

「第12回キッズデザイン賞」 経済産業大臣賞に ソニー「MESH」

ソニー「MESH」
MESH project
プロジェクトリーダー 萩原文博さん



様々な機能をもったブロック型の電子タグ。専用アプリを入れたタブレットと電子タグが連動する

キッズデザイン協議会主催の「第12回キッズデザイン賞」に468点の作品が集まった。今年は今々増加している「アプリケーション・サービス」のカテゴリーを新設。子育て世代に役立つアプリ・サービス、プログラミング教育向けのSTEMに関連した教育プログラムの応募が多数あったという。

本木ヒルズのアカデミーヒルズ49で開催された。残念ながら玩具の受賞はなかったが、ソニーの「MESH」が「子どもたちの創造性と未来を拓くデザイン」クリエイティブ部門経済産業大臣賞を獲得。様々な機能を持つブロック型の電子タグと専用アプリを入れたタブレットが連動するもので、たとえば、画面上で「ボタンタグを押すとLEDタグが光る」と設定すると実際の電子タグ

でも同じ動きをする。応用すれば、人が通ると音を鳴らす、おもちゃを動かすなど自由にアイデアを形にできそう。MESH project プロジェクトリーダーの萩原文博さんは「文房具のような当たり前の存在で、誰もがあったらいいなと思う道具を目指して作りました。今後商品展開を広げていきます」と意気込みを語る。また、会場で注目を集めていたのが、「子ども

特定非営利活動法人Deepeople
「食べ残しNOゲーム」
考案者の栗田哲さん



プレイヤーが飲食店の店主となって、儲けを出しながら食べ残しをどう減らしていくかを競う

たちの創造性と未来を拓くデザイン」消費者育成部門キッズデザイン協議会会長賞を受賞した、特定非営利活動法人Deepeople「食べ残しNOゲーム」。栗田哲さんが小学6年生（現在は中学2年生）の時に考案したカードゲーム。プレイヤーが飲食店の店主となって、儲けを出しながら食べ残しをどう減らしていくかを競い、楽しみながら食品ロス問題を考えられるというもの。す

でに塾や飲食店で体験会を開催し、9月からは3000部を販売中。取扱店舗も探し中だという。栗田さんはこのような式ははじめてだそうで、「緊張したけど嬉しいです」とコメント。「幅広い層に遊んでもらい、楽しみながら食品ロス問題を考えるきっかけになれば」と語ってくれた。