

**万博×環境 未来を描こうプロジェクト
万博みらい研究会コラボイベント 第2回中間報告会
概要報告**

[主 催] 万博みらい研究会（事務局：株式会社三菱総合研究所）

[日 時] 2021年3月1日（月）16時～18時

[会 場] Microsoft Teams によりオンライン開催

[参加者] ○若者メンバー発表者

森成諒、夏山空、佐藤由惟、多田裕亮、峯有紀

○主催等関係団体

プラチナ社会研究会 高橋寿夫 事務局長

大阪府環境農林水産部 副理事 小林正興

○参加者数：24名（うち企業参加者19名、17社）

[概 要] 大阪府及び豊かな環境づくり大阪府民会議では、2019年9月に「万博×環境未来を描こうプロジェクト」を立ち上げ、2025年大阪・関西万博に向け、多くの若者（高校生・大学生等）から、実現して欲しい環境・まちづくり等の様々なアイデアについて、ワークショップ等を開催し、2020年度も引き続き検討を進めてきました。

当プロジェクトにおいて、万博みらい研究会（※）とコラボし、未来社会の担い手である若者のアイデアを万博で実現・実装し、レガシーとして残すことを目標として、会員企業様から若者をさまざまなかたちで応援いただくことをめざしています。2020年12月の第1回キックオフプレゼン会に続き、今回は第2回として、企業や関係団体等との意見交換や交流を目的に、第1回の報告と意見交換を踏まえて、充実・具体化したアイデアのプレゼンを中心とした中間報告会をオンライン開催しました。

※万博みらい研究会：2025年開催の国際博覧会（大阪・関西万博）事業を通じて、未来社会像を積極的に発信し、地域、企業、ベンチャー、研究機関などとの共創による未来社会を提案することを目的として三菱総合研究所プラチナ社会研究会分科会の一つとして設立。代表提案者：株式会社三菱総合研究所 万博推進室。

[次 第] ・開会挨拶（プラチナ社会研究会 高橋 寿夫 事務局長）

・大阪府挨拶（大阪府環境農林水産部 副理事 小林正興）

・趣旨説明（三菱総合研究所 長谷川専 副本部長）

・若者メンバーからのアイデアプレゼン

・講評者及び出席企業からのコメント・質疑応答

・閉会挨拶

・交流会

1. アイデアプレゼン

【B班】SDGs GAME・SDGs Point

発表者：森成諒、夏山空、佐藤由惟

【C班】大阪防災プラットフォーム

発表者：多田裕亮、峯有紀

各班の発表資料は大阪府 HP：万博×環境 未来を描こうプロジェクト「第2回中間報告会」に掲載。

2. アイデアに対するコメント

各班のアイデア発表について、次のとおり、三菱総合研究所コンサルタントから講評をいただきました。

【B班】SDGs GAME・SDGs Point

ビジネス・コンサルティング部門 イノベーション・サービス開発本部 地域DX事業部長 堀氏

【SDGs ゲーム】

- ・ 前回の発表から2つの点で進捗・発展してよくなっている。
- ① プレイヤーが「市長ポジション」をとっていること。参加者自身が様々な立場での意見を出すこと自体が難しい。今回は、プレイヤーが様々な意見を聞いて意思決定することで、色々な立場の意見を反映することの難しさを経験できたり、様々な人の立場を踏まえた行動変容につながっていくのではと感じた。
- ② 連鎖的課題の把握、課題の連鎖を捉えたイベント発生など、繋がりを捉えた作りこみをしていこうとしていることが伝わってきた。ゲームのプレイヤーにとっても課題の連鎖を意識して、意思決定や行動できるようになるので良いと思った。
- ・ 今後の課題として、エリア間の関連性については、深堀りが必要。他国での環境が、周りめぐって、自分達のエリアに影響を与えているというような、外国や様々な地域との立場ごとの意見や、連鎖的影響を盛り込めると良い。

【SDGs ポイント】

- ・ 自分達のアイデアを様々な人にわかりやすく伝えるよう工夫されたプレゼンであった。
- ・ 今回の成果は、課題を具体的にできたこと。次に何を考えるべきか、今後のステップが明確になった。
- ・ どの課題も難しいものばかりであるが、方向性として2つある。①より具体の誰か・企業に対して、口説いて巻き込んですすめていく。個別企業のニーズを深堀りして、その人目線でのプレゼンを作っていくこと。巻き込みたい人の目線・ニーズを突き詰めてみるとよいのでは。② ESG 投資市場を巻き込めるよう ESG 投資家の観点を踏まえた提案ができるとうい。

ポリシー・コンサルティング部門 サステナビリティ本部 環境イノベーショングループ 森部氏

【SDGs ゲーム】

- ・ アイデアが改善、具体化できていて、努力が伝わってくるプレゼンだった。
- ・ イメージはわかりやすくなった。今回は、公害を事例にしたように、SDGs ターゲット(17目標・169達成基準)を具体化していく作業が必要。169すべてを揃えるのは難しいので、まずは17目標から、課題を考えて、ミニゲームをつくっていくと良いのでは。
- ・ ミニゲームを作っていくうえでは、SDGs に関してどのような行動があるか、企業がどのような行動と紐づけて活動しているのか、情報収集していくのが良いのでは。視野を広げるような作業をしていただくとよい。
- ・ 報告に上げていただいている通り、エリアによる違いは、重要な課題である。あるエリアでは実現可能なことでも、違うエリアでは不可能など、エリアによる違いが世界全体での課題でもあるので、そういった状況を反映すると、より一段と面白いものになるだろう。

【SDGs ポイント】

- ・ プレゼンが面白くて、宣伝としてもわかりやすく、非常によかった。
- ・ 課題として、具体的な活動につなげていくことが必要。具体的な連携先をイメージして、そこにアプローチする活動にしていくとよい。企業・NPO などの様々な関係者を想定して一歩踏み込んだ提案にしていくとよい。具体的な連携先を想定した際に生じてくる課題を超えていく

ところが難しいと思うが、引き続き検討いただきたい。

その他、サポート企業として、株式会社三菱総合研究所からコメントいただきました。

【C班】大阪防災プラットフォーム

ポリシー・コンサルティング部門 スマート・リージョン本部 国土・地域政策グループ グループリーダー 田村氏

- 前回の PF や防災パビリオンというアイデアを、具体的な起業アイデアまで結び付けて発展させており、敬意を表す。
- 防災×●●ということ、他の分野と組み合わせることで、無関心層の参加を呼び掛ける提案であり、ファッションショーも見てみたい。個人的にも興味を惹かれる内容であった。
- アドバイスとして3点。
 - ① ターゲットとしては、「関心があるがなかなか踏み出せない人」、「情報がなくて困っている(外国人等)」など、施策から漏れがちな人へのアイデアや施策もあるとよい。ターゲットのセグメントを分けて、企業さんからもアイデアをもらって、それぞれへのアプローチを議論するのがよいのでは。アイデアも広がっていくと思う。
例えば、ハザードマップをテーマにした位置ゲームなど。この場所は浸水区域と現地で体験できるようなものなど、ハードと組み合わせると面白いかもしれない。
 - ② 企業との具体的連携の実現には、万博の PLL などのアイデアなどで企業の関心を情報収集していただくのと良いのでは。企業の関心どころをみて、アイデアを上げていくのが良い。
 - ③ 実現に向けて、大阪府にヒアリングしたとのことだが、万博の広報や行政の施策と連携できる場所を探していけるとよい。大阪府や各自治体のスマートシティの取り組みなど、地域住民の安全なくらしや生活利便を高めるための取り組みとの連携にも可能性があるのではないか。

ポリシー・コンサルティング部門 サステナビリティ本部 分散型エネルギーソリューショングループ 浅岡氏

- 自治体や企業の取り組みを踏まえたうえで、「自分達ならではの」の取り組みとして若者や無関心層にアピールするアイデアを考えた点は、ファッション等目の付け所として素晴らしい。若者のほうがいろんなアイデアをもっており、そこに企業も関心がある。
- アイデアも斬新で面白い。可愛いお洒落な防災グッズ・バックの見た目、使いやすさ、機能、若者が使いたくなるような工夫のもの、キャンプグッズなど、日常・非日常×防災非常時の観点が商品開発のきっかけになるのでは。
- 無関心層をひきつけるアイデアとして、「万博」のことを知り始めた人・興味のある人に対してどう防災をからめていくか、盛り上げていくかという視点で、万博が近づいてくるのに合わせて提案できると、大阪府も企業も乗りやすいのでは。

その他、サポート企業として、日本気象株式会社からコメントいただきました。

3. 総 評

三菱総合研究所 西日本営業本部 兼 万博推進室 高橋本部長（兼室長）から総評をいただきました。

- 第1回コラボイベントの開催直後、2025年日本国際博覧会協会より、「大阪・関西万博基本計画」が公表された。基本計画でも、「快適、安全安心、持続可能性に取り組む万博」として、「持続可能性」への取り組み、「安全安心」への取り組みが記載されており、ぜひ「万博×環境貢献、SDGs、

防災」で未来を描いていけたらと思う。B班C班ともにバージョンアップしたプレゼンになっており良かった。

●B班

【SDGs ゲーム】

- パビリオン参加、ゲームがイメージアップされて非常にわかりやすい整理であった。
- ゲームのターゲットとして、すでに関心があり行動している層だけでなく、潜在参加者に対してどのように参加を促すか、万博をきっかけに巻き込んでいけるかということも検討していただくとういのは。潜在参加者は、プロモーションとして重要なターゲットである。
- また、万博終了時に複数のエリアモデルを展開したり、エリア同士を連携させることが課題であったが、企業の参加を拡げていくには、万博終了後にどう展開していくかをクリアにしていくのが重要である。

【SDGs ポイント】

- ターゲットと行動変容の流れ、万博の実現ポイントについて、語り口が非常に分かりやすく良かった。
- SDGs活動と万博のつながりが一つのインセンティブとして、万博の盛り上げにも活用できそう。
- また、実現のための課題が整理されて良かった。課題として、エリアモデル、ゲーム・ポイントとの関連、ESG投資というキーワードも出たが、特に、投資家へのPRが大きなポイントだと思う。SDGsゲームと連携すると面白いのではないかと思う。

●C班

- プラットフォームの実現に向けて、行政、企業、市民を巻き込んで、盛り上げていく方法が、具体的にイメージアップされていて良かった。
 - 防災×バーチャルゲームでは、ゲームと実際が異なるというところまで踏み込んでいる点が素晴らしかった。また、防災×ファッション、防災×グルメグランプリ等、他の分野との掛け合わせにより、可能性が広がるアイデアが良かった。無関心層に向けて、日常の中で溶け込んでいく仕掛けのアイデアが良かった。
- 3月25日報告会に向けて、課題をクリアにしていくことが重要。

4. 交流会

閉会后、グループごとにオンライン会議のトークルームに分かれ、チームメンバーと参加企業との交流会を実施し、三菱総研講評者の進行のもと、引き続き意見交換等を行いました。