

畏怖を抱くことが大事 変えていく人を育てたい



伊藤 直樹氏

クリエイティブディレクター
株式会社パーティ 代表取締役

1971年 静岡県出身。1995年早稲田大学法学部卒業。同年ADK（株式会社アサツーディケイ）入社、GT（株式会社ジーティー、ワイデンアンドケネディ東京）のエグゼクティブクリエイティブディレクターを経て、2011年 テクノロジーとストーリーテリングの融合を追求するクリエイティブラボの株式会社パーティ設立。Nike、google、無印良品など企業のクリエイティブディレクション、成田空港第3ターミナルの空間デザインなどを手掛ける。2016年、Fast Company 誌が選ぶ世界の「The Most Creative People in Business 1000」に選ばれ、カンヌ国際クリエイティビティ祭、金賞5回、銀賞2回、銅賞7回受賞。アジアパシフィック広告祭3年連続グランプリ受賞、その他国内外300以上に及び受賞。2012年京都芸術大学情報デザイン学科教授就任。2021年神山まると高専カリキュラムディレクター就任。趣味は植物栽培。

絵を習いプロ野球選手になる夢を持っていた少年時代
限界集落での体験が植物に対する愛情を育む
実態がない事へのチャレンジで世の中を変えていく面白さ
YouTube初のBuzz動画ナイキのCMを手掛ける
日本の強さをもう一度世界をギャフンと言わせたい

自然には敵わないという モノを創る力で事を起こし

インターネットは表現の場所新しい体験を提供できる
 外資法人で経営ノウハウを学び起業の道へ
 デジタルの力で都市に面白い仕掛けを
 子どもの頃の無邪気に遊べる空間を大人にも提供したい
 離合集散が出来る社会個人が主役の時代になっていく…



朴 正義氏

株式会社バスキュール
代表取締役社長

1967年東京都生まれ。1991年立教大学経済学部卒業。2000年バスキュール創業。テクノロジー×クリエイティブの力で、これまでつながっていなかったものごとをつなげ、新たな体験価値創造に挑むさまざまな共創プロジェクトを、広告・メディア・プロダクト・スポーツ・教育・モビリティ・都市開発・宇宙へと領域を飛び越えて推進している。又、文部科学省をはじめとする子ども向けデジタルコンテンツの企画制作なども手掛ける。カンヌライオンズ、クリオアワード、文化庁メディア芸術祭など、300を超える国内外のクリエイティブ賞を受賞。現在、宇宙と地上を双方向につなげる「KIBO 宇宙放送局」を率い、森ビルと共に虎ノ門デジタルツイン構想を始動。その他大阪関西万博シグネチャーパビリオン展示ディレクター、広告電通賞イノベーションアプローチ部門選考委員長を務める。

インターネットを使った 「表現」をゼロから開拓

朴 今日のお相手は、株式会社パーティー代表の伊藤直樹さんです。宜しくお願いします。

伊藤 こちらこそ宜しくお願いします。

朴 初めて会ったのは、伊藤さんがまだ最初の会社、アサツーディ・ケイ（以下ADK）に在籍していた頃だったと思います。当時はデジタル広告とかウェブ広告で「スペシャルサイトを作る」のがすごく流行っていて、伊藤さんが手掛けたスウェーデンの自動車メーカー「サーブ」の最新のウェブのお仕事で一緒にしました。その頃は、まだデジタルに多くの予算をかける時代ではなかったのですが、「新撮」ではなく「アリモノ」を使って如何に格好良く見せるか、の様な仕事でした。

伊藤 それは私から声をかけさせてもらいました。

朴 バスキュールの事を知って下さったのですよね。

伊藤 ウェブ制作の会社としては、当時の日本でトップだったと思います。「バスキュールさんが作るものはいつも素敵だな」と思っていたので、2004年に自分で門を叩きました。

朴 バスキュールがつくるものは、みんなと一緒に楽しむ「面白い系」が多かったのですが、サーブでは普段とは違う「ステキ系」のサイトを作れたので、とてもいい機会をいただいた、という感じでしたね。

伊藤 ウェブサイトというものがすごく面白い時代で、技術的にはウェブサイトをリッチに動かす「フラッシュ」というものが全盛期を迎えている時期でした。その後ウェブサイ



伊藤直樹氏

トでの表現がリッチなものからあまりリッチではないものに衰退して、丁度スマホが出てきた時期の一歩手前という、ウェブサイトが一番面白い表現の場所、という時代でした。

朴 2000年のゼロ年代はバスキュールにとっても正に新しいトライが沢山できました。

伊藤 インターネットが始まった年と言っても過言ではない1995年には、日本でもプロバイターが出てきて、早い人達がインターネットを始めました。私は「ここが表現の場所になる」「新しい体験を提供できる」と思ったのですが、それをこなせる職種がありませんでした。後に

楽天の三木谷さん、ホリエモンさん等、インターネットで商売をする人は出てきましたが、表現の場所にしようという人はいませんでした。いろいろ考えてインターネットをやれるのはまあ、広告代理店かなということ、1995年ADKに入社しました。10年程経ってようやくインターネットが表現の場として面白くなってきた感じで、その時に朴さんの会社を訪ねました。

朴 ちょうどフラッシュの新しいバージョンが出て、それだとすごくリッチな表現ができる様な感じでした。あの辺りから伊藤さんは、世界の賞を獲りまくるといふ時代に入りましたね。

伊藤 まだインターネットで表現をするという人が少なくて、我々だけではなく、日本はインターネット上のクリエイターのレベルが当時世界一でした。2003年から2010年頃までは世界でトップでしたよ。

朴 海外のアワードの審査員に僕も誘ってもらって「世界はこんな感じなんだな」と、伊藤さんを通じて教えてもらったことも結構ありましたね（笑）

伊藤 一番楽しい時期でしたね、どうしてあんなに日本が強かったのか……。

朴 きめ細やかというか職人的に頑張れた、というのはあるかもしれないね。

伊藤 バスキュールさんの社是に「プリコラーージュ」とありますよね。あまり予算もないので、目の前にあるもので何とか工夫して、撮影も自分達でやって、そこが日本人の手先の器用さと相まって、世界一だった時期があるのかもしれない。その後大資本が入ってきて、2010年代前半は世界中の人材がアメリカに取られた時代です。1度、フラッシュというものが事実上消滅してから、ウェブにおける表現が世界的に衰退していききましたね。

朴 以前はPCの画面が大きかったので、表現のし甲斐がありましたね……それがスマホになって。

伊藤 その後YouTubeが出てきて、CM等もそこで流せるし、「動画の方がいい」様な流れがきて。

朴 そういう意味では、日本のウェブCMの最初も伊藤さんでしたよね。ナイキの仕事でしたが、あれも

凄かったですね。

伊藤 当時ナイキさん、ソニーさん、グーグルさん等大手の企業さんから、新しいCMの世界にチャレンジしたいという要望が始めていました。そこでYouTubeで初めて「Buzz動画」というのを依頼されました。2005年か、2006年頃ですが、日本的には「初」に近いものでしたね。

朴 「バズる」動画ですね。

伊藤 当時誰も言う人はいませんが、これはナイキとかの企画書に書いてある言葉で「Make a Buzz」。英語的に、「みんなの口の端にのせる」ことを「Buzz」

という言い方をしていました。その

あと外資系から誘われて、ワイデン&ケネディというアメリカのポータルに本社がある会社に行きました。何故ポータルか、ナイキの本社があるからです。ナイキのコーマーシャルをずっとやってきた会社で、今でもかなり強いコネクションがあつて、その会社の東京法人の共同代表にならないかという誘いを受けて行くことになりました。

朴 すごいですよね。その前のジーティーさんでも賞を死ぬほど獲っていて。それはいつ頃ですか？

伊藤 2007年とか2008年の話ですね。

朴 すごいスピードですね。だって、2005年頃に最初のウェブを一緒にやってでしょ……

仕事に選んだのは

「1丁ではなく」「表現」

朴 先程「インターネットができそうだから」という話がありましたね、いつ頃からそういうことを目指そうと思ったのですか？ 子どもの頃のエピソードがあればお聞かせいただけますか？

伊藤 私は画家の先生に絵を習いながら野球はリトルリーグという硬式のチームに所属して、文集に「プロ野球を目指す」と書いたくらい、芸術とスポーツの両方を本気でやっていました。でも、中学の時に監督と衝突して野球を辞めてしまった、今でも後悔しています。スポーツで挫折して芸術の道に切り替えていったという感じですね。小学生の頃にファミコンが出てきた世代なので、そのまま文化の素養の様なものが今に至っていると思います。スポーツもデジタルの力で変えていきたいという思いはありますね。



朴正義氏

朴 僕も楽しいものの象徴としてデジタルはある、という風に感じています。伊藤さんもその世代ですか？

伊藤 喫茶店にインベーダーゲームがある、ああいう世代です。

朴 一緒にお仕事をして思うのは、伊藤さんは格好良いものを作るのですが、必ず楽しい、楽しくないものは作らないですよね。現実には描かれて、デジタルの方に来るのは自然の流れですか？

伊藤 そういう事を教えてくれる機関がありません。あるとしたらCGの専門学校になるので、大学の選択は結構悩みました。日本で一番大きい早稲田の映画研究会は大きすぎて班に分かれているのですが（笑）、私はヨーロッパ映画のチームに入りたくて受験をしたという感じです。そこでインターネットが徐々に始まっていて、大学の図書館でインターネットが見られたことで、これを表現の場に出るのではないかと思いい、今に至っています。

朴 絵は今でも描いていらつしやいますか？

伊藤 仕事で多少描く程度ですが、又描きたいですね。映像が好きで、

それをネットでやれそうな業界がなかなかイメージできなくて、結局広告業界かなあ、と。

朴 それでADKで、最初部署はあったのですか？

伊藤 いいえ、ありませんでした。日本広告業協会（JAAA）で論文を募集していたので、新人2年目の時に「これからインターネットが面白くなる」という論文を偉そうに書いて、賞をいただきました。それで「じゃあ、お前やってみろ」と言われて、上司と一緒にインターネットの部署を起ち上げて、そこを兼務していました。1995年当時、電通さんも博報堂さんもADKさんもインターネットの部署はなかったの結構苦労しました。例えば、日テレさんに「双方向テレビの可能性」をレポートして、ネットを使うところいう風にできると、今だとNetflixlixということですが、まあ、訳の分からない概念を説明しに行つて「一緒に事業やらないか」とか、三菱自動車さんに行つて、「インターネットで車を買うというのは、こういうことになる」とか。「世の中はこういう風になっていくから、こう

いう事をやった方がいい」等と提案しに行つたり、本当に提案ですね。

朴 20世紀の間は、アウトプット等なかなか出せる状態じゃなかったですよ。

伊藤 逆に、企業の中にインターネット広告宣伝部の様な部署ができてきた、そういう時代でした。その内に、楽天の三木谷さんの様なインターネットでいろいろな事業を起そうという人達が、1995年以降に出てきましたね。

朴 広告の華やかなクリエイターは事業的なことにあまり興味がなかったりするけれど、伊藤さんは最初からそういう所も見ていたのですね。もしかしたらTwitterの社長とかになって、イーロンに追い出される感じになっていたかも（笑）

伊藤 そうかもかもしれません（笑）「一緒にIT事業をやらないか」と誘われたのですが、いやいや、まだ表現に未練があるので行きたくないです」とお返事をしました。

朴 表現というところでは、ADKからジーンティーに、そしてワイデンの後、パーティーを創った訳ですが、「まだ未練がある」ところから「こ

れは、やってやったぞ」に辿り着いたものはありますか？

伊藤 ひとつは、2005年にYouTubeでナイキさんから「Buzz動画を作つてほしい」と言われて、YouTubeというのも、殆どの人が知らない様な状態でCMを作りたい、という依頼です。いわゆる「広告費」をかけないで、噂だけで広まっていくという今までの広告の作り方と全く違って、実態がない新しい事にチャレンジをして、世の中のやり方を変えていくということの面白さに気づいたお仕事でした。渋谷のセンター街の駐車場を貸し



シヨールーム

切って、自分達がダンスしているところ、自分が映り、それが巨人の影になってモンスターになって、モンスターが人間を襲ってくる様な影遊び的なものを、インターネットの力で作る、ビッグシャドウ、これは結構面白かったですね。当時の看板広告が、何か双方向にやりとりが出来るインターネットみたいなのだったら面白い、と単純に思ってたのが影遊び。センター街で、クリスマスの時期にやったら大勢の酔っ払いの人や行列がでたり、警察に注意されたりで味を占めたというはあるかもしれませんがね。

朴 もちろん表現の素敵さも表現だけではなくて、それによって引き起こされる現象までひっくるめて興味があった様な感じでしたね。ナイキCMも、最初は正直、僕でさえ「何だろう？」と思っていましたから。本当に最後の最後まで何の広告がよく分からなくて。尺も結構ありましたよね？

伊藤 約3分ですね。

朴 3分間逃げ回っていて結局何って言ったら、ナイキ、と。「ああ、そうか。走り回ってるから」みたい

な感じでした。ビッグシャドウも現場に行かないと何の広告か分からないけれど、ただただ素敵でわくわくする。あれがマイクロソフトのCMだなんて思う人はいないですよ。確かに傍から見ても「やってやった！」というのが分かります。両方も国内外で褒められる意味がわかります。言語を飛び越えて楽しんでもらえる発想力は自然に湧いてくるものですか？

伊藤 日本の社会は成熟した大人の社会だと思いますが、大人にもう一度子どもの頃の良さを取り戻して無邪気に遊べる経験を、何気ない空間に突如それが現れる様な事を提供したいな、と思います。朴さんも、VRゴーグルを着けて野球のバットを振ったりして、「アホらしい」とか思いながら、「でも、結構楽しそうだなあ」と思っています。

朴 伊藤さんは確かに新しいクリエイティブディレクター像ですが、そもそもいつからクリエイティブディレクターと名乗る様になったのですか？

伊藤 2005年から2006年ですね。

朴 僕もデジタルの中のクリエイティブディレクターでしたが、伊藤さんは本当に新しいクリエイティブディレクター像を創ったと思います。そこで意識したことや、既存の人達とどう差別化するか等、考えたことはありますか？

伊藤 1980年代前半にコピーライターブームがありましたよね。糸井重里さん、仲畑貴志さんがおられました。クリエイティブディレクターという職業は、大分知られてきました。社会的な市民権が得られていなくて、まだまだ認知度は低いのです。

朴 クリエイティブディレクターという肩書きは、どなたが言い始めたのですか？

伊藤 私のちよつと先輩ぐらいですね。コピーライターブームの後、クリエイティブディレクターという職業が市民権を得ていくには、どういう仕事を社会に知らしめていくことが重要だと思いました。それは広告業界だけのことでなく、ファッション業界でも今はクリエイティブディレクターという言い方をしますし、編集とかの業界でも「編集者」

ではなくクリエイティブディレクターという方がいらつしやいます。これからは様々な業界、地域等で活躍する職業になっていくと思います。

朴 日本のクリエイティブディレクターという言葉の領域を広げたいという意味では、伊藤さんの力は大きいですよ。

ものづくりがでる起業家を
高等専門学校で育てる

朴 伊藤さんの活躍の領域は広告に留まりません。今、どういう領域をやっておられるのですか？

伊藤 日本は「ものづくり大国」と言われていました。でも、ものづくりを出来る人が起業している例は少ないと思います。本田宗一郎さんの様な稀な人はいらつしやいます。本当に世の中を変えていこうと思つたら、ものづくりが出来て、事を起こし変えていく人が強いと。テスラのイーロン・マスク氏、アップルのスティーブ・ジョブズ氏もそうです。現在の日本は進路を決める時点で文系と理系に分かれてしまうので、そ

ういう人材が育ちにくい環境にある様な気がしています。私は京都芸術大学の教授をしています。私は京都芸術は数学が苦手、だけど絵が無茶苦茶上手です。この理系的な素養と芸術的な素養が融合するのが次の世の中を変えていく世代ではないかと。

それには自分達で教育機関を創らないうと今の仕組みでは難しいだろうと、思つて、朴さんと「バスキュール」の「バ」と「パーティー」の「パ」で「ババ」という学校を創りました。これが正にデザイン的、美術系の素養がある人間と、エンジニアリング、プログラミングができる素養のある人間、同時に出来る人材を育てたいというコンセプトでした。

朴 1期生の応募はものすごい数でしたね。

伊藤 人材の宝庫みたいですが、人材を輩出することができました。それで「これは結構世の中にニーズがある」と調子に乗ってしまった、今、時を経て「神山まるごと高専」を徳島県の神山町に創りました。高専というのはすごく良くて、当然文系理系を分けずに教える、大学受験の波に飲まれないのです。ものづくり

集中して5年間、様々な研究をしたりのものづくりをしたりして、企業家が応援する形になっています。デザインとエンジニアリングと起業家精神を3つ同時に教える学校を創りたいということ、で、「Sansan」の社長の寺田親弘さんと意気投合して今年の春開校します。

朴 学費も寮費も無料ですか？

伊藤 1期生の学費は実質無料です。もうけるつもりはないのですが、全寮制、5年間の学費が凡そ年間200万円、寮費が100万円かかります。年間300万円を出せるご家庭と出せないご家庭があり、どんなに優秀でも来られない子が沢山いる。その解決策として企業に基金を募り、まず110億円集めました。これをスイスで運用し、その運用益で奨学金を適用する様なスキームです。これはアメリカの大学では当たり前前の仕組みですが、これを思い切りやろうと、ソニーさん、ソフトバンクさん等、名だたる企業に1社10億円のお金を出していただきました。

朴 伊藤さんは「神山まるごと高専」でどんな役割をされるのですか？

伊藤 私はカリキュラムディレクターということで、授業や寮生活の設計などを担っています。

朴 生徒の男女比はどうですか？

伊藤 男女半々です。

朴 募集はネットで？楽しみですね。日本全国から集まってくるのでしょうか？

伊藤 ネットで募集したのですが知名度がないので、全国各地に向いて学校説明会をやりましたよ。高専という工業な感じで男性のイメージがありますよね。工業もやる、デザインもやる、絵も描く、そして資金の集め方や起業家精神も学ぶ学校だよ、ということ、で全国を周りました。

朴 素敵ですね。先程、カリキュラムディレクターとして授業の内容を考えるとおっしゃいましたが、基本的には高校の機能もあるから普通の一般的な教育もするのですか？英語の「design」は「設計」ですからね。初年度の入学生は1年生だけですか？

伊藤 ええ、編入はないので1年生だけです。15歳ですね。
朴 「これこそ伊藤直樹が作った授

業科目です」という名前が「デザインエンジニアリング」という……。
伊藤 全部出来ない」と起業出来ませんからね。

朴 教室等もすごいのかな。僕の中で「伊藤さん」と言えば大きな意味の「デザインをする人」というイメージがありますが、その辺りの工夫も結構ありますか？

伊藤 カリキュラムディレクターと言つても、パソコンで授業を考えているだけではなく、先生達と授業をどうやるか、校舎の設備はどうしていくか全てやっています。例えば食農教育、農業をしながら、そこでできた野菜を給食で使う「参加型給食」という考え方でやっています。自分で作ることで、フードロス等の問題に目を向けることもできるので、農家の方の協力や現地の食のプロジェクトの法人の方にも参加してもらつて、そういう仕組み作りもやっていますよ。

朴 運動会とか学園祭とか年間の行事も、それは絶対すごく面白いものをやりそうですね。

伊藤 まず「入学式をどうするか」ということでした。

朴 今は1年生ただけだから、みんなが主役側ですね。

伊藤 ソニーの吉田憲一郎さんが社長になられたタイミングで、かなり気に入っていただき、先日、支援して下さった方達への報告会には500人ぐらいお越し頂いて、吉田社長にスピーチしていただきました。まずは44人1クラスで、少数精鋭でこの子達を磨き上げていきます。松下村塾の様なものを目指しています。企業家が皆で育てる、という……。

朴 文化祭とか、楽しみですね。わあ、行きたいなあ。

アートとグリーンの レンタルで生まれるもの

朴 伊藤さんはチェーンミュージアムとかグリーン回り等もやっていきますよね。

伊藤 KADOWASANですね。
朴 新しい事業というよりも「ここをデザインすると面白いのでは？」みたいな感じなのかな、と勝手に思っているのですが……。

伊藤 神山まるごと高専では「モノ

を創る力でコトを起こす人」を育てたいと思っていて、それは、自分の理想像でもあるのです。モノをつくる力はあるつもりでいるのですが、コトを起こすということはあまりやってこなかったもので、ここ10年ぐらいいはそれをテーマに、自分で事業をやってみよう。今いろいろな会社さんにご支援をいただいて、まずアートの事業をひとつやってみて、スタートアップという形でシリーズB迄きたところですよ。

朴 アートの世界というのはデジタルとは遠いイメージがありますね。

伊藤 アート界は非常に由緒正しいがゆえに、少しDX化、デジタル化に遅れている様な業界で、そこをDXする会社ということです。アートは金融を中心とした富裕層がお金を持った時に資産として購入するという構造があります。アーティストと金融を中心とした富裕層という関係性、ニューヨークのウォール街のお金持ちがニューヨークでアートを買い取る。それをもつと民主化して、一般の人でもリビングにちょっとしたアートを飾るといふ光景を広めていきたいのです。それによって若手

のアーティストが少しお金を得て次の作品づくりが出来る、そういうエコシステム、広く言うと「クリエイターを応援する」アートのプラットフォームを使って、若い人達が浮かばれる様な仕組みを作ろうとやっています。

朴 順調にいらっていますか。

伊藤 はい、順調です。東京藝大の大学院生とかすごい才能を持った人がいますが、あまり売れなくて困っている人もいます。そういう人達をこのプラットフォームで助けたいのです。このオフイスはショールームも兼ねているので、うちを通じてギャラリーに所属して一気に売れる作家になった人も出てきましたよ。ユーザーを始めたたり、普通の人もクリエイターになれる社会になっていった時に、その人達が浮かばれていく社会になる為の装置を我々は提供したいと思ってやっています。

朴 「ピオトープ」ですね。そういうのは構想があっても最初の一步はなかなか大変ではないですか？どのあたりから始めたのですか？ 仲間集めからですか？

伊藤 チェーンミュージアムに関しては、スーパーストックトーキョーの名物社長、遠山正道さんと意気投合して始めました。遠山さんは作家でもあるので三井物産に在籍していた頃個展をやって、「自分の責任の名の下に個展をやるのは面白い、これは起業も同じだ」ということに気づいて、スーパーストックを始めたそうです。元々アートに造詣が深い遠山さんも代官山のコミュニティの方なので、ここ10年来お話をさせていた中で、一緒にやろうよ、ということになりました。

朴 ふたりに盛りがあって始められたのですね。KADOWASANも一緒にですか？

伊藤 KADOWASANは遠山さんと、企業等ビルに植物を入れてグリーンシティを造っていくSOLSOという会社の齊藤太一社長とも「オフイスにもつと植物があった方がいいね、アートもあった方がいいね」と意気投合して。アートは役員会議室とかに厳かに飾ってあったりしますが、大学生や若い人でもつといい人がいますよ、ということをお企業の方に分かってもらえて、リース

のような形で飾ってもらう様なプランを作りました。結構、利用して下さる企業さんも増えてきましたよ。

朴 伊藤さんのこのオフィスの植物もレンタルですか？

伊藤 レンタルですが、社内に「グリーンクラブ」を作って水やり当番を決めて世話をしています。水をやるのは私が一番多いかもしれませんが（笑）植物好きが高じて、東京ではちよつとまかなえないと思つて土地を探していたら葉山に行き着いて、そこに植物を植えて、どのぐらい大きくなるのかな、冬は越えられるかな、とか、いろいろ実験をしています。葉山の自宅では、約100種類の植物を育てています。

朴 ビニールハウスもあるのですか？確かに緑があるのは精神的にもいい様な気がします。

伊藤 ビニールハウスではなくて家の中に山程ありますが、基本的には外にジャンゲルの様になっていきます。葉山の気温は、東京より1、2度高いですね。

朴 植物に興味を持つきっかけはあるのですか？ デジタルとは真逆な感じがしますが……。

伊藤 何でしょうねえ……。今で言う限界集落の様な所が両親の出身地で、小さい頃におばあちゃんと一緒に椎茸取りをしたり、茶畑の仕事を手伝つたり、薪を割つたりとか、そういうのがあるのかもしれないですね。作物が猪に食べられてしまつたり、ハクビシンが来たり、そういうリアリティがありながら、植物に対する愛着が湧いてきたりするのだと思います。モグラの被害もありますので、超音波の機械を買つて土に埋めています。台風で木が倒れたりもします。でもそこを「知る」というのがいい事だと。一番に、自然には敵わないと思うこと、畏怖を抱くという事は大事だと思います。あなたには敵わないので大事にさせていただきます、という気持ちを持つのがすごく大事だと。「神山」は中山間地域で実家の地域に似ているのです。

朴 ご実家はどちらですか？

伊藤 静岡です。愛知と長野と静岡の境目辺りです。合併されて今は浜松市になってしまいましたが、よくある中山間地域で、神山町はもう少し人口は多いですが似ています。そこで畑の地所等、触つたこともない様な子ども達が来て農作業をしながら、プログラミングをしてCGを作るといふ、この感じを実現したいと思つているのです。

朴 いいですねえ。土を触りながらCGを作る。「未来のことを考える」様な時に、デジタルや新しいものだけではなくて、「変わらないもの」というのが必ずあるということ。数百年後でも残るものは多分と考えると、正に自然はそれこそ未来そのものだと思います。そこにテクノロジーでも何でも使えるものを使った方がいい、実は離れているのでなくて「未来」は繋がっていると思つたりしました。

伊藤 朴さんは、結構好きな事をご自身の会社でやりますよね。宇宙や野球、その力が凄い。本当に考えて未来永劫遺したいもの、好きなものをブラさずやるというのを見習つて、いつも教えてもらつているという思いです。

朴 同世代で頑張ってきた人は凄く刺激になります。今、仕掛中で次はこれをやりたい、将来チャンスがあつたらこんな事したいとか、注目していることはありますか？

伊藤 このままだと「都市」はつまらなくなつてしまふな、と思つています。コロナの影響もあると思いますが、リモートがどんどん進んで働く場所でもなくなつて、多分もう、ライフスタイルが変わつてしまつた……。すると、都市がワイワイガヤガヤ騒いで楽しい場所ではなくなつて衰退してしまふと思うので、都市に何か面白い仕掛けを作つていきたい。そうすることで都市に又人を呼び戻したいというう気持ちがあります。街がらみのプロジェクトにデジタルの力を使うと結構面白くなりそうだと思うのです。

朴 具体的にお話しいただけるプロジェクトがあれば、是非お聞かせ下さい。

伊藤 森トラストさんと一緒に美術館を造っています。溜池山王のAT&TのNTTの所に「東京ワールドゲート」という大きいビルができるので、その中にできる美術館のプロジェクトをやっています。そこはリムジンバスの発着場にもなるので、

あつたらこんな事したいとか、注目していることはありますか？

このままだと「都市」はつまらなくなつてしまふな、と思つています。コロナの影響もあると思いますが、リモートがどんどん進んで働く場所でもなくなつて、多分もう、ライフスタイルが変わつてしまつた……。すると、都市がワイワイガヤガヤ騒いで楽しい場所ではなくなつて衰退してしまふと思うので、都市に何か面白い仕掛けを作つていきたい。そうすることで都市に又人を呼び戻したいというう気持ちがあります。街がらみのプロジェクトにデジタルの力を使うと結構面白くなりそうだと思うのです。



対談を終えて

伊藤 デジタルは伸びしろしかないのが楽しいですね。日本は特にデジタル化が遅れていますから、ようやく機は熟してきたかな、下地は整ってきているかな、という感じがします。こ

こで一気にはいろいろな事のDXで我々が貢献出来るかというのかな、と思っています。
朴 伸びしろがある中で、これからのもっと壮大な夢というのは、やはり先程の学校をはじめ「人づくり」を新しい角度からやってみよう、ということでしょうか。スタッフも伊藤さんも肩書きがいくつもあって、新しい会社像も同時に創っていますね。

伊藤 そうですね。新しい個人像の様なものをすごく創りたいなと思っています。個人が企業に属しながらも他の事もやれる、副業がどんどんOKになって特にコロナによってリモート化と副業化が加速しています。そうすると、企業が主役の時代から個人が主役の時代にシフトしていったら、クリエイターもいろいろな企業に属したり、肩書を保持してやる様になるでしょう。それを基本的には育みたいという思いがあって、大学の活動も、高専の活動も、パティエーの中で社員の仕組みづくりもそうですが、うちも副業は完全にOKですし、いろいろな制度や仕組みを柔軟に変えて作って

朴 伊藤さんは「園芸博覧会」に関

社員を育てる制度 「クリエイティブお小遣い」

朴 街興しは最終的に人起こし、人が集まってくるようにしないと、ですよね。

世界からの人が羽田や成田から直行してそのままがって美術館で楽しんでもらう、そういう施設を今作っていて、そこにデジタルの技術等を使って、ちょっとした体験型の美術館を計画中です。又渋谷の再開発のプロジェクトや街がらみが結構多いですね。

わかっておられますよね。
伊藤 2027年に横浜で開催する国際園芸博覧会の有識者会議に参加させてもらっています。これも植物好きが高じて（笑） 横浜市に旧上瀬谷通信施設という広大な緑地があります。
朴 グリーンEXPO、いいですね。
伊藤 これは園芸の域を超えて、サステナビリティとか、グリーンシティで都市を緑化していくにはどうしたらいいか等を含めての園芸博覧会になります。

朴 いろいろなものが繋がって楽しみですね。最後に今後の展望をお聞かせいただけますか？

伊藤 バスキュールさん程ではありません。日本人は離合集散が苦手ですが、それが出来る社会になっていくといいな、と。そういう個人像を理想としています。テーマがひとつあったら一緒にやればいし、また別なテーマになったら別ればいい。
朴 伊藤さんは新しい社会の形を作っているかとされている。人づくり期待しています。今日はどうもありがとうございました。
伊藤 こちらこそありがとうございました。