

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、空き地をりょ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×電腦空間

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しての意識が薄れている。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のできるようになる。

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できる仕組み。

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ようになる。

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

食べ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

丹波地域市民は食べることに困らない

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

食べ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：古来種の様々な鞘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

農地の大きさを人口統制

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。