

見る!



万博について知ろう!

映像を見てわかったこと、気付いたことをメモしておこう。



選ぶ!



トピックを選ぼう!

いのちを
救う

- プラスチックごみから環境問題を考えよう
- 健康な生活が続く未来

いのちに
力を与える

- 昆虫食!?持続可能な未来の食とは?
- 日本の文化を未来に紡ぐためには?

いのちを
つなぐ

- メタバースでこんなことも変わるかも?
- 誰もが生き生きと輝けるためには?

その他

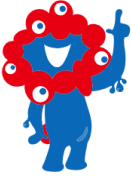
.....

.....

トピック

メタバースでこんなことも変わるかも？

●このトピックを選んだ理由



.....

.....

.....

考える！



どんな**未来**になっているといいかな？

「いいな」と思う未来を、
いくつでも選んでみよう！

- 世界中の人と共通の趣味で交流できる未来
- どこにいても仕事ができ、同僚とリアルに近い
コミュニケーションもとれる未来
- アバターで世界中を旅行できて、現地の人と会話をしながら
買い物ができる未来
- その他

.....

.....

調べる！



今は何が起きているかな？どんな状況かな？

現状を把握し、
技術や取り組みなども
調べてみよう！

【どんなところでメタバースが活用されているの？】

【注目されるようになったのはどうして？】

【メタバースの課題は？】

考える!



これからできそうなアイデア

実現するのが難しそうなことでも、
いったん書いてみよう!

● 社会としてできそうなことは…?

● これから自分でできそうなことは…?
(今日からできることや長期的に考えていくこと)

調べる!



アイデアを実現するための方法

上で書いたアイデアは、どうしたら
実現できそうか、調べてみよう!

もっと調べたいと思ったこと

探究はまだまだ続く!
気になったことなどを書いておこう!

● 参考文献 (閲覧したサイト名またはURL)

トピックにつながるのある技術や考え、取り組みなど

<技術>

- ・ 仮想空間
- ・ アバター
- ・ UGC(User Generated Content ユーザー生成コンテンツ)

- ・ xR (VR、MR、AR)
- ・ NFT (Non-Fungible Token 非代替性トークン)
- ・ Web3.0

<考え>

- ・ 空間や時間などの制約から解放
- ・ サイバネック・アバター生活

<取り組みなど>

- ・ オフィス、医療分野でのメタバース機能の活用
- ・ 祭りやイベントへの遠隔地からのアバター参加
- ・ 地方創生 (観光地の再現、収益の還元できるNFTの販売など)
- ・ デジタルコンテンツの体験や売買
- ・ 暗号資産

※ 内は動画と関連のあるもの

参考資料の一覧

活用シーン	タイトル	備考
【共通】 万博の目的や意義	・ 2025年大阪・関西万博 基本計画 (公益社団法人2025年日本国際博覧会協会) https://www.expo2025.or.jp/wp/wp-content/themes/expo2025orjp_2022/assets/pdf/masterplan/expo2025_masterplan.pdf	PDF 全116ページ
	・ 2025年大阪・関西万博 コンセプトムービー (経済産業省) https://www.youtube.com/watch?v=cGa9zI9IjKo	映像 (2分程度)
【共通】 万博の最新の取り組み	・ 2025年大阪・関西万博アクションプラン Ver.3 (内閣官房 国際博覧会推進本部) https://www.cas.go.jp/jp/seisaku/expo_suisin_honbu/pdf/Action_Plan_Ver.3.pdf	PDF 全98ページ
【現状分析】 現状の情報収集	・ メタバースの概要と動向～ビジネスシーンでの活用に向けて～ (株式会社日本総合研究所 先端技術ラボ) https://www.jri.co.jp/MediaLibrary/file/column/opinion/pdf/13531.pdf	PDF 全20ページ
【現状分析】 現状の情報収集	・ DATE INSIGHT メタバースってどうなの？ビジネス活用の期待と課題 (株式会社NTTデータ) https://www.nttdata.com/jp/ja/data-insight/2022/1004/	WEBサイト
【技術活用事例】 スマホ向けメタバース	・ REALITY (REALITY株式会社) https://reality.inc/	WEBサイト
【技術活用事例】 バーチャル空間	・ バーチャル大阪 (KDDI共同事業体) https://www.virtualosaka.jp/	WEBサイト
	・ バーチャル日本博 (文化庁) https://japanculturexpopv.bunka.go.jp/WebGI	WEBサイト
【技術活用事例】 医療	・ METAVERSE × MENTAL HEALTH メタバースでメンタルを整える (株式会社MentaRest) https://mentarest-corp.com/	WEBサイト
【技術活用事例】 オンラインゲーム	・ FORTNITE (Epic Games) https://www.fortnite.com/	WEBサイト
【研究・未来】 サイバネック・アバター生活	・ ムーンショット目標1 「2050年までに、人が身体、脳、空間、時間の制約から解放された社会を実現」 (国立研究開発法人 科学技術振興機構) https://www.jst.go.jp/moonshot/program/goal1/index.html	WEBサイト 映像あり (4分半程度)
	・ ムーンショット目標1 プログラムディレクターによる解説 (国立研究開発法人 科学技術振興機構) https://www.youtube.com/watch?v=FJg57Vs7cOs&t=0s	映像 (3分程度)
【技術活用事例】 仮想通貨・NFT	・ NHKラーニング デジタルデータの価値が変わる！世界が目にするNFTとは？ (NHK) https://www2.nhk.or.jp/learning/video/?das_id=D0024010296_00000	映像 (3分半程度)

※ 内は動画と関連のあるもの