

新春対談



あけましておめでとうございます。

市民の皆様におかれましては、清々しく新春をお迎えのこととお慶び申し上げます。
昨年7月より2期目の市政を担わせていただき、魅力あふれる羽曳野の未来創

生に向けて公約として掲げた「交通・インフラ整備の促進」、「子育て支援・学校教育の充実」、「市民協働・地域自治・経済対策」、「魅力あるまちづくり」、「健康・福祉の充実と向上」、「行財政改革の推進とDX化」を実現するため、スピード感をもって施策・事業を着実に前へ進めてまいります。

この度、羽曳野市のお生まれで本市とは深いご縁があり、多彩な分野で国内外で広くご活躍されている中島さち子さんをお迎えして、通堂義弘羽曳野市議会議員、西元宗一大阪府議会議員、村田明彦羽曳野市教育委員会教育長と、いよいよ開催を迎える万博について、またSTEAM教育について語り合いました。本年もどうぞよろしくお願いいたします。



羽曳野市長 山入端 創



中島 さち子

大阪・関西万博テーマ事業
「いのちを高める」プロデューサー

ジャズピアニスト（作曲家）・数学者・STEAM 教育家
株式会社 steAm CEO、一般社団法人 steAm BAND 代表理事、株式会社 STEAM Sports Laboratory 取締役
1979 年大阪生まれ。内閣府 STEM Girls Ambassador。国際数学オリンピック金メダリスト。
New York University Tisch School of the Arts, Interactive Telecommunications Program（メディアアート）修士
東京大学理学部にて数学を専攻しつつジャズに出会い、一転音楽（Piano）の道へ。音楽・数学と並行して株式会社 steAm や一般社団法人 steAm BAND を立ち上げ、多様な「好き」を基軸にした STEAM 教育を推進。
文部科学省：中央教育審議会他、経済産業省：未来の教室・産業構造審議会他、内閣府 CSTI、文化庁：文化経済部会他、など国や自治体の教育変革に関わる委員会や実証事業に多数携わる。
東京大学大学院数理科学研究科や明治大学 MIMS（先端数理科学インスティテュート）にて数理・芸術学際研究に携わる。

シグネチャーパビリオン「いのちの遊び場 クラゲ館」（テーマ：いのちを高める）



©KURAGE Project & Tetsuo Kobori Architects & DAIWA HOUSE INDUSTRY CO.,LTD. All Rights Reserved



©Expo 2025

【村田教育長】

今回は、大阪・関西万博の会場内に建設中のパビリオン「いのちの遊び場 クラゲ館」をお借りして、大阪・関西万博のテーマ事業プロデューサーであり、ジャズピアニスト、数学研究者、STEAM 教育家として幅広く活躍されている中島さち子さんをお迎えして、いよいよ開催が迫る万博について「見て」「体験して」「感じてほしい」ポイントをお話しいたします。

また、中島さんとの羽曳野市のご縁や、STEAM 教育について、さらには羽曳野市の次世代育成に向けた示唆などについてもお話しいただく予定です。どうぞよろしくお願いいたします。まずは、本年に開催される大阪・関西万博についてですが、いよいよ開催が近づいてきて、期待が高まっていると思います。市長、いかがでしょうか？

【山入端市長】

市長になってもう4年が経ちました。その前は府議会議員をしていましたが、ちょうどその頃に万博誘致が決まって、今、その時に決まったことが形になってきて、本当にワクワクしています。万博は、やはり世界中からたくさんの方が来られるイベントですし、関西地域を中心にいろいろな活性化にもつながると思っています。今の世界、そして未来を学ぶ場として、子どもたちにも色々な経験をしてほしいなと思っています。

【西元府議】

「いのち輝く」というテーマの中で、色々な最先端の技術を体験できることも楽しみにしています。

【通堂議長】

世界最大級の木造建築である大屋根リングも見どころですね。リングの屋上からは、海と空に囲まれた万博会場の魅力を楽しめると思っています。ほかにも海外のパビリオンや、見どころがたくさんあって、とても楽しみにしています。

【村田教育長】

皆さんの期待も本当に高まっていますね。中島さん、今回のテーマ「いのち輝く未来社会のデザイン」を掲げた万博では、具体的にどんな体験ができて、どんな未来を見ることができるのでしょうか？ まずは、万博全体についてのお話をお聞かせいただけますか。

「来た人も含めて、みんなの エネルギーで万博は創られる 万博は民の博」

【中島プロデューサー】

万博の特徴として挙げられる点は、主に3つあります。まず1つ目は、さまざまな国が集まることです。本当に多くの国の個性が表れる場であり、それが建物に現れることもあれば、人に現れることもあります。万博を訪れると、まるで世界旅行をしているような感覚を味わえるのです。私自身もドバイ万博でそれを強く感じました。このように、世界中の人々が集まり、半年間にわたって共に過ごすという機会は、万博ならではの魅力だと思います。2つ目は、テーマが設定されていることです。このテーマについて参加者全員が考え、意見を共有します。答えが一つに限定されるわけではなく、国や文化を超えて議論が広がる点が特徴的です。今回は「いのち輝く未来社会のデザイン」というテーマが掲げられており、これがどういう意味を持つのか、みんなで考える機会となります。テーマに向き合う中で、さまざまな分断を乗り越え、新しい発想や可能性を生み出すチャンスが広がると考えています。3つ目は、万博が「民の博」であるという点です。万博は大企業や国家が一方的に創り上げるものではなく、実際には来場者を含めたみんなで創る民の博だと感じています。小学生からお年寄りまで、障害の有無や人種、国籍を問わず、さまざまな人が参加し、考え、試みを共有する場です。今回のコンセプトである「未来社会の実験場」というテーマも、この「みんなで創る」という精神を反映しています。羽曳野市民の皆さんが万博を訪れることも、万博を創り上げる一部であり、「いのち」について考えるきっかけになればと願っています。実際の万博会場には、シグネチャーパビリオンや海外・国内パビリオンがあり、それぞれがテーマ「いのち」をさまざまな形で表現し、発信しています。訪れる人々は、五感を通じて各国の文化やテーマに触れることができます。また、先端技術を通じて描かれる未来社会の夢に触れると同時に、自分自身がどのような社会を創りたいかという問いを投げかけられる場でもあります。こうした視点を持ちながら万博に関わり、訪れていただければ嬉しく思います。



特別な許可を得た上で、安全に考慮し対談を行いました

「いのちにとって ゆらぎのある、あそびが大事」

【村田教育長】

すごく意味深いお話ですね。ありがとうございます。それと、万博を通じて子どもたちに学んでほしいことについてもお聞かせいただけますか。

【中島プロデューサー】

まず、世界を知ることの大切さを伝えたいと思います。世界中のさまざまな出来事や考え方をすることで、自分自身を見つめ直すきっかけにもなります。例えば、自分が「これが正解だ」と思っていたことが、実はそうではなかったり、他にも多様な視点や価値観があることに気付かされることもあるでしょう。「クラゲ館」など、私たちのパビリオンでは、視覚や聴覚に障害のある方、車椅子を利用される方など、あらゆる方々が関わっています。こうした取り組みを通じて、多角的なものを見方を感じ取ってもらいたいと考えています。五感を開き、いろいろな文化や感覚に触れる体験をぜひ楽しんでいただきたいです。また、言葉では表しきれないものや、効率やスピードばかりを重視する現代社会とは異なる価値観も大切にしたいと思っています。文化や感性、言葉にならないものに触れることで、新しい気づき生まれるはずですよ。そして、テーマについても考えてみてください。「いのち輝く」とは何か？「いのち輝く未来社会」とはどのようなものか？それをあなたならどのようにデザインするのか？こうした問いを心に留め、考えるだけでなく、行動を起こしてほしいと思います。未来を創るのは、子どもたちであり、そしてあなた自身なのです。

【山入端市長】

今お話いただいたように、万博はこの会場に来ていただいて、それぞれがさまざまな発見や気づきを得て、さまざまな文化にも触れながら、世界の課題解決にも貢献できる素晴らしい機会だと思います。本当にもう今からワクワクしています。

【村田教育長】

本当にお話を聞くだけでも、すごくワクワクして楽しみです。ワクワクと言えば、中島さんが担当されているシグネチャーパビリオン「いのちの遊び場 クラゲ館」は、テーマのひとつとして「ワクワク!を探す旅」があると思いますが、その内容について教えてくださいいただけますか。

【中島プロデューサー】

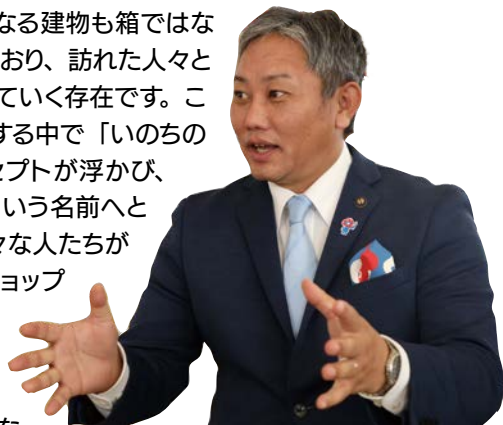
「クラゲ館」は、まさに「みんなで創る」場です。建築家の小堀哲夫さん

と共に2020年から構想を重ね、万博のテーマである「いのち輝く未来社会」について深く考えてきました。「万博とは何か」「いのちが高まるとはどういうことか」「創造性をどう育むのか」こうした問いに向き合いながら進めてきたプロジェクトです。一般的に万博は「技術の祭典」と言われがちですが、その先にある「原始的なもの」「生命エネルギー」、そして「身体性」が非常に重要だと感じています。また、「いのち」にとって不可欠なものとして「遊び」と「創造性」も挙げられます。特に、揺らぎのある遊びが大切です。そのため、「クラゲ館」は単なる建物も箱ではなく、「場」として生きており、訪れた人々と一緒に創られ、成長していく存在です。こうしたアイデアを議論する中で「いのちの遊び場」というコンセプトが浮かび、それが「クラゲ館」という名前へとつながりました。色々な人たちがここに来て、ワークショップも行われるんです。アイデアを実現に向けて、まだ調整中ですが、クラゲ館には小さな

木片を組み合わせた「創造の木」があります。この「創造の木」にぜひ、羽曳野市民の方々にも何人か書いてほしいんです。みんなが書いてくれた絵やアイデアが集まる場所で、会期が終わったらその木は解体できるようになっていて、それが色々なところに行き、イスになったり、遊具になったりして、自由に自分の創造で生きてもらうというのが目的です。全部で5,000本くらいを作る予定で、これらは再現され、世界中に飛んでいくことを考えています。

いろいろ遊べる場で、やっぱり音楽が私の場合テーマとしてあります。数学も関わっているんですけど、みんなの鼓動を持ち寄って、ここで新たな未来の音楽が生まれ、命の音楽が生まれるような表現をしています。この中には実は、音が隠れている遊びもあるんですよ。

ワークショップもクラゲ館の大きな魅力の一つです。羽曳野市の皆さんにも何日間か、「羽曳野の日」を設け、ものづくりを楽しむ場を共有していただきたいと思います。工房やものづくり、また企業との連携ができれば、非常に面白いと思います。命の根っこゾーンでは、もっと感覚を研ぎ澄ましたり、さまざまな場所から音が聞こえてくるような体験ができます。最



山入端市長



中島プロデューサー



©KURAGE Project & Dai Nippon Printing Co., Ltd. (DNP) All Rights Reserved

後には 360 度映像体験があり、日本や世界のさまざまなお祭りや郷土芸能が登場し、みんなが歩いたり踊ったりします。その中で、自分も何かできるんじゃないかと感じたり、喜びや楽しさを味わった後に、自然と自分も動き出したいという気持ちになってもらえるといいなと思っています。

【山入端市長】

本当にお話を聞いていると、誰しもがここに来ることで色々なものを感じることができるんだなと。また、人間本来の持っているもの、そういったものが全てクラゲ館に凝縮されている感じがします。すごく色々なものがあるって、それを感じ取れる方がたくさんいらっしゃるんだろうなと思いますし、先程少しお話しいただいたように、私たちも子どもたちに色々な体験や思い出を作ってもらいたいと思っています。先程のワークショップの話もありましたが、もし機会をいただけるのであれば、ぜひやらせていただきたいと思います。

【西元府議】

前々からクラゲ館を訪れてみたいと思っていましたが、今回こうしてクラゲ館の中で、中島さんのお話をお聞きして、やはり羽曳野市民の皆さんにもぜひ訪れて感じていただきたいと思います。私もぜひまた訪れたいと思います。

【通堂議長】

今のお話をお聞きして、万博への期待感がますます膨らんできました。

【村田教育長】

まだまだ万博のお話を聞かせていただきたいのですが、次のテーマとして、中島さんは羽曳野市とのご縁があると市長からお伺いしました。

【山入端市長】

そうですね。実は、中島さんは音楽家としても活躍されていて、先日、道明寺天満宮で万博首長連合の集まりがあり、その際にご演奏いただきました。そのときの曲が「裏山の。」という曲で、中島さんのおじいさまとおばあさまが羽曳野にお住まいで、幼いころ羽曳野を訪れた際に見た風景をイメージして作曲されたと同っています。南河内の山々の風景や、当時の思い出が中島さんの中で今も生きていることを知り、とても嬉しく感じました。



村田教育長



通堂市議会議長



西元府議

? STEAM 教育ってなんだろう？

一創造力を育む 21 世紀の学習スタイルー

科学・技術・工学・芸術 / リベラルアーツ・数学の頭文字を合わせた造語。今、世界では、STEAM 教育という新たな学びが大きな潮流となっています。

STEAM 教育とは、たんに 5 つの教科を学ぶことではありません。異分野を統合的に学びつつ自ら問題を発見し、解決力を育てる教育です。

「知識ゼロからの STEAM 教育」著：中島さち子より抜粋



道明寺天満宮で行われた親睦会の様子

【通堂議長】

本当に素敵なお話ですね。ぜひ、思い出などがあればお聞かせいただきたいと思います。

【西元府議】

中島さんが羽曳野にご縁があるというのは本当に嬉しいことです。これからいろいろな場面で力を合わせていけたらと思います。

【中島プロデューサー】

私は羽曳野で生まれました。出生地は現在の大阪はびきの医療センター（当時は羽曳野病院）です。ただ、4 歳までは茨木市に住んでいましたが、母方の祖父母が羽曳野市に住んでいたため、夏になると親族全員がその家に集まるのが恒例行事でした。祖父母のことは「羽曳野おばあちゃん」「羽曳野おじいちゃん」と呼び、母が 4 人きょうだいだったこともあって、いとこがたくさんいました。夏休みにはみんなで集まり、スイカを食べたり、近くのプールに行ったり、家の周りを散歩したりと、とても賑やかに過ごした記憶があります。祖父母の家の裏には山がありました。小さかったからそのときは山に見えていたのかもしれませんが、丘だったのではないかという説もあります。

Science
Technology
Engineering
Art/Arts
Mathematics

科学
技術
工学 / ものづくり
芸術 / リベラルアーツ
数学

「もっとワクワク、創造的に 『知る』と『創る』を 循環させて学んでいこうよ」

朝方の4時とか4時半くらい、私は年子の妹がいて、妹と一緒にこっそり覗きに行くと、野生のタヌキが来ていて、こっそりと覗いて、「あっ、来た来た」と妹とよく言いながら楽しんでいたことを思い出し、その経験を元に作ったのが「裏山の。」という曲です。ジャズというか、枠組みはあるものの、その中で毎回即興的に自由に演奏し、色々な方向に展開していくので、演奏を終えるたびにお客さんから「今日はヒマラヤでしたね。」「今日はどここの山のようにでした。」「火星の山に行きました。」と言ってもらえることもあります。でも、元々のルーツは羽曳野の山なので、その話をよくします。

【村田教育長】

ありがとうございます。

中島さんと羽曳野にはそんなご縁があったんですね。とても嬉しいですし、このご縁を大切に、もっと繋がっていただければと思います。次に教育について伺いたいのですが、中島さんはSTEAM教育を提唱されていて、国や自治体の教育改革の委員としてもご活躍されています。科学、技術、工学、数学にアート（芸術）を加えたSTEAM教育は、新たな教育のあり方だと感じています。これからの科学技術の発展に向けて、次世代の子どもたちに活躍してもらうためには非常に重要なものだと思います。羽曳野市でも、小学生を対象にしたプログラミング教室や、英語だけで話す英語ドリームフェスティバルといった体験学習を始めていますが、これからの未来を生きる力を育む観点から、STEAM教育についてお聞かせいただけますか。

【中島プロデューサー】

STEAMは今、世界的に「楽しいもの」「ワクワクするもの」として広がっています。しかし、日本では科学や技術というと、どうしても「真面目な勉強」という印象を持たれがちです。これまでの日本の教育は、〇×の答えがあって、テストで正解を出すことが重視されてきました。高校生までは、時間内に正しく答えられる力が重要視され、大学生や研究者になると突然「自分でテーマを見つけて、答えが分からない中で試行錯誤する

というプロセスに変わります。20世紀までは、「指示されたことをきちんとこなす」という能力が、安定した仕事や生活、幸せに繋がるとされていました。しかし、今の時代では、そうした役割の多くを機械が担うようになり、これまで芸術家や研究者、企業の経営者が求められていた「創造性」や「新しい価値を生み出す力」が、すべての人に必要とされるようになっていきます。これはとてもワクワクする時代の到来です。小さい頃から科学者や数学者のように考えたり、アートの発想をしたり、自分なりの表現を見つけて模索することが大切です。例えば、絵を描く場合も「こう描けば上手くいく」というテクニックも重要かもしれませんが、それだけではなく、「自分はこういう表現をしたい」という意識がより大事になってきます。本来、「学ぶ」ということは非常に創造的で楽しいもので、必ずしも答えが一つではありません。物事の見方やアプローチを少し変えるだけで、新しい発見が生まれることもあります。文系的な視点や数学的なアプローチを組み合わせることで、違った結果が生まれることも多いです。こうした学びの中で、多様な興味を持ち、それらを繋げて新しいものを創り出すことが、今後ますます重要になってくると思います。STEAM教育は、「こうしなければならない」という枠組みや標語に縛られるものではありません。それは、「知る」と「創る」の循環を楽しみながら、科学や数学の面白さを体感し、自分自身を表現しながら学んでいくプロセスです。その中で、人の気持ちや「自分は何者なのか」といった問いに向き合うことも、アートとして表現されます。そして、それを踏まえて、「自分はどんな社会を創りたいのか」と考える機会が生まれます。これまでの学校教育で学んだ科目も、もちろん生かされます。ただ、それをテストで測るのではなく、より総合的な観点で評価される時代にシフトしています。こうした変化は、より楽しく、創造的な学びの広がりをもたらすはずです。

【村田教育長】

ぜひ、本市の教員や子どもたちにもお話していただけたらなと思います。

【中島プロデューサー】

羽曳野市の小学校や中学校でも、探究学習や総合的な学習の時間を活用して、さまざまな取り組みが行われていると思います。そんな中で、せっかくの機会ですから、万博を活用して学びを広げてみるのはいかがでしょうか。万博は、世界中の国々の文化や技術に触れる絶好の場です。そこからインスピレーションを得て、自分なりに「こんなことができるのでは」と考えたり、身の回りの課題に目を向けたりするきっかけになると思います。例えば、日常生活で困っていることをテーマにして、小さなプロトタイプを作ってみる。簡単なLEDを使って光らせる仕組みを試してみるなど、身近な技術に触れる体験ができるかもしれません。面白いのは、自分では「文系だ」と思っていた子が、こうした活動を通じて理系的な考え方に触れ、新しいアイデアを形にする経験ができる点です。また、作ったものを発表したり、万博を通じて他の人と繋がったりすることも、非常に貴重な体験になると思います。自分たちの作品や考えを外の世界と共有することで、自信を持つと同時に、さらに新しい視点やアイデアを得ることができます。こうした学びや体験が、子ども



©KURAGE Project & Dai Nippon Printing Co., Ltd. (DNP) All Rights Reserved

たちにとって、未来の可能性を広げるきっかけになれば素晴らしいと思います。万博は、そのための理想的な場だと思います。

【山入端市長】

中島さんがおっしゃっていただいた「ゆとり」や「遊び」というものを大事にしながら、それをしっかりと認めてあげられるように、この万博をきっかけにそういったことがより一層進んでいくようにしたいと思います。そして、世界中の人たちが集まる万博で、子どもたちも色々なことを体験して、貴重な場所になるんじゃないかなと思います。

【中島プロデューサー】

若いときに、色々な友達ができることは本当に素晴らしいと思います。私たちは仲間がたくさんいるので、ぜひお繋ぎできると思います。子どもたちにも、たくさん仲良くなってもらいたいですね。

【村田教育長】

ありがとうございます。市長最後に。



←いのちの遊び場 クラゲ館
についてはコチラから

Sachiko Nakajima
さち
Habikino LOVE

【山入端市長】

羽曳野市には、LIC はびきのという公共施設がありまして、ぜひそこでワークショップやコンサートをやっていただけたらなと。また、講演とか色々な形でお願いできたら素晴らしいなと思っておりますので、またよろしくお願いします。

【中島プロデューサー】

はい、ぜひ！ よろしくをお願いします。

【山入端市長】

中島さん、今日は大変お忙しい中ありがとうございました。本当に色々とすばらしいお話を聞かせていただき大変勉強になりましたし、万博への期待もまた新たなものとなりました。通堂議長、西元府議、村田教育長ありがとうございました。



©Expo 2025

—— 中学生がデザインした木片がパビリオンに使われます！ ——

今回の対談がきっかけとなり、市立中学・義務教育学校の生徒たちがデザイン・ペイントした木片がクラゲ館の一部に使用されることとなりました。

生徒たちにデザインされた木片はパビリオン「いのちの遊び場 クラゲ館」内に使用される予定です。

ぜひ、万博会場にご来場いただいた際は、たくさんの木片で造られたクラゲ館・創造の木をお楽しみください！



万博連載コラム 第7回 ユニークな万博建築を巡る楽しみ

ユニークな建築を巡るのも、万博の楽しみの一つです。

最大の目玉は、世界最大級の木造建築物、大屋根リング。1 周約 2 kmの巨大リングは、会場内の主導線であり、大屋根リングのスカイウォークからは、世界中のパビリオンを、あたかも地球儀を見るかのように眺めることができます。また、夕方には、瀬戸内海に沈む美しい夕日をご覧ください。

愛・地球博では、タイプ A と呼ばれる独自に建てる海外パビリオンは0でした。今回は 55 年ぶりにご覧頂けます。例えば、中東のカタールパビリオンは、日本の建築家、隈研吾氏の設計で、伝統的な帆船と日本の伝統的な指物の技術を融合させたユニークな外観です。

若手建築家にもチャレンジの場を提供しています。70 年万博では、当時 30 代の黒川紀章氏や磯崎新氏が万博に参加し、その後の活躍のきっかけとなりました。今回は 20 名もの若手建築家の方々が、トイレやステージ等、20 カ所の施設の設計にチャレンジしています。