

ベストプラクティス文書： デザインアワードコンペティションの 審査員

デザインアワードコンペは、デザイナーが制作した既存の作品を評価し、その価値を認めるものである。将来のデザインプロジェクトや方法論、効果に影響を与える可能性を持つ現在のデザインのベンチマークを説明・定義するという、重要な役割を果たす。

デザイン・アワード・コンペは、契約業務や、デザイナーに新作の制作を求めるアワード方式（投機的な行為になることもある）とは異なる。

この文書「ベストプラクティス：デザインアワードコンペティションの審査員」は、プロのデザイナーが倫理的に、かつデザイナーの全体性やデザインのプロセス・価値を尊重する方法で審査員を務めるためのガイドラインとして作成された。

「ベストプラクティス」は、経験を通じて、望ましい結果をもたらすと証明されたり標準的な方法となった方法である。国際デザイン協議会（ico-D）におけるデザインのベストプラクティス文書とは、倫理的なデザイン行為の促進に関わる問題に取り組むために、数々のコンセプトやプロセス、方法論に関するガイドラインや情報をデザイナーや関連するステークホルダーに提供することを目指している。

この文書は、「ベストプラクティス文書：デザインアワードコンペティションの運営」を含むシリーズの一部である。

2019年10月26日改定

発行：国際デザイン協議会（ico-D）

ico-D Secretariat CP 519 Succ. Place d'Armes, Montréal, Québec, Canada H2Y 3H3

Phone: +1 514 875 7545 Email: info@ico-D.org Website: www.ico-D.org

原文：ico-Dウェブサイト

http://dash.ico-d.org/files/resources/BP/ICO_RES_BP_Jury_Guidelines.pdf

和訳：公益社団法人日本グラフィックデザイナー協会（JAGDA） 2020年8月12日

●目次

p.3 用語集

p.5 はじめに

- ・ デザインアワードコンペティションにはどんな価値があるか
- ・ コンテストの目的を理解する
- ・ アワードコンペティションの種類
- ・ アワードコンペティションの各段階
- ・ 審査員の責任

デザインアワードコンペティションの審査員を務める

p.7 審査員の依頼を受ける

- ・ 依頼を吟味する
- ・ 審査員としての能力を判断する
- ・ 利益相反がある場合の判断

p.8 役割と責任

- ・ 審査員の責任
- ・ 審査員の中での特別な責任
- ・ 主催者の責任
- ・ ファシリテーターの役割

p.10 審査および審議

- ・ 審議前
- ・ 審査員による審議
- ・ 賞や賞金の分配

審査員が知っておくべき問題

p.11 オリジナル作品のコンペティションとスペックワーク

- ・ 知的財産
- ・ 利益相反およびバイアス
- ・ 審査および予備選考
- ・ 資料の返却および展示

●用語集

- ・アワードコンペ： 公募によって、既存の作品を評価する。アワード制度、コンテスト、賞といった言葉も、同じ意味で使われることが多い。
- ・招待アワードコンペ： 招待出品者による非公開コンペによって、既存の作品を評価する。
- ・オリジナル作品のアワードコンペ： 通常、特定のテーマや課題に関する新作を評価する。公募の場合も、特定の応募者グループを対象にした非公募の場合もある。p.11参照。
- ・授賞式： 受賞者を発表し、祝福するイベントや機会。
- ・作品募集： 応募者に出品を呼びかける公式発表（テーマ、目的・コンセプト、コンペ計画 [スケジュール、審査員名、全ての出品条件を含む] を含む）。
- ・コンペティション規則： コンペティション規則の書類は、出品規則だけでなく、諸条件・費用・イベントへの出席の要不要など、アワードの運用に関する全規則を掲載する。
- ・提出締切： 応募者に対して設定された作品提出の締切（時刻を指定する場合、どこの時間帯かを明記する）。
- ・業績賞： 出品プロセスを経ずに既存の作品を評価する。
- ・応募者： コンペティションに作品を提出するデザイナー、デザイン事務所、クライアント、またはその他の人物や機関。
- ・応募作品（出品作品）： 評価対象として提出されたデザイン作品。
- ・ファシリテーター： 主催者・応募者・審査員の連絡に責任を持つ個人。主催者の従業員でもよい。
- ・イノベーション（革新性）： 間違って「目新しさ」「違い」の代わりに使われることも多いが、単なる「目新しさ」よりも強いインパクトを持つ。真のイノベーションは破壊的な変化をもたらし、長期的なインパクトに基き、時間をかけてのみ評価可能となる。
- ・国際デザインアワード： 6地域（北米、ラテンアメリカ、ヨーロッパ、アフリカ、アジア、オセアニア）のうち2～3地域を代表する審査員が参加した場合に「国際的」と見なされる。作品募集は、少なくとも3地域で公開する。
- ・審査基準： 審査員が応募作品を審査する際の判断要素や、その相対的な重要度。
- ・審査員団： 応募作品の中から受賞作品を選ぶ任務を負う専門家のグループ。
- ・審査員長： 主催者（または主催者が決めていなかった場合は審査員団）によって指名された審査員で、審査員団の意見を集約し、決定票を投じ、審査報告を準備する。
- ・審査書記： 審査員団の諸活動を記録する人物。
- ・審査プロセス： 審査員団が結論に至るプロセスの規則（投票ルール、多数決の定義、1作品に割り当てる時間などを含む）。
- ・審査報告： 審査員長が作成する、審査プロセスにおける重要な要素が全て記録された報告書。
- ・メタデータ： ファイルに埋め込まれ、各種ソフトウェアプログラムで読むことのできる、そのファイルに関する情報。制作者名、著作権状況、著作権表示といった著作権所有者情報は、電子ファイルにメタデータとして埋め込むことができる。Adobe Creative Suiteなど多くのソフトウェアプログラムでは、ユーザーがファイル作成時にメタデータを埋め込むことができる。著作権管理のメタデータを埋め込めば、オンラインで配信されてもファイルは追跡できる。
- ・国内アワード： 一つの国、または国内の一地域に限るアワードコンペは、「国内コンペ」と見なされる。
- ・主催者： 規則の設定、財務管理、ロジスティクス管理など、アワードコンペの運営に責任を負う個人や団体。
- ・予備審査委員会： 審査員団が無理なく審査できる程度に応募作品数を絞り込むために設ける専門家の委員会。

- ・賞金・賞： コンペの受賞者に対し、賞金は通貨で、賞は形を問わず評価の印として与えられる。
- ・地域デザインアワード： この文書において、「地域」は、ある一つの地理的地域から複数の国が参加する、国をまたいだプロジェクトを指す。アワードコンペが「地域的」と見なされるには、同一地域から3か国以上の審査員が参加し、作品募集も3か国以上で公開されなければならない。
- ・氏名表示権： 氏名表示権は、著作権者の人格権と見なされる。著作権者人格権には、氏名表示権、同一性保持権（作品の改変を防ぐ）、公表権（ペンネームであれ匿名であれ）などを含む。著作権者の人格権への支持が非常に弱い国（米国など）と強い国（フランスなど）がある。
- ・投機的な行為： スペキュラティブ（投機的）な行為（「スペックワーク」とも呼ばれる）は、新しい仕事を得るために、多くは同業者とのコンペという形で、プロのデザイナーや団体が無料または通常料金で制作したデザイン作品（コンサルティング文書を含む）と定義される。ico-Dは、「プロのデザイナーの職業規範」に即して、全てのプロのデザイナーがそのような行為に関与しないことを推奨する。
- ・学生アワードコンペ： 既存の学生作品やクラスの課題作品を評価する。

備考

「デザインコンペ」という言葉は、デザインアワードを指すこともあるが、デザイン契約を行うためのコンペを指すこともある。デザイナーとクライアント双方に公正となるようデザイン契約を行うためのコンペティションを実施することは可能だが、「デザインコンペ」はスペキュラティブな行為に分類されることも多いと注意を促しておく。p.11参照。

●はじめに

本ガイドラインは、デザインアワードコンペティション（以下「コンペ」）の主催者および審査を依頼された個人の支援を目的としている。審査員の質は、出品作品の量や質に大きく影響する可能性がある。審査員に向けたこれらのベストプラクティスは、一貫した高水準（のコンペ）を推進し、多様性の確保や、実践的な考慮事項に対する一般的な適用を奨励するために作成された。

- ・ 本文書は、既存のico-Dのベストプラクティス文書と併せて読むことを意図している。詳細は、「ベストプラクティス文書：デザインアワードコンペの運営」を参照のこと。
- ・ デザインアワードコンペは、業務委託のためのコンペティションとは異なる。本文書は、デザインアワードコンペの運営におけるベストプラクティスのガイドラインを示すものである。
- ・ アワードコンペは、既存作品の評価・表彰を主な目的とする。これを通じて、将来のデザインプロジェクトに影響を与える可能性を持つ現在のベンチマークを示し、定義することができる。

デザインアワードコンペにはどんな価値があるか

「ポスターデザイン・アワード」「パッケージデザイン・アワード」「インテリアデザイン・アワード」「プロダクトデザイン・アワード」「サステナブルデザイン・アワード」などのアワードの主な目的は、既存の作品の長所を認め、デザインの基準を引き上げるとともに、デザインをより適切に幅広く活用することを奨励することにある。

コンテストの目的を理解する

デザインアワードコンペはそれぞれ独自の目的を持つ。したがって、各コンペの構造、形式、仕組みは、その目的を反映しなければならない。主催者は、地域の優れた点を伸ばすためにデザイナー個人のデザイン制作物を奨励したり、特定の産業にデザインが与える影響を提示したり、専門職として優れた点を開示したり、デザインが売りに与える影響を企業に納得させたりと、さまざまな目的を持っているかもしれない。そこでコンペを成功させるには、主催者が実現したい点を明確に理解することが特に重要である。

アワードコンペの種類

コンペを実施する目的が無数にあるのと同様に、実施する理由も無数にある。以下は、特に一般的なアワードコンペの例である。

・デザインの実績を表彰する

デザインを仕事とする者は、伝統的にデザインアワードをデザイナー個人の仕事を評価する手段としてとらえてきた。こうした賞は、デザイナー個人の商業的地位を高めるためにデザイン実績を重視したり、クライアントに優れたサービスを提供しているとの認識を高める点を重視している。この伝統的なフォーマットでは、デザイン製品、つまり「デザインそのもの」が称賛され、通常は、出品されたデザインが持つグラフィック・プロダクト・空間デザインなどの視覚的的属性に対するかなり表面的な評価に基づいている。ほとんどの場合、審査員は（実物でなく）画像で審査し、そのプロセスは比較的簡単で時間もかからない。

・デザインの卓越性を評価する

プロとしての実績の評価は多くの出品作品に実際当てはまるが、デザインが卓越していることは、当然ながら、ごく少数にしか当てはまらない。このフォーマットは、「デザインそのもの」の重視から、プロセス自体、つまり「デザインすること」の評価へと前進させる。個々の制作物の見た目からデザイナーの専門能力へと、重視する点が変わってくる。

抽象的で目に見えないプロセスである「デザインすること」への評価は、非常に複雑で時間がかかる。収集や比較が難しいデータと結果を比較しながら、目的とプロセスを説明・評価する複雑な作業が必要となる。

・デザインがもたらす影響を実証する

このフォーマットでは、経済発展であれ社会変化であれ環境保護であれ、望ましい結果を実現するためのデザインの可能性を受け手に納得させることに焦点を絞っている。こうした取り組みは、ビジュアル・インタラクティブ・プロダクト・ファッションなどの領域別や、健康、交通、居住、都市のアクセシビリティなどのセクター別に実施されることがあり、デザイナーではなく、政府、ビジネス部門のリーダー、メディアインフルエンサーなど、特定の層に影響を与えることを目的としている。このように特定の受け手に影響を与えることが意図されていた場合、アワード制度のフォーマットや仕組みにも大きく影響する。

・大義ある作品を奨励する

ico-Dでは、プロのデザイナーが社会、文化、環境に対して負う責任は、経済やマーケティングに関する能力と同様に重要であると確信している。デザインアワードは、より重要な大義のための作品を評価する一つの方法となり得る。

アワード・コンペの各段階

＜段階＞	＜責任者＞
コンペティションのコンセプト・構造・計画	…主催者
作品の募集	…主催者
作品の出品	…応募者
予備選考プロセス（該当する場合）	…予備選考審査員団
最終審査	…審査員団
応募者への通知	…主催者
授賞式	…主催者
受賞作品の展示（オプション）	…主催者
資料の返却（該当する場合）	…主催者
審査結果の公表	…主催者

審査員の責任

プロのデザイナーは、審査員を務める場合、主催者と応募者だけでなく、より広くデザインコミュニティにも責任を負うことになる。各コンペには、その構造に固有の責任が定められており、主催者は事前に明確に説明し、審査員は最善を尽くしてその責任を全うする義務を負う。しかし、審査員の責任はそこで終わりではない。

審査員は、個人として役割を果たすのではなく、より広くデザインコミュニティの利益に貢献する責任を負う。審査員は主催者の道具ではない。審査員は、デザインコミュニティの基準向上を任されており、この基準や専門家としての実践、優れたデザインを提唱するために行動すべきである。ある審査員が何かの協会や教育機関、振興機関を代表していると認められた場合、審査員団は、その団体と、自分たちが奉仕するデザイナーのコミュニティとに対しても代表責任を負うことになる。審査員を務める間は、自社の利益や、職業上の利益を代表すべきではない。

●デザイン・アワード・コンペの審査員を務める

(1) 審査員就任の依頼を受ける

コンペの審査を依頼されることは、名誉であると同時に責任を伴う。審査員としての仕事とその過程で下す決定は、イベントの主催者、作品が評価されるデザイナー、審査に加わる同業者、そして出された結果により、デザイナーのコミュニティに大きな影響を与える。依頼は慎重に検討すべきである。

依頼を吟味する

審査員の依頼を承諾する前に、時間をかけて慎重にコンペを評価し、専門家としての自分や応募者を尊重する方法で企画され、適切に計画されたコンペであるかを確認する。注意点は以下のとおり：

- **目的と期待される成果**

目的や期待される成果、想定される応募者と受け手については、アワードの基準やメッセージに影響を及ぼすことから、慎重に定義すべきである。

- **審査基準**

応募者は、審査員が作品評価の基準とするガイドラインを事前に知らされるべきである。この基準には独創性、革新性、卓越性、制作のクオリティなどが含まれる。

- **コンペの規則**

コンペの規則は事前に明確に定義し、全ての応募者へ出品前に公開する。一般的なコンペ規則では、審査基準、日程および応募プロセス、費用、有資格条件など、コンペのあらゆる面に関する情報を提供すること。

- **応募規約**

応募規約には、複製の許可や権利などの知的財産権、作品の展示・返却、使用・配布の方法に関する情報を含む。法的条件は、専門家以外にも明確に理解でき、主催者に有利な形に歪曲しないこと。

- **謝礼および経費の精算**

主催者は審査員に旅費・宿泊・日当を提供すること。謝礼は、審査員の専門家としての働きを認めるものである。

- **審査に関する追加の義務**

審査員は、公開プレゼンテーションの実施、パネルディスカッションやワークショップ、コンペの関連イベントにおけるその他の義務を求められることがある。この場合、追加の義務の詳細や関連する謝礼を事前に示しておくこと。

- **規則や規制ならびに意思決定の方法**

審査員全員にコンペティションの規則を提供する。複数の国から審査員を招く場合は、規制全文の英訳を提供する。主催者は、多数決の定義、意見が対立した時の解決方法、各作品の審査の所要時間などの意思決定プロセスを定めておく。

- **審査員の多様性**

多様な視点を確保し、バイアスが起る可能性を最小限に抑えるため、審査員の構成には多様性を持たせ、さまざまな地域を代表するとよい。選考時に以下のバランスを考慮する：

- ・ ジェンダー
- ・ 年齢
- ・ 民族、宗教、文化
- ・ 地理（特に地域的・国際的な文脈において）

審査員候補者は、依頼を承諾する前に、審査員の多様性に関する主催者の方針や、多様な審査員を採用する点に関する主催者の意図を尋ねてもよい。

- **基準**

ico-Dは、プロのデザイナーがベストプラクティスの国際基準に準拠していないコンペの審査や参画することを推奨しない。コンペに関する詳細は「ベストプラクティス文書：デザインアワードコンペの運営」を参照のこと。

審査員となる能力を評価する

デザインは、多様なセクターでプロとして実践されるものであり、審査員の構成方法も数多くある。自分のプロとしての経験がコンペのトピックやテーマに適切に一致しているかを評価する。審査員は、審査対象の領域に関する専門知識を有するべきである（すなわち、グラフィックデザイナーはロゴのコンペ、工業デザイナーはプロダクトデザインのコンペを審査すべき）。

提供された資料から、自分が持つ個人的なスキルが必要とされているか評価する。審査員は多様なメンバーで構成され、自分一人が全てのカテゴリーに必要なスキルを求められていないと想定できるが、コンペが求める特定の専門知識（すなわち、グラフィックデザインやサイン計画などの専門分野）を自分が持っていない場合は適役でないだろう。

利益相反がないか判断する

主催者は、コンペ規則の中で、何が利益相反となるかを明確に定義し、審査においてどう対処すべきかを明確にしておく。ある応募作品やカテゴリーに関して、自分に大きな利益（金銭的または個人的な利益）が生じる場合は、主催者に伝える。この場合、その特定の審議には関与すべきでない。

審査員の依頼に同意することで、主催者と審査員、審査員と応募者との間に信頼関係が築かれる。本文書では、この信頼が失われた結果についての概要を述べている。

(2) 役割および責任

審査員の経験が豊富な場合でも、初めて依頼を受ける場合でも、コンペの審査プロセスを明確に理解し、注意深く観察する。

審査員の責任

- **出席**

全ての審査員は対面でも、オンライン環境でも、審査員が行う全ての公式会議に出席する。欠席が認められた場合、会議の定足数を明確に定義しておく。

- **利益相反**

倫理的な問題として、審査員は、自分の作品、または直接の家族や会社、定期的に協働するデザイナー、自身の学生の作品が出品された場合、審査や投票には関与しないこと。

審査員の中での特別な責任

- **審査員長**

円滑な機能のために、主催者は審査員長を指名する（または審査員団が選出してもよい）。審査員長は、選考過程がコンペ規則に沿って行われることを保証し、審査員による議論の進行役を務め、審査が行き詰まった場合の最終的な投票権を持つとともに、審査の報告に対する責任を負う。

審査員長は通常、年齢、専門知識または地位に基づいて決定される。審査員長は、名誉職でありながらも責任を伴うため、ここに挙げた追加の責任を進んで負うことができる場合に限り、その職を受けるこ

と。主催者が特定の個人に依頼した場合は、全ての審査員への依頼状にその旨を明記しておくことを推奨する。

審査員の中から審査員長を選出する場合、デザイナーとしてだけでなく、審査員としての経験も豊富な者を選出すること。これは異なるスキルである。審査員長は、本文書および「ベストプラクティス文書：デザインアワードコンペの運営」をよく理解しておくこと。

審査員長は主催者に対して、以下を含む報告書を作成する：

- ・投票結果に関する公式記録
- ・審査プロセスおよび経験
- ・問題点および推奨事項
- ・出品作品に対する総合評価

全ての審査員には、報告書に対して意見を表明する権利がある。審査員は、審査プロセスの結果に反対意見を持つ場合、その意見を報告書に記録するよう求めることができる。

主催者の責任

主催者は、コンペの開始前や審査員候補者への依頼前に、コンペの目的や規則を明確に定義し、意思決定のプロセスを定めておく責任を負う。

・ 審査員長

主催者は、審査員長を任命すること。

・ 審査基準

審査基準は最初から明確にし、最初の募集要項に含めること。ファシリテーターは、応募者に対する審査基準を明確にし、審査員全員が理解できるようにする。

・ 規則および規制

コンペ規則を説明した完全な書類一式を審査員全員に提供すること。複数の国から審査員を招く場合には、全文の英訳を提供する。

・ 意思決定および方法論

主催者は、募集要項の中で意思決定プロセスを定めておく。そうでない場合、審査員が審査開始前に決定する。解決しておくべき問題は以下のとおり：

- ・投票は単純に多数決か？ 3分の2以上の得票か？
- ・コンセンサスが想定されているか？（想定されている場合、審査がまとまらない時の解決方法は？）
- ・各作品の審査に割り当てられた時間は最大でどれだけか？

・ 審査書記

主催者は、審査書記を任命する。審査記録を作成し、最後に各カテゴリーで検討された作品総数の一覧や受賞デザインの一覧をまとめる。この一覧には審査員全員が署名すること。審査事務局は審査員には含まれない。

ファシリテーターの役割

主催者は、主催者と審査員、応募者の間を調整するファシリテーターを任命する。主催者の代表者、従業員または第三者であってもよい。

ファシリテーターの典型的な任務は以下のとおり：

- ・出品作品の受付管理
- ・コンペ規則に関する問い合わせ対応

- ・主催者と調整の上、応募者の質問に対する適切な回答を受付・返信
- ・コンペの出品締切後の募集要項の処理
- ・募集要項で示された規則を出品作品が満たしているかの確認
- ・審査員に対する出品作品の流れの管理
- ・全出品作品の記録
- ・審査員に対する出品作品の匿名性の確保
- ・全ての出品作品の確実な返却（別に取り決めがある場合を除く）

他の参加者全般にも有用と思われる質問や回答は公開すること。

例：よくある質問（FAQ）をウェブサイトに掲載する。

利益相反を回避するため、ファシリテーターは審査書記を務めたり、審査に参加しない方がよい。

(3) 審査および審議

審査は対面環境で行い、オープンな議論ができるのが理想的である。

審議前

審査員が初めて集まる時に所定の審議プロセスを伝え、実施する。主催者が審査員長を指名していない場合、審査員の中で審査員長を選出する。

出品作品がコンペ規則を満たしているかを予備選考委員会が事前に確認した場合を除き、審査員は全ての出品作品を見て、規則を満たしているか判断し、そうでない作品を除外する。

審査員による審議

シンプルで透明性のある審査方法が推奨される。出品作品が多数の場合、受賞者の最終確定までに、複数回の投票が必要になることがある。このような場合、最終予選通過者の一覧を作成し、各賞の受賞者を討議するのが現実的である。

審査プロセスの一環として、通常は出品作品の長所について議論や討論を行う。審査員長は、主催者および関係者以外の個人が選考作業に影響を及ぼさないようにする。

審査員は互いの意見を尊重し、投票を変更するように圧力をかけてはならない。

- ・ **機密保持**

審査員による審議は極秘とする。

- ・ **言語**

主催者は、言語の支援が必要な者に審査員を依頼した場合、全員が平等な立場で参加できるように通訳者を用意する責任を負う。

- ・ **応募数**

審査員が無理なく審査できる応募数には、限りがある。

- ・ **賞および賞金の分配**

募集要項において約束された全額を受賞者に分配する。所定のカテゴリーで受賞者なしと決定された場合、他部門の受賞者へ再分配してもよい。

(4) 結果の発表

審査員の完全性

審査員による決定は最終であり、他の団体や個人は変更できない。全ての審査員はこれを確実に行う責任を負う。

●審査員が知っておくべき問題

審査員は、出品作品の審査だけではなく、自らの専門知識によってコンペ全体に貢献する役割を担う。ベストプラクティスに従わないコンペに参加することは、自分の評判を損ねることになる。デザイン作品と倫理基準の取り扱いに関して注意すべき大きな問題を知っておくことで、自分のプロとしての評判を守るとともに、コンペ主催者の評判を守る手助けもできる。

オリジナル作品のコンペティションとスペックワーク

本文書および「ベストプラクティス文書：デザインアワードコンペの運営」は、特に既存の作品を表彰する賞を対象とする。「オリジナル」の作品に対するコンペは「スペックワーク」つまり投機的なデザインコンペに近づく危険性があるためである。ico-Dは、デザイナーに無償で制作を求めるあらゆる試みに断固として反対する。極めてまれに、オリジナル作品のコンペでも倫理的とみなす場合もある。投機的なデザイン行為との明確な違いとして、ある問題に対する意識を高めることがアワードの目的である場合、以下を条件として、デザイナーの完全性を尊重する方法でアワードの仕組みを定めることは可能である。

- ・ 応募者に対して（商業目的ではなく）ある理念や問題に焦点を当てることを目的としたテーマに基づいて参加するように求める。
- ・ オリジナルのデザイナー以外の誰も、実現可能な製品やその基礎として使用できるものを生み出すことはない。
- ・ 応募者の負担費用を減らすためにあらゆる努力を払う。参加費用なし、または最低限の参加費とする。
- ・ 審査の最終段階まで、応募者に作品実物の提出を求めないこと。
- ・ 基準に合わない出品を減らすため、出品ガイドラインを明確に伝えること。

一般的にオリジナル作品のコンペでは、公益的な問題に関心を引くための展覧会の開催やカタログの制作が行われる。デザイナーはテーマに沿って作品を制作し応募するために時間を費やしているため、全てのカテゴリで必ず賞を授与すること。

知的財産

ico-Dは、作品の著作権を保有するデザイナーの権利を積極的に擁護する。コンペの主催者が、収集された出品作品の著作権や知的財産権の所有を要求、発動または主張することは、倫理に反する。

・複製および展示に関する権利

通常コンペでは受賞作品が展示されるが、出品作品まで展示される場合もある。意図が最初から明示されている限り、展示は許容される。著作権の譲渡を要求することは、道義に反する行為である。陳列、展示およびその他の知的財産の使用については、期間を定めて明示的に許可を得る。公開された作品には必ず、作者であるデザイナー名を記載する。電子出品に埋め込まれている全てのメタデータは、技術的に可能な限り保存すること。

利益相反およびバイアス

どんな人間でも何らかの個人的な偏見を持っているため、受賞者の決定に際しては最低3人以上の審査員で構成される審査員団を設置することが重要である。コンペの評判は、審査プロセスの公正さだけでなく、

公平さがどう示されているかにも左右される。審査員の家族が受賞したり、全ての賞が一つの性別に集中している場合（特に審査員を一つの性別が占める場合）、または同じスタジオが毎年受賞していたり、同じ者だけで構成される審査員団が何度も続いたりする場合、不正の有無に関係なく、このアワードにはバイアスがかかっているという評判が立つことになる。

偏見または利益相反の認識に対処するため、次の手順をとることが可能である：

- **審査員の多様性**

多様な視点を確保し、バイアスが起る可能性を最小限に抑えるため、多様な審査員で構成し、さまざまな地理的領域を代表するようにする。審査員団の選考時には以下のバランスを考慮する：

- ジェンダー
- 年齢
- 民族、宗教、文化
- 地理（特に地域的・国際的な文脈において）

- **可変性**

コンペが毎年（または定期的に）開催される場合、審査員の構成は毎回変更する。原則として、連続して務める審査員の人数は全体の半数未満がよい。これは個人的な偏見の要素が常に存在するためである。継続性を保ちながら関連性と活力を確保することが重要である。

- **利益相反**

審査員がある応募やカテゴリーに大きな利害関係（金銭的または個人的）を持つ場合、その特定の審議には関与すべきでない。

- **匿名性**

審査員には応募者の匿名性を保つこと。ファシリテーターは、応募者と出品作品の登録や追跡システムを管理することで、審査員が作品の識別特性（署名やその他の識別マーク）を目にしないように責任を負う。

審査および予備選考

- **予備選考委員会**

応募作品が多すぎて審査会を2、3日以上開催する必要がある場合は、予備選考委員会の設置を推奨する。主催者は5人以上の委員を任命し、プロのデザイナーが大部分を占めるようにすること。

予備選考委員会は、審査員が合理的に検討できる数にまで出品作品数を減らす役割を担う。

以下の推奨事項の基準となる広範にわたるガイドラインを定める必要がある：

- 到達すべき応募作品の目標数
- 審査基準や対象範囲に関する明確な説明（明らかに残すべきでない出品作品を除外するプロセスなど）
- 情報不足や不明瞭な出品作品に関する緊急対策
- 各作品を複数の予備選考委員が確実に見るプロセス（1作品につき最低3人の委員）

予備選考委員会は、応募作品の質が一定でない場合は通過作品数の削減を提案するなど、予備選考プロセスの改善や推進のための提案を行う。

- **大量の応募作品の管理：予備選考に関する問題**

主催者は、予備選考委員会を設ける場合、審査員が全作品を見るわけではないという点に注意する。初期段階で革新的な作品が除外されるリスクがある。対処方法の一つとして、応募数を減らすと一般的にはアワード全体の質が向上する。以下のテクニックにより量を減らすことができる：

- 出品要件の追加
- 1人が応募できる数を1カテゴリー1作品に限定する

資料の返却および展示

- **保護・返却**

主催者は、受領した全ての出品作品を安全に保つことに責任を負う。これは受領した実物の状態およびアップロードされたデジタル作品のプライバシーと安全性の両方に関係するものである。主催者は、審査終了後の出品作品の扱いをコンペティションの規則に含めること（デジタルファイルの消去、実物作品の処分または返却）、返却のための料金に関する条件（該当する場合）、および返却が行われる期間。

受領した出品作品が、返却が必要な作品実物である場合、主催者は応募者に返却されるまで、取り扱い中の損失や損傷に対する保険をかけることを推奨する。