

16th

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

受賞作品集

ごあいさつ

Greeting

第16回シヤチハタ・ニュープロダクト・デザイン・コンペティション(SNDC)は、前回は大きく上回る1,287件の提案が集まりました。テーマの『思いもよらないしるし』の解釈は、偶発的に起きる出来事や、見落としてしまいそうな瞬間などさまざまでしたが、造形的なデザインだけでなく行為に焦点を当てた提案も多く、審査会は議論が白熱しました。

また初めての試みとして、ゲスト審査員の制度を設けました。今回はエンジニアの武井祥平氏を迎え、デザイナーとは違う視点が審査に加わったと同時に、応募アイデア自体の傾向として、テクノロジーを活用する提案も増えた印象です。最終審査会に可動するモックアップが数多く集まったのも新鮮でした。シヤチハタらしいハンコをベースにしたアイデアから、全く新しいプロダクトまで、多様な可能性のある提案の応募を感謝いたします。

コンペ概要

応募受付期間

2023年4月1日|土|——5月31日|水|12:00

テーマ

『思いもよらないしるし』
「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	5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

ゲスト審査員

武井祥平

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

全体の印象として、結構面白いものが多かったと思います。例年、繊細な造形のような部分で賞を取る人が多かったですが、今年は違う土俵で「しるし」を考えた人が多かったと感じました。デジタルを軸にした作品でもきちんと実



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

今年も、審査員の人たちが何を大賞に見立てていくかという過程が面白かった。一次審査で1,000点以上の作品から通過作品を選ぶのですが、自分が残したものが、他の審査員が選んだ作品と並ぶと、また違う文脈が生まれます。最初から大賞然とした、強い輝きを放つものが



深澤直人 Naoto Fukasawa

プロダクトデザイナー
NAOTO FUKASAWA DESIGN 代表

作品のレベルの問題ではなくて、視点が変わってきていると感じました。これまで、物の性質を形にしようという提案が多かったのですが、気付きの行為とか、しるしをつけるというのはこんな感じだろうか、そういう行為自体を形



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

今年は元気で勢いのあるアイデアが多く、審査が難しかったです。一次の紙面上の審査と二次のプロトタイプ審査では印象ががらりと異なって見えました。アイデアだけでなく、ものとして説得力のあるものが最終的には選ばれました。作品はもちろん、審査中の審査員一人ひとりの



武井祥平 Shohei Takei

エンジニア
nomena 代表

ゲスト審査員としてお呼びいただき、初めて参加しましたが、全体的にレベルが高く、自分ではできないような発想が多かったです。「思いもよらない」というテーマは難しいだろうと思っていましたが、うまいところをついてくる作品が

装できそうなイメージや、シヤチハタが本気になるくらいビジネスの仕組みまで考えられている提案が受賞して、きちんとほしいと思えるものがあつたのもよかったです。

会場にあるわけではありません。どの賞も同じだとは思いますが、エントリーした人の作品のポテンシャルに、審査員たちの考え方やアイデアがくっついて、トルネードのように相まって、大賞という存在が出来上がるのだと思います。

状にしている感覚があります。それがハマると、ぐっとくる作品が生まれる。グランプリ作品もそうですが、もしそういうものを自覚的に作っているのだとしたら、相当すごいなと感じます。

コメントも面白く、その言葉で審査が大きく揺らいだり一気に進んだりする独特の空気があります。「思いもよらない」というテーマでしたが、それにふさわしい着眼点があるものに支持が集まり、受賞に結びついたと思います。

多く、想像よりもハンコ以外の提案もあつたので、面白く拝見しました。デザインの第一線で活躍する他の審査員の方々とエンジニアの自分の視点はやはり違うので、みなさんのコメントを聞くのも楽しく、参加できてよかったです。

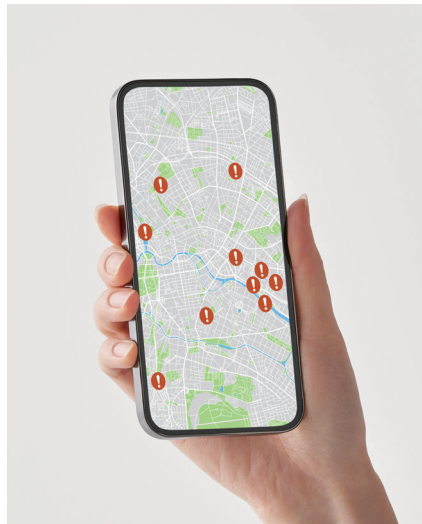
グランプリ



F!nd !t

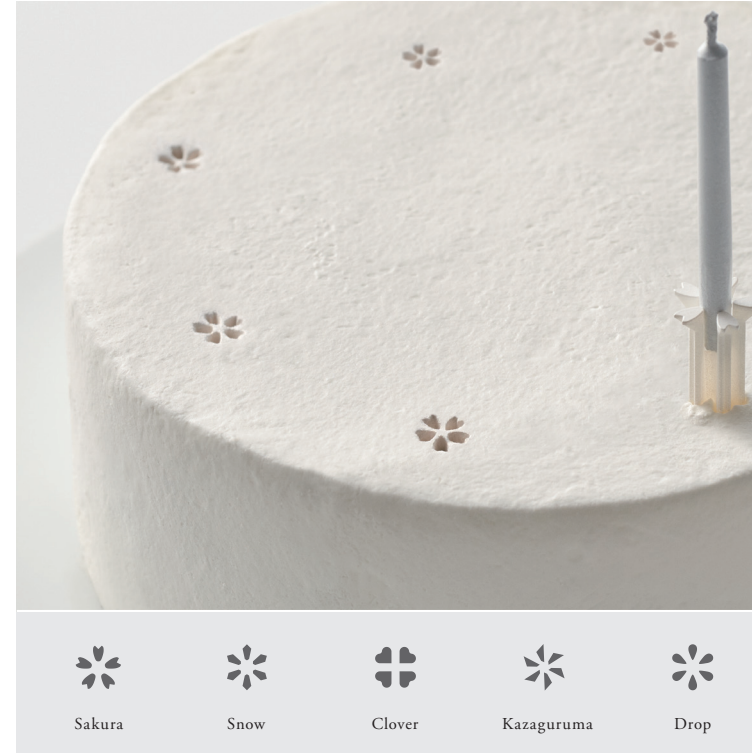
中山大暉
Hiroki Nakayama

出合いの瞬間の「お!」をしるせるデバイスです。自転車での移動中に見つけた、いい感じのカフェ、素敵な景色など、心が揺さぶられた瞬間に「!」ボタンを押すだけで、急いでいても両手が塞がっていても、その場にしるしを残せます。連動するアプリ上には自分だけの地図が出来上がります。



「インターネット上のしるしの提案は毎年一定数ありますが、絵に描いた餅の印象が多く、評価しづらかった。しかしこの作品は実装できるイメージもありますし、実際の空間でポンと押す感じがちょうど良いです。最近自転車を買ったので、内蔵してほしいと思いました。」(中村)「自動的に位置情報がマーキングされることは違う、しるしをつける快感があります。心のさざ波を感じながら、自転車ハンドルを持った手のままでプッシュするという一連の行為が合致していて、デバイスとして気持ちいいものができそうという、審査員の意見に賛同しました。ビックリマークというアイコンも、ふさわしいと思います。」(原)「気づきのポイントの瞬間に押せるというのがすごい。記憶しようとしても自転車のスピードでは「あ」と思っているうちに通り過ぎてしまうから、「あ」の瞬間に押せるのがいい。」(深澤)「レンズ越しではなく、肉眼でシャッターを切るところが新鮮だと感じました。画面を見て撮るのではなく、目の前の風景である「今」をスタンプする感じにリアリティがあります。しるすという捉え方が柔らかく発想がユニークで、まさに思いもよらない、でした。」(三澤)

準グランプリ



Hole Decoration

藤井 誠 山田奈津子
Makoto Fujii Natsuko Yamada

チーム名:ディノーム

ろうソクの火を吹消した後に、ろうソクを抜くと生まれてしまう、ケーキ上の穴。せっかくのお祝いのケーキにできてしまったその穴を、装飾の一部にしてしまうキャンドルホルダーの提案です。ろうソクをケーキに挿すという行為に、しるす感覚を加えたいと考えました。

「キャンドルを立てた後に残る花の形が非常に繊細に設計されており、出来栄に感心しました。子どもほどきつと驚きは大きくて、まさに予測もしなかった、想像を超えた効果が生まれるんじゃないかな。小さいけど、子供の感受性に訴えかける力は大きいと思います。」(原)「ろうソクを抜いた後のちよっとイヤだなという気持ちはもはやどこか諦めていましたが、その感情をプラスに変えてくれることが、思いもよらない嬉しさにつながります。」(武井)

準グランプリ



卒業記念印

石川和也
Kazuya Ishikawa

卒業式に先生から手渡される初めての印鑑。多くの学校では卒業のタイミングに印鑑が記念品として選ばれるが、その際に最適なデザインを考えました。彼らの門出を祝って贈られるのは、卒業証書に模した印鑑です。

「卒業式の高揚した気分で、あのハンコがあるとすぐ売れそうだなと思いました。デザインコンペで商品性はあまり評価されませんが、それを超えてかなり鮮やかです。デザイン的にはベタだけど、計算していいとこついていると思います。」(武井)「ずっと使っていた印鑑が、中学校の卒業式でもらったものでした。私のはプラスチックケースで味気ないものでしたが、卒業証書の筒に入っていて時間の経過とともに年季が出て、愛着もより大きなものになるだろうと温かなイメージが膨らみました。」(三澤)

審査員賞

中村賞

花ひらくコースター

田中夢大 坂上立朗
Mudai Tanaka Tatsuaki Sakagami

コップに付着した水滴が落ちることで、にわかには色づき、美しい模様が広がるコースターです。その日の気温などによって、一度きりの模様が現れます。普段は気に留めない結露という現象がしるしとなって、日常に思いがけない彩りをもたらします。

「偶然に生まれる模様みたいなものが、基本的に好きです。コースターが濡れたことを利用して模様を作るというのは、確かにありそうなアイデアではあるけれど、やっぱり毎回違う思いもよらない形が生まれるという点は、すごく面白いと思います。」(中村)



原賞

パスタのしるし

松本和也
Kazuya Matsumoto

トマトソースをこぼしてしまった、テーブルクロスや白いシャツ。シミをじっと眺めていると、まるで朱色のしるしのように見えてくるかもしれない。慌てて拭きとる前に、ネガティブな出来事をポジティブに楽しめる「なまえのあるパスタ」をデザインしました。

「確かに「思いもよらない」印だと思いました。パスタは小麦粉からできているのでかたちは自在、押し出し成形でこんな名前入りのパスタができるかと楽しいかもしれません。林家のパーティか、シェフの名前か、お祝いか。ロットはどれくらいから可能でしょうか。」(原)



深澤賞

柔らかい判子

蘭 雲傑
Lan Yunjie

柔らかい素材でできたハンコです。一般的にハンコは平面に押すことが多いものですが、この提案では紙箱の角や凹凸のある面などにフィットし、立体的に印字できます。ハンコの使い方の可能性を広げ、思いもよらないところにするしがつけられるかもしれません。

「子供が喜ぶ感じや、ぼんぼんぼんって軽やかに押す感じ、全部が入っていると思いました。今までの印鑑やスタンプは、慎重に的確にという視点が多かったけれど、そうじゃないんだと。やたらめったらやっついでいいんだ、と。素材も形も色もあってます。」(深澤)



三澤賞

RGBペン

田平宏一 野村紹夫
Koichi Tabira Akio Nomura

小学生からパソコンに触れ、プログラムを学ぶ昨今。普段目にする色の名前ではなく、RGBで色を表す水性ペンによって、色の仕組みについて学習する効果もあります。

「ペンは色名に情報のイメージがありすぎて、たとえばグリーンだと葉っぱを描いてしまうような、無意識にイメージが引っ張られてしまう感覚があります。RGBだと思ってもよらない方向に意識が向き、描こうとする対象に変化が現れそうです。CMYKではなく、RGBというところに良い引っ掛かりがあります。」(三澤)



武井賞

沈黙する表札

長堀拓弥
Takumi Nagahori

防犯意識の高まりから表札を掲げない住宅が増えています。本来は家庭のシンボルとしての役割も持ちます。この表札は普段は平滑な状態で住宅の景観に溶け込みますが、訪問者が来るとセンサーに反応して名前が現れます。現代に合わせた表札のかたちです。

「表札で自分の名前を知られたくないという問題意識はありつつも、試作品を見て「きつとこういうものを作ってみたかったんだろうな」と感じてしまいました。ものづくりへの純粋な情熱や発明家精神のようなものにあふれたプロトタイプが、素敵でした。」(武井)



特別審査員賞

失敗は、きらめきのもと

樋口優里
Yuri Higuchi

同じ問題を何度も間違えると、気持ちが落ち込むかもしれません。この提案は、バツ印の印影を重ねることで、それらがきらめく大きな星へと変化していくスタンプです。本来否定のしるしであるバツが、星という希望にみちた「思いもよらないしるし」となります。

「中高生の勉強に関わるアイテムはほとんど出していないのですが、商品としてとても可能性があると思いました。問題集で繰り返してきなかった部分に、2回目、3回目…としるしをつけるようなアイテムは世の中になかった気がします。」(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（「Hole Decolation」下、「花開くコースター」下、「パスタのしるし」は除く）
画像補正	市川朋宏
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	2023年10月13日