19th 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

今年で19回目を迎えるシヤチハタ・ニュープロダクト・デザイン・コンペティション（SNDC）には、1,610件の提案が寄せられました。
今回のテーマは「現代のしるし」です。「現代」の意味が日々更新されるような、変化に満ちた時代の中で、「現代とは何か」「しるしとは何か」を鋭く捉えた提案が数多く集まり、審査で交わされる議論も熱を帯びたものとなりました。また、ここ数年進化を続けるAIによって、プレゼンシートでの提案内容が洗練されていく一方、モックアップの精度で差が生じ、一次審査と最終審査の評価が逆転するなど、現代ならではの興味深い現象も見られました。そうした熱戦を経て選ばれた作品のレベルは例年以上に高く、実用性と創造性を兼ね備えた新しい「しるし」が多数受賞を果たしました。新鮮な視点でテーマを捉え、新しいしるしの可能性を発見してくださった皆さまに、こころよりお礼申し上げます。

コンペ概要

応募受付期間
2026年4月1日|水|――5月29日|金|12:00

テーマ
『現代のしるし』
「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
辰野しずか

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

毎回、様々なタイプの作品が入賞するSNDCですが、今回は視点や広がりなど、素直にデザインとしてのクオリティが高いと感じられるものが受賞作品に並んだ印象があります。モックアップの精度の高まりは毎回感じるところですが、今回も見応えのある作品に多く出会えました。一方、アプリケーションの作品などがAIコーディングでしっかり作り込めるようになってきた分だけ、モックアップの精度が弱いものは、着想が良くても印象に残りにくくなってきていると感じます。でも全体で言えば進化を感じるレベルの高い競い合いだったと思います。



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

SNDCの審査は毎回、審査員自身が作品を見ながら使い道を考えたり展開を予想したりと、可能性を広げていくような形で進むのですが、今回はそういった抽象的な作品ではなく、あらかじめ用途が明快な作品が多く候補に残った印象があります。例年のように審査員の見立ての力で押し上げられていくのではなく、作者自身がしっかり考え抜いた機能と役割が評価された年だったと思います。「現代のしるし」というテーマは難しいお題だったかと思いますが、賞に値する作品が多くあり、高い水準の中で賞を決めることができたと感じています。



深澤直人 Naoto Fukasawa
プロダクトデザイナー
NAOTO FUKASAWA DESIGN 代表

毎年いい作品が出てくるので、回を追うごとに難しいコンペになってきていると感じています。今回、上位に上ってきた作品の精度も前回までに比べて格段に鋭くなっていました。さらに実現性も高まってきていて、実装すれば社会にある程度の影響力を持つだろうと感じるアイデアも多くありました。審査員たちも、選ぶというよりは作者に同調しクリエイティビティを共有することを楽しんでいるように感じます。最近はAIを活用している案も多いですが、その中で本人のピュアな視点がどこを向いているのかを知りたいと思いながら審査に臨みました。



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

アイデアが面白いだけでなく、素直に「欲しい」「手元に置いておきたい」と思わせる作品が多く集まった年だったと思います。SNDCは、審査員一人一人が応募作品の支持者になって、お互いにその魅力を伝え合いながら賞を決めるようなところがあるのですが、審査員から「推したい」という感情を引き出す作品には、やはりプロダクトに説得力があるということを改めて実感しました。今回受賞した作品も、手で触れることでより強く意味が伝わってくるようなリアルな魅力を備えた作品でした。



辰野しずか Shizuka Tatsuno
クリエイティブディレクター・デザイナー
Shizuka Tatsuno Studio 代表

「現代」「しるし」をキーワードに、幅広い案が寄せられていて驚きました。様々な案がありましたが、AIやデジタル技術が身近になる中で、手触りや動きなど体を通じた体験にフォーカスしている作品が多かった点が印象的でした。審査においても、実際に触れたり感じたりできるモックアップの完成度によって結果が左右されているように感じました。プレゼンシートで高評価だった作品の印象が、モックアップの出来で変わることもあり、やはりプロダクトのコンペにおいては、実際に使った時の感触が最終的な評価に結び付いていくのだなということを実感しました。

グランプリ





感謝材

柴野杏菜
Anna Shibano

緩衝材を「ありがとう」を伝えるしるしに変換する。ハニカムクッションペーパーを広げると、角度によってTHANK YOUの文字が現れます。モノを送る機会が増えた現代で多用される梱包材に、気持ちを届ける「しるし」を加えることで、受け取る瞬間に小さなよろこびを生み出します。

「紙の切り込みと印刷を重ね合わせることでこんなコミュニケーションが可能になるのか、という驚きがありました。感謝を伝えるということよりも発見の部分にポテンシャルを感じます」(中村)「ものを包む緩衝材にメッセージを潜ませる着眼点になるほどと思わされました。色々なメッセージに対応できるので、これを起点に面白いコミュニケーションを考えていけるといいと思います」(原)「緩衝材を新しいメディアとして再発見したところに驚かされました。思わず、やられた！と言いたくなるアイデアです」(深澤)「印刷と切り加工によるシンプルな仕組みですが、まだ見たことのない鮮やかなアイデアでした。ありそうでないという一番難しいことをやっている作品だと思います」(三澤)「宅配便の利用が増え、緩衝材を目にする機会も多い中でこのようなアイデアが出てきたという点に、テーマである『現代』を感じました。広げると文字が見えてくるという計算された仕組みにもデザインの良さを感じます」(辰野)

準グランプリ



縁取る印

今井大和
Yamato Imai

「縁取る印」は、薄い紙の縁にフィットする特殊な形状のマーカーです。紙の側面をなぞることで、縁が朱色に染まり、本やノートの小口にひと筋のしるしを刻みます。デジタルの海に消えゆく情報の輪郭を呼び戻し、現代の記録に揺るぎない意味を宿すための新しい「しるし」の提案です。

「本の小口に地層のように現れる線状のしるしは今までになかったしるしの在り方です。新しい文房具というのはなかなか出てこないものですが、本作は素晴らしい発想と定着力でそれをやっていると思います」(原)「紙の縁を一つの面と捉え、しるしの対象にする作者の視点に目から鱗が落ちる気がしました。紙を『一枚』ではなく『六面体』と捉えれば、縁も確かに媒体として機能します」(三澤)

準グランプリ



きれいに押せる印鑑

菊池 潤
Jun Kikuchi

直感的にきれいに押すことができる印鑑です。円盤状なので、印の近くを手で塞ぐことなく構えることができます。また、透明なので真上から位置を確認しながら押すことができます。手元の見通しをよくすることで、押印という行為を、従来よりも明瞭な意思表示へと変える、新しい印鑑の形です。

「審査を通じて様々なハンコを押してきましたが、際立って押し心地が良かった。開けた視界の中で、しるしがポンと着地する様子に体験としての新しさを感じました」(中村)「透明な円の中にしるしが浮いている様が美しく、押し心地も良かったので、素直に欲しいと感じました。新しいものは出尽くしたという諦めや飽和感のある時代に、それでもハッとするような新しい提案が生まれたことに、現代性を見出しました」(辰野)

審査員賞

中村賞

KOKURI

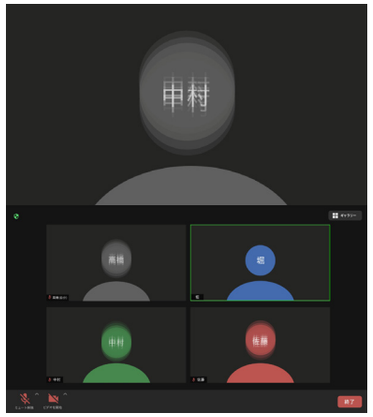
仙谷日菜
Hina Sengoku

郭 瓊嬪
Kyoungpin Gwak

チーム名：nekoze

うなずきは会話に安心感をもたらす大切な「しるし」です。KOKURIは、WEB会議の画面上で、ユーザーの動きに合わせて名前のアイコンをうなずかせることができるアプリケーションです。顔を見せることなく「聞いていますよ」という意志を伝えて安心感を作り出す、現代の「しるし」の提案です。

「WEB会議で誰もがそれとなく感じているであろうモヤモヤを、シンプルな手段で解決してくれる案だと感じました。アバターや拍手の絵文字などでリアクションを示すこともできますが、うなずく動きだけで同意を示す本作は、より直感的で優れたソリューションだと思います」（中村）



原賞

私のプリン様

秋本賀珠
Kazu Akimoto

忙しい現代では、家族同士でも「楽しみに取ってある」「食べないでね」という小さなひとことを伝える機会が減っています。「私のプリン様」は、そのひとことの代わりに座布団を使いご褒美の存在を家族にやさしく伝えるしるしです。座布団の色を家族分用意すれば、楽しみをそっと守り合うことも出来ます。

「コミュニケーションには繊細さだけでなく笑いが必要です。この案には単なる思いつきではない、暮らしの中からにじみ出てきたような機微を感じました。冷蔵庫にこれがあれば、家庭が円満になるのではないでしょうか。『現代』というお題に座布団という回答が出てきた点にも驚きがあります」（原）



深澤賞

pac

志村 優
Yu Shimura

アレルギー特定原材料9品目それぞれを示すリボンで、どれが含まれているのかを視覚的に知らせるしるしです。「現代病」とも言われるほど、アレルギー疾患を持つ人が増加している今、含まれている材料をさりげなく明らかにすることで、安心して食べてもらうための気遣いの「しるし」の提案です。

「アレルギーの情報をリボンにしてパッケージ上に表示するという発想に優しさを感じました。最近はアレルギーに限らず食品の表示をよく見て買い物をする人が多くなっているといいます。機能的な表示を、ギフトのような見た目でやってのけるところに表現としてのレベルの高さを感じました」（深澤）



三澤賞／辰野賞

手触りの鉛筆

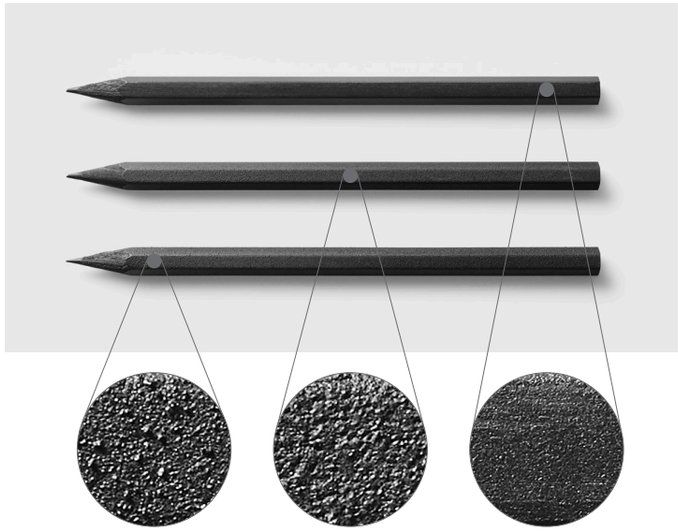
木下 快
Kai Kishita

表面のテクスチャーが、芯の硬さと対応している鉛筆です。手に取ると、感触から書き心地を無意識に想像してしまう。そんな触り心地を起点に、道具と体の関係を直感的なものへと変化させるプロダクトです。視覚的な記号でもなく、デジタルで発する信号でも無い、触覚だけで伝える「しるし」の提案です。

「鉛筆に触れた瞬間、今から書こうとしているのものへの意識が動く感じがして気持ち良かったです。真っ黒な見た目で手触り以外の情報がない鉛筆ですが、それでも触覚を通じて伝達されるものが豊富にある。そういう人間の感覚の敏感さに気づかせてくれる点にもぐっときました」（三澤）

「デジタルが台頭する時代に、手触りというリアルなものが携える特徴に着目している点に惹かれました。書き心地と鉛筆の手触りがリンクしているという身体的な心地よさは、スクリーン越しにものごとと接する機会が多くなっている現代において、改めて見直していい価値だと思います」（辰野）





特別審査員賞

名古屋のしるし

山内可奈子
Kanako Yamauchi

山内真一
Shinichi Yamauchi

チーム名：kuli-kuli

失われつつある印鑑文化を「食べられるハンコ」として再編集し、未来へ残す試みです。かつて日本では誰もが持っていた印鑑を、飴としておいしく楽しみながら知る、新しい文化継承の形を提案します。菓子問屋や駄菓子文化が根付く名古屋の地域性も取り入れた、文化と食が結び付いたお土産でもあります。

「飴でハンコをかたどってお土産にしてしまうという発想そのものが面白いです。『中村さんと、加藤さんにお土産を買って帰りたいから土産物店でそれぞれの名前の飴を探そう』なんて行為が名古屋駅に定着したら楽しそうです。食べ物の案なのでチャレンジではありますが検討しようと思います」（舟橋）



デザイン・編集　株式会社 日本デザインセンター
撮影　志村賢一（「縁取る印」下、「KOKURI」、「私のプリン様」、「名古屋のしるし」上は除く）
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　2026年10月9日