

【報告事項4】バーチャル大阪パビリオンの概要について

【概要】

- ▶ 大阪パビリオンが制作・運営する「ミライの大阪」を舞台にしたバーチャル空間。
 - ➡ 世界中から24時間アクセスできるバーチャルならではのコンテンツを提供し、協賛企業や大阪の中小企業・スタートアップ等の魅力を世界に発信。
 - ➡ 大阪・関西万博の開幕に先行して開館するとともに、リアルと連携したコンテンツを展示することで、大阪パビリオンの期待感を高め、リアル会場への誘客促進を図る。

■目的

大阪パビリオンの認知度向上と誘客促進

■開館期間

2025年1月15日(水)～10月13日(月)

■プラットフォーム

REALITY(スマートフォン向けメタバース)



3本の大銀杏をシンボルとし、自然と調和した大阪を表現（※銀杏＝大阪府の木）

【報告事項4】バーチャル大阪パビリオンの概要について

【バーチャル空間 ～主なコンテンツ～ 】

- ▶ 統一感のあるバーチャル空間にするため、佐久間ディレクターが全体ストーリーを企画。

展示ゾーン

- ➡ リアルのパビリオンへの出展企業や、大阪の中小企業・スタートアップ等の皆様による「2050年のミライの姿」や「2050年につながる現在の取り組み」等を展示。

メインステージ

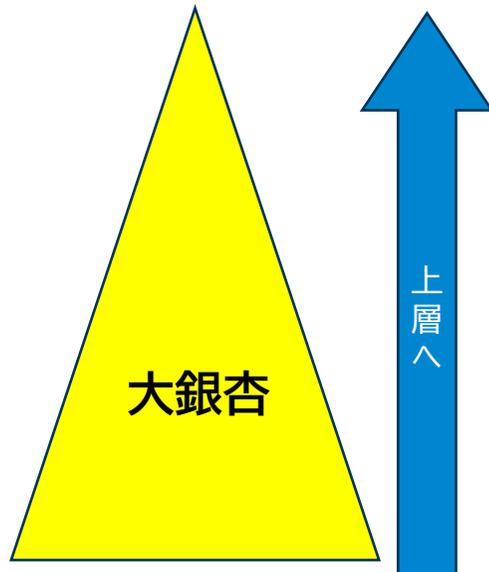
- ➡ 人気VTuberによる音楽ライブや、リアルと連携したイベント等を実施



【報告事項4】バーチャル大阪パビリオンの概要について

【バーチャル空間 ~構成~ 】

- ▶ 来館者は、大銀杏の周りを囲むように配置された通路に沿って上層へ進むことで、すべての展示を順に鑑賞することが可能。
- ▶ 協力型のアトラクションや来館者同士が交流できるスペースを配置し、何度でも訪れたくなるような魅力的な空間となるよう検討中。



(全体構成)

- 交流スペース
- 協力型アトラクション
- 展示ゾーン
- メインステージ

交流スペース(最上部)



協力型アトラクション(迷路)

