

Retalabo

Kickoff Workshop

2026.07.24

牛丸 維人

Masato Ushimaru
Director, Insight Design

人類学・デザイン・ビジネスの知見を越境しながら、ユーザーの声に深く根ざした多感覚的なデザインプロジェクトをリードする。

岐阜県飛騨高山生まれ。一橋大学で都市社会学・都市政策を専攻した後、株式会社リクルートにてメディア・SaaSプロダクトの事業戦略立案・企画推進に従事。2000人規模の大規模営業組織におけるグロース戦略立案と業績モニタリング、それに紐づく定量・定性リサーチを主導したほか、800人のインサイドセールス組織のオペレーション生産性向上プロジェクトをリード。

その後 Aarhus University（デンマーク）に進学し映像人類学の修士号（MSc in Visual Anthropology）を取得。フィリピン北部高原地域に滞在し長期間のエスノグラフィックリサーチと民族誌映像制作に従事。在学中よりKESIKI参画。人類学的知見を軸に深いインサイトを導出するデザインリサーチやサービスデザインを強みに、大企業における新規事業開発やイノベーション空間設計、中央官庁における政策コンセプト立案など幅広いプロジェクトを担当。個人でドキュメンタリー写真に関するプロジェクトに取り組むほか、武蔵野美術大学、東京大学、一橋大学等でレクチャーを担当。

KESIKI

- 野村不動産：BLUE FRONT SHIBAURA コンセプトデザイン
- ヤマト運輸：新規事業におけるユーザー体験デザイン
- 内閣官房・デジタル庁：デジタル行財政改革の新規政策コンセプト創出
- 大手ウェルネス・ビューティ企業：次世代事業コンセプト創出



加藤 優里

Yuri Kato
Insight Designer

行動科学の視点と行政での経験を交えながら、行動につながるカルチャーや政策づくりをリードし、行動科学とデザインの掛け合わせを探索する。

京都府宇治市出身。京都大学工学研究科を修了後、環境省にて気候変動、自然環境保全、廃棄物処理・資源循環分野において、国際交渉や企業支援等の政策に従事。途中、英国に留学し、ウォーリック大学、University College Londonで行動科学（修士）を学ぶ。2023年、KESIKIに参画。

NPO法人PolicyGarageのコアメンバー、一般社団法人環境行動デザインハブ理事、堺市環境行動デザインチームSEEDsアドバイザーを務め、研修、伴走支援、コミュニティ運営などを通して行動科学とデザインを掛け算した人間中心のアプローチで社会をよりよくすることに取り組む。

KESIKI

- 内閣官房・デジタル庁：デジタル行財政改革の新規政策コンセプト創出統括
- 兼松：ミッション・バリュー策定と変容の仕掛けのデザイン
- 大手自動車メーカー：カルチャー変容(対話ワークショップの設計・実施等)
- EVERYFOOD：創業60周年に向けたリブランディングと組織変革



KESIKI INC.

文化と経済の循環をつくる

KESIKI is a cultural brand builder.
We bridge culture and economy
to build brands loved everywhere.



壊れてしまった器を漆で繕う。

金継ぎによって生まれ変わった継ぎ目は、「景色」と呼ばれます。

日本では大切に使い続けてきたものに新たな命を吹き込み、
愛する文化がありました。

製品やサービスが次々に生まれるいまだからこそ、

本質を見極め、長く続く価値をつくりたい。

新しさや便利さだけでなく、

人が人らしくいられる文化をつくりたい。

私たちは、そうした思いからKESIKIを立ち上げました。

Repairing broken pottery with lacquer. In the art of Kintsugi, the mended seams are born anew and admired as “景色 - keshiki”—meaning “scenery.” Japan has long cherished a culture of breathing new life into objects that have been used with care.

In an era where products and services are created one after another, we want to look for the essence and create value that lasts. Beyond just “new” or “convenient,” we want to foster a culture where humans can truly be human. With these values at our heart, we founded KESIKI.

TEAM



デザインイノベーション



人材・組織開発



ストラテジックデザイン



エクスペリエンスデザイン



編集・ナラティブデザイン



ストラテジックデザイン



エクスペリエンス
デザイン



サービスデザイン



行動科学



サービスデザイン



新規事業開発



ビジネスデザイン



ナラティブデザイン



カルチャーデザイン



ファイナンス

		1 Vision えがく (企画・構想)	2 Creation つくる (開発・創造)	3 Growth ひろげる (成長・実装)
経営レイヤー				
1	アイデンティティ	ビジョン・ブランド戦略 パーパスステートメント ブランドブック	デザインシステム VI/CIシステム WEB/SNSデザイン	ブランド浸透・改善 ブランドコントロール ブランドPR
2	ストラテジー	ビジネス戦略 競争戦略 ポジショニングマップ	事業・投資計画 中期事業計画書 投資(M&A)指針	経営改善 経営意思決定伴走 投資機会ソーシング
事業レイヤー				
3	組織・カルチャー (ひとづくり)	組織・人財戦略 採用戦略、組織コンセプト バリュー体系、変革ロードマップ	組織・カルチャーデザイン 人事・評価制度、カルチャー醸成プログラム、オンボーディングプログラム	変革プログラム運営 ワークショップ、研修・育成プログラム コミュニティ運営、採用支援
4	プロダクト・サービス (ものづくり)	事業・サービス戦略 機会領域マップ、リサーチレポート 事業コンセプト書、計画書	プロダクト・サービスデザイン UI/UXデザイン、プロトタイプ サービス仕様書、実装支援	グロース・継続改善 グロース施策、A/Bテスト設計 KPIレポート、ユーザー拡大支援
5	場 (ばしょづくり)	エリア・体験戦略 フィールドリサーチ、エリアビジョン 空間コンセプトブック	空間デザイン 空間・インテリア設計、MD デザインガイドライン	コミュニティ運営 イベント・常設プログラム コンテンツ継続制作、共創運営

北九州市リタラボとのコラボレーション



九州大学
大学院芸術工学研究院
大学院芸術工学府 芸術工学部



KESIKI INC.



Kumanomics



羽山 康之

芸術工学研究院
ストラテジックデザイン部門 助教

ミラノ工科大学大学院デザイン学研究科にて、博士（デザイン学）。デザインの世界主導型アプローチである「デザイン・ナラティブ・ワールドメイキング（DNW）」を研究。一橋大学商学部・商学研究科経営学修士コースを経て、デロイト・トーマツ・コンサルティングにて経営コンサルタントとして勤務。デザインによるイノベーションの方法に魅力を感じ、ミラノ工科大学に留学（ストラテジックデザイン）、株式会社AXISにてストラテジックデザイナーとして企業の新事業、製品・サービス開発を支援。デザインと経営の学際的領域で研究とプロジェクトを推進。



張 彦芳

芸術工学研究院
ストラテジックデザイン部門 准教授

専門分野ユニバーサルデザイン、ソサエタルデザイン。デザイン現場にて様々な分野でユニバーサルデザインを実践した後、現在教育現場で、No one will be left behind（誰一人取り残さない）という理念に基づき、多様性を尊敬しながら共にデザインし、共に成長する仕組みづくり、社会実装の手法や可能性を研究しています。同時に、世界的デザイン教育研究拠点のグローバルデザインネットワークの仕組みづくりに従事し、日本国内及び海外の産業界、研究機関と連携し、人・モノ・情報などを含めたデザイン研究教育のネットワークづくりの形成及び活用を取り込んでいます。



村上 慈

芸術工学府
ストラテジックデザインコース
環境省/行政官国内研究員（修士課程）

2026年度より環境省から九州大学大学院芸術工学府へ研究派遣中。
2023年度～2025年度、北九州市役所へ出向（環境局産業廃棄物対策課、環境局再生可能エネルギー導入推進課、政策局サステナビリティ戦略課）



橋本 直樹

株式会社Kumanomics 代表取締役

東京大学卒業後、経済産業省で政策デザイン推進、パーソンズ美術大学院卒業。特許庁I-OPENでグッドデザイン賞受賞。24年退官しKumanomics創業、官民が共創する事業を多数立ち上げ。



平山 由佳

株式会社Kumanomics マネージングディレクター
一般社団法人 STUDIO POLICY DESIGNメンバー

経産省九州経済産業局にて、環境、半導体等様々な産学官連携組織におけるビジネス創出や人材育成を推進。
その間JAPAN+Dのコアメンバーとして行政へのデザインアプローチの実装を牽引。
多様な関係者・組織を巻き込みながら政策とビジネスの現場を繋いできた実務経験をもとに、行政と民間の枠を超え、デザインアプローチを核として社会的価値を創出する越境共創事業を推進。

Check-in
Introduction
Concept Session
Check-out

15:15 - 15:30

15:30 - 15:50

15:50 - 16:45

16:45 - 16:55

Check-in

15:15 - 15:30

Introduction

15:30 - 15:50

Concept Session

15:50 - 16:45

Check-out

16:45 - 16:55

Check-in

5 min

今まで訪れたこと
または住んだことのある街のうち、
心に残っている場所の記憶を
教えてください



Check-in

どんな場所がありましたか？
それぞれのアイデアはきっと、
これからのリタラボをデザインする
大切なヒントになるかも！

Check-in
Introduction
Concept Session
Check-out

15:15 - 15:30

15:30 - 15:50

15:50 - 16:45

16:45 - 16:55

Introduction

**01 デザインアプローチを通して
場と組織を生み出すとは？**

**02 その第一歩としての
サクリフィシャルコンセプトとは？**

Introduction

**01 デザインアプローチを通して
場と組織を生み出すとは？**

02 その第一歩としての
サクリフィシャルコンセプトとは？

DESIGN APPROACH

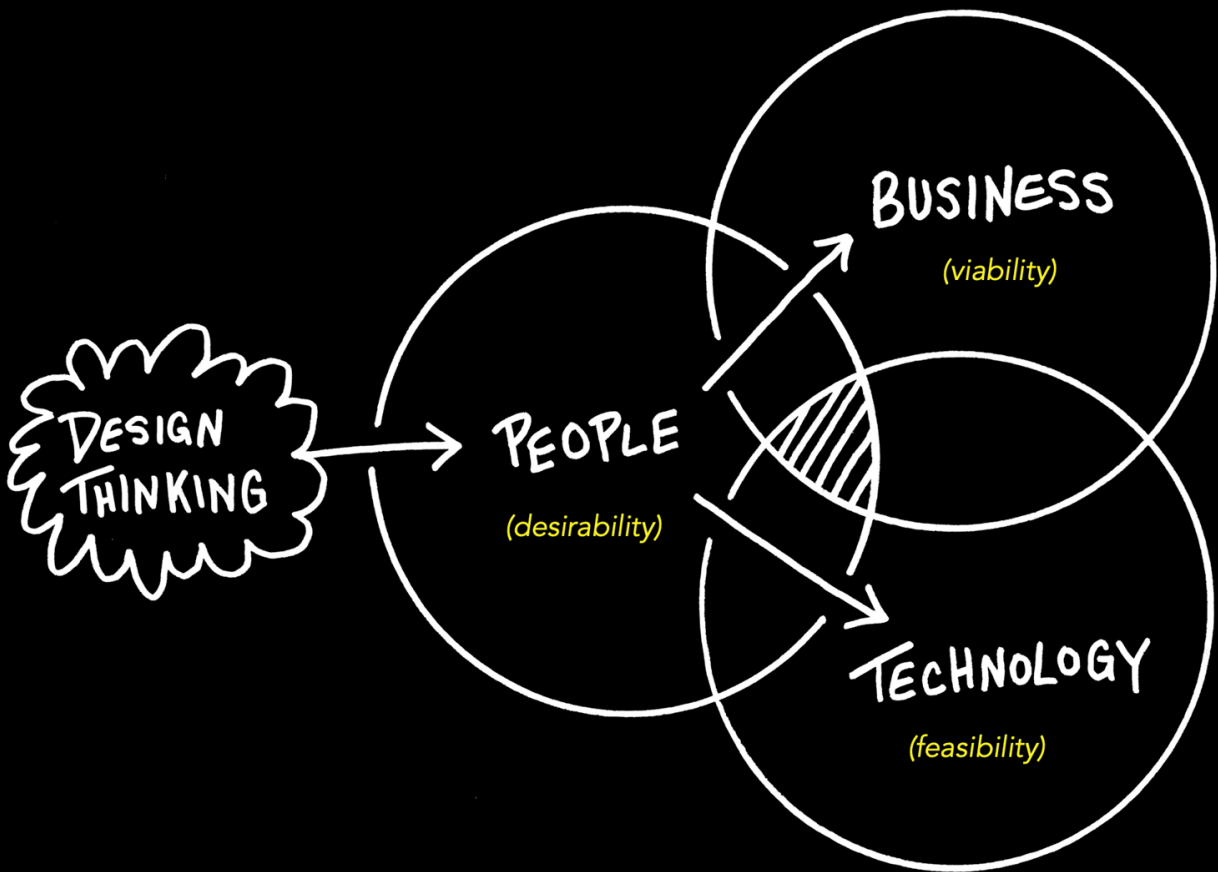
デザインアプローチ
(デザイン思考)

「デザインシンキングとは人々のニーズや問題を、デザイナーの感性やメソッドを使い、技術的・ビジネス的に実現可能なかたちで解決するアプローチだ。すなわちデザインシンキングとは人間中心のイノベーションである。」

ティム ブラウン

“Design thinking is an approach that uses the designer’s sensibility and methods for problem solving to meet people’s needs in a technologically feasible and commercially viable way. In other words, design thinking is human-centered innovation.”

– Tim Brown





Observation

観察・共感して



Build

つくる

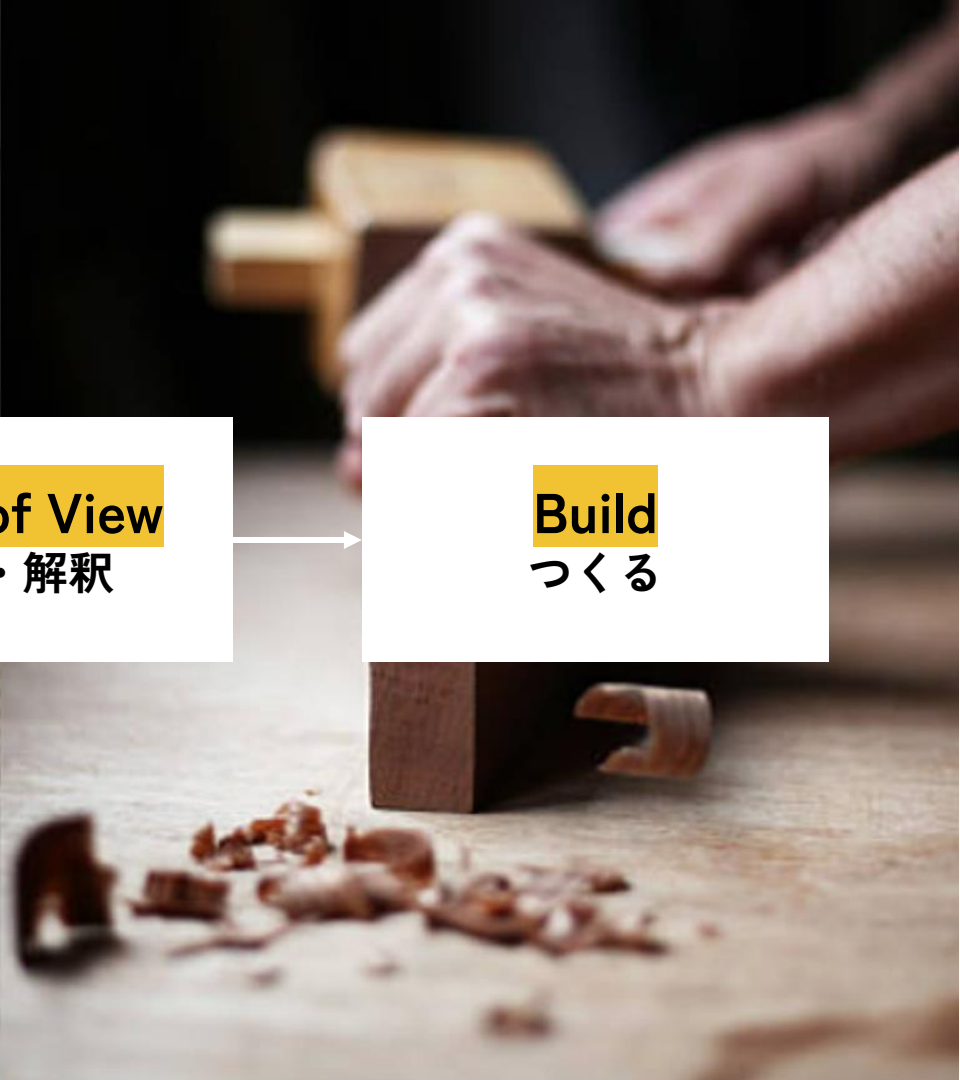


Observation

観察・共感して

Point of View

意志・解釈



Build

つくる

「デザイン」の役割は、物理的な
「モノ」の「見た目」等だけではなく、
使い手の「体験」、「サービス」や「ビジネス」等を
「観察から始め、目的・意志を持って創出する」
ことまで幅広く、多様である。



Observation

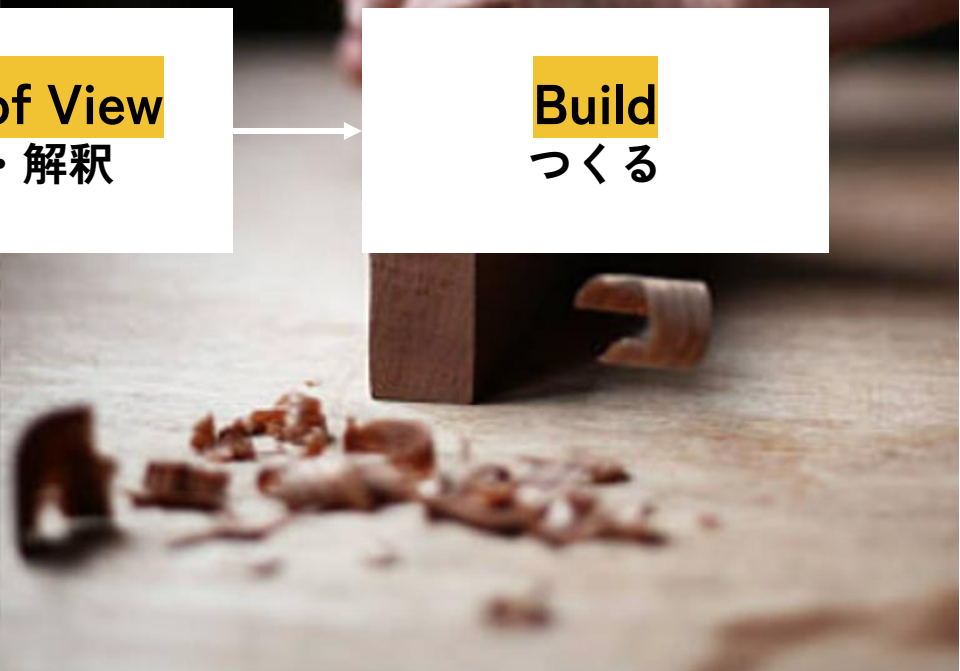
観察・共感して

Point of View

意志・解釈

Build

つくる





Observation

観察・共感して

Point of View

意志・解釈

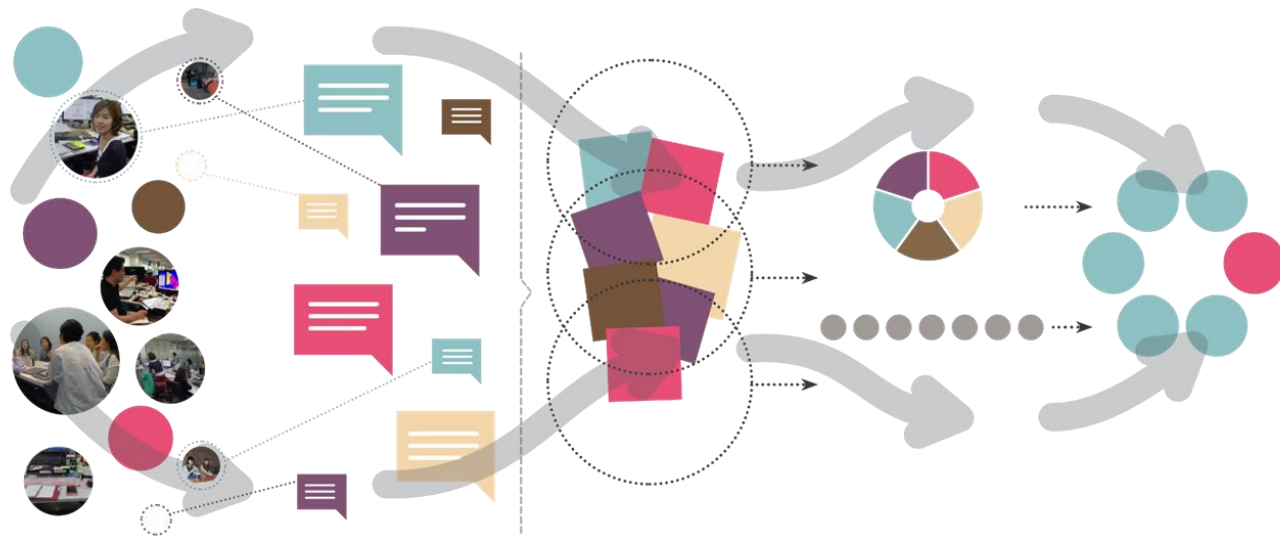
Build

つくる

リタラボを、
どんな組織・場にしたい？

リタラボを
ともにデザインするために

1. 発散と収束



Phase 1

**DESIGN RESEARCH
& INSPIRATION**

発見して

Phase 2

**SYNTHESIS &
STRATEGY**

結晶化して

Phase 3

**BRAINSTORMING &
CONCEPT DEVELOPMENT**

アイデア、コンセプトにして

Phase 4

**PROTOTYPING
& STORYTELLING**

作る・伝える

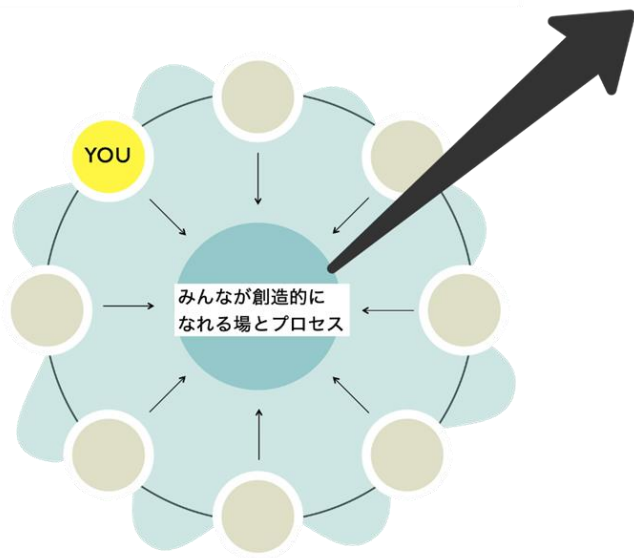
2. 意志ある問い



3. クリエイティブリーダーシップ

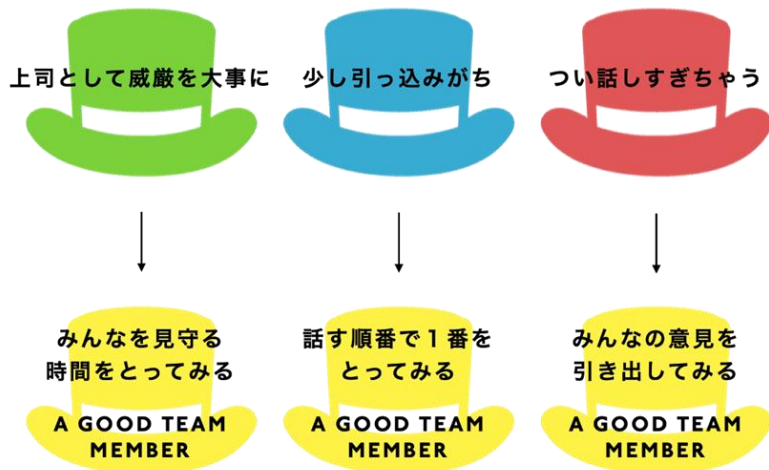
一人ひとりがファシリテーター

EVERYONE
is the facilitator



今日だけ帽子をかぶりなおしてみよう

FOR TODAY
let's try on a different hat



1. 発散と収束



Phase 1
DESIGN RESEARCH
& INSPIRATION
発見して

Phase 2
SYNTHESIS &
STRATEGY
結晶化して

Phase 3
BRAINSTORMING
& CONCISE
アイディアを絞り込む

2. 意志ある問い



Phase 1
DESIGN RESEARCH
& INSPIRATION
発見して

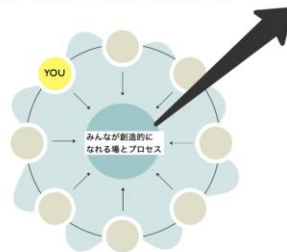
Phase 2
SYNTHESIS &
STRATEGY
結晶化して

どうすれば
○○○することで
○○○できるだろうか？

3. クリエイティブリーダーシップ

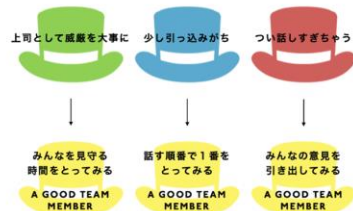
一人ひとりがファシリテーター

EVERYONE
is the facilitator



今日だけ帽子をかぶりなおしてみよう

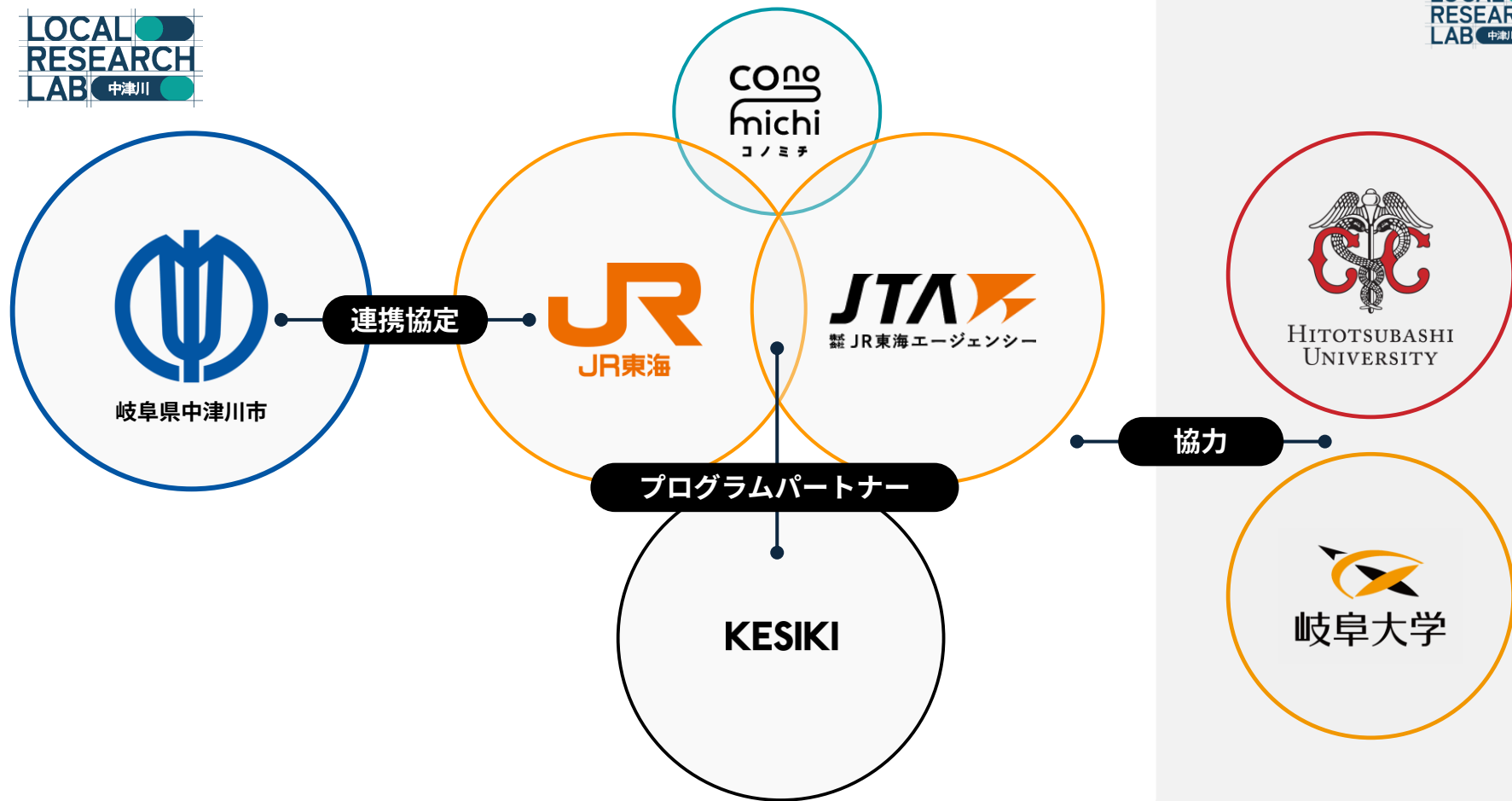
FOR TODAY
let's try on a different hat





地域の中の人（土）と外の人（風）、
その両方をリサーチ段階から巻き込みながら
ともに街の価値を再読する地域デザインプログラム

どうすれば、中津川の宿場町・中心市街地の
価値を再読・活用することで、
街の関係人口や共創人口を最大化し、
多くの人々に長く愛される街をつくることができるだろう
か？



コ・フィールドリサーチを通して

「インサイト獲得」を超えて

「深い共同体験の創出と仲間づくり」へ



安藤と申します



木曾街道
道中おやき

やき

¥250

切り干し大根

よもぎ小あん

くるみ白あん

おみやげに
道中おやきは
いかがですか

肉まん

300円

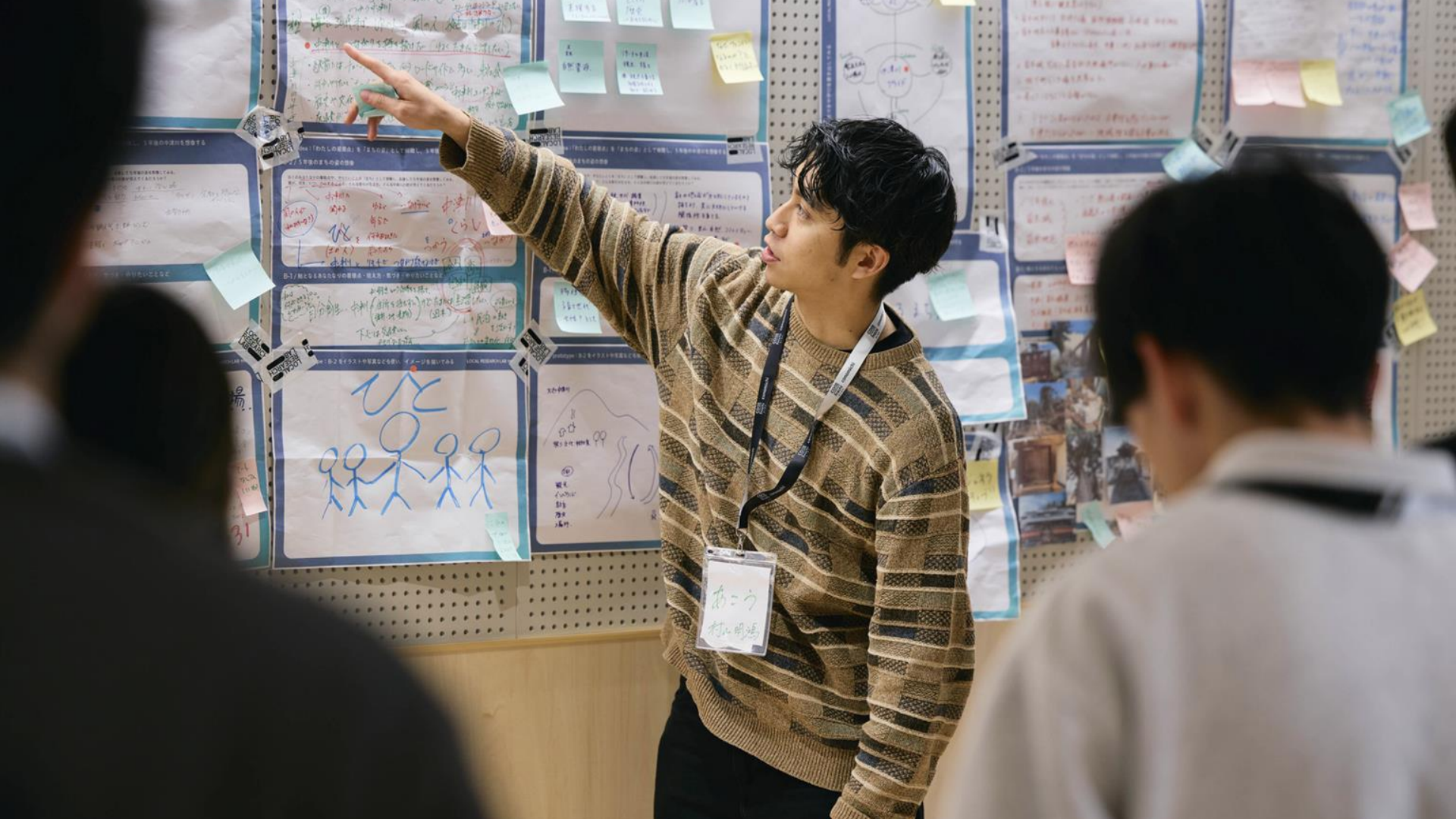
営業中

ほろからか お



美濃
白川茶

Kumiko
Hello Kitty
I LOVE
TEDDY BEARS





LOCAL RESEARCH LAB



LOCAL RESEARCH LAB



まちを再訪し、
此しから未来を描く

ここでこそ、やってみよう。
すでに誰人にも出さずとも手探りでみる。
人知れずの調べもあつた。
足元の道に目を凝らして見ると、そこには、
グッドデザインが隠れていて、
まちの未来が、そこには、
まちの未来が、そこには、

町やまち、人たちは、
まちの未来を描く。まちの未来を描く。
まちの未来を描く。まちの未来を描く。
まちの未来を描く。まちの未来を描く。
まちの未来を描く。まちの未来を描く。
まちの未来を描く。まちの未来を描く。

まちの未来を描く。まちの未来を描く。
まちの未来を描く。まちの未来を描く。
まちの未来を描く。まちの未来を描く。
まちの未来を描く。まちの未来を描く。
まちの未来を描く。まちの未来を描く。
まちの未来を描く。まちの未来を描く。

まちの未来を描く。まちの未来を描く。
まちの未来を描く。まちの未来を描く。
まちの未来を描く。まちの未来を描く。
まちの未来を描く。まちの未来を描く。
まちの未来を描く。まちの未来を描く。
まちの未来を描く。まちの未来を描く。

LOCAL RESEARCH LAB

街の探索から、アクションの実装へ

2025.04

街の価値の探索

2026.04

街のアクションの実装

2026.11

プレ
イベント



リサーチプログラム①



リサーチプログラム②



リサーチプログラム③



リサーチプログラム④

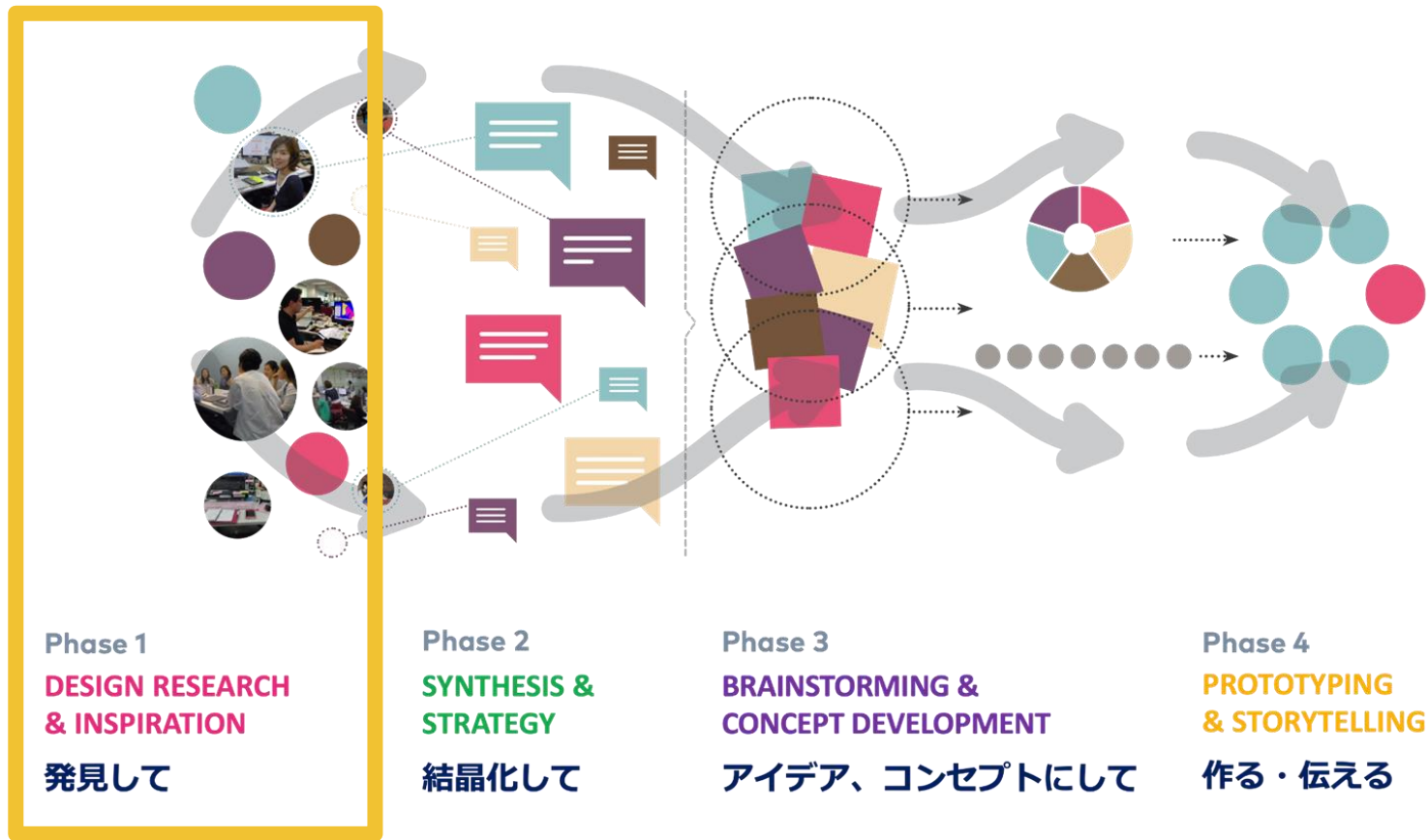
アイデアの
実証実験

Introduction

01 デザインアプローチを通して
場と組織を生み出すとは？

02 その第一歩としての
サクリフィシャルコンセプトとは？

1. 発散と収束



Sacrificial Concept

サクリフィシャル・コンセプト

犠牲になる（壊される）前提の

Sacrificial Concept

サクリフィシャル・コンセプト

犠牲になる（壊される）前提の

Sacrificial Concept

サクリフィシャル・コンセプト



リタラボの具体像を議論するための
「粗いプロトタイプ」

サクリフィシャル・コンセプトで本日よりやりたいこと

1
共感部分を
ハイライト

2
違和感を
突っ込む

3
新たなアイデア
を重ねる



Principles

お隣さんの距離感で



Experience

つづきです

Principles

定期的な市民参加の場

みんなで北九州のまちを歩く

市民と地元企業の共創プロジェクト

市街と地元企業の共創プロジェクト

市民と地元企業の共創プロジェクト

市民と地元企業の共創プロジェクト

QUEST DRIVEN CO-CREATION HUB

世界とつながるサステナ共創ハブ

世界に開かれた場

言葉も文化も、壁にしない

一途に熱れる、育種びの場

QUEST DRIVEN CO-CREATION HUB

世界とつながるサステナ共創ハブ

世界に開かれた場

言葉も文化も、壁にしない

一途に熱れる、育種びの場

Principles

定期的な市民参加の場

みんなで北九州のまちを歩く

市民と地元企業の共創プロジェクト

市街と地元企業の共創プロジェクト

市民と地元企業の共創プロジェクト

市民と地元企業の共創プロジェクト

SUSTAINABILITY CO-CREATION HUB

世界とつながるサステナ共創ハブ

世界に開かれた場

言葉も文化も、壁にしない

一途に熱れる、育種びの場

Principles

定期的な市民参加の場

みんなで北九州のまちを歩く

市民と地元企業の共創プロジェクト

市街と地元企業の共創プロジェクト

市民と地元企業の共創プロジェクト

市民と地元企業の共創プロジェクト

Principles

定期的な市民参加の場

みんなで北九州のまちを歩く

市民と地元企業の共創プロジェクト

市街と地元企業の共創プロジェクト

市民と地元企業の共創プロジェクト

市民と地元企業の共創プロジェクト

QUEST DRIVEN CO-CREATION HUB

世界とつながるサステナ共創ハブ

世界に開かれた場

言葉も文化も、壁にしない

一途に熱れる、育種びの場

TOWN BROADCASTING ROOM

まちの兆しを届ける、放送室

まちの兆しを届ける、放送室

まちの兆しを届ける、放送室

まちの兆しを届ける、放送室

ON ER

Principles

定期的な市民参加の場

みんなで北九州のまちを歩く

市民と地元企業の共創プロジェクト

市街と地元企業の共創プロジェクト

市民と地元企業の共創プロジェクト

市民と地元企業の共創プロジェクト

Principles

定期的な市民参加の場

みんなで北九州のまちを歩く

市民と地元企業の共創プロジェクト

市街と地元企業の共創プロジェクト

市民と地元企業の共創プロジェクト

市民と地元企業の共創プロジェクト

Principles

定期的な市民参加の場

みんなで北九州のまちを歩く

市民と地元企業の共創プロジェクト

市街と地元企業の共創プロジェクト

市民と地元企業の共創プロジェクト

市民と地元企業の共創プロジェクト

Check-in
Introduction
Concept Session
Check-out

15:15 - 15:30

15:30 - 15:50

15:50 - 16:45

16:45 - 16:55

「会社」として、
「個人」として、
自分が心地よいと思うモードで
フラットな対話の場を作しましょう！

サクリフィシャル・コンセプトで本日よりやりたいこと

1
共感部分を
ハイライト

2
違和感を
突っ込む

3
新たなアイデア
を重ねる

メンバーそれぞれの視点から
リタラボの「**ありたい姿**」への
想いを共有する

1. サクリフィシアルコンセプト共有
2. コンセプトのレビュー
3. 検討する視点に関する対話・共有



Principles

お隣さんの距離感で



Experience

つづきです

Principles

定期的な市民参加の場

みんなで北九州のまちを歩く

市民と地元企業の共創プロジェクト

市街と地元企業の共創プロジェクト

市民と地元企業の共創プロジェクト

市民と地元企業の共創プロジェクト

QUEST DRIVEN CO-CREATION HUB

世界とつながるサステナ共創ハブ

世界に開かれた場

言葉も文化も、壁にしない

一途に熱れる、育種びの場

QUEST DRIVEN CO-CREATION HUB

世界とつながるサステナ共創ハブ

世界に開かれた場

言葉も文化も、壁にしない

一途に熱れる、育種びの場

Principles

定期的な市民参加の場

みんなで北九州のまちを歩く

市民と地元企業の共創プロジェクト

市街と地元企業の共創プロジェクト

市民と地元企業の共創プロジェクト

市民と地元企業の共創プロジェクト

SUSTAINABILITY CO-CREATION HUB

世界とつながるサステナ共創ハブ

世界に開かれた場

言葉も文化も、壁にしない

一途に熱れる、育種びの場

Principles

定期的な市民参加の場

みんなで北九州のまちを歩く

市民と地元企業の共創プロジェクト

市街と地元企業の共創プロジェクト

市民と地元企業の共創プロジェクト

市民と地元企業の共創プロジェクト

Principles

定期的な市民参加の場

みんなで北九州のまちを歩く

市民と地元企業の共創プロジェクト

市街と地元企業の共創プロジェクト

市民と地元企業の共創プロジェクト

市民と地元企業の共創プロジェクト

QUEST DRIVEN CO-CREATION HUB

世界とつながるサステナ共創ハブ

世界に開かれた場

言葉も文化も、壁にしない

一途に熱れる、育種びの場

TOWN BROADCASTING ROOM

まちの兆しを届ける、放送室

まちの兆しを届ける、放送室

まちの兆しを届ける、放送室

まちの兆しを届ける、放送室

ON ER

Principles

定期的な市民参加の場

みんなで北九州のまちを歩く

市民と地元企業の共創プロジェクト

市街と地元企業の共創プロジェクト

市民と地元企業の共創プロジェクト

市民と地元企業の共創プロジェクト

Principles

定期的な市民参加の場

みんなで北九州のまちを歩く

市民と地元企業の共創プロジェクト

市街と地元企業の共創プロジェクト

市民と地元企業の共創プロジェクト

市民と地元企業の共創プロジェクト

Principles

定期的な市民参加の場

みんなで北九州のまちを歩く

市民と地元企業の共創プロジェクト

市街と地元企業の共創プロジェクト

市民と地元企業の共創プロジェクト

市民と地元企業の共創プロジェクト

10 min 個人

Session 1

コンセプトをじっくり眺めながら

■ 共感できる部分

■ 違和感のある部分

を、書き出してみましよう

16:22まで

15 min グループ

Session 2

■ 共感できる部分

■ 違和感のある部分

をテーブルで共有しながら

■ こんな場にしたい (ゆるくてもかたくてもOK)
を書き出してみましよう

3 min 全体

Session 3

■ 共感できる部分

■ 違和感のある部分

■ こんな場にしたい

を全体に共有してみましよう

最後に

窓際のA0シートに

付箋を貼ってください！

Check-in
Introduction
Concept Session
Check-out

15:15 - 15:30

15:30 - 15:50

15:50 - 16:45

16:45 - 16:55

Check-out

今日のディスカッションを踏まえて
「リタラボでこんなことをしたい」を
ひとつ教えてください

何かアナウンスはありますか？

Thank you!

また8月にお会いしましょう