People’s Living Lab 促進会議
万博会場で実現したい「未来社会（技術・サービス）」
アイデア提案

提案集

【⑤会場内エンターテインメント】

公益社団法人2025年日本国際博覧会協会

（2020年1月31日時点）

本提案集について

公益社団法人２０２５年日本国際博覧会協会は、多様な企業による「万博という『特別な街』で出来る実証実験」への参加促進を図るため、People's Living Lab（PLL）促進会議を開催し、2025年の万博会場等で実装あるいは実証する「未来社会（SDGs 達成＋Beyond、Society 5.0 等の実現）」のアイデアについて広く提案を募集致しました。
本提案集は、その提案内容を取りまとめたものです。

なお、掲載されている提案内容は、各提案法人・団体の責任の下で作成されたものであり当該法人・団体に権利が帰属します。当協会は、個別の提案内容についての正確性・有効性・完全性等について一切保証するものではございません。
本報告書のお取り扱いについては、その旨ご留意ください。

目 次

No.	提案ID	提案法人・団体名	提案名	ページ
1	42460	株式会社一旗	マイクロドローンと４K映像によるプロモーション映像制作・配信	1
2	42896	けいはんなリサーチコンプレックス五感制御プロジェクト	インタラクティブ・リラクゼーション空間で、日本の里山を体感	3
3	42987	クモノスコーポレーション株式会社	国内・海外（非出展国）の観光地・文化財のバーチャル展示	5
4	43006	公益財団法人　山本能楽堂	Noh for SDGｓ　～　日本の伝統芸能で持続可能な社会の実現を！	7
5	43088	非公表	音楽を通じて、大阪の”街や人”と世界をつなげる。	9
6	43226	夢洲新産業創造研究会第4部会	こどもたちにとって楽しい万博、だれもが主役となれる万博	10
7	43230	三菱総研ＤＣＳ株式会社	ARグラスとブレスレット型デバイスによる他者視点での万博体験	11
8	42155	非公表	音声ＡＲを活用した観光案内	13
9	42535	日本ユニシス株式会社	日本のクリエイター・コンテンツを用いた、会場内の楽しみの演出	14
10	42665	日本電気株式会社	いつもの街をテーマパークに～万博から広がる周辺観光の世界～	15
11	42694	パナソニック株式会社	ロボット技術を活用したWell　being空間	17
12	43027	株式会社QBIT Robotics	カフェロボットによるデータドリヴンなロボットサービス	18
13	43312	非公表	AIによるパーソナルナビゲーション	19
14	42080	非公表	PROJECT “EARTH WEAR”	20
15	42668	非公表	脳波で機械を動かすBCIとVRで昭和の大阪にタイムスリップ	21
16	42832	Dreams Connect@万博	3Dアバターでの万博参加者マッチング・コミュニケーション促進	22
17	41296	非公表	プレミアムホスピタリティ空間の設置	24
18	41948	SGSジャパン株式会社	国産医療機器の展示及び体験	25
19	41973	チームエコプレッソ Team ECOPRESSO	エコプレッソ	26
20	42038	近畿大学	光探索システムを用いた万博会場での迷子探しと宝探し	27
21	42192	非公表	酒米山田錦バーチャルテロワール体験Local×Culture	28
22	42224	株式会社スリー・ユー	命輝く平和と幸福のメッセージ・大夢カプセルミュージアム	29
23	42260	株式会社ヘルスデザイン プロモーション	来場者の未病の状態を計測し、ヘルスケアエンターテイメント体験	31
24	42314	AdArtプロジェクト	AdArtが実現する未来の街の風景。ビルの窓をギャラリーに	32
25	42528	非公表	宇宙生活体験～「月の石」から「月の家」へ～	34

26	42594	非公表	“Architectroid”人のように挙動する次世代の建築	35
27	42606	非公表	AIによる画像解析を活用したスポーツ選手の動作解析プロジェクト	36
28	42697	千葉大学予防医学センター　竹中工務店健康空間・まちづくり寄附研究部門	生きる場所をつくる「健築」＝健康建築を２０２５年万博へ	37
29	42743	一般社団法人大阪府木材連合会	木造菱垣廻船「浪華丸」の再帆走・木製太陽の塔建設	39
30	42788	カンブリアナイト	カンブリアナイト大阪万博	40
31	42820	非公表	人工畳表（MIGUSA）	42
32	42869	関西テレビ放送	「世界お笑いサミット」	43
33	42874	関西テレビ放送	「世界の国からUFOキャッチャー」	44
34	42882	株式会社キョード―大阪	LOHAS×IT×ENTERTAINMENT	45
35	42887	関西テレビ放送	「10倍文楽」	46
36	42898	非公表	移動型スモールパビリオンを使った「食博-world foods-」	47
37	42900	吉本興業ホールディングス株式会社	子どもたちが考える未来のまち	48
38	42901	関西テレビコンソーシアム	夢幻鉄道　未来のVR観光旅行へ	49
39	42935	関西テレビ放送株式会社	サッカーレジェンドチャレンジ	51
40	42961	関西テレビ放送	イマーシブシアター　NINJA　参勤交代	52
41	42972	株式会社スターランドコミュニケーション	Back to the EXPO'70 1970年の大阪万博を観に行こう！！	53
42	43010	錦城護謨株式会社	見えない世界の冒険	54
43	43015	関西テレビ放送株式会社	日本が世界へ誇るKARAOKE！スターなりきり体験を万博会場で！	56
44	43032	非公表	流転する樹	57
45	43090	非公表	OOFUJI　～未来につなぐ太陽の古墳モニュメント～	59
46	43098	株式会社毛髪クリニックリーブ21	白衣の天使！子供先生のヘアケアアドバイス	61
47	43141	非公表	感動のシェアと循環	63
48	43202	非公表	若年層に向け、未来型エネルギーを体感する エンターテイメント	64
49	43267	株式会社Dron é motion（ドローンエモーション）	会場建設経過の画像撮影	65
50	43286	株式会社イノカ	万博に海を創り、人と自然の未来について考える	66
51	43332	非公表	「自己発電機能を持つ立体モニュメント”生命と知の樹”」	68
52	43336	非公表	アンチエイジングゾーン　フィーリングアーツ	70
53	43057	関西テレビ放送株式会社	子供たちの器を集めて、日本の伝統文化「茶道（SADO)」を体験！	72

54	42118	非公表	訪日外国人向け多言語コールセンター(電話・Chat)	73
55	43231	株式会社テクノサポートデザイン	「みんなでVR体操」	74
56	43253	デジタルハリウッド株式会社	「学生が考える2025年大阪・関西万博会場」の動画・CG作成	75
57	37384	大阪駆動開発	五感VR「VR乾杯」「VRたこ焼き」	76
58	42121	非公表	すべての人への案内板	77
59	42281	いのちのロボット共創協会	「いのちのロボット」プロジェクト	79
60	42357	「熊野古道」を世界遺産に登録するプロジェクト準備会	熊野参詣道でSDGs体験	81
61	42441	株式会社電通	未来のフードテックが実現する「データ食レストラン」開店！	82
62	42538	Discovery Neo Zipang Project	Discovery Neo Zipang～万博来場者向け地方送客ソリューション～	83
63	42544	三菱総研ＤＣＳ株式会社	aiBow(アイバウ)	84
64	42769	KDDI株式会社	xR活用による万博体験の進化	86
65	42864	オラトリオヤマトタケル実行委員会	ＶＲ文楽　オラトリオヤマトタケル　１万人の大合唱	87
66	42942	三井物産株式会社／株式会社日テレ アックスオン／中京テレビ放送株式会社	touch OSAKA! ココロツナガル万博プロジェクト	89
67	42963	非公表	みんなの海をきれいにする!海問題の解決する体験型AR環境レース	91
68	42984	非公表	ヘルスケア/メディカル エデュケーショナル エンターテイメント	92
69	43001	特定非営利活動法人キッズデザイン協議会	子どもの異文化交流体験プログラム	93
70	43004	日本セーリング連盟	セーリングワールドフェスティバル　いのち輝くビーチ＆ハーバー	94
71	43031	非公表	来場者とコミュニケーションを行うバーチャルヒューマンの実現	96
72	43123	オリィ研究所＆川田テクノロジーズ＆川田テクノシステム	脱AI。忍者ロボ「NIN_NIN」による通訳ガイドサポート	98
73	43138	オリィ研究所＆川田テクノロジーズ&川田テクノシステム	分身ロボットで「心を運び」、「知る」から「体験する」時代へ	99
74	43228	非公表	世界こども学校（仮称）で世界中のみんなと絵本物語をつくる！	100
75	43260	非公表	国境や格差を超えて教え合いコラボできる楽器演奏eSports	101
76	43379	非公表	夢Shima MEDIA～次世代マスメディアの在り方を模索・提言～	102
77	41120	ＩＡＳ国際博覧会プロジェクト	暑さ対策&日本文化を気軽に体験[公式うちわ]と[うちわ浴衣娘]	103
78	41637	大阪府立大学	3Dホログラム技術による完全仮想環境構築	104
79	42196	非公表	世界140ケ国・地域で稽古されている合気道の紹介	105
80	42313	非公表	大阪・関西万博ホスピタリティプログラム	106
81	42335	TIS株式会社	時間を超えたOsakaCyberWalk(仮)	107

82	42416	西尾レントオール株式会社	全英・マスターズ・全米「３大ゴルフ大会」疑似優勝体験	108
83	42808	非公表	EXPERIENCE Lab	109
84	42886	JATO×PLEN Robotics with みらいリレーションズ	シナプスエンジンで自律するキューブ型ロボットがアシスタントに	110
85	42890	非公表	大坂城の「櫓」復元	112
86	43038	一般社団法人NinjaTAG協会	レーザー手裏剣を使用した　次世代忍者スポーツ「e-Ninja®」	113
87	43093	公益財団法人日本センチュリー交響楽団	あらゆる場面で人生をクリエイティブにする音楽プログラム	114
88	43194	大日本印刷株式会社	最新映像・インタラクション技術活用の次世代エンターテイメント	116
89	43224	非公表	関西から世界へ、世界から関西へ。現代の未来の音楽。	118
90	43248	非公表	ALL KANSAI ×ALL WORLDプロジェクト	119
91	43272	非公表	愛せる遊びと未来の繋がり子どもの遊びを可視化し、つなぐ遊具	120
92	42040	非公表	「昆虫世界旅行～ミクロの世界でSDGsを考える」	121
93	42141	非公表	ゲーム＜●●を集めよう！＞バーチャルスタンプラリー	122
94	42157	非公表	全ての来場者が楽しい時間を共有できるエンターテインメント施設	123
95	42213	非公表	「寺社仏閣をARでアップデート／寺社仏閣や国宝をエンタメ化」	124
96	42272	非公表	エンターテイメントで体感するSDGs-最新型イマーシブシアター-	125
97	42395	非公表	声かわるくん	126
98	42547	非公表	「日本を繋ぐ、世界と結ぶ　SDGsをTSUMUGU」	127
99	42565	非公表	「世代を超えて。国境を越えて。世界の伝承あそびプログラム」	128
100	42627	非公表	「輝き返る！ファッションショー」	129
101	42672	株式会社アレヴ	世界健康レストランの運営と健康可視化ARアプリ	130
102	42750	非公表	「木を慈しみ育む。未来の大地、万博記念の森プロジェクト」	132
103	42933	WAKAZO(inochi学生プロジェクト)	課題解決を助けるロボット育成プロジェクト	133
104	42960	非公表	パーソナルモビリティの活用及びアバターによる夜間万博の開催	135
105	42966	非公表	eスポーツが実現する未来社会	136
106	43007	成光精密株式会社	多言語多文化多民族交流サイト	137
107	43078	非公表	History ARchive	138
108	43180	非公表	世界のどこからでもバーチャル万博	140
109	43217	株式会社 朝日新聞社	超スマート「日本百年街」 未来の情報伝達のカタチ	141

110	43308	非公表	『日本のねじ（締結部品）・精密部品_その用と美』の世界	142
111	37353	テスコム株式会社	空中ディスプレイ	143
112	42103	一般社団法人 大阪府異業種連携協議会【ORK】	商都大阪を復権し中小企業の活力を持続、成長へ。	144
113	42120	非公表	ながれ(流体)と水素パビリオン(仮称)	145
114	42187	非公表	がんに対する標的アイソトープ治療の推進	146
115	42200	非公表	低コストでアドオンできる音響ARエンターテイメントサービス	147
116	42209	非公表	ガチ・テレワーク	148
117	42221	公益財団法人大阪府学校給食会	日本の学校給食の現状と給食体験	149
118	42279	株式会社　電通	EXPO夢洲美術館（EXPO Dream Art Museum）	150
119	42403	一般社団法人　ウエルビーイング規格管理機構（略称 WSM）	世界NO.1長寿国の光と影／年をとっても幸せに生きれるパビリオン	152
120	42445	三精テクノロジーズ株式会社	水上舞台	154
121	42453	三精テクノロジーズ株式会社	360°ショーリフト	155
122	42456	非公表	グリーンワールドでの無人化農場	156
123	42475	三精テクノロジーズ株式会社	ロボットアニメの技術がついに現実に！変形ロボット搭乗体験	157
124	42493	三精テクノロジーズ株式会社	新体感のロボットライドが提供する新たな移動体験	159
125	42500	非公表	ロボット調理したたこ焼きをドローンで宅配！	160
126	42513	非公表	来場者全員で作る、千羽鶴のインスタレーション	161
127	42550	非公表	CG化著名タレントによるAIコンシェルジュ	163
128	42576	非公表	飲食店向けAI手洗い視認システム	164
129	42721	非公表	未来社会に向けたロボットフォトニクスシステム	165
130	42771	多言語対応ヒューマロイドビジネスコンソーシアム（仮称）	“多言語対応ヒューマロイドコンシェルジュサービス”	166
131	42780	非公表	「人とロボットの共創・共演サクヤヒメミュージカル」	167
132	42807	非公表	EXP'70の答え合わせとこれからの未来、そして…	168
133	42884	非公表	ARと立体物によるライブRPG	170
134	42889	吉本興業ホールディングス株式会社	世界の課題を共に考える	172
135	42891	吉本興業ホールディングス株式会社	世界の多様な幸福を題材にした体験展示	173
136	42897	非公表	自動検査ロボットの開発	174
137	42902	非公表	オリジナル商品の開発とショップ及びレストラン運営	175

138	42907	吉本興業ホールディングス株式会社	行列の待ち時間対策	176
139	42914	吉本興業ホールディングス株式会社	世界の今を体感する	177
140	42937	非公表	参加型創作体験ワークショップ（環境・技術×次世代教育×音楽）	178
141	42940	大日本印刷株式会社	スマホで照らすと初めて見える隠し画像	179
142	42973	学校法人立命館	カフェラトリ―いのちの糧・近未来のフードサービス―	180
143	42994	非公表	パートナーロボットを活用したディーセント・ワークの推進	182
144	43000	株式会社ASTROFLASH	見える人工衛星を活用した世界初の宇宙と遊べる万博展示	183
145	43041	非公表	「輝きメッセージプラットフォームプロジェクト」	184
146	43072	凸版印刷株式会社	双方向インタラクションによる遠隔コミュニケーションサービス	185
147	43112	非公表	会場内でMICE開催とユニークベニュー活用	186
148	43120	非公表	日本初の「環境対応型花火大会」の実現とムーブメントの創出	187
149	43142	電動水上モビリティ	電動水上モビリティー３種類を使用したイベント展開	188
150	43189	非公表	サーカス・オペラ2025 in OSAKA	190
151	43196	株式会社スターランドコミュニケーション	タイムマシーンで1970へ EXPO'70の世界へ	191
152	43232	株式会社キョードー大阪	誰も置き去りにしないエンターテイメントを	192
153	43288	ミズノ株式会社	全ての方が楽しめる、人間拡張型スポーツエンターテイメント	193
154	43306	株式会社テクリコ	VRによる未来型リハビリテーションとセルフ認知予防ケアの実現	195
155	43320	非公表	超回復BOX	197
156	43328	株式会社メルティンMMI	いのちのみらいを体験するサイボーグパビリオン	198
157	43334	非公表	Hologramitecture	200
158	43341	パナソニック株式会社	体と心を健康に導く 体験型エンタメ＆未来型コミュニケーション	201
159	43350	非公表	喉のパビリオン 高齢化社会はYUBAメソッドが救う！	202
160	43354	非公表	SDGsの先にある未来のエンターテインメント	204
161	43360	非公表	未来の劇場	205
162	43366	非公表	未来の水上劇場	206
163	43371	非公表	未来の開会式・コンサート	207
164	43393	非公表	未来テレビ放送局	208
165	43019	一般社団法人i-RooBO Network Forum	人とロボットがともに働く「おおさかちょいロボ食堂」	209

166	42136	非公表	みんなで「辛さの世界統一単位」をつくろう！	211
167	42471	株式会社　淺沼組	次世代型技能伝承システム～匠のタイムカプセル～	212
168	42822	大阪大学未来共創センター×ジャトー株式会社	世界中の子供たちの描いた「未来」が子供たちを救う	213
169	42924	非公表	会場内移動・待ち行列時間を活用した対話型仮想エンタメ	215
170	43087	㈱安井ファシリティーズ	万博の空間までSNSで発信。バーチャル万博プラットフォーム	216
171	43329	非公表	ワールド・エンターテインメント	217
172	43207	株式会社キョードー大阪	未来型文化・芸術鑑賞方法	218
173	43271	非公表	月に夢見るストーリーExpo ～過去・現在・未来～	219
174	42849	学校法人　近畿大学	ミライからの問い：君はどうする～SDGs＋beyond3～	220
175	43258	ＮＨＫエンタープライズ	希望の星をみんなで作ろう～naniwa通貨で楽しくSDGs	222
176	40030	はじめ研究所＆NKKロボットプロジェクト	身長４メートル巨大ヒューマノイドロボットの二足歩行の実演	224
177	42131	非公表	コーヒー農園体験パビリオン	225
178	42343	非公表	SDGsを実現する飲食空間	226
179	42519	NTTグループ	【NTTG 詳細版】⑤距離と時間を感じさせない体験の提供	227
180	42637	非公表	ミラーワールドを介した多人数・瞬間意思疎通	229
181	42638	慶應義塾大学SFC研究所（ソーシャル・ファブリケーション・ラボ）＋大和ハウス工業株式会社＋ファブ地球社会コンソーシアム	オリガミ4Dプリンティングによる「月の家」建設	230
182	42686	パナソニック株式会社	月のくらしから未来の地球のくらしのスタンダードを考える	232
183	42698	パナソニック株式会社	次世代ヒューマノイド「サイバジェネシス」が寄り添う未来体験	233
184	42709	葛城煙火株式会社	花火体験を通した健康と教育に関する新しい文化の創造	234
185	42735	国立大学法人　大阪大学	パッチ生体計測を活用し「心も体も健康になる万博」へ！	236
186	42845	公立大学法人大阪　学生サークル「Honaikude」	関西の学生が魅せる、未知の世界がテーマのエンターテインメント	238
187	42992	関西テレビ放送株式会社	完全３Ｄ！スクリーン上に完全立体映像が登場	240
188	42996	エプソン販売株式会社	想いや記憶をスクリーンやプリントで見せる化する実証実験	241
189	43003	非公表	離れて暮らす家族の家事を代行する分身ロボットの体験	242
190	43281	非公表	デジタル掛軸(D-K) AR -ARによる屋外映像マッピング	243
191	42888	非公表	誰でもバーチャル万博	244
192	43124	シナジーマーケティング株式会社	AR空間におけるパーソナルメディアの実現	245
193	42859	非公表	ベンチャー企業の技術を用いた空間/環境輸送のトータルデザイン	246

194	43086	オリィ研究所＆川田テクノロジーズ＆川田テクノシステム	分身ロボットによるバーチャルとリアルが融合した新たな働き方	247
195	43166	Sports for everyone	みんながスポーツでつながるデジタルアクティビティコンテンツ	248
196	42128	非公表	サイネージ活用プロモーション	250
197	42995	非公表	VRを利用した実際に能力が拡張するトレーニング	251
198	43322	三井物産エアロスペース株式会社	未来はもっと宇宙が身近になる。誰しもが宇宙を感じる空間	252
199	42084	非公表	絶滅LAB	254
200	43170	パナソニック株式会社	パッチ型センサーデバイスから健康＆エンタメ創出で、若返る	255
201	42290	三井住友海上火災保険株式会社	未来社会を脅かす大規模災害の疑似体験と進化する防災技術の展示	256
202	42322	鹿島建設+京都大学コンソーシアム	月居住体験（人工重力施設）～太陽系外惑星生命探訪の旅	258
203	42470	非公表	世界と歌おう！歓喜・復興の合唱祭2025	260
204	42785	株式会社出版文化社	みんなで地球国の国旗をつくろう！	262
205	43100	非公表	xR NINJA SHOW	263

【42460】　マイクロドローンと４K 映像によるプロモーション映像制作・配信

提案者情報	
提案 ID	42460
単独法人の提案法人名	株式会社一旗
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	マイクロドローンと４K 映像によるプロモーション映像制作・配信
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	ドローン・４K
提案のポイント	機動性が高く、アクロバティックかつダイナミックな映像を撮影できるマイクロドローンと、高画質４K 小型カメラを組み合わせ、万博会場を縦横無尽に飛行するプロモーション映像を制作。インターネットで配信、広告としてさまざまな媒体で展開することで、世界中の人々の万博への関心を高める。
提案概要	マイクロドローンとは、200 グラム未満の小さなドローンで、元々はレースやフリースタイル（飛行技術の美しさを競う競技）用ドローンから派生したものです。一般的な空撮用ドローンは目視で機体を飛行させ、送信機で見る映像は撮影のみのためのものですが、マイクロドローンはカメラの映像（FPV）をゴーグルで見ながら飛行させます。映像の遅延が操縦者の反応に直結するため、映像の伝送速度に遅延がない 5.8GHz 帯を使用します。一般的な空撮用ドローンの映像とマイクロドローンの映像を比較すると、マイクロドローンは安定感こそ劣りますが、機動性やスピード感のある映像に向いています。2018 年以前は低画質のマイクロドローンしかありませんでしたが、高画質のマイクロドローンが登場したことにより、各種ドローンの中でも最先端の映像表現が可能です。また 200 グラム未満のため航空法適用外で、人口密集地の飛行や目視外飛行の申請が不要で、人に近づけても危険性が少ないことがメリットとして挙げられます。（5.8GHz 帯の電波を使用するため、無線従事者免許と無線局開局が必要になります。）そこで、本事業は、マイクロドローンの機動性とフル HD の画質を上回る 4K 画質を搭載した世界最先端のマイクロドローンにより、万博会場を縦横無尽に飛行し、「空撮」に加えて「すり抜け」といった新しい映像表現を用いて撮影・編集し、プロモーション映像コンテンツとしてパッケージ。公式ウェブサイトや Youtube、SNS などインターネットで配信するほか、広告として公共交通機関や Netflix、テレビ CM などさまざまな媒体で展開することで、世界中の人々の万博への関心を高めることを目的とします。

添付資料	
提案内容補足資料	非公表

その他の資料	ー

【42896】　インタラクティブ・リラクゼーション空間で、日本の里山を体感

提案者情報	
提案 ID	42896
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	けいはんなリサーチコンプレックス五感制御プロジェクト
代表法人名	ジャトー株式会社
構成団体名（法人名等）	国立開発研究法人情報通信研究機構(NICT)脳情報通信融合研究センター脳機能解析研究室多感覚認知グループ、ジャトー株式会社

提案内容	
提案名	インタラクティブ・リラクゼーション空間で、日本の里山を体感
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	映像、音響、演出
提案のポイント	映像、音響、空調、香りといった五感へのアプローチで、インタラクティブ・リラクゼーション空間を構築。その中で日本各地の伝統文化・技能・暮らしなどを五感で体験してもらい「自然共生社会」を持続可能な社会の新しいモデルとして日本から世界への発信の一助とする。そのコンセプトを世界各地の人々に深く理解してもらうことで、地方誘致・地域創生にもつなげる。合わせて、空間の超臨場感を体感してもらい、評価実証を行う。
提案概要	インタラクティブ・リラクゼーション空間では「自然との共生」を大切にしてきた日本の里山の暮らしを最先端テクノロジーで体感していただき「日本人の心」の原風景を世界の人々と共有できる空間を構築します。環境やモノを大切にし、日々の生活を自然と共に楽しむ、日本人古来の文化・価値観を持続可能な社会の一つのモデルとして体感していただくことで、将来の地域活性化にもつなげられると考えられます。テクノロジーとしては、フロアも含めた 360 度の超高精細実写/CG 映像・音響に加えて風・雪・香り等の五感の演出を行い、センサを用いたインタラクティブな体験も可能とします。具体的には、ドーム状の空間を構築し、天井や壁面、床など 360°に日本の里山の映像を投影します。その映像に合わせた音・空調・香りなどの効果を演出し、あたかもその季節のその環境にいるかのような体験が可能とします。人感センサを使用し、床面の水たまりの映像を来場者が踏むことで波紋が発生するといった演出、体験も可能となります。「ほっこりした温かい気持ち」になってもらえ、スイッチスペース内でのリフレッシュにもなるのではないでしょうか。 日本人の心の原風景といえば 春：菜の花畑、小川、小魚と戯れる、田植え 夏：蛍、夕立・雷、虫取り、川遊び、魚釣り、花火 秋：収穫、祭り、赤とんぼ、月見 冬：初詣、餅つき、節分、雪合戦

	といったものがイメージされます。 環境省や各自治体の協力を得ながら、リアルで現実的な伝統文化・技能の記録コンテンツやライブコンテンツを企画制作し、デジタルならではのフェイクでイメージを増幅させるなどして五感に強く訴えるものにします。会場に来場される人々に発信する絶好の機会にしたいです。

添付資料	
提案内容補足資料	42896_E_インタラクティブ・リラクゼーション空間で、日本の里山を体感_万博提案資料.pdf
その他の資料	ー

【42987】　国内・海外（非出展国）の観光地・文化財のバーチャル展示

提案者情報	
提案 ID	42987
単独法人の提案法人名	クモノスコーポレーション株式会社
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	国内・海外（非出展国）の観光地・文化財のバーチャル展示
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	VR/AR・3D コンテンツ
提案のポイント	国内・海外（非出展国）の観光地や文化財の 3 次元計測を行い、そのデータを基に VR・AR やシミュレーションなどを制作し、2025 年大阪・関西万博（以下「万博」と称する）会場でバーチャル展示を行う。また、万博への来訪客が各文化財に興味関心を持つことで、実際に現地への訪問に繋げることができる。バーチャル展示だけにとどまらず、世界各国の観光地やその周辺を活性化する事を目指したバーチャル展示を実施したい。
提案概要	バーチャル展示のメリットとして、現実では万博会場に持ち込むことが不可能な観光地・文化財の現状をデジタル再現にて会場に持ち込むことができる。それにより、万博会場内という遠隔地にいながら、本物さながらのリアリティある観光体験を行う事ができる。 従来の万博では出展のチャンスがなかった国や、関西以外の日本地方観光地が、バーチャルデータにより出展が可能となる事で、「万博の新たな可能性」を切り開くことができると考えている。また、3 次元計測のデータはほかにも様々な活用が可能である。バーチャル展示以外に「維持管理」「SDGs の実現」に役立てられると考えている。 ≪維持管理≫ 文化財においては、対象物の維持管理に役立てることができる。例えば自然災害による損壊や火災などの消失にあった場合でも、事前に計測した 3 次元計測のデータがあれば、それを基に 2D 図面、3D 図面の CAD 図の作成や補修のためのデータとして用いることができる。貴重な文化財をデジタルデータにより複製しておけば、万が一の状態に備える事ができる。 ≪SDGs の実現≫ また「文化財バーチャル展示」というコンテンツは総合的な SDGs の実現の可能性を秘めている。例えば今回の万博にてバーチャル展示を行う事で、万博に訪れた人はその文化財に興味を持ち、実際に足を運ぶ。観光客が増えることで現地は活性化され、現地の「雇用維持」「収益拡大」につながる。収益が拡大すると、現地の

	「インフラ・衛生設備が向上」し、さらなる集客につながり、SDGs において正のスパイラルが生まれると考えている。 　コンテンツによって対象を仮想体験することで、現実での実体験に繋げることで、一つの価値を生み出す。一過性でない、永続的な SDGs を実現させるためにも、実験的にバーチャル展示の実施を行いたい。

添付資料	
提案内容補足資料	42987_⑤に関する資料（クモノスコーポレーション）.pdf
その他の資料	非公表

【43006】　Noh for SDG s　～　日本の伝統芸能で持続可能な社会の実現を！

提案者情報	
提案 ID	43006
単独法人の提案法人名	公益財団法人　山本能楽堂
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	Noh for SDG s　～　日本の伝統芸能で持続可能な社会の実現を！
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	伝統芸能、アート、教育
提案のポイント	持続可能な社会の実現を目指し、子供たちと一緒に SDGs について学び、日本の伝統芸能の力で取り組む、大阪ならではのオリジナルな企画。水の浄化をテーマに環境問題について考える新しい能の作品を上演する。「水の都・大阪」の再生を願って平成 21 年に制作・初演した作品を万博に向けてリメイクし、関西・大阪から日本の伝統芸能を使って世界に向けて発信し、日本ならではの価値観による共生社会の実現を子ども達と一緒に目指す。
提案概要	新作能「水の輪」は水の浄化をテーマに環境問題について考える新しい能の作品である。14「海の豊かさを守ろう」の実現を 17「パートナーシップ」で実現するものである。平成 21 年に官民一体となって大阪で 52 日間開催された「水都大阪 2009」の最終日を彩るイベントとして、大阪観光局の助成を受け、在版企業のご協賛、21 世紀協会の協力により制作・初演した。以来 10 年間に、大阪はもとより、小豆島、屋久島、近江八幡、隠岐の島、大船渡市、ブルガリアなど各地で 20 回再演を繰り返し「水を大切にする気持ち」で世界を一つにつなげ、水環境保全の大切さを、能の力で訴えてきた。2016 年秋には、内閣官房の東京オリ・パラ大会に向けた調査事業として委託を受け、グランフロント大阪に特設ステージを組み、野村萬斎氏のご発声の下、スローレーベルによる車いすダンスとともに外国人の子供たちと一緒に上演した。世界 16 か国の子ども達約 20 人が母国語でそれぞれの国の水環境について発言する新たな演出や多言語によるスマートフォンへの字幕配信が大きな話題となり、国内外で広く報道された。2018 年夏には、被災地である岩手県大船渡市で復興後初めて開催された「三陸まつり」で、防潮堤の前で民俗芸能の子ども達と一緒に上演した。20 回目となる 2019 年秋には、百舌鳥・古市古墳群が世界文化遺産になったことを記念して、藤井寺市の津堂城山古墳で一般公募の市民・子ども達約 50 人が参加する新しい演出で上演した。 「水の輪」は単なる能の作品ではなく、アートや他の舞台芸術、現地の文化、歴史、地場産業など様々な要素を取り入れながら、毎回違う演出で上演が可能な、新しい舞台芸術作品である。今回の万博に向けた事業では、大阪で働く大人たちが子

	ども達に SDGs について教え、子ども達と一緒に未来がより良い場所になるように多様な知恵を盛り込みながら、みんなの力で新しい「水の輪」を作り上げていきたい。

添付資料	
提案内容補足資料	43006_【山本能楽堂】Noh for SDGs.pdf
その他の資料	43006_日経Ａ４.pdf

【43088】　音楽を通じて、大阪の”街や人”と世界をつなげる。

提案者情報	
提案 ID	43088
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	音楽を通じて、大阪の”街や人”と世界をつなげる。
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	映像、エンターテイメント
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【43226】　こどもたちにとって楽しい万博、だれもが主役となれる万博

提案者情報	
提案 ID	43226
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	夢洲新産業創造研究会第 4 部会
代表法人名	株式会社健康都市デザイン研究所
構成団体名（法人名等）	非公表

提案内容	
提案名	こどもたちにとって楽しい万博、だれもが主役となれる万博
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	基本コンセプト等
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【43230】　AR グラスとブレスレット型デバイスによる他者視点での万博体験

提案者情報	
提案 ID	43230
単独法人の提案法人名	三菱総研ＤＣＳ株式会社
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	AR グラスとブレスレット型デバイスによる他者視点での万博体験
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	VR/AR、映像
提案のポイント	世界 80 億人がアイデアを交換し、未来社会を共創することができる「未来社会の実験場」に、万博会場来場者が自分自身とは異なる他者といっしょに参加することで、新たな価値観や社会の多様性を実感するためのアイデア。来場者が万博会場に来場できない人といっしょに参加する仕掛け、テクノロジーによる実装などでリアリティのある共有体験から、人類共通の課題解決に向け、新たなアイデアを創造・発信できる場づくりの提案。
提案概要	万博来場者が課題解決のため、課題の当事者と共同作業を体験することで、社会課題をじぶん事として捉えるきっかけとするための提案。展示を見るだけでなく、アイデアを交換し、未来社会を「共創」(co-create)するコンセプトにも通ずる。 万博来場者であるリアル参加者（以下、R 参加者）は、来場前に属性や趣味趣向、興味のある事柄、日常使用している SNS の履歴などを登録することで、万博会場に来場できない世界中のバーチャル参加者（以下、V 参加者）とマッチングが行われる。これにより、具体的に共創する相手がいる状況になることで参加意識が増幅する。 R 参加者が自分の興味だけで万博会場内の展示を見て周るのと異なり、V 参加者といっしょに万博会場内を過ごすことで、自分自身の経験として記憶や記録として残すことになる。 V 参加者については、実際に会場には来場していないバーチャルな参加となるものの、登録時には登録料、参加時には参加料を徴収し、R 参加者と同様にアイデア交換や万博体験を能動的に行えるものにする。 この万博への参加体験は R 参加者と V 参加者で、それぞれの異なる背景から違いが出るが、地域や境遇など多様性を実感できる。R 参加者はこの経験機会を、来場後（万博終了後）の持続可能な社会の中でどういった活動を行っていくかを身近なこととして考えるきっかけとなる。 R 参加者と V 参加者の出会いや万博会場内の同行体験をよりリアルに感じられる仕掛けやテクノロジーによる実装を実現することで、体験価値が向上する。

	R 参加者と V 参加者によって万博会場で創出されるアイデアや、万博体験を通した縁は、この場限りにせず、社会環境の変化やテクノロジーの進歩、アイデアの具現化、R 参加者や V 参加者自身のライフイベント等の節目に、継続したコミュニケーションや発信ができる場としてオンラインプラットフォームを提供する。

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【42155】　音声ＡＲを活用した観光案内

提案者情報	
提案 ID	42155
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	非公表
代表法人名	非公表
構成団体名（法人名等）	非公表

提案内容	
提案名	音声ＡＲを活用した観光案内
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	音声案内テクノロジー
提案のポイント	体験者の位置情報、時間、行動に応じて、スマートフォン端末から最適な音声をストレスなく配信できる。 従来の音声ガイドと違って、体験者が解説番号を押すといった手間なく、シームレスに音声案内が可能。
提案概要	【会場内】たとえば、音声ＡＲを装着した体験者が、アメリカ館のまえを横切るときに♪ただいま 100 分待ちです、この先を右に曲がったドイツ館はただいま空いています♪といった運営情報が流れてきたり♪あと 15 分後にメインステージで○○のショーが始まります♪といったリアルタイムに変化していくような情報も、体験者の場所と位置を把握していることで配信できる。 【会場外】たとえば、音声ＡＲを装着した体験者が大阪城付近を歩いているとする。すると、♪ここは大坂夏の陣で真田幸村が布陣した場所です♪といったガイドが来場者の歩いている場所に応じて流れてくる。来場者は解説を聞くボタンなどをわざわざ押す必要はない。また、あるところを歩いていると自分の足音に合わせて水の上を歩いているような演出的に楽しい効果音と共に♪ここはかつての堀跡で用水路が流れていました♪という解説が流れてくる。いわば、その土地に根付くストーリーを体験者の動きに合わせてストレスなくガイドできるシステムとなる。

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【42535】　日本のクリエイター・コンテンツを用いた、会場内の楽しみの演出

提案者情報	
提案 ID	42535
単独法人の提案法人名	日本ユニシス株式会社
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	日本のクリエイター・コンテンツを用いた、会場内の楽しみの演出
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	エンターテイメント
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	非公表

【42665】　いつもの街をテーマパークに～万博から広がる周辺観光の世界～

提案者情報	
提案 ID	42665
単独法人の提案法人名	日本電気株式会社
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	いつもの街をテーマパークに～万博から広がる周辺観光の世界～
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	会場内外エンタメ、VR/AR
提案のポイント	世界初の音響定位技術を活用し、ヒアラブルデバイス着用者の場所を特定し、一定方向から「もの」が話しかけてくる体験をすることができる。最大の特徴は既存の建造物などにセンサー等を打ち付ける必要が無い事。故に、世界遺産や歴史的建造物等でのイベント開催が可能になり、そのイベントストーリーを万博と連動させることにより、来場者の周辺観光をより一層、感動体験にすることができ、送客エンジンの大きな一助とする
提案概要	空間音響 MR™は、顔の向きや移動方向に関係なく音源を空間に仮想的に固定する NEC の「音響定位技術」を活用。顔の向きを変えても一定の方向から音が聞こえるため、周囲のモノから実際に語り掛けられているような体験を提供することが可能。また、仮想的なエリアの境界を作るジオフェンスの技術を利用して、利用者の位置情報に基づいて音声コンテンツの起動タイミングを制御し、さらに AR 映像を組み合わせることで、現実世界の風景とバーチャル空間が融合した新たな体験を実現する。 具体的なサービスの例として、アニメやドラマなどのモデルになった地域で、来訪者があたかもその架空の世界にいるような演出をして集客を促進することによる地域活性化や、動物園の動物や文化遺産・史跡などを擬人化して人に話しかけることでエンターテインメントと情報提供を同時に実現し新たな付加価値を提供するなど、様々な活用方法を提供することができる。 更に、万博と連動させる形でストーリーを構築させることで、万博で体験→周辺観光地でさらに体験　という送客としての機能を発揮することができる。万博期間終了後も連携した先では活用いただけるとともに、観光地としての認知度も向上、レガシー作りの一助としての活躍が見込める 本技術を活用したイメージ動画は、以下にてご覧いただけます https://jpn.nec.com/press/201911/20191121_01.html

添付資料

提案内容補足資料	42665_いつもの街をテーマパークに_空間音響 MR.pdf
その他の資料	ー

【42694】　ロボット技術を活用した Well　being 空間

提案者情報	
提案 ID	42694
単独法人の提案法人名	パナソニック株式会社
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	ロボット技術を活用した Well　being 空間
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	エンターテインメント、演出
提案のポイント	人の状態（感情、体調など）をよみとり、空間が変化し人を望む場所へ誘導するソリューションを提供。 空調や照明、匂いと連動した空間ソリューションを関係者と共同開発
提案概要	人の状態（感情、体調など）をよみとり、空間が変化し人を望む場所へ誘導するソリューションを提供。 空調や照明、匂いと連動した空間ソリューションを関係者と共同開発

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【43027】　カフェロボットによるデータドリヴンなロボットサービス

提案者情報	
提案 ID	43027
単独法人の提案法人名	株式会社 QBIT Robotics
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	カフェロボットによるデータドリヴンなロボットサービス
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	AI ロボット
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【43312】　AI によるパーソナルナビゲーション

提案者情報	
提案 ID	43312
単独法人の提案法人名	非公表
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	AI によるパーソナルナビゲーション
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	AI/ロボット
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【42080】　PROJECT “EARTH WEAR”

提案者情報	
提案 ID	42080
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	PROJECT “EARTH WEAR”
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	環境エンターテインメント
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【42668】　脳波で機械を動かす BCI と VR で昭和の大阪にタイムスリップ

提案者情報	
提案 ID	42668
単独法人の提案法人名	非公表
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	脳波で機械を動かす BCI と VR で昭和の大阪にタイムスリップ
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	VR、AI、BCI、エンタメ的教育
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【42832】　3D アバターでの万博参加者マッチング・コミュニケーション促進

提案者情報	
提案 ID	42832
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	Dreams Connect@万博
代表法人名	株式会社三菱総合研究所
構成団体名（法人名等）	株式会社 ZEPPELIN

提案内容	
提案名	3D アバターでの万博参加者マッチング・コミュニケーション促進
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	AR、AI、3D アバター
提案のポイント	未来の「新しい人と人のつながり」を実証する。来場者が入場時に利用できるアプリ「Dreams Connect」を用い、リアルの参加を促進するバーチャルなマッチング・交流を行う。アプリ上の仮想空間で 3D アバターを操作し、近い属性の参加者とコミュニケーションして一緒にリアルイベントに参加したり、仮想空間特別展示に参加したり、AR によるリアルとの融合イベントに参加したり、新しいつながりの世界を体験できる。
提案概要	【開催テーマとの合致】Connecting Lives(いのちをつなぐ)、それを通じた Empowering Lives(いのちに力を与える)の可能性について、People's Living Lab の場で実現し、来場者の体感を通じ世界に発信する 【目的】デジタル技術が進展しフィルターバブルなど人間同士の関係にも影響を及ぼす未来における、リアルとデジタルの融合、それによる「新しい人と人のつながり」の在り方を提案する。 【技術】AR,AI,3D アニメーションなどの最先端テクノロジーを活用しながら、参加者が専用アプリに名前、プロフィール、実現してみたい夢、関心のある展示などを入力すると、その属性に合わせた 3D アバターが登場する。仮想空間上で交わるアバターを AI が解析することで、独自のアルゴリズムによる参加者のマッチングを行う。アバターを介してリアルイベントへの誘導、AR を用いたリアルと仮想空間との融合イベントの実現などを行う。 【波及】①誘因効果。万博来場者がこのアプリを用いることで、展示館の配置に関係なく、コンテンツベース（コンテンツに興味のあるアバターを集めた仮想空間を作る、仮想空間上にもパビリオンやステージを作る、など）で参加者を来場誘引できる。②ライブ効果。来場者同士のコミュニケーションが生まれ、万博への参加が受け身でなく、能動的な体験ものになる。来場者が主体となって万博会場のその場で独自のイベント（「〇時に〇〇パビリオンで会おう！」、「たくさんのマイバッグを持ち寄って PR になるアート作品を作ろう！」など）が派生的に生まれ、万博自体の体験が向上する。③ロングテール効果。万博から帰宅したあとも、一度来場し

	ていればアプリの仮想空間にアクセスできる。それによって仮想空間上のイベントには継続参加できると同時に、リアルのイベントにまた参加したいという行動のフックになり、再来場を促す。

添付資料	
提案内容補足資料	42832_「Dreams Connect ～大人こそ夢を事業で創り出す～」を 7 月 31 日開催しました！ - ZEPPELIN _ 最新で最高のアプリをつくろう.pdf
その他の資料	42832_ZEPPELIN が電通デジタル、KDDI と業務提携。AR プラットフォーム「ARaddin」提供開始。｜株式会社 ZEPPELIN のプレスリリース.pdf

【41296】　プレミアムホスピタリティ空間の設置

提案者情報	
提案 ID	41296
単独法人の提案法人名	非公表
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	プレミアムホスピタリティ空間の設置
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	プレミアムホスピタリティ
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	非公表

【41948】　国産医療機器の展示及び体験

提案者情報	
提案 ID	41948
単独法人の提案法人名	SGS ジャパン株式会社
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	国産医療機器の展示及び体験
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	医療・健康
提案のポイント	日本再興戦略に基づき医療機器産業が戦略産業とされた。品質の高い国産医療機器を世界に発信する。
提案概要	医療機器業界は中小企業の比率が高く、情報発信力やコストを要因として、海外市場への展開が遅れている側面もある。一方で、国内規制に基づく審査システムで承認・認証された国産医療機器の有効性及び安全性は高い。乳児から老人まで使用される医療機器を展示し、一部の医療機器を体験してもらうことで、世界に国産医療機器の魅力を発信する。

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【41973】　エコプレッソ

提案者情報	
提案 ID	41973
単独法人の提案法人名	テンセンス株式会社
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	チームエコプレッソ Team ECOPRESSO
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	エコプレッソ
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	環境に貢献する食器
提案のポイント	食べられる食器で楽しく美味しく環境に貢献する
提案概要	カップや皿　スプーンなど食べられる食器エコプレッソシリーズで 提供。楽しいと同時に環境に配慮した取り組みで貢献し 日本の技術を発表する

添付資料	
提案内容補足資料	41973_EEF5E5C7-6AE2-4007-A570-BF3D512D2F4B.jpeg
その他の資料	非公表

【42038】　光探索システムを用いた万博会場での迷子探しと宝探し

提案者情報	
提案 ID	42038
単独法人の提案法人名	近畿大学
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	光探索システムを用いた万博会場での迷子探しと宝探し
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	ー
提案のポイント	光探索システムは、レーザーサーチライトのような強力な光源を用いて、再帰性反射材に印刷された QR コードを読み込むシステムである。例えば、広い万博会場における迷子探しや特定の QR コードを会場内に掲載した宝探しに活用。
提案概要	再帰性反射材に印刷された QR コードは、光照射で強い反射光を得ることができる。例えば、サーチライトのような強力な光源を用いれば、150m 先の QR コードも読み込むことができる。この技術を応用すれば、例えば世界から来る多言語の言葉しかわからない小さな子供に個別識別可能な QR コードを配布して、迷子になった時に光探索システムで捜索することが可能となる。また、万博会場の特定の場所や万博キャラクターの服に、宝情報や宣伝情報を含む再帰性反射 QR コードを掲載しておき、スマホなどのフラッシュで撮影すると情報が得られる宝探しイベントを企画開催することができる。

添付資料	
提案内容補足資料	42038_190724 150m 先の森林中の遭難者探索を実演 レーザーサーチライトを用いた山岳遭難者探索システムを開発.pdf
その他の資料	ー

【42192】　酒米山田錦バーチャルテロワール体験 Local×Culture

提案者情報	
提案 ID	42192
単独法人の提案法人名	非公表
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	酒米山田錦バーチャルテロワール体験 Local×Culture
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	VR/AR,映像
提案のポイント	兵庫県三木市の地域資源である日本一の質量を誇る酒米の王者山田錦と万博来訪者を先進技術（VR 等）により結び、大阪・関西万博に訪れる人々に『触れて』『感じて』『行きたい』と思う仕掛けを提案します。
提案概要	大阪に訪れる旅行者は地域の資源を知らないことで、観光地のみを訪れ帰っていく現状がある。そこで地方に目を向けるきっかけとするため、VR 技術などの先進技術を活用することにより、日本酒の原材料となる酒米山田錦がどのようにしてできるのかを四季を通じた映像や音声で体験していただきます。体験には、VR 営巣に加え、ヴァーチャル水田を用意し、土の感触やにおいに触れる体験と組み合わせたブースを設置します。そして、土壌づくり、田植えなどを経て黄金色に輝く実りの秋を迎え、お酒造りへと画面は移り杜氏や酒蔵での作業（酒の匂い）に触れたのち、それぞれの土地ででお酒の味を左右する土地土地の水との出会い（地層の断面を CG で制作し、水が生まれるまでを表現）を体感していただきます。その後、実際に灘五郷（硬水）や伏見（軟水）を味わっていただき、なぜ日本酒が土地にねづいて醸造されているかを知っていただきます。そして、VR 器具を外すと酒米山田錦でつくられた日本酒がズラリと並んだ日本酒バーに到着します。そこでは、ワインのマリアージュになぞらえた日本酒に合う食材が準備され、歴史や文化と日本酒を語るマスターとの楽しいひと時を過ごしていただけます。日本酒バーでは、実際のテロワール体験ツアー情報の取得や予約をスマートフォンなどを活用し行うことができます。また、万博後には、この体験装置を三木市の山田錦の館で実装することで、持続可能なモデル構築をめざします。

添付資料	
提案内容補足資料	42192_日本万国博覧会連携企画イメージ.pdf
その他の資料	42192_20190716 日本万国博覧会連携企画資料.pdf

【42224】　命輝く平和と幸福のメッセージ・大夢カプセルミュージアム

提案者情報	
提案 ID	42224
単独法人の提案法人名	株式会社スリー・ユー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	命輝く平和と幸福のメッセージ・大夢カプセルミュージアム
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	映像・ＡＩ・ロボット・演出
提案のポイント	７０年万博出展の『タイムカプセル』の成功を引き継ぎ、「自分史」を未来に伝えて一個人がこの世に存在した証を永遠に保存し、子孫が未来永劫祖先の詳細を継承する現代のピラミッドを提案。その一つ『大夢（タイム）カプセル』は個人の縮尺立体像を３ＤＰで成型し、内部空洞にメモリー等を内蔵する情報の棺であり、物理的保存に適した地下室である『地中船』に安置。万博終了後も継続運営し一族の心の故郷として定着させる。
提案概要	『大夢カプセル』（ＴＩＭＥ　ＩＳ　ＭＯＮＥＹを音当字で大夢出金と言った福沢諭吉に倣い命名）は市販の円筒形と異なり自身の立像をカプセルとする。等身大か縮小されて、和顔施（微笑みで人も自分も幸福にする）、小泉八雲（日本人は不幸でも微笑みを湛えている）、アラン（微笑みは人を輝かせる）らの説く何れも幸福な笑顔の大夢カプセルが段上に千体仏の様に隙間なく並べられる。地下の『地中船』（拙著ザ・地下室の松下幸之助氏の推薦文より命名）は地上の建造物と異なり、２６ミリ以上の厚板鋼板を外皮に形鋼で枠組みのボックス型の２層構造とする。千年以上利用可能で、外部の保守管理も不要で維持費が軽減でき、かつ夏涼しく冬暖かいので空調も省エネとなる。パネル組み立てのプレハブ工法で工期を短縮し特殊なジョイントで増設も可能で、中央はエレベーター、外周はエスカレーターで誘導し、核シェルター装置で防災力を高め、安全で安心な避難所にもなる。Ｂ１の内部には大夢カプセルやメモリー等の制作室・ホログラフィー映像室・カーツワイルの追い求める不老不死の医療機器を装備したライフカプセルを究極の長寿・幸福のプロトタイプとして特別出展する。Ｂ２は事務室・休息室・作業室・倉庫・機械設備室で、床・壁の内部のダクトにより地中熱を利用し省エネ化を図る。未来へのメッセージが７０年万博と異なるのは、①内容が物（技術）から人（平和・幸福）へ、②一回限りから随時毎回可能な保管へ、③百年一度から毎日公開へといった点であろう。本事業推進に当たり法的な問題を含めた契約書、募集方法、基金や寄付金の取扱い、大夢カプセルの制作費、出展企業による委員会の発足といった諸問題を解決し、７０年万博のタイムカプセルのコンセプトをはるかに凌駕し進化した大夢カプセル

	及びその保管場所である地中船をとり入れたミュージアムを提案する。

添付資料	
提案内容補足資料	42224_１．⑤に関する資料　.pdf
その他の資料	42224_２．その他の資料　.pdf

【42260】　来場者の未病の状態を計測し、ヘルスケアエンターテイメント体験

提案者情報	
提案 ID	42260
単独法人の提案法人名	株式会社ヘルスデザイン プロモーション
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	来場者の未病の状態を計測し、ヘルスケアエンターテイメント体験
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	ヘルスケア/エンターティメント
提案のポイント	世界で初めて「未病の状態」を指標化した Health Quality Control（HQC）チェックを入場チケットを予約するときに実施していただく。スマホや PC で、自覚症状 60 問に「はい」「いいえ」に答えるだけの簡単な問診チェックである。個人情報は持たない 2800 万人の健康（未病）データを集積することができる。一人ひとりの未病の状態に合わせた「栄養」「運動」「癒し」「住環境」を最適なスタイルにデザインし、会場で提供する。
提案概要	一人ひとりの生活習慣実態（運動は足りているか、栄養は充足しているか、メンタルは異状ないか。）を数値化するアルゴリズムを構築し、この度「HQC チェック」を開発した。（特許取得済み）この開発は、日常の生活習慣の実態に基づいた未病改善の「モノコト商品」の開発を可能とした。Health Quality Control の基本は①栄養②運動③癒し④住環境である。栄養（食）関連産業、運動関連産業、いやし関連産業、住環境関連産業の各企業とパーソナル・レコメンドサービス事業の創出を図る。具体的には、ＨＱＣデータと各メーカーの商品特性データの相関を分析し、新商品の開発につなげる。一人ひとりの日常生活の実態から、必要なモノを必要なかたちでデザインされた付加価値の高い「モノコト商品」を提案することができる。入場者は①栄養②運動③癒し④住環境のパビリオンで今まで、気づかなかった自分に必要なサービスを体験することができる。生活習慣の中で再現できるものばかりである。 例えば、HQC チェックは一人ひとりの不足栄養素かわかることから、栄養パビリオンでは、わたし用のスムージ―が飲めるコーナーを設置する。レシピの提供をすることで、自宅に戻ってからも作ることができるなど、健康づくりに貢献することができる。

添付資料	
提案内容補足資料	42260_⑧－【5】に関する資料.pdf
その他の資料	42260_万博会場でのヘルスケアエンターティメント概要.pdf

【42314】　AdArt が実現する未来の街の風景。ビルの窓をギャラリーに

提案者情報	
提案 ID	42314
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	AdArt プロジェクト
代表法人名	株式会社テルミック
構成団体名（法人名等）	AGC 株式会社　ビルディング・産業ガラスカンパニー

提案内容	
提案名	AdArt が実現する未来の街の風景。ビルの窓をギャラリーに
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	窓を使った映像演出
提案のポイント	「AdArt」は、ビルの外壁素材として使用されるガラスを用いた新しいサイネージ概念。AGC のガラスサイネージ製品と LED ビジョンを組み合わせることにより、メディアファサードに比べ、より詳細な映像表現がを可能とし、ビルの外壁をデジタルアートのキャンバスへと変貌させます。なお、ビジョンには当社開発のハイブリッドビジョンを採用。SDGs の重要目標であるエコにも配慮した、未来の街の景色を AdArt によって実現します。
提案概要	昨今、デジタル技術の発展が街の風景を大きく様変わりさせています。デジタルサイネージの登場により、街そのものが情報発信のインフラとなり、歩いているだけで私たちは様々な情報を受け取れるようになりました。反面、街は広告で溢れ、その光景は国内外を問わず、画一化されているといえます。 そこで日本ならではの新しい街づくりを、よりスマートなデジタルサイネージの導入をと考え、導き出されたのが「街彩主義（マチイロイズム）：ArArt」という概念です。「AdArt」の特長は、ビルの外壁材として最も多く使われているガラスそのものをサイネージとして利用します。この際、重要なポイントとして、単に企業のメッセージのみを発信するのではなく（それではデジタルサイネージの代替品に過ぎません）、デジタルアートを発信するということです。 デジタルを活用した都市演出としては、メディアファサードがよく知られています。しかしビル外壁に電飾を施すメディアファサードにおいてはビルそのものがアート表現の主体となり、その演出方法は限定的になってしまいます。しかし、AdArt ではより詳細な映像表現が可能となります。AdArt にとってビルはあくまでも副次的なもので、アートを表現するキャンバスに過ぎません。アートの表現方法は無限へと広がり、AdArt が広がることで、街そのものがデジタルアートを展示するギャラリーへと変貌するのです。 既に私たちは通常、サイネージで使用される LED ビジョンと AGC のサイネージガラス「グラシレッド」を交互に用いた「Zebra Window」というコンセプト商品を発表しました。さらに今後は、使用する LED ビジョンに最大消費電力を約 88%減

	らす「ハイブリッドビジョン」にすることで、SDGs の目標のひとつであるエネルギーの削減、地球のグリーン化に貢献します。 私たちは「AdArt」を通じて、未来の日本の街の景色を提案します。

添付資料	
提案内容補足資料	42314_191204__AdArt カタログ〈入稿データ〉_reduce (1).pdf
その他の資料	42314_Hybrid Vision System_reduce.pdf

【42528】　宇宙生活体験～「月の石」から「月の家」へ～

提案者情報	
提案 ID	42528
単独法人の提案法人名	非公表
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	宇宙生活体験～「月の石」から「月の家」へ～
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	宇宙空間体験エンターテイメント
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【42594】　“Architectroid”人のように挙動する次世代の建築

提案者情報	
提案 ID	42594
単独法人の提案法人名	非公表
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	“Architectroid”人のように挙動する次世代の建築
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	心を持った AI 建築
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	非公表

【42606】　AI による画像解析を活用したスポーツ選手の動作解析プロジェクト

提案者情報	
提案 ID	42606
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	非公表
構成団体名（法人名等）	非公表

提案内容	
提案名	AI による画像解析を活用したスポーツ選手の動作解析プロジェクト
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	AI
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【42697】　生きる場所をつくる「健築」＝健康建築を２０２５年万博へ

提案者情報	
提案 ID	42697
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	千葉大学予防医学センター　竹中工務店健康空間・まちづくり寄附研究部門
代表法人名	株式会社竹中工務店
構成団体名（法人名等）	千葉大学予防医学センター

提案内容	
提案名	生きる場所をつくる「健築」＝健康建築を２０２５年万博へ
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	健康な会場・システムデザイン
提案のポイント	建築ではなく「健築」です。 人から始まる健築。これまでのまちづくりの枠を超えて、誰もが健やかで、心豊かに生きてゆける場所を２０２５年万博会場において築きます。 具体的には健築を会場計画やパビリオン建築に適用することで、一人ひとりが持っている可能性を最大限に発揮し、誰もが幸せ（Ｗｅｌｌ－ｂｅｉｎｇ）を感じられる会場をつくります。終了後も夢洲全体が「健康アイランド都市」となるように継続してゆきます。
提案概要	「健築」の実現に、エビデンスをベースに「空間デザイン」することに加えて、一人ひとりのいきいきとした生活行動を促進する「プログラム」を提供するとともに、空間デザインとプログラムがもたらした効果をフィードバックする「分析・評価」の３つのプロセスを継続的、循環的に行ってゆきます。 具体的には、 ―自身の歩幅を確認することのできる「ステップウォーキング」の提案 ―リフレッシュ効果のあるハーブのプランターを設置するなど、歩きながら楽しむことのできる「フットネスロード」の提案 ―速度、姿勢、バランスなどの自分の歩行状態を知ることのできる歩行年齢測定システムで、自分の歩行年齢がわかる「バランスウォーキング（歩く速度や姿勢をチェックするプログラム）」の提案 ―イメージセンサーで認識した人の動きに応じ、映像、音、香りなどで五感を刺激し、運動促進や気分の変化によって健康を増進する「五感レスポンス®・ウェルネス・システム（特許登録済）」の提案 などを万博会場内で実装できるよう、「健築」技術としての体系を様々に実装、提案します。 （なお健築に関連する別の提案として「Mirror　Walk 技術の提案」を詳しく、当 PLL 募集に対して行っております）

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【42743】　木造菱垣廻船「浪華丸」の再帆走・木製太陽の塔建設

提案者情報	
提案 ID	42743
単独法人の提案法人名	一般社団法人大阪府木材連合会
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	木造菱垣廻船「浪華丸」の再帆走・木製太陽の塔建設
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	既存ストックの活用・木製技術
提案のポイント	現在の大阪の繁栄の礎を築いた、木造菱垣廻船の再利用を行うと共に、木造技術の粋を集積した万博のランドマーク　木製゛太陽の塔゛の建築を提案。
提案概要	・菱垣廻船は江戸時代の大坂、江戸航路に就航した帆船である。当時の江戸の大きな需要を満たすために天下の台所と言われた大坂からの大量輸送手段としての船による物流が必要であり、1800 年頃から宮崎の飫肥杉で建造された千石（150t）の菱垣廻船が年間何百隻もの多数の廻船群がその任に携わった。これらの廻船は日本史上初の本物の商業帆船であり、1999 年夏に大阪市が今日の繁栄の礎の象徴である菱垣廻船を約 10 億円の事業費で往時のままに復元建造し搬送させたのは誠に快挙であった。 　その後、176 億円かけたポールアンドリュー（シャルルドゴール空港、シドニーオペラハウス設計）の設計の「なにわの海の時空館」に展示されたが入館者の減少により 2013 年に閉館。 　現在の大阪の繁栄をもたらしその底力を示す生きた証人の「菱垣廻船　浪華丸」を再度帆走させ、会場内のみならず東京まで帆走させることは港湾と共に発展した大阪の歴史を体感するものとして万博にふさわしい。 ・木製太陽の塔の建築。EXPO70 において「芸術は爆発だ」といった岡本太郎により太陽の塔が建設された。 現在、カナダでは 18F の木製ビルが建築され、国内でも 300m もの木造ビル建設に向けて研究がなされていることに鑑み、万博会場に、大阪湾に向かって世界の人を迎えるランドマークとして、五重塔等日本の伝統技術を活用して太陽の塔に対峙するバベルの塔ならぬ芯柱に 2×4 材を活用しての「木製太陽の塔」を建設したい。

添付資料	
提案内容補足資料	42743_添付資料 3 浪華丸.pdf
その他の資料	ー

【42788】　カンブリアナイト大阪万博

提案者情報	
提案 ID	42788
単独法人の提案法人名	株式会社ホオバル
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	カンブリアナイト
代表法人名	株式会社ホオバル
構成団体名（法人名等）	株式会社ホオバル、日経 BP 総合研究所イノベーション ICT ラボ、The DECK 株式会社、牛尾事務所、株式会社エイジェックスコミュニケーションズ

提案内容	
提案名	カンブリアナイト大阪万博
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	プロジェクト創出イベント
提案のポイント	各種センサーが取得する膨大なデータ活用が求められる現代、未来を本質的価値の共有から描き、世界を変えるムーブメントを生み出すパーティ形式のイベントです。日経 BP 総研と共に 4 年間以上開催し、のべ 1,650 名（930 団体）を超える参加者、経産省 InnoHub との連携実績。先端技術・各種研究成果・最新サービス・多様な課題などを飲みながら聞き語り合う「知的でカオス」と称される無類のビジネス創出イベントです
提案概要	「カンブリア」は、生命の多様性が爆発的に増えたカンブリア紀に由来しています。カンブリア紀に発生した眼という器官が、生物進化の多様性を後押ししたという説があります。私たちは、センサーをテクノロジーが生んだ眼ととらえ、生命進化と同様に、多様な課題に対する多様なサービスを爆発的に生み出すことを目指しています。 センサーを用いデータが「みえる」ようになり、専門家の解釈と機械学習により意味が「わかる」と、様々な介入が「できる」ようになり、世界が「かわる」。この「みえる」「わかる」「できる」「かわる」のイノベーティブなサービス創出の円環を「カンブリアサイクル」と呼んでいます。 このサイクルを生み出すためには、テクノロジー専門家の「みえる」「わかる」領域と、介入の専門家「できる」領域の人たちの対話が必要。しかし、会議室での名刺交換からのマッチングは、会社規模の差異や肩書きの上下などに惑わされ、本質的対話が難しくなります。カンブリアナイト　では、先端技術や各種研究成果、最新サービスや多様な課題などを、飲みながらカジュアルな雰囲気で聞き、価値基準を共有するコミュニケーションを推奨することで、実際に事業連携を生み出しています。 これまでの 4 年間でプレ開催を含めて 30 回実施し、参加者はのべ 1,650 名（930 団体）を超えています。ソニー・オムロン・資生堂などの大企業から、J-Startup 選出ベンチャー、慶應義塾大学・大阪大学・東京学芸大学などの教育機関、各種社団

	法人や医療機関まで幅広い登壇者。さらに行政、金融、多種多様な事業会社がオーディエンスとして参加。経済産業省 InnoHub との連携開催や、東京以外でも京都・大阪・沖縄での開催も実施。更に今後横浜での定期開催も計画中。 食い倒れの街・大阪で、飲みながら笑顔で未来を語り合うグローバルなパーティの開催は、万博の本質的価値を表すものと信じます。

添付資料	
提案内容補足資料	42788_CambrianNight4banpaku20200131_1.pdf
その他の資料	42788_CambrianNight4banpaku20200131_2.pdf

【42820】　人工畳表（MIGUSA）

提案者情報	
提案 ID	42820
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	人工畳表（MIGUSA）
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	和の演出
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【42869】　「世界お笑いサミット」

提案者情報	
提案 ID	42869
単独法人の提案法人名	関西テレビ放送
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	「世界お笑いサミット」
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	参加型エンターテインメント
提案のポイント	日本が誇るお笑い文化の中心地「OSAKA」で開かれる万博にふさわしい VR/AR エンターテインメントスタジオが、万博会場に登場。世界中の一流お笑い芸人が集結して、日替わりのテーマにチャレンジしお笑いスキルを競い合う。日本のお笑いは世界に通じるのか？会期中を通して世界で最もお笑い偏差値が高い国はどこ？世界最高峰のお笑いステージが万博に登場する！
提案概要	①メインスタジオは万博会場内に設置。世界中に開設されたサテライトスタジオと、会期中連動させる。 ②メイン会場には日本を代表するお笑いタレントが日替わりで登場（例：ダウンタウン？）。各国のサテライトスタジオにいる、「その国のダウンタウン」と称されるコメディアンがスタンバイ。VR/AR を駆使してお笑いでの丁々発止をやりあう。 ③メイン会場にはダウンタウンのみで、各国のコメディアンは VR/AR で登場。万博会場の観客にとっては各国タレント全員集合、の光景が舞台上に広がる。サテライトスタジオには、その国のコメディアン一組だが、VR/AR 技術で、まるで万博会場に立っているように振る舞うことが可能。 ④想定される展開は、例えば笑いの定番「大喜利」。一つの質問、キーワード、写真をテーマに、各国のお笑いマスターたちの笑いのセンスと国際性が赤裸々に試される。また各国のお笑い間の違いも明らかになる。最新の同時通訳・翻訳機を使い、スムーズな展開を行う。 ⑤採点は会場観客と、同時配信の映像を見た世界中の人たちが行う。自国でしかウケないドメスティックタレント（ドメ芸人）、思いがけず自国以外でもウケてしまう人（インタの達人）、国別の支持率などそのデータで各芸人の世界進出の可能性も探る。

添付資料	
提案内容補足資料	42869_世界お笑いサミット.pdf
その他の資料	ー

【42874】　「世界の国から UFO キャッチャー」

提案者情報	
提案 ID	42874
単独法人の提案法人名	関西テレビ放送
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	「世界の国から UFO キャッチャー」
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	参加型エンターテインメント
提案のポイント	体験したことがない人はいないでしょう！誰でもおなじみの「UFO キャッチャー」。発祥は 19 世紀のアメリカですが、簡単な操作で老若男女・国籍を超えて楽しめるエンターテイメントの世界的定番です。当企画では、万博会場に、世界各国とつながった UFO キャッチャーで、各国地元の人や風情と触れ合いながら楽しめるエンターテイメント空間を出現させます。
提案概要	①世界各地のスポットに UFO キャッチャー（以下 UFOC）を設置（北極、熱帯、ピラミッドのふもと、NY ウォール街、世界最怖の断崖絶壁…）。機材メンテや商品補充時は、ゲーセンの管理人的な立場で、地元の人に委託する。 ②大阪の万博会場には、各国ごとに密閉された空間を作り（ブース OR ドーム）、その中に UFOC が置かれていている。外見は普通の UFOC だが、中を覗けるガラス部分（側面）には画面が張り付けられ、各国に設置されている UFOC の動きが精密に再現される。（各国の UFOC は、万博会場からの操作で忠実に動く） ③各国のブース OR ドームは、現地の気候をできる限り忠実に再現。壁面にも現地でいるようなリアルな映像が映し出される。気温、明るさ、雨雪、砂嵐、出来れば匂いも再現し、現地にいる感覚でのプレイを目指す。 ④現地の管理人は VR 技術でブース OR ドーム内に出現し、「いらっしゃいませ」から「残念また挑戦してね」まで随時会話可能。賞品（地元民芸品など）は郵送手配。 ※同時刻の地球上の様々な環境を体感し、地球の多様性を感じながら、古典的で定番な娯楽を最新の技術で遠隔操作するエクストリーム感が、巨大な祭典ともいえる万博とマッチするものと考えます。

添付資料	
提案内容補足資料	42874_世界の国から UFO キャッチャー.pdf
その他の資料	ー

【42882】　LOHAS×IT×ENTERTAINMENT

提案者情報	
提案 ID	42882
単独法人の提案法人名	株式会社キョード―大阪
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	―
代表法人名	―
構成団体名（法人名等）	―

提案内容	
提案名	LOHAS×IT×ENTERTAINMENT
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	―
提案のポイント	持続可能な開発目標（SDGs）に掲げられている「エネルギー・健康・住み続けられるまちづくり」の 3 点を考え・楽しむことができる空間を提案。国内外の環境への取り組みを融合させたエンターテインメント空間や建物を創造し、“心を健康にする”催しを行う。また新たなエンタメ会場の空間を創ることによって、世界の劇場の運営において新たな気づきを与え、来場されるお客様がきたくなるような“場所”を提供していくことを目指す。
提案概要	英語で"lifestyles of health and sustainability" の頭文字をとった略語である“ＬＯＨＡＳ”を意識したコンサート・ライブ会場を作る。“LOHAS”とはアメリカ発祥の言葉であり世界的にも知られている言葉で、日本では「健康と環境を志向するライフスタイル」と意訳され、健康や癒し・環境やエコに関連した商品やサービスを総称してロハスと呼んでいる。一方で「環境問題」と聞くと壮大かつ世界的な問題と捉えてしまい、私たちが普段生活をする中で常に意識することは難しい。しかし持続可能な社会を創造する上で環境問題はさらに切っても切り離せないものになってくると考える。また、環境が良い＝健康に良いという部分で、私たちが生きていく上で心身ともに健康で過ごすことは重要な部分でもある。 年間 3,000 公演ほどのエンターテインメント事業に関わる私たちは、コンサートが始まる前よりも終演した後のほうが来場されたお客様のココロがより健康になっていることを間近で感じてきた。 環境に配慮したコンサート会場にお越しいただき、来場されたお客様のココロだけでなく、身体的にも健康になれるような環境を創出していくことを目指す。今あるものと今後必要となる環境技術を融合させ、オールマイティなイベント会場を作っていく。

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	―

【42887】　「10 倍文楽」

提案者情報	
提案 ID	42887
単独法人の提案法人名	関西テレビ放送
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	「10 倍文楽」
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	AI ロボット エンタメ
提案のポイント	文楽は日本を代表する伝統芸能の一つで、その成り立ちは江戸時代初期にさかのぼります。一人の人間（人形）を太夫、三味線、そして 3 人の人形遣いで表現する世界にも類を見ない手の込んだものながらも、世界的な認知において、歌舞伎を始め他の伝統芸能の後塵を拝しています。当企画では、AI ロボット技術で人形を巨大化し、世界の人に向けて文楽の魅力の「見える化」を行います。
提案概要	人形劇はマリオネット、パペット、棒遣いなど世界中に様々な形態で存在しています。総合的な人形劇である文楽が、世界に向かって魅力を端印するためのに、「10 倍文楽」ではその名の通り、人形のサイズを 10 倍にします。 人が動かす故、人形のサイズは大体 1 メートル程度。人形の繊細な動きを楽しむなら、会場でも前の席を取らなければなりません。人形のサイズを一気に 10 メートルにすることにより、より大きな会場で、たくさんの人が文楽の繊細な世界を楽しむことが可能になります。 ①人形の動きは最新の AI ロボとの技術を使って再現します。人形遣いが動かす人形と全く同じ動きを、リアルタイムで 10 倍文楽人形（ロボット）が演じます。 ②実際の会場イメージの 1 例としては、アリーナクラスの会場で、舞台の上では約 1 メートルの実物人形が演じるそれと同じ動きを、10 倍文楽人形がその背後で演じます。観客はステージ上のリアルな動きを基本的に追いつつ、細かな所作が見たいときには 10 メートル級の人形でその魅力を確認できます。 ③大きいことは万国共通でわかりやすい！人形の巨大化というシンプルな方法で、細かすぎて見えにくかった文楽の魅力を「見える化」し、万博の舞台で日本の伝統芸能を発信していきます。

添付資料	
提案内容補足資料	42887_10 倍文楽.pdf
その他の資料	ー

【42898】　移動型スモールパビリオンを使った「食博-world foods-」

提案者情報	
提案 ID	42898
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	移動型スモールパビリオンを使った「食博-world foods-」
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	移動型スモールパビリオン
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	非公表

【42900】　子どもたちが考える未来のまち

提案者情報	
提案 ID	42900
単独法人の提案法人名	吉本興業ホールディングス株式会社
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	子どもたちが考える未来のまち
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	エデュテイメント
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【42901】　夢幻鉄道　未来の VR 観光旅行へ

提案者情報	
提案 ID	42901
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	関西テレビコンソーシアム
代表法人名	関西テレビ放送
構成団体名（法人名等）	和歌山大学、コニカミノルタプラネタリウム、阪急交通社

提案内容	
提案名	夢幻鉄道　未来の VR 観光旅行へ
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	VR.AR 技術を用いたシアター
提案のポイント	VR/AR 技術をベースに 5 G など高速通信網を使ったライブ映像の配信を行い世界の観光地の映像を会場内シアターで展開し未来の仮想旅行を提案。テレビ局ならではの演出、産学共同での観光の未来を創出する。同時に会場内映像も世界に配信する。
提案概要	40M の巨大ドームシアターを中心に LED パネルで囲まれた線路がめぐる。施設正面は駅舎。入場客はそこから特設列車に乗り込む。列車は解放的な構造のパノラマ車両。その窓は透過型のディスプレイで構成され、窓越しに実際の景色が展開し列車旅行を再現する。時折この窓ガラスにホログラムのガイドが現れ、景色の説明や目的地などの案内を行う。列車はゆっくりと走行しながら、そのままドームの入り口のプラットホームへと進入する。ドームには名だたる観光地や世界遺産を望める場所で撮影されたライブまたは録画映像が展開されている。さらに地域に合わせた気温、匂いなども再現されている。乗客はガイドの案内でプラットホームに降り立ち、ドーム内へと誘導される。その五感で世界の名だたる観光地の景色を満喫するのだ。列車に乗り込むようアナウンスが流れると、乗客は再び列車に乗り込む。列車内は再び暗転し、次の目的地へと向かう道中の景色へと切り替わる。一方、ドームのコントロールセンターでも次の旅行地の映像に合わせ、温度や匂いの設定が行われている。このコントロールセンターには万博会場内に設けられた複数台の VR カメラの映像がリアルタイムに表示されている。この映像は高速回線を通して全世界のプラネタリウム館に配信されている。そして旅の最後は銀河鉄道。列車の窓は一面の星空。青く輝く地球が遠ざかっていく。目的地は月面だ…。 この取り組みは低コストで体験できる未来旅行をシュミレーションする。資金に余裕のない若者、休暇を連続して取れない会社員、長距離の移動が難しい障害者や高齢者などに向けたサービスであり、新しいレジャーとしての側面もあるだろう。ハードウェアをプラネタリウム会社のほか電機メーカーや重機メーカー、ソフトウェアは世界の絶景を知り尽くした旅行会社、エンタテイメントでテレビ局、そして旅行の未来を研究する大学とのコラボレーションで実現したい。

添付資料	
提案内容補足資料	42901_夢幻鉄道　未来の VR 観光旅行へ.jpg
その他の資料	ー

【42935】　サッカーレジェンドチャレンジ

提案者情報	
提案 ID	42935
単独法人の提案法人名	関西テレビ放送株式会社
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	サッカーレジェンドチャレンジ
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	体験型エンターテインメント
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【42961】　イマーシブシアター　NINJA　参勤交代

提案者情報	
提案 ID	42961
単独法人の提案法人名	関西テレビ放送
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	イマーシブシアター　NINJA　参勤交代
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	ー
提案のポイント	世界の各都市で大流行している体験没入型映像演劇エンタテイメント「イマーシブシアター」。この企画は大阪局として唯一ゴールデンタイムにドラマを制作している関西テレビが培った制作力と最新の技術を駆使し、実体験し楽しみながら日本の文化を知ることのできるエンタテイメント。IR や万博を機会に世界各国の来日客にも楽しんでもらえる今までにないイマーシブシアターの提案です。
提案概要	『イマーシブシアター　NINJYA　参勤交代』　参勤交代で江戸に向かうある藩の武士や忍者としてその藩の大名を敵対する藩の隠密忍者達から守りながら、無事江戸城までの最後の２４時間を送り届けるという実体験シアター。広大な土地に全天候型ロケセットを組み大名行列が進む。その途中に 4D シアターや演劇ベースのレストランなどを配置する。参加者は忍者や武士のコスチュームに着替え大名行列の一員として３時間ほどに凝縮された江戸城までの最後の１日を体験する。大名や敵の忍者などは本物の役者が演じる。４D 映像や VR を駆使し日本の歴史を実体験で知るまさにイマーシブなエンタテイメント。

添付資料	
提案内容補足資料	42961_イマーシブシアターNINJA 参勤交代.pdf
その他の資料	ー

【42972】 Back to the EXPO'70
1970 年の大阪万博を観に行こう！！

提案者情報	
提案 ID	42972
単独法人の提案法人名	株式会社スターランドコミュニケーション
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	Back to the EXPO'70 1970 年の大阪万博を観に行こう！！
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	VR/AR で体験
提案のポイント	「未来社会の実験場」を語る上で、とても大切な原点、EXPO'70 にタイムスリップしたかのような体験をするエンターテインメント。 実際に体験した世代にとっては懐かしい。 その後産まれた若者にとっては新しい。 「人類の進歩と調和」をテーマに開催した EXPO'70 がどれだけ先進的で革新的だったかを VR/AR そして歩き回ることによって体験します。
提案概要	パビリオンにて体験。 入場者は、個々にヘッドマウントディスプレイ等のモニターを装着し、足元はフィットネスのトレーニングマシンなどの歩行が可能な機能を用意。 実物大で再現された 360°　3D 映像を観ながら、歩くと足元の動きに反応して映像の中を移動。まるで実際に EXPO'70 にタイムスリップしたかのような体験ができる施設。 １１８の施設すべてを再現するのが望ましいが、代表的なものだけでもいいと思います。

添付資料	
提案内容補足資料	42972_VR-tougou.jpg
その他の資料	ー

【43010】　見えない世界の冒険

提案者情報	
提案 ID	43010
単独法人の提案法人名	錦城護謨株式会社
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	見えない世界の冒険
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	視覚障がい者旅行 疑似体験
提案のポイント	誘導マットが視覚障がい者の海外に対する夢、晴眼者の福祉への興味へと誘導する。 大阪の万博会場に訪れるだけで様々な国へとプレ旅行ができ、会場には「視覚」以外で楽しめる旅行が用意されている。 視覚障がい者には海外旅行の楽しみ方を知ってもらい、海外旅行への希望を持ってもらう。 世界旅行の「世界」には、外国という意味以外に「視覚障がいの世界」という意味も含まれている。晴眼者には二つの世界を知ってもらう
提案概要	視覚障がい者は旅行をどうやって楽しむのか。晴眼者には想像が難しい。 視覚障がい当事者も、経験したことがないと想像しづらいだろう。 「外国に行ってみたいけど、見えないから楽しめないかもしれない」 「目が見えづらいのに外国まで行くのは大変だから、憧れていたけど諦めた」 「目が見えない人はどんな風に旅行を楽しむんだろう」 「そもそも見えないってどんな感じなんだろう」 視覚障がい者の海外に対する夢、晴眼者の福祉への興味・理解へと誘導し、お手伝いをする。 日本、大阪にある万博会場に訪れるだけで、世界の様々な国へとプレ旅行できる。会場には、「視覚」以外で楽しめる旅行が用意されている。 視覚障がい当事者には海外旅行の楽しみ方、見えなくても楽しむ方法があることを知ってもらい、海外旅行への希望を持ってもらう。視覚障がい者用の海外旅行プランに応募してみるきっかけにもしてもらいたい。 晴眼者には、「見えないからこそ」見えてくる世界を体験してもらう。 世界旅行の「世界」には、外国という意味以外に「視覚障がいの世界」という意味も含まれている。見えなくても楽しめること、思っている以上に見えない状態での歩行が大変であることも知ってもらう。晴眼者は白杖をまっすぐに持つ方も多いが、それでは「前に進めない」こと理解してもらう。福祉に興味を持つきっかけと

	なる。

添付資料	
提案内容補足資料	43010_錦城護謨提案資料.pdf
その他の資料	ー

【43015】　日本が世界へ誇る KARAOKE！スターなりきり体験を万博会場で！

提案者情報	
提案 ID	43015
単独法人の提案法人名	関西テレビ放送株式会社
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	日本が世界へ誇る KARAOKE！スターなりきり体験を万博会場で！
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	参加型エンターテインメント
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【43032】　流転する樹

提案者情報	
提案 ID	43032
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	流転する樹
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	シンボル・モニュメント
提案のポイント	今回 55 年ぶりに大阪で万博が行われるにあたり、1970 年に想像した未来と現代をつなぐメッセージ性のある造形物が必要であると考えた。 そこで 1970 年大阪万博で太陽の塔に作られた「生命の樹」に対するある種の答えとして、現代的な「生命力」「サスティナビリティ」といったメッセージを盛り込んだ、インタラクティブな大樹を提案する。 大樹の内部に入り光や音を感じることでメッセージを自分のものとして体験する。
提案概要	二重螺旋構造の階段が大樹の幹の様に立っている。階段は上部で繋がっており下から登ってくると、一方向にそのまま降りてくることができる。大樹の周りには、生命力を表現した光や水があふれ、体験する空間を鮮やかに彩っている。また、この光や音は体験者の動きや位置に応じてインタラクティブに変化する。このオブジェクトには単に傍観するだけのものではなく、体験者が実際にその内部に入り、体験することでそこに込められたメッセージを体現することが目的である。 特徴的な二重螺旋の階段は、DNA の構造を模し、大樹全体のデザインそのものが力強い生命力の象徴である。そしてそれら DNA 構造の階段を登って「元の場所へ戻る」ということは、繰り返す生命の永続性や回帰性を表現している。 この作品は今回独立して存在するものではなく、70 年の大阪万博で太陽の塔の内部に作られた岡本太郎の「生命の樹」に対し、現代的に「繰り返し、継承していく=サスティナブルな社会を目指す」というメッセージを反映させたオマージュでもある。55 年の時を経て再び大阪で開催される万博において、改めて大樹を表現するということは、当時問われたことに対するある種の答えのようにも思う。 造形の詳細や空間演出の意図は以下の通り。 •階段最上部や周囲に木の茂みがあり、それらから水が滴っている •空間全体は霧が立ち込め、光を淡く反射している これらにより、熱帯雨林のような湿度感と、不思議な光の空間を形成する。 •階段の周囲は構造上細い格子で囲われている •それらは水脈を表現するように、青い光が下から上に移動していく

	上部から水が滴り、それらを吸い上げるように光が上がっていく様子も循環性を表現している。 これらが全て合わさって「循環する生命」や、「継続していく社会」を直感的に体験する空間を構成する。

添付資料	
提案内容補足資料	43032_Expo_Plan_LoopTree_Image.pdf
その他の資料	ー

【43090】　OOFUJI　～未来につなぐ太陽の古墳モニュメント～

提案者情報	
提案 ID	43090
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	OOFUJI　～未来につなぐ太陽の古墳モニュメント～
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	ー
提案のポイント	すべての「いのち」の源である太陽、水、土。いかにテクノロジーが発達しようとも、次世代に必要なことはそれら根源的な要素を今一度敬い感謝し顧みるような有機的な思考である。このモニュメントは、日本の象徴である富士山をモチーフに２つの巨大な劇場となる古墳を築き、その前後内外で行う様々なイベントや試みを通じて、「いのち」の循環を表現するライフサイクル・アートプロジェクトである。
提案概要	不死の山として、蘇り・循環の象徴であり、日本で最も有名な固有名詞である富士山をあえてモチーフとして大阪に築くことで、海外からの来場者を意識しつつ万博への日本国民全体の一体感を生み出す効果をもたらす。大小２つの富士山型円墳は「前円後円墳」として周囲に∞状に設計されたスカイウォークで連結され、いのちの源である水の上に鎮座する。人工池と大阪湾の水際はインフィニティとなっており、夢洲最西端に築かれた２つの古墳の背景に夕日が沈む様は絶景として、古来から日想観を通じて夕日を眺めていた大阪人の原風景を思い出させる。 万博のキーワードである「いのち」「循環」に寄り添い、築山に使用する用土資材は主に大阪府内から出た街路樹の剪定ゴミをバーク堆肥化し再利用したものや地元のリサイクル用土資材を用い、人工池の水は大阪湾の海水を淡水化したものを用いる。古墳表層部には来場者参加型等で世界各国の植物を混植し、期間中毎日打ち上げられる大きな噴水ショーが冠水装置となって植物を育む。 また、期間中に大きく成長し、季節とともに変化する木々の様を体感できる。そこには鳥や虫が集い、いのちを育み、植物たちと共存する憩いの場ともなる。あえて古代より長く日本の風土に残る古墳を未来版としてアップデートするこのプロジェクトは、グリーンワールドを象徴するアイコニックな緑のモニュメントとしてだけでなく、その内部には先進的な高精細映像を上映できる全天周シアターやイベントホールを擁し、ライフサイエンスを実証するラボを備える。ひらけた屋外大空間は壮大な祝祭広場として機能する。この生きたモニュメントは会期中に様々に表情を変える唯一無二の実験モデルである。

添付資料	
提案内容補足資料	43090_大阪関西万博プレゼン資料（古墳）.pdf
その他の資料	ー

【43098】　白衣の天使！子供先生のヘアケアアドバイス

提案者情報	
提案 ID	43098
単独法人の提案法人名	株式会社毛髪クリニックリーブ 21
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	白衣の天使！子供先生のヘアケアアドバイス
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	SDGs ゴール目標：④
提案のポイント	日本には約 3 人に 1 人の方が髪の悩みを持っており、また、世界規模でも平均薄毛率 32.13%というデータがあります。そこで、万博ご来場者に対して、白衣を纏った小学生が大人のプロアドバイザーのもと、マイクロスコープを用いて、頭皮チェックを行い、ヘアケアのアドバイスを行います。40 年以上に渡り、17 万人以上の発毛実績を有する弊社のノウハウを利用して、世界を舞台に子供達の職業体験と異文化交流を手助けします。
提案概要	「髪の健康」をテーマにする弊社ですが、日本には約 4,000 万人の方々が抜け毛や脱毛に悩んでいるというデータがあり、また、世界に目を向けてみても、平均薄毛率 32.13%というデータがあり、髪の悩みは世界共通課題であると言えます。40 年以上に渡り、17 万人以上の発毛実績を有する弊社には、「世界中の脱毛に悩む人々を正真正銘自分の髪で、自信と喜びの人生に変えていく」という経営理念がありますが、弊社では SDGs トップコミットメントを掲げて、「持続可能な開発目標：SDGs（Sustainable Development Goals）」の、誰一人取り残すことなく、持続可能な開発を進めようという考え方を実践することで、この理念の実現を目指しています。 抜け毛・脱毛の要因には、ストレス、血行不良、遺伝、ホルモン、食事、生活習慣、紫外線、シャンプー等々ありますが、白衣を纏った小学生がカウンセラーとなり、大人のプロアドバイザーのもと、マイクロスコープを用いて、頭皮チェックを行い、正しいヘアケアについてアドバイスします。通常、人のコンプレックスに関するアドバイスはデリケートで、ご本人にお伝えする迄に時間を要しますが、子供達にとっては職業体験と同時に異文化交流ができ、また、ご来場者にとっては、髪の健康についての正しい知識を得る貴重な機会となります。 また、SDGs の取り組みとして、大阪・関西万博から世界に向けて発信することになります。

添付資料	
提案内容補足資料	43098_⑤に関する資料（大阪・関西万博アイデア提案）リーブ 21 小学生カウンセ

	ラー.xlsx.pdf
その他の資料	43098_小学生カウンセラー（イメージ）.pdf

【43141】　感動のシェアと循環

提案者情報	
提案 ID	43141
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	感動のシェアと循環
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	演出等
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【43202】 若年層に向け、未来型エネルギーを体感する
エンターテイメント

提案者情報	
提案 ID	43202
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	若年層に向け、未来型エネルギーを体感する エンターテイメント
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	②⑤
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【43267】　会場建設経過の画像撮影

提案者情報	
提案 ID	43267
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	株式会社 Dron é motion（ドローンエモーション）
代表法人名	株式会社 Dron é motion（ドローンエモーション）
構成団体名（法人名等）	非公表

提案内容	
提案名	会場建設経過の画像撮影
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	映像・ドローン・CG 撮影
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【43286】　万博に海を創り、人と自然の未来について考える

提案者情報	
提案 ID	43286
単独法人の提案法人名	株式会社イノカ
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	万博に海を創り、人と自然の未来について考える
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	環境教育・活用
提案のポイント	今、海洋保護が注目されていますが、海は「か弱く、守らなければいけないもの」と考えられています。 しかし、海には潜在的な経済価値が眠っています。 海を守るためにはその価値を企業に伝え、結果企業が主体的に保護を行う必要があります。 イノカは都市に海を創りその場で共同研究していくことで海の価値を企業に伝えます。 万博では巨大な人工海を創り人と自然の新たな共生関係を提示する実証実験を行います。
提案概要	いま、世界的に海洋環境問題が注目されております。代表例とも言えるのがサンゴ礁です。 サンゴ礁には海全体の 25%の生物が生息しています。 しかし、20 年後には地球温暖化による海水温上昇の影響で、サンゴ礁の多くの生物が絶滅してしまうと言われています。 また日本でも、真珠貝が大量死したりなど様々な問題が発生してます。 現在、SDGs 等が注目されていますが、企業による環境投資は「社会への建前」にしかなっていない事例が多いです。 理由としては、企業が自然や環境の経済的な価値がわからないということがあげられます。そのため、自然は「か弱く、守らなければいけないもの」と考えられています。 しかし、クラゲから発見された蛍光タンパク質がガン治療に活用されていたり、様々な分野で水生生物の研究結果が活用されています。 また、サンゴ礁をはじめとした生態系は、その美しさによるストレス軽減・認知症予防などの効果があると言われています。 資本主義の中で人と自然が共生していくためには、資本主義の中心にいる企業に対して自然の価値を伝え、その結果企業が主体的に自然の保護を行うようにならなけ

	ればいけません。 そこでイノカは、都市に海を創りたいと考えています。 都市に海に創り、その場で様々な企業と海洋の価値を活用した共同研究を行い、自然に潜在的な経済価値があるということを社会に提示します。 環境を守りながら、企業も利益を得られる「循環する環境保全モデル」を作っていきます。 そこで万博では、巨大な人工海を創り、この最初の大規模実証実験を行いたいと考えています。 ・海の生態系や絶滅危惧種が守られている。 ・いろんな人がサンゴなどを植え付け、みんなで作り上げていく。 ・その場を使って様々な人が刺激を受けイノベーションが生まれていく。 ような、人と自然の新たな共生関係を提示していける「場」を作っていきたいです。

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	非公表

【43332】　「自己発電機能を持つ立体モニュメント”生命と知の樹”」

提案者情報	
提案 ID	43332
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	関西美術造形協会（関西 30 社）

提案内容	
提案名	「自己発電機能を持つ立体モニュメント”生命と知の樹”」
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	①②④⑤
提案のポイント	日本伝統と文化を体現し来客の心に残る大型造形遊戯看板と同形状の小型の道標通知道案内モニュメントを 200mおきに一台計１５０台製作大型モニュメントの一部である遊戯部分は VR ゴーグルを装着し日本の名所などをゴンドラに乗って疑似体験が出来搭乗していない者も鑑賞できるペロブスカイド太陽電池を備え夜には自己発光する電力を自ら発電する。エンタメ分野での SDG s の積極的取り組みが意識の啓蒙につながる”生命と知の樹”
提案概要	メインとなる大型モニュメント”生命と知の樹”は仏教的宗教観を表現する蓮の花のつぼみが先端にありその部分にペロブスカイト太陽電池がデザインされ、暗くなれば蕾はピンクに発光する。幹部分は古くからの知識、伝統をイメージさせる古い大きな樹木の形状をしており全高は 16 メートルを想定する。花の下の空間には日本の古くからの神々をイメージしたゴンドラがあり、来場者は VR ヘッドセットを装着し搭乗する乗り物は回転木馬のように幹の周りをまわり、日本や大阪の名所旧跡を飛びながら VR にて鑑賞できるようにする。映像はドローンを使って撮影しあたかも実際に飛んでそこに訪れているような感覚を体験できる。搭乗者の見ている映像は幹部分に設置された大型モニターで観客とも共有ができる。エンターテイメント性のある造形物に弱い光でも発電するペロブスカイトを利用することでエネルギーの循環を伝えることが出来、世界に SDG s や日本の文化、技術の知見を広める働きも併せ持つことが出来る 日本には“くまモン”や“ひこにゃん”のような、それぞれその地方の名物名産を表現、体現したご当地キャラクターが多数存在しているが、世界の中から見た日本、という視点で日本というものを体現した独自のキャラクターを創作してゴンドラに搭乗するゲストをエスコートさせたい また、会場内のいたるところに大型モニュメントと同じ形状をした高さ 2.4mのモニュメントが会場の道案内の役目を持っており 200mおきに配置される。その胴体部にはゲストが目的地になるような建物の方角や距離の地図、各パビリオンの待ち時間やトイレの混み状況などの情報がリアルタイムに表示されており、広大な会場

	空間を認識するための足掛かりにしてもらい、道案内役となる。その場所から目的地（パビリオンやトイレ）へのルートがダウンロード出来、ゲストは自らのガジェットに矢印などが AR で投影され、迷わずに目的地に行けるようになる

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	43332_自己発電機能を持つ立体モニュメント”生命と知の樹”画像資料.pdf

【43336】　アンチエイジングゾーン　フィーリングアーツ

提案者情報	
提案 ID	43336
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	アンチエイジングゾーン　フィーリングアーツ
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	フィーリングアーツ
提案のポイント	健康と長寿をテーマとした「癒し」「心のケア」を体感、体験できるゾーンの提案アンチエイジングゾーンでのコーナーでの常時展開
提案概要	フィーリングアーツの実施 フィーリングアーツは音楽と光と絵画による体感型の総合芸術で、1981 年に現代美術作家の北村義博が独自の感性と技法で創作したものです。 「地球」「宇宙」「生命」「天上の世界」などをテーマとして、土と墨汁と金色絵の具で描いた抽象絵画の大キャンバスに、作家自らが多彩な色調の照明を投射し、色調を変えていくことで作品に動画的な微妙な陰影の変化を生み、そこにシンセサイザー、雅楽の笙、中国の古箏、フルオーケストラ、ボーカリストによる歌など様々な美しい音楽が流れる中、幻想的な美の世界「癒しの芸術」へいざないます。 現在元気な高齢者の一番の関心事である心と身体の健康維持「予防医療をテーマ」にする事での高齢者への関心を集めます。 障害者，その家族や被災者など「痛みや苦しみ」をもつ人々に「心の癒し」として提供 現代美術作家　北村義博氏 フィーリングアーツ研究会　代表 フィーリングアーツ・ボランティア委員会　代表 ポリスティックナーシング研究会　顧問 日本保健医療行動科学会　評議委員 経歴 滋慶学園グループ　顧問 大阪保健福祉専門学校　顧問 大阪医療技術学園専門学校　顧問 大阪スクールオブミュージック専門学校　教育顧問 展開方法 期間中　毎日開催

	内容　　一回　20 分公演　100 人　　1 日 2 回公演

添付資料	
提案内容補足資料	43336_フィーリングアーツ企画書 1.31.pdf
その他の資料	ー

【43057】　子供たちの器を集めて、日本の伝統文化「茶道（SADO)」を体験！

提案者情報	
提案 ID	43057
単独法人の提案法人名	関西テレビ放送株式会社
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	子供たちの器を集めて、日本の伝統文化「茶道（SADO)」を体験！
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	参加型エンターテインメント
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【42118】　訪日外国人向け多言語コールセンター(電話・Chat)

提案者情報	
提案 ID	42118
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	訪日外国人向け多言語コールセンター(電話・Chat)
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	言語シームレスな万博運営
提案のポイント	訪日外国人、パビリオン勤務者向けに、外国人向けの多言語対応サービスを Chat、電話で提供。英語・中国語(簡体字)・中国語(繁体字)・韓国語他、パートナー企業との連携により 13 ヵ国語に対応
提案概要	マルチチャネルでのモバイル（ネイティブアプリ or Web サイト or 電話 or SNS）Chat Bot での自動回答と、自動回答不能時の有人 Chat の組み合わせにより高い問い合わせ回答率を実現。Chat だけでなく、電話チャネルによる、訪日外国人とオペレータの 2 者間通話訪日外国人、パビリオン勤務者、オペレータとの 3 者間通話も提供。導入シーンとしては、訪日外国人向けには万博各メディア（web サイト、SNS、アプリ等）への機能連携、パビリオン勤務者向けには、モバイル端末を配布、設置し、訪日外国人からの各種問い合わせに対しての回答サポート機能として実装。万博運営の訪日外国人とのコミュニケーションシーンにおいて、言語シームレスな環境を提供。訪日外国人の万博体験最大化を図る。

添付資料	
提案内容補足資料	42118_多言語コールセンター.pdf
その他の資料	ー

【43231】　「みんなで VR 体操」

提案者情報	
提案 ID	43231
単独法人の提案法人名	株式会社テクノサポートデザイン
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	「みんなで VR 体操」
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	VR コンテンツ
提案のポイント	みんなで VR 体操は、「モビリティ」「医療・健康」「VR/AR」「エンターテイメント」のジャンルを網羅するコンテンツになります。
提案概要	VR 空間に誰もが出入り可能な「美しく未来感のある世界中の人々の憩いの場となる公園」＝「ワールドパーク（仮）」を建立します。 この空間は、世界の人々を健康（身体・心）にする空間です。 健康コンテンツの 1 つが「みんなで VR ラジオ体操」になります。何百人ものアバターが一斉にラジオ体操を行える空間です。このイベントは、エンタメでもあり、世界中の人々が感動とコミュニケーションを共有できる場でもあります。物理的に無移動ですので、移動・時間のコストゼロのモビリティ空間でもあります。CG・VR ならではの、現実空間では不可能な演出や効果も盛り込みます。参加者が今までに経験したことがない体験をご提供いたします。

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	非公表

【43253】　「学生が考える 2025 年大阪・関西万博会場」の動画・CG 作成

提案者情報	
提案 ID	43253
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	デジタルハリウッド株式会社
代表法人名	デジタルハリウッド株式会社
構成団体名（法人名等）	非公表

提案内容	
提案名	「学生が考える 2025 年大阪・関西万博会場」の動画・CG 作成
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	ＣＧ作成による情報発信・プロモ
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【37384】　五感 VR「VR 乾杯」「VR たこ焼き」

提案者情報	
提案 ID	37384
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	大阪駆動開発
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	五感 VR「VR 乾杯」「VR たこ焼き」
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	⑤会場内エンターテイメント
提案のポイント	・コンセプトの一つである「80 億人参加」の実現に向けた、先端技術（XR）を活用したアイデアである。 ・70 年万博と同様に 10 代～30 代の若者が主体となり、企画から開発・運用までを一気通貫で担う。 ・弊社が運営を行う、産官学民横断のハッカーコミュニティ「大阪駆動開発」が主体の共創（Co-creation）事業の実績が多数ある。
提案概要	現地参加者と遠隔地参加者と、バーチャル空間上で（実際の立ち飲み屋の距離感で）乾杯を行い、大阪の食文化を代表する「VR たこ焼き」を体験する。

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【42121】　すべての人への案内板

提案者情報	
提案 ID	42121
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	すべての人への案内板
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	万博キャラが様々な人へ案内
提案のポイント	AI による感情を持ったアバター(万博マスコットキャラクター等)が、様々な案内を行う。 47 カ国語翻訳連携・多言語文字表示により、 訪日外国人にも対応。 設置場所に合わせ、顔認証により性別・年齢（・国籍)を判断し、外部データーベースと連携しインタラクティブな案内をはじめ、ライブ配信・スケジュール配信も可能。また、スマホによる視聴や大型ディスプレイ、タッチパネル案内ターミナルなど様々なデバイスに対応。
提案概要	日本の文化で外国人に人気のあるアニメ的な要素を取り入れた、案内ターミナルを制作する。 膨大な案内用の動画コンテンツを制作にするは、ノウハウと時間(=コスト)が必要だが、AI 動画自動制作ソフトウェア Smartavatar® (以下、本ソフト)を使うことでこれらのノウハウは AI が行うため、誰でも動画制作が短期間で制作可能。 本ソフトは、テキストからキャラクターによる代替スピーチ機能だけでなく、静止画や動画を取り込むことで、それらの説明を AI キャラクターが感情を持って、手振り・身振りや多彩なカメラワークによる動画コンテンツを自動制作します。 また 47 カ国語翻訳連携・多言語文字表示機能により日本語以外で話すことや、多言語のテロップや字幕を重畳させることも可能で、マイナーな外国語への対応で多様な人へ案内・情報提供が可能になり、顔認証システムと組み合わせることで性別・年齢（・国籍)を判断し、それらを加味した案内を提供します。 どうしても人間による説明が必要な場所・内容に関しては、音声通話機能(Actshow)を使うことで、キャラクターを介して音声、身振り等で返答が可能です。 制作された動画コンテンツはインタラクティブな案内ターミナルの素材としての利用や、お知らせ(ニュース・天気・交通） に使われるほか、アトラクションのプロモーション、デジタルサイネージ等に利用が可能です。 インタラクティブ案内以外に、ライブ配信・タイムスケジュールによるコンテンツ配信・ビデオオンデマンドに関しては、コンテンツ配信システムを構築し各設置場所にあった様々なコンテンツを配信し、災害・緊急時には割り込んで瞬時にそれらの情報への切り替えを可能とします。 表示デバイスは高精細・高精細（8K）表示対応大型ディスプレイ から、タッチパネル・案

	内ターミナルやスマホまで対応します。

添付資料	
提案内容補足資料	42121_すべての人への案内板 添付.pdf
その他の資料	ー

【42281】　「いのちのロボット」プロジェクト

提案者情報	
提案 ID	42281
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	いのちのロボット共創協会
代表法人名	株式会社ゲン
構成団体名（法人名等）	株式会社ロボ・ガレージ 東京大学先端科学技術研究センター高橋研究室 国立大学法人浜松医科大学 ヴイストン株式会社 株式会社アディップ CEO,ink. 有限会社フィード 株式会社ゲン

提案内容	
提案名	「いのちのロボット」プロジェクト
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	人とロボットの共生の実証実験
提案のポイント	万博の象徴となる世界一美しいロボット「いのちのロボット」と、人と地球の健康を学ぶ体験型展示との組み合わせにより、新しい時代の共生社会における「いのち」について気づき行動につなげるプロジェクト。感情移入や共感を特長とするヒト型ロボットを活用した演出によるステージショーとロボットアバター擁するアプリの配信により万博で得た学習内容を来場者の記憶に印象づけ SDGs や Well-being の実践者を拡張する。
提案概要	「ロボットによって人の記憶に訴えること、そして、そのことによって生命とは何なのかを再考させること」を目的として「いのちのロボット」を共創。人とロボットが共生する時代における、ロボットから人への情報伝達効果の検証を図る。 我々は地球環境や健康などについて、既に多くの情報を得ているが、それらを日常生活の中で意識化・習慣化することが難しいという背景がある。そこで、ヒト型ロボットの特長である感情移入や共感を活用した演出により、環境・健康についての学習内容を来場者の記憶に印象づけ実践を促す。 「いのち」について学習・実践するための構成は以下の 3 ステップ。 【STEP1】「いのち」体験型展示エリア ライフサイエンスやサステナビリティ等について学ぶ。 【STEP2】ロボットのデモンストレーションエリア 「いのち輝く未来社会のデザイン」を象徴するロボットによる演出により体験型展示エリアでの学習内容を記憶として強く印象づける。

	【STEP3】日常において ロボットによる演出内で頒布されたスマートフォン（モバイルデバイス）へのロボットアバター（AI）擁するアプリにより「いのち」のための生活習慣を実践する。 ロボット開発は、デザイン性の高い外観、自然な動作、共感を促す対話を特長とする数々のロボットを開発してきた高橋智隆を中心としたチーム。 そのロボットを核とした映像・空間・照明・音楽や来場者のスマートフォンへの通信によるインタラクティブなステージショーの演出によって、学習内容をビジュアルメッセージとして人々に焼き付ける。 「ロボット（テクノロジー）は人、そして、社会を幸せにするのか？」という命題に対して「いのちのロボット」が、持続可能な世界の達成と人々が活き活きと快適に過ごせる社会の実現のための行動変容に貢献。人とロボットの共生の進化が、ここからはじまる。

添付資料	
提案内容補足資料	42281_いのちのロボットプロジェクト提案イメージ図：いのちのロボット共創協会 20200129.pdf
その他の資料	42281_「いのちのロボット」イメージスケッチ：いのちのロボット共創協会 TOMOTAKA TAKAHASHI20200129pdf.pdf

【42357】　熊野参詣道で SDGs 体験

提案者情報	
提案 ID	42357
単独法人の提案法人名	「熊野古道」を世界遺産に登録するプロジェクト準備会
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	熊野参詣道で SDGs 体験
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	その他、歴史・文化・世界遺産
提案のポイント	熊野参詣道のある近畿圏は、古から持続可能な社会を実践している場所だと紹介できること。
提案概要	グーグルのストリートビュー上で作成した左右と天に映像と地面には熊野参詣道上を映し出し、画面上で歩く。 京都府～大阪府～和歌山県～三重県～奈良県と続く参詣道を歩くことで、古代より続いてきた持続可能な社会は、時代によってその形や方法を変えて SDGs を続けてきたこのエリアの歴史・文化を体験する。 また、音を流すことで、会場内に居ながら現地歩く疑似体験ができ、健康増進につながる。

添付資料	
提案内容補足資料	42357_熊古　規約.pdf
その他の資料	非公表

【42441】　未来のフードテックが実現する「データ食レストラン」開店！

提案者情報	
提案 ID	42441
単独法人の提案法人名	株式会社電通
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	未来のフードテックが実現する「データ食レストラン」開店！
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	フードテック×アート
提案のポイント	SXSW をきっかけに世界中から注目されている日本発の「フードテック・クリエーティブ集団　OPENMEALS」 が官民学と連携し進行中の超未来体験型レストラン「寿司シンギュラリティ 」にリアルな場を大阪万博に作る。 日本が世界に誇る「食」をテクノロジーと掛け合わせた未来の食文化を提案し、新たな産業を提案。
提案概要	「超未来型レストラン」で体験できる３つの事。 ①食データ化転送！ オンライン上で料理を制作！有名シェフの料理が海外から伝送され３D プリンターやロボットアームなど最先端機器で調理。来場者も食をデザインに参加出来る。 ②パーソナライズ食体験！ DNA や不足栄養素など最先端ヘルステック技術により自分のヘルスデータから、完全にパーソナライズされた料理を提供する。 ③サステナブルな未来食体験！ 細胞培養肉。AI 植物工場。水溶性昆虫パウダーなど、サステナブルな食材を一流シェフにより最高に美味しいメニューで提供。 参照：「寿司シンギュラリティ」プロジェクト公式サイト http://www.open-meals.com/sushisingularity/index.html

添付資料	
提案内容補足資料	42441_添付 1.pdf
その他の資料	42441_SXSW2019.pdf

【42538】　Discovery Neo Zipang～万博来場者向け地方送客ソリューション～

提案者情報	
提案 ID	42538
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	Discovery Neo Zipang Project
代表法人名	株式会社電通
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	Discovery Neo Zipang～万博来場者向け地方送客ソリューション～
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	地方送客 PF による全国活性化
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【42544】　aiBow(アイバウ)

提案者情報	
提案 ID	42544
単独法人の提案法人名	三菱総研ＤＣＳ株式会社
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	―
代表法人名	―
構成団体名（法人名等）	―

提案内容	
提案名	aiBow(アイバウ)
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	AI/ロボット
提案のポイント	・aiBow を介したコミュニケーションが言葉や心の壁を超える ・自分の新たな可能性に出会える ・リアルだけでなくデジタルのコミュニティを作ることで、万博前後もつながるエンゲージメント ・aiBow デザインを公に募集することで、みんなで作る開かれた万博 ・1 人でも楽しめる ・万博というきっかけが人と人、人と場所をつなぎ新たな関係が生まれる
提案概要	「未来社会の実験場」として、人と人との新たな繋がり方の実現を目指します。 従来は人が能動的に繋がりを築いていましたが、今回はその役割を AI ロボット(aiBow)にお任せします。 aiBow を来場前に購入し、利用者の出身地や趣味等の情報をインプットしておきます。万博会場内では、aiBow を歩かせたり、肩や頭に乗せたりして共に行動することができます。そして aiBow 同士が通信して情報を受け渡し、お互いの主人と気が合うと判断したら、両者の接点を持てるような行動をします。1 人の来場者の方でもコミュニケーションがとりやすくなります。万博には世界各国から人が来るため、言語が異なる場合は aiBow が翻訳を行うことで、主人同士の会話をスムーズに行わせることができます。その際に、アプリ等で連絡先を交換することで、その場だけではない繋がりを築くことができます。 また aiBow のデザインは世界中から、業種問わずに募集を行います。デザインのフォーマットを用意することで、誰でも気軽に参加できるようにします。最終的に投票からデザインを 3 パターン程度に決定し、その中から自分の aiBow を選んでもらいます。 来場前から万博のイベントに参加できることで、実際に足を運びたいと思わせるようにします。 そして来場者の方には、aiBow と共に新たな人とのつながり方を実際に体験してもらい、万博後も来てよかったと思ってもらえるような新たな可能性に出会えること

	を目指します。

添付資料	
提案内容補足資料	42544_AIBOW_Story.pdf
その他の資料	42544_aiBow_LOGO.png

【42769】　xR 活用による万博体験の進化

提案者情報	
提案 ID	42769
単独法人の提案法人名	KDDI 株式会社
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	xR 活用による万博体験の進化
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	VR/AR
提案のポイント	・KDDI は、AR/VR 等の xR 技術を用い、フィジカル空間とサイバー空間の融合を実現します ・5G 通信、クラウド、アプリケーション開発、先端 AR/VR デバイスの提供を一貫して実施可能なサービスプロバイダである強みを活かし、これを実施します
提案概要	KDDI は、EXPO2025 において、VR、AR、テレプレゼンス、3D ホログラム等の要素技術により実現する「xR」サービスを提供します Society 5.0 を掲げる今回万博は、フィジカル空間とサイバー空間の高度な連携が要件となることが想定されます。シンプルに、双方の空間を個別に作りこむことに加え、「フィジカル空間からサイバー空間にアクセスする」、「サイバー空間からフィジカル空間にアクセスする」等の、両空間のインタラクティブなやり取りもユースケースとして実現されると弊社は考えます。 KDDI は、具体的に下記 2 つの仕組みを導入することで、これを実現します 1）フィジカル空間からサイバー空間にアクセスするための、AR や 3D ホログラムの導入 2）サイバー空間からフィジカル空間にアクセスするための、VR やテレプレゼンスの導入 KDDI は、5G 通信、クラウド、アプリケーション開発、先端 AR/VR デイバスの提供を一貫して実施可能なサービスプロバイダである強みを活かし、フィジカル空間とサイバー空間の融合を実現します

添付資料	
提案内容補足資料	42769_KDDI 提案_⑤会場内エンターテイメント_VR・AR.pdf
その他の資料	ー

【42864】　ＶＲ文楽　オラトリオヤマトタケル　１万人の大合唱

提案者情報	
提案 ID	42864
単独法人の提案法人名	オラトリオヤマトタケル実行委員会
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	ＶＲ文楽　オラトリオヤマトタケル　１万人の大合唱
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	次世代通信・ＶＲ・映像・演奏会
提案のポイント	全国各地から１万人に合唱団員として万博に参加してもらえること。来場者には万博会場に中継された各地の美しい日本の風景を堪能していただけると同時に国家成立から現代まで続く我が国の歴史を音楽と共に伝え、我が国が持続的発展を実践的に重ねてきた事を発信すること。またクラシック音楽と人形浄瑠璃をＶＲ技術での融合し、新しいエンターテイメントを創造することで両ジャンルの新規ファンを開拓するフロンティア事業。
提案概要	クラシック音楽界は企業等の寄付で支えられている現状で経済的自立が大きな課題となっている。大阪･関西が誇る伝統文化人形浄瑠璃も同じ課題を抱える一方、歌舞伎界は他ジャンルとの融合、気鋭の脚本家による刺激的な演目などで人気を保っているが、その原点は梅原猛氏台本による「スーパー歌舞伎ヤマトタケル」であった。 大阪羽曳野市にはユネスコ世界文化遺産に登録された百舌鳥・古市古墳群の構成資産、全長 180ｍの前方後円墳ヤマトタケル白鳥御陵がある。私たちは昨年世界文化遺産登録記念事業として大阪ザ・シンフォニーホールにおいてヤマトタケルの冒険と日本誕生神話をクラシック音楽で綴る「オラトリオヤマトタケル」演奏会を出演者約 300 名、満員の会場で開催した。本曲は作曲三枝成彰氏、台本なかにし礼氏により平成元年東京両国国技館において初演、毎回三千人の合唱団員が参加し 10 年間演奏された音楽叙事詩。オーケストラと雅楽器、混声・児童合唱のハーモニーにのせ７名のソリストが神話の世界を進めていく。物語はヤマトタケル冒険の旅に沿い兵庫県淡路島、奈良県三輪山、三重県伊勢神宮、鹿児島県熊襲洞窟、愛知県熱田神宮、静岡県日本平、神奈川県横須賀、千葉県木更津、岐阜県伊吹山、三重県亀山、奈良県御所市、大阪羽曳野市古市、堺市鳳等へと移るが、本企画ではヤマトタケルの足跡を共有する全国各地と万博会場を次世代通信規格で双方向で結び、１万人のバーチャル合唱団を万博会場に誕生させる事でフィジカル空間とバーチャル空間を融合させたコンサートを開催し、各地にいながら大阪・関西万博に参加できる場を提供するというもの。また事業の象徴的存在として、日本最古の英雄ヤマト

	タケルを文楽人形でＣＧ製作、人形遣いによるリアルタイムの演技をモーフィング反映された、演技するＣＧキャラクターを大型立体スクリーンに登場させ、新しいエンターテイメント手法を誕生させる。

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	42864_ヤマトタケルの足跡.jpg

【42942】　touch OSAKA! ココロツナガル万博プロジェクト

提案者情報	
提案 ID	42942
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	三井物産株式会社／株式会社日テレ アックスオン／中京テレビ放送株式会社
代表法人名	中京テレビ放送株式会社
構成団体名（法人名等）	三井物産株式会社／株式会社日テレ アックスオン／中京テレビ放送株式会社

提案内容	
提案名	touch OSAKA! ココロツナガル万博プロジェクト
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	エンターテイメント、演出
提案のポイント	今回の企画は、三井物産・日テレアックスオン・中京テレビという役割の異なるパートナーとの共同企画ということが最大のポイントになっています。総合商社としての強み、動画のみに留まらないクリエイティブなコンテンツ制作力、地上波ビジネスに要するネットワークや技術力などを掛け合わせ、１つのジャンルに留まらない広い枠組みのアイディアを提案致します。
提案概要	日本では電車の中で大多数の人々がスマホばかり見ていると、世界で度々話題になっていると聞きます。大阪・関西万博では是非とも手元ばかりを見るのではなく、同じ空間を共にしている人と会話をして、自分で体験して、経験してほしいという想いから、もっと物理的にも精神的にも「自由に」楽しむための空間演出を提案いたします。提案の中には、「自由に」楽しんでもらうためのアイディアを様々な方向性から挙げています。詳細は添付の資料に挙げております。まずは万博を周遊するために本来必要な案内図やインフォメーションなどを、個々の要望に合わせるシステム。会場内に設置される案内図やサインは一切必要なくなります。もちろん多言語対応も可能。また、このシステムの特徴は、運営側が人の流れや混雑状況を正確にリアルタイムデータとして収集できること。データを活用し「混雑回避」や「人の誘導」など会場状況のコントロールが可能となります。このシステムにより、会場内では地図を見ることなく、混雑に遭遇することなく物理的にも精神的にもストレスレスな状態で楽しんでいただけます。また、会場までのアクセスに関しても今回海に囲まれた夢洲開催では大きな課題になると考え、会場までの移動そのものをエンターテイメントとし何か体験した・経験したと思えるコンテンツを考案しました。会場までのアクセスで、いま向かっている先の会場をより楽しんでもらえるためのワクワク感を演出します。最新技術を駆使したエンターテイメントを体験したり、大阪という土地柄の知識を集めたり、会場に着いたときには万博のプロローグをすでに体験済の状態で参加できるコンテンツ提案です。

添付資料

提案内容補足資料	非公表
その他の資料	非公表

【42963】　みんなの海をきれいにする!海問題の解決する体験型 AR 環境レース

提案者情報	
提案 ID	42963
単独法人の提案法人名	非公表
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	みんなの海をきれいにする!海問題の解決する体験型 AR 環境レース
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	廃棄物×モビリティ×レース
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	非公表

【42984】　ヘルスケア/メディカル エデュケーショナル エンターテイメント

提案者情報	
提案 ID	42984
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	ヘルスケア/メディカル エデュケーショナル エンターテイメント
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	健康　教育　エンターテイメント
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【43001】　子どもの異文化交流体験プログラム

提案者情報	
提案 ID	43001
単独法人の提案法人名	特定非営利活動法人キッズデザイン協議会
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	子どもの異文化交流体験プログラム
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	異文化交流、理解プログラム
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【43004】　セーリングワールドフェスティバル　いのち輝くビーチ＆ハーバー

提案者情報	
提案 ID	43004
単独法人の提案法人名	日本セーリング連盟
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	セーリングワールドフェスティバル　いのち輝くビーチ＆ハーバー
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	水上エンターテイメント
提案のポイント	未来はロボット・ＡＩ・バーチャルな時空により社会の効率性が高まり、安全と快適を享受できる素晴らしい時代。 それは同時に人が自らの動きを高度に制御する必要が劇減し、運動・感覚器官は退化へと向かう世の中。 人々は「スポーツや自然との共生」の重要性を再認識し、精神を充足しうる都市のオアシスを求める。 そんな未来への回答として、多様なリクリエーションをワンストップで叶える魅力ある「現実空間」を提案したい。
提案概要	【提案の具体的内容・骨子】 （１）セーリング・ワールドフェスティバル 「スポーツによる感動」セーリング艇種ごとの世界大会を、万博期間中、連続して実施する。 『完全見える化』　見るスポーツとして、大会全景や各選手のパフォーマンスを撮影、風や波の変化とセーリングの魅力を、一般の方にもわかりやすく編集し、会場内とインターネットを介し世界中に配信する。 大会の例として、１０歳～１６歳のジュニアが取り組み、つい応援したくなる「オープンスキフ級」から、海のＦ１と呼ばれ最高時速１００ｋｍ超、スピード感にあふれ迫力あるプロスポーツ「ＳａｉＩＧＰ」まで、さまざまなイベントを、会場内あるいは手元端末にて、観戦することができる。 同時に、屋内でセーリングシミュレーターによる疑似体験や、岸辺で実際の試乗体験を通じ、するスポーツとして新たな海の魅力を体感、選手と共感できるチャンスも提供したい。 （２）いのち輝く♡ビーチ＆ハーバー 『未来の都市公園』人工砂浜ビーチ・天然芝の屋外広場・ビーチコート・屋内屋外観覧席・室内リクリエーション施設・艇保管場・艇係留場等を備える海洋性レクリエーション場。

	各種海洋性レクリエーションの体験やコンテスト、各種多様なビーチスポーツのイベント等により、より多くの来場者が海に接する機会を設ける。 来場する子供から高齢者まで、時にはスポーツで興奮し・時にはビーチで心を落ち着かせることが、未来社会における健康増進に役立ちそうだということを、まさに未来のＡＩ・ハイテク空間の粋を究める万博都市へ来場する皆様だけが実際に肌感覚で実感できる。 未来社会の都市における人間らしい幸せな生き方、ＱＯＬの充実をイメージできることを期待している。 また万博終了後ＩＲ開催されれば、「自然との共生」や「スポーツ」によって、人間の肉体と精神に及ぼす良い影響、その大切さが、大きく価値を増すだろう。

添付資料	
提案内容補足資料	43004_JSAF_Expo2025 提案_20200120.pdf
その他の資料	43004_スポーツ大会とパフォーマンスの「完全見える化」事業.pdf

【43031】　来場者とコミュニケーションを行うバーチャルヒューマンの実現

提案者情報	
提案 ID	43031
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	来場者とコミュニケーションを行うバーチャルヒューマンの実現
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	VR/AR、AI、演出
提案のポイント	弊社の「人間のビジュアルを生成する」AI 技術と音声対話 AI 技術を組み合わせることで実現する「バーチャルヒューマン」が、世界中から万博会場に訪れる様々な人種のお客様に対して、多言語対応によるおもてなしやエンターテイメントの提供を行う。少子高齢化や労働人口減少といった先進国が直面するであろう課題に対して、バーチャルヒューマンが果たせる役割について、万博でその実例を世界に対して発信したいと考える。
提案概要	弊社は世界で注目される先端 AI 技術「GAN（敵対的生成ネットワーク）」によるクリエイティブ AI の実現を行う京都大学発 AI スタートアップである。従来にはない「何かを創る AI」であるクリエイティブ AI の研究開発および社会実装を行う。弊社の GAN アルゴリズムを利用し、各業界のデータホルダー企業とプロダクト・サービスの共同開発および製品化を行っている。弊社の社内プロジェクトとして「バーチャルヒューマンプロジェクト」というものが存在する。このプロジェクトの概要としては「実在しない人間のビジュアルを AI により自動生成する」ことであり、公表している事例としては「バーチャルアイドル生成 AI」「バーチャルモデル生成 AI」がある。上記 2 つの事例では、2D の実在しない人物の画像の生成に成功しているが、弊社ではこの AI を更に進化させ、「3D 化」し、「動かす」ための研究開発を継続している。また AI の技術領域では「音声対話」技術が目覚ましい発展を遂げている。数年以内に人間と違和感なく会話を行える音声対話 AI の実現可能性は高く、音声対話 AI と弊社の「人間のビジュアルを作り出す技術」を組み合わせることで、完全な「バーチャルヒューマン」が実現できると考えている。万博会場には世界中から様々な人種のお客様が訪れることが想定されるが、どの言語にも対応できる多言語会話が可能なバーチャルヒューマンが、お客様のお出迎えやご案内、お困りごとへの対応といった受付業務を行うことを想定している。また AR/VR といった XR デバイスとバーチャルヒューマン技術を組み合わせることで、会場内で楽しめるエンターテイメントコンテンツの開発も目指している。少子高齢化や労働人口減少といった今後日本をはじめとした先進国が直面する課題に対して、バーチ

	ャルヒューマンが果たせる役割は大きくなると考えており、万博でその実例を世界に対して発信したい。

添付資料	
提案内容補足資料	43031_DATAGRID_BANPAKU_20200131.pdf
その他の資料	ー

【43123】　脱 AI。忍者ロボ「NIN_NIN」による通訳ガイドサポート

提案者情報	
提案 ID	43123
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	オリィ研究所＆川田テクノロジーズ＆川田テクノシステム
代表法人名	川田テクノロジーズ株式会社
構成団体名（法人名等）	川田テクノロジーズ株式会社 川田テクノシステム株式会社 株式会社オリィ研究所

提案内容	
提案名	脱 AI。忍者ロボ「NIN_NIN」による通訳ガイドサポート
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	ロボット
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	非公表

【43138】　分身ロボットで「心を運び」、「知る」から「体験する」時代へ

提案者情報	
提案 ID	43138
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	オリィ研究所＆川田テクノロジーズ&川田テクノシステム
代表法人名	川田テクノロジーズ株式会社
構成団体名（法人名等）	川田テクノロジーズ株式会社 川田テクノシステム株式会社 株式会社オリィ研究所

提案内容	
提案名	分身ロボットで「心を運び」、「知る」から「体験する」時代へ
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	⑤ロボット
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	非公表

【43228】　世界こども学校（仮称）で世界中のみんなと絵本物語をつくる！

提案者情報	
提案 ID	43228
単独法人の提案法人名	非公表
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	世界こども学校（仮称）で世界中のみんなと絵本物語をつくる！
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	教育エンターテイメント
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【43260】　国境や格差を超えて教え合いコラボできる楽器演奏 eSports

提案者情報	
提案 ID	43260
単独法人の提案法人名	非公表
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	国境や格差を超えて教え合いコラボできる楽器演奏 eSports
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	楽器演奏、AR、AI、５G
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【43379】　夢 Shima MEDIA～次世代マスメディアの在り方を模索・提言～

提案者情報	
提案 ID	43379
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	非公表
代表法人名	非公表
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	夢 Shima MEDIA～次世代マスメディアの在り方を模索・提言～
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	次世代マスメディアの実証実験
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	非公表

【41120】　暑さ対策&日本文化を気軽に体験[公式うちわ]と[うちわ浴衣娘]

提案者情報	
提案 ID	41120
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ＩＡＳ国際博覧会プロジェクト
代表法人名	一般社団法人インターナショナルアーティスト支援協会
構成団体名（法人名等）	非公表

提案内容	
提案名	暑さ対策&日本文化を気軽に体験[公式うちわ]と[うちわ浴衣娘]
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	ー
提案のポイント	・手軽で安価な来場者の暑さ対策 ・日本文化の体験（うちわ・浴衣） ・企業等からのスポンサー（うちわ裏面広告）
提案概要	日本の夏を涼しくする伝統的な「うちわ」を万博公式うちわとして制作、来場者に手軽に涼をとってもらうことと、日本の実用的なお土産として持ち帰ってもらうことを目的とする。 配布は学生やボランティアを中心とした「うちわ娘」が行う。うちわ娘は公募にて選考、配布時は全員浴衣もしくは着物、あるいはキャラクターの着ぐるみを着ており、クールジャパンを発信する。 万博公式うちわには、裏面に関西の地元企業のスポンサーを募り、うちわ製作費・人件費・万博運営費に充当する。

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【41637】　3D ホログラム技術による完全仮想環境構築

提案者情報	
提案 ID	41637
単独法人の提案法人名	大阪府立大学
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	3D ホログラム技術による完全仮想環境構築
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	ー
提案のポイント	3D ホログラムはヒトの視覚における視差効果を応用したもので、デジタルサイネージなど広告への活用のように、小規模のものではすでにかなり安価に実用化が始まっている。この 3D ホログラム技術をより大規模に空間的に配置することで、360 度に取り囲むようなホログラムを提示できるシステムを構築する。
提案概要	仮想現実に関する技術は急速に進化し、社会の様々な場面で実装されているが、現時点では VR など装着型のものか、スクリーンに投影する 2 次元的なものが多く、ヒトを 360 度取り囲む形で 3 次元に投射される非接触な仮想現実は実現されていない。3D ホログラムはヒトの視覚における視差効果を応用したもので、デジタルサイネージなど広告への活用のように、小規模のものではすでにかなり安価に実用化が始まっている。この 3D ホログラム技術をより大規模に空間的に配置することで、360 度に取り囲むようなホログラムを提示できるシステムを構築する。

添付資料	
提案内容補足資料	41637_スマートリハビリテーション研究センター｜21 世紀科学研究センター｜研究推進機構｜学域・大学院・機構｜大阪府立大学.pdf
その他の資料	ー

【42196】　世界 140 ケ国・地域で稽古されている合気道の紹介

提案者情報	
提案 ID	42196
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	世界 140 ケ国・地域で稽古されている合気道の紹介
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	武道(合気道）の紹介
提案のポイント	心身の健康法、精神修養法、護身術として、そして生涯教育の一環として世界 140 ケ国・地域で稽古されている武道である「合気道」を万博会場にて演武会等を通じて紹介
提案概要	関西（和歌山）出身の植芝盛平によって創始された合気道を通して、日本の文化「和の心」を披露することで、技術文明と歴史文化が融合した関西の魅力を世界に向けて発信。 合気道の稽古哲理は、「和の心」（和合の精神）でありお互いに切磋琢磨し合って稽古を積み重ね、心身の錬成を図るのを目的とする。他人と優劣を競うことをせず、試合を行わず、稽古相手を常に尊重し、対等な立場で稽古することで、相対的な強さを求めるのではなく、絶対的な強さを求める。老若男女、宗教、国籍に拘わらず稽古できるため、現在１４０か国・地域に普及している。万博では、合気道の演武会（技の披露）を開催し、また、世界各地からの愛好家の参加を促し稽古会を開催することで、日本武道の歴史や精神文化を紹介しつつ「和の心」を伝える。

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	非公表

【42313】　大阪・関西万博ホスピタリティプログラム

提案者情報	
提案 ID	42313
単独法人の提案法人名	非公表
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	大阪・関西万博ホスピタリティプログラム
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	特別なおもてなし
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	非公表

【42335】　時間を超えた OsakaCyberWalk(仮)

提案者情報	
提案 ID	42335
単独法人の提案法人名	TIS 株式会社
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	時間を超えた OsakaCyberWalk(仮)
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	AR/VR による遠隔案内
提案のポイント	万博時には日本だけでなく海外からも大阪へ多数の来訪が予想されますが、来訪者が見聞できるのは来訪時の大阪のみです。 OsakaCyberWalk(仮)では、拡張現実（ＡＲ）技術を用いて、現在の万博会場に、これまでの大阪の出来事や人物や、これからの大阪を重ねることにより、来訪者にさらなる発見と感動の共有を提供します。
提案概要	OsakaCyberWalk(仮)は、万博会場において、XR 技術を用いて、現実の空間に豊臣秀吉や大阪商人など様々な人物を登場させたり、1970 年の万博を再現させたり、2030 年以降の未来の大阪などを現実の空間に重ねたりさせるものです。来訪者は、スマートフォン・タブレット・メガネ型デバイスなどを通じて、この拡張された空間（AR 空間）を体感できます。 例えば、当社のＸＲ技術では、大阪商人の商いの様子や武士の戦など、現実の役者が別の場所のスタジオや、京都の太秦などでリアルタイムで演じているものを、大阪万博会場内の AR 空間内に AR キャラクターとして登場させることにより、単なる VR とは異なる緊迫感、臨場感を演出することができると考えております。 また、この CyberWalk はリモート参加が可能となるため、万博関係者の会場への流入を減らす事が出来るため、混雑の緩和や、非常時の救助対象者の削減（減災）などの副次的な効果も期待できると考えております。 さらに、1970 年万博のシンボルモニュメントである太陽の塔や、その混雑の様子などを AR 空間に再現することで、あたかも、過去と現在が一体となった空間などを創造したり、異なった季節を再現することも可能です。 OsakaCyberWalk(仮)では、空間や時間を超えた大阪のウォーキングツアーを提案致します。

添付資料	
提案内容補足資料	42335_TIS_OsakaCyberWalk.pdf
その他の資料	ー

【42416】　全英・マスターズ・全米「３大ゴルフ大会」疑似優勝体験

提案者情報	
提案 ID	42416
単独法人の提案法人名	西尾レントオール株式会社
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	全英・マスターズ・全米「３大ゴルフ大会」疑似優勝体験
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	万博体験・レガシーの共有
提案のポイント	グリーンワールドに全米、全英、マスターズの疑似体験施設を設置する。会場内だけでなく、地方のゴルフ場を域外会場とし、連携したエンターテインメントプログラムを提供する。会期終了後地方のゴルフ場に設置した設備は万博のレガシーとして、地域の医療や防災に資する活用を行う。
提案概要	１．グリーンワールドに全米、全英、マスターズの疑似体験施設を設置する。 ２．ロボットによるコース整備によって短期間で名門コースを再現する。大型映像機器・VR を活用した臨場体験をグリーン周りで再現する。また歴史的なシーンを疑似体験できるようにコースレイアウトを多様に変更していく。 ３．すべて会場内で完結するのではなく、西日本地区にある地方のゴルフ場（例えば兵庫県三木市）数カ所を域外会場として活用する。（最終ホールのみ万博会場に設置するなど。）万博会場と域外会場はヘリコプターで結ぶ。域外会場にヘリポートを設置する。 ４．地方のゴルフ場を万博の域外会場として活用することにより、地方における万博への参加意識が高まることが期待できる。また会期終了後、ヘリポートや大型映像機器・VR 機器をその地域に残し、医療用や防災対策用に活用する。万博のレガシーを地方にも波及させることになる。 ５．地方のゴルフ場やゴルフ場維持管理業者、建設業者と協力して、ロボットコース整備、可変性コース技術の共同開発が必要になる。（開発費用未定）また地方のゴルフ場にヘリポートや関連施設を整備する必要がある。（整備費用未定）

添付資料	
提案内容補足資料	42416_200131-イメージ図（ゴルフ）.pdf
その他の資料	ー

【42808】　EXPERIENCE Lab

提案者情報	
提案 ID	42808
単独法人の提案法人名	非公表
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	EXPERIENCE Lab
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	ＶＲ、ＡＲ、ＡＩ等
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【42886】　シナプスエンジンで自律するキューブ型ロボットがアシスタントに

提案者情報	
提案 ID	42886
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	JATO×PLEN Robotics with みらいリレーションズ
代表法人名	ジャトー株式会社
構成団体名（法人名等）	PLEN Robotics 株式会社、みらいリレーションズ、ジャトー株式会社、未踏医科学研究財団

提案内容	
提案名	シナプスエンジンで自律するキューブ型ロボットがアシスタントに
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	AI/ロボット
提案のポイント	会場内に多数のキューブ型ロボットを配置。ロボット同士がサーバを介さずリンクして情報を共有。会場案内、迷子探し、顔認証決済・入退場・スタンプラリー、他会場の様子確認、ヒートマップ機能を提供。顔認証に加え健康状態把握機能を持たせることで来場者に休憩を促す事なども可能。 来場者はパーソナルコミュニケーターとして持ち歩くロボットを借りる事ができ、会場に配置されているロボットからの情報を得る事ができます。
提案概要	ロボットは 74mm のキューブ型で、上半分が頭にあたります。頭にはカメラ・マイクを搭載。カメラでは顔認証及び健康状態把握、マイクでの音声認識（多言語対応）が可能。頭はうなずく・首を振るような仕草をすることが可能で愛嬌のあるコミュニケーターになります。 ロボットの頭に搭載された表示機能を用い、来場者に音声と映像で情報を提供します。 会場内にロボットを多数配置します。ロボットはシナプスエンジン（超高速処理が可能なモジュール）によりデータ解析・相互接続が可能となりロボット同士がリンクします。 これらを活用し、以下の機能を提供します。 ・会場案内：目的地までの道順を地図で表示。顔認証の機能を組み合わせ、来場者毎の行動履歴に基づいたオススメの案内、健康状態把握から休憩や食事を促す、なども可能。 ・迷子探し：近くのロボットに迷子の顔写真を見せることで、複数地点のロボットと情報を共有、迷子を探します。 ・顔認証による決済：注文時にロボットに顔を見せることでキャッシュレス決済。 ・顔認証による入退場：会場への入退場及び再入場の手続きを顔認証で行う。 ・顔認証を使ったスタンプラリー：ポイント箇所のロボットに顔を見せ、スタンプをためる仕組みを構築可能。

	・他会場の確認：手元や近くに設置されているロボットで他の場所の様子を見て楽しむことが可能。 ・会場内ヒートマップ：各所に設置されているロボットがそれぞれ周辺の混雑状況を把握し、情報を集約することで会場内の混雑ヒートマップを作成。 ・テレワーク：障がい者の方などが自宅などから案内係として働くことが可能。 貸出用に、持ち運び可能な小型のロボットも用意し、来場者に寄り添うパーソナルコミュニケーターとして働きます。待ち時間中に「オススメの場所は？」などの会話を楽しめます。その回答についても、各所にあるロボットと通信して得た情報を元に提供します。

添付資料	
提案内容補足資料	42886_C_シナプスエンジンで自律するキューブ型ロボットがアシスタントに_提案資料.pdf
その他の資料	ー

【42890】　大坂城の「櫓」復元

提案者情報	
提案 ID	42890
単独法人の提案法人名	非公表
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	大坂城の「櫓」復元
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	会場内エンターテイメント
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【43038】　レーザー手裏剣を使用した　次世代忍者スポーツ「e-Ninja®」

提案者情報	
提案 ID	43038
単独法人の提案法人名	一般社団法人 NinjaTAG 協会
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	レーザー手裏剣を使用した　次世代忍者スポーツ「e-Ninja®」
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	映像、エンターテイメント、演出
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	非公表

【43093】　あらゆる場面で人生をクリエイティブにする音楽プログラム

提案者情報	
提案 ID	43093
単独法人の提案法人名	公益財団法人日本センチュリー交響楽団
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	あらゆる場面で人生をクリエイティブにする音楽プログラム
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	音楽と教育、福祉、地域
提案のポイント	日本センチュリー交響楽団ではコミュニティプログラムと呼ぶ参加型、共同創作型の音楽ワークショップを展開しています。従来のコンサートのようにパフォーマーから聴衆への一方通行の関係でなく、参加者と音楽家が交流しながらオリジナルの表現を創作します。それは特別な技術を必要とせず、子供であったり、高齢者や障碍者でも主体的に参加でき、人々がクリエイティブになり、主体的に社会に参加することになります。
提案概要	当団では、従来の音楽鑑賞のみを提供するコンサートだけでなく、音楽の経験に関わらず一般の方、子供たち、あるいは高齢の方、障碍のあるも参加して一緒に音楽体験に参加し、自己表現し、創造的な場を共有できるコミュニティプログラムを展開し、教育プログラム、コミュニティプログラムとして日本国内のみならず海外でも高い評価を得ています。これを次世代教育プログラム、福祉・健康分野との連携プログラム、そのほか多様な人々が交流するためのプログラムとして万博会場の内外で提供することを提案します。その結果、あらゆる人が音楽を通じてクリエイティブな人生を生きる仕組みができ、関西が同様の活動の世界的な中心になることを目指します。 １．音楽の経験や年齢、障碍の有無等を問わず誰もが演奏参加してみんなで一緒に音楽をつくる、自発的な創造・表現のコミュニケーションを言語の問題なく、音楽づくりを通じて共有することができます。 ２．学校単位での児童の来場などにも教育プログラムとして提供できます。 ３．福祉関係者の協力を得て高齢者や障碍者など芸術的な創作活動でありながら福祉的な効果も期待できます。 ４．即興演奏家、作曲家、音楽教育関係者など地域のアーティストとオーケストラのメンバーが参加する機会が生まれます。 ５．参加性と音楽アートとしてのクオリティを両立していますので、在阪オーケストラである楽団自体と同時に日本の音楽アーティストの世界への先進積取り組みのアピールともなります。

	８．音楽、アートの社会的な、あるいは経済的な波及効果は世界的に注目されており、例えば英国では社会的処方箋のように、芸術活動が社会参加を促し、課題を解決するための手段としても活用されています。

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	非公表

【43194】　最新映像・インタラクション技術活用の次世代エンターテイメント

提案者情報	
提案 ID	43194
単独法人の提案法人名	大日本印刷株式会社
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	最新映像・インタラクション技術活用の次世代エンターテイメント
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	次世代エンターテインメント空間
提案のポイント	大阪・関西万博を盛り上げる最新技術の演出による空間・体験の提供。最先端の映像・インタラクション技術（XR や 5 G）、センサーを活用したインタラクティブな空間体験を提供。空間×コンテンツのノウハウを活かしながら単なるエンターテイメントでなく新たな体験価値を提供していく。また会場内では混雑緩和の役目を担い、会場外では、周辺地域・観光地への周遊にも繋げていけるサービスを目指す。
提案概要	エンターテインメントを行う空間では、最新技術を駆使していくとともに、空間と連動するなど、映像とリアルの一体感を活用しながら、インタラクティブな体験を実現させる。 例えば、「新しい体験」として、画像自動作成されるイベントをさらに発展させ、体験する人や時間帯などでストーリーを自動作成し、そこに表現技術を掛け合わせた新しいコンテンツ、空間を提供する。 また、この空間を利用して「分散・サテライト」の機能を持たせる。会場内で数か所設置し、会場内の混雑状況を自動判断しながら、AI コンシェルジュを活用するなど来場者を誘導し、集客をコントロールして会場全体の混雑緩和に繋げていく。会場外では、参加者が様々な拠点で違ったコンテンツを楽しめるマルチサテライトシステムを導入する。5 G、自動 AI による遠隔コミュニケーションやバーチャルキャラクターの活用など、万博のサテライト機能の役割を担うようにしていく。合わせて、周辺情報を盛り込むことで、観光地等への周遊に繋げられるようにし周辺自治体とともに盛り上げていく。 提供する空間は「センシング、インタラクティブ」なものにする。マルチモーダルセンサーを活用して、来場者の表情、声色、雰囲気等を空間やコンテンツの内容にフィードバックさせる。 コンテンツの内容は、万博のテーマ、各パビリオンの情報や地域情報、登場するキャラクターの世界観など、来場者する人に驚きと楽しみを提供できるものとする。アニメ・マンガの有名キャラクターをはじめ、様々なクリエイターの参画によるオリジナルキャラクターを登場させるなど新しい世界観も提供していけるようにす

	る。

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【43224】　関西から世界へ、世界から関西へ。現代の未来の音楽。

提案者情報	
提案 ID	43224
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	関西から世界へ、世界から関西へ。現代の未来の音楽。
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	現代の音楽、芸術
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【43248】　ALL KANSAI ×ALL WORLD プロジェクト

提案者情報	
提案 ID	43248
単独法人の提案法人名	非公表
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	ALL KANSAI ×ALL WORLD プロジェクト
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	会場内エンターテイメント
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【43272】　愛せる遊びと未来の繋がり子どもの遊びを可視化し、つなぐ遊具

提案者情報	
提案 ID	43272
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	愛せる遊びと未来の繋がり子どもの遊びを可視化し、つなぐ遊具
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	会場と地域をつなぐ演出
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【42040】　「昆虫世界旅行～ミクロの世界で SDGs を考える」

提案者情報	
提案 ID	42040
単独法人の提案法人名	非公表
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	「昆虫世界旅行～ミクロの世界で SDGs を考える」
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	自然と生物の環境を VR 体感
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	非公表

【42141】　ゲーム＜●●を集めよう！＞バーチャルスタンプラリー

提案者情報	
提案 ID	42141
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	ゲーム＜●●を集めよう！＞バーチャルスタンプラリー
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	バーチャルスタンプラリー
提案のポイント	パビリオン混雑時や時間が無い来場者向けに、外で楽しめるアクティビティを作り、来場者全員が楽しめるエリア作りに貢献。子ども連れの家族や若者にも来場してもらう　【わくわく】づくり。
提案概要	スマホ上で万博エリア内を歩いていると現れる万博キャラクター・各パビリオンキャラクターを集めて回り、各パビリオン間を移動する最中も楽しめるようなゲーム。　特定エリアでの写真撮影を行うと、キャラクターと一緒に写ることが可能。リアルの各パビリオンや万博エリアを歩き回ることと、バーチャルでの各キャラクターとの遭遇を融合し、将来的な広告宣伝への活用などを狙う。また、パビリオン混雑時に外でも楽しめるアクティビティとして、こどもから大人まで楽しめるアプリケーションの開発。

添付資料	
提案内容補足資料	42141_リアルとバーチャルの融合　添付.pdf
その他の資料	ー

【42157】　全ての来場者が楽しい時間を共有できるエンターテインメント施設

提案者情報	
提案 ID	42157
単独法人の提案法人名	非公表
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	全ての来場者が楽しい時間を共有できるエンターテインメント施設
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	エンターテインメント施設
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【42213】　「寺社仏閣を AR でアップデート／寺社仏閣や国宝をエンタメ化」

提案者情報	
提案 ID	42213
単独法人の提案法人名	非公表
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	「寺社仏閣を AR でアップデート／寺社仏閣や国宝をエンタメ化」
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	VR/AR、映像
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	非公表

【42272】　エンターテイメントで体感する SDGs-最新型イマーシブシアター-

提案者情報	
提案 ID	42272
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	エンターテイメントで体感する SDGs-最新型イマーシブシアター-
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	イマーシブシアターの設営
提案のポイント	1400 年を超える歴史を刻む日本の「香道（こうどう）」は、日本の香り文化の原点である。当企画は『におい・香り』をテーマに、関西縁の歴史的人物にスポットを当てた物語として、日本古来の舞台仕掛けのからくりと、五感への刺激にそれぞれの分野（視聴嗅触味）の最新技術を取り入れたイマーシブシアター（没入体験演劇）形式でクロスオーバーさせた大芝居を観客参加・行動型一大エンターテイメントとして創作上演する。
提案概要	当企画のテーマである『香り』の最古の文献としては、５９５年推古天皇の時代に１本の香木（こうぼく）が現在の兵庫県の淡路島に漂着し、朝廷に献上したことが「古事紀」に記されている。以来平安期に盛んになり、のちに室町時代に『香道』として確立し日本三大芸道として今に伝えられる。その本質は「四季を敬い」「自然に感謝し」「香木が語り掛ける侘び寂びを聞く」こととされ、その情緒は万葉集などの和歌にも散見される。 エンターテイメントの役割は、面白さや夢と感動とのほか社会課題への関心まで心に直接届き、万人へ分かりやすく伝えることができることにある。当企画では日本の「香り文化」を通して、日本の四季の美しさや自然への感謝と、付随する持続可能な開発目標について理解を深めるとともに世界へ発信し、さらに五感で楽しむことができるよう最新技術を取り入れることで未来が実体感できるエンターテイメントを具現化する。

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	42272_SceneryScent 会社案内.pdf

【42395】　声かわるくん

提案者情報	
提案 ID	42395
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	声かわるくん
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	ー
提案のポイント	マイク（又はマイク内蔵ディスプレイ）に向かって喋りかけると、音声が文字化され、SNS 上で拡散されます。スマートフォンや、その場に設置したディスプレイでその様子はリアルタイムで見ることができます。 エンタメ要素と口コミの拡散いずれも効果が期待されるため、来場者・主催者側共にメリットがあります。
提案概要	各パビリオンの出口にマイクを設置します。マイクに向けて感想を喋ると、発した言葉を音声認識エンジンで認識します。 即座にネット上で文字化し、Twitter（又は専用のネットワーク環境）にリアルタイム反映されます（エンタメ＋口コミ要素）。 反映されている様子がその場で見えるように、縦長の 400×800 ほどの大きさのディスプレイを用意。単語登録で汚い言葉や差別用語等は事前に判別し、自動削除可能です。 自動翻訳で英語・韓国語・中国語にも対応します（SNS の別アカウント＋複数ディスプレイを用意）。

添付資料	
提案内容補足資料	42395_万博 AW200129.png
その他の資料	ー

【42547】　「日本を繋ぐ、世界と結ぶ　SDGs を TSUMUGU」

提案者情報	
提案 ID	42547
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	非公表
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	「日本を繋ぐ、世界と結ぶ　SDGs を TSUMUGU」
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	ロボット、エンターテイメント等
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【42565】　「世代を超えて。国境を越えて。世界の伝承あそびプログラム」

提案者情報	
提案 ID	42565
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	非公表
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	「世代を超えて。国境を越えて。世界の伝承あそびプログラム」
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	映像、ＡＩロボット演出等
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【42627】　「輝き返る！ファッションショー」

提案者情報	
提案 ID	42627
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	非公表
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	「輝き返る！ファッションショー」
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	ＶＲ、映像、ＡＩロボット等
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【42672】　世界健康レストランの運営と健康可視化 AR アプリ

提案者情報	
提案 ID	42672
単独法人の提案法人名	株式会社アレヴ
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	株式会社アレヴ
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	世界健康レストランの運営と健康可視化 AR アプリ
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	医療・健康
提案のポイント	世界的な課題として先進国と開発途上国の格差があります。例えば先進国のフードロスと開発途上国の飢餓問題というパラドックスもその 1 つです。一方で 1970 年の大阪万博で現在に残るレガシーは太陽の塔です。前回テーマ「人類の進歩と調和」という未来志向とは真逆の縄文土器に着想された神像が日本人の心に座っています。当提案は世界的な課題解決への連帯感を醸造しながら百年先の日本人が誇りを持ち続けられる企画です。
提案概要	本提案では「大阪万博に来たらダイエットできて健康になれる」というコンセプトで世界の健康食材を用いた料理を提供するフードコートを運営します。我々は大阪大学医学部で発見された健康・長寿ホルモン「アディポネクチン」に着目しました。当該ホルモンは脂肪燃焼の効果が期待され学術面の研究が進む一方で、一般生活者の食生活に浸透する程には認知されていないことが大きな課題の 1 つです。そこで「アディポネクチン」の分泌を促す食材について世界各国の食材・特産品を調査し、実証期間（2020 年秋～2022 年春を想定）において世界の美食料理のレシピに落とし込み、万博会場内フードコート内レストランで究極の健康料理を提供します。監修したレシピを希望する各国パビリオンと共有する事も想定します。また運動を習慣化するための運動アクティビティ施設を併設し、リピート来場を促します。同時に日々の生活の中で楽しく運動しながら効率良くダイエットをナビゲートするアプリを提供します。 ●アプリ目的 ・脂肪燃焼という共通目的による連帯感の醸造 ・万博の目玉コンテンツである世界各国の美食料理をフックにリピート来場を喚起 ・アプリを介してダイエットによって改善された各健康指標が、どれだけ医療費の圧縮に繋がったのか経済価値に換算し、各国の社会保険行政機関にデータ提供すること ●アプリ機能 ・どのような運動がダイエットや健康に良いのか、どの順番で何を食べれば良いの

	か学習できるクエスト機能 ・アプリユーザの燃焼された脂肪総量に相当するキャラクターを AR 投影する機能 ●ビジネスモデル ・開催期間中のレストランおよび運動アクティビティ施設が入居するフードコート運営業 ・アプリユーザの改善された各健康指標が、どれだけ医療費の削減に繋がるのか、健康寿命が伸びるのかデータ提供するプラットフォームサービス業

添付資料	
提案内容補足資料	42672_添付資料⑧-1【⑤】_EXPO2025-5.pdf
その他の資料	ー

【42750】　「木を慈しみ育む。未来の大地、万博記念の森プロジェクト」

提案者情報	
提案 ID	42750
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	非公表
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	「木を慈しみ育む。未来の大地、万博記念の森プロジェクト」
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	ＶＲ、テンターテイメント、演出
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【42933】　課題解決を助けるロボット育成プロジェクト

提案者情報	
提案 ID	42933
単独法人の提案法人名	WAKAZO(inochi 学生プロジェクト)
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	課題解決を助けるロボット育成プロジェクト
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	ロボット/SDGs/課題解決
提案のポイント	人とロボットが互いの長所を活かして課題解決に向け議論する未来を目指し、課題解決に役立つ情報や事例のデータベースを備えて対話する「課題解決を助けるロボット」を開発します。 ▸ポイント 人とロボットが互いの長所を活かして議論し、課題解決を加速させる。 生活での人とロボットの共生のビジョンを描く。 ロボットが SDGs/課題解決に興味を持つきっかけとなる。 取り組み事例を集める上で、プレイヤーたちを繋ぐ。
提案概要	▸問題意識：曖昧な議論からの脱却 近年教育現場で「課題解決型授業」が注目され、学生の取り組みが活発化しています。 私達 WAKAZO もその一員です。私は中学の頃クエストという授業で世界の健康問題について考え、そこで「課題を正確に、ロジカルに捉えること」の重要さを学びました。しかし、曖昧な予想の上で議論が進むことが多く、そうしてできた解決策は課題の当事者を放置した一方的なものになりがちです。この問題を解決し、課題解決に取り組む若者がより効果的に取り組めるようにしたいと考えました。 ▶解決策 私たちは議論におけるロボットの活用を考えました。ロボットは創造的な営みは苦手ですが、データを集めてそれを提示するデータベースとしては人より優れています。WAKAZO は 2025 年万博で、若者とロボットが長短を補い合って課題解決に取り組む未来を目指します。 ▶ビジョン「若者と共に議論するロボット」 2025 年の実現に向け、技術の進歩を前提として 2 つの段階を踏みます。 ・2019：SDGs について学び始める 「3 番の解決策について教えて」等の具体的な質問に答えてくれる。 ・2022：課題解決の相談に乗ってくれる

	若者が持つ疑問をデータとして蓄積し、課題に合わせた統計等を主体的に教えてくれる。 ▶実現に向けて 2019 年度、シャープ株式会社、株式会社ゲンの協力のもと開発を始めました。ハードに「ロボホン」を使い、今の仕様で実現可能なコミュニケーションをデザインしました。また全国各地の学生団体・NPO 法人と連携し、解決策についてのデータベース作成を開始しました。 ▶2019 年度版ロボホン：人とロボホンの学び合い 11 月 24 日、2019 年版を実装して展示を行い、数十名と対話しました。 各段階で得た会話やその相手の情報をもとにデータベースを強化し、技術進歩の波に乗りながら、2025 年に「若者と議論するロボット」の実現を目指します。

添付資料	
提案内容補足資料	42933_ロボホンパネル_PLL_20200131.pdf
その他の資料	ー

【42960】　パーソナルモビリティの活用及びアバターによる夜間万博の開催

提案者情報	
提案 ID	42960
単独法人の提案法人名	非公表
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	パーソナルモビリティの活用及びアバターによる夜間万博の開催
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	モビリティと AR/VR の融合
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【42966】　e スポーツが実現する未来社会

提案者情報	
提案 ID	42966
単独法人の提案法人名	非公表
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	e スポーツが実現する未来社会
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	e スポーツ
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【43007】　多言語多文化多民族交流サイト

提案者情報	
提案 ID	43007
単独法人の提案法人名	成光精密株式会社
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	成光精密株式会社
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	多言語多文化多民族交流サイト
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	エンターテイメント
提案のポイント	急速に発展しつつある機械翻訳技術をベースにして言語の壁を克服して、国や民族を超えた文化交流を行い、国際理解と平和の実現を目指す。
提案概要	月に 1 度位のペースで、世界の様々な話題を取り上げ、万博来場者に自由に参加してもらい、お互いの文化を紹介してもらう。 その際使用する言語は自国語を用いる。即ち、話し手は自国語で話し、聞き手はそれを機械翻訳して理解する。 但し、完全な自由討論にすると混乱を避けられないので、様々な工夫を凝らす。例えば、直接音声のやり取りをするのではなくて、Web のテレビ会議のようなものをうまく使う。 また、司会者やアシスタントにより、会議が発散しないようにする。基本的には、予め討論テーマと発表者を事前に決めて、発表内容に関して、聴衆が自由に討論するようにする。 万博の時点では、機械翻訳は完璧ではないので、様々な工夫をしないと使い物にならないと思う。技術の不足を使い方で補う必要がある。 提案の目的は言語の壁を超えるという直接的なものばかりでなく、機械翻訳技術を使いこなす技能やノウハウの習得にもある。

添付資料	
提案内容補足資料	43007_Youtube 音声データの活用と Web 会議用機器アプリの開発_2019.11.07.pdf
その他の資料	43007_多言語音声翻訳：中高生スピーチコンテストの開催(原本改訂).pdf

【43078】　History ARchive

提案者情報	
提案 ID	43078
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	History ARchive
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	AR/VR
提案のポイント	AR は今後「記録媒体を再生する」という役割も担うと考える。写真や動画を 3 次元の立体データとして記録し、それらを再生するデバイスとしての活用方法である。家族写真や旅行などを 3 次元で記録し、「等身大の思い出」としてその場に蘇らせる楽しみ方も一般的になるだろう。 この企画では今まで記録されてこなかった、歴史上の出来事を 3 次元データで再現し、人類の発展を立体的に楽しむ世界初の「3 次元立体映画」を提案する。
提案概要	AR グラスを装着し、人類が今迄経験してきた歴史上の出来事を、その場にタイムスリップしたように「体観」する企画。目の前でベートーベンのコンサートが聞けたり、アポロ 11 号の月面着陸の瞬間が見れたりするなど、[世界初の 3 次元立体映画]として人間讃歌のストーリーが繰り広げられる。 AR などの拡張現実は現代でも様々な分野で活躍しているが、数年後には「立体的に記録したものを再生するデバイス」としても利用されると考える。例えば動画なども 3 次元で記録しておき、将来的にそれらを等身大の立体物として「再生」すれば、写真では伝わらない物の大きさや背景、音の方向などがより現実味を持って「再現」される。 この企画では「もし人類が歴史上の出来事を立体的に記録していたら」という過程の元、それらを目の前で再現し、自分がその現場にいるような擬似体験をする。 (再現する歴史上の出来事や人物) ラスコーの洞窟壁画 レオナルド・ダ・ヴィンチ ベートーベンのコンサート ライト兄弟の有人飛行 アームストロングの月面着陸 ビートルズのライブ 世界記録のアスリートの動き など

	会場は広々とした空間で、音響システム以外はすべて AR 上で再生される。処理能力やバッテリー駆動時間などを考慮して AR グラスの役割は投射される「立体映像の再生」と SLAM などによる位置や向きの「情報提供」のみである。 まず AR グラスから送られた情報を演算用のサーバに送信、サーバ側では送られた情報に基づき各シーンをリアルタイムレンダリングする。そこで生成された映像を再度 AR グラス側に受け渡し、再生する。 AR グラスとサーバーでの間で高速データ通信が必須となってくるので、5G の「超高速」、「低遅延」、「多数同時接続」を最大限利用した通信が必須となってくる。リアルタイムレンダリングの処理時間や、何台までのデバイスと遅延なく通信および再生が可能かなどは検証が必要である。

添付資料	
提案内容補足資料	43078_Expo_Plan_ARchive_Image.pdf
その他の資料	ー

【43180】　世界のどこからでもバーチャル万博

提案者情報	
提案 ID	43180
単独法人の提案法人名	非公表
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	世界のどこからでもバーチャル万博
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	VR/AR
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【43217】　超スマート「日本百年街」　未来の情報伝達のカタチ

提案者情報	
提案 ID	43217
単独法人の提案法人名	株式会社 朝日新聞社
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	超スマート「日本百年街」　未来の情報伝達のカタチ
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	温故知新会場エンターテイメント
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【43308】　『日本のねじ（締結部品）・精密部品_その用と美』の世界

提案者情報	
提案 ID	43308
単独法人の提案法人名	非公表
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	『日本のねじ（締結部品）・精密部品_その用と美』の世界
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	ねじ締結・精密部品_その用と美
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	非公表

【37353】　空中ディスプレイ

提案者情報	
提案 ID	37353
単独法人の提案法人名	テスコム株式会社
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	非公表
代表法人名	非公表
構成団体名（法人名等）	非公表

提案内容	
提案名	空中ディスプレイ
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	映像、エンターテイメント、演出
提案のポイント	空中ディスプレイの名称の通り、空中に映像を映し出し、その映像を非接触で操作（スマートフォンを操作するように、当該箇所を突いたり、上下左右にページ送りなど）することが可能です。つまり、空中に映像を浮かび上がらせることと、空中で操作できることがポイントです。
提案概要	空中ディスプレイは、空中に映像を浮かび上がらせることで、その映像を見たり、触ったり、通り過ぎたり、お話したりすることが可能となります。 従来の壁掛けや、据え置きのモニターから映し出される映像を見るだけではないく非接触で触って操作できるなど、空中映像の活用方法により、近未来的な空間づくり、インフォメーション作り、コンテンツ作りに活用できると考えています。

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【42103】　商都大阪を復権し中小企業の活力を持続、成長へ。

提案者情報	
提案 ID	42103
単独法人の提案法人名	一般社団法人 大阪府異業種連携協議会【ORK】
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	商都大阪を復権し中小企業の活力を持続、成長へ。
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	パビリオン出展
提案のポイント	提案　1　楽市楽座と太閤さん 提案　2　大阪城 提案　3　令和から未来へ
提案概要	提案 1　大阪、関西人の最も身近な著名人の筆頭である豊臣秀吉。天下統一を実現し戦国時代にピリオドを打ち平和をもたらしました。功績の筆頭は楽市楽座の完成。商工業者による自由な経済圏を確立し繁栄。以降、徳川時代、明治、大正、昭和、平成と国際力を備えた経済成長を遂げました。 提案 2　そのシンボルが大阪城。大阪・関西人の心意気が伝承されています。 提案 3　令和から未来へ大阪・関西人の心意気が伝承され 400 年以上にわたって受け継がれてきた楽市楽座の心の火を繋ぎさらなる繁栄へ。海外への玄関口として自由都市としての位置付けを確立。

添付資料	
提案内容補足資料	42103_大阪・関西万博 2025　提案(20.01.pdf
その他の資料	42103_一般社団法人 大阪府異業種連携協議会【ORK】役員.pdf

【42120】　ながれ(流体)と水素パビリオン(仮称)

提案者情報	
提案 ID	42120
単独法人の提案法人名	非公表
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	ながれ(流体)と水素パビリオン(仮称)
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	ー
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	非公表

【42187】　がんに対する標的アイソトープ治療の推進

提案者情報	
提案 ID	42187
単独法人の提案法人名	非公表
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	がんに対する標的アイソトープ治療の推進
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	医療・健康
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【42200】　低コストでアドオンできる音響 AR エンターテイメントサービス

提案者情報	
提案 ID	42200
単独法人の提案法人名	非公表
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	低コストでアドオンできる音響 AR エンターテイメントサービス
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	音響特化 AR エンターテイメント
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【42209】　ガチ・テレワーク

提案者情報	
提案 ID	42209
単独法人の提案法人名	非公表
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	ガチ・テレワーク
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	ー
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【42221】　日本の学校給食の現状と給食体験

提案者情報	
提案 ID	42221
単独法人の提案法人名	公益財団法人大阪府学校給食会
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	日本の学校給食の現状と給食体験
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	映像と・（給食の試食）
提案のポイント	・世界の各国から日本の学校給食の調査に訪れていることがメディアで報じられている。 ・大阪万博の来場者に日本の学校給食を映像やフードモデルにより紹介する。（可能であれば一部試食・体験してもらう。）
提案概要	・会場内で映像により日本の学校給食の現状（給食風景や調理風景）を世界の人々に知ってもらう。 ・会場内飲食ブースにより日本の学校給食を体験してもらう（揚げパン・コッペパン・炊き込みご飯等）。

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	非公表

【42279】　EXPO 夢洲美術館（EXPO Dream Art Museum）

提案者情報	
提案 ID	42279
単独法人の提案法人名	株式会社　電通
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	EXPO 夢洲美術館（EXPO Dream Art Museum）
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	⑤美術館・教育・アートビジネス
提案のポイント	万博のレガシーになる美術館。美術・アートによる生きがいや、いのちの輝きの創出。アートブロックチェーンによる若手アーチストのサポートなど実験・実装。夢洲 IR 計画の集客に貢献
提案概要	美術、アートがもたらす心身の健康への影響など。 生きがい、いのちの輝きの創出。美術、アートによる質の高い教育。 ●アートは、人間存在の意味や目的を、多様性の中で肯定する。 ●生きる目的が、経済的満足から文化的豊かさへと向かう。芸術的ビジョンが人間を解放する。 芸術の持つ包括的ビジョンが、科学と哲学の知と協働して、我々をより良い未来に導いてくれることを期待したい。 【展示企画案】 ●SDGs のテーマに沿った企画展示案 森村泰昌,藤浩司,ダムタイプ,黒田征太郎,他 ●大阪、関西にゆかりのあるアーチストの作品展示案 草間彌生,横尾忠則,椿昇,ヤノベケンジ,名和晃平,やなぎみわ 具体美術,フジヤマゲイシャ、現代美術 80 年代アートシーン ●その他 岡本太郎、日比野克彦、奈良美智、村上隆、他 アンディーウォーホール、バスキア、クレメンテ、キースヘリング　　他 ●大阪府市コレクションの活用 開催中は夢洲美術館と関西圏サテライト美術館との共催など ●美術館運営企業との連携 森美術館、寺田倉庫など ●未来と芸術２０２５　（森美術館２０１９・１１～のバージョンアップ） AI、バイオ技術、ロボット工学、AR など最先端のテクノロジーたその影響で生まれたアート、デザイン、建築をとおして、近未来の都市、環境問題からライフスタ

	イル、そして社会や人間のありかたを考察する展覧会。哲学的思考とアートの批判的洞察が必要。 ●自然と調和する、東洋的な美術、アート。 ●観客やこどもたちとのコラボ作品制作ワークショップなど共創 ●世界アートサイダーアート展 ●EXPO アートフェア　富裕層ビジネス ●EXPO アーチストフェア アートブロックチェーン スタートバーンの実験、実装など、 アートの普及、若手アーチストの経済的支援ができるシステムの普及。

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【42403】　世界 NO.1 長寿国の光と影／年をとっても幸せに生きれるパビリオン

提案者情報	
提案 ID	42403
単独法人の提案法人名	一般社団法人　ウエルビーイング規格管理機構（略称 WSM）
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	一般社団法人　ウエルビーイング規格管理機構
構成団体名（法人名等）	一般社団法人　ウエルビーイング規格管理機構（略称 WSM） 協力：一般財団法人　日本ヘルスケア協会（略称 JAHI） 協力：日本ヘルスケア学会 協力：日本ヘススケア産業協議会

提案内容	
提案名	世界 NO.1 長寿国の光と影／年をとっても幸せに生きれるパビリオン
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	ヘルスケア
提案のポイント	日本は世界一の長寿国である。 未曽有の超高齢社会到来に伴い健康長寿を目標に掲げた様々な施策が進んでいるがフレイル・認知症患者の増加、メンタルヘルス対策や生活習慣病患者の増加による医療費の膨張など後世に託す課題も多い。 WSM は JAHI と連携し 2025 年大阪・関西万博に向け「非医療機関による健康長寿」実現に向けた課題と機会を世界に向けて発信、日本型ウエルネス＆ヘルスケア産業の活性化と世界市場の獲得を支援する。
提案概要	【日本ヘルスケア学会で研究・実証されたノウハウを活かす】 WSM は JAHI と連携し 2020 年日本ヘルスケア学会において「2025 年に向けた新活動テーマ：100 年ボディづくり／非医療機関によるウエルネス＆ヘルスケアのための 6 つのトレンド」を発表。会員事業者を中心に各トレンドの課題と機会について検証を図りながら実用性、効果性のある施策を万博パビリオンへ組み込んでいく。 ※6 つのトレンド：食／運動／働く／学ぶ／遊ぶ／休む 【全国の調剤薬局、ドラッグストア、スポーツ施設で実装・収集されたビックデータを活かす】 健康経経営®事業者をクライアントに 2020 年より全国の調剤薬局、ドラッグストアー、スポーツ施設等で生活習慣病予防施策を社会実装。また、支援システムプラットフォームにより収集した生活習慣予防施策ビッグデータを活用し「100 年ボディになるためのＡＩアシスタント」の体験システムを構築。生活習慣病予防施策実施事業者を中心に実用性、効果性のある施策を万博パビリオンへ組み込んでいく。 【100 年ボディづくりをテーマにした参加・体感・実践型のパビリオンを提供】 下記 3 つのアクションを万博来場者・参加者が理解し、行動に移し、継続的に実践

	していくための特徴的なパビリオンの手法を JAHI 会員事業者、生活習慣病予防施策実施事業者、健康経経営®事業者および関連する産業が連携、協賛し計画、製作、構築していく。 ・ウエルネス＆ヘルスケア理解促進／6 つのトレンドを参加体験 ・AI による個別のベストウエルネス＆ヘルスケアプログラム／100 年ボディづくりプログラムの提供 ※DNA の塩基配列（オミックス）とビックデータによる予防医療 ・パビリオン・エキスポ会場／実生活（施設、システム、街）で 100 年ボディづくりプログラムをいかに実践できるかを AI がナビゲート ※FHE（フレキシブルハイブリットエレクトロニクス）の活用によるバイタルデータ取得

添付資料	
提案内容補足資料	42403_大阪万博提案書 3 アイデア.pdf
その他の資料	ー

【42445】　水上舞台

提案者情報	
提案 ID	42445
単独法人の提案法人名	三精テクノロジーズ株式会社
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	水上舞台
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	演出
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【42453】　360°ショーリフト

提案者情報	
提案 ID	42453
単独法人の提案法人名	三精テクノロジーズ株式会社
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	360°ショーリフト
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	演出
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【42456】　グリーンワールドでの無人化農場

提案者情報	
提案 ID	42456
単独法人の提案法人名	非公表
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	グリーンワールドでの無人化農場
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	会場内消費を目指した農業実証
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【42475】　ロボットアニメの技術がついに現実に！変形ロボット搭乗体験

提案者情報	
提案 ID	42475
単独法人の提案法人名	三精テクノロジーズ株式会社
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	ロボットアニメの技術がついに現実に！変形ロボット搭乗体験
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	ロボット/エンターテイメント
提案のポイント	日本が世界に誇るアニメコンテンツで多々登場する「変形ロボット」。 ロボット技術の進歩にともない、ついに子供たちの夢である、実際に人が乗り変形ができるロボットが実現します。 世界に類を見ない全高 4m 級の人型⇔車型変形ロボットを、 会場エントランスや各ワールド間にあるゲート等に設置。 来場者の皆様に、変形パフォーマンスをご覧のうえ、搭乗しての変形体験をしていただくことで、強烈な未来体験をご提供します。
提案概要	日本が世界に誇るアニメコンテンツで多々登場する「変形ロボット」。 ロボット技術の進歩にともない、ついに子供たちの夢である、実際に人が乗り変形ができるロボットが実現します。 提案は「未来社会の実験場」である万博会場内で、 世界に類を見ない全高 4m 級の人型⇔車型変形ロボットを、 会場エントランスや各ワールド間にあるゲートに設置。 例えば、会場エントランスでは左右各 1 体ずつ設置して 30 分おきに変形パフォーマンスを行うことで、 来場者の皆様に強烈な未来体験をご提供することを考えております。 また設置場所によっては、 外側から目で変形パフォーマンスを楽しむだけでなく、 来場者に搭乗し変形をご体験いただくことで、巨大ロボットの大きさや 目線を体感し、未来的な体験をしていただくことも想定しています。 これらは設置場所や搭乗体験の運用計画をコントロールすることで、 来場者の会場内流動（各ワールド間の移動等）を促進することも 狙えると考えます。 ＜二足変形ロボット　仕様(例)＞ ・サイズ(H×W×D)： 約 407×462×275cm（ロボットモード時）

	約 154×209×440cm（ビークルモード時） ・本体重量：約 1870kg ・関節駆動方式：電気モータ＋減速機 ・乗車定員：2 名 ・操縦方法：内部コックピットからの有人操縦、外部からの遠隔操縦 ・動作：変形(車⇔人型)、二足歩行、車輪走行 ・デザイン：独自のデザインを検討 ・他：内部コックピットでは、ロボットアニメにあるように外部とモニターなどを用いたコミュニケーションなど、子供の夢を体現するようなかっこいいものを目指せればと考えています。 ※800 字以内

添付資料	
提案内容補足資料	42475_2 足資料.pdf
その他の資料	非公表

【42493】　新体感のロボットライドが提供する新たな移動体験

提案者情報	
提案 ID	42493
単独法人の提案法人名	三精テクノロジーズ株式会社
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	新体感のロボットライドが提供する新たな移動体験
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	ロボット/エンターテイメント
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【42500】　ロボット調理したたこ焼きをドローンで宅配！

提案者情報	
提案 ID	42500
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	非公表
代表法人名	非公表
構成団体名（法人名等）	非公表

提案内容	
提案名	ロボット調理したたこ焼きをドローンで宅配！
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	AI/ロボット
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	非公表

【42513】　来場者全員で作る、千羽鶴のインスタレーション

提案者情報	
提案 ID	42513
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	来場者全員で作る、千羽鶴のインスタレーション
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	エンターテイメント
提案のポイント	日本の伝統文化「千羽鶴」。世界平和の象徴である千羽鶴を現代のインタラクティブ技術と融合させたインスタレーション企画。日本の伝統文化を海外からのゲストに広めるとともに LED で発光させることができ、平和を願う美しいインスタレーションになっている。 再生紙で作られた和紙や千代紙を使うこと、完成した折り鶴をまた再生紙に戻すことで、環境に配慮したサスティナブルな社会を目指すメッセージも伝えることができる。
提案概要	この千羽鶴のインタラクティブインスタレーションは参加者一人一人が鶴を折らなければ観ることができない。開催初日展示されるスペースには初め何もなく、再生紙で作られた和紙や千代紙だけが置かれている。来場者は一人につき一羽折り鶴を折ることができる。日本人が折り方を知らない外国人に教えながら、みんなで協力して鶴を折っていく。完成すると目の前の LED の付いた紐に折り鶴を通していく。ある程度溜まるとスタッフが展示スペースにそれを吊るしていく。すると LED が鶴の内部で発光、和紙を通して優しく光る千羽鶴となる。千羽鶴は日を追うごとにどんどん吊るされていく。立方体になるよう吊るされた千羽鶴は、初めはぼんやりと発光しているだけだったのが、少しづつ何かの形どり発光するが、立方体が小さい段階ではそれが何か知ることはできない。それを知るためにはその日その日の来場者が一羽ずつ鶴を折り、次の日へとそれを繋げていかなければならない。会期中盤、立体スクリーンになりようやく何の形に発光しているかが分かるようになる。大きな鶴の形に発光し羽ばたいているのであった。また他にも世界の平和の象徴をモチーフとした様々なものの形、例えば「オリーブの枝」「鳩」「ピースマーク」などに形を変えながら発光していることが分かる。またスマホアプリを通して来場者は光を操ることができる。スマホを振ることで色が変わったり光強さが変わったり色々な反応を楽しむことができる。立方体の中にも入ることができるので、光に包まれながら世界中の人々で作ったインスタレーションを文字通り体感することができる。再生紙で作られた千羽鶴は会期が終わった後再び再利用される。例えば

	次回万博のポスターやチケットに、教科書となって恵まれない子供に寄付などされることで、平和への思いと祈りを次世代へと繋げていくサスティナブルな世界を目指す日本からのメッセージとなって世界へ広がっていく。

添付資料	
提案内容補足資料	42513_banpakuplan.png
その他の資料	ー

【42550】　CG 化著名タレントによる AI コンシェルジュ

提案者情報	
提案 ID	42550
単独法人の提案法人名	非公表
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	CG 化著名タレントによる AI コンシェルジュ
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	AI CG エンターテインメント
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【42576】　飲食店向け AI 手洗い視認システム

提案者情報	
提案 ID	42576
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	非公表
代表法人名	非公表
構成団体名（法人名等）	非公表

提案内容	
提案名	飲食店向け AI 手洗い視認システム
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	AI による人の視認代行
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	非公表

【42721】　未来社会に向けたロボットフォトニクスシステム

提案者情報	
提案 ID	42721
単独法人の提案法人名	非公表
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	非公表
代表法人名	非公表
構成団体名（法人名等）	非公表

提案内容	
提案名	未来社会に向けたロボットフォトニクスシステム
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	ロボットフォトニクス
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	非公表

【42771】　“多言語対応ヒューマロイドコンシェルジュサービス”

提案者情報	
提案 ID	42771
単独法人の提案法人名	凸版印刷株式会社
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	多言語対応ヒューマロイドビジネスコンソーシアム（仮称）
代表法人名	凸版印刷株式会社
構成団体名（法人名等）	沖電気工業株式会社

提案内容	
提案名	“多言語対応ヒューマロイドコンシェルジュサービス”
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	コミュニケーションバリアフリー
提案のポイント	様々な言語が行きかうと予想される万博会場内で言葉の壁を超えて来場者にホスピタリティをもたらす多言語対応遠隔操作型ロボットとその運用システム（BPO）を提供。AI で認識応答する多言語対応、行動や周辺環境を即時でセンター連携するエッジコンピューティング、それらを場所と時間を超えて運用する遠隔操作センターの連携で日本ならではの行き届いたロボットホスピタリティを実現します。
提案概要	沖電気のエッジコンピューティング技術“フライングビュー”を活用した遠隔での個体周辺環境監視技術とトッパンの多言語対応コンテンツを活用した AI 認識型多言語対応コンシェルジュロボットを万博会場内でサービス運用します。遠隔地からのロボット管理によりロボットコミュニケーションをよりスムーズにおこない、コンテンツ管理システムを連携した多言語による情報提供を実施。またその管理コクピットを国内のみならず海外からも操作できることで場所や働き方のスタイルを超えた多様性に富んだワークスタイルを実現します。場所や時間の概念を超えてロボットを介してインターナショナルな協働（まざまな雇用スタイル）が図れる新しいサービスプロットを万博会場で展開します。

添付資料	
提案内容補足資料	42771_banpaku.pdf
その他の資料	ー

【42780】　「人とロボットの共創・共演サクヤヒメミュージカル」

提案者情報	
提案 ID	42780
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	非公表
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	「人とロボットの共創・共演サクヤヒメミュージカル」
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	顔認証、生体情報、ロボット
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	非公表

【42807】　EXP'70 の答え合わせとこれからの未来、そして…

提案者情報	
提案 ID	42807
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	EXP'70 の答え合わせとこれからの未来、そして…
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	AR/VR
提案のポイント	今年東京で開催されるオリンピック。そして今回も以前と同じ大阪で半世紀経過した今開催される万国博覧会という事柄にすごく意味（ポイント）があるように感じた。タイムマシーンに乗り過去、現在を行き来し「どのように歩んだのか。」「何がだめなのか。」「これからはどのように進まなければならないのか。」を未来への指針となるＳＤＧ８（問題共有）を含め五感全てを使い体験することで答えを見つけ出す空間を演出したい。
提案概要	私たちの国は 3 回目の万博を体験しようとしている。 しかもそのうちの 2 回目が大阪で開催されようとしているのである。そう、あの万博が返って来るのである。それも半世紀たった５５年ぶりにである。 55 年という数字は人間一世代が成長し社会に進出してからの社会貢献、第一線で活躍しうる最長の期間であり、またそれらは人生の大半の記憶であるように思える。 まさに幼少期、青年期に以前の万博を経験、記憶し今に想いを一番馳せているは団塊の世代ではなかろうか？その社会の流れとともに成長、生め（産め）や育てろのスローガンのもと産業発展、人口増加それらに伴う社会問題が叫ばれた時代である。 半世紀たった今、社会は大きく変わり一部には全く反対の問題。また思考の変化に伴い少子高齢化、女性の社会進出による晩婚化や産まないという選択、性別の多様化多文化などに伴う社会統合などの新たな問題を抱えるようになった。 つまりこの一部の世代は半世紀前から現在に現れた（至った）のである。 以上のことをタイムマシーンに例え映像やＶＲ、造形物などを駆使し 50 年前の世界、バーチャル EXPO　７０をそこに展開する。またそれらの社会向上への真っ只中、当時考案展示されていたものまたそれらが現在どのように発展し形状を変えたのかまた一部には無くなりどのような新しい問題が生まれてきたのかを期間中有識者などを交え講演会などを開催し「私たちはこのように進んでいかなければならない。」を徹底討論。

	このタイムマシーンで未来へ行くのである。 また、初めてこの地を訪れる外国人やこれらのことを経験していない世代の人達にもかつてない何もなくなったところから急速な社会発展を遂げた日本を理解していただき、またそれらに伴う問題について共に考えより良い社会を想像していくのが目的の一つである。 またこれらの期間中集積出来た事柄を何かの形で発表したい。

添付資料	
提案内容補足資料	42807_万博室内イラスト.png
その他の資料	42807_万博２０２５外観イメージ.pdf

【42884】　AR と立体物によるライブ RPG

提案者情報	
提案 ID	42884
単独法人の提案法人名	非公表
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	AR と立体物によるライブ RPG
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	VR/AR
提案のポイント	・SDG17 におけるパートナーシップでの目標達成を様々な国々と協力して行う事によって達成す ることができる ・SDG5、SDG10 における人や国、性に左右されることなく皆が平等に楽しむことがゲームを通じ 行う事ができる ・大人数が AR を行う試験の場とすることで SDG9 における産業と技術革新の基盤を強固にすること ができる ・SDG4 における教育をゲームの脚本を通してプレイヤーに万博の事を知ってもらう事ができる
提案概要	AR、VR 技術を駆使し、万博会場を舞台に国籍、年齢、性別を超えたプレイヤー達が集い遊べる R・RPG（リアル・ロールプレイングゲーム）。ドローン技術も使いゲーム内の雰囲気を実際に感じ 取りゲームを介したプレイヤー同士の交流、協力を積極的に行い万博という舞台での国際的な理 解を深めることを目的としている。 ゲーム性からは競争する要素は排除し万人に分かり易く全てのプレイヤーが平等に遊べることを 前提としている。 ゲームのストーリーは理解し易く各国の文化、宗教に障らずに万博の内容に沿った教育的にも良 いものが望ましい。

添付資料

提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【42889】　世界の課題を共に考える

提案者情報	
提案 ID	42889
単独法人の提案法人名	吉本興業ホールディングス株式会社
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	世界の課題を共に考える
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	テーマ館
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【42891】　世界の多様な幸福を題材にした体験展示

提案者情報	
提案 ID	42891
単独法人の提案法人名	吉本興業ホールディングス株式会社
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	世界の多様な幸福を題材にした体験展示
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	テーマ館
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【42897】　自動検査ロボットの開発

提案者情報	
提案 ID	42897
単独法人の提案法人名	非公表
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	自動検査ロボットの開発
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	AI/ロボット
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	非公表

【42902】　オリジナル商品の開発とショップ及びレストラン運営

提案者情報	
提案 ID	42902
単独法人の提案法人名	非公表
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	非公表
構成団体名（法人名等）	非公表

提案内容	
提案名	オリジナル商品の開発とショップ及びレストラン運営
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	ー
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【42907】　行列の待ち時間対策

提案者情報	
提案 ID	42907
単独法人の提案法人名	吉本興業ホールディングス株式会社
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	行列の待ち時間対策
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	ホログラム・リアル演出
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【42914】　世界の今を体感する

提案者情報	
提案 ID	42914
単独法人の提案法人名	吉本興業ホールディングス株式会社
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	世界の今を体感する
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	演出
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【42937】　参加型創作体験ワークショップ（環境・技術×次世代教育×音楽）

提案者情報	
提案 ID	42937
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	参加型創作体験ワークショップ（環境・技術×次世代教育×音楽）
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	体験型コンテンツ×教育×文化
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【42940】　スマホで照らすと初めて見える隠し画像

提案者情報	
提案 ID	42940
単独法人の提案法人名	大日本印刷株式会社
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	スマホで照らすと初めて見える隠し画像
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	会場内エンターテイメント
提案のポイント	透明フィルムやパビリオンなどの外装材に印刷したホログラムを仕込み、スマホライトを照らしたときのみ絵柄が浮かび上がる。 アプリを使用せず、スマホライトを照らすだけで、最初に目でみたもの以外の絵柄が見える為、手軽でありながら、驚きを伴う体験を提供可能。 万博会場内のいたるところに設置をすることにより、来場者が会場内を楽しみながら回遊できる施策となる。
提案概要	表面凹凸で光を制御するホログラムの技術を使って、点光源の光が反射した時に「線画形状」が見えるようにすることができる。ブラントプロテクションなどの偽造防止の分野では真贋判定に利用している。 https://www.dnp.co.jp/news/detail/1187662_1587.html この凹凸表面を透明フィルムやパビリオンなどの外装材に付与して、スマホで照らした時に絵柄が見える空間を演出する（付与する素材、大面積化などの開発は 2025 年実装までに検証） ハンディタイプ LED やスマートフォンなどに標準搭載されている LED を使って真贋判定*ができるため、顕微鏡や特殊フィルムなど、特別なツールの普及にかかる労力やコストを省くことができる。 会場内のいたるところに設置ができるため、会場全体の回遊促進につながる。

添付資料	
提案内容補足資料	42940_スマホで照らすと初めて見える隠し画像補足資料.pdf
その他の資料	ー

【42973】　カフェラトリ―いのちの糧・近未来のフードサービス―

提案者情報	
提案 ID	42973
単独法人の提案法人名	学校法人立命館
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	―
代表法人名	―
構成団体名（法人名等）	―

提案内容	
提案名	カフェラトリ―いのちの糧・近未来のフードサービス―
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	ロボット/AI、IoT、食、環境
提案のポイント	レストランを全てロボットによる自動化、食品ロスを防ぐバイオマス発電、環境負荷やエネルギーの高効率化による『食』の好循環を生み出し、生産・提供・消費・再生産のサイクルをワンストップで行うレストランを『未来のフードサービス』として提案する。人類のいのちの糧である『食』の未来を守り、発展的に持続させるための取り組み、サービスとして我々の暮らしに直結する姿を展示する。
提案概要	立命館大学の自然科学系、工学・情報工学を中心とした研究から生み出された成果を『未来のフードサービス』をキーワードに展示を行う。 世界では爆発的な人口増加が継続し、2025 年には現在の 77 億人から一気に 80 億人を突破するとされ、それに伴い懸念されるのが食料問題である。継続的な食料供給が追い付かないことによって価格が高騰、各地で飢餓が発生し、各国間での食料の奪い合いのような状態に至ることが危惧されている。さらに、地球温暖化に伴う大規模気候変動により生産の観点からも安定した食料の供給は将来的に約束することができない状態にある。また、日本国内では、食料の大量廃棄（食品ロス）による環境負荷や、食品産業に関わる労働力不足による産業の沈下が直近の問題として挙げられる。 これらの問題を解決すべく、本提案では大学の持つ様々なリソース、ロボティクス・情報工学・環境エネルギー工学・バイオテクノロジー・生産工学などの学術的知見を結集し、人類のいのちの糧である『食』の未来を守り、創造を掻き立てるような展示を行う。以下、3 つのテーマを提案の支柱とする。 ①食品産業のロボティクス技術によるオートメーション化 　ロボティクス、AI、IoT 技術を用いて、これまで人手に頼っていた『食』産業を抜本的に見直し、ロボットが単なる省人化だけではない新たな付加価値であることを提案する。 　②食品ロスを失くす・食品廃棄物からエネルギーを 　外食・中食で発生する残飯や食品の切れ端などを資源と捉え、バイオマスなどの新たなエネルギーへと変換する。トレーサビリティを背景として、全てをプラスに

	変える好循環を提供する。 ③安心・安全・安定した食料生産への挑戦 誰もが安心して口にすることができる食品、気候変動に耐えうる農作・水産・畜産物の生産、それらを安定的に生産するための挑戦。持続性のある食品生産を提案する。

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	非公表

【42994】　パートナーロボットを活用したディーセント・ワークの推進

提案者情報	
提案 ID	42994
単独法人の提案法人名	非公表
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	パートナーロボットを活用したディーセント・ワークの推進
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	ー
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【43000】　見える人工衛星を活用した世界初の宇宙と遊べる万博展示

提案者情報	
提案 ID	43000
単独法人の提案法人名	株式会社 ASTROFLASH
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	見える人工衛星を活用した世界初の宇宙と遊べる万博展示
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	宇宙エンターテインメント
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	非公表

【43041】　「輝きメッセージプラットフォームプロジェクト」

提案者情報	
提案 ID	43041
単独法人の提案法人名	非公表
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	「輝きメッセージプラットフォームプロジェクト」
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	エンターテイメント
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【43072】　双方向インタラクションによる遠隔コミュニケーションサービス

提案者情報	
提案 ID	43072
単独法人の提案法人名	凸版印刷株式会社
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	双方向インタラクションによる遠隔コミュニケーションサービス
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	ｘＲエンターテイメント
提案のポイント	５Ｇ高速通信を使い、万博会場と世界各国の祭り会場と繋ぐ。カメラ画像認証で人の動きのセンシングと環境情報のセンシングを行い、 万博会場側の没入シアター画面に各地の祭り会場をライブで再現。 万博来場者も投影することで、「自分がそこにいる」感覚を表現。
提案概要	（１）カメラ画像認証によるセンシング 【人の動き】動きをカメラで撮影することによって、ボーン（軸）を検出。海外の祭りで踊っている人と万博会場内の人の動きを抽出し画面上の「自分アバター」へ投影 【会場環境の３Ｄ 化】祭り会場と万博会場をカメラ画像処理によって 3 次元形状化。形状を作り出すだけでなく、リアルタイムに変化する状況も３次元形状に反映。万博会場側には「祭り会場」を投影、祭り会場には「万博会場」を相互投影する。 （２）没入体験環境 xR 体験が行えるデバイス（グラス型デバイス）を活用。 シアターより高い没入体験が可能に。 遠隔地に居ながら現地の人と動きや言葉でコミュニケーション取りながら異文化の祭りを体感。古来、精霊・御霊などに捧げる目的の多い各国の祭りを体験することによって万博テーマである「いのち輝く未来社会のデザイン」を各国と交流を取りながら体現する。

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【43112】　会場内で MICE 開催とユニークベニュー活用

提案者情報	
提案 ID	43112
単独法人の提案法人名	非公表
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	会場内で MICE 開催とユニークベニュー活用
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	コンベンション企画・運営
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	非公表

【43120】　日本初の「環境対応型花火大会」の実現とムーブメントの創出

提案者情報	
提案 ID	43120
単独法人の提案法人名	非公表
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	日本初の「環境対応型花火大会」の実現とムーブメントの創出
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	エンターテイメント
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	非公表

【43142】　電動水上モビリティー３種類を使用したイベント展開

提案者情報	
提案 ID	43142
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	電動水上モビリティ
代表法人名	株式会社クリエイション
構成団体名（法人名等）	１株式会社クリエイション ２ＥＶ船販売株式会社 ３株式会社 Marine　X ４株式会社協同 ５イベント会社

提案内容	
提案名	電動水上モビリティー３種類を使用したイベント展開
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	会場内水域でのイベント展開
提案のポイント	人々が思い描く「未来の世界」をアップデートする観賞・体感型イベント 完全電動推進船と無人自動運転技術を活用 電動水上オートバイをイルカに見立てたデモンストレーション 画像認識と無人自動運転を踏まえた展開 イルカショーのように楽しませながら、電動推進と無人自動運転の技術発表
提案概要	1967 年代から放送されてきた多様な「ロボットアニメ」とその SF 的な世界観は、子供達の「夢を実現するための原動力」となり、テクノロジーを発展させる力として大きな影響力を持ちました。 今後、日本から世界へ大きな影響力を発信するためには、その「夢をアップデート」する必要があると考えています。 そこで 2025 年に実現できる最新のテクノロジーを用いて、「現実世界での夢体験」を構築したいと本提案を致します。 電動水上オートバイをイルカに見立て、トレーナー役の人間との交流を描き、テクノロジーが実現する人間とロボットの「命の繋がり」を表現します。 水上モビリティと人間とのコミュニケーションは画像認識技術を活用し、人間のジェスチャーを合図として様々な動作を行います。 画像認識により右旋回・左旋回・スラローム・３～５隻のランデブー等を自動運転にて無人で行います。 デモンストレーションの終盤に、走行中の電動水上オートバイの前を、横切るように別の船を走らせます。 危険を察知した場合の自動運転時の対応を見て頂きます。 最後に船舶の電動化・無人自動運転の実用化・安全性等についてお話しさせて頂き

	デモンストレーションを終了する流れで考えております。 2025 年から先の未来、真の意味でロボットと人間が共存できる未来の一端を万博で表現することで、日本のお家芸である「ロボットアニメ」の世界を具現化します。

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【43189】　サーカス・オペラ 2025 in OSAKA

提案者情報	
提案 ID	43189
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	サーカス・オペラ 2025 in OSAKA
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	⑤健康エンターテインメント
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	非公表

【43196】 タイムマシーンで 1970 へ
EXPO'70 の世界へ

提案者情報	
提案 ID	43196
単独法人の提案法人名	株式会社スターランドコミュニケーション
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	タイムマシーンで 1970 へ EXPO'70 の世界へ
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	ホログラムを使ったエンタメ
提案のポイント	参加者は、タイムマシーンに乗って、1970 年の大阪万博へ。 ホログラムを使って、立体的に再現した万博を体験できるエンターテインメント。 ドーム型の 360°映像を併用して、より万博を再現することも可能
提案概要	ホログラムを利用して立体的な映像にて、建物や施設、展示会場を再現。 実物大に見えるような視覚効果を利用し、EXPO'70 を体験するエンターテイメント。 70 年当時、大阪万博に行った方はもちろん、その子ども、孫までをターゲットとし、50 年以上前の万博がどれほど先進的だったのかを体験してもらうもの。 来場者に当時の思い出を語ってもらい、伝播し、話題にしたい。

添付資料	
提案内容補足資料	43196_Holog_tougou.jpg
その他の資料	ー

【43232】　誰も置き去りにしないエンターテイメントを

提案者情報	
提案 ID	43232
単独法人の提案法人名	株式会社キョードー大阪
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	誰も置き去りにしないエンターテイメントを
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	エンターテイメント
提案のポイント	SDGs は「誰も置き去りにしない」という普遍的目標を掲げているが、現状としてエンターテイメントの分野では観客の立場ではその人の身体的特徴によっては誰もがフェアに見ることはできておらず、置き去りにされている人が少なからずいると感じている。このことから今回の万博で身体的特徴に囚われず、誰もが楽しめるエンターテイメント空間・コンテンツの提供を地域の格差なく行なえる環境を提唱し、実現すべきであると考える。
提案概要	年間 3,000 以上のステージに携わる中で、障碍者の方やご高齢の方といった様々な立場の方からのご指摘をいただくことが多々ある。本来は誰でも楽しめるものでなければならないにもかかわらず、取り残されて不満を持つ人を生んでしまっている現状に福祉とエンターテイメントの乖離性を痛感する。実際問題、障碍者やご高齢の来場者へのケアは公演を運営する側に少なからず負担が増す部分があり、双方にとってマイナスに感じてしまう点がある。運営側と観客側が負担なく、どんな人でもエンターテイメントを楽しみ、共有できる環境を地域による格差なく作っていくにあたって、その提唱の場となる会場・システムを使用した公演を万博期間中に行う。

添付資料	
提案内容補足資料	43232_提案の実現イメージ.pdf
その他の資料	43232_会社概要.pdf

【43288】　全ての方が楽しめる、人間拡張型スポーツエンターテイメント

提案者情報	
提案 ID	43288
単独法人の提案法人名	ミズノ株式会社
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	全ての方が楽しめる、人間拡張型スポーツエンターテイメント
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	体験型エンターテイメント
提案のポイント	ミズノが持つスポーツテクノロジーとパートナー企業とのオープンイノベーションにより、これまで体験できなかった 人間拡張型スポーツエンターテイメントを提案します。 一例として、子供から高齢者まで全ての人が楽しめる無重力空間体験を考えています。 会場内に設置したワイヤーと位置制御技術によって参加者の体重を軽減し、スポーツの楽しさと新感覚の エンターテイメント性を体感頂きたいと思います。
提案概要	＜会場設計＞ ・会場に設置したワイヤーによって着用者が自由に三次元空間座標内を移動できるシステムを提案します。 ・ワイヤーを高精度に制御することで、着用者の姿勢保持性と安全性を確保します。 ・着用者は体重をワイヤーが支えてくれるので、体重が軽い状態で様々な動きが可能になります。 ・ミズノが開発しているスポーツ商品、スポーツ施設（バスケットゴール、体操、バレーボールのポール）と ワイヤー制御技術との組み合わせによって、次のような人間拡張スポーツを検討しています。 ①月面ウォーキング　無重力空間を移動する制御プログラムを作成し、宇宙空間や月面をウォーキング する感覚を疑似体験 ②人間拡張商品体験　弊社で開発している未来型スポーツ商品を使用して着用者の能力を拡張し、 これまでにない運動パフォーマンスの体験　例:より速く・より高く・より遠くへ

	③トップアスリート体験　誰でも安全にトップアスリートの世界記録やパフォーマンスを体感することができる。 例）100m 走、棒高跳び、バスケットボールのダンクパフォーマンス ＜万博後の社会実装計画＞ ・ワイヤー制御システム　1.イベントでのエンターテイメントとしての活用 2.ミズノが運営するスポーツ施設内での高齢者トレーニングや障がい者のリハビリ テーションでの応用を検討しています。 ・人間拡張アイテム　実用化に向けて改良を重ね、未来のスポーツ製品、医療・介護のアシストスーツや リハビリグッズなどに展開します。 上記により SDGs 3,5,9,10,16,17 を実現します。

添付資料	
提案内容補足資料	43288_⑤イメージ.jpg
その他の資料	ー

【43306】　VR による未来型リハビリテーションとセルフ認知予防ケアの実現

提案者情報	
提案 ID	43306
単独法人の提案法人名	株式会社テクリコ
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	VR による未来型リハビリテーションとセルフ認知予防ケアの実現
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	VR/AR
提案のポイント	VR（仮想現実）や MR（複合現実）技術を駆使した最先端 3D リハビリテーションを通じて、高齢者が自宅で気軽に認知症予防ができる未来社会を提供します。世界最大の高齢社会である日本で培った、高度なリハビリテーションの叡智を VR デバイス内に凝縮させ、高齢者の健康寿命延伸に貢献するシステムソリューションを本万博にて世界の皆様へ発信致します。
提案概要	VR（仮想現実）や MR（複合現実）技術を駆使した最先端 3D リハビリテーションを通じて、高齢者が自宅で手軽に認知症予防ができる未来社会を提供します。世界最大の高齢社会といわれる日本は、高齢化に向き合う知見、科学技術において世界をリードしています。特に高齢者の認知症対策においては様々なリハビリコンテンツが存在しており、長寿化に大いに貢献しています。世界的に今後迎える高齢化に対して最も重要なキーワードのひとつに健康寿命の延伸があります。すなわち健康上の問題がない状態で日常生活が制限されることなく送れる年数を伸ばすことで、持続可能な長寿社会を維持することが可能になります。世界的な問題として、介護人材の不足が声高に叫ばれていますが、その具体的解決策が「介護の自動化」にあります。当社の提供する VR による未来型リハビリテーションでは、高齢者が VR 機器を頭にセットし、自宅で気軽にリハビリを行うことができる点に強みがあります。従来のリハビリテーションは、施設での人海戦術のものが多数を占めておりましたが、やがて人員面での限界が生じます。この問題にいち早く応えるのが「無人で」「いつでも」「楽しく」できる VR リハビリになります。当社が長年培ってきた高度な IT 技術と 3D コンテンツ制作技術を駆使し、医科大学との共同研究を通じて実証性ある三次元リハビリテーションを提供致します。万博会場においては、当社の 3D リハビリの体験を通じて今後世界的に加速する高齢化の対策として、3D リハビリがいかに社会的意義を持ち効果的であるかをご実感いただくとともに、3D リハビリが従来のリハビリよりもコンテンツの性質上とても楽しく取り組めることをご体感いただければと思います。世界に誇る日本のリハビリの叡智を VR に凝縮し、それらをゲーム感覚で興味深く楽しめるリハビリテーションによって、高齢

	者の笑顔溢れる毎日をご提供してまいります。

添付資料	
提案内容補足資料	43306_スケジュール（1).gif
その他の資料	43306_提案（1).pdf

【43320】　超回復 BOX

提案者情報	
提案 ID	43320
単独法人の提案法人名	非公表
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	超回復 BOX
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	医療・健康
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【43328】　いのちのみらいを体験するサイボーグパビリオン

提案者情報	
提案 ID	43328
単独法人の提案法人名	株式会社メルティン MMI
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	いのちのみらいを体験するサイボーグパビリオン
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	サイボーグ・医療機器・アバター
提案のポイント	テーマに掲げられているいのちに関連したパビリオン企画及び実証実験、演出の提案です 弊社の事業の柱である、生体信号を活用した医療機器開発とアバターロボット開発。これらを統合したサイボーグ技術を体験することのできるパビリオンです。 サイボーグ技術は、延命だけでなく、障がい者を含む社会的弱者へのエンパワーメント、BMI(Brain Machine Interface)による命と意識の繋がりを統合的に表現・提示することができます。
提案概要	提案は 3 つの要素で構成されており、これまでのサイボーグの歴史、漫画、アニメを展示する「サーボーグアーカイブ」「MELTIN のアバターロボット・医療機器の操作体験」「サイボーグ社会の世界観をデジタルツインのインスタレーション」という構成です。 サイボーグは、テーマに掲げられている「いのち」と密接に関係する技術です。MELTIN が実現を目指しているサイボーグ技術は、命の延命だけなく、危機から命を救うこと、サイボーグ化による、社会的弱者を含むすべての人たちへのエンパワーメント、BMI による命と意識の繋がり、これらの三つのテーマを統合するものとなっています。 これらの技術が、現代社会が抱えている課題や社会問題を解決することに貢献・促進させることができることを提示し、Society 5.0 の実現に向けた技術開発のための実証実験の場として活用したく提案いたします。 「いのちを守り・救う」技術の提示：生体信号を活用した、リハビリテーション用機器・医療機器の展示・体験と、危険・極限環境下での人の作業代替が可能なアバターロボットの展示・体験。 「いのちに力を与える(Empowering Lives)」技術の提示：サイボーグ化による社会的弱者を含むすべての人たちへのエンパワーメント。3 本目の腕や、新たな感覚器の獲得などにより、今までにない表現方法の出現や、効率化、意欲がありながらも身体的制約により実現のできなかったことの実現など、シミュレーションやアバタ

	ー実機を用いたデモンストレーション展示・体験。 「いのちをつなぐ」技術の提示：BMI が実現すると、意思伝達の速度や精度が向上することができるため、教育や技術取得、人材育成の方法が変化することや、芸術・表現の分野にも新たな表現方法が出現してきます。感情の表現方法や、自己と他者をどう捉え、交流するのかといった命と意識のつながりをシミュレーションとして体験することができます。

添付資料	
提案内容補足資料	43328_2020_0131_expo_MELTIN.pdf
その他の資料	ー

【43334】　Hologramitecture

提案者情報	
提案 ID	43334
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	Hologramitecture
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	Space Design
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【43341】　体と心を健康に導く 体験型エンタメ＆未来型コミュニケーション

提案者情報	
提案 ID	43341
単独法人の提案法人名	パナソニック株式会社
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	体と心を健康に導く 体験型エンタメ＆未来型コミュニケーション
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	ヒューマンインサイトテクノロジ
提案のポイント	体と心の可視化技術（ヒューマンインサイトテクノロジー）。筋肉量や生活習慣を考慮して未来の状態を推定し、将来健康に生活する為　現在の生活習慣提案を行う。 また状態を仲間に自動的に配信し、周囲から適切な声がけや支援を得られるサービスを体感。
提案概要	体と心の可視化技術（ヒューマンインサイトテクノロジー）。筋肉量や生活習慣を考慮して未来の状態を推定し、将来健康に生活する為　現在の生活習慣提案を行う。 また状態を仲間に自動的に配信し、周囲から適切な声がけや支援を得られるサービスを体感。

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【43350】　喉のパビリオン 高齢化社会は YUBA メソッドが救う！

提案者情報	
提案 ID	43350
単独法人の提案法人名	非公表
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	喉のパビリオン 高齢化社会は YUBA メソッドが救う！
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	健康と福祉
提案のポイント	【喉】を基本テーマに、楽しみながら健康になれる体験を提供する。
提案概要	テーマ型・個室＋ドーム型・Do It Yourself 型 長寿社会を快適に生きるには、人類最大の問題「誤嚥と認知症」を克服する必要がある。そこで、喉頭を中心とした大脳系・神経系・筋肉系全体の働きを活性化し、予防・改善することが肝要である。人間は、身体機能を支える脳・筋肉・神経系に常に適切な負荷を与える必要がある。 本提案は、発声や歌唱ゲームを通し遊び感覚で喉や呼吸筋などを強化し、いつまでも楽しく食べられる嚥下力を付け、脳を活性化して認知症にならない健康な脳を造る。動けて・口から食べれて・頭がしっかりの生活のための訓練を、「見える化・聞こえる化」して提供する。 来場者の発声・歌唱状態を、AI を使って従来指標（音程・リズムなど）に加え、裏声・表声・混ぜ声の状態を「ＹＵＢＡメソッド」に基づいて診断し、同メソッドを用いたレベルアップのための発声・歌唱訓練を提供する。その結果、発声・歌唱を制御する脳の機能が活性化し、神経系、筋肉系が強化される。このことで身体全体の機能が高まり、ＱＯＬが大きく改善される。提案者の 40 年にわたる研究と実践により、脳の可塑性に支えられた脳機能の更新・活性化、ひいては歌唱力の向上、意欲の高まりなど脳機能の向上が多くの人々によって確認されている。 裏声・表声の制御状態をチェックすることで、大脳および神経系の働きのレベルを判断できる。それは人間の生きる力の目安になる。ＱＯＬレベルは、人間の全機能をどれだけ豊かに使っているかを示す。そのうちの呼吸・飲食・会話など、生きる歓びを支える機能の訓練を通してＱＯＬが大きく改善される。この訓練は、認知症の予防にも、非侵襲性非薬物治療にも適用されてきている。

添付資料	
提案内容補足資料	43350_大阪万博資料.pdf

その他の資料	ー

【43354】　SDGs の先にある未来のエンターテインメント

提案者情報	
提案 ID	43354
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	非公表
代表法人名	三精テクノロジーズ株式会社
構成団体名（法人名等）	非公表

提案内容	
提案名	SDGs の先にある未来のエンターテインメント
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	エンターテインメント
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【43360】　未来の劇場

提案者情報	
提案 ID	43360
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	非公表
代表法人名	非公表
構成団体名（法人名等）	非公表

提案内容	
提案名	未来の劇場
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	５Ｇ、エンターテインメント等
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【43366】　未来の水上劇場

提案者情報	
提案 ID	43366
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	非公表
代表法人名	非公表
構成団体名（法人名等）	非公表

提案内容	
提案名	未来の水上劇場
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	５Ｇ、エンターテインメント等
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【43371】　未来の開会式・コンサート

提案者情報	
提案 ID	43371
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	非公表
代表法人名	非公表
構成団体名（法人名等）	非公表

提案内容	
提案名	未来の開会式・コンサート
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	５Ｇ、エンターテインメント等
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【43393】　未来テレビ放送局

提案者情報	
提案 ID	43393
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	未来テレビ放送局
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	ー
提案のポイント	・現役テレビマンが考える「未来のテレビ放送局」を VR・AR・センサー技術を用いて万博会場に開局 ・来場者は未来のキャスターになりきり、未来のスタジオから情報を発信 ・バラエティ（お笑い）、報道、スポーツ中継などの色々なシチュエーションでの体験が可能
提案概要	web 動画やストリーミング配信が主流になりつつある中、テレビの未来がどのようになるのか、現役のテレビマンが未来の放送局を考える。 未来のテレビ放送局には、アナウンサーがいないかもしれません。スタジオにカメラや照明もないかもしれません。テレビマンもいないかもしれません。 放送はすべて CG 空間内で展開されるため、テレビセットもありません。 どこに居ても放送できる、たったひとりで放送できる、そんな未来の放送局を万博会場に開局します。

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【43019】　人とロボットがともに働く「おおさかちょいロボ食堂」

提案者情報	
提案 ID	43019
単独法人の提案法人名	一般社団法人 i-RooBO Network Forum
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	人とロボットがともに働く「おおさかちょいロボ食堂」
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	AI/ロボット
提案のポイント	人とロボットが協働で料理を作り提供する食堂を、万博に隣接する商業施設にて運営する。ロボットを活用することで、エンターテイメントとして楽しめるだけでなく、日本の技術力を PR する場となる。また、人とロボットの協働により時間や食材を無駄なく使うことができるため、大阪の「始末」の精神を活かした食文化を世界中に発信することができる。加えて隣接会場で実施することにより、周辺地域の活性化にもつながる。
提案概要	大阪といえば「食」。江戸時代には「天下の台所」と呼ばれ、商人の街として栄えた大阪では、「始末」つまり合理的な考え方が食にも浸透し、無駄のないことを美徳とする食文化が形成された。一方で大阪は、古代の銅の鋳造に始まり近代の紡績業の発達を経て、第二次世界大戦後は家電メーカーの進展などにより機械金属工業が目覚ましく発展し、現在もものづくり企業が集積している。 本提案においては、その大阪ならではの「食」と「ものづくり」を活かし、人とロボットが協働で料理を作り提供する食堂を、万博会場に隣接する咲洲の商業施設「アジア太平洋トレードセンター（ATC）」にて実施する。 食堂では、大阪の誇るお好み焼き、たこ焼き、串カツ等を人協働ロボットが調理し、タッチパネルでの注文やスマホ決済などで省力化を行いつつ、コミュニケーションが重要となる接客を人が行うことで、高いエンターテイメント性とおもてなしを実現する。そして、簡単な葉物野菜等については店内に簡易植物工場を設置し、生産から消費まで食のトレーサビリティを実現する。 調理のレシピやノウハウについては飲食店と連携して大阪を代表するお店の味をロボットで再現し、それらの店のアンテナショップとして運営する。そして、この食堂に来られた方が、実際の店舗に足を運んでいただけるようにクーポンを配布するなど PR を行い、地域にも経済効果を還元する。 加えて、万博に来場された方にこの食堂にお越しいただき、実際の商業施設にて人とロボットが協働で働いている店舗を体験いただくと、万博後の未来の社会について身近に考える一助となる。そのため万博会場からの交通手段として自動運転車な

	どの整備を行って相互に送客し、大阪・関西の食文化やサステナブルな社会の実現に向けての取り組み、高度なテクノロジーを活用したエンターテイメントを世界に発信することを提案する。

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	非公表

【42136】　みんなで「辛さの世界統一単位」をつくろう！

提案者情報	
提案 ID	42136
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	みんなで「辛さの世界統一単位」をつくろう！
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	ユーザーの評価をすぐに可視化！
提案のポイント	みんなで辛いものを「辛ジャッジ」することで辛さの世界統一単位をつくるプロジェクト！伊藤忠アクセラレーター2018 にて採用され、2019 年より協業にて実証実験スタート。万博来場客と大阪市/全国の外食店をつなぎ、辛さでマッチング。観光に欠かせない食を通じて日本を活性化！
提案概要	2020 年 1 月にローンチされた「辛メーター」アプリを活用。「辛メーター」では人それぞれが持つ「辛い」という主観を統計学によるアルゴリズムにて集計し、「辛さ（KM 値）」という絶対値によって表現。辛メーターを通じて、ユーザー同士や、ユーザーとメーカー・外食店をつなぎコミュニケーションを生み、辛さという市場を盛り上げること目指す。（＊辛メーター詳細に関しては別添資料を参照。）辛さの統一単位を成し遂げた後には、アルゴリズムを活用し、他の味覚や他の「主観」を絶対値化し、同じ主観や価値観をもった人々をつなげていくことを目指す。大阪万博では大阪市の外食店や全国の外食店と連動し、万博来場客に会場外の外食店や全国の外食店に足を運ばせるようなインセンティブ(話題、クーポン等)を付与。(味覚以外での開発が進めば、ありとあらゆるエンターテイメントに転用可能。）　さらには今後のアプリ内機能拡充により、ライブコマースや D2C モデルなど常に最先端の消費の形を提供していく。

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【42471】　次世代型技能伝承システム～匠のタイムカプセル～

提案者情報	
提案 ID	42471
単独法人の提案法人名	株式会社　淺沼組
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	次世代型技能伝承システム～匠のタイムカプセル～
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	AR エンターテイメント
提案のポイント	建設分野における熟練技能者のスキルを AI（人工知能）と IoT の活用により可視化させ、それらのデータを視覚情報技術によるＡＲ（拡張現実）を駆使したマッピング手法により展示会場にて来場者用コンテンツとして提供する。 その場所の構築に関する様々な情報を専用端末を介して提供するとともに、熟練技術者等の動作を体感、建設技能の見える化による次世代への技能伝承および外国人労働者へのスキル共有ツールを体験できる。
提案概要	古（いにしえ）より培われてきた、建設業における熟練技能は、施工の自動化が促進される次世代に向けてもそれらの継続的な維持を図るために、不可欠な財産である。 従来では、それらの技能の伝承方法として見様見真似の手法、所謂、「背中を見て学ぶ」といった手法により受け継がれてきた。しかし、我が国の技能者の減少が問題となっている現代において、それらの手法では従来の伝承が闊達に行えない状況である。そこで、熟練者の動作や視線を動画やモーションなどのセンシング技術の活用により定量化させる取組がなされつつある。 今回の提案としては、それらの取り組みを技能の計測ツールとして構築されたシステム、弊社「Ai-MAPSYSTEM(アイマップシステム)：以下、Ai-MAP」を活用し、熟練技能を博覧会会場などの実際の工事記録のデータをもとに作業現場における目線で生産過程を体感できる１つのエンターテイメントとして、世界中に我が国の技能の価値およびそれらを記録するテクノロジーをＰＲするものである。

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	非公表

【42822】　世界中の子供たちの描いた「未来」が子供たちを救う

提案者情報	
提案 ID	42822
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	大阪大学未来共創センター×ジャトー株式会社
代表法人名	ジャトー株式会社
構成団体名（法人名等）	大阪大学未来共創センター、ジャトー株式会社

提案内容	
提案名	世界中の子供たちの描いた「未来」が子供たちを救う
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	AR
提案のポイント	世界中の子供たちの描く作品で子供たちを救うことができます。インターネットで募集した作品は万博会場にて AR アプリを使用することで、壁に展示され、万博会場全体が一つの美術館であるかのように鑑賞できます。作品への「いいね」の数に応じて SDGs に含まれる 1 および 4 といった子どもたちを救う募金を行うことで、子供たちの作品が子供たちを救う仕組みとします。
提案概要	世界中の子供が描く「未来」の絵画作品をインターネットを通じて募集します。作品は紙に描いてスキャンしたものをアップロードしてもらうイメージです。 アップロードされた作品は会場内では AR アプリにて鑑賞できるようにします。アプリを通じて見ることで、作品が実際の建物の壁などに展示されているように見え、万博会場全体が子供たちの作品の美術館のようになります。立ち止まったときのみ作品を観覧できる仕組みを導入し、歩行中の事故やけががないよう安全面も考慮します。 来場者は自分の作品を探したり、世界中の人の作品を見たりできます。表示した作品に星印などのチェックがつく、全体のうち見た作品数がわかるといった仕組みにしておきます。作品は会場全体に展示されているため、多くの場所に立ち寄るきっかけとなることや、パビリオンの待ち時間の退屈防止にもつながると考えられ、万博に参加する団体全体へのメリットとなります。 また、「いいね」のような評価機能を作り、例えば 1 いいねにつき 1 円が子供たちを救うための募金となるといった仕組みをつくることで、子供たちの作品で子供たちを救うことができます。集まった作品の数や、いいねの数に応じて 1 本の樹が成長していくようにします。この樹は会場内のみで AR で見ることができ、万博期間中も成長していきます。 また、会場マップを作成し PC やスマホからアクセスすることで会場内に入り込み、実際には会場に来ることができなくても、作品の鑑賞や評価ができるようにします。しかし、樹が成長していく様子は、万博会場に行かないと見られないため、複数回万博に訪れることにつながると考えられます。万博会場に行くことで得られる

	特典として、万博のロゴと好きな作品が入った待ち受け用画像データのダウンロードが可能といったことも考えられます。 世界中の子供が描く「未来」の絵画データベースは、次の世界の貴重な財産にもなります。

添付資料	
提案内容補足資料	42822_A_世界中の子供たちの描いた「未来」が子供たちを救う_万博提案資料.pdf
その他の資料	ー

【42924】　会場内移動・待ち行列時間を活用した対話型仮想エンタメ

提案者情報	
提案 ID	42924
単独法人の提案法人名	非公表
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	会場内移動・待ち行列時間を活用した対話型仮想エンタメ
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	アバター・コミュニケーション
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【43087】　万博の空間まで SNS で発信。バーチャル万博プラットフォーム

提案者情報	
提案 ID	43087
単独法人の提案法人名	㈱安井ファシリティーズ
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	万博の空間まで SNS で発信。バーチャル万博プラットフォーム
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	簡易仮想空間の社会実装
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【43329】　ワールド・エンターテインメント

提案者情報	
提案 ID	43329
単独法人の提案法人名	非公表
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	ワールド・エンターテインメント
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	総合
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【43207】　未来型文化・芸術鑑賞方法

提案者情報	
提案 ID	43207
単独法人の提案法人名	株式会社キョードー大阪
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	未来型文化・芸術鑑賞方法
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	エンターテインメント VR/AR
提案のポイント	大阪・関西万博のテーマ「いのち輝く未来のデザイン」、サブテーマの「いのちに力を与える」に着目し、一人ひとりの「生活」を豊かにする、可能性を拡げることに焦点をあて、エンターテインメント業界として実現を目指す文化・芸術における未来型鑑賞方法を提案するもの。
提案概要	日本における出生率の低下、人口減の傾向から将来超高齢化社会を迎えることは避けられない。（65 歳以上の人口比率：2013 年 25％→2018 年 28％となっており、2025 年には 30％以上←2050 年には 40％以上になると予想されている） 高齢者が体力的に劇場やコンサート会場、美術館等に足を運べなくなる。文化・芸術を楽しむことは心を豊かにし、スポーツや食と同様に健康寿命の延伸に繋がる。そこで、自宅や介護施設、病院等で部屋の中を 360％プロジェクションマッピング等で、劇場や美術館の空間に変え、ＶＲ/ＡＲ、ホログラム等の技術を駆使して、映像や３Ｄを超えるリアルな形で、文化・芸術を楽しめる鑑賞方法を実現する。

添付資料	
提案内容補足資料	43207_20200131132029992.pdf
その他の資料	ー

【43271】　月に夢見るストーリーExpo ～過去・現在・未来～

提案者情報	
提案 ID	43271
単独法人の提案法人名	非公表
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	月に夢見るストーリーExpo ～過去・現在・未来～
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	遠隔ロボット、遠隔操作
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【42849】　ミライからの問い：君はどうする～SDGs＋beyond3～

提案者情報	
提案 ID	42849
単独法人の提案法人名	学校法人　近畿大学
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	ミライからの問い：君はどうする～SDGs＋beyond3～
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	VR/AR・映像・AI・演出等
提案のポイント	遥か遠い未来の地球像を AI 技術に基づいて予測し、その多様な未来像からバックキャストしてパラレルな近未来を導き、その中から持続可能な近未来を実現化する方法を探る。会場で観客は、各自が選択したパラメーターで導き出された進化論的未来像を仮想・拡張現実空間でインタラクティブに体験し、会場外でも WEB 上で発展的に追体験する。観客はこれらの体験を通じて今、未来に向けて何をすべきか考える。
提案概要	本提案では、SDGs がめざす未来像からさらに遥か先の未来像を、AI を活用した全く新しい発想に基づいて予測する。それを起点にバックキャストして様々な近未来像を想定し、その中から持続可能な近未来へと導くには現在何をすればよいのかを観客に問いかけることが本提案の目的である。本展示では、AI を活用した機械学習によって生物進化の仕組みをアルゴリズムとして作り出し、様々な環境下で、数万年・数千万年後の進化を経て生まれる生物の姿・形を具現化し、その映像体験を AR/VR で提供する。この未来生物は、観客が選択した環境、遺伝子変異などのパラメーター設定で変化し、その結果未来像が大きく変化する様子が映像で示される。観客は遠未来の生態系や生物の姿から振返って、自分達が経験するであろう近未来の暮らしといのちを考える機会を得る。また、１つの未来に限定されない多様な未来像をインタラクティブに体験するため、パラメーターの設定後に会場内を巡回する間にも未来生物が少しずつ変化（進化）する様子を各々が体験できるものにする。さらに体験後、会場外でも WEB を通じて各人の育てた未来像を他の人と融合・交換することで、再来場時には異なる未来像を体験可能となる。本展示により、未来が”より良い”ものに変化する（あるいはその逆の）可能性を体感した観客に、未来の持続的な地球環境への関心とそれに基づく貢献意識に目覚めてもらうこと、これが「ミライからの問い：君はどうする～SDGs＋beyond3～」に込められたコンセプトである。さらに、万博の期間終了後も WEB 上で観客の未来像体験を継続的に可能とすることで、SDGs を超えた新しい開発目標達成にむけた大きなムーブメントを推進する。なお、本提案では、生物を中心に述べているが、地球環境や社会など

	も対象とした同様な展示が可能である（添付資料参照）。

添付資料	
提案内容補足資料	42849_提出版　近畿大学（テーマ：ミライからの問い：君はどうする～SDGs＋beyond3～）添付書類.pdf
その他の資料	ー

【43258】　希望の星をみんなで作ろう～naniwa 通貨で楽しく SDGs

提案者情報	
提案 ID	43258
単独法人の提案法人名	ＮＨＫエンタープライズ
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	―
代表法人名	―
構成団体名（法人名等）	―

提案内容	
提案名	希望の星をみんなで作ろう～naniwa 通貨で楽しく SDGs
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	会場コンセプト、エコシステム
提案のポイント	◆2025 大阪 SDGs 万博は、会場全体がひとつの町。 ◆来場者は会場に滞在するだけで、自分ごととして SDGs 達成に参加している実感が得られる。 ◆最大のツールは、会場内で流通するバーチャル通貨 naniwa。経済学、行動心理学、ゲーミフィケーションの手法を駆使して、SDGs にふさわしい行動が楽しく、自然にうながされている。 ◆その結果、参加した一人一人が、こころ豊かな未来社会の実現に一役買うことができる。
提案概要	万博会場では、様々なイベントやアクティビティが用意され、衣・食・医・学・楽の企画を体験できる。来場者は、これまでにない形で SDGs を自分ごとに変えられる。 例えば、オープニングセレモニーでは海洋汚染解決をテーマに活動する高校生が事業計画をプレゼン、参加者は支援を申し出ることができる。エリア内のゴミ拾いに参加した人は、夜の音楽ライブに参加することができる。交流ゾーンに行けば、国籍の違いや障害の有無に関わらず参加するワークショップが盛り上がっている。食堂に行けば、１つの鍋を見知らぬ同士が囲んで話している。サイズの合わない子供服は、マルシェに行けば、農家が出店するなにわ野菜と交換できる…。 独自のエコシステム・naniwa コインが参加者を繋いでいる。人々は入場券と引き換えに naniwa コインを受け取り、何かの活動のたびに使い、貯まり、また誰かの為に使うことができる。高校生の事業計画への支援、ワークショップの参加報酬、ゴミ拾いの対価、地元産野菜との交換も、naniwa コインで行う。自分のスマートデバイスを確認すると、SDGs のどの項目にコミットしたかも分かる。 「SDGs 超会議 365 ステージ」では、世界の若きオピニオンリーダーやアーティストが、３D リアルホログラム（※）で登場。時空を超えてディスカッションや共演している。パフォーマンスや、交わされた議論、提案された課題解決のアイデアは、世界中に立体配信されている。参加者は、共感したアイデアに naniwa コインを“投

	げ銭”して応援ができる。 取り組みを世界と共有するため、会場の一部は大型船になっている。コンテナ船をカスタマイズした船上サテライト会場が、期間中、大阪から世界各地を巡る。 以上のように、この万博は、参加者が SDGs を自分ごとにできる場を多様に提供する。 （※）３Ｄリアルホログラム：２０２５年に実証実験フェーズ予定の先端技術

添付資料	
提案内容補足資料	43258_実現イメージ.jpg
その他の資料	43258_naniwa 通貨エコシステムのイメージ.pdf

【40030】　身長４メートル巨大ヒューマノイドロボットの二足歩行の実演

提案者情報	
提案 ID	40030
単独法人の提案法人名	はじめ研究所
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	はじめ研究所＆NKK ロボットプロジェクト
代表法人名	はじめ研究所
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	身長４メートル巨大ヒューマノイドロボットの二足歩行の実演
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	ロボット
提案のポイント	巨大ロボットが街を歩く未来という夢を多くの人に見てもらいたい。
提案概要	大阪の町工場が集まり、日本のロボットアニメに登場するような巨大ヒューマノイドロボットの開発を目指して、これまで約１５年にわたり、夢やものづくりの楽しさを発信してきた。万博会場では、巨大ロボットが街を歩く未来という夢を多くの人に見てもらいたい。

添付資料	
提案内容補足資料	40030_hr43_20180324yaw-2t.jpg
その他の資料	40030_DSC05512m.jpg

【42131】　コーヒー農園体験パビリオン

提案者情報	
提案 ID	42131
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	コーヒー農園体験パビリオン
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	トレーサビリティ疑似体験
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	非公表

【42343】　SDGs を実現する飲食空間

提案者情報	
提案 ID	42343
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	SDGs を実現する飲食空間
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	エンターテイメント
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【42519】　【NTTG 詳細版】⑤距離と時間を感じさせない体験の提供

提案者情報	
提案 ID	42519
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	NTT グループ
代表法人名	日本電信電話株式会社
構成団体名（法人名等）	NTT、NTT 西日本、NTT ドコモ、NTT コミュニケーションズ、NTT データ、NTT ファシリティーズ、NTT インフラネット、NTT アーバンソリューションズ、NTT アノードエナジー

提案内容	
提案名	【NTTG 詳細版】⑤距離と時間を感じさせない体験の提供
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	VR/AR、映像、AI/ロボット
提案のポイント	言語の壁を感じないシームレス、かつストレスフリーなコミュニケーション環境を多様なデバイスを通じて提供する。その環境をもとに、リアルとデジタルを融合させた①距離を感じさせない体験、②時間を感じさせない体験を国内外、リアル会場、バーチャル会場を隔てず提供する。リアル会場においてはパビリオン見学の待機時間等に②を提供することで待ち時間を感じさせない万博とする。
提案概要	万博会場内での言語を音声・文字ともに自然言語処理技術を利用したリアルタイム、多言語翻訳機能を提供。様々なデバイスに多言語翻訳機能を実装することで、全世界の人が会場内外でシームレスなコミュニケーションを実現することで、観光大国としての日本を支える社会インフラとする。 ①距離を感じさせない体験 ⇒リアル会場での来場者の視覚、聴覚に加えて触覚の情報もデジタルツインを介してバーチャル EXPO 会場に再現することで、会場に来られない人も高臨場で万博を体験可能 ⇒来場者は、バーチャル EXPO 会場を通じて国内外の人と双方向のコミュニケーション、交流、会話を楽しむことが可能。 ⇒バーチャル EXPO 会場に疑似パビリオンを設け、例えばバーチャル空間上で職業体験ができ、AI を活用したリアルな人材マッチング、就労に結び付ける等リアルとバーチャルの融合を図る。 ②時間を感じさせない体験 会場に設置した集音マイクによる来場者の感想や声、各種センサーデータによる来場者の動向やカメラ画像等から感情情報を複合的に解析し、各種デバイスへ提供。 ⇒リアルタイムで各種デバイスに場所情報、イベント情報といったリアルタイム情報を来場者へ提供。今、会場内でホットな情報を把握できる。 ⇒様々なデバイスでスムーズな会場内案内、動線案内を個人別コンシェルジュと

	して提供。 ⇒全世界で撮影している高精細映像をリアルタイム、高画質に会場内の休憩所やパビリオン前のサイネージデバイスに配信。

添付資料	
提案内容補足資料	42519_図 【NTTG 詳細版】⑤距離と時間を感じさせない体験の提供.pdf
その他の資料	ー

【42637】　ミラーワールドを介した多人数・瞬間意思疎通

提案者情報	
提案 ID	42637
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	ミラーワールドを介した多人数・瞬間意思疎通
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	VR/AR
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【42638】　オリガミ 4D プリンティングによる「月の家」建設

提案者情報	
提案 ID	42638
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	慶應義塾大学 SFC 研究所（ソーシャル・ファブリケーション・ラボ）＋大和ハウス工業株式会社＋ファブ地球社会コンソーシアム
代表法人名	非公表
構成団体名（法人名等）	大和ハウス工業株式会社 ファブ地球社会コンソーシアム参加企業群

提案内容	
提案名	オリガミ 4D プリンティングによる「月の家」建設
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	宇宙、月面、4D プリント
提案のポイント	大阪万博を、日本からも「月面の 3D プリンティング居住」に取り組む契機とすることが何よりも重要である。月の砂を用いた 3D プリンタを実際に稼働させ、子供たちや一般の来訪者を前提とした展示を通じて、日本文化（折り紙）－最新設計技術（コンピュータ）－宇宙（月面基地）への応用－地球（砂漠居住）への転用といった各要素が、すべてひとつの文脈で「つながる」ことを感じさせ、未来への期待値を劇的に高める。
提案概要	1970 年の大阪万博の目玉はアメリカ館の「月の石」であった。50 年が過ぎた現在、月の砂（レゴリス）を用いた月面 3D プリント居住建築の研究が、各国で進められている。大阪万博を日本からもこの分野に取り組む契機としたい。 現在、月面での 3D プリンティングはさまざまな方式が世界各国で研究されている。基礎実験は地上で成功しているものもあるが、建築物のすべてを一度につくれるほどの速度と大きさはまだ実現できていない。2025 年も未だどの国も研究開発の途上であろう。 そこで、月面 3D プリント建築分野への日本からの新たな提案として「地球から折りたたんで持っていくテント」と、月面で段階的に 3D プリントにより製造する「殻」とを組み合わせた、世界初の『ハイブリッド構法』を提案したい。地球から折りたたんで持っていくテント部分は、輸送中はもっとも体積が小さく、月面では建設の進行度に併せて段階的にかたちを変え、徐々に広がっていく形状が好ましい。この変形形状に、日本で生まれた「折り紙」とコンピュータを組み合わせた最新の知見を導入し、「オリガミ月面 4D プリンティング」という新たな概念として世界に対して発信する。折られたテントを包むように、砂を 3D プリントとして月面で現地生産するタイルを貼り付けて殻部分とし、隕石や防風からテントを守る役割を果たす。 会場には、月面を模した砂の空間をつくり、そこで実際に折り紙でつくられ運び込まれたテントと、砂を太陽光で固める 3 D プリンタが相互に組み合わさって、月面

	基地がつくられていく様子を、特にこどもたちに体験してもらえる空間とする。またこの技術が月面のみならず、地球上の砂漠などの極限環境を居住地に変えていくことにも転用可能であることを発信し、砂漠化や気候温暖化による海面上昇への意識も高める。

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【42686】　月のくらしから未来の地球のくらしのスタンダードを考える

提案者情報	
提案 ID	42686
単独法人の提案法人名	パナソニック株式会社
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	月のくらしから未来の地球のくらしのスタンダードを考える
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	月のくらしで未来のくらし体感
提案のポイント	月のくらしを体験し、地球の未来像や新しい価値観を発見する場を３段階で提供する。 -Pre Show「月のくらし・環境を学ぶ」 -Main Show「VR+アクチュエーション（作動）で暮らし体験」 -Post Show「未来のくらしのイメージを知る」
提案概要	月のくらしを体験し、地球の未来像や新しい価値観を発見する場を３段階で提供する。 -Pre Show「月のくらし・環境を学ぶ」 -Main Show「VR+アクチュエーション（作動）で暮らし体験」 -Post Show「未来のくらしのイメージを知る」

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【42698】　次世代ヒューマノイド「サイバジェネシス」が寄り添う未来体験

提案者情報	
提案 ID	42698
単独法人の提案法人名	パナソニック株式会社
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	次世代ヒューマノイド「サイバジェネシス」が寄り添う未来体験
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	知能ロボットと共存するくらし
提案のポイント	人の表情・感情を理解し、役割に応じて変形、人のタスクをこなす「サイバジェネシス」を本格稼働させる。 サイバジェネシス（知能ロボット）は　千葉工業大学 未来ロボット技術研究センター（furo）と共同開発
提案概要	人の表情・感情を理解し、役割に応じて変形、人のタスクをこなす「サイバジェネシス」を本格稼働させる。 サイバジェネシス（知能ロボット）は　千葉工業大学 未来ロボット技術研究センター（furo）と共同開発

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【42709】　花火体験を通した健康と教育に関する新しい文化の創造

提案者情報	
提案 ID	42709
単独法人の提案法人名	葛城煙火株式会社
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	花火体験を通した健康と教育に関する新しい文化の創造
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	エンターテイメント
提案のポイント	花火がエンターテイメントのみならず、教育・健康という新分野に貢献できることを実証します。 ①教育：花火のサイエンス、アート等の側面を交えて展開。花火を鑑賞した人々の知的満足度を向上。 ②健康：来場者がセンサを身に付け花火の心身への健康の影響を測定。データを協同研究者とともに分析、活用。 　世界の人々、異分野の専門家との協同によって、大規模な実証実験として世界初の花火空間の歴史をスタートさせます。
提案概要	花火が誕生した江戸時代から現代まで、花火は祭りやイベントを盛り上げる演出、つまりエンターテイメントとしての役割が主でした。しかし創業 70 年の葛城煙火株式会社は、21 世紀の新しい花火として、鑑賞した人々の健康への貢献、教育への活用、という新しい分野に挑戦しているところです。 　1970 年以来の大阪での開催となる今回の万国博覧会において、大阪に本社を持つ弊社が新しい花火空間の歴史をスタートさせます。花火がエンターテイメントのみならず、教育・健康という新分野に貢献できることを実証いたします。 　教育・健康を 2 本柱とした本提案の概要は以下のとおりです。 ①教育：本会場で来場者にご覧いただく花火は、華やかで楽しい花火でありながらも、花火の歴史やサイエンス、アートなどの教育的な側面を交えて展開し、花火を通した教育に資することで、花火を鑑賞した人々の知的満足度さえも上げる、という企画を実現します。 ②健康：「花火を見て元気になった」という主観的な感想を超えるため、来場者がひとりひとり小さなセンサを身に付けることによって、花火を鑑賞する前後で体や心にどのような変化が起こり、効果があったのかを測定します。ご自身の結果はスマートフォン等に送信され、来場者自身も測定実験の過程や結果を楽しむことができるだけでなく、そのデータを本研究の協同研究者とともに分析することで、花火の心身への健康の影響を測定し、活用へと発展させます。

	なお①②ともにリアルとバーチャルを対比・融合させる構成とし、これまでにない花火空間を来場者に体感していただきます。このことはリアル体験とバーチャル体験が心身に与える影響の比較データの取得としても活用いたします。 このように、世界の人々とともに、そして、異分野の専門家との協同によって、かつて類を見ない大規模な実証実験として、世界で初めての花火空間の構築、実装を目指します。

添付資料	
提案内容補足資料	42709_⑧-１【５】に関する資料.pdf
その他の資料	ー

【42735】　パッチ生体計測を活用し「心も体も健康になる万博」へ！

提案者情報	
提案 ID	42735
単独法人の提案法人名	国立大学法人　大阪大学
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	パッチ生体計測を活用し「心も体も健康になる万博」へ！
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	医療・健康×エンターテイメント
提案のポイント	世界最薄・最軽量かつ伸縮自在のため「装着感のない」生体計測センサを、来場者に貼ってもらい、楽しかった、ワクワク、ドキドキ、などの経験を数値化し「リアルタイム」で示すことで、“新しい自分の発見”を提案する。従来のウェアラブルセンサとの違いは、“医療機器精度の信頼性を持ち、装着感がないシート型貼り付けセンサであること。これにより、脳年齢、脳機能、脳疾患などをとらえ、希望に応じて来場者に提案する。
提案概要	来場者に、装着感がない「フィルム型生体計測センサ（以下、パッチ生体計、と称する）」を貼り付けてもらう。貼り付ける部位に応じて、多様な生体情報（バイタル）を取得することができる。【例：おでこ→脳波や脳活動、腕や脚→筋電、胸元→心電、手首→心拍など】 フィルム型電子機器は、会場の出入りや支払管理のみならず、生体計測を行いながら、各テーマパークを楽しんでもらう。これにより脳活動、心電、脈波などの生体情報と、各種テーマパークでの体験が連動し、記憶される。 生体情報計測を通して、どのようなときが一番楽しかった、わくわくした、ドキドキした、などの経験を数値化して「リアルタイム」で示すことで、“新しい自分自身を発見”したり、“自分自身に向き合ったり“する万博を提案する。 従来のウェアラブルセンサと決定的に異なる点は、医療機器精度の信頼性を持つ装着感のないシート型貼り付けセンサであること。装着感がないことで、自然な生活行動における生体情報を取得できる。多くの医療機関との連携により構築してきた生体情報アルゴリズム（生体情報の可視化）により、スマートフォンなどにその情報をの“意味”をリアルタイム表示することができる。 楽しいだけでなく、脳年齢、脳機能、脳疾患、心疾患などをとらえ、そのリスクを希望者に提案することで、「心と体も健康になる万博」を真に実現する提案である。 超高精度の生体計測システムを「手軽に扱えるだけの量産性と低コスト性を両立させて実現」しているのは関谷のグループのみである。すでに多くの医療機関との

	共同研究により多くの実績を医学論文や学会で報告しており、アミューズメント性と先進的ヘルスケア・医療を融合させたテーマを 2025 年までに確実に実現できる体制が構築されている。今から 5 年をかけ、倫理や文化の違いに配慮をしたテーマを創出し、世界からの来場者をお迎えする。

添付資料	
提案内容補足資料	42735_2025 年日本国際博覧会へ向けたご提案-阪大関谷.pdf
その他の資料	ー

【42845】　関西の学生が魅せる、未知の世界がテーマのエンターテインメント

提案者情報	
提案 ID	42845
単独法人の提案法人名	公立大学法人大阪　学生サークル「Honaikude」
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	関西の学生が魅せる、未知の世界がテーマのエンターテインメント
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	仮説体験エンターテインメント
提案のポイント	近年、学生達を含めた若者世代の持つ視点や価値観が、世界的なムーブメントも起こし、社会的な関心が高まっている。しかし、過去の万国博覧会において未来を創る主役である若者が主体となった出展の例はない。そのために、是非とも博覧会企画事業として若者企画参加事業を構築し、会場内にその空間と資金をご提供いただきたい。本提案は、2030 年以降の主役を担う学生が主体となったエンターテインメント型社会実験の実証である。
提案概要	現代の学生達（若者達）が実際、2030 年以降にどんな未来を求めているのか？ということの提示は、未来社会のデザインにおいて極めて重要な指針となる。しかし、万国博覧会ではこれまで、未来を創る主役の学生が主体となった出展の例はない。そこで本提案では、2030 年以降の主役を担う学生が主体となったエンターテインメント型社会実験を企画する。 　またテーマは「未知の世界」とし、他の政府や企業、研究機関では為しえない、関西の学生ならではの企画を行う。ここでは 2025 年に若者が見据える未来の世界観を提示し、2030 年以降の社会変化を加速させる。具体的には、「宇宙へ飛び出したとき、生物全般はどうなるのか？」という宇宙空間の体験（添付資料．1 参照）、それから「医療発展により長寿命化した社会で、人はどのように生活し、どんな人生を過ごすのか？」という未来設定した人生体験、「今後環境破壊が続いた場合に、地球はどう感じるのか？」という擬人化した地球の体験、などの全人類がこれまで未知の体験を通して、科学技術の発展にただ身を任せる事への問いかけをコンセプトとする。来場者は、五感への刺激によって、それぞれの未来を疑似体験することが出来、さらに笑いも交えたストーリーテリングでエンターテインメント性とメッセージ性の両立を図る。 　学生だけではなく、産学官民の協力を得つつ実験場を共創することで、実現へのハードルを越え、学生が共創の中心となる。 　以下、学生主体である事の強みとして 4 点を挙げる。 ①若い世代からの情報発信という強力なメッセージ性がある。

	②重くなるような社会的テーマも関西の学生が持つ「なんでも笑いに変えてしまう力」で親しみやすいエンターテインメントに昇華させられる。 ③大人世代からのトップダウンではなく学生の考えが如実に反映される。 ④学生は産学官民の界面に位置しており共創の中心として機能を果たす。

添付資料	
提案内容補足資料	42845_8-1.pdf
その他の資料	42845_8-2.pdf

【42992】　完全３Ｄ！スクリーン上に完全立体映像が登場

提案者情報	
提案 ID	42992
単独法人の提案法人名	関西テレビ放送株式会社
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	完全３Ｄ！スクリーン上に完全立体映像が登場
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	視聴による演出
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【42996】　想いや記憶をスクリーンやプリントで見せる化する実証実験

提案者情報	
提案 ID	42996
単独法人の提案法人名	エプソン販売株式会社
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	想いや記憶をスクリーンやプリントで見せる化する実証実験
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	AR によるエンターテインメント
提案のポイント	様々な想いや記憶を、ビジュアル・イメージに再構築することができれば、自己表現の幅は大きく広がります。ビジュアライズされた想いや記憶のアウトプットは、言語の壁を越えて共有されます。その想いと記憶 の交換を通じてのコミュニケーションで、分かりあえる「コト」は多くの人々をつなぐことができるはずです。
提案概要	印刷・複写技術は、原本となるドキュメントを複写し、時間や場所の制限を超えて多くの人に、知見やノウハウといった情報を伝達してきました。今やその複写は紙だけでなく多種多様なメディアを通じて膨大な量 の情報として瞬時に共有されています。あるいは様々に加工・最適化されて、私たちの手元に届いています。 複写は限りなく原本に近づくことができるのか、代弁者なのか、複写自身が原本なのか。 これからの未来を考えるとき、その原本となる対象とは何か、そしてその複写との関係性を新たに再構築することに挑戦します。原本が「人の思いや記憶」であれば、その複写を様々なドキュメントやスクリーンな どに映す（写す）ことができれば、そこから新たな発見や、これまでにないコミュニケーションが生まれる可能性があります。 この実証事件を通じて、社会課題の解決への糸口も示すことを目標にしています。例えば、寝たきり、認知症、健忘症といった人に起こりうる症状を「想いと記憶をカタチにする技術」でケアしたり、より豊かな生 活に貢献できればと考えます。

添付資料	
提案内容補足資料	42996_EPSON_IDEA01_0131.pdf
その他の資料	ー

【43003】　離れて暮らす家族の家事を代行する分身ロボットの体験

提案者情報	
提案 ID	43003
単独法人の提案法人名	非公表
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	離れて暮らす家族の家事を代行する分身ロボットの体験
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	ー
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【43281】　デジタル掛軸(D-K) AR -AR による屋外映像マッピング

提案者情報	
提案 ID	43281
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	デジタル掛軸(D-K) AR -AR による屋外映像マッピング
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	VR/AR、エンターテイメント
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【42888】　誰でもバーチャル万博

提案者情報	
提案 ID	42888
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	誰でもバーチャル万博
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	情報通信・データ
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	非公表

【43124】　AR 空間におけるパーソナルメディアの実現

提案者情報	
提案 ID	43124
単独法人の提案法人名	シナジーマーケティング株式会社
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	AR 空間におけるパーソナルメディアの実現
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	VR/AR
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	非公表

【42859】　ベンチャー企業の技術を用いた空間/環境輸送のトータルデザイン

提案者情報	
提案 ID	42859
単独法人の提案法人名	非公表
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	ベンチャー企業の技術を用いた空間/環境輸送のトータルデザイン
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	空間演出
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【43086】　分身ロボットによるバーチャルとリアルが融合した新たな働き方

提案者情報	
提案 ID	43086
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	オリィ研究所＆川田テクノロジーズ＆川田テクノシステム
代表法人名	川田テクノロジーズ株式会社
構成団体名（法人名等）	川田テクノロジーズ株式会社 川田テクノシステム株式会社 株式会社オリィ研究所

提案内容	
提案名	分身ロボットによるバーチャルとリアルが融合した新たな働き方
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	ロボット
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	非公表

【43166】　みんながスポーツでつながるデジタルアクティビティコンテンツ

提案者情報	
提案 ID	43166
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	Sports for everyone
代表法人名	東商アソシエート株式会社
構成団体名（法人名等）	大日本印刷株式会社

提案内容	
提案名	みんながスポーツでつながるデジタルアクティビティコンテンツ
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	体験型エンターテインメント
提案のポイント	誰もが楽しみながらスポーツ体験が出来るコンテンツを提案する。 コンセプトテーマである「いのち輝く未来社会のデザイン」の実現において、スポーツによる健康増進とコミュニケーションが重要と考えた。 そこで楽しみながらスポーツを体験でき、かつその体験を通じコミュニケーションの創発を促すことが、コンセプトテーマの結実に寄与し、人口減少社会に直面する我が国の課題解決に貢献するものと思い、提案を行う。
提案概要	我々の提案は「スポーツの力でいのちが輝ける未来社会をつくる」ことである。 人が充実した人生を送り、豊かな生活を過ごすためには、健康領域において様々なアプローチを行う必要がある。スポーツは、身体活動そのものが健康に好影響を与えるだけでなく、挑戦や達成感など個人の精神的な生きがいをつくり、仲間とのプレイや地域やひいきのチームを応援することは社会的な繋がりをつくるものである。よって我々は、あらゆる人々が繋がりあえる新しいスポーツ体験をつくることで、一人ひとりが輝ける社会に貢献する。 具体的には、今ある、世界のスポーツジャンルをデジタル化し、年齢・性別・運動歴を問わずに楽しめるデジタルアクティビティコンテンツを開発する。内容の事例としては、現在ハンドボールのプロトタイプを開発している。プロジェクションマッピングとセンシング技術を活用して、プロジェクターに投影したゲーム画面（壁）に実際のボールを投げることで、当たった位置が反応し映像が変わっていく。実際のボールを投げることで身体的な運動を促しつつ、変化する映像によって楽しみながら実施することが出来るものである。 このコンテンツに、さらなる最新テクノロジーを用い、会場で映えるようなエンターテインメント性を持たせていく。例えば高速追従プロジェクターを用いることで投げたボールが炎や矢のようなエフェクトをかけられることや、次世代の高速通信を用いて世界中での対戦を可能にするなど、体験したくなる仕掛けを開発し社会実装していきたい。 現在プロトタイプ開発は、スポーツ庁が推進している「Sport Business Build」に

	てプロジェクト採択され推進中であり、20 年内での短期的な実現性と、25 年を目指した中期的な開発の両立を果たしていく計画である。

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【42128】　サイネージ活用プロモーション

提案者情報	
提案 ID	42128
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	サイネージ活用プロモーション
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	AI 認証画像を活用したサービス
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【42995】　VR を利用した実際に能力が拡張するトレーニング

提案者情報	
提案 ID	42995
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	VR を利用した実際に能力が拡張するトレーニング
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	VR/AR
提案のポイント	世界初の実際に能力が向上する VR トレーニングを用いて、日本の伝統文化を世界に広める
提案概要	けん玉等の日本特有のものを、VR 上で直感的に、簡単に練習することで、現実でもできるようにする。 海外の人には馴染みがないもので、始めてやるのは難しいものでも、VR 上で難易度調整することで、3-5 分程で習得でき、また実際に能力が拡張するという新しい体験ができる。

添付資料	
提案内容補足資料	42995_VR けん玉.pdf
その他の資料	ー

【43322】　未来はもっと宇宙が身近になる。誰しもが宇宙を感じる空間

提案者情報	
提案 ID	43322
単独法人の提案法人名	三井物産エアロスペース株式会社
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	未来はもっと宇宙が身近になる。誰しもが宇宙を感じる空間
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	体験型パビリオン
提案のポイント	月の石を展示することで宇宙進出を証明した前回の万博から半世紀を経て、現在は国家レベルの宇宙開発だけでなく、民間企業も携わり、未来の宇宙利用は我々にもひらかれ、人類が宇宙で広く活動する将来が想定されます。「未来は宇宙がより身近な存在となる」ことを万博来館者に遍く認識して頂くことを万博テーマの一つにし、国内外の先端技術/サービスを集結した体験型パビリオン「宇宙館」をコンテンツにすることを提案します。
提案概要	「宇宙が身近になる未来」を体感する体験型パビリオン「宇宙館」は、3 つのコンセプトを通じた体験を来館者に提供出来ると考えます。1 宇宙にいってみよう：長期間に渡る厳しい訓練を耐え抜いた宇宙飛行士だけが宇宙に行ける今の時代から、一般市民がほとんど訓練を必要とせずに地球と宇宙の往来をすることが可能になる近未来を来館者に体験して頂く為、手軽に宇宙に行く未来体験を提供します。その一つとして、よりリアルな宇宙を感じて頂く為に、国際宇宙ステーション（ISS）から実際の宇宙空間の映像をリアルタイム配信することも検討しております。2 宇宙とつながってみよう：万博開催前に子供達のアイデアを取り入れた超小型衛星（コーヒーカップ程度の大きさ）を開発し打上げ、来館者がコマンドを入力し衛星と交信できる体験を提供します。又 ISS に滞在する宇宙飛行士との双方向通信イベントや ISS 内にて利用検討されている宇宙空間にあるロボットの遠隔操作体験も検討します。どこにいても宇宙と手軽に交信できる世界、また多くの人が宇宙との交信手段（衛星）を手軽に保有できる世界の到来を体感出来ると考えます。3 宇宙をつかってみよう：天候や災害に左右されない宇宙空間や、月/火星等の地球以外の惑星環境（重力・資源等）を使い、地球上の様々な問題を解決出来ることを学ぶ体験を提供します。地球上とは違う環境だからこそ、地上では作れないものを作れる等のメリットや、一方で資源が限られる不便さの中で生き抜く技術は、持続可能な社会を実現するヒントになるだけでなく、更に人類が進歩し続ける為に乗り越えなくてはならない課題となり、様々な産業に新たな価値の創造を促します。 上記を通じ、将来の宇宙利用は広く利用機会が提供され、宇宙が想像よりも身近で

	あることを来館者に認識して頂きます。更に、宇宙利用の未来を創造する意識も醸成し、宇宙利用・開発のさらなる加速への一助になると考えます。

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【42084】　絶滅 LAB

提案者情報	
提案 ID	42084
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	絶滅 LAB
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	環境エンターテインメント
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【43170】　パッチ型センサーデバイスから健康＆エンタメ創出で、若返る

提案者情報	
提案 ID	43170
単独法人の提案法人名	パナソニック株式会社
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	パッチ型センサーデバイスから健康＆エンタメ創出で、若返る
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	医療健康技術：センサ等デバイス
提案のポイント	湿布状のシートに当社独自の技術で様々なセンサーデバイスを超低温溶接。 様々な生態データを活用し、顔認証で得た本人情報と連動させて 熱中症検知・迷子対策に活用できるほか、 最適な食事・味付けや、健康面・内面・精神面の提案に応用し、 いわゆる「若返るパビリオン」のツールとして活用。
提案概要	湿布状のシートに当社独自の技術で様々なセンサーデバイスを超低温溶接。 様々な生態データを活用し、顔認証で得た本人情報と連動させて 熱中症検知・迷子対策に活用できるほか、 最適な食事・味付けや、健康面・内面・精神面の提案に応用し、 いわゆる「若返るパビリオン」のツールとして活用。

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【42290】　未来社会を脅かす大規模災害の疑似体験と進化する防災技術の展示

提案者情報	
提案 ID	42290
単独法人の提案法人名	三井住友海上火災保険株式会社
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	未来社会を脅かす大規模災害の疑似体験と進化する防災技術の展示
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	VR/AR、映像
提案のポイント	万博会場を訪れるすべての参加者を対象に、気候変動や地震活動の活発化などを踏まえ、未来社会において大きな脅威となりうる「①大規模災害の脅威に関する仮想・疑似体験施設」と、その対策として進化を続ける「②進化した未来の防災技術の体験・展示施設」、「③過去・現在・将来の災害ハザードマップの閲覧施設」を設けるもの。
提案概要	■テーマ：気候変動や地震活動の活発化などを踏まえ、未来社会において大きな脅威となりうる「①大規模災害の脅威に関する仮想・疑似体験施設」と、その対策として進化を続ける「②進化した未来の防災技術の体験・展示施設」、「③過去・現在・将来の災害ハザードマップの閲覧施設」を設けるもの。 ■対象者：万博会場を訪れるすべての参加者。 ■内容： ①大規模災害の脅威に関する実体験・仮想体験施設 実際に振動や風などを発生する装置による全身体感と、VR やプロジェクションマッピングなど仮想映像音声の視聴体験とを組み合わせたもの。 対象災害：「地震、津波、噴火、台風、豪雨、河川氾濫、土砂崩れ」のうち大規模なもの。 ・全身体感は、地震による揺れや、噴火による降灰、台風による暴風、集中豪雨による降雨など ・視聴体験は、上記に加え、津波や土砂災害等の発生時の自分視点での映像や、周囲の被害映像音声など 　※その他に、雷や竜巻、雹や霰、熱波・寒波、吹雪などの気象災害、火災などの災害を加えることも検討可能。 ②進化した未来の防災技術の体験・展示施設 産官学で研究している最前線(2025 年)の防災技術の体験・展示。一般などから募集した未来(2050 年)の防災技術を展示。 以下一例

	最前線技術：災害予知予想(主に気象災害)や、地震噴火検知、津波対策（巨大フラップゲート)、洪水対策、AI ロボット・ドローン消火など 未来の技術：災害予知予想(地震、噴火)、台風進路変更・破壊など ③過去・現在・将来の災害ハザードマップの閲覧施設 未来社会の災害ハザードマップを提示する。過去（1995 年頃)、現在（2025 年)、将来（2050 年頃）と区分けして展示する。将来ハザードマップは、外的要因（気候変動や活発な地震活動）と、内的要因（②進化した未来の防災技術）の適用度合に応じて複数パターンで提示できるものとする。

添付資料	
提案内容補足資料	42290_添付資料(万博アイデア応募).pdf
その他の資料	ー

【42322】　月居住体験（人工重力施設）～太陽系外惑星生命探訪の旅

提案者情報	
提案 ID	42322
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	鹿島建設+京都大学コンソーシアム
代表法人名	鹿島建設株式会社
構成団体名（法人名等）	京都大学

提案内容	
提案名	月居住体験（人工重力施設）～太陽系外惑星生命探訪の旅
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	⑤仮想現実および移動体験学習
提案のポイント	宇宙進出時代、地球近似重力環境を再現する技術は宇宙都市における基幹技術となる。月面では、重力と遠心力を組合わせた回転系人工重力建築物、また回転系施設間交通網が構想される。VR 等を用い、その「月面建築の仕組みやそこでの生活」、「人類が火星や太陽系外惑星まで活動領域を広げた未来」を体験できる施設展示を行う。老若男女を問わず宇宙の学びを通して、「命はぐくむ地球の奇跡的な環境の大切さを学べる施設」とする。
提案概要	宇宙進出において、低重力が生物学的、社会学的な重大課題である。 生物学的には、哺乳類の受精卵の細胞分裂に重力が大きく影響する可能性が指摘されており、微小重力と免疫システムとの関連性についても研究が進められている。また、低重力環境で生まれ育った人類は地球の重力に耐えられる筋肉や骨を有しておらず地球環境に適応できないことが予想される。 社会学的には、上記に起因して宇宙進出者の地球への往来や地球上とのコミュニケーションが希薄化すると、人類の分化・分断につながり、紛争の遠因にもなり得ることが危惧される。 すなわち低重力は一般家庭が宇宙に暮らす時代には根源的な問題となる可能性があり、これらの問題解決のために人工重力が必須となる。月面での人工重力施設の技術が確立すれば、他の惑星・衛星でも転用可能となり、人類の宇宙進出の可能性が大きく広がる。 　万博展示施設ではまず、人工重力施設の仕組みを学ぶ。重力と回転による遠心力を合成し、地球環境近似の 1G 環境を得る原理を実験装置によって学ぶ。次に回転系施設間の移動には、月面の攪乱防止のため、軌道（レール）を利用し、角速度の利用、位置エネルギーと運動エネルギーの交換、加加速度（躍度）の快適域に考慮したエネルギーロスのない乗り物を疑似体験する。 　さらに、太陽系内他惑星は気圧や温度が地球とは異なる過酷な環境である。また、地球と異なり、磁場や大気に守られていないため、宇宙放射線や隕石の襲来を事前に把握し、シェルターに避難する必要がある。万博展示では、ロールプレイングを

	通し、その行動パターンを体験してもらう。 また、太陽系外にも数多くの惑星が見つかっており、その中にはハビタブル惑星と呼ばれる生命が存在する可能性のある惑星もある。恒星のスペクトルや惑星の質量など既知の情報を基にその地球から大きくかけ離れた環境を再現し、地球外生命へ想いを巡らせてもらう。

添付資料	
提案内容補足資料	42322_200123_鹿島建設+京都大学_月居住体験_資料 1_A3.jpg
その他の資料	42322_200123_鹿島建設+京都大学_月居住体験_資料 2_A3.jpg

【42470】　世界と歌おう！歓喜・復興の合唱祭 2025

提案者情報	
提案 ID	42470
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	世界と歌おう！歓喜・復興の合唱祭 2025
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	世界中の人による合唱祭を演出
提案のポイント	ベートーヴェンの交響曲第九番を会場から全世界 196 か国の人と日本人計 3 千人で大合唱することをクライマックスとした大合唱祭です。第九は「歓喜の歌」ですが、環境の違う人々が声を合わせ、耳を傾けあい相互理解を深め合唱することで、差別や偏見のない歓喜の世界（Elysium 楽園）を目指すという「平和・希望・復興への讃歌」でもあります。不確実な世界に向け大阪を「歓喜の都・大合唱の都」として PR します。
提案概要	第九には「万博」に相応しい歌詞があります。 『抱き合おう世界中の人々よ。キスを捧げあおう』 『不思議な力があれば時が引き裂いたものは再結合できる』 『優しい翼で全ての人は兄弟になる』 かつてベルリンの壁が崩壊した 1989 年には、バーンスタインが東西ドイツ、米ソ仏英の 6 国の楽団とソリストを束ね、Freude（歓び）という歌詞を Freiheit（自由）と歌い第九を「自由への讃歌」へと発展させたことがありました。その 22 年前(1967 年)には世界で初めて通信衛星を用いた 24 か国の生中継でビートルズが「愛こそはすべて」とメッセージしたこともありました。これらのエッセンスを礎に各国から優れたソリストを招き、世界中の人々が民族衣装を身にまとって会場で歌い、そこに 5 G を使っての世界各地との遅延のない生中継を加えて、世界規模の「平和・希望・団結」への大合唱をテレビ、生配信で全世界へ、未来へと届けます。 その母体は、MBS が 1983 年から主催している「1 万人の第九」です。世界で活躍する指揮者佐渡裕（バーンスタインの愛弟子）を総監督に、6 歳から 90 歳を超える男女 1 万人が大阪城ホールで第九を大合唱するイベントとして年末の風物詩になっています。このノウハウを活かし「歓喜」の大合唱祭に発展させます。歌うのは「上を向いて歩こう」「見上げてごらん夜の星を」「明日があるさ」…さらに 2025 年は阪神淡路大震災から 30 年にもあたりますので、震災下の神戸の小学校で生まれ、のちに中国、イラン、アルジェリアなどの被災地でも歌い継がれてきた「しあわせ運べるように」も入ります。第九を軸に未来に向けて垣根を越える歓びや子ど

	もたちからお年寄りまでがつながり「命」を輝かせる意義を感じながら関西発ならではの明るさをもって「復興の歌」の大合唱することで万博の感動を増幅させられると考えています。

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【42785】　みんなで地球国の国旗をつくろう！

提案者情報	
提案 ID	42785
単独法人の提案法人名	株式会社出版文化社
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	みんなで地球国の国旗をつくろう！
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	エンターテイメント
提案のポイント	■地球を一つの国ととらえ、「わたしたちは一つである」ということを国旗をつくる過程で体験してもらう。 ■「価値観は一つではない」ということを、色の呼称やその歴史、各地域でのとらえ方を知ることを通じて学ぶ。
提案概要	SDGs のカラーホイール（カラーサークル）で用いられている 17 色を使って、 来場者一人一人が考える「地球国」の旗デザインを作るイベント（17 色すべてを使用する必要はないことを例を示すなどして案内）。 また、日本をはじめ、各国での 17 色の呼び方や色の歴史を展示し、国によって色のもつイメージが異なることを伝える試み。

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	ー

【43100】　xR NINJA SHOW

提案者情報	
提案 ID	43100
単独法人の提案法人名	ー
提案団体名（コンソーシアム等の名称）	ー
代表法人名	ー
構成団体名（法人名等）	ー

提案内容	
提案名	xR NINJA SHOW
検討テーマ【テーマ】	⑤会場内エンターテイメント
【分　野】	裸眼で楽しむ AR ショー
提案のポイント	非公表
提案概要	非公表

添付資料	
提案内容補足資料	非公表
その他の資料	非公表

People’s Living Lab 促進会議
万博会場で実現したい「未来社会（技術・サービス）」
アイデア提案

提案集

制作　公益社団法人 2025年 日本国際博覧会協会
〒559-0034　大阪市住之江区南港北1丁目14-16
大阪府咲洲庁舎43階
TEL：06-6625-8731 / FAX：06-6625-8738
URL：https://www.expo2025.or.jp/pll/

発行　2020年（令和2年）2月27日

禁無断転載