

日本政府出展検討委員会（第1回）でのご意見

2025年10月

経済産業省

日本政府出展検討委員会（第1回）でのご意見

● メッセージについて

① 全体方針

✓ 前回開催国として「いのち」から「あそび」へテーマ（レガシー）を継承し、未来を拓く一翼を担う

② 直接的な「遊び」の効用

✓ 「あそび」を通してつながることで、分断を乗り越え、より良い世界を作っていく

③ 比喩的な意味合いを含めた日本における「あそび」のコンセプト

✓ “余白”の精神から生まれた想像力・創造性が、人類の進歩につながる

④ 全体に関すること

● 日本館の機能

● 展示手法

① 双方向性／参加型

② その他

日本政府出展検討委員会（第1回）でのご意見

【メッセージ①：全体方針】

前回開催国として「いのち」から「あそび」へテーマ（レガシー）を継承し、未来を拓く一翼を担う

（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。
- 大阪・関西万博のセルビア館のように、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）

- 「あそびを使って未来に向かってジャンプしよう」というような、未来を拓こうとする提案を日本が発信することも重要。大阪・関西万博でせつかく「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。

日本政府出展検討委員会（第1回）でのご意見

【メッセージ②：直接的な「遊び」の効用】

「あそび」を通してつながることで、分断を乗り越え、より良い世界を作っていく

（塩瀬委員）

- 『あそび』には、①競い合うだけでなく、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や、②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。繋がること自体が『あそび』になるという提案は世界へのメッセージになりうる。
- 「『あそび』で人と人がつながる」というキーワードは良い。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が出せると良い。

（澤田委員）

- 『あそび』をどう捉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。

（サコ委員）

- 大阪・関西万博では、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社会をどう描くかが大切で、あそびながら家族が繋がる技術を日本から発信できると良い。
- 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」。

（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。

日本政府出展検討委員会（第1回）でのご意見

【メッセージ③：比喩的な意味合いを含めた日本における「あそび」のコンセプト】

“余白”の精神から生まれた想像力・創造性が、人類の進歩につながる

（佐野座長）

- 日本で“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。
- ただ好奇心を原動力にした『あそび』も大切。イグノーベル賞のように、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。

（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”葦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”する葦」となるべく、“想像”を意識したほうが良い。

（サコ委員）

- 日本では『あそび』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）

- 「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方が良い。

日本政府出展検討委員会（第1回）でのご意見

【メッセージ④：全体に関すること】

（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。

（佐野座長）

- ・ セルビア側の資料で、「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。
- ・ 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。

（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。
- ・ 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。

（澤田委員）

- ・ 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。

日本政府出展検討委員会(第1回)でのご意見【日本館の機能】

(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。
- 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)

- 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。

日本政府出展検討委員会(第1回)でのご意見【展示手法①】

①双方向性/参加型

(安藤委員)

- ミラノ万博、ドバイ万博では、従来の映像中心の展示手法に頼るのではなく、双方向性が評価されている。今回も**没入感、双方向性のある展示**を通して、「さすが日本」と言われる発信を目指したい。

(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。来場者に考えさせる、立ち止まって展示物を見ることができるような**双方向性のパビリオン構成**にしたい。

(澤田委員)

- 大阪・関西万博では、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。他方、**心に響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ている。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目指したい。

日本政府出展検討委員会(第1回)でのご意見【展示手法②】

②その他

(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が閉幕後にどうなるかを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。この方向性は次回の日本館でも意識したいところ。

(塩瀬委員)

- 同じ場所で別々のゲームをしたり、オンラインゲームで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」と表現するように、現代の子供にとってリアルとデジタルはすでに同じ地平上にあり、そこに境界線は無い。リアルとデジタルをしっかりと繋げて見せられると良い。
- 例えば、eスポーツは、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がいるなど、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人々を繋げる力がある。