

2030~2035

IN-1

AIが所有者の感性に合わせて、旅行の内容と移動をトータルコーディネートすることで、これまで認知度が低かった鳥取県のディープスポットが人気になる

概要

これまでの旅行の主流は、有名な観光地や飲食店巡りなど、知名度の高い場所を目指すものだったが、これからは各個人の趣味や嗜好、感性に合わせてAIが旅行の内容や移動をトータルコーディネートする形式へと変わり、これまでは認知度が低かったが、高いポテンシャルを持っていた場所やコンテンツが人気となる。特に、多くの人に知られていない場所やコンテンツが眠っている鳥取県においては、自分だけが知っている、自身の感性に刺さるディープスポットと出会える場所として、コアなファンが増加する。

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

鳥取県への旅行は、有名な「観光地」と呼ばれる場所を巡るスタイル



これからは

鳥取県への旅行は、個人の感性に合った穴場スポットをAIが提案してくれるスタイル

2030~2035

IN-2

情報過多な世界の中で教育現場におけるデジタルデトックスが全国的に重要となり、鳥取県はデジタルを使わないリアルな体験学習ができる県として知られるようになる

概要

教育機関は自ら学び自ら考える力などの「生きる力」に加え、人生120年時代を迎え、長寿化の中で自分の健康を大切にする力を育成することが求められる。そこで、幼少期からデジタルデバイスに当たり前に接し、情報の洪水を受け続けている学生に対して、心身の健康増進のため、意識的にデジタルデバイスから離れ、自分自身と向き合う（＝デジタルデトックス）環境を用意することが義務化される。鳥取県の特徴である光や音の刺激が少ない環境はデジタルデトックスを行うフィールドとして最適であり、鳥取砂丘や三徳山、さじアストロパーク等を活用した瞑想修行や五感をフルに活用したリアルな体験ができるアクティビティといった授業/コンテンツの開発が盛んとなり、鳥取県は修学旅行の主要訪問先の1つとなる。

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

「学び」を目的とした修学旅行



これからは

「健康」を目的とした修学旅行

2035~2040

IN-3

ストレスの可視化が一般的なものとなり、検査・治療に加えて予防の観点からも癒しや健康を実現する鳥取県のメディカルツアーが人気になる

概要

遺伝子データや各種行動・環境が身体に与える影響の解析技術向上により、身体と幸福の関係性が数値化され、個人の欲求に応じた生き方や行動が選択可能な時代が訪れる。鳥取県の豊かな自然環境が人間の心身に与える効果が数値化されることにより、全国的に見ても癒しや健康などへの影響が高い数値であることが示され、鳥取県に癒しや健康を求めた観光客等の来県が多くなる。

また、鳥取県に移動するまでの間に健康状態の計測・結果の可視化が行われ、鳥取県に到着すると各人の健康状態の結果に応じた最適なプログラム（サイクリングによる筋力強化、ストレス軽減のための森林浴など）が用意されることで、人々は鳥取での癒しや健康の効果をすぐに実感できる。

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

メディカルツアーは、対処療法的なコンテンツのみで構成



これからは

メディカルツアーは、治療のみでなく、病気予防や健康増進まで考慮したコンテンツで構成

2040~2045

IN-4

鳥取県の雪、酷暑、曇天などの過酷な環境など一見マイナスに見える点と技術を組み合わせる逆転の発想でイノベーションが多発するようになる

概要

大雪や酷暑、短い日照時間といった過酷な気候、人口減少による空き家の増加など、鳥取県は様々な自然的・社会的困難に直面している。

そういった環境下だからこそ、身近な課題を解決するためのアイデアやチャレンジする人材が生まれ、事業化も進みやすくなる。

例えば、雪による発電や冷却手法の開発、砂電池の改良といった技術的なもの以外にも、曇天をポジティブに捉え直すアート活動や、空き家を使った拠点整備など、逆転の発想を用いた価値観の転換を伴う活動が生まれていく。

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

鳥取県は気象条件の悪い、住みにくい土地



これからは

鳥取県は世界各地に適用可能な"事業の種の宝庫"であり、人間が成長するために最適な土地

2025~2030

IN-5

鳥取県の農林水産業では、仕事風景や日常生活を配信やVRでアピールすることが一般的となり、販売収入だけでなくコンテンツビジネスとしての収益化もできるようになる

概要

動画配信やVRの活用により、農林水産業が現場から離れた地域かつ初心者でも親しみを持ちやすくなり、ゲームと同じ階層のエンターテインメントとして浸透する。「推しの生産者」という概念が一般的となり、例えば投げ銭的な形で現地での水やりに対して課金したり、自らの労働力をギフトしたりすることでより強固なつながりがもたらされる。

また、台風や大雪等の自然災害の前に突発的に発生する収穫作業などを緊急ミッションに見立てて遠隔から支援を行ったり、早めに収穫した商品を率先して購入する関係性も生まれる。

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

売る→買うの一方的関係



これからは

お互いのリソース（時間、空間、体験）を共有する双方的関係

2030~2035

IN-6

安定した大量生産技術の普及により画一化された農産品に対して、小規模な生産者は価値観やストーリーの表現による差別化を行うようになる

概要

気候変動の影響をきっかけとした農産品の工業化（AIによる栽培技術指導、生産工程の自動化）により、農産品の生産方法が画一化されることで、効率的に生産が行えるようになるが、商品の質や味などによる「ご当地らしさ」を打ち出すことが難しくなる。

また、消費者の関心は質や金額から、生産者の価値観や企業理念、栽培・製造過程といったストーリーへと変化していき、応援消費を行うことが一般的となる。

そこで、小規模な生産者は、環境配慮や地域課題解決を意識した商品であることや、生産者自身がどのような思いで事業を始めたのかなどの情報を、動画配信やSNS等最新の情報伝達手段を駆使してPRする販売方法を取り、「モノを生産する」だけでなく、「モノを表現する」存在としても注目されるようになる。

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

価格やスペックで商品を選ぶ



これからは

生産者のバックグラウンド・価値観・企業理念で商品を選ぶ

2045~2050

IN-7

健康への効果が明示されたシン・鳥取野菜(長生き野菜、筋肉野菜)の生産が盛んになり、食べ続けることでなりたい体を手に入れることが可能になる

概要

食べ物や習慣と人体への影響の因果関係が明らかになることで、個別の野菜の栄養価やそれらを摂取した際に生じるそれぞれの効果まで明確になり、自分の課題の解決や、なりたい自分を実現するための野菜を食べようになる。

また、生産者側にも野菜摂取後の人体への影響やどのような背景からその野菜を摂取するに至ったかのフィードバックが行われることで、鳥取の特産品であるブロッコリーや長いも等の栄養価の高い野菜においても、より消費者ニーズに合わせた形での品種育成や生産面での改良が進む。

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

消費者は、表示された成分や農法を踏まえ、安全性や美味しさを基準に購入



これからは

消費者は、立証されたデータを基準に購入し、逆に消費者自身の検証データも提供より自分に適した野菜（シン・鳥取野菜）を求めるようになる

2055~ 2060

IN-8

砂地農法の技術の更なる進化により、鳥取県は月面での食料生産をリードし、月面生活で必要不可欠な技術をサポートする役割を担う

概要

宇宙への移動が簡単にできるようになることで、月面開発が進展するとともに、月への移住希望者が増加し、月面での食糧生産が必要となる。砂丘を月面に模した実験等で宇宙産業をリードしてきた鳥取県は、月面での食糧生産分野にも開発範囲を広げ、鳥取砂丘の砂地農法を応用した月面農業技術を確立する。月面での農業生産サポート、技術を伝授する仕組みを構築することで、鳥取県は月面農業における先進県となり、世界から注目されるようになる。

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

鳥取県の砂地農法は、地球上での農業に活用するもの



これからは

鳥取県の砂地農法は、宇宙での農業でも活用するもの

2050~2060

IN-9

砂丘を中心に月面開発に関する実験・研究をリードしてきた鳥取県は、さらに、重力・気温・地質等の月面環境を完全再現することで、月面開発に向けた最先端地域となる

概要

多様な環境を再現できる技術が発展し、砂丘を中心に月面を模した環境での実験等で宇宙産業をリードしてきた鳥取県では、宇宙産業の更なる発展をめざし、重力、気温、地質等の月面環境を完全再現した施設が整備される。それにより、鳥取県をフィールドにした月面実証実験が更に進展し、月面開発に向けた最先端地域となる。加えて、月面移住に向けた訓練施設や、月面体験の観光スポットとしても活用されることで、国内外から様々な目的を持った人が集まる地域となる。

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

擬似の月面実証が可能な鳥取県



これからは

本物の月と同様の環境を実体験できる鳥取県

2070 ~ 2080

IN-10

宇宙での生活や宇宙と地球の二拠点居住が一般化し、自然豊かな鳥取県が宇宙との中継地点として憩いの地となる

概要

宇宙船打ち上げ技術の進化や、宇宙エレベーターの稼働開始等により、観光目的でも気軽に宇宙へ行くことができるようになる。それに伴い、月、火星といった地球の外にも居住地を持つ人が増加し、地球と宇宙の二拠点居住が一般的となる。
二拠点居住者の宇宙空間（宇宙船内、月、火星）での生活は人工物に囲まれた無機質なものであることから、地球での生活は自然豊かな場所で過ごしたいとのニーズが高まり、自然豊かな鳥取県が憩いの地として人気を集める。

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

鳥取県に対して、具体的なイメージが想起されにくい



これからは

鳥取県は自然豊かで、ゆっくりするために行きたいところ

2025~2030

IN-11

民芸・伝統芸能は、マニュアルの自動生成や、3Dプリンタによるデジタル再現により、後継者がいなくても文化が保存される

概要

鳥取県にはしゃんしゃん傘（因幡の傘踊り）や弓浜鉾など民芸品や伝統芸能が多く存在しているが、作り手の高齢化や後継希望者の減少傾向により、技能・ノウハウの断絶が懸念されていた。

しかし、職人や技能者の作業・動作を詳細に映像やインタビュー、モーションキャプチャー等で記録し、デジタルデータとして保存することで、広く共有知として保管できるようになったうえ、後継者がすぐに見つからなくても将来的に誰かが確認できる状態となる。

後継者が現れた際には、収録したデータをもとに製作ノウハウを自動インプットしたデジタル職人が画面に現れ、弟子の様子をカメラで検知し、リアルタイムでの指導が可能となっている。

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

民芸・伝統工芸の後継者が育たず、技能・ノウハウ等が断絶してしまう



これからは

ノウハウのコンテンツ自動生成や、AIやVRを活用したリアルタイム指導、3Dプリンタによるデジタル製造再現により、文化が保存される

2040~2045

IN-12

鳥取県の後継者不足で悩む経営者をサポートするため、小中学校で経営を行う部活が立ち上がり、外部の支援を受けながら企業を経営するようになる

概要

人口減少に伴い、企業活動においても特に中小企業の後継者不足問題が一層顕著となり、解決策の1つとして子どもの経済活動への参加が進行する。そこで、義務教育の学校の部活・課外活動として「会社経営」のカリキュラムが創設され、希望者が経済活動に取り組む環境が整い、小中学生が実際の企業を用いて実践的な経営を学ぶ世界となる。経営の一線を退いたシルバー人材による指導やAIによる業務フォローも受けて、最終的には、学校に通いながら週3日・短時間勤務で会社経営を行う「小学生社長」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

小中学生は経済活動に加われない



これからは

小中学生の経済活動が課外カリキュラムとして実現