

なぜ サイバー万博^(仮称)を 開催するのか？

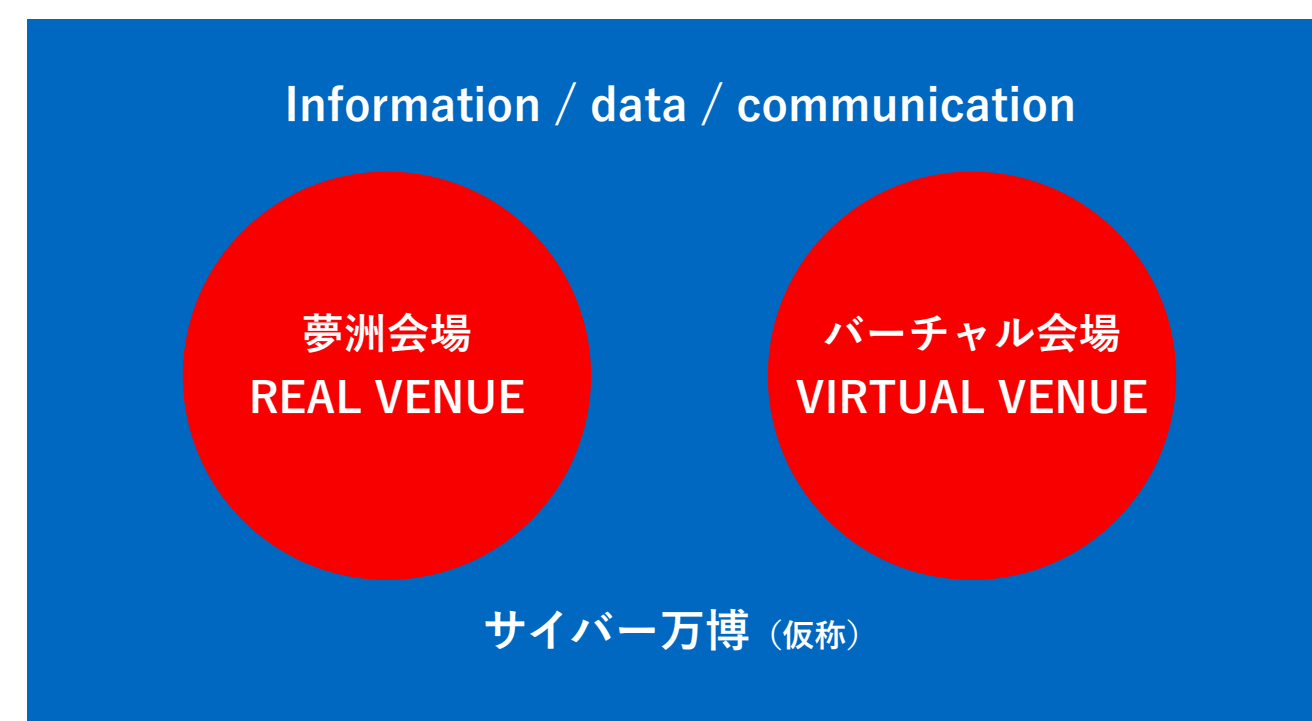
2015年に世界共通の目標として掲げられたSDGsは世界が
同じ方向を向き、問題に向き合い、
解決方法をグローバル⇔ローカルで見出し、
実装しなければ世界はより良く変化しません。
2020年パンデミックが世界中を襲い、
多くの人の命が犠牲になりました。
知恵や技術、手法を共有し、それを実行すること、
サイバー万博^(仮称)では、国境や人種・文化を超えた
人間や生物、地球の命を持続させるためのアクションを起こす為の
もう一つの万博として「Action for Lives」をテーマとして掲げ
2025年に先駆けて開始し、
大阪・関西万博のレガシーとして2025年以降も自走できる
プラットフォームとして構築していくことを目指します。

EXPO PLL TALKS

#01-04

サイバー万博（仮称）

まとめ EXPO PLL Talks



サイバー万博（仮称）は、
リアル会場とバーチャル会場をつなぐ
プラットフォームになること。
＝Liquid Frameの考え方

■ Action for Lives／いのちのためのアクションをテーマとする

→思想だけではなく”いのちのためのアクション”を最終アウトカムとする

■ 万博のVIRTUAL と REALをつなげる・間を埋めるプラットフォーム

→液体の様なプラットフォーム”liquid frame”を意識したフレームづくり

→様々なコンテンツ／リアル・バーチャルの入り口にもなり得る設計

■ 繋がっていなかったモノ・事・人・思想を繋げるプラットフォーム

→2025年の万博開催前から運用を始める

→世界で展開されるSNS等既存プラットフォームを最大限に活用する

■ 国や言語圏という概念を持たないプラットフォーム

→世界中の人々が言葉の壁を持たずに繋がれる・コミュニケーションできるようにする

→言葉の壁を乗り越えることができる技術を協業をする

■ 世界中全ての人に参加できる万博

→可能な限り全ての通信速度／OS／デバイス環境でも参加できる

■ 大小様々なコミュニティが混在できる場所

→レガシーとして2025年以降も継続することを目標にする

■ Cyber EXPO PlatformはCO-CREATION / CO-OPERATIONによって成り立つ。
サイバー万博^(仮称)は既に展開されている様々なプラットフォームと、
コラボレーションを行い実施する万博。

■ 博覧会協会は中心となるポータルといくつかの独自コンテンツを
創り、その他のコンテンツは様々なプラットフォーマーやサービス、企業や団体な
どと協業する。

考えられる サイバー万博^(仮称) の構造



サイバー万博 (仮称)

Action for Lives

Communication : Connect - Community

自動翻訳によって言葉の壁を取り払い、同じ思考・アクションを起こしている人たちをつないだり、世界の問題と解決方法をつなぎあわせたり、トークやカンファレンス、フォーラムをテーマに合わせて同時に開催するなど、万博をきっかけに世界をつなぐ役割を目指す。

Creation : Entertainment / Art / Design

世界中で創られている様々なエンターテインメント、アート、デザインに関するアクションをオンラインでつなぐ。既存の音楽フェスやアートフェス、デザインフェア等と同時開催も積極的に行い、PCやスマホだけではなく、VR/AR/MR・ゲームプラットフォームでも体験できるコンテンツを同時展開していくことを目指す。

Sharing : Rules / Knowledge / Technology

様々な国や地域で実装されるSDGsやCircular Economy施策など持続可能な世界を創るためにすでに実証実装されている事例を集めたり、OpenDataを集め、そのルールやセキュリティ等に関する様々な事項を考察し世界に今必要なコト・モノと実装に向けたノウハウを共創的にシェアし、アクションを起こしていくプラットフォームを創りたい。実現に必要な様々な技術やプラットフォームもCyberEXPOでインデックス化を目指す。

Matching : Investing / Funding - Economy

SDGs等様々な取り組みが自走するためには「経済」が必要です。CyberEXPOでは様々なアイデアに対するファンドのマッチングや国や地自体、団体を越えた協業によって実装を現実にするべく、アイデアと実施、それに対するファンディングのマッチングの方法も実装していきたい。