

【別紙 1】



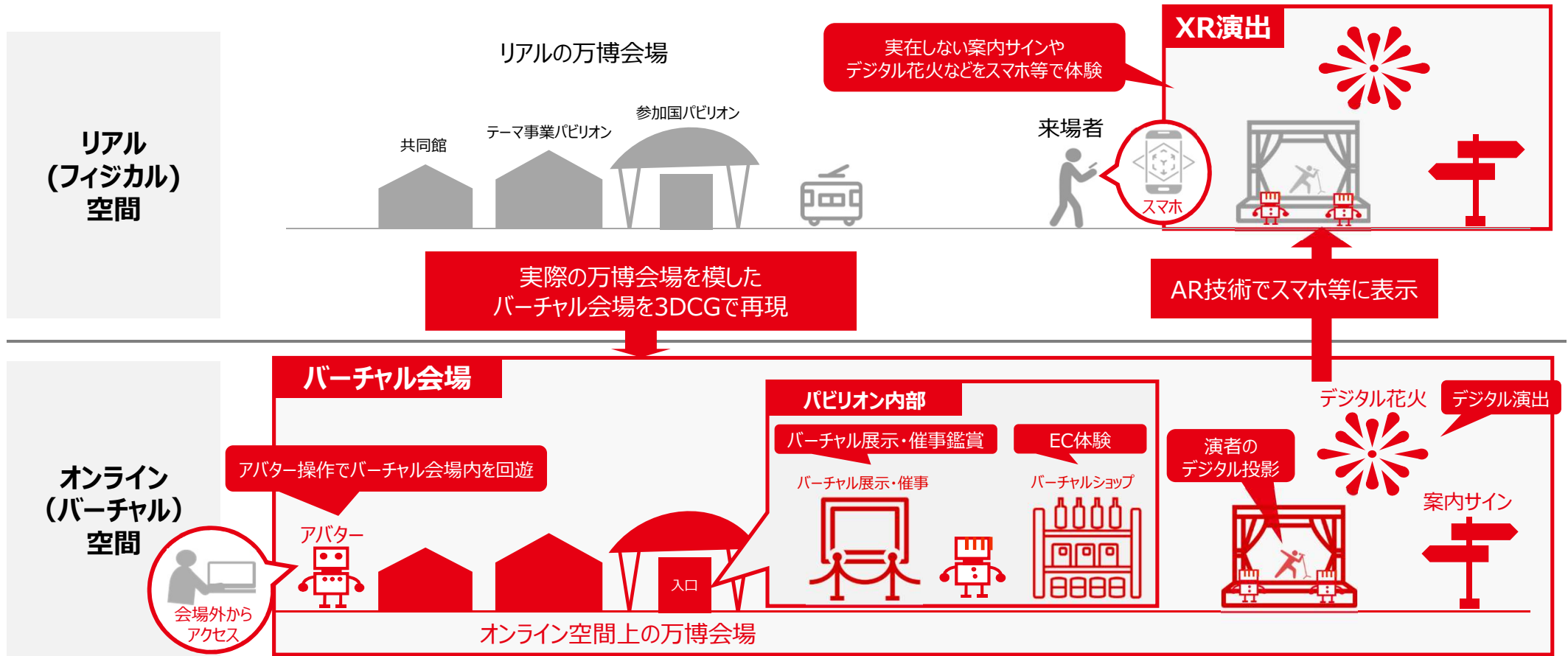
バーチャル万博全体概要

公益社団法人
2025年日本国際博覧会協会
ICT局ICT部バーチャル課

バーチャル万博（バーチャル会場、XR演出）の概要

バーチャル会場、XR演出はリアル・デジタル空間双方での取り組みであり、会期中を中心とした事業です。

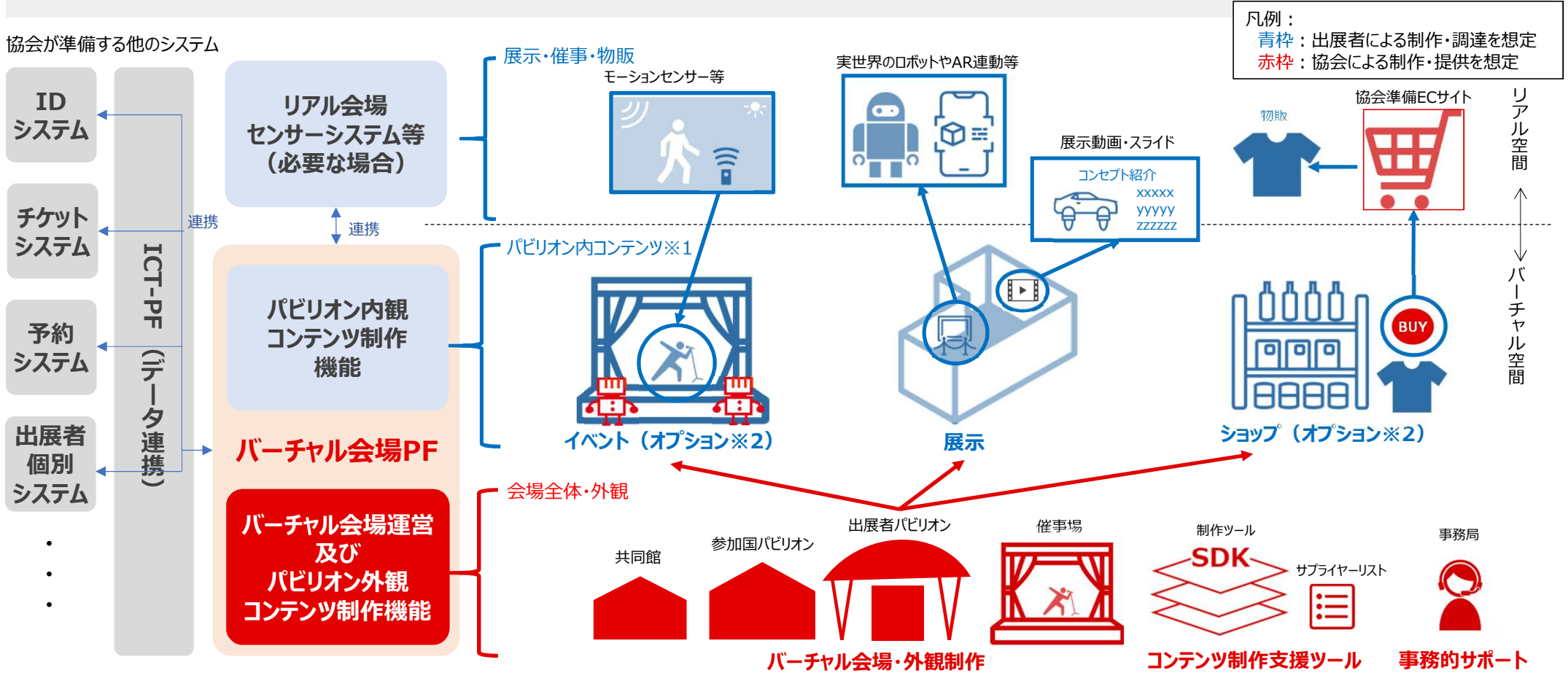
注意）現時点での実現イメージであり、検討を進める中で変更となる場合があります。



バーチャル会場実現イメージ

注意) 現時点の想定であり、今後の検討状況によって変更となる場合があります。

バーチャル会場におけるシステム構成と役割分担については以下の通りです。各出展者については、リアル会場と同一テーマ性を持つなど一定の条件の下、バーチャルの特性を活かして自由にパビリオン内観制作と展示物やイベント等の制作・運営をお願いしております。



※1:パビリオン内コンテンツについては、リアル空間での展示等と同等のテーマ性を求めるが、コンテンツの再現度は問わずバーチャルならではの特性を活用したコンテンツ制作が期待されます。
 ※2各種オプションの取扱・詳細については、別途発出されるガイドラインとしてお示しする予定です。

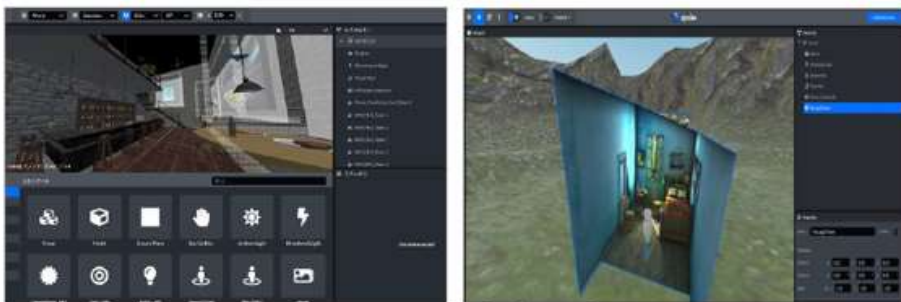
出展者制作ツールについて

出展者の多様な意向に応えられるよう、3D出展コンテンツ制作ツールとして簡易版と本格版の以下の2通りのツールを準備しています。各出展者の意向に応じてどちらのツールを利用するか各自選択いただく想定です。詳細は別途ガイドライン等でお示いたします。

【簡易版】Web版簡易制作ツール

～特定のフォーマットで作りこみを行う出展者向け～

- 編集環境：各種Webブラウザ
- 簡易オブジェクトのレイアウトインターフェイス
- 用意された素材のレイアウト・設定
- Unityベース制作ツールより軽量化されたコンテンツ登録



Web版簡易制作ツールイメージ

※オープンソースとして公開されている「SPOKE BY MOZILLA」ベースの制作ツール

【本格版】Unityベース制作ツール

～本格的な作りこみを行う出展者向け～

- 編集環境：UnityEditor+専用拡張機能（SDK）
- UnityEditorのレイアウトインターフェイス
- ビジュアルスクリプティングによるギミック・動作コントロール
- Web版簡易制作ツールより高精細なコンテンツ登録



ビジュアルスクリプティング

UnityEditor

※「Unity」、Unity のロゴ、その他の Unity のトレードマークは、米国およびその他の地域での Unity Technologies または関連会社の商標または登録商標です。

※Unityソフトウェアは出展者で用意頂く予定です。

※Unityソフトウェアに提供するSDKをインストール頂きご利用いただけます。

その他：実際のバーチャル会場アプリ上でのユーザーの見え方・体感を確認するための開発者向けアプリも提供予定（iOS、Android、PC、HMDへ対応予定）

全体スケジュール（予定）



	2022年度				2023年度				2024年度				2025年度	
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	
マイルストーン														
パビリオン出展者の対応														
その他出展者の対応 （催事参加者等）														

- ▲バーチャル万博コンテンツ企画・設計に係るガイドライン
- ▲バーチャル万博コンテンツ制作・運営に係るガイドライン
- ▲コンテンツ制作開始（ツール提供）
- ▲バーチャル催事募集（一般催事参加募集）
- ▲バーチャル催事制作開始（本申し込み）
- ▲本格運用開始

- ・本スケジュールは2024年1月時点の予定となり、変更になる可能性があることをご了承下さい。
- ・1Q（Quarter）の始まりは4月となります
- ・バーチャル万博コンテンツ企画・設計に係るガイドライン
- ・バーチャル万博コンテンツ制作・運営に係るガイドライン / コンテンツ制作ツール提供開始
- ・本格運用開始

【2022年10月発出済】
 【2023年10月発出・提供済】
 【2025年4月～】

バーチャル万博のコンセプト（特徴）

「空飛ぶ夢洲」をコンセプトに、バーチャル技術で魅力と発信力を高める万博の実現へ

■ Inclusive

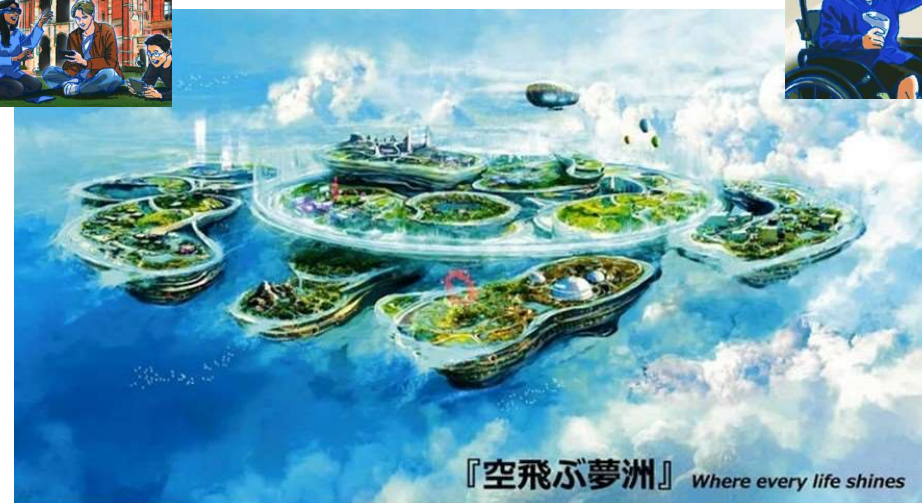
世界中の方がスマートフォン等で参加できるバーチャル会場を展開

■ Interactive

アバターを通じて、3DCGで再現された夢洲会場や他者コミュニケーションを体験

■ Co-Creative

バーチャルパビリオン内展示は、開催者提供ツールを用いた自由制作を実現

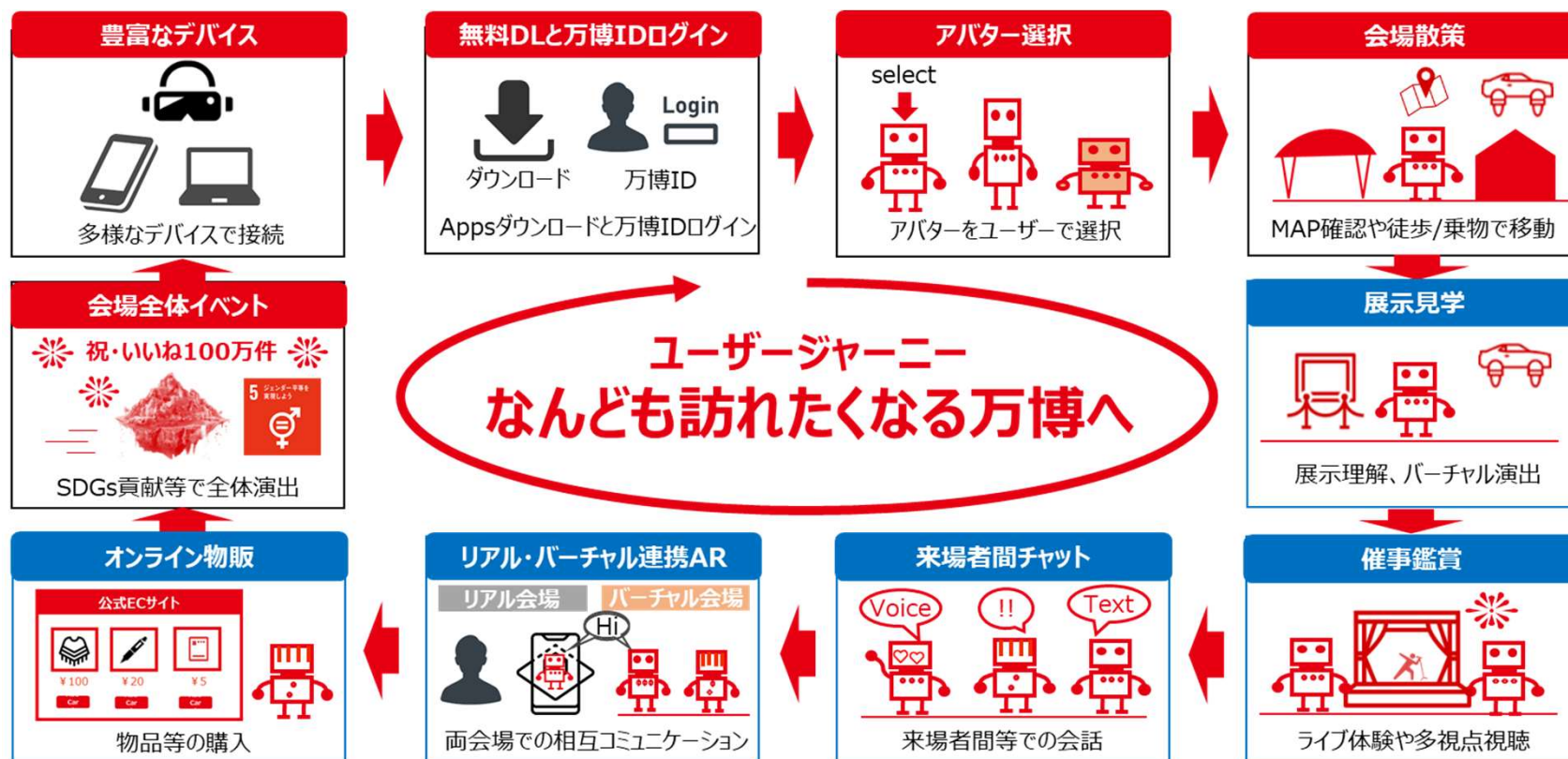


大阪・関西万博バーチャル会場

資料提供：NTT

バーチャル万博のユーザージャーニー

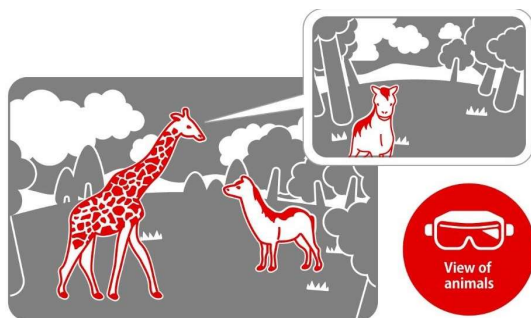
好きな時間・デバイスで気軽に参加し、鑑賞・会話など実会場とは一味異なる体験が可能



バーチャル万博のコンテンツ例

リアルで説明しきれない物語やインタラクティブ性を加味した表現力ある展示が可能

リアルと異なる視点で展示体験



動物の視点から地球問題を
とらえる没入型の体験展示
(動物から見る視野・色など再現)

体験型ゲームによる展示



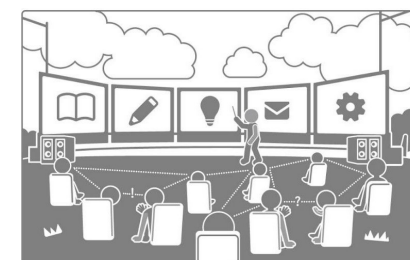
ゲームを通じていのちを
理解する体験展示
(リアル会場と連動したゲーム)

バーチャルガイドツアー



バーチャルツアーガイドと
一緒に回る展示体験
(友達と一緒に周遊)

講演会型の展示



一定のテーマについて参加者と
一緒に考える展示
(チャット等を活用)

バーチャル催事の会場と配信形式

バーチャル会場内にも各種催事場が再現され、様々な配信形式のコンテンツを展開可能

配信形式	3Dコンテンツ	2D映像配信	8KVR	Volumetric Video	モーションキャプチャ 自由視点配信	その他 (興行主持ち込み)
バーチャル会場上 催事イメージ	3Dコンテンツ制作 	動画埋め込み 	定点360度カメラ 	3D撮影用特殊機材 	モーションセンサー 	バーチャル万博PF (バーチャル催事場) ↓ 遷移 ↓ 独自PF
実現方式	制作支援ツールで 自由に制作	動画ファイルもしくは 動画再生Webサイト URL埋め込み	リアル催事場に360度 定点カメラ設置	事前3D映像収録し バーチャル会場へ動作反映	演者モーションセンサー 取り付けアバターと動作同期	バーチャル会場接続方式を 個別調整

バーチャル会場上に再現された各催事場内で配信

