

KOKUYO DESIGN AWARD 2014

NEXT QUALITY

THEME
CATEGORY



Stationery



Furniture

GRAND PRIX

MERIT AWARD

1

GRAND PRIX :
one from
all entries.

4

MERIT AWARD :
four from
all entries.

NEXT QUALITY

働く、学ぶ、暮らす、それぞれのシーン。良い商品があるほど、
その情景は豊かになります。安定した品質はもちろん、優れた
機能を美しくまとめた商品を、世の中にもっと増やしたい。
利便性だけでなく、気持ちを動かし、心をくすぐる商品。
遊び心があってニヤリとさせる、ユーモアにあふれた商品。
デザインを研ぎすまし、思わず手にしたくなる、使ってみたく
なる商品を考えてください。本質に立ち返り、ていねいに
働き、学び、暮らすために。素材が持つ質(たち)を深く考え、
生かすために。商品の価値を、デザインから質す(ただす)
ために。質実剛健な商品を、これからも末永く使うために。

テーマ	NEXT QUALITY
募集対象	ステーショナリー、ファニチャー
賞と賞金	グランプリ(全1点)賞金200万円／優秀賞(全4点)賞金各50万円 ※別途、特別賞を設定する場合があります。 ※賞によっては「該当作品なし」とさせていただく場合がございます。
応募資格	企業、団体あるいは個人やグループ、年齢、性別、職業、国籍は問いません。 なお、応募作品は国内外未発表のものに限ります。
応募点数	制限なし
審査員	川島蓉子（伊藤忠ファッショングループ ifs未来研究所所長） 佐藤可士和（SAMURAI代表／アートディレクター・クリエイティブディレクター） 鈴木康広（アーティスト） 田川欣哉（takram design engineering 代表／デザインエンジニア） 黒田章裕（コクヨ株式会社 代表取締役社長執行役員）
審査方法	1次審査：「プレゼンテーションシート」による書類審査 最終審査(2次審査)：「プレゼンテーションシート」+ 「模型」によるプレゼンテーション審査
審査基準	1. 機能性を損なわないもの 2. 造形的に美しいもの 3. 新規性・革新性のあるもの 4. テーマと適合しているもの 5. 行動観察されているもの 6. 商品化の可能性があるもの



グランプリ

すける はさみ

はさみ

プロダクトデザイナー
荻下直樹 大石紘一郎

線に沿って紙を切るとき、はさみの刃に隠れて切りたい線が見えないことがあります。“すけるはさみ”は、刃を透明にすることで、僅かなストレスも払拭する道具へと進化させました。持ち手部も含め一つの透明材にすることで、素材の美しさを生かしつつ、生産性、リサイクル性にも優れたプロダクトとなります。機能と美しさを見つめ直した、はさみのNEXT QUALITYです。

「刃から持ち手まで透明なひとつの素材でできた上質なはさみ」という考え方方に、大きな夢を感じます。水滴をイメージした点も魅力的。

川島蓉子

道具というものは人間の体の一部で、さらにそこから拡張していくものだと思う。極端な表現をすれば、チョキの手をはさみにして切りたいということかもしれない。このハサミはその意識を具現化するかのようだ。「透明」ではなく「すける」ところに何かを見ようとしている。

鈴木康広

プロトタイプの完成度が高く、握りやすいと実感できました。透明な姿には、人を突き放す冷たさと体に馴染む透け感があり、審査ではその後者を評価しました。切るという機能だけを残して純化されている。そして、透明セラミックスを焼き固めて作るという、僕らがまだ見たことのない素材の可能性にも期待したい。

田川欣哉

コンセプトはどの作品も秀逸だった中、透明セラミックスで作るという、従来のはさみでは考えられなかった素材のクオリティを上げるプランで他を圧倒していた。グランプリにふさわしいデザインだ。

佐藤可士和

コクヨは現在数種類のハサミを生産しており、多くのお客様にご使用いただいている。ガムテープを何十万回切っても切れ味が変わらないハサミなどのヒット商品もあります。そのなかで、さらに新しいものを追求する姿勢を評価しました。素晴らしいアイデアですが実際に製造できるかと悩みました。しかし新しい素材の提案までをしていただき、ボルテージが上がりました。非常にチャレンジしがいのあるデザインです。

KOKUYO

優秀賞

永円定規

定規

大学生

川口真那子

定規にはいろいろなシーンに適したいろいろな大きさ、形があります。永円定規はひとつで永遠に線を引くことができる定規です。定規の長さに縛られない。それは定規の次の可能性を広げるNEXT QUALITYです。

円形の定規を回転させながら線を引く、という行為そのものが楽しい。定規の寸法にとらわれず、自在に線を引ける点がユニーク。

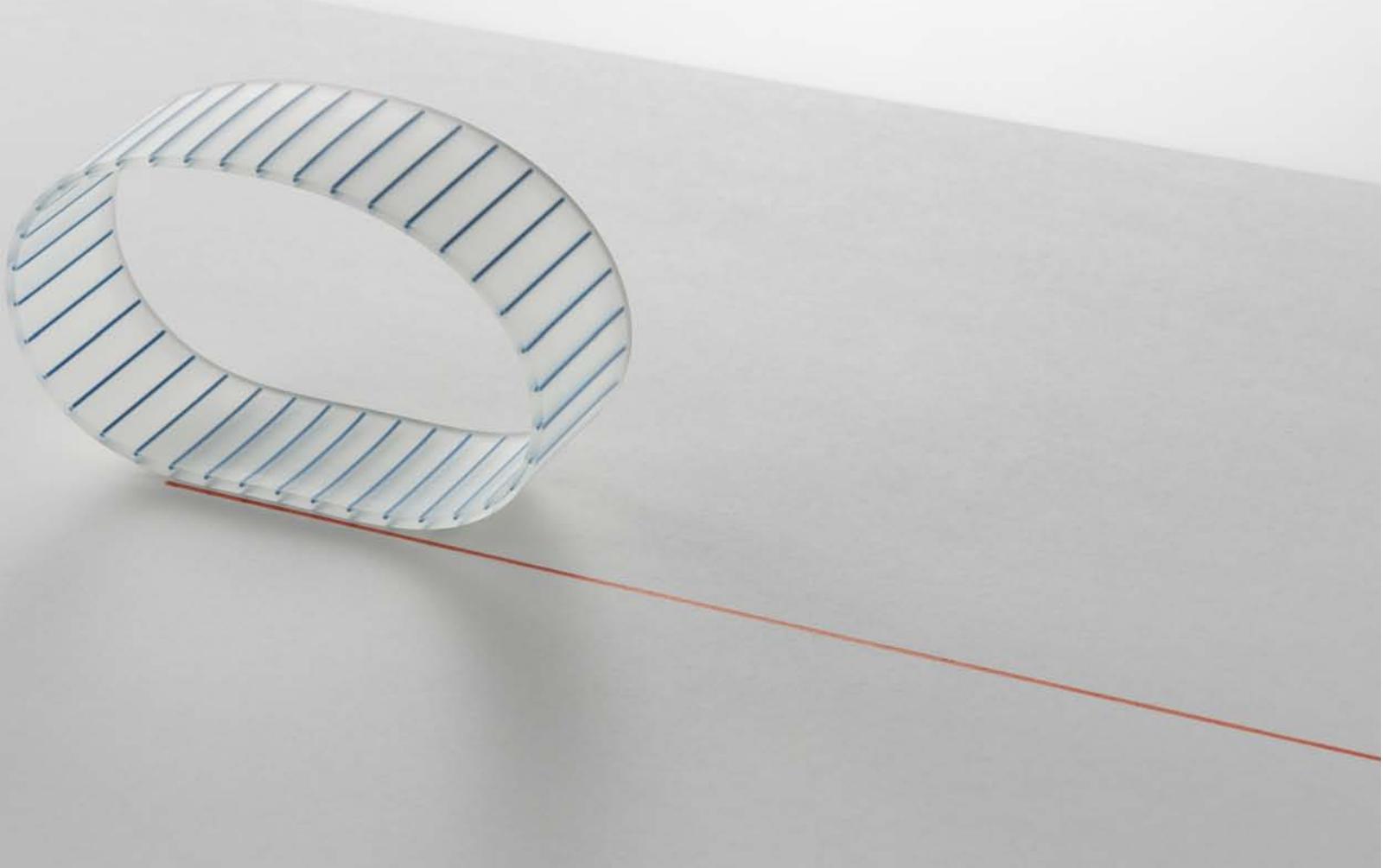
川島蓉子

定規はペンケースに収納できるタイプが好まれる傾向にあります。手の大きさに合わせたサイズ展開が提案されていましたが、大きさや形状にも工夫があると機能的にもより良くなるのではないかでしょうか。従来の定規と肩を並べる存在になればおもしろそうです。

KOKUYO

日本地図を作った伊能忠敬によれば日本列島の輪郭線はおよそ地球1周分の距離になるというように、そしてメートルという単位が地球上に由来しているように、僕たちは地球を測ってみたかったのではないだろうか。定規には始まりと終わりがあるけれど、線には終わりがない。それを表現するこの定規は、壮大だ。

鈴木康広





優秀賞

まるけずり

鉛筆削り

大学生

河本匠真

削った直後だと鉛筆の先端が「パキッ」と折れてしまいます。そこで、書きやすい状態に削る鉛筆削りを新しいスタンダードとして提案しました。筆記用具の削り機としてだけでなく、化粧品のアイラインペンシルなどにも使える提案です。

文具だけでなく、アイラインペンシルなど化粧道具に応用できるアイデアで、広がりを感じます。コンセプトが優れています。

川島蓉子

経験から発想したアイデアが素晴らしいと感じました。技術的な問題さえクリアできれば実現の可能性は広がるでしょう。削り止めるのではなく、刃先を工夫して丸く削れるようにできれば、非常に個性的な商品になりそうです。現在のデザインですと形や色が他の製品と類似し過ぎているので、もっと違う外観を考えていたいたらと思いました。

KOKUYO

「といえば鉛筆は尖っていない方が良かった」と思われるてしまうところが凄い。デザインがあまりにも普通なので、先端のR形状がいくつも選べるなどのバリエーションを持たせるといった工夫がほしかった。そのクオリティが上がつていればグランプリに匹敵する作品になつただろう。

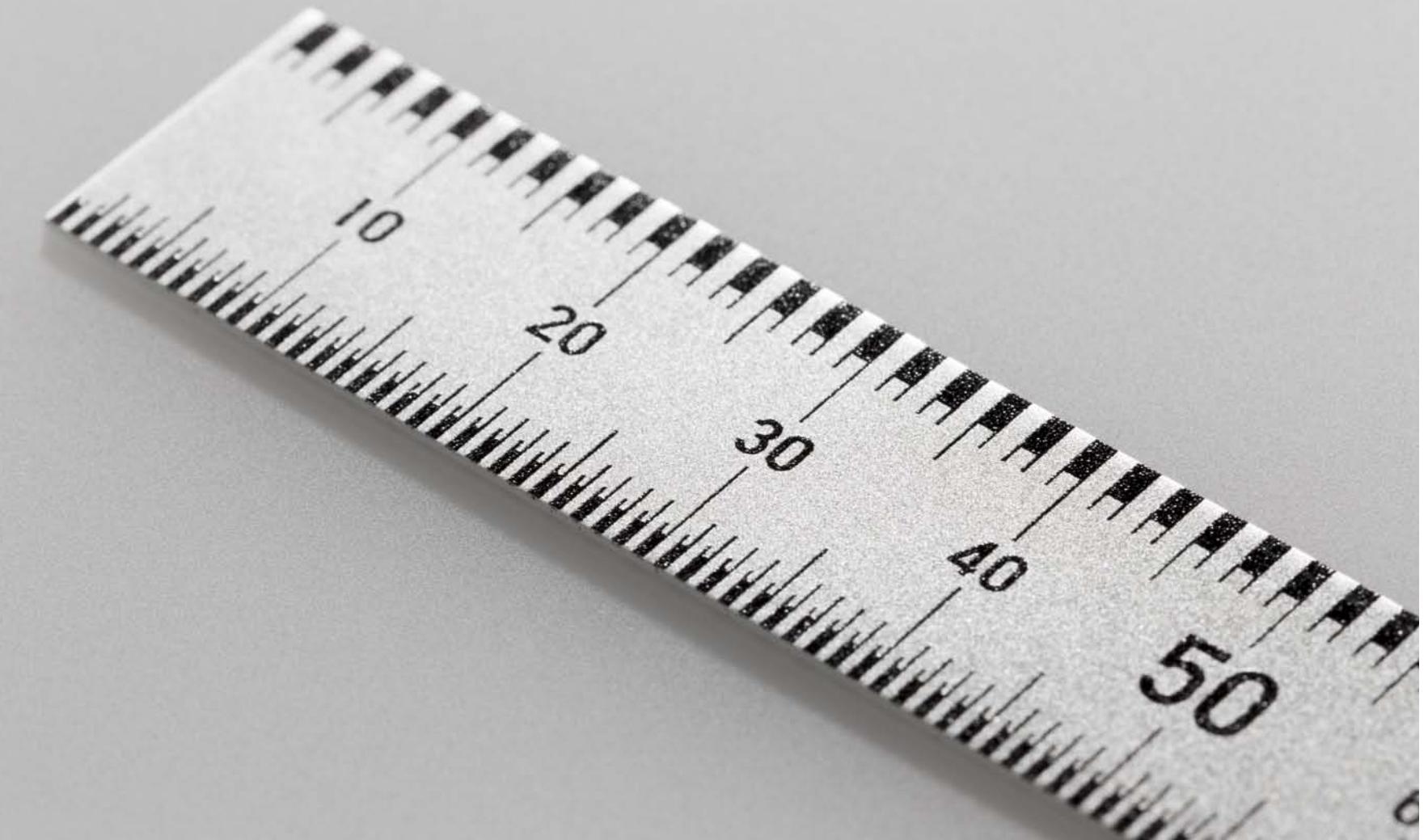
佐藤可士和

優秀賞

本当の定規

定規

デザイナー
坂井 浩秋



一般的な定規のように「太さがある線」ではなく、幾何学の定義でいうところの線＝「太さがない線」で目盛りを表現できれば、長さを計る道具という定規の本質により近づくことができると考えました。等間隔に並べた面と面との間に生まれる「境界線」で位置を示し、より正確な長さを計ることができる定規です。

コンセプチュアルかつ素晴らしい発想だ。問題は、精緻な目盛りが技術的に可能かどうか、そして使う人間が身体的に馴染めるかどうかだろう。デザインの提案としては地味だと思われるかもしれないが、完璧な提案であることは間違いない。

佐藤可士和

普段から使っているが故の着眼点であり解決策であると思います。作者の仕事に対する真摯な姿勢を伺うことができます。見た目は通常の定規と変わらず、しかし使う人が直感的にメモリの使い方が解る点も秀逸だと思いました。

KOKUYO

デザイナーがカッターを使う時、線の幅のどちら側を切るか迷うことがよくあります。0.01mmのズレはデザイナーにとって致命的であり、その点を解決しようと試みたこの定規は優れています。実際には、目盛りの間を塗りつぶしているといった程度にしか手を加えていないにもかかわらず、従来の定規とは決定的にかけ離れたものにできたのは鮮やかな落としどころだ。

田川欣哉

優秀賞



まとめやすいノート

ノート

「まとめやすいノート」は、部分的に色分けされたエリアのあるノートです。授業の要点をまとめたり、テストに出る重要なポイントを後から記入できるように配慮しました。記憶したいポイントを色分けエリアにまとめ、テストの前はポイントだけを集中して読み返すなど、学習のクオリティを向上させます。

あらゆるアイデアが試されてきたノートの提案には、具体的なプレゼンが必要だと思い知られる完璧な内容だった。実際に世の中に出してみたら、「他にもこんな使い方ありました」と、用途が広がっていきそうな印象も受け、余白が残されたアイデアを評価した。

鈴木康広

ノートの一部を薄く色付けするというシンプルなアイデアですが、使う者にノートの取り方の工夫を自然と促す効果があります。ミニマムな工夫で人の行為のクオリティが変化するという良い例になっていると思います。

田川欣哉

完成度が高く、非常に美しくまとまっていると思いました。部分的にノートの色を変えているところが自然なデザインの解決方法を導き出している点を評価したいです。すぐにでも商品化できそうなアイデアだと思っています。

KOKUYO

CGデザイナー
西居洋毅



FINALIST

+Rest

オフィスチェア

大学院生

LLL／齊藤 大 橋 温希 久山 格

背もたれに一息つけるスペースを与えたワーキングチェア。仕事場に自然な会話やちょっとした息抜きの時間をプラスする。



FINALIST

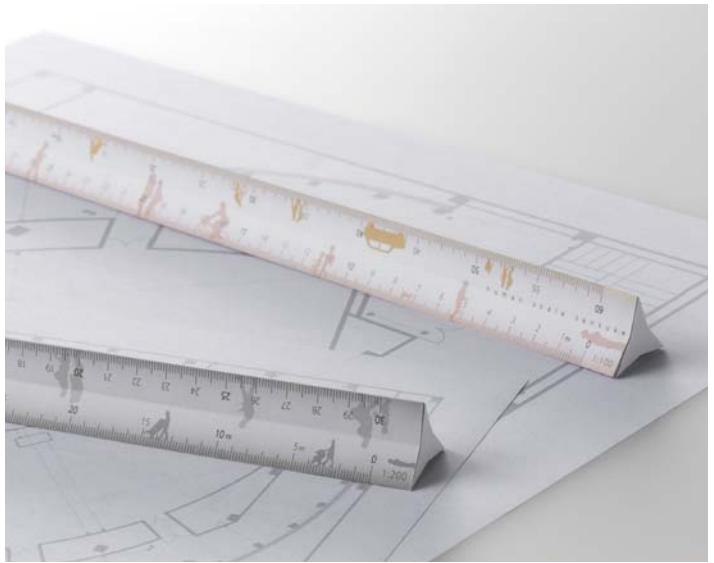
Fu-ruits

レターセット

グラフィックデザイナー

関根彰孝

果物の皮を剥くように開ける封筒。送り手と受け手のコミュニケーションをちょっと楽しく、おいしくしてくれる。



FINALIST

human scale sansuke

三角スケール

大学生

織笠 琢

人のスケールが明示された三角スケール。大きなものを縮めて表現するとき、見失ってしまいがちな「人のために設計する」ことをサポートする。



FINALIST

150:5

ペン

大学生

谷村志帆

150gと5gのふたつのペン。重さの違いが使い手の気持ちを動かし、「書く」動作にあらたな価値を生み出す。



FINALIST

Time

消しゴム

デザインユニット

VOLO／渡辺仙一郎 深水美保子

使うことで美しく変化する消しゴム。模様が変わり続けることで、最後まで使い切らなくなる。



FINALIST

コピペ

電卓

プロダクトデザイナー

武藏 裕

現在の視点から操作方法を見直した電卓。パソコンやスマートフォンの操作に慣れ親しんだ私たちに使いやすくチューニング。



FINALIST

ゴミ袋のゴミ箱

ゴミ箱

パッケージデザイナー

松井 健朗

袋を積層させることで自立するゴミ箱。内側から袋一枚ずつ剥がして捨て、袋が減ったら新しいものに重ねて使い続けることができる。



HELLO CHAIR

チェア

コクヨファニチャー株式会社

黒田英邦／金井あき／佐々木拓

文字の形をしたイス。組み合わせてメッセージを描くことで、イスと人のコミュニケーションが生まれ、様々な場面でイスが新しい存在に変わっていく。

※この作品はコクヨグループのインハウスデザイナーの応募作品です。匿名で行う一次審査を通過しFINALIST作品となりました。賞の対象からは外した作品ですが、インハウスデザイナーの挑戦としてご紹介させていただきます。

総評

審査員プロフィール



伊藤忠ファッショングループ
ifs未来研究所所長

川島 蓉子

1961年新潟市生まれ。早稲田大学商学部卒業、文化服装学院マークチャーチンダイジング科終了。1984年、伊藤忠ファッショングループに入社。ファッショングループという視点で消費者や市場の動向を分析している。多摩美術大学非常勤講師。Gマーク審査委員。読売新聞で「くらしにごほうび」という週刊コラムを連載。その他、MJ、織研新聞、朝日新聞、ブレーンなどに定期的に寄稿。著書に「ビームス戦略」(PHP)、「伊勢丹な人々」(日本経済新聞出版社)、「ブランドのデザイン」(文藝春秋)、「虎屋ブランド物語」(東洋経済新報社)、「イッセイミヤケのルール」(日本経済新聞出版社)、「エスプリ思考」(新潮社)、などがある。



SAMURAI代表
アートディレクター・クリエイティブディレクター

佐藤 可士和

博報堂を経て「SAMURAI」設立。国立新美術館のシンボルマークデザインとサイン計画、ユニクロや楽天グループのグローバルブランド戦略のクリエイティブディレクション、セブン-イレブンジャパン、今治タオルのブランディングプロジェクト、「カップヌードルミュージアム」のトータルプロデュースなど、ブランドアーキテクトとして対象物の本質を見抜いて研ぎます表現で多方面より高い評価を得ている。その他100万台を突破したNTT docomo「N702iD」のプロダクトデザイン、HONDA「N」シリーズのコミュニケーション戦略、OECD(経済協力開発機構)<世界の学校施設最優秀賞>にも選ばれた「ふじようちえん」のプロデュースまで、進化する視点と強力なビジュアル開発力によるトータルなクリエイションには定評がある。東京ADCグランプリ、毎日デザイン賞ほか多数受賞。慶應義塾大学特別招聘教授、多摩美術大学客員教授。著書に「佐藤可士和の超整理術」(20万部のベストセラー)「佐藤可士和のクリエイティブシンキング」(ともに日本経済新聞出版社)、「しょうちゃんとちきゅうくん~ずっといっしょにいたいね」(ポプラ社)など。

総評

今年の受賞作品はどれも「おっ、ちょっと実際に使ってみたい」と思わせるようなもののが多かった。コンセプトも非常に優れていて、言われてみればそうだよなと、頷きたくなるものばかりだ。商品化を前提としたアワードなので、それは全体的に応募作品のレベルが高いということでもあるのだが、一方で、どうしても現実的になりすぎてインパクトやスケール感、話題性といった面白みに欠けてしまうという側面も否めない。これは選ぶ側と出品する側、双方の課題だろう。実際の仕事においても、この駆け引きやバランスがもつとも難しいところである。その中でグランプリの「するはさみ」は機能性と美しさを兼ね備えた作品となっている。商品化への過程で、ありそうでなかったまさに“切れ味のいい”すごい商品になることを期待したい。



アーティスト

鈴木 康広

1979年静岡県浜松市生まれ。2001年東京造形大学デザイン学科卒。同年、NHK「デジタル・スタジアム」で発表した回転式遊具グローブ・ジャングルを利用した映像作品「遊具の透視法」で年間最優秀賞を受賞。02年「椅子の反映」(01年)でフィリップモリスアートアワード大賞を受賞。「まばたきの葉」(03年)、「ファスターの船」(10年)などの作品を発表する他、原研哉ディレクションによる「SENSEWARE」をはじめとするデザイン展にも参加。共著に「Digital Public Art in Haneda Airport 空気の港 テクノロジー×空気で感じる新しい世界」(美術出版社)、作品集に「まばたきとはばたき」(青幻舎)がある。現在、武蔵野美術大学空間演出デザイン学科専任講師、東京大学先端科学技術研究センター協力研究员。

総評

「NEXT QUALITY」というテーマから連想したのは、意外性を含めた新しい価値の提案。グランプリの「するはさみ」の「透明性」は、手とハサミが限りなく近づいていったその先に、物としてのハサミが消えていく理想像をかたちにしたものだと思いました。造形的な美と使い心地のバランスを緻密に検証したモックアップ。刃物として機能することを強く期待させるプレゼンテーション。既にできたものを披露するのではなく、実現を人に強く希望させる力を温存した提案のように見えました。見た人に思わず次の段階を想像させるものこそ「NEXT QUALITY」かもしれないと気づかされたのです。文具や家具といった誰もがよく知るものを媒介にしてはじめて語ることがあります。コクヨデザインアワードがデザイナーに限らず、社会に潜在する次なるビジョンを探し当てた人が集う場となっていくことを期待します。



takram design engineering 代表
デザインエンジニア

田川 欣哉

1999年東京大学工学部卒業。2001年英国ロイヤル・カレッジ・オブ・アート修士課程修了。2001年からLeading Edge Designに所属。2006年、takram design engineeringを共同設立。デザインエンジニアリングという新しい手法で、ソフトウェアからハードウェアまで幅広い製品のデザインと設計を手掛ける。主なプロジェクトに、親指入り機器「tagype」、NTTドコモ「iコンシェル」「iウェッジット」ユーザインターフェースのデザイン、無印良品「MUJI NOTEBOOK」の設計・デザイン・開発などがある。2007年Microsoft Innovation Award 最優秀賞、red dot award: product design 2009など受賞多数。2014年より英國ロイヤル・カレッジ・オブ・アート客員教授を兼務。

総評

「NEXT QUALITY」の「NEXT」という言葉には「まだ見ぬ」という意味も込められています。これまで見たことも無いような、それでいて高いレベルの「質」の提案を期待してテーマ設定を行いました。結果として、テーマに対して様々な切り口の素晴らしい提案が集まりました。従来の商品に見られる不満点、使用者ですら気づかない不都合をデザインの力で解決する・・・。最終審査時も、我々にはなかなか出来ない発想や作者の深い思いをストレートにぶつけていただきました。受賞できなかつた作品もありましたが、未来への「質」の提案力に強く繋げることができる作品ばかりでした。デザインの力を強く感じることができたアワードとなったと思っています。本当にありがとうございました。



コクヨ株式会社
代表取締役社長執行役員

黒田 章裕

1949年大阪市生まれ。1972年慶應義塾大学経済学部卒業と共にコクヨ株式会社に入社。オフィス家具の法人営業、資材調達、人事などを経験した後、1977年に取締役就任。常務、専務、副社長を経て、1989年に社長に就任し、現在に至る。全日本紙製品工業組合理事長、社団法人日本オフィス家具協会副会長などを務める。

総評

今回「NEXT QUALITY」というテーマに則って、モノの品質に留まらず、使う方の満足のレベルを一気に引き上げる価値を創り出すことを意識して審査しました。たいへん多くの新しい着眼点を持った作品が集まったと思っています。従来の商品に見られる不満点、使用者ですら気づかない不都合をデザインの力で解決する・・・。最終審査時も、我々にはなかなか出来ない発想や作者の深い思いをストレートにぶつけていただきました。受賞できなかつた作品もありましたが、未来への「質」の提案力に強く繋げることができる作品ばかりでした。デザインの力を強く感じることができたアワードとなつたと思っています。本当にありがとうございました。

