



令和3年度大阪・関西万博 政府開催準備事業 (コンテンツの具体化に係る業務)

事業報告書

2022年3月28日



経済産業省
Ministry of Economy, Trade and Industry

本調査の背景 (仕様書及び基本計画より)

令和7年に開催される大阪・関西万博に向けては、昨年度に基本計画が策定され、万博開催に必要な事業とその方針等が示される等、本格的な検討が始動

- 「People's Living Lab」のコンセプトの下、「SDGs達成・SDGs + beyondやSociety 5.0実現」に向けて、「未来社会の実験場」として、「地域経済活性化の起爆剤」になることを目指す
- また、世の中を変える動きを創り出す、これまでとは異なる万博(「万博2.0」)の実現を目指す
 - 「モノを見せる」ではなく「コトを感じる」万博
 - 「観る」万博から「参画し、共に創る」万博

本年は上記基本計画に従い、万博のコンテンツとなる具体的な事業や、目指す姿を実現する仕組み作りを進める必要

事業内容

事業内容

事業コンセプト・アイデアの検討

論点構造 (具体的な検討内容)

多様な主体にとって魅力的なコンセプト・事業アイデアとは？

先端トレンド

2025時点で、
実現が望まれているであろう
未来像は？

コンセプト

2025時点で、
万博として
示すべき
未来像は？

事業アイデア

イノベーション
誘発/地方創生
に効果的な
個別事業は？

万博の位置づけ

万博全体の
理念や決定済
の他事業との
整合性は？

事業化の視点

どのような形で
未来像を示せば
観光需要に
繋がるか？

具体化の視点

実施主体は？
インセンティブは？
用地等の
条件は？

左記を具体化するには？

事業の具体化

左記事業アイデアを
具体化し、より効果的且つ
実現可能性の高い
個別事業とするには？

主な検討主体



共創の仕組み作りの検討

- ・ 興行として成功させる共創の仕組み/仕掛け
- ・ 共創の仕組みを通じた後世に残るレガシー創り

多様な主体の参加を促す共創の仕組みとは？

共創の仕組み①

万博全体として機運を高める、横串の参加型の仕組みは？

アプローチ:有識者ヒアリングを実施

共創の仕組み②

個別事業の効果を高める
参加型の仕組みは？

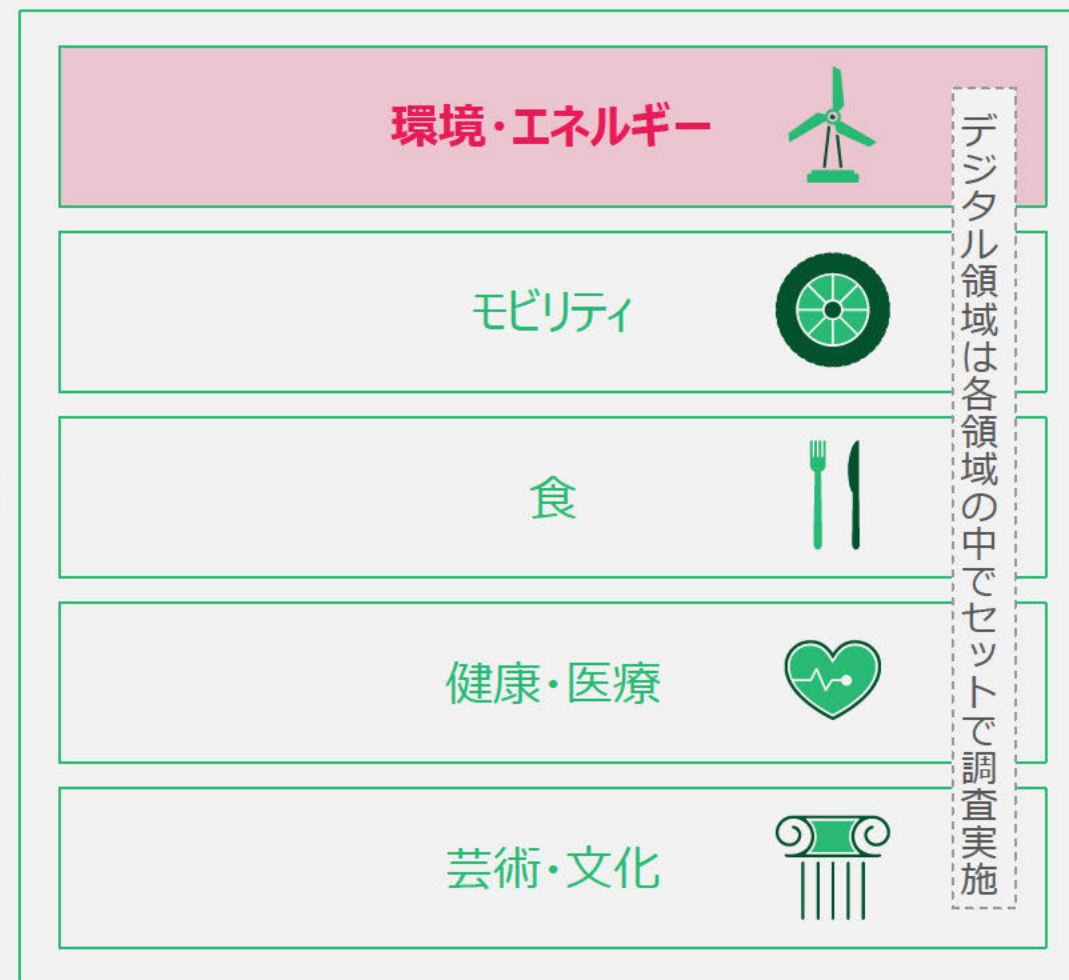
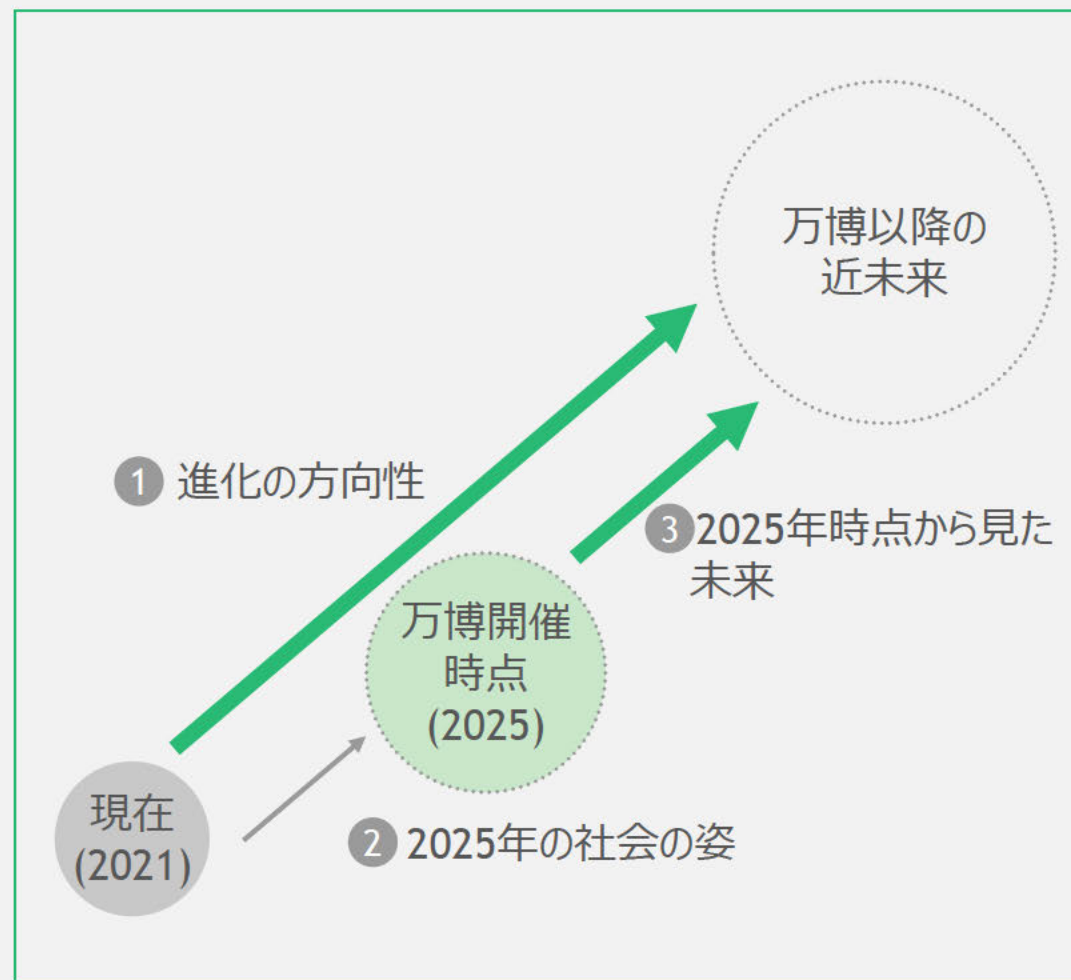


事業コンセプト・ アイデアの検討 (BCG)

万博個別事業案

- - 領域ごとの進化(環境・エネルギー、モビリティ、食、健康・医療、芸術・文化)
 - 万博コンセプト案
(2025年時点で伝えたいメッセージ)

①現在からの進化の方向性を領域ごとに確認した上で、②2025年の社会の姿を推し、それらを元に、③2025年時点から見た未来を、個別事業を検討する上でのベースとする進化のトレンドの考え方



"持続可能な社会"の実現に社会の関心は集まっている

社会の要請/課題



持続的な社会の実現

- 環境に優しいエネルギー/商品の生産/消費

カーボンニュートラルは技術の発展や消費者からの関心の高まりだけでなく、実際に達成することが現実味のある時間軸で見え始めている

大きなトレンド

持続的な社会の実現

カーボンニュートラルの実現

その他の環境問題への 対策の進展



カーボンニュートラル技術の
発展

- GHG排出量削減
- GHGを回収・吸収



カーボンニュートラルに関心
を持つ消費者の増加



カーボンニュートラルの達成



海洋プラスチックごみ対策
技術の実現

•
•
•

社会の要請 / 課題、大きなトレンドと具体的な進化の例

具体的な進化 (まとめ)

1. 社会の要請 / 課題	2. 大きなトレンド	3. 具体的な進化 (例)
持続的な社会の実現 環境に優しいエネルギー / 商品の生産 / 消費	a カーボンニュートラルの実現 - カーボンニュートラル技術の発展 GHG排出量削減 - 再生可能エネルギーの拡大 - エネルギーの効率化 / 電動化 / 燃料のクリーン化 - 生産 / 流通プロセスの改善 - 生産物のリサイクル / 循環 GHGを回収・吸収 - 自然活用 / 再生 - CCUS (二酸化炭素貯留 / 活用) - カーボンニュートラルに関心を持つ消費者の増加 - カーボンニュートラルの一部達成	GHG削減技術
		a1 太陽光発電の進化でZEH普及 / 家屋の発電所化 例) 外壁、窓ガラス等へ塗れる太陽電池 等 a2 GHG排出を抑える建築方法の普及 (3Dプリンター等)
		a3 太陽電池 / 燃料電池で動くエコカー普及
		a4 太陽光発電の高効率化
		a5 宇宙太陽光発電、超臨界地熱発電等、CO2排出の無い大規模発電
		a6 GHG排出量の少ない素材の利用や生産プロセスの変更
		a7 カーボン・リサイクルコンクリートによる道路ブロック普及
		a8 人口光合成技術の開発
		a9 GHG排出量削減に対する取組みのブランド化
		a10 個人によるGHG排出量の少ない製品の選択
		a11 自治体 / エリア単位でのカーボンニュートラルの達成
	b その他の環境問題への対策の進展	b1 海洋プラスチックごみ対策技術の実現

2025年にはカーボンニュートラルは「現実味のある将来」になる

環境・エネルギーの2025年時点での到達点の見立て

- a カーボンニュートラルの実現
技術の発展と、市民 及び
企業・自治体の取組み拡大により、
カーボンニュートラル化が実現する



- b その他の環境問題への対策の進展
様々な環境問題を解決する技術が
生み出され、環境問題自体は
残り続けるものの、
小さな問題となる



進化の方向性

- カーボンニュートラルに関する技術は急速に幅広く研究が進み、様々な技術が普及する
 - ZEH普及/家屋の発電所化
 - GHG排出の少ない建築方法の確立(3Dプリンター 等)
 - 太陽電池/燃料電池のエコカー普及 等
- 消費者にとって、商品が「カーボンニュートラルであること」は当たり前になる
 - 商品を選ぶ際に、農薬や添加物の使用を確認するように、カーボンニュートラルであることを念のため確認するようになる
 - カーボンニュートラルではない商品は、当たり前のように購入しなくなる
 - カーボンネガティブな商品選好もでてくる
- 様々な企業や国・自治体でカーボンニュートラルが達成されていることがスタンダードとなる
- 海洋プラスチックごみは、プラスチックごみの排出削減だけでなく、海洋プラスチックごみの回収方法が確立される

2025年時点での到達点の見立て

- 様々な技術が開発・実用化されていくが、**普及**にまで到達する技術は**限定的**
- 一部の先進的な層**にとってカーボンニュートラルがブランド化
- 多くの消費者もカーボンニュートラルの重要性は理解し、他の判断軸(商品の要素そのもの、価格 等)がほぼ同じであればカーボンニュートラルな商品を選択
 - 現在の農薬や添加物等と同等の位置づけ
- カーボンニュートラルを達成する自治体・企業が**登場し始める**
 - 新技術による削減よりも、風力発電等の再エネによる削減が中心
- 海洋プラスチックごみの回収技術は開発されつつあるものの、問題を解決するにはまだ遠い
 - 他の環境問題も同様

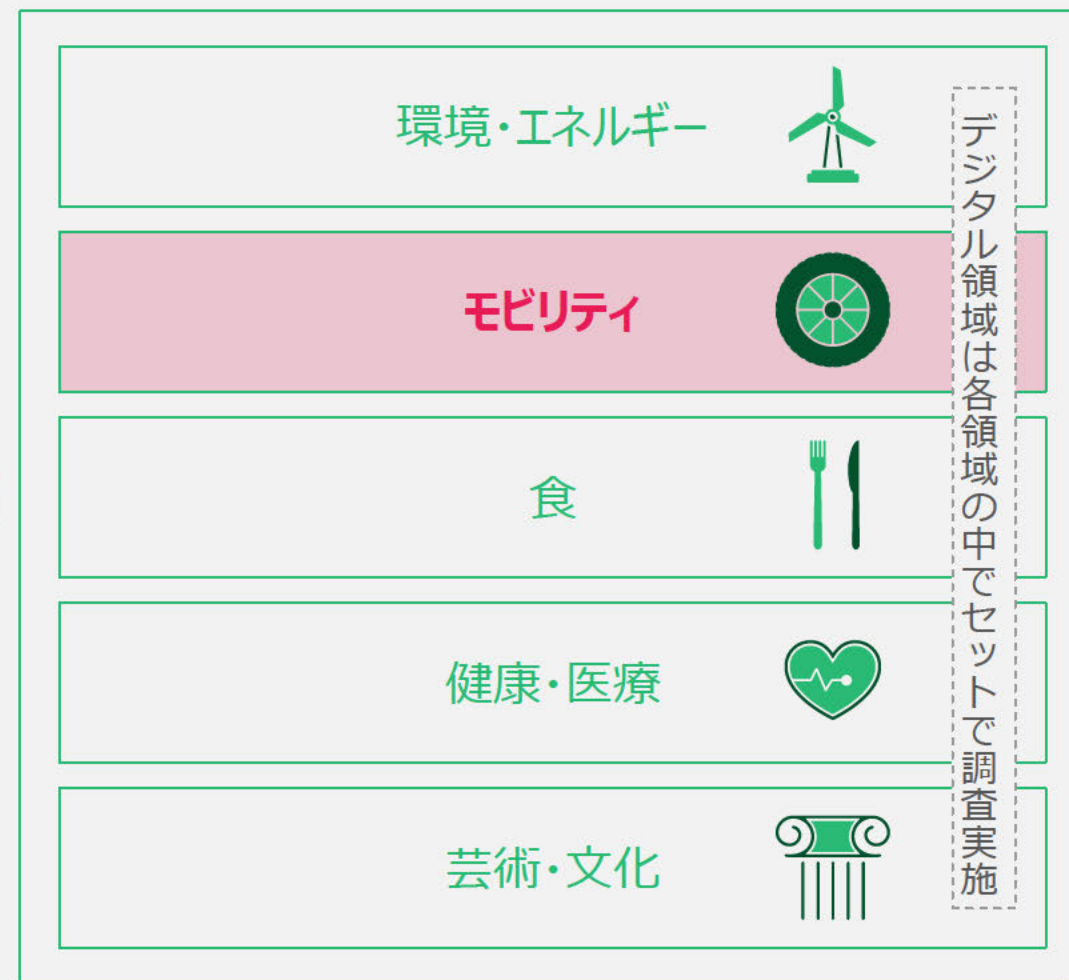
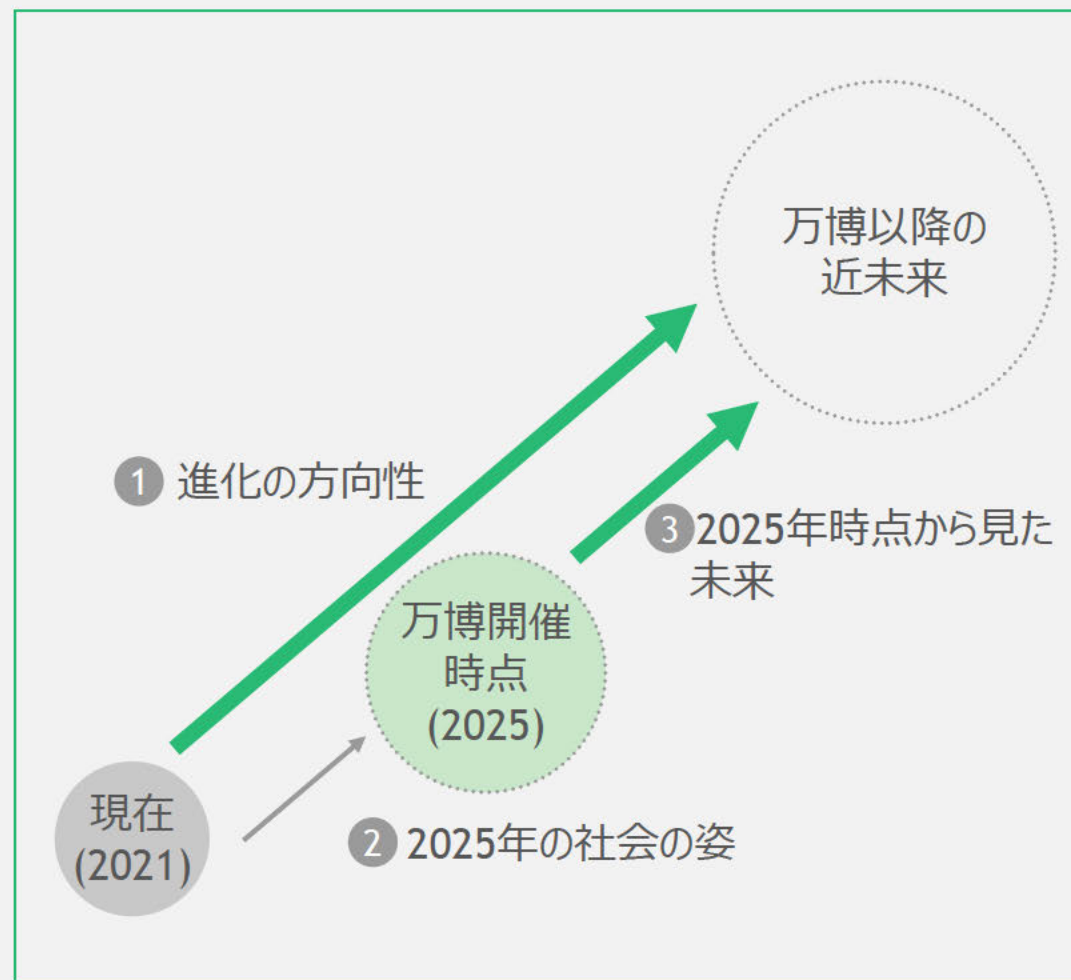
様々な進化は実用化されるが、普及までは到達しない見立て

環境・エネルギーの近未来像の実現に向けた、2025年時点の到達点の見立て

未来像		2025年時点の到達点の見立て			
未来像の具体例		開発	実証	一部で実用化	普及
a カーボンニュートラルの実現 ・カーボンニュートラル技術の発展 - GHG排出量削減 - 再生可能エネルギーの拡大 - エネルギーの効率化/電動化/燃料のグリーン化 - 生産/流通プロセスの改善 - 生産物のリサイクル/循環 - GHGを回収・吸収 - 自然活用/再生 - CCUS (二酸化炭素貯留/活用) ・カーボンニュートラルに 関心を持つ消費者の増加 ・カーボンニュートラルの 一部達成	GHG削減技術			✓ 2020年～	
	a1 太陽光発電の進化でZEH普及/家屋の発電所化			✓	
	a2 GHG排出を抑える建築方法の普及 (3Dプリンター等)			✓	
	a3 太陽電池/燃料電池で動くエコカー普及	✓	サイズ・走行可能距離による		✓ 2020年～
	a4 太陽光発電の高効率化	✓			
	a5 宇宙太陽光発電、超臨界地熱発電等、CO2排出の無い大規模発電	✓	2030年実証実験 2045年- 実用化		
	a6 GHG排出量の少ない素材の利用や生産プロセスの変更			✓	
	a7 カーボン・リサイクルコンクリートによる道路ブロック普及			✓ 2021年7月～	
	a8 人工光合成技術の開発	✓			
	a9 GHG排出量削減に対する取組みのブランド化		✓	↔	✓
	a10 個人によるGHG排出量の少ない製品の選択		✓	↔	✓
	a11 自治体/エリア単位でのカーボンニュートラルの達成			✓ コペンハーゲン	
b その他の環境問題への対策の進展	海洋プラスチックごみ	✓			✓

Source: 各種公開情報を基にBCG分析

①現在からの進化の方向性を領域ごとに確認した上で、②2025年の社会の姿を推し、それらを元に、③2025年時点から見た未来を、個別事業を検討する上でのベースとする進化のトレンドの考え方



普遍的な社会の要請/課題として、大きくは、安全・快適・効率的な移動と、
ヒト/モノ/情報の移動最適化が挙げられる

社会の要請/課題



安全・快適・効率的な移動

- 事故防止
- 速度向上/時短
- 乗り心地向上
- 混雑緩和、最適ルート
- 移動困難者のサポート 等

"ヒト/モノ/情報"の移動最適化

- デリバリー
- リモート 等

新天地の開拓

- 新たな土地/空間
- 資源獲得 等

大きなトレンドとして、「都市内移動のパーソナライズ化/効率・快適化」と「都市間移動の高速化」、「"ヒト/モノ/情報" の移動のバランス変化」、「宇宙/海洋への進出拡大」が進展
大きなトレンド

安全・快適・効率的な移動



都市内移動の パーソナライズ化/ 効率・快適化

- 自動運転により移動時間を有効活用する動きが加速
- 様々なモビリティのモードを組合せた効率的な移動の提供拡大
- 高齢化進展に伴い、移動困難者の包摂的な移動支援が活性化等



都市間移動の 高速化

- 陸路・空路での新たな長距離移動モードの研究開発/実用化計画が進展
- 月や宇宙への移動が身近に

"ヒト/モノ/情報"の移動 最適化



"ヒト/モノ/情報" の移動の バランス変化

- 従来は "ヒト" が懸命に移動し、"モノ" の移動も画一的
- 自動運転、及び情報技術の革新に伴い、"ヒト/モノ/情報" の移動の在り方が変化
 - 例) Web会議、遠隔診療 等

新天地の開拓



宇宙/海洋への進出拡大

- 宇宙空間や月面、火星等への進出、継続的な居住に向けた国際的取組みが始動
- 海洋資源の保全や開発に向けた取組みが進展 等

社会の要請 / 課題、大きなトレンドと具体的な進化の例

1. 社会の要請 / 課題

安全・快適・効率的な移動
"ヒト/モノ/情報" の移動最適化
新天地の開拓

2. 大きなトレンド

a 都市内移動のパーソナライズ化 / 効率・快適化 - 新たな交通モード - 利用者や交通の状況に応じた案内 - 動力源の低環境負荷化 等
b 都市間移動の高速化 - 新たな駆動方式の超高速鉄道 - 新設計の超高速航空機 等
c "ヒト/モノ/情報" の移動のバランス変化 - ヒトに替わり、モノが移動 - 情報の移動により移動目的を充足 等
d 宇宙 / 海洋への進出拡大 - 新たな空間や資源の獲得 - 培われた技術の社会への還元等

3. 具体的な進化 (例)

～中距離 (数km～)	a1 多目的に利用できる自動運転EV a2 陸路・空路をシームレスに移動する空飛ぶクルマ a3 カーボンニュートラル対応の水素燃料電池船 / 水上交通 a4 自動車のエンタテインメント空間化 / 車内のVRグラス化 a5 マルチモーダルでのシームレスな移動のナビゲート a6 包摂的に移動を支援する自動運転パーソナルモビリティ
～ラストマイル / 施設内	
陸路	b1 リニアモーターカーによる長距離輸送 b2 時速約1,000kmのハイパーループ
空路	b3 世界の都市を結ぶ超音速旅客機 b4 主要都市間を2時間以内で結ぶ宇宙旅客機
モノの移動	c1 自動運転車両 / ロボット / ドローンでの無人デリバリー c2 無人店舗 / 医療設備等を移動提供する可動産モビリティ
情報の移動	c3 遠隔ロボットでのテレグジスタンス (建設 / 旅行 等) c4 リアル / バーチャルを融合するテレプレゼンス (バーチャル会議 / 展示会 等)
宇宙	d1 宇宙 / 月への民間旅行 d2 持続的な月探査を可能とする月面基地
海洋 / 深海	d3 人が居住可能な海洋 / 海中都市

2025年時点では、都市内移動の進化や、ヒトの移動を伴わないモノ/サービス/体験の享受は、未だ一部地域や用途に留まり、都市間移動の進化や宇宙/海洋への進出拡大は、実用化前と考えられる

モビリティの進化の方向性と2025年時点での到達点の見立て

進化の方向性

2025年時点での到達点の見立て

a 都市内移動のパーソナライズ化/ 効率・快適化

都市内を、誰でも自由に、
快適・効率的に移動できる



- 既存の交通モードに加え、**自動運転EV、水素燃料電池船、空飛ぶタクシー**等、**多様な交通モード**を、交通状況や個人のニーズに応じて、**最適に組合せて移動**できる

- 新たな交通モードも、マルチモーダルなナビもいずれも**ごく一部の地域のみ**

b 都市間移動の高速化 都市間を、ごく短時間で往来できる



- 多目的用途の自動運転EVや車内エンタメ化で、**移動中の時間を有効活用**できる

- 一部地域 (トヨタのWoven City内 等) のみ**

- 自動運転EVや電動パーソナルモビリティで、**移動困難者でも自由に移動**できる

- ほぼ**特定の施設内 (空港、病院 等) のみ**

- リニアモーターカーやハイパーループで、**都市間を短時間で移動**できる

- いずれも**実用化前 (開発/建設中)**

- 超音速旅客機や宇宙旅客機で、**大陸間等超長距離を、短時間で移動**できる

- いずれも**実用化前 (開発中)**

c "ヒト/モノ/情報"の移動のバランス変化 ヒトが移動せずとも、モノやサービス/ 体験が提供/ 享受できる



- 多目的車両や自動運転ロボット/ドローンで、**ヒトが移動しなくても、モノ/サービスを享受**できる

- 実用化されるが、**比率や地域は限定的**

- 遠隔操作ロボットやXR (AR/VR/MR) で、**リモート/オンラインで、リアルな参加/体験**ができる

- 実用化されるが、**普及は限定的で、ビジネス用途等に限定**

d 宇宙/海洋への進出拡大 宇宙/月や海洋/深海に 行ける/住める



- 宇宙/月に民間人でも旅行**出来る

- 民間宇宙旅行は実現するが、**未普及**

- 海中**に都市/建築物が作られ、**居住や旅行**ができる

- 未実現** (要素技術の研究開発段階)

(参考) 具体的な進化例の実現時期(前述)を踏まえると、2025年時点では、「都市内移動」や「ヒトの移動の代替」は一部で実用化されているが、ほぼ普及前で、「都市間」は未だ開発中と考えられる

モビリティの近未来像の実現に向けた、2025年時点の到達点の見立て

未来像			2025年時点の到達点の見立て			
未来像の具体例 ※一部、重複するものの再掲は省略			開発	実証	一部で 実用化	普及
a 都市内移動 都市内を、誰でも自由に、快適・効率的に移動できる	多様な交通モードを最適に組合せて移動	a1 自動運転EVでの移動		✓	⇔?	✓
		a2 カーボンニュートラルな水上交通で渋滞なしに移動			✓	
		a3 空飛ぶタクシーで陸路・空路をシームレスに高速移動			✓	
		a4 マルチモーダルで個人のニーズや交通状況に応じて最適な移動をナビ			✓	⇔?
	移動中の時間を有効活用	a5 自動運転EVや車内エンタメ化等で移動時間を有効活用 (仕事、娯楽 等)		✓	⇔?	✓
	移動困難者でも自由に移動	a6 電動パーソナルモビリティでラストマイル/施設内を移動			✓	
b 都市間移動 都市間を、短時間で行き来できる	都市間を短時間で移動	b1 リニアモーターカーによる高速長距離移動	✓			
		b2 ハイパーループでの時速1,000km級の超高速旅移動	✓			
	大陸間等超長距離を短時間で移動	b3 超音速旅客機での世界の主要都市間の高速移動	✓			
		b4 宇宙旅客機での世界の主要都市間の超高速移動	✓			
c 移動の代替 ヒトが移動せずとも、モノ/サービスが提供/享受できる	ヒトが移動しなくても、モノ/サービスを楽しむ	c1 ロボット/ドローンでの自動配送で、多様なモノを簡単に入手			✓	⇔?
		c2 多目的EVで従来の「目的地」が移動し、ヒトが移動せずサービス享受		✓	⇔?	✓
	リモート/オンラインのリアルな参加/体験	c3 遠隔ロボットでのテレグジスタンス (リモート建設/接客、遠隔観光 等)			✓	
		c4 リアル/バーチャルを融合したXRテレプレゼンス (バーチャル会議 等)			✓	
d 宇宙/海洋への進出拡大 宇宙/月や海洋/深海に行ける/住める	宇宙/月への民間旅行	d1 宇宙/月への民間旅行			✓	
		d2 持続的な月探査を可能とする月面基地	✓			
	海中居住/旅行	d3 人が居住可能な海洋/海中都市	✓			

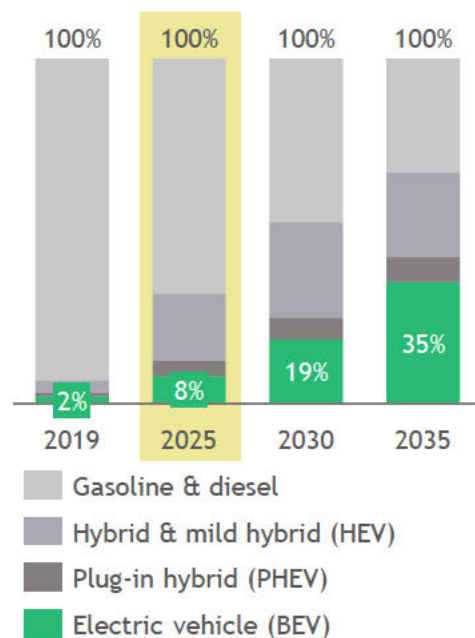
(参考) 前述のモビリティの進化の多くに通底して、モビリティの電動化/シェアード化/自動運転化/コネクテッド化が進展していくが、2025年段階では、コネクテッド化以外はまだ普及途上と予測されている

電動化/シェアード化/自動運転化/コネクテッド化の拡大予測



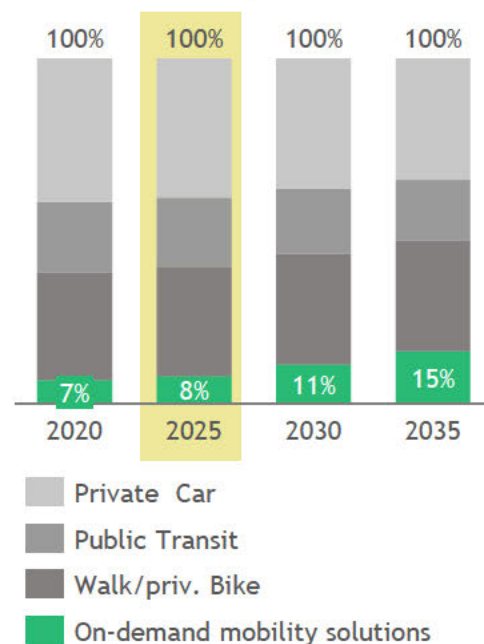
BEVs will become dominant powertrain

Share of new car sales



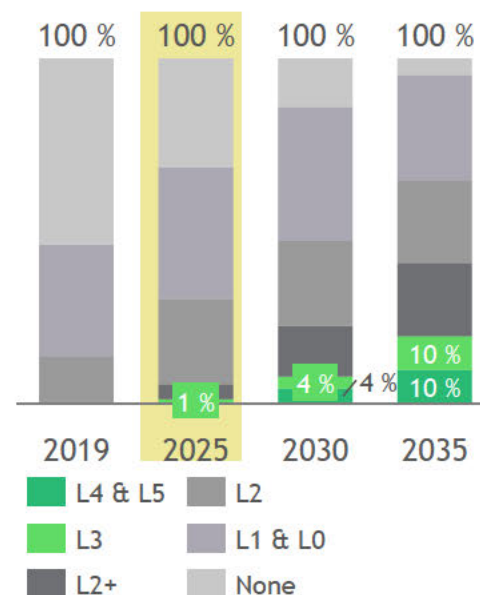
Shared mobility offerings gain acceptance

Share of urban trips



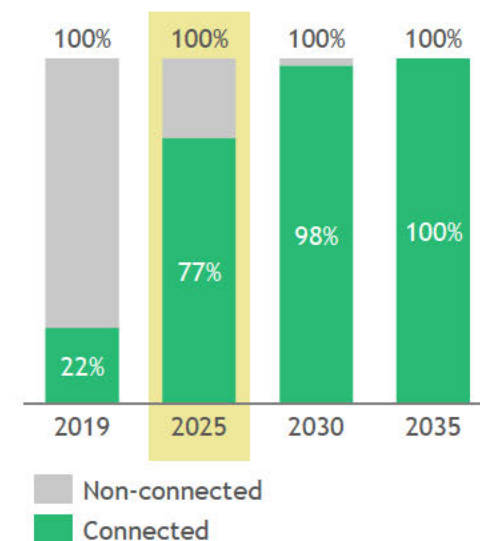
Autonomous cars will start to emerge in next ten years

Share of new car sales

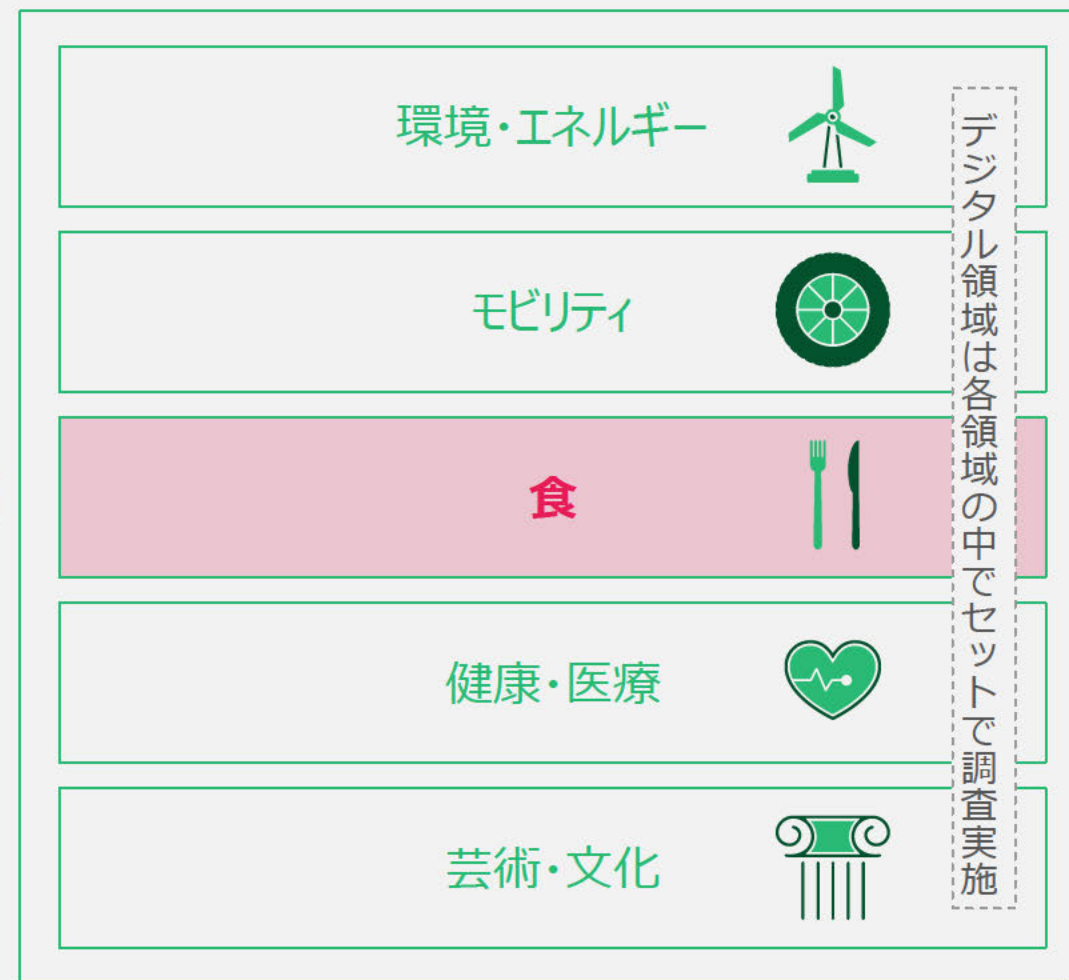
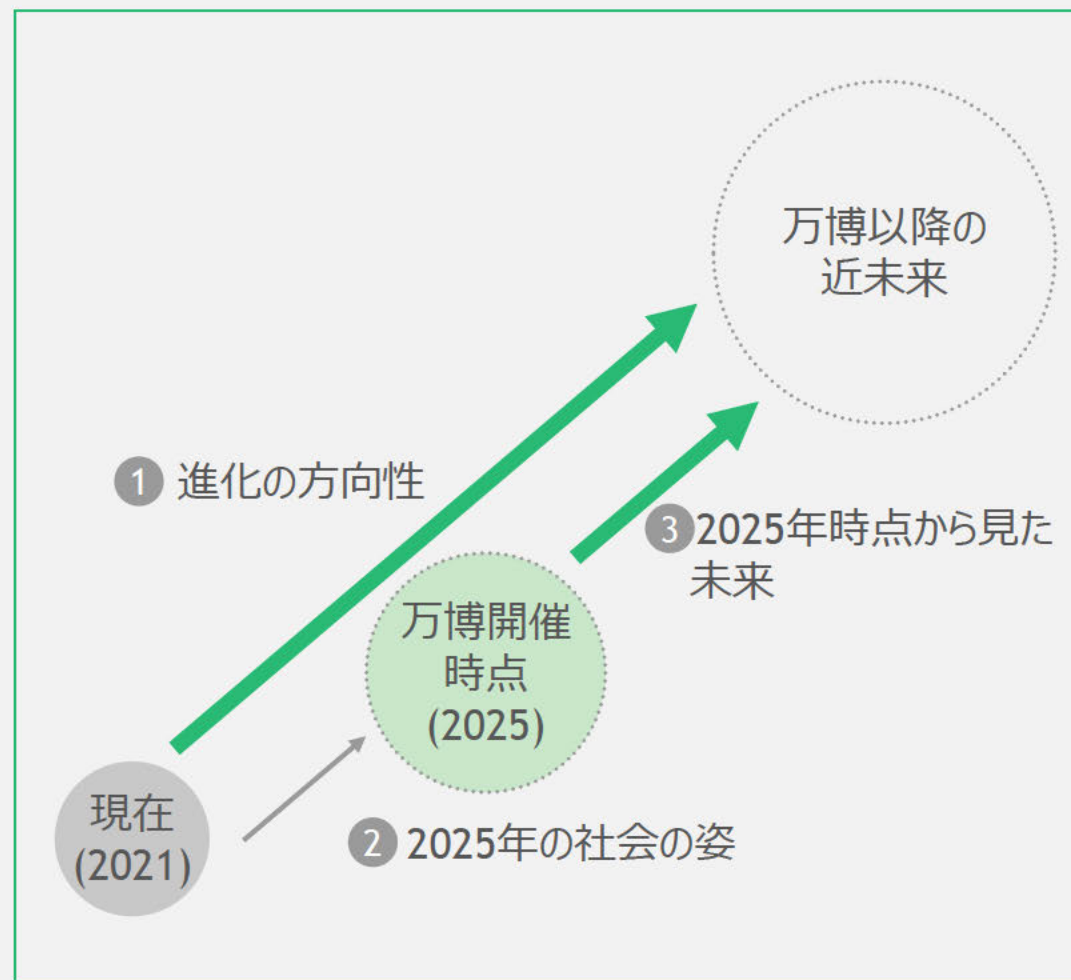


Connected vehicles will become omnipresent

Share of cars w/ internet access¹



①現在からの進化の方向性を領域ごとに確認した上で、②2025年の社会の姿を推し、それらを元に、③2025年時点から見た未来を、個別事業を検討する上でのベースとする進化のトレンドの考え方



飢餓や環境問題・食料の安全保障への対策と、食の安心・安全、健康増進が大きな課題 社会の要請/課題



飢餓問題

- 21世紀末人口
100億人超



環境問題



食の安心・安全



健康増進



食料の安全保障

- 食料自給率の
向上

生産から廃棄までのバリューチェーンそれぞれに、大きなトレンドがある

大きなトレンド

生産



より環境負荷の少ない効率的な食糧生産が進展

- AI/ICT/ロボット/バイオテクノロジー等による生産の自動化/高品質化/収穫量の増加
- 砂漠/宇宙等、厳しい環境下での食糧生産
- 畜産業/漁業での資源保護と効率的生産の両立

※飢餓問題 × 環境問題 × 安全保障

流通



消費者による食の安心・安全を求める声に応え、生産～流通肯定の見える化/トレービリティ進展

※安心・安全

調理



調理自動化に加え、健康増進やエンタメ等との融合が進展

- 生体情報より個人に最適化された健康食の自動提供
- デジタル技術を活用した新たな食の楽しみ創出

※健康増進

廃棄



フードロスの削減及び廃棄食材の利活用が進展

- 廃棄食材の食糧生産への利活用

※飢餓問題 × 環境問題

社会の要請/課題、大きなトレンドと具体的な進化の例

具体的な進化 (まとめ)

1. 社会の要請/課題

飢餓問題

- 21世紀末人口
100億人超

環境問題

食の安心・安全

健康増進

食料の安全保障

- 食料自給率の
向上

2. 大きなトレンド

- a 食の循環プロセスの環境負荷・人的負荷低減**
- 生産) 生産工程の低炭素化/自動化

- 流通) トレーサビリティ向上、購入簡便化
- 廃棄) フードロスの削減、廃食材の利活用

- b 食事のパーソナライズ化・自動化**
- 調理) 健康増進やエンタメ等との融合調理自動化 等

3. 具体的な進化 (例)

- a1** 完全自動植物工場による生産・輸送の効率化
- 小規模工場で居住地/近郊生産・地産地消化
- a2** テクノロジーを活用した環境負荷・人的負荷の低い農業
- a3** 培養肉の実用化/高環境負荷な畜産の縮小
- a4** 光合成能力増強による収穫量の飛躍的な向上
- a5** 生簀のいない海洋牧場、IoT海洋資源管理
- a6** 砂漠の農地化、月面農場等、厳しい環境での生産実用化
- a7** 流通過程の見える化/トレーサビリティ
- a8** 食材購入の自動化(食材管理・購入の自動化、店舗のレジレス化)
- a9** 正確な需要予測による生産/流通量最適化
- a10** 昆虫を活用した循環型フードサイクル確立
- 廃棄食材で昆虫を飼育し、家畜の飼料に活用
- b1** 口頭で注文を受け、客の要望に応じアレンジして調理するAIロボットシェフ(ハラル対応 等)
- b2** 3Dプリンタの活用によるカスタマイズされた料理の提供
- b3** AI/XR/プロジェクションマッピングを活用した新たな食の楽しみ
- b4** 健康状態を踏まえ、生体機能改善に繋がる食の自動提供(免疫力Up、記憶力Up 等)

2025年時点では、環境負荷の低い食はかなり限定的に展開され、カスタマイズされた食の自動調理は簡単なものが一部で利用されるにとどまる見立て

食の2025年時点での到達点の見立て

- a** 食の循環プロセスの環境負荷低減
環境負荷の低い食の循環プロセスが
できあがる



進化の方向性

- **代替肉**や**代替乳製品**等が普及し、脱炭素化が進む
- 農作物は、**全自動植物工場**で高い生産性を維持しながら、環境の影響を受けることなく生産される
 - 工場で生産できない農作物も、農場で全自動で生産される
- 生産・流通過程に関する情報はほぼ全て得ることができ、自分が口にするものがどこから来たか/どのように作られたかがわかる
- 需給予測がかなり進み、**フードロス**が激減する
- 廃棄物を分解する**昆虫**を**飼料等のたんぱく源**として活用する
- 健康状態は、意識することなく毎日計測され、その**健康状態に合わせたメニュー**が自動で提案される
 - 好みや宗教上の制約等はもちろん反映される
- 提案されたメニューは**自動調理キッチン**により提供される
 - 食材の注文・補充もほぼ意識することがない(**自動で注文/配達**、補充しやすい形での販売)
 - 幅広い料理に対応できる
 - **人間とキッチンが協働**することができ、その日の気分でアレンジを加えることもできる

2025年時点での到達点の見立て

- 代替肉/乳製品等は**市販され**、感度の高い人は購入経験あり
- **限られたの農作物** (葉物野菜等) は、全自動植物工場で生産される
 - 農具の部分的な自動化機器は実用化され人との協働が進むが、利用は限定的
- 様々な情報を持つ食材と、全くトレーサビリティのない食材が混在
- 小売りでの需給予測はかなり進む
- 昆虫の飼料としての活用は限定的
- バイタルデータをウェアラブル端末等で取得
- カスタマイズは**塩分・糖質・脂質等**限定的 (好みや宗教上の制約は、予め登録した内容のみ)
- カットされた食材をセットすれば、自動調理するキッチンは登場
 - 食材の制約があり、メニューは限定的
 - 3Dプリンタ調理でのレストランも一部で展開
 - 自動調理できないことを人間がサポート
- 食材の注文・購入・補充は人手によるところが大きい
 - 購入は簡便化され、レジレス店舗も一部登場

一部は実用化

部分的にのみ実現

- b** 食事のパーソナライズ化・自動化
食卓につくだけで、個人の好みや
健康状態に合わせた食が、
自動調理で提供される



2025年時点では、実用化されるのは一部の食材や調理のある部分に限定される

食の近未来像の実現に向けた、2025年時点の到達点の見立て

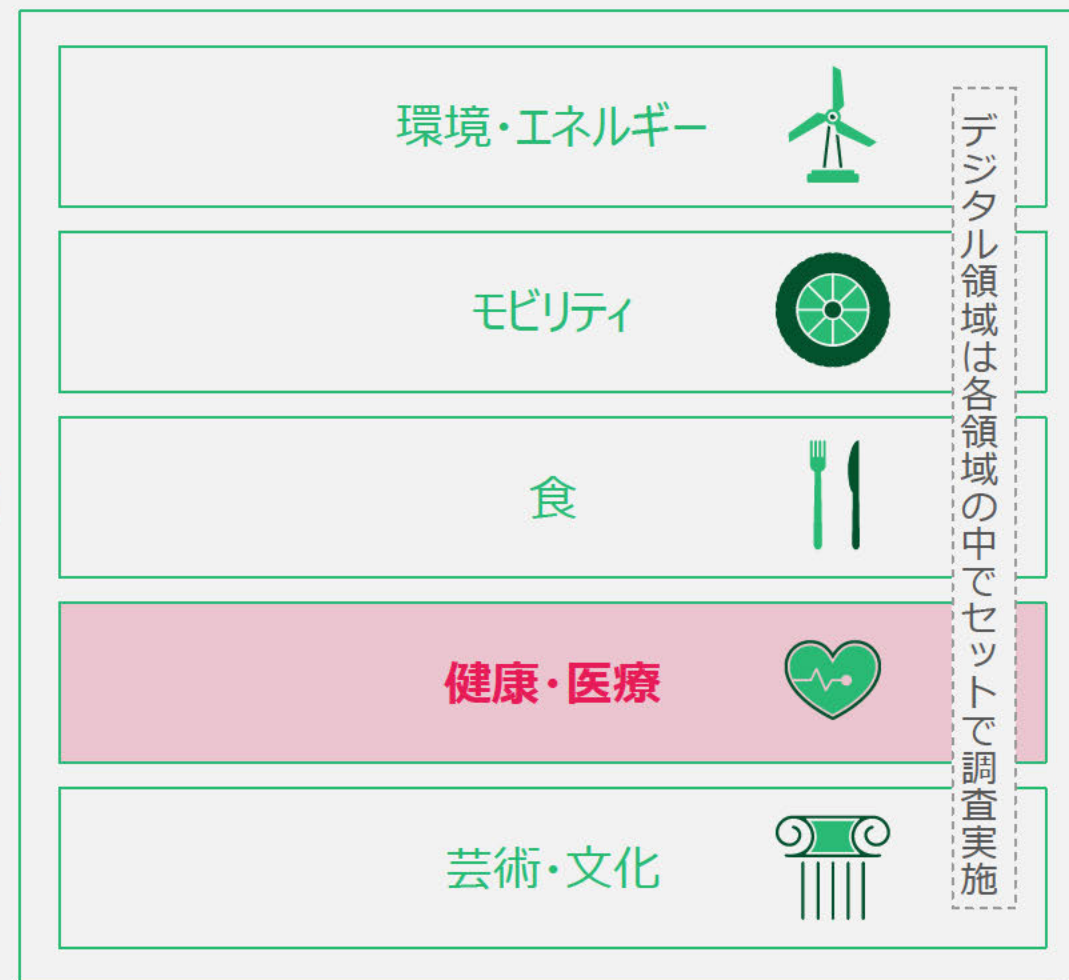
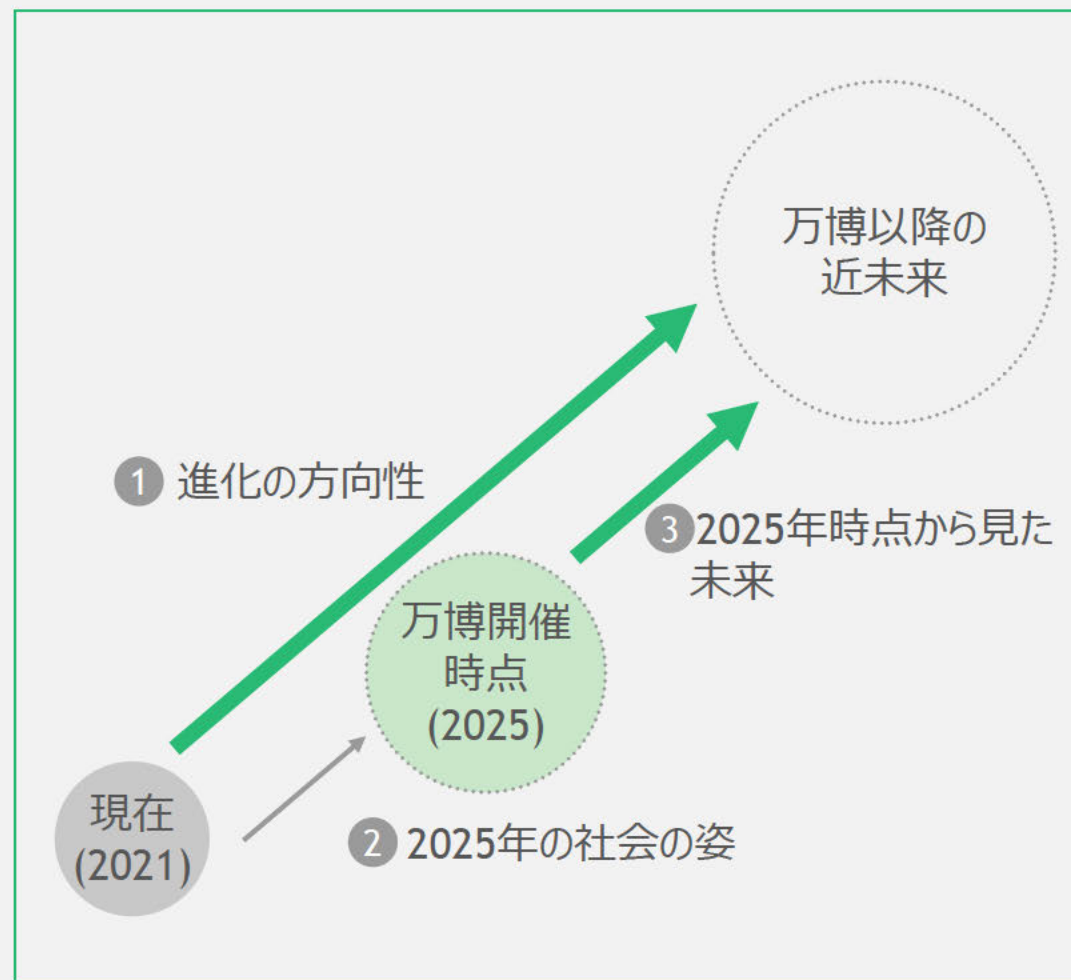
近未来像の見立て

2025年時点の到達点の見立て

大きなトレンド	近未来像の具体例	2025年時点の到達点の見立て			
		開発	実証	一部で 実用化	普及
a 食の循環プロセスの環境 負荷・人的負荷低減 ・生産) 生産工程の 低炭素化/自動化	a1 完全自動植物工場による生産・輸送の効率化	✓	← ? →	✓	
	a2 テクノロジーを活用した環境負荷の低い農業	✓	← ? →	✓	
	a3 培養肉の実用化/高環境負荷な畜産の縮小		✓ ← ? →	✓	
	a4 光合成能力増強による収穫量の飛躍的な向上	✓			
	a5 生簀のいらない海洋牧場、IoT海洋資源管理	✓	← ? → ✓		
	a6 砂漠の農地化、月面農場等、厳しい環境での生産実用化	✓	← ? →	✓	
	a7 流通過程の見える化/トレーサビリティ			✓	
	a8 食材購入の自動化 (食材管理・購入の自動化、店舗のレジレス化)			✓	
	a9 正確な需要予測による生産/流通量最適化			✓	
	a10 昆虫を活用した循環型フードサイクル確立	✓	← ? →	✓	
b 食事のパーソナライズ化・ 自動化 ・健康増進やエンタメ等と の融合 ・調理自動化 等	b1 口頭で注文を受け、客の要望に応じアレンジして調理するAIロボットシェフ	✓	← ? → ✓		
	b2 3Dプリンタの活用によるカスタマイズされた料理の提供	✓	← ? →	✓	
	b3 AI/XR/プロジェクションマッピングを活用した新たな食の楽しみ	✓	← ? →	✓	
	b4 健康状態を踏まえ、生体機能改善に繋がる食の自動提供	✓	← ? →	✓	

Source: 各種公開情報を基にBCG分析

①現在からの進化の方向性を領域ごとに確認した上で、②2025年の社会の姿を推し、それらを元に、③2025年時点から見た未来を、個別事業を検討する上でのベースとする進化のトレンドの考え方



普遍的な社会の要請/課題として、予防・発症抑制～診断・治療～予後・介護までの一連で健康の維持・回復が求められている

1. 社会の要請/課題

予防・未病の発症抑制



健康増進/生活習慣病の予防、及び未病の発症抑制

- 高齢化、肥満化の拡大により疾病リスクは増大
- 医療費の増大が社会課題として深刻化

診断・治療



罹患時の適切な医療の提供

予後



良好な予後、健康寿命の伸長

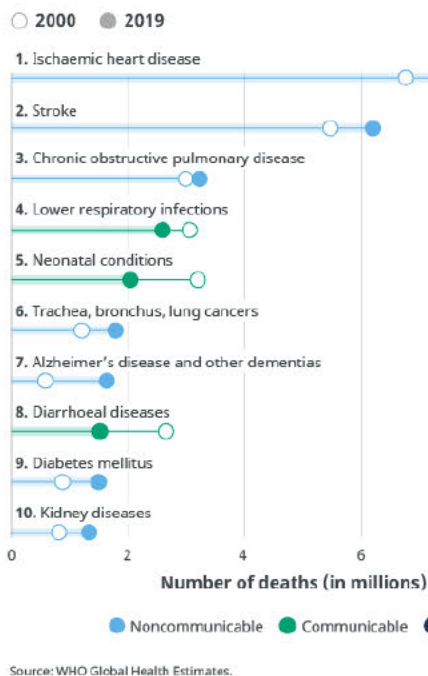
寿命 及び 健康寿命の延伸を阻害する、死因や要介護/要支援の要因としては、生活習慣病、認知症、感染症、運動器障害、精神疾患が主となっている

寿命・健康寿命の延伸のため対処が必要な、死因と要介護/要支援等の要因

寿命の延伸を阻害する、死因

生活習慣病や、生活習慣病により発症リスクが高まる**認知症**、及び、下気道感染症や下痢性疾患等の**感染症**が主 (2019)

Leading causes of death globally



7つの**生活習慣病**(**虚血性心疾患、脳卒中、慢性閉塞性肺疾患(COPD)、気管・気管支・肺癌、糖尿病、腎臓病**)と、生活習慣病により発症リスクが高まる**認知症**(含 **アルツハイマー病**)が全死因の44%、死因トップ10の約8割

感染性疾患は全死因の26%で、下気道感染症、下痢性疾患、新生児の状態 (出産時の合併症、肺炎等の感染症が多い) が死因トップ10以内

健康寿命の延伸を阻害する、要介護/要支援等の要因

左記の死因にも含まれる疾患 (認知症、脳血管疾患等) 以外に、**運動器障害**や**精神疾患**が主

要介護/要支援の要因

死因と重複する疾患のほか、**運動器障害**[計37.6%~]が主 (日本)

- 死因と重複する疾患:
認知症 17.6%、脳血管疾患 16.1%、心疾患 4.5%、糖尿病 2.5% 等
- 運動器障害:
高齢による衰弱 12.8%、骨折・転倒 12.5%、関節疾患10.8%、脊髄損傷 1.5% 等

日常生活や就労に支障を生じうる主な病気(5疾病)

死因と重複する疾患 (がん、脳卒中、心血管疾患、糖尿病) 以外に**精神疾患**(うつ病やその他のこころの病気)が挙げられ、人口100人あたり2.7人存在 (日本)

寿命・健康寿命の延伸に向けて、非感染性/感染性の疾患の両者に対して、 予防・発症抑制から、診断・治療、予後までの一連で、適切な対処が必要とされている

主な死因と要介護/要支援等の要因に対して必要なこと

		予防・未病	診断・治療		予後	
		健康増進/生活習慣病の予防、及び未病の発症抑制		罹患時の適切な医療の提供	良好な予後、健康寿命の伸長	
非感染性	生活習慣病	生活習慣の改善 - 適切な食事/栄養摂取 - 適度な運動 - 十分な睡眠 - 禁煙 - 減酒 等	疾患/発症の予兆の早期発見・対処	迅速・的確な診断	低負担で治せる治療 - 副作用や距離・診療時間の制約等の患者負担の少ない治療 - 難治性疾患の治療 等	再発の予防
	認知症					進行の抑制
	運動器障害					運動機能の回復/補完
	精神疾患	ストレスの抑制				再発の予防
感染性	感染症	ワクチンの摂取、衛生・水の確保等				

大きなトレンドとして、「生体モニタリング技術の高度化を通じた健康増進、及び未病の発症抑制の進展」、「技術革新による医療の高度化」「身体拡張による健康寿命伸長」がある



前述の社会の要請/課題と大きなトレンドに対して、企業等が推進している取組みとして、
以下の具体的な進化の例が見られる

具体的な進化 (まとめ)

1. 社会の要請/課題	2. 大きなトレンド	3. 具体的な進化 (例)
健康増進/ 生活習慣病の予防、 及び未病の発症抑制 高齡化、肥満化	a 生体モニタリング技術の高度化等を通じた健康増進、 及び未病の発症抑制の進展 日常的/非侵襲的なモニタリング技術が進化	生活習慣の改善 a1 行動ログに基づく生活改善支援デバイス/アプリ a2 生体情報やニーズにあわせ栄養を補うパーソナライズサプリ
		ストレスの抑制 a3 デバイスによる日常的・定量的なストレスレベルのモニタリング
		衛生・水の確保 a4 発展途上国に衛生的な水をもたらす水処理技術
		ワクチンの摂取 a5 mRNA利用等新技術による短期間でのワクチン開発
		疾患/発症の 予兆の 早期発見・対処 a6 非侵襲・日常的な健康診断レベルの生体モニタリング a7 健診/ゲノム等のヘルスケアデータによる発症/重症化予測 a8 ナノマシンによる体内回診/予兆医療
罹患時の適切な医療の 提供	b 技術革新による医療の高度化 - デジタルを活用した医療高度化 - 遺伝子治療、再生医療等の医療技術進化	的確な診断 b1 AIによる診断・治療方針の提案ツール
		低負担で 治せる治療 b2 遠隔での診断・治療 (手術/医薬品提供 等) b3 慢性疾患の適時治療を行うビヨンド・ザ・ピルのスマホアプリ b4 ゲノム編集技術やiPS細胞等による再生医療 b5 体内のモニタリング・制御を行う埋込みマイクロデバイス
良好な予後、 健康寿命の伸長	c 身体拡張による健康寿命伸長 再生医療等の医学の進化に加え、身体能力の衰え/欠損を補完する技術の発展	運動機能の 回復/補助 c1 歩行を代替する自動運転パーソナルモビリティ c2 3Dプリントによる安価な義手/義足 c3 本人の声を再現する音声合成ツール c4 脳波で操作可能なパワードスーツ

2025年時点では、都市内移動の進化や、ヒトの移動を伴わないモノ/サービス/体験の享受は、未だ一部地域や用途に留まり、都市間移動の進化は実用化前と考えられる

健康・医療の2025年時点での到達点の見立て

進化の方向性 (再掲)

2025年時点での到達点の見立て

a 予防・未病

寿命・健康寿命に関わる疾患や、その発症を未然に防げる



- 行動/生体モニタリングや、それに基づく生活習慣等の改善によって、**生活習慣病や精神疾患等にかかりにくくなる**
- mRNAワクチン等の新たなワクチンや、衛生・水により、**感染症に感染/発症/重症化しにくくなる**
- ゲノムやヘルスケアデータのAI分析/マイクロマシンの体内病院によって、疾患の**発症/重症化を予見/検知し、早期対処**できる



- 実用化されていても、**普及は一部**に留まる (一部の人のみが利用)



- 感染爆発等の重大な疾患では**実用化・普及**している (例: COVID-19)



- ゲノムやヘルスケアデータのAI分析は、実用化されていても、**普及は一部**に留まる
- マイクロマシンの体内病院は**実用化前**

b 診断・治療

より多くの人々が、より少ない負担で、適切な診断・治療を受けられる



- 遠隔診療/医薬品配送/遠隔手術で、**遠隔地/移動困難者でも容易に診断・治療**を受けられる
- ビヨンド・ザ・ピルの治療アプリによって、通院の間や診療時間外等も含む**適時に適切な治療**が受けられる
- AIによる診断・治療支援システムにより、**より多くの人々が/より適切な診断・治療**を受けられる
- iPS細胞を用いた再生医療等の新たな治療法により、**難治性疾患が治療**できるようになる



- 実用化されていても、**普及は一部**に留まる



- 実用化されていても、**対象疾患は一部**に留まる



- 実用化されていても、**利用可能な医療機関は一部**に留まる (多くの診療所は未導入等)



- 臨床試験等で一部は実用化されていても、**対象疾患や実現できる治療は一部**に留まる

c 予後

より多くの人々が健康的な暮らしを取り戻せる



- 電動パーソナルモビリティや脳波操作パワードスーツ等によって、**失われた/衰えた運動機能を補完し、自由に行動**できる
- マイクロマシンでの体内病院等によって、**疾患の再発/再重症化を防げる**



- 電動パーソナルモビリティは実用化されるが、**場所は特定施設内等限定的**
- 脳波操作のパワードスーツは**未実用化**



- 先行する一部のがん等の限られた疾患のみ**一部で実用化**

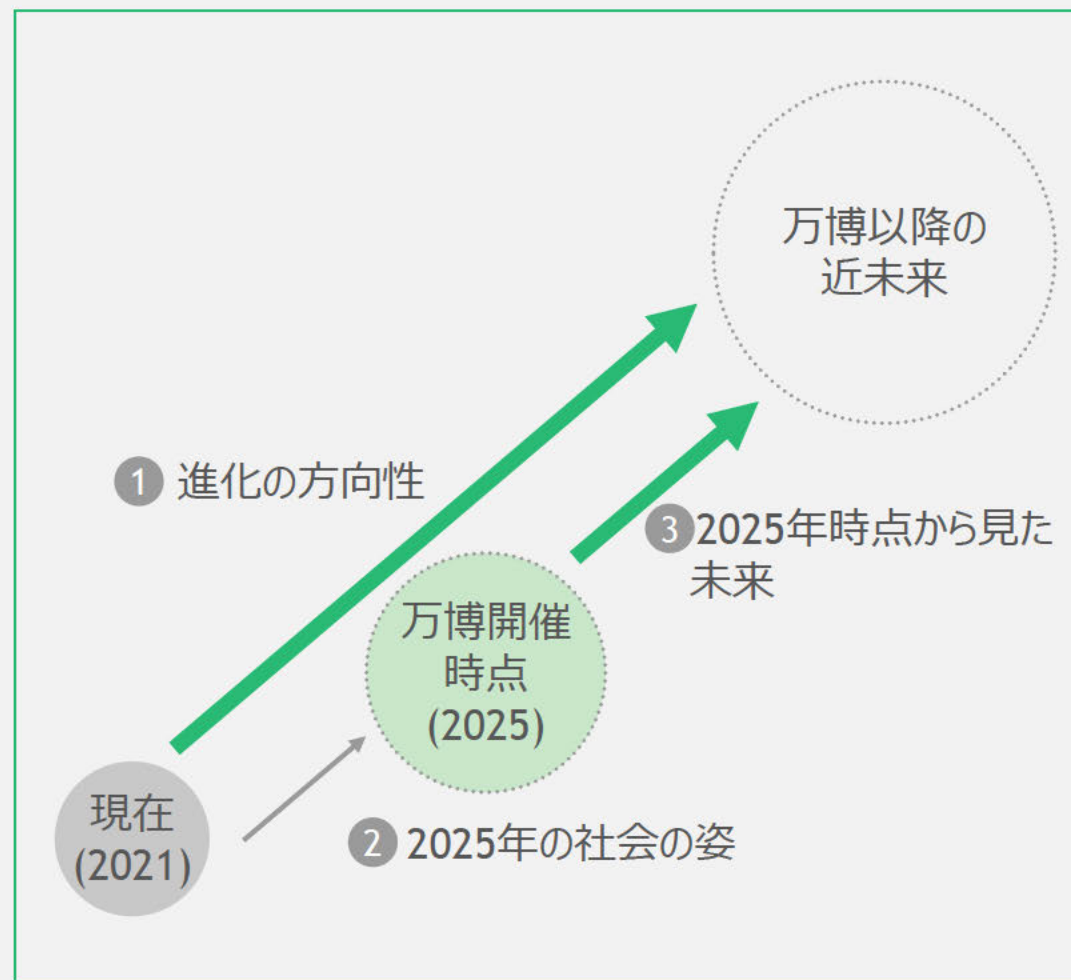
具体的な進化例の実現時期(前述)を踏まえると、2025年時点では、「予防」のナノマシンや、「診断・治療」の再生医療やマイクロデバイス、「予後」の脳波操作可能なパワードスーツは未実現と想定される健康・医療の近未来像の実現に向けた、2025年時点の到達点の見立て

近未来像の見立て			2025年時点の到達点の見立て			
近未来像の具体例 ※一部、重複するものの再掲は省略			開発	実証	一部で 実用化	普及
a 予防・未病 寿命・健康寿命 に関わる疾患や、 その発症を未然に 防げる	生活習慣病や精神疾患 等の予防	a1 行動ログに基づく生活改善支援デバイス/アプリ			✓	
		a2 生体情報やニーズにあわせ栄養を補うパーソナライズサプリ			✓	
		a3 デバイスによる日常的・定量的なストレスレベルのモニタリング			✓	
	感染症の感染/発症/ 重症化予防	a4 発展途上国に衛生的な水をもたらす水処理技術			✓	
		a5 mRNA利用等新技术による短期間でのワクチン開発				✓
	発症/重症化の予見、 早期対処	a6 非侵襲・日常的な健康診断レベルの生体モニタリング		✓	⇄	✓
		a7 健診/ゲノム等のヘルスケアデータによる発症/重症化予測			✓	
		a8 ナノマシンによる体内回診/予兆医療	✓			
b 診断・治療 罹患時に、 より多くの人が 適切な診断・ 治療を受けられる	迅速・的確な診断	b1 AIによる診断・治療方針の提案ツール			✓	
		b2 遠隔での診断・治療 (手術/医薬品提供 等)			✓	
	低負担で治せる治療	b3 慢性疾患の適時治療を行うピوند・ザ・ピルのスマホアプリ			✓	⇄
		b4 ゲノム編集技術やiPS細胞等による再生医療		✓		
		b5 体内のモニタリング・制御を行う埋込みマイクロデバイス		✓		
c 予後 治療後に より多くの人が 健康的な暮らしを 取り戻せる	運動機能を補完し、 自由に行動	c1 歩行を代替する自動運転パーソナルモビリティ			✓	
		c2 3Dプリントによる安価な義手/義足			✓	
		c3 脳波で操作可能なパワードスーツ	✓			
	再発の防止	c4 ナノマシンによるがん等の再発防止	✓	⇄	✓	⇄

Source: 各種公開情報を基にBCG分析

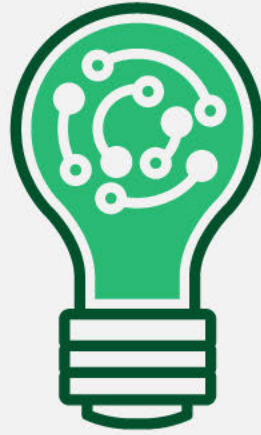
※疾患によって幅あり

①現在からの進化の方向性を領域ごとに確認した上で、②2025年の社会の姿を推し、それらを元に、③2025年時点から見た未来を、個別事業を検討する上でのベースとする進化のトレンドの考え方



普遍的な社会の要請/課題は大きく2つ

社会の要請/課題



新しいテクノロジーのアートへの活用



社会の関心を反映した芸術テーマの拡大

新しいテクノロジーは既存芸術/文化の発展・保全や新規コンテンツの進化に活用され、
芸術テーマとしてはテクノロジーの進化への警鐘やマイノリティに関するテーマが注目されている
大きなトレンド

新しいテクノロジーのアートへの活用



既存の芸術/文化の発展・保全に
活用されるテクノロジーの進化

- 伝統文化/芸術のテクノロジーの活用に対する積極的な姿勢
- 新しい演出/表現、臨場感の向上



テクノロジーを活用した新規コンテンツ
の進化

- コンテンツ制作でのXR/AI/ロボット活用の進展
 - テクノロジーを活用した新たな芸術・文化
 - AIによる人が介在しない創作
- テクノロジーによる作り手の保護/著作権管理
- 個人によるコンテンツ制作・発信と交流

社会の関心を反映した 芸術テーマの拡大



テクノロジーの進化への警鐘や
マイノリティに関するテーマに対する
注目

社会の要請 / 課題、大きなトレンドと具体的な進化の例
具体的な進化 (まとめ)

1. 社会の要請 / 課題

新しいテクノロジーの
芸術・文化への活用

社会の関心を反映
した芸術テーマの
拡大

2. 大きなトレンド

- a 既存の芸術・文化の新しい演出
 - ・ 伝統文化 / 芸術のテクノロジーの活用に対する積極的な姿勢
 - ・ 新しい演出 / 表現、臨場感の向上
- b 新規コンテンツの自動パーソナライズ化 / 複数言語化
 - ・ 技術を活用した新たな芸術・文化
 - ・ AIによる人が介在しない創作 等
- c 個人の発信・交流の進化
- d テクノロジーの進化への警鐘やマイノリティに関するテーマに対する注目

3. 具体的な進化 (例)

- | | |
|------------------|--|
| 伝統文化のデジタル活用 | a1 伝統芸能でのテクノロジーの活用 / リメイク
a2 人間とロボット間での伝統技術の役割分担 / 共演 |
| 更なる臨場感や驚きのある楽しみ方 | a3 XRを活用した家庭での没入感あるライブ / 演劇
a4 XRや巨大スクリーン・ホログラム活用等の進化
a5 ドローン群飛行 / プロジェクションマッピング等による演出の進化
a6 没入型美術館の登場
a7 脳インタフェースを通じた"夢"へのコンテンツ配信 |
| コンテンツの自動制作 | b1 AIによる既存コンテンツを活用したオリジナル映像の作成
b2 同時通訳による複数言語コンテンツの自動制作
b3 AIによる完全無人のコンテンツ制作 |
| コンテンツのパーソナライズ | b4 AI / XRにより嗜好に応じたストーリー変化
b5 AI / ロボットでパーソナライズされた独自コンテンツ制作 |
| 著作権管理 | b6 NFTを使ったデジタル作品の著作権保護 |
| 個人発信のレベル向上 | c1 スマホアプリによるプロ並みの動画コンテンツ制作と発信
c2 アバターによるバーチャル上での交流 |
| 日陰テーマの主流化 | d1 テクノロジーに翻弄される人間社会や生命倫理に関するテーマの受賞
d2 女性、人種的マイノリティ、性的マイノリティ等のテーマの美術館での積極的な取り扱い |

演出は現在開発されている技術が磨きあげられ演出方法で知恵をだす段階に、コンテンツ制作では簡単なパーソナライズやテキスト表示による自動翻訳技術が実現する

芸術・文化の2025年時点での到達点の見立て

進化の方向性

- a** 既存の芸術・文化の新しい演出
臨場感と驚きあふれるコンテンツが
多数展開される

- 様々な演出方法が活用される
 - XRゴーグル不要、触れた感覚もある
3Dホログラムにより演出の幅がさらに広がる
(没入型美術館、公演 等)
 - 建物、空、水辺等、あらゆるものが演出の
舞台に
 - ロボットと人が共演できるようになる
- 特に、伝統文化・芸術や既存のコンテンツを
想像力を超える演出で楽しむことができるように
なる

- b** 新規コンテンツの
自動パーソナライズ化/複数言語化
個々人に併せたコンテンツが自動的に
提供される

- 新規コンテンツでのパーソナライズされた自動制作
が進み、本人の嗜好や反応を踏まえながら
コンテンツがリアルタイムで変化する
- 自動同時通訳により、複数言語対応のコンテンツ
が多数作られるようになる

- c** 個人の発信・交流の進化
特別なスキルなしに、個人が自由に
表現し、円滑に交流できる

- テクノロジーを使うことで、個人制作のコンテンツの
レベルが飛躍的に向上し個人とプロの垣根がほぼ
なくなる
- バーチャル上でもリアルと同様な個人同士の交流
が増える

2025年時点での到達点の見立て

知恵をだす段階に
あがられ、演出方法で
開発済の技術が磨き
あげられ、演出方法で

- 3Dホログラムの開発は限定的だが、
ディスプレイからの3D映像やXRゴーグル
による3D映像は楽しむことができる
- **ロボット**がダイナミックかつ繊細な動きを
できるようになる
- **歌舞伎、アニメ・ゲーム**等のテクノロジー
に積極的なコンテンツや**祭**のような動き
が激しく演出のインパクトがしやすい
コンテンツが、新しい演出を取り入れる

- 既存コンテンツに対する**簡単なパーソナライズ**
(顔だけ入れ替えるディープフェイク動画 等) や、
テキスト・絵の自動制作は実現
- **テキスト表示**による**自動同時通訳**技術により、
複数言語対応コンテンツの自動制作は実現

- 短時間の動画等の**簡単なコンテンツ**は、個人も
プロと同等の作品を制作
- **アバター**等でのバーチャル上の個人の交流が進む

現時点で多くの技術が既に実用化、2025年には自動同時翻訳が登場する予定

芸術・文化の近未来像の実現に向けた、2025年時点の到達点の見立て

未来像			2025年時点の到達点の見立て			
未来像の具体例			開発	実証	一部で 実用化	普及
a 既存の芸術・文化の新しい演出 - 伝統文化/芸術のテクノロジーの活用に対する積極的な姿勢 - 新しい演出/表現、臨場感の向上	伝統文化のデジタル活用	a1 伝統芸能でのテクノロジーの活用/リメイク			✓	
		a2 人間とロボット間での伝統統技術の役割分担/共演			✓	
	更なる臨場感や驚きのある楽しみ方	a3 XRを活用した家庭での没入感あるライブ/演劇			✓	
		a4 XRや巨大スクリーン・ホログラム活用等の進化	✓	⇔	✓	
		a5 ドローン群飛行/プロジェクションマッピング等による演出の進化				✓
		a6 没入型美術館の登場			✓	
		a7 脳インタフェースを通じた"夢"へのコンテンツ配信	✓			
b 新規コンテンツの自動パーソナライズ化/複数言語化 - 技術を活用した新たな芸術・文化 - AIによる人が介在しない創作 等	コンテンツの自動制作	b1 AIによる既存コンテンツを活用したオリジナル映像の作成			✓	
		b2 自動同時通訳によるコンテンツの複数言語コンテンツの自動制作			✓	翻訳: 2025年 完成目指す
		b3 AIによる完全無人のコンテンツ制作	✓ 動画		✓	小説・絵画
	コンテンツのパーソナライズ	b4 AI/XRにより嗜好に応じたストーリー変化	✓			
		b5 AI/ロボットでパーソナライズされた独自コンテンツ制作	✓			
		b6 NFTを使ったデジタル作品の著作権保護			✓	
c 個人の発信・交流の進化	個人発信のレベル向上	c1 スマホアプリによるプロ並みの動画コンテンツ制作と発信				✓
		c2 アバターによるバーチャル上での交流			✓	
d テクノロジーの進化への警鐘やマイノリティに関するテーマに対する注目	日陰テーマの主流化	d1 テクノロジーに翻弄される人間社会や生命倫理に関するテーマの受賞	-			
		d2 女性、人種的マイノリティ、性的マイノリティ等のテーマのの美術館での積極的な取り扱い	-			

Source: 各種公開情報を基にBCG分析

事業コンセプト・ アイデアの検討 (BCG)

万博個別事業案

- 領域ごとの進化(環境・エネルギー、モビリティ、食、健康・医療、芸術・文化)
- 万博コンセプト案
(2025年時点で伝えたいメッセージ)



万博テーマ いのち輝く未来社会の デザイン

万博基本計画(テーマ・サブテーマ、万博開催の意義)を踏まえ、
"いのちが輝く/より幸福になる未来"を伝えることをコンセプトとした
事業案を検討したい

2025年時点で伝えたいメッセージ(コンセプト案)



サステイナブル

- 地球環境と共生する生活が実現可能なこと



ボーダーレス

- 国/言語を越えて人々が繋がることで平和な世界が訪れること



インクルーシブ/ユニバーサル/ダイバーシティ

- 様々なバリアが取り払われ、皆が平等に参加できる社会になること



コラボレーション

- 技術も活用することで、今までにないコラボレーションの仕方が可能なこと



フロンティア

- 宇宙や海底等、今まで行けなかった世界が身近になること
- 新たなフロンティアで、持続可能な生活ができること



テクノロジー

- 最先端のテクノロジーで夢/空想が実現すること



万博基本計画よりメッセージ (コンセプト案) を抽出

万博基本計画

テーマ・サブテーマ

開催の意義

いのち輝く
未来社会へ

SDGs+
beyond

Society5.0

日本飛躍の
契機に

"世界が持続
する未来"

"万博という場
で世界が一つ
となる"

"多様性と
包摂性のある
社会を実現"

"持続可能で
インクルーシブ
な社会経済
システム"

"多様な文
化、価値観
が交流しあ
い、新たな
つながり、
創造が促
進されて
いく"

"DXに
よる社会
変革の
新たな
形"
"地球
環境
問題
への
新たな
挑戦の
形"

"先端技術を
活用して"
"超スマート社会"

2025年時点で伝えたいメッセージ (コンセプト案)



サステイナブル

- 地球環境と共生する生活が実現可能なこと



ボーダーレス

- 国/言語を越えて人々が繋がることで平和な世界が訪れること



インクルーシブ/ユニバーサル/ダイバーシティ

- 様々なバリアが取り払われ、皆が平等に参加できる社会になること



コラボレーション

- 技術も活用することで、今までにないコラボレーションの仕方が可能なこと



フロンティア

- 宇宙や海底等、今まで行けなかった世界が身近になること新たなフロンティアで、持続可能な生活ができること



テクノロジー

- 最先端のテクノロジーで夢/空想が実現すること



事業内容

事業内容

論点構造（具体的な検討内容）

主な検討主体

事業コンセプト・アイデアの検討

多様な主体にとって魅力的なコンセプト・事業アイデアとは？

先端トレンド

2025時点で、
実現が望まれているであろう
未来像は？

コンセプト

2025時点で、
万博として
示すべき
未来像は？

事業アイデア

イノベーション
誘発/地方創生
に効果的な
個別事業は？

万博の位置づけ

万博全体の
理念や決定済
の他事業との
整合性は？

事業化の視点

どのような形で
未来像を示せば
観光需要に
繋がるか？

具体化の視点

実施主体は？
インセンティブは？
用地等の
条件は？

左記を具体化するには？

事業の具体化

左記事業アイデアを
具体化し、より効果的目づ
実現可能性の高い
個別事業とするには？

BCG BOSTON
CONSULTING
GROUP

共創の仕組み作りの検討

- ・ 興行として成功させる共創の
仕組み/仕掛け
- ・ 共創の仕組みを通じた
後世に残るレガシー創り

多様な主体の参加を促す共創の仕組みとは？

共創の仕組み①

万博全体として機運を高める、横断の参加型の仕組みは？

アプローチ：有識者ヒアリングを実施

共創の仕組み②

個別事業の効果を高める
参加型の仕組みは？


青山社中

1 有識者ヒアリング概要

2 有識者ヒアリングの主要コメントとファインディングス

3 有識者ヒアリングを踏まえた共創の仕組み作りなどに関するご提案

① 有識者ヒアリング概要

万博の成功に向けた「共創の仕組み作り」に関し、計24名の有識者に対してヒアリングを実施

目的

万博成功に必要な要素である②レガシー継承、③興行として成功させる仕組み／仕掛けを実現するための「共創の仕組み作り」に向けた着想を得る

有識者 ヒアリング 概要

対象者

以下の切り口から、合計24名に対してヒアリングを実施

- ・ クリエイティブ、デザイン・建築、共創の仕組み、オピニオンリーダー、起業家・社会起業家

主論点

- ・ ① 万博の成功につながる魅力的なコンテンツとは？
- ・ ② レガシー継承及び③興行として成功にするために必要な、「共創の仕組み」とは？

成果物

初期的なファインディングスのご報告

- ・ 各有識者ヒアリングから見てきたファインディングスや示唆をご報告



共創の仕組み作りに係るご提案

- ・ 初期的なファインディングスに加えて、事務局やステアリング・コミティでの議論を踏まえつつ、共創の仕組み作りに係るご提案を提示

1

有識者ヒアリング概要

2

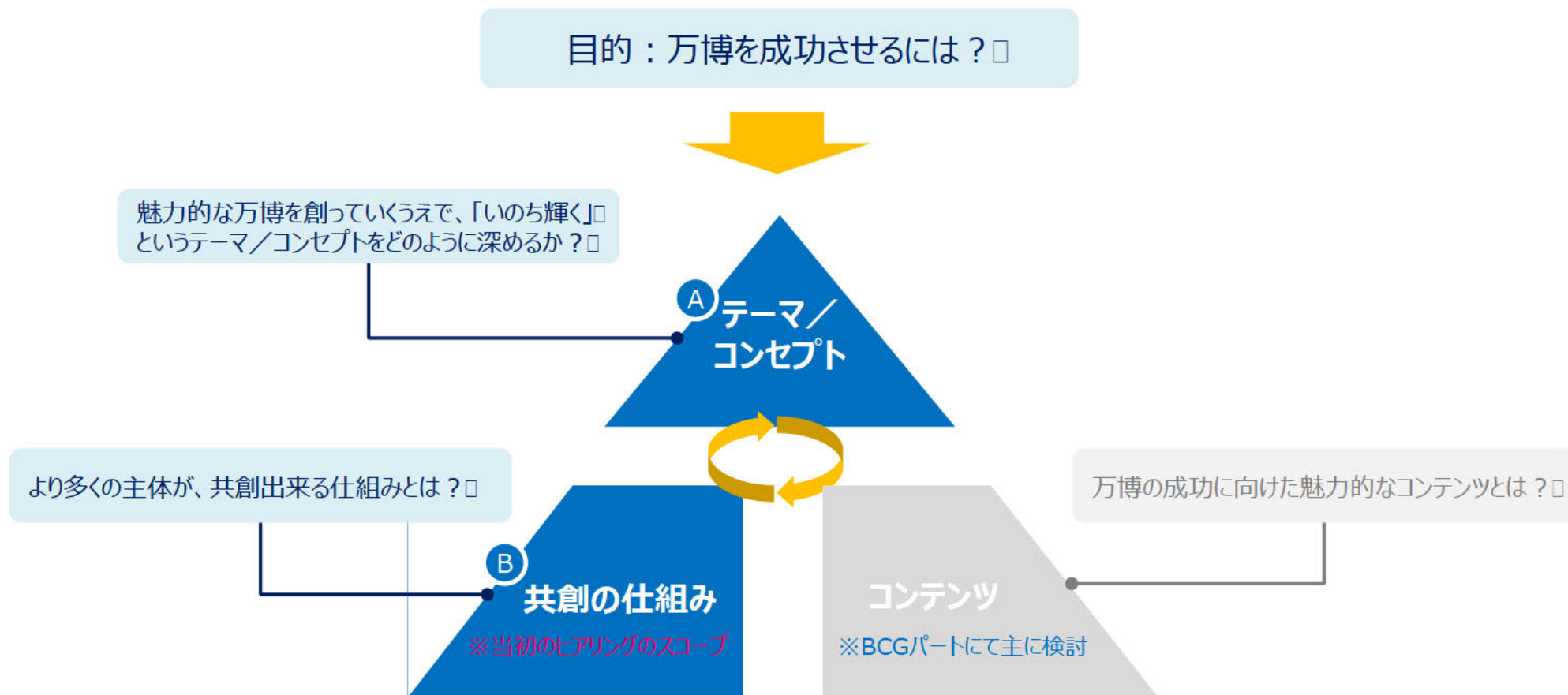
有識者ヒアリングの主要コメントとファインディングス

3

有識者ヒアリングを踏まえた共創の仕組み作りなどに関するご提案

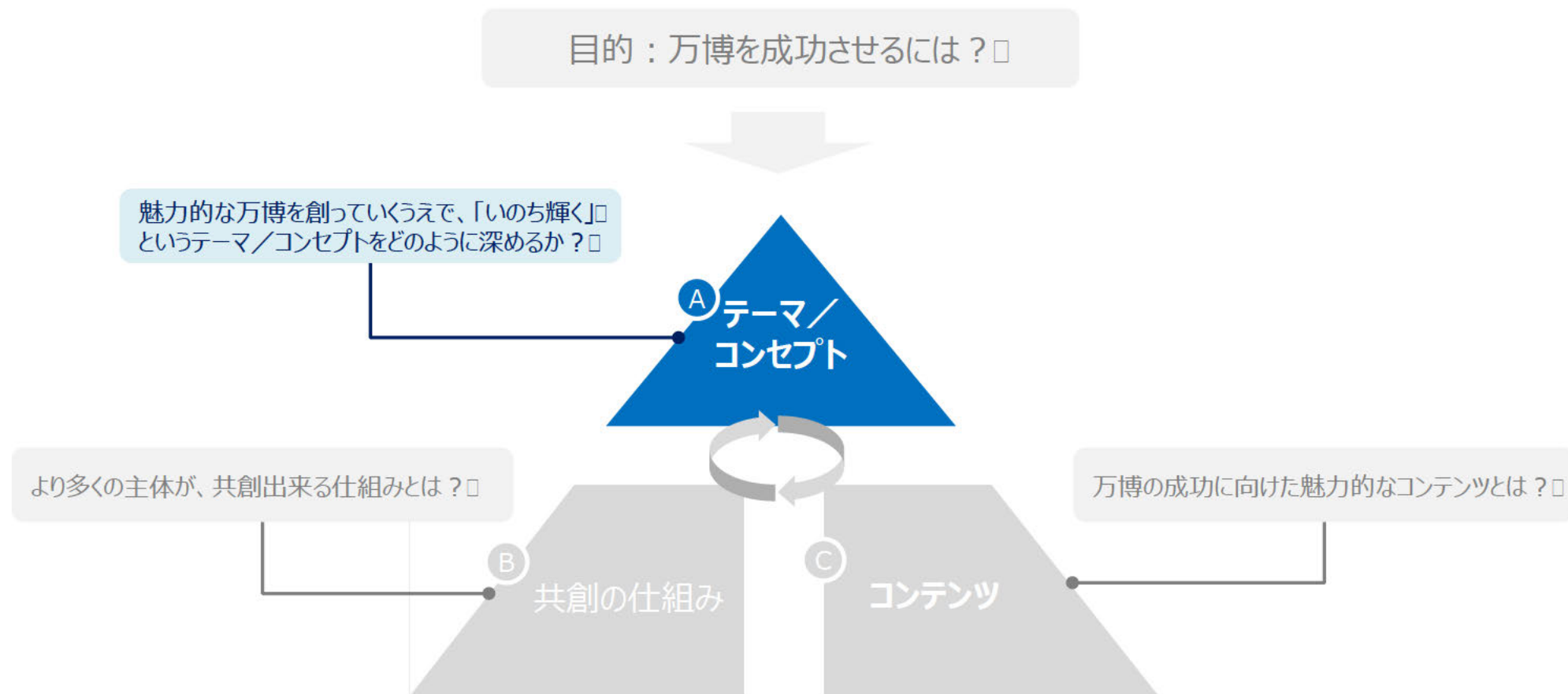
② 有識者ヒアリングの主要コメントとファインディングス: 主要論点とコメントのカテゴリ

共創の仕組み作りを中心にヒアリングを実施したが、より上位の目的である万博の成功との観点より、全体のテーマ／コンセプトに関しても、有識者より多数のコメントが寄せられた



(再掲)有識者ヒアリングの主要論点とコメントのカテゴリ

共創の仕組み作りを中心にヒアリングを実施したが、より上位の目的である万博の成功との観点より、全体のテーマ／コンセプト、及び、個別のコンテンツの観点からも、有識者より多数のコメントが寄せられた



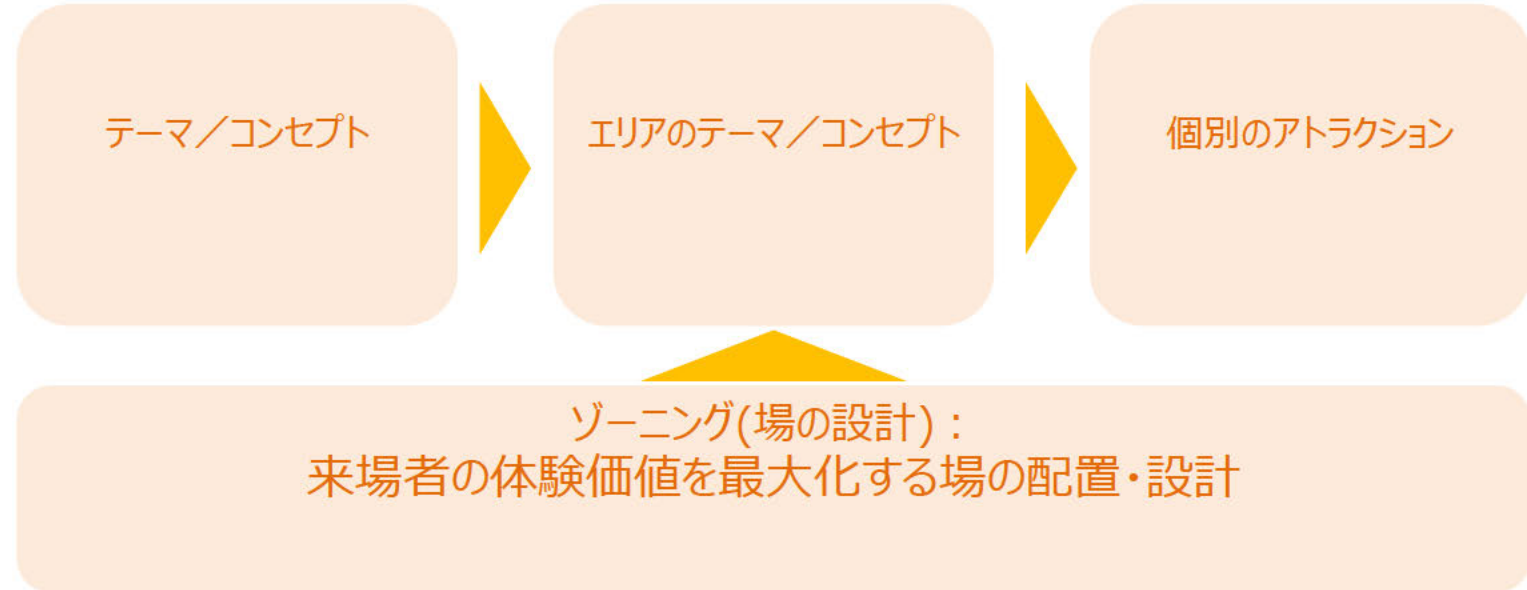
コンセプト/ テーマの考え方

全体の編集軸 の重要性

全体を統べるパーパスを明確にしたうえで、全体のメタな編集と個別コンテンツをつなげることが重要
(“編集軸のない本になってはいけない”、“脳のない体になってはいけない”)

- 全体を統べるパーパスを明確にしたうえで、「いのち輝く」を一気通貫で輝かせる手法や編集軸を設定すること
- テーマ毎のプロデューサーも各館は任されているが、それをちゃんと全体と繋げることが大事。
- 少なくとも、「愛・地球博」では、「地球のサステナビリティ」を全体のテーマとしていることはよく分かった

万博全体のUXを考える。特に重要になるのが、「ゾーニング」



コメント

コンセプト／ テーマの深堀り の方向性

日本を深堀る

コンセプト／テーマを深堀るうえでは、「日本とは何か？」を問い直すことが重要。20014年に策定された「クールジャパン宣言」の内容なども参考になるのでは（詳細後述）

人類と自然 という編集軸

サステナビリティというテーマが、過去の万博と比べても非常に重要になるはず。万博という、サステナブルではない場（人工的な場所）を、如何にサステナブルなものとして示すかが重要

サステナビリティの観点を、「人類」と「自然界」をちゃんと分けたうえで、両者の共生を描く万博として編集してはどうか

- 日本館構想委員の間では、“脱人間主義”というコンセプトを打ち出していた

日本館構想委員の間では、「万博チルドレン」のもと、“未来は捨てたものではない”とのメッセージ発信を議論

- 「大人が責任を持って未来を作っていくのだ」というメッセージを示すことが重要。本来はこういったメッセージを万博全体でも発信できると良いのではないか。気候変動、プラネタリー・バウンダリー（地球限界）なども正面から議論すべき

バーチャル会場もインタラクティブな仕掛けが必要。ゲーム的な要素を盛り込んでどうか



場作りの考え方

会場の円を 軸にした編集

一番重要な編集軸は「ゾーニング」。会場中央のリングを軸に、内側を「人類」、外側を「環境」とする編集は考えられる



コンセプト/ テーマの考え方	一貫した思想 の重要性	例えば、日本っぽいものを総花的に集めても日本は表現できない。総花的ではなく、一旦、掘ったうえで、一貫した思想のもとに、広げていく、ストーリーを語ることが重要 最終的に展示するもの（How）はいくらでも集まるはず。その前段階で“なぜそれを作ろうと思ったのが非常に大事”
コンセプト/ テーマの深掘り の方向性	万博＝ 日本を知れる 場所	万博を「日本とは何かを理解出来る場所」としてはどうか（“日本人が万博にいて日本人になる”）。また、海外の方々にも、日本人が自分たちのルーツを探している姿を見せるのは面白いのではないか 日本的とは、自然を受入れる文化。無常観（壊れる・負ける・消える・無くなる） - 人間中心から地球中心の社会に変えていくというのは日本人が古来よりやっていること - 自然と戦うのではなく、自分たちが創ったものがなくなっていくことを受入れるのが日本人 - 都市を消していく生き方。作ったものを畳んでいく。土に戻る・都市を消すテクノロジーといった発想も非常に日本的 日本のルーツを突き詰めると、世界に訴えるテクノロジーやコンテンツの幅も広がる。例えば、無常だからこそ、全てをありがたく使わせて頂くという感覚など - 例:捕鯨) 日本：全てを使い切る捕鯨 ⇔ 西洋：油以外は捨てていた捕鯨 - 実は“ローテクさ”の中にこそ、ヒントが隠されている。例えば、伝統芸能と最新の技術が繋がった世界観を創るなど “全く未来ではないところ”にこそ、未来社会ショーケースの答えがある グレイインフラ(抗う)からグリーンインフラ(ほぐす)へ - グレイインフラ：従来の防災の考え方は、河川の氾濫を防ぐために、コンクリートの堤防で固める(自然に抗う)ことを志向。結果、上流の水はせき止められても、下流域に水が集中し氾濫を引き起こすことに(激甚化する災害に「抗う」限界) - グリーンインフラ：これからは、“都市を「ほぐす」テクノロジー”を活用し、一部に意図的に氾濫させる地域をつくることで、災害の深刻化を防ぐことを目指す 日本的なもののヒント例) 人間は、人間以外の生き物と生きる方が長生き出来るという研究結果あり - 植物に囲まれた病室に入院した患者の方が早く退院出来る、自然豊かな場所で暮らしてる人の方が創造性や集中力が高まる など

場作りの考え方

万博会場を
起点に、
日本に拡がる

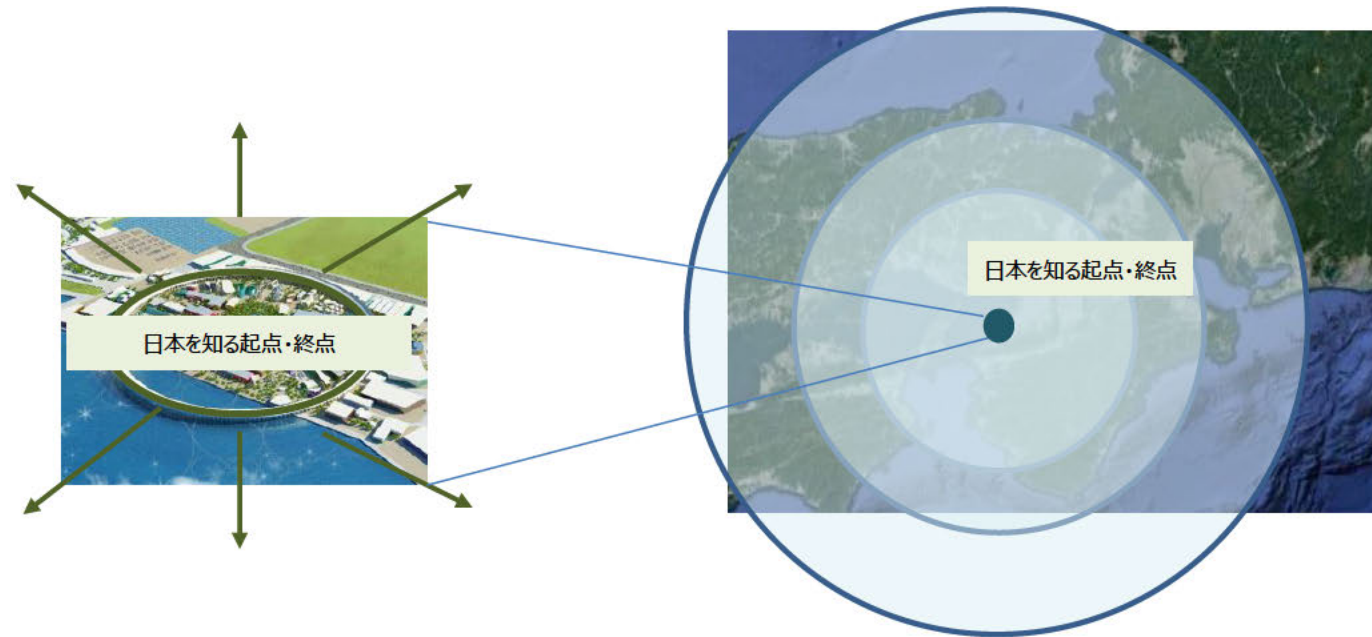
万博会場に閉じず、万博会場を起点に、日本の各地と繋がるストーリーを作ることが重要

例) 森林の例：万博会場でバイオマス技術を見せられても、日本の森林を感じることは出来ない。感じるには森に入る必要

- 日本の林業は、戦後、人工林を大量に植えたものの、価格の安い海外材に押されて放置されることになった
- それを、バイオマスなどを活用しながら、どう新しい展開を作っていくかが足下のトレンドになっているが、バイオマス技術だけを見せられても、まるで感じることは出来ない
- むしろ、こういった日本の林業の現状は、日本の森を直接見に行った方が理解出来るはず

万博発祥の様々なツアーを設けてはどうか。例えば、万博会場にツアーデスクを設置する

- 万博会場の中心を囲むリングには“全方位性”との意味合いがある。まさに日本のすべてに繋がっている起点を表す
- 万博を起点・終点とする様々なツアーがあると面白い
- 会場に日本の様々な物語のインデックスがあり、それをめくことで日本のルーツを知ることが出来る。そしてそのルーツを理解したうえで、各地を巡ることで、実際に日本を体験・感じに行く



コンセプト/ テーマの考え方

“いのち”に
至る根本思想
を理解する

(C氏)

元々、“いのち”というキーワードに至った際に、こういった深い思想があったのかをちゃんと理解する必要がある

- つくば科学万博(85年開催)も、「科学」というメッセージが明確。ここから「科学のまちつくば」が作られていった

How(コンテンツ)はいくらでも最後に作り込める。まずはWhat(根本思想)を固めることが大事

- アニメといったコンテンツはいつでも付けられる。要は何か？何を伝えたいのか？をまずは固める

(D氏)

プレイヤーが多く、相当共通のコンセプトで繋がないとまとまりがなくなる

- 非常に多様かつ多数のプレイヤーが関与する国際イベントにおいては、縦割りを束ねる人の役割が非常に重要になる

なお、万博全体での盛り上げとの観点では、“ピークポイント”(事前盛り上げの最高点)をどこに持っていくかという設計も重要。各コンテンツを個別に打ち出すのではなくて、全体で連携しながら、どの時期に、どうやって打ち出すかを考える

コンセプト/ テーマの深堀り の方向性

日本らしさ＝
いい意味での
クールジャパン
(“特殊な存在
感”)

(C氏)日本らしさとして、世界に何を発信するかを明確にすることが必要(日本の今後(25年～50年)を占う万博

- リオ五輪の閉会式のような、いい意味でのクールジャパンを示す。前回大阪万博・つくば科学万博、愛・地球博とは明らかに異なる。“風の谷”に近いイメージではないか
- 日本のクールさとは、独特のガラパゴスカルチャーの魅力：アニメ、クルマ、電化製品、元世界2位の経済大国、八百万の神々など、大きくはSDGsに繋がっていくもの

コンセプト／ テーマの深掘り の方向性

2025年の
世界とは？／
万博で扱うべ
きテーマとは？

ヒューマン・サバイバルの時代

気候変動

起因

ディザスター

パンデミック

2025年に考えるべきテーマは、ヒューマン・サバイバル。万博では今後20-30年のディザスター(天変地異)とパンデミック(感染症大流行)への対応を示すことが重要

- SDGs程度の概念では甘い。人類が亡びつつあるという前提で考えるべき。人々の多くは今の現実のリニアな延長でしか考えておらず、本当の現実を直視出来ていない印象

気候変動

今後50年間で、世界・日本とも、平均4度程度の気温上昇の可能性有

- 北極圏の氷は全て溶ける、日本のブナ林は半分以上が枯れるといった予想も

ディザスター

世界的に、気温上昇に伴い海面が上昇。日本でも、海面は1～2メートル程度上昇すると予想され、結果、東京(関東平野)、大阪、名古屋は水面下に位置する可能性

- 現状でも、大潮時(通常のゼロメートル地点から+3メートル)においては、東京と大阪の半分、名古屋の7割が水面下に位置
- 縄文海進といわれる、氷河期直後の海面上昇期と同様の状況を迎えることになる

大型(風速90m級)の台風やハリケーンが襲来する可能性も指摘されている

- 上記の海面上昇も相まって、河川氾濫などの大規模水害の可能性も

また、中緯度地帯の高温帯における食糧生産は大きな打撃を受ける可能性

- 米国の穀物地帯はほぼ壊滅するであろうし、日本の稲作も厳しい状況に置かれる
- 個体肉が食べられるのは、年に1回といった世界がやってくる

パンデミック

温暖化により永久凍土が全て溶けだし、様々なウィルスが空気中に拡散される可能性

- 例えば、北極圏では3度程度の気温上昇が見込まれ、永久凍土が全て溶けるとも
- 既に、アラスカなどでは謎のクレーターが発生しているが、ほぼ確実に、凍土の中で気化したメタンガスが爆発を起こしているものとみられている
- こうした点は、海外では盛んに報道されているが、日本ではあまり取り上げられていない

コンセプト／ テーマの深掘り の方向性

万博で示すべ
き世界の
在り方とは？

ヒューマン・サバイバル

=

ディザスター・レディー

×

パンデミック・レディー

この時代において求められる人類の在り方は、ディザスター・レディー（Disaster-ready）×パンデミック・レディー（Pandemic-ready）

- ・「人類を1/10にするか、環境負荷を1/10にするか」といった、極端な選択が求められる可能性も
- ・（デジタル化といった）現状の延長線上ではだめ。電気の発明に近いものが必要
- ・その観点では、現在のスマートシティ構想では必ずしも十分とはいえない

ディザスター・レディー

Disaster-readyの抑えどころは、強靱さではなく予見できることの回避と強い回復力（レジリエンス）

- ・ 従来は、自然災害が起こるたびに、その脅威を強靱なインフラで乗り切るアプローチをとってきたが、これには限界がある
 - 例えば、気仙沼などでは津波に対応する8メートルの堤防が建設されたが、仮に、これを超える津波が襲来した場合には、従来以上の破壊力になってしまう
- ・ 都市における災害シミュレーションの精緻化も図られているが、まだ途上
- ・ 災害の予見が不可能な以上、こういった場所を避けるということが重要になる

パンデミック・レディー

パンデミック・レディーな世界をつくるには、都市空間の“開疎化”を進めていく必要

- ・ 人類は圧倒的な効率を有する都市を手放すことは出来ない。これを捨てる＝人は減びること。故に、都市空間の開疎化を進めることが必須

コンセプト／
テーマの深堀り
の方向性

万博での
コンテンツの
方向性

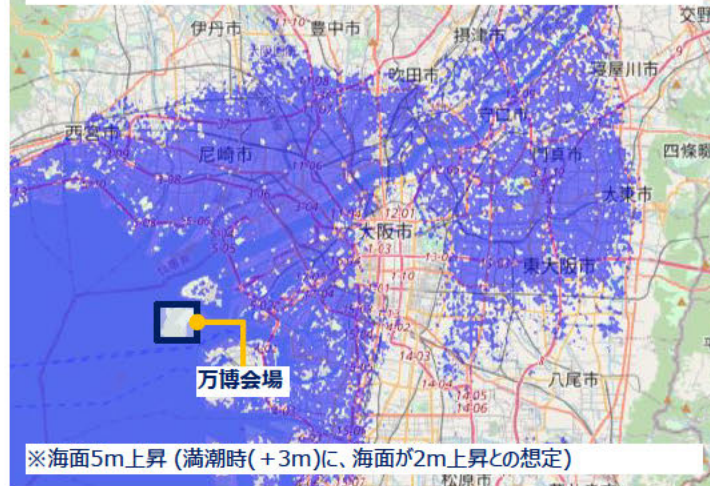
ディザスター・レディー

“ディザスターから逃れられない都市としての大阪”という位置づけのもと、都市全体でディザスター・レディーな街の在り方を示してはどうか？

デジタル防災”の進展、例えば、都市における災害シミュレーションの高度化が進めば、日本にとって強みになる可能性

- ・ 東京や大阪などの世界的にも災害リスクの高い大都市で有効なものは、そのまま世界中の大都市で使える
- ・ 足下、あらゆる空間をデジタルイズし、多重シミュレーションを行うことで、災害のリスクをリアセスしようとする試みは進められている

“ディザスターから逃れられない都市”としての在り方を示す
・海面上昇への脆弱さ:満潮時に大阪市の大部分が水面下となる可能性

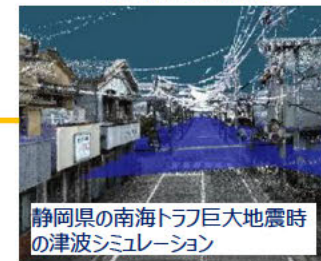


デジタル防災: デジタル技術を活用した防災シミュレーションなどの高度化

国交省が進める3D都市モデル



3D都市モデル例



コンセプト／
テーマの深掘り
の方向性

万博での
コンテンツの
方向性

ディザスター・レディー

広く、日本という文脈では、日本の先端技術を活用した建物内での植物栽培といったことも考えられる

- 今後以下の理由により、耕作地での耕作が難しくなる可能性有
 - －前出の通り気候変動による水害・干ばつによる影響
 - －継続的な耕作を通じた土壌の質の低下
 - ・例えば、過去の文明発祥の地(メソポタミアなど)が現在は砂漠になっていることから分かる通り、灌漑(イリゲーション)による土壌破壊を通じて、長期的には耕作困難な土地が増えていくことが予想される(＝イリゲーション・フリーの必要性)
- 一方で、日本をはじめとした主要国の人口減少により、都市部では多くのビルが空に
- こういったビルの中で、水を創り循環させ、植物を育て、オフィス・生活・生産空間が一体化する新たな都市の形を示していくことが重要
 - －“新しい都市空間の混ざり合い” “オフィスを生活空間に埋め込む” “田畑はただの緑に返す時代がやってくる” “田畑をみるといって隣のビルに見回りにいく時代がくる”
 - －例えば、米の農業ベンチャーである「Plenty」は、室内での水耕栽培を「垂直農場」にて推進、AI制御による適切な環境制御を通じ、通常の400倍の作物生産を実現

日本では、この領域で農研機構(国立研究開発法人農業・食品産業技術総合研究機構)が世界先端を走っており、LED照射により、通常よりも5倍速で植物が育ち、10倍の収穫が可能

- 例えば、こういった技術を活用して、日本のデベロッパーに新たな都市を万博の場につくって頂くというのはアイデアとしては面白いと思う

コンセプト／
テーマの深堀り
の方向性

万博での
コンテンツの
方向性

パンデミック・レディー

パンデミック・レディーの観点からは、開疎が求められる都市空間においては、空気循環や殺菌が非常に重要になる

- 陽圧と陰圧の組み合わせにより、室内の空気循環を維持
- レーザーカーテン（“清めマシーン”）により、ウィルスを殺菌し侵入を防ぐ
－理化学研究所でも既に研究開発が進められている
- 故に、こういった取り組みに対する政策的なインセンティブ付けが重要。例えば、福岡市の「天神ビックバン構想」では、当初は国家戦略特区制度を活用した容積率などの規制緩和により古いビルの建て替えを進めていたが、コロナ下において滅菌・殺菌処理をインセンティブ付けする補助金・規制緩和がなされていると聞いている
－天神地区は、新旧容積率の差や近接する空港との関係での航空法による高さ制限などでビル建て替えが進まなかった中、国家戦略特区による規制緩和が適用され、多数の建て替えが進展

コンセプト／
テーマの深掘り
の方向性

現在の
コンセプトに
関して

現在のコンセプトは、発展・進化を前面に押し出しているように見えるが、すべてに古さを感じてしまい、また、内容もよく分からないというのが感想

- 発展や進化を示した（太陽の塔など）前回55年前の大阪万博をもう一度開催しようとしているように見える
- 成熟社会の日本において、進化・発展というテーマは合致しない

コンセプトの
方向性

他国も直面する課題に対して、「課題先進国」としてソリューションを示せると、世界中から賞賛されるはず

- 高齢化・人口減少・過疎化、防災、環境・エネルギー問題など
 - 例えば、人口は現在の1.2億人から30年間で3千万人(豪州1国分が消失)
- 韓国や中国も大少子化時代に入るなど、日本が対応しなければならない課題は、世界も直面する課題
- テクノロジーが進んでいるのは、ほとんどが海外であり、空を飛ばうが、何か自動なものが走ろうが、上記のような課題解決を示せないと、すべてがカッコ悪くってしまう

縮んでいく国の中で、どのような幸せの形があるのか、どんな活性化の在り方があるのか、そのオルタナティブを示す実験場(ラボラトリー)として万博を位置付ける

- “未来は縮むけど、楽しく、豊かで、愛すべき社会が来る”というメッセージ
 - 懐かしい、昔ながらの老人たちの郷愁ではなく、その中に新しい幸せを示す
- ネガティブをポジティブと捉える
 - 物価が下がる＝暮らしやすくなるとはいえないか
 - 例えば、人口減少が加速度的に進む中で、逆にそれが“豊かだ”と示せる世界を
 - よく考えれば、江戸時代は4千万人程度の人口であった
- この状況では、これ以上の開発は難しくなるはずで、「サステナビリティ」の文脈の中で「幸せ」を示せるはず

コメント

万博の位置付	アクションのスタートの場	万博を、社会課題解決に向けた「アクションのスタートライン」として位置付けるという考えはあり得るかもしれない • 出来れば、万博会場を“場”としてもちゃんと残したうえで、特定の問題（例えば環境など）の聖地にしてしまう • そうすると、お題目だけでも、気鋭の若者などが関わってくると思う
	アイデアの共創の場	万博自体を、アイデアを集め、ともに生み出す場にするということも考えられる • 例えば、課題を抱える自治体を集めて、カンファレンス、ハッカソン、アイデアソンなどを開催して、解決策を皆で共創する、そして、実装までのプロセスを皆にも共有する • 日本全国、更には、世界中の知恵を集める場として、用いる この際に、20代や30代の若者が参画することが重要。シニア世代が描くのではダメ • また、いろんな世代が共感出来る人が入ってくることも重要 • 例えば、大企業のパビリオンについても、ある種の課題をきっちりと示したうえで、若者・中堅などが議論の中心となり、共創することが重要
	リアル(地域)の実験場への入り口	関西圏には様々な地域（実験場）が存在することから、本当の実験は、各地域に設けるという発想もあると思う • 例えば、徳島県神山町は過疎をうまく止めているし、瀬戸内海の豊岡は演劇、同じく直島はアートの場所になっている • こういった地域をある種のサテライトパビリオンにしつつ、新しいコンセプトのもとに、取り組みを始める場所として整備してはどうか - 例えば、限界集落に住みながら、新しい実験の場としての、村づくりを進めるなど - そして、Googleグラスなどのデバイスも用いつつ、デジタルやVRで万博会場と繋ぐ また、都市の過疎化という切り口で、大阪を新しいフェーズに移行させることを目指してはどうか • 街ごと美術館にする、シャッター通りを盛り上げるためにデジタル広告を打ちにいくなど

コメント

ファンづくり

ファンからの共感

マーケティングが先ではなく、まずはファンに共感してもらうことが先。順番が逆になってはダメ

- 今いるユーザを囲い込んでというマーケティングではダメ
- 根本的にファンになっても良いと思えるものを創ることが重要

ファンは、人の考えに対して共感が生まれる。万博自体のファンではなく、その背景にあるコンセプトやストーリーに人は魅了される

- 万博はあくまでも、箱にしかない
- “こういった万博であればコミットしたい”と思えるコンセプトやストーリーを複数準備する

コメント

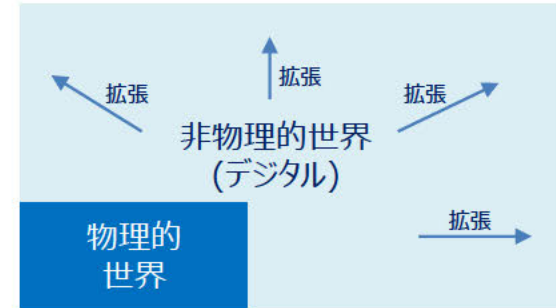
場作り／ レガシー継承

「物理的」な ものの重要性

(G氏)未来は、「非物理」世界(デジタル化)の拡張が進んでいくが、だからこそ「物理」的なものが重要になっていく。「物理的なもの」に人の喜びがある

- 人間の脳化に伴い、肉体(物理世界)から、どんどん離れていく
 - 例えば、著名な作家の原稿ひとつとっても、昔は物理的な原稿が残ったが、現在は電子媒体になってしまった。“ある作家の原稿ではなく、彼が使ったPCをみたところで、感動はない”
- 一方で、食べ物（物理的なもの）がなくなってしまったら人の喜びは失われてしまう
 - 例えば、ミラノ万博でも「食」をテーマにしている。“デジタル上で「食べれる」、「つかめる」では誰も面白くない”
- デジタル化は、「水に流す」という発想に近い。「全てを水に流す」でもダメ。何を残すかどうかが非常に重要であり、それが世界の潮流

(物理的世界 と 非物理的世界)



「非物理的世界」の拡張により、逆説的に「物理的世界」の重要性が高まる

万博での 「物理的」な 継承(レガ シー)

(G氏)故に、万博でも、後の時代への継承として「非物理」に加えて、「物理」的なレガシーが非常に重要。

- レガシーとは、「遺跡」の略語。それを観ることで、人々が喜べるもの
- 世界最大の家具見本市である「ミラノサローネ」では、場外に独自の展示場が500カ所出来、場外も含めた一体としての場作りが行われている

(G氏)会場が更地になってしまうのであれば、会場外に「物理」的なシンボルを残してはどうか？

- 例えば、大阪エリアの歴史的に重要な拠点を数十カ所設定し、リノベしたうえで、シンボリックに残してはどうか。東大阪であれば「モノづくり」といった観点も考えられる。
- また、全国展開していても面白い。例えば、日本中の世界遺産を巻き込んでいくなど
- 例えば、会場内にあるものを、「移築する」、「再利用する」といった考え方も出来るかもしれない
 - ベネチアのサン・マルコ寺院はコンスタンティノープルからの「移築」である(建築様式などに加えて、装飾などは実際にコンスタンティノープルから持ち帰られたもの)

コメント

場作り／ レガシー継承

万博での
「物理的」な
継承(レガ
シー)

(G氏)会場内外でレガシーを創っていく際に、万博共通のルール・コンセプトを設定する一方で、その場所の「地の利」や「文化」にも柔軟にフィットさせることが重要

- (H氏)サッカーとゴルフの対比は非常に示唆的。サッカーはどここの国をみても同じフィールドの大きさとルール。一方のゴルフは、フィールドが地形に合わせて変わっていく。その地の地形や気候に大きく左右されるのがゴルフの特徴



(G氏)会場内と会場外のシンボルを、「デジタルを接点」にしてつなげることが出来ると面白い。
例えば、会場に「船」のようなものがあり、それが「デジタル」的に繋がっていく

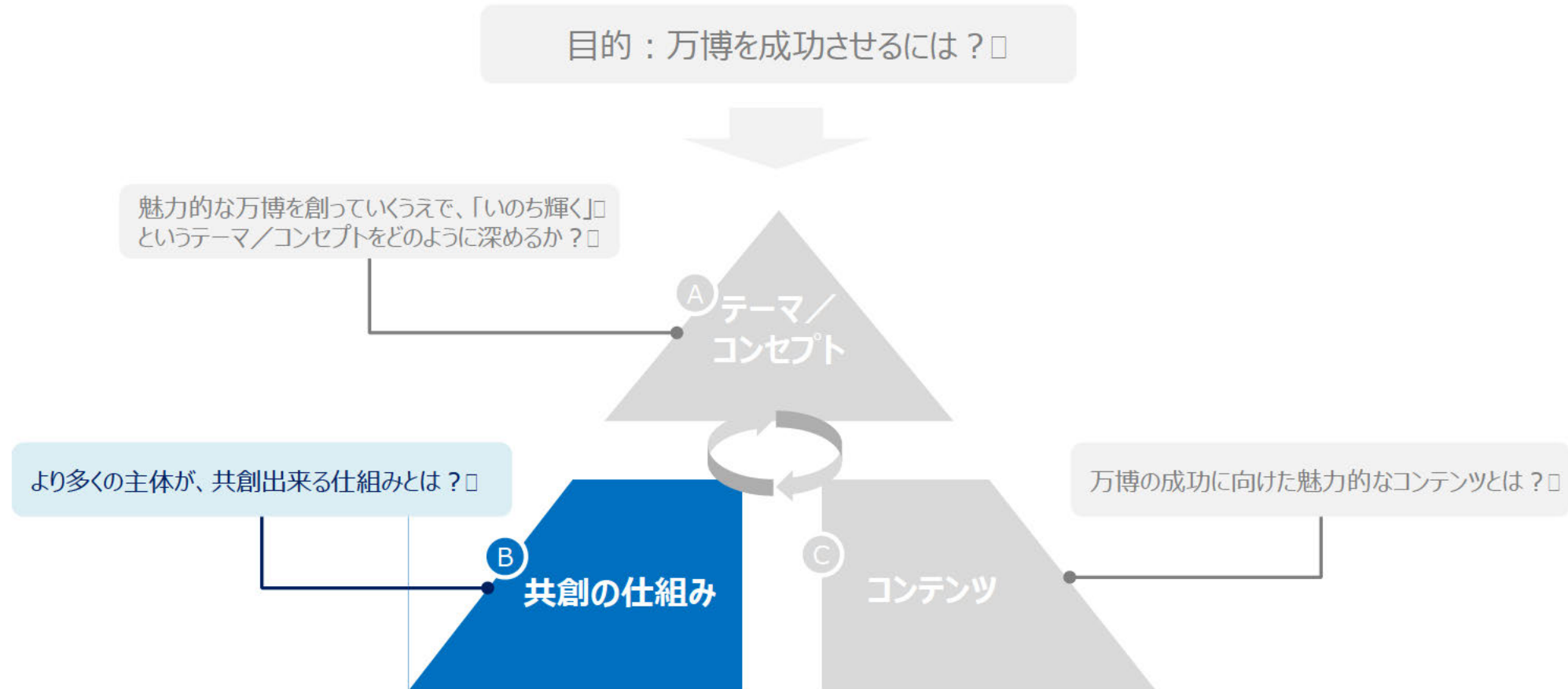


(H氏) 日本的な継承(サステイナブル)の例として、伊勢神宮の式年遷宮が挙げられる

- 20年ごとの式年遷宮を通じ、伝統技術の継承(ひとづくり)が行われる
- 式年遷宮のために木材が育てられた木材を新社殿に使用し、建て替え時に生じた旧社殿の木材は全国の神社で再利用され、「究極的なサステイナブルを実現」

(再掲) 初期的な有識者ヒアリングの主要論点とコメントのカテゴリ

共創の仕組み作りを中心にヒアリングを実施したが、より上位の目的である万博の成功との観点より、全体のテーマ／コンセプト、及び、個別のコンテンツの観点からも、有識者より多数のコメントが寄せられた



② 共創の仕組み推進体制・方法に関するコメント(まとめ) : A氏、J・K氏、I氏、C氏

一貫性のとれたメッセージのもと、万博に関わりたいと考える主体が、より効果的に、また、互いに共創しながら、万博を創っていくために、「全体をプロデュースする人間のもとに、全体の連携の場の設置などが重要である」といった、有識者からのコメントあり

		有識者からのコメント		対応の方向性(案)
		有識者	推進に必要な体制	
全体	ア 全体プロデューサー／プログラム間の繋ぎ役	A氏	コミュニティ間のつながりが重要であり、真に 全体の連携を進められるプロデューサーが必要 ・ 全体プロデューサーが一貫したコンセプトを示し、各館の協議などに、ファシリテーターとして入るなどし、全体とのつながりを行う必要	▶ 「各館の協議・連携の場」を設け（例：万博大会議）、全体と各コンテンツの繋ぎを行う必要
	イ 参画希望の企業・組織の窓口	I氏	多数の参画方法がある中、参画希望企業がアプローチ時に 迷わないようにする必要 ・ 特に、関西圏の参画希望企業は、大阪館、関西館、企業出展、日本館などが夫々検討されている中、アプローチ先に迷っている印象	
共創	ウ 企業・団体などが共創を進める戦略やオーガナイズ機能	A氏	TEAM EXPOが手上げ制のなかで、日本が戦略的に解決する課題を選んで、取り組んでいくことが重要	▶ 万博への参加者を開拓・発掘していく「リサーチ・チーム」が必要 ・ 日本中のサステイナブルなベンチャーなどを集め、プロデューサーと繋ぐなど 「全体のオーガナイザー(プラットフォーム)」を設ける ・ 出来れば、社会起業家などの共創に精通する人・団体が望ましい
		J氏・K氏	誰でもTEAM EXPOに参加出来るため、全体をオーガナイズする人・機能が、連携・共創には必要	
自治体	エ 自治体を巻き込む主体	I氏	万博を起点に、各自治体を巻き込んでいきたいと考えており、万博として 統一的な動きを進めるための取組が必要	▶ 万博首長連合などの取組が必要 ・ 延期前の東京五輪でも同様の検討が進められていたと理解
海外	オ 外国政府・機関に加え、海外の人々の巻き込み	C氏	外国政府・機関に加え、海外から多くの人々に参加してもらうための仕掛けが必要 ・ 世界がデジタルで狭くなっている中で、わざわざ訪れるべき理由が必要	▶ 今後、具体化を検討



政府は、2014年の「クールジャパン宣言」策定に際し、「クールジャパンムーブメント推進会議」を設置

この際、過去の有識者会議では殆ど例のないダイアログ形式の議論を行うことを提案し、クールジャパンの根本からの問い直しを実施

- ・ 各領域の専門家が夫々のコンテンツ作りや専門領域に閉じがちであった従来の議論・検討手法を改めた
- ・ 映画監督、俳優、能楽師、アスリートなど各界を代表する面々が全員無償で参加

クールジャパン
ムーブメント
推進会議
について

概要	「クールジャパンの根本思想を問い直す」ことを目的に、初代クールジャパン戦略担当大臣である稲田朋美大臣も参加し、9名の委員と総勢34名の各界を代表するゲストスピーカーが加わり、アイデア集約に適した新しい形式でのブレインストーミングを実施(参加者をテーマ別に分けたうえで、全4回開催)
メンバー	・ (政府関係者)稲田クールジャパン戦略担当大臣など計12名 ・ (委員)太刀川英輔氏、篠原ともえ氏、葉加瀬太郎氏、古市憲寿氏など計9名 ・ (ゲストスピーカー)浅野忠信氏(俳優)、神山健治氏(映画監督)、東儀秀樹氏(能楽師)、室伏広治氏(俳優)、新浪剛氏(ローソン取締役会長)など計34名
議論のやりかた	クリエイティビティが発揮される会議をつくるために以下を意識 ・ ① 多様なメンバーを集め立場を超えた議論を促す ・ ② 会議のコンセプトを共有する ・ ③ 少人数のテーブルで議論を深める ・ ④ 時間毎にグループをシャッフルする ・ ⑤ クールジャパンペーパーに要点を集約する ・ ⑥ 各テーブルごとに議論を発表する
成果： 「クールジャパン 提言」	会議で見出されたクールジャパンの定義、ミッション、アクションを反映させ、編集し、提言をとりまとめ(詳細次項) ・ 「世界の課題をクリエイティブに解決する日本」をクールジャパンのミッションに据え、課題先進国・日本から、コンテンツ産業の力でさまざまな課題を解決するモデルを構築し、世界に発信していくこと提案

万博への示唆

ステークホルダー間の繋がりをつくり、統一的なコンセプト理解のもとにコンテンツ作りを進めるための「各館の協議・連携の場」を設けてはどうか(例：万博大会議)

「クールジャパンをデザインする」ための論点設定

クールジャパンをデザインするための3つの議題を設定

- ・ クールジャパンとは何なのか？(定義)
- ・ クールジャパンを何のためにやるのか？(ミッション)
- ・ クールジャパンで何ができるのか？(アクション)

クールジャパンのミッションを定義

「世界の課題をクリエイティブに解決する日本」という クールジャパンのミッションを定義

クールジャパンのミッション実現のステップ設定

左記のミッションを実現させるための3ステップを設定

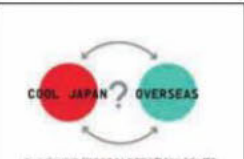
- ・ 国内の成長を促す
- ・ 国内と海外をつなぐ
- ・ 世界に役立つ日本へ

クールジャパンをデザインする

クールジャパン・プラットフォーム推進会議（以下、本会議）は、「クールジャパンをデザインする」という主題のもと、改めて「クールジャパンとは何なのか（定義）」「クールジャパンを何のためにやるのか（ミッション）」「クールジャパンで何ができるのか（アクション）」という3つの事項に立ち戻り、クールジャパンを再構築することを目標とした。これにより、今後のクールジャパンを推進する際に立ち戻るための明確な思考の軸を見出すことに努めた。

クールジャパンをデザインするための3つの議題

- クールジャパンとは何なのか？（定義）
- クールジャパンを何のためにやるのか？（ミッション）
- クールジャパンで何ができるのか？（アクション）



クールジャパンとは「日本の強み」を海外に発信するという目的



クールジャパンは「日本の強み」を海外に発信するという目的



さらに国際的なネットワークを構築していく



クールジャパンは「日本の強み」を海外に発信するという目的



クールジャパンは「日本の強み」を海外に発信するという目的



クールジャパンは「日本の強み」を海外に発信するという目的

COOL JAPAN MISSION

世界の課題を クリエイティブに 解決する日本

Japan, a country that provides creative solutions to the challenges that the world faces.



クールジャパンのミッション「世界の課題をクリエイティブに解決する日本」を実現させるための3ステップ

本宣言書では、クールジャパンのミッションを実現させるためのステップを
①「国内の成長を促す」②「国内と海外をつなぐ」③「世界に役立つ日本へ」とし、各ステップ内に3つのミッションを定義、さらにそれらのミッションを実行させるためのアクションを提案する。

STEP ① 国内の成長を促す

MISSION

- 海外と活発に交流できるコミュニケーション能力を獲得する
- クリエイティブに対する障壁を取り除き、挑戦への気運を高める
- 縦割りや非対称な関係性を打破し、自由な挑戦や協働を促す

STEP ② 国内と海外をつなぐ

MISSION

- 世界でのより良い日本のパブリック・イメージを形成する
- 国際社会における日本の情報やコンテンツの流動性を上げる
- 日本の本質的な魅力を発信するために海外の視点を取り入れる

STEP ③ 世界に役立つ日本へ

MISSION

- 日本の課題と世界の課題を自分ごと化する
- 環境問題や少子高齢化など日本が世界に貢献できる産業の推進
- サステナビリティや調和を大切にする日本古来の哲学を発信する

1

有識者ヒアリング概要

2

有識者ヒアリングの主要コメントとファインディングス

3

有識者ヒアリングを踏まえた共創の仕組み作りなどに関するご提案

有識者ヒアリングを通じて見えてきたコンセプト具体化の方向性(案)

日本が示せる「未来社会」として、「未来社会の実験場」とのコンセプトを以下の通り具体化してはどうか

現在の
テーマ/
コンセプト

メインテーマ いのち輝く未来社会のデザイン

サブテーマ Saving Lives(いのちを救う)/Empowering Lives(いのちに力を与える)/Connecting Lives(いのちをつなぐ)

コンセプト People's Living Lab (未来社会の実験場)

コンセプト
具体化の
方向性

A

「世界の課題」と
「課題先進国」日本の奮闘(Struggle)

サブコンセプト(案)

日本が示せる「可能性」

C

地球**環境**・大規模**災害**への対応

1

**環境と調和し、災害を
乗り越える「未来社会」**

自然と調和するアイデア・先進的な防
災技術の提示

文明化・都市化がもたらす人の“**心身
の健康**”への影響

2

**持続可能に多様なものが
共生しあえる「未来社会」**

人のためのテクノロジー・多様性を
取り込むアイデア

少子・高齢化社会による**過疎・人口
減少**の進展

3

**少子・高齢化社会を豊か
に過ごせる「未来社会」**

新たな生き方の提示／テクノロジーで
不便解消

高度成熟社会下での**経済成長の鈍化**

4

技術立国を越えて**日本が
示せる楽しい「未来社会」**

日本の豊かな文化・芸術の再発見／
新たな共創の形

グローバル化・情報化進展下の**プラット
フォーマー独占**

5

データ独占も国家の強権発動も
ない**「真の自由・民主」を実現する
日本的「未来社会」**

欧米的なプラットフォーマーへの対抗

B

京都学派：日本的な課題との
「向き合い方」(Approach)

世界と人間を分け世界に抗う(自然と戦う)のではなく、世界と人を一体のものとして捉えあるがままを受入れる(共生する)

有識者ヒアリングを通じて見えてきたコンセプト具体化の方向性(案)：詳細版

A 「世界の課題」と 「課題先進国」日本の奮闘(Struggle)	サブコンセプト(案)	C 日本が示せる「可能性」
地球環境・大規模災害への対応 ・激甚化する洪水、巨大台風、干ばつ、地震、疫病などの発生 ・地球温暖化対応、海洋・森林など自然保護の必要性	1 環境と調和し、災害を乗り越える「未来社会」	自然と調和するアイデア・先進的な防災技術の提示 ・デジタルや共創の仕組みを通じた防災、自然に抗わない建築・インフラ(グリーンインフラなど) ・ブルーエコノミー推進(大阪の漁業、マグロ養殖技術など)、都市型植物工場、宇宙というフロンティアへの進出
文明化・都市化がもたらす人の“心身の健康”への影響 ・文明病：肥満などへの対応、人々の心の健康の維持 ・都市化による自然の浸食と密な空間が、パンデミックの遠因に ・価値観の多様化による社会の分断	2 持続可能に多様なものが共生しあえる「未来社会」	人のためのテクノロジー・多様性を取り込むアイデア ・人に焦点を当てたテクノロジー活用(ウエルビーイング) ・防疫技術(殺菌レーザーカーテンなど) ・ダイバーシティ&インクルージョンを進めるアイデア・技術
少子・高齢化社会による過疎・人口減少の進展 ・人口減少下で、社会インフラや人々の生活維持が困難に ・社会に対する漠然とした閉塞感を持つ人々が増加	3 少子・高齢化社会を豊かに過ごせる「未来社会」	新たな生き方の提示／テクノロジーで不便解消 ・地域というカタチの提示(神山・豊岡・美波など) ・人手不足に対応したテクノロジー(シェアリング・MaaS)
高度成熟社会下での経済成長の鈍化 ・途上国によるキャッチアップにより、主要産業がコモディティ化 ・新産業創出されず、社会の新陳代謝が停滞 ・人々の生き方を豊かにする技術活用が必要に	4 技術立国を越えて日本が示せる楽しい「未来社会」	日本の豊かな文化・芸術の再発見／新たな共創の形 ・アート(日本文化とデジタルの融合、絵画、音楽)、アニメ、スポーツ(e-sports)、食、建築など ・バーチャル技術進展を踏まえた、リアルの価値再定義
グローバル化・情報化進展下のプラットフォーム独占 ・米国的なプラットフォームによる情報独占と利用、欧州的な個人情報利用を規制するやり方(GDPR等)とも異なる、情報との向き合い方が求められる	5 データ独占も国家の強権発動もない「真の自由・民主」を実現する日本的「未来社会」	欧米的なプラットフォームへの対抗 ・テクノロジー(ブロックチェーン技術)を通じた個人が自らの情報を主体的に管理出来る仕組みの構築
R 京都学派：日本的な課題との「向き合い方」(Approach)	世界と人間を分け世界に抗う(自然と戦う)のではなく、世界と人を一体のものとして捉えあるがままを受入れる(共生する) ・西田幾多郎(哲学)：主客合一／絶対矛盾的自己同一、ヘーゲル(進歩史観)へのアンチテーゼ ・今西錦司(生物学)：生物の分化(もとはひとつの生物から分化)、棲み分け理論／共存の世界	

(ご参考) 京都学派：日本的な課題との「向き合い方」(Approach)

日本的な課題の向き合い方：世界と人間を分け世界に抗うのではなく、世界と人とを一体のものとして捉えあるがままを受入れる

- 日本的なもの：主客一体（全体が包摂する、自身が世界の一部である）のもと、人と自然が共存し、すべてが繋がり・循環するもの

⇒西洋に先んじて「SGDs的なもの(持続可能な社会)」を体現

西田幾多郎 (哲学)

1870～1945年

(主客合一／絶対矛盾的自己同一)

真の実存は、「純粹経験」の事実であり、そこには「主観」と「客観」の区別はない

- 近代西洋哲学が確立した、認識する主体／認識される主体という二元論の超克を目指す

相矛盾するものを自己の中に包摂する決意としての「絶対矛盾的自己同一」

- 「禅/悪」「愛/知」「生/死」「自己/他者」「そこにいる自分/それを支える場所」「見るもの/見られるもの」といった、一見矛盾・対立しあうものを包摂する

純粹経験

主客合一

絶対無

有

相対無

(ヘーゲル(進歩史観)へのアンチテーゼ)

西洋的な進歩史観(アウフヘーベン)を超え、あるがままの矛盾をそのままに受け入れる

- ヘーゲル哲学では、「正」(テーゼ)、「反」(アンチテーゼ)という矛盾するものを、より高次元で統合する(「合」)という弁証法(「アウフヘーベン」)的アプローチを採用する
- これに対して、西田哲学では、矛盾するものを、そのままに受入れ、包摂することを目指す

今西錦司 (生物学)

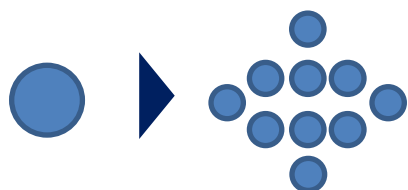
1902～1992年

(生物の分化)

生物はもとは同じひとつのものから「分化」してきた

- 今西にとって、「分化」し、多様性が増すことが進化を意味する。生物の歴史を「多様化」と捉える

同一生物からの分化



(棲み分け理論／共存の世界)

相似た個体が「種社会」をつくり、「分化」を通じて相異なる種との「棲み分ける」が進む

究極的には、地球(ゲオ・コスモス)が、個体(スペシオン)、種社会(スペシア)、生物全体社会(ホロ・スペシア)を包摂

- 「人間ではなく、環境(生態)が社会と文化の根幹を創る」
- ダーウィンの強大なものが弱小なものを駆逐する「自然淘汰・敵者生存」の生物観とは全く異なる
- 西洋的な唯物史観「人が環境を作り変える」とは一線を画す

全体を包摂する地球(ゲオ・コスモス)

生物全体社会(ホロ・スペシア)

種社会(スペシア)

個体(スペシオン)

(ご参考)2025大阪・関西万博のコンセプト／テーマ：“日本的なもの”という文脈での再解釈

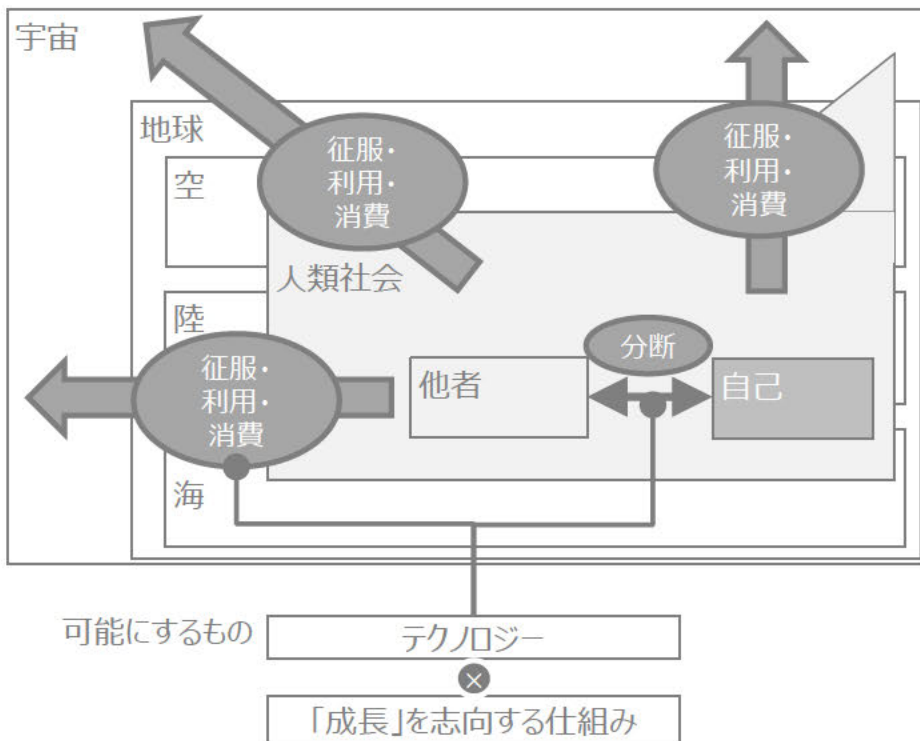
大阪・関西万博の意味合い：主客(人と人、人類と自然)の分離・分断を超え、主客一体のもとすべてが「包摂」され、循環・相互に支え合う世界の在り方を示す場

西洋近代における世界の在り方

自己の確立を前提に、各々が「自己利益」の最大化を目指す世界

- 自己と他者は別のも。個々人が、自らの幸せ・欲望を追求する。
- 自然は、制服・利用・収奪の対象

世界感：主体 ⇔ 客体、分断・分離

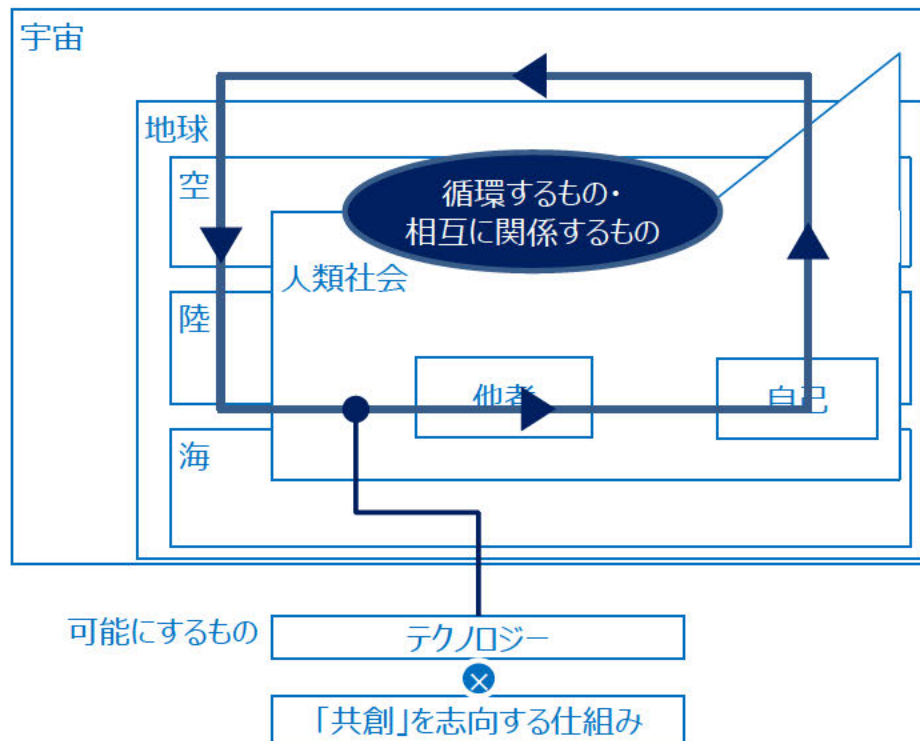


日本的な世界の在り方

主客(人と人、人類と自然)の分離・分断を超え、主客一体のもとすべてが「包摂」され、循環・相互に支え合う世界の実現

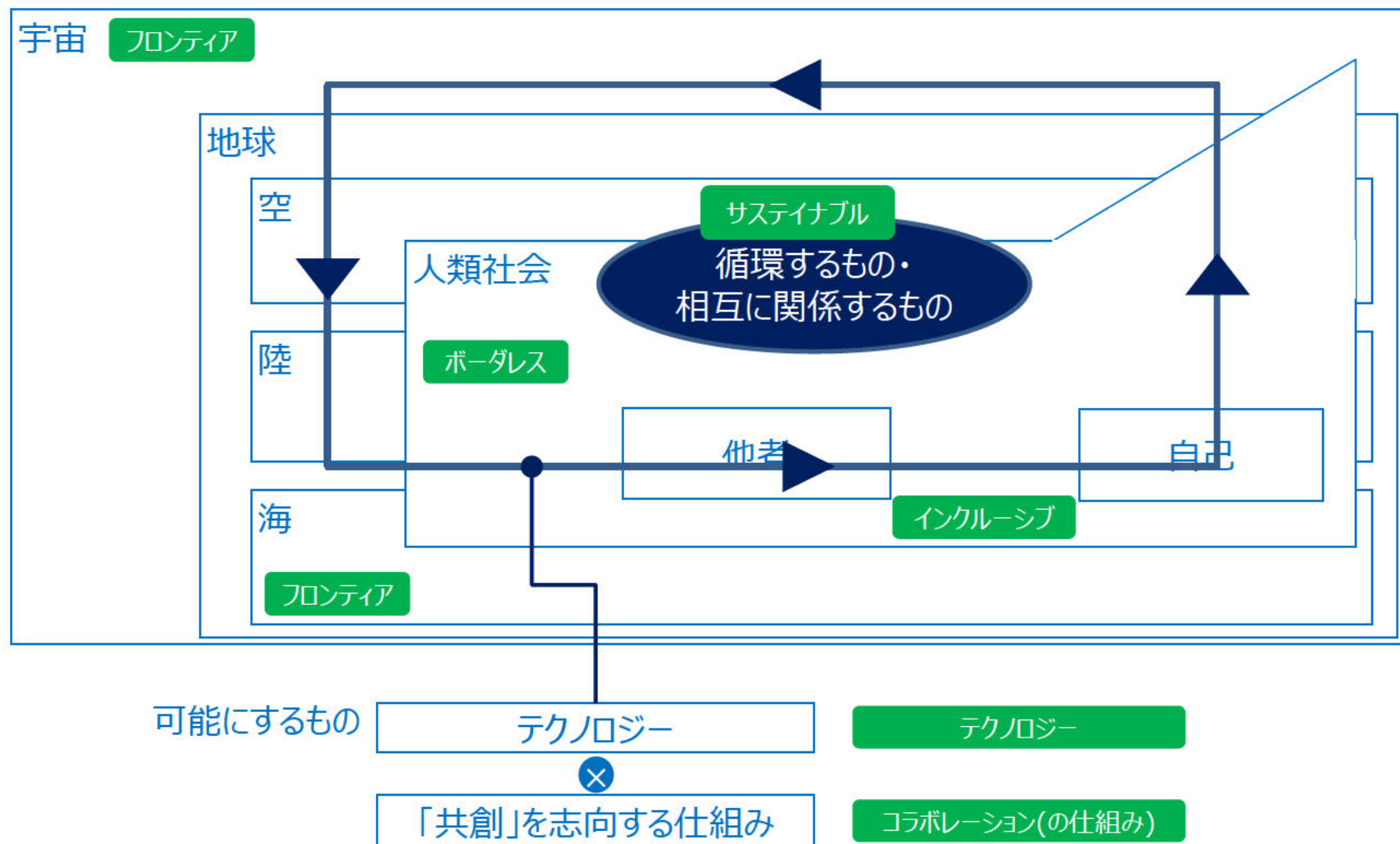
- 自己も全体（世界・自然）の一部であり、全体も自己の一部。
- 自然は、ともに生きるもの ⇒ 西洋に先んじてSGDs的なものを体現

世界感：主客一体、包摂



世界感：主客一体、包摂

BCG提示のコンセプト





bcg.com