

4 事業計画

(1) 海上地区

愛知万博の原点としての「メモリアル・ゾーン」

海上地区は、愛知万博を構想させた発想の根拠地として、その森のエネルギーを世界へ、そして青少年公園地区へと発信するメモリアル・ゾーンとして、地球市民への深い呼びかけと交流を実現する会場とする。愛知万博の理念とテーマ性を象徴的に体現する事業と、里山の自然・陶磁器・市民の主体的な参加と交流を核にした事業を重点的に展開する。

政府出展事業

四季に恵まれた日本人の自然観と、人と自然の係わり合いから育まれた先人たちの「わざと智慧」を学ぶため、自然と調和した存在感のある建築空間を創造し、自然との一体感を満喫できる「安らぎの場」を提供する。

さらに、自然と人間とのインターフェイスである里山の豊かな文化に触れながら、市民参加による自然と人間の新たな交流の場を目指す。

また、この「海上の森施設」では特に、日本人と自然のかかわりから育まれた「自然と共に生きるわざと智慧」を紹介する。

愛知県出展事業

愛知の豊かな大地の恵みに出会い、その自然のすばらしさを見つめなおすとともに、これからの自然と人が共生する21世紀の地域社会のモデルとして、「エコ・コミュニティ」づくりを提案する。

展示の開発あるいは制作プロセスに、県民が積極的に参加できる仕組みを導入するとともに、次代のエコ・コミュニティをつくる挑戦者達の取り組みや夢を展開する。

海上の森に生息する動植物や、やきものの歴史を通して、人と自然の関係を学び、これからの里山での共生の姿を学ぶことができるようにする。

市民交流プラザ

市民交流活動を支援する展示施設や催事施設、参加体験広場などを協会事業「市民交流プラザ」の名のもとに提供する。市民参加実行組織のもと、市民自らが生き生きとした主体的参加と交流と表現の多様性を実現する。

陶磁器でつくる広場

地元市民をはじめ、日本中、世界中のやきものの産地と連携してつくる陶磁器広場。ガーデニングやアートオブジェ等を取り入れた変化感のある空間デザインを、政府施設、愛知県施設、市民交流プラザの外構を含めた海上地区の屋外空間全体で展開する。

里山の自然と歴史を体感する遊歩道

政府施設・愛知県施設から、陶磁器の歴史を伝える古窯を経て沢を渡り、海上の森を展望する遊歩道を設ける。

(2) 青少年公園地区

地球大交流を体験するにぎわいのゾーン

青少年公園地区は、国や国際機関、民間企業、市民など多彩な参加者のもと、地球大交流を体験できるにぎわい感あふれるゾーンとして展開する。特に、会場の中核的な存在として「グローバル・コモン」と「グローバル・ループ」、及び「グローバル・ハウス」や「地球大交流広場」「水と光と風のスペクトル広場」で構成される魅力的なセンターゾーンを設け、国際博覧会の規模感と来場者の楽しさあふれる体験を演出する。

また、国際博覧会としての様々な公式行事や参加国のナショナルデーを開催する大型催事場や海外からのVIPを迎える迎賓館など、国際色溢れた会場とする。

グローバル・コモン

A. 基本的な考え方

「地球大交流」を実現するため、公式参加者である国や国際機関が集い合い、国や文化の違いを超えた多彩な交流を行うための共有地として、また、愛知万博のテーマを象徴する新しい地球社会の小さくとも美しいモデルとして、愛知万博の会場をドラマチックに構築する。

グローバル・コモンは、各国、各機関のパビリオン出展のほかに、共通のイベント広場や環境演出を有し、また物販、飲食等の楽しいパザール機能を複合化させ、多様な交流が自由に、自発的に生み出されるようになっている。

B. 構成

1) 6つのグローバル・コモン

グローバル・コモンは、各国や国際機関が公式参加し、地球大交流を実現する出展共有地である。参加する国・国際機関の出展区域を会場の平地形状、来場者動線などを多面的に考慮し、6つのグローバル・コモンを用意する。

2) グローバル・コモンへの国と国際機関の参加について

参加表明国や国際機関の意向(規模と内容)を踏まえつつ、出展区域となる6つのグローバル・コモンへの参加調整と位置決めを行うことを基本とする。

この場合、文化的、経済的、地域的、自然的な関係性や近接性を重視した大陸別などの慣習的な編成手法や、テーマ「自然の叡智」やサブテーマを生かした6つの個性的なグローバル・コモンを設定する新しい編集手法などを十二分に検討して、グローバル・コモンの魅力度を高めると同時に、国と国際機関の参加を推進する。

「グローバル・コモン」演出イメージ



C. グローバル・コモンの演出の考え方

6つグローバル・コモンは、グローバル・ループによってつながれ連絡されることによって、世界のひろがりを経験できるものとする。それぞれのグローバル・コモンは、参加する国・国際機関の特色を最大限に発揮しつつ、一体的な雰囲気づくりを行い、それぞれのグローバル・コモンが変化に富んだ個性的なものになることを目指す。

1) 陳列区 モジュール形式の出展パビリオン（陳列区）群

参加国・国際機関は、博覧会テーマとの連携を図りながら、各国の個性にあふれた情報発信を行う。陳列区は参加者の専有区域であり、テーマ展開、手法は参加者に委ねられる。

モジュール数の申請

参加国は最大5モジュールまでの希望するモジュール数を協会に申請する。

出展企画の留意点

参加国の出展計画作成にあたっては博覧会テーマとの明確な連携を図るとともに、各国が持ち寄る「自然の叡智」を積極的に表現するよう要請する。

2) ファサード（建築前面） 参加者の「顔」を表現するファサード造形

陳列区ファサード（建築前面）には、それぞれの参加国・国際機関の個性にあふれた造形をつくる。ファサード造形は、参加国の「顔」を明解にするとともに、グローバル・コモンのにぎわいをつくる重要な修景の一部とする。

3) イベント広場 多彩な交流を生み出すイベント広場

それぞれのグローバル・コモンの中心には、参加者と来場者のためのイベントと交流の広場が準備される。広場で展開する中核イベントは、グローバル・コモンの個性と連携しながら、世界各国の伝統的な音楽・舞踏・芸能・美術を生かしつつ、新しい魅力を追及する。

中核イベントの演出

グローバル・コモンには、その個性を表現する中心となる中核イベントを準備する。

ナショナルデーの交流イベント

公式参加国のナショナルデーと連携して、来場者が直接・間接に交流するイベントもこの広場で展開する。交流イベントは、グローバル・ループを通じて他のグローバル・コモンやセンターゾーンとも連携する。

中核イベント運営のイメージ

イベントは1日1~2回開催され、それぞれグローバル・コモンでの公演に時間差を設けることで、会場に連鎖的なイベントのにぎわいが連続するようにする。

4) 営業施設 国際バザールによる交流

グローバル・コモンでは、イベント広場と連携して楽しい飲食・物販などの店舗群による国際バザールを展開する。参加国の多様性に富んだ食文化やライフスタイルを楽しむと同時に生活文化を通じた多面的な交流を目指す。国際バザールは参加国の出展企画の幅をひろげ、休憩施設の充実に寄与する。

5) 修景演出 グローバル・コモンの賑わいをつくる修景

グローバル・コモンには、その個性を生かしたゲート、シンボル造形、植栽、バナー（幕）やフラッグ（旗）などの修景要素の充実を図る。6つのグローバル・コモンは、それぞれが個性を持った修景を持ち、来場者に新鮮な印象を提供する。

グローバル・ループ

グローバル・ループは、自然地形との共生を最大限に配慮しつつ、バリアフリーや会場全体のわかり易さ、立体的な会場構成を提供し、最先端の都市デザインや機能を持つ空間として計画する。

また、それぞれのグローバル・コモンをつなぎ、「地球大交流」を最も強く体感できる会場の主動線として計画する。

A. 基本的な考え方

1) 「地球大交流」の重要なプラットフォーム（舞台）

グローバル・ループは6つのグローバル・コモンをつなぐと同時に、青少年公園地区の主要な博覧会施設を結ぶ主動線であり、文字通りの「地球大交流」を実現する交流舞台である。

全長2.5km、標準幅25mのグローバル・ループは、ゆっくりした歩行速度で1周1時間程度のコースであり、移動することが楽しくなり、交流することが嬉しくなる新しい環境を創出する。

2) 移動手段の多様性と楽しさを演出

グローバル・ループ上では、移動すること自体が楽しく、またメッセージが体感できるように、IT（情報技術）を活用した移動手段を計画する。

3) パレードやパフォーマンスの多彩な展開

グローバル・ループ上では、会場に賑わいを与える華やかなパレードや国際色豊かなパフォーマンスを繰り広げる。特に、グローバル・コモンに接する広場空間は、一番のにぎわいの場となり、グローバル・コモンとグローバル・ループが一体となって盛り上がるよう演出する。

4) 情報サービスと休憩機能の充実

来場者が快適にグローバル・ループを巡ることができるよう、一定距離ごとに休憩施設や情報サービス機能を配置し、会場の主動線としての機能性を高める。また、随所に木陰を設けたり、休憩用ベンチを配置するなど、高齢者や障害者、子どもなども快適に、安心して博覧会を楽しめるよう配慮する。

B. グローバル・ループの演出

1) グローバル・コモンと一体化した交流広場

グローバル・コモンの入口に当たるグローバル・ループには、グローバル・コモンのにぎわいがにじみ出すように情報環境や交流機能を演出する。

2) 観客移動システムの検討

グローバル・ループを1周できる観客移動システムを検討する。グローバル・ループの構造を考慮してムービング・ウォーク（動く歩道）方式や、老若男女のだれもが楽しむことのできるトラム（乗り物）方式などの採用を検討する。

3) 変化を創り出す床やバナーや照明の演出

床の素材や色の変化による演出やバナー（幕）などによる変化感、季節感などの演出を心掛ける。また、太陽エネルギーを活用した夜間照明による演出なども目指す。

4) 情報ボックス

グローバル・ループ上に情報ボックスや案内板を準備し、適切な位置・経路等の情報提供を行う。

5) 非常動線と地上への接続

グローバル・ループから地上に接続する非常動線を設ける。この接続部分は、グローバル・ループから地上への連絡通路の機能であると同時に、休憩機能を兼ねた空間とする。

6) 水と花と緑による演出や環境配慮型休憩所など多彩な休憩空間の演出

うるおいと涼感を創出する水の演出や、花と緑による美しい造形を取り入れる。そして、自然素材を生かしたくつろぎの環境配慮型休憩所やベンチなど、多彩な休憩空間を配置する。

日本ゾーン

地球時代に貢献する日本の役割を力強く訴えると同時に、日本文化の魅力を総合的に情報発信する場として展開する。

また、来場者をお迎えする主催者ゾーンとして、次代の日本アイデンティティを再発見、再認識する場となるように、様々な交流と参加体験のプロジェクトを展開する。特に海外からの来場者が心から楽しみ、くつろげるゾーンとして演出する。

A. 日本政府館

日本政府館は、愛知万博の主催国館として、存在感のある建築空間を創造するとともに、先端的情報技術を活用して、「自然の叡智」というテーマ及び3つのサブテーマを先鋭的に体現し、来場者の心に響く心象的な体験を与えることを訴求する。

この中で「人間社会と自然との新たな関係を創造する」という政府出展事業の基本コンセプトを実現し、我が国からのメッセージとして発信することを目指す。

具体的には、政府出展事業は、

- 1) 青少年公園の「展示施設」(日本政府館)においては、3つのサブテーマを活用しつつ、過去から現在の状況に対して人類への警鐘を鳴らし、地球と未来へのメッセージを示し、人類の理想郷を描いていくこととする。
- 2) なお、博覧会開催以前からインターネット上に展開する「仮想パビリオン」においては、世界各地で時系列的に蓄積した情報を広く公開するとともに、これらの情報の一部を「展示施設」(日本政府館)に反映する。

サブテーマの展開例としては、

- 1) 宇宙、生命と情報
マクロからミクロ。過去、現在、未来。宇宙、地球、生命その多様にして、多岐にわたり織りなされる連鎖。「もの」の観察ではなくいまおきている「こと」の観測を通じて自然のサーキュレーション(循環)を作成する。
- 2) 人生の“わざ”と智慧
地元をはじめ世界各国の子ども地球環境レポーターが自然観察を行い、そのレポートを世界に発信し、同時に世界から受信する。日常に根ざしたその体験と繋がりをリアルタイムで映像化し来場者に伝える。
- 3) 循環型社会
政府館自体が循環型社会のプレゼンテーションとなる機能を有する構造とし、日本が誇る最新の環境技術を紹介する。そして、美しい大地、水、無限の宇宙。いきいき躍動する生命たち。輝く瞳。ワクワクするような世界を模索する映像。

B. 愛知・広域交流館

愛知県及び中部の地元自治体が連携し、地域の独自文化を生かした話題性の高い展示演出によって、愛知県・中部エリアの名を世界に訴える。

- 1) 豊かな自然を活かしながら、技術を生み、技術を磨き、様々なものを作り出してきた中部の“ものづくり”の情熱と英知を紹介する。
- 2) この地域の企業や研究者など専門的ノウハウを持った県民の参加で、これからの新しいライフスタイルを支える、夢と希望あふれる未来の技術の可能性を、来場者に現実的な展示物等で表現し、体感・実感できる展開で紹介する。
- 3) 夢や楽しみのある展示空間を作り出すとともに、幅広い人々に話題性を提供できる中身をつくりあげる。

C. 名古屋市館

21世紀に名古屋市が目指す都市像を海外にアピールするため、愛知万博のテーマと融合した楽しさのある出展により様々な人材、文化、技術、情報の交流が図られる舞台とする。

D. 催事などの多彩な自治体参加

全国の自治体からは、催事などによる参加など多彩な参加を求める。

E. 日本交流広場

日本ゾーンの中に設けた公共空間において、日本の伝統芸能や現代文化を表現する催事と、日本の「味」を楽しむことのできる飲食施設、竹や木などの天然素材を用いた芸術広場などの環境演出を複合的に展開する。また、イベントを通じた全国各地の自治体の積極的な参加を呼びかける。

センターゾーン

A. 基本的な考え方

グローバル・ループに囲まれた、大芝生苑、こいの池、既存大規模施設（温水プールとアイスアリーナ）の3大空間は、愛知万博の会場の中で安全に多数の集客を実現できる区域である。自然の地形や既存の施設や園路を十二分に生かして博覧会における大交流が実現できるように会場演出を行う。

テーマ軸と交流軸の
交差する象徴的なゾ
ーン

- ・グローバル・コモンとグローバル・ループに囲まれた中心性を生かす。
- ・愛知万博のテーマ訴求の象徴的な場とする。
- ・国際博覧会としての魅力と品格の訴求の場とする。



会場最大の開放
的な多数の集客実
現ゾーン

- ・会場最大の交流広場を生かす。
- ・会場最大の情報発信拠点とする。
- ・会場最大の安全・防災広場として活用する。



既存施設の空間 /
機能を活用したラ
ンドマーク

- ・会場全体からのランドマーク性の高さを生かす。
- ・ゲートやグローバル・ループからの移動の容易さを生かす。
- ・全ての来場者に対応できるわかり易さをもたせる。



1. 愛知万博の魅力とアイデンティティを高めるゾーンとする。
2. 集客の中心的なゾーンとする。

センターゾーンの3大企画事業

グローバル・ハウス

地球大交流広場

水と光と風のスペクタクル広場

B. 各事業の考え方

1) グローバル・ハウス

愛知万博のテーマ「自然の叡智」を具体的に表現する場として、既存施設である愛知青少年公園の温水プールとアイスアリーナの無柱大空間とヒートポンプ（熱交換）機能を活用し、クライマトロン（閉鎖型人工気象室）を有効活用した地球環境の新しい体験空間を演出する。

人類と地球の新たな共生の在り方や新たな宇宙観、生命観の理解を目指して、地球の誕生、生命の発生、人間の進化、文明の歴史と興亡、そして新しい文化・文明の創造に向けた大冒険旅行を体験する。

また、グローバル・ハウスは主施設であると同時に、博覧会のテーマや理解を促す機能も要求されることから、できるだけ多くの観客を受け入れることに配慮する。

特徴的な外観デザイン

会場の中心に位置する目印となる施設として、博覧会らしい特徴的な外観デザインを施し、協会企画パビリオンにふさわしい存在感を創出する。

また、昼でも夜でも会場のどこからでも見える位置にあることを生かして、この外観と外構部分を使って、優れた情報発信ができるように工夫する。

「人類と地球との共生」を描く斬新な展示演出手法

温寒空間を自在に体感するための新しいスペース・ビークル（乗り物）や、最先端のIT（情報技術）、VR（バーチャルリアリティ、仮想現実）、大型映像と個別の小型映像を組み合わせた新たな映像システムなど、斬新な展示演出手法を用いて、「人類と地球の共生」を来場者に印象的に表現する。

また、サブテーマ「宇宙、生命と情報」を訴求するテーマ型パビリオンとしての役割も追求する。

産・学・官の先端プロジェクトとの連携

空間演出や展示演出に用いる先端技術の導入にあたっては、産・学・官の先端プロジェクトと連携し、未来に向けた社会実験とPRの場としての役割を具体的に示す。

特に、VR技術、個人通信技術等については、先行的な国や研究機関のプロジェクトと一体的に推進する。

また、国際宇宙ステーションや、各国の最先端の宇宙研究所とのライブなネットワークを構築して、参加体験性やライブ感の強いパビリオンとする。

2) 地球大交流広場（「大芝生苑」）

展示演出のコンセプト

文化の多様性とその地球大の交流をコンセプトに、世界の民族芸能の祭典や大規模コンサートなどを実施する。また、最先端の屋外大型映像装置を活用して、会場内外の文化プロジェクトもメディアネットワークを構築し発信する。

- 地球大交流を象徴するイベント広場とする。特に、最先端の大型映像装置を備えた情報発信広場とする。
- 会場の中心に位置する最大規模の広場機能を生かして、「くつろぎの場」と「交流の場」が一体となった空間演出とする。
- 放送事業や通信事業との連携により、21世紀の国際博覧会にふさわしい新たなメディア展開に挑戦する。特に、世界各地からの生中継の映像や個性あふれた内容が楽しめるようにする。

3) 水と光と風のスペクタクル広場(「こいの池」)

展示演出のコンセプト

「水の惑星＝地球」をテーマに、水と生命の根源的なつながりを、最新の技術と最高の芸術性で実現した「水のパフォーマンス劇場」を展開する。

- 昼 夕 夜の時間変化の演出
- 春 夏 秋の季節変化の演出
- こいの池を中心舞台として活用し、池の水質浄化と一体化したプロジェクトとする。
- 水の汚染や水不足など、水の地球的課題を水のパフォーマンスを通じてわかりやすく共感できるショー形式のイベント事業とする。
- 世界的な演出プロデューサーの起用による話題づくりや、その演出の巧みさを生かし、目的来場や繰り返し来場を促進する。
- 企業の参加や協力を得て、最先端の水の環境技術や演出技術を取り入れる。



地球市民村

「地球市民」として世界的なネットワークで活躍する国際的NPO/NGOの参加を得て、21世紀の地球社会に求められる課題と新たな実践について、幅広い市民や来場者との対話と交流を実現するプロジェクトとする。

緑豊かな森林体感ゾーンにおいて、自然環境と一体化した小規模パビリオン（環境共生型の空間建築を予定）や領域型の展示空間、そしてフィールド・ミュージアム（屋外展示）やエコ・ツーリズムなどの複合的な展開を行うことを通じて、地球温暖化を防止する等、森林のもつ多面的な機能を参加体験する。

- 1) 世界的ネットワークを持つNPO/NGOによる出展参加を促進
- 2) 森林体感ゾーンと一体となった領域型の事業形成
- 3) イベント空間やコンベンション機能など共有する交流機能・空間の確保

「地球市民村」演出イメージ



創造力遊園地

子供も大人も体験学習（ラーニング・エクスペリエンス）できる「遊びと文化」ゾーンにおいて、産・学・官の共同事業によって、遊びが人間の創造性を生き生きと育むことを多彩に実感できる「創造力遊園地」を展開する。

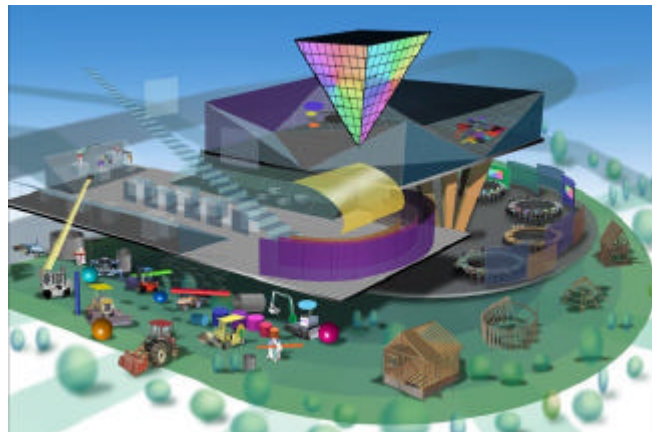
既存施設である「愛知県児童総合センター」や「愛知国際児童年記念館」の建物を活用して展開する「学びのパビリオン」、自然エネルギーや人間の力で動く自然系の遊具を備えた「わくわく広場」、さらに、1~2ヶ月間の期間限定プログラム（「ロボット」「コミュニケーション」「健康スポーツ」「クラフト（手づくり工芸）」など）を入れ替えて展開する期間限定型の「コンベンションホール（多目的ホール）」など、多彩な事業を推進することで、様々な交流と参加体験の場面を繰り広げる。

また、この事業では、テーマに即した国や都道府県の参加、民間企業の協力参加などを積極的に推進する。

「遊びと文化ゾーン」展開イメージ



（愛知県児童総合センター）



（愛知国際児童年記念館）



（わくわく広場）



（コンベンションホール）

食と農

地球と自然の恵みによって生まれる「食と農」の大切さや安全で安心な食生活を実現すること、都市と農山漁村が共生し交流することの大切さを参加体験できる事業として、遊びと文化のゾーンにおいて推進する。

「食と農」の循環型産業的な未来像を探求すると同時に、文化的、ライフスタイル的な視点からの豊かさや楽しさ、そして面白さを追求する。

例えば、「食と農」の展示については、日本の食文化を代表する「お米」や、世界中に多彩な広がりや交流を持つ「フルーツ」をテーマとするなど、意外性や不思議さ、芸術性などを重視した新しい展示手法を駆使した展開とする。

また、「土」や「微生物」が農業に果たす大切な役割や、「水」をコントロールする技術の重要性や育種育苗など、農林水産業の地球自然との深い関わりについて、参加体験学習できる仕組み作りも検討する。

「食と農」事業を通じて、良質な環境や水と食料は人の生命、健康にとって欠くことのできないものであること、日本の食料自給率は40%と主要先進国の中でも最低の水準となっている一方で、安全で安心な食生活を求める国民の願いは最近ますます強まっていること、さらに、食料の供給という役割に加えて、農林水産業と自然との深い関わりや土砂崩れの防止など農林水産業のもつ多面的機能が認識されてきていること等、農林水産業の大切さへの理解を深める。

国や都道府県、関係機関、関係団体、食品メーカー等の複合参加事業として推進する。

ゲートシティ

来場者は、ここから「地球大交流」の旅と冒険をはじめめる。

単なる入退場のためのゲート機能だけでなく、グローバル・ループへの結節点でもあり、様々な博覧会情報や各種のサービスを楽しむことができる多機能的な都市交流空間として計画する。

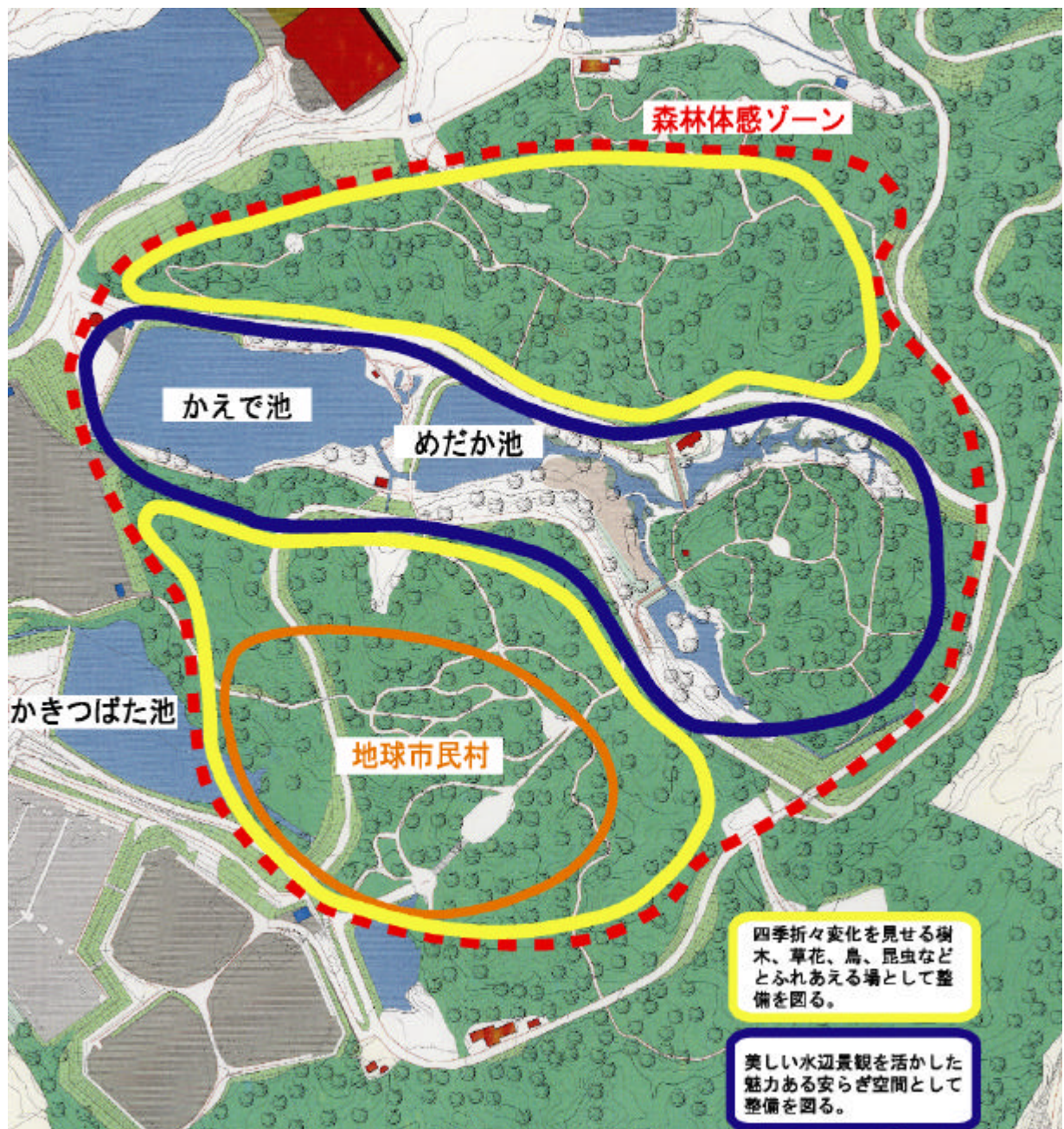
また、このゲートシティには、協会の高度な管理機能や本部機能、国際博覧会に相応しい接遇機能や空間が複合化されるほか、博覧会に関連する各種の交流（展覧会、シンポジウム、会議など）を実現するためのコンベンション施設やギャラリー空間を準備する。

「ゲートシティ」演出イメージ



森林体感ゾーン

かえで池、めだか池周辺は、美しい水辺景観を活かした魅力ある安らぎの空間として、また、その北側、南側の樹林地は、四季折々変化を見せる樹木、草花、鳥、昆虫などにふれあえる場として、今後、愛知県の公園整備事業と連携して検討していく。



(3) 催事計画

基本的な考え方

A. 「自然の叡智」を巡る多様な知恵と文化を持ち寄り「地球大交流」を体感

国、国際機関をはじめ世界規模で活動するアーティストや国内外のNPO/NGO、企業、団体、市民などの多様な参加によって、自然の叡智にまつわる様々な人類の文化創造に出会うことができ、そこで生まれた交流を通して人々に深い感動と共感を呼び覚ます。

B. 国際博覧会にふさわしいコミュニケーション舞台の設定

国境やジャンルを超え、様々な人々の心が通じ合うことができる多彩なプログラムを展開する。

C. 多元的・多発的な催事構成により点から線へ、そして面へと展開

いわゆる専用の催事場のみならず、グローバル・ループ上やグローバル・コモン、各所に配置された広場、パビリオン前の入場待ちスペースなどで多彩な催事展開を図っていく。また、会場内の広い区域を巻き込んで、一気に盛り上げる来場者参加型の演出を用意する。

さらに、時間帯別、季節別等催事メニューに変化を持たせ、その時々によって異なったプログラムを用意し、見つけ出会うことの楽しさを体験できるよう工夫を凝らす。

催事の全体構成と展開例

- 1) 愛知万博のテーマを訴求する協会企画催事を通期にわたり展開、大勢の集客と繰り返し来場効果を図る。(こいの池・大芝生苑)
- 2) 大小催事施設では、子どもからお年寄りまで、また国境を越えて楽しめる国際博覧会らしいプログラムを展開する。また、企業や団体、自治体等による自主企画の持ち込み催事なども積極的に組み入れる。(大催事施設・小催事施設)
- 3) 会場内の各ゾーンでは、ゾーンテーマに連動した修景イベントを展開し、施設や展示、飲食物販など一体となった「賑わいの」時空間を演出する。(グローバル・コモン、グローバル・ループ)
- 4) 展示専用施設では、1~2ヶ月の期間単位で開期中複数のプログラムをリレー展開していく。(コンベンションホール、ギャラリー)
- 5) 国内外のNPO/NGOや市民団体組織によって推進される協会企画事業は、各々のテーマに合わせた市民による参加プログラムを通期に渡って展開する。(地球市民村・市民交流プラザ)
- 6) 高齢者の来場が多く期待されることから、万博会場での再会や祝いなどを楽しめる私的催事の間機会も用意する。

A. 公式行事

協会が主催する式典などの行事(前夜祭・開会式・閉会式)

B. 公式催事

ナショナルデー

公式参加する国が博覧会への参加を記念して行う行催事

スペシャルデー

公式参加する国際機関や、政府が参加しない国の州や市が博覧会への参加を記念して行う行催事

準スペシャルデー

都道府県や市町村など国内の自治体が、その参加を記念して行う行催事

C. 協会企画催事

協会が主催もしくは、国・国際機関・自治体・民間企業などと共催し、連日展開で博覧会のテーマを訴求した主要催事（地球大交流広場、水と光と風のスペクタクル広場）

D. 大型集客催事

協会の主催・共催、また民間企業などの持込みによる大小催事施設でのステージ型集客催事（コンサート・ミュージカル・芝居・公開放送など）

E. 景観演出催事

会場各所の賑わいを演出し祝祭空間の楽しさを創出する催事（グローバル・コモンやグローバル・ループにおける景観と一体となったアトラクションイベントやパレード等の動くパビリオン、感じるパビリオン）

F. 市民交流催事

協会が企画、NPO/NGO、市民が主体的に参加し、国や国際機関、民間企業が様々な形で支援する参加型催事（地球市民村、市民交流プラザなど）

G. 展示会催事

各種団体、民間企業によるコンベンション型の持込み展示会催事（ロボットフェスティバル、健康スポーツ、クラフトなど）

(4) 営業計画

基本的な考え方

本博覧会のテーマ「自然の叡智」を体験・体感する演出性の高い複合型の店舗や、来場者のニーズに合ったきめ細かいサービスを提供できる集客性の高い業態・施設を導入する。

また、事業参加者の個性的な提案を受け入れ、話題性に富んだ営業施設の導入を積極的に図るものとする。

A. オリジナリティ溢れる商品の展開

- ・情報発信性、話題性が高く、テーマ性やEXPOブランドを活かした商品展開を図る。
- ・レジャー性、娯楽性に富んだ新しいサービスの導入を図る。
- ・高齢者や子どもなど、来場者の特性に適応したきめ細かい商品展開を図る。

B. 営業施設による賑わい演出

- ・店舗を集積させて賑わいを演出する。
- ・実演や体験メニューなどを取り入れ、営業行為に「見せる」という要素を付加する。

C. 利便性の高い店舗配置

- ・来場者の利便性が高くなるように店舗を判りやすく適切に配置する。

D. 適正規模の設定

- ・来場者の飲食需要や購買需要に合わせた施設規模を設定し、営業出店者の採算性と協会の事業収入の両立を図る。

飲食施設

多様な形態の飲食施設を展示施設ブロックごとに配置する。
グローバル・コモン内のイベント空間や休憩スペースと連携してカフェテリア形式のレストランや軽食ショップを中心に配置する。

- ・テーブルサービスタイプ
- ・フードコートタイプ（軽飲食店集約型）
- ・スタンド型ワゴンタイプ（屋台型）

物販施設

ゲート周辺に集積した形態で配置する。
各グローバル・コモンには、参加国や自治体ならではの特産品と記念品を取りそろえたEXPOショップを設置する。
国際博覧会ならではの商品を販売する。

- ・アウトレットモール
世界の特産品を中心に販売
- ・ワールドエコマーケット
テーマ毎（お茶、香辛料等）に編集した世界中の商品を販売
- ・公式記念品販売店舗
オフィシャルグッズ（キャラクター商品等）の販売
- ・EXPOショップ
出展国、出展自治体の特産品を販売
- ・一般店舗
国際博覧会テーマにふさわしい品物を中心に販売

その他営業施設

各種有料サービスはゲート付近に配置（フィルムショップ、記念写真、有料貸出等）する。
自動販売機やコンビニエンス商品は各休憩スペース付近で販売する。

- ・自動販売機
- ・コンビニエンスストア
- ・各種有料サービス
フィルムショップ、ロッカー、記念写真、情報端末貸出等

営業の構成と展開例

A. 飲食施設の形態と配置

1) テーブルサービスタイプ

- ・ 北ゲート、西ゲート、センターゾーン周辺には、ゆっくりと落ち着いた雰囲気ですることができるテーブルサービスタイプの飲食施設を設置する。
- ・ 主流となるテーブルサービスの店舗は「ダイニングレストラン」、「ファミリーレストラン」、「テーマレストラン」等のバリエーション展開を図る。
- ・ ダイニングレストランは、VIPや接遇で利用できる『和風割烹』『三ツ星フレンチ』『宮廷中華料理』などの高級店を誘致する。
- ・ 高齢者世代をターゲットに、自分の体調や健康生活についての知識を食べながら得ることができる「テーマレストラン(医食同源レストラン)」や、グループでミニパーティを開くことができる「個室型ダイニングレストラン」などを展開する。

2) フードコートタイプ(軽飲食店集約型)

- ・ 各グローバル・コモンにはフードコートタイプの店舗を配置し、多種多様な飲食を選択出来て演出性に富んだ構成とする。
- ・ フードコートタイプの店舗は屋内型の「カフェテリア」とテント、パラソルを利用した半屋外型の店舗(喫飲食する場所がテント、パラソル)を用意する。

3) スタンド型ワゴンタイプ(屋台型)

- ・ 来場者の主動線となるグローバル・ループ上には、スタンド型やワゴンタイプの飲料ショップや軽食ショップを設置し、回遊する来場者が気軽に喫飲食、購買ができるようにする。
- ・ 夜間のみ出店するナイトマーケットや、午前中だけの朝市など変化に富んだ屋台型の出店を演出する。

B. 物販施設の形態と配置

1) ゲート付近の集積型店舗の設置

- ・ 青少年公園地区の北ゲート、西ゲート、海上地区のゲートの直近に物販集積施設を設置する。
- ・ 来場者の利便性を考慮しゲート周辺に集中的に配置し、団体客の待合いや宅配機能を備えた複合的な配置とする。
- ・ 公式記念品販売店舗(250~500㎡程度)を中心とし、その他一般店舗(25~50㎡)を集積させる。

2) 国際博覧会ならではのショップを設置

- ・ 各グローバル・コモンやゾーンにはEXPOショップを設置し、公式参加国、出展自治体の特産品、記念品等を販売する。