



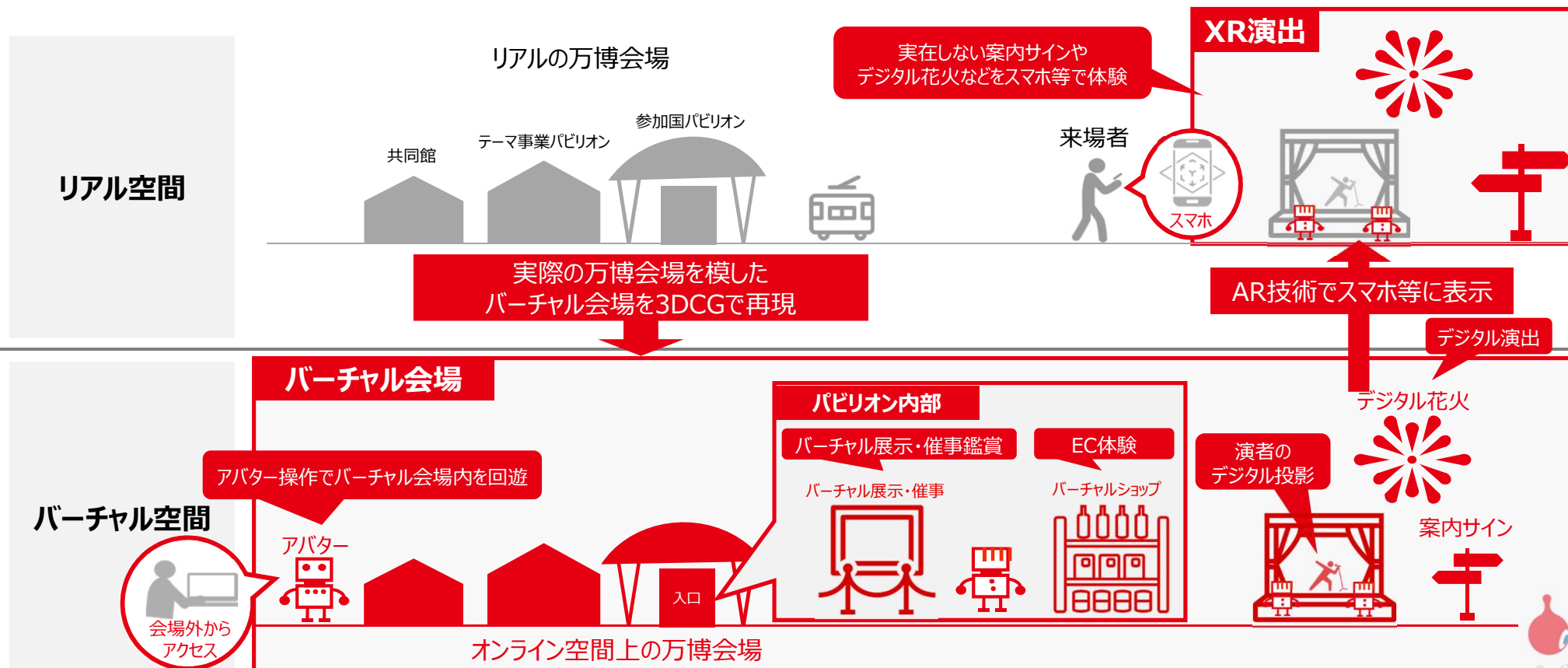
バーチャル万博 バーチャル催事の概要

(公社) 2025年日本国際博覧会協会

2023年9月

バーチャル会場

夢洲(リアル)会場をメタバース空間に「バーチャル会場」として再現する



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

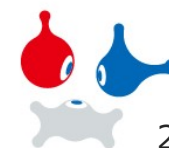


■ Co-Creative

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

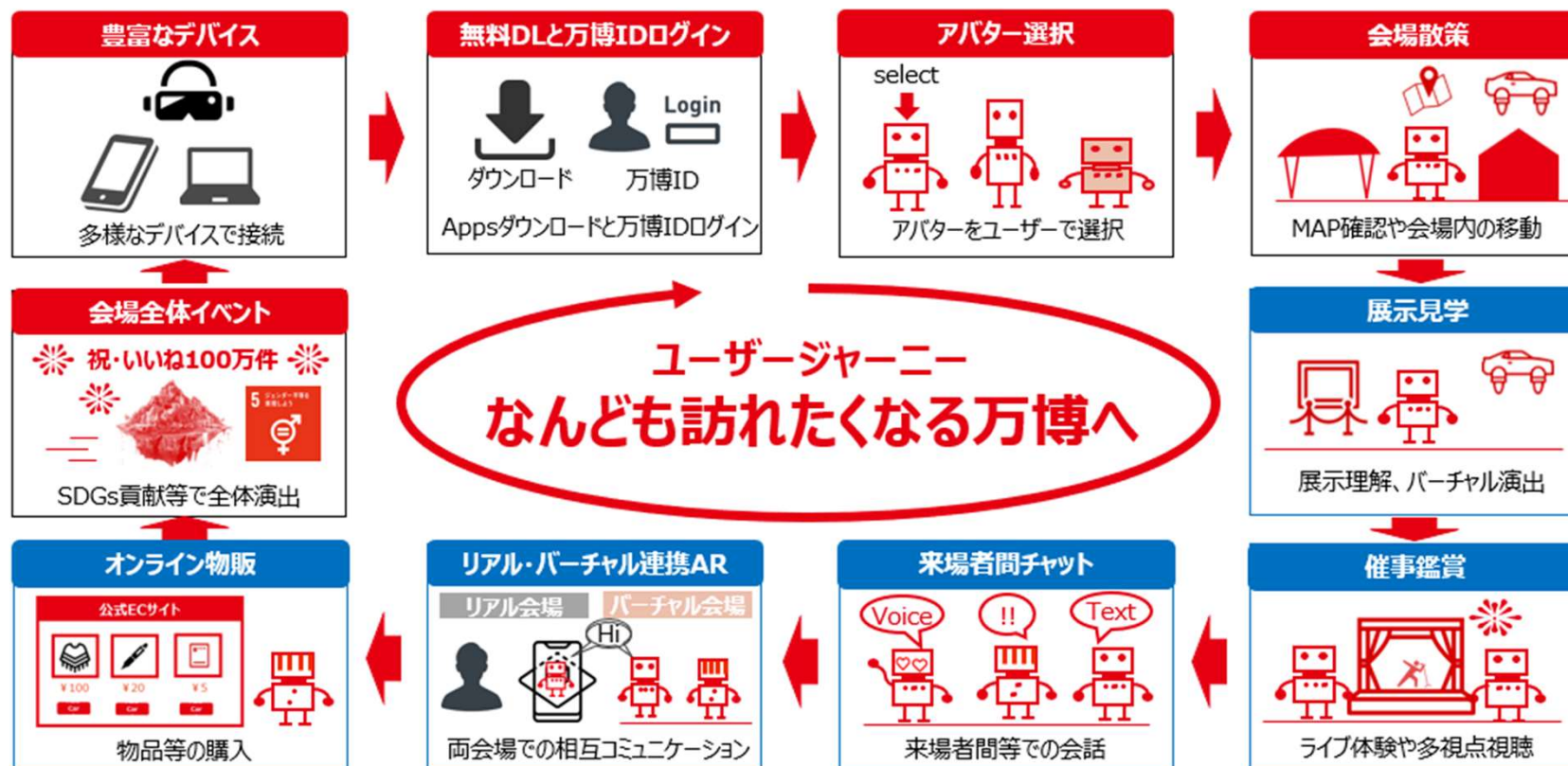
大阪・関西万博バーチャル会場

資料提供：NTT

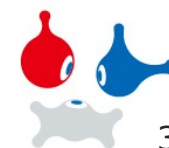


バーチャル万博のユーザージャーニー

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



凡例
青枠：出展者による制作・調達を想定
赤枠：開催者による制作・提供を想定



バーチャル催事の会場

夢洲会場に設置された一部の催事場をバーチャル会場にも再現（外観を制作）



各催事場をバーチャル会場にも再現



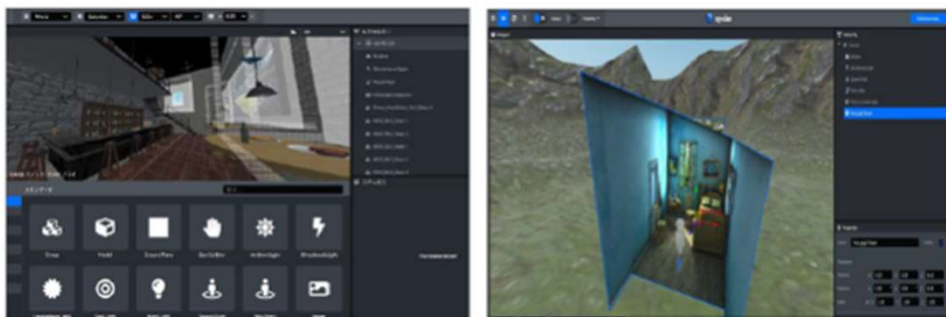
バーチャル催事の制作ツール

参加者にはコンテンツ制作補助ツールとして以下の2通りのツール（無償）を準備予定です。

【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参加者向け～

- 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フェース
- 用意されたギミックのレイアウト・設定
- 本格版より軽量化されたコンテンツ登録



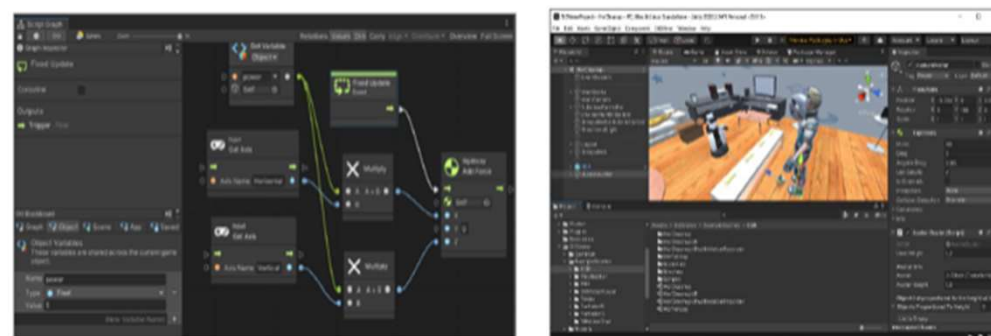
Web版簡易制作ツールイメージ

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

【本格版】Unityベース制作ツール

～本格的な作りこみを行う参加者向け～

- 編集環境：UnityEditor + 専用拡張機能
- UnityEditorのレイアウトインタフェース
- ビジュアルスクリプティングなどによるギミック・動作コントロール
- 簡易版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

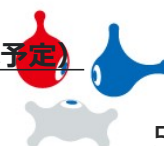
UnityEditor

※Unityソフトウェアは出展者で用意頂く

※Unityソフトウェアに提供するSDKツールをインストール頂く想定

その他：バーチャル万博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、MAC、HMDへ対応予定）

※「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。



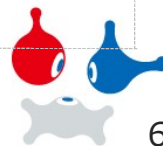
バーチャル催事のコンテンツ配信形式

様々なコンテンツ形式にて催事演出が可能であり、形式により費用も異なる

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 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
コンテンツ制作費	催事参加者にて個別発注・費用負担ください。 プロバイダー指定無し					
配信対応料※ サービスプロバイダー指定	無料		100万円～ 各種配信形式、配信時間によって変動 別紙「バーチャル万博イベント施設に係る プロバイダーリスト兼プライスリスト(一般参加催事向け)」を参照ください。			
施設使用料※ サービスプロバイダー指定	100万円～ 各種配信形式、配信時間によって変動 別紙「バーチャル万博イベント施設に係る プロバイダーリスト兼プライスリスト(一般参加催事向け)」を参照ください。					
サービスプロバイダー 受託範囲 (予定)	バーチャル会場PF運営 (施設使用料相当)	バーチャル会場PF運営 (施設使用料相当)	8KVR機材手配 機材設置・運営 コンテンツ配信対応 バーチャル会場PF運営	Volumetric Video機材手配 ※専用スタジオ 撮影・映像編集 3DCG内観制作 コンテンツ配信対応 バーチャル会場PF運営	センサー機材手配 ※専用スタジオ 撮影・映像編集 3DCG内観制作 コンテンツ配信対応 バーチャル会場PF運営	万博ID連携等 システム接続対応 (個別調整)

※施設使用料は同期エンジンおよびコミュニケーション基盤にかかる費用です。

※配信対応料はサーバ、CDN (Content Delivery Network) 利用にかかる費用となり、8KVR、Volumetric Video、モーションキャプチャ配信形式の場合に加算されます。



バーチャル催事参加の留意事項

バーチャル催事参加に際して、以下の留意事項をご確認ください

●バーチャル催事の参加形式

実会場での催事のオプションとして、また、バーチャル会場単独催事もあわせて募集します。

●対象催事

対象となる催事場は、大催事場、小催事場、日本伝統文化エリア屋外小舞台、日本伝統文化エリア1F展示場、ギャラリー、メッセ、屋外イベント広場です。

※小規模なステージでの募集はありません。

●開催時間

実会場での枠と同等となります。

●コンテンツ制作

コンテンツ（バーチャル催事場の内観含む）は催事参加者にて制作いただきます。（開催者は外観のみを制作します。）コンテンツ制作にあたっては、開催者よりWeb版簡易制作ツール、Unityベース制作ツールの2種類の制作ツールを配布します。詳細は、「バーチャル催事の企画・構築要領」をご確認ください。

●費用

バーチャル催事場の施設使用料に加え、リッチコンテンツ（8KVR、Volumetric Video、モーションキャプチャ）を配信される場合は、別途配信対応料が発生します。詳細は、「バーチャル催事の企画・構築要領」の別紙「バーチャル万博イベント施設に係るプロバイダーリスト兼プライスリスト（一般参加催事向け）」をご確認ください。

●その他

- ・バーチャル催事オプション、バーチャル単独催事ともに、実催事と同一のエントリーフォームでお申込み可能です。別途お申し込みを頂く必要はありません。
- ・エントリー後に送付されるメールに記載のリンクより、バーチャル催事の実施検討に必要な情報を記した「バーチャル催事の企画・構築要領」をご確認いただけます。企画内容の実現可否をご確認の上、お申込みください。

