

2020年ドバイ国際博覧会日本館基本計画検討会（第4回）-議事要旨

日時：平成30年11月5日（月曜日）10時00分～11時30分

場所：経済産業省本館17階第一共用会議室

出席者

- ・ 陳列区域日本政府代表：中村富安
- ・ 委員：彦坂座長、内田委員、江村委員、キャンベル委員、斎藤委員、澤田委員、橋爪委員、吉川委員
- ・ 幹事省：経済産業省
- ・ 副幹事省：総務省、文部科学省、農林水産省、国土交通省
- ・ 参加機関：独立行政法人日本貿易振興機構（JETRO）

議事概要

1. 資料3, 4に基づく説明
2. テーマや建築などのコンセプト（案）、展示等の今後の進め方についての意見交換

委員からの主な意見は以下の通り。

1. テーマについて

- ・ 難しいテーマを掲げたと思う。このテーマは、博覧会の本質が「交差点」的であることと重なってしまうし、ドバイ万博のテーマとも重複していてテーマ館が掲げるようなテーマに思える。また、「人類」ではなく「地球」といっているのは人間だけでなく、地球上のあらゆることを対象にするということか、そして狙いは何かが不明。人類文明の「交差点」である博覧会の場で、それをテーマに掲げたドバイ万博において、日本はどのような「交差」を主張しようとするのか、日本の存在を表現できるテーマが良いと思う。また、展示ストーリーに展開する場合、サブテーマをそのままゾーンの展示演出にするのではなく、かなり意識する必要がある。
- ・ インキュベータ、保育器のような日本館というイメージは良い。だがそうすると、「Crosspoint」ではゼロのイメージに近く、より日本の精神を具象化させるテーマとして、例えば「渦」が動く、という意味でVortexという言葉が使えるのではないか。19世紀からの万博そのものが交差点であり、またドバイも世界のハブであることを強調している中で、日本がどんな「交差点」となるのか。中道的な日本を表現しては。
- ・ 日本館の中で体験して学び、世界中に同じ考えを持った人たちがいることに気付く、といったことがあると良いと考えて行き着いたテーマ。テーマは大きすぎても小さすぎてもダメなので、展示の中でも考えていきたい。

- ・ 水は中東の人にとって最も大事なもの。UAE はじめ中東湾岸諸国で使われる水（産業用含む）の約3割程度は日本企業の海水淡水化によるもの。中東にとって日本の貢献はかつて電力分野だったが、現在は水分野にも広がっている。
- ・ 地球交差点は良い。地球全体が繋がってきているのが技術の潮流。空間再現の技術で、離れていても違った空間がその場で体験できる、ということがこれから起きてくる中で、そのテクノロジー進化を見据えて日本はどう未来を提示するか、を思想として前面に出しておく方が良いのでは。
- ・ もう一つ、世界中がつながることで新しい形でのコミュニティができる。地域を超えたコミュニティができる、日本館がそれを作る構造を提示できるのでは。
- ・ ハロウインの際の渋谷も交差点の一例。諸文明が交差し、無秩序に渦巻いているものをどう一つの方向にもっていくのか、を示すことに日本的な意味がある。
- ・ サラゴサ万博テーマの「水」は参考になるかもしれない。

2. 展示について

- ・ 「光と影」「水と風」など建築のモチーフを活かした体験を意識して欲しい。
- ・ アート作品の知見が日本館に入ってくると良い。中谷英二子さんの霧の彫刻は世界で評価されている。他にも日本の伝統的な足湯や温泉、また台風・豪雨対策など。
- ・ ベルサイユ宮殿で茶室を作っている杉本博司などのアートを入れては。
- ・ 一つの具象的なものに、全てが集約していくのが良い。英語では「(笑みが) こぼれる」、という表現はない。「盛っ切り酒」「こぼれ幸い」など、「こぼれる」は日本文化を体現している。言葉でも物でも、作家性を大事にすべき。このままだと来場者に引っかけられないのでは。
- ・ スイス、イギリス館は要素を削ぎ落したパビリオンをつくる。総花的な訴求を行うと、心に残らない。強いメッセージの軸が必要。
- ・ 茶室の活用については検討が必要。外の世界とは全く時間の流れ方が異なるとか、空間の演出が必要。また、身分や立場の違いに対する考え方など、各国ごとに差異がある中でいかに魅力的にできるのかを検討して欲しい。
- ・ デジタル技術によるコミュニケーションの時代であり、バーチャルでなくリアルな繋がりを基本とした展示が効果的で重要。また、日本の情報を頭に伝えようとしても、感動しないので心には伝わらない。日本に対する印象を良い方向に導くことが日本館の目的だと思うので、感動を持って心に伝わり、残る展示にしないと出展する効果がない。
- ・ 日本人が未来に向かって何を考え、どうしようとしているのか、を明確に出さないとな来場者は肩透かしを食らった気になってしまう。日本人の価値が地球交差点の中でどう表現できるのか、一度そぎ落とした上で、ストーリーを考える必要がある。
- ・ 茶室は日本流のコミュニケーションスタイルを示すためにわかりやすい文化。日本の歴史や文化を素材に展示を展開するのが良い。ドバイの人たちが何を期待しているのかを

マーケットインの発想で考えるべき。特にイントロ（接点）の部分は日本へのベタな期待に応え、第一印象を日本ならではの視点でわかりやすくするべき。

- 例えば、「人類の旅」をストーリーの基調にするというのはどうか。シルクロードを旅して日本にやってくる体験をイントロに。着いた日本で好きな茶室を選択し、その一つのグループが国となり、その国ごとに課題解決方法を選ぶ。そして選んだ結果で衰退したり繁盛したり、でも最後はすべての国が協力し合う世界が大切であることをアピールし、最後に、人類は様々な課題に立ち向かう旅の途中であるとメッセージするような展示の流れで、日本らしい中庸の在り方を示しては。
- 技術は裏側にひっこめた方がよい。リアルに人がつながっていることを重視する方が受けるだろう。大団円（シーン3）もハイテク映像より人間のエネルギー、日本人の文化性やアートによって心に伝えてはどうか。頭に残らなくても、心に残る展示を。
- VRなど技術の進歩により疑似体験が可能になっている。未来をイメージした展示を。
- アブダビには裏千家から贈られた立派な茶室がある。アラビックコーヒーとデザートから始まる交流は茶の湯と通じる。
- 展示に関しては、建築との融合も含め、これから鋭意企画編集してほしい。「地球交差点」や「Crosspoint」などのワーディングは仮置きで、展示の具体像が明快になる頃、最終確定する方がいい。

3. 建築について

- デザインには感心した。麻の葉は着物の紋様でもあり、光と風を通す構造が巨大な欄間のように日本建築に繋がっている。他所事浄瑠璃にも通じる。時間によって光と影を相乗的に体感できる等、今後は空間と展示体験の連動について考えてほしい。
- 中東では冷房機器が入る前は、伝統的にウインドタワーが用いられていたが、日本館の建築はこれを想起させ、水と風で潤う点、コンセプトとの親和性が高い。
- 光による陰影を見せる点など、アブダビのルーブル美術館と共通する発想だが、素材の違いやプロジェクションマッピングなどで違いを出せば良い。砂で汚れない素材を検討して欲しい。
- 一見日本っぽくなく、しかし背後にある精神性をデザインしたことは面白い挑戦だと思う。流行りの有機的デザインでなく、あえてシンプルな造形としているのも潔くて良い。
- 海水淡水化装置を導入するのは良いのではないか。

4. その他

- 過去博に比べて若い世代の参画が進んでいる。ロゴについても、採用者には今後のグラフィックデザインについても一緒に考えてもらう方針。またファッション、ユニフォームや小道具類制作等についても若手参画を投げかけていきたい。
- レストランでは切子や寄木などを使い、それを今後の輸出促進やインバウンドに繋げら

れると良い。

- ・ 中東では、昼間は厳しい自然と闘い、その分夜が長くて皆が楽しむ憩いの時間（アラビアンナイト）であることを理解すべき。また、今も長幼の序を重視しており、日本に比べるとはるかに家族を大事にしている。
- ・ バーチャルとリアルをうまく融合して見せることが必要。

お問合せ先

商務・サービスグループ 博覧会推進室

電話：03-3501-0289

FAX：03-3501-6203