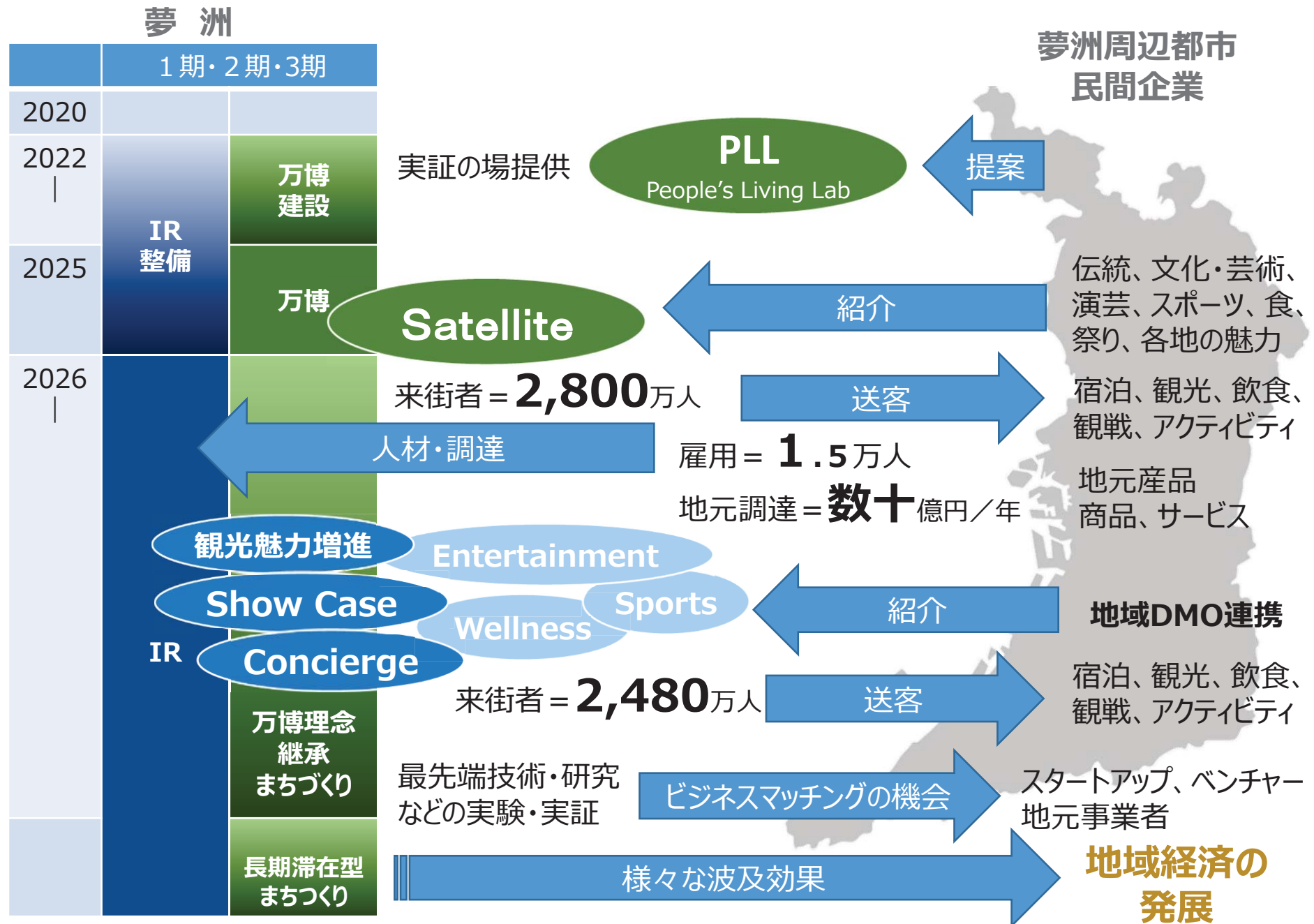


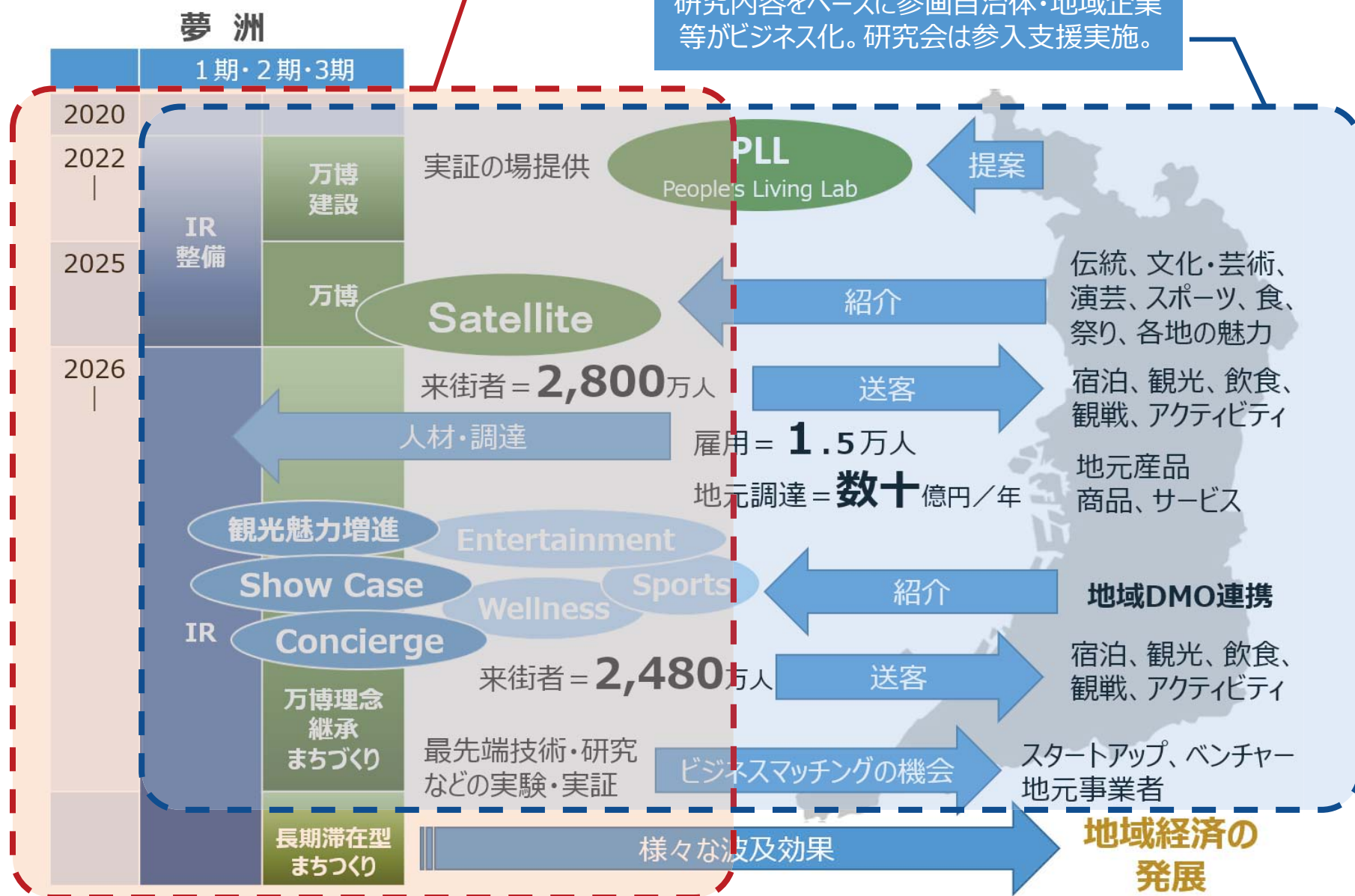
■ 夢洲と周辺都市との関係



■ 夢洲新産業創造研究会の活動領域

研究会では、夢洲で計画が進む1～3期のまちづくりと周辺都市・地域企業とのビジネスチャンスや参入機会を研究。

研究内容をベースに参画自治体・地域企業等がビジネス化。研究会は参入支援実施。



■ 夢洲新産業創造研究会 活動内容

120社近い会員企業とアカデミアが連携し、夢洲においてビジネスイノベーションを継続させる仕組みに関する研究を行い、「夢洲モデルの新産業創出」をゴールに議論を進める。

第1部会

エンターテインメント・スポーツ・アクティビティ領域

2025年に世界から注目を集める夢洲をエンターテインメント・スポーツ分野の新たなエコシステムを創造する聖地にしたい。そのための調査・研究活動を行う。

第2部会

ホスピタリティ・観光・Well-Being領域

関西・夢洲の強みを生かして「魅力ある滞在型観光の実現」と「経済的社会的効果の最大化」に寄与するための提案・研究活動及び事業展開について検討する。

第3部会

都市魅力創造・MICE領域

夢洲全体として、シームレスで統一感のあるサステナブルなまちづくりについて、新しい発想で“夢洲モデル”を構築していく。

第4部会

万博(Society5.0・SDGsなど)領域

高齢化やDX対応などの2025年問題、SDGsのゴールである2030年を見据え、万博を触媒とした関西の強み発揮と、将来を担う子供たちが見て楽しい万博にすべく、関西発の対応検討により、関西経済へ貢献する。

■ 夢洲新産業創造研究会 具体的な主要検討テーマ

第1部会 エンターテインメント・スポーツ・アクティビティ領域	第2部会 ホスピタリティ・観光・Well-Being領域
<ul style="list-style-type: none"> ・関西の隠れた魅力、コンテンツを見出す ・コンテンツに応じた楽しみ方の研究 リアルに現地へ赴く、バーチャルで感じる ・エンターテインメント・スポーツ×？？ 「食」「文化」「ファッション」「ツーリズム」とを掛け合わせたコンテンツ研究 ・eスポーツをエコシステムとしてとらえるには 	<ul style="list-style-type: none"> ・Well-Beingバリュージャーニーの体験 夢洲の顧客体験価値を高めリピーターになってもらうには ・ウェルネス基軸のニューツーリズム創出 大阪に点在するウェルネス・ヘルスケアのサービス・アクティビティへの送客 ・イノベーションハブ機能の整備 新技術・サービスの夢洲での実証と社会実装の仕組み構築 ➤これらのテーマを盛り込み「バリューベースド・ヘルスケア・リビングラボ」を万博PLLに提案
第3部会 都市魅力創造・MICE領域	第4部会 万博（Society5.0・SDGsなど）領域
<ul style="list-style-type: none"> ・モビリティ ストレスフリーなアクセスを実現するインフラ整備と夢洲ならではの域内交通のエンタメ化 ・環境デザイン 緑にあふれ、統一感のある環境デザインの実現 ・MICE MICEを通じた地域活性化 ～大阪・関西のMICEを通じて地域活性化を実現～ 	<ul style="list-style-type: none"> ・SDGsのビジネス化 CSRから持続可能ビジネスへ、Society5.0の実現・実装 ・夢洲を世界最高水準のスマートシティーへ キャッシュレス、Maas、5Gの実装 ・万博をきっかけとした新商品・新サービスの提供 関西の大学が持つ高度なナレッジを商品化 ・関西の強み(伝統文化・地場産業)とITの融合 フードテック、メドテック、アグリテック、観光テックなど ・関西らしく楽しく明るい万博 エンタメとまじめさの融合