

2018年5月18日

報道関係者各位

trialog PR 事務局

次世代カルチャーを創り出すクリエイターが集う、新しい三者対話コミュニケーションプラットフォーム
『WIRED』日本版 元編集長 若林恵とソニーが仕掛ける新プロジェクト「trialog」

6月5日(火)より本格始動

『WIRED』日本版の元編集長でありコンテンツメーカー「黒鳥社」を立ち上げた若林恵がソニーと仕掛ける新プロジェクト、「trialog」(トライアログ)が、6月5日(火)より正式に始動します。



「trialog」は、「What is the future you really want?(本当に欲しい未来はなんだ?)」を合言葉に、毎回設定する1つのテーマに対して、様々な領域で活躍するクリエイター、エンジニアやアーティストなどの三者が、対話を通じ異なる立場から意見を交わすトークイベントを実施します。さらに、「trialog」の共同企画者としてゲームデザイナー／クリエイターの水口哲也氏も参加して、ジャンルを横断し越境する対話の中から、次世代のクリエイティブカルチャーを可視化・創出するコミュニティプラットフォームをつくり上げていきます。

トークイベントは一般参加も可能で、再開発とともにクリエイターが集結する街、「渋谷」を中心に定期的開催いたします。イベントの様子は、「trialog」公式 Twitter アカウントでライブ配信を行うとともに、視聴者はネット上からリアルタイムにコメントを投稿することで対話に参加できます。イベント後は公式 Web サイトでアーカイブ映像を公開します。

6月5日(火)に開催する第一回の「trialog」では、「融解するゲーム・物語るモーション」をテーマに、映像作家／ゲームクリエイター／アーティストのデイヴィッド・オライリー氏、タイトルデザイナー／ディレクターとして活動を続ける Motion Plus Design ファウンダーのクック・イウォ氏、世界の CG アニメーション界を牽引するポリゴン・ピクチュアズ代表の塩田周三氏、そして PlayStation®VR (PS VR) のゲームや映像コンテンツなどの開発を手がけるソニー・インタラクティブエンタテインメントの秋山賢成氏らによる対話をゲームチェンジャースタジオ「EDGEof」で開催します。

「trialog」は、テクノロジーとクリエイターが出会う、次世代の価値創造の機会となるプラットフォームとして定期的に展開していきます。これからの活動にご期待ください。

trialog Twitter アカウント : @trialog_project

trialog WEB サイト : <https://trialog-project.com/>

trialog チケットサイト : <http://trialog01.peatix.com>

trialog コンセプトムービー : <https://www.youtube.com/watch?v=QjJW5ECNQtw>

○trialog vol.1 開催概要

テーマ : 「融解するゲーム・物語るモーショーン」
登壇者 : デイヴィッド・オライリー氏/クック・イウォ氏/塩田周三氏/秋山賢成氏 他
日程 : 2018年6月5日(火) 19:00~22:00 ※受付 18:30~
場所 : EDGEof TOKYO/SHIBUYA (東京都渋谷区神南 1-11-3)

○出演者 プロフィール



デイヴィッド・オライリー | DAVID OREILLY

1985年生まれ。アーティスト。代表的なアニメーション作品『Please Say Something』では数多くの賞を獲得しているほか、2014年には映画『her』の劇中に登場するゲームシーンの制作を担当。2017年に発表したゲーム『Everything』は多くのメディアでゲーム・オブ・ザ・イヤーに輝き、トレーラー映像がゲーム史上初のアカデミー賞ノミネート候補作品となり大きな話題を呼んだ。



クック・イウォ | KOOK EWO

Motion Plus Design ファウンダー。1979年生まれ。パリを拠点にタイトルデザイナー/ディレクターとして活動続ける。代表作に映画『サイレントヒル』のタイトルなど。2011年にMotion Plus Design を立ち上げ、モーショントデザインの魅力を伝えるべく15年より同名のミートアップイベントを開始。17年からは東京でもイベントを開催し、国境を超え世界中のクリエイターを結びつけている。



塩田周三 | SHUZO JOHN SHIOTA

ポリゴン・ピクチュアズ代表取締役。1991年、新日本製鐵株式会社入社。97年、ドリーム・ピクチュアズ・スタジオ立ち上げに参画後、99年ポリゴン・ピクチュアズ入社。2003年より現職。TVシリーズ制作や海外市場をターゲットにしたコンテンツ企画開発を実現する一方で国内外映像祭の審査員を歴任し、08年には米アニメーション専門誌『Animation Magazine』が選ぶアジアアニメーション業界の25傑のひとりに選定された。



秋山賢成 | KENJO AKIYAMA

ソニー・インタラクティブエンタテインメント ソフトウェアビジネス部 次長 兼 制作技術責任者。ソニー・インタラクティブエンタテインメントにて、ゲーム・コンテンツ制作コンサルティング及び技術サポートに従事。多数の著名ゲームタイトルの制作に関わり、現在に至る。日本・アジアエリアにおいて、PlayStation®4 及び PS VR の技術講演を実施し、技術デモの制作・ディレクションなども行っている。

○trialog 代表 若林恵 プロフィール



若林恵 | KEI WAKABAYASHI

1971 年生まれ。ロンドン、ニューヨークで幼少期を過ごす。
早稲田大学を卒業後、平凡社入社『月刊太陽』編集部所属。
2000 年、フリー編集者として独立。

以後、雑誌、書籍、展覧会の図録などの編集を多数手がける。
音楽ジャーナリストとしても活動。

2012 年に『WIRED』日本版編集長就任、2017 年退任。
2018 年、黒鳥社(blkswn Publishers)設立。

○若林恵より メッセージ

未来はいいから希望を語れ
未来の話にはいい加減うんざりだ。
だいたいのはそれは株価予想みたいなもので
「勝ち馬」をみんなで言いあてるゲームでしかない。
ぼくらは別に投資家なわけじゃないし、投資先を探しているわけじゃない。
この先、ますます先行きの見えない時代のなかにあって
なにが、誰が、どういう思考や視点が、
あてにならない世界のなかで生きて行くためのよすがとなってくれるのか、
それを探している。
とどのつまり「希望」のありかを探している。
希望の種をもちより、それを共有し、育てる。
そうした場が、またひとつの希望となるかもしれない。

trialog 代表 若林恵

○trialog 共同企画者 水口哲也氏 プロフィール



水口哲也 | TETSUYA MIZUGUCHI

ビデオゲーム、音楽、映像、アプリケーション設計など、共感覚的アプローチで創作活動をしている。代表作に「Rez」や「ルミネス」など。独創性の高いゲーム作品を制作し続け、「全感覚の融合」を提示してきた“VR 研究・実践のパイオニア”でもある。06 年「Digital 50」(世界のデジタル・イノヴェイター 50 人)の 1 人に選出される。金沢工業大学客員教授、慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科特任教授。

○2018年3月のテストプログラムの様子

【trialog vol.0 Introduction 「本当に欲しい未来とは？」@SXSW(2018年3月12日)】

セッション1: Changing Perspective, Enhancing Empathy～感覚の拡張は「共感」をつくれるか～

登壇者: 若林恵(モデレーター) / 笠原俊一氏(ソニーコンピュータサイエンス研究所) / 佐久間裕美子氏(ニューヨーク在住ライター) / evala 氏(音楽家・サウンドアーティスト)



セッション2: Why Stories? The power of narrative in the age of division～分断の時代と物語の力～

登壇者: 若林恵(モデレーター兼スピーカー) / Glenn S. Gainor 氏(ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント) / 水口哲也氏(エンハンス代表)



【trialog SXSW2018 Looking Back Party@EDGEof TOKYO/SHIBUYA(2018年3月23日)】

登壇者: 若林恵(モデレーター) / 水口哲也氏(エンハンス代表) / 佐久間裕美子氏(ニューヨーク在住ライター) / 森繁樹氏(ソニー株式会社 ブランド戦略部統括部長)

