

報道関係者各位

2022年12月5日
公益財団法人日本デザイン振興会

第1回グッドデザイン・ニューホープ賞 最優秀賞・優秀賞を発表

最優秀賞は、家庭環境に問題を抱える若者をサポートするプロジェクト「第3の家族」

公益財団法人日本デザイン振興会（会長：内藤廣、所在地：東京都港区）が主催する「グッドデザイン・ニューホープ賞」（GOOD DESIGN NEW HOPE AWARD）は、クリエイターを目指す各種専修専門学校・大学・大学院の学生や、卒業・修了後間もない若手クリエイターを対象とした新しいデザイン賞です。作品・プロジェクト・研究を審査・顕彰することにより、新たなクリエイティブ人材の発掘とキャリア蓄積を支援し、デザインを通じた新たな産業および文化の発展に寄与することを目的とし、2022年度から開始した事業です。

初年度となる今年は、日本全国から414件の応募が寄せられ、10人の審査委員による審査を経て、91件が受賞しました。この中から8件が、最終プレゼンテーション審査へ進みました。

このたび12月3日（土）に提案最終審査会として、ファイナリストのプレゼンテーション審査を行いました。この結果、法政大学デザイン工学部 システムデザイン科既卒・奥村 春香氏による「第3の家族」が第1回グッドデザイン・ニューホープ賞最優秀賞に選出されました。事務局および審査委員は、最優秀賞を含む91件の受賞者に対しワークショップや企業見学などの多様なプログラムへの参加機会を通じ、キャリア支援と継続的なサポートを提供します。



GOOD DESIGN NEW HOPE AWARD

■第1回グッドデザイン・ニューホープ賞 最優秀賞

提案名：第3の家族

提案者：奥村春香（法政大学 デザイン工学部システムデザイン科 既卒）

最優秀賞選出経緯

若者にとって身近かつ深刻な問題に対する提案である。当事者性のあるコンテンツ、スピード感をもってサービスを実装し試行錯誤しながら推進させていく熱量に審査委員一同から高い評価が集まった。また、的確にデータを活用し、第三者目線を失うことなくサービスが俯瞰（ふかん）的に設計できおりバランスもよい。コロナ禍もあり、心の病を抱える若者が増えている。孤独に苦しむ彼らの問題に真摯（しんし）に向き合う姿勢への敬意と今後のさらなる展開への期待も込めて、第1回ニューホープ賞の最優秀賞として選出した。



グッドデザイン・ニューホープ賞審査委員長 安次富 隆・最終審査講評

「出会いたい。これからの世界をつくる新しい才能たちと。」というメッセージとともに、ニューホープ賞は2022年の春に始まりました。優秀な若者は既に大勢いる中で、この賞は彼らを上からジャッジするのではなく、賞を通じて彼らと出会い、豊かな才能をバックアップしていくものにしようという願いを込めて掲げたものでした。若者の強みは現実に妥協したり諦めたりすることなく、自らの信じる「理想」を唱えることができること。今回寄せられた414件の提案には共通して「熱量の大きさ」があり、そこにそれぞれの理想がありました。審査の過程では皆さんの才能に心動かされるとともに、改めてこの賞を設立した意義を感じました。残念ながら今回受賞に至らなかった提案も含め、審査資料から皆さんの思いはしっかりとこちらに伝わっています。次年度以降も多くの方に、ニューホープ賞へチャレンジしてほしいと願っています。



グッドデザイン・ニューホープ賞・審査委員総評

今回ニューホープ賞に寄せられた全ての提案は、自身の生活の視点から見つけた身近な課題や小さな課題に丁寧に向き合っていました。これは若者ならではの視点ではないでしょうか。その中でも、社会から得た着想を深く読み解き、高い完成度をもってアウトプットされた提案が高く評価され、最優秀賞、優秀賞の受賞に至ったと感じています。ニューホープ賞はその名の通り、新しい希望=未来はどうなる？と考えていく賞だと思います。参加された皆さんは、今後も自分の提案に自信を持ち、どんどん実装してほしいと期待しています。

■2022年度グッドデザイン・ニューホープ賞審査委員会

審査委員長・安次富 隆／プロダクトデザイナー [ザートデザイン 取締役社長・多摩美術大学 プロダクトデザイン専攻 教授]
審査副委員長・齋藤 精一／クリエイティブディレクター [パノラマティクス主宰]

物のデザイン

安西 葉子／デザイナー [DRILL DESIGN]
小倉 良介／プロダクトデザイナー [富士フィルム]

場のデザイン

山出 淳也／アーティスト [Yamaide Art Office 株式会社 代表取締役]
工藤 桃子／建築家 [MMA Inc.]

情報のデザイン

佐々木 康晴／クリエイティブディレクター [電通 執行役員]
河原 香奈子／デジタルプロダクトデザイナー・ディレクター [Takram]

仕組みのデザイン

林 千晶／プロジェクトマネージャー [ロフトワーク 共同創業者]
秋吉 浩気／建築家・メタアーキテクト [VUILD Inc.]

最優秀賞受賞・奥村春香氏コメント

私は子どもの頃からデザイナーになりたいと夢を持ち、グッドデザイン賞に憧れていました。グッドデザインを冠する賞の最優秀賞を頂くことができ、大変光栄です。「第3の家族」はまだまだ課題も多くこれからのサービスですが、この受賞で一つやり遂げたなと実感することができました。今回結ばせていただいた新しいつながりが、未来の競争や出会いに導いてくれると思うととてもワクワクしています。



■グッドデザイン・ニューホープ賞概要 (主催：公益財団法人日本デザイン振興会)

応募カテゴリー：1. 物のデザイン (製品など)、2. 場のデザイン (建築、施設、環境など)、3. 情報のデザイン (コンテンツ、プログラム、メディアなど)、4. 仕組みのデザイン (サービス、システム、取り組みなど)

賞の種類と副賞：

最優秀賞 (1点) 表彰状・記念品・賞金30万円、優秀賞 (7点) 表彰状・記念品・賞金各5万円、入選 (点数制限なし) 表彰状

応募期間 2022年5月11日～7月15日 13:00

1次審査 (非公開) 2022年8月26日

最終審査 (公開プレゼンテーション審査)・受賞発表 2022年12月3日

第1回グッドデザイン・ニューホープ賞 最優秀賞・優秀賞8作品

全ての受賞対象は、グッドデザイン・ニューホープ賞の公式サイトからご覧いただけます。

<https://newhope.g-mark.org/>

1: 日常に溶け込んだ1型糖尿病の治療を可能にする外出用インスリン注入器

日常に溶け込んだ1型糖尿病の治療を可能にする外出用インスリン注入器



Design Proposal



松岡 芙実

香川大学 創造工学部創造工学科 既卒

■応募概要

1型糖尿病の患者さんのための、外出先でのインスリン自己注射の心理的抵抗を取り除く注入器のデザイン。従来のペン型注入器と異なり服と体の間に滑り込ませて注射でき、外出時や食事の席で不必要に注目を集めることなく治療を行える。

■優秀賞選出、評価理由

1型糖尿病罹（りかん）患者の社会的増加と若年化の進む中で、インスリン接種のための自己注射は日常生活に密接に結びついており、その接種者のメンタル、フィジカル双方の改善を狙った価値ある提案となっている。これにより従来からの一般的な注射器のアイコンが変化すると共に、注射を取り扱う既存のスタイルにも変革を与えるイノベーションの原点にもなるのではないかと思う。更にはその普及により、本来の目的である1型糖尿病以外の領域にも波及する可能性を含むなど社会的意義は大変大きいと感じる。

2:Flick Braille



武輪幸之介

多摩美術大学 美術学部生産デザイン学科 プロダクトデザイン専攻 既卒

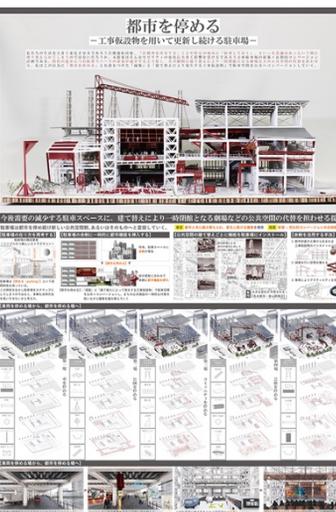
■応募概要

点字習得の難しさから、中途失明者のほとんどが点字を読むことができない現在。『読むこと』のほとんどが『聞くこと』に替わる、そのギャップに苦しむ人への一つの選択肢として、ルールの理解、形状把握の容易さに重点を置いた、スマートフォン利用者に浸透しつつあるフリック入力のルールを応用した新たな点字を提案した。

■優秀賞選出、評価理由

中途失明者に「聞く」ではなく「読む」行為を提供する着目点（コンセプトワーク）をまず大きく評価したい。マイクロなニーズではあるが、確実に解決策が望まれる場を見つけ、デザインで見事に解決している。システムデザインの完成度が非常に高く、社会実装の可能性も高い。長い時間をかけて練られたプロジェクトであることが内容の濃さからもうかがえる。ぜひ次の社会実装のステップへと美しく飛び立ってほしい。

3:都市を停める -工事仮設物を用いて更新し続ける駐車場-



新美志織

工学院大学大学院 工学研究科建築学専攻 M1

■応募概要

愛知県の副都心である金山駅前に、新築+リノベーションで立体駐車場を計画した。時代の進歩につれ駐車スペースの需要が減少すると予想し、その隙間に建て替えにより一時閉館になる劇場などの公共空間の代替を担わせた。これは、都市機能・都市交通体系の二つの変化を共に受容する器のような駐車場となるだろう。

■優秀賞選出、評価理由

スクラップ&ビルドを繰り返す社会に対して、とても柔軟でポジティブな投げかけをしている点を評価したい。工事現場という本来は未完成で封鎖されているつまらない場所に意味を持たせ、建て替え過剰な状況や条件を可能性のあるものとして読み替えている。また、表現も分かりやすく、変化してゆく様もデザイン的な解決をしている。30年の時間の変遷やその計画性もよく構成されていて、一つの強固なものの関係性を柔軟にすることによって耐用年数を延ばしていくという面白い提案。

4:神楽の降下橋 ～峡谷で舞う高千穂夜神楽～



谷口真寛

日本大学大学院 生産工学研究科建築工学専攻 M1

■応募概要

私は宮崎県高千穂町の峡谷に神楽を舞う神楽殿であり、二つの土地をつなげる橋を設計した。現代のカミを排除しようとする時代の流れに疑問を感じ、神楽を通して人と神様との関係を修復する。橋は人々をつなげ、降下する舞台がかったのにぎわいを帯びた夜神楽の風景を峡谷につくり出す。

■優秀賞選出、優秀賞選出、評価理由

この風景を見たいと強く思わせてくれる提案だった。経済合理性からは生まれないだろうこの舞台装置、そしてここで舞われる神楽は、人々、とりわけ子どもたちに憧れにも似た強い印象を与えていくことだろう。地域の伝統芸能、すなわち文化の継承が不安視される中、一つの解となる提案であるとともに、日本人の美や思想の発信地となり得ると感じさせる提案に心が躍った。

【最優秀賞選出】5:第3の家族



奥村春香

法政大学 デザイン工学部システムデザイン科 既卒

■応募概要

家庭環境に問題がありながら、既存制度の支援対象には該当しない「はざまの少年少女」が居場所を見つけるためのサポートプロジェクト。少額サブスクリプションをベースに「心・将来設計・社会発信・経済支援」の四つのサポートを提供し、彼ら・彼女らの自立を遠くから支える「第3の存在」を目指す。

■優秀賞選出、評価理由

虐待という問題は簡単には解決することはできないが、テクノロジーを活用することで、つらい思いをしている人たちに「情報」と「力」を与えることができる。それによって皆が助け合い、実際に救われている人たちがいる。作者が自分の経験を生かして短期間でこれらのサービスを立ち上げたところも素晴らしいが、アワードの受賞という「情報」を用いてこの課題のさらなる社会認知を進めようとしているチャレンジについても、応援したいと思う。

6:カム機構による情報記憶メディアを持つ自動演奏型気鳴楽器「Camgraphone-カムグラフオン」



桑嶋玄樹

法政大学大学院 デザイン工学研究科 システムデザイン専攻 M1

■応募概要

本プロジェクトでは、情報が電子化され高速伝達による利便性が追求される中で、置き去りにされた真に人間的な価値を考察し、機器・体験として提案する。実体を持つ特徴的な「記録メディア」と、演奏に高い技術を必要としない「自動演奏楽器」を結び付け、音楽を演奏する人間と楽器の関係を問い直し、新たな演奏体験・音楽表現を提案する。

■優秀賞選出、評価理由

スマートフォンで気軽に音楽を楽しめる時代になった。便利さを享受できるようになった一方で音楽は形を持たないものとなり、身体性という情報がこぼれ落ちた。そこで新たな自動演奏体験を提案するのが本作品である。楽器と再生プレイヤーの両方の特徴を取り入れた構造で、誰でも簡単な操作で演奏し音楽を聴くことができる。音情報が記録されたメディアは見た目にも美しく、どんな音がするのか試してみたいくなる。音楽を楽しむという根源的な人間性が刺激される秀逸なデザインである。

7:アーキテクチャ型遊び場環境の構築プロセスに関する研究

アーキテクチャ型遊び場環境の構築プロセスに関する研究



関口大樹

慶應義塾大学大学院 政策・メディア研究科 M1

■応募概要

本研究は、子どもたちなどが、身体/空間スケールでの遊びを実践することが可能な遊び場環境の構築、および、遊び場の利用者たちが、そのような遊び場環境の仕組みやルールなどを内面化(学習)するプロセスを必要としない、アーキテクチャ型の遊び場環境として構築するための、構築論に関する研究である。

■優秀賞選出、評価理由

子どもの遊び場を子どもたち自身でつくる。そんな夢物語を、3Dスキャン・AR/MR・構造解析といった先端技術を駆使することで実現した力作である。前人未踏のシステムを構築する実装力もさることながら、実際に子どもたちと共にこの仕組みを用いた遊び方の実験を行っている点が素晴らしい。未来を描く構想力、それを現実化する実装力、実際にやってみせる行動力、それら全てを高く評価したい。

8:葬想式



前田陽汰、中澤希公、佐々木雅斗

慶應義塾大学 総合政策学部学部 B3

■応募概要

葬想式は3日で消える追悼サイトだ。サイトには遺族や友人が集い、写真やメッセージを投稿できる。葬儀への参列機会がなく、大切な人の死を実感できない“曖昧な死”と直面した人のためのデザインである。故人に想いをさせてメッセージをつづり、思い出の写真を投稿する営みを通じて、死の手触り感としのぶ心の行き場を得ることができる。

■優秀賞選出、評価理由

身近な人が亡くなる。誰もが一度は経験したことがあることではないだろうか。昔は通夜、葬式という定形があった。でもソーシャルがここまで広まった現在、オンラインで死とどう向き合うか、どう見送ればいいのかアップデートが急務である。本提案では3日間、招待者を選択、故人を紹介してそれぞれが悼み、希望者には写真がリアルに送られてくるという、納得のいく選択となっている。すぐにでもローンチが求められているように感じる。