

2.4 タスクフォースの実施

2.4.1 メンバー募集と選定

WT 参加者に対して、TF の全日程に参加可能であることを条件として、希望者を募集した。35 名からの応募があり、属性、職種、食品産業への関わり等の多様性に配慮し、メンバーを 10 名選定した。10 名を 5 名ずつの 2 チームに分けて、SF 作家 1 名、及び事務局メンバー(監修者を含む)でのワークショップを、第2回 WT と第3回 WT の間に各 3 回ずつ実施した。

各ワークショップの流れは、「第1回:【未来の新言葉を作成】(発散)」「第2回:【未来社会の構造作成】(収束)」「第3回:プロットへのサジェスション」の順に行っている。²

2.4.2 タスクフォースの実施

(1) チーム1のタスクフォース開催概要

タスクフォース1	
開催期日	2021年10月26日(火)13:30~17:00
開催方法	ウェブ会議システム:ZOOM
参加者	5名(事務局含まず)

タスクフォース2	
開催期日	2021年11月2日(火)13:30~17:00
開催方法	ウェブ会議システム:ZOOM
参加者	5名(事務局含まず)

タスクフォース3	
開催期日	2021年12月14日(火)13:30~17:00
開催方法	ウェブ会議システム:ZOOM
参加者	5名(事務局含まず)

(2) チーム2のタスクフォース開催概要

タスクフォース1	
開催期日	2021年10月27日(水)13:30~17:00
開催方法	ウェブ会議システム:ZOOM
参加者	5名(事務局含まず)

タスクフォース2	
開催期日	2021年11月4日(木)13:30~17:00
開催方法	ウェブ会議システム:ZOOM
参加者	5名(事務局含まず)

² ワークショップの基本的な流れは、「SF 思考 ビジネスと自分の未来を考えるスキル」(三菱総合研究所 シニアプロデューサー 藤本敦也、筑波大学 HAI 研究室 研究員 宮本道人、三菱総合研究所 参与 関根秀真、2021 年 7 月、ダイヤモンド社)、第 4 章「SF 思考がはばたく『未来ストーリーづくり』」に示すものと同じ。

タスクフォース3	
開催期日	2021年12月15日(水)13:30~17:00
開催方法	ウェブ会議システム:ZOOM
参加者	5名(事務局含まず)

(3) タスクフォース ワークショップ概要

1) タスクフォース1

タスクフォース1の主な目的は、「2050年の食卓」を大きく変えているフードテックやそれを活用したサービスが何かを考え、具体的にしていくことにある。

よって、まず事務局から、WT2の内容や結果および、フードテック技術マップなどのインプットを行った。これらを踏まえ、あらたにWT2と同様に新しい「未来の食に関する言葉」を作り、その言葉から未来の食に関する新ビジネス(サービス・商品)のアイディアを考えるという手順を踏んだ。

その後の流れも基本的にはWT2と同様である。この未来の食に関する言葉を具体化すべく、新ビジネスを成立させるために必要となる別の新技術など派生するアイディアを出していき、さらに、その新ビジネスについて、満足している人と不満のある人を想定し、それぞれの立場からの意見を出してみる。こうすることで、新たに生まれた「言葉」が未来において、どのようなものとしてとらえられているか、どのような機能をもったものなのか、グループのメンバーで一緒に想像し、形を作っていく。

この段階では、例えばソニックブームレストラン(形はそのまま、中だけやわらかく、どんな人でも、周囲と同じように見える料理(衝撃波調理による)を楽しめるレストラン)や、脳内賞味期限などの言葉がについて検討していった。

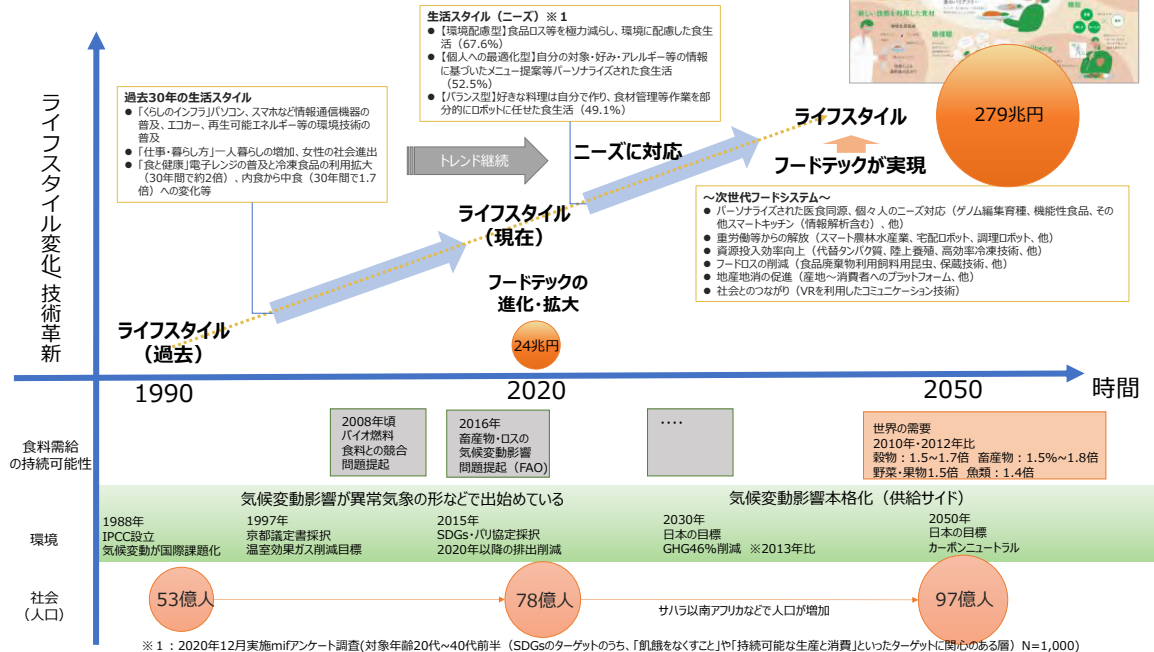
■インプット(MRI 説明)

- ・豊かさと持続可能性の両立
- ・価値観変容・技術革新に伴い加速するライフスタイル変化・ニーズに対応しながらも、100億人近くにまで達すると見込まれる人口全体に、持続可能な形で食料が行き渡るようなフードシステムを希求
- ・パーソナライズ化やコミュニケーションテクノロジーによる「ウェルビーイングの実現」、代替タンパク質、フードロス削減、地産地消、スマート農林水産業による「持続可能性確保」の両立・同時実現を目指す。
- ・2050年の食卓シーン
 - ①食材生産:タンパク質需要の増加、AI・ロボットによる省力化 等
 - ②食の消費:環境負荷削減への意識向上、食の二極化(栄養/楽しみ)等
 - ③食と健康:健康データの利活用拡大、パーソナライズ食・生活指導 等

2050年の食卓の姿へ

豊かさ・持続可能性の両立

- 価値観変容・技術革新に伴い加速するライフスタイル変化・ニーズに対応しながらも、100億人近くまで達すると見込まれる人口全体に、持続可能な形で食料が行き渡るようなフードシステムを希求。
- パーソナライズ化やコミュニケーションテクノロジーによる「ウェルビーイングの実現」、代替タンパク質、フードロス削減、地産地消、スマート農林水産業による「持続可能性確保」の両立・同時実現を目指す。



出所：令和2年度フードテックの振興に係る調査委託事業

フードテック技術マップ

■農業・食品産業を取り巻く社会課題に対応して、生産～消費までのフードシステムを通じた様々なフードテックの技術開発・社会実装が進んでいる。

前提：2050年に解決されているべき社会課題＋それに対して現状新たに出始めているor解決に向けてキーとなる技術をプロット				
次世代フードシステム				
	生産（素材・食品）	加工・調理・流通	保存・消費	
社会課題	健康寿命延伸 家庭食の充実化	よりパーソナライズされた医食同源を実現する ・ゲノム編集育種 ・機能性食品製造	・完全栄養食 ・発酵・微生物活用技術 生活者の多様なニーズに対応し供給する ・クラウド技術、ビッグデータ解析 ＜対応するサービス例＞ ・事業者や消費者のマッチングサービス（ポストキッチン、D2C直販） ・新たな小売商品・サービス（デリバリー＆ピックアップ、ミールキット）	個々人のライフスタイルを実現する ・スマートキッチン（キッチンOS、スマート調理家電、3Dフードプリンター） ・スマートキッチンを介したデータ解析技術 ＜対応するサービス例＞ ・レシピサービス、消費者の行動・嗜好等の解析（POSデータ等）
	重労働・単純労働からの解放	従事者の生産性を高める ・スマート農林水産業（収穫ロボット、農業用ドローン、無人トラクター、等）	人手を増やさずに流通配送・加工を可能にする ・宅配ロボット ・調理ロボット	
	温室効果ガスの排出削減や土地資源・水資源の利用節約	資源投入効率を高める ・陸上養殖 ・ゲノム編集育種 ・代替タンパク質（昆虫食、培養肉、微生物由来のタンパク質）	加工・流通・消費プロセスのエネルギー効率を高める ・高効率な保蔵技術（冷凍、乾燥等）の開発 ・エネルギー高効率なコールドチェーン技術の開発	
	フードロスの削減	資源循環食料生産を支える ・食品廃棄物を活用した昆虫飼料	鮮度保持し保存可能期間を延ばす ・保蔵技術（冷凍、乾燥、発酵） ・コーティング技術 ・コールドチェーン ・包装・容器技術（ガス置換包装・鮮度保持フィルム）	食生活を適切に管理しムダを減らす ・スマートキッチンを介したデータ解析技術 ＜対応するサービス例＞ ・消費期限に基づく食品購買・保管支援アプリ
	地域社会・コミュニティの活性化	フードシステム中の資源循環を支える ・食品残渣処理システム（発酵分解・粉砕・減量脱水）	地産地消を促進する ・ブロックチェーン技術を活用した産地～消費者間のプラットフォーム	社会とのつながりを充実させる ・VR等を活用したコミュニケーション技術
各領域の基盤となる技術				
2050年までに技術進歩・普及が進み、様々なフードテックに活用される基盤技術となる AI（データ解析、画像解析、自然言語処理）、IoT（センシング/ネットワーク技術）、量子コンピュータ、超高速・大容量通信、等				

出所：令和2年度フードテックの振興に係る調査委託事業

次に、その新ビジネスからどのような新職業が出てきているのか、そしてその新職業についている人はどのような属性（年齢、性格など）なのかを考えてもらった。現在でいうところの YouTuber のような

存在である。新職業を考えることで、新ビジネスがどのように浸透しているのかだけでなく、未来のバリューチェーンの検討も同様に行うことができる。

そして、時代の変化を一番実感していると想定される新職業/属性(キャラクター)の視線から「2050年までの社会変化・事件」についてつぶやいてもらった。自分の視点ではなく、あくまでキャラクターの視点で、客観と主観を兼ね備えた面白いコメントが登場した。(例:流動食しか食べられないときに、枕元に衝撃波調理器があって新鮮なリンゴを破壊して食べさせてもらえるようになって、すごくうれしい)

ここまでがタスクフォース1の主な内容となる。インプットを踏まえ、新しい言葉を作り、その意味や技術的な裏付け、そしてそれにより台頭した新職業を検討。加えて、なぜそのような世の中になったかを、キャラクターの口から語らせることで、現在と未来をつなぐキートrend候補を出した。

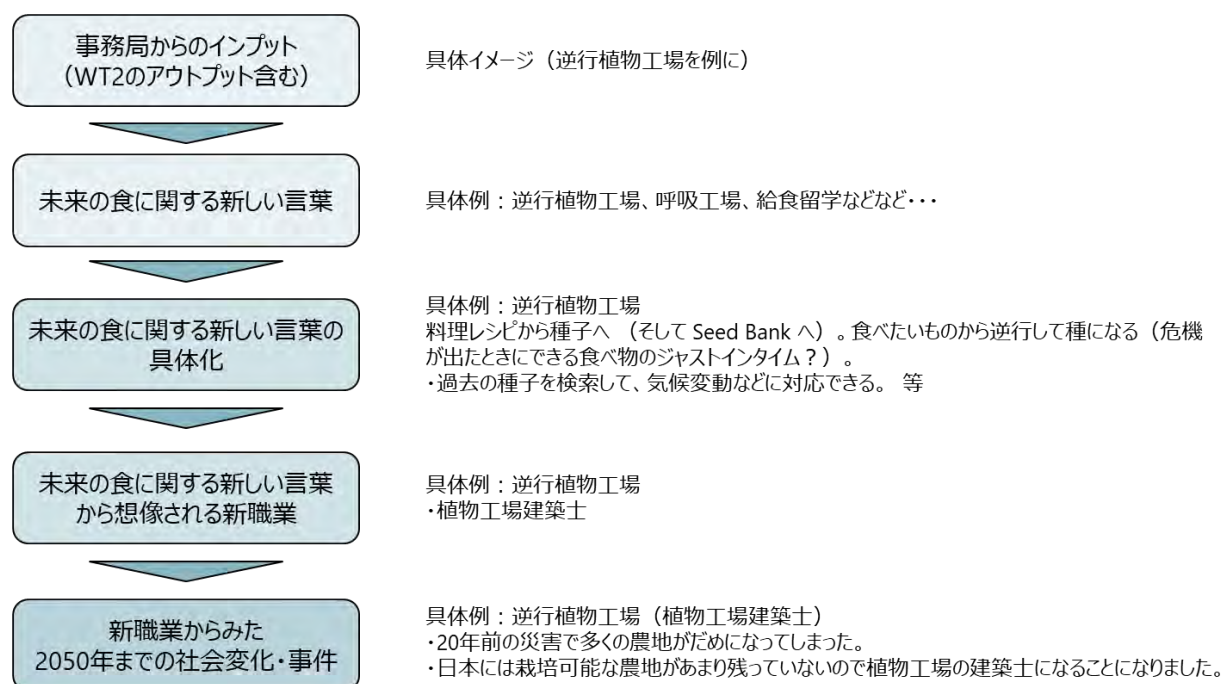


図 2-4 タスクフォース1の流れイメージ

※「逆行植物工場」は、「くらやみマンション S.O.S」の中にコンセプトとして取り込まれ、ガジェット名称は「循環植物工場」となった。

2) タスクフォース2

タスクフォース2の目的は、タスクフォース1で考えた新サービス・技術などが、食卓を超えてどのような社会変化を起こしているのか、そしてその社会変化の中で出てくる新たな社会課題は何で、どうすれば解決できるのかを浮き彫りにすることである。

よって、最初に事務局より、マクロトレンドを踏まえた 2050 年におけるヘルスケアや、モビリティ、エネルギーについてのインプットを行った。インプットを踏まえ、「2050 年、前回考えた食の新ビジネスはサステナビリティ、コミュニティ、暮らし方、住居や、働き方、ヘルスケア(介護、予防、医療)などと、どのように絡んでいるか?」という問いを投げかけて、議論を行った。(例:ソニックブームレストランだと調理時間が短く CO2排出量の削減になる、等)

一通り、社会像がイメージできたところで、新たに未来のキャラクターを考えた。前回の新職業のキャ

ラクターとの違いは、フードテックの供給側ではなく、どちらかといえばユーザー側のキャラクターを作ることにある。また、なるべく多様なキャラクターを作っておくことも意識した(例:天然さん:70代男性。天然。無添加にこだわっている。ワンちゃんの餌も天然のもの。年金とりモット顧問で生計。柴犬を飼っている)。またタスクフォース1と同様に、なぜこのような2050年になったのかなどについても、キャラクターの口を借りて話すことで、現在から2050年までの社会変化のポイントを浮き彫りにした。

次に、もう少し詳細な社会像を検討すべく、様々な業界がどう変化しているのかについても検討した。ここでは食に関連する、流通業界だけでなく、服飾業界や建築業界など、すそ野を広げて検討することを行った。

最後に、自分たちが作ったキャラクターが未来社会を楽しんでいるか、辛いのかなどを考え、そこから未来社会の課題やトラブル、解決方法などを検討した(例:口から食べることの重要性を再認識してもらうプロジェクトがポイント。顎を鍛えてもらうための商材普及により解決、等)

■新ビジネスと2050年の社会トレンドとの関係性

- ・サステナビリティ:カーボンニュートラル/気候変動への対応(収量・漁獲量)
- ・コミュニティ:高齢化率33%/単身・共働世帯増加
- ・暮らし方・住居:家電の知能化/多拠点移住の進行(関係人口増加)/EV・水素、ドローンの普及
- ・働き方:ロボットファーストの職場が増えていく(流通、建設、介護など)
- ・ヘルスケア:予防に対する取り組みが本格化(健康管理デバイスなど)

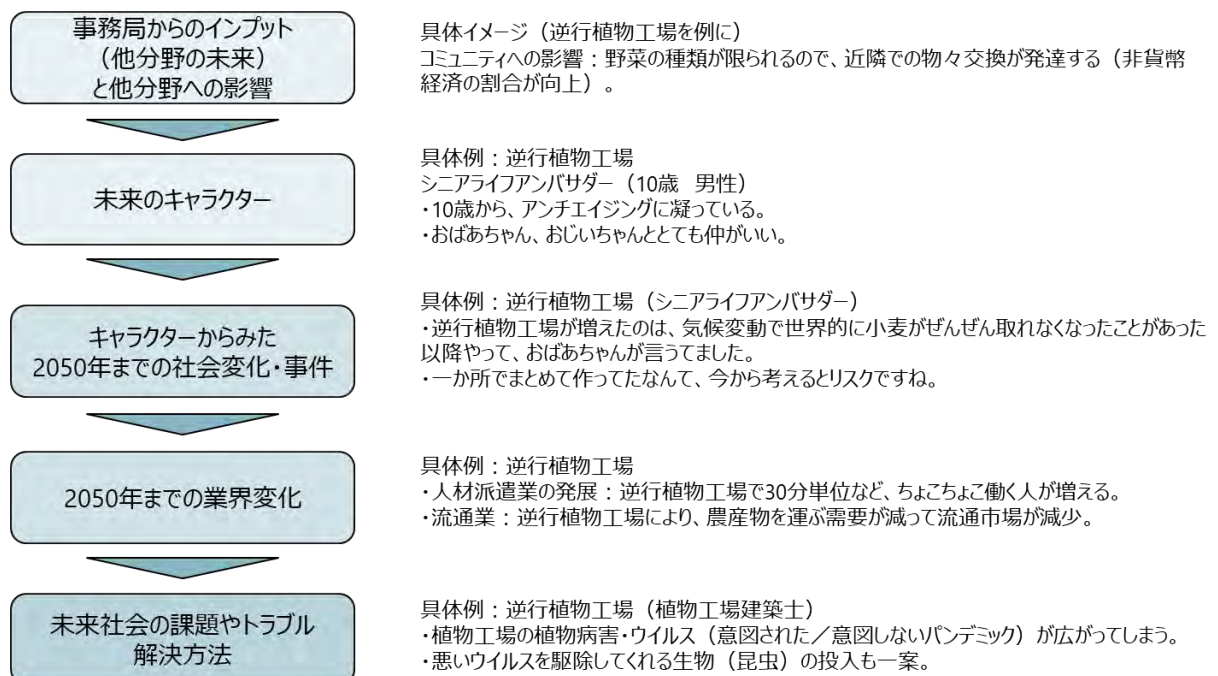


図 2-5 タスクフォース2の流れイメージ

※「逆行植物工場」は、「くらやみマンション S.O.S」の中にコンセプトとして取り込まれ、ガジェット名称は「循環植物工場」となった。

3) タスクフォース3

タスクフォース1と2を踏まえ、作家にプロット案を作成いただいた。そのプロット案をもとに、細部に対する検討・意見を集約することを目的にタスクフォース3を開催した。

まず、作成したプロット案や作家からの質問をもとに、事務局から検討すべき論点を列挙し各論点に対してメンバーとともに、一つ一つ検討を行った。以下に、列挙した論点と議論の概要例を示す。

※各作品の概要は、「第3回 WT(ビジョンの磨き上げ)」に示した。

■作品(「山の暮らし」「街の暮らし」プロット)

例1:2050年に解消されていない食育課題は何だろうか?(コオロギ飼育の意義)

- ・ヘルスケアの観点から、栄養バランスを整えるための食育は、既に完全栄養食で一般的なものは調整済み。個人の生活スタイルによる 眼精疲労とか、ストレスレベルのコントロールなどの段階になってきているのではないかな?
- コオロギを育てて食べようプログラム(「鶏を育てて食べる」食育の昆虫食版:命の尊さを教えたい)。
- ・2050年は昆虫食も一般的になっていると考えられる。動いているものの中で、家でも育てやすいコオロギが食育のキーワードになっている(食のサステナビリティ)。
- ・2050年のコオロギは、今の我々の食材の感覚だと鶏と同じように(普通の食材として)とらえられている。

例2:全自動宅配 AIがある時代のスーパーの役割とは?(普段は誰が何の目的で利用している?)

- ・例えば、新しい加工食品の見本市的な場?趣味の料理教室?食育の場?など
- ・普段は減価に足を運ばないが、行けば何かあるかもという発想ではないか(非常時)。
- ・リアルスーパーは物流倉庫化するのではないかな。配送コストや物流コストを考えると、小規模の配送拠点ができるだろう。そこがスーパーの進化版になるのでは。非常食の備蓄倉庫を兼ね備えたものがスーパーになっていく。実際に大雪や大雨になると、救援物資の調達は行政主導となるので、今後は行政がスーパーと協働する可能性が高いと思う。
- ・スーパーに展示場としての可能性が出てくると思う(調理例の提示。伝統料理につながる可能性。どこそこのスーパーが楽しい。等)。
- ・米国ではこのコロナ禍でカーブサイドピックアップ、オンライン・グロサリー・ピックアップ(OGP)が話題になった(オンラインで注文して、自分で取りに行く。ドライブスルーの進化版)。
- ・経営的な観点だと、生鮮品だと在庫が3日~4日しか持たないので、人が殺到してもすぐなくなってしまう。ライフラインの備蓄倉庫として考えるとそこまでのものではない。ジャストインタイムのシステム的な感じになっているのではないかな。

例3:未来の食レポって今と同じ職業なのだろうか?(中学生の子の夢という設定)

- ・視覚と聴覚(音)に加え、触覚 VRの放送ぐらいまではできてそうな気がする。
- ・あと、レシピに加え、最後の成分などの情報もオフィスロボットにインプットされるのではないかな。
- ・匂いの情報は必須で入ってくると思う。味やにおいは数値化されるので、食べたときの感情のレポートになるのではないかな。
- ・食レポには、表現される言葉の妙味(レポーターの表現力)を味わうというのもあると思う。「絹のような舌触り」など。
- ・製造方法、ゲノム解析による数値などがデータ化されている。自分と味覚があっている人の食レポを見て、データを保存、注文していくかなと思う。
- ・レポーターは「エヴァンジェリスト」のような存在になるのではないかな。専門的な人材であると同時に、最新のテクノロ

ジーや IT におけるトレンドをユーザーに分かりやすく伝えていく役割。データが出たときに、新しい形で普及していく人。 ・未来では、食レポは「人間に残された仕事」のひとつ。いまの食レポタレントがやっていることとあまり変わらない。その人がおいしそうに食べているから試聴したい、みたいな。舌が肥える＝解像度があがる。
例4:なぜ伝統食がここに残っているのだろうか？(残した人の考えを知りたい) ・完全栄養食の普及で、万人にとって美味しい食が世界の市場を席卷し、反動的にクセが強い食も再注目されている。発酵食品の効能が世界的に注目されていて、日本政府は戦略的に、各地域の発酵食品をコンテンツとして保護するプログラムを推進している。 ・発酵食品は、今後に残ると思っている。そこに違和感はない。 ・なれずし、ふなずしは小学生男子が「わあ、おいしそう」と喜ぶものではないと思う。発酵食品ではないけれど、稲荷ずしなどは、伝統的で良いのではないか(小学生男子も喜ぶ)。 ・保存食系の伝統食かつ、子どもにも人気のものを登場させてはどうか。
例5:完全栄養食を「食べる」のではなく、食べるという行為自体も今とは革新的に違うスタイルにできないか？(今も既にある完全栄養食(パスタや餃子)より、もう少し未来感を出しても良いかも)。 ・例えば、寝ながら3D 眼鏡で自分の好きな音楽と映像、香りの中でうっとりしている間に栄養注入が終わっている、みたいな未来はあり得るか？「充電に近い」イメージ。クリエイティブモード、作業集中モード、など、これからやることに対応してカスタマイズ栄養を注入。 ・作業集中モードにして準備していたのに、次の作業に移れなくてイライラする、過剰にアクティブになっている時に予定通りに進まない、といった課題もありそう。 ・摂食障害の治療にも使える技術になるのではないか。 ・ロボット掃除機みたいに壁によりかかると充電ならぬ栄養補給ができる。 ・全員座薬で栄養とれたらいいのでは？(ウォシュレット栄養:点滴よりはよいのではないか。針を刺さないので、点滴が必要な子どもには優しいかもしれない) ・腸内細菌に必要な栄養を創らせるという発想はあるかもしれない。砂糖水呑むだけで筋肉がつくれるような腸内細菌を飼うといったこともあるかもしれない。 ・見えなところから養分を取るということを考えると、肛門からという案はよい。食べながらの会話は失礼になるかもしれない(リモート会議でも)。 ・食べるということ自体が秘め事になって、エロティックなものとして取り扱われている世界もあり得ます。えー、食べるところを知らない人に見せるなんて！みたいな。
■作品(「美はまた近くなり」にけり」プロット) 例6:フローラオートドライブの負の側面も記載があるとイメージしやすいのではないか？ ・例:フローラオートドライブ詐欺/副作用がある(腸内細菌の突然変異？)、等 ・腸内細菌の多様性が失われ、一気に人類が絶滅してしまう(新ウイルス感染が怖い。抗生物質で腸内細菌が死滅したことでアレルギーやうつ、肥満等の現代病が蔓延したという話もあるし、多様性の確保は必要)。 ・社会実装の初期段階では、臓器売買のように、闇のイメージがついてしまう可能性もあるのではないか。 ・それぞれの国の食文化によって異なるフローラがあり、例えば欧米系の人のフローラを入れたら、ワイン(アルコール)には強くなったが、大好きな生ノリが消化できなくなった、などのオチがあってもよい。 ・負の側面ではないが、ヨーグルトを食べても、ほとんどの乳酸菌は便で排出されてしまうそうなので、急激な変化をも

たらずのではなく、変化にある程度時間が必要ということもあるのではないか。
例7:美しくなること、自信を持つことに対して、活用できそうなフードテックはフローラ以外で他に何がありそうか？ ・例:ロコモ対応のサプリ ・例:うつ病と腸内環境の関係(食べ物からのメンタルヘルス対策:ストレスが腸を乱して鬱になることを防止するフードテック)。 ・食物繊維や栄養バランス:未解明だが、気を抜くと食べなくなるもの(レンコン、ゴマなど)。 【フローラオートドライブの定義】 ・自分自身で腸内環境をコーディネートできる(便移植など):概念というよりもスタイルのことではないか。 ・フローラオートドライブの技術:便移植のほか、便の状態を把握し、サプリや栄養バランスのための食品を提供するなどの健康管理手法や、菌を殺さない調理器具、便を検査機関に送って適した食生活のアドバイスをくれるサービスなどがあり得るか。 ・繰り返しの便採取はハードルが高いので、フローラオートドライブ専用トイレ、スマートトイレがあると良い。 ・菌の可視化便利ツール(日々の便から、手を汚さず、面倒くさくなく、簡単に、すぐに分かる)。 ・取り入れる(IN/Eat)」と「取り除く(デトックス)」の両方が記録されて、フローラ状況の推測をしてくれる。 ・ウェアラブルデバイスで心電図が取れるように、菌の状態はアプリで確認できると便利。 ・腸まで届き腸で溶けるカプセルで乳酸菌を飲むといった商品もあってよい。 ・実際に開発するとしたら、1. 実際の測定、2. AIで予測(推定)、の両軸で発展させる気がする。実際の測定はお金も時間もかかるので、日常的にはAI予測を使い、年に2〜3回(健康診断の頻度)は実際の測定を行い、結果と紐づけるイメージではないか。 ・足りない食べ物の料理だけを、自宅に届けてくれる(例:きんぴらごぼうだけ届けてくれる、等)サービスも派生するのではないか。 ・リコメンドが発酵食品などの場合、キッチンである程度自動で調理してくれる、といったサービスもあるとよい。 ・サプリとかフードテックそのものだと、人工的な感じがして、利用を躊躇するかもしれない。
例8:綺麗か、綺麗ではないか、の判断は、近い・遠いだけではない方が納得感があるのではないか。例えば、取り入れているものへの拘りがあるのか、無いのかによって、丁寧に気を使っているかどうかなどの観点もあってよいのでは？(「自然との調和・在り方」が美しくないものは徹底して食べない、など) ・登場人物の魅力を具体的にすると良いのではないか(どんな肌質なのか、髪質、歯が全部キレイ、歯茎が綺麗、目が綺麗、手もキレイ、鎖骨もキレイ、ささくれもなく、生き方、ライフスタイル、自分に似合うメイク)。 ・アバターだと、フィルターをかけられるから、見た目はフィルター補正するようになるのではないか。 ・自分から遠い・近い、理解している・しない、などが美の話に近いのではないか。 ・登場人物の自分からの距離感で「汚い」を説明する件はとても共感。一方、あまりにも離れすぎると、無関心になる(例えば、なぜ、自分の唾液は、一度外に出ると汚いと感じるのか?)。
■作品(「くらやみマンション S.O.S」プロット) 例 10:植物工場は、場所によらずに同じ品質のものが出来上がることに特性があり、特産品という言葉にやや違和感。栽培方式などについて知財化するという方向か？(実証実験なので秘密) ・システムそのものが知財化されているということではどうか。 ・すぐく特徴を持っているとか、特産品という括りでなくても、付加価値が高いものがあるといのでは。 ・栽培士は、地域ではなく「マンションの特産」と発言しているので、違和感はない。 ・標準化された栽培設備+栽培技術=特徴のある農産物みたいなものと理解。(作られるものが違うのでは)。

- ・子どもが多いとか、〇〇好きな人が多いといった住民の特性によって、排出されるゴミに特徴があり、そのゴミからできるものにも特徴がでる。肥料や虫を介して、食などに循環していく。
- ・食品に関する循環を意識した、マンションの住み替えなどがあればよいと思う。循環に参加するマンション。
- ・調達に特徴があるという設定はどうか。例えば凄い量の紙おむつが必要になるなど、ペーパーレス時代に材料となる紙が入手できるマンションはそこまで多くない。
- ・ノウハウがマンション独自ならば特産品として良いかも。日照時間とか酸性度(土や水)とか。マンション独自に知財がある。「このマンションの人参、大根、ニラがうまい！」とか「管理人が匠」、といったキャッチフレーズができる。
- ・farm to fork がマンション内で完結する。マンションの不動産価値に反映される付加価値となる。

例11:この時代の野菜の流通に関して課題とは？

- ・例:流通に環境コストが上乗せされ、野菜の値段が今よりもかなり高くなってしまふ
 - ・例:生の野菜は高級品になり(刺身的な感じ)、加工(フリーズドライ、冷凍食品に)して運んでくるのが一般的となる、等。
 - ・流通そのものが変わるのではない。出荷するということ自体が変わってくる。
 - ・CO2 対策の農地が増えてきて、実際の野菜の生産に影響を及ぼすこともあるか？
 - ・流通はもっと革命が起きてもいいはず(容器の使いまわしによって、ゴミを少なくする)。
 - ・マンションの中で、循環させることで、マンション内での物流が普通になっていくのではない(資源循環の仕組みがないと、マンションが売れない)。
 - ・マンション間の生産情報が共有化され、物々交換が生じるのではない。(細かい物流みたいなのが出来てくるのでは。地域内での物々交換の仕組みが進化するイメージ)。
 - ・多品種になって品数が多くなると、住む人にとっての魅力になるのではない。
 - ・フードマイレージは環境指標として重視されてくると思う。鮮度の高い、かつ安全な野菜の価値はますます高くなっていく。作るプロセスも重要視されると、マンション植物工場がより魅力的になるかも。
 - ・温暖化で、作物の栽培適地が北上すると言われている。これまで食べられていた野菜の価格が上がってしまうのでは。
- 量を食べなくても必要な栄養素がたくさん入っている凄い野菜みたいなものが高価格で取引される、というのはどうか(サブリなのか、野菜なのか…わからないものが高価格で取引されるのかも)。

例12:地産地消や環境負荷の低い不動産が求められていることを考えると、都心のマンションで植物工場を行うのは理にかなっている気がするが、現状できていないのはなぜか？(採算性か？規制か？技術か？)もし、植物工場を導入することで容積率緩和などの優遇措置があれば、普及するのか。

- ・ブランドイメージなどは必要なのではない。
- ・現状はまだ採算性の面で厳しいのではない。
- ・マンション植物工場の出荷価格≒スーパーの販売価格であれば可能ではないか。
- ・2050 年に、都心への一極集中はないのかもしれない。
- ・工場栽培のレタスだと無菌で作ることが可能なため、鮮度が保ちやすいという付加価値があり、サンドイッチ用のレタスなどの加工用原料は植物工場産のものが増えていると聞く。

2.5 「2050 年の食卓の姿」ビジョン ～SF 思考による～

今年度の WT 活動を通じて制作した「2050 年の食卓の姿」ビジョンは、SF 思考の手法を用いた SF 短編小説4編として次ページ以降に示す形で公開した。

「2050年の食卓の姿」ビジョン ～SF思考による～

農林水産省 フードテック官民協議会 2050年の食卓の姿ワーキングチーム

ビジョン策定の経緯について

「2050年の食卓の姿ワーキングチーム」は、農林水産省フードテック官民協議会の下に、令和二年十月に設置されました。ワーキングチームメンバーは、官民協議会会員のうち、希望された方で、令和三年度は、百四十二名が登録されています。ワーキングチームの目的は、生活スタイルの変化や食料供給の課題、技術動向等に関する議論を踏まえ、

- ① 2050年の食卓のあり方や、その実現に向けて取り組むべき事項を整理し、
- ② 豊かで・健康的で・持続的な将来の食卓を実現するための「ビジョン」を作成して、広く発信していくこと、です。

令和三年度の活動として、フードテックのビジョンを作成するため、SF思考という手法を用いてメンバー参加型でのビジョン作成をいたしました。制作過程を通じて、参加者間の「こんな未来があっても良い」、「こんな未来にしたい」、「もっと違う未来もある」といった議論はとても活性化しました。「現況から考えると、未来はきつところなる」と予測する手法ではありませんので、「本当にそんなことがあり得るのか?」と思われるところがあると思います。一方で、三十年前に、現在が予想できていたのか、と考えれば、未来は予想の範囲に収まることはないのが現実でもあります。

この小説を読んでくださった方が、「食卓の未来」に想いを巡らせ、仲間と共有するきっかけとしていただければ幸いです。

本活動は、農林水産省「令和三年度フードテックの推進に係る調査委託事業」により、SF作家、イラストレーター、SF思考専門家の支援を受けました。

小説の制作にあたっては、ワーキングチームメンバー、十名のタスクフォースメンバーにご協力をいただきました。多くの皆さまの自由闊達な思考、議論に敬意を表し、ご協力に感謝申し上げます。

※掲載されている小説の著作権は、作家に帰属します。

制作協力

SF小説作家

松崎 有理 柴田 勝家

イラストレーター Klinika Hamiyama

タスクフォースメンバー(50音順)

木村 恵理子(三菱商事ライフサイエンス)

木村 元紀(株式会社博報堂 UNIVERSITY of CREATIVITY)

倉重 雅彦(株式会社 明治)

高田 幸治(マックスバリュ南東北株式会社)

中島 美樹(ポッカサップロフード&ビバレッジ株式会社 基盤技術研究所)

能重 正規(オフィスノウジュウ 代表)

野元 知子

真尾 淑子(国立大学法人東京工業大学)

山口 富子(国際基督教大学)

山本 京子(江崎グリコ株式会社 グループ渉外部)

SF思考専門家

宮本 道人 監修(筑波大学 システム情報系 研究員)

大澤 博隆 アドバイザー(筑波大学 システム情報系 助教)

事務局メンバー

高梨 雄貴(農林水産省 大臣官房 政策課)

室木 直樹(農林水産省 大臣官房 政策課)

戸澤 篤(農林水産省 大臣官房 政策課)

藤本 敦也 SFプロトタイプینگ統括(株式会社三菱総合研究所 経営イノベーション本部)

葦津 紗恵 プロジェクトリーダー(株式会社三菱総合研究所 サステナビリティ本部)

山本 奈々絵 プロジェクトメンバー(株式会社三菱総合研究所 経営イノベーション本部)

木村 元則 プロジェクトメンバー(株式会社三菱総合研究所 経営イノベーション本部)

堀留 千恵子 プロジェクトメンバー(株式会社三菱総合研究所 経営イノベーション本部)

木附 誠一 アドバイザー(株式会社三菱総合研究所 営業本部 特命リーダー)