

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）議事要旨

日時： 2025年9月19日（金） 19:30～21:30

場所： TKP 京都四条カンファレンスセンター（オンライン併用）

出席者：

委員 公益社団法人 2025年日本国際博覧会協会 国際局 担当部長 安藤 勇生 氏
東京都公立大学 理事（国際担当） ウスビ サコ 氏（オンライン）
京都大学大学院 教育学研究科 教授 佐野 真由子 氏
UG WORK 合同会社 代表 澤田 裕二 氏
京都大学 総合博物館 准教授 塩瀬 隆之 氏（オンライン）
日本セルビア協会 会長 角崎 利夫 氏（オンライン）
※欠席 一般社団法人 日本経済団体連合会 常務理事 岩村 有広 氏
※欠席 東京大学大学院 人文社会系研究科 准教授 松田 陽 氏

幹事省 経済産業省
首席国際博覧会統括調整官 茂木 正
商務・サービスグループ 博覧会推進室長 奥田 修司

事務局 独立行政法人日本貿易振興機構（参加機関）
海外展開支援部長 瀧 統 ※司会
海外展開支援部 国際博覧会課長 石原孝志

議事概要：

1. 資料3について事務局から説明後、幹事省の経済産業省から挨拶、
2. 資料4について説明後、互選により佐野委員を座長とすることを決定
3. 資料5について事務局から、資料6について経済産業省から説明
4. 日本館の出展に関する意見交換

委員からの主な意見は以下のとおり。

【日本館のメッセージを検討する際の視点、メッセージの検討要素】

佐野座長

- ・ 日本は2025年の大阪・関西万博をホストした国として、世界に「Thank you」という発信をすべきである。万博の経験者として後進を指導するというよりは、過去博の開催国が謝意を表明することが大切だと考える。

佐野座長

- ・ 「あそび」は広がりがあって面白いテーマ。大阪・関西万博のセルビア館は2027年に自国で開催する万博のテーマ「あそび」を通じて、大阪・関西万博のテーマ「いのち」を語っている。次の万博のテーマで、今回の万博のテーマを語っているのは興味深い。セルビアが今回と次回の万博のテーマをつなげてくれたので、日本も、今回のテーマ「いのち」から、次回のテーマ「あそび」につなげてはどうか。

澤田委員

- ・ 「あそび」というテーマ設定は良いが、難しいテーマ。万博が1994年のBIE決議で地球的課題の解決に取り組むことを目指すことになったが、それは未来に起こるマイナスを0にする試みに対して「あそび」のテーマは未来をプラスする試み。「あそびを使って未来に向かってジャンプしよう」

という国際博覧会の 21 世紀中盤における新しい役割を拓く面白いテーマが掲げられた。未来を拓こうとする提案を日本が発信することも重要ではないか。万博ではともすると自国の特殊性を紹介する「お国自慢大会」になってしまうが、大阪・関西万博でせっかく「いのち」という根源的なテーマを取り上げたのだから、次の万博でもいかしたい。

澤田委員

- ・ 2008 年サラゴサ万博のテーマは水だったが、「日本は水が豊富な国」と伝えるだけでは「それは良かったですね」と受け止められて印象に残らない。そこで、「自然は人間のためにあるのではなく、人間は自然の中にお邪魔している存在」という意識を日本からの提案とし、そのメッセージを言葉にせずに感じていただいたことで、高い評価を得た。

澤田委員

- ・ 「あそび」をどうとらえるかということだが、やはり「つながる心」をうまく表現できると良い。

塩瀬委員

- ・ 大阪・関西万博は準備段階で直面したコロナ禍が万博テーマ「いのち」ととらえなおす機会となり、日本館のテーマも人と人のつながり、人とモノや自然とのつながりを意識した「いのちと、いのちの、あいだに」となった。

佐野座長

- ・ ベオグラード博では「あそびはレジリエンスを高める」という説明があり、この視点は大切。

塩瀬委員

- ・ 『『あそび』で人と人がつながる』『好奇心や探究心からはじまる『あそび』』などのキーワードはどうか。つながりや好奇心、探究心といったキーワードのど真ん中に『あそび』があるというメッセージを日本から発信してもらいたい。

サコ委員

- ・ 日本で感動したのは、宗教的な行事、コミュニティの行事など、さまざまな「まつり」。

角崎委員

- ・ セルビアには「コロ」という踊りがある。踊りの輪にあえて欠けた部分をつくり、いくらでも踊りを通じて人と人のつながりを広げることができる。日本の盆踊りにも通じる。

塩瀬委員

- ・ 「あそびが生み出す人と人のつながり」に関し、次回の万博テーマにスポーツも触れられているが、競い合うスポーツだけでなく、さまざまな垣根を超えて誰もが楽しむことを一番の目標に据えたゆるやかなスポーツあそびもある。「鬼ごっこは終わらないあそびで、人の循環」という見方もあるが、このような分断の時代にあそびを通して人と人をつなげる提案は妥当ではないか。誰かに勝つためではなく、どうぶつキャラクターなどがオンライン上の森にただただあつまって小さな社会を一緒につくること自体が目的となるようなゲームもある。つながること自体があそびになるという提案は世界へのメッセージとなり得る。

安藤委員

- ・ 最初はひとりで遊んでいたゲームを複数で一緒にプレイするようになった理由、「人はなぜつながるのか」という点を考えてみると、良いテーマやメッセージが得られるかもしれない。

塩瀬委員

- ・ 「探究心の先にあるあそび心」に関し、「Play for・・・」と書くと目的が必ずあるように見えるが、ただ好奇心を原動力にしたあそびも大切である。イグノーベル賞もそうだが、好奇心や探究心だけ

に動かされて、真剣に取り組んでいるあそびの大切さもあわせて伝えたい。

佐野座長

- ・ 事務局案で提示されているように「道」を究めることを「あそび」といって良いものか？あまり無理なことはしないほうが良い。

サコ委員

- ・ 日本では遊びの中にも学びがあり、できるだけ知識を蓄えて真剣に遊ぶ「真面目に遊ぶ」のが特徴。

佐野座長

- ・ 日本では余白を「あそび」と呼ぶことはぜひ紹介したい。

塩瀬委員

- ・ 大阪・関西万博の日本館ではふろしきや和室を引き合いに出して「融通無碍」「当意即妙」といった概念を紹介した。余白の部分は何にでも使えるので、創造性をもちながら、うまく活用したい。

澤田委員

- ・ 余白は“想像”。AI 登場のインパクトは大きく、考えることが AI 優位となり「人間は“考える”輩ではなくなる時代に人間が心豊かに暮らすためには「人間は“想像”する輩」となるべく、“想像”を意識したほうが良い。

安藤委員

- ・ 「あそび」の哲学的な側面はホスト国が出展するテーマ館で表現していただいて、日本は、日本館に期待されていることをしっかりやったほうが良い。そういう意味で「日本を感じさせるもの」を必ず入れたほうが良い。

角崎委員

- ・ 現地で日本を感じさせるものは、桜、富士山、着物、寿司、アニメのキャラクターなど。

角崎委員

- ・ セルビアが万博のテーマにスポーツと音楽を打ち出しているのは、おそらく現地で盛んだからではないか。いずれも現地の方には大変関心の高いことである。

佐野座長

- ・ 現代世界において、われわれがお互いを十分に知っているというのは大いなる勘違いで、実はそれほど他の国を理解できていない。万博で行う「自己紹介」はまだまだ必要。

サコ委員

- ・ 大阪・関西万博であればシグネチャー・パビリオン（石黒館）のように未来を想像できる場所がある。技術とかメタバースも含めて未来の社会をどう描くかが大切で、あそびながら家族がつながる技術を日本から発信できると良い。

角崎委員

- ・ 日本で伝統的なあそびが日本の発展にどうつながったのかを紹介するのも一案。例えば、折り紙が最新技術（宇宙開発）にどうつながっているのか、マンガからアニメにどう発展したのか、など。

佐野座長

- ・ そのような展示は閉幕後もセルビアに残して良いのではないかな。

澤田委員

- ・ このような時代に開催された大阪・関西万博のシグネチャー・パビリオンでは「分断への対応」を採り上げたパビリオンが多かった。分断への対応ということでは、アンパンマンや鬼滅の刃、ワンピースをはじめとする日本のアニメやゲームに見られる「自己犠牲」や「仲間」という日本らしさを通じて、日本から世界に対してより良い世界を作る“平和の心”をメッセージするのも一案。

【展示手法について】

塩瀬委員

- ・ 大阪・関西万博はコロナ禍の影響で、完全デジタルとなる可能性も想定していた。今の子供たちは同じ場所で別々のゲームをしたり、フォートナイトやマイクラフトなどで（番号だけで認識している）知らない人と一緒に遊んだりしたことを「夏休みに友達と一緒に遊んだ」とも表現する。このような子供たちに何をどうやって伝えていくのかが基本構想策定段階でも課題となった。子供たちにとって、リアルとデジタルはすでに同じ地平上にあり、そこに境界線はなかったりする。リアルとデジタルをしっかりとつなげて見せられれば良い。大人はeスポーツをスポーツとは区別しようと感じるが、実際にeスポーツをやっている人の感覚は違う。全盲の格闘ゲーム世界チャンピオンや元レーサーで事故により障害を負いつつもeスポーツのモーターレース界で活躍する人もいるなど、eスポーツは、その人の身体や属性を問わず、シームレスに同じ土俵にあげてつなげる力がある。

安藤委員

- ・ 日本館は常に人気があり、長い待ち列ができてしまう。しかし、日本館に入った瞬間に、それまでに見たこともないような美しいもの、驚きを体験すると、それまで待った苦労も吹き飛び、たちまちにして日本館のファンになってもらえる。未知の体験をつくり、「さすが日本」と言われるような発信をめざしたい。

安藤委員

- ・ ドバイ万博のテーマは「心をつなぎ、未来を創る」と漠然としたものであり、基本計画委員会で具体的な構想をまとめるのが難しかったが、ドバイ万博のキーワード「コネクト」を踏まえ、日本館では、時間や空間や国境を超えてつながる場を提供すべきと考え、「Where Ideas Meet」というテーマを設定した。BIE(博覧会国際事務局)は、日本を「参加国、ホスト国のいずれにおいても博覧会を進化させる博覧会先進国」と評価している。ミラノ万博、ドバイ万博の日本館は、展示にて従来の映像中心の手法に頼るのではなく、その双方向性が評価されており、それ以降の他国の展示にも影響を与えている。日本が出展する以上、没入感、双方向性のある展示を目指してほしい。

サコ委員

- ・ 「今どうしていて、それを未来にどうつなげるのか」といったストーリーの組み立て方が大切。来場者に考えさせられる、立ち止まって物を観ることができるような双方向性のパビリオン構成になれば良い。

澤田委員

- ・ 大阪・関西万博では非西欧諸国がすごく頑張っている。他方、映像技術が普及した結果、会場がプロジェクション・マッピングだらけになってしまった。また、「心にひびくことを重視した」アート手法の展示や、双方向性／参加型の展示、人を使った展示も増えた。やはり生身の人間を使った展示は心に残る。未知の体験をつくり、「さすが日本」と言われるような発信をめざしたい。

佐野座長

- ・ 大阪・関西万博では、会期中から出展プロジェクトを閉幕後どう生かすかを具体的に説明しているパビリオンが多く見られたが、これは新しいトレンドと言ってもよい。この方向性は次回の日本館で意識したいところ。

【出展に当たり留意すべき点】

佐野座長

- ・ 万博は展示だけでなく外交、商談などの有効な機会であり、パビリオン内のVIPルームは非常に大切。またパビリオンを自国のアーティストを紹介するスペースとして活用することも考えられる。大阪・関西万博のサウジアラビア館は好例。

佐野座長

- ・ 飲食や物販などの営業活動も出展の重要な要素であり、計画全体のなかで考えるべき。

澤田委員

- ・ マーケティングは重要。現地から見た日本の調査データを参照したい。

澤田委員

- ・ 企業や市民による多様な交流を作るための何にでも使える余白のスペースもつくってほしい。

＜お問い合わせ先＞

経済産業省 商務サービスグループ 博覧会推進室

担当者：白石、易本、内藤

電話 03-3501-0289