



This  
Is  
KEWPIE

グッズビジネス協力企業様募集

けいはんな万博2025カレンダー（下記以外の大型文化国際交流イベント、先端技術プロジェクトも企画誘致中）  
(4月)

13日 開会式(プラザ)・夢洲(中継)

24日 VIP茶の湯(酬恩庵など)EXPO KYOTO Meeting参加VIP

26日 Maker Faire(KICK)

27日 Maker Faire(KICK)

28日 音楽、アバターデモ(夢洲)

(5月)

3日 バレエのタバ・熱気球アート(記念公園)

4日 ジャズライブ・熱気球アート(記念公園)

5日 こども演劇創作「感情と色」AI脚本(プラザ)

10日 お茶フェスティバル「バーチャル&リアル茶会」(プラザ他)

11日 お茶フェスティバル「お茶と平和講話、日本世帯の茶会等」(プラザ他)

22日 オープンラボ2025<ロボット・アバター>(プラザ)

23日 オープンラボ2025<ロボット・アバター>(プラザ)

23日 ロボット・アバター・ICTフェスティバル「バーチャル観光等」

24日 ロボット・アバター・ICTフェスティバル「バーチャル観光等」

25日 ロボット・アバター・ICTフェスティバル「バーチャル観光等」

26日 ロボット・アバター・ICTフェスティバル「バーチャル観光等」

27日 ロボット・アバター・ICTフェスティバル「バーチャル観光等」

(6月)

12日 ウェルビーイング祭典「健康、医療、食、住まい、モビリティ、環境等」

12日 ウェルビーイング祭典「オープンラボ」

13日 ウェルビーイング祭典「オープンラボ」

13日 ウェルビーイング祭典「シンポジウム」

14日 ウェルビーイング祭典「未来食レストラン、健康食、ユニバスポーツ」

15日 ウェルビーイング祭典「ティータイムコンサート」

22日 演奏会(プラザ)

29日 アバター婚活(プラザ)

(7月)

12日 スタートアップフェスティバル(KICKなど)

13日 スタートアップフェスティバル(KICKなど)、**キューピー・御所人形展**

26日 古典芸能公演<英語字幕、ロボットとの共演>(プラザ)

(8月)

4日 地球環境ユースサミット

5日 地球環境ユースサミット

6日 地球環境ユースサミット

7日 きょうと国際学生サミット

8日 きょうと国際学生サミット

9日 映画劇場万博バー

10日 映画劇場万博バー

11日 夏祭り(けいはんな)

12日 ダンス創作講演<生

(9月)

18日 国際シンポジウム

21日 せいか祭り

27日(10月13日まで)

(10月)

2日 京都スマートシティ

3日 京都スマートシティ

4日 R&Dフェア、観

6日 スタートアップイ

6日 ゲーテの会(高等研

9日 サイエンス&アート

10日 サイエンス&アート

11日 閉会式「けいはんな宣言」(プラザ)

## グッズビジネス協力企業募集

「大阪・関西万博2025」に合わせ、けいはんな学  
研都市でも万博を開催します。

その名も「けいはんな万博2025」！

多くのイベントを企画・誘致中ですが、その1つ  
として「キューピー・御所人形展」を開催予定で  
す。そして、本展開催に合わせて、キューピー関  
連グッズを開発し、自社ビジネスとして展開しつ  
つ、一緒に本展を盛り上げていただける協力企業  
様を募集します(マージン等調整中)。

ご関心のある企業様、ぜひ御一報ください！

連絡先：京都府文化学術研究都市推進課 足利

電話：075-414-4377

メール：bunkaga@pref.kyoto.lg.jp

●会期：2025年4月～6月

●会場：けいはんな記念公園ギャラリー

●主催：京都府、京都日本文化資源研究所など

「キューピー」は、1909年、米国のイラストレーターRose O'Neillがキューピッド  
をモチーフとしたイラストとして発表されました。1912年、ビスク・ドール(現在  
「アンティーク・ドール」と呼ばれるもので、釉薬を用いず高温で焼き上げ、きめ  
細かな人肌を再現)生産が盛んなドイツで人形の製造が開始されました。1913年、人  
気を博した米国向けに、O'Neillの要請によって日本でも製造開始。1925年以降、セ  
ルロイド製が主流になり、第一次大戦で疲弊したドイツに代わり、原料となるクス  
ノキが豊富な台湾が統治下にあった日本(千種セルロイド/東京)が多く手掛けるよ  
うになりました。その後、様々な楽曲、企業名、商品名等にも用いられ、現在も世  
界中で愛されるキャラクターとなっています。

キューピー人形が爆発的人気を博したのは、従前の人形のほとんどが人間をリアル  
に再現したものであったのに対し、キューピーは特徴をシンプル化(強調化)したこ  
とが大きな要因と言われます。キューピーにも先駆けてシンプル化によって愛され  
た人形が、江戸時代中期に大成された日本の「御所人形」です。もともとはリアル  
であったものが、やがてぼっちゃりとした3、4頭身の手足が小さい人形に変化し  
ました。

日本ゆかりのキューピーと御所人形は、まさに現代の「キャラクター人形」の走り  
と言えます。