

**EXPO
2025**
OSAKA, KANSAI, JAPAN

これまでの懇話会での提案要旨

大阪府 政策企画部 万博協力室
大阪市 経済戦略局 国際博覧会推進室

東委員

- 一方通行だった時間の流れが、サイバー空間で戻せて、細胞レベルで若返らせることができる。命はどうあるべきだという議論が出てくる。そのようなメッセージを万博で出せればいい。
- 自らデータを保有し、活用する社会になる。今、データの信用取引をどうするかという議論が世界で起きている。ベンチャーなどの英知を結集し、万博でデザインできればいい。
- 100年後に「新たな人類の可能性」を示したと言える展示にしたい。ワクワクする未来の提示、思想・哲学的なメッセージを発信する。

大西委員

- 大阪は「人情の街」というイメージ。万博閉幕後も来たくなるパビリオンができればいい。
- 関西の人情は、何年経っても変わらない。会話やエンターテインメントを通じた「人情パビリオン」というものが出来ればいい。

佐久間委員

- 若者に対して、エンタメとテクノロジーの掛け合わせを見せたい。エンタメを見にいったのに、いつの間にか、10歳若返りを勝手に体験させられているという構造を作ることが大事。
- 性別、年齢を超えた自由な体や声、言語を超えたアバターに乗り移り、リアルとバーチャルが融合した万博会場を創造する。世界中の人がアクセスでき、コミュニケーションを図ることができるアプリケーションを構築し、万博開催後もSNSでつながることができる仕掛け。
- 自由な身体や声、国境を越えて真に魂だけがコミュニケーションする世界を体感。新たなエンタメ発信のプラットフォームをつくる。

森下委員

- 「10歳若返り」パビリオンを提案。乗り物に乗って、生命の不思議を体験できる旅をする。その間に、血管年齢や脳年齢などの生体情報を測定し、それらの年齢を若返らす方法を示して、人の行動変容につなげていくといった仕組みにする。
- 食についても、食べれば痩せる「お好み焼き」、認知機能を維持できる「うどん」を提供するなど、アンチエイジングとか若返りの技術を体験できるもの。
- 世界80億人がつながるイベントの開催。例えば、V T u b e r や最先端のテクノロジーを使い、世界中の人が同時に楽しめる、世界と繋がるもの。24時間の議論はあるが、どんな時間帯でも参加できる、大阪の魅力を世界に知ってもらい、大阪に来たくなるような仕掛けにする。
- 「人生100年時代」を幸せに生きるためのレガシーとなることをめざす。

遠山委員

- 高齢者虚弱予防、認知症、依存症の最前線など実感できるモデルハウスの展示を提案。例えば、ドアノブを生体認証できるようにし、認知症の方の徘徊を事前に防止する、自然にリハビリを行うことができる住宅のモデルを体験できるといったもの。
- 簡易診断キットを用いた、認知症発症前の診断や、新しい認知症治療法の治験成果の披露・体験、依存症の創薬開発のデモンストレーションを見ていただくようなものが出ないか。
- AYA世代のがん患者サポート、音の漏れないカーテンの展示、AI技術も活用しながら家族で来て楽しめる未来型の病院など見せていければいい。

西澤委員（学生団体「Honaikude（ほないくで）」提案）

- アンチエイジングとか、再生医療といった技術の先に、おそらく「不老不死」が実現した世界が来ると確信。不老不死が当たり前の未来社会にタイムスリップするような、万博の中でしかできない、疑似体験ができるシステムを作れたらいい。

鈴木委員

- 提案は4つ。1つ目が、規制緩和。露天営業許可に関する規制緩和などを通じ、「屋外で提供される食のクオリティ まで高い」「有事における食提供の仕組みも整備されている」姿をめざす。それにより、楽しむための食、健康のための食、命をつなぐための食、が可能になる。
- 2つ目は、独自の食評価システム。仮称「サステイナブルレストラン」。環境配慮型レストランに光をあてた、取組みを奨励することで、環境に配慮する飲食店の増加につなげる。
- 3つ目は、期間限定レストラン企画「世界一集結レストラン」。世界のトップシェフ、トップソムリエ、バーテンダー、トップサーバー等が集結。世界一があなたのために料理やお酒をふるまうというスーパーハイエンド体験企画。
- 4つ目が、体験型のコンテンツ。食とアートと医療を体験できる空間。来場者は空間と食を五感で楽しみながら、自然に最新医療の体験や体感をできるというもの。

つくろ♂特別アドバイザー

- コンセプトは、「ベタ i s B e s t」。大阪に突如現れた王国。オンラインで国民になり、アプリにデジタルパスポートが表示される。
- 国民は、世界の国と友好国となる為に尽力する。稼働した分が評価されステップアップ。仮想通貨又はネット上でのポイントコインを購入し商品を買う、友達の紹介、意見を交換しあうなど。リアルな活動を会場で展開。
- 仮想通貨の交換方法として、新型のガチャを考える。オンライン遠隔ガチャもしくはU F Oキャッチャー、新たご焼き体験（リアル&オンライン遠隔）、新しいたご焼き作り。
- パビリオンのイメージ・・・1階から2階は役場とかモール風のイメージ。3階以降がバーチャル空間。仮想の王国を展開し、バーチャルコンサート会場でのエンタメなどを展開。
- 最新ポイント・・・仮想の王国の一部をリアル現場で体験出来る（V R 演芸場 or V R たご焼き体験 or V R ガチャなど）。
- 要点・・・リアル現場で参加・体験などしたくなる場所。オンラインのままリアルな現場に来なくても、優越感など。楽しめる場所。オンラインで楽しんだ人ほど現場に行きたくなる場所。
- 結論・・・参加者は体験と優越感が得られる。