

WORLD DESIGN ASSEMBLY TOKYO 2023 REPORT

WDO 世界デザイン会議東京2023報告書





**WORLD DESIGN
ASSEMBLY
TOKYO 2023**

目次

Contents

| | | | |
|----|--|----|--|
| 03 | 世界デザイン会議について About the World Design Assembly™ (WDA) | 50 | ワールド・デザイン・メダル授賞式 World Design Medal™ award ceremony |
| 04 | プレジデント挨拶 Message from the President | 52 | イノベーション・セッション Innovation Session |
| 05 | 実行委員長挨拶 Message from the Chair | 55 | ワールド・デザイン・キャピタル2026発表 World Design Capital® 2026 announcement |
| 06 | 開催概要 Event Overview | 56 | カクテルパーティー @ ビルボードライブ東京 Cocktail Party @ Billboard Live TOKYO |
| 10 | イベントカレンダー Event Calendar | 57 | WDO総会 WDO General Assembly |
| 12 | Day 1開会にあたって Opening remarks of Day 1 | 58 | 実行委員長 田中一雄 インタビュー Interview with Kazuo Tanaka, Executive Committee Chairperson |
| 14 | キーノートスピーチ Keynote Speeches | 61 | アフタートークイベント After-talk event |
| 18 | 論文発表 Paper Presentations | 65 | WDO世界デザイン会議東京2023 議事総括 World Design Assembly Tokyo 2023 Summary of Proceedings |
| 20 | パネルディスカッション Panel Discussion | 69 | プレイベント Pre-Event |
| 24 | クロージングスピーチ Closing Speech | 70 | 関連展示・イベント Related Exhibitions and Events |
| 26 | ポスター展示 Poster Exhibit | 72 | エクスカージョン Excursions |
| 28 | Day 2開会にあたって Welcome remarks of Day 2 | 73 | 来場者アンケート Survey for Attendees |
| 30 | キーノートスピーチ Keynote Speeches | 74 | 制作物 Productions |
| 36 | 分科会セッション Breakout Sessions | 76 | 主なメディア掲載一覧 Media Coverages |
| 48 | 統括セッション Plenary Session | 78 | 後援・協力・協賛・関係者一覧 Sponsors, Cooperation, and Related Parties |

世界デザイン会議について

About the World Design Assembly™ (WDA)

世界デザイン会議は、デザイン分野の国際組織である世界デザイン機構(WDO)が主催する国際カンファレンスで、2年に一度、WDO総会を核として3日間の日程で開催される。会期中は加盟メンバーおよび関係者が結集し、デザインと社会課題や教育といったテーマで、将来への展望などを協議する。

WDOの前身は、1957年にインダストリアルデザインの重要性を喚起することを目的として設立された国際インダストリアルデザイナー団体評議会(ICSID)であり、ロンドンで設立された。第1回総会(1959、ストックホルム)において国際インダストリアルデザイン団体評議会に名称が変更され、2017年に現在の組織となった。世界デザイン会議は第1回総会を皮切りに開催されており、2023年10月27日～29日に東京で開かれた「WDO世界デザイン会議東京2023」は33回目の実施となる。過去には、1973年に京都、1989年に名古屋で開催されており、日本での開催は34年ぶりである。

Held biennially since 1959, the World Design Assembly (WDA) is a multi-day event organized by World Design Organization (WDO) that gathers design representatives from diverse sectors to engage, reflect and discuss key issues and topics affecting the design profession and the world at large under the banner of a larger theme. It comprises three main events: a Research and Education Forum, an international design conference and a members-only WDO General Assembly. Returning to Japan after previously being held in Kyoto in 1973 and Nagoya in 1989, the World Design Assembly 2023 in Tokyo marked the 33rd edition of the event.

WDO WORLD
DESIGN
ORGANIZATION



WORLD DESIGN
ASSEMBLY
TOKYO 2023

プレジデント挨拶

Message from the President



世界デザイン機構 (WDO) 会長¹

デビッド・クスマ

David Kusuma

WDO President¹

世界デザイン機構 (WDO) の会長として、33回目となる世界デザイン会議東京に皆さまをお迎えできることを大変光栄に思います。日本の首都でこの会議を開催できることを嬉しく思うとともに、皆さまには東京が提案する新たなデザインを活かす機会としていただけますと幸いです。

この会議は、共催者でありWDOの会員でもある公益財団法人日本デザイン振興会 (JDP) の継続的な協力と支援なしには実現しませんでした。その他の日本の会員団体、スポンサー、パートナーの皆さまにも心より感謝申し上げます。

「Design Beyond—あたらしい世界のためのデザイン」を探求するべく集まった今、私たちは大きな変革の時を迎えています。デザイナーたちは、自分たちを取り巻く世界の発展に取り組むだけでなく、この世界的な不確実性の時代において、自らのスキルを活かしてプラスの変化に貢献できるかを模索しています。本プログラムの一環として、私たちは世界のデザイン界に対し、共有する未来にデザインがもたらす影響について思慮深い議論を展開していくよう呼びかけています。皆さまがこの先に待ち受ける好機から、さまざまな着想を得たり刺激を受けたりすることを信じています。

皆さま一人ひとりとつながることを楽しみにしています。そして、この3日間で得た知識、生まれたつながり、経験したことが、よりよい未来をデザインするために、国境を越えて続いていくことを願っています。

世界デザイン会議が素晴らしいものとなりますように。

As President of World Design Organization, it is my distinct honour to welcome you to this 33rd edition of the World Design Assembly in Tokyo. We are delighted to be hosting this event in Japan's capital city and hope you are able to take advantage of Tokyo's innovative design offerings.

This event would not have been possible without the continued collaboration and support of our co-host and WDO Member, the Japan Institute of Design Promotion (JDP). We also extend our sincere gratitude to all other local members, event sponsors and partners.

As we come together to explore Design Beyond, we find ourselves in a moment of sweeping change. Designers are grappling not only with the evolution of the world around them, but also with how their skills can contribute to positive change in this time of global uncertainty. As part of our programme, we invite the global design community to delve deep into a thoughtful discussion around design's impact on our shared future. I trust you will emerge inspired by the opportunities that lie ahead.

I look forward to connecting with each of you and hope the knowledge gained, connections formed and experiences lived over the next few days will continue to transcend boundaries to design a better way forward.

Wishing each of you a fantastic World Design Assembly.

¹ 2023年10月時点。2022-2023年度WDO会長。
As of October 2023, WDO President 2022-2023.

実行委員長挨拶

Message from the Chair



WDO 世界デザイン会議東京2023
実行委員長 田中一雄

Kazuo Tanaka
Executive Committee Chairperson,
World Design Assembly Tokyo 2023

世界デザイン会議東京2023の開催にあたり、すべての関係者の皆さまに心より感謝申し上げます。世界デザイン会議は、1973年に京都、1989年に名古屋と過去に2度日本で開催されました。私たちは今、名古屋開催から34年、京都開催から50年の歩みをあらためて振り返っています。

2023年のテーマは「Design Beyond—あたらしい世界のためのデザイン」です。この10年で世界はかつてない変化を目の当たりにしました。課題が山積するなか、私たちはデザインの目指すべき姿を考える必要に迫られています。そして現在、私たちはふたつの重要な側面で岐路に立たされています。ひとつは人新世の出現をもたらした環境危機であり、もうひとつはAIを中心とするデジタルトランスフォーメーション(DX)社会で、日本ではテクノ新世と呼ばれています。これらの状況を踏まえ、世界中から著名なゲストをお招きして「Design Beyond」について考えます。新型コロナウイルス感染症のパンデミック後に開催されるこの会議は、対話とつながりを築く貴重な機会となるでしょう。ここでの議論から得られる貴重な発見や成果は、間違いなくデザインの未来を切り開くものとなるでしょう。皆さまがこの会議で対話に積極的に参加されることを心から願っています。

I would like to extend my heartfelt gratitude to all parties involved in making the World Design Assembly Tokyo 2023 possible. The World Design Assembly has been held in Japan two times, in Kyoto in 1973 and Nagoya in 1989. We find ourselves reflecting on the 34 years since the Nagoya Assembly and 50 years since the Kyoto gathering.

Our chosen theme for 2023 is “Design Beyond.” The world has witnessed unprecedented changes in the past decade. Amid ample challenges, we are forced to consider what design should aim for. Currently, we stand at the intersection of two pivotal moments. One is the environmental crisis, which has caused the emergence of the Anthropocene, and the other is the digital transformation (DX) society led by AI, called the Technocene in Japan. In light of these circumstances, we will consider “Design Beyond” with distinguished guests from around the world invited to this occasion. After the COVID-19 pandemic, this Assembly offers a precious chance for dialogue and connection. The invaluable insights garnered from the discussions here will undoubtedly pave the way for the future of design. I sincerely hope you will choose to play an active role in the discourse of this Assembly.

開催概要

Event Overview

WDO 世界デザイン会議東京2023は、2023年10月27日～29日の3日間にわたって開催された。千葉大学デザイン・リサーチ・インスティテュートを会場にした Day 1 (10月27日) は、デビッド・クスマ WDO 会長と田中一雄実行委員長のスピーチで開幕し、基調講演、研究発表、パネルディスカッションなどのプログラムが実施された。Day 2 (10月28日) と Day 3 (10月29日) は六本木アカデミー・ヒルズに会場が移され、Day 2は基調講演と分科会(セッションごとにプレゼンテーションとディスカッションを実施)が、Day 3はWDOの総会がメインプログラムとされた(各プログラムの詳細については、後述のパートを参照)。

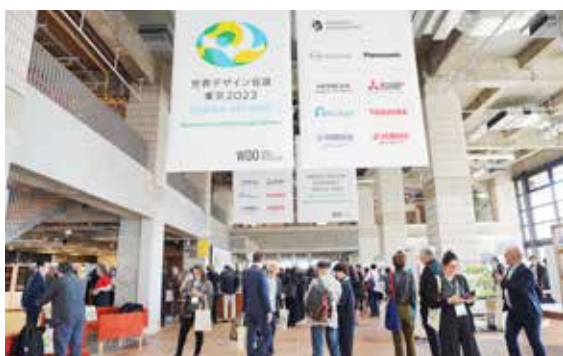
会議は、「Design Beyond—あたらしい世界のためのデザイン」というメインテーマに加え、4つのサブテーマ(「Humanity—新たな人間像からデザインを考える」「Planet—環境問題ソリューションからデザインを考える」「Technology—DX からデザインを考える」「Policy—デザイン政策のこれからを考える」)に基づきプログラムが構成された。テーマに込められた想いについては、後述の田中実行委員長インタビューに詳細を記載する。

2019年にインドで開催されて以来の現地開催となった今回の世界デザイン会議には、世界39の国と地域から297名のデザイン関係者や、エコロジー、エンジニアリング、コミュニケーション、サイエンス、

The World Design Assembly Tokyo 2023 was held over three days from October 27 to 29, 2023. Day 1 (Oct. 27), hosted at Design Research Institute, Chiba University commenced with speeches by WDO President David Kusuma and Executive Committee Chairperson Kazuo Tanaka, after which a program of keynote sessions, paper presentations, and panel discussion followed. The Day 2 (Oct. 28) and Day 3 (Oct. 29) event location then shifted to Roppongi Academy Hills. Day 2 included keynote speeches and breakout sessions (with presentations and discussions held for each session), and the WDO General Assembly was the main program of Day 3 (See below for all program details).

With “Design Beyond—Vision for tomorrow through design” as the main theme, the assembly program was structured around four sub-themes: “Humanity—Designing from a New Perspective on Human Identity,” “Planet—Designing for Environmental Problem Solutions,” “Technology—Designing Digital Transformation,” and “Policy—Designing the Future of Design Policies.” Thoughts on the themes are discussed in more detail in the interview with Executive Committee Chairperson Tanaka described hereinafter.

This World Design Assembly was the first



テクノロジーなど幅広い領域の前線を担う関係者が、登壇者および総会参加者として結集した（10月27日：34名、10月28日：26名、10月29日：237名）。来場者はDay 1、Day 2で延べ1,171名（現地参加886名／オンライン視聴285名）に達し、国際会議として成功を収めるとともに、新型コロナウイルス感染症の流行を経て対面コミュニケーションの重要性を世界中の人々が実感していることを強く示す場となった。

on-site assembly since India 2019. 297 design participants from 39 nations and regions across the globe gathered, and a broad spectrum of professionals at the forefront in areas such as ecology, engineering, communication, science, and technology, acted as speakers and General Assembly attendees (Oct. 27: 34 participants; Oct. 28: 26 participants; Oct. 29: 237 participants). Day 1 and Day 2 saw a total of 1,171 attendees (886 on-site / 285 online), cementing its success as an international convention and providing a powerful reminder of the necessity of in-person communication after the COVID-19 pandemic, something that people are realizing worldwide.

実施主体 世界デザイン機構 (WDO) について

世界デザイン機構は国際的な非政府組織であり、より良い世界のためのデザインを提唱し、経済的、社会的、文化的、そして環境的な生活の質を高める工業デザイン主導のイノベーションの知識を促進し、共有することを目的としている。現在、215以上の会員団体にサービスを提供し、世界中の何千人ものインダストリアルデザイナーを代表している。

Organizer, About World Design Organization (WDO):

World Design Organization is an international, non-governmental entity committed to promoting design for a better world. It advances and shares knowledge of industrial design innovations that improve the economic, social, cultural, and environmental quality of life. At present, it provides services to more than 215 member organizations and represents thousands of industrial designers globally.



開催概要

Event Overview

Day 1

開催日: 10月27日(金) | 会場: 千葉大学デザイン・リサーチ・インスティテュート

開催概要: 「研究・教育フォーラム」

千葉大学デザイン・リサーチ・インスティテュートで開催された研究・教育フォーラムでは、基調講演とパネルディスカッション、論文発表を実施。アカデミック関係者やデザインを学ぶ学生のほか、企業や行政にも開かれた場となった。今回のテーマである「Design Beyond」を探究する論文要旨、ポスター、ビデオを募集。選出されたポスターは会場で展示された。

Date: Friday 27, October | Venue: Design Research Institute, Chiba University

Overview: Research and Education Forum

The Research and Education Forum, hosted by the Design Research Institute of Chiba University, included keynote speeches, panel discussions, and paper presentations. In addition to businesses and governmental bodies, the conference also welcomed the participation of academics and design students. Paper summaries, posters, and videos delving into the theme “Design Beyond” were gathered, and the selected posters were exhibited.

Day 2

開催日: 10月28日(土) | 会場: 六本木アカデミー・ヒルズ

開催概要: 「デザインカンファレンス」

「Design Beyond」のテーマで、多様なデザイナーや有識者からの基調講演に加え、各キーノート・スピーカーの独自の視点や論点をベースとしながら、4つのテーマにおける分科会を実施。議論を通じて、「デザインを通じた明日への展望」を見出すことを目的として開催された。

Theme 1: Humanity — 新たな人間像からデザインを考える

「新たな人間観(自律分散型、デジタルネットワーク型、地球生命型など)」について、具体的な人間のあり方を考え、それに対するデザインの役割は何かを議論した。

Theme 2: Planet — 環境問題ソリューションからデザインを考える

サーキュラーエコノミー社会を推進し具現化するにはどうすれば良いか。地球環境問題に対処するためには、サーキュラーエコノミー以外にどのような方策があるのか。幅広い観点に立ち、デザインに何ができるのかを議論した。

Theme 3: Technology — DX からデザインを考える

デジタル・トランスフォーメーションがこれからの時代の人間性にどのような変化をもたらすのか、そしてデザインに何ができるのか、具体的な事例とともに議論した。

Theme 4: Policy — デザイン政策のこれからを考える

他の3つの分科会とは異なり、基調講演の課題認識のうえに、課題解決のためのデザインを社会実装する方策を考え、「デザインそのものの振興政策」と「デザイン力を活用した社会政策」の2つの観点から議論した。

Date: Saturday 28, October | Venue: Roppongi Academy Hills

Overview: Design Conference

With "Design Beyond" as the main theme, in conjunction with the keynote speeches given by a diverse range of designers and specialists, four breakout sessions commenced based on themes introducing the original perspectives and arguments of each keynote speaker respectively. The aim of the assembly was to discover "a vision for tomorrow through design" by means of discussion.

Theme 1: Humanity — Designing from a New Perspective on Human Identity

"New perspectives on human beings (autonomous, decentralized, digitally networked, terrestrial life, etc.)," were discussed, considering tangible approaches to being human and what part design plays in this process.

Theme 2: Planet — Designing for Environmental Problem Solutions

What can be done to facilitate and implement a circular economy in society? What other strategies are available to tackle global environmental challenges other than the circular economy? The possibilities of design were considered from a wide range of angles.

Theme 3: Technology — Designing Digital Transformation

A discussion was held on the ways in which digital transformation will shape humanity in the near future, as well as what support design can give while considering specific examples.

Theme 4: Policy — Designing the Future of Design Policies

Differing from the other three breakout sessions, this session built on the problems noted in the keynote speeches to examine measures for the social implementation of design to solve problems. These challenges were considered from the standpoint of "policies to promote design itself" and "social policies that utilize the power of design."

Day 3

開催日: 10月29日(日) | 会場: 六本木アカデミー・ヒルズ

開催概要: 「WDO総会」

WDO加盟メンバーによる総会。事業報告・会計報告などをはじめ、進行中のプロジェクトについて、報告や意見交換を実施した。(WDO加盟団体のみ参加)

2023-2025期のWDO理事選挙結果が発表され、日本からは日本インダストリアルデザイン協会理事長の太刀川英輔氏が新理事として選出された。また、次回2025年の総会開催地はロンドンであることが発表された。

Date: Sunday 29, October | Venue: Roppongi Academy Hills

Overview: WDO General Assembly

A general meeting solely for WDO Members, where business and financial reports are presented alongside briefings and feedback on ongoing projects.

The WDO Board of Directors election results for the 2023 to 2025 term were announced, and the President of the Japan Industrial Design Association, Eisuke Tachikawa, was selected as a new board member from Japan. It was also unveiled that the next congress and General Assembly will be hosted in London in 2025.

イベントカレンダー

Event Calendar

Day 1

10月27日(金) 会場:千葉大学デザイン・リサーチ・インスティテュート
Friday, 27 October Venue: Design Research Institute, Chiba University

| | | |
|---------------|--|---|
| All Day | ポスター展示 | Poster Exhibition |
| 8:30 – 9:30 | 受付開始・ポスター展示開始 | Registration & Opening of Poster Exhibition |
| 9:30 – 10:00 | 開会挨拶 | Opening Remarks |
| 10:00 – 10:40 | 基調講演 | Keynote Sessions |
| 10:40 – 11:00 | 休憩 | Networking Break |
| 11:00 – 13:00 | 論文発表 | Paper Presentations |
| | テーマ1 – Design for Humanity | Theme 1 – Design for Humanity |
| | テーマ2 – Design for Human-Centred Technology | Theme 2 – Design for Human-Centred Technology |
| | テーマ3 – Behavioural Design for Planet | Theme 3 – Behavioural Design for Planet |
| 13:00 – 14:20 | 昼食 | Lunch Break |
| 14:20 – 16:00 | パネル・ディスカッション | Panel Discussion |
| 16:00 – 16:15 | 休憩 | Health & Networking Break |
| 16:15 – 16:35 | クロージング講演 | Closing Keynote |
| 16:35 – 17:15 | 閉会挨拶 | Close of Forum |
| 17:20 – 19:00 | 交流会 | Reception / Networking Event |

Day 2

10月28日(土) 会場:六本木アカデミーヒルズ
Saturday, 28 October Venue: Roppongi Academy Hills

| | | |
|--------------|---------|---------------------------|
| All Day | スポンサー展示 | Sponsor Exhibition |
| 8:00 – 9:30 | 受付開始 | Registration & Networking |
| 9:30 – 10:00 | 開会挨拶 | Welcome Remarks |

| | | |
|---------------|------------------------------|---|
| 10:00 – 11:15 | 基調講演 | Keynote Session |
| 11:15 – 11:30 | 休憩 | Health & Networking Break |
| 11:30 – 12:00 | ワールド・デザイン・メダル授賞式 | World Design Medal™ Laureate Special Address |
| 12:00 – 13:30 | 昼食 | Networking Lunch |
| 13:30 – 14:00 | イノベーション・セッション | Innovation Session |
| 14:00 – 16:50 | 分科会 | Breakout Sessions |
| | セッション1 – Humanity | Session 1 – Humanity |
| | セッション2 – Planet | Session 2 – Planet |
| | セッション3 – Technology | Session 3 – Technology |
| | セッション4 – Policy | Session 4 – Policy |
| 16:50 – 17:30 | 統括セッション | Afternoon Plenary Session |
| 17:30 – 18:00 | ワールド・デザイン・キャピタル2026発表 | World Design Capital® 2026 Announcement |
| 18:00 – 18:15 | 閉会挨拶 | Closing Remarks |
| 20:30 – 22:30 | アフターパーティ (カクテル・チケット購入者のみ) | After Party (Cocktail Ticket Holder Only) |

Day 3

10月29日(日) 会場:六本木アカデミーヒルズ
Sunday, 29 October Venue: Roppongi Academy Hills

| | | |
|---------------|--------------------|--|
| All Day | スポンサー展示 | Sponsor Exhibition |
| 8:30 – 18:00 | WDO 総会 (WDOメンバーのみ) | WDO General Assembly (WDO Members only) |
| 19:00 – 21:00 | WDO 会長レセプション | WDO President's reception |

Day 1

**Friday, 27
October 2023**

**Venue:
Design Research
Institute,
Chiba University**

Day 1開会にあたって

Opening remarks of Day 1

日本での開催は34年ぶり、コロナ禍を経て4年ぶりの現地開催となった世界デザイン会議の開会にあたり、WDO会長であるデビッド・クスマ、WDO世界デザイン会議東京2023の実行委員長である田中一雄、開催地・墨田区の区長である山本亨、Day 1の議長であるピエール・パオロ・ベルッチョが挨拶を続けた。Day 1は、キーノートスピーチと論文発表、パネルディスカッションのパートから構成されており、キーノートスピーチでは3名のスピーチが行われ、論文発表においては「Design for Humanity (人類のためのデザイン)」「Design for Human-Centred Technology (人間中心技術のデザイン)」「Behavioural Design for Planet (地球のための行動的デザイン)」の3テーマに分かれ計19名が論文を発表した。

デビッド・クスマは、今年のテーマである「Design Beyond」に表現されるように、本会議を通してデザインにおける将来のイノベーションのあり方を垣間見ることができるとしたうえで、学生や研究者、デザイナーが一堂に会することで相互に学び合い、高め合ってほしいという期待を示した。また、本会議が、デザインが果たする役割を最大化させるためのプラットフォームとなることを強く期待した。

田中一雄は、「地球環境の危機」「社会のデジタル変革」というふたつの大きな転換期に直面する現代において、本会議における議論が若者たちの未来を切り拓く一助となることへの期待を示した。デザイン教育の大きな役割は、環境問題に真剣に取り組む若者たちに、デザインの力を活かして将来の方向性を見出すためのフレームワークを提供することにあるという考えを述べた。

山本亨は、2021年に千葉大学を墨田区に誘致し、公民学連携によるデザイン活用により地域課題と社会課題の解決を図る取り組みを紹介した。また2009年から、墨田区の産業ブランド力を向上するべく「すみだ地域ブランド戦略」をスタートさせ、デザイン性と品質を兼ね備えた墨田区発の商品を「すみだモダン」のブランド名で認証し広くPRしている活動も紹介した。

ピエール・パオロ・ベルッチョは、WDOがデザイ

ン領域と産業界の懸け橋となり、複雑化した社会問題に若手デザイナーが対峙できる場と環境をつくるべきだという抱負を述べた。現代を生きるデザイナーは、「環境」「政治」「経済的摩擦」「デジタル技術の急速な進歩」などが入り混じった複雑化した問題に向き合わねばならない。テクノロジーの進歩にともない、デザインの手法も進化させる必要があると述べた。

それぞれのスピーチに共通していたのは、変化の激しい複雑化した現代社会においてこそ、デザインの力を最大限に活用すべきだという主張だ。WDO世界デザイン会議東京2023をきっかけに、多くの参加者が相互に学び合い、デザインの力を昇華させてほしいという願いが込められていた。

Returning to Japan after 34 years, and being the first physical event after four years due to the pandemic, the World Design Assembly opened with words from WDO President David Kusuma, followed by Kazuo Tanaka, Executive Committee Chairperson of WDA Tokyo 2023, Toru Yamamoto, Mayor of Sumida, the host city, and Pier Paolo Peruccio, Chair of Day 1. Day 1 featured keynote sessions with three speakers, paper presentations, and a panel discussion. Nineteen presentations were made under three themes: Design for Humanity, Design for Human-Centred Technology, and Behavioural Design for the Planet.

David Kusuma said that, as represented in this year's theme "Design Beyond," this forum would offer a glimpse into the future innovations in the field of design. He expected that by bringing together the academics, students, and design professionals, they would learn from and enhance each other. He also emphasized an expectation for the WDA to be a platform to ignite global design action.

Kazuo Tanaka expressed his expecta-

tion that the discussions in this forum would contribute to the development of future design talent at a time when we are facing two major turning points: the global environmental crisis and the digital transformation of society. He remarked that design education today is about providing a framework to help young people who bear the burden of addressing environmental problems find a future direction by using the power of design.

Toru Yamamoto introduced Chiba University's satellite campus that opened in Sumida City in 2021, as part of their initiative to use design in solving regional and social issues through public-private-academic collaboration. He also introduced the Sumida Local Branding Strategy, launched in 2009 to enhance Sumida's industrial brand equity, which certifies and promotes high-quality local products with quality design under the Sumida Modern brand.

Pier Paolo Peruccio spoke of his ambition that the WDO would bridge the gap between the realm of design and industry, providing young designers opportunities and an environment to explore challenges of an increasingly complex world. Designers of the modern age must face intricate challenges that combine environmental and political constraints, economic pressures, and digital evolution. He insisted that we need to develop how we design with the evolving technology.

The common thread in their speeches was that in today's rapidly changing and increasingly complex society, we need to fully harness the power of design. They all hoped that WDA Tokyo 2023 would provide opportunities for the participants to learn from each other and to elevate the power of design.



WDO会長
デビッド・クスマ
David Kusuma
WDO President



WDO世界デザイン会議東京2023 実行委員長
田中一雄
Kazuo Tanaka
Executive Committee Chairperson of
WDA Tokyo 2023



墨田区 区長
山本 亨
Toru Yamamoto
Mayor of Sumida, the host city



Day 1議長
ピエール・パオロ・ベルッチョ
Pier Paolo Peruccio
Chair of Day 1

KEYNOTE SPEECHES

キーノートスピーチ



人々を先入観から解放し、創造性を発揮させるために Freeing people from preconceived ideas, allowing creativity to manifest

AYSE BIRSEL

アイセ・バーセル



デザイン会社バーセル+セックの共同創業者であり、インダストリアルデザイナーとして活躍するアイセ・バーセルは、「先入観に囚われ状況が行き詰まったときこそ、デザイナーの存在価値が発揮される」と提言。個人や企業、政府などさまざまなステークホルダーが先入観に囚われ、事態を前進させることが難しくなったときに、そこから離れられるような視点をデザイナーが投げかけることで、豊かな創造力を再び発揮できるようになると述べた。

その具体的なアプローチが「デザイン・フェイント (Design Feint)」である。デザイン・フェイントは氏の造語であり、人々の心を捉えて離さない先入観・偏見を除くために、デザインによって思考に「フェイント」をかけ、良い方向に自身を騙す様子を表現している。人は、自分にとってのヒーローを頭に思い浮かべることで臆病な気持ちやネガティブな考えが消え、無意識下で自身の行動を良い方向へと導くことができるという。氏は東日本大震災の翌年に被災地を訪問し、このアプローチが被災地の傷ついた子どもたちを勇気づける一助となったことを紹介した。

また、雑誌編集のデザインディレクターやグ

ラフィックデザイナーの創作活動におけるデザイン・フェイントの活用事例を紹介。デザイナーの存在意義を改めてアピールした。

“It is exactly when we get trapped in preconceptions that the value of the designer is demonstrated,” argues Ayse Birsel, industrial designer and co-founder of the design company Birsel + Seck. She pointed out that when various stakeholders such as governments get stuck in bias and prejudice that make it challenging to move forward, designers can offer perspectives that allow for those notions to be overcome in order for abundant creativity to manifest once again.

This particular approach is what she calls the Design Feint. She came up with the term to describe how we “feint” our minds through design to deceive ourselves in a good way in order to overcome the biases and prejudices we get caught in. When people call to mind their

hero, cowardly and negative thoughts vanish, and in return, they manage to subconsciously steer their own actions in a better direction. She referred to how this exercise helped cheer up and encourage affected children of disaster-struck areas when she visited the year after the Great East Japan Earthquake.

She also provided examples of how design feints have been used in the creative activities and work of people like directors of magazines and graphic designers. She again emphasized how important and impactful the designer's existence is.

アイセ・バーセル／バーセル+セック共同創業者、デザイナー、作家、エグゼクティブコーチ。アマゾンやハーマンミラー、ノル、トヨタなどと協業を行っている。
Ayse Birsel Designer, author, executive coach, and co-founder of Birsel + Seck. She cooperates with companies such as Amazon, Herman Miller, Knoll, and Toyota.

自然と人間との関係性を重視した、 持続可能な都市計画

A sustainable urban planning focused on the relationship between humans and nature

JIAN LIU

ジャン・リウ



清華大学建築学院の副院長および都市計画設計分野の准教授であるジャン・リウは、中国の都市計画を題材に、自然と人間との関係性を重視した、持続可能な都市計画について語った。スピーチでは、中国における経済性を重視した20世紀後半の都市開発から、環境と社会に配慮し住民の生活の質に重きを置いた都市計画への遷移について、居住環境のデザインという観点からの分析を提示した。

世界を見渡すとロンドンやパリなどで、19世紀後半から20世紀にかけて「科学的に人の居住地をつくる」都市計画の萌芽が見られるようになった。その後、工業化や産業革命に押されるかたちで世界各地において都市化が進行した。中国に関しては、20世紀後半から前例のないほど急激なスピードとスケールで都市化が進展。都市の数が増加し、農村部から都市部への人口移動が見られた。都市化によって中国経済が急激に成長した一方で、都

市部における感染症の拡大や公共サービスの不公平性、住環境の劣悪化といった都市問題が顕在化し、さらにはゴーストシティまで発生するに至った。この事態は中国の持続可能な開発が脅かされることを意味し、計画に基づいた都市開発が求められるようになった。

21世紀に入ると中国においても、居住環境の質とともに、都市部と地方部のバランスを意識した都市計画が実行されるようになる。生態系と自然の保護を重視し、中央政府と地方政府が連携し、人間と自然が協調する地方部の都市計画が推進された。この都市計画は、環境に配慮したうえで地方部の生活の利便性向上を追求した点に特徴があり、「15分生活圈」という概念をつくり、自宅から15分以内の範囲で買い物や教育、医療、娯楽などのサービスを受取る都市の実現を目指している。それと並行して、都市計画を学術的、体系的に学ぶことのできる教育制度の構築が進んでいる。

氏は、良質な居住環境をつくり上げるためには、地球がどうあってほしいかという根源的な命題について専門分野を超えて多様な人々と意見を交換し協調することが重要であると主張。「世界が抱える課題の本質を特定し、その解決に『デザイン』の力を活用したい」という抱負とともにスピーチを締めた。

Jian Liu is the Associate Dean and Professor of the Urban Planning and Design Department, School of Architecture, Tsinghua University. She delved into the theme of China's sustainable urban planning practices, which emphasizes a human-nature relationship. In her speech, she analyzed China's shift from the economy-centered urban development of the late 20th century to urban planning



which considers society, the environment, and citizens' quality of life, from a design and living environment standpoint.

Taking a look at the world in the late 19th to 20th century, we see the rise of urban planning practices using a "scientific approach" to the making of human settlements in cities like London and Paris. Thereafter, spurred by industrialization and the Industrial Revolution, urbanization advanced in various places globally. In China's case, urbanization has progressed at an unprecedented speed and scale, starting in the latter part of the 20th century. The number of cities grew, and the population moved from agricultural communities to urban areas. Whilst China's economy grew rapidly as a result of urbanization, certain problems have since become apparent, such as increased transmission of diseases, unequal public services, deteriorating living conditions,

and even the phenomenon of ghost cities. In this state, China's sustainable development is under threat, driving the need for planning-based urban development.

Entering the 21st century, China now also executes urban planning while conscious of the rural-urban balance, together with the quality of living environments. With the central and local governments collaborating, the priority has been placed on ecosystem and nature conservation, and rural area urban planning focused on the harmony between man and nature has been encouraged. On top of environmental considerations, this urban plan is defined by its efforts to enhance the convenience of rural life by proposing "15-minute living circles," where people can access retail, education, medical care, and entertainment services within 15 minutes of their residence. At the same time, the development of an

education framework that provides for the academic and methodological study of urban planning is progressing.

For the sake of good quality living environments, she stressed the importance of sharing opinions and cooperating with many different people from various fields based on the fundamental question of how we want the earth to be. She closed her speech with the hopes of "identifying the core of the problems that the world is confronted with and harnessing the power of design to overcome them."

ジャン・リウ／都市計画家。清華大学建築学院副院長、准教授（都市計画設計分野）。『チャイナ・シティ・プランニング・レビュー』編集主幹。アジア計画学校協会前会長。
Jian Liu Urban planner. Associate Dean and Professor of the School of Architecture, Tsinghua University (Department of Urban Planning and Design). Managing Chief-Editor of China City Planning Review. Former President of the Asian Planning Schools Association.

PAPER PRESENTATIONS

論文発表

デザインに何ができるのか — 期待と提言

Design Beyond — Vision for tomorrow through design

Day 1では、「Design for Humanity」「Design for Human-Centred Technology」「Behavioural Design for Planet」の3つのテーマに分かれ、研究分野に関する論文を基に、総勢19名のスピーカーがプレゼンテーションを行った。各スピーカーの持ち時間は15分間で、10分間のプレゼンテーションと、5分間の質疑応答によって構成(各プレゼンテーションの概要は、WDO公表の英文議事録を参照されたい)。

On the first day, the Research and Education Forum explored three themes—Design for Humanity, Design for Human-Centred Technology, and Behavioural Design for Planet—through a series of presentations based on research papers of respective fields, delivered by 19 speakers. Each speaker was allotted 15 minutes, consisting of a 10-minute presentation followed by a 5-minute Q&A session. An overview of the presentations can be found in the event's proceedings document.



各プレゼンテーションの概要は、WDO公表の英文議事録を参照。
An overview of the presentations can be found in the event's proceedings document.



Theme 1: Design for Humanity

| Speaker | Affiliation Country, Region | Title |
|--------------------------|--|---|
| Puja Anand | Pearl Academy India | Crafted Resilience: Designing for Empowerment and Social Impact Using Phulkari, a Traditional Craft in a Heritage Setting |
| Sooshin Choi | Savannah College of Art and Design USA | Leveraging AI to Infuse Humanity in Industrial Design Education |
| Shyhnan Liou | Taiwan Design Research Institute Taiwan, hinese Taipei Nation Cheng Kung University Taiwan | Developing City Design Power Index Model |
| Anastasios Maragiannis | University of Westminster United Kingdom | Design for Humanity: Exploring the Power of Co-Design to Empower Young Population for Social Impact |
| Mary Reisel | Rikkyo University Japan The Ceruleans Japan | Design Beyond Politics: Socio-political Obstacles in India's Healthcare |
| Eisuke Tachikawa | NOSIGNER Japan Japanese Industrial designers Association Japan Kanazawa College of Art Japan | Evolutional Creativity Evolutionary Principles for Creative Learning |
| Raditya Ardianto Taepoer | Chiba University Japan | Mapping Everyday Solutions to Foster Social Cohesion and Community Resilience |

Theme 2: Design for Human-Centred Technology

| Speaker | Affiliation Country, Region | Title |
|-----------------|---|---|
| Bo Gao | Nanyang Technological University Singapore | Integrating Intelligent Agents and Service Design for 3H Care: A Path to SDG 3 in Singapore |
| Abigail Hoover | Royal College of Art United Kingdom Imperial College London United Kingdom | Outer Space Technology: Harnessing its Potential for Sustainable Life on Earth through Human-Centred, Service, Policy, and Product Innovation |
| Masako Kitazaki | Musashino Art University Japan | Co-speculation for Future Personal Data Use—Toward Shared Authorship of Future Technology Use Scenarios among Multi-stakeholders |
| Inho Lee | Korea Institute of Design Promotion South Korea | Smart Display Development with Services and Supporting Tools to Tackle Elderly Care Problems |
| Nobuhiro Masuda | Kyushu University Japan | Two Approaches to Human-Centred Design: Between Life and Matter |
| Luisa Mok | The Hong Kong University of Science and Technology Hong Kong | Science Fiction and Design Fiction to Learn About AI |

Theme 3: Behavioural Design for Planet

| Speaker | Affiliation Country, Region | Title |
|------------------------------------|---|--|
| Tokushu Inamura | Kyushu University Japan | Design with More than Humans: Reimagining Social Biomimicry through Collaborations in Learning, Performance and Co-authorship |
| Christopher Mark Kaltenbach | American University of Sharjah UAE | Ephemeral E-commerce: Environmental Design Project Curriculum to Redefine Consumer Behavior |
| Fabienne Münch | The Ohio State University USA | Should they find themselves stranded in an arctic storm, which teams demonstrate the highest chances of making the right decisions for the group to survive: teams of design students or teams of business students? |
| Daisuke Nagatomo | National Taiwan Normal University Taiwan | Bottom-Up Circular Economy with the Alternation of Recycling Plastic Waste in CE Strategies by Adapting Open-Source Design and Adaptive Manufacturing |
| Emma Peters | University of New South Wales Australia | ! Do Something: Provoking Sustainable Behaviour Change through Collective Design Initiatives |
| Fabiola Cristina Rodriguez Estrada | Centro de Investigación Científica y Tecnológica de Guerrero Mexico | Kiwi Kai, from the Soil to Your Plate: Designing Educational Tools for Pro-environmental Communications |

PANEL DISCUSSION

パネルディスカッション



複雑化する社会に対するデザインのあり方

Design in a complex world

デザイン教育に精通するユン・ヒョンゴン、建築家のミハール・ジーソ、千葉大学教授の小野健太、インドのデザイン教育機関の要職を務めるジェイコブ・マシューの4名によるプレゼンテーションが行われ、続いて会場参加者からの質問をもとにパネルディスカッションが実施された。モデレーターは武蔵野美術大学教授で理事長¹の長澤忠徳。

A presentation was given by each of four individuals—a renowned design education specialist, Hyungkun Yoon, architect Michal Ziso, Professor Kenta Ono from Chiba University, and Jacob Mathew, Senior Design Principal at an art, design, and technology education institution in India—which was followed by a panel discussion based on questions from the audience. The moderator was Tadanori Nagasawa, professor and Executive Chairperson of the board¹ at Musashino Art University.

¹ 2023年11月17日付で理事長に就任
Appointed Executive Chairperson of the board on November 17, 2023



HYUNGKUN YOON

ユン・ヒョンゴン



ユン・ヒョンゴン／韓国デザイン学会 理事、トヨタデザインの中国語感度分析、サムスンMP3のUI/UXなど、多くの企業のデザイン戦略のコンサルティングを手がける。日中韓それぞれで10年以上にわたりデザイン教育に携わった経歴を持つ。

Hyungkun Yoon / Director of Korean Society of Design Science. Consulted on design strategies of many companies, including Chinese sensitivity analysis on Toyota Design and UI/UX by Samsung MP3. Yoon has been in design education and field for more than 10 years in Japan, Korea, and China.

変化する社会とデザインの役割

ユン・ヒョンゴンは、韓国デザイン学会の理事を務めており、日本、中国、韓国それぞれで10年以上にわたりデザイン教育に携わった経験を持つ。氏は、Z世代の特徴として「デジタルネイティブ」「多様性の尊重」を挙げ、SNSを通じて大量の情報を処理し、自らの価値観で消費活動を行う存在であると述べた。また、「韓国のZ世代とデザインの関係性」にも言及。Z世代が望む「エコフレンドリーかつシンプルな生活」を体現することをはじめ、デザイン活用の広がりに期待を込めた。

続いて、宇宙建築家のミハール・ジーソが登場。宇宙という広い視野で物事を捉えることが、地球上の諸問題の解決につながると主張した。「人々は将来を予測しようとするものの、現実世界は指数関数的に変化するため正確な予測をすることは極めて難しい。そこで、地球とは全く異なる環境である宇宙をクリエイティブなツールとして活用することで、先入観に囚われない未来予測が可能になる。宇宙という一段高い視点から地球を眺めることで、地球上のさまざまな社会課題や環境問題の解決に向け、壁を打ち破ることができる」と語った。

千葉大学デザイン・リサーチ・インスティテュート教授の小野健太は、デザイン領域の拡大に伴い、スケールの大きな課題解決にデザインをどのように活用するかについて論じた。「近年、解くべき課題が複雑化、多様化しており、解決のプロセスにも多様な選択肢が存在する。さまざまな試行錯誤を重ね、適切な解決策を決定づけることが重要である。また、解くべき

KENTA ONO

小野健太



小野健太／千葉大学デザイン・リサーチ・インスティテュート教授。システム企画研究ユニットにてシステム設計、設計理論の研究に従事。三菱電機株式会社、Mitsubishi Telecom Europe S.A. (フランス)にてインターフェイスデザイナーとして勤務した。

Kenta Ono / Professor at Design Research Institute, Chiba University. Ono is currently researching on system design and design theory in the system planning research unit. Previous experience includes Mitsubishi Electric Corporation and Mitsubishi Telecom Europe S.A. (France) as an interface designer.

課題を一意に定めるべきではなく、物事を俯瞰的に捉え、柔軟な打ち手を講じる過程で物事を良い方向に導く意識が重要」と主張した。

最後の登壇者として、インド・デザイナー協会のベンガルール支部長を務めるジェイコブ・マシューが、持続可能な住環境の設計について論じた。氏の活動拠点であるベンガルールでは、急激な人口増加が今後も継続することが予想されており、持続可能な都市空間を設計できるかどうか論点となっている。産官学など多様なステークホルダーが共創して対応することが重要であると説き、ベンガルールを「新しい教育手法を実践する都市」として発展させるために、デザインが大きな役割を果たすと主張した。

柔軟な思考と想いの共有

パネルディスカッションでは、「Z世代が持つ価値観が変化する可能性」「ベンガルールの都市計画における宗教コミュニティのあり方」などについて、会場参加者から質問が投げかけられた。なかでも「デザイン教育におけるリーダーシップの育み方」に関する議論が白熱した。

高等教育に従事する会場参加者から、「共創が求められる世の中において、集団をまとめる意識や能力がデザイナーに求められるのではないか」という質問が投げかけられた。

この質問に対し小野は、合意を形成するプロセスの重要性を説いた。社会は異なるビジョンを持つ個人の集合体であることを踏まえ、特定のデザイナーのビジョンを社会全体で共有するのではなく、多くの人々が同意できるビジョンを共創するプロセスこそが重要だと主張した。続いてジーソは、デザインをかたちにする際の、思考の柔軟さを持ちつづけること

の重要性を強調する。社会全体を力強く牽引するリーダー的デザイナーの存在の重要性を認めつつ、個人の先入観に囚われない、柔軟なアップデートが重要であると論じた。そしてマシューは、多くのステークホルダーの共創をとおりて社会を構築することの大切さを認めつつ、人々の道標となるリーダーの存在がどの時代においても重要であると論じた。最後に長澤は会場参加者に対し、自身が内に秘める想いに耳を傾け、その想いを多くの人々と共有することの重要性を説いた。多様な人々と想いを共有する中で、多くのトピックに触れることができ、世界に対する理解が深まる。「世界デザイン会議におけるディスカッションは、多様な想いと価値観に触れる格好の機会である」と長澤は述べた。

MICHAL ZISO

ミハール・ジーソ



ミハール・ジーソ／建築家、未来派起業家、宇宙建築家、スペーステックVCのアドバイザー。宇宙イノベーションを通じて地球上の設計環境に革命を起こす。ZISO-Architecture + Innovation LabとThe SLEEP創設者兼CEOとして、包括的で人間中心のデザインをテーマに先駆的に活躍。

Michal Ziso / Architect, futurist entrepreneur, space architect, and Advisor to SpaceTech VC, revolutionizing the designed environment on Earth through space innovation. As the founder and CEO of ZISO-Architecture + Innovation Lab and The SLEEP, Ziso pioneers inclusive, human-centered design.

Changing Society and the Role of Design

Hyungkun Yoon, Director of Korean Society of Design Science, brings over 10 years of experience in design education and field across Japan, Korea, and China. He cited “digital natives” and “respect for diversity” as the characteristics of Generation Z, or “Gen Z.” Yoon said that the generation processes vast amounts of information through social media and makes consumer decisions based on their own values. Furthermore, he addressed the “relation between Gen Z in Korea and design,” expressing anticipation for a broader utilization of design to reflect the “eco-friendly and simple lifestyle” desired by this new generation.

This was followed by a presentation from space architect, Michal Ziso, who argued that adopting a broader perspective from space could lead to solving various problems on Earth. “Humans tend to think that we can predict the future and usually we are wrong. In reality, the world changes exponentially and so making accurate predictions is extremely difficult. Trying to use space as a creative thinking tool will allow us to anticipate what will happen in the future without any preconceptions. By viewing Earth from this elevated perspective from space, we can innovate and tackle anything that may come our way in the future, whether it is climate change or social changes,” stated Ziso.

Kenta Ono, Professor at Chiba

University Design Research Institute, discussed how to leverage design to tackle large-scale challenges amidst the expanding design landscape. “In recent years, our problem-solving tasks have become increasingly complex and diverse, with various ways to approach this process. It’s important to determine the appropriate solutions through various trial and error. Rather than identifying a single issue to solve, it is important that we take a comprehensive view and adopt flexible approaches to steer things in the right direction,” asserted Ono.

As the final presenter, President of the Association of Designers of India’s Bangalore Chapter Jacob Mathew delved into sustainable urban design. In Bangalore, where Mathew is based, the ongoing rapid population growth is raising questions about the feasibility of designing sustainable urban spaces. He emphasized the importance of co-creation among diverse stakeholders, including industry, government, and academia, to address this issue. Mathew argued that design would play a pivotal role in positioning Bangalore as a development prototype for a city of innovative educational practices, or a “learning lab.”

Flexible thinking and sharing of thoughts

In the panel discussion, the audience raised questions on topics such as “the potential shifts in values among Gen Z” and “the role of religious communities in urban planning in Bangalore.” The conversation heated up around the topic of “cultivating leadership in design education.”

A member of the audience working in higher education posed a question: “In a world that seeks co-creation, don’t designers need the awareness and skills to lead groups?”

JACOB MATHEW

ジェイコブ・マシュー

ジェイコブ・マシュー / Industree Foundation のメンターや Srishti Manipal Institute のデザインプリンシパル。ビジネス、デザイン、アントレプレナーシップを活用し、社会の変革に取り組んでいる。

Jacob Mathew / Mentor at Industree Foundation and Design Principal at Srishti Manipal Institute. Mathew leverages business, design, and entrepreneurship to transform society.

TADANORI NAGASAWA

長澤忠徳



長澤忠徳 / カルチャル・エンジニア、教育者。武蔵野美術大学教授、前学長。Royal College of Art シニアフェロー。1978年武蔵野美術大学を卒業後、1981年 Royal College of Art 修了 MA(RCA)。Tadanori Nagasawa / Cultural engineer and educator in art and design. Professor and former President of Musashino Art University. Senior Fellow of Royal College of Art. Received MA (RCA) in 1981 from Royal College of Art after graduating from Musashino Art University in 1978.

In response, Ono emphasized the vital process of consensus-building. Acknowledging the diverse visions of individuals within society, he argued that rather than imposing a singular designer’s vision with the entire society, it is essential to engage in co-creation, where numerous individuals can agree on a shared vision. Ziso stressed the importance of maintaining a flexible mindset when design is implemented. She re-affirmed that being free from bias and remaining open to flexible updates was necessary while recognizing the significance of designers who can effectively lead society. Mathew reiterated the importance of building society through co-creation among various stakeholders. He concurred with the importance of leaders who serve as guiding lights in any era.

Nagasawa concluded by urging the audience to introspect, emphasizing the value in articulating those inner dialogue to others. Through sharing thoughts with diverse individuals, one can explore a myriad of topics, leading to a deeper understanding of the world. “These discussions at the World Design Assembly provide an excellent opportunity to encounter a diverse range of thoughts and values,” stated Nagasawa.



CLOSING SPEECH

クロージングスピーチ



未来の課題を想像し、日々の行動をデザインする
Designing everyday behavior
while envisioning future challenges

KATJA FORBES

カーチャ・フォーブス

カーチャ・フォーブス / データ・ビジュアライゼーション・ソサエティ デザインリーダー、DEIディレクター。最先端技術の倫理的な運用やCX、UX、データサイエンス、プロダクトデザインなどの分野に精通する。

Katja Forbes / Design Leader and DEI Director at Data Visualisation Society. She is an expert in fields such as the ethical application of the latest technologies, CX, UX, data science, and product design.

WORLD DESIGN ASSEMBLY

Day 1のクロージングスピーチでは、スタンダードチャータード銀行にて、ネットゼロ¹を実現するためのシステム構築に従事するカーチャ・フォブスによる基調講演が行われた。氏は「より良い世界を構築するためには、未来社会における課題を思い描き、そこから現在の行動を方向づけることが重要である」と主張した。自身のエコフレンドリーな生活スタイルを紹介しつつ現代における環境汚染の問題を紹介。その解決のために人々の行動を変容させることの重要性を説いた。

オーストラリアにある氏の自宅は天然素材やリサイクル資材で建てられており、電気は引いていない。資材を運び込む際のエネルギー消費も最低限に抑えており、極めて環境配慮性の高い家であるという。「環境に配慮した家でエコフレンドリーな生活を送る」という氏の行動は、環境問題に直面する未来の世界を改善しようという想いの表れである。

続いて、大量の海洋プラスチックゴミが生態系を脅かしている問題や、イラクなどの乾燥地帯で砂漠化が進行している問題を紹介。これらの環境被害は、地球の未来への配慮を欠いた人間の無責任な行動が引き起こした結果であると指摘し、現代社会を生きるわれわれが解決のために真剣に取り組むべきだと訴えた。そのうえで、AIなどの最新テクノロジーを用いてゴミを回収したり、植林により砂漠化を食い止めるといった取り組みを紹介し、未来を意識した行動変容が少しずつ実を結びつつあると述べた。

最後に「未来のありたい姿を描くにはデザイナーの力が重要であり、デザインの方で今こそ社会全体に大きなインパクトを与えてほしい」と聴衆を鼓舞しスピーチを締めた。

基調講演の後には、Day 1の議長であるピエール・パオロ・ペルッチョと、千葉大学デザイン・リサーチ・インスティテュートセンター長である植田憲教授による閉会のスピーチが行われた。ペルッチョは、デザインの力によって人々の行動を変容させ、SDGs目標を達成することの重要性を強調。植田は、千葉大学が今後も積極的にデザイン領域を展開させていくという抱負を語り、Day 1「研究・教育フォーラム」の幕を閉じた。

The final keynote speech of Day 1 was given by Katja Forbes, who is working at Standard Chartered Bank on a structure to achieve Net Zero¹. She asserted, "To build a better world, it is necessary to envisage the problems that future society will face and adjust our present behavior accordingly." While presenting her eco-friendly lifestyle, she showcased the environmental issues of pol-

lution in the world today. She discussed the need to alter people's behavior in order to find a solution.

Built in Australia, her house was made with natural and recycled materials and is off-grid. The house is exceedingly environmentally friendly with minimal embodied energy, as the transportation of construction materials was considerably lowered. By living in an eco-friendly way in an environmentally considerate home, she expresses her desire to create a better future for our environmentally challenged future.

She continued to highlight the issues of the large quantity of plastic waste in the ocean, which puts ecosystems at risk, and the advancing desertification of dry regions like Iraq. She noted that this environmental harm is the consequence of irresponsible human behavior, failing to consider Earth's future, and urged that we, living in today's society, make a serious effort to find solutions to these problems. She also introduced initiatives such as the retrieval of marine waste using emerging technologies like AI and the planting of trees to curb desertification, indicating that behavioral change with an eye on the future is slowly but surely bearing fruit. She ended her presentation by encouraging the audience: "The abilities of designers are vital in picturing what kind of future we want, and I would like for design's power to have a big impact on all of society, now more than ever."

The keynote speech was followed by closing speeches from the moderator of Day 1, Pier Paolo Peruccio, and Professor Akira Ueda, Director of the Design Research Institute, Chiba University. Peruccio stressed the importance of changing behaviors with the power of design and reaching SDGs goals. Ueda concluded the Day 1 "Research and Education Forum" by sharing Chiba University's ambitions to continue progressively expanding the design field in the future.

1 大氣中に排出される温室効果ガスと大氣中から除去される温室効果ガスが同量でバランスが取れている状況。

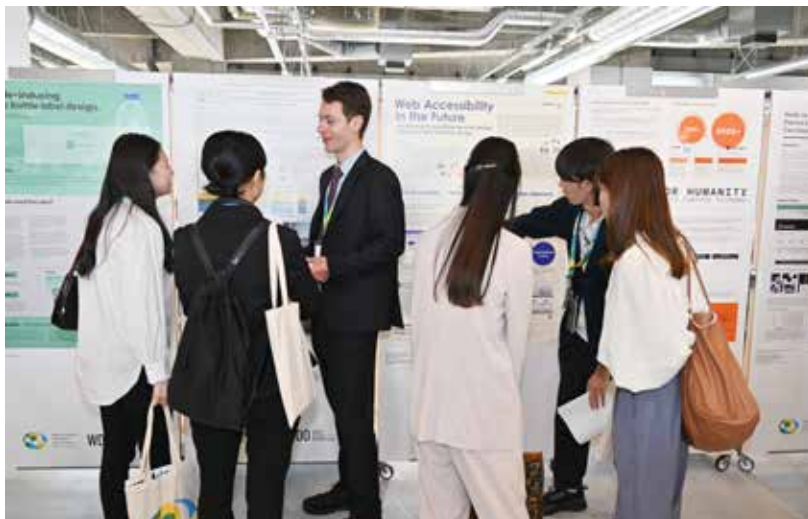
When the quantity of greenhouse gases emitted into the atmosphere is equal to that of greenhouse gases withdrawn from the atmosphere, creating a balance.

ポスター展示

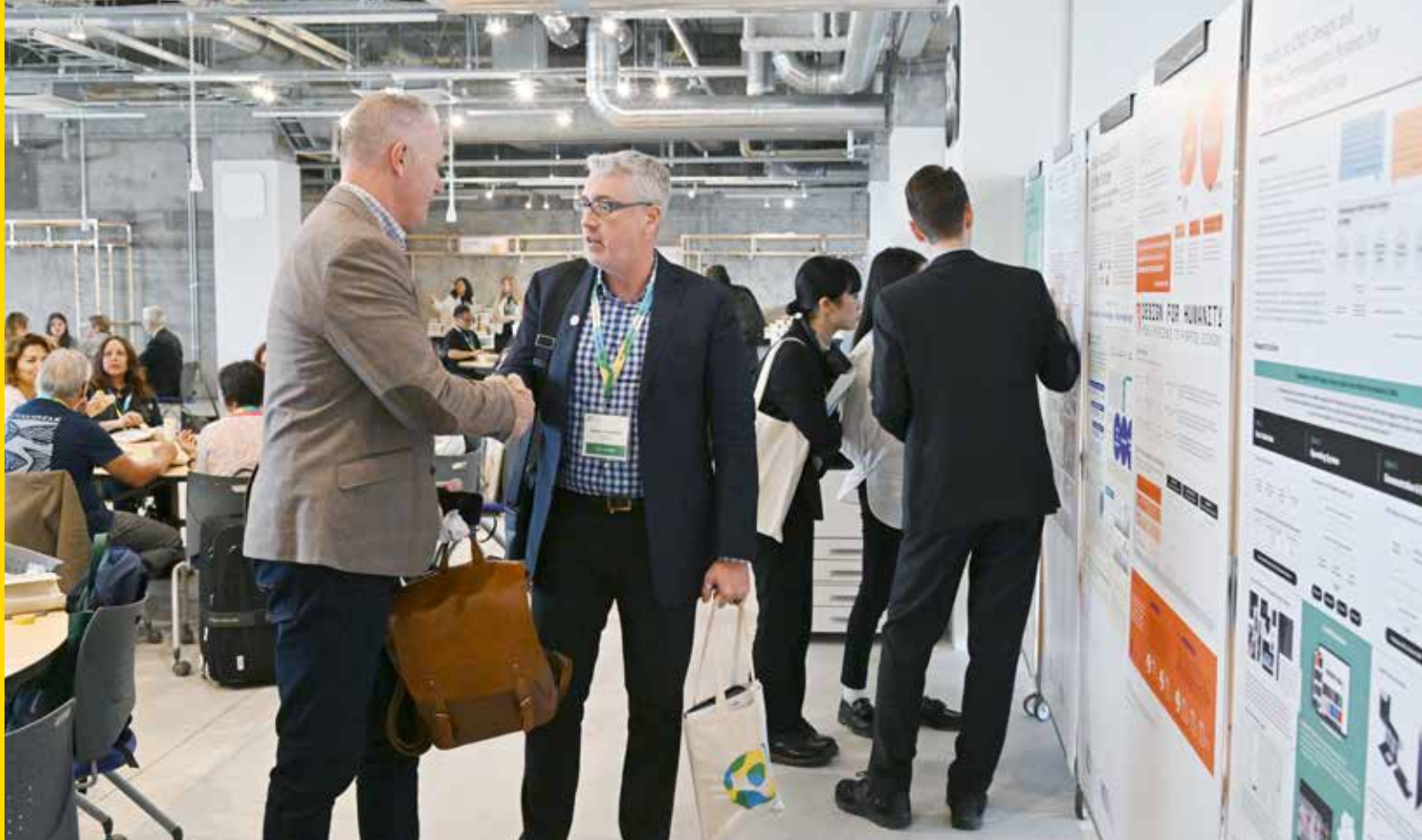
Poster Exhibit

研究・教育フォーラムでは、「Design Beyond」をテーマに、人間、テクノロジー、プラネットなどの文脈において、デザインに何ができるのか、どうすべきなのかといった新たな視点や進行中の研究の共有を目的としている。当日は世界中から研究者や学生、産業界のリーダーが集まり、「Design for Humanity」「Design for Human-Centred Technology」「Behavioural Design for Planet」という3つのサブテーマのもと、未来へのダイナミックなビジョンを提示。会場内では、それぞれの発表成果の掲示も行われた。

Research and Education Forum aimed to share new perspectives and ongoing research on what design can do within the contexts of humanity, technology, and the planet, under the theme “Design Beyond.” Researchers, students, and leaders in the industry gathered from across the globe to present dynamic visions for the future that explored three subthemes—“Design for Humanity”, “Design for Human-Centred Technology”, and “Behavioural Design for Planet.” Exhibits showcasing the outcomes of each presentation were also shown at the venue.



各ポスター詳細はWDO公表のウェブサイト参照。
All posters can be seen here.



Day 2

**Saturday, 28
October 2023**

**Venue:
Roppongi
Academy Hills**

Day 2開会にあたって

Welcome remarks of Day 2

Day 1で行われた、教育者やヤングプロフェッショナルによるアカデミックな議論をベースに、Day 2では現代社会が直面する4つのサブテーマ「Humanity (人間性)」「Planet (地球)」「Technology (技術)」「Policy (政策)」に焦点を当てた分科会を開催。第一線で活躍する世界各国・地域のプロフェッショナルからのインプットのもと、社会課題にアプローチするためのデザインのあり方と可能性についてさらなる議論が行われた。

開会の挨拶では、デビッド・クスマが、Day 1の総括とDay 2への期待について語った。4つの分科会をとおしてサブテーマそれぞれを深く掘り下げ、デザインとの関係性を考察することで、「Design Beyondの言葉のとおり、未来のためのデザインを思考していく手がかりとしてほしい」と述べた。

田中一雄は、環境問題やデジタルトランスフォーメーションといった現代社会が直面する課題や状況に触れながら、デザインの役割も大きな転換を迫られていることを指摘。本会議が参加者の今後の活動へのヒントとなる革新的なイベントとなることへの期待を語った。

また、吉田宣弘経済産業大臣政務官からのビデオメッセージが放映され、氏は古来より日本に溶け込むデザインの心と、日本の経済成長を支えてきたデザインの価値を主張しつつ、国際社会が抱えるさまざまな課題を克服するために、国境を越えてデザインの力を結集することの重要性を示し、本会議での活発な議論に対する期待を述べた。

同じくビデオメッセージを寄せた小池百合子東京都知事は、東京都はイノベティブなアイデアと先端テクノロジーによって持続可能な新しい価値を生み出すことを追求めており、また、東京は伝統と最先端が融合した独自性のある文化をもつ都市であることに触れながら、より良い世界をデザインしていくための本会議の意義と期待を言葉にした。

Based on the academic discussions among educators and young professionals on Day 1, Day 2 featured breakout sessions under four sub-themes of concern to contemporary society: Humanity, Planet, Technology, and Policy. With input from leading professionals from around the world and regions, further discussions were made on the role and potential of design in addressing social issues.

In his remarks, David Kusuma recapitulated Day 1 and stated the expectation for Day 2. He hoped that, through the four breakout sessions, the participants would delve even deeper into each sub-theme and explore the connection to design, being inspired to “Design Beyond” in designing for the future.

Kazuo Tanaka talked about the pressure toward a major shift in the role of design, while mentioning the issues and conditions of

today's society, including environmental crisis and digital transformation. He hoped that the assembly would be an epoch-making event where the participants gain insight into their future activities.

Then a video message by Nobuhiro Yoshida, Parliamentary Vice-Minister of Economy, Trade and Industry, was presented. He pointed out the seamless integration of design embraced in Japan since a long time ago, and the value of design to bolster Japan's economic growth, as well as the importance of harnessing the power of design across borders in order to conquer various obstacles in the global community. He expected lively discussions in the assembly.

In the next video message, Yuriko Koike, Governor of Tokyo, noted that Tokyo is pursuing new sustainable values by leveraging innovative ideas and the latest technologies. She said Tokyo is a unique harmonious blend of tradition and cutting-edge culture, and expressed her expectation of this assembly to play a key role in designing for a better world.



KEYNOTE SPEECHES

キーノートスピーチ

Day 2ではまず、本会議のサブテーマである「Humanity(人間性)」「Planet(地球)」「Technology(技術)」それぞれのフィールドで活躍する3名のゲストスピーカーによる基調講演が行われた。講演後のディスカッションでは、モデレーターの齋藤精一(パノラマティクス主宰)より、深刻化する環境問題や社会構造の変化に伴い、デザインの定義や役割が変わりつつあるとの見解が示された。ゲストスピーカーからは、人類の繁栄を主眼に置いたデザインから、生態系や自然環境といった存在に意識を向け、それらを守ることがデザインの果たすべき役割ではないかとの意見が挙がった。価値観が多様化するなかで、地球上のあらゆる生命体、そして生き物以外のものへの「傾聴」「対話」「共感」が、デザインおよびこれからの時代のキーワードであると提示された。

Day 2 was kicked off with the keynote speeches of three guest speakers on the sub-themes of the conference—humanity, planet, and technology—in which disciplines they are respectively involved. In the discussion held after the speeches, moderator Seiichi Saito (Panoramatik's Principal) commented that the definition and role of design are evolving in step with ever-serious environmental issues and shifting social structures. The guest speakers raised the opinion that design's role should move away from growing humanity's prosperity and become conscious of natural ecosystems and environments, with the protection of these as the real task that design should fulfill. As values become increasingly diversified, the keywords—hearing, conversing, and understanding (of all life on Earth as well as the non-living things)—were suggested for design and for the future.



これまでの価値観を乗り越えた、 新たな時代を築くとき

Time to build a new age, overcoming the value systems of the past

TIM INGOLD

ティム・インゴルド



Day 2の基調講演では、イギリスの社会人類学者ティム・インゴルドが文明の転換期に起きる課題と、未来構築の方向性を示した。氏は、約300年前のヨーロッパの啓蒙思想が、それまでの教会を中心とした権威や封建的な考え方を否定し、理性と進歩を重視することによって、教育や統治、科学技術、医療など多くの分野で発展を促した歴史を紹介。同時に、環境破壊や社会的不平等などの弊害も引き起こしたことに言及した。地球を資源の宝庫とみなし、大規模な資源採取が行われた結果、地球環境は荒廃し、その再生能力自体が危ぶまれるほどの危機に至ったと説明。また、啓蒙主義は一部の人々に恩恵を与えつつ、植民地や奴隷制度などを通じて多くの不利益をもたらしたと述べた。

気候変動や疫病の流行、サイバー戦争など世界規模の危機が起きている現代社会で、人類は啓蒙主義の時代に直面したような重大な局面に立たされていることを強調。これからの300年は、これまでの暮らしの繰り返しではなく、過去の価値観を乗り越えた新たな時代を築く必要があると語った。

またインゴルドは、技術革新が急速に進むなかで、テクノロジーと人間の関係性も変化していると指摘する。人間が目と手の細かな動きの連動をとおして行っていた「書く」という行為が、現代ではスクリーンとキーボード、さらには音声認識技術によって置き換えられている状況を取り上げながら、新たなヒューマニズム（人間中心主義）と生活様式が求められていると述べた。

この新たなヒューマニズムのあり方について、インゴルドは、地球外の生活空間や人間以外の生物を含めた、広い視野での「共生」を目指すことが重要であると強調。生態系のピラミッドの頂点に人間を据えた旧来型のヒューマニズムから脱却し、あらゆる生命に敬意を払い、多様な声に耳を傾ける責任があると説明した。

最後に、人類はこれら生命との多角的な会話を通じて、どのように暮らし、どのような未来を築いていくべきかの道筋を見出すことができると語った。

During the Day 2 keynote speech, British social anthropologist Tim Ingold presented the challenges that will arise when civilization reaches its turning point and the course of future building. He recounted the history of Europe's Enlightenment almost 300 years ago, which spurred growth in many fields, including education, governance, science and technology, and medicine, by negating an up until then feudalistic and authoritative church-centered way of thinking and stressing the importance of reason and progress. On the other hand, he argued that it also resulted in environmental damage and social inequalities, among other adverse consequences. He further described how Earth has been regarded as a treasure trove of resources, and as a result of the immense scale of resource extraction, the global environment has been damaged to the point that now its regenerative capacity itself is in jeopardy. He also debated that while the Enlightenment benefitted certain people, it caused many disadvantages, including colonization and slavery.

He emphasized that with global crises like climate change, epidemics, and cyber-warfare unfolding in present-day society, humanity is now at a critical juncture, such as was confronted with in the Enlightenment. He stated that in the following 300 years, we should not re-

peat the way we have lived until now but build a new era that can overcome the values of the past.

Ingold notes that with rapid technological innovation, the connection between technology and people is also evolving. He asserts that a new humanism (Anthropocentrism) and way of living is needed after noting how the act of writing, which used to be achieved through the interlocking of detailed eye and hand movements, has now been superseded by screens, keyboards, and even voice-recognition technology.

Concerning this new humanism, Ingold underlined the necessity of taking a wider view of "symbiosis," such as extra-terrestrial living spaces and non-human biology. He outlined our duty to honor all life and hear diverse voices, ridding ourselves of the outdated humanism that has positioned the human race at the top of the ecological pyramid. He concluded that through these multifaceted conversations with life, humanity can discover which route to take by asking how we should live and what sort of future we should build.

ティム・インゴルド／社会人類学者。英国アバディーン大学 名誉教授。専門領域は、人間の生態学、進化論、環境認識、芸術、建築、デザインなど。英国アカデミーならびにエディンバラ王立協会フェロー。2022年に大英帝国勲章 CBE を受章。
Tim Ingold / Social anthropologist. Emeritus Professor at the University of Aberdeen in the UK. He specializes in the fields of human ecology, evolutionary theory, environmental perceptions, art, architecture, and design. Fellow of the British Academy and the Royal Society of Edinburgh. Awarded the CBE (Commander of the British Empire) in 2022.

地球規模のレジリエンスに貢献する Contributing to global resilience

MARIANNE MENSAH

マリアン・メンサー



マリアン・メンサーは、現代の地球環境がさまざまな脅威に直面し、危機的な局面にあることを訴えた。ストックホルムレジリエンスセンター¹が提唱する「プラネタリーバウンダリー」²の理念を紹介しながら、現在、地球にある土壌の約75%が汚染され、25%の動植物が何らかの脅威にさらされているという現状を説明。この危機的状況を踏まえ、2022年にカナダのモントリオールで開催された生物多様性条約第15回締約国会議（COP15）では、2030年までに地球上の陸域、海洋・沿岸域、内陸水域の30%を保護・保全するといった、生物多様性の促進を目指した複数の目標が採択されたことを紹介した。

気候変動の文脈では、パリ協定における世界の平均気温上昇抑制目標³に触れながら、2022年時点の世界の平均気温が産業革命前と比較し、すでに1.15°C上昇しており、未来社会において由々しき事態であると警鐘を鳴らした。IPCC（気候変動に関する政府間パネル）が2022年度2月に公表した報告書⁴からは、世界人口の4割以上に当たる約33～36億人が気候変動に対応できず、非常に脆弱な環境下で生活しているという調査結果を紹介し、これらの世界的な環境問題は、デザイナーが取り組まなくてはならない、重大なアジェンダであると主張した。

このような深刻な環境問題に対し、メンサーは、世界各国のさまざまな研究・活動事例を交えながら、デザインがカーボンニュートラルでレジリエントな未来社会の実現に大いに貢献できると語った。事例として、世界初のサーキュラーエコノミーデニムブランドであるオランダのマッドジーンズを挙げ、リサイクル素材の活用や地産地消のエコシステム構築により、2022年に年間約23万トンのCO₂排出量削減に貢献したことを紹介。デザイナーは製品のライフサイクルを見通しながら、製造から販売、消費までの各ステージにおいて戦略的に環境への負荷を低減することができると主張し、気候変動が深刻化する現代において、このような取り組みがよりいっそう必要であると訴えた。

また、気候変動により深刻化する災害と、それに伴う地域コミュニティの脆弱化にも言及した。さまざまなステークホルダーを取りまとめ、最適なソリューションを導くことでコミュニティのレジリエンス向上を可能にする力をデザインは有していると主張。複雑な環境問題に直面する現代において、レジリエンスに貢献する、イノベーションに富んだ製品やサービス、エコシステムを創出することができるデザイナーの力は必要不可欠であり、デザイナーこそがこれからの未来をつくっていくであろうと期待を語った。

Marianne Mensah presented the situation of our present global environment facing numerous threats, bringing us to a critical point. While introducing the Planetary Boundaries¹ concept developed by the Stockholm Resilience Centre², she described how approximately 75% of Earth's soil is contaminated at present, and 25% of its flora and fauna are under some kind of threat. In light of this crisis state, she explained that at the 2022 UN Biodiversity Conference (COP15), which took place in Montreal, Canada, multiple objectives promoting biodiversity were approved, including the safeguarding and conservation of 30% of the planet's terrestrial, oceanic, coastal, and inland water areas by 2030.

Within the context of climate change, mentioning the Paris Agreement's target to control the average global temperature increase³, she warned that by 2022, the global average temperature had already reached a 1.15°C increase when compared to pre-industrialization, an alarming fact of great concern for the future society. She introduced a report⁴ is-



sued in February 2022 by the Intergovernmental Panel on Climate Change (IPCC), indicating that between 3.3–3.6 billion people (over 40% of the globe’s population) are not able to adapt to climate change and live in exceptionally fragile circumstances. She again emphasized that these worldwide environmental problems are a crucial agenda that designers have to engage with.

To address these grave environmental challenges, Mensah elaborated with case studies of diverse research and activities from all over the world on how design can meaningfully contribute to achieving a future society that is resilient and carbon-neutral. One of these examples is MUD Jeans in the Netherlands, the world’s first circular economy denim brand, which in 2022 helped reduce CO₂ emissions by around 230,000 tons by utilizing recycled materials and implementing a locally-produced and locally-consumed eco-system. She asserted that designers can tactically decrease a product’s environmental burden at every stage of its life cycle, from manufacturing to marketing and consumption, and that these initiatives are needed more than ever in times of mounting climate change.

She also discussed how climate change-related disasters are becoming increasingly extreme and the consequent uptick in vulnerable local communities. She states that design has the ability to strengthen community resilience by pulling various stakeholders together and steering them to the most suitable solutions. She concluded by reiterating that with our everyday being confronted with a series of complex environmental problems, a designer’s capacity to deliver products, services, and eco-systems steeped in innovation and promoting resilience is indispensable. She expects that designers will be the ones to shape the future.

マリアン・メンサー／気候イノベーション教育ラボ(CIEL)ファウンダー、CEO。企業の持続可能性とイノベーション強化への助言や、再生可能な社会の発展に寄与するデザイナーの教育を行う。気候教育や自然からインスピレーションを得た創造性支援に取り組む団体の役員も務める。

Marianne Mensah / Founder and CEO of Climate Innovation Education Lab (CIEL). She advises businesses on enhancing sustainability and innovation and training designers to help grow a resilient society. She also acts as a board member to associations involved in climate education and nature-inspired creativity.

- 1 スウェーデンのストックホルム大学により設立された、レジリエンスと持続可能性に関する国際的な研究機関。International research institute on resilience and sustainability, founded by Stockholm University in Sweden.
- 2 地球の安定した状態を維持するために超えてはならない環境負荷の限界を示す概念。「地球の限界」あるいは「惑星限界」とも呼ばれ、気候変動や生物多様性の損失、窒素循環とリン循環の変化、オゾン層の減少、海洋の酸性化、陸地と水の利用、大気中のエアロゾル(微粒子)の量、化学物質の汚染など、さまざまな観点がある。これらが限界を越えると、地球の生態系が危険な状態に陥り、人間の生存基盤が脅かされる可能性がある。The concept that certain limits of environmental burden must not be exceeded in order to ensure Earth’s stability. Also termed “Earth’s boundaries” or “planetary boundaries,” it focuses on various outlooks of climate change and biodiversity loss, shifts in nitrogen and phosphorus cycles, ozone thinning, ocean acidification, land and water usage, the aerosol (minute particles) quantity in the atmosphere and chemical pollution. If these were to go over their limits, the Earth’s ecosystems could be compromised and the very fabric of human existence could be in danger.
- 3 2015年12月にフランス・パリで開催されたCOP21(国連気候変動枠組条約第21回締約国会議)にて提示された、1997年に定まった「京都議定書」の後を継ぎ、国際社会全体で温暖化対策を進めていくための礎となる条約。世界の平均気温上昇を産業革命前と比較して、2℃より充分低く抑え、1.5℃に抑える努力を追求することを目的としている。Introduced at COP21 (21st UN Climate Change Conference) in Paris, France, in December 2015, the treaty follows the Kyoto Protocol, which was adopted in 1997 and forms the foundation for the entirety of the international community in tackling global warming. Its purpose is to support endeavors to limit the increase of the global average temperature to 1.5°C, sufficiently below the 2°C limit, when compared to pre-industrial times.
- 4 Climate Change 2022: Impacts, Adaptation and Vulnerability—Summary for Policymakers

AIと共存する人類の可能性と責任

The potential and responsibility of humanity's coexistence with AI

ANA ARRIOLA-KANADA

アリオーラ金田 アンナ



IDEO Tokyoのエグゼクティブ・ディレクターであるアリオーラ金田 アンナは、本会議の開催と同時期に公開されていた「ザ・クリエイター/創造者」や、当時公開予定であった「デューン 砂の惑星 PART2」などの現代映画に描かれる人類とAIの姿を例に挙げながら、人は人工知能と如何に共存していくべきかという自身の問いを提起。AIの技術が革新し、AGI(Artificial General Intelligence; 汎用人工知能)という、人間のような汎用的な知能を持つ人工知能が台頭してきた点について触れながら、AIの目覚ましい技術革新が起きている現状を説明した。

氏は、AIの可能性と危険性の両側面から技術発展の経過と自身の見解を提示。「テクノオプティミズム(技術楽観主義)」という言葉を紹介しながら、AIサイエンティストやエンジニア、リサーチャー、デザイナーなどがAIの実験や開発に影響を及ぼすことによって、サイレントマジョリティーであった技術開発者たちが、AIをとおして自分たちの「声」を聞こえるものにしつつあると現況を紹介した。また、オープンソースのAIプラットフォームにより、AIは集合知として人間のさまざまな選択肢を広げる手段となり、ひいては将来的な経済発展を促すものとなるであろうと見解を語った。

一方、これらAIが発達していくなかで、氏は、その開発・運用プロセスの大半がブラックボックス化されている状況について鋭い指摘を行っ

た。オープンソースのAIプラットフォームの台頭により、一人ひとりの「声」がAIの発展に寄与する時代の中で、「誰もが声を上げなければならない時にきている」ことを強調。われわれ一人ひとりがAIを正しい方向へと教育し、信頼性・安全性を向上させていくことの重要性を訴えた。またプレゼンテーションでは、それを実現する手法の一例として、アップルやマイクロソフト、グーグルなどがつくり上げたフレームワーク「責任あるAI (Responsible AI)」(倫理的な観点からAIを開発・導入・評価するためのフレームワーク)を紹介し、AIが社会に悪影響や破滅をもたらすものとならないように強化していく責任が人にはあるということを主張した。

加えて氏は、AIを使わざるを得ない時代において、人材に必要なスキルと知識についての考察を述べた。「多重性 (Multiplicity)」をキーワードとして掲げ、AIを使うことが必要不可欠となってこれからの未来社会においては、集団的なアプローチが必要であり、コレクティブの一員としてどういった役割を果たせるかということを中心に行動すべきであると主張。さまざまな専門領域の人材との連携が必要不可欠なこの時代においては、信頼性 (Reliability)、公平性 (Fairness)、安全性 (Safety)といった倫理・道徳面での知見に加え、データサイエンス、機械学習エンジニアリング、クリエイティブライティング、ビジュアルコミュ

ニケーションといった幅広い専門領域の知識が必要であり、「ジェネラリスト (Generalist)」としての素養が求められると説明した。

また、これからはそのような集団の一人ひとりに対して責任が問われる時代になってくるということを示しながら、集団に属する各々が「説明可能性 (Explainability)」を担保しながら、互いに強い信頼関係を構築することが、サイバー攻撃をはじめとしたテクノロジー領域の脅威に対抗する力となると語った。

プレゼンテーションの後半では、AIは使い方次第で特定の個人やコミュニティを周縁に追いやってしまう危険性があるという点について指摘し、さまざまな人種や性別、性的指向の人々を考慮し、「インターセクショナルリティ (Intersectionality)」を包摂する思考の重要性についても主張した。

プレゼンテーションの最後では、自分自身の活動を紹介しながら、特にZ世代やα世代などのこれからの社会を担っていく若い世代、そして現場の労働者が安全安心に生きられるための社会をつくるために活動しているという想いや、「民族誌学 (Ethnography)」というキーワードを掲げながら、テクノロジーが人の手に渡り、ローカルなコンテキストの中で使われている状況をきちんと観察・確認することの重要性を訴えた。

Executive Director of IDEO Tokyo Ana Arriola-Kanada, posed the question: How should we coexist with artificial intelligence? She cited the recent movies *The Creator* (released at the time of the conference) and *Dune: Part 2* (scheduled for release at the time) as examples that portray human-AI worlds. While describing rapid technological innovation in AI at present, she touched on the emergence of AGI (Artificial General Intelligence), an artificial intelligence with human-like generic intelligence.

She suggests a trajectory for technological development by presenting her perspective on both the potential and harm of AI. While referring to the term “techno-optimism,” she notes how the silent majority of technological developers voice themselves through AI, as AI scientists, engineers, researchers, and designers continue to impact AI experimentation and development. She also expressed that open-source AI platforms would enable AI to become a means of broadening the range of alternative choices for humans as collective intelligence, which would ultimately spur future economic development.

On the other hand, she noted that as these AI technologies evolve, their development and application processes are still largely black boxes. With the prominence of open-source AI platforms, she stressed that “now is the time for us to speak up” in an age where each and every

“voice” contributes to the growth of AI. She urged every person to train AI in the right direction, to increase reliability and safety. As a way to achieve this, she recommended the Responsible AI framework made by companies such as Microsoft, Google, and Apple (for the development, application, and evaluation of AI from an ethical standpoint), and asserted that we have a responsibility to reinforce AI in a way that it does not negatively affect society or bring about ruin.

Furthermore, she provided insights into the necessary human resource skills and knowledge in this age where using AI is unavoidable. Explaining the keyword “multiplicity,” she advocates for a collective approach in a future society where using AI will be vital and argues that we should work around what part we can play as members in that partnership. In an age where cooperation between experts from varied fields is crucial, she elaborated that on top of ethical and moral knowledge for reliability, fairness, and safety, we need to be trained as a generalist by gaining a broad range of knowledge in specialist fields like data science, machine learning engineering, creative writing, and visual communication.

She continued by pointing out that a time will come when every member of this partnership will be held accountable, and that the strength to oppose threats such as cyber attacks in the

technological domain will come from establishing robust relationships of mutual trust while also ensuring “explainability.”

In the latter half of the presentation, she argued that depending on the way AI is utilized, certain individuals and communities may become at risk of being marginalized, which is why considering inclusivity and Intersectionality (taking into account people of all different races, genders, and sexual orientations) is of utmost importance.

She closed the presentation by introducing her own activities using the keyword “ethnography,” expressing the need to survey and confirm how technology is used in local contexts, and build a society in which workers in the field can live safely and with peace of mind, particularly for the young generations (Generation Z and Generation Alpha) who will carry our future society.

アリオーラ金田 アンナ(They/She) / IDEO Tokyo エグゼクティブ・ディレクター、クイアのラテン系のプロダクトデザイナー。4人の子の母親でもあり、受賞歴のあるプロダクトデザイナー、リサーチャーとして、IDEO Tokyo でエグゼクティブ・ディレクターを務める。クラウドサービスとしてのソフトウェアとハードウェア、家電製品、ライフスタイル体験、UX/UIシステム、倫理とAIに焦点を当てながら、人間的、シンプル、そして本物であるという原則に基づきデザインを行う。

Ana Arriola-Kanada (They/She) / Executive Director of IDEO Tokyo and a queer Latine product designer. She is the mother of four children and an award-winning product designer and researcher. Her interests lie in cloud service software and hardware, consumer electronics, lifestyle experiences, UX/UI systems, ethics, and AI. Her design principles are founded on humanity, simplicity, and authenticity.



BREAKOUT SESSIONS

分科会セッション

分科会セッションでは、本会議の4つのサブテーマ「Humanity(人間性)」「Planet(地球)」「Technology(技術)」「Policy(政策)」ごとに会場が設けられ、各テーマに特化したディスカッションが展開された。第一線で活躍するデザイナーや有識者のプレゼンテーションに始まり、後半では、モデレーターのもと、4つのサブテーマに関わる世の中のさまざまな課題に対して、デザインがいかにして貢献できるのかを探求する貴重な機会として、活発なディスカッションが繰り広げられた。

For the breakout sessions, separate spaces and discussions were dedicated to each of the assembly's four sub-themes—humanity, planet, technology, and policy. The opening presentations by the designers and experts at the forefront of their disciplines were followed by an active discussion in the latter half under the guidance of the moderator. This became a unique opportunity to investigate how design can address the varied challenges facing the world in relation to the four sub-themes. The presentations can be found in the event's proceedings document.

Session 1: Humanity

共感の輪を広げる

Broadening the sphere of empathy



MINAKO IKEDA
DOMINIQUE CHEN
JUN REKIMOTO
CAMERON SINCLAIR
TIM INGOLD



池田美奈子 (モデレーター) / 九州大学 准教授、IIDJ 編集者。編集的な思考を応用したデザインの可能性を探るほか、伝統工芸の文化と技術の継承を目指したデザインプロジェクトを手がける。
Minako Ikeda (Moderator) / Associate Professor of Design at Kyushu University and Editor at IIDJ. While investigating the potential of design through the use of editorial thinking, she is also engaged in design projects with the goal of inheriting the culture and techniques of traditional crafts.



ドミニク・チェン / 早稲田大学 文学学術院 教授。博士 (学際情報学)。NTT インターコミュニケーション・センター 研究員、ディジタル共同設立者を経て、発酵メディア研究会を主宰。
Dominique Chen / Professor at the Faculty of Letters, Waseda University. Doctor of Interdisciplinary Informatics. After working as a researcher at the NTT InterCommunication Center and co-founding Divideal Inc., he leads the Ferment Media Research Group.



暦本純一 / 情報科学者。東京大学 教授、ソニーコンピュータサイエンス研究所 副所長。専門はヒューマンコンピュータインタラクション、拡張現実、テクノロジーによる人間の拡張など。
Jun Rekimoto / Information Scientist. Professor at the University of Tokyo and Deputy Director of Sony Computer Science Lab. He specializes in areas such as human-computer interaction, augmented reality, and human augmentation through technology.



キャメロン・シンクレア / ワールドチェンジング・インスティテュート 創業者。Half Kingdom Gin 共同設立者。人道的危機に対する建築的、デザインの解決策に焦点を当てた研究を米国で行う。
Cameron Sinclair / Founder of the Worldchanging Institute. He is also the co-founder of Half Kingdom Gin. He does research in the USA centered on architectural and design-based solutions to humanitarian crises.



ティム・インゴルド (オブザーバー) / 社会人類学者。英国アバディーン大学 名誉教授。専門領域は、人間の生態学、進化論、環境認識、芸術、建築、デザインなど。英国アカデミーならびにエディンバラ王立協会フェロー。2022年に大英帝国勲章 CBE を受章。
Tim Ingold (Observer) / Social Anthropologist. Emeritus Professor of the University of Aberdeen in the UK. He specializes in the fields of human ecology, evolutionary theory, environmental perception, art, architecture, and design, among others. Fellow of the British Academy and the Royal Society of Edinburgh. Awarded the CBE (Commander of the Most Excellent Order of the British Empire) in 2022.



「Humanity」という単語には、「人類そのもの」「人間の特性」「他者に対する理解と優しさ」といった複数の意味がある。本セッションは池田美奈子を中心に、その多義性を認識することから始まり、パネリストとのディスカッションでは特に「他の生物への共感や思いやり」と「デザインの倫理的、人道的側面」のふたつに焦点が当てられた。

長年、被災地支援をはじめとした人道的な建築のあり方について研究と活動を行ってきたキャメロン・シンクレアは、Humanityという言葉がラテン語で「共感する」「独創性を持つ」といった人間の本質的な能力を示す言葉であると説明。「それはつまり、デザイナーの本質と同じであり、デザイナーである皆さんこそがヒューマニティそのものなのです」と聴衆に語りかけ、本テーマにおけるデザイナーの重要性を強調した。

シンクレアは被災地の復興支援をはじめとした自身の活動を紹介しながら、自然災害後の社会再建の困難性に触れ、「人類は課題解決への投資よりも、環境破壊の正当化に時間を費やしている」と警鐘を鳴らす。災害が頻発するなかで、コミュニティの復興には何世代にもわたる時間が必要であると説明しながら、地球環境というエコシステムを守っていくことの必要性を説いた。

氏はさらに、デザイン教育のあり方についても一石を投じる。世界の多くのデザインスクールが「地球を守るためのデザイン」については教えず、宇宙開発などのデザイン教育に終始していると批判し、デザイナーや技術者には、未来や環境に思いやり

を持つヒューマニティデザインを教育する仕組みが必要であると主張。デザイナーは与えられた課題を解決するだけでなく、リーダーとして、未来に起こりうる課題を予見し、積極的に解決に取り組まなければならないと語った。また、WDOをはじめとしたさまざまなデザイン団体も、倫理的なデザインを推奨していかなくてはならないと論じた。

池田からの、「人間とテクノロジーの関係性はいかに変化してきたのか」という投げかけに対し、ドミニク・チェンは、自身が主宰する発酵メディア研究会で制作した「ぬかボット」を紹介。ぬかボットは、ぬか床の発酵状況(糖分やpH、乳酸菌の状況など)をセンサーにより感知し持ち主に教えてくれるマシンだ。興味深い点は、ぬか漬けづくりのプロセスがすべて自動化されているのではなく、ぬかボットが「ぬかをかき回してほしい」などの手入れを持ち主に催促し、人間の力を必要とする点である。チェンは「ぬかボットはあくまで微生物の翻訳者。このツールの目的は、マシンによって発酵食を管理することではなく、微生物をケアすることの必要性を伝えること」と説明。微生物をはじめとした、人間以外の生物に対しても、「ケア」や「共感」という概念を浸透させていくことが、持続可能な社会につながるであろうと、新たな視点を提供した。

テクノロジーによる人間の拡張 (Human Augmentation) や AI との融合について研究する暦本純一は、近年開発が進む自動翻訳ツールの進歩を例に、「もし精度の高い翻訳が可能

になったら、人間は外国語を学ぶ意味があるのか」と問いかけ、テクノロジーを使ってどのような課題を解決したいのか、人間のどのような能力を拡張したいのかというビジョンが重要であると強調。「テクノロジーの介入によって変わるもの、変わらないものを見極めることがこれからの人間性の鍵になる」と述べた。

オブザーバーとして参加したティム・インゴルドは、デザインの本質は、人間が世界全体との親近感をいかに醸成するかというところにあると考察を提示した。地球上のさまざまな生物への親近感が醸成されることで、「ケア」や共感といった意識を育むことができるだろうと語り、議論を終えた。

The word “humanity” contains several meanings: human beings themselves, human traits, and the sympathy and kindness shown to another. Moderated by Minako Ikeda, the session opened by recognizing the ambiguity of the theme. The discussions with the panelists centered around two main points: compassion and consideration towards other living things, and the ethical and humane sides of design.

Cameron Sinclair has been researching and engaging in humanitarian architecture, notably disaster relief, for decades. He explains how the term “humanity” came from the Latin word indicating the unique innate human ability to love, empathize and be creative. He stressed to the audience how designers are needed in this field by elaborating, “In other words, the essence of ‘humanity’ is the same as that of a designer, so you, the designers, are humanity.”

Sinclair presented his work, such as his support activities in the rebuilding of disaster-stricken communities, noting how challenging it can be to restore society after a natural disaster. He brings attention to the fact that “humanity wastes more time rationalizing environmental destruction than investing in finding a solution to the problem.” While elaborating on how it takes communities generations to recover from the regular occurrence of disasters, he highlighted the importance of safeguarding the ecosystem of the global environment.

He also paints a bleak picture of the state of design education. Criticizing how the majority of the world’s design schools do not educate on “design to protect the planet,” but instead teach all about topics like inter-planetary design, he advocates for a system to train

designers and engineers in humanistic design, which holds compassion for the future and the environment. He remarked that designers must act as leaders, not only resolving the problems they receive but anticipating potential future issues and proactively finding solutions. He also stated that the WDO and many other design entities must do more to promote ethical design.

Responding to Ikeda’s prompt asking how the human-technology relationship has evolved, Dominique Chen referred to the Nukabot, produced by the group Ferment Media Research which he leads. Nukabot is a fermentation detection machine that notifies its owner of the status (sugar levels, pH, lactic acid bacteria status, etc.) of the Nukadoko (fermented rice bran bed for pickling) through the use of sensors. The intriguing part is that not all of the Nukazuke (Japanese pickling) process has been automated; instead, the Nukabot lets the owner know when actions requiring human assistance, like stirring the rice bran, are needed. Chen explains, “The Nukabot is simply a translator for the microbes. This tool’s goal is not to be a fermented food management machine but to convey the need to give the micro-organisms care.” Starting with micro-organisms, Chen brought a new perspective on the idea of having care and consideration towards non-human organisms, which could likely contribute to a sustainable society.

Jun Rekimoto does research on human augmentation through technology and the fusion with AI. Referencing the recent advancement of automatic translation tools as an example, he asks, “If high-precision translation is made viable, is there any point in humans learning a foreign language?” He underlined how important it is to have a clear vision of what we want to address with technology and which human abilities we want to enhance; “The key to humanity’s future lies in discerning what will change because of technological intervention and what will not.”

Joining as an observer, Tim Ingold suggested that the core of design lies in how humans foster a sense of closeness with the whole world. He closed the discussion by stating that in cultivating this feeling of affinity with all the diverse living beings on the planet, “care” and empathy will emerge.





DAIJIRO MIZUNO
DWINITA LARASATI
MONIKA KONCZ-MACKENZIE
EISUKE TACHIKAWA
MARIANNE MENSCH

Session 2: Planet

「移行」の時代にあるべきデザイン

Appropriate design for an age in transition

モデレーターである水野大二郎は、今、デザインが「移行 (Transition)」の時代にあると説明した。環境問題や社会課題が深刻化、複雑化していくなかで、デザインが特定のコミュニティに利益をもたらす営利行為から、複数のコミュニティの相互利益、そして人間以外のさまざまな生物との共生のための行為へと変化してきているというのだ。

その潮流を示す例として、モニカ・コンクス・マッケンジーはサーキュラーエコノミー (循環経済) の概念を紹介。従来の大量生産や大量消費、大量廃棄による一方通行型の経済活動から、資源の消費を抑え、有効活用し、循環させることで付加価値を生む経済活動である。近年、この新たな経済システムへの移行の必要性が叫ばれており、デザインにはこのような新たな経済社会のバリューチェーンをつくっていく力があると期待を言葉にした。NOSIGNER代表の太刀川英輔は、環境の変化に適応するよう進化する生物の身体構造と行動原理を気候変動への適応に応用する、「アダプトメント (ADAPTMENT)」という概念を提唱している。地球環境への適応性 (Adaptation) を高めるため、従来の開発 (Development) に対抗する新たなデザインアプローチを提示した。

またマッケンジーは、リジェネラティブデザインというアプロー

チを紹介。リジェネラティブ (Regenerative) とは「再生」を意味する単語だが、近年、サステナビリティの先を行く概念として注目されているキーワードである。氏は、絶滅危惧種の増加や水質汚染の問題に触れながら、既存の資源を持続可能にするだけでは十分でなく、どうしたら修復・回復できるのかまで考えなければならないと強調する。地球環境の健全性を担保するために、危機感を持ってアクションを起こしていかなければならないと訴えた。

ドウィニタ・ララサティは、グローバルサウス¹におけるクリエイティブ産業²の実態に関わる調査研究から、限られた資源で持続性を担保しなければならないこれからの経済社会には、クリエイティビティを活用したアプローチが必要不可欠であり、デザイナーはその担い手として重要な役割を果たすと語った。ディスカッションの後半では、環境問題にデザインが寄与するために、「ステークホルダー間の共創」「ビジョンづくり」「ツールの民主化」の3点が重要なステップとして挙げた。

ララサティは、複雑な社会課題を解決するには、さまざまな組織やステークホルダー間のシナジーが必要不可欠であると主張。一方で、特にグローバルサウスにおいては、現地リーダーのコミットメントや、政治的な背景の違いから、ステークホルダー



水野大二郎 (モデレーター) / 京都工芸繊維大学 教授、慶應義塾大学大学院 特別招聘教授。英国ロイヤル・カレッジ・オブ・アートで博士号を取得。ファッションを中心に横断的なデザイン研究に従事する。
Daijiro Mizuno (Moderator) / Professor at the Kyoto Institute of Technology and Distinguished Visiting Professor at Keio University. Obtained a Ph.D. from the Royal College of Art in the UK. He engages in cross-disciplinary design research, especially in fashion.



ドウィニタ・ララサティ / インダストリアルデザイナー。インドネシア・バンドン工科大学 芸術・デザイン学部 講師、研究員。グラフィックダイアリーのパイオニア。
Dwinita Larasati / Industrial Designer. Lecturer and researcher at the Faculty of Art and Design, Institut Teknologi Bandung, Indonesia. Pioneer of the graphic diary genre.



モニカ・コンクス・マッケンジー / エレン・マッカーサー財団 シニア・デザイン&イノベーション・マネージャー。リーダーシップコンサルタントを経たのち、循環型経済のためのデザインとその環境づくりに取り組む。
Monika Koncz-MacKenzie / Senior Design and Innovation Manager at the Ellen MacArthur Foundation. Following her work as a Leadership Consultant, she now focuses on enabling designs for circular economies.

間の調整が一筋縄ではいかないことを示し、相互利益の創出の難しさと重要性を強調した。

水野は、デザイナーには今後、広範な未来への洞察が求められると主張。従来のユーザー起点のアプローチではなく、ユーザーという考え方を超え、人類の祖先が自然とどう相互作用してきたのか、そして未来においてどのように相互作用していくのかを考える必要があり、そのような遠くの未来を考えるには、特別なマインドセットやクリエイティビティが必要であると語った。それに対し太刀川は、ChatGPTなどのツールが、祖先や子孫などの離れた世代の視点を代表することができるのではないかと、AIが新たな視点をもたらす可能性について言及。AIがインターフェースとなることで、遠い過去や未来への理解を深めることができるかもしれないと、先端技術との連携による解決策への期待を示した。

オブザーバーとして参加したマリアン・メンサーは、環境問題に対する先行的な取り組みとして、ヨーロッパでは企業に対して、環境負荷の削減状況やサーキュラーエコノミーへの貢献、生物多様性への配慮などについての報告を義務づけるような制度が整備されつつあると紹介。このような制度面での枠組みが構築・導入されていくことで、地球環境との共生に向けた社会変革が加速するだろうと見解を提示した。

最後に水野は、本ディスカッションで挙げたさまざまなデザインコンセプトについて、現時点では専門家のみが活用できる高度なツールであると指摘。社会変革のためにはツールの民主化が必要であると主張した。世界の各地域で独自のデザイン戦略を明確にしたうえで、ツールもまた地域固有の文脈に落とし込んでいくことが重要であると論じ、幕を閉じた。

Moderator Daijiro Mizuno observed that design is currently in an age of transition. With environmental and social challenges becoming increasingly severe and intricate, design is transitioning from commercial-centric works serving singular communities to acts of mutual interests for several communities and for the co-existence with a variety of non-human life forms.

Monika Koncz-MacKenzie introduced the circular economy ideology to illustrate this transition. In contrast to traditional one-directional economic practices revolving around mass production, consumption, and disposal, a circular economy produces added value by controlling resource consumption and effectively utilizing them through circulation. In the past few years,

there have been voices advocating for a shift to this new economic system, and she voiced her hope that with the power of design, a new socio-economic value chain can be shaped.

Eisuke Tachikawa, CEO of NOSIGNER, suggests the idea of ADAPTMENT, where the biological structures and behavioral mechanisms of organisms that evolve to accommodate environmental changes can be applied by humans to adapt to climate change. He underlined this new design approach as a way to oppose conventional "development" so as to improve our "adaptation" to the earth's environment.

Koncz-MacKenzie also presented the regenerative design approach. "Regenerative" is a keyword that has gained traction as a concept that goes beyond sustainability. Citing the growing number of endangered species and the water pollution crises, she emphasizes that only making existing resources sustainable will not suffice; it is crucial to also look at how they can be restored and recovered. She insisted that we must take action with a sense of urgency to ensure the health of the global environment.

Dwinita Larasati described her survey and research on the realities of the Global South's¹ creative industries², which indicates that for a future socio-economic situation where sustainability has to be secured using limited resources, it is vital to have a hands-on creative approach, and designers will play an integral part as its facilitators.

The second half consisted of general discussions. Three steps were highlighted as essential for design to face environmental problems, namely joint creation between stakeholders, vision building, and democratizing tools.

Larasati asserted that gaining synergy among the various organizations and stakeholders is indispensable if we were to solve complex societal issues. At the same time, she emphasized the challenge and importance of establishing mutual interests, especially in the Global South where the political backdrop and commitment from local leaders differ, making the coordination between stakeholders no simple feat.

Mizuno argues that it will be expected of design-





太刀川英輔／日本インダストリアルデザイン協会 (JIDA) 理事長、NOSIGNER 代表。希望ある未来を創るデザインストラテジスト。生命の原理から学ぶ新しい創造性教育「進化思考」の提唱者。
Eisuke Tachikawa / President of the Japan Industrial Design Association (JIDA) and CEO of NOSIGNER. A design strategist focusing on alternatives for a hopeful future. He is an advocate of "evolutionary thinking," a new creativity training based on the theory of life.



マリアン・メンサー (オブザーバー) / 気候イノベーション教育ラボ (CIEL) ファウンダー、CEO。企業の持続可能な変革とイノベーション強化に助言を行う。若いデザイナーが再生可能な社会の発展の触媒となるよう働きかけを行う。
Marianne Mensah (Observer) / Founder and CEO of the Climate Innovation Education Lab (CIEL). She advises businesses on sustainable transformation and innovation. She also encourages young designers to become catalysts to help grow a regenerative society.

ers to have insights into a wider future. In place of the conventional user-based approach, he explained that we have to transcend the concept of "user" and contemplate how our human ancestors interacted with nature and what future interactions would look like. A unique mindset and creativity are necessary to conceive such a far-off future. On the other hand, Tachikawa pointed to the possibility of AI producing new insights, with tools like ChatGPT potentially being able to create model perspectives of inaccessible times, such as those of our ancestors and descendants. He expressed his expectations to create solutions in collaboration with leading-edge technology, explaining that AI could become an interface to gain a better understanding of the distant past and future. Joining as an observer, Marianne Mensah introduced a proactive initiative in Europe to address the environmental challenge, where systems are being put in place to obligate companies to prove the ways they are lowering their environmental impact, their commitment to the circular economy, and their care for biodiversity. She suggested that formulating and implementing this kind of institutional framework would speed up social reform

towards a co-existence with the global environment.

Mizuno ended by noting that the diverse range of design concepts mentioned in this discussion are at present advanced tools that only specialists can apply. He stressed the importance of the democratization of tools for the sake of societal reform. The session was concluded by emphasizing the need of each of the world's regions to define their own specific design strategy, followed by the placement of tools into area-specific contexts as well.

- 1 インドやインドネシア、トルコ、南アフリカなど、南半球に多いアジアやアフリカなどの新興国および途上国の総称。
Collective term for Asia and Africa's emerging and developing countries, such as India, Indonesia, Turkey, and South Africa, which are mostly located in the southern hemisphere.
- 2 個人の創造性や技能、才能に由来し、知的財産の生成や活用を通じて経済的価値や文化的価値を創出する潜在力を持つ産業のこと。芸術、デザイン、エンターテインメント、広告、建築、出版、ソフトウェア開発など幅広い分野を含み、文化的表現や創造的なコンテンツの生産に重点が置かれている。
An industry that stems from individual creativity, skills and talents and has the potential to generate economic and cultural value by making and utilizing intellectual property. This includes a broad range of fields such as art, design, entertainment, advertising, architecture, publication and software development, emphasizing cultural representation and the output of creative content.





SUZANNE MOONEY
 YUTAKA MATSUO
 KOJI SASAKI
 MIYUKI TANAKA
 ANA ARRIOLA-KANADA

Session 3: Technology

テクノロジーをとおして問われる人間性
 Questioning humanity through technology



スザンヌ・ムーニー (モデレーター) / アイルランド出身のメディアアーティスト、多摩美術大学 准教授。芸術と現代文化におけるテクノロジーの没入的な可能性を探求する。
 Suzanne Mooney (Moderator) / Irish media artist and associate professor at Tama Art University, Tokyo. Her current research explores the immersive potential of technology in the arts and contemporary culture.



松尾 豊 / 東京大学 大学院工学系研究科 教授。博士 (工学)。2019年より現職。専門分野は人工知能、深層学習、ウェブマイニング。
 Yutaka Matsuo / Professor at Graduate School of Engineering, University of Tokyo. Having a Ph.D. in Engineering himself, he has been in his current position since 2019. His areas of expertise are artificial intelligence, deep learning, and web mining.



佐々木剛二 / 人類学者。日立製作所 研究開発グループ 主任研究員。日立製作所「サステナブルな未来のためのトランジション」などのプロジェクトを主導。
 Koji Sasaki / Anthropologist. Chief Researcher at the Research and Development Group, Hitachi, Ltd. He has led various projects such as Transitions for Sustainable Futures.



近年の技術分野における研究開発動向や、それらと人間の関わり方がどのように変遷してきたのかについてのディスカッションから始まった「Technology」セッション。AI研究を専門領域とする松尾 豊は、日本の技術開発の現状について、特に大企業でのデジタルトランスフォーメーションが進んでおらず、他国に遅れを取っていると指摘。一方で、日本は国民ひとり当たりのChatGPT使用率が世界上位に入っており、AIに対する人々の興味関心は高く、個人単位では、これら新技術を取り入れていかなければならないという意識改革が進んでいると説明した。田中みゆきは、新型コロナウイルス感染症の蔓延によって普及したZoomなどのウェブ会議サービスの普及を例に挙げながら、コロナ禍を経て、多くの人が孤立を経験し、他者とのつながることの必要性を認識したとともに、テクノロジーに対する関心の高まりが起きたことを説明した。

田中は同時に、技術革新がもたらす社会的分断に警鐘を鳴らす。「テクノエイブリズム」という概念を取り上げ、「障がいを持っていない状態が理想」という前提のもと、テクノロジーの発展が障がいを「治す」ことに焦点を当てたものになっていると指摘。このような考え方は、障がい者への差別的な考え方や社会的偏見を助長する可能性があるとして説明した。田中は、障がい者が遠隔操作でサーバーとして従事できる分身ロボット「OriHime (オリヒメ)」の事例を紹介しながら、テクノロジーは個々人の能力を向上するためだけでなく、どんな障がいを持つ個人でもさまざまな環境にアクセスできるようにするために発展させるべきであると、テクノロジーのアクセシビリティと包摂性を促進することの重要性を強調した。

本セッションでは、大きくふたつの論点に関する議論が展開された。テクノロジーの「選択性」と「信頼性」についてである。近年、新型コロナウイルス感染症の蔓延によりオンラインミーティングなどが普及し「新たなテクノロジーを受け入れざるを得なかった」状況であったとスザンヌ・ムーニーが説明するなかで、テクノロジーを使わないという選択も守るべきであるとの意見が挙がった。アリオーラ金田 アンナは、「テクノロジーを使わないという選択をしたとしても、社会やコミュニティから排除されないことが重要。テクノロジーの有無に関わらず、人々が生きていけるようにすべき」と語る。また彼女は、自身が子どもとの時間を確保するために、スマートフォンを使わない時間を設けることがあるといい、テクノロジーの発展によるアクセシビリティの高まりには、オフラインでいたいと考える人たちの新たなニーズが潜んでいると分析した。

ディスカッションの後半では、生成AIの台頭などをとおして人々がテクノロジーに対する不安や懸念を感じるようになっている

という状況に触れながら、これらのテクノロジーの信頼性についての問いが投げかけられた。佐々木剛二は、ChatGPTをはじめとした新たなデジタルツールを使う際に、「このテクノロジーを使って自分がなりたい自分に近づけるか、より良い人間になれるのか」を問うことで判断をしていると説明。ツールの機能性や利便性だけを追い求めるのではなく、自身の価値観や倫理感と向き合うことで、より良いテクノロジーとの関わり方ができるのではないかとの見解を語った。

ムーニーから投げかけられた「デジタルトランスフォーメーションの時代においてデザインは何ができるのか」という問いに対し、佐々木は「デザイナーは、新しいテクノロジーとどう向き合い、対応していけば良いのかを、子どもから大人まで、幅広く一般市民に教えることができる」と回答。急速に進むデジタル変革と環境危機の時代において、デザイナーは新しいテクノロジーを既存のシステムと統合し、より良い製品やコミュニティ、社会をもたらしことができると語り、デザインへの期待を露わにした。

The discussion began with a session on “technology,” focusing on recent trends in research and development in the technology sector and how human interaction with such technologies has evolved over time. Yutaka Matsuo, an expert in AI research, shed light on the current state of technology development in Japan, particularly noting the slow progress of digital transformation in large organizations compared to other countries. In contrast, he also mentioned that Japan ranks among the highest in per capita usage of ChatGPT, indicating strong interest in AI among the population. There is an increasing awareness of the necessity for a mindset change to adopt these new technologies at the individual level. Miyuki Tanaka cited the acceleration in the adoption of web conferencing services like Zoom during the COVID-19 pandemic as an example. She explained that the pandemic prompted many people to experience isolation, which emphasized the importance of human connection as well as an increased interest in technology.

Tanaka also brought to attention the societal division resulting from technological innovation. Introducing the concept of “techno-ableism,” she pointed out that technological developments have primarily focused on “fixing” disabilities, operating under the assumption



田中みゆき／キュレーター、プロデューサー。「障がいは世界を捉え直す視点」をテーマに、障がいの当事者を含む鑑賞者とともに芸術表現を再考する。

Miyuki Tanaka / Curator and producer. She has been working on exhibitions, performances, and various projects that defy categorization under the theme of “disability as a perspective that redefines the world.”



アリオーラ金田 アンナ(オブザーバー)／IDEO Tokyo エグゼクティブディレクター。プロダクトデザイナー、リサーチャーとして、家電製品やライフスタイル、UI/UX、AI倫理などの領域でデザインに取り組む。

Ana Arriola-Kanada (Observer) / Executive Director of IDEO Tokyo. As a product designer and researcher, Ana focuses on designs in the fields of consumer electronics, lifestyle experiences, ux/ui systems, and AI ethics.

that “the ideal state is to not have disabilities.” Such an approach risks perpetuating discrimination and social biases against the disabled. She emphasized the importance of fostering accessibility and inclusivity in technology, citing the example of the avatar robot “OriHime,” which allows disabled individuals to operate remotely as servers through the robot. Tanaka argued that technology should not only empower us to achieve previously unimaginable tasks but also facilitate access to various environments for individuals with disabilities.

In this session, discussions unfolded around two main topics: the “choice (selectivity)” and “trust (reliability)” associated with technology. Suzanne Mooney noted that the recent COVID-19 pandemic necessitated a rapid shift to online meetings, leading to a situation where, “Everybody across generations, across societal spectrums, had to, or were forced to, accept technological mediation in everyday life.” Some statements advocated for the right to choose not to adopt certain new technologies. Ana Arriola-Kanada commented, “To have a choice but then also to not have to choose (to use technology) if you don’t want to. To not be excluded by not choosing. There should be a way to live and exist with or without technology.” She also mentioned that she sometimes sets aside time to not carry a smartphone to prioritize being present with her children. She further analyzed that the increased accessibility brought about by technolog-

ical advancements has opened up possibilities to create opportunities to serve people who prefer to stay offline.

In the latter part of the discussion, the issue of “trust” in technology was discussed. Amid the emergence of generative AI and other technological advancements, concerns and uncertainties about technology have become prevalent. Koji Sasaki shared his approach when using new digital tools like ChatGPT, stating, “I try to make it a point to really look at myself when I face with technology. Thinking that when I like the person that I am going to become by using this technology, and if the answer is yes, I will go with that.” He suggested that instead of only evaluating functionality and convenience in devices, it is important to reflect on our own value systems and ethics for a better interaction in consuming technology.

Mooney posed a final question to the panelists: “How digital transformation will change humanity in the coming age, and what can design do?” Sasaki responded, “Designers can teach people, the general public, the community, from children to adults, this rich knowledge of coping with new technologies.” He further noted that in an era marked by rapid trajectory of digital transformation and environmental crises, designers can integrate new technologies into existing systems to create better products, communities, and societies, expressing the expectations placed on design.





Session 4: Policy

世界に広がる「政策デザイン」
The global reach of policy design



KINYA TAGAWA
MUHAMMAD NEIL EL HIMAM
TAKASHI ASANUMA
ANNA WHICHER
CHI-YI CHANG
HIROSHI HARAKAWA



田川欣哉 (モデレーター) / デザインエンジニア。Takram Japan 代表取締役。英国ロイヤル・カレッジ・オブ・アート 名誉フェロー。化粧品から宇宙工学まで、イノベーションとブランディングの幅広いテーマを手がけるデザインファームを率いる。
Kinya Tagawa (Moderator) / Design engineer and the CEO of Takram Japan. He is also an Honorary Fellow of the Royal College of Art, UK. Tagawa leads Takram, a design firm that works on a wide range of innovation and branding themes from cosmetics to space engineering.



ムハンマド・ニール・エル・ヒマム / インドネシア観光・創造経済省 デジタル経済・クリエイティブプロダクト担当副大臣。ICT分野の専門知識を有し、2020年より観光・創造経済省 (Kemenparekraf) にアプリケーションとガバナンスのためのデジタル経済担当副官として入省。
Muhammad Neil El Himam / Deputy Chairman for Digital Economy and Creative Products, Ministry of Tourism and Creative Economy, Republic of Indonesia. With expertise in the ICT field, he joined the Ministry of Tourism and Creative Economy (Kemenparekraf) in 2020 as the deputy chairman for digital economy and creative products to focus on the application and governance.



浅沼 尚 / デジタル庁デジタル監。事業会社とコンサルティング会社で体験デザイン業務に従事。2021年9月にデジタル庁のチーフデザインオフィサーに、2022年4月よりデジタル庁デジタル監に就任。
Takashi Asanuma / Vice-Minister for Design Transformation, Chief Officer of Digital Agency, Japan. After working in experience design for a subsidiary company and a consulting firm, he was appointed as the chief design officer of the Digital Agency in September 2021 and assumed his current role in April 2022.



アナ・ウィッチャー / 英国のイノベーションファーム、PDRのアソシエイト・リサーチディレクター。英国政府ポリシールボの設立やアクションプラン設計に携わるなど、デザインメソッドを用いた政策やサービス、プログラムの開発と評価に取り組む。
Anna Whicher / Associate Research Director at PDR (International Design and Research Centre), an innovation institute in the UK. She has been involved in the development and evaluation of policies, services, and programs using design methods including the establishment of the UK government Policy Lab and the design of action plans.



チーイー・チャン / 台湾デザイン研究院 院長。世界デザイン機構 (WDO) 理事。著書に「現代建築の観念美学 (中国語名: 當代建築觀念美學)」 「欧州の魅力的な新建築 (中国語名: 歐洲魅力新建築)」などがある。
Chi-Yi Chang / President of the Taiwan Design Research Institute (TDRI) and WDO Board Member. He has published several books including "Contemporary Architecture: The Concept of Aesthetic" and "European Charm: New Architecture."



原川 宙 / 経済産業省 商務・サービスグループ デザイン政策室 室長補佐。日本国のデザイン政策の変遷や世界各国におけるデザイン政策の調査研究などを担当。「これからのデザイン政策を考える研究会」主宰。
Hiroshi Harakawa / Deputy Director of the Design Policy Office, the Commerce and Service Industry Policy Group of the Ministry of Economic, Trade and Industry (METI). He is currently researching changes in Japan's design policy and design policies in other countries. He serves as the chairman of the Study Group on Future Design Policies, a conference held under METI where they discuss with experts in the field.

セッション冒頭では、経済産業省 デザイン政策室の原川 宙より「日本のデザイン政策」をテーマにしたプレゼンテーションが行われた。原川は、日本が経済大国としての立ち位置を確立するうえでデザインが重要な役割を果たしたと述べ、日本社会の形成におけるデザインの重要性を強調。従来、日本では工芸や工業デザインなど各所で「狭義のデザイン」が浸透していたが、近年複雑化する社会課題解決のために政策にもデザインが応用されていることを紹介。「デザインの方で社会課題を解決し、明るい将来を実現したい」と抱負を語った。

パネルディスカッションでは、「政策立案にデザインを活用するためには」というテーマで議論が行われた。実践が進んでいるイギリスと台湾の事例について、アナ・ウィッチャーとチーイー・チャンがその取り組みを紹介。

イギリスでは、デザイナーや研究者、政策立案者からなる組織「ポリシールボ」が2014年に内閣府に設置され、「オンラインの犯罪報告」「ホームレス化防止」などさまざまな社会問題に対してデザイナーらが解決のためのアイデア出しから具体的なサービスの考案と実行に取り組んでいる。政策立案におけるデザイン活用の先駆的な取り組みとして、デザインと政策の双方に精通した人材を育成するというポリシールボの活動は世界中から注目されている。

また、台湾では「台湾デザイン研究院」が発足し、産業振興に

とどまらず、人材育成や企業へのデザイン導入、企業とクリエイターとのマッチングや商品の販路開拓、デザインによる国際交流など、モノのデザインからコトのデザインまで、幅広くプロジェクトを展開している。これら他国・地域の取り組みは、近年日本国内でも進んでいる「政策デザイン」の先進事例として、今後の動向が注目される。

浅沼 尚は、情報技術の変化の速さに着目し、デジタル政策にデザインのアプローチを実践するうえで、デジタルプロダクトの開発の重要性を主張。またウィッチャーは、イギリス政府が雇用する3,000人のデザイナーの大半がデジタルプロダクト開発に従事していると述べ、政策におけるデジタル分野への集中的なデザイン活用が重要であると強調した。モデレーターの田川欣哉も政府のデザイン活用におけるデジタルの重要性に注目し、日本政府がデザイン活用に着手する際に、デジタル庁が重要な役割を果たすと述べた。

デザインを活用するうえでさまざまなステークホルダーが共創することの重要性についても議論がされた。ウィッチャーの言葉を借りれば、市民から遠い存在になりうる政策担当者は、デザインの考え方を有効活用することで、市民の視点に根ざした政策を発想しやすくなる。ムハンマド・ニール・エル・ヒマムも、政策策定の過程ですべてのステークホルダーからフィードバックを受けることを怠らず、柔軟に意見を取り込むことの重要性

を説いた。データを重視することである種の固定的な思考に陥ることがあるが、その傾向を回避する手段としてもデザイン活用には意義がある。

ディスカッションの終盤では、政府がデザインを、社会課題の解決のツールかつ「出発点」と捉えることの重要性について各々が語った。小さな成功事例を積み上げていくことで、デザインの力が政府の意思決定を良い方向へと導くことを証明できるはず、という意見とともにセッションが締めくくられた。

The session opened with a presentation titled “Design Policy in Japan,” delivered by Hiroshi Harakawa from the Design Policy Office of the Ministry of Economy, Trade and Industry. Harakawa emphasized the significance of design in shaping Japanese society, highlighting its role in establishing Japan as an economic powerhouse. While the traditional and limited definition of design has been prevalent in various fields in Japan such as crafts and industrial design, Harakawa introduced how design has been applied to policymaking in recent years to address increasingly complex social issues. He expressed his aspiration to solve social issues with the power of design and achieve a brighter future.

In the panel discussion, the theme focused on “how design can contribute to policymaking.” Anna Whicher and Chi-Yi Chang introduced case studies from the United Kingdom and Taiwan, respectively, where innovative practices are underway.

In the UK, the Policy Lab was established in 2014 within the Cabinet Office consisting of designers, researchers, and policymakers where they are working on various social issues, from an online crime reporting system to the prevention of homelessness, prototyping and generating solutions, and then devising and implementing specific services. Their efforts to develop talent in both design and policy have gained global attention as pioneering initiatives in design-driven policymaking.

In Taiwan, Taiwan Design Research Institute has been established and engaging in a wide range of projects for industrial promotion as well as the introduction of design to companies and human resource develop-

ment, matching companies with designers, development of product sales channels, and international exchange through design. They focus not only on designing the product itself but also on how and why of the products. These initiatives in other countries exemplify advanced policy design which has been gaining momentum in Japan in recent years and is expected to continue to gain attention in the years to come.

Takashi Asanuma, focusing on the rapid changes in information technology, emphasized the importance of digital product development in implementing a design approach to digital policy. Whicher also noted that the majority of the 3,000 designers employed by the UK government are involved in digital product development and emphasized the need for intensive design application in the digital field in policymaking. In response, moderator Kinya Tagawa acknowledged how important it is to utilize digital services nowadays in the government’s use of design, mentioning the pivotal role the Digital Agency will play as the Japanese government starts to incorporate design.

The value of co-creation among various stakeholders in the application of design was also discussed. Whicher stated that policymakers, who may seem distant from citizens, can conceive policies rooted in the citizens’ perspectives more effectively through design thinking. Muhammad Neil El Himam stressed the importance of being flexible and incorporating input from all stakeholders in the policy formulation process without neglecting feedback. The application of design is significant as a means of avoiding fixed thinking that may arise from putting too much emphasis on data.

Towards the end of the discussion, the panelists spoke on how necessary it is for the government to view design as both a tool but also as a starting point for addressing social issues. The session concluded with the collective statement that a series of small success stories can indeed demonstrate the power of design and how design can steer governmental decision-making in the right direction.



PLENARY SESSION

統括セッション



地球課題に挑むデザインの「プロトコル」 “Protocol” for designs challenging global issues

分科会の後には、各分科会のモデレーター4名がそれぞれのセッションでの議論内容を報告し、齋藤精一をモデレーターにディスカッションを行った。

本セッションで特に注目されたのは、近年のデザイン潮流を示す「d(スモールディー)」と「D(ビッグディー)」というふたつの概念に関する議論だ。色や形などの「モノ」を対象とする20世紀型の「d」から、企画やサービス、フレームワークといった「コト」の価値を創造する21世紀型のデザインの「D」へと領域が拡大しているという、近年のデザイン動向を表す。齋藤は、特に行政や大企業で進む制度設計などを「D」、地域やコミュニティレベルのデザイン活動を「d」の例として挙げながら、両者間にギャップが生じていることが大きな課題であると指摘。学术界や研究機関が橋渡しとなり、同じ言語でコミュニケーションを取れる「プロトコル」を導入すべきであると語った。

水野と池田は、このようなプロトコルを導入

していく際に、先進国の手法をそのまま他の地域に適用することの難しさを指摘。地域文化や文脈を理解することの重要性を強調した。

またムーニーは、特に「D」の重要な担い手である大企業の責任について言及。多大なリソースと影響力を持つ企業が上流で正しい決断を行わなければ、下流のさまざまなデザイン活動が十分な効果を発揮できないことなど、その影響力について意見を投じた。

田川はデザインが政策提言プロセスにも活用されている近年の潮流を説明。特定のコミュニティに深く入りこむことで課題解決を行う、文脈依存的なデザイン手法が政策分野に採り入れられることで、「D」が「d」の集約として、政府がマイクロサービスのプロバイダーへと変化していくのではないかと見解を語った。

セッションの最後に齋藤は「これからは誰もがデザインに参加していく社会となる。一人ひとりの能力を理解し、市民が社会に参加する機会を提供しなければならない」と強調。複

雑な社会課題の解決を目指すうえで多様なステークホルダーを巻き込み、アクションへ結びつけていくには、全員が同じ言葉で協議できることが重要であると、本セッションを締めくくった。

Following the breakout sessions, four moderators reported on the discussions held in each of their respective sessions, with Seiichi Saito moderating further discussion.

The main focus of this plenary session was on the discussion surrounding the two concepts of “d (small d)” and “D (Big D)” design, exemplifying recent design trends. It highlighted the shift from the 20th century “d” design focused on creating value in tangible objects, such as color and shape, to the 21st century



“D” design focused on creating value in intangible aspects like planning, services, and frameworks. Referencing institutional design that progresses in government and large corporations as an example of “D,” and design activities at the local and community levels as an example of “d” respectively, Saito noted that the gap existing between the two is a big challenge we face. He affirmed the need for academia and research institutions to bridge this gap and introduce a “protocol”¹ that would facilitate communication in a common language.

Mizuno and Ikeda highlighted the challenges of implementing these protocols in other regions using the same approach as in developed countries. Understanding regional cultures and contexts is vital to this process.

Mooney addressed the responsibility of larger corporations, which are particularly instrumental to the advancement of “D.” She shared her thoughts on the impact of these influential companies, expressing that we need good decisions made at these higher levels that have more power and resources in order to allow small design to still have impact further down the line at a local level.

Tagawa discussed the recent trend of integrating design into policy advocacy processes. By adopting contextual design approaches that solve issues through delving deep into specific communities, he noted that as “D” becomes a collective of “d,” the government will increasingly transition towards becoming micro service providers.

At the end of the session, Saito

firmly stated, “Everybody has to participate in the actions. Designers have to make the opportunity for the people to participate in it through understanding each person’s competency and skills.” The session concluded that solving complex societal issues, involving diverse stakeholders and connecting them to action, requires the use of a common language for effective communication across all parties.

1 主にコンピューターや通信機器などが互いにデータをやり取りする際の、ルールや手順のこと。
This refers to the rules and procedures that oversee the exchange of data mainly between computers and communication devices.

ワールド・デザイン・メダル授賞式

World Design Medal™ award ceremony

デザインの優れた功績に対して贈られる「ワールド・デザイン・メダル」。2023年度は、アメリカの工業デザイナーで老年学者であるパトリシア・ムーア博士の受賞が発表され、その授与式が行われた。

The World Design Medal™ is awarded by WDO for outstanding achievements of an individual in design. American industrial designer and gerontologist, Dr. Patricia A Moore, was named the 2022 World Design Medal Laureate. An award ceremony took place to honour her achievement.

パトリシア・ムーアは、自身の生い立ちと活動を紹介しながら、平和のためのデザインに注力した経緯を語った。彼女がデザイン活動を始めた当時、男性ばかりであった工業デザインの世界で経験した性差別や、デザインが消費者を「普通の人」と「普通でない人」に分断しているような社会の不平等性に課題意識を持つようになり、視覚や聴覚に不自由を抱える人や戦争による負傷者など、より大きな支援を必要とする人々に奉仕することを選んだという。

「ハンディキャップを持つ人(障がい者)は存在せず、全人類がユニークな個性を持った存在である。偏見や先入観を取り払い、その人自身の能力に目を向けるべきだ」と、偏見や差別の撲滅を訴えた。

また、これらのデザインには「共感(Empathy)」が欠かせないと語る。ムーアは26歳のときに85歳の老婆に変装し、アメリカとカナダを4年間かけて旅行するという試みを実践した。「さまざまな課題を抱える人々の隣に立ち、その課題と一緒に向き合っていくことで質の高い新たな生活をもたらすことができた。それは、デザイナーとしての誇りである」という氏の言葉は、まさに高齢者の身体感覚を身をもって体験したからこそ語れるものだ。

プレゼンテーションの最後では、近年の紛争など社会情勢を鑑みながら、世界の分断や二極化が進んでいる状況に触れた。ホームレスをはじめとした人々の生活の質に関わる課題は、デザイナーの力量不足からきたものであり、恥ずべきことだと指摘。世界に「公平性(Equity)」「尊厳(Dignity)」「安全性(Security)」をもたらすものがデザインであると述べ、デザイナーは公平性と平和の実現のために戦っていくべきであると訴えた。

自身の体験を通して、社会のためのデザインの必要性を訴える姿に、会場は鳴りやまぬ拍手に包まれた。

Patricia Moore recounted her childhood and career, highlighting her dedication to design for peace. At the time she began her career in design, Moore faced gender discrimination in the predominantly male field of industry design. She became aware of societal inequalities, where design was dividing consumers into “normal” and “abnormal,” prompting her to focus on serving those people with greater need, such as the visually and hearing impaired, and war veterans.

She called for the reduction of prejudice and discrimination, stating that “There are no handicapped people, there are only people that have unique capacity. Let’s further strive to reduce the separation and the bias and prejudice of the ‘isms,’ chief among them. Anything related to a person’s ability and capacity for quality of life.”

Moore emphasized that “empathy” is essential in such designs. At 26 years old, she traveled the US and Canada for four years disguised as an 85-year-old woman. Her words, “I learned how it felt to be dismissed and denied by design...I couldn’t be prouder as a designer...to assure them that together we will create compensations and a new life, a different life, but a life of quality by design,” truly reflect her firsthand experience of the sensory awareness of an elder.

In her closing remarks, Moore addressed the escalating global division and polarization, taking into account recent conflicts and socioeconomic situations. She illuminated the challenges affecting the quality of life of people, including the homeless, imputing them to a lack of competency among designers, deeming it shameful. Moore stressed that design is meant to bring “equity,” “dignity,” and “security” to the world, urging designers to fight to bring forth equality and peace.

As she spoke from her own experience and advocated for the necessity of design in society, the audience erupted into applause.



PATRICIA MOORE

パトリシア・ムーア

パトリシア・ムーア／デザイナー、老年学者。ムーアデザインアソシエイツ代表、FIDSA会長。ユニバーサルデザインやインクルーシブデザインのバイオニアとして知られ、世界規模で研究・実践を重ねる。

Patricia Moore / Designer and gerontologist. FIDSA President MooreDesign Associates. Recognized as the pioneer of inclusive and universal design, Patricia continues her research and practices on a global scale.



第1回のワールド・デザイン・メダル受賞者であるヘルムート・エスリンガーがパトリシア・ムーアの紹介を行った。
Hartmut Esslinger, the first recipient of the World Design Medal™, introduced Patricia Moore.

INNOVATION SESSION

イノベーション・セッション

Day 2のイノベーション・セッションでは、今回の特別助成団体である公益財団法人石橋財団、およびスポンサーであるマツダ株式会社、パナソニック株式会社が登壇。それぞれのフィロソフィーや未来へのビジョンを語った。

The innovation session on Day 2 featured speakers from this year's special support organization Ishibashi Foundation, and sponsoring organizations Mazda Motor Corporation and Panasonic Corporation. Each shared their respective philosophies and visions for the future.

ISHIBASHI FOUNDATION

公益財団法人石橋財団

石橋財団によるイノベーション・セッションでは、アーティゾン美術館のクリエイティブディレクター田畑多嘉司が登壇し、財団の沿革と美術館の概要を紹介した。石橋財団は、ブリヂストングループの創業者・石橋正二郎によって1956年に設立された公益財団法人で、主に美術館運営と芸術・文化・教育を支援する(寄付・助成)の2つの事業を行っている。きっかけは、アートコレクターでもあった石橋がニューヨーク近代美術館を視察して刺激を受け、東京・京橋に建設中だった本社ビルに自らのコレクションを公開するブリヂストン美術館を設けたこと。そのDNAを受け継ぎ、2020年に旧ブリヂストンビルを建て替える機会に、ビルの1階から6階部分に開館したのがアーティゾン美術館だ。「アーティゾン」とは「美(Art)の地平(Horizon)」を意味する造語であり、設計にあたっては芸術を心地よく鑑賞するための空間デザインを重視したほか、人と文化財を守る免震構造や自家発電などの設備を導入し、建築としての持続可能性を追求したという。

つづいて田畑は、もうひとつの柱である寄付助成事業についても説明。同財団では美術作品のコレクションだけではなく、芸術・文化・教育に関わる研究活動と人材育成、そして国際交流などの幅広い支援を行ってきた。近年は特に、海外における日本美術研究や学芸員の育成、留学支援、またデザイン関連の国際交流にも力を入れているという。最後に、田畑は個人的な回想として「20代のときにワシントンで行われた世界デザイン会議に参加し、建築家のエミリオ・アンバーズによるエコロジーとデザインをテーマにした講演を聞いて感銘を受けた」と語る。それから40年の時を経て、今ふたたび世界的にアンバーズの哲学と信念が注目されている。田畑は、「(アートや)デザインにはさまざまな役割があるが、現在は特に、地球環境について考え、それを改善することにあると思う」と締めくくり、今後の美術館としての視点や取り組んでいくべき方向性を示唆した。

In the innovation session by the Ishibashi Foundation, Takashi Tabata, Creative Director

of the Artizon Museum, took the stage introducing the history of the foundation and an overview of the museum. Established in 1956 by Shojiro Ishibashi, the founder of the Bridgestone Group, the Ishibashi Foundation is a public interest corporation primarily engaging in two activities: museum management and support for the arts, culture, and education through donations and grants. Ishibashi, who was also an art collector, was inspired by a visit to the Museum of Modern Art in New York, and subsequently established the Bridgestone Gallery to showcase his collection in the headquarters that was under construction at that time in Kyobashi, Tokyo. Inheriting that DNA, the Artizon Museum opened in 2020, occupying from the first to sixth floors of the newly rebuilt Bridgestone building. "Artizon" is a coined word meaning "horizon of art," and in designing the museum, Tabata emphasized the spatial design for a comfortable experience to see art and pursued sustainability in the architecture by incorporating facilities such as base isolation structures and emergency generators to protect people and its cultural properties.

Tabata then elaborated on the second pillar of the foundation's activities, the donation and grant program. In addition to its art collection, the foundation has provided a wide range of support for research and talent development as well as international exchange for the arts, culture, and education. In recent years, the foundation has been particularly focusing on conducting Japanese art research overseas, training curators, supporting studying abroad, and international exchanges in the field of design. Towards the end of the presentation, Tabata shared a personal reflection, "In my 20s, I attended the World Design Assembly in Washington D.C., and was deeply impressed by

a lecture by architect Emilio Ambasz on ecology and design." Now, after 40 years, Ambasz's philosophy and beliefs are once again gaining attention worldwide. Tabata concluded, "Art and design have various roles, but I think that today, it especially lies in thinking about the global environment and improving it," hinting at the museum's perspectives and the direction for the future.



アーティゾン美術館 クリエイティブディレクター 田畑多嘉司
Takashi Tabata, Creative Director, Artizon Museum



MAZDA MOTOR CORPORATION

マツダ株式会社

マツダからはブランドデザインを統括するエグゼクティブフェロー ブランドデザインの前田育男が登壇し、同社におけるデザインの考え方を説明した。自動車産業では今、百数十年ほどの歴史のなかで最も大きな変革期を迎えている。特に、モビリティという領域においてクルマという存在が、人間が使う「道具」として進化すべきなのか、あるいは効率的な移動手段として変化していくべきなのか、という方向性を問われている。一方で人間の暮らしは多くの「道具」に囲まれており、それら道具のかたちというものが心の豊かさを左右する大きな要素にもなっている。またクルマは、都市などの人工的な環境だけではなく、自然のなかにも置かれるものである。前田は「クルマは自然の構成要素のひとつといえる。現代においては環境との親和性がいっそう問われている」とし、そのためには「自然から学ぶことが必要だ」と訴えた。

つづいて、自身もクルマという「道具」をつくるデザイナーとして、自然との共生をテーマにデザインを手がけてきた経験を紹介。コンセプトカー「RX-VISION」(2015年発表)では、人の手によるクラフトワークとデジタル技術を駆使した光のコントロールによって「景観の一部になったようなリフレクションの美しさ」を生み出した。「道具に生命を与えるという日本のものづくりの精神を大切にしたい」というのが前田のメッセージだ。

短期間で消費されることのないタイムレスなフォルムを生み出すことによって、自然環境との共存を実現できる。持続可能な環境の再構築というのは、社会や産業全体の大きな課題であると同時に、「身近な領域においては道具のかたちづくりにおける課題でもあると感じている」という前田。「形あるものすべてが地球というエコシステムの一部としての役割を果たすことが重要であり、マツダデザインとしてそのためにできることをこれからも追求していきたい」と語った。

From Mazda, Ikuo Maeda, Executive Fellow in charge of design and brand style spoke about Mazda's approach to design. The automotive

industry is currently undergoing the most significant period of transformation in its history of more than a hundred and several tens of years. In the topic of mobility, we are being asked whether cars should evolve as an "instrument" for us humans, or transform to become a more efficient means of mobility. On the other hand, human life is surrounded by numerous "instruments" and the form of these instruments is a major factor influencing our emotional richness. Furthermore, cars are not only placed in artificial environments such as cities, but also within nature. Maeda stated, "The car can be considered as one of the components of nature. These days, to be one with the environment is being questioned even more," adding that we need to learn from nature for this purpose.

He then introduced his own experience as a car designer, a designer of "instruments," in which he has been involved in designing cars with the theme of integration with nature. The RX-VISION concept car was presented in 2015 where he created "the beauty of reflections as if it were part of the landscape," through the hybrid of craftsmanship by hand and digital technology to control light. Maeda's message is "to cherish the spirit of Japanese craftsmanship that breathes life into tools."

He insisted that by creating timeless forms that will not be consumed in a short time, we can coexist with the natural environment and that rebuilding a sustainable environment is a major challenge for society and the industry as a whole, but is also a challenge for our everyday life to reshape our instruments. He then expressed the importance of all tangible objects in playing a role in Earth's ecosystem and said, "We as Mazda Design want to continue to pursue what we can do."



マツダ株式会社 エグゼクティブフェロー ブランドデザイン前田育男
Ikuo Maeda, Executive Fellow, Mazda Motor Corporation



PANASONIC CORPORATION

パナソニック株式会社

パナソニックのイノベーション・セッションからは、デザイン本部長の木村博光が登壇し、同社におけるデザインの取り組みについて説明した。パナソニックデザインの理念は、社会の価値観や規範が大きく変わるなか、製品やサービスのデザインを通じて、人々の生活の質の向上と持続可能な社会の実現すること。アクションワードとして掲げるのは「Make New □ (something)」である。例えば「Make New Life」であれば日用品や家電に求められる本質的な要素を再定義し、シェーバーやヘアドライヤーなどもコンパクトでジェンダーレス、サステナブルといった価値を提供する。掃除機や食洗機では、製品の機能性だけでなく、現代のライフスタイルまで含めた総合的なユーザー体験やサービスまで提案していることもポイントだ。近年、その領域は「Make New Solution」としてB to Bにも拡大し、ビジネスパートナーとの共創による公共空間や商業施設向けの空調・照明ソリューション、さらには都市環境や大きな社会課題の解決にまで広がっている。そして、そうした独自の取り組みとメリットを効果的に伝えていく「Make New Communication」では、UIやパッケージからSNSまで、顧客とのあらゆるタッチポイントをフル活用してリデザインを進めているという。

もうひとつ重要な活動として付け加えるのは、将来のビジョンデザインである。「Make New Future」として、デザイン部門が中心となって展開するさまざまな研究開発や実証実験を通して、中長期的な視点で企業経営における羅針盤の役割を担っている。「国内企業の位置づけが変化するにつれ、パナソニックの存在意義も進化している」と語る木村。「日本で他社に先駆けて設立されたインハウスデザイン組織として、これからクリエイティブな思考を大切にしながら暮らしのあらゆるシーンをデザインし、持続的な社会を実現する未来のスタンダードを創造していく」と締めくくった。

At Panasonic's Innovation Session, Hiromitsu Kimura, Director of the Design Division took the stage and explained the company's specific

activities on design. The philosophy of Panasonic Design is to improve the quality of people's lives and to realize a sustainable society through the design of products and services amidst the changes in social values and norms. Their motto, "Make New ____" is a key phrase for their designs. For example, "Make New Life" redefines the essential elements of our daily necessities and home appliances, providing values such as compactness, genderless, and sustainability in products like shavers and hair dryers. In the case of vacuum cleaners and dishwashers, they propose not only functionality but also comprehensive user experiences and services that encompass a modern lifestyle. Recently, Panasonic has expanded to "Make New Solution," reaching to B-to-B sectors as well, offering solutions for air conditioning and lighting in public spaces and commercial facilities through co-creation with various business partners, which then extends to tackling urban environmental and social issues. In "Make New Communication," they effectively communicate such unique approaches and benefits by redesigning the touchpoints their products have with customers, from UI to packaging to social media.

Another important activity for Panasonic Design is the visionary design for the future. Under "Make New Future," various research and development, and demonstration experiences are carried out by the Design Division to play the role as a compass for corporate management from a medium-to-long-term perspective. "As the position of Japanese companies changes, so will the significance of Panasonic's existence," said Kimura. "As an in-house design organization established ahead of other companies in Japan, we will continue to design all aspects of our everyday lives while valuing cre-

ative thinking and we will create future standards for a sustainable and wellbeing society," concluded Kimura.



パナソニック株式会社 デザイン本部長 木村博光
Hiromitsu Kimura, Director of the Design Division, Panasonic Corporation





ワールド・デザイン・キャピタル2026発表 World Design Capital® 2026 announcement

Day 2の締めくくりには、ワールド・デザイン・キャピタル(以下、WDC)2026の発表が行われた。WDCは「経済、社会、文化、環境の開発と発展にデザインを有効活用している」と認定できる都市を2年ごとに表彰しており、これまでにトリノ(2008年)、ソウル(2010年)、ヘルシンキ(2012年)、ケープタウン(2014年)、台北(2016年)、メキシコシティ(2018年)、リール・メトロポール(2020年)、バレンシア(2022年)、サンディエゴ & ティファナ(2024年)が選出、表彰された。

WDC2026では、デビッド・クスマより、ドイツのフランクフルト・ライン＝メイン大都市圏(以下、フランクフルト)の選出が発表され、式典ならびにフランクフルトの代表者によるスピーチが行われた。フランクフルトは「民主主義のためのデザイン～より良い生活のための環境を求めて」というテーマを掲げており、クスマはこのテーマに込められた想いを原動力に、より良い社会への変革にまい進することへの期待を言葉にした。

続いて、ヘッセン州経済省政務次官であるイエンス・ドイチェンドルフとフランクフルト副市長のステファニー・ヴーステが、フランクフルトの展望についてスピーチを行った。ドイチェンドルフは、横浜市を含む世界中の約60もの友好都市との連携強化を図りつつ、「度重なる戦火に見舞われた経験のあるフランクフルトだからこそ、再生への強い意志とともにデザインの力を用いて社会革新を強く推進できる」と強調。ヴーステは、「社会を支配するのではなく、

社会の変革をデザインする姿勢を持つこと」の重要性を主張し、「社会のさまざまな不平等を是正し、未来の世代により良い生活を提供したい」と抱負を述べた。

フランクフルトが、デザインを活用しどのような素晴らしい社会を実現させるのか。世界中が期待を込めて見守っている。

To conclude the International Design Conference on Day 2, the World Design Capital® (WDC) 2026 was announced. WDC is designated biennially to cities that are recognized for their "effective use of design to drive economic, social, cultural, and environmental development." Previous WDCs include Torino (2008), Seoul (2010), Helsinki (2012), Cape Town (2014), Taipei (2016), Mexico City (2018), Lille Metropole (2020), Valencia (2022), and a binational designation to San Diego and Tijuana (2024).

The WDC 2026 announcement was presented by David Kusuma, awarding the region of Frankfurt RheinMain, Germany, which was accepted by representatives of the region. The theme for their 2026 programme will be "Design for Democracy. Atmospheres for a better life," and Kusuma expressed enthusiasm for social transformation towards a better society,

fueled by the spirit of this theme.

Speeches regarding the city's prospects were then given by Jens Deutschendorf, State Secretary of the Hesse Ministry of Economic Affairs, Energy, Building, Housing and Transport, and Stefanie Wüst, Deputy Mayor of the City of Frankfurt. Deutschendorf emphasized the importance of their global hub, connected worldwide to 60 partner cities including Yokohama, stating, "When we refer to a significant tradition of social change through design in Frankfurt RheinMain region, we are very aware that this history has had its share of disruptions. It has repeatedly been shaped by political and religious conflicts by wars...but they demonstrate the will for renewal and the innovative power inherent in design in our region." Wüst stressed the importance of needing "a form of design that thrives on exchange and reflection that is marked by the intention to design rather than to subjugate." She articulated their ambitions, expressing, "Good design helps reduce inequality and promote social justice...and provide a better life for future generations."

The world eagerly anticipates the transformative potential of WDC Frankfurt RheinMain 2026 to achieve a remarkable society through good design.



ヘッセン州経済省政務次官
イエンス・ドイチェンドルフ
Jens Deutschendorf,
State Secretary of the
Hesse Ministry of
Economic Affairs,
Energy, Building,
Housing and Transport



フランクフルト副市長
ステファニー・ヴーステ
Stefanie Wüst,
Deputy Mayor of the
City of Frankfurt

カクテルパーティー@ビルボードライブ東京 Cocktail Party @ Billboard Live TOKYO



WDO 総会

WDO General Assembly

Day 3は六本木アカデミーヒルズで、WDO加盟メンバーによる総会を開催。事業報告・会計報告などをはじめ、進行中のプロジェクトについての報告・意見交換、さらにはいくつかのグループに分かれてテーマを定めたワークショップも行った。また、任期を終えたデビッド・クスマに代わって、WDO新会長にはトーマス・ガーヴィーを選出。日本からは太刀川英輔が新たな理事に選ばれた。

On Day 3, WDO Members gathered for the organization's General Assembly at Roppongi Academy Hills. The assembly reviews business and financial reports, discusses ongoing projects and votes on several items including the incoming Board of Directors for 2023-2025. Dr. Thomas Garvey, incoming WDO President thanked David Kusuma for his years of service and dedication to the organization as he completed his term of office. Eisuke Tachikawa was elected as the new Board Member from Japan.



WDO新会長に選出されたトーマス・ガーヴィー。
Dr. Thomas Garvey addresses General Assembly as President for the 2023-2025 term.





WDO世界デザイン会議東京2023 実行委員長 田中一雄
「デザインの力でこれからの社会の方向性を示す」

Kazuo Tanaka, Executive Committee Chairperson of WDA TOKYO 2023
“Finding a future direction by using the power of design”

WDO世界デザイン会議東京2023の実行委員長を務めた田中一雄氏に、会議終了後あらためて世界デザイン会議の成果や、今とこれからのデザインについて話を聞いた。

After the World Design Assembly™ (WDA), Kazuo Tanaka, Executive Committee Chairperson of WDA TOKYO 2023, talked about its outcomes and the current and future states of design.

KAZUO TANAKA

田中一雄

東京開催の経緯

—— 2023年の世界デザイン会議を東京で実施するに至った経緯について教えてください。

世界デザイン会議は、WDO 総会に付随するかたちで2年に一度開催されているイベントです。開催地の選定は、WDO 理事会で議論されます。2023年の開催地についてはスペインのアリカンテも候補に挙がっていましたが、現職WDO理事でもあった日本デザイン振興会の津村真紀子氏を旗振り役として、東京都が誘致に動き、晴れて東京に決定しました。

—— 開催地選定にあたって、日本のデザインのどのような点が評価されたのでしょうか。

日本のデザインはプロダクトデザインやグラフィックデザインの質の高さに加え、グッドデザイン賞をはじめとするデザインを評価する枠組みが世界的に高く評価されています。一方で、日本国内ではデザインが色や形など造形にまつわるものだという認識が未だ根強く、世界的な評価との間に大きなギャップがあると感じています。

テーマに込めた想い

—— WDO世界デザイン会議東京2023のメインテーマを「Design Beyond—あたらしい世界のためのデザイン」に決定した意図について教えてください。

近年、デザインという言葉は「造形を対象としたデザイン (small d)」という従来の概念を超え、「コト・シクミを含むデザイン (big D)」という意味を持つようになりました。問題解決や価値創造の視点を大局的に創出するという、デザインへの期待の広がりを「Design Beyond」という言葉に込めたのです。

—— メインテーマを構成する4つのサブテーマ (Humanity, Planet, Technology, Policy) が設定された経緯について教えてください。

新型コロナウイルス感染症の流行にともない、約3年もの空白期間に、ふたつの大きな変化が世界に生じました。それは、「Planet (地球) にまつわる、地球環境問題の危機的状況の進行」と「Technology (科学技術) にまつわる、AIの普及をはじめとするDX (デジタルトランスフォーメーション) の劇的な加速」です。差し迫るこれらの変化に対して、人間の生き方も変わっていかねばならないというなかで、このような社会とどのように向き合うべきなのかという包括的な課題を扱うべく「Humanity: 人間性」というキーワードが挙げられました。そして、これらの考え方をいかにして世の中に実装するか、創造的な物事の解決法を政策に取り込むのかという観点から、政府への期待も込めて「Policy: 政策」を4つ目のキーワードとしました。

デザイン活用の課題と可能性

—— 日本のデザイン界が今、直面している課題はどのようなものだとお考えになりますか。

前述の small d と big D の議論と関連しますが、日本では依然としてデザインを装飾や造形とだけとらえ、狭い認識に留まってしまう傾向があります。物事の本質を追求し複雑な課題を解決するためのアプローチとしてデザインを活用するという段階にはまだ到達できていません。

近年、企業は単純な利益の最大化を目指すだけでは立ち行かなくなってきました。さまざまなステークホルダーを考慮し持続的な発展に努めることが求められるなかで、長期的な視野を持つための意識形成を行う手段として、デザインが果たせる役割は大きいと思います。

今回のデザイン会議を経て、問題の共通認識は形成されたと思います。ただ、では具体的にどのようにアクションしていくのかが見えにくかったという反省もあります。これは、今後の日本のデザイン界

Background of WDA Tokyo

—— Please tell us how WDA 2023 was held in Tokyo.

The World Design Assembly™ (WDA) is a biennial event held in conjunction with the World Design Organization (WDO) General Assembly. The host city is determined by the WDO Board of Directors. Tokyo was chosen over the other candidate, Alicante in Spain, thanks to the efforts of the Tokyo Metropolitan Government, led by Makiko Tsumura of the Japan Institute of Design Promotion, who was also a WDO board member at that time.

—— What aspects of Japanese design were especially acclaimed in the selection?

The high quality of Japanese product and graphic design, as well as the framework for judging design, including the Good Design Award, are highly regarded worldwide. Meanwhile, within Japan, there is still a deep-rooted idea that design is about materialization, involving color and form, and I feel that there is a huge gap between this and the global notion.

Thoughts behind the theme

—— What was the intention in choosing "Design Beyond—Design for a New World" as the main theme of the WDA 2023?

In recent years, the meaning of the term "design" has been expanded from the conventional design of products (small "d") to the design of services and systems (big "D"). The theme "Design Beyond" encapsulates the expanding expectations for design to comprehensively create perspectives for solving problems and creating value.

—— How were the four sub-themes (Humanity, Planet, Technology, and Policy) that comprise the main theme determined?

During the approximately three years of pandemic-induced hiatus, the world experienced two major turning points: the advancement of the critical global environmental crisis on our "planet," and the dramatic acceleration of Digital Transformation (DX) including the growth of AI in "technology." Human lifestyles must change in response to these impending shifts, and the keyword "humanity" emerged to address the comprehensive issue of how we should deal with such a society. Then, partly in anticipation of government involvement, "policy" was chosen as the fourth keyword from the viewpoint of how we implement these ideas in society and how we incorporate creative solutions into policy.

Challenges and possibilities for design usage

—— What do you think are the current challenges in the Japanese design community?

This is related to the discussion I mentioned earlier about small "d" design and big "D" design and there is still a tendency in Japan to undervalue design by stereotyping it as aesthetic and formative. We have not yet reached the phase of utilizing design as an approach to examine the essence of things and solve complex issues.

In recent years, companies can no longer simply prioritize their profit and are required to bear various stakeholders in mind and strive for sustainable development. I think that

に課せられた課題であり、継続的な活動が必要だと考えています。

——— これからの社会を担うデザイナーには、どのようなスキルが必要になってくると考えますか。

意匠や造形のスキルはもちろんのこと、入り組んだ問題の真因を正確に捉え、解決へと導く能力も同様に重要です。造形能力と問題解決能力の両側面を高めることを促しつつも、長所の異なる一人ひとりのデザイナーが補完し合い、十分に能力を発揮できる環境をつくり上げることが重要です。

デザイナーは社会全体が進むべき方向性を示しつつ、人々に自身の想いや信念を訴えかけることでこそ、真の価値を発揮することができます。つまり、サービスや社会の仕組みそのものを考え、それを変革することも一種のデザインなのです。利益追求に留まらない、多様な価値が重要視されるようになった現代において、社会の、そしてさまざまなステークホルダーの意識形成に一役買うことをデザイナーに期待したいです。

——— 2023年のWDO総会では新たな理事として太刀川英輔氏が就任しました。

彼の就任によって、非常にアクティブかつ幅広い知見を備えたデザイン人材が日本にいることを、世界に向けてアピールすることができました。太刀川氏は社会課題へのデザイン活用に取り組んでおり、WDOの潮流にも合致しています。語学も堪能であり、理事として活躍されることを期待します。

また、今回、東京で世界デザイン会議を開催したところ、予想を上回る数の海外からの参加者があり、日本のデザインや東京という都市に対する高い関心を強く感じました。このように国際的な注目を浴びる中で、日本のデザイン人材がWDOの理事を務めることは、世界からの大きな期待があるということを示していると思います。このような国際イベントを日本で開催し、国際的なデザインコミュニティの中で日本のプレゼンスを示すことができたという点では、象徴的なイベントであったと思います。

——— 未来のデザイナーたちへメッセージをお願いします。

世の中が複雑化するなか物事の本質がどこにあるのかをしっかりと考えることが重要です。同時に、デザイナーとしての自身のスタンスと向き合い、立ち位置を常に考えながら、自分自身の価値観の土台をしっかりと築いていってほしいと思います。

そして、2023年に開かれた世界デザイン会議のレガシーを受け継ぎ、人と社会と地球に必要なデザインのあり方を考え、明日を切り拓いていくことを願っています。

design can play a significant role in building awareness to achieve a long-term perspective.

I believe this design assembly was successful in sharing problem recognition. However, I regret that it didn't go far enough to present clear and concrete actions. This is a task for the future Japanese design community that will require continued effort.

——— What skills do you think are required for designers of the future?

In addition to aesthetic and formative design skills, the ability to accurately identify the true causes of complex problems and lead to solutions is equally essential. It's important to nurture an environment where individual designers with different strengths can complement each other and fully exert their abilities while encouraging the development of both formative design and problem-solving skills.

Designers can demonstrate their true value by communicating their thoughts and views to people while pointing to a future direction for society as a whole. In other words, developing and innovating the very structure of services and society is also a kind of design. In these modern times, we place importance on diverse values that are not just for profit, and I hope that designers will play a role in building an awareness of society and various stakeholders.

——— Eisuke Tachikawa was newly elected as a board member in the WDO General Assembly 2023.

His appointment showcased to the world that Japan has a very active design professional with extensive knowledge. Mr. Tachikawa's commitment to utilizing design in addressing social issues is also in line with the WDO's current direction. He is also proficient in languages, and I look forward to his success as a board member.

The WDA in Tokyo had more attendees from overseas than we had expected, which I thought was a sign of strong interest in Japanese design and the city of Tokyo. With such international attention, I think that a Japanese design professional joining the WDO Board indicates high expectations from the world. Hosting this international event in Japan, it was an emblematic event that showed Japan's presence in the international design community.

——— What is your message to future designers?

In this increasingly complex world, it's important to contemplate what the essence of things is. At the same time, I hope that they reflect on their stance as a designer and build a solid foundation for their value perception while always keeping their position in mind.

I also hope that they will take over the legacy of the WDA 2023, and pioneer tomorrow by considering how design should be for people, society, and the planet.



アフタートークイベント After-talk event

2024年3月、東京・六本木の国際デザイン・リエゾンセンターにてWDO世界デザイン会議東京2023のアフタートークイベントが行われた。実行委員長の田中一雄および分科会のモデレーターを務めた5名の登壇者が会議を振り返り、「あたらしい世界のためのデザイン」のあり方について語り合った。

In March 2024, an after-talk event for World Design Assembly Tokyo 2023 was held at the International Design Liaison Center in Roppongi, Tokyo. Executive Committee Chairperson Kazuo Tanaka along with the five panelists who moderated the breakout sessions reflected on the conference, discussing "Design for a New World."



田中一雄
Kazuo Tanaka



水野大二郎
Daijiro Mizuno



スザンヌ・ムーニー
Suzanne Mooney



池田美奈子
Minako Ikeda



田川欣哉
Kinya Tagawa



齋藤精一
Seiichi Saito

4つの分科会で語られたこと

トークの冒頭、田中一雄はWDO世界デザイン会議東京2023の成果について、造形を中心とした従来のデザインではなく、現代の社会課題に対してデザインに何ができるのかを議論し、デザインの再認識ができたと説明した。そのうえで、会議で得られた視座を次世代につないでいくような提言やキーワードを見出したいと提案した。

つづいて4つの分科会のモデレーターが各セッションの内容を報告した。まず「Planet—環境問題ソリューションからデザインを考える」を担当した水野大二郎は、サーキュラーエコノミーにおいて物質を循環させるデザインの必要性についてはすでに登壇者の共通認識があったとし、議論の中心は個々の製品やサービスではなく、それを取り巻くシステム全体をリジェネラティブ(再生)にするデザインであったと振り返る。デザインストラテジストの太刀川英輔が提唱する「Adaptment」¹の概念をはじめ、生態系や生命システムそのものをデザインの対象とする動きも出てきていると説明した。

「Technology—DXからデザインを考える」のスザンヌ・ムーニーは、セッションでは主にAIについて語られたことを振り返り、ポジティブとネガティブの両面があるなかでAIを有効活用していくためには、研究開発とデザイン、市場のコラボレーションが重要だという点で合意したことを報告。一方、キュレーターでアクセシビリティ研究者の田中みゆきによる「障がい者とテクノロジーの関係」についての指摘を踏まえ、「(テクノロジーを)使わない」という選択肢も残すべきであると語った。また、そのような選択を個人に委ねるだけでなく社会全体の問題としてとらえるべきという意見も紹介した。

池田美奈子は「Humanity—新たな人間像からデザインを考える」について、「テクノロジーが進化しても人間性の根源は変わらず、脱人間中心主義といってもわれわれはやはり人間の視点で語るほかない」とし、それゆえに抽象度の高い“空中戦”の議論にならざるを得ない難しさがあったと打ち明けた。そのなかで示されたのは、地球の未来について考えるときには人間以外の生命体にも注意を払うべきである、という見方だ。また池田はギリシャ哲学の時代から言われる「愛と共感と創造性」に立ち返り、デザインの力で人々の共感を生み出していくことが大事だという結論に達したと述べた。

「Policy—デザイン政策のこれからを考える」を担当した田川欣哉からは、英国や台湾などの行政に携わるリーダーたちが自国・地域の政策デザインの事例を解説したこと、また行政組織に多くのデザイナーやテクノロジストが入り、近年それが加速している様子が紹介された。田川は「行政側も、現場やユーザーのリアリティを掴み、変化を起こしていくための“伴走者”としてデザインの価値を実感し始めている」と説明した。

最後に、今回の会議の基調講演および統括セッションのモデレーターを務めた齋藤精一は、基調講演のスピーカーたちとの会話に触れて、八百万の神やアニミズムの話が出たことが印象的であったと振り返る。「デザインの概念がどんどん拡張するなか、今回、日本という国でこの会議を開催した意味として、これからのデザインはよりローカライズされた視点でコ・クリエーションしていくという方向性を見出すことができたのではないかと所感を述べた。

Topics discussed in the breakout sessions

The outset of the talk began with Kazuo Tanaka discussing the outcomes of World Design Assembly Tokyo 2023. He explained how the participants were able to reevaluate the role of design through discussions on what design can do for contemporary social issues compared to conventional formative design. He further suggested finding propositions and keywords that could pass down the insights obtained through the assembly to the next generation.

Each of the moderators of the four breakout sessions subsequently reported on their sessions. Beginning with Daijiro Mizuno, who moderated the session on “Planet—Designing for Environmental Problem Solutions,” he reflected on the shared understanding among the panelists regarding the necessity of design to circulate materials in a circular economy. The main focus of the discussion was not on individual products or services, but on designing systems surrounding them to be regenerative. He also explained the emergence of a movement that considers ecosystems and life systems themselves as subjects of design, which includes the concept of “Adaptment”¹ proposed by design strategist Eisuke Tachikawa.

Reflecting on her session, “Technology—Designing Digital Transformation,” Suzanne Mooney noted that AI was the focal point of discussion. The panelists reached a consensus on the importance of collaboration among research and development, design, and the market to effectively utilize AI, while considering both its positive and negative aspects. Conversely, in response to the remarks made by curator and accessibility researcher Miyuki Tanaka regarding “the relationship between disabled people and technology,” Mooney emphasized the importance of retaining the option to “not use technology.” There were also opinions suggesting that such decisions should not solely be left to individuals but should be considered a societal issue.

Minako Ikeda presented on “Humanity—Designing from a New Perspective on Human Identity,” stating that “Despite technological advancements, the core essence of humanity remains unchanged. Even if we speak of post-anthropocentrism, the human perspective is inevitable.” She revealed the challenge of navigating the discussion, as it easily evolved into a highly abstract argument. The discussion however prompted a perspective that urges attention to life forms beyond humans in envisioning the future of the Earth. Drawing from principles of “love, compassion, and creativity,” dating back to Greek philosophy, Ikeda highlighted their conclusion on the importance of amplifying compassion through the transformative power of design.

Kinya Tagawa, overseeing the session on “Policy—Designing the Future of Design Policies,” elaborated on how leaders in administration in countries such as the UK and Taiwan had presented examples of policy design from their respective countries and regions. He also emphasized the growing trend of designers and technologists joining administrative organizations in recent years. Tagawa explained that “Even in administration, they are beginning to grasp the reality of their users and fields, realizing the value of design as ‘support runners’ in bringing about change.”

Lastly, Seiichi Saito, moderating the keynote and plenary sessions, reflected on conversations with keynote speak-





デザインに求められるのは臨機応変の対応力

これらの振り返りを踏まえてトークの後半では、WDO世界デザイン会議東京2023のメインテーマである「Design Beyond—あたらしい世界のためのデザイン」について各登壇者が意見を提示した。田中からの「世界が抱える問題は明らかなのに、なぜ解決が進まないのか」という問いに対して、水野は「例えば、北半球と南半球というロジックの異なる地域同士では相手に対する想像力が行き渡りにくい。つまり共感が届かないということが根深くある」と指摘。「共感を届けるには、問題を解決するために『これをすべきだ』という要件定義をやめ、一緒に取り組むなかで柔軟に対応していくデザインマインドセットが必要だ」と語った。池田も「登壇者のキャメロン・シンクレア(NPO「Architecture for Humanity」主宰)がフィジー島の人々の移住プロジェクトを紹介していたように、デザイナーも現場に入っ

て経験を共有しながら一緒に活動する努力はできる」と同調した。一方で齋藤が「デザイナーは魔法使いだ、万物の代弁者だといった見られ方は危険」と警鐘を鳴らすと、田川も「デザインですべてを統合できると考えるのはおそらく幻想」と続け、「人間中心や地球中心など、何かを中心に置かなければ“座りが悪い”というような議論からそろそろ脱却したい。しかし、デザインとしてどこまでを内部とし、どこから外部化するのかという議論は避けて通れない。外部とネットワーク化するなかでデザインを位置づけ、他分野と協力しながら解決方法を見つけていくことが大切では」と投げかけた。

水野は、海外の教育分野ではすでに“デザイン万能論”に対する反省が始まっているとして、イタリアのファッション芸術学校であるポリモダの修士課程では1年目の学生が畑を耕して原料の栽培から始めていると紹介。「自らも問題の一部として活動することで、デザイナーの役割をより効果的に果たしていくことができる」という意見に、齋藤も賛同。「成熟し飽和化した社会が膨大な問題を抱えるなか、デザインという活動はそれに対応する瞬発的な“筋肉”をどれだけ持っているのか。目の前に対して具体的なアクションを起こし続け、いつでも方向修正ができるようにしておきたい」と訴えた。

「スモールd」と「ビッグD」から「デザイン」へ

トークの最後には、田中からの「What is the problem?」「What to do next?」というふたつの問いに対し、登壇者がその答えをフリップ(紙)に書いて発表した。「What to do next?」に対して「change」と書いた田川は、「未来とは『変化の積分』であると思う。世の中に点在するチェンジメーカーたちとデザイナーが結託したときに生まれるインパクトをどんどん束にして可視化していくことが次のステップではないか」と説明。池田は地球規模まで視野を挙げ「自分(たち)はどう生き残るのか」という視点で考えれば、より実効性のあるソリューションが生まれるはずと語り、「環境やモノとの親近感、共感

ers, particularly one pertaining to Yaoyorozu no Kami (Eight Million Gods) and animism. He noted, “As the concept of design continues to expand, hosting this conference in Japan allowed us to find a path for future design, which gravitates towards co-creation with a more localized perspective.”

Adaptability to flexible response is key to design.

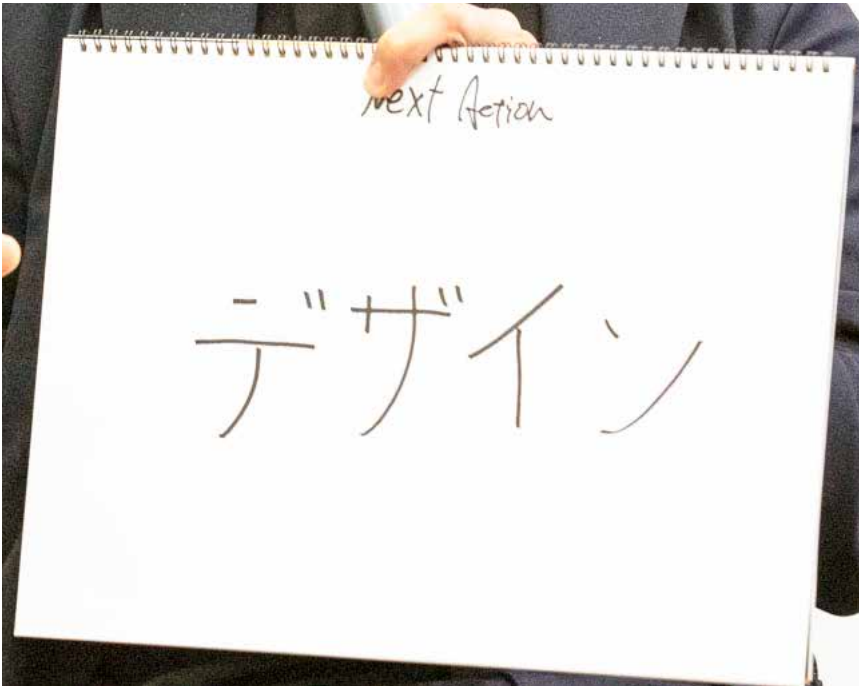
Elaborating on these reports, the latter part of the talk focused on each of the speakers presenting their views on the main theme of World Design Assembly Tokyo 2023, “Design Beyond—Design for a New World.” Addressing Tanaka’s question “Why do problems persist when global issues are clearly identifiable?,” Mizuno pointed out, “There is often a lack of imagination between regions with different logics such as the Northern and Southern Hemispheres. There is a persistent lack of empathy.” He further emphasized, “In order to deliver empathy, we need to let go of adhering to a rigid ‘must do’ type of mindset in resolving issues. We need a design mindset that responds flexibly through collaboration.” Ikeda further added in agreement, “Just as Cameron Sinclair (Founder of the NPO “Architecture for Humanity”) presented a relocation project for the people of Fuji, designers can make efforts in engaging directly with communities and sharing experiences by immersing themselves into the communities.”

On the other hand, Saito issued caution mentioning, “Seeing designers as wizards or advocates for everything, is a dangerous perception.” Tagawa continued, “It’s probably an illusion to think that design can integrate everything. I’d like to see us moving away from discussions that don’t ‘sit well’ unless it is centered around something, whether it is human-centered or earth-centered. But we cannot avoid drawing the line between how much can be internalized as design and what is externalized. I think it is important to position design within external networks and find solutions by collaborating with other fields of expertise.”

Mizuno noted that introspection on the “omnipotence of design” has already begun internationally in the education field. Taking the Italian fashion and art school, Polimoda, as an example, he showcased how their first-year master’s students start by cultivating the fields and growing their material. “By actively engaging as part of the issue, designers can fulfill their roles more effectively.” Saito concurred with this opinion, pleading further, “In a mature, saturated society facing vast problems, how much spontaneous ‘muscle’ does design have to respond? We want to always be ready to readjust the direction while continuing to take concrete actions to immediate issues before us.”

From “small d” and “Big D” to “DESIGN”

At the end of the talk, Tanaka posed two questions: “What is the problem?” and “What to do next?” Each speaker responded by jotting down their answers on a flipchart. In response to the question “What to do next?,” Tagawa wrote “change” and elaborated, “Future is the ‘integration of change.’ The next step is to visualize the impacts that locally emerge when changemakers collaborate with designers by bunching them throughout the globe.” Broadening the perspective to a global scale, Ikeda explained that if we considered from the view-



をつくり出すこと」と答えた。それに対してムーニーは「デザイナーにとって共感が大事だとされるなかで、実際の人間はそこまで“良い存在”ではないのでは」と疑問を呈し、「リスクもあるが、AIが人間とは違うところから新しい視点を与えてくれる可能性についても考えたい」という。例えばテクノロジーが介在することによって、デザイナーが現地で実際に体験・共感するよりもリアリティをもって現状を理解できるようになるかもしれないと説明した。

水野は「What is the problem?」に対して、狭義または広義のデザイン論が二分している状況を取り上げ、答えの出ない議論を続けるよりも「アクティビズムを推進したほうがいい」と断じる。齋藤もフリップに大きくカタカナで「デザイン」と書き、「スモールdやビッグDを区別して考えることはもう止めた方がいい。両者を含んだ『デザイン』として考えるべきだ。今本当に必要なのは日本なりの、これからの世代や産業のためになるアクションにほかならない」という。例えばNPO団体などが問題解決のために推進している活動についてプレゼンテーションし、それに対して企業や行政が協力を申し出たり、現場で実証してみようといった「具体的なアクション」につながる話し合いこそ、世界デザイン機構(WDO)や世界デザイン会議で行われるべきだと続けた。

デザインを狭義や広義で括るべきでないことに対して田川は「われわれがここアジアを拠点にデザイン活動をしながらか、スモールdやビッグDという議論に違和感を感じていること、そのどちらでもないカタカナの『デザイン』に改めて向き合いはじめたことに価値がある」という。それを受けて齋藤は「超高解像度で観察をし、問題を見つけ、それに対する何かしらの答えを共感とともに提示することがデザインの急務であることは間違いない。日本のデザインは世界で十分戦えるはず。小さくてもいいから各自が行動していくことが大事だ」とまとめた。

聴講者も含めて会場全体がますます熱気を帯びてきたところで田中が全体を総括し、今後について、今回出たキーワードを整理して具体的なアクションプランあるいはそれを推進する仕組みについて提言や報告をする機会を設けたいと展望を語り、アフタートークイベントを締めくくった。

point of “how will we survive?” we should create more practical solutions, and answered “Creating a sense of familiarity and empathy with the environment and objects.” Mooney in response questioned whether “Humans are inherently as ‘good’ as suggested, given the emphasis placed on empathy for designers.” She continued, “While there are risks, we should also consider the potential for AI to provide new perspectives different from humans,” and explained that the involvement of technology, for instance, might provide designers with an even more realistic understanding of the current situation than experiencing and empathizing firsthand on-site.

Mizuno, in turn, addressed “What is the problem” and mentioned the division between narrow and broad design theories. He asserted that instead of getting caught up in unresolved debates, “It is better to promote activism.” Saito also boldly wrote “DESIGN” in katakana (Japanese characters), arguing that “It’s time to stop differentiating between ‘small d’ and ‘Big D’ design. We should be thinking about “DESIGN” as a whole. What is truly needed now is nothing less than actions unique to Japan that will serve future generations and industries.” He referenced activities promoted by NPO organizations for problem-solving, stating that “specific actions,” such as seeking cooperation from corporations and the government, as well as practical demonstrations on-site, should be conducted within the frameworks of the World Design Organization (WDO) and World Design Assembly

Reflecting on the idea that design should not be limited to narrow or broad definitions, Tagawa stated, “While engaging in design activities here in Asia, I’ve noticed a sense of incongruity in discussions about small “d” and big “D” design. There is value in revisiting the term ‘DESIGN’ in katakana, which doesn’t fit into either category.” Saito concluded, “It’s undeniable that having razor-sharp observation to identify problems and responding to them with empathy are urgent tasks in design. Japanese design should be fully capable of competing on a global scale. It is imperative for individuals to take action, no matter how small.”

As the venue brimmed with enthusiasm, Tanaka summarized with a hopeful vision for the future. He outlined the opportunity to propose and report on specific action plans and structures for promoting them based on the compiled keywords from this after-talk.

1 「Adaptation(適応)」と「Development(開発)」をかけた造語。
A portmanteau word of “Adaptation” and “Development.”

WDO世界デザイン会議東京2023 議事総括

実行委員長 田中一雄

World Design Assembly Tokyo 2023 Summary of Proceedings

Kazuo Tanaka, Executive Committee Chairperson

3年余りに及んだコロナ禍を経て、日本で34年ぶりの開催となった「WDO世界デザイン会議東京2023」は、極めて社会の変化を大きく映すものとなった。現在、地球温暖化にともなう気候変動はいよいよ顕著なものとなり、その克服への道は大変困難となりつつある。一方、コロナ禍で劇的に進行した社会のデジタル化は、私たちの生活を根底から変え、急速に普及するAIとその先にあるAGI社会は、人間の存在価値をも問い直すものとなった。

こうした状況にあって、既にデザインは文化・芸術「のみ」に立脚するもの(美と感動の創造)ではなく、また単に経済・産業に資するもの「だけ」(イノベーションとソリューションによるビジネス開発)ともいえなくなっている。今日のデザインは、社会・環境の課題(SDGsとヒューマニズム)に向き合い、より良い明日を拓くことを目指している。本会議においては、このような認識のうえに世界の叡智を集めて開催された。それゆえに、従来のデザイン概念では捉えにくい会議となったことも事実である。私たちは、この難解な課題を前にして、「Design Beyond」のテーマのもと、「デザインに何ができるのか」を考えつけた。

以下に示すのは、本会議において語られた重要な課題と視点を示すものである。21世紀中庸に向かおうとするなか、新たなデザインの役割を考える糧となれば幸いである。

The World Design Assembly Tokyo 2023, held after over three years of the coronavirus pandemic and hosted by Japan for the first time in 34 years, broadly reflected an extraordinary societal transformation. With climate change linked to global warming now more apparent than ever, the path to recovery is proving increasingly arduous. Meanwhile, our lives have seen radical transformation with the drastic advance of a digitized society due to the pandemic, and the dramatic proliferation of AI and an ever further AGI society, have also made us reexamine the value of human existence.

Given this reality, design can no longer be considered as only founded in culture and art (creating aesthetics and emotion) or focused solely on being conducive to economy and industry (business development by means of innovation and solutions). Design today seeks to address social and environmental issues (SDGs and Humanism) and lay the foundations for a better tomorrow. This assembly gathered wisdom from around the globe while conscious of these facts. Consequently, it is also the case that the conference was hard to capture using conventional design notions. In the face of this formidable undertaking, guided by the theme "Design Beyond," we continually asked, "What can design do?"

Hereafter is a description of the principal issues and perspectives discussed during the assembly. With the middle of the 21st century approaching, we hope to offer food for thought on design's new role.

Planet

今日の課題

「なぜ、私たちは変わることができないのか」

SDGsの視点を見るまでもなく、多様な社会課題は広く認識されている。特に地球環境問題への指摘は、半世紀以上も前から叫ばれつづけてきた。それにもかかわらず、なぜ私たちは変わることができないのか。それは、「危機」を真にリアルなものとして認識できない、あるいは認識しようとしていない人々があまりに多く、それを先送りしてきたからである。

明日への視点

1. 「共感の形成」

他者の立場に立って考えることは、デザインの大きな力である。あるいは、他者に共感を形成し意識変革を図ることもデザインの能力だ。環境問題の解決のためには、多様な立場の人々や、あらゆる生命に対する共感を形成していくことが必要だ。そこには、アニミズム的視点も含まれている。

2. 「社会システム変革」

20世紀につくられた社会システムは変革の必要性に迫られている。サーキュラーエコノミーのように、より大きなシグミのデザインへの転換は、再生可能な未来へとつながる。デザインの持つ創造性は、その社会実装に役立つに違いない。

3. 「新たな制度・技術の開発」

環境負荷への適合と低減のために、新たな制度や技術の開発は欠かせない。デザインの持つ発想力は、その向かうべきビジョンを示すことができるはずだ。

The Problem Today:

“Why can't we change?”

Even without considering the SDGs perspective, a variety of social challenges have been widely acknowledged. The alarm on global environmental issues in particular has been sounded for over half a century. Even so, why can't we seem to change? This is because too many people have been incapable or unwilling to recognize this crisis as a true reality, postponing any progress.

Looking to Tomorrow

1. Empathy

The great strength of design is being able to think from another's perspective. Having empathy with others and changing mindsets is also one of design's abilities. To solve environmental problems, it is important to empathize with people from all walks of life, and with all life forms, in order to overcome our environmental problems. This also includes taking an animistic view.

2. Systemic design / Circular economy

The need for a transformation of the 20th-century social structure is pressing. As in the case of a circular economy, transitioning to a design of greater structure will usher in a renewable future. The creativity embedded in design must be useful in its social application.

3. Adaptation / Mitigation

Developing new systems and technologies able to adapt to and mitigate environmental stresses is vital. Design's conceptual power should be capable of providing a vision to be followed.

Technology

今日の課題

「AGI社会において人間の役割はどこへいくのか」

汎用AIが普及した社会における人間の役割が問われている。あらゆる仕事がAIによって代替されていくとき、人間は何を成し得るのか。AGI (Artificial General Intelligence; 汎用人工知能) は人間の創造を超えるのか。

明日への視点

1. 「道具としての技術」

技術が人を置き去りにせず、より良く生きるための道具として技術を選択する必要がある。人間の創造性を技術が奪うのではなく、人間の根源的な創造性に基づき技術を活用することによって、生活を拡大させていくことは可能だ。ここにデザインの発想力は大きい役立つはずだ。

2. 「倫理観」

AIやさまざまな科学技術を生活に取り込むとき、人類が再び過ちを犯さないために、何をどう用いるのかという倫理観こそが重要だ。デザインには、本質を見極める力があり、何をどう使うのかという選択が可能だろう。

The Problem Today:

“What will the human role become in an AGI society?”

The part that humans would play in a society where general-purpose AI is the norm is being called into question. When all jobs have been substituted by AI, what can humankind achieve? Will AGI exceed human creation?

Looking to Tomorrow

1. AI as a tool

It is essential to select technology that can become tools enabling improved living, and not leave people behind. Instead of allowing technology to rob human creativity, it has the potential to enhance our lives if we use technologies grounded in our inherent human creativity. This is where the inventiveness of design can have a considerable impact.

2. Ethics / Choice

When integrating AI and many other scientific technologies into daily life, it is important to consider the ethics of what and how they are utilized to prevent humanity from erring again. Design is capable of identifying the essence of things, so it can possibly help choose what and how technology can be used.

Humanity

今日の課題

「人間中心主義の限界」「人間の本来性と何か」

時代の大変革点にあって、私たち人類は何処へいくのだろうか。人間性の問題は、地球環境から科学技術までのあらゆる社会変化に大きく影響を受け続けている。ひとつ明確なことは欧州的な人間を頂点とする価値観の終焉だろう。そのうえで人々が「より良く生きる」とは何なのかを今一度考える必要がある。

明日への視点

1. 「新しい人間主義・必要とされる意識の変化」

人間が、人間以外の生命体を意識し、そのうえで再び人間のあり方を考える必要がある。それはアニミズムを意識として取り込みつつ、ともに未来を考える集団的な人間の姿かも知れない。デザインはそうしたあり方を、宇宙船地球号の乗員としてリフレーミングしていく力を持つ。人類は、人類単独で存在していないということを認識する必要がある。

2. 「変わらぬ人間性・忘れてはならない原点の見直し」

一方で、300年後の未来がやってきたとしても、生命体としての人間の本来性は変わらないだろう。それは「愛と共感と創造性に基づく人間の姿」だ。ティム・インゴルドによれば、「未来は単に解決すべき課題ではなく、人間らしく生きるための人生こそが未来」なのである。改めてデザインは人間を考えることだといいたい。

The Problem Today:

The limitations of anthropocentrism.

“What is human nature?”

In what direction will us human race move at this major turning point in time? The problem of human nature is that it keeps being greatly affected by all sorts of social changes ranging from the global environment to science and technology. One thing is clear—the European value system of putting man at the top has met its demise. Beyond this, people have to consider anew what “living better” truly is.

Looking to Tomorrow

1. New human: A change of consciousness is required

There is a need for humankind to reconsider the human condition on top of gaining awareness of other non-human living entities. This might come in the form of the collective human embracing animism as its consciousness while considering the future together. Design has the potential to reimagine our way of being as the crew of the spaceship Earth. It is vital to acknowledge that human beings do not exist on their own.

2. Human nature: Reconsidering the origin that must not be forgotten

At the same time, even if the future 300 years from now arrives, the fundamental nature of human beings as an organism will most likely not have changed—rooted in love, empathy, and creativity. In the words of Tim Ingold, “The future is not simply a problem to be solved; the future is the life we live as human beings.” He wants to remind us once again that design is about considering people.

Policy

今日の課題

「日本と世界のギャップ」

会議において、英国政府で3,000人のデザイナーが勤務しているということに、大きな驚きの声があがった。しかし、日本における「政策デザイン」へのデザイナーの導入は、緒に就いたばかりである。人間目線に立った市民との共創関係が待たれるところである。

明日への視点

1. 「社会のチェンジメーカーとのコラボレーション」

社会の大きな変化を受け止め、デザインの力によって新しい社会を創っていくためには、国内外の多様なチェンジメーカーとコラボレーションすることによって、ポリシーデザインを進める必要がある。

2. 「行政の意識改革」

残念ながら、これまでの行政におけるデザインの大方の認識は「意匠(外観)」に留まってきた。こうした意識の変革を進めていく必要がある。

The Problem Today:

The gap between Japan and the world

During the assembly, many voiced their surprise at the fact that 3,000 designers work for the British government. In contrast, Japan has only recently started integrating designers into policy design. A collaborative relationship with citizens and their human perspectives has been long-awaited.

Looking to Tomorrow

1. Co-creation with social change-makers

For the sake of adapting to great societal change and building a new society with the power of design, it is imperative to pursue policy design through co-creation with various change-makers locally and internationally.

2. A Mindset for change

Regrettably, up until now, design has been mostly perceived by the government as restricted to appearance only. It is important to push for a mindset shift in this regard.

今日の課題

「デザインに対する20世紀的認識」包括課題として

今回の「WDO 世界デザイン会議東京2023」の価値とは、明日からできるアクションプランをつくるということよりも、社会全体の課題を包括的に検証したうえで、「次なるデザインが取り組むべき視点」を明確化したというべきであろう。その意味では、ある程度既知の課題の再録となったことは否めない。しかし、デザインを巡る社会認識の隔たりは大きく、行政や経済界においては未だ20世紀的な認識に留まっていると言わざるを得ない。また、少なからぬデザイナーがそうした社会認識のもとにデザイン業務に従事していることも事実だ。私たちは今、この会議において語られた幾多の気づきに基づいて、明日のデザインを創っていく場に立っている。

明日への視点

1. 「人間中心主義から汎地球主義へ」

今回の会議において、ルネッサンス以来の人間中心主義の限界がしばしば指摘された。そしてあらゆる生命や人々への眼差しが重視され、アニミズム的な価値観がフォーカスされた。これは、いわゆるヒューマンセンタードデザインとは次元の異なる本質的なデザインへの視座であり、これからの人類に求められる価値観だ。

2. 「分断から共感へ」

地球の南北、多様な国家や民族、都市とローカル、マジョリティとマイノリティ、あらゆる場面での分断に対して、デザインは共感力を持って考えていくことが大切だと再認識された。

3. 「DESIGN & design からデザインへ」

日本のグッドデザイン賞に象徴される今日のデザインは、広義 (DESIGN)・狭義 (design) といった定義を超え、モノからコトへのすべてを包括した認識に立っている。これは、日本型デザインの姿とも言え、これからのありかたを示している。これは「社会・環境」に立脚した姿だ。今後、こうしたデザインを社会に定着していくために、多様な組織と連携し具体的な推進体を考えていくことも必要だろう。

ただし、冒頭で述べた「文化・芸術」に立脚したデザインや、「経済・産業」に資するデザインを忘れてはならないことを付け加えておきたい。

4. 「そして CHANGE へ」

今デザインは大きく変わりつつある。そのとき、本質的な価値観に基づき、新たなルールや規範を生み出していく必要があるだろう。それは多様なものへの共感と、人間としての倫理観に基づき、新たな社会システムを創り、最先端の科学技術を活用し、人々の意識を形成していくものに違いない。

The Problem Today:

The 20th-century perceptions of design as an overarching issue

The value of the World Design Assembly Tokyo 2023 lies less in developing a plan of action to be taken tomorrow and more in articulating the “perspectives that coming design practices should achieve” following a thorough investigation of society’s challenges as a whole. In this respect, it is indisputable that, to a certain extent, this includes restating already well-known problems. Yet, there is a big disparity in the social perception surrounding design, and it cannot be avoided to say that the governmental and corporate worlds are still stuck in 20th-century ideals. It is also the case that more than a few designers are working in the design business under these social preconceptions. We are now in a position where we can make the designs of tomorrow grounded in the many diverse findings shared at this conference.

Looking to Tomorrow

1. From human-centered to Earth-centered

The restrictions of anthropocentrism continuing from the Renaissance were often noted at the assembly. Looking towards all life and people was stressed, as was a focus on an animistic value system. This is the outlook of a truly natural design, with a different point of reference to so-called human-centered design, and it is these values that humanity will need from now on.

2. From division to empathy

The importance of designing with empathy when confronted with the divisions between the North and South, between various nations and ethnic groups, urban and local, majorities and minorities, and in any situation was reaffirmed.

3. Moving away from “DESIGN & design”

Design of today, as represented by Japan’s “Good Design Award,” surpasses ‘DESIGN’ (in the broad sense) and ‘design’ (in the narrow sense), embracing every part of design, from products to services. This can also be considered a manifestation of Japanese design—grounded in society and environment—and hints at the way forward. Cooperating with a diverse array of organizations in the future will be essential in establishing a tangible driving force to advance this kind of design and make it firmly rooted in society.

However, I should add that we must not as a result start overlooking design based on culture and art or design that adds to economy and industry, as stated in the beginning.

4. And so, towards change

Design is currently continuously experiencing significant transformation. Hence, it is necessary to form new rules and standards backed by core values. These should no doubt be founded on empathy for diverse things and human ethics to produce new social structures, implement leading-edge science and technology, and mold people’s thinking.

イベント

「Design Beyond あたらしい世界のためのデザイン」

Pre-Event

Design Beyond: Design for a New World



WDO世界デザイン会議東京2023のプレイベントとして、2023年6月16日(金)から7月30日(日)まで、東京ミッドタウン・デザインハブ(六本木)において企画展「Design Beyond あたらしい世界のためのデザイン」が開催された。

展示内容は、会議の全体テーマである「Design Beyond」と、分科会における4つのテーマ「Humanity」「Planet」「Technology」「Policy」を掘り下げるもの。会議の国内協賛企業8社のデザイン部門と、セッションに登壇を予定していた9名および3つの関連団体が、それぞれのテーマに関連するデザインの取り組み事例を紹介した。

The exhibition Design Beyond: Design for a New World was held at the Tokyo Midtown Tower Design Hub (Roppongi) Fri. June 16–Sun. July 30, 2023, as a pre-event of the wdo World Design Assembly Tokyo 2023.

The exhibit explored “Design Beyond,” the assembly’s overall theme, as well as the four breakout session themes of “Humanity,” “Planet,” “Technology,” and “Policy.” The design divisions of the conference’s eight domestic sponsors, together with the nine professionals and three affiliated organizations planning to present at the sessions, introduced case studies of design activities related to their respective themes.

関連展示・イベント

Related Exhibitions and Events

WDO世界デザイン会議東京2023の会期やその前後において、デザインに関連したさまざまなトークやワークショップ、展覧会などのイベントが国内各地で開催された。会議の会場のひとつである千葉大学 墨田サテライトキャンパスでは企業や自治体、デザイン団体などによる展示が行われたほか、石川県金沢市を周るツアーやカンファレンス、子どもを対象にしたワークショップなどが実施された。これらのイベントは、世界デザイン会議でのプレゼンテーションやディスカッションとの相互連携によって、デザインの裾野を広げ、より多くの人々の興味や関心、参画を促す試みとなった。

パートナー企業展示

- FUTURE LIFE FACTORY by Panasonic Design (パナソニック株式会社)
- 消えずの火—1000年先の平和と希望の未来を願って (マツダ株式会社)
- デザインの力を信じる (三菱電機株式会社)
- もしも江戸にピアノがあったなら—江戸の洋琴屋 (ヤマハ株式会社)
- 道具の再野生化—機能から現象へ (ヤマハ株式会社)
- 人生の伴侶—その所作と造形の探求プロセス (ヤマハ発動機株式会社)

ローカルパートナー展示

- すみだモダン展示・実演&販売 (墨田区、すみだ地域ブランド推進協議会)
- あそび大学 (特定非営利活動法人 ChanceForAll、一般社団法人 SSK、Seki Design Lab.、千葉大学環境デザイン研究室)

コラボレーションパートナー展示

- デザインを、一人ひとりの力に (公益財団法人日本デザイン振興会)
- What's Japan Design? (一般社団法人デザインシップ、日本デザイン団体協議会)
- 新たなデザイントレンドの担い手たち (台湾デザイン研究院 ゴールデン・ピン・コンセプト・デザイン賞)

※上記3展示の会場は千葉大学 墨田サテライトキャンパス、会期は10月27日～29日。

関連イベント

- GOOD DESIGN EXHIBITION 2023 (主催/公益財団法人日本デザイン振興会 グッドデザイン賞事務局 会場/東京ミッドタウン 会期:10月25日～29日)
- 人新世のデザイン 連続トーク&展覧会 (主催:公益財団法人日本デザイン振興会 会場:GOOD DESIGN Marunouchi 会期:10月24日～29日)
- FUTURE LIFE FACTORY by Panasonic Design プレゼンテーション&デモ (主催:パナソニック株式会社 会場:東京ミッドタウン 開催日:10月28日)
- 都市と commons を考える映画上映&トーク (共催:公益財団法人日本デザイン振興会、EAU 会場:千葉大学 墨田サテライトキャンパス 開催日:10月28日)
- すみだ・クリエイターズ・ワークショップ (主催:世界デザイン会議東京2023 運営事務局 会場:千葉大学 墨田サテライトキャンパス 開催日:10月28日～29日)

Many design-related events including talks, workshops, and exhibitions were hosted in various regions across Japan leading up to and continuing after the World Design Assembly Tokyo 2023. Chiba University Sumida Satellite Campus was used as one of the assembly venues, and featured exhibitions by businesses, local government, and design entities. Other events like workshops for children, a tour of Kanazawa City, Ishikawa Prefecture, and conferences were held among others. These events served as a trial to expand design's footprint and stimulate more interest and engagement by being interwoven with the World Design Assembly presentations and discussions.

Partner Company Exhibitions

- FUTURE LIFE FACTORY by Panasonic Design (Panasonic Corporation)
- The Eternal Flame—Wishing for a future 1,000 years of peace and hope (MAZDA MOTOR CORPORATION)
- Believe in the Power of Design (Mitsubishi Electric Corporation)
- If There Were Pianos in the Edo Era (YAMAHA CORPORATION)
- Rewilding Tools—From Function to Phenomenon (YAMAHA CORPORATION)
- A Lifetime Companion—The Explorative Process Behind Its Behavior and Form (Yamaha Motor Co., Ltd.)

Local Partner Exhibitions

- Sumida Modern Exhibition, Demonstration & Sales (Sumida City, Sumida Regional Brand Promotion Council)
- Playing University (NPO ChanceForAll, SSK, Seki Design Lab, and Chiba University Environmental Design Research Lab.)

Collaboration Partner Exhibitions

- Empowering Everyone with Design (Japan Institute of Design Promotion)
- What's Japan Design? (Designship, Inc., JAPAN DESIGN ORGANIZATIONS AS ONE)
- Leaders of Emerging Design Trends (Taiwan Design Research Institute)

*The above three events were held at Sumida Satellite Campus, Chiba University from October 27–29.

Related Events

- GOOD DESIGN EXHIBITION 2023 (Organizer: GOOD DESIGN AWARD Office, Japan Institute of Design Promotion; Venue: Tokyo Midtown; Date: October 25–29)
- Design for Anthropocene—A Series of Talks and Exhibitions (Organizer: Japan Institute of Design Promotion; Venue: GOOD DESIGN Marunouchi; Date: October 24–29)
- FUTURE LIFE FACTORY by Panasonic Design, Presentation & Demonstration (Organizer: Panasonic Corporation; Venue: Tokyo Midtown; Date: October 28)
- Urban and Commons Film Screening & Talk (Co-organizers: Japan Institute of Design Promotion, EAU Ltd.; Venue: Design Research



- すみだモダン・ワークショップ (主催:世界デザイン会議東京2023 運営事務局 会場:千葉大学 墨田サテライトキャンパス 開催日:10月28日~29日)
- あそび大学ってなに? 夏のあそび大学「こどもの国」大報告会 & あそび大学見学ツアー (主催:世界デザイン会議東京2023 運営事務局 会場:千葉大学 墨田サテライトキャンパス 開催日:10月29日)
- トーク「未来を紡ぐデザイン—展示、デジタルアーカイブ、メディアの交差点」(主催:一般社団法人デザインシップ 会場:千葉大学 墨田サテライトキャンパス 開催日:10月29日)
- トーク「デザインリーダーシップ—ビジネスとデザインをつなぐ by Designship Do」(主催:一般社団法人デザインシップ 会場:千葉大学 墨田サテライトキャンパス 開催日:10月29日)
- サービスアイデア創出デザインワークショップ by Designship Do (主催:一般社団法人デザインシップ 会場:千葉大学 墨田サテライトキャンパス 開催日:10月29日)

- Institute, Chiba University; Date: October 28)
- SUMIDA Creators Workshop (Organizer: World Design Assembly Tokyo 2023 Committee; Venue: Design Research Institute, Chiba University; Date: October 28–29)
- SUMIDA MODERN Workshop (Organizer: World Design Assembly Tokyo 2023 Committee; Venue: Design Research Institute, Chiba University; Date: October 28–29)
- What is ASOBI-DAIGAKU (Playing University)? Debriefing Session on the Summer ASOBI-DAIGAKU “Kodomo no Kuni” (Nation of Kids) & Visiting Tour (Organizer: World Design Assembly Tokyo 2023 Committee; Venue: Design Research Institute, Chiba University; Date: October 29)
- Talk: “Design to Weave the Future—Intersection of Exhibition, Digital Archive and Media” (Organizer: Designship, Inc.; Venue: Design Research Institute, Chiba University; Date: October 29)
- Talk: “Design Leadership: Connecting Businesses and Design” by Designship Do (Organizer: Designship, Inc.; Venue: Design Research Institute, Chiba University; Date: October 29)
- Service Idea Creation Design Workshop by Designship Do (Organizer: Designship, Inc.; Venue: Design Research Institute, Chiba University; Date: October 29)

公認プログラム

- トーク「2023→2050 デジタル変革と未来のデザイン—グローバルスタンダードとデザイナーの生き抜く道筋を探る」(共催:一般社団法人デザインシップ、公益財団法人日本デザイン振興会 会場:東京ミッドタウン・デザインハブ 開催日:7月29日)
- 展覧会「関係から考えるデザイン—システムミックデザインとは?」(共催: Design Rethinkers、多摩美術大学 TUB 会場:多摩美術大学 TUB 会期:10月15日~29日)
- カンファレンス「往来 | correspondence」(主催:ユネスコ・デザイン都市推進委員会 会場:WeWork 丸の内北口 開催日:10月26日)
- JIDA DESIGN CROSSTALK 2023「Designing beyond Mobility—モビリティデザイン、その先へ」(共催:公益社団法人日本インダストリアルデザイン協会、株式会社アクシス 会場:アクシスギャラリー 開催日:10月30日)
- 日本の伝統とモダンデザインの系譜を知る ユネスコ創造都市金沢ツアー (主催:認定NPO法人趣都金澤 会場:石川県金沢市 開催日:10月30日~31日)

Authorized Programs

- Talk: “2023→2050: Digital Transformation and Future Design— Investigating Global Standards and the Survival of Designers” (Co-organizers: Designship Do, Japan Institute of Design Promotion; Venue: Tokyo Midtown Design Hub; Date: July 29)
- Exhibition: “Systemic Design—A relational approach to complex issues” (Co-organizers: Designship Rethinkers, Tama Art University Bureau; Venue: Tama Art University Bureau; Date: October 15–29)
- Conference: “Correspondence” (Organizer: UNESCO Design City Promotion Committee; Venue: WeWork Marunouchi North Exit; Date: October 26)
- JIDA DESIGN CROSSTALK 2023 “Designing beyond Mobility” (Co-organizers: Japan Industrial Design Association, AXIS Inc.; Venue: AXIS Gallery; Date: October 30)
- Learn about Japanese traditions and the lineage of MODERN DESIGN UNESCO Creative City Kanazawa Tour (Organizer: Authorized NPO Syuto Kanazawa; Venue: Kanazawa City, Ishikawa Prefecture; Date: October 30–31)

エクスカーション

Excursions

WDO 世界デザイン会議東京2023の会期中に、海外からの参加者向けに企画された東京観光ツアー。公益財団法人東京観光財団協力のもと、各回40名を上限に、英語ガイドの伴う無料のツアーが1日1回ずつ開催された。ツアーの内容はそれぞれ異なり、10月27日は「東京スカイツリー & ソラマチショッピング」、28日は「浅草 & 隅田川クルージング」、29日は「明治神宮 & 原宿巡り」というもの。東京スカイツリー開業とともにオープンし300以上のショップが集まる「東京ソラマチ」や、伝統的な工芸や和菓子店が残る浅草の街並み、都市の真ん中に構える美しい自然と境内など、会議の各会場に紐づくかたちで、東京の魅力を伝える企画となった。

Sightseeing tours of Tokyo were arranged for international attendees during the course of the World Design Assembly Tokyo 2023. With the assistance of the Tokyo Convention and Visitors Bureau, complimentary tours with a 40-person capacity per session and guided by English-speaking personnel were held once every day. Each tour focused on different areas: the TOKYO SKYTREE & Solamachi Shopping Tour (Oct 27), the Asakusa & Tokyo River Cruise Tour (Oct 28), and the Meiji Jingu Shrine & Harajuku Tour (Oct 29). Tokyo Solamachi, a collection of over 300 stores that opened together with Tokyo Skytree; the townscape of Asakusa, where traditional crafts and Japanese confectionary stores still thrive; and the lovely temple premises surrounded by nature located at the heart of the city, all played a part in sharing Tokyo's appeal while relating to each of the conference venues.



来場者アンケート

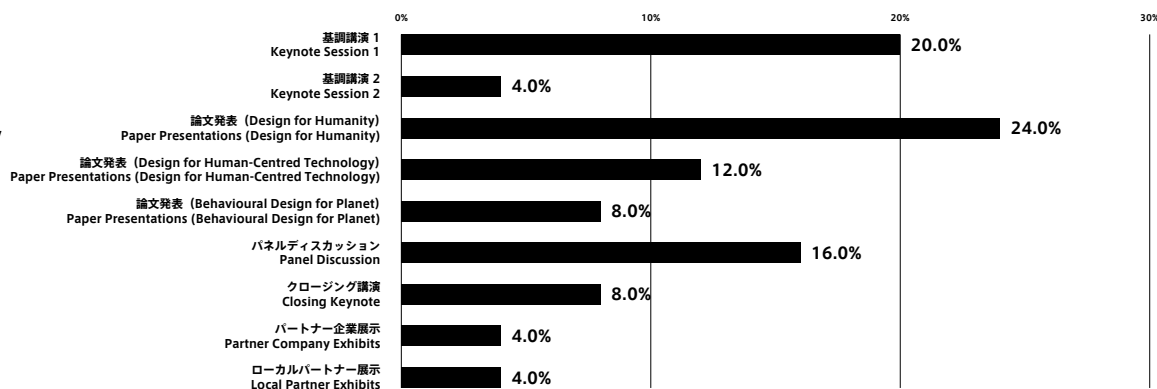
Survey for Attendees

※複数回答可
*Multiple answers allowed

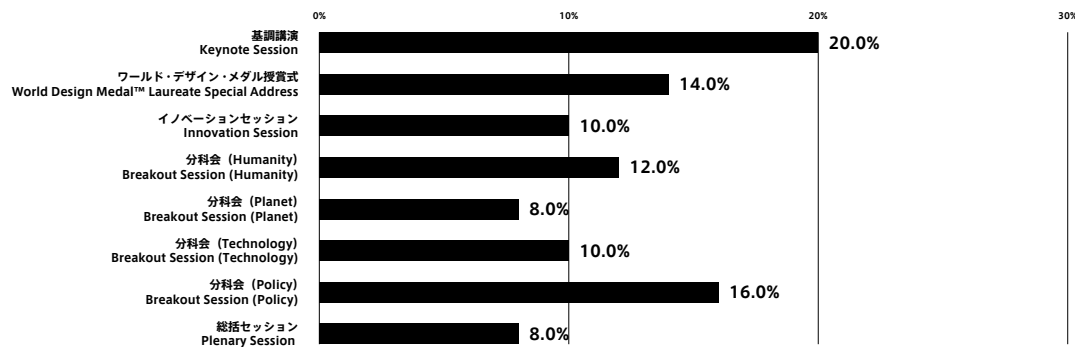
来場の目的 Reason of Attendance



Day 1で最も よかったコンテンツ What did you most enjoy about Day 1?



Day 2で最も よかったコンテンツ What did you most enjoy about Day 2?



コメント Comments

世界の動向を見据えながら組み立てたテーマはまさに日本のデザインのカナ。 (日本、70代)

The themes devised with a global outlook truly showcase the power of Japanese design. (Japan, 70s)

政策としてデザインの重要性を認知し、各国の取り組みの温度感や目指す方向性など知ることができました。 (日本、50代)

I was able to recognize the importance of design as a policy, and gained insights into different efforts and directions pursued by various countries. (Japan, 50s)

時計仕掛けのようにイベントを運営した現場のチームに賞賛を送りたい! (インド、40代)

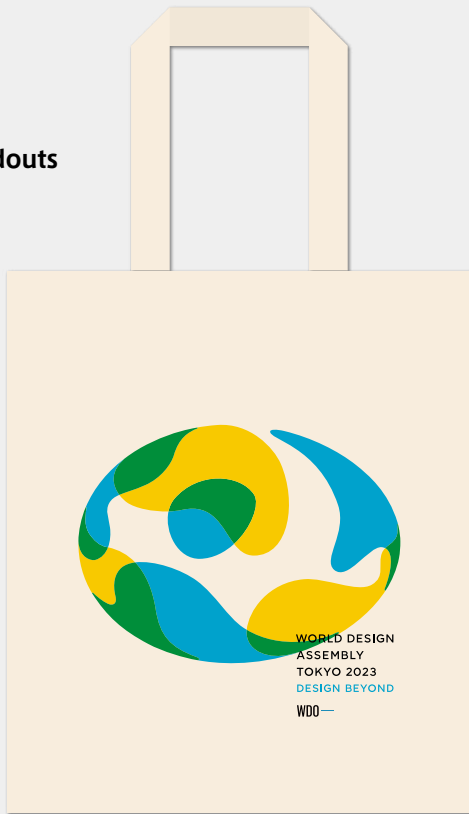
Big thank you to the teams who handled pre-event requirements and kudos to the team on ground for running the event like clockwork. (India, 40s)

今回のテーマは差し迫った重要なものであり、研究者たちがデザインコミュニティに対処し、方向性を提示する必要がある。(香港、50代)

The topic is imminent and important that requires research scholars to address and offer directions for design research community. (Hong Kong, 50s)

制作物 Productions

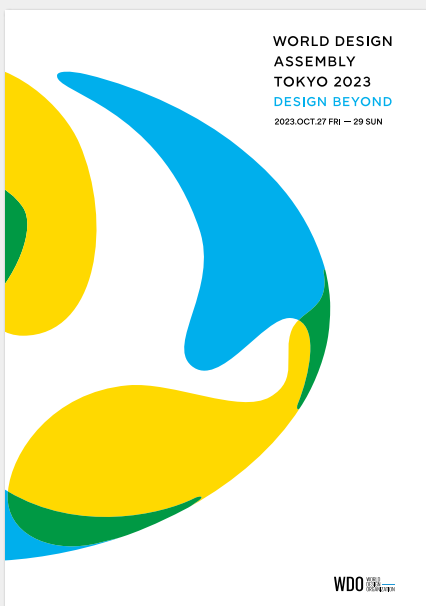
参加者配布物 Participant handouts



コンgresバッグ
Congress bag



IDストラップ
ID Strap



プログラムブック
Program book



ロゴ入りタンブラー (スピーカー・ゲスト向け)
Tumbler with Logo (for speakers and guests)

ロゴ／広報関連／プログラム関連
 Logo / Public Relations / Program



WDA2023 ロゴ
 WDA2023 Logo



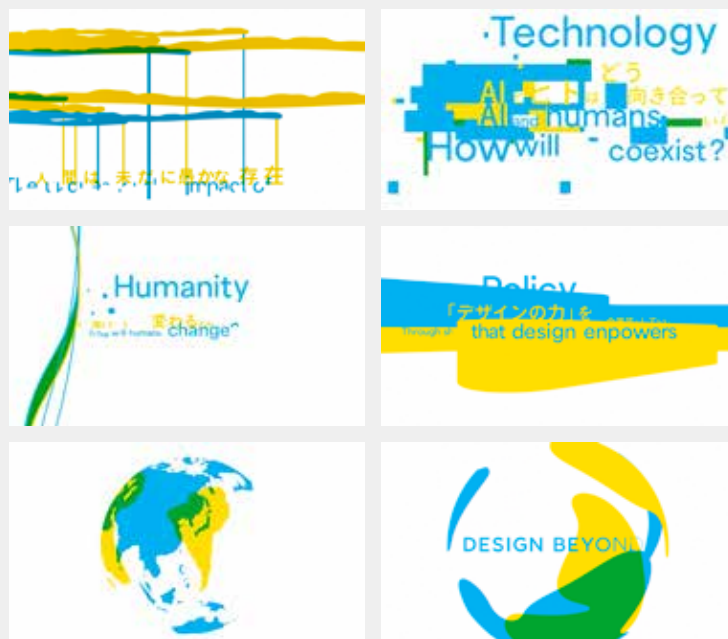
B2ポスター
 B2 Poster



A4チラシ
 A4 Flyer



公式ウェブサイト
 Official website



オープニング動画
 Opening movie

主なメディア掲載一覧

Media Coverages

テレビ

- 2024/3/2 NHK WORLD JAPAN
Tomorrow by Design

新聞・雑誌

- 2022/6/24 日経デザイン
世界デザイン会議で日本のデザイン意識を変えたい
- 2023/7/20 日経デザイン
世界デザイン会議開幕へ、「デザインはどう生きるか」を問う
- 2023/9/24 日経デザイン
開催間近!世界デザイン会議、見どころは? (前編)
- 2023/10/24 日経デザイン
開催間近!世界デザイン会議、見どころは? (後編)
- 2023/10 domus
Worlddesign—A domus & World Design Organization Magazine
- 2023/11/6 日刊工業新聞
産業春秋／デザインで社会を考える
- 2023/11/9 北陸中日新聞(金沢)
今に生きる 石川の工芸
- 2023/11/20 日経デザイン
世界デザイン会議が示した「DESIGN BEYOND」の姿
- 2024/1/1 AXIS
WDO世界デザイン会議東京2023レポート
限界を超えた地球、目前に迫るAI時代。今こそ人間とは何かを問い直すべき。

TV

- 2024/3/2 NHK WORLD JAPAN
Tomorrow by Design

Newspaper & Magazine

- 2022/6/24 Nikkei Design
World Design Assembly Changes Attitudes Toward Design in Japan
- 2023/7/20 Nikkei Design
World Design Assembly Opens with the Question, "How Design Lives?"
- 2023/9/24 Nikkei Design
Coming Soon! World Design Assembly, What Are the Highlights? (Part 1)
- 2023/10/24 Nikkei Design
Coming Soon! World Design Assembly, What Are the Highlights? (Part 2)
- 2023/10 domus
Worlddesign—A domus & World Design Organization Magazine
- 2023/11/6 Nikkan Kogyo Shimbun
Sangyo Shunju / Thinking about Society through Design
- 2023/11/9 Hokuriku Chunichi Shimbun (Kanazawa)
Living in the Present: Crafts of Ishikawa
- 2023/11/20 Nikkei Design
The World Design Assembly Shows "DESIGN BEYOND"
- 2024/1/1 AXIS
Report on World Design Assembly Tokyo 2023
The Earth at Its Threshold, and the Era of AI in Sight
—Now Is the Time to Review What Human Beings Really Are

ウェブ

- 2022/6/14 日経XTREND
2023年10月に東京で世界デザイン会議 日本で34年ぶり開催の狙い
- 2022/11/1 AXIS
「世界デザイン会議2023東京」が2023年10月に開催
多様な人と次のデザインを考える国際イベント
- 2023/1/31 日経XTREND
34年ぶり日本開催「世界デザイン会議東京2023」 4つのテーマとは
- 2023/3/23 AXIS
「WDO 世界デザイン会議 東京2023」カンファレンス登壇者第一弾を発表
- 2023/10/13 AXIS
世界的なデザインの潮流は“越境”。
プロダクトから政策にまで及ぶデザインの可能性とは？
- 2023/10/17 日経XTREND
34年ぶりの日本開催 世界デザイン会議、見どころは？
- 2023/10/19 日経XTREND
テクノロジーから生と死まで考える世界デザイン会議 開催間近！
- 2023/10/28 美術手帖
34年ぶり日本開催の「WDO 世界デザイン会議」が開幕。
研究・教育フォーラムで「デザインの在り方」を問う
- 2023/10/29 YANKO DESIGN
The World Design Assembly 2023 Held at Tokyo with Environment,
Policy, and Digital Transformation in Focus
- 2023/11/4 美術手帖
34年ぶり日本開催の「WDO 世界デザイン会議」。
デザインはいかに社会や生活に反映することができるのか
- 2023/11/6 日刊工業新聞
産業春秋／デザインで社会を考える
- 2023/11/14 AMP
台湾デザイン研究院に聞く、地方創生に寄与する『都市デザイン』の力とは
- 2023/11/15 中日新聞
今に生きる 石川の工芸
- 2023/11/27 日経XTREND
東京開催「世界デザイン会議」が示した“デザインの向こう側”

Website

- 2022/6/14 Nikkei TREND
World Design Assembly to Be Held in Tokyo in October 2023
—Significance of Holding the Event in Japan for the First Time
in 34 Years
- 2022/11/1 AXIS
World Design Assembly to Be Held in Tokyo in October 2023
—the International Event to Think about the Next Design with
Diverse People
- 2023/1/31 Nikkei TREND
World Design Assembly Tokyo 2023 to Be Held in Japan for the First
Time in 34 Years—What Are the Four Themes?
- 2023/3/23 AXIS
World Design Assembly Tokyo 2023 Announcing the First List of
Conference Speakers
- 2023/10/13 AXIS
The Global Design Trend is “Border Crossing.” What Are the Possibilities
of Design That Extend from Product to Policy?
- 2023/10/17 Nikkei TREND
World Design Assembly Tokyo 2023 to Be Held in Japan for the First
Time in 34 Years—What Are the Highlights?
- 2023/10/19 Nikkei TREND
World Design Assembly on Technology to Life and Death Coming soon!
- 2023/10/28 Bijutsu Techo
The World Design Assembly, Held in Japan for the First Time in 34
Years, Begins. Research and Education Forum to Question “The
State of Design”
- 2023/10/29 YANKO DESIGN
The World Design Assembly 2023 Held in Tokyo with Environment,
Policy, and Digital Transformation in Focus
- 2023/11/4 Bijutsu Techo
The World Design Assembly Held in Japan for the First Time in 34 Years.
How Can Design Be Reflected in Society and Our Daily Lives?
- 2023/11/6 Nikkan Kogyo Shimbun
Sangyo Shunju / Thinking about Society through Design
- 2023/11/14 AMP
Interview with Taiwan Design Research Institute—What is the Power of
“Urban Design” to Contribute to Regional Development?
- 2023/11/15 Chunichi Shimbun
Living in the Present: Crafts of Ishikawa
- 2023/11/27 Nikkei TREND
World Design Assembly Tokyo 2023 Shows “Design Beyond”

後援・協力・協賛・関係者一覧

Sponsors, Cooperation, and Related Parties

後援

デジタル庁／経済産業省／国土交通省／ケベック州政府在日事務所
東京都／墨田区／日本貿易振興機構(ジェトロ)／日本政府観光局(JNTO)
国際機関日本アセアンセンター／日本経済新聞社／NHK／日本空間デザイン
協会(DSA)／日本グラフィックデザイン協会(JAGDA)／日本インテリアデザイナー
協会(JID)／日本インダストリアルデザイン協会(JIDA)／日本ジュエリーデザイ
ナー協会(IJDA)／日本パッケージデザイン協会(JPDA)／日本サインデザイン協
会(SDA)／日本デザイン学会

特別協力

公益財団法人東京観光財団

特別助成

公益財団法人 石橋財団

ゴールドスポンサー

マツダ株式会社
パナソニック株式会社

シルバースポンサー

株式会社日立製作所
三菱電機株式会社
株式会社リクルート
株式会社東芝
ヤマハ株式会社
ヤマハ発動機株式会社

メディアパートナー

AXIS／日経デザイン

ストラテジックパートナー

一般社団法人デザインシップ

アートディレクション・制作物、空間デザイン

廣村デザイン事務所 廣村正彰 中村一行

コンセプトテキスト

市井了

オープニングムービー制作

anno lab 村上ヒロシナンテ

Supported by:

Digital Agency / Ministry of Economy, Trade and Industry / Ministry
of Land, Infrastructure, Transport and Tourism / Délégation générale
du Québec à Tokyo / Tokyo Metropolitan Government / Sumida City
/ Japan External Trade Organization (JETRO) / Japan National Tourism
Organization (JNTO) / ASEAN-Japan Centre / Nikkei Inc. / NHK / Japan
Design Space Association (DSA) / Japan Graphic Design Association Inc.
(JAGDA) / Japan Interior Designers' Association (JID) / Japan Industrial
Design Association (JIDA) / Japan Jewellery Designers Association
(JJDA) / Japan Package Design Association (JPDA) / Japan Sign Design
Association (SDA) / Japanese Society for the Science of Design

In cooperation with:

Tokyo Convention & Visitors Bureau

Special Support

Ishibashi Foundation

Gold Sponsors

Mazda Motor Corporation
Panasonic Corporation

Silver Sponsors

Hitachi, Ltd
Mitsubishi Electric Corporation
Recruit Co., Ltd.
Toshiba Corporation
Yamaha Corporation
Yamaha Motor Co., Ltd.

Media Partner:

AXIS / Nikkei Design

Strategic Partner:

Designship, Inc.

Art direction, Design:

Hiromura Design Office
Masaaki Hiromura / Kazuyuki Nakamura

Introductory Text:

Satoru Ichii

Opening Movie:

Hirosinante Murakami, anno lab

翻訳校正協力

Kiwi Copy レンティング・ディオ

運営協力

日本コンベンションサービス株式会社

WDO世界デザイン会議東京2023 実行委員会

実行委員長 田中一雄

副実行委員長 長澤忠徳

実行委員 池田美奈子／江坂恵里子／久保田晃弘／太刀川英輔／深野弘行／
矢島進二

実行委員会事務局

事務局長 津村真紀子(公益財団法人日本デザイン振興会)

事務局長補佐 渡部明子(公益財団法人日本デザイン振興会)

千葉大学

青木宏展／小野健太／佐藤浩一郎

株式会社国際デザインセンター

西野輝一

日本インダストリアルデザイン協会

蘆澤雄亮／井上雅弘／金井宏水／黒田克史／御園秀一

公益財団法人日本デザイン振興会

石津那帆／川口真沙美／薛 萌／塚田真一郎／平田哲也／余 剣／吉田章絵

武蔵野美術大学

古賀祐馬／中原俊三郎／平出哲朗

多摩美術大学

石川 翼／黒田雄記／摩庭啓人／宮下英一／ムーニー・スザンヌ／本 真澄

主催

世界デザイン機構

Editorial Support:

Dion Lenting, Kiwi Copy

Administrative cooperation:

Japan Convention Services, Inc.

Executive Committee:

Kazuo Tanaka, Chairperson

Tadanori Nagasawa, Vice Chairperson

Eriko Esaka / Hiroyuki Fukano / Minako Ikeda / Akihiro Kubota /
Eisuke Tachikawa / Shinji Yajima

Executive Secretariat:

Makiko Tsumura, Director (Japan Institute of Design Promotion)

Akiko Watanabe, Assistant Director (Japan Institute of Design Promotion)

Chiba University

Hironobu Aoki / Kenta Ono / Koichiro Sato

International Design Center NAGOYA Inc.

Terukazu Nishino

Japan Industrial Design Association

Yusuke Ashizawa / Masahiro Inoue / Hiromi Kanai / Katsushi Kuroda /
Hideichi Misono

Japan Institute of Design Promotion

Tetsuya Hirata / Naho Ishizu / Masami Kawaguchi / Shinichiro Tsukada /
Meng Xue / Fumie Yoshida / Jian Yu

Musashino Art University

Tetsuro Hiraide / Yuma Koga / Shunsaburo Nakahara

Tama Art University

Tsubasa Ishikawa / Yuki Kuroda / Keito Maniwa / Eiichi Miyashita /
Suzanne Mooney / Masumi Moto

Organized by:

World Design Organization

環境に配慮した会議運営の取組

会議のサブ・テーマの一つである「Planet」(地球環境の保全を目指す取組をデザインにどう取り入れていくべきか)を議論する会議体として、会議運営に際して以下のような環境配慮方針を立て、実施に取り組んだ。

- ・環境に配慮した運営方針や取組内容、結果等を含めた日英併記報告書を制作し、PDF版をウェブ上で公開
- ・エコマークつきコットンのコングレスバッグの制作
- ・FSC認証強化段ボールを使用した会場内パネルサイン、看板の制作
- ・コーヒーブレイクにおいてウォーターサーバーをレンタルし飲料水を提供
- ・FSC認証強化段ボールで分別ゴミ箱を制作し設置

尚、FSC認証ダンボールを使って制作したものは、全て焼却せずリサイクルを行なった。

Environmentally Conscious Conference Management

As a conference body to discuss "Planet," one of the sub-themes of the conference (how to incorporate initiatives aimed at global environmental conservation into design), the following environmentally conscious policies were established and implemented in the management of the conference.

- The report was published in both Japanese and English, including the environmentally conscious management policy, the details of the initiatives, and the results, and a PDF version was made available on the website.
- Produced eco-marked cotton congress bags.
- Production of panel signs and signboards in the venue using FSC-certified reinforced corrugated cardboard.
- Water servers were rented to provide drinking water during coffee breaks.
- FSC-certified corrugated fiberboard trash cans were produced and installed.

All items made of FSC-certified cardboard were recycled instead of being incinerated.

WDO 世界デザイン会議東京2023報告書

発行日: 2024年3月29日

発行: 公益財団法人日本デザイン振興会

〒107-6205 東京都港区赤坂9-7-1ミッドタウン・タワー5F

編集・デザイン: 株式会社アクシス

翻訳: フレーズクレーズ

印刷: サンニチ印刷

World Design Assembly Tokyo 2023 Report

Date of Issue: March 29, 2024

Issue: Japan Institute of Design Promotion

5th floor, Midtown Tower, 9-7-1 Akasaka, Minato-ku, Tokyo 107-6205 Japan

Editorial & Design: AXIS Inc.

Translation: Frazee Craze

Printing and Binding: Sannichi Printing

