様式第6号

大阪市後援名義使用承認事業報告書

令和　8年　8月　31日

大阪市長　様

申請団体所在地〒542-0076
大阪市中央区難波5丁目1-60　なんばスカイオ27階
電話　06-6227-8855　FAX
申請団体名　株式会社Meta Osaka
代表者職・氏名　代表取締役　毛利 英昭
(事務局連絡先等) 電話　06-6227-8855　FAX
担当者 [redacted]

令和　8年　7月　16日付　大市教委第　1178　号で承認いただいた事業が次のとおり終了しましたので報告します。

記

1　行事名
こども万博2026 in なんば

2　実施期間
令和　8年　8月　22日　～　令和　8年　8月　23日

3　実施場所
なんばパークス1階　eスタジアムなんば本店

4　主催者名
株式会社Meta Osaka

5　後援団体(大阪市を除く)
大阪府、大阪府教育委員会、大阪市教育委員会、大阪市浪速区役所、柏原市

6　事業内容(出演者・講師、内容、参加対象、参加者数、収支計算書等)

※事業内容など別紙資料の添付をお願いいたします。

様式第６号

大阪市教育委員会後援名義使用承認事業報告書

令和　８年　８月　31 日

大阪市教育委員会教育長　様

申請団体所在地〒542-0076
大阪市中央区難波５丁目 1-60　なんばスカイオ 27 階
電話　06-6227-8855　FAX
申 請 団 体 名　株式会社 Meta Osaka
代表者職・氏名　代表取締役　毛利 英昭
（事務局連絡先等）電話　06-6227-8855　FAX
担当者 [redacted]

令和　８年　７月　16 日付　大市教委第　1178　号で承認いただいた事業が次のとおり終了しましたので報告します。

記

１　行事名
こども万博 2026 in なんば

２　実施期間
令和　８年　８月　22 日　～　令和　８年　８月　23 日

３　実施場所
なんばパークス１階　ｅスタジアムなんば本店

４　主催者名
株式会社 Meta Osaka

５　後援団体(大阪市教育委員会を除く)
大阪府、大阪府教育委員会、大阪市、大阪市浪速区役所、柏原市

６　事業内容(出演者・講師、内容、参加対象、参加者数、収支計算書等)

※事業内容など別紙資料の添付をお願いいたします。

「こども万博2026 in なんば」収支報告書

収入				支出	
■全体収入	単価	数量	金額	■会場関係費	金額
協賛金	[redacted]		200,000	eスタジアム	
協賛金			800,000	XRフィールド	
縁日売上(22日)			24,600	■事務局管理・運営関係	
縁日売上(23日)			20,500	人件費概算	200,000
				スタッフTシャツ(60枚)	104,060
				消耗品	4,950
				ボランティア謝礼	78,000
				■コンテンツ関係費	
				縁日備品・景品	51,192
				縁日製作費	254,100
				■広報宣伝費	
				フライヤー	17,334
				縁日チケット300枚	1,287
				認定証	3,509
				スポンサーボード	1,870
				コンビニ印刷	530
				■その他	
				お弁当代	34,220
				飲み物	3,196
				交流会(ドリンク、軽食)	4,020
				次回開催準備金	286,832
収入合計			1,045,100	支出合計	1,045,100
				収支	0

2026年8月27日

こども万博関係者の皆様へ

株式会社Meta Osaka
代表取締役　毛利 英昭

イベント開催実施のご報告

関係者各位

拝啓

盛夏の候、貴社におかれましてはますますご清祥のこととお喜び申し上げます。平素は格別のご高配を賜り、厚くお礼申し上げます。
この度、2026年8月22日（土）・23日（日）に実施いたしました「こども万博2026 in なんば」について、下記の内容をご報告させて頂きます。

敬具

■イベント概要
名称: こども万博2026 in なんば
日時: 2026年8月22日（土）・23日（日）11:00〜17:00
会場: eスタジアムなんば本店（なんばパークス1F）
内容: おしごと体験（eスポーツ体験、Robloxクリエイター体験、探究学習ワークショップ マイクラで楽しくエコを学ぼう！、AIインテリアアドバイザー体験、バスケットミッション、AIクリエイティブ体験、ディーラー体験、靴下屋ショップ店員体験、 カフェ店長体験)、こども縁日、こども店長体験、チャレンジミッション、夢スピーチ、ビンゴ大会

総来場者数：約1000名（580名）（来場者アンケートにて集計）
アンケート回答者数: 169組 （アンケート集計結果）
主催: 株式会社Meta Osaka
パートナー企業: 株式会社NANKAI、eスタジアム株式会社、大日本印刷株式会社、一般社団法人バスケットボール推進会、株式会社リンクス、
協力: 株式会社POKER ROOM、タビオ株式会社、株式会社HeroEgg
後援: 大阪府、大阪府教育委員会、大阪市、大阪市教育委員会、大阪市浪速区役所、柏原市
入場料: 無料（縁日、探究学習ワークショップ マイクラで楽しくエコを学ぼう！デザイナー体験、カフェ店長体験はチケット制）

■事業の成果及び会場の様子

今回のイベントは「こども万博2026 in なんば」として、2026年8月22日（土）・23日（日） の2日間、なんばパークスおよびeスタジアムなんば本店を会場に開催いたしました。都心の商業施設を丸ごとフィールドにした体験型イベントとして、夏休み最後の週末という好条件のもと、延べ約1,000名の親子連れにご来場いただきました。2025年8月開催（約900名）を上回り、なんばでの開催として過去最大規模となりました。

1.「本物の店舗」を舞台にしたリアルお仕事体験の実現

なんば版最大の特色として、なんばパークス内の実在する店舗をフィールドにしたリアルお仕事体験を実施しました。子どもたちは実際の売場・実際のお客様の前に立ち、店舗のプロフェッショナルから直接指導を受けました。

- ディーラー体験（POKER ROOM）：挨拶・カードさばき・チップの受け渡しを学んだ後、 本物のテーブルで家族をゲストにゲームを進行。両日4回の開催で計18名が参加しました。

カフェ店長体験（清遊庵）：接客・ドリンク提供に加え、経営シミュレーションにも挑戦。 計11名が「お店を運営する」視点を体験しました。

- 靴下屋ショップ店員体験（Tabio）：品出し・レジ補助・靴下のたたみ方から刺繍機の見学まで、アパレル販 売の実務を体験しました（8/23実施・4名参加）。

参加後のアンケートでは、保護者の「今回のような体験をさせてみてよかった」が平均4.9 （5段階・24件中22件が満点）と全コンテンツ中で最も高い評価となり、「なかなかプロに教えてもらう機会がない職業なので、すごくいい体験だった」といった声が寄せられました。

2.デジタル×探究のおしごと体験が集客を牽引

マインクラフトの探究ワークショップには2日間で81名、Robloxクリエイター体験（Meta Osaka）には計83 名、eスポーツ体験には計62名が参加し、デジタル系3コンテンツ合計で延べ226名が参加しました。いずれも2日目に参加者が大きく伸び、初日の口コミ・SNS発信が翌日の来場を後押ししました。イベント全体の来場者は未就学児〜小学3年生が約74%を占める一方、Roblox体験会は小学4〜6年生が55%と高学年の参加が中心で、デジタル制作系コンテンツが高学年層へのリーチを担えることが実証されました。

3.チャレンジミッションによる社会性の創出と会場回遊

缶バッジをつけたスタッフに子どもたちが自ら話しかけ、親子でミッションに挑戦する「チャレンジミッション」には、2日間で延べ270名が参加しました。来場者のおよそ4人に1人が挑戦した計算となり、ミッション達成で縁日チケットやビンゴカードを獲得できる仕組みが会場全体の回遊と賑わいを生み出すとともに、子どもたちが初対面の大人に自分から声をかける、社会性・自己表現力を育む機会となりました。

4.こども縁日・こども店長体験による就労体験の裾野拡大

縁日3ブース（コイン落とし・ボール入れ・スーパーボールすくい）は2日間で延べ393回の参加を集め、会場の賑わいの核となりました。「こども店長」として計24名が縁日ブースの店番・接客に挑戦し、保護者からは「知らない人にも声をかけ、自分で仕事を見つけて積極的に動こうとする姿が見られた」「教育と遊び、仕事の融合を感じた」との声とともに、「体験させてよかった」平均4.8の評価をいただきました。

5.ステージプログラムと商業施設立地の相乗効果

8月23日の「夢スピーチ」は、今回はスタジオからのラジオ配信スタイルで実施し、子どもたちがマイクの前で「将来の夢」を堂々と発表しました。「発表する場所も本格的な感じで良い経験になった」と保護者からも好評でした。

ビンゴ大会では参加者全員に景品をプレゼントし、イベントを笑顔で締めくくりました。

集客面では、来場のきっかけの約7割を公式ウェブサイト・公式SNS・ウェブ広告が占めた一方、「通りすがり」による飛び込み来場も約1割にのぼり、なんばパークスというファミリー商圏立地の強さが表れました。来場者の98%超が関西圏からの来場で、「子どもの夢を応援する場」を多くの親子に届けることができました。

■ 会場内の様子（一部抜粋）



こども縁日
（株式会社Meta Osaka）



こども店長体験
（株式会社Meta Osaka）



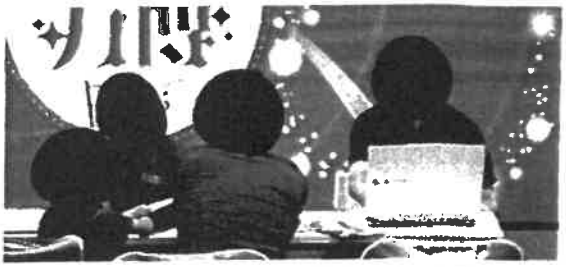
Robloxクリエイター体験
（株式会社Meta Osaka）



eスポーツ体験
（eスタジアム株式会社）



探究学習ワークショップ マイクラで楽しくエコを学ぼう！
（大日本印刷株式会社）



AIインテリアアドバイザー体験
（株式会社リンクス）



バスケットミッション
（一般社団法人バスケットボール推進会）



ディーラー体験
（株式会社POKER ROOM）



カフェ店長体験
（清遊庵）



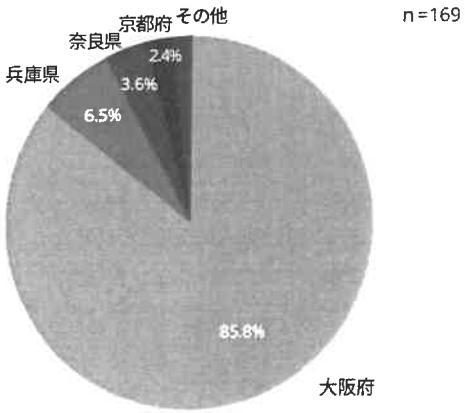
靴下屋ショップ体験
（タビオ株式会社）



AIクリエイティブ体験
（株式会社HeroEgg）

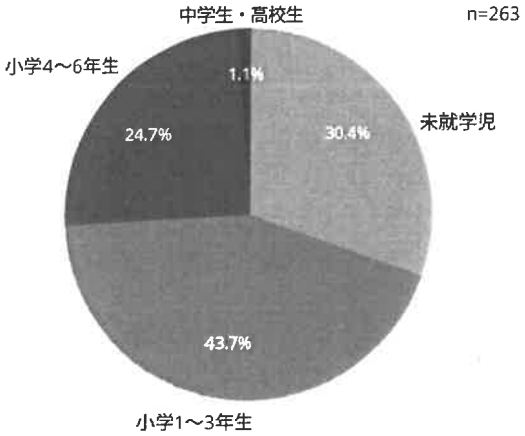
■ アンケート結果

Q. 参加地域を教えてください



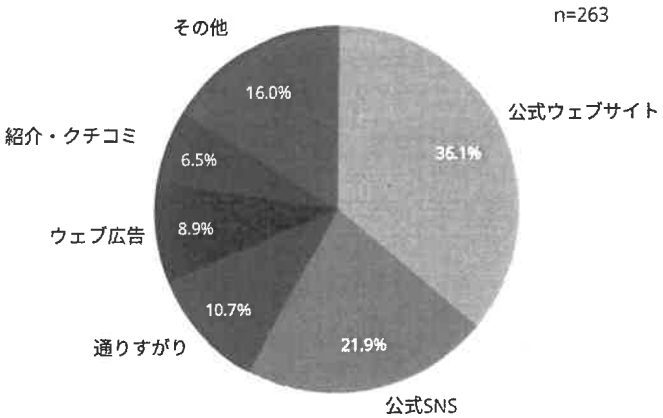
●参加地域
来場者の約86%が大阪府内から、関西圏全体では98.8%にのぼり、地元商圏への深い浸透が確認されました。一方で千葉県・埼玉県など関東圏からの来場も見られ、マインクラフト関連イベント経由など、コンテンツを目的とした遠方からの来場も生まれています。

Q. 参加するお子さんの年齢を教えてください



●年齢別構成比
未就学児〜小学3年生で全体の約74%を占め、親子参加型の低年齢ファミリーイベントとして高い親和性が確認されました。一方、Roblox体験会など制作系コンテンツでは小学4〜6年生が過半数を占めており、コンテンツによって高学年にもリーチできることが確認できました。

Q.来場経緯



●来場経緯構成比
公式ウェブサイト・公式SNS・ウェブ広告を合わせたデジタル経由が全体の約67%を占め、主要な集客源として機能しました。「通りすがり」の11%は、メインストリートから視認できないという点で、課題となった。

[まとめ]
・来場の中心は未就学児〜小学校低学年の親子層だが、Roblox体験会・リアルお仕事体験では小学4〜6年生の参加が約半数を占めた。デジタル制作系・本物志向の体験を軸に、高学年が積極的に参加できる集客設計を次回に向けての重要課題と位置づける。
・保護者の「体験させてよかった」は全アンケート平均4.8/5（リアルお仕事体験は4.9で最高値）。「学校だけでは学べない体験の機会」を重視する家庭に価値が届いている。



主催 Meta Osaka

特別パートナー 'なんかいいね'があふれてる NANKAI / eスタジアム stadium.

ゴールドパートナー DNP 大日本印刷

ブロンズパートナー 一般社団法人 バスケットボール推進会 / 株式会社リンクス

協力 POKER ROOM inc. / Tabio / Hero Egg

後援 大阪府 / 大阪府教育委員会 / 大阪市 / 大阪市教育委員会 / 大阪市浪速区役所 / 柏原市

イベント参加受付中

お問い合わせ
info@meta-osaka.co.jp

こども万博 2026 in なんば

PARTNER BOARD

パートナー一覧

特別パートナー

‘なんかいいね’があふれてる
NANKAI

特別パートナー

スタジアム
estadium®

ゴールドパートナー

DNP
大日本印刷

ブロンズパートナー

一般社団法人
バスケットボール推進会

ブロンズパートナー

LINX co.,Ltd.
株式会社リンクス

協力

POKER ROOM Inc.

協力

Tabio
tradition in motion

協力

Hero Egg

後援

大阪府 / 大阪府教育委員会 / 大阪市
大阪市教育委員会 / 大阪市浪速区役所 / 柏原市

Meta Osaka