

「Sony Creators Gate」の三者対話ライブ “trialog vol.10 -クリエイターと社会のディスタンス-”開催レポート

ゲストに、PERIMETRON 神戸雄平氏、SIE 吉田修平、
女優・モデル TAO 氏、THU 創設者 アンドレ・ルイス氏らが登壇
それぞれの視点からニューノーマル時代における、クリエイターのあり方を語る

ライブ動画配信の総視聴回数は約 150 万回を記録！

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)

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、ニューノーマル時代に新たな価値を生み出すクリエイターたちの深層思考に迫る三者対話ライブ「trialog vol.10 -クリエイターと社会のディスタンス-」を、2020年10月10日(土)、完全オンラインで開催いたしました。

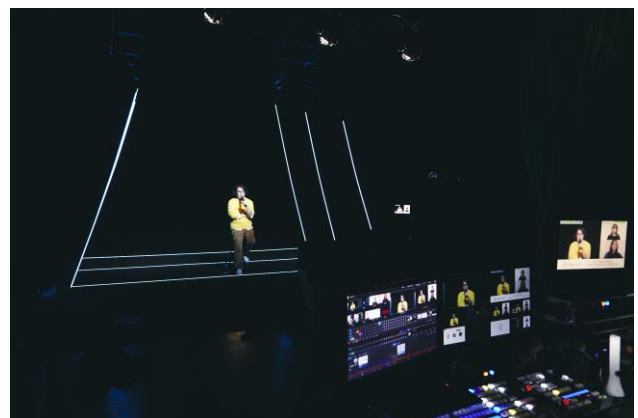
trialog として記念すべき10回目となる今回は、これからの時代に向けてプロトタイプに挑むクリエイターと、新しい価値を生み出そうとしているソニーのプロジェクトや事業に関わるキーパーソンが、“クリエイターと社会のディスタンス”というテーマで、4つのセッションを通して議論。セッション1では「エッセンシャルとは何か」、セッション2では「クリエイターをどうエンパワーメントするか」、セッション3では「クリエイターのアクション」、セッション4では「クリエイターとデジタルプレイス」をテーマに、コロナ禍を通して大きく変化した社会におけるクリエイターのあり方をゲストと共に考えました。

また今回はコロナ禍を受け、無観客オンラインで開催。新たな試みとしてセッション2、セッション3は同時に行われるセッションのうち一つを選択して視聴する形式を採用し、台風14号の影響を考慮してモデレーター以外の登壇者は全員リモートで登壇とするなどオンラインの特徴を活かしたイベント構成となりました。イベント視聴者からも、多数の質問が寄せられ、議論はさらに盛り上がりを見せました。同じ空間を共有できない中でも、全員が初めて直面している社会の変化に対し、一体となってより良い未来を考えるイベントとなりました。

加えてライブ動画配信の総視聴回数は、約150万回を記録しました。これらのライブ映像やイベントレポートは、今後 trialog WEB サイトや trialog YouTube チャンネルにて公開する予定です。

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

■ trialog 公式 YouTube アカウント : <https://www.youtube.com/channel/UCE60zHsZx9YZRNx4eGOYJmg>



<“trialog vol.10 -クリエイターと社会のディスタンス-”開催レポート>

■SESSION 1

Essential | エssenシャルとは何か— 篠田ミル×山根有紀子×若林恵

このコロナ禍で感じたこととして、「#SaveOurSpace」という署名運動プロジェクトを立ち上げた篠田氏は、「ライブハウスなどの業界は、主体となる団体や組合が存在していないことが課題だと感じた。また、国の定義する文化の中にそれらが含まれていなかったことに気づかされた。」と語った。それを受けて、患者さんの願いを企業とのコラボレーションによって叶える「CaNoW プロジェクト」を発足したエムスリー山根氏は「医療業界は、医師会が存在する点では明確に異なる。ただ、患者さんがこの時期に病院に行きたくないという“通院控え”に、一番患者さんと距離の近い、街のお医者さんが困っており、新しいシステムの構築が必要な点では共通していると感じた。」と答えた。

若林から、「コロナ禍において“不要不急”という言葉が唱えられる中で、『文化は“不要不急だ”』と言う人もいたが、なぜ大事だと思うか?」と問われると、篠田氏は、「人間とそれ以外の動物や機械を分けるものは『文化』だけだと考えている。人間という概念を下支えするものであると思う。」と話した。

それに対し、山根氏は、「医療が成立するには患者さんの生きる意志が重要になってくる。その意志は、誰かと関わることで生まれ、明日何がしたいかという気持ちである。前に向かうエネルギーは医療だけでは提供できず、人間の根源となる文化からしか生まれないものだと思っている。」と医療の視点で考える、文化の重要性について話した。



■SESSION 2(選択式セッション)

Empowerment | クリエイターをどうエンパワーメントするか—ミツ・カンダガー×吉田修平×水口哲也

新作ゲームを試してもらった重要なリアルイベントが軒並み中止となっているこの状況において、インディーゲーム支援を行っている吉田は「オンラインで補完する形でサポートすることが必要」と述べた。この1年は、ゲームクリエイターも孤立した環境下に置かれ、試された1年となったが、変化し続けるゲーム業界の流れについて「昔に比べ、ゲームを制作するためのコストや敷居がとてども下がった。それにより新しいクリエイターやプラットフォームが生まれ、様々な視点から新しいアイデアを生み出せるようになった。」と話す吉田。

それに水口も賛同し「インディーゲームが出てきた時、ゲームクリエイターはアーティストであると感じた。」と話した。

これを受けニューヨークでインディーゲームクリエイターとして活躍するミツ氏は「ゲーム業界には構造変化が必要。多様なバックグラウンドを持っている人や女性、有色人種の方に対し、もっと包摂性を高めるべきである。」と語った。

ニューヨーク大学でゲームデザインを教えるミツ氏は、リモート授業の中でどう生徒をエンパワーメントしているかについて問われると「世界中のゲームスタジオも同じ環境でゲームを制作していることを伝えている。最高の環境とは言えないが、この環境下が自身の成長に繋がることをポジティブに話している。」と答えた。

ゲーム業界の成長について問われると吉田は「ゲーム業界の中でマネジメントする立場の女性は増えてきているが、女性がゲームのクリエイティブをリードするという部分においては途上段階。ゲームを作る上でユーザー全体の知識が必要であり、知ることでより成功するタイトルを作ることができる。」と語った。



■SESSION 3(選択式セッション)

Action | クリエイターのアクション— YonYon×TAO×若林恵

ハリウッドを中心に女優、モデルとして活躍する TAO 氏は、本年 5 月ごろから広がっている Black Lives Matter(BLM)について、「ソーシャルメディアが発達しているが故に、その問題に対して自分のスタンスをとらないのは、発信する立場として好ましくないと考えている。」と自身のアクションへの姿勢について語った。そのことに、DJ をはじめとしてマルチにクリエイターとして活動する YonYon 氏は、「Black Lives Matter(BLM)のニュースで、アーティストもそれに関する発言が増えた。その発信に、アーティストは意見をすんな、という反応も多かった。」とコメント。続けて、「アーティストは、一コンテンツと考えられ、一人間として認識されておらず、ポジティブな感情を発信することは許されても、怒りを伝えることは受け入れてもらえないと感じる。」とも話した。TAO 氏はその意見に賛同しつつ、「日本は、和を乱すことを嫌がる傾向にあるし、自分も日本にいたらこのような発信はできていなかったと思う。それは今後アップデートしていく必要がある。」と話した。若林から「影響力を持つ者として、自分の仕事の領域において、どうアクションすべきだと思うか？」と問われると、YonYon 氏は、「自分の意見については、アーティストとして、作品を通じて発信し、リスナーのみなさんに“世界を変えるきっかけ”になるような気づきを与えたい。」と話した。TAO 氏は「俳優は、これまで作品に起用されないと発信することが難しかったが、ソーシャルメディアの普及により、変わってきた。ソーシャルメディアで発信を行いながら、今後はプロデュース業もできるようになりたい。」と話した。



TAO 氏はその意見に賛同しつつ、「日本は、和を乱すことを嫌がる傾向にあるし、自分も日本にいたらこのような発信はできていなかったと思う。それは今後アップデートしていく必要がある。」と話した。若林から「影響力を持つ者として、自分の仕事の領域において、どうアクションすべきだと思うか？」と問われると、YonYon 氏は、「自分の意見については、アーティストとして、作品を通じて発信し、リスナーのみなさんに“世界を変えるきっかけ”になるような気づきを与えたい。」と話した。TAO 氏は「俳優は、これまで作品に起用されないと発信することが難しかったが、ソーシャルメディアの普及により、変わってきた。ソーシャルメディアで発信を行いながら、今後はプロデュース業もできるようになりたい。」と話した。

■SESSION 4

Digital Place | クリエイターとデジタルプレイス— 神戸雄平×アンドレ・ルイス×水口哲也

本イベントのテーマでもある、クリエイターと社会との距離感について問われると、PERIMETRON のメンバーでデジタルアーティストの神戸氏は「社会性を作品に落とし込むのは、非常にセンシティブ。テーマを自分の中に落とし込んで飲み込めた場合のみ作品としてアウトプットしている。」と話す。

またクリエイターが作品を作っていくまでの過程が、コロナ禍でデジタル上のみになっていることを受け、世界中のクリエイターが集まるクリエイティブ・コミュニティ「Trojan Horse was a Unicorn」の創設者であり、「体験すること」を大切にしているアンドレ氏は、「現在はクリエイターに対してデジタルでの繋がりを提供することを考えている。それにより解決出来ることも増えている。」と述べ、その一つであるソニーと共同で発足した『Sony Talent League (ソニータレントリーグ) by THU』について、セッションの最後に紹介。「若い世代のクリエイターへ手を差し伸べ、才能を発掘するために発足した。」と話した。

これを受け、水口は「今年は、偶然がもたらすインスピレーションが減った気がする。様々な物がデジタルに置き換えられてきたが、置き換えることが出来なかった物も浮き彫りになった。」と話し、リアルとバーチャルの使い分けやクリエイティブの未来について聞いた。「クリエイティブは、同じ空間を共有しなくても作ることが出来るが、若いクリエイターが繋がりを見つけていくうえでは物理的な世界が必要。」とアンドレ氏は述べる。神戸氏はそれに対し、「リアルな場がなくなったことで、作品を体験した人のリアルな熱を感じる事が出来なくなっているが、デジタルの人間にとってフィールドがより広がり新しい世界へ繋がっていると感じる。」と話した一方で、「新しいツールに踊らされず、むしろ逆手に取るようにしている。」と自身の制作のこだわりについて語った。

今後も trialog は、次世代を見据えたクリエイティブプラットフォームとして実験的な試みを重ねながら、展開していく予定です。これからの活動にご期待ください。



○ 登壇者 ゲスト プロフィール



篠田ミル | MIRU SHINODA

yahyel メンバー・署名活動「#SaveOurSpace」発起人

yahyel のメンバーとしてサンプラー/プログラミングを担当する傍ら、DJ/コンポーザーとしても活動。テクノを軸にインダストリアル〜ベース〜実験的を横断するハードな DJ セットを模索している。また、プロテストレイヴ、D2021といったイベントの企画・運営を通じて社会問題や政治参加に関するメッセージの発信も積極的に行う。



山根有紀子 | YUKIKO YAMANE

エムスリー株式会社 CaNoW(カナウ) 事業部部長

東京大学卒業後、総合商社にて勤務した後、2017年にエムスリーに入社。各種新規事業立ち上げを行い、2019年には患者さんの願いを企業とのコラボレーションによって叶える「CaNoWプロジェクト」を発足。患者になってもやりたいことができる「選択肢」があることが重要と考え、日本最大の医療プラットフォーム m3.com を活用しながら、企業ともに患者向け新サービスの開発も進めている。



ミツ・カンダガー | Mitu Khandaker

ゲームデザイナー、学者、起業家。VRなどの没入型インターフェースのゲームデザインに関する博士号を取得。Glow Up Games の CEO 兼共同設立者。ニューヨーク大学ゲームセンターの助教授として、ゲームデザインと開発について教鞭をとる。ゲーム開発や STEM 関連分野におけるダイバーシティの促進に特に関心を持ち、Game Developers' Conference で、Advocacy Track のアドバイザー委員や、Feminist Frequency の役員を務めるだけでなく、より多くの女性をゲーム開発に参加させることを目的とした、AAASv IF/THEN アンバサダーも務める。

Glow Up Games: <https://glowup.games/>



吉田修平 | SHUHEI YOSHIDA

ソニー・インタラクティブエンタテインメント インディーズ イニシアチブ 代表

1986年ソニー株式会社に入社、1993年2月に現SIEに参画。以降、「プレイステーション」プラットフォーム向けに発売された数々のソフトウェアタイトルをプロデュースし、2008年よりゲーム制作部門であるSIE ワールドワイド・スタジオ プレジデントに就任。「ゴッド・オブ・ウォー」、「アンチャーテッド」各シリーズの制作を担当。2016年10月に発売したバーチャルリアリティシステム PlayStation®VR の開発にも携わる。2019年11月よりインディーズゲームを推進するインディーズ イニシアチブ 代表に就任。



タオ | TAO

ハリウッドを中心に活躍する女優、モデル。DONNA MODELS、ICM PARTNERS(ハリウッド)所属。14歳で日本モデルデビュー、2006年よりパリコレクション参加、その後ミラノ、ロンドン、ニューヨークとワールドワイドにファッションモデルと2013年『ウルヴァリン: SAMURAI』で女優デビュー。以降も『バットマン vs スーパーマン ジャスティスの誕生』などの大作を中心に活動中。また、国内外のチャリティ活動にも積極的に参加。東日本大震災以降自ら発起人となり日米でチャリティバザーを開催、売上金全て被災地に寄付。最近では環境問題に関心が深く、活動を続けている。LA在住。

環境問題/アニマルライツなどについて Podcast 配信中
anchor.fm/emerald-practices



ヨンヨン | YonYon

ソウル生まれ東京育ちというバックグラウンドを持ち、DJ、ラジオDJ、シンガーソングライター、プロモーター、としてマルチに活動するクリエイター。2012年にDJとしてキャリアをスタート。ジャンル・言語の垣根を越えて直感的に組み立てていく独自のミックス・スタイルを確立し、日・韓のみならずアジア、アメリカ、ヨーロッパの様々な都市のクラブや大型フェスなどに出演。また、日韓の音楽シーンを繋ぐキーパーソンとして「THE LINK」プロジェクトを立ち上げ、両国のプロデューサー、シンガーを楽曲制作という形で繋ぎ、自身も日本語と韓国語を交えた歌／ラップを披露している。



神戸雄平 | YUHEI KANBE

デジタルアーティスト

2018年に映像編集プロダクションを退社し独立後、PERIMETRONと合流。

PERIMETRONやmillennium paradeで、主に3DCGを扱い活動中。

Netflixにて独占配信されたアニメーション「攻殻機動隊 SAC 2045」のオープニングテーマとなったmillennium parade「Fly with me」のミュージック・ビデオは、全編がモーションキャプチャーの技術を用いたCGアニメーションで構成され、監督、アートディレクションを担当した。



アンドレ・ルイス | Andre Luis

Trojan Horse was a Unicorn 創設者

Trojan Horse was a Unicorn(通称 THU)は、世界中のクリエイター達が“体験”を求めて集うグローバルなクリエイティブ・コミュニティ。

大学にて工業デザインを専攻後、大学院にてマーケティング・マネジメントの修士号を取得。

デザインやマーケティング、ウェブ開発、コンピュータ・グラフィック領域といった

キャリア・バックグラウンドを持ちつつも、これまでと違うこと、社会にとって有用であることへの興味、そして人々の生活に影響を与えることをしたいという願望が芽生え、2013年に THU 創設の考えに至る。THUは、世界中にプロジェクトを持つグローバルな組織であり、デジタル・エンタテインメント産業に影響を与えながらも、クリエイティブ・コミュニティをサポートすることを目的としている。

○ trialog 代表 若林恵 プロフィール



若林恵 | KEI WAKABAYASHI

blkswن 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 (blkswن 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で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)
- 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/UCE60zHsZx9YZRNx4eGOYJmg>

○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ィ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、これまでに、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)」、中学・高校生を対象とする「ENTERTAINMENT CAMP (エンタテインメント キャンプ)」、小学生を対象とする「STEAM Studio (スチーム スタジオ)」、そして次の世代に向けた「trialog (トライアログ)」を実施してきました。また新しいプロジェクトとして「ショートショート フィルムフェスティバル & アジア」と「Trojan Horse was a Unicorn」との取り組みを加え、その活動を広げています。

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/>

