

大阪・関西万博の共創をデザインする

Expo Outcome Design Committee

目次

1. **はじめに**
大阪・関西万博の現状
万博を再定義
 2. **EODC (Expo Outcome Design Committee)**
EODCの設置趣旨
EODCの役割
EODCの位置づけ
本レポートの位置づけ
検討体制
 3. **Logic Model —実現する未来社会—**
 4. **Logic Modelを踏まえたプロジェクトアイデア**
 5. **Co-Design Challenge プログラム**
Co-Design Challengeプログラムの概要
Co-Design Challengeプログラムの特徴
運営参加 特別プログラム「Co-Design Challenge」
- Appendix.**
Expo Outcome Design Committee —Highlight—



大阪・関西万博の現状

2025年日本国際博覧会(略称「大阪・関西万博」)は2018年11月の開催決定以降、公益社団法人2025年日本国際博覧会協会の発足、2020年12月には、基本計画を公表し、計画の具体化を進めてきた。

コンセプトには、People's Living Lab(PLL:未来社会の実験場)を掲げ、共創により未来社会をデザインすることを宣言している。残念ながら、万博に関心のある層は一部にとどまり、多くは数年後に開催される国家イベントという認識である。

万博は国際条約に基づく、国と自治体がホストとなり、様々な企業・団体、市民と共に創り上げる国際イベントである。

万博を通じて未来を共にデザインしていく機運を醸成するためには、3年前を迎える今が重要な機会ではないだろうか?

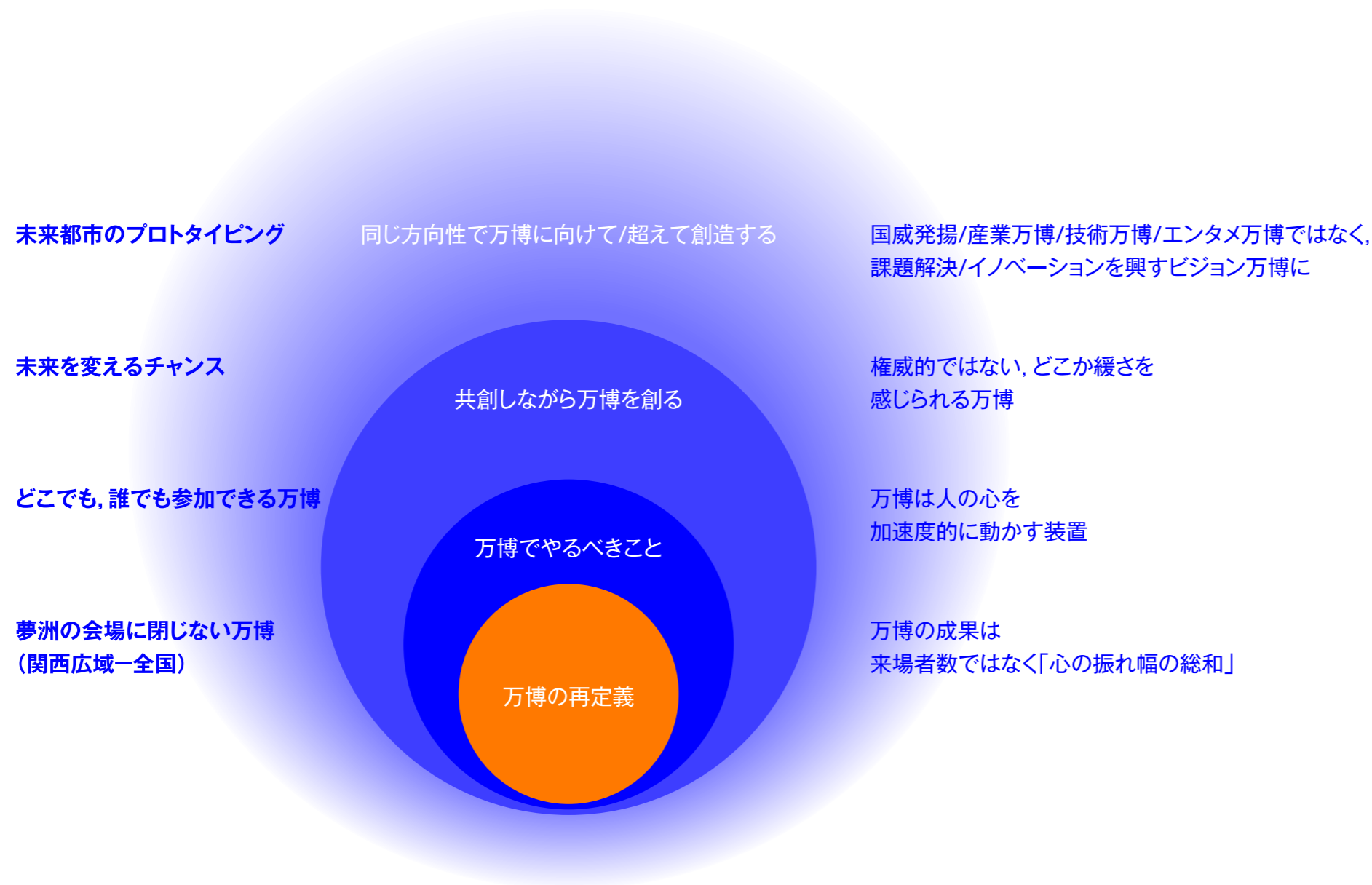
万博を再定義

2025年に行われる「万博」はいかなる役割を果たすべきか?

世界がパンデミックに襲われた時代に、地球が限界に達する時代に、SDGs達成や環境負荷低減に経済や産業、人々の生活が向かう時代に、インターネットや技術の普及でコミュニケーションの方法が変わった時代に、この時代に実施すべき万博は、これまでとは異なる万博であるべきである。

では、万博は何を目指し、どのように創り、何を残すべきなのか?

万博の意義・役割・アウトカムを設定し、デザインの視点から万博の全体設計を試みる。



EODCの設置趣旨

万博をきっかけに大きなうねりを創りたい

これからの日本のサステナビリティ
これからの日本の産業のあり方
縦割り/非連携分野や政策の共創のカタチ

デザイン力でうねりを起こし社会実装したい

言葉だけのデザインではなく、様々なデザインの分野の
デザイン実践者による構造の構築
あるべきデザインを選択・集中して方向を創り出す

共創 = People's Living Lab (PLL) を万博で実装したい

大企業だけでなく、また、大きな組織だけでなく
様々な熱量を持った人から共創を紡ぎ
さまざまなスケールの作り手が混ざり合いながら
共創を実装したい

EODCの役割

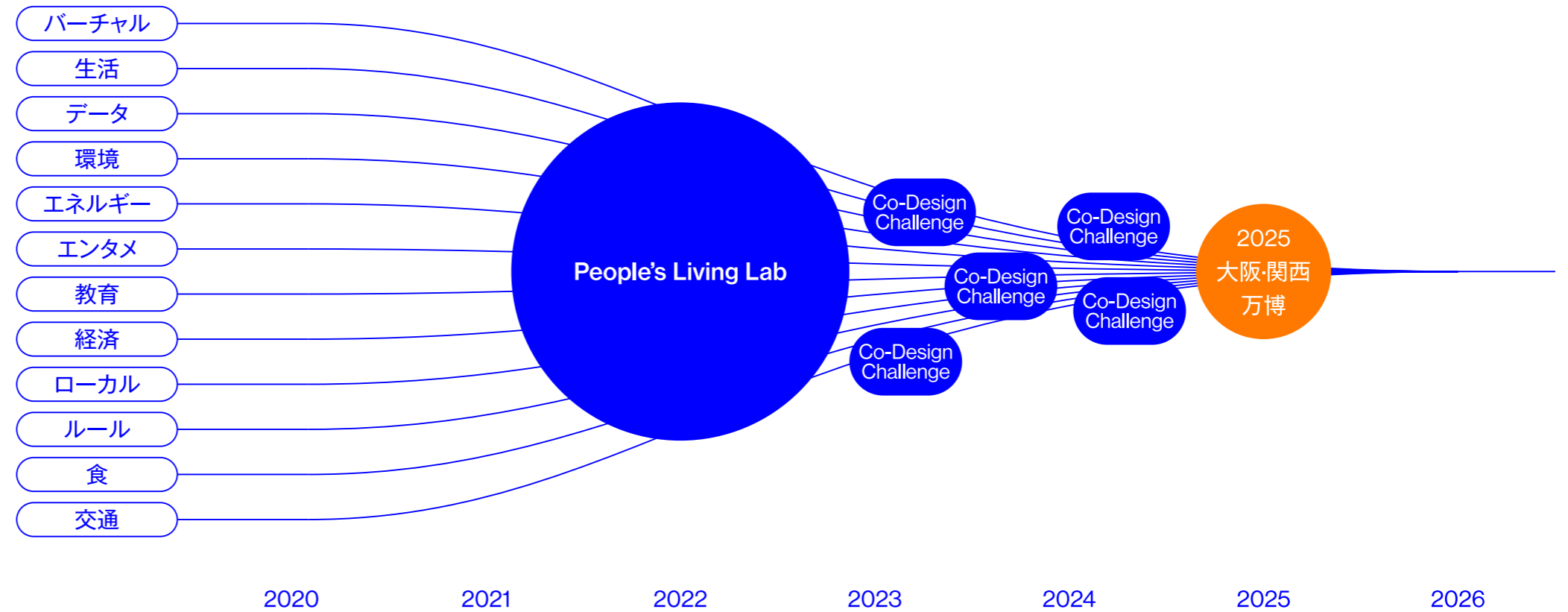
各分野が横断して、これからの社会のあるべき姿を創造
できているだろうか？

今、世界では、企業や団体、個人など様々な主体が、これ
からの社会に必要なモノやコトを創るべく、価値観を新た
に数多くの研究や開発、実証を行っている。

2025年大阪・関西万博のコンセプトは、People's Living
Labである。

現在、様々な分散している力を束ねるだけでは無く、世
界が集まる万博という機会を最大限に活用し、大阪・日本
から世界に対して、2025年以降も世界が、いのち輝き続
けるためのアクションを起こす、その起点となるべく、
EODC (Expo Outcome Design Committee) を2021年12
月に発足した。

各分野を横断しながら、これからの社会のあるべき姿を想像する

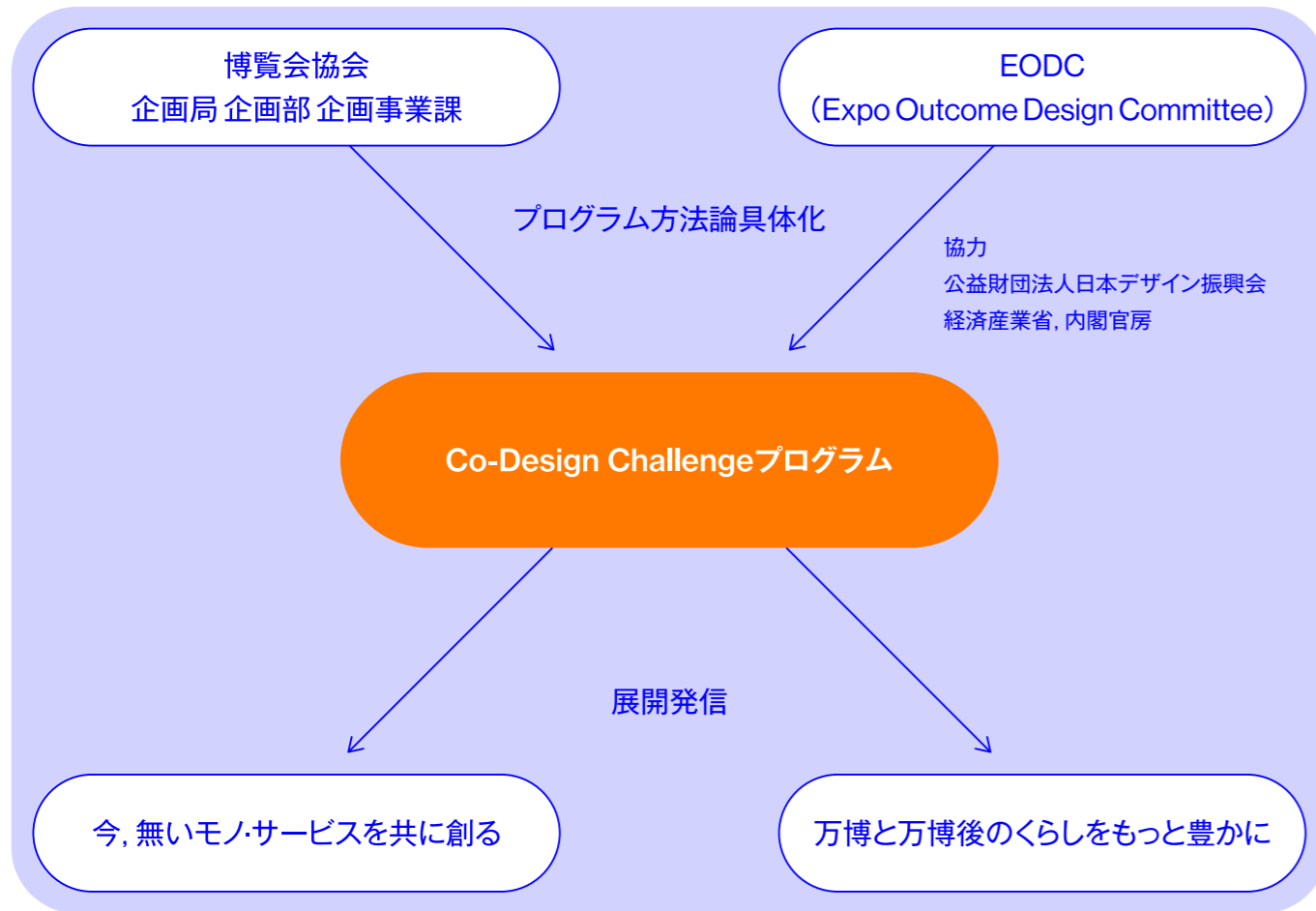


2. EODC (Expo Outcome Design Committee)

EODCの位置づけ

EODCは、2025年大阪・関西万博の開催をきっかけとして、会場の中や外において実現を目指す未来社会やその実装に至るプロセスを構想することで、大阪・関西万博のありようを検討する共創の場である。

多様なデザイナー、クリエイターの協力を得て、デザインの視点から改めて博覧会を展望する試みである。



本レポートの位置づけ

本レポートは、万博の意義・役割の検討・定義(Phase 1)及び、万博を共に創るプロジェクトの方向性(Phase 2)に関する討議の結果を取りまとめたものである。この後のPhase 3においては、万博を契機に取り組むべきプロジェクトの実現に向けて、プロジェクトを共に具体化、実装していくパートナーを募集する、Co-Design Challengeプログラムを実施する予定である。



2. EODC (Expo Outcome Design Committee)

検討体制

EODCはデザインの視点から万博の意義や取り組むべき方向性を議論できるデザイナー等から構成し、分野横断、広い視野で議論できる体制とした(以下、EODCメンバー)。

ファシリテーター

齋藤 精一
Panoramatik



パノラマティクス(旧:ライゾマティクス・アーキテクチャー)主宰。俯瞰的な視点でこれまで繋がらなかった領域を横断し、組織や人を繋ぎ仕組みづくりから考える。行政や企業などの企画、実装アドバイザーも数多く行う。2018-2022年グッドデザイン賞審査委員副委員長。2020年ドバイ万博 日本館クリエイティブ・アドバイザー。2025年大阪・関西万博People's Living Labクリエイター。

広告・コミュニケーション

小西 利行
POOL INC.



POOL INC. FOUNDER クリエイティブ・ディレクター/コピーライター。CM制作、商品開発から、街づくりや国の戦略構築も行う。サントリー「伊右衛門」「ザ・プレミアム・モルツ」「PlayStation」などヒット作も多数。ドバイ万博日本館クリエイティブアドバイザーを務める。

デジタル・データ・アーキテクチャ・Civic Tech

関 治之
コード・フォー・ジャパン



「テクノロジーで、地域をより住みやすく」をテーマに、会社の枠を超えて様々なコミュニティで積極的に活動する。東日本震災時に情報ボランティア活動を行なったことをきっかけに、住民コミュニティとテクノロジーの力で地域課題を解決することの可能性を感じ、2013年に一般社団法人コード・フォー・ジャパン社を設立。

素材・リサイクル

倉本 仁
JIN KURAMOTO STUDIO



JIN KURAMOTO STUDIOを主宰。家具、家電製品、アイウェアから自動車まで多彩なジャンルのデザイン開発に携わる。素材や材料を直に触りながら機能や構造の試行錯誤を繰り返す実践的な開発プロセスを重視。iF Design Award, Good Design賞, Red Dot Design Awardなど受賞多数。

建築・工法・建材開発

永山 祐子
永山祐子建築設計



永山祐子建築設計を主宰。主な業績として、「LOUIS VUITTON 京都大丸店」「丘のある家」「豊島横尾館」「ドバイ国際博覧会日本館」など。2014年JIA新人賞「豊島横尾館」、2017年山梨県建築文化賞「女神の森セントラルガーデン」など受賞多数。現在、東急歌舞伎町タワー(2023)、Torch Tower(2027年度)などの計画が進行中。

取り組み・仕組みデザイン

原田 祐馬
UMA/design farm



UMA/design farm代表。大阪を拠点に文化や福祉、地域に関わるプロジェクトを中心に、グラフィック、空間、展覧会や企画開発などを通して、理念を可視化し新しい体験をつくりだすことを目指している。「ともに考え、ともに作る」を大切に、対話と実験を繰り返すデザインを実践。

コミュニティデザイン

内田 友紀
Re:public inc.



Re:public inc.シニアディレクター、YET代表、A New Scale共同主宰/都市デザイナー。ビジョン構築、組織開発、シビックテックやコミュニティデザイン等を通じて、市民・企業・行政・大学らとともに持続可能な地域社会に向けたエコシステムの構築に携わる。内閣府地域活性化伝道師。

食生活・ローカル

服部 滋樹
graf



graf 代表、クリエイティブディレクター、デザイナー。1993年から活動を始め、異業種が集まる環境と特性を生かした新たな活動領域を開拓している。プロジェクトからプログラムへ、ムーブメントからカルチャーへ育むデザインを目指している。grafでは代表を務めるほか、コンセプターとしてデザインやディレクションを行い、あらゆるデザイン領域の視点から社会を翻訳するようなアウトプットを行う。

工芸・プロダクト・地域

柴田 文江
Design Studio S



Design Studio S 代表。エレクトロニクス商品から日用雑貨、医療機器、ホテルのトータルディレクションなど、国内外のメーカーとのプロジェクトを進行中。受賞歴は、iF金賞(ドイツ)、Gマーク金賞、アジアデザイン賞大賞・文化特別賞・金賞など。2018-2019年度グッドデザイン賞審査委員長。

ファッション・環境・商業

ムラカミ カイエ
SIMONE



デザイナー/クリエイティブディレクター | SIMONE 代表。国内外の企業に向け、デザイン、ビジネス、テクノロジーを融合した実践的なクリエイティブ・コンサルティング、ビジネス・デヴェロップメントを行う。主な実績として、LOUIS VUITTON, LEXUS, adidas, 資生堂、三越伊勢丹など。

次世代・カルチャー・エンタメ

井口 皓太
CEKAI



映像デザイナー/クリエイティブディレクター、CEKAI 代表。動的なデザインを軸に、モーショングラフィックスから実写映像監督、また、チームビルディング型のクリエイティブディレクションを得意とする。主な受賞歴に2014東京TDC賞、D&AD2015yellow pencil, NY ADC賞2015goldなど。

ICT・バーチャル

緒方 寿人
Takram



東大工学部からIAMAS, LEADING EDGE DESIGNを経てTakramに参加。月面探査車の意匠コンセプトから、メーカーの製品開発、ショップや展覧会のディレクションまで、デザイン、エンジニアリング、アート、サイエンスを行き来し領域横断的な活動を行う。近著に「コンヴィヴィアル・テクノロジー」。

健康・福祉・インクルーシブ

岡部 太郎
たんぼぼの家



一般財団法人たんぼぼの家 常務理事。市民によるアートの可能性を探る「エイブル・アート・ムーブメント」や、福祉と異分野のコラボによる仕事づくりを模索する「Good Job!プロジェクト」などを推進。芸術文化活動をとおして福祉と社会をつなげる橋渡しの役割を担う。

協力・支援

公益財団法人
日本デザイン振興会



総合的なデザインプロモーションを担う日本で唯一の機関。デザインが広く社会で理解され、生活の様々な場面で有効に活かされるために、デザインに関わる企業や人々・地域社会を支援し、共に発展することを目的とする。「グッドデザイン賞」の主催や、デザインの魅力と可能性を発信する「東京ミッドタウン・デザインハブ」など多岐にわたる事業を手がける。

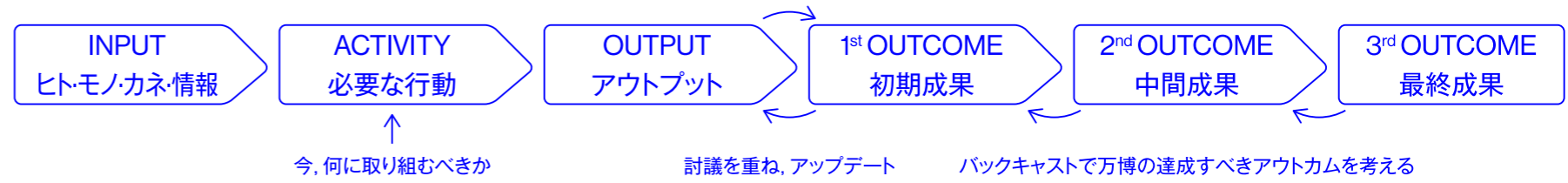
開催

公益社団法人
2025年 日本国際博覧会協会
企画局企画部企画事業課

2. EODC (Expo Outcome Design Committee)

2025年 大阪・関西万博の アウトカムを考える ロジックモデル

2025年に行われる「万博」はいかなる役割を果たすべきか？
ロジックモデルの考え方をを用いて、改めて、万博の意義・
役割・アウトカムを問い、デザインの視点から取り組むべき
ことを構想した。



Logic Model

EODCメンバーの多分野の知見を重ね合わせ、下図の通り、万博を通じて目指す未来や万博の意義を定義した。
この取り組みは、万博の開催意義を改めて問う試みであり、万博を通じて起こしていきたいアクションの羅針盤としての役割を持つ。

議論を通じて抽出された万博の最終成果は、「地球のシステムが減びないためのアクションを実装し続ける社会」の実現である。これは、本万博が地球的規模の課題解決に向けて、一人一人が行動を起こし、地球が、人々が輝く未来を実現しようという試みであるためである。

この実現したい未来からバックキャスト思考で必要な要素を分解し、2nd OUTCOMEや1st OUTCOMEを定義した。この羅針盤を活用しながら、万博を契機として、必要な行動を起こし、社会をデザインし、将来社会にシステムとして根付くよう実践・実装していく。



3. Logic Model —実現する未来社会—

EODCの議論を通じて、
様々なプロジェクトの種が
生まれてきている。

重要な論点の提示

万博のコミュニケーション・
スローガンの統一

Join Sync Act

個人や企業・団体が万博に能動的に関わるためにも、万博の意義を同じメッセージで伝えていくことが重要。



ドバイ万博からのレガシー継承

ドバイ万博日本館はその一部が、資源を再利用できるように設計されている。有効活用することで、循環型社会の実現に向けた再利用の象徴的なケースとしていくことが重要。

デザイナー/クリエイターのネットワーク化

万博においてデザイン視点を取り入れるためにも、デザイナー/クリエイターの興味関心を高めていくことが必要。クリエイティブエコシステムを万博に向けても形成していくことが重要。

共創プロジェクトのモデルケース開発

社会の仕組みの変革や問題の解決に向けては、様々な知見を結集した共創が必要。万博を契機とした共創プロジェクトのモデルケースを開発していくことが重要。



4. Logic Model を踏まえたプロジェクトアイデア

共創プロジェクトのモデル

万博を契機とした共創プロジェクトのモデルとして、次のようなアイデアが挙げられる。いずれも博覧会協会が、万博で取り組むべきアクションの旗を立て、プロジェクトを具現化、実行に移す仲間を募り、共創を通じて、実現を図るプロジェクトである。

今後、こうした例示を発展、展開させながら、万博における共創を体現していく。

プロジェクト	旗	共創プロジェクトの概要
子どもたち×バーチャルデザインプロジェクト	子どもたちの夢を共にカタチに、会場に	子どもたちから万博会場内で実現したいアイデアを募り、それをバーチャル上のプラットフォームでカタチにしていく。 子どもたちの技術への興味関心を高め、世界との繋がりを生み出していくプロジェクト。
万博トークン(仮称)による共創コミュニティの形成	コミュニケーションをデザインし、共創を繋ぐ・拡げる	より多くの人たちとの共創を促進する「万博トークン(仮称)」の実現 電子的なトークン(証票)を発行して、万博に向けた多様なプロジェクトの資金調達を行う構想 万博トークン保有者は、プロジェクトの応援やプロジェクト主体が用意した特典を獲得できる仕組み
EXPO Design Center(仮称)の構築	日本のデザインや素材を世界とつなぐ	海外から多くのパビリオンが出展する万博は、日本各地の建築家やデザイナー、地域の資源や文化を世界とつなぐ貴重な機会。 この機会に、地域の資源や人材とのマッチング等、相談対応する機能(デザインセンター)を構築する。相談内容により、自治体や企業、大学等と連携を行い、地域と世界を繋いでいく。
Citizen Data Collection(仮)	チャレンジを促すデータの見える化	市民が社会課題解決に自らが取り組む、「わたしたち」が「わたしたち」で街を変えていく仕組みを万博を通じて実証・実装する。 具体的には、オンライン&オフライン上でディスカッションできるプラットフォームを構想し、その中で議論された取組や評価された政策を行政、市民が積極的に取り組む仕組み。

4. Logic Modelを踏まえたプロジェクトアイデア

Co-Design Challengeプログラムの概要

万博を通じて未来社会(ロジックモデルで示したアウトカム)を実現すべく、「デザインの視点」と「共創」によりイノベーションを興すCo-Design Challengeプログラムを実施する。

大阪・関西万博のテーマは、「いのち輝く未来社会のデザイン」である。

Co-Design Challengeプログラムを通じて見たいこと、見せたいものは、様々な人たちが創る多様な未来である。未来のカタチは決して1つではなく、たくさんの解釈と正解が存在する。

Co-Design Challengeプログラムは様々な分野における未来社会の象徴の一つとして、「これからの日本の暮らし(まち)」に焦点をあて、大阪・関西万博を契機に、様々な「暮らし(まち)」を改めて考え、多彩なプレイヤーとの共創により「これからの〇〇をデザイン」していく。

そして、2025年には万博会場内外で実装し、世界に向けて発信していく。

これは、万博事業のコンセプトであるPeople's Living Labを具体化するプログラムの一つとなる。

Co-Design Challengeプログラムのコンセプト

これからの日本の暮らし(まち)をつくる

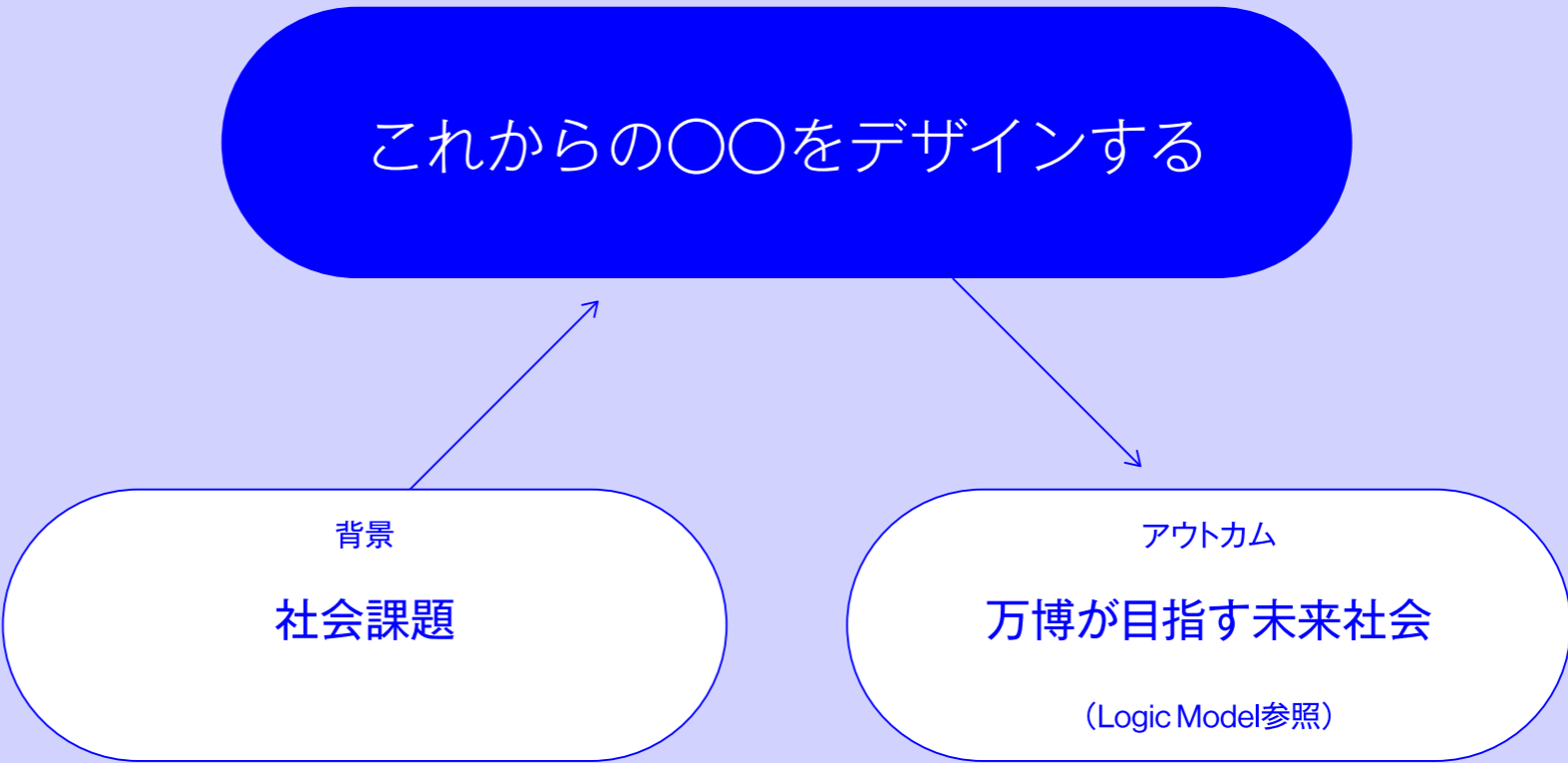
今の日本の暮らしはいつ出来上がったのだろう

なにげない日常を彩る様々なもの、なぜそれらは今の形になったのだろう

万博の機会に、日常のアタリマエを見直してみませんか？

今を否定するのではなく、今よりもっと良い未来をつくるために、一緒に「これからの日本の暮らし(まち)」をデザインしてみませんか。

Co-Design Challenge プログラムフォーマット

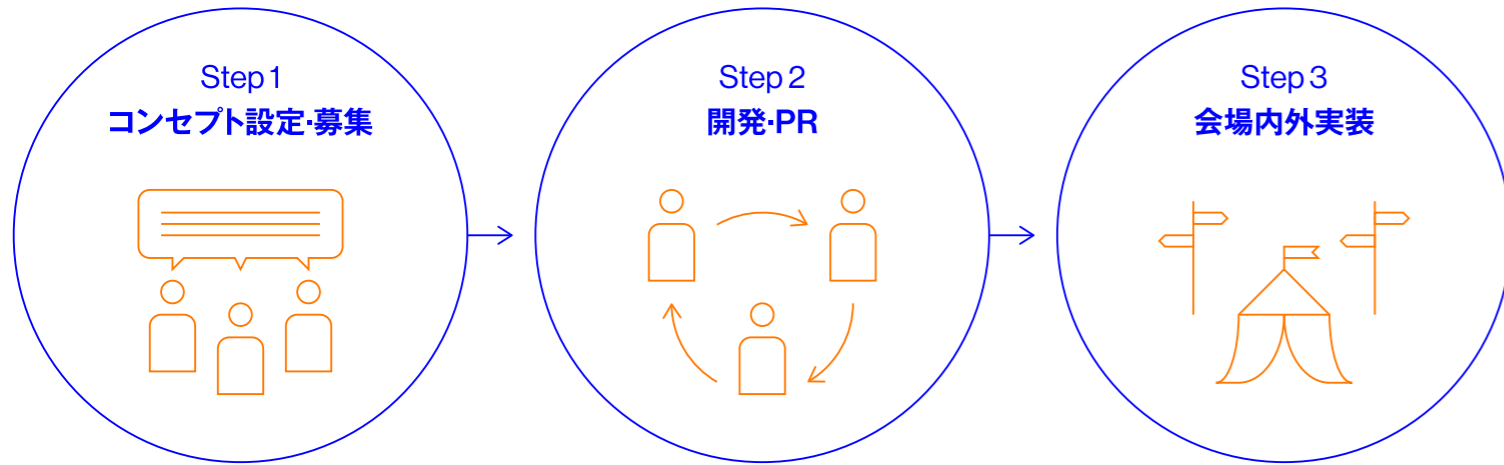


5. Co-Design Challenge プログラム

Co-Design Challengeプログラムの特徴

- 万博を機会として、新しい「何か」をつくること
- 共創の取組であること
- デザイン視点で取り組むこと
(プロダクトデザイン、仕組みのデザイン等)
- 大資本でなくても取り組めること

Co-Design Challenge フロー



運営参加 特別プログラム 「Co-Design Challenge」

Co-Design Challengeプログラム自体が万博における実験的な取組である。様々なやり方「フレーム」が存在する中、試し、改善し、成長していくプログラムである。

最初の試みとして、2022年7月に募集開始となる運営参加の特別プログラムとして、Co-Design Challengeプログラムを実施する。

運営参加 特別プログラム Co-Design Challenge 募集内容

博覧会協会が行う「運営参加」を募る協賛の仕組みの特別プログラムとして、実施するもの。当協会が提示する物品・サービスを対象として「これからの〇〇（物品名・サービス名）をデザインする」提案を募る。

これから新たに開発していく物品・サービスが対象であり、選定された方々と万博開催までの期間において、開発を進め、共創の中で新たなモノが生まれていくプロセスを具現化していく。

開発された物品やサービスは会場内に設置や万博で活用させて頂く。

プログラムの特徴から応募の条件は、次の通り設定する。

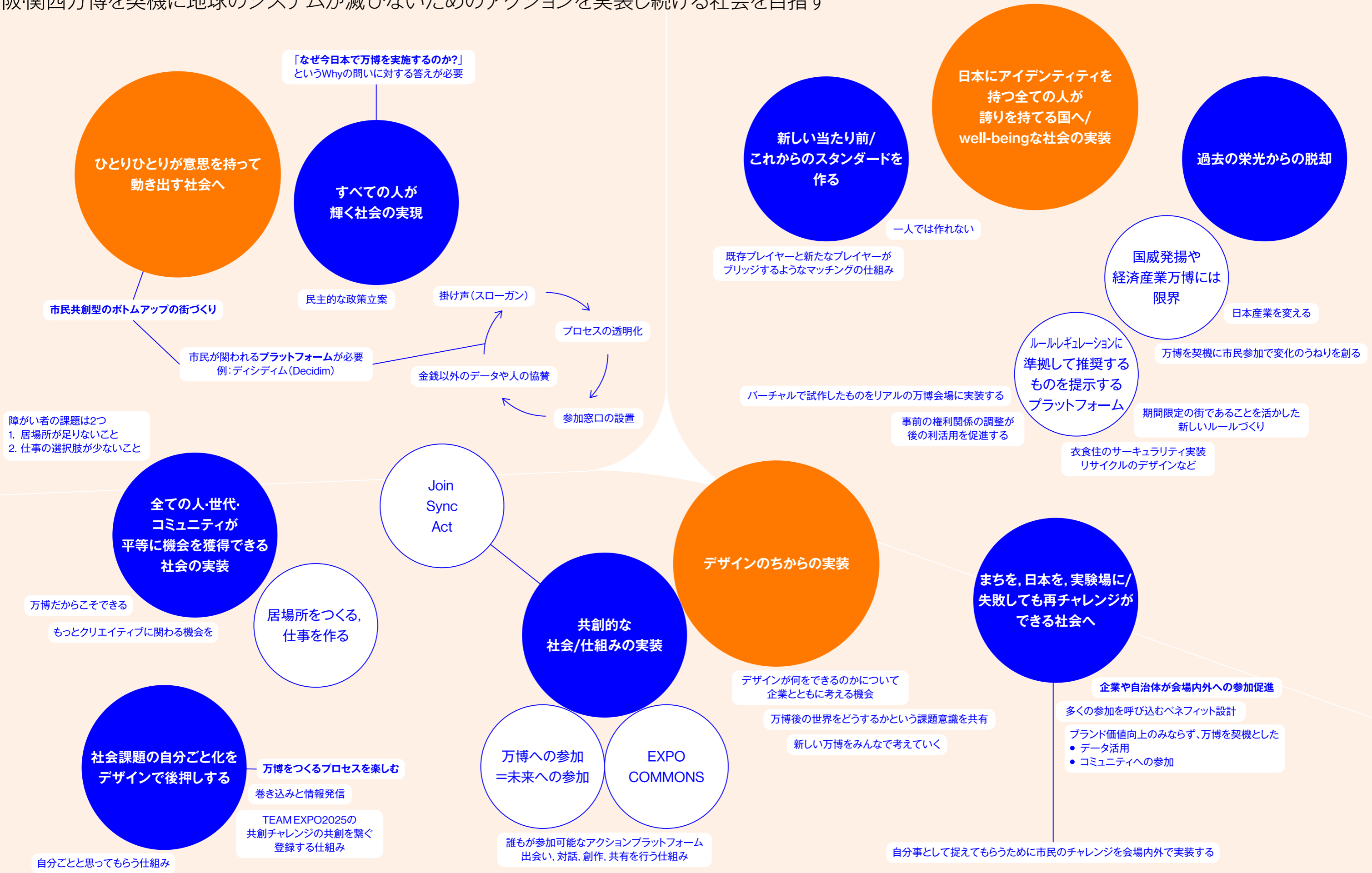
1. これから新たに「開発」を行う物品・サービスであること
2. 複数の企業・団体が協力して開発に取り組むことが望ましい
3. デザイナー/クリエイターが参加すること
4. 応募者に中小企業が含まれること

対象とする物品やサービス、応募条件、応募方法については、博覧会協会ホームページに掲載する実施要領参照(2022年7月下旬公表予定)。

※本取組は応募団体、皆様のノウハウと資金で実行頂く取組を募るものとなります。
当協会からの資金提供はございませんのでご了承ください。

5. Co-Design Challenge プログラム

大阪・関西万博を契機に地球のシステムが減びないためのアクションを実装し続ける社会を目指す



大阪・関西万博の開催まであと1,000日となった。

ここまでは万博を開催するにあたり必須となる基盤や機能の具体化を進めてきた。

2025年、日本で、大阪で行う万博として、万博と社会、万博と人の関係に立ち戻り、2022年7月は、万博という機会をチャンスとして加速度をあげる起点となるだろう。

EODCで企画立案した、Co-Design Challengeプログラムは、Co-Design Challenge自体が社会全体が向かう方向性の道しるべを模索するアクションであり、企業・団体や市民との接続点となり、人々が出会い、共創が生まれ、社会が創られていくようなハブとなることを構想している。

社会のあり様やそのためのアクションについて、多様な人々の議論を呼び、またその議論の経過が広く発信されることで、各々の地域でも実装に向けた議論がなされる。日本各地においても、EODCが自然発生的に生まれ育ち、様々なCo-Design Challengeが取り組まれることを期待したい。

企画・編集

Expo Outcome Design Committee

ファシリテーション

齋藤 精一 (Panoramatik / PLLクリエイター)

井口 皓太 (CEKAI)

内田 友紀 (Re:public inc.)

緒方 寿人 (Takram)

岡部 太郎 (たんぽぽの家)

倉本 仁 (JIN KURAMOTO STUDIO)

小西 利行 (POOL INC.)

柴田 文江 (Design Studio S)

関 治之 (コード・フォー・ジャパン)

永山 祐子 (永山祐子建築設計)

服部 滋樹 (graf)

原田 祐馬 (UMA/design farm)

ムラカミカイエ (SIMONE)

公益社団法人2025年日本国際博覧会協会

企画局 企画部 企画事業課

協力

公益財団法人日本デザイン振興会

経済産業省

商務情報政策局 商務・サービスグループ 博覧会推進室

内閣官房

国際博覧会推進本部事務局

デザインディレクション

graf (有限会社デコラティブモードナンバーズリー)

デザイン

中家 寿之