

大阪・関西万博におけるパビリオン等地元出展に関する
有識者懇話会 第2回 議事概要（メモ）

■日 時：2020年2月20日（木） 15時00分～16時40分

■場 所：大阪市役所屋上階「P1会議室」

■出席委員等：※敬称略。五十音順。所属、職名は開催当時。

（委員）

東 博暢（株式会社日本総合研究所リサーチ・コンサルティング部門 プリンシパル）

大西 流星（株式会社ジャニーズ事務所所属なにわ男子メンバー）

佐久間 洋司（大阪大学学生人工知能研究会／AIR 代表）

澤田 裕二（UG WORK 合同会社代表／プロデューサー）

鈴木 裕子（株式会社 Office musubi 代表取締役）

Nigel D. R. Simpson（公益財団法人大阪観光局大阪観光アドバイザー）

西澤 良記（公立大学法人大阪理事長）

森下 竜一（大阪大学大学院医学系研究科 寄附講座教授）

（特別アドバイザー）

つくくみ（音楽家、総合エンターテインメントプロデューサー）

～中野大阪府政策企画部理事からあいさつ。

西澤座長から開催趣旨の説明。

事務局から資料3の説明。

【発言要旨】

《西澤座長》

それでは、検討にあたり、具体的なイメージやアイデアをお持ちの委員の方から、ご提案についてプレゼンテーションを行っていただきたいと思います。

時間の都合もございますので、ご提案いただける委員の方は、1人8分程度でプレゼンテーションをお願いいたします。終了1分前になりましたら、合図を入れさせていただきます。

全てのプレゼンテーションが終わりました後、意見交換のお時間を取らせていただきますので、よろしくお願いいたします。

それでは、50音順ということで、東委員 からよろしくお願いいたします。

《東委員》

いつもの宿命で、50音順ということで、いずれ逆になることを期待しています。早速ですが、8分ということで全体像を整理してまとめていますので、順番にご説明いたします。

まず1ページ目、改めて「いのち輝く未来社会のデザイン」をどうやって体現すべきか、ということで、やはりコンセプト、万博である以上、未来でも色あせないメッセージが重要。我々も

振り返って、前の万博がどうだったかレビューしていますけど、100年後に振り返って、2025年どうだったかと振り返った場合、思想的哲学的な部分が大事ななと思っていますので、そこも含めながらワクワクする展示ができるのかという観点でまとめます。

まず、万博のレポートでは、もともと人類共通課題解決とか、人類の幸福な生き方、それを支える社会システムをどうするかという「未来を示そう」ということがもともとのテーマです。

その中で、新しい社会、日本はG20で、Society 5.0を、大阪デklarेशनで、G20で合意いただいた内容ですけれども、Vision of human-centered society、人間中心の社会ということはどうやって展示するかということが一つあるかと思います。

新たな経済システム、これはSDGsにも繋がりますが、現在経済成長をGDPで測るというだけでなく、新たな指標として幸福度等の議論を世界中でされていますから、産業革命の先の資本主義ってどうあるべきだろうというところを、ある種メッセージとして出せればと。幸せとかソーシャルキャピタル的なものとか、価値観と指標が変わってきているということで、やっぱり人々のライフスタイルが随分多様化しています。

個人やコミュニティが随分力を持ってきて、それぞれの選択肢が増えてくると。その中で我々の特に25年になったときに、一つ、私が考えるコンセプトとして、人類の死生観や倫理感、規範というものの転換期であるということを示せればと思っています。

今節目だと思います。その中でどういうコンセプトを出すかと。その中でちょっとレビューしてみましたけど、幸福について考えたときに、World Happiness Reportとございますけれども、日本は、先進国として最下位で今58位です。特に低いのが、ソーシャルサポート、困った時に頼れる人がいるかどうかって話ですけど、フィンランドは確か30人ぐらい超えていますけど、日本で見たら1人か2人かという状況。そういう意味では、大阪のおせっかいと言われる人が、どれだけいるんだっていう世界ですね。

二つ目が人生の選択肢ですね。人生の選択肢の自由度が低すぎると、これが日本の結構幸福度を下げている特徴です。

あと、寛容度というのは、ある種、寄附するかっていう、ギフトエコノミーみたいな世界ですけれども、ここの文化が根付いてない。ある種、気前ええ人たちってことですけど。これが世界の幸福度の一つの指標になっているんですが、やはり幸福とは何かということ考えた場合、特に一番人間にとって重要なものは何かということはどうやって示せるかというところが一つ重要かと思います。

特に、日本の場合は、頼る人間も少ないですし、年代によっても幸福度がまちまちだという状況をどう改善するかです。

次は思想的な話ですけれども、申し上げた少し四次元的な展示になるだろうといったところのコンセプトイメージを示しています。

ひとつは、人間性の拡張、五感をどう拡張していくのかという世界が来るだろうと。全体のイメージですけれども、インターネットができて以降、ずっとサイバー空間が膨張し続け、データが蓄積・流通されています。VRやAR、それこそVTuberやYouTuberが色々出てきていますが、リアルな世界のバーチャルな世界は2種類ありまして、現実をミラーリングしているというか、現実のデータをどんどんデータを上げていって、それをデータマネージメントするリアルとパラレルのミラーの世界と、あとSF、サイエンスフィクションですね、新しく

コンテンツを作ってキャラクターを作って、別のエンターテインメントの世界というか、この二つがサイバー空間で同居しているっていう状況ですけれども、今後これがどんどん融合してくると、そうすると現実のものなのか、これSFなのか、最近フェイクニュースが話題になっていますけれども、何が真実で何が虚構か入り混じった世界、社会が到来する。

時空間の観点で、特に時間の流れで言いますと、再生医療の話題も山中先生がいらっしゃいますので触れておきますと、今まで、一方通行に流れた時間というのが、サイバー空間では戻せませんし、特に再生医療の話が出てきたので、細胞レベルでも若返らせることが可能となった、時間を戻し再生することが可能となるパラダイムに人類が直面している。生命はどうあるべきだというような議論も出てきており、時空間のとらえ方が根本から変わる。

そういうある種、コンセプトチュアルなメッセージを25年に出せないかたらしいのかなと思います。将来的に、それをどうやって見せていくのかということ、命とはということで少し考えていたところですが、元々、シュレーディンガーさんが、生命とは何かを論じているのが1944年位です。

それからどんどんデジタル化が進んできて、最近、CESではサムスンさんがNEONという人工生命みたいなものを展示されていましたが、本当に実在する人物ではないですが、極めて人間に近い感性を持つAIとか、加えて、特に亡くなった方が再現され歌ったり、生存者と語らったりするようなことも表現されてきており、まさに倫理的にも色々物議をかもし出しております。これからサイバー・デジタル融合した先に、過去、実在した人物がまた今の現実世界へ再生された場合、亡くなった方の権利をどのように扱うか等の議論の先に人類が新たな境地へ踏み出すのでしょうか。

一方で、少しエンタメに触れますと、私は現在30代ですが、例えば、初音ミクが出てきて、YouTube、ニコニコ動画が出てきたタイミングで大学時代を過ごしていますが、それがカルチャーとして定着してきた世界をリアルタイムで見えています。さらに若い世代はVTuber。こういう楽しい世界もあれば、一方でシニアになって健康・未病対策のような、社会課題も一方である。それを二つ同時に世代を一気通貫に見せる展示はどうするかというところが、一つ重要なテーマかなと思っています。

展示の方法に関しても何パターンかあるだろうと、Connectedと書いていますが、あとHuman-X Interfaceみたいな、人と何かインタラクションするかというところ。ちょっと25年には、準天頂衛星が順調に打ちあがっているはずで、内閣府の宇宙戦略室と「みちびき」をどのようにエンターテインメント利用しようかという検討もしている所です。準天頂7機体制でぐるぐると地球を周回し、そのときの地上の通信状況は当然5G、beyond 5Gになっていますから、サイバー空間からリアルタイムで高精細なコンテンツを位置情報も正確に落とすことが普通にできるだろうと。

これ、ミックスリアリティ、いわゆるMRの世界ですが、準天頂衛星7機を使えば、設計したサイバー空間をぴたっと位置情報を補正しリアル空間に投射することができます。

これは場所によらず、例えば、欧州とか特に準天頂のカバーエリアのオーストラリア、ASEANで大阪と同じような空間をMRで同時に再現することができるかもしれません。世界中の人たちが、大阪万博のパビリオンにログインするとか、同じコンテンツを世界で見るということも可能となり、世界を一体化することも一つのテーマとしてあるかなと。もちろん大阪に来ないと楽しめない体験は必須ですが。また、スマートフォンを使わず、対話や5感操作だけで完結する

等。

最後、課題解決型の展示ですけれども、これから自分でデータを持つ時代になります。自分の健康とか、命に関わるデータを自分で持っていていろいろ自身で判断していく時代になるかと。大阪の歴史を見ますと色々な取引が出てきております。大阪では、江戸時代では銅座で銅の取引がなされ、米の先物取引が行われ、明治の初めにはデリバティブ等の金融商品が来ています。令和に入ってこれからデータの信用取引どうするんだっていう議論が、世界中で起こっていますけれども、自らのデータを、信用の取引市場の中で、いかに自分でデータを持って、活用すると健康になれるのか、豊かな暮らしができるのかというようなことを体験できたらいいなと思っております。

このような新たな試みは、大阪・関西でスタートアップ、いわゆるベンチャーですね、新しいベンチャーの技術やアイデアは、大学・研究機関等にたくさんありますから、そういう英知を結集して未来をデザインするということができたかなと思います。

最終的には、そのような先端的な社会が到来すると、改めて最後、人類は自然とは何かというところに回帰する、そのようなところまで追求したいと思います。ネットワークを完全に断絶された桃源郷はどうあるべきなのかということに、議論、人類は戻ってくと思います。そういうアナログデジタルを改めて問い直すというのは、万博でできたらと思います。以上です。

《西澤座長》

どうもありがとうございます。それでは続きまして、大西委員お願いいたします。

《大西委員》

関西ジャニーズJr.のなにわ男子、大西流星です。

本日は、卒業式の予行練習をしてから参りまして、高校3年生の18歳ですけど、明日、卒業式ということで、この会議に、この制服で出席するのもこれで最後になるんですけども、優しい目で見守ってください。今日は、皆さんみたいにとともうまくまとめられてはいないんですけども、今回は僕たちが今、5年後の大阪・関西万博に向けて、関西ジャニーズJr.としてやっている活動であったり、そのご紹介をしていきたいなと思っております。

今年の1月11日から13日の3日間、僕たち関西ジャニーズJr.で初めて京セラドームのコンサートをさせていただきまして、そのときのオープニング映像を見ていただきたいんですけども。(動画を放映)

こんな感じなんですけど、こうやって僕たち若者が思っている、夢洲ってこのように、高い建物があって、ちょっとしたパワーがあってみたい。そういう夢を詰めた、こういう街になったらいいなというものも、コンサートのはじめにオープニング映像として使わせていただいたんですけど、こちらが、万博を盛り上げるために、やっぱり僕たち若者世代が、この万博というものをどう向きあっていくのか。

僕たちにとって初めての地元出展ということで、万博がどういうものかもわかってないんですけど、このすごく大きなことで海外の人がたくさんきて、そういうイメージがあるので、どう関わっていくのかということで、僕たち関西Jr.が、5年後の大阪・関西万博に向けてやろうとしているプロジェクトがあります。それがこちらです。

こちらが、「関西アイランドプロジェクトRoad to 2025 未来に向かって」というプロ

プロジェクトとして、こちらが、2025年4月13日に、大阪・関西万博が開催されるんですけど、僕たち関西Jr.も未来を作るために、5年前の今年の2020年の4月13日より始動しようとしているプロジェクトで、このプロジェクトは、コンサートであったりとか、いろんなエンターテイメントを使って、若者が5年後の大阪万博のために、5年かけて自分たちも成長していきたいですっていうことを、プロジェクトにしたものなんですけど、この未来に向かってという言葉が、嵐さんの曲でジュニア時代から歌われている「明日に向かって」という有名な曲がありまして、その曲が代々受け継がれていて、今も受け継がれている曲なんですけど、これはジャニーズさんがすごく大事にされていて、明日に向かってという若者が、明日何があるかわからないけど、明日は絶対今日よりも一歩前進していこうという、そういう思いが込められているので、僕たちは5年後なので、未来に向かってというサブタイトルにしました。

それで、このエンターテイメントを通して、大阪・関西万博を僕たち若者が背負っていくというものを、プロジェクトとさせていただきます。

それで、またちょっと話は変わるんですけど、大阪・関西万博が、2018年11月に決まったと思われるんですけど、2018年の1月にジャニーズさんが、僕たち関西Jr.に関西アイランドという曲をプレゼントしていただきました。それがこの曲になります。

(動画を放映)

こういう感じの曲になっておりまして、はじめ、僕たちジャニーズさんからいただいたときは、本当にもう大阪コテコテの曲で、「何やこの曲は」と思って歌っていたんですけど、改めて、この大阪・関西万博が決まってから、この曲を改めて聴くと、この赤字にあるように、この関西アイランド「遊びの街 満足100%」、そして、「エンターテイメントいらっしやいな 喜び 100%」と言って、ちょっと今思うと万博とリンクするような、ワクワク感が感じられる歌詞になっていまして、やっぱりこれからは、仕事とかはロボットやAIが中心になっていくと思うんですけど、やっぱりエンターテイメントだったり、その会話とかは、やっぱり人と人とが作っていくものだと僕は思っていて、それはやっぱり、今10年若返る、10歳若返るようなプロジェクトみたいなのもありますけど、やっぱり僕たち若者からしたら、それはちょっとあまりピンとこないのもあるんですけど、僕たち若者がピンとくると思ったら、携帯がなくても楽しめるようなパビリオンというもので、やっぱり、今すごい携帯も進化してきて、やっぱりいろんなことがSNSであったりとか、できることが増えてきているんですけど、それ以外にも、やっぱり人情、やっぱり関西にとっては人情というものが、とても素敵だと思うので、やっぱり会話を通して、エンターテイメントも通して、やっぱりこれは何年経っても変わらないものだと思っているので、それを大事にしたいなと思って、僕は人情パビリオンというものをしたいなと思っております。

詳しくは決まってないんですけども、これからちょっと頑張って、練って練って考えていきたいなと思いますので、ぜひともよろしく願います。ありがとうございました。

《西澤座長》

大西委員ありがとうございました。そうしましたら続きまして佐久間委員よろしく願います。

《佐久間委員》

よろしく願います。大西さんからは若者に10歳若返りだけでは難しいという指摘があったかと思いますが、かといって若者と10歳若返りのようなテーマの魅力的な部分をどうやって

結び付けるかというのは至難の技だと思っていて、僕も考えていることを一つご提案できたらと思います。

ポイントとしては、若者に対してはエンターテインメントとテクノロジーの掛け合わせが有効だと思っています。まず、大阪・関西万博のメインテーマを単純に健康長寿という意味だけで解釈したら、これは若者から遠くなってしまうということは、前回からお話があったかと思っています。かと言って、展示するだけでテクノロジーを打ち出していいのかというと、それはあまりにも博物館的だと思っています。最先端のテクノロジーを展示するのではなくて、結果として感じてしまう。例えば、大西さんやつんくみさんのおっしゃっているようなエンタメを見に来たのに、あるいは、何かしらのゲームなどをやりに来たのに、いつの間にかテクノロジーや10歳若返りということを体験させられている、という構造を作るのが大事だと考えています。

あくまで一つのアイデアとして、バーチャルYouTuberがいまも流行っていると僕は認識しているので、その話をしたいと思っています。まず、先ほどもお話しがありましたが、初音ミクというVOCALOID、これは日本のサブカルチャーとして定着して、ついにはコーチエラというアメリカ最大級のフェスにも出演することになっています。僕自身は、中高生のときにVOCALOID音楽を聴いて育ちました。東さんの世代が大学生や大人になったばかりの頃に作られたものを、まさに中高生のときに聞いて育ったのが僕たちの世代であって、そして僕たちの世代が作り手側に回っているのが、このバーチャルYouTuberといった文化で、その担い手として活動しているわけです。ただし、初音ミクとかVOCALOIDというのは完全なIPとして機能していて、中に人がいないというのがポイントだったんですが、今回は打って変わって中に人間がいる。「私自身がキャラクター」として振る舞うというのが、このバーチャルYouTuberの一番面白いところです。

これは生身の人間ではなくて、3DCGのアバターがキャラクター本人として振る舞う、この右下の写真に出ているのが、モーションキャプチャで動きをとっているんですが、これに合わせてキャラクターが動くという仕組みを作っているのが、キャラクター本人がさながらアニメから飛び出して、自分たちと同じ世界で生きているかのような活動をするという文化になっています。関西ジャニーズJr.さんでも、バーチャルYouTuberではないですがバーチャルタレントとしてまさに活動されている方がいらっしゃると思っています。

バーチャルYouTuberの中で一番有名なのが、こちらの「キズナアイ」で、世界でも登録者数400万越えで総再生数も4億回ということで、普通のタレントやYouTuberと並べても遜色ないぐらいの人気があるバーチャルYouTuberです。訪日観光大使やナビゲーターなどの役割はもちろん、地上波番組も持っていたり、有名ゲームともコラボしていて、ライブの視聴者数が累計で100万人というのは、かなり多いんじゃないかと思っています。彼女の活躍はまず取り上げられるかと思っています。

もう1人ご紹介したいのが、このバーチャルシンガーの「花譜」という女の子なんですが、この子は、日本のどこかに存在することも一つのテーマにもなっていて、例えばミュージックビデオも全て、渋谷の街中を歩いたりする。彼女が歩いている様子を、このキャラクターが実際に街を歩いている映像といった表現で徹底して作られています。初ライブのクラウドファンディングでは500万円があつという間に集まって、結果800%を超える4000万の支援が集まって、去年のキャンプファイヤーのアワードで総合賞を受賞しています。さらに面白いのは、彼女は中学3年生という設定なんですが、本当に中学3年生なんですよね。実際、彼女は高校受験のときに活動を

停止するというある意味での生々しさが、ファンには評価が高くて、バーチャルだけれども存在しているという、そのリアルなところに若者は惹かれていると思います。

もう一つアプリをご紹介したいと思います。僕たちはハンドルネームやアイコンを使って、Twitterなどでペルソナを使い分けていますよね。下の世代になるほど当たり前でペルソナを演出していて、ここに対してアバターが加わってくるだろうということは一つ言えると思います。REALITYというアプリをグリー系の会社、WFLEが出しているんですが、誰でも簡単にiPhone一つでVTuberになれるというアプリで、少しずつ流行ってきています。この自由なアバターを身にまとうという文化が当たり前になっていくとしたら、それを大阪・関西万博から世界に見せて、アプリやプラットフォームを総取りすることも不可能でないと思っています。

今回ご紹介した3社が、3D系のVTuberでは先端を行っている会社だと理解していて、「キズナアイ」を出しているActiv8さんは、「生きる世界の選択肢を増やす」、キズナアイというのはエンターテインメントですが、エンタメが引っ張った先のもう一つの世界に、私達をアップデートするのだというようなことをおっしゃっています。「花譜」という女の子をやっているスタジオも、音楽と物語でバーチャルの理想的な世界に私達を魅了していく、というようなことを言っています。そしてREALITYアプリ、バーチャルYouTubeになれるアプリはまさに、なりたい自分で生きていくということを実際にも実現するプラットフォームの提供をしているのだとおっしゃっています。そういうことで僕が流れを汲んでいるなどと思うのは、大阪・関西万博で、自由な身体と声で生きる、リアルに溶け込んだもう一つの世界というものを世界に向けて発信するということです。

そこでこういったパースを作ったんですが、まずリアルな建物として東京国際フォーラムみたいな建物がある。そこに対して、まさに先ほど東さんから話あったかと思うんですが、いろいろなバーチャル、サイバーなワールドが重ね合わさって、それがピン止めされたかのような空間として、この現実の万博会場が作られています。実地で僕たちが来場すると色々なワールドに自由にアクセスできるし、それは同じ空間にあるけれどもレイヤーが実は違うので、このパラレルワールドを自由に行き来できるような、魔法のような建物が万博で実現できる。例えば、世界からも事前にアクセスはできるんですが、そのアクセス権を地域ごとに限定的にすることによって、自由にワールドが選べる万博会場のプレミアムさを出すことも可能だと思います。

技術的なポイントを先にご説明したいんですが、この左下にあるまとめをご覧ください。いわゆるサブカル的なエンターテインメントとテクノロジーの強みを含めて、直感的に3DCGアバターをリアルなものから、アニメチックなものまで作ることができる。また、リアルタイムの音声変換、男の子の声から女の子のかわいい声にすることも当然できるようになっています。これは性別だけでなく音声までもっと発展していくでしょう。いわゆるAI、ディープラーニングの発展によって自動音声翻訳が、今は日本語で話していますが、これが中国の方にとっては中国語でそのまま聞こえているといった変換もできるようになる。こういったテクノロジーを多様に使っていくことになるわけですが、テクノロジーを見せるためにやっているのではなく、体験しているうちに技術のすごさに触れてもらう。そして、極めつけに、VRと5G、VRデバイスを通じて、万博会場の内外、アメリカからでもこの空間にまさに存在しているというのがポイントになるという風に思います。性別や年齢を超えた自由な身体や声、そして言語も超える。バーチャルとリアルな空間が折り曲がった、その区別がつかない世界にアクセスする。これは本当に精神だけ、魂だけでコミュニケーションする世界観だと思い、これはある意味では天国のようなものを実現するとも言えるのかもしま

せん。

最後になりますが、これは来場者としてこの空間に確かにアクセスしているので、数億人が来られると言えると思います。また、万博に訪れる前からアプリで交流することができて、そういう期待値を高めて、訪れて帰った後も万博会場で新たに知り合った人とSNSで繋がることのできるというアプリとして、先にも続くというのは面白いと思います。かつ、コラボアバターの配信や様々なコラボ企画によって、日本がこれから売り出したいコンテンツなどを、このプラットフォームを通じて、世界に押し出すといったことが可能になるのではないかと。そんなエヴァンジェリスト（伝道師）的な役目も果たしうると思います。

もちろん、ここまで大掛かりなものに限らず、バーチャルタレントであったり、バーチャルYoutuberというものの活躍は、この5か所に設置されている「空」でのバーチャルライブであったり、あるいは、それぞれの来場者の横について、いつでもナビゲーションをしてくれるといった様々な組み合わせ方があるのかなと思います。僕からはあくまで、若者のなかでもバーチャルYoutuber寄りのごくごく際立った意見ではあるのですが、こういった文化や技術が流行ってきているんだということを1つご紹介させていただいて、僕からのご提案とさせていただきたいと思っています。ありがとうございます。

《西澤委員》

ありがとうございます。それでは、森下委員。

《森下委員》

前回欠席いたしまして申し訳ありませんでした。

私の方から、もうちょっとなんといいですか、クラシカルなパビリオンのイメージをご紹介しようと思うんですが、テーマが10歳若返りパビリオンということで、どうゆうことが可能かということで、今民間ベースで色々アイデアを集めております。その辺を少しご紹介できればと思います。

万博の1つのテーマとしては、SDGsということがありますので、やはりこれに対してどういう風に対応していくかっていうことを、パビリオンのコンセプトとして明確にしていかなきゃいけないんじゃないかと。10歳若返りという観点で言いますと、SDGsの中で書いてありますような、3番、9番、11番、17番あたりが、該当するゴールではないかという風に思っています。

そうしたコンセプトの中で、ご提案としてはアンチエイジングエッグという、10歳若返る世界を「たまご」から考えて、何故「たまご」か、ということなんですが、今の老化の基礎研究は、随分と進んでまいりまして、老化というのは受精した状態から、もう始まっているということが分かってまいりましたので、そういう意味では、若いときからしっかり、将来を見据えてもらって、活動してもらうことが、健康長寿を実現する非常に大きな手段ではあるので、若いから必ずしも健康を気にしないでいいっていうわけではなくて、むしろ、そういうことも考えながら、楽しんでもらいたいということで、アンチエイジングエッグというコンセプトを提案しております。

そうした「たまご」ということで、パビリオンの外観イメージも、たまご・繭をイメージするものはどうだろうか、実際にそれぞれ生まれた歳から何歳というのがあるのですが、そういうものを忘れてもらって、生き生きと過ごせるような場所を作れないか、その中では、若い人と歳をとった人、皆が、共有できるものをどれくらい取込んでいけるかが、1つのポイントかなという風に思っております。

具体的に何をやるのかということなのですが、1つは、やっぱり生命ということがどれだけ不思議か、そういうことを体験できるような旅はどうだろうという風に思っています。例えば、入ったところでライドに乗ってもらって、人体の不思議を色々体験してもらおう。例えば、脳がどういう風に出ているのか、あるいは、心臓というのが、どういう風になっているのか、そういう学習をしながら、その間にそれぞれの方の、例えば血管年齢であったり、脳年齢だったり、肌年齢であったり、あるいは精神年齢そういうものを、測定していくことはできないか。これは技術的には十分できるレベルに来ているので、そういうのをまさに規制を取り払ったような、特区で最先端の技術を実用化したものですね、体験してもらおう。

そうすると、旅が終わったところでは、例えば55歳というですね自分の年齢があったとして、肌年齢は65歳、あるいは脳年齢は逆に若い45歳、こういうのが出てくる。それに対して、10歳若返りたいのとは何か、例えば、肌年齢を10歳若返らしたいのであれば、それに応じた最適な食生活、あるいは運動、あるいはサプリメント、こういうものは、AIを使って提案をして、どのように行動に移せば、10歳若返ることができるのか、それを示せるような1つのゾーニングができればいいんじゃないかという風に思っています。

特に食に関しては、実際にその食を選んだ方に関しては、幸せレストランと言いますが、10歳若返りレストランというものを用意して、そちらの方でこういう食事をすれば、10歳若返ることができますよ。という具体的な体験ができるようにできないかと。

特に大阪ということを考えますと、粉ものの文化ということで、一般的に言うと、お好み焼きとか、うどんという、どちらかというと、太るとかそういうイメージがありますがけれども、例えば、食べれば食べるほど痩せるお好み焼きとか、あるいは、より認知機能を維持できるうどんとか、そういうものが提供できれば、大阪の食と科学的なエビデンスに基づくアンチエイジングとか、若返る技術というものを体験してもらえんじゃないかと。

もちろん、1回食べたから10歳若返るといのは、難しいですけども、そういう食生活とか、生活習慣を覚えてもらうことで、例えば1ヶ月ぶりに来ると、初めに肌年齢を測定したときから、10歳若返っていたとか、2回目、3回目の、パビリオンに来てもらうと、そういう風につなげてもらえないかと思っております。

もう1つは、先ほど東さんからお話があった世界に繋がる、これ80億人と繋がるのが、1つ大きいテーマだろうと思います。前回のロンドンオリンピックは60億人と繋がったと言われますが、万博では、世界80億人の方と繋がるようなイベントができないか。

このステージでは、先ほど佐久間君が言ったような、VTuberを使ったような、あるいは最先端のテクノロジーを体験してもらって、そこに東さんが言ったように、世界から入ってもらって一緒に楽しんでもらう。同時に、これ後ろは実は、世界地図をイメージしているんですけども、どこから何万人が参加しているみたいなものをリアルタイムで見せていって、今、世界1億人とこの場所を共有している。そういうことが、明らかになれば、非常に世界と繋がる万博・EXPOという、イメージが作れるのではないかと、場合によっては、世界の1億人でヨガをして、ギネスブックに挑戦といったような企画もできますし、歌を聴いてもらって、例えば、60年代の歌を世界中で聴く、あるいは、今の日本の歌を世界中で同時に聴いてもらう、いろんなバージョンが考えられる。

万博がどの位の時間が、24時間、本当にやるかどうか別にして、できるだけ世界の方が色々な時間帯で入ってくれるような、そういう仕掛けをすることで、大阪の魅力というものを世界に知ってもらって、魅力を知ったら大阪に来たくなるんじゃないかという風に思いますから、インバウン

ドにも繋げていけるんじゃないかという風に思っています。

全体のパビリオンのイメージですけども、先ほど言いましたが、歳を忘れるエリア、そして幸せレストラン、そしてステージ、また、大阪あるいは関西にある色んな企業の方が持っているテクノロジーを紹介できるようにとか、そういう場所も用意できればいいんじゃないかというふうに思っています。

先ほどの佐久間君の素晴らしいVTubeよりだいぶしょぼいやつですけども、例えば、終わったらこういうアバターを提供して、つながった画面を元にして10歳若返ったらどうなのか、逆に、大西君のような若い人が20歳、歳を取ったらどうなるのか、そういう遊びの要素も入れながら、健康というのを考えるようなものがあつたらいいのではないかと。色々な方々にもご協力いただいております、10歳若返りプロジェクトということで、今、色んなアイデアを出してもらっております。

そうした中で、世の中の方がどういうことを10歳若返りと考えているか。そこに関しても、ちょっと意見をいろいろ集めています。コミュニティサイトをオープンいたしまして、10歳若返りパビリオン、アイデアがどういうものがあるかということで、実際、応募をしています。現時点で、既に、7万人のリーチがありまして投稿も2000件を超える形で、非常に多くの方がご興味を持っているということが実際にわかって、ここでは、2025大阪・関西万博のパビリオンのアイデア、一体何を10歳若返らしたいのか、アンチエイジングの期待とか、若々しくいるための秘訣というものを実際にアンケート取っているんです。

1番多いのは顔が多くて、2番目が肌、あるいは髪とかお腹、お尻、女性の方が今のところ多いかもしれませんけれども、意外にやはり外観が変わるといふ部分というのが、結構、10歳若返りという点では、多くの方が興味あるという結果が出ております。もう少し、質的な観点からひも解くと、脳であったり、思考であったり、色んなところに関わってきますので、そういうものをうまくマイナス10歳になったらどうなるのか、プラス10歳になったらどうなるんだろうか、目に見えないものを体験、そういうことが出来るようになればいいのではないかとという風に思っています。

論点整理ということに関して、少しご提案があるんですけども、前回の議事録を見ますと、やはり大阪府市のパビリオンって何をするのか、国のパビリオンも同時に動きますし、先ほどお話あったように、関西広域連合のパビリオンも動きますので、そこであまり重複があってもよろしくないんじゃないかと、その意味では、国とのすみわけというのが、非常に重要なポイントという風に思っております。国のパビリオンは、まだはっきりしたものは決まっておられませんけれども、私は、政府の健康医療戦略参与もやっております、健康医療の戦略の中では、ライフサイエンスの国としてのパビリオンを出そうと検討をしております。そういう意味では、再生医療といった最先端のものは、むしろ国のパビリオンの方が相応しいかもしれない。

ですから、大阪と、国と、どういう風に健康に関して提示していくのか、一部ダブるのも全然いいと思うんですけども、あまり多くダブるとあまり面白くないかなという風に思いますので、このあたりも少し議論が必要かなと。

また、佐久間君が言ったようなものに関して、おそらく国でもできる可能性があるのですが、じゃあ大阪と同じ技術を使った場合に、何をさせるのか、このことは1つ議論が必要だろう。

それから、もう1点は、資金調達の議論をする必要があるんじゃないかという風に思います。これ、いくらかかるのかという試算は難しいんですが、恒久的な施設とするとやはり70から100億円位の数字が出てくる可能性があると思うんです。そうすると、やっぱり企業だけの負担という

ことができるかどうか、そこに、ふるさと納税を使ったりとか、クラウドファンディングを使うとか、いろんな手法を考えていかなきゃいけないんじゃないかという風に思います。

最後に、レガシーということに関して、やっぱりパビリオン施設は、大阪府市としては、ぜひ残したいなという風に私は思いますし、世界の方が2度、3度来たいと、そういう風に思えるものを造る必要があるという風に思います。建物としてのレガシー、もう1つ大きいのは、やはり全世界から2800万人の方が来る。あるいは、全世界の数十億人が繋がってくる。こういうサイバーデータを、どうやって残していくのか、これ、将来日本の人口が減る中で、サイバーシティとしての大阪として、非常にやっぱり意味を持ってくるんだらうと思います。そういう意味で、どのように繋げるかということが重要です。

そういうことで、大阪府市の方だけでなく、政府の方も、大阪商工会議所が取りまとめて、未来医療のモデルルーム館というご提案をしていますので、ちょっと見ていただければと思います。

もう1点は、プラットフォームとしてどういう風に、世界最先端都市を創るか。スマートシティ、スーパーシティというのをベースに、いま議論が出ておりますけども、こういうインフラ等としっかり結びついた議論をしていく必要があるんじゃないか。その中で、特に最先端の技術や実行できるような、先ほどの話とも可能になってくるのかなという風に思っておりますので、個別のパビリオンだけでなく全体像を見た中で、議論していくということが重要だということ、少し問題提起させていただきました。以上です。

《西澤座長》

ありがとうございます。それでは本日ご欠席でございますけれども、遠山委員からご提案を預かっております。事務局から説明させていただきます。よろしく願いいたします。

《事務局》

それでは、遠山委員の提案につきまして、事務局の方から説明させていただきます。

遠山委員からのご提案につきましては、レガシーとして残せるものという観点から、高齢者虚弱予防、認知症・依存症最前線などを実感いただける、モデルハウスを展示してはどうかという提案であります。

実際に体験してもらうメニューとしては、AIを用いた健康生活・高齢者のリハビリサポートとして、ドアノブの生体認証、例えば指紋認証などで認知症の方が室外へ、出ようとするのを感知してロックする技術を展示し、徘徊防止や脱出防止につながることを知ってもらい体験してもらうというものでございます。

また、リハビリが必要な高齢者向けに、室内に傾斜を設けたり、適度の段差を設けて自然と運動効果が上がるなど、いわゆるリハビリができるモデルハウスを展示し、体験してもらってはどうかという提案でございます。これらの実現にあたりましては、大手住宅メーカーにご協力をいただくということもおっしゃられていました。その他、認知症・依存症の最新診断法や治療法の展示・体験、発達障害児の早期発見ツールのデモンストレーションなどの提案をされておられまして、あとで説明をさせていただきたいと思っております。

まずは、認知症と依存症の診断と治療についてであります。認知症といいましても、若い人でも発症するアルツハイマーと、老化による物忘れは全く異なるもので、高齢者の認知症でも、家族の名前を忘れたり、食事をしたかどうかわからないといったアルツハイマー・認知症を早い段階で見

極めて、適切な治療に結びつけていくことが大切であるということで、認知症には、MCI、軽度認知障害という前段階があり、この段階で発見できれば、その進行を遅らせることや、健康な状態に回復させることもできるという風に伺っております。ただ、これを放置すると5年で約50%が認知症へとステージが進行していくということでございます。

それでは、このMCIをどのように診断し、治療するのかということで、次のページになります。タイトルに、脱Aβ戦略による新規認知症克服戦略と、難しい標題が書かれておりますが、このAβとは、アミロイドβの略称で、アルツハイマー病の要因とされるタンパク質、アミロイドβと言われるものなのですが、これまで、このAβの上昇を抑えることを中心とした診断や創薬の研究が進められてきましたが、色んなところで失敗してきたということで、これに対し、奈良先端科学技術大学院大学の塩坂教授が、1995年にマウスの脳の中の記憶を司る海馬というところがあるのですが、この部分に特異的に現れる遺伝子を発見し、図のところにカッコで書いていますが、ニューロプシン(KLK8)と名付けられておりますが、このニューロプシンが海馬において神経活動の活性化、あるいは抑制に影響し、アルツハイマー病の前段階の際には、その血中濃度が上昇するという報告が最近相次いでいるということで、この特性を利用いたしまして、血液でのMCI早期診断薬の簡易キットなどの開発を進めるということを行っております、このキットを使うとMCI、軽度認知障害の有無を5分程度で判定できるようになるとのことです。今後、府立精神医療センターを中心にこれらの治験が始まるということです。

次のページになりますが、アルツハイマー病の新たな治療方法といたしましては、光照射による治療法の開発が進められているそうです。先ほど申しましたように、記憶をつかさどる海馬というところでは、神経元と、いわゆるニューロン、この図の真ん中のところでは、海馬インタニューロンの活性化ということが書かれてはいますが、神経元と神経元をつなぐ結合部分、これが活発に活動している時に記憶が作られると考えられていたということです。

このため、この図の真ん中のところ、γ帯域波長の光を海馬に照射することで、ニューロプシンの過剰蓄積を除去し、併せてニューロンの活動を活性化させることで、アミロイドを低下させ、認知症の軽減につなげることができるそうです。こういった治療法についても、今後、府立精神医療センターと民間事業者との連携によるマウスを活用した研究がスタートするとのことでございます。

次のページになりますが、こうした、簡易診断キットによる認知症発症前診断や、光治療といった認知症の新たな治療法の治験の成果など、認知症克服のための取組みを万博において、披露し、体験もしていただければ、ということでもございました。

次に依存症についてですが、現在、科学的な診断方法がないということなんですけれども、そうした中で、人の血液には希少金属が含まれており、薬物中毒などの際には、希少金属が増加することがわかりまして、これを診断に生かすための開発が進められているということでございます。

一方、治療法に関してですが、成人になっても脳の海馬では新しい神経細胞が生まれており、この神経細胞が抗うつ効果や記憶学習能力の向上に関与し、運動を行うと神経新生が増えることが知られているということで、そのメカニズムはよく分かっていませんでしたが、大阪大学神経細胞生物学の島田昌一教授らの研究で、運動によって脳で放出されるセロトニンという「幸せホルモン」が、セロトニン受容体を活性化いたしまして、海馬で神経新生を増やし、抗うつ効果を生じることが、明らかにされております。このセロトニンという物質と同じような構造をもつものが自然界にもたくさんございまして、漢方薬等にも使われる植物にも含まれることが分かっており、これらを、

中毒を抑制する薬として使える可能性が高く、他のいろんな中毒に適応が可能かどうかの研究が進められているということでございます。

こうした実験について、マウスの展示等によりデモンストレーションができるのではないかとこの提案でございます。

次に、プロトタイプになりますけれども、発達障害かどうかをチェックするデモンストレーションの仕組みの提案でございます。自閉症の子は相手の目を見ないという特徴がありまして、こうした特性を利用した検査方法により、5分位で発達障害の可能性について判定することができるということです。

初めのページに戻りますが、一番下の部分になりますが、その他、がんセンター開発のがん再発全身検査法、あるいはがん患者の食事サポート、AYA世代がん患者のサポートといったことも、デモンストレーション映像で体験してもらおう。あるいは、これは資料に記載しておりませんが、病院の大部屋などでも隣へ音が漏れないカーテンの開発を進められておりまして、こういったものもモデルハウスで展示し、体験してもらえるのではとのご提案がございました。

また、医療機能だけではなく、AI技術も活用しながら、家族で来て楽しんでもらえるような、未来型の病院というものも見せていけたらと、そういったご意見もいただいております。

以上でございます。

《西澤座長》

どうもありがとうございます。そうしましたら続きまして、私からですがけれども、大阪市立大学と大阪府立大学の学生の有志で構成いたしております、HonaiKude（ほないくで）という学生団体の提案を提出させていただいております。この提案を披露していただくために、本日は、HonaiKude代表の川岸啓人さんと村上由三さんにお越しいただいております。それでは、川岸さんよろしく願いいたします。

《川岸啓人さん、村上由三さん》

我々は、公立大学法人大阪の学生サークルHonaiKude代表で、私が大阪府立大学の川岸啓人、私が大阪市立大学の村上由三と申します。よろしく申し上げます。

本日、初めて参加させていただいたので、まず自己紹介をさせていただきたいと思うんですけど、健康社会と先ほどもありましたが、健康社会のもっと先にある世界っていうのをテーマに、若い世代からこのようなパビリオンをしたい、という案を出させていただきたいなと考えております。

まず我々ですが、大阪府立大学と市立大学の統合に先駆けて、大阪・関西万博の2025年の開催決定を機会に、学生が創るパビリオンの出展をめざして、昨年2019年1月に結成させていただきました。「大阪の学生の本気見せたるで」ということをスローガンに、宇宙空間の模擬体験ができる展示や、今年の春には、人生のいのちのデザインをどういうふうにできるのかっていうような展示をさせていただく予定にしています。

構成員は、大阪府立大学や大阪市立大学、大阪府立高専、また、関西地域の他の大学や専門学校、高校と連携して展示、あるいはそういった万博へ向けての活動をさせていただいて、普段は私の方は、大阪府立大学の方で博士研究員として、博士の学生として、化学分子の2つの化学分子仕様の小さなプライベートルームを作って、その中で分子がどんな会話をしているかっていうのを聞く研究を行っています。

私は大阪市立大学理学部物理学科の3年生で、物理を勉強しておりまして、宇宙空間で粒子がどう動くかみたいな相対論の勉強をしたいなと思っております。

その他にも、心理学を専攻している子もいれば、建築学を専攻している子もいまして、いろんな専門性の学生、あとデザインを専攻している学生とかもいて、その中で、若者の意見を織り交ぜながら、どんなパビリオンを出していきたいかっていうことを議論させていただいております。その中で、僕も最先端の研究をしている1人なんですけれども、そういった健康社会のもっと先にある世界っていうのをテーマとして、展示したいなっていうふうに考えています。

いつも研究室では、がんの早期診断であるとか、アルツハイマー、先ほどもあったようなアミロイドβとか、アクアポリンという、脳の中の分子のメカニズムの研究を行っているんですけども、その先にある、不老不死を実現した世界であるとか、もっと先、不老不死が完成した後、人類ってどうのような人生の選択をしていくのかっていうのが、また、そういう世界になったときに、人がどんな風なことを感じて、どんな人生の選択をしていくのかなっていうところに我々は興味を持ちました。

未来の社会でどんな人が選択をしたり、興味持つかっていうのを知りたいときに、じゃあ未来を万博で創ればいいじゃないかっていうことで、次のようなパビリオンを提案させていただいております。

健康社会、先ほどあったようなアンチエイジングとか、再生医療といった技術の先に、おそらく不老不死が実現した世界が来るっていう風に、僕は確信をしておりまして、その次の世界っていうのは、おそらく人の死生観であるとか、人生の選択肢っていうのがもっと広がっていくと考えております。このパビリオンに入館していただいた皆さんには、このような椅子型のタイムマシンに乗っていただいて、不老不死が当たり前の未来社会にタイムスリップしていただきます。

実現する実際の方法としては、VR技術など、視覚とか聴覚とか触覚などを総動員して、もちろん、先ほどあったような万博外からの参加もできるんですけど、触覚やったり、そういうような、他の会場の空間設計を使って、万博の中でしかできないような疑似体験をさせるようなシステムを作ればいいな、という風に考えています。

この未来社会では、ここに挙げているような、不老不死が実現した世界では、誰もが若々しい体を持っていたりとか、地球の中で、人口が増えていったときに、宇宙に移住したりする人が出てきたりとか、その中には、疲れて自分で肉体的な死を選ぶ人がいたりだとかがあるという風に考えておりまして、その中で、肉体的な死を選んだとしても、人格は、電子的にバックアップされていて、残された人々は、亡くなった方とも常に会話ができるような世界が広がる可能性があるという。

そういう世界がバンと創り上げられたときに、人が何を感じてどんな選択をしていくかっていうのは、みんなそれぞれ違うと考えていまして、最後、その体験が終わった後、選択をした後に、来場者の感想であったり選んだ選択肢っていうのが、1つのこのような木のアートみたいな形で、それぞれみんな選択肢であるとか、感想を系統ごとの葉っぱ、色とりどりの葉っぱにして、死生観だとか、皆さんが感じ、選んだ選択肢っていうのを1つのアートとして、展示できればいいかなという風に考えています。

万博のパビリオンを出たあとに、人生の延長のことを語るのではなくて、どんなエンディングを迎えたいとか、どんな生き方をしていきたいかっていうハッピーエンドについて、話す機会を作れたらいいかと思えます。

今、死っていうのは、暗いイメージを持たれる方が多いと思うんですけど、僕としては、もっと

カラフルな、死じゃなくて人生のハッピーエンドっていうか多様性のあるような、ハッピーな概念にしたいなっていう考えです。そのために、大阪は、なんでも笑いに変えられる力っていうのがあるので、大阪の力で死すらもう楽しくて素敵でハッピーなものでって、いう風に示しています。

パビリオンプロデューサーの案は、少し前になるんですけども、土郎正宗さんっていう先生がいらっしゃいまして、人気漫画の攻殻機動隊の作者で、この方は、大阪芸大出身でして、SF作品攻殻機動隊っていうのは、海外にも莫大な人気を持っていて、人類がインターネットに接続できるような世界観を描いたSF漫画です。

こういう、SF作家の方々をパビリオンのプロデューサーに入れて、今は、SF、サイエンスフィクションですけども、テクノロジーの力でサイエンス、事実なのでサイエンスファクトにできるような、パビリオンを提案できればいいなと思っています。以上です。

《西澤座長》

はい。ありがとうございます。そうしましたら最後に、澤田委員から、計画の取りまとめに向けて、参考になるご意見をいただけると伺っておりますので、よろしく願いいたします。

《澤田委員》

澤田でございます。あいうえお順のはずなのに、私が一番最後ですが、細かいことは気にせずに行きたいと思います。今日は、私はコンテンツホルダーではないので、こういう風にまとめていくと、いいものになりますよっていうことを、とりまとめの一つの考え方を、参考までにお話ししたいと思います。効率的、効果的な出展構想作りのポイントということです。

本事業の要旨ということで、博覧会への出展構想は右に書いてある通りで、テーマと内容、驚きのある表現手法とを、本当はまとめて考える必要があるんですね。

テーマだけ考えても、それを表現する内容が上手く見つからなかったり、逆に表現だけ決めて、そうすると何を話すんだっけ、みたいな話になってしまうので、テーマと実際どうゆう手法で、どうゆう内容と、どうゆうことを言っていくのかということが、一発で決まっていく方がいい。ただ計画が進む段階で、それぞれへと変わっていくってことはあるんですが、その関係をずっと見ていくことが1つのポイントだと思います。

それを、理屈の話なので、頭でっかちになってもしょうがないので、例えばこういうことすっっていう話を、1つのサンプルで3つのパターンを出しています。今回のパビリオンのテーマや内容をこの3つの中で議論していただくという意味では全くなくて、テーマと内容と驚きのある表現手法というのを1つにまとめて考えるということは、こういうことすっっていうことをイメージしていただくための3つのパターンであります。

例えば、テーマですが、3つ作っていて、Aパターンが、いわゆる行政館といいますか、地域の行政体が出すときの1つの定石なんですけども、大阪プラスプライドということです。その地域に暮らしてよかったな、もしくはそこに移住したいなっていうことを、みんなで共有しましょうというのが、大体こういうパビリオンの定石です。これがいいかどうかは別ですね。

だとすると、例えば、私が知っている限りだと、例えば民が作った都、要するに政府が作ったわけではなくて、権力者が作ったわけじゃなくて、みんなで作ったんだと。そのことを表現する素材としては、大阪の人と歴史みたいなことで、大阪万博みたいなこともそうだと思うんですが、そういった物をどうやってやるんだっていうと、イマーシブシアターという手法があります。京都の南

座でやっていましたし、USJのアトラクションでも一部やっていましたけど、演者と観客が融合する参加体験演劇ということです。見る側と演じる側でもなく、みんな一緒にまぜちゃうみたいな。

そうすることで、人間がすごく重要だと、前回の会議で話が出たように、大阪はやっぱり人ですねということを感じていただくために、大阪人といっぱい出会ったり、話す。それは、リアルに話をして、一緒に会って、大阪の人って面白いですねって言うてもらうのが、すごく重要だとすれば、そこにリアルに大阪の人が出てくる。それを繰り返すことで、大阪のファンになる。

というような、非常にこれはローテクなんですね。

例えば、大阪市民を1000人ぐらい、劇団員として集めて片っ端からやるんだってこともあるかなということで、今ちょっと流行しているイマーシブシアター、演劇の世界では新しい話ですね。

Bパターンは、これは少し行政的ですが、QOLの向上とか、社会保障の向上みたいなことですが、例えば、個人データを活用した健康シミュレーションみたいなことを言っています。

これは、例えば、愛知万博のときに環境と言っていたのですが、なかなかピンとこない。恐らく、みんなピンときたのが、あなたの事ではなく、あなたのお孫さんの話です。あなたのお孫さんに、きちっとした世界を残すためには、どういう行動することが大事なんですかって言われた瞬間に、ああそうなんだって、自分の事になったっていうことがあるわけで、やっぱり自分事にしないと、なかなか人間って動かないので、自分事にするために、やっぱり自分のデータをシミュレーションして、今のままではこんなですよとか、もっとこういう風にしたら、こうなるんじゃないかってことをリアルに見せてあげるのが、きっと一番いいんじゃないかっていう仮定で言っています。

そうすると、自分のデータを入れることですね。VR演劇による参加体験型ゲーム、これ、愛知のトリエンナーレで話題になって、今、東京とかでも再演がかかっていますけど、VRを使った仕組みで、例えば、自分でスマホにデータを入れると、その中に自分が入ってくるわけですね。VRを使って大阪の街を色々歩いて、実は、博覧会会場なんかも歩いたりする訳ですが、その中で、自分のデータを行動パターンとして入れておき、こういう事になりますよってことを、もしくは、最近自分のDNAは3世代ぐらい先までいって言っているの、あなたのお子さんは、こうなりますね、みたいなことを見せてあげると、やっぱり行動パターンは変わってくるんじゃないかなみたいな、例えば、体験型で人間を変えていこうですね。

3つ目は、これは逆に先の世界を作っていこう、今の大阪じゃなくて、この先の大阪を作っていこうというようなことに置いてあるもの。最先端産業、文化の都、新しい産業と生活づくりみたいな事という、何となくロボットがいいんじゃないかって、ちょっと思っていますね、大阪大学はロボット演劇とか結構ロボットで色々やってらっしゃいますし、理屈で言えば、文楽なんかも元々、ロボットと人間の共生みたいな事をやっているわけですから、何かそれが産業だけじゃなくて、文化が発展してくるってことはどうだろうかというのを考たんですね。そうすると、例えばアンドロイド演劇とか、ダンスロボットとか、ロボットカフェとか、ロボット介護の最先端とか、とにかく文化的なロボットっていうのは、すごく大阪が多い気がします。

東京でやると、どうしても機能型になっちゃうんですけど、大阪は、やや人間の温かみみたいなものがあって、そういうことと、どういう風に共生していくのかっていう視点を、いつも大阪は持ってらっしゃるので、こんなようなものをざっと見せることをやって、大阪はそういった形で、ややハートウォームな人間とロボットが共生する社会を作ってくっていうことを、実際に最先端のものを集めて、また、街の中にも実装されてくると面白いんじゃないかなということを考えています。

それで、考えるうちに、ちょっと1つ思いついたんです。万博はナイトイベントが、すごく重要

です。この事例は私が去年やったんですけども、プロジェクターで、工場が喋りだすってやつなんですけど、役者の顔が工場に映るんですね。ぼやくんですよ。「なんで俺はこんなところに立ってなきゃいけないんだよ」とかですね、工場に人格があって何かおもしろいなみたいな。夜になると、パビリオンの建物を使って、この大阪のパビリオンの周りに集まってきた人にぼやく、みたいな、これはジャストアイデアで思いついたので、話してみようというお話でございます。そういったことで、私の話も終わりでございます、基本的にやっぱり美しいストーリーと楽しい演出、これをどうするかですけどね、どっちかを先に決めるんじゃなくて、こういうストーリーでいけば、こういう手法じゃないのと。

これで、結果的には何が伝わって、私達はどういう目的を得るんだろうかっていうことをまとめて考える。テーマもしくは目的とどういう内容でどういう演出をするのか、それを合わせて考えるのが、効率的なパビリオンをつくる、1つのポイントだというふうに思います。以上でございます。

《西澤座長》

以上でございますけれども、ただいま、これまでいただきましたご意見あるいは本日のご提案などを踏まえまして、意見交換を行いたいと思います。多くのご意見あるいはご提案いただきましたけれども、出展の構想をまとめていく上での根幹となるテーマを設定していくために、これらの提案をどのように整理していくのがいいのかといったことについても、ご意見いただけますと幸いです。それではご発言のある方、挙手いただければお願いします。どうぞ、つくくみさん。

《つくくみ特別アドバイザー》

もし、自分が今、どっか他の国の何か大きなイベントに参加するとして、どんなとこにだったら行きたいか。何をしたいか。1週間とかの滞在期間の中で、その日の1日を使って、たくさんのパビリオンの中で、何をしたいか、1歳から80歳が参加するとして、世界中の人は、日本で何を体験したいんだろうか。そんなことを元に、まとめますと、体験・体感をキーワードにしたいと思います。

スローガン「ベタ is Best」。難しいのはアカン。中身は最先端でも外見はベタじゃないと難しい。そこで！新大阪王国建国！「笑いながら死ねる HAPPY 王国」、新大阪王国。来場者には、その国の国民になってもらう。万博会場にこなくても国民登録ができる。そこには、バーチャルな世界があっても良い。データを募ることになる、閉幕後も情報交流ができる。パトロン的に税金を募ることにもなる。世界中から集められる。Tシャツを買うとか。リアル。バーチャル含む。そのお金を、いろんな医療に使うこともできる。逆算した考えとして、レガシー有りきで考える。

10年、20年、存在する。未来型のミュージアムであるべきだ。家族旅行でも、とりあえず「行く」となるような場所で良いのではないか。レガシーとして、医療タイプかエンタメタイプかの判断が必要。大阪の歴史はとても興味深い。東京江戸博物館の、今版の大阪バージョン。江戸時代から現在を体験。もっと昔から大阪を振り返る。

結果として、ベタを体験。さっき佐久間さんとちょっと楽屋で話したジャストアイデアですが、裏テーマとして、実在するフォートナイト。実在するマイクラフトみたいな言い方ができると、かなりネットで騒がれる王国作りになりそうな予感。以上です。

《西澤座長》

つくくみさんありがとうございます。他にございますでしょうか。

《つんく♂特別アドバイザー》

ニューヨークのミュージアムとか何回でも行きたいし。

《西澤座長》

はい、ありがとうございます。他ご発言ございますでしょうか。

《森下委員》

今、つんく♂さんのお話し出していたような、やっぱりサイバーシティとしての、その大阪都民というか、大阪王国民という概念で非常に面白いとっていて、やっぱり世界と繋がってそういった方々が、バーチャルな場でも経験できるし、そうすると来たくなくて入ると、そういった世界を作れるかというのが大きなポイントだと思いますし、そのデータ自体も将来的にですね、残してあって、特に世界中の方が来たような行動パターンだったり購買パターン、こういうデータをですね、取って生かしていくと非常に重要じゃないかと思います。

もう1点、具体的なパビリオンで言いますと、先ほど言い忘れたんですけど、時間当たり一体何人入れるか、これも実は非常に重要だと思うんですね。USJの一つのパビリオンが時間当たり2000人をこなせるような仕組みなんですね。2000人こなしても、あの行列なので、最低でも2000人ぐらいこなせるような形で考えないと、恐らく、行列がアメリカの昔の館を超えるような4時間、5時間待ちになりかねないのでその意味で、いかに多くの人が入れるかというのを考えていけないかなという風に思います。

《東委員》

まさに、今つんく♂さんおっしゃった通り、王国って結構本当にいい話であって、エストニアのeレジデンシーの思想に近く、エストニアのIDを持てば、エストニアで会社が簡単に作れて、ユーロやドルでEU圏で商売できるっていう、非常に現実的なサービスが海外で起こっている。

そういう意味では、せっかく大阪なんである種、商売人的なところを発揮して、せっかくの万博の機会に、大阪でeレジデンシーやってくださいというのもあります。大阪に来て、日本で商売するかと、例えば、円やアジアの経済圏で商売するかみたいな話を、万博で大阪に来てもらった機会に1回作っておくっていう。そこでやっぱりお金の話しになりましたけれども、そうやって万博を見に来たついでに大阪で取引ができた等の仕組みは技術的にすぐ作れると思います。

あとは、その条例だ、国のルールだっていうところだけをどうやってデザインするかだけなので。データ処理や規制に関しても、オリンピックに向けてある程度解消されていくでしょうから、やっぱりリアルタイムで莫大なデータをどうさばくかということも不可能なところはないので、ぜひそういう現実的な話をも含めてできたらと思います。

《西澤座長》

ありがとうございます。

《シンプソン委員》

自分のお殿様から暴れてこいと言われたので。

結果的には、やっぱり第1回目のときと同じように、澤田先生がおっしゃっていた通りなのですが、広報が一番メインになってくると思うんですね。大阪から世界に何を伝えたいの。それが本当に17時から打ち合わせがまたあるんで、それを徹底的に議論したいと思っているんですけども。

国のパビリオンもあるし、じゃあ大阪らしいパビリオンは何なのと。

まさにさっきのつくみアドバイザーがおっしゃっている通り、まさにそれを追求していかないと駄目だと。私が、ブルーアイズですので、ブルーアイズの観点から見ていると、3次元じゃなくて、4次元じゃなくて5次元、ほんとにハート。じゃあ大阪のハートは何なのと。それこそせつかく万博だからこそ、5年後、今の技術はもう古くなっているはずですよ。となると、そもそも変わらないものは何なのと。

それは、人間のハートでしょと。それは人間のハートがあって、大阪のハートがあると。じゃあそれは、大阪人のハートは、私は別に口出すところじゃないので、それをみんなでいろいろ議論していただいた上で、大阪人のハートを世界に伝えていこうと。おそらくそういう観点から、非常に今の時代だからこそ、本当に、飛ぶクルマの話しをしてもじゃあないと思う、誰が管理するんだ、空を。

絶対、大阪人の心は変わらないので。なぜ私が提案出さなかったのかということ、私は立場上では、皆さんとちょっと違う部分があるんですけども、その中では、大阪の皆さんが出した提案内容に対しては、外国人の目線という本当に純粋な感覚で、心で、指摘させていただく立場と私が解釈しているところですけどね。

そこでぜひ、日本人同士で、大阪は何だと。大阪の心は何だ、とそこをもうちょっと議論ができればいいなと感じています。

《西澤座長》

ありがとうございます。

これは、前回でも問題になったんですけども、大阪をどう表現するか、大阪をどうリマインドさせていくかということも一つあります。

《佐久間委員》

僕が思ったのは、大阪らしいっていうのはすごく好きなんですけど、かといって、「大阪らしい」を寄せ集めて押し売りにするっていうのはきっと違うんだろうなと思ってもいます。例えば今日も、大阪の歴史を振り返るといったところでお話があったと思うんですけど、それはおそらく見せ方にもよっては押し付けがましくなる危険なツールでもあるなと思ってます。つくみさんと先ほどお話をさせていただいたのですが、バーチャルな世界がリアルな世界を対象に取り込めるっていうところはすごく有用であるけれども、それがそのまま大阪のイメージには結びつかない中で、その実地にこのピンで釘打ちしてしまうかのような取り込み方としてどんな可能性があるのか話していました。

例えば、フォートナイトというオンラインゲームは天下を取っている訳ですけど、世界で一番プレイされているというぐらいのこのゲームの「聖地」を、この会場の中に押し込めてしまおうっていうことによって、実地に結びつけてしまうのは一つの素晴らしい考え方だと思います。何より、大阪という王国という形で提示するという話もしっくりきますし、それによって僕の提案も皆様のご提案ともかなりかぶるところがあるのではないかと思います。バーチャル寄りで浮ついているアイデアが初めて、この実地の大阪というところに、私たちの国があって入りたいと思ったら誰でも国民になれるという、具体

的なまとめができるっていうのは素敵だなと個人的にも思っています。

《西澤座長》

ありがとうございます。

《森下委員》

これは、非常に難しい議論なんですけど、大阪らしさっていうのはある意味、その出したいという思いがある中で、あまり出しすぎると、なんでそんなとこに行かなあかんのと、特に大阪の人は思うと思うんですね。

世界が来た中で、やっぱり未来志向としての大阪っていうのは非常に良いと思いますし、その大阪キングダムなのか、大阪シティなのかわかりませんが、そういうeカントリー的なものを作り上げていって、フィジカルな大阪の他に、サイバーシティ大阪があるということは非常に面白い。

一方でただ、あまりにそのパビリオンが大阪ローカルになってしまうと、これ多分やっぱり面白くないのと思う。特に、若い人も来ますけど、基本的に、今、多くの施設に行くのはやっぱり結構、中高年の方が現実問題としても多いわけですね。ですから両方に対して向ける中で、やっぱりある程度大阪的なものを精神的なものでは残すにしても、あまりその昔を振り返りすぎても良くないだろうと。たぶん昔の万博やっていたらもう1回来たいかというと思うんですよね。

そういう意味では、そこもやっぱり将来的な部分とか含めて、かなり考え込んでいけないところだと思います。

《シンプソン委員》

おっしゃる通りですね、なんかちょっと、コテコテになりすぎたらあかんの。

ただ、暴れてこいと言われているから、ぶっちゃけで言うと、じゃあ万博が決まって、正直言って個人的には、2011年に震災があって、日本という国が、世界に新しいまちづくりとかスマートシティにしても、何にしても、そのチャンスはあったわけですね。でもしなかったんですよ。

震災があって、次の時に20兆円の予算の議論を霞が関の方で官僚たちがしていたんですよ。となると、今、万博となって将来の、チャンスあったでしょう2011年に。それは私が外国人の目線で、じゃあ2025年になると、おっしゃる通りですよ、別にベタベタの大阪もあかんと思うけど、でもチャンスあったわけでしょう、世界に未来を見せる形。でもせーへんかったやん。NTTのiモードも世界水準にできたはずなのに、結局、鎖国状態で、外資系が入れないようにと、で結局やられてしまったわけ。それを私がそういうやっぱりそういう意識の中で、大阪がこれからどう世界に発信していくのかと。非常に大きいPRチャンスですよ。それが本当にこれからみんなで議論していくものなので。

《西澤座長》

他ございますか。どうぞ。

《鈴木委員》

今日、一つくらい発言しておこうと。

まさに澤田先生がおっしゃっていた、今の議論でテーマがあってっていう、表のようなことをしていないとずっとぐるぐる回るのかなと。

私もまだちょっと今、提案書まとめていますけど、テーマが例えば大阪プライドとかコテコテであっ

て、アウトプットがどうかという話の議論であれば、整理できるのかなと思っていて。例えば、食に関して言うと、課題解決とかいろいろあるんですけど、私はどっちかっていうと、まず自分が行きたいって思わないとここまで関わっている意味が。特に、食ってやっぱり前回も言ったんですけど、世界中飛び回ってでも魅力あるコンテンツ・レストランには行くっていう、2年先、3年先でも予約しているって人たちが、実際に居て、そんなところもとらまえていきたい。

それが食の街大阪、大阪の魅力は人・食っていうところに落とし込めればコテコテにはならないと思っていて。例えばですけど、世界初でオールスターを集めたようなイベント、世界トップシェフ、世界チャンピオンソムリエ、世界トップサービスマン、世界一に囲まれたサービスを受けられる、でもそれって落としどころは、大阪の人の力がある街に集まってきているみたいなところとぶつけられれば、何か大阪コテコテっていうところに落とし込まないので、そこはちょっと整理した議論が必要なのかなっていうことで、思っています。

《シンプソン委員》

ソムリエはいいですね。

《西澤座長》

ありがとうございます。大阪の表現の仕方っていうことでは、かなり方法があるというふうには思います。ほかもうよろしいですか。まだもう少し時間あります。つくくみさんどうぞ。

《つくくみ特別アドバイザー》

疑問点。最終的な落とし込みの決定権は誰が持つのか。大きな意味での予算感。この辺が気になる点です。

《西澤座長》

おっしゃるとおり。これはほんとにポイントですよ。どうなんですか、事務局。

《事務局》

直接の答えになるかどうかあれですけども、まずその決定権は誰があるんだということになりますと、大阪府と大阪市が設置をしようとしていますので、最後は知事と市長です。

ただ、知事と市長の思いとして、役人が考えたら面白いものができへんと、なので、いろんな考え方を持っている方々に集まっていただくということでやっておりますので、ここでもお知恵を集めて決めていきたいと思っております。

あと、予算感が大事、これはおっしゃる通りなんですけど、これも私ども知事・市長の考えとしてはできるだけ公費を使わずにやっていきたい。この時代、パビリオンに多額の税金を投入するということはこの時代の流れじゃないんじゃないかというお考えもお持ちでございます。以上でございます。

《つくくみ特別アドバイザー》

決まってないんですね！

《西澤座長》

まあ、ごもっともな意見でございます。

オブザーバで参加しておられる方でご意見もしあれば、いただきたいと思うのですが、いかがでしょうか。

《経済産業省》

経済産業省の武田でございます。

前回もこの場で申し上げたのですけれども、非常に刺激的な議論が交わされていて、森下先生からもお話しありましたけれども、政府館とカブってもしようがないので、そこはうまくデマケていきたいと思いますが、あのもう1つ重要なことは、実は私ここに来るまでに、今隣に座っている博覧会協会から企画局 小林上席審議役が来られていますけど、あの博覧会協会っていうのは場を持っているわけで、その中で大阪府市館だと思っていて、我々も協会と密に連絡を取りながら、ロケーションひとつとってもですね、どこに政府館が置かれ、大阪府市館が置かれるのかというところも、それによって見せ方も違ってくると思いますので、場を持っている博覧会協会さんと密に連絡をとられたらいいんじゃないかなと思います。

《博覧会協会》

博覧会協会の小林でございます。

今日、色々ご意見出ましたが、恐らく、今日出ていたキーワードというのは、博覧会を考える上ですごく示唆に富んだことだということだと思います。お話しの中でバーチャルとリアルの話なんかもあったのですが、私ども色んな方を、協会の方あるいは会場の方へお連れするんですけど、皆さんですね、実際来られるとあその会場の海の大きさとか空の広がりとか、あるいは大阪湾の夕日の美しさとか、そのリアルな実際そこに行ってみないとわからないようなことにすごく感銘を受けられる方がたくさんいて、ぜひそういう要素も踏まえてですね、パビリオンのイメージももう少し膨らましていくとすごく素敵なものになるのではないかなと、ちょっと感想で恐縮なんですけども、そう思いました。以上です。

《西澤座長》

ありがとうございました。

ついででございますから、どうぞ。せつかくのチャンスですから。

《関経連》

関西経済連合会の山本と申します。ちょっと代理の出席となっておりますが、よろしく願いいたします。

関西経済連合会の方でも健康・医療ということで議論を進めておまして、どうしても若者であったり、来てほしいというような中身をどう作っていくかっていうのはなかなか難しいような危惧をしておまして、次の議論もさせていただくのですが、本日を参考にさせていただきまして、また、私共も協会と連携していきたいと思っております。

ちょっと簡単なコメントで申し訳ありませんが、よろしく願いいたします。

《西澤座長》

よろしいですか。はい、どうぞ。

《Honai kude》

僕たちは、すごい一般よりの意見になると思うんですけど、聞いている中で、例えば、関西っぼさって何かって議論があったんですけど、実際その関西人のおせっかいをやるとかも、難波とかだと結構あるんですけど、全体で見たら結構もうなくなりつつあるような文化も感じていて、若者としては。電車で今日誰も喋ってないし、だんだん人情っていうのも薄れているような感じも実際あると僕は思っています。

さっき、つくみさんがおっしゃっていたような、新しい王国を作るっていうのはすごく若者としては、わくわくする新しい何かができる。ローカルとして、関西のことを盛り込むっていうことも、もちろん大切なことを一つだと思うんですけど、全く新しい国が作られると思うと、世界中の人を巻き込める一つの概念だと思います。

新しい国作り、そういう、例えばその国の国民になったときに、第2の故郷じゃないですけど、日本人だったら日本に戻ってきたいなっていう、自分の国を見てみたいっていう思いは自然と湧くと思うので、例えば2つ目の国籍じゃないですけど、準国籍みたいなのが、新しいその大阪王国に作れるっていうのは、僕らとしては、面白く感じました。

《森下委員》

折角、経産省と万博協会が来られているのでお願いなんですけども、これ、もしレガシーとしてですね、恒久的なものを作るのであれば、場所をしっかりと考えないと。これもう隣にIRが予定されているので、やはりそこあまり遠いところに作られてもですね、ポツンと残ったものに人が来ないだろうと思いますし、インフラもですね、ある程度共通していかないと無駄が多いただろうと思います。

このあたりは、ぜひ経産省・万博協会の方で、うまく調整してもらってですね、使いやすいといったらおかしいですが、後のことを考えたところでやっていただきたいということをお願いになります。

もう一点はですね、万博協会・国の方で決まったパビリオンの内容とかテーマがあればですね、早めに教えていただくと、この議論が集約しやすいかと思えます。どこまで重複があるか見えない中で、議論しているので、なかなかそこは非常にわかりにくいので、だいたいの方向性が出ましたらぜひ毎回ご報告いただくと、議論が集約しやすいのかなという風に思えますので、そこはお願いとしてよろしくをお願いします。

《東委員》

最後に1つ。先ほど、まさに学生さんがおっしゃった、その世代の考え方ですけど、ちょうど東京ですね、アラサーを集めて世界経済フォーラムというちょっとイベントをしたんですけど、若い人たちのライフスタイルで今一番期待していることって、結構、「多都市居住」なんですね、生きている間にいろんなところに住みたいという考え方の価値観になっています。

先ほどの多国籍っていう考え方とか、最近の芸能人でも結構私はアジア人だとかって言っている方もいらっしゃるぐらいなので、やはりアイデンティティを日本として残しながらですね日本が、もしくは大阪の都市が人生の中で一回住んでみたい都市になるかどうかっていうのは、1つレガシーとして残せるかという貴重なポイントかなと思っています。

さっきの場所のイメージも結構重要かと思えます。横にごっついエンターテインメントというかIRが

来ますから、そういうところも1つ、たまに拠点で動こうかというふうな人生設計が世界に対してできるのかと。

やはり、大阪の歴史考えてもですね、あの先ほど言いましたけど、銅の先物取引が出来たとき、アダムスミスの国富論で、大阪の銅の価格がヨーロッパ市場に影響を与えとかですね、米（コメ）の先物取引が、今シカゴの金融取引所の博物館に残っているっていう、やっぱり新しいかなり大きな価値感をシカゴとかヨーロッパに残しているっていう風な歴史的な背景があるので、大阪人らしさというか大阪の言ってしまうえば、経済システムとか社会システムが、実はくさびが打たれた時代が、江戸と明治にはあるというところが、やはりそれぐらいのインパクトは残したいなと思います。

ありがとうございます。

《西澤座長》

それでは最後につんくみさんから。

《つんくみ特別アドバイザー》

徹底的に低予算なものに仕上げるのもありですけどね。

現場で楽しめる体験と家でオタク的に楽しめるものを仕掛けるのはできる。

新王国みたいにすると、この道を作りたい人とか、この山の持ち主みたいなのを、世界中から募集して、300円とか500円とか出してもらって、お金を集めることは可能。

でもそういうことは、80歳のおじいちゃん知らなくていいわけで、子供やおじいちゃんは現場で楽しい王国での「ベタ」を楽しめれば良いのでは、と。

《西澤座長》

どうもありがとうございます。

だいたいご意見を尽くしたかなと思います。確かにいろいろ皆さま方にご意見をいただきまして、エンタメプラス、テクノロジーがポイントのような気がしまして、観客がやっぱり来てもらわないとダメだし、楽しんでもらえるという前提で人が集まってくるっていうふうに多分なるんで、そのためにはまたベースにしっかりした、例えば、森下先生がおっしゃったような10歳若返りのようなプロジェクトが入っているとか、いろんな中身を提示できるテーマがあるというようなことも大事かなと思います。

最後につんくみさんがおっしゃったように、その王国という形を作る、これも面白い考え方だなと思いますので、皆様方にもちょっと考えていただければと思います。

もう時間が来ましたので、これで終わりたいと思いますけれども、最後に「ベタ is Best!」というのは良い言葉で、なかなか洒落た言葉になったと思っております。

オーバーしておりますので、もうこれで第2回のこのアイデアを持ち寄っていただいたということで、意見交換させていただきました。

本日ご提案いただけなかった委員の先生方にも、他のまた委員のご提案をお聞きになられて、各専門分野でも、こんなイメージあるいはアイデアがあるというお考えがございましたら、次回の会合でまたぜひご議論いただければというふうに思っております。

加えまして、多くの方々に楽しんでいただくためのエンターテインメントの要素、こういったことにも磨きをかけていく必要があるというふうに思っておりますので、この点についてはつんくみアドバイザーにも引き続き、様々な観点からアドバイスをいただきたいというふうに思っております。

なお次回の会合では、本日いただきましたご意見、ご提案を踏まえながら、地元大阪として出展すべきテーマや見せるべきコンテンツそれから、参加体験型の手法やエンターテイメントの要素、こういったことについて議論を深め、そして整理をしていく必要があるのかなという風に思っております。

この点につきまして次回会合において、活発な議論あるいは意見交換ができるように、事務局におかれましては、議論のたたき台となるような論点整理をぜひお願い申し上げたいというふうに思います。次回の開催につきましては3月の31日、火曜日でございますけれども、本当の年度末に申し訳ないんですけども、開催いたしたいという風に思います。よろしく願いいたします。

本日の議事は以上で終了とさせていただきます。

それでは事務局お願いします。

《事務局》

つんく♂特別アドバイザーから、若返りとか医療とかは、裏テーマで良いようにも思いました。ということでお言葉いただいております。

それでは、委員の皆様、それから特別アドバイザーつんく♂様、お疲れ様でございました。本日は本当にありがとうございました。

本日の議事録につきましては、皆様にご確認をいただいた上で公開をさせていただきたいと思っておりますので、引き続きご協力よろしくお願いいたします。

会議の開催案内等につきましては、追ってまたお送りさせていただきます。

それでは、これをもって本日の会を閉会いたします。

なお委員の皆様におかれましては15分程度、休息した後、この場所で次回に向けた簡単な打ち合わせをさせていただく予定でございますので、引き続きよろしくお願いいたします。

本日はどうもありがとうございました。