

the16th.

# Hokkaido Student's Design Competition

一般社団法人 サッポログラフィックス杯  
第16回 北海道学生デザインコンクール

## 作品集

### 総 評

COVID-19が猛威を振う中、「SNOW」北海道の自然の営みを活かした新しい企画をポスターにするというテーマでしたが、このようなご時世にどのような捉え方をしたのか興味深く拝見しました。先行き不透明な時代だからこそ、「新しい何か。」を探していくことが、これからの未来を考えるきっかけになるのだと思います。考えることを諦めず、見えるカタチとして表現するビジュアルの力は、これからの世の中を動かす原動力につながると信じています。

# 最優秀賞

北海道立札幌高等技術専門学院  
佐井杏珠さん

## イグルーのすゝめ



### 制作趣意

私自身子供の頃イグルーを作ったのがとても楽しかった経験があるため、雪が多い北海道に暮らしているのにイグルーを体験できる場が少ないのは勿体無いと思い、簡単な作り方の説明とキャンプの要素を合わせればさらに魅力が伝わると考え作成しました。キャラクターやパステルカラーを多く使って子供の興味を引くようなわかりやすいデザインを意識しています。

### 講評

北海道に住んでいてもなかなかできない体験だと思います。体験を通して家族や友人の関係性を深めるだけでなく、一生の経験になりそうです。説明などをビジュアルに含むとどうしても説明くさくなってしまうことが多いのですが、キャラクターやモチーフの配置が楽しげに配置されており、どのようなことが体験できるのか直感でわかるポスターに仕上がっていると思います。

# 優秀賞

北海道立札幌高等技術専門学院  
桐生敬太さん

## 雪城雪合戦



### 合戦の心得

- 一、人数 1チーム30人、大将1人軍師1人、盾持ち10人(攻撃側に限る)とする
- 一、時間 1本30分、攻守交代2本制2本先取で勝利、引き分けの場合、合計で倒した人数の多い方が勝利
- 一、勝敗 守備軍は雪山で出来た城を、30分守り抜けば守備軍の勝利、攻撃軍は、守備軍本陣の旗を抜き自軍の旗を、刺せば勝ち。旗をささずとも、自軍の大将が死ねば自動的に負けとなる

### 制作趣意

雪合戦を新しくて壮大な遊びに進化させたいと思い、この雪城雪合戦を考えました。雪の城を使った攻城戦なので、戦国武将のような気分も味わえ、ただ投げるだけでは勝てない頭を使う難しい戦いになるため、大人も子供も楽しめる、そんな雪合戦にしました。

### 講評

実際雪合戦をスポーツのように行うイベントは行われていますが、「壮大な遊び」として実施しようというところが面白いと思います。戦術にもバリエーションが出そうで実際に参加する人はもちろん、生放送みたいな楽しみ方もできそうです。

# 入賞



北海道立札幌高等技術専門学院  
荒木京音さん



北海道立札幌高等技術専門学院  
佐藤海人さん

## ●荒木京音さん

儂いからこそ美しい。持って帰りたくても溶けてしまう。「この場所ですしかできない体験」というのが刹那的で素敵だと思いました。難しいとは思いますが、本物の写真などを最高の状態で撮影したビジュアルがあると、より「私もやってみたい。」という気になります。

## ●佐藤海人さん

目の付け所はおもしろかったのですが、情報が多く、イベントそのものがボケてしまったような気がします。雪かきから発電するまでをひとつのイベントにした方がより伝わりやすかったのではないのでしょうか。

# 佳作



北海道立札幌高等技術専門学院  
金子 聖さん



北海道立札幌高等技術専門学院  
齋藤康輔さん



北海道立札幌高等技術専門学院  
中野真花さん

## ●金子聖さん

銀世界でのゴルフ楽しそうですね。せっかくキャラクターを配置したのですから、そのキャラクターが魅力的に見える構図を考えてあげた方がより興味をひくポスターになったと思います。

## ●齋藤康輔さん

全国の力自慢が挑戦するイベントとして盛り上がりそうですね。競技の紹介イラストとメインビジュアルが似ているので、差別化をはかってあげた方が魅力が伝わるとおもいます。

## ●中野真花さん

最近、除雪のボランティアが増えてきていますが、「労働」と「やりがい」が対立することがしばしばあります。金銭的な枠組みだけではなく、「協力したい。」と思わせる魅力的な仕組みまで考えられるといいですね。