

報道関係各位

ダッソー・システムズ、「水と消費」をテーマに SDGs を支援するキャンペーンを開始

- バーチャル環境の利用を促進し、消費活動が水資源に与える影響を食い止め、国連のSDGsを支援
- 「測定・最適化」「革新・創造」「教育」という3つの観点から、水資源とその消費に関わる課題の解決を目指す
- 製品のライフサイクルにおける水の使用量を評価し、シミュレーションにより持続可能性の向上に貢献

[ダッソー・システムズ](#) (Euronext Paris: #13065, DSY.PA) は、国連の[持続可能な開発目標に含まれる水と衛生に関する項目「すべての人々に水と衛生へのアクセスと持続可能な管理を確保する」](#)を支援する取り組みの一つとして、新たなキャンペーン「Water for Life (ウォーター・フォー・ライフ)」を発表しました。「ウォーター・フォー・ライフ」は、水資源とその消費をテーマに、水の消費量を適切に管理し、過剰消費の脅威にさらされている水資源を守るために、産業界に何ができるかという課題を提起します。本キャンペーンは、ダッソー・システムズが今年2月から展開している新しいイニシアチブ、「The Only Progress is Human (未来を拓くのは、人間)」の活動の一環です。

ダッソー・システムズは、「ウォーター・フォー・ライフ」を通じて「測定・最適化」「革新・創造」「教育」という3つの観点から、顧客が水資源とその消費に関わる課題に取り組めるよう支援します。「測定・最適化」では3DEXPERIENCEプラットフォームを活用し、企業の水消費量(ウォーター・フットプリント)の測定や最適化を促進します。あるエクスペリエンスを生み出す上でどのくらいの水消費量が必要か、デザインの変更がどのように水消費量に影響するか、そうしたデータを算出するための統合したインダストリー・ソリューションを開発します。将来的にはAI(人工知能)のレコメンデーション機能によって、より持続可能な新しい製品、サービス、エクスペリエンスの開発や提供を可能にします。

「革新・創造」では、ダッソー・システムズのオープン・イノベーション・プログラムである3DEXPERIENCE Labでのスタートアップ支援活動を通じて、「ウォーター・ハンドプリント」(ITを活用し事業活動が水資源に与える影響をポジティブなものに転換すること、および実際の取り組み)の普及と展開をサポートします。これは、潮流発電を目指す[EEL Energy](#)のようなベ

ンチャー企業が破壊的なイノベーションを展開する上で、自社の垣根を超えて様々な知見や考察を受けることによって実現します。また、[OceanHub Africa](#)のような世界中のインキュベーターとの連携強化も行います。

「教育」では、[ラ・フォンダシオン・ダッソー・システムズ](#)（ダッソー・システムズが2015年に設立した教育研究機関向けの基金）が支援するフランスの「ミッション・オーシャン・プロジェクト」のように、水に関連する主要な問題への認識を高め、人類の重要な資源を保護するために将来の世代を鼓舞するための教育プログラムを推進していきます。

ダッソー・システムズの取締役副会長兼最高経営責任者であるベルナール・シャーレスは、次のように述べています。「今日、世界は水を守ることの緊急性を認識し、責任と持続可能性の新しい時代に向けて動き出しています。バーチャル・ユニバースは、将来のより持続可能な経済に必要な全く新しい製品、材料、製造プロセスをお客様が想像し、設計し、テストできるようにするための重要な手段です。当社は新しいインダストリー・ソリューション群を展開しており、お客様がパリ協定の目標を満たし、より持続可能なインダストリー・ルネッサンスを目指す上で、パートナーとして協力していきたい所存です。」

水は生命に欠かせないものの、世界では毎日使用している商品やサービスの生産に水を過剰に消費しているため、利用可能性が危惧されており、すでに世界人口の40%以上が水不足の影響を受けています。国連は、持続可能な開発目標（SDGs）に沿って、持続可能な開発と水の統合的管理に焦点を当てた2018年から2028年までの「水の行動の10年」を宣言しました。「ウォーター・フォー・ライフ」は、この運動の趣旨に沿うものであり、また、当社のSBTイニシアチブ（科学的根拠に基づいた目標）への参画や、TCFD（気候関連財務開示タスクフォース）のオフィシャルサポーターとしての役割に続くものです。

「ウォーター・フォー・ライフ」は、ベルナール・シャーレスとプロの探検家・冒険家でもあるマイク・ホーン氏が、水の保護に情熱を注ぐ[動画](#)の中で正式に発表しました。

マイク・ホーン氏は次のように述べています。「プロの探検家として、私は人間の活動が地球の状態に直接影響を与えていることを目の当たりにしました。人間が地球を大切にすることで、最も貴重な資源である水を守ることも重要です。国連、NGO、政治家がこの目標を達成するだけでなく、ダッソー・システムズのCEOであるベルナール・シャーレス氏のような業界を牽引するリーダーが、このテーマの重要性を強調していることを嬉しく思います。」

当社が2020年2月から展開している新イニシアチブ、[「The Only Progress is Human（未来を拓くのは、人間）」](#)は、今日の社会的・環境的課題に対する認識を高め、バーチャル環境を利用してこれらの課題をより深く理解し、より良い未来のために持続可能なイノベーションを推進することを目的とするコミュニケーションキャンペーンです。このイニシアチブでは、10の「ACT（活動）」を通して、各活動に伴う課題を解決するために、人間を中心に考えた現実世界のエクスペリエンスを生み出し、バーチャルツイン体験をどのように利用できるかを実証しています。第一回の「ACT（活動）」では、「バーチャル環境は、どのように人の感情に変化をもたらすのか」という課題に焦点を当て、ダッソー・システムズのソリューションを活用し、3D

プリントされた世界初となる、完全に演奏可能で電子バイオリン「3Dvarius」を使用するユニークな音楽・映像体験「[バーチャル・ハーモニー](#)」を実施しました。

詳しくはこちら：

ダッソー・システムズの 3DEXPERIENCE プラットフォーム、3D 設計ソフトウェア、3D デジタル・モックアップ、そしてプロダクト・ライフサイクル・マネジメント (PLM) ソリューション

<https://www.3ds.com/ja>

ダッソー・システムズとつながるソーシャル・アカウント

[Twitter](#) [Facebook](#) [LinkedIn](#) [YouTube](#)

(以上)

ダッソー・システムズについて

ダッソー・システムズは 3DEXPERIENCE カンパニーとして、人々の進歩を促す役割を担います。当社は持続可能なイノベーションの実現に向けて、企業や人々が利用する 3D のバーチャル コラボレーション環境を提供しています。当社のお客様は、3DEXPERIENCE プラットフォームとアプリケーションを使って現実世界のバーチャル ツイン エクスペリエンスを生み出し、さらなるイノベーション、学び、生産活動を追求しています。ダッソー・システムズ・グループは 140 カ国以上、あらゆる規模、業種の 27 万社以上のお客様に価値を提供します。より詳細な情報は、www.3ds.com (英語)、www.3ds.com/ja (日本語) をご参照ください。

3DEXPERIENCE、Compass アイコン、3DS ロゴ、CATIA、BIOVIA、GEOVIA、SOLIDWORKS、3DVIA、ENOVIA、EXALEAD、NETVIBES、MEDIDATA、CENTRIC PLM、3DEXCITE、SIMULIA、DELMIA および IFWE は、アメリカ合衆国、またはその他の国における、ダッソー・システムズ (ヴェルサイユ商業登記所に登記番号 B 322 306 440 で登録された、フランスにおける欧州会社) またはその子会社の登録商標または商標です。