

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 3 回）議事要旨

日時： 2025 年 10 月 21 日（火） 14：00～16：00

場所： 経済産業省 本館 17 階 国際会議室 （ハイブリッド形式）

出席者：

【委員】

座長 京都大学大学院 教育学研究科 教授 佐野 真由子 氏
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
一般社団法人 日本経済団体連合会 常務理事 岩村 有広 氏
東京都公立大学 理事（国際担当） ウスビ サコ 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
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

商務・サービスグループ 博覧会推進室長 奥田 修司

【副幹事省】 文部科学省

大臣官房 国際課 教育改革調整官 高橋 一郎 （オンライン）

【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

議事概要：

幹事省（経済産業省 奥田博覧会推進室長）から資料 3 を説明。

配布資料に関する意見交換は概ね以下のとおり。

佐野座長

- ・ 前回の第 2 回検討会では忌憚のないご意見をいただくことができた。短い期間ではあったが、かなり良い議論ができたのではないかと思います。当委員会として是非これだと思える方針を出して、次の段階の作業につなげていきたい。
- ・ 前回は資料 3 の 7 ページを集中的に議論したが、本日の前半は、5～6 ページにも戻りながら、この部分をしっかり確認し、議論したい。また、後半は 8～9 ページについてご意見があれば、より具体的な部分について議論していきたい。

- ・ それではまず、7 ページ、第二章 1 のテーマ「ともにあそび つながる 日本のあそび心」という表現について最終確認したい。その下の 3 項目についても、表現しきれていないこと、盛り込むべきことがあれば意見を出していただきたい。

澤田委員

- ・ テーマの「ともにあそび つながる 日本のあそび心」の部分について、「ともにあそび ともにつながる 日本のあそび心」とする方が言葉のリズムが良い気がする。
- ・ 「2. テーマに込めた思い」の 2 項目目に「日本の」を入れて日本の主語を明確にし、その特色を入れた方がよい。
- ・ 同じく 3 項目目の「余白」について、これまであまり議論されていなかったのに、急に出てきている気がするがどうか。「日本のあそび心」の“つなげる”という思いが、伝統文化だけではなく、ゲームやカラオケなど新しいコンテンツにも流れていることを紹介するときに日本の技術を活用すると入りやすいのではないか。

サコ委員

- ・ 「ともにあそび つながる」で一つとなるイメージで提案していた。「ともにあそび ともにつながる」だと別の話になってしまう。
- ・ 3 項目目に「日本語」とあるが、そうすると他の言語と比較することにもなり、また違った趣旨になる。「日本語の」を「日本の」に替える方が良いのではないか。
- ・ 大阪・関西万博の成果をどこまで入れるかについては、検討を要する。1 項目目は大阪・関西万博に頼りすぎている印象がある。

佐野座長

- ・ 「つながる」は「ともに」のニュアンスを含むので、「ともにつながる」という表現は考えにくい。「ともにあそび つながる」でよいと思う。
- ・ 「余白」の話が急に出てきたというご意見があったが、当初から挙がっていたもの。
- ・ 1 項目目の前段（大阪・関西万博でセルビア館がおこなってくれたことへの返礼としてテーマを接続させる）は全体を貫く基本精神のようなもので、明示が必要というのが前回の議論だった。
- ・ 1 項目目の後段（館全体として大阪関西万博の参加国に謝意を表する）は、たしかに今回のテーマそれ自体には直結していない。「2. テーマに込めた思い」に記載するのが適当でなければ、テーマの前、または前段の参加意義のほうに書くのはどうか。

角崎委員

- ・ 日本セルビア協会の会長として、ベオグラード博の日本館が大阪・関西万博セルビア館との接続・連続性を考えていることはメッセージとして発信したい。

澤田委員

- ・ 議論の経緯を知らない人にとっては、伝わりにくいのではないか。まずテーマに込める思いを説明し、最後に返礼や謝意に関する文章を持ってきた方が理解しやすいと思う。

岩村委員

- ・ 澤田委員のご意見に賛成。全体のロジックとして流れが良くなると思う。

佐野座長

- ・ まず具体的な話を2つ書き、セルビア館への返礼については最後に背景的な要素として入れる方がよいということなら、そうしてもよい。
- ・ 大阪・関西万博参加諸国への謝意は少なくともどこかに明示したいが、2章の前に基本精神のような形で入れておく方向で良いか、あるいは5ページの3に短い(1)を挿入するイメージか。
- ・ 実は5ページの3(2)でそのことに言及しているので、これと合わせるということで良いかもしれない。これを参加意義の冒頭に置けばしっかり目に入る。万博への参加意義を述べる部分なので、一般的な対外アピールよりも万博を通じた国際貢献から入るほうがよいのではないかと考えていた。5ページの3の(1)と(2)の順番を入れ替えるのは如何。

岩村委員

- ・ 7ページの2の1項目目を割愛して5ページの3にある記載に一本化する場合、5ページの3の(1)と(2)の順番を逆転して良いと思う。

松田委員

- ・ 5ページ目の構成について座長のご意見に賛同する。5ページの3は(1)が謝意、(2)と(3)が実利という流れのほうが理念的、理想主義的であり、おさまりが良い。

安藤委員

- ・ 5ページの3では(2)を(1)と順番を入れ替えて、まず謝意を示した方が良いと思う。その場合、7ページの2の1項目目が抜けるので2項目目、3項目目はもう少しボリュームを増やした方がよい。
- ・ 「・・・すべての『いのち』をつなぐ」について、どのように何をもってつなげるかがわかりにくいのでここを補足した方がよい。
- ・ 「あそびには余白の意味がある」という表現もわかりにくいので皆さんのご意見も聞きたい。

佐野座長

- ・ それでは、7ページの2の1項目目の「また、館全体として、・・・」以降を削って、5ページの3の(2)に一本化して強調し、その(2)と(1)の順番を入れ替えるということにしたい。

塩瀬委員

- ・ セルビアへの返礼を展示に反映させるフックを置くところがないなら、万博同士のつながりを生むという意味で、8～9ページの第三章【展示】や【留意事項】の項目に散りばめても良いと思う。
- ・ 「時に真剣に遊び」というのは、生真面目にという意味ではなく、夢中になるという意味で元々発言していたもの。「つながりをうむ」「余白が大切」という機能としての項目建てとは別に、「好奇心に素直にただただ楽しむ」あそび本来の姿への言及も欲しい。好奇心を発露とした、「ただただ楽しむ」という意味として、「熱中する」や「夢中になる」という言葉がうまく入ると良いと思う。

最近、遊びに役割や機能が付与されて語られすぎていると感じるが、これは大人からみたあそびの理屈であり、ただ楽しみたいという純粋な子どもにとってのあそびの要素が少なくなっている。新たな項目を足すのが難しいなら、P7 の 2 番目「つながり」の項目のなかに溶け込むなどでもよいので、好奇心からはじまり、ただただ楽しむようなあそびの姿にも触れられないものか。

サコ委員

- ・ 7 ページの 2 の 1 項目目に「日本にとってあそびとは何か」という定義を新しく作って入れると良いと思う。例えば「日本ではあそびは人や自然をつなぎ、多様性を大事にしながら相互に認め合う行為である」や「遊びは相互に認め合いながら、時・もの・ことを介して関係性を再構築する社会的行為である」など。万博のレガシーとして、辞書に入るような定義を作ることも良いのでは。
- ・ あそびは「関係性」「社会的行為」「相手を認識しあう」など、相手との関係性を確認しあう行為。

佐野座長

- ・ 辞書的に間違いのない定義を打ち出そうとするのは難しい。あくまで私たち委員が合意した考え方を打ち出す場面ではないか。セルビアが提示してきた「あそび」というテーマを、日本側がこうとらえている、という説明をするということによいか。(→ サコ委員 同意)

澤田委員

ここで改めて定義を議論するよりも「日本のあそび心」が何を指しているのかということを説明し、それが日本のあそび心だとはっきり書いた方がわかりやすいと思う。

佐野座長

- ・ 7 ページの 2. テーマに込めた思いは、「あそび心」のブレイクダウンとしての 3 項目であるはず。現在の 1 項目目後半は 5 ページの 3 に移すことになった。残りの 2 項目を過剰に加筆する必要はないと思っている。
- ・ 塩瀬委員から「子供のように、ただ楽しむためにあそぶ」要素が抜けていると指摘があった。
- ・ もう一つの要素として提案したかったのが「おかしみ」とか「ユーモア」、あるいは諧謔性といったもの。幕末の開国期から来日外国人らにも注目されてきた日本文化の側面だが、そのあたりを書き切れていなかったと感じている。

松田委員

- ・ 大テーマに「あそび心」が入っていながら 2 の「テーマに込めた思い」には「あそび心」のことが触れられていないので、あそび心の定義を入れると良い。
- ・ あそび心を説明する際、「余白」に加え、座長ご提案の「おかしみ、ユーモア」を表現しては如何。

佐野座長

- ・ まず全体の大テーマ、そして副題として「ともにあそび つながる」が入っているが、このテーマの構成自体はご賛同いただけるか。(→異議なし)

安藤委員

- ・ 1つ目の最後に「日本の遊びの諸相を通じて」と入っているが、日本の遊びの諸相を具体的に書く
と繋がりやすい。テーマを表す表現にしないとわかりづらいと思う。日本のあそびとは何か（「か
ごめかごめ」のような伝統的なあそびなのか、現代のゲームなのか）を書いて、日本のあそびは何
を目的としているのかなどを日本館で説明するとわかりやすい。他国との差別化のため日本の遊び
の具体性は表現するものの、それでもうまく限定的にならないようなメッセージの表現をするのが
良い。

岩村委員

- ・ そもそも遊びは「Curiosity」から取り組むもので、理由がなければ遊ばないわけではない。欧州
開催なので論理的に定義するのもかもしれないが、定義をあえてしないという判断もあると思う。日
本館全体の世界観をどう設計するのか、体験型の設計にするのかなどが分からないので、そのあた
りも考慮して文章を考えるのも良いと思う。設計の仕方を決めておかないと議論が難しいのかもし
れない。

佐野座長

- ・ 日本の遊びの諸相としてどのようなものを取り上げるかは、ここで具体的に決めるというより、基
本方針を受けて実際に展示をデザインするプロセスで考えていただくことのように思う。展示に関
して当委員会の基本的な考え方は8～9 ページに盛り込めば良い。
- ・ 日本館全体の世界観というお話があったが、今回、大阪・関西万博セルビア館の努力に応えたいと
いう考え方から出発してきた。同館は「いのち」と「あそび」を接続させるにあたり、「全生命体」
という要素を強調していたので、それに対応して全てのいのちをつなぐものとしての遊びを考える、
いう流れで議論してきた。そこからスタートした方が全体を素直にまとめられるのでは。

サコ委員

- ・ あえてセルビアが今回テーマを「あそび」にしたのに深い意味があるのだろう。セルビアにとって
テーマは「平和」でも良かったのかもしれないが、平和を超えたテーマとして「あそび」を設定し
た。日本社会では人と人との関係を維持する過程にあそびがあるというイメージがある。
- ・ （平均的な来館時間である）20～30 分で伝えられる「日本のあそび心」とは何か、来館者に何を持
ち帰ってほしいか。人間と人間がつながる、日本館を通じて人の大切さを感じてもらうのも重要。
大阪・関西万博の日本館のコンセプトは、何度も訪れないと理解するのは難しかったが、ベオグラ
ードへの出展ではもう少し明確にして、1～2回で理解できるようにしたい。

澤田委員

- ・ ベオグラード博のテーマは難しい。文章の書き込み方としてはこのくらいがよく、あとは順番の問
題。どこをどうとらえるかによって見え方が変わるので、展示手法やとらえ方に移れば良い。
- ・ 色々な切り口があるが、「日本はここで何をしたいのか」があまり見えなくなると困る。

佐野座長

- ・ ここまでの議論を経て、日本館が何を伝えたいのかを説明する文脈としては、やはり大阪・関西万

博のセルビア館を切り口にするのが良いと感じている。

- ・ もう一つ重要なのは、あそびでつながることや、あそびが余白を意味することなど、必ずしも日本だけの特徴ではないということ。あそびの性質として普遍的なものではないか。これを日本文化に独特なものと主張することには慎重でありたい。展示で日本文化を伝えつつ世界共通の遊びのコンテキストを浮き彫りにすることでテーマに貢献するというスタンスが妥当であろう。

安藤委員

- ・ 今回も多くの方が参加する中で、他国も「あそびで分断を乗り越える」というような類似のメッセージを訴求することが想定される。日本との差別化をするのは難しいであろう。
- ・ 大阪・関西万博のレガシーとして考えるのであれば「いのちをかがやかせる」となり、その未来を展示の手法でうまく表現していくことになるのではないかと。「いのちを輝かせるために遊びが必要であり、余白が大切」ということを表現できるような、大きな枠をお示しすれば良いと思う。

塩瀬委員

- ・ ユーモアで返すことも日本のあそびとして大事な要素だとさきほど議論されていた。その意味では、やはり“つながり”をうまく活かす意味で、テーマに込めた返礼の思いはこのままでも良いのではないかと。日本らしさがそのまま展示になるだけではなく、この返礼の仕方そのものが日本らしさのあらわれにもなる。
- ・ セルビアと日本の関係から連想できる産業や著名人は多くない印象だが、大阪・関西万博を通じて両国が繋がったことは大きなつながりである。ベオグラード博の日本館展示で大阪博でのセルビア館展示についてちょっとでもいいので一部として紹介し、うまく展示の中で返せるような展示になればそれ自体がユーモアになる。例えば、同じ景色を見据える「連歌」的なイメージで大阪・関西万博のセルビア館が使っていたビー玉を用いるなども浮かんだ。このアイデアで展示を制約するつもりではないので、あくまで返礼を展示に活かす一例にすぎず、セルビアの万博関係者や報道関係者が気づくものであればなんでもよい。
- ・ 基本計画案のすべてのページを見渡したが、どこにも「こども」というキーワードが一度も出てこないで、こどものあそびも項目に加えられないか。

佐野座長

- ・ ここからは、8～9 ページに入れておかなければいけないことをご指摘いただきたい。

サコ委員

- ・ 今回のテーマは広いので、日本とセルビアのつながりの紹介は規模を小さくして、多様な展示空間を作った方がよい。
- ・ 広報は誰を対象としてイメージしているのか。セルビアだけなのか、他の国にも広報するのか。

奥田室長

- ・ まずは現地の人たちに日本館に来てもらうこと。また、日本国内でもベオグラード博に出展していることについて告知し、日本の中でもセルビアについてより一層知ってもらうことを念頭において

いる。

澤田委員

- ・ 8～9 ページ全般に「人と人の交流」をもう少し書き込んだ方が良い。海外のパビリオンはスタッフも含めて熱心に国際交流活動を展開しているので、そういった場を作ると良い。来館者やスタッフとの交流についても入れてもらえると良い。
- ・ また、万博の来場者は遊びに来ているので、まずは面白がってもらうことが大切。そのコンセプトを展示で示した方が良い。9 ページの【展示】の項目の上方に「来館者の記憶に残り、楽しめる展示にしたい」ことを書いた方が良い。
- ・ 8 ページ（6）来館者との交流の「スタッフを豊富に配置し」はポストと人数を増やすことが大切ではなく予算配分のバランスが悪くなる懸念があるので削除したほうが良い
- ・ 9 ページの【運営】の項目に、「日本と日本人に好感を持ってもらい、そのために接遇を工夫してほしい」などを書いてほしい。丁寧な接遇より、好感を得る接遇が大切。人が伝える力は大きく、展示技術が進んでもリアルを求める声は高まってくる。

佐野座長

- ・ 「人の交流が大事」を前面に出す点は同感。各所に人の重要性に関する項目が散っているが、「人が大事」ということをしっかり表に出し、そのもとでまとめる方がよい。

岩村委員

- ・ 8 ページの開催地の情報に「NG」情報を含めたい。
- ・ 4 ページに認定博は主催者が提供する建物内に展示するとあるが、9 ページの【展示】で「日本館を閉幕後にどのように活用するか」が記載されていることとの関係は如何。
- ・ 8 ページ（7）に関し、どういう点から環境への配慮ができるのか、書き方を工夫した方が良い。

佐野座長

・ 閉幕後、現在の文言は「日本館を活用する」となっているが、もともと議論していたのは館そのものではなく、館内の仕掛けや展示の一部を閉幕後に開催国の関連機関に寄贈するといった考え方。大阪・関西万博では、そうした寄贈先を開催中から具体的に明らかにしているケースも多かった。この傾向を今回の日本館でも考慮すべきということ。ただしこれは、館のデザインにかかわる事業者等の責任でできることではないので、幹事省や現地の公館などが協力してぜひ実現させてほしい。

角崎委員

- ・ 細かいことだが、セルビアはコソボを承認していない。日本政府はコソボを承認している。日本館で地図を出す場合、この認識の違いは問題になりうるので要注意。

塩瀬委員

- ・ 8～9 ページの【展示】か【広報】あたりか、記載場所は悩ましいが 2027 年という“時節をとらえる”ことを展示や広報に反映できるように項目化できないか。ヨーロッパや中東で日本に関係しそうなことに引っ掛けられると広報活動にもよい連携がとりやすい。

- ・ 例えばEuroHPC (The European High Performance Computing) のスーパーコンピュータのヨーロッパ展開においてセルビアはAI ファクトリーのアンテナ国の一つになるはず。「AI」や「スーパーコンピュータ」などもキーワードとして注目度が上がると思う。
- ・ 他に、国は違うが、e スポーツのオリンピックも IOC の正式な開催地としてサウジアラビアで初めて開催される。サウジアラビアでドラゴンボールパークも同じ 2027 年にオープン予定。エンタメ、コンテンツ、e スポーツ、AI など、2027 年に中欧や中東など近隣で国際的に盛り上がる要素を、上手く合わせられるなら活用しても良い。
- ・ 子ども優待や留学先として日本への期待値を高めるなども含めて、若い人に見てもらえるような工夫も必要。

安藤委員

- ・ 運営のところに過去博の経験を入れてほしい。来館者受け入れに際して予約を取るのか並ぶのか、ということも考えてほしい。
- ・ 日本館は人気が出ると思う。最初は来館者が少なく後半増えるという情報を踏まえ、入館できる人数の調整など柔軟性を最初から考えておいた方が、日本館で働く人たちも運営しやすくなる。
- ・ 主催者からも優先入館に関する要求が多いと思うので、運営ではぜひ留意点としてほしい。

サコ委員

- ・ 大阪・関西万博で人気のあったイタリア館などの傾向を考えると、2 週間に 1 回など新しいイベント等を入れると人気が出る。そういうイベントスペース(多目的スペース)もとれると良いと思う。イベントを色々入れていく中で、漫画やゲーム、歴史など多様なテーマやイベントを入れると、来館者との関係性がかなり作りやすいと思う。イベント用に多目的スペースの余裕があった方が良いのではないかな。

松田委員

- ・ ベオグラード博のテーマにスポーツと音楽が含まれているので、これらの要素もカバーしておいた方が良い。

佐野座長

- ・ 限られた期間だったが建設的な議論に感謝したい。様々な論点が出てきたが、第二章の大テーマは合意できたと理解。
- ・ 「2. テーマに込めた思い」は本日の議論を踏まえて整理したい。
- ・ セルビア館との接続を前に持ってくるのか、後ろに持ってくるのかを試してみて、文章のまとめ方を事務局と調整しながら検討し、皆さまにご確認をお願いする。日本館がよいものになるよう祈念する。

瀧部長

- ・ 委員の皆様からいただいたご意見を踏まえて速やかに基本計画を策定し、実施準備に移行する。
- ・ 第 3 回委員会の議事要旨案を速やかに整え、委員の皆様のご確認を経て公開させていただく予定。日本政府出展検討委員会はこれで終了となるが、今後出展の準備を進めていく中で委員の皆様にも

ご助言を仰ぐことがあると思うのでその節はよろしくお願いしたい。

奥田室長

- ・ 計画をまとめる時間軸について、10月27日（月）に総合プロデュース業務の公募説明会が予定されているので、それまでに基本計画を固めたい。佐野座長と相談のうえ、修正案を送付させていただくので、確認いただきたい。

以 上