

万博×環境 未来を描こうプロジェクト報告会 概要報告

[主催] 大阪府、豊かな環境づくり大阪府民会議、おおさかATC グリーンエコプラザ

[日時] 2022年3月12日(土) 14時00分～17時00分

(ゼロカーボン・ダイアログ内にて開催)

[会場] オンライン会議システムによる開催

[参加者] ○講師

川崎和也氏 (Synflux 株式会社 代表取締役 CEO)

齊藤明希氏 (ブランド「PLASTICITY」ファウンダー)

○ファシリテーター エバンズ亜莉沙氏 (エシカルコーディネーター)

○「万博×環境 未来を描こうプロジェクト」学生メンバー

古市優衣、渡部桂太郎

[概要] 大阪府は、2050年の府域のCO₂排出量実質ゼロや、大阪湾のプラスチックごみのさらなる汚染ゼロの実現など、暮らしやすい持続可能な社会の構築をめざし、環境課題の解決のために、府民や事業者などあらゆる主体の意識と行動を変えていく様々な府民啓発事業に取り組んでいる。

今回、その一環として、AI技術を活用した衣服・生地等の資源ロスの削減や、斬新なアイデアによる廃材のアップサイクルにビジネスの観点から取り組む講師を招き開催した、ゼロカーボン・ダイアログ「ファッション×デザイン×アクション 若きイノベーターが拓く脱炭素アパレル」にて、令和3年度の検討概要(アイデア)を関係者に広く発表する、「万博×環境 未来を描こうプロジェクト」報告会を、オンラインにて開催いたしました。

[次第]・趣旨説明(大阪府)

- ・令和3年度の検討メンバーからの提言アイデア発表
- ・出演者等との意見交換、質疑応答
- ・閉会

1. 「万博×環境 未来を描こうプロジェクト」のアイデアプレゼンテーション

「SDGs GAME アイデア」 発表者：SDGs GAME 班 古市優衣

世界各地の環境問題を題材にしたゲームを作成し、そのゲームをとおして多くの人に環境問題について考える機会を作りたいと考えている。2025年から2050年までの仮想世界を体験できるVRゲームで4人程度を1組とし、一つのステージが15分、3つのステージで行う。

好きなエリアを選択して、労働力と資金を用いて環境問題を解決していく流れ。砂漠化や森林破壊など地域特有の問題が発生し、問題に対する解決策をプレイヤーが選択する。解決策の選択肢および出来高によりポイントを決定していくというような流れを3回繰り返す。興味を持って環境問題を学んでほしいため、ゲーム感覚で楽しんでもらいたいという思いから様々なゲーム性を持たせるように考えている。

今後、ゲーム関連の企業の意見を聞くなどヒアリングや連携が必要と考えている。

万博会場内だけではなく、スマホアプリやWebなどで、自宅からでもアクセスできる仕組みを作り多くの人に啓発をしていきたい。

「今年度の防災活動および今後の予定について」 発表者：防災班 渡部桂太郎

私達は防災をもっと身近にということを目的に、衣・食・住の三つの軸で活動している。防災ファッションラボというプロジェクトを立ち上げ、若者の防災意識を高めるといったプロ

ジェクトになっている。若者の多くは防災に興味がなく、備蓄や防災グッズを用意していない。もちろんそういった正攻法は大事だが、違うアプローチで若者に防災の意識啓発をしようというのが始まり。若者に興味のあるファッションと逆に興味のない防災を掛け合わせることで防災の普及を考えた。そういった流れで最初に考えたのが防災ファッション。食に関しては、来年度に活動を考えている。非常食や日常的な備蓄をテーマに、課題や解決策を検討している。防災ファッションについては株式会社アーバンリサーチ様との共同企画。

第1回目の活動として防災ファッションアイデアコンペティションを実施。防災に役立つファッションのアイデアを全国の高校生大学生を対象に募集した。

応募総数は146件。最優秀賞に選ばれた作品は「OMAMORI」という作品で、バックにもレインコートにもなる製品。頭の部分に容器がついており水を備蓄できる。

今年の秋頃よりアーバンリサーチ様より販売が予定されている。コンペを実施してそれで終わりということではなく、応募者を招待したイベントなどを実施し、活動の場を広げていくことを考えている。

食の活動については非常食、ペットの防災食といった幅広いテーマで活動を計画している。自治体が非常食等を備蓄しているが、賞味期限が過ぎて処分する際の食品ロス問題に対する取り組みを考えている。フードバンク等への無償提供の仕組み作りや備蓄食品を使ったアウトドアクッキングイベントの実施などを考えている。

各検討グループの発表資料は[こちら](#)に掲載。

2.発表アイデアに対するコメント

(齊藤明希氏)

二人の発表を聞き、面白く興味深かった。

SDGsゲームについて、エンターテインメントをとおして学ぶというのは最初の入り口として必要と思う。拡大しやすく、多くの人に知ってもらいきっかけになると思うので、アプローチとしては素晴らしい。リアリティがあれば、より実感できていいのではないか。また、未来で起こすアクションは大切だが、今選択したアクションが未来にどう影響するかという視点があっても良いと思う。それが参加者のモチベーションに繋がるのではないか。

防災班の発表にあった「OMAMORI」はデザインが非常に魅力的。

自分もレインコートにもなるというものを作りたいと思っていたが、難しかった。それを実際に形にしたことが素晴らしい。

(川崎和也氏)

二人の発表は面白かった。

SDGsゲームについて、どういう流れでゲームがいいということになったのか伺いたい。

(古市)

私達の班がゲームに着目した理由としては、世界各地の方が集まるので、世代や国を越えて楽しめるコンテンツを考えた時にゲームを思いついた。世界でゲームの大会があることや、そのような背景があることからゲームでの啓発は世界共通だと考え、SDGsに取り組むゲームを考えた。

(川崎和也氏)

エンターテインメントは様々な人が携われる。VRはハードルが高いと思うかもしれないが、ゲームの設定などを自分で作るサービスも出ている。チーム内で色々なプロトタイプを試行すると、アーバンリサーチさんとは違う企業が、スポンサーに名乗り出てくるかもしれない。

防災班ですが、すでにビジネスを始めていて、これはすごい。プレゼンも上手かった。齋藤さんも言われていたが、「OMAMORI」はカッコいい。また防災の機能性も考慮されており私も欲

しいと思った。防災ファッションラボという名称にしているが、何故ラボと名乗ろうと考えたのか、また今後ラボとしてやりたいことがあればお聞きしたい。

(渡部)

プロジェクトの名前の由来としては、防災×ファッションという、今まで開拓されていない領域の実験場で、研究室として機能したいという考えから名付けた。また、万博自体も未来社会の実験場という側面があるため、私達は防災とファッションという二つの要素で活動していきたいと考えている。来年度以降は実験的な、誰もやったことがないような企画を考えて防災を広めていきたいと考えている。

(川崎和也氏)

確かに未来を考えるラボという発想がフィットしていると思う。事業化していくことに期待をしている。衣食住という枠組みが素晴らしいし頑張してほしい。

(エバンズ亜莉沙氏)

緊急なときに食べられるものと掛け合わせたら面白いんじゃないかと思った。マッシュルームで作られた生地をいざという時に食べられる、そんなことは有り得ないか。

(川崎和也氏)

現実的な課題でもあるので、考えられているような「OMAMORI」みたいな機能的なプロダクトは実験場の中で生み出されるべきだと思う。一方、社会とか技術とか環境が変わったとき、例えばゼロカーボンの社会が実現したとき、あるいはもう少し悪化したときなどに、状況を想定して取り組むということが必要なので、現実編と未来編のような世界を想定してラボをやってみてはどうか。そういうアイデアを企業は求めている。いいビジネスチャンスを見つけたのではないか。

(エバンズ亜莉沙氏)

やはりビジネスになっていかなければ大きなインパクトを作ることができず、また持続的で無いということもある。川崎さんの言われた通りで取組みを広く周知してほしい。