

高雄市政府公務出國報告書

參訪 2025 大阪・關西世博會及 2025 瀨戶內國際藝術祭

姓名	服務機關/單位	職稱
張曉旻	高雄市歷史博物館	主任
蕭琬靜	高雄市立美術館	助理專員

出國期間：114 年 6 月 6 日至 6 月 12 日

到達國家(或地區)：日本

報告日期：114 年 8 月 15 日

高雄市政府及所屬各機關公務出國報告書審核表

公務出國報告書名稱：參訪 2025 大阪・關西世博會及 2025 瀨戶內國際藝術祭			
出國人員姓名 (以 1 人為代表)		職稱	服務單位
蕭琬靜		助理專員	高雄市立美術館
聯絡電話		(07)555-0331 #337	
出國類別	☐ 考察 ☒ 參訪 ☐ 進修 ☐ 研究 ☐ 實習 ☐ 參加國際會議 ☐ 其他公務活動(請填活動名稱)_____		
(註：授課、訓練、比賽、表演、開閉幕儀式、學校教育旅行或姊妹校訪問等第二類出國類別，以及隨同中央或其他縣市政府主辦之公務出國行程，請改填附件二公務出國提要表。)			
到達國家 (或地區)	日本		
主辦機關 審核意見	☒ 1. 依限繳交出國報告書 ☒ 2. 格式完整(本文必須具備「目的」、「過程」、「心得」及「建議事項」) ☒ 3. 無抄襲相關出國報告 ☐ 4. 建議具參考價值 ☒ 5. 送本機關參考或研辦 ☐ 6. 送他機關參考或研辦 ☐ 7. 送上級機關參考 ☐ 8. 退回補正，原因： ☐ 不符原核定計畫 ☐ 以外文撰寫或僅以所蒐集外文資料為內容 ☐ 內容過於簡略 ☐ 未依規定格式 ☐ 未登錄上傳資訊網 ☐ 9. 其他：_____		
出國人員確無抄襲相關資料並完成自我檢核後簽章 (2 人以上，以 1 人為代表)			
審核 人核 章	二級機關(學校)首長	一級機關首長或其授權人員	

說明：

- 一、出國人員確無抄襲相關資料並完成自我檢核後請於右欄簽章。
- 二、本表由主辦機關填寫審核意見並核章，二級機關、學校應先於左欄核章後送一級機關審核，加蓋首長職章後報府備查；若主辦機關為一級機關，僅需於右欄處核章。

目 錄

摘要.....	4
壹、 任務範圍.....	5
貳、 內容重點.....	6
一、2025 瀨戶內國際藝術祭	
(一)高松港及直島.....	6
(二)豐島.....	14
(三)小豆島.....	20
(四)瀨戶內國際藝術祭整體觀察.....	27
二、2025 大阪・關西世界博覽會	
(一)主題館.....	30
(二)日本國內館.....	38
(三)國家館.....	51
(四)世界博覽會整體觀察.....	63
三、大阪周邊展覽場館	
(一)中之島美術館.....	68
(二)大阪 VS.	71
參、 主要心得.....	73
肆、 建議事項.....	77

摘要

高雄市專業文化機構轄下三館－高雄市歷史博物館、高雄市立美術館及高雄市電影館，作為高雄文化藝術據點，高雄市歷史博物館承載著城市記憶與文化傳承；高雄市立美術館則關注在地藝術並持續引進國際知名特展；高雄市電影館則以電影教育為己任，推廣影像文化帶給民眾多元視野。與此同時，三館亦長期致力於推動城市文化發展與國際交流。三館各具特色且相輔相成，共構高雄豐富的文化底蘊。

近年來隨著時代發展趨勢與時俱進，響應 ESG 實踐趨勢，三館也積極匯聚多元智慧科技體驗，打造低碳永續的美學場域，並深化國際交流互動。為持續提升高雄市館舍營運策略與國際視野，學習國際藝文展演與機構如何於環境、社會、文化等永續方面的創新實踐，並將理念融入各館營運管理，為高雄文化資產活化提供借鑑，特規劃本次海外參訪計畫，並安排前往 2025 年於日本舉行兩大國際藝文盛事「2025 大阪・關西世界博覽會」及「2025 瀨戶內國際藝術祭」進行實地考察。

五年一次之世界博覽會「2025 大阪・關西世界博覽會」，今年以「創造閃耀生命光輝的未來社會」為核心理念，齊聚全球頂尖科技與各國文化，展現人類未來文明與發展遠景。「2025 瀨戶內國際藝術祭」則以「海之復權」為主軸概念，重建瀨戶內海島與自然生態與人文的和諧共生關係，為全球耕耘在地創生之中具相當代表性之藝術祭案例。

期望透過實地參與，藉由兩大國際藝文盛事探看全球文化科技、地方環境永續兩大全球關注議題，從中強化永續發展理念並擴展國際化視野，學習創新服務理念與科技應用實務，並融入各場館營運策略，為高雄城市文化發展挹注創新活力，向國際化永續都市發展目標持續邁進。

壹、任務範圍

近年來，高雄市歷史博物館、高雄市立美術館及高雄市電影館致力於將文化場域融合先進科技，並重視環境、社會、文化永續議題。高雄市歷史博物館於展覽中使用「看透·大高雄」5G XR 智慧導覽系統，使城市歷史轉化為生動的互動體驗，提升觀眾對歷史文化認知，培養文化永續意識；高雄市立美術館則關注科技成為藝術創作媒介，化為與觀眾的連結，推出《X 人稱—黃心健的元宇宙劇場》、《擴散耦—科技與藝術的擴散、並行、融合》、《映遇時光》展演計畫等，並於展館內使用電子紙看板，邁向智慧無紙化永續場館；高雄市電影館則緊跟科技趨勢、扶植 VR 等科技創作，設立「VR 體感劇院」，同時於高雄電影節創辦臺灣首屆 VR 影展與短片競賽、XR 沉浸式影像創作支持計畫等。同時三館亦各自邀請國際策展人、藝術家、影人、文史工作者等進行文化交流互動，亦透過國際論壇交換各國對於文化、環境永續之案例與觀察，深化城市與世界的連結。

每五年一次的世界博覽會，今年「2025 大阪・關西世界博覽會」於日本舉辦，展期自 114 年 4 月 13 日至 10 月 13 日，此行規劃兩日購票進場參觀。世博會內容分為三大區展館包含外國展館、日本國內展館及主題場館。本屆主題為「創造閃耀生命光輝的未來社會」，強調以「生命」為本的核心概念，長達半年的展期中，每週各館亦規劃多項文化體驗與展演活動。而 1970 年日本曾為世界博覽會主辦國，本次再度成為主辦方備受各國矚目，透過世博會實地考察能夠接觸各國文化精隨，學習全球最先進的多元技術發展。

每三年一次的「2025 瀨戶內國際藝術祭」，展期更分春、夏、秋季，本次春季展期自 114 年 4 月 18 日開始，活動場域涵蓋瀨戶內多座島嶼，如：直島、豐島、小豆島及高松港附近地帶。本屆以「海之復權」為主軸概念，重建瀨戶內海島與自然生態與人文的和諧共生關係，將藝術創作與環境保育結合，並活化在地文化資源與跨領域創作等面向，為全球耕耘在地創生之中具相當代表性之藝術祭案例。

期望透過實地參與，藉由兩大國際藝文盛事探看全球文化科技、地方環境永續兩大全球關注議題，從中強化永續發展理念並擴展國際化視野，學習創新服務理念與科技應用實務，並融入各場館營運策略，為高雄城市文化發展挹注創新活力，向國際化永續都市發展目標持續邁進。

貳、內容重點

一、2025 瀨戶內國際藝術祭

以瀨戶內群島為舞台，每 3 年舉辦一次的現代藝術的祭典。2010 年首次舉辦，為期約 100 天的展期分為春、夏、秋 3 個季節，是日本具有代表性的國際藝術節。訪客以藝術作品為路標，一邊周遊群島，一邊與藝術家、當地居民以及志工交流，同時觀賞自然景觀、體驗在地文化與美食。

在新冠肺炎之後 2025 年首次舉辦，同時也是第 6 屆的活動，為了傳達瀨戶內更多面向的魅力，並連結地區的活力，新增香川縣的沿岸地區（志度／津田區、引田區、宇多津區），共有 17 個地區的展出。¹

本次參訪時間恰逢非會期期間，故選擇常設館設及戶外作品較多的「高松港周邊、直島、豐島及小豆島」進行跳島參訪，並針對活動辦理方式觀察描寫。

（一）高松港及直島

高松港位於香川縣的高松市，是前往瀨戶內各小島的重要港口，港口附近也設置了不少作品；直島作為瀨戶內國際藝術祭的起點，匯聚眾多知名藝術家的經典作品，其中受到矚目的「直島新美術館」也於今年盛大開幕。以下羅列整理參訪的作品及館舍：

1. 直島新美術館

2025 年 5 月新開幕的「直島新美術館」，是安藤忠雄在直島上的第 10 座建築，亦為公益財團法人福武財團於直島經營之當代藝術機構，館長為三木明子，美術館的營運以展示、典藏日本及亞洲其他國家當代藝術為主軸。

直島新美術館建築沿著本村地區山脊而建，有著一個大型山形屋頂，共有地下兩層與地上一層，整體設計體現安藤忠雄以人為本、與環境共生的理念，美術館內部有多處天窗讓自然光流洩入室內。館內亦規劃咖啡廳戶外平台，讓觀眾可以從此一覽豐島及漁船運行等瀨戶內海的特有風貌。

開幕展覽「從原點邁向未來」，作品規劃涵蓋館舍四個主展間及咖啡廳空間，主要透過藝術對當前時代、社會與環境的敏銳觀察與提問，許多作品概念重回直島，並思考什麼是「真正的好好生活」，由來自日本、中國、韓國、印尼、泰國、菲律賓等亞洲地區的 12 組藝術家參與，展出為當地量身創作的新作與代表作品包含韓國藝術家徐道獲（Do Ho Suh），作品「Hub」系列為藝術家以布料重現自己曾居住過的住宅門廊與走道等空間。這次展出加入藝術家在直島探訪時所見民宅的走廊，為該系列迄今規模最大之長期展示。作品源自藝術家

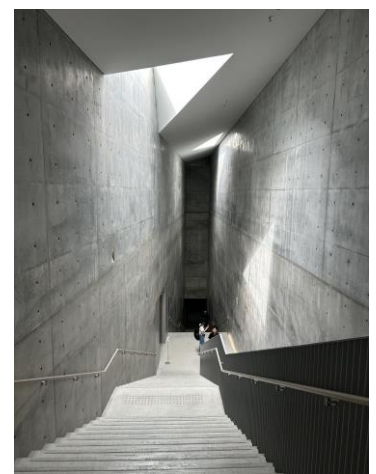
¹ 註：瀨戶內國際藝術祭官方網站 <https://setouchi-artfest.jp/tw/about/mission-and-history/>

自身對人生中種種「通道」經驗的體悟，觀眾可穿梭其中發現許多有趣的建築及室內空間設計細節。

以及日本知名藝術家村上隆展出作品《洛中洛外圖》，這件是由 2024 年個展「村上隆·靈氣·京都」上首次亮相的作品基礎上進一步加工而成，重新演繹岩佐又兵衛(1578 - 1650)的《洛中洛外圖屏風 佐又兵衛 rip》(Rakuchū-Rakugai-zu Byōbu)。《洛中洛外圖》是日本歷史上室町時代所創作的風俗畫裡其中一種，畫中共有 2,500 個人物，包括王公貴族、平民百姓。此畫的經典程度，日本人將它視為浮世繪元祖，在畫面中藝術家特別繪製一名坐於屋頂上看著百姓的大人物，象徵福武集團老闆。



直島美術館入口，其 Logo 由打造地中美術館與豐島美術館 Logo 的設計師祖父江慎打造



安藤忠雄於建築頂部開窗，讓陽光灑入



開幕首展「從原點邁向未來」第一展間



印尼當代藝術家赫里·多諾 (Heri Dono) 大型作品



韓國藝術家徐道獲 (Do Ho Suh) 作品「Hub」系列



日本知名藝術家村上隆展出作品《洛中洛外圖》



中國藝術家蔡國強作品《Head On》



美術館設有半露天咖啡廳及觀景平台，亦有作品展示

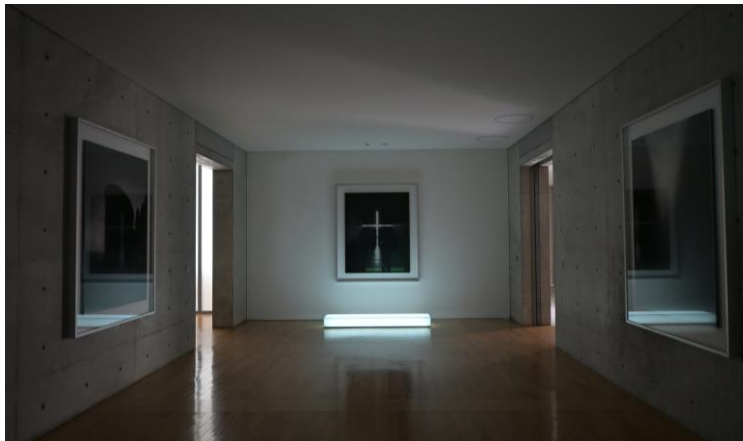
2. 杉本博司 Gallery：時間的迴廊

以建築師兼攝影師杉本博司的作品為主要展示，藝廊建築則由建築師安藤忠雄設計。藝廊內部以展示杉本博司攝影作品：《松林圖》、《劇院》系列、《海景》系列、《光之棺》、《光学硝子五輪塔》、《觀念之形》等，其中《光之棺》以4幅模糊、建築攝影組成，分別是日本光之教堂（安藤忠雄代表作）、瑞士聖本篤教堂(Caplutta Sogn Benedetg)、法國廊香教堂、911事件主角雙子星大樓，帶出與宗教、生死有關的意涵。

藝廊內另設立茶點休息空間，茶點為隨季節更換食材製作的和菓子、手刷抹茶。空間陳設也蘊含了杉本博司對時間的思考，4000年前神木雕刻出的《三種神樹—神代杉》木桌，以不同形式讓觀者看見時間的軌跡。牆上則展示杉本博司最新的實驗攝影系列作品《Opticks (光學)》。從空間內部可透過落地窗直接欣賞佇立於外側的「硝子的茶室——聞鳥庵」玻璃茶屋。

藝廊契機，起因於杉本博司2017年於小田原市興建江之浦測候所，除了是氣象觀測設施，更融合54個建築與作品，融合於大自然山水之間。而2023年建立「時間的迴廊」，則希望透過此藝廊連結直島與江之浦，鼓勵觀者漫步於安

藤忠雄與大自然共生共存之建築，從杉本博司一直以來對時間的持續思考觀念，感受大自然瞬息萬變與時間流逝，進而思考過去的歷史及生活。



攝影作品《光之棺》



戶外立體作品《觀念之形》



休息空間提供的茶點，桌子為《三種神樹——神代杉》木桌



硝子的茶室——聞鳥庵

3. Benesse House 倍樂生之家

瀨戶內海上的「直島」為享譽盛名的現代藝術聖地，島嶼上集結了眾多大師級作品。日本建築大師安藤忠雄在直島上打造了 10 座建築，也讓「直島」又稱之「安藤之島」。而安藤忠雄首座作品即為「倍樂生之家」，於 1992 年開設，以清水混凝土為基調，極簡風格的空間中引入自然光與海風，創造出富有呼吸感的建築美學。主要包含四棟建築，分別為「美術館棟」、「橢圓棟 (Oval)」、「公園棟」與「海灘棟」，分布在不同的自然地形之上。其中「美術館棟」結合了現代美術館與飯店功能，住宿者可在非開館時間內自由欣賞藝術作品，享有「與藝術同眠」的特別體驗。

此次造訪地點主為倍樂生之家美術館及戶外展區。美術館以「自然、建築、藝術共生」為核心理念，主要展出 20 世紀以來的現代藝術作品。包含瑞士雕刻家阿爾貝托·賈科梅蒂 (Alberto Giacometti) 《石碑上的迪耶哥 I》、英國雕塑家理查德·隆 (Richard Long) 《瀨戶內海流木之環》、美國雕塑家喬納森·波羅夫斯基 (Jonathan Borofsky) 《三個說話的人》、美國藝術家布魯斯

• 瑙曼 (Bruce Nauman) 《100 Live and Die》、及日本攝影師杉本博司《Time Exposed》系列等許多世界級藝術家的代表作品。而戶外草皮廣場放置妮基·桑法勒 (Niki de Saint Phalle) 的《大象》《貓》《駱駝》等色彩鮮豔、童趣十足的作品，還有家喻戶曉的草間彌生創作的《南瓜》，以藍天大海為背景的黃底黑點大南瓜，是訪客必打卡景點。

「倍樂生之家」可說是直島蛻變的起點與象徵，見證了這座曾經被世人遺忘、人口一度僅剩三人的小島，如何華麗轉身，成為每年吸引百萬人造訪的當代藝術聖地。親自走訪「倍樂生之家」，便能深刻理解直島為何如此迷人——藝術作品、建築空間與自然光影巧妙交織，彼此呼應，創造出「藝術即生活」的獨特感官體驗，令人難以忘懷。

			
倍樂生之家美術館的入口	Richard Long 運用現地素材形構各式圓型作品象徵直島是個匯聚的場所	Bruce Nauman 的代表作《100 Live and Die》透過百個閃燈傳達生命中的每一種可能	Niki de Saint Phalle 作品《座椅》邀請訪客一同坐下欣賞美景
			
草間彌生代表作《南瓜》，是遊客必訪打卡景點		杉本博司黑白色調的海平面攝影作品與清水模建築牆體相互融合，又與瀨戶內海自然景致呼應	

4. Valley Gallery 及李禹煥美術館

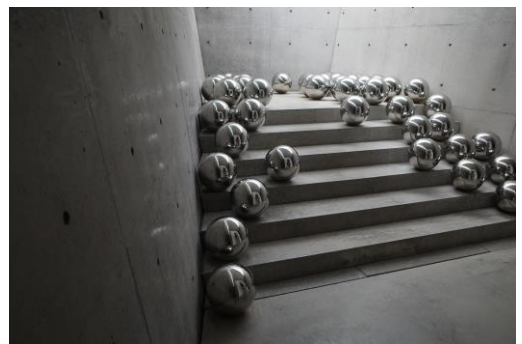
位於山谷間的 Valley Gallery，是安藤忠雄在直島的第 9 座建築。進入園區後首先映入眼簾的是草間彌生的作品《自戀庭園》，從水池、草地、山坡上到建築內外，處處可見直徑約 30 公分的鏡面大鋼球，據說總共設置 1700 多顆。在池畔可以看見第二件作品，由小沢剛創作的《爐渣佛像 88》，他將豐島上的工業廢棄爐渣製作成 88 尊佛像，概念源自江戶時代的遍路巡禮，需要徒步走訪 88 所寺廟，希望觀者對環境污染的議題多一些關注。Valley Gallery 的建

築本體可視為第三件作品。安藤忠雄以神社為靈感，打造一座混凝土結構的半戶外空間。屋頂保留幾何造型的開口，使光、風、雨水得以自由流動，室內的鋼球在光影交錯的映照下，增添一絲神聖的氣息。²

穿過馬路，從 Valley Gallery 來到對面的李禹煥美術館。李禹煥出生於韓國，20 歲赴日發展，是現代藝術「物派」的代表人物，擅長運用石頭、木材、金屬等自然材質進行創作。戶外的作品《關係項一點線面》由高聳的混凝土柱、鐵板及石頭組成；面海的經典作品《無限門》則吸引遊客拍照留念。美術館的建築本體同樣出自安藤忠雄之手，進入美術館前，需要先通過由聳立的牆面構成的 U 字形通道，成為引導觀者進入室內並預先調整情緒的過道。館內作品包含投影、雕塑、繪畫等多種形式，皆禁止拍攝。透過燈光與空間氛圍的巧妙安排，更突顯李禹煥極簡的藝術語彙。³



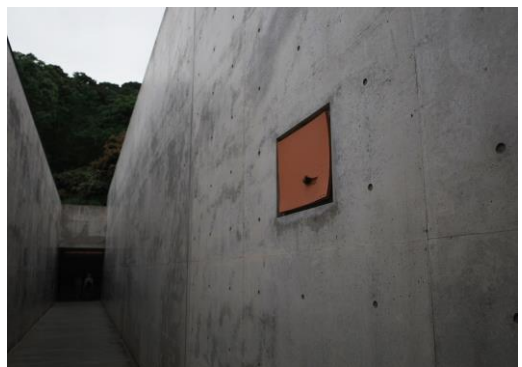
Valley Gallery 裡小澤剛的作品《爐渣佛像 88》，由豐島的工業廢棄爐渣製成



Valley Gallery 於室內展出草間彌生的作品《自戀的庭園》



於李禹煥美術館的戶外展出的李禹煥知名作品《無限門》



李禹煥美術館入口通道上的作品《關係項一標記》

5. 藝術祭戶外作品

(1) 大卷伸嗣《Liminal Air core》

佇立在高松港邊的高達 8 公尺繽紛柱子，日本當代藝術家大卷伸嗣利用鏡子表面材質，讓柱子得以反射出港口週遭風景，而隨著時間、光線變化、

² 註：Adela Cheng (民國 110 年 11 月 16 日)。瀨戶內海直島新藝術場館！安藤忠雄設計山谷中的藝廊「Valley Gallery」。La Vie 藝術。民國 114 年 6 月 30 日。取自：<https://www.wowlavie.com/article/ae2101691>

³ 註：少數人的休日時光(民國 112 年 10 月 26 日)。李禹煥美術館|瀨戶內海藝術祭——韓國物派藝術家在直島。民國 114 年 6 月 30 日。取自：<https://theminoritylife.com/lee-ufan/>

觀者所站位置，柱子將產生不同顏色。



《Liminal Air core》作品細節



《Liminal Air core》作品全景

(2) Julian Opie 《銀行家、看護師、探偵、弁護士》

英國藝術家 Julian Opie 利用當地石材創作出 4 座雕塑。銀行家、看護師（護理師）、探偵（偵探）、弁護士（律師）分別使用白色大理石、庵治石（花崗岩）、石灰岩、黑色花崗岩製成，陳設於高松港口附近的人行道旁，巧妙融入早晨來往人群當中。



作品巧妙融入通勤人群中(照片取自官網)



護理師與律師

(3) 五十嵐靖晃 《そらあみ》（空網）

そらあみ（空網）不僅是作品，也是場藝術行動。日本藝術家五十嵐靖晃曾於豐島、女木島、男木島、小豆島舉辦工作坊，邀請約 250 名當地漁民和居民共同創作，整幅漁網寬 32 公尺、長 4 公尺，並使用傳統技法竹網針編織而成。自 2025 春季會期起裝飾於高松港口旁，成為連結人們、大海與島嶼的記憶。



《そらあみ》（空網）



《そらあみ》（空網）

(4) 草間彌生《赤かぼちゃ》(紅南瓜)

紅南瓜座落於宮浦港碼頭旁，搭船往返直島路上就能遠遠的看見。南瓜作為藝術家草間彌生創作生涯中的重要題材，在此不僅是件作品，也是遊樂場，觀者能透過紅南瓜的簍空原點穿梭於內部、觸摸南瓜本身。



草間彌生《赤かぼちゃ》(紅南瓜)



遊客與《赤かぼちゃ》(紅南瓜)合照

(5) 草間彌生《黄かぼちゃ》(黃南瓜)

黃南瓜則座落於倍樂生之家園區附近海堤，自 1994 年登場後訪客絡繹不絕，為直島知名地標，草間彌生使用波卡點與強烈鮮明的黃色創作了此雕塑。在她大大小小的南瓜創作中，每個南瓜形狀、顏色不一，就如同人類個體皆擁有不同個性。2021 年，黃南瓜遭遇颱風不幸落海損壞，幾年後再次修復展出，也彰顯了直島的再生精神。



草間彌生《黄かぼちゃ》(黃南瓜)



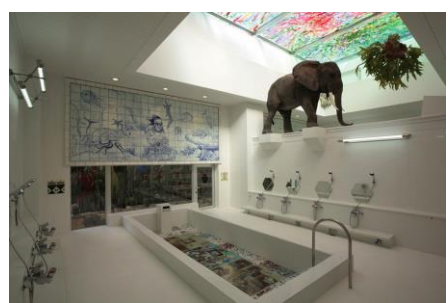
遊客與《黄かぼちゃ》(黃南瓜)合照

(6) 大竹伸朗《直島澡堂「I♥湯」I♥U》

「I♥湯」是件作品，也提供直島居民、遠道而來的訪客泡澡設施。澡堂被日本視為重要文化，也是日常生活人與人之間交流的場所，大竹伸朗利用壁畫、馬賽克磁磚點使澡堂外觀多彩繽紛獲得重生，也讓澡堂重要文化持續傳承，讓觀者藉由泡湯過程親自感受傳統澡堂文化魅力。



澡堂外觀



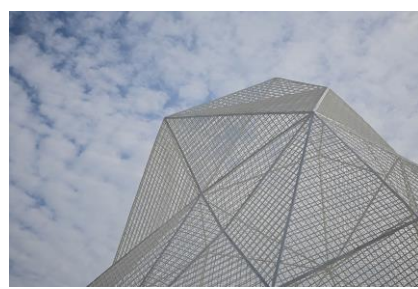
澡堂內部(照片取自官網)

(7) 藤本壯介《直島展覽館》

位於宮浦港碼頭附近的直島展覽館，其實並不是館舍。藤本壯介使用大約 250 個三角形狀的鋼網組成不規則形狀的雕塑，觀者可穿梭至內部倚靠作品。此雕塑靈感源自於海市蜃樓的「浮島現象」，直島由 27 座島嶼構成，而直島展覽館輕盈的意象則被創作者認為是第 28 座島。



《直島展覽館》作品全景



《直島展覽館》作品細節

(8) 西澤立衛＋妹島和世《直島港碼頭》(直島港ターミナル)

位於直島另一側本村港的直島港碼頭，在此作為港口候船室。由圓形球體的頂端構造，及內部木造結構而成，整體乍看之下猶如積雨雲的立體造型。對比宮浦港的繁榮，過去本村港作為小型客船碼頭早已衰敗不堪，因此創作者希望透過直島港碼頭的興建，讓此地再次成為小鎮的新象徵。



《直島港碼頭》(照片取自官網)



從高松港至豐島的航線上望向《直島港碼頭》

(二) 豐島

豐島位於直島與小豆島之間，擁有梯田與湧泉等優美自然景觀。曾經受到非法棄置工業廢棄物事件的影響，作品多聚焦於島嶼原有的豐饒。以下羅列整理參訪的作品及館舍：

1. 豐島美術館

豐島美術館，隱身於豐島唐櫃的一座小山丘山腰，可俯瞰瀨戶內海，是一座與自然融為一體的藝術空間。2010 年開館的豐島美術館，是由藝術家內藤禮與建築家西澤立衛共同設計打造，館內僅展示唯一作品《母型》。

從外觀來看，整座建築就像是一滴巨大水滴落在大地上的樣子，採用純白混凝土建造，內部沒有任何柱子或樑的結構，只有曲線沒有角度，水泥牆厚度僅 25 公分，最高處為 4.5 公尺，天井設有兩個開口，陽光、風雨、鳥叫等聲音自由地貫穿其中，讓空無一物的空間充滿自然生機。

觀眾進入館內時候需脫鞋，禁止使用手機、照相機等設備，大家以安靜的腳步緩行，並小心避開地面上不時湧出細小水滴。水滴在地面上自然地滑行、匯聚，隨後又慢慢流走。這些水滴的運動像是大地的脈動。加上耳邊傳來的風聲、鳥鳴，還有從天空降下的雨所衍生的水聲，也成為作品一部分，觀眾在此不僅僅是「觀看」，而是靜靜地坐臥下來「感受」，與自然、空間、自我進行交流。

豐島美術館雖然只有一件作品，但卻會因天氣、時間、季節的變化，讓每次的參觀體驗都截然不同，提供觀眾一場只有「此時此刻」才能感受的藝術旅程。結合了藝術、建築與大自然的豐島美術館，絕非傳統意義上的展覽空間，卻是一個讓人放下喧囂、回歸自然，靜謐沉思的場域，令人想再次造訪，感受不同風貌。



仿佛是迫降森林中飛碟造型的豐島美術館



雨中漫步尋訪豐島美術館



水滴是作品《母型》的靈魂人物(照片取自官網)



邀請觀眾聆聽藝術與自然的共奏(照片取自官網)

2. 豐島橫尾館

豐島橫尾館由藝術家橫尾忠則、建築師永山祐子，將 100 年歷史的舊農舍家屋翻修而成。館舍外觀窗戶以紅色玻璃作為主軸，空間隨著光線、時間的變化，視覺效果也不相同，但僅僅從窗戶向內望去庭院皆是一片紅的景象，便已經勾起觀者的想像空間。

橫尾館以三個展覽空間「母屋（主屋）」、「倉（倉庫）」、「納屋（穀倉）」、11 件作品帶出橫尾忠則的少時對戰爭的記憶與心境，以及他對生命、死亡的探

索。黑色幽默、沉重、荒謬風格並行，喚起觀者對生與死、虛幻與真實的思考。入口處提供日文問答本，每一頁以提問引領觀眾探索空間的設施及畫作，邀請觀眾發揮想像寫下答案，且每位觀眾皆能看到過去他人寫下的想法，然而每個問答背後的導賞文字僅陳述相關歷史、有時不明確告知答案，讓觀者留下未解之謎的韻味。從場館、作品、甚至是問答本，皆呈現出橫尾忠則迷幻、強烈的風格。



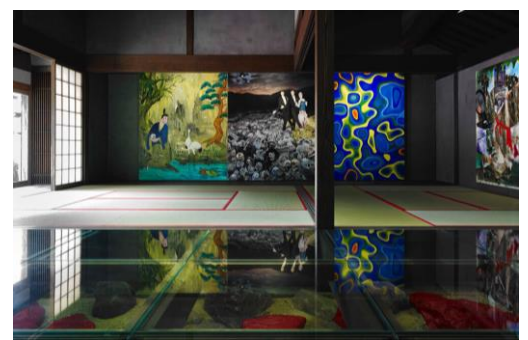
豐島橫尾館庭院



豐島橫尾館庭院(照片取自官網)



館舍外觀窗戶以紅色玻璃勾起觀眾想像(照片取自官網)



豐島橫尾館主屋(照片取自官網)

3. 針工場

《針工場》是日本藝術家大竹伸朗於 2016 年瀨戶內國際藝術祭創作作品，位於瀨戶內海的豐島上一座已廢棄的製針廠。這間工廠曾是島民重要工作場所，1988 年歇業便一直閒置。

作品的核心是一艘 17 公尺長、來自四國宇和島的木造製船模型。這艘船模從未派上用場，直到大竹伸朗偶然與之相遇，他認為這艘船不僅是一個物件，更像是某種神聖遺跡，承載著歷史與時間。當他造訪豐島的製針廠時，腦中浮現出這艘船「從天而降」的畫面，於是促成了這件作品的誕生。

大竹伸朗向來擅長使用剪報、繪畫、海報、磁磚、聲音、影像、廢棄的看板等各種媒材進行拼貼創作。在《針工場》這件作品，他將過去屬於不同產業的兩件遺物—「廢棄製針廠」與「廢棄製船模型」進行「拼貼」，象徵對消逝工藝的追憶，也因作品設置過程成為當地居民共同新回憶。《針工場》不只是視覺

上的藝術品，它是一個讓人走入、感受、與歷史對話的空間。它靜靜地告訴我們，即使無法再生產針或建造船，記憶與藝術卻能持續啟發人心。



4. 豐島 usaginingen 劇場

於豐島島廚房附近的 usaginingen 劇場，為家庭式表演藝術團體，由平井絵美、平井伸一以自製影像設備、樂器作為融合模擬和數位的創新表演方式，劇場空間以過去曾為木匠倉庫進行改造。本次表演「トンビ-魂の鼓動- (Black Kite -Pulsation of souls)」以豐島過去最著名的「豐島產廢事件」為主題，過去豐島曾因此事件被眾人稱為垃圾之島，無論是環境、居民皆深受其害，豐島居民因此進行一連串抗爭。Usaginingen 帶領觀者從另一個角度探看整個事件始末及豐島的重生。



5. 藝術祭戶外作品

(1)Llobet & Pons 《無人勝出一多重籃框》

瀨戶內國際藝術祭位於豐島唐櫃港著名戶外藝術作品《無人勝出-多重籃框》，由西班牙藝術家團體 Llobet & Pons 於 2013 年創作設置，免費參觀體驗。藝術家創造一處讓島上居民和遊客都能快樂打籃球的場所，現場亦備有數顆籃球供體驗者使用，整體籃框板以豐島為造型，籃板上設置六個籃網，象徵豐島六個聚落。因為籃框板上同時設置數個不同高低位置的籃框，每個人能依照自己喜歡的規則打球，幽默的造型及體驗方式似乎消解原本籃球競技輸贏的概念，顛覆以往大眾對籃球運動及賽制的框架。



《無人勝出—多數籃框》



同時具有多重籃框的作品呈現幽默的造型與樂趣

(2) 《島廚房》

《島廚房》是 2010 年瀨戶內國際藝術祭位於豐島上的建築空間作品，建築師為安部良 (Ryo Abe)，座落於唐櫃港聚落中，他藉由修整古老民房，打造一個大屋頂環繞的餐飲店，只要打開建築物窗戶就能與四周環境連結，希望透過藝術和食物連接人與人，目前已經成為島民熟悉的交流平台，餐廳由 NPO 法人瀨戶內 (KOEBI NETWORK) 營運，東京丸之內酒店主廚與島上的婦女們攜手合作，供應以當地食材烹調而成的餐點，以香川豐島在地食材如魚類、野菜、梅子等提供簡餐美食，現場也販售當地釀製食材及文化商品。假日期間，在《島廚房》周邊的露天露台會舉辦各種文化工作坊及現場表演等藝術活動，邀請居民及旅客一起參與。⁴

《島廚房》能夠在豐島長年經營，與其充滿美麗與哀愁的歷史息息相關。原本富有「牛奶之島」美名之豐島，在 1990 年代爆發廢棄物環境事件，毒工業廢料污染打擊豐島的土地與農牧經濟。經過十多年抗爭，2010 年終於因福武集團在瀨戶內海推動「直島倍樂生藝術之地」計畫，周邊小島環境保護意識才得以被重視，透過逐步建構藝術景觀，重拾島民健康與信心，島廚房專注以「農與食」的對話，象徵著豐島梯田再生的努力獲得米食的回饋，也是地方交流的重要橋樑。

⁴ 註：2010-2025 瀨戶內こえびネットワーク, 2025. About SHIMA KITCHEN. 2025/07/08. <http://www.shimakitchen.com>



島廚房建築外觀，照片取自
<https://vocus.cc/article/63b150adfd89780001d79a16>



島廚房內部空間

(3) 橫尾忠則《未完成的鷹架》

此件戶外作品為日本藝術家橫尾忠則與 Gucci 合作之三站式合作計劃之第二站，非屬 2025 瀨戶內國際藝術祭之官方作品。

2025 年，Gucci 以「透過創造力與社群共創」為旨，在日本展開多面向的藝術計畫；其中一大重點項目便是與日本代表性藝術家橫尾忠則（Yokoo Tadanori）的合作展覽。橫尾忠則與瀨戶內國際藝術祭的淵源，則是來自 2013 年與建築師永山祐子共同創建的「豐島橫尾館」，目前由福武財團營運，結合橫尾忠則藝術作品與建築空間打造體驗型的展覽場域，現已被「永久性藝術設施」定位為豐島象徵性地標之一。Gucci 作為首度擔任 2025 瀨戶內國際藝術祭官方合作夥伴的時尚品牌，將藝術家在東京個展室內《未完成的鷹架》作品重新裝置於豐島戶外，與當地風景相互呼應，也將藝術與時尚深化在地。⁵

這件作品呈現橫尾忠則個人強烈的創作風格，鮮紅色的鷹架呼應 1970 年大阪世博的裝置。鷹架上設置一位正在對倉庫外牆進行壁畫創作的人像，視覺意象在豐島主要道路旁相當搶眼，很難不被發現。

⁵ 註：Ning Chi(民國 114 年 6 月 24 日)。Gucci x 橫尾忠則 3 站式合作計畫：《向自己的旅程》個展在東京，豐島、大阪同步重現 1970 大阪世博「未完成」鷹架。La Vie 藝術。民國 114 年 7 月 8 日。取自：
<https://www.wowlavie.com/article/250025901>



（三） 小豆島

小豆島是瀨戶內具有代表性的觀光之島，富有自然景觀、文化、歷史及產業，藝術節中最大的島嶼。這裡也是日本首個成功栽培橄欖的地點，因此又以「橄欖之島」聞名。以下羅列整理參訪的作品及館舍：

1. 二十四之瞳電影村

小豆島的「二十四の瞳映画村」是一座充滿懷舊風情的主題園區，原本是 1987 年為拍攝經典電影《二十四の瞳》（導演：木下惠介/主演：高峰秀子）所建的場景，如今對外開放成為觀光景點。這部作品改編自日本作家壺井榮的小說，講述一位女老師與十二位學生之間歷經戰爭與人生起伏的故事，感動了無數人。

電影村完整保留日本昭和初期的村落風貌，像是木造校舍「岬の分教場」、古早的雜貨店、劇場、食堂等建築，不只是拍照熱點，更像時光膠囊，讓人一腳踏入舊時代。教室裡的課桌椅和黑板，古老風琴還有停擺的鐘，雖然少了排排坐認真聽課的小學生們，但教室外的瀨戶內海卻依然寧靜與廣闊，令人沉浸在獨特魅力之中。



電影村入口



古民家街景讓遊客得以一秒穿越百年前



原汁原味保留電影拍攝現場

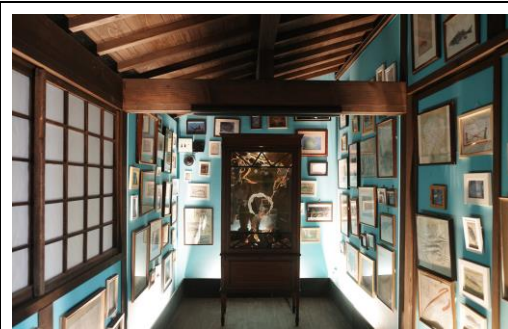


電影村旁即是瀨戶內海

配合瀨戶內國際藝術祭，電影村內設有兩件作品，分別為入江早耶的《漁夫的夢(漁師の夢)》及尾身大輔所創作的《YAZAIMON 大章魚(ヤザイモン蛸)》，簡單介紹如下：

(1) 入江早耶《漁師の夢》

《漁師の夢》位於電影村其中一棟建築「漁夫的家」。走進漁夫的家可以隨意參觀，不時聽見漁夫的聲音在一旁介紹他的生活。透過屋內的引導，踏入一個海藍色小房間，掛滿漁夫珍藏的魚拓與畫作，彷彿不小心發現了漁夫內心深處的秘密。擅長用橡皮擦碎屑重新創造立體作品的入江早耶，也運用同樣手法，用橡皮擦屑形塑龍宮公主形象的海中女神，陳列於展示櫃中，相當吸睛。



中間木櫃展示由橡皮擦屑形塑的海中女神



小房間裡掛滿漁夫珍藏的魚拓與畫作

(2) 尾身大輔《ヤザイモン蛸》

出身於四國香川縣的尾身大輔，以木雕為主要創作形式，擅長從神祇、妖怪等民俗信仰的想像具體化為作品。電影村中的《ヤザイモン蛸》，發想來自香川傳說中的大妖怪「YAZAIMON 大章魚」。據傳有名叫八左兵門的男子，每天帶回 1 隻午睡的大章魚的腳，結果第 8 天被大章魚以最後一隻腳拉進了海中。尾身大輔重新詮釋傳說中妖怪進行創作，海岸邊以巨大身形盤踞在大鐵鍋上的大章魚，似乎準備大快朵頤一番。



巨大章魚相當顯眼，作品背後即是瀨戶內海

儘管是木雕卻讓人感受章魚腳張力與圓滑，連吸盤也相當擬真

2. 小豆島現代美術館

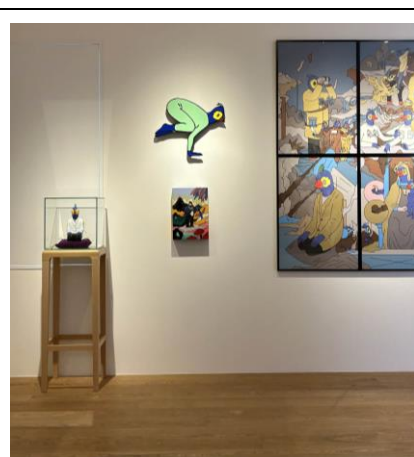
小豆島現代美術館是「小豆島藝術計畫」所創建的私人藝術空間，自 2018 年以來一直致力於在小豆島建立一個成熟的藝術館舍。目前館設包含了七個範圍，在任一地點購票即可一票參觀以下空間：MOCA HISHIO（原醬之鄉現代美術館）、MOCA HISHIO ANNEX（別館）、GEORGES gallery（喬治畫廊）、KOHIRA CAFE、KOHIRA SMOOTHIE、HILL TOP、MOCA OLIVE，每個展館都有他的故事，為的是展現小豆島的文化魅力與藝術精神，強調公益大於收益性質的美術館。⁶

MOCA HISHIO（原醬之鄉現代美術館）這幢兩層樓建築物，原來是小豆島第一間鋼筋混凝土建築，設計充滿西洋風格，1962 年至 1992 年本為小豆島町立圖書館，活化成為醬之鄉現代美術館後，便由小豆島藝術計畫團隊負責營運，並於 2022 瀨戶內國際藝術祭展會合作。這次我們所參訪的是位於小豆島橄欖公園的 MOCA OLIVE，2024 年開幕，是小豆島藝術計畫的第五個館舍，目前展出館長石井淳約 40 件當代藝術收藏品，其中亦包含台灣藝術家張騰遠的作品。位於橄欖公園山坡上還設有 TOP Terrace，設置具有童趣的大型藝術裝置作品，也是觀賞瀨戶內海景色的絕佳地點。

⁶ 註：小豆島現代美術館，2025。ようこそ 小豆島現代美術館へ『小豆島にアートを』。民國 114 年 7 月 29 日。
取自：<https://www.mocahishio.com>



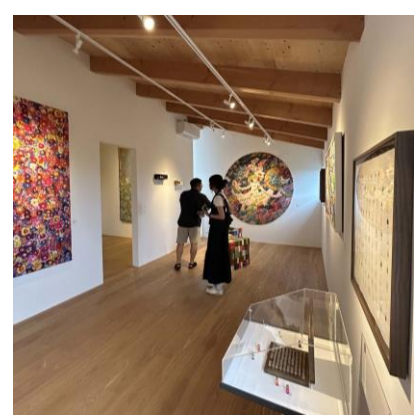
MOCA OLIVE 美術館坐落在小豆島橄欖公園旁



台灣藝術家張騰遠的作品



二樓保留講座空間與參與者交流



展示多位日本知名當代藝術家作品

3. 藝術祭戶外作品

(1) 清水久和《愛的繫船柱》

此件作品位於二十四之瞳電影村停車場對面，設計師清水久和將海港常見的「繫船柱」巨大化，純白色、毫無裝飾的巨型量體靜靜地佇立於海岸邊。自從發表前作飛機橄欖頭後，清水便頻繁到小豆島與當地居民交流。作品由小豆島的岡崎造船公司製作，搬運過程中甚至占用部分道路，基於先前建立的信賴關係，透過島上各方協助下作品才得以完成設置。⁷



《愛的繫船柱》正面，作品背後即是海岸



《愛的繫船柱》側面

⁷ 註：HOW INC 媒體公司新聞稿(民國 105 年 3 月 23 日)清水久和 新作「愛のボラード」/ 瀬戸内国際芸術祭 2016 小豆島にて。民國 114 年 6 月 30 日。取自：<https://www.how-pr.co.jp/pressrelease/2016.html>

(2) 矢延憲司《星之怒》

此件作品位於坂手港渡輪站外的港口燈塔的舊址，直徑 5 公尺的巨大鏡球，以放射狀長出黑色尖刺，一條龍盤踞在上面，日落後會有燈光效果，一片黑暗中更顯閃耀。⁸



《星之怒》



《星之怒》近照

(3) 矢延憲司《Journey of SHIP' S CAT 2025》

《SHIP' S CAT》是一系列以「乘船的貓」作為靈感的作品，守護旅客旅途順利。《SHIP' S CAT (Jumping)》位於坂手港渡輪站的頂樓，呈現正在跳上船的姿勢；而往返於神戶和坂手的大型渡輪「AOI 號」的甲板上則設置《SHIP' S CAT (Boarding)》，兩件作品連結海與陸互相呼應，迎接旅客踏上旅程。



《Journey of SHIP' S CAT 2025 (Jumping)》臉部近照



《Journey of SHIP' S CAT 2025 (Jumping)》側面

(4) 清水久和《橄欖飛機頭》及《鬚貯金箱》

醬之鄉區域的一小片橄欖園入口擺放此件作品，高度約有 200 多公分的白色橄欖臉型，頭上頂著飛機頭，正當我們圍繞著作品拍照時，細雨中走來一位老先生，招呼我們進入對面的倉庫「裡面還有作品可以看唷！」後來才知道他是橄欖園的主人「小岩先生」，從 2013 設置作品以來，每天都會仔細擦拭作品，並熱情招呼參觀者，設計者清水久和曾說因為有小岩先生才讓作品可以受到廣大的喜愛。我們雖然在非藝術祭會期間參觀，仍深深感受到在地居民對於藝術祭和作品的支持，以及人與人之間的聯繫。倉庫入口展示著作品設置的過程、藝人到訪作品的照片及簽名，甚至還有各式「飛機頭假髮」供參觀者合影。

⁸ 註：矢延憲司官方網站 <https://yanobe.com/works/856>

往內部走，一間小屋裡設置著清水久和的另一件作品《髷貯金箱》，與《橄欖飛機頭」風格相似，僅用黑白兩色及簡約的造型呈現，展示一個被切下的「髮髻」，放置在模仿石牆的台座上，詮釋日本歷史文化。從這兩件作品也可看出作者對髮型這個主題的興趣，作者也曾於 2023 年參與台灣的落山風藝術季，展出落山風版本的《風の攝政王》。⁹



橄欖飛機頭



髷貯金箱

(5) 木戶龍介《Inner Light -Floating Houseboat of Setouchi-》

此件作品為 2025 藝術祭的新作品，藝術家在曾為「家船」的木造船隻上，雕刻出繁複、細緻的鏤空孔洞，像是被細胞或病毒吞噬，令人聯想到常在船隻看見密集排列的藤壺，孔洞雖然讓船隻再也無法使用，卻讓空氣和記憶能夠重新流動。此件作品設置在曾經繁榮的草壁港，因為藝術而讓我們與過去的歷史有所連結。



作品全景



作品細節近照

(6) 小篠順子《The Beauty of Contrast - Eternal Roundness -》

此件作品由知名時尚設計師小篠順子創作，他以燈籠的「可折疊、收納、重疊」的特性發想，以 3D 列印製作，將頭髮、雙手及裙擺都用層層疊疊的方式呈現重複與韻律之美。本作品設置在土庄港渡輪站，從一樓與從二樓的不同視角，可以觀賞到相異的細節。

⁹ 註：瀨戶內國際藝術祭官方網站

<https://setouchi-artfest.jp/archive/blogs/detail/bb3846a9-c609-4014-bc3f-21647a4fb7f5>



一樓觀賞角度



二樓觀賞角度

(7) 金景啓《again …》

位於土庄港岸邊，韓國藝術家以半圓形的金屬塊融化的狀態，形成連漪擴散開來，變成小豆島的形狀，以水的動態透過藝術與島嶼產生連結。¹⁰



作品有海與山景陪襯



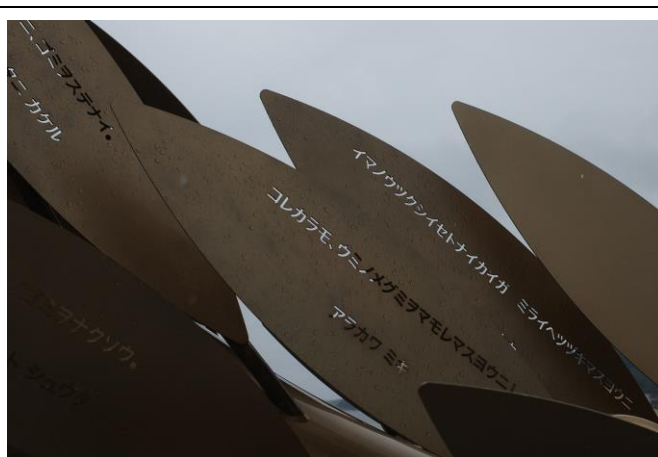
溶化後的造型呈現小豆島的形狀

(8) 崔正化《太陽的贈禮》

此件同樣位於土庄港岸邊，以小豆島的特產橄欖葉圍繞成王冠，屹立於港口迎接到訪小豆島的旅客。此件作品由 250 片葉子組成，藝術家邀請當地小學生寫下想對大海說的話，例如「從今以後我會持續守護這片海洋！」讓孩子們實際參與藝術作品，也從過程中更認識這塊土地。



作品全景



每片葉子上都刻有當地小學生想對大海說的一句話

¹⁰ 註：瀨戶內國際藝術祭官方網站 <https://setouchi-artfest.jp/artworks/detail/9a6c80a7-7640-4819-a101-80890f8a78d5>

(四) 瀨戶內國際藝術祭整體觀察

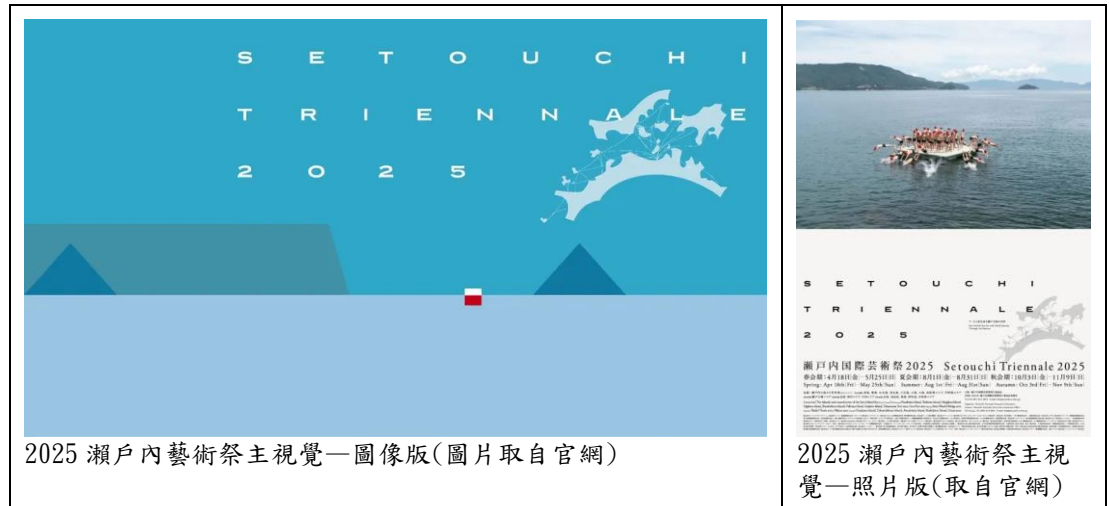
1. 主視覺設計演變

自瀨戶內國際藝術祭創辦以來，主視覺設計一直由日本知名設計師原研哉操刀，成功為藝術祭建立具辨識度的品牌形象，成為藝術祭精神的視覺象徵。

歷屆主視覺多圍繞「自然景觀」為核心，經常運用瀨戶內海的島嶼輪廓、海洋色調與海底生物等元素，營造出詩意、寧靜且富生命力的印象，強化瀨戶內藝術季與「自然共生」的深刻連結，也為觀眾建立對島嶼環境的第一印象。

然而，2022 年主視覺風格出現轉變，不再聚焦自然風景，而是將鏡頭轉向「人」——以島民作為畫面主角。他們身著日常服飾，自然地佇立於草地、沙灘與港口，象徵藝術祭對在地文化與居民生活的關注與回應。

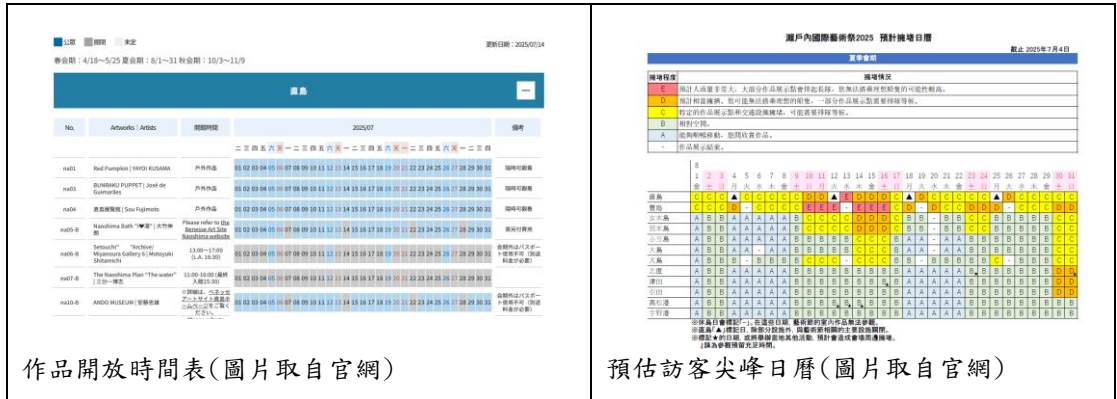
2025 年最新一屆主視覺則再次轉向至動態與象徵性表現：原研哉與攝影師上田義彥合作，捕捉一群學生從海上平台縱身躍入大海的瞬間，呈現出一種自由、奔放的姿態。這些畫面不僅以「游泳者視角」引領觀者身歷其境，也象徵觀眾作為穿梭島嶼之間的旅人，投身藝術與自然的流動旅程。大海在此被賦予更深層的意涵：既是媒介，也是記憶的容器，象徵觀者對瀨戶內的情感牽引，傳達出一種「想再次回到那片海洋」情感與渴望。主視覺的變遷，也象徵藝術祭對關照主體的演變。



2. 官方網站設計

瀨戶內國際藝術祭全展區橫跨了 17 個島嶼及地區，作品分布非常廣泛，因此對於參訪者而言，一個資訊清楚、操作便利的官方網站格外重要。官方網站提供多種作品查詢方式，齊東包括依據島嶼或地區、藝術家姓名或關鍵字進行搜尋，並於各作品頁面中詳盡標示開館時間、作品設置年份、參觀費用等資訊，並連結至 Google Maps，方便旅客規劃路線與標記位置。可惜的是，作品介紹的文字內容偏簡略，難以從中深入了解作品背景與創作理念。另外主辦單位考

量到部分室內作品在非會期或特定公休日不對外開放，網站也製作了清楚易讀的開放時間表，也有預估訪客尖峰日曆，便於旅客安排參觀時間。除了上述資訊外，網站也提供交通方式、行程規劃建議等，整體而言，是一個實用的活動官方網站，若能將作品資訊彙整至官方地圖，並且增加客製化功能，方便旅客自製專屬地圖，相信會更加便民。



3. 公共藝術與土地的對話

三年一度的「瀨戶內國際藝術祭」，以瀨戶內海上的多座島嶼，及高松港、宇野港等沿岸港口為展區舞台，分為春、夏、秋三大會期，共計約 100 天展期，每屆吸引百萬人次造訪，是日本最具代表性的當代藝術盛事之一。藝術祭的舉辦，不僅為當地帶來觀光熱潮，更讓長期面臨人口老化、逐漸沉寂的島嶼社區逐步復甦，成為全世界藝文人士關注的焦點。

此次造訪雖非藝術祭的展期，但島上長年常設的藝術作品與特色美術館依然值得深入探訪。不同於都市裡的美術館空間，瀨戶內海的藝術創作多以「場域介入」形式呈現，嵌入山海之間，融入公共澡堂、傳統老屋、廢棄工場等空間，讓藝術成為重新連結地方記憶，並成為社群關係的觸媒。例如產品設計師清水久和便以小豆島盛產的橄欖為靈感，創作出趣味十足的《橄欖飛機頭》。將橄欖化為潔白圓潤臉蛋，搭配象徵日本暴走族文化的飛機頭髮型，矗立在一片橄欖園中，成為小豆島上人氣地標。除了作品本身吸睛，更令人難忘的是園主老伯的熱情款待。他不僅讓我們參觀工坊，還拿出名人來訪時戴上飛機頭假髮與作品合影的照片，並指引後方穀倉還有另一件隱藏版作品。雖然言語中摻雜著難以理解的當地方言，但那份自豪與自在，無需言語便能感受得到。

瀨戶內國際藝術祭的魅力，或許不在於藝術品本身，而是在於藝術進入村落、與居民共生共存的過程。藝術不只是被「展示」於此，更是「生活」於此。正是這樣的生活感與人與人的交流溫度，使這場藝術盛宴得以持續吸引全球旅人一次又一次地前往。當我們在思考藝術如何深入地方，如何與社群產生連結，瀨戶內國際藝術祭提供了一個極具啟發性的借鏡。

4. 讓人想再次回味的瀨戶內國際藝術祭

瀨戶內國際藝術祭自 2010 年開辦以來，每三年舉辦一次，今年邁入第六屆。儘管藝術祭本身的地理位置居於市郊，參觀交通也須透過有限的航班船隻跳島接駁，資料顯示仍然有越來越多國際旅客來到這裡朝聖，甚至是再訪。據 2019 年藝術祭的問卷調查統計，當年重遊訪客比例高達 41%，並且有 86% 的旅客表示「一定想再來」或「想再來」，2022 年疫情期間，表示願意再次參訪的意願仍然持續升高，顯示瀨戶內國際藝術祭有其特殊魅力持續吸引舊雨新知¹¹，透過此次實際參訪經驗，提出以下幾點因素思考。

(1) 藝術祭規模與範圍持續擴大

本屆除了過去既有活動場域如直島、豐島、犬島、小豆島、男女木島、大島等 17 個島嶼及沿海地區展示藝術作品，又新增香川縣沿岸地區的志度／津田區、引田區、宇多津區等三展區，讓再訪的遊客有新的景點及藝術作品參觀。

(2) 企業持續挹注新館開設

透過日本福武財團在瀨戶內海長年的藝術計畫營運及資源挹注，安藤忠雄在直島的第十件作品「直島新美術館」於 2025 年 5 月 31 日開幕，為當地居民與藝術祭帶來更多元的當代藝術養分，此館定位以日本及亞洲各國藝術家作品展示為主軸，展現亞洲當代藝術的風貌。

(3) 以藝術為題的文化旅程

瀨戶內國際藝術祭不只是以藝術來實現地方創生的理想，早從 2010 年以前，不論是在地政府、當地居民及企業財團，莫不以改善當地環境、理解在地生活方式及傾聽島民故事為目標，因此藝術祭除了帶來豐富多元的藝術氣息外，致力結合當地獨特的自然風光、文化底蘊與生活樣貌打造國際獨一無二的藝術行旅，引領參訪者可以安排兩天以上的行程體驗瀨戶內海的美景、住宿及飲食。

(4) 邀請國際藝術專業人士共襄盛舉

藝術祭的藝術專業人士來自世界各地，策展人藉由邀請不同國家的創作者來到瀨戶內海感受當地環境，並依現地量身打造驚豔的藝術作品，例如台灣藝術家王文志《擁抱小豆島》及林舜龍《跨越國境·祈禱》等作品，吸引世界各地藝術愛好者及遊客前往參觀，成功打響國際知名度。

¹¹ 註：狹間惠三子(民國 114 年 5 月 11 日)。《瀨戶內國際藝術祭與地方創生》：重遊比例破四成，究竟是什麼因素吸引旅客不斷再訪？。THE NIWS LENS 關鍵評論。民國 114 年 7 月 29 日。取自：
<https://www.thenewslens.com/article/252319>



早晨所拍攝的瀨戶內海美景



前往小豆島的渡輪

二、2025 大阪・關西世界博覽會

世界博覽會（以下簡稱世博）為全球性的盛會，約有 160 國家、7 個國際組織參與，展示最新的科技、藝術、文化等成果，共同應對人類社會面對的挑戰。1970 年，日本首次舉辦大阪世博，55 年後再次於大阪登場，舞台位於大阪灣區的人工島夢洲。

今年以「生命閃耀未來社會的設計」為題，並以「拯救生命」、「賦予生命力量」、「連結生命」為副題，希望打造以「未來社會的實驗場」為概念的會場。¹²

世博的主視覺設計、吉祥物、預約機制、展覽內容到環境問題，皆成為討論焦點。其中包括全球規模最大的木造建築之一「大屋根」、義大利館展出達文西真跡所吸引的大量排隊人潮，以及各國展示的尖端科技成果，均在社群掀起熱烈討論。

本次共安排兩天至世博參訪，事前預約 4 個展館，剩餘期間依現場排隊及預約狀況，彈性前往參觀各場館。以下羅列整理參訪的展館：

（一）主題館

1. 生命的未來(いのちの未来)

由大阪大學教授石黑浩負責場館主題策劃，主題探討「拓展生命」，整座場館造型為一座曲型黑色長方體，水流沿著建築從上而下傾瀉，打造出如同瀑布般的視覺外觀，而水正是生命的起源，巧妙地將建築水幕設計與場館主題相互結合，也為酷熱的夏天帶來涼爽的感受。館舍建築由石本建築事務所製作，當水從建築上方落到地面後會形成水窪，底部設有回收水盤機制，將水再次返回上方，形成循環，亦表達了水循環滋養生命的意象。¹³

「生命的未來」館共分為三個展區，主要探究人與機器未來關係的思辨，由全

¹² 註：Adela Cheng（民國 114 年 3 月 17 日）。2025 大阪世博指南：門票購買、展館預約、交通方式、建築亮點等資訊一次看。La Vie 藝術。民國 114 年 6 月 30 日。取自：<https://www.wowlavie.com/article/250025549>

¹³ 註：日本經濟新聞中文網（民國 114 年 1 月 21 日）。大阪世博會「石黑浩館」採用水幕瀑布設計。日經新聞專欄。民國 114 年 7 月 27 日。取自：（續下頁註釋）

取自：<https://zh.cn.nikkei.com/columnviewpoint/column/57536-2025-01-21-05-00-08.html>

球人形機器人權威、日本現代機器人之父並同時被 CNN 評選為「改變世界的八位天才之一」的石黑浩策劃，他認為：「透過觀看機器人，人們有機會回頭思考『人類是什麼』這個問題。」

第一個展區為「生命的足跡 (Journey of Life)」，展示從史前時代從繩紋陶俑至現代女學生機器人時期，日本賦予無機體人形生命的樣態與文化演變。入口處旁還做了兩隻猴子正在高談闊論的猴子，暗示人類演化從初始至未來的無限想像。第二展區為「五十年後的未來(The Future of 2075)」，一位帶有人類臉孔但金屬身軀的機器人 (Yamatoroid) 坐在展廳中央正觀看一部環形影片，影片中描述關於人類生活的場景，祖母幫孫女慶生的溫馨畫面，以及講述祖母離世前面臨自然死亡或成為仿人機器人的情感抉擇。此展區呈現 50 年後的世界，「意識轉存」的技術將逐漸成熟，為了打造人機共存的世界，是否可將人類的意識、記憶或情感寄託於人形機器人中？最後一個展區「一千年後的生命(“Mahoroba,” Life in the Next Millennium)」，映入眼簾的是三具有著精靈外表的人形「未來人 MOMO」機器人，其皮膚以半透粉色紗材質覆蓋來表現真實感與溫度，眼神緊閉如冥想中的表情，加上細緻的手部動作令人不免懷疑眼前的是人類還是機器人？石黑浩想探討的千年後人類使否能擺脫肉體束縛，以及千前年後「生命」未來樣態的可能性。¹⁴

整個展場內共陳列 20 具全新人形機器人及 30 具機器人，不同展間亦規劃三款讓人印象深刻的機器人串場，為每一區展間做動線的指引與說明，像是機器人「普尼卡 (Punica)」和「潘姬 (Pangie)」，他們是石黑浩參考 1970 年大阪世博當時具象徵的兩位機器人「德美」、「德庫」作為參考所創造的。執得一提的是，在遠見的採訪中，石黑浩認為他在 2025 年的今年在世博所帶來的策展，最大的重點並非僅止於展示技術，更重要的是，需要對我們的未來、人類的未來、地球的未來付起責任，這才是舉辦新世博的意義。¹⁵

¹⁴ 註：2025 Japan International Exposition Osaka Pavilion Promotion Committee, 2025. FUTURE OF LIFE. 2025/07/27. <https://expo2025future-of-life.com/en/about/>

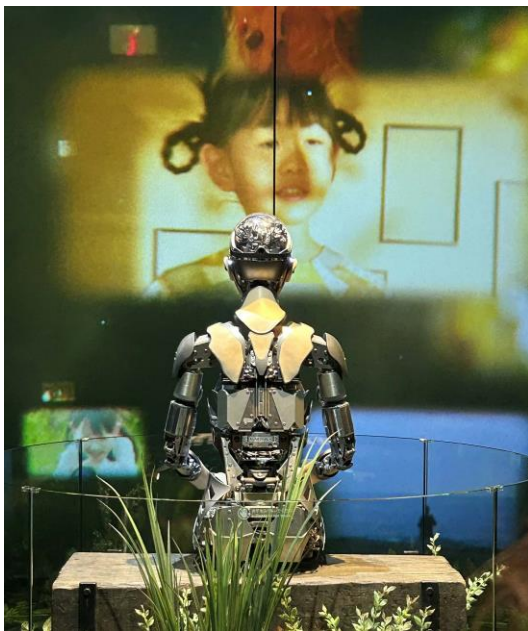
¹⁵ 註：吳季柔(民國 114 年 4 月 30 日)。史上最大人形機器人，大阪世博揭祕！未來生命樣貌，提前千年曝光。遠見人物專欄。民國 114 年 7 月 27 日。取自：<https://www.gvm.com.tw/article/120977>



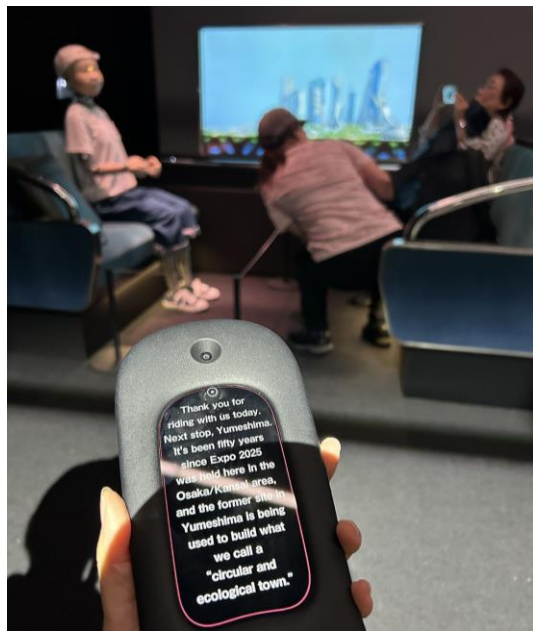
展館建築外觀以水循環概念設計



第一個展間敘述日本擬仿人形的歷史



石黑浩所設計的最新型的人形機器人



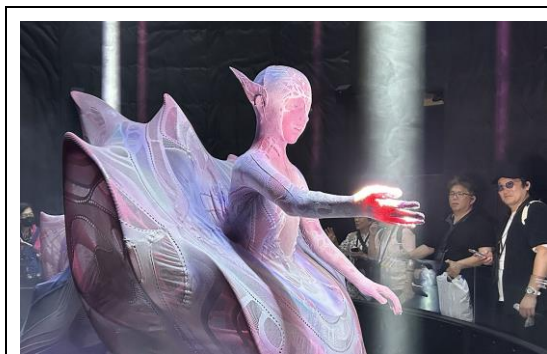
每位觀者都可配戴一只英、日文導覽機觀展



穿梭在展間介紹展覽的機器人潘姬 (Pangie)



新形機器人擔任節目主持人與來賓對談



千年後的未來人 MOMO



未來人雖然是由機器所打造，但眼神及肢體動作十分柔軟如真實的人類

2. EARTH MART(地球市場)

「EARTH MART」展館由劇作家、京都藝術大學副校長的小山薰堂策劃，期待透過互動展覽及裝置藝術，帶領參觀者思考飲食方式及食物對於生活的重要性。展館由建築大師隈研吾打造，以農村中常見的茅草屋為概念，象徵著繁榮與活力，在世博園區裡眾多的新穎現代的展館中自成一格。

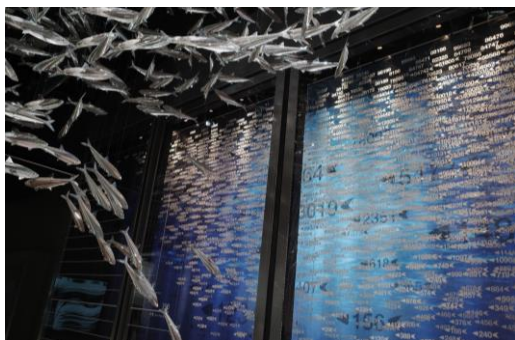
整個展覽核心圍繞著「Itadakimasu (我開動了)」這句日語，蘊含日本文化對食物、生命、料理者的感謝之情。最令人印象深刻的是一個模擬冷凍櫃的展台，裡頭擺放著一盤在超市販售的豬肉，肉品上方展示著一張惹人憐愛的小豬照片，並清楚標示其出生日期。除了豬肉之外，以同樣的方式陳列著牛、雞、鴨等其他肉品。讓人不得不直視日常食物的來源，重新思考人與動物之間的關係，以及我們習以為常的飲食所隱含的生命價值與倫理問題。

展區大量使用數據視覺化的方式，令觀者可以輕鬆吸收資訊，例如展場中央懸掛了多達 28,000 顆的蛋殼，呈現每一位日本人一生中蛋的平均消費數量，下方則有一個巨型荷包蛋裝置，壯觀的畫面讓人難以忘懷。另外有一區設置了 6 個磅秤，將咖啡豆、蜂蜜、牛奶等食品放上磅秤，就會開始播放對應的動畫影片，提供該食品的資訊，例如享用一杯咖啡，需要使用 140 公升的水來種植、製造。

除了探討食物的生命，也展示了未來的壽司店、冷凍食品，甚至還有可以記錄烹調過程的廚房，包含調味料、火候的使用，料理出記憶中的味道。「EARTH FOODS 25」展區精選 25 個日本特色食品、食材，包含梅乾、昆布、蔬菜漬物、抹茶等，除了期待發揚這些食品的價值並為其設計創意包裝及精緻料理，透過具趣味性的巧思及可口的餐點，呈現食材的無限可能性。

除了精彩的展示內容，更在展場擺放著 32 桶正在釀製的梅子，並發放 2050 年的梅乾兌換券，約定 25 年後再來領取。最後大家圍繞著一個大型圓桌，共同觀賞與家人團聚用餐的影片。

觀展後走出展場，再次望向茅草屋展館及門口擺放的大型釀造桶，可以感受到策展團隊的用心，他們將日本自古以來累積的飲食智慧、經驗、美味之道及對未來的展望，在此展覽濃縮呈現。飲食與生活密不可分，然而我們卻往往忽略對食物的關注與反思。展覽不僅讓人重新思考人與食物的關係，也深刻體現出日本人對飲食文化的尊重。從展品的設計到展場的細節安排，都透露出策展團隊極致的執行力。「EARTH MART」是一個充滿啟發性的展館，非常值得細細品味。



沙丁魚可說是最常被食用的魚類，以大量的魚形塑膠片呈現壯觀的魚群



由 28,000 顆的蛋殼製作的大型裝置，呈現每一位日本人一生中蛋的平均消費數量



一盤外觀像是在超市販售的豬肉，標示其出生日期



將食品放上磅秤，畫面就會開始播放該食品相關資訊



未來壽司店：螢幕裡的壽司職人專注地製作最拿手的料理



日本的特色食品「梅子」和「豆乳」，以外觀及口感發想設計包裝



展場擺放著 32 桶正在釀製的梅子，並發放 2050 年的梅乾兌換券



茅草屋展館及門口擺放的大型釀造桶

3. 生命巡迴冒險館(いのちめぐる冒険)

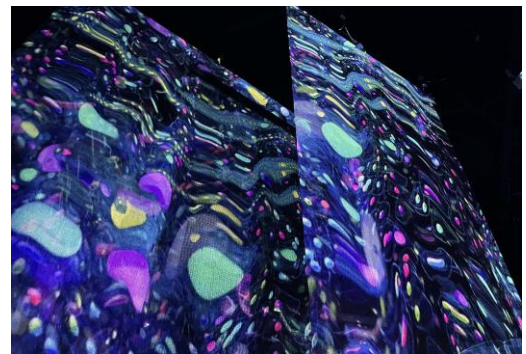
生命巡迴冒險館由動畫導演河森正治策畫，建築由一個個大小不一的灰色混凝土立方體組合而成，入口處矗立著一顆由動物圖形組成的鏤空球體，在爭奇鬥艷的主題館中別有特色。

本館由 6 大單元組成，我們預約到的是單元 2「ANIMA！」，ANIMA 在拉丁語中意為「生命」或「靈魂」，也是「動畫」一詞的起源，策展團隊希望透過影像、聲響及震動的沉浸式空間，讓觀眾體驗生命的活力與震撼。

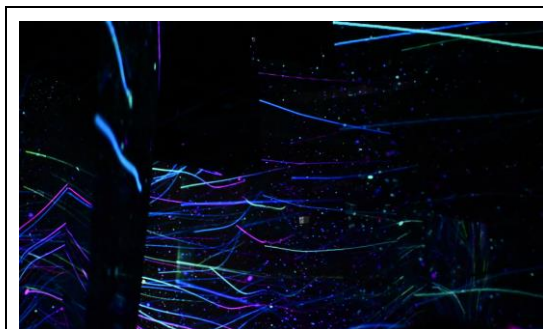
在等待入場時，工作人員提醒展場空間較暗，並需要將背包背在胸前。入場後大家集中在中央軟墊上，隨著影像及劇情的指引，觀眾開始跳動，而地板的震動、配樂的設計及華麗繽紛的影像，帶領大家開啟一場生命的冒險。短短 8 分鐘的展演，透過五感融合，同時刺激身體感官，有別於其他展覽令人印象深刻。



生命巡迴冒險館建築外觀



ANIMA！沉浸式影像呈現細胞、生命的起源



ANIMA！沉浸式影像呈現生命的連結與傳導



ANIMA！沉浸式影像，後段出現大量具有特色的小生物於畫面中跟隨音樂舞動。

5. 生命的遊樂場：水母館(いのちの遊び場クラゲ館)

2025 大阪世博 8 大主題展館之一「生命遊樂場—水母館」，以「提升生命力 (Invigorating Lives)」為主題，由音樂家中島幸子策劃，她同時也是 STEAM 教育推動者。策展人企圖打造一個結合藝術、音樂與互動體驗的遊戲空間，邀請所有人自在參與、創造與共玩。展館設計由建築師小堀哲夫操刀，外觀以水母為靈感，半透明結構帶有浮游水母的神秘感，同時展現生命的柔軟流動性及創造力。

展館主要分為三大區域。首先是「遊戲山丘 (Play Mountain)」，觀眾沿著坡道向上行進，過程中可觸發風鈴般的聲音與自然互動裝置，像是一段為觀展之旅的前奏曲。來到中心區「生命的律動場」，映入眼簾的是以 4,600 根吉野杉打造的巨大「創造之樹」，樹下設有能發出聲響與光影的觸感裝置、AR 樂器及互動光影裝置等五感體驗設施。同時，觀眾還可在由廢棄 LAN 線製作的短冊上書寫願望，掛上「創造之樹」，共同參與藝術創作，讓作品隨展期逐漸「增殖」。在地下區域「生命之根」中（需預約入場），則安排了約 10 分鐘的沉浸式體驗。進入全黑空間後，觀眾透過聆聽自身心跳、觀賞來自世界各地的音樂與節慶影像，並與象徵水母的光影演出互動，在聲音與視覺包圍下，觀眾都可以不受任何束縛地唱唱跳跳、發揮自己的創造性！

「生命的遊樂場—水母館」，讓觀眾透過「遊玩」來釋放創造力，體驗生命的多樣性與共鳴。在這裡，人們不只是參觀者，更是共同創造與感受生命美好的一份子。



地下層沉浸劇場樂團現場演奏，搭配水母動畫及世界節慶影像，邀請大家共舞



沉浸劇場與可愛水母群互動



水母館外觀



各式發出聲響的道具或樂器，歡迎大家體驗並共創一曲

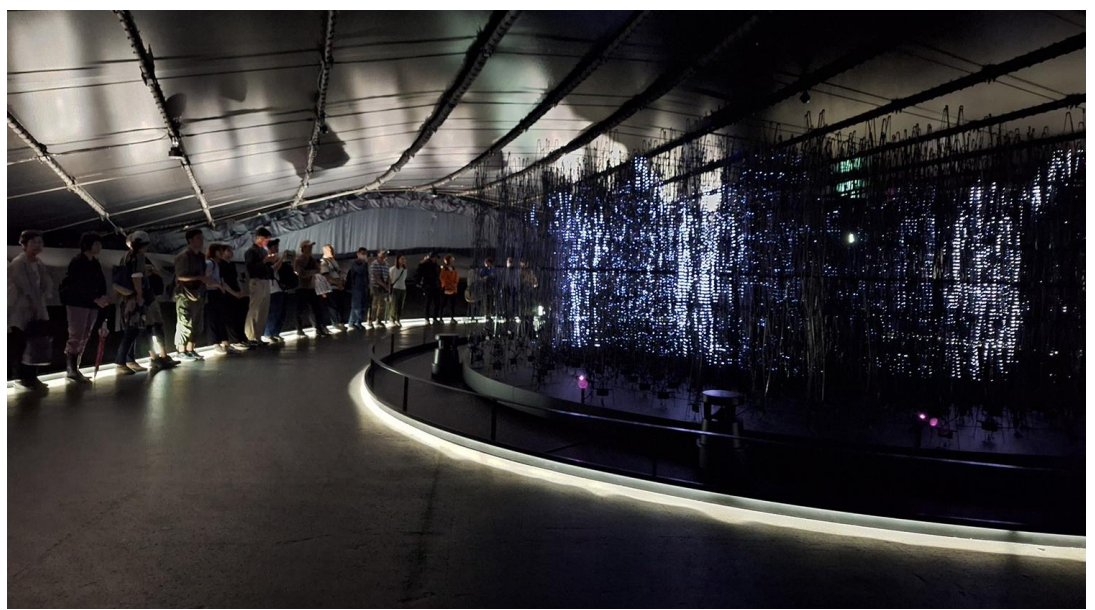
6. 生命的動態平衡館 (DYNAMIC EQUILIBRIUM OF LIFE)

做為 2025 大阪世博八大主題館之一的「生命的動態平衡館」，是由生物學家福岡伸一策劃。展館以「動態平衡」為關鍵字，提供後疫情時代的我們重新思考「生命是什麼」。福岡伸一提出，細胞會透過反覆不斷的分解、重塑合成，以延續生命，這種「動態平衡」就是生命的本質。

展館建築外觀相當特別，宛如懸浮空中的巨型細胞膜，內部沒有一根梁柱，由曲線鋼架與鋼索組成，透過張力相互支撐，創造出流動形態，企圖呼應展館核心概念，象徵生命持續演變和維持平衡的過程。展館內部最為核心的展示「クラスラ (Crucella)」，靈感來自細胞內結構蛋白「Clathrin (網格蛋白)」運用約 32 萬顆 LED 燈泡，藉由微光閃爍與律動，視覺化呈現生命 38 億年演化

的歷程——從細胞誕生、共生、有性生殖到利他行為的進化。觀眾宛如置身一個巨大生命體中，感受「生命之流」的節奏與躍動。展館另一個核心，是聚焦於「利他行為的生命史」。生命演化的關鍵不在於競爭與淘汰，而在於合作與共生。

「生命的動態平衡館」不同於多數強調先端科技力量的展館，展現出更深一層的哲學思維。它融合科學、哲學、藝術與科技，透過多感官的沉浸式體驗，讓觀眾不只是「觀展」，而是被邀請進行一場有關「生命意義」的探索旅程，一同思索生命的本質、存在的價值，以及我們與未來之間的可能連結。



觀眾圍繞觀賞地球生命史展演



入場前先備知識介紹展牆



動態平衡館外觀

（二） 日本國內館

1. 日本館

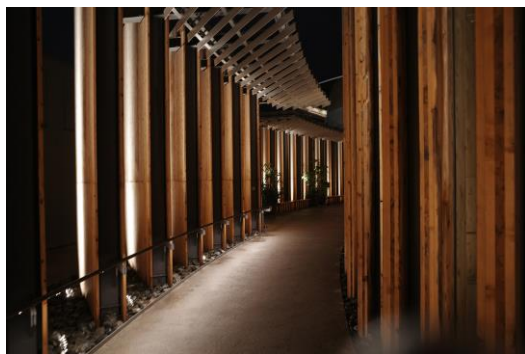
地主國日本館由具有建築背景的設計師佐藤大規劃，主題訂為「生命之間」，扣合世博的主題，場館建築及視覺都以圓形發想，以「生命循環」作為展覽核

心。場館位於接近西入口處，路過隨時有排隊人龍等待入場，場館由日建設計團隊操刀，使用交叉層壓木材（CLT），是一種環保建築材料，世博結束後還可以回收利用，與循環主題契合。

展覽共分為三大區塊，分為「Factory Area」、「Plant Area」、「Farm Area」3大區域，參觀者可以任意從其中一個入口進入，以圓形的動線參觀。「Factory Area」以日本製造為題，由知名卡通角色多啦A夢擔任導覽員，從足球、制服、竹籠等解析具有循環意識的日本產品及精益求精的職人精神，其中最令人印象深刻的是伊勢神宮維持一千年以上的傳統——「式年遷宮」，神宮本殿為了保持清淨、莊嚴，每20年會遷移並重建完全相同的建築，汰換的建材會提供給神宮其他設施或日本其他神社使用。以上的內容都是由漫畫呈現，透過多啦A夢搭乘時光機實際跨越時間見證，其中巧思更讓觀者容易吸收艱澀難懂的資訊。

「Plant Area」展區則由庫柏力克熊帶領大家認識肉眼看不見卻無所不在的微生物，有由微生物「創作」的細緻鏤空碗、以微生物的活躍狀態發想的光影展演、世界上最大的火星隕石等展示。最後來到「Farm Area」，以藻類為主題，由Hello Kitty穿上32套造型奇異的藻類裝，帶領大小朋友認識藻類的魅力。展覽也介紹常被我們忽視的藻類特性，例如以同樣的水量，藻類可以產生的蛋白質竟然是牛肉的50倍！

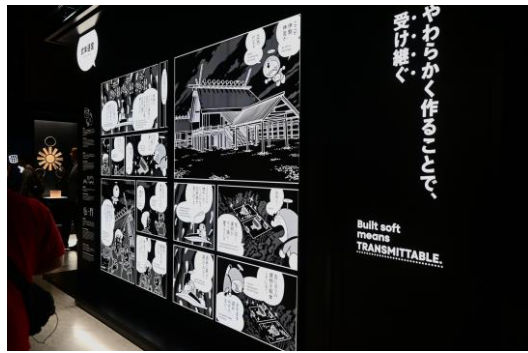
日本館透過與全球知名角色聯名合作，讓「生命」這個抽象的主題可以貼近大眾，無論是大朋友或小朋友，都能更容易產生共鳴，或許是日本內容產業本身的豐富與成熟，才能達到的效果。美中不足的是，由於該展館實在過於熱門，我們於晚上8點的免預約時段入場，現場有大量人潮，並未進行適當的人流控管，導致館內相當擁擠，無法專注欣賞展覽內容，較為可惜。



場館使用交叉層壓木材（CLT），世博結束後還可以回收利用



此區展示由混合藻類的生物塑膠3D列印的椅子製作過程



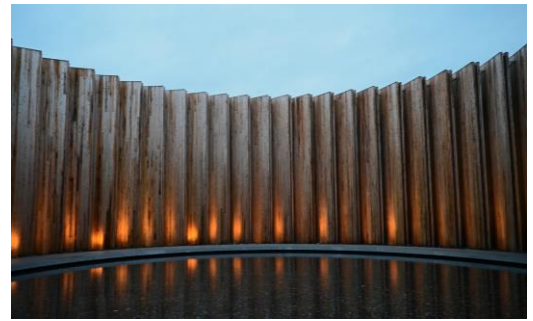
透過哆啦A夢漫畫呈現伊勢神宮「式年遷宮」



以竹籠為靈感、不須充氣的足球



以碗作為展示載體，呈現具分解塑膠能力的微生物及其分解過程



日本館中央的巨大水池，裡面的水已經微生物與過濾裝置淨化



由Hello Kitty穿上32套造型奇異的藻類裝



透過資訊視覺化，呈現藻類的無限可能

2. 大阪保健館

為呼應本屆世博主題「邁向生命閃耀的未來社會」，大阪健康館以「REBORN」為展覽名稱，傳達「人可以重生」和「踏出新的第一步」兩種意涵，展覽內容談論以未來保健的實現目標、都市生活的體驗、以 iPS 細胞為主題的再生醫療的可能性及室外舞台的活動等資訊，彰顯大阪致力於成為世界 SDGs 先進都市。本次參訪因未能預約重生體驗路線及魔物獵人橋兩單元，因此以重生挑戰、中庭展示及未來的食物和文化三個單元參觀分享。¹⁶

「重生挑戰」單元展出超過 400 家中小企業和新創公司正在為博覽會開發的新技術，並透過每週 26 個主題的展覽和體驗，包含主題有「實現健康的技術與

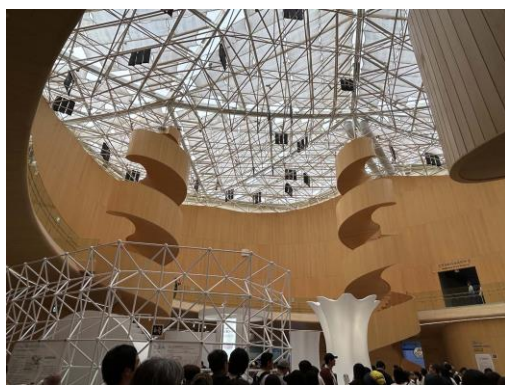
¹⁶ 註：2025 Japan International Exposition Osaka Pavilion Promotion Committee, 2025. Osaka Healthcare Pavilion. 2025/07/06. <https://2025osaka-pavilion.jp/zh-TW/area/>

空間-致力於促進心靈健康的辦公室」、「來自大阪！令人興奮的未來生活方式」、「未來生活方式：智慧房間」等，向世界廣泛傳播這些技術和魅力。「中庭區」展示再生醫療和未來的自動洗澡機（ミライ人間洗濯機）。早在 1970 年大阪世博會首次展出由三洋電機所推出「超音波浴缸」，時隔半世紀人體洗澡機終於得以實現，2025 年由大阪科技公司 Science 開發的洗澡機，當透明罩關閉，機器會自動注入溫水，全程約 15 分鐘，亦可透過內建的感知器監測心跳、情緒等生理數據。根據這些數據，AI 系統將依據個人身體狀況，調整水流的強度與溫度。現場規劃場次邀請體驗者參與，不僅能洗滌身體，還能洗滌心靈，支持健康管理。¹⁷

另一個獲得國際關注的，是 iPS 再生醫療技術（iPS Cells for the future），以 iPS 細胞為中心，展示大阪及關西地區再生醫學的潛力和未來可能性。註：由誘導性多功能幹細胞（iPS 細胞）製造的迷你心臟跳動的模樣感受心動。這是活用 iPS 細胞和已實用化的 iPS 心肌細胞層片技術，使用人類 iPS 細胞製成心肌細胞貼片，使得心肌細胞在體外也能跳動。¹⁸

最後，「未來的食物和文化」單元，此單元將由「體驗」食品、商品區及「學習」演示廚房區組成，有 10 家大阪餐廳，可品嚐美味並嘗試未來食物。

值得一提的是，大阪保健館本館棟因應重生之巢（Nest for Reborn）的主題概念，建築設計利用氟樹脂做成的 ETFE 膜包覆在搭建起來的鋼骨結構上，外觀就如同巨大的鳥巢，並用多個象徵蛋的橢圓形建築物與展場空間層層堆疊而成。展館四周設有多個水池，經過循環過濾系統將水引自屋頂後再沿著 ETFE 膜回流至水池中，搭配一旁地球造型的循環式栽培系統，使地球上的生生不息結合科技成為展館亮點之一。



保健館內部的樓梯建築以基因造型設計



2025 年人體洗澡機

¹⁷ 註：吳季柔(民國 114 年 4 月 24 日)。直擊大阪世博黑科技！獨家開箱「自動洗澡機」，體驗浴室革命。遠見全球焦點新聞。民國 114 年 7 月 8 日。取自：<https://www.gvm.com.tw/article/120806>

¹⁸ 註：孫蓉萍(民國 114 年 5 月 15 日)。iPS 心臟震撼亮相、概念股飆 5 倍！大阪萬博助攻 掀起日本再生醫療熱潮。經濟日報國際焦點。民國 114 年 7 月 8 日。取自：<https://money.udn.com/money/story/5599/8742765>



展館展示多項由日本企業開發製造的新型態保健器材

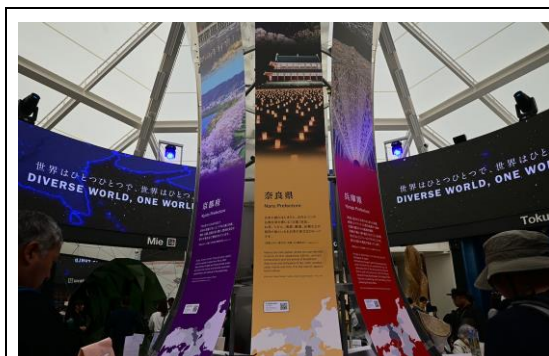


未來食堂由機器人烹煮食物及供餐

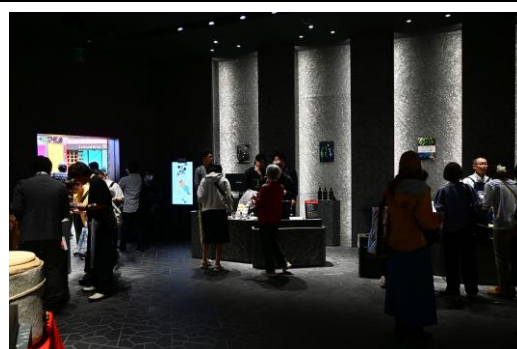
3. 關西館

以「生命閃耀的關西，永恆的歷史與現在」作為主題，集結關西 9 個都道府縣——滋賀、京都、兵庫、奈良、和歌山、鳥取、德島、福井、三重等。

館內以 9 區分別展示 9 個都道府縣引以為傲的地方產業、文化特色，如鳥取以沙地探索遊戲、投影讓民眾了解鳥取引以為傲的漫畫、沙丘等；京都為米的種類與釀酒介紹為主；兵庫則以大螢幕影片由未來巴士帶領觀者一次了解兵庫特色；和歌山以藝術裝置播放當地百景面貌；三重則使用問答翻牌、抽屜箱等裝置，讓民眾動手翻轉找尋有關三重知識；德島為展示傳統藍染技術，以及當地引以為傲的「阿波藍」；福井則展示巨型恐龍、化石等，以互動認識福井過去挖掘恐龍的歷史及成果。



關西中央各縣市介紹



京都館以米、酒為介紹主題



以鏡室呈現鳥取沙丘，並在沙地上展示投影秀呈現鳥取風光



鳥取作為漫畫家輩出的漫畫王國，展出三個知名動漫人物



和歌山以藝術裝置播放當地百景面貌



三重館入口，館舍以問答翻牌、抽屜箱等裝置增加互動

4. 飯田集團 X 大阪公立大學聯合展館

展館外觀以「永續莫比烏斯(Sustainable Mobius)」為設計概念，表達人們對於幸福生活的永恆願望。此外，全館外牆覆蓋特殊加工的京都傳統工藝-西陣織面料，是世界規模最大西陣織建築並獲金氏紀錄認證。

展館內部最大亮點，正是位於展場中央、長 24 米、寬 15 米的巨大橢圓形縮尺模型。命名為「健康智慧城市」的都市模型，企圖讓觀眾從最為熟悉的「家」、「街道」的地景出發，想像未來都市的各種面貌。都市模型台四周則設置不同主題的展區，包含大阪公立大學長期研究成果，將二氧化碳轉為能源的「人工光合作用技術」；還有由 AI 進行健康管理的「健康智慧住宅」展區，如分析排泄物的智慧馬桶、營造助眠環境的臥室空間等。展館外觀結合傳統工藝，內容則圍繞未來共生城市這個主題，讓人驚訝於尖端科技的發展之餘，也感受到年輕世代對於未來城市生活的想像與關心。



展館入口



建築包覆特殊加工的西陣織



展館最大亮點_未來都市模型台



展現大學地球永續主題研究成果

5. 電力館

由日本電力事業聯合會推出的「電力館-可能性的蛋」，是一座以未來能源技術為主題的互動型展館。整座展館就是一顆巨大的蛋形圓頂建築，多邊形構成銀白牆體會隨著天氣和時間的變化，呈現不同的光影效果。電力館主是從電力產業的視角出發，以 2050 年實現碳中和為目標，展現多樣化的未來能源利用的可能性。

館內主要分為四大展區：「序幕」、「可能性」、「閃耀」及「後記」。首先在「序幕」區透過影像回顧人類能源利用的歷史，並理解為了社會永續發展的關鍵，在於實踐「碳中和」未來。接著，進入展館最核心展區-「可能性」前，觀眾會配戴一顆可掛在頸部的蛋形互動裝置（高 13cm、直徑約 10cm、重 310g），並以此裝置體驗約 30 種未來能源技術，如核融合、氫氣能源、潮流發電、植物發電、宇宙太陽能，甚至是烏龍麵也可以產生能源等。每種體驗都結合遊戲，蛋形裝置會依據動作發光或震動，回應觀眾的探索行動。而特別的是，為了有效控管參觀人流，蛋形互動裝置設有限時功能。「可能性」展區每位觀眾僅限停留 15 分鐘，時間一到，裝置便會開始閃爍，提醒觀眾前往下一個展區，並由工作人員協助引導。由於互動體驗項目多達 30 項，觀眾在有限時間內無法逐一體驗，歸還裝置時則可透過感應系統統計當日完成的互動項目數量。在

第三展區「閃耀」，觀眾的參與紀錄將轉化為光影音效交織的沉浸式表演，充滿奇幻及未來感。最後的「後記」區則是以靜態展示手法，透過圖文影片回顧前面所提及的能源技術，進行科普說明。

電力館整體而言，是一座所有年齡層都能在「遊戲中學習」的創新展館，結合互動性與教育意義，讓觀眾能學習能源知識，也能透過互動體驗科技的魅力，進一步開啟觀眾對於未來能源的想像。



電力館採預約制，需提前報到



烏龍麵發酵也可成為能源



蛋形裝置是每個互動遊戲的啟動機也是記錄器



最後統計今日體驗項目有多少



以圖板作為結尾，留给想要獲得進一步知識的觀眾們



每位觀眾有抽扭蛋一顆的機會

6. PASONA NATUREVERSE

「PASONA NATUREVERSE」為日本保聖那企業集團場館，場館由建築師板坂諭設計，螺旋狀的模樣採自於菊石化石，以及宇宙星雲、DNA 常有的螺旋構造，有著「生命的象徵」意涵。

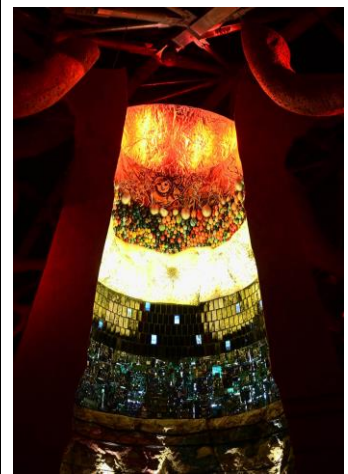
展館共分成三大區域——「生命歷史區」、「身體區」、「心靈、情誼區」。「生命歷史區」開頭以生命進化之樹迎接觀者，以 10 個地層展現地球生命誕生前至現今科技化社會時代，更放眼想像未來，並展示數件具有虹彩色澤的菊石化石。並透過手塚治虫經典動漫角色原子小金剛、怪醫黑傑克以預告短片「新原子小金剛的誕生」：受損的原子小金剛漂泊於宇宙來到未來，怪醫黑傑克使用 IPS 心臟讓小金剛得以重生，為後續 IPS 心臟展示作為鋪陳。

「身體區」可細分為 5 個展示。第一區展示目前由人類 IPS 細胞製作、於現場實際跳動的 IPS 心臟，以及 IPS 心肌片技術（貼於患者心臟表面，幫助血液跳動回流，促使心臟恢復功能）。第二區展示未來醫療「空中手術室」，以模擬過程呈現醫生遠端透過手術機器為患者提供緊急治療。另外，在第三展示「未來睡眠艙」，觀者則可實際體驗，艙內透過感測系統測量使用者目前身體狀態，並根據不同的體質與個人狀況提供最適合睡眠體驗，引導使用者解決睡眠問題，擁有更良好的睡眠。第四展示則是「未來的我」，解說人類、AI、機器人相互扶持共存。解說員實際展示外骨骼機器支架 HAL 透過穿戴感測就能與人同步幫助患者復健；以及人如何於遠端與機器人同步，跨距離操控「第二個自我」；也展示小型檢測器，使用者貼於胸前即可隨時掌控身體狀況，無須醫療檢測需使用的 X 光、顯影劑。最後則是「World Earth」以隧道呈現放大版的地底世界，展示微生物在自然中扮演的角色。

最後「心靈、情誼區」則以沉浸式劇場 NATUREVERSE show，以「感謝生命」為標題，透過可移動式柱狀螢幕投影，搭配由歌手平原綾香演唱〈感謝生命 / 邁向 80 億人口的未來〉、原子小金剛與怪醫黑傑克的對話，帶領大家一同見證充滿感謝、人與人互相協助、美好富足的未來世界。一旁設有「未來之旅希望號」透過影像體驗未來農業、醫療、產業辦公室等樣貌。



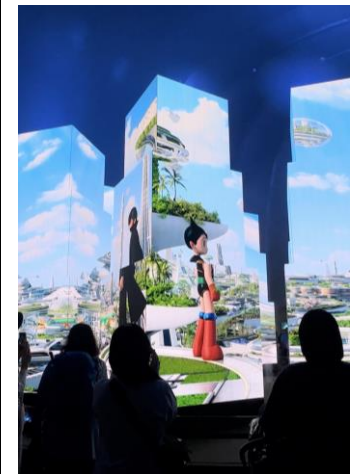
PASONA NATUREVERSE 場館外觀



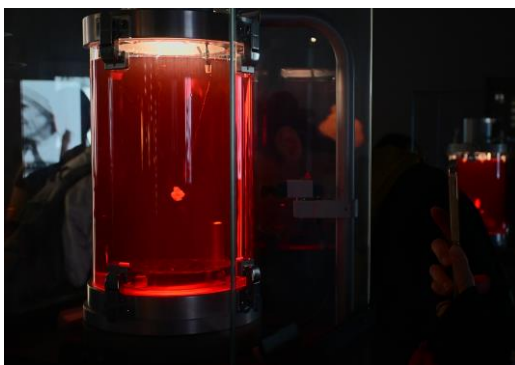
生命進化之樹



原子小金剛與怪醫黑傑克影片



NATUREVERSE show



IPS 人工心臟



未來睡眠艙

7. GUNDAM NEXT FUTURE PAVILION

GUNDAM NEXT FUTURE PAVILION 為萬代南夢宮株式會社企業場館。以鋼彈系列連接世界各地人們，以「宇宙生活」、「尚未實現的科學技術」為主題。展館外觀以過去曾在橫濱展出，高約 17 公尺、單膝跪地向上方高舉手臂的等身鋼彈 (RX-78F00/E 型) 雕像為代表。

館內主要以沉浸式劇場為展開，途中並帶有地板震動、聲光效果體驗。在故事

中，觀者化身成遊客從大阪夢洲搭乘太空電梯前往參觀距離地球 36,000 公里宇宙的太空站「星際賈布羅」，過程中由哈囉（Haro）機器人伊克斯、波作為嚮導，前往過程中可從電梯窗外俯瞰夢洲全景，離開地球表面後，看見許多薩克系列鋼彈正在處理太空垃圾，以及各式太空船如何工作運行。然而，卻遇見反派吉翁克型鋼彈前來攪局，遊客順利逃至避難艙後，正義方派出帶有玻璃翅膀的 RX-78F00/E 型鋼彈前往應戰（即場館外等身鋼彈），最終順利擊退反派，展現人類與鋼彈共築的未來世界。



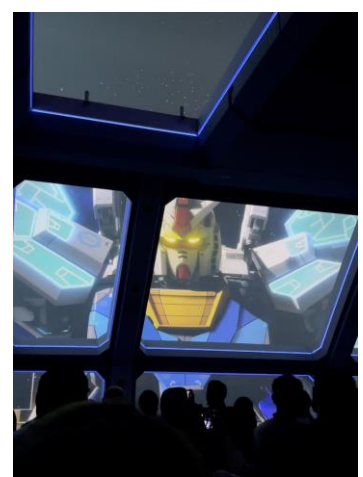
館外展示等身鋼彈



搭乘太空電梯前往「星際賈布羅」



哈囉（Haro）機器人伊克斯、波作為嚮導



沉浸式劇場最後，主角鋼彈擊退反派吉翁克型鋼彈後向民眾喊話

8. TECH WORLD

本屆世博會台灣以「TECH WORLD」企業館名義參展，由外貿協會設立的「玉山數位科技株式會社」統籌參與。張瑪龍陳玉霖聯合建築師事務所規劃的展館建築，以層疊山巒為概念，藉由金屬切板折出山稜線條。展館內主要分為「生命」、「自然」、「未來」三大劇場，透過專人導覽方式，依序帶領觀眾走進沉浸式劇場，細細感受人文與科技軟硬實力兼具的台灣能量。

「生命劇場」以巨型圓柱投影結合 560 台華碩 Chromebook 及機械手臂互動共演，呈現島嶼多元生態樣貌，最後綻放一片機械花海，視覺令人震撼；「自然

劇場」則以 360 度環形螢幕呈現以「山、雲與我們」為題的群山之姿，帶領觀眾看見台灣壯麗的山林雲海景色。也設計一條蘭花小徑，展示台灣之光-蝴蝶蘭，運用奈米噴漆技術使得蘭花可換上不同顏色，提高欣賞價值外，也結合 MicroLED 技術，創造近乎裸視 3D 的夢幻效果，讓虛擬蝴蝶翩翩飛舞；「未來劇場」，則是以日常生活中大家熟悉的手機、電梯、捷運為引，讓觀眾認識台灣在全球晶片產業的關鍵角色，並透過導入生成式 AI 動畫技術的互動晶片牆，觀眾可揮手、觸碰互動，感受未來智慧生活的多重想像。

最特別的是，入場時每人會配戴智能手環，將會全程記錄與三個劇場互動的「心動數據」，最後透過演算法，在展覽最後推薦個人專屬的台灣旅遊路線。出口處還可獲得紀念小禮物，展現出台灣的熱情好客精神。



台灣館外觀



前導說明



生命之樹介紹島嶼多元生態



自然劇場的環形投影螢幕



蝴蝶蘭花叢中飛舞的蝴蝶相當夢幻



觸控互動牆



拋出議題讓觀眾知道日常生活中少不了晶片，而晶片生產大國就在台灣



測驗心跳指數推薦最適合你的台灣旅程

9. ORA 外食展館『宴～UTAGE～』

日本餐飲業的發展漸趨蓬勃，尤其時新冠疫情後全球美食之都開始有所競爭，並產生前所未有的變革。在這樣個考量下，日本在大阪世博特別規劃《～UTAGE～》展館，由大阪外食產業協會主辦（ORA），藉此展示針對餐飲產業提出新的視野，傳達熱情好客、美食體驗、新領域、活力四射等行動。¹⁹

全館共有兩層樓，一樓以「餐飲企業構思的未來美食」為題，集結人氣連鎖餐廳和老字號甜點店，開發提供世博限定菜單及試吃，例如由知名日本廠商「伊藤火腿」就在展位推出「宴 BURGER」，以「素肉」提供具有大阪風格及傳統食材的漢堡、披薩餃等食物。二樓則是舉辦體驗活動，讓參與者親身感受餐飲企業的技術及創意，在過程中更深入了解美術背後的故事。參訪當天，二樓正舉辦日本大阪燒體驗活動，邀請民眾在現場經由工作人員及廚師的引導下，認識大阪燒的食材以及製成步驟，最後得以自己完成一道大阪燒料理，整個過程在輕鬆歡樂的氣氛下完成。²⁰



展館的外觀有吸睛的美食浮雕設計



未來咖啡廳由機器人製作飲品並提供服務

¹⁹ 註：Osaka Food Service Industry Association, 2025. 宴-UTAGE- Pavilion Information. 2025/07/29. https://www-expo2025utage-jp.translate.goog/?_x_tr_sl=ja&_x_tr_tl=en&_x_tr_hl=zh-TW

²⁰ 註：日本網編輯部(民國 114 年 7 月 24 日)。大阪外食產業協會館「宴～UTAGE～」：享受世博限定菜單。nippon.com 走進日本。民國 114 年 7 月 29 日。取自：<https://www.nippon.com/hk/guide-to-japan/expo2025080/>



展館一樓有店家推出特殊口味研發的餐食



二樓展區邀請民眾體驗親自烹煮，深入瞭解企業美食秘訣

(三) 國家館

1. 越南館

越南館以「傳統之根 未來之翼」作為主題概念，呈現越南悠久的歷史傳統與新的未來展望。一走進展場進入眼簾即是結合傳統竹編技藝的建築與燈飾，充滿東南亞風情，接著透過文字及多媒體影像展示越南的歷史、自然美景和多元文化，包含下龍灣和傳統市集的沉浸式影像。部分內容還結合科技，例如透過全息投影 3D 影像展現越南的繪畫藝術，以及每日規劃最具傳統特色之表演「水上木偶戲」、漆器及剪紙教學，周邊也搭配展示越南各地傳統服飾、插圖、竹工藝品和珠寶、越南咖啡及特色小吃等。不過整體空間因租用大會制式場館，規模不大，展示偏向民俗博物館風格，在此次世博國家館中屬於較為傳統形式的展館。



越南館透過浮空投影技術介紹國家藝術作品



賣店銷售越南在地精美的工藝品

2. 卡達館

館舍外觀由建築師隈研吾打造，靈感來自卡達的單桅帆船，並與日本傳統工藝技術「指物」（木頭與木頭間精準接合，無任何縫隙）結合，象徵卡達與日本兩國之間過去皆依海發展的共同連結。

卡達具有深厚的海洋文明，無論歷史、經濟貿易及未來皆與海洋有關，館內展示卡達過去從珍珠、漁業採集時代如何一步步發展，並使用不同形狀、顏色的標誌水晶，從遺產、自然、文化、產業等類型，引領觀者環繞卡達的海岸線。

卡達內部多為沙漠地形，國境內無長年有水的源頭，因此海岸線成為卡達人發展歷史文明的重要據點，也是卡達人的身分認同。除海岸線發達的港口貿易及工業，卡達也擁有多樣化的海洋與陸地生態，設立許多自然保護區。卡達館在此展現其國家致力於建設、生態環境維護、保存傳統文化，並期望打造繁榮、宜居、具永續性的居住、工作、休閒與生活。



卡達館外觀



使用不同形狀、顏色的標誌水晶，從遺產、自然、文化、產業等類型，引領觀者環繞卡達的海岸線



卡達館海岸線導覽地圖



卡達館中央以影片帶出卡達期望打造繁榮、宜居、具永續性的居住、工作、休閒與生活

3. 塞內加爾館

塞內加爾是非洲大陸最西端、臨大西洋的伊斯蘭國家。以「連結人們，實現永續且公平發展的十字路口」為題，透過影像介紹當地產業，以及在非洲首次舉辦的「2026 年達卡青年奧運會」等。整體展示方式較為單調，但場內陳設了各式手工皮件及工藝品、色彩鮮豔具非洲風格的掛毯，則展現濃厚的民族特色。

展場出口上方懸掛兩幅列名世界遺產照片，一幅是「朱賈國家鳥類公園」，棲息著 365 種、300 萬隻候鳥；另一幅則是曾為奴隸貿易中轉站的「格雷島」，島上仍保存奴隸收容所建築遺跡，是一處傳達人類悲劇的世界文化遺產。



塞內加爾館的入口



展場出口上方懸掛兩幅列名世界遺產照片

4. 共同展館(斯洛伐克)

「Commons 展館」是一個由多個國家與地區共同參與展示的展館群，分為 A 至 F 共六棟。我們參觀的是 Commons C 展館內的「斯洛伐克」展區。斯洛伐克為位於中歐的內陸國家，展區由六面環形 LED 螢幕構成，透過視覺影像呈現八大主題，包括水資源、葡萄酒產業、藥用植物、健康與創新、數位遊戲產業、運動風氣、歷史文化遺產、藝術與時尚產業等。內容強調斯洛伐克的獨特性，並向觀者介紹其作為旅遊目的地的吸引力。Commons C 展館共集結了 11 個國家，整體氛圍以展示各國特色為主，內容多著重於推廣觀光、吸引國際旅客前來造訪。



斯洛伐克展區的入口



展場人員向參觀者介紹當地特色

5. 法國館

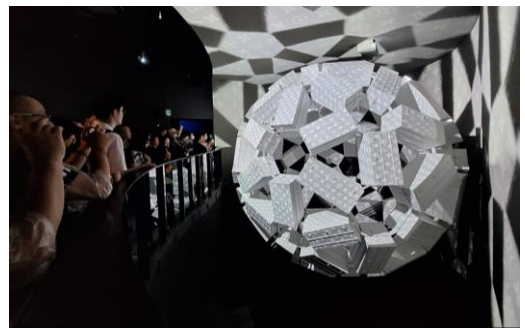
展館由法國建築事務所 Coldefy 與義大利建築與創新團隊 CRA-Carlo Ratti Associati 聯手打造，以「愛的頌歌」為主題呈獻一座「自然劇場」，外觀宛如劇院舞台，觀眾先從地面步向螺旋階梯，蜿蜒而上後進入展場空間，揭開法國在藝文、時尚等領域的精湛技藝，最後通往充滿綠意的屋頂花園。

展館內最引人矚目的亮點，就是由 LVMH 集團帶領旗下法國代表時尚品牌 Louis Vuitton、Dior、Celine 等共同規劃的展覽，並且為呼應與日本之間深厚連結，借重多位日本藝術家之手，打造出融合日本文化特色的觀展體驗。如 Louis Vuitton 推出「硬箱圖書館」，由日本建築師重松象平設計，陳列 84 個衣櫃式行李箱，讓人近距離感受何謂職人精神；Dior 則是以其經典的「Dior Bar

「Jacket」套裝參展，除了陳列象徵巴黎國旗的藍、白、紅三色的套裝外，另外由 400 件大小不一白色洋裝所組成的展區，結合日本攝影家高木由利子所創作的模特兒圖像，動態投影佔據了整面牆，呈現既奇幻又美麗的視覺效果。法國館讓觀眾跟著建築與空間的細膩設計，經歷一場詩意滿滿的法式時尚之旅。



法國館外觀



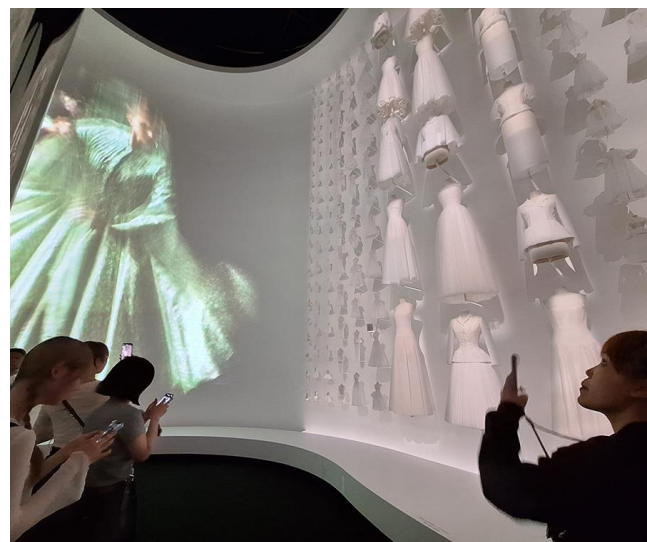
新媒體藝術家真鍋大度作品《硬箱之球》



展館內展示多件羅丹手部複製品



絢麗奪目的 LV 硬箱圖書館



結合日本攝影師高木由利子作品的 Dior 展區呈現既壯觀又奇幻的畫面



2019 年巴黎聖母院火災中搶救出的奇美拉獅首雕像，與一幅巨型織毯——來自吉卜力工作室《魔法公主》中的經典場景，預示法國館中心思想——文化遺產的修復與自然共生的未來

6. 科威特館

科威特館，以「遠見燈塔」(Visionary Lighthouse)為題，由澳洲建築設計團隊 LAVA²¹操刀。建築外觀如一對展翅欲飛的蝴蝶，也像是張開雙臂歡迎來自世界各地的賓客，展現科威特人民的熱情與好客。是雙手也是雙翼造型的外觀，從白天到夜晚擁有不同的樣貌，白日明亮通透，夜晚則會隨燈光變化，相當夢幻。科威特館絕對是大阪世博內最吸睛的場館之一。

展場內容則由創意公司 insglück 負責策劃，展覽分為三大展區，整體設計融合互動空間與多感官體驗，讓觀眾進一步認識被譽為「波斯灣明珠」科威特這個沙漠國家的傳統魅力與現代科技。包覆閃亮亮牆面的第一展區，宛如一顆巨型珍珠蚌殼，懸掛天空的巨大珍珠貝球體，是投影撥放影片的載體，也是一台時光機，帶領觀眾穿越時空認識科威特的過去、現在及未來。特別的是，場內會搭配影片內容噴出煙霧、散發熱氣等特效，打造出一場身臨其境的體驗。第二展區則是透過不同的互動設施，探索沙漠環境中貿易國家的人文歷史。佈滿科威特當地的沙子的展台上，透過棕櫚樹光影投射，營造出沙漠風情；特有物種棲息地及特產品產地的 QA 觸控互動裝置、傳統舞蹈教學跳舞機、轉動把手展開的歷史年表等，類似遊樂園的各式體驗設施，大小觀眾都玩得不亦樂乎。最後展區是以壯闊穹頂投影迎來結尾，讓參觀之旅達到極致沉浸。觀眾可躺在類似沙丘、高低起伏的座位上，營造出如同仰望沙漠星空般的獨特氛圍。蒼穹天空星光相連，形成星座、傳統圖騰、再轉換成沙漠棕櫚樹、現代建築、人民臉孔等，如萬花筒般絢麗奪目的展演，令人印象深刻。

科威特館整體參觀動線相當流暢，加上互動式設施與沉浸式劇場體驗，打破只是石油國家的刻板印象，展現深厚的人文底蘊與多元風貌，令人想要親自走訪。



科威特館外觀宛如展翅蝴蝶



每顆珍珠展現近年社會福祉事業 1

²¹ LAVA 成立於 2007 年，是一個由多國人士組成的國際團隊，在柏林、胡志明市、斯圖加特、雪梨均有據點。以結合數字工作流程、自然結構原則和最新的數字製造技術聞名，致力於實現「用更少建造更多」的理念。此次為第 9 次參與世界萬國博覽會場館設計，同時負責科威特館及德國館。



裝載科威特當地的沙子加上椰林投影，異國風情滿滿



觀眾躺在沙丘(很硬)觀看星空變換



仿佛是遊樂園的互動體驗區



透過轉盤一窺科威特重要歷史大事

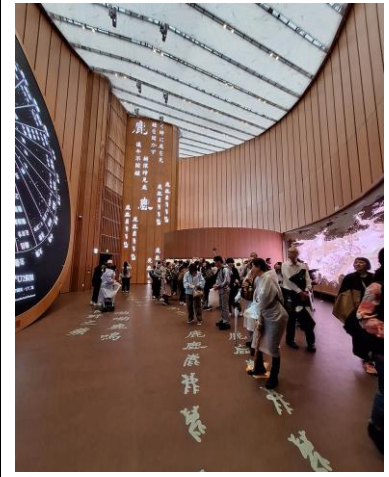
7. 中國館

以「共同構建人與自然生命共同體——綠色發展的未來社會」為題的中國館，外觀設計結合竹簡、漢字、書卷，猶如一座巨大綿延展開的中華書簡，透過金、篆、隸、行、楷不同字體，鐫刻許多經典詩詞，讓觀眾路過就能感受到強烈的中國傳統意象及文化符碼。

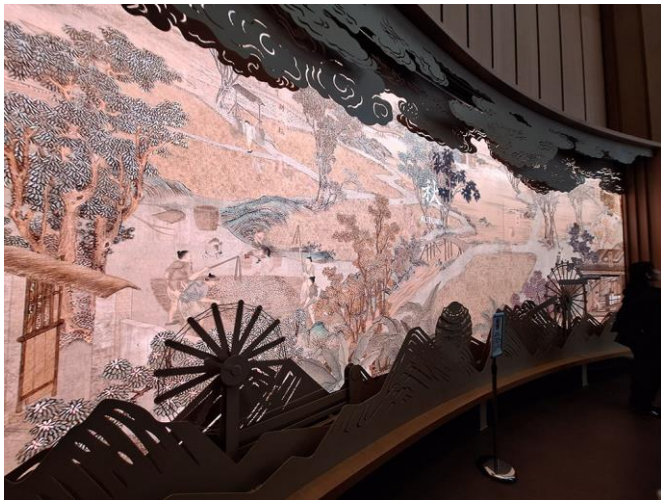
一踏進中國館，從天而降的「詩詞瀑布」投影貫穿大半展場，讓中國意象從外到內持續延伸。1樓展區透過大量的數位科技企圖展現中華文化深厚底蘊，如循環撥放「二十四節氣」為主題的大型多媒體動態影像、透過動畫呈現世界最早的農業百科全書「耕織圖」。另外，值得一提的是，實體文物展櫃都搭配了數位觸控透明顯示器，觀眾可手觸螢幕360度旋轉、放大觀察物件細節外，更可獲取更多文物背景知識。2樓展區主要聚焦在航太事業、深海潛水、AI技術等現代科技發展層面。除了展示月球土壤採集樣本、與「神舟19號」太空飛行員即時互動，還設有「蛟龍號」體驗艙，一窺下潛至7千米深度的深海景象。最後則是介紹中國海內外的人文交流活動。中國館整體而言，參觀動線流暢，以文化歷史為起點，延伸到現代科技、生態保育、國際交流等國家政策面向，企圖展現一個深具底蘊、又持續進化的國家形象。



中國館外觀



由外到內延伸的詩詞文字



耕織圖投影動畫用四季變化展現古人生活日常



觀眾圍觀月球土壤



文物展櫃搭配透明觸控顯示器提供虛實互補的觀展體驗



蛟龍號互動艙不僅內部可以體驗，外面也有互動牆認識古文書記載各式海魚

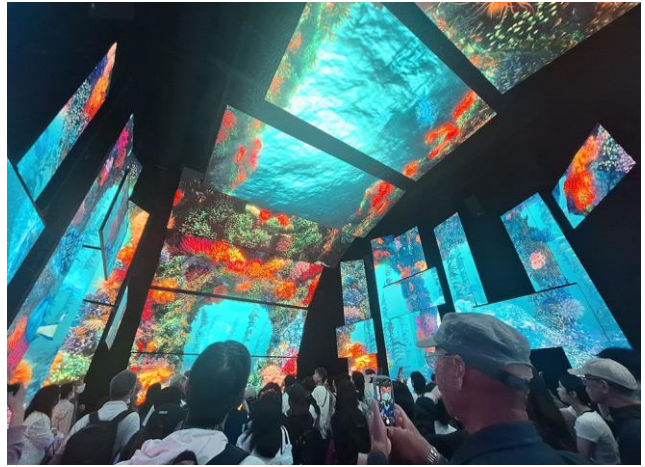
8. 澳洲館

澳洲館以「Chasing the Sun—太陽大地」為主題，建築設計靈感來自代表澳洲精神的尤加利樹花，整體充滿自然感與生命力。建築材料也相當環保，多從過往大型國際活動中再利用而來，展現永續精神。

展館以「自然共生」為核心，主要分為森林、天空、海洋三大區。一走進去澳洲館，即刻被一大片樹林包圍，潺潺水流，樹影斑駁，嵌在樹幹上螢幕畫面中的無尾熊、貓頭鷹等各式野生動物若隱若現，空氣中飄散著尤加利樹的香氣、此起彼落的動物鳴聲，五感體驗的加乘演出，讓人彷彿置身於原始森林。也善用鏡面反射，強化視覺遼闊度。天空區設於過道中，一不小心容易錯過。抬頭仰望，即可看見原住民眼中的夜空星象演變。最後壓軸的是海洋區，從牆面到天花設置大小不一的螢幕，帶領觀眾從擁有 1 億 3 千萬年歷史的熱帶雨林出發，最終潛入大堡礁海底世界，一睹珊瑚礁群的美麗，與海龜、小丑魚等各式海洋生物一同悠游。澳洲館整體參觀動線流暢，主題也相當明確，並不強調國力強大，而是凸顯澳洲的自然生態的豐富與多元，成功帶領觀眾展開一場探索澳洲大地的冒險旅程。



一踏進展館立即被熱帶雨林給包圍



換個角度看見不同的珊瑚礁之美

9. 阿拉伯聯合大公國館

阿拉伯聯合大公國，簡稱阿聯，位於阿拉伯半島東南部、由七個大公國組成的聯邦制君主國。阿拉伯聯合大公國館以「從大地到藍天 Earth to Ether」為主題，在玻璃幕牆的建築內，使用最能代表當地的椰棗樹葉柄打造出高達 16 公尺、多達 90 根柱群構築內部空間，加上特殊木質香氣，讓人宛如走進一座森林。很可惜參觀當日下雨，想像陽光若從林間灑落，應是相當迷人。

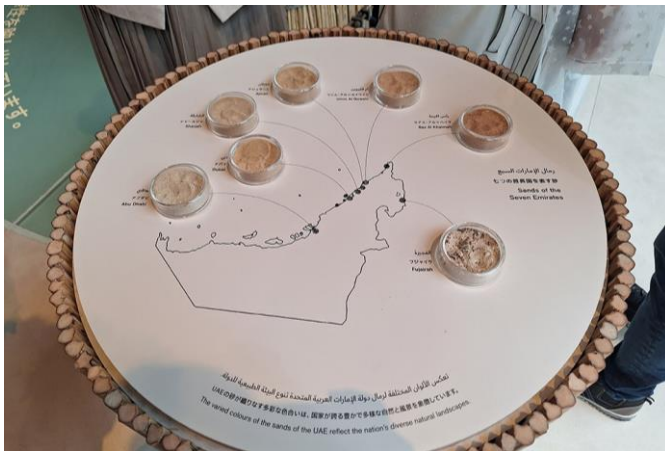
館內透過展示七個公國不同的沙土、傳統工藝品、模擬太陽能板的螢幕、互動平板介紹醫療科技、以棕櫚木打造的火箭裝置等，展現阿拉伯聯合大公國如何從沙漠起家、發展至今創新國家。展館內也附設餐廳使用駱駝奶、椰棗等特有食材，吸引無數旅客排隊，為了一品在地傳統美味。阿拉伯聯合大公國館的展示並無使用過多高科技設施，卻透過深具氣勢、獨特空間感的營造，讓人感受 UAE 的文化與創造力。



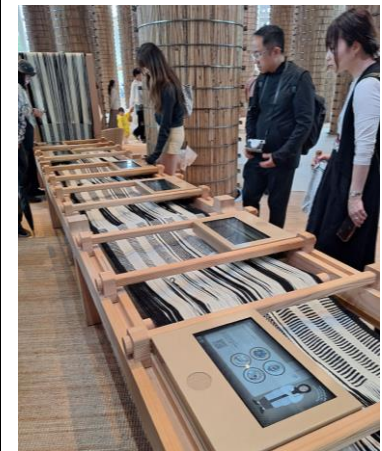
阿聯酋大公國館外觀



場館就是一座椰棗森林



介紹七個大公國各地的沙



醫療科技結合傳統工藝的展示手法相當有趣

10. 新加坡館

新加坡館建築外觀是由近 2 萬張的回收光碟片所組成、高 17 公尺的紅色巨型球體，相當醒目。命名為「夢之球 Dream Sphere」的球體設計，靈感來自新加坡的暱稱——「小紅點」，屋頂設置太陽能板，展現追求環境永續的精神。

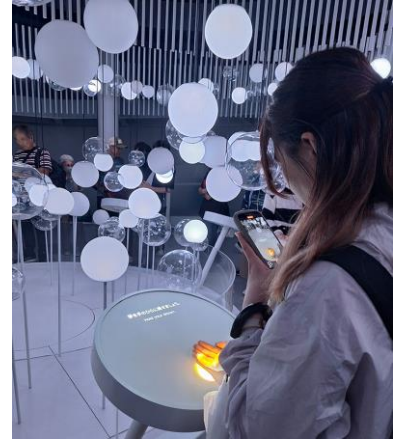
新加坡館的三大主軸為「夢想、連結、未來」，透過互動體驗、聲音影像、藝術家創作等多元手法，傳遞新加坡將夢想化為現實的發展歷程。1 樓的第一展區的借助多位新加坡新銳藝術家之力，打造出一座白色系「夢想森林」，吸引不少觀眾拍照打卡。Jerrold Chong 運用水彩動畫作品歡迎訪客的到來；Melissa Tan 與 Ashley Yeo 的東南亞特有物種的動植物剪紙工藝，融合多媒體科技，呈現新加坡是人與自然和諧共存的宜居之城。二樓展區則是多人互動裝置，邀請大家寫下對於 2050 的夢想，無論是畫作或文字，將透過投影捕捉技術轉化為一顆顆彩色泡泡，最終串聯至 3 樓的星空願景區。星空願景區是一

個 360 度全景投影劇場，抬頭仰望找尋自己的夢想，並看見來自世界各地的願望一同閃耀在星空之中。

新加坡館整體具有強烈敘事張力，透過多感官的沉浸式體驗，傳達專屬新加坡的花園城市意象外，更展現人文藝術與自然生態相互交融的理念。



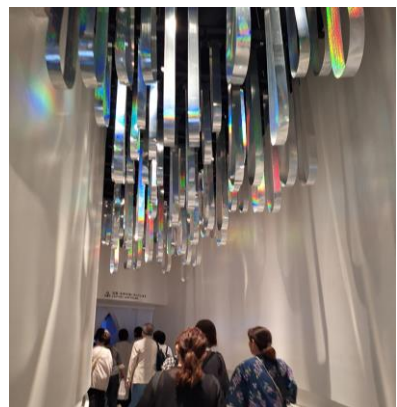
新加坡館外觀



不同的夢想將幻化為彩色泡泡飄向天空



星空穹頂劇場結合未來城市願景及所有人的夢想



新加坡聲音藝術家祖馬哈茂德的作品, 模擬雲彩的音樂裝置

11. 波羅的海館-立陶宛+拉脫維亞

「波羅的海館」是由拉脫維亞與立陶宛兩國共同打造的展館，主題設定為「WE ARE ONE」，展現波羅的海地區人們與自然生態、文化遺產、科技共生共存的精神。

拉脫維亞與立陶宛，位於北歐與東歐交界的波羅的海地區，是擁有深厚民謠文化與森林傳統的兩個國家。展館以純白色調為主，給人一種極為潔淨的印象。一踏入展館，映入眼簾的是一大片玻璃牆，由多達 300 種現地採集的植物標本所構成，每一個標本皆附有功效說明，對波羅的海人而言，森林正是天然藥局。展示用的玻璃櫃特別採用凹型曲面的特殊玻璃，即使相機靠近拍

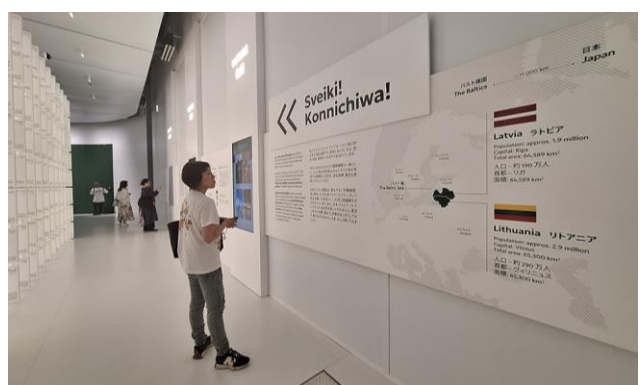
攝，也不會產生反光。

展館後方設置著一面落地綠色面板，名為「KIZUNA（絆）之牆」。牆面表面凝結水氣，觀眾可以用手指在上面寫字或畫圖，然後看著字跡慢慢消逝。這項設計透過自然元素的互動，想像與地球及所有生命之間的聯繫。最後在被吉祥物「バラビちゃん（Barabi-chan/牛肝菌寶寶）」包圍中，播放一支短片，呈現了在地居民熱愛森林、享受大自然、歡度慶典的日常。

波羅的海館並沒有提供太炫麗的展示體驗，也不強調國家如何偉大，而是透過人與自然的對話，傳達了波羅的海人心目中的文化價值所在，令人想走訪，親身感受其魅力。



波羅的海館外觀



以白色為基調的展場風格有別於其他絢麗繽紛的展館，顯得簡單俐落



標本構築的牆體相當有特色



羈絆之牆歡迎大家留言

12. 捷克館

捷克館作為本屆世博最具建築特色之一的國家館，打造日本最高的無鋼支撐木造建築，由 Apropos Architects 設計，其木構工法以 CLT（交叉層壓木材）板材作為主要支撐以符合日本防震與颱風的標準，為木構建築帶來新的突破。展館場館內部以直徑長達 15 公尺的圓形多功能禮堂為中心，周圍螺旋坡道以禮堂為圓心向上延伸，整體外觀如螺旋形水晶，結合傳統波西米亞水晶工藝與現代建築技術融合，建築玻璃經過特殊燒結處理，在雙層或三層絕緣玻璃外表

上創造出捷克玄武線性地景紋理，透過陽光照射，映出變幻光影，展現出捷克玻璃工藝的非凡技術，以及捷克在建築與文化藝術方面的深厚實力。²²

「Talent and Creativity for Life 終身的天賦和創造力」為捷克館展館主題，內部參觀動線以螺旋空間直上，建築師 Michal Gabaš 說到：「螺旋的形態象徵了社會與個人成長的軌跡，每一步都是向上的成長過程。」螺旋坡道既是展覽空間，也是供訪客交流的廊道，展覽內容隨著螺旋向上的觀展路徑逐漸展開，隱喻通往理想生活的途徑。其中展出包含知名玻璃藝術家 Rony Plesl 的玻璃水晶雕塑、捷克知名藝術家慕夏（Alfons Maria Mucha）的經典作品，以及受他啟發的新生代藝術家 Jakub Matuška 在館內的長長牆面上創作的畫作，並且將 2023 年世界棒球經典賽中，一名捷克工程師投手對戰日本時，三振世界級球星大谷翔平一戰成名的故事，以牆面畫作呈現出來。此外，展期間亦於圓形舞台規劃表演，邀請捷克愛樂樂團和新型馬戲團 Cirk La Putyka 等演出活動。²³



捷克館以螺旋狀的通道打造參觀動線，形成獨特的建築造型



展館內帶來捷克精湛的玻璃藝術及繪畫作品

13. 馬爾他館

馬爾他共和國是位於地中海中心的島國，由馬爾他島、科米諾島等數個島嶼組成，素有「地中海心臟」之稱。馬爾他館的入口以充滿細緻光影變化及高品質影像的設計成為吸睛的場館外觀，以弧形立面螢幕及戶外水池打造一個細窄的「時間之門」，螢幕播放馬爾他特色景觀包含古代遺跡石灰岩歷史建築，讓人彷彿走進馬爾他國度，光影交織，增添參觀者進入的期待感，也象徵馬爾他的寶藏正等待著人們去探索。

²² 註：Shelley Tsai(民國 113 年 10 月 28 日)。零鋼材支撐創紀錄！大阪世博捷克館創新木構工法，玻璃藝術詮釋玄武岩地景之美。ShoppingDesign 建築空間。民國 114 年 7 月 8 日。取自：

<https://www.shoppingdesign.com.tw/post/view/11103>

²³ 註：謝佳興(民國 114 年 4 月 24 日)。工程師三振大谷翔平勵志入畫 世博捷克館：小國能成就大事 台灣也是。中央廣播電臺。民國 114 年 7 月 8 日。取自：<https://web01.rti.org.tw/news/view/id/2247056>

館內展示主要分為兩個展區，一是以實體歷史物件作為展示內容，揭開馬爾他歷史文化，最受矚目即是 1862 年從日本而來的「甲冑/日式鎧甲組」，是由當時日本遣歐使節團訪問馬爾他時所贈之禮，藉此世博會機會完成修復，傳達日本與馬爾他的歷史淵源。第二展區則是一處弧形投影所建構的觀影區，將古老的美學元素與尖端科技在內部沉浸式體驗中完美融合。



馬爾他館入口以弧形 led 打造如同真實場景的空間



展示馬爾他與日本 19 世紀交流所保存下來的贈禮

(四) 世界博覽會整體觀察

1. 主視覺、吉祥物及識別系統由不同團隊共創

主視覺以「閃耀生命光輝的未來社會」為題，從近 6000 多件作品中在 2020 年 8 月選出主視覺，作品來自大阪的設計團隊 TEAM INARI，以充滿生命力的細胞作為設計概念，評審團之一的安藤忠雄也認為是一件具有不對稱的美感、充滿能量的作品。過程中受到兩極的評價，有人覺得醜陋、可怕，也有人覺得幽默、具新鮮感，討論度一直很高。²⁴

而引人注目的吉祥物則是從 2021 年底就開始徵件，從近 2000 件的作品中選出 3 件，2022 年 3 月最終選出由 mountain mountain 設計師、插畫家山下浩平創作的角色，也就是現在備受關注的人氣角色「脈脈」，延續主視覺設計設定為沒有固定形狀、可以任意變形，象徵著多元社會的開放性，後續也可以看到各式商品及相關的應用非常靈活多變。²⁵

²⁴ Aly Lin(民國 109 年 8 月 26 日)推特熱議，二創爆發！2025 日本大阪・關西世博主視覺 logo，獵奇的可愛？民國 114 年 6 月 30 日。取自：<https://www.shoppingdesign.com.tw/post/view/5788>。Mei Chiu(民國 109 年 8 月 26 日)2025 大阪世博會 Logo 視覺設計！以 1970 日本萬博會圖案為靈感延伸舞動意象。民國 114 年 6 月 30 日。取自：<https://www.wowlavie.com/article/ae2001153>

²⁵ Stephie Chiu(民國 111 年 3 月 23 日)2025 大阪・關西世博吉祥物最終結果出爐！以「水之都」為靈感的變形怪成 Logo 視覺。民國 114 年 6 月 30 日。取自：
<https://www.shoppingdesign.com.tw/topic/view/58/post/7526>

在會場的設計識別系統則是由的引地耕太帶領的團隊進行設計規劃，曾參與過2020 東京奧運品牌開發的他汲取過往的經驗並依據大阪的特色，找出適合大阪世博的調性—具有個性與活力、富有渾沌美學的風格，並進行發揮。因為確立了這樣的方向，在會場的各項文宣、輸出、應用物令人目不暇給，但仍可以保持整體感。指標設計、藝術家的壁面塗鴉創作、地面上的互動地貼圖案、大屋根上的圖騰繪製、孩童遊樂的立體裝置等，皆扣合著主視覺進行發展，相信其中的溝通、調整一定花費不少精力，但也因此讓觀者看到從一而終的連貫性。²⁶

充斥在世博會場、大阪街頭甚至是網路社群上的藍色奇妙角色「脈脈」，其實從5年前就開始醞釀他的誕生，過程中透過不同創作者與團隊的轉化、變形、再創造而有最終的成果。這樣的執行方式實為少見，在台灣，多數從主視覺到後續的視覺延伸，都是由同一個設計團隊一手包辦，除了希望維持視覺概念的延續，對於時間、經費、執行方面都是比較容易處理的方式。世博透過民間參與，讓民眾可以實際參與，相信對這個活動的話題性及認同感都有很大的幫助。



2. 世博觀察一周邊商品行銷

自世博開幕前，官方以吉祥物「脈脈」延伸出多種官方商品，討論度居高不下。實際走過現場後，發現會場內官方賣店也是大部分訪客必去地點之一，每人走出商店都人手一袋紀念品，且人潮眾多時須排隊入場、由工作人員管制人數，

²⁶ La Vie(民國 114 年 5 月 13 日)2025 大阪世博設計系統解析！專訪創意總監引地耕太，以生命為中心聯動會場設計、藝術與聲音景觀。民國 114 年 6 月 30 日。取自：<https://www.wowlavie.com/article/250025709>

因此針對商品買氣為何如次熱絡之情形，分析如下：

- (1) 品牌聯名合作與 IP 授權：與 JR 西日本吉祥物 ICOCA、牛仔褲品牌 LEVI' s、人氣 IP 三麗鷗、塔麻可吉、熊本熊、日本動漫 IP、日本雜貨品牌中川政七等合作，推出限定商品，展現從流行文化到傳統工藝的商品開發策略。
- (2) 商品多元化：就賣店商品來看，商品類型分為玩偶娃娃、文具、服飾配件、玩具公仔、傳統工藝品、禮盒食品等，商品可說有對各年齡層來說，除了符合年輕世代喜愛潮流、聯名加乘展現個人風格，也滿足成年人講求實用性和具紀念價值。
- (3) 差異化行銷：本次世博會場共有東、西兩側，兩側入口處共設立 4 處周邊商品店。並將兩側入口販賣的商品做出區別，刺激民眾為心儀合作 IP 或限定商品造訪東西兩側。
在會場途中，也會遇到官方擺設的周邊攤販，然而有些商品並非商品店販售品項，營造出讓訪客有「巧遇」、「挖到寶」等錯覺，提高購買率。且官方順應次文化流行趨勢推出「吉祥物脈脈一番賞」，以簡單、人人有獎的形式吸引年輕族群排隊購買。
- (4) 網路 & 快閃店：設立官方週邊網路商店，提供部分現場商店較少見的商品，讓日本及海外人無須到現場就能簡單購買。從世博開幕前，官方也進駐百貨公司、書店、車站設立快閃周邊商店，從北海道到沖繩皆設置店鋪，以商品吸引民眾對世博的關注，達到宣傳效果。



3. 集章護照

在日本旅行時，許多遊客對於車站、神社、觀光景點等地設置的「紀念章」一定不陌生。這些圖樣蘊含在地特色的印章，不僅是「到此一遊」的最佳見證，也成為記錄旅程的另一種方式。

2025 年大阪關西世博會也延續這項文化樂趣，特別推出文創商品「集章護照」（售價 1,100 日圓，另有頸掛套 1,210 日圓），讓參觀者能系統性地收集各展館的專屬印章。印章區多設置在展館的出入口附近，只要走訪一館、蓋下一章，彷彿在護照上留下屬於世界之旅的足跡。這場由官方規劃的「印章接力賽」，共設計超過 200 款印章，圖樣涵蓋展館建築、吉祥物、國旗及文化意象等，風格多元，趣味十足。特別值得一提的是，護照內還設有一頁限定任務，需造訪六座多國聯合展館（Commons），才能完成吉祥物「脈脈」與葛飾北齋浮世繪名作《神奈川沖浪裏》的疊色套印，讓整趟參觀旅程更具儀式感與收藏意義。

其實，「集章」並非全新概念，在日本與台灣皆為常見的旅遊推廣手法。其背後的關鍵在於強大的「誘因機制」：為了集滿印章，參觀者自然會走訪更多展館與角落，進而提升整體參觀率，甚至帶動冷門展區的探索熱度。更重要的是，「集章護照」不僅提升互動參與感，還為世博注入「再訪動機」與「社群擴散力」。有旅客可能為了補齊印章而再次造訪；而滿滿的彩色印章頁、或是特殊紀念章也能成為社群平台上的熱門分享話題，無形中擴大世博的品牌影響力與話題熱度。

此外，「集章護照」的商品化更帶動了可觀的商業效益。根據日媒報導，位於 EDION 難波本店的世博官方商店中，2024 年 6 月的商品銷售排行榜中，榮登銷售冠軍的正是這本「集章護照」。由此可見，許多參觀者在前往世博會場前，便已提前購買護照，為自己的印章收集之旅做好萬全準備，顯示此商品不僅具備實用性與紀念價值，更成功轉化為高人氣的熱銷品項。



集章護照(截圖自大阪世博線上商店官網
<https://expo2025shop.jp/item/4974052044144.html>)

1位	2位	3位
公式スタンプバスポート [写真] 会場内のスタン プラリーと連動し た公式バスポー ト。旅の記録や 記念品としてび つたりな一冊。	ミヤクミヤクスーツ [写真] 大阪名物串カツ が、ミヤクミヤク 商品に！	ミヤクミヤク ラングドシャ [写真] ミヤクミヤクをプリ ントした、あたら しチョコ味のラン グドシャ。
4位	ミヤクミヤクフェイス型バスケース [写真] ミヤクミヤクの顔をデザインし、伸縮リール式キーホルダーが付いたバスケース。	
5位	ミヤクミヤク サブレ [写真] 筑地のミヤクミヤクの形に焼きあげたサブレ。小分け包装なのでお土産に 便利です。	

集章護照為 2025 年 6 月商品銷售冠軍(圖片
來源：
<https://news.yahoo.co.jp/articles/8fe1685476fccfc3ec2a3ef3cc7a3cea6312be5e>)



參觀人數突破 1 千萬人次推出限定版紀念章，設置期間 6 月 30 日-7 月 15 日。(資料來源：<https://www.expo2025.or.jp/news/news-20250630-01/>)




可以疊色套印
集章民眾



万博をきっかけに 関西をめぐる！

関西パビリオンに参加している9府県は関西パビリオン内と各府県のサテライト会場の2か所にスタンプを設置。
サテライト会場も巡って、9府県のスタンプを制覇しよう！

① 滋賀県	滋賀県立琵琶湖博物館
② 京都府	JR京都駅
③ 兵庫県	兵庫県立美術館ギャラリー棟
④ 奈良県	平城宮跡歴史公園 天平うまし館
⑤ 和歌山県	わかやま歴史館 和歌山市観光土産品センター
⑥ 鳥取県	山陰海岸国立公園 鳥取砂丘ビジターセンター
⑦ 徳島県	JR徳島駅
⑧ 福井県	福井県立恐竜博物館
⑨ 三重県	赤目自然歴史博物館

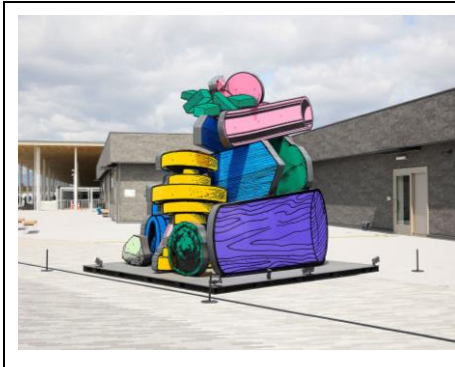
衛星館舎響應集章活動

4. 大阪世博與城市藝術節慶的擴大串連響應

儘管大阪世博場域內有數十座建築設計精湛的館舍，走在其中仍然能欣賞到許多大型藝術作品。2025 世界博覽會於日本大阪舉辦，這個屬於世界級的大型展演必然吸引眾多國際旅客人潮前往，除了帶動城市的經濟、觀光效益外，大阪地區亦藉此機會串連當地各項藝文展演活動，例如此次在梅田 VS. 所參訪安藤忠雄「青春」即為 2025 大阪藝術設計節(Osaka Art & Design)平行推出的展覽，在大阪世博內亦不難發現有許多大型藝術作品陳列其中，在場域中成為另一種視覺焦點，這才發現作品來自於「2025 大阪關西國際藝術祭」，部分作品規劃於 2025 年日本國際博覽會（大阪・關西萬博）未來社會 Showcase 計畫《藝術萬博》公共藝術專區，藉此增加不少宣傳曝光的機會。

為了讓世博的影響力能夠最大限度延伸至大阪與關西的未來發展，「Study：大阪關西國際藝術祭 2025」將於世博會場內多處設置藝術家創作之公共藝術作品，該展覽旨在為到訪世博的觀眾帶來文化的色彩與滋養，並響應世博主題「設計閃耀生命的未來社會」，邀請來自世界各地的藝術作品進駐會場各個角落。透過藝術的方式，創造出來場者之間跨越國界的對話與交流。²⁷由此可知，展演活動內容的整合與串連能達到相互加乘的行銷曝光效果，讓觀者能夠在同一時間同一地點獲得更多體驗及訊息，也添增整座城市對於文化、設計、藝術與國際產生更多的對話與交流。

²⁷ 註：寧淨編集部(民國 114 年 4 月 11 日)。「與大阪・關西萬博同期舉辦」Study：大阪關西國際藝術祭 2025」4 月 13 日(日)全會場全面開幕！來自 20 個國家與地區、65 組藝術家與 6 名策展人參與。NINJIN MAGAZINE。民國 114 年 7 月 29 日。取自：<https://www.ninjin.tw/tw-posts/2025tw042903>。



藝術家金氏徹平在世博西口的作品，圖片取自
<https://osaka-kansai.art/products/kaneuji-teppe>



藝術家檜皮一彦以輪椅打造的大型裝置作品

三、大阪周邊展覽場館

利用最後一天的時間，前往中之島美術館與梅北公園裡的新藝文空間「VS.」參訪，中之島是位於堂島川和土佐堀川之間的沙洲，宛如都市中的綠洲。中之島美術館於2022年2月開幕，主要展出19世紀中葉至今的現代藝術作品，其中一件知名戶外作品即是矢延憲司的SHIP'S CAT。而「VS.」藝文空間於2024年9月開幕，由安藤忠雄監修，參訪時展出安藤忠雄個展「青春」，而在接續其後的展覽則是文化部辦理的「We TAIWAN 臺灣文化 in 大阪・關西世博」系列活動中的「臺灣光譜」。

（一）中之島美術館《大CAPCOM 展》

自家用遊戲機問世至今已經過半個世紀，電子遊戲不斷進化，以載體來說，從連接電視的紅白機至掌機，現在來到手機也能輕鬆暢玩遊戲的世代，如今電子遊戲也成為大眾娛樂文化的一部分。卡普空（CAPCOM）作為日本電視遊戲遊戲龍頭企業，自1983成立以來創作無數老少咸宜的經典遊戲，至今仍在ACG業界中活躍。本次卡普空大展以總部所在地大阪啟程，展示卡普空遊戲計畫的創作過程，以及在科技不停進化的時代，如何讓技術與遊戲結合，創造新的遊戲體驗之餘，更朝日本引以為傲的遊戲文化邁進。

展區名稱以遊戲回合命名，總共分為「Round1-3」、「Bonus Stage（獎勵階段）」、「Final Round」。真正進入展間前，先由大螢幕上投影出歷代遊戲經典主角人物的行走動態，引領觀者走入「Round1」。

「Round1」從卡普空編年史出發，列出1990、2000、2010、2020各年代推出遊戲及相關延伸（配合載體的演進，或改編成動漫、真人電影等），也加入各年代推出遊戲機的實體展示，讓觀者隨著遊戲科技演進了解卡普空發展。後半部則為歷年遊戲介紹及實體海報、模型、服裝展示，還能透過手稿初步了解遊戲人物最初設定及構思。

「Round2」展示卡普空技術與想法的改變，從懷舊遊戲常見的像素風格，一步步解析像素技術如何在當時數位技術制約下創造出來，觀者也能使用現場平板創作像素風格的卡普空角色。觀者還能透過大型搖桿遊戲機裝置感受像素風格、3D技

術下同個遊戲不同技術的動態呈現。

一旁設立多部機台，讓體驗者透過機台抓取臉部表情，化身卡普空角色，並即時反映當下臉部表情，呼應遊戲製作過程若使用真人捕捉動作畫面時重要的臉部抓取技術。

而在「Round2」同時也展示遊戲音效如何產生，觀者可點選機台上的選項，看見音效師如何運用物品敲打、摩擦演示出逼真音效。旁邊則設置視聽播放室，觀者可從每代遊戲中聽見音效、配樂從平面到立體的改變。

「Round3」展示卡普空正式進入 3D 技術時代，在凡事要求高畫質、清晰、逼真的遊戲世代，如何更細膩的描繪角色人物，舉凡肌肉、服裝等一一呈現，讓遊戲體驗全面升級。透過模型投影、AR，看見遊戲場景與人物一層層浮現至完成。卡普空也探索格鬥遊戲演變，由日本知名格鬥選手吉田沙保里與〈快打旋風〉角色對決，展示現實與虛擬世界的對決計畫。另外也透過體驗空間，讓觀者走入〈惡靈古堡〉長廊，看見遊戲世界化為現實。

「Bonus Stage（獎勵階段）」則以動作捕捉鏡體驗，透過捕捉器及大螢幕，無須特殊的緊身衣和額外的配件，觀者就可以跟螢幕裡的遊戲主角同步動作，並嘗試使出必殺招式。「Final Round」則展示大量卡普空遊戲手稿，包含 40 年前初創時期文件，以及目前各遊戲總開發者的訪談影片，思考卡普空的過去、現在與未來，並邀請觀者留言寫下對卡普空的話語。



「Round1」從卡普空編年史出發，列出從 1990、2000、2010、2020 各年代推出的遊戲及相關延伸設計



「Round1」後半部則為歷年遊戲介紹及實體海報、模型、服裝展示，還能透過手稿初步了解遊戲人物最初設定及構思



「Round 2」展示卡普空技術與想法的改變，從懷舊遊戲常見的像素風格，一步步解析像素技術如何在當時數位技術制約下創造出來



觀者能透過大型搖桿遊戲機裝置感受像素風格、3D 技術下同個遊戲不同技術的動態呈現



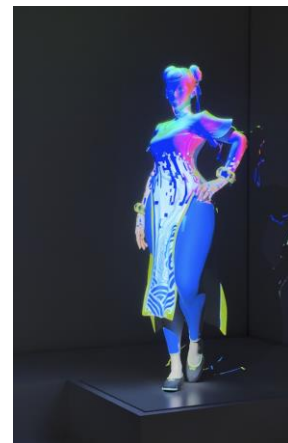
觀者可以使用現場平板創作像素風格的卡普空角色



視聽播放室，觀者可從每代遊戲中聽見音效、配樂從平面到立體的改變



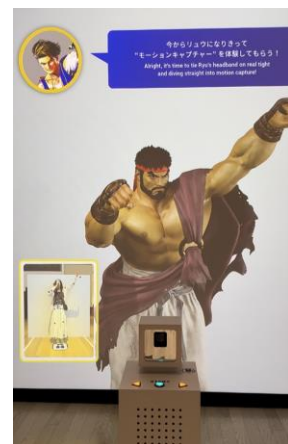
「Round 2」同時也展示遊戲音效如何產生，觀者可點選機台上的選項，看見音效師如何運用物品敲打、摩擦演示出逼真音效



「Round3」展示卡普空正式進入 3D 技術時代，在凡事要求高畫質、清晰、逼真的遊戲世代，如何更細膩的描繪角色人物，舉凡肌肉、服裝等一一呈現，讓遊戲體驗全面升級。



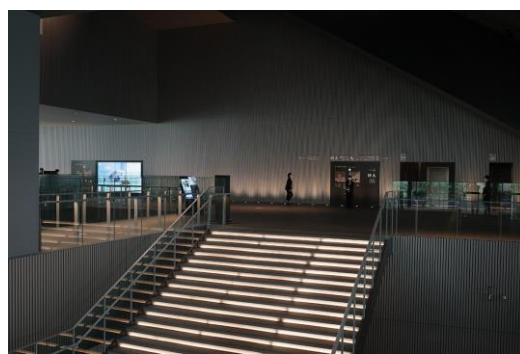
卡普空也探索格鬥遊戲演變，由日本知名格鬥選手吉田沙保里與〈快打旋風〉角色對決，展示現實與虛擬世界的對決計畫。



「Bonus Stage (獎勵階段)」則以動作捕捉鏡體驗，透過捕捉器及大螢幕，無須特殊的緊身衣和額外的配件，觀者就可以跟螢幕裡的遊戲主角同步動作，並嘗試使出必殺招式。



設立多部機台，讓體驗者透過機台抓取臉部表情，化身卡普空角色，並即時反映當下臉部表情，呼應遊戲製作過程若使用真人捕捉動作畫面時重要的臉部抓取技術



中之島美術館內一景

(二) 大阪 VS. 《安藤忠雄展 | 青春》

從遠處就看到一顆青綠色的巨型蘋果靜靜地矗立在草地上，不僅是安藤忠雄對「青春」的象徵同時也成為整個空間最顯目的標誌。這場展覽位在安藤忠雄的出身地——大阪，由他親自監修設計的 Grand Green OSAKA 內的藝文空間「VS.」，我們從地面層沿著階梯向下走，踏入安藤忠雄的建築世界。

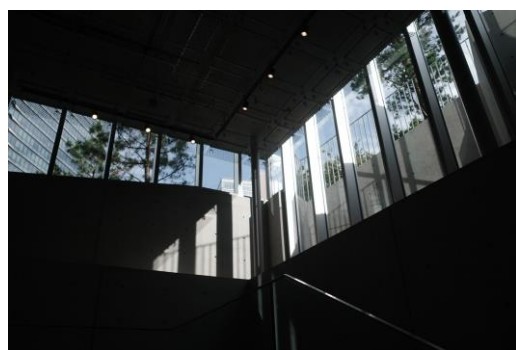
展場可說是大師創作生涯的集大成，策展動線引導觀眾從安藤早期的住宅設計、一路到城市計畫、美術展館、宗教建築、公共空間等日本及海外代表作。展場內容豐富，除了大量精緻的建築模型、手稿與攝影及影片介紹，也有經典作品「水之教堂」的沉浸式空間，讓觀眾彷彿置身現場，感受光影、水面與空間之間的流動。而對於剛造訪直島的我們，更對於安藤忠雄 37 年來在直島投入的 9 個建築創作很有共鳴，從一開始的倍樂生之家到今年五月剛開幕的直島新美術館，透過大師獨具特色的建築風格及藝術家的創作，為深受工業汙染及人口外流的離島注入新的能量，如今瀨戶內藝術祭更成為旅人爭相前往的藝術聖地，藝術祭的成功，在在印證建築與藝術共榮的力量。

近年安藤忠雄致力各方面公共議題，其中更關注為兒童打造圖書館，發起一系列「書之森計畫」，最引人注目的是「書之森號」，他將一艘船打造成可以移動的圖書館，館藏多達 3000 本，穿梭於瀨戶內海的小島間，希望讓更多孩子親近書本。而台灣也即將在明年迎來「童書之森·台中」的開幕，令人十分期待。

現年 83 歲的安藤忠雄曾說：「活著的期間都是青春。」已歷經數次重大手術的大師，並沒有因身體的不舒服而失去對創作、生命和社會的熱忱，反而是積極回饋家鄉及社會。展場出口的咖啡廳也呼應展覽主題，推出「青蘋果咖啡」，讓觀者從視覺及味覺都可以沉浸於「青春」這個主題。展場配置及氛圍的營造，每一個細節都在強調「青春」不只是年齡的象徵，而是一種持續創造的態度，在在呈現安藤的人生哲學。



展場外矗立著安藤忠雄對青春的象徵



藝文空間「VS.」內部空間



「渋谷プロジェクト」(Shibuya Project)模型



位於北海道札幌的頭大佛殿



「六甲の集合住宅」模型



模型旁還有安藤忠雄的手稿



展場有大量精緻的建築模型、手稿與攝影及影片介紹，每一件作品都可以細細品味



近年安藤忠雄發起的「書之森計畫」

參、主要心得

本次參訪瀨戶內國際藝術祭（非會期）以及 2025 大阪・關西世界博覽會兩個日本近期熱門盛事。三年一次瀨戶內國際藝術祭自開辦以來已來到第 6 屆，除上屆受疫情影響造訪人數銳減，今年可能因旅遊業復興、民眾報復性旅遊更創人次佳績。而 2025 大阪世博雖開展前多次因財政、環境、危安等問題引發爭議，但目前活動會期已來到一半，造訪人數突破千萬人次，預計會期結束後人次數目將十分可觀。

一、瀨戶內國際藝術祭－民間企業、社區、地方政府的深度合作

瀨戶內藝術季祭誕生，始於農村人口老化、產業外移的問題，甚至島嶼上還有工業開發後殘存下來的危害，使觀光客敬而遠之。為了正視這些問題，重振當地活力，倍樂生創辦人福武聰一邀請過去曾為大地藝術季策展人北川富朗合作，重新結合瀨戶內在地自然資源、民間企業、社區，打造瀨戶內藝術季。

踏上島嶼開始，就能感受到這個藝術祭並不是主辦單位團隊、地方政府所肩負的任務，而是整個島嶼居民都參與其中。

從「橫尾館」、「直島澡堂」等這些老屋改建，可以看見團隊從地方出發進行藝術創新，且雖然是展出作品，卻能融入地方不突兀，減緩與社區的衝突感。

且從一些戶外作品也發現到，藝術家透過工作坊計畫，邀請島嶼居民加入創作，為當地一成不變生活注入新活力，讓藝術真正走入生活。

參訪途中，曾遇過作品深藏在家屋內的情形，見訪客不熟悉方位，居民也能協助指引作品，成為文化推廣者，讓地方行銷更具人情味與真實感，感受到當地居民對藝術祭的認同。

整體下來，與其說藝術祭是附加的限定活動，倒不如說藝術祭已成為當地居民的一部分。藝術季與當地完美融合，每個島嶼即是一個大型展場，讓來訪者以藝術作為契機，深入了解當地特質，以「地方再發現」串聯交通與觀光，成為跨島嶼的深度旅遊。

二、2025 大阪・關西世界博覽會－結合創新科技、文化底蘊、永續之跨國平台

2025 年大阪世界博覽會主題為「讓生命更光輝的未來社會藍圖」並朝 SDGS 目標努力。本次參展國家超過 150 個，受限於時間及預約機制，未能全部欣賞。但綜觀眼見場館，仍可察覺近期國際間注重之趨勢。

（一）從建築到制服，關注永續議題

本次多個館舍，如澳洲館、女性館、企業展館 Panasonic「nomo 之國」、馬來西亞館、大屋根、荷蘭館、德國館等等，多數皆使用可回收或永續材料，抑或是沿用上屆世博場館拆卸回收之材料重新建造，強調與自然共存。

往內看向展館，舉凡日本館和服式之工作服、大阪健康管水藍色漸層工作服、Tech world 館臺灣衫大地制服，皆使用環境友善之材料，使其充分展現場館特色風格同時也能於閉幕後易於回收，減少環境負擔。

(二) 主要展覽呈現

本次世博除少數展館以傳統策展模式平鋪直敘帶出國家、企業注重特色，其餘展館呈現可大致分類如下：

1. 沉浸式體驗：顛覆過去白紙黑字加上展品的觀展模式，透過光影效果加上感官與情緒引導，讓民眾可快速進入場館世界。例如鋼彈館以故事劇場為核心，讓民眾猶如走入鋼彈世界觀。主題館「生命巡迴的冒險」其中的 ANIMA 體驗（另有 VR 體驗，因預約制無參與）則是透過音樂、彈跳、震動空間，互動間感受生命的誕生與孕育。
2. 遊戲互動，展現跨世代友善：世博內有數個場館改使用遊戲體驗，較為經典的例子為電力館，親子民眾運用收集能量的容器蛋，透過操作收集能量，主動成為參與者，過程中也在每個遊戲認識到現今社會多元、且鞏固永續的發電形式並帶到未來價值，達到教育意義。
3. 結合動漫 IP：在日本展館有數個展館結合動漫角色，例如 PASONA NATUREVERSE 館以原子小金剛、怪醫黑傑克作為故事帶動角色，觀者透過故事發展認識未來醫療設備。日本館則以哆啦 A 夢、Hello Kitty、庫柏力克熊伴隨展品左右，成為嚮導員。

三、「瀨戶內藝術祭」與「大阪・關西世界博覽會」之比較

(一) 交通措施之比較

此次參訪主要鎖定兩大亮點：一個是瀨戶內藝術祭，另一個則是今年話題度爆棚的位於大阪的世界博覽會。兩者都是日本今年最重要的文化盛事，不只規模驚人，展期也很長—藝術祭橫跨三季、約 100 天，大阪世博更是長達半年，可想見活動期間將吸引了無數國內外旅客到訪，造成觀光熱潮。

瀨戶內藝術祭涵蓋多座離島與沿岸城市，地理分布廣泛，為了讓旅客能夠輕鬆愉快地「跳島追藝術」，主辦單位在交通這塊下足了功夫。在官網上詳細說明各島之間的船班接駁、抵達方式與島內移動選項，包括自行車租借、巴

另一方面，位於大阪夢洲人工島上的世界博覽會雖地處都市近郊，占地高達155公頃，約等於8座高雄世運場館的規模。為因應龐大參觀需求，主辦單位整合多種交通方式，包括地鐵、接駁巴士、接駁船等，並在官方網站提供詳細路線圖與時刻表，方便旅客從大阪市中心快速轉乘抵達會場。此外，園區內規劃了電動環狀接駁巴士「e-Mover」，串聯主要動線，讓移動更為便捷順暢。此外，令人印象深刻的是，為呼應實踐大阪世博「讓生命更光輝的未來社會藍圖」的核心理念，主辦單位推出多種友善導覽地圖，例如針對身障者設計的「無障礙地圖（Accessibility Map）」、「感官地圖（Sensory Map）」、「觸覺地圖（Tactile Map）」，讓有不同感官特質或行動需求的觀眾，也能自在、安全地參與這場全球盛事。

瀬戸内国際芸術祭2025 預計擁堵日曆

夏季會期																													
擁堵程度		擁堵情況																											
E	預計人流量非常大，大部分作品展示點會排起長隊，您無法搭乘理想船隻的可能性較高。																												
D	預計相當擁擠。您可能無法搭乘理想的船隻，一部分作品展示點需要排隊等候。																												
C	特定的作品展示點和交通設施擁堵，可能需要排隊等候。																												
B	相對空間。																												
A	能夠順暢移動，悠閒欣賞作品。																												
-	作品展示結束。																												

	8月																															
	金	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	
直島	C	C	C	▲	C	C	C	C	C	D	D	▲	E	D	D	D	C	▲	D	C	C	C	C	C	C	▲	D	C	C	C	C	
豐島	C	C	C	D	-	C	C	C	C	E	E	E	-	E	E	E	C	D	-	D	C	C	D	D	D	-	C	C	C	D	D	
女木島	A	B	B	A	A	A	A	A	B	C	C	C	C	D	D	D	C	B	B	-	B	B	C	C	C	B	B	B	B	B	C	
男木島	A	B	B	A	A	A	A	A	B	C	C	C	C	D	D	D	C	B	B	-	B	B	C	C	C	B	B	B	B	B	C	
小豆島	A	B	B	A	A	A	A	A	B	B	B	B	B	C	C	C	B	A	A	-	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B	C	
大島	A	B	B	A	A	-	A	A	B	B	B	B	B	C	C	C	B	A	A	-	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B	C	
犬島	A	B	B	B	-	B	B	B	A	C	C	C	-	C	C	C	B	B	-	B	B	B	B	B	C	-	B	B	B	B	C	
志度	A	B	B	A	A	A	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B	A	A	A	A	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B	D	
津田	A	B	B	A	A	A	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B	A	A	A	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B	D	
引田	A	B	B	A	A	A	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B	A	A	A	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B	D	
高松港	A	B	B	A	A	A	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B	A	A	A	A	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B	
宇野港	A	B	B	A	A	A	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B	A	A	A	A	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B	

※休島日會標記「-」。在這些日期，藝術節的室內作品無法參觀。
※直島「▲」標記日，除部分設施外，與藝術節相關的主要設施關閉。
※標記★的日期，或將舉辦當地其他活動，預計會造成會場周邊擁堵。
請為參觀預留充足時間。

75

多管齊下的全方位行銷模式，其中包含邀請豪華的策展人陣容、官方吉祥物、與知名角色的聯名合作、推出豐富具話題性的周邊商品、在各類交通載具與戶外媒體進行廣告投放、各大主流媒體的宣傳等。自 2018 年取得舉辦權以來，官方即持續釋出相關訊息，藉由長期鋪陳營造期待感，形成持續性的公共關注與討論熱度。

4. 在地參與及長期效益：瀨戶內藝術祭中，有不少作品是由藝術家帶領當地居民共同創作，即使藝術家不在島上，居民也自主持續維護作品並熱心與遊客介紹交流，多年來的舉辦經驗已強化居民對活動的認同感，三年一度的舉辦週期與高比例的重遊意願，對於當地觀光發展與社區活化均具顯著助益；而世界博覽會展期雖長達半年，但屬於一次性活動，展期結束後會將場館拆除且夢洲場地將另有規劃建設，在地居民直接參與度相對有限。

肆、建議事項

一、從瀨戶內藝術祭看城市文化活動的永續經營

臺灣各縣市每年大型藝文相關活動日漸增長，而對於承辦數年的活動，需要思考避免活動走入制式化、僅成為定期舉辦活動增加觀光人數而無新亮點。

對於現今高雄所舉辦之大型藝文活動，多數仍依靠承辦組織內的自我運作，以顯示城市自我特色為主張。就美術館多年承辦之「高雄國際貨櫃藝術節」為例，強調藝術創造、推廣港都城市之形象，展覽期間以港口附近作為活動場地，多採「藝術家創作→民眾觀賞」單向模式，並舉辦專場導覽或是座談活動。

因此，也促使思考除了相關部門的相互配合努力，我們能否讓民間力量加入，納入港邊的居民們的參與，了解他們對港都文化的想像與期待，讓創作過程成為社區對話的平台，並依此培養居民對在地文化的認同。民眾不僅是活動參與者，更是受益者。將單向展示轉向雙向對話，讓藝文活動不停留於視覺層面，而是觸及更深層的文化價值與社會關懷，形成永續經營的動力。

二、從世博經驗看展覽科技應用的問題與省思

本次於世博中觀察到，許多場館雖大量運用投影技術，內容卻僅停留在感官層面，觀者被動接受影像轟炸，缺乏敘事邏輯、互動思考的機會。這種做法讓科技淪為包裝工具，而非傳達核心訊息的媒介，最終展覽只成為民眾路過打卡、拍照地。

科技不斷演進，而展覽形式也從傳統走向多樣化，科技成為了展覽呈現的有利工具。然而運用的同時，我們又該如何創造印象深刻、值得觀者思考的展覽？沉浸式體驗需要認知與情感連結的雙重投入，讓觀眾成為故事的一部分，或許思考如何應用科技展現展覽呈現的新可能前，我們仍須回到最初核心概念「以人為本」：我們希望觀眾離開展覽後，能帶走什麼知識及深刻感受？

三、展館人流控管方式觀察與建議

2025 年大阪世博展區占地達 155 公頃，聚集超過 180 座大小展館。為了有效應對每日超過 10 萬人次的參觀潮，入場採取「事前預約制」，參觀者須於官方網站預先選擇入場時間與入口，藉此分流人潮、避免擁擠。此外，不少展館為提升整體參觀品質，實施「預約制」或「抽選制」入場機制，並導入專人導覽服務。例如 TECH WORLD 台灣館、鋼彈館、水母館等，皆採分批引導入場，由導覽人員進行專場解說。這類安排不僅能有效控管人流，亦減少走馬看花的疲乏與困惑，讓觀眾獲得更深入、有系統的參觀體驗。而最令人印象深刻的控管設計是電力館，蛋形互動裝置結合限時機制，當觀展時間結束，裝置會閃爍警示，提醒觀眾體驗時間已結束，應前往下一展區。此設計不僅有助控管停留時間，避免展區人流滯留過久，造成壅塞。

未來在規劃各類大型活動(如展覽、節慶等)時，人流與動線管理將是關鍵課題。除了增加現場人力進行分流與控場之外，也可考慮引入智慧化管理機制，例如：導入具提示功能的互動裝置(智慧手環、頸掛設備等)，引導觀眾依時限自主移動；或可建置專屬應用程式(App)，動態顯示各展區排隊時間與擁擠程度，協助觀眾規劃參觀計劃，避開高峰區域。透過科技輔助，強化現場控管能力，也提供觀眾更為流暢的參與體驗。