

第2回日本館基本構想ワークショップ議事概要

■日 時：2020年9月15日（火）17:30～20:00

■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 sotokoto 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：

第1回ワークショップでの議論を踏まえ、大阪・関西万博日本館の来場者体験について参加者間での意見交換を実施した。各参加者からの主な意見は以下の通り。

<日本館での来場者体験に関するアイデア>

- 単体で閉じたパビリオンではなく、何かが絡まる余地（からまりしろ）を残して、そこに色んなものが絡まっている体験の総体がパビリオンの価値だと言える面白い。
- 日本館を検討するにあたって、まず編集軸が必要。子どもでもわかりやすいようなテーマを設定すべき。テクノロジーの進化を身体の一部に例えて表現するのはどうか。
- 日本館の体験をゲームとするのはどうだろうか。会期前からゲームをプレイしてもらうことで、万博開幕の時点でファンができる。
- 日本全国のローカルプレイヤーを巻き込み、「万博未来編集部～A～」をつくる。万博会期中、日本館を「関係案内所」とすることにより、オフライン、オンライン問わず日本館にやってくる人たちが日本の「関係人口」となることを目指す。
- 日本館建設中にバーチャルな日本館を作り、会期前からテーマ、SDGs、サイエンスについて学ぶことができるようにする。会期中はVRなどのバーチャルを使い、他者の疑似体験ができるようにしたり、物理的に会場にいない人とも共時性をもって同じ空間を楽しめるようにできないか。
- バーチャルを活用した新たな「繋がり」の形の提示、サイバー空間と実空間の融合、参加者の情動に呼応してリアクションする空間などができればよい。
- 夢洲は海を通じて世界や日本とダイレクトにつながり、淀川流域圏を基盤にした経済や文化の交流によって発展してきた水都大阪を象徴する場所にある。また、水は物理

的に唯一世界共通のもの。編集軸として水をテーマとするのは非常に面白いのではないかな。

<自由討議>

- 会期前からゲームを用いて共通のミッションに取り組むアイデアは盛り上がると思う。
- 日本館を舞台に複数のプレイヤーが絡まって生態系のようなになったらいい。場としての日本館に多様なプレイヤーがからまり、更に他の人が絡まってくるような感じ。
- バーチャルなことも含めて場を設計するとなると、建築設計の概念が変わるかもしれない。
- 人によって見え方が変わる空間をテクノロジーと建築を組み合わせることで作ることができれば、各人に最適化した空間、心地よい空間が生まれ出せる。
- 市民がサイエンスをどのようにして自分事化できるかに関心がある。参加性や学び性をどう出せるかが大事ではないか。
- 日本館では未来を語らないといけないので、そのためになるべくちょっと昔のことまで含めて議論を投げかけた方がいいかなと思う。
- 日本館を広い視点で見たときに、関わってくれる人が増えたほうがいい。「関わりしろ」(余白)を用意する。オンライン、オフライン問わずチームになっていることが重要。
- 自分のアクションが小さなものではなくて、大きなものを動かすアクションになるということが可視化されるとよい。
- この日本館を体験し、関わりを共有した若い世代が新たな未来をつくっていく当事者(万博チルドレン)として生まれ育っていくことをひとつの目標にしたい。

以上