

大阪・関西万博におけるパビリオン等地元出展に関する
有識者懇話会 第6回 議事概要（メモ）

■日 時：令和3年2月19日（金） 11時00分～12時30分

■会 場：大阪市役所 5階特別会議室

■出席委員等：※敬称略。五十音順。所属、職名は開催当時。

【委員】

<会場参加>

西澤 良記（公立大学法人大阪 理事長）

<Web参加>

東 博暢（株式会社日本総合研究所 リサーチ・コンサルティング部門 プリンシパル）

大西 流星（株式会社ジャニーズ事務所所属 なにわ男子メンバー）

佐久間 洋司（大阪大学学生 人工知能研究会/AIR 代表）

澤田 裕二（UG WORK 合同会社 代表/プロデューサー）

鈴木 裕子（株式会社 Office musubi 代表取締役）

巽 樹理（追手門学院大学 社会学部 准教授）

Nigel D.R.Simpson（公益財団法人大阪観光局 大阪観光アドバイザー）

橋爪 紳也（大阪府立大学研究推進機構特別教授 大阪府立大学観光産業戦略研究所長）

森下 竜一（大阪大学大学院医学系研究科 寄附講座教授）

【特別アドバイザー】

<Web参加>

高橋 政代（株式会社ビジョンケア 代表取締役社長）

つんく♂（音楽家 総合エンターテインメントプロデューサー）

【オブザーバー】

<Web参加>

滝澤 豪（経済産業省商務・サービスグループ博覧会推進室長）

壺井 秀一（関西経済連合会産業部参事）

小池 弥生（関西経済連合会産業部主任）

楠本 浩司（大阪商工会議所地域振興部部長兼万博協力推進室長）

樽井 亮太（関西経済同友会企画調査部）

岡部 哲久（2025年日本国際博覧会協会企画局企画部企画課長）

福居 徹（2025年日本国際博覧会協会企画局企画部企画課長代理）

【発言要旨】

≪吉村知事≫

大阪府知事の吉村です。委員の皆さん、特別アドバイザーのつくく♂特別アドバイザー、高橋特別アドバイザー、お忙しい中本懇話会にご出席いただきましてありがとうございます。

これまで地元館、大阪パビリオン（仮称）を成功させるために、出展参加基本構想をはじめ、様々な議論を行ってまいりましたけれども、いよいよ本日が最終の会合となります。これまでの議論を踏まえて、出展参加基本構想を取りまとめたいと思っています。

また、本日は新たな取り組みとして検討を始めました「バーチャル大阪館」についてもご報告をいただけるということです。万博の開催に先駆けて、来年度から「バーチャル大阪館」を実現させる予定と聞いていますので大変楽しみにしています。

どうぞよろしく願いいたします。

≪松井市長≫

委員の皆様、特別アドバイザーの皆様、ご多忙の中ご参加いただきましてありがとうございます。本懇話会も6回目を迎えることになりました。これまで様々なご提案をいただき大変感謝しております。本日も忌憚のないご意見をよろしく願いいたします。

≪西澤座長≫

西澤でございます。前回の会合では、出展参加基本構想（たたき台）文案について、意見交換を行い、構想案を固め、「バーチャル大阪館」などについて、ご報告をいただきました。

本日は、出展参加基本構想（案）について、素案からの修正点を、皆さまにご確認いただきたいと思います。また、「バーチャル大阪館」につきましては、佐久間委員より、検討内容のご報告をいただけるとのことです。

委員の皆様には、本懇話会の円滑な進行に御協力を賜りますよう、よろしくお願い申し上げます。

それでは、まず、次第2（1）出展参加基本構想（案）について、事務局より説明をお願いします。

≪事務局≫

出展参加基本構想の案について、まずは資料3をご覧くださいと思います。前回9月の第5回懇話会におきまして、素案を示した後、10月から11月にかけて約1ヶ月間、府民意見等の募集を実施しましたところ、10名から13件の意見がございました。

意見に対する府市の考え方につきましては、この資料3のとおり取りまとめ、公表をさせていただいておりますが、素案の文案に大きく影響する意見はございませんでした。

そのため、資料4の方に記載しておりますけれども、この記載の通りテーマ展開の方針の

記述につきまして、現状に沿った文案に修正をさせていただいております。

資料2の構想案では5ページの下線部分が修正させていただいた文案ということになってございます。

今後、府市におきまして、議会等の意見も踏まえた上で、決裁手続きを経て3月には成案化する予定でございます。構想案につきましては以上でございます。

《西澤座長》

ただいまご説明いただきましたけれども、ご発言がある委員につきましては挙手をお願い申し上げます。

特にご意見がなさそうでございますので、出展参加基本構想案の確認につきまして、一旦終わらせていただきたいと思います。

そうしましたら事務局におきまして、本日の状況を踏まえ、ご対応よろしくお願いいたします。

それでは次第2(2)パビリオン出展参加検討のための情報収集の取組みについて、に移りたいと思います。よろしくお願いいたします。

《事務局》

それでは引き続き資料5パビリオン出展参加検討のための情報収集の取組みにつきましてご説明をさせていただきます。

委員の皆様には12月22日に開催しましたWebでの打ち合せ会議の際に、中間報告を一旦させていただいておりますけれども、出展参加基本構想でお示ししました、大阪が目指すパビリオンにふさわしいコンテンツの発掘に加え、基本構想の6、コンテンツ等の基本的な考え方の「来場者の興味関心を引き付ける」という項目の中で、健康や医療について来場者がどのような興味・関心を持ち、大阪の地元パビリオンでの展示やイベントに何を期待しているのかなどのニーズを把握するとしております。このため昨年11月から企業等に対するアイデア募集やヒアリング、一般来場者のニーズ調査を実施いたしましたので、その結果概要を報告させていただきます。

まず企業、大学、研究機関等へのアイデア募集ですが、リボンコンテンツ発掘プロジェクトとして、大阪のパビリオンにおけます展示・催事の具体的なコンテンツの検討に資することを目的に、経済団体の皆さんにも企業への周知にご協力いただき、広くアイデア募集を実施させていただきました。

提案に当たりましては、単にアイデアのみの提案だけではなく、画面右側の提案項目にも記載のように、出展費用の負担あるいはマンパワーの提供なども含めた、積極的な参加の意向などについても併せて情報収集する内容といたしました。

その結果、118の企業団体から208件の提案が寄せられております。法人種別の内訳としましては、企業が152件で73%。大学・学校法人・研究機関等は35件で約17%となって

います。

また、提案対象といたしましては、リアルなパビリオンでの展示・体験が**57.7%**、イベントが**13.9%**、バーチャルパビリオンに関する提案が**9.1%**などとなっております。

また、アイデア提案と並行いたしまして、企業等に対するヒアリングも実施をさせていただきまして、**11**月から約**40**社を超える企業へ直接訪問、あるいは**Web**会議システムを活用いたしましてヒアリングを実施させていただきました。

主な意見といたしましては、高い参加意欲を示しいただいているところもあれば、国際博覧会協会事業等への参画も踏まえた上で考えていきたいといった意見もございました。今後こうした企業の意向も踏まえながら、国際博覧会協会との調整を図り、円滑な企業の出展参加に繋げていきたいというふうに考えております。

次に一般来場者のニーズ調査につきましても実施しております。インターネット調査を実施し、**2,126**名の方々が回答、うち大阪が**1,034**名、大阪以外が**1,041**名、日本で暮らす外国人**51**名の方にも回答をいただいております。回答者の属性につきましては、**5**ページに記載の通りでございます。

大阪・関西万博自体の認知度につきましては、全体で**7**割を超えておりまして、そのうち約**4**割の方がとても興味・関心がある。あるいは興味・関心があると回答されております。

また大阪・関西万博の認知度につきましてはエリア別で見ますと、大阪での認知度が**88.4%**と非常に高いが、大阪以外の地域では約**6**割の認知度となっており、大阪と約**30**ポイントの差がございます。興味・関心度においても同様に大阪と大阪以外では約**20**ポイントの差がございます。

また日本に住む外国人の認知度は、**37**ポイント低いという状況であり、課題はあると考えられますが、興味・関心度につきましては大阪エリアよりも非常に高い**6**割の方が大阪・関西万博に対して、興味・関心を示すという結果となっております。

次に大阪府市がパビリオンについて検討していることの認知度につきまして、まだまだ低い状況ではありますけれども、特に**20**代の方々の関心度が低い状況です。

今後、こうした若い世代の関心を高めていく必要があるというふうに考えます。

一方、外国人に関しましては、日本人よりも**21**ポイント高いという結果となっております。このため、特に日本に暮らす外国人の皆さんにアプローチすることで外国の家族や友人に情報発信してもらえる効果が期待され、今後の広報戦略としては非常に重要な視点になるというふうに考えております。

次に、バーチャルのパビリオンに対する参加意識についても確認しており、各年代ともに約半数を超える方々がバーチャルパビリオンにも関心を持っておられます。特に**70**代の後半の方々、**75**歳以上の年齢層では**6**割を超えております。また、外国人についても約**7**割というふうに関心が高い層となっております。

次に、いのち・健康に関する項目として再生医療であったり、認知症予防・治療、人工知能による病気の早期発見や診断、アンチエイジングや若返り、子どもの発達成長、介護技術・

介護ロボット、障がい者の支援・治療、健康食や食事療法といった8つの項目を提示し、それが自分ごとなのか、家族のことなのか、などについて調査をしております。

例えば、自分事として興味・関心がある項目としては、一番上に示しておりますが、アンチエイジングや若返りといった項目が**62.1%**と一番多く、次いで健康食や食事療法が**59%**などとなっております。

一方、家族や親戚のこととして、興味・関心がある項目では認知症予防・治療といったところが**45.7%**でトップ。また、自分や家族以外のこととして興味・関心がある項目としては、障がい者の支援・治療といったところが**43.4%**で最上位の項目となっております。

また、これらについては、年代別で回答に特徴が見られるというようなどころが見受けられます。

このほか大阪のパビリオンで経験したい最新技術であったり、大阪のパビリオンでの展示・最新技術への期待度、バーチャルパビリオンで体験してみたいもの、そのほか大阪パビリオンで興味または期待するイベント、体験したい食べ物や飲み物そういった事柄に関しましても、複数の選択肢をお示しし、上位の項目を資料の方では記載させていただいております。

また、質問には、健康のために今後期待するツール、あるいは情報の興味度について、その他という項目を設けておまして、フリーアンサー、自由記載の枠を設けておまして、特に記述の多かったワードにつきましては資料で枠囲みをさせていただいておりますけれども、予防関連であったり、医療関連、メンタル関連、老化防止そういったところがフリーアンサーでも多くキーワードとして上がってきております。

こうした**Web** アンケート調査の他にも、外国人の方、障がい者の方、障がい者施設の方のご協力もいただいて直接インタビューする調査なども実施しており、その内容につきましては資料の**12** ページ、**13** ページに記載しておりますので、後ほどご覧ください。

なお、企業からのアイデア提案の内容につきましては、企業の意向もあり、すべてをオープンにすることはできませんが、一方で**Web** アンケート調査、一般来場者のニーズ調査の詳細なデータに関しては、今後整理の上、ホームページ等でオープンにさせていただく予定です。事務局からの報告は以上です。

《西澤座長》

ただいまのご説明につきまして、委員の方からご意見ございましたら、挙手にてお願いいたします。

《松井市長》

出展希望の企業なり個人なり、いろいろと提案出てきてるんですけども、これは具体的な中身については、いつどういう形で委員の皆さんと共有できるんですか。

《事務局》

これにつきましては、先般、推進委員会を立ち上げ、4月に向けて議論していくということで総合プロデューサーも決まった中で、総合プロデューサーと事務局の方で、これらのデータを基に、カテゴリー分けをして、出展意欲の高いところと、最新技術など適切なものを選び出す作業をしていこうと思っています。

《松井市長》

委員の皆さんアドバイザーの皆さんにも、ご意見もらうのでしょうか。

《事務局》

今208件の提案が出てきたんですけれども、その中から優れたものについて、40ほど拾い出しまして、昨日、懇話会の委員、3名の方に、パビリオンでの出展にいいんじゃないかというようなものを評価していただく作業をしております。

3名の方の意見も踏まえて、総合プロデューサーと相談させていただきながら、今後、調整をしていこうというふうに考えております。

《松井市長》

懇話会で様々な意見をいただいた委員の皆さん、これは全員やっぱり提案の内容についてはちょっとご苦勞をかけるけども、1回ちょっと見ていただいて、ご意見もらう方がいいんじゃないかと思います。委員の皆さんよろしいですかね。

《西澤座長》

いかがでしょう。

特に反対はないということでよろしいでしょうか。ありがとうございます。

《事務局》

いろんな分野で新しい提案とか興味を持っていただくものが多分あると思いますので、先生方の目線で見ただけのように整理したものを、お送りさせていただきたいと思いますので、よろしく願いいたします。

《シンプソン委員》

先ほどから、すごい外国人という言葉が散々出ていたので、その辺り定義というか解釈というか、どういう発想でやっていくのかというのも一つの課題ではないかなあとちょっと感じました。

《事務局》

そのあたり日本に暮らす外国人の方は、やはり日本に興味を持って日本で生活され、企業などで活動されています。そういった方々は万博に対しても非常に興味を持っておられる、そういう視点があるのかなど。そういったところでは、シンプソン委員の目線も含めて、ご協力いただきアドバイスをいただけたらと思いますので、よろしくお願いいたします。

《シンプソン委員》

おっしゃる通りでちょっと大阪のマーケティングもテーマになりますので、その辺りぜひお願いします。

《つんく♂特別アドバイザー》

万博として、お金を募ったり、世間の興味の理解度という現状は調べていただき、素晴らしいと思いますが。

やはり、この万博における大阪館の趣旨、コンセプト、方針をしっかり固めたいですね。「リボン」や「いのち輝く未来社会のデザイン」というのはありきなんですけど、あれもこれも大変だと思うので、医療を中心にいくならそれもそれでありとは思いますが、何度か聞きますが、このパビリオンの目的というかコンセプトがいまいち見えてこないんで、その辺の指針をはっきりさせて、お子様や学生が楽しめるものなのか、医療や再生医療に徹底するならそれも個性なので、僕はよいなとも思ってます。

《事務局》

その辺りも含めて出展基本計画をこれから策定してまいりますので、その中でいろんな意見をいただきながら、整理させていただこうと思いますので、よろしくお願いいたします。

《東委員》

市長がおっしゃったとおりで、私は、ちらっと見たのですが多分皆さんもさっと流して見られると思います。ただやはり万博は**2025**年なので、ここに集まっているアドバイザーの方々はより先の情報もご存知でしょうけれども、各社から出てくる提案をどうやって肉付けしていったら面白くなるかっていう作業はかなりかかると思います。

私が見ている限りは、ほぼ全てやろうと思えば今年できることとか、近々できることなので。おそらくそれに対してより万博をショーケースとして、この先の未来をどうするかっていったところはかなりアドバイザーの方々の、バックグラウンド含めてですね、肉付けするとよりよくなると思います。そこのある種ブラッシュアップとかメンタリングとか含めてですね、かけていくような仕組みを次の委員会とか等々でできればより膨らむかなと思いました。

《つんく♂特別アドバイザー》

アンケートを読んでも、どこに進みたいかまとまってないので何をチョイスするかも判断出来ないように思います。

《事務局》

この辺りも含めて今後、調整をさせていただこうと思いますので、よろしくお願いします。

《松井市長》

つくく♂特別顧問も言われるようにね、どこ向かっていくっていうのは、せっかくアンケートをとったのでニーズの高いところ、ここを目指すべきだと。我々の自己満足で大阪館が終わってもなんの意味もないんでね。アンケートとった目的っていうのはニーズの高いところをちょっと浮き出していく、見極める。やっぱりニーズの高い分野をしっかりとやっていきたいというふうに僕は思っています。

《吉村知事》

先ほど東さんから、提案を見てこういう考えに肉付けしたらいいんじゃないかと、今の企業の提案は今やろうと思ったらできるんだけども、これは**2025**年万博でしょと。そのブラッシュアップとかそういう貴重なご意見をいただいたと思うんですけど、残り**2**人の方にも見た感想とかご意見があれば、聞いていただけたらなと思います。ちょっと誰が見たか僕知らないのです。

《事務局》

西澤先生と橋爪先生と東先生3人の先生方にご苦勞いただいて、**40**件ほど見ていただきました。

《西澤座長》

では意見を言わせていただきます。確かに今、東先生がおっしゃったように、今できることをベースにした話を中心なんですけど、一步踏み込んで話が出ているのがございます。まだ完成はしてないけれども、そこまでいけるよという見込みのある研究もかなり出しています。そこは先ほどおっしゃったように、確実にやるんだとなると今できることってなるんですけど、その見積もりをどこまで読むか、なかなかペーパーで見てるだけでは難しかったところもあります。やはり将来性にかけて、そして目的とかあるいはそのリザルトがどのぐらいまで得られるかみたいなことを踏まえながら読む必要あるのかなと思いました。

《橋爪委員》

提案を拝見しましたが、研究発表のような成果物を示すというような提案もあれば、これか

ら何かをかたちにしたいという夢のある提案もありました。展示の手法と合わせて、大阪館の中だけではなくて、街全体に広げていくような提案もあったので、次の基本計画では展示の手法と合わせて、まとめていただければと思っております。

《松井市長》

調査では、再生医療とか遺伝子検査の分野のニーズが高いですけども、この辺について高橋先生、森下先生にお話を聞きたいなと思っております。

《高橋特別アドバイザー》

調査を見せていただいて、意外とではないですけど、やっぱり障がいとか最新医療にも興味を持ってくださってるんだなっていうのはわかりました。

ただ、今までのお話で、やっぱり私、大阪出身としてですね、笑っていうのを楽しさっていうのをぜひ大事にしていきたい。医療であんまり大真面目にするのはちょっと違うんじゃないかなって。今までの議論を見ててもですね。もちろん入れ込んでいただきたいんですが、私自身は再生医療ですので。入れ込んでいただきたいし、いくらでも協力したいんですけど、笑いというのを大事にして欲しいと思います。

そして、認知症っていうのがやっぱりすごく興味があるところなんですが、認知症も笑いで抑えられるところがありますし、あとうちの父親を見ててなんですけど、幸せな認知症はね、いいですよ。楽しい、むしろ幸せになるような認知症もありますので、ぜひ大阪らしさっていうのはやっぱりそこを大事にしていきたいなというふうに思います。その中に再生医療が入っていると。医療が入ってるっていうのが大阪らしい気がしております。

《橋爪委員》

認知症の方々に関する提案もありました。このアンケートでは課題のように書いてますけども、提案では認知症の方のアートを評価しようとか、認知症の人も楽しめる社会に向けた提案がかなりありました。

あとスポーツとの関連で、元気を出していこうとする提案もありました。

ニーズ調査の結果に合わせて、どのように見せるのかっていうところが重要。大阪らしい見せ方が必要だろうと思います。

《東委員》

そういう意味ではそういうのを組み合わせていくと結構面白くなるという感じですね。いろんなパターンの提案が出てきたので。

《西澤座長》

そういう意味では委員の皆さんに一度見てもらって、意見を出してもらうのも意味があ

りますね。

《事務局》

事務局の方で材料としてこれだけのいいデータを集めておりますので、先生方に見ていただいて調整をしていきたいと思っておりますのでよろしく願いいたします。

《森下委員》

思ったよりですね再生医療といったような本格的な医療に対する期待も大きいので、やっぱりその関西・大阪のポテンシャルというのを見たいという方が多いのかなというふうには思いました。

そういう意味ではどういうふうに展示をしていくということですが、やっぱり将来の若い人たちにもですね、興味持っていただけるような形で、展示だけではなく少し手も動かせるようなやつがあると面白いのかなという気がしますね。

キッズニアじゃないですけども、やっぱりこれから先の若い人たちに、特に小学生、中学生なんかですね、興味を持てるような企画というのを入れていくのがいいのかと思います。まだ中身を見てないんでわかりませんが、ぜひ事務局の方から送っていただければ見たいというふうに思います。よろしく願いします。

《吉村知事》

方向性に関してなんですけど、大阪なんでね、笑いとかエンターテイメントとかそういったところをやっぱり発信していきたい。これはそうあるべきだと思います。

核のところは、医療だったり、再生医療だったり、アンチエイジングだったり、認知症だったりだとしても、エンターテイメント性とか笑いとかそういったところは重視すべきかなと。掛け合わせて何か新しいものが生まれてきたらいいんじゃないかと思います。

参考までに **G20** を大阪でやったんですけど、**G20** をやったときに、インテックスでいろんな最新技術の出展をしまして、その中でも人気が高く注目されたのが、**iPS** 細胞か何かで作った細胞シートみたいなのが、ぴくぴく動いてるやつだったんです。それがものすごく注目されたんです。いろんなロボットとかたくさんあったんですけど。だから一見地味に見えても、そういうのがすごい興味があるんだなあって思ったので。医療も中心にしながら、何かエンターテイメントを組み合わせるということが非常に重要なのかなと。大阪・関西の強みの部分でもあると思うし。こんなに人気があるのかと思うぐらい注目されたんで、そういうのも大切なんじゃないかなと思いました。

《高橋特別アドバイザー》

障がいとかあるいは医療というシリアスなものを笑いに変えるのすごく難しいんですけども、例えば私達が注目する障がいもバリバラ（障がい者バラエティ番組）とかですね、あ

るいは盲目の漫談家が **R-1** とったりとかですね、そういうこともできないわけではない。

むしろ腫れ物に触るような対応ではなく、重度の障がい者だけを対象にするのではなく、そういうのにもチャレンジしていただきたい。かなり難しいですが、大阪ならできるかなっていう気はしております。

《西澤座長》

提案の中に、障がいのこととスポーツを結び付けたとか、アートを結び付けたとか、そういった提案がございましたので、そういった考え方はありうると思います。

《高橋特別アドバイザー》

ゆるスポーツはおすすめです、そういう意味で。障がい者とする楽しいスポーツです。

《つんく♂特別アドバイザー》

ちなみに中学生や高校生、大学生、主婦とかにもアンケートとったんですか？世界的な万博の大阪館への期待って、本当になんだろうって、そう思います。

《事務局》

今回は **Web** アンケート調査では **20** 歳以上という形になっています。

一方、まだ募集しているんですけど、バーチャルのアイデアコンテストということで、こちらの方は **10** 代、若い世代からも幅広くアイデアをいただくということで、募集を進めております。

《西澤座長》

そうしましたら、「出展参加検討のための情報収集の取組みについて」の意見交換は一旦ここで終了したいと思います。事務局におかれましては、本日のご意見を踏まえて、対応のほどよろしく願いいたします。

《つんく♂特別アドバイザー》

僕も障がいを持つ身として、障がい者は障がい者用の何かを求めている気はしないですね。一般的に興味もてるものが、障がい者にも対応してあればうれしいと思いますが。

《西澤座長》

それでは次第第 2（3）バーチャル大阪館（仮称）について、に移りたいと思います。

前回、9月に開催いたしました第 5 回の懇話会の後に、バーチャル大阪館（仮称）部会を設置し、佐久間委員には部会長として、研究者の方あるいは関係の事業者の方へのヒアリン

グなど調査・検討をいただいております。

今回はその結果を踏まえ、佐久間委員から新たなご報告をいただけるということでございます。

《佐久間委員》

バーチャル大阪館（仮称）につきまして、部会で検討した内容をご報告させていただきたいと思っております。

ここは前回と同様ですけれども、バーチャルとかオンラインとかいろいろな言葉の定義がございますので、今回この部会では、様々なデバイス、スマートフォンであったり、コンピューターであったり、将来的には**VR** ゴーグルなど、そういったものも使ってオンラインでいろいろな方と交流ができる、そしてイベントに参加することができ、もちろん展示を体験することができる、こういった機能があるものを、バーチャルなプラットフォームと今回は呼ばさせていただきます。この可能性について、有識者の方々とかにご意見をいただいたり、動向を調査したりということをご案内させていただきました。参考事例は様々なものをご紹介させていただいたんですが、例えばバーチャル渋谷のようなものは非常に話題になりました。渋谷をそのまま再現したような空間を少し **20** 年先 **30** 年先の渋谷というような形で提示して、この空間でアーティストのライブなど様々なイベントが行われ、訪れる人は自分の好きなアバターをデザインしてアクセスできるといったものがございました。これは国産のサービス、**cluster** というところで開催されていたものです。

今回、部会の中では、専門技術の動向に関するものであったり、こういった出展の形態があり得るのかといったことなど様々なことを検討いたしました。有識者といたしましては、東京大学や他の大学の**VR**がご専門の先生方であったり、バーチャル **YouTuber** の大手の会社いくつかであったり、**VR**・バーチャルプラットフォーム、ゲーム会社などの企業様へお伺いし、お話を聞いてまとめてまいりました。

ざっくりとなんですけれども、最終的にバーチャル大阪館（仮称）というのがどういったシステムになっていけば良いかということをご案内させていただきたいと思っております。委員の先生方からは、結構ご意見もいただいていたと思っておりますので、そちらを踏まえた形である程度ご紹介させていただきます。

まず、先ほど申し上げたバーチャルプラットフォームというこの大きな括りに関しましては、**2021** 年か **22** 年、そこから **2025** 年まで、ひいてはそれ以降も、レガシーとして残せるのであれば素晴らしいということかと思っております。この大枠のプラットフォームがあり、このプラットフォームが担うのは、万博までに国内外の機運醸成というところを担うという役割がございます。

そして、公式コンテンツの他にも、つまり今後おそらく推進委員会が立ち上がってきた中で、そういったところで検討するオフィシャルに大阪府市が提供するものだけではなく、民間企業や個人のクリエイターの方などたくさんの方が自らコンテンツを投稿できる、そう

いうシステムにする必要があるのではないかというお声は専門家の皆様からもいただいているところでした。このバーチャル空間という新しい場、このプラットフォームで、新しい大阪の文化が生まれるということを期待するような形になっています。

なので、必ずしも展示空間ということではなく、様々なワールドが作ればいいのではないかというふうに考えております。こちらについては初期費用を投資した上で、その後は自走できるとより良いというふうに考えております次第です。

この中で、大きなプラットフォームの枠組みの中で、推進委員会が考えるバーチャル大阪館とはどうあるべきというような方針に基づき、バーチャル大阪館というものを大阪館のコンテンツとある程度対応させるか、それに繋げるような形でコンテンツを展開していくか考えるということになります。

全体像をもう一度復習いたしますと、まずプラットフォームというものがあつたときに、ここにはワールド、3D空間のようなものが用意されまして、これは先ほどのバーチャル渋谷などに該当するものだと考えていただいて良いと思います。ここで音楽ライブであったり、オーディションのようなイベントをやれば良いという話もありました。コンテンツの上映などを行ってまいります。

そして、この中に今後バーチャル大阪館というようなものを展開させていただくという形になります。これ全体が私たちでしっかり考えていくべきもので、この中のイベントなどを **YouTube** で動画配信する、それを **SNS** で拡散いただく、その **SNS** からポータルとしてのシンプルな **Web** サイトにアクセスいただいたりして、またインストールを誘導するというようなサイクルが、現代の様々なイベントであったりコンテンツだったり、こういった形で世の中に波及していくものと思います。若い人にもたくさんアクセスいただけるように、この展開についてご意見をまたいただけたらと思っております。

パートナーのプラットフォームというのはやはりどこかの段階で考えなければいけないのですけれども、ただ他のプラットフォームへも横展開が可能ということもお話をお伺いできました。この **3D** モデルさえ、よほどおかしな形式で作らなければ、いろいろなプラットフォームを通じて私たちのコンテンツを発信していくこと、バーチャル大阪館というようなものを作っていくことができるということになります。

ここからざっくりとご説明していきますけれども、お手元の資料でまたご覧いただけたら嬉しいのですが、バーチャルプラットフォームにはやはりそのメインの会場であったり、観光地のワールドであったりイベント会場であったりという、場をつくるということになります。

そして、そこでどんなイベントをするのかということも重要になってまいります。**Web** サイトは凝りすぎないというようなことが重要ではないかというようなお話もいただきまして、あくまで最低限のポータルとしての役割が必要ではありますが、それ以上のものは **SNS** の拡散を促進するためのアイデアであったり、プロモーションであったりに回すべきですし、何よりも **2D** から、やはり **3D** のリッチな **Unity** ベースだったりする、そういったリッ

ちな表現というのが今後必要になってくるということで、惜しみなく私達も新しい表現に挑戦していけたらいいのではないかというふうに考えております。

つまり、ただ **Web** サイトを作って終わり **Web** サービスを作って終わり、**2D** ベースで作って終わりというのはちょっと古いのではないかというご指摘がありました。

ここから、ワールドにつきましてはいくつか大阪府市として監修したり、提供したりもするんですが、ユーザーであったり、出展企業の皆様が作ってくださるユーザー生成コンテンツ **User Generated Contents** というものも非常に重要な考え方でして、これがどうやってとり入れられるのかということは今後検討できたらと思います。

また、リアルをかなり精密に模倣するものというのがデジタルツイン的な考え方になるのですが、必ずしもそうではなく、こうだったらいいなという大阪の空間を作るということもできるかも知れませんし、あるいは本当にある特定の大阪の区画を切り出すのではなく大阪らしい大阪という要素を詰め込んだ、抽象度の高い大阪の空間などを作ることも、バーチャルだからこそできることだというふうにお話いただきました。

ちょっと画像を借りてしまったのですが、ベイマックスという映画に出てくる世界観はですね、日本に住んでいる方が見ると東京に見えるんですが、アメリカに住んでいらっしゃる方が見るとサンフランシスコに見えるという巧妙な抽象化がされた街といわれます。こういう抽象化がバーチャル空間では実現することができますので、本来はグリコの看板のそばに大阪城はないわけですが、やろうと思えばそれを隣接させた上で、大阪というその大阪らしいものを詰め込んだ空間とかもできますし、特定の下町ではないもの大阪の下町らしい空間、誰もが親近感をもって下町を思い出すのに、そういった本当のその空間が実際に現実にあるわけではないというようなこともできます。とは言え、もちろんデジタルツイン的にやることもできます。このあたりは、これからたくさんご意見をいただけたらと思っている次第です。

イベントにつきましてもたくさんご指摘がありまして、ワールドを作って提供するというだけでは人は集まりませんので、どんなコンテンツを提供できるかということが本当に重要になってまいります。

例えばオーディションをして、そこで優勝すると現実の大阪城ホールでイベントができる。そして、それがバーチャル空間とリンクしているというようなアイデアもあるかもしれませんし、今話題のバーチャル **YouTuber** の皆様をお招きするってというようなことも考えられる。キズナアイと日本トップ **VTuber** の方は 7 割が海外からのファンという国際的なファン層を持っていて、そういった方々にご来場いただくことで世界とのコミュニケーションもできるのかもしれないというところがございます。

最後 2 ページだけもう少しお話いたします。これはつくく特別アドバイザーや、委員の皆様もこれまでたくさんお話いただいていたんですが、外発的な動機づけではいけないということがやはり部会の検討の中でお話いただきました。キャンペーンであったりポイント還元、割引であったり、有名なタレントさんが、特に彼ら自身がやりたくてやるというこ

とではなく、ただ起用されて広告に出ると。この古典的な外発的な動機付けはやめましょうということでした。それでは特典と合わせて提供されたコンテンツをやって、その後はもうやらないという、住民にも応援されないコンテンツになってしまうという話がありました。

ですので、今後目指すべきは内発的な動機付け、やはり例えば自分がそのバーチャル大阪館のコンテンツを作っているということであったり、あるいはそこで遊んでいることがリアルな大阪に何かしらの形で還元されていくということであったり、情報が活用されていくというような、私達が何かしていることが主体的に楽しめる、自分ごと化をしていくことが必要ではないか、こういう動機づけができるのかという声がありました。現時点ではやはり自分たちがそのコンテンツの一部を作れるというのは、文化が生まれる一つの考え方ではないかと思います。

どのくらい伝わるかわからないのですが、それこそ SNS やニコニコ動画、pixiv、YouTube ももちろんですが、そういったところで若い人たちが自分たちのコンテンツを発信して活躍していているという時代ですので、それが起こるような場そのものに、バーチャル大阪館というのが新しいプラットフォームになると、本当に素晴らしい、大成功ということになると思います。部分的にでもそれが実現できれば素晴らしいと考えております。

最後に、収益に関しましては以前と同じようにご紹介させていただきますが、出展企業から何かしらの形で出展料をいただけるような、展示会のブースを買い切っただけで出展ができるのか、ワールドを出していただけるような形が考えられます。また、一般来場者の方の入場料は無料にせよということは、皆様、口を揃えておっしゃっていただんですが、特別なイベントの参加であったり、デジタルなグッズ、オンラインのアバターとかの購入については追加料金をいただくというのは適切ではないかということでございました。展示型のブースというのももちろん今後必要だとは思いますが、ただ動画が見れますということではなく、各出展企業の皆様が自分たちの見せたいものを、エンターテインメント性の高いワールドとして作っていただけるようにしていただけたらと思います。つまり例えば洗剤を作ってる企業様だとしたら、洗剤の広告動画を流すというような展示ブースはちょっと流行りづらいわけでして、洗剤がそのゲームの中の一つのギミックとして機能するような形で提供してもらおうといったことも考えていただきたいと思います。泥だらけになって進むレースのようなゲームをするときに、この洗剤のアイテムを取ると洗い流せるなどの形でアピールしていただきたい。これはもういま申し上げているだけの例ですけれども、何かしのエンターテインメント性というところも意識してもらって、何かしらそのバーチャル大阪館としての統一性も担保しながら、楽しめるものというのを今後作っていただけるように、しっかりと出展企業の皆様とも連携する必要があるのではないかというふうに理解しております。

部会の他にヒアリングでいただいたご意見などは、私はまだ見れていないんですけども、バーチャル大阪館についての若い人とか、様々な人からのアイデア募集というところも行っていると伺っていますので、そういったこともしっかりと今後の検討の際に、意見がしっ

かりと反映されていけば素晴らしいなと自分としても思っております。

以上、ご報告でございます。

《西澤座長》

佐久間委員ありがとうございました。非常によく検討していただいています、夢かなり膨らむようなご意見であったというふうに思いますけれども、知事、市長から何かコメントいただけたらと思います。

《吉村知事》

佐久間委員、本当にありがとうございます。ものすごく斬新で、練られた案だなというふうに思います。

話を聞いていて、普段、僕が政治・行政でやってる、広めているのはいかに外発的動機づけでやってるのかなと反省させられまして、主体性をもって参加してもらってというのは、本当に重要だなと思います。娘が中学生の双子なんですけど、もうテレビとか見なくてですね、SNS とかなんかいろんな自分たちのワールドの中を一生懸命やっている。ずいぶん時代も変わってきているのかなと思うんですけど。やっぱり、そういう若い世代の皆さんにストレートに入ってくるという意味でも、この佐久間さんのアイデアは非常に面白いなと思いますし、あとはこれをどうやって実現化させていくのか、ルール作りしていくのかっていうところもなかなか大変なところもあるかなと、話聞いてて思ったので。その実行部隊とか組織作りはきちんと固めながら、面白いバーチャル大阪館を作っていきたいなというふうに思います。

《西澤座長》

ありがとうございます。市長いかがですか。

《松井市長》

知事と一緒に、内部的動機付けを現実はどういうふうにやるかというところが、僕自身、なかなかちょっと想像できないところがあるので、その辺の仕掛け作りというのを、ぜひもう若い感覚で、柔らかい頭で考えてもらいたいなと思います。

《西澤座長》

ただいまの佐久間委員のご報告、ご説明につきまして、委員の方からご意見いただければと思います。いかがでしょうか。

《シンプソン委員》

バーチャル空間における大阪の構築と魅力の発信、バーチャル空間における大阪の文化

が生まれることを期待する形ですが、もうすでに大阪は魅力があるわけですよ。文化も構築できている。大阪、すごい世界に発信できる文化とか魅力があるわけなので、それをどうピックアップして発信していくのか、もちろんそのバーチャルの中でもいいんですけども、それがちょっと引っかけたわけですよ。もしかして日本語の理解不足かもしれないけれども、それだけちょっと言わせていただきます。

《橋爪委員》

提案の中にも、サイバー空間でエンタメを展開し、リアルなエンタメと繋ぐという提案がありました。また佐久間さんにも見ていただいて、今後の展開を考えていただければと思います。

もう一点、提案の中にですね、例えば大阪のコンテンツをロケットで宇宙に打ち上げるという提案もありました。大阪府、大阪市が巨額の予算をかけてもらえればできそうなアイデアですが、それはリアルでは無理なので、そういう大阪が世界とか宇宙と繋がるようなアイデアは、サイバー空間ならできると思います。ぜひ夢のある未来的なアイデアはサイバー空間で展開できればと思います。

《つんく♂特別アドバイザー》

佐久間委員はいつも宿題をしっかり作ってきてくれてすばらしく、時間を使ってくれて申し訳ないなって思うんですが、メインの大阪館はさっきまで再生医療とか障がい者の話をしていたのに、今のバーチャルに関しては、また違うマニアックな世界になって、繋がってないこの違和感をどうやってとっていきのかなとは思っています。

《佐久間委員》

一瞬だけ戻ってしまうんですが、シン普森委員がおっしゃってたパートの、魅力の発信と言ってた魅力は、今の大阪の魅力の発信というつもりで、書いておりました。ちょっと日本語不足でした。ただ、文化を作るって言う方はリアルな大阪のものをバーチャルな中で、私達が新しく再構成するときに、文化が生まれてくる、新しいものが生まれると良いなというようなニュアンスで書いたつもりでございます。

また橋爪先生やアイデアでいただいたものも拝見できるということで、僕が決めることでは多分ないんですけども、僕も拝見できるのをとても楽しみにしております。

リアルな大阪館とどう繋げるかというご指摘、つんく♂さんからいただいたと思うんですけども、それはおそらく今後推進委員会の方が、この前立ち上がったと思いますので、そこで検討いただく中で、バーチャル大阪館ではどういったものが展示したいかということは、リアル大阪館側からいただいてそれをバーチャルでどう見せるかというのがまずバーチャル大阪館としてあると。

ただ、バーチャル大阪館だけ突然立っても人は来ないということで、ちょっとそのバー

チャル大阪館が乗っかるようなバーチャルのプラットフォームは、さっきもおっしゃって
いたようなちょっと現実ではできない、取りこぼしてしまったアイデアとかも含めてたく
さんそのいろいろできた良いよね、というようなところでその繋がりをどこまでその密接
に繋がりを見せるかというのはおそらく、知事・市長であったり推進委員会の皆様であつたり、総合プロデューサーや委員の皆様とのご相談の中で進めていけたらというふうに思っ
ております。

《森下委員》

今の佐久間委員のお話と、つくくみさんのお話っていうのはまさにバーチャル大阪館の
リアルのエキスポで展示する部分を一部前倒しで、バーチャルでできるものをやるという
ところに繋がっていくんだというふうに思います。

例えば、認知機能なんかですね、視線で認知機能を判定するやつあるんですけども、これ
もオンラインを介してというのはまだ現時点ではできないんですが、おそらくそういうこと
も可能だと思うので、おそらくリアルな大阪館に展示するものの一部でバーチャルができ
るものに関しては、オンライン上で見せていくことで、今つくくみさんの違和感の部分って
いうのは多分解消していくのかなというふうには思います。

ただ、入口として、佐久間委員よりですね、皆さんに興味を持っていただかないとなかなか
入ってこないの、そういう意味ではいろんな企画というのがバーチャル上でこそあり
そうな、幅の広さというのが出てくるといけるんじゃないかなというふうには思います。

《西澤座長》

ありがとうございます。他にございますでしょうか。

《東委員》

橋爪先生がおっしゃったように、結構面白いテーマはあったんですけど、やっぱり何か宇宙
関係しかなかったんですね。**2025**年でもう衛星打ち上げてますから、いろいろと小型も
含めて。もうここは繋がってる前提だと思うんです。**25**年ぐらい宇宙空間使ってますので、
JAXAも当然宇宙空間で創薬していますという状態で、やっぱり今ある種「いのち輝く」と
かいう話もあれば、別に宇宙空間を使っていけばいいので。

今、森下先生がおっしゃったようなバーチャルを通じてどうやっていくかっていうと、ま
さに**30**年プランで聞いてますけど、今一斉に**beyond 5G**が動いていて、リアル側に張って
いくってことが動きますから、テクノロジーはついてくると思うので。まずつくくみさ
んがおっしゃってるようなコンセプトを決めて、我々に示して、やっぱり万博としてのショ
ーケースですから、その辺の技術展示とは全く違う未来が出せるような話をバーチャル使
って、いずれこういう未来が来ると今ここではショーケースとして出来てるみたいな話が
出せれば、すごくちょっとワクワクしそうな話も出てくるでしょうから。子供たちが。昔は

リニアを展示して、今できてるわけですけども、そういうものが一つでもあれば、そこ大阪から出たんだなっていうものができるかなと思いますので、そこは上手いことバーチャル空間を使って、世界でできないことをやっていけば、すごく意義があるかなと思いました。

《高橋特別アドバイザー》

先ほどのバーチャルの空間で文化を作っていくっていうことが非常に重要だというところをポイントにされたと思います。作り込みすぎないで、自発的にできていく文化ですよ。それとあと、再生とかとどう繋がるのかっていうのをちょっと考えてみたときに、例えばさっき言った障がい者をどうやって笑かすかっていう文化を作っていくとかですね、そういうのがどんどんアイデアが出てきたりしたら、面白いかなと思います。

それと宇宙っていう話も出てきたので、ちょっと雑多な話になりますけど、うちのラボで実は冬眠の研究が始まっております、世界でそれも最先端の研究が始まっています。本気で**10**年後**20**年後に冬眠させて宇宙に行かそうというプロジェクトなんですけども、それは再生医療でも例えば臓器の保存とかですね冷凍しなくてもできるんです、細胞とか。そういうのを、冬眠ってまだ**20**年後ぐらいなんですけど、それって結構面白いかなと思います。

《澤田委員》

バーチャル大阪館ですけども、博覧会（協会）の方で会場全体でもバーチャル会場というを作って、そこにデジタルツイン的な世界ができて、そこには大阪館の外観まで作ってくれるそうなんです。中身はそれぞれのパビリオンで作れというのが現状の博覧会協会の考え方だそうですから、そこからこの大阪館に入って、逆にその中からまたこのバーチャル大阪の街中に来るっていうような、繋がりをよく協会と連携されたいかなと。

ただ逆もありますよね。こちらから来て博覧会の方に行くっていうそういう連携性もすごく重要だなと思います。それと佐久間さんはおそらく大丈夫と思いますが、あんまり前例に倣わない方がいいと思うんですよ。どうしてもこの世界っていろんなことがどんどんできるけれども、そのバーチャル渋谷を参考に考えるとバーチャル渋谷に倣っていつてしまうので、全く違うもので今までやったことないことにならないといけないんですけども、おそらく話せば話すほどだんだんなんか似通ったものになってしまうので、もう佐久間さんが精一杯独創的にやって失敗したらしょうがないみたいな感じでもいいんですけど、とにかく何か他の人がやったことないこと、バーチャル渋谷に学ぶとすれば成功ではなくてバーチャル渋谷で失敗してることから学んだ方がいいと思います。その中からきっと新しい解決が見つかるので、バーチャル渋谷ダッシュではなくて、全く違うもの、「そういう発想もあったのか」っていうのは非常にマーケティング寄りな話ですね、多くの人があるところに来る、それはなんだろう、その結果そこからどういう価値が得られるのかってことをバーチャル渋谷をよく評価しながら、ああいうものをトレースするのではなくて、もう**1**段

違うものを考えられることがすごく重要だと思います。佐久間さんの責任と期待は大きく、大阪だけでなく人類の未来を背負って頑張ってください。

《異委員》

すみません。ちょっと違う視点にはなります。

やはり、このような大きいイベントっていうのは、スタッフがいて、周りの支援があって成立するものだというふうに思っております。

例えば、大きいイベントで東京オリパラとかはボランティアスタッフっていうのが、**8**万人ぐらい公募をするっていうような形になっています。やはりこういう来場者の満足度を高めるっていうのはやはりスタッフの印象っていうのがとても大きいと思うんですね。

先ほどのアンケート調査に若者 **20** 代の関心が少し低かったっていうことがありましたが、ぜひ大阪府内を中心に、小学校・中学校・高校・大学生と大いに巻き込んでですね、スタッフとして関わる、一緒に作り上げる。そうすることによって達成感とかやりがいっていうのも生まれると思いますし、そうすることによって友達とか、家族も呼び込むっていうことになりますので、先ほどの障がいの有無も関係なくですね、若者、そういったスタッフをボランティアスタッフにぜひ持ってきてほしいなというふうに思います。これは **1** 年前とかでは全然間に合わない話なのでちょうどこの時期ぐらいからですねスタッフ、ボランティアっていうのも一緒に合わせて考えていってほしいなというふうに思いました。

《西澤座長》

貴重なご意見ありがとうございます。

《シンプソン委員》

異さんがおっしゃる通りね。やっぱりターゲットオーディエンスを絞った方がいいような気がするんですよね。マーケティングの観点から考えると。本当に若者なのか、**20** 代なのか、ベビーブーマーなのか。

本日改めて実感したんですけども、明確なターゲットオーディエンス、そのボランティアにしてもうどうするのかを考える必要があるのではないかなと、非常に感じました。

《吉村知事》

高橋先生がさっき話された「宇宙空間で冬眠して宇宙空間に行く」って、本気で研究されているというのがすごく面白いなと思って話をお聞きしました。

高橋先生にちょっとお聞きしたいんですけど、人体も、人の体の宇宙空間みたいなもんかなと思ってまして、例えば **iPS** 細胞でミニ臓器なんていうのは、技術的に作れるものなんですかね、作れないんですかね。

《高橋特別アドバイザー》

オルガノイドと言いますが、ディッシュで作るミニ臓器ですね、ミニ組織ですけども、それはもう世界中でブームなんです。我々、この間からやってる視細胞移植っていうのは実は網膜を移植してまして、もうミニ臓器を初めて移植したという状況になってます。

そういうのを凍らせる、臓器って立体の細胞を凍らせるのはまだ無理なんです。サラダを凍らせるようなもので、非常に難しい。そこが冬眠ですと、冬眠っていうのは何かというと、低代謝を能動的に起こすと、あまり代謝を使わないっていう状態するということですごく長く、臓器を冷凍させなくてももてるとか、あるいは体も老化も遅くなるっていうそういうことですので、非常にぴったりかなと思いました。

《吉村知事》

例えば、ミニ心臓とかミニ肝臓とかちっこいバージョン、そんなものも作れるんですか。医療的な観点で高橋先生はおっしゃったと思うのですが。

《高橋特別アドバイザー》

澤先生がされてるシートとか、ミニ心臓の一部とも言えるわけですね。ですから、立体のものっていうのが、どんどん今できてそこが再生医療の最先端です。

でもそれは今できてますので、5年後だともう一歩先っていうのが一番先端っていう感じですね。それを冬眠で保存するっていうのがいい感じかなと思ってます。

それともう一つさっきのコメントよろしいですか。巽先生がボランティアとか運営スタッフの話をしてくださったところ。それに関して、私本体の万博の理事会の方でもちょっとお願いしたのは、企画書見ますとどうしてもやっぱり何を見せるっていうところ、技術のことばかり書いてあって、運営の規則っていうのが後ろにおざなりで、普通の運営なんです。私は今回は技術を見せるんじゃなくて2巡目ですから、物をじゃなくて事を見せて欲しいと。とすると、運営の方、社会科学的な発明をして欲しいっていうことをお願いしてるんですね。

ですから、その運営のところっていうのが肝だと思っていて、そこをいろんな工夫していただきたいっていうのは巽先生と本当に同じ意見です。

《西澤座長》

貴重なご意見ありがとうございます。

《高橋特別アドバイザー》

それがレガシーになると思います。

《東委員》

そういう意味では、今回提案の中にですね、展示ではなくて物の考え方というか、アートフレームマークで提案してきてるところもあってですね、逆にそれって展示じゃなくて、それを全体的にフレームワーク化して、どう組み立てていくかっていうそういう観点もあったので、まさにおっしゃってる文化人類学とか社会学とか、別の人たちが入ってきてどういうことをするかっていうところも、結構、今、研究領域では、いろいろ大学でやられてますので、そういう人たちが入るとかなりコミュニケーションの部分も変わってくるかなと思います。

《鈴木委員》

食の観点からいうと、全く今日食の話が出てこなかったの、ちょっとまた寂しいなと思いつつお聞きしたんですけど、逆に言うと食って医療のための食とか命をつなぐための食とか楽しい食とかどこでも寄り添えるのかなっていうふうにも思っています。

なので今後なのかなっていうふうにも思っているんですけど、やっぱりこの万博っていうのは「大阪が食のまち」って何をもってそう言っているのかっていうのを示す絶好のチャンスかな、というふうに私はとらえてまして、今わりと食べ歩きっていう側面ばかりがクローズアップされて、世界的にもそこが話題になることが多いんですけど、そこを追いかけるのではなくて、もうサンセバスチャンとか、かなり先を行ってる街もいくつかある中で、そこではなくて、どんなときもおいしい街といったような、あの美味しい食を今みたいな非常事態もそうですし、万博会場でもそうですし、もっと言えば万博会場の工事現場のおっちゃんたちにまで美味しいご飯が提供できるみたいなところを目指すと、仕組みになっていくので。例えばそこには規制緩和が必要で、今外でご飯は炊けないとか、飲み物に氷を入れて売ってはいけないとかっていう細かな 30 年前の規制がずっとある状態ですけど、こういう 2025 年に向かって足らずを整えて、あるものが伝わるように編集していく、そうすることでその仕組みを体験しにくるような街になったらいいなと。

さっきおっしゃってた万博会場でやることもあるんですけど、before/after、皆さんがどんな仕組みにしてるんだってところを見に来れば、おのずと食べ歩きもしますし、泊まる、経済効果を生まれる、そこには面白い人たちがいっぱいいるので、人が滞在することでまたリピータに繋がるってところを目指していけたらいいなと思っています。

《西澤座長》

ありがとうございます。一番お若い大西委員、何かご意見ございますでしょうか。

《大西委員》

先ほど森下委員がお話していただいていたもので、キッズニアってということなんですけど、小・中学生とか、高校生とか若い世代の子たちが、硬い医療っていうイメージじゃなくて、仕事体験みたいな感じで、例えば今医療従事者の方がどういうお仕事をされてるのか、

ワクチンはどうやって作られているのか、どういう感じなのかっていうのを、体験型とかでやると、お母さん方であったりとか、そのお兄ちゃんお姉ちゃんであったりとか、いろんな方を巻き込んで、パビリオンに来てくださるきっかけにもなるのかなっていうのは思っています。

あとはやっぱり僕たち世代の子たちの中でも、**20**代の方の関心が低いってのもありまして、身内からもそうですけど、友達からもこの大阪万博のことが話題になることが正直全くないので。まずオリンピックって話もあるかもしれないですけど。なんかちょっとずつテーマソングができたりとか、キャラクターが出来たりとか進んでいって、それが**TikTok**であったりとかで、何かしらのことができればバズるきっかけにもなって、知っていただけるといふか、来場していただけるきっかけにもなるのかなと思うので。やっぱりこの小・中学生とか高校生の方が何年後、何十年後かに、次の**2025**じゃなくてその先の大阪万博がまたいずれか来たときに、大人になって子供たちに、今回の万博はこういうことがあったんだよとか、こういう医療の進化とかを見ることができたんだよって胸張って言えるぐらい、たくさんの方に来ていただきたいなっていうのは思いました。

《西澤座長》

ありがとうございます。つんく♂特別アドバイザーどうぞ。

《つんく♂特別アドバイザー》

最後にひとこと言うとしたら、やっぱ、万博ってエンタメの集大成って思うんですが、なんとしてでもワクワクさせたい、そういう気持ちで今回アドバイザーとして参加しました。総合的、客観的にみても大阪館ならではのエンタメの世界をみなさんに感じてもらいたくなって思います。それが大西くんがいうような、同世代も興味を持つ入口じゃないかなと。

《西澤座長》

ありがとうございます。そうしましたら橋爪委員どうぞ。

《橋爪委員》

一点だけ申し上げたい。全般に未来的なデザインなど、見せ方の上で、大阪発のクリエイターたちの若い才能が活かせるようなそんな展示にしていきたいと思います。デザイン性、あるいはアート性も重要だと思います。

《西澤座長》

ありがとうございます。それでは意見交換を終わりたいと思います。

ではその他について、事務局から報告をお願いします。

《事務局》

すでに委員の皆様にはお知らせしておりますが、冒頭でも市長から発言があってお答えしておりますが、先日 **16** 日に、大阪府市、経済界で **2025** 年国際博覧会大阪パビリオン推進委員会を立ち上げました。

この推進委員会はこれまで議論してまいりました出展参加基本構想を実現する具体的な出展内容等を盛り込んだ出展基本計画策定のための企画・検討組織であります。

設立会合では本懇話会の委員でもある森下竜一先生が総合プロデューサーに選任されました。

当面は総合プロデューサーと推進委員会の事務局を担う私ども、大阪府市で、これまで企業等から収集しました情報や提案いただいたアイデアなどをもとに、出展基本計画の策定に向けた準備や、総合プロデューサーのもとに健康・医療、食、イベント・催事などの専門家を置いたプロデューサー体制を整えていきたいというふうに考えております。

また、これと並行いたしまして、出展基本計画の策定業務を担う事業者をプロポーザル方式で選定するため、昨日から大阪府におきまして事業者の募集を開始しておりまして、**3** 月末には事業者を決定し **4** 月から出展基本計画の策定に向けた本格的な検討をスタートいたします。

出展基本計画の策定に当たりましては先ほど、一般来場者のニーズ調査、そういった調査の結果も踏まえながら、子供から高齢者まで幅広い来館者の期待に応え、期待以上の感動や共感・体験をしていただけるパビリオンを実現できるよう、取り組みを進めてまいりたいと考えております。

また、これまでの企業等からのアイデア提案につきましても、先ほどございましたように、整理させていただきまして、先生方に情報を共有させていただきまして、またご意見いただければと思いますので、どうぞよろしく願いいたします。

《西澤座長》

ありがとうございます。何かご意見ございますか。会議全体を通して、何か言い残したことがあればいただければと思いますがよろしいでしょうか。

ありがとうございます。大阪館の方向性というのは懇話会 **6** 回を踏まえて、構成が明確になってまいりました。本当にありがとうございます。

特に万博開催前からバーチャル館を立ち上げるというようなことを明確化していただきましたし、そういった方向性で非常に楽しみな万博に誘導できるのではないかなというふうに感謝いたしております。

《つくく♂特別アドバイザー》

たのしいことやりたいです！それだけです！

《西澤座長》

せっかくですので、オブザーバーの経産省の滝澤さんから、何か意見ございますか。

《経済産業省 滝澤博覧会推進室長》

本日も非常に刺激的な議論をたくさん聞かせていただきました。大阪府市が先端を走って、大阪・関西万博を引っ張っていただいていると感じております。ぜひ一緒に盛り上げていくべく国も頑張っていきたいと思っております。

特にバーチャルの話は非常に面白い議論をしていただいております、70年万博のように佐久間さんという非常に若い才能が、花開いていることが素晴らしいと感じました。ぜひ博覧会協会のバーチャルとも連携をしていただいで、万博全体を盛り上げていただきたいと思っております。どうもありがとうございます。

《西澤座長》

ありがとうございます。他、オブザーバーの方で、ご意見ございましたら挙手いただければと思いますが、特にございませんでしょうか。ありがとうございます。

そうしましたら、本日は出展参加基本構想（案）を確認させていただきましたので、府・市においては決裁手続きを経て、3月に成案化される予定です。

そして、今後大阪のバピリオンについては新たな体制のもとで、構想の具体化に向けて検討するという事になると思います。本懇話会は、令和元年の12月から打ち合わせ会合を含めまして計8回行っております。委員、特別アドバイザー皆様には本当に活発なご意見いただき、そして円滑な運営にご協力いただきありがとうございました。当懇話会は今回で最後ということにはなりますけれども、委員の皆様方には引き続きいろいろな場面で大阪バピリオンにご協力いただくことになるのではないかと考えております。今後ともよろしくご願ひ申し上げたいと思っております。

では本日の議事につきましては以上で終了させていただきたいと思っております。それでは事務局お願いします。

《事務局》

委員の皆様、つくく特別アドバイザー、高橋特別アドバイザーお疲れ様でございました。ありがとうございます。

当懇話会は今回が最後ということになりますので閉会にあたりまして、吉村大阪府知事、松井大阪市長よりご挨拶申し上げます。吉村知事よろしくご願ひいたします。

《吉村知事》

委員の皆さん、それから西澤座長、本当にありがとうございました。大阪ならではの、本当にワクワクする尖った、大阪地元館というのを作っていきたいと思っております。これはリアル

館もバーチャル館も、大阪でしかできないっていうようなものをぜひ作っていきたいと思います。

今回、出展参加基本構想案がまとまりましたので、大阪府・市でも行政的な手続きをした上で、今後新たに立ち上げました推進委員会で今回の基本構想案を具現化するようなもの、さらに具体的な出展内容を織り込んだ、出展基本計画を作っていきたいと思います。

大阪万博、次の世代にも残せるような、本当に楽しくてワクワクするものを作りたいと思いますので、委員の皆様、懇話会は終了するんですけど今後とも、それぞれの専門的なお立場からご支援・ご協力をお願いしたいと思いますので、どうぞよろしく申し上げます。ありがとうございます。

《事務局》

ありがとうございます。続きまして、松井市長お願いいたします。

《松井市長》

懇話会の委員の皆さんには、本当に様々な分野からの専門的な知見をもとにアドバイスをいただいてありがとうございます。これから、今事務方からもお話ありましたように、経済 3 団体と一緒に推進委員会というものを設立し、いよいよ具体的な中身、そして役割について取りまとめていく、そういうパビリオンを作るという作業に移ってまいります。

懇話会の委員の皆さんには、推進委員会の中でもですね、皆さんのお力をぜひお貸しをいただきたいと思っております。推進委員会の会長は吉村知事、僕は会長代行という立場で、この推進委員会を引っ張っていこうと思ってますんで、引き続きご協力をいただきますことを心からお願いを申し上げます。本当に今日も様々な興味・関心の高いご意見をいただいて本当にありがとうございます。引き続きよろしく申し上げます。

《事務局》

ありがとうございます。議事録につきましては、皆様にご確認いただいた上で公開させていただきますので引き続きご協力をお願いいたします。

これまで、地元大阪のパビリオンについて、熱心なご議論いただき、ありがとうございます。先生方のおかげをもちまして、出展参加基本構想案を取りまとめることができました。重ねてお礼申し上げます。

それでは、これをもって本日の会議を閉会といたします。ありがとうございました。