

クリエイティブ・デザインシティ なごや 2009  
CREATIVE DESIGN CITY  
NAGOYA 2009

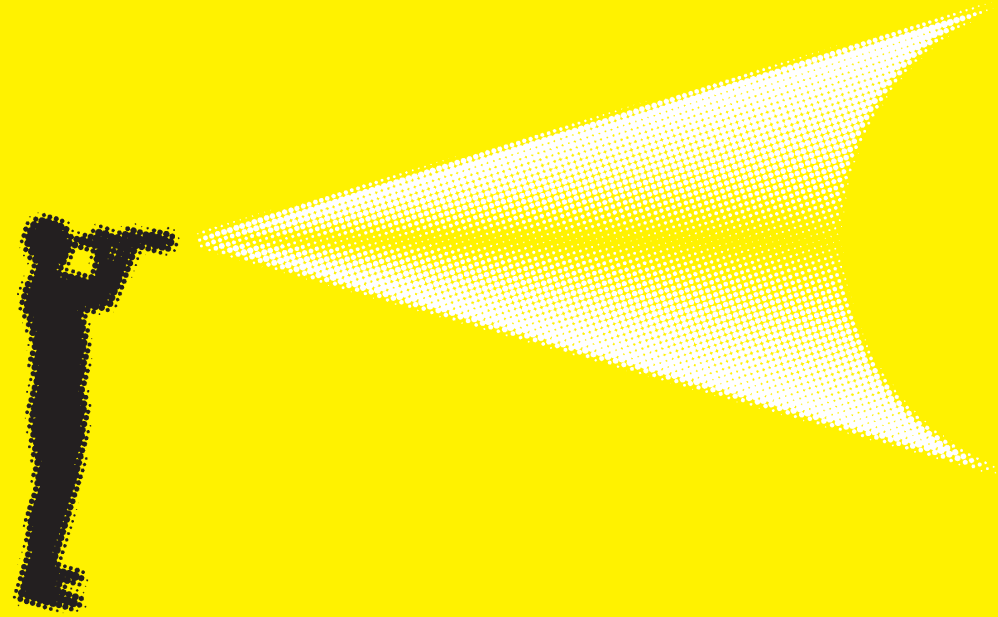
# 未来スコープ

大きく、小さく、見つめる ナゴヤのコレカラ

From Now On :

Envisioning Nagoya's Future on the Large Scale and the Small

未来スコープ 大きく、小さく、見つめる ナゴヤのコレカラ From Now On : Envisioning Nagoya's Future on the Large Scale and the Small



United Nations  
Educational, Scientific and  
Cultural Organization



City of design NAGOYA

Member of the UNESCO  
Creative Cities Network  
since 2008



## 市長あいさつ

このたびは、「クリエイティブ・デザインシティなごや2009」が多数の皆様のご参加のもと、盛大に開催できましたことを心より嬉しく思います。皆様、ようこそ名古屋へお越しくださいました。国内を始め、世界各地からお越しになられた皆様を、名古屋市民を代表しまして心より歓迎いたします。

1989年の「デザイン都市宣言」と世界デザイン博覧会の開催以来、名古屋市はデザインを生かしたまちづくりに取り組み、世界3大デザイン会議の開催など、デザイン都市としての歴史を積み重ねてまいりました。2008年10月には、これまでの実績が評価され、ユネスコのクリエイティブ・シティズ・ネットワーク制度のデザイン分野において、その仲間入りを果たすことができました。このような中、「デザイン都市ナゴヤ」を世界に向けて発信する「クリエイティブ・デザインシティなごや2009」を開催できたことを誠に喜ばしく感じております。

名古屋市は、2010年に名古屋開府400年を迎えます。その記念すべき年には、名古屋開府400年祭や生物多様性条約第10回締約国会議(COP10)を開催いたします。皆様には、ものづくりや近世武家文化、環境に関する取り組みといった、名古屋のさまざまな魅力に触れていただきたいと思います。そして、名古屋の隠れた魅力や個性を引き出し、世界へ向けて発信できるようなアイデアを提案していただき、今後の名古屋の発展のためにお力添えをいただきますようお願いいたします。

本事業の開催に、格別のご支援・ご協力をいただきました関係者の皆様に厚くお礼を申し上げますとともに、皆様方のご活躍とご健勝を心より祈念いたします。

名古屋市長 河村たかし

## Greetings

Welcome to Nagoya. On behalf its citizens, I extend my warmest welcome to one and all, from home and abroad. It is my genuine pleasure to host this grand event, honored with the participation of so many.

In 1989, the City of Nagoya proclaimed itself a Design City and hosted the World Design Exposition, which received over 15 million visitors. We have accumulated a decade of community building that capitalizes on design, including the hosting of three major international design conferences. Last October, as an acknowledgement of these efforts, Nagoya was appointed to UNESCO's Creative Cities Network of Design. As a member of this group, we are delighted to hold this event, Creative Design City Nagoya 2009, and take advantage of this opportunity to showcase Nagoya's accomplishments as a Design City.

In 2010, we will celebrate our 400th anniversary. To commemorate this memorable year, we will hold major events, including Nagoya's 400th Anniversary and the 10th Conference of the Parties to the Convention on Biological Diversity, known as COP 10.

Our hope is that each and every one of you will explore and discover things about Nagoya that appeal to you, from the making of things in which our industrial history is based, to the samurai culture of early modern times, to our commitment to sustainable environmental practices. We hope that you discover Nagoya's hidden treasures and individuality, and propose ideas of ways that we can express these to the world at large, and that you will lend your assistance to us for the future development of Nagoya.

In opening this event, I extend grateful thanks to all of our supporters and collaborators, and wish guests and participants the best of health and success.

Takashi KAWAMURA Mayor of Nagoya

## ネットワークすることの意義

池側隆之

名古屋大学大学院国際言語文化研究科准教授

クリエイティブ・デザインシティなごや2009 実行委員として、今回はワークショップと国際デザインフォーラムでのパネル・ディスカッションを中心に関わらせていただいた。ここでは国際デザインフォーラム全体を振り返って、改めてユネスコ・クリエイティブ・シティズ・ネットワークの一員としての名古屋の位置づけを確認してきたい。

国際デザインフォーラムでのパネル・ディスカッションでは、クリエイティブ・デザインシティの6都市から興味深い実践報告があった。それぞれの取り組みを概説すると次のようになる。まず、ブエノスアイレスと深圳ではデザインを経済発展の起爆剤と捉え、様々な産業振興策が講じられている。また、神戸やモンリオールでは、歴史的な文脈を大切にしながら、環境から育まれるデザインへの意識が重視されている印象を受けた。ベルリンでは、枠組みを変えることで常に流動的なデザインへの可能性を模索する状況が、様々な実験的な場の創出を例に報告された。当地名古屋においては、ものづくりの伝統が継承された産業と若い力によって生まれ地域へ注がれる創造的な眼差しの融合が、デザインというものの位置づけではないだろうか。ユネスコ登録以前から、教育・文化・産業といった分野では個と個を繋ぐサブ・ネットワークがこの地には存在し、常に時代を牽引する役割を担ってきたと言えよう。同じネットワーク・シティズを概観してみても、このように明らかにデザインを

めぐる現状には違いがある。そんな中、今回のフォーラムでは「ネットワーク」そのものの意義が改めて議論になったように思われる。ユネスコ・クリエイティブ・シティズ・ネットワークへの加入によって、名古屋は世界の共通言語で語られることになったと言える。もちろんそれは「デザイン」という共通言語である。同じ言葉で語られることによって、比較が可能となる。名古屋でのパネル・ディスカッションのモデレータを仰せつかった関係で、幸運にも神戸でのフォーラムにも参加させていただいた。そこでは聴衆の方からネットワークが均一化を生むのではないかと批判もあった。しかし比較によって差異が明確になるのだ。つまり地域の固有性は域外との相対的な関係の中で確認されるものなのである。

クリエイティブ・デザインシティなごや2009の全体テーマは「サスティナビリティ」である。持続可能な未来を構築するための手段として、デザインの果たすべき役割は極めて大きい。人と環境に配慮した活動はサスティナブル・デザインとして意識されなければならないだろうし、あるいは全人類に適応できるより包括的な取り組みとしてインクルーシブ・デザインの概念は共有されねばならない。この場合、「サスティナブル」や「インクルーシブ」といった言葉は、デザインの領域を指し示すものではなく、思想あるいは哲学といって良い。モノやコトのカタチを対象とした専門的技術としてのデザインではなく、カタチを

有さないデザインへの思いは市民が互いに共有し議論できるものになり得るのである。つまりプロフェッショナル・スキルとしてのデザインではなく、ライフ・スキルとしてのデザインこそが今後のデザインシティの礎を築き上げるものとなる。確かに今回のワークショップでもデザイナーの卵たちがプロの仕事を目の当たりにしながら個々の作業に取り組んだわけだが、「未来に向けてわたしたちができること」として名古屋市内各所で行われたシーズ(種子)の発見は、まぎれもなく市民の視点に因るものであったはずだ。正確に言えば、市民と共有したいと願う思いであったはずだ。デザイナーの卵たちが、まず自らに備わっているはずのライフ・スキルとしてのデザイン力に改めて気づくことができたことは大きな収穫であったに違いない。

デザインやアートに関わったことのある人間であれば、「作家」とはものづくりに関わる人を意味する言葉だと即座に理解できるが、一般的にはやはり小説家などの「もの書き」を指すという認識が強い。ところが北陸・金沢の地では、一般の人に対して「作家です」と自己紹介をすると、必ずと言っていいほど、「何を作っているんですか?」と即時に質問が投げ返される。もちろんこれは脈略と続く工芸都市・金沢としての潜在力を物語る例であるが、もう少し丁寧に観察してみると工芸の制作プロセスが重要な意味を持っていることが分かってくる。つまり、高度な職人技術は

徹底した分業によって支えられており、工芸産業に関わりのない人でさえ、その編み目のように張り巡らされたネットワークの渦中に自身の存在を否応にでも見出さざるを得ない。創造性に対する価値観が今以上に共有されていたかつての日本では、市民にとって工芸(現代で言うところのデザイン)とは完成されたカタチでなく、むしろプロセスそのものであったのかもしれない。ユネスコ・クリエイティブ・シティズ・ネットワークに登録された日本の都市にはそれぞれ「創造性」の代名詞となる言葉がある。金沢(工芸分野)は「用の美」であり、神戸は「お洒落(ファッション)」、そして名古屋は「ものづくり」である。このように言語的にみても差異は明らかに存在し、それらはすでに人々に共有されている。その共有性(差異を差異として知覚できること)こそデザインという言葉に他ならない。ネットワークすることによって他との違いが鮮明になり、その違いによって地域固有の情報の質が認識される。そして高められた質がネットワーク上を活発に行き来し、私たちは創造的なプロセスを常に肌で感じながら生活することになる。名古屋のものづくりの伝統と地域に根ざした若い世代の意欲的な取り組みが国際デザインセンターで交差し、対置されたプロフェッショナル・スキルとしてのデザインとライフ・スキルとしてのデザインの涵養の場が、名古屋には存在する。ネットワーク・シティズにおける名古屋固有のアイデンティティはまさにそこにある。

# The Significance of Networking

Takayuki Ikegawa

Associate Professor  
Graduate School of Languages and Cultures, Nagoya University

WeAs a member of the Creative Design City Nagoya 2009 Organizing Committee, I participated in the International Design Forum's workshop and panel discussion. In reflecting here on the Design Forum, I would like to reconfirm Nagoya's position as a member city of the UNESCO Creative Cities Network.

The panel discussion allowed a representative of each Network city to report on experiences, ideas and practices, eliciting great interest from the audience. A brief overview follows.

Buenos Aires and Shenzhen have undertaken a variety of measures intended to promote industry, using design as an incentive for economic development. It was my impression that Kobe and Montreal attach importance to the historical context while stressing consciousness of design fostered to benefit the environment. Berlin reported examples of the creation of various experimental spaces in the search for the possibilities of continuously fluctuating design produced by changing the existing paradigm. In Nagoya, I would say that design is positioned as a fusion of two elements: a manufacturing industry that has inherited a tradition of monozukuri (making things) and a creative perspective focusing on the cultivation of community that is facilitated by the power of youth. Even before Nagoya's endorsement as a member of the Network, there were sub-networks connecting individuals in diverse fields, such as education, culture and industry. These

networks are known to have played a role in leading the trend of the times.

From this overview, we can recognize differences in the status quo of design among the Network cities. This Forum seemed to be an argument to solidify the significance of the Network itself. Thanks to its admission into the Network, people around the world use the same language—design—to speak about our city. Comparison is only possible if we share a common language.

Because I moderated the panel discussion, I was fortunate enough to be invited to the forum held in Kobe. There, an audience member expressed the opinion that networking leads to homogeneity. On the contrary, comparison helps us see contrast, or differences. By which I mean that the characteristics of a locale are confirmed in relativity to an area outside of that locale.

The overall theme of Creative Design City Nagoya 2009 was "sustainability". The role design needs to play as a means of constructing a sustainable future is extremely significant. Activities that benefit both man and the environment need to be thought of as "sustainable design", while the concept of inclusive design should be shared as a more comprehensive initiative that accommodates all mankind.

In this respect, the terms "sustainable" and "inclusive" do not indicate those exclusively used in the design field, but are regarded as terms belonging to an ideology or

philosophy. Citizens can share and discuss design that does not take a form, rather than the design that requires specialized skills and deals with the shapes and other physical attributes of objects and such. That is, what will be the foundation of a design city of the future is not design as professional skills, but design as life skills. Certainly, in this workshop, as in the past, beginning designers witnessed professional activities and worked on their several and various projects, but the discoveries made all over Nagoya under the theme "What we can do for the future" were definitely due to the citizens' perspective. To put it more precisely, each participant wanted to share with the citizens. One of the greatest takeaways must have been the recognition, once again, of their design capacity, as in "life skills".

People involved in design or art in Japan are well aware that the term sakka (作家) refers to someone who makes things. However, it is generally regarded as synonymous with "writer". But if you introduce yourself as a sakka to anyone in Kanazawa, in Hokuriku\*, you will naturally be asked, "What do you make?" This example illustrates the dormant power in Kanazawa, proud to be a city of crafts, with a very long history. When we look more carefully at the example, we find that the production process itself is very meaningful to the people of Kanazawa. Their high level of craftsmanship is based on a thorough division of labor, and even those with no direct relationship to the crafts industry find themselves involved in the

elaborate network of the division of labor, whether they like or not. In the Japan of yore, when people more commonly shared a sense of the value of creativity than it is today, ordinary citizens understood the meaning of craft, which we now call design, as the production process, rather than the integrated, final form.

Each Japanese Network city describes its sense of creativity with a particular word or phrase. Kanazawa's is "the aesthetics of utility" (in crafts). Kobe's is "fashion" and Nagoya's is "monozukuri" (making things/manufacturing). In these phrases we recognize the clear differences that we Japanese have grown up understanding. This discernment of differences is synonymous with what is signified by the term "design". Thanks to networking, we recognize the quality of information concerning the individuality of each locale, an individuality that depends on these differences. In due course, with the active interchange encouraged by Network membership, the quality of information will improve, in turn inspiring our daily life so that we can feel in our bones the process of creative activity. At IdcN, Nagoya's tradition of monozukuri intersects with the ambitious efforts of the next generation; Nagoya is the training ground for the opposing designs: that of professional skills, and that of life skills. Herein lies the identity of our city among the other Network cities.

\*The Hokuriku district is located on the northern coast of the central area of Honshu (Japan's main island).



## クリエイティブ・デザインシティなごや2009

名古屋市はユネスコのクリエイティブ・デザインシティです。

「デザイン都市宣言」から20年を迎えた名古屋市は今、

デザインで、豊かな創造性あふれる魅力的な都市づくりをめざし、

創造性豊かな人材の育成と、将来へ持続可能な社会の実現に向けて、

さまざまな事業を行っています。

# 「サステナビリティ」

## — 未来に向けてわたしたちができること

デザインは社会の中からでてきた問題を解決するためのツールです。

歴史と文化が根付いた街、名古屋。

私たちは、身近にあるたくさんの魅力的なモノや環境に

気づかないまま過ごしているのではないのでしょうか？

本事業では私たちの街にすでにある、残していくべき“かたち”や“しくみ”を探し出し、

デザインの『ちから』を借りて、未来に向けた提案を試みました。

主催：クリエイティブ・デザインシティなごや推進事業実行委員会  
(構成団体：名古屋市・名古屋商工会議所・株式会社国際デザインセンター・中部デザイン団体協議会)

共催：経済産業省 中部経済産業局

後援：愛知県

www.creative-nagoya.jp

### 国際デザインフォーラム

2009年11月27日(金) 10:00~17:30

国際若手デザイナーワークショップの公開プレゼンテーションや、基調講演、ユネスコ・クリエイティブ・シティズのデザイン都市が参加するパネルディスカッションなどを行います。

### 国際若手デザイナーワークショップ2009

2009年11月21日(土)~11月27日(金)

国内外の次世代を担う若手デザイナーや学生が参加し、「サステナビリティ」をキーワードに、名古屋における『残したいもの・残すべきもの・伝えたいもの』、都市の持つ潜在的な資産を探ります。

### 「ユネスコ・クリエイティブ・シティズ・ネットワーク」展

2009年11月25日(水)~12月7日(月)

ユネスコ・クリエイティブ・シティズ認定都市など、8都市における都市のクリエイティブな街づくりについて紹介します。



### ユネスコ・クリエイティブ・シティズ・ネットワークとは？

名古屋市は2008年10月に国際連合教育科学文化機関(ユネスコ)の「クリエイティブ・シティズ・ネットワーク(デザイン分野)」への加盟が認定されました。このネットワークは、創造的・文化的な産業の育成、強化によって、都市の活性化を目指す世界の各都市に対し、文化の多様性の保護を重視しているユネスコが、国際的な連携・相互交流を支援するもので、2004年(平成16年)に創設されたものです。デザインをはじめ、クラフト&フォークアート、映画、食文化、文学、音楽、メディアアートの7分野があります。

### クリエイティブ・シティズ・ネットワーク認定都市 (21都市 / 2010年3月現在)

- デザイン分野:6都市  
ブエノスアイレス(アルゼンチン)、ベルリン(ドイツ)、モントリオール(カナダ)、名古屋(日本)、神戸(日本)、深圳(中国)、上海(中国)
- クラフト&フォークアート分野:3都市  
アスワン(エジプト)、サンタフェ(米国)、金沢(日本)
- 映画分野:1都市  
ブラッドフォード(英国)
- 食文化分野:1都市  
ポパヤン(コロンビア)、成都(中国)
- 文学分野:3都市  
エジンバラ(英国)、メルボルン(オーストラリア)、アイオワ(米国)
- 音楽分野:4都市  
ポローニャ(イタリア)、セビリア(スペイン)、グラスゴー(英国)、ゲント(ベルギー)
- メディアアート分野:1都市  
リヨン(フランス)

# 未来スコープ

— 大きく、小さく、見つめるナゴヤのコレカラ

「サステナブル」をキーワードに、名古屋市を含め、都市における『残したいもの・残すべきもの・伝えたいもの』、都市の潜在的な資産を未来に向けてどのように生かしていくのか、各スピーカーの視点で考察していきました。

11月27日[金]

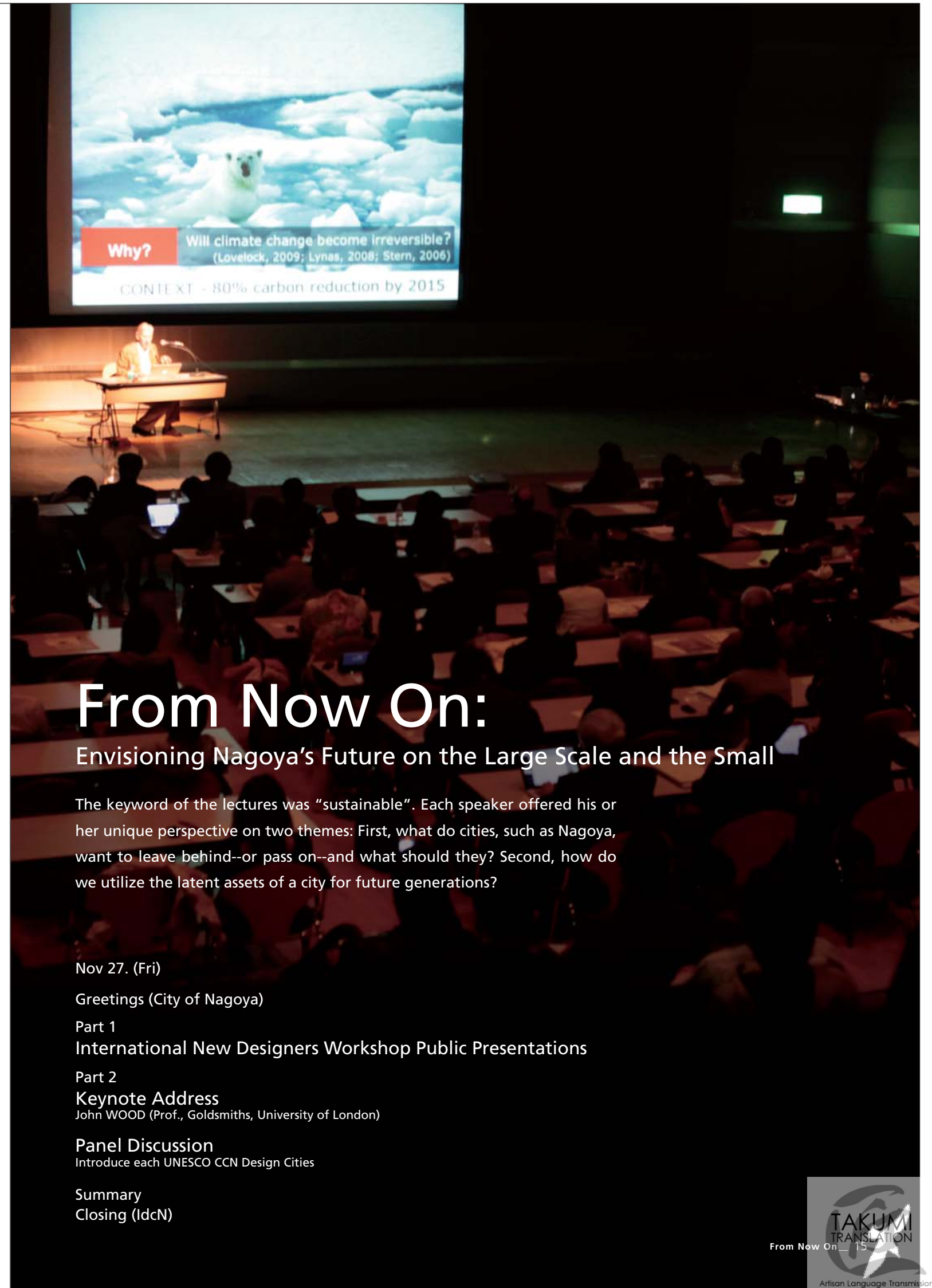
開会のご挨拶(名古屋市)

第1部  
国際若手デザイナーワークショップ公開プレゼンテーション

第2部  
基調講演  
ジョン・ウッド  
(ロンドン大学ゴールドスミスカレッジ 教授)

パネルディスカッション  
ユネスコ・クリエイティブ・シティズ・ネットワークデザインシティの紹介と  
パネルディスカッション

総括  
閉会のご挨拶(国際デザインセンター)



## From Now On:

Envisioning Nagoya's Future on the Large Scale and the Small

The keyword of the lectures was "sustainable". Each speaker offered his or her unique perspective on two themes: First, what do cities, such as Nagoya, want to leave behind--or pass on--and what should they? Second, how do we utilize the latent assets of a city for future generations?

Nov 27. (Fri)

Greetings (City of Nagoya)

Part 1

International New Designers Workshop Public Presentations

Part 2

Keynote Address

John WOOD (Prof., Goldsmiths, University of London)

Panel Discussion

Introduce each UNESCO CCN Design Cities

Summary

Closing (IdcN)



基調講演

Keynote Address

## 「シナジー・オブ・シナジーズ：共に生きていくために」 “Towards a Synergy-of-Synergies”

-- 複合的相乗効果から究極の相乗効果を目指す

今日、我々が直面する環境危機は、一説には、安価なエネルギーが潤沢であるために、我々の生活に多様性というものが減少していることに起因すると言われている。例えばフォード型生産様式（大量生産システム）は、社会的、環境的な安寧をもたらしたというより、経済活動の取引サイクル（収益・買付け・生産）のどの時点においても、幅の狭い「効率化」を実現しただけである。我々が住み慣れている都市は、あらゆるレベルで効率性に富むというより、素早くあちこちと移動できるようにデザインされている。この意味は、我々は、地域に根差した多様性というものに対して必要性を感じないということである。既にほぼ、安価なエネルギーの時代は終焉しているにもかかわらず、我々は、生活範囲をどんどん広げ続けている。

都市をデザインするにあたっては、出来る限り多くのレベルで相乗効果を培い高めていくことが、より望ましい方法であろう。相乗効果というものは、極めて過小に評価されている。他のどのようなサステナブルなアプローチとも異なり、過去に実現された相乗効果は、資源に元々備わるメリットよりずっと多くのメリットを提供しているのである。

相乗効果を図るアプローチは、従来のアプローチより複雑である。このため、新たな方法論が必要となる。我々は、相乗効果を培う目的で90を超えるツールを開発し、これを、「メタデザイン」と名付けている。デザインが、欲望や意図を管理・指揮する予測手法であると考えれば、「メタデザイン」は、チャンスを作ったり、管理・指揮したりする方法として萌芽する可能性を孕んだデザインプロセスと言える。究極的には、相乗効果を見出すことが一つの起業プロセスとなるのである。しかしながら、これは、多様性が無いところでは機能しない。その故に、我々は「複合的相乗効果から生み出される究極の相乗効果」を実現するには、「複合的多様性によって生みだされる多様性」を必要とする。「究極の相乗効果（シナジー・オブ・シナジーズ）」は、経済、環境、文化、言語、テクノロジー等といった身近なレベルの現実を一元管理し、超越し、あらゆる境界線を透過していくのである。

One explanation for the current ecological crisis is that an abundance of cheap energy encouraged us to reduce diversity in our lives. For example, instead of delivering wellbeing at the social and environmental level, the Fordist factory system delivered a narrow mode of 'efficiency' at arbitrary points in the transactional cycle. We are now accustomed to live in cities that designed for high-speed mobility, rather than for effectiveness at all levels. This means that we see no need for local diversities. Our lives continue to spread across a larger and larger radius, even though the era of cheap energy is almost over. A better way to design cities will be to cultivate synergies on as many levels as possible. Synergy is grossly underestimated because, unlike any other 'sustainability' approach, it delivers more benefits than are intrinsic to the resources that created the synergies. This approach is more complex than any existing approach and, therefore, requires a new methodology of practice. We have evolved over 90 tools that are intended to cultivate synergies. We call this 'metadesign'. Where design is a predictive method for managing desires and intentions, metadesign is a more adaptive co-design process that 'seeds' possibilities as a way to create, and to manage, opportunities. Ultimately, finding synergies is an entrepreneurial process. However, it cannot work unless there is diversity. We therefore need a diversity-of-diversities that can lead to an ultimate 'synergy-of-synergies'. This would permeate all boundaries that unify, and transcend, the familiar levels of reality - economic, ecological, cultural, linguistic and technological, etc..

NS (19... 91) what are levers of change?



パネルディスカッション  
Panel Discussion



ジョン・ウッド

英国・ロンドン  
ロンドン大学ゴールドスミスカレッジ デザイン学部教授

ロンドン大学ゴールドスミスカレッジ美術学部副部長を10年間務めた後現職。王立芸術協会特別会員、王立英国建築家協会会員。その他多数の組織・企業の顧問を務める。70年代にアーティストとして活動するなかで、システム理論に着目、バイオスフィア(生物圏)を一つの完全なシステムと考えるに至る。続いて、いくつかのエネルギー発生装置を考案、以来、環境形成デザインに関する問題を詳細に発表している。1989年、最初のデザインの学位論文で、プロフェッショナルの現場における、より起業家的、創造的、倫理的、環境保護的なアプローチの必要性に焦点を当てた。そして、その後間もなく、デザインの修士課程へと進んだ。

最新の著作「デザイン・フォー・マイクロユートピア(ミクロなユートピアをデザインする) ;可能性を超越する思考」(Gower, 2007)では、過去に発表した100以上の出版物と同じく、デザインの倫理的、環境的、哲学的側面の融合を試みている。目下、倫理面と実用面を併せもつ「メタデザイン」について2冊の本を執筆中。これらの本は、AHRCとEPSRCから受託されて行った、デザイン・シナジーとメタデザインに関する5年にわたる研究の成果を表している。2001年、「未来社会に貢献するデザイン」の再デザインを志向するシンクタンク「Attainable Utopia (可能なユートピア)」ネットワークを共同設立。同年、同じく共同設立したWriting-PAD (文筆)ネットワークには現在英語圏の60以上の大学が参加。これは、彼がジュリア・ロックハートと共同編集しているJournal of Writing in Creative Practiceが支援している。彼は様々な組織で顧問的な役割を果たしてきており、近年の仕事では、Arup & Partners、Ag8 (リドリー・スコット協会)、Evoasis、Wolff Olins、Futerra、Space Doctors (BBC放送)、韓国文化省等のプロジェクトがある。

John Wood

London, UK  
Professor of Design, Goldsmiths, University of London

Before becoming Professor of Design at Goldsmiths, University of London, John Wood was Deputy Head of its Fine Art Department for ten years. He sits on many editorial panels, is a Fellow of the Royal Society of Arts, a member of the Royal Institute of British Architect's 'Building Futures Advisory Group' and an advisor to several organizations and companies. His early work as an artist in the 1970's led him to systems theory, which, in turn, encouraged him to reflect upon the biosphere as a whole system. He subsequently invented several energy-generating devices and has since published extensively on environmental and design-related issues. In 1989 he wrote the first design degree to focus on the need for a more entrepreneurial, creative, ethical and ecological approach to professional practice. This was shortly followed by his launch of his Design Futures masters programme.

John Wood's most recent book 'Designing for Micro-Utopias; thinking beyond the possible' (Gower, 2007) is one of more than a hundred publications that seek to reconcile ethical, environmental and philosophical aspects of design. He is currently working on two books about 'metadesign' that will focus on its ethical and practical aspects. These represent the culmination of 5 years of research into 'design synergy' and 'metadesign', funded by AHRC and EPSRC. In 2001, he co-founded the 'Attainable Utopias' Network, a Think-Tank for re-designing design's contribution to future societies and, in the same year, he co-founded the Writing-PAD Network, which now has more than 60 partner universities, mainly in English-speaking countries. This is supported by the Journal of Writing in Creative Practice (Intellect), which he co-edits with Julia Lockheart. John has Worked in a consultative role with a range of organizations. Recent work includes projects for Arup & Partners, Ag8 (for Ridley Scott Associates), Evoasis, Wolff Olins, Futerra, Space Doctors (BBC), the Ministry of Culture, South Korea.



ゲストスピーカー  
Guest Speakers

ユネスコ/UNESCO  
ドヨン・リー  
Doyun LEE

ブエノスアイレス市/The City of Buenos Aires  
マルコス・アマデオ  
Marcos AMADEO

ベルリン市/The City of Berlin  
イェルク・ズアマン  
Jörg SUERMANN

モントリオール市/The City of Montreal  
マリー・ジョゼ・ラクロワ  
Marie-Josée LACROIX

神戸市/The City of Kobe  
井上隆文  
Takafumi INOUE

深圳市/The City of Shenzhen  
王 小明  
Xiaoming WANG

名古屋市/The City of Nagoya  
伊藤恭行  
Yasuyuki ITO



ユネスコ  
UNESCO



ユネスコのクリエイティブ・シティーズ・ネットワークが、他のネットワークと異なる点は、都市の捉え方である。都市は、地域の文化の特性や、国際的な意味を考えると最適なサイズであり、また、各地域のポテンシャルを十分に発揮することができるサイズでもある。ユネスコでは、都市を、多様な創造性を発揮するクラスターであると捉えて、このネットワークを構築している。また、このネットワークは、既存のネットワークをさらにネットワーク化してゆく試みでもある。すでにある仕組みを利用し、官民が協力し合い、クリエイティブなコミュニティとは何かを考え、実際に行われていることを人々に理解してもらい、つなげてゆこうという試みである。また、ユネスコでは、さらにネットワークを多岐化させ、サブネットワークを作ってゆくことも考えている。そのためには、シナジー・オブ・シナジーすなわち都市の多様性が非常に大切で、それはこのネットワークの本質でもある。しかし、このネットワークはまだ試行段階にあり、課題も抱えている。加盟都市が増えれば、それぞれが参加意識を高めて、それを維持する努力が必要となる。また、都市間のバランスもとらないといけない。今後の方向性としては、継続的に地域の持つ潜在的な文化力を高め、多様性を維持しながら、異なる学問分野が互いにつながって、協力関係を築く、このように発展することを期待している。

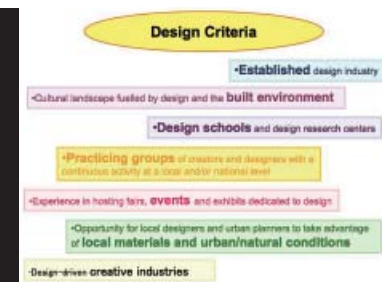
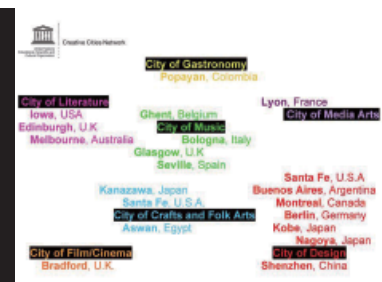
What makes the UNESCO Creative Cities Network different from other networks is that it is based on a way of perceiving cities. A city is an urban area of a size that holds meaning in the international context and within the context of the characteristics of the local regional culture, or of a size that can fully manifest the region's potential. UNESCO built this network from a perception of cities as clusters that exhibit a diversity of creativity. The Creative Cities Network is also an experiment in connecting with other existing networks, involving both public and private sectors to raise the general public's appreciation for, and understanding of, creative communities. UNESCO envisions organizing sub-networks to increase our diversity. In this respect, the concept of "synergy-of-synergies", meaning the rich diversity of cities, is very important, and is the essence of this network. However, the Creative Cities Network is still at the experimental stage and faces many issues. More member cities would mean each would have to work to maintain awareness of participation in the network. And we would also need to preserve the balance among those cities. In the future, UNESCO expects to develop the network by continually improving the latent cultural power of local regions, while conserving diversity through cross-disciplinary cooperation.

スピーカー  
Speaker



ドヨン・リー  
ユネスコ(国連教育科学文化機関)  
文化部門 文化的表現・創造産業部  
創造都市ネットワーク  
芸術教育プログラムコーディネーター

Doyun LEE  
Coordinator for UNESCO Programs of the  
Creative Cities Network and Arts Education,  
Division of Cultural Expressions and Creative  
Industries, Culture Sector, UNESCO





## ブエノスアイレス Buenos Aires



### 都市概要

ブエノスアイレスは、南アメリカの南部に位置する国、アルゼンチンの首都で、タンゴ、サッカーで有名な都市である。デザインにも長い伝統があり、この30年間特に力を入れてきた。デザインを中心にクリエイティブ産業を促進し、製造・生産産業を活性化することによって、市民の生活の質(QOL)を上げ、国際的なプレゼンスを高めてゆくことを目標に、デザイン都市となった。2001年に政府がメトロポリタン・デザインセンターを設立し、大学教育、産業育成だけでなく、熱帯雨林の保全に対するイニシアチブなど、環境問題にも力を入れている。

### 主なデザインプロジェクト

メトロポリタン・デザインセンターでは、アニメ、ファッション、グラフィックデザイン、音楽、映画など、様々な分野のクリエイティブ産業を支援している。ファッションにおいては、地域のデザイナーを育成し、同時に国際的なフェアにも積極的に参加している。また、デザインにサステナビリティを加える、企業責任を教育する、国際性を高めるという点を重視して、デザイン月間やデザインフェスティバルなど、年間100以上のイベントが行われている。デザインを地域開発のためのツールとして用いている点も特徴的である。例えば、南部の開発が不十分な地域を指定地区としてデザイン企業の誘致などを行う、デザイン地域プロジェクトにも力を入れている。ブエノスアイレスでは、産官学が連携して中期的、長期的な計画を立て、共に活動している。

### Overview

The Argentinean capital, Buenos Aires is famous for tango and soccer. The city has a long history of promoting design, and has made particularly serious efforts over the past 30 years. Buenos Aires was appointed to the Creative Cities Network with the goals of improving the quality of life for its citizens and further developing its presence in global society by promoting creative businesses based on design, in turn stimulating the manufacturing industry. In 2001 the government established the Metropolitan Design Center, which not only promotes university education and fosters industry, but also undertakes environmental initiatives, including the preservation of the rainforest.

### Primary Design Projects

The Metropolitan Design Center provides a range of support for creative industries in various fields, including anime, fashion, graphic design, music and film. In fashion, the Center works to foster young, local designers and encourages their participation in international events. Stressing the importance of including sustainability in design, education concerning corporate responsibility and raising internationalism, the Center holds more than 100 events annually, including design months and design festivals. Another characteristic of the Metropolitan Design Center is that it uses design as a tool for regional development. For example, it invites design businesses to the underdeveloped southern area and also devotes energy to regional design projects. In Buenos Aires the sectors of industry, government and academia work together to form medium- and long-term plans and put them into practice.

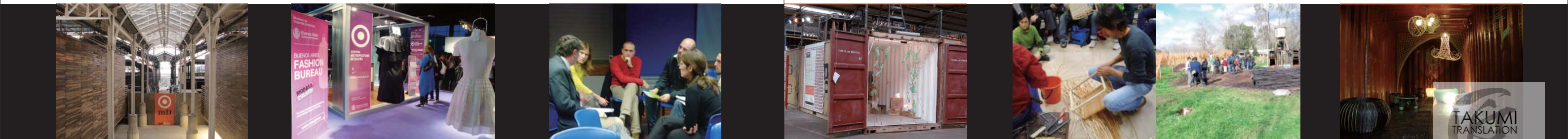
### スピーカー

Speaker



マルコス・アマデオ  
ブエノスアイレス市経済発展局  
創造産業・外国貿易統括部 副部長

Marcos AMADEO  
Deputy General Director, General Direction of Creative Industries, General Direction of Foreign Trade, Ministry of Economic Development, Government of the City of Buenos Aires







# BERLIN

## 都市概要

ドイツの首都ベルリンは40年間にわたって東西に分断されていたため、2種類のデザインが共存している。1つは欧米の影響を受けたもの、もう1つは東ヨーロッパの影響を受けたものである。東西ベルリンの統一の後は、クリエイティビティを切り口に、工場跡地などを文化のプラットフォームとして使いながら、都市の再構築が行われてきた。その結果、デザイン関連の強力なネットワークが確立された。また、生活にかかるコストも低いため、才能のある人々が世界中から集まり、自由に活動することが可能な都市となった。

## 主なデザインプロジェクト

ベルリン音楽委員会、「インターナショナル・デザイン・フェスティバル」、デザイン・ネットワーク・クリエイティブ・ベルリン、「ファッション・ラング・テーブル」など、ベルリンでは市政府の支援を得たプロジェクトが多い。ネットワークやプラットフォームも充実し、国際的なマーケット活動のバックアップも十分に期待できる。ベルリン市全体を巻き込むフェスティバル「グローバル・クリエイティブ・プラットフォーム」は、50以上のギャラリー、展示場、クラブなどを会場に、30ヶ国・550にのぼるデザイナーが活動する場となっている。その他にも数えきれないほどの多様なクリエイティブ・プロジェクトが行われているが、ブースを使わず、大きなスペースを活かしてクリエイターが独特のムードを作り出すなど、個性的な試みが行われている。

## Overview

In the German capital of Berlin coexist two kinds of design as a result of four decades of division between East and West. One is influenced by design in the U.S.- and Western Europe. The other is influenced by Eastern Europe. Following reunification, the city has been reconstructed on the basis of creativity, using old factories and such as urban culture platforms, resulting in the establishment of a strong network of individuals active in design-related fields. In addition, partly due to Germany's relatively low cost of living, Berlin has attracted a lot of talented people from around the world and has evolved into a hub for young people and artists where they can create freely.

## Primary Design Projects

Under the auspices of the city government, a variety of projects have been launched, including the Berlin Music Commission, DMY International Design Festival, Design Network CREATE BERLIN and Fashion Roundtable. Fully developed networks and platforms have also helped support the activities of individuals in the international market. The annual festival "Global Creative Platform", involving the entire city, offers as many as 550 designers from 30 countries the opportunity to showcase their work at more than 50 sites in the city, including galleries, exhibition venues and clubs. In addition to this event, countless diverse creative projects have been undertaken around the city, like one in which an individual created a unique mood by taking advantage of a huge open space.

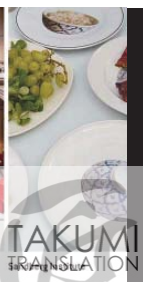
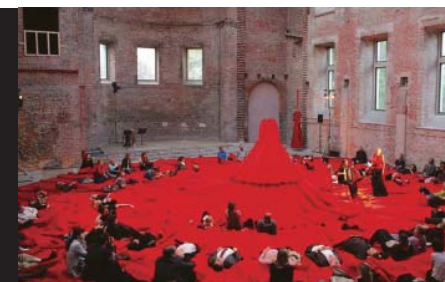
## スピーカー

Speaker



イェルク・ズアマン  
DMYベルリン社 CEO

Jörg SUERMANN  
CEO of DMY Berlin GmbH & Co. KG





## モントリオール Montreal



### 都市概要

モントリオールは、カナダのケベック州にある都市で、250年以上の歴史がある。フランス語圏の都市としてはパリに次ぐ規模で、世界的に名高いシルク・ドゥ・ソレイユ発祥の地でもある。川の合流点にある川中島に位置し、気温は-37~+7度と幅広く、この大きな気温の変化が都市のデザインに影響を与えている。また、アメリカ大陸で唯一のフランス語圏の都市であり、50%以上がバイリンガルで、総人口の3分の1が移民である。この点もまた大きな影響をデザインに与えている。

### 主なデザインプロジェクト

1997年にデザイン委員会が立ち上がったが、このような部局が市政府の中にあるのは、北米の中ではモントリオールだけである。現在は委員会から局へ格上げされ、モントリオールをデザイン都市として成長させ、同時に世界に向けてプロモートしていくことを目標に、国際コンペティションや専門家のためのワークショップなどを開催するなど様々な活動が行われている。また、開催されるイベントやプロジェクトでは、デザイナーが深く参画できるように、市政府がより良いクライアントとなってデザイン関連の人材の活動の場を創出するとともに、人材発掘、育成にも力を注いで行こうとしている。

### Overview

Montreal is located in the Canada's Quebec province, and has more than 250 years of history. Montreal is the second largest French-speaking city in the world, after HYPERLINK "<http://en.wikipedia.org/wiki/Paris>" Paris, as well as the birthplace of the world-famous Cirque du Soleil. The city is located on an island at the confluence of the Saint Lawrence and Ottawa Rivers. The range in temperature in the region, from -37 to +37 degrees Celsius, has considerably affected the city's design vision. Furthermore, Montreal is the only French-speaking city on the American Continent. More than 50% of its citizens are bilingual, and one third of its population is made up of immigrants. These circumstances have also strongly affected design in the area.

### Primary Design Projects

In 1997 the design committee was established as part of the city government, making Montreal unique in North America. Today, the committee, which has been promoted to a bureau, plays an active role in developing Montreal as a Design City and promoting this role internationally through a variety of activities such as international competitions and specialist workshops. The city government aims to serve as a good client by launching events and projects that provide design-related sectors and individuals more opportunities for participation. The government also works to identify and nurture talent.

スピーカー  
Speaker

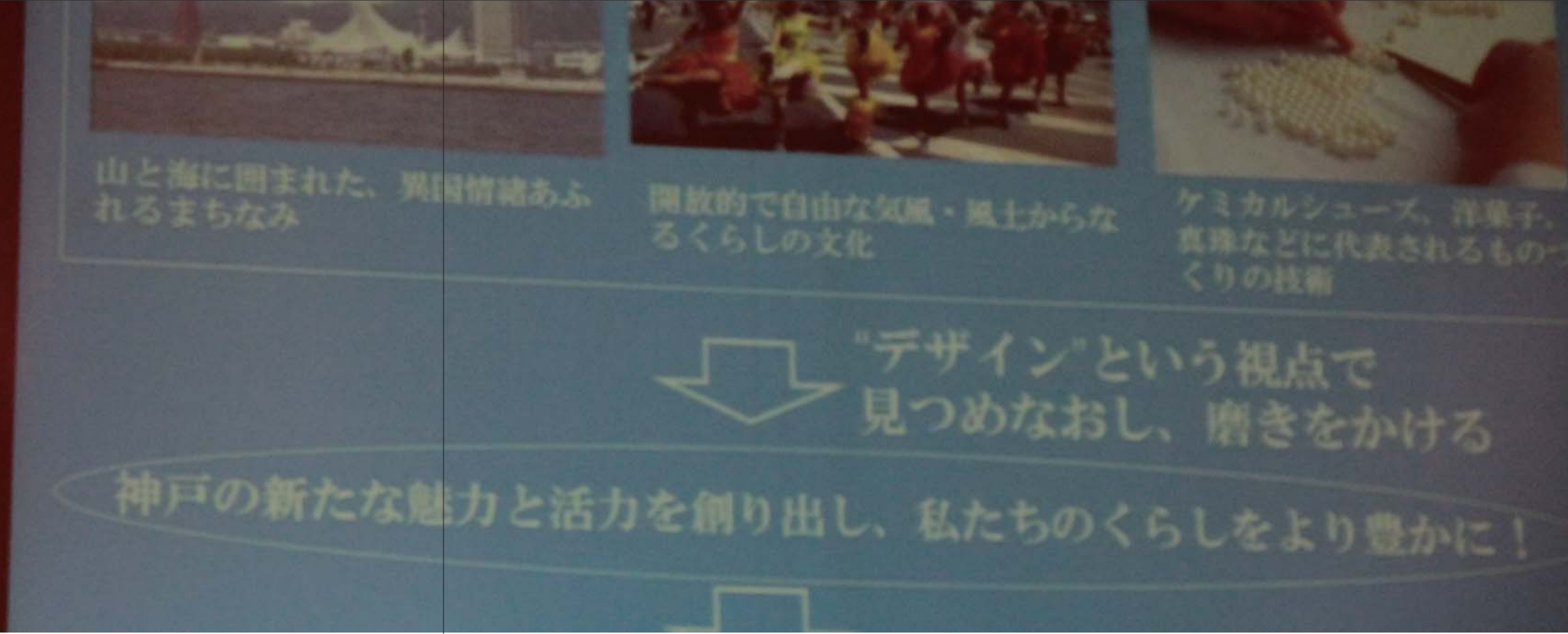


マリー・ジョゼ・ラクロワ  
モントリオール市  
デザイン・コミッショナー、  
都市経済計画部デザイン担当局長

Marie-Josée LACROIX  
Design Commissioner and Director (コミ削除)  
of the Design Bureau, Department of Urban  
and Economic Planning, City of Montreal







### 都市概要

神戸は、六甲山と神戸港に挟まれて市街地が広がり、一方で北部には豊かな農村風景が残っている。自然もデザインの一部として大事に守っている都市である。明治の開港以来、海外交流が盛んに行われてきたため、文化の多様性の中で街並を築き上げてきたが、1995年1月17日、阪神・淡路大震災で壊滅的な被害を受けた。約10年にわたり、復旧・復興に全力を傾けてきたが、次の街づくりの目標としてデザイン都市を掲げている。現在では、被災を免れた明治期の建物が、博物館・ブティックなどとして活用され、代表的な観光地となっている。

### 主なデザインプロジェクト

神戸市の3つの個性として、「まち」、「くらし」、「ものづくり」が挙げられるが、デザインプロジェクトもこの個性を活かす形で展開されている。「まち」では、市街地の建物の高層化による景観の悪化を防ぐため、山の稜線を基準線とする誘導基準を設けている。「くらし」では、市民にデザインの感性を養ってほしいという思いから、現代芸術を中心とした総合芸術祭である「神戸ビエンナーレ」を開催している。港を活かしたコンテナアートなど、独特のデザインが展開されている。「ものづくり」では、「デザインルネッサンス神戸」など、中小企業とデザイナーを結びつける機会づくりを行っている。また、2012年にはデザインの発信拠点として、旧神戸生糸検査所（1927年開所の建物）を再利用してデザインセンターを立ち上げる予定である。

### Overview

Kobe's urban sector is located between Mt. Rokko and Kobe Port. In the northern part of the city remains a fertile rural landscape. Kobe holds this natural environment in high regard as part and parcel of design. Since its port was forcibly opened to foreign trade in 1868, Kobe continued to promote international relations, leading to the construction of a cityscape that naturally reflected diverse cultures. However, on January 17th, 1995, the Great Hanshin-Awaji Earthquake hit the region; Kobe suffered catastrophic damage. For almost the entire decade that followed, the city poured all of its energy into recovery and reconstruction. The community building that has ensued is focused on making Kobe a design city. Today, Meiji-era buildings that were not affected by the earthquake house museums and boutiques, some of the city's new tourist attractions.

### Primary Design Projects

Kobe expresses individuality in three areas: town, daily life, and monozukuri (making things/manufacturing). The city's design projects pivot on these three features. Concerning "town", Kobe's government has drawn up building specifications that restrict heights to the ridgelines visible from certain parts of the city, thereby preventing urban high-rises from spoiling the landscape. Concerning "daily life", the city holds the Kobe Biennial, an integrated art festival focusing on contemporary art. This event is meant to nurture a sense of design among the citizens. The exhibits accommodate idiosyncratic design, such as "container art", which makes full use of the characteristics of the port. As for "manufacturing", the city provides opportunities such as Design Renaissance Kobe to help build connections among designers and small businesses. In 2012, in the former Kobe Conditioning Center, built in 1927, the city will establish a design center that will function as a design dispatch base and also devotes energy to regional design projects. In Buenos Aires the sectors of industry, government and academia work together to form medium- and long-term plans and put them into practice.

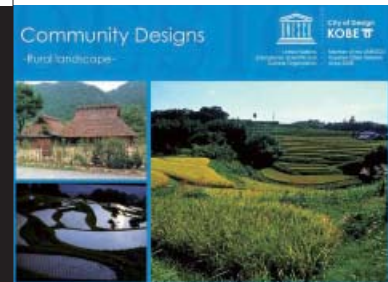
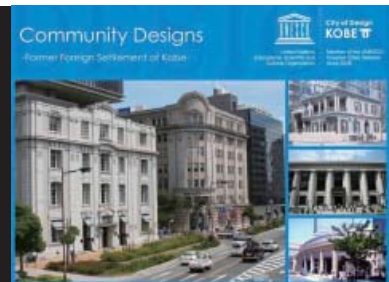
### スピーカー

Speaker



井上隆文  
神戸市企画調整室参与  
(デザイン都市推進担当局長)

Takafumi INOUE  
Director General of the Design City Promotion  
Project, Planning and Coordination Bureau,  
City of Kobe





深圳

Shenzhen



### 都市概要

深圳は、中華人民共和国の広東省に位置する比較的若い都市で、香港に隣接し、経済特区に指定されている。移民都市でありながら、教育レベルの高さを誇っており、IT、金融、物流、文化の4つを競争力の柱として打ち立てている。モダンデザインについての歴史は浅いが、目覚ましい経済成長とデザインの戦略的な活用により、中国のモダンデザインの聖地とされている。

### 主なデザインプロジェクト

経済成長と持続可能性の両立、そしてその維持に努め、「古い物から新しい物への転換」をキーワードとしたプロジェクトが、ここ数年間続けられている。「オクトーロフト」やティアンミン工場団地の例に見られるように、古い工場などの大きな建物をデザイン・プラットフォームとして再利用するという試みも数多く見られる。元は伝統的な印刷産業の拠点だった場所も、現在では高いレベルのアートの拠点となっている。また、国家規模のアニメーションの拠点である茵蔯(インチン)・ナショナル・カートゥーン&アニメーション・インダストリー・ベースや、アニメ、ビデオゲーム、映画関係の企業のための、南山サイバー・カルチャー・インダストリー・ベースなど、デザイン企業の誘致も積極的に行われている。2010年には、ニューテクノロジー、ニューメディア、クリエイティブ・シティ・シナジーをテーマとする、クリエイティブ・シティ国際会議の開催が予定されている。

### Overview

Shenzhen is a comparatively young city located in China's Guangdong province, directly north of Hong Kong and designated as a special economic zone. Although it is a city of immigrants, Shenzhen prides itself on a high level of education, and holds the following four pillars responsible for supporting its competitive strength: information technology, finance, distribution and culture. Shenzhen's modern design history is short, but the city is considered a mecca of Chinese modern design, thanks to remarkable economic progress and strategic utilization of design.

### Primary Design Projects

For the past several years, Shenzhen has made continuous efforts to enable and maintain the coexistence of economic growth and sustainability by developing projects that follow the theme, "From the old to the innovative". Exemplified by the OCT Loft and Tianmian Creative Industrial Estate, the city has been refurbishing large-scale buildings like old factories as design platforms. What used to be the site of a traditional printing industry is now the site of sophisticated art. Shenzhen has also assiduously courted design businesses like the Yijing National Comics and Animation Industry Base and the Nanshan Cyber Cultural Industry Base (anime, videogames and film). In 2010, Shenzhen will host the Creative City International Conference, under the theme, "new technology, new media and creative city synergy".

スピーカー

Speaker



王 小明

深圳創造文化センター センター長

Xiaoming WANG

President of Shenzhen Creative Culture Center

View of downtown Shenzhen



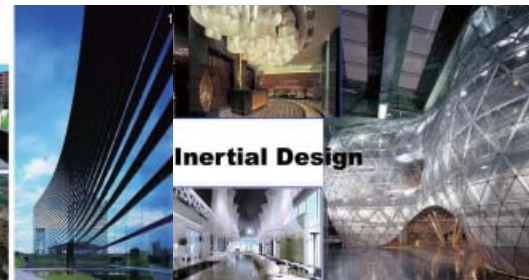
Graphic Design



Architecture



Inertial Design



No. 8 Zhongkang Road



Guanlan Print Original Industry Base (in an old village)



TAKUMI TRANSLATION

Artisan Language Transmission for the Creative Fields From Now On\_31



## 名古屋 Nagoya

### 都市概要

名古屋市は名古屋城築城とともに400年前に作られた都市である。築城にあたり多くの技術者が集められ、今日のものづくり工業の起源と言われているような、からくり人形など、先進的なデザインの技術を生み出してきた。このような伝統的なものづくりの流れが、今日ではデザイン産業に直結している。また、50以上の芸術系大学や専門学校と15以上のデザイン団体があり、かなり高密度なデザインネットワークが構築されている。

### 主なデザインプロジェクト

1989年にデザイン都市宣言をし、3大国際デザイン会議 (ICSID, IFI, Icograda) や、世界デザイン博覧会などを開催してきた。(1992年に設立、) 1996年に開館した国際デザインセンターは、このような活動の中心であり、毎年開催されている国際若手デザイナーワークショップや、隔年開催の国際デザインコンペティション「名古屋デザインDO!」など、グローバルで幅広いデザイン事業を手がけている。また、デザイン都市認定後、名古屋では「原石を磨く」「自然環境の保全」「多様なネットワーク」をテーマに掲げ、活動。2010年は名古屋開府400年を記念するフェスティバルや、現代美術の国際展「あいちトリエンナーレ」、生物多様性条約第10回締約国会議 (COP10) の開催が予定されている。

### Overview

Nagoya Castle and the City of Nagoya were both established 400 years ago. The fact that the castle required the assembly of a great many technical experts from across the country led to the growth of advanced design techniques and products, such as wind-up dolls. These techniques and products are considered the origin of the manufacturing industry today, when manufacturing is directly connected to the design industry. In addition, Nagoya boasts more than 50 art-oriented universities and colleges and more than 15 design bodies, comprising a considerably high-density design network.

### Primary Design Projects

In 1989 Nagoya proclaimed itself a Design City and hosted three major international design conferences organized under the auspices of Icsid, IFI and Icograda. Nagoya also hosted the World Design Exposition. International Design Center NAGOYA (IdcN), established in 1992, has supported those events and activities. The Center building opened in 1996. IdcN functions as a nucleus, launching global-scale, broad-ranging design projects including the annual International New Designers Workshop and the biennial international design competition, "Nagoya Design DO!" Following its establishment as a member of the UNESCO Creative Cities Network, the Center identified three main themes underlying its activities: Polishing Rough Stones, Preserving the Natural Environment and Diversifying the Network. 2010 brings a variety of events, including the festival commemorating the 400th anniversary of Nagoya, the international exhibition of contemporary art, Aichi Triennial and the tenth Meeting of the Conference of the Parties to the United Nations Convention on Biological Diversity (COP 10).

スピーカー  
Speaker



伊藤 恭行  
名古屋市立大学 芸術工学部  
准教授

Yasuyuki ITO  
Associate Professor, School of Design &  
Architecture, Nagoya City University





## パネルディスカッション

### モデレーター（池側隆之さん / Takayuki Ikegawa）

ネットワーク化することで、画一化が懸念される、あるいは、地域性が損なわれるのではないかと  
いった議論もありますが、ネットワークによって何が生まれ、何が次のステージとして待っているの  
かということについて、各都市のご意見をいただきたいと思います。

### ブエノスアイレス（マルコスさん / Marcos Amadeo）

ネットワークの重要性はそのコンテンツにあり、それによって、私たちの活動が生まれるという部  
分があると思います。現在、これからの計画のまさにスタート地点に立っていると思います。さらに  
議論を深め、ある意味で競争というものも意義があるかもしれません。こういったネットワークによ  
り、官民ともに具体的な活動をしていくことが重要であると理解し、そのコンテンツの大切さを知  
るということが必要だと思います。それによって、持続的な開発ができるのだと思います。

### ベルリン（イェルクさん / Jörg Suermann）

ネットワークというのは、全ての都市が加わってゆく、そして楽しんでゆくべきものだと思います。コ  
ンテンツについて付け加えるならば、まず現実的なものでないといけません。そして、知識を共有  
するツールである必要があると思います。それぞれがデザインを持ち寄り、市場を作り、機会を与  
え、雇用を促進し、デザイナーたちが食べてゆけるという状況を作ることが大切です。ネットワーク  
があると、どうやって市場化してゆかかというアイデアを共有することができ、国際市場にも目を向  
けて、さらに活性化をはかることが可能になると思います。

### モントリオール（ラクロワさん / Marie-Josée Lacroix）

一番大きな問題は、若い才能のある方々と、その才能をどのように都市の中で活かしてしてゆくの  
かという点です。そのために、ネットワークには2つの優位点があると思います。1つ目は、お互い  
に学び合い、戦略を知ることができる点です。そうした戦略に基づいて市場を生み出し、持続可能  
な好ましい未来にデザイナーを活かしてゆくことが可能になります。2つ目は、都市を越えた友情  
を育みその信頼に基づいて市場を作ってゆくことによって、協力できるようになるということです。  
今回のワークショップやフォーラムでは、その点で大きな可能性が示されたと思います。

### 深圳（王さん / Xiaoming Wang）

深圳市は、クリエイティブシティ、そしてデザインを大切に思っており、そういった意味からも、ネット  
ワークへ積極的に参加していきたいと考えています。都市というのは製造業に特化するだけでは  
生き残ってはいけません。ですが、クリエイティブシティがあれば、私たちの生活をより良くデザイン  
し、将来を作っていくことができます。ですから、多くの都市がデザインコミュニティや、ユネスコの

クリエイティブシティに参加してほしいと思います。

### 神戸（井上隆文さん / Takafumi Inoue）

ネットワークの意義は2つあると思います。1つは共通の目標を持って、お互いレベルアップを図  
っていくということです。ある程度現実的な目標を持つのか、もう少し高いところに持つのか、色々  
な目標の考え方があると思いますが、そこへ向かって一緒に進んでいくということが重要だと思  
います。もう1つは、各都市で色々な課題を抱えています、その課題に対して、提案を得たり、状況  
を学んだり、他の都市の人材、あるいは知恵を借りて解決したりといったことが可能になることだ  
と思います。神戸市では、これから作るデザインセンターに、他の都市のノウハウや経験を活かし  
ていきたいと思っています。

### 名古屋（伊藤恭行さん / Ysuyuki Ito）

人と人との関係・人脈がまさにネットワークで、今回顔を合わせたことで、あるアイデアがわいたと  
き、具体的に相談して実現できる可能性が出てきます。お互いに知り合うことがまず大事だと思  
います。また、6つの都市が足並みを揃えて何かをするのは難しいかもしれませんが、プロモーショ  
ンと一緒にしてゆくことは可能だと思います。そういった機会を作ることが、ネットワークを展開し  
てゆく上で大事なことだと思います。

### ユネスコ（ドヨンさん / Doyun Lee）

私たちはこのネットワークを始めるにあたって、都市の差異が1つの障壁になるかもしれないと思  
いました。しかし、実際には壁ではなくて大きな強みだったわけです。この差異、多様性は維持し  
ていかなければなりません。その上で、ネットワークを活用してゆくわけです。各都市のプロジェク  
トは非常に多様でユニークな物ばかりです。このネットワークに参加しようとする姿勢は非常にす  
ばらしいと思いますし、それ自体がこのネットワークを維持する自信につながると思います。参加  
メンバーは皆、非常にクリエイティブであると思いますが、コンテンツだけではなくて、どのように  
我々が協力するかということも重要だと思います。

### モデレーター（池側隆之さん）

ネットワークというキーワードで結合することによって、各都市の目標へのプロセスの差が明らか  
になり、その中に内包されている新たなキーワードがまた明らかになってきました。その節々で、  
若い人が、市民が、あるいはプロフェッショナル・スキルとしてデザインを求めている人たちが、  
様々な目的意識の元に集うというのが、まさにネットワークです。そして今、それが個人個人の目線  
でも共有されるような枠組みが期待されているのではないのでしょうか。



## Panel Discussion

### Moderator (Takayuki Ikegawa)

Some say that networking could lead to homogeneity or damage local individuality. I would like to hear from the representatives of each city what you think comes of networking and what the next stage might be.

### Buenos Aires (Marcos Amadeo)

I think that what's important about the network is the content, which inspires our activities. Right now, we're just beginning to plan our future projects. We'd like to deepen discussions, and it might be meaningful to hold competitions as well. I understand that it is important to carry out specific activities combining the private and public sectors through this kind of network, and it is also necessary to understand the importance of the content of those activities. Sustainable development follows, I believe.

### Berlin (Joerg Suermann)

To me, networking is something that all of our cities unite in doing, and enjoy. If I were to add something about contents, I would say that they must be practical, and should work as tools to allow us to share knowledge. It's important that we each come up with design solutions, aiming to create markets, provide opportunities and promote the employment of designers, resulting in conditions in which they can make a living. Through this network we can share ideas about marketing and then look to an international market, facilitating a wider range of activity.

### Montreal (Marie-Josée Lacroix)

The biggest problem is how we'll be able to capitalize on the young talented people and their talent in our cities. The network provides two advantages to help solve this problem. One is that we can study together to develop strategies. Based on these strategies, we will be able to create a market and utilize designers' talents for a sustainable future. The other is that we'll be able to cooperate with each other while nurturing cross-border friendships and create markets founded on trust. Both the workshop and the forum this year demonstrated great possibilities in this respect.

### Shenzhen (Xiaoming Wang)

The City of Shenzhen holds creativity and design in high regard, and so are looking forward to participating actively in this network. A city cannot survive if it focuses only on the manufacturing industry. But if we have creativity, we can improve our lives through design and create a future. This is why we hope that as many cities as possible participate in the design community and the UNESCO network.

### Kobe (Takafumi Inoue)

I believe the network is valuable in two ways.

First, it allows us to share common goals and mutually improve. Whether we have a relatively practical goal, or whether we raise the level of that goal --I'm sure there are various opinions-- but what's important is that we strive for the goal together, I believe. Second, although each member city faces its own challenges, we can reach out to one another, gather suggestions, or study the circumstances of other member cities, or take advantage of the wisdom and expertise of people in those other cities. In Kobe, we're going to found a design center that draws on the experiences and know-how of other member cities.

### Nagoya (Yasuyuki Ito)

The relationship between people and the web of personal connections is a network. Thanks to this face-to-face meeting, when we get ideas in the future, we'll be able to consult with one another and turn them into reality. On the other hand, it might be difficult for all six cities to implement projects in a coordinated manner, but I do think we can collaborate on promotion. In order to develop the network, I think it's important to create those kinds of opportunities.

### UNESCO (Doyun Lee)

When we launched this network project, we wondered if the disparity among member cities might be an impediment. But in reality, it's turned out to be a great asset. We need to maintain these differences and diversity. These are what will allow us to make use of the network. The projects of the member cities are varied and unique. I appreciate the attitude with which you each have joined the network, which will in turn encourage you to contribute to its maintenance. All the member cities are very creative, but what's important here are not only the contents, but also how you will cooperate with one another.

### Moderator (Takayuki Ikegawa)

We have come together under the keyword "network", and the differences in the processes by which each city will move towards its goals have been clarified, leading to the discovery of new keywords within. It is a network by which design professionals, citizens and young people gather with their respective senses of purpose. And now, I think we can hope for a framework shared at the individual level as well.

## ゲストスピーカー

Guest Speakers

### ユネスコ/UNESCO

ドヨン・リー

Doyun LEE

### ブエノスアイレス市/

The City of Buenos Aires

マルコス・アマデオ

Marcos AMADEO

### ベルリン市/The City of Berlin

イェルク・ズアマン

Jörg SUERMANN

### モントリオール市/

The City of Montreal

マリー ジョゼ・ラクロワ

Marie-Josée LACROIX

### 神戸市/The City of Kobe

井上 隆文

Takafumi INOUE

### 深圳市/The City of Shenzhen

王 小明

Xiaoming WANG

### 名古屋市/The City of Nagoya

伊藤 恭行

Yasuyuki ITO



## モデレーター

Moderator



池 側 隆 之

名古屋大学大学院  
国際言語文化研究科 准教授

Takayuki IKEGAWA

Associate Professor, Graduate School of  
Languages and Cultures, Nagoya University

TAKUMI  
TRANSLATION

Artisan Language Transmission  
for the Creative Fields

海外交流事業  
Communication

クリエイティブ・デザインシティなごやでは、ユネスコ・クリエイティブ・シティズ・ネットワーク都市との交流だけでなく、アジアをはじめ海外で行われるデザイン会議に参加し、名古屋のデザイン活動の紹介につとめています。

2009年6月14日～17日  
(フランス/リヨン市)

ユネスコ・クリエイティブ・シティズ・ネットワーク年次総会

これまでの活動と今後の活動プランのプレゼンテーション、ネットワーク都市間の相互交流やPR活動などについての意見交換を行った。

2009年8月16日～17日  
(中国/長春市)

第2回アジア・シティ・フォーラム

名古屋市のクリエイティブ・シティズ・ネットワークに関する活動についてのプレゼンテーションと他都市の文化政策、ブランディング戦略に関する意見交換を行い、今後のネットワークづくりと情報収集を行った。

2009年10月11日～12日  
(中国/深圳市)

深圳国際デザインフォーラム  
「国際化するデザインの将来」

本市からは神谷利徳・クリエイティブ・デザインシティなごや2009年度企画部会委員が出席し、名古屋から世界に向けたデザイン活動についてのプレゼンテーションを行った。

2009年10月15日～17日  
(中国/上海市)

第5回上海国際クリエイティブ・インダストリー・ウィーク

名古屋市のデザイン活動をプレゼンテーション。また、ラウンドテーブル・ミーティング「上海クリエイティブシティネットワーク&ワールドエキスポ」では、2010年開幕の上海万博に向けて、都市間のネットワークを活かした交流事業の可能性を探るとともに、改めて2005年に開催した愛知万博も含めた名古屋のデザイン活動などを紹介した。

2009年11月24日  
(日本/神戸市)

ユネスコ・デザイン都市フォーラム in KOBE

クリエイティブ・デザインシティなごや2009と同時期に神戸市で開催されたフォーラムには池側隆之・クリエイティブ・デザインシティなごや2009年度企画部会委員が出席し、デザイン都市・名古屋の歴史とデザイン活動を紹介した。

2010年2月23日～24日  
(韓国/ソウル市)

第2回WDC (ワールドデザインキャピタル) 世界・デザイン・サミット ソウル

アジアを中心に、各都市から市長あるいはデザイン関連機関の代表者が集い、ラウンドテーブルや部会で活発な意見交換を行った。



Lyon



Changchun



Shenzhen



Shanghai



Kobe



Seoul

Creative Design City Nagoya communicates and participates in activities with other member cities of the UNESCO Creative Cities Network and also promotes Nagoya design by participating in international design conferences.

June 14<sup>th</sup> – 17<sup>th</sup>, 2009  
(Lyon, France)

The UNESCO Creative Cities Network Annual Conference

Representatives delivered a presentation concerning past and future activities and shared opinions about promotional activities and dialogue among member cities.

August 16<sup>th</sup> – 17<sup>th</sup>, 2009  
(Changchun, China)

The Second Annual Asian City Forum

Representatives made a presentation about Network-related activities in Nagoya, exchanged opinions about cultural policies and branding strategies, and shared information for the purpose of future networking.

October 10<sup>th</sup> – 12<sup>th</sup>, 2009  
(Shenzhen, China)

The 2009 Shenzhen International Design Forum "Shared Value - Future of Design in Globalization"

Representing the City of Nagoya, Toshinori Kamiya, a member of the Concept Planning Committee of Creative Design City Nagoya 2009, participated in the forum and made a presentation concerning Nagoya's internationally oriented design activities.

October 15<sup>th</sup> – 17<sup>th</sup>, 2009  
(Shanghai, China)

The 5th Shanghai International Creative Industry Week

A representative of the City of Nagoya delivered a presentation concerning design activities in Nagoya. In the Conference: Creativity & World Expo, a roundtable meeting, we explored the possibility of member cities working together towards the opening of Expo 2010 Shanghai China. We also introduced Nagoya design activities, including Expo 2005 Aichi.

November 24<sup>th</sup>, 2009  
(Kobe, Japan)

The Cities of Design Forum in KOBE

The Forum took place around the same time as Creative Design City Nagoya 2009. Representing the City of Nagoya, Takayuki Ikegawa, a member of the Concept Planning Committee of Creative Design City Nagoya 2009, attended the Forum and introduced the history and the design activities of Nagoya that led to its declaration as a "design city" in 1989.

February 23<sup>rd</sup> – 24<sup>th</sup>, 2010  
(Seoul, Korea)

The 2<sup>nd</sup> WDC (World Design Capital) World Design Cities Summit

Attendees were mayors and representatives of design-related organizations from major cities located mainly in Asia. The roundtables and session meetings engendered lively discussion and debate.



# サステイナブル・デザイン

クリエイティブ・デザインシティなごやでは、「循環型社会」の形成や環境にやさしい都市への転換を目指し、様々な取り組みを模索しています。「サステイナブル・デザイン」の調査研究事業では、その具体的な取り組み例として、産学官が連携したネットワーク「Eco-Pro-Net (エコプロネット)」の活動を紹介しています。

Eco-Pro-Net (エコプロネット)とは?

## 「ものづくり」+「デザイン」+「環境の融合」

ものづくり技術・ノウハウに、エコデザインの導入を促進することにより、エコプロダクツの設計、開発、製造を推進し、循環型社会を構築する担い手となるものづくり企業の創出・育成およびエコプロダクツ市場の創出、拡大を図ることを目的とした、産学官のプラットフォームです。平成18年(2006年)に経済産業省中部経済産業局の声かけのもと発足(公的な運営支援は立ち上げ期の2年間に限定)し、平成20年(2008年)以降は有志の大学教授、民間企業のボランティアによる自主運営体制に移行させて、活動を継続しています。



# Sustainable Design

Creative Design City Nagoya aims to create a recycling-based society and environmentally friendly cities.

To that end, we have implemented a broad range of innovations.

Check out the "Sustainable Design" to learn all about Eco-Pro-Net, a government-university-industry partnerships that typifies the kind of forward-thinking efforts Creative Design City Nagoya pursues.

What is Eco-Pro-Net?

## Manufacturing + Design + A Fusion of Environment

Eco-Pro-Net is a platform that incorporates the combined might of government, university and industry. By encouraging the incorporation of "eco design" into existing manufacturing techniques and know-how, Eco-Pro-Net seeks to promote the design, development and manufacture of "eco products" and aims to create and nurture manufacturing businesses to lead the move to build a recycling-oriented society while, at the same time, establishing and expanding a market for eco products.

Eco-Pro-Net was founded at the suggestion of the Ministry of Economy, Trade and Industry's Chubu Bureau in 2006 but, because public support for operation of the organization is limited to the initial two years, it switched in 2008 to an independent organizational structure comprised of dedicated volunteers including university professors and staff of private-sector businesses. Eco-Pro-Net has operated as an independent entity since then.

## 活動例

Examples of Eco-Pro-Net's activities

エコプロダクツ「環境適合製品」のモノ作りを促進

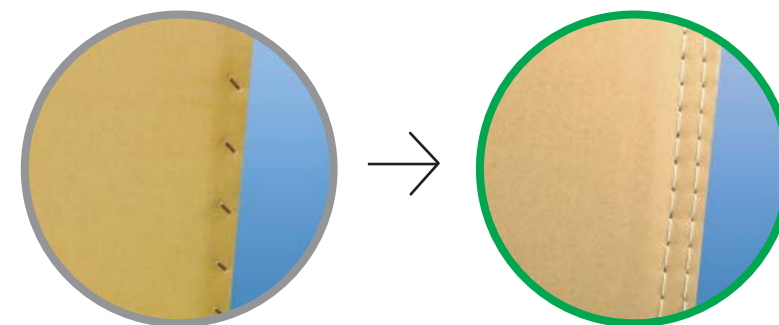
Spreading the word about eco-profits

株式会社タワダ

LCAの実施(2007年) "エコ・ステッチャー"ワイヤーから糸へ

Tawada Co., Ltd.

Life cycle assessment (2007) Eco Stitcher: From wire to thread



三恵工業株式会社

HECMECシリーズの開発

Sankei Kogyo Co., Ltd.

Development of the HECMEC series

開発コンセプト ~未来の子供たちにできること~

- ・持続可能な開発
- ・「ひとづくり」「ものづくり」DNAの伝承
- ・人にやさしいデザイン

Development concept

Concepts Imbued in the Chair -What can we do for future generations?

- ・ Sustainable development
- ・ Pass our DNA of "Nurturing quality people" "Making quality products".



Earth-friendly  
Paper fold-up chairs  
地球にやさしい 紙の折りたたみイス

**HECMEC**  
Heartful Ecology, Message and Education for the Children of the future

※この調査・研究事業はエコプロネットと協力して行っています。

クリエイティブデザインシティなごや推進事業実行委員会  
Creative Design City Nagoya 2009 Organizing Committee

平成 21 年度 組織

主催構成団体

名古屋市・名古屋商工会議所・  
株式会社国際デザインセンター・  
中部デザイン団体協議会

実行委員会

委員長

長谷川 二三夫  
名古屋市民経済局 理事

副委員長

土岐高廣  
株式会社国際デザインセンター 専務取締役

委員

岸上 幹央  
名古屋市民経済局 産業部長

内川尚一  
名古屋商工会議所 企画振興部長

神谷幸男  
中部デザイン団体協議会 副会長

監事

窪田昌直  
名古屋市民経済局 企画経理課長

森本和典  
名古屋商工会議所 総務管理部 財務・所屋グループ長

企画部会

委員

池側隆之  
名古屋大学 大学院 准教授

石松丈佳  
名古屋工業大学 工学部 准教授

伊藤恭行  
名古屋市立大学 芸術工学部 准教授

岡田哲弥  
株式会社乃村工藝社

小川明生  
グラフィックデザイナー (株式会社ティ・エム・シー 代表)

神谷利徳  
空間デザイナー (株式会社神谷デザイン事務所 代表)

熊谷正信  
愛知産業大学造形学部 准教授

小谷恭二  
名古屋学芸大学 メディア造形学部 教授

水津 功  
愛知県立芸術大学 美術学部 准教授

瀬戸壽司  
豊田合成株式会社

崔 宰熏  
株式会社INAX ライブミュージアム

萩原 周  
名古屋芸術大学 デザイン学部 准教授

原田 さとみ  
ペネロープ・エシカル・パティヨン主宰

日比野 ルミ  
名古屋造形大学 アートプロデュースコース 准教授

水野誠子  
ジュエリーデザイナー

下山浩司  
名古屋市 市民経済局産業部 産業経済課長

内田吉彦  
名古屋商工会議所企画振興部 副部長

江坂 恵里子  
株式会社国際デザインセンター  
海外ネットワークディレクター

オブザーバー

浅井敬介  
経済産業省中部経済産業局

進士研三  
愛知県(産業労働部新産業課)

伊藤俊介  
名古屋市(総務局企画部企画課)

塩谷 美智子  
名古屋市(市民経済局文化観光部文化振興室)

宮川正人  
名古屋市(市民経済局文化観光部観光推進室)

武馬淑恵  
名古屋市(市民経済局産業部産業経済課)

石原 ゆう子  
名古屋市(市民経済局産業部産業経済課)

野田浩行  
名古屋市(環境局総務課)

常包泰樹  
名古屋市(住宅都市局都市計画部都市景観室)

金澤秀宜  
名古屋商工会議所(企画振興部)

記録写真撮影

藤井昌美

原田 登美子

伊藤弘憲

加藤雅子

澤田ひろ美

杉江篤志

安井貴昭

横山一八

スタッフ

酒井香穂

實岡悦子

寺内大樹

中川詠理

西出真美

村田 仁

劉 芳

山田雅子

事務局

株式会社国際デザインセンター

事務局長

稲垣藤雄

事務局担当

黒田千香子

江坂 恵里子

湯澤清美

鈴木 民

City of Nagoya,  
Nagoya Chamber of Commerce & Industry,  
International Design Center, NAGOYA Inc.  
Council of Chubu Design Organization

Organizing Committee

Chairperson

Fumio HASEGAWA  
Deputy Director-General (Industry & Distribution),  
Civic & Economic Affairs Bureau, City of Nagoya

Vice-Chairperso

Takahiro TOKI  
Executive Director, International Design Center NAGOYA Inc.

Committee

Yukio KAMIYA  
Vice Chairperson, Council of Chubu Design Organization

Mikio KISHIGAMI  
Director, Industry Department, Civic & Economic Affairs Bureau, City of Nagoya

Shoichi UCHIKAWA  
General Manager Planning & Promotion Dep.  
Nagoya Chamber of Commerce & Industry

Auditor

Masanao KUBOTA  
Director, Planning & Accounting Division, Civic &  
Economic Affairs Bureau, City of Nagoya

Kazunori MORIMOTO  
Deputy General Manager, Nagoya Chamber of Commerce & Industry

Concept Planning Committee

Committee

CHOI, Jae Hoon  
INAX Museums, INAX Corporation

Makoto HAGIHARA  
Associate Professor, Design Department, Nagoya University of Arts

Satomi HARADA  
Representative, Penelope Ethical Petillante

Rumi HIBINO  
Associate Professor, Nagoya Zoukei University

Takayuki IKEGAWA  
Associate Professor, The Graduate School of  
Languages and Cultures, Nagoya University

Takeyoshi ISHIMATSU  
Associate Professor, Department of Architecture  
and Design, Nagoya Institute of Technology

Yasuyuki ITO  
Associate Professor, School of Design &  
Architecture, Nagoya City University

Toshinori KAMIYA  
Designer, Kamiya Design Inc.

Kyoji KOTANI  
Professor, Nagoya University of Arts and Sciences

Masanobu KUMAGAI  
Associate Professor, Aichi Sangyo University

Seiko MIZUNO  
Jewelry Designer

Akio OGAWA  
Graphic Designer, I.m.c Inc.

Tetsuya OKADA  
NOMURA Co., Ltd.

Hisashi SETO  
TOYODA GOSHI Co., Ltd.

Koji SHIMOYAMA  
Director, Industrial Economy Division, Civic &  
Economic Affairs Bureau, City of Nagoya

Isao SUZU  
Associate Professor, Aichi Prefectural University of Fine Arts and Music

Yoshihiko UCHIDA  
Deputy General Manager, Nagoya Chamber of Commerce & Industry

Eriko ESAKA  
Director, Global Communications,  
International Design Center, NAGOYA Inc.

Observer

Keisuke ASAI  
Chubu Bureau of Economy, Trade and Industry, METI

Kenzo SHINJI  
Aichi Prefecture

Yoshie BUMA  
City of Nagoya

Michiko ENYA  
City of Nagoya

Yuko ISHIHARA  
City of Nagoya

Syunsuke ITO  
City of Nagoya

Masato MIYAGAWA  
City of Nagoya

Hiroyuki NODA  
City of Nagoya

Yasuki TSUNEKANE  
City of Nagoya

Hideki KANAZAWA  
Nagoya Chamber of Commerce & Industry

Photo

Masami FUJII

Tomiko HARADA

Hironori ITO

Masako KATO

Hiroshi SAWADA

Atsushi SUGIE

Kazuya YOKOYAMA

Staff

Jin MURATA

Eri NAKAGAWA

Mami NISHIDE

Hou RYO

Kaho SAKAI

Etsuko SANEOKA

Taiki TERAUCHI

Masako YAMADA

Takaaki YASUI

Kazuya YOKOYAMA

Secretariat

International Design Center NAGOYA Inc.

Secretary General

Fujio INAGAKI

Secretariat

Eriko ESAKA

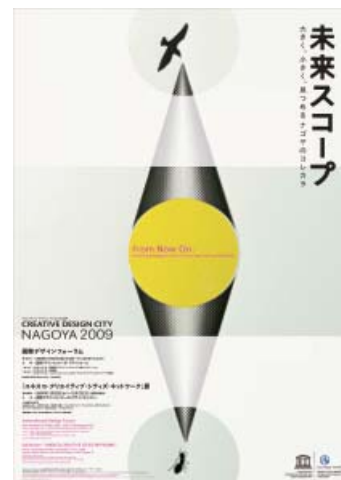
Chikako KURODA

Tami SUZUKI

Kiyomi YUZAWA







**発行**  
クリエイティブ・デザインシティなごや  
推進事業実行委員会  
2010年3月

**編集**  
江坂恵里子 (国際デザインセンター)  
山田雅子

**翻訳**  
内藤ゆき子  
マギー・キンザー・ホーリ

**アートディレクション**  
小川明生 (tmc)

**デザイン**  
林久美子 (tmc)

**印刷**  
栄印刷株式会社

460-0008  
名古屋市中区栄3丁目18-1  
デザインセンタービル6F  
国際デザインセンター内

Tel:052-265-2105  
Fax:052-265-2107  
Email:info@creative-nagoya.jp

**Published by**  
Creative Design City Nagoya  
Organizing Committee  
March, 2010

**Edited by**  
Eriko ESAKA(ldcN)  
Masako YAMADA

**Translation**  
Yukiko NAITO  
Maggie Kinser HOHLE

**Art Direction**  
Akio OGAWA(tmc)

**Design**  
Kumiko HAYASHI(tmc)

**Printed by**  
Sakae Print Co. Ltd.

c/o International Design Center NAGOYA Inc.  
6F Design Center Bldg.,  
18-1, Sakae 3-chome,  
Naka-ku, Nagoya 460-0008 Japan

Tel:+81 52 265 2105  
Fax:+81 52 265 2107  
Email:info@creative-nagoya.jp

[www.creative-nagoya.jp](http://www.creative-nagoya.jp)

Copyright © 2010 Creative Design City Nagoya Organizing  
Committee Printed in Aichi, Japan