

# 大阪・関西万博開催に向けた御意見

御所属 多摩美術大学 美術学部 情報デザイン学科教授 御名前 久保田 晃弘 様

## 1. 2025年の大阪・関西万博に何を期待しますか。

(是非すべきこと、また、するべきではないこと、後世に残すべきもの等)

- 「フィジカリティの回帰」がひとつのキーワードになるだろう。大阪・関西万博開催時は「ポスト・インターネット」の次の時代になっていると考えている。万博はデジタルではなく、フィジカル（物理的、身体的）なイベントで、その時代のフィジカリティを掴むようなものにすべきである。もはやアナログか、デジタルかという時代ではない。どちらも使いつつ、ハイブリッドな作品を作るのが今の若い世代の流れである。プログラムやソフトウェアを使いながら、それをフィジカルに落とししていくことが、今や共通の感覚になっている。そうした時のフィジカリティの意味は、70年代や80年代のプレデジタル、そしてゼロ年代や10年代のデジタル世代と何が同じで何が違うのか。デジタルを経た上の、新たなフィジカリティに注目している。
- うまくいくかどうかわからないことにチャレンジをする文化を応援していきたい。情報の流通が手軽になることで、事前に調査して「決めてから動く」というパターンが推奨されるようになってきた。しかし曖昧な状況の中、物事を決めながら進んでいく、というマインドセットの方が、新しい時代には重要である。決めてから実行する方が効率がよく失敗がないように思えるが、最初から目標やゴールが明確とは限らないし、そこから新しいものは生まれない。よく見ながら、そして考えながら、臨機応変に進んでいくことで、最初は想像もしなかった場所に到達するという姿勢や文化が重要だと考えている。
- 万博を通じて、人文学と理工系が双方に結びついていけばいいと思う。デジタル社会では理系の技術が強く、社会も理系の知識を礼賛している。しかしポストデジタルのフィジカル時代に入り、新しい時代の哲学や思想を生み出していかなければ、未だ見ぬ世界＝未来は描けないだろう。万博を通じ、思想系や哲学の人と理系の人のががつつりと向き合って、議論や共同制作ができる場をつくって欲しい。その過程では、齟齬や軋轢が不可避ではあるが、それを乗り越えることが知性であり、新たな文化を作り出していくことに他ならない。
- 現代のフロー型の社会においては、その時々に合わせて都合のよいものだけを見たり、自分に都合の良いことだけをいう人が目立つようになり、社会が貧しいものになりがちだ。こうした社会だからこそ、アーカイブを残して持続的に考えること、過去を参照しながら今を語ること、つまりストック型の静かで深い思考＝思考のエコシステムが重要になる。アーカイヴが残ることで、発信側も責任を持つようになる。フロー型の文化からストック型の文化に移行していくことが重要である。
- 新しいフィジカルというハイブリッドなビジネスを万博を通じて考えていくのはどうだろうか。例えば本は紙でも持ちたいが、データでも持ちたい。検索はデータで、読むときは紙といった使い分けである。現状では、ハイブリッドなメディアで販売する仕組みがない。音楽もリマスター版がよく出るが、ソフトウェアのように、バージョンアップ方式にしてフリーアップグレードを可能にすればよい。様々なメディアの提供の仕方をミックスして考えていくのも面白いのではないか。

## 2. 大阪・関西万博で見せるべきコンテンツは何でしょうか。

(例：最先端技術の実証、SDGs 達成への貢献、ライフサイエンス分野との連携等)

- 多様性を身体的に感じられる場にすることができれば、それこそがコンテンツになるのではないかと思う。旧来の万博のように、あるいは Google の検索サービスのように、世界各地の珍しいものを集めてきて陳列するという時代ではない。Google (デジタルメディア) で検索しても出てこないようなものを集めてくるのも面白い。世界各地に、そのようなものがまだたくさんあると思う。ディスプレイからは伝わらないもの、ディスプレイからは見えないものを体感できる場にできればよい。視覚偏重の文化を再考する、「映像なき万博」というのもあり得るだろう。
- 関西は食の都であり、食のコンテンツを充実させることも重要である。対話ができる寿司屋やマスターがコーヒーを淹れているのが見えるコーヒー店など、これらも映像なき文化の一端である。食が持つフィジカル性を強調した飲食店などが考えられる。
- 万博に関心を持ってもらうための、象徴的なメインコンテンツが必要である。そのコンテンツを目当てとして来場した人に、結果として、別のパビリオンで他にも面白いものを発見してもらえろという、二段階のステップになればよい。重要なのは入り口でなく、出口である。
  - 例えば「深海」や「地下」はメインコンテンツになり得るかもしれない。今日「影の生物圏 (生態系)」が注目されている。地球の深部で新たな生物も発見されており、身近でありながらあまりにも未知なことが多いため、さまざまなテーマにつながる、フィジカルなコンテンツになり得るのではないか。

## 3. 会場計画及びインフラ整備について、新たなアイデアや御意見をお願いします。

(例：会場のデザイン、水面や緑地の利活用、待ち時間のない万博とするための手法、災害対策、暑さ対策等)

- 万博のロゴは (プログラム) コードでデザインし、オープンソースにしてもよいのではないか。著作権の概念を意匠から構造やアルゴリズムに移していくことに関しては議論があるとは思いますが、ロゴをコードでデザインをすることで、デザインの新しい流れや、ダイナミックな動き (時間性を含むロゴ) が可能になる。
  - 2016年のリオ五輪のロゴは、五輪初の3Dデザインだった。どのようにデザインしたのか、デザインプロセスの話等もウェブに掲載がある。
- 技術よりも文化的なチャレンジをしてほしい。新しい文化がなければ、新しい技術も生まれない。ロゴをコードで記述することは、既存の著作権者からは異論が出るかもしれないが、ソーシャルデザインの視点でデジタルメディアを使い、よい意味の二次創作に踏み込んでいくのは面白いと思う。今の若者は、かつてのメディアミックス的な、二次創作にも充分慣れている。全てのデザインで行うのは無理であっても、例えばロゴやキャラクターのような象徴的なものでまずやってみるとインパクトがある。
- 既得権者からの反対が強ければ、オープンソースの仕組みで、皆で作るオルタナティブなロゴも設けて、社会の中で両者を比較するのも面白いだろう。オープンにすることはフリーにすることとは違う。変更の過程がアーカイブ化されることで著作権も保持され、商業使用も可能である。こうした文化的チャレンジによって、著作権の意味や、コマースユースとノンコマースユースの使い方などを、多くの人が学ぶこともできる。
- くまモン等のゆるキャラで起こったことを、逆にデジタルメディアにフィードバックしなければならない。これは、大阪という商人の街が率先して、ビジネスのシステムを変えていくということでもある。ロゴは無理であっても、キャラクターなら可能かもしれない。こうした考え方のシフトを大阪・関西万博では実践してほしい。

## 4. そのほか、御自由に御意見をお願いします。