

大阪・関西万博シグネチャーイベント 「世界遊び・学びサミット」パネルディスカッション

遊びと学びの交差点 ～エンタメが創る新しい価値～

“エンタテインメント”を「遊び×学び」の視点から再考察
未来の社会におけるエンタメの役割を、共に考える90分

オープニングトーク

ぴあ総研シンポジウム の歩み



笹井裕子
ぴあ総合研究所
株式会社
取締役所長



渥美真彩
ぴあ総合研究所
株式会社
研究員

総合司会



春野恵子
浪曲師

パネルディスカッション登壇者

ファシリテーター



鈴木寛氏
東京大学教授
慶應義塾大学SFC特任教授



吉澤保幸
ぴあ総合研究所株式会社
代表取締役社長

パネリスト



日比野克彦氏
東京藝術大学学長



芦立訓氏
日本スポーツ振興センター理事長



中村壺太郎氏
歌舞伎俳優



三島有紀子氏
映画監督

参加無料
予約不要

※別途万博入場チケットと
来場日予約が必要です

開催
日時

2025.8.10(日) 16:00→17:30

会場

EXPO メッセ「WASSE」

(2025年日本国際博覧会「世界遊び・学びサミット」内)



主催



ぴあ総研
PIA RESEARCH INSTITUTE

協力



文化庁

※ぴあ総研は「日本遺産オフィシャルパートナー」として、文化庁と協力し、日本遺産地域の活性化に向けて取り組みます

お問い合わせ：ぴあ総合研究所株式会社 piari@pia.co.jp (受付時間 平日 10:00～17:00)

本パネルディスカッション開催までの経緯

第1回 集客エンタメ産業による 日本再生の意義



中曽宏氏(株式会社大和総研理事長)
による基調講演

びあ総研 シンポジウムの歩み

2022年度

2023年度

2024年度

2025年度

第2回 文化芸術・集客エンタメは、 人々と社会をどう豊かにできるのか ～文化芸術・集客エンタメは、SDGs18番目の目標になりうるか?～



都倉俊一氏(文化庁長官)による基調講演

第3回 集客エンタメの社会実装に向けて ～集客エンタメを核とした地域活性～



岡田武史氏(株式会社山梨、夢スポーツ
代表取締役会長)による基調講演

第4回 文化と経済の対話から考える 未来のかたち ～文化芸術・エンタメ・スポーツの持続的発展を目指して～



ダイジェスト
映像はこちら



これらの集大成として
大阪・関西万博 シグネチャーイベント
「世界遊び・学びサミット」に参画

遊びと学びのあいだに、未来がひらく

パネルディスカッションテーマ

エンタメの社会的役割と、創造性の可能性に迫る

遊び・学び・エンタメが
交差する価値
とは?

AI時代に必要な
「生きる力」
とは?

ウェルビーイングに
おいて果たすエンタメの
役割とは?

“未来の遊びと学び”
とは?

EXPO メッセ「WASSE」へのアクセス



シグネチャーイベント「世界遊び・学びサミット」とは?

「シグネチャーイベント」とは?

大阪・関西万博の8名のテーマ事業プロデューサーが独自に企画・開催するイベント。今回参画する「世界遊び・学びサミット」もそのひとつ!

「世界遊び・学びサミット」とは?

中島プロデューサーのパビリオン「いのちの遊び場 クラゲ館」のシグネチャーイベント。8月6日(水)～10日(日)の5日間、「多様なのが、自分らしくワクワク輝く生成的な協奏の場を創る」を共通のフィロソフィーとして開催。「創造性の民主化」をキーワードに、未来の“学び”と“遊び”を多角的に体験・議論・共有します。

(主催:公益社団法人2025年日本国際博覧会協会/運営:株式会社 NKB)

SDGs
18番目の
目標

びあグループでは、世界の多様な「文化芸術」の共存・共生こそが、サステナビリティの根源をなすという考えに基づき、18番目の目標として「文化芸術をはじめとして、エンタテインメント、スポーツの必要性」を掲げ、心豊かな暮らしと社会のために、あらゆる人々の「文化」的活動を強化・支援することを提言します。

