

# 12th SHACHIHATA

## New Product Design Competition

シャチハタ・ニュープロダクト・デザイン・コンペティション

受賞作品集

## ごあいさつ

Greeting

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(SNDC)は、昨年10年ぶりに再開し、今年で12回目を迎えました。前年の「しるしの価値」を一步推し進めた「これからのしるし」をテーマに掲げ、しるしの可能性を広げるプロダクトや仕組みを募ったところ、前回は上回る778点のご提案をいただきました。応募者の皆様に心より感謝申し上げます。着眼点や発想がユニークな作品の数々に、たくさんの学びや気づきがありました。各賞に決定した10作品は、いずれも審査員の心を捉えた秀作です。昨年の受賞作は、すでに数点の製品化が進んでおり、今年もこの中から魅力ある新しいプロダクトが生まれることを期待して止みません。

## コンペ概要

### 応募受付期間

2019年4月1日(月)―5月27日(月)

### テーマ

「これからのしるし」  
「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。

### 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5作品（賞金20万円）  
特別審査員賞2作品（賞金20万円）

### 審査員

喜多俊之、後藤陽次郎、中村勇吾、原研哉、深澤直人

### 特別審査員

舟橋正剛（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）  
岩渕貞哉（『美術手帖』編集長）

主催 | 一般社団法人未来ものづくり振興会  
共催 | 株式会社美術出版社  
特別協賛 | シヤチハタ株式会社



## 審査員



### 喜多俊之 Toshiyuki Kita

プロダクトデザイナー  
喜多俊之デザイン研究所 代表

全体の作品傾向としては、印章そのものを掘り下げて考えたものと、時代性を踏まえテクノロジーを意識したもの、この2通りに大きく分かれていたように思う。最終審査に残った作品はクリエイティブな魅力に富み、「しるし」だけでなくこれだけアイデアが出るものだと感心した。



### 後藤陽次郎 Yohjiro Gotoh

デザインプロデューサー  
デザインインデックス 代表

一次審査では前回の応募作と大差がない印象を受け残念に思っていたが、最終審査まで残った作品はさすがに発想力に富んだものが多く見ごたえがあった。実現は難しいがアイデアが秀逸なものもあれば、非常にリアルで製品化が楽しみな新しい提案もあり、それぞれに興味



### 中村勇吾 Yugo Nakamura

インターフェースデザイナー  
tha ltd. 代表

前回は印章の図案やしるす行為を具現化した作品が多かったが、今年は「色」が印象に残った。そのなかでもグランプリや準グランプリの作品は発想が新鮮で、グラフィックとしての魅力があった。普遍的な「しるし」は、考え次第で広く、深く捉えることができるテーマだと思



### 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

前回に続き「しるし」をテーマに据えたことに対し、似たような応募案が増えるのではないかという懸念はあったが、蓋を開けてみるとそれなりに考察が深まっていたように思う。特に受賞作には洞察の鋭い見事なアイデアがあり、ひとつのテーマで通すことは、こうした豊かなク



### 深澤直人 Naoto Fukasawa

プロダクトデザイナー  
NAOTO FUKASAWA DESIGN 代表

全体的にハードウェアよりも、どういふものを押すかというコンテンツ系にアイデアがシフトしている印象を受けた。前回はもう少しワイルドなアイデアがあったが、今回はしるし自体にフォーカスして小さく狭めた中で、面白いものや必要なものを追求した作品が上位を占めた。一

受賞作のなかにはこのテーマからこういう案が出るのかと審査員を唸らせるものもあり、人間の想像力には果てがないことを実感した。日本文化には「極み」の世界がある。このコンペでもいつか極みともいべき作品に出合えることを期待したい。

深かった。最近は、デジタル時代の味気ない生活にうるおいをもたらすアートや癒しの要素を求める人が増えており、そうしたニーズも作品に反映されていたと思う。次回も暮らしの中で便利に使える、楽しく、美しい作品がたくさん出てくることを願っている。

う。今後はこのテーマをさらに掘り下げ、シヤチハタの賞として明確な視点のもとに新しいしるしの価値観を提示していければ、特徴ある面白いコンペになるのではないだろうか。SNDCとして整理すべき課題にも取り組み、応募作品の充実と質の向上につなげて行きたい。

リエイティビティを引き出していくためには非常に有効だと感じた。シヤチハタが今後もしるすということをベースとしていくのであれば、SNDCのテーマもしばらくはハンコを根幹に据え、掘り下げる方向に偏差をつけながらしるしの周辺を探っていくことも一案だろう。

次審査では残念ながらブアな案も多く、受賞作と比べ力量差が目立った。今後レベルを底上げするには、もっとITを取り込んでいくのか、プロも参加できる水準のコンペを目指すのかなど、SNDCの姿勢を確認することが不可欠だろう。運営する側の課題も見えたコンペだった。

## グランプリ



### わたしのいろ

歌代 悟

Satoru Utashiro

水彩画のように彩りが滲んだ朱肉。押す人やその時々気分、時間などにより異なる色でしるすことができるため、従来の朱肉以上のアイデンティファイ機能と、個性や感情表現という感性的機能を併せ持つ。わたしの色とあなたの色。昨日の色と今日の色。嬉しい色と悲しい色。全部違うから、このしるしが今の「わたしのいろ」。

「シヤチハタといえば朱色、という固定されたイメージを解放するような作品。実際に水彩のように無限のカラーバリエーションがあれば選ぶのも楽しく、自分でも欲しいと思う」(中村) 「印を押すときどきの気持ちによって色が変わる。この瞬間の判断は心模様を露わにする。印という意志決定と心の色が同期する。伝えたい意味を暗示する見えない繋がりが印にはあるのだなと思った」(深澤) 「まったく同じグラデーションには絶対にならない、まさに自分だけのしるし。オリジナリティのある、美しい作品」(舟橋)



## 準グランプリ



## JITSU-IN

石川和也

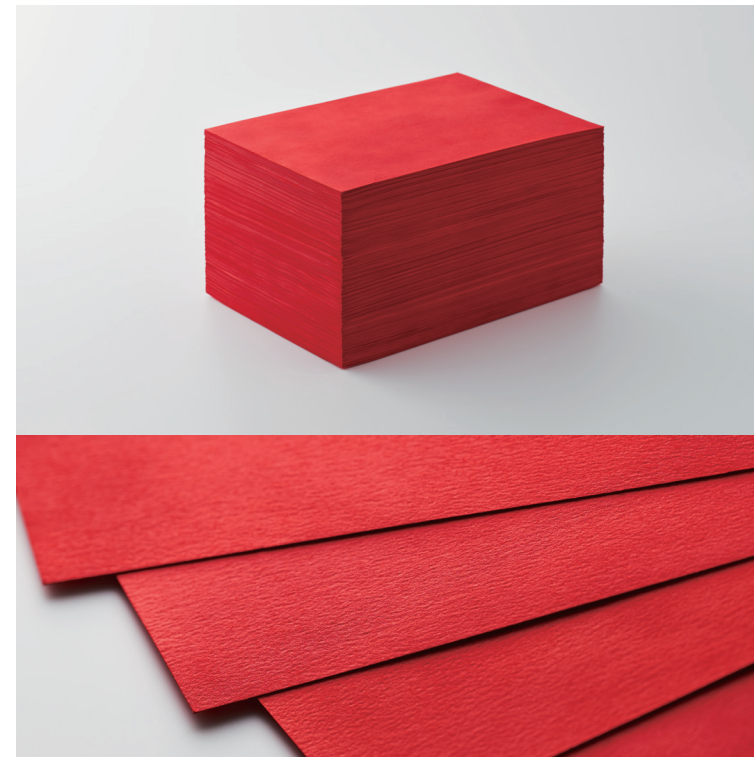
Kazuya Ishikawa

手書きサインをカメラでスキャンし、印影の形状や色、印材の素材を選んで、世界にふたつとない自分だけの印章をつくることができる。同じ苗字の個別化が図れるので自己証明ツールとしての完全性や価値が高まり、外国人も日本のハンコ文化を体験できる。

「自分の「手書き」が手軽に判子になれば、「自分だけのしるし」として使用頻度も増えそう。また、国際社会でも普及すれば、新しいマーケットが期待できる」(後藤)

「webのシステムを活用することで、よりわかりやすいカスタマイズを可能にした、時代の潮流に合った提案。手書きサインという欧米の文化と日本のハンコ文化を融合しているところが新鮮」(岩淵)

## 準グランプリ



## Shachihata PAPER

米田隆浩

Takahiro Yoneda

朱色インクで染めた朱い紙は、それ自体がシヤチハタのアイデンティティを宿すひとつのしるしであり、ここからさらに利用者が包む、折る、切るなど手を加えることにより、新たなしるしとして展開されていく。これからのしるしを生む素材の提案。

「事務的なA4の紙を朱に染めるというアイデアが新鮮。朱肉の良さやシヤチハタのアイデンティティを伝えるツールとして実際にあったらいい」(中村)

「しるすということを朱色に託したシンボリックな表現が見事。おめでたいことや切実な感情を表す時に一枚添えるなど、用途もいろいろありそう」(原)

「発想の転換が素晴らしい。ハンコ文化の幅を広げていく可能性がある」(喜多)

## 審査員賞

### 喜多賞

#### アナログなAR判子

既存に近い印影をAR(拡張現実)マーカーにした次世代判子。スマホ画面に印影を映すと、事前にアプリ登録された個人情報を写真入りで確認できる。ARを通してアナログ的な印章を名刺などの営業ツールや印鑑証明のように利用する「これからのしるし」。

	岩田浩司 Hiroshi Iwata
	「従来の朱肉の印鑑に現代の電子技術を巧妙に嵌め込み、唯一のしるしに転化した点を評価した。数千年かけて育まれてきたハンコ文化に鑑みて、時代の衝撃を見た思いがする」(喜多)



### 後藤賞

#### アニマル・ポン

押印という事務的な行為を楽しくする、さまざまな動物の形をしたハンコ。押す時の圧力でボタン電池のスイッチが入り、押している間それぞれの動物の鳴き声を発し、紙から離すと鳴き止む。使わない時はデスクや玄関に飾って置く。

	谷 一郎 Ichiro Tani
	「親子で楽しめる、暮らしに笑顔をもたらすハンコ。デザイン自体よりも使っているシーンに魅力を感じた。インダストリアルやデジタルが主流の生活の中で、この手づくり感も需要にマッチして良い」(後藤)



### 中村賞

#### Life Mark

妊娠検査薬の陽性反応に、ポジティブでハッピーな印象を与えるハートマークのアイコンを用い、世界のニュースタンダードに。心臓の形を表したハートマークは、赤ちゃんが初めて母親にこれから生まれる命を知らせる、まさに「これからのしるし」。

	渡辺雄大 Yudai Watanabe
	「デフォルトとして使われているサインを少し変えるだけで、人にポジティブな気持ちを芽生えさせる。そこにしるしの持つ力がある。地味だが、人生に関わるモノにメッセージを込めたところが面白い」(中村)



### 原賞

#### 線画による家紋の印鑑 “Kamoline”

家紋は日本が誇る固有の財産であり、世界のブランドのシンボルマークにも影響を与えてきた。その家紋をハンコとして使いやすいう線だけでリデザイン。古きを新しく甦らせ、印鑑に落とし込むことで、しるしの文化のさらなる広がりが期待できる。

	高田雄吉 Yukichi Takada
	「家紋にはミニマライズされた造形の美しさがある。ハンコになれば、日本人だけでなく外国人の日本土産としても大きな需要があるだろう。従来の認証という領域を超えたところに可能性を感じる」(原)

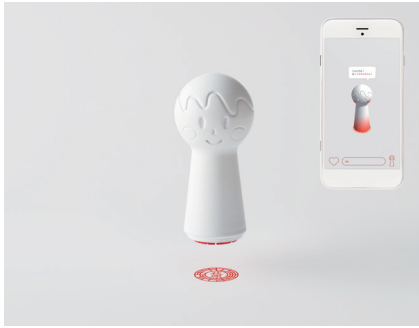


### 深澤賞

#### シヤチハタくん

AR(拡張現実)アプリと連動し、ユーモアたっぷりのキャラクター「シヤチハタくん」を生み出す印章。可愛い動きやメッセージで使う人の個性や思いを視覚化し、シヤチハタとユーザーを親しみやすい関係性へと導く。

	萩原理央 Rio Hagihara	大橋暁央 Akihisa Ohashi	原 盛夫 Morio Hara	岩佐健太 Kenta Iwasa
	(チーム名:MARK)			
	「人のアイデンティティをしるす仕事をしている企業として、シヤチハタ自体にこういうシンボリックな存在があってもいい。『シヤチハタくん』という名前や形、実際に押しやすかったところも評価した」(深澤)			



### 特別審査員賞

#### 印ボッサー(インボッサー)

しるす文化のグローバル化を視野に、欧米では公印として使用されているエンボス印を取り入れた新しい道具の提案。インクを必要としないため、理論上、無限に使用でき、一步引いた主張をさまざまなシーンでしるすことができる。

	鋳下聡希 Toshiki Yabushita
	「グランプリ等の朱肉の色を用いた案とは対照的に、インクを使わずに空押しするという、最小限のしるしに立ち戻っている。プラスの発想が多かった中で、ミニマムで研ぎ澄まされた表現が印象的だった」(岩淵)



### 特別審査員賞

#### ジャパニーズギフト シヤチハタ

「日本のお土産といえばシヤチハタ」の浸透を目指し、特設Webサイトから簡単に注文できる、スタンダードライン「ネーム9」をベースにしたギフトセットの提案。外国人の名前は漢字に変換し、日本らしい熨斗やメッセージを添えて贈ることができる。

	澤本和宏 Kazuhiro Sawamoto
	ギミックのあるアイデアだが広がりを持ちそう。シヤチハタの簡便性としるしの威厳は、ともすれば対極にあり両立は難しい。この提案はお土産の手軽感に、うまく落としどころをつけている」(深澤)



デザイン	株式会社日本デザインセンター
執筆	杉瀬由希
撮影	ただ(ゆかい) ※P1-2 株式会社日本デザインセンター ※P3-6
制作	株式会社美術出版社
印刷・製本	シナノ印刷株式会社
発行	一般社団法人未来ものづくり振興会
発行日	2019年10月11日

