

セルビア共和国及び ベオグラード国際博覧会の概要



セルビア共和国 国旗



万博公式ロゴ



BIE認定博ロゴ

2025年9月19日
2027年ベオグラード国際博覧会 日本政府出展検討委員会（第1回） 資料
事務局（日本貿易振興機構）



セルビア共和国概要

資料 5

(出所) 日本国外務省

人口	662万人
面積	77,474km ²
首都	ベオグラード市（人口約168万人）
民族	セルビア人（80.6%）、ハンガリー人（3.5%）、ボシュニャク人（2.3%）等
言語	セルビア語（公用語）、ハンガリー語 等
宗教	セルビア正教（セルビア人）、カトリック（ハンガリー人）、イスラム教（ボシュニャク人） 等



【略史】

- 1945年 「ユーゴスラビア連邦人民共和国（1963年に社会主義連邦共和国に国名変更）」（6共和国で構成）の1共和国となる。
- 1992年 ユーゴ解体の中で、モンテネグロとともに「ユーゴスラビア連邦共和国」を建国。
- 1999年 コソボ紛争により、NATO空爆を受ける。コソボが国連の暫定行政下となる。
- 2003年 「セルビア・モンテネグロ」に国名変更。
- 2006年 モンテネグロの独立（6月）により、「セルビア共和国」となる。
- 2008年 コソボがセルビアからの独立を宣言（2月）。
- 2014年 EU加盟交渉開始（1月）。

政体、議会： 共和制（一院制）
元首： アレクサンダル・ブチッチ大統領〔2017年5月就任（2期目）。任期5年〕
政権： セルビア進歩党連合を中心とする連立政権



ブチッチ大統領
(ジェットロ撮影)



セルビア共和国概要（経済、対日関係）

資料 5

（出所）日本国外務省

主な経済指標	GDP：891億米ドル、一人当たりGNI：13,536米ドル 経済成長率：3.8%（2023年）、物価上昇率：3.9%（2024年）、失業率：8.6%（2024年）
主な産業	製造業（13.3%）、卸売・小売業（10.4%）、不動産業（5.0%）、農業等（3.8%）
貿易	輸出：約330億米ドル／電気機械・装置・器具、発電用機械・設備、金属鉱石・金属スクラップ 輸入：約420億米ドル／電気機械・装置・器具、石油・石油製品、道路車両
セルビアへの主な援助国・援助額	（2021年、単位：百万米ドル） （1）ドイツ（126.1）（2）フランス（71.7）（3）日本（62.8）

対日関係

両国民間の友好関係の起算年は、明治天皇と1878年にセルビアの独立が承認された後の初代君主であるミラン・オブレノビッチ王との間で書簡が交換された、1882年となっている。

【在留邦人数】 255名（2024年10月現在） 【在日当該国人数】 260人（2024年6月現在：法務省統計）

【日本の対セルビア貿易】 （輸出）約69.3億円／ゴム製品、医薬品、織物用糸
（輸入）約535.2億円／たばこ、衣類、果実・野菜

【主な進出日系企業】
JTインターナショナル、矢崎総業、ハイレックス、関西ペイント、前川製作所、TOYO TIRE、ニデック

【日本の二国間援助実績】（2022年度までの累計総額）
約581.2億円（円借款：約282.5億円、無償資金協力：約232.4億円、技術協力：約66.3億円）

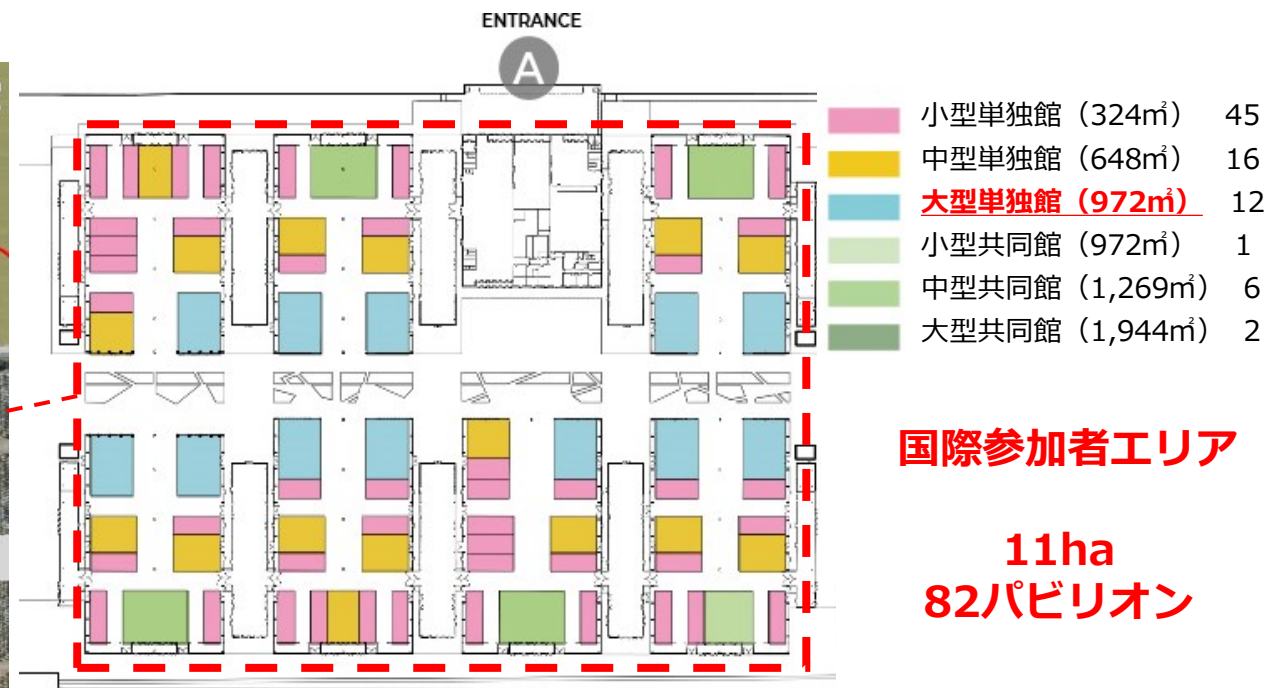
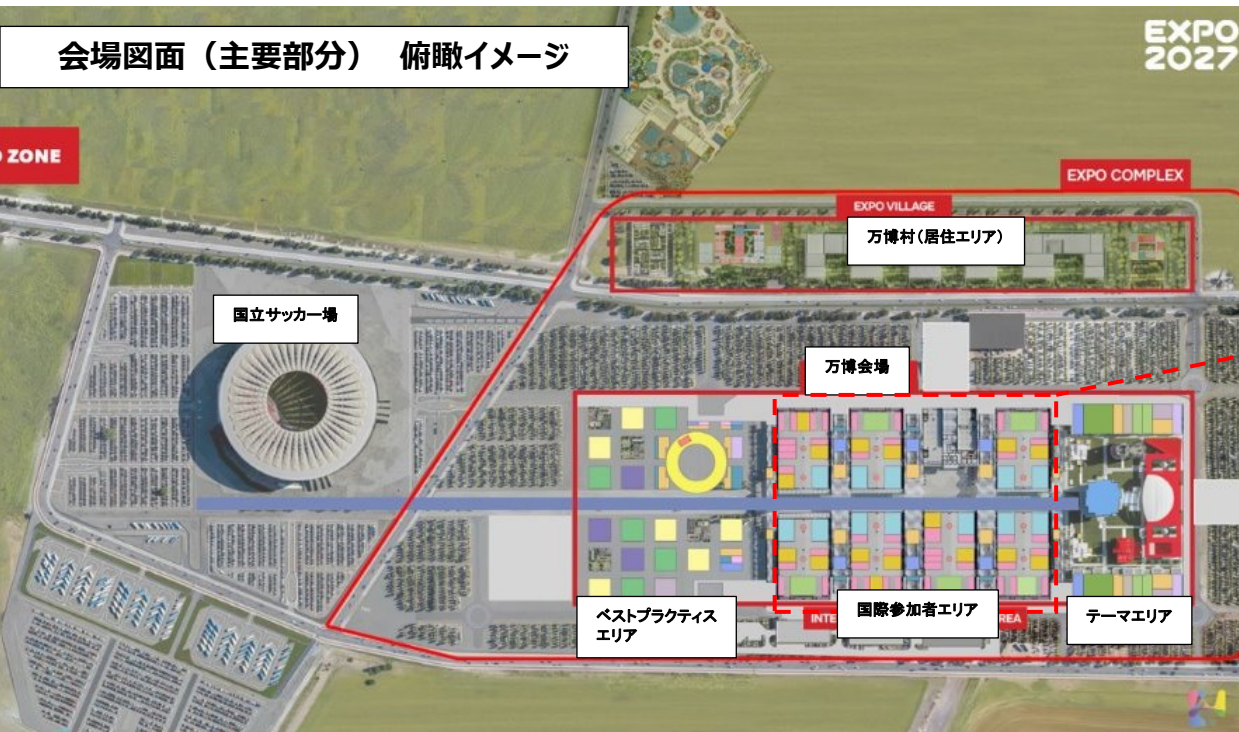
【文化協力】
日本の文化無償資金協力により、セルビアの文化・芸術団体に対して楽器、視聴覚機材、音響・照明機材等を供与。また、草の根文化無償資金協力により、セルビアの世界遺産の修復・保全のための機材、日本語教育施設のLL教室機材等を供与



万博公式キャラクター（名前を公募中）

会期		2027年5月15日～2027年8月15日（93日間）
会場		セルビア共和国 ベオグラード市 ※ニコラ・テスラ国際空港付近
主催者		ベオグラード国際博覧会公社 ※万博会場の開発と整備は財源確保の観点から財務省が直轄。
テーマ	メイン	Play for Humanity: Sport and Music for All （人類のためのあそび：すべての人のためのスポーツと音楽）
	サブ	Power of Play（あそびの力） Play for Progress（進歩のためのあそび） Play Together（一緒にあそぶ）
規模	参加国数	すでに目標120以上を達成（米国、中国、ロシア、ドイツ、イタリア、ギリシャ、トルコなど）
	来場者数	270万人以上（リピーターを含めて410万人以上） ※海外113万人（リピーターを含めて125万人）
	会場面積	25ha
種別	認定博	以下はBIE（博覧会国際事務局）による認定博の定義 ・2つの登録博覧会の間に1回だけ開催可 ※2025年大阪・関西万博と2030年リヤド万博の間 ・3週間以上3カ月以内（⇔ 大阪・関西万博は6カ月） ・会場規模は25ha以内（⇔ 大阪・関西万博は155ha） ・主催者が建物を用意して参加国に出展スペースを提供（割当面積は1,000㎡以内／国）
日本	参加表明	2025年8月8日の閣議了解を経てセルビア政府へ公式参加を通知。 幹事省：経済産業省、副幹事省：文部科学省、参加機関：ジェトロ

会場図面（主要部分） 俯瞰イメージ



これまでの認定博で、日本は大型単独館に出展してきた。

会場俯瞰イメージ（テーマエリア）



閉幕後、会場はベオグラードの新街区として開発される予定。テーマエリアは万博記念館や文化・スポーツのイベント会場、国際参加者エリアは見本市会場、ベストプラクティスエリアは学校など文教地区に転用され、ホテルや宿舎なども残される。

会場俯瞰イメージ（万博村：居住エリア）



目的

ベオグラード博に人々がアイデア・文化を持ち寄り、「あそび」について探求することで、より逆境を乗り越える力を蓄え、より団結し、そしてより楽しい世界を作ることを目指す。

テーマ

Play for Humanity – Sport and Music for All

技術主導の不安に満ちた世界で、強靱な個人と共同体を構築するために、人間はあそびの力を活用できる。「あそび」は人間の創造、革新、成長を可能にする未来の超越的な力になると見なされている。「人間が打たれ強くなるために、身体、心、論理をどう整えていくか」という課題に対して参加国が最適な形でアイディアや解決策を提示できるよう、メインテーマのもとに3つのサブテーマを配置。ベオグラード博は、音楽とスポーツに彩られたあそびの力で、世界の復興を祝う大きな祭典となる。

「スポーツ」は単なる競技ではなく、つながる手段であり、挑戦する手段であり、人間の精神をたたえる手段である。「音楽」は私たちみんなを繋ぐ世界の共通語である。

<3つのサブテーマ>

Power of Play

「あそび」が、生物学、心理学、進化などの領域で持つ影響について、理論的及び実践的に掘り下げる。また「あそび」を逃避ではなく、生存、喜び、そして変革のための最大のツールとして再発見するよう、世界に呼びかける。

（例：「あそび」が不安やトラウマをどう軽減するか？、「あそび」に基づく学習は、様々な背景を持つ人々が生きやすい環境づくりを、どのように促進するのか？）

Play for Progress

あそび心のある思考と実験が、人類の科学、芸術、そして技術における飛躍をどのように支えてきたのか、について探る。達成、創造性、革新のためのツールとしての「あそび」に焦点をあてる。

（例：あそび心のある探求から、発明がどのようにして生まれたのか？、スタートアップ企業や発明家が「あそび」をどのように取り入れたか？）

Play Together

あそび（音楽とスポーツは特に強力なあそびの一形態）がどのように触媒として機能し、個人やグループ間のつながりを育むかについて掘り下げる。

（例：ゲームや歌がどのように国境を越えて伝わるか？、共創を育むアクティビティについて）