

## 「Sony Creators Gate」の三者対話ライブ “trialog vol.11 SUSTAINABILITY | 社会のウェルネス”開催レポート

ゲストに、「BRING™」中村崇之氏、「Sport For Smile」梶川三枝氏らが登壇  
マルチ器楽奏者 アラバスター・デプルーム氏は、  
ワールドプレミアのパフォーマンスを披露！

Sony-Stories 公式アカウント(<https://twitter.com/storiesbySonyJP>)

trialog 公式 Twitter アカウント([https://twitter.com/trialog\\_project](https://twitter.com/trialog_project))

ソニー株式会社(以下、ソニー)は、黒鳥社のコンテンツ・ディレクター若林恵と次世代のクリエイターの育成を推進する「Sony Creators Gate」の取り組みとして、より持続的で健康的な社会を目指すための地殻変動をリードするキーパーソンを迎え、より良い未来を考える三者対談ライブ「trialog vol.11 SUSTAINABILITY | 社会のウェルネス」を、2021年2月27日(土)、完全オンラインで開催いたしました。

11回目の開催となる今回の trialog は、昨年の新型コロナウイルスのパンデミックにより様々な社会問題が山積する中で、より持続的で健康的な社会を目指すため“SUSTAINABILITY | 社会のウェルネス”というテーマで開催しました。様々なフィールドで起こる地殻変動をリードするクリエイターや起業家をゲストに迎え、ソニーのプロジェクトおよび事業に関わるキーパーソンと共に3つのセッションを通して議論。セッション1では「『価値観』を着よう」、セッション2では「文化と社会変革」、セッション3では「オープンイノベーション」、をテーマに、より良い社会のウェルネスについてをゲストと共に考えました。

また今回は vol.10 に引き続き、無観客オンラインで開催。イベント視聴者からも積極的に質問が投げ掛けられ、議論はさらに盛り上がりを見せました。トークセッション後には After Hours(Closing Performance)として、UK のマルチ器楽奏者、アラバスター・デプルーム氏のインタビュー映像放映とクロージングパフォーマンスを披露。様々な角度から持続的で健康的な社会について考えるイベントとなりました。

これらのライブ映像やイベントレポートは、trialog YouTube チャンネルでは3月中旬、trialog WEB サイトでは3月下旬に公開する予定です。

- trialog 公式 WEB サイト:<https://trialog-project.com/>
- trialog 公式 Twitter アカウント:@trialog\_project ([https://twitter.com/trialog\\_project](https://twitter.com/trialog_project))
- trialog 公式 YouTube チャンネル:<https://www.youtube.com/channel/UCE60zHsZx9YZRNx4eGOYJmg>



## <“trialog vol.11 SUSTAINABILITY | 社会のウェルネス”開催レポート>

### ■SESSION 1

#### Wear Your Values | 「価値観」を着よう — 中村崇之×山ノ井俊×佐久間裕美子

衣料の生産高が上がり、廃棄量が増えている現状を訴えてきた佐久間氏が「近年技術が進歩し、この課題についても希望の光が見えてきたと感じる。」と話すと、服から服をつくるサーキュラーエコノミーを実現するブランド「BRING™」の中村氏は、「25年前からペットボトルが服にリサイクルされ始めたが、技術が追い付かず、その作られた服はその後廃棄されていた。昨今では、服から服を作る技術を提供できるようになったが、次は消費者の意識が追い付いていなかったため、消費者の行動を促すため、地球のために、だけではなく、楽しさやエモーショナルな体験

の提供を心掛けている。」と語った。余剰バイオマス(お米の籾殻)から生まれたサステナブル新素材「トリポーラス™」の事業開発を手掛けるソニーの山ノ井氏は、「ソニーとして、もともと持続可能な社会に向けて貢献したいと考え、環境技術の研究を行ってきたが、トリポーラスはリチウムイオン電池の開発時に偶発的に生まれた。」と開発秘話を打ち明けた。加えて、「ソニーだけでは、トリポーラスの大量生産化やその活用を見出すことができなかった。技術をオープンにし、社内外の様々な方々との協力により、現在では、衣類やスキンケア製品への転用、また文化財の保護に活用できている。今後は、水や空気をきれいにする分野にも展開していきたい。」と、オープンイノベーションの重要性について語った。



### ■SESSION 2

#### Culture and Social Change | 文化と社会変革 — 梶川三枝×キアレン・メイヤーズ×水口哲也

スポーツ、ゲームに象徴される文化が社会変革に向けてどのような影響を与えることができるかについて議論するセッション。ゲームを通してサステナブルな社会を実現すべく、取り組んでいるソニー・インタラクティブエンタテインメントのメイヤーズ氏は「現在、国連と協力し『Playing for the Planet Alliance』というプロジェクトにて、ゲーム機自体の省エネ化や子どもたちが気候変動について学べるソフトウェアの提供を行っているが、ゲームは従来型のメディアではリーチできなかった若い層に情報を届け、また環境問題のインパクトや自分たちに何ができるのかを可視化でき、とてもリアルに疑似体験させることができる。」と語った。「スポーツのチカラをよりよい社会づくりに役立てる」をミッションに掲げ、「Sport For Smile」を運営する梶川氏は「スポーツをすることで個人の心や体が健康になったり、著名なアスリートがその影響力を用いて社会にとって重要なメッセージを発信するなど色んな面でスポーツが貢献できている。」と話した。水口より「ゲームとスポーツはプレイヤー、観客が存在するなど、似た構造のエコシステムを持っている。その全体の意識を変えるために、どのようなビジョンを描いているのか。」と問われると、梶川氏は「スポーツでは、国連主導で世界中のトップチームが国境問わず参画する取り組みがあるなど、“チーム”ができていることに威力があると感じている。気候変動などは緊急性の高い問題なので、全体の参加を待ってからではなく、先に走りながら周囲を巻き込んでいく必要がある。」と話した。最後に水口は、「今回のテーマである“文化”は、長い時間かけて作られるものであり、今後もずっと続くもの

と考えると、ゲームやスポーツ以外の分野も社会変革に向け重要な役割を担っていると感じた。」と締めくくった。



### ■SESSION 3

#### Open Innovation | オープンイノベーション — トーマス・エルマコラ×柳平大樹×若林恵

ソニーコンピュータサイエンス研究所の柳平氏は、自身が手掛ける、エネルギーのオープンイノベーションプロジェクト「OES プロジェクト」について、「再生可能エネルギーは場所に依存しないので、大きな発電所が不要であり、消費者側で分散して発電する用途に適している。ただし、その電力やグリッドをユーザー自身が自分たちでマネージしてインフラを構築しようとする意識が生まれるまでには、まだ時間がかかると感じている。」と、メリットと課題について語った。その話をうけ、若林より「環境問題などで使われる、“リテラシー”という言葉は、これまでの一方通行



のコミュニケーションを前提にしたもので、コミュニケーションが双方向になる中では、“コンピテンシー”という概念が重要になると感じる。それはどうしたら上げられるのか。」と問われると、市民によって都市環境を改善する協調的アプローチ「オープンソース・アーバニズム」のパイオニアである、トーマス氏は、「参加するハードルを下げるために複雑性を避けたコンテンツ設計や、正しいファシリテーション、時間を追うごとに信用を深め参加者を訓練していくためのインセンティブモデルが必要である。」と話した。それを受けて、柳平氏が「昨今伸びている、動画や音楽の投稿プラットフォームのように、みんなが手軽に使え、自主的に楽しんでもらえるプラットフォームを提供したい。」と今後の展望を語った。

#### ■After Hours (Closing Performance) — アラバスター・デプルーム

インディペンデントのアーティストに向けたロンドンにあるスタジオ Total Refreshment Centre のメンバーで、自身も環境問題に対する市民運動への寄付などを行っているUK のマルチ楽器奏者、アラバスター・デプルーム氏が登場。

演奏に先立ち放映された、若林によるインタビュー映像では、今回のコンセプトについて、「混沌とした人間性や傷つきやすさをテーマに、正しくやることや整頓された考えを排除した。そうすることで、全員が全員の音に耳を澄まし、演奏の意義である、感覚の交換に集中できる。元となる曲はあるが、それは素材、おもちゃで、演者はそれを握りしめて遊ぶのです。」と話した。また、文化が果たすべき社会的な役割・責任について問われると、「変化を外に臨むのなら、それを自分の中で起こす必要があります。音楽は「共感」「エンパワーメント」「勇気」という領域において、大きな任務を背負っています。アーティストは「傷つきやすさ」「真正さ」とたくさんの「勇気」をもって、恐怖と向き合い、大いなる任務を果たしてください。」とメッセージを送った。



その後、40 分間、Total Refreshment Centre にて、1つのカメラ1テイクで撮影し、また初めて演奏する仲間との圧巻のパフォーマンスを披露。エコロジカルな感性に溢れた、二度とないワールドプレミアの演奏に感動の声が集まりました。

Sony Creators Gate は、これからも次世代のクリエイターが創造力や表現力を発揮できる環境作りを支援していきます。

## ○ 登壇者 ゲスト プロフィール



### 中村崇之 | TAKAYUKI NAKAMURA

日本環境設計株式会社営業業務部  
プロダクトマーケティング課 課長

日本環境設計の自社ブランド「BRING™」のディレクターとして、商品の企画開発のほか、コラボレーション企画の立案も手掛ける。また、アートディレクションを始め、「BRING™」のトータルプロデュースを行う。2007 Ars Electronica, Next Idea Honorary mention 受賞。



### 山ノ井俊 | SHUN YAMANOI

ソニー株式会社 知的財産センター知的財産インキュベーション部  
事業開発マネジャー

2009年にソニー(株)へ入社、先端マテリアル研究所に配属。リチウムイオン電池や「トリポラス」を含めた材料・デバイス系の研究開発に従事。2015年より知的財産センターにて、知財を活かした事業開発の一環として「トリポラス」の事業開発を担当。オープンイノベーションにより、アパレル分野や化粧品分野などでトリポラスを配合した商品の製品化を実現。



### 佐久間裕美子 | YUMIKO SAKUMA

文筆家。慶應義塾大学卒業、イェール大学修士過程修了。1996年に渡米し、1998年からニューヨーク在住。出版社、通信社などを経て2003年に独立。カルチャー、ファッション、政治、社会問題など幅広いジャンルで、インタビュー記事、ルポ、紀行文などを執筆する。著書に『My Little New York Times』(Numabooks)、『ピンヒールははかまない』(幻冬舎)、『ヒップな生活革命』(朝日出版社)。翻訳書に『世界を動かすプレゼン力』(NHK出版)、『テロリストの息子』(朝日出版社)。2019年8月に「真面目にマリファナの話しよう」(文藝春秋)刊行。



### 梶川三枝 | MIE KAJIKAWA

一般社団法人「Sport For Smile」代表理事

「スポーツの力で社会を変える」日本初のプラットフォーム Sport For Smile 代表。オハイオ大学大学院スポーツ経営学科留学中に日本人女性初のNBAビジネスインターンとして採用され、帰国後東京五輪招致委員会勤務、2010年スポーツの社会的責任活動支援事業で起業。国連や世界銀行、NBAやFIFAパートナーとも連携、また気候変動・環境問題に対して SFS Planet League を立ち上げ。



### キアレン・メイヤーズ | DR. KIEREN MAYERS

ソニー・インタラクティブエンタテインメント 環境・技術コンプライアンス 責任者

2000年からソニーに在籍し、環境やサステナビリティに関する課題解決に従事。世界でも最大規模の成功を収めているリサイクル・スキームの構築や、欧州委員会と共にゲーム機のエネルギー効率に関する自主協定の実施、また2019年の国連気候行動サミットでは「Playing for the Planet Alliance(プレイング・フォー・ザ・プラネット・アライアンス)」の立ち上げに参加。

環境技術の工学博士号を持ち、インシールド大学にて客員企業家としてサステナブル事業を先導し、当分野において影響力のある学術研究を積極的に実施、発表している。



### トーマス・エルマコラ | THOMAS ERMACORA

シティ・フューチャリスト / インパクト投資家 / オープン・イノベーション・シンカー。

これまで、参加型のプロセスを通じて都市や地域の自己組織化の方法を再定義する数々のインパクトプロジェクトや実験を開拓しており、タクティカル・アーバニズムの非営利団体「Clear Village」、カルチュラル・インキュベーター「Limewharf Studios」などを立ち上げ、様々な都市だけでなく、G7、Xprize、クリントン・グローバル・イニシアティブ（都市のメンタルヘルスのためのプラットフォーム「Cities Rise」の立ち上げを支援）、世界経済フォーラム、欧州委員会などの組織に対してもコンサルティングを行ってきた。他にも、MITの難民教育プラットフォーム、バチカンのラストマイル・テクノロジー・インキュベーターを共同設立し、多くのスタートアップをサポートしている。最近では、ロンドンデザインミュージアムの「Moving to Mars」展のゲストキュレーターを務め、高い評価を得ている。著書に『Recoded City: Co-Creating Urban Futures (Routledge・2016)』



### 柳平大樹 | DAIKI YANAGIDAIRA

ソニーコンピュータサイエンス研究所 リサーチエンジニア

2005年ソニー入社後、VAIO PC や PlayStation®Vita など数々の製品設計に携わり、特にバッテリーを中心とした電源・電力システムの開発に従事する。2014年より、現職。「電力も一つのメディアである」と捉え、各個人が自由かつ自律分散的に生産・消費・交換・共有できる仕組みと、これまで培ってきた電源技術・充放電制御技術を融合させた電力システムをオープンエネルギーシステム(OES)という形で世の中に実現すべく活動している。2020年には、その中核モジュールである電力融通ソフトウェアをOESプロジェクトからオープンソース化。

## ○ After Hours (Closing Performance) 登壇者 プロフィール



### アラバスター・デプルーム | ALABASTER DEPLUME

UKのマルチ楽器奏者。マンチェスターで音楽活動を始め、2015年にロンドンに移り、ロンドンジャズシーンの興隆に大きな役割を果たしてきたスタジオとライブスペース（現在は閉鎖）「Total Refreshment Centre」を根城に「Alabaster Deplume」名義で活動を展開する。2020年にシカゴの先鋭的ジャズレーベル〈International Anthem〉より、「To Cy & Lee」をリリースし、サイケデリックフォークとフリージャズとアンビエントミュージックとが交錯する摩訶不思議な国際的な注目を集め、Bon Iver が音源をサンプリングしたことで更に評価を集めた。2020年末には電子音楽家 Danalogue とのコラボ作「I was not sleeping」を発表、最新作「Gold」は本年リリース予定。

## ○ trialog 代表 若林恵 プロフィール



### 若林恵 | KEI WAKABAYASHI

blkswm コンテンツ・ディレクター

1971年生まれ。編集者。ロンドン、ニューヨークで幼少期を過ごす。早稲田大学第一文学部フランス文学科卒業後、平凡社入社、『月刊太陽』編集部所属。2000年に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(blkswm publishers)設立。

## ○ trialog 共同企画者 水口哲也 プロフィール



### 水口哲也 | TETSUYA MIZUGUCHI

Enhance 代表 / シナスタジアラボ主宰

慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科(Keio Media Design)特任教授

シナスタジア (共感覚) 体験の拡張を目指し、研究・創作を続けている。ビデオゲーム作品「Rez」(2001)、「Lumines」(2004)、「Child of Eden」(2010)、「Rez Infinite」(2016)、「Tetris Effect」(2018)などを始め、音楽を光と振動で全身に拡張する「シナスタジア・スーツ」(2016)、共感覚体験装置「シナスタジア X1-2.44」(2019)など、作品多数。

Enhance Web: <https://enhance-experience.com/>

シナスタジアラボ Web: <https://synesthesialab.com/>

## ○ trialog とは

trialog (トライアログ) は、次世代に向けた“対話”のプラットフォームです。trialog では、世の中を分断する「二項対立」ではなく、異なる立場の三者が意見を交わす「三者対話」の空間をつくり、「ほんとうに欲しい未来はなにか？」について議論を深めながら、次世代に向けた自由にクリエイティブな生き方と、その未来のあり方について考えるトークイベントを実施しています。イベントの様子は、Sony-Stories 公式 Twitter アカウントと trialog 公式 Twitter アカウントでライブ配信を行います。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の場に参加できます。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。

- trialog 公式 WEB サイト : <https://trialog-project.com/>
- Sony-Stories 公式 Twitter アカウント : @storiesbySonyJP (<https://twitter.com/storiesbySonyJP>)
- trialog 公式 Twitter アカウント : @trialog\_project ([https://twitter.com/trialog\\_project](https://twitter.com/trialog_project))
- trialog 過去のイベント記事 : <https://trialog-project.com/article/>
- trialog 過去のアーカイブ動画 : <https://www.youtube.com/channel/UC60zHsZx9YZRNx4eGOYJmg>

## ○ Sony Creators Gate とは

ソニーは、多様なバックグラウンドや経験を持ち、新しい価値を創造する人を「クリエイター」と捉えています。そして、次世代を担うクリエイターのアイデアが世の中の人々のクリエイティビティに力を与え、新たなアイデアの創出につながることで、夢や好奇心と、感動に満ちた世界を実現できると信じています。「Sony Creators Gate」は、次世代のクリエイターに将来的な飛躍へのきっかけとなるような刺激的な機会を提供したいという思いから、24 歳以下の世代を対象とした「U24 CO-CHALLENGE 2020 (ユニジュウヨン コーチャレンジ ニーゼロニーゼロ)」、18 歳以下を対象とする「エンタメのブカツ 2021」、そして次の世代のクリエイティブコミュニティに向けた「trialog (トライアログ)」を実施。また「ショートショート フィルム フェスティバル & アジア」や「Trojan Horse was a Unicorn」との取り組みで、その活動を海外に広げています。ソニーの Purpose (存在意義) は、「クリエイティビティとテクノロジーの力で、世界を感動で満たす」ことです。Sony Creators Gate の活動を通じて、次世代のクリエイターが創造力や表現力を発揮できる環境作りを支援していきます。

Sony Creators Gate 公式サイト: <https://www.sony.co.jp/creatorsgate/>

