

上田情報ビジネス専門学校 総合ビジネス科1年 糸崎斗
信州ベンチャーコンテスト原稿

～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。

■ 力ギは「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」 が力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。

・みすず飴・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。