

中村勇吾氏、原研哉氏、深澤直人氏、三澤遥氏、辰野しずか氏の豪華審査員を迎えて開催！

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

押す、書く、貼る、結ぶ、灯す、刻む.....。

これまでにない、『現代のしるし』をテーマにしたアイデアが国内外から大集結！

応募総数1,610作品より、受賞作品が決定！

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「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)」において2026年10月9日(金)に表彰式を行い、受賞作品8点を発表しました。

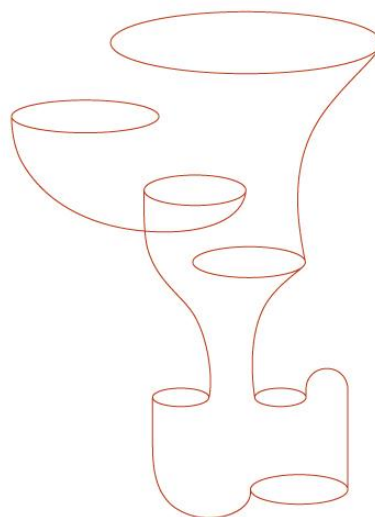
今年で19回目を迎える本コンペでは、応募総数1,610件の提案が寄せられました。中村勇吾氏、原研哉氏、深澤直人氏、三澤遥氏の4名の審査員、ゲスト審査員としてクリエイティブディレクター・デザイナーの辰野しずか氏および特別審査員 舟橋正剛の計6名によって厳正な審査を実施し、8点を受賞作品として決定しました。

今回のテーマは「現代のしるし」です。押す、書く、貼る、結ぶ、灯す、刻む.....。人はさまざまな方法でしるしを生み出し、後世へと残してきました。身の回りにあふれる「しるし」のあり方から見つめ直し、今の生活と社会、そして時代に求められる「しるし」の作品を募集しました。回を重ねるごとに「しるし」が持つ可能性は広がり続けていますが、今回は現代の多様なライフスタイルに寄り添い、今を生きる人々が本当に必要とする本質的な価値に気づかされる提案が多く集まったコンペとなりました。

受賞作品一覧

グランプリ	1作品(賞金300万円)		「感謝材」(柴野杏菜)
準グランプリ	2作品(賞金50万円)		「縁取る印」(今井大和)
			「きれいに押せる印鑑」(菊池潤)
審査員賞	5作品(賞金20万円)	中村賞	「KOKURI」(仙谷日菜、郭瓊嬪)
		原賞	「私のプリン様」(秋本賀珠)
		深澤賞	「pac」(志村優)
		三澤賞・辰野賞	「手触りの鉛筆」(木下快)
特別審査員賞	1作品(賞金20万円)		「名古屋のしるし」(山内可奈子、山内真一)

テーマ
現代のしるし



theme
Contemporary Sign

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

応募受付期間

2026年4月1日|水|——5月29日|金|12:00

第19回シヤチハタ・ニュープロダクト・デザイン・コンペティションについて

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「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。

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／縦断的に活動が続けている。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～

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のですが、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

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～

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ましたと感じています。



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

デザイナーの個性を主張するのではなく、生活者の視点にたって人の想いを可視化する静かで力のあるデザインに定評がある。日用品や電子精密機器からモビリティ、家具、インテリア、建築に至るまで手がけるデザインの領域は広く多岐に渡る。デザインを通して対象の本質にせまる力、その思想や表現などは国や領域を超えて高い評価を得ている。THE DESIGN SCIENCE FOUNDATION 設立者。多摩美術大学副学長。日本民藝館館長。

～審査コメント～

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、上位に昇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つつ審査に臨みました。

審査員 コメント



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～

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。SNDIC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。

ゲスト審査員 コメント



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

ロンドンのキングストン大学プロダクト&家具科卒業。2011年に独立。物事に潜む可能性を探り、昇華して可視化することを得意としている。実用的な道具から情緒的なオブジェまで手がけ、コンセプトメイクや商品企画にも携わりながら、「ものづくりの軸」を見定めた表現を大切にしている。プロダクトデザインを中心に、表現のディレクション、アート制作まで活動を広げている。

～審査コメント～

「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。

特別審査員 コメント



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 米国リンチバーク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～

今回のテーマは「現代のしるし」です。移り変わりの激しい時代において、皆さんがどのように「現代」「しるし」を捉えているのかというところから興味深く拝見しました。今回特に感じたのは、近年使い勝手が格段に良くなってきているAIの存在です。AIの使用自体に問題はありませんが、プレゼンシートの審査を通った後、モックアップとしてうまく完成していなかったものがそれなりの点数あったのが記憶に残っています。ですが、受賞作品の質は年々上がっており今回も素晴らしい作品に出会え、大変満足しています。



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なのか、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(しるし)」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、新しい印鑑のかたちです。

「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を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

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。

仙谷 日菜 郭 瓊嬪 Hina Sengoku Kyounpin Gwak チーム名 : nekoze

「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

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。

秋本 賀珠 Kazu Akimoto

「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のでしょうか。『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

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。

志村 優 Yu Shimura

「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えます。機能的な表示を、ギフトのような見た目で行う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

表面のテクスチャーが、芯の硬さに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。

木下 快 Kai Kishita

「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。真っ黒な見た目でも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、スクリーン越しの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

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土産でもあります。

山内 可奈子 山内 真一
Kanako Yamauchi Shinichi Yamauchi
チーム名 : kuli-kuli

「飴でハンコをかたどってお土産にしてみよ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)



第19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: 2026年 4月1日(水)～ 5月29日(金) 12:00正午

■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。

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、2026年8月28日(金)までに、模型制作が可能であること。

※ 模型製作費として補助金1万円(税込)をお支払いいたします

・入賞した場合、2026年10月9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。複数作品を応募される場合は、必ず作品応募ごとに、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5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: 2026年10月9日(金) 18時から

■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