

万博のインパクトを活かした
大阪の将来に向けた
ビジョンWG

令和元年7月17日

野村将揮

Chief Creative Officer, Aillis Inc.

Global Shaper, World Economic Forum

Let's start with a big question!

$$2050 - 2019 = ?$$

初公開！野村の半生（対外厳秘）

初公開！野村の半生（対外厳秘）



初公開！野村の半生（対外厳秘）



初公開！野村の半生（対外厳秘）



初公開！野村の半生（対外厳秘）



初公開！野村の半生（対外厳秘）



初公開！野村の半生（対外厳秘）



初公開！野村の半生（対外厳秘）



初公開！野村の半生（対外厳秘）



初公開！野村の半生（対外厳秘）



約30年



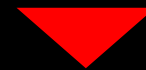
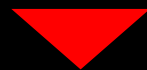
- 經濟 -

- 人口 -

- 技術 -



約30年



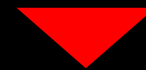
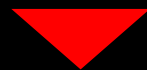
- 經濟 -

- 人口 -

- 技術 -



約30年



- 經濟 -

- 人口 -

- 技術 -



約30年



- 經濟 -

- 人口 -

- 技術 -



65歲以上
約1,500萬人

約30年



- 經濟 -

- 人口 -

- 技術 -



65歲以上
約1,500万人

約30年



65歲以上
約3,600万人

- 経済 -

- 人口 -

- 技術 -



65歳以上
約1,500万人



約30年



65歳以上
約3,600万人

- 経済 -

- 人口 -

- 技術 -



65歳以上
約1,500万人



約30年



65歳以上
約3,600万人



↑ 約30年





↑ 約30年



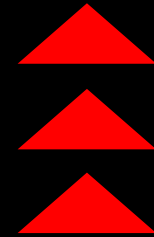
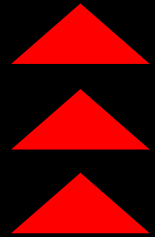
- 經濟 -

- 人口 -

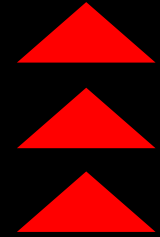
- 技術 -



↑ 約30年



65歲以上
約3,600万人



- 經濟 -

- 人口 -

- 技術 -



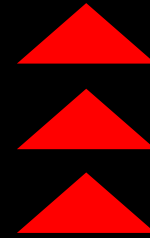
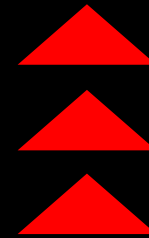
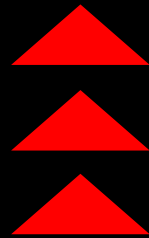
???

???

???

(約3,800万人)

↑ 約30年



65歳以上
約3,600万人



これから人類が直面することの例

これから人類が直面することの例

- ・ 耐久消費財の耐久年数延伸 & 市場飽和 & シェアリングの一般化
e.g. 自動車の年間販売台数は？ 関連産業は？ 雇用は？

これから人類が直面することの例

- ・ 耐久消費財の耐久年数延伸 & 市場飽和 & シェアリングの一般化
e.g. 自動車の年間販売台数は？ 関連産業は？ 雇用は？
- ・ 言語の壁の消滅 & コミュニケーションの一層の簡素化
e.g. 手紙 → メール → Twitter → LINE/Instagram/TikTok → ???

これから人類が直面することの例

- ・ 耐久消費財の耐久年数延伸 & 市場飽和 & シェアリングの一般化
e.g. 自動車の年間販売台数は？ 関連産業は？ 雇用は？
- ・ 言語の壁の消滅 & コミュニケーションの一層の簡素化
e.g. 手紙 → メール → Twitter → LINE/Instagram/TikTok → ???
- ・ 対話/コト消費が遠隔で完結する世界
e.g. 5Gで120分の映画をダウンロードするのに必要な時間は？
五感の再現性が99% (or x%) になったとして、観光の意味とは？

これから人類が直面することの例

- ・ 耐久消費財の耐久年数延伸 & 市場飽和 & シェア率の低下
e.g. 自動車の年間販売台数は？関連する市場の飽和は？
- ・ 言語の壁の消滅 & 文化の融合
e.g. 手話の普及、AI通訳、Instagram/TikTok → ???
- ・ 対話の終結する世界
e.g. 10分の映画をダウンロードするのに必要な時間は？
五感の再現性が99% (or x%) になったとして、観光の意味とは？

我々のこういったロジカルな想定をも
軽く超える変化が数多く訪れる

「2050年の大阪のあるべき将来像」 is ...

「2050年の大阪のあるべき将来像」 is ...

いまの我々では
想像できない何か！

(少なくともそうであってほしい！)

Good bye, ロジカルシンキング,

Hello ! コミカルシンキング

(AI時代は「正しい」より「楽しい」が大事に)

未来が想像力の射程を超え続けていく中で

我々はこれから

何をどう議論していくか？

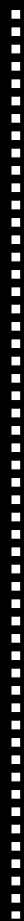
我々は今から何をどう議論していくか？

2020

2025

2050

2100とか



我々は今から何をどう議論していくか？

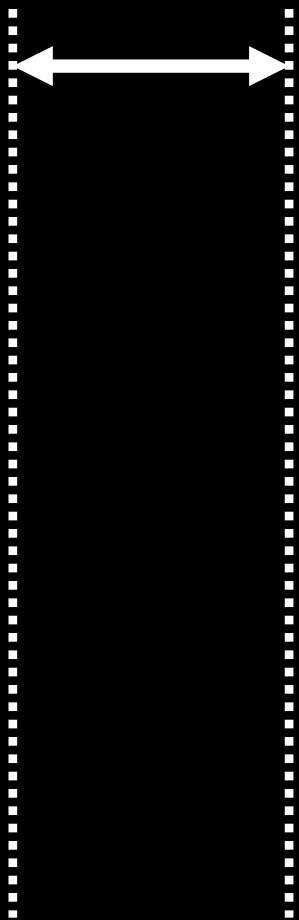
2020

2025

2050

2100とか

①



我々は今から何をどう議論していくか？

2020

2025

2050

2100とか

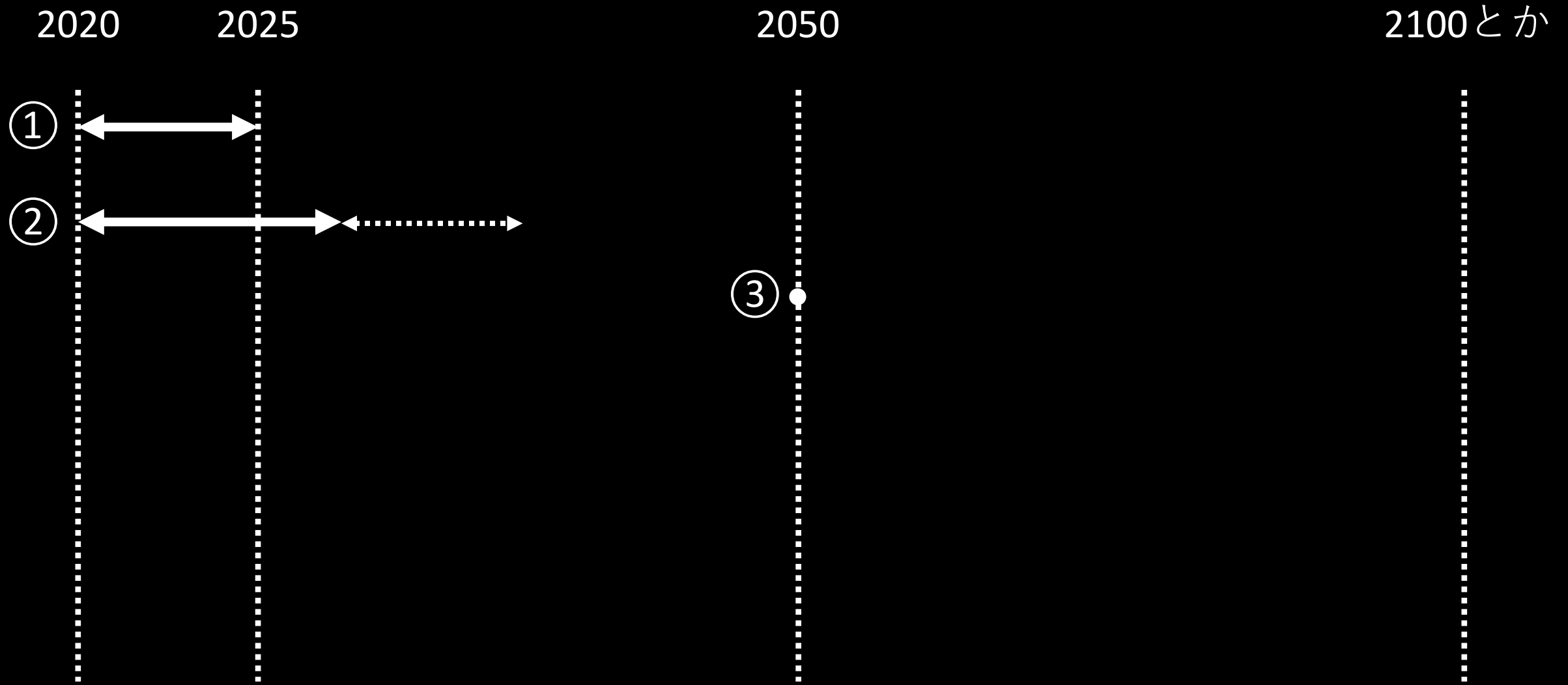
①



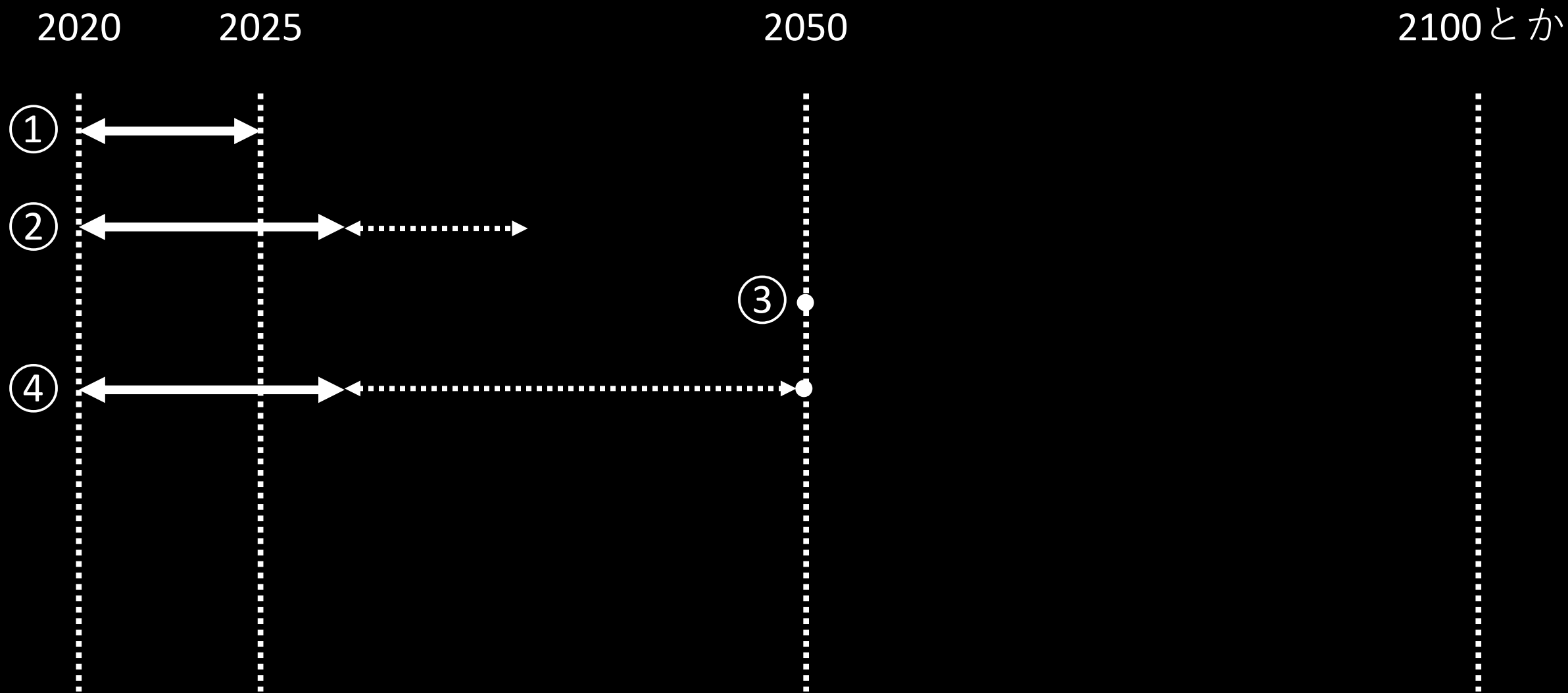
②



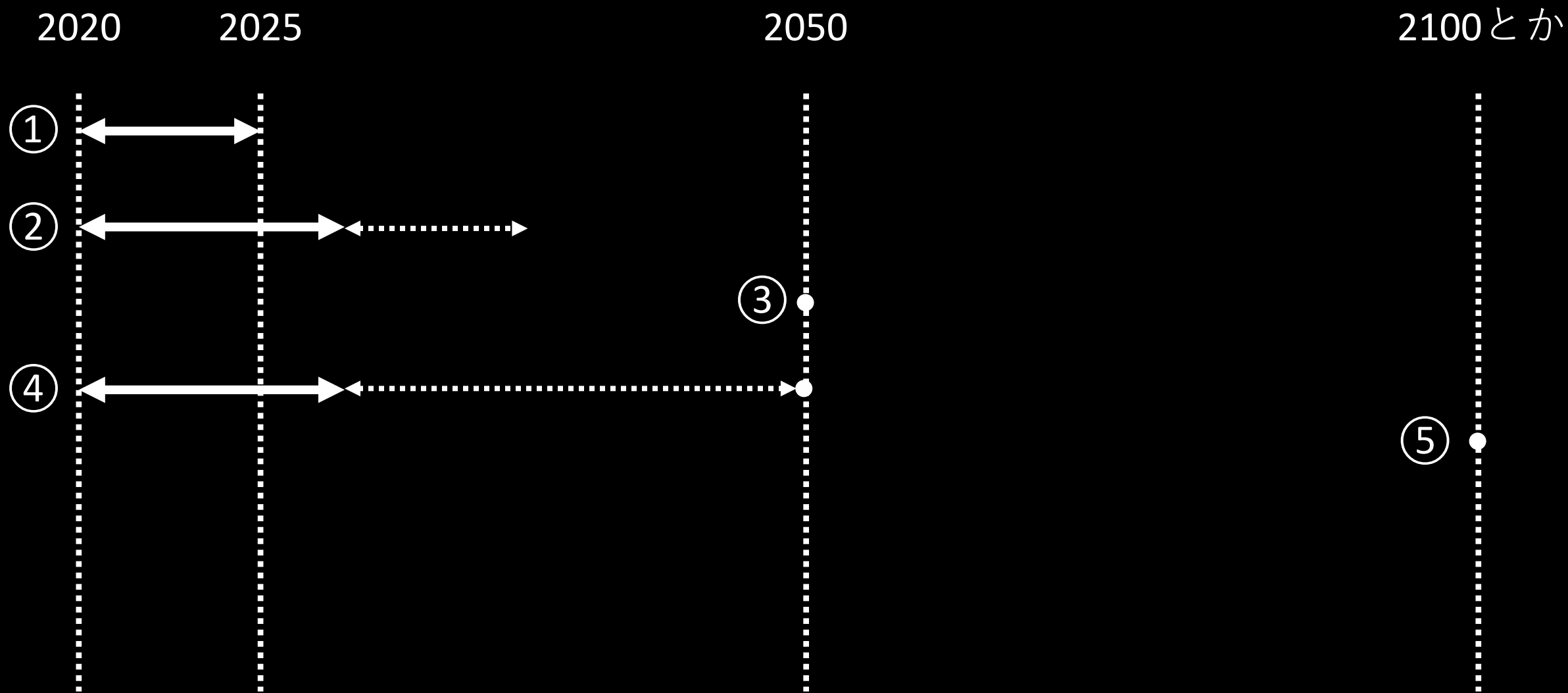
我々は今から何をどう議論していくか？



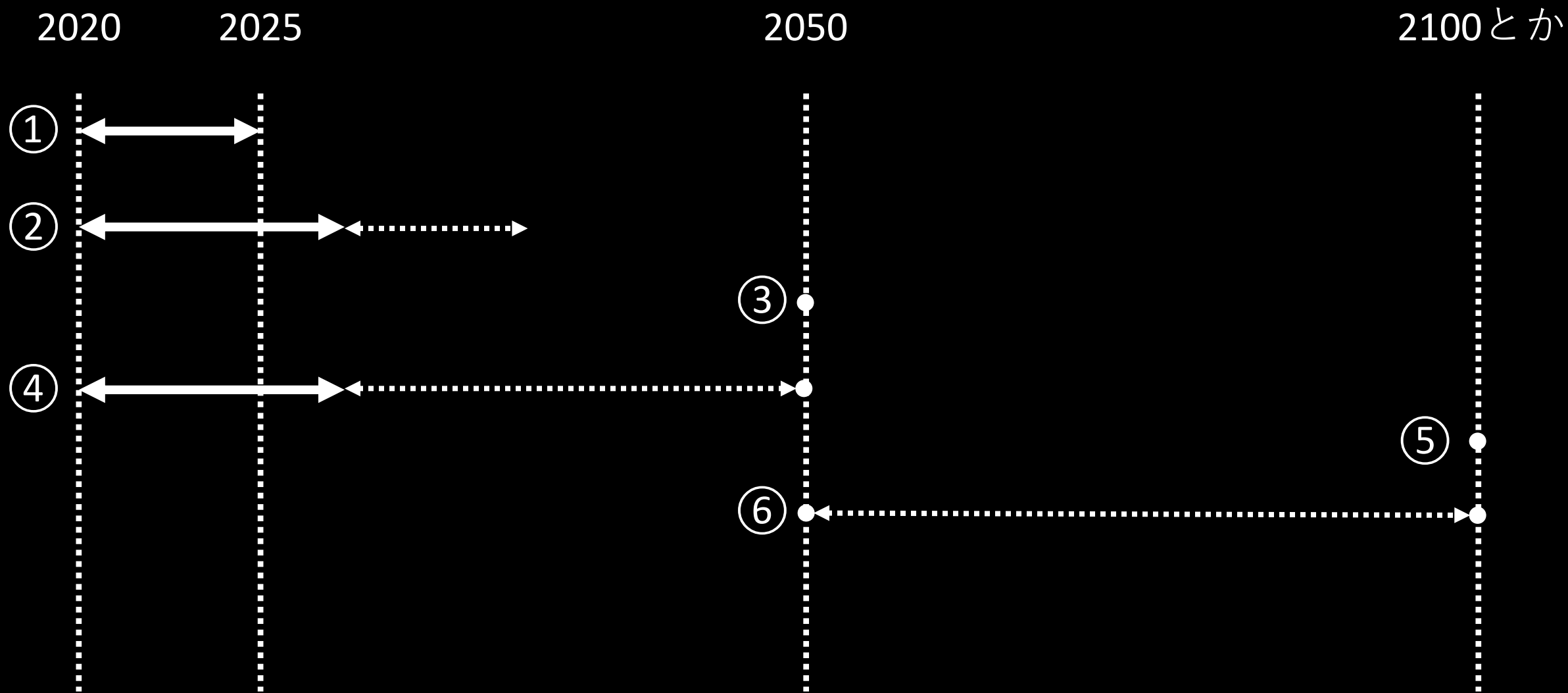
我々は今から何をどう議論していくか？



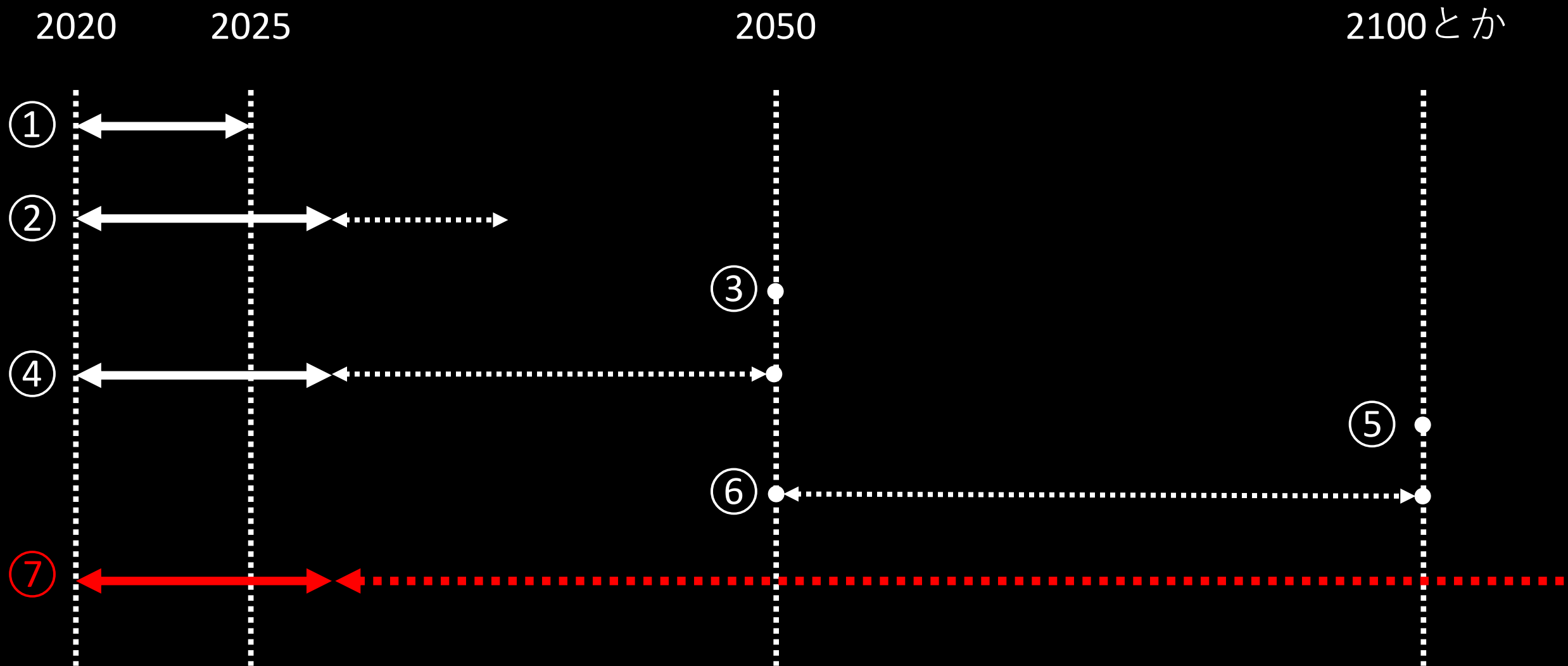
我々は今から何をどう議論していくか？



我々は今から何をどう議論していくか？



我々は今から何をどう議論していくか？



我々は今から何をどう議論していくか？

intangible
(かたちなきもの)

tangible
(かたちあるもの)

2025

2050

我々はいくらから何をどう議論していくか？

intangible
(かたちなきもの)

tangible
(かたちあるもの)

- ❖ 会場
- ❖ 関連施設
- ❖ 商店
- ❖ 交通インフラ

2025

2050

我々は今から何をどう議論していくか？

intangible
(かたちなきもの)

- ❖ 記憶・物語
- ❖ 産業
- ❖ 文化

tangible
(かたちあるもの)

- ❖ 会場
- ❖ 関連施設
- ❖ 商店
- ❖ 交通インフラ

2025

2050

我々は今から何をどう議論していくか？

intangible
(かたちなきもの)

- ❖ 記憶・物語
- ❖ 産業
- ❖ 文化

tangible
(かたちあるもの)

- ❖ 会場
- ❖ 関連施設
- ❖ 商店
- ❖ 交通インフラ

- ❖ 会場
- ❖ 関連施設
- ❖ 商店
- ❖ 交通インフラ

2025

2050

我々は今から何をどう議論していくか？

intangible
(かたちなきもの)

- ❖ 記憶・物語
- ❖ 産業
- ❖ 文化

???

tangible
(かたちあるもの)

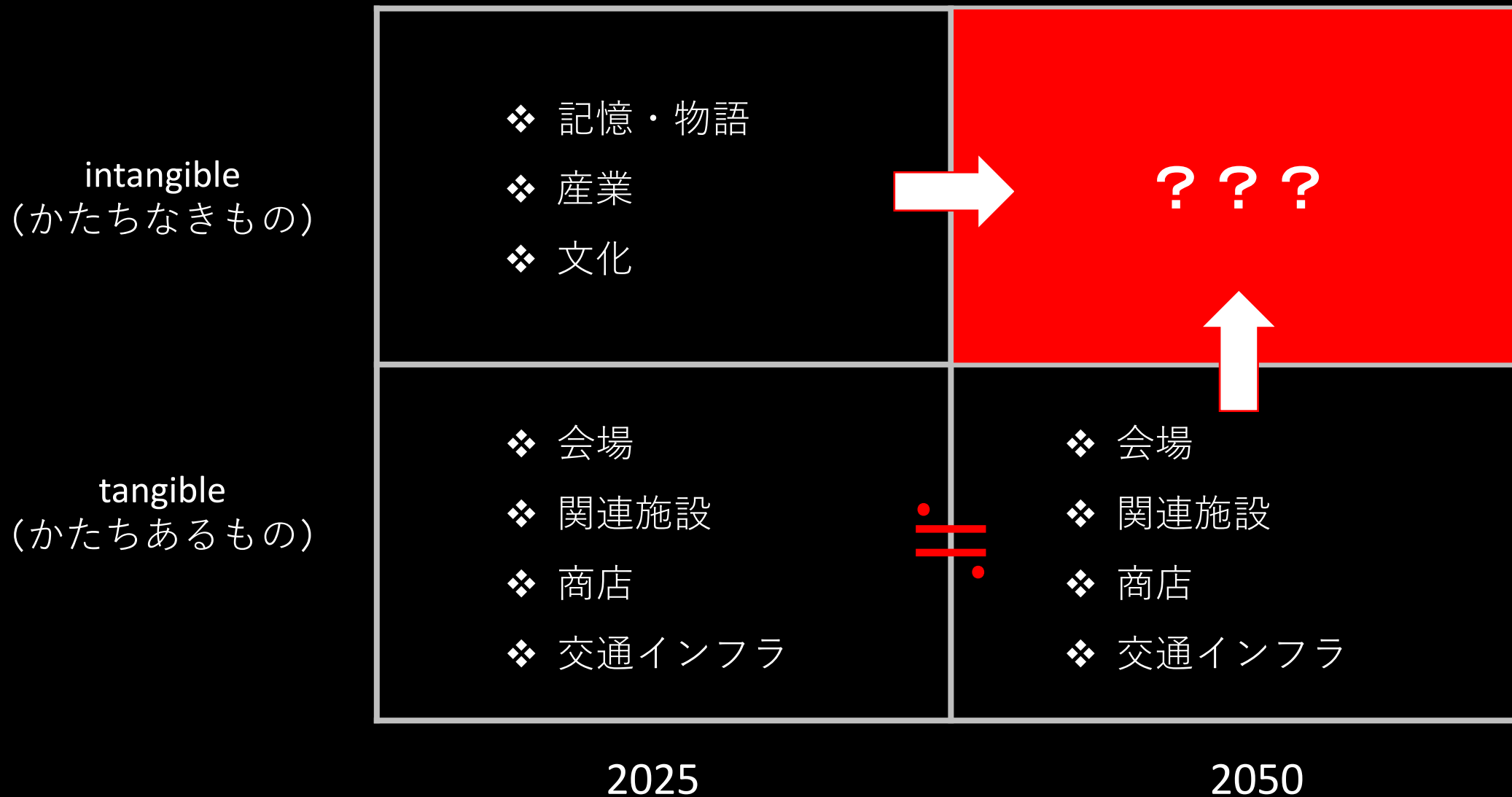
- ❖ 会場
- ❖ 関連施設
- ❖ 商店
- ❖ 交通インフラ

- ❖ 会場
- ❖ 関連施設
- ❖ 商店
- ❖ 交通インフラ

2025

2050

我々はいくらから何をどう議論していくか？



我々はいくらから何をどう議論していくか？

intangible
(かたちなきもの)

- ❖ 記憶・物語
- ❖ 産業
- ❖ 文化

tangible
(かたちあるもの)

- ❖ 会場
- ❖ 関連施設
- ❖ 商店
- ❖ 交通インフラ

2025

“2100年の社会をつくる
人材をつくる社会”

- ❖ 会場
- ❖ 関連施設
- ❖ 商店
- ❖ 交通インフラ

2050

未来が想像力の射程を超え続けていく中で

我々はこれから

~~何をどう議論していくか？~~

未来が想像力の射程を超え続けていく中で

我々はこれから

~~何をどう議論していくか？~~

未来（とさらにその先の未来）をつくる人材を

つくる社会をどうつくるか？

つくる

つくる

つくる

Be Creative !

**Be Creative !
Deliberately !!**

(意識的に)

【再掲】

- 経済 -

- 人口 -

- 技術 -



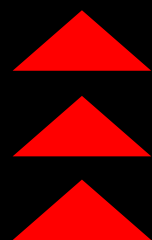
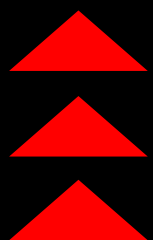
???

???

???

(約3,800万人)

↑ 約30年



65歳以上
約3,600万人





約80年





↑ 約80年





↑ 約80年



- 健康 - - 持続可能 - - 国際都市 -

本WGのテーマ（事務局）

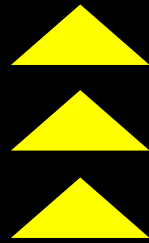
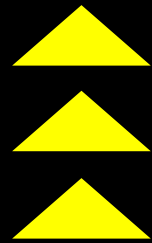


???

???

???

↑ 約80年



- 健康 -

- 持続可能 -

- 国際都市 -

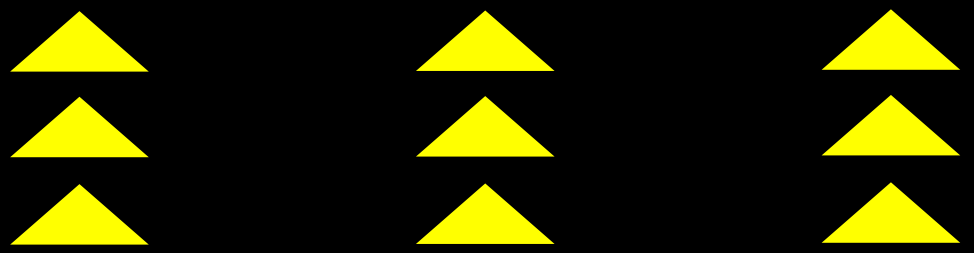
本WGのテーマ (事務局)



??? ??? ???

これをつくる
人材をつくる
社会をつくる!

↑ 約80年



- 健康 - - 持続可能 - - 国際都市 -



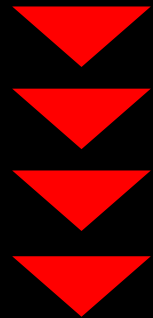
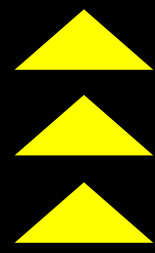
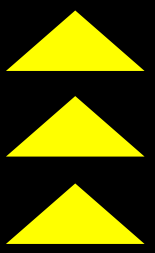
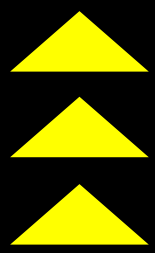
本WGのテーマ (事務局)



??? ??? ???

これをつくる
人材をつくる
社会をつくる!

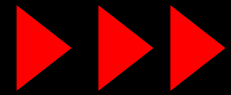
↑ 約80年



- 健康 - - 持続可能 - - 国際都市 -

万博のインパクトを
活かした
大阪の将来に向けた
ビジョンWG
(Here We Are!)

本WGのテーマ (事務局)



お題：2050年の大阪のあるべき姿



お題：2050年の大阪のあるべき姿

OKONOMICS

- 新時代の共創経済圏 -

具材がごちゃまぜにされながらともに加熱されたのちに
一つの器の上で形を成すがごとく
多様な人々を「おもろいやんけ！」の一言で受け入れ
自由な精神性と好奇心のもとで
人類のロジカルな想像の範囲を超えたサムシングが
クリエイティブに共創されまくり
みんなで美味しくいただける、そんな日常/非日常空間

お題：2050年の大阪のあるべき姿

OKONOMICS

- 新時代の共創

具材がごちゃまぜ

多様

のちに

」の一言で受け入れ

好奇心のもとで

想像の範囲を超えたサムシングが

エイティブに共創されまくり

美味しくいただける、そんな日常/非日常空間

これは半分冗談ですが
若者を動かすには
ロジック以上の何かが必要

<参考> 超真面目&哲学的なお話は...

経済産業省

万博計画具体化検討ワーキンググループ（令和元年5月30日）

[https://www.meti.go.jp/shingikai/mono_info_service/osaka_kansai/
banpaku_wg/007.html](https://www.meti.go.jp/shingikai/mono_info_service/osaka_kansai/banpaku_wg/007.html)

おわりに

おわりに

1989年(30年前)東京進出

おわりに

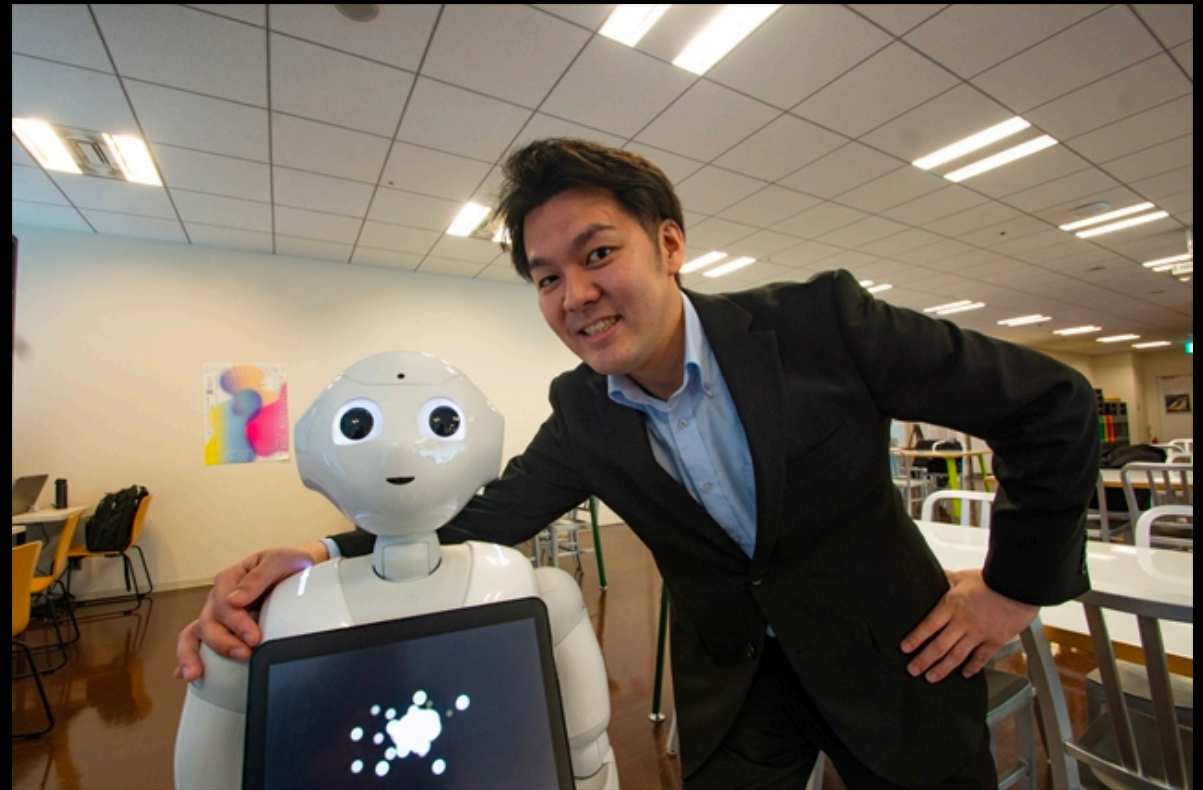
1989年(30年前)東京進出

掲載可否確認中

おわりに

1989年(30年前)東京進出

掲載可否確認中



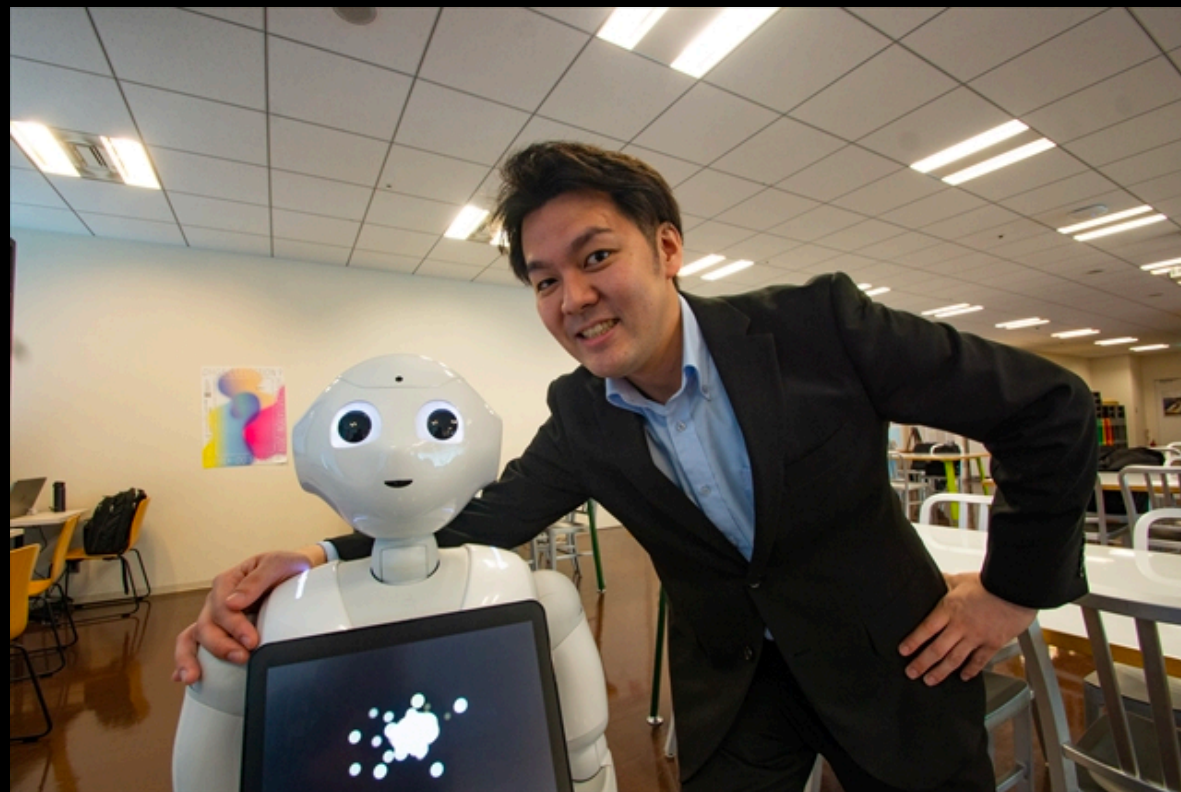
ヒューマンズ (出典: Daily Portal)

おわりに

1989年(30年前)東京進出

掲載可否確認中

人類史上初！ロボット漫才



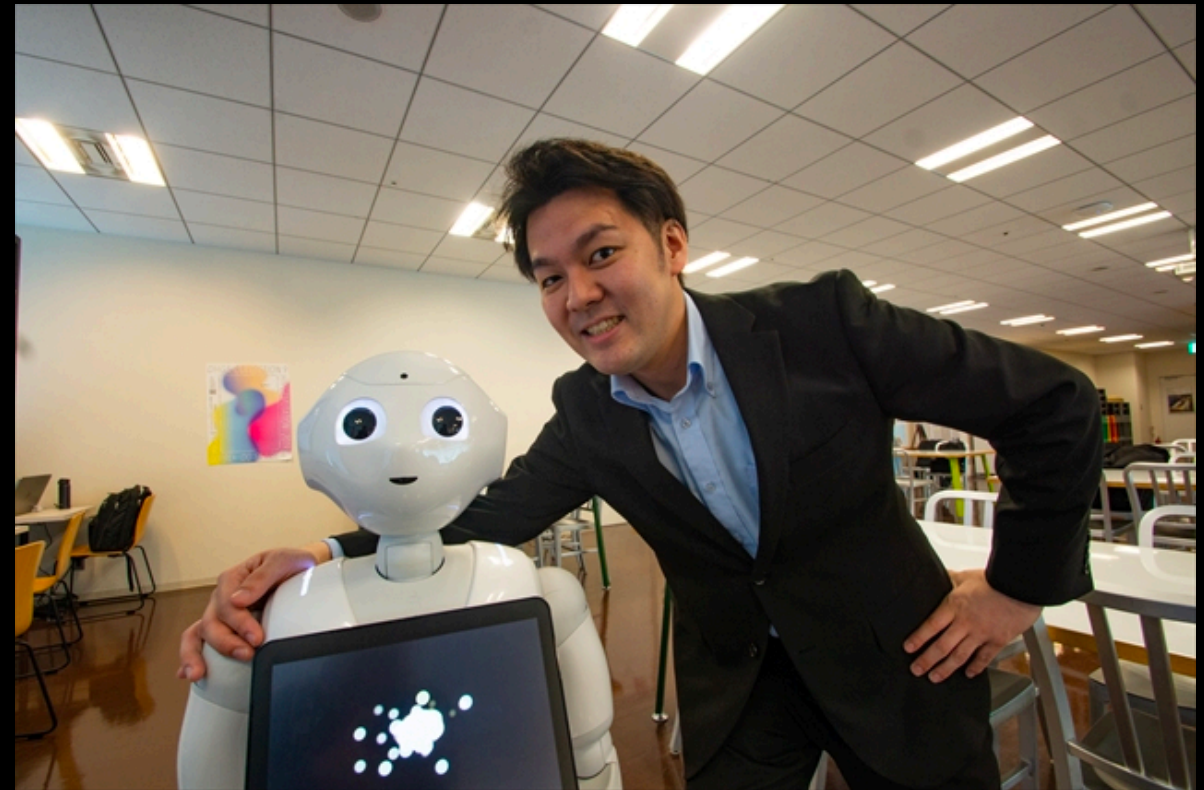
ヒューマンズ (出典: Daily Portal)

おわりに

1989年(30年前)東京進出

掲載可否確認中

人類史上初！ロボット漫才



ヒューマンズ (出典: Daily Portal)

限界費用ゼロ社会にこそ
こういうクリエイティブな人材が
増えていく社会へ！