



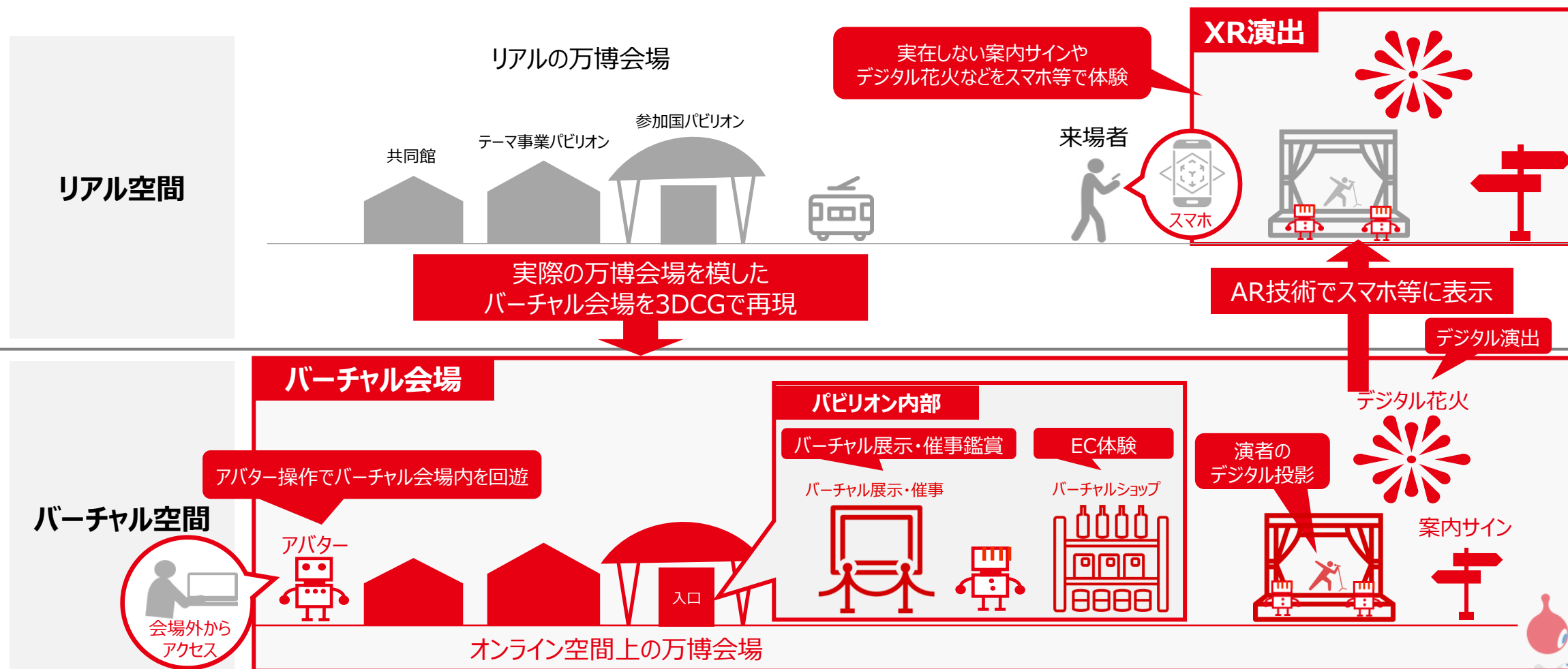
バーチャル万博 バーチャル催事の概要

(公社) 2025年日本国際博覧会協会

2025年1月

バーチャル万博

夢洲(リアル)会場をメタバース空間に「バーチャル会場」として再現します。



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



資料提供：NTT

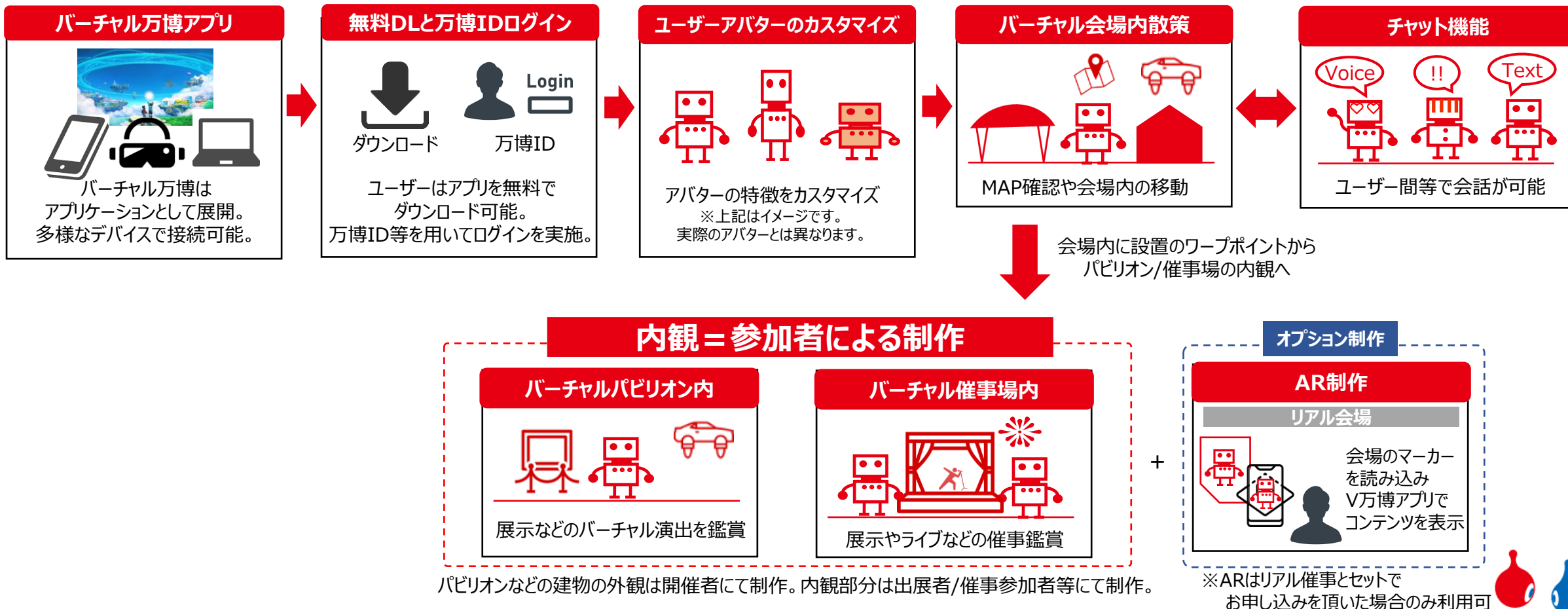
バーチャル万博 ～空飛ぶ夢洲～

※バーチャル万博～空飛ぶ夢洲～の世界観は以下をご覧ください!
<https://www.expo2025.or.jp/future-index/virtual/virtual-site/>



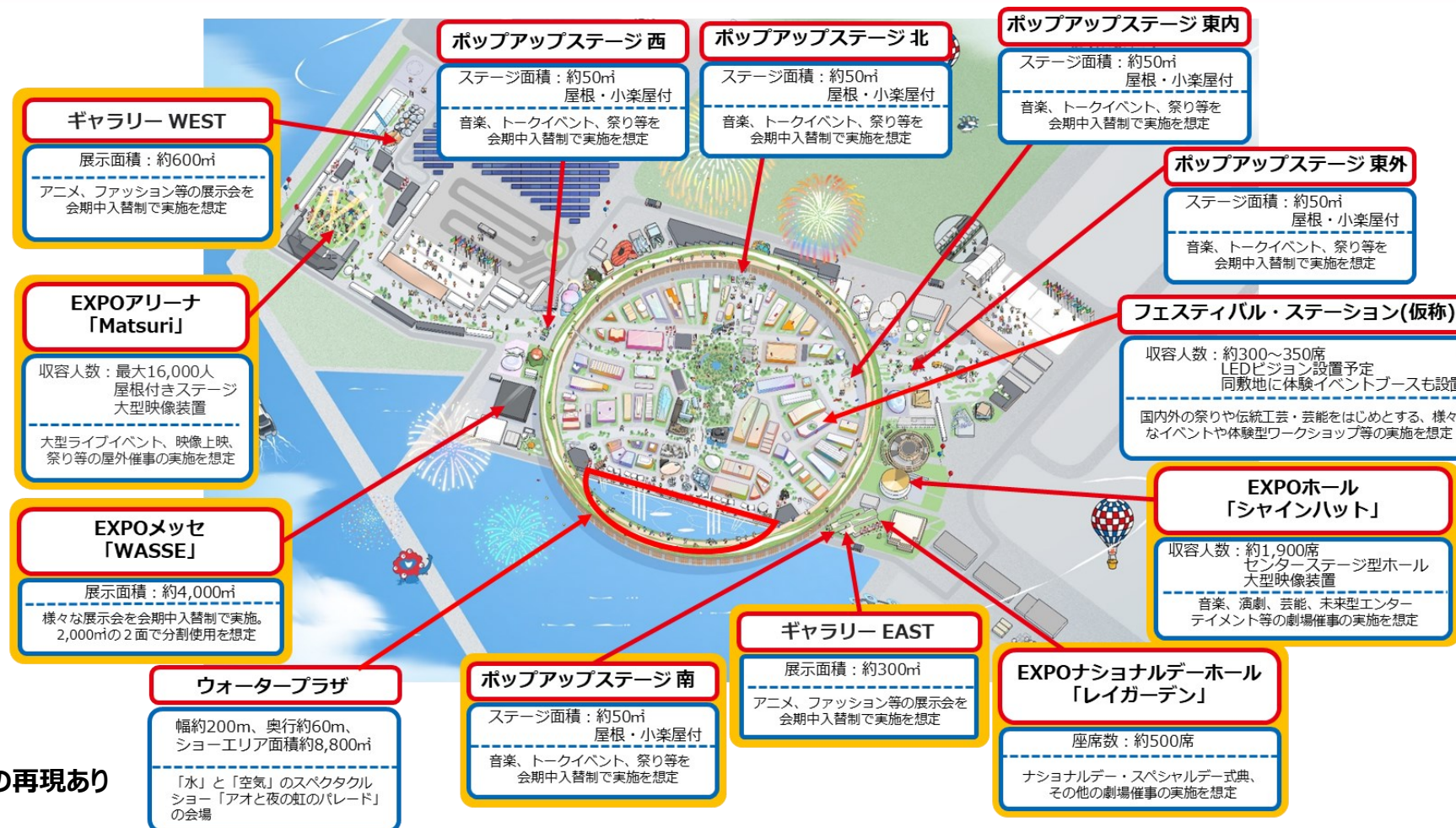
バーチャル万博アプリケーションの概要

ユーザーは各種機能を利用し空飛ぶ夢洲を回遊しながらコンテンツを楽しむことができます。



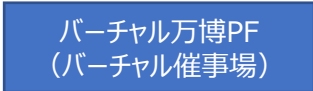
バーチャル催事の会場

夢洲会場に設置された催事場の一部(7施設)をバーチャル会場にも再現



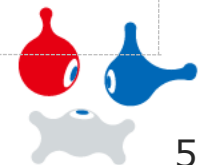
バーチャル催事のコンテンツ配信形式

様々なコンテンツ配信形式の催事演出を行うことができます。

配信形式	3 D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
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)	コンテンツ配信対応 バーチャル会場PF運営	コンテンツ配信対応 バーチャル会場PF運営	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。



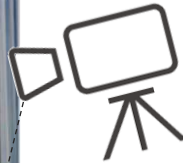
バーチャル催事場での催事イメージ

夢洲会場で行われている催事をバーチャル催事場でライブ中継配信することができます。

ライブ演出



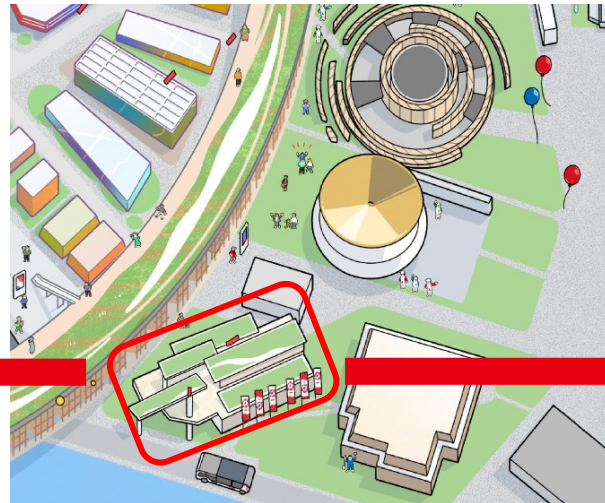
ライブ中継



2Dビデオ配信

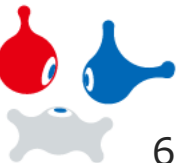


リアル会場



バーチャル会場

夢洲会場“外”のイベントの様子を
バーチャル催事場でライブ中継する
ことも可能です。



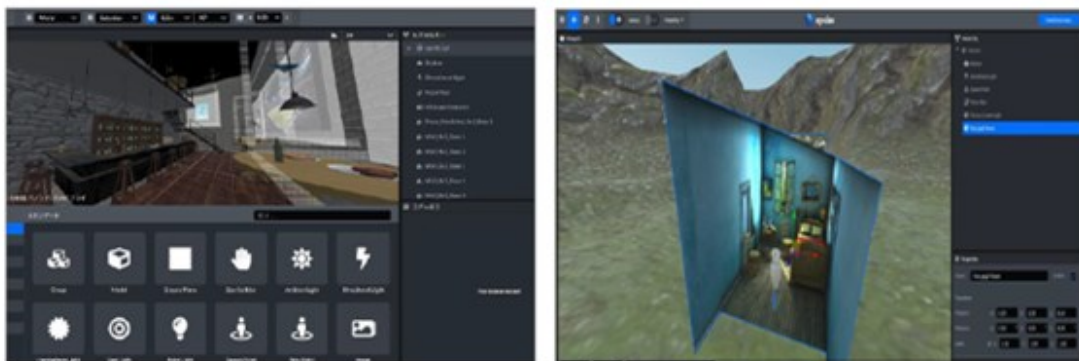
バーチャル催事の制作ツール

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）を準備しています。

【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、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。



バーチャル催事参加の留意事項（1/2）

以下の内容を必ずご確認の上、バーチャル催事にお申込みください。

- **募集スケジュールと応募フロー**

夢洲(リアル)会場での一般参加催事募集に準じます。

- **バーチャル催事の参加形式**

夢洲(リアル)会場での催事のオプションとしてお申し込み頂けます。また、バーチャル会場上のみで実施する単独での催事もあわせて募集します。

- **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Unityベース制作ツールおよびWebベース簡易制作ツールの2種を配布します。
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。

- **その他**

- ・ 仮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。
- ・ バーチャル会場では、夢洲(リアル)会場で選択された催事場と同じバーチャル催事場の割当てを優先させていただきますが、夢洲(リアル)会場で選択された催事場がバーチャル会場上で再現の無い催事場の場合は、別途P4に記載の再現のあるバーチャル催事場を選択いただけます。
- ・ バーチャル単独での催事も実施可能ですので、仮エントリー後に送付されるメールに記載のリンクより本エントリーをお願いします。
- ・ バーチャル催事に関するご質問は、別途バーチャル万博運営事務局(virtual-expo-support@expo2025.or.jp)までご連絡ください。



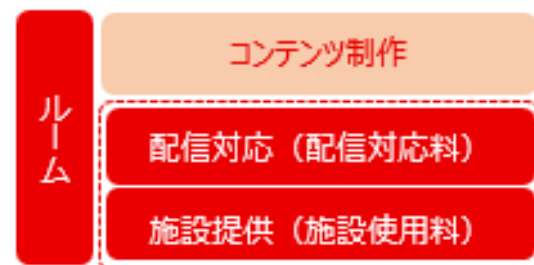
バーチャル催事参加の留意事項（2/2）

以下の内容を必ずご確認の上、バーチャル催事にお申込みください。

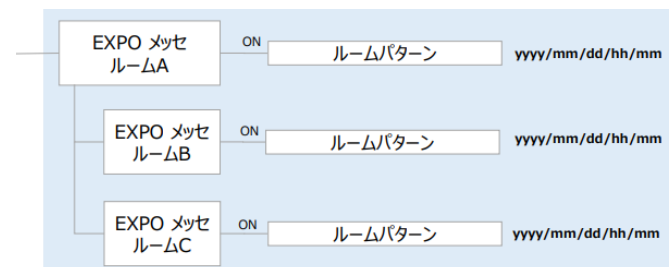
●費用

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。

バーチャル催事参加に必要な費用構造

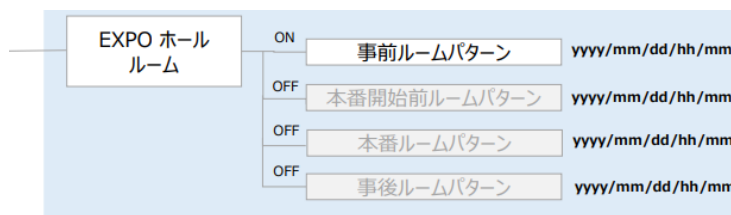


展示系とは



常設展示や、繰返し行われるセミナー等をバーチャル催事場に設置したスクリーンにて配信するような催事演出を想定。最大3つのコンテンツを同時公開(3ルームの使用)することが可能であり、最大接続数は3ルーム合計で1,500人。

公演系とは



一度に多くの方が来場するような時間を絞ったイベントを想定。同時公開可能なコンテンツは1つ(各ルームパターンがシーケンシャルに公開される)。本番前後で事前/事後ルームパターンを活用したコンテンツ公開が可能だが、本時間帯の最大接続数は1,500人。※1日に複数の催事が実施される催事場は対象外。

●審査・選考

夢洲(リアル)会場での一般参加催事募集と同じ審査基準に基づき選考します。審査結果の通知時期は、夢洲(リアル)会場での一般参加催事募集に準じます。

