
第7回夢洲新産業・都市創造セミナー
『いのちを育む未来社会の共創
～2025大阪・関西万博に向けて』

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7回夢洲新産業・都市創造セミナー 『いのちを育む未来社会の共創～2025大阪・関西万博に向けて』 開催報告

第7回夢洲新産業・都市創造セミナー「いのちを育む未来社会の共創～2025大阪・関西万博に向けて」を、2021年5月18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事を厚く御礼申し上げます。

第1部 講演

講演テーマ「未来を育む 多次元発想法」

河森 正治氏

(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 テーマ「いのちを育む」
アニメーション監督・メカニックデザイナー



河森正治です。宜しくお願ひします。今回、未来を育む多次元発想法という事でお話しさせていただこうと思っています。概要としては、自己紹介と70年大阪万博の衝撃、未来への危機と課題、変化へのカルチャーショック、いのち輝く未来社会のデザインです。

普段、私は企画、原作、脚本、絵コンテ、監督、デザイン、ビジョンクリエイター等を行っています。生まれたのは富山の山奥で、雪が深く冬になると屋根や2階からでないと出入りできない様な田舎に住んで

いました。その後3歳で横浜に引っ越し、その時にカルチャーショックを受けました。そのカルチャーショックが今までもずっと物をつくる原動力になっています。

子供の頃に夢中になったのはアポロ計画で、ロケットで宇宙に行く事や宇宙開発を夢見たのですが、NASAに行く事は諦めて、車や飛行機が好きになっていったという経緯です。70年の大阪万博の時、子供心に衝撃的な体験をしました。沢山のパビリオンを回り、3日間で約8割のテーマ館を訪れました。未来的なデザインの建物や展示があった事、月の石やアポロのロケットエンジン、そして今まで遠かったアフリカ、南米や、東南アジア等、身近ではなかった国を実感した事、太陽の塔と生命の樹のインパクトは今でも忘れられないです。

高校時代は、友達と共同でマンガをつくったり、『ガンダム』の同人誌をつくりました。それが後に正式な設定に採用されています。『トランスフォーマー』という作品の初期段階の「カーロボット」という、車が変形するロボット等のデザインにも参加し、40周年記念イベントも行いました。

色々な作品をつくってきた経験を活かし、この度万博のテーマプロデューサーの1人として「未来への危機と課題」や「SDGs+α」に取り組みたいです。エコロジカル・フットプリントを考える時に、どれだけ自然と自分が不可分であるか、どうすれば自分が自然の一部である事を実感できるか考えたりします。どうしても自分と自然が分かれてしまい、生態系があってもそれが自分の外にある遠い世界の物と感じている限り、物事を実行に移すのはなかなか難しい。そこでどうすれば自然が自分自身と本当に繋がっていくのか、また食物連鎖で生物がどう繋がっているか等、その様な事が実感できて、当然外側にある工場なり何なりの排気ガスが自分の体の中に入ってくるというのは分かっているのですが、どうすればより実感できるかみたいな事を考えたりします。様々な問題がある中に、AI関係、生物改変リスク等があると思います。

もう20数年前にバーチャルアイドルを考えた事があります。その頃はスタッフにバーチャルな

コンピューターがつくったアイドルに人々が熱狂するなんてあり得ない、と笑われましたが、それが大した時間を待たずに実現されていく時代になってきています。今、イーロン・マスク氏が進めている脳へのインプラントというのは、後戻りできない変化を人類にもたらしてしまい、これは大きなリスクだと考えます。脳がバージョンアップしてくという考え自体は良いと思いますが、どんなに便利であっても、脳の中に一旦埋めてしまうと絶対には取り外す事ができない事であり、非常に危険だと思います。



私はエコロジーや、SDGs のがまん大会的なイメージを払拭し、世界や生態系の課題を他人事から自分事へ意識転換、人間中心からいのち中心、いのちの重なり合い、共創へのシフト等は凄く大事だと思っており、他のプロデューサーの方々は、いのち中心ではあるが人間からの視点を重視しているので、私は何とかして動物の視点を重視したい、と思っています。それは難しい課題でもありますが、科学、心理、感情、芸術、哲学、身体性等、いのちの側面からのアプローチをしていきたいですし、それを大阪関西エリアから始めて世界との連動も起こしていきたいと思っています。

オリジナル才能開発の基本アプローチとしては、視点を変える、次元を変える、立脚点を変える、視野を広げる、潜在意識を活用する等、色々な事が想定できると思いますが、万博会場の中だとなかなか難しいので、万博会場の中では、自然の中で体験するワークショップ的な物をどう短い時間で再現できるかを考えています。本来自然がありその中で時間をかけて体験する事で何かになりきっていく事や他者のいのちを感じる事等を目指すのですが、万博の短い時間だと対応しきれないので、どうすれば良いか模索している所です。

変化へのカルチャーショックというのは70年万博の時の未来像とその限界というのは感じており、その時私が学生時代にアニメーション作り始め、監督もやり、スペースシャトルの打ち上げを見に行く等アメリカの最先端の物をずっと見て回り、テクノロジー関連が凄く好きになる等、私は本当に完全な未来志向でした。

そんな時、1986年に中国がまだ開放されて間もない頃、1人旅で内モンゴル、シルクロード、雲南省を旅した時に、テレビや電気がなくても子供達の目がキラキラしている、というよりも生き物になっていき、私が日本で見ている子供達というのは本当に人形でしかなかった事を知り大変ショックを受けたのです。これは私の中で大きな転換でもあり、今でもサイバーやバーチャルに関して興味はありつつ不安を感じる事に対してどう対処すれば良いかが私の考える場所であったりします。小さな子供達がヤギや人間の赤ちゃん取り上げたりしているのです。自然の中でしか体験できない様な事をして生きている子供達の目の輝き、これを日本において短時間で取り戻す事は非常に難しいとしても、何かアプローチができないかという事を考えています。違いや違和感を嫌うのではなく、多様性として楽しむのです。インドに行った時、最初にカレーを手で掴んで食べる時にとてもネトネトして嫌な感じがありましたが、だんだん指先でも味覚を感じるようになっていく体験は凄く面白かったし、多様性という物を、とにかく違和感を超えて入っていくアプローチができないものかと考えています。

もう1つ衝撃を受けた事は「自然農」です。勿論、生産量が簡単には取れない等、大規模農法には向かないですが、耕さない、肥料をやらない、人と虫と雑草が共創していく関係、これはいのちを学ぶという意味でとても大切なのではないかと、また生産する為の農業とは別の、子供達がいのちの仕組み、循環の仕組みを学んでいく様な形に持っていけたら良いのではないかと考えています。今後の未来社会像の1つとして、農園がある場所に学校を建て、そこで子供や大人も、週の何日か畑に行き、日本の食糧生産の何割かをそこで賄ってしまうくらいの農業体験をして学ぶ事ができれば新しい時代に向かっているのではないかと考えています。

宮沢賢治さんの半生を描いた『イーハトーブ幻想～KENJIの春』という私の作品がありますが、彼の事を色々調べていくと、その感受性の豊かさや色々な物の中にいのちの響きを見る様な感覚

がとても魅力的で、それを見て感じる事ができれば未来に対して良い提案ができるのではないかと
でしょうか。

私の別の作品『地球少女アルジュナ』は、普段は普通の人間には見えない物が見える女子高生の子が当時 2000 年の社会を見たらどんな仕組みが見えてくるのか、どんな繋がりが見えてくるのかという事を形にした作品で、テーマは生と死、サバイバル、原発、廃棄物/ゴミ/土壌汚染、自然農、食料生産/腸内細菌、教育/思考停止/「楽やから」、文字/言葉、出産、葉等です。この中の「教育」に関して言うと、創造性の教育が叫ばれていますが、教える形ではなく自ら学び取る為にどんなプランが可能なのか考えていければと思っています。

以前イエローストーン国立公園に行った時に、野生のオオカミがエルクを倒して食べているのを間近で見ることができたのですが、物凄く強力で、全身で物を食いちぎっていく様子や、その圧倒的な迫力に驚かされました。オオカミやカラスが協力する生態の科学的文献はまだない様ですが、よく目撃されるのは傷ついたカラス、または病気のシカを見つけるとそこにオオカミを案内して、まずオオカミに倒させるという様子を実際に見ることができました。

「いのち輝く未来社会のデザイン」に向けて、いのちを育むというのは、今ここに共に生きる奇跡、その奇跡をどうすれば実感できるかという事をよく考えます。今ここに生きる奇跡を育む星、地球と多種多様ないのちの輝き、それこそが今回の万博で未来に伝えたい「レガシー」で、変化していく技術や勿論それを見せる館もパビリオンも沢山あるので、私はいのちの輝き自体を何とか表現できないか考えています。

「自由と共創」、「進歩と持続可能」、「自然とテクノロジー」、「個の尊重といのちの Totality」といった対立しやすい概念を両立させる為に、完全な対立を超えた視点、「個」としてのいのちの粒子的な物(西洋的)と波として広がる感覚(東洋的)を重ね合わせていのちの響き合い、増幅し合うダイナミズムを実感できる様な事ができればと思っています。「いのちの本質」の1つが感じて動く事だとすれば、既に手に入れているどの様な素晴らしい物でも十分に感じなければ行動できないので、今ここに共に生きるいのちの輝きや、それを育む宇宙、海洋、大地を広く深く感じる事で未来の行動を触発していく、そんな「感・動・力」を育むパビリオンをデザインしたいです。

花に例えると、感じる力というのは仮想現実と直接現実があって、仮想空間の中なら形や色は分かっても当然匂い、重さ、後ろ側の様子は分からないので見ての通りかもしれない、しかし実はその花が造花であった、という事例です。生きているのか死んでいるのか分からない、その分からない物が仮想空間の中では満ち溢れていて、そんな時に現実を見たいという気持ちにさせるにはどうすれば良いのか、パビリオンのサイズが限られていてなかなか本物の現実を中に持ち込む事が難しく、それが大きな課題になると思います。

感覚を養う意味で、視覚、聴覚、嗅覚、触覚、味覚、それ以外にも色々な運動感覚、重力感覚や呼吸感覚等色々な感覚がありますが、これらを感じられる様な展示ができないかを模索したりもします。

私はタイのサカイ族という部族の居住地に行った事がありますが、この部族は一切戦うという事をしません。もし村の中で争い事があると、争い事を起こした人を残して他の村人は皆立ち去ってしまうという面白い人達で、物を皆で同じ量に分配し、最小限の物しか持たなくてもとても楽しく暮らしているのです。

開発途上国の人達にこれを言っても詮無い事とは分かっていますが、先進国の人達がこういう感覚や体験を取り戻していけるのであれば、未来のバランスというものが取れてくるのではないかと思います。幸福のコストパフォーマンス、感動の燃費みたいな物で感じる力さえ高まれば、最小限の物でも幸せに暮らしていけるし、消費を増やすよりも完全に感じる力を増やしたほうが満足感は高くなるので、そこを增強できれば良いと思います。

「いのち輝く」というのは、いのちが独自の個性や才能を最適に発揮して共創的に育み合って生きていく事と仮定しています。シンプルな方法としては、コスパの悪い方法論から自分の意識によるパラダイムシフトを起こせれば良いと思います。当たり前の事ですが、多様な人間の個性、得意を生かすアプローチ、人間だけではなく、多様な生物が得意な力を活かし合う様な共創アプローチ、先ほどの自然農と一般農法がその良い例です。人間社会の今の在り方と色々な生き物が共創していく様な未来システムがデザインできれば面白いのではないのでしょうか。

まとめ買いすると安くなるという事自体が経済のシステムの中で大量消費を促しているの、こ

れが簡単に経済界の中で実現できるのかハードルはありますが、まとめ買いすればするほど1個の単価が上がるという仕組みができれば、データ管理化してその人が買った数を把握する事により消費量を下げるといふ様な事ができれば良いのではと思います。

これは誰もが考える事ですが、共有にして色々な機能を盛り込んでいくと、進歩発展、持続可能性を両立する為にリアル世界とバーチャル世界、それぞれの特性を生かして、バーチャル世界側で今ある様な発展、拡張や無限性を追求し、その分リアル世界のほうでは有限性、循環、地産地消による因果関係を実感しやすいスケールの社会のほうに主体を置いていき、社会は今バーチャル世界が発達する事により若者達の物の消費が減ってきているので、もう1回大量消費型から特注生産に近い形にする事により地域を活かす事ができればと思います。

私は、今生きる多くの世代が地面の下から自分を見上げて、注意深く見るという事がこれからは問われていくと思います。ご清聴有難うございました。

第2部 座談会



<登壇者>

- ◆河森 正治 氏 (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
アニメーション監督・メカニックデザイナー
- ◆大林 剛郎 氏 (株)大林組 代表取締役会長
(公財)大林財団 理事長
在大阪リトアニア共和国 名誉領事
- ◆米村 猛 氏 経済産業省 近畿経済産業局長

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:河森先生、誠に有難うございました。さて河森先生の非常に大きなお話をお聞きして、私自身も色々考えさせられ、物事を様々な角度で見ないといけないと本当に気づかされる事が多いプレゼンでした。登壇者の方もかなり気付きが多かったと思います。河森先生のプレゼンを見た感想について、大林会長にお聞きしたいと思っております。宜しくお願いします。

大林氏:色々懐かしい話と新しい話があり、大変面白く聞かせていただきました。70年大阪万博と比べると、今は非常に情報のスピードも速いし情報量も多いし、本当に世の中大きく変わりを「レガシー」として残すのか、何を残せるのか大変難しいと思います。

最近の話では、私はコロナ禍とはやはりとてつもなくインパクトが大きい出来事だったと思うのです。私の会社は去年300人の新入社員が入りましたが、入社式をとうとうできず、今年はなんとか実行しましたが、300人を1つの部屋に入れると密になるので、3回に分けて行ったので私は同じスピーチを3回しました。

いつも新入社員に話している事です、人間はこういう時代だからこそ Face to Face のお付き合いがとても大事で、コミュニケーションというのは Face to Face でしか取れないのだという事です。デジタル化の時代において大量に情報を収集、検索する事は当然ながらデジタルは非常に得意ですが、実際の人の感情も含めた様々な情報というのは、やはり Face to Face でなければいけない、と話しています。しかし今年はその Fact to Face の話ができませんでした。恐らく当分はコロナの影響が残ると思いますが、今お話を聞いて、改めて色々な意味でバーチャルとリアルバランス等がとても大事だと実感しました。



河森先生に質問ですが、プレゼンではコロナ禍の話は出なかったですが、先生が色々お考えになっている事や、そしてこの万博に対する思い入れも含めて、何かコロナ禍で考え方や哲学が変わった事がもしあれば、教えていただけますか。



河森氏:今回コロナ禍になる事で、おっしゃるとおり Face to Face の大切さが明らかに浮かび上がり、逆に日本はよく言われる事だと思いましたが、Fact to Face じゃなければ駄目だと言われていた事が、これだけリモートでできる様になりました。私も特にブレインストーミング等は Face to Face でないと駄目な人間で、初対面の方々といきなり+αしていくのは難しいにしても、1度会った事のある人とであればリモートでも何とかなるものだと実感しました。

私は旅に出るのが大好きで、学生向けの講座でよく旅に出てどういった事をすれば良いか等話します。アニメの制作というのは実は今でも凄くブラックな所があり、本当はあってはいけないのですが低賃金で無茶な事をされている事もあり、それに耐え抜く為にも3万円から5万円ほどの最小の所持金を持ってインドに行きそこで必ず何か所か回りその先々で自撮りを撮ってきなさい、それができれば学生たちがスリリングな人生体験をできるのではないかと思ったからです。私自身も学生時代にインドを回った時、文化の多様性がここまで違うのかという事に大変ショックを受けました。お金に対する概念も全く違って、「ルピー、お金、お金」と物乞いする人は観光地の観光客がいる所に多く集まりますが、通りを1本挟むと、その様な物乞いは誰もいなくなり、辺りがとても優しい雰囲気になります。インドという所は、パックスツアーではなく個人旅行で行くととても面白いです。人と動物が凄く近い存在なのです。町中に牛が大量にいて、その糞が肥料になっています。屋根の上ではサルが飛び回っており、夜中になると凄まじい勢いで鳴き、路上では人が寝ています。貧困問題が大きな問題にはなると分かっている、飢餓でない限り少なくとも子供はどう見ても物が無い所のほうがとても生き生きしている気がしますし、大人達も半分裸で路上生活している人が壊れた水道で水掛けをしているのと、スーツを着ているサラリーマンが暑そうに汗だくになっているのと、本当にどちらが幸せなのかは分からない、という事は、私達が経済や生産活動を行う中でどうすれば両立できるのかが問われてくるのではないかと思います。

石川氏:確かにコロナによってリアルとオンラインでどの様に物事を進めていくかという事は本当に悩ましいです。今の様なお話は現地に行かないと経験できない事なので難しい事だと思いました。米村局長はどの様なご意見をお持ちですか。

米村氏:お話を聞いていて、本当に色々な事を感じさせられました。私は今、近畿経済産業局長を担っており、近畿圏の経済を振興する立場の役所で、福井県も含めて2府5県の関西支社長の様な事をしています。万博をどう成功させるかというとても難しいテーマを皆さんと一緒に考えています。万博そのもの、夢洲そのものをどう良くしていくかということもさることながら、経産局が注力すべきは万博の力をどういう形で関西一円、そして日本全体のエネルギーに変えていくかという事であり、それが一番大事だと考えています。



その中で、大阪万博のテーマである「いのち輝く未来社会のデザイン」ですが、これはコロナの前に決められましたが、今、このテーマの深い意味がどんどんと重なってきている現状だと思います。以前なら長寿社会に向けてどうするか等が中心でしたが、今となっては、そもそも「いのち」とは何か、「輝く」とは何か、「未来社会」とは何か、そして「デザイン」とは何か等、遺伝子のデザインのような事も含めて色々な意味が重なっています。この命題をどういう形で解くかが万博までの4年間、多くの人に課せられた大きな課題だと思います。河森さんに、その切り口を提示していただきました。

「いのちとは何か」の部分で最近思っているのですが、そもそもウィルスは「いのち」なのか、という所からよく分からなくなっています。人類の進歩した文明が、コロナというたった1つのウィルスにより経済が大変なことになっているという現状をどう考えるか。私は万博公園の「太陽の塔」が好きでたまに見に行きます。アメーバはいるが、ウィルスはどこだろうか、生命の樹の中にこのコロナとは一体どこにいるのだろうかという事を考えたりします。

大阪・関西万博までコロナの影響が続いているとは思っていませんが、今後こういうウィルスがまた発生するかもしれない。そうだとすればリモートを含めどういう経済をつくっていいのか我々が試されていると思います。サイエンスフィクション的思考で、どのような解がありうるだろうかとも考えていきたいと思っています。

今の私の業務としては、大変なことになっている事業者への直接的な支援が第一です。他方、同時に重要なことは、コロナ禍が終わった後のV字回復を目指して、その中で、万博も大いに意識することで経済をV字回復できるか。河森先生の様々な切り口は大変参考になりましたので、またご一緒に考えさせて下さい。

石川氏:「いのち輝く未来社会のデザイン」というテーマは私もコロナがあって初めて理解できました。コロナがあるまでは何となくしか分かりませんでした。ポストコロナの世界というのはまさに「いのち輝く未来社会」をどうデザインするかという事であり、そのデザインというのは既成概念を壊していくという意味もあるのだと思います。そういう意味では実は未来的なテーマではないかと思っています。この「いのち輝く未来社会のデザイン」という言葉を河森先生なりに解釈するとどういう世界観なのか、例えばどの様なアニメをつくれるのか、お聞かせいただけますでしょうか。

河森氏:これから先と言いますか、バーチャル世界では既に幾つもの多重世界で皆ゲームの中で生きているわけです。その時に単なる時間制限というのではなく、自然に触れなくなる様なアプローチはないものだろうかと常に考えています。今は2歳児でもすぐスワイプしてスマホ操作ができてしまう時代ですから年齢制限を付けるべきかどうかはしっかり考えないといけないです。例えば私の場合これだけテクノロジーが大好きな人間ですが、アニメをつくっていながら子供にはゲームとアニメは見せないほうが良いという意見です。少なくとも小学校に入るぐらいまでは現実感覚を養う方向にいかないといけません。

最近空気が読めない、距離感が読めない子供が増えているという話をする時も、2次元媒体だと遠近感はなくまで擬似的な物なので、目の焦点距離が移動しないから空間に対する把握

力がなかなか育たない。そこを最初から結構な距離を見て過ごせる様な空間を与えておかないといけないのではないかと思います。この距離でずっと見ているから、この距離の関係性しか持たなくなっているのではないかと凄く思うわけです。

ですから、今すぐでなくてもアニメであればどれだけ自然に近い環境、自然が持つ様な環境を町中に持ち込む事ができるか、あるいは今ある町がコロナのおかげでどんどんリモートが増えている事を上手く活用して、自然へのダメージが少なく、且つ小さな物を荒れた山奥の地につくりそこに人が住める様にする事や、逆に、空いた都心のほうに自然のルートをつくっていく様な事ができないかと考えます。

大林会長に是非伺いたいののですが、建設界のアプローチとして、そういう自然を復元してく様な建築を何かお考えでしょうか。

大林氏:完全にとというのは非常に難しいと思います。皆さんご存知の様に、緑を建物の中や外に取り込むという事はどんどん増えており、壁面を緑化するという事例もあります。例えば青森にある県立美術館は、床が全て固めた土でできていて、歩くととてもひんやりしています。その様に自然を取り入れるという事例は沢山あります。

現在会社で行っているのは、木材の様に再生可能な資源を取り入れて、ガラスやサッシは入れませんが他は全て木材で高層ビルがつくれないう試みをしており、弊社の研修所として横浜でつくっています。これは我が国で最初の木造高層建築になります。あと私が個人的に弊社社員に指示して企画、試作させているのは、全て再生材を使って建物をつくる事です。他の建物に使われていた集成材といって余った材料でも良いので、コンクリート、鉄、木など再生材を使用し一体どこまで徹底的に建築できるか開発しています。例えば、電線のケーブルはプラスチックのビニールを使用していますが、電気を飛ばせばコードは使わなくて済むので、何らかの方法に転換しながら 99%ぐらい全部リサイクルされたビニールを利用して建物をつくれるのではないかと考えています。一度実験的に弊社の研究所の中にもそういう小屋を実験的につくってみたいという話をし、私の特命で今検討させている所です。

ただ、河森先生のお話にあった様な自然を復元していくという事はなかなか難しいので、自然の中でどうやって上手く人間が移って住んでいくか、都市をつくっていくというよりは自然の中でどう生活していくかという事を考えたほうがまずは良いのではないかと思います。

石川氏:大変興味深い提案だと思います。確か、70 年万博でもカナダ館がカナダから持ってきた木材で木のパビリオンをつくっていたと思います。河森先生がつくられるパビリオンのどこかはもう全部リサイクル材や木材にして、大林組さんに発注するというのはいかがでしょうか。

大林氏:ちなみに私はセベリア万博に行ったのですが、日本館は安藤忠雄さんが木造で設計し、『コンクリートの安藤忠雄』が木のパビリオンをつくった、と言われてました。木製のパビリオンができるのだから、もう 1 歩踏み込んで他にも何かできるのではないかと思います。

石川氏:今の大林会長の問題提起について河森先生はどうお考えでしょうか。

河森氏:今回の万博で実現できるかどうか分からないですが、成長していく建築みたいな物ができたら面白いのではないかと考えています。自然の力を上手く、バイオを使うかもしれないですが、勝手に伸びていったりだんだん高くなったりするのです。どのような機能を持たせるのかという事が課題にはなるとは思いますが、例えば子供の成長に合わせてたり、経年変化で少しずつ形が変わってくるという機能があればユニークではあります。

大林氏:それは面白い。変化する建物に人間がいかに適応できるかどうかという挑戦ですね。

石川氏:成長する、変化する建築というのは、米村局長、経済産業省的にどうでしょうか。

米村氏:面白いと思います。住む所をどういう形に変えていけるのかという事は、大いに可能性のある分野です。少し話は逸れますが、大林組さんは確か 3D プリンターを使って家をつくらう

という試みをしておられますね。

大林氏: はい、やっています。

米村氏: 簡素で自由に色々な物をつくる事ができ、また人手不足対策という観点から、政府でも 3D プリンターを推奨しています。近畿経済産業局では、全国の約 700 社に協力をいただいて、どういう事ができるか模索中です。

河森先生の作品『超時空要塞マクロス』で移民船が出てきますが、閉鎖された移民船の中でどの様に物質を再循環させるか、今の宇宙ステーションを 100 年ぐらい飛ばしたままにしてその中で循環させていく、それが SDGs 的な発想を具体的にイメージする基になるのではないかと思います。アニメの移民船はとてつもなく大きくて、何十万人もの人々の生活が中で営まれており、戦闘で船が壊れたりするのですが、アニメの中では船は物質的に循環しており、壊れたら直す仕組みになっています。

3D プリンターは SF 的要素を持っており、瞬間物質移送のデバイスです。これがまだまだできないのは、センシングが上手くできないことも大きいです。対象物のデジタルデータを人間の五感までも含めて読み取り、そのデータを転送して再現する仕組みがないといけないのですが、そのセンシングに関しては研究が進んでいます。匂いを分解するとういう要素だとデータがあれば 3D プリンターで再現できるかもしれません。例えば、寿司について、マグロの構造はこうで、匂いがこうで、色がこうだというデータがあれば、いずれ伝送してつくれるかもとの研究もあります。

これは建築業、製造業も含めて、ある種の SF 的な発想が今やっと現実味を帯びてきているという事です。この様な事が色々万博の中でも出てくるのではないのでしょうか。

石川氏: 確かに今度の万博では 3D プリンターをどの様に活用するのかという事は非常に大きなテーマになってくるかと思います。先ほど米村局長から大林会長にご質問がありました様に、今建設の世界で 3D プリンターはどういった形で進んでいるのか、私自身もエコノミストとして大変興味があるので、教えていただければと思います。

大林氏: 実は弊社は米カリフォルニア州シリコンバレーにある 3D プリンター会社にも投資しています。国内でも並行して勉強中ですが、経済的な理由、つくる場所等の点からメリットは何かという事を正直考えあぐねている所です。例えばですが構造計算もされていて、デザイン的にもとても美しくユニークな物を実際職人技でなかなかつけれない、つくりにくい物を 3D プリンターであつという間につくってしまうという様な事はできます。家を 3D プリンターで全部つくるという事を、中東で成功した例があると聞きました。それをビジネスとしてどう結び付ければ良いか色々私も考えています。非常に簡単に色々な形状の物をつくるという意味で、小さい製品のプロトタイプ、例えば自動車のプロトタイプみたいな物を、CG 上でデザインしたモデルをすぐにアウトプットするという様な事はとても簡単ですし、建築の素材は相当 3D プリンターでつくれる様になったので、実際に鉄やコンクリートでつくる事もできます。今そのあたりが行き詰まっていて、さらにもう少し大きい物、例えば橋などをもっと現実的に展開できたら良いのではないかと考えています。経済面や技術の進歩で 3D プリンターはどんどん改善されていくと思いますし、建設業では可能性が大いにあると思います。

石川氏: 有難うございます。現状の問題点と将来性についてとても分かりやすい説明をしていただき大変勉強になりました。今までの話を聞いて、例えば 3D プリンターを使って河森先生の展示がどの様にできるのか、もしくは万博に間に合わなくても河森先生だったら 3D プリンター使ってこんな事をやってみたい、という物があれば教えていただけますでしょうか。

河森氏: 3D プリンターを使って、本当に生物がどこまで再現できるのかという事は私の館のテーマとは違いますが、色々な生体組織のプリンティング技術というのは今も進んできていると思います。細胞モデルを使ってつくる時に、今まで見た事のない様な新しい細胞の設計ができるのであれば面白いと思います。あとは、生きている建物みたいな、細胞によって座ったらそれに合わ

せて形が変わってくれるシートだったり、より生物に近い様な内装だったりそういう生きている建物の様な事に興味があります。

米村氏:新型バルキリー（「超時空要塞マクロス」の可変戦闘機）の試作等で 3D プリンターを使っていますね。

河森氏:はい、使っています。モデリングした物を出力するのがある時代から既に職人技ではなく 3D プリンターになっています。3D プリンターの場合直すのが速いという事が圧倒的なメリットです。今までは手で作るとやり直しがしにくいので、何回もシミュレーションしてはつくる、という繰返しプロセスがとても容易になりました。先ほど大林会長のお話にもあったように、経済性という部分は大いに今後問われる事だと思いますが、大半の物は輸送しなくても、家またはオフィスにプリンターがあれば、データだけで物をつくれるという事はかなり便利です。

米村氏:予備を取らずデータだけ取っておけば再現ができる世の中に随分となってきています。

河森氏:中国は軍隊に 3D プリンターを取り入れる研究を既に行っています。色々な部品を持ち歩くよりも補材だけ持参し足りない物を現地の 3D プリンターで補給するほうが楽で効率的だと言うのです。そういう意味では、宇宙空間も 3D プリンターを使って宇宙都市をつくる計画というのがいつか来るでしょう。

石川氏:これからそういう事が起こりそうです。3D プリンターはかなり将来性があり恐らく万博に向けて面白い物が出て、この勢いを使って関西が 3D プリンターの先進地区になる為には、近畿経済産業局局長としてどういう事を考えておられるのか、米村局長にお考えをお聞きしたいと思います。

米村氏:東大阪市等の町工場の様な所も含め、ものづくりは関西が未だに大変強いのです。その力をどの様にこれから伸ばしていけるか、デジタルツインとも言われますが、3D プリンターのテクノロジーを取り入れていく必要があると思います。産業界とは、自社でできないなら色々協力し合いながらマッチングしていく仕組みづくりに取り組んでいます。マッチングイベントも時々開催していますので、ご覧の皆様も是非、近畿経済産業局のホームページを見ていただければと思います。関西のものづくりを飛躍させる為にもこのマッチングプロジェクトにしっかり取り組んでいきます。万博に向けてベクトルを少しでも合わせると、前に進む力が大きくなるのではないかと思います。

その一つのファクターとしての 3D プリンターですが、切削では絶対にできない複雑な内部構造を迅速につくれるというメリットがあり、重視しています

河森先生がおっしゃったモデリングの面も非常に重要で、開発のスピードが物凄く早くなるはずです。建築物というのは、まだ難しい面があるようですが、幾つかのパターンを楽しみにしています。総合的にどう実現していくかという事を万博に向けて考えながら取り組む決意です。

石川氏:有難うございます。非常に大きな決意をお聞きし、我々としても大変心強いです。万博と関西の地場産業をどう活かしていくのかというお話は、また後半のほうで議論したいと思っております。

今皆様のお話を聞いて、やはりお三方ともかなり明確なビジョンがあり、会社で上に立たれる方というのは、この様に大きな事を考えておられるのだという事を改めて認識しました。

特にセミナーを聞いておられるのは、40代、50代ぐらいの方が多いたと思いますが、



日々どうしても我々は目の前の事に集中しがちで大きな事を深く考える事がなかなかできなかったりします。どうしたら目の前の事だけではなく、大きな事を考えられるのか、順番にお聞きします。河森先生、どうしたらビジョンクリエイターの様に、またはビジョンクリエイティブ的に生きられるのかお教えてください。

河森氏:先ほどもお話した様に、他の国や地域に行く等、1回全然違う所に身を置いてみるというのがコロナ前であれば大変分かりやすい体験でした。コロナ禍ですと、意識変化をどうしていくかがとても重要で他にあり得ない物をつくるシミュレーションしたり、発想の組合せ方を幾つかトライしてみると良いと思います。

石川氏:有難うございます。先日別の場所で河森先生とご一緒させていただいた機会があったのですが、あの時河森先生は本当に写真を沢山撮られていて色々な事を考えておられるのかと、好奇心が本当に凄い方だと思いました。写真を撮りながら頭の中で色々とシミュレーションされるのですか。

河森氏:これは言語化が難しいのですが、その時にどうやって違う物と結び付けられるか、みたいな事で、よくメカニックやデザインをする時も、機械から参考にしてしまうと機械に似てくるので、植物だったり、動物の骨だったり、そういう違うジャンルから持ってきてシミュレーションもします。

石川氏:あの時は確かお寺のお庭を見た時だったと思います。庭を見た時に、先生の中では一体どんな物をくっつけたりするのですか。参考事例として教えていただけますか。

河森氏:お寺の庭を見ると、その植物やの配置からそれを宇宙空間で建物や伏線に応用する時この流線はどうなるか、配置と相対的な位置をどう表現したら良いか等そういう全然違う事が頭に浮かぶのです。

石川氏:あの時そんな事を考えておられたのですか。やはり天才って凄いなと思います。私は綺麗だなとしか思いませんでしたし宇宙は見えませんでした。米村局長、今話を聞いていかがですか。

米村氏:やはり天才の考える事は再現不可能ですね。私どもは、色々な人や企業があるのでそれが良い形で結び付いたら必ず何かのイノベーションが生まれるはずだと思いその結び付けに懸命に取り組んでいます。

経済学者ヨーゼフ・シュンペーターが言うイノベーションの新結合の様な事です。その為には実証の場が必要です。色々な物が組み合わさる場をどの様につくっていくかが役所の仕事の1つだと思います。そういう意味で、例えばベンチャー企業のような尖った人達をどうやって、例えば大林組の様な大企業と結び付けられるのか、考えています。

創造性というのは、河森先生の様な特殊な才能を除けば、ある種の組合せや色々なぶつかり合いの中でしか生まれてこないと思っているので、どの様なプロセスで行っていくかがポイントだと考えています。その場合、組むべき相手を思ってもらうために、「世界観」をぶつけるのも大事と感じています。アニメ界では昔はただ「設定」と言っていたのですが、今は「世界観」という言い方をしていますね。

この前、『マクロスΔ(デルタ)』だったでしょうか、ロマン・トマさんが担当されている「世界観デザイン」という聞き慣れない職種が出てきたのを覚えています。プロデューサーでもなく、何をしている方だろうと思いました。河森先生、教えていただけますでしょうか。

河森氏:世界観デザインは、SFなのでいくつもの星が出てきて、その惑星の生態系自体が地球とは違うので、しかも海が中心や山が中心とあっても、結局アニメーションは短い時間で見せなければいけないので、それをどうビジュアライズするのか、どうしたら違った景色に見えるか、そういう事を模索してもらって役職です。単に建物だけ、自然だけじゃなくその自然にだったらどう

いう形の建物があり、どういう配置をするとこの町が現実の町とちょっと違った魅力を持てるかをつくる仕事です。

米村氏:そこまで徹底して世界観をつくりこんでいるんですね。

石川氏:もっと漠然としたお話かと思ったらかなり具体的な事を考察し突き詰めていくお仕事ですね。

米村氏:今見ている方で『マクロス』をご存知の方も多いと思いますが、『マクロス』には飛行機、戦闘と、歌、三角関係＝デカルチャーといった世界観があります。それをベースにしながら展開していく事で、新たな世界を切り開くのです。どんなシリーズを見てもベースがあって、でもやはり進化している所が大変面白いです。そういう事も万博にどんどん繋がってくると良いのではないかと、個人的な意見としてですがそう思います。

石川氏:有難うございます。では、大林会長にお聞きします。いつも2歩、3歩先世の中がどの様に変化していつているのかという事をいつもお話いただいています。その先見性は一体どうやって身に付けておられるのか、今までの話の感想と、その先見性の見つけ方、ビジョンの作り方を教えていただけますか。

大林氏:私からそういう示唆のある事をお伝えできるかは分からないのですが、幸い、私は仕事とそしてアートを通じて海外の方とお会いする機会が多いです。特にアートの世界では、それぞれの各分野のリーダーの方達が、例えばコレクターになり、美術館をサポートするというシステムが欧米ではしっかり出来上がっています。その様な方とお付き合いさせていただいてつくづく思うのは、やはり日本人と比べて、非常に考え方がグローバルなのです。例えば、ベンチャーの方でもどうやって世界で通用するのか、どうやってこのアイデアが世界で売れるのかという事を考えていかないと、いくら日本のマーケットで成功しても世界のマーケットで受け入れられないとなかなか成長できないと思います。



次は教育です。日本の教育を見ていると、海外と本当に違うという事です。個性という事に対して見てもそうですが、好き勝手な事するのが個性みたいに若干履き違えている所があるのではないかと、思っています。欧米の美術館には、例えば小学生やの子供達を受け入れて、そこで現代美術の説明をするという時間があります。その説明する人達をトレーニングするクラスもまたあるのです。絵を見せながら、これは何に見えますかとか、なぜこれがいると思いますか等、色々な子供達に質問をしながら説明をして、これだという正解はないのですが、大切な事は子供達が興味を惹く様な話し方をしている事です。ですから、いかに興味を持たせる様な教育ができるかどうかという事はとても大事です。残念ながら日本はそこがあまりよくできてない事が多いのではないかと思います。

もう1つは、人と違う事をするという事が物凄く大事です。これはビジネスでもそうですしアートの世界でもそうですが、例えばアートでもこの絵は誰その作品に似ていますね等と言うのはとても失礼であり、それは駄目な作家という意味になります。こういう作品は見た事がない、というのが1番の褒め言葉なのですが、それくらい本当に人と違う事をいかにして1番最初にやるか、これはまさにビジネスの世界でも同じです。そしてそれが世界で評価されるのかアートも同じで、世界のマーケット、世界の美術館で評価されないと駄目です。

ビジネス界もそうですが、シリコンバレー発のビジネスは世界で通用する事をしています。我々日本人は非常に優秀で、発想がクリエイティブな所もありビジョンを持った人達は沢山いるので

すから、あともう少し経験、教育、あるいは表現力という物を上手く身に付ければ、今後世界のリーダーになれる人達がどんどん出てくるのではないかと思います。

石川氏:有難うございました。海外の方に沢山お会いになられる時のお話をいつも色々教えていただき、本当に有難く思っています。やはり表現力という事はとても大事だなと思いますし、あと、オリジナリティーという物をどの様にして高めていくのかという事も大事です。大林会長の話にもありましたが、それが日本人に加わるともっと羽ばたけるとするのは、大変勇気づけられたお話でした。

この様にビジョンを色々つくっていき、やはりこれから万博に向けて多くの事に取り組んでいかなければならないのですが、ここまで言われた様なお話を踏まえ、どの様な展示にしていくのか、70年万博のどの様な所を大事にしつつ、70年万博とは違ったどの様な新しい点を加えていくのか考えていかなければならないと思います。河森先生、現時点でどの様な構想を考えておられるのか、またこのセミナーを聞いて、こういった物を足してみたら良いのではという所があれば教えていただければと思います。

河森氏:元来どうしたら感覚をより研ぎ澄ませる事ができるか、また普段の人間が感じてはいない感覚を再現できるかみたいな事は、色々と模索しています。やはり技術の進歩とそこを上手くマッチングさせながら、他の生き物になれる様な感覚というのが再現できる様な所までいけるのだろうかという事はよく考えていて、人間以外の生き物の視点から物が見る事ができたら、より実感的に人間中心でなくなれるのではないかと思いますながら模索しますが結構ハードルは高いです。自分がどうすればそこに没入していくのかは、バーチャルリアリティーも含めてですが、今後意識していかなければいけないと考えています。

あと、私と繋がった世界が失われていくというのがもし体感できるのであれば、そこに対する大切さや、生きている尊さみたいな物がもう少し伝わるのではないかと思います。+αとして、先ほどの3Dプリンターもそうですが、未来社会観、未来デザイン観という所をどうミックスしていくのがまだ課題の部分ではあります。どうしても今生きている事への充実感のほうにフォーカスを当てて進めてきたので、それだけだとやはり不足しているという事を思いつつ、思索している所です。

石川氏:この前お会いした時、河森先生は人間以外の何かを観客として呼びたいと話されていましたが、その辺りのお話は進んでいますか。

河森氏:実際に連れてきてしまうと動物園になってしまうので、先ほど言った参加者が人間以外になった環境というのが上手くできる事によって、あたかも人間を呼んだかの様に表現できないかという事を考えたりします。自分が他の生き物の代表になる、という様な事ができないかと。このあたりも「ごっこ」になってしまうのか、または実感が伴うのか、という事が凄くポイントになると思います。この先それをそのまま貫くかまたは違うタイプにするかも含め、今検討中です。

石川氏:あと今日のプレゼンの中で、まとめ買いすると値段が高くなる事や、これまでとは逆の発想だったり、ゲームで言うと、普通ゲームというのはどちらかというとこれまでアディクションがありやればやるほど20数時間以上してしまう世界です。今、先生が冒頭でお話されていましたが、2、3時間したらちょうど飽きてきて、明日になればまたやりたくなる、そういう持続可能性があるゲームというのは出るのでしょうか、お教えてください。

河森氏:リミッターじゃないですが、ゲームをしている最中にあるステージをクリアすると、安堵感というわけではありませんが、少し休憩を取りたくなる心理状況に誘導するという様な事は、不可能ではないと思います。

石川氏:そのリミッター付きは面白いですね。この動画を多くの企業の方が見ておられるので、いい機会なので河森先生には是非提案してほしいと思いながら今聞いています。

河森氏:親御さんが安心して与えられるゲームじゃないといけません。あと、何かのゲームでもあったと思うのですが、それをプレイする事によって外に出たくなるという感覚拡張を誘導する様なゲームができれば面白いと思います。瞑想誘導アプリに近いかもしれないです。

石川氏:インドアで 2 時間ぐらいやると外に出たくなるというゲームは確かに面白いし、これからの新しいコンセプトだと思います。大林会長、こういった感想をお持ちになられたでしょうか。

大林氏:『Pokémon GO』は町を歩いていてずっとゲームができますし、Apple も健康志向になりユーザーに歩かせる機種をつくり、私も外を歩く時にアプリで歩数を計っています。大事なのはいかに面白味をつくるかでしょう。人間は真面目だけだとなかなか飛び付いてくれないものです。今振り返ると 70 年万博には実に色々な物があったと思います。ボックスに入ると全自動で体を洗ってくれる装置もあったとか。当時は物凄く真面目につくって展示していたかもしれないですが、今聞くと日本人は面白い物をつくる人達だと思うのです。

私は今人文知応援フォーラムの活動をしているのですが、科学技術ばかりがずっとフォーカスされていて人文知のほうは少し置き去りにされているのではないかという事から色々な方達と一緒に取り組んでいます。最先端の環境の知識をバランス良くいかにして上手に取り入れていくかが大事であり、且つ面白い物が増えてくると更に良いのではないかと、ただ、その面白い物をつくる事は実は難しい事だと思います。

石川氏:万博が SDGs と絡んだ話であり、物質面の話が多いかと思います。Beyond SDGs という事を考えれば、大林会長がお話された様に人文知の話が加わるべきではないかと思いました。面白味が出ましたが、せつかく関西で開催するのですから面白くしなければと思います。

米村局長、今までの話を聞いていかがでしたか。

米村氏:ここ大阪で万博を開催することにより運命づけられているのは、「おもしろいとかかん」ということで、皆で面白くしなくてはという事です。今回のコロナでも思うのですが、人の行動をどういう形で良い方向に変えていけるかという事も面白さや興味深さに関わると思うのです。行動経済学、ナッジ理論、仕掛学等があるのですが、例えば、ゴミをポイ捨てされるのを防止する為にゴミ箱をバスケのネットのようにゴミ箱にシュートする仕組みをつくった所、皆喜んでゴミを入れる、という事も 1 例です。政府が言い過ぎると色々問題が起こるのかもしれませんが、やはり面白い形で良い行動を応援していくという仕組みができると良いと思います。アニメも面白くないと見ないわけで、見た結果色々行動の変容が起こったりするものです。

アニメは今地域を良くする為の大きな要素になりつつあると言う人達がおられ、地域をより一層面白く盛り上げるという取り組みを紹介します。「アニメツーリズム」です。一般社団法人アニメツーリズム協会という団体があるのですが、『アニメ聖地 88』という雑誌を発行していて、その本の中であのアニメの舞台はここだという事を認定し、そこを訪ね回ってもらうという取り組みをしています。その地域のその場所にアニメの中の町の背景があって、それを PR する事で地域興しに繋げていけるというのです。昔のアニメは設定自体が架空でしたが、最近のは明確に地域が特定できるものが増えています。『君の名は。』では、新宿、飛騨などが作品中に描き込まれた事により、沢山の人が訪れました。河森先生のアニメの中でもその様な場所が色々出てきます。御朱印帳の様な物を作られています。該当する場所に行きスタンプを貯めていくのですが、これも仕掛学的な発想です。万博でもスタンプラリーの様な取り組みができるかと思います。色々な事が考えられますが、いずれにしても面白い万博にする為に皆全力を尽くすのが大事です。ご一緒に面白くしていきましょう。

石川氏:確かにアニメ聖地巡りはかなりブームになっています。結構多くの方から相談される事の中に万博を夢洲エリアだけのイベントにはいけないというのがあります。そういう意味では万博を通じて色々な聖地が出てきてほしいので、その為に行政や夢洲機構がしなくてはいけな

い事が多々あると思います。どの様にして関西全体、日本全体に広げていくかが問題提起だと思います。

万博と地域を考えるという話が出ましたので、私も本業の経済研究方面に関心があるのが、どの様にしてこの万博を機に関西の地場産業をつくっていくかという事です。70年の万博ではあまり関西の地場産業が創生できなかったという事が言われており、どちらかと言うと万博で大きくなった物が色々に関西から出ていってしまった感があります。この事例を踏まえ、今度の万博で大きくなって関西に根を下ろす産業、物、人材をどうつくるのかという事が重要課題だと思います。この課題を米村局長、どの様にお考えでしょうか。



米村氏:イノベーションをどういう形で、いかにして根差させるかがポイントです。その為に、イノベーションを起こし、繋げる仕組みを沢山つくり、積み重ねていくという事が大事です。近畿経済産業局もその取組みをしています。少し例を挙げます。大阪、京都、神戸は、仲が良い様な、そうでもないような（笑）関係と言われます。それは、お互いがリスペクトしているからで、関東圏の東京とは別の構造のように思えます。そうした中、内閣府のスタートアップ支援プロジェクトで、シリコンバレー

を目指す地域の公募に対し、京都、大阪、神戸が合同で目指す事に同意し、採択されました。関西経済界としてはかなり画期的な事だったそうで、これも実は今度の大阪万博を見据えた動きと言って良いと思います。いわば万博効果の一つですね。ただ一緒にやるにしても、丸くなって付き合うと、丸と丸の接点というのはゼロになってしまうので、尖ったままで良いから尖ったカドをどういう形で組み合わせるのか、例えば神戸でいうと海外に向けたイメージや医療のイメージ、京都でいうと伝統文化、あるいは世界に対して尖った企業が沢山ある、そして大阪は色々な支援策が重畳的に沢山ある等などでしょうか。それを、カドを持ったまま、どういう形で統合し一緒にできるかが今試されているというのがまず1つ。そして、京都大学、大阪大学、神戸大学等の大学が産学連携を超えて「産学融合」に取り組むプロジェクトが関西で既に始動しており、やはり今度の万博を目指して一緒にやろうという動きなのです。その様な機運が少しずつ高まってくると関西は1つで外に出ていく、外から関西に来る、という循環ができると良いと思い、経済界の皆さんと頑張っているところです。

万博が関西で行われるという有利さをどういう形で活かして万博終了後関西の産業の力にさせるか、私どもができる事は限られているので皆さんと一緒に考えながらプロジェクトを進め、さらに加速していきたいと思います。

石川氏:確かに丸だと接点が無くて尖っている方があるというのはなかなか良い発想ですね。大林会長、今のお話を聞いていかがでしょうか。関西経済同友会の代表幹事等をされてこの辺りの事例はご苦労されたと思うので、ご意見をお聞かせいただけますでしょうか。

大林氏:今の「関西は1つ」という話ですが、実際1つになっていますので、良い状況だと本思いますし、むしろ喧嘩しても良いくらいだと思う、何故ならそれがエネルギーになるからです。京都にない物を大阪がつくる、大阪にない物を神戸がつくるという様に違う物を持つ、違う事をする、そして次に関西として今度は東京にない物、世界にない物をつくっていくのです。東

京にはないがアメリカではこういう事をしているらしい、というのでは駄目です。関西発でつくる勢いがとても必要だと思います。

しかし、難点があります。例えばアート等がそうなのですが、いわゆる現代美術には関西の人はあまりに興味がない、一方やはり東京の人は物凄く現代美術に敏感です。世界中の情報が東京に入って、色々新しい物を評価する事に対して物凄く敏感なのです。関西の人というのは、ちょっと香港の人と似ていると思うのですが、どちらかという価値の定まった、世界でも既に100年前から評価されている物には一生懸命投資しますが、今後評価されるかもしれないがまだよく分からない物に投資する様なリスクは取らず意外と堅いのです。もう1つは、なかなか新しい物を取り入れるのが苦手です。ニューカマーに対して非常に閉鎖的な所があると思います。東京のほうはもうそんな事は言っていられないという感じで、ベンチャーであろうが大企業であろうがどんどん良い物を良い価格で良い商品にして出してくたら企業側もどんどん使います。一方、関西というのは長年のお取引をととても大事にするので、ニューカマーに対してはハードルが高くなる傾向があります。

古くは両替商、呉服屋さんがその後銀行や百貨店になり、商社といった会社のほとんども関西で生まれました。商売に対するアイデアにはとても敏感だと思いますので、それをどの様に育てていくかに重点を置き、その為にはやはり我々先輩企業人がもっとオープンに若い人達を受け入れてあげなくては行けないと、自戒の意味も込めて思います。

石川氏:大林会長のかなり踏み込んだ発言で非常に私の心にも残りました。本当に、関西は1つのエネルギーは大事だと改めて思いました。勝った物に対しては投資するのですが、やはり今から新しく出てくる物に対して投資できるのかというのが、昔の関西人にはあったと思うのですが、意外と最近はなかった様に思います。万博を機にその空気がまた出てきていると思いますので、大林会長がお話したように、すでに勝ち上がった物に投資するのではなく、これから勝てるのではないかと物に対して投資するという昔の関西人が持っていた「やってみなはれ」的なものを取り戻す必要があるのではないかと思います。大林会長、有難うございます。

では河森先生、実際に関西でこういう事をしたい、こういった人と協力したい、こういったヘルプが欲しいという辺りをお聞かせいただけますでしょうか。

河森氏:ヘルプとしては、今後の環境に対して上手く適応できる様な素材、そして技術も含めて、今までになかった表現をする時に、東京発だけではなく、関西の色々な産学共同でできる様な新しいプロジェクトがあれば、是非一緒にしていきたいです。70年の万博ではお祭り広場が設置されお祭り感覚がありましたので、そのお祭り感覚を各エリアと結び付けて上手く取り入れる事ができないかという事を私も考えています。この件に関しては私の館どうこうというよりは、万博全体の問題になっていくと思います。



石川氏:今回色々なアイデアを出していただき、成長する建築、リミッター付きのゲーム、ゲームが終わるとなぜか外に出たくなるゲーム等、かなり色々なアイデアが出たと思いますので、それに合う素材や技術があれば、是非河森先生の所に持ってきてほしいと思います。

河森先生、あともう1点お聞きしたいのですが、先生が考える関西らしい万博とはなんですか。これがもし東京で万博があったらこんな事をするが、関西だったらそういう事はせず別の事をしようかという様なお話もあれば教えていただけますでしょうか。

河森氏:東京だと少々クールに纏めていく様な所を、「関西のノリ」を活かした様な、今回の万博ロゴマークにしてもそうですが、ユニークさを活かせる様な事ができればと思います。

石川氏:有難うございます。最後に本セミナーに参加された感想をお聞かせください。まず、大林会長、宜しくお願いします。

大林氏:本当に今日は色々と示唆に富んだお話と貴重な情報も頂戴し嬉しく思います。この大規模の万博が日本に来るのは滅多にない事です。それが大阪でこの様に2回もできるのは関西人としても大変嬉しい事です。一方冒頭にも言いましたが、70年万博の時と大きく世の中や世界が変わっていますので、そこで本当に何を伝えていくかは大変な活動だと思えますし、今やっている事が4年後にまたどう変わるのか、それぐらいのスピード感で色々な物が動いています。私はその様な事は逆にあまり気にせずに、河森先生、他のプロデューサーの先生方が今までの知見で温めてこられた事を大いに色々なネットワークも駆使し表現されたら、間違いなく世界の人達が「おもしろい」と言うのではないかと思います。恐らくまたもう1回中間報告させてもらえる機会があれば良いと思いますので、是非今後も宜しくお願いします。

石川氏:有難うございます。続きまして、米村局長、宜しくお願いします。

米村氏:色々な事を考えさせられる楽しい時間でした。万博を通じて関西を元気にする事は、1つはイノベーションだと申し上げました。最先端の技術だと京阪神が中心のイメージになりがちですが、そのほかの関西全域でも、もっと繋がれるはずだと思っています。アニメ聖地にも関係しますが、地域ブランドを磨く事によって海外の人にもっと楽しんでもらえる事が、自分の町、自分の村でもあるはずです。近畿経済産業局では、そのモデルケースとして10のブランド磨きのお手伝いをしていて、これを万博までに世界的ブランドにしたいと考えています。10をお話しすると、福井県鯖江の眼鏡、滋賀県の信楽焼、そういえば太陽の塔の裏の顔が信楽焼ですね。それから、京都府の和東茶、大阪府の泉州タオル、兵庫県丹波篠山の黒大豆、三木の酒米、淡路島の食と香り、奈良のお酒、広陵の靴下、和歌山県の和歌山ニットです。万博に向けて、地元を変えていこうという力強い動きが少なくとも10件動いています。これらをどういう形で繋げていくか、もしかしたら河森先生のパビリオンの中で何か繋がれるストーリーができれば良いのではないかと思います。

最後になりますが、私は、河森先生や大林組に関して、万博と繋がるフレーズが思いつきました、まず河森さんの『マクロスΔ(デルタ)』に出てくる音楽ユニット「ワルキューレ」のメンバーのキャッチフレーズでしょうか、「歌は生命(いのち)」、「歌は愛」、「歌は希望」、「歌は神秘」、そして最後は「歌は元気」。大好きなフレーズなのですが、そういえば、最初に、生命(いのち)が出てくるのもよくできた話で、私は万博のやるべき事というのはまさにこれではないかと思うのです。

大林会長の著書『都市は文化(アート)でよみがえる』も愛読し人におすすめしていますが、今日は大林組のCMのフレーズが心に残ったので、こちらを紹介します。「つくることで困難を乗り越え、つくることで常識を壊し、つくることで進化しながら、つくることそのものをつくり変えていこう」と俳優の佐藤健さんが言っている「つくるを拓く」とのメッセージ。こういうつもりで関西全体が進化していけるといいなと思います。

近畿経済産業局は、色々な事を考えている人々を結び付けながら、触媒になって化学反応を進めていきます。今日セミナーに参加された方々も是非私どものプロジェクトに関心を持っていただき、色々な事を繋いで万博に向かっていければと思います。有難うございました。

石川氏:有難うございました。最後に河森先生、今日の感想、またお話し足りなかった点があれば是非宜しくお願いします。

河森氏:ずっと東京に住んでいて、関西に行って関西の気質や、京都、大阪、神戸の違い等、まだまだ勉強している所です。そういう意味で色々参考にする事ができますし、会場の中で起きている出来事をどの様にしてアプリに使うのか等も含めて、地域にどう人を動かす様にデザインできるのか、そこは改めてとても重要だと認識しました。そういう感覚や行動を促す様なソフト作りができれば元気になれると思いますし、しているだけでゲーム世界に集中するというよりも本当に活力が湧いてくる様な、つまり集中度が高まるだけじゃなく躍動感までもが高まってくる様

なソフトはどうすればデザインできるのかも新しい課題だと改めて思っています。
アート感覚や、そして私の場合どうしても自然の事も言いたくなるのですが、子供達がどんどん自然から離れていく環境で、万博に来る事によりアート感覚や自然と触れたいくなる様な、そこに誘導する様な感覚部分は何も物を持たないが故にできる部分だと思います。ただ何度も言うとおりに、これは万博の時間の中だけで体験させる事は難しく、そこが本当に課題ではあります。
あと、色々な地域の地場産業をどう組み合わせていくかは、今までにない結び付け方をかなり意識しないといけないと思っており、皆さんとご一緒に色々学ばせていただきながら、この後の残りの期間でさらにブラッシュアップしていきたいと思いました。どうしても空想の世界で物をつくってきているので、地域に結び付いた所という事が、なかなか自分の中でまだ見えてこなかった事が多いのですが、その辺りを是非お力添えいただければと思っております。

石川氏:皆さん、有難うございました。河森先生、大林会長、米村局長のファンが今日かなり増えたのではと思いますので、是非このお三方がされている色々な活動に皆さん協力していただければと思いますし、万博に向けて「夢洲新産業・都市創造機構」としても一丸となっていきたいと思っております。本日は有難うございました。