



EXPO 2025 FUTURES REPORT

大阪・関西万博で見えた未来の兆しとは

SIGN
ING

Social Designing Company

EXPO 2025 FUTURES REPORT

とは

万博はソーシャルデザイニング*のショーケース。
見えた「未来の兆し」がレガシーに。

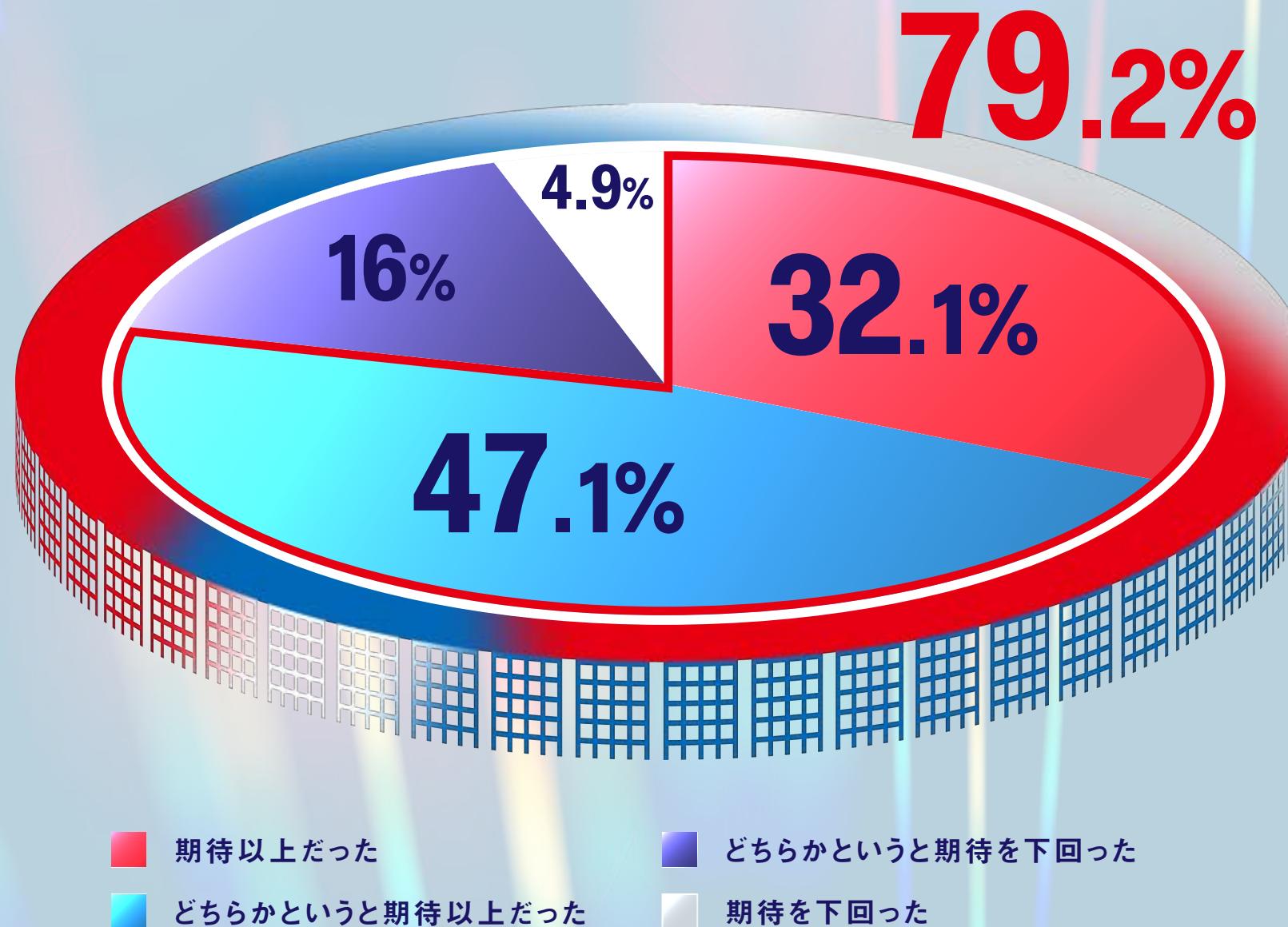
「いのち輝く未来社会のデザイン」をテーマに開催された
EXPO 2025 大阪・関西万博。
そこは各国の文化や最新技術だけでなく、
世界規模の課題にどう取り組んでいくのかという
ソーシャルデザイニングの披露の場でもありました。
万国博覧会は、いわば社会の万”課題解決”博覧会でもあったのです。

また万博から見えた未来の兆しは、
レガシーとなって引き継がれていきます。
動く歩道・ワイヤレステレフォン・缶コーヒー。
これらはすべて1970年の大阪万博から生まれたレガシーでした。

夢洲からはどのような社会がデザインされ、
レガシーが生まれるのでしょうか。
2025年の万博から「未来の兆し」を探ります。

*SIGNINGが提唱する、よりよい社会に向けた企画構想とその実装のこと

来場者の約8割が万博を『期待以上』と答えた!?



10代～60代以上の万博来場者に向けた
アンケート調査では、
約8割が「期待以上」と回答した。

なぜこのような結果が生まれたのだろうか。

(出典)SIGNING独自調査

時期:2025/6/10

手法:WEBアンケート調査

エリア:全国

対象者:万博来場者10代～60代以上 男女 600s

AGENDA

1

兆しリサーチャーによる
フィールドワーク

P5

2

万博来場者への
アンケート調査

P16

3

未来世代の
フィールドリサーチ

P28

4

レガシー大予想100

P40

本レポートは、SIGNINGのリサーチャーが、

EXPO 2025 大阪・関西万博（以降「万博」）を対象に行ったオリジナル調査をもとに
独自の視点で「未来の兆し」を捉えたレポートです。

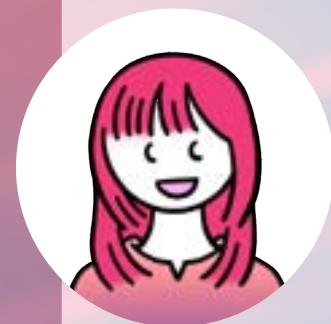
万博やパビリオン等を評価するものではありません。

兆しリサーチャーによるフィールドワーク

万博ではどのような”未来社会のデザイン”がされていたのか。



Business Producer /
Marketing Co-Creator
繁田 快秋



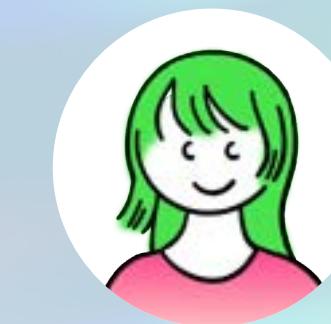
Concept Creator /
Activation Planner
古橋 麻里奈



Strategist
清家 嵩人



Social Activation Planner
西村 祐耶



Activation Planner
阿久津 萌



Strategist
牧之段 直也



Technical Director
天野 真

兆しリサーチャー7名が、実際に万博を体験してきた。

今回の万博では2020年ドバイ万博からレガシーとして受け継いだ
「テーマウィーク」で未来に向けたアジェンダが設定されている。

○テーマウィークとは

世界中の国々が地球的規模の課題の解決に向け、対話によって「いのち輝く未来社会」を世界と共に創造することを目的として行う取り組み。世界中の主催者だけでなく、公式参加者、日本国政府・自治体、共創事業参加者、出展企業等の万博参加者及び全国の自治体や産業界等が集い解決策を話し合う「対話プログラム」と、具体的な行動のための「ビジネス交流」等を実施している。



**EXPO 2025
Theme
Weeks**



未来への文化共創



未来のコミュニティと
モビリティ



食と暮らしの未来



健康とウェルビーイング



学びと遊び



平和と人権

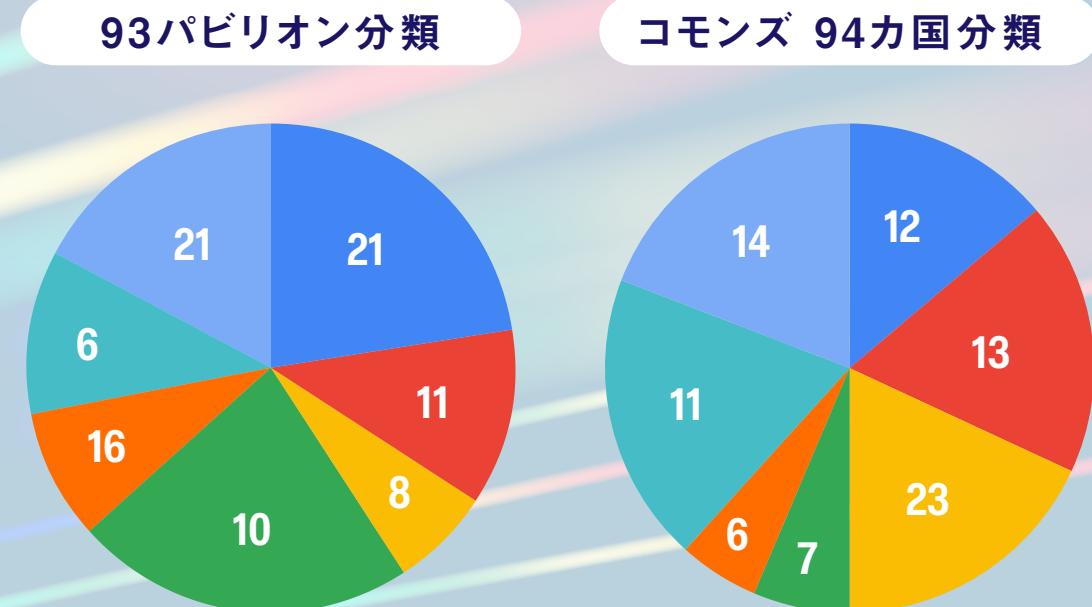
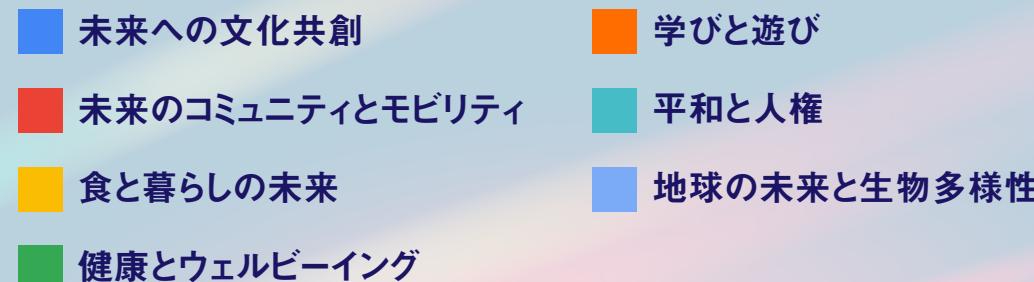


地球の未来と
生物多様性



SDGs+Beyond

兆しリサーチャーが93パビリオン/コモンズ94カ国 の全展示を訪れ、各パビリオンが描く未来の下地にテーマ ウィークがあることを発見。独自の視点で分類した。



Better Co-Being



Theme & Message

いのち 韶きあう中で未来を描こう

人と世界、そして未来を結ぶ多層的な共鳴の実験場。もはや避けられなくなった、デジタル技術による分断や監視、自然環境の破壊や資源枯渇という現実を直視したうえで、多様な価値観とテクノロジー、そして森に象徴される自然や生態系と響き合う道筋を提示する。

体験内容

超一流アートで導かれる共鳴

他者との共鳴を導くふしぎな石ころをもって、超一流アートの置かれた天井の無いパビリオンをグループで回遊。自分がアートにいいね!とおもった視点にいいね!を押している他者が、石ころデバイスによって可視化される。最後はその場にいる全員の感性をひとつのアート作品にするパビリオン。



ちがったままで響き合おう。

わたしの「いいね!」はみんなの「いいね!」じゃない。でも、だからこそ、世界は何色にも描いていける。初対面の方達とアートを伝って森を歩き、最後に作品を共創するという体験を通して、「共鳴」の意義を直感的に理解しました!アート完成後は、グループで拍手が起きました。笑

イタリア・バチカンパビリオン



Theme & Message

芸術は生命を再生する

イタリア・バチカンパビリオンが掲げるテーマは「アートは人生を再生する」。ルネサンス期の理想都市に着想を得た館内には、イタリアの都市文化を象徴する劇場、ポルティコ(列柱廊)、広場、庭園が配置され、ファルネーゼ・アトラスを中心に、ティントレットやカラヴァッジョなどの名作が展示。

体験内容

珠玉の芸術品たちの圧倒的迫力

紀元前2世紀に制作された『ファルネーゼのアトラス像』、通常はミラノの図書館で厳重に保管されているレオナルド・ダ・ヴィンチの素描4点、カラヴァッジョの『キリストの埋葬』といったイタリア屈指の芸術品を間近で見ることができます。



オリジナリティ(独自性)は、オリジン(起源)から。

高さ2m、重さ2tあると言われるアトラス。その背中は所々欠けていて、天空を支える重みと同じくらい時の重みを感じます。膨大な時間を引き連れた作品たちが、唯一無二のイタリアを物語っていました。

いのちの未来



Theme & Message

未来との出会いが、
人間の生き方をもっと自由にする。
ロボット工学の第一人者の大阪大学教授の石黒浩がプロデュースするシグネチャー・パビリオン。アンドロイドが身近になりカラダの制約がなくなった未来で、“いのち”的な選択が問いかけられる。

体験内容

アンドロイドといのちの物語。
高度なテクノロジーを用いたさまざまなプロダクトを活用し、人間がアンドロイドと共に存する50年後の社会。祖母と孫は幸せに暮らしていた。ある日祖母のからだに寿命が訪れ、天寿を全うするか、アンドロイドとして生きるかの2択を迫られる。愛する孫を前に祖母が選んだ答えとは。イマーシブなシアターで二人の物語を追体験する。



未来は、生きたいのちを生きられる。

「アンドロイド」と聞くとすこし怖さもあるけれど、このパビリオンはtechをヒューマニティーからあたたかく解釈。おばあちゃんの心の揺れを追体験するなかで、いのちの在り方への根元的な問いを投げかけられます。わたしは、涙が止まりませんでした。

サウジアラビア館



Theme & Message

より良い未来のために一緒に
サウジアラビアのパビリオンでは、サウジアラビアのアイデンティティの基盤となっている独自の遺産、伝統、価値観を探求することができます。来場者は、サウジアラビアの新たな魅力を発見し、没入感のある壮大な旅を楽しむことができます。

体験内容

壮大な未来都市への没入体験
入り組んだ路地、迫りくるような石造り風の建物。現地の街の探索気分を味わえる空間で、サウジアラビアの文化遺産や持続的な未来に向けた取り組みを学べる。最後に待ち受けるのは、未来都市「Neom」の壮大な構想。次回2030年の万博主催国であるパビリオン。



構想を行動にしている、サウジアラビアの本気。

Neomが話題ですが、わたしが注目したのはサンゴ礁の保全活動。3Dプリンターでつくったサンゴと生きたサンゴを結合し成熟させてペルシャ湾に戻す、という技術の実装を、实物を触らせてもらひながらプレゼンを受ける。構想で終わらせない、未来の姿がありました。

EARTH MART



Theme & Message

食を通じて、いのちを考える

課題と向き合いながら日本人が育んできた食文化の可能性とテクノロジーによる食の進化を共有し、「新しい食べ方」を来館者と共に考えます。食を通じてさまざまな当たり前をリセットすることでいのちにとって本当に大切なことに気づき、感謝や優しさが生まれ、ほのかな幸せにつながる。「いただきます」という日本語と食に向き合う心構えを持ち帰っていただけますように。

体験内容

食といのちの循環に触れ、 未来へのヒントと出会うマーケット。

当たり前のように行っている「食べること」に、新たな視点を投げかけるパビリオン。スーパー・マーケットを模した空間に一步足を踏み入れると、普段の食で“代償としているいのち”が、インスタレーションとして提示。また次の展示室では、サステナブルな農業やフードテックなど、食の未来を守るための革新的な取り組みが紹介される。



いのちを毎日いただいている。

自分のいのちが、たくさんの命に支えられている。普段は目を背けている重い事実に向き合った時、“いただきます”というルーティンの意味が変わります。非日本語話者の方に感想を聞きたいなと思いました。

中国館



Theme & Message

自然と共に生きるコミュニティの構築 -グリーン発展の未来社会-

中国パビリオンのテーマは、「自然と共に生きるコミュニティの構築—グリーン発展の未来社会ー」。パビリオンの外壁は、中国の伝統的な書道の巻物を広げた形をモチーフにしています。自然に由来し、自然に順応し、自然と調和して生きる中国文化をアピールする展示が、皆さんを迎えます。

体験内容

3つの展示で学ぶ自然と人の 共生の知恵・工夫。

伝統的な中国の哲学/知恵と最先端技術の融合を基調とした空間が、「天人合一」「绿水青山」「生生不息」の3つのゾーンに分かれ、自然と人間の共生・環境保護・持続可能な未来社会への取り組みが紹介される。古代文明の出土品をはじめ、日中の懸け橋となった名僧・鑑真の彫刻など、通常は国外に持ち出されない至宝も間近で見ることができます。



暮らしの根底に流れる智慧。

ド派手な外観から、ド派手な未来プレゼンが待ち受けている?と思いまや、「文化」が全面に出ていて良い意味で期待を裏切られました!1日を12の時間帯に分けた「十二時辰」の映像は、暮らしに根付く文化力を特に感じました。(食もやたら美味しいぞ。笑)

大阪ヘルスケアパビリオン



Theme & Message

REBORN

万博を機にすべての「人」が自分らしい生き方をあらためて見つめ直すことで、自分自身の価値観や生き甲斐の発見・再認識、自己実現への意欲・意識の変革を促し、新たな自分への「生まれ変わり」に貢献する取り組みを提供するパビリオン。

体験内容

ミライの大坂の可能性を感じる 7つのゾーン体験

25年後のミライの自分に会える人気コンテンツ『REBORN体験』。自分の健康データをスキャンすることで、パーソナライズされた自分だけのヘルスケアアイテムを手に入れることができる。25年後のミライの自分のアバターと出会い、栄養・身体に関するミライのヘルスケアを疑似体験していく。また、ミライの食と文化が体験できるエリアや、人生ゲーム/モンスターハンターなどの人気コンテンツとコラボしたオリジナル体験も。



超・パーソナライズ型ヘルスの到来

1人1人の身体・毎時間/毎日変化する健康状態、理想が異なるのは当たり前のこと。個人がより健やかな毎日を送るために超・パーソナライズ型サービスが、今後より一層広がっていくのだと実感しました。

null₂



Theme & Message

いのちを磨く

デジタルの身体による合わせ鏡。訪れた人々の身体をデジタル化し、パビリオンの中では有機的に変形し自律的に動作する身体と対話する。

体験内容

計算機に全てを預けた 自分自身との対話

Scaniverseという3Dスキャナーアプリで3D化するブースをパビリオンの外に設置し、そこで取られたアバターとMirrored Bodyというデジタルアバター作成アプリに基本情報や自分の声を入力することで、パビリオンのコンテンツに取り込まれ、アバターと対話することができる。



計算機自然におけるディストピア的幸福論

“個性”や“らしさ”が記号となりデータ化された世界では、計算機が代わりにやってくれるので、個人が考えることも頑張ることも必要ありません。これを「記号を排してnull(無)に戻れるので幸福」という解釈を、あなたはどう考えますか？ 落合陽一さんならではの視点が最高でした！

いのちの遊び場 クラゲ館



Theme & Message

いのちが踊る、いのちが歌う、
いのちがひらく。
～STEAM:ワクワク!を探す旅へ～

『創造性の民主化』を目指し、万人万物の”多様”な存在価値や、一人ひとりのあふれるいのちの光を爆発させ、インクルーシブな未来共創社会を模索する。

体験内容

STEAM(Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics)などを表す創造的・実践的・横断的な学び

さまざまな”五感の遊び”が用意されているパビリオン。誰もが入れる『いのちのゆらぎ場』『プレイヤウンテン』では、創造の木を中心に、音楽・ものづくりなどの遊びやイベントが開催される。



学びの場における、真のインクルーシブとはなにか。

子供たちが音を響かせあって遊ぶ姿を見て、教育の場でのインクルーシブを考えました。例えば、多くの小・中学校にある特別支援学級は、知らないうちに、”多様な人との関わり”が希薄にしてしまう構造だったのかなとか。誰にでも開かれた”遊び”だからこそ開ける未来がありそうです。

セルビア館



Theme & Message

遊びの社会

「遊びの社会」をテーマに、伝統、創造性、持続可能性を融合させた展示を実施。

「遊び」を入口とし、好奇心から学び、そして社会的なつながりや文化理解を深める体験。

体験内容

1粒のビー玉からはじまる ピタゴラ装置

1粒のビー玉をいれて、その行方を追いかながら、セルビアの文化や偉人について知れる。セルビア館では”遊び”を”単なる暇つぶしではなく、人生のあらゆる側面に深く根付いた“変革の力”であると定義しており、そんな”遊び”を通じて、我々に学び・発見・回復力を与えてくれる。最後には、自分のアバターをつくる体験も待っており、こどもにも大人気。



遊びは言語を超える。

展示自体が”遊び”になっていて、国のことを探して知れるセルビア館。ビー玉を口々口と追いかけていくと、不思議とセルビアが好きになっていきます。言語を超えて、複雑な内容も直感的に理解させてくれる”遊び”的強さを感じました!

ウーマンズパビリオン in collaboration with Cartier



Theme & Message

ともに生き、ともに輝く未来へ

女性が存分に力を発揮し、誰もが平等と調和の中で暮らせる未来、一人ひとりが社会の一員として力を合わせて創造する未来とはなにか、を考える。将来の世代へと受け継がれるレガシーを創造することをミッションに掲げ、世界中のコミュニティからインスピレーションを得ることで、人間の叡智を紐解く。

体験内容

3人の女性の人生の追体験

ここでの体験の主人公となる“わたし”的な声で、自らのなまえをデバイスに吹き込むところから体験がスタート。小説家 吉本ばなな／詩人・アクティビスト エムティハル・マフムード／環境保護活動家 シエ・バスピーダの3名の中から、1名に導かれ、展示を通して人生を追体験する。世界中の女性を取り巻く環境に関するデータや、多様な14名のロールモデルについて知るコーナーもあり、現代を生きる女性をエンパワーしてくれる。



ロールモデルを見つけるコミュニティの発展

文化・風習・伝統は、国単位だけでなく、学校・企業・家単位でも異なります。自分の人生を輝かせるためにロールモデルを探したくなる気持ちに共感すると同時に、仲間を見つけるコミュニティが不可欠になっていくと感じました。

Dialog Theater -いのちのあかし-



Theme & Message

万博184日間、毎日が人類史上、はじめての対話

『対話』を通じて世界の至るところにある『分断』を明らかにし、解決を試みる。人は、もっとお互いを理解できるということ、よりよい未来を一緒に生み出すことができることに、気づきを与える。このパビリオンが、分断のない未来への第一歩になりますように。

体験内容

対話を見るシアター

ここで初めて出会う2名の対話を、シアター形式で見る体験。毎回異なるテーマが定められ、毎回異なるものを見てくれる。また、Dialog Theaterは、奈良県と京都府の2つの廃校舎を組み合わせた建築になっているのも魅力のひとつ。



対話は重要。対話ができる環境はもっと重要。

見ず知らずの人同士でも、対話をすることで距離が縮まることを経験しました。それとともに、対話ができる環境を整えることの重要さも覚えました。対話ができない、武力しか使えない状況で、対話にはどんな価値が残されるかを深く考えたいと感じました。

いのちめぐる冒険



Theme & Message

いのちは合体・変形だ!

はかなくて、尊くて、力強くて、愛おしくて、美しいいのちの輝きと、宇宙・海洋・大地に宿るあらゆるいのちのつながりを表現。人間中心からいのち中心へのパラダイムシフトと、いのちを守り育てることの大切さを訴求する。

体験内容

超時空シアターをはじめとする「いのちのスペクタクル」体験

現実と仮想空間を融合するXR技術や、立体音響技術を駆使した全く新しい映像体験。個人の没入感と、参加者全員の一体感を行き来する。30人の観客と共に、現実と仮想、過去と未来、時空を超えたいのちめぐる冒険の旅にでかける。



受け継がれてきた、さまざまないのちたち。

入口付近に置かれた“いのち球”をみていると、あらゆるいのちには上も下もないことを感じさせられます。多様ないのちが共鳴し、この地球の均衡を保っているからこそ、どのピースも欠けてはならない、守らなければならない。大迫力のMR/XR映像と合わせて痛感しました。

住友館



Theme & Message

さあ、森からはじまる未来へ。

かけがえのない地球で、多様な個性を認めあって生きること。森の中で共生するさまざまないのちから、私たちが学べることは多くある。人と森とあらゆるいのちが響き合い、調和する、豊かな未来を探しに行く。

体験内容

五感をつかって、森をめぐる体験

我々を招きいれるのは、リアルで壮大な“森”。風が吹き、雨が降り、動物たちの声が聞こえてくる。1グループごとに渡されるランタンを持ちながら、自由に森を探索。土の中で眠る動物や、密かにいのちを輝かせるキノコ。森の中でさまざまないのちを見つける旅にでることができる。ツアーの終盤は森の気候変動をテーマにしたシアターに誘われる。人数限定で参加できる植林体験も魅力の1つ。ここで植えた木が、この先のミライをつくっていく。



ミライのタネ。

森やシアターのWOW体験に目を奪われますが、私が注目したのは出口エリアにある『住友グループ企業全社で取り組む未来のアイデア』集。特設サイトでもアイデアを共有でき、人類共通の課題や豊かな未来社会の実現をみんなで目指すプロジェクトとなっています。

来場者は多様な未来を五感で感じとりながら、それぞれの万博体験を紡ぐ。 会場にあった未来は、一人ひとりで異なっていた。

指先ひとつで情報を調べられる時代に、会場中を歩き回ってカラダで体験する。だからこそその情報量と濃度に驚きました!



多様な未来のプレゼンテーションは、総体でみると楽しかったです。ただ、パビリオンによっては怖さもあったなと思います。



わかります。全身でメッセージを受け取るからでしょうか。情報を見るというより感覚的に楽しむ感じになりました!



たしかに。”体験”という誰もが直感的に分かるフォーマットだからこそ、解釈の余地も広がりますね。

パビリオンという、”館”もよかったですよね。テーマやメッセージ、パーパスがエンタメとなっていて!



とても1日では回りきれない万博。だからこそ、ルートや体験によって、感想が異なるのもすばらしいです!



フィジカルだからこそ、内容が深く入ってくる気がします。理屈や言語を超えてみんなでシェアできますしね。

万博来場者へのアンケート調査

実際に万博に訪れた人の声を聞いてみました。

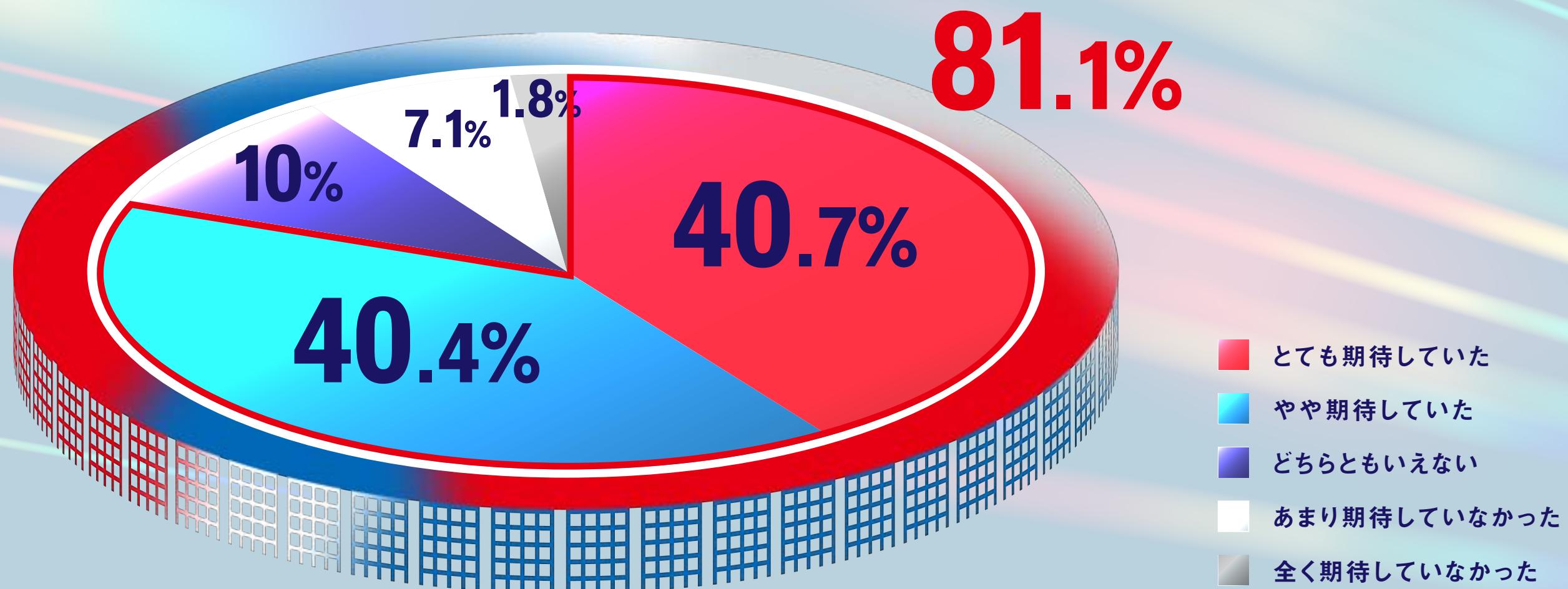


時期: 2025/6/10 手法: WEBアンケート調査 エリア: 全国 対象者: 万博来場者 10代~60代以上 男女 600s

来場前の期待値は、非常に高い！

約8割の方が、「期待していた」と回答。

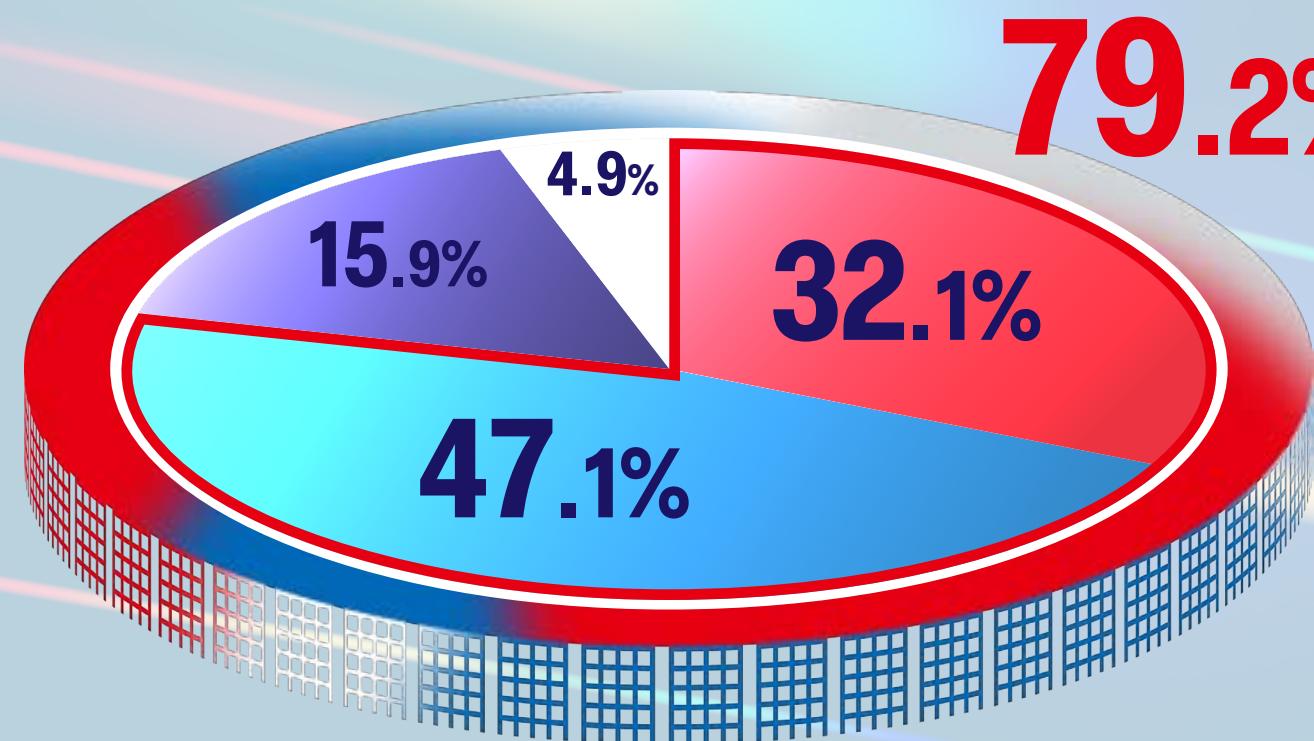
Q あなたは大阪・関西万博(EXPO 2025)にどの程度期待していましたか。



期待される中、約8割の人が「期待以上だった」と回答。

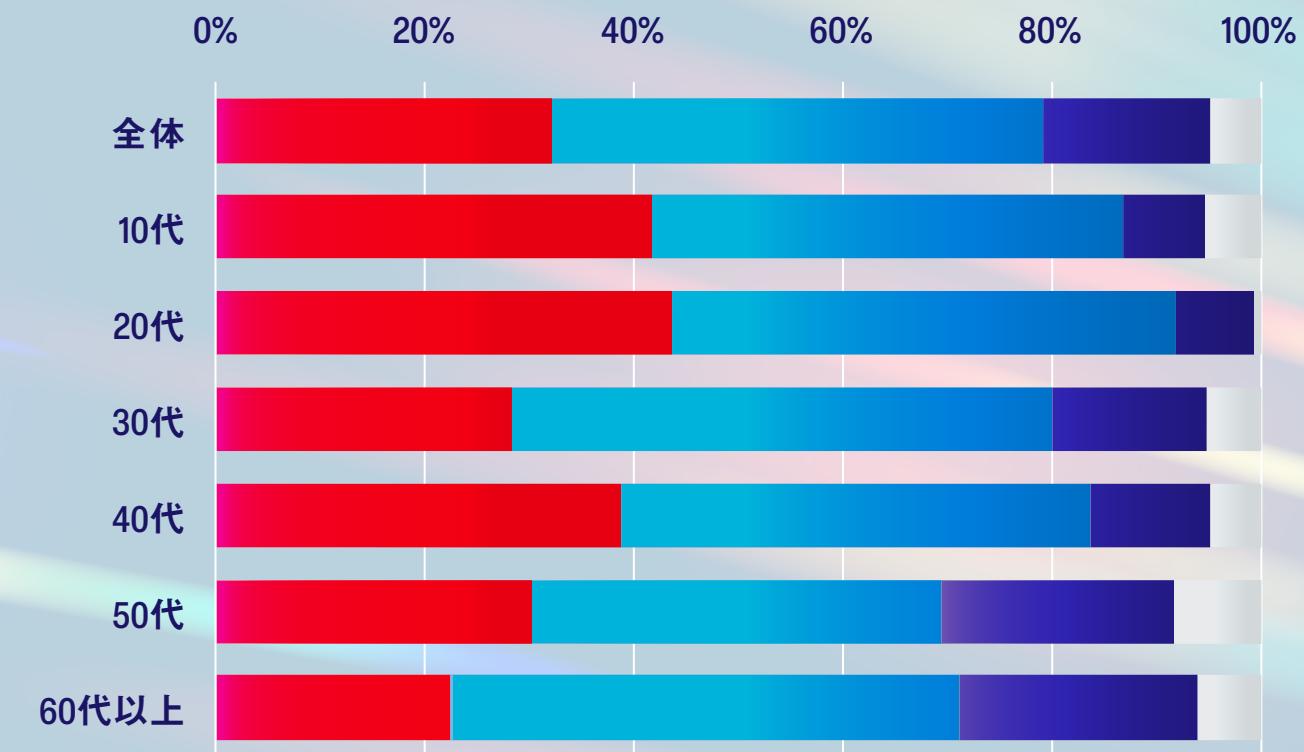
年代別でみると、全体的に高いが、10代20代の若い世代の反応が特に高い。

Q 大阪・関西万博(EXPO 2025)に実際に訪れてみて、どのように感じましたか。



■ 期待以上だった
■ どちらかというと期待を下回った

■ どちらかというと期待以上だった
■ 期待を下回った



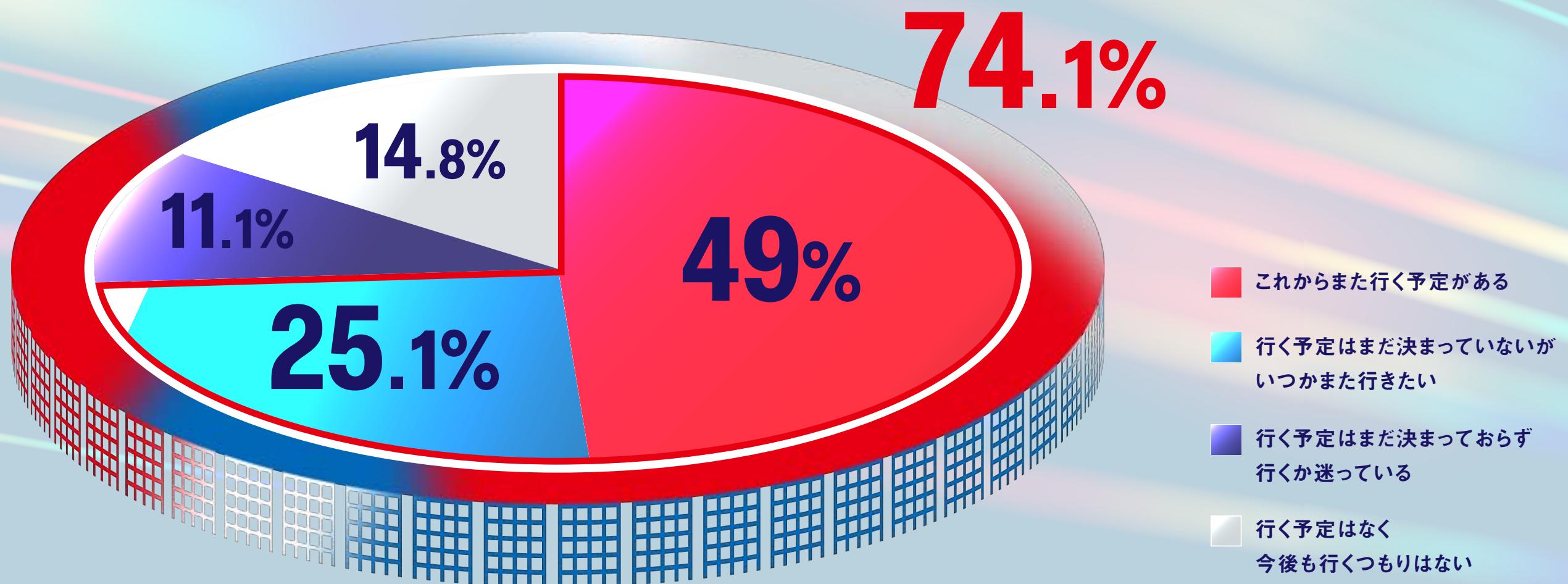
■ 期待以上だった
■ どちらかというと期待以上だった
■ どちらかというと期待を下回った
■ 期待を下回った

リピート意向も高く約75%が「もう一度行きたい」と回答。

うち約50%がリピート確定。一回では見きれないボリュームだから、また来たくなる。

Q

あなたは、大阪・関西万博(EXPO 2025)に再度訪れてみようと思いますか。



会場のスケールと、万博ならではの体験に、ポジティブな声が集まる。

色々な国の人達との親密な交流があり、すごく楽しくて普段ではできないようなこともたくさんできました!子供も色々な国の人達と会話をしたり、その国の料理を食べてみたり、全てが初めての体験だったので新鮮で楽しそうでした!

(20代女性)

大屋根リングを見た時はその大きさに驚いた。ガンダムのパビリオンは入ることは叶わなかったが、ガンダムの展示が思ってたよりも大きく圧倒された。

(10代男性)

一日会場にいたら35000歩も歩いていました。普段はこんなに歩かないのに、興奮していたのだと思います。また行くのが楽しみです。

(70代男性)

久しぶりにワクワクした。未来のテクノロジーを感じられる展示に、アナログな展示に、素晴らしい。音楽がどこから流れてきて。世界をあちらこちらから感じられて良かった。また行きたい。

(60代女性)

5回行った段階での感想です。行きたびに発見があり、まだ飽きません。期間限定の催しも多くあるので、何度も行く価値はあると感じています。海外の文化を知れたり、最先端技術に触れられたりと、得るもののが異なるので、どんな人にも何らか嵌まるものがあるだろうと思います。

(50代女性)

一方で望むものを十分に見られないことへの不満の声も上がっている。

パビリオンに入らずとも、大屋根リングや各パビリオンの外観を充分楽しめたが、当日空き予約をするのに、アプリのページ変移の読み込みも遅く、スマートばかり見ていてせっかくの万博の雰囲気を感じる時間が減ってしまった。

(40代女性)

パビリオンは予約していないと、どこも入れない状態でした。
大屋根リングは壮大で一番印象に残りました。

(60代男性)

世界旅行気分を味わえた。心残りがありすぎるのでまた訪れたい。
人気のあるパビリオンになかなか入れないのが残念。

(50代女性)

並ぶのが嫌なので大屋根リングを歩いて木造建築のすばらしさを体感した。夜になって並ばなくても入れるパビリオンが出てきたので4つ見ただけ。行きたかったところは入れなかったのが残念。

(70代女性)

不自由が生んだCivic sharing

来場者は自発的に情報や感想を発信し、それぞれの楽しみ方をシェアし合っていた。

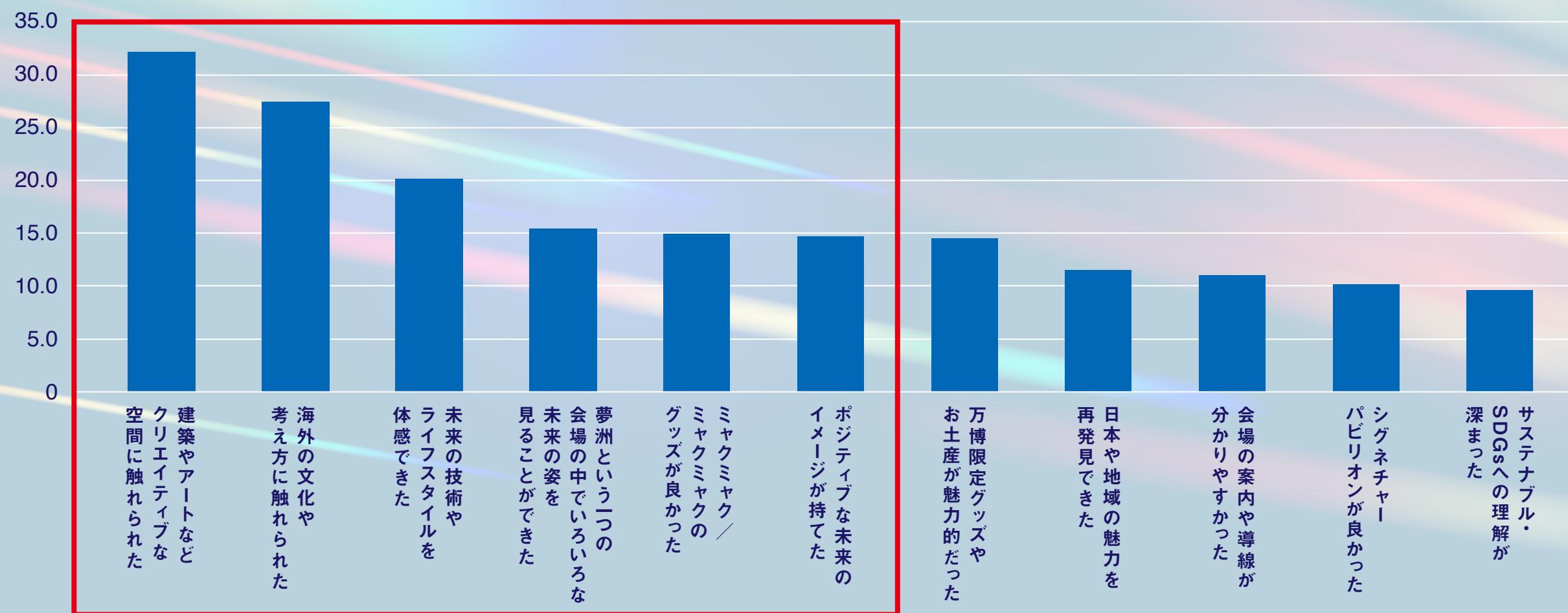
多様な万博体験がネット上に広がり「万博はみんなでつくるもの」という意識が生まれた。



建築やアート・海外文化・未来の体験が高評価。

- 建築やアート、海外の文化等、言葉や論理を超えた“感覚”での体験を来場者は楽しんでいる。
- いろいろな未来を体感したことで未来へポジティブになっている。

Q あなたが、大阪・関西万博(EXPO 2025)を訪れて、良かったと感じた点をすべてお選びください。



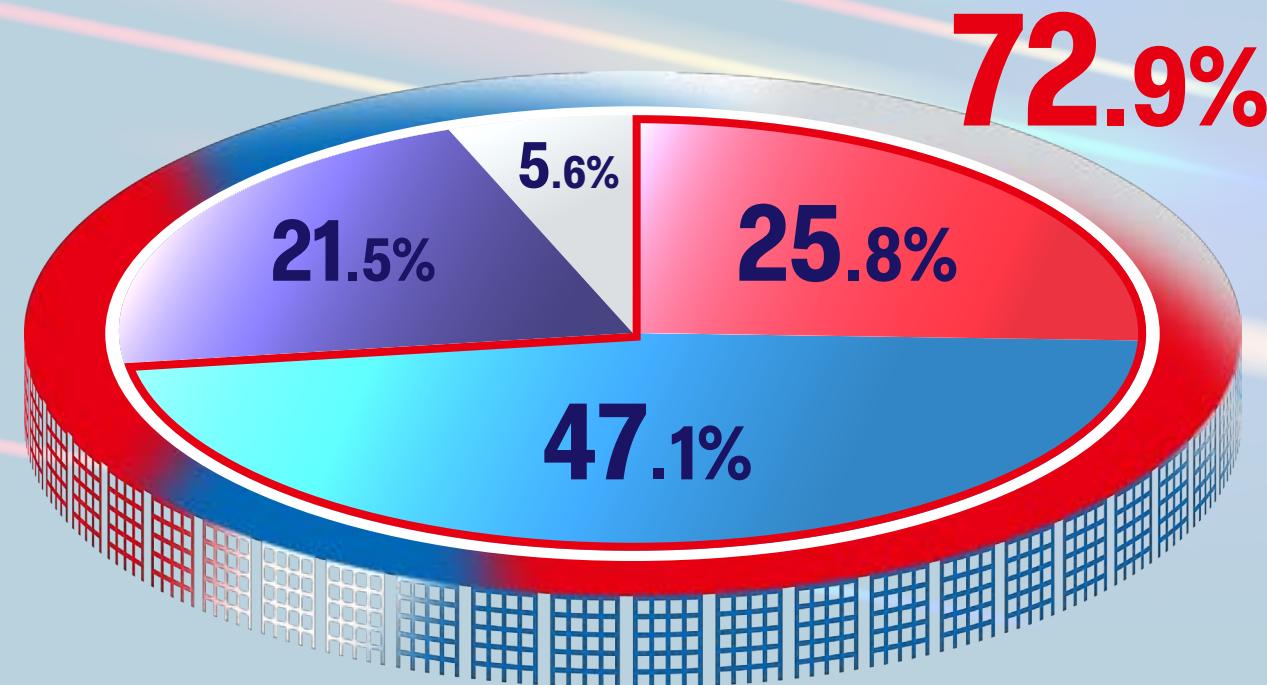
未来はひとつではなく多様に広がるものに。

万博中に広がるさまざまな未来をみて、約7割が未来は多様と回答。

Q

あなたは、大阪・関西万博(EXPO 2025)を訪れてみてどのように感じましたか。
それぞれどの程度あなたのお考えにあてはまるかお選びください。

未来はひとつではなく多様であることを実感した



■ あてはまる ■ ややあてはまる ■ あまりあてはまらない ■ あてはまらない



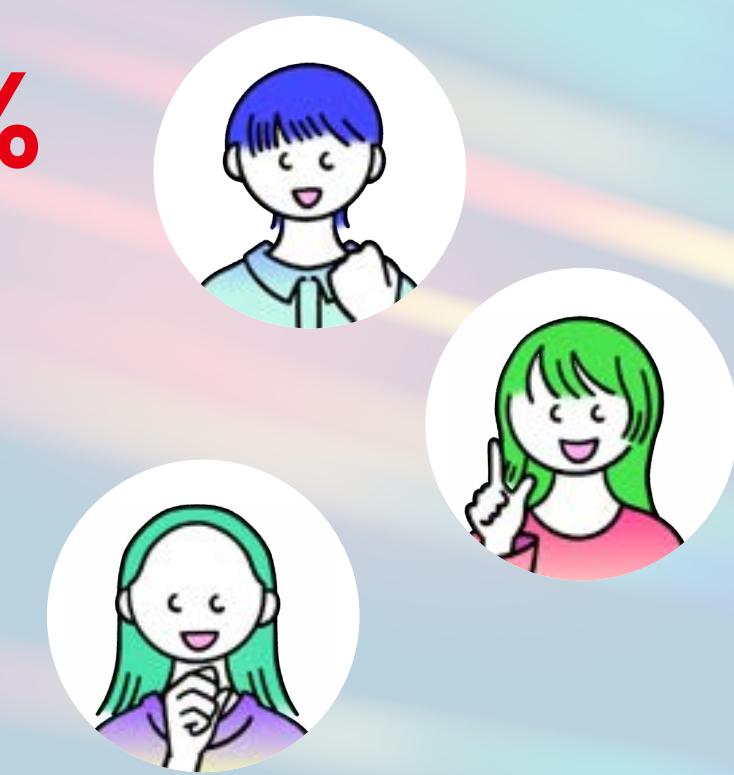
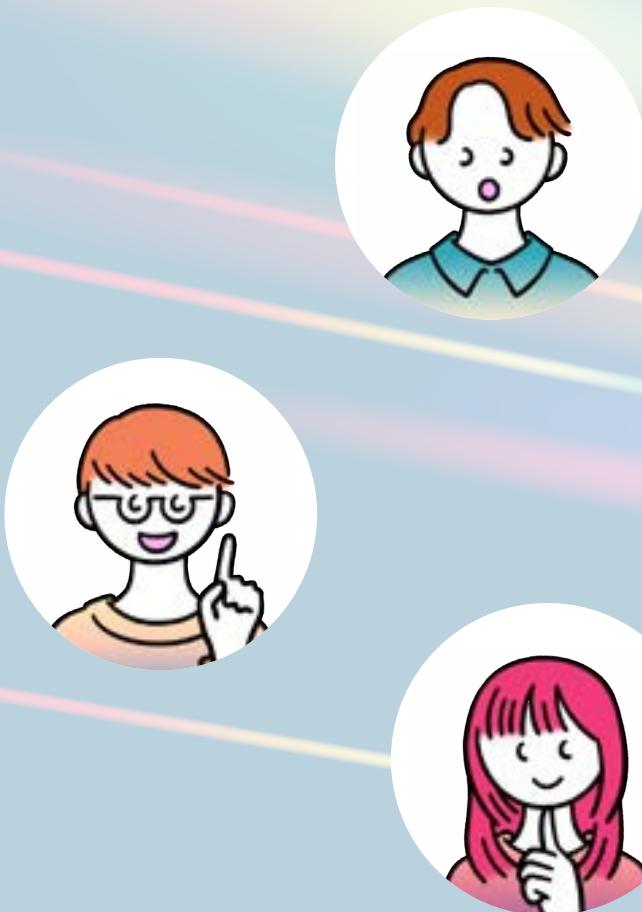
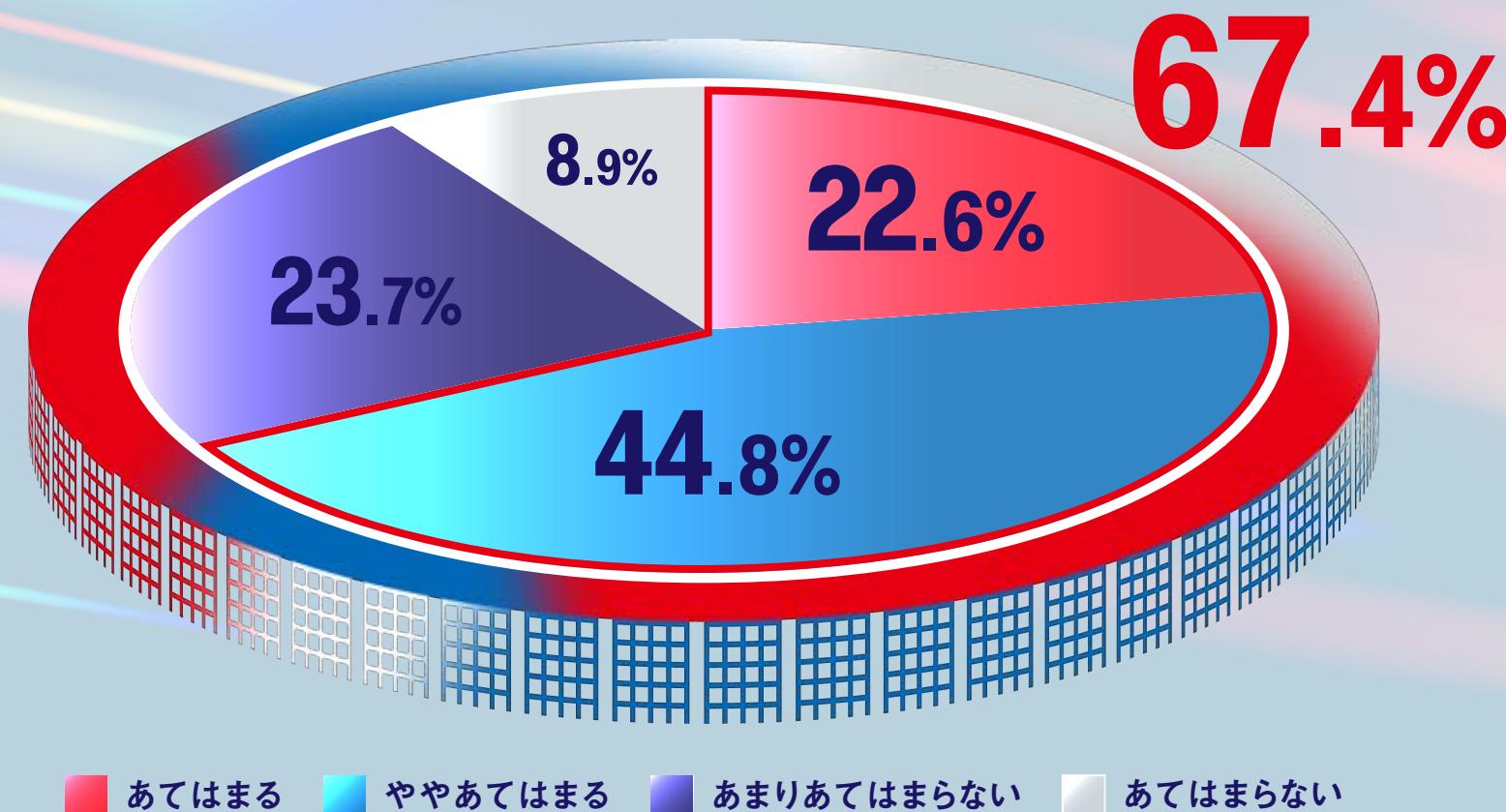
多様な未来は、自分の未来を考えるきっかけに。

万博に触発されて約7割が「自分自身の未来を考えるきっかけになった」と回答。

Q

あなたは、大阪・関西万博(EXPO 2025)を訪れてみてどのように感じましたか。
それぞれどの程度あなたのお考えにあてはまるかお選びください。

多様な未来に触れて自分自身も未来について考えるきっかけになった



一人ひとりが、それぞれの未来について想いを巡らせている。

Q あなたは大阪・関西万博(EXPO 2025)が終わった後、世界や未来はどうなると思いますか。

万博に訪れた人は**地球の未来**について考えるきっかけとなり、一人ひとりが自覚を持ってSDGsの活動に取り組んでいくと思う。
(40代女性)

多様性を尊重する社会が広まっていると感じた。
(70代男性)

世界が一つになり、命を大切に輝かせながら未来に向かっていけると感じた。
(30代女性)

分断ではなく**多様な考え方**やそれ各自的良さを生かす方がいい未来になりそうと思った。
(30代男性)

ワクワクできる体験ができ未来に今あるものを少しでも残していくよう日々取り組むことの大切さを学んだ。
(30代女性)

EXPO 2025 大阪・関西万博で、
世界各国の多様な未来のプレゼンテーションに触れたことで、
一人一人がそれぞれの未来について考え、
動き出すきっかけになっていた!



未来世代のフィールドリサーチ

万博から見えた未来の景色を撮影しよう。



これからの未来を創る、
大学生6名に
カメラを渡してみた。

大学生6人に3つのお題に沿って写真を撮影してもらった。



5年後の未来は、技術で実現される未来

CO2や災害、ゴミ問題など、身近な課題への関心の高さが感じられた。実在する技術で課題解決を見据える、実用性のある未来が多い。

1 パーソナルモビリティ

免許を持っていないけど、実際に乗ったら楽に移動できた。**免許がなくても、返納した人でも、簡単に移動できる未来が来ると**体感した。



2 ゴミを染料にする技術

再利用して、ゴミじゃなくなるってすごいと思った。**既に、こんな技術があるんだと驚いた。**



3 CO2を食べる自販機

授業でCO2削減について考えたことがあるが、自販機のように**身近な行動でCO2を減らすことができる**といいなと思った。



4 ジオラマ展示

ジオラマとデジタルの組合せが新しいと感じた。災害が起きた時、リアルタイムで、ジオラマで危険範囲が分かる天気予報ができるよう。



5 EVバス

電気自動車は動く蓄電池として災害のときにも役立つらしい。日本は地震が多いので、5年後には、首都圏で走ってそう。



6 空飛ぶ車

2030年以降に本格的な社会実装が期待されてるので、まさに5年後に現実になっていて欲しいと感じた。



50年後の未来は、想いで創造される未来

平和になってほしい、芸術が活発になってほしい、家族との時間を大切にしたいなど、自分の想いから生まれる、未来の姿があった。

1 iPS心臓

心臓が悪い人も、より生きれることに、ワクワクした。この技術があることが、希望になると思った。



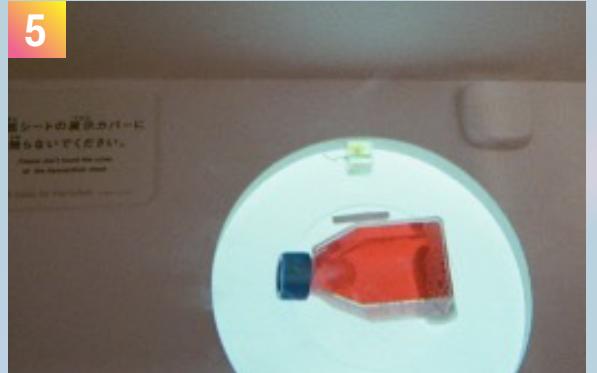
2 多様なウェディングドレス

自分らしさをどのような場でも、出すことができる未来になってほしい。



3 ウェルネス・スマートハウス

祖父の介護が必要になった時、入院しか選択肢がなかった。この技術があれば、家族といれる時間が増えると思った。



4 ヘッドホンでショパンの音楽を聞いて座っている人たち

今はまだ戦争が続いているが、50年後は、全ての人が、人種に関係なく、一つの場所に一緒に座って、音楽を聞ける状態ができるといいなと。



5 心筋シート

命が拡張され、もっと色んな生き方ができるのではないかと可能性を感じた。



6 自動演奏ピアノ

自分が弾けない楽器も使って、音楽をつくってみたい。より芸術が活発な世の中になって欲しいと思った。



50年後も変わらない未来は、人間らしい未来

笑顔や子どもたちが遊ぶ様子、思い出を大切にする考え方など、人として本質的な欲求に近いような内容が多くかった。

1 笑顔

笑って過ごすのが好き。最新テクノロジーが多く展示される中、興味がない人も、子どもでも、誰でも楽しめる展示・イベントがよかったです。



2 行列

今の若者は効率的なものが好きだけど、並ぶ忍耐力も残って欲しい。50年後VR等が発展していても、**実際に触れる体験**をしてほしい。



3 廃校のパビリオン

自分が学校に行ってたことを思い出し、懐かしい気持ちになった。思い出を大切にし、新しいことだけでなく、**残すこと**も大切にしたい。



1



2



3



4



5



6



4 外で遊ぶ子どもたち

最近、スマホやタブレットを使って遊んでいる子どもが多いが、**50年後もこどもたちの活気を外に出て欲しい。**



5 海外の人を歓迎する子どもたちの絵

こどもたちが、いろんな国の人を受け入れる平和な状態を、守っていきたい。



6 大屋根リング

日本建築の精密で計算されていて、美しいし丈夫なところがすき。**伝統や文化は残っていてほしい。**



万博からは多様な未来的な景色が見えた。



技術で実現される未来

想いで創造される未来

人間らしい未来

短期的な未来の景色は、技術やテクノロジーによって広がり、
長期的な未来の景色は、一人ひとりの想いによって広がる。

一人の未来の中にも多様な未来があり、
重なり合って多元的な未来が生まれていく。



想いで創造される未来



人間らしい未来

大学生たちにとって万博は、自分の未来を見つけて持って帰る場所でした。

万博は、いろんなパビリオンがいろんな未来を示してくれていて、**自分の気になる未来を見つけて持って帰る場**なのかな、と思った。実際の未来に向かって**自分もなにかやってみよう**というきっかけになると思う。



2025年万博から「未来の兆し」を見つけるために3つの調査を実施。

1 フィールドワーク



パビリオンで多様な未来の
プレゼンテーションを
感覚的に感じる

2 定量調査



多様な未来に、
高い満足度とリピート意向。
Civic sharingも後押し。

3 定性調査



短期・長期・変わらない。
万博は多様な未来の景色が
見える場所。

万博は多様な未来をフィジカルに感じられる機会だった。

情報から感覚へ、データや論理を超えた五感でコミュニケーションする世界へ。

複数形の未来へ

LIVING IN THE PLURAL FUTURES



「いのち輝く未来社会のデザイン」をテーマに、
多様な未来社会が描かれていたEXPO 2025 大阪・関西万博。

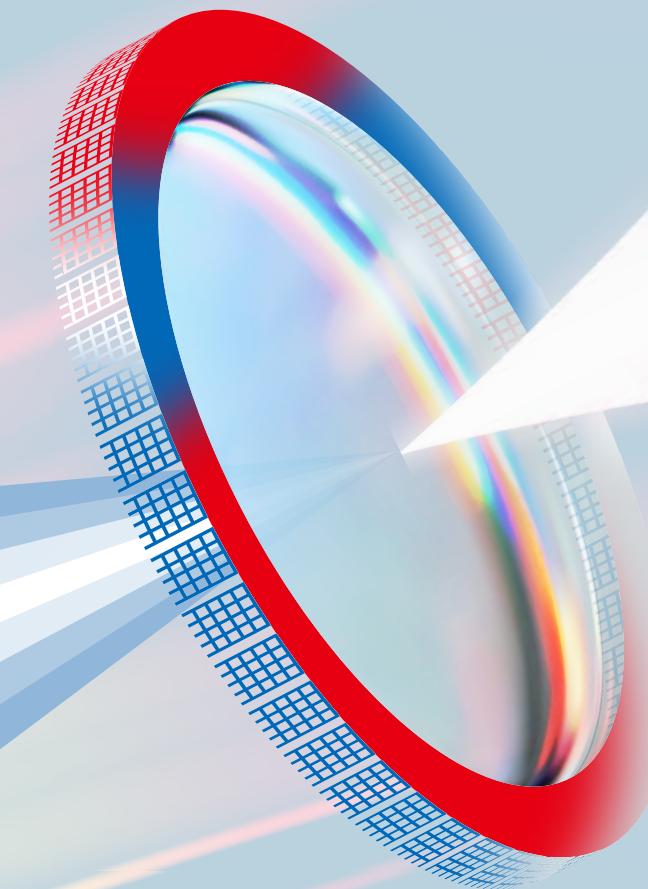
来場者はいくつもの未来を五感で感じとり、
それぞれの未来を見つけていた。
一人ひとりの多様な未来は、重なり合って多元の未来に。
そしてみんなの未来が響き合い、
あたらしい未来がはじまっていく。

もはや、未来はひとつではない。
FUTUREではなく、FUTURESだ。
分断・抑圧・争い・気候変動…。
課題に満ちたこの世界を前へと進めるために、
それぞれの未来を異なるままに響かせ合おう。

複数形の未来へ。
来場者達は、その一步目を踏み出した。

来場者はいくつもの未来にふれ、
つながり、たがいの未来を響かせ合う。
多様で多元的な未来が、
プリズムのように
万博からはじまっていく。

複数形の未来へ



LIVING IN THE PLURAL FUTURES

LIVING IN THE

MIYATA HIROAKI



シグネチャーパビリオン「Better Co-Being」
宮田 裕章 プロデューサー

1978年生まれ、慶應義塾大学 医学部教授
専門はデータサイエンス、科学方法論、Value Co-Creation
データサイエンスなどの科学を駆使して社会変革に挑戦し、現実をより良くするための貢献を軸に研究活動を行う。専門医制度と連携し5000病院が参加するNational Clinical Databaseや、LINEと厚労省の新型コロナ全国調査、その他医学領域にとどまらない様々な実践に取り組む。それと同時に、アカデミアだけでなく、行政や経済団体、NPO、企業など様々なステークホルダーと連携して、新しい社会ビジョンを描く。宮田が共創する社会ビジョンの1つは、いのちを響き合わせて多様な社会を創り、その世界と共に体験する中で一人ひとりが輝くという“共鳴する社会”である。

いのち輝く未来社会のデザインは、 どう万博にあらわれていたと 思いますか？

1970年と異なる2025年の万博

1970年の万博は、対立構造から創造性を立ち上げる場でした。高度経済成長という共通の追い風を受け示される”同じ”未来に人々は熱狂していました。それに対し今回の万博は”多様”な未来が提示されています。超大国が牽引する未来はもはや無く、それぞれのプレイヤーが未来を打ち出していく、来場者はそれから「自分は何を大切にするのか」を考えることになります。各パビリオンはテーマワードを下地にしたそれぞれのテーマをプレゼンテーションしており、結果夢洲は複数の未来が感じられる場所になっていました。70年万博の未来は楽しくキラキラしていましたが、どこか未来への距離があり傍観者のようにでした。しかし今回は、未来の上限が見えてきたからこそ、一人ひとりが未来をつくる当事者として、ワクワクするだけではない未来への向き合いを問われています。1970年万博が合理性と秩序の象徴である大屋根を、岡本太郎の太陽の塔が突き破るという構図だったのに対し、今回は広がる空、開かれる空という感じです。異なるものを無理やりまとめのではなく、異なるままにどう未来に向かっていくのか。昔は同質化しないと前に進めませんでしたが、今ではAIや新しいデジタルの力で、ちがい、異なるままにこの未来へ進めるようになっています。

論理や共感を越える「五感の力」

異なるままに未来へ進みだしていくために。鍵を握るのが、「五感の力」です。香り、音、味、光、肌触り。これらは、私たちの思考という名の検問所をいわば迂回し、直接心に届くパスポートです。異国のスパイスが鼻をくすぐり、未体験のリズムが体を揺らすとき、私たちは「文化の多様性」という概念を、頭ではなく、全身で「豊かさ」として受け止めます。もちろん五感を通じた心地よい体験が、複雑な社会問題を安易に美化したり、一時的な感動で思考を停止させたりする危険性をはらんでいることは、常に自覚せねばなりません。しかし感動は、対話の入り口となります。これまで関心のなかった国の文化に触れることで、その国が抱える課題に思いを馳せるきっかけが生まれるかもしれません。2025年の大阪・関西万博は、この「五感の力」を入り口として、その先に続く思考の旅をデザインする壮大な実験の場です。

Human Being から Better Co-Being へ

万博のレガシーの根幹にあるのはHuman BeingをWell-Beingに、そしてBetter Co-Beingへのシフトです。ただ在るのではなく、よりよい在り方、「異なるままに共に在ること」を前提とした生き方へと変えていく。巨大なシステムに歯車のようにはまっているのではなく、意志を持って選択し、いのちを響かせ合う。そうした共鳴から立ち上がるものこそが、大事になるのではないでしょうか。

FUTURES INTERVIEW

レガシー大予想100

万博を経て未来に 残るレガシーとは？

これからの未来に思いを馳せて、
100のレガシーを大予想してみた。



レガシーとは、万博が終わった後にも長期的に社会に残る成果や影響のこと。
1970年万博から見えた「未来の兆し」は、レガシーとなって引き継がれている。

ハードレガシー

披露された技術や製品がその後、社会に普及して生活を変える。
1970年大阪万博では、世界初の缶コーヒーや動く歩道が登場。



跡地に国立民族学博物館が建設され、
今も学術・文化の拠点として機能。



ソフトレガシー

万博で浸透した社会意識や文化的な潮流。
本格的な国際交流により、「海外への意識」が飛躍的に高まった。



ファストフードやファミレスという海外の食文化は、
「外食」という食習慣が普及するキッカケに。



今回の大坂・関西万博でも、
未来へ引き継がれるさまざまなレガシーが生まれると期待されている。

ハードレガシー



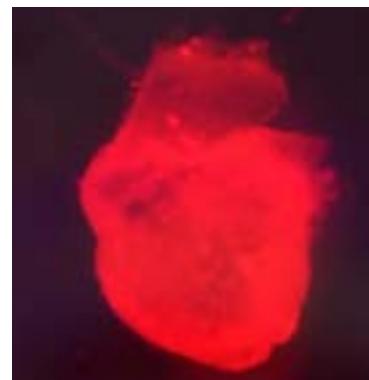
大屋根リング



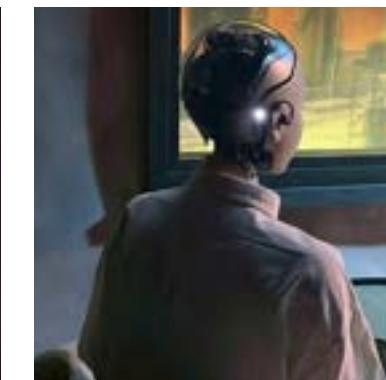
静けさの森



空飛ぶクルマ



IPS臓器



アンドロイド

ソフトレガシー

テーマウィークの
8テーマ



未来への文化共創

未来のコミュニティと
モビリティ

食と暮らしの未来



健康とウェルビーイング



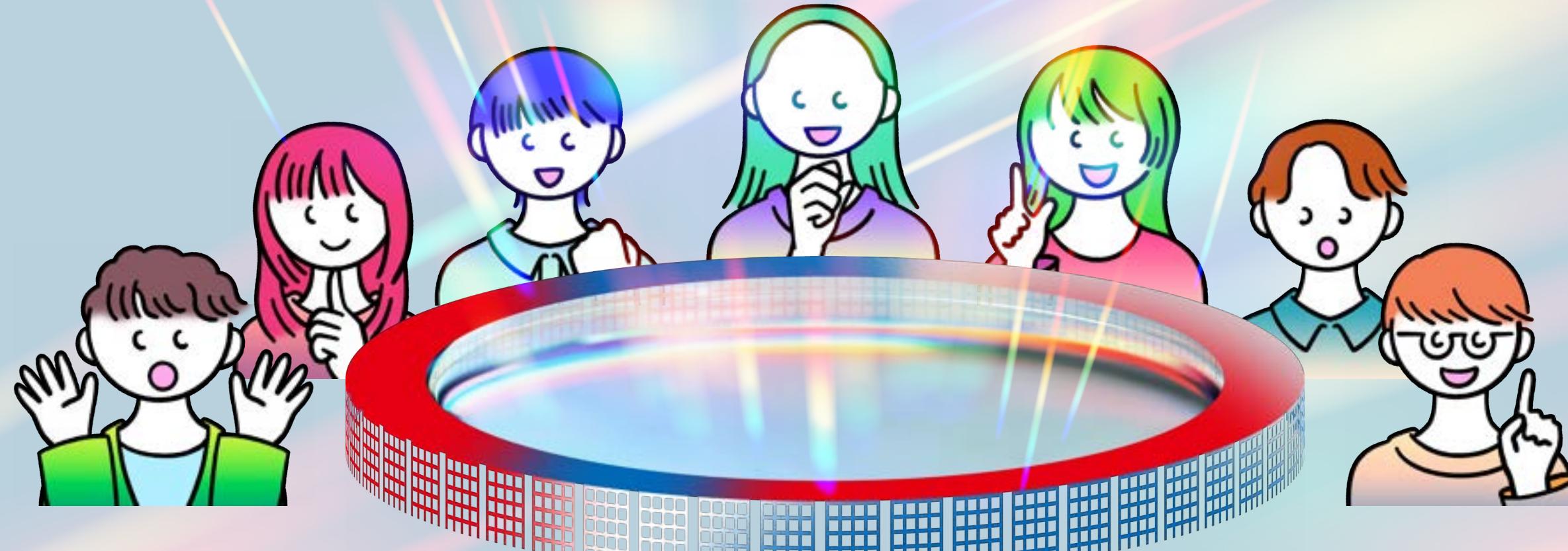
学びと遊び



平和と人権

地球の未来と
生物多様性

SDGs+Beyond



LEGACIES for PLURAL FUTURES

これまでの「未来の兆し」から生まれたハード・ソフトといったマクロなレガシーに加えて

「複数形の未来の兆し」からは、それぞれミクロなレガシーが多元的に生まれるのではなかろうか。

人間らしさの再発明

#5 From origins to originality

オリジナリティはオリジンから

#6 Physical first tribes

情報から五感型社会へ

#7 Well-Beings conditioning

データ管理のその先の、新しい健康へ

#8 Well-Endings planning

ハッピーエンドをはじめよう

環境との共成長

#1 Natures inclusive

すべての「いのち」と共に生きる

#2 With heats

地球と“アツく”生きる

わたしたちのtech

#3 Civic techs

市民の“手”クノロジーで、暮らしから未来も変える

#4 Humanity techs

人間らしく生きるためにテクノロジー

EXPO 2025からみつけた
「未来の兆し」8カテゴリ そこからレガシーを 100 個 大予想

すべての「いのち」と共に生きる

#1 Natures inclusive な未来で生きる

自然にもインクルージョンの考えがあてはめられ、「いのち」そのものとして再認識されるように。

人間の都合で利活用するものではなくて、人間と平等になる時代がやってくるかもしれない。

未来では、人の環境と自然環境と不可分に設計され、すべての生命が共に生きる社会が広がっていく。

生物多様コンサル

ユスリカを否定しないが、夢洲に住まわせないようにするなど、それぞれの生息領域を侵さないことで達成する生物多様性。

都会の静けさ

都會に住む人々の中で、"静けさ"の需要が高まり、"静寂体験"ができる場所が増える。

ネイチャートークAI

植物や動物の「声」をAIが翻訳し、住民に伝える。市民が自然と交渉しながら都市を作る仕組み。

生きている道路

道路そのものが「人工物」ではなく、自然と融合した生態系インフラになる。人や車が通るだけでなく、雨水を浄化し、CO₂を吸収し、動植物の居場所にもなる「生きた道」。

発酵キッチン

菌と暮らす。冷蔵庫やオーブンが「発酵機能」を搭載。納豆菌や乳酸菌で食材保存&栄養強化。「マイクロバイオーム調理」が家庭に広がる。

生態系と学ぶ学校

教室の壁や屋根が自然に溶け込み、子どもたちが日常的に自然物と触れ合いながら学ぶようになる。

Mind Oasis

自分の内側に向き合う時間が尊重される。心が整理されるサービスや体验が日常化し、フラットな自分に戻る。

ゴミが人気資源に

ごみを食べるパビリオン・ごみのアート活用のように、未来では資源として主流に、そして人気に。ゴミという言葉がなくなる未来。

円形都市

大屋根リングのように一体感と安心感があり、迷子になりにくい設計として、緑が中心にあって、円型の幼稚園・学校ができる。

ビオトープハウス

家そのものが生態系の一部に。時間経過で朽ちていく中で土壤を育んだり、その地を豊かにしたり。住むだけで多様性を守る暮らし。

パッケージ農家

植物由来のパッケージが誕生し、植物を育てる“パッケージ農家”が登場。農業と素材開発の融合で、農村が“エコ素材スタートアップの拠点”に。

Breathing Style Fashion

服が植物由来の纖維+光合成機能を持ち、着ているだけでCO₂削減に貢献する、ファッショナブルな洋服が誕生。

都市開発のモジュール化

万博パビリオンの解体技術が進化し、仮設ではなく「移設・再構築前提の都市開発」が行われる。

森林都市

施設や場を作る際に、生物が住める森をつくる。“静けさの森”的に、こんな立派な森が、埋立地でも短期間でつくれる、という証明になった。



地球と“アツく”生きる #2 With Heats な未来で生きる

リゾートワーク

暑い都心を離れて、避暑地のリゾートでリモートワークをすることが主流に。はたらく場所を変える、というのもアツい地球との上手な付き合い方。

エアリスト

おしゃれな空調服が流行。ハイブランドも続々参戦し、風をこなす新しいファッションがスタンダードに。

夏休みから秋休みへ

暑さが続く「夏休み」が縮小。その代わりに気温も落ち着き活動しやすい秋のタイミングに新しい休暇が誕生する。

スマイルアワー予報

日中の活動自体も管理。暑さ指数(WBGT)をより予想した活動してよい時間が示されるように。

子どもたちの遊び場となつたいのちパークのミストや、日が落ちてから夢洲を満喫する夜間券入場のように。暑い地球との共生が不可避になったからこそ、その暑さを愉しむ工夫がレガシーとなっていく。未来はライフスタイルを気候変動に適応させることは勿論、そのアツさをポジティブに昇華していく。

デイタイムスキップ

直射日光や高温を避け、夕方からアクティビティを楽しむ行動様式が一般的に。それに合わせて夕方やナイトタイムでのイベントも増える。

あつさシグナル

スポーツ時だけでなく、一般生活時から、暑さを限界まで我慢しない、倒れることを避けるためのヘルプサインができる。

ルナ・シフト

朝日が出て始まるのではなく、夕方から1日が始まる、月の出ている時間が活動時間となる未来。

SHADE on DEMAND TOWN

大屋根リングの下にたくさん的人が歩いたように、必要な時に日陰が作れる可変式の建築物ができる。



Cool Spot Network

日陰・給水所・ミスト・冷房の効いた場所などの涼しいスポットがMapで可視化され、誰でも涼める場所が広く解放される。

酷暑浴&トノイミズスポット

まるでサウナ室のような炎天下で熱されたあとに、つめたい水が浴びられる公衆の水浴びスポットが街にできる。

残熱アート

日中に吸収した熱を活用した夜のアート作品が街中に現れる。気温の高さで知られる町は、アートの町に一変する。

Thermal Paint Park

温度によって色が変化する塗料が使われた遊具で遊べる公園ができる。色に応じて、必要な熱中症対策の目安も分かる。

シビック・マイル

地域社会への貢献度や参加記録を残す仕組みができる。参加度によってマイルがたまり、お得な生活ができる。

共創ルールブック

多様な立場の市民・企業・行政が共創する手法やワークショップの「仕組み」や全ての関係者が利益を得るためにルールができあがる。

プライバシーパスポート

無断で収集・AI解析されることへの倫理的議論が高まるなか、個人が自らのデータを管理する仕組みが誕生。自分の意志に応じて、情報の開示レベルを切り替えられる。

バイオダイバーシティ・マップ

市民参加型アプリで、家の近くの虫・鳥・魚・植物などを見つける度に記録。温暖化に伴って変化する生態系を隨時追えるシステムをつくり解決策を見つける速度を早める。

エンパシーBOX

駅やスーパーなど日常生活で人々が訪れる場所に、"感情"を集めるポストを設置。喜怒哀楽ボタンでライトに参加し、まちの人々の"感情"を色や光で可視化。地域の取り組みに反映させる。

XR未来実験場

XR上で理想の取り組みの実験ができる。市民発で考えられた法案やサービス、まちづくりデザインなどを反映させることができ、複合的に絡み合う地域社会中でメリット/デメリットのリスクを可視化できる。

Inclusive Creative Community

テクノロジーの力を使って障がいのある方も含め、誰でも活躍できる。クリエイティブコミュニティができる。

まつり Motion Bank

その地域独特のお祭りがデータベース化され、少子化が進む過疎地域でも、伝統がデータとして保管されていく。

アロマソニックレコーダー

商店街の焼き立てパンの匂いと朝のざわめき、祭りの太鼓や線香の香りなど、まちの"空気そのもの"をコーディング。ヘッドセットをつけると、それが追体験できる、そんな仕組みで地域の香りや音を後世に残す。

ローカルデータコンパス

地域由来のデータが蓄積され、地域がどんな状態にあると、"豊かさ指数"が上がるのかを常に可視化できる。

市民の“手”クノロジーで、
暮らしから未来も変える

#3 Civic techs で未来を生きる

主流のコミュニケーションがマス発信から、分散的・インタラクティブへと変わった今、国や企業だけではなく、市民自体がテクノロジーで多様な未来をつくる。それは、壮大なビジョンだけではなく、自らの手で「ちいさな未来を変える」手触りから。My tech, My Life. Civic techs は、暮らしをもっと快適に、楽しいものにしていく。





オリジナリティはオリジンから な未来で生きる

#5 From origins to originality

クラフト・オープンラボ

伝統工芸の「職人技」を3Dスキャンやデジタルファブリケーションでアーカイブ化。市民や学生、クリエイターが自由にリミックスして新しい作品を生み出す「共創型工芸プラットフォーム」に発展

オリジン考察班

ドラマの考察のように、あらゆるアウトプットを見た時、その源流を辿ってオリジンを探るような属性のヒトが増えていく。

伝統的ニュージャンル

琴や三味線といった伝統的楽器が再評価され、現代の解釈を加えてクラブシーンやライブシーンに導入されていく。

オリジンバンク

オリジンが色々なものとかけわざって、新しいオリジナルになり続けるからこそ。多様な「オリジン」そのままのかたちを保護する動きが生まれる。

NEO TECH 伝統芸能

伝統芸能×最新テクノロジーやアートの掛け合わせで、新しいパフォーミングアーツを生み出す。

OSEKKAI

関西人ならではのフレンドリーなパーソナリティが、「MOTTAINAI」のようなユニークな概念として世界に親しまれる。

郷土料理 2.0

各地の伝統食材や発酵技術に、フードテックや代替肉などを掛け合わせ、「未来の郷土料理」を創出。3Dフードプリンターで再現できるなど。

民俗知EdTech

地域の知恵や民話がゲーム教材化。遊びによって、自然とその地の伝統が引き継がれていく。

オリジンツーリズム

旅行はただの移動ではなく、その土地のオリジンをたどる旅にもなる。スマホやメガネをかざすと、対象物の歴史や文脈が重ねて見えるような新感覚旅行が生まれる。

デザインシステムキャラクター

ピクトグラムを生み出した日本。ミャクミャクも、キャラクターだけでなく、デザインや数字としても汎用的に機能。

IPプロトタイピング

IP大国日本。未来を想像すると、SFより身近で想像のしやすい「IP」の力を借りることで、その解像度を高めていく。

言靈リミックス

古語や方言をAIが現代語や外国語と組み合わせ、新しい表現を生み出す。過去の言葉が未来のポップカルチャーになる。



五感タイムトラベル

市民の「香り・音・触覚」などをアーカイブ化し、未来の教育・研究に活用。「街の匂い」「当時のサウンド」などがデジタル遺産となり、文化の保存につながる。

全世界カラオケ大会

全世界でつながり、五感で一体感を味わえるようなグローバルカラオケ大会が誕生。

ユメログ

睡眠中の夢を感覚データとして保存・共有。“夢日記”が映像や香り付きで記録され、自分も追体験できる他、他人と夢を交換する文化が生まれる。

五感インフラの整備

商業施設や都市空間でも、香り・触感・音響など五感の設計が標準に。フィジカルな情報伝達はインフラのように整備されていく。

PXデザイナー

五感でメッセージや価値を設計するPhysical Experienceデザイナーという職業が台頭。建築や広告を中心に教育や金融といった領域でも活躍。

情報から五感型社会へ**#6 Physical first tribes
が未来を生きる**

人間の脳では処理しきれない量の情報が飛び交う時代に到達したからこそ、コミュニケーションは五感型へと進化する。

身体感覚で情報を処理すること、それは生き物としての進化だ。

香りや音、肌触りのように、五感は思考を飛び越えて心と体に届き、複雑な情報を直感的に理解させる。

未来では、五感を通じたコミュニケーションの可能性が、さらに広がっていく。

**没入型エデュテイメント**

教育×没入エンターテインメント。教育こそ、没入体験とセットで五感的に「自分で触れて考える」教育展示が一般的に。

センサリー・ラーニング

学校教育に「五感で学ぶ授業」が導入される。香りで記憶を呼び覚ますトレーニング、触覚で図形や数の感覚をつかむ数学学習、音や振動で歴史上の出来事を体験する授業など。知識が頭に入るだけでなく、身体と感覚を通じて“忘れない学び”をつくりだす。

選挙パビリオン

各党の描く未来社会を伝えるパビリオンがつくられる。難しい政策や政治も、五感の体験で理解できるものに。

五感リハビリ

音楽や香り、光刺激で回復を促す。高齢者や治療者が心地よく身体機能を取り戻す。

シンクロ食卓

遠隔地の家族や友人と、同じ料理の味と香りをリアルタイムで共有。「一緒にご飯を食べている感覚」を再現する五感コミュニケーション。

Emotion Share Chat

SNSが「感覚そのものを贈る」メディアに進化。メッセージに五感そのものを添付できるチャット。

肌感電話

視覚・聴覚だけでなく、触覚も電話でお届け。スマホをタップしたりトントン押すと、相手に伝わる。

データ管理のその先の、新しい健康へ

#7 Well-Beings conditioning

な未来で生きる

ウェルビーイングは日常的な価値となって、ライフスタイルだけでなく社会や都市にも影響を及ぼす。

バイタルや行動データを用いた健康管理はもちろん、

データには捉えられない部分も含めて、一人ひとりの「最適な心身状態」を研ぎ澄ます時代が訪れる。



Well-Driving

運転手の心身の数値が良好な状態でないと、ドライブができない仕組み。煽り運転や交通事故が減少する。

メディテックカプセル

心拍・呼吸・脳波などリアルタイムのバイオデータを解析し、音・光・香り・温度が自動的に調和するパーソナライズド空間。1分間でも「深い休息」へと誘導し、忙しい日常の中で瞬時に心身をリセットできる。

ジムタウン

都市全体がジム化。健康志向が高まり、階段・信号待ち・エスカレーターがエクササイズに最適化。

Keep Well-Being Program

高齢者のための身体教育プログラムは、「人生の質を延ばす文化活動」へ。シニア向けバレエ・パルクール・ヨガに加え、脳波や心拍データと連動したAIコーチが、その日の体調や気分に合わせた最適なメニューを提示し、自治体に数値も提供。

健康鬱

心身の健康な状態を保つために、情報を探したり、管理を徹底したりすることで、かえってネガティブになる人も。

Well-Matching

心拍・ストレスレベル・感情データなどの「心の数値」をもとに、相性の良い相手を見つけるマッチングサービス。日々のライフリズムや心の波長が合う人を提案する。恋愛や友情、仕事のパートナー探しまで、心地よさを軸にした新しい人間関係が広がっていく。



#5 From origins to originality

オリジナリティはオリジンから

クラフト・オープンラボ

オリジン考察班

伝統的ニュージャンル

オリジンバンク

NEO TECH 伝統芸能

OSEKKAI

郷土料理 2.0

民俗知EdTech

オリジンツーリズム

デザインシステムキャラクター

IPプロトタイピング

言霊リミックス

#6 Physical first tribes

情報から五感型社会へ

五感タイムトラベル

全世界カラオケ大会

ユメログ

五感インフラの整備

PXデザイナー

Emotion Share Chat

肌感電話

シンクロ食卓

没入型エデュテイメント

センサリー・ラーニング

選挙パビリオン

五感リハビリ

#1 Natures inclusive

すべての「いのち」と共に生きる

生物多様コンサル

都会の静けさ

ネイチャートークAI

生きている道路

発酵キッチン

生態系と学ぶ学校

Mind Oasis

ゴミが人気資源に

円形都市

ビオトープハウス

パッケージ農家

Breathing Style Fashion

都市開発のモジュール化

森林都市

#2 With heats

地球と“アツく”生きる

リゾートワーク

エアリスト

夏休みから秋休みへ

デイタイムスキップ

スマイルアワー予報

あつさシグナル

ルナ・シフト

SHADE on DEMAND TOWN

Cool Spot Network

酷暑浴&トトノイミズスポット

残熱アート

Thermal Paint Park

#5 From origins to originality

オリジナリティはオリジンから

クラフト・オープンラボ

オリジン考察班

伝統的ニュージャンル

オリジンバンク

デザインシステムキャラクター

IPプロトタイピング

言霊リミックス

#6 Physical first tribes

情報から五感型社会へ

五感タイムトラベル

全世界カラオケ大会

ユメログ

五感インフラの整備

PXデザイナー

Emotion Share Chat

肌感電話

シンクロ食卓

没入型エデュテイメント

センサリー・ラーニング

選挙パビリオン

五感リハビリ

#7 Well-Beings conditioning

データ管理のその先の、新しい健康へ

Well-Matching

データ連携ペットケア

企業のWell-Being KPI

バイオリズム勤務

エモーション・ナビゲーター

再生医療メンタルケア

バイオメトリック処方

Well-Driving

メディテックカプセル

ジムタウン

Keep Well-Being Program

健康鬱

#8 Well-Endings planning

ハッピーエンドをはじめよう

エンディングプランナー

予定命日

オーダーメード葬

デジタル終活

祈りと別れの文化体験ツアー

Pre-Endingの一般化

ダイイングシミュレーション

利他的海洋散骨

人生の卒業制作

グッドエイジング

モータリティケア

#4 Humanity techs

人間らしく生きるためにテクノロジー

スカイデザイナー誕生

DJゴミボリス

ベッドカー

アバター観劇

空通勤

M-1優勝アンドロイド

未来メンターAI

アンドロイドアクター

Emotion Hub AI

介護ロイド

お茶の間ロボット

幼馴染AI

#3 Civic techs

市民の“手”クノロジーで、暮らしから未来も変える

シビック・マイル

プライバシーパスポート

共創ルールブック

バイオダイバーシティ・マップ

エンパシーBOX

ローカルスキル交換会

Civic Insight Design

XR未来実験場

Inclusive Creative Community

まつり Motion Bank

アロマソニックレコーダー

ローカルデータコンパス



LIVING IN THE

SEIICHI SAITO



**EXPO 共創プログラムディレクター
齋藤 精一**

パノラマティクス主宰／株式会社アブストラクトエンジン代表取締役／クリエイティブディレクター

1975年 神奈川県伊勢原市生まれ。建築デザインをコロンビア大学建築学科(MSAAD)で学ぶ。2006年に株式会社ライゾマティクス(現:株式会社アブストラクトエンジン)を設立。社内アーキテクチャ部門を率いた後、2020年に「CREATIVE ACTION」をテーマに、行政や企業、個人を繋ぎ、地域デザイン、観光、DXなど分野横断的に携わりながら課題解決に向けて企画から実装まで手がける「パノラマティクス」を結成。

2023年よりグッドデザイン賞審査委員長。2023年D&AD賞デジタルデザイン部門審査部門長。2025年大阪・関西万博EXPO共創プログラムディレクター。

いのち輝く未来社会のデザインは、 どう万博にあらわれていたと思いますか？

綺麗ごとの集まりから転換ができた万博

今までの万博では、海洋汚染や環境問題といった人間が犯してしまった過ちを見せるることは法度でしたが、今回はそういったものも見せている。「あそここのあればよかったけど、あれは僕は好きじゃない」とか、「あれは気持ち悪かったけど、これは僕にとってはすごく美しかった」みたいなことが皆さんの口から出てきていることは、すごくよいアウトプットだったと思います。万博は綺麗事の集まり、というのをようやく転換できたなど。集中的な社会思考というより、みんなそれぞれの価値観で良いことが体現されたと思うんです。

コミュニティが最終的にレガシーになる。

レガシーをつくろうと思っても絶対つくれないし、そう言い出した瞬間ちょっと興醒めをすると思います。そうでなくて、万博でつながったコミュニティが、万博後に何か新しいものをつくるとか、継続して何かしていく。こうしてレガシーになっていくのではないかでしょうか。今回TEAM EXPOやCo-Design Challengeをやってみて、万博をきっかけに同

じことを考えてる人たちが集まり、一緒に力合わせていくと、コミュニティがやはり生まれるんだなと思いました。それがどうドライブしていくのかというのが重要なのですが、これがきっと最終的にレガシーになっていくのかなと思うんです。

未来は今と地続きである。

僕は未来って言葉自体があんまり好きじゃなくて、普段も使いません。ただ今回の万博ですごく重要だと思ったのが、未来は今と地続きであるということ。自分が行動することで、明日が変わります。その行動というのは、それはエントランスゲートをくぐることもそうですし、万博をどう回るかのTipsを集めることだってそうです。自分で判断をして、今できる方法を考える。そして体験したことが未来と地続いている、という感覚になれるんだなと万博で思いました。

FUTURES INTERVIEW



HAVE A NICE FUTURES!

未来は、ひとつではない。
この複数形の未来という考え方は、
さまざまな可能性を広げていきます。

FUTURESの中には
NATURESやCULTURES、
ORIGINSやENDINGSもあります。
このように複数形として捉えていくことで、
今までとは異なる視点が導き出されていくのです。

こうした多様な世界たちが重なり、
多元に響き合って生まれる複数形の未来。
これが「いのち輝く未来社会のデザイン」を掲げる
大阪・関西万博から見つけた兆しです。

さあ、今までにない多様な未来を
わたしたちと一緒につくりませんか？

SIGNINGは、未来の兆しリサーチからプランニング、
クリエイティブ開発、実装までを
ワンストップで行うSocial Designing Companyです。

<https://signing.co.jp/>

お問い合わせはこちらまで

contact@signing.co.jp

Staff

企画/リサーチ

SIGNING

編集長

清家 嵩人

副編集長

古橋 麻里奈

西村 祐耶

企画

亀山 淳史郎

菅井 朋香

編集員

繁田 快秋

阿久津 萌

牧之段 直也

天野 真

デザイン

小林 喜佐斗(MATO JAPAN)

millitsuka

広報

塙越 奈央

齋藤 由希子

米澤 美来