

第1回日本館基本構想ワークショップ議事要旨

日 時：2020年7月30日(木曜日) 13:00~15:30

場 所：オンライン

参加者（五十音順）：市原 えつこ氏（メディアアーティスト）、指出 一正氏（株式会社 sotohoto online 代表取締役/ソトコト編集長）、佐藤 オオキ氏（デザインオフィス nendo 代表/デザイナー）、塩瀬 隆之氏（京都大学総合博物館 准教授）太刀川 英輔氏

（NOSIGNER 代表/デザインストラテジスト/慶應義塾大学特別招聘准教授）、田中 みゆき氏（キュレーター/プロデューサー/東京都渋谷公園通りギャラリー学芸員）、平賀 達也氏（ランドスケープアーキテクト/株式会社ランドスケープ・プラス 代表取締役）、平田 晃久氏（建築家/京都大学教授/平田晃久建築設計事務所）、南澤 孝太氏（慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科 教授）

議事概要：経済産業省から大阪・関西万博及び日本政府館（日本館）の概要について説明があった後、グループワークと全体共有を通じ、参加者間での意見交換・ブレインストーミングを実施する。各参加者からの主な意見は以下の通り。

（議論を始める上での手がかりとして、「日本館に訪れる人として誰を対象にするか」という問いに対する意見（「自分が個人的に連れていきたい人」の視点含む）

- 教育の現場と捉え、子供を主軸にしてはどうか。日本館が見せるのは未来である。特にサイエンス・コミュニケーションが重要。多様な研究者が集い、先端科学技術を発信していただければよい。子供はあくまでメタファーであるが、未来を作る子供に対して夢を与えたい。
- 自分の息子を連れていきたいと思った。これから進路を考える人たちに見てほしい。テーマの真ん中にサイエンスを置くことには賛成。
- 2045年に社会で活躍する層が、2025年に万博があって良かったと思えるようにしたい。
- マジョリティーとマイノリティーなどの境がなくなりつつある中で、色々な人が、自分が社会の中心にいるという実感を持てるようなコンテンツになればいいのではないか。共通の体験を持たせつつ、自分事化できる体験を持たせられたらいいのではないか。
- 来場者とスタッフが入れ替わってもいいのではないか。例えば、来場者自身が次の来場者にパビリオンの説明をするといったイメージ。
- この世からいなくなった人に見てほしい。世界の中の日本やアジアの存在を真剣にとらえようとしていた西田幾多郎や、レオナルドダヴィンチといった世界の偉人が驚くようなものだとよい。
- 「連れていきたい人」は愛が根底にある。自分の母親にも来てほしい。
- バーチャルな空間であれば、床を歩かなくてもよいし、空間を飛んでもいい。飛んでい

ると泳いでいるのは変わらない。鳥の視線を共有できたり、これまでは空間を共有できなかった多様な生物もフォーカスに入れられると面白い。

- そもそも、大阪・関西万博のテーマの英訳「Designing Future Society for Our Lives」の「Our」とは何を指すのか。人間中心か、そのほかの生物も含むのか。境界をどこまでとらえるか、次回議論をしたい。「人間中心」のとらえ方についても、日本のデザイン業界では Human Centered Design と訳されるが、世界では Earth Centered Design、Life Centered Design と言われている。

(展示・情報発信・空間設計の各領域に対する意見)

○ 展示について

- 時間と空間をリンクしたものにしてほしい。ブラジルから万博会場に来る人と東京から歩いて万博会場に来る人は、かかっている時間は同じかもしれないが、空間的な体験は全く異なる。また、現実空間で階段を上る行為は空間と時間の両方を共有できるが、VR 上で階段を上る場合、物理的に階段を上っているわけではないので時間は共有しているが空間は共有できていない。そういった意味で、空間と時間、両方が共有されるような展示だとよいのではないか。
- においや肌感覚といった、視覚以外の五感やそれ以外の感覚をコンテンツとして感じられる展示ができないか。多種多様な人の感覚が共有できるとよい。
- 記憶の残像や断片を見せるような展示ができないか。同じ展示という断片を見たときに、その人が感じていることは個々の記憶の断片とリンクしている。そうすると、見ている人によって感じるものが違うこともあるが、例えばブラジルの人とアフリカの人が似た意見をもっていることもあるかもしれない。そういった個々の記憶の集積がビッグデータ的に見えたり、スマホ内の写真データを記憶の断片として、来場者同士が思わぬところでつながったりできるとおもしろいかもしれない。
- 展示と情報発信は一緒になるべきであるし、可変するコンテンツに対応するためにも空間も一緒になった検討も必要ではないか。

○ 情報発信について

- 情報発信と展示の垣根をなくしたい。一体的に議論したらよい。通常の万博のプロセスだと空間→展示→情報発信という考え方なのかもしれないが、情報発信→展示→空間という順番でもよいのではないか。
- 情報発信が切り分けられているのではなくて、展示のプロローグとしての情報発信があり、そこから地続きで展示があるような流れになるといい。
- 情報発信という言葉がすでに何か決まってからその内容を後から発信するというイメージを有している。情報発信という言葉自体を変える。
- 今の日本館の情報発信をコンテンツ化する。議事録を公開する、という従来の役所のや

り方ではなく、もっとこのプロジェクトに興味を持てるようなやり方をやってはどうか。

- ターゲット層（小学校高学年～中学生と想定）を情報発信のメンバーに加えてはどうか。オールドメディアに触れてきたメンバーと比べ、スマホネイティブはまた違った表現手法を持っているはず。
- 情報発信と展示をつなぎ、「コンテンツ&インタラクティブチーム」として動いていけばよいのではないか。
- 未来に向かうこの 5 年間の過程を発信したり、提案したりしていくプレ万博メディアを作り上げたらどうか。

○ 空間設計について

- バックミンスター・フラー設計のフラードームを超えられるようなカッコいいものを作ってほしい。ここでいう「カッコいい」とは、思想と方法が統合されたものを指している。その 2 つが統合された建築は時代が変わっても永遠にカッコいい。
- 空間設計、という言葉も変わるのではないか。オンライン空間上だと物理的なものはないが、確かに一緒にいる。場所より時間を共有することが大事になってきたので、時間を共有する仕組みが空間設計であるといいのではないか。
- 自然に還元可能な素材を利用するなど、サステナビリティがうまく伝わる仕組みがあるといいのではないか。フラーはあの時代のサステナビリティな空間を体現しているのではないか。
- 日本は農地とコミュニティなど、狭い空間の中で色んなものを重ね合わせて生きてきた。別のものが同じ空間で時間差を通じて存在している。人間だけでなく、例えば菌などを含め、もっと色んなものが一緒に協働して生まれていくような空間を作っていけばいいのではないか。
- 参加者は誰なのか、という点を踏まえ、登壇者と観客が主従になるだけではない空間設計であるといい。
- 古民家でパンを作っている人を取材していると、うまくやっているところは、パン屋をオープンする前から周りの人が応援している。空間を作る助走の期間をどう考えるかも重要。
- 単純にコンテンツを収容する空間という考え方でない、建築の記述の仕方が必要。新しい発想が必要になってくる。

以上