アスキー倶楽部

大阪・関西万博のバーチャル参加はどんな形になる？

佐久間洋司

・東京オリンピックの次は大阪・関西万博

いよいよ2020年は東京オリンピックが開催されますが、2025年には大阪・関西万博が開催されることをご存知ですか？大阪では府市や経済団体、大企業などを中心に万博への機運が高まりつつあります。登録博覧会といういわゆる大規模な万博は、日本では1970年の大阪万博と2005年の愛知万博に続いて3回目の開催となります。

その大阪・関西万博に大阪府市が出展するパビリオンの検討を行う「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」という会議に、ご縁があって参加させていただくことになり、2025年に一体どんな未来を提示することができるのか考える機会がありました。

筆者はバーチャルYouTuberやアバターでのコミュニケーションといったことに興味を持っていることをお話したのですが、特別アドバイザーのミュージシャンのつんく♂さんが「It’s a Virtual Pop World!」というVTuberのイベントに携わっていられたりしたこともあり、第一回の会議でもバーチャルとリアルの融合した新しいエンターテイメントが注目されていました。

今回のアスキー倶楽部では、来るべき大阪・関西万博の特徴や気になるところをご紹介しながら、筆者が過去のシンポジウムや会議で提案したパビリオンのアイデアについてお話できたらと思います。

・いのち輝く未来社会のデザイン、未来社会の実験場

いわゆる大規模な万博は5年に1回開催される登録博覧会というもので、このほかにも小規模な認定博覧会というものが登録博の間に開催されます。大阪や愛知での万博が登録博で、沖縄海洋博、筑波科学博などが認定博に当たります。

ただし、前回の大阪万博と今回の大阪・関西万博との間では開催の理念が異なります。1994年の万博の総会決議以降、それまでの国威発揚型の開催ではなく、「人類共通の課題の解決策を提示」する理念提唱型の開催を求められているそうです。

そこで今回の大阪・関西万博が世界中の人々が参加できるテーマに据えているのが、いのち輝く未来社会のデザイン「Designing Future Society for Our Lives」になります。いのちを救い、力を与え、繋ぐことを目指しています。そしてコンセプトは未来社会の実験場「People’s Living Lab」としており、この万博会場で未来を提示して実際に回していくことを計画しています。

ちなみに、今回の万博が開催されるのは155haほどの夢洲という人工島で、夢咲トンネルや夢舞大橋を通じてのみアクセスできる立地は、個人的にも未来社会の実験場という言葉にもしっくりくる印象だと思っています。実際に、様々な実証実験をこの夢洲地域では先駆的に行いたいと主張されている先生方もいらっしゃいます。

このようないのち輝くというテーマや、未来社会の実験場というコンセプトのもとで万博を開催して、このイベントをきっかけに世界の人を巻き込んで人類の課題を解決するイノベーションを起こし、さらには関西や日本の経済を活性化させるということが期待されています。

・大阪府市の地元パビリオンを考える

登録博では公式参加国や大企業などが出展するパビリオンのほかにも、テーマ館、政府館や自治体館などが出展されます。大阪・関西万博では大阪府市によるパビリオンの出展も検討されており、そのテーマや内容、参加形態について議論するために設置されたのが「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」で、筆者もそのメンバーとしてアイデアを提案しています。

色々な分野の委員が幅広く参加されていて、「10歳若返り」ができるパビリオンの実現に積極的に働きかけている大阪大学医学部の森下竜一先生や、若い世代では筆者のほかにも関西ジャニーズJr.の大西流星さんらが選ばれていました。特別アドバイザーには万博協会の理事も務めている再生医療研究者の高橋政代先生や前述のつんく♂さんが就任されています。

第1回の懇話会では万博についての一通りの説明をいただき、続いて各委員からアイデアや意見の交換が行われました。冒頭の日本総研プリンシパルの東博暢さんからは、2025年にはバーチャルリアリティやXRの技術が広く普及して当たり前になっているはずだと指摘され、今思いつくようなVRではなく4次元の表現などを提示できたらいいと提案がありました。続いて、大西流星さんからは、所属するユニット「なにわ男子」らしく大阪のエンターテイメントをステージなどを通じて伝えたいというお話のほか、同ユニットメンバーがバーチャルジャニーズとしてバーチャルタレント活動をしていることも紹介していました。

・バーチャルとリアルの融合した万博会場

筆者はお二人に続く順番だったので、お二人からもバーチャルリアリティやVTuberへの言及があったこともあり、バーチャルとリアルの区別がつかないような万博会場のアイデアをそのままお話させていただきました。

バーチャルYouTuberがエンターテイメントから牽引した、HNやアイコンに続く、「自由な身体と声で生きるもう一つの世界」を実現するというテーマになります。

今では小学生のなりたい職業ランキングでも上位にランクインする「YouTuber」について、それに続く存在感を見せているのがバーチャルYouTuber（VTuber）だと考えています。初音ミクなどのIPは日本固有のサブカルチャーとして定着しましたが、その視聴者層や形成された文化を受け継いで、初音ミクとはある意味では真逆に、キャラクターがキャスト・タレントのように振舞う動画が人気を博しています。

VTuberはオンラインでの活動のみならず、現実世界でも存在するという設定や、バーチャルとリアルの空間をつなぐことを目指したライブなども開催しています。また、VTuber参入の技術的なハードルなども下がりつつあり、個人が自己表現を行う新しい文化としても広まりつつあります。

もし2025年までに完全に自由なアバターを身に纏って配信したり、コミュニケーションしたりすることが当たり前になっていくとしたら、万博はその文化を世界にまで根付かせるきっかけになるのではないかと思います。

例えば、その展示空間に訪れると、簡単かつ直感的なインターフェイスでなりたい自分の姿と声をデザインすることができるとします。もちろん今の自分の見かけや服装から3Dキャラクターをデザインすることもできますが、何より性別や年齢を超えて自由な姿を創り出すこともできます。

私たちはどんな自分を生きたかったんでしょうか。音声変換や自動翻訳も導入できれば、差別や区別を克服した個人対個人の世界へログインすることも不可能ではなくなります。

・年齢や性別、容姿を克服するアプリケーション

パビリオンとして本当に展示するとしたら、アプリケーションの構造はシンプルな方がいいと考えています。ポイントは、リアルとオンラインの来場者が区別なく同じ空間を楽しめることです。世界中からアクセスする人たちもVRデバイスを通じて万博空間へ来場しているし、実地に来ている来場者もVRデバイスを通じて見たら、本人たちのもとの容姿はもちろん、誰がどこからアクセスしているか、そこに区別も差別もないことになります。

さらに、これはアプリ・ゲームとして先へ続くIPでありビジネスであり、日本のコンテンツを伝えるエヴァンジェリストの役目も果たしうると思います。例えば無料アプリ内でのコラボアバターの有料配信などはいい事例だと考えます。

まとめると、年齢や性別、容姿を超えた自由なアバターに乗り移り、バーチャルからも働きかけができるリアル・バーチャルが融合した会場にログインし、ただ誰かと「コミュニケーションするだけ」のシンプルなアプリケーションです。

また、滞在中だけ体験できる展示では拡散性が低く、また体験の深さも限定的になってしまいます。万博に訪れる前から期待が高まっていくような仕掛け、そして体験を終えて帰った後も引き続き万博のアプリケーションを楽しむことができる枠組みが必要です。

以上、最先端を「展示」するだけではなく、大人から若者までエンタメに引っ張られて「体感」して、世界で広めてもらうことを目指したパビリオンのアイデア、いかがでしたでしょうか。

皆さんも興味があるテーマや内容がありましたら、万博協会などに提案すると実現することもあるかもしれません。東京オリンピックの次にはぜひ大阪・関西万博にも興味を持っていただけたら嬉しいです。

もしよろしければプロフィールの変更をお願い申し上げます。

https://hiroshi-skm.com/icon.jpg

佐久間洋司

バーチャル認知科学者

人工知能研究会 / AIR 代表、人工知能学会 学生編集委員長、世界経済フォーラム Global Shapers、孫正義育英財団 第2期生（正財団生）ほか