

2026年8月7日

株式会社NANKAI
eスタジアム株式会社
株式会社Meta Osaka

子どもの夢を応援！デジタルからリアルまで多彩な職業体験プログラムが“なんば”に集結
『こども万博2026 in なんば』を8月22日・23日に開催
～デジタルエンターテインメントシティ構想 NAMBA の実現を目指して、未来人材の育成を推進～

株式会社NANKAI(社長:岡嶋 信行、以下「NANKAI」)、eスタジアム株式会社(代表取締役社長:加藤 寛之、以下「eスタジアム」)、株式会社Meta Osaka(代表取締役:毛利 英昭、以下「Meta Osaka」)は、子どもの夢を応援する職業体験イベント『こども万博2026 in なんば』を、2026年8月22日(土)・23日(日)の2日間、なんばパークス1階の「eスタジアムなんば本店」にて開催することをお知らせいたします。

2022年から全国各地で開催されてきた『こども万博』では累計約10万人が参加し、2025年10月には大阪・関西万博でも開催されました。なんばでの開催は今回で3回目となり、過去最大規模となる約2千人の来場を見込んでいます。本イベントでは、ゲーム制作や e スポーツといったデジタル分野におけるものづくり体験から、実際の店舗で働く職業体験まで、子どもたちが様々な仕事に触れ、働くことや将来の夢を広げるきっかけとなる多彩な体験プログラムを提供します。

『こども万博2026 in なんば』 企画背景

NANKAI、e スタジアム、Meta Osaka では、2025年2月より、次世代の都市体験を創出するまちづくりの環境として、未来へつなぐプロジェクト「デジタルエンターテインメントシティ構想 NAMBA」(以下、「DECN」)を推進しています。本構想は、デジタル技術やエンターテインメントを活用し、なんばエリアに新たな体験価値を創出するとともに、地域の活性化や次世代を担う人材の育成を目指すプロジェクトです。

このたび開催する『こども万博2026 in なんば』は、DECN の取組みの一環として実施するもので、なんばパークス館内の様々な店舗での職業体験に加え、バーチャル空間を創造するゲーム制作体験や、バーチャル空間を駆け回る e スポーツ体験など、リアルとデジタルの両面から多彩なプログラムを展開します。教育とエンターテインメントを融合した各種体験を通じて、働くことの楽しさや将来の可能性について考える機会を提供し、次世代のまちづくりを担う未来人材の育成につなげます。

近年、子どもたちの「なりたい職業」として、ゲームクリエイターや IT エンジニア、動画投稿者などデジタル分野における職業への関心が高まっています。一方で、その仕事内容や働き方を実際に体験できる機会は限られています。デジタルエンターテインメントを軸に、リアルとデジタルが融合した体験を提供することで、WEB3.0時代のまちづくりが進むなんばから、子どもたちの新たな挑戦を後押しするとともに、将来の選択肢を広げます。

なお、本イベントは Meta Osaka が主催し、NANKAIと e スタジアムが特別パートナーを務めます。

『こども万博2026 in なんば』 イベント概要

(1) 開催日時

2026年8月22日(土)・23日(日) 11:00～17:00

(2) 会場

なんばパークス1階「e スタジアムなんば本店」及び、なんばパークス館内の対象店舗
住所:大阪府大阪市浪速区難波中2-10-70

(3) 参加対象者

未就学児～小学生

(4) 入場料

無料 ※一部有料コンテンツがございます。

(5) 参加申込方法

一部コンテンツは予約制です。詳細は URL よりご確認ください。<https://kidsexpo2026namba.peatix.com>

(6) 主催

株式会社Meta Osaka

(7) 特別パートナー

株式会社NANKAI、e スタジアム株式会社

(8) 後援

大阪府、大阪府教育委員会、大阪市、大阪府教育委員会、大阪市浪速区役所、柏原市

(9) 公式サイト

<https://www.kodomo-banpaku.com>

以上

『こども万博2026 in なんば』コンテンツ詳細

■ おしごと体験&ワークショップ



Robloxクリエイター体験(提供:株式会社Meta Osaka)

バーチャル空間を創るクリエイターとなってゲーム制作を体験します。
世界で1日に約1億3千万人が遊ぶオンラインゲーム「Roblox(ロブックス)」を使い、60分でゲームづくりの基礎を学び、最後には自分のアスレチックゲームを完成させます。



e スポーツ体験(提供:e スタジアム株式会社)

バーチャル空間を駆け回りながら楽しむ e スポーツを体験します。e スポーツの基礎知識を学び、基本操作を習得したうえで、仲間と協力しながらプレイします。
初めてのお子さまでも安心して参加できる内容となっており、e スポーツを通じて仲間と力を合わせる楽しさや、勝利を目指して協力するチームワークの大切さを体験できる 60 分間です。



探究学習ワークショップ

マイクラで楽しくエコを学ぼう！(提供:大日本印刷株式会社)

マイクラの世界で、エコについて学びます。自分のアイデアを形にすることで、創造力と課題解決力を育みます。ゲームを「遊ぶ」だけでなく、ゲームを通じて社会やまちのことを考える、親子で楽しめる探究学習プログラムです。

対象:小学生以上／参加費:2,000円(税込)

事前予約制(空きがあれば当日参加可)

※本プログラムはMinecraftの公式のイベントではありません。Mojang またはMicrosoftから承認を受けておらず、それとの関連性もありません。



AIクリエイティブ体験(提供:株式会社Hero Egg)

※8月22日(土)のみ

AIを相棒に、自分だけの作品をその場でつくります。オリジナルのWebゲーム制作、夏休みの思い出をのせたオリジナルソングづくり、自分で描いたイラストをAIでプロ級に仕上げるおえかき&画像生成の3種類。頭の中のアイデアが、ゲーム・音楽・アートとして形になる体験です。

■リアルおしごと体験

なんばパークス館内の飲食店や物販店をはじめ、さまざまな業種の店舗を舞台に、子どもたちが実際の仕事に触れながら学ぶ本格的なおしごと体験です。



靴下屋ショップ店員体験(提供:タビオ株式会社) ※8月23日(日)のみ

普段何気なく手に取る靴下が、どう並び、どう売られているのか。品出しやレジの補助、靴下のきれいなたたみ方まで、お店の裏側の仕事を体験します。靴下に模様を編み込む刺繍機の見学も。売り場に立つことで、買う側からは見えなかったお店の仕事が見えてきます。



カフェ店長体験(提供:清遊庵)

千利休の伝統を受け継ぐ日本茶カフェ「清遊庵」で、接客や店舗運営の基礎を学びます。実際にドリンクを提供し、簡単な経営のシミュレーションにも挑戦。責任感やリーダーシップを育みます。

対象年齢: 小学1年生～小学6年生
参加費: 1,500円(税込) ※ドリンク1杯付き



ディーラー体験(提供:POKER ROOM)

ポーカーは、手札の強さを競い、相手の状況を読み解くマインドスポーツです。この体験では、ゲームを進行する「ディーラー」の仕事に挑戦。本格的な衣装を身にまとい、挨拶からカードさばき、チップの受け渡しまで、プロの技術と立ち振る舞いを学びます。最後は、ポーカーアミューズメント施設「ROOTS」の本物のテーブルで、家族をゲストに迎えたゲーム進行に挑戦。体験を通じて「コミュニケーション力」「表現力」「知的なリーダーシップ」を楽しみながら育みます。

※リアルおしごと体験のプログラムは今後追加される場合があります。詳細は決まり次第、こども万博公式サイトでお知らせします。

URL: <https://www.kodomo-banpaku.com/>

■夢スピーチ (提供:株式会社Meta Osaka) ※8月23日(日)のみ



「自分の好きなこと、得意なことは何だろう」
前半のワークショップでは、自分自身を掘り下げながら「やりたいこと」を紙に書き出していきます。

後半は、クリエイターや企業が発信に使用するスタジオ「SPATIAL STUDIO OSAKA」へ。書き出した夢を、自分の言葉で発表します。
頭の中の漠然とした「好き」が、人前で語れる「夢」へと変わる時間です。

■こども縁日・こども店長体験



子どもたちが縁日の店長となって接客やサービス提供を行う、こども万博の象徴的なコンテンツです。千本くじ、射的、スーパーボールすくいなどの縁日を子どもたち自身が運営します。大人が用意した体験をするのではなく、子どもたち自身が主体的に行動し、困りごとを周りと協力して解決する力を養います。ストライプ柄の屋台やサーカスをイメージした装飾で、会場を明るいつわらぎに彩ります。

※こども店長体験は予約制

■チャレンジミッション・ビンゴ大会 ※ビンゴ大会は8月23日(日)のみ(17:00～)

会場内を巡りながら、親子でミッションに挑戦。「お父さん、お母さんの子どもの頃の夢は何か聞いてみよう」といった、親子の会話が生まれるミッションをクリアすると縁日チケットやビンゴカードがもらえます。バスケットボールを使った親子参加型のミッション(提供:バスケットボール推進会)も実施します。イベントの最後には全員参加のビンゴ大会を開催し、景品をプレゼント。会場全体が一体となって楽しめるプログラムです。



ご参考

こども万博について

「こども万博」は、子どもたち自身が自分の夢や可能性を発見し、その成長を家族で実感することを目的としたイベントです。2022年、コロナ禍により子どもたちの行動が制限される中、実行委員長 手塚麻里の自宅の1室で12人の子どもたちと描いた128個の夢から始まりました。

2026年1月末時点で、大阪、神戸、愛知、北海道、広島など全国各地で開催し、累計約10万人を動員。

2025年10月には「大阪・関西万博」にて開催し、2日間で2万4千人が来場するなど、多くの来場者から高い関心を集めました。

デジタルエンターテインメントシティ構想NAMBAについて

「デジタルエンターテインメントシティ構想 NAMBA」は、デジタル技術とエンターテインメントを活用して、なんばエリアの新たな価値創出を目指すまちづくりプロジェクトです。NANKAIグループがこれまで培ってきたまちづくりの知見と、eスポーツやXR、AIなどのデジタル技術を掛け合わせることで、子どもから大人まで多様な人々が集い、学び、楽しめるまちづくりを推進しています。

本プロジェクトでは、eスポーツやデジタルコンテンツを活用したイベントの開催、観光・文化・教育分野との連携などを通じて、地域活性化や次世代人材の育成につながる取組みを展開し、リアルとデジタルが融合した新たな都市体験をなんばから発信してまいります。

参考: <https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000044.000076595.html>

以上