

**2030~2035**

**NA-1**

**水質が精緻にデータ化されるようになり、鳥取県の良質な水質データを反映した、水のマスコット化により、鳥取県産の水のブランド価値が高まる**

**概要**

工場で人工水が生成されることが一般的になり、人工の飲料水が拡大していくことで、反対に天然水の価値が高まる。加えて、水質を詳細にデータ化できるようになることで、国内各地で水質データに基づき差別化された天然水のブランド化や、人々の川に対する水質保全への意識向上が進展する。

特に、名水の地である鳥取県では、より水質保全意識を高め、水質を良くしていくため、県内の源流ごとに各水質に合わせた「マスコット」を創り出し、身近な水の「いま」が分かりやすく示せるようになる。水源をマスコット化することにより、県内の水源所有地域同士が水質を競い合いながら、マスコットを育てていく(水質を良くしていく)ことで、より天然水の品質、価値が高まると同時に、今まで水質保全に関心のなかった層の意識も高まる。

こうした動きにより、鳥取県の水のブランド化が一層進展し、世界一のハイブランドウォーターが誕生する。

**変化のポイント(商品・サービス/価値観・行動/業界/などの変化)**

**いままでは**

「水質保全」の意識をもっている人は少数



**これからは**

すべての鳥取県民が、水は「守り、育てる」という意識をもつ

**2035~2040**

**NA-2**

**遠隔地でにおいや手触り感が共有できるようになり、鳥取県の観光資源を県外や海外でリアルに体感することで鳥取県への来訪のきっかけとなる**

概要

視覚・聴覚に加え、鳥取県ににおいや手触り感といった臨場感・リアリティを遠隔でも共有できるVR/AR関連の科学技術が進化・発展する。このような技術を用いて、鳥取を体感できるイベント（例：「バーチャル大山登山」、「しゃんしゃん祭りの体験型パブリックビューイング」）が日本各地のみならず世界でも定期的に開催されることで、県内出身者にとっては、県外にいらながらも鳥取県を想起できて比較的容易につながりを感じられる機会となり、他県出身者にとっては、鳥取県の魅力やリアルをより身近に感じ、現地に足を運ばなくても手軽に接点を持てる機会となる。

変化のポイント(商品・サービス/価値観・行動/業界/などの変化)

いままでは

『鳥取県に訪問する』、『鳥取県のものを買う』など、鳥取県との接点のバリエーションが少ない



これからは

においなど臨場感ある再現技術により、より強固で幅広い接点の持ち方が生まれる

**2035~2040**

**NA-3**

**鳥取県の自然や地域の雰囲気県外にいながらにして五感で共有できるようになり、鳥取県の魅力が余すことなく伝えられることで全国的に鳥取県コミュニティが形成される**

概要

感覚を他者と共有できる技術が発展し、匂いや音、感触などを遠方の人にも伝えられるようになる。その技術を活用し、鳥取県で感じられる海の匂いや町の音、雪の感触などを県外在住者にも伝達することで、鳥取県出身であれば郷愁を感じ、県外出身であれば鳥取ならではの雰囲気、心地よさを感じるようになる。それにより、鳥取県への愛着を持った鳥取県ファンが増加し、鳥取県ファン同士が集う鳥取県コミュニティが全国に形成される。

変化のポイント(商品・サービス/価値観・行動/業界/などの変化)

いままでは

鳥取県外では鳥取県の雰囲気を味わうことが難しい



これからは

いつでも、どこからでも鳥取県を体感できるようになる

**2035~2040**

**NA-4**

## 鳥取県民の親切さやホスピタリティの高さが数値化されることで、ホームステイ先や移住先に選ばれやすくなり、第二の故郷になる人が増える

### 概要

人間の性格や行動傾向の分析が一層進むことで、鳥取県民の親切さやホスピタリティの高さが全国でも上位であることが明確になる。定量的なデータに加え、鳥取県を訪れた人達の口コミによっても鳥取県民のマインドが多くの人に知れ渡ることとなり、観光スポットへの訪問だけではなく、鳥取県民と触れ合うことを目的として、鳥取県が旅行先やホームステイの受入先として人気となる。また、自身のライフスタイルの変化とあわせて居住地を変えることや二拠点居住の文化が一般的となることで、豊かな人間関係の構築が期待できる鳥取県への移住希望が高まる。

### 変化のポイント(商品・サービス/価値観・行動/業界/などの変化)

#### いままでは

鳥取県は旅行先の選択の候補に挙がりにくかった



#### これからは

鳥取県が第二の故郷となり、旅行先・移住先となる

**2050~ 2055**

**NA-5**

**水や食料に情報が付与され飲食と同時に情報が得られるようになり、鳥取県に関する情報の入った水を飲むことで郷土愛が思いだされ、現在の居住地に関わらず鳥取県のために活動する人が増える**

**概要**

進学や就職を機に鳥取県から都市部に移住した人の中には、当初は鳥取県への愛着、鳥取県へ貢献したい思いを持っていても、都市部で生活をしているうちに愛着や思いが薄れてしまう人も存在する。そこで、情報を付与した飲食物を摂取することで、その情報が脳にインプットされる技術を活用し、鳥取県の情報が入った飲食物を県外在住の鳥取県出身者に飲食してもらうことで、鳥取県に関心が向くきっかけをつくる。これを契機に、鳥取県への愛着や貢献したい思いが再燃し、居住地に関わらず鳥取県のために活動する人が増加する。

**変化のポイント(商品・サービス/価値観・行動/業界/などの変化)**

**いままでは**

都会に出ると鳥取県を思い出す機会が無くなる



**これからは**

いつでもどこでも鳥取県を定期的に思い出すことができる

**2050 ~ 2060**

**NA-6**

**残り寿命がわかる技術の普及により、人生の豊かさは「経済性」ではなく「個人の価値観」が基準となり、自然や人の穏やかさがある鳥取県が自分のペースで歩みやすい移住先として選ばれるようになる**

概要

テクノロジーの進歩によって自身の寿命の見える化が進み、今以上に自分の生きる意味やライフプランを明確に考えるようになる。  
その中で、経済性よりも個人の価値基準に沿った生活に重きを置く人が増加し、自分自身の人生の方向性を見出すための場所が求められる。  
そこで、豊かな自然や人の穏やかさに加え、住民や移住者などの新たなチャレンジを地域や自治体が応援する環境が整っている鳥取県への移住者が増加する。

変化のポイント(商品・サービス/価値観・行動/業界/などの変化)

いままでは

お金持ち=幸福 という価値観



これからは

幸福=自分で見出すものという価値観

**2030~2035**

**NA-7**

## 鳥取県の過酷な自然環境は、教育における非認知能力（※1）の中でも、心身ともに折れないレジリエンス性（※2）を高める最適な場になる

### 概要

教育におけるDX化の進行によりAIを活用した教育が主流となることで、座学学習の学習効率が向上する。その結果授業時間に余裕が生まれることから、各地域の特色を活かした学びが全国各地で活発になる。その中でも、鳥取県は雪、砂丘などの過酷な自然環境を活かした子どものレジリエンス性を高める教育の先進地となる。

例えば、夏の砂丘でのサバイバルキャンプや雪原登山、山奥での滝行など、鳥取県の過酷な環境を生かしたカリキュラムをすることにより、鳥取県内居住の子供たちに対して高度なレジリエンス教育が提供されるほか、県外からの修学旅行でも人気の地域となる。

※1 計算力・語学力といった学力テストなどで測れる能力ではなく、忍耐力・協調性・自制心など人の心や社会性に関係する力で、数値での測定が難しい能力

※2 困難や逆境に直面したときにそれを乗り越える力

### 変化のポイント(商品・サービス/価値観・行動/業界/などの変化)

いままでは

学校という限られたフィールドでの教育



これからは

鳥取県の自然を活かした高度で鳥取らしい教育

**2035 ~ 2045**

**NA-8**

## 自然と深く共存することにより山や川などと会話することが出来る言語「自然語」が生まれ、鳥取県はその言語を学ぶ場となる

### 概要

教育現場におけるDX化の充実により学校教育において都市部と地方の教育水準が均一化されることで、学外教育の重要性が高まり、各地域で独自性のある学外教育が発展する。鳥取県においては、豊富な自然環境を活かした学外教育が進展し、深く自然と過ごし自然の変化や兆しを読み取る経験を積むことで、自然と会話するかのように、森林・植物などの生育状況の的確な把握、災害危険個所の早期発見、天候の予測などが可能となるスキル「自然語」の習得に適した地域となる。

### 変化のポイント(商品・サービス/価値観・行動/業界/などの変化)

#### いままでは

地方は教育環境が乏しく、学びの機会が少ない



#### これからは

地方でも教育環境が整備され、地方でしか学べない学びが増える



**2030 ~ 2035**

**NA-9**

**鳥取県は神話から続く伝説や地元で代々語り継がれる昔話が豊富で、それらに登場する人物とAR等の技術を用いて対話ができる地として認知され、タイムリーパー感覚での移住が増加する**

概要

「因幡の白兎」や「羽衣天女伝説」など、神話から続く伝説や地元で代々語り継がれる昔話が豊富な鳥取県において、それらに登場する人物や動物を当時の施設や設備と合わせてARにより再現し、伝説や昔話の世界をリアルに体験できるコンテンツが県全域で普及する。以前よりも深く伝説や昔話の世界に入りこむことができ、タイムリーパー（時間旅行者）感覚での新たな生活スタイルを求める人の滞在・移住が増加する。

変化のポイント(商品・サービス/価値観・行動/業界/などの変化)

いままでは

神話・伝説とのゆかりが居住地選択のポイントに含まれていなかった



これからは

神話・伝説と触れ合える機会を作ることで移住者増加につながる

**2035～ 2045**

**NA-10**

## 先人のデータをインプットした擬人化AIやロボット技術により、先人も一人の鳥取県民となって、担い手不足の解消や地域活性化の活動を行うようになる

### 概要

AI・ロボットに個人のデータをインプットすることで、本人のように振る舞うことができる擬人化AI・ロボット技術が発展する。人口減少、少子高齢化が進む鳥取県では、この技術を活用し地域の担い手不足解消や地域活性化につなげるようになる。例えば、長年鳥取県に住んでいた人のデータをインプットした擬人化AI・ロボットが鳥取県の歴史や伝統技術等を教える仕事や専門的な知識を生かした地域活動などに従事することで、先人の知恵を生かした教育や地域活性化につなげることができる。そして、擬人化AI・ロボットも一人の鳥取県民として扱われるようになり、擬人化AI・ロボット共存県として全国的に注目される。

### 変化のポイント(商品・サービス/価値観・行動/業界/などの変化)

#### いままでは

先人の価値観や経験を受け継ぐことが難しかった



#### これからは

先人も1人の県民として扱われ、その価値観や経験を直接学べる