第５回夢洲新産業・都市創造セミナー
『いのちを磨く未来社会の共創
～２０２５大阪・関西万博にむけて～』

開催報告

一般社団法人夢洲新産業・都市創造機構　事務局作成

第５回夢洲新産業・都市創造セミナー
『いのちを磨く未来社会の共創～２０２５大阪・関西万博にむけて～』
開催報告

第５回夢洲新産業・都市創造セミナー「いのちを磨く未来社会の共創～２０２５大阪・関西万博にむけて～」を、2021 年３月２日(火)オンラインにて、一般社団法人夢洲新産業・都市創造機構主催で開催致しました。経済界、学界、医学界、経済団体、行政機関等から沢山の方々にご参加いただき、盛大に開催できましたことを厚く御礼申し上げます。

第１部　講演

講演テーマ「自然化するデジタル」
落合 陽一 氏
メディアアーティスト
(公社)2025 年日本国際博覧会協会 テーマ事業プロデューサー

第２部　座談会

＜登壇者＞
◆落合 陽一氏　メディアアーティスト
　　(公社)2025 年日本国際博覧会協会 テーマ事業プロデューサー
◆堂目 卓生氏　大阪大学総長補佐 大阪大学社会ソリューションイニシアティブ長
　　大阪大学大学院経済学研究科 教授
◆更家 悠介氏　サラヤ(株) 代表取締役社長
◆深野 弘行氏　伊藤忠商事(株) 専務理事 社長特命(関西担当)
　　(一社)関西経済同友会 代表幹事
　　(公社)2025 年日本国際博覧会協会 副会長 理事
　　(一社)夢洲新産業・都市創造機構 理事
進行
◆石川 智久氏　(株)日本総合研究所 調査部 マクロ経済研究センター 所長
　　(一社)夢洲新産業・都市創造機構 幹事会員

石川氏：最初に、大変高名な経済学者でいらっしゃる堂目先生にお話をお願いします。

堂目氏：アナログ的な世界とデジタルの世界が近づいているという点があります。それらは二分できるものでは無くなっています。私は大学教員ですが、現在、ZOOM で授業をしています。学生たちは 10 人、20 人と出席してくれるのですが、これまでとは何か違うなと感じながらも、それなりに世界ができてきています。学生達に色々聞くと、教室に来て皆とリアルに会わないと寂しいという人と、行かなくて良くて、ぱっと集れて、意見が言い易くて楽という人もいます。バーチャルだから人間関係が遠くなり、オンライン飲み会もリアルに比べて盛り上がらないという面もありますが、盛り上がらない飲み会もそれはそれで楽という人もいます。この１年間で、それぞれの受け止め方があることを知りました。私が専門とする 18 世紀の経済学者アダム・スミスは、経済におけるシンパシー、つまり共感の問題について論じました。個人がバラバラに利益を追求していく時代に、社会として最低限の結び付きは、誰もが持っている共感によって保たれるとスミスは考えました。この共感というのが、空間を共有していないとできないのか。対面で向き合っていないと相手の立場に立てないないのか。想像力を豊かにするのはやはりリアルでないと駄目なのかどうかです。実は、共感には限界があります。目に見えるもの、触れられるもの、言葉が通じるもの、民族とか文化が同じ人々に限られてしまい、それで閉じてしまって、それが逆にそうではない人達に対する反感に繋がっていくこともあります。こうした共感の限界、狭い範囲の共感が分断の原因になっているのではないかと最近思っています。それを打開していく、広げていくものが、落合先生が何回も言いました身体性を超える仕組みにあるのではないかと思います。ですから、どうやってデジタル化が分断にならない共感を生み出すのか、開かれた共感というものに貢献していくのか、或いはデジタルとアナログが融合する中で、共感の限界が超克されていくのか。こうした問いに向き合うことが、SDGｓの「誰一人取り残さない」、或いは万博の「いのち輝く未来社会のデザイン」に繋がっていくのではないか。今、率直に感じたのはそういうことです。

石川氏：素晴らしいコメントを有難うございます。私も共感がキーワードになると思っています。落合先生のお話から、ボーダーを超えていく、ノンボーダーになっていく為にはデジタルであれ、リアルであれ、共感していくことが大事なのかなと思いました。非常に大きなテーマではありますが、コロナ禍、コロナが終わった後もデジタルを通じてどのように共感性を取り戻せるか。更家先生、いかがでしょうか。

更家氏：我々の業界で言うと、今、筋トレをしている人が多く、プロテインが非常に売れています。最初はトレーニングジムに行くと感染が起こると言われていたのですが、たまらなくなってマスクをして、体を動かしています。体を動かして周りの匂いや雰囲気嗅ぎながらやらないと、なかなかデジタルでは答えが出ません。コロナはあってはいけなかったが、デジタルを推進した大きな機会でした。昨日大阪ミナミの辺りを通ったのですが、結構人がいました。人が多過ぎると感染が広がって、また外出を抑えられる可能性がありますが、やはりこういうことが大事ですよね。私はそういう意味でのデジタルを進めるのも大事だけれども、身体性を取り戻す、ポストコロナで異論が沢山出て来るのではと思います。だからトランプさんが言うようなボーダーも取っ払って、国際的にビジネスができるようになる為には、是非議論の延長線上にポストコロナを見据えていくことが大事だと思います。落合先生が 19 世紀は絵画で、20 世紀は映像で、21 世紀は魔法の世界という表現をされましたが、魔法の世界のデジタル、1 つ私は危惧があって、GAFA というものが情報を握っていて、色んな情報を流す、そして色んな人がそれを受けて誤って動く、もしくはゲームに溺れる、色んな情報をコントロールする人が出てくる、そんなリスクは必ずあるように思うので、我々はポストコロナで甘く考えていると豪い目に会います。最後に、1970 年に万博の岡本太郎の話で、69 年に月の石が取れましたと、これって行ったときに地

球を外から見てる初めてのビューです。71年にローマクラブが成長の限界を出しました。地球には限界があって、身体性の世界で、飯も食わないと貧困で死ぬ人が出る、温暖化で津波に遭って溺れて死ぬ人もいる。これは身体性の世界で厳然としてあるので、これがデジタルでどこまで情報管理等でコントロールできるが、我々としては考えないといけない所です。落合先生がデジタルで人間の体を分解してみると、これは月から我々地球を見たように、初めて人間の中身にデジタルで持ち込んでデジタルで表現されるエンドトゥーエンド、トランスフォーメーション、これは仏教性とか宗教性もあると思うが、ここが課題で、是非万博で面白いものを見せて欲しいと期待しています。

石川氏：有難うございます。確かに私もデジタルの世界は魔法の世界だという感じはしています。更家さんのお話では、デジタルは良い魔法も悪い魔法もあり、そこをどう乗り越えていくかという話だと思うのですが、落合先生、デジタルの魔法を良いものにしていく為にはどういったことが必要とお考えでしょうか。

落合氏：本質的には「世界は再魔術化している」というのが魔法の世紀の裏で、モリス・バーマンという社会学者が「世界は再魔術化している」という本を出して、表現の裏には「科学技術によって世界は脱魔術化した」というマックスウェーバーのフレーズがありました。それはそうですよね。世界の大半の人は何故マクドナルドが安いか知らない、クレジットカードを持っているけど使う理由が分からない、工業社会の虚無感について、どうしたら社会に対する接続性を高められるかはベイトソン的な社会学が必要なんだというようなモリス・バーマンの主張と共に言われています。それが恐らくテーマとしてあります。つまり、我々が社会の一員として自立・共生性を高めていくか。先程のイリイチが言っていたコンヴィヴィアリティのような話は恐らく魔術化の裏返しで魔術化した世界、所謂社会に対する帰属性や自分の生きている身体性や生命性を獲得しにくいという話をしていて、モリス・バーマンはその後、デカルト的世界観からベイトソン的な世界観への移行を定義しているのですが、それをある種のデジタル自然回帰として捉えていくのか、デジタル民芸性として捉えていくのか、デジタルコミュニティへの共生感として捉えていくのかと言うのはキーワードになっていると思います。そのようなフレームワークから具体的に落とすとどういう意味かと言うと、今凄く安いコストで物をつくるのが可能になっています。デジタルのお陰で、つまりデジタル上で動くものをあるコミュニティの為にすぐ何かつくるというのは、非常にオープンソースの文化やメーカームーブメントの移行の世界では良く起こっていることですが、そういったものがより活発になるような仕組みや考え方をどうやって地産地消でつくっていけるかがキーワードと思っています。なので、DX に繋げてローカルでする新しいものをどうやってつくれるようにすれば良いのだろうとか、最初にお金をかけずに面白いものをつくってみることによって生まれる祝祭って何だろうとか、そういったことを意識的にやらないといけないと考えています。

石川氏：有難うございます。先生の話を聞いて、産業革命も一種の魔法で、それを資本主義が訂正していった面もある。そうした仕組みを民芸なのか祝祭なのか多様性なのか分からないが、そういった切り口でやっていくということかと思います。

落合氏：その通りです。産業革命以降出てきたアート＆クラフツ運動が日本は産業革命を人為的に明治政府によって時間差で起こしています。その後 1920 年代に柳宗悦の民芸運動で、そこにヨーロッパから来たデザイナーが合流しているというのは事実で、第二次アート＆クラフツ運動が日本では起こっていて、その事実はあまり世界に評価・輸出されていない。そこをもっと彫り込んだほうが良いと思っています。それは岡本太郎が縄文土器を発見したような話ですね。

石川氏：確かにこれは第二次アート＆クラフツ運動的だなと思っておりまして、これを発信するというのも万博には重要かもしれないですね。

落合氏：意外と忘れられているのですよね。

石川氏：深野さん、いかがでしょうか。

深野氏：幾つか感じる所があって、1 つは前回の万博では技術とかそういう方向に偏った感じがします。アートや感性といった方向に重点が移ることが期待されるのでは。テーマは「いのち」ですから、「いのち」は結局体と心が無いと「いのち」にならない訳です。そこの部分で文化に繋がる話なので、是非やって欲しい。前回で最も印象に残っていると思われるのが太陽の塔で、「芸術は爆発だ」というアートの究極のようなもので、そういうところに今回の万博に勢いがつけば良いと思います。もう 1 つは、デジタルとは何なんだろうと考えた時にリアル・マテリアルな世界はある意味行ったり来たりするというお話だったと思うのですが、それって実は日本の伝統文化と関係があって、日本の伝統文化は形あるものをそれほど重視せずに、形あるものは情報に変えていると思うのです。典型的なのが伊勢神宮の遷宮ってありますが、これは物凄い長い歴史があるもので、あれを何十年に 1 回建て替えることによって、情報に 4 次元に落として、それで寧ろ伝えています。伝わっているものは建物より情報の方に価値がある、だから日本人というのは意外と古い建物を大事にしない、せっかく戦災で焼け残った西洋建築の立派な建物があるのに昭和 30 年代に全部壊して安っぽい建物に変えて平気でいます。それは情報にして持っていれば良いと、形あるものには拘らないという文化があるのではと思います。

落合氏：遷宮の面白いのは、建っている物をそのまま隣に建てると情報は失われません。これは DNA コピーと極めて似ていて、ハードに対合するハードを持ってきて情報をコピーしているので、極めて自然的です。我々が体内でやっているようなことと、建物と建物がミスなく対合するというのは、情報論的には本質だと思っています。自然化するデジタルという時、いつも式年遷宮の写真を大体持ってきています。生物の中で行われていることと、物理世界で文化を持った我々が何千年も物を受け継ぐ為にやっていることが極めて似ているというのは、寧ろ何か本質に近いと思っています。ご指摘の通りだと思います。

深野氏：自然を別の物に掲出してみたら他にも例があって、お寺にある石庭とか、あれだって自然の本来持つものと全然違う石というマテリアルを使って記述しているのだと。そういう記述の中から普段我々が想像しているものから超えてしまうのが描けるかもしれません。それを万博で出てきたら凄いと思います。

石川氏：有難うございます。石を使って記述している、単純な世界に見えて「華厳の世界」かもしれないですね。

落合氏：あとは「見立て」の世界だと思います。本当に「見立て」はジャパンカルチャーの中心にあると思います。

石川氏：式年遷宮で若手の大工さんを育てるように造っていくのが実は情報の伝達ではないかというお話が非常に面白いですね。

深野氏：物は腐るけど、情報は腐りません。

石川氏：落合先生が考える世界は、それをよりデジタルにしていくということでしょうか。

落合氏：デジタルに対する考え方というのが、デジタルって何だろうと考えた時に、生物が生み出した叡智の１つだと思います。それはコンピューターを使ってできたものではなく、生物が中で持っている叡智の１つを計装の上に実装してみましたというのが第 1 次コンピューター革命で、次バイオの上に実装してみましたというのが今進行中の第２次コンピューター革命、メッセンジャーRNA 打ち込んだり、クリスパーCas9 で遺伝子切ったり、そんな中で我々の生命観というのは今後 10 年で大きく変化すると思います。今までは機械と生命は全く違うもので、デジタルと生命も遠いものだったが、ヒトゲノム計画・遺伝子解析が終わって DNA 治療が始まってメッセンジャーRNA ワクチン打って、情報と人間の関係が極めて近づいて来ています。AI でもそうです。そうした時に我々が考えるデジタルというのは実は我々と同じものだと。我々の本質は情報であって、その情報と人間の関わりは決して冷たいものでなく、生き物から分化したデジタルを色んな形で再現しているだけだという世界像があります。それは植物が空気を変えてしまったように、人間が生み出したコンピューターが地球を覆って、それがある種デジタルによって新しい地球をつくっていくような考え方だったり、ラブロックやガイア仮説のおじさんが先に延ばせないと言っていたりするし、僕はデジタルネイチャーとずっと言っているのですが。そういった新しい自然環境をイメージする人達が増えているので、そうした新しいデジタル観みたいなものが 2025 年くらいにメジャーに真ん中に来るのではと勝手に思っています。

石川氏：有難うございます。更家さん、いかがでしょうか。

更家氏：民芸の話がありましたが、地方創生とか言われていますが、地方行くと祝祭が身近にあって、身体性もあります。これを世界に拡げていった時にやはり世界の色んな各地で産業が、今まではやはり大きな産業が世界を覆っているのですが、デジタルの力で各地の産業というものをきちんと立てられないかと思います。こういうのはチャレンジで世界で誰一人取り残さないというフレームワークから言っても可能性は非常にあると思いますので、日本的に発信できればと思います。具体的に言うと美味いものが食べられるとか、こういう村の祭りがあって、皆が集まって旨い酒が飲めるとか、音楽はデジタルでも多くの人で聞こえるけれども、息遣いのある音楽は地域では民芸的に聞こえるとか、ここをもう少し深めていくことによって世界に発信性を高めていく、共感をもって発信性を高められると思います。

石川氏：デジタルとリアルが上手く組み合わさった世界だと思うのですが、落合先生、いかがでしょうか。

落合氏：民芸性という観点だと、「THE NEW JAPAN ISLAND」という経済産業省とやっている「SOUTH BY SOUTH WEST」というオースティンでやっているイベントの日本版ディレクターをやっているのですが、去年は民芸がテーマで、自分が民芸と霊性をやりたいと言って、ひたすら日本民芸館からお借りした民芸品を撮って、8K で映してこれをオースティンで、街中で大きく映してやるんだと縄文時代の民芸をぐるぐる回しながら音楽をやって、その中で柳宗悦の精神性を説くみたいなことをやろうとしたら、「SOUTH BY SOUTH WEST」がコロナで中止になったので、インターネットストリームする配信をしたら、意外と民芸やローカルのフィロソフィーは海外の思

想的に食いつきが良くて、フォーククラフトってもっと哲学じゃないと思われているが、フォーククラフトという民芸と日本で培われたフィロソフィカルな民芸は異なっていて、お土産品ではないのです。この精神性は禅やマインドフルネスと同じように何らか受け取ってもらえるのではないか、とその当時は思っていました。JAPAN のお土産物屋に入って民芸というものを貰って帰ると意外と凄く精神性の深いものだというのが伝わるようになると凄い意味があると今話を聞いて思いました。あらゆる店がウェブショップをつくっているので、デジタルで依存することは可能でしょう。それが国内でも国外でもどこにいても手に入ったり見れたりするようになれば、世の中にとってはもう１つ、禅の次のカルチャーを輸出したいとずっと思っています。

更家氏：ということは、先程華厳の話をされていましたが、日本の宗教の大きな１つには法然や親鸞、一遍等、「南無阿弥陀仏」、「何妙法蓮華」と非常にシンプルだけれどもこれをずっと唱えることによって精神性が高まって、田舎の方へ行ってもこればかり言っていて、妙高人というか結構な人になっていると、素晴らしいコミュニティのメンバーになっています。信長と戦争したけれど、こういう美というのが多分柳先生の仰った美ということだと思います。これは我々も注目するべき、一般の方々が分かりやすい言葉で宗教性に近づいている、日本文化の特徴です。

石川氏：確かに地元のものに精神性があるという柳先生の話はその通りだと思っております。次の質問ですが、世の中に色々ある専門性を束ねて僕らに見せてくれるという非常に文系と理系が上手く融合した総合アートだと思うのですが、こうした様々なものを融合していく人材教育を考えていく必要があると思いますが、堂目先生、いかがでしょうか。

堂目氏：文系理系という分け方は日本的です。高校の時にコース分かれるというのが原因かもしれません。自然科学も人文学・社会科学も、元は１つの知でした。18 世紀、自然――今日の中心的なテーマは自然だと思うのですが――ネイチャーというものをどうやって捉えるかに対する関心が高まりました。それまでは神を出発点にして、神によってつくられた自然を捉えよう、或いは自然から創造主たる神を知ろうとしました。しかし、啓蒙の時代になって、神を前提としないで自然をあるがままに捉えていくようになりました。先程、デカルトの話も出ましたが、見る方（人間）と見られる側と分けて考えた上で、見られる側に関する考察がナチュラル・フィロソフィになる一方、見る側自身に対する考察がモラル・フィロソフィになったと言って良いと思います。モラル・フィロソフィのモラルは道徳という意味というよりも、見る主体というか、人間という意味で使われました。文系理系の区分は、元々は見られる対象としての自然と見る主体としての自然（人間）という区分であったと言えます。それらは確かに分かれてはいるのですが、「デジタル」ということを１つのプラットフォームにして、再び融合していくのではないか、落合先生の話を聞いて、こんな風に思いました。

石川氏：確かに堂目先生のお話の中に重要な言葉があって、落合先生のお話は自然をどう捉えていくかが根本テーマにあります。それを捉えるにあたって様々な方法論を駆使する、1 つの方法論に捉われないという所が落合先生の凄味なのかなと思っています。落合先生はどのように文系理系を超えて自然を捉えているのか、お聞きかせ下さい。

落合氏：コンピューターサイエンスがあるならデジタルネイチャーがあるよね、というのがまず言えます。計算機科学は近年発達した分野で、コンピューターでソーティングする、マクロのアルゴリズムを使って計算します。でもコンピューターサイエンスが対象にしているネイチャーとは何だろうと考えた時に、様々なデジタルネイチャーがあるはずです。例えば、ニューラルネ

ットワークの終息性の話なのかもしれないし、コンピューターと生物が融合した時の新しいサイエンスの在り方かもしれないし、コンピュータシュミレーションが突き詰める何かなのかもしれないし、逆に物理現象をコンピューターの計算として捉える現象なのかもしれない。サイエンスとネイチャーの関係を１個外周する、何かを突っ込むようなものだろうと思っています。先程堂目先生が仰ったようなデカルト的世界観というのは例えば、「事実は科学が積み上げる」、「自然は人間が外側から観察したものである」、「物質と精神は別々のものであって、理論はＡかＢかを選択しながら構築される」、「科学は物質の運動に関する記述を確立すべきである」、「全体は部分の特性によって説明できる」という 20 世紀的話が出てきて、全体は部分と違う特性を持ったり、科学が記述するのは関係性であって事実と価値を分けられないと、そういったものが積みあがってきた、デカルトからベイトソンという本の中で出てくる指摘の１つなのですが、この中で「自然は人間との関係の中で解釈される」という考えと「自然は人間が外側から観察したものである」という捉え方は、片側はすごい、ある種東洋的だと言われがちな考え方で、片側はある種西洋的と言われる考え方だが、ここは融合してごっちゃになっているのが今のサイエンスだと思う。理系文系に分けるものじゃなく、どちらかの内側には何かが入っている、例えば数式を見て美しいと思うから数式をつくるのが楽しい訳で、そのモチベーションに至るところは極めて文系・芸術的マインドだし、逆に美しいものをどうやってつくるかというのはエンジニアリングを考え出したときにそれはエンジニアリングに落ち着いてしまう訳で、それは明らかに数式や技術を使わないと美しいものができないかもしれない。そういったある種二項対立が突破されるような循環構造というのは様々な所で生じていて、そういったものを最後手を動かすところで結実すると民芸になる。それが知行合一じゃなくて、やっていきながら考えていくプロセスをやると構想、哲学の部類になります。僕が良く使っていた例示は、アルテスメカニケーとアルテスリベラレス、これはリベラルアーツ、メカニカルアーツです。リベラルアーツが重要と言われてきたけれどもコンピューターサイエンスが出てきてメカニカルアーツ自体もサイエンティフィックなアプローチから凄いものを創造し始めた、土木にしろ建築にしろ良く分からないものが、コンピューターサイエンスの力を出てオートメーションで凄いものをつくり始めて、それが自由７科と言われたものと融合し始めて新しいサイエンス、リベラルアーツ、の世界をつくり始めてそれはメカニカルでもリベラルでもなく新たなアーツだと思うのです、フィロソフィーかもしれませんが。それは多分ヨーロッパでもアメリカでも日本でもここ 30 年くらいわちゃわちゃしながら考えてきたことで、こういったものは 30 年くらい忘れて考えて来たということは、岡本太郎以後の、万博以後のこのモダンな 50 年の中では揉まれてきて多分「いのち」の形も変わってきたし、そういったものをそろそろ集大成するには今丁度良い時期なのかなと堂目先生の話を聞いて思いました。

石川氏：有難うございます。確かに部分のインテグラルを全体としてきたのですが、部分を積み上げても全体とならないというのが、最近の科学の流行なのかなと思っていまして、そこが 2025 年に絵になるのかなと思って話を聞いていました。

堂目氏：そこで聞きたいのが、身体性の問題です。生命がデジタル的だというのは、本当にそう思います。私の解釈では、神秘主義ではありますが、アンリ・ベルクソンの「エラン・ヴィタール」（命の躍動）の話しに通じるのではないかと思います。ベルクソンによれば、宇宙の創造の時から命の躍動が無限に拡がっていこうとする。しかし、どこかでせき止められて物質化する。これがあらゆる物質だと。命の無限の躍動が止まった状態のものが物質なので、物質が再生していくのには限界があります。元々はデジタル的な無限に拡がっていく命の躍動という宇宙観の中で、私たちは、それがせき止められていて有形・有限な形になっています。それはモータルとい

うか、死すべき運命にある。だけどやはり日常生活ではせき止められた物質としての私達が共感したり、社会をつくったり、さらに国民国家として纏まって、その中で考えている訳です。そこでつくられる道徳は「閉じた道徳」、宗教は「静的宗教」です。そんな中で、たまに超人みたいな人が出てきて、ある意味、固定化されたものを壊して本来のあるべき生命の姿、無限に拡がっていこうとするものに変えていく。ベルクソンは、これを促す道徳を「開かれた道徳」、宗教を「動的宗教」と呼びました。今日の話聞いていて、ベルクソンの思想を思い出しました。物質化された身体性には色んな制約があって、このまま進むとディストピアになるかもしれない。そんな中で、デジタルとしての自然に立ち返って、命を躍動させ、世界を開こう、そんなパビリオンになるのかなと思いますが、間違っているでしょうか。

落合氏：合っています。エランヴィタールって僕の好きなものの１つで、ベルクソンが好きなのは記憶の物質性とか、物質に閉じることによって完成される作品性みたいな所というのはベルクソンの記述にあるし、あとメディアアートつくった後に写真をプラチナプリント等で刷って固定化したりするのですが、エランヴィタールもそうで、僕がよく引用するのはフリードリヒ・シラーとか、「生命は無限の展開に向けて進化を見出すところに美がある」とかそういう話をあの時代の人達は色んなフレージングで結構つくっていて、それはある種テクノロジーが人の精神性を自由にすることに出てくる新しい表現であったり、デジタルの中にまた、跳躍していく無限の躍動であったり、それが一旦戻ってくることによって完成される美の１つであったり、そういった連関・境界面を行ったり来たりすることによって出てくる何かっていうのは、恐らくその辺りのものが言ってる生命の躍動という所と非常に近しいと思います。僕もよく写真を撮る時に写真は死しか写さないと言うし、つまり切り取られた瞬間は死んだ瞬間だから。それが静止画だったり彫刻を見た時に感じる死に対する概念かもしれないし、それがデジタルの中で躍動する、質量のないものが見える生命の躍動感なのかもしれないし、その間にある我々のある種の東洋性、民芸性みたいなものが出てくるという辺りは凄く意識的にやっています。

石川氏：有難うございます。生命の躍動というキーワードからデジタルとか記憶の物質性みたいなキーワードで再定義された議論だったかと思います。
続いて、月の石という話も出てきましたが、地球人として協力するというメッセージを落合先生のパビリオンから発信できないのかなと少し思っております。それをできればデジタルを使って感動を発信したいと思っているのですが、この辺について現時点でどのように考えていらっしゃいますか。

落合氏：色んな国の人をデジタルで持ってきたり、つくったり、入れたりしたいです。デジタルヒューマンって面白いと思っていて、ずっとやっているのですが、人って生まれながらの肌の色とか目の色とか形とかはもう別に、もう１つの世界では関係ない話になっていて、ソーシャルネットワークサービスの上では、我々は１つのアイコンと文字でしかないし、Facebook,YouTube の上でもそうだし、V-Tuber になってしまえば文字も体も関係ないです。つまり、読み上げで読ませれば何になっても良い訳です。90 歳のご老人が 17 歳の少女になったって良い訳ですし、17 歳の少女が 50 代の男性として振舞ったりしても良い訳で、そういった世界観を考えと、我々はもう１つの世界では自由になっていて、そこには多分それをユートピア的に捉えるなら人種や貧富の差の無い世界なのかもしれません。それを限界費用がゼロに近いかというと意外とそうでもなく、その人が喋る内容や展開されるロジックというのは恐らく深い教育によって格差づけられた何かがそこにあって、それをどうやって考えないといけないのかというところは恐らくメッセージングとしてあるかもしれません。然しながら、ナイジェリアから接続してきた男の子とここにいる誰かがデジタルヒューマンになって対話をするような仕掛けみたいなのをつくってみたい

し、それによって得られる問題というのは現場の人同士で自動翻訳ツールや、本質的な言語のハードルを越えて誰かがそこを選ぶことをせずに接続したものの対話は凄い面白いはずです。これはすごく重要です。ナイジェリアから誰かを日本政府が選んでパビリオンに招致した瞬間に何か全てが崩れるのですが。現場で持っている原動力をどうやったらソフトウェアを使って直で繋いで生の問題に生で人がぶつかって、そこの対話で得られる何かを見るかという所はすごく意識的にやってみたい。人は見たくないもの、言われたくないものを隠してしまう。そういうのが無いようにデジタルヒューマン同士を上手く対話させるパビリオンにしたいと思っています。

石川氏：有難うございます。確かにナイジェリアの現場に日本の現場の人をデジタルで繋いでやっていくというのは本当にすごくリアルな体験だなと思って聞いていました。確かにナイジェリアの選ばれた人が来た瞬間に全てが壊れるというのはその通りだと思って聞いています。どうでしょう、深野さんどうお考えですか。

深野氏：やはり違う国の人と色んなことが同時にできるというのは、多分デジタルの物凄い強みだと思います。我々も Zoom をこの時代なんで、使っていることが多いんですが、一方で大国の人と何か一緒にやってみないと、共感がなかなか得られないというのもあるのではないかと思います。堂目先生のアダムスミスの本を昨日夜読んで寝られなくなってしまったのですが、やはり外国の人と共感を持つというのはアダムスミスも大変難しいことだと言ったと書いてあり、それを超えることができるのはもしかすると今回の万博なのかもしれません。例えば、ナショナルデーといって国ごとにイベント決めてよくやりますが、デジタルの力を使って、それを世界同時に皆が入れるようにしてしまう。或いは、逆に来てもらわなくても更家さんの工場があるウガンダでやってるから皆参加しようよと万博の会場からどこかへどんどん入っていくようなプラットフォームに万博がなれば良い。そういうことができるとその体験を通じて会場の人と共感を持つことができるかもしれない。それができれば素晴らしいと思います。

石川氏：グローバルに飛び回って世界中に工場がある更家さん、いかがでしょうか。

更家氏：色んなことができると思います。質問があって、落合先生を前から天才だと思っていたけれど、本当に天才だと分かりましたが、マイク・スピーカー・超音波振動センサー・光センサーを開発されて、芸術の方に行かれて芸術的表現をどんどんされていますが、我々関西はビジネスマンですので、こういうものを一般化したり標準化して工業商品になるという可能性は今後、万博の後ポスト万博でこういうものを世界に拡げていく時に可能性があるでしょうか。

落合氏：僕はメディアアーティストと扱われることが多いですが、Pixie Dust Technologies というそこそこ大きい会社をやっていて、様々な自動車メーカーや電機メーカーさんとか様々な所とコラボしていて、昨今投資とかも沢山入っておりますので皆さんのお手元に届くのも近いと思いますし、近頃話題になったのは、例えばコロナ対策の BCP をコンピューターでシュミレーションで解いてみるといったこともやっておりますので、産業としては今実際にデジタルトランスフォーメーションするのにコロナ防ぐのにどうデジタルを利用していくか等、割としっかりやっていてそこの代表取締役が私でございます。これはこれで非常に面白いと思いますが、僕の中で万博というのは、もちろんビジネスは重要でやらなきゃいけないことは沢山ありますが、せっかく我々の 50 年、100 年の精神性を見せつける良い機会なので、モデルケースを 1 発撃つところで万博を、関西経済を盛り上がるというのは長いスパンでやっていかないと、お祭りで終わってはいけないので。僕よく行ってますのでいつでもご用命下さい。

更家氏：宜しくお願い致します。

石川氏：今きっと色んな会社の方が視聴されていて、落合先生と組みたいという人も沢山出て来ると思いますのでその時は宜しくお願い致します。堂目先生、最後にご意見お願い致します。

堂目氏：私は、3 年前に、大阪大学で「社会ソリューション・イニシアティブ」（SSI）というシンクタンクを立ち上げました。これは、2050 年をターゲットに、「命を大切にし、一人一人が輝く社会」を実現する為、社会の様々なステークホルダーと一緒に社会課題の解決に向き合い、未来を構想する組織です。これまで、3 年間活動してきたのですが、社会課題というのはそう簡単には解決できないし、現場に行ってみないと分からない。調べたことを統計データにして分析しても、本当のところはなかなか分からない。エビデンスだけでなく、エピソードを自分自身で豊かに蓄積していかないと、数字の裏にどんな現実があるのかを想像することができない。ですから、大学の中にスタジオをつくって、360°プロジェクター等を使って現実に近い「現場」をつくれないかと考えています。例えば、アフリカの町や村がリアルに目の前にある、その中にいるような臨場感で、町や村の状況をどうしようか皆で考えられるような場、バーチャルだけれどもリアルのような感覚で課題解決に必要な想像力に結び付くような場をつくれないかと考えてます。万博でも実現して欲しいし、何か一緒にやれればとも思っています。

落合氏：本質は多分ランダムなことだと思うのです、発信している人がふらっと喋りに来られるスペース、接続先を我々が用意しておいて、トンネルをつくっておくのが凄い大事で、クラブハウスで中国で自由に話していた人達は繋がらなくなってしまって、こっちのサーバーにどうやって色んな国の人がフェアに国関係なく喋れるよという状態にするか、勿論それは非常に外交努力が必要かもしれないが、ここはそういう場所なのでフェアに捉えましょうと言えるかがある種お祭りとして必要なのではと、それが見たいと思います。今ミャンマーの様子を YouTube で中継している人はいるけど、例えば射殺されてしまった人が映っているのをテレビでは使えないからほぼ使えなかったりして、現在進行形でスーチーさんに罪状追加されたり起こっているわけで、それを発信する人が方法があっても、それが伝わってくる場所がないというのは極めて政治的な世界だなと思い、そこから表現とかお祭りや祝祭とかある種博覧会みたいなものというのは、国策や国営的なものであるにしても、そういったものと距離をおいて表現できる場ではあると思うので、そういったものが培われたら良いなと。特に僕は大阪が凄く良い場所と思っていて東京都の距離が良い、そこだと思う。

石川氏：有難うございます。では、本日の感想をまず堂目先生、お願いします。

堂目氏：落合先生がネイチャー、自然をキー概念に、どういうことをされようとしているか、分かってきましたし、特に最後に、現場の人の声を聞きたい、現場の人との距離を縮めたいということに非常に感銘を受けました。まさしく、私が大学でやりたいと思っていたことで、わくわくした高揚感を覚えました。有難うございました。

更家氏：今日の議論の中で、記憶の物質性の話がありましたが、大阪は製薬産業が非常に盛んな所です。脳内物質を色々デジタル化して製薬ができるとか、再生医療 DNA とか色んな話が出て来ますが、これもデジタルが絡むと。今まではコンピューターゲームとか、京都で盛んでしたが、大阪でもデジタルを深めていけば新しい産業が興ってくるだろうと、今日の革新的なお話をございましたので、我々も勉強させていただいて、是非産業イノベーションに繋げていければと思います。

深野氏：大変素晴らしいパビリオンができることを期待しています。国境を越えて、世界同時にデジタルと融合したアートを皆が楽しめる、そして皆の間に国境を越えて共感が生まれる、そういう機会になれば大変素晴らしいなと思います。

落合氏：現在、予算計画を立てているのですが、かなり変更が出てきていて、予算足りるか、お金じゃなくて人を、誰か手伝って、とか現物で欲しいとか、無茶苦茶なことを言っているのですが、是非皆さんお力添えいただければとてつもなく面白いものができると信じておりますので、是非一緒にやらせていただければと思っております。宜しくお願い致します。
技術制約があるもの、夢が拡がる、人類が見たことないもの、つくったことないものをつくるんだと、素晴らしいチームでやっていて、地球規模のコンピューターの教科書に載るくらいのインパクトがあると思うので、是非皆さん力添えお願いします。モニュメンタルなものができるのは意味がある、わざわざ足を運びに行きたい人の為に何かできないか、世界の人がオープンに繋がる所、国の事業は堅そうだから柔らかくできないかと常に考えていますので、宜しくお願い致します。

石川氏：人や物を出す、皆でピラミッドをつくるようなイメージですね。1 つだけ質問を、東京と大阪の距離感が新しいものを生み出すのに良いというお話でしたが、どうでしょうか。

落合氏：僕自身できることは凄く得意だけど、できないことは凄く苦手で、ADHD だろうと人に言われて、でも幸いなことに秘書さんとか優秀な方に囲まれて頑張って生きていますが、そういうことを考えた時に、限定法で捉える世界より面白く突き抜けたものを許す社会であって欲しいと常々思っています。東京のカルチャーは非常に面白いものがある、例えばミュシュラン星の数が多い美味しいレストランがあるとか、非常に良い立地のものやカルチャーがあるけど、大阪は大阪で全然違うカルチャーがあるし、特に華厳だとか、古墳だとか京都大阪にある、日本人の根底にあるようなカルチャー、時間とか空間とか茶とか、そういったものをミックスしたカルチャーはやはり大阪、京都、奈良この辺りから出てきているものだから、そこへのリスペクトがないと成立し得ないものだし、そこが日本の付加価値をつくっているのであるから、それをどうやって考えていくか。そこにはゆとりだとか、完璧にできすぎた歯車でない社会構造がきちんとないと上手く回っていないのだろうと思っているのです。それは東京オリンピックでは多分でないだろう、東京五輪はそれはそれで素晴らしいものができるだろうと今でも信じてますが、大阪万博ではもう少し肩の力を抜いた、ロゴマークから現れるあの感じも素晴らしいし、緩さ、みたいなものをきちんとつくっていきたいと思います。変なことが起こっても、許される、もし起こっても皆で謝ろうというような、許容できる土地というのは意味があると思う。

石川氏：有難うございます。落合先生が大阪・関西の緩さと交わると、また太陽の塔が生まれるのでは。大阪で壮大な実験をやって欲しいなと思い、それが結果として残るのではないかと考えます。お話を聞いて、デジタルとリアルが融合して 1 つの混合体となり、それが自然であるという感じが凄く伝わってきました。落合先生がやりたいことが、大阪・関西だからできるとが分かったのは非常に大きなメッセージだと思います。お金を出さなくても労働力や物で良いのかと分かったことも非常に大きな話で、落合先生の夢を実現できるよう、皆様に応援していただけたらと思っております。本日は本当に有難うございました。