

2027年ベオグラード国際博覧会 日本館基本計画 構成案について

2025年9月19日

開幕までの流れ

- 2027年5月のベオグラード万博開幕に向けて、以下のようなスケジュールで出展準備を進める。
- 本検討会では、ベオグラード国際博覧会で日本として発信すべきメッセージを検討し、出展の方針を定めた基本計画を策定することを目的とする。

<想定スケジュール>

- | | |
|-----------------------|---------------------------------------|
| ➤ 2023年 6月21日 | BIE総会にて2027年博の開催地がベオグラードに決定 |
| ➤ 2024年 11月27日 | 参加招請の書簡が、セルビア大統領より天皇陛下および石破総理宛に発出 |
| ➤ 2025年 8月 8日 | 日本の公式参加表明 |
| ➤ 2025年 9月19日 | <u>第1回日本政府出展検討委員会</u> |
| ➤ 2025年 10月21日 | <u>第2回日本政府出展検討委員会（基本計画を策定）</u> |
| ➤ 2025年 12月 上旬 | 総合実施計画の検討開始 |
| ➤ 2026年 3月 | 展示設計、広報基本計画、行催事基本計画、運営基本計画の策定完了 |
| ➤ 2026年 4月 | 展示設計・施工 開始 |
| ➤ 2027年 5月15日 | 開幕 |

基本計画の全体構成（案）

第一章：ベオグラード博の概要と日本の参加について

1. ベオグラード博について
2. 基本計画策定等に係る経緯
3. 日本にとってベオグラード博に出展する意義とは

第二章：日本館の出展について

1. 出展の目的
2. メッセージを検討する際の視点
3. 発信すべきメッセージ
4. 出展に当たって留意すべき点

第三章：基本的な展開方針

第四章：今後のスケジュール

参考資料

各章の構成案（第一章）

第一章：ベオグラード博の概要と日本の参加について

1. ベオグラード博について

- ベオグラード万博の概要（会期、会場、テーマ、サブテーマ等）について
- 想定来場者数や、参加表明している国・地域／国際機関等について

2. 基本計画策定等に係る経緯

- 2022年にセルビアが万博開催国として立候補してから、2025年に日本が参加表明するまでの経緯を時系列順に簡潔に記載。

3. 日本にとってベオグラード博に出展する意義とは

- 日本がベオグラード博に出展する意義について

各章の構成案（第二章）

第二章：日本館の出展について

1. 出展の目的

- 日本館の出展目的について

2. メッセージを検討する際の視点

- 日本館で発信したいメッセージを検討するにあたり、留意すべき点について

※本検討会で特に議論いただきたい部分

3. 発信すべきメッセージ

- 上記「2. メッセージを検討する際の視点」の内容を踏まえ、日本館で発信すべきメッセージについて

※本検討会で特に議論いただきたい部分

4. 出展にあたり留意すべき点

- 来館者の安全確保、感染症対策、環境への配慮など、出展にあたり留意すべき点について

各章の構成案（第三章、第四章、参考資料）

第三章：基本的な展開方針

各分野の基本方針

- ①展示、②広報、③行催事、④運営、⑤営業、の各分野についての基本方針

第四章：今後のスケジュール

- 基本計画策定後から、ベオグラード博の開幕までの今後のスケジュールを簡潔に記載。

参考資料

- セルビアの概況や、ベオグラードに関する状況について

本検討会で特に議論いただきたい部分

メッセージを検討する際の視点

- ✓ ベオグラード万博のテーマ “Play for Humanity” をどのように解釈し、日本らしく表現するか。
※「あそび」という言葉は、“play”の他に、“recreation”, “leisure”, “fun”, “amusement”といった様々な訳し方がある。
- ✓ 日本において「あそび」(play)はどのように位置づけられてきたか。
- ✓ 直前のお阪・関西万博の開催国として意識すべきことは何か。

参考：過去博の基本計画における「発信すべきメッセージ」

➤ **2020年ドバイ国際博覧会日本館基本計画**

世界のハブを目指すドバイにおいて、“Connect”をキーワードに、日本独自の精神性、技術、文化等を素材とし、日本の力が切り拓く未来社会の可能性を国際社会に対して発信していく。

➤ **2017年アスタナ国際博覧会日本館基本計画**

- ・日本の技術と経験が切り拓く、安全で、持続可能な未来のエネルギー
- ・エネルギーと環境問題への挑戦

メッセージの検討要素（案）

- 「あそび」が生み出す人と人との繋がり

⇒ 人と人を繋げる、他者と時間を共有する手段となる

- 探究心の先にある「あそび心」

⇒ 「道」・「匠」における守破離（例：余白の機能的・芸術的活用など）

- ジャパンコンテンツの起源としての「あそび心」

⇒ ジャパンコンテンツの海外展開（例：ゲーム、アニメ、漫画、映画、音楽、スポーツなど）

【具体化する際の留意点】（※基本計画策定後に具体化を進める）

- 効果的な発信のため、五感を通じた体験性を高めるなどの工夫も必要。
- 演じる側⇔鑑賞する側、作る側⇔享受する側、など双方向の視点を意識する。
- 国際社会の大阪・関西万博への協力に対する感謝。

委員の方々から事前にいただいたご意見（抜粋）

①「あそび」が生み出す人と人との繋がり

- ・ 収穫祭をはじめ、日本の「祭り」は1年間のサイクルの中にあり、地域を結びつける役割を果たしている。「あそび」は、人々の関係性や自身の社会での立ち位置を再確認するもの。
- ・ 「祭り」の一種である祝祭・祝宴（Festival）は、あそびの要素を持ち、人々を繋げる機能を持つ。ただし、祭りの由来は神事のため、祭りを「あそび」として捉えるにあたっては、議論が必要。
- ・ 個人で遊ぶものだったゲームも、仲間と遊ぶものに変化している。「あそび」の形態の変化について触れるのも一案ではないか。

②探究心の先にある「あそび心」

- ・ イグノーベル賞はあそびが科学に繋がり、人類の発展に結びついている事例として挙げられる。ロボットコンテストも同様。
- ・ スポーツでは決められたルールに従って、その型の中で自分を高める。日本文化にも「守破離」がある。

③ジャパンコンテンツの起源としての「あそび心」

- ・ コンテンツ産業（音楽、アニメ、実写映像など）は日本がいま世界に一番アピールできる分野であり、取り上げるべき。
- ・ 日本のコンテンツをただ紹介するのではなく、なぜ人気なのか、その源泉に触れる展示ができると良いのではないか。

④その他

- ・ 英語のPlayには「演じる」という意味が包含されている。演じ手の視点を入れる意味でも、音楽や演劇をメッセージに書き込んで良いかもしれない。
- ・ 大阪・関西万博の開催国として、国際社会の協力に対して感謝の気持ちを表現することが大事。
- ・ 五感に訴えるような展示をすることも重要。