

# toyama design wave

富山で生まれる、次のデザイン。

2025

## Contents

- 02 富山デザインウェブが変わります
- 03 富山デザインコンペティション2025
- 04 スケジュール
- 05 入賞作品紹介
- 09 審査員講評
- 13 富山デザインコンペティション2025 作品展
- 14 ギャラリートーク
- 15 ミートアップ
- 17 商品化プロジェクト
- 18 富山県内のデザイン関連イベント

富山県では、デザインの振興にいち早く取り組み、総合デザインセンターを中心に、デザイン性に優れた商品の共同開発や販路開拓の支援、デザイン人材の育成など、幅広い取組みを進めています。

特に、今回で36回目を迎えた富山デザインウェブは、優秀な作品の商品化を支援する「富山デザインコンペティション」を中心に、デザイン展や県内企業ツアーなど、多彩な企画を実施しています。

今回の「富山デザインコンペティション」では、「ガラスとメタル」をテーマに、地域に根付く素材の魅力を引き出し、新たな展開を予感させるデザインを募集したところ、159点のご応募をいただきました。今回は、「デザイン立県富山」を全国に発信するため、最終審査並びに授賞式を東京で行い、グランプリを決定しました。また、富山市と高岡市で「富山デザインコンペティション2025 作品展」を開催したほか、入賞者を富山に招いた製造現場の視察や、県内企業とのマッチング支援など、応募・入賞をきっかけに、作品をブラッシュアップする仕組みも整えています。

県では、昨年末に新たな総合計画を策定し、「幸せ人口1000万〜ウェルビーイング先進地域、富山〜」の実現に向けて、各種施策を展開しています。今後とも、デザインの活用など、クリエイティブな人材の活躍により新たな産業や価値が創出され、そうした魅力ある富山県に引き寄せられて、さらに多様な人材が集積する好循環を目指して取組みを進めてまいります。

この富山デザインウェブが、引き続き、新たなデザインの方向性を見出すきっかけとなるとともに、クリエイティブ人材の育成や産業の発展、そして皆様のウェルビーイング向上に寄与することを大いに期待しています。

デザインウェブ開催委員会 会長 新田 八朗

## 富山デザインウェブが変わります

富山デザインウェブは、「富山から発信するデザインムーブメント」として、1990年の開始から全国のデザイナーと富山のものづくりをつないできました。これまで延べ9,000人が参加してきた富山デザインコンペティションを中核に、展示会や県内企業ツアーなど多彩な企画を展開し、多くのヒット商品を生み出してきました。一方で、近年では作品の商品化を進める体制の確保が課題となっていました。

そこで2026年は、今年のコンペティションで選定された作品をより深く磨き上げ、実現へと近づけるための期間として位置づけます。



### 作品のブラッシュアップを通して関係を築く

富山デザインコンペティション2025の入賞作品を対象に、デザイナーと富山県内企業及び関連人材が、作品の完成度と実現性の向上に取り組む「ブラッシュアップ」を実施します。富山ならではの素材や技術を活かしながら実現性を高める作業は、作品を商品化するうえで不可欠なプロセスです。加えて、その過程で生まれるデザイナーと作り手との良好な関係こそ、お互いにとって資産となりえる重要な成果だと考えます。

「ブラッシュアップ」は、コンペティション終了後の発展機会を拡げ、全国のデザイナーと富山のものづくりの関係を築く機会を創出します。

### 第一目標地点としての成果発信

もうひとつの新たな取り組みとして、東京で展示会を開催します。この展示会では、ブラッシュアップを経た作品とともに、実現性を高めるための課題と解決に向けたアプローチ、そこに関わるデザイナーと作り手の姿を伝えます。

この展示会は、デザイナーと富山の作り手が取り組む第一目標地点であるとともに、今後富山のものづくりと関わる可能性のある皆さんに「コンペティション入賞後に起こること」を可視化します。

### 次回の作品募集は2027年

2026年の取り組みへの入り口が、富山デザインコンペティションであることに変わりはありません。私たちは、全国のデザイナーと富山のものづくりをつなぐクロスポイントを改めて探り、2027年に新たなテーマを設けた作品募集を行う予定です。

地域産業にひとつの可能性を示す応募者として、富山デザインコンペティション2027にご参加ください。

# ガラスとメタル

募集テーマ：ガラスとメタル

日本海側屈指のものづくり県と言われる富山県には、様々な素材と加工技術が集積しています。

今回特に注目したいのは、人の手を経て生み出される中量生産の素材と技法。

富山には、宙吹きを中心とする富山ガラス、砂型鑄造に代表される高岡銅器の技術があり、日々生産される作品や商品は、マスプロダクトにはないあたたかみを宿しています。

地域に根付く素材の魅力を引き出し、新たな展開を予感させるデザインを募集しました。

## Schedule

6月23日～8月22日  
作品シート受付(応募作品159点)

9月8日  
**1次審査**  
作品シートによる審査を行い、最終審査へ進む入賞作品を10点選出  
会場：富山県総合デザインセンター バーチャルスタジオ

11月28日  
**最終審査・授賞式**  
入賞者10名のプレゼンテーションによる審査を行い、グランプリ1点を選定  
会場：東京ミッドタウン リエゾンセンター

**意見交換会**  
コンペ実施により築いてきたネットワークの強化と富山県のPRを目的に  
今年度の受賞者、過去の受賞者、メディア関係者を招待し交流を図る

12月12日～21日[富山市会場] / 1月9日～18日[高岡市会場]  
**富山デザインコンペティション2025 作品展**  
審査を経て選出された受賞作品および入賞作品を展示  
富山市会場：富山ガラス工房 ギャラリースペース / 高岡市会場：高岡市デザイン・工芸センター 展示室

12月19日  
**ギャラリートーク**  
「ガラスとメタル」をテーマにトークイベントを開催  
会場：Glass×Café Clié (富山ガラス工房内)

12月19日  
**ミーティング**  
県内ものづくり産業の認知向上とマッチング促進を目的に  
コンペ入賞者が参加する県内ものづくり企業を巡るツアーを実施  
場所：ガラスとメタル関連施設・企業

2026年～  
**商品化、プロジェクト化**  
作品の商品化や新たなプロジェクト創出を推進

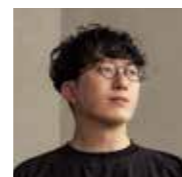


## グランプリ



### stardust スターダスト

金属粉がやわらかく踊るウォータードームの提案。鋳物の製造工程で生じる金属粉を再資源化。工場で生まれた切り粉が、光を拾ってきらめく星になる。丸く穏やかな佇まいは彫刻の気配を帯び、空間に静かな重心をつくる。素材がめぐり、技が息づく、富山のものづくりを映すプロダクトです。



#### 時岡 翔太郎 TOKIOKA Shotaro

1995年生まれ。2018年金沢美術工芸大学卒業。同年HONDA入社。2022年よりJIN KURAMOTO STUDIOに参画。その傍ら、有村大治郎・コエダ小林とともに21B STUDIOを主宰。道具を通して、この世界の奥行きや豊かさが浮かび上がるようなデザインを追求している。

## 入賞作品



### Eternal Rock エターナル ロック

Eternal Rockは、ロックグラス特有の重厚な存在感と、手にしたときの高級感をそのままに、氷を思わせるガラスの球体をあしらったグラスです。見た目はロック、実際はストレート。氷を使わないため、香りや味わいが薄まることなく、お酒本来の風味を最後の一滴まで楽しむことができます。一見すると大ぶりなフォルムながら、注がれる量は控えめで、節度ある贅沢を演出する、新しいスタイルのグラスです。



#### 池田 駿介 IKEDA Shunsuke

大阪府生まれ、兵庫県出身。秋田公立美術工芸短期大学(現・秋田公立美術大学)専攻科修了後、武蔵野美術大学を卒業。株式会社TENGAのプロダクトデザイナーを経て、Shunsuke Ikeda Studioを設立。総務省が創設した制度「地域プロジェクトマネージャー」としても、福岡県にて活動している。



### しずくの詰め合わせ

ガラスも金属も溶けて液体になった状態から加工が始まります。そうした両方の素材の特性をあらわす、机の上にこぼれた水滴のような、箸置きです。富山を代表する2つの素材をセットにした、お土産にもなる製品です。



#### 大木 陽平 OKI Yohei

1984年東京生まれ。阿佐ヶ谷美術専門学校卒業。side inc.主宰。平面から立体までカテゴリーを問わずデザインを手がけている。受賞歴にはDESIGNPLUS(独)、Red Dot Design Award(独)、h concept DESIGN COMPETITION 2022、東京ビジネスデザインアワードなどがある。



### MUSHI HACHI むしはち

鳴虫を愛でる風流な文化は遠くなりました。MUSHI HACHIは美しい吹き硝子の瓶。プラスチック製の虫籠が主流の今、暮らしへの調和に重きを置いた佇まいを目指しました。完全に閉じ込めるのではなく、蓋を被せるだけの体験にすることで、虫と人の間に素朴で健全な心理的關係をデザイン。緩やかにカーブを描く瓶の縁が、鳴き声と空気を通します。容器が変われば、日本古来の風流な文化が蘇り、暮らしにささやかな豊かさをもたらされるのではないのでしょうか。



#### 島田 竜樹 SHIMADA Tatsuki

富山県に3年間居住経験あり。普段は、窓やドア、ハンドルなどのデザインを通して街並みと暮らしを美しくする仕事に携わる。デザイナーとしてクリエイティブスタジオBVCにも参加。また、俳人としても活動しており、第43回とやま文学賞の俳句部門にて最終候補に選ばれる。



## 香りだけを届けるインセンスホルダー

私はポーラスメタルを用いたインセンスホルダーをデザインしました。お香に伴うヤニの負担を、微細な空隙で煙を吸収・拡散する機能性によって和らげています。単なる装飾ではなく、香りを純粹に届けるための試みです。軽やかな金属の質感は光を透かし、素材そのものが空間に新鮮な気配を生み出す。ガラスの灰受けと組み合わせることで、浮遊感のある佇まいを表現しました。



西 悠也 NISHI Yuya

石川県生まれ。金沢美術工芸大学卒業。現在はインハウスデザイナーとしてプロダクトデザインに携わりながら、個人でのデザイン活動に取り組んでいる。



## Time to feel タイム トゥー フィール

Time to feelは30秒程の時間を視覚で楽しみ音で知らせてくれる砂時計の様なオーナメントです。小さな球を、盤の端に置くと、螺旋状の溝に沿って、円を描きながら中心に向かい転がっていき、中央の孔に吸い込まれた球は、お椀状になっている台座に当たり心地よい音を鳴らしてくれます。30秒という時間を感じたい、30秒で何かをしたい、球が転がる姿を見たい、気持ち切り替えたいなどTime to feelと共に時間を考え、感じてみてください。



馬淵 晃 MABUCHI Akira

設計事務所にて、住宅、商業施設、都市計画など多岐にわたり設計・監理に従事した後、AKIRA MABUCHI DESIGNとして独立。建築、インテリア、空間デザインにとどまらず、プロダクトの企画やデザイン、ブランディングなど、素材/空間/人/地域のもつ魅力、背景を引き出し、その可能性を伝えるために様々な視点をもって活動している。



## Voronoi Planter ボロノイ プランター

金属ボロノイ構造が根や蔓が絡む構造体となり、成長の様子を観察することができる透明ガラスプランター。水耕栽培での育成を想定しており、植物が成長していくとともにプランターとの一体感が生まれます。



堀江 勇人 HORIE Hayato

1992年生まれ、武蔵野美術大学卒業。ヒューマンコード・ジャパン株式会社 代表。文房具、オフィス家具、医療機器、セキュリティ機器などの製品デザインに携わる。グッドデザイン・ベスト100をはじめ、h concept DESIGN COMPETITION、TOYAMA DESIGN COMPETITION、miratap DESIGN AWARDなどにおいて受賞。



## 青銅手鏡

青銅器の製作で培われた技術を活かした、現代の暮らしに寄り添う手鏡です。手に取るたびに感じられる上質な質感は、長い歴史を経て磨かれてきた職人技の証。その伝統を大切にしながら、ミニマルなフォルムに仕上げることで、日常にさりげなく取り入れられるデザインとしました。古来の美意識を、今を生きる私たちの生活に映す小さな道具です。



三品 拳大 MISHINA Kenta

1991年滋賀県大津市生まれ。2017年に金沢美術工芸大学大学院修了後、インハウスデザイナーとして公共製品や家電製品のプロダクト、インターフェース、サービスデザインに従事。



## RHYTHM リズム

3,000メートル級の山々が連なる立山連峰。富山湾を回遊する銀色に輝くプリの群れ。そして、高岡鑄物の発祥地・金屋町に軒を連ねる千本格子の家並み。富山には、こうした「連なりの美しさ」が生み出す独特のリズムがあります。そのリズムをコーヒードリッパーのデザインへと落とし込みました。本体は360°等間隔に配置されたアルミ板で構成され、蒸らしの際には空気が抜けるスリットとして機能します。



松本 和也 MATSUMOTO Kazuya

石川県出身。1997年金沢美術工芸大学 工業デザイン専攻を卒業後、NECデザインに入社し、携帯電話などのプロダクトデザインを担当。NECクリエイティブデザインセンターを経て、2020年東洋大学人間環境デザイン学科に移籍し、プロダクトデザインや情報デザインの教育を行う。現在、同学科准教授を務める。



## OBORODUKI おほろづき

OBORODUKIは真鍮製のインセンスホルダーです。弧を描く全体の形状はインセンスを挟み込むための弾性を生み出し、上部は取っ手となります。インセンスを挟むクリップ部分は全体の姿勢を維持するための重しの役割を果たします。すべての部位が機能的に補完し合う調和した造形を目指しました。



山本 アア YAMAMOTO Aa

1988年京都生まれ。生物学を専攻した後、2015年に京都造形芸術大学(現・京都芸術大学)を卒業。同年、株式会社キュリオシティに入社。2022年よりフリーランスとして活動。可能性を広げる体験をテーマに、プロダクト、グラフィック、パッケージ、インテリアなどのデザインを手がける。

## 審査員講評

1次審査から最終審査までを担った審査員に、今年の応募作品への評価や今後のコンペティションへの期待などを伺いました。

### 1次審査

## 作り手が心を動かしたものは何か？

今回応募されたプレゼンテーションに目を通して驚いたのは、画像表現の美しさでした。それと同時に、「これをどうやって作るのか？」とか「はたしてこの画像のような仕上がりになるのか？」「狙った効果は出るか？」という疑問も抱かざるを得ませんでした。プレゼン画像を見ている限りでは美しいですが、例えば作品がかもしだす光の反射具合などが、現実的にどこまで可能なのか。それらを判断できず、戸惑うこともしばしばでした。CGの良さと弱点をひしひしと感じるコンペでした。

一般的に、応募作品からデザイナーが「やりたい」と思っていることと「できる」ととのギャップを感じざるを得ませんでした。また、「何がしかしてこのデザインにしたのか」や、「作り手が心を動かしたものは何なの

か」…そういった点が見えにくかったです。

実際に素材を触り、自分の手で試作し、形や重さやテクスチャを確かめる機会があれば、プレゼンテーションにもリアリティと説得力が増し、見る者の心の中にストンと落ちる提案になったのではないのでしょうか。その意味で今回の応募作にはいずれも、壁越しに会話するような歯がゆさ、<sup>つかつか</sup>隔靴搔痒<sup>そうよう</sup>の感があったことは否めません。

厳しいことを言ってきましたが、応募作の中には面白く興味深い造形やアイデアの作品がいくつもあったことは確かです。その発想をデザインスタディモデル＝現実的なモノへと展開していく機会を持つことによって、よりリアリティあるデザインに発展できたのではないかと思います。



**野田 雄一** NODA Yuichi ガラス造形作家、元富山ガラス工房 名誉館長

1955年徳島県生まれ、富山市在住。徳島大学入学、瀬戸内寂聴の私塾「寂聴塾」第1期卒業後、東京ガラス工芸研究所卒業。2003年から富山市ガラス造形研究所の教授。2006～2021年まで富山ガラス工房館長、2025年まで同名誉館長として創作と教育に尽力。代表作に「宇宙卵」「虹の景」「天空2021」などがあり、光の持つ様々な色彩をガラス造形で表現する作品で知られる。富山を拠点に国内外で精力的に活動し、光と影と宇宙のスケール感をガラスで可視化する創作を続けている。1988年国際ガラス工芸展銀賞、2004年北日本美術大賞展大賞、2007年円空大賞展円空賞など国内外での受賞多数。

## 「デスクトップデザイン」の限界

応募作品のプレゼンテーションのほとんどは、CGで制作されていました。画像の完成度はそれぞれ高いものでしたが、CGの魔力による「空想のデザイン」と言うべきか、多くの作品がリアリティを欠くものとなっていたのは残念でした。アイデアとしては面白く、プレゼンもグラフィック的に目を引くものであっても、現実的に作品として成り立たない。製品化され実際に使われる段階になったときの使い心地や使い勝手に難があるなどのアイデアが多々ありました。それらはキーボードとマウス操作で作られた「デスクトップデザイン」であって、そこからどう一歩を踏み出すのが問われます。

私が票を投じた作品は、応募にあたって作者が自身で実際に試作した

り、身近な代替物で実験するなどして、自分のアイデアと現実的に対峙した、そのような痕跡を感じ取れたものでした。アイデアを思い付いたら、狙ったことが機能するのかどうか、身近にある物で試してほしいと思います。CGはあくまでも「補完」であり、メインは自分の手で作ったスタディモデルであるべきです。パネル1枚で応募という制限がCG偏重の結果を招いているのなら、デザインコンペティションの募集形式を見直す必要性もあると思いました。

また応募に先立ち、富山県で企業や工房のワークショップを開催し、実際にものづくりの現場を見てから課題に取り組む、そのようなシステムも考えていくべきではないかと思いました。



**安次富 隆** ASHITOMI Takashi プロダクトデザイナー、多摩美術大学生産デザイン学科 教授

1959年神縄県生まれ。1985年に多摩美術大学美術学部を卒業後、ソニー株式会社デザインセンターに入社。エレクトロニクス製品のデザインに従事し、製品の本质を見極めた造形や使い手との関係性を重視したデザインアプローチを培う。1991年に独立し、有限会社サートデザインを設立。取締役社長として、電気製品、生活用品、公共インフラ、伝統産業など多岐にわたる分野でデザインを手がける。グッドデザイン賞をはじめ、国内外のデザイン賞を多数受賞。2000～2022年までグッドデザイン賞審査委員を務め(2020～2022年:審査委員長)、デザインの社会的意義を問う活動にも積極的に取り組む。現在は多摩美術大学教授、昭和医科大学メディカルデザイン研究所 所長・特任教授として教育・研究にも力を注ぐ。

### 最終審査

## デザインで繋いでいく中量生産の文化

最終審査に先立ち、一次審査を通過されたファイナリストの方々の作品は、あらかじめペーパーで目を通してはいました。本日改めてこの場でプレゼンテーションを受け、試作されたものを手にした今、皆さんそれぞれの主張やデザインが、ペーパー段階と比べ格段に深まっている様をまざまざと感じ取ることができました。その深まりは、アイデアが形になるときの人の手と素材との接触や、製造技術と向き合うことによって生まれたものだと思います。「アイデアを試作で検証する」一やはりこういうコンペの在り方は良いものだと思います。

私と富山県とのかかわりは、高岡クラフトコンペがきっかけとなってもう40年近くに及びます。その中で私は、この地の鑄造をはじめとする

様々なものづくりの技術に触れ、その奥深さを実感してきました。それは生産性を追い求める量産の思想とは異なる、人の手を介してものをつくる中量生産の持つ奥深さであり、将来に受け継いでいくべき貴重な文化だと思っています。こういうリージョナリズム(地域主義/地方文化)が育むデザインが、インターナショナルにも通じていくのだと思うのです。日本には、富山のように確立したそれぞれ特色あるものづくりの文化が各地に残っています。これからの時代、ますますこうした特色あるものづくりが尊ばれる時代になっていくでしょう。ものづくりは素材と技術に尽きると思うし全てのベースで在らねばならない。それを理解し社会へと橋渡ししていくのが、我々デザイナーの役割だと考えています。



**川上 元美** KAWAKAMI Motomi デザイナー、川上デザインルーム 代表

1940年兵庫県生まれ。1966年東京藝術大学大学院美術研究科修士課程修了。1966～1969年アンジェロ・マンジャロツェ建築事務所(ミラノ)勤務。1971年有限会社川上デザインルーム設立、現在に至る。日常ワークとして、プロダクト・デザイン、家具、空間、環境デザインなどに従事。東京藝術大学、金沢美術工芸大学、多摩美術大学、神戸芸術工科大学等の客員教授を歴任。主な受賞:日本インテリアデザイナー協会(JID)協会賞、アメリカ建築家協会(AIA)主催インターナショナル・チェアデザインコンペティション 一席、毎日デザイン賞、国井喜太郎産業工芸賞、土木学会・田中賞、グッドデザイン賞 金賞、ACA賞、iF Design Award(独)、Red Dot Design Award(独)など。

## 次なる「新しい問い」を立て続ける

入賞者の皆さんの提案レベルの高さと、最終審査で提示された試作品の完成度に感銘を受けました。それらの多くは富山の工房や工場につくられ、短い時間でデザイナーと作り手が密に対話しながら形にしていくプロセスを通じて、この地域のものづくりの力とリソースの豊かさが現れていました。

グランプリの「stardust」は、サーキュラーエコノミーという時代性を背景に、産業廃棄物から新たな美をすくい上げた点が印象的でした。一方で「誰がどのように手にし、どんな場所に置くのか」という視点をより強く意識すると、作品からプロダクトへと育つ道筋が明確になると感じました。そこで思い浮かべたのが、北欧イッタラ社のガラスの「バード」シ

リーズです。小さなガラスの鳥が地域の自然や文化、ものづくりの精神を象徴するアイコンとして愛されているように、「stardust」も富山のものづくりと地域性を象徴するオブジェへと発展していく可能性があります。

今回見えてきたのは、富山が持つ素材や技術を、単なる商品ではなく「地域の物語を宿す象徴」へ変えていけるという手応えです。サーキュラーエコノミーや環境問題は、もはや誰もが向き合うべき前提です。用意された正解をなぞるのではなく、次なる新しい問いを立て続けることこそが、これからのデザインの仕事だと思います。私自身も一人のデザイナーとして、この富山の地から、ものづくりと社会の未来につながる問いを探し続けていきたいと思っています。



**鈴木 啓太** SUZUKI Keita デザイナー、PRODUCT DESIGN CENTER 代表

1982年生まれ。古美術収集家だった祖父の影響を受け、幼少期より手仕事とものづくりへの関心を深める。2012年に自身のスタジオを設立。日用品から公共交通機関のデザイン、素材開発、工芸作家や海外ブランドとのコラボレーションまで、多岐にわたる領域で活動。伝統技術と最先端テクノロジーを自在に行き来しながら、美意識と世界観、機能性を融合させた「100年後に残るデザイン＝未来の遺産」を追求している。受賞歴は、ローレル賞2019年(相模鉄道20000系)をはじめ、Red Dot Design Award(独)、iF Design Award(独)など多数。

## 最終審査・授賞式・意見交換会

開催日 2025年11月28日(金)

会場 東京ミッドタウン リエゾンセンター(東京都港区)

1次審査で選出された入賞作品10点の中から、グランプリ作品を選定する最終審査が行われました。10作品の作者それぞれが、モックアップをはじめスライドや動画で5分間にわたるプレゼンテーションを実施。その後、審査員との質疑を行う形で進められました。審議の結果、グランプリは時岡翔太郎氏の『stardust』が受賞。審査員4名による講評の後、ギャラリーや関係者も加わり、交流会が行われました。



## 「並走する協業者」としてのデザイナー

それぞれ完成度の高いプレゼンテーションでした。中でも私が注目したのは、グランプリを受賞した時岡翔太郎氏の『stardust』、二つの素材を素直で軽やかな形にした大木陽平氏の『しずくの詰め合わせ』、かつて私も興味を持っていたがそこで止まっていた素材・ポーラスメタルを魅力ある作品にした西悠也氏の『インセンスホルダー』でした。

私の場合、様々な産地と長く関わりながら仕事をするケースが多いのですが、お付き合いしている時間の中で、社会や会社の状況も刻々と変わっていきます。その変化に応じ私たちが提示するアイデアもまた変わっていく。というよりむしろ、変えていかねばならないと思っています。

まず産地や工場に行き、ものづくりの現場に立つ。現場に携わる人と

謙虚に対話をする。単に「アイデアをつくって提供する人」でなく、長期にわたって寄り添いながら、共に解決策を求めて「並走する」ひとりの「協業者」として動いていく。そうすることでデザイナーとしてのものづくりは深まり、時代に合わせてデザインを変化させていくこともできると思うのです。コンペ参加者の皆さんにはぜひこれからも、今回関わりを持った産地や工場と長く深い関係を築いていただきたいと思います。

海外に行き仕事をするたび実感するのは、日本はまだ「ものがちゃんとつくれる国だ」ということです。魅力的な技術も素材もたくさんある。その価値をみんながちゃんと認め、守り継ぎ、将来に向かって伸ばしていく。デザイナーとしてそのための力になればと思います。



**安西 葉子** YASUNISHI Yoko クリエイティブ・ディレクター・デザイナー、DRILL DESIGN 取締役

早稲田大学で社会学を学んだ後、2001年に林裕輔と共にデザインスタジオ「DRILL DESIGN(ドリルデザイン)」を設立。プロダクト、グラフィック、パッケージ、空間などジャンルを越えて活動を展開する。素材の特性や製造技術に深く関わりながら、本質的で生活に寄り添うデザインを探求。デザインを通して、素材と人の関係、社会とのつながりを問い続けている。代表作は、再生紙と木を積層した「Paper-Wood」シリーズや、リサイクルプラスチックのメソッドを提示する「Parallel Plastics」、Time&Styleとのチェアコレクション、MUJIの生活用品など。Red Dot Design Award(独)、German Design Award(独)、Wallpaper\* Design Awards(英)、グッドデザイン・ベスト100など受賞多数。

## 社会の「マイナス」も輝かせるクリエイティブ

一次審査では、リアルなCGによる巧みなプレゼンテーションが多くを占め、そのアイデアが本当に実現可能なのかどうか議論となりました。その結果、アイデアや造形の卓越性に加え、モデルによる検証や実験の痕跡がつかえる提案が重視され、最終審査に残る10名の入賞者が選ばれたのです。入賞者の何名かはその後、富山県に足を運び、富山県総合デザインセンターや富山ガラス工房、県内各地の工場と協業しながら、試作品づくりに取り組み、案のブラッシュアップを図り最終審査に臨みました。充実したコンペティションだったと思います。

最終審査に向けた試作の一部は、デザインセンターがコーディネートし、主に富山県内で行いました。スピーディーに小回りのきく対応が可

能なさまざまなものづくりの業種／業態が集積する、そのような土壌が富山県にはある。このような背景があつての「富山デザインコンペティション」なのだとすることを、改めて確認できたのではないのでしょうか。

グランプリに輝いた時岡翔太郎氏の『stardust』は、製造現場の人にとっては廃棄物にすぎないキリコ(金属粉)に光を当て、価値転換を図るひとつの試みでした。社会に目を向ければ、例えば数十年で廃棄処分となる膨大な量の太陽光パネルをはじめ、現代文明のさまざまな負の遺産が散在しています。これら社会のマイナスにも光を当て輝かせる、それもまたデザイナーが取り組むべき重要な課題なのだと思います。



**岡 雄一郎** OKA Yuichiro 富山県総合デザインセンター デザインディレクター

金沢美術大学 工業デザイン専攻卒業。日本電気株式会社(NEC)デザインセンター(1989~1997年)、アイシン精機株式会社(1997~2016年)でデザイナー、ディレクターとして勤務。2016年デザイン&デザインコンサルタント会社TUG DESIGN Inc.を設立。企画から製品デザイン、プロモーションまで総合的なデザインを手掛けている。2017年4月より富山県総合デザインセンターのデザインディレクターとして従事。主な受賞に、Milano Design Award 2016 Best Engagement by IED(伊)、iF Design Award(独)、Red Dot Design Award(独)、German Design Award(独)、DFA design for Asia Awards(港)、グッドデザイン・ベスト100など。

富山デザインコンペティションは第32回を迎えました。この間、コンペティションは何度も進化を遂げてきましたが、今回初めて東京で最終審査会を開催しました。多くの応募者が首都圏のデザイナーであり、次のステージに自分を高めたいと考えるデザイナーが参加しています。

今回の成果は、富山県に来ることが難しいデザイン関係者に、リアルな審査風景を見てもらえたことです。そして、デザイナーとものづくりの県である富山との関係性を再認識していただけたことが、最大の効果だと考えています。

加えて、環境やデジタル技術の進化により、デザインに求められる要素は大きな転換期を迎えています。こうした時代の変化を敏感に捉えながら、このコンペティションが存続し、さらなる発展に寄与していくことが求められています。

デザインウェブ開催委員会 実行委員長 富山県総合デザインセンター 所長 **桐山 登士樹**

## 富山デザインコンペティション2025 作品展

国内外から応募のあった159点のうち、審査を経て選出されたグランプリ作品および入賞作品の計10点が、富山ガラス工房と高岡市デザイン・工芸センターでそれぞれ10日間にわたって展示されました。

**Toyama** 2025年12月12日(金)～21日(日) 富山ガラス工房 ガラリースペース



**Takaoka** 2026年1月9日(金)～18日(日) 高岡市デザイン・工芸センター 展示室



## ギャラリートーク

「ガラスとメタル」をテーマに、トークイベントが開催されました。

富山デザインコンペティション2025の入賞者10名が参加する中、審査を務めたゲストスピーカーとともに同コンペを振り返りながら、地域に根付く素材の魅力やAI時代におけるクリエイティビティなど、これからのデザインの在り方について幅広いトークがなされました。

開催日 2025年12月19日(金)

会場 Glass×Café Cliè (富山ガラス工房内)

ゲスト 野田 雄一、河崎 圭吾(金沢美術工芸大学インダストリアルデザイン専攻 教授)、岡 雄一郎 モデレーター 桐山 登士樹

**野田** 1次審査で159点の応募作を見てきましたが、その多くがCGでのプレゼンでした。そのグラフィックスを見て「実際にはこのような効果は出ないし、構造を保てないのでは」と懸念を抱いていました。入賞作の試作は、素材との現実的な接触を経て形となったものです。その過程で出会いがかったことがあったと思いますが、そこから次のデザインへの課題を見つけていってほしいと願っています。

**桐山** 富山県のものづくりの強みは、マスマンファクチャーではなく100～1,000個オーダーの中量生産にあります。そこには「手」の「技」があります。デザイナーにこの世界を体験してもらうことに大きな意味があると思います。

**河崎** 皆さんそれぞれ日々の仕事をしながらコンペに参加し、新しい創造活動に挑んでいます。敬意を表したいと思います。今日はじめて試作を手取る機会を得ました。一次審査に比べ完成度が上がっているもの、これから大きく伸びていく可能性を感じたものがありました。今後さらに10か月の時間を使い県内企業とのマッチングを行いながらブラッシュアップしていくのですが、その過程を見守っていききたいと思います。

**岡** 最終審査では、CGのその先の段階を3Dプリンタで作った人と、富山に来て企業と一緒に作った人がいて、それによって審査すべきクオリティに差が出てしまったことは否めません。2026年に実素材で作っていったとき大きく花開くポテンシャルを感じる作品もあります。2年かけて商品化に向け作品づくりをしていく楽しさを感じています。時間をかけて掘り下げていくことでよりリアリティのあるコンペになったと思います。

**桐山** これまでと同じコンペのやり方でいいのかと悩んだ結果、2年をかけて深めていく企画となりました。街全体が工房のような高岡市/富山市、デザインセンターやガラス工房の充実した設備…これらをフルに使い切るコンペにしたいと思いました。もう一つはデザイナーと富山の企業とのマッチング。相性のいい相手と出会うためにも、じっくり時間をかける企画にしたいです。また情報発信の意味もあって東京での展示会も組み込みました。今年は、富山の強みを改めて確認し、世界に向けて出帆していくための実験年として考えています。

**野田** ガラス工房は設立から30年が経過しました。100人以上の作家が修了

し、全国各地で活躍しています。今後を考えると、ものづくりに携わる人、デザイナー、それを売る人、そして投資をしてくれる人、この4者が必要です。世界のマーケットに向けて発信していかねばならないと思います。

**桐山** アンビエンテ(独)やミラノなどでの商談会では注文ロットは1万個以上。それは富山では対応できません。富山では最大1,000個程度の世界で、他が決して真似できず美しく機能性もあるトータリティの高いものづくり、それをしっかりとやっていくべきだと思っています。

**野田** 人の育成も大きな課題です。ガラス工房では3～5年で作家として立ていけるよう育成していますが、デザイナーと関わることで作家としても職人としても、より大きく豊かに育つように思います。お互いのジャンルを越境し影響しあうコラボのものづくりになっていけばいいと思います。

**河崎** 美大を卒業すれば、これまでは大手企業に就職するパターンが主流でしたが、最近に変化を感じています。若い人たちにとっては、企業というのは安定した収入のための一時的な手段であって、ゴールは自分の作品をつくらせていくことです。AIによって創造の環境は激変していきます。誰が大御所の元で学ぶ、というスタイルは過去のものとなりつつあります。むしろ自分の興味関心、「好き」を見つけ深掘りし、世界に直接発信する、そういう環境はすでに整いました。クリエイターにとっては最高の時代です。それに気づき向かっていける勇氣はあるか?いかに自分の「好き」を見つけるか?それがいま問われています。

**岡** デザインと実作との乖離をどう考えるのかはデザイナーの課題です。私が学生だった時は柳宗理さんがまだ健在で、授業に来られては「デザインにメーカーを使うな」と指導されました。企業に入り、デザイナーが考えたものを作ってくれるモデル屋さんを知りました。しかしキレイに作られたモデルを工場で作ると何か違ってくるのです。このことはCGや3Dプリンタを介しても、同じことが言えるでしょう。その点、富山/高岡は街そのものが工房で、ものづくりの現場がモデルを作ってくれます。この独自の環境も、来たる東京展示会でアピールしていけたらと考えています。

**桐山** モデレーターとデザイナーとの化学反応が期待できる土地、それもまた富山の魅力だと思います。



## ミートアップ

コンペ入賞者が県内企業を巡り、ものづくりの現場や職人の技術を見学。  
企業とのマッチングを図り、デザインへのヒントを探る視察ツアー「ミートアップ」を開催しました。

開催日 2025年12月19日(金)



### Metal

#### 有限会社 色政 富山県高岡市横田本町

色政は、400年の歴史を持つ高岡銅器の着色を専門とする工房。代表の野阪和史氏を中心に、漆や米ぬか、備長炭、おはぐろなど天然素材を用いた伝統的な着色技法を今に伝えています。塗料ではなく、金属表面に化学反応を起こして色を引き出す職人技は、一点ごとに異なる深みのある表情を生み出します。伝統的な仏具や美術工芸品の修復から、現代のライフスタイルに合わせたインテリア作品まで幅広く手掛け、高岡の伝統美を守り続ける色政。その多彩な着色の職人技を間近で見学しました。

### Metal

#### 株式会社 平和合金 富山県高岡市戸出栄町

1906年創業の歴史ある鑄造工房で、大型の銅像やモニュメント、皇居の門金具といった重要建築の部材を得意とし、神仏具から精密なアート作品まで幅広く手がけています。自硬性鑄造やロストワックス法など多様な技法を使い分け、モニュメントなどの企画から製造、現場施工までを一貫して行える体制を整えています。近年はデザイナーと連携したコラボ作品への取り組みや、3Dデータ・スキャン・プリンタ・NC加工などの最新技術も積極的に取り入れ、伝統技術を現代に昇華させる試みに取り組んでいます。

### Glass

#### 富山ガラス工房 富山県富山市古沢

ガラス作家の育成と産業振興を目的とした全国屈指の制作拠点。若手作家へのスタジオ貸出や技術支援を行う一方、一般向けに吹きガラス体験などのワークショップを開催するなど「開かれた工房」として親しまれています。「越碧こしのあお」や「越翡翠こしのひすい」など、富山の自然をイメージした独自の色ガラス開発など、地域文化と融合した独自の美しさも発信。コンペ入賞者たちは併設のギャラリー見学の後、ガラス職人の指導のもとガラスに空気を吹き込み造形する工程を体験するなど、加工の面白さやガラス素材の可能性の一端に触れました。



## 商品化プロジェクト

富山デザインウェブをきっかけに商品化に取んでいる作品について、展示会への出展などその後の動向を紹介します。

### 絆創香 BANSOUKOU メーカー：株式会社MAE



#### 富山デザインコンペティション2021 グランプリ受賞作品

健康博覧会2025に出展し、「香りを身につける」という新たなライフスタイルを提案する「絆創香」のコンセプト展示を通じて、株式会社MAE(旧・前田薬品工業株式会社)のアロマ事業に対する姿勢を発信し、Taromaブランドの認知拡大を図りました。会場内には多数のブースがある中で、香りに引き寄せられて足を止め、ご来場くださる方が多く見受けられました。アンケートには40名の方にご回答いただき、商品化に向けて概ね前向きなご意見を頂戴しました。一方で、一部改良が必要との声もあり、今後の商品開発やブランド展開に向けて貴重なご意見として参考にしてまいります。



**徳山 洋 TOKUYAMA Hiroshi**  
岡山県生まれ。金沢美術工芸大学大学院修了。  
コクヨ株式会社勤務。

©IDE Yuuki

### KUMO メーカー：株式会社タカギセイコー



#### 富山デザインコンペティション2022 グランプリ受賞作品

富山県発の照明ブランド「KUMO」は、2025年、世界最大のインテリア見本市「ミラノサローネ」に出展しました。開発段階での展示となりましたが、欧州・アジア地域など、数社から販売したいなどの反響があり、今後の販売に向けグローバルな視点で貴重なご意見をいただくことができました。「KUMO」は株式会社タカギセイコーの2031年の創業100周年に向けたプロジェクトとして、今年度中の販売を目標に量産化に向けて推進しています。製造には国内でも希少なタカギセイコーの特長技術を使用しており、これからの100年を見据えたチャレンジングな取り組みを行っています。なお、年末に開催されたデザインイベント (DESIGNTIDE TOKYO Market) にて、デザイナー古井翔真の名義で「KUMO」の試作品を試験販売しました。



**古井 翔真 FURUI Shoma**  
1997年大阪府生まれ。  
2020年に名古屋国立芸術工学部を卒業。  
現在は電機メーカーのインハウスデザイナーとして製品デザインを担当。

## 富山県内のデザイン関連イベント

富山県内で開催されたデザインやクラフトに関連する各種イベントをご紹介します。



### 市場街2025/ミラレ金屋町2025

会期 9月20日(土)~23日(火・祝)/9月20日(土)、21日(日)  
場所 高岡市内各所

富山県高岡市の山町筋エリア、御旅屋エリア、金屋町エリアなど市内の各所を会場にしたクラフト&工芸の総合イベント。市場街は今年度で14回目を迎えました。富山の伝統産業職人や作家によるアート・クラフト作品の展示・販売・ワークショップや、多様なドリンクとクラフトをテーマにしたマルシェが開催されました。



### 富山デザインフェア2025

会期 10月3日(金)~5日(日)  
場所 富山市民プラザ、デザインサロン富山

TOYAMA ADC展や日本パッケージデザイン展など、富山市内外のクリエイターや商業デザイン作品を展示するほか、全国の学生を対象としたパッケージデザインコンペティションの作品を展示。会期中にはデザイナー・プリンター吉田勝信氏によるデザインセミナーなども開催され、楽しみながらデザインへの理解や興味を深める3日間となりました。



### クラフトフェア「ツギノテ」2025

会期 10月18日(土)、19日(日)  
場所 高岡市営高岡中央駐車場 5F、6F

高岡を中心とした各工場を凝縮した1坪ファクトリーが連なる工業団地が、2日間限定で駅前立体駐車場に出現しました。伝統産業をはじめとした製造業の製品展示だけでなく、道具や機械による技術の実演や、ワークショップが行われ、技術交流、商談機会、そして、こどもたちには小さな工場探検を提供しました。



### 第65回富山県デザイン展

会期 11月28日(金)~30日(日)  
場所 富山県高岡文化ホール

デザイン技術の高度化と産業振興を目的とするデザイン展として全国有数の歴史を誇ります。また、今年の富山県知事賞には金森健司さんのグラフィック作品「有機 曙 包装紙」、学生大賞には正保咲空さんのプロダクト作品「たまご型の体温計」、学生建築デザイン作品最優秀賞には藤井美友さんの「継ぎ目」と、その内容の多彩さも特色としています。



富山で生まれる、次のデザイン。

## toyama design wave

発行日	2026年2月24日発行
編集・発行	デザインウェブ開催委員会
事務局	富山県総合デザインセンター 〒939-1119 富山県高岡市オフィスパーク5番地 TEL.0766-62-0510 FAX.0766-63-6830 ホームページ <a href="http://dw.toyamadesign.jp">dw.toyamadesign.jp</a>
主催	デザインウェブ開催委員会(富山県、富山市、高岡市)
共催	株式会社富山県産業高度化センター 一般財団法人富山県産業創造センター 公益社団法人富山県デザイン協会
後援	経済産業省中部経済産業局、公益財団法人日本デザイン振興会 公益社団法人日本インダストリアルデザイン協会 北日本新聞社、富山新聞、読売新聞北陸支社 日本経済新聞社富山支局、 <b>NHK</b> 富山放送局 北日本放送株式会社、富山テレビ放送株式会社 株式会社チューリップテレビ
監修	桐山登士樹
編集・構成	道田有克/岡雄一郎/山田安宏/窪英明/堂本拓哉/ 平野尊治/板野雄太/堀越友里/千田容子/溝口千賀子
デザイン	水巻さゆり
ライター	中谷裕也
撮影	本田万里
印刷・製本	とうざわ印刷工業株式会社