

中村勇吾氏、原研哉氏、深澤直人氏、三澤遥氏の豪華審査員を迎えて開催！

15th SHACHIHATA New Product Design Competition

シヤチハタ・ニュープロダクト・デザイン・コンペティション

さまざまな感情を表現したり、伝えたりすることを目的とした
「こころを感じる」アイデアが国内外から集結！

応募作品975点より、受賞作品8点が決定！

一般社団法人未来ものづくり振興会(所在地:愛知県名古屋市 代表理事:舟橋正剛)は、新しいプロダクトのデザインを募る「15th SHACHIHATA New Product Design Competition (シヤチハタ・ニュープロダクト・デザイン・コンペティション)」に関して2022年10月14日(金)に表彰式を行い、受賞作品8点を発表しました。

第15回目となる今回は、中村勇吾氏、原研哉氏、深澤直人氏、三澤遥氏の4名の審査員、および特別審査員舟橋正剛の計5名で厳正な審査を実施しました。

今回は、『こころを感じるしるし』をテーマとし、人と人、人ともとの関係性を見つめ直した、目には見えない「こころ」を感じられるしるしを表すアイデアを募集しました。国内外から975点の応募があり、そのうちの8点を受賞作品として決定しました。

受賞作品一覧

グランプリ	1作品(賞金300万円)		「黄鴨印(あひるいん)」(繆 景怡、邹 沅)
準グランプリ	2作品(賞金50万円)		「K=5%」(堀 聖悟、瓜田理揮) 「ヤバ印」(塚本裕仁)
審査員賞	4作品(賞金20万円)	中村賞	「めぐり文様」(田羅義史、三澤萌寧、若田勇輔)
		原賞	「ごめんなサイン」(都 淳朗、太田 壮)
		深澤賞	「つまめるはんこ」(松岡 諒)
		三澤賞	「文具と共存する印鑑」(内海篤彦)
特別審査員賞	1作品(賞金20万円)		「ファーストハンコプロジェクト」(羽田真琴)

15th SHACHIHATA

New Product Design Competition

シヤチハタ・ニュープロダクト・デザイン・コンペティション



こころを感じるしるし

シヤチハタ・ニュープロダクト・デザイン・コンペティションとは

シヤチハタ・ニュープロダクト・デザイン・コンペティションは、シヤチハタ株式会社が1999年から10回にわたり開催してきたプロダクトデザインのコンペティションです。2008年を最後に一旦休止していましたが、2018年に10年の年月を経て再開しました。

第15回となる今年、『こころを感じるしるし』をテーマとし、人と人、人ともとの関係性を見つめ直した、目には見えない「こころ」を感じられるしるしを表すアイデアを募集いたしました。今回は応募作品総数975点の応募があり、そのうちの8点を受賞作品として決定しました。

審査員 コメント



中村勇吾 Yugo Nakamura

インターフェースデザイナー
tha ltd. 代表

ウェブサイトや映像のアートディレクション、デザイン、プログラミングの分野で横断／縦断的に活動を続けている。主な仕事に、ユニクロの一連のウェブディレクション、KDDIスマートフォン端末「INFOBAR」のUIデザイン、NHK Eテレ「デザインあ」のディレクションなど。

～審査コメント～

今回の審査会では、商品として魅力的なものが目立つ印象でした。SNDCは実際にモノになるか、商品化ができるかをこれまでも重視してきた部分があり「自分が普通にほしいもの」が多かったです。店先で並んでいたら、思わず見てしまうような。デジタル系のアプリなどの提案も少しはあったのですが、どうしてもアーキテクチャを含むものはきちんと説明ができず、絵に描いた餅という感じになってしまう。デモがないと伝えるのは難しいですね。だからコンペでは実際のモノの持つ力が強いのだと思います。



原研哉 Kenya Hara

グラフィックデザイナー
日本デザインセンター 代表

デザインを社会に蓄えられた普遍的な知恵ととらえ、コミュニケーションを基軸とした多様なデザイン計画の立案と実践を行っている。無印良品、蔦屋書店、GINZA SIX、JAPAN HOUSE、らくらくスマートフォン、ピエール・エルメのパッケージなど活動の領域は多岐。

一連の活動によって内外のデザイン賞を多数受賞。著書『デザインのデザイン』（岩波書店刊、サントリー学芸賞）『白』（中央公論新社刊）は多言語に翻訳されている。

～審査コメント～

シヤチハタに限らず審査というものの半分は、審査員が作っていると思います。blank期間も含めると、20年以上審査員をやっているのも、正直なところ、シヤチハタの応募作品には耐性がつき始めていて、少々のことでは驚きません。でも完全に「ハンコの賞」だったところから、少しずつ「しるし」へと意味は広がっています。審査会で話し合ううちに、作品に対する解釈の深度が急に深まって、ひょっとすると応募した人以上に作品のポテンシャルを持ち上げているのかもしれませんが、そこがこのコンペの面白いところです。優れた作品を見つけることはもちろん、一緒に作品やその解釈を作っている感覚です。



深澤直人 Naoto Fukasawa

プロダクトデザイナー
NAOTO FUKASAWA DESIGN 代表

卓越した造形美とシンプルに徹したデザインで、国内外の大手メーカーのデザインとコンサルティングを多数手がける。電子精密機器から家具、インテリアに至るまで手がけるデザインの領域は幅広く多岐に渡る。デザインのみならず、その思想や表現などには国や領域を超えて高い評価を得ている。受賞歴多数。

2018年3月作品集「Naoto Fukasawa EMBODIMENT」(Phaidon) 発刊。

～審査コメント～

「カルチャーの波」に乗っている作品が多いなと感じました。応募者が審査員や運営会社の傾向をつかんで、「正解」を出そうとする姿勢が見えます。それは決して、悪いことではありません。好き勝手デザインするのではなく、深く考えているということですから。最終審査に集まった作品は、そういう意味でマチュアな感じがありました。デザインには多様な方向性がありますが、適切な部分を探し出して、結果として生活の底上げにつながる提案が多かったと思います。



三澤遥 Haruka Misawa

デザイナー
日本デザインセンター 三澤デザイン研究室

2005年に武蔵野美術大学工芸工業デザイン学科卒業後、デザインオフィスnendoを経て、2009年より日本デザインセンター原デザイン研究所に所属。2014年、三澤デザイン研究室として活動開始。ものごとの奥に潜む原理を観察し、そこから引き出した未知の可能性を視覚化する試みを、実験的なアプローチによって続けている。

～審査コメント～

初めての審査会でしたが、机からはみ出るような思い切りのある大胆なアイデアはあまり見られず、全体的に大人しかった印象です。サイズも素材の規定もなかったのもっと自由な企画が出てきてもよかったのかなと。ハンコそのものの提案は出品数も圧倒的に多く、深く練られていたものが多かったです。それに対し、期待していたハンコらしからぬ「しるし」の提案もいくつかありましたが、発想や定着が弱く残念ながら最後まで残らずでした。今回から評価基準が商品化ではなく「企画の実現性」に変わっていたので、大量生産に縛られる必要もなかったはずですが。だからこそ、もう少し柔軟なアイデアの捉え方に出会ってみたいかったです。



舟橋正剛 Masayoshi Funahashi

一般社団法人未来ものづくり振興会 代表理事
シヤチハタ株式会社 代表取締役社長
1992年 米国リンチバーグ大学経営大学院修士課程終了。広告代理店勤務を経て1997年 シヤチハタ工業株式会社(現シヤチハタ株式会社)入社。2006年 シヤチハタ株式会社代表取締役社長 就任

～審査コメント～

「心を感じるしるし」というテーマのためか、やや漠然とした提案が多くなってしまったことは確かです。例年に比べて、デジタル系の提案は少なかったですが、プロダクトとコトをつなげた企画もあり、大変面白く拝見しました。シヤチハタが関わっていると、どうしても「ハンコ」から離れるのは難しいですが、ハンコや文房具だけでなく、より幅の広い「しるし」を引き出す仕組みを、今後も考え続けたいと思っています。

グランプリ



黄鴨印(あひるいん)

繆景怡 邹沅

Miao Jingyi Zou Hu (チーム名:MZ Design)



アヒルのおもちゃは多くの人の子供時代の記憶の縮図で、黄色の体と「ガガ」という鳴き声は忘れられない。黄鴨印は押した瞬間に、アヒルの鳴き声とする。押すたびに、子供の頃の思い出がよみがえる特別な体験をもたらす。

「かわいい。でもかわいすぎなくて、誰もが知るアヒルのおもちゃの「あの感じ」という質感だけを残しています。自分もハンコを押すときには心の中で「決断の音」のようなものが鳴っている気がするのですが、そのときに「ぶきゅ」って鳴るのは、なんだか上品なユーモアに感じました」(中村)「威厳のあるハンコが、アヒルのおもちゃのようなものに置き換わる。でも決して軽んじられているというのではなく、そこに狙いすました良質なユーモアを感じます。こういう押印行為があってもよいと思います。「大臣に任命する(パフ)」みたいな」(原)「こういうものを、コンペに堂々と出してくるという度胸が、すでに一歩進んでいる。アヒルというアイコンですが、子どもの描いたかわいい絵でもアニメでもなく、複合的なセンスをまとめています。音というメディアを持ち込んで、滑稽なユニークさを生んでいる。なかなか高度なことをしていると思いますよ」(深澤)

準グランプリ



K=5%

堀 聖悟 瓜田理揮

Seigo Hori Riki Urita

「背景を装飾する」ことを目的としたスタンプ台。黒の濃度が「5%」という白に近いトーンでの装飾は、印影としては前に出すぎず、背景を静かな佇まいで演出する。今まで伝えることが難しかった送りの「こころ」をささやかに表現する提案。

「デザイナーという立場を超えてしまえば、「何かを加えたい人」はいるのだろうと思う。むしろ、その方が人間らしいのかもしれない。無地の便箋を選ぶことは、美学なんて大したものではないのだから」(深澤)
「書いた文字の下のレイヤーに薄い透ける存在が入るというのは、新しい感覚でした。レイアウトの仕方や、柄の使い方によって、存在の仕方をいかせると思いますが。はっきりと押すのではなく、静かに佇むハンコのあり方は面白いです」(三澤)

準グランプリ



ヤバ印

塚本裕仁

Tsukamoto Yuji

嬉しい時の「ヤバい!!」、楽しい時の「ヤバいw」、困った時の「ヤバい...」。自分のこころを表すとき、人は度々「ヤバい」という言葉を使う。『ヤバ印』は、そんな様々な「ヤバい」のニュアンスを表す。「ヤバい」に含まれるたくさんの意味を再認識し、「こころを感じる」新たなハンコの提案。

「押して初めて「こんなふうに見えるんだ」というのが結構よかった。ネット上で文章を書いていて「笑」とか「草」とか、色々打ってみて、画面で一度見てからちよっと変える、そういうありがちな所作がハンコの機構に埋め込まれていて面白い。タイピング文化の言葉のテンプレ化のようなものを、うまくモノに落とし込んでいた感じがしました」(中村)

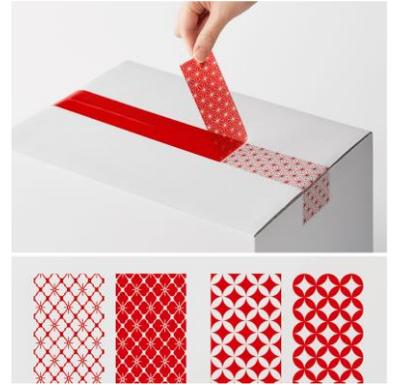
審査員賞

中村賞 めくり文様

梱包の細部にも相手への心遣いを行き渡らせるテープ開封済みの跡が残る特殊なテープ。思わぬ部分に和柄が現れることで、テープを剥がすという作業のなかにも小さな驚きと感動が生まれ、美しさにふと心に立ち止まる瞬間をもたらしてくれる。

田羅義史 Yoshifumi Tara
三澤萌寧 Mone Misawa
若田勇輔 Yusuke Wakata (チーム名: ta_rabo)

「ここ数年はコロナの状況下で宅配便の利用が増え、ガムテープがコミュニケーションのなかにいっぱい出てくるようになりました。そんなこのご時世にあって、すごく素直なアイデアだと感じました。ガムテープをめくったときにびっくりするというのは、ちょうどよく心を感じるというか、今回のテーマに合っていて、一次審査の時からいいなと思って見ていました」(中村)



原賞 ごめんなサイン

『ごめんなサイン』は、謝罪の気持ちをそっと伝えてくれるキャラクター訂正印。「訂正印」自体がキャラクターとなり、コミカルに気持ちを伝えるツールに生まれ変わった。本人の申し訳ない気持ちを表しつつ、貰い手もちょっとクスッとできる。

都 淳朗 Atsuro Miyako
太田 壮 So Ohta

「『ごめんなさい』の手紙を本気で書く局面というものがたまにありますが、そこではシリアスな印を押すわけです。しかし、そうではない『ごめんなさい』もある。むしろ、日常のコミュニケーションでは『ごめんなさい』であふれている。そこに着目したことに共感しました。イラストレーションも、いいところをついたグラフィックです。「原」で欲しいです」(原)



深澤賞 つまめるはんこ

色々な持ち方に対応できるはんこの提案。薄い形状にすることで、手の中で安定する場所が増え、形状から方向が分かりやすく、持ちながらでも印の傾きが確認しやすい。

松岡 諒 Ryo Matsuoka

「印を押すという行為は結構、緊張感がある。完全な丸に押したいという思いがそうさせるのだと思う。ハンコは、几帳面さが付きまとうオブジェクトだということを、僕は意外とまともに考えたことはなかった。そんなことをこのプロダクトを見て思ったし、ちゃんとずれずに押せた。支点が下がったことで、安定したのだと思う」(深澤)



三澤賞 文具と共存する印鑑

ペンやはさみなど、他の文房具と違和感なく共存する長い印鑑の提案。印鑑のサイズは「印を押す行為の社会的な意味」や「人の手のサイズとの関係性」によって導き出されたものだと考え、「人の手のサイズとの関係性」よりも「他の文具との関係性」に注目。

内海篤彦 Atsuhiko Utsumi

「プロダクトとしての精度は甘いですが、ケースに収まっている格式高いハンコとは違う、文房具のファミリーとして持てる気楽さが新しいと思いました。ハンコにも、ラフさがあるのもいいですよ」(三澤)



特別審査員賞 ファーストハンコ プロジェクト

卒業記念でもらうハンコを自分でデザインするプロジェクトの提案。ハンコの歴史文化を学び、オリジナルの印影を考え、製造会社の工場見学に行き、ハンコを完成させる。学び、創り、使うことで特別になり、こころが宿る。

羽田真琴
Makoto Hada

「子どもが最初にもらうハンコが学校の卒業式というケースは多いです。この提案は、シヤチハタの工場に来てもらって、ワークショップで自由に作って、世界に一つしかない自分のハンコを持って帰ってもらう体験が作れるなと思いました。ぜひ具体的に我々のPR活動にも取り入れたいですね」(舟橋)



第15回 シヤチハタ・ニュースプロダクト・デザイン・コンペティション 概要

■応募受付期間: 2022年 4月1日(金)～ 5月30日(月) 12:00

■テーマ: こころを感じるしるし

「しるし」が持つ可能性を広げるプロダクトもしくは、仕組みをご提案ください。

なお、応募作品は未発表のオリジナル作品に限ります。

■参加資格:

・個人、グループ及び企業、団体。年齢、性別、職業、国籍不問

(ただし、日本語でのコミュニケーションが可能であること)。

・1次審査を通過した場合、2022年9月2日(金)までに、模型制作が可能であること。

・入賞した場合、2022年10月14日(金)18時(予定)から東京都内で行われる表彰式に参加が可能なこと。

※1人または、1グループで複数作品の応募が可能です。

ただし、事前エントリーは1応募につき、1エントリーをお願いします。

■賞: グランプリ1作品(賞金300万円)、準グランプリ2作品(賞金50万円)、

審査員賞4作品(賞金20万円)、特別審査員賞1作品(賞金20万円)

※全ての受賞作品が、商品化の対象となります。また、本コンペの公式サイトで公開されます。

■一次審査提出物: プレゼンシート(サイズ: A3、枚数: 1枚、形式: PDF、容量: 10MB以内)

■審査基準: 1. テーマの理解力 | 2. 新規性・革新性 | 3. 提案の実現性

■応募方法: 公式サイト(<https://sndc.design>)よりご応募ください。

■表彰式: 2022年10月14日(金)18時から予定

■主催: 一般社団法人未来ものづくり振興会

■特別協賛: シヤチハタ株式会社