

REBORN コンテンツ発掘 PROJECT

「OSAKA REBORN 賞」の発表について

1. REBORN コンテンツ発掘プロジェクトの概要

【プロジェクトの概要】

大阪府・大阪市においては、2025 年大阪・関西万博の開催都市にふさわしいパビリオン等出展参加のあり方について検討を進めており、今般「2025 年大阪・関西万博 出展参加基本構想(案)」を取りまとめました。この構想(案)では、訪れた人々が「いのち」や「健康」、近未来の暮らしを感じられる展示を実現するとともに、大阪の活力・魅力を世界のより多くの人々に伝えていくとしています。

また、出展参加のメインテーマは REBORN。“人は生まれ変わる”、“新たな一步を踏み出す”との意味を含め、来場者が体験や共創を通じて、深く心に記憶されることを目指した、展示・催事を実現するとしています。

今後、この構想を具現化し、大阪のパビリオン等における展示・催事の具体的なコンテンツの検討に資することを目的に、2025 年に実現したい具体的なコンテンツについて、提案を募集しました。

【概要】

- 対象:大阪府内又は京阪神地域に本社、事業所、研究所又は支社等の活動拠点(サテライトオフィスを含む)をもつ法人
- 期間:令和2年12月1日～令和3年1月29日
- 方法:専用WEBサイトでのアイデア募集

【応募の結果】

118 団体から合計 208 件のアイデア提案がありました。

項目	件数	%
提案者数	118	—
提案数	208	—
法人種別		
企業	152	73.1%
大学・学校法人・研究機関	35	16.8%
社団・財団・組合	17	8.2%
NGO・NPO	4	1.9%
提案対象		0.0%
リアルパビリオン 展示・体験	120	57.7%
リアルパビリオン イベント・交流	29	13.9%
リアルパビリオン サービス・食体験	15	7.2%
バーチャルパビリオン	19	9.1%
その他	25	12.0%

項目	件数	%
提案テーマ		
未来の医療技術・先進医療	14	6.7%
アンチエイジング最新技術	3	1.4%
ヘルスケア関連	40	19.2%
生体データ活用	8	3.8%
食・生活関連	42	20.2%
VR・サイバー空間関連	36	17.3%
その他	65	31.3%

2. 顕彰について

208 件のアイデア提案の中から、審査委員会を設置し特に優れたアイデアについて顕彰を行うこととしました。選定委員会を設置し審査を行い、顕彰対象のアイデアを選定しました。

<審査委員>

氏名	職名
西澤 良記氏	公立大学法人大阪 理事長
橋爪 紳也氏	大阪府立大学 研究推進機構特別教授／観光産業戦略研究所長
東 博暢氏	株式会社日本総合研究所 リサーチ・コンサルティング部門 プリンシパル

顕彰名	OSAKA REBORN 賞	
顕彰対象アイデア	提案者	評価の内容
1. Augmented Mind バビリオン	株式会社大林組 AXEREA 株式会社 KINIX 株式会社	技術×スポーツ×建築という、異なる要素の掛け合わせによる新しいアイデア。老化や超能力状態の体験により、運動への動機付けも期待でき、体験型の展示として魅力的かつ具体的な提案である。
2. 体感 二酸化炭素がプラスチックに生まれ変わる 未来技術	公立大学法人大阪 大阪市立大学 人工光合成研究センター	SDGs や ESG 投資など、脱炭素に対する意識の高まりの中で、CO2 固形化技術や製品転換の技術として有望な提案である。提案者は人口光合成の研究を長年行っているため、今後の技術発展で実現化も期待できる。
3. 細胞外マトリックスを活用した再生医療	株式会社 マトリクソーム	日本が世界に誇る技術である iPS 細胞に関連する大阪大学の知的財産を活用した展示であり、未来の医療技術である再生医療の展望を示すショーケースとなることが期待される。
4. ファインバブルテクノロジーを活用した新しい習慣としての SDGs	株式会社 サイエンス	ISO の国際標準化でも日本がリードしているファインバブル技術の活用による展示。生活環境の様々な場面での活用が期待される技術のため、未来のライフスタイルの提示となる。
5. 最先端ロボティクスを活用した着るロボットで万博ウォーキング	近鉄グループ ホールディングス 株式会社	ロボティクスを観光に応用する発想が良い。大阪館で貸し出し、会場内を実際に歩いてもらうといった、会場内での利活用もイメージができる。会場で目を引くデザインなども期待したい。
6. 美術が持つ力を社会に役立てる 脳が喜ぶ！ 心が笑う！臨床美術	凸版印刷株式会社	今後増加することが見込まれる認知症のケアにアートを活かすという着眼点が新しい。今後、さらなる具体化を期待したい。
7. XF ライブエンターテインメントで表現する大阪の過去と未来	松竹株式会社	伝統芸能と大阪独自の文化を題材に、最新技術を活用することでライブエンターテインメントを創造するという非常に大阪らしい提案であり、新しい文化の形成に寄与することが期待される。
8. アートイノベーションに基づく未来の社会・生活	京都大学大学院 総合生存学館 アートイノベーション 産学共同講座	「アートイノベーションフレームワーク」を展示に活用する点がユニーク。デジタルとフィジカルとの融合の実現は今後のチャレンジでもあり、他のアイデアにフレームワークを活用するのも一案ではないか。

以上