

toyama design wave

富山で生まれる、次のデザイン。

2022



toyama design wave

富山で生まれる、次のデザイン。

近年、消費者や社会のニーズが多様化し、「ものづくり」には機能性やコストパフォーマンスのみならず、共感や好奇心を湧き起こす「コトづくり」の要素が求められるようになってきています。

また、従来の発想にとらわれず、柔軟に対応しながら、新しい価値の創出や企業競争力の向上に繋げていくために、デザインの力を活かすことが重要であると考えています。

本県では、デザインの振興に早くから着目し、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きています。

このデザインウェーブ事業は、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」を核とし、展示会や県内企業ツアーなど、多彩な企画を実施してきており、今回で33回目を迎えました。

今回の「富山デザインコンペティション」では、よりリアリティのあるデザインプロジェクトを創出するため、県内企業が抱える「くらしをつなぐ」「プラスチックをいかす」「あな(孔)をあける」の3つのテーマに設定、作品を募集しました。県内外から新たな価値やビジネスを創造する、「富山で生まれる次のデザイン」180点の応募をいただき、11月の公開審査会を経て、各賞を決定したところです。

このデザインウェーブが、デザインの新たな方向性を見出すきっかけになるとともに、デザインの振興や産業の発展、ひいては皆様の真の幸せ「ウェルビーイング」の向上に大きく貢献することを心から期待しています。

デザインウェーブ開催委員会 会長 **新田 八郎**



C o n t e n t s

03 **デザインコンペティション** 富山デザインコンペティション2022

テーマA：くらしをつなぐ / 株式会社米三
テーマB：プラスチックをいかす / 株式会社タカギセイコー
テーマC：あな(孔)をあける / 株式会社クリエイティブ

05 入賞作品 (グランプリ1点、準グランプリ1点、審査員特別賞1点) ファイナリスト作品 (6点) 入選作品 (9点)

12 toyama design wave 2022 デザイン展

13 審査員講評

15 デザインメンタリング

17 **デザイン会議** とやまデザイン会議2022 分科会 / 全体会議 / 基調講演 / 視察ツアー

21 商品化プロジェクト、富山県内のデザイン関連イベント



TOYAMA DESIGN COMPETITION 2022

クリエイター × 企業

富山デザインコンペティションは、1994年に全国初の「商品化」を前提としたデザインコンペとしてスタートし、これまでたくさんのヒット商品を生み出してきました。また、ここから多くのデザイナーが巣立っていきました。

2022年も引き続き、県内企業から課題を募集し、それをもとに募集テーマを設定。またファイナリスト（1次審査通過者）へのサポート体制を強化する試みとして、「デザインメンタリング」を今年も実施しました。

富山デザインコンペティションは、クリエイターと企業の「出会いの場」を創出し、商品化、プロジェクト化に向けた取り組みを実践します。

デザインウェブ開催委員会
実行委員長 桐山 登土樹

SCHEDULE スケジュール

- ▶ **6月20日～8月19日**
応募登録・作品シート提出 (応募作品180点)
- ▶ **9月7日**
1次審査 (会場: バーチャルスタジオ)
作品シートによる書類審査。
- ▶ **9月16日**
1次審査結果発表 (公式WEB)
ウェブサイトにファイナリスト9名の氏名と作品タイトルを発表。
- ▶ **9月30日、10月7日**
デザインメンタリング・課題提出企業訪問 (詳細はP15-P16で紹介)
ファイナリスト作品のブラッシュアップを目的に、企業との意見交換やデザインメンターによるアドバイスを実施。
- ▶ **11月9日**
最終審査・授賞式 (会場: 富山県民会館304号室)
ファイナリスト9名によるプレゼンテーションが行われ、公開審査で各賞を決定。
- ▶ **12月17日～26日**
富山デザインウェブ2022デザイン展 (会場: D&DEPARTMENT 富山)
最終審査で選出された受賞作品3点およびファイナリスト作品6点を展示。
- ▶ **2023年～**
商品化・プロジェクト化
課題提出企業と協力しながら、作品の商品化、プロジェクト化を推進。

テーマ
A

くらしをつなぐ

株式会社米三

テーマの
概要

家具のアップサイクルを実現するデザイン
私たちは日々多くの家具を回収しています。もちろん壊れている家具もありますが、まだまだ使えるものが大半です。素材が良いものも多く、ただゴミにするのはもったいない。くらしに寄り添ってきたモノに新しい価値を与え、次のくらしへ受け継いでいく「アップサイクル」を実現するデザインを募集しました。

企業の
概要

創業1848年の富山の家具・インテリアの販売を中心としたライフスタイルソリューション企業。個人顧客向けのインテリアショッブ運営や、オフィス・各施設のレイアウトプランやオーダー家具の設計・施工を手掛け174年目を迎える今も、常に新しい店づくりや取り組みにチャレンジし、お客様のライフスタイルのこだわりを実現させるお手伝いをしています。今回、(株)家'sと連携しながら資源が循環する新しい拠点Circular Factory"トロン"を立ち上げました。「見る」「知る」「作る」「買う」「食べる」「動く」ことで資源の循環を体感できる場所です。弊社としては家具の二次流通を作りながら新しいライフスタイルを提案する拠点として活用予定です。
※(株)家'sは [old × new = the new] をコンセプトに和単筒や木彫りの熊をアップサイクルするプロジェクトを推進しています。



テーマ
B

プラスチックをいかす

株式会社タカギセイコー

テーマの
概要

プラスチックの可能性を生み出すデザイン
持続可能な社会のため、環境負荷の高いプラスチックを削減する動きが起きています。一方で、モビリティの軽量化(※車体部品を金属からプラスチックに置き換える)による排ガス削減など、活用次第では、これからの社会に対して貢献もできる素材であると考えます。今までにない着眼点から素材の新しい可能性を生み出すデザインを募集しました。

企業の
概要

タカギセイコーは2031年に創業100周年を迎えます。漆を塗った木製食器の製造・販売からビジネスをスタートし、食器材料を木材からプラスチックに置き換えたことが当社プラスチック事業の出発点となっています。その後、日本で初めて紡績部品(コレクター)のプラスチック化に成功し日用品から工業用製品のメーカーへ変革しました。その後は、バイクのカウル、プリンターのカバー、携帯電話(ガラケー)の筐体など時代時代にマッチした製品を世に送り出し成長してきました。現在は、自動車部品の製造・販売を中心にビジネス展開しており、最近では環境に配慮した次世代自動車(電気自動車やハイブリッドカー)向けの製品の研究開発を加速しカーボンニュートラルへの対応を図っています。



テーマ
C

あな(孔)をあける

株式会社クリエイトダイス

テーマの
概要

パンチングメタルが主役になるデザイン
光、風、熱…いろいろなものを通し、且つ遮ることができるのが、パンチングメタルの特長です。私たちは孔を自由自在にレイアウトできるパンチング技術を活かして、新たなジャンルの製品を生み出したいと考えています。孔をあける意味を今一度見直し、公共空間や商業空間、室内空間など、様々な場所でパンチングメタルが主役になるデザインを募集しました。

企業の
概要

1966年創業。アルミサッシや自動車向けプレス金型の設計製作、省力化・自動化設備の設計製作を主力事業としています。近年では、社内にプレス機を導入し、自動車部品のプレス加工を受託しています。こうしたプレス金型や機械設備の設計製作で長年培った技術と知見を活かして開発したパンチングスクリーン『catago』。通気性、視認性、防風、採光などの高い機能性とスタイリッシュなデザイン性を兼ね備え、主に住宅の外構フェンスの分野で存在感が増しつつあります。これからも創意工夫を積み重ね、よりお客様に満足していただける製品づくりに力を注いでいきます。



グランプリ

KUMO 〈クモ〉

テーマB プラスチックをいかす / 株式会社タカギセイコー



古井 翔真 (ふるい しょうま)

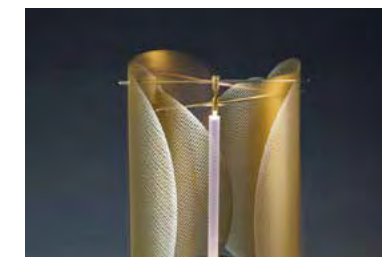
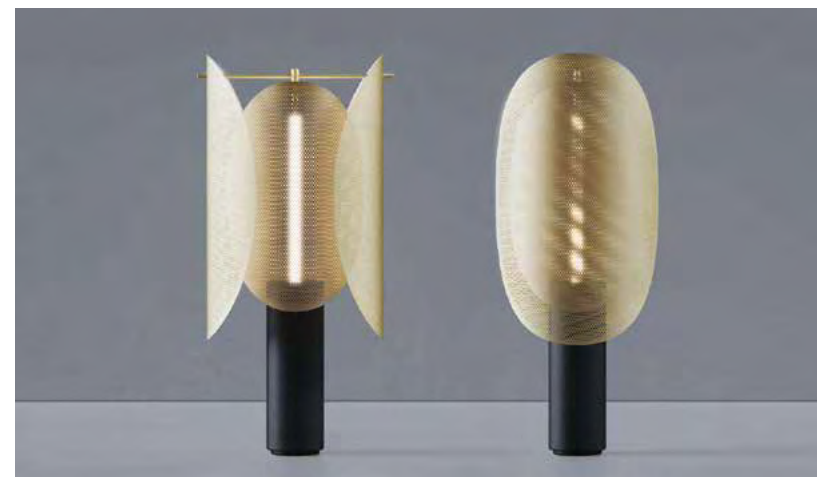
1997年大阪府生まれ。2020年に名古屋市立大学芸術工学部を卒業。卒業後、インテリアデザイナーとしてソリューションやBtoB製品のデザインを担当。

富山県の広い空に浮かぶ雲から着想を得た巨大な吊り下げ照明をデザインしました。富山県の偉大な山々に現れる雲と美しい日本海に現れる雲の特徴を形どったシリーズ照明です。素材であるプラスチックを単なる外装ではなく、内部の立体的な明かりを映し出す境界として捉えました。

準グランプリ

HOled 〈ホールド〉

テーマC あな(孔)をあける / 株式会社クリエイティブ



OOOO (オー)

2019年設立。現在5名で東京を拠点に活動中。モノやグラフィックのデザインからバーや貿易、映像に至るまで、さまざまな分野の人間が集まり協働。それぞれの分野だけでは見つけられない価値を互いに生み出し、最適なアイデアを見つけ、実現する。

パンチングメタルが持つ「軽さ」と「モアレ」の魅力を伝える照明。2つの魅力を助長し、パンチングメタルが主役となる照明を提案します。シェードを吊った支柱はやじろベエの構造で、2組のシェードは揺れながら回転し自然に動く事で「軽さ」が伝えられます。シェードは丸孔で構成された柄全体を4°傾斜させ、三角孔で構成されるパターンと重ねると軽やかな縞柄の「モアレ」が生まれます。この「軽さ」と「モアレ」によって、パンチングメタルに新しい価値を与える有機的なデザインとなりました。

審査員特別賞

Pulmo Chair 〈バルモ チェア〉

テーマA 暮らしをつなぐ / 株式会社米三



矢島 章臣 (やじま ふうみつく)

飛騨高山に移住し家具デザインと制作技術を学び、家具メーカーにてデザイン・設計職として勤務。現在は専門商社にて家具の開発・品質管理業務に従事。個人活動として国内外のデザインコンペティションに参加。物事の本質的な価値を明確に伝えるデザインを心掛けている。

Pulmo Chairは、不要になった椅子と、新聞紙や段ボールなどの古紙から作られたパルプモールドの座面を組み合わせたチェアです。不要になったチェアの構造部分はそのまま生かし、パルプモールドの座面を被せることで、新たな椅子に生まれ変わらせることができます。原材料それぞれの自然な色味を残した座面は環境負荷が小さく、簡単に脱着でき、定期的に交換することで長く使い続けることが可能です。捨てられるはずだった椅子を、新たに生まれ変わらせることで未永く使用します。これからの暮らしをつなぐ、新しい家具のかたちの提案です。

ファイナリスト

Firm. 〈ファーム〉

テーマ A くらしをつなぐ / 株式会社米三

大型ゴミの廃棄所で大量の事務椅子を見つけました。これらのほとんどが座面の破れやキャスターの破損が酷い中、脚だけは形を保っていました。人が座りながら動くことを前提に設計された脚は丈夫で、安定感があり、そこに構造美を感じました。容易には壊れないこの脚をアップサイクルして新たな役目を与えたのが[Firm]シリーズです。一度はオフィスで不要となった事務椅子たちが、これからのオフィスでまた、必要とされていくでしょう。



Gii (キー)

京都工芸繊維大学院修士課程 デザイン学専攻
在籍のデザインユニット。



embarance 〈エンバランス〉

テーマ A くらしをつなぐ / 株式会社米三

忙しい現代人に穏やかなひとときを提供するアップサイクル家具です。座面にマットレスの廃ポケットコイルを活用することで、寝具のようにユーザーを優しく抱擁してくれます。忙しなく過ぎる日々において、私たちは心の緊張がとけるひとときに価値を見出していると感じます。廃棄された素材と素材が持つ機能に新しい役割を与え、良さを活かし、効果的なかたちで資源を再利用することが、再び長く使ってもらえる家具として必要なことだと感じます。



渡邊 晃成 (わたなべ こうせい)

1992年群馬県生まれ。芝浦工業大学デザイン工学部卒業後、電機メーカー・建材メーカーにてプロダクトデザイナーとして勤務。プロダクトデザインからコミュニケーションデザイン・空間デザインなど分野を拡大して活動中。



YUPO 〈ユポ〉

テーマ B プラスチックをいかす / 株式会社タカギセイコー

湯たんぽは部屋全体を暖めないで、乾燥から肌と喉を守り美容と健康に良く、省エネで地球にやさしい素晴らしい道具です。今回、どの家庭にも一台はある「電気ケトル専用」という切り口で暖房性能はそのままコンパクトにし、現代人の生活に寄り添う「湯たんぽ」としてYUPOを考えました。「プラスチックは使い次第で便利で経済的で環境に良い」が成り立つことを、YUPOを通じて知ってもらいたいと考えています。



MIMIZU DESIGN (ミミズ デザイン)

地球温暖化や海洋汚染などの環境問題について「デザインの手でできること」を考え、作り、発表するためにMIMIZU DESIGNを結成。今回のYUPOがMIMIZU DESIGNの活動の第一作目。
メンバー: 土井淳史/石井達也



back to back bench 〈バック トウ バック ベンチ〉

テーマ B プラスチックをいかす / 株式会社タカギセイコー

ネット配信動画やゲームなど娯楽が多様化している昨今、家族も思い思いのコンテンツを楽しむ姿へと生活が変容しており、こうした状況下では従来のリビングソファだと家族の視線が気になり集中できません。このベンチソファは家族が寄り添いながらも各々が自由に時間を過ごせるプロダクトです。サーカスのテントのような外観は家族が集うシンボリックな存在であると共に、弾力のあるシートは家族の些細な体動を伝え、気配やつながりを感じることができます。



宮田 賢二 (みやた けんじ)

鹿児島県生まれ。九州芸術工科大学大学院卒業。現在インハウスデザイナーとしてプロダクトデザイン業務に従事。



COINSLAG CRAFT 〈コインスラグ クラフト〉

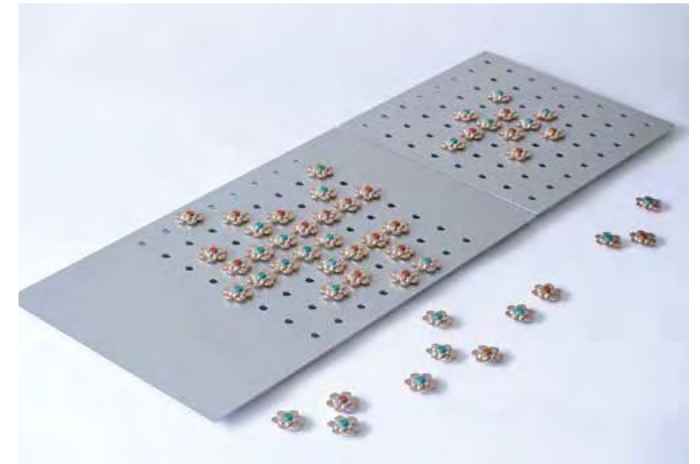
テーマ C 孔(あな)をあける / 株式会社クリエイティブ

パンチングメタルを制作する工程で必ず出るコインスラグ(丸くず)を利用して新しい商品をつくろうと考えました。コインスラグで出来たピースがパンチングメタルを想起させる盤の上に花を咲かせる様子を表現しました。コインスラグを利用した商品展開が、素材を余すことなく使うという思いと共に、クリエイティブさんのアイコンとなるような商品になればと考えました。



D-noum (ティノーム)

北海道生まれ。多摩美術大学卒業、フィールドフォー・デザインオフィス勤務後2018年にD-noum設立。インテリア、家具、プロダクトデザインなど幅広くデザインを行う。主な受賞に、iF Design Award(独)、Interior Design Award 橋本夕紀夫賞、ASIA DESIGN PRIZE 2018など。



Flowflow 〈フロウフロウ〉

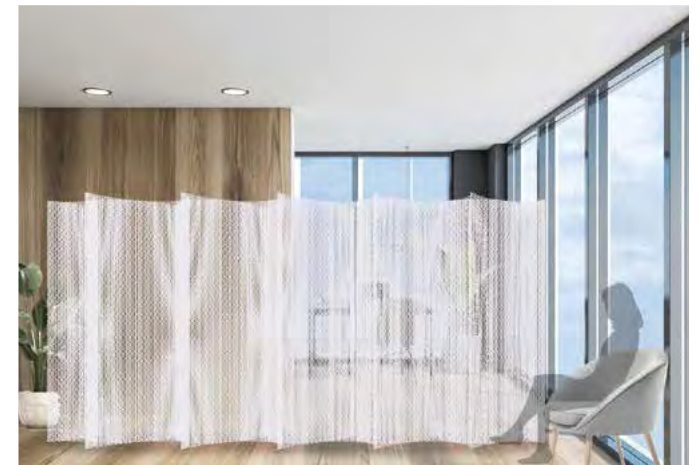
テーマ C 孔(あな)をあける / 株式会社クリエイティブ

生活空間、ワーキングスペースの概念が曖昧になり、人々は流動的に動くようになりました。現在もパブリックスペース、プライベートスペースの分類は依然として存在しますが、その相容れない両者の良さを兼ね備える空間が求められています。Flowflowは物質ではなく現象によって空間を仕切り、建築に変化を与えるスクリーンです。垣根のように人の動きを制御しながらも空気の流れはささぎりません。この作品では動的なモアレによって境界に揺らぎを与え、人々に偶発的な交流のきっかけを提供します。



ゼロバイゼロ

海原の揺らめき、森林の木洩れ日、星の瞬き...私たちが美しいと感じる自然物の動きを、アートとテクノロジーによってさらに際立たせることに挑戦する。これまでに、プロダクトや空間全体を利用したインスタレーション作品などを数多く制作。音(音楽)を水や光等で可視化する技術を独自開発し、新たな体験を提案している。



入選作品

Tsumi-Bako (積箱)

テーマ A 暮らしをつなぐ / 株式会社米三

富山の方にはおなじみの桐の薬箱は、いま絶滅の危機にあります。そこでこの使い勝手が良く生活に密着した薬箱を、再利用・活用する家具を考えました。薬箱を積み上げて格納する筐体はアルミのパンチングメタルでできていて、箱の素材感を引き立てて現代のライフスタイルにフィットさせます。桐もアルミも環境負荷の少ない材料で軽量、しかも富山生まれという共通点があります。さらに、薬箱を新しく製作すれば桐加工の伝統産業復興にも貢献できます。



入江 亨 (いりえ とおる)

ICT企業においてデザイナー及びデザインディレクターとして多くのプロダクト開発に携わる。その後デザイン戦略ディレクターを経て2019年にデザインコンサルタントとして独立、3rdLINKを立ち上げる。中長期ビジョンの策定、商品企画や新規事業開発、UXやサービス、プロダクトデザイン等を通じて顧客に伴走している。



想いを織り込む家具

テーマ A 暮らしをつなぐ / 株式会社米三

廃棄されてしまう「椅子のフレーム」と「ソファなどの布地」をアップサイクルする提案になります。ソファ等の布地を短冊状に切り分け、再度編み込み、特徴的な布地を創り出します。それら布地を椅子のフレームに取り付けることで、一点物の特徴的な椅子が作られます。



本田 耕 (ほんだ こう)

HAFEN代表、一級建築士
東京藝術大学大学院修了後、NAP建築設計事務所、nendoを経て2021年HAFEN(一級建築士事務所)を設立。



Reusable Amenities (リユースアブル アメニティ)

テーマ B プラスチックをいかす / 株式会社タカギセイコー

使い捨てないアメニティグッズの提案です。近年の環境問題を背景に、ホテルや旅館で提供されるアメニティグッズに対して使用削減を求められるようになりました。このプロダクトは樹脂製のアメニティグッズに富山の伝統工芸である漆を施すことで、使い捨ての製品ではなく記念品やお土産として持ち帰ってもらうことを目指しました。次の旅行や自宅などで繰り返し使うことが出来るプロダクトです。



HCJ (エイチシージャー)

メンバー: 小林 悠 (こばやし はるか)
堀江 勇人 (ほりえ はやと)
東京・自由が丘で活動するデザインチーム。文具、オフィス用品、医療機器、セキュリティ機器など幅広いジャンルでデザイン活動を行っている。



トレイになるケース

テーマ B プラスチックをいかす / 株式会社タカギセイコー

一見するとクリップや画鋸といった事務用文具が入っているなんの変哲もないプラスチックケースですが、ひっくり返すと裏面にはくぼみがあり、そのくぼみがデスク上でちょっとしたトレイの役目を果たしてくれます。使い捨てのイメージがあるプラスチックケースにちょっとした役割をプラスすることで、ケース自体の価値を高め、少しでも長く使用してもらえものを目指しました。



misokatsu (ミソカツ)

福田 雄介 (ふくた ゆうすけ)
愛知県出身。多摩美術大学プロダクトデザイン学科卒業。2016年「misokatsu」を創業。ギフトブランド「kimini」の企画・運営を行う。
KOKUYO DESIGN AWARD 2013 特別賞



どうめいのいはい

テーマ B プラスチックをいかす / 株式会社タカギセイコー

QRコードを映し出す位牌。あたらしい「弔い」のカタチです。東日本大震災で親友が亡くなりました。11年の月日が経った。コロナで墓参りにも行けなくなりました。夏になると、無性に会いたくなります。朝陽が降り注ぐ朝。このクリアなオブジェをある角度に合わせると、壁にQRコードが映ります。iphoneかざしてSNSの中に生きてたあいつと会った。普段はオブジェだけど中に浮いた形があいつと繋げてくれる唯一の接点です。



すとう けいいち

総合化学メーカーに勤務。2020年より「すとう けいいち」としてデザイン活動をスタート。



3Dプリンター用空気清浄機

テーマ B プラスチックをいかす / 株式会社タカギセイコー

近年、一般家庭や教育現場では、家庭用3Dプリンターの需要が高まっているものの、フィラメント(溶融樹脂)から発生するVOCなどは、健康に悪影響を与える物質が含まれる場合があると報告されています。この「3Dプリンター用空気清浄機」の利用を通じて、当該プリンターを安全・安心に使用できる環境改善に加え、製品開発には欠かせない溶融樹脂のメリット、デメリットについて、子どもたちの理解を促すことに一翼を担えればと思っています。



杉山 陽二 (すぎやま ようじ)

家電・化粧品メーカーを経て、1982年に大阪府内にデザイン事務所を設立し、家電調理器具、日用品のデザイン開発に従事。併せて、大学の専任教員として、HCDに基づく製品開発手法の研究・指導に携わる。現在、地域企業、デザイン教育機関で、デザイン開発ならびに3Dプリンターによるデジタルファブリケーションの指導を行っている。



Gradient Layer (グレイディエント・レイヤー)

テーマ C 孔(あな)をあける / 株式会社クリエイティブ

パンチングメタルの軽やかさ・繊細さを生かした照明の提案です。和の空間・モダンな空間、両方とも対応できる造形で、主張しすぎずシンプルすぎず、空間のアクセントにもなる形を考えました。コンペのテーマを設定した会社は、建築業界に商品を提供している会社のため、設計施工の案件と連携できるものを提案しました。



Jongsiri Rahut (ジョンシリ ラハット)

1991年:タイのバンコクで生まれ。2013年:シラパコーン大学(タイ)プロダクトデザイン学部を卒業。2017年:武蔵野美術大学大学院造形研究科デザイン専攻基礎デザインコース修了。現在:東京を拠点とし、インテリアやプロダクトデザインから、ブランディングやアートディレクションまで幅広く活動中。



烏矢来 (からすやらい)

テーマ C 孔(あな)をあける / 株式会社クリエイティブ

家庭用屋外ゴミ箱。ゴミを回収の為に外に出した際に、ガラスから守る商品です。ガラスは光の反射に弱く、また多少の重さが、人の力ではないと開けられない為ゴミを散らかしません。無数の穴は、匂いを密閉させず、外からでもゴミが入っているかを視認しやすく、遠くからはゴミが見えなく景観を守ります。

京都の犬矢来のように家を守りつつ、景観を良くすることができる空間を提供します。



横地 洋介 (よこち ようすけ)

1994年愛知県生まれ。フリーランスデザイナー。商品の素材、ジャンルにこだわらず「悩みを解決」をテーマに、企画からデザイン、販売支援まで一貫して行う。



COSAI虹彩 (こうさい)

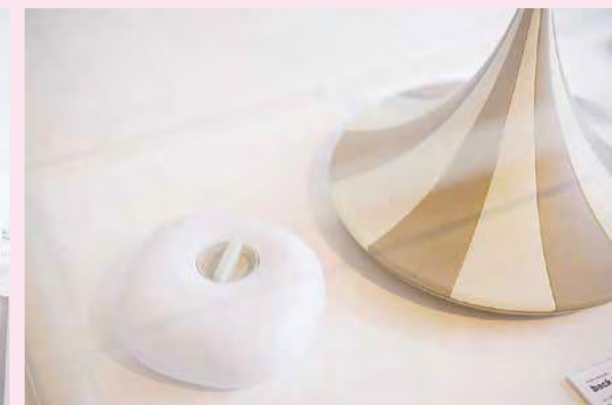
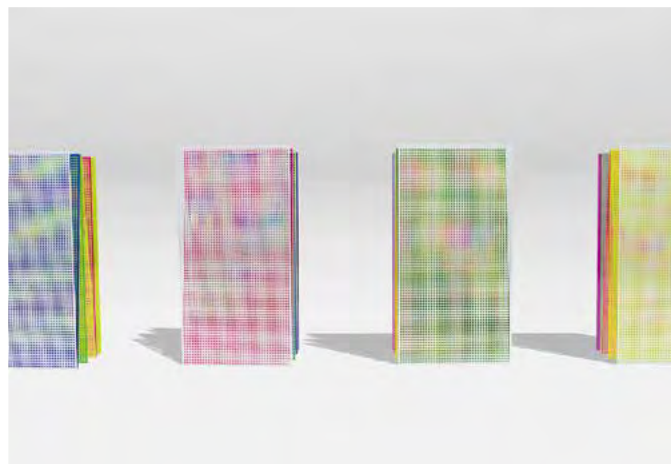
テーマ C 孔(あな)をあける / 株式会社クリエイティブ

色の協奏によって様々な色彩を演出するパンチングメタル・カラーシステム。様々なカラーでアルマイト処理を施したパンチングメタルパネルを規則的に複数枚重ねることで生まれる視覚効果に着目し、奥行きのある幻想的な色彩を演出します。主に建築物におけるファサードへの利用をイメージし、クライアントごとのテーマカラーやグラデーションパターンなど様々な要望に対応可能なシステムとして運用されることを想定しています。



庄司 竜郎 (しょうじ たつろう)

2016年武蔵野美術大学視覚伝達デザイン学科卒。グラフィックデザインから空間構成まで表現媒体を問わず幅広い領域の仕事を手掛ける。2021年よりデザインスタジオwe+に所属する傍ら、個人での作品発表も行う。2021年 DESIGNART TOKYO に出席。



toyama design wave 2022 デザイン展

2022年12月17日(土)~12月26日(月)

■場所 D&DEPARTMENT TOYAMA GALLERY

12月17日から10日間の会期で「toyama design wave 2022 デザイン展」が、D&DEPARTMENT TOYAMAで開催され、最終審査で選出された受賞作品3点およびファイナリスト作品6点が一堂に展示されました。

今回は大型の作品が多く、例年にも増して見ごたえのある展示会となりました。

審査員講評

Judge's Comments

募集テーマの選定から1次審査、最終審査までを担った4人の審査員に、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。



時代の閉塞感を打破する夢の力を評価

富山デザインコンペティションの最大の特長は「製品化」にあります。それだけリアリティーのある提案が求められています。しかし閉塞感のある現在においては「夢のある製品」があっても良いのではないかと製品性と相反する期待もあつたりします。そういった意味ではグランプリに選ばれた「KUMO」はまさにその思いが空中浮遊していて非常にタイムリーに思えます。準グランプリの「HOled」は素材の使用に対する正解案ですし、「Pulmo Chair」もリサイクルというテーマに対してとても優れた回答だと思えます。しかし逆に言えば『どう実現化させるのか。』についてみんなが楽しく思い描けるという意味において漠たる造形の「KUMO」にはそれが詰まっていたのだと思います。



秋田 道夫 (あきた みちお) | デザイナー/秋田道夫デザイン事務所 代表

信号機をはじめ公共の製品を多くデザインしてきましたが、最近ではマドラーや大根おろしといった生活用品もデザインしています。24時間365日を共にできる製品デザインをこれからも続けたいと思っています。1953年大阪生まれ 愛知県立芸術大学卒業 JVCケンウッド・ソニーを経て1988年よりフリーランス。京都芸術大学客員教授。交通用LED信号機、六本木ヒルズ・虎ノ門ヒルズセキュリティゲート、Icoca・Suicaチャージ機などの公共機器から、家電、土鍋、カトラリーなど生活用品全般のデザインを手掛ける。毎日ID賞特選一席、国際陶磁器コンペ銀賞、German Design Award 金賞、Red dot design award Best of the Best、DFA Design For Asia Awards 銀賞、IF design award、グッドデザイン賞など。

各作品の今後のブラッシュアップに期待

評価軸は、コンペ後もモディファイするという前提で評価致しました。グランプリを受賞した「KUMO」は回転成型という成型方法への着眼点が興味深く、賞を逃した作品になりますが「Flowflow」は、モデルは紙製の寸にしたため、金属より紙のほうが扱いやすくコスト面でも魅力を創出し易いことを提示した点、「embrace」はスプリングマットレスという厄介な廃棄物に着目し昇華させた点を評価します。このコンペでは、受賞の有無に関わらず商品化した事例も数多いので、各作品の今後のブラッシュアップに期待しています。



塚本 カナエ (つかもと かなえ) | デザインディレクター/Kanae Design Labo 代表

三菱電機(株)、(株)GKデザイン総研広島を経て1996年、英国王立芸術大学院大学(RCA)にて修士課程修了。1999年、Kanae Design Labo設立。2011年に東京から関西に移転後、主とするインダストリアルグラフィック的手法による日用品の開発と共に、地方発のデザインの方法(ブランディング、WEBを含む)を考察・実践。「世代による感覚の差」にも関心を寄せており、2021年にはZ世代に関する報告書を京都府の技報に寄稿。2015~17年、京都府立大学・准教授。RCA客員講師など大学の客員教授、非常勤講師、IFデザインアワード(独)審査員メンバー、Gマーク、美濃国際陶磁器デザインコンペなどの審査員も務める。RSAデザインコンペ(英)最優秀賞、iF(独)賞、Red Dot(独)賞、DFAアワード・銀賞など。

評価の基準は「鮮度」と「強度」

デザインコンペにおいて重要な要素は鮮度(コンセプトの新しさ)と強度(共感性)。グランプリを受賞した「KUMO」は「鮮度」と「強度」が共に強く、課題提出企業が得意とする「大型成型技術」にマッチしているところも評価ポイントでした。準グランプリを受賞した「HOled」は鮮度と強度をバランスよく備えた完成度がとても高い作品でした。賞には漏れたものの「YUPO」は、データ検証が丁寧になされ細部まで作り込まれた魅力ある作品で今後の商品化を期待しています。



河崎 圭吾 (かわさき けいご) | 金沢美術工芸大学 製品デザイン専攻 教授

金沢美術工芸大学卒業。NEC / NEC USA ,inc. 勤務。渡米中は研究員としてWhipsaw Inc.に勤務。シリコンバレーの動向調査や北米をターゲットにした商品開発に従事。2010年より現職。毎年六本木AXISギャラリーにて展示発表。「IoTのつくり方」(2017)「これからのエンターテインメント」(2018-2019)「Visionary thinking」(2020)受賞歴:「Roku Soundbridge Radio」CES Innovations' 06 IF賞。「Weather report」IDEA金賞。「Plasma-X」Gマーク金賞。「SX-4」Gマーク大賞。「Voice Point」IF賞。NY近代美術館「パーマメントコレクション」選定。その他国内外の受賞歴多数。

新鮮なインパクトを与えた開放感あるデザイン

今回は試作および検討のための時間を十分に取れないスケジュールでしたが、テーマをくださった県内企業3社およびメンター各位の協力もあり、レベルの高い作品が揃いました。グランプリに輝いた「KUMO」は、形状や表面テクスチャなど最終仕上げや、大型商品の運搬をどうするのか…といった若干の課題は残しつつも、有機的なデザインで、これまでにないインパクトがありました。また、原寸で見たいと思わせるエネルギーを放っていました。閉塞感漂う時代の中で開放感をもたらす作品となっている点を高く評価しました。



桐山 登士樹 (きりやま としき) | 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

30年に渡ってデザインの可能性を探り、さまざまな基盤や領域の活動を実践。1993年から今日まで富山県のデザイン振興に携わり、商品化を前提とした「とやまデザインコンペティション」を企画・実施。地域の資産を生かした「幸のこわけ」の企画・商品化など多面的な活動を展開中。現在、富山県総合デザインセンター所長、富山県美術館副館長。他に展覧会「ニューヨーク近代美術館巡回 現代デザインに見る素材の変容(1996)」「イタリアと日本 生活のデザイン展(2001)」他多数。ミラノデザインウィークで2005年から2019年まで日本企業のブランディングを手掛け、LEXUS、Canon(エリートデザインアワード2011グランプリ受賞)、AISIN、GrandSeiko、2015年「ミラノ国際博覧会」日本館(金賞受賞)広報・行務プロデューサー他。

■最終審査員の変更について

1次審査より審査員を務めていただきました秋田道夫氏は、最終審査当日の体調不良により欠席いただくこととなりました。緊急措置として、1次審査以降デザインメンタリングをご担当いただいた河崎圭吾氏にご登壇いただきました。



デザインメンタリング

ファイナリスト作品のブラッシュアップを目的としたデザインメンタリングが導入され3回目となる今回。コンペ参加者にとって「メンタリング」はどのような意味があったのか。数あるコンペの中で、富山デザインコンペティションの独自性は何なのか。ファイナリストと3人のメンターにお話しいただきました。



ファイナリスト × デザインメンター

「商品化」を前提としたコンペ

有田 そもそも富山デザインコンペティションについてどんなイメージを持っていましたか？

古井 最近の多くのコンペが、考え方の新しさや面白さ、あるいは実験的なものが評価される傾向にある中、こちらでは堅実なプロダクトづくりをやっている作品が受賞している。そんなイメージを抱いていました。

河崎 受賞したらこんなふうになればいいな、という期待はありましたか？

古井 賞をいただいて表彰されて終わり、ということではなく、その後の継続的な取り組みができることに期待していました。このコンペに興味を持っていたのも、受賞作品の商品化が前提とされていたからです。そのサポートのためにメンタリングも行われるのだろうと理解していました。

メンタリングで得たもの

岡 実際にメンタリングを受けた感想

はいかがでしたか？

古井 すごく参考になりました。メンタリングのことは過去の報告書等で知っていましたが、どのような助言や指導を受けられるのか、楽しみにしていました。

有田 受賞作品が世の中にちゃんと出ていくようにサポートすること、それがメンターの使命だと思っています。その観点からいくつかのポイントについて意見を述べさせてもらいました。

古井 自分の作品が第三者の目、商品づくりのプロの目からどのように見られるのか、すごく気になっていました。メンタリングによって変えるべきこと、変えずにさらに進めていくことが明確になったように思います。

河崎 スケール感の魅力はそのままに、「雲」の表現をつき詰めていく変えるようにアドバイスしましたね。

古井 はい。1次審査の時には、正直なところ今よりあまり雲っぽくなかったのですが、メンタリングによってより雲に近づけたデザインへと修正していきました。変わらなかったのは、作品のス

ケール感。「広い空間に浮かぶ巨大な照明」というコンセプトはずっと一貫してあって、それをメンターの方々と共有し、ブラッシュアップを図っていったのです。

河崎 我々メンターも作品のスケール感を重視・評価していました。そのコンセプトを活かしながら、例えば大陸・中国など文化の異なる人々にも巨大な雲と思ってもらえる形状にすることが望ましいと考えたのです。

古井 最終審査に臨む時もスケールモデルではなく「あくまでも原寸で見せよう」とアドバイスをいただきました。

有田 スケール感が伝わる原寸大のモデルを布で作って提示していましたね。

古井 あのプレゼンが受賞への足がかりになったと思っています。

進む商品化

岡 課題提出企業であるタカギセイコーさんとの間で、商品化はどのように進んでいますか？



古井 生産設備の関係で、私が考えていたサイズでは難しいとの意見もあったのですが、その制約を突破して当初のスケールを進めることも検討いただいています。今は、樹脂のCMFや光の表現を確認するための第一試作の検討段階です。

岡 シェード部ができれば、次は照明部が課題となってきますね。

河崎 時間によって色や光具合も変化していくデザインも考えられます。

岡 タカギセイコーさんは樹脂成型が本業なので、照明メーカーとのコラボも必要になってくるかもしれません。それも含めて、バックアップしていく考えです。

この時代におけるコンペの意義とは

有田 いろいろな困難はあるにしても、自分で商品化を目指すという道もあると思うのですが、なぜコンペに参加するのか。コンペの存在意義について古井さんのお考えを聞かせてください。

古井 もちろん賞を取って世に知られることも重要なことですが、インハウスのデザイナーとしての立場から言えば、コンペは普段の日常生活では出会えない企業や課題と出会う場。B to B製品のデザインが主な私にとっては、B to Cの課題にもチャレンジできる機会の一つでもあります。特にこのコンペでは、メンターの方々や企業担当者さんなどの業界のプロと出会い、共に創造していけるところに魅力があるのではないのでしょうか。

河崎 そのことは、課題を提供くださった企業にとっても言えることですね。「巨大な雲の照明製品を開発しよう

じゃないか」と、社内ではなかなか言えないし(笑)、発想することも難しい。

有田 古井さんの「雲」は、例えば泊数十万円のホテルをターゲットにも想定できていますが、そういう空間が要求するスケール感や品質は、今の日本の日常からはなかなかリアルに想像できない。けれど企業がこれからそんなニーズに応じていくためには、これまでのモノづくりの限界を突き破って進んでいく必要がありますよね。

岡 そういう意味でこのコンペが、コン

ペ参加者にとっても課題提出企業にとっても、新たな視点に出会える場、新しい何かにチャレンジする機会、そして自分たちのレベルアップへの端緒として作用してくれば、と思います。私もメンターとして、富山県総合デザインセンターの一員として、これからも企業とデザイナーとの間に入り、商品化の作業を通じてデザイナーと企業互いがレベルアップしていくためのお手伝いをしていきたいと思っています。本日はどうもありがとうございました。



デザインメンター



岡 雄一郎
(おか ゆういちろう)
富山県総合デザインセンター
デザインディレクター



河崎 圭吾
(かわさき けいご)
金沢美術工芸大学
製品デザイン専攻 教授



有田 行男
(ありた ゆきお)
富山大学 芸術文化学部
准教授

ファイナリスト



古井 翔真
(ふるい しょうま)
デザイナー

とやまデザイン会議 2022

— サステナビリティ 持続可能なものづくり・ことづくり —

持続可能な社会を目指した環境に対する配慮や人工知能、SNSの進展への対応が課題となっている現代社会において、「デザインが今、できること」「デザインが進むべき道」とはなにか。2日間にわたる会議には、日本を代表する企業をはじめ、各分野で活躍中のデザイナー、大学教授、メディア関係者等とともに、富山県からは(株)米三、(株)白岩、(株)能作、前田薬品工業(株)、富山県産業技術研究開発センターが参加。2つの分科会と基調講演、全体会議を通して、各社の事例紹介を交えながら自由な意見交換が行われました。

■ 会場 富山県民会館(分科会302号室・501号室/基調講演・全体会議304号室)

参加者 五十音順

分科会 A

安藤 北斗 we+ inc.
五十嵐 久枝 武蔵野美術大学
石川 慶文 キヤノン(株)
小幡 勤 富山県産業技術研究開発センター
狩野 佑真 STUDIO YUMAKANO
種村 清美 セイコーウオッチ(株)
根本 明史 三菱ケミカル(株)
能作 千春 (株)能作
橋田 規子 芝浦工業大学
花田 貴子 (株)ミサワホーム総合研究所
林 登志也 we+ inc.
増山 武 (株)米三 トトン
松永 有理 三井化学(株)
吉岡 忠彦 積水化学工業(株)
吉峯 俊輔 三菱ケミカルインフラテック(株)

分科会 B

青山 尚史 ダイハツ工業(株)
安積 伸 法政大学
大久保 美子 独立行政法人都市再生機構
河崎 圭吾 金沢美術工芸大学
河邊 徹也 (株)羽田未来総合研究所
河原 林源太 三菱電機(株)
小泉 匡弘 双日ライフワン(株)
小杉 周平 (株)白岩
戸根 隆裕 日産自動車(株)
長澤 忠徳 武蔵野美術大学
名木 山景 (株)デンソー
羽賀 豊 (株)LIXIL
長谷川 豊 ソニーデザインコンサルティング(株)
馬場 裕子 コミュニカール(株)
前田 大介 前田薬品工業(株)
前原 敬子 Knowledge Crossing Lab ((株)MBCプロデュース内)
松井 明子 (株)アイシン
松岡 智仁 トヨタ自動車(株)
吉泉 聡 TAKT PROJECT Inc.

分科会

2つのテーマで分科会が開催されました。さまざまな取り組み事例が紹介され、出席者それぞれの専門的な知見にもとづいた活発な意見交換が行われました。

分科会 A

テーマ：環境資源とアップサイクル

【司会】岡 雄一郎 (富山県総合デザインセンター デザインディレクター)

枯渇性資源を使って製造された素材や消費財を無駄にせず有効に活用する持続可能なものづくりについて、各企業の取り組み事例が紹介され議論が行われました。都市から排出される発泡スチロールや電線、廃棄衣料、規格外の織布、加工場で排出される木片や木粉などの廃材、古くなった家具…などをリサイクル/アップサイクルし、家具やアート作品、建材などに蘇らせるプロジェクト。自社製品のリユース・リサイクル工場を一般公開し市民の環境教育の場としているメーカーの事例。過去に販売した商品を回収し新たな商品に作り直すサービスなどの事例が紹介されました。またリサイクル素材に対するユーザーの意識転換の必要性や、社会問題化しているプラスチックを元となる素材から変えていく取り組みなども紹介され、新たな価値を創出するためのデザインの役割を再確認する機会となりました。



分科会 B

テーマ：社会システムとデザイン

【司会】桐山 登士樹 (富山県総合デザインセンター所長)

地域には多様で魅力的なコミュニティや自然環境、伝統文化が残されており、「人が育つ」「住み続けられる」地域社会ならではの魅力もたくさんあります。しかし人口集中と並行して進んでいる人口減少や過疎化。地域で暮らす人々の「移動」や「生活」「ライフライン」を持続的に形成し、あるいは地域資源や文化を生かした「観光」を活性化していくうえで、再考しなくてはならない様々な課題が顕在化しています。ニュータウンの再価値化、世界に向けた地域資源の発見と活用、ICTを用いた高齢化する地域への貢献、新たな関係人口を生み出す「村」づくりへの試み…など、生まれつつある新しいスキームの事例が紹介され、意見交換が行われました。地域が抱える様々な問題を解決するために、あるいは地域の資源/文化の価値を発信していくために、デザインの果たすべき役割をめぐる議論が行われました。



全体会議

分科会A、Bの参加者全員が一堂に会し、森本章倫教授の「基調講演」と、前日行われた分科会に対する感想や所見を交換しました。環境・資源問題と持続可能性、人口減と高齢化、都市と交通、サイバーとフィジカル、そして将来世代への責任。これら諸課題に対し、モノ、コト、スキームそれぞれの次元でデザインが果たすべき役割について、参加者から意見が表明されました。終わりにあたって、今回のデザイン会議の意義が確認されるとともに、次回開催への期待が高まりました。



未来の都市と交通

人口減少、高齢化、パンデミックへの対応…など、日本社会が直面する様々な課題。都市・交通・情報通信技術をキーワードに、未来への展望をお話しいただきました。

講師 森本 章倫
(もりもと あきのり)
早稲田大学理工学術院 教授



プロフィール
昭和39年4月生まれ。山口県出身。
1989年早稲田大学大学院卒業。早稲田大学助手、宇都宮大学助手・助教授・教授、マサチューセッツ工科大学(MIT) 研究員などを経て、現在は早稲田大学理工学術院教授。日本都市計画学会会長。博士(工学)、技術士(建設部門)、著作には「都市のクオリティ・ストック」「コンパクトシティを考える」他著作論文多数。



日本社会のリスクと都市の持続可能性

都市の未来を考えると、我々は予測することの難しさに直面する。価値観や意思決定のプロセスは不確実なものだ。今回のパンデミックもそう。しかし一定の確実性をもって予測できることもある。そのひとつが人口の推移だ。2050年、日本の人口は今日と比べ23%減少するとされている。2,185万の人口が消滅するのである。

人口減少はどのような影響(リスク)をもたらすと言われているか? 空き家の増加、中心市街地の衰退、郊外からの公共交通機関の撤退などである。これまで日本の都市は、その人口が2倍になるため、市街地の面積は7~8倍に広がってきた。人口減少の局面では広げてきた市街地が足かせのように我々を苦しめることになる。少ない納税者で、広範囲のインフラを維持管理せねばならないからだ。しかし、逆に人口密度の高い地域では行政コストは低い。これがコンパクトシティである。

コンパクトシティは持続可能な都市経営である。日本政府はコンパクト化政策を推し進めるために都市再生特別措

置法を改正し、立地適正化計画の策定などに取り組んでいる。立地適正化計画を適用しているのは財政的に厳しい自治体で、今日では626の自治体が立地適正化計画を策定し、市街地の緩やかな「縮退」に取り組んでいる。これは都市の持続可能性への取り組みと呼んでいいだろう。

ポストコロナの都市政策

コロナを契機にどのような都市計画を進めるべきか。パリ市などが唱えているのは「15分都市圏」というコンセプトだ。15分で歩いて行ける範囲の中に6つの基本的な機能(住まい・職場・買物・医療ケア・教育・娯楽)を整備しようというものだ。

日本政府は2年前『新型コロナ危機を契機としたまちづくり』と題し、有識者へのヒアリングをベースとする報告書を出した。その要点は、コンパクトシティなどは引き続き進めつつ、「三つの密(密閉・密集・密接)」を回避し「ニューノーマル」に対応したまちづくり、職住近接のニーズに対応したまちづくり、緑やオープンスペースの柔軟な活用などといった

ものだったが、新たな方向性として出されたのが「まちづくりのデジタル基盤」をつくらうという提言であった。

パンデミックは交通政策にも影響を与えた。これまでは郊外に住んでいる人が安く・早く・快適に都心に行ける交通手段を整備する「モビリティ優先」で進められてきた。これからは先述した「15分都市圏」のように、「近接性」「アクセス性」を優先した、都心一極集中型に対し職住が近接した多極型の都市構造が目指されるべきだろう。

交通の未来

以前、研究の一環で昭和のころに思い描かれた「日本の未来図」を収集し分析したことがある。その方向性は大きく2つに分類できる。一つは技術を徹底して最先端まで突き詰めた技術革新型の未来。もう一つの方向性は自然回帰型の未来だった。前者を「ドラえもん型」、後者を「サツキとメイ型」と呼んでいる。宇都宮の都市計画では、こうした未来図を市民に提示しアンケート調査などで反応を探り、住民とのコミュニケーションにより将来の計画を策定していく方法をとっている。

都市の未来

未来を予測するための2つのアプローチがある。過去の潮流から未来を計画する「Forecasting」と、未来のありたい姿から現在を考える「Backcasting」という方法である。

まずBackcasting的に考えてみよう。究極的な「移動」の姿はテレポーターすなわち「どこでもドア」だ。しかし自宅から職場への理想的な移動時間は12~3分とされている。人間は移動時間中に気持ちを切り替えたりしている。あるいは移動そのものを楽しんでいる。この人間の根源的な需要を表現したのが「タケコプター」だ。今の交通手段には、この2つの考え方が混在していると言える。

次いでForecasting的に考えてみる。鉄道は200年前に生



まれた。その後、1920年ごろには米国で自動車の弊害がすでに指摘され、以降新しい交通システムが次々と生まれてきた。富山でも走っているLRTが生まれたのは1970年代で、すでに半世紀の歴史がある。そして近年に急速に出てきたのがシェアリングと自動運転だ。

またICTによって、鉄道・タクシー・バス・飛行機などの交通機関を繋ぎサービス提供するMaaSもヘルシンキで実用化に入った。さらにメタバース、デジタルツインによって人の移動そのものの必要性も変わりつつある。これら次世代の交通、情報通信技術の姿をイメージしながら都市の未来を考えていかねばならない。

フィジカル空間とサイバー空間の連携

コンパクトシティが、公共交通を中心としたMaaSなどの交通ネットワークと自動運転を活用したフィジカル空間での都市の再構築を意味するならば、スマートシティは、IoTやAIなど先端技術によるサイバー空間を活用した都市問題の解決モデルと言える。しかし両者はしばしばトレードオフの状況になるケースもある。その解決のためには、コンパクトシティとスマートシティの連携が今後の課題となってくるだろう。

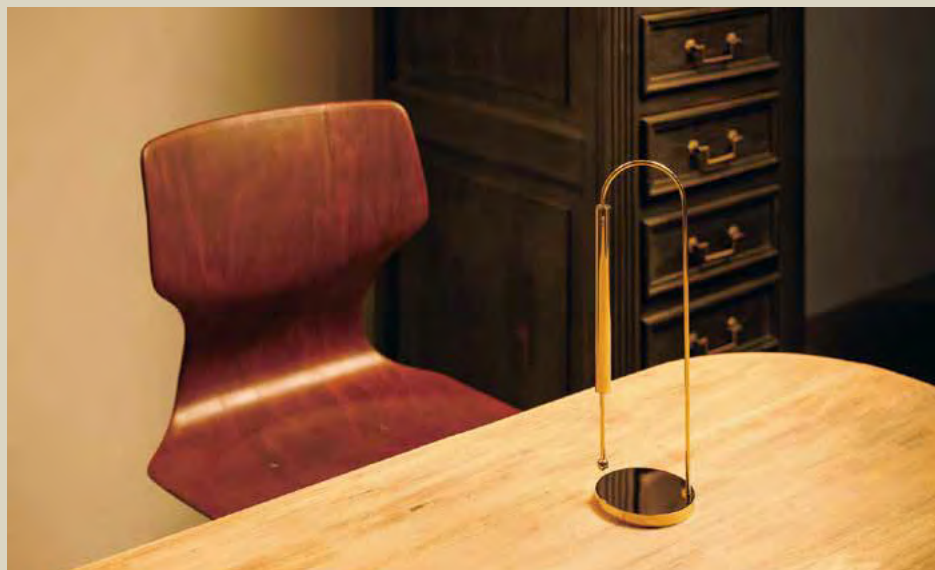


INAHO

(株)小泉製作所
×
土田 恭平



- 商品名: INAHO(イナホ)
- デザイナー: 土田 恭平
- メーカー: (株)小泉製作所
- 価格: 17,600円(税込)



「INAHO」は、富山デザインコンペティション2021テーマA「音のある暮らし」で審査員特別賞を受賞した土田恭平さんの作品。受賞をきっかけにテーマ企業である(株)小泉製作所との開発を進めました。

「INAHO」は、軒先に吊るさない「卓上風鈴」。軒先のない近年の住宅でも、頭を垂れる稲穂に着想を得た美しい形と、おりんメーカーならではの癒やしの音色を楽しむことができます。開発開始以降、国内外(ミラノサローネ、インテリアライフスタイル)での展示を経て、まもなく販売開始予定です。

LUFU

(有)へちま産業
×
進藤 篤



- ブランド名: LUFU(ルフ)
- デザイナー: 進藤 篤
- メーカー: (有)へちま産業
- 価格: 13,500円(税込)



新ブランド「LUFU」は、富山デザインコンペティション2019ファイナリスト進藤篤さん(提案作品「HECHIMA COLLECTION」)と、県内のへちま製品メーカー(有)へちま産業とのマッチングから生まれました。

ブランド第1弾として、空間との親和性を高めるデザインや、異素材との組み合わせにより、へちま素材を上質なインテリアアイテムへと昇華させたYULA(スタンドタイプ)を商品化。今後、より空間を立体的に感じられるHALA(ハンギングタイプ)や、素足に優しく寄り添うSALA(マットタイプ)への展開を予定しています。 Webサイト:<https://lufu-lufu.com/>

EVENT Report 2022

富山県内ではデザインやクラフトに関するイベントが開催されました。

EVENT 1 高岡クラフト市場街 2022

- 会期 9月23日(金)~25日(日)
- 場所 高岡市内各所

富山県高岡市の山町筋エリア、御旅屋エリアを中心に市内の各所で開催されるクラフト&アートの総合イベント。今年度で11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・クラフトの展示・販売、ワークショップ等のほか、地元グルメを楽しめる飲食店も出展されました。



EVENT 2 富山デザインフェア 2022

- 会期 9月30日(金)~10月2日(日)
- 場所 富山市民プラザ、デザインサロン富山

富山県内の広告デザイン制作に携わるクリエイターによる今年度TOYAMA ADC賞の入賞・入選作品の展示のほか、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と応募作品展示、webデザイナー・田中良治氏によるセミナーなどが3日間にわたり開催されました。



EVENT 3 第62回 富山県デザイン展

- 会期 11月25日(金)~27日(日)
- 場所 富山市民プラザ

デザイン技術の高度化と産業振興を目的として始められ、今年で62回を数えるデザイン展。富山県知事賞には羽田純さんのポスターシリーズ「富大就活ガイダンス」、学生大賞では井波梨花さんの安全で快適な待合室「REPUUS」、学生建築デザインコンペ部門では高木琴音さんの「ほこつと。ほこつと。」が最優秀賞に選出されました。





富山で生まれる、次のデザイン。

toyama design wave

発行日	2023年2月10日発行
編集・発行	デザインウエーブ開催委員会
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 dw.toyamadesign.jp
主催	デザインウエーブ開催委員会(富山県、富山市、高岡市)
共催	(株)富山県産業高度化センター (一財)富山県産業創造センター、(公社)富山県デザイン協会
後援	経済産業省中部経済産業局、(公財)日本デザイン振興会、 (公社)日本インダストリアルデザイン協会、 (公社)富山県新世紀産業機構、 (独法)日本貿易振興機構 富山貿易情報センター、 北日本新聞社、富山新聞社、読売新聞北陸支社、 中日新聞富山支局、日本経済新聞社富山支局、日刊工業新聞社富山支局、 朝日新聞富山総局、毎日新聞富山支局、 NHK 富山放送局 、 北日本放送、富山テレビ放送、チューリップテレビ、富山エフエム放送、 (一社)富山県アルミ産業協会、富山県プラスチック工業会、 富山・ミラノデザイン交流倶楽部、高岡商工会議所
監修	桐山登士樹
編集・構成	藤田忠彦／岡雄一郎／岩崎友昭／窪英明／堂本拓哉／ 吉田絵美／平野尊治／板野雄太／山本美鈴／溝口千賀子
クリエイティブディレクター	加藤嘉一郎
デザイン	川原一也
ライター	中谷裕也
撮影	本田万里
印刷・製本	キクラ印刷(株)