

「2025年日本国際博覧会」における 産学官連携拠点の出展に係る企画設計 及び機運醸成業務

報告書

2025年3月

MRI 三菱総合研究所

地域・コミュニティ事業本部
政策イノベーションセンター

本報告書は、文部科学省による令和6年度産学官連携支援事業による委託事業として、株式会社三菱総合研究所が実施した「2025年日本国際博覧会」における産学官連携拠点の出展に係る企画設計及び機運醸成業務」の成果を取りまとめたものです。

目次

CONTENTS

1. 目的と概要	3
2. 業務実施体制及び業務管理	8
3. 企画設計	20
4. 広報	71
5. プレイバントの効果検証	78

1. 目的と概要

1. 目的と概要

業務の目的

- 昨今、知と人材の集積拠点である大学等によるイノベーション創造の役割が高まる中、我が国が国際競争力を維持するためには、不確実な未来や知識集約型社会に対応したイノベーション・エコシステムを産学官の組織間連携により構築する必要がある。そのため文部科学省は、科学技術振興機構（JST）と連携し、「センター・オブ・イノベーション（COI）プログラム」や「共創の場形成支援プログラム（COI-NEXT）」等、様々な施策を展開してきた。
- 特に令和2年度開始のCOI-NEXTでは、大学等を中心に企業・自治体・市民など多様なステークホルダーが参画し、国連のSDGsに基づく未来社会のビジョンを設定した。その実現に向け、バックキャスト手法による研究開発と持続可能な産学官連携マネジメント体制の構築を推進している。
- 令和7年（2025年）には「大阪・関西万博」が「いのち輝く未来社会のデザイン」をテーマに開催される。同万博では多様な国・団体が共創を通じて未来社会を体現した事業を展開する予定である。この年はまた、SDGs達成目標年（2030年）の5年前にあたり、これまでの取組の進捗確認や達成に向けた加速、さらにその先の目標設定が期待される。
- 文部科学省はこの機会を活かし、万博を通じて産学官連携の成果を国内外に発信し、体験型コンテンツ等の展示により、来場者が未来社会を想像し、若者が社会課題を自分事化できる機会を提供する。さらに、本番イベントに向けた企画の精度向上を目的としたプレイベントも実施する予定である。本委託業務では、これらの背景を踏まえ、本番およびプレイベントにおける産学官連携拠点の出展企画設計と機運醸成業務を主な目的とする。

1. 目的と概要

本番イベント及びプレイベントの概要

- 昨年度の文部科学省委託事業（「2025年日本国際博覧会」における産学官連携拠点コンソーシアムによるコンテンツ出展に係る企画・立案業務）（以下「昨年度事業」。）を踏まえ、本番イベント及び、本番イベントに向けた磨き上げ等を目的とするプレイベントを以下のとおり開催する予定となった。

- 本番

日時：2025年8月14日（木）～19日（火）

場所：大阪・関西万博会場（夢洲） EXPO メッセ「WASSE」North

- プレイベント

日時：2月13日（木）～16日（日）（13日 13:30から、16日 16:00まで）

場所：Tokyo Innovation Base

（住所）〒100-0005東京都千代田区丸の内3-8-3

1. 目的と概要

本番イベント及びプレイベントの概要

- 本番イベント及びプレイベントに向けて、企画及びコンセプト(後述)に基づき、以下を出展をすることとなった。
 - Type A(メイン展示): 文部科学省が令和5年度に実施した「大阪・関西万博を契機とした大学等を中核とする産学官連携の加速化事業」に採択された4大学(※1)の展示
 - ※1 信州大学、東京藝術大学/国立アートリサーチセンター、東北大学、北海道大学(連携大学等: 慶應義塾大学)
 - Type B(中展示): 文部科学省が令和6年度に選定した21大学等の展示。このうち11大学等(※2)はプレイベントに出展。
 - ※2 秋田県立大学、Nプロジェクト、香川大学、金沢大学、国立循環器病研究センター、つくばグローバルイノベーション機構、富山大学、広島大学、福井大学、横浜市立大学、琉球大学
 - ✓ プレイベントの出展大学については、COI-NEXT等文部科学省の産学官連携事業に採択された過去の大学等へ当イベントにかかる情報を共有のうえ、Type Bへの出展の意向を調査したところ、プレイベントへの出展意思を明示した大学のとりまとめを当社が行い、文部科学省が決定。
 - ✓ 本番イベントの出展大学については、文部科学省において公募、決定。
 - Type C(小展示): 文部科学省が令和6年度に公募、決定した12人の研究者のパネル展示。このうち5人の研究者(※3)はプレイベントに出展。
 - ※3 沖縄科学技術大学院大学、大阪大学、慶應義塾大学、九州大学、東北大学、長岡技術科学大学、名古屋大学、三重大学

1. 目的と概要

業務の概要

本番イベント・プレイベントに係る詳細な企画設計・広報活動等を実施

報告書章立て	業務項目(詳細)	実施内容
1. 目的と概要	1.1 業務の目的	• 業務の目的
	1.2 業務の概要	• 業務の概要
2. 業務実施体制及び業務管理	2.1 業務実施体制	• 実施体制
	2.2 業務管理	• 業務管理の概要
	2.3 出展者、文部科学省との調整	• 展示向上WGの開催 • 関係者との日常的なコミュニケーション
3. 企画設計	3.1 全体の企画設計	• 全体の企画、コンセプト
	3.2 プレイベントの企画設計	• プレイベントの企画設計・概要
	3.3 本番イベントの企画設計	• 本番イベントの企画設計・概要
4. 広報	(広報活動と窓口対応等)	• 広報活動と窓口対応の詳細
5. プレイベントの効果検証	5.1 来場者アンケートの実施	• プレイベント来場者向けアンケートの結果概要
	5.2 出展者アンケートの実施	• プレイベント出展者向けアンケートの結果概要
	5.3 プレイベント振り返り・今後の課題	• 広報効果、拠点展示、来場者への対応、ステージプログラム、シンボル展示、Tyep C展示について、プレイベントで明らかになった課題と本番に向けた考察

2. 業務実施体制及び業務管理

2.1 業務実施体制

2.2 業務管理

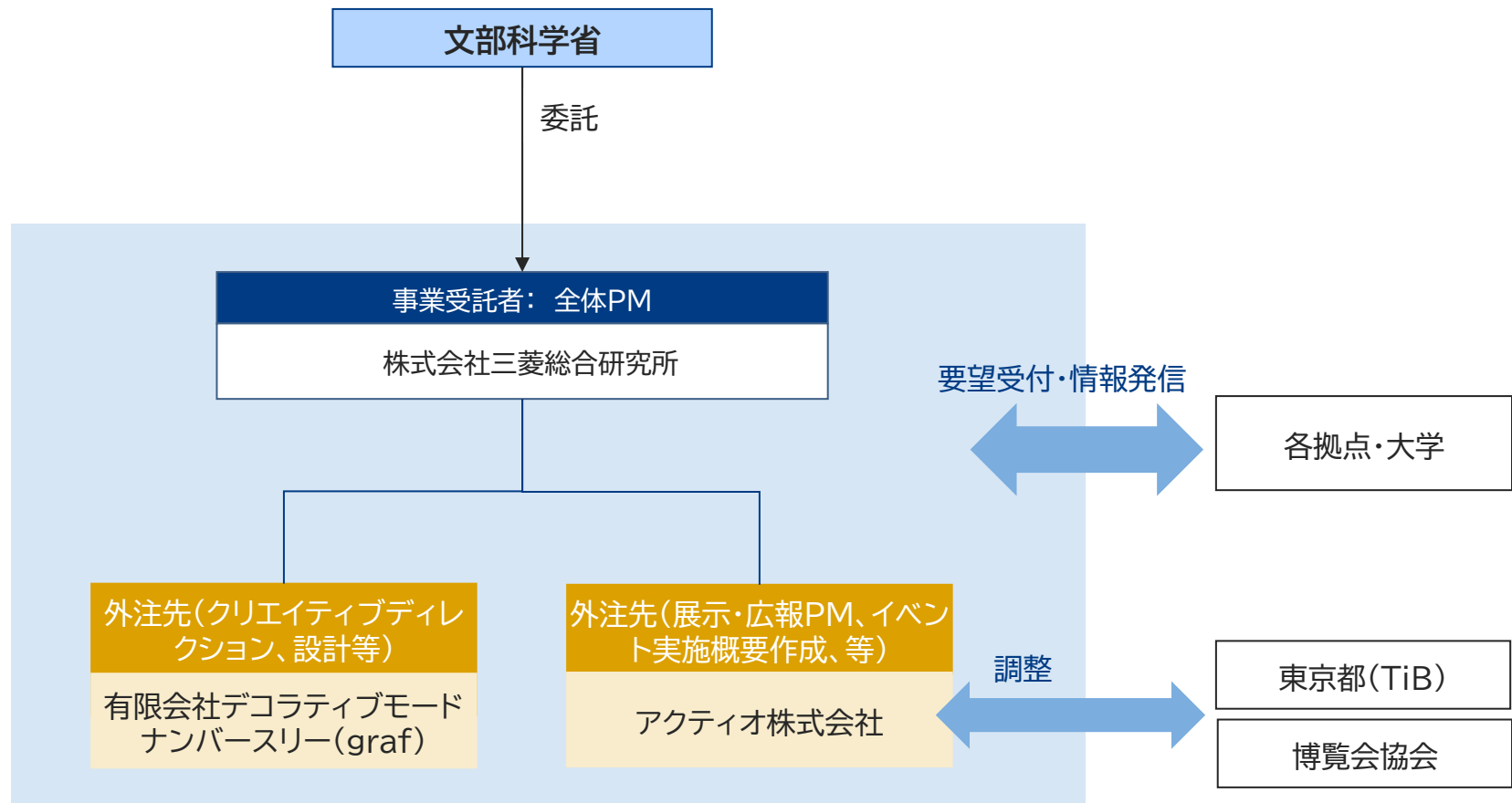
2.3 出展者、文部科学省との調整

2. 業務実施体制及び業務管理

2.1 業務実施体制

クリエイティブ・広報も含めて体制を構築

- 本業務実施にあたっては、以下の実施体制に基づいて、役割分担および、拠点・東京都等とのやり取りを実施した。



2. 業務実施体制及び業務管理

2.1 業務実施体制

クリエイティブ・広報も含めて役割を分担

- プレイバントの実施、ならびに本番イベントの企画に向けては、実施体制の中で役割を分担し、事業を遂行した。
- また、プレイバントに関しては、会場を有する東京都、プレイバント運営事業者(株式会社スコープ)、ならびに必要な団体(警察や消防等)と、本番イベントに関しては、会場を有する2025年日本国際博覧会協会や必要な団体(消防等)との協議を行った。

三菱総合研究所	graf	アクティオ
<ul style="list-style-type: none"> ・全体PM ・展示向上WG ・大学拠点との連携 ・外部有識者ヒアリングの実施 ・文部科学省とのMTG全般 ・全体企画設計 ・業務とりまとめ 	<ul style="list-style-type: none"> ・クリエイティブディレクション ・全体コンセプト設計 ・クリエイティブ制作 ・パース作成 ・展示向上WG 	<ul style="list-style-type: none"> ・展示・広報詳細PM ・イベント実施概要作成 ・運営マニュアル作成 ・広報PR企画 ・展示向上WG ・広報窓口 ・外部団体(東京都、博覧会協会等)とのやりとり

※プレイバントの下記業務については、株式会社スコープが実施(文部科学省が別途契約)

業務内容:当日現場運営、搬出入管理、ステージ運用等、プレイバントの運用に係るもの

2. 業務実施体制及び業務管理

2.1 業務実施体制

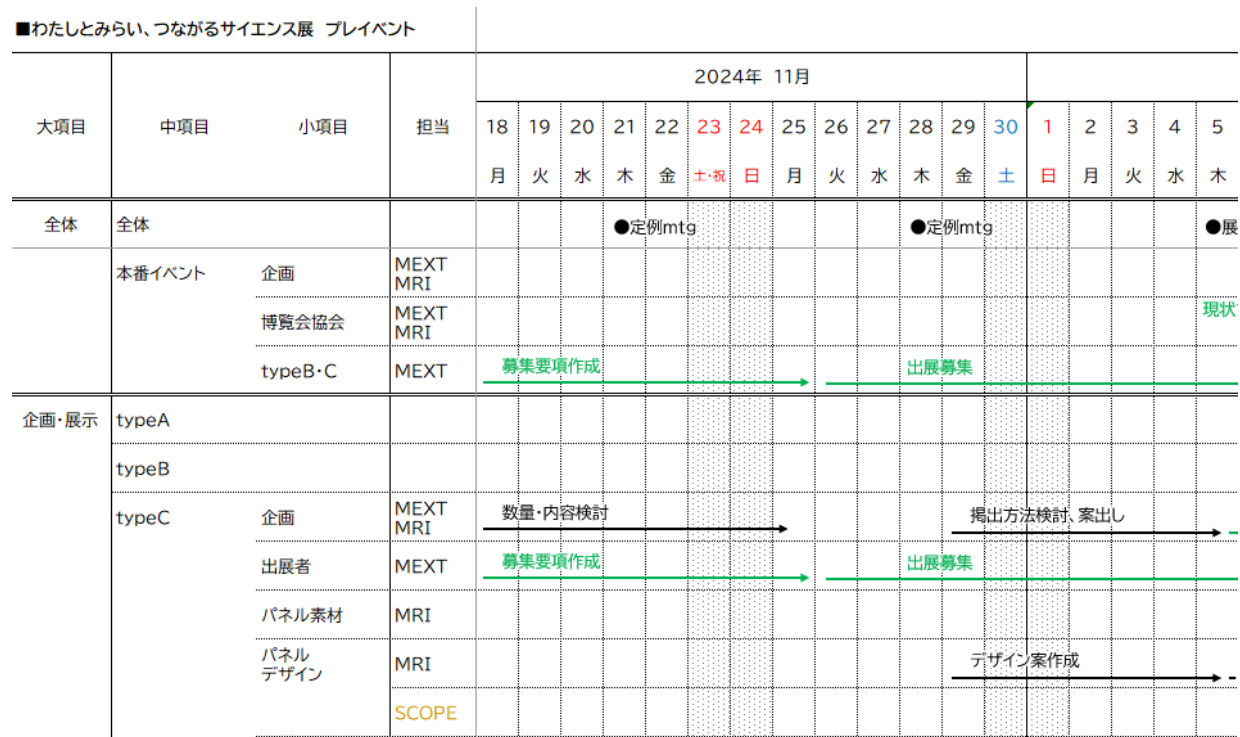
2.2 業務管理

2.3 出展者、文部科学省との調整

2.2 業務管理

ガントチャートを用いたタスク、スケジュール管理

- タスクやスケジュール管理については、文部科学省、各事業者チームが共同編集できる資料を用いて実施
- プレイバントに関しては会場を有する東京都、プレイバント運営事業者(株式会社スコープ)、ならびに必要な団体(警察や消防等)と、本番イベントに関しては会場を有する2025年日本国際博覧会協会や必要な団体(消防等)との協議を行った。



2. 業務実施体制及び業務管理

2.1 業務実施体制

2.2 業務管理

2.3 出展者、文部科学省との調整

2.3 出展者、文部科学省との調整

情報共有を目的として展示向上WGを月次で実施

- 本番イベント及びプレイベントに係る詳細な企画設計の実施にあたり、出展拠点の担当者も参加可能な会議を「展示向上WG」として設定した。会議は7月以降、月次で開催した。
- 会議の開催目的は、拠点の進捗や出展大学の内容、ステージイベント、スケジュール等に関する出展に関わる情報共有や、拠点間企画の調整・連携等であった。
- 展示向上WGは計9回実施し、最終回は、文部科学省主催で本番イベント出展者同席でのキックオフミーティングの位置付けで開催した。

2. 業務実施体制及び業務管理

2.3 出展者、文部科学省との調整

展示向上WGの参加機関は以下の通り(五十音順)

■ 以下の出展拠点の担当者

プレイベント出展拠点		本番イベント(のみ)出展拠点
Type A(第1回会議から出席)	Type B(第3回会議から出席)	Type B(第8回会議から出席)
<ul style="list-style-type: none"> 信州大学 東京藝術大学/国立アートリサーチセンター 東北大学 北海道大学(連携大学等:慶應義塾大学) 	<ul style="list-style-type: none"> 秋田県立大学 Nプロジェクト 香川大学 金沢大学 国立循環器病研究センター つくばグローバルイノベーション機構 富山大学 広島大学 福井大学 横浜市立大学 琉球大学 	<ul style="list-style-type: none"> 沖縄科学技術大学院大学 大阪大学 慶應義塾大学 九州大学 東北大学 長岡技術科学大学 名古屋大学 三重大学

■ 文部科学省 科学技術・学術政策局産業連携・地域振興課 拠点形成・地域振興室

■ 本件受託事業者(三菱総合研究所、graf、アクティオ)

■ プレイベント実施運営事業者(株式会社スコープ)

2.3 出展者、文部科学省との調整

展示向上WGを月次で開催

■ 開催日時、アジェンダ、出展拠点は以下の通り

開催回数	開催日時	アジェンダ	出席拠点
Type A 合同説明会	2024. 7. 1 13時～14時	<ul style="list-style-type: none"> Type A出展拠点に対する万博プレイベント・本番検討状況の共有 意見交換 	Type Aプレイベント出展拠点
第1回	2024. 8. 1 13時～14時	<ul style="list-style-type: none"> ごあいさつ、プレイベントに向けて 現時点での会場案等のご説明(プレイベント、本番イベント) Type A出展拠点よりご紹介 ディスカッション 今後のスケジュール案内 	
第2回	2024. 9. 5 13時～14時	<ul style="list-style-type: none"> 事務局より各種ご案内&適宜質疑応答(クリエイティブ関連、プレイベント会場関連、プレイベント搬出入時間、連絡体制、Type B(プレイベント)参画意向拠点、PRスケジュール、今後のスケジュール) ディスカッション(拠点間共創に向けて) 	
第3回	2024.10.10 13時～14時	<ul style="list-style-type: none"> 開会、文部科学省よりご挨拶 Type B(プレイベント)参画意向拠点のご紹介 事務局よりご案内(プレイベント会場関連、プレイベント搬出入時間、連絡体制、検討事項(PRスケジュール)、今後のスケジュール) 質疑応答 	Type Aプレイベント出展拠点 Type Bプレイベント出展意向 拠点
第4回	2024.11. 7 13時～14時	<ul style="list-style-type: none"> 事務局よりご案内(プレイベントの配置案、プレイベントステージの仮スケジュール、プレイベントの備品レンタル、広報PR関連の進捗、本番イベントとType Cの募集方針) Type A 4チームより進捗報告 Type B チームより進捗確認・質疑応答 	Type Aプレイベント出展拠点 Type Bプレイベント出展拠点

2.3 出展者、文部科学省との調整

展示向上WGの開催を以下の日程(いずれも13時～)、以下の議題で実施

開催回数	開催日時	アジェンダ	出席拠点
第5回	2024.12.5 13時～14時	<ul style="list-style-type: none"> 事務局よりご案内 <ol style="list-style-type: none"> ①本番イベントについて(Type B(本番),Type C(本番、プレ)について、本番のパス等、スタッフ配置等各拠点で配置いただくスタッフについて(プレイベント・本番イベント共通) ②プレイベントについて(企画ヒアリング(Type B)、備品、ステージイベント、プレス・広報PR周り、今後のスケジュール等) 事前質問、質疑応答 	Type Aプレイベント出展拠点 Type Bプレイベント出展拠点
第6回	2025.1.9 13時～14時	<ul style="list-style-type: none"> 事務局よりご案内 <ol style="list-style-type: none"> ①広報媒体(事前告知チラシ、ポスターデータ、当日パンフレット) ②LPの更新内容、タイミング ③広告PR OOH、SNS ④ステージ内容、学生団体の取組概要(本番ステージの大きさ、プレイベント学生団体) ⑤プレイベント会場詳細共有(サイン、シンボル展示) ⑥新しく参入するType B、Type Cの概要お伝え ⑦株式会社スコープの紹介と各種確認(電気容量、備品、搬出入)、⑧拠点名、企画名の確認 事前質問、質疑応答 	
第7回	2025.2.6 13時～14時	<ul style="list-style-type: none"> 事務局よりご案内 <ol style="list-style-type: none"> ① 広報PR(SNS・LP・OOH・プレスリリース等) ② メディア対応(対応フロー) ③ イベント期間中のスケジュール ④ 搬出入、設営 / 株式会社スコープ ⑤ 運営の諸注意 / 株式会社スコープ (※通路、QRコード、時間) ⑥ 来場者アンケートについて 事前質問、質疑応答 	

2.3 出展者、文部科学省との調整

展示向上WGの開催を以下の日程、以下の議題で実施

開催回数	開催日時	アジェンダ	出席拠点
第8回	2025. 3.13 13時～14時15分	<ul style="list-style-type: none"> ・ 文部科学省からの挨拶 ・ 新Type B拠点の紹介、挨拶 ・ 来場者、出展者アンケート結果、会場レイアウト案、出展要項について ・ 質疑応答 ・ 今後のスケジュールについて 	Type A本番イベント出展拠点 Type B本番イベント参加拠点
(参考) 「わたしとみらい、つながるサイエンス展」 2025 キックオフ	2025. 3.27	<ol style="list-style-type: none"> 1. 全体ワーキンググループ <ol style="list-style-type: none"> (1) 新年度のワーキンググループスケジュール及びSlackの運用について (2) 会場視察での判明事項、函面について (3) ステージイベントの説明と募集 (4) ゾーンミーティングのやり方と担当者について (5) その他連絡事項 ① 第1回催事打合せに向けた照会事項 ② LPの更新 <ol style="list-style-type: none"> 2. ゾーンミーティング <ol style="list-style-type: none"> (1) 担当者あいさつ (2) 各拠点自己紹介(事前提出の様式と資料を使用) (3) ゾーン内のType B配置について意見ヒア 	

2.3 出展者、文部科学省との調整

slackの立ち上げと関係者との日常的なコミュニケーション

- プレイバント・本番イベントの出展拠点、プレイバント事業者、文部科学省との日常的なコミュニケーションには slackを導入し、常に問い合わせや回答ができる状況を構築した。
- slackでは以下のチャンネルを設定した。出展拠点が入るチャンネルでは、関係者(文部科学省、出展事業者)及び当社を登録し、運用した。
 - Type A、B各拠点のチャンネル
 - Type A、B全拠点が閲覧できるチャンネル
 - 事務局間でのコミュニケーションチャンネル

3. 企画設計

3.1 企画設計

3.2 プレイベントの企画設計

3.3 本番イベントの企画設計

実施内容

全体の企画、コンセプト

- 1) 企画名、メッセージの検討
- 2) ゾーンの設定
- 3) 全体コミュニケーションマップの作成
- 4) メインビジュアルの検討
- 5) シンボル展示の検討
- 6) Type Cの検討

3.1 企画設計

1) 企画名、メッセージの検討

企画名、メッセージ

- 企画名については、昨年度事業で検討したコンセプト「あなたは、未来をつくれる人。」の考え方をベースに、「わたしとみらい、つながるサイエンス展」に確定。
- 同様にメッセージとして「つながって、みらいをつくろう」を策定した。
- これらはいずれも文部科学省と協議し確定、プレイベント・本番イベント共通のものとして策定した。

企画名

わたしとみらい、
つながるサイエンス展

コンセプト

あなたは、未来をつくれる人

メッセージ

つながって、みらいをつくろう

自分とつながる、ひととつながる、
まちとつながる、地球とつながる。

「サイエンス」は、何かとつながって、
未来をつくるための一歩。

サイエンスをもっと、身近な道具として使えば、
自分のなかに芽生えた

「知りたい」という気持ちや
「分からない」という疑問を大切に、
いろいろなテーマについて考えることができます。

地域に困っている人がいたら、
みんなで力を合わせて、まだ答えのない問題に立ち向い、
地球の未来を人まかせにせず、
自分のこととして、解決への一歩を踏み出していく。

サイエンスをきっかけに、はじまる夢中。
広がっていく、みんなの夢。

何とだってつながれるし、誰がやったっていい。

あなたは、どんな未来をつくりたいですか？

3.1 企画設計

2) ゾーンの設定

コンセプトを踏まえ、4つのつながるゾーンを設定。

つながる

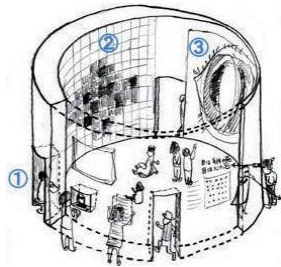
中高生が自分自身と向き合い自らを知る「自分とつながる」ところからスタートし、「周囲とつながる重要性」、「社会とつながる重要性」を感じながら、視座を高めていき最終的には「地球ともつながっている自分自身」を知ることを通して、能動的・主体的に未来の創り手として物事を考え、行動に踏み出す機会を提供できるような会場構成を目指す。

③社会とつながる

社会とのつながりを意識し、社会課題解決のための科学技術に触れるゾーン

東北大学

眼で見るを診る



<提案例>

- 社会生活の中で直面する課題にアプローチした提案
- 人間社会の抱える課題について考える提案
- 身近なコミュニティの繋がりにから課題解決を図る提案
- 地域住民とのコミュニケーションを重視した活動、地域振興に関する提案
- 来場者同士のコミュニケーションを促す提案

②周囲とつながる

自分だけでなく、周囲（コミュニティ）とつながることの重要性を感じてもらうゾーン

東京藝術大学/
国立アトリサーチセンター
つながる アートの力



④地球とつながる

より大きな地球という概念で考え、地球とつながることにより行動する重要性を体感

信州大学

アクア・
リジェネレーション



- 自然環境と社会との関わりについて考える提案
- 宇宙空間を対象とした研究などの成果活用により、地球を含む様々な課題の解決を目指す提案
- 来場者が地球規模の課題と向き合い、できることを考えさせる提案
- ヒト、生命のあり方そのものにフォーカスした提案
- 心と体の関係にフォーカスした提案
- 来場者が自分自身と向き合える提案

①自分とつながる

自分自身を知り、今回のコンセプトである「つながる」を体験してもらうゾーン

北海道大学

(連携大学等：慶應義塾大学)

生命の始まりから終わりまで

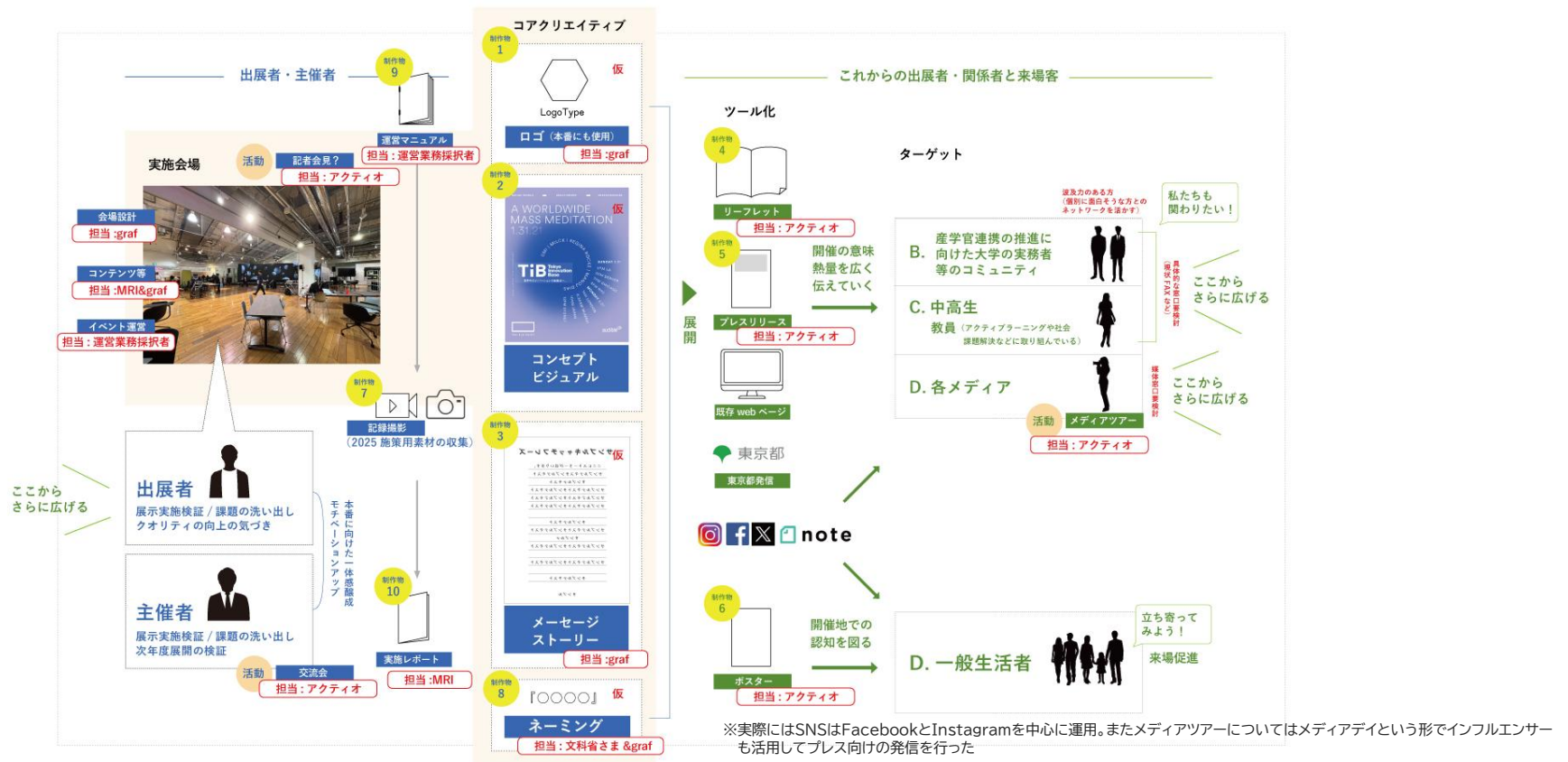


3.1 企画設計

3) 全体コミュニケーションマップの作成

コミュニケーション手段の全体像

- プレイバント、本番イベントに向けて、展示に必要なクリエイティブ(コンセプトやメッセージを視覚的・言語的に伝えるための表現物)を洗い出すため、発信者(出展者・主催者)から受け手(来場者・これからの出展者)までを俯瞰する全体コミュニケーションマップ(下図)を作成した。
- マップ上に「コアクリエイティブ(ロゴ、コンセプトビジュアル、ネーミング、メッセージストーリー)」、各種媒体(ポスター、リーフレット、プレス等)、担当者を明確に整理し、作成したマップをもとに優先度をつけて、個々のクリエイティブの内容について検討を行った。

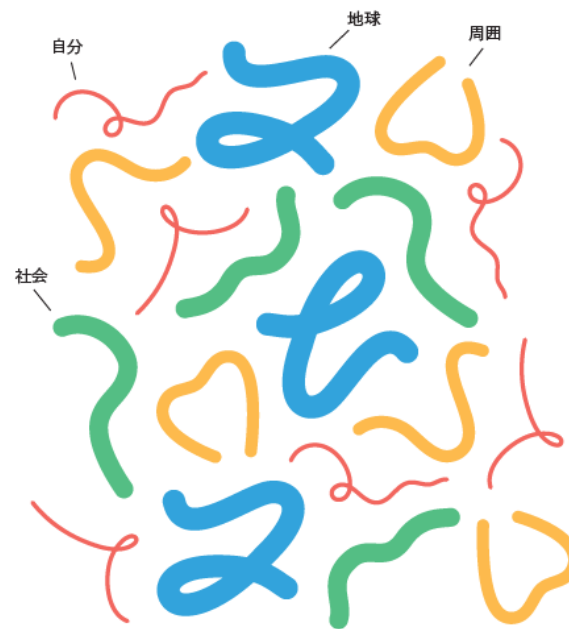


3.1 企画設計

4) メインビジュアルの検討

メインビジュアルの検討

- メインビジュアルは、文部科学省と議論し、下記に確定した。
- 確定にあたっては、デザインに関する想いやポイント、展示との親和性、またインクルーシブデザインへの配慮に問題がないかの確認を実施した。



- デザインの想いやポイント

4色の太さの違う線の有機的な動きを表現しました。「地球」「社会」「周囲」「自分」のテーマに沿って配色を決め、線の太さで異なる物理的なスケール感も演出。線は流れるようなさまざまな動きを想像でき、たくさんの人の想像力を膨らませるビジュアルにしています。

- 展示との親和性

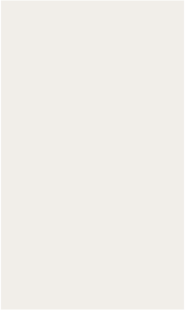




会場は決まった動線はないものの、奥行きのある空間に動き与え、めぐりながら様々なものや出来事に出逢うきっかけを誘発していきます。各拠点表現が様々な展示ブースをキービジュアルに含まれる色やカタチが床や壁、会場全体に展開されることで、一体感のある会場を目指すことができます。動きを利用したサイン展開も検討しており、会場全体を通して親和性の高い会場設計が可能です。

3.1 企画設計

4) メインビジュアルの検討

メインビジュアル(展開)

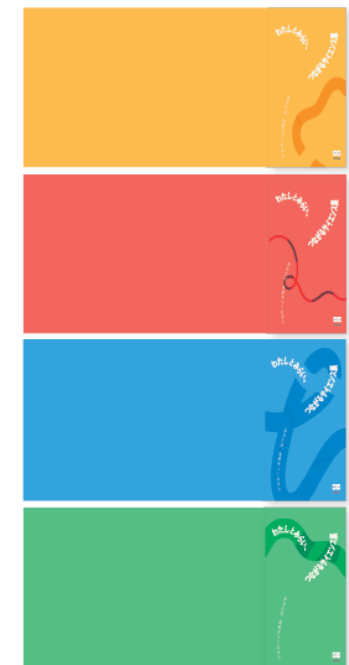
- メインビジュアルは、文部科学省と議論し、今回会場に設置する4つのゾーン(自分とつながる、周囲とつながる、社会とつながる、地球とつながる)に沿った展開を設計した。

Base Color	自分とつながる	周囲とつながる	社会とつながる	地球とつながる
				
グレージュ系 #ニュートラル #暖かみ	赤系 #血潮 #心	黄色系 #楽しさ #わくわく感	緑系 #平和 #安心	青系 #環境 #水
C5 M5 Y7 K0 R245 G243 B238 #F5F3EE DIC 2197	C0 M75 Y60 K0 R235 G97 B83 #EB6153 DIC 2503	C0 M30 Y80 K0 R250 G192 B61 #FAC03D DIC N-759	C65 M0 Y65 K0 R86 G184 B121 #56B879 DIC 2567	C70 M20 Y0 K0 R56 G161 B219 #38A1DB DIC 2587

会場ゾーン展開イメージ



パネル展開イメージ



3.1 企画設計

4) メインビジュアルの検討

フォント(展開)

- フォントについては、主催者側の規定として和文は秀英角ゴシック金、欧文はHelveticaを指定書体として使用した。(原則として指定書体のウェイトは、和文は秀英角ゴシック金 Medium、欧文はHelvetica Regular) 最小サイズは50pt以上で展開。

和文 A P-OTF 秀英角ゴシック金 Std

欧文 Helvetica

推奨
Medium

あかさたなはまやらわをん
 アカサタナハマヤラワロン
 自分とつながる、ひととつながる、
 まちとつながる、地球とつながる。
 ()/?!「」"~ー

あかさたなはまやらわをん
 アカサタナハマヤラワロン
 自分とつながる、ひととつながる、
 まちとつながる、地球とつながる。
 ()/?!「」"~ー

あかさたなはまやらわをん
 アカサタナハマヤラワロン
 自分とつながる、ひととつながる、
 まちとつながる、地球とつながる。
 ()/?!「」"~ー

※Adobe Font「DNP 秀英角ゴシック金 Std」でも可。

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 0123456789 !?@#%&\$¥+-=<>.,/[]()

推奨
Regular

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 0123456789 !?@#%&\$¥+-=<>.,/[]()

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 0123456789 !?@#%&\$¥+-=<>.,/[]()

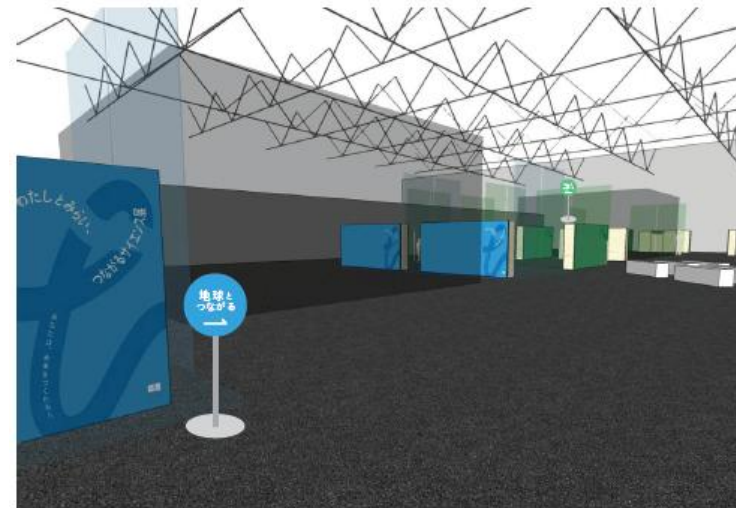
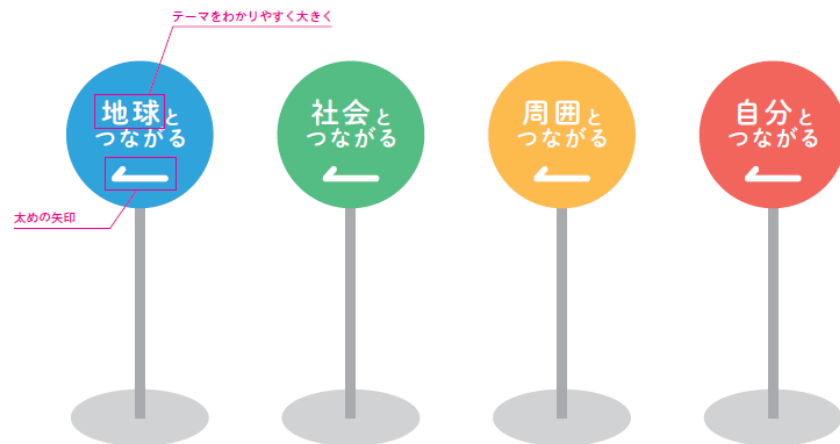
※macは標準搭載。
 ダウンロードはこちらから(<https://www.offidocs.com/ja/index.php/new-features/1667167-helvetica-font-download>)

3.1 企画設計

4) メインビジュアルの検討

メインビジュアル(展開)

- ゾーンごとに設定したテーマカラーを会場造作やサインへ展開することで、視覚的な手掛かりを、わかりやすく展開していくこととした。



3.1 企画設計

4) メインビジュアルの検討

メインビジュアル(検証)

- いずれのビジュアルにおいても、色覚障がいの方の見え方などを検証し、専門家の意見をいただいた上で、デザインを確定させた。



P型

D型



P型



D型



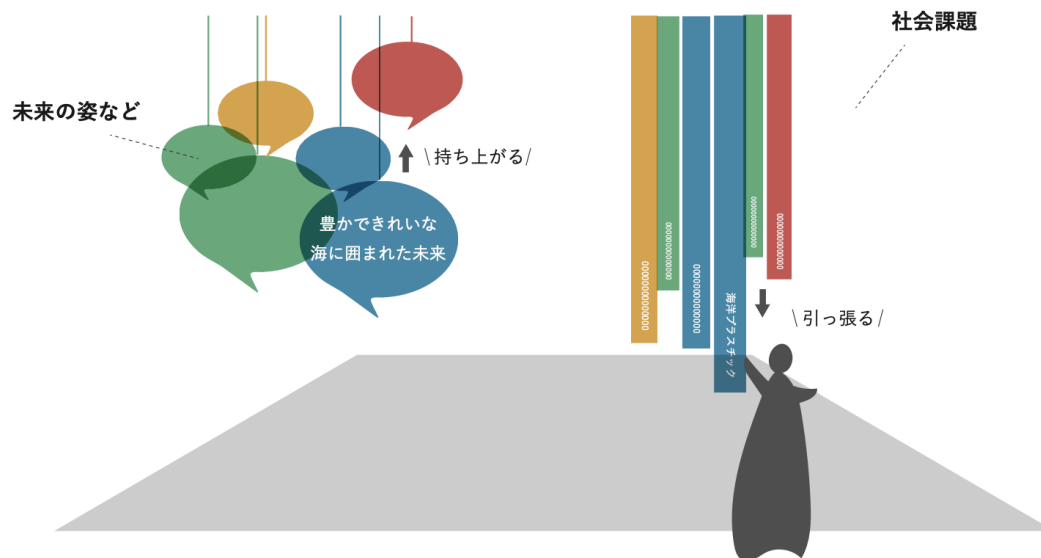
3.1 企画設計

5) シンボル展示の検討

企画コンセプトを踏まえ検討

- 本番イベントおよびプレイベントの企画趣旨を伝えるシンボルとなる展示として複数案検討する中で、来場者が社会課題を知ると同時に、目指す未来の姿とつながることができる演出を行うことで決定した。
 - プレイバントでは、各ゾーンテーマに関連した「社会課題(未来のありたい社会像)」「(バルーン)」と「課題解決に資する科学技術など」(帯)をヒモでつなぎ、来場者が関心のある帯を引っ張ると、その対となるバルーンが連動して動くような仕掛けとした(左図)。
 - 「社会課題」と「課題解決に資する科学技術など」については、Type A/B/Cの展示や各拠点の取組内容を踏まえ、事務局で32の組み合わせを検討し、拠点と調整の文言を確定した。
- 来場者が解決を期待する「未来の姿」をシンボル展示で活用するために、プレイバント本番では来場者から「未来の姿」のアイデアを集める企画とした(右図)。「未来の姿」については、プレイバント会場に掲示した上で、本番展示で展示に活用する想定とした。

シンボル展示概念図



来場者が記入する「未来の姿」シート



6) Type Cの検討

Type Cの展示パネルの調整

- Type Cの展示様式は、文章と写真により構成されるパネルとした。研究者による取組をPRしながら、来場者が社会課題に対して出来ることを考えていただくことを目的とした構成となっている。(左図)
- AとBの2パターンを検討し、プレイベントにおいては、最終的にパターンBとした。

Type C参加者募集時に示されたパネルイメージ(A)

ゾーンごとにパネルのカラーを変え、社会課題に関するクイズを記載。(例: 若者の年間の自殺者はどのぐらい?) 来場者がめくると、その答え+研究発表になっている構成としている。



Type C参加者募集時に示されたパネルイメージ(B)

顔が見える研究者」をPRしながら、参加者が社会課題に対して出来ることを考えるきっかけ作りとなる構成としている。研究者がパネルを持っているような写真を使用し各展示の統一感も演出する。



3. 企画設計

3.1 企画設計

3.2 プレイメントの企画設計

3.3 本番イベントの企画設計

実施内容

プレイベントの企画設計として以下を実施

■ 1) 企画

- 全体(プレイベントの企画概要)
- シンボル展示の企画
- Type Cの検討
- ステージプログラムの検討

■ 2) 設計

- 図面

■ 3) クリエイティブ

- クリエイティブの制作

■ 4) その他

- 出展要項及びステージイベントの台本

3.2 プレイベントの企画設計

1) 企画

プレイベントの企画概要

- プレイベントでは、Type Aの展示、Type Bの展示、Type Cの展示、シンボル企画、ステージプログラムをそれぞれ行った。

■ Type Aの展示

- メイン展示として、「大阪・関西万博を契機とした大学等を中核とする産学官連携の加速化事業」の採択大学による体験型展示の出展。スペースを提供して各拠点がオリジナルの企画を実施。
- 出展拠点：北海道大学(連携大学等：慶応義塾大学) / 東北大学 / 信州大学 / 東京藝術大学・国立アートリサーチセンター

■ Type Bの展示

- スペースを提供して各拠点がオリジナル体験型展示企画を実施。
- 出展拠点：秋田県立大学 / つくばグローバル・イノベーション推進機構 / 横浜市立大学 / 富山大学 / 金沢大学 / 福井大学 / Nプロジェクト(京都大学・大阪高等学校) / 国立循環器病研究センター / 広島大学 / 香川大学 / 琉球大学 /

■ Type Cの展示

- パネル展示の形で、様々な研究プロジェクトで活躍する研究者の目指す未来や、研究内容を紹介
- 出展拠点：東京農工大学 / 地球環境産業技術研究機構 / 慶応義塾大学 / 京都大学 / 山口大学 / 愛媛大学

■ シンボル企画

- 社会課題を知り自分ごととして捉え、サイエンスで実現される理想の未来と来場者がつながる仕掛けを実施。
- ①「つながるみらいバルーン」 ②「理想のみらいを書いてみよう(参加型企画)」

■ ステージプログラム

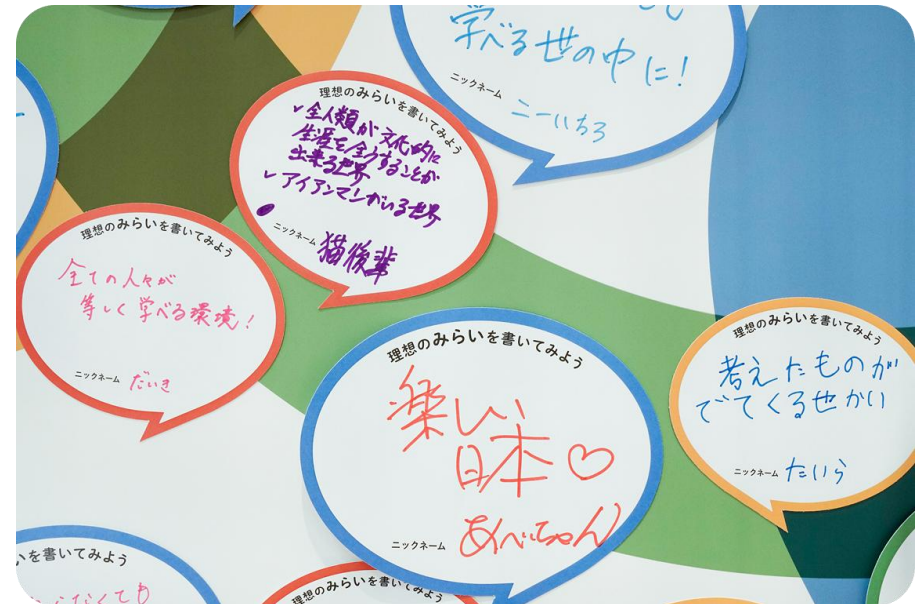
- Type Aの出展全拠点ならびに、Type Bの出展拠点(任意)、本企画に賛同した学生団体が登壇し、各々の取組を発表。
- 参加拠点：Type A(北海道大学(連携大学等：慶応義塾大学) / 東北大学 / 信州大学 / 東京藝術大学・国立アートリサーチセンター)、Type B(香川大学、金沢大学、つくばグローバル・イノベーション推進機構、Nプロジェクト)、学生団体(EKKYO-HUB、BEAST、明石工業高等専門学校、熊本県立玉名工業高等学校)、その他(オープニング、クロージング)

3.2 プレイベントの企画設計

1) 企画

シンボル展示の企画

- 社会課題を知り自分ごととして捉え、サイエンスで実現される理想の未来と来場者がつながる仕掛けを実施。
- 具体的には2つの仕掛けを実施した。
 - 1つ目は、「つながる未来バルーン」。社会課題を自分ごと化として捉え、サイエンスで実現される理想の未来と来場者が繋がる仕掛けとして、科学技術が書かれたバナーと、それにより実現される社会が描かれたバルーンが繋がりに、来場者の方がそれを見たり触れたりできる仕掛けを行った。
 - 2つ目は、「理想の未来を書いてみよう」。プレイベント展示を見た来場者の方々が最後に、理想の未来を書いて、1つのスペースに寄せて貼っていく仕掛けを行った。



3.2 プレイベントの企画設計

1) 企画

Type Cの企画

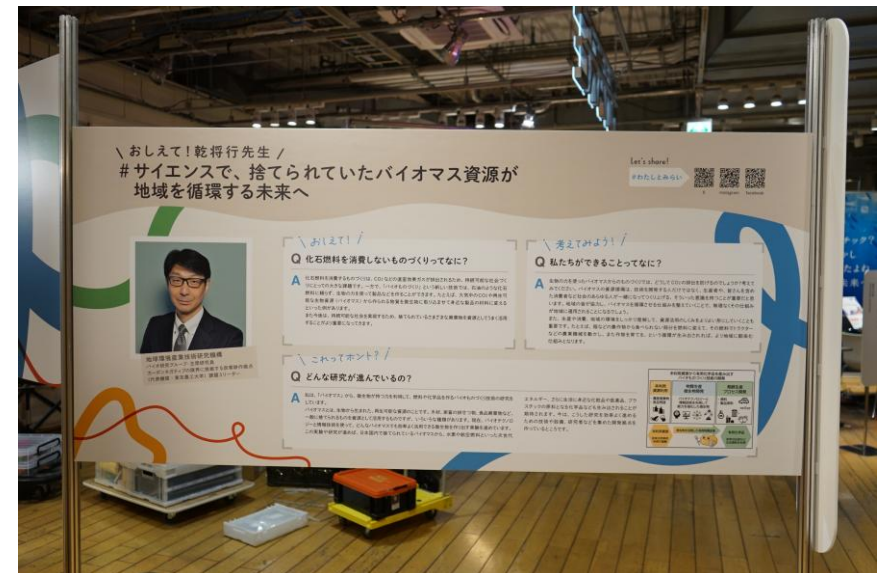
- Type Cの展示様式は、文章と写真により構成されるパネルとした。研究者による取組をPRしながら、来場者が社会課題に対して出来ることを目的とした構成となっている。(左図)
- Type C出展希望として文部科学省に申し込みがあり、プレイベントへの出展が認められた5(※)拠点に対して、出展に向け、展示パネルのコンテンツ案について以下のような調整を実施した。

(※)東京農工大学/ 地球環境産業技術研究機構、慶応義塾大学、京都大学、山口大学、愛媛大学

- 展示パネルで用いる文章 : 展示パネルのコンテンツ案として申し込み時に提出された文章について、事務局がリライトを行ったものについて、拠点側と調整の上最終化
- 展示パネルに使用する写真や拠点名の表記
- 上記調整結果をもとに、プレイベント会場において展示するパネルデータを制作した。(右図、次ページ以降詳細を掲載) Type C参加者募集時に示されたパネルイメージ

制作したパネル(一部)

「顔が見える研究者」をPRしながら、参加者が社会課題に対して出来ることを考えるきっかけ作りとなる構成です。研究者がパネルを持っているような写真を使用し各展示の統一感も演出します。



3.2 プレイベントの企画設計

1) 企画

Type A・B及び学生団体によるステージプログラムの実施

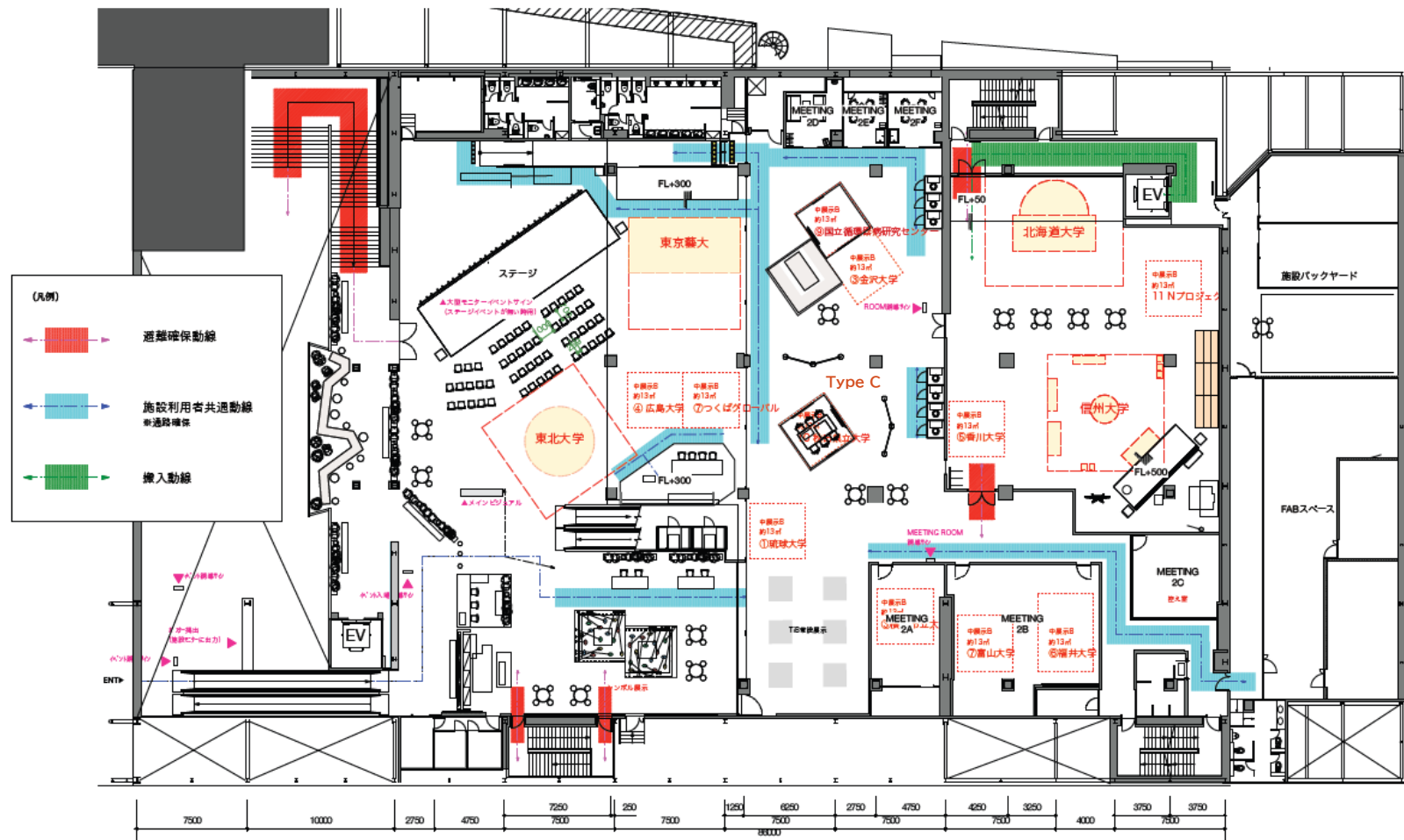
- 会場内(TIB)の備え付けのステージを利用したステージプログラムを企画した。
- ステージプログラムは、Type A・B及び学生団体対象に声掛けし実施した。
 - slack経由でType A・B全拠点に声掛けをして、希望登壇者を募集した。
 - 学生団体については、文部科学省あるいは当社経由で声掛け・やりとりを行い、プレイベント出展事業者を決定(原則本番イベントにも登壇いただくことを前提に依頼)した。
- プレイベントでのステージに登壇することとなった以下団体に対して、企画内容のすり合わせをオンライン会議を通じて実施した。プレイベントのプログラムや時間帯は、各登壇者のタイトル名称、企画概要、登壇日、登壇時間、登壇人数などの要望を踏まえて設定した。
- 登壇団体 ※当社が声かけ
 - BEAST(学生団体)※
 - EKKYO-HUB(トビタテ！留学JAPAN日本代表プログラム奨学生として、世界にとびだした日本人の学生たちで起こしたコミュニティ形成プロジェクト)※
 - 熊本県立玉名工業高等学校「V Ostriches」
 - 明石工業高等専門学校「Charger」
- プレイベントまでに、団体毎に1回～複数回のオンライン打合せと調整を実施した。

3.2 プレイベントの企画設計

2) 設計

企画に基づき、プレイベントについて会場図面を調整

■ プレイベント会場図面(一部、資料を抜粋)



3) クリエイティブ

プレイベントに向けて制作したクリエイティブ

■ プレイベントの企画に基づき、下記クリエイティブを制作した。

(以下の日時やタイトルはプレイベントを想定したものとして作成しているが、本番イベントでも活用可能な形で制作した)

- プレイベントポスター
- プレイベントチラシ
- プレイベントハンドアウト
- プレイベント交通広告(OOH)
- プレイベントSNS広告
- プレイベントバナー
- プレイベントType C企画
- プレイベント会場パネル
- プレイベント会場モニター
- プレイベントシンボル企画
- プロジェクトオリジナル封筒

3.2 プレイベントの企画設計

3) クリエイティブ

企画に基づき、プレイベントのクリエイティブを制作

- プレイベントシンボル展示(一部、資料を抜粋)



3.2 プレイベントの企画設計

3) クリエイティブ

プレイベント、本番イベントに向けて制作したクリエイティブ

■ シンボル企画



バルーン



カード

※バルーン、カードの他、テープ、持ち手それぞれのクリエイティブを制作

3.2 プレイベントの企画設計

3) クリエイティブ

プレイベントに向けて制作したクリエイティブ

■ プレイベントType C企画(1)扉



3.2 プレイベントの企画設計

3) クリエイティブ

プレイベントType C企画の検討


■ プレイベントType C企画(2)東京農工大学/ 地球環境産業技術研究機構

＼ おしえて! 乾将行先生 /


#サイエンスで、捨てられていたバイオマス資源が
地域を循環する未来へ

Let's share!

#わたしとみらい



X Instagram Facebook



地球環境産業技術研究機構
バイオ研究グループ・主任研究員
カーボンネガティブの限界に挑戦する炭素拮抗拠点
(代表機関: 東京農工大学) 副産3リーダー

＼ おしえて! /

Q 化石燃料を消費しないものづくりってなに?

A

化石燃料を消費するものづくりは、CO₂などの温室効果ガスが排出されるため、持続可能な社会づくりにとっての大きな課題です。一方で、「バイオものづくり」という新しい技術では、石油のような化石燃料に頼らず、生物の力を使って製品などを作ることができます。たとえば、大気中のCO₂や再生可能な生物資源（バイオマス）から作られる物質を微生物に取り込ませて身近な製品の材料に変えるといった例があります。
また今後は、持続可能な社会を実現するため、捨てられているさまざまな廃棄物を資源としてうまく活用することがより重要になってきます。

＼ 考えてみよう! /

Q 私たちができることってなに?

A

生物の力を使ったバイオマスからのものづくりでは、どうしてCO₂の排出を減らせるのでしょうか?考えてみてください。バイオマスの資源循環は、技術を開発する人だけではなく、生産者や、皆さんを含めた消費者など社会のあらゆる人が一緒になってつくり上げる、そういった意識を持つことが重要だと思います。地域の皆が協力し、バイオマスを循環させる仕組みを整えていくことで、無難なくその仕組みが地域に活用されることになるでしょう。
また、生産や消費、地域の環境をしっかりと理解して、資源活用のしくみをよりよい形にしていくことも重要です。たとえば、畑などの農作物から食べられない部分を燃料に変えて、その燃料でトラクターなどの農業機械を動かす、また作物を育てる、という循環が生み出されれば、より地域に馴染む仕組みとなります。


＼ これってホント? /

Q どんな研究が進んでいるの?

A

私は、「バイオマス」から、微生物が持つ力を利用して、燃料や化学品を作るバイオものづくり技術の研究をしています。
バイオマスとは、生物から生まれた、再生可能な資源のことです。木材、家畜の排せつ物、食品廃棄物など、一般に捨てられるものを資源として活用するものですが、いろいろな種類があります。現在、バイオテクノロジーと情報技術を使って、どんなバイオマスでも効率よく活用できる微生物を作り出す実験を進めています。この実験や研究が進めば、日本国内で捨てられているバイオマスから、水素や航空燃料といった次世代

エネルギー、さらに生活に身近な化粧品や医薬品、プラスチックの原料となる化学品なども生み出されることが期待されます。今は、こうした研究を効率よく進めるための技術や設備、研究者などを集めた開発拠点を作っているところです。



未利用資源から有用な化学品を生み出す
バイオものづくり技術の開発

<p>未利用資源 資源利用</p> <p>食品廃棄物 食品残渣</p>	<p>物質生産 微生物開発</p> <p>バイオテクノロジーと 情報技術を利用して 能力を強化した微生物</p>	<p>資源生産 プロセス開発</p> <p>燃料 医薬品</p>
未利用資源 資源利用	微生物を強化したバイオものづくり	有用な化学品 資源は正しく 化石燃料を利用

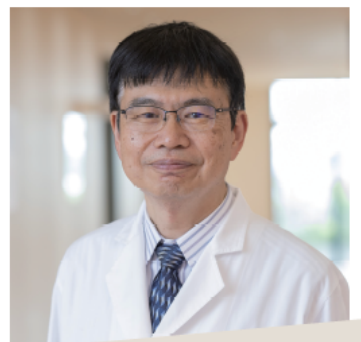

3) クリエイティブ

プレイベントType C企画の検討

■ プレイベントType C企画(3)慶応義塾大学

＼おしえて！岡野栄之先生／
＼#サイエンスで再生医療が身近な未来へ

Let's share!
＼#わたしとみらい



慶応義塾大学
慶応義塾大学 再生医療リサーチセンター・
センター長 / 慶応義塾大学・教授

＼おしえて！／
Q 脳や脊髄の治療の問題ってなに？

A 人間の脳や脊髄は、不慮の事故や病気によって傷つくと、元の状態に“再生”しないとされています。これまでは、脊髄損傷や神経の病気で脳や脊髄の機能が失われても、リハビリテーションを行う以外に治療法がなく、手や足が使えないまま、車いすや寝たきりで生活する患者さんも多くいます。そのため、失われた神経を再生し、運動や感覚の機能を回復させることができれば、こうした患者さんの生活を大きく改善し、幸せを届けることができます。

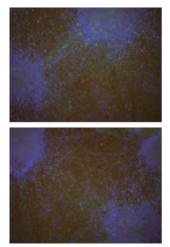
＼考えてみよう！／
Q 私たちができることってなに？

A あなたも今すぐ、研究に“触れる”ことができます。「研究」というと、大学や研究所で難しい勉強や特別な設備が必要だと思われかもしれませんが、実はコンピューターやインターネットを使えば、小中高生でも身近に研究に参加できる時代です。例えば、細胞や動物を扱わなくても、コンピューター上でそれらを再現できるツールや、データを分析する方法が開発されています。家にいながら、世界中の研究情報にアクセスし、実験のシミュレーションも可能です。また、最新の研究に触れるためには、世界中の論文や研究者との交流が役立ちます。英語が不安でも翻訳ソフトを使えば十分です。あなたの好奇心が、科学の未来を支える大きな力になります。身近なところから、ぜひ研究の一步を踏み出してみてください。

＼これってホント？／
Q どんな研究が進んでいるの？

A 脊髄損傷の研究では、iPS細胞（どんな細胞にもなれる細胞）を使った神経の再生が注目されています。iPS細胞から神経の元になる細胞を作り、それを脊髄に移植することで、新しい神経のネットワークを作り、失った手足の動きを取り戻すことを目指しています。実際に、脊髄損傷の患者さんにiPS細胞から作った細胞を移植し、その効果を確認している段階です。一方、ALS（筋萎縮性側索硬化症）は脳や脊髄の中の運動神経がどんどん弱っていき、手足が動かなくなり、数年で呼吸もできなくなってしまう恐ろしい病気で、特効薬がない状況です。

私たちは、患者さんの iPS 細胞から運動神経を作り出し、その細胞に薬をふりかけて治療効果を探る研究を行っています。その中で見つけた薬「ロビニロール」を ALS の患者さんに投与したところ、病気の進行を抑えることに成功しました。今後、この薬をさらに多くの患者さんに届けるための試験を準備しています。



3) クリエイティブ

プレイベントType C企画の検討

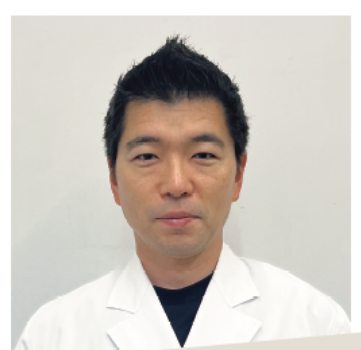
■ プレイベントType C企画(4)京都大学

＼おしえて! 沼田圭司先生 /

#サイエンスで京都から発信するゼロカーボンな未来へ

Let's share!

#わたしとみらい



京都大学
京都大学工学研究科 材料化学専攻
高分子材料化学講座
生体材料化学分野・教授

＼おしえて! /

Q CO₂排出による地球温暖化の問題ってなに?

A

地球温暖化は、CO₂ (二酸化炭素) などの温室効果ガスが増えすぎることによって起こります。私たちが排出し続けるCO₂を、プラスマイナスゼロに近づける「ゼロカーボン社会」を実現するには、CO₂をできるだけ出さないようにすること、すでに出してしまったCO₂を回収・貯めておき、再利用する必要があります。

また、京都府では2013年度と比べて2030年度までに温室効果ガスを46%以上削減し、2050年度までに実質ゼロを目指すとしています。こうした目標を達成するためには、すぐに対策を進めることが求められています。

＼考えてみよう! /

Q 私たちができることってなに?

A

京都大学のある京都府には、西陣織 (にしじんおり) や丹後ちりめんといった伝統工芸のものづくり産業、京野菜や宇治茶を生み出す農業、京都北部の漁業・養殖業、そして広い山間部での林業など、さまざまな産業がそろうています。しかし、これらの産業は人口が減って高齢化が進んだり、外国からの安い製品と競争しなければならなかったりと、多くの課題に直面しています。このような問題は日本のいろいろな地域で起こっています。私たちは、ゼロカーボン技術を活用してこれらの産業を発展させようと考えていますが、地域に住む人や消費者のみなさんが、それぞれの地域の産業で生まれた製品やその背景に少しでも興味を持ってくださることが大切です。たとえば、環境について学ぶための地元のイベントやワークショップに参加することも良いでしょう。また、環境に優しい製品や地元で生産されたものを購入すると、廃棄や輸送のために排出されるCO₂の減少にもつながります。そうした一人ひとりの取り組みが、その産業が活性化し、最終的には持続可能な社会をつくる大きな一歩になると考えています。

＼これってホント? /

Q どんな研究が進んでいるの?

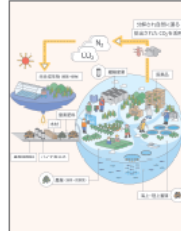
A

みなさんは、光合成する細菌がいることを知っていますか？
光合成をする生物の代表的なものは植物ですが、一部の細菌で、光合成をする種類があることが知られています。その中でも「紅色光合成細菌」は、空気中のCO₂や窒素を体の中に取り込み、たんぱく質を作り出し、貯めることができます。

私たちは、京都府や企業と協力して、バイオマス発電所やゴミ焼却場から出るCO₂を利用し、京都府北部の海で採取した紅色光合成細菌を培養しています。そして、この細菌からとれたたんぱく質を人工シ

クや生分解性プラスチックなどの材料として使う研究や開発を進めています。さらに、同じ細菌を使って、環境にやさしい有機肥料や養殖漁業用の高機能な飼料も作っています。

こうした取り組みを京都のものづくり、農業、漁業、林業などに広げることで、京都からゼロカーボン社会を実現することを目指しています。



Copyright © Mitsubishi Research Institute

45

3.2 プレイベントの企画設計


3) クリエイティブ


プレイベントType C企画の検討

■ プレイベントType C企画(4)山口大学

＼おしえて! 玉田 耕治 先生 /
#サイエンスで実現する健やかな未来へ

Let's share!
#わたしとみらい





山口大学
山口大学細胞デザイン医科学研究所・所長
/ 山口大学大学院医学系研究科・教授

＼おしえて! /

Q がんの問題ってなに?

A 現在の日本では、2人に1人が一生のうちがんと診断され、3～4人に1人ががんで亡くなると言われています。
標準治療として使われる外科療法、放射線療法、化学療法、免疫療法は日々進化していますが、それでも治療が難しいがんがあります。
特に、「進行がん」や「難治性がん」は、新たな治療法の開発が急務となっています。

＼考えてみよう! /

Q 私たちができることってなに?

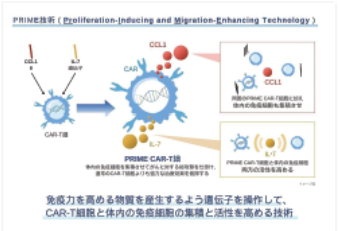
A 世界中の研究者たちは、一人でも多くの命を救うために、新しい治療法の開発に挑んでいます。
医療に関する情報や知識は日々進化しています。
そのため、正しい情報を選び、理解する力を身につけることがとても大切です。
みなさんも、がんや治療法についての最新の情報を自分から調べたり、展示で学んだことを是非家族や友達と話したりしてみてください。こうした行動が、未来の医療を支える大きな一歩になります。

＼これってホント? /

Q どんな研究が進んでいるの?

A 最近注目されているのが、細胞を自由にデザインしたり遺伝子を操作したりする技術です。
これらの技術を使って、がん治療の新しい方法を開発しています。
たとえば、免疫細胞を強くしてがんと闘えるように設計した「PRIME CAR-T 細胞療法」という方法があります。
この治療法は、大学発のベンチャー企業と連携して臨床試験が進んでおり、次世代のがん治療として大きな期待が寄せられています。

このような研究を通じて、がんの患者さんの選択肢を増やし、みんなが健康で安心して暮らせる社会を目指しています。



PRIME技術 (Proliferation-Inducing and Migration-Enhancing Technology)

PRIME CAR-Tは、免疫細胞を増やしてがん細胞を攻撃する力を高める技術です。

PRIME CAR-Tは、免疫細胞を増やしてがん細胞を攻撃する力を高める技術です。

免疫力を高める物質を産生するよう遺伝子を操作して、CAR-T細胞と体内の免疫細胞の集積と活性を高める技術。

3.2 プレイベントの企画設計

3) クリエイティブ

プレイベントType C企画の検討

■ プレイベントType C企画(5)愛媛大学

＼おしえて！松原先生・後藤先生・斎藤先生！

#サイエンスでおいしい魚をいつまでも食べられる未来へ

Let's share!

#わたしとみらい



愛媛大学
松原先生：愛媛大学イノベーション創出院南予水産研究センター・特命教授
後藤先生：愛媛大学イノベーション創出院南予水産研究センター・教授
斎藤先生：愛媛大学イノベーション創出院南予水産研究センター・教授

＼おしえて！

Q 私たちがこれから先も魚を食べ続けるためには、
どんな問題があるの？

A 私たちが普段食べている魚の多くは、ソウやライオンなどと同じ野生の生きものです。海にはさまざまな生きものが暮らし、そのバランスがとても大切ですが、特定の魚をとりすぎると、生態系が崩れてしまうことが大きな問題です。魚は以前ほど獲れなくなっており、世界中での漁船による漁獲量は1980年代後半にいちばん多くなり、そこからあまり増えていません。その代わりに、魚を人の手で育てる養殖による漁獲量が増えてきています。養殖は生態系に影響を与えないと思われがちですが、方法によっては必ずしもそうとは言えません。野生の稚魚(ちぎょ)を獲ってきて育てる方法では、自然の生態系に悪い影響を与えるかもしれません。一方で、親魚を飼い、そこで産まれた卵から稚魚を育てる方法は、生態系への影響が小さいと考えられています(「完全養殖」という方法です)。この方法を進めることは、SDGs(持続可能な開発目標)の考え方に合っており、より自然を守ることに繋がります。

＼考えてみよう！

Q 私たちができることってなに？

A まずは多くの種類の魚に関心を持ち、実際に料理して楽しんでみてください。魚は良質なタンパク質や脂質が豊富な食材ですが、近年日本では食生活における魚の消費量が減っており、魚ばなれの状態にあると言われています。魚がどこに生息し、どのような暮らしをしているのか、特徴は何かを知り、自分なりの最高の料理に仕上げられれば、魚はみなさんに身近なものとなるでしょう。また、その際には海の生態系や、養殖魚などのように育てられているのかを調べてみると、漁業や養殖に携わる方々の努力や工夫を想像でき、食卓での会話も弾むだけでなく、魚をより一層おいしく感じられるかもしれません。

＼これってホント？

Q どんな研究が進んでいるの？

A 魚を獲ることによる生態系への影響を小さくするために、日本では卵から人の手で魚を育てる「完全養殖」を推進しています。そのためには、いろいろな研究が必要ですが、特に、おいしく養殖しやすい性質を持つ魚の新しい品種を作り出すことが重要です。魚だけではなく、野菜や果物もすべて育種という方法で、よりおいしく・育てやすい性質を持つような新しい品種が生み出されてきました。たとえばシャインマスカットは、大粒で香りがよく味も優れたブドウを長い間選り抜いて作られた品種です。畜産物でも、ブタはインシシから、イヌはオオカミを先祖として、育種によっていろいろな姿に改良されてきたのはよく知られています。魚でも、金魚やニシキゴイの育種は有名ですが、食用の養殖魚の育種はまだあまり進んでい

ません。私たちは、食用の養殖魚である「スマ」を研究対象としています。スマは東南アジアやインド洋などの熱帯、亜熱帯地方の沿岸域にすんでいる小型のマグロの仲間であり、脂がよくのり、味もクロマグロに匹敵することから「全身トロ」と呼ばれる魚です。私たちはスマを完全養殖と育種の両方で、さらに美味しい魚にすることを目標に研究を進めています。



3.2 プレイベントの企画設計

3) クリエイティブ

プレイベントチラシ

入場無料

あなたは、未来をつくれる人

わたしとみらい、つながるサイエンス展

2025.02.13THU. — 02.16SUN.
11:00~18:00 (13日 13:30から / 16日 16:00まで)
in TIB (Tokyo Innovation Base) 観覧料無料(少1名)

大阪・関西万博での展示にさきがけ、未来社会が体験できるイベントを東京で開催!

文部科学省 EXPO 2025 未来を創ります。

大阪・関西万博での展示にさきがけて、未来社会を東京で体験!

本イベントは、2025年8月に大阪・関西万博の会場に出展される、大学をはじめ企業や自治体が協働する研究プロジェクトの成果を発信するイベントです。
ぜひ展示を楽しみながら科学技術や社会の課題、これからの未来について一緒に考えてみましょう!

主な展示

- 北海道大学 (道庁共設)** 人体の健康、自然に関する CO2 削減で未来、成長-ライフサイエンスを体験!
- 東京藝術大学** 国立アートリサーチセンター 未来の文化を創造して、人の可能性を広げる「文化の未来」を体験!
- 東北大学** 誰から誰へ「未来の健康」で、未来の医療を体験!
- 信州大学** 水の循環・地球の再生・アクアリジェネレーションによる浄水・グリーン水質生成技術を体験!

ステージプログラム タイムテーブル

イベントに参加する研究拠点や学生など、さまざまな出演者によるトークセッションを4日間にわたり展開。

時間	13日	14日	15日	16日
11:00				
12:00				
13:00				
14:00		トークセッション	トークセッション	トークセッション
15:00				
16:00				
17:00				

展示の詳細はこちら | **入館はTIB会員アプリから**

TIB (Tokyo Innovation Base) 100-0005 東京都千代田区丸の内3-8-3-2F

3.2 プレイベントの企画設計

3) クリエイティブ

プレイベントハンドアウト

FLOOR MAP

2階 TIB フロアマップ

パネル展示

さまざまな研究プロジェクトで活躍する研究者の最新研究や、研究内容を広くお見せします。
【参加大学】東京農工大学/地球環境産業技術研究機構・慶應義塾大学・京都大学・山口大学・愛媛大学

展示の詳細はこちら

各大学の情報やワークショップの情報を掲載しております。ぜひご覧ください。
http://www.mri.go.jp/a_expo/
_watashitomirai/index.html

- Eye Contact - 未来の診療所 - / 東北大学
- 文化的郷土を体験しよう! Hello Future! 100年ミュージアム / 東京藝術大学 / 国立アートリサーチセンター
- 卵アレルギーの謎を解く! ~あなたもゴノム探偵になろう~ / 広島大学
- 社長になろう! / つくばグローバル・イノベーション推進機構
- 顕微鏡イメージングの世界 ~透明色~ / 国立循環器病研究センター
- バイオマスのめぐみがめぐる社会 ~植物由来プラスチックで私たちの未来をどう変える!?~ / 金沢大学
- 日本の「森」と「木」を知る / 秋田県立大学
- 未来の食生産を創造する Blue & Green Revolution / 筑波大学
- ライフジャーニー ~ここからカタガをみらいにつむぎ、せいかをおもう~ / 北海道大学 (道橋大学等・慶應義塾大学)
- 先導科学に基づく文系理系2000名の現役高校生と挑む産学官連携による科学に理解ある社会づくり / Nプロジェクト (京都大学・大阪高等学校)
- 形少糖でつくる未来 ~甘さだけじゃない新たな魅力~ / 香川大学
- 水の感覚地球を守れ! アクア・リジネーション科学家们の挑戦 / 信州大学
- 大人でもない子どもでもない君達へ ~探求型メタバース~ / 横浜国立大学
- 未来への贈り物 ~アルミからはじまる資源循環社会~ / 富山大学
- FUKUMIRA DESIGN FACTORY ~超超流体技術で「描き感えて楽しむ」未来のファンクション体験~ / 福井大学

主な展示

※本イベントに向けた企画展であり、プレイベントでの展示内容とは一部異なる場合がございます

- 東北大学**
眼から語る「未来の診療所」で、未来の医療を体験!
- 東京藝術大学 / 国立アートリサーチセンター**
アートや文化を通して、人々の間につながりをつくる「文化的郷土」を体験!
- 北海道大学 (道橋大学等・慶應義塾大学)**
人体や健康、自然に関するCG・映像で「生命・成長・ライフジャーニー」を体験!
- 理州大学**
水の感覚地球の再生: アクア・リジネーションをテーマにした未来の社会を体験!

参加型企画!
「つながるみらいバルーン」

社会課題を知り自分ごととして捉え、サイエンスで実現される理想の未来と未来者がつなげる社会「つながるみらいバルーン」展示に加え、来場者のみなさんと一緒に「未来にどんな社会を作りたいか」を考え参加型企画を行います。みなさんに届いた「未来の夢」は2025年8月の大阪・関西万博での展示で活用させていただきます。
ぜひ楽しみながら未来について一緒に考えてみましょう!

各展示でできる体験の種類

- 見る
- 聞く
- 味わう
- さわると
- やってみよう!

アプリ / **ワークショップ** / **メインステージ**

科学って、未来について考えるヒント

本イベントは、2025年の大阪・関西万博の会場でも開催される、大学をはじめ企業や自治体が協働する研究プロジェクトの結果を発表するイベントです。サイエンスがたく未来社会の姿を身体で感じることで、未来を思う世代が社会課題を自分ごととして捉え、それぞれが主役となり「未来にどんな社会を作りたいか」を考えてもらうきっかけづくりを行います。また、展示を通して「研究者」を身近に感じてもらいたいと考えています。ぜひ展示を楽しみながら、科学技術や社会の課題、これからの未来について一緒に考えてみましょう!

ステージプログラム タイムテーブル

イベントに出展する大学や学生などさまざまな団体によるワークショップなども4日間にわたり開催! HEA37 他、EXPO HUBなどの学芸員も出展予定です。ライブ配信もありですので、ぜひオンラインでも楽しみましょう! ※配信の場・時間等は変更になる場合がございます。

2月13日(水)	2月14日(金)	2月15日(土)	2月16日(日)
11:00 「つながるみらいバルーン」 QRコードをスキャンして参加!	11:00-12:00 「つながるみらいバルーン」 QRコードをスキャンして参加!	11:00-12:00 「つながるみらいバルーン」 QRコードをスキャンして参加!	11:00-12:00 「つながるみらいバルーン」 QRコードをスキャンして参加!
12:00 「つながるみらいバルーン」 QRコードをスキャンして参加!	12:00-13:00 「つながるみらいバルーン」 QRコードをスキャンして参加!	12:00-13:00 「つながるみらいバルーン」 QRコードをスキャンして参加!	12:00-13:00 「つながるみらいバルーン」 QRコードをスキャンして参加!
13:00 「つながるみらいバルーン」 QRコードをスキャンして参加!	13:00-14:00 「つながるみらいバルーン」 QRコードをスキャンして参加!	13:00-14:00 「つながるみらいバルーン」 QRコードをスキャンして参加!	13:00-14:00 「つながるみらいバルーン」 QRコードをスキャンして参加!
14:00 「つながるみらいバルーン」 QRコードをスキャンして参加!	14:00-15:00 「つながるみらいバルーン」 QRコードをスキャンして参加!	14:00-15:00 「つながるみらいバルーン」 QRコードをスキャンして参加!	14:00-15:00 「つながるみらいバルーン」 QRコードをスキャンして参加!
15:00 「つながるみらいバルーン」 QRコードをスキャンして参加!	15:00-16:00 「つながるみらいバルーン」 QRコードをスキャンして参加!	15:00-16:00 「つながるみらいバルーン」 QRコードをスキャンして参加!	15:00-16:00 「つながるみらいバルーン」 QRコードをスキャンして参加!
16:00 「つながるみらいバルーン」 QRコードをスキャンして参加!	16:00-17:00 「つながるみらいバルーン」 QRコードをスキャンして参加!	16:00-17:00 「つながるみらいバルーン」 QRコードをスキャンして参加!	16:00-17:00 「つながるみらいバルーン」 QRコードをスキャンして参加!
17:00 「つながるみらいバルーン」 QRコードをスキャンして参加!	17:00-18:00 「つながるみらいバルーン」 QRコードをスキャンして参加!	17:00-18:00 「つながるみらいバルーン」 QRコードをスキャンして参加!	17:00-18:00 「つながるみらいバルーン」 QRコードをスキャンして参加!

会場内の撮影について

撮影は、主催者（観覧者向け展示を除く）による数値ならびにスマートフォン撮影の可能性があります。それにより撮影した写真や写真の記録を主催者から公開・共有する場合があります。その場合は主催者に連絡をお願いします。併せて、本会場内では、美術館に写真を撮影いたします。美術館及び内蔵設備はこれら対応しないものとします。なお撮影や写真撮影による主催者による写真共有は、写真共有、写真共有等についてあらかじめ主催者から許可を得る必要があります。

会場内での撮影について

撮影は、主催者（観覧者向け展示を除く）による数値ならびにスマートフォン撮影の可能性があります。それにより撮影した写真や写真の記録を主催者から公開・共有する場合があります。その場合は主催者に連絡をお願いします。併せて、本会場内では、美術館に写真を撮影いたします。美術館及び内蔵設備はこれら対応しないものとします。なお撮影や写真撮影による主催者による写真共有は、写真共有、写真共有等についてあらかじめ主催者から許可を得る必要があります。

会場内での撮影について

撮影は、主催者（観覧者向け展示を除く）による数値ならびにスマートフォン撮影の可能性があります。それにより撮影した写真や写真の記録を主催者から公開・共有する場合があります。その場合は主催者に連絡をお願いします。併せて、本会場内では、美術館に写真を撮影いたします。美術館及び内蔵設備はこれら対応しないものとします。なお撮影や写真撮影による主催者による写真共有は、写真共有、写真共有等についてあらかじめ主催者から許可を得る必要があります。

3.2 プレイベントの企画設計

3) クリエイティブ

交通広告

入場無料

あなたは、未来をつくれる人

わたしとみらい、
つながる
サイエンス展

2025.02.13 THU. — 02.16 SUN.
11:00~18:00 (13日 13:30から / 16日 16:00まで)
in TIB (Tokyo Innovation Base)

ここから徒歩 **3**分

主催：文部科学省
[お問い合わせ] 03-009-0000
https://www.mext.go.jp/a_menu/expo_watashitomirai/index.html

EXPO 2025 その一歩が、未来を動かす。
大阪・関西万博「イベント」に参加しています

入場無料

あなたは、未来をつくれる人

わたしとみらい、
つながるサイエンス展

2025.02.13 THU. — 02.16 SUN.
11:00~18:00 (13日 13:30から / 16日 16:00まで)
in TIB (Tokyo Innovation Base)

ここから徒歩 **1**分

主催：文部科学省
[お問い合わせ] 03-009-0000
https://www.mext.go.jp/a_menu/expo_watashitomirai/index.html

EXPO 2025 その一歩が、未来を動かす。
大阪・関西万博「イベント」に参加しています

※動画も制作

3) クリエイティブ

SNS広告



3.2 プレイベントの企画設計

3) クリエイティブ

バナー



3.2 プレイベントの企画設計

3) クリエイティブ

会場パネル

文部科学省

わたしとみらい、
つながるサイエンス展

2025.02.13 THU. — 02.16 SUN.
11:00~18:00 (13日 13:30 から / 16日 16:00 まで)
in TIB (Tokyo Innovation Base)

EXPO 2025
その一歩が、
未来を動かす。
大阪・関西万博「イベント」に参画しています

NEXT →
2025.08.14 TUE. — 08.19 THU.
in 大阪・関西万博会場 (夢洲)
EXPO メッセ会場

ライフジャーニー
へこころとカラダをみらいにつむぎ、
せかいをおもう

北海道大学 (連携大学等) 慶應義塾大学)
Hokkaido University (Kelo University)

FUKUMIRA DESIGN FACTORY
「超臨界流体技術で「描き変えて楽しむ」
未来のファッション体験」

福井大学
University of Fukui

3.2 プレイベントの企画設計

3) クリエイティブ

会場モニター

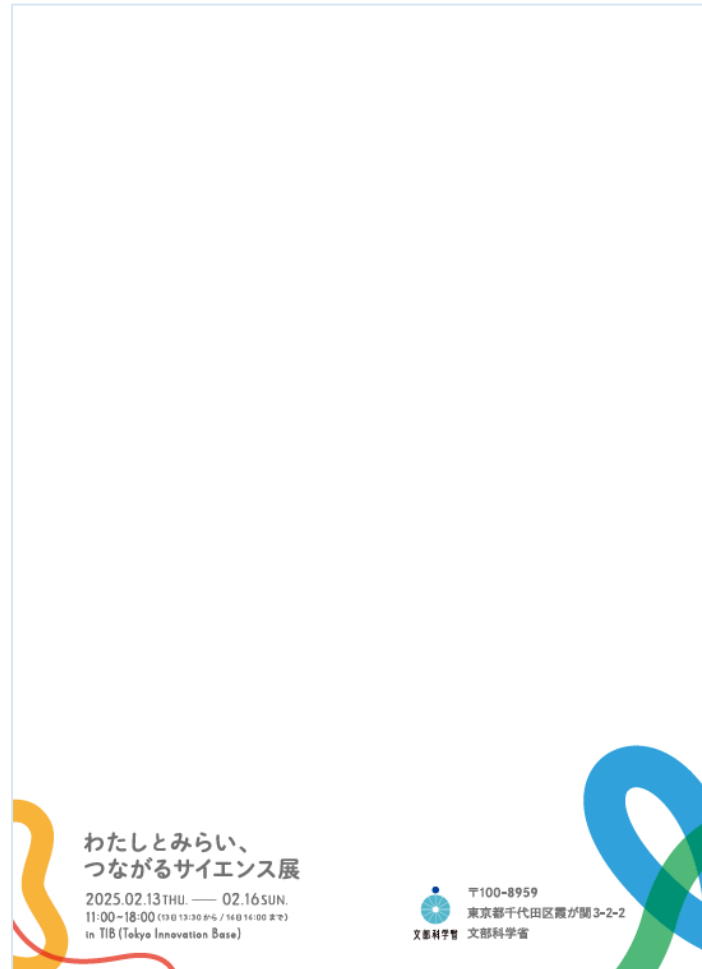


本日のプログラム	
11:00-11:30	EKKYO.HUB
11:30-11:45	<u>明石工業高等専門学校</u>
11:45-12:00	熊本県立玉名工業高等学校
12:15-13:00	東京藝術大学 / 国立アートリサーチセンター
13:10-14:50	Nプロジェクト
15:00-15:45	東京藝術大学 / 国立アートリサーチセンター
15:45-16:00	クロージング

3.2 プレイベントの企画設計

3) クリエイティブ

プロジェクトオリジナル封筒



4) その他

プレイベントの出展要項、ステージプログラム関係資料

- プレイベント出展拠点向けに出展要項およびステージプログラム台本等を作成し、円滑な運営を進めた。
- また、出展要項およびステージプログラム等については、プレイベント運営事業者との連携を進める際にも活用した。
- プレイベント出展要項(概要)
 - 開催概要
 - ・開催概要
 - ・展示区分/出展拠点一覧
 - ・会場概要
 - ・開催までのスケジュール
 - ・開催スケジュール
 - ・搬入出について
 - 出展にあたって
 - ・注意事項
 - ・ユニバーサル対応について
 - 協賛・協力企業等に関する基本ルール
 - 出展ブースについて
 - ・Type A
 - ・Type B
 - ・Type C
 - オプション備品
 - ・TiB備品

3. 企画設計

3.1 企画設計

3.2 プレイベントの企画設計

3.3 本番イベントの企画設計

実施内容

本番イベントに向けて以下の企画設計を実施

■ 1) 企画

- シンボル展示
- Type C
- ステージ企画
- つながる広場

■ 2) 設計

- 図面
- Type B
- 装飾・サイン計画

■ 3) クリエイティブ

- プレイバントでの素材を活用する想定

■ 4) その他

- 出展要項案

3.3 本番イベントの企画設計

1) 企画

シンボル展示の検討

- “わたし”“みらい”“つながる”“サイエンス”をテーマとした以下の企画展示を検討。
- つながるバルーン演出
 - 社会問題が解決された「ありたい未来の姿」を文字で表記したバルーンを展示
- 展示場所
 - 「エピローグ」エリアもしくは会場中央の「つながる広場」エリア付近に展示し、イベントの賑わい創出やフォトスポットとして機能させる
- 展示オブジェクト
 - 自分自身が映り込める反射するバルーンや吹き出しの形をしたものなどを想定

つながるバルーン

- ・ 研究者たちの目指す「未来の姿」を書いたバルーン状のオブジェクトを使用した会場演出。
- ・ 一緒に撮影したくなる写真映える演出を会場内に展開(以下の画像はイメージ)

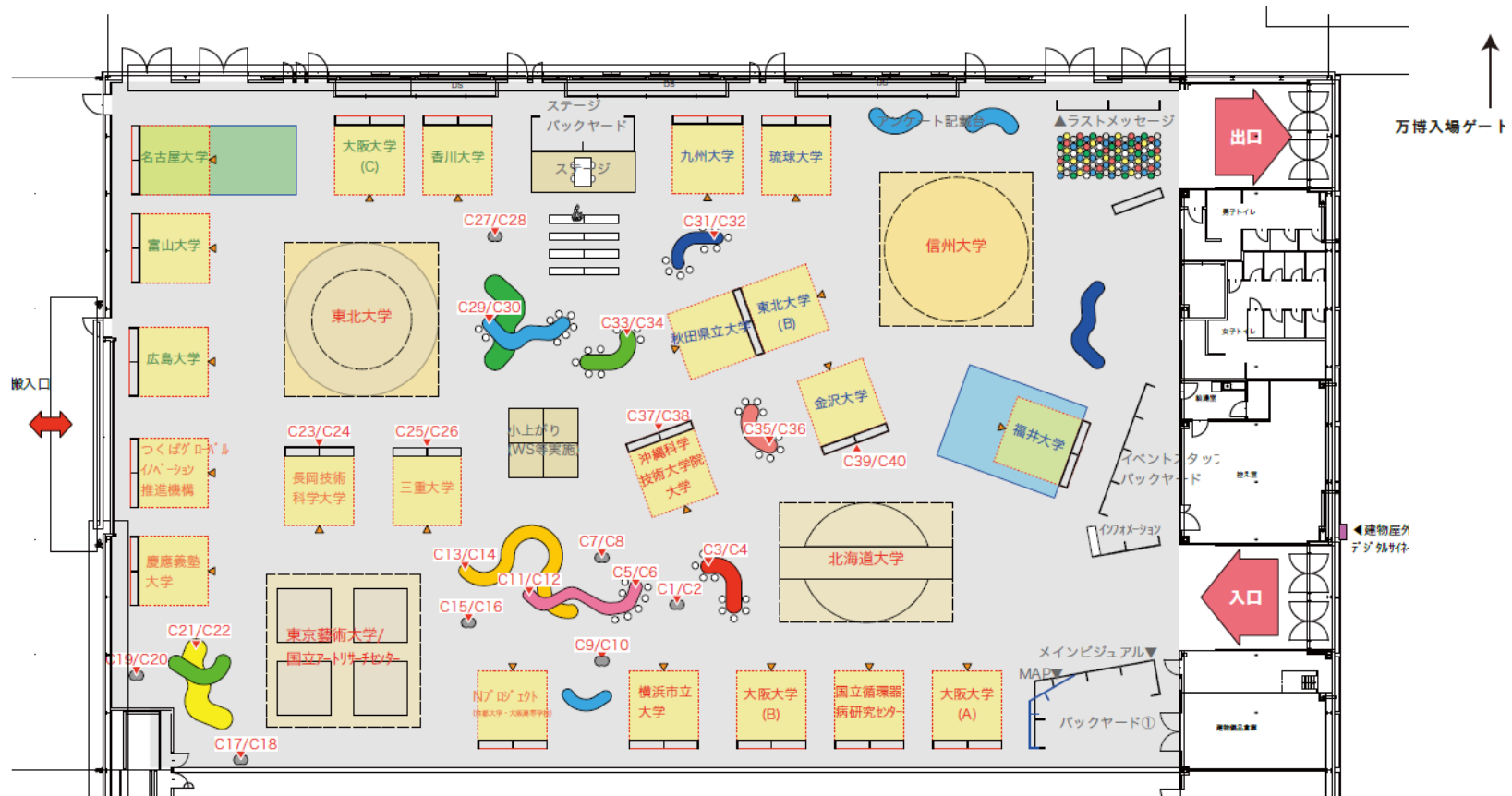


1) 企画

Type C企画の検討

■ 休憩スペースにはデザインに合わせた机と椅子を配置し、Type Cのパネル(40の想定)を設置した。

■ 以下図面のうち、Type CのパネルをC1からC40まで配置



3.3 本番イベントの企画設計

1) 企画

ステージ企画の検討

- 夏場の本番イベントでは滞在時間が短くなることを想定し、プレイベントよりもステージを小さく設計する一方、ワークショップなどが実施しやすいように別途小上がりを設けた。
- モニター等の基本的設備は想定するが、会場内放送も活用しながらラジオのように会場内どこにいてもステージコンテンツを視聴できるように設計を検討した。
- ワークショップ等、来場者巻き込み型の企画については、ステージから少し下ったところに配置している「小上がり(WS等実施)」及び、ステージと小上がりをつなぐ「つながる広場」を活用いただく予定である。

会場イメージ(ステージ)のパス



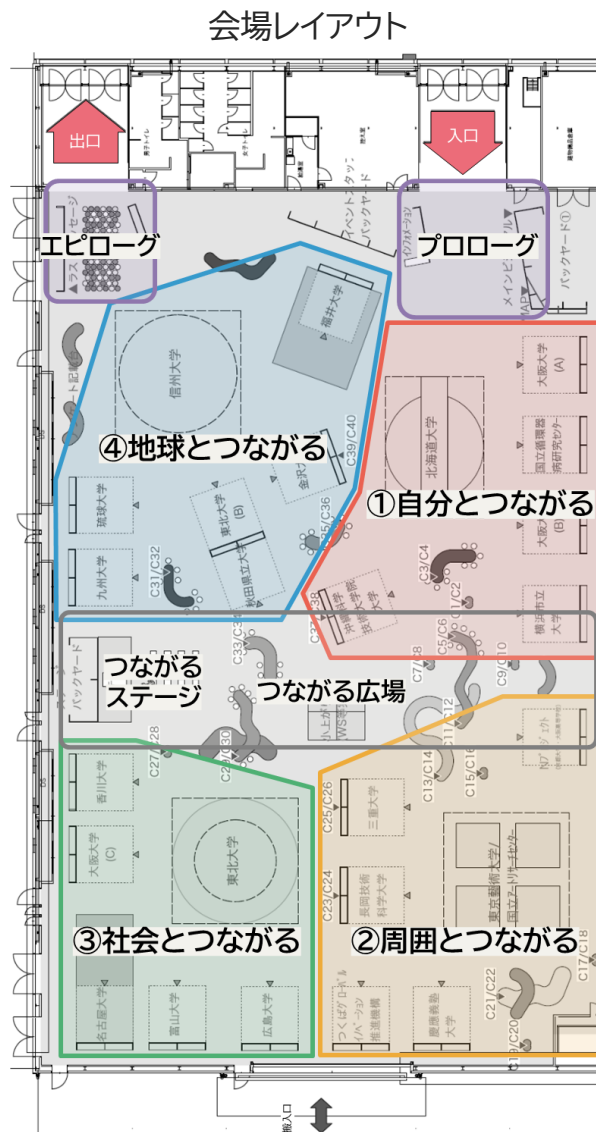
会場イメージ(小上がり)のパス



1) 企画

つながる広場の検討

- 各所に設けるつながる広場(座ることができる場所)を設け、会場内のどこにいてもステージコンテンツを視聴できるように設計を検討した。



2) 設計

会場図面

■ 本番イベントについて、会場図面を調整

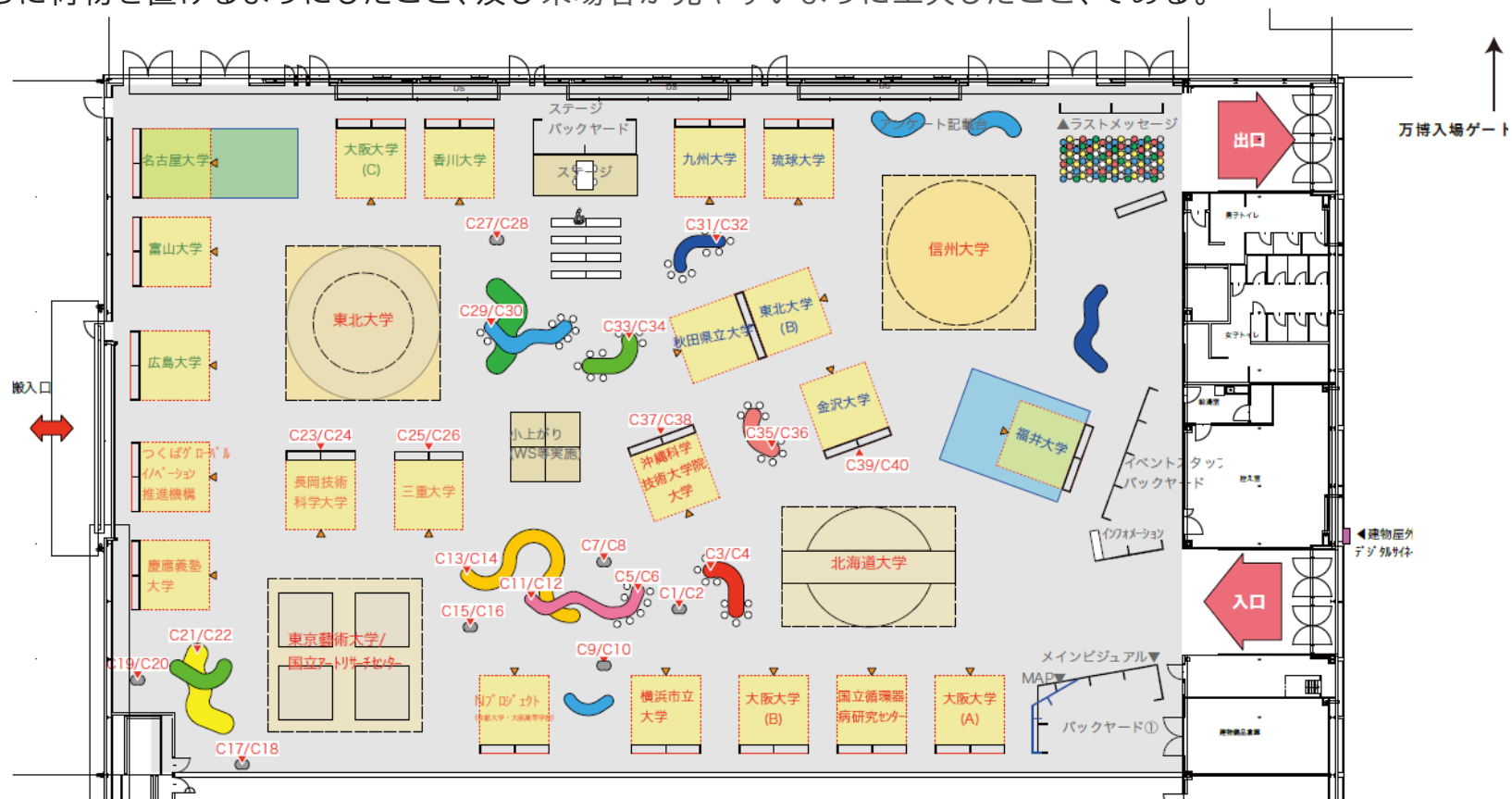
- 図面案(次ページ参照)には、2月19日の会場現地視察及びプレイベントでの各所からの意見等を踏まえ、以下の変更を加えた。見直しにあたっては、東京藝術大学の有識者に助言を得た(後述)。
- 出入口の反転について
現地視察にて確認した建物側のサイン(建物屋外デジタルサイネージ)による誘導計画上、展示会出入り口動線を反転した。建物屋外に固定で看板等を設置することができないため、建物屋外のデジタルサイネージを活用し会場誘引する想定。図面上、出入口が反転したことによって各拠点出展場所は変更となるが、各ゾーンを周回する設計は変更なく計画を進めていく。自分とつながる(北海道大学)→周囲とつながる(東京藝術大学)→社会とつながる(東北大学)→地球とつながる(信州大学)
- つながる広場(仮)の設置
カラフルな線の部分は、ビジュアルを意識した形状の机やベンチを組合せ、Type C展示を間に配置した空間となる。出合いや気づきがより近い関係になるように、来場者と出展者の集いの場として会場全体に設置する。4つのゾーンコンセプトを超えて「つながる」部分をシンボリックな広場として設計、表現する。(※出展数も多く、広い会場のため、休憩スペースも兼ねている。また、拠点の方同士、拠点の方と一般の方の交流、商談等にも活用いただけるものとする。)
- ステージサイズ変更
当初計画時よりも、サイズが縮小した。プレイベントを受けて、本番の会場で長時間ステージに留まる方は多くないと想定されたため、運用方法も変更も検討する。モニター等の基本的設備は想定するが、会場内放送も活用しながらラジオのように会場内どこにいてもステージコンテンツを視聴できるように設計を検討する。各所に設けるつながる広場(座れる場所)でも視聴できるように検討していく。ワークショップ等、来場者巻き込み型の企画については、ステージから少し下ったところに配置している「小上がり(WS等実施)」及び、ステージと小上がりをつなぐ「つながる広場」を活用いただく予定。
- バックヤードについて
図面内に記載しているバックヤード①のほか、会場外にトレーラーハウス控室が設置される予定。また、一部Type B展示壁面の裏側のスペースも利用可能となる予定。各拠点が使用可能なバックヤードの具体の場所やスペース上限等については、今後新年度委託事業者と調整。

2) 設計

会場図面

■ 本番イベントについて会場図面を調整

- 本番イベント会場図面は以下の通り(東京藝術大学森純平特任准教授からの助言も踏まえ図面案を作成し、各拠点との調整に入った)
- 特に考慮したのは、昨年度事業で作成した計画を変更し、入口から回遊できるようにしたことに加え、展示大学の壁側に壁を設置し、壁の後ろに荷物を置けるようにしたこと、及び来場者が見やすいように工夫したこと、である。



3.3 本番イベントの企画設計

2) 設計

本番イベント会場のレイアウト検討にあたり、東京藝術大学 森純平特任准教授から助言を得た

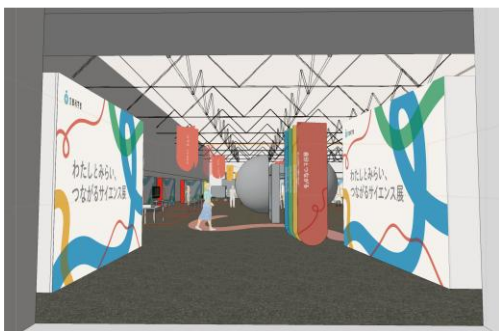
頂いた主なコメントは以下の通りである。助言頂いた内容を踏まえて、本番イベントの会場図面を作成した。

- 展示会場全体の動線を明確にしつつ、視認性や空間の演出に強弱をつけ、来場者が展示を快適かつ印象的に体験できるよう工夫した方がよい。
- 来場者数に応じた展示設計
 - 設備のキャパシティ上限である一日約1万人の来場を想定すると、混雑時にも展示が見えるよう、視線を高めを設定する。
 - 展示物は上下2段階に配置し、遠近両方からの視認性を確保する。
- 動線の明確化と強弱
 - 出入口と出口付近の動線を明確に誘導し、混乱を避ける。
 - 動線幅を均等にせず、通路に強弱をつける(狭めるところと広げるところを作る)。
 - 特に九州大学～ラストメッセージ間の通路幅は広げる。
- 空間の演出とアイキャッチ
 - 入口付近のシンボル展示(風船等)はボリューム感を出し、印象的にする。
 - 会場の奥まで誘導するため、遠くから視認可能なアイキャッチを設置する。
- ブース配置と見せ方
 - ブースの見せ方に変化をつけ、色や高さでゾーンごとに特色を出す。
 - 均一なレイアウトよりも、動きを感じられるような配置(ジグザグ等)を検討する。
 - パネルやメッセージ展示は座席やテーブルと連動させ、自然に見られるよう工夫する。
- 休憩・滞留スペースの工夫
 - 現在のベンチ配置は休憩用途に偏っているため、展示との関連性を高める。
 - テーブルやベンチに色を取り入れ、空間に楽しさを演出する。
 - 展示に背を向けて座る配置は避け、展示物を自然に視認できる向きにする。
- その他
 - トイレ周辺は混雑を考慮し、明確な動線分離を検討する。
 - 展示空間全体の雰囲気統一感を演出でまとめる。

2) 設計

会場イメージパース

■ 本番イベントについて会場イメージパースを作成



3.3 本番イベントの企画設計

2) 設計

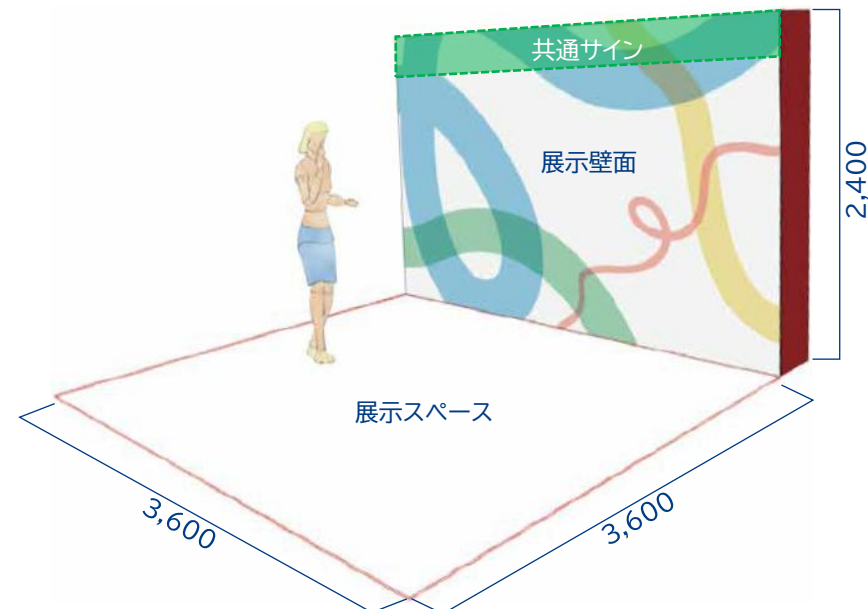
Type B

■ プレイバントを通して、各拠点展示の内容を再検討を実施

〈出展要項における変更項目〉

- ・壁面高さH2.1mからH2.4mに変更
- ・3.6m×3.6m区画範囲外に壁立て(当初区画内に壁立てを予定していた)
- ・壁面に”つながるモチーフ”のグラフィック掲出、出展者は被せてポスター等の張り込み可能
- ・壁 2.7m から 3.6m に変更

Type Bの展示スペース(詳細については出展要項を参照)



3) クリエイティブ

本番イベントに向けては、プレイベントで作成した以下の素材を活用する方針で作成

■ 本番イベントでの活用を想定したクリエイティブの検討(詳細は3.2を参照)

- プレイベントポスター
- プレイベントチラシ
- プレイベントハンドアウト
- プレイベント交通広告(OOH)
- プレイベントSNS広告
- プレイベントバナー
- プレイベントType C企画
- プレイベント会場パネル
- プレイベント会場モニター
- プレイベントシンボル企画
- プロジェクトオリジナル封筒

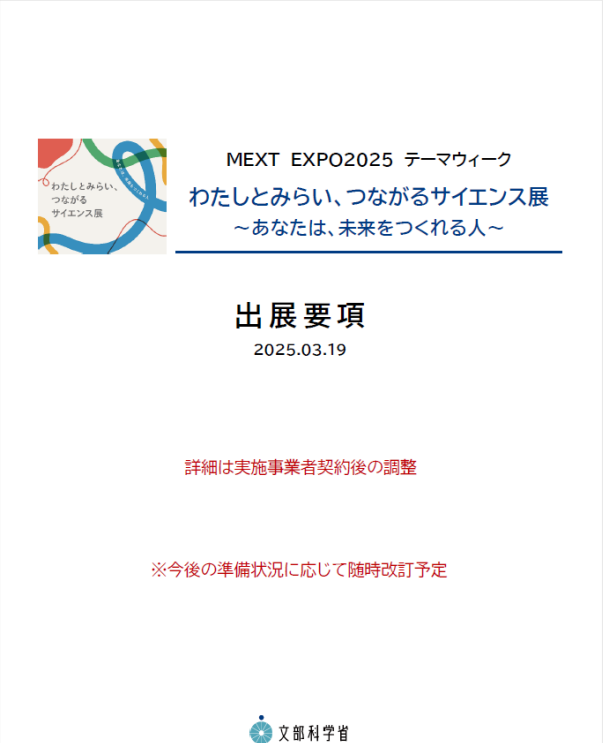
3.3 本番イベントの企画設計

4) その他

本番イベントの出展要項案

■ 本番イベントに向けて、施設概要、出展に当たっての注意事項等をまとめた出展要項案を作成した。

- なお、掲載内容については2025年度本番企画の運営を行う実施事業者と文部科学省が協議を行い、変更が生じる可能性がある。



MEXT EXPO2025 テーマウィーク
わたしとみらい、つながるサイエンス展
～あなたは、未来をつくれる人～

出展要項
2025.03.19

詳細は実施事業者契約後の調整

※今後の準備状況に応じて随時改訂予定

文部科学省

目次

1. 開催概要	2
1 開催概要	3
2 展示区分/出展拠点一覧	5
3 会場レイアウト	10
4 開催までの概略スケジュール	14
5 開催スケジュール	15
2. 施設概要	16
1 施設概要	17
2 設備概要	18
3 入場および搬入出について	19
3. 出展にあたって	22
1 注意事項	23
2 会場内の行為の制限等	25
3 ユニバーサル対応	27
4. 出展ブースについて	28
1 typeA	29
2 typeB	30
3 typeC	31
4 オプション備品	32

4. 広報

4. 広報

実施内容

ホームページの制作と公開、イベントの広報の実施

■ ホームページの制作と公開

■ イベントの広報

広報PRに関して下記を実施した。詳細については露出状況と合わせて、別資料(イベントに関する広報PRまとめ)に掲載。

< 広報PR実施事項 >

- プレスリリース(文部科学省からの発信)
- SNS(文部科学省アカウントでの発信)
- SNS広告
- 交通広告
- チラシ・ポスターの学校への配付、科学館等への配架
- 各拠点、協力企業、文部科学省からの情報発信
- イベントへのインフルエンサーの参加(大阪・関西万博 スペシャルサポーター ゆうちゃみ氏)
- 会場周辺でのチラシサンプリング
- 各種報道機関への広報活動と窓口対応(詳細は別資料)

広報活動と窓口対応等

万博出展事業に関するホームページの制作と公開

- 「わたしとみらい、つながるサイエンス展」について、情報のとりまとめの機能を有するホームページを制作・公開した。



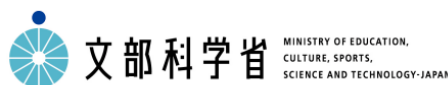
- 1回目更新(公開日12/6)
開催概要を公開
- 2回目更新(公開日1/24)
大学展示の説明を追加
- 3回目更新(公開日2/7)
ステージプログラムの詳細を追加
- 4回目更新(公開日2/13)
メイン展示の写真を中心に、イベント当日の写真に更新
- 5回目更新(公開日3/24)
イベント当日の開催レポートと本番イベントの告知を追加

広報活動と窓口対応等

プレスリリース(文部科学省からの発信)

- 本事業については、令和6年12月6日、令和7年2月7日の2回にわたり、文部科学省よりプレスリリースを発信。
- これらの発信に連動する形で、多くの拠点・学生団体からも発信が行われた。

報道発表



令和 6年 12月 6日

わたしとみらい、つながるサイエンス展 ～あなたは、未来をつくれる人～
大阪・関西万博の本番イベントに先駆け、プレイベントを令和7年2月に東京で開催します。

文部科学省は、令和7年に開催される大阪・関西万博において、8月14日から19日の6日間、産学官連携施策による研究成果を国内外に発信することを通じて、未来を担う国内外の若者たちが共に社会課題を自分事として捉える機会を提供したいと考えております。それに先駆け、本番での中心となる展示を一足先に体験していただけるプレイベントを令和7年2月13日から16日の4日間、東京で開催します。

1. 背景/目的

知と人材の集積拠点である大学等のイノベーション創造への役割が増している中、文部科学省ではこれまで国立研究開発法人科学技術振興機構（JST）とも連携し、「共創の場形成支援プログラム（COI-NEXT）」（※）等、産学官の連携を支援することによって、革新的な研究成果の創出を進めてきました。

出所) 文部科学省プレスリリース わたしとみらい、つながるサイエンス展「[わたしとみらい、つながるサイエンス展\(報道発表資料\)](#)」、3月25日にアクセス

4. 広報

広報活動と窓口対応等

SNS(文部科学省アカウントでの発信)

- 当社が提供した素材を用いて、文部科学省から各種SNSより情報発信を行った。
- InstagramおよびFacebookについては、SNS広告を実施した。

実施期間	2025年2月4日(火)～2月16日(日)実施
属性	Instagram:東京都 13～19歳、30～49歳 男女 Facebook:東京都 13～19歳、30～49歳 男女
興味関心	大学・高等教育・研究・サイエンス・科学・経済 等 ※Instagramの10代発信については、興味関心の設定なし

- またインフルエンサーとして、大阪・関西万博のスペシャルサポーターに就任されている「ゆうちゃみ」氏と連携。オープニングイベントへの登壇、イベントブースの体験、SNS投稿を行った。

4. 広報

広報活動と窓口対応等

交通広告

- 広く一般の方々への広報訴求を目的に、有楽町駅付近で交通広告を実施した。

JR東日本J・ADビジョンステーションネットワーク単駅	動画	2025年2月3日～2月16日/5:00～24:00(19時間) 1ロール6分1枠15秒
JR東日本NewDaysビジョン単駅	静止画	2025年2月1日～2月16日/5:00～24:00(19時間) 1ロール6分1枠15秒
東京メトロMCV単駅1monthスポット	動画・静止画	2025年2月1日～2月16日/5:00～24:00(19時間) 1ロール6分1枠15秒



4. 広報

広報活動と窓口対応等

チラシ・ポスター配架

- 本事業に関するチラシやポスターを作成し、東京都の学校(教育委員会を通じて)や科学館、博物館へ展開した。

【東京都内の中学校、高校】

東京都内の中学校、高校に対し、東京都教育委員会を通じて、電子データのみを送付。

【科学館、博物館】

第一弾	7施設に送付	チラシ440部・ポスター5部
第二弾	6施設に送付	チラシ540部・ポスター4部

- またイベント期間中に、有楽町駅周辺でチラシのサンプリングを実施した。

実施期間	2025年2月14日・15日 それぞれ11時～17時
配布場所	有楽町駅①JR日比谷口②JR京橋口③交通会館前
配布枚数	14日:680枚 / 15日:935枚

5. イベントの効果検証

5.1 来場者アンケートの実施

5.2 出展者アンケートの実施

5.3 イベント振り返り・今後の課題

5.1 来場者アンケートの実施

来場者アンケートの項目

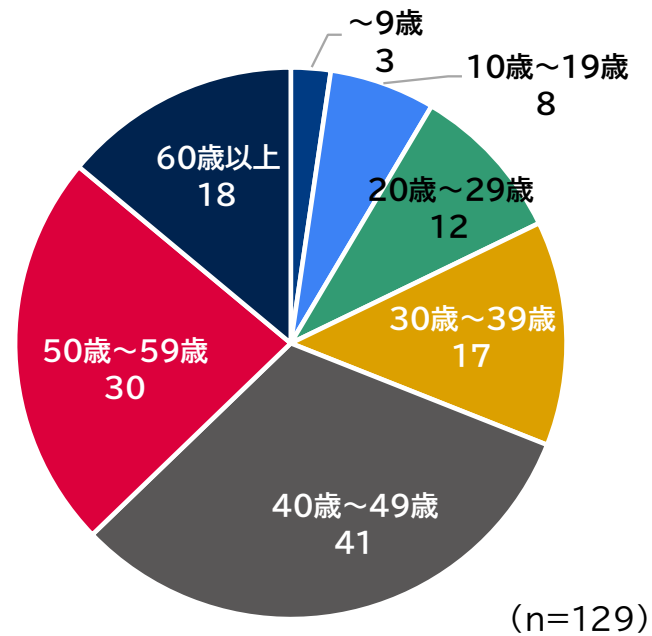
- プレイバントの実施結果から本番イベントに向けた示唆を得るため、来場者アンケート、出展者アンケートを実施した。
 - ※アンケートはウェブ上で実施した他、紙での記入も受け付けた。
- 来場者アンケートのアンケート項目は、以下の通りである。

設問項目	設問内容の詳細
1. あなたの年齢を教えてください。(あてはまるもの1つ)	～9歳、10～19歳、20～29歳、30～39歳、40～49歳、50～59歳、60歳以上
2. 中学生・高校生・大学生・大学院生の方は学年などを教えてください。(あてはまるもの1つ)	中学1年生、中学2年生、中学3年生、高校1年生、高校2年生、高校3年生、大学生、大学院生(修士課程)、大学院生(博士課程)
3. 社会人の方はご職業を教えてください。(あてはまるもの1つ)	大学・研究機関の研究・技術職(常勤)、大学・研究機関の研究・技術職(非常勤・ポスドク・特任等) 企業所属の研究・技術職、大学・研究機関・企業以外の研究・技術職、会社員(研究・技術職以外)、小学校・中学校・高等学校教員、官公庁・自治体職員(研究・技術職、教員以外)、自営業・フリーランス、その他
4. あなたの性別を教えてください。(あてはまるもの1つ)	女性、男性、回答しない
5. 特に印象に残った企画を3つまで教えてください。(あてはまるもの3つまで)	<ul style="list-style-type: none"> • Type A/B展示の各拠点名 • シンボル展示「一緒に考えよう！つながるみらいバルーン」 • Type C展示(パネル展示) • ステージ企画(具体的に:)
6. 5.の回答について、特に印象に残った理由を教えてください	自由回答
7. イベントを通して、どのような感想を持ちましたか。あなたの感想に近いものを3つまで選んでください。	(1)自分の興味や関心と結びついて面白かった、(2)新しい発見や学びがあって面白かった (3)サイエンスと自分がつながっていることが感じられた、(4)サイエンスが社会課題の解決や未来社会につながっていることが感じられた、(5)社会課題を自分に身近なものとして感じた (6)進路や将来的に学びたいことを考える上で役に立った、(7)学校で学んでいる・学んだ内容と大学の研究とのつながりを感じられた、(8)研究者を身近に感じられた、(9)その他
8. イベントを通して、どのような社会課題に関心を持ちましたか。関心を持った社会課題を3つまで選んでください。	(1)病気の治療や予防に関わる課題、(2)心と体の健康や幸福感に関わる課題、(3)人と人とのつながりに関わる課題、(4)教育や未来の仕事に関わる課題、(5)科学技術で問題を解決する仕組みに関する課題(起業、産学官連携など)、(6)地域活性化・地方創生に関わる課題、(7)災害に関する課題 (8)環境・エネルギーに関する課題、(9)食や農業に関する課題、(10)その他
9. イベントを通じて、日本国際博覧会(大阪・関西万博)の本イベントへの期待感はどう変わりましたか。	かなり高まった、やや高まった、変わらなかった、やや低くなった、低くなった
10. このイベントは何を通して知りましたか。(あてはまるものすべて)	文部科学省の公式ウェブサイト、文部科学省のSNS(X/Instagramなどの広告) 文部科学省以外のSNS(X/Instagramなどの広告)、チラシ・ポスター、メールマガジン・ニュースレター知人・同僚からの紹介、学校・教育機関からの案内、新聞・雑誌の記事、テレビ・ラジオの報道、交通広告(サイネージ) インターネット検索(Google / Yahoo! など)、その他

5.1 来場者アンケートの実施

回答者のプロフィール

- 回答者は40代の回答が最も多く、次いで50代、60代となっている。

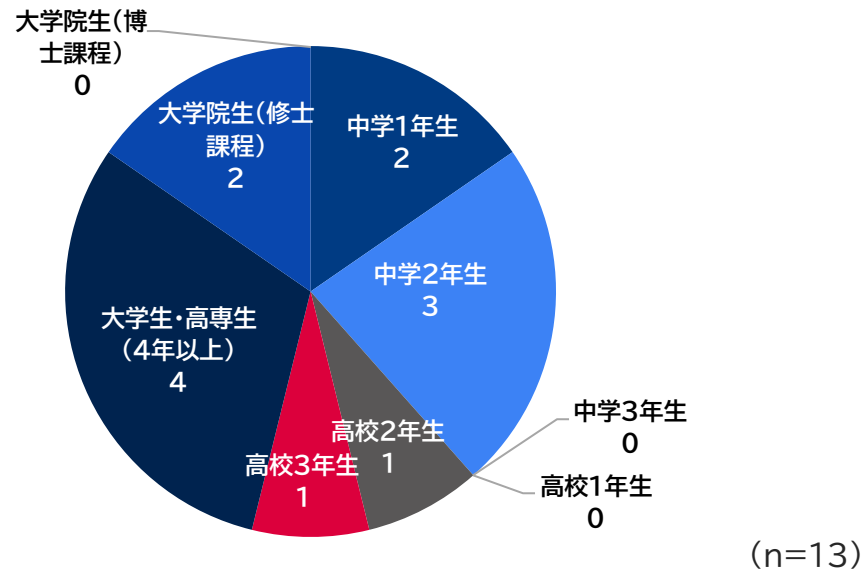


設問1. あなたの年齢を教えてください。(あてはまるもの1つ)

5.1 来場者アンケートの実施

回答者(学生)の学年

- 回答者のうち、中学生以上の回答者は一部ではある(13名)である中で、その構成は以下の通りとなっている。



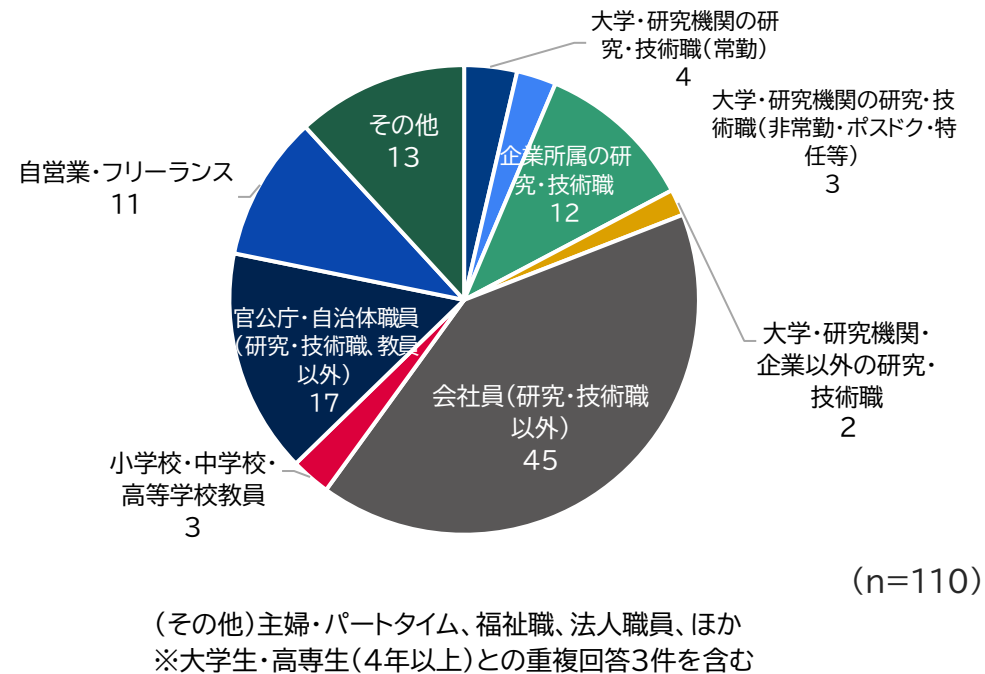
※社会人との重複回答3件を含む(大学生・高専生(4年以上)のみ)

設問2. 中学生・高校生・大学生・大学院生の方は学年などを教えてください。(あてはまるもの1つ)

5.1 来場者アンケートの実施

回答者(社会人)の職業

- 回答者の職業としては、会社員(研究・技術職以外)が割合として最も大きかった他、研究・技術職や官公庁・自治体職員などの回答も比較的多い。

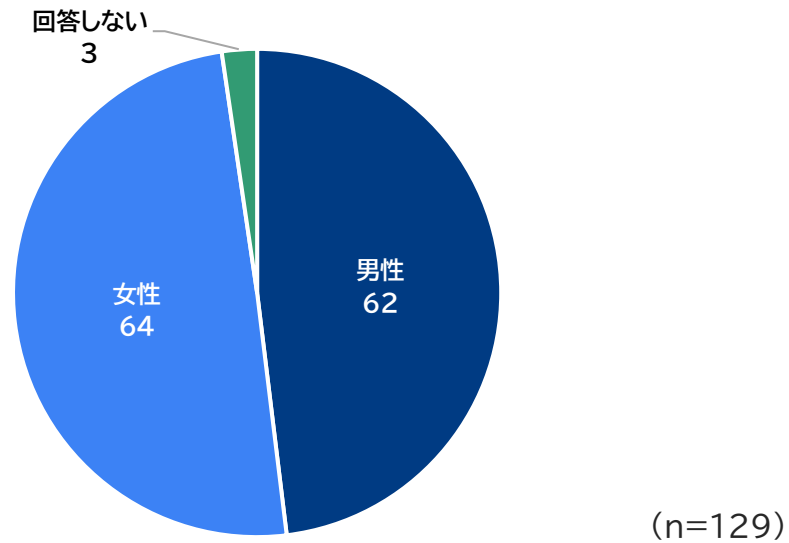


設問3. 社会人の方はご職業を教えてください。(あてはまるもの1つ)

5.1 来場者アンケートの実施

回答者の性別

- 回答者の男女比はおおむね1:1であった。

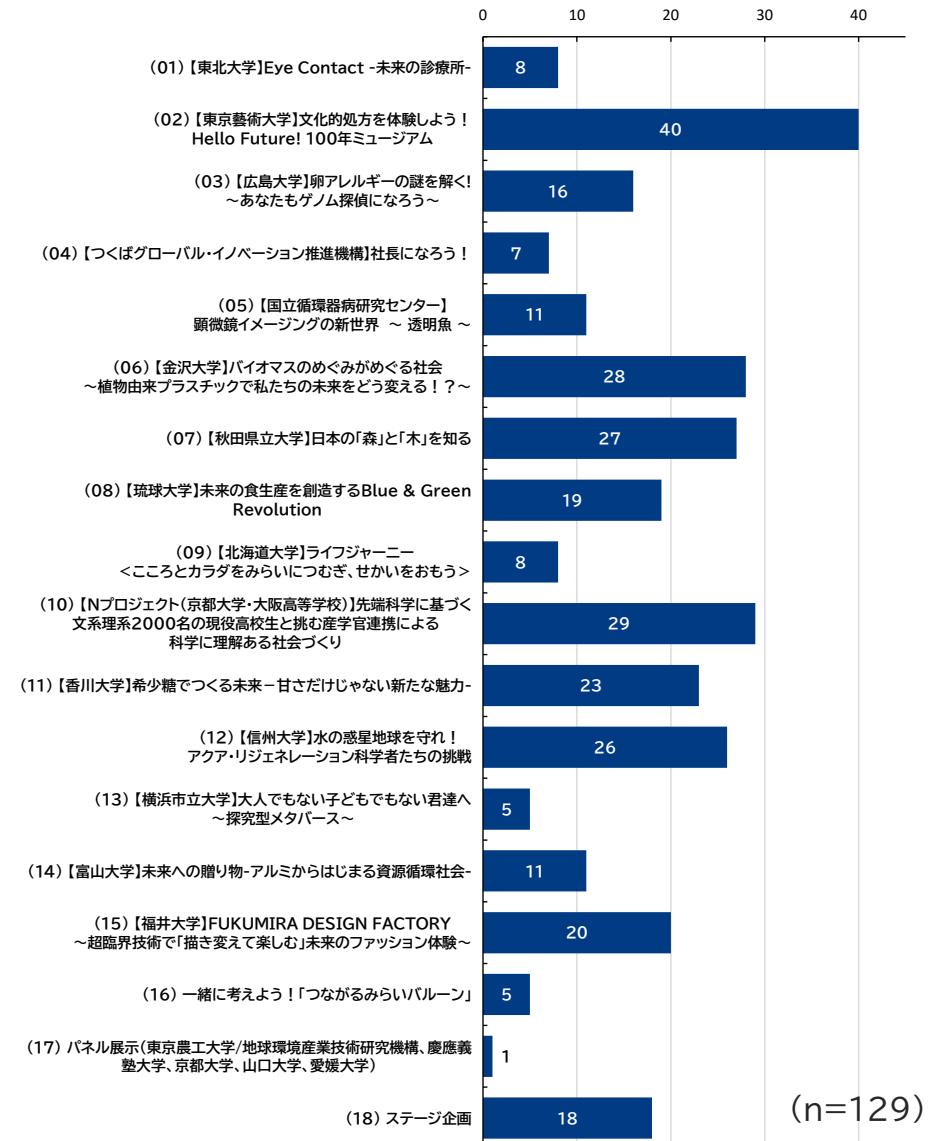


設問4. あなたの性別を教えてください。(あてはまるもの1つ)

5.1 来場者アンケートの実施

印象に残った企画

- 印象に残った企画の回答はばらつきがあるが、一部 Type A・Bの展示で印象に残ったという回答が集中する展示があった。

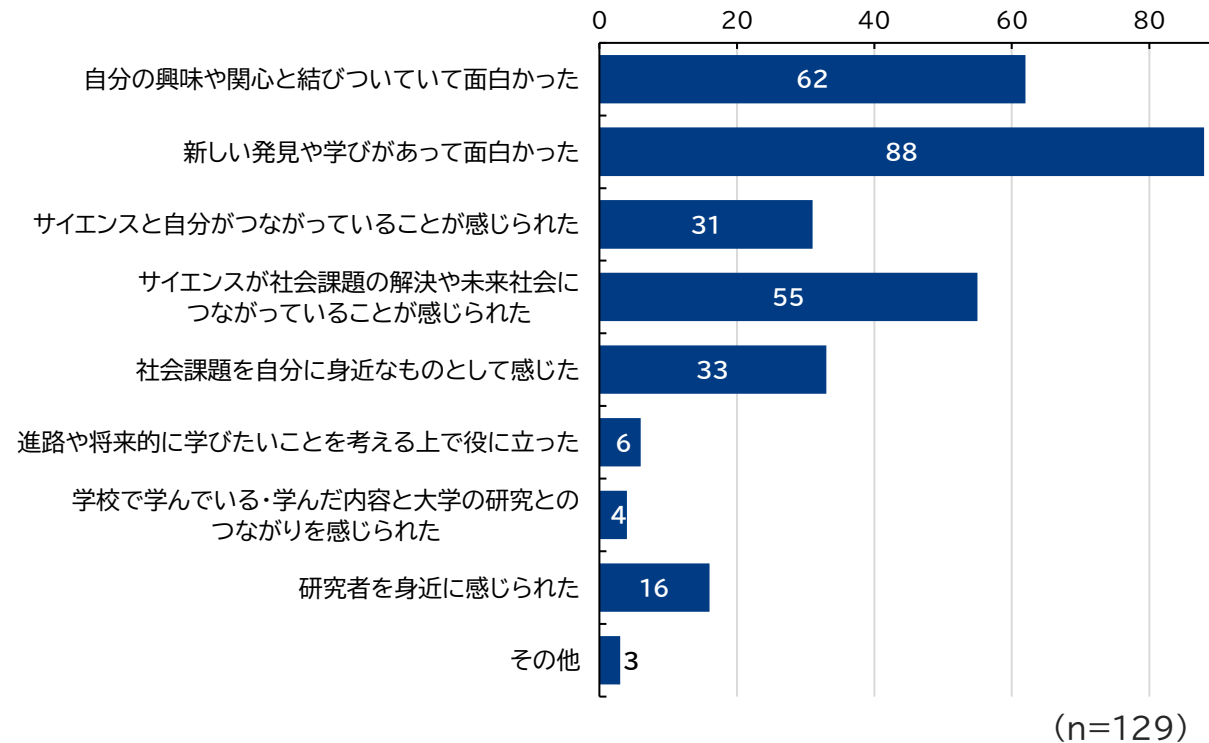


設問5. 特に印象に残った企画を3つまで教えてください。(あてはまるもの3つまで)

5.1 来場者アンケートの実施

イベント参加の感想

- イベント参加の感想として、「新しい発見や学びがあって面白かった」という感想を持った回答者が最も多く、その他「自分の興味や関心と結びついて面白かった」「サイエンスと社会課題の解決や未来社会につながっていることが感じられた」が多かった。

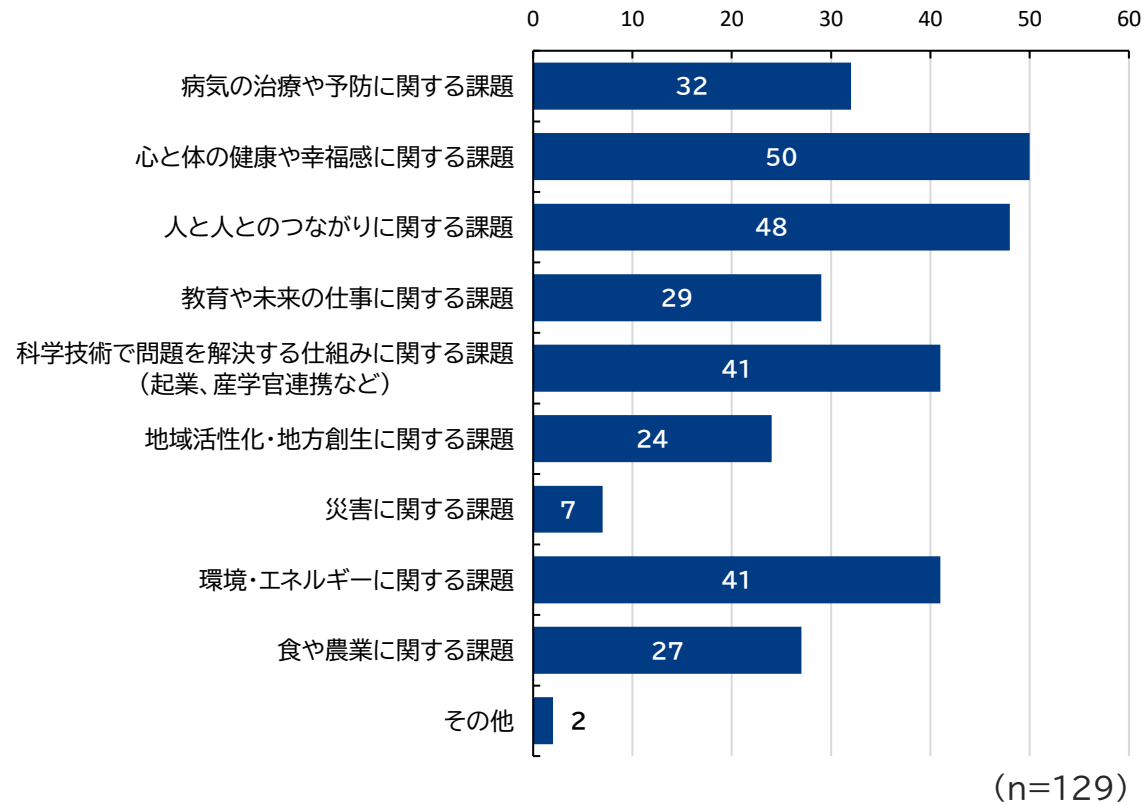


設問7. イベントを通して、どのような感想を持ちましたか。あなたの感想に近いものを3つまで選んでください。

5.1 来場者アンケートの実施

イベントを通して関心を持った社会課題

- 「心と体の健康や幸福感に関する課題」「人と人のつながりに関する課題」「科学技術で問題を解決する仕組みに関する課題」「環境・エネルギーに関する課題」といった回答が比較的多かった。

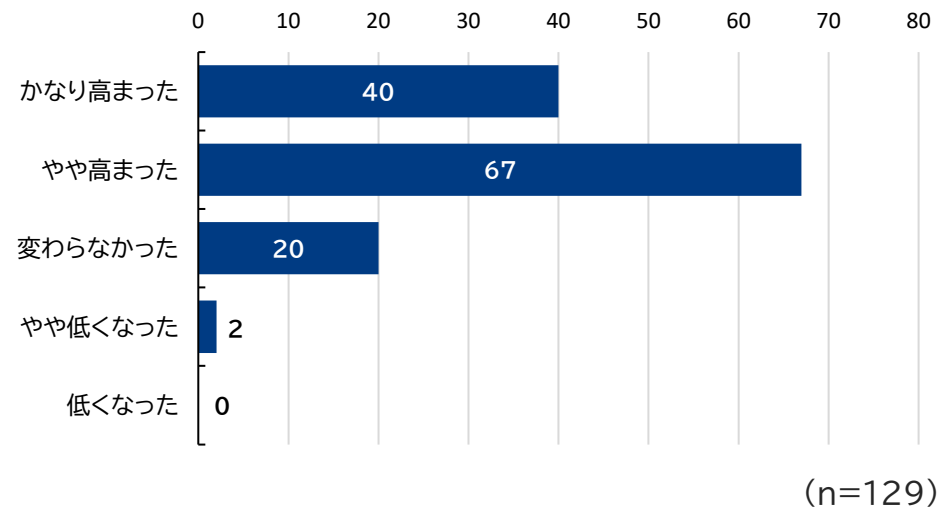


設問8. イベントを通して、どのような社会課題に関心を持ちましたか。関心を持った社会課題を3つまで選んでください。

5.1 来場者アンケートの実施

本番イベントへの期待感の変化

- プレイイベントに参加したことにより、本番イベントへの期待感が「やや高まった」「高まった」との回答が多かった。

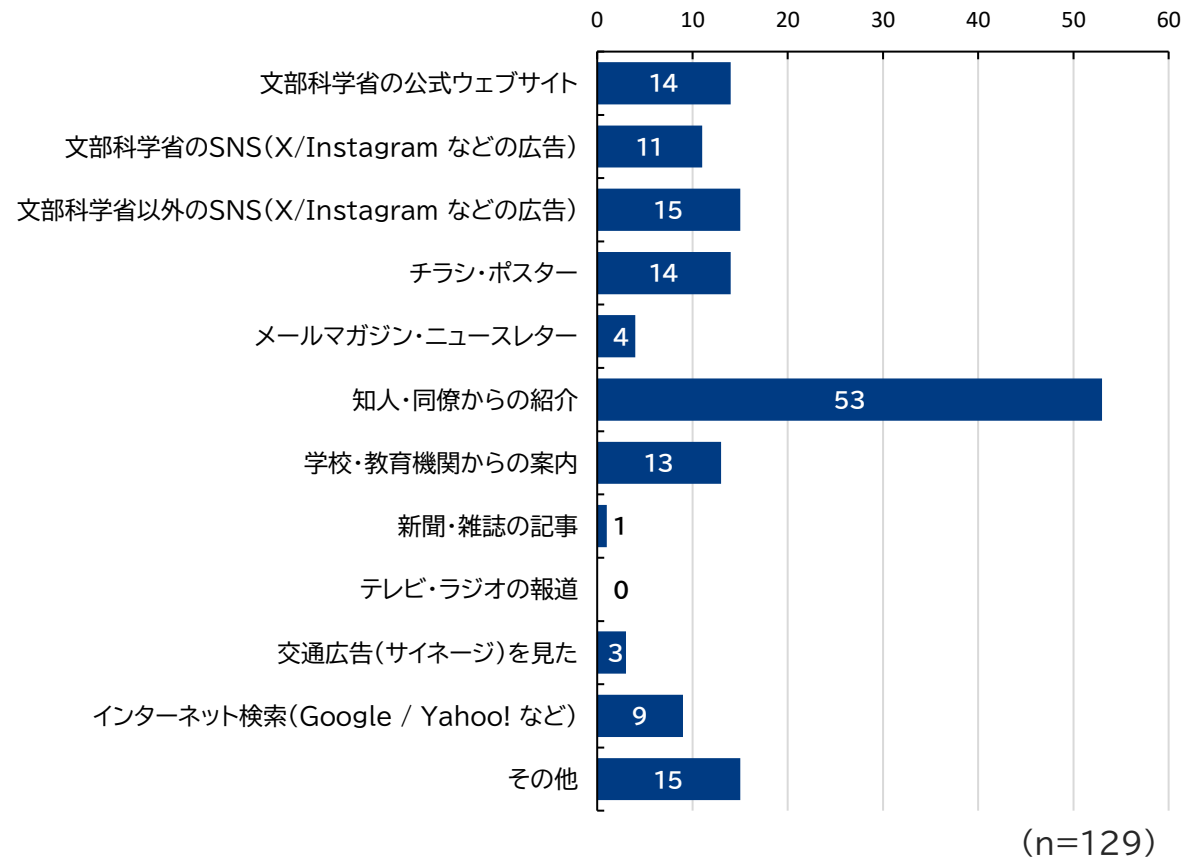


設問9. イベントを通じて、日本国際博覧会(大阪・関西万博)の本イベントへの期待感はどう変わりましたか。

5.1 来場者アンケートの実施

イベントを知ったメディア等

- プレイイベントを知ったメディア等に関しては、「知人・同僚からの紹介」が最多となっている。
- その他、SNSやウェブを通して知ったという回答も比較的多い。



設問10. このイベントは何を通して知りましたか。(あてはまるものすべて)

5. イベントの効果検証

5.1 来場者アンケートの実施

5.2 出展者アンケートの実施

5.3 イベント振り返り・今後の課題

5.2 出展者アンケートの実施

調査概要(1/3)

- 調査目的: 万博プレイベント振り返り及び本番イベントへの課題抽出
- 調査対象: Type A、B拠点及びステージ登壇団体
- 調査期間: 2024年2月21日～3月10日
- 回答数: 15件(重複回答あり)

● TypeA	4
● TypeB	10
● ステージ (団体)	3

5.2 出展者アンケートの実施

調査概要(2/3)

〈 アンケート調査項目 〉

	質問 No.	質問文	回答形式
拠点名称	0	貴拠点の大学名・団体名をご記入ください。 ※機関名は、複数回答を頂いた場合の重複を避けるために使用し、集計にあたっては特定の機関名が分からない形で匿名化いたします。	
拠点 Type	1	出展カテゴリについて教えてください	(複数選択)Type A/Type B/ステージ (団体)
来場者の 反応やイ ベントの目 的との整 合性	2-1	来場者(一般、中高生、親子連れ、専門家など)の反応について、印象に残った点や気になった点を教えてください。	自由記述
	2-2	来場者の興味や関心をより引き出すために、自拠点として、良かった点や工夫が必要だと感じた点があれば教えてください。	自由記述
	2-3	来場者の興味や関心をより引き出すために、他拠点で、良かった点や工夫が必要だと感じた点があれば教えてください。※拠点の具体名の記載は不要です。	自由記述
	2-4	プレイベントの展示全体として、良かった点や工夫が必要だと感じた点があれば教えてください。	自由記述
	2-5	イベント全体のコンセプトと貴拠点の展示との整合性について、調整が必要と感じる点はありましたか。ある場合は、その内容について教えてください。	自由記述
	2-6	ステージイベントについて、自拠点・団体のプログラム/他拠点・団体(具体名は不要)/全体として、良かった点や工夫が必要だと感じた点があれば教えてください。	自由記述
	2-7	シンボル展示について、良かった点や工夫が必要だと感じた点があれば教えてください。	自由記述
	2-8	Type C展示について、良かった点や工夫が必要だと感じた点があれば教えてください。	自由記述

5.2 出展者アンケートの実施

調査概要(3/3)

〈 アンケート調査項目 〉

	質問 No.	質問文	回答形式
イベント運営	3-1	【搬入・搬出】搬入・搬出において、作業スペース、時間割、ルールなどで、良かった点や改善が必要な点を教えてください。	自由記述
	3-2	【展示スペース・動線】来場者のスムーズな導線や、展示エリアの分かりやすさについて、良かった点や改善が必要な点を教えてください。	自由記述
	3-3	【展示スペース・動線】ステージ・出展にあたって、事前に確認・調整が必要な設備(例:音響)や準備スペースの要否などについて、良かった点や改善が必要な点があれば教えてください。	自由記述
	3-4	【安全管理】来場者の転倒リスクや資材の配置など、安全対策に関して良かった点や配慮すべき点があれば教えてください。	自由記述
	3-5	【広報】本イベントの広報について、自拠点/他拠点(具体名は不要)/全体として、良かった点や改善が必要な点があれば教えてください。	自由記述
その他の希望・要望	4	その他、本番イベントに向けて早めに調整・共有しておきたいことや、ご要望がございましたら、ご記入ください。	自由記述

問2-1回答 | 来場者の反応について、印象に残った点や気になった点

出展者の主な回答は以下の通りである(次ページ以降も同様である)

■ ターゲット層のミスマッチ

- 中高生をメインターゲットとしていたが、来場者の多くは親子連れや関係者であり十分に検証ができなかった。

■ 親子連れの反応

- 一部の展示について、小学生以下の子ども連れ家族からは高い関心や積極的な参加があり、親が子どもに考えさせる様子も見られた。

■ 展示や体験型コンテンツへの評価と課題

- 最新技術を用いた映像の臨場感やリサイクルなどの実物展示・体験は、驚きや理解促進につながる等評価された。
- ターゲット層が想定と異なったため、準備していた展示内容・説明方法では対応が難しかった。

■ 万博の価値

- 1つの会場で他の地域の課題や研究内容を知ることができることに価値があるとの意見があった。

5.2 出展者アンケートの実施

問2-2回答 | 自拠点として、良かった点や工夫が必要だと感じた点

■ 来場者の反応と安全性

- 希望者にはノベルティを配布し好評だった。首に付けるカードをお土産として提供したら、宣伝にもなる。
- 展示体験の動線を作ったが、混雑時の対応や安全対策に改善の余地がある。

■ インタラクティブな要素

- 来場者に「いいね」シールを貼らせるなどの参加型要素が好評であった。研究者との対話も評価されていた。

■ 展示内容の改善必要性

- 技術の説明が視覚的・直接的に伝わるように、解説動画やサインの導入が必要である。
- 展示物にストーリー性を持たせる工夫が必要。
- 核になる技術の見せ方や展示物について、もう少し改善が必要である。

■ ターゲット層の不一致

- 想定した中高生が少なく、より広い年齢層にリーチするための展示内容や体験の工夫が必要である。

■ 十分な説明人員の配置

- 拠点のプロジェクト全体を説明する人員の配置が十分ではなかった。

5.2 出展者アンケートの実施

問2-3回答 | 他拠点で、良かった点や工夫が必要だと感じた点

■ 実物展示と触れられる体験

- 人が実際に対応する拠点は、参加者の満足度も高い一方、来場者が多くなる万博本番では別の対応策が必要。
- 参加者が実際に見て触れられる展示が好評である。中高生レベルまで落とし込んだ説明が更にできると良い。
- 隣の拠点の展示内容がほとんどわからない中で準備すると、統一感がなくなってしまう。

■ ストーリー性と体験の融合

- 課題を学んでから、成果物を自分事として体験する流れが明確な展示が好評である。

■ 来場者導線と待ち時間対策

- ブースへの導線や待機導線の設計が重要であり、特に人が多く集まる場では工夫が必要である。
- 待機スペースが周囲から見える展示は、待機時の態度や行動も見られていることに注意が必要である。

■ 視覚的訴求

- 派手なパフォーマンスの検討も価値がある。
- 展示に未来感を持たせたり、視覚的に訴える要素を増やすことで、参加者の記憶に残りやすいものにすべき。

■ ユニバーサルデザインの意識

- 車椅子利用者に配慮した展示配置が必要である。特に展示物の高さなどに工夫が求められる。

5.2 出展者アンケートの実施

問2-4回答 | 展示全体として、良かった点や工夫が必要だと感じた点

■ 会場レイアウトと導線の改善

- 全体レイアウトと導線に関して、来場者が迷いやすい状況が見られたため、わかりやすい配置にする必要がある。

■ 展示の統一感

- 自分事と感じられる展示や内容が来場者に驚きや問題意識を与えた。
- Type Bにおいてどの程度の展示基準に合わせるか難しい。
- 各展示の統一感が欠けており、全体のコンセプトが伝わりづらかった。
- 「体験した結果わかるサイエンス」のコンセプトが出し切れていない。
- 科学展示は説明が多くなってしまう傾向がある。メリハリのある展示の工夫が必要である。
- 展示物が多く、ゾーニングが不明瞭でメッセージが伝わりにくい。

■ 会場の選定と設備対応

- 子どもが入りやすく、ユニバーサルデザインに配慮した会場選びが必要。入退場システムが来場者に負担だった。
- 控え(物置)等は必須である。また、他拠点との接続部分に関するルールと共有も必要。
- 各拠点間の連携を深めることにも意義があった。商談スペースのようなフリースペースを設けることで会場内での立ち話を減らす工夫もあるとよい。

■ ターゲット層の集客不足

- 中高生の集客が不十分であった。特定ターゲット層への広報とプロモーションが必要であった。

5.2 出展者アンケートの実施

問2-5回答 | イベント全体のコンセプトと貴拠点の展示との整合性で調整を要する点

■ 展示の改善とアドバイスの必要性

- 未来を感じられる展示になっていたか、他拠点の展示内容がわからないまま手探りで準備した。全体的なアドバイスが必要だった。

■ 全体コンセプトの統一性

- 各拠点のつながりやコンセプトの整合性が不十分であり、視覚的にわかりやすく表現する必要がある。

■ ゾーン分けと視覚表現

- ゾーン分けが重要である。来場者にとってわかりやすく、視覚的に表現された展示が求められる。

■ 情報提供手段

- パネルやウェブサイト、パンフレットにそれぞれの拠点のコンセプトを明確に記載し、人頼りではなく視覚情報で完結する形式が望ましい。

■ 他拠点との連携強化

- 他拠点の展示内容やコンセプトを事前に共有し、連携を強化することで、準備段階での手探り感を軽減する必要がある。

問2-6回答 | 良かった点や工夫が必要だと感じた点(ステージイベント)

■ 集客方法の改善、ステージイベントの計画と広報

- 集客には課題があり、より多くの来場者を惹きつける必要がある。
- ステージイベントの目的やメッセージを事前に明確にし、中高生をはじめとする特定のターゲットに対して広報を強化する必要がある。

■ 双方向コミュニケーションの導入

- 参加者との双方向のやり取りをさらに取り入れ、よりインタラクティブなイベントにするなど、観客の興味を引く工夫が必要。

■ ステージの時間、タイムスケジュールの最適化

- タイムスケジュールの組み方は臨機応変に対応する必要がある。1ステージの時間が長い。各拠点紹介の時間やイベントの長さを調整して、参加者が効果的に関わることができるようにした方がよい。

■ 視覚効果の向上

- (TIBの)ステージの設備を活用し、迫力のある映像や動きを取り入れることで、観客の興味をより引き付けることができたのではないか。

■ 適切な音環境の確保

- ステージイベントの音が他の展示ブースに干渉しないよう、音環境を確保すべき。

5.2 出展者アンケートの実施

問2-7回答 | 良かった点や工夫が必要だと感じた点(シンボル展示)

■ 会場レイアウトと導線の最適化

- 他の展示と場所が離れていたため、一体感が欠けていた。シンボル展示を通らずに来場できる配置は改善すべき。

■ シンボル展示の活用

- シンボル展示が目立たず、導線に組み込まれていなかったため、訪れた人に印象を与えられなかった。展示の配置や利用者の視点を考慮した配置が必要である。

■ 視覚的な工夫の強化

- バルーンの文字が小さく、片面のみの記載だったため遠くから見えづらかった。両面記載や文字サイズの調整が求められる。

■ 情報の明確化

- 各シンボルの目的や配置場所をマップやアプリに反映し、来場者がどの展示で何が見られるかを明確にする必要がある。

■ 子ども向けの工夫

- シンプルな仕掛けが小さい子どもに好評であった。一方、全体的に視覚的な魅力を高め、より多くの来場者に興味を持ってもらう工夫が必要である。

問2-8回答 | 来場者の反応やイベントの目的との整合性について

■ 視覚的な工夫の必要性

- 他の展示と比べて印象が薄いため、目を引くデザインやレイアウトの検討が求められる。
- 各研究分野の違いをより際立たせ、一つひとつの展示内容を印象に残す工夫が求められる。

■ 情報の明確化

- 文字が多くなりがちで、研究者を見せたいのか、研究そのものを見せたいのかが不明確である。目的を絞り込み、その目的に合った情報提供を行うことが必要である。

■ コンセプトの統一

- 読みやすいシンプルなパネルのおかげで、全体の統一感ができていた点は良かった。
- 展示が唐突に感じられた。全体のコンセプトとの統一性を持たせる必要があった。
- Type C展示の位置付けが不明確だった。

5.2 出展者アンケートの実施

問3-1回答 | 搬入・搬出

■ マネジメントと連携不足

- 事務局側の計画・調整不足がある。

■ 展示内容や搬入・搬出のスケジュール管理、ロジスティクス改善

- 展示内容や搬入・搬出のスケジュール管理についての事前調整と連絡が遅れたことに課題がある。
- 現場での対応に任せる部分が多く、スケジュール発表が遅かったため、計画的な準備が難しかった。
- 設営の段取り、順番に工夫が必要である。

■ 情報の迅速な提供

- 事前の出展者への情報提供が不十分であり、早期に意思決定や方針を共有することが求められる。

■ 物理的なスペースへの配慮

- 幅広いブース配置とスペース確保が不十分である。出展拠点に対しては、公平性も考慮し、作業スペースや控えの物置も提供する必要がある。
- 郵送の際の梱包物の置き場所なども含めて、全体で使えるスペースなども検討が必要である。

■ 誤植やマニュアルの不一致

- 配布された什器に大学名の誤植があり、またマニュアルの修正が遅れた。正確な情報提供と確認が求められる。

5.2 出展者アンケートの実施

問3-2回答 | 展示スペース・動線(来場者動線)

■ 動線の改善

- 展示物が多く、導線が確保されていなかったため、来場者が混乱した。展示物を減らし、明確でスムーズな動線を設計する必要がある。

■ ゾーンコンセプトの明確化

- 4つのテーマカラーなどのゾーン区分が分かりにくかったため、展示エリアの視覚的なわかりやすさを向上させる必要がある。

■ レイアウトと見通しの最適化

- 詰め込みすぎたレイアウトが問題で、見通しが悪化していたため、天井の高さや来場者の流れを考慮した配置が求められる。

■ 案内・誘導の強化

- 案内スタッフの配置や看板による明確な誘導が不足していた。来場者を効果的に誘導する工夫が必要。
- 入場は無料であるにも関わらず、アプリがないと(会場に)入れないことは問題であった。

■ 公平性の確保

- 各展示スペースの配置が不公平に感じられたため、全ての参加者に対して公平な配置や機会を提供することが求められる。

5.2 出展者アンケートの実施

問3-3回答 | 展示スペース・動線・設備(出展者)

■ スペースとバックヤードの確保

- 一部の拠点ではスペースが不足しており、バックヤードやスタッフの休憩場所、物品置き場の確保が必要。

■ 音響設備の改善

- 天井の音響設備がステージイベントと展示の音を隔離できず、音のバッティングが発生したため、音響設計を見直す必要がある。

■ 導線と配置の調整

- 隣接するブースとの動線調整や、展示物の向き、裏側の整理などを含めた配置の総合的な設計が求められる。

■ 安全性の考慮

- 会場の配線が地面に張られており、つまづく危険があるため、参観者の安全を考慮した配線や動線の確保が重要。

■ 準備物資の管理

- 倉庫スペースなどの準備物資を置く場所が必要である。梱包資材や控え室の確保が望まれる。

5.2 出展者アンケートの実施

問3-4回答 | 安全管理

■ 安全対策の強化

- 子どもが多く参加することを考慮し、展示品周辺の角や電線のカバーなど、安全対策をこれまで以上に徹底する必要がある。

■ ユニバーサルデザインの導入

- 参加者全員に配慮したユニバーサル対応が求められてる。統一された指標やガイドラインの策定が必要である。

■ 緊急対応の事前協議

- 地震などの緊急事態に備えた行動計画や緊急対応策を事前に協議し、関係者全員に周知する必要がある。

■ レイアウトの最適化

- 展示を詰め込みすぎて、安全性確保のため展示を縮小せざるを得なかった。余裕のあるレイアウト設計が必要。

■ 適切な備品の提供

- 簡易的な展示台が不安定だったため、安全性を考慮した什器やテーブルなどの備品貸出しを行い、参加者が安全に体験できる環境を整える必要がある。

5.2 出展者アンケートの実施

問3-5回答 | 広報

■ 広報マテリアルの早期提供

- マテリアルの準備が遅れたため、十分な周知期間が確保できなかった。広報資料を早めに整備し、各拠点での効率的なPRを支援する必要がある。

■ SNS活用の強化

- SNSを活用した情報発信を積極的に行い、特に中高生をターゲットとした集客戦略を強化すべきである。

■ ターゲット層の見直し

- 中高生に加え、親子連れを含めた幅広い層を対象にすることで、集客効果を高めることができる。

■ 早期での計画的な広報活動

- イベントスケジュールに基づいた計画的な広報活動が必要である。後追いとならないよう事前からの準備が求められる。

■ アウトリーチ戦略の改善

- パンフレットは、シンプルでメッセージ性が分かりやすい。一方、ターゲット層に対するアウトリーチが不十分であった。教員や関連機関との連携を強化し、情報を広く届ける努力が重要である。

5.2 出展者アンケートの実施

問4回答 | その他の希望・要望

■ 早期情報共有

- 搬入・搬出スケジュール、スタッフの入場方法、会場運営ルールを早めに共有し、計画的な準備を行えるようにすべきである。

■ 事前視察とゾーニング確定

- 本番会場の事前視察を通じて動線と手続きを確認し、ゾーニングや展示構成を迅速に確定すべきである。

■ 必要な手続き早期調整とコンテンツ調整

- JASRAC申請や要人参加のブッキングなど、必要な手続きを早期に開始し、展示内容や体験のブラッシュアップを継続的に行って欲しい。

■ 宿泊・交通手配の調整

- 万博期間中の高額料金を考慮し、関係者の宿泊および交通手配を早期に行うことができるようにする必要がある。

■ 温度管理と休憩施設

- 本番は真夏であるため、展示会場の温度管理や出展者のための休憩所の設置など、体調管理面の配慮を徹底すべき。

5. イベントの効果検証

5.1 来場者アンケートの実施

5.2 出展者アンケートの実施

5.3 イベント振り返り・今後の課題

今後の課題(1/5)

プレイバントを経て、本番に向けた考察(課題・よかった点と今後の対策)

■ 広報効果について

<課題・よかった点>

- 40代を中心とした、小学生以下の子供がいる親世代にはリーチできていた一方、メインターゲットと定めた中高生への訴求に課題がある。
- 中高生への訴求については、広報だけではなく、イベントの日時、場所等に起因している可能性もある。
- 来場者アンケート結果を考慮すると、SNS、チラシ・ポスターによる広報には一定の効果があった一方、今回実施した交通広告の効果は限定的だった。
- インフルエンサー(ゆうちゃみ氏)の連携については、多くのメディアへの掲載が実現し、一定の効果があったといえる。
- また、文部科学省からのプレスリリース、ならびにSNS発信をベースに、各拠点がそれに連動する形で広く発信ができた。

<今後の対策>

- 来年度は夏休み期間にあたるため、一学期中にいくつかのツアーを事前に仕込むなど(大阪府教育庁との連携など)、しっかりと目的に沿った集客ができるようなアプローチが必要。その際は、EXPOメッセの本企画展示のみではなく、教育関連のコンテンツを実施する他のパビリオンやイベント(日本館など)、との連動を作ることで満足度の高いものを仕立てていくことが効率的といえる。
- 本企画展示について、会場内での露出は限定的、また大阪市内も万博関連の広報PRが多く溢れることが想定されるため、例えば科学館や学校ルートでのPRを重点的に実施していくなど、本展示でしかできないことをフルに活用していくことが必要である。
- 各拠点からの発信は、それぞれの強いつながりを生かすことができるため、今後も強化していくことが必要。

今後の課題(2/5)

プレイバントを経て、本番に向けた考察(課題・よかった点と今後の対策)

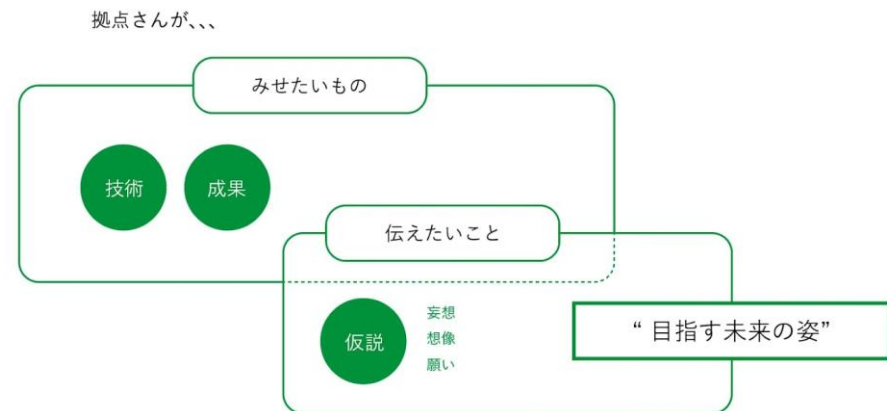
■ 拠点展示について

<課題・よかった点>

- 拠点によって展示ブースの作り(展示の質)に差が生じていた。
- 拠点ごとのオリジナルの良さが出ており、画一的ではない展示が実現できていた点はよかった。

<今後の対策>

- 前提として、「みせたいもの」と「伝えたいこと」の双方を示す方向性で、改めて拠点に周知をしていく(みせたいものだけになると技術展示になり、また伝えたいことだけになるとCOI-NEXTとの繋がりや内容がわかりにくくなるため)。
- 特にType Bチームに対して大幅な展示内容コンテンツ変更を伴うものを強いるのは適当ではないため、事務局として下記を提供し、対応していく。
 - ① 各拠点のキャプション(サインを兼ねて)を制作(型は
 - ② ワーキンググループを定期的を開催し、見せ方・伝え
- なお会場全体でのデザイン統一は別途実施する。



今後の課題(3/5)

プレイバントを経て、本番に向けた考察(課題・よかった点と今後の対策)

■ 来場者への対応について

<課題・よかった点>

- 拠点において、来場者への対応に差があった。質疑応答ができない人もいた。

<今後の対策>

- 一般的な話として、どの時間でも同質のサービスを提供すべきではあるため、そこは各拠点にも依頼を徹底していく。
- 一方で、この展示会の魅力の1つは、「大学の先生たちと直接会話できること」との意見もあったため、ここを強みにしていくことも大事。

■ ステージプログラムについて

<課題・よかった点>

- ステージの席には空席が目立った。来場者をどうやってステージに誘導するかが課題。
- プレイバント会場はステージ設備が売りの会場を利用しており、本番とは設備面での差が生じる。
- 企画全体の予算制約のもと、本番会場においては常設ステージがなく、仮設ステージを制作する必要がある。

<今後の対策>

- 本番においては、魅力的なコンテンツが会場内で複数存在するため、長時間の滞在を一つの会場で強いることは難しい。
- 本企画においても、プレイバントに対してステージコンテンツのそれぞれの発信時間は短くしていく必要がある。
- ステージと合わせて場内モニターを設置して、ステージ前の来場を強いらぬ形とするのも有効的。
- 以上の理由より、ステージ設備自体はプレイバントのものよりは小規模のものにし、短時間のコンテンツを提供していく方針としていくことが望ましいと考える。(対話型トークやワークショップができる機能は、別途会場に設ける)

今後の課題(4/5)

プレイバントを経て、本番に向けた考察(課題・よかった点と今後の対策)

■ シンボル展示について

<課題・よかった点>

- 多くの来場者からメッセージをいただき、本番展示に活用できるめどが立ち、また特に小さい子供に人気であった。
- 一方、展示意図が伝わるためにはさらなる工夫が必要。来場者が社会課題の意識と行動変容を持ち帰れる仕組みを用意したい。

<今後の対策>

- 寄せ書きメッセージは反響が良く、本番の装飾(床面等)と出口の仕掛けとして継続していく。
- 風船を使ったシンボル展示(帯:課題、風船:未来技術)については、来場者に伝わりやすいよう、要素や設置場所を分けて考えていく。

課題: エントランス部分にデザイン配置

未来メッセージ: 出口部分にデザイン配置

シンボル企画: 広場部分に、その空間設計を含めて実施(コンセプトゾーン、として配置)。

- コンセプトゾーンについては、下記のような背形を想定

「つながる」をコンセプトした公園的な場所をシンボルエリアとして設計。

どこのエリアからみても見えるモチーフを1つ置く(時計など)。

ワークショップができる場所とする。

ベンチをおいて憩いができる場所とする。

机をおいて議論や商談、作業ができる場所とする。

今後の課題(5/5)

プレイメントを経て、本番に向けた考察(課題・よかった点と今後の対策)

■ Type C展示について

<課題・よかった点>

- 目を留めている来場者は少なく、見直しが必要。
- 文字量が多く、本番は英文併記と考えると、同じ形式は難しいと考えられる。

<今後の対策>

- 文字量を減らしてフォーマットを変更する。
- 配置場所は休憩スペースと合わせて設計することで、目に留まる機会を増やしていく。