになる。

No.904 / ヒント：農業×念力

野菜の声が聞こえるようになる

AI処理された野菜の生育情報は、「今の野菜の気分」のような形で表示されるようになる。

No.905 / ヒント：農業×人口が増えすぎる

宇宙を開拓し新しいエネルギーを獲得することが人口問題を解決する

太陽光というエネルギーに縛られず、他の恒星からもエネルギーを集約できるようになれば、食糧生産の規模が飛躍的に高まる。

No.906 / ヒント：農業×全自動化

多様な食材で一流レストラン開業

全自動化により人間に余裕ができるので研究が進み、多様な品種を栽培できるようになり、今まで食べたことない野菜で今まで食べたことのない料理ができると一流シェフが世界から集まってくる。

効果：古来種の様々な韮師や植物が保存される。美味しく幸せになる。

No.907 / ヒント：農業×全自動化

野菜全てオーガニック

健康寿命が伸びる。

No.908 / ヒント：農業×全自動化

一次体験の価値向上

土に触れる一次体験の希少性が上がる。昔ながらのやり方を伝承して爪に土が溜まるような虫とともにいる経験をしてもらう。

No.909 / ヒント : 農業×趣味で生きていける

教育に農業を

小中学校の教育を通して、農業のやり方を学ぶ。

No.910 / ヒント : 農業×新エネルギー

廃棄品を電気に

商品にできなくて廃棄になってしまった農産物を、電気を生み出すためのエネルギー源にする。

No.911 / ヒント : 農業×新エネルギー

環境のことを考えた農薬開発

環境のことも考えて、農薬とか虫にはきくけど環境にはあまり悪影響を与えないとかの開発をする。

No.912 / ヒント : 農業×AI問題

農業生産者と消費者の関係

AIによる完全な生産量管理で消費者の顔を知る生産者がいなくなる。

No.913 / ヒント : 農業×キャッシュレス

野菜マネー

食料の価値が高騰し、自動で作られる野菜自体に価値がのり、紙幣の代わりとして利用可能になる。

No.914 / ヒント : 農業×宇宙進出

宇宙輸出

世界で宇宙開発が進む中、丹波地域は宇宙に野菜を届ける技術をいち早く取り入れる。

No.915 / ヒント : 農業×教育の高度化

農業で全てを学ぶプログラム

基礎学習は全て遠隔のEラーニングになり、学校は実体験と人間交流により人間力を育成する機関になる。その中で農業や食べることから多岐にわたる知識を得るようになる。

No.916 / ヒント : 農業×AI問題

AIによる食糧問題の解決

ロボットとAIによる全自動農場を行政が運用することでAIは更に発展していく。

No.917 / ヒント : 農業×情報漏洩

農場毎セキュリティ

全自動で栽培から出荷まで出来る様になるので、農業毎のサーバーが設置されセキュリティの管理をする企業が参入。

No.918 / ヒント : 農業×キャッシュレス

キャッシュレス無人野菜販売所

キャッシュレス対応の無人野菜販売所がベーシック。都市部の引きこもりの支援施策にも使われている。

No.919 / ヒント : 農業×高度な移動

普段は他の場所で仕事をしながら農業を行う

高度な移動によって来ることが可能になり必要に応じて農地に来ることができる。

No.920 / ヒント : 農業×大災害

被災地農場

臨海都市が地震により壊滅。復興に予算をかけるのではなく住民を地方に分散させる。

No.921 / ヒント : 農業×戦争

農地戦争

農業全自動化に伴い農地を奪い合う戦争が各地で起こる。丹波地域は住人に農地を分配することで非難の声をのがれる。

No.922 / ヒント : 農業×格差社会

都市部スラム

AIに仕事を追われながら変化を受け入れられない民衆だけが暮らす都市部スラム。住人はAIに管理され、与えられた仕事を最低賃金で行う。

No.923 / ヒント : 農業×職がなくなる

農地があればなんでもできる

農地があれば食べることに困らなくなるので職は必要ではなくなる。

No.924 / ヒント：農業×移民

都市からの移民

災害、疫病で生活をするのが難しくなった都会の住人は田舎を目指し移住するが、各自治体毎に受け入れを管理するので難民になる人も出てくる。

No.925 / ヒント：農業×田舎崩壊

便利で自由すぎる田舎

生きる為に必要な全てが揃った田舎に人があつまり、農地の限界数以上の住人は住めない状況になる。

No.926 / ヒント：農業×生活の変化

働くという概念がなくなる

食べることを困らなくなった住人は人として幸せに充実感をもって生きる為に仕事を行うようになる。

No.927 / ヒント：農業×人口減少

生活に困らないから人口が増える

人口はベビーブームの世代が死ぬ段階で一定に落ち着く。農地が生活を安定させるので緩やかに増加に転じる。

No.928 / ヒント：農業×制度の崩壊

年金は必要ない

農業全自動化の実現により年金制度は残金分すべて医療費にまわされる。

No.929 / ヒント：農業×寿命が無限

寿命が延びる農作物

AIにより老化の原因がつかとめられ、それを抑制する農作物を作る特区になる。

No.930 / ヒント：農業×AI問題

ヴィーガン型AIの開発

動物を慈しむ心を持ったヴィーガン型AIを開発することで農業の価値が向上する。

No.931 / ヒント：農業×高度な配送・転送

高次生産野菜と地場野菜

野菜を高次で作ることで地場野菜の価値が高まる。

No.932 / ヒント：農業×死後の世界

農業宗教の誕生

農業をすると死後救われるという宗教が誕生し、丹波地域で農業をする人が増える。

No.933 / ヒント：農業×言語の壁

グローバル農業による丹波地域のイニシアチブ

農業がグローバル化になることで農業に特化した丹波地域はイニシアチブをとれる。

No.934 / ヒント：農業×国境がなくなる

農言語

農業従事者だけがわかる農言語が生み出される。

No.935 / ヒント：農業×趣味で生きていける

農業リウム

おしゃれな農業。デザインの農業の誕生。

No.936 / ヒント：農業×ベーシックインカム

自給自足の農業

誰もが農業で自給自足できるようになり、働かなくても良くなる。

No.937 / ヒント：農業×新エネルギー

虫発電

虫の微小な運動エネルギーを取り出せる虫発電が可能になる。

No.938 / ヒント：農業×宇宙進出

丹波地域の土壌を宇宙へ

丹波地域の豊かな土壌を宇宙に送り、宇宙開発に貢献する。

No.939 / ヒント：農業×キャッシュレス

農業のエンタメ化

物に対する価値がなくなるので、農業は「食べ物をつくる産業」から「エンタメ」になっていく。

No.940 / ヒント :

六次産業の増加

農業の手法が確立し、自動化に伴い6次産業が増加していく。

No.941 / ヒント : 農業×人口が増えすぎる

農地の大きさで人口統制

農業自動化が世界の農地による人口を策定し、世界中で農地の大きさに対する人口の基準がきまる。

歴史文化

丹波地域の歴史文化は今よりも価値が高まり、今後の未来においてしっかりと保護していくことが重要になる可能性があります。未来における様々な技術を活用して、丹波地域の歴史文化を体験できる取り組みが行われるようになることが予想されます。

No.942 / ヒント：良い文化×高度な移動

バーチャル世界旅行

バーチャルがさらに発達し、家にいながら世界旅行できる。それぞれの国文化をリアルに感じられる機会を提供する。

背景：もっと簡単に世界の知らない場所の魅力を感じてみたい。

効果：それぞれの国の文化や特産品を知ることができ、その地域の観光業の発達に貢献することができる。

No.943 / ヒント：良い文化×制度の崩壊

伝統芸能を保護する政策を整える

伝統芸能を保護するために、生活に伝統を取り入れて日常から文化を重んじることを政策として履行すること。(例：公共の場で民族衣装を取り入れる、食事のときに伝統工芸品を取り入れさせる)

背景：伝統芸能の衰退、普及率の低下。文化は人が無思考にいいものだと思うから、無くしてはいけないと思ったこと。

効果：日常から文化に触れることができるので、強制的にその良さに触れることができ、人により必要にされるので、伝統芸能を保護できる。

No.944 / ヒント：良い文化×AIの発展

文化の進化

デカンショの踊りをもっと広める為にきちっと継承した上で音頭にもあう新しい踊りをAIで開発。

背景：AIの技術の進歩により文化を読み解く。

効果：様々な文化をAIにより進化させ未来に繋げる。

No.945 / ヒント：良い文化×全自動化

文化の自動データ収集

文化を形にして継承していくプロセスを全自動でデータ化し収集することで地域に残る文化を後世に伝える。

背景：AIの技術の進歩により文化を読み解く。

効果：様々な文化をAIにより進化させ未来に繋げる。

No.946 / ヒント：良い文化×死後の世界

人の人生資源

人の生きた人生を脳内データからアーカイブ化する。

背景：人の人生が後世の人たちによって有効利用されていく。

効果：新しい人類進化をもたらす。

No.947 / ヒント：良い文化×戦争

文化闘争

なくなる文化もあれば新しく生まれる文化もある。その価値観をめぐり対立が起こる。

背景：古き良き文化もあれば、悪しき慣習として残っているものもある。それらのうち、

どれを後生に残していくかで、戦争状態になる。

効果：良くも悪くも、各地域の風習やその価値を見つめなおすきっかけになる。

No.948 / ヒント：良い文化×AIの発展

文化学習 AI の拠点になる

文化の価値を学ぶために、AIの学習拠点として丹波地域が選ばれる。

背景：AIは自ら現地へ赴き、現地ならではの情報を学習するようになる。

効果：文化型AIのメッカになる。

No.949 / ヒント：クリエイティブ

文化伝道師の誕生

クリエイティブの着想は、AIではなく人から生まれる。文化伝道師という職業の人は、AIが知り得ないその土地の文化を知っている。

背景：守らないと失われていくものに対する価値が向上する。

No.950 / ヒント：良い文化×エンタメ

文化漫才が流行る

丹波地域の文化を取り入れた漫才は価値の高いお笑いとなって、人々のクリエイティブを刺激する。

背景：人はクリエイティブを求めることになり、歴史からそのヒントを求めようとする。

No.951 / ヒント：良い文化×教育の高度化

文化教育の最先端地域

子どもたちのクリエイティブを教育するために文化教育が発展する。文化が多い丹波地域は文化教育の先駆けとなる。

背景：AI教育は机上でできるが、文化教育は外に出ないとできない。

No.952 / ヒント：良い文化×キャッシュレス

文化価値経済

文化を守るという国の方針により、文化的なものに対して価値が定量化され資金が割り振られるため、丹波地域は多額の資金を得ることができる。

背景：無形・有形の文化的なものに対して価値が定量化される。

No.953 / ヒント：良い文化×高度な移動

価値のつく文化

AI の判断により工芸品や芸術作品のマッチングが進む。その中で、アーティストが収益を確保できる社会が実現する。

背景：AI のマッチング技術の向上。芸術を志す人が集まる地域の設立。

No.954 / ヒント：良い文化×高度な配送・転送

工芸品をリアルに見て買える遠隔体感サイトができる

離れたところからでも手に取って見て工芸品を楽しむことができる。

背景：五感を遠隔で体感できるサービス。

No.955 / ヒント：良い文化×エンタメ

お祭り参加ロボット

遠隔地からリアルに行われるお祭りに参加することが出来る。

背景：バーチャル技術を使ってロボットの中にはいることが出来るロボットがお祭り会場に設置されている。

No.956 / ヒント：良い文化×田舎の概念が変わる

AI を進化させるのは田舎

田舎に残る自然や文化を実体験として経験することがAI と共存する人間に必要となる社会。

背景：情報処理の仕事は全てAI 化され人に必要とされるのは感性を磨く事になる社会。

No.957 / ヒント：良い文化×言語の壁

全自動翻訳祭り

お祭りを全世界の人が楽しめる仕組み。

背景：言語の障壁をその国の言葉として脳内で理解することのできる仕組みの実現。

No.958 / ヒント：良い文化×国境がなくなる

世界の文化を取り入れたグローバルデカンショ節

世界で起こることと地域で起こることが近くなりデカンショ節に載せて歌い継ぐ文化に世界の出来事もとりいれられている。

背景：世界の出来事と地域で起こる出来事が近くなり連動していく社会の到来。

No.959 / ヒント：良い文化×趣味で生きていける

趣味で生きて AI 進化

趣味で生きる人を取り入れることで人の多様性を常にAI が学習していく特区。

背景：人が本心で望む生き方がAI の進化に必要となる時代。

No.960 / ヒント：良い文化×ベーシックインカム

文化払い

文化に触れる活動をすることでポイントがたまり、生活に使用できる電子マネーが登場

背景：AI の進化に文化が必要と判断される。

No.961 / ヒント：良い文化×新エネルギー

新文化エネルギー

陶芸を作るときに出る熱や祭りでの人の動きをロスなくエネルギーに変換。

背景：エネルギーロスを極限までなくす社会。

No.962 / ヒント：良い文化×念力

手をふれない陶芸

念力で丹波焼をつくる。

背景：念動力が科学的に解明され利用される中、訓練の一つとして手を触れずに焼き物を焼くことが取り入れられる。

No.963 / ヒント：良い文化×キャッシュレス

お金のいらぬ夜店街

支払いはマイナンバーカードで管理され、使える額なども自動で判断してくれるスマート夜店。

背景：携帯やクレジットカードすらいらぬ支払い方法が確立。

No.964 / ヒント：良い文化×宇宙進出

宇宙でデカンショ

デカンショ踊りをAI で読み解き宇宙ステーション内でのレクリエーションに活用してもらうことで世界に広がる。

背景：AI によるディープラーニングの方法が確立されテスト期間にデカンショ節を取り入れてもらえるように働きかけた結果採用された。

No.965 / ヒント：良い文化×教育の高度化

AI オペレーター養成学校

次世代をになう AI のオペレーターを育成する学校を自然の中につくる。

背景：AI の進歩により仕事の概念がかわってしまい、人に必要とされる 0 から 1 を生み出すということに特化したマインドフルネス専門学校をつくる。

No.966 / ヒント：良い文化×AI 問題

AI 問題ま あ え え やん 地区

AI が踊りや文化までうみだす。

背景：AI が人を超えていく分野を文化や踊りの進歩にしぼることで、より豊かにいきている地域を目指す。

No.967 / ヒント：良い文化×情報漏洩

自治体 1 サーバー時代

情報漏洩を防ぐため各自治体にそれぞれ巨大サーバーが設置され自治体専門職員が管理

背景：情報漏洩を防ぐ為に自治体ごとに管理競争がおこる。

No.968 / ヒント：良い文化×大災害

災害都市の文化保全バーチャル博物館

都市部は災害で人が住めない場所が出来ており、復興不可能な土地の文化を引き受ける博物館をつくる。

背景：AI による文化の保全の一環でデータ上に復興できない土地の文化をデータとしてバーチャルで再現する博物館を作る。

No.969 / ヒント：良い文化×戦争

文化戦争

人の文化が AI の進歩に必要ということが証明された中、各自治体が深い文化の競い合いが激化し、地域間の戦争になる。

背景：AI の発展の為に、人はより人らしさを学ぶことが重要とされる時代。

No.970 / ヒント：良い文化×格差社会

自然格差

自然の中でマインドフルネスを磨く事の重要性が世界的に認められ、人が住むのは田舎になる。その結果、田舎に来れなかった人たちが AI に使われる労働者として旧市街地のスラムで管理されすんでいる。

背景：AI の発展が人の仕事を変える。効率化や情報の管理は全て AI に任せる中、デスクワークの仕事をするには人らしく生きることが必須となっている。

No.971 / ヒント：良い文化×職がなくなる

祭り職人

人が紡いできた文化を継承する職人が仕事として成立する。

背景：AI に不可能な領域の仕事として、昔からのお祭り運営を仕事として行う社会。

No.972 / ヒント：良い文化×移民

文化ごと移民

災害にあった都市部から文化ごと移住してもらう。

背景：文化の重要性が再認識されている社会。

No.973 / ヒント：良い文化×田舎崩壊

文化移住

いい文化の残る地域に移住が優先的に行われ丹波地域は田舎ではなくなる。

背景：社会人としてのスキルが変わる。

No.974 / ヒント：良い文化×生活の変化

一人一芸術時代

人のもつ感性を最大限に活かす為、人には自身の内側と見つめるため必ず芸術に触れなければならない。

背景：AI の発展が作る新しい社会。

No.975 / ヒント：良い文化×人口減少

都市部崩壊

人が密集して生活をする意味がなくなり災害や伝染病のリスクが高い都市部に住む人が激減する。

背景：バーチャル技術の発展と AI による仕事の変化により人が密集して生活することのメリットが消失。

No.976 / ヒント：良い文化×制度の崩壊

死ぬまで文化収入

人らしく生きることが重要になる社会の到来により文化に触れていることが生み出す利益により年寄りも死ぬまで収入を得ることが出来る。

背景：年金制度が崩壊したことにより、セフティーネットの形が変わる。

No.977 / ヒント：良い文化×寿命が無限

芸術でいきていく

人それぞれの芸術の多様性に AI が価値をみつけ収益にすることで死ななくなった人は芸術を求めて生きていく。

背景：AI による芸術のマッチングによりマネタイズが簡単になった社会。

No.978 / ヒント：良い文化×高度な移動

文化輸出

例えばデカンショなどは8月に篠山でだけじゃなくいつでもどこでも開催できるパッケージとして輸出する。

No.979 / ヒント：良い文化×教育の高度化

小学生インターン

丹波地域特有の文化を生業とする事業者の下で小学生のうちから職業体験を行う。

No.980 / ヒント：良い文化×生活の変化

ガラパゴスシティ

新しい文化や技術に迎合して文化が衰退しするくらいなら、新技術を受け入れず今の水準を維持する。変わらないことがこの町のアイデンティティだ。

No.981 / ヒント：良い文化×大災害

人的文化保護シェルター

世界的な大災害で文化が途切れないように文化継承に重要な人物は優先的に命が守られる。なので文化方面を志す人が増える。

No.982 / ヒント：良い文化×エンタメ

地場カルチャー×フェス

音楽フェスなどの体験型エンターテインメントは衰退しない。移動の障壁がない時代なので大型フェスヘッドライナー級のアーティストも呼びやすくなっている。そこに地場のカルチャーを組み合わせる。

No.983 / ヒント：良い文化×大災害

今の文化をデジタル化して、大災害対策

今の環境データを保存しておき、大災害で全て崩壊したとしても記録として残す。地球が一度滅んでも、「丹波地域」という歴史をデータに刻んでおく。

No.984 / ヒント：良い文化×死後の世界

理想の看取りが実現

遠隔医療が発達し、家で死ぬ。

No.985 / ヒント：良い文化×寿命が無限

文化を残す意味がなくなる

人が残り続けるので、文化を継承する必要がなくなる。

No.986 / ヒント：良い文化×田舎の概念が変わる

カルチャー資本主義

高度な文化を多く持っているということが今でいう資産価値のように考えられる→数値化しそれに応じた交付税が与えられる。

No.987 / ヒント：良い文化×田舎の概念が変わる

ミニマリストエリア

すべてのものへの執着がないことが尊いという考えのひとつによって暮らしやすいまっさらな地域を整える。

No.988 / ヒント：良い文化×ベーシックインカム

売れないアーティスト救済特区

生活のための創作活動はもういらぬ。

No.989 / ヒント：良い文化×脳空間

工芸品3D データ

3D プリンタで印刷できるデータを販売。

No.990 / ヒント：

丹波焼が売れる

機械が作る器ばかりになり、職人技で作られる丹波焼の希少価値が上がる。

No.991 / ヒント：

オールカルチャー体験場

ここに住む子供達は、すべてのカルチャーを体験したいときに体験できる。日本の伝統的なものから、ヒップホップカルチャーやサブカルチャーなどなんでも。という施設があればなあ。

No.992 / ヒント : 良い文化×格差社会

文格差

現在と過去の日本の格差を学ぶ。今日本にある伝統的な優れた文化には差別されてきた人たちが産んだものがある。格差を埋めることの重要性を教えるとともにまだ広まっていなくて可能性があるものを考える。

No.993 / ヒント : 良い文化×人口が増えすぎる

鎖国

人口流入による社会崩壊を防ぐため情報も人のいききも制限し、鎖国する。

No.994 / ヒント : 良い文化×エンタメ

伝統工芸を用いた町おこし

伝統工芸をふんだんに使ったまちづくりをしていくこと。

No.995 / ヒント : 良い文化×AI 問題

AI に文化を守る心を取り入れる

人との共存において文化を守る価値観が重要になるため、AI に文化を守る価値を入れて、AI の暴走を抑える。

No.996 / ヒント : 良い文化×宇宙進出

デカンショを宇宙人に広めて、宇宙遺産にする

宇宙人にデカンショ文化を広めて、宇宙遺産に認定してもらう。

No.997 / ヒント : 良い文化×教育の高度化

完全リモート教育

教育を完全リモートで行うことで、地域の不便を解消する。

No.998 / ヒント : 良い文化×教育の高度化

日本の文化教育推進地区

日本の文化教育の推進地区として丹波地域を開発していく。

No.999 / ヒント :

New カルチャークリエイト

新しい文化を作っていく地域として丹波地域を開発していく。

No.1000

あなたが考えた1000個目のアイデアを教えてください

2050年の丹波地域で起こることについて、これまで999個のアイデアを紹介してきました。最後の1000個目のアイデアは、これを読んでいるあなたに出していただきたいと思っています。

未来で起こることは誰も想像できません。1年後に起こることも、明日起こることすらも…。ましてや、2050年の未来なんて、誰が想像できるのでしょうか？

だからこそ、未来のアイデアは自由に出すことができるのです。既存概念に囚われず、あなたが感じた「こうなったらいいな」というアイデアを教えてください。

タイトル

概要

背景

効果

おわりに



30年後の未来をよくするアイデアと初めて聞いたとき私はこのアイデアだしが意味のあるものになるイメージができませんでした。

この一年ですらコロナウイルスが広がることで起こった様々な変革を予測すらできなかった私たちが30年後の未来を想像した所で、未来に繋がるアイデアなんて出せるわけがないと思ったことを覚えています。

それでも、たくさんの忙しい方々の時間を預かり行うことになるアイデアだしの時間を少しでも意味のあるものにしようと思い、考えた結果、たどり着いたのが1000個のアイデアを出すという方法でした。

10や20の耳障りのいいアイデアではなく、突拍子もなく思えるアイデアや荒唐無稽なアイデアであっても1000個出せば、未来に起こりうることを、より良い地域にする可能性を見つけたすことが出来るのではないか。

そう考え進めてきました。

アイデアを量産するために、現在の地域の特徴と未来で起こりうることを掛け合わせアイデアの種を出す[BEET SEED]という手法を開発し、結果、様々な方の協力のもと、1000個のアイデアを出すことが出来ました。

実際行っていくなかで、たくさんの若者が考えた1000個のアイデアは想像を越える景色を私たちに見せてくれました。

無数にあるアイデア自体には大きな意味があるかどうかはわかりません。しかし、そのアイデアが重なり、見えてくるこの地域に起こりうる未来の輪郭は確かにこの地域がよくなるイメージを私たちに見せてくれました。

車の自動運転が実現したら田舎の地理的なマイナスは大きく改善されます。

バーチャルリアリティの技術がすすめば都市部に集まり仕事をするこの意味が消失します。

AIの発展は人をより人らしい生活に導きます。

災害やウイルス感染症は山間部で生活することの重要性を浮き彫りにします。

農業が全自動化されれば農地の価値は必ず上がり、農村地域の価値そのものを変えてしまうことに繋がります。

つまり、この先、30年で起こる技術革新は我々の住む中山間地域を劇的に変えうる可能性がある。

そんなことを今まではまったく考えてもいませんでした。

しかし、何もせずにそんな未来に繋がるわけではありません。我々が今、イメージをすること。そして、そのイメージをたくさんの人が共有し、必ず来る時代の転換期に率先して手を上げるこの出きる地域にならないといけないということをこのアイデアが教えてくれました。

今から策定される地域ビジョンという指針がまさにその行動指針として、我々の地域の未来を今まで以上に素晴らしいものにしていただくために策定されることを期待しております。

このような機会を与えていただきありがとうございました。

一般社団法人BEETについて

丹波地域において教育と社会の橋渡しを行う組織として、主にキャリア教育を地域の小学校、中学校、高等学校で行っている。地域で働く大人を集めて高校生と小グループで談話する「夢ジョッキー」を始め、教育機関だけでは実施が難しい地域の社会人との連携を通して、丹波地域の若者の夢や理想のキャリアを実現できる仕組みの開発に取り組む。

未来のアイデア1000 (2050年-丹波地域版)

2020年12月25日 発行

編集 一般社団法人BEET
〒669-2331 兵庫県丹波篠山市二階町17-2
Mail: beet.sasayama@gmail.com

発行所 兵庫県丹波県民局 県民交流室 総務防災課 ビジョン班
〒669-3309 丹波市柏原町柏原688
TEL: 0795-73-3724
FAX: 0795-72-3077

印刷 印刷所は印刷部数により異なります

MIRAI IDEAS 1000

出版：2020年

兵庫県丹波県民局 県民交流室