

令和3年度第2回 豊かな環境づくり大阪府民会議報告発表会 議事録

ゼロカーボン・ダイアログ

「ファッション×デザイン×アクション 若きイノベーターが拓く脱炭素アパレル」

1. 日時 令和4年3月12日（土）午後2時00分～午後5時00分まで

2. 場所 オンライン（Zoom ウェビナー）、おおさか ATC グリーンエコプラザ
（大阪市住之江区南港北2丁目110 ATC・ITM 棟 11階西側）

2. 出席者数 24名

4. スケジュール

(1) 開会挨拶 金森佳津氏（大阪府環境農林水産部環境政策監）

(2) トークイベント ① Synflux 株式会社 代表取締役 CEO 川崎和也氏

(3) トークイベント ② ブランド「PLASTICITY」ファウンダー 齊藤明希氏

(4) アイデア発表 「万博 × 環境 未来を描こうプロジェクト」 学生メンバー

(5) トークセッション 「ファッション×デザイン×アクション 若きイノベーターが拓く脱炭素アパレル」

MC：エシカルコーディネーター エバンズ亜莉沙

パネラー：川崎和也氏、齊藤明希氏、

未来を描こうプロジェクト学生メンバー

(1) 開会挨拶 金森佳津氏（大阪府環境農林水産部環境政策監）

大阪府環境政策監の金森でございます。

ゼロカーボンダイアログ「ファッション×デザイン×アクション 若きイノベーターが拓く脱炭素アパレル」の開催にあたりましてご挨拶申し上げます。

異常気象や生態系の変動など、気候変動の深刻化を受け、2050年までにカーボンニュートラル、いわゆる脱炭素社会への転換が必要とされています。大阪府でも区域のCO2排出量実質ゼロや大阪湾のプラスチックゴミのさらなる汚染ゼロの実現を目指した取り組みを進めているところです。

本日はこのような地球課題の解決に向けて、ファッション分野においてビジネスの観点から取り組まれている講師をお二方お招きいたしました。

川崎和也様はAI技術を活用し、衣服、生地等の資源ロスの削減を目指した取り組みを行っております。また、齊藤明希様は廃材となったビニール傘をアップサイクルしてできた商品を扱うブランドを展開されています。私自身、ファッションという分野に大変興味がありまして、今日のお二人の講師の方のお話を非常に楽しみにして、ここに参りました。このお二人の講師のお話と、学生による万博に向けた環境のアイデア発表をお聞きいただいた後、エシカルコーディネーターであり本日進行を務めていただいております、エバンズ亜莉沙様の御進講で講師の方とのトークセッションを予定しております。オンラインでご覧いただいております、皆様のコメントも、講師の先生方に見ていただき、お話をお伺いすることになっております。イベントにありますようにダイアログ、つまり、対話を通じてみなさまのご理解を深めていければと思っております。本イベントが参加者の皆様にとって脱炭素社会の転換に向け、意識と行動を変えていく上で、大きな契機になりますことを期待しております。本日はどうぞよろしくお願いいたします。

(2) トークイベント①

「持続可能な未来のための思索的ファッション：synfluxの実験と実装」

Synflux 株式会社代表取締役 CEO 川崎和也 様

(3) トークイベント②

「アップサイクルによる地球環境課題へのアプローチ」

ブランド「PLASTICITY」ファウンダー 齊藤明希 様

聞き手：エシカルコーディネーター エバンズ亜莉沙 様

エバンズ：実は私たちはプライベートでもお友達でして、今日はフランクに明希さんと呼ばせていただこうと思っております。まずは少し、川崎さんの講演の感想をお願いします。

齊藤：情報が新鮮で、まだ消化しきれいていないですが、新しいからこそ参考になることや取り入れたいこと、学びたいことがたくさんありました。

エバンズ：本当にそうですね。カタカナがたくさん出てきて私も、嚙まずに言えないと思いましたが。詳しく聞かせていただきたいと思った情報がたくさんあったのですが、お話の中から通じるファッション、ものづくり、一つのサイクル、PLASTICITYのブランドコンセプトなどを本日はお伺いしたいと思います。まず初めに、PLASTICITYはどのようなブラン

ドですか？

齊藤：ビニール傘が街中で捨てられているのは、特に雨の日や雨の次の日には珍しくはない光景です。PLASTICITY ではこういった傘を主に商業施設や鉄道会社からまとめて回収し、新たな素材を作り、バッグを製造しています。そのバッグがこちらになります。

エバンズ：せっかくなので実物をお見せできればと思います。商業施設や電車の中に傘を忘れてしまった経験が見ていらっしゃる方の中にもあるのではないかと思うのですが、なぜ傘という素材に着目されたのですか。

齊藤：元々は傘で何かしたいという訳ではなく、環境や動物に優しい素材でバッグを作りたいと思い、様々リサーチしていたのですが、土に還る動物性の素材ももちろんありますし、ナイロンなど分解しないものなど色々あって、何がいいのかわからなくなっていた中で、どのみち廃棄されるものであることに違いないはずだと思い、身近なところで再利用可能なものをヒントに素材を探し始めました。そんな中でニュースを見てビニール傘の廃棄問題が存在するのを知りました。映像でビニール傘の骨とビニールの部分が絡まってどちらもリサイクルできないという問題があり、埋め立てされていることがショックでした。その量も年間 6400 万本捨てられているという数字とその絡まっている映像が印象に残っており、廃棄されているものを探していた自分の考えとむすびつきました。これだけ身近にあるので実験しやすいというのもスタートしたきっかけの一つです。

エバンズ：なるほど。バッグのデザインを勉強する中で、せっかく何か作るのであれば社会で課題になっているものを材料として使ったりだとか、環境負荷の低いもので作れないかだったりということを考えたのですね。ビニール傘で作るというのはとても新しい視点だという風に思いました。エコなマテリアルとしてビーガンレザーや残布を使って作るということもあるのですが、特に日本はビニール傘の消費量が世界一位なのでこの国独自の課題に着目をしたというのも素敵だなと思いました。これが実際に回収されて、洗浄されたりプレスされたりする過程もすべて日本国内で行われているのですね。写真で生産工程を見てもらいます。

齊藤：手作業が多く、初めは先端部分を切ってビニールを剥がして、山積みされたものを洗浄します。その後、大きく分けると透明、白く濁ったもの、色のついたものの三種類に仕分けされます。映像にあるように、プレスのマシンに何層かに重ねたビニールを熱圧着し、素材を作成します。出来上がった素材がこちらになります。一枚のシート状になっているのですが、縦の線は傘の骨を支えていた生地の重なっていた部分にあたります。全体の筋は傘

のビニールがそもそも平らではないので平らにプレスした時に自然にシワがよってこのようになります。素材にグラスレインというブランド名をつけることで視点を変えてフラットに素材として見てもらうことができると考えています。

エバンズ：名前をつけると愛着もわきますね。なぜグラスレインという名前になったのですか。

齊藤：グラスレインは、窓ガラスのガラスとそこに流れ落ちる雨の滴った様子のレインを組み合わせました。少しマイナスな気分になる雨の日でも、私が個人的に綺麗だなとポジティブに思えるシーンを切り取ったイメージです。

エバンズ：そのままビニール傘バッグという名前なのと、グラスレインという素材のバッグですというのでは大きく印象も変わりますし、元々廃棄される予定だったいわばゴミに名がつくことで新たな価値が生まれる気がしますね。

齊藤：ありがとうございます。こちらの画像は都内の縫製工場の様子です。こちらの工場ではバッグとして完成します。

エバンズ：先ほどの川崎さんのお話とのコントラストがありますね。こちらは手作り、手作業でアナログな作業が多いように感じます。話を戻しますが、このパターン、形にされた理由は何かありますか。

齊藤：素材を集めると大抵、大型傘と小型傘に分けられるのでプロダクトも2つのサイズがあるのですが、なるべくそれぞれ平均的に無駄がなく取れるパターンでバッグのデザインを考えています。

エバンズ：そうですね。ゴミになってしまっていたものを素材として使う中で、またゴミをたくさん出してしまっては矛盾を感じてしまいますし、デザイン自体もできるだけシンプルで無駄のないような作りにされたということですね。

齊藤：特にこのバッグは、一番初めにローンチしたプロダクトなのでメッセージとともに販売をスタートしています。

エバンズ：それが今、明希さんの目の前にある大と小のバッグなのですが、こういった問題、傘の廃棄の現状を知らない方にこのバッグを通じてその問題や課題に意識を持ってもらうことのきっかけとなるようにデザインも使いやすいうものにしたたり、試行錯誤されたりした

のですよね。

齊藤：お写真出ますか。

エバンズ：サビが残っているのもまた味があっていいですね。

齊藤：透明傘の中でも元々どれだけ使用されていたのかによって、生地の方合いが変化します。クリアであればあるだけ新品同様に廃棄された傘ということでもあります。製品を比較しても分かる通り、同じモデルでもまた表情が変わってくるので、そういった部分も好みはあると思いますが、アップサイクルならではの偶発的にできるデザインの楽しみの1つだと思えるのでなるべく取り入れています。

エバンズ：これまでの大量生産大量消費のファッションのシステムであると全く同じものをどれだけ効率よく作るかが検討されていたと思うのですが、これからのスローファッションのように良いものを作っていく上では、こういったものの魅力を感じてもらえたりとか、そこに良さを見出してくれる人が増えることもいいことですね。

齊藤：実際にお客様の中で最初に商品を受け取った際に、トートバックをにサビがあったことにショックを受けたことで、新しいものを買うときに新品で綺麗なものをどれだけ期待し、求めているかということに気付かされ、サビに対して愛着が湧いたとSNSに投稿してくださった方がいて、私はそれを見て感動しました。そういう風に捉えてくださって新しい気づきにつながってもらえると本当に嬉しいと思います。

エバンズ：なぜ PLASTICITY という名前にしたのですか。

齊藤：PLASTICITY は一見、プラスチックとシティを組み合わせただけの単語に見えますが、plasticity という英単語が存在しています。柔軟性というプラスチックの素材の特徴的な意味合いの変形、適応がこのブランドにとって大切に、ぴったりの言葉だと思いました。もちろん傘からバッグへの変化を意味することもできるし、この言葉しかないなと思い、命名しました。

エバンズ：最初にコンセプトの方が浮かんだとお聞きしました。

齊藤：10年後に無くなるべきブランドというコンセプトを掲げています。ビニール傘を使用することになってからはコンセプトにフォーカスしていました。10年後無くなるべきブランドというのもその時に考えたものです。

エバンズ：私はいつも明希さんからメンタリティの部分も勉強させていただいているのですが、何かブランドを立ち上げる際に、目標を達成しようという思いがあると一歩目を踏み出せない方が結構多いと思います。そんな時に明希さんの話を聞くと、柔軟性が大切だという言葉が出ていて、非常に心強いと思いました。解決策は一つではないので、それぞれのジャンルでそれぞれができることを始めることが重要です。そんな明希さんが、最初の一歩を踏み出す時の心構えをお聞かせください。

齊藤：とにかくトライアンドエラーです。想像して計画するだけでは、うまくいかないことは多いです。まず踏み出してみるということは大事にしている部分です。実際にこのブランドも何度も試作、実験した上でたどり着いているので、失敗もすごく多いし、目標を柔軟に変えていくことや、リセットすることも大切だと思います。

エバンズ：プラスチックという素材も元々は単に便利なものとして捉えられていましたが、普及した今となっては環境問題につながっていると気付いたときにそのまま同じことを続けるのではなく柔軟に変化に対応していくというのがすごく大事ですね。

齊藤：レジ袋も何度も繰り返して使えるので最初はすごくいいものとして見られていたのに時代が変わり、社会が変わって、今の使い方では問題だというのがわかったので、情報がアップデートされていったときに、私たちは今どのようにアプローチすべきか考えることが大事なのかと思っています。10年後にどのような問題があるかわからないが、今私たちはバッグを作り続けます。雨の日に傘を忘れたからと行ってく必要があるのかと考え、消費の仕方を変えることや、リサイクルが難しい現状があるのでそのあたりでリサイクルのシステムなのか、製品自体をリサイクルしやすいものに変化させるのかを多方面から協力しあってアプローチする必要があると思います。その結果、私たちは今のように素材が手に入りやすい状況が変わっていてほしいと願っています。

エバンズ：このまま同じように買って捨てるを繰り返していたらこの問題は解決しないですからね。ブランドとしては材料が手に入るので続けていくことができるけれども、それだとミッションをクリアすることができないので、おそらくこのブランドのミッションをクリアするときにはこのブランドは無くなるというのが面白い点ですね。

齊藤：作り続けたい反面、作り続けられる状況を考えて無くなるべきだというモヤモヤを表現しています。

エバンズ：すごくパワフルなキャッチコピーだと思います。ブランドを始める人の多くは100年続くブランドを作ろうとしますよね。この先、ビニール傘の大量消費がなくなった際に、明希さんはその時どのようなことをしたいなどあったりするのですか？

齊藤：ビジョンは正直ないです。本当にこの先どうなるかわからないですが、その時の社会にも課題はあると思うので、私がオファーできることをやっていきたいと思います。その形はデザインでも、バッグの縫製でも、全く違う何かでもいいと思っています。

エバンズ：この2年でいろいろなライフスタイルに変化のあった方も多くいたと思いますし、こうじゃなければならぬと硬く考える方も多いのですが、日々の選択の中で心がけていることはありますか。

齊藤：普段心がけていることは、フレキシブルでなるべくいることです。何か目標に執着せずに動こうとしています。職業に関して、良くも悪くもこだわりがないです。

エバンズ：私自身も、何年か前に環境問題について知った時に、お肉はもう食べられないだとか、絶対にプラスチックは使いたくないだとか、極端にライフシフトをした時期がありました。今は明希さん言うようにフレキシブルで自分の中で自分を見つけるようになったというのが、大きな目標、一人では解決できないことに思えるのですが、それを自分のできる範囲で周りや役割分担してつながっていくことで大きな目標も達成できると感じました。

齊藤：お肉や魚を食べないこともそうですが、自分のサステナビリティがまず何よりも大切で、自分が持続できなければ意味がないので、なるべくやり過ぎないというのは大切かと思っています。楽しみながらもできることはあるのでそれを探していくことが一番の理想だと思います。

エバンズ：好きとかけ合わせるとというのが理想ですね。持続できるということが自分にとっても社会にとってもサステナブルだと思います。

齊藤：回収した傘の1~2割はカラーが混ざっています。それもPLASTICITYでは一つの楽しみになっています。中には私自身もすごく好きなものがあるのですが、お客様が購入すると二度と同じものが手に入らないというモヤモヤや悲しさも大切だと感じます。

エバンズ：これまでの当たり前が変わってきているように感じますね。便利な世の中で、そういったことも必要なのですが、そんなにも急がなくてもいいものや生き方はたくさん存

在すると思いますね。

齊藤：バランスが大切ですね。日本にいる多くの人がファッションを楽しむことができるのでラグジュアリーや娯楽として楽しむものなら急がなくていいものですよ。

エバンズ：近年、受注生産のブランドも増えています。事前に受注することで待つ過程も楽しみになります。待つことでそれが本当に欲しいものなのか考えるきっかけにもなりますね。

齊藤：少し考える時間があると、本当に必要なものなのか考えるきっかけにもなるし、半年待ってでもほしい洋服なのかなと考えることがひとつ当たり前になっていくといいのかもしれない。

エバンズ：お時間この辺りで終了ですが、質問が一件来ています。コメントも来ております。「コンセプトを含め、本当に素敵なブランドですね。」というお言葉をいただきました。今後ブランドとして現在の素材として使われているビニール傘が無駄にされないような取り組みもされたりするのでしょうか。

齊藤：発信し続けるというのはやり続けるべき活動です。バッグに限らず、10年後なくなるようにするには、どのようなアプローチがあるのかなというのは考えています。他のアパレルなのか、インテリアなのか、違った分野でいろいろな人たちと協力し、新しい素材として、色々な場で利用されると嬉しいなと思っています。

エバンズ：傘のシェアリングサービスを利用してみようと思うきっかけになるものがこのブランドかと思います。新たに作るものを直接減らすのではなく、すでに作られたものをデザイン性のあるものに作り変え、寿命を延ばすことと同時に、こういった課題があることを世の中に伝えていくということがその取り組みの大きな意義になると思います。

(4)アイデア発表 「万博 × 環境 未来を描こうプロジェクト」 学生メンバー

「万博×環境 未来を描こうプロジェクト」趣旨説明

進行：エバンズ 様

大阪府では、2025年大阪・関西万博に向け、多くの若者(高校生・大学生等)から、実現して欲しい環境・まちづくり等の様々なアイデアを集約して発信する、「万博×環境未来を描こうプロジェクト」を令和元年度に立ち上げ、万博に向けた提言アイデアのとりまとめな

どに取り組んできました。令和 2 年度以降も引き続き、アイデアの実現や企業等と連携した事業化をめざして取組みを進めているところです。この度、企業や関係団体等の更なる協力を得て、継続して検討していくため、また若い世代の意識啓発と取組みの促進を図るため、アイデアプレゼンをさせていただきます。アイデアに関する御意見や御質問などございましたら、チャット欄に随時御記入ください。いただきました御意見や御質問は、この後のトークセッションで取り上げさせていただきます。

「SDGs GAME」発表

チームメンバー：古市優衣

それでは SDGs ゲーム班の古市から、私たちが今考案している SDGs GAME について発表したいと思います。よろしくお願いします。

まず、背景・目的です。世界各地で起こる砂漠化や温暖化といった様々な環境問題が発生しています。しかし実際にどういったことが起こっているのか想像できていなかったり、危機感が少なかったりという現状に対して、世界各地の環境問題を題材にした SDGs GAME を作成し、そのゲームを通して人々が環境問題について理解することを目標にしています。

大阪万博にてパビリオンを設置し多くの人に環境問題について考える機会を作ります。この SDGs GAME とは一言で言うと、世界の未来を模擬体験する VR ゲームです。

ゲーム内容は 2050 年を体験できるゲームで、1Play15 分～20 分、3,4 人 1 グループでゲームを行います。プレイヤーは 4 つの異なるエリアから、好きなエリアを選択して、ワークとコインを用いて発生した問題を解決していくゲームを考えています。

ゲームの流れは、自分の選択したエリアで特有の問題、砂漠化や森林伐採などが発生、それに対する解決策をプレイヤーが選びます。その後ミニゲームを行い、選択肢およびミニゲームの出来高でポイントを決めていくというような流れを 3 度繰り返すような流れになっています。最初の 2 つは国内の課題を、3 つ目は共通イベントとして地震や大気汚染や地球温暖化のような世界規模の問題発生について考える機会を作りたいと思っています。

ここで、ミニゲームについて少し詳しくお話します。ミニゲームはスポーツ、文化、オリジナルの三つのジャンルのどれかをできるように考えています。これらのミニゲームを取り入れた理由としては、ゲームをするので SDGs について学ぶこと、VR を用いて実施したいと考えているので世界を体験できるので南の方の地域に住む人でも北のエリアを選んで実施することで、スキーを体験できたりだとか、世界の文化を体験できるというようなことを考えています。

そしてこのゲームの得点化の方法ですが、Good ポイントと SDGs ポイントの合計点にしようと考えています。まず Good ポイントは、SNS のいいねのようなもので、問題が起きて解決策を選んだ時に、国民や海外の人からどれだけ評価をもらえているのかを数値化して

います。続いて、SDGs ポイントですが、解決策が SDGs のどの項目に当てはまるのかに応じてポイントを得られるようにしています。

ゲームの流れについて一部ご紹介したいと思います。まずプレイヤーが温暖エリアを選ぶとします。この国では石炭の需要が拡大しており鉱山の開発からゲームがスタートします。そしてその 2 年後、工場排水が漏れ出ていることが問題として発生しています。そこでプレイヤーが解決策を提案します。1 つ目が開発の中止、2 つ目が排水の規制、3 つ目は汚染水を減らす技術の開発、4 つ目が何もしないというような項目が出てきます。ここでは手持ちのコインとワークがどれだけ減るかを表示しているのに加えて、世界と国民からの評価を Good ポイントで表示しています。この選択肢を選ぶことで達成できる SDGs の項目がどれなのかを表示されています。今回は開発の中止を選んだとします。手持ちの労働力とコインが減少し、Good ポイントと SDGs ポイントが上昇し、これを続けることで合計得点を算出、チームごとの得点ランキングを最後に発表します。万博期間中にプレイした人の中で自分のランキングがわかるようになります。このゲームをしたことによってゲームのワクワク感の中で環境問題について考えることができたり、少しでも自分の行動を意識するようになったりすればいいなと思っています。

課題・展望に関してですが、今アイデアは進んでいますが、実現可能性などの面では制作にどの程度時間がかかるのかや、まだ考えきれていないので XR 技術、映像、ゲーム関連の企業のヒアリング、連携が必要です。また、地震や地球温暖化の問題を取り上げるべきかについても今後考えていきたいと思っています。バーチャル万博での運用も視野に、スマホアプリや WEB、市販 VR ゴーグルなど、自宅からでもアクセスできるようにしたいと考えています。これが実現可能であれば万博終了後も活用したいと考えています。以上で発表を終わります。ご静聴ありがとうございました。

エバンズ：古市さん、素敵な発表ありがとうございました。遠い国のことを身近に感じられますし、自分たちの取るアクションの重要性がわかりやすくなっていたとお思いました。ありがとうございました。

「防災班」発表

チームメンバー：渡部桂太郎

それでは防災班から発表いたします。

昨日 3.11 を迎え、タイムリーな話題ですが、我々がどのような活動をしているのかというのを話していければと思います。早速、活動概要ですが、私たちは防災をもっと身近にということテーマに衣食住の三つの軸で活動しております。衣に関しては BOSAI FASHION

LABO を立ち上げています。防災に関心のない若者の防災意識をファッションの力で高めることを行なっています。若者がどんなことに興味を持つのかと考えた時に、ファッションなら興味を持ってくれるのではないかということでファッションと防災を掛け合わせて防災を普及しようという契機で立ち上げたのがこの活動です。食に関しては来年度以降活動したいなと思っております。

BOSAI FASHION LABO での活動を紹介します。若者の防災意識をファッションの力によって高めることを目的としたプロジェクトで、株式会社アーバンリサーチと共同で実施しています。今年度は「第1回 防災ファッション アイデアコンペティション」を実施しました。このコンペは防災に役立つファッションのアイデアを全国の高校生大学生から募集するものになっています。応募総数が146件にもものぼり、実際に最優秀賞に選ばれた作品がこちらのバッグにもなるレインコートです。

頭の部分に水を備蓄でき、ヘルメットがわりになるという面白い商品です。こちらは今年の秋頃にアーバンリサーチ様より販売する予定です。このようなコンペを実施して終わりではなく、コンペの応募者を招待したイベントを実施し、BOSAI FASHION LABO の活動の幅を広げていければと思っています。

それでは続いて、食の活動についてです。こちらはまだアイデア段階ですが、幅広いテーマで活動を検討しております。自治体の備蓄の賞味期限切れで食品ロスが起こってしまう問題をイベントで解決したりなども検討しています。

それではまとめになります。「防災をもっと身近に」を目的に防災×衣食住の活動を企画しております。今年度はBOSAI FASHION LABO の立ち上げ、来年度は食の活動を新たに実施することを検討中です。以上で発表を終わります。ありがとうございました。

エバンズ：ファッションという身近で魅力的なジャンルを用いて防災に興味を持ってもらおうというのは素晴らしいアイデアだと思いました。ありがとうございました。

(6) トークセッション

「ファッション×デザイン×アクション 若きイノベーターが拓く脱炭素アパレル」

MC：エバンズ亜莉沙 様

講演者（川崎様、齊藤様）、万博プロジェクトチームメンバーとの対談

それでは次に、トークセッションに参りたいと思います。

本イベントのタイトルであります、「ファッション×デザイン×アクション 若きイノベーターが拓く脱炭素アパレル」をテーマに、先ほどご講演いただきました、川崎様、齊藤様、

また「万博×環境 未来を描こうプロジェクト」チームのメンバーとのダイアログを通じて、地球環境課題解決に向けた意識改革と行動変容に向けたアイデアをお伺いできればと存じます。引き続き、トークセッションの進行を務めさせていただきます、エバンズ亜莉沙です。よろしくお願いいたします。

トークセッションに関するご意見やご質問などございましたら、チャット欄にご記入ください。いただきましたご意見やご質問は、こちらのトークセッションに取り上げさせていただきます。

エバンズ：大学生の発表を見て、率直にいかがですか。

齊藤：どちらも面白いと思ったのですが、古市さんの発表を見て、エンタメを通して学ぶというのは最初の入り口として必要で、多くの人に知ってもらうきっかけになるのでアプローチとしていいなと思いました。リアリティーがあればあるほどより実感できていいのかなと想像しました。未来で起こす行動も大切だけど、例えばセッティングを今に置き換えて、今の行動がどう今後の未来に影響するのかというのを見たいなと思いました。

エバンズ：その先の未来が見えれば、よりモチベーションにもなりますね。防災班についても何かありますか。

齊藤：私自身何も準備できていないので、率直に欲しいなと思いました。ファッションを通して、まず欲しいなと思うこと、取り入れたいと思わせるデザインが非常に魅力的だなと思いました。元々PLACTICITYも雨から自分たちを守ってくれているものを作りたいのですが難しかったので、すごいなと思いました。

エバンズ：川崎さんはいかがですか。

川崎：お二人に質問しながら私もコメントしていければと思います。古市さんの発表で思ったのは、コロナ禍で考えられた結果のアイデアなのかなと思いました。コロナでお家にいたので私たちの間で話題に上ったのは、「集まれ、どうぶつの森」だったように思うのですが、現実でのコミュニケーションをゲーム空間で実際にやってみると、どこが良くて、どこが違うのかが盛んに議論されていたと思います。古市さんの世代の方々は SNS やゲームなどに親近感を持っているのかなと思いながら楽しく聞きました。一つ質問なのですが、どういった流れでゲームを用いようと思ったのですか。

古市：私たちの班がゲームに着目した理由は、世界各地から来られる方々に、世代、国籍問

わずに利用してもらい、それを通じて SDGs について学んでもらいたいと思ったときにゲームだとやりやすいと感じたので選びました。

川崎：ゲームは色々な人が携われるのでゲームはいいですよ。VR はハードル高いと思うかもしれませんが、自分で作ることでできるソフトも出ているので、それを使ってチーム内でプロトタイプするともしかすると企業スポンサーがつくかもしれませんね。少し防災についてもコメントしていいですか。最優秀賞を取られた作品が素敵でかっこいい上に、防災の機能面も考慮されているウェアだし、僕も欲しいなと思いました。

僕が渡部さんにお伺いしたいのは名前に LABO とついている理由をお伺いしたいです。

渡部：ラボの名前の由来は、ファッション×防災という未知の領域の実験場として機能したいという考えからです。2025 年の万博に向けて活動を行なっているので、万博自体のテーマと同じく、未来社会の実験場として活躍したいと考え、コンペを実施しました。

川崎：渡部さんは話し方から社長に向いているなと思いました。おっしゃる通り、万博は未来を考える場所だったので LABO という形はフィットしていると思います。せっかくのアイデアを事業化してやっていくことを期待しています。このような活動はすごく求められていますし、衣食住の枠組みも素晴らしいので頑張ってくださいなと思っています。アーバンリサーチさんとはどうやってコミュニケーションを取られたのですか。

渡部：それは主に大阪府さんのありがたいご支援のおかげです。

川崎：プレゼンは渡部さんがされたのですか。

渡部：そうですね、アーバンリサーチさんにイベントにご参加いただいて僕以外のメンバーがプレゼンして、ありがたいことに興味を持っていただいたという形です。

川崎：なるほど。引き続き頑張ってください。

エバンズ：もしかすると一緒に何かすることになるかもしれませんね。私が思ったのは衣食住でファッションと防災を掛け合わせて、マッシュルーム、キノコで作られた服を、いざとなったら食べられるようなことも考えられるのでしょうか。

川崎：やはり防災は現実的な課題であるので、今回考えられていた OMAMORI のような機能的なプロダクトというのは実験場の中でどんどん生み出されるべきだと思います。他方

で社会や技術、環境が変わった時のことを考えて防災していく必要もあるので、現実編と未来編のような形で LABO をやるのはどうでしょうか。そういったアイデアを企業さんは求めているので、本当にいいビジネスチャンスを見つけられましたよね。

エバンズ：社会課題について取り組むというのはビジネスにならないと大きなインパクトを作ることができなかつたり、持続可能性に繋がらなかつたりするので、これを広めて欲しいなと思いました。お二方から逆に質問はありますか。

渡部：齊藤さんにご質問です。意地悪な質問にはなるのですが、お話を伺う中で、傘をアップサイクルで製品化したことはものすごく環境的に良いことをされているなと思いました。しかし一方で、新たな製品を作る際にも製造上で環境負荷がかかりますよね。輸送の際やプレスの際にかかるお客様に届くまでのトータルの環境負荷についてはどうお考えでしょうか。

齊藤：確かに、輸送での環境負荷は存在します。しかし生産面で気をつけているところは接着剤などを混ぜずに環境負荷のない形でできることを考えています。実際にその素材自体はプラスチックが溶けるという性質を使って作られているのですが、プレス機などは常に稼働はしないようにしたり、そもそも傘の分解は手作業であつたりとそれぞれで負荷を最小限に抑えています。

渡部：ありがとうございます。本当に流石だなと思いました。僕もお金が貯まったら是非、購入したいと思います。

エバンズ：かなりこだわりが強く、タグも傘の同じ素材の余った部分を使うとか、ペットボトルのリサイクルナイロンのものを使うとか、デザインがシンプルなのも元々分解が難しくリサイクルが難しいものを、また色々な素材と混ぜると意味がないのでそういったところで環境負荷はできる限り意識されているかなと思うのですが、ご指摘いただいた部分は難しい問題で、計ることが困難だと思っていて、例えば VR の SDGs GAME も機械を作るのにそれだけの材料が使われているのか、そのコストやエネルギーというのはそこからゲームを体験してくれた方達がマイナスにできるようなものなのかどうか、測り始めるとかかなり難しいと思いますね。

川崎：今、カーボンフットプリントの計算の指標や計算の仕組みができています。おっしゃる通り僕らもデジタルで効率よくやっているけど、しっかり評価して企業や使う人に提示していかななくてはならないと思うので本当にいい指摘でした。傘の事業も情報をセットで提示するとより良いプロダクトになるのではないかと思います。

エバンズ：古市さんの方からもコメントやご質問などになりますか。

古市：お二方とも、お話をありがとうございます。齊藤さんのサビのある商品が届いたお客様の話のときに、私もその節があると感じました。新しいものが欲しいと考えていたのですが、今メルカリなども流行っていて、中古のものにも価値がつくようになってきているので、フリマアプリなどがより広まると、サビがあってもそれを美しさだと捉えることができるようになる人が増えると思います。川崎さんの方では、カタカナが多くてすごいなといった印象でした。一つ私が感じたのは、バーチャルクリプトファッションのお話をされていて、ファッションの脱物質化、デジタルの中でのファッションが想像できていないので興味を持ちました。実際にどのような場面で用いられるのですか。

エバンズ：私もその部分は気になっていました。

川崎：古市さんがおっしゃったように、ゲームをするときに、自分のアバターに洋服をどう選ぶとか、どう着させるのかという点をサービス上で設計するのがバーチャルファッションです。簡単にいうと NIKE ID のように選択していくと自分の好きなようにカスタマイズできるものです。現実空間と比較してバーチャルファッションは環境コストが低いという結果も出ているのでそのような研究も注目が集まっています。SDGs GAME とも似ていると思います。メルカリなどの二次流通も脱物質化なので、バーチャルファッションをすでに古市さんが理解しているような質問だったのですごく面白いと思っていました。

古市：ありがとうございます。脱物質化の定義を、私は「生み出さない」と考えていたのですが、リサイクルなども含まれているのだと思ったので詳しく調べてみようと思います。

エバンズ：持続可能な世の中を作る中で、必要な視点はサーキュラーの視点です。どれだけものを循環させるかというのがこれからすごくキーになってくると思うのですが、その中でもテクノロジーは欠かせないということですかね。

川崎：お二人の提案は新しい何かを作るだけではないと思います。ゲームや仕組みなどプラットフォームを提案していく中で、様々なテクノロジーが使われたり、手仕事のようなものが再評価されたりということが合体していくと、少しずつですがカーボンニュートラルが達成していくと思います。

エバンズ：たくさんご質問いただいているのでピックアップして話したいと思います。持続性を真剣に考えないとファッション自体も人類共通の課題であるという川崎さんのお話

もあったように、全てのジャンルにおいて手を取り合って協力し合うことで初めて実現できることだという風に思いました。工学系の学生とファッション分野の学生と一緒に勉強したり起業したりすると面白いと思いますが、大学や学校で取り組みはありますか。

川崎：あまり多くはないのですが国内でもいくつかある印象です。例えば関西だと京都工芸繊維大学はデザインラボが学内にあり、繊維系の先生や建築系の先生が集まっています。さらに、母校で恐縮なのですが、慶應大学の SFC では製作を勉強したり、環境やプログラミングなど様々な勉強をしたりしている学生がごった煮になっています。そのような環境で勉強するといいいのではないかと思います。自分からアクションする部分と、大学などのアカデミックの部分の両方が必要ですね。

エバンズ：海外に行かなくても、国内の大学で勉強できるということですか。

川崎：そうですね。海外も素晴らしいですが、日本でも面白い学校はたくさんあります。

エバンズ：海外と日本での意識の差を感じるものがたまにあります、明希さんはどうですか。

齊藤：一番感じるのはゆるさや、オープンさ、柔軟さの違いです。日本は良くも悪くも便利で、海外に行くことで不便さを初めて感じました。日本に帰ってきた時に、こんなにすべての問題に対してのソリューションは必要ないなと個人的には思うこともあったりします。

エバンズ：少し離れたり別視点から見たりすることで気づく部分ですね。

他にも質問が寄せられています。柔軟さが大切だというお話がありましたが、取り組みを進める中でネックと感じていることや、より進めていくために必要なことは何ですか。

齊藤：まずデザインとしていいと思ってもらいたいです、端材は出たくないというバランスが難しいといつも思います。あとは、メインの素材がアップサイクルなものなので、できれば金具や他のパーツもデザイン性を失わずにアップサイクルな素材を用いたいと考えています。できる限りは使っているのですが、完璧にはできていないのでそこはネックに感じる点です。

エバンズ：一番最初から完璧なものを作ろうとすると前に進めない可能性もありますし、トライアンドエラーの精神も大切なかなと思いますね。

エバンズ：もし、講師のお二人がコラボするのであればどのようなことができると思います

か。

川崎：まず齊藤さんの講演の感想を述べたいと思います。ちょうどコメントでサビつきのバックが個性的で衝撃的でしたと言われていますよ。私も実はサビつきの話がとても良かったと感じていて、リサイクル界隈ではカスケードと呼ばれて従来だと価値が落ちるのですが、逆にそれが新しい価値、新しい当たり前になってくると思います。僕らがいびつだとか汚いだとか思っているものも美しさに転換するような価値観の転換を起こそうとされているので、面白いなと思いました。

エバンズ：もの以外も、みんな違ってみんないいというように多様性が認められ世の中になっていて、すごく環境にとってもいいことが起こりやすい世の中になってきつつあると思うのですがいかがですか。

川崎：いろいろな人がカーボンニュートラルやサステナブルファッションに関わってほしいですね。齊藤さんの金具の問題も理系の方など別のジャンルの方と多様なアイデアを出すことで、解決策が生まれることもあると思います。多様さはそういった意味でも重要です。

エバンズ：今、リサイクル素材で作られたものはものすごい勢いで増えていると感じています。ただリサイクルされた素材というだけで終わらずにどう循環していくかという部分もテクノロジーを掛け合わせていくことでより現実的になっていくと思います。さらに質問が来ています。ファッションは昔からあるビジネスですが、そのようなジャンルの経営者や百貨店などの小売の担当者の理解は進んでいますか。

川崎：齊藤さんは東京で活動されていますがどういった方とお仕事されていますか。

齊藤：ファッションというよりは職人さんのように作り手の方と関わることが多いです。

川崎：質問にあったように、小売の方とサステナブルな取り組みの相性はどう感じていますか。

齊藤：百貨店で企画などもされているということは知っていますが、ビジネスとして今までのやり方からシフトするという方法は難しいのかと思います。特にカスタマーサービスの観点からも、日本は包装する文化であったりするので、今後はカスタマーを喜ばせながらもサステナブルに考えていく必要があります。例えば私と亜莉沙ちゃんはギフトを贈る際にそのまま渡したりします。お店ではそれはできないけど、どこまでならお客様も納得して

いただけるのか、ハッピーになってくれるのかというのは考えていく必要があると感じます。

エバンズ：関係性を築いていく中でお互い歩み寄っていくということがすごく重要なのかなと思います。例えば、百貨店さんとブランド側で意見が違う部分があったとしても探り続けるとお客様の幸せというものが共通のニーズとしてあるかもしれないですし、じゃあそのために私たちが協力してできることはこれだよねと探ることもとても大事だと思います。私は普段、ポップアップのディレクションを百貨店さんの方でさせていただくことも多いのですが、関係者の環境への理解は「人による」というのが正直なところだと思います。SDGsに取り組んでいかななくてはならないということは企業間での共通認識としてあるが、個人レベルまで落とし込んで自分ごととして捉えているかどうかはまた違ってくると思います。どれだけ身近に感じているのかは大きな課題と思っています。また質問が来ておりますが、こういった製品や取り組みに共感してくれる人は若い人が多いですかということですが、川崎さんいかがでしょうか。

川崎：あまり世代の問題にしたいくはないです。若い世代は意識的だと言われますし、その事実は確かにあるのですが、やはり強調しておきたいのは、環境問題はどちらかというと地球や惑星の問題で、人間だけでなく動植物を含む生態系全体の問題なので年齢の問題は小さいかなと思いますね。

エバンズ：ジャンルにもよりますが、やはり若い人の方が危機感や環境に良いものを選びたいという人は多いのかなと感じています。古着かつこいいじゃんという部分もそうですが、そういったことを柔軟に取り入れられるのも若い世代の方が多いのかなと感じています。

川崎：セーターを東京のニット工場で作っているのですが、工場に行くと80代のおじいちゃんがニットマシンに頭を突っ込んで針を調整していました。コンピューターでニットのデータを機械に送信するのですが、ボールマウスを使っていて、テクノロジーに関するジェネレーションギャップも確かにあります。でも、私たちが通ったりして、コミュニケーションを取り続けると、AIもいいものだと思ってもらえるようになりました。カーボンニュートラルやサステナビリティもそれと同じで、コミュニケーションが足りていないだけの話だと思うので、それを世代の問題にしてしまうと不幸な結果が待っていると思います。

エバンズ：今日のように世代を超えた人々が共通のテーマで語り合える場というのはすごく貴重ですし大切ですよね。残り時間が少なくなっていますが、今日私が講演の中で素敵だなと思ったのは、川崎さんのプレゼンの中にあったスペキュラティブという言葉です。立ち止まって未来について深く考えていく時間をもっと作ってい

くべきだなと感じました。今の選択が未来に直接繋がっているというのはリアルな実感につながるという意見があって、今をどう生きるかを選ぶために、未来について深く考える必要があるのかなと思うのですが、未来について深く考えすぎてしまうと身動きが取りづらくなるなど思っているのですが、古市さん、渡辺さんはその辺りについてどう思われますか。

渡部：研究機関だと2060年を見据えてどうあるべきかを検討していますが、一般の方にもどのように普及していくのかという部分は大きな課題だと思います。

エバンズ：古市さんはいかがですか。

古市：過去・今・未来がつながっているので、見極めて未来がどうなっていくのかを考えてしまいますね。

エバンズ：まさに過去が今になり、今が未来になるというのが本当に当たり前の話だと思うのですが、その中で大きな枠でなく個々人が検討できるようなきっかけが普段生活している中ではなかったりするかと思います。もう間も無くお時間になりますので最後にお二人からご意見いただければと思うのですが、脱炭素社会の実現に向けて行なっていきたいことなどあれば最後にメッセージをいただきたいと思います。

齊藤：未来について考えることは大切ですし、それを考えることで今できることが見えてくると思います。それと同時に私がよく思っていることは、もし仮に明日気候変動が起こっていなかったとしても、私は傘をアップサイクルし続けたいと思いますし、今の状況が変わっても日々どう生きていきたいのかを考えていくきっかけに今日のトークがなればよいなと思っています。

川崎：コメントにもあるように、「未来をつくる」というのはいい言葉だと思いました。作ることでは未来を実現できないのかなと改めて認識した次第です。一番しなくてはならないのは考えるだけでなく、出来るだけ多くの人に関わってもらいたいと思います。ハイテクや精密な手作業だけでなく、知ることも作ることに参加することだと思いますし、ニュースを見て知ることも作ることに参加することの一部だと思います。難しい概念が多くなってしまっているのはなんとかしなくてはと思うのですが、是非みなさん機会もあるので作ることに参加することを心がけてもらいたいと思います。とにかく大学生が素晴らしいので、未来は明るいと思いました。今日はありがとうございました。

エバンズ：作るということは物理的なところだけではなくて、お二人が参加されているプロ

ジェクトのように、普段から私が心がけているのは自分自身が描きたい理想とする未来に自分自身がまずなること、自分自身が実際に行動していくことなので、お二人の発表を通じて、改めて作ることを続けていきたいと感じました。オンラインでご視聴していただいている皆様も何かヒントやアイデアを受け取っていただければ幸いです。では最後にゲストのお二人、大学生のお二人もありがとうございました。

閉会

進行：エバンズ 様

大阪府では、今後とも、府民や事業者などあらゆる主体の意識と行動を変えていくため、引き続き、様々な府民啓発事業に取り組んでまいります。

活動内容につきましても今後、「豊かな環境づくり大阪府民会議」Twitter 等でも紹介しております。本日出席のみなさまにおかれましては、ぜひご覧いただき、フォロー・リツイート等いただくとともに、ご自身の SNS アカウントでも本日のご感想など投稿いただけますと幸いです。

「万博×環境 未来を描こうプロジェクト」に関しましても、今後とも、アイデア実現に向けて、さらに検討を進めてまいります。アイデアの実現を目指して若者と一緒に検討したいという企業や団体の皆様がいらっしゃいましたら、大阪府環境農林水産部エネルギー政策課までご連絡ください。

本日はありがとうございました。