

<講演録>

創刊記念シンポジウム「ワクワクする『宇宙・地球・未来』 ～toward EXPO 2025～」

Symposium to Commemorate the First Publication “Exciting ‘Space, Earth, and Future’-toward EXPO 2025”

天野健作*

Amano Kensaku

I. 概要

2024年7月3日、大和大学（大阪府吹田市）で、当雑誌の創刊を記念するシンポジウムを開催した。テーマは当雑誌のタイトルを意識した『宇宙・地球・未来』と定め、2025年に大阪・関西万博が開催されることから副題に「toward EXPO 2025」を置いた。創刊号の執筆者を集め、「ワクワク」するような未来を見据えた議論を交わした。シンポジウムは、第1部基調講演、第2部パネルディスカッション、第3部漫才・お笑いミニ講座に分けて行い、学生を中心に約300人が参加した。特徴は、AI（あるいはアバター）に登壇者を紹介する仕掛けをし、パネルディスカッションでは「チャット GPT」に意見を求めたところにある。

後援は、日本国際博覧会協会、大阪府吹田市、産経新聞社、GOI（ガンダム・オープン・イノベーション）の計4団体から得られた。

プログラムと登壇者は以下の通り。

司会：天野健作（大和大学）
15：00～16：00 基調提示
登壇者：木下翔太郎（慶應義塾大学）、佐伯恵太（asym-line）、後藤正幸（Space Medical Accelerator）
16：10～16：50 パネルディスカッション
登壇者：上記3人、モデレーターは佐々木正明（大和大学）、AI「チャット GPT」も加わる
16：55-17：15 漫才・お笑いミニ講座
登壇者：フランポネ（吉本興業所属芸人）

開催趣旨は以下の通り。

未来に向けて夢と希望を語りたい。2022年に始まったGOI（ガンダムオープンイノベーション）は、「宇宙世紀」とその背景にある「社会課題」と「未来技術」との掛け合わせにより未来の夢と希望を現実化するプログラムである。GOIの採択パートナーらの智慧を結集し、新しい学術誌を創刊する。創刊号に携わった著者らを招聘し、創刊を記念したシンポジウムを開く。来年

* 大和大学社会学部

は大阪・関西万博が予定されており、1970年大阪万博の開催地であった大阪府吹田市で開くことで万博の機運を高める目的もある。一般公開のシンポであり、地元住民にも楽しんでもらえるように、吉本芸人による「万博」を題材にした漫才も披露する。

II. 基調講演のまとめ

1. 木下翔太郎「科学と社会をつなぐ キャラクターIP を活用した学術誌創刊の試み」

私は科学と社会、医学と社会との関係について主に研究をしている。皆さんは「ELSI」を知っているだろうか。これは倫理的・法的・社会的課題の略称である。例えば、脳科学を例にすると、人の好みや認識を変える研究や、記憶を消す研究などが、既に行われている。これらは正しい使い方をしないと、洗脳などの形で悪用される余地がある。そのため、科学的な判断基準などの、研究・使用ルールや規範が必要だ。

精神医学の例として、人の精神状態を定量化するAI技術を考えて場合、その技術はリアルタイム、高精度、高い再現性のある評価を可能にする他、本人が自覚しない変化を捉える、第三者による評価が可能になるなどの特徴を有する。このような技術が社会にどのように受け入れられるかを調べるため、医療、娯楽、産業保健、行政の4つの分野でのユースケースについてシナリオを作成し、意識調査を行った。この結果では、全てのシナリオでアメリカが最も許容的で、日本が最も拒否的であるという結果が出た。また、全ての国で医療シナリオが最も許容的であり、行政シナリオが最も拒否的であった。さらに、アメリカでは男性の方が、他の3カ国では女性の方が、拒否的であるという結果となった。つまり、同じ技術でも、回答者の国や性別によって考えは異なる。このような技術を社会にスムーズに実装するためには、それぞれの国や地域で、多様な人が参加して議論を行う必要がある。

最後に、新しく創刊する学術雑誌について説明する。これは、複雑でとっつきづらい科学・社会の問題とガンダムIPとを組み合わせることにより、専門家以外の多くの人々が科学と社会の接点について触れ、議論できる環境をつくることが目的である¹⁾。一般的に、科学技術のELSIの議論をする上では、専門家だけでなく企業や市民等の多様な視点が不可欠であるとされている。また、日本ではELSIの研究が盛んではなく、教育コンテンツの不足、議論への市民参加も十分でないなどの課題がある。一方で、人類の未来社会を描いてきたガンダムシリーズには科学技術のELSI議論について考えるための題材があふれている。また、数々のシリーズ展開・メディアミックスの中で、ガンダムシリーズはアニメ作品の中でも「リアル」な特徴を持つ作品として、幅広い世代に認知されている²⁾。こうしたキャラクターIPを活用した学術雑誌を創刊するという新しい試みにチャレンジしている。この学術雑誌は無料で全文公開し、誰でも見ることができるオープンアクセスのものである。投稿資格にも制限はなく、学生や研究者など広く投稿を募集している。

2. 佐伯恵太「『エンターテイメント × 科学』の可能性」

私は「エンターテイメント×科学」を掲げ、俳優・サイエンスコミュニケーターとして活動し

ている。お芝居で培った経験やスキル、表現力を、科学を伝える活動に生かしている。また、科学とエンターテインメントのプロ集団「asym-line」を昨年結成した³⁾。

メンバーの中で、宮田龍さんは SF（サイエンス・フィクション）の思考法や SF 作家と研究者、市民との共創によるサイエンスコミュニケーション施策を実施している。例えば現在、国内外で研究・開発が進んでいる BMI（ブレイン・マシン・インターフェース）の社会実装の在り方をコミュニケーションするために制作された SF 作品では、脳内でイメージや記憶、感情などを自分の脳から他者の脳へ直接伝えるテレパシーのような技術が社会実装された未来が描かれている。この取り組みで制作される SF 作品は研究のビジョンではなく、現実の世界の未来をどうしていきたいかを広く社会を巻き込んで対話していくためのきっかけとして活用されている。

またメンバーの中には、サイエンスクリエイターのとび chan.がいる。専門分野は未来のエネルギーとして注目されている水素で、サイエンスミュージックという音楽もつuckingている。音楽を通してポップに科学を届けている人である。続いて、サイエンスコミックライターの Ayane さん（右イラスト）。漫画家であり、生命科学系研究所に勤務する現役の技術職員でもあるという立場ならではの視点から、科学や研究をテーマにした漫画を描いている。



本日のメインディッシュは、とび chan.が作った歌「スイスイ水素のエネルギー！」。エンターテインメントはやはり体感してナンボという世界であり、ダンスを楽しみながらやりたいと思う。私が振り付けをやるので、皆さんは手拍子で盛り上げてください。（音楽とダンスのパフォーマンス）。「エンタメ×科学」を合言葉に、サイエンスコミュニケーションの可能性を拡張するために、頑張っていきたいと思う。

3. 後藤正幸「—宇宙に医療を—Space Medical Accelerator の挑戦」

私は普段、脳神経外科医として仕事をしている。宇宙ビジネスが盛り上がってきている中、医療者として貢献したいと考えるようになり、このスペースメディカルアクセラレーター、SMA という法人を立ち上げた⁴⁾。宇宙での医療を志す医師や研究者、エンジニアなどのチームである。本日は、人が宇宙に進出するため、そして地上社会の未来にとって大切なことは何か、というテーマでお話したい。

地球規模の課題と解決可能性を持つ新たなテクノロジー、それらが交差する最も先にあるのが「宇宙」ではないだろうか。まず、近年の気候変動によって人々の健康リスクが増加している。気温の上昇など環境要因による死者数は年間 1,100 万人以上。つまり地球気候変動の問題は人間の健康、命に直結する問題だ。水資源の不足も深刻な問題である。2019 年時点で世界人口の約 30%、22 億人が安全な飲料水を利用できないという状況になっている。遠くまで何時間も毎日水を汲みに行かなくてはいけない子供たちも多く、教育機会も奪われている。さらに、世界各地での紛争や迫害によって多くの人の命が奪われている。戦争などで難民となっている人は、国連の調べで 7,950 万人。いずれも解決が不可能にも思える難問であるが、解決する糸口はこの地球上にあるのだろうか。

そこで、「宇宙」という視点からこれら地球規模の課題にどう取り組むかを考えてみたい。例えば、人工衛星から取得できる観測データを利用して、大気汚染による呼吸器疾患やマラリアなど蚊が媒介する感染症などの発生をモニタリングする。極端に水資源が少ない宇宙で、生活排水を90%以上再利用している「ECLSS」(環境制御・生命維持システム)の技術を地上での水資源の不足にも役立てる。地上での紛争や迫害を解決していくために、国際宇宙ステーションでの、各国飛行士の政治対立を超えた協力文化に学ぶべき点も多い。つまり、現状の様々な地球規模の課題は「宇宙」という視点から解決の糸口に繋がる可能性が開かれていると思う。人類の宇宙進出は、持続可能な地上社会を作ることにつながるということをぜひ皆さんに感じて頂きたい。

Ⅲ. パネルディスカッション

モデレーター：佐々木正明

1. 「宇宙時代」の展望

佐々木「七夕は織姫と彦星が宇宙で1年に1回会う日。人生は一期一会で、ここにいる皆さんは何かをつかんでほしい。2025年は大阪・関西万博があり、新しい未来が出てくる。まずお聞きしたいテーマは、『宇宙時代』の展望だ」

後藤「宇宙時代と一言でいうのは難しいが、今はプロの宇宙飛行士や専門家だけではなく、一般の人が宇宙に行ける、宇宙に関する仕事ができるという時代である。今後さらに多くの宇宙に関する仕事は増え、宇宙が地球と別の場所ではなく、地球は宇宙の一部としてボーダーが曖昧になる時代となるのではないか」

佐々木「この大阪にあるもので宇宙が身近にある。例えば宇宙食としてタコ焼きがあったり、町工場が人工衛星『まいど1号』をつくりあげたりした。地球と宇宙の垣根がなくなる。木下さんは、この宇宙時代を、いま働いている現場で見えている何か、あるいは何か変わってきたことはあるか」

木下「大学では研究者、精神科医として働いている。昨今では、メンタルを病むという若者も結構多い。これが宇宙に行ったらどうなるか。宇宙は景色も殺風景で人も少ないのでメンタルを病むことを一番心配している。現在、精神医学の分野ではメンタルケアのサポートになるようなアプリやAIの開発が進んでいる。こうしたものは健康な人は使わないイメージがあると思うが、宇宙に行ったら皆がメンタルを維持するために当たり前のように使う時代が来るかもしれない」

佐々木「いま研究しているもの、見えているものが宇宙時代につながっているという理解でよいか」

木下「つながっていると考える。いま大学でウェアラブルデバイスを使って、うつ病など人の精神状態を診断する医療機器をつくっている。これからの時代、宇宙時代では、メンタルを自分たちで把握・ケアしていくことが当たり前になっていくかもしれない」

佐々木「脳に一番いい記憶術というのは、体を動かすこと。宇宙時代になったときに必要な科学情報や教育のあり方があると思う。サイエンスコミュニケーションの今後のあり方を佐伯さんにかがいたい」

佐伯「私の友達の天文学者がいる。彼は講演で、文系の人も宇宙と関わることができると話した。例えば、JAXAには研究者だけでなく、広報などの職種もあり、サイエンスコミュニケーションをやっているが、ジャンルで言えば文系寄りである。また、宇宙時代に目を向ければ、課題は様々ある。例えば、ガンダムでは宇宙空間での戦争が描かれている。紛争の解決について研究したり議論するのは、主に文系分野である。理系でも文系でも、宇宙に携わることができるし、その必要があると思う」

佐々木「海外には理系とか文系とか区別はない。そもそも分けていること自体がおかしい」

佐伯「経済学では数学を使う。でも経済学部の学生は数学が苦手だったりする。そこに大きな壁がある。一見理系のように見えても、文系も一緒にやれることがあったりする」

佐々木「皆さんは宇宙時代というものがどういうものか、自分で想像できると思う。もうすぐそこにある。皆さんが就職するころには、人が宇宙に関わる可能性がある。それは何か壁があったり、何か自分ができないと思ったりする世界ではない」

2. 大阪・関西万博のテーマ

佐々木「次のテーマは、『いのち輝く未来社会のデザイン』をテーマにした2025年大阪・関西万博。もし私が20歳だったら、食欲にこれを跳躍台の上に乗っかって飛んでいきたい気持ちになる。それぐらいうらやましいと思うイベントだ。この万博のテーマについて、木下さんはどう思われるか」

木下「日本は医療に多くのお金をかけて力を入れてきた。平均寿命が伸びて、日本は先進国の中で一番長寿の国になった。それはもちろん素晴らしいことで、世界中からも日本の医療はすごいと言われているが、一方で幸福度調査をやると、他国と比較して日本は幸福ではないようにもみえる。一部の調査では、若者があまり幸福を感じていないと言われている。それが事実であれば、日本にとって残念なこと。健康や医療も大事ではあるが、ただ長生きすることが目標になるのではなく、健康でいられる期間を長くすること、楽しく人生を豊かにすることにエネルギーを割いていくのも重要かもしれない。幸福度を上げていくことが、今後の日本の課題だと考える」

佐々木「万博を機にみんな笑顔になろうということだ。笑顔になるための新しいテクノロジーは何か、新しい社会習慣は何か、ということを考えたらというのを木下さんが話してくれた。佐伯さんは先ほど笑顔で皆さんと踊っていた。このいのち輝く未来社会をどう描くか」

佐伯「みんな楽しくハッピーに生きようよという観点で言うと、まさに先ほど皆さんと一緒に笑顔でダンスして、ライブ感や一体感もあって楽しかったと思う。ただし負の側面としては、別に踊りたくなかった人もいるかもしれない。リアルの中では、時に同調圧力が生じることもある。一方、昨今はネット社会、SNS時代となる中で、ライブ感や一体感ではリアルの場に敵わないこともありつつ、ネット上やSNS、バーチャルの世界では、ニッチな分野でも集まれたり、1人で何かを探求する楽しさもある。リアルとバーチャルの良さが両立できたら最強だ。例えば、あまりサッカーに詳しくない人が、現地で観戦するときに、スマートグラスを使って、戦術などがわかりやすく出てきたりすると楽しめる。リアルの臨場感と、自分なりの楽しみ方の両立。そのの

一步先を行っているが将棋。AI が丁寧に、1 つ 1 つどちらの勝率が高いかを示してくれる。だからにわかファンでも楽しめる。興味も関心も皆さん違うが、未来のデバイスがつかないでくれる」
佐々木「ここで、AI に聞いてみたい。チャット GPT に『幸せとは何か』をたずねる」

チャット GPT「幸せとは、個人によって異なる主観的な感情や状態を指す。一般的には以下の要素が幸せに関係するとされている。満足感、人間関係、健康、自己実現、感謝の気持ち。幸せの定義は文化や個人によっても異なるが、自分にとっての幸せを見つけることが大切だ。あなたにとっての幸せとは何か」

佐々木「なんかごまかされてしまった感じがする。まだ AI のレベルはそこまでではない。後藤さんは、宇宙と医療を通して人間の幸福度を上げることを目指して法人を設立し、どうサービスを提供するかを考えている。いのち輝く未来社会の意味合いを聞きたい」

後藤「人の幸せは寿命の長さではないと、医療者としていつも感じている。どの人も少しでも長生きを望むとは思いますが、ただ長く生きられれば幸せかということ、決してそうとは言えない。短くても『質の高い』人生を送る方も多くいる。それぞれの方が健康になるように、我々は最大限の努力をするが、人の幸せはそれだけが全てではない。あとは幸せの定義だ。チャット GPT が伝えたように、人それぞれ違う。周囲との関係が良好であるのは大事だが、1 人でいるときの充足感を感じられるのも、大事な幸せの要素だと思う。今は SNS によってどうしても周りがすごくハッピーに見えたり、自分がダメと感じたりしやすい時代だと感じる。周りと比べるのではなく、過去の自分を超えて成長できているかどうか、そこに心を集中させた方が幸せにつながるのではないか」

佐々木「過去の自分を超えられるか。障害者が競い合うパラリンピックでは、世界新より自己ベストを大事にする。つまり、どこまで自分と戦えるのか。いまは答えのない時代に来ている。ここにいる 3 人の言葉が『幸せの追求』であった」

3. AI と未来世界

木下「チャット GPT を使うと、自分で考えなくなってしまうという懸念の声も聞かれる。しかし、これからは AI を使うのが当たり前になる時代になる。それは、AI が出した答えからどうアレンジするかがスタートラインになっている時代だ。AI をうまく活用した上で、自分なりにどう考えられるかという時代になっている」

佐伯「現代は、AI を便利な補助的なツールとして使うことができる時代。そして、AI が仮説を立てて検証して考察をしていくという、AI が研究者になる時代がやってくる。そうなれば、AI が出した知見や知識を人に共有しなくてもいい。AI 同士で共有して、ここで AI の科学という大きなものが生まれてきたときに、その一部を人が使う。これはもはや、研究の枠組みで見たときに、主従が逆転している。今の延長線上で物事を考えるのも大事だが、全くそうではない時代が来るかもしれない。ガンダムの『水星の魔女』という作品では、アーシアンとスペーシアンという区別があり、アーシアン（地球人）は、スペーシアン（宇宙生まれ・宇宙育ち）に虐げられている。AI や宇宙時代を考えると、今考えられるものとは全く次元の違う発想が大事にな

ってくる」

佐々木「価値観がガラリと変わるときに人類が頼るのは古典だ。過去にあった人類の経験や知恵から、歴史の教訓が学べる。まず、大阪・関西万博が過ぎた後、次に人類はどう変わっていくか、何が起こるか、近未来を聞きたい」

後藤「私は2005年の愛知万博に行った。各国のパビリオンがあり、いろいろな国の文化や歴史を紹介していた。万博は最新のテクノロジーを紹介する場でもあるが、世界各国が互いの理解を深める場でもある。今の社会にはどんな課題があるのか、どうして世界の各所で分断が起きているのか、そういうことを考える場になるとよいと思う。さらに将来、宇宙という新たなフィールドで人類が暮らすようになったとき、どのような立場でお互いがそこに存在するのか。自分は『日本人』『中国人』といった考え方や他者への意識が、月に行っても火星に行っても続くのか。それとも、互いのルーツを尊重しながら『地球人』としてそこで暮らすようになり、新たな社会ができるのか。そのようなことを考えるきっかけになるのではないか」

佐々木「SDGsは、いわゆる国境をなくしてみんな地球のことを考えようということだ。いま我々が求められているのは地球人としての姿ではないか。宇宙時代になったときに、いまいるバックグラウンドを引きずっていくのか。宇宙に行ったときも我々は地球を愛して、大事にしていく。それがガンダムの世界でも現れていた。木下さんがこの学術雑誌を創刊しようとした壮大なテーマでもあり、佐伯さんがサイエンスコミュニケーションをやっているのも国境にとらわれないものであり、後藤さんのやっている医療を通じて、地球人の幸せを最大限追求しようとしている。これらをぜひ皆さん噛みしめて、七夕の日にあった一生に1回だけのこの3人組に、盛大な拍手をして終わりたい。ありがとうございました」

IV. 漫才・お笑いミニ講座

最後に、吹田市のスイス国際交流事業の一環で、吉本興業所属のフランポネの漫才と海外お笑いミニ講座があった。フランポネは、神奈川県出身のマヌーと、スイス出身のシラちゃんの国際夫婦漫才コンビ。日本で唯一、フランス語でネタができる漫才師で、フランスやベルギーなど、フランス語圏で漫才を普及させることを願っている。日本語教育にお笑いを導入した漫才で覚える日本語を発案した。その授業は、早稲田大学、東京外国語大学、名古屋大学などで採用された。

「ここ大阪で生まれた漫才をどのように世界に広げていくか。普段僕らは日本に住んでいる外国人向けに漫才で覚える日本語という授業をやっている。また大学生を対象に漫才で覚える英語、フランス語、スペイン語という授業を実施している。ここ大和大学では、まちづくりの授業にも参加している。次にバリアフリー漫才。日本全国にある障害者就労支援施設や特別支援学級と一緒に漫才を作成する講座を行っていて、障害のある方による漫才大会も実際にやっている。これが来年の大阪・関西万博につながっていく。漫才を世界の人に見てもらおうと、日本の漢字で書く漫才から世界のアルファベットで書く漫才になる。吹田市では小学生に英語で漫

才を作ってもらって、英語の漫才をスイス人に見てもらい、お笑いを通じた国際交流をやっていこうと思う」

「普段は日本語学校や日本語教室に行って、優しい日本語だけで漫才を作る授業をやっている。まず、優しい日本語だけで作った日本語漫才を外国人留学生、もしくは外国人に見てもらい。その後、参加者同士でコンビを組んでもらって、コンビ名を決める。最後に漫才を作ってもらいが、2分とか3分の漫才ではなく、3行程度の優しい日本語だけで漫才を作ってもらい授業をやっている」

「漫才とは、2人の会話で笑いを生み出すもの。その2人のうち、1人目をボケと呼ぶ。このボケという言葉は、とぼけるという言葉から来ていて、面白いことを言う人。それに対し、もう1人、ツッコミという人がある。このツッコミという人は、ちゃんとしている人で、漫才を説明したり、ストーリーを展開したりする人。よって、漫才というのは、ボケというちょっと変な人と、ツッコミというちゃんとした人の会話で、笑いを生み出すもの。ここ関西や大阪では大阪弁で早口で漫才を披露するしゃべくり漫才というのが一般的だ。関東だと見た目を重視したキャラクター漫才というのが一般的だ」

「漫才は1人ではできないので、最初に2人1組に分かれてコンビを組む。コンビを組んだらコンビ名を考えるが、バンド名と同じようにコンビ名に決まりはない。コンビ名は覚えやすい名前、インパクトのある名前、変な名前、面白い名前の方が良いと言われている。例えば、自分の好きな食べ物と相方の嫌いな食べ物を組み合わせる。自分が寿司が好きで、相方があんこが嫌いだったら、コンビ名は『寿司あんこ』。外国人同士でコンビを組むと、意外なコンビ名ができる。おじいちゃんの下の名前と、相方のおばあちゃんの下の名前をそのまま組み合わせる。あとは面白い響きの言葉。日本語にはオノマトペという響きの言葉がある。例えば、アヘアヘ、ペロペロ、カリカリ。オノマトペをコンビ名に入れると、面白いコンビ名ができる。あとパロディ風の名前、冗談っぽい名前。今、日本にはアルファベットで書くEXITというコンビがいる。そのパロディでENTRANCE。ザ・ビートルズではなくザ・コックローチ。あとちょっと危ない名前、本当にこういう名前の芸人がいる。ヤクミツコ、モルヒネドラゴン、シャブシャブ中毒。こんな風にコンビ名を決めていく」

「コンビ名が決まったら、外国人同士でも挨拶の練習を、即興で作ってもらいすることができる。挨拶ができたなら、外国人と一緒に3行程度の簡単な漫才を作っていく。どうやって外国人と一緒に簡単な漫才を作るか。仕組みはとても簡単。外国人留学生が日本語を勉強して、言い間違えてしまった日本語をネタにする。例えば、囚人と主人を言い間違えてしまう。顔の『鼻 (はな)』を間違えて『穴 (あな)』と言ってしまう。スペイン、イタリア、フランスの学生は、Hを発音しないので、日本語のハ行がすべてア行に読み替わるので、この間違いがよくある。日本語の漢字には紛らわしい同音異義語というのがたくさんある。『掃 (は) く』と『吐 (は) く』を聞き間違えたりする。見た目は似ていても読み方が違う。ひらがな、カタカナ、メキシコ人を間違えてメキツコ人と書いてしまう。こういった間違いがよくある」

「外国人と漫才をやる場合、結構注意しなければいけないことがある。例えば、生物（なまもの）を食べる習慣のないアメリカに寿司が紹介されると、現地風にアレンジされたカリフォルニアロールにする。逆にイタリア生まれのスパゲッティが日本に紹介されると、日本人が勝手に納豆スパゲッティや、たらこスパゲッティを開発する。自分の国の文化を海外に普及させる場合、相手の国の文化、習慣、宗教に合わせる必要がある。これをローカライズ、現地化と呼ぶ。漫才もローカライズされる。関西でよくあるが、ツッコミがボケの頭を叩く。これをお笑い用語でドツキ漫才と呼ぶ。しかし欧米やイスラム圏で、人前で頭を叩くと暴力とみなされる。叩くジェスチャーの代わりにハグをする」

「あとボケの人が面白いことを言っているのに、途中でツッコミの人が説明を入れると邪魔しているように見える。ボケに対してツッコまず、乗っかるような展開にすると、外国人でもわかる漫才になる。多言語漫才の可能性でいえば、1950年代の終わりにアメリカでロックンロールが生まれた。日本にもロックンロールが紹介されたが、英語が理解できない日本人が勝手にロックンロールに日本語の詩を載せる。それが現在の歌謡曲 J-POP の原点といわれる。日本でも関西弁と標準語の漫才では世界観が変わる。英語漫才、フランス語漫才の場合、言語が異なるため、さらに世界観が変わる。これは日本の漢字で書く漫才から、世界のアルファベットで書く漫才に生まれ変わる瞬間だ」

「多言語漫才を世界に発信することで、日本の漢字で書く漫才から、世界のアルファベットで書く漫才になる日が、もうすぐそこまで来ている。その大きなきっかけになるのが、やはり大阪・関西万博。僕らは東京に住んでいるが、東京でお笑いを通じた国際交流をやりたいと提案しても、うちはそういうカラーではないと断られる。吹田市は、ぜひこれは面白いということで、吹田市が今スイスと国際交流協定という形で万博に向けて動き始めたというのがあるが、こういった面白い企画をやはり漫才が生まれた大阪、この地でやれるというのは、僕ら芸人にとっても非常に嬉しいことだ。僕ら今やっているやさしい日本語漫才、非常にネタの内容が簡単。悪く言うと非常にベタ。これくらい分かりやすいと、外国人や障害のある方でも理解できる。まさに多文化共生だ。全ての人が理解できるお笑いになり、日本の漫才が世界に広められていく中で重要なキーワードになってくる」

V. 資料写真





写真 1. 「ワクワクする『宇宙・地球・未来』~toward EXPO 2025~」における活動の様子と参考資料(筆者提供、二次利用許諾済)

文献

1. 木下翔太郎. (2024). キャラクター IP を活用したオープンアクセスジャーナル創刊による学術コミュニケーション促進の試み. *地球・宇宙・未来*, 1(1), 3-4.
2. Kinoshita S. (2024). Gundam and the Japanese Media Mix: Novelizations, Model Kits and Statues. *Journal of Anime and Manga Studies* 5 140-190.
3. 佐伯恵太, & 宮田龍. (2024). 「エンターテイメント× 科学」の可能性. *地球・宇宙・未来*, 1(1), 19-33.
4. 後藤正幸, 福島洋輝, 今野裕之, 黒松俊吾, 伊東哲史, & 丹下仁志. (2024). 宇宙に医療を—Space Medical Accelerator の挑戦. *地球・宇宙・未来*, 1(1), 35-42.