

## 藤本 あゆみ 氏

ふじもと あゆみ

Plug and Play Japan株式会社  
執行役員CMO

- ・スタートアップ支援のため、彼らが必要な情報を入手できる場所が必要。スタートアップと広く意見交換できるよう、タウンホールミーティングのようなものが定期的  
に開催されるとよい。
- ・お金の支援ではなく、実証実験の場などを求めているスタートアップもいる。
- ・フランスなどは国としてスタートアップ支援を強調し、ウェブサミットなどにも出展  
してPRしている。そういうところと戦っているという意識を強く持つべき。
- ・日本は全般的に魅力はあるがぼやっとしている。どのスタートアップに来てほしいの  
か、明確にしてPRすべき。
- ・行政からの発信のみでなく、支援を受けた人の声を活用すべき。

## 山田 早輝子 氏

やまだ さきこ

株式会社フードロスバンク代表

- ・「食」は地球上すべての人に必要なもの。そのため発信しやすく、インパクトも大き  
い。「おいしい」と「サステナブル」を両立させる必要がある。外国人が東京に来る  
理由第一位は「食」であり、これを捉えることが大切。
- ・日本には古くから「もったいない文化」があり、昔からSDGsを体現してきた。SDGs  
達成のために何かを犠牲にしたりお金をかけるのではなく、東京の成長のためのビジ  
ネスモデルを構築するのがいい。人が動く仕掛けや仕組み、インセンティブが必要。
- ・若者を巻き込むことも大切。「参加したい」と思わせることが大事。子供も人に  
伝える事を通じてものすごく成長する。大学生、高校生、中学生、小学生みんなが  
違うレベルで参加してもらいたい。ベイエリアにそういうセンターを作るといい。

## 石井 菜穂子 氏

いしいなおこ

東京大学 理事・  
未来ビジョン研究センター 教授  
グローバル・コモンズ・センター  
ダイレクター

- ・世界の社会・経済システムと地球のシステムが衝突を起こしている。持続的発展のためには、科学的分析をベースに社会・経済システムを根本的に転換することが必要。
- ・文明の安定的発展の前提となっていた完新世は終わり、人新世が到来。安定した地球システムは人の手で守る必要がある。
- ・社会・経済システムの転換にあたり、都市が大きな役割を果たすと、世界が認識している。国単位ではなかなかできないことでも、都市ならば早く動くことができる。
- ・ベイエリアの中で、自分の一日のGHG排出量が測定できるなど、自分たちの環境への影響がデジタルで見られるようになると面白い。人間単位で自分が環境にいいことをしているのか、悪いことをしているのかわかると、行動変容に繋がっていく。

## 越塚 登 氏

こしづかのぼる

東京大学大学院情報学環教授

- ・日本最大の課題は少子化。人が減るのはなぜかということを考え、仕事と家庭の両立のためには、通勤時間は30分以内が良い
- ・スマートシティはもっと人間に寄り添った形の方が良い。「何をつくるか」だけではなく「どう作るか」が重要。プラットフォームの上に、色々な都市サービスがあるのが良い。
- ・日本はデジタル化で世界から遅れていない。都市サービスはしっかりしており、日本の都市は十分スマート。
- ・都市を考える上で、「動脈」と「静脈」の思想は重要。製造、物流や販売などの動脈ではイノベーションが進んでいるが、ごみの収集や埋立ではイノベーションが起きていない。静脈こそITが活躍できるところ。

## 加藤 英明 氏

かとう ひであき

生態学者・  
静岡大学教育学部准教授

- ・ 野外も管理していくもの。放置するのではなく、積極的に管理することが必要。
- ・ 外来生物自体が悪いわけではない。移動させた生き物が制御できない状態に陥ると、生き物の分布だけではなく進化そのものが変わってしまう。
- ・ サンクチュアリを作るのもよい。ビクターセンターの周りを管理する観点を持ち、いざというときは隔離できるような考えが必要。
- ・ 生物多様性の必要性を都民に届けるには、子供の頃から生き物の取扱いのルールを教育することが大事。
- ・ 子供たちに自然環境とのつながりを感じてもらおう。近くで学べる場所をしっかりと整備しておく。

## 青木 亮輔 氏

あおき りょうすけ

株式会社東京チェンソーズ  
代表取締役

- ・ 自然づくりや森づくりをする際、その土地本来の植生はもとより、そのまちの歴史や文化、伝統などを踏まえることが大切。その土地の背景や思いを踏まえて森をつくることで、人はその森に惹かれ足を運ぶようになる。
- ・ 森林育成体験に参加すると、参加者にとってその森が自分事となり、その人を起点に関係人口が増えていく。
- ・ 子供にはもっと森林に入り、体験・体感してほしい。子供時代に森と触れ合う原体験をしてもらうことが、未来の自然環境保全への投資となっていっくだろう。
- ・ 森林や自然には「サードプレイス」の価値がある。都会と比べて流れる時間の速度が緩やか。都会では得られない発想が得られ、仕事の生産性も高まる。

## 宮田 拓弥 氏

みやた たくや

Scrum Ventures 創業者兼  
ジェネラル・パートナー

- ・食についての意識変革が起きると思う。ベジタリアンや大豆を主食にするなど、世界の若い人は積極的である。藻を培養した食材も商用化されている。CO<sub>2</sub>排出の面では、家畜の面も大きい。世界を先取りする意味では食も非常に面白いテーマだと思う。
- ・今後、宇宙の民主化が進むはず。デジタル版の東京、グリーン版の東京（サステナブルな都市づくり）、宇宙版の東京を作ると、子供たちにも夢を与えることができるのではないか。「オルタナティブ3」として面白いのではないか。
- ・シェアという概念も非常に大切。未来都市では所有の概念をどうするかも大事である。
- ・未来を考えるこのプロジェクトでロボットとの共生も入れて議論する必要がある。10～20代を議論に入れてもよいかもしれない。

## 玉城 絵美 氏

たまき えみ

琉球大学工学部教授

- ・都市で先端技術を活用する際、必要な都市機能は3点ある。1点目は、ロボットにもバリアフリーなインフラ。バリアフリーまちづくりの概念を考え直す必要もある。2点目は、誰でもアバターとして出入りが自由な地域。情報格差ができないよう入力装置の強化が必要。3点目に、バーチャル空間上でのデジタルの価値やコンテンツの保護が大事。
- ・日本はロボット大国。ベイエリアでたくさんのロボットが展示、実装されているだけでも、海外には魅力的なコンテンツになる。
- ・未来のまちづくりにあたり、若者の意見を聞くのは良いこと。デジタルを活かし、若者や子どもが参加しやすい仕組みを作るとよい。例えばバーチャルベイエリアコンテストをやったら面白いだろう。

## 高島 宏平 氏

たかしま こうへい

オイシックス・ラ・大地株式会社  
代表取締役社長

- ・世界の温室効果ガスの1/4は食品の製造・消費から出ている。食品のうちの1/3は廃棄しているため、アップサイクルを通じてフードロスを減らすことは大事な取組。
- ・食の輸入が占めるカーボンも大きい。日本では今までは作るのが難しいとされていた作物もアグリテックの進化などにより可能になってきている。ヨーロッパではカーボンフットプリントを表示して販売している事例やプリントの上限値以下でしか買えない制度もある。
- ・農薬や化学肥料を製造する過程でも温室効果ガスが排出される。ソウル市のように子供たちの食材はオーガニックに変えていくことは重要。
- ・地産地消という概念もあるが、東京は日本各地の食材をどんどん食べて消費するという大きな役割がある。東京はテック系に集中するのが良い。江戸前養殖は面白い。海上のみならず、陸上養殖は無菌であり新鮮で、海も汚れなくてよい。

## 出雲 充 氏

いずも みつる

株式会社ユーグレナ社長

- ・ソーシャルネイティブであるミレニアル・Z世代の活用はこれからの時代に必須。この世代は、サステナブルに対してやり甲斐や働き甲斐を持っている。2025年には、生産年齢人口の2人に1人がミレニアル・Z世代になる。この世代に当事者意識を育むことが重要。
- ・行政も民間も今すぐトランスフォームする必要がある。イノベーションを創出し続けるためには、外部と話すことが重要であり、若い人を巻き込んでほしい。これからの未来を切り開くのは若い才能の挑戦。そのためにアントレプレナー（起業家）精神が必要。
- ・脱炭素は、あらゆる人があらゆるセクターで、全員でやって、やっと達成できるもの。
- ・ベイエリアでは、未来をディスプレイできる場所にしてほしい。

## 梅澤 高明 氏

うめざわ たかあき

CIC Japan会長・  
A.T.カーニー日本法人会長

- ・ヘルスケアスマートシティという観点も欲しい。ゼロからまちを作るので、自然を感じる様々な光景、緑の中で体を動かせる健康的なライフスタイルを作りたい。
- ・人間が住むまちをつくるのだから、総体としての体験価値（UX）が重要。エネルギーやモビリティといった機能価値の話だけでなく、居心地の良さやわくわくする刺激など、人間の感性価値にも訴えかけることが大事。
- ・まちづくりの検討初期から多様なデザイナーをチームに巻き込むべき。必要となるのは、景観を設計するランドスケープデザイナーに加えて、まちの様々な機能を顧客目線から統括するチーフデザインオフィサー、そして個々のソリューションの体験価値を設計するUXデザイナーの3者。
- ・未来のまちづくりなので将来世代の巻き込みが不可欠。また検討の視点を広げるためにも、女性や外国人が検討チームに入っていることも重要。

## 井上 高志 氏

いのうえ たかし

株式会社LIFULL 代表取締役社長

## 鉢嶺 登 氏

はちみね のぼる

株式会社デジタルホールディングス  
代表取締役会長

- ・地球は直近1万年は気温変動が安定していたが、将来的に大きな変動が発生することも見据えて、海面上昇に耐えられる都市をつくるのはどうか。レジリエンス都市としてフロートは適している。
- ・フードテックに関しては、規格外で廃棄する食材を粉末化して利活用する取組は親和性が高いと思う。ゼロウェイスティングにもつながる。
- ・中防エリアにスタートアップを集積させるのであれば、規制が緩いことが必要。自己責任にサインアップした人だけがここに入ってこれるような仕組みが良いのでは。
- ・再開発で整えられたマンションや商業ビルよりも、ごちゃごちゃした街並みの方が住民の幸福度が高いという調査結果がある。
- ・我慢や抑制ばかりだと取組は続かないし、well beingではない。楽しいや美味しいなども踏まえた個々の視点が大事。

# 豊田 啓介 氏

とよだ けいすけ

東京大学生産技術研究所特任教授

- ・類似事例のリサーチは報告書で見ることが多いが、実装経緯や事業主体、予算化の手法や関連する事業実証主体候補へのヒアリングを丁寧にする、現地へ行くことが重要。
- ・実装機会がなければだれも投資しない。東京都がインキュベーション拠点を打ち出すだけで企業は注目する。「人間中心」は狭い。「Non-Human Agent」（AIやロボット）、生物、建築、環境など多様な主体も行為主体として捉える。
- ・海や水辺から見る視点、都市の顔をしっかり整備することがブランディングの上で重要。グリーン、森など、海からの視点で、形だけでなく新しい使い方のデザインがあればすごく面白くなる。
- ・インバウンドの視点も重要。日本の産業の重要性は下がっても、食と住の重要性は変わらない。日本にはハイエンドに対応した滞在型のホテルやサービスアパートメント、VCや研究者の受け皿がない。国際的なマーケットの中ではハイエンドの受け皿投資を核とした構造的な受け入れ態勢の整備を戦略的に行うことが重要。

## 川崎 レナ 氏

かわさき れな

株式会社ユーグレナ2代目  
CFO (Chief Future Officer :  
最高未来責任者)

## 佐藤 世壱 氏

さとう よいち

株式会社ユーグレナFuture  
サミットメンバー

## 前田 夏輝 氏

まえだ なつき

株式会社ユーグレナFuture  
サミットメンバー

- SDGsの取組の成功のためには、若者に成功体験をさせることで、1人1人が「自分でもできる」という意識を持てるようにしていくことが不可欠。そのための機会やツールの提供、サポートが重要と考える。
- 社会の様々なアンコンシャス・バイアスをなくすことで、大人と子ども双方の意識改革を図り、SDGsの取組にワクワクするような期待感を醸成していくことが大切ではないか。
- 従来のお金を払えば何でもできると言った「便利」の延長線で「便利」を追求し続けると、誰の便利、快適さにも適合しなくなるのではないか。
- お金を積んだとしても解決できない問題がたくさんある。理性によって考えた先にしか答えがないと思う。哲学的な思考を実践していくべきなのでは。
- 環境にいいことは面倒だけれどもやりがいがあるというように、これまでの地球にとっての「負荷」を「付加価値」に変えていくことが求められている。
- 社会全体で未来をポジティブに捉えていくことが重要。悲観論では社会が行き詰まり、人々のストレスも溜まっていく。日本人ならではの、「和」の精神を広め、子どもと大人が共同することで社会を変えていけると思っている。