

第5回懇話会でのご意見要旨

大阪府 政策企画部 万博協力室
大阪市 経済戦略局 国際博覧会推進室



第5回懇話会でのご意見及び府・市(事務局)の考え方

■ 構想（たたき台）文案について

1. 出展参加の意義

御意見	府・市の考え方（意見の意反映等）
<p>・ 文案では、社会的背景がしっかり書いてあり、項目2が「出展参加でめざすもの」との見出しで、「背景とめざすもの」と「意義とめざすもの」とで言葉が少し変わっただけで良く似ているので、「1.出展参加の背景」とし、それを受けて「出展参加でめざすもの」が2にあるとした方がわかりやすいのでは。</p>	<p>○ご指摘を踏まえるとともに、これまでの議論の中で意義づけが必要とのことで、愛知万博の愛知県館の構想ではなかった項目として追加した経緯も考慮し、「<u>1.出展参加の背景と意義</u>」を修正。</p>

2. 出展参加でめざすもの

3. 出展参加のテーマ

修正意見なし

4. テーマ展開の視点

御意見	府・市の考え方（意見の意反映等）
<p>・ 「4.テーマ展開の視点」は、少しわかりづらいので、「テーマ展開の方針」のような見出しで、どう展開するのかということが見せられたらいいのでは。</p>	<p>○ご指摘を踏まえ、「<u>4.テーマ展開の方針</u>」に修正。</p>

5. 出展参加の主体 ～産学官民の力を結集～

修正意見なし



第5回懇話会でのご意見及び府・市(事務局)の考え方

6. 展示・催事の基本的考え方

御意見	府・市の考え方（意見の反映等）
<ul style="list-style-type: none">・ 展示・催事の基本的考え方となっているが、バーチャル空間などは、展示や催事の外になると思われるので、タイトルを「コンテンツ等の基本的考え方」として広げてはどうか。	<ul style="list-style-type: none">○ ご指摘を踏まえて見出しを「<u>コンテンツ等の基本的考え方</u>」と修正。
<ul style="list-style-type: none">・ サイバーとバーチャルについて、言葉の整理をした方がよい。・ リアルとバーチャルが融合した社会を何かきれいな言葉で発信すると世界にもわかりやすいのでは。・ バーチャルという言葉の定義が定まっていないので大阪で万博を機に定義を定めてみてはどうか。25年の万博に向けて象徴的なものになるのでは。	<ul style="list-style-type: none">○ ご指摘のとおり、「バーチャル」という言葉について国で定義付けされたものは見受けられません。本構想において「バーチャル」とは、「あらゆるデバイス（スマホ、PC、VRゴーグル、ゲーム機等）で、オンラインでアクセスして展示をしたり、イベントに参加したり相互に交流できるようなもの」の総称として捉えています。○ 「サイバー（空間）」は、内閣府におけるSociety5.0の中で「仮想（空間）」と定義されています。
<ul style="list-style-type: none">・ インパクトが足りないので、大阪発のキラコンテンツでなく「大阪発のムーンショット」はこれだと発信したらいいのでは。	<ul style="list-style-type: none">○ インパクトのある表現については、構想を具体化する基本計画を策定する際に、具体のコンテンツにふさわしい適切な言葉を選んで打ち出したいと考えます。○ キラコンテンツという表現が古いのではとの指摘を踏まえ、「<u>インパクトある大阪発のメインコンテンツ</u>」と修正。
<ul style="list-style-type: none">・ 地元大阪がめざすパビリオンは、お勉強をする博物館のようなものなのか、それともテーマパークのようなアミューズメント的なものなのか。「REBORN」という言葉から健康、医療がメインになるのかなあと感じている。	<ul style="list-style-type: none">○ 他の委員が示されたように、博物館のリアルな情報をテーマパーク的な手法を使って行動変容を促していく。健康・医療のみならず、食なども含めてエンターテイメント的に捉え、社会を変えていくきっかけとなる新しい時空間を提供できるパビリオンとしていきたい。
<ul style="list-style-type: none">・ リアルの大阪館とバーチャル大阪館は基本的に同じものか、別世界のものか。	<ul style="list-style-type: none">○ リアルとバーチャルの大阪館は、基本的に大部分は異なるものになると想定しますが、重なる部分があってもよいと考えます。



第5回懇話会でのご意見及び府・市(事務局)の考え方

7. 展示・催事の構成

御意見	府・市の考え方（意見の意反映等）
<ul style="list-style-type: none"> ・コンテンツの構成が、「リアル空間」と「サイバー空間」の2つに分けられるので、「リアル空間での展示」「サイバー空間での展示」と分ける必要があるのでは。その上でリアル空間として(1)から(4)まではパビリオンでやることを示していると思うが、万博会場内の催事施設や広場、ホールなど、会場全体を使った取組みもあると思うので、今後の展開の広がりも想定してはどうか。 ・「REBORN」をベースにした食事、イベント等にすればエンタメ的な要素にも繋がるのでは。 	<ul style="list-style-type: none"> ○項目名については「7.パビリオンの構成等」と修正。その上でご指摘の趣旨も考慮し、リアルなパビリオンとそれ以外の会場全体での取組みの可能性、バーチャル空間を活用した取組みに言及する形で整理。 ○「(5)その他の万博会場施設等における展開」を加え、「2025年日本国際博覧会協会が万博会場内の催事施設などで企画実施するイベント等に地元大阪としても参加・協力していきます。」と追記。

8. 施設の位置及び規模

9. レガシー

修正意見なし

■ バーチャル大阪館について

御意見	府・市の考え方（意見の反映等）
<ul style="list-style-type: none"> ・つくくみ委員が提案された「大阪国」のようにインパクトある打出しで若者にも注目される話題性のある取組みに。 ・生まれ変わりの体験と自由なバーチャル出展は同時に取組み。リアルな大阪と結びつけるところも含め、実際にやっていく中で変わっていく、集まった人の力でバーチャル大阪ができるなど、そういう変化の面白みを与えた方がいいのでは。 ・健康、医療、食、文化、運動、勉強すべてをエンターテインメントに変えて届けることが大事。その広がりの一つにバーチャルの入口があって、リアルに来られない人も参加できたり、万博開催以前から開催していたりするといい。 ・既存のプラットフォームを使った方が、結構自由度も高く、発展性はあると思う。アジャイルに開発すればいい。 ・開始当初はクラウドを利用するという方法もある。 	<ul style="list-style-type: none"> ○笑いや、リアルな大阪で仕事している人、食、観光地などの魅力発信も含め、バーチャル空間においてどのような取組みができるのか、リアルとバーチャルのどのような連携ができるのかなど、佐久間委員と事務局で引き続き検討を進めます。