

2025 大阪・関西万博で実現したい国際博覧会

～人類未来の夢を実現させる新しい博覧会システム構築に必要な視点～

20190218

澤田裕二

UG WORK

A. 日本が国際博覧会でめざすことを、多くの市民、企業・団体が共有し開催を期待する博覧会

- ・モントリオールは国の統合、大阪万博は日本の国際社会の復帰と進歩と調和を示すお祭り広場を中心とした会場、上海万博は中華世界の実現が共有された
- ・愛知万博はこれが不明だったが、愛・地球博という愛称が地球環境博としての性格と価値を共有させた
- ・「SDGs の実現」「いのち輝く未来社会のデザイン」よりも少し共感し易いビジョンもしくはコンセプトが必要に思う
- ・現代の社会では、これは中々困難なことかもしれないが、「博覧会は現代に何ができるか」を今までの博覧会のカタチにこだわらず、勇気を持って新しい博覧会を仮説することである
- ・それがあれば参加、集客、発信、成果すべてをドライブする根本エネルギーとなれる
- ・それは「愛称」と連動していると多くの市民、企業・団体と共有しやすい

B. 多様性の拡大（BIE1994 年決議がもたらした負の側面への対応）

- ・20 世紀後半の国際博覧会が相次いで失敗したことを受けて、その対応として 1994 年の BIE（博覧会条約事務局）総会で、国際博覧会を人類共通の課題解決の場と再定義したことで、それまでの産業技術を背景としたエンターテイメントによる博覧会から、多くの国々ご国民が求める人類社会の課題を解決する一大イベントとなり復活した
- その決議に基づくはじめての国際博覧会が、愛知万博である
- ・しかし、この決議によって、テーマが「海洋」「都市」などそれが示す領域が狭く、公式参加者（外国出展）の展示内容が似通う弊害が生じ、国際博覧会の場が「人類の多様な知恵を持ち寄る」とは言い難い状態となっている
- ・その対応として、より広いテーマを設定し扱う領域を広げること、加えてそれぞれの個性を引き出す参加の仕組みの構築が求められる
- ・この視点からは「いのち輝く未来社会のデザイン」は広がりがあり良いが、更

に「多様性」を高める具体的な工夫が求められる

- ・ミラノ万博では、それまで発展途上国の出展が単なる観光物産展示になりがちなことに対応し、それまで地域別の集合館となっていたことに対して、食糧種別ごとに国々を分類し、テーマとの関わりを持たせることで、多様な提案を集める工夫がされていたが、期待されたほどの成果となっていない
- ・例えば、 発展途上国の参加に、人類の多様性を共有する重要な役割をもたせ、今までの資金支援だけではなく、各国の主体性を維持しながら、日本が取材から企画設計、運営までをともに行う多様性のミュージアムのような共同出展パビリオンを工夫したい。
- ・また、多様性の心地よさを感じる会場のデザインも必要と思われる（ゾーンで変化する景観で巡る楽しさのある会場など）
- ・アスタナ万博は、CGがそのまま出現した未来都市のデザインとなっていたが、全てが無機質で等質な空間デザインで変化に乏しく、心地よい人間的都市空間とは言い難いものになっていた

C. フラットな一覧性

- ・技術力と資金力のある先進国は、大型で魅力的なパビリオンをつくり、博覧会の魅力を高めているが、大多数の国々はそのような条件を持ちえないために、見劣りすることになる
- ・これは、博覧会の大きな効果である、「人類が達成した多様な成果や人類社会の課題解決の多様な提案をフラットに一覧できることで、さまざまな気づきを持ち帰り行動変容による社会変革を促す」ことを減じている
- ・ミラノ万博では、各国のパビリオンがメインストリートに面する幅をすべて一定にする工夫を行ったが、日本などの規模の大きなパビリオンは奥行きが深くなり、メインストリートから入り後ろから出て、またメインストリートに戻るため動線が長くなり、加えてメインストリートが長大なため観客動線が極めて長くなる問題があった
- ・心地よい回遊性とフラットな一覧性を両立する会場計画が求められる

D. 社会の進化と興行性を両立

- ・博覧会は、多数の来場者を得て、その認識を変化させることで良好な社会づくりを実現する事業であり、そのために多くの人を集める興行性をつくるための「見世物力」は重要な要素である
- ・一方で、博覧会から良好な社会を作り出すためには、単なるエンターテインメントやレジャーなどの手法で見世物力をつくるのではなく、「未来社会・生活・

技術」の体験で見世物性をつくる必要がある

- ・また、現代の高度情報社会では、「未来」は一瞬にして「現在」になり、ともすると映像で未来を魅せる展示になりがちである
- ・現在の計画では、未来社会の実験場となることが示されており、極めて重要な視点であるが、それは参加システムにかかっている
- ・それには、先端技術をバラバラに集めて博覧会後に継承する「後地利用」的な取り組みではなく、まず私達が実現したい未来社会を具体的にデザインし、それを会場に実現する「先地利用」的な全く新しい仕組みが必要

- ・例えば 2020 年中に 2025 年時点の具体化が可能な技術で未来都市をデザインし、それを構成するコンテンツを公募する。

2025 年までの数年間で開発し会場で実現する。

会期中の半年間、そこに居住し働き学ぶリアルな都市であり、会場のすべてのオペレーションシステムも対象とし、来場者データも集める。

テーマ館はビジターセンターとして機能する。

ポイントは、参加企業がメリットを感じるシステムの構築。

大量の来場者を対象にすることで開発促進、テストマーケットと PR の場として利用するなど、投下する資金・人材に対する対費用効果のある参加価値を提供できるシステムが必要。

法律を一旦すべてなくして、未来都市にふさわしいルールをつくる、またプロトタイプなのでリスクもあるので保険などリスクマネジメントする。

正に人類（日本を中心に）の知恵と技術を集める未来都市が日本のメッセージであり市民からの期待となる。「輝く！人間都市」

- ・SDG s の実現も、その具体的コンテンツを持ち寄る参加者の存在にかかっているために、同様である

その実現には、具体的な目標やコンテンツを定め、それを可能にする新しい博覧会の参加システムの構築が必要

E. 文化・芸術も未来提案の重要なコンテンツとする博覧会

- ・心豊かな社会を実現するためには「文化・芸術」が不可欠であり、これは日本で近年アートイベントが人気を博していることと関連があり、博覧会会場でもこれを重視し、それらが未来に創り出す心豊かな社会を示す必要がある

F. 心豊かな未来を体験として提供する博覧会

- ・現代の高度情報社会では、人と人のつながりがデジタル技術による「バーチャ

ルなツナガリ」であり、多くの人は「リアルなツナガリ」を求めており、社会のバランスを確保する意味でも「リアルなツナガリ」を提供することが、現代の博覧会では重要な役割である

- ・加えて、対立と不安の時代であり「平和な時間と空間の体験」も博覧会に社会が求める未来的な価値であると思う

G. 日本が考える未来の人間都市がデザインされる会場

- ・博覧会会場は、都市を構成するすべてのコンテンツが集まっている期間限定の都市空間
- ・そこでは、日本が考える未来の人間都市がデザインされ、世界に向けて提案することが必要
- ・しかし、会場を構成する施設は仮設施設で構成され、その単価は遥かに恒久施設に及ばない
- ・博覧会後の都市をまずデザインし、それを実現するための恒久施設をうまく利用するなど、相当の工夫が必要