

～農業 × ゲーム × 空き家活用～

地域課題を楽しみながら解決する「結ぶ農園」

■ 長野県が抱える3つの課題

私は、長野県で育ち、この場所が大好きです。
だからこそ今、長野県が抱えている課題に目を向けました。

① 農業従事者の高齢化

農業従事者の平均年齢は 68 歳。担い手不足が深刻です。

② 若者の都市部流出

進学や就職をきっかけに、若者は都市へ。地域を支える人が減り続けています。

③ 空き家の増加

長野県の住宅の 約 20% (20 万 8,500 戸) が空き家。
これは、長野市と松本市の世帯数に匹敵する数です。

■ このままでは、長野の魅力が失われてしまう

このまま人口減少が進み、
空き家が増え、農業の担い手がいなくなれば
長野自慢のおいしい野菜も、果物も、地域の暮らしも、
未来に残せなくなってしまうかもしれません。

■ カギは「若者」だった

では、この課題をどう解決するのか。
私は「若者の力」がカギになると考えました。
しかし、周囲に聞いてみると「農業に興味はあるけど、きっかけがない」「何から始めていいかわからない」という声が多くありました。
一方で、若者は スマホとゲームに夢中 です。毎日ログインし、レベルアップし、仲間と協力し、達成感を味わっています。

■ ならば、農業を“ゲーム”にしよう

そこで私は考えました。「ゲームの力で、農業を面白くできないか？」
楽しいから続く。成長が見えるから夢中になる。協力するから仲間ができる。
その仕組みを農業に取り入れたのが――

🔗 農業 × ゲーム × 地域交流 新しい地域循環モデル「結ぶ農園」

■ 「結ぶ農園」とは？

「結ぶ農園」は、若者・農家・地域を“結ぶ”仕組みです。

若者は実際に農業に触れ、楽しさややりがいを知り、長野の自然や人の温かさに出会います。
その結果、

- ・ 農業の担い手が生まれ
- ・ 若者の移住が増え
- ・ 空き家が活用され
- ・ 地域に人とお金が循環していきます。

■ システムはとてもシンプル

- ① スマホで農業クエストを選択
- ② 田んぼや畑でリアル体験
- ③ 結果に応じてポイント&経験値獲得

たとえば、田植えクエストまっすぐ苗を植えられた数や精度でポイントが増えていきます。

■ ポイントで、地域の魅力と交換

貯めたポイントで、地域特産品、温泉施設、飲食店割引、空き家割引券さらに ガチャ も引けます。

・ みずず飴・おやき・りんご・シャインマスカット・信州牛 など
農業体験が、そのまま“地域を巡る冒険”になります。

■ 収益モデル（ビジネスとしての仕組み）

- ・ ガチャ課金
- ・ 空き家の紹介料
- ・ スポンサー協賛

行政・企業・地域が連携して継続できるビジネスモデル として設計しています。

■ 10 年後までの成長ロードマップ

フェーズ 1 | 実証期（1～3 年）小さく始め、成功モデルを確立

フェーズ 2 | 拡大期（4～6 年）他地域へ展開、空き家ネットワーク構築

フェーズ 3 | 定着・持続期（7～10 年）新産業化、雇用創出、関係人口の循環

■ 結ぶ農園が生み出す未来

- ・ 若者の I ターン・U ターン増加
- ・ 新しい農業の担い手誕生
- ・ 空き家の再生と移住促進
- ・ 孤独のない、あたたかな地域コミュニティ
- ・ 地域に人とお金と笑顔が巡る社会

■ 結ぶ農園の5つの魅力

- ・ 農業 × ゲーム × 空き家活用の統合モデル
- ・ 「遊びながら学ぶ」から、若者が参加しやすい
- ・ 農家が先生になる新しい教育のカタチ
- ・ 複数の地域課題を同時に解決
- ・ 長野県が全国のロールモデルになる可能性

■ 結論

人と人が結ばれ、笑顔と交流が生まれる。AI が進化した時代だからこそ、この結ぶ農園は、AI には決して生み出せない「人の温かさ」をつくるビジネスモデルです。

小さなクエストが、長野の未来を大きく変える

あなたと一緒に、長野の未来を結ぶ。それが「結ぶ農園」です。