

「夢洲第2期区域マスタープランVer.3.0(案)」に対する府民意見等とそれに対する考え方について

【募集期間】令和8年5月1日(金曜日)から令和8年6月1日(月曜日)まで

【募集方法】「大阪府パブリックコメント手続実施要綱」に基づき、電子申請、郵送、ファクシミリのいずれかによりご意見等を提出いただく方法で募集しました。

【意見件数】141者(団体を含む)から152件(うち意見の公表を望まないもの10件)のご意見をいただきました。

・寄せられたご意見等の概要、ご意見等に対する考え方は以下のとおりです。

・ご意見等は基本的に原文のまま掲載していますが、個人情報、誹謗中傷につながる情報の削除など、趣旨を損なわない範囲で一部要約している部分があります。

ご意見の要旨	府市の考え方
<p>夢洲第2期区域のまちづくりの考え方に関する意見</p> <p>1</p> <p>大阪のさらなる国際競争力向上と経済発展につながるよう、世界中から人々を惹きつける革新的で新しいテーマパークの誘致を期待します。単なる観光施設ではなく、大阪ならではの魅力と最先端技術を融合させた、グローバルに発信力のあるエンターテインメント拠点となることを願っています。</p>	<p>夢洲第2期区域については、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。</p> <p>今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体の開発計画が決定することとなります。</p>

ご意見の要旨	府市の考え方
<p>2</p> <p>夢洲第2期区域における万博レガシー継承型 国際防災・観光都市構想/提案概要</p> <p>本提案は、2025年大阪・関西万博開催後の夢洲第2期区域において、「万博レガシーの継承」「国際観光拠点形成」「広域防災機能強化」「次世代スマートシティ形成」を目的とした複合都市開発を提案するものである。</p> <p>大阪府・大阪市が策定する「夢洲第2期区域マスタープランVer.3.0 案」では、万博レガシーの継承、国際観光拠点形成、大規模集客機能、防災機能、環境配慮型都市形成等が重要方針として示されている。本提案は、それらの方向性と整合し、夢洲を「平時は世界都市、有事は西日本最大級の防災拠点」として整備することで、関西経済圏の持続的発展および国際競争力向上に寄与することを目的とする。</p> <p>本構想では、夢洲第2期区域を、「EXPOLレガシーゾーン」「国際エンターテインメントゾーン」「国際スポーツ・アカデミーゾーン」「防災・医療・安全保障ゾーン」「観光・商業・宿泊ゾーン」の5つに区分し、各機能を有機的に連携させる。EXPOLレガシーゾーンでは、大屋根リング活用、EXPO記念施設、プロジェクションマッピング、水辺空間整備、国際交流イベント等を導入し、大阪・関西万博の理念を未来へ継承する。ウォーターフロントを活用した景観形成や観光動線整備により、国内外からの来訪者増加を図る。</p> <p>国際エンターテインメントゾーンでは、全天候型開閉式ドームを中核施設として整備し、国際スポーツ大会、アメリカンフットボールイベント、音楽ライブ、国際フェス、eスポーツ大会、展示会等に対応する。特に、NFL関連イベントやアメリカンフットボール文化発信機能を導入することで、日本国内では希少性の高い国際スポーツ拠点形成を目指す。また、災害時には大規模避難施設として活用し、広域避難受入機能を担う。</p> <p>国際スポーツ・アカデミーゾーンでは、少年野球、少年サッカー、多目的スポーツ施設、高齢者向け健康増進施設等を整備し、市民利用および地域還元を推進する。地域住民が日常的に利用できる環境を整備することで、夢洲開発に対する地域理解と共生を図る。</p> <p>防災・医療・安全保障ゾーンでは、大深度地下防災施設、災害医療センター、広域備蓄施設、ヘリポート、ドローン物流拠点等を整備し、南海トラフ巨大地震等の大規模災害への対応力強化を図る。また、AI防犯、災害監視システム、非常用エネルギー供給設備等を導入し、平時・有事双方に対応可能な都市基盤を構築する。</p> <p>観光・商業・宿泊ゾーンでは、国際ホテル、温浴施設、アウトレットモール、商業施設、国際会議場等を整備し、IR区域との相乗効果による滞在型観光を推進する。加えて、MICE機能導入により、国際会議・展示会需要への対応を図る。</p> <p>交通面では、関西国際空港、伊丹空港、神戸空港とのアクセス強化に加え、鉄道・高速道路・空港直結バス・AIオンデマンド交通等による広域交通ネットワーク形成を推進する。また、EV充電設備、自動運転、MaaS、5G・6G通信等を導入し、次世代スマートシティ形成を図る。</p> <p>環境面では、再生可能エネルギー、プロボスカイト太陽電池、駐車場上部太陽光発電、ZEB化等を推進し、環境配慮型都市モデル構築を目指す。</p> <p>本提案により、国際観光客増加、インバウンド消費拡大、雇用創出、民間投資促進、防災力向上、地域活性化、都市ブランド向上等の効果が期待される。</p> <p>夢洲は、大阪・関西万博の理念を未来へ継承し、世界へ発信する重要拠点である。本構想は、「観光」「防災」「スポーツ」「環境」「次世代技術」を融合した持続可能な未来都市モデルとして、大阪・関西のさらなる発展に貢献するものである。さらに、本計画では、官民連携 PPP/PFI による段階的整備を想定し、大阪府・大阪市、民間事業者、地域関係者が連携しながら持続可能な開発を推進する。特に、関西経済連合会、交通事業者、観光事業者、ホテル事業者、スポーツ関連団体等との連携により、広域的な経済波及効果創出を目指す。</p> <p>また、本構想は、南海トラフ巨大地震等への備えとして、西日本における広域防災機能強化に資するものであり、平時と有事を両立する次世代都市モデルとして高い公共性を有する。災害時には、避難・医療・物流・情報発信等の機能を集約し、関西圏全体を支える防災拠点としての役割を担う。</p> <p>加えて、夢洲における国際イベント開催や観光需要拡大により、地域経済活性化、雇用創出、税収増加、地価向上等の効果が期待される。大阪・関西万博の開催効果を一過性に終わらせることなく、未来へ継承し、世界に誇る持続可能な国際都市形成へつなげていくことが重要である。</p>	<p>夢洲第2期区域については、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。</p> <p>また、本案「7. まちづくりDX・GXの推進 (1) 安全・安心なまちの実現」において、災害時や危機事象発生時においても、速やかな災害対応による被害の軽減と迅速な復旧活動による経済活動の早期回復をめざし、デジタル技術やデータの活用、自立分散型電源の設置等により、災害レジリエンスの向上に努めることとしております。</p> <p>なお、夢洲へのアクセスとなる夢咲トンネルや夢舞大橋については、いずれも都市直下型の上町断層地震、海溝型の東南海・南海及び南海トラフ巨大地震に対する耐震性を確保していることから、地震発生時の円滑な緊急車両の通行などの機能が確保されるものと考えております。</p> <p>今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的な開発計画が決定することとなります。</p>

ご意見の要旨	府市の考え方
<p>大阪・関西万博跡地(夢洲地区)の将来構想について</p> <p>2025年大阪・関西万博の開催地である夢洲は、単なる万博会場跡地ではなく、今後の大阪、さらには関西全体の成長を左右する国家級プロジェクトの中核エリアであると考えます。</p> <p>万博は半年間の国家イベントですが、本当に重要なのは閉幕後の都市経営です。夢洲を一過性のイベント空間で終わらせるのではなく、継続的に世界から人・企業・投資を呼び込む「国際観光・産業創造拠点」として発展させることが、大阪の将来、そして関西経済全体の再成長に直結します。</p> <p>そして、この夢洲開発こそ、「副首都・大阪」の実現、さらにはこれまで議論されてきた「大阪都構想」の理念を、具体的な都市政策として実装できる象徴的プロジェクトであると考えます。</p> <p>大阪都構想の本質は、単なる制度改革ではなく、</p> <ul style="list-style-type: none"> ・大阪府と大阪市の二重行政の解消 ・広域戦略の一元化 ・都市インフラ整備の効率化 ・国際競争力を持つ都市経営 <p>を通じて、「大阪を東京に並ぶ世界都市へ成長させること」にあったはずですが、夢洲のような超広域開発では、</p> <ul style="list-style-type: none"> ・港湾政策・観光政策・交通インフラ・国際イベント ・産業振興・湾岸開発 <p>を一体的に推進することが不可欠です。</p> <p>しかし現在の行政構造では、府市間調整や意思決定に時間を要し、大規模成長戦略におけるスピード感や統一性に課題が残ります。</p> <p>だからこそ夢洲開発は、「副首都・大阪」にふさわしい広域行政の司令塔機能を強化し、大阪全体を一つの成長都市として戦略運営していく必要性を示す、極めて重要なモデルケースになると考えます。</p> <p>また、夢洲開発の効果は大阪市内だけに留まりません。</p> <p>夢洲を核として国際観光・MICE・エンターテインメント・デジタル産業を集積させることで、</p> <ul style="list-style-type: none"> ・京都の文化観光・神戸港との国際物流連携・奈良の歴史観光 ・和歌山のリゾート観光・関西国際空港とのアクセス強化 <p>など、関西全域への経済波及効果が期待できます。</p> <p>関西は本来、世界的にも高い観光資源・文化資源・産業集積を持ちながら、それぞれが分散し、広域戦略として十分に連携できていない側面がありました。</p> <p>夢洲を「関西の国際ゲートウェイ」として機能させることで、関西各都市を面的につなぎ、広域経済圏としての競争力を高めることが可能になると考えます。</p> <p>さらに、今後の夢洲には、単なる施設整備ではなく、</p> <ul style="list-style-type: none"> ・国際観光・エンターテインメント・デジタル技術・コンテンツ産業・AI・XR等の次世代技術 ・MICE機能・ライブイベント・海外人材交流 <p>などを融合した「未来型都市空間」の形成が求められます。</p> <p>また、夢洲・咲洲・舞洲を一体的に整備し、</p> <ul style="list-style-type: none"> ・IR・国際展示場・クルーズ港湾・宿泊施設・交通ネットワーク <p>を面的に連携させることで、大阪湾岸エリアはアジア有数の国際交流拠点へ発展する可能性を持っています。</p> <p>これは単なる観光政策ではなく、大阪・関西経済の構造転換そのものです。</p> <p>さらに、こうした都市戦略は、</p> <ul style="list-style-type: none"> ・若者・海外人材・クリエイター・スタートアップ企業 <p>を呼び込み、東京一極集中に対抗できる「西日本の成長エンジン」を関西に形成することにもつながります。</p> <p>万博の成功を一過性で終わらせず、そのレガシーを大阪・関西全体の持続的成長へつなげるためにも、夢洲を核とした湾岸戦略を、大阪府第三次マスタープランの中心政策として強力に推進していただきたいと思います。</p> <p>夢洲開発は、「副首都・大阪」構想を具体化し、大阪都構想が目指してきた「世界都市・大阪」の実現へ向けた最大の実践機会であり、日本全体の成長戦略にもつながる重要な挑戦であると考えます。</p>	<p>夢洲第2期区域については、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。</p> <p>今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的な開発計画が決定することとなります。</p> <p>また、大阪府・大阪市・堺市では、大阪・関西万博のインパクトを活かし、東西二極の一極を担う「副首都・大阪」として、さらに成長・発展していくため「大阪のまちづくりグランドデザイン」策定し、空港、港湾などから世界・アジアとつながる「バイエリア」において、国際的な業務や観光、交流機能等を備えた、国内外から多様な人々を呼び込む、世界で存在感を発揮する国際競争力を備えた拠点エリアを形成することとしております。</p>

ご意見の要旨	府市の考え方
<p>世界とローカルが交わるカルチャーシティ</p> <p>私は、大阪・夢洲に世界中の人々が音楽や文化を通してつながり、新しい価値観と出会える恒久的な交流拠点を提案します。観光客だけでなく地域住民も集まり、無名アーティストや若者が挑戦できる空間にすることで、新たな文化と経済の循環を生み出すことのできる場所です。</p> <p>この施設では、関西万博の跡地を活用し、大屋根リングや静けさの森を再利用します。万博を一時的なイベントで終わらせるのではなく、その後も継続的に人が集まり、交流が生まれる場所へと発展させたいです。昼は学生や若手起業家が安価にポップアップ出店できる場として活用し、「やってみたい」という気持ちを気軽に形にできる環境にし、若い人に経験と希望を持たせられるような場所です。また、旅人同士の交流や留学生イベントなども開催し、多様な人々が自然に関わり合える空間にしたいです。</p> <p>夜には、大屋根リングをライトアップし、音楽ライブやストリートパフォーマンス、ナイトマーケット、世界各国の屋台などを展開します。レコードバーや多国籍バー、ジャズクラブなども設置し、大阪ならではのナイトカルチャーを形成したいです。音楽は、言語や国籍を超えて人と人をつなぐことができるツールであると考えており、有名アーティストだけでなく、まだ知られていない若手アーティストにも表現の場を提供し、多様な文化や才能が交わる空間を目指したいです。</p> <p>また、静けさの森では、アコースティックライブやヨガ、ピラティス、野外シネマなどを行い、都会の中でも落ち着いて過ごせる空間を作りたいです。にぎやかな歓楽街と静かなリラククス空間が共存することで、さまざまな目的を持った人々が長時間滞在したくなる街になるのではないかと思います。</p> <p>さらに、この施設は高級で洗練された空間を目指すのではなく、リーズナブルで誰でも気軽に立ち寄ることができる場所にするのを提案します。そのほうが大阪らしさを感じられるのではないかと思います。多国籍なスタッフやクリエイターが自然に働き交流できる環境を作ることで、海外の雰囲気を感じられる大阪らしい雑多な魅力を生み出したいです。また、挑戦のハードルを下げることで、若者が失敗を恐れずに新しいことへ挑戦できる街になると思います。</p> <p>そしてこの場所を、観光地ではなく、人と人、人と文化が自然につながり、新しい価値観や挑戦が生まれ続ける世界とローカルが交わるカルチャーシティにするのはいかがでしょうか。</p>	<p>夢洲第2期区域については、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。</p> <p>さらに、万博レガシーの継承と発信として、万博の成果である「つながり・交流の拡大、深化」、「新たな価値観への気づき・共有」、「新たな取り組みとして生み出した技術・システムの実証」などを継承し、環境に配慮しながら多くの人に開かれた、音楽、アートやスポーツなどを題材に国内外の若者の夢や心身を育むとともに、数多くの先進的技術に触れることができる取組を展開し、これらを日本・世界へ発信することとしており、記念公園ゾーンでは、これらの取組みを展開する「場」として、府市が中心となって、記念公園の整備・大屋根リングの一部残置・記念館の整備を行うこととし、最先端技術の発信、地方創生や産業振興に取り組むこととしています。</p> <p>なお、本案「3.土地利用方針」において、核となる交流ゾーンにおいて、人・情報の交流を促し、にぎわいを創出する展示・交流機能やレクリエーション機能等の導入を求めることとしております。</p> <p>また、静けさの森の樹木の利活用として、開発事業者に求める計画提案のなかで、まちづくりと一体となった緑地等の整備の提案を求めることとしております。</p> <p>今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的開発計画が決定することとなります。</p>

ご意見の要旨	府市の考え方
<p>第一案 「One Planet型・交流未来都市構想」 私は大阪府民として、「夢洲第2期区域マスタープラン」に関して一つの提案をお伝えたく投稿させていただきました。</p> <p>今回の大阪・関西万博では、 「いのち輝く未来社会のデザイン」 「One Planet」 という理念が掲げられています。 私は、この理念を万博期間中だけで終わらせるのではなく、夢洲そのものが「未来へ続く交流都市」として発展していくことが重要ではないかと感じています。 現在の日本では、 ・高齢化・孤立・地域交流不足・ストレス社会 など、多くの課題があるように感じます。 その中で夢洲には、単なる観光地や商業施設ではなく、 「人と人が自然につながれる場所」としての役割も必要なのではないかと感じ、切実に願っております。 私は以前、地域商業施設に対して「ピククルボール交流施設構想」を提案したことがあります。 ピククルボールは、年齢問わず参加しやすく、健康寿命や地域交流にも非常に相性が良いスポーツです。 特に高齢者の方が、ただ時間を過ごすだけではなく、 ・人と自然に交流できる ・笑顔になれる ・目的を持って外出できる そのような空間づくりが、これからますます重要になると感じています。 そこで夢洲にも、 ・軽スポーツ・世代交流・健康促進・コミュニティ形成 を取り入れた、 「交流型未来都市」の発想があっても面白いのではないかと感じています。 また、夢洲にはぜひ、「常設型・世界交流エリア」のようなものも作っていただきたいです。 例えば、 ・各国文化・食・音楽・アート・未来技術・スポーツ文化 などを、万博終了後も継続的に体験できる、 期限のないミニ万博のような空間です。 万博理念である「One Planet」を、一度きりのイベントではなく、未来へ循環する文化として残してほしいと感じています。 私は昔からモータースポーツやF1文化も大好きですが、その根底には、 「人を熱狂させる力」「人と人をつなぐ力」があると感じています。 夢洲が、 ・交流・文化・健康・スポーツ・情熱 を融合した、「老若男女問わず、みんながご機嫌になれる未来都市」として発展していけば、大阪らしい非常に魅力的な街になる可能性を感じています。 専門家ではありませんが、一人の大阪府民として、 「また行きたくなる場所」「人と笑顔で交流できる場所」 を夢洲に作ってほしいと思っています。 今後の夢洲第2期区域マスタープラン検討の参考にさせていただければ幸いです。 よろしく願いいたします。</p>	<p>夢洲第2期区域については、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。</p> <p>また、「3. 土地利用方針」「①ゲートウェイゾーン」において、他では経験できない体験(ガストロノミー体験など)が可能な機能等を導入することとしています。</p> <p>さらに、万博の成果である「つながり・交流の拡大、深化」、「新たな価値観への気づき・共有」、「新たな取り組みとして生み出した技術・システムの実証」などを継承し、環境に配慮しながら多くの人に開かれた、音楽、アートやスポーツなどを題材に国内外の若者の夢や心身を育むとともに、数多くの先進的技術に触れることができる取組を展開し、これらを日本・世界へ発信することとしております。</p> <p>記念公園ゾーンでは、これらの取組みを展開する「場」として、府市が中心となって、記念公園の整備・大屋根リングの一部残置・記念館の整備を行うこととし、最先端技術の発信、地方創生や産業振興に取り組むこととしております。</p> <p>大阪ヘルスケアパビリオン跡地活用ゾーンでは、民間事業者所有のもと、大阪の強みを活かして展開する「先端医療」・「国際医療」・「ライフサイエンス」に係る事業を実施するとともに、これらに係る情報発信を行うこととしております。</p> <p>今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的開発計画が決定することとなります。</p>

ご意見の要旨	府市の考え方
<p>大阪府マスタープラン Ver3.0(案)に対する意見 【意見の対象となる箇所】 第3章:成長を支える基盤整備とスマートシティの推進(バイエリア開発・都市魅力) 第4章:脱炭素社会の実現(GXの推進・エネルギー政策)</p> <p>【意見の趣旨】 「関西三都GX-ZEH」リビエラ構想の実現に向けた「GX-ZEH義務化」の明記と、世界最高峰の広域リゾート生活圏構築による経済成長戦略の断行について</p> <p>【意見の具体的理由・内容】 本日公表された「大阪府マスタープラン Ver3.0(案)」を拝読した。スマートシティOSAKA戦略の中にGX(グリーン・トランスフォーメーション)の重要性が位置づけられた点は一步前進と評価するが、万博後の大阪が世界に選ばれる都市として持続的成長を遂げるためには、単なる重要性の「指摘」や「推奨」では不十分である。制度としての「義務化」という不退転の決断と、それをエンジンとした「関西三都GX-ZEH」リビエラ構想の実現を、拠点開発室バイエリアグループ、知事、市長、そして経済3団体を含むすべてのリーダーに強く提言する。</p> <p>第一に、脱炭素社会の真の実現に向けた「GX-ZEH義務化」の断行である。 本案が掲げる2030年度の温室効果ガス削減目標は極めて野心的であり、既存の努力目標の延長線上では達成は不可能に近い。大都市大阪の排出量の多くを占める住宅・建築物に対し、世界基準の環境性能を備えた「GX-ZEH」を義務化すべきである。これは単なる環境規制ではない。私は開発者およびコンテンツクリエイターとして、デジタルとリアルとの融合を推進してきたが、次世代のスマートシティにおいて、エネルギーの自給自足は「都市のOS」そのものである。義務化という明確なシグナルを出すことで、府内の住宅産業をGX先進産業へと強制的にアップデートさせ、府民には光熱費負担の軽減と、災害時にも機能するレジリエンス(防災力)に優れた「次世代の資産」を保証することができる。</p> <p>第二に、「関西三都GX-ZEH」リビエラ構想による広域リゾート生活圏の構築である。 大阪・京都・神戸の三都を、デジタルとGXで繋がったひとつの「面」として捉え直すべきだ。私は現在、X(旧Twitter)等のプラットフォームを通じて、この構想に対する公論を形成しているが、多くの市民が「万博後の具体的なビジョン」を渴望している。大阪湾から神戸、さらには京都へと至る広域バイエリアにおいて、GX-ZEH基準をクリアした超高付加価値な居住施設と、国際基準の「マリーナ」を一体整備する。この「関西三都」リビエラ(海岸地帯)は、単なる観光地ではなく、世界中の富裕層や高度外国人材が「長期滞在」し、「定住」したくなる世界最高峰の低炭素型リゾート生活圏となる。</p> <p>第三に、マリーナ誘致と海外富裕層の定住化による圧倒的な経済インパクトである。 マリーナに集うヨット・セーリング層は、世界で最も購買力とネットワークを持つ層である。彼らを大阪・関西に呼び込み、定住を促すことは、万博後の大阪に莫大な投資と消費、そして新たな知的交流をもたらす。GX-ZEH義務化によって担保された「環境先進都市」というブランドは、シンガポールやドバイに匹敵する国際競争力を大阪に与えるだろう。これは、私がWordPressを通じて進めているデジタル開発の知見からも、確信を持って言えることである。</p> <p>第四に、行政・経済界・市民が一体となった「実行体制」の構築である。 本マスタープランは、単なる作文であってはならない。知事・市長がリーダーシップを発揮し、経済3団体が投資を加速させ、市民がその恩恵を実感できる具体策が必要だ。私はデジタルツールを活用し、この構想を「自分事」として捉える市民の声をさらに集約していく覚悟である。</p> <p>結論として、マスタープランVer3.0の最終確定版において、GXの重要性を認めるにとどまらず、その具体的な出口戦略として「GX-ZEH義務化」を断行し、それを核とした「関西三都GX-ZEH」リビエラ構想を成長戦略の柱に据えることを切望する。本構想こそが、万博後の大阪を「世界から選ばれる唯一無二の都市」へと進化させる鍵である。</p>	<p>夢洲のまちづくりについては、府市・経済界の共同により夢洲全体のまちづくりや土地利用等に関する方針としてとりまとめた「夢洲まちづくり構想」(H29.8)及び国際観光拠点の形成に向けた具体的なまちづくりの方針としてとりまとめた「夢洲まちづくり基本方針」(R元.12)を策定しております。</p> <p>このうち、夢洲第2期区域については、本案において、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。</p> <p>また、本案「7.まちづくりDX・GXの推進」に示すとおり、環境技術を活用した持続可能なまちの実現に向けて、温室効果ガスの排出削減等によるカーボンニュートラルやゼロエミッションの実現に向け、万博会場における新技術の実証・活用の取組を継承し、実装につなげることとしております。</p> <p>ご意見にあるGX-ZEHにつきましては、2025年9月に、国が従来のZEH基準のより高い省エネルギー性能等を備えた戸建住宅・集合住宅の定義として整理したものであります。また、2030年度までに新築住宅について義務化が予定されているのは、現行のZEH水準の省エネルギー性能の確保であって、GX-ZEHそのものの一律義務化が定められているものではありません。</p> <p>今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的な開発計画が決定することとなりますが、対象となる用途の建築物が整備される場合は、法令の基準に沿って整備内容が検討されるものと考えております。</p> <p>また、府市において、開発事業者の決定後、円滑な事業推進のため、行政・経済界・民間開発事業者などが参画する事業推進体制を構築することを検討しております。</p>

ご意見の要旨	府市の考え方
<p>意見の趣旨 夢洲第2期区域の開発にあたっては、当該エリアが生物多様性の観点から極めて重要な地点「ホットスポット」であることを再認識し、その保全と創出をマスタープランの中に明確に位置づけるべきである。特に、第1期区域「IR区域」の環境影響評価「アセスメント」において示された「グリーンテラスにおける鳥類への配慮」との整合性を図り、第2期区域においても、計画段階から生物多様性に資するグリーンインフラの整備を具体化することを強く求める。</p> <p>意見の理由と根拠 1. 夢洲の生物学的価値の再認識 夢洲は、渡り鳥の飛来地や希少な動植物の生息地として、大阪湾における「生物多様性ホットスポット」としての側面を有している。しかしながら、本マスタープラン案では、大規模なエンターテイメント・レクリエーション機能の導入や万博レガシーの継承に主眼が置かれており、現存する自然環境の保全や、開発による生物多様性への負の影響をいかに回避・緩和するかという問題意識が希薄である。</p> <p>2. 第1期区域「IR」との整合性と継続的な配慮の必要性 「大阪・夢洲地区特定複合観光施設区域「IR」」の整備に伴う環境影響評価の検討結果報告書において、大阪港湾局は「第1期区域のグリーンテラスにおいて鳥類への配慮を行う」旨を既に示している。第2期区域はこれに隣接しており、一体的な生態系ネットワークを形成している。したがって、2期の開発エリアにおいても、1期での配慮を断絶させることなく、同様に「生物多様性への配慮」を開発の前提条件として明確にする必要がある。</p> <p>3. グリーンテラスおよびグリーンインフラの具体化 本プラン案には、まちづくり方針として「SDGsの実現に向けた未来都市の創造」や「環境技術を活用した持続可能なまちの実現」が掲げられ、具体的な導入例として「グリーンインフラ「緑地・緑道・水辺空間等の一体整備」」が挙げられている。このグリーンインフラの整備において、単なる景観維持やレクリエーション目的の緑化にとどまらず、鳥類をはじめとする野生生物の生息・生育環境を創出する「グリーンテラス」としての機能を、今の段階から計画に明確に組み込んでおくべきである。</p> <p>具体的な要望事項 ① 開発事業者の募集要項において、生物多様性ホットスポットへの具体的な配慮策「特に鳥類の飛来・生息に配慮した空間設計や植生計画」を提案項目として必須化すること。 ② 第1期から第3期へと続く「うるおい軸」や「水辺軸」の整備において、各期が連携したエコロジカル・ネットワークを形成し、生物の移動や生息を支える計画とすること。 ③ 万博レガシーとしての「静けさの森」の樹木利活用にあたっては、単なる資産の再利用ではなく、夢洲独自の生態系に配慮した配置・管理を行うこと。</p> <p>以上</p>	<p>夢洲のまちづくりについては、府市・経済界の共同により夢洲全体のまちづくりや土地利用等に関する方針としてとりまとめた「夢洲まちづくり構想」(H29.8)及び国際観光拠点の形成に向けた具体的なまちづくりの方針としてとりまとめた「夢洲まちづくり基本方針」(R元.12)を策定しております。</p> <p>このうち夢洲第2期区域においては、コンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』としたうえで、まちづくりの方針の一つを「SDGsの実現に向けた未来都市の創造」とし、カーボンニュートラル、都市の自然生態系の形成等の環境対策により、SDGsの実現に向けた未来都市を創造することとしています。</p> <p>また、まちの骨格や建築敷地内のパブリックスペースにおいて、SDGsの達成に向けた環境共生などに配慮しながら、適切に水・みどりを配置し、うるおい・憩いを享受できる空間の形成を図ることとしています。</p> <p>今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的な開発計画が決定することとなります。</p> <p>なお、静けさの森の樹木の利活用については、上述の開発事業者募集において、まちづくりと一体となった緑地等の整備の提案を求めることとしており、利活用にあたっては、「静けさの森」の理念を踏まえることとしております。</p>

ご意見の要旨	府市の考え方
<p>万博レガシーの継承と発信 「都市格の向上」なるものが特別市をめざすのであれば、市民として歓迎する</p> <p>都市は「表象と空間」の双方で構築されるそうだ。 大阪市の表象は、古くは難波の宮までさかのぼれる太閤さんの作ったまちであり、空間としては地理的条件(海＝大阪湾と瀬戸内＝川・運河)を最大限に活用するために、大阪城の足元に都市空間を南北軸に形成、それを海側に広げることで、商都として発展してきた。みおつくしを市章とする理由でもある。</p> <p>この「表象と空間」を念頭におきながら【夢洲第二期区域マスタープランvol.3.0(案)】を読むと、次のように考えられる。 【夢洲第二期区域マスタープランvol.3.0(案)】は夢洲という大阪市の都市計画上の資産(土壌すらレアな途上の埋立地)をできる限り元の計画に戻す過程を、万博用地の原状回復義務と万博レガシーをいう物語を使って描いていると。</p> <p>現在夢洲は国際観光地区(特別用途地区)となっているが、土壌の状態としては二階までの建造物でなければならない(高層の建造物はコスト的に折り合わない、無理)地盤沈下は続く。地震が来れば、液化化は必須。海沿いでコンテナ港が近くにあるという環境では、ユスリカの大量発生やヒアリは避けられない。ガスは止まってくれない、PCBや焼却灰(東日本大震災の災害廃棄物も)などの難しい管理は続く。つまり、リング(長期保存処理をしたとしても)、記念館、大阪ヘルスバビリオンの利活用、いずれも長期間にわたってレガシーとして存続しえない条件がそろっている。</p> <p>そもそも大阪市は万博のレガシーをさほど重視してこなかった。花博のいのちの塔は閉鎖されたまま、鶴見緑地公園周縁歩道のマンホール蓋は花ずきんちゃん画からなぜかミヤクマク画に換えられてしまった(公園管理は一時期より改善しているが)。財政調整基金を巨額に積み上げる市のいうレガシーとはその程度にすぎない。</p> <p>いのちという言葉が好きだということは、わかる。 リングなどレガシー作りに市民負担なしとしているが、国からの交付金が使われれば、万博の開催費用一人当たり27,000円(試算)？負担させられる大阪市民への、形を変えた新たな負担増でしかない。 手のかかる地域を新たに作ることで大阪市全体の防災力は分散低下となる。できる限り、手のかからない地域として原状回復させるほうが、市民にとってお得である。</p> <p>大阪ヘルスバビリオン(解体、現状回復)で開催された各デモは、レガシーイベント(二、三年間隔で見本市)を恒常的に市民参加で開催することで継承すればいい。</p> <p>万博の人と金の動きで、万博と関西観光地との間で共食い現象がおこした。またIRは想定されるような観光客を送り出す拠点となりえないことを証明した。</p> <p>半年間2900万人の輸送を地下鉄とバスで実現したのであるから、新たにばくち場の為の交通手段を設ける必要がない。 答申案はそれだけでなく採算性が劣る(提案は採算が見込める路線であるにもかかわらず、わざわざ劣る路線を答申する意図が理解できない)</p> <p>8 負の遺産の解決は府市の課題 工事費未払い問題が未解決なのは、市民として大変恥ずかしい 【夢洲第二期区域マスタープランvol.3.0(案)】は、EVバスの墓場問題は大阪メトロの問題ではなく、万博開催の問題であることを示す。野鳥の会などを含む大阪自然環境保全協会の申入れを全く無視して、大阪府市は夢洲がはぐくんだ命をぞんざいにあつかってきた、今もそれが続く。 アセスメントで主張された南港野鳥園などが夢洲の代わりになる説の検証が必要 JR岸辺駅周辺は健都とされているが、構想倒れとなって久しい。摂津市は PFAS問題を抱え、市民団体が公害調停を大阪府に申し立てており、国立循環器病センターが住民の健康調査などで期待される。健都構想を再構築してPFAS健康問題のかなめの場とすることは可能か。</p> <p>高い護岸等で身近な海をなくし海から遠くなり、海と川・運河が大阪市を繁栄させてきたことを知らない市民が多くなっている。学習の場として難波の海の時空間を閉鎖させたことは正しかったのか 大阪湾の自然を知る機会が大阪市民にあまりない。鳥類を含めての大阪湾を知り、豊かな海を取り戻し保全する意義を学ぶ場が欲しい。これらが万博の真のレガシーではなからうか。</p> <p>おまけ せんなん里海公園を中心にした大阪湾沿岸の自然を保全するために、同沿岸の後背地の耕作地を有機栽培地として育て(兵庫県に有機栽培農家を育てる仕組みがあったと思う)、ニコチノイド系農薬の影響を海に与えない仕組みを作ってほしい(エネルギーの地産地消も)。有機栽培の農作物は学校給食につかてほしい。 府には里山の再生を再エネ絡めながらしてほしい。</p>	<p>夢洲のまちづくりについては、府市・経済界の共同により夢洲全体のまちづくりや土地利用等に関する方針としてとりまとめた「夢洲まちづくり構想」(H29.8)及び国際観光拠点の形成に向けた具体的なまちづくりの方針としてとりまとめた「夢洲まちづくり基本方針」(R元.12)を策定しております。</p> <p>このうち夢洲第2期区域においては、コンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』としたうえで、まちづくりの方針の一つを「SDGsの実現に向けた未来都市の創造」とし、カーボンニュートラル、都市の自然生態系の形成等の環境対策により、SDGsの実現に向けた未来都市を創造することとしています。</p> <p>また、まちの骨格や建築敷地内のパブリックスペースにおいて、SDGsの達成に向けた環境共生などに配慮しながら、適切に水・みどりを配置し、うるおい・憩いを享受できる空間の形成を図ることとしています。</p> <p>夢洲の鉄道アクセスについては、令和6年11月から有識者等による「夢洲アクセス鉄道に関する検討会」を開催し、国の審議会の答申において位置づけられている「答申路線(中之島～西九条～新桜島～舞洲～夢洲)」と京阪電気鉄道株式会社が検討中の京阪中之島線延伸(中之島～九条)及び「夢洲まちづくり構想」に示してきたJR桜島線延伸(桜島～舞洲～夢洲)からなる「検討路線」について、費用対効果などの観点から優位性比較等を行い、令和7年8月に「検討路線」が優位であることを確認しました。引き続き、JR桜島線延伸の事業化に向けて、府市、鉄道事業者が共同して建設計画や事業スキーム等の検討を進めていきます。</p> <p>南港野鳥園、せんなん里海公園を中心にした大阪湾沿岸の自然保全に関するご意見については、本案と直接的な関連性がないため回答を差し控させていただきます。</p>

ご意見の要旨	府市の考え方
<p>6. 万博のレガシーの継承と発信 P.25) 第2期区域 記念公園という発想はとてもよい。 が、記念公園ゾーンは少なくとも5倍に増やす。70年万博、花博は、全面的に公園になりました。この小さな部分だけというのは、貧相です。</p> <p>また、民間開発エリアは、自然復活の実験エリアにすべき。大阪ワクチンとか、空飛ぶ車とか、いろいろ果敢に挑戦あるいは喧伝していた大阪府・大阪市ならば、国際的な懸案事項、環境の諸問題に対しての、解決技術実験エリアに、先頭を切って、投資したらいい。</p> <p>p.29) >環境 太陽光発電(ペロブスカイト太陽電池等)、蓄電池、帯水層蓄熱、e-メタン活用、バイオガス発電等の再生可能エネルギーの利用 自立分散型電源、フュージョンエネルギー、水素 雨水、中水利用</p> <p>【環境問題は、エネルギー問題だけではない。】 悪化の一途をたどってきた環境を、回復する技術が今、求められている。 環境に拡散する廃プラスチックをどうするか、放射能廃棄物・汚染廃棄物はどうするのか、海洋のバイオフィルムは、、、二酸化炭素排出は、、、と、取り組まないとならない案件が山積みだが、学会の研究費は少ない。十分な研究ができない。そういう施設もない。お金にならない、そういう技術の発展のための、誰でも使える自然復活のための実験場にできないのだろうか。</p> <p>9 環境といえばよく聞こえるが、結局メガソーラーを設置するだけにおわるのではないか、という不安が強い。もう少し、ちゃんとした具体的なビジョンがほしい。</p> <p>>夢洲コンストラクションの継承 建設工事現場内外の移動円滑化(データなどの活用による交通量予測に基づくピークシフト誘導 等) 建設工事 資材運搬円滑化(データ及びセンシングによる局所的な気象予測 等) 建設作業員の安全、健康管理円滑化(バイタル情報及び位置情報によるリアルタイムでの安全健康管理 等)</p> <p>【夢洲の環境の継承はないのか】 万博建設前、第2区には、広大な池、ヨシ原、砂礫地などができていて、豊かな生物多様性の自然環境が創出されており、ラムサール条約登録の基準となるホシハジロ(カモ類)3000羽以上が、毎年冬、訪れ滞っていた。美しいツクシガモも本州1の数が夢洲に来ていた。世界に誇れる自然が創出されつつある場所であった。 これは、「いのち輝く」とは言えないのか？ こういう景観を見せることができれば、必ず、世界からは一目置かれ、IRの価値も上がるはずである。</p>	<p>夢洲のまちづくりについては、府市・経済界の共同により夢洲全体のまちづくりや土地利用等に関する方針としてとりまとめた「夢洲まちづくり構想」(H29.8)及び国際観光拠点の形成に向けた具体的なまちづくりの方針としてとりまとめた「夢洲まちづくり基本方針」(R元.12)を策定しております。</p> <p>このうち、夢洲第2期区域については、本案において、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。</p> <p>また、本案においては、まちづくりの方針の一つを「SDGsの実現に向けた未来都市の創造」とし、カーボンニュートラル、都市の自然生態系の形成等の環境対策により、SDGsの実現に向けた未来都市を創造することとしており、まちの骨格や建築敷地内のパブリックスペースにおいて、SDGsの達成に向けた環境共生などに配慮しながら、適切に水・みどりを配置し、うるおい・憩いを楽しめる空間の形成を図ることとしています。</p> <p>今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的な開発計画が決定することとなります。</p>

ご意見の要旨	府市の考え方
<p>土地利用方針に関する意見</p> <p>万博跡地の夢洲第2期区域マスタープラン Ver. 3.0(案)と、今後の開発事業者募集についての意見を下記に述べるので、府市の考え方などをできるだけ具体的に回答していただきたい。</p> <p>1. Ver. 2.0 策定以降、いろいろ曲折を経て Ver. 3.0(案)公表に至ったようであるが、この間の経過がわかりにくい。Ver. 2.0 から Ver. 3.0(案)がどのように変更されたのか、とくに土地利用方針の変更について、本プラン案で府民にわかりやすく示してほしい。</p> <p>2. Ver. 2.0 の土地利用方針では、「公園・緑地等ゾーン(今後検討)」となっていたが、Ver.3.0(案)では「記念公園ゾーン」に、新たに記念館が追記されたようだ。この記念公園や記念館が設置されることになった経緯がわかりにくい。「公共」が整備することとされているが、大屋根リングを含めて、具体的にはどこが設置・管理主体なのか、その建設費と維持費、財源内訳を具体的に示してほしい。</p> <p>3. 大屋根リングに隣接するヘルスケアパビリオン跡地開発活用ゾーンの事業者募集実施要項では、「本件土地は地盤沈下等により地積及び形状に変化がある可能性があります」と書かれている。大屋根リング残置にあたり、部材の調査は実施されたようだが、地盤沈下など大屋根リングなど記念公園ゾーンの地盤調査は実施されたのか。長期にわたり安全性を保證できるのか、具体的な説明を求める。</p> <p>4. プラン Ver. 3.0(案)は基本的に 2017 年 8 月の「夢洲まちづくり構想」がベースになっている。それから 9 年近くが経過して、大阪の夢洲を取り巻く状況も大きく変化している。気候危機が深刻さを増し、災害多発時代を迎え、都市の持続可能性に注目が集まる。大阪湾の貴重な自然環境を保全・再生することも喫緊の課題となっている。相変わらずの成長志向の大規模開発路線から、夢洲第2期開発を大阪の持続可能性を高める施策に発想を転換すべきではないか。</p> <p>5. 優秀提案者が推奨していたサーキットなどの導入施設例は、これまでのパブリックコメントや大阪市会への陳情などで批判され、プラン案から削除された。開発事業者の募集段階で、優秀提案者の提案がそのまま採用されることはあるのか。優秀提案者によるサーキットなどの導入施設例はマスタープラン案から消えたものと考えてよいか説明を求める。</p> <p>6. 土地利用方針のなかで「IR 連携ゾーン」は、連携という名のもとに事実上、IR カジノ区域の拡大につながるのではないか。カジノについては、ギャンブル依存症の拡大などから府民から懸念と批判の声も根強い。夢洲第2期開発が、夢洲 IR カジノ区域の事実上の拡張につながることを強く求める。そして Ver. 3.0(案)で提起されている開発計画と IR 地区との関係について具体的に説明してもらいたい。</p> <p>7. 大阪市議会でも再三にわたり問題になったが、夢洲第2期区域の土地は売却されることで、10 年後には開発事業者により売却されることが懸念される。これで「万博レガシーの継承」など図れると考えているのか、具体的な説明を求める。</p> <p>8. 開発事業者の募集にあたり、売却される土地価格などは公表されるのか。具体的には、ヘルスケア跡地開発のように土地鑑定評価によるものになるのか説明を求める。</p>	<p>1. 本案については、政府の2025年日本国際博覧会成果検証委員会における議論等を踏まえ、記載内容を更新しております。大阪府のホームページ「夢洲第2期区域マスタープランVer.3.0(案)」に対する府民意見等の募集において、Ver.2.0からの変更箇所に分かる資料を掲載しております。</p> <p>2. 記念公園を整備することとなった経緯としましては、万博会場建設費を負担した、国・経済界・府市と、大屋根リングの所有者である博覧会協会が構成する「大屋根リングの活用に関する検討会」において、パブリックコメントでの大屋根リングの残置に関する意見も確認しながら、議論を重ねた結果、同検討会の総意として、万博のレガシーをわかりやすく残すという観点から、大屋根リングについて第2期区域の北東部約200mを原型に近い形で残置することが望ましいとの結論を得ました。その後、大屋根リングの部材の状態の確認や財源の確保を前提に、大屋根リングとその周辺エリアを、府・市において記念公園ゾーンとして整備、維持管理を検討することとしました。また、記念館を整備することとなった経緯としましては、夢洲第2期区域マスタープランVer.2.0において万博レガシーの継承・発信を位置づけており、また、令和7年12月に開催された政府の2025年日本国際博覧会成果検証委員会においても、「場所の記憶」が大事であることや、情報発信などを通じて万博の意義と成果を広く伝える必要があるとの意見があったことを踏まえ、令和8年1月の関西経済界と知事、市長による「大阪市内ベイエリアの将来的なあり方に関する懇談会」において、関西経済界と合意のうえ、万博の記憶を後世につなげる情報発信や交流促進のための記念館を整備することとしました。大屋根リングや記念館を含む記念公園ゾーンの整備・管理については、府市が中心となって整備に取り組むこととしており、万博の運営剰余金の活用をはじめ、国の交付金や補助金、また企業の皆様からのご協力など、財源の確保に向けて取組んでいきます。</p> <p>3. リング残置部周辺の地盤の状態について、沈下の観測記録を調査したところ、概ね問題ないものと推定しております。</p> <p>4. 夢洲のまちづくりについては、府市・経済界で策定した「夢洲まちづくり構想」(H29.8策定)及び「夢洲まちづくり基本方針」(R元.12策定)において、広大な用地が確保できる夢洲のポテンシャルを最大限に発揮できるまちづくりをめざすこととしており、本案では、コンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり」としたうえで、まちづくりの方針の一つを「SDGsの実現に向けた未来都市の創造」とし、カーボンニュートラル、都市の自然生態系の形成等の環境対策により、SDGsの実現に向けた未来都市を創造することとしています。なお、まちの骨格や建築敷地内のパブリックスペースにおいて、SDGsの達成に向けた環境共生などに配慮しながら、適切に水・みどりを配置し、うるおい・憩いを楽しむことができる空間の形成を図ることとしています。また、「7. まちづくりDX・GXの推進」において、IoT、AI、ビッグデータ等の先端技術を利用し、安全・安心なまちの実現や都市機能の効率化、最適化をめざすとともに、環境技術の活用やグリーンインフラの整備等により、持続可能な社会の実現をけん引するまちづくりを推進することとしております。</p> <p>5. マスタープランVer.1.0及びVer.2.0(案)では、土地利用計画に導入施設例として優秀提案の内容を示しておりましたが、Ver.2.0(案)のパブリックコメントなどにおいて、実際に導入される予定の施設と解釈されたご意見が寄せられたことから、その誤解を避けるため、土地利用計画の記載内容から削除しております。今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体の開発計画が決定することとなります。</p> <p>6. 夢洲のまちづくりについては、府市・経済界の共同により夢洲全体のまちづくりや土地利用等に関する方針としてとりまとめた「夢洲まちづくり構想」(H29.8)及び国際観光拠点の形成に向けた具体的なまちづくりの方針としてとりまとめた「夢洲まちづくり基本方針」(R元.12)を策定しております。夢洲第2期区域については、本案「3. 土地利用方針」のIR連携ゾーンにおいて、隣接する第1期区域(IR区域)や記念公園ゾーンと連携することにより相乗効果を高める機能の導入することとしており、夢洲第1期のIRとも連携を図りながら、万博の理念を継承し、国際観光拠点形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくりを進めていくこととしております。</p> <p>7. 夢洲第2期区域においては、万博のレガシーが着実に継承されるよう、開発事業者との協定締結や、地区計画などの都市計画手法の適用により、土地利用のコントロールを行うなど、具体的な手法の検討を進めながら、開発事業者募集に向け、準備を行ってまいります。</p> <p>8. 売却土地の予定価格を含め、開発事業者募集に関する内容につきましては、今後公表されます公募要領等をご確認ください。</p>

10

ご意見の要旨	府市の考え方
<p>① まず、つよく感じたのは、万博と同じようにお金のある人だけを利用対象としていることです。お金があればゆける所は、どこにでも あふれている。それでもそのような施設やスペースばかりをどんどん 作っている。</p> <p>ほんとうに文化的な”貧困”を感じます。そのような金さえあればのスペースや施設はもうこれ以上、不要です。</p> <p>② 茨木市の「おにクル」の実践にまなんでほしいです。</p> <p>およそ7年をかけて茨木市と市民たちが様々な話し合いをつみ重ねて完成した、とても大事なりくみです。開業1年で来館者数は、200万人をも超えました。</p> <p>今回のマスタープラン(案)にも、”市民”はどこにも 入っていません。それがまず大きな問題と感じています。</p> <p>③ たとえば 図書館のような様々な世代や様々な人々が 無料で障がいの有無などに関係なく無料で利用できる・国籍も関係ない・本当に差別なくだれもが利用できる</p> <p>このような文化的で平和な施設が求められています。もっともっと多く。</p> <p>④ 大屋根リングをレガシーのひとつにされています。半年の開催に莫大な税金が投入(建設にも撤去、移動においても)されました。その造形物が集客には効果があったでしょうけれど”レガシー”の中身が わかりません。レガシーとするにも疑問を感じています。</p> <p>⑤ ユメシマを真に安心、安全と思えないのは本当に市民としては悲しいです。理由、原因の大きなひとつは IRカジノ建設です。</p> <p>カジノ収益のおよそ80%がIRを支える、貧困となりあわせの事業が “依存症対策の強化” などと称して、すすめられていることです。</p> <p>「ユメシマには決してゆかないで！近づかないで！」と人々に懇願したい気持です。市民、府民の多くがIRカジノ計画の中止を願っているつよく感じています。どうか計画を見直してカジノ建設を中止して下さい。</p> <p>⑥ 万博開催中と閉会メッセージにおいても主催者・大阪府は平和を求める行動やアピールをどのようにしましたか？？憲法9条をもつ日本こそ、もっともっと発信や行動をすべき(今、現在においても)だったのにとつよく感じています。今からでもできます！！</p> <p>⑦ 今、世界の市民たちに対して、“世界に誇れるエンターテインメント”をつくることより求められているものがあります。また、ユメシマという地盤で 高層建設は作ってはならないと感じています。ゴミも埋めてきた土じょうの問題から水にふれたりすることへの健康被害をより心配します。</p> <p>このようなことをふまえユメシマは本来の”野鳥の楽園”にもどすことが求められていることのひとつだと感じています。</p> <p>⑧ 万博建設を担った労働者の未払い問題を”関係ない”こととして他人事のように放置するのは本当にひどいです。市府民にとってとても大きな不信のひとつになっています。</p> <p>——以上、意見等をお伝えします。</p>	<p>①②③</p> <p>夢洲のまちづくりについては、府市・経済界の共同により夢洲全体のまちづくりや土地利用等に関する方針としてとりまとめた「夢洲まちづくり構想」(H29.8)及び国際観光拠点の形成に向けた具体的なまちづくりの方針としてとりまとめた「夢洲まちづくり基本方針」(R元.12)を策定しております。</p> <p>夢洲第2期区域マスタープランについては、パブリックコメントや、大阪府議会、大阪府会での議論を行ったうえで、策定しており、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、土地利用方針として、核となるスーパーアンカーゾーンにおいて、世界中の人々をひきつけ、ここでしか体験できない「非日常空間」を創出する大規模で統一されたコンセプトに基づくとともに、多くの人に関わられ環境に配慮したエンターテインメント機能やレクリエーション機能を導入することとしています。</p> <p>今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体の開発計画が決定することとなります。</p> <p>④</p> <p>大屋根リングの残地については、「夢洲第2期区域マスタープランVer.2.0(案)」に関する府民や市民からの意見募集(パブリックコメント)を令和7年6月6日から同年7月7日まで実施したところ、大屋根リングに関する意見が大半となっており、さらに、大屋根リングの取扱いについては「原型に近い形で残置すべき」との意見を多数いただきました。その後、大阪・関西万博会場建設費を負担した、国・経済界・府市と、大屋根リングの所有者である2025年日本国際博覧会協会が構成する「大屋根リングの活用に関する検討会」において、パブリックコメントでの大屋根リングの残置に関する意見も確認しながら、議論を重ねた結果、同検討会の総意として、万博のレガシーをわかりやすく残すという観点から、第2期区域の北東部約200mを原型に近い形で残置することが望ましいとの結論を得ました。その後、政府による「2025年日本国際博覧会成果検証委員会」において、夢洲の「場の記憶」の継承・展開について議論がなされたことも踏まえ、大屋根リングを一部残置し、その周辺エリアを記念公園として整備するとともに、万博で披露された最先端技術の発信や、ビジネスや文化等の交流を通じて地方創生や産業振興に取り組むことで、万博の記憶を後世につなげることができると考えております。</p> <p>⑤</p> <p>夢洲第1期区域における統合型リゾート(IR)に関連するご要望であり、ご意見については関係部局にお伝えさせていただきまます。</p> <p>⑦</p> <p>本案において、まちづくりの方針の一つを「SDGsの実現に向けた未来都市の創造」とし、カーボンニュートラル、都市の自然生態系の形成等の環境対策により、SDGsの実現に向けた未来都市を創造することとしています。</p> <p>なお、まちの骨格や建築敷地内のパブリックスペースにおいて、SDGsの達成に向けた環境共生などに配慮しながら、適切に水・みどりを配置し、うるおい・憩いを享受できる空間の形成を図ることとしています。</p> <p>また、夢洲第2期区域の地盤は、本市の公共工事で発生したしゅんせつ土砂、建設残土などで埋め立てています。</p> <p>⑥⑧</p> <p>本案と直接的な関連性がないため回答を差し控させていただきます。</p>

11

ご意見の要旨	府市の考え方
<p>12</p> <p>ver2の際に詳しい意見は出しましたが、主にシギチドリなどの渡り鳥の飛来時に餌場環境として利用可能な水域浅場環境の整備と啓発施設の設置をお願いします。</p>	<p>夢洲のまちづくりについては、府市・経済界の共同により夢洲全体のまちづくりや土地利用等に関する方針としてとりまとめた「夢洲まちづくり構想」(H29.8)及び国際観光拠点の形成に向けた具体的なまちづくりの方針としてとりまとめた「夢洲まちづくり基本方針」(R元.12)を策定しております。</p> <p>このうち夢洲第2期区域においては、コンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』としたうえで、まちづくりの方針の一つを「SDGsの実現に向けた未来都市の創造」とし、カーボンニュートラル、都市の自然生態系の形成等の環境対策により、SDGsの実現に向けた未来都市を創造することとしています。</p> <p>なお、まちの骨格や建築敷地内のパブリックスペースにおいて、SDGsの達成に向けた環境共生などに配慮しながら、適切に水・みどりを配置し、うるおい・憩いを楽しめる空間の形成を図ることとしています。</p>
<p>13</p> <p>マスタープラン 3.0(案)に示されている土地利用計画(ゾーニング)のうち、中核となる「グローバルエンターテインメント・レクリエーションゾーン」について拝見しました。これまでの経緯を踏まえると、②-1「スーパーアンカーゾーン」には、優秀提案1の サーキットと優秀提案2の ウォーターパークを想定しているものと読み取れます。</p> <p>しかし、サーキットは騒音・排気ガスなど環境負荷の象徴となり得る一方、ウォーターパークは自然との親和性や安らぎの空間づくりを重視する施設です。性質の異なる両者を隣接・共存させることの矛盾を、どのように解決するお考えなのでしょうか。前回までのパブリックコメントで、この点に対する指摘はなかったのでしょうか。</p> <p>また、いずれの施設も 収益性・事業性の面で大きな課題を抱えていると考えます。</p> <p>1. サーキットの収益性・事業性 国際レース(例:F1)を開催できれば、「世界中の人をひきつけ、ここでしか体験できない非日常空間を創出する」というマスタープランの記述に合致する可能性はあります。しかし、</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 誘致に必要な莫大な費用 ・ 開催に伴う運営コスト ・ 継続的な収益確保の難しさ <p>といった課題に対し、どのような財源計画やリスク管理を想定しているのでしょうか。</p> <p>2. ウォーターパークの収益性・競合性 ウォーターパークについても、</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 海遊館や市内の公園など既存施設との競合 ・ 入園料を高額に設定しにくい構造 ・ 公園利用者は一般的に消費単価が低い傾向 <p>といった点から、安定した収益を確保することは容易ではないと考えられます。</p> <p>まとめ:持続可能なまちづくりを求めます 夢洲が長期的に発展し続けるためには、収益性・事業性に優れた持続可能な空間づくりが不可欠です。その観点から、サーキットやウォーターパークを中核コンテンツとする事の妥当性について、改めて慎重な検討を求めます。</p>	<p>夢洲第2期区域のまちづくりについては、開発面積が約50haという広大なエリアであるため、まちづくりの方針(マスタープラン)を示すこととし、令和6年9月に「夢洲第2期区域マスタープラン策定に向けた民間提案の募集」を開始しています。そこで、まちづくりについて具体的な提案を受け付け、令和7年1月に2件の優秀提案を決定しています。これらの優秀提案を参考にマスタープランを作成しており、本案では、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。</p> <p>優秀提案としたモータースポーツ関連施設、ラグジュアリーホテルやウォーターパーク等については、決定したのではなく、今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体の開発計画が決定することとなります。</p>

ご意見の要旨	府市の考え方
<p>万博跡地を、万博の資産と記憶を継承しつつ国際交流観光拠点として整備していくという本計画は、大変なご苦労のもと進められているものと拝察いたします。これまでに2回のマスタープランが公表され、今回が3回目の案ということで、主に変更点を中心に拝見しました。</p> <p>今回の主な変更点は、</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 大屋根リングを活用した記念公園の整備方法 ・ 静けさの森の樹木を活用した歩行空間の整備 <p>と理解しておりますが、マスタープラン2.0 から大きく方向性が変わった印象は受けませんでした。ということは、先の民間事業者による優秀提案1・2で示された「サーキット」や「ウォーターパーク」が、中核エリアの展開案・キーコンテンツとして依然として想定されている、という理解でよろしいのでしょうか。</p> <p>しかし、これらの提案については、過去2回のパブリックコメントにおいて複数の批判的意見が寄せられていました。にもかかわらず、今回のマスタープランでは、それらの意見に対する具体的な対応策や検討結果が読み取れない点が非常に気がかりです。</p> <p>さらに申し上げますと、サーキットやウォーターパーク以外に、国際交流拠点としての役割を果たすためのキーコンテンツ(=この街は何で世界にアピールするのか)が示されていないことが、最も懸念される点です。</p> <p>夢洲が大阪、そして日本のさらなる発展の礎となるためには、今後の事業者選定の指針となる「マスタープラン 3.0」において、中核エリアのキーコンテンツを何に据えるのかを明確にすることが極めて重要だと考えます。</p> <p>そのためにも、事業者が多様な提案を行えるよう、キーコンテンツの方向性をしっかりと選択できる余地を残した形で、マスタープランの最終調整および仕様書づくりを進めていただくことを強く望みます。</p>	<p>夢洲第2期区域のまちづくりについては、開発面積が約50haという広大なエリアであるため、まちづくりの方針(マスタープラン)を示すこととし、令和6年9月に「夢洲第2期区域マスタープラン策定に向けた民間提案の募集」を開始しています。そこで、まちづくりについて具体的な提案を受け付け、令和7年1月に2件の優秀提案を決定しています。これらの優秀提案を参考にマスタープランを作成しており、本案では、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。</p> <p>優秀提案としたモータースポーツ関連施設、ラグジュアリーホテルやウォーターパーク等については、決定したものではありません。今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的な開発計画が決定することとなります。</p>
<p>マスタープラン「はじめに」において「大規模なエンターテインメント・レクリエーション機能を導入」という記述があります。後述の「優秀提案の内容を踏まえる」の記述と合わせて読むと、優秀提案1に示された「サーキット」や、優秀提案2に示された「世界最高水準のラグジュアリーリゾート(ホテル、ウォーターパーク等)」を想定しているものと解釈できます。</p> <p>しかし、これらの施設については、過去のパブリックコメントでも複数の懸念が指摘されており、今後の事業者募集に際して以下の点についてどのような対応や代替案の検討を行うのか、明確な説明を求めます。</p> <p>1. サーキットに関する懸念</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 収益性・事業性の不透明さ 大規模投資に対して安定した収益が見込めるのか、事業者の撤退リスクをどう抑制するのか。 ・ 騒音問題 周辺環境への影響評価や、必要な対策の具体像が示されていない。 <p>2. ラグジュアリーリゾートに関する懸念</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 第1期区域(IR 区域)との機能分担の不明確さ 競合や過剰投資を避けるための整合性が示されていない。 ・ 土地の安全性 埋立地である夢洲において、宿泊施設やウォーターパークを安全に運営できるのか、科学的根拠と対策の提示が必要。 	

ご意見の要旨	府市の考え方
<p>16</p> <p>以前鈴鹿に住んでいたのですが、サーキットは鈴鹿で良いです。もっと他の施設を希望します。</p>	<p>夢洲第2期区域のまちづくりについては、開発面積が約50haという広大なエリアであるため、まちづくりの方針(マスタープラン)を示すこととし、令和6年9月に「夢洲第2期区域マスタープラン策定に向けた民間提案の募集」を開始しています。そこで、まちづくりについて具体的な提案を受け付け、令和7年1月に2件の優秀提案を決定しています。これらの優秀提案を参考にマスタープランを作成しており、本案では、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。</p> <p>優秀提案としたモータースポーツ関連施設、ラグジュアリーホテルやウォーターパーク等については、決定したのではなく、今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体の開発計画が決定することとなります。</p>
<p>17</p> <p>騒音対策が気になります。サーキットの場合・大阪がうるさくなってしまうと危惧しています。万博の開会式での花火の時も、豊中市でも大きな音がしました。サーキットにしてみると、レースに触発されて危険な走行が増えてしまうのではないのでしょうか？</p>	

ご意見の要旨	府市の考え方
<p>18</p> <p>【計画面について】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・記念公園ゾーンを公共事業として整備することは一定評価するが、夢洲2期のみならず、夢洲全体及びバイエリア全体の将来ビジョンを示すべきと考える。 ・特に万博で披露された技術を、実装に向けては、民間任せにすることなく、新しいことにチャレンジできる環境を整備するための制度や枠組みが必要。 ・夢洲2期のみならず1期IRや周辺ヘルスケアゾーンを含め、夢洲全体が一体的、連続的な街となるのが肝要である。 ・都市の機能としては一過性でなく、年間を通して国内外から多数の人が集まる賑わい創造が不可欠である。 ・そのためには世界に誇る建築やデザイン、アートなどで国内外に強くアピールすることが重要である。 <p>【スケジュール】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・夢洲第2期区域のまちづくりについては、万博の熱気が冷めないうちに可及的すみやかに進める必要があるものの、現在の経済状況や事業規模に鑑み、拙速に進めず、慎重かつ着実に進める必要があると考える。そのため、実際の開発事業者募集は進めながらも、開発事業者の契約までに、十分な調査・検討期間を設けるなど、柔軟なスケジュールを設定されたい。 <p>【事業性確保や一体性の担保】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・昨今の経済状況を鑑み、民間の事業性確保のために、事業支出を軽減する方策を検討すべきである。具体には土壌汚染対策や公園などへの支出を回避することや、将来計画を担保しつつも段階的な整備を容認することも重要となる。 ・まちの一体性の担保については、単なる切売りの街とならないよう、譲渡契約や地区計画などで、厳格化する必要がある。 <p>【その他】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・官民連携して実施した大阪、関西万博の跡地であることから、官民関係者が一堂に会し、検討していく場の創設が必要と考える。 	<p>【計画面について】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・夢洲のまちづくりについては、府市・経済界の共同により夢洲全体のまちづくりや土地利用等に関する方針としてとりまとめた「夢洲まちづくり構想」(H29.8)及び国際観光拠点の形成に向けた具体的なまちづくりの方針としてとりまとめた「夢洲まちづくり基本方針」(R元.12)を策定しております。 ・万博で披露された技術の実装に向けては、万博レガシーを後世に引き継ぎ、革新的技術や新たな価値の創造による持続的な成長・発展と、世界が直面する課題解決への貢献、さらには、大阪・関西のプレゼンスの向上につなげるため、経済界・国・関西広域連合・地元自治体が一体となった推進体制として、「未来創造会議」を設置し、オール関西で連携して取り組むべき事項等を決定することとしております。 ・本案「5.基盤整備計画」において、夢洲全体での「万博レガシーの発信拠点」の実現に向け、記念公園ゾーンと第1期区域をつなぐとともに、将来的には第3期区域まで連続する回遊性の高い歩行者動線ネットワークを形成することにより、夢洲全体の一体性を確保することとしております。また、「6.万博レガシーの継承と発信」において、万博レガシー継承の観点から第2期区域のみならず、その周辺も含めた一体的なまちづくりをめざすこととしており、本年6月3日に開催した「夢洲第2期区域開発事業者募集に関する会議」において、第3期区域やグリーンテラスゾーンを含めた一体開発の提案を可能とすることとしました。これらを踏まえ、今後開発事業者募集を開始する予定です。 ・本案「3.土地利用方針」において、核となるスーパーアーカーゾーンにおいて、世界中の人々をひきつけ、ここでしか体験できない「非日常空間」を創出する大規模で統一されたコンセプトに基づくとともに、多くの人に開かれ環境に配慮したエンターテインメント機能やレクリエーション機能を導入することとしています。 ・本案「4.都市空間形成方針」において、「世界に誇れる大阪のランドマークとなるシンボリックな都市景観を形成するため、アイコン的な建築物を整備する。また、まちの骨格となる街路や記念公園だけでなく、空・海などからの視点を意識した施設配置とする。さらに、水辺空間を活かした象徴的で魅力ある夜間景観を形成する」とことと修正しました。 <p>【スケジュール】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・本年6月3日に開催した「夢洲第2期区域開発事業者募集に関する会議」において、事業予定者決定後、事業予定者が必要とする地盤調査/解析期間や基本設計期間、コスト把握期間を踏まえ、2025年日本国際博覧会協会からの土地返還(2028年2月末予定)から契約締結申込までに最大3年間の猶予期間を設けることとしており、これを踏まえ、今後開発事業者募集を開始する予定です。 <p>【事業性確保や一体性の担保】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・土壌汚染対策(建設残土の処分)については、大阪市が夢洲内での受入れを行うことで、事業者の負担が増加しない対応を行うこととしております。また、記念公園ゾーンの整備については、府市が中心となって、記念公園の整備・大屋根リングの一部残置・記念館の整備を行うこととしており、政府の「2025年日本国際博覧会成果検証委員会」において、大屋根リングの初期改修や20年程度を想定した維持管理等に剰余金を活用すると示されました。記念公園・記念館の実施設計・整備や基本設計及び調査等は、万博レガシーの発信拠点として、国の交付金や補助金、個別企業の協力を検討することとしております。 ・段階的な整備に関するご意見については、今後実施する開発事業者募集に向け検討してまいります。 ・まちの一体性の担保に関するご意見については、開発事業者との協定や地区計画等の都市計画手法の活用について、検討してまいります。 <p>【その他】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・これまでも府市と経済界で「大阪市内バイエリアの将来のあり方に関する懇談会」を開催し、夢洲を含む市内のバイエリアの将来のあり方について意見交換を実施しており、今後とも同懇談会等で意見交換を行ってまいります。 また、開発事業者の決定後、円滑な事業推進のため、行政・経済界・民間開発事業者などが参画する事業推進体制を構築することを検討しております。

ご意見の要旨	府市の考え方
<p>19</p> <p>知人からこの意見募集について聞き一言述べさせていただきます。</p> <p>万博跡地を万博の資産と記憶を残しつつ、国際交流拠点として整備していくまちづくり計画とのことで、大変なご苦労をお察しいたします。すでに2回マスタープランを発表され、今回は3回目とのことで、変更点を中心に案を拝見しました。主な変更点は①大屋根リングを活用した記念公園の整備方法②静けさの森の樹木を活用した歩行空間の整備といったあたりで、先のマスタープラン2.0からはそれほど大きく変わっていないと拝察いたします。ということは、先の民間からの優秀提案1、2において示されたサーキットとウォーターパークがそのまま中核エリアの展開案/キーコンテンツとして残存している、ということになるのでしょうか。</p> <p>これらのプランに対して過去2回のパブリックコメントではいくつか批判的な意見が見えましたが、今回のマスタープランにおいては、それらの意見に対する対応策が全く読み取れない。逆に申し上げますと、サーキットやウォーターパークの他に、国際交流拠点としての役割を果たすためのキーコンテンツ、すなわちこの町は何で売り出していくのか、について、具体的なイメージが示されていないことが非常に気になります。この夢洲が、大阪の、そして日本の更なる発展の礎となるためにも、今後の事業者選定の指針となる「マスタープラン3.0」においては、中核エリアのキーコンテンツを何にするのか、が非常に重要です。この部分についてしっかりと選択できる余地のあるマスタープランの最終調整と仕様書づくりを強く望みます。</p>	<p>夢洲第2期区域のまちづくりについては、開発面積が約50haという広大なエリアであるため、まちづくりの方針(マスタープラン)を示すこととし、令和6年9月に「夢洲第2期区域マスタープラン策定に向けた民間提案の募集」を開始しています。そこで、まちづくりについて具体的な提案を受け付け、令和7年1月に2件の優秀提案を決定しています。これらの優秀提案を参考にマスタープランを作成しており、本案では、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。</p> <p>優秀提案としたモータースポーツ関連施設、ラグジュアリーホテルやウォーターパーク等については、決定したのではなく、今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体の開発計画が決定することとなります。</p>
<p>20</p> <p>夢洲の跡地活用だが、今は「優秀提案」の2案しか表に出ていない。いいも悪いも、パブリックコメントは、この2案を評価するしかない。2案が、当局にとって100点でないのなら、先にほかの提案を募集し、提案内容のすべてを開示したうえ、パブコメを行い、その内容を、添付し、有識者の意見を聞き、そこで、決定すべきだと思う。そうでないと、いつ、どこで決まったのかわからない。2年前の「事業者の募集要項」では、35～38ページに評価の視点と配点が掲載されています。「街づくりの考え方」20点、「土地利用計画」45点、「景観デザイン」5点、「万博理念継承」15点、「実現性」5点となっている。入学試験でもあるまいし、この配点は理解不能である。本来、「街づくりの考え方」、何のために、何をするのかのコンテンツを求める部分が、50点以上であるべきである。大阪府・市の当局が、点数をつけて決めるようだが、いったい、誰が採点をするのか。有識者が採点するのならまだいいが。ゼネコンとアングラで握っている、少数の府市の当局者が決めるのであれば、何をかいわんや、である。すでに「出来レース」との噂がある。そうなら、このパブコメは何なんだ。すべてを、ガラス張り、決定されることを、願うばかりである。</p>	<p>夢洲第2期区域のまちづくりについては、開発面積が約50haという広大なエリアであるため、まちづくりの方針(マスタープラン)を示すこととし、令和6年9月に「夢洲第2期区域マスタープラン策定に向けた民間提案の募集」を開始しています。そこで、まちづくりについて具体的な提案を受け付け、外部有識者等で構成する選定会議での選定結果を参考に令和7年1月に2件の優秀提案を決定しております。</p> <p>これらの優秀提案を参考にマスタープランを作成しており、本案では、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。</p> <p>優秀提案としたモータースポーツ関連施設、ラグジュアリーホテルやウォーターパーク等については、決定したのではなく、今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体の開発計画が決定することとなります。</p>

ご意見の要旨	府市の考え方
<p>21</p> <p>2024年9月に発表の「夢洲マスタープラン募集要項」の「実現性に関する項目」には、「管理運営を行う事業者」、「事業の収支計画」、「実施可能な事業スケジュール」についての問いかけがあります。これは、「工事会社がどこなのか」ということよりも、最も重要な質問項目です。ところが、採点の配分は、土地利用計画の45点に比べ、わずか5点となっています。民間では、このような場合、「事業の収支とスケジュール」をまず検証します。「優良提案」となっている「サーキット」と「ウォーターパーク」の提案は、いずれも土木系のゼネコンです。「事業運営会社」はどこなのか。まず「運営会社」がコンテンツを提案し、それに基づき、ゼネコンを決めるのが順序です。ごみを埋め立てた「人工島」であるため、ゼネコンをまず決めるというのは分かりませんが、そのため、すでに夢洲の土木工事にかかわっているゼネコンに絞っているように思われます。もちろん、夢洲のデータの詳細を把握しているゼネコンを、優先するのは理解できます。都市開発局・港湾局などとの人間関係、安心感があります。だから「工事業者と癒着している」とか「役所と工事業者との出来レース」だと、市民に言われるのです。だから「事業者・運営会社」を先行して選んだあと、ゼネコンを決める。数十年にわたる運営をになう「事業者」が「夢洲の土地のさまざまなデータ」を把握している「土木業者」「建設業者」と協議し、決定すべきだと思います。巨大事業ですから、「土木業者」と「建設業者」を分けてもいいし、スーパーゼネコンが、それぞれJVを組んでも良いと思います。とにかく、土木工事・建設工事より先に「何を作るのか」「運営はどうするのか」「資金をどうするのか」を、明快地提案する「事業者」を選ぶべきだと思います。まず、既存の2件を含め、あたらしい提案を求め、事業者を募集すべきだと思います。</p>	<p>夢洲第2期区域のまちづくりについては、開発面積が約50haという広大なエリアであるため、まちづくりの方針(マスタープラン)を示すこととし、令和6年9月に「夢洲第2期区域マスタープラン策定に向けた民間提案の募集」を開始しています。そこで、「大規模な都市開発事業等の事業において、事業者としての参加の実績を持つ者」などを参加資格として、まちづくりについて具体的な提案を受け付け、令和7年1月に2件の優秀提案を決定しています。これらの優秀提案を参考にマスタープランを作成しており、本案では、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。</p> <p>優秀提案としたモータースポーツ関連施設、ラグジュアリーホテルやウォーターパーク等については、決定したものではなく、今後開始する開発事業者募集において、優秀提案者以外の応募も可能とし、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的な開発計画が決定することとなります。</p>
<p>22</p> <p>報道で見ますと「サーキット案」と「ウォーターパーク案」が選考されているようですがどうしてでしょうか？本当にこんなことで IR 事業との融合やみらい都市の形成ができるかと本気で考えているのでしょうか？まず、何を作るかではなく、何をするのか？が重要だと考えます。見ていると不動産開発的なことばかりが先走り、中身(よく言われるコンテンツ)が大事だと思うのです。過去に大阪市は海沿いの球体の建物などを建築しすぐに運営が破綻し、負の遺産に税金を投入してきました。その反省があるならまずは事業収益性こそ、議論されるべきで、ソフト面の見えない現在の2案には反対、というか失敗が目に見えています。ソフト面(コンテンツや運営、思考)こそが重要。日本文化を世界中に発信した関西万博の思いを引き継げるような事業に期待します。</p>	<p>夢洲第2期区域のまちづくりについては、開発面積が約50haという広大なエリアであるため、まちづくりの方針(マスタープラン)を示すこととし、令和6年9月に「夢洲第2期区域マスタープラン策定に向けた民間提案の募集」を開始しています。そこで、まちづくりについて具体的な提案を受け付け、令和7年1月に2件の優秀提案を決定しています。これらの優秀提案を参考にマスタープランを作成しており、本案では、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。</p> <p>優秀提案としたモータースポーツ関連施設、ラグジュアリーホテルやウォーターパーク等については、決定したものではなく、今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的な開発計画が決定することとなります。</p>

ご意見の要旨	府市の考え方
<p>23 夢洲の万博跡地にサーキット案が浮上していると聞いて、これはアカンと思った。サーキットがいかに儲からない施設であるか知っているのか。たしかに今年3月に鈴鹿で開催された日本F1グランプリには31万人の観客が押し寄せ、交通インフラやホテルなどの周辺状況が完璧にマヒ状態に陥った。観客数は大きいですが、では、サーキット自体が収益を上げたのかといえば答えはNONだ。F1開催に関する費用(開催権)は巨額になっていて、入場料や広告収入などで賄うのは困難だ。そしてF1は年に一度しか開催されない。通年の維持費はどうするのか。アマチュアドライバーにサーキットを解放して、「ひと走りいくら」というような企画を立てて毎週末に開催すれば収益にはなるかもしれない。だが、サーキットのメンテナンスなどを勘案すると難しい。万博跡地にサーキット……あまりに短絡的すぎないか。</p>	<p>夢洲第2期区域のまちづくりについては、開発面積が約50haという広大なエリアであるため、まちづくりの方針(マスタープラン)を示すこととし、令和6年9月に「夢洲第2期区域マスタープラン策定に向けた民間提案の募集」を開始しています。そこで、まちづくりについて具体的な提案を受け付け、令和7年1月に2件の優秀提案を決定しています。これらの優秀提案を参考にマスタープランを作成しており、本案では、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。優秀提案としたモータースポーツ関連施設、ラグジュアリーホテルやウォーターパーク等については、決定したのではなく、今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的開発計画が決定することとなります。</p>
<p>24 静けさの森の樹木を活用するにあたり、現在のサーキット案は騒音が出るので融合しない。失敗も目に見えてる。反対です。日本の文化を大切に考え、世界に発信できるコンテンツをまずはしっかり議論してください。夢洲をどんな文化拠点にするのかという理念なき、開発ありきの事業には反対です。万博レガシーにふさわしい夢洲になる事を期待しています。</p>	
<p>25 万博跡地をサーキット場にするという「優秀案」に、反対し、その欠点を述べます。 (1)建設費、維持費が非常に重い サーキットは巨大インフラです。コース造成、安全設備、観客席、防音設備、駐車場、周辺道路整備、メンテナンス費用など、継続的に巨大コストがかかります。特にF1を目指すのなら、国際基準への対応費が膨らみます。しかも、F1開催権料は、毎年数十億円規模と言われ、自治体負担もあります。「建設して終わり」でなく、維持できるかが最大の問題です。サーキット経営は日本国内の既存のサーキットでは、経営は簡単ではありません。 (2)稼働率が低い可能性があります。 サーキットは、毎日、満員になる施設ではありません。レース開催日、イベント日、テスト走行日以外は、人が少なくなります。テーマパークのように「毎日来場」を作りにくいと思います。夢洲のような一等地を使うなら、「土地利用効率が高い」という批判が出やすいと思います。 (3)万博レガシーとの整合性が弱いと思います。 万博のテーマは、未来社会、命、テクノロジー、国際交流です。一方、サーキットは、モータースポーツ、富裕層観光よりの性格が非常に強く、市民目線では、受け入れられないと思います。 (4)騒音問題です。 夢洲は海上エリアですが、カジノ・ホテルに隣接しており、また、周辺物流施設、大阪港湾地域との関係で、騒音問題が起こる可能性があります。特にF1やGTレースは、きわめて大音量です。「ラグジュアリーホテル」と「爆音サーキット」は、相性が悪いのです。 (5)日本市場そのものが、縮小傾向にあります。 モータースポーツ人気は、一定層には強いが日本全体では、昔ほどはありません。若年層では、車離れ、所有離れ、EV化、環境意識が進んでいます。そのため「長期的に採算が合うのか」という疑問があります。 (6)IR依存型になる可能性があります。 現在の夢洲開発は、IRとの一体経営が前提に近い構造になっています。つまりサーキット単独ではなく、カジノ、高級ホテル、富裕層観光などとのセット構想です。そのため、「一般市民の為ではなく、富裕層向けの開発ではないか」との批判も出ています。 (7)夢洲という大阪最大級の未来開発用地を、何十年単位でどう使うか」という視点で見ると、「単なる大型施設で終わる可能性は、あります。」</p>	

ご意見の要旨	府市の考え方
<p>26</p> <p>夢洲開発の理念の一つに「副都心らしさにふさわしい賑わい」とあるが基本は、人と人との触れ合いが、賑わいを作れると思います。 サーキットは、人と人との触れ合いでなく、自動車というものを介在させるため人と人との触れ合いでないように思います。無機質に感じられるのですが、 高速で走る自動車と副都心が結びつかないと思うのですが、 如何でしょうか。</p>	<p>夢洲第2期区域のまちづくりについては、開発面積が約50haという広大なエリアであるため、まちづくりの方針(マスタープラン)を示すこととし、令和6年9月に「夢洲第2期区域マスタープラン策定に向けた民間提案の募集」を開始しています。そこで、まちづくりについて具体的な提案を受け付け、令和7年1月に2件の優秀提案を決定しています。これらの優秀提案を参考にマスタープランを作成しており、本案では、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。 優秀提案としたモータースポーツ関連施設、ラグジュアリーホテルやウォーターパーク等については、決定したものではありません。今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的開発計画が決定することとなります。</p>
<p>27</p> <p>サーキットの計画について疑問に思うところがあります。 ・サーキットがこの規模で(鈴鹿の 1/10)、鈴鹿、富士スピードウェイの競合施設がある中で国際観光拠点都市にふさわしい魅力を発信できるのか心配です。 ・先行するサーキットの収支を見ても単独では、かなり厳しいと思います。 ・もし、サーキットをするのであれば、企業任せにせず、事業計画、経営計画を開示してもらい、どんな運用をするのか。検討すべきだと思います。 → 経営不振で、経営者の入替、事業の売却を極力防ぎ、本来の事業目的が変わってしまわないよう万全の対応をしていただきたい。 サーキットの運営を誰がするのか？ ・愛好者が草レースをするのか？1日に利用できる可能顧客数は？ ・誰が利用するのか？ ・1日の利用者、来場者をどう見込んでいるのか？ ・F1レースを誘致するのか？ ・鈴鹿、富士とのすみわけは可能か？ ・F1の収益はどうか？ 静かな森の公園、IR、MICE などの近隣施設にサーキットの騒音は影響しないのか？ 課題が多岐にあるため、行政目的に合致するための検証を木目細かく実行していただきたい。</p>	
<p>28</p> <p>万博跡地にサーキットはやめてください！ レガシーと関係のないサーキットは反感しか買わないと思います。 鈴鹿サーキットがあるじゃないですか。 私は若い頃バイクに乗っていたので、レースの聖地は鈴鹿だと思っています。 今もF1が開催されてすごいきわっている。 たしかに鈴鹿に行くのは大変だから代替地が必要という論議もありましたけど、モーターレースはやはり鈴鹿、あるいは富士でしょう。 夢洲にサーキットはいりません！ もう一案がウォーターパーク？ よくわかりません。何をするんですか？ 須磨浦公園がすこし前にきれいになって、ここはとてもいい感じです。 鳥羽にも水族館や水に関係する施設があるし、和歌山にも。 なんで万博レガシーの場所に似たようなものを作るのでしょうか？ 海遊館もあるし、ユニバもある。 そこと共存する新しい発想ってないの？ とにかく今出ているプランにはどれも府民として賛成できません。</p>	

ご意見の要旨	府市の考え方
<p>夢洲第2期区域マスタープラン案に対し、意見を述べさせていただきます。</p> <p>先に決定された優秀提案について モータースポーツ関連施設に加え、車をテーマとしたアミューズメントテーマパーク 正直行ってみたいと思わない。車にそもそも興味がない。このように感じる人は相当多いのではないかと思う。 F1誘致についても、これもまったく興味がない。 一部のコアな層のみをターゲットとした開発は島の中央に位置する今回のエリアに開発すべきでないと感じる。誰もが楽しめる施設であるべき。 F1開催されているときは一部のコアな層が熱狂的に訪れるのかもしれないが、年中行われているわけではない。 特徴的なラグジュアリーホテルやウォーターパークによる複合リゾート施設 これについては、行ってみたい。ただし、夏に限る。 ほかの季節はどのように集客するの？</p> <p>以上のような理由から、優秀提案を踏まえた開発については全くもって賛成できない。いずれの提案も 車が好きな人だけ 夏だけであり、だれもがいつでも行きたいと思えるようなものではない。</p> <p>また、先に開業するIRについては、どれだけの人が訪れ、集客できるのか、利益が生まれるのか、大きな期待があるが未知数でもある。そのような先行き不透明なIRに隣接する第2期地区の開発は相乗効果が間違いなく発生し、先に開業するIRの成功も左右するものと考えます。第2期地区の成功によりIRが生み出す利益も増す。そうした開発であるべきです。</p> <p>どうしても、モータースポーツ関連に拘るのであれば、グリーンテラスゾーンか物流施設の移転により物流ゾーンに開発することが最適と思います。島の真ん中に、賑わいを分断するような開発は不要です。</p> <p>そもそもの部分でいうと、区域分けについても提案内容により柔軟にすべきと思います。2期地区が失敗に終わってしまえば、そのさきにある3期地区に賑わいが及ぶことは皆無です。広さなど不要な制限をすることにより、2期地区が不発に終わってしまえば、そのさきの3期の成功は無いわけです。それより、幅広く多くの提案を集めることが出来るよう、区域分けは撤廃すべきと考えます。例えば、過去にエキスポランド跡地での開発が検討されていた 映画会社のテーマパーク を誘致するなどです。USJとの協議が必要なのかもしれませんが、USJとの相乗効果により国際観光都市としての大阪の魅力がさらに向上するものと期待されます。</p> <p>大阪都心部で交通機関が整備されたこれほどのまとまった広大な敷地は、今後数十年は生まれることはありません。IR開発では建設資材や労務費の高騰により当初の想定以上の投資額となっておりますが、すべて事業者が負担しています。この事業者の不退転の決意に対して、大阪府市はどのようにお考えでしょうか。 国際観光都市大阪のラストチャンスと言えます。どうか、日本中の世界中の誰もが楽しむことのできる、圧倒的な開発となるようお願いいたします。目先に定められたスケジュールにとらわれず、大阪の未来のために時間をかけて取り組んでいただきたいです。</p>	<p>夢洲第2期区域のまちづくりについては、開発面積が約50haという広大なエリアであるため、まちづくりの方針(マスタープラン)を示すこととし、令和6年9月に「夢洲第2期区域マスタープラン策定に向けた民間提案の募集」を開始しています。そこで、まちづくりについて具体的な提案を受け付け、令和7年1月に2件の優秀提案を決定しています。これらの優秀提案を参考にマスタープランを作成しており、本案では、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。</p> <p>優秀提案としたモータースポーツ関連施設、ラグジュアリーホテルやウォーターパーク等については、決定したものではありません。今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体の開発計画が決定することとなります。</p> <p>また、本案「3. 土地利用方針」に示すゾーニングについては、概ねの位置を示すものであり、土地利用を制限しているものではありません。</p> <p>なお、IR開発に関するご意見については、関係部局にお伝えさせていただきます。</p>

ご意見の要旨	府市の考え方
<p>1 基本的な考え方 本計画については夢洲全体の将来像および隣接するIR事業との相乗効果を踏まえ一部の利用者層に限定されない通年型かつ幅広い集客が見込める開発とすべきと考えます。 現在示されている優秀提案はモータースポーツ関連施設や車をテーマとしたアミューズメント施設等が中心となっておりますがこれらは関心を持つ層が限定される可能性が高く来訪者の広がり課題があると考えます。またウォーターパーク等についても利用が季節に依存する傾向があり年間を通じた安定的な集客の観点からは不十分であると考えます。</p> <p>2 第2期地区の位置づけと重要性 第2期地区は単体の開発事業ではなく先行して整備されるIRおよび後続の第3期地区と連動する夢洲全体の発展を左右する中核的役割を担う区域であると認識しています。特にIRの集客や収益については現時点で不確実性があるため第2期地区による補完および相乗効果が極めて重要です。したがって第2期地区の成否はIRを含めた全体の事業成果に大きな影響を与えるものと考えます。</p> <p>3 懸念点 現行の提案内容のまま開発が進められた場合以下の懸念があります。特定の趣味や嗜好に偏ることによる来訪者層の限定、季節依存型施設による来訪時期の偏り、エリア構成によっては来訪動線が分断される可能性、これらの要因により第2期地区が十分な集客を実現できない場合、夢洲内に継続的な賑わいを形成することが困難となるおそれがあります。</p> <p>4 第3期地区への影響 第2期地区が不発に終わった場合その先に計画される第3期地区への賑わいの波及は期待できないと考えます。また第2期地区の集客力が不足すれば夢洲全体のブランド力や来訪動線が形成されず結果として第3期地区単独での成功も困難となる可能性があります。このように第2期地区の不発は個別事業の問題にとどまらず夢洲全体の段階的開発計画に連鎖的な影響を及ぼす重要なリスク要因であると考えます。</p> <p>5 区域設定および制度面への提案 30 現行の区域設定や条件については提案内容の多様性を制約している可能性があります。そのため区域区分や規模要件について柔軟な見直しを行うこと、より多様で魅力的な提案が参入できる環境を整備することが必要であると考えます。これにより幅広い来訪者層に対応した開発アイデアの創出が期待されます。</p> <p>6 代替的な方向性 より広域かつ持続的な集客を実現する観点から以下のような方向性も検討に値すると考えます。誰もが楽しめる大規模テーマパーク型開発 既存観光施設との相乗効果を意識した施設構成このような開発は大阪の国際観光都市としての魅力向上にも資するものと考えます。</p> <p>7 結論 夢洲は都市部において今後数十年単位で再現困難な大規模開発用地でありその活用は大阪の将来にとって極めて重要な意味を持ちます。 したがって第2期地区の開発については一部の需要に偏らないこと、通年での集客が可能であること、IRおよび後続地区との相乗効果を最大化することを重視し拙速に進めることなく慎重かつ柔軟に検討を行うべきであると考えます。</p>	<p>夢洲第2期区域のまちづくりについては、開発面積が約50haという広大なエリアであるため、まちづくりの方針(マスタープラン)を示すこととし、令和6年9月に「夢洲第2期区域マスタープラン策定に向けた民間提案の募集」を開始しています。そこで、まちづくりについて具体的な提案を受け付け、令和7年1月に2件の優秀提案を決定しています。これらの優秀提案を参考にマスタープランを作成しており、本案では、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。 優秀提案としたモータースポーツ関連施設、ラグジュアリーホテルやウォーターパーク等については、決定したものではありません。また、本案「3. 土地利用方針」に示すゾーニングについては、概ねの位置を示すものであり、土地利用を制限しているものではありません。</p>

ご意見の要旨	府市の考え方
<p>31 大阪万博の跡地利用の私的プラン 梅田のグラングリーンが成功事例だとして、万博跡地の夢洲には緑あふれる公園と、商業施設、グラングリーンのような自然の公園を作ってほしい。「オーシャン・フォレスト」といったネーミングで、海に囲まれた樹木、森の島(フォレスト・アイランド)というところにしてほしい。というも、夢洲は埋立地で、海水が汚染されているのだ、ガスが発生するのだ、虫が大量発生するなど、万博開催中ずいぶんネガティブな言い方をされてきた。そこで島を自然に近づけることで、自然の持つ治癒力、回復力でこの埋立地の島を緑の楽園にしてほしいと思うからだ。今、出ているサーキット案はあまりにも短絡的な発想だ。モータースポーツファンは多いが、バイク、クルマを含め、通年開催ではないレースは年間を通して集客に不安があるし、サーキットのメンテナンスには多額の費用がかかることは鈴鹿や富士、茂木の例を持ち出すまでもない。夢洲に松が出現することは、ある意味で防災の一環でもある。海辺に松を植樹することで防風林、防波の役割を担う。さらに、広い芝生では人々が静養し、楽しみ、いこい、時にはイベントが開催され、マルシェが開かれる。グラングリーンのケースをで再現させることを願う。</p>	<p>夢洲第2期区域のまちづくりについては、開発面積が約50haという広大なエリアであるため、まちづくりの方針(マスタープラン)を示すこととし、令和6年9月に「夢洲第2期区域マスタープラン策定に向けた民間提案の募集」を開始しています。そこで、まちづくりについて具体的な提案を受け付け、令和7年1月に2件の優秀提案を決定しています。これらの優秀提案を参考にマスタープランを作成しており、本案では、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。</p> <p>また、万博の成果を一過性のものとせず、レガシーとして後世に引き継ぎ発信するため、夢洲第2期区域では大屋根リングを一部残置し、その周辺エリアを記念公園として整備し、その他のエリアは、開発事業者募集において、万博を契機に創出された最先端技術やイノベーションに触れられる機能の導入などに取り組み、万博の跡地である「夢洲」において「場の記憶」を継承・展開することとしております。</p> <p>さらに、静けさの森の樹木の利活用として、開発事業者に求める計画提案のなかで、まちづくりと一体となった緑地等の整備の提案を求めるとしてあります。</p> <p>優秀提案としたモータースポーツ関連施設、ラグジュアリーホテルやウォーターパーク等については、決定したのではなく、今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的な開発計画が決定することとなります。</p>
<p>32 万博のシグネチャーパビリオン「いのちの未来」は素晴らしい展示でした。ロボット工学の第一人者がプロデュースしたシグネチャーパビリオン。人間とは何か?「生命」の定義を問う没入型の体験は、アカデミズムとエンターテインメントが融合した、マレに見る素晴らしい施設でした。</p> <p>万博らしいといえば「いのちの未来」パビリオンは、いかにも万博らしい場所でした。しかし今、この万博の跡地にカジノが建設され、ホテルや商業施設、アミューズメント施設が建設されようとしています。その一案として「サーキット」を建設する動きがあると聞いた。これはどうかと思います。</p> <p>なぜ今、サーキットが必要なのでしょう?モータースポーツファンは多いのかもしれませんが、あまりにも一般的でないのではないのでしょうか。鈴鹿や富士にあるサーキットに私はこれまで数十年間、一度も出かけたことがない。興味がありません。</p> <p>一時期、テレビでF-1の中継をやっていたのを記憶しています。アイルトン・セナが人気を博していました。だが、やがてテレビ中継されなくなったのはなぜでしょうか?飽きられたと言ってしまうまでもありますが、普遍的な人気を集めなかったからではないのでしょうか。テレビ中継もスポンサーが集まらなくなったから中止に追い込まれた。</p> <p>私は、アカデミックで楽しいコンテンツを核とした没入型体験のパビリオン、学術的な国際会議場、知的エンターテインメントの体験できる施設、さらに大学院などの教育機関が作られてもいいのではないかと思います。ラスベガス市は高校までの教育費は無料だそうです。大阪カジノの収益をこの教育機関に充てるといったのもいいと思います。どうでしょうか?</p>	<p>夢洲第2期区域のまちづくりについては、開発面積が約50haという広大なエリアであるため、まちづくりの方針(マスタープラン)を示すこととし、令和6年9月に「夢洲第2期区域マスタープラン策定に向けた民間提案の募集」を開始しています。そこで、まちづくりについて具体的な提案を受け付け、令和7年1月に2件の優秀提案を決定しています。これらの優秀提案を参考にマスタープランを作成しており、本案では、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。</p> <p>優秀提案としたモータースポーツ関連施設、ラグジュアリーホテルやウォーターパーク等については、決定したのではなく、今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的な開発計画が決定することとなります。</p> <p>なお、カジノの収益に関するご意見については、関係部局にお伝えさせていただきます。</p>
<p>33 空、海からの視点を意識した世界に誇れるランドマークとなるシンボリックな都市景観を形成すると規定されているが、やはり、IRの事業規模1兆5千億円に匹敵する事業規模でIRを盛り立てていく存在感が必要ではないでしょうか。</p> <p>優秀作品の提案は、2提案共かなり見劣りすると思います。</p> <p>隣接する街区と調和をとれた景観や機能を形成するという規定があります。</p> <p>サーキットや、ウォーターパークは平面的ですので空、海から見ての視認性はIRに比べると劣ると思うのですが、審査委員会の中でどういう理由で優秀作品に選ばれたのでしょうか。透明性が求められると思います。</p>	<p>夢洲第2期区域のまちづくりについては、開発面積が約50haという広大なエリアであるため、まちづくりの方針(マスタープラン)を示すこととし、令和6年9月に「夢洲第2期区域マスタープラン策定に向けた民間提案の募集」を開始しています。そこで、まちづくりについて具体的な提案を受け付け、令和7年1月に2件の優秀提案を決定しています。これらの優秀提案を参考にマスタープランを作成しており、本案では、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。</p> <p>優秀提案としたモータースポーツ関連施設、ラグジュアリーホテルやウォーターパーク等については、決定したのではなく、今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的な開発計画が決定することとなります。</p> <p>また、優秀提案の決定にあたっては、外部有識者等で構成する選定会議での選定結果を参考に優秀提案を決定しております。選定結果については、大阪府のホームページに公表しており、「国内外からの集客が見込まれる大型アリーナ、モータースポーツ関連施設に加え、車をテーマとしたアミューズメントテーマパーク、ラグジュアリーホテルなどの機能を複合させた土地利用が提案されており、国際観光拠点の形成に資するものである。」「ラグジュアリーホテル等の機能については、日本国内では不足している状況であり、インバウンド需要への対応や、第1期区域の統合型リゾートを相互連携・補完できるものとなることを期待している」などの講評となっております。</p>

ご意見の要旨	府市の考え方
<p>34</p> <p>大阪・関西万博跡地活用について、現在提案されている「サーキット案」「ウォーターパーク案」は、いずれも「未来都市・OSAKA」を象徴する、きわめて先進的な構想であり、万博レガシーを継承しようとする意欲的な提案であると思います。とりわけ、夢洲という人工島の特性を逆に強みに変え、新たな都市型エンターテインメント拠点を構築しようという発想には、大阪の挑戦的な都市戦略を感じ取ることができ、浪花人としてこの上なく嬉しく頼もしい限りです。「サーキット案」を想像してみましょう。F-1 やインディ500といった世界的レースから、ロードレース世界選手権(MotoGP/Moto2/Moto3)や、スーパーバイク世界選手権(SBK)の開催は、モーターファンにとって格別の想いで観戦することでしょう。国外からの観客はもちろん、有名な日本人選手も数多く出場するレースには国内のファンにとって最高の場となります。</p> <p>また、アマチュア・デイを設けて、スポーツカーを所有するモーターファンが集結し、テスト走行できる楽しみもあります。これは有料参加なので、施設サイドにとっても収益を得ることができる企画です。そしてそれら高級車の保守管理をするモーター・ファクトリーをサーキット内に設けることで、世界中のモーターファンが大阪夢洲サーキットを目指してやって来ます。それに合わせてカジノの活性化も望めます。また、EV 技術、自動運転、水素燃料など次世代モビリティと結びつけば、単なるレース場ではなく「未来交通実験都市」として世界発信が可能です。</p> <p>次に「ウォーターパーク案」を想像してみましょう。「水都大阪」に関連するナイスなアイデアだと感じています。ベイエリアを活用したヴァカンス感満載のリゾート構想は、ヨットハーバーやクルーズ船の発着基地として世界の富裕層から注目されることでしょう。ヨットハーバーには会員制のコテージなどを設けてリゾートアイランドとして認知されることも。また、「水」に関連した様々なアミューズメント施設も、国内にある既存のウォーターパークではなく、これまで想像もできなかった凄いうォーターパーク案を期待しています。</p>	<p>夢洲第2期区域のまちづくりについては、開発面積が約50haという広大なエリアであるため、まちづくりの方針(マスタープラン)を示すこととし、令和6年9月に「夢洲第2期区域マスタープラン策定に向けた民間提案の募集」を開始しています。そこで、まちづくりについて具体的な提案を受け付け、令和7年1月に2件の優秀提案を決定しています。これらの優秀提案を参考にマスタープランを作成しており、本案では、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。</p> <p>優秀提案としたモータースポーツ関連施設、ラグジュアリーホテルやウォーターパーク等については、決定したものではありません。今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的な開発計画が決定することとなります。</p>
<p>35</p> <p>夢洲の万博跡地の利用について意見を述べます。</p> <p>私は、「サーキット案」を支持します。</p> <p>サーキットは騒音が問題である。隣にIRの高級ホテルがあるのにうるさいのではないかと、インバウンドが期待できないとか、日本には鈴鹿などほかにもあるとか、F1などの国際レースを誘致するのは無理だとか、万博のレガシーを考えるとちょっと違うのではないかと、など否定的な意見があります。</p> <p>では、どこを何をしようとするのか。</p> <p>そもそも、夢洲はゴミを埋め立てた人工島です。IRのため、万博のために、大金をかけて地盤改良をしました。汚染対策、津波対策もすでにしていますが、このようなことを手掛けてきたゼネコンが仕切るのが、今回も必要だと思います。</p> <p>ゼネコンには実績として夢洲のあらゆるノウハウが蓄積されていると思います。</p> <p>行政との協議を含め、おなじ企業群、人脈で進めるほうが、安心です。</p> <p>一部で「サーキット案は、ゼネコンと行政との出来レースではないか」との意見があります。</p> <p>私は、そうかもしれませんが、それでもいいのではないかと思います。</p> <p>経験を積んだ業者が進めるのが良いと思います。</p> <p>「サーキット」が良いとは、私は、全く思っていませんが、ゼネコンが工事をすることに、賛成します。</p> <p>何ができるかは、どうでもいいのです。別に気になりません。</p> <p>担当部局は万博レガシーを継承する事業を考えているようですが、それは良いとして、なんなら、そんな提案があるのなら、ゼネコンが工事業者として「その案に乗れば良い」と思います。</p>	

ご意見の要旨	府市の考え方
<p>36 家族そろって大阪万博ファンでした。なんども出かけました。楽しかった。もう一度いきたいです。万博跡地になにができるのか、ワクワク興味津々。聞いたら、クルマのレースのサーキットとか、ウォーターパーク案が出ているとか。どちらもたのしそう。テレビの情報番組で説明してほしいわ。いま、どんなふうになっているのか。サーキットの模型とか、ウォーターパークの内容は決まっているのか。それとも新しい案が出てきているのか。楽しみにしています。</p>	<p>夢洲第2期区域のまちづくりについては、開発面積が約50haという広大なエリアであるため、まちづくりの方針(マスタープラン)を示すこととし、令和6年9月に「夢洲第2期区域マスタープラン策定に向けた民間提案の募集」を開始しています。そこで、まちづくりについて具体的な提案を受け付け、令和7年1月に2件の優秀提案を決定しています。これらの優秀提案を参考にマスタープランを作成しており、本案では、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。</p> <p>優秀提案としたモータースポーツ関連施設、ラグジュアリーホテルやウォーターパーク等については、決定したものではありません。今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的な開発計画が決定することとなります。</p>
<p>37 夢島の開発については、F1を誘致できるならそうすべきだと思います。次世代型のアクセスについては、空飛ぶ車だけではなく、シーグライダーも候補に加えて同時進行で進めていくべきだと思います。</p>	<p>夢洲第2期区域のまちづくりについては、開発面積が約50haという広大なエリアであるため、まちづくりの方針(マスタープラン)を示すこととし、令和6年9月に「夢洲第2期区域マスタープラン策定に向けた民間提案の募集」を開始しています。そこで、まちづくりについて具体的な提案を受け付け、令和7年1月に2件の優秀提案を決定しています。これらの優秀提案を参考にマスタープランを作成しており、本案では、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。</p> <p>また、本案「5. 基盤整備計画」(3)円滑な地区内等移動手段の確保において、新技術を活用したアクセス手段の導入可能性についても記載しております。</p> <p>優秀提案としたモータースポーツ関連施設、ラグジュアリーホテルやウォーターパーク等については、決定したものではありません。今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的な開発計画が決定することとなります。</p>
<p>38 大阪・関西万博跡地の活用について、現在提案されているサーキット案、ウォーターパーク案は、いずれも非常に夢があり、大阪の未来を感じさせる壮大な構想であると感じています。特に、夢洲という広大な空間を活用し、世界に発信できる大型集客施設を整備しようとする発想には、大きな期待を抱かせるものがあります。</p> <p>まず、サーキット案についてですが、もし国際レースを開催できる本格的な施設が実現すれば、大阪はモナコやシンガポールのような世界的モータースポーツ都市として認知される可能性があります。夢洲に響くエンジン音や大観衆の熱気は、万博の賑わいを未来へ継承する象徴的な風景となることでしょう。また、巨大施設である以上、建設後も莫大な維持管理費、舗装更新費用、安全対策費などが継続的に必要になると思われますが、それだけ長期にわたり大阪経済への大きな経済循環を生み出す計画があると理解しております。さらに、レース開催日には夢洲へ向かう多くの車両や観客で交通需要も飛躍的に増加すると思われそうですが、それほどの集客力を持つ施設を大阪が保有することは、大都市としての存在感向上に繋がるのではないのでしょうか。</p> <p>一方、ウォーターパーク案についても、大阪湾岸に新たなリゾート空間を創出する魅力的な提案であると感じます。近年の猛暑環境を考えれば、水と親しむ巨大レジャー施設は時代性にも合致していると思われます。加えて、海風、塩害、設備腐食への対策、膨大な水処理設備、エネルギー消費など、最先端技術を駆使した維持管理が必要となると思われますが、それだけに未来型都市インフラのモデルケースとして、世界へ発信できると思います。また、冬季を含め年間を通じてどのように安定集客を図るのか、大変興味深い課題であり、夢洲ならではの新たな都市観光モデルの構築に大いに期待しております。</p> <p>その上でこれらの壮大な構想が実現可能であるならば、大阪府・大阪市だけでなく、財界、金融機関、デベロッパーを含め、数十年単位の運営責任や赤字補填も視野に入れた、極めて強固な事業計画と資金計画が既に検討されているものと推察しております。万博跡地は大阪の将来を左右する重要な公共空間であり、一時的な話題性だけでなく、長期的な持続可能性、災害対策、交通インフラ、地盤対策を含めた総合的な議論を、ぜひとも府民・市民に丁寧に示して頂きたいと思っております。</p>	<p>夢洲第2期区域のまちづくりについては、開発面積が約50haという広大なエリアであるため、まちづくりの方針(マスタープラン)を示すこととし、令和6年9月に「夢洲第2期区域マスタープラン策定に向けた民間提案の募集」を開始しています。そこで、まちづくりについて具体的な提案を受け付け、外部有識者等で構成する選定会議での選定結果を参考に令和7年1月に2件の優秀提案を決定しています。</p> <p>これらの優秀提案を参考にマスタープラン(案)を作成し、パブリックコメントや大阪府議会、大阪市会での議論を行ったうえで、策定しております。</p> <p>本案では、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。</p> <p>優秀提案としたモータースポーツ関連施設、ラグジュアリーホテルやウォーターパーク等については、決定したものではありません。今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的な開発計画が決定することとなります。</p>

ご意見の要旨	府市の考え方
<p>意見タイトル:万博跡地(夢洲)の持続可能な活用に関する提言:常設型没入体験施設「異世界村」と参加型運営モデルの実証フィールド創出について</p> <p>1. 現状の跡地活用案に対する懸念と持続可能性の課題 現在提示されている万博跡地(夢洲)の活用案は、最先端テクノロジーを軸とした大型の実証フィールドや、エンターテインメント施設の創設が主流である。これらは我が国の成長を牽引するイノベーションやスタートアップの創出という観点において、大いなる意義を持つものと認識している。 しかしながら、テクノロジーを基軸とした「最先端」の価値は、時間経過とともに必然的に陳腐化するという宿命を背負っている。常に国際的な競争力を維持するためには、継続的な大規模投資と設備のアップデートが必要不可欠であり、一過性のブームが去った後の維持コストは膨大なものとなる。投資が滞った瞬間に魅力と競争力を失うリスクに対して、公的資産の持続可能な運用の観点から強い懸念を表明したい。</p> <p>2. 万博レガシーの再定義と常設型没入施設「異世界村」の提案 大阪・関西万博が遺すべき真のレガシーとは、単なる「技術の誇示」に留まらないはずである。本来の万博の価値は、異なる文化が交差し、人々が交流し、新たな「生き方」や「社会のあり方」を模索する場であったはずだ。この精神を継承し、ハードウェアの陳腐化に依存しない、持続可能かつ世界初の施設として、常設型没入体験施設(通称:「異世界村」)を提案する。 本施設は、日本が世界に誇るアニメや漫画、ゲームなどの世界観をベースとした空間であり、来場者が「架空世界の当事者」として空間へ参加できる新時代型のテーマパークである。従来の商業型テーマパークとの決定的な違いは、運営側(キャスト)と来場者(ゲスト)の境界を一部緩やかにし、来場者同士の交流そのものを体験価値へ転換する点にある。来場者自身も、特定の装いや役割設定を通して空間体験へ主体的に参加することで、従来の「鑑賞型テーマパーク」とは異なる、交流型・参加型のエンターテインメント空間が形成される。なお、運営主体による明確なガイドライン整備および安全管理体制の構築を前提とする。</p> <p>3. 分散型運営体制によるコストの最小化と機動性の確保 本構想を成立させる根幹の一つが、運営体制の多様化(分散型運営)である。施設全体の管理、治安維持、およびコアとなるアトラクションの企画運営は、主たる管理運営主体が集中的に行う。一方、多数の体験コンテンツ(万博におけるパビリオンに相当する小規模施設)については、民間のサークル、中小事業者、クリエイター等に対して企画運営を開放する。これにより、大企業主導の巨大開発に比べて、初期投資および維持管理コストを大幅に抑制することが可能となる。さらに、各コンテンツの収支や評価を個別管理することで、市場ニーズに応じた柔軟な入れ替えや、最新トレンドの迅速な反映が可能となる。結果として、莫大な追加投資を伴うことなく、継続的に新鮮な体験価値を提供できる持続可能なエコシステムの形成が期待できる。</p> <p>4. 参加型運営モデルの構想 さらに、本施設が有する革新性の一つとして、「参加型運営モデル」の実証フィールドとしての側面が挙げられる。施設内に設けた「冒険者ギルド(参加仲介組織)」を通じて、来場者が施設内の軽作業、イベント運営補助、環境維持活動、来場者サポート等へ自主的に参加できる仕組みを構築する。 これは近年拡大しているスポットワーク的な柔軟性を参考としつつも、単なる労働力確保を目的とするものではない。参加者が「異世界空間への没入体験」「コミュニティへの参加」「他者との交流」等の体験価値を得ながら、多様な形で施設運営へ関与できる新しい参加型エンタメモデルである。 また、本構想はパーク内に留まらず、将来的には地域イベント、観光地運営、地域コミュニティ活動等における「参加型・交流型運営モデル」としての応用可能性を有している。従来のボランティアや一方向的な労働参加とは異なる、「楽しさ」や「参加実感」を伴う地域協働モデルとして、今後の社会課題解決への応用可能性を持つものと考えている。</p> <p>5. 結論 本構想の背景にあるのは、我が国が誇る世界的なサブカル文化である。しかし、これまでその文化を体現できる場は、期間限定イベントや特定地域に限定されていた。この万博跡地という象徴的な広大空間に「異世界村」という世界初の常設拠点を設けることで、文化の継承と発信、そして未来の参加型コミュニティの実証を同時に達成できる。 最先端技術の陳腐化リスクを避けつつ、民間活力と参加型運営を組み合わせることで、最小限の公的負担で世界中から関係人口を呼び込む持続可能な未来都市モデルとして本企画を提言したい。</p>	<p>夢洲第2期区域については、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。 マスタープランはまちづくりの方向性を示すものであり、今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的な開発計画が決定することとなります。</p>

ご意見の要旨	府市の考え方
<p>40</p> <p>北九州に「スペースワールド」という、時代を先取りしたアミューズメントパークがあった。今から思えばここは、今の時代つまり AI 時代にマッチした場所だったと思う。宇宙旅行のシミュレーションが体験でき(大阪万博のアメリカパビリオンと同じだ)、「月の石」も見る事ができた。この「スペースワールド」のコンテンツを継承する施設を大阪万博跡地に造る案はないのだろうか。宇宙がテーマであれば、ガンダムの世界にもつながる。三菱未来館や「いのちの未来」パビリオンのコンセプトともクロスする。「スペースワールド」を参考にして、日本が誇るアニメの世界、ゲームの世界を取り込んだパークができないものだろうか。「スペースワールド」の弱点は、アニメやゲーム要素を取り込めなかった点だ。このプランをプロデュースできる人物はいるだろうか。夢洲まるごと宇宙とつながるスペースにしてほしい。</p>	<p>夢洲第2期区域については、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。</p> <p>マスタープランはまちづくりの方向性を示すものであり、今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的開発計画が決定することとなります。</p>
<p>41</p> <p>① ミyakmyakと一緒に作る「アニメ・ランド」希望</p> <p>万博跡地には、万博レガシーであり、今も人気のミyakmyakを中心にした着ぐるみ、アニメ・ゲームの王国を望んでいる大阪府民が多いと思います。堂島にある「ミyakmyak・ショップ」は今も多くの人が訪れ、グッズを買い求めています。ミyakmyakはこのアニメやゲームの会社にも所属していない大阪万博のキャラクターです。ミyakmyakが中心となって、ガンダムやアトムなど大阪万博に参加したキャラから、ポケモンやキティちゃん、アンパンマン、ドラゴンボールなど、日本が世界に誇るキャラクターが集まれば、日本人はもちろんのこと、世界中からファン(アニオタ)が集まります。日本発のアニメキャラの人気は高く、売り上げ額も大いに違います。この、稼げるプランを今ここで、大阪万博跡地で実現してください。ミyakmyakが集めた「アニメ・ランド」、これしかないと思います。</p>	

ご意見の要旨	府市の考え方
<p>ー 万博レガシーの「理念の継承」と第2期エリアの産業テーマ設定について ー</p> <p>今回のマスタープランにおいて、最も大きな変更点は「万博レガシーの継承と発信」が明確に位置づけられた点であると理解しております。ハード面でのレガシー継承については、以下の3点が具体的に示されており、方向性が明確であると感じております。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 大屋根リングの一部保存と記念公園整備 ・ 静けさの森の樹木の活用(2つの具体的手法が提示) ・ 大阪ヘルスケアパビリオンの一部継承 → 「先端医療」「国際医療」「ライフサイエンス」分野の事業化 <p>これらは、記念館の整備を含め、ハード面のレガシー継承として十分に具体性を持っていると評価しております。</p> <p>1. ソフト面のレガシー継承は「理念」が十分に反映されていないのではないかと一方で、ソフト面のレガシー継承については、5つの方向性が示されているものの、具体的な内容は今後検討される段階にあると受け止めております。</p> <p>ここで改めて、万博開催の意義を振り返りますと、特に重要なのは、「日本の飛躍の契機に」という理念の継承 であると考えます。しかし、この理念が第2期エリアのテーマ設定に十分反映されているかという点については、やや不透明に感じられます。</p> <p>2. 万博レガシーを活かすためには「日本独自の最先端産業」を集約すべき 夢洲が、</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 世界中から人・モノ・投資を呼び込む ・ 国際観光拠点として持続的に発展するためには、すべてをIRに依存するのではなく、第2期エリア自体が独自の集客力と発信力を持つ必要があります。 <p>そのためには、日本が世界に誇る最先端産業を集約し、“聖地化”することが極めて重要であると考えます。</p> <p>では、その「最先端産業」とは何でしょうか。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 鉄鋼でもない ・ 自動車でもない ・ 軍事産業でもない ・ かつて大阪を支えた電機・製薬でもない <p>生成AIも示唆するように、近い将来、我が国の中心産業となるのは「アニメ・ゲームを中心としたコンテンツ産業」です。</p> <p>3. 第2期エリアのテーマとして「アニメ・ゲーム産業」は極めて妥当性が高い アニメ・ゲーム産業は、</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 世界的な市場規模 ・ 若年層から富裕層まで幅広いファン層 ・ 国際イベントの開催可能性 ・ 企業誘致 ・ 制作拠点形成のポテンシャル ・ IR・USJ・舞洲・咲洲との広域連携 など、万博レガシーの理念(日本の飛躍)を体現できる数少ない産業分野です。さらに、 ・ 常設展示 ・ 体験型アトラクション ・ コスプレ・撮影パーク ・ eスポーツ大会 ・ IPコラボ商業施設など、通年での集客と滞在延伸が可能であり、夢洲に「3泊する理由」を創出できます。 <p>4. 結論:万博レガシーの理念を継承するためにも、サブカルチャー産業の集積を検討すべき 夢洲第2期は、万博レガシーの理念を未来につなぐ“未来都市エリア”として位置づけられています。 その理念を具体的に体現し、</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 持続的な集客 ・ 国際的な発信力 ・ 次世代産業の育成 ・ IR との相乗効果 <p>を実現するためには、アニメ・ゲームを核としたコンテンツ産業の集積 が極めて有効であると考えます。 マスタープラン 3.0 および事業者公募仕様書の検討にあたり、万博レガシーの“理念”を継承する観点からも、サブカルチャー産業の導入をご検討いただきたく存じます。</p>	<p>夢洲第2期区域については、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。</p> <p>また、本案「6. 万博レガシーの継承と発信」「(2)ソフトレガシー」において、大阪が強みを有する産業(健康・医療産業など)や研究機関の研究成果などに来訪者が気軽に接することができるショーケース機能の導入や、最先端技術の実践・実証の取組、様々な都市データの収集・構造化・オープン化・分析を行い、そのデータを活用したプロジェクトを創出するスマートシティプラットフォームの構築などの、万博理念を継承する取組を展開することとしております。</p> <p>マスタープランはまちづくりの方向性を示すものであり、今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的な開発計画が決定することとなります。</p>

ご意見の要旨	府市の考え方
<p>43</p> <p>万博のレガシーはアニメで継承 私は、2019年以降、京アニについて思い入れを持って過ごしてきた。愛と再生の物語『ヴァイオレット・エヴァーガーデン』、明るい青春物語『けいおん』、SF学園コメディ『涼宮ハルヒの憂鬱』など、以前の作品が今も多く京アニファンの胸に残っていると思うが、以降の最新作品も実に頑張っていい作品を送り出している。京アニ作品は日本は当然のことながら、アジア諸国でも大人気のアニメーションであり、アニメに登場する場所をめぐる「聖地巡礼」をアジアのファンたちが繰り返している。私は京アニのファンだが、ここ以外にも日本のアニメーションを制作するプロダクションは多い。アニメ文化は20世紀から21世紀にかけての日本の文化であり、世界発信する価値が十分にあるコンテンツであることは言うまでもない。大阪・関西万博に私は出かけたが、キャラクター人気は日本のミyakmyakをはじめ、ヨーロッパ諸国の着ぐるみなどにも人気が集まった。また、私の世代にとってはたまらないガンダムが単独でパビリオンを建ててくれたのには感激した。私は、海外から来る友人たちを、ガンダムをはじめ、シグネチャーパビリオン、パソナ、住友館などに案内したが、多くの友人たちは日本のアニメーションのクオリティの高さ、娯楽性、親和性に感動していた。京アニを中心としたアニメ、キャラクターなどとドラマチックに出会える場所、そしてゲーマーたちも興味を抱くゲーム系施設などを大阪・関西万博跡地に建設することを切に願うものである。</p>	<p>夢洲第2期区域については、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。 マスタープランはまちづくりの方向性を示すものであり、今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的開発計画が決定することとなります。</p>
<p>44</p> <p>世界中から観光客を何度でもリピーターと呼ぶ事のできるアニメの殿堂のような集客力の大きなもの、そして、スケールの大きなものを計画するのが大阪にとって、日本にとってとても良いと思います。</p>	
<p>45</p> <p>年1回の大型イベントではなく、アニメーション等日本文化の利点をいかした活用御願ひします</p>	

ご意見の要旨	府市の考え方
<p>サブカルチャーを核とした国際観光拠点形成に向けた具体的提案</p> <p>夢洲第2期の整備にあたり、IRの補完、滞在型エンターテインメントの充実、万博レガシーの継承、国際観光拠点の形成といった観点から、サブカルチャーを核とした都市開発は極めて有望な方向性であると考えております。 以下では、サブカルチャー構想をより具体化し、実現可能性の高い提案として整理いたします。</p> <p>1. サブカルチャー産業の集積拠点の形成</p> <ul style="list-style-type: none"> ● アニメ・ゲーム制作スタジオ集積区 国内外のアニメ・ゲーム企業のサテライトオフィスや制作拠点を誘致し、 <ul style="list-style-type: none"> ・ 共同制作スペース ・ モーションキャプチャースタジオ ・ 配信スタジオなどを整備することで、次世代産業の集積地としての価値を高めることができます。 ● e スポーツ国際大会拠点 2万人規模のアリーナを活用し、 <ul style="list-style-type: none"> ・ 国際大会の誘致 ・ プロリーグの定期開催 ・ トレーニングセンターの設置を行うことで、年間を通じた集客が見込めます。 <p>2. 来訪者が「滞在して楽しめる」街区の整備</p> <ul style="list-style-type: none"> ● テーマ型商業街区(アニメ・ゲーム IP 特化) ・ 公式ショップ ・ コラボカフェ ・ 体験型アトラクション ・ 常設展示などを集積し、IPを軸とした回遊性の高い街区を形成します。 ● コスプレ・撮影特化型パーク ・ 屋内外の撮影セット ・ レンタル衣装 ・ メイク・スタジオを備えた施設を整備することで、国内外のファンが長時間滞在できる環境を提供できます。 <p>3. 万博レガシーとの連携</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 大屋根リングを活用した大型イベント 大屋根リングの一部保存を活かし、 <ul style="list-style-type: none"> ・ アニメフェス ・ ゲームショウ ・ コミックイベントなど、季節ごとの大型イベントを開催することで、レガシーの活用と収益確保を両立できます。 ● 静けさの森の緑景と世界観演出 自然空間を活かし、 <ul style="list-style-type: none"> ・ 世界観に基づくライトアップ ・ 作品とのコラボ展示などを行うことで、自然とサブカルチャーの融合を図ることができます。 <p>4. 収益モデルと持続可能性</p> <p>生成AIの分析では、大屋根リングの維持管理や記念公園の運営には相当のコストが見込まれますが、サブカルチャー構想を導入することで以下の収益が期待できます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 商業収益(物販・飲食・IP 関連商品) ・ イベント収益(フェス・展示会・大会) ・ 観光収益(宿泊・旅行商品) ・ 企業誘致による税収 <p>これらにより、夢洲の維持管理費を十分に賄える可能性が高まります。</p> <p>5. 提案のまとめ</p> <p>夢洲第2期において、サブカルチャーを核とした国際観光拠点を形成することは、</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 万博レガシーの継承 ・ IRとの相乗効果 ・ 若年層・訪日客の誘客 ・ 次世代産業の集積 ・ 持続的な収益確保といった多面的な効果をもたらすと考えております。 <p>つきましては、夢洲第2期の将来像として、サブカルチャー産業の集積と滞在型エンターテインメントを組み合わせた開発方針について、改めてご検討くださいますようお願い申し上げます。</p>	<p>夢洲第2期区域については、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。</p> <p>マスタープランはまちづくりの方向性を示すものであり、今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的開発計画が決定することとなります。</p>

ご意見の要旨	府市の考え方
<p>47</p> <p>― 万博後の大阪の「主戦場」としての第2期エリアの位置づけと産業テーマについて 生成 AI の分析によれば、夢洲第2期には、万博後の大阪の「主戦場」としての役割が期待されております。第2期に隣接する IR は、総投資額が1兆5,130億円増額され、主要施設はすでに着工済みであり、解体工事も完了するなど、計画通りに進捗していることと承知しております。</p> <p>IR は、</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 延床面積 85 万㎡ ・ 6,000 人超収容の国際会議場 ・ 約 2,500 室のホテル ・ 劇場・商業施設 ・ カジノ <p>を備え、日本最大級の統合型リゾートとして開業に向けて着実に歩みを進めています。</p> <p>1. 第2期エリアに求められる役割は「IR の補完」にとどまらない 現行のマスタープランでは、第2期エリアは、</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ラグジュアリーホテル ・ ライブ会場 ・ エンターテインメント施設(例:サーキット) ・ 憩いのスペース(例:ウォーターパーク) <p>などを整備し、IR の集客力を補完し、滞在時間を延ばす機能が求められていると理解しております。しかしながら、生成 AI が示す通り、以下の懸念が存在します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● IR の集客力は永続的ではない <p>開業直後は爆発的な集客が見込まれるものの、</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ アジア圏の競合 IR の存在 ・ 日本人のカジノ需要の不確実性 ・ 入場料有料化・依存症対策の影響 <p>などにより、中長期的には集客力が低下する可能性が指摘されています。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● IR 依存型の集客モデルはリスクが高い <p>第2期エリアの集客を IR に依存する構造のままでは、</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ IR の集客が頭打ちになった時点で第2期も失速 ・ 最悪の場合「共倒れ」のリスク <p>を抱えることとなります。これは、万博レガシーの理念である「世界から人・モノ・投資を呼び込む国際観光拠点」の実現に逆行する恐れがあります。</p> <p>2. 第2期エリアは「IR を凌駕する主戦場」として設計すべき こうしたリスクを回避するためには、第2期エリアは、</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ IR の補完ではなく ・ IR を超える独自の集客力を持つ“主戦場” <p>として位置づける必要があると考えます。 マスタープランに示されている「グローバルエンターテインメント・レクリエーションゾーン」は、その名にふさわしい、強力なテーマとコンテンツを備えるべきです。</p> <p>3. その「主戦場」を担えるのは、アニメ・ゲーム産業である 前回パブリックコメントの64番「サブカルチャーの聖地づくり案」が示す通り、アニメ・ゲーム産業こそが、大阪・日本の“最終兵器”であることは自明と考えます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 世界的な市場規模と成長性 <p>アニメ・ゲームは、世界中に巨大なファン層を持ち、国際的な競争力を有しています。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 通年での集客が可能 <ul style="list-style-type: none"> ・ 常設展示 ・ 体験型アトラクション ・ e スポーツ大会 ・ コスプレ・撮影パーク ・ IP コラボ商業施設 <p>など、年間を通じて来訪者を呼び込むことができます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● IR・USJ・舞洲・咲洲との広域連携が可能 <p>サブカルチャーは、</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ IR の富裕層 ・ USJ のファミリー層 ・ 国際展示場の MICE客をつなぐ“共通言語”となり得ます。 <ul style="list-style-type: none"> ● 万博レガシーの理念を体現 <p>「日本の飛躍の契機に」という理念を、文化・産業・観光の三位一体で実現できる数少ないテーマです。</p> <p>4. 結論:第2期エリアは「アニメ・ゲーム産業の主戦場」として再設計すべき 夢洲第2期は、</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 万博レガシーの理念を継承し ・ IR と共存しつつも依存せず ・ 大阪の未来産業を育て ・ 世界から人・モノ・投資を呼び込む <p>大阪の“主戦場”となるべきエリアです。 その中核を担うテーマとして、アニメ・ゲームを中心としたサブカルチャー産業の導入は極めて妥当性が高く、実現可能性も高いと考えます。 マスタープラン 3.0 および事業者公募仕様書の検討にあたり、ぜひ本提案をご考慮くださいますようお願い申し上げます。</p>	<p>夢洲第2期区域については、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。</p> <p>今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的な開発計画が決定することとなります。</p>

ご意見の要旨	府市の考え方
<p>48</p> <p>提言にあたり過去のパブリックコメントを改めて読み返し、その内容がいかに改定マスタープランに反映されているか確認しましたが、大多数が「パブリックコメントに対する府市の意見」欄に記載されているように、「関係部局に伝える」「決定した開発事業者に処置を委ねる」といった対応に終わってしまっている感がいたしました。</p> <p>特に Ver2.0(案)に対するパブリックコメントの64番の提言に示されていた(サブカルチャー × ものづくり × IR が生み出す世界唯一のエンターテインメント都市へ)といったような、明確なテーマ性が今回のプランには示されておらず、このまま事業者募集に進めるのは時期尚早な気がしてなりません。</p> <p>ゾーニングをし、施設を整備し、残すべきものは残したとて、そこで展開するコンテンツが明確、かつ魅力的でなければ、人、モノ、金は集まらないでしょうし、今回のまちづくりのテーマであるはずの「国際観光拠点」とはなりえないのではないのでしょうか？「仏作って魂入れず」とならないためにも、魅力的なコンテンツを誘引できるまちづくりへのかじ取りを切にお願いいたします。</p>	<p>夢洲第2期区域については、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。</p> <p>マスタープランはまちづくりの方向性を示すものであり、今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的開発計画が決定することとなります。</p>
<p>49</p> <p>アニメゲームのコンテンツ産業の計画に賛同いたします。</p>	
<p>50</p> <p>5月29日から31日まで、ドイツのデュッセルドルフで日本のポップカルチャーを紹介する展示会が開かれました。ヨーロッパ最大級の日本カルチャーフェスティバルで「DoKomi」というイベント。アニメ・マンガ・ゲーム・コスプレ・音楽・ファッションなど、日本発のポップカルチャーを軸に、世界中からファンが集結する大型イベントです。3日間の開催で25万人が来場し、ステージには国際的なゲストやアーティストが出演しました。彼女らは言います。「アニメから日本に興味を持った」「サムライやニンジャが大好き」「アニメのロケ聖地に行きたい」Q:日本にこうしたアニメなどのポップカルチャー満載のアミューズメントパークがあったら？「絶対に行く」「1ヶ月は滞在して、日本各地のロケ聖地にも行きたい」「本場に行きたいのは当然よ」様々な答えが返って来ました。少なくとも日本国内には大規模なアニメパークがありません。ガンダムからエヴァンゲリオン、NARUTOからポケモン、DragonBallからもののけ姫まで、多種多様なジャパニーズ・アニメーションをまとめる機関も組織もありません。それぞれのアニメが製作組織委員会で作られたものだから、賛成までの道のりが険しいのかも。ここは、国策としてアニメパークを作るべきであると思います。2～3兆円の費用をかけて、その10倍から20倍、50倍の収益を上げることができるんじゃないかと思えます。</p>	

ご意見の要旨	府市の考え方
<p>51 私はユニバで働いていたので、1日の入場者数のことは軽く知ってます。3万人なら「今日はすいている～」って感じ、4万人になれば「いつもの感じやね」そして5万人を超えると「今日はいそがしくなるわ～」と同僚と話しました。このところユニバの入場者がめっちゃ増えたそうで、外国人の観光客が爆増やそうです。でも、万博は1日平均20万人！めっちゃ大変。すごい。で、万博跡地はどうするの？って話やんね。そこで、外国人にウケるものを万博跡地につくるのがいいんやないかな。なんやろ。やっぱり、アニメかなあ。体験・没入型のアニメの世界を再現するとウケるかも。あと、着物レンタルはいいかも。期待してます。カジノにはいかへんけどね。</p>	<p>夢洲第2期区域については、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。マスタープランはまちづくりの方向性を示すものであり、今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体の開発計画が決定することとなります。</p>
<p>52 どなたの投稿か知りませんが、「夢洲を『サブカルチャーの聖地』として再生する」「世界最大級の『多様性都市』の実現をめざす。」「ボードゲーム、eスポーツ大会の誘致」「大阪ならではの一大エンタメ回廊」「世界中からの観光客・アニメオタクの呼び寄せ」「唯一無二のエンタメ経済圏の形成を目指す」というコメントは、跡地利用というより、新たなポスト万博が叫ばれている今、関西経済の発展に寄与すると考える。</p>	
<p>53 やっぱりミyakミyak！万博レガシーの最高峰といえば、やはりミyakミyakでしょう！これほど人気が出るとは誰も思わなかった！でも、万博が終わってからも人気者というのがすごい！万博跡地に何か作る計画があるそうで、ぜひ、ミyakミyakと世界のキャラクターが集まった、アニメやロボットやフィギュアのエンタメランドを作って欲しい！世界中にいる「オタク」。彼らが家に閉じこもらないようになるのは、アニメとゲームの世界。そのアニメ・ゲームの樂園を夢洲に！万博レガシーのミyakミyakがそのリーダーだと思います。</p>	
<p>54 大阪万博跡地はアニメ&ゲームワールドしかない！</p>	<p>夢洲第2期区域については、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。マスタープランはまちづくりの方向性を示すものであり、今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体の開発計画が決定することとなります。</p>

ご意見の要旨	府市の考え方
<p>55</p> <p>アニメーション・ワンダーランド構想 日本にはすぐれた文化が継承されています。たとえば、お能。この生死の世界を描く物語には、装束や面など、すぐれた文化が封じ込まれていて、近年は諸外国人にとってもエトランゼ以上の魅力を発しているとのこと。歌舞伎にしても同じこと。伝統的な日本文化を外国人が次々と発見していく構図がそこに見て取れる。浄瑠璃も然り。 一方、戦後日本で発展してきたものとして、自動車産業と並行するように世界へ伝播していったのがマンガ＝アニメーションである。手塚治虫にはじまり、才能あふれるクリエイターがいる。これが今、花開いて世界に発信している。そして多くのファンを獲得している。 大阪万博では、こうした日本のアニメ文化が随所に見ることができた。ガンダム、鉄腕アトム、名探偵コナン、ゲゲゲの鬼太郎、DragonBallなどが登場した。そして何よりも人気を博したのがマスコットキャラのミャクミャクである。こうしたアニメ文化は子ども文化だと思われがちだが、子どもが楽しむだけのものではないことは、十分理解されていることだろう。アニメは今や世界規模での文化現象であり、世界経済に対して大きく貢献している。もちろん、人間の精神文化に対しても道徳規範へのすぐれた効力を発揮している。つまり教育面でもアニメは力を持っている。 こうした、アニメワールドを万博跡地に造形することで、万博レガシーを受け継いでいくことになる。 日本発のアニメのキャラクターを揃えることこそ、今後の日本の未来的な展望ではないかと考える。</p>	<p>夢洲第2期区域については、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。 マスタープランはまちづくりの方向性を示すものであり、今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的な開発計画が決定することとなります。</p>
<p>56</p> <p>関西万博の跡地に「アニメパーク(アニメ・漫画・ゲーム・キャラクター文化を核にした総合型エンターテインメント拠点をつくるという構想、前回のパブコメの64番を支持します。加えて、「万博レガシーをどう継承するか」という視点で考えるべきです。2025年の関西万博のレガシーは、大きく分けると次のようなものと思います。 ①世界との交流 万博は「国際博覧会」レガシーの本質は「国際交流」です。 ②みらい社会の実験場～万博はAI、ロボット、XR、ノビリティ、エネルギー、医療、通信など「未来社会」を体験する場でした。 ③文化発信～万博は開催国の文化力を世界に見せる舞台でした。クールジャパン、デジタル文化、キャラクター文化などなど ④インバウンド・観光拠点～万博後も、海外客、関西観光、MICE、エンタメ消費と思います。その点でいうと、サーキット、ウォーターパークではないと思う。やはり「アニメパーク」が一番、レガシーを継続できると思う。</p>	
<p>57</p> <p>万博跡地に何を持ってくるのがいいのか。私なら、単なる「遊園地」や「レジャー施設」ではなく、「日本のコンテンツ産業・未来技術・国際交流」を束ねる総合型エリアにします。 その中核として、一番可能性があるのは、やはり「アニメ・ゲーム・キャラクター文化」を基本にした構想だと思います。なぜ「アニメ・コンテンツ路線」なのか。日本が継続的に強い分野だからです。 自動車はEV化で競争激化、家電は中国・韓国に押される。半導体は台湾・米国が主導。 これらに対して、アニメ・漫画・ゲーム・キャラクター・コスプレ・eスポーツなどは、日本独自の「文化遺産」として、まだ世界的優位があります。海外では、「日本に行きたい」「聖地巡礼したい」「リアルで体験したい」という需要が非常に強い。 万博レガシーとも相性がいい。今回の万博は、「未来社会の実験場」がテーマでした。 ならば「跡地」も、AI、XR、ホログラム、多言語翻訳、バーチャル体験、次世代映像、ロボットなどを使いながら、「未来型エンターテインメント都市」にしたほうが、万博の理念を継承しやすいと思います。 単なるサーキットやプールだと、「万博との思想的連続性」が弱いんです。 では、具体的に何を作るべきか。 ①アニメ・ゲーム・IPパーク群 例えば、ガンダム、ジブリ系、ジャンプ系、任天堂系、特撮、ロボット、VR体験など。 ただし、USJの模倣ではなく、「日本文化の総本山」として設計する必要があります。 ②国際アニメ産業拠点 ここが実は重要です。単なる観光ではなく、制作スタジオ、配信企業、海外ライセンス、グッズ開発、クリエイター育成、AI映像研究などを集積する。 つまり、「見る場所」ではなく、「世界のアニメ産業の司令塔」にする。 ③Eスポーツ・ライブ・イベント拠点 夢洲は広い。だから、国際大会、コミケ型イベント、音楽フェス、Vtubeライブ、国際見本市もできる。 年間稼働率を上げられる。 ④万博レガシー館 万博の記録を残す施設を設ける。 私なら、夢洲跡地は、「未来技術」と「日本コンテンツ」を融合した、世界向けの文化、産業、観光拠点にします。 万博のレガシーを継承するなら、その方向が、最も大阪らしく、日本らしく、世界と戦えると思います。</p>	

ご意見の要旨	府市の考え方
<p>58</p> <p>夢洲の万博跡地については、万博の開催地だったからこそ、長く愛される魅力的な場所になってほしいと思います。</p> <p>夢洲は大阪市街地から少し離れているため、正直、「特別な理由」がないと何度も足を運ぶ場所にはなりにくいと思います。そのため、他にもあるような施設ではなく、「ここから行きたい」と思える強い魅力が必要ではないでしょうか。</p> <p>一方で、夢洲はUSJや海遊館など大阪ベイエリアの人気施設とも近く、大きな可能性を持っている場所だと思います。USJだけで終わるのではなく、「せっかく大阪ベイエリアに来たなら夢洲にも行こう」と思ってもらえるような、回遊性のあるエリアづくりができれば、大阪全体の観光の強みになると思います。</p> <p>また、万博跡地には、一部の人だけが楽しめる施設ではなく、子どもから大人まで、さらに海外から来た人も楽しめるような、老若男女・国籍を問わず魅力を感じられる場所を目指してほしいです。</p> <p>個人的には、万博の「未来」というテーマを活かした体験型施設が夢洲には合っているように感じます。例えば、最新技術を活用した没入型エンターテインメント、夜のライトショーやドローンショー、季節ごとにイベント内容が変わるエリアなど、「一度行ったら終わり」ではなく何度も訪れたいくなる工夫があると良いと思います。</p> <p>また、日本が世界に誇るアニメ、ゲーム、キャラクター文化、未来技術などを取り入れた空間づくりも、大阪や日本ならではの魅力になるのではないのでしょうか。海外からの観光客にも分かりやすく、日本人も楽しめるコンテンツであれば、万博後も継続的な集客が期待できると思います。</p> <p>夢洲が、一時的な話題で終わるのではなく、10年後、20年後も「行きたい」と思われる大阪の新しいシンボルになることを期待しています。</p>	<p>夢洲第2期区域については、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。</p> <p>マスタープランはまちづくりの方向性を示すものであり、今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体の開発計画が決定することとなります。</p>
<p>59</p> <p>国際観光拠点都市を実現するために海上アクセス拠点の強化が必要と思います。</p> <p>ユニバーサルスタジオジャパン*IR*アニメの聖地の連携が実現すると世界中から多くの観光客が来阪されます。もし期待通りの観光客を迎えることになれば、年間7200万人(20万人/日)になり航空網、鉄道網、海上航路は、再整備が必要になります。</p> <p>ちなみに甲子園球場の収容人員は4万7千人ですのでその4倍の観光客を迎えることになります。JR西日本、大阪メトロ・近鉄だけのキャパシティでは、逼迫する恐れがあるため新たな船便での全国へのアクセス網を整備する必要も出てくるでしょう。</p> <p>つまり、夢洲から中国地方、四国地方、北陸地方、東北地方、全国への観光客の送客ルートが出来上がり、地方に観光客が増加し活性化に貢献することになり過疎化対策の反射効果も期待できます。</p> <p>また、アニメの聖地巡りのツアーが企画されたなら、(例えば高知へのアンパンマンツアーなど)全国的な広がりを持つプロジェクトになる可能性があります。</p> <p>夢洲の発展こそが、大阪が副首都にふさわしいにぎわいを生み出す絶好のチャンスになると思います。</p>	

ご意見の要旨	府市の考え方
<p>60</p> <p>【万博レガシーの継承と発信】について</p> <p>今回のマスタープランで最大の変更点である「万博レガシーの継承と発信」について考えてみました。ハード面での継承・発信については</p> <p>①大屋根リングの一部を残し、記念公園として整備すること、 ②静けさの森の樹木を街づくりに活用すること(具体的手法は2方向示されています)、 ③大阪ヘルスケアパビリオンの一部を残し、大阪の強みを活かした「先端医療」「国際医療」「ライフサイエンス」事業を実施することの3点が示され、①に整備予定の記念館を含めてかなり具体的な整備計画が見て取れます。一方、ソフト面に関しては、5つのお題目が見て取れますが、具体的な内容については、「これから」という感じに受け取れました。</p> <p>このような状況の中、「継承」すべき万博開催の意義について再度見てみますと、 ④の「日本の飛躍の契機に」という、本来最優先で検討すべき「理念の継承」があまり反映されていないのではないのでしょうか？</p> <p>万博跡地という強みを活かし、世界中から人・モノ・投資を呼び込む国際観光拠点に夢洲になるためには、そのすべてをIRに依存するのではなく、第二期エリアも日本独自の、最先端の産業分野を集約した、集客力、発信力のある「聖地化」を目指すべきではないか、と考えます。ではその最先端の産業とは何でしょうか？それは鉄鋼でも自動車でも、ましてや軍事産業でもありません。かつて大阪を支えた電機・製薬でもなく、近い将来、我が国の中小産業となるアニメ・ゲームのコンテンツ産業こそが第二期エリアのテーマとしてふさわしいと考えます。</p>	<p>夢洲第2期区域については、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。</p> <p>マスタープランはまちづくりの方向性を示すものであり、今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的な開発計画が決定することとなります。</p>
<p>61</p> <p>万博、大好きでした！ 都合、50回くらい行った。 会場で仕事しようかと思ったけど、お友だちが関西パビリオンのディレクターをやっていて誘われたけど、やっぱりふつうのお客としていくほうが楽しいに決まっている。 そんな万博会場の跡地、大屋根リングの一部は残るときいているけど、いったいどんなふうになるのか心配。。。わたしとしては、万博の雰囲気を残した会場になってほしいな。 たとえばわたしが大好きだったフランスパビリオンやイタリアパビリオン、アートとファッションと映像と音楽の世界、これからはこんな要素が大事なんじゃないかな。 日本が世界に誇れるのはゲームだったりアニメだったりするけど、もちろんこうしたものを一緒にしても感じいいけど、ファッションやアートが組み合わさって何かができるって感じかな。 よくわからないけど、ファンタジーの世界を作ってください。</p>	<p>夢洲第2期区域については、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。</p> <p>また、万博の成果を一過性のものとせず、レガシーとして後世に引き継ぎ発信するため、夢洲第2期区域では大屋根リングを一部残置し、その周辺エリアを記念公園として整備し、その他のエリアは、開発事業者募集において、静けさの森の樹木の利活用や万博を契機に創出された最先端技術やイノベーションに触れられる機能の導入などに取り組み、万博の跡地である「夢洲」において「場の記憶」を継承・展開することとしております。</p> <p>マスタープランはまちづくりの方向性を示すものであり、今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的な開発計画が決定することとなります。</p>

ご意見の要旨	府市の考え方
<p>62</p> <p>IRとの相乗効果を発揮するインバウンド強化のため、ゲーム、アニメ、和食など日本の強みを前面に出したテーマパークを検討して欲しい。</p>	<p>夢洲第2期区域については、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。</p> <p>また、本案「3. 土地利用方針」のIR連携ゾーンにおいて、隣接する第1期区域(IR区域)や記念公園ゾーンと連携することにより相乗効果を高める機能を導入することとしております。</p> <p>マスタープランはまちづくりの方向性を示すものであり、今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的な開発計画が決定することとなります。</p>
<p>63</p> <p>過去のパブリックコメントを改めて確認し、それらが今回の改定マスタープランにどの程度反映されているかを検証しました。しかし、多くの意見が「関係部に伝える」「決定した開発事業者に処置を委ねる」といった対応にとどまっており、府市としての主体的な検討や反映が十分に行われていない印象を受けました。</p> <p>特に、Ver2.0(案)に対するパブリックコメント64番で示されていた「サブカルチャー×ものづくり×IR が生み出す世界唯一のエンターテインメント都市」といった明確なテーマ性は、今回のマスタープランからは読み取れません。このような都市としての方向性やコンセプトが不明確なまま事業者募集に進むことには、時期尚早であると強く感じます。</p> <p>ゾーニングや施設整備、既存資源の保全といったハード面の計画が整っていても、そこで展開されるコンテンツの明確性と魅力が伴わなければ、人・モノ・資金は集まりません。結果として、今回のまちづくりのテーマである「国際観光拠点」の実現も困難になるのではないのでしょうか。</p> <p>いわゆる「仏作って魂入れず」の状態とならないためにも、魅力的なコンテンツを誘引・創出できる都市づくりの方向性を、マスタープランの段階で明確に示すことを強く求めます。</p>	<p>夢洲第2期区域マスタープランVer.2.0(案)のパブリックコメントでいただいた意見については、精査のうえ、変更が必要となった箇所については、所要の変更を行っております。</p> <p>夢洲第2期区域については、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。</p> <p>マスタープランはまちづくりの方向性を示すものであり、今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的な開発計画が決定することとなります。</p>

ご意見の要旨	府市の考え方
<p>64 私は夢洲の万博跡地活用について、「アニメ・漫画・ゲームを中心とした国家的コンテンツ拠点」を整備すべきだと強く考えています。</p> <p>その理由の一つは、日本が生み出したはずの巨大コンテンツの“稼ぎ場”が次々と海外へ流出している現実です。日本は世界レベルのアニメ・漫画文化を持ちながら、その利益の中心部分、つまり“体験消費”“観光消費”“テーマパーク消費”を充分国内に確保できていません。</p> <p>近年その象徴的な事例が相次いでいます。</p> <p>例えば「NARUTO」をテーマにした大型施設は、フランスで展開が進められています。ヨーロッパの日本アニメ人気を背景に、日本ではなく海外側が巨大な観光需要を取り込もうとしています。</p> <p>また、「ドラゴンボール」のテーマパーク構想は、サウジアラビアで大規模開発がすすめられています。世界中のファンを呼び込む「聖地」が、日本ではなく、中東に生まれようとしているのです。</p> <p>さらに、日本IPを活用したイベント、展示、体験型施設は、中国、シンガポール、アメリカ、ドバイ、韓国など世界各地へ広がっています。任天堂関連施設は海外展開が進み、ポケモン関連イベントも世界中で開催され、日本アニメフェスは欧米各国で巨大市場化しています。</p> <p>もちろん、海外展開そのものは悪いことではありません。日本文化が世界へ広がること自体は誇るべきです。しかし問題は、日本国内に「総本山」が存在しないことです。</p> <p>本来であれば、日本に来なければ体験できない、日本文化の巨大発信基地が必要だったはずですが、ところが現状では、世界中の人々が日本アニメを愛しているのに、その“最終的な観光消費”や“巨大体験消費”は海外資本や海外施設に奪われつつあります。</p> <p>これは極めて危険です。</p> <p>なぜなら、コンテンツ産業で本当に大きな利益を生むのは、単なる映像配信だけではないからです。</p> <p>テーマパーク、ライブ、イベント、ホテル、飲食、グッズ、XR体験、ゲーム連動、国際展示会、ファンコミュニティ。こうした“リアル空間での体験消費”こそが、巨大経済圏を形成します。</p> <p>ディズニーが強いのも、映像だけではなく、「体験空間」を押さえているからです。</p> <p>日本はコンテンツを生み出しながら、その“体験産業”の巨大化で後れをとってきました。</p> <p>このままでは、日本のアニメ文化は「制作だけ日本、利益は海外」という構造になりかねません。</p> <p>だからこそ、夢洲が重要なのです。</p> <p>夢洲は、単なる跡地ではありません。</p> <p>大阪・関西万博によって、世界に認知された巨大国際拠点です。</p> <p>IR、国際観光、関西空港、新幹線、関西文化圏とも接続できる、極めて戦略的な立地です。</p> <p>ここに、日本アニメ・漫画・ゲーム文化の“本拠地”を作るべきです。</p> <p>しかも重要なのは、「単独作品型」ではなく、“オールジャパン型”であることです。</p> <p>NARUTO、ドラゴンボール、ONE PIECE、ガンダム、ポケモン、ジブリ・・・</p> <p>ゲーム、声優文化、eスポーツ、漫画文化、日本音楽・・・</p> <p>これらを横断的に集積し、日本文化全体を世界に発信する。</p> <p>夢洲は、その唯一の候補地になれるとおもいます。</p> <p>さらに関西には、吉本、松竹、宝塚、文楽、落語、歌舞伎、漫画文化など「人を楽しませる文化の土壌」があります。</p> <p>つまり夢洲は「日本コンテンツ産業の首都」になれる条件を持っているのです。</p> <p>逆に言えば、ここで本格的なコンテンツ拠点を作れなければ、日本は今後も“稼ぎ場”を海外に奪われ続ける可能性があります。</p> <p>日本が生み出した文化なのに、観光消費は海外へ流れる。</p> <p>巨大施設は海外に造られる。</p> <p>ファンコミュニティも海外で育つ。</p> <p>そんな状況をそのまま放置してもよいのでしょうか？</p> <p>夢洲には「日本文化の主導権を取り戻す」使命があると思います。</p> <p>万博レガシーとは、決して単なる建物ではありません。</p> <p>未来の日本産業を育てる「国家戦略」そのものです。</p> <p>どうか夢洲を“日本コンテンツ文化の世界総本山”として整備し、「日本でしか体験できない未来」を世界に示していただきたい、と強く願っております。</p>	<p>夢洲第2期区域については、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。</p> <p>マスタープランはまちづくりの方向性を示すものであり、今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的な開発計画が決定することとなります。</p>

ご意見の要旨	府市の考え方
<p>2025の万博でいちばん驚き、うれしかったのは、世界の食を味わえたことだ。とりわけ今まで興味もなかったヨーロッパのちいさな国々の料理、たとえば、ハンガリーやセルビア、チェコなどの郷土料理のおいしさは格別だった。牛肉にしても、骨の髄をベースにした野性味あふれるメニューがヨーロッパの基本で、日本食とはあきらかに違うし、焼き肉文化とは異なる「煮込み文化」がそこにあった。また、オーストラリア館で食べたカンガルー肉や牛肉のハンバーガー。自然が広がる国のレシビだと思った。料理こそがこれから最も大事なアイテムだと僕は思う。そこで、「食」をテーマにしたエンターテインメント施設を万博跡地に望む。屋台ではなく、しっかりとしたレストラン、フードコートがあつた万博会場跡地に林立する。もちろんそれだけではあの広い空間を埋めることなどできないから、人気のポケモンやレガシーのガンダム、エヴァンゲリオン、鉄腕アトムなど、日本の得意技であるアニメーションワールドを並立させる。世の中は加速度的にAI文化が席巻しているが、AIにできないこと、それは深い味わいのある料理をつくることではないか。ファストフードならAIにも作製可能だろうが、ヨーロッパの煮込んだ深い味の料理を丁寧に作ることはしばらく無理だろう。22世紀になったらわからないが。</p>	<p>夢洲第2期区域については、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。また、「3. 土地利用方針」①「ゲートウェイゾーン」において、他では経験できない体験(ガストロノミー体験など)が可能な機能等を導入することとしています。マスタープランはまちづくりの方向性を示すものであり、今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的な開発計画が決定することとなります。</p>
<p>万博の跡地利用ですが、できればより汎用的に大阪府、関西、日本、海外の人たちが楽しめる場所にしてほしいです。現在のプランでは、車をテーマにしたアミューズパークとのことですが、車に興味のない都市部の人がものすごく増えている現状、多くの人に興味を持たれない案になっている気がします。そもそも車が必要な人でも、車の展示会に行く人は稀です。車は道具であり、趣味として車を見る人は稀です。また、ウォーターパークの案も、楽しめる期間が狭く、いい案とは思えません。プール施設は、温泉施設よりも人気ですか？</p> <p>もしアミューズメントパークを作るなら、日本が誇る漫画やアニメ、ゲームを集中的に扱うほうが良いと思います。これなら日本に来る意味ができますし、毎月に最先端のIPを投入すれば、あれをやっているから見に行きたい、となるでしょう。今政府がすすめている漫画やアニメのアーカイブ施設を引き受け、保管、展示するのも手だと思います。加えて、ガンダム館を常設にできれば、万博民が押し寄せると思います。</p> <p>アミューズメントパークでないなら、第二期大屋根リングが一番強いと思います。350億で作れたのです。建築資材や人件費の高騰や耐久性の問題から、余剰金370億で作れるとは思いますが、万博を愛した人がまた足を運ぶ機会になると思いますし、世界に誇る大阪のシンボルとなります。</p> <p>可能かどうかはわかりませんが、毎年、プチ万博、博覧会ができる場所にできれば、相当人気になると思います。展示は三ヶ月に一度、テーマをがらりと変える感じで。例えば、この年の第一期は車、第二期はアニメ、第三期は宇宙、第四期は健康、とか。スペイン館やチェコ館のような特殊な建物を沢山用意し、その施設を1企業が借り、その期丸ごと展示できれば、多種多様なコンテンツを提示できます。モンハンパビリオンのようなVR体験施設も、ワッセのような一般的な展示会施設もありで、そこを使いたい企業がプランを提出し、自由に使える感じで。これなら一年中、色々なテーマで楽しめます。この案だと、住友館といった万博コンテンツの常設化も可能なので、万博民が押し寄せます。通期パスも沢山売れることでしょう。できれば第二次大屋根リングとあわせてできれば最高だと思います。</p> <p>以上、色々とのべてきましたが、最後の案を推したいです。万博を楽しんだ人が本当に求めているのは、万博跡地の活用ではなく、万博そのものをもう一度、あるいは新たな万博だと思いたいです。</p>	<p>夢洲第2期区域のまちづくりについては、開発面積が約50haという広大なエリアであるため、まちづくりの方針(マスタープラン)を示すこととし、令和6年9月に「夢洲第2期区域マスタープラン策定に向けた民間提案の募集」を開始しています。そこで、まちづくりについて具体的な提案を受け付け、令和7年1月に2件の優秀提案を決定しています。これらの優秀提案を参考にマスタープランを作成しており、本案では、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。優秀提案としたモータースポーツ関連施設、ラグジュアリーホテルやウォーターパーク等については、決定したのではなく、マスタープランはまちづくりの方向性を示すものであり、今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的な開発計画が決定することとなります。</p>

	ご意見の要旨	府市の考え方
67	<p>新聞等の報道で見ましたが、サーキット場やウォーターパークが候補に挙がっていると。日本らしさのない候補で、絶対反対です。日本が海外からの旅行者などを呼びこむための事業とは到底思えません。私は旅行関連の会社に勤務していますが、海外からの旅行者の主な目的は日本独自の文化や歴史に触れ、日本という国を知ることに変な興味を持たれて、リピードも多いのが特徴です。</p> <p>こんなことは隣県に京都・奈良のある大阪人なら当たり前に知っていることです。もっと、日本をアピールするコンテンツを前面に押し出した事業は考えられないのでしょうか？</p> <p>例えば、集客力のあるUSJやTDLを参考にして、海外の方だけでなく、日本の老若男女問わず楽しめる日本発祥のアニメやゲームなどのエンタメを融合・集結したテーマパークなど出来ませんか？ご一考ください。</p>	<p>夢洲第2期区域のまちづくりについては、開発面積が約50haという広大なエリアであるため、まちづくりの方針(マスタープラン)を示すこととし、令和6年9月に「夢洲第2期区域マスタープラン策定に向けた民間提案の募集」を開始しています。そこで、まちづくりについて具体的な提案を受け付け、令和7年1月に2件の優秀提案を決定しています。これらの優秀提案を参考にマスタープランを作成しており、本案では、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。</p> <p>優秀提案としたモータースポーツ関連施設、ラグジュアリーホテルやウォーターパーク等については、決定したものではありません。マスタープランはまちづくりの方向性を示すものであり、今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的開発計画が決定することとなります。</p>
68	<p>大阪・関西万博跡地の舞洲に新たなエンターテインメント施設が企画されているなか、「サーキット建設案」と「ウォーターパーク案」などがあると聞いています。どちらもあまり心動かされない案だなあと感じました。どこにでもあるような印象なんです。そこで思うのは、日本が最強のアニメとゲームとコスプレと着ぐるみの世界を再現するパーク案ではないかと思えます。経済産業省が2025年に出した資料「業界の現状及びアクションプラン(案)について」を見ると、「日本のアニメの輸出状況 地域別輸出額・地域別契約件数」が詳細に書かれています。アニメは今や日本の一大産業であり、全世界から注目が集まっています。そして、こうしたアニメファンという存在は、映画だけを見るのではなく、アニメに関わるロケーション訪問(聖地巡礼)や、アニメ登場人物になりきる(コスプレ)、さらにアニメの世界が再現された場所へ赴き、同好者とのコミュニケーションやアニメ体験という「実行動」が伴う。つまり、アニメのためであれば関連する場所へ行きたい、グッズを入手したい、仲間と出会いたいという「体験参加型」を望むケースが多い。USJのハリウッドエリアや、スーパーマリオに出会いたいという行動力がある。みんなアドベンチャーなんですね。素晴らしいことです。</p> <p>そこで舞洲を「日本発のアニメ＆ゲームの聖地」にするために、世界に類を見ない巨大なテーマパークをつくれれば全世界から注目を浴びるし、集客力はUSJやディズニーランドと肩を並べる人気スポットとなると思う。また、サーキットなどのような専門職集団ではなく、多くの一般的な若い世代の雇用を生み出すことができる。テーマパークの内容、集めるコンテンツは現時点では決定できないが、大阪万博で注目された「ガンダム」をはじめ、「ポケモン」や「ハローキティ」は欠かせないだろうし、アニメでは「鬼滅の刃」「ドラゴンボール」「ナルト」「進撃の巨人」などもぜひともこのパークで出たい。今後、少子化による人口減少で国力が衰退するのではないかと言われているニッポン。それを逆転させるのが「アニメ・ゲームパーク案」であり、交通の利便性の良さは大阪万博で実証済みの舞洲に建設されるのが最適です。大阪を新しくするためには都構想などの枠組みも大事だが、こうした「場のチカラ」が発信源となって、未来の都市像を構築していくの、いいのではないかと思う。</p>	
69	<p>楽しい王国</p> <p>夢洲の万博跡地にサーキット案やウォーターパーク案が出ていることをニュースで知りました。どちらもあまり想像して「すばらしいプラン！」と思えるものじゃないと感じました。なぜなら、どちらのプランも「どこかにある施設」という既視感があるからで、何もわざわざ舞洲のあの魅力的な万博会場跡につくる必要があるのかあと思ったからです。</p> <p>大阪万博に30回通ったファンとしては、万博レガシー(?)の残り香を感じられるような場所にしてほしいと思います。万博のテーマが「いのち輝く未来世界のデザイン」でしたので、生命科学や医学、環境保全を訴えるパビリオンが多かったと思います。そこで、「たのしい科学パーク」というイメージでもいいし、特にわたしが感動した「いのちの未来」のテイストがあるもの。そして、新たな宇宙世紀の「ガンダムパビリオン」のテイスト。この2つのイメージを感じさせるパークがいいと個人的には思います。</p> <p>具体的なイメージとしては、日本が圧倒的にナンバー1である「ゲーム」「アニメ」が全面的に打ち出されたものかな、、、。やっぱり日本のアニメはすごいと思います。今年の春に友人が出かけたシンガポールでは、日本のアニメのことをめちゃ詳しく質問されて、答えられないくらいマニアックだったそうだし、アニメ、ジブリはもちろん京アニやパワーのあるところのアニメのロケーションめぐりの話も聞かれたとか。宇治や滋賀の唐橋公園とか、全然私達の方が知らなくて、、、。</p> <p>それとゲームは、これはもうポケモン人気でシンガポールでもマレーシアでも抜群だったし、小さい子はマリオだし、ヨーロッパの若い人は桃太郎電鉄に詳しくかったり、ゲームをつうじて日本のことをよ〜く知っているのでびっくり。</p> <p>結論、、、サーキットやウォーターランドもいいけど、ゲームとアニメが一緒になったサイエンスティックなファンタジーランドを万博跡地につくってほしい。ユニバも海遊館も近くなんだし、世界最強のゲーム＆アニメ王国をつくれれば、インバウンドも日本の私たちも最高だと思います。カジノのあるオトナのエリア、若者が集まるゲーム＆アニメ王国、そして長期滞在型(料金、高くないって意味)のホテルなどがあれば、大阪は世界から注目される街になると思うんだけど。よろしくお願ひします。</p>	

ご意見の要旨	府市の考え方
<p>70</p> <p>大阪・関西万博跡地にふさわしいエンターテインメント施設とは？ 知り合いから聞いたところでは、万博跡地にサーキットが計画されていると。これには大反対です。サーキットに新鮮味がありますか？一部のファンのための場所に万博跡地がなってほしくないです。じゃ、どんなものができたらいいか？私はアニメーションファンなので、日本のアニメの王国を創ってほしいと思います。これまでに開催されている「ピクサーの世界展」(2026年3月)や、「Pokémon GO Fest:東京」(2026年5月～6月)、「ドラえもん&フレンズ」、「名探偵コナン」などのイベントには、世界中から多くのアニメファンがやって来ます。大阪万博跡をぜひ「アニメの聖地」にしてください。</p>	<p>夢洲第2期区域のまちづくりについては、開発面積が約50haという広大なエリアであるため、まちづくりの方針(マスタープラン)を示すこととし、令和6年9月に「夢洲第2期区域マスタープラン策定に向けた民間提案の募集」を開始しています。そこで、まちづくりについて具体的な提案を受け付け、令和7年1月に2件の優秀提案を決定しています。これらの優秀提案を参考にマスタープランを作成しており、本案では、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。 優秀提案としたモータースポーツ関連施設、ラグジュアリーホテルやウォーターパーク等については、決定したものではありません。マスタープランはまちづくりの方向性を示すものであり、今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的開発計画が決定することとなります。</p>
<p>71</p> <p>昨年公開された府民意見の中に非常に興味深い提案を見つけました。それは、「夢洲=大人の夢の島」をキーワードに、ゲーム、アニメ、eスポーツ、ボードゲーム、コスプレなど、多彩なサブカルチャーを共存・融合させ、夢洲をサブカルチャーの聖地として発展させるというものです。</p> <p>確かに、アニメやゲームは日本が世界をリードするコンテンツであり、産業としての成長余地も大きい分野です。もし夢洲にこれらの聖地を構築できれば、提案者の言うように、「遊び足りない大人」を世界中から呼び込む「夢の島」へと発展させることも可能だと感じます。</p> <p>一方で、報道等では本区域にサーキットやウォーターパークを整備する方針があるかのように受け取れます。しかし、「大阪の成長をけん引する新たな国際観光拠点」として、それらが本当にふさわしいのか、強い疑問を抱いています。</p> <p>先述のサブカルチャー聖地案に対する府市の回答には、「本地域は観光・産業ゾーンと位置づけ、具体的開発計画は開発事業者募集の際に決まる」と記載されていました。まさに今がその「具体的開発計画」が決められる時期であるはずですが、提示されているマスタープラン3.0(案)には、</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 各ゾーンの“目指す方向性”という抽象的な表現のみで、 ・ 大屋根リングの保存エリア(記念公園)と ・ ヘルスケアパビリオンの利活用ゾーン(健康・医療) <p>以外について、具体的なテーマやコンテンツの記載が一切見当たりません。</p> <p>このままでは、夢洲の将来像が「既定路線」によって固定化され、万博で示された大阪・日本のポテンシャルを十分に活かすきれないのではないかと危惧しています。</p> <p>どうか、既存の案をそのまま踏襲するのではなく、大阪、そして日本の魅力を最大限に発信できる“真の国際観光拠点づくり”を進めていただき、夢あふれる未来のベイエリアを実現していただきたいと強く願います。</p>	
<p>72</p> <p>万博跡地をサブカルチャーの聖地に！</p> <p>知り合いから万博跡地にサーキットが計画されていると聞きました。これには大反対です。一部のファンのための場所に万博跡地がなってほしくないです。私はアニメファンでコスプレにも興味があります。それにゲームも大好きです。アニメ、ゲーム、コスプレなどを集めたサブカルの聖地を夢洲に作ってほしいと思います。大阪ではそういったイベントはインテックス大阪や京セラドームで開催されていますが、どうせなら万博が終わって新しく生まれ変わる夢洲を舞台に日本中のアニメイベント、ゲームイベント、そしてコスプレイベントが開催されるようになれば、世界中から人集まります。夢洲をぜひ「サブカルチャーの聖地」にしてください。</p>	

ご意見の要旨	府市の考え方
<p>73 夢洲第2期の整備方針につきまして、生成AIに照会したところ、IR補完、滞在型エンターテインメント、万博レガシー、ナイトコンテンツ、国際観光拠点といったキーワードが抽出され、具体的な施設案として以下のような候補が挙げられています。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 大型アリーナ(約2万人規模) ・ ウォーターパーク・リゾート施設 ・ サーキット施設 ・ 万博レガシー関連施設 ・ 次世代エンタメ街区 ・ 高級ホテル・滞在施設 ・ 商業モール・飲食集積 等 <p>このうち、万博レガシー施設につきましては、大屋根リングの一部保存や記念公園整備が別途進められており、方向性が明確になりつつあるものと理解しております。</p> <p>一方で、ウォーターパークやサーキット施設につきましては、過去のパブリックコメントにおいて多くの懸念が指摘されております。特にサーキットについては、経済界の有力者からも名指しで批判があったにもかかわらず、あたかも既定路線であるかのような報道発信が続いている点に疑問を抱いております。</p> <p>サブカルチャーを核とした国際観光拠点の検討について</p> <p>前回のパブリックコメントにおいて提案されていた「サブカルチャーの聖地」構想は、IRの補完、滞在型エンターテインメントの充実、万博レガシーの継承、国際観光拠点の形成といった観点から、十分に検討に値するものと考えております。</p> <p>生成AIは、大屋根リングの保存・記念公園の維持管理・静けさの森の継承などに相当の維持コストが発生することを指摘し、それらを商業収益・イベント収益・観光収益によって補う必要性を示唆しております。</p> <p>アニメ・ゲーム・eスポーツ等のサブカルチャー関連産業は、国内外からの集客力が高く、飲食・物販・宿泊・旅行など周辺産業への波及効果も大きいことから、夢洲の持続的な収益確保に寄与し得ると考えております。</p> <p>夢洲がサブカルチャーの国際的拠点となることで、</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 万博レガシーの継承・発信 ・ 若年層および訪日客の誘客 ・ 次世代産業の集積 ・ IRとの相乗効果 など、多面的な効果が期待できるものと考えております。 <p>つきましては、夢洲第2期の将来像として、サブカルチャーを核とした国際観光拠点の形成について、改めて検討いただきたく存じます。</p>	<p>夢洲第2期区域のまちづくりについては、開発面積が約50haという広大なエリアであるため、まちづくりの方針(マスタープラン)を示すこととし、令和6年9月に「夢洲第2期区域マスタープラン策定に向けた民間提案の募集」を開始しています。そこで、まちづくりについて具体的な提案を受け付け、令和7年1月に2件の優秀提案を決定しています。これらの優秀提案を参考にマスタープランを作成しており、本案では、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。</p> <p>優秀提案としたモータースポーツ関連施設、ラグジュアリーホテルやウォーターパーク等については、決定したのではなく、マスタープランはまちづくりの方向性を示すものであり、今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的な開発計画が決定することとなります。</p>

ご意見の要旨	府市の考え方
<p>74</p> <p>— IR 隣接の「未来都市エリア」としての持続可能性確保に向けた提案 — 生成 AI によれば、夢洲第 2 期は IR に隣接する「未来都市エリア」として位置づけられており、</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 万博で世界に「大阪」を見せる ・ IR で世界から人を呼ぶ <p>・ 第 2 期で持続的な都市をつくる という三段構えの構想が示唆されております。 万博を成功に導いた大阪府・市の実行力を踏まえれば、一定の集客や、来訪者の輸送・宿泊・飲食・買い物・娯楽の受け皿を整備することは可能と考えます。 しかしながら、生成 AI は同時に以下の不安点も指摘しております。</p> <p>1. 生成 AI が示す不安点</p> <ul style="list-style-type: none"> ● カジノ需要の不確実性 特に日本人需要は未知数であり、 ・ 入場料の有料化 ・ キャンブル依存症対策の徹底 などにより、国内需要の伸びは限定的となる可能性があります。 ● 夢洲に滞在する理由の不足 現在の関西観光は、 ・ 京都を日帰りで消化 ・ 大阪は通過点 となる傾向が強く、「夢洲に3泊する理由」を創出できるかどうか、IR および第 2 期エリア成功の鍵とされています。 <p>2. 現行コンテンツでは「2～3 泊の必然性」が弱い サーキット案は魅力的ではあるものの、</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 国際レースの誘致は困難 ・ 年間を通じた開催は不可能 ・ 国内競合が多く差別化が難しい ・ 誘致・運営コストが高い など、課題が多く残ります。 <p>また、ライブ会場・アリーナ等の集客施設についても、</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ IR 内の施設と競合する可能性 ・ 開業初期の人氣が落ち着いた後の「共倒れ」リスク が懸念されます。 <p>3. 第 2 期エリアは「IR の補完」ではなく、自立した集客力が必要 以上を踏まえますと、第2期エリアは、</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 単独で来訪者を呼び込める ・ 滞在日数を伸ばせる ・ 消費を獲得できる ・ 長期的に収益を生み出せる「持続可能なエリア」としての機能が不可欠であると考えます。 <p>4. 具体的提案:アニメ・ゲームを核としたサブカルチャー都市構想の再検討 昨年 10 月のパブリックコメントで提示されていた、アニメ・ゲーム・コスプレ・e スポーツ等を核とした「サブカルチャーの聖地」構想は、現実的かつ将来性のある選択肢であると考えます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 夢洲に滞在する理由を創出できる サブカルチャーは、 ・ 国内外に巨大なファン層 ・ 通年でのイベント需要 ・ 長期滞在型の観光行動 を持ち、「3 泊する必然性」を生み出せる数少ないコンテンツです。 ● IR・USJ・舞洲・咲洲との広域連携が可能 ・ IR の富裕層・MICE 客 ・ USJ のファミリー層 ・ 舞洲のスポーツ施設 ・ 咲洲の国際展示場 と連携することで、広域観光ルートの形成が期待できます。 ● 万博レガシーを“ソフト面”でも継承できる ・ 国際交流 ・ 文化発信 ・ 次世代産業育成 といった万博の理念を、ハードだけでなくソフト面でも継承できます。 <p>5. 結論 夢洲第 2 期は、IR の隣に位置する「未来都市エリア」として、自立した集客力と持続可能な収益モデルを備える必要があると考えます。 その観点から、アニメ・ゲームを核としたサブカルチャー都市構想の再検討は、現実的かつ効果的な選択肢であり、マスタープラン 3.0 および事業者公募仕様書の検討において、ぜひご考慮いただきたく存じます。 万博レガシーをハード・ソフト両面で実現できる計画の推進を強く望んでおります。</p>	<p>夢洲第2期区域のまちづくりについては、開発面積が約50haという広大なエリアであるため、まちづくりの方針(マスタープラン)を示すこととし、令和6年9月に「夢洲第2期区域マスタープラン策定に向けた民間提案の募集」を開始しています。そこで、まちづくりについて具体的な提案を受け付け、令和7年1月に2件の優秀提案を決定しています。これらの優秀提案を参考にマスタープランを作成しており、本案では、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。</p> <p>優秀提案としたモータースポーツ関連施設、ラグジュアリーホテルやウォーターパーク等については、決定したのではなく、マスタープランはまちづくりの方向性を示すものであり、今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的開発計画が決定することとなります。</p>

ご意見の要旨	府市の考え方
<p>75 夢洲第2期の整備方針について、生成AIに照会したところ、有力な候補施設としてIR補完・滞在型エンタメ・万博レガシー・ナイトコンテンツ・国際観光拠点 といったキーワードが抽出され、具体的な施設案として以下が挙げられました。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・大型アリーナ(約2万人規模) ・ウォーターパーク・リゾート施設 ・サーキット施設 ・万博レガシー関連施設 ・次世代エンタメ街区 ・高級ホテル・滞在施設 ・商業モール・飲食集積 等 <p>このうち、万博レガシー施設については、大屋根リングの一部保存や記念公園整備が別途進行しており、方向性が明確になりつつあります。</p> <p>しかし、ウォーターパークやサーキット施設については、過去のパブリックコメントにおいて多くの懸念が指摘され、特にサーキットに関しては、経済界の有力者からも名指しで批判があったにもかかわらず、あたかも既定路線であるかのような報道発信が続いている点に疑問を感じます。</p> <p>◆提案:サブカルチャーを核とした国際観光拠点の検討を求めます</p> <p>前回のパブリックコメントで提示されていた「サブカルチャーの聖地」構想は、IR補完型の滞在型エンタメとしても、万博レガシーの継承としても、国際観光拠点形成としても極めて有望であり、改めて検討に値するものと考えます。</p> <p>生成AIは、大屋根リングの保存・記念公園の維持管理・静けさの森の継承などに相当の維持コストが発生することを指摘し、それを商業収益・イベント収益・観光収益で補う必要性を示唆しています。</p> <p>サブカルチャー関連産業(アニメ・ゲーム・eスポーツ等)は、国内外からの集客力が高く、飲食・物販・宿泊・旅行など周辺産業への波及効果も大きいため、夢洲の持続的な収益確保に寄与し得ると考えます。</p> <p>夢洲がサブカルチャーの国際的拠点となれば、</p> <ul style="list-style-type: none"> ・万博レガシーの継承 ・若年層・訪日客の誘客 ・次世代産業の集積 <p>IRとの相乗効果 といった多面的な効果が期待でき、夢洲第2期の将来像として十分に検討すべき方向性ではないでしょうか。</p>	<p>夢洲第2期区域のまちづくりについては、開発面積が約50haという広大なエリアであるため、まちづくりの方針(マスタープラン)を示すこととし、令和6年9月に「夢洲第2期区域マスタープラン策定に向けた民間提案の募集」を開始しています。そこで、まちづくりについて具体的な提案を受け付け、令和7年1月に2件の優秀提案を決定しています。これらの優秀提案を参考にマスタープランを作成しており、本案では、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。</p> <p>優秀提案としたモータースポーツ関連施設、ラグジュアリーホテルやウォーターパーク等については、決定したのではなく、マスタープランはまちづくりの方向性を示すものであり、今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的開発計画が決定することとなります。</p>

ご意見の要旨	府市の考え方
<p>「はじめに」の部分に「大規模なエンターテインメント・レクリエーション機能を導入」とあるが、後述の「優秀提案の内容を踏まえる」の部分と考え合わせると、優秀提案1の概要に記載のあった「サーキット」や優秀提案2の概要に記載の「世界最高水準のラグジュアリーリゾート」(ホテル、ウォーターパーク等)を示唆していると読み取れる。今後の事業者募集において、過去のパブリックコメントでも一部指摘があった以下の問題点についてはどのような対応、代替例の提示を想定しているのだろうか？</p> <p><サーキットに関する問題点></p> <ul style="list-style-type: none"> ・装置としての収益性、事業性 ・騒音問題 <p><ラグジュアリーリゾートに関する問題点></p> <ul style="list-style-type: none"> ・第1期区域との機能分担 ・土壌の安全性 	<p>夢洲第2期区域のまちづくりについては、開発面積が約50haという広大なエリアであるため、まちづくりの方針(マスタープラン)を示すこととし、令和6年9月に「夢洲第2期区域マスタープラン策定に向けた民間提案の募集」を開始しています。そこで、まちづくりについて具体的な提案を受け付け、令和7年1月に2件の優秀提案を決定しています。これらの優秀提案を参考にマスタープランを作成しており、本案では、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。</p> <p>優秀提案としたモータースポーツ関連施設、ラグジュアリーホテルやウォーターパーク等については、決定したものではなく、マスタープランはまちづくりの方向性を示すものであり、今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的開発計画が決定することとなります。</p>
<p>友人からこの意見募集の話聞いて非力ながら自分も何か役に立つ情報を届けたいと思い、筆をとりました。募集サイトをバラバラと見ていると、昨年の府民意見の中に、興味深い意見を見つけました。「夢洲＝大人の夢の島」をキーワードに、夢洲をサブカルチャーの聖地にしてゲーム、アニメ、eスポーツ、ボードゲーム、コスプレ等多彩なジャンルのサブカルチャーを共存・融合させようというものです。確かにアニメやゲームは日本が世界の最先端を行くコンテンツであり、産業としての伸びしろも大きいものです。もしこれらの聖地が夢島に構築できたなら、筆者の言うように、「遊び足りない大人」を世界中から呼び込むことができる「夢の島」に昇華できるでしょう。</p> <p>報道等によるとこの区域にはサーキットとウォーターパークを作ることになっている、かのよう受け取れますが、「大阪の成長をけん引する新たな国際観光拠点」として、果たしてそれらがふさわしいのか、はなはだ疑問です。先述のサブカルチャーの聖地論に対する府市の考え方の記載の中に、この地域は観光・産業ゾーンと位置づけ、その具体的開発計画は開発事業者募集開始の際に決まる、と記されています。まさに今、具体的開発計画が決められようとしている(あるいは決まっている?)時期であるはずなのに、提示されているマスタープラン3.0(案)には、各ゾーンの目指す方向性という「お題目」のみで、大屋根リングの保存エリア(記念公園)、ヘルスケアパビリオンの利活用ゾーン(健康・医療)以外は具体的なテーマやコンテンツについての記載は一切見当たりません。</p> <p>どうか「既定路線」を愚直に踏襲するのではなく、万博の成功によって示された大阪の、ひいては日本のポテンシャルを最大限に発信できる、真の「国際観光拠点づくり」を進めていただき、夢あふれる未来のバイエリアを実現してください。</p>	

ご意見の要旨	府市の考え方
<p>78 夢洲の万博跡地活用について、私は「アニメ・漫画・ゲームを中心としたエンターテインメント拠点構想」こそ、大阪、日本、そして世界に向けた“未来への国家プロジェクト”になりうると強く感じています。日本のアニメ文化は、もはや単なる娯楽産業ではありません。世界中の若者が日本語を学び、日本を訪れ、日本に憧れる最大級の文化遺産です。ハリウッド映画や欧米音楽とは違う、日本独自の感性、世界観、物語性が、国境を越えて人々を魅了しています。その中心地を夢洲につくる…これは極めて象徴的で、歴史的な意味を持つプロジェクトになると思います。関西万博は「未来社会の実験場」を掲げました。その理念を継承するなら、単なる商業施設や一過性のイベント施設ではなく、「日本が世界に誇れる未来産業」を集積させるべきです。その答えこそ「アニメ・漫画・ゲーム文化」ではないでしょうか？</p> <p>しかも、この構想の凄さは、“成長し続ける”ことです。サーキットや大型施設は、完成した瞬間から老朽化との戦いが始まります。しかしアニメ文化は違います。毎年、新しい作品、新しいキャラクター、新しい技術、新しいスターが生まれ続けます。つまり、施設そのものが「進化」し続けられるのです。</p> <p>さらに、経済波及効果もはかり知れません。テーマパーク、ライブ、映像、配信、グッズ、ホテル、飲食、国際イベント、eスポーツ、AR・VR、教育、人材育成。。。関連産業が極めて広く、視野が深い。単独施設ではなく、“巨大な文化産業都市”へ発展する可能性があります。そして何より「ここでしか体験できない」という圧倒的な強みがあります。</p> <p>世界中に遊園地やショッピングモールはあります。しかし、日本アニメ文化を総合的・体験的に味わえる場所は、世界中探しても存在しません。夢洲がその“聖地”になれば、海外からの観光客は途切れないでしょう。大阪にはUSJ、道頓堀、食文化、関西芸能など、エンターテインメント都市としての土壌があります。そこにアニメ文化を融合させれば、「世界で唯一の都市型エンターテインメント圏」が誕生します。これは東京にもまねできない、大阪独自の強みになる、と思います。</p> <p>また、夢洲という人工島の未来像としても非常に美しい。かつて“ごみの埋め立て地”だった場所が、世界中の子どもたちや若者たち(そして大人にも)夢を与える文化発信基地へ変わる。これほど象徴性のある再生ストーリーはありません。</p> <p>私は、この構想には単なる観光開発を超えた『日本再生』の可能性すらあると思っています。ぜひ、目先の収益や従来型開発だけで判断せず、「50年後の大阪に何を残すのか」という視点で、大胆な決断をお願い申し上げます。</p> <p>夢洲を“世界が憧れる日本文化の首都”にさせていただきたい。心から期待しています。</p>	<p>夢洲第2期区域のまちづくりについては、開発面積が約50haという広大なエリアであるため、まちづくりの方針(マスタープラン)を示すこととし、令和6年9月に「夢洲第2期区域マスタープラン策定に向けた民間提案の募集」を開始しています。そこで、まちづくりについて具体的な提案を受け付け、令和7年1月に2件の優秀提案を決定しています。これらの優秀提案を参考にマスタープランを作成しており、本案では、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。</p> <p>優秀提案としたモータースポーツ関連施設、ラグジュアリーホテルやウォーターパーク等については、決定したのではなく、マスタープランはまちづくりの方向性を示すものであり、今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的な開発計画が決定することとなります。</p>
<p>79 15ページの土地利用計画(ゾーニング)の中で、中核になる「グローバルエンターテインメント・レクリエーションゾーン」について、これまでの経緯から②-1「スーパーアンカーゾーン」の内容としては優秀提案1の「サーキット」と優秀提案2の「ウォーターパーク」を想定しているのかな、と読み取りました。つまり、かたや騒音、排気ガス等環境破壊のシンボルにもなりうる施設と、自然との親和性、安らぎの空間づくりの象徴となる施設が共存あるいは隣接することを想定していることとなります。この矛盾はどのように解決する予定なのでしょう？前回のパブコメの中では指摘はなかったのでしょうか？</p> <p>また、いずれの施設も収益性、事業性という面では多くの問題をはらんでいると思います。</p> <p>「サーキット」でF1のような国際レースが開催されれば、確かにそれは「世界中の人をひきつけ、ここでしか体験できない非日常空間を創出する」という記述につながりますが、誘致、開催にかかる莫大な費用の捻出については、どのような計画をされているのでしょうか？</p> <p>「ウォーターパーク」については、既存の競合施設(海遊館、市内の他の公営公園等)との兼ね合いでそれほど高額の入園料は設定できないでしょうし、もとより公園へ来られるお客様はあまりお金を使いたがらないのではないのでしょうか？</p> <p>収益性、事業性に富んだ持続可能な空間づくり、まちづくりを強く望みます。</p>	

ご意見の要旨	府市の考え方
<p>80</p> <p>夢洲第2期の現況について生成AIに聞いてみると、有力視される候補施設として、 ・IR補完 ・滞在型エンタメ ・万博レガシー ・ナイトコンテンツ・国際観光拠点 をキーワードに、具体的な施設イメージとして、 ①大型アリーナ・ライブ施設(2万人収容) ②ウォーターパーク・リゾート施設 ③サーキット・モータースポーツ系施設 ④万博レガシー施設 ⑤次世代エンタメ街区 ⑥高級ホテル・滞在施設 ⑦商業モール・飲食集積 等が上がってきます。</p> <p>このうち、④の万博レガシー施設については、記念公園ゾーンにおいて大屋根リングの一部を残し、記念公園として整備することが別軸で進んでいますが、②のウォーターパークや③のサーキットについては、過去のパブコメにおいて数々の問題が指摘され、特にサーキットに関しては、経済界の重鎮から名指しの批判を受けているにも関わらず、恰も決定事項のようにマスコミを通した発信を続けているのはいかがなものでしょうか？</p> <p>IRを補完する滞在型エンタメで、万博のレガシーを継承しつつ、国際観光拠点を形成しうるコンテンツとして、前回のパブリックコメントでも提言されていた、「サブカルチャーの聖地」構想は検討に値するものではないでしょうか？</p> <p>因みに生成AIは、先行している大屋根リングの一部保存や記念公園の維持管理、静けさの森の継承のためかなりの維持コストがかかることを懸念し、それを事業収益(商業収益、イベント収益、観光収益)で賄うことを示唆しています。</p> <p>夢洲がサブカルチャーの聖地となり、我が国の次世代産業としての期待を集めるアニメ、ゲーム関連産業が集積するならば、飲食、物販、宿泊、旅行等の周辺ビジネスを含めて充分な事業収入が見込め、万博レガシーの継承と発信、その維持継続に大いに資するものとなりうるのではないのでしょうか？</p>	<p>夢洲第2期区域のまちづくりについては、開発面積が約50haという広大なエリアであるため、まちづくりの方針(マスタープラン)を示すこととし、令和6年9月に「夢洲第2期区域マスタープラン策定に向けた民間提案の募集」を開始しています。そこで、まちづくりについて具体的な提案を受け付け、令和7年1月に2件の優秀提案を決定しています。これらの優秀提案を参考にマスタープランを作成しており、本案では、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。</p> <p>優秀提案としたモータースポーツ関連施設、ラグジュアリーホテルやウォーターパーク等については、決定したものではありません。マスタープランはまちづくりの方向性を示すものであり、今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的な開発計画が決定することとなります。</p>
<p>81</p> <p>夢洲第2期の開発においてIRとの連携、共存は大きなテーマだと思います。IRで来訪が見込まれる海外富裕層、MICE参加者をエンタメ施設(ライブ、アリーナ)、先端技術のショーケース(展示施設)、親水公園 etc で取り込んで行こう、IRであふれる滞在客、特に長期滞在客を取り込んで行こうという考えはよくわかります。しかし、IR来訪者の二次的利用だけで二期エリアの収益を賄うことは難しいのではないのでしょうか？</p> <p>優秀案の中で挙げられているサーキットはF1のような国際的なレースは実施が難しそうですし、通年での催事開催には無理があると思われます。また公園施設については維持管理費を上回る収益を上げるような入場料設定が難しいのと、公園利用者は基本的に「お金を落とさない」タイプの人が多いので、エリア全体にもたらす収益にもあまり貢献するとは思えません。すなわち、二期エリアだけで人を呼べる施設、事業として継続的に収益が上がり、投資ならびに維持管理費をペイできる施設が必要だと思います。</p> <p>ゾーニングや一部のコンテンツについては、もう変更が難しい段階かと思いますが、一例として昨年10月公表されたパブリックコメントにありました、アニメ・ゲーム・コスプレ・eスポーツ等の「サブカルチャーの聖地」を目指すプランは、この第2期区域が単独でも、そして第2期エリア⇔IR⇔USJ、さらには舞洲、咲洲をも連携した広域においても、事業として収益をもたらす、言い換えれば来訪者を継続的に確保でき、産業振興にもつながるプランになるのではないのでしょうか？</p> <p>マスタープラン3.0の整理ならびに事業者公募の仕様書作成にあたり、上記をぜひ検討いただきたく、よろしくお願い致します。</p>	

ご意見の要旨	府市の考え方
<p>82</p> <p>夢洲第2期は、IRの隣に作る「未来都市エリア」である、と生成AIが教えてくれました。万博で世界に「大阪」をみ(見・魅)せる⇒IRで世界から人を呼ぶ⇒二期で持続的な都市をつくる構想だと。万博を成功させた大阪府・市の力を持ってすれば、ある程度の集客は見込めるし、集まった人々の輸送、宿泊、飲食、買い物、娯楽を賄うことも可能でしょう。同時に生成AIは、以下の不安点も示してくれています。</p> <p>①IRにおけるカジノ需要(特に日本人需要)は未知数(日本人は入場有料になる予定、ギャンブル依存症対策も徹底) ②大阪、特に夢洲に滞在する理由を増やせるのか？(現在の関西観光は京都を日帰り消化し、大阪は通過点)夢洲に3泊させる理由を作ることがIR、ならびに二期エリア成功のカギ。</p> <p>この示唆を踏まえたと、現在のコンテンツでは「ベイエリアに2～3泊する」必然性を見出すことができません。サーキット案は大変面白く、国際レースが誘致できれば大きな集客・滞在客増につながりますが、年間開催できるわけではなく、国内にも競合が多数存在する中、誘致・運営コストをどうするのか、等課題事項がてんこ盛りです。ライブ会場、アリーナ等の集客施設については、その中身(誘致する催事)をどうすみ分けるのか？今のままではIR内につくられるであろう集客施設との競合になってしまう事態は避けられず、IRの開業人気が減るころには、「共倒れ」になってしまう危険があります。</p> <p>については、二期エリアが単なるIRの補完施設ではなく、二期エリア自体で客を呼べる、滞在を伸ばせる、消費を獲得できるエリア、すなわち「持続可能なエリア」となる必要を強く感じます。</p> <p>すでにマスタープランもver3.0まで進み、間もなく事業者公募も開始される中、残された時間を考えると、現実的な集客施策として、昨年10月に実施されたパブリックコメントにあったアニメ・ゲームを核としたプランをぜひ検討していただきたいと考えます。万博レガシーをハードだけでなく、ソフト面も含めて実現できる計画の推進を強く望んでおります。</p>	<p>夢洲第2期区域のまちづくりについては、開発面積が約50haという広大なエリアであるため、まちづくりの方針(マスタープラン)を示すこととし、令和6年9月に「夢洲第2期区域マスタープラン策定に向けた民間提案の募集」を開始しています。そこで、まちづくりについて具体的な提案を受け付け、令和7年1月に2件の優秀提案を決定しています。これらの優秀提案を参考にマスタープランを作成しており、本案では、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。</p> <p>優秀提案としたモータースポーツ関連施設、ラグジュアリーホテルやウォーターパーク等については、決定したのではなく、マスタープランはまちづくりの方向性を示すものであり、今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的な開発計画が決定することとなります。</p> <p>なお、IRとの競合に関するご意見については、本案「2. 夢洲第2期区域のまちづくりの考え方」「(3)まちづくり方針」において、エンターテインメントやレクリエーション等の多様な機能を導入し、第1期区域との相乗効果を図ることとしております。</p>
<p>83</p> <p>生成AIの受け売りになってしまうが、夢洲第2期には、万博後の大阪の「主戦場」の役割を期待したい。</p> <p>第2期に隣接するIRは投資規模こそ1兆5130億に増額となったが、主要施設は昨年着工済み。解体工事も完了し、特段の遅れは発生しておらず、延床面積85万㎡、6000人超収容の国際会議場、約2500室収容のホテル、劇場、商業施設、カジノを有する、日本最大級の統合型リゾートとして着々と歩みを進めている。これを追う形となる夢洲第2期は、IRの集客力を補完し、ラグジュアリーホテル、ライブ会場、エンターテインメント施設(サーキット場?)、憩いのスペース(ウォーターパーク?)を整備することで、来訪者の夢洲での滞在を伸ばし、経済効果をさらに高める機能が求められており、それを万博レガシーの継承・発信とマスタープランで位置付けておられる。</p> <p>しかしながら、大阪IRは開業直後こそ爆発的な集客が予想されるが、それが落ち着いた先には、アジア圏で先行する他都市のIRとの競争に巻き込まれ、徐々に集客力が低下していくことが懸念されている。IRの補完機能を前面に出し、世界中から人・モノ・投資を呼び込む国際観光拠点を形成するという万博理念の継承の中軸ともいえる施設の「集客」の部分にIRの集客性に頼ってしまうなら、第2期エリアの集客は頭打ちとなり、国際観光拠点どころか、IRと共倒れ(あってはいけないことだが)になってしまう危険性を秘めている。こういった事態を避けるため、第二期の中核となる「グローバルエンターテインメント・レクリエーション」ゾーンには、そのゾーン名に恥じない、集客力と事業性の高いテーマやコンテンツを持って臨んでいただき、前線基地となる第1区域(IR)を凌駕する「主戦場」として国際観光拠点の中核を担ってほしい。</p> <p>「主戦場」における大阪の、そして日本の最終兵器は、前回パブリックコメントの64番「サブカルチャーの聖地づくり」案に示されている通り、「アニメ・ゲーム産業」となることは自明の理ではないだろうか？</p>	

	ご意見の要旨	府市の考え方
84	<p>夢洲第2期マスタープラン Ver.3.0(案)に関しまして 夢洲第2期は、IRの補完ではなく、万博後の大阪の「主戦場」として、独自の集客力と産業創出力を持つエリアとなる必要があると思います。IRは開業直後こそ高い集客が見込まれますが、中長期的にはアジア圏の競合IRとの競争激化により集客力が低下してしまう懸念があります。ということは、第2期がIRの集客に依存する構造では、両者が共倒れとなるリスクがあると考えられます。この考え方をベースに現在のプランに盛り込まれるであろうサーキットやウォーターパークについて考えますと、まずサーキットは、国際レース誘致の難しさ、通年開催の難しさ、運営コストの高さなどから、持続的収益モデルとして成立しにくいと考えられます。次にウォーターパークは維持管理費が重く、利用者の消費額にもあまり期待できないので、エリア全体の収益には寄与しにくいのではないのでしょうか？あらためてプラン全体を見直ししますと、ハード整備に関する考案は進んでいる一方、ソフト面では「日本の飛躍の契機に」という万博の理念が十分反映されていないと見えます。</p> <p>第2期は、日本の未来産業を世界に発信する舞台となるべきだと強く思います。では何をもって世界に発信すればよいのでしょうか？それは、「サブカルチャー産業」だと私は思います。アニメ・ゲームは世界的市場規模を持ち、日本が最も競争力を持つ産業です。また、広く日本中からできるだけでなく多くのコンテンツを集められる土台を構築すれば、通年での集客、特に海外からの集客はもちろん、長期滞在客の獲得、関西全域への波及効果の創出も可能となります。さらにIR、USJ・舞洲・咲洲との広域的連携により、夢洲に“3泊する理由”が創り出せるのではないのでしょうか。</p> <p>まとめますと、夢洲第2期は、IRを補完するのではなくIRを凌駕する主戦場として、サブカルチャー産業の集積を中核に据えるべき、と強く思います。</p> <p>今後の計画推進にあたり、一旦将来を見据えなおしていただき、「アニメ・ゲームを中心としたサブカルチャー都市構想」の導入を強く要望いたします。</p>	<p>夢洲第2期区域のまちづくりについては、開発面積が約50haという広大なエリアであるため、まちづくりの方針(マスタープラン)を示すこととし、令和6年9月に「夢洲第2期区域マスタープラン策定に向けた民間提案の募集」を開始しています。そこで、まちづくりについて具体的な提案を受け付け、令和7年1月に2件の優秀提案を決定しています。これらの優秀提案を参考にマスタープランを作成しており、本案では、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。</p> <p>優秀提案としたモータースポーツ関連施設、ラグジュアリーホテルやウォーターパーク等については、決定したものではありません。マスタープランはまちづくりの方向性を示すものであり、今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的な開発計画が決定することとなります。</p>
85	<p>夢洲の万博跡地活用について、現在さまざまな案が議論されております。サーキット案、ウォーターパーク案、商業施設案などがありますが、私は、その中でも「アニメ・漫画・ゲームを中心としたエンターテインメント拠点施設」が、もっとも大阪と日本の未来に資する案ではないかと考えております。</p> <p>もちろんサーキット案にも一定の魅力はあります。モータースポーツには熱心なファンがおり、国際大会が開催されれば話題性もあります。建設技術を持つ企業にとっても、象徴的な大型プロジェクトになるでしょう。</p> <p>しかし、冷静に比較すると、いくつかの課題も見えてきます。</p> <p>まず、サーキットは利用者層が比較的限定されます。自動車やレースに関心のある層には強い吸引力がありますが、幅広い来場者を継続的に呼び込めるかには不透明さがあります。また、レース開催日以外の集客維持が難しく、巨大施設の維持管理費負担も軽くありません。騒音問題や環境負荷への懸念も避けられないでしょう。</p> <p>さらに、日本国内ですでに鈴鹿や富士など歴史あるサーキットが存在しており、夢洲で新設する場合、「夢洲でなければならぬ理由」を明確に示す必要があります。万博レガシーとの接続という点でも、やや弱い印象があります。</p> <p>一方、アニメ・マンガ・ゲームを中心とした構想は、日本が世界に誇る文化資産そのものです。世界中の若者が(大人も)、日本のアニメに憧れ、日本を訪れています。これは一過性の流行ではなく、数十年にわたり成長を続けてきた巨大コンテンツ産業です。</p> <p>特に重要なのは「更新可能性」が高い点です。</p> <p>サーキットは基本的に施設そのものが主役ですが、アニメ構想は、作品が次々に生まれ、世代交代しながら成長していきます。10年後、20年後も、新しい人気作品を取り込みながら進化できます。これは非常に大きな強みです。</p> <p>また、アニメ構想は単なるテーマパークではありません。</p> <p>展示、体験施設、ライブイベント、声優・音楽イベント、コスプレ、eスポーツ、キャラクターグッズ、映像配信、AR・VR体験、国際見本市、人材育成施設など、多層的な産業集積が可能です。日本全国の制作会社、出版社、配信企業、玩具メーカーなどの連携も期待できます。</p> <p>インバウンドとの相性も極めて良好です。</p> <p>海外から大阪を訪れる観光客にとって、「日本でしか体験できないもの」は大きな価値になります。自動車レースは海外にも多数存在しますが、日本アニメ文化の総合拠点は、日本にしか作れません。しかも、大阪・関西万博が掲げた「未来社会」「文化交流」「世界との接続」とも整合性があります。</p> <p>夢洲は、単なる埋め立て地ではなく、大阪の未来を象徴する場所になるはずで、短期的な話題性だけでなく、20年後、30年後も人を呼び続ける力があるのは何か？日本の強みを世界に発信できるのは何か。維持更新しながら成長できる産業は何か。そう考えた時、私は「アニメ・マンガ・ゲームを中心とした構想」に大きな可能性を感じます。</p>	

	ご意見の要旨		府市の考え方
86	<p>夢洲のまちづくり方針で「エンターテインメントの創造性」、「国際観光拠点都市」を標榜しながら、サーキットやウォーターパーク構想など単なる不動産開発を目的にしたレベルの計画しか採用されないのが、残念です。行政目的や政策が反映されていない、どこにでもあのような二番煎じの計画だと思えます。。大局的な観点から「サーキット構想絶対反対 優秀案見直しすべき」と提起されても、行政は、放置状態です。マスコミも相変わらず、サーキット、ウォーターパークと大衆に刷り込みを続けています。有識者からなる審査会もしっかりと提案内容をご審査いただきたいものです。</p> <p>令和7年10月20日公表のマスタープランver2.のパブリックコメントNO.64で提起された「夢洲一大人の夢の島」サブカルチャー×ものづくり×IRが生み出す、世界唯一のエンターテインメント都市へ は、「ユニバーサルスタジオ・IR・アニメの集積」が連携し、産業の相乗効果を生み出すと同時に集まった観光客を日本全国に送り出すハブの役割が期待できます。サーキット案ウォーターパーク案に比べ広がりのある構想で「エンターテインメントの創造性」という意味で素晴らしいと思います。</p> <p>アニメやゲームのコンテンツ産業は、政府の統計でも約12兆円、我が国の観光立国推進政策の中核であり、我が国の次世代の産業として将来最も期待される中心産業です。政府もやっとな動き出していますが、足元は、外国でテーマパークが先行開園されるなど我が国の持つ優位性を十分に発揮していません。(NARUTOがフランスで、ドラゴンボールがサウジアラビアで開園)</p> <p>日本のせつかくのビジネスチャンスも企画力が弱いため取り逃がしている現状は、残念でなりません。夢洲のような大都市近郊での広大な土地はテーマパークに最適です。これまで大阪を牽引した電機、製薬に代わる産業としてアニメ、ゲーム、コンテンツ産業の聖地を夢洲で計画し育てていただきたいものです。</p> <p>大阪の将来の産業基盤になるものを計画することが、万博の本来のレガシーになるのではないのでしょうか。</p>		<p>夢洲第2期区域のまちづくりについては、開発面積が約50haという広大なエリアであるため、まちづくりの方針(マスタープラン)を示すこととし、令和6年9月に「夢洲第2期区域マスタープラン策定に向けた民間提案の募集」を開始しています。そこで、まちづくりについて具体的な提案を受け付け、令和7年1月に2件の優秀提案を決定しています。これらの優秀提案を参考にマスタープランを作成しており、本案では、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。</p> <p>優秀提案としたモータースポーツ関連施設、ラグジュアリーホテルやウォーターパーク等については、決定したのではなく、マスタープランはまちづくりの方向性を示すものであり、今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的な開発計画が決定することとなります。</p>
87	<p>去年10月のパブリックコメントNO.64のアニメのコンテンツ産業提案は非常にいいと思います。少なくとも現在選考されているサーキットやウォーターパーク案よりは事業収益性・将来性・近隣施設産業との融合性など段違いにいいでしょう。</p> <p>日本のアニメは単に「見るもの」ではなく、コスプレ・フィギュア・ゲーム・音楽・イベント・聖地巡礼まで含めた巨大な文化になっています。</p> <p>実際、海外の人が 「秋葉原へ行きたい」 「日本のアニメの舞台を見たい」 「コミケを見たい」 という理由で日本旅行をすることも多いです。</p> <p>日本アニメは世界で非常に強い影響力を持っています。</p> <p>海外では「ANIME」という言葉自体が、日本文化としてそのまま通じるほどです。</p> <p>大阪・関西観光と組み合わせれば、海外から人を集める力はかなり大きいと思われれます。</p> <p>「夢洲をアニメ文化拠点にする」という考えも、世界人気を考えると、決して突飛な話ではありません。</p> <p>今後の検討対象の一つとしていただきたいです。</p>		
88	<p>今のところ、優秀提案としてサーキット案とウォーターパーク案が選出されているようですが、他に良案はないのでしょうか？</p> <p>サーキット案については騒音問題や採算性など疑問点が多々あります。</p> <p>ウォーターパーク案についても、国内外に類似施設が多々あり、季節要因も多くこれも採算性など疑問が多いと感じます。</p> <p>前回のパブリックコメントも拝見しましたが、多くの住民がこの2案に反対しているように見受けられました。</p> <p>例えば前回のパブリックコメント NO64 のような日本が世界に誇れるアニメやゲームのコンテンツを生かした事業などは趣旨、思考が明確で大変いい案だと思います。</p> <p>アニメやゲーム、漫画など私が世界を旅した際に、現地の方が私が日本人とわかると、よくアニメの話をされました。(NARUTOを知ってるよ、とかドラゴンボールのファンだよ、など)</p> <p>今は世界から見る日本は「自動車産業」や「家電製品」の国ではなく「アニメやゲームの国」といった認識ではないかと感じます。これこそ世界に発信するべき日本の文化ではないのでしょうか。</p> <p>何か建築物ありきの不動産開発事業的な要素ばかりが先行し、夢洲をどのようなまちにするのか？があまり注視されていないように感じてしまいます。</p> <p>夢洲は大阪だけでなく日本が世界から注目されるような都市づくりを目指してほしいので、それに相当する事業を期待します。</p>		

ご意見の要旨	府市の考え方
<p>令和6年9月に公布された「夢洲第二区域マスタープランの策定に向けた民間提案募集要項・街づくりについての提案」を見ました。</p> <p>募集要項の大半は、土木・建築に関する内容ですが、35ページから38ページには、大阪府・市の考えが読める内容が、①の「街づくりの考え方」に明確になっています。</p> <p>この募集に応募し「優秀提案」と評価された「サーキット案」「ウォーターパーク案」が、これに合致しているか見てみたいと思います。</p> <p>①「第二期区域の街づくりの考え方」配点は20点。 「夢と想像に出会える未来都市」の実現に資する提案になっているか。</p> <p>1.国際観光拠点としてふさわしい、大規模で、魅力ある統一されたコンセプトに基づくエンターテインメント機能により更なる集客の強化を図るコンセプトになっているか。</p> <p>2.大阪が強みを有する産業や研究機関のショーケース機能や、最先端技術の実証・実験の場の形成など、街づくりに万博の理念継承に資する取り込んだ提案がなされているか。</p> <p>3.「万博の理念を継承した街づくり」になっているか。万博のテーマである「いのち輝く未来社会のデザイン」やコンセプトである「未来社会の実験場」になっているか。</p> <p>4.周辺地域などとの連携・波及効果</p> <p>5.国際観光拠点形成の集客や経済効果を臨海部から西日本全体への波及効果が示されるか。</p> <p>②「土地利用計画」配点は45点。</p> <p>③「景観形成・デザインの考え方」配点は5点</p> <p>④「万博の理念を継承するまちづくり」配点は15点</p> <p>⑤「第二期区域のまちづくりのしくみ」配点は5点</p> <p>⑥「事業実現性」配点は10点</p> <p>私は、いま「優秀提案」と決めた「サーキット案」「ウォーター案」はこの募集要項の「第二期区域の街づくりの考え方」の趣旨に合致しているのか、はなはだ疑問に感じます。</p> <p>「万博の理念を継承した街づくり」でも「いのち輝く未来社会のデザイン」でもないと思います。</p> <p>「万博レガシーが継承されるのか」「夢と想像に出会えるのか」「集客の経済効果が、臨海部から西日本全体へ波及するのか」、まったく見えません。</p> <p>「魅力ある統一されたコンセプトに基づくエンターテインメントによる集客」は、前回のパブリックコメントの64番に明快に記載されています。</p> <p>当局の「街づくり構想」に基づく第三の「提案」されることを期待したいと思います。</p>	<p>夢洲第2期区域のまちづくりについては、開発面積が約50haという広大なエリアであるため、まちづくりの方針(マスタープラン)を示すこととし、令和6年9月に「夢洲第2期区域マスタープラン策定に向けた民間提案の募集」を開始しています。そこで、まちづくりについて具体的な提案を受け付け、令和7年1月に2件の優秀提案を決定しています。これらの優秀提案を参考にマスタープランを作成しており、本案では、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。</p> <p>優秀提案としたモータースポーツ関連施設、ラグジュアリーホテルやウォーターパーク等については、決定したのではなく、マスタープランはまちづくりの方向性を示すものであり、今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的な開発計画が決定することとなります。</p>
<p>89</p>	
<p>90</p> <p>万博の跡地をどうするか？という話に、ウォーターパーク案と、サーキット案が出ているとか。え〜〜〜っ！である。ウォーターパークなるワケわからん、プールとかイルカショーとか釣り堀とかウォータースライダーとか造って、5年ほどしたら「累積赤字が膨大な額になりまして……」と言い訳しそう。</p> <p>サーキット案を出した事業者さん。大阪市から夢洲をちゃんと買い取ってくださーいよ。</p> <p>失敗したら返します…とは言わないでほしい。でも、言いそう。</p> <p>ウォーターパークとかサーキットとかより、アニメ&ゲームのワンダーランドにした方がいいんじゃないの？</p>	

ご意見の要旨	府市の考え方																																																
<p>91 令和6年9月に公布された「夢洲第二区域マスタープランの策定に向けた民間提案募集要項・街づくりについての提案」を見ました。 前半は、土地や建物に関する内容ですが、35ページ以降は、大阪の考えが読める内容が①の「街づくりの考え方」に明確になっています。 この募集に応募し「優秀提案」として「サーキット案」「ウォーターパーク案」が評価されたようですが、どうしてでしょうか？ まったく当てはまらないのになぜ？と疑問があります。 「万博の理念を継承した街づくり」でも「いのち輝く未来社会のデザイン」でもなく「万博レガシーが継承されるのか」「夢と想像に出会えるのか」「集客の経済効果が臨海部から西日本全体へ波及するのか？」といったことにも反映されていません。 「魅力ある統一されたコンセプトに基づくエンターテインメントによる集客」は、前回のパブリックコメントの64番に、明快に記載されています。 当局の「街づくり構想」に基づく、第三の「提案」されることを期待したいと思えます。</p>	<p>夢洲第2期区域のまちづくりについては、開発面積が約50haという広大なエリアであるため、まちづくりの方針(マスタープラン)を示すこととし、令和6年9月に「夢洲第2期区域マスタープラン策定に向けた民間提案の募集」を開始しています。そこで、まちづくりについて具体的な提案を受け付け、令和7年1月に2件の優秀提案を決定しています。これらの優秀提案を参考にマスタープランを作成しており、本案では、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。 優秀提案としたモータースポーツ関連施設、ラグジュアリーホテルやウォーターパーク等については、決定したのではなく、マスタープランはまちづくりの方向性を示すものであり、今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的な開発計画が決定することとなります。</p>																																																
<p>92 「サーキット案」「ウォーターパーク案」そして前回のパブコメのあと、最近ささやかれている「サブカル聖地案」の3案に絞って、比較してみた。</p> <table border="1" data-bbox="134 555 784 813"> <thead> <tr> <th>比較項目</th> <th>サーキット案</th> <th>ウォーターパーク案</th> <th>サブカル聖地案</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>日本でしかできない</td> <td>×</td> <td>×</td> <td>◎</td> </tr> <tr> <td>家族で楽しめる</td> <td>△</td> <td>○</td> <td>○</td> </tr> <tr> <td>世界市場の存在</td> <td>△</td> <td>△</td> <td>◎</td> </tr> <tr> <td>インバウンド</td> <td>△</td> <td>×</td> <td>◎</td> </tr> <tr> <td>継続更新ができる</td> <td>×</td> <td>×</td> <td>○</td> </tr> <tr> <td>グッズの販売</td> <td>△</td> <td>△</td> <td>◎</td> </tr> <tr> <td>イベントの開催</td> <td>△</td> <td>△</td> <td>◎</td> </tr> <tr> <td>季節依存度</td> <td>△</td> <td>×</td> <td>○</td> </tr> <tr> <td>ホテルとの相性</td> <td>○</td> <td>△</td> <td>○</td> </tr> <tr> <td>クールジャパン</td> <td>△</td> <td>×</td> <td>○</td> </tr> <tr> <td>万博レガシー</td> <td>×</td> <td>△</td> <td>○</td> </tr> </tbody> </table> <p>「サブカル聖地案」が、一人勝ちです。 「万博跡地を、サブカルチャーの聖地にしよう。」</p>	比較項目	サーキット案	ウォーターパーク案	サブカル聖地案	日本でしかできない	×	×	◎	家族で楽しめる	△	○	○	世界市場の存在	△	△	◎	インバウンド	△	×	◎	継続更新ができる	×	×	○	グッズの販売	△	△	◎	イベントの開催	△	△	◎	季節依存度	△	×	○	ホテルとの相性	○	△	○	クールジャパン	△	×	○	万博レガシー	×	△	○	
比較項目	サーキット案	ウォーターパーク案	サブカル聖地案																																														
日本でしかできない	×	×	◎																																														
家族で楽しめる	△	○	○																																														
世界市場の存在	△	△	◎																																														
インバウンド	△	×	◎																																														
継続更新ができる	×	×	○																																														
グッズの販売	△	△	◎																																														
イベントの開催	△	△	◎																																														
季節依存度	△	×	○																																														
ホテルとの相性	○	△	○																																														
クールジャパン	△	×	○																																														
万博レガシー	×	△	○																																														
<p>93 今回のマスタープラン 3.0(案)を夢洲の開発全体で考えますと、「夢洲に3泊させる理由を作ることが IR、ならびに二期エリア成功のカギ」と言えるのではないのでしょうか？ この考え方から見ますと、現在のコンテンツでは「ベイエリアに 2～3 泊する」必然性を生み出すのは難しいのではないのでしょうか？ サーキットや車に関する展示施設は国内に、特に関西近辺に競合施設が存在(鈴鹿、岡山等)し、ベイエリアの中だけでもインテックス大阪で数々のモーターイベントが開催され、多くの集客を得ている中、どうやって誘致するのか、運営コストをどうするのか、等の課題が山積すると思われれます。 ライブ会場、アリーナ等の集客施設については、IR 内に造られる国際会議場や劇場との競合になってしまいます。 ウォーターパーク内には、室内型のプール等を作るのでしょうか？これも「ベイエリア内」で滞在を伸ばす目的となるには、少し弱いと言わざるを得ません。 二期エリアが単なる IR の補完施設ではなく、「二期エリア自体で客を呼べる」、「エリアでの滞在を伸ばせる」、さらには「消費を獲得できる」持続可能なエリアとなる必要があると思います。 すでに計画は走り出しており、一部報道や知事・市長の発言から、すでにサーキット案とウォーターパーク案のハイブリッドが確定しているような印象を受けますが、今一度上記のような観点に立ち返っていただき、万博レガシーをハードだけでなく、ソフト面も含めて実現できる持続可能な計画をお願い致します。 残された時間は少ないですが、例えば、昨年 10 月に実施されたパブリックコメントにあったアニメ・ゲームを核としたプランを再度検討いただくのも一つの打開策ではないかと考えます。</p>																																																	

ご意見の要旨	府市の考え方
<p>94 「万博跡地をアニメの聖地に」という投稿があった。アニメは、「未来感」と非常に相性がいい。アニメはもともと、SF、ロボット、AI、宇宙、仮想空間、サイバーパンクなど未来を描いてきた文化です。例えば、AKIRA、機動戦士ガンダム、STAND・ALONE・COMPLEXなどは、万博テーマと相性がいい。どう考えても、「アニメの聖地」が良い。サーキットやウォーターパークではない。</p>	<p>夢洲第2期区域のまちづくりについては、開発面積が約50haという広大なエリアであるため、まちづくりの方針(マスタープラン)を示すこととし、令和6年9月に「夢洲第2期区域マスタープラン策定に向けた民間提案の募集」を開始しています。そこで、まちづくりについて具体的な提案を受け付け、令和7年1月に2件の優秀提案を決定しています。これらの優秀提案を参考にマスタープランを作成しており、本案では、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。 優秀提案としたモータースポーツ関連施設、ラグジュアリーホテルやウォーターパーク等については、決定したのではなく、マスタープランはまちづくりの方向性を示すものであり、今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的開発計画が決定することとなります。</p>
<p>95 万博跡地について、二つの「優良案」があるようだが、数千億の資金をどうするのか、府・市は資金を出せない。ゼネコンは手を挙げているが、デベロッパーはいない。現状を見る限り、そこが最大の問題である。万博跡地の議論は、「何を作るか」は派手だが、「誰が数千億を出すのか」が非常に曖昧だ。整理すると、いま夢洲の跡地開発には、次のような構図があると思う。 大阪府・市は、1. 行政が直接大金をだせない 2. 民間投資を呼び込みたい 3. IRとの相乗効果を狙いたい 4. 万博後に遊休地化するのは困るという立場だ。つまり、「民間でやって欲しい」というスタンスである。 なぜ、ゼネコンだけが前に出るのか。ここが問題だ。ゼネコンは本来「建てる会社」である。本質的には完成後の長期運営リスクを負わない。彼らが積極的なのは、大規模建設需要、インフラ工事、埋立地特殊工事、長期建設案件への期待が大きいからだ。つまり「運営ビジネス」より「建設ビジネス」なのである。本当に必要なのは「運営主体」だ。ディズニー級のIP企業。巨大メディア企業、国際エンタメ運営会社、グローバルファンド、大手不動産デベロッパーである。「長期運営して収益化できる主体」だ。しかし、現時点では、そこが前面に出てきていない。そこが最大の弱点である。 最近「アニメ・IP/テーマ型」の事業者が現れたとさく。運営会社である。工事を請け負うゼネコンでなく、跡地で、運営会社が何をするのが重要である。 この事業者が、資金の手当てができれば、それで決まりである。 何をするのか。それは前回のパブコメ64番の提案がすべてである。 「夢洲をサブカルチャーの聖地にする。」「世界中からの観光客を呼び寄せ、唯一無二のエンタメ経済圏の形成を実現する。」「素晴らしいではないか。ゼネコンは、事業者が決めればいい。巨大プロジェクトだから、スーパーゼネコンがJVを組めばいい。ゼネコンの名前が先行するのがおかしいのである。 「工事」より「コンセプト」「コンテンツ」「IP」が先である。 「アニメ・IP・テーマパーク型」は、IP企業が参加しやすい。段階的開発が可能である。イベント収益を積み上げやすい。海外観光客需要が強い。グッズ収益が巨大。IR、USJとの回遊性がある。万博の「未来・文化」「万博レガシー」の流れとも接続できる。 今回のパブコメのあと、この事業者が第3の提案者として登場することを期待する。</p>	

ご意見の要旨	府市の考え方
<p>「夢洲第二期区域マスタープラン(案)に対する府民意見等の募集」への応募 昨年、サーキット案、ウオーターパーク案が、優秀提案として決定されているようです。 そもそも、この2案は、建設資金・事業開業資金などは、どうするのでしょうか。 報道によると、大阪のゼネコンが名乗りをあげていますが、ゼネコンはデベロッパーではないので、工事を受注することはあっても、資金を準備することはありません。 おそらく数千億円のプロジェクトになると思います。 関西万博は、大阪市・大阪府が出資し、関西財界が巨額の資金を拠出し、入場券を大量に購入し、何とか黒字で閉幕しました。 大阪府・市は、そのため今回は、当該土地を事業者への売却を考えており、財界に資金の拠出を依頼することはありません。 万博の剰余金を、記念公園ゾーン、ヘルスケアゾーンに使用したとしても、府・市が、民間事業者に、府・市の資金を投入することはありません。 今回、6月に再度、事業者を募集するようですが、なぜすでに2案が「優秀案」であるにも、かわかわらず、パブリックコメントを募集しているのか。単なる、府・市民に対する手続き、アリバイ作りではなく、コンテンツの問題でもなく、「資金」の問題だと思えます。 隣接地の「カジノを含む総合型リゾート」は、民間事業者が主体となっています。ただこれについても、土地を所有する大阪府が、「土壌汚染対策費」800億円を負担する必要があります。 再募集については「土地購入費用」と「事業資金」をどうするのか、海外の資金を使うのか、「土壌汚染対策費」「地盤改良費」などを、民間事業者が負担するのか、それらも含めた、新たな「事業提案」を求めたいと思えます。 もし海外の資金を使うのであれば、もちろん収益を確保でき、配当ができるプロジェクトが必要だと思えます。その意味でも、圧倒的にインバウンドを確保できる、事業が必要です。 「日本でしかできない」「世界市場が存在している」「グッズ・配信・イベントができる」「季節依存がなく、天候に左右されない」等を満たす事業コンテンツが必要です。 府・市の担当部局が、どのように対処されるのか、楽しみにしています。 そこで、前回のパブリックコメントの64番の意見書を読みました。 私は、万博跡地の活用・事業者の選定、魅力あるコンテンツの策定を考えると、次の点が必要と考えます。 (1) 日本でしかできない (2) 家族で楽しめるコンテンツ (3) 世界市場がすでに存在している(世界性) (4) 継続更新可能である(コンテンツ更新により、長期的リピーターが期待できる) (5) インバウンドとの親和性が、きわめて高い (6) グッズ・配信・イベント収益が大きい (7) 季節依存度が小さい(極寒・猛暑、関係なし) (8) 屋内施設化しやすい(天候依存がない) (9) IR、ホテル、商業施設との相性がいい (10) 国家のクールジャパン政策との合致 などです。 実は、大阪にはアニメ、サブカルチャーと相性がいいのです 日本橋オタロード ユニバーサル・スタジオ・ジャパンのアニメ連携 京アニ文化圏 関西のゲーム会社群 万博の「未来」「デジタル」 などがあります。 そういった点で、前回のパブリックコメントの64番の意見書には、大賛成です。 「夢洲を『サブカルチャーの聖地』として再生し、既存の秋葉原・日本橋とは一線を画す、世界最大級の『多様性都市』の実現を目指す」という構想コンセプトは、素晴らしい。日本発のアニメ・ゲーム・キャラクター・コスプレなどサブカルチャーの強みを最大限に活用し、世界的クリエイターの招致・協力を得て、大人向けボードゲームバーや国際eスポーツ大会の誘致、民話・伝説などのローカルキャラが主役となる街歩きイベント(夢洲オタロード)などと記載し、「大阪ならではの一大エンタメ回廊」が誕生し、世界中からの観光客を強引に引き寄せ、唯一無二のエンタメ経済圏の形成を実現する、と結んでいます。」 大阪府民・市民のどなたの提言か知る由もありませんが、これ以上のパブリックコメントはないと思います。 ぜひ、この提言を採用されるよう、希望いたします。</p>	<p>夢洲第2期区域のまちづくりについては、開発面積が約50haという広大なエリアであるため、まちづくりの方針(マスタープラン)を示すこととし、令和6年9月に「夢洲第2期区域マスタープラン策定に向けた民間提案の募集」を開始しています。そこで、「大規模な都市開発事業等の事業において、事業者としての参加の実績を持つ者」などを参加資格とし、まちづくりについて具体的な提案を受け付け、令和7年1月に2件の優秀提案を決定しています。これらの優秀提案を参考にマスタープランを作成しており、本案では、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。 優秀提案としたモータースポーツ関連施設、ラグジュアリーホテルやウオーターパーク等については、決定したのではなく、マスタープランはまちづくりの方向性を示すものであり、今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的な開発計画が決定することとなります。 土壌汚染対策(建設残土の処分)については、本市が夢洲内での受入れを行うことで、事業者の負担が増加しない対応を行い、液状化対策等については、本市は負担しないこととしております。</p>

96

ご意見の要旨	府市の考え方
<p>— IR との連携を踏まえた持続可能な収益モデルの再検討について —</p> <p>夢洲第2期の開発において、IRとの連携・共存は極めて重要なテーマであると認識しております。IRに来訪が見込まれる海外富裕層やMICE参加者を、エンターテインメント施設(ライブ・アリーナ)、先端技術のショーケース、親水公園等で取り込むという方向性は理解できるところでございます。</p> <p>しかしながら、IR来訪者の二次的利用のみで第2期エリアの収益を安定的に確保することは困難ではないかと考えております。</p> <p>1. 現行案における収益性の課題</p> <ul style="list-style-type: none"> ● サークット施設の実現性 優秀案に挙げられているサーキットについては、 <ul style="list-style-type: none"> ・ F1 のような国際レースの開催は地理的・騒音・アクセス面から困難 ・ 通年での催事開催は需要面で無理があると考えられ、安定収益を生む施設としては不確実性が高いと判断いたします。 ● 公園施設の収益限界 公園施設は、 <ul style="list-style-type: none"> ・ 高額な入場料設定が困難 ・ 利用者は「お金を落とさない」傾向が強いため、維持管理費を上回る収益を得ることは難しく、エリア全体の収益に大きく寄与するとは考えにくい状況です。 <p>2. 第2期エリアに求められる機能 以上を踏まえすと、第2期エリアには、</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 単独で集客できる力を持ち ・ 継続的に収益を生み出し ・ 投資および維持管理費を回収できる施設・事業が不可欠であると考えております。 <p>3. 具体的提案:サブカルチャーを核とした収益モデルの構築 昨年10月のパブリックコメントでも提示されていた、アニメ・ゲーム・コスプレ・e スポーツ等の「サブカルチャーの聖地」構想は、第2期エリアに求められる要件を満たす有力な選択肢であると考えます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 第2期エリア単独での集客力 サブカルチャーは国内外に巨大なファン層を持ち、 <ul style="list-style-type: none"> ・ 常設展示 ・ 体験型アトラクション ・ コラボカフェ ・ eスポーツ大会など、通年での集客が可能です。 ● 広域連携による相乗効果 第2期エリア ⇄ IR ⇄ USJ さらには舞洲・咲洲との連携により、 <ul style="list-style-type: none"> ・ 広域観光ルートの形成 ・ 滞在時間の延伸 ・ 周辺産業への波及が期待できます。 ● 産業振興への寄与 アニメ・ゲーム・e スポーツは、我が国の成長産業であり、 <ul style="list-style-type: none"> ・ 企業誘致 ・ 制作拠点の形成 ・ 国際イベントの開催 など、産業振興と観光振興の両立が可能です。 <p>4. 結論 夢洲第2期の開発においては、IRとの連携を前提としつつも、第2期エリア単独で持続的に収益を生み出せる事業モデルの構築が不可欠であると考えております。</p> <p>その観点から、サブカルチャーを核とした国際的な集客拠点の形成は、現実的かつ将来性のある選択肢であり、改めて検討いただきたく存じます。マスタープラン3.0の整理ならびに事業者公募仕様書の作成にあたり、ぜひ本提案をご考慮くださいますようお願い申し上げます。</p>	<p>夢洲第2期区域のまちづくりについては、開発面積が約50haという広大なエリアであるため、まちづくりの方針(マスタープラン)を示すこととし、令和6年9月に「夢洲第2期区域マスタープラン策定に向けた民間提案の募集」を開始しています。そこで、まちづくりについて具体的な提案を受け付け、令和7年1月に2件の優秀提案を決定しています。これらの優秀提案を参考にマスタープランを作成しており、本案では、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。</p> <p>また、本案「3. 土地利用方針」のIR連携ゾーンにおいて、隣接する第1期区域(IR区域)や記念公園ゾーンと連携することにより相乗効果を高める機能を導入することとしております。</p> <p>優秀提案としたモータースポーツ関連施設、ラグジュアリーホテルやウォーターパーク等については、決定したのではなく、マスタープランはまちづくりの方向性を示すものであり、今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的開発計画が決定することとなります。</p>

ご意見の要旨	府市の考え方
<p>98 世界偉人館の建設を願う。そこに行けば、世界の偉人に会える場所。万博跡地にびつたりの企画。偉人ってだれや？ AIに聞いてみた。</p> <p>「科学・発明」では、 Albert Einstein — 相対性理論で現代物理学を変えた。 Isaac Newton — 万有引力の法則を確立。 Marie Curie — 放射能研究の先駆者、ノーベル賞を2度受賞。 Thomas Edison — 電球など多数の発明で知られる。 「政治・社会」では、 Mahatma Gandhi — 非暴力・不服従運動の象徴。 Nelson Mandela — アパルトヘイト撤廃に尽力。 Abraham Lincoln — 奴隷制度廃止を推進。 「芸術・文化」では、 Leonardo da Vinci — 『モナ・リザ』で有名、科学者でもあった。 Ludwig van Beethoven — 西洋音楽史の巨人。 William Shakespeare — 英文学最大の作家。 「宗教・思想」では、 Siddhartha Gautama(釈迦) Confucius(孔子) Socrates(ソクラテス) 「日本人」なら、 Tokugawa Ieyasu(徳川家康) Sakamoto Ryoma(坂本龍馬) Hideyo Noguchi(野口英世)</p> <p>という結果やった。もっと他にもいっぱいいる。いちいち挙げると大変やけど、世界の偉人を紹介する施設があれば面白いんじゃないかと思うけどどうやるか。もちろん、クレオパトラから卑弥呼、イエス・キリスト、ジンギスカン、聖徳太子などいるし、中世、近世にも偉人はたくさんいる。勉強になる。</p>	<p>夢洲第2期区域については、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザイン、建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。</p> <p>マスタープランはまちづくりの方向性を示すものであり、今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的開発計画が決定することとなります。</p>
<p>99 夢洲ハリウッド計画</p> <p>2025年に、日本で制作された映画作品は694本もあることを知っていますか？そのほとんどが低予算からのもので、文化庁からの支援もあるが、映画の製作費はどんどん上昇している。セットを建てる予算もないからオープンロケをするが、いろいろと段取りが大変だ。しかし、映画製作を目指す若者は増大している。そこで万博跡地を巨大な映画都市、ハリウッドにしてしまうのはどうか。できるだけ低予算でセットを建てることができ、照明やカメラ機材などもリーズナブルにレンタルできる。つまりいい映画作品をつくるためのバックアップをする。大阪夢洲ハリウッド計画だ。実写映画はもちろん、特撮のためのスタジオ、さらにアニメーション制作スタジオも整備し、多くのクリエイターたちが夢洲に集まって来る。映画やアニメ制作技術を学ぶ学校があってもいい。そしてもちろん、ここは一般の来場者が映画の現場を見学することもできる。ユニバーサルスタジオには「ジョーズ」や「ハリーポッター」「ジュラシック・ワールド」「E.T.」「バック・トゥ・ザ・フューチャー」「ブルース・ブラザーズ」などユニヴァーサルピクチャー系の映画に由来するアトラクションが数多くある。コラボしてもいいのではないか。あるいは、ほかの映画会社との連携もいいたろう。「大阪夢洲ハリウッド計画」を提案します。</p>	

ご意見の要旨	府市の考え方
<p>100</p> <p>万博跡地、絶対にユニバと一緒にするべきだと思います。 ディズニーランドとディズニーシーみたいになれば最高です。 人気出ると思います。 そうしたい切ったことをやらないとダメなんじゃないかと思ひます。 大阪のベイエリア、海遊館のある地域も含めて、大阪が再生するのは、咲洲、舞洲、夢洲から。 大阪都構想もベイエリアの開発から始まるような気がします。 がんばれ、大阪！</p>	<p>夢洲第2期区域については、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。 マスタープランはまちづくりの方向性を示すものであり、今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的な開発計画が決定することとなります。</p>
<p>101</p> <p>【夢洲第2期区域まちづくりマスタープランVer.3.0(案)への提言】</p> <p>提出テーマ:既存資産の徹底活用によるコスト抑制と、次世代技術が融合する「国際競争力最大化」のための5つの具体的提案 夢洲第2期および3期区域の開発にあたり、20歳市民の視点から、限られた予算で最大の効果を生む「一帯型開発」のビジョンを提案します。</p> <p>1. 既存資産(舞洲)の活用と「スフィア(Sphere)」による差別化 現在、大阪市内各所でアリーナ計画が乱立していますが、夢洲に「普通の箱」を作るのは非効率です。 提案:舞洲の既存アリーナを改修、活用することで建設コストを大幅に削減し、その浮いた予算を日本初、アジア初の「スフィア(Sphere)」導入に集中投下すべきです。これによりIRを夢洲内だけでなく、舞洲やユニバーサルエリアまで拡張できる礎にもなります。 まさに東京が今中心としてスフィアを導入しようとしているので、それに負けないように関西財閥の方は上手いこと交渉して大阪IRを日本のIRの基準として東京がIRを参入しにくくなるくらいまで詰めて欲しいです。 効果:外壁が巨大メディアとなるスフィアは、IR(統合型リゾート)を夢洲・舞洲・USJエリアまで一体的に結びつける「アジアのエンタメの聖地」のシンボルとなります。</p> <p>2. 日本の次世代技術(Zipper等)のショーケース化 副首都・金融都市を目指す大阪として、夢洲を日本の技術力を世界へ売る「ビジネスの場」にします。 低コスト交通Zipperの導入:莫大な費用がかかる従来の交通インフラではなく、日本が誇る次世代型低コスト交通「Zipper」を島内に巡らせませす。 効果:外壁が巨大メディアとなるスフィアは、IR(統合型リゾート)を夢洲・舞洲・USJエリアまで一体的に結びつける「アジアのエンタメの聖地」の世界的企業の支援:最先端モビリティ企業と連携し、島全体、大阪市内の一部も(森/宮支線の新駅など)とも連携した「完全自動運転」や「空飛ぶ車」の常設実証場として開放。移動そのものがエンタメであり、ビジネスチャンスを生む空間を構築します。</p> <p>3. 「ハイブリッド、アーバンサーキット」の構築 専用のサーキット施設を作るコストを避け、島全体のインフラを多機能化させます。 道路の拡張整備:2期、3期全域の一般道を、あらかじめ「F1開催可能な規格」で整備。 二段構えの活用:平時は物流や観光を支える広大な一般道として機能させ、イベント時には島全体が「世界一の公道サーキット」へと変貌する。この構造により、コストを最小化しつつ、モナコを凌ぐ国際スポーツイベントの聖地を実現します。 ただのサーキット場を作るだけだとF1レベルまでのものは導入しにくいのでかえってコストが悪いと思います。作るからには世界で戦えるレベルのものを導入できるようにすべきです。</p> <p>4. 鉄道3社共同による「ゲートウェイ兼ランドマークタワー」 大阪メトロ、近鉄、JR西日本3社を中心とし、投資を分担することで、単独では困難な規模のランドマークを建設します。 ハブ機能:伊勢志摩や奈良・京都への直通ネットワークの起点とし、1期地区に建設される予定のような長期滞在の富裕層やビジネス客を関西全域へ送客するコンシェルジュ拠点を設置。 デザイン:高さ制限ギリギリのスケールで、1期地区のIRの落ち着いた雰囲気とは対照的な「派手で圧倒的な未来感」を演出し、大阪の新しい顔とします。</p> <p>5. 2期、3期一帯開発による「大規模ウォーターパーク」の復活 区域を切り離さず一帯的に開発することで、土地利用の柔軟性を確保します。 コンセプト:かつて六甲アイランドにあったような、海風を感じる大規模な水上レジャー施設を導入。 目的:大阪市内に不足している「家族や若者が一日中遊べる水辺のエンタメ」を、広大な一帯開発エリアの核として配置し、市民と観光客が共生する空間を創出します。</p> <p>【総括】 これからの夢洲に必要なのは、「既存のものを賢く使い、新しいものには大胆に張る」というメリハリのある投資戦略です。2期・3期を分けない一体的な開発によって、日本が誇る技術(Zipperや次世代モビリティ等)が躍動し、世界中から資本と人が集まる「未来の大阪」を形にすることを強く要望します。</p>	<p>夢洲第2期区域のまちづくりについては、開発面積が約50haという広大なエリアであるため、まちづくりの方針(マスタープラン)を示すこととし、令和6年9月に「夢洲第2期区域マスタープラン策定に向けた民間提案の募集」を開始しています。そこで、まちづくりについて具体的な提案を受け付け、令和7年1月に2件の優秀提案を決定しています。これらの優秀提案を参考にマスタープランを作成しており、本案では、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。 また、本案「5. 基盤整備計画 (3)円滑な地区内等移動手段の確保」において、“Smart Mobility EXPO(スマートモビリティ万博)”における未来社会の実験場として、夢洲で提供された最先端技術を活用した次世代モビリティや便利でスマートな新しい移動サービスなどの実装をめざすこととしております。 優秀提案としたモータースポーツ関連施設、ラグジュアリーホテルやウォーターパーク等については、決定したものではありません。マスタープランはまちづくりの方向性を示すものであり、今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的な開発計画が決定することとなります。</p>

ご意見の要旨	府市の考え方
<p>マスタープランの冒頭部分に記載の「大規模なエンターテインメント・レクリエーション機能の導入」は「サーキット」や「世界最高水準のラグジュアリーリゾート」(ホテル、ウォーターパーク等)を指しているのでしょうか。多くのパブリックコメントでも批判されているサーキット案は、すでに決定していることなのではないでしょうか？</p> <p>昨年10月に発表のあった前回のパブリックコメントの最後の方に、「夢洲をサブカルチャーの聖地にしよう、IRやものづくりと運動して唯一無二のエンタメ経済圏を作ろう」という提言がありましたが、こういった新たな提案、装置整備のその先を見据えた提言の受け入れ余地はあるのでしょうか？</p> <p>当該するパブリックコメント(No.64)に対する府・市の考え方では、『夢洲第2期区域は、観光産業ゾーンとして位置づけ、大阪の成長をけん引する新たな国際観光拠点とする』その具体的開発計画は、今後開始する予定の開発事業者募集の際に決定する』とコメントされていますが、今が正にその時期です。</p> <p>マスタープラン3.0案には、具体的な開発計画は示されておらず、お題目のみが示されているにすぎません。今後、今回のパブリックコメントや、経済界へのヒアリングを経て「マスタープラン3.0」が示される際には、大阪の成長をけん引できる、前回パブコメ64のようなプランが反映される余地を残していただけるよう、大阪を愛し、今後の更なる成長を願う府民の一人として、切にお願い致します。</p>	<p>夢洲第2期区域のまちづくりについては、開発面積が約50haという広大なエリアであるため、まちづくりの方針(マスタープラン)を示すこととし、令和6年9月に「夢洲第2期区域マスタープラン策定に向けた民間提案の募集」を開始しています。そこで、まちづくりについて具体的な提案を受け付け、令和7年1月に2件の優秀提案を決定しています。これらの優秀提案を参考にマスタープランを作成しており、本案では、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。</p> <p>優秀提案としたモータースポーツ関連施設、ラグジュアリーホテルやウォーターパーク等については、決定したのではなく、マスタープランはまちづくりの方向性を示すものであり、今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的開発計画が決定することとなります。</p>
<p>103</p> <p>アグリ事業に使用して下さい 気候変動や災害を考えて、最先端のテクノロジーで 自国生産の安全な食と 健全な事業、雇用に結びつくモデルになる場所にして下さい。 レジャー施設などもういらないです。</p>	<p>夢洲のまちづくりについては、府市・経済界の共同により夢洲全体のまちづくりや土地利用等に関する方針としてとりまとめた「夢洲まちづくり構想」(H29.8)及び国際観光拠点の形成に向けた具体的なまちづくりの方針としてとりまとめた「夢洲まちづくり基本方針」(R元.12)を策定しております。</p> <p>このうち、夢洲第2期区域については、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。</p>
<p>104</p> <p>夢洲エアポート 夢洲に50haの敷地があるという。カジノに隣接してサーキットを造るとか、ウォーターパークを造るという案が提出されているというが、私は「飛行場」を造る案はどうかと思う。 50haでは大型中型機の離発着は難しいとしても、プライベートジェットをはじめ小型機や、ホンダジェット、セスナ機、ヘリなどであれば充分の広さだ。それに、大阪万博の目玉だった「空飛ぶクルマ」がようやくここで陽の目を見ることになるのではないかと。 周辺環境から24時間空港である。小型機などは関西空港や成田・羽田その他の空港と結び線になるし、空飛ぶクルマは大阪市内や神戸からのアクセスに活用できる。 エアポートは、羽田や伊丹空港を見ても明らかなように、飲食店などの商業施設があり、搭乗客ではなくても十分楽しめる施設だ。魅力的な施設、例えばゲームやアニメに特化したアミューズメントパークを併設することで、日本人のみならず世界のアニオタやゲーマーを呼び込むこともできる。もちろん、カジノ客の富裕層のためのプライベートジェットも迎えられることができる。 これからの時代は「スカイ時代」である。空飛ぶクルマが現在のタクシーのように行き交う時代が到来する。夢洲エアポートはIRにふさわしい案だと思うのです。</p>	<p>夢洲第2期区域のまちづくりについては、開発面積が約50haという広大なエリアであるため、まちづくりの方針(マスタープラン)を示すこととし、令和6年9月に「夢洲第2期区域マスタープラン策定に向けた民間提案の募集」を開始しています。そこで、まちづくりについて具体的な提案を受け付け、令和7年1月に2件の優秀提案を決定しています。これらの優秀提案を参考にマスタープランを作成しており、本案では、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。</p> <p>優秀提案としたモータースポーツ関連施設、ラグジュアリーホテルやウォーターパーク等については、決定したのではなく、マスタープランはまちづくりの方向性を示すものであり、今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的開発計画が決定することとなります。</p>

ご意見の要旨	府市の考え方
<p>105 大阪府民としての意見～大阪万博の跡地への意見を求められたので、思うところを書いておきたい。私は IR 総合リゾート構想には一貫して反対してきた。「カジノはいらない」という意見に賛同してきた。しかし、すでにカジノの工事が始まり、やがて完成するという話を聞いて、これはもう仕方がない、建設してしまうのなら赤字が出ない経営、しっかりと手綱を締めた経営で成功させてくれと願うばかりである。このカジノに隣接した万博跡地に何を望むか。私は望むのは「楽園」である。カジノという賭博場があるなら、賭博や勝負事に関係のない、つまり利害関係がない、リラックスできる楽園がふさわしいと考える。大阪は常々「緑が少ない」「都市として失格だ」と言われ続けてきた。そこで万博跡地にセントラルパークのような市民がリラックスできる公園をつくり、芝生が敷かれ、冬にはスケート場、夏にはプール、コンサート会場、ミニゴルフ場、キャンプ施設がつけられ、水族館、博物館、天文科学館、プラネタリウム、自然史博物館など自然に力を入れたグリーンパーク建設をのぞむ。万博会場は埋立地で、ガスが噴出するなど散々文句を言われてきた。そこで万博跡地の土壌改良をおこない、緑があふれ、花々が咲きほころぶ広い場所にしていただきたい。カジノに反対してきた者が納得するものを建設していただきたい。</p>	<p>夢洲第2期区域については、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。</p> <p>また、万博レガシーの継承と発信として、万博の成果である「つながり・交流の拡大、深化」、「新たな価値観への気づき・共有」、「新たな取り組みとして生み出した技術・システムの実証」などを継承し、環境に配慮しながら多くの人に開かれた、音楽、アートやスポーツなどを題材に国内外の若者の夢や心身を育むとともに、数多くの先進的技術に触れることができる取組を展開し、これらを日本・世界へ発信することとしており、記念公園ゾーンでは、これらの取組みを展開する「場」として、府市が中心となって、記念公園の整備・大屋根リングの一部残置・記念館の整備を行うこととし、最先端技術の発信、地方創生や産業振興に取り組むこととしています。</p> <p>さらに、静けさの森の樹木の利活用として、開発事業者に求める計画提案のなかで、まちづくりと一体となった緑地等の整備の提案を求めることとしております。</p> <p>今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体の開発計画が決定することとなります。</p>
<p>106 今、日本中の高等学校がどんどん統合されたりして、閉校に追い込まれている。少子化が進み、中学生の総数は減り、高校に進学する生徒が振り分けられることで、高校が廃校になっている。大阪府内でもすでに多くの高校が閉校し、これからもそれは続く。こうした高校には古い歴史があり、そこには様々な遺物が残っている。たとえば音楽室。ピアノやエレクトーン、ギターやドラム、管楽器、木管楽器などが遺されていて、これらはすべて産業廃棄物として処分される。化学室にある実験器具なども同じ運命だし、家庭科室、生物室、体育館などには多くの学習用の品々が残っているのが現状。これらをリサイクルする術はないのか。大阪万博跡地に学校遺物博物館や歴史記憶博物館などを造ることはできないのだろうか。全国各地で閉校する小中高校の数は、2021～2023年度の3年間で1,025校が廃校し、2004～2023年度の20年間累計で8,850校が廃校している。これらの学校の記憶と記録を残す施設が、万博跡地に造れないのだろうか。学校の表札、校門、石碑、二宮尊徳像などを敷地内に展示保管する場所をぜひ建設してほしい</p>	<p>夢洲のまちづくりについては、府市・経済界の共同により夢洲全体のまちづくりや土地利用等に関する方針としてとりまとめた「夢洲まちづくり構想」(H29.8)及び国際観光拠点の形成に向けた具体的なまちづくりの方針としてとりまとめた「夢洲まちづくり基本方針」(R元.12)を策定しております。</p> <p>このうち、夢洲第2期区域については、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。</p>
<p>107 空飛ぶクルマはいつできるのでしょうか？ 私は大阪万博で空飛ぶクルマに乗れると思って楽しみにしていたのに、結局乗れませんでした。まだ技術が追いついていなかったってことですか？ でも、もうそろそろ空飛ぶクルマに安全に乗ることができるようになると思うので、大阪万博跡地には大阪市内やあちこちから空飛ぶクルマに乗って行け、そこでジェットコースターや観覧車など、ユニバにあるような楽しいアトラクションが体験できたらいいと思います。 ユニバとおなじような場所になってもいいのではないのでしょうか。ディズニーにはシーもあるから、ユニバとユニバ2があるより大阪が盛り上がると思います。</p>	<p>夢洲第2期区域については、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。</p> <p>また、本案「5.基盤整備計画 (3)円滑な地区内等移動手段の確保」において、「Smart Mobility EXPO(スマートモビリティ万博)」における未来社会の実験場として、夢洲で提供された最先端技術を活用した次世代モビリティや便利でスマートな新しい移動サービスなどの実装をめざすこととしております。</p> <p>マスタープランはまちづくりの方向性を示すものであり、今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体の開発計画が決定することとなります。</p>

ご意見の要旨	府市の考え方
<p>108</p> <p>万博会場跡に造ってほしいのは「空」と関係したパーク。 大阪万博に足を運んで、あちこちのバビリオンを見歩きました。 だけどやっぱり大屋根リングには圧倒されました。 リングの上を歩くと、空がこんなにも広がったんだ、大阪の空は美しかったんだと、感動してしまいました。 そんな人は結構多いのではないかと思います。 そこで、「空」をテーマにしたエンターテインメント。 例えば、空飛ぶクルマ。 万博開催中には間に合わなかったけど、そろそろ実用化されることでしょう。 空飛ぶクルマに乗ってみたい人は多いはず。 それと「バルーン」。 佐賀県のフェスタが有名だけど、大阪でバルーンフェスタが開催されてもいいでしょう。 そして万博で最高に美しかったドローンショーに花火。 これは毎晩、くりひろげられれば、大勢の観客が訪れることでしょう。 「空」をテーマに、プラネタリウムや天体観測所があるのもいいかも。 ぜひ、万博レガシーを引き継ぐ「空」がテーマのパークを作ってほしい。</p>	<p>夢洲第2期区域については、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。</p> <p>また、本案「5.基盤整備計画（3）円滑な地区内等移動手段の確保」において、“Smart Mobility EXPO(スマートモビリティ万博)”における未来社会の実験場として、夢洲で提供された最先端技術を活用した次世代モビリティや便利でスマートな新しい移動サービスなどの実装をめざすこととしております。</p> <p>マスタープランはまちづくりの方向性を示すものであり、今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体の開発計画が決定することとなります。</p>
<p>109</p> <p>夢洲の万博跡地は、単なる「空き地開発」ではない。 大阪府・市にとっては、IRを核にした「夢洲全体の国際観光都市化」の第2段階である。 万博はその起爆剤であり、跡地開発こそ「本番」である。 ホテル、MICE(国際会議)、エンタメ施設、アリーナ、交通インフラ、データセンター、エネルギー供給など、これら全部が絡むことになる。 つまり、ここで主導権を取れば、「関西最大級の未来都市開発の中心企業」になれる。 これは、ゼネコンにとって極めて大きい。 2者の優秀提案事業者が組むという図式は、非常に合理性があるのである。 ただ、「サーキットでいいのか。」「どのコンテンツが良いのか」を、パブコメを参考にし、有識者の意見も聞き、決定すべきである。</p>	<p>夢洲第2期区域のまちづくりについては、開発面積が約50haという広大なエリアであるため、まちづくりの方針(マスタープラン)を示すこととし、令和6年9月に「夢洲第2期区域マスタープラン策定に向けた民間提案の募集」を開始しています。そこで、まちづくりについて具体的な提案を受け付け、令和7年1月に2件の優秀提案を決定しています。これらの優秀提案を参考にマスタープランを作成しており、本案では、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。</p> <p>優秀提案としたモータースポーツ関連施設、ラグジュアリーホテルやウォーターパーク等については、決定したのではなく、今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体の開発計画が決定することとなります。</p>
<p>110</p> <p>大阪は緑が少ないので緑地公園を作りその中に、アスレチックパーク、ツリーハウス、大人も子供も楽しめる所があれば良いと思います。</p>	<p>夢洲第2期区域については、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。</p> <p>また、万博レガシーの継承と発信として、万博の成果である「つながり・交流の拡大、深化」、「新たな価値観への気づき・共有」、「新たな取り組みとして生み出した技術・システムの実証」などを継承し、環境に配慮しながら多くの人に開かれた、音楽、アートやスポーツなどを題材に国内外の若者の夢や心身を育むとともに、数多くの先進的技術に触れることができる取組を展開し、これらを日本・世界へ発信することとしており、記念公園ゾーンでは、これらの取組みを展開する「場」として、府市が中心となって、記念公園の整備・大屋根リングの一部残置・記念館の整備を行うこととし、最先端技術の発信、地方創生や産業振興に取り組むこととしています。</p> <p>さらに、静けさの森の樹木の利活用として、開発事業者に求める計画提案のなかで、まちづくりと一体となった緑地等の整備の提案を求めることとしております。</p> <p>マスタープランはまちづくりの方向性を示すものであり、今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体の開発計画が決定することとなります。</p>

ご意見の要旨	府市の考え方
<p>111</p> <p>今、日本中の高等学校がどんどん統合されたりして、閉校に追い込まれている。少子化が進み、中学生の総数は減り、高校に進学する生徒が振り分けられることで、高校が廃校になっている。大阪府内ですでに多くの高校が閉校し、これからはそれは続く。こうした高校には古い歴史があり、そこには様々な遺物が残っている。たとえば音楽室。ピアノやエレクトーン、ギターやドラム、管楽器、木管楽器などが遺されていて、これらはすべて産業廃棄物として処分される。化学室にある実験器具なども同じ運命だし、家庭科室、生物室、体育館などには多くの学習用の品々が残っているのが現状。これらをリサイクルする術はないのか。大阪万博跡地に学校遺物博物館や歴史記憶博物館などを造ることはできないのだろうか。全国各地で閉校する小中高校の数は、2021～2023年度の3年間で1,025校が廃校し、2004～2023年度の20年間累計で8,850校が廃校している。これらの学校の記憶と記録を残す施設が、万博跡地に造れないのだろうか。学校の表札、校門、石碑、二宮尊徳像などを敷地内に展示保管する場所をぜひ建設してほしい</p>	<p>夢洲のまちづくりについては、府市・経済界の共同により夢洲全体のまちづくりや土地利用等に関する方針としてとりまとめた「夢洲まちづくり構想」(H29.8)及び国際観光拠点の形成に向けた具体的なまちづくりの方針としてとりまとめた「夢洲まちづくり基本方針」(R元.12)を策定しております。</p> <p>このうち、夢洲第2期区域については、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。</p>
<p>112</p> <p>千里の万博公園のような静かなスペースがよいと思います。サーキットはうるさいと思います。</p>	<p>夢洲第2期区域のまちづくりについては、開発面積が約50haという広大なエリアであるため、まちづくりの方針(マスタープラン)を示すこととし、令和6年9月に「夢洲第2期区域マスタープラン策定に向けた民間提案の募集」を開始しています。そこで、まちづくりについて具体的な提案を受け付け、令和7年1月に2件の優秀提案を決定しています。これらの優秀提案を参考にマスタープランを作成しており、本案では、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。</p> <p>また、万博レガシーの継承と発信として、万博の成果である「つながり・交流の拡大、深化」、「新たな価値観への気づき・共有」、「新たな取り組みとして生み出した技術・システムの実証」などを継承し、環境に配慮しながら多くの人に開かれた、音楽、アートやスポーツなどを題材に国内外の若者の夢や心身を育むとともに、数多くの先進的技術に触れることができる取組を展開し、これらを日本・世界へ発信することとしており、記念公園ゾーンでは、これらの取組みを展開する「場」として、府市が中心となって、記念公園の整備・大屋根リングの一部残置・記念館の整備を行うこととし、最先端技術の発信、地方創生や産業振興に取り組むこととしています。</p> <p>さらに、静けさの森の樹木の利活用として、開発事業者に求める計画提案のなかで、まちづくりと一体となった緑地等の整備の提案を求めていることとしております。</p> <p>優秀提案としたモータースポーツ関連施設、ラグジュアリーホテルやウォーターパーク等については、決定したのではなく、マスタープランはまちづくりの方向性を示すものであり、今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的な開発計画が決定することとなります。</p>
<p>113</p> <p>わざわざサーキットを作る必要性がありません。昨年行われたEVカーレース(東京)では一般道を上手に利用していました。関西には、岡山や鈴鹿などにすでに大きなサーキットがあるため、万博の跡地にももっと他の有効利用を期待します。</p>	<p>夢洲第2期区域のまちづくりについては、開発面積が約50haという広大なエリアであるため、まちづくりの方針(マスタープラン)を示すこととし、令和6年9月に「夢洲第2期区域マスタープラン策定に向けた民間提案の募集」を開始しています。そこで、まちづくりについて具体的な提案を受け付け、令和7年1月に2件の優秀提案を決定しています。これらの優秀提案を参考にマスタープランを作成しており、本案では、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。</p> <p>優秀提案としたモータースポーツ関連施設、ラグジュアリーホテルやウォーターパーク等については、決定したのではなく、マスタープランはまちづくりの方向性を示すものであり、今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的な開発計画が決定することとなります。</p>
<p>114</p> <p>もう一度、万博を開催してほしいです。</p>	<p>夢洲のまちづくりについては、府市・経済界の共同により夢洲全体のまちづくりや土地利用等に関する方針としてとりまとめた「夢洲まちづくり構想」(H29.8)及び国際観光拠点の形成に向けた具体的なまちづくりの方針としてとりまとめた「夢洲まちづくり基本方針」(R元.12)を策定しております。</p> <p>このうち、大阪・関西万博の跡地である夢洲第2期区域については、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。</p>

	ご意見の要旨	府市の考え方
<p>都市空間形成方針に関する意見</p> <p>115</p>	<p>18ページの「4. 都市空間形成方針」においては、「隣接する他の区域やゾーンの境界部分は、適切に水・みどり、広場・歩行者空間等を配置し、一体性を確保した調和のとれたまちなみを形成。」(3)水とみどりあふれる空間形成 都心部にはない広大な土地を最大限活かしたゆとりのある建築物や道路などの施設配置とともに、豊かな水・みどりを適切に配置した上質な憩い」や「やすらぎ空間の整備などにより、第1期区域との連携・相乗効果による、夢洲でしか体験できない非日常を演出する都市空間の形成を図る」等と書かれています。</p> <p>しかし、夢洲に殊更に人工的なかつ薄っぺらな親水空間を作る必要は無いと思います。なぜなら、夢洲は、オーストラリアから東アジアへの渡り鳥の飛行ルート上にあり、国際自然保護連合が絶滅の危険性が非常に高いとしているヘラシギ、また日本の環境省が絶滅危惧種に指定しているコアジサシ等が、ここで生息・営巣・繁殖しております。それゆえ夢洲は大阪府下では数少ない生物多様性ホットスポットになっています。</p> <p>2022年12月国際生物多様性条約締結国会議で、「昆明・モントリオール生物多様性枠組」が採択されました。この中で、2030年までに現在進行している自然破壊の流れを逆行させて、自然回復の軌道に乗せるということが宣言されております。</p> <p>奇しくも2030年は、大阪においては夢洲の自然を破壊してIRカジノが開設される年であり、世界の動向に対して完全に逆行しています。</p> <p>「昆明・モントリオール生物多様性枠組」のターゲット12では、生物多様性の保全、持続的な利用可能性を主流とする都市計画が謳われています。</p> <p>大阪府におかれましても、「昆明・モントリオール生物多様性枠組」に則ってIRカジノ計画を撤廃し、夢洲の生物多様性に配慮した自然生態系を保護し(自然保護区の設定、ナショナル・トラスト等)、それと住民の生活福祉・経済が調和するような新しい都市計画を策定して戴きたいと思っております。</p>	<p>夢洲のまちづくりについては、府市・経済界の共同により夢洲全体のまちづくりや土地利用等に関する方針としてとりまとめた「夢洲まちづくり構想」(H29.8)及び国際観光拠点の形成に向けた具体的なまちづくりの方針としてとりまとめた「夢洲まちづくり基本方針」(R元.12)を策定しております。</p> <p>このうち夢洲第2期区域においては、コンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』としたうえで、まちづくりの方針の一つを「SDGsの実現に向けた未来都市の創造」とし、カーボンニュートラル、都市の自然生態系の形成等の環境対策により、SDGsの実現に向けた未来都市を創造することとしています。</p> <p>また、まちの骨格や建築敷地内のパブリックスペースにおいて、SDGsの達成に向けた環境共生などに配慮しながら、適切に水・みどりを配置し、うるおい・憩いを享受できる空間の形成を図ることとしています。</p>
<p>基盤整備計画に関する意見</p> <p>116</p>	<p>【第2期全体について】</p> <p>第2期区画の敷地は奥に細長いため、歩行者動線を主軸に置くのは少し無理があると思う。スーパーアンカーゾーン自体、単一の施設を配置する計画として考えない限り、歩行者を奥まで歩かせるのはしんどいと思う。区画内の移動モビリティ整備について最初から整備ものが必須となるものとして考えるべき。</p> <p>一方で、いずれのゾーンもかなり広大であるため、最先端技術の実践・実証やショーケース機能を標榜しているならば万博のような街ごとショーケースにしてしまう、みたいな事を考えても良いのではないかと思います。</p> <p>【レガシー関連ゾーンについて】</p> <p>記念公園ゾーンが第1期と第2期の境界付近に位置しているため、具体的な設計に移行する際、両区画の行き来の邪魔にならない配慮が必要になると思う。レガシーの継承は必要だが、いずれにしても夢洲駅が実質的な玄関口となりそうなので記念公園ゾーンがあるせいで遠回りになる、みたいな導線設計は避けるべきだ。静けさの森については、第1期区画で同じような中庭(結びの庭ゾーン)の計画があるため、差別化のためにも来訪者に伝わるような形でレガシー継承の理念を強く押し出した設計をするべきである。</p>	<p>【第2期全体について】</p> <p>区画内の移動モビリティ整備については、本案「5. 基盤整備計画」において、第2期区域のみならず夢洲全体の回遊性を高め、安全・安心で利便性の高い地区内移動を実現することとしております。</p> <p>また、最先端技術の実践・実証やショーケース機能については、本案「6. 万博レガシーの継承と発信 (2)ソフトレガシー」において、大阪が強みを有する産業(健康・医療産業など)や研究機関の研究成果などに来訪者が気軽に接することができるショーケース機能の導入や、最先端技術の実践・実証の取組、様々な都市データの収集・構造化・オープン化・分析を行い、そのデータを活用したプロジェクトを創出するスマートシティプラットフォームの構築などの、万博理念を継承する取組を展開することとしており、今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的な開発計画が決定することとなります。</p> <p>【レガシー関連ゾーンについて】</p> <p>動線については、本案「5. 基盤整備計画」(2)歩行者動線ネットワークの形成において、夢洲全体での「万博レガシーの発信拠点」の実現に向け、記念公園ゾーンと第1期区域をつなぐとともに、将来的には第3期区域まで連続する回遊性の高い歩行者動線ネットワークを形成することにより、夢洲全体の一体性を確保することとしています。</p> <p>静けさの森の樹木の利活用については、今後実施する開発事業者募集において、開発事業者に求める計画提案のなかで、まちづくりと一体となった緑地等の整備の提案を求めるとしており、利活用にあたっては、「静けさの森」の理念を踏まえることとしております。</p>
<p>117</p>	<p>マスタープラン上で、交通網についての記載はありますが、万博のレガシーとされていた、「自動運転EVバス」について、今後どうしていくのかを記載すべきではないでしょうか。というのは、最近の報道によると、会期初期の2025年4月28日にパーキングブレーキが作動せず、傾斜により動き出して擁壁に接触する自損事故を起こしたが、以後、車両が原因と疑われる事故や不具合が相次ぐも、該当車以外は安全として運行を続け、国土交通省が会期終盤の9月3日になって総点検を指示。全車両317台のうち、113台で保安基準違反を含む不具合が見つかったとのこと。また、万博閉幕後、大阪メトロ社がEVバスの路線バス転用を中止し、190台のEVバスが大阪市内で長期に留め置かれているとのこと。死亡事故が起きなかったが、結果論的に大成功というものをレガシーとして引き継いでほしいです。行き当たりばったり感のある今後の舞洲が心配です。</p>	<p>本案「5. 基盤整備計画 (3)円滑な地区内等移動手段の確保」において、「Smart Mobility EXPO(スマートモビリティ万博)」における未来社会の実験場として、夢洲で提供された最先端技術を活用した次世代モビリティや便利でスマートな新しい移動サービスなどの実装をめざすこととしております。</p> <p>また、整備の方針として、万博の理念を継承し、最先端技術を用いて利用者に新たな移動体験を提供するとともに、カーボンニュートラルの実現に向けた取組に寄与するシステムの導入をめざすことなどを記載しており、「6. 万博レガシーの継承と発信」においては、自動運転バス等の導入とともにモビリティ専用レーンの検討などを取組例として記載しております。</p> <p>今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的な開発計画が決定することとなります。</p>

ご意見の要旨	府市の考え方
<p>万博レガシーの継承と発信に関する意見</p> <p>私は、本案を現在の内容のまま策定することに反対します。とりわけ、大屋根リングの一部保存、記念公園・記念館整備、IRとの連携を前提とした土地利用方針については、十分な市民的議論、費用負担の明確化、第三者検証を経ないまま、計画に組み込むべきではありません。</p> <p>1.市民不在のまちづくりについて 夢洲のまちづくりは、府市、経済界、民間事業者の提案を中心に進められてきました。しかし、夢洲は大阪市民・府民の将来に関わる公共の土地です。公有地の使い方を、観光・IR・民間開発を前提に決めるのではなく、市民の暮らし、防災、財政、環境、公共性を中心に検討すべきです。パブリックコメントは重要な手続ですが、すでに方向性が固まった計画を追認するだけの形式的な手続にしてはなりません。市民説明会、公開討論会、区ごとの意見聴取など、市民が構想段階から実質的に関与できる手続を設けるべきです。</p> <p>2.大屋根リング保存の既成事実化について 本案は、大屋根リングを一部残置し、周辺を記念公園として整備する方向を示しています。しかし、保存には改修・整備費だけでなく、維持管理費、将来の修繕費、警備費、老朽化後の撤去費など、長期にわたる負担が生じます。こうしたライフサイクルコストの全体像が市民に十分示されないまま、「記念公園ゾーン」としてマスタープランに位置づけられれば、保存が既定路線化します。これは議会での議論や市民的合意形成を先取りするものであり、不適切です。保存ありきではなく、撤去案、縮小保存案、記録展示、デジタルアーカイブなどの代替案も含め、費用と効果を比較検討したうえで判断すべきです。</p> <p>3.万博の総括なしに「レガシー」を語る点について 万博については、工事代金の未払い、会場建設費の膨張、関連インフラを含む公的負担、運営費だけを切り出した黒字宣伝など、いまだ十分に検証されていない問題が残っています。こうした課題を置き去りにしたまま、「成功した万博の記憶」として公共事業化することには反対です。真にレガシーを語るのであれば、まず必要なのは記念碑や公園ではなく、事業費、契約、未払い、労働、安全、環境負荷を含む総合的な検証と公表です。その検証が終わるまで、「万博レガシー」を理由に新たな公共支出や土地利用の固定化を進めるべきではありません。</p> <p>4.IR連携を前提とする土地利用について 本案は、第2期区域にIR連携ゾーン等を設け、隣接するIRとの相乗効果を高めるとしています。しかし、これは公共空間を、カジノを含むIRの集客装置として再編するものです。夢洲の土地利用は、巨大観光施設や商業利用、イベント集客だけを前提にすべきではありません。防災、環境、教育、福祉、研究、地域産業支援、物流との調和など、公共性の高い複数の選択肢を市民に示し、比較検討すべきです。大阪市民・府民の公共財産を、IRの補完施設のように扱うべきではありません。</p> <p>5.財政・安全・環境リスクについて 大屋根リング、記念公園、記念館、インフラ、交通アクセス、エリアマネジメント等にかかる費用について、誰が、いつ、いくら負担するのか不明確です。「民間活力」「交付金」「剰余金」といった言葉だけでは、将来の市民負担を避けられる保証にはなりません。また、夢洲は埋立地であり、物流拠点とも隣接しています。高潮、地震、液状化、地盤沈下、災害時避難、鉄道・道路・海上交通が途絶した場合の対応などを、第三者評価により具体的に示すべきです。さらに「SDGs」「GX」「水とみどり」といった言葉だけでなく、交通負荷、CO2排出、エネルギー消費、維持管理費、樹木移植後の生存率などを定量的に示す必要があります。</p> <p>6.結論 夢洲は、行政や経済界の宣伝の舞台ではなく、大阪市民・府民の公共財産です。万博を記念する前に、検証すべきこと、救済すべき人、説明すべき費用があります。その順序を誤ったまま、レガシーの名で新たな負担を固定化することに反対します。本案は現在の内容のまま策定せず、大屋根リング保存、記念公園・記念館整備、IR連携前提の土地利用を見直し、市民参加、費用の全面公開、万博の総合検証、安全性・環境性・財政リスクの第三者評価を経たうえで、公共性を中心に据えた計画として作り直すことを求めます。</p>	<p>1. 夢洲のまちづくりについては、府市・経済界の共同により夢洲全体のまちづくりや土地利用等に関する方針としてとりまとめた「夢洲まちづくり構想」(H29.8)及び国際観光拠点の形成に向けた具体的なまちづくりの方針としてとりまとめた「夢洲まちづくり基本方針」(R元.12)を策定しております。夢洲第2期区域マスタープランについては、パブリックコメントや、大阪府議会、大阪市会での議論を行ったうえで、策定しております。</p> <p>また、大屋根リングの残地については、「夢洲第2期区域マスタープランVer.2.0(案)」に関するパブリックコメントを令和7年6月6日から同年7月7日まで実施したところ、大屋根リングに関する意見が大半となっており、さらに、大屋根リングの取扱いについては「原型に近い形で残置すべき」との意見を多数いただきました。その後、大阪・関西万博会場建設費を負担した、国・経済界・府市と、大屋根リングの所有者である2025年日本国際博覧会協会で構成する「大屋根リングの活用に関する検討会」において、パブリックコメントでの大屋根リングの残置に関する意見も確認しながら、議論を重ねた結果、同検討会の総意として、万博のレガシーをわかりやすく残すという観点から、第2期区域の北東部約200mを原型に近い形で残置することが望ましいとの結論を得ました。</p> <p>2. マスタープランはまちづくりの方向性を示すものであり、記念公園ゾーンの検討については、今年度より、基本計画の検討、大屋根リングの現況調査及び改修計画等の検討を行い、その結果を踏まえて、記念公園ゾーン全体に係る費用の精査を進めるとともに、民間の様々なノウハウの活用など、管理運営に関する事業スキームについても検討を予定しています。この検討結果については、適時、議会で報告したうえで、来年度以降、建設事業評価や実施設計などを行う予定としています。</p> <p>3. 政府の「2025年日本国際博覧会成果検証委員会」において、万博の成果やレガシー展開の取組が取りまとめられており、本案については、これらを踏まえ、記載内容を更新しております。</p> <p>4. 夢洲のまちづくりについては、府市・経済界で策定した「夢洲まちづくり構想」(H29.8策定)及び「夢洲まちづくり基本方針」(R元.12策定)において、広大な用地が確保できる夢洲のポテンシャルを最大限に発揮できるまちづくりをめざすこととしており、夢洲東側は、大阪の成長を支える国際物流拠点を形成するとともに、夢洲第2期区域を含む夢洲中央部は、観光産業ゾーンとして位置づけ、大阪の成長をけん引する新たな国際観光拠点を形成することとしています。</p> <p>このうち夢洲第2期区域については、まちづくりのコンセプトを「万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり」とし、土地利用方針において、隣接する第1期区域との連携・相乗効果による更なる「非日常」を提供することとしております。</p> <p>また、本案「6.万博レガシーの継承と発信」において、MICE機能などを有する第1期区域(IR区域)と第2期区域、第3期区域(将来)が連携し、万博開催地である夢洲をレガシー継承の先導的な役割を果たす「場」と位置づけ、夢洲全体で万博の記録や成果を日本・世界へ発信する「万博レガシーの発信拠点」となる機能の導入をめざすこととしています。</p> <p>5. 記念公園ゾーンの整備については、府市が中心となって、記念公園の整備・大屋根リングの一部残置・記念館の整備を行うこととしており、政府の「2025年日本国際博覧会成果検証委員会」において、大屋根リングの初期改修や20年程度を想定した維持管理等に剰余金を活用すると示されました。記念公園・記念館の実設計・整備や基本設計及び調査等は、万博レガシーの発信拠点として、国の交付金や補助金、個別企業の協力を検討することとしており、今年度の基本調査には地域未来交付金を活用することとしております。調査の結果を踏まえて、記念公園ゾーン全体に係る費用の精査を進めることとしております。</p> <p>大阪市が管理する道路・下水等のインフラ施設については、大阪市において整備する予定です。エリアマネジメントについては、開発事業者において、実施することとなります。</p> <p>また本案「7.まちづくりDX・GXの推進」において、災害時や危機事象発生時においても、速やかな災害対応による被害の軽減と迅速な復旧活動による経済活動の早期回復をめざし、デジタル技術やデータの活用、自立分散型電源の設置等により、災害レジリエンスの向上に努めることとしております。</p> <p>なお、マスタープランはまちづくりの方向性を示すものであり、ご指摘のような、交通負荷、CO2排出、エネルギー消費、維持管理費、樹木移植後の生存率などについては、今後決定する開発事業者において、関係法令等に基づき、適切に対策されるものと認識しています。</p>

	ご意見の要旨	府市の考え方
119	<p>「夢洲第2期区域マスタープランVer.3.0(案)」に対する意見 私は、「夢洲第2期区域マスタープランVer.3.0(案)」について、現在の内容のまま策定することに反対します。とりわけ、大屋根リングの一部保存、記念公園・記念館の整備、IRとの連携を前提とした土地利用方針については、十分な市民的議論、費用負担の明確化、第三者による検証を経ないまま、マスタープランに組み込むべきではありません。本案は、夢洲第2期区域について「万博レガシーの継承」と「国際観光拠点の形成」を掲げています。しかし、その内容を見ると、IRを中心とする夢洲開発の延長線上に、万博の記憶を後付けで接合し、公的な正当性を与える計画になっているように見えます。大阪市民・府民の暮らし、防災、財政、環境、公共性を中心に据えた計画とは言えません。</p> <p>1. 市民不在のまちづくりになっている点について 夢洲のまちづくりは、長年にわたり、府市、経済界、民間事業者の提案を中心に進められてきました。今回のマスタープランも、民間提案募集、優秀提案、有識者会議、経済界との意見交換を経て作られていますが、夢洲という大阪市の公有地・公共空間をどう使うのかについて、市民が構想段階から主体的に関与したとは言えません。パブリックコメントは重要な手続ですが、すでに方向性が固められた後の形式的な意見募集にはなりません。今回のマスタープランは、策定を急ぐのではなく、市民説明会、公開討論会、区ごとの意見聴取などを行い、夢洲の将来像について市民が実質的に関与できる手続を設けるべきです。</p> <p>2. 大屋根リング保存の既成事実化について 大屋根リングの一部保存について、現在の案のまま進めるべきではありません。本案では、大屋根リングを一部残置し、その周辺を記念公園として整備する方向が示されています。しかし、大屋根リングの保存には、改修・整備費、維持管理費、将来の修繕費、警備費、撤去費など、長期にわたる費用負担が生じます。その全体像が市民に十分示されていない段階で、マスタープランに「記念公園ゾーン」として位置づければ、保存が既定路線であるかのような扱いになります。これは議会での議論や市民的合意形成を先取りするものであり、不適切です。大屋根リングについては、保存ありきではなく、撤去案、縮小保存案、デジタルアーカイブや記録展示などの代替案も含めて比較検討し、ライフサイクルコストを公表したうえで判断すべきです。</p> <p>3. 万博の総括なしに「レガシー」を語っている点について 万博の「レガシー」を強調する前に、万博そのものの総括が必要です。万博については、工事代金の未払い問題、会場建設費の膨張、関連インフラを含む公的負担、運営費だけを切り出した黒字宣伝など、いまだ十分に検証されていない問題が残っています。こうした課題を置き去りにしたまま、「成功した万博の記憶」として公共事業化することには強い違和感があります。真にレガシーを語るのであれば、まず必要なのは、記念碑や記念公園ではなく、事業費、契約、未払い、労働、安全、環境負荷を含む徹底した検証と公表です。その検証が終わるまで、「万博レガシー」を理由とする新たな公共支出や土地利用の固定化は行うべきではありません。</p> <p>4. IRとの連携を前提としている点について 本案がIRとの連携を当然の前提としている点にも問題があります。第2期区域に「グローバルエンターテイメント・レクリエーションゾーン」や「IR連携ゾーン」を設け、隣接するIR区域との相乗効果を高めるとしていますが、これは公共空間をカジノを含むIRの集客装置として再編するものです。大阪市民にとって夢洲は、本来、将来世代も含めた公共的資産です。その使い道が、巨大観光施設、カジノ、イベント、商業利用を中心に決められてよいのか、根本から問い直す必要があります。第2期区域については、IRとの連携を前提としない公共的な土地利用、たとえば防災、環境、教育、福祉、研究、地域産業支援などの可能性も含めて、複数案を市民に示すべきです。</p> <p>5. 財政負担の説明が不十分である点について 財政負担の説明も不十分です。大屋根リングの保存、記念公園、記念館、インフラ整備、交通アクセス、エリアマネジメント、維持管理にかかる費用について、誰が、いつ、いくら負担するのかが明確ではありません。「民間活力の導入」「国の交付金の活用」「剰余金の活用」といった表現だけでは、将来の市民負担を避けられる保証にはなりません。万博の運営費に剰余があるとすると、それは万博全体の財政的成功を意味するものではなく、会場建設費や関連インフラ、未払い問題などを切り離して語るべきではありません。計画を進める前に、夢洲第2期区域に関する公費負担の総額、年度ごとの支出見込み、</p>	<p>府市の考え方</p> <p>1. 夢洲のまちづくりについては、府市・経済界の共同により夢洲全体のまちづくりや土地利用等に関する方針としてとりまとめた「夢洲まちづくり構想」(H29.8)及び国際観光拠点の形成に向けた具体的なまちづくりの方針としてとりまとめた「夢洲まちづくり基本方針」(R.12)を策定しております。夢洲第2期区域マスタープランについては、パブリックコメントや、大阪府議会、大阪市会での議論を行ったうえで、策定しております。また、大屋根リングの残地については、「夢洲第2期区域マスタープランVer.2.0(案)」に関するパブリックコメントを令和7年6月6日から同年7月7日まで実施したところ、大屋根リングに関する意見が大半となっており、さらに、大屋根リングの取扱いについては「原型に近い形で残置すべき」との意見を多数いただきました。その後、大阪・関西万博会場建設費を負担した、国・経済界・府市と、大屋根リングの所有者である2025年日本国際博覧会協会で構成する「大屋根リングの活用に関する検討会」において、パブリックコメントでの大屋根リングの残置に関する意見も確認しながら、議論を重ねた結果、同検討会の総意として、万博のレガシーをわかりやすく残すという観点から、第2期区域の北東部約200mを原型に近い形で残置することが望ましいとの結論を得ました。</p> <p>2. マスタープランはまちづくりの方向性を示すものであり、記念公園ゾーンの検討については、今年度より、基本計画の検討、大屋根リングの現況調査及び改修計画等の検討を行い、その結果を踏まえて、記念公園ゾーン全体に係る費用の精査を進めるとともに、民間の様々なノウハウの活用など、管理運営に関する事業スキームについても検討を予定しています。この検討結果については、適時、議会に報告したうえで、来年度以降、建設事業評価や実施設計などを行う予定としています。</p> <p>3. 政府の「2025年日本国際博覧会成果検証委員会」において、万博の成果やレガシー展開の取組が取りまとめられており、本案については、これらを踏まえ、記載内容を更新しております。</p> <p>4. 夢洲のまちづくりについては、府市・経済界で策定した「夢洲まちづくり構想」(H29.8策定)及び「夢洲まちづくり基本方針」(R.12策定)において、広大な用地が確保できる夢洲のポテンシャルを最大限に発揮できるまちづくりをめざすこととしており、夢洲東側は、大阪の成長を支える国際物流拠点を形成するとともに、夢洲第2期区域を含む夢洲中央部は、観光産業ゾーンとして位置づけ、大阪の成長をけん引する新たな国際観光拠点を形成することとしています。このうち夢洲第2期区域については、まちづくりのコンセプトを「万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり」とし、土地利用方針において、隣接する第1期区域との連携・相乗効果による更なる「非日常」を提供することとしております。また、本案「6.万博レガシーの継承と発信」において、MICE機能などを有する第1期区域(IR区域)と第2期区域、第3期区域(将来)が連携し、万博開催地である夢洲をレガシー継承の先導的な役割を果たす「場」と位置づけ、夢洲全体で万博の記録や成果を日本・世界へ発信する「万博レガシーの発信拠点」となる機能の導入をめざすこととしています。</p> <p>5. 記念公園ゾーンの整備については、府市が中心となって、記念公園の整備・大屋根リングの一部残置・記念館の整備を行うこととしており、政府の「2025年日本国際博覧会成果検証委員会」において、大屋根リングの初期改修や20年程度を想定した維持管理等に剰余金を活用すると示されました。記念公園・記念館の実施設計・整備や基本設計及び調査等は、万博レガシーの発信拠点として、国の交付金や補助金、個別企業の協力を検討することとしており、今年度の基本調査には地域未来交付金を活用することとしております。調査の結果を踏まえて、記念公園ゾーン全体に係る費用の精査を進めることとしております。大阪府が管理する道路・下水等のインフラ施設については、大阪府において整備する予定です。エリアマネジメントについては、開発事業者において、実施することとなります。</p>

ご意見の要旨	府市の考え方
<p>120</p> <p>大屋根リング保存整備の意義と万博建築が紡ぐ未来— 2025年大阪・関西万博の記憶を未来へつなぐために — 2025年9月17日大阪府と大阪市は大阪・関西万博の象徴である大屋根リングの一部を保存し市営公園として活用する方針を示した。保存対象は北東部約200メートルであり夢洲駅に近い約3.3ヘクタールの区域を公園化する案が提示された。大屋根リングは会期中木材の環が空を切り取るように広がり来場者に包まれる感覚と未来への開放性を体験させた建築であった。保存方針は万博の記憶を未来へ継承する文化的試みとして意義を持つ。</p> <p>1970年大阪万博の太陽の塔が半世紀を経て文化財として再評価されている流れを踏まえると大屋根リングの保存もまた都市文化の継承に資する取り組みである。リングは現代的な貴構造を備え水平に広がる造形美と構造合理性を併せ持つ建築であり未来へ残す価値は大きい。</p> <p>しかし現行の北東部保存案には建築的象徴性や空間体験の再現という観点から本質的な課題が存在する。保存位置は敷地北東端にあり隣接する大阪IRの中核施設のホテルと約100メートルの距離で背面同士が向かい合う構図となる。リングの高さは約20メートルである一方ホテル棟は地上約130メートルであり高さ差は6倍以上に及ぶ。この圧倒的な差は視覚的主従関係を逆転させリングの象徴性を弱める要因となる。</p> <p>さらにホテルはサービス面を北側に向けて配置されており保存されるリングの正面に機能的な壁面が広がる可能性が高い。この構図では会期中に体験された包まれる感覚や空間の連続性が再現されにくくなる。リングが本来持つ水平性と開放性はホテルの垂直性と巨大質量と対照的であり両者が近接して背面で対峙する状況は都市景観としての調和を損なう恐れがある。</p> <p>こうした課題を踏まえると保存位置の再検討には十分な意義がある。南側は夢洲駅からの主要動線と自然に接続し来訪者が無理なく保存部分へ誘導される空間構成が可能である。西側や南西側は海や夕景との調和が期待でき時間帯による光の変化を取り込むことで建築と自然が融合した体験価値を創出できる。またこれらの方向は高層建築との視覚的干渉が少なくリングの水平性と象徴性をより強く空間に刻むことができる。</p> <p>大屋根リングの保存は単なる建造物の保全ではなく空間体験建築的象徴性万博の理念を未来へ継承する行為である。その価値を最大化するためには保存位置の再検討体験型文化装置としての設計動線眺望周辺環境との関係性を踏まえた空間構成が不可欠である。閉幕後は解体作業が順次進むため保存箇所再評価には時間的猶予が少ない。2026年5月の保存方針は提案段階であり確定した計画ではないからこそ未来に残すべき空間の価値を最大化する視点から柔軟な見直しを求められる。</p> <p>大屋根リングが未来の都市文化に寄り添い続けるためには残すか否かではなくどう残すかを問う姿勢が重要である。建築は時代の理念を語り記憶をつなぎ人々の感情に働きかける力を持つ。夢洲の風景の中で次の世代がここに世界が未来を描いたと語り継ぐための静かな起点として大屋根リングの保存は未来への責任ある選択となる。</p>	<p>令和6年9月から実施した夢洲第2期区域マスタープランの策定に向けた民間提案募集における優秀提案のまちづくり計画のなかで、北東部の約200mをモニュメントとして活用する提案が可能とされていたため、マスタープランVer.1.0では北東部の約200mを残すことで検討してきました。</p> <p>これを踏まえ、国・経済界・府市と、大屋根リングの所有者である博覧会協会が構成する「大屋根リングの活用に関する検討会」において、「夢洲第2期区域マスタープランVer.2.0(案)」に伴うパブリックコメントでの大屋根リングの残置に関する意見も確認しながら、議論を重ねた結果、同検討会の総意として、万博のレガシーをわかりやすく残すという観点から、第2期区域の北東部約200mを原型に近い形で残置することが望ましいとの結論を得ました。その後、政府による「2025年日本国際博覧会成果検証委員会」において、夢洲の「場の記憶」の継承・展開について議論がなされ、大屋根リングの初期改修や維持管理等に剰余金を活用することなどが示されたことを受け、北東部の約200mについて残置する方針としております。</p>

	ご意見の要旨	府市の考え方
121	<p>本マスタープラン全体の方向性については基本的に賛同いたします。特に、万博の理念を継承し、国際観光拠点形成、技術実証、文化交流、地域経済活性化等を通じて「未来社会」を実現するという方向性は、まさに然るべきものと考えます(資料13～15頁)。</p> <p>その上で、万博レガシーの継承については、単なる施設や樹木の利活用に留まらず、「空間体験そのもの」を継承する視点をより重視していただきたいと思います。</p> <p>まず、大屋根リングについてです。資料2頁では、「大屋根リングを一部残置し、その周辺エリアを記念公園として整備」とされており、この方向性自体は高く評価いたします。</p> <p>しかし、大屋根リングは単なる大型木造建築物ではなく、大阪・関西万博を象徴する極めてメッセージ性の高いランドマークでした。特に、「多様でありながら、ひとつ」という理念を空間として体現した存在であり、同じ施設内に居ながら遠くの人が点のように見える俯瞰性、海や空との一体感、夕景や風を感じながら歩く体験は、極めて稀有なものであったと感じています。</p> <p>資料17～18頁では、「大屋根リングの記憶を想起させる空間形成」「ランドマークとなる景観形成」「夕陽や大空の視認性確保」が示されています。</p> <p>そのため、全周保存が難しいとしても、保存部分のみならず、大屋根リング跡地のほこみち制度等を活用した道路公園化、大屋根リング保存場所の対面側付近にも対となる展望空間や歩行空間、大屋根リングを想起させる構造を設け、「夢洲に来ればあの体験を感じられる」場所を残していただきたいと思います。</p> <p>また、資料15～16頁のゾーニングについて、現状では比較的矩形的(四角形的)に整理されている印象を受けますが、可能であれば、静けさの森を中心とし、大屋根リング跡地との関係性を踏まえた「円環性」をより意識した空間構成を検討いただきたいと思います。</p> <p>大阪・関西万博において「円」は単なるデザインではなく、「多様でありながら、ひとつ」という理念を体現した象徴でした。大屋根リングの円環構造は、人々を包み込み、回遊性や一体感を生み出し、夢洲の象徴的景観となっていました。夢洲はゼロベースで都市空間を形成できる稀有な場所であるからこそ、歩行動線、広場配置、ランドスケープなどに可能な限り「円」の要素を取り入れ、夢洲ならではの都市的アイデンティティを形成していただきたいと思います。</p> <p>次に、「静けさの森」についてです。資料では樹木の利活用が示されていますが、単なる移植に留まらず、「夢洲会場の真ん中に静けさの森が存在していた」という空間構造そのものを可能な限り継承していただきたいと思います。</p> <p>万博会場では、海に囲まれた人工島の中心に静かな森があり、その周囲を世界各国のパビリオンや人々の活動が囲む構造でした。これは単なる植栽ではなく、人工と自然、喧騒と静寂、多様性と調和を体現する象徴的空間であったと感じています。大屋根リングが「動」の象徴であったとすれば、静けさの森は「静」の象徴であり、その関係性こそが万博の本質的体験の一つでした。</p> <p>大阪・関西万博は単なるイベントではなく、大阪の未来像を世界に示した挑戦であったと考えます。だからこそ、建築物や樹木という「モノ」だけではなく、そこで生まれた体験や記憶、空間の意味そのものを次世代へ継承していただくことを強く期待いたします。</p>	<p>本案「4. 都市景観形成方針」において、歩いて楽しめる賑わいのある空間や、大屋根リングの跡地付近において大屋根リングの記憶を想起させる空間などの形成をめざし、区域内の回遊性・利便性の向上などに配慮するとともに、万博を契機とする新たな技術やサービス等の実証・実践の場としての活用にも配慮することとしております。さらに、「6. 万博レガシーの継承と発信」において、大屋根リングの跡地付近においては、大屋根リングの記憶を想起させるまちづくりをめざすこととしております。</p> <p>また、静けさの森の樹木の利活用については、2024年9月より実施した「夢洲第2期区域マスタープランの策定に向けた民間提案募集」において、2025年1月に決定した優秀提案では、概ね区域を変更せず樹木を再配置する提案、区域を夢洲駅南側に移設し樹木を再配置する提案があり、開発事業者に求める計画提案のなかで、当該樹木を利活用した、まちづくりと一体となった緑地等の整備の提案を求めていることとしています。なお、「静けさの森」の樹木を利活用した緑地等の整備にあたっては、「静けさの森」の理念を踏まえたものとするなど万博レガシーの継承に留意することとしております。</p> <p>今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的な開発計画が決定することとなります。</p>
122	<p>本来、行政がすべき務めが疎かになっています。大屋根リングは費用に対して、ただデカイものを作っただけで芸術的価値もなく、わざわざ残すものでもない。これ以上、余計な出費をせず、困っている人たちのためのセーフティネットを構築することに尽力すべきです。</p>	<p>大屋根リングの残地については、「夢洲第2期区域マスタープランVer.2.0(案)」に関する府民や市民からの意見募集(パブリックコメント)を令和7年6月6日から同年7月7日まで実施したところ、大屋根リングに関する意見が大半となっており、さらに、大屋根リングの取扱いについては「原型に近い形で残置すべき」との意見を多数いただきました。その後、大阪・関西万博会場建設費を負担した、国・経済界・府市と、大屋根リングの所有者である2025年日本国際博覧会協会で構成する「大屋根リングの活用に関する検討会」において、パブリックコメントでの大屋根リングの残置に関する意見も確認しながら、議論を重ねた結果、同検討会の総意として、万博のレガシーをわかりやすく残すという観点から、第2期区域の北東部約200mを原型に近い形で残置することが望ましいとの結論を得ました。その後、政府による「2025年日本国際博覧会成果検証委員会」において、博覧会の運営費収支が、約320億円から370億円の黒字見込みとなっており、博覧会協会の活動等に要する費用を除いた額が最終的な剰余金となることや、夢洲の「場の記憶」の継承・展開における議論において、大屋根リングの初期改修や維持管理等に剰余金を活用することなどが示されたことを受け、北東部の約200mについて残置する方針としております。</p>

ご意見の要旨	府市の考え方
<p>大屋根リングの残置について、以下の通り反対いたします。</p> <p>1)不確実な財源計画による公費・税金負担リスク 資料45ページの「大阪・関西万博の大屋根リングの活用に関する検討会」の結論において、残置する大屋根リングの整備・維持管理財源として「会場運営費の剰余金が発生する場合の活用」が挙げられています。しかし、剰余金の発生はあくまで仮定条件であり、確実に出る保証はありません。同ページでは、不足時の対応として「国費(地方創生交付金等)の活用」や「大阪府・大阪市の負担の検討」が並記されており、不確実な財源計画のしわ寄せが、最終的に府民・市民の公費(税金)負担へと繋がるリスクが極めて高いと考えられます。不確実な財源を前提としたまま残置計画を進めることは、財政規律の観点から容認できず、大屋根リングの残置について、反対いたします。</p> <p>2)仮設建築物の構造的リスクと巨額の維持管理費 資料25ページに示されている通り、大屋根リングの本来の建物用途は「歩廊(仮設建築物)」であり、半年間の万博会期を想定して設計・建築されたものです。これを閉幕後に「準用工作物として人が登れる形」で恒久的に利活用・残置する計画となっていますが、強風や塩害、台風の直撃を受ける過酷な夢洲の環境において、木造の仮設建築物を長期にわたり安全に維持することには大きな技術的・構造的リスクが伴います。経年劣化による事故を防ぐための大規模な修繕や老朽化対策には、当初の想定を超える過大な維持管理コストが継続的に発生することが予想されるため、安全面・費用面双方の観点から残置に反対します。</p> <p>3)民間主導の開発に対する空間的制約と、土地利用の投資効果低下について 資料24ページおよび26ページによると、第2期区域約50haのうち大屋根リングの残置エリア(記念公園ゾーン)は約2.9haに過ぎず、残りの約42haは大型アリーナなどを想定した「民間開発エリア」として広く公募される計画です。しかし、資料47ページの成果検証委員会において専門家から指摘されている通り、大屋根リングは本来、2期区域と3期区域をまたぐ形で建設されています。この構造物の一部(約200m)だけを不自然に残置することは、広大な跡地を一体的に民間開発する上での重大な「空間的制約(足枷)」となり、民間事業者の発想や投資を阻害する恐れがあります。土地利用の経済的価値やポテンシャルを引き出すためにも、リングは全撤去すべきです。</p> <p>4)住民の利益を置き去りにした「ハード偏重」レガシー計画の破綻 資料47ページの成果検証委員会では、「万博に来場できなかった人々にもレガシーを還元する仕組みが重要」との意見が述べられています。しかし、万博を体験していない層や次世代の住民にとって、莫大な維持費を要する巨大な木造構造物(ハード)の一部が物理的に残っていることが、真の「利益(還元)」になるとは到底思えません。限られた予算やリソースは、物理的な構造物の維持に費やすのではなく、人々の生活に恩恵をもたらす形にすべきであり、ハードの残置には反対いたします。</p>	<p>大屋根リングの残地については、「夢洲第2期区域マスタープランVer.2.0(案)」に関する府民や市民からの意見募集(パブリックコメント)を令和7年6月6日から同年7月7日まで実施したところ、大屋根リングに関する意見が大半となっており、さらに、大屋根リングの取扱いについては「原型に近い形で残置すべき」との意見を多数いただきました。その後、大阪・関西万博会場建設費を負担した、国・経済界・府市と、大屋根リングの所有者である2025年日本国際博覧会協会で構成する「大屋根リングの活用に関する検討会」において、パブリックコメントでの大屋根リングの残置に関する意見も確認しながら、議論を重ねた結果、同検討会の総意として、万博のレガシーをわかりやすく残すという観点から、第2期区域の北東部約200mを原型に近い形で残置することが望ましいとの結論を得ました。その後、政府による「2025年日本国際博覧会成果検証委員会」において、博覧会の運営費収支が、約320億円から370億円の黒字見込みとなっており、博覧会協会の活動等に要する費用を除いた額が最終的な剰余金となることや、夢洲の「場の記憶」の継承・展開における議論において、大屋根リングの初期改修や維持管理等に剰余金を活用することなどが示されたことを受け、北東部の約200mについて残置する方針としております。</p>
<p>123</p>	<p>124</p> <p>保存が決まっている大屋根リングの一部と繋いで耐久性のある鉄骨等での大屋根リングを再構築して一周できる遊歩道がほしい。</p> <p>本案「4. 都市景観形成方針」において、歩いて楽しめる賑わいのある空間や、大屋根リングの跡地付近において大屋根リングの記憶を想起させる空間などの形成をめざし、区域内の回遊性・利便性の向上などに配慮するとともに、万博を契機とする新たな技術やサービス等の実証・実践の場としての活用にも配慮することとしております。さらに、「6.万博レガシーの継承と発信」において、大屋根リングの跡地付近においては、大屋根リングの記憶を想起させるまちづくりをめざすこととしております。今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的な開発計画が決定することとなります。</p>

ご意見の要旨	府市の考え方
<p>「圧倒的な非日常空間」となると、大部分の市民にとっては「無関係のこと」という認識を持たれてしまいます。(そういう認識から、開幕当初大阪・関西万博は来場者が少なかった)</p> <p>ただ、万博が示した「圧倒的な非日常空間」が何だったのかを深く掘り下げたものを作ると、他の地域にはない物ができると考えています。万博は「安全に行ける世界旅行」でした。大屋根リングが示した「世界は多様でありながら一つ」というテーマを夢洲全体で体現できれば、ほかの地域にはないものが生まれます。</p> <p>夢洲は広大な土地です。そのなかに、いろいろな価値観の人がそれぞれの目的で集まり、それぞれが楽しめれば、異なる価値観同士が干渉し合うことなく過ごせます。</p> <p>大屋根リングがそこに環状として存在したことを示せる施設もしくは工夫を作って、大屋根リングや万博の目的をぼんやりでもいいので常に伝わるカタチにしたいです。</p> <p>また、一つのテーマに凝り固まらず、流動的にいろいろなものを見せる体験できる場所が集まってほしいです。世界の祭りや行政の取り組みの展示、コスプレイベントやスポーツの試合・・・。</p> <p>広い場所で、それぞれが好きなことをやり互いに干渉しないという大屋根リングの中で繰り広げられた光景を実現してほしいです。</p> <p>夢洲で万博が行われたことを記念するためにも、記録をきちんと重厚に残す記念館と、ミャクミャク像があるといいです。そして夢洲のキャラクターとしても生きながらえるミャクミャクが見たいです。</p>	<p>夢洲第2期区域については、まちづくりのコンセプトを『万博の理念を継承し、国際観光拠点の形成を通じて「未来社会」を実現するまちづくり』とし、夢洲の広大な土地を活かしてエンターテインメント機能やレクリエーション機能などの導入を図るとともに、高質なデザインの建築物、水・みどり溢れる空間等が相互に連携することなどにより、夢洲でしか実現・体験できない「非日常」の空間を提供し、世界に類をみない拠点の形成をめざすこととしております。</p> <p>さらに、万博の成果を一過性のものとせず、レガシーとして後世に引き継ぎ発信するため、夢洲第2期区域では大屋根リングを一部残置し、その周辺エリアを記念公園として整備し、その他のエリアは、開発事業者募集において、静けさの森の樹木の活用や万博を契機に創出された最先端技術やイノベーションに触れられる機能の導入などに取り組み、万博の跡地である「夢洲」において「場の記憶」を継承・展開することとしております。</p> <p>また、本案「4. 都市景観形成方針」において、歩いて楽しめる賑わいのある空間や、大屋根リングの跡地付近において大屋根リングの記憶を想起させる空間などの形成をめざし、区域内の回遊性・利便性の向上などに配慮するとともに、万博を契機とする新たな技術やサービス等の実証・実践の場としての活用にも配慮することとしております。加えて、「6.万博レガシーの継承と発信」において、大屋根リングの跡地付近においては、大屋根リングの記憶を想起させるまちづくりをめざすこととしております。</p> <p>今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的な開発計画が決定することとなります。</p> <p>記念館を含む記念公園ゾーンの整備については、今後、具体化に向けた検討を行ってまいります。</p>
<p>夢洲第2期区域マスタープランVer3.0(案)のうち、6.万博レガシーの継承と発信 についての意見です。</p> <p>大屋根リング保存部は200mとなり、その範囲については元より常設で建築された大阪ヘルスケアパビリオンとの位置関係から理解できます。ただ、ハードレガシーとして、大屋根リングが2025mの構造物であったことを示す方法も併せて検討していただきたいです。</p> <p>例えば保存部分から全体を見渡せるARの活用、敷地内の大屋根リングに当たる部分を道にしてタイルの色を変える、対角線にあたる部分に大屋根リングをモチーフとした建築を行うなどです。大屋根リングの海側は夢洲第3期区域の範囲内でもあることから、今回の事業者だけの話ではなくなりますが、大屋根リングが巨大な木造建築物であったことを未来の子どもたちが味わえる開発計画となりますよう要望いたします。</p>	<p>本案「4. 都市景観形成方針」において、歩いて楽しめる賑わいのある空間や、大屋根リングの跡地付近において大屋根リングの記憶を想起させる空間などの形成をめざし、区域内の回遊性・利便性の向上などに配慮するとともに、万博を契機とする新たな技術やサービス等の実証・実践の場としての活用にも配慮することとしております。さらに、万博開催時に大屋根リングから望むことができた夕陽や大空の視認性の確保に努めることとしております。加えて、「6.万博レガシーの継承と発信」において、大屋根リングの跡地付近においては、大屋根リングの記憶を想起させるまちづくりをめざすとともに、万博レガシー継承の観点から第2期区域のみならず、その周辺も含めた一体的なまちづくりをめざすこととしており、今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的な開発計画が決定することとなります。</p> <p>また、大屋根リングの利活用については、大屋根リングを一部残置し、その周辺エリアを記念公園として整備するとともに、万博で披露された最先端技術の発信や、ビジネスや文化等の交流を通じて地方創生や産業振興に取り組むこととしており、最先端技術を活用も含め、今後、具体化に向けた検討を行ってまいります。</p>

	府市の考え方
<p data-bbox="548 92 667 114">ご意見の要旨</p> <p data-bbox="136 124 1126 399">大阪府は太陽の塔の世界遺産登録を目指して、大屋根リングも太陽の塔に比肩し得る存在として、会期中から世界中で認識されてきました。太陽の塔を世界遺産に登録しようとする場合、「大阪における博覧会を記念する建築群」として、以下の構成を考えるのが自然です。1つ目は、1903年に開催した第五回内国勸業博覧会の会場である新世界跡(特に通天閣跡)です。2つ目は、大大阪記念博覧会を契機に建設された大阪城天守閣です。3つ目は太陽の塔、4つ目は国際花と緑の博覧会の国際庭園跡、最後は大屋根リング、という構成をとります。この場合、世界遺産登録基準はii「建築、科学技術、記念碑、都市計画、景観設計の発展に重要な影響を与えた、ある期間にわたる価値観の交流又はある文化圏内での価値観の交流を示すものである。」並びにiv「歴史上の重要な段階を物語る建築物、その集合体、科学技術の集合体、あるいは景観(の種類・典型)を代表する顕著な見本である。」を目指すことになるかと推測されます。このiiおよびivはエッフェル塔を含む「パリのセーヌ河岸」の登録基準と同一であるため、大屋根リングでも適用することが期待されます。大屋根リングを世界遺産にするにあたって、「世界遺産の顕著な普遍的価値(以下、OUV)」の核心は、保存された200mがあれば十分でしょう。大屋根リングを何らの形で再建したとしても、大阪・関西万博当時の「多様性がありながら、ひとつ」というメッセージを、登れる形で保存し、かつ当時最新鋭の大規模木造技術を示すものとしては、200mあれば最低限示すことは可能でしょう。</p> <p data-bbox="136 399 1126 454">大屋根リングを世界遺産に登録するにあたって、本計画における最大の懸念事項は緩衝地帯です。OUVを考慮するにあたって、OUV に応じて視点場を設定して、その視点が世界遺産としての重要な眺望要素を阻害する可能性があることです。</p> <p data-bbox="136 454 1126 566">万博会期中の大屋根リングに対する「重要な眺望要素」は、以下の点でした。 1つ目は、大屋根リングからは、リングの内側の範囲およびリングの反対側が一望できることです。 2つ目は、大屋根リング南側および西側から、大阪湾を一望できたことですが、この部分は解体済みなため、再建時に何らかの形で復元できれば構わないでしょう。 3つ目は、万博会場に大屋根リングを突き抜ける高い建物を建てなかったことです。</p> <p data-bbox="136 582 1126 917">特に問題になりそうな点としては、上記3つ目の要素です。これに関して、私は、大屋根リングより高い建物を建てなくても、確保できる延床面積は十分であり、事業性に大きな支障はないと考えています。 会場跡地の計画の叩き台として、2025年の会期終了後、ある事業者は、大屋根リングのつながりの海に面した南側600m(円周方向4スパン周方向8スパン(以下、4×8ユニット)29ユニット)をホテルにする案を提示していました。これに対して、私案として以下の客室構成を仮定します。大屋根リングを内側から順に、スパン単位で[客室×3-通路×2×客室×2]で再構成し、梁単位で床を張り、内側3階外側5階建てのホテル(外側4階と5階はメゾネットとする)とし、周方向は内側は1室1スパン、外側は1室2スパンで計算すると、客室は小さい順に38.88、51.84、77.66[平方メートル]と高級ホテルとして遜色ない面積が確保できるにも関わらず、1ユニット当たり20室で計580室、延床面積42094.08平方メートルと、グランドグリーン大阪のウォールドーフ・アストリア大阪の2倍、夢洲島内の、カジノを併設しない方のホテル(660室)に比肩する巨大ホテルを作ることができます。IR隣接地区のホテルとして満足いく規模と言えるでしょう。同様に計算すると、(保存しなかった)1800m分の大屋根リングの真下に、大屋根リングと同じ高さの建築物を作ると延床面積12万平方メートル、大屋根リング内側を指定容積率60%として作っても同58.9万平方メートルであり、大屋根リングの内側を低密度で開発してもグランドグリーン大阪の延床面積(同55万平方メートル)を上回ることになります。これだけの床の供給余地があれば、夢洲地区では十分でしょう。埋立地の開発は、かつて大阪府も大阪府も東京都も莫大な赤字を出していたように、大幅な減損をしてでも需要に見合った案件を作る他ないと見切り、持続可能な計画を望みます。</p>	<p data-bbox="1601 92 1720 114">府市の考え方</p> <p data-bbox="1144 124 2181 252">本案「4. 都市景観形成方針」において、歩いて楽しめる賑わいのある空間や、大屋根リングの跡地付近において大屋根リングの記憶を想起させる空間などの形成をめざし、区域内の回遊性・利便性の向上などに配慮するとともに、万博を契機とする新たな技術やサービス等の実証・実践の場としての活用にも配慮することとしております。さらに、万博開催時に大屋根リングから望むことができた夕陽や大空の視認性の確保に努めることとしております。加えて、「6. 万博レガシーの継承と発信」において、大屋根リングの跡地付近においては、大屋根リングの記憶を想起させるまちづくりをめざすこととしており、今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的開発計画が決定することとなります。</p>

127

ご意見の要旨	府市の考え方
<p>128</p> <p>2億円トイレ、希望者には譲渡し、希望がない場合には撤去すると万博開始前に決めたので、希望が間に合わなかった分は撤去するのが筋かもしれないが、今となっては自由に使える数少ない万博遺産でもあるので、例えば会場内に分散して移設するなど活用してはどうか。しっかりペンキを塗り直さないと海辺でもあるので潮風で錆びてボロボロになってしまいそうなので、そこは要検討だが。 大屋根リング、全部保存は無理で一部保存となった点は残念だが仕方がない面もある。ただ、かつての規模感がわかるように、跡地を歩道にするとか、跡地に一定間隔で電柱みたいな柱を建てるなど、2050年に夢洲を訪れた人が大屋根リングを想像できるような目印を残すことはできないか？</p>	<p>夢洲第2期区域においては、万博のハードレガシーとしては、大屋根リング、静けさの森の樹木、大阪ヘルスケアパビリオンを利活用することとしています。 なお、本案「4. 都市景観形成方針」において、歩いて楽しめる賑わいのある空間や、大屋根リングの跡地付近において大屋根リングの記憶を想起させる空間などの形成をめざし、区域内の回遊性・利便性の向上などに配慮するとともに、万博を契機とする新たな技術やサービス等の実証・実践の場としての活用にも配慮することとしております。さらに、「6. 万博レガシーの継承と発信」において、大屋根リングの跡地付近においては、大屋根リングの記憶を想起させるまちづくりをめざすこととしており、今後、開発事業者募集を実施し、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえながら、具体的開発計画が決定することとなります。</p>
<p>129</p> <p>万博レガシーを継承する記念公園及び公園施設としての大屋根リングと記念館を、本市が整備・管理する計画だと思われれます。 残存させる大屋根リングのちょうど北側に、トイレ5があります。 半分は河内長野市へ移設がきまっておりますが、残り半分が移設先なしの状況です。 記念公園とするなら、トイレは必須であり、残り半分を施設のトイレとして残置利用するのが良いと思います。 何とぞご検討をお願いします</p>	<p>夢洲第2期区域においては、万博のハードレガシーとしては、大屋根リング、静けさの森の樹木、大阪ヘルスケアパビリオンを利活用することとしています。</p>
<p>まちづくりDX・GX、エリアマネジメントの推進に関する意見(安心・安全に関する意見)</p>	
<p>130</p> <p>2026年5月2日18時28分頃に、奈良県を震源地とする最大震度4の地震が発生しました。過去には、2024年8月8日に、南海トラフ地震臨時情報が発出されました。2025年に南海トラフ地震の発生確率が60から90%に見直されましたが、以前「高い」とされています。夢洲が孤立化することが予想されるので、夢洲をマスターしたプランというのであれば、災害対策についても記載すべきではないでしょうか。</p>	<p>本案「7. まちづくりDX・GXの推進 (1) 安全・安心なまちの実現」において、災害時や危機事象発生時においても、速やかな災害対応による被害の軽減と迅速な復旧活動による経済活動の早期回復をめざし、デジタル技術やデータの活用、自立分散型電源の設置等により、災害レジリエンスの向上に努めることとしております。 なお、夢洲へのアクセスとなる夢咲トンネルや夢舞大橋については、いずれも都市直下型の上町断層地震、海溝型の東南海・南海及び南海トラフ巨大地震に対する耐震性を確保していることから、地震発生時の円滑な緊急車両の通行などの機能が確保されるものと考えております。</p>
<p>131</p> <p>夢洲は埋立地であり、液状化現象・地盤沈下・津波・メタンガスなど、特有の対策について記載してほしい。</p>	<p>夢洲第2期区域のうち、民間開発エリア及びヘルスケア跡地活用ゾーンにおけるご指摘のような課題については、今後決定する開発事業者において、関係法令等に基づき、適切に対策されるものと認識しています。 また、記念公園ゾーンは、府市が中心となって、記念公園の整備・大屋根リングの一部残置・記念館の整備を行うこととしており、ご指摘のような課題については、今後基本調査を実施し、検討していきます。 なお、津波については、大阪府が令和8年3月に公表した津波浸水想定における夢洲周辺で想定される津波高さに対して、必要な地盤高さをすでに確保しています。</p>

ご意見の要旨	府市の考え方
その他に関する意見	
開発事業者募集に関するもの	
<p>132</p> <p>【意見の対象となる項目】 「夢洲第2期区域マスタープランVer.3.0(案)」における事業者公募審査基準およびガバナンス体制について</p> <p>【意見の具体的記述(本文)】 大手広告代理店や総合商社等の外部資本主導による跡地開発計画のありきたりな商業化を系統的に可能な限り遮断するため、今後の事業者公募コンペにおける総得点の50%を「全大阪府民の直接投票・評価結果」に完全連動させる『50%採用配点ルール』の即時導入および条例化を強く提案する。 審査の前提として、癒着や密室政治を完全に排除するため、【応募した全事業者の提案書の概要を全公開し】、府民がすべての中身を比較検証できる状態を担保しなければならない。 本計画は、大阪市此花区の土地を対象としているが、広域インフラ整備には、枚方・堺・北摂等を含む莫大な「大阪府税」が投入されることが大前提となっている。したがって、すべての提案概要を公開した上で、財布(財源)を負担するであろう全大阪府民に対して「開発計画の成否を決める50%の採点権」を付与することは、財政民主主義の観点から当然の権利である。 また、一部の巨大資本に湾岸の利益を独占させず、「大阪の成長は湾岸だけでなく府全域の調和で成る」という広域自治・府市一体の基本思想を最高意思決定へ確実に反映させるための法的防壁としても、本ルールの創設は不可欠である。資金力やロビー活動だけで強引に計画を丸め込もうとする外部勢力を「全公開」と「直接民意」の力で排除し、全大阪府民が真に納得できる広域調和に満ちたマスタープランを死守されたい</p>	<p>夢洲第2期区域開発事業者募集は市有地を民間事業者が購入し開発するものであり、広域インフラ整備とは異なるものです。 なお、開発事業者は、外部有識者で構成する選定会議などを踏まえ、決定することとなります。</p>
<p>133</p> <p>提案募集のスケジュールについて 欧州で事例がありました。異常に短い公募期間で事情の知っている企業が有利になるような事例でした。今後、このようなことがないように応募期間等スケジュールを充分とって広く一般に募集内容を周知させ参画しやすいように徹底していただきたいと思います。 1兆円規模のプロジェクトに応募するには、社内での手続きが必要です。募集要項が発表されてから、社内で稟議を回覧するにも、事業計画作成、取締役会決議、経営会議決議と少なくとも2か月かかるのが、上場会社の一般的なスケジュール感です。 大規模プロジェクトを公募する時は、応募しやすいように取り組んでいただくと公平中立な有効な募集になると思います。</p>	<p>開発事業者募集については、「夢洲第2期区域マスタープランVer.3.0」策定後、6月下旬～7月上旬に開始する予定としており、冬頃には開発事業者決定者を決定する予定としております。 なお、本年6月3日に開催した「夢洲第2期区域開発事業者募集に関する会議」において、事業者決定者決定後、事業者決定者が必要とする地盤調査/解析期間や基本設計期間、コスト把握期間を踏まえ、2025年日本国際博覧会協会からの土地返還(2028年2月末予定)から契約締結申込までに最大3年間の猶予期間を設けることとしております。</p>
<p>134</p> <p>今回の提案審査体制について 有識者からなる選定会議で審議とのことであるが。メンバーは、非公開である。 おおそ大学教授、芸能人、観光関係者、業界関係者、公務員、知事、市長などが予想されるがそれらの人が事業規模1兆円のプロジェクト案件の審査ができるのでしょうか？ 1億円も持ったことのない人が、専門しか知らない学者先生が、経済知識、業界動向を知らない人が大局的な経営を判断できますか？疑問です。 審査委員の選定根拠を公表してふさわしい人が選ばれているか、市民に公表すべきと思います。審査員の選考過程を明らかにしていただきたいと思います。 そうでないと判断ミスが生まれますし、業者との癒着も生まれる可能性も出てきます。 審査委員会では何を審議すべきか、ふさわしい人はだれかを再度原点に立ち返って、検討していただきたいと思います。</p>	<p>選定プロセスをできる限り明確にし、透明性を高めることは、説明責任を果たすうえで重要と考えており、公開が可能な情報を検証し、一連のプロセスが終了した時点で公開するよう検討を進めてまいります。</p>

ご意見の要旨	府市の考え方
IRに関するもの	
<p>135</p> <p>大阪府市が積極的に誘致しようとしている「カジノ」について、カジノの力の字もプランに記載されていません。カジノを誘致する意図やカジノのもたらす治安悪化やギャンブル依存症など様々な影響などを、プランに記載しないのは、カジノの害を隠しているのではないかと思えません。マスタープランの中で、カジノ施設の誘致について、きちんと向き合ったプランを期待しています。</p>	<p>夢洲のまちづくりについては、府市・経済界の共同により夢洲全体のまちづくりや土地利用等に関する方針としてとりまとめた「夢洲まちづくり構想」(H29.8)及び国際観光拠点の形成に向けた具体的なまちづくりの方針としてとりまとめた「夢洲まちづくり基本方針」(R元.12)を策定しております。</p> <p>この中で、土地利用の方針を、第1期区域は「統合型リゾート(IR)を中心としたまちづくり」、第2期区域は「万博の理念を継承したまちづくり」、第3期区域は「第1・2期の取組を活かした長期滞在型のまちづくり」とし、大阪の成長をけん引する新たな国際観光拠点を形成することとしております。</p> <p>本件は、夢洲第2期区域のまちづくりの方針を示すものであり、IRは第1期区域において実施されているものです。</p>
<p>136</p> <p>万博のレガシーを継承するためにも、舞洲にカジノ施設の誘致だけは断念してほしい。</p>	<p>統合型リゾート(IR)に関連するご意見であるため、関係部局にお伝えさせていただきます。</p>
<p>137</p> <p>IRについて疑問点がある。</p> <p>確かにギャンブル施設は集客力があるが、韓国やマカオといった既存のカジノ都市に勝てるIR施設を作れるとは到底思えない。</p> <p>日本にしか無いギャンブル施設を作りたいのであれば、公営競技場を作る方がIRより良いと思っているが、そのプランは無いのか。</p> <p>現在、大阪市にはボートレース住之江しか公営競技場が無く、またそれもナイター開催しか行われぬ。</p> <p>「日本にしか無い魅力がある」「現地客以外からもお金を集められるシステム」「既にギャンブル依存対策が整っている」という3点を理由として、夢洲に競艇場、競輪場、地方競馬場を新設することを提案したい。</p> <p>また、ギャンブル特区を作るのであれば「ディーラーの育成を必要としない」「舞洲が会場であれば現地観戦も可能である」「インターネット上の違法ギャンブルサイトの摘発理由になる」「AIを最大限に活用できる」という4点を理由として、スポーツ Betting を専門とした施設に注力する事を提案したい。</p>	

ご意見の要旨	府市の考え方
その他に関するもの	
138 全てにおいて、元号と西暦を併記すべきではないでしょうか。大阪府市の公文書なのに、西暦のみの記載(たとえば〇〇プラン2030)とあるのは、いかがなものでしょうか。	引用文書等を除き、西暦、元号の記載について修正しました。
139 素朴な疑問です。今回は「夢洲第2期区域マスタープランVer. 3. 0」ですが、このプランはVer. 3. 0とのことですが、「Ver」いくつまでプランを出す見通し(プラン)なのでしょうか。また、「Ver」とこの箇所だけ、カタカナではなく、英語を用いている理由は何かも素朴な疑問です。	大阪・関西万博の跡地となる夢洲第2期区域については、万博の理念を継承したまちづくりを進めることとしており、令和6年9月から、「夢洲第2期区域マスタープランの策定に向けた民間提案募集」を実施し、令和7年1月に2件の優秀提案を決定しました。 この優秀提案を参考に、令和7年4月に「夢洲第2期区域マスタープランVer.1.0」を策定し、令和7年10月には万博レガシーの継承として大屋根リングや静けさの森の樹木の利活用について記載内容を更新した「夢洲第2期区域マスタープランVer.2.0」を策定しました。 今後、政府の「2025年日本国際博覧会成果検証委員会」における議論等を踏まえ記載内容を更新した「夢洲第2期区域マスタープランVer.3.0(案)」のパブリックコメントにおける大阪府民・大阪市民の皆さまからのご意見を踏まえ、「夢洲第2期区域マスタープランVer.3.0」を策定し、その後開発事業者募集を開始する予定としております。 また、「Ver.」を用いている理由としては、計画名にあたるため、「バージョン」の略記として「Ver.」を用いております。
本件に関連しないもの	
140 舞洲第2区域に隣接する第1区域と第3区域についてのマスタープランはいつ頃、出される予定なのでしょう。まさか、ノーマスタープランではないかと疑ってしまいます。	夢洲のまちづくりについては、府市・経済界の共同により夢洲全体のまちづくりや土地利用等に関する方針としてとりまとめた「夢洲まちづくり構想」(H29.8)及び国際観光拠点の形成に向けた具体的なまちづくりの方針としてとりまとめた「夢洲まちづくり基本方針」(R元.12)を策定しております。 この中で、土地利用の方針を、第1期区域は「統合型リゾート(IR)を中心としたまちづくり」、第2期区域は「万博の理念を継承したまちづくり」、第3期区域は「第1・2期の取組を活かした長期滞在型のまちづくり」とし、大阪の成長をけん引する新たな国際観光拠点を形成することとしております。 第1期区域では、「大阪・夢洲地区特定複合観光施設区域の整備に関する計画」で具体的な整備内容などが定められており、ご意見のマスタープランを策定する予定はありません。 第3期区域については、現在埋立工事中であり、今後、埋立工事の進捗に伴い、まちづくり方針を検討することとしております。
141 夢洲のマスタープランには、文字通り、夢のあるプランではありますが、万博後の今の夢洲はどうなっているのでしょうか。万博が終了しても、大阪メトロの運賃は高いままで、一日乗車券の対象外であり、舞洲の発展を阻害したままの状態です。大阪府市は責任をもって、大阪メトロに対して、舞洲駅の運賃適正化を促すべきでは。	本案と直接的な関連性がないため回答を差し控させていただきます。
142 観光が日本の新しい文化だというのなら、「ドラゴンボール」や「ポケモン」や「スーパーマリオ」や「ガンダム」や「NARUTO」など、日本文化のすぐれたものに対してなぜ資金援助をしないのかしら？	