

15th 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、今年で15回目を迎えました。今回は『こころを感じるしるし』をテーマに、喜怒哀樂をはじめ、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提案が、国内外より975点集まりました。

新たな評価軸として、商品化だけでなく実現性を見ることとなりましたが、文具やハンコのほか、体験を生み出す仕組みも増えた印象です。依然としてハンコを軸にしたアイデアが多くはありますが、年々レベルは上がっていると、審査員も事務局も感じています。

「こころ」という、やや漠然としたテーマのため、解釈が難しかった部分もあるのかと振り返りますが、新しい「しるし」のあり方を考え、応募いただいた皆さまに、こころより感謝申し上げます。

コンペ概要

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。

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）

審査員

中村勇吾、原研哉、深澤直人、三澤遥

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）

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

審査員



中村勇吾 Yugo Nakamura

インターフェースデザイナー
tha ltd. 代表

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「自分が普通にはしいもの」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

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。ブランク期間も含めると、20年以上審査員をやっているので、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、少々な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、ひよ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ないが、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

「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 三澤デザイン研究所

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、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。だからこそ、もう少し柔軟なアイデアの捉え方に会ってみたいかったです。

グランプリ



あひる いん
黄鴨印

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、アヒルの鳴き声をする。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手の「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」はいるのだらうと思う。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く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。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ょっと変える、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くのが良かったです」(中村)

審査員賞

中村賞

めくり文様

田羅義史
Yoshifumi Tara

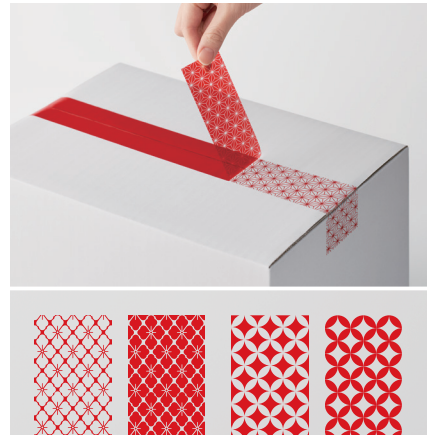
三澤萌寧
Mone Misawa

若田勇輔
Yusuke Wakata

チーム名: ta_rabo

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。

「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はいつ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

都 淳朗
Atsuro Miyako

太田 壮
So Ohta

「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。

「ごめんなさい」の手紙を本気で書く局面というのがたまにあります。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

松岡 諒
Ryo Matsuoka

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。

「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、僕は意外とと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、ちゃんとずれずれに押せた。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

内海篤彦

Atsuhiko Utsumi

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。

「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ね」（三澤）



特別審査員賞

ファーストハンコプロジェクト

羽田真琴

Makoto Hada

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。

「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）



デザイン 株式会社日本デザインセンター
執筆 角尾 舞
撮影 志村賢一（「ヤバ印」「めぐり文様」下、「ファーストハンコプロジェクト」は除く）
制作 株式会社JDN
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 2022年10月14日

