



KOKUYO DESIGN AWARD 2018

BEYOND BOUNDARIES

この世界には、無数の境界が存在する。

国。言語。文化。性別。年齢。階級。

かつて「こちら」と「あちら」を区別したあらゆる境界は、

多様化する社会で役目を終えたり、その意味を変えようとしている。

働くことと暮らすこと。人と人とのつながり。社会的地位。家族のカタチ。

境界のあり方が変わるたびに、あらゆる関係は変化する。

その関係を育て、生かし、強くする道具とは、

そしてデザインとは、どんなものだろうか？

境界を越えよう。

あなたがもっと、あなたであるために。

社会がもっと、自由であるために。

大胆なアイデアで、壁を飛び越え、その先に広がる景色を見つけに行こう。

There are countless boundaries in this world.

Countries. Languages. Culture. Gender. Age and class.

All kinds of boundaries that used to make a distinction between "here" and "there"

now either no longer play that role or are trying to change their definition in this diverse society.

Working and living. Connections between people. Social status. Family structure.

Every form of relationship changes each time these boundaries change.

What kind of tool nurtures, revives, and strengthens those relationships,

and what kind of design will it be?

Let's cross the boundaries.

To make yourself more you.

To create more freedom in society.

Let's come up with some bold ideas to overcome these walls and discover what lies beyond.

GRAND PRIX

音色鉛筆で描く世界

シャープナー、定規、ペンホルダー、クリップ、鉛筆

山崎 タクマ

本提案は、紙と鉛筆の微小な摩擦音を増幅することで、文具を介して生まれる新たなコミュニケーションのかたちをあらわしたプロジェクトです。「描く」ことの意味を再考し、視覚情報を残すことを目的としない「楽器としての文具」の在り方を探求しました。文具を音色をえがく為のクリエイティブツールとして再定義することで、目の見えない人と見える人にとって、新鮮な創造的体験の可能性をあらわしました。

Sound of Drawing

Pencil sharpener, Ruler, Penholder, Clip, Pencil

Takuma Yamazaki

By amplifying the faint noises created by the friction between pencil and paper, this project represents a new way of communicating with stationery. I reflected on the meaning of drawing, and discovered that stationery can be not only writing instruments, with the purpose of leaving visual information, but also musical instruments. By redefining stationery as creative tools for drawing sounds, this pencil offers a fresh creative experience for both people who are sighted and those who are not.



GRAND PRIX

審査員講評

Judges' Comments

全盲の方とのワークショップを通じて、文具を音色を感じ、楽しむためのツールとしての可能性を追求していく様子に、文房具の新しい扉を開け放つような印象を受けた。プロダクトの形も、通常の楽器が独特の形をしているように、使う前からいったいどんな音が出るのか想像をかきたてる魅力がある。これからの文房具のあり方について、夢を描かせてくれる提案だ。

植原亮輔

本来はビジュアル表現のために使う鉛筆をベースに、別の五感で楽しむ装置を発明するとは、とんでもなく斜め上のアイデア。その発想を、プロダクトとしても美しくしてシンプルなかたちに落とし込めている。また、コンセプトの芯をぶらすことなく、定規や鉛筆削りを含めた製品群として提案できていることにも、今後の展開の可能性を大いに感じさせてくれる。

川村真司

テーマ設定のシャープさ、ワークショップのプロセス、プロトタイプの完成度とそこから生み出される体験。すべてにおいてクオリティが高く、アイデアを思いつきで終わらせずに、最終的にはモノとしてきちんと昇華させるという、このアワードが求めている理想形が体現されている。例えばマットブラックで統一されたカラーリング一つ取っても、元々のコンセプトである『視覚情報に頼らない』という強い意志を感じた。

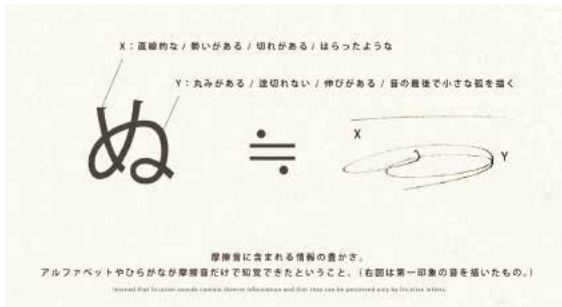
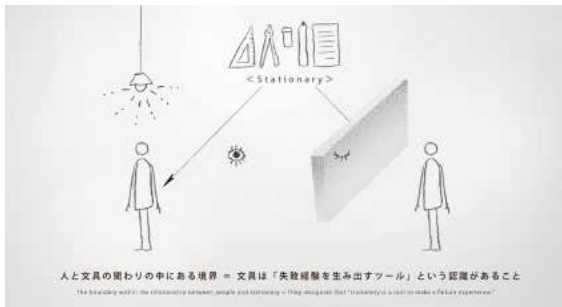
佐藤オオキ

現代的な電子メディアの技術ではなく、子供の頃から親しんでいる鉛筆にシンプルな道具が付くだけのとてもアナログな方法で、新しい身体感覚を生み出し、人の潜在的な欲求に応えられていることに大きな衝撃を受けた。実際に書きながら、自分の耳がこの音を聞いているのか、鉛筆を通して身体全体が聞いているのか、体験したことのないような、身体が拡張する感じを覚えた。

鈴木康広

筆の音がとても心地いい。この音を聞きたくて、プレゼンのあいだ中描き続けていた。誰も考えたことがないような、摩擦音で文字を知覚するという発想が新しく、今後どのように発展していくのか期待させてくれる。

渡邊良重



最終審査プレゼン資料（抜粋）
Excerpts of presentation for final judging



一次審査プレゼンシート
Presentation for first round of judging

Through the workshop with completely blind people, the designer pursued the possibility of stationery as a tool for feeling and enjoying sounds. I got the impression that his proposal has opened a new door for stationery. The form of the product has its own charm, just like how musical instruments are unique in shape. It stimulates our imagination and makes us imagine what kind of sound the product is going to create even before use. The proposal inspires us to dream about a new style of stationery for the future.

Ryosuke Uehara

A pencil is originally a tool for expressing visual information. However, the device he invented based on a pencil stimulates our five senses other than vision and entertains people. His idea completely beat our predictions. He gave a concrete shape to his idea and made the product beautiful and simple. He also proposed a group of products, including a ruler and pencil sharpener, without changing the core of his concept. I have high expectations that his proposal will develop into something even greater.

Masashi Kawamura

The sharp point of view in setting the theme, the process of holding a workshop, how well-designed and well-finished the prototypes were, the experience created through his design— everything was high in quality. He didn't let his idea remain a random thought, and gave a concrete shape to it. It was exactly what the KOKUYO DESIGN AWARD asked for and he proposed the design in an ideal form. For instance, a group of his products was colored uniformly matte black, and I sensed his strong will that his products would stay true to his original concept of 'being independent on visual information'.

Oki Sato

He created a simple tool for a pencil that we're so familiar with since childhood, and created a new way for stimulating our physical senses in an analog fashion without any modern electronic technology. I was tremendously shocked that his proposal fulfilled our subconscious desires in such a way. While I was writing with his product, I started to wonder if my ears were listening to the sounds, or my entire body was listening to the sounds through the pencil. I'd never experienced anything like that, and it was as though the senses of my body were expanding.

Yasuhiro Suzuki

The sound of pencil was utterly delightful. I kept writing and drawing during the designer's entire presentation, just wanting to listen to the sound. His idea of perceiving writing with the sound of friction was so innovative—I bet no one has ever thought about that. I look forward to see how this idea is going to develop in the future.

Yoshie Watanabe

MERIT AWARD

Palletballet

画材

Soch /
Athul Dinesh Ghufuran Ahmed Pranav Kishore Bidwe

今日の社会では皆、評価されること、否定されることを恐れ、自分の創造力や思考を芸術という形で表現することに消極的になっています。この作品は、子供たちが従来のお絵かきの境界を越え、絵を描いて色を塗るという過程を思う存分没頭して楽しめる画材です。子供たちの自由な創造を促し、探究心を高めてくれます。子供でも簡単に直感的に色を混ぜ合わせて新しい色を作り出すことができるデザインです。遊び心いっぱいのこの回転する画材を使うと、子供たちは毎回違った楽しい経験を味わうことができ、ユニークな作品を作り出すことができます。

Palletballet

Painting Kit

Soch /
Athul Dinesh Ghufuran Ahmed Pranav Kishore Bidwe

In today's world people are hesitant to showcase their creativity and thoughts in form of art due the fear of judgement and disapproval, especially children. The product is an immersive painting kit which makes the children go beyond the boundaries of conventional painting practices and enjoy the process of drawing and painting. The product will encourage the child to be more free in making their creations and empowers them to explore more. The redesigned painting kit makes it easy for the child to mix colours and create a new colour. The colour pigment boxes in this kit are designed to make this process easy and intuitive. There is also a paint spinner which has a play factor in it, which will give the child a different, playful experience and the paintings made with it will be unique every time.



MERIT AWARD

審査員講評

理屈でなく感じるものがあった。大人も童心に帰って心のままに絵を描ける道具だと思う。スピナーを使うと絵の具が激しく飛び散り、四角い紙というしばりを楽しく越えている。色々な意味での「BEYOND BOUNDARIES」を感じた。作品の組み立てが巧みでありながら、プロダクトそのものも実にチャーミング。左脳と右脳の両方に問いかけているところがおもしろい。

植原亮輔

つい新しいテクノロジーが注目を集めてしまう時代に、アナログならではの良さを持った作品。こういった伝統や古いものを蘇らせるアプローチは、多くの審査員が魅了されたように、ある種ユニバーサルに共感できる物語を持っているのかもしれない。新しいデザインのコンペで、こうした伝統的・民芸的なデザインもきちんと評価されることはとても大切だと思う。

川村真司

これからのコクヨデザインアワードを変えてしまう「黒船」のような作品かもしれない。これまでの海外作品はアイデアが最終的なカタチに洗練されにくい印象があったが、この作品は骨太さはありながら、ここまでのクオリティに仕上げられてきた。アワードテーマへの答えという観点でも、絵を描くことを幼児期に諦めてしまう人が多いという問題に対して、この作品が提案する体験は、その境界を軽く突破できてしまうように感じさせるところも素晴らしい。

佐藤オオキ

ろくろで造形し、ろくろで着色する。職人の作業性を優先し、最小限でできることを追求した結果、この形が抽出された。デザイナーの意思によって磨きあげていく「洗練」とはちがひ、無理をしない素直な「洗練」のありように心が動いた。従来の絵の具の若干無機質なチューブやパレットではなく、このような不思議な形のなかから絵の具が飛び出し、意図的ではなく自然のなりゆきで絵が描ける体験は、絵を描くこととの最初の出会いとして未知数な可能性を秘めている。

鈴木康広

作品の写真を見ただけで、どう使われるかも二の次で、純粋に「いいな」と思った。プレゼンで紹介された、インドでつくられる過程や、子どもたちが遊んでいる姿もすばらしかったが、なんといっても実際のモノの完成度の高さ。色、かたち、すべてが素敵で、そのまま買いたい。子どもに限らず、大人にとっても魅力的なプロダクトだと思う。

渡邊良重



最終審査プレゼン資料（抜粋）
Excerpts of presentation for final judging

Judges' Comments

I felt something that goes beyond logic. This tool also allows adults to draw and paint pictures however their heart desires, calling back their childhood creativity. When you use the spinner, paints fly and spatter, going beyond the boundaries set by flat, square paper. I felt the design went “BEYOND BOUNDARIES” in a lot of ways. The build of the work is skillful and, at the same time, the product itself is absolutely charming. It is interesting that the design stimulates both the right and left sides of the brain.

Ryosuke Uehara

In the era of digitalization and technology, this design has the excellent quality of being created in an old-fashioned way. This sort of approach that brings traditions and old things back to life may be something that attracts universal sympathy—just look at how the judges were fascinated. I think it is worth noting that something with a hand-crafted, folk-art feeling like this was highly evaluated in the design competition.

Masashi Kawamura

I have the impression that many of the ideas we received from overseas in the past were more difficult to develop into a refined final design. However, although it still has some rough patches, the team created the design with such a high level of quality. Many people tend to give up on drawing and painting right after they start, but the experience offered by this design gives the impression that these boundaries we set for ourselves can be easily overcome, and that is amazing.

Oki Sato

Users create and color pictures with a pottery wheel—this design is built with craftsmanship. It is not an elegant design in the sense that it was polished to perfection to meet the designers' intentions, but it has the elegance of an honest, straightforward design that doesn't try harder than it needs to, which moved me. This work offers a new experience—paints burst from this curious object, and you paint a picture by letting things flow naturally. The design holds countless possibilities within it for someone trying their hand at painting for the first time.

Yasuhiro Suzuki

When I first saw the picture of the design, I just thought, “Wow, that’s nice.” How it might be used was an afterthought. The process of how the work was made in India and the images of children playing with their new toy were included in the presentation, and that was wonderful to see. On top of that, the quality of the actual work was extremely high. Everything about the design, including the color and shape, was beautiful, and I just want to buy it as it is. I think it has great appeal to both adults and children.

Yoshie Watanabe



一次審査プレゼンシート
Presentation for first round of judging

MERIT AWARD

スマートなダブルクリップ^o

クリップ

豊福 昭宏

たくさんの紙を手軽に固定できるダブルクリップは、資料を作成するのにとても便利です。しかしその一方で、閲覧する際にはめくる動作の邪魔をしてしまいます。「スマートなダブルクリップ」は、紙をめくる時に角に生まれる三角形の余白と形状を揃える事で、邪魔にならずガイドとして機能します。消費者のその先で使用する人のことを考えた、新しいダブルクリップの提案です。

Smart Double Clip

Clip

Akihiro Toyofuku

Double clips are very useful when organizing materials, because they can hold papers together and are easy to use. However, they may make documents harder to see when you turn the page. “Smart Double Clip” has the same triangular shape as the corner of a piece of paper when you turn the page, so it allows pages to be turned smoothly. This new double clip is designed not for consumers, but for users.



MERIT AWARD

審査員講評

Judges' Comments

シンプルなアイデアでありながら、100年前に発明され、以後変わらず守られてきたデザインを鮮やかに越えてきた。コクヨらしさを感じる作品でもある。

植原亮輔

日常での使用シーンが見えて、商品化も見えて、かつユーザーと書類の新しいインタラクションの提案になっている。これが売られていたら、僕は迷わず買う。一方で、直角三角形になったがゆえに、今までのクリップにはなかった「正しい向き」という条件が生まれた。ユーザーが向きを間違えないように一瞬考える時間が生まれるのは、少し気になるポイントではある。アワードのテーマとのブリッジは少し弱かったが、それを飛び越えるだけの力を持った作品でもある。

川村真司

商品化したら「カドケシの再来」のヒットになるかもしれない作品だと感じた。プレゼンカも素晴らしかった。商品化がイメージしやすい作品だが、売り方やマーケティング視点まで提案を拡げることなく、プレゼンを一定の領域に留め、このアイデアがもっているスイートスポット（強み）だけに磨きをかけて、パーフェクトに見せきっていた。

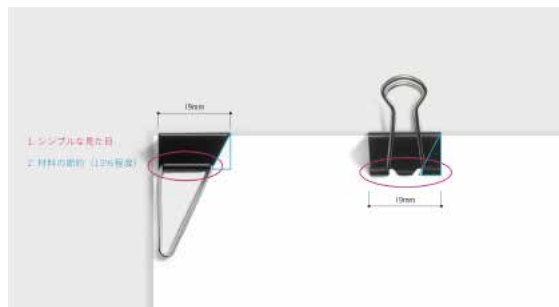
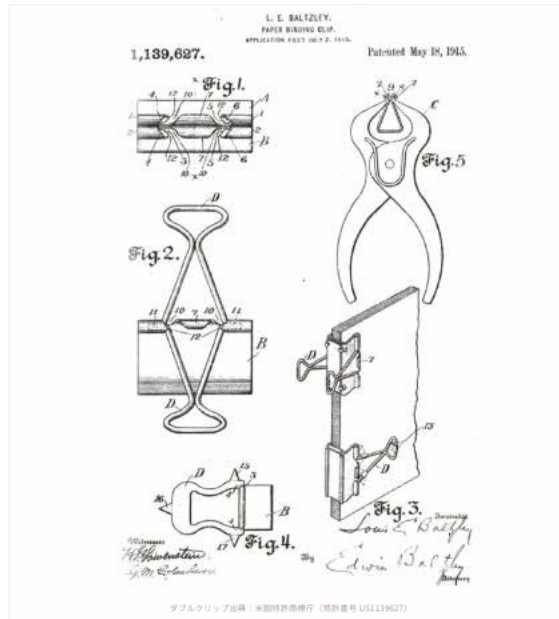
佐藤オオキ

100年前の偉大な発明であるダブルクリップのリデザインであるが、思った以上にわくわくしたのは、僕もずっと「留めると読みにくいな」と感じていたから。一次審査では「クリップを開く時にアンバランスになるのでは」と心配したが、試作はきちんと留まる方向に力が働き、とてもよくできている。

鈴木康広

100年もの間、これまでのダブルクリップに代わるものがなかったところを、使いやすく、きれいにつくりかえてくれた。身近にたくさんあるために慣れてしまっていたが、「もしかしたら使いにくいかも」という潜在的な意識に着目した点よかった。商品化されたらヒットしそうな予感がする。

渡邊良重



最終審査プレゼン資料（抜粋）
Excerpts of presentation for final judging



一次審査プレゼンシート
Presentation for first round of judging

Although the idea is simple, it goes beyond a timeless design that hasn't changed since its inception 100 years ago, and it does so brilliantly. The work also conveys the essence of KOKUYO.

Ryosuke Uehara

The design offers a new way for users to interact with documents. One can see how it could be used in everyday life and the potential it has as a commercial product. If this product were sold in stores, I would buy it without hesitation. However, its triangular shape sets a new condition the traditional clip never had: users have to put the clip "in the right direction." I'm a little concerned that the users will have to stop to think for a moment to make sure that it's facing the right way before using the clip. Also, the work does not tie in to the theme of the awards very well. However, the design has the power to overcome those weaknesses.

Masashi Kawamura

I think it would be a major hit if it were commercialized. It might be as innovative as the "Kadokeshi Plastic Eraser." In my opinion, the designer has excellent presentation skills. For instance, since the design could easily be commercialized, he could have proposed a package design or ways to sell the product, and dug himself into a hole. However, he didn't bite off more than he could chew. He simply refined the strong points of the design, and presented it perfectly.

Oki Sato

The person who invented the double clip 100 years ago was a genius. This design added a modern twist to a century-old design. It excited me more than I expected, because I've also felt that the existing clips make documents harder to read when you turn the page. At the Initial Judging, I was worried that the clip may become imbalanced when it is opened. However, the prototype exerts force in the right direction and is very well-made.

Yasuhiro Suzuki

He took the design of the double clip, which hasn't changed for 100 years, and he turned that timeless design into something beautiful and easy to use. Although we're so familiar with the existing design, he questioned whether it is actually easy to use, and that standpoint was fascinating. I have a feeling that this design is going to be a hit once it is a commercial product.

Yoshie Watanabe

MERIT AWARD

白と黒で書くノート

ノート

中田 邦彦

灰色の紙に黒と白の文字を書く、ノートとその書き方の提案です。紙の色に対して暗い色の文字と明るい色の文字は同時に読みにくいという視覚の性質を利用します。黒い文字を読みながら白い文字へ目を移す時、視覚のスイッチを切り替える必要があり、それぞれの色の文字を個別に集中して読むことができます。大切な部分を際立たせたり、周辺情報を十分に記せたり、光と影を描けたり、視覚が持つ境界を利用することでノートの新しい使い心地が生まれます。

Monochrome Notebook

Notebook

Kunihiko Nakata

I would like to propose a gray notebook that you can write in with both black and white pens. This notebook utilizes the nature of human eyesight—namely, that letters in bright colors and dark colors on a paper cannot be easily read at the same time. When someone reads a series of black letters and then switches to white letters, they have to change visual channels. By using two different colors, you can concentrate on one color at a time when reading. Use this effect to highlight important parts, indicate additional information, add light and shadow to illustrations, and more. “Monochrome Notebook” takes advantage of the limits of human vision to bring forth new uses for notebooks.



MERIT AWARD

審査員講評

プレゼンのあいだ中、ずっとこのノートに絵を描いていた。普通のスケッチブックと違って、このノートは白いペンで光を描けるところが新鮮だ。罫線のないスケッチ用のノートがあってもよいのでは。作者の意図とは少し違いかもしれないが、そういった広がりも感じられる作品。ひとつだけ気になったのは表紙。あまり考えすぎず、シンプルにコクヨのキャンパスノートの表紙にした方が、本来提案したい中身の書き方の部分に集中させられたかもしれない。

植原亮輔

僕自身、白いペンで書きたいがために自分で黒いノートを製本していたくらいだから、この良さがすごくよくわかる。視覚がとらえる明度の差を利用して、読みやすさを高めるという理屈はわかるが、なぜ白い紙にカラーペンではダメなのか、という誰もが感じる疑問に対する答えを、使用シーンも含め、もうすこし説得力のある方法で説明してくれたらよかった。

川村真司

アイデアが良かった分、もう少しプレゼンの組み立てに工夫が欲しかった。色相よりも明度のコントラストの方が認識しやすいというデータや、定規や分度器などの周辺ツールへの展開など、面白いネタは用意されていたが、出す順番や説明の丁寧さに、もう少しブラッシュアップできる余地を感じてしまった。

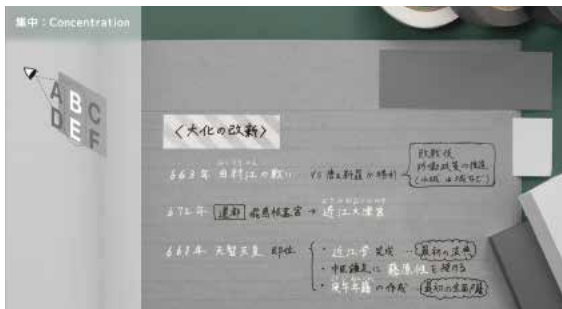
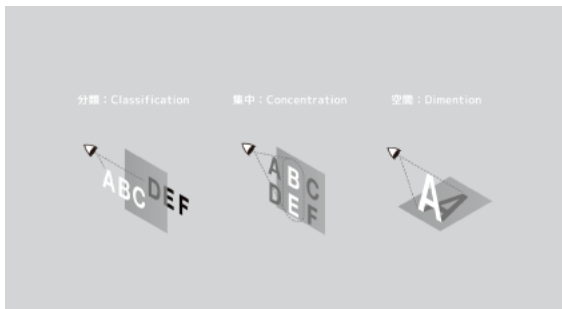
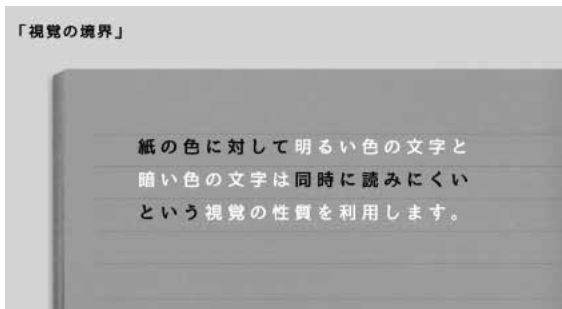
佐藤オオキ

実は15年以上前に、視覚の境界を越える鉛筆をつくったが、ノートの色を変える発想はなかったので衝撃だった。インターネット時代のデジタル経験を経て、黒が背景に白い文字が手前というディスプレイで多く使われる表示方法を、アナログのノートに展開するという、いいところを突いた提案。手で書くことが好きな人にとっても、そうでない人にとっても、わくわくするようなノートだと思う。

鈴木康広

プレゼンのあいだ中、このノートに色々描いていた。白い紙の上に赤いペンで描くよりも、灰色の上に黒と白のペンで描くと、絵のなかに新しい発見が生まれるような気がする。本当に楽しいので、もしも商品化されたら、ぜひ使ってみてほしい。

渡邊良重



最終審査プレゼン資料（抜粋）
Excerpts of presentation for final judging

Judges' Comments

I kept drawing pictures in this notebook throughout the presentation. Unlike with normal sketchbooks, you can express light in this notebook by using white pens. It is very unique and new. Creating a sketchbook with no lines may be a good idea, too. Although it may be slightly different from the creator's intention, his design could easily be developed in that direction. I was concerned about one thing: its front cover. It could have been improved if the designer hadn't overthought it and simply adopted the same front cover as KOKUYO's Campus Notebook. Then, we would have been able to focus on the ways to use the notebook, which is what he originally wanted to present.

Ryosuke Uehara

I also created a black-colored notebook myself, because I wanted to write with a white pen. So, I personally related to the creator's idea. I understood the logic behind the idea that this notebook increases readability by utilizing different brightnesses. However, anyone would wonder why white paper and colored pens aren't good enough, and he should have given a more persuasive answer to that question, one with impact.

Masashi Kawamura

Although the idea was great, he should have come up with a better structure for his presentation. He prepared some intriguing stories—he included data that showed that the brightness of color is more easily recognized than the hue, and he designed accessories, such as a ruler and protractor. However, the order in which it was presented was not effective and he couldn't fully explain his design, which was regrettable.

Oki Sato

To tell the truth, I made a pencil that overcame the limits of vision more than 15 years ago. But I never thought to change the color of the pages in a notebook. This design was a revelation. We live in the age of digitalization and the Internet, we often see white letters displayed on a black background. This design took that color scheme and turned it into an analog notebook. It was an excellent idea. This notebook offers an exciting experience, both for people who love writing by hand and people who don't.

Yasuhiro Suzuki

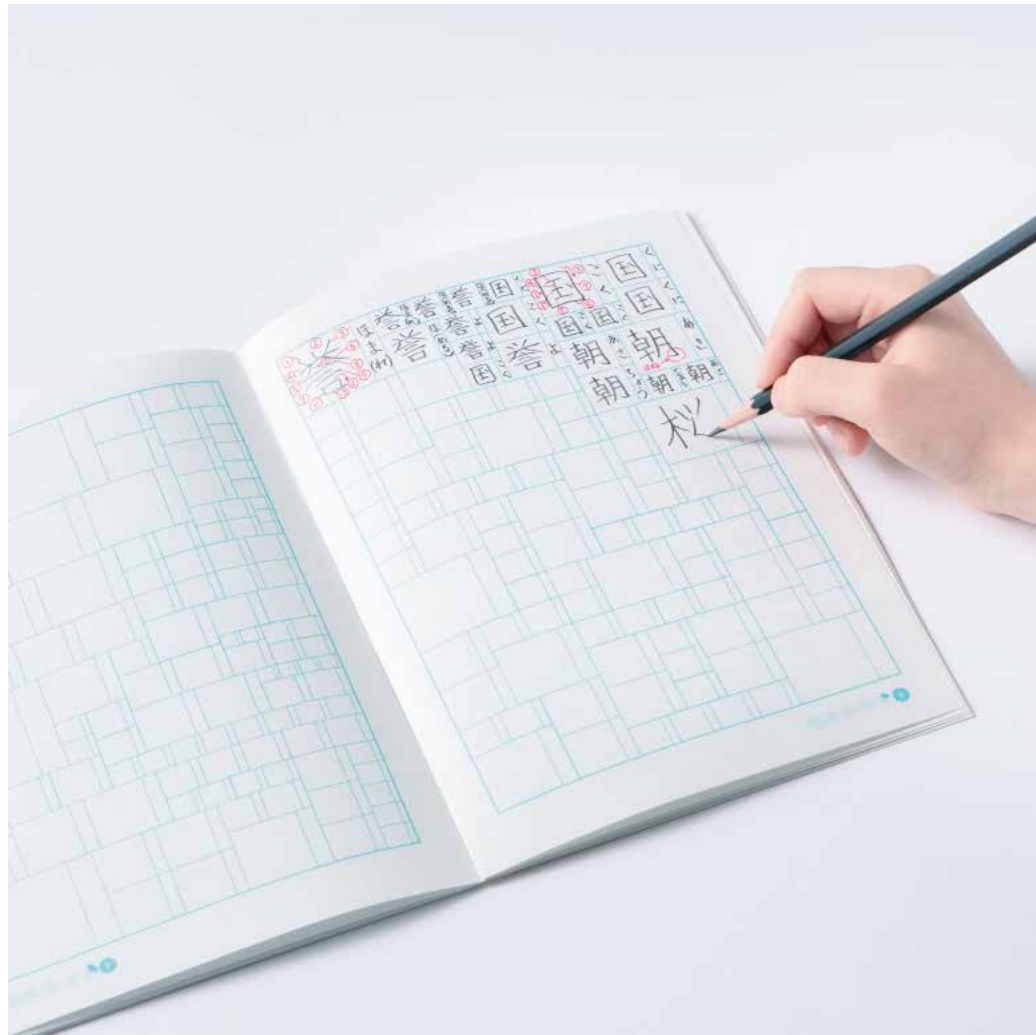
I kept writing and doodling on this notebook throughout the presentation. I feel like new discoveries can be made when drawing with black and white pens on gray paper, even more so than when drawing with a red pen on white paper. It is really fun. I want everyone to use this product once it is commercialized.

Yoshie Watanabe



一次審査プレゼンシート
Presentation for first round of judging

FINALIST



みんなのかきとりちょう

ノート

深澤 秀幸

“書き取り”に対してマイナスイメージを持っていませんか？この書き取り帳は整然と並んでいたマスの“境界線枠”をアトランダムに配置し、大きさや位置に変化を付けることで、単調になりがちな“書き取り”を飽きずに楽しくできるようにしました。平仮名や漢字の学習から外国語、漢字検定の勉強まで、世代、言語、使い方の境界を越え、“書き取り”に対するイメージをプラスに変える「みんな」の「かきとりちょう」です。

Handwriting Practice Book for Everyone

Notebook

Hideyuki Fukasawa

Ordinary handwriting practice books consist of neatly arranged squares. However, in this handwriting practice book, various sizes of squares are arranged at random. This notebook can turn monotonous, boring practice into a fun routine. This notebook is designed to change people's impressions of handwriting practice for the better, and to be useful for everyone who wants to practice their handwriting, whether it be hiragana, kanji, or any of the world's many scripts—it can even be used to study for the Kanji Kentei.



CY-B0

梱包材

阿部 憲嗣

1つのピースを紡いでいくことで様々な形状に変貌する梱包材。スポンジ状の素材で形成されており、組んで重ねることで、内側に高いクッション性が生まれます。用途にあわせて何度でも組み替えることができるため、梱包材としてだけでなく、ペンケースやバスケット、コースター、ランプシェードなどアイデア次第で使い方が広がります。再利用の可能な新しい梱包材であり、道具の境界を超える細胞です。

CY-B0

Packing material

Kenji Abe

“CY-B0” is packing material that can be connected to make various shapes. Each small piece is made of sponge-like material. By connecting these pieces, this packing material gains enhanced cushioning properties on the inside. Since the pieces can be connected over and over again, they can be used for a variety of purposes. Besides being used as packing material, “CY-B0” can be made into pencil cases, baskets, coasters, lamp shades, or anything that users are inspired to make. This cytological tool is a new reusable packing material that goes beyond the boundary of what we think of as tools.



罫線フェードアウト ノート

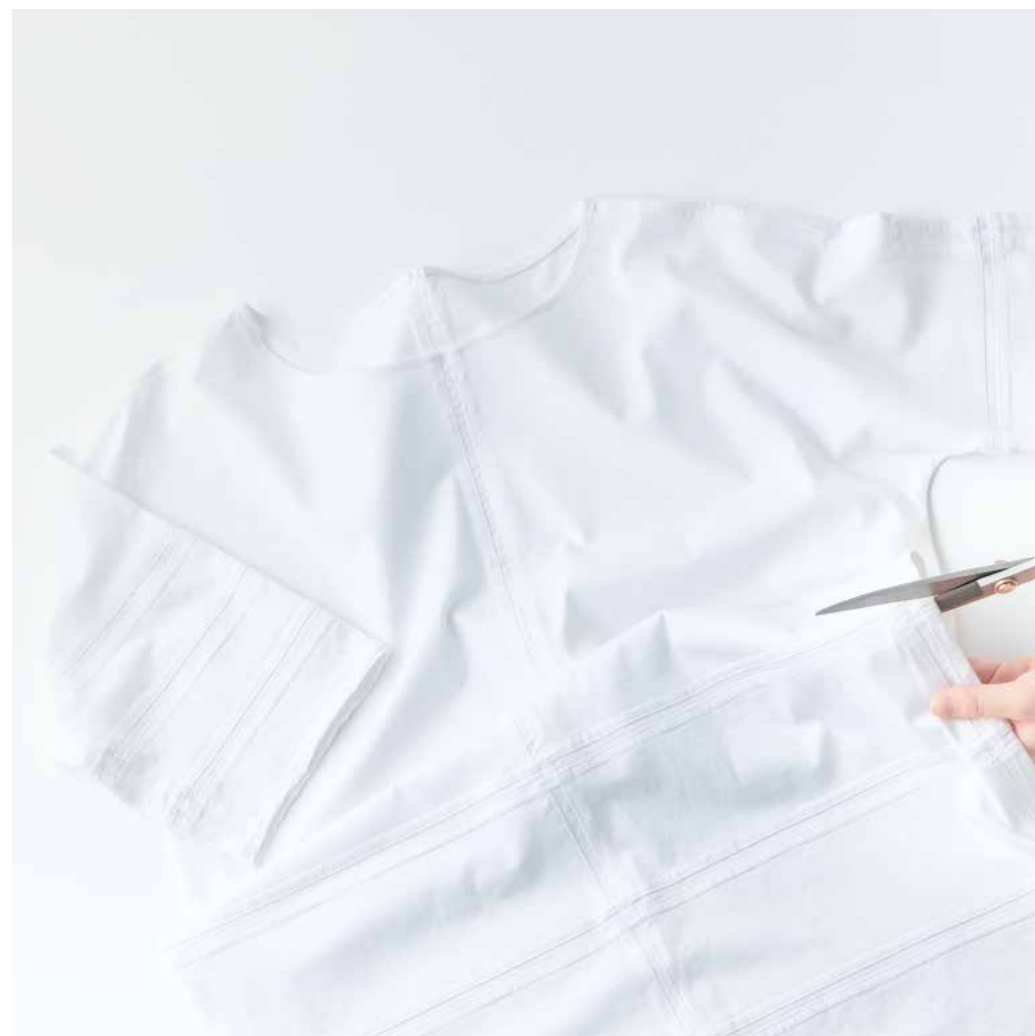
笹川 寛司

特殊なインクを使用することによって、罫線が数年をかけて消えていくノートです。筆記するときに必要な「境界」が、書き終えた後にはもう必要のないものとして徐々に消えていってしまいます。主役はあくまで使い手が書きしるした内容です。時間の流れとともに起こるこの罫線の変化が、「境界」について考えるきっかけを使い手に与えてくれることを期待しています。

Notebook with Vanishing Lines Notebook

Hiroshi Sasagawa

This notebook's ruled lines are printed in special ink that vanishes in several years. These boundaries that are needed to write, but are no longer needed afterward, fade away gradually. The most important thing in a notebook is what the user has written. I expect that ruled lines that fade with the passage of time will give users an opportunity to think about boundaries.



Cut-out T-shirt 衣類

Shel Han

様々なデザインを試して理想の服を探すことは、自分らしいスタイルやテイストを見つけていく実験的過程ではありますが、必要のない服を買ってしまうことにもなり得ます。もし服を直接自分の好みの形に変えられるとしたらどうでしょう。Tシャツは、国籍、性別、年齢に関係なく、すべての人がよく身に着ける衣服の一つです。「Cut-out T-shirt」は線、縁、隙間に沿って裁断するだけで簡単に形を変えられるTシャツで、着る人自身が作り上げます。形を魅力的に変えていく過程で、思いがけず自分の新しい一面を発見できるかもしれません。その新しい一面は、様々な境界によって自身の中に隠れているのかもしれない。その境界を切り開いてみませんか。

Cut-out T-shirt Clothes

Shel Han

The T-shirt is one of the most common articles of clothing, worn by people of all ages, nations, and genders. "Cut-out T-shirt" are T-shirts that can easily be modified by simply cutting along lines, seams and edges. The final shapes of the T-shirts will be created by the users themselves. Through positively changing the form of the T-shirt, maybe we will unexpectedly discover a different aspect of ourselves. These aspects of ourselves could be hidden by some boundaries—let's cut through the boundaries.



雨花石消しゴム

消しゴム

Dongguan GAFA Cultures & Creativity Institute /
Jinxi Chen Zhongbo Lu Liangfang Fang

「雨花石消しゴム」は見た目は普通の消しゴムですが、美しい模様が隠されています。消しゴムを使っていくうちに、隠れていた模様が徐々に現れます。ある程度まで使用すると、消しゴムは不規則な楕円形になり、雨花石の質感を持ちます。それは、美しくて貴重な石のようで、心地よい感覚になります。

Riverstone Eraser

Eraser

Dongguan GAFA Cultures & Creativity Institute /
Jinxi Chen Zhongbo Lu Liangfang Fang

"Riverstone Eraser" is a different eraser whose beautiful pattern is hidden in the ordinary appearance. With the consumption during use, the hidden texture color will gradually appear. When used to a certain extent, the eraser will become an irregular ellipsoid with the texture of the riverstone, as if it becomes a beautiful and precious stone, making a pleasant feeling for you.



BGM

ポストカード

MingHsi Chou

「あなたもここにいらしいのに」というのは、旅先からハガキを出すときに一番伝えたいことです。「BGM」は、声や自然の音、現地の言葉で話す人々の声、背景の雑音まで録音することができ、再生するとまるでその場にいるかのように感じます。また、リズムを作ったり、音のミックステープを作ったりすることもできます。受け取った相手は、どんなに遠い場所でも、まるでその駅や熱帯雨林の林冠の下にあってという間に連れてこられたような臨場感あふれる音に聞こえます。

BGM

Postcard

MingHsi Chou

"Wish you were here" is the essence of sending out a postcard when we travel. "BGM" is a simple form of sharing and allows expressions to be better perceived. It's an instrument, to let people record voices, sounds of nature, crowd talking in local languages or even background noises, play it as if they have seen it live. One can compose rhythms or make a mixtape of documented sounds. When the receiver listens, they're as if immediately brought to that train station, under the canopy in a rainforest, allowing sound to deliver a sensual perception of the distant place.

総評 GENERAL COMMENTS



KIGI 代表
アートディレクター・クリエイティブディレクター

植原 亮輔

今、さまざまなクリエイティブが融合し、デザインがより自由な方向にむかうなかで、「BEYOND BOUNDARIES」というテーマは時代に合っていると思った。最終審査では、今までにないレベルの高さに驚かされたが、既存のジャンルの枠を取り払ったり、新しい方法で人と人がつながるなど、いろいろな境界の越え方が提示され、これからのデザインに可能性を感じられる機会となった。とにかく参加する人が楽しそうなのが印象的で、世界の中でも類を見ないアワードに成長していると思うので、より多くの人に知ってもらいたい活動だ。



Whatever
クリエイティブディレクター・チーフクリエイティブオフィサー

川村 真司

今の時代、インターネットを介して世界中がつながるからこそ、今まで見えてこなかった境界があらわになる。海外作品が増えたこともあり、今まで以上にバラエティに富んだ作品が集まり、異なる国や文化背景から生まれた提案も新鮮だった。その果てにあるものがはっきり分からなくとも、自分の殻を恐れず破り、一緒に見に行こうよと進んでいくアワードである。テーマは大事にしながらも、広く社会にとって提案性のあるものを受け入れられる、フレキシブルなアワードとしてますます進化していったほしい。



nendo 代表
デザイナー

佐藤 オオキ

今回は、通常のコンペの範囲を大幅に逸脱したレベルの高さで、正直戸惑いさえ覚えた。また、過去粗削りなところが目立った海外勢だが、ファイナリストはいずれもクオリティが高く、初めてココヨデザインアワードが国際的な舞台に立った印象を受けた。グランプリは、コンセプトだけでなく、模型を通じた体験が素晴らしかった。デザインの概念がどんどん広がり、コトや体験のデザインが独り歩きしている危惧もあるが、デザイナーは形をつくることから逃げずにはいけない、と改めて感じさせてくれる結果であった。

CEO, Art Director & Creative Director of KIGI

Ryosuke Uehara

Today, a variety of creative fields are integrated, and the world of design is freer than it's ever been. I felt the theme of "BEYOND BOUNDARIES" fitted with the times. I was amazed by how unprecedentedly high the quality of each design was at the Final Judging. They presented various ways to overcome boundaries—breaking down the walls of existing genres, connecting individuals in new ways, and more—and showed us the possibilities of design in the future. Everyone who participated in this competition looked like they were having fun, and I have the impression that the award is growing into something that cannot be found anywhere else in the world. I want this award to be known by as many people as possible.

Creative Director & Chief Creative Officer of Whatever

Masashi Kawamura

In this age, the world is connected through the Internet, and boundaries that were once hidden are now surfacing. Entries from overseas have increased, and we have received a wider variety of designs than ever before. Seeing designs created in different countries with different backgrounds was refreshing. This award encourages people to fearlessly break through their shells and move forward together, even if they don't know what they'll find at the end of the road. I hope that this award evolves into a flexible competition that accepts designs that aim to change society while continuing to value its fundamental themes.

CEO & designer of design office nendo

Oki Sato

This year, the level of each design was extremely high compared to entries in usual competitions, and I was honestly blown away. In the past, many of the entries from overseas were dragged down by rough patches in their designs. However, each of the designs that made it to the final round were high in quality. The KOKUYO DESIGN AWARD has appeared on the international stage. As for the Grand Prix winner, both its concept and the experience that the prototype provided were excellent. Our idea of what design entails continues to broaden. Designing intangible things like experiences comes with the risk of one's ideas being misinterpreted or misused. However, the results of the competition made me feel that designers should never give up on creating.



アーティスト

鈴木 康広

「身近な人が共感してくれていたデザインの面白さをやっと証明することができた」という受賞者の言葉があった。グローバル化が進む中で、誰もがほしいと思う普遍的な価値を見出だすことに意識がいきがちだが、身近な環境から飛躍し、一気にパブリックに広がっていくその“越え方”が印象に残った。また、グランプリ作者の「ものづくりではなく、もっと伝えたいことがその周りにある」という言葉には、プロダクトとして定着させることでは収まらない、今後のデザインへのヒントがあるように感じた。



KIGI
アートディレクター・デザイナー

渡邊 良重

ただものを作ることだけでなく、ものづくりの先にあることを求めて設定したテーマ。難しいテーマだったが、ファイナリスト作品の素晴らしさにはとにかく驚いた。どの作品も、一次審査から最終審査にかけて一気にレベルが高くなった印象を受けたので、ファイナリストに残らなかった中でも、プレゼンの機会があれば高く評価される作品がもっと隠れていたのではないだろうか。何度も応募している受賞者も多く、一度チャレンジしてダメでも、またチャレンジして成長していく、今後もそういった機会であってほしい。



ココヨ株式会社
代表取締役 社長

黒田 英邦

ファイナリストのプレゼンテーションはすべて素晴らしかったが、グランプリ作品を中心に、誰の立場に立ってこたわるか、その価値をつくり、検証するプロセスが感動的だった。これだけ世の中にモノが溢れ、デジタル化も進んでいくなかで、ココヨがこれからどういう意義の元にもものづくりをしていくべきなのか。背中を押されるような気持ちになった。今後このアワードを、ココヨにとっただけでなく、クリエイターの皆さんのキャリアにとって良いチャンスになれるように、より進化させていきたいと改めて感じている。

Artist

Yasuhiro Suzuki

The winner commented, "The people around me related to this design and believed in it, and I was finally able to prove its appeal." In an era of increasing globalization, people tend to focus on finding universal value that everyone desires. However, his design made a leap from an environment close to home and instantly spread to the public sphere. The way he went beyond the boundaries impressed me. The winner of the Grand Prix also stated, "It's not just about creating things. What I want to convey is what surrounds the creation of things." I felt that these words hinted that he had ideas for further developments for his design, beyond just commercialization.

Art Director & Designer of KIGI

Yoshie Watanabe

The theme for this year was set in hopes of discovering something beyond just designing objects. It was a difficult theme, but all the finalists created fantastic designs, and I was genuinely amazed. Every design continued to up its level of quality from the Initial Judging on through the Final Judging. I believe that some of the designs that were not chosen for the Final Judging would also be highly evaluated if they had a chance to present. Many of the winners of this competition have sent in their designs many times before their entries were chosen. I hope this award keeps giving creators opportunities to challenge themselves and grow over and over again.

KOKUYO Co., Ltd. President and CEO

Hidekuni Kuroda

All the presentations given by the finalists were excellent. In particular, the winner of the Grand Prix considered the target audience he was going to create the product for, and his process for creating value and verifying its worth were very moving. Our society is overflowing with things, many of which are being digitalized. Going into the future, what must KOKUYO consider as it creates things? What are the most important things? I felt his entry gave us a supportive push. I hope that this award evolves into a competition that provides great opportunities for both KOKUYO and creators' careers.

KOKUYO DESIGN AWARD 2018 REPORT

ウェブマガジン「AXIS」より

海外作品も含め、充実の受賞作がそろう

2019年1月下旬、コクヨデザインアワード2018の結果が発表された。ここ数年、同アワードでは人間の暮らしや生き方の本質にせまるデザインを求めて、コンセプチュアルなテーマを掲げている。今回のテーマは、「BEYOND BOUNDARIES」。情報化が進み、人々の価値観も変化するなかで、国や地域、文化、性別、働き方など、さまざまな境界が取り払われようとしている。一方で、隠れていた境界が明るみになったり、別の新たな境界が生まれることもある。今回のアワードでは「社会や身の回りにある境界を見つけ、それをデザインによって、どう乗り越えるかを考えてほしい」と問いかけた。

瞬間に決定。圧倒的なグランプリ

テーマの難易度は高いが、それにしっかり応えるレベルの高い作品が集まった。世界47カ国、1,289点（国内766点、海外523点）の応募作の中から頂点に輝いたのは「音色鉛筆で描く世界」（山崎タクマ）。最終審査では「同アワード史上初めてでは」と囁かれるほどの速さで審査員全員の票を得て、グランプリに決まった。

圧倒的な評価の理由は、テーマ「BEYOND BOUNDARIES」に対する答えとして、新しい視点と強いコンセプトをもつ作品であったこと。「現在の文房具は視覚情報に頼った道具である」と考えた作者が、ペンに専用ホルダーを装着することで筆記時の摩擦音を抽出し、楽器のように書く楽しみを味わえる仕組みとアイテムを提案した。ワークショップで全盲者にプロトタイプを試してもらいながら、一緒につくり上げていったプロセスも、提案の説得力を増した。

受賞した山崎さんは次のように喜びを語った。「これは目の見えない人と一緒につくった製品。さまざまな課題が出て、毎日悩みながらつくったので、最後に評価してもらったことに感謝しています。

From web magazine "AXIS"

Winning designs of all stripes, from around the world

In late January 2019, the results of the KOKUYO DESIGN AWARDS 2018 were finalized. Over the past several years, this award has operated under the conceptual theme of pursuing design that gets close to the essence of human life and lifestyles. This past year's theme was "BEYOND BOUNDARIES." In the world where computerization is accelerating and our sense of values continues to change, the boundaries of various things—nations, regions, culture, gender, and work styles—have become blurred. On the other hand, other gaps and boundaries that were once hidden are now surfacing, and completely new boundaries are being formed. This competition asked contestants to find the borders in society around them, and think about how design can overcome them.

Decided in the blink of an eye: An overwhelming Grand Prix

This year's theme was difficult, but many contestants met it with high-quality designs. We received 1,289 entries—766 from Japan and 523 from 47 other countries. The winner of the Grand Prix was the "Sound of Drawing" by Takuma Yamazaki, which received a resounding "yes" from all the judges. At the final judging, the Grand Prix was decided in the blink of an eye with a unanimous vote. It was the fastest final judging in the history of KOKUYO DESIGN AWARD.

The reason for the overwhelming praise was that the design had a strong concept and offered a new perspective, responding to the theme "BEYOND BOUNDARIES." Mr. Yamazaki realized that traditional stationery consists only of tools that rely on visual information. By amplifying the sound of the friction created by pencil on paper with a PVC pencil holder that functions as an acoustic diaphragm, he introduced a tool for everyone to enjoy writing as though playing an instrument. Mr. Yamazaki held a workshop with blind people, and asked them to test out his design. The process of creating the tool together with users convinced the judges even more.

Mr. Yamazaki, who won the prize, commented pleasantly, "I created this product together with blind people. I ran into a variety of challenges, and went to great lengths to solve them, thinking hard everyday. I'm thankful that my product received acclaim in the end.



グランプリ「音色鉛筆で描く世界」（山崎タクマ）
"Sound of Drawing" by Takuma Yamazaki, winner of the Grand Prix



表彰式で喜びを語る「音色鉛筆で描く世界」の作者、山崎タクマさん。
Mr. Takuma Yamazaki, who expresses joy at winning the award with "Sound of Drawing."

一方で、世の中にはまだまだたくさんの課題があり、その多くを占めるのは、健常者が日々感じている部分ではないと思う。この受賞がきっかけとなり、みんなで解決していく方向につながれば嬉しい。

優秀賞は「すぐに商品化してほしい」ものばかり

続いて優秀賞には、「スマートなダブルクリップ」（豊福昭宏）、「白と黒で書くノート」（中田邦彦）、「Palletballet」（Soch）の3作品が選ばれた。

「スマートなダブルクリップ」は、作者が「クリップで留められた資料は読みにくい」と感じ、それが発明された100年前から変わらない形状を刷新しようと試みたもの。直角三角形のクリップは紙の角に沿うため、ページがめくりやすくなる。審査員たちから「今すぐに商品化してほしい」と声があがるほど、プレゼンテーションやモックアップを含めて総合的にクオリティの高い作品だった。

「白と黒で書くノート」は、灰色の紙に黒と白の文字を書くという新しいノートの使い方の提案だ。暗い色と明るい色の文字は同時に読みにくいという視覚の性質を利用して、大切な箇所を際立たせたり、光と影を描けるなど、ノートにはまだまだ新しい可能性があることを教えてくれる作品だった。

今回は523点の作品が海外から集まり、ファイナリストには4組の海外作者が入った。インドの学生ユニット Soch（ソチ）による「Palletballet」は、ろくろで木の玩具をつくる伝統技術を生かした子どものお絵かき道具。ローカルの手わざに向けてたまざしや、子どもが絵の具を飛び散らせながら、感覚に任せて描画する体験の楽しさ、カラフルで温かみあるモノとしてのたたずまいが、審査員を魅了した。



グランプリは満票で決定。
The Grand Prix was elected unanimously.

However, I think that, out of the great number of challenges being faced around the world, many are not experienced by non-disabled people. Having received the award, I hope my work serves as a trigger to solving these issues with the involvement of everyone."

Winning designs we wish were on the market already

The winners of the Merit Award were "Smart Double Clip" by Akihiro Toyofuku, "Monochrome Notebook" by Kunihiko Nakata, and "Palletballet" by Soch.

The "Smart Double Clip" was designed by Mr. Toyofuku, who felt that the existing design of double clips makes documents harder to read when you turn the page, and so ventured to reinvent the century-old design. He designed a clip in a triangular shape, the same shape formed at the corner of a piece of paper when you bind papers together, in order to make it easier to turn the pages. The judges expressed high expectations for the design to be made into a commercial product. The entire project was high-quality, including the presentation and mock-up.

The "Monochrome Notebook" suggests a new way of using notebooks—by writing letters in black and white on gray paper. It is hard to read text written in dark colors and light colors at the same time. By utilizing the boundaries of human vision, this product proves that there are many as-yet-unexplored possibilities for notebooks, such as highlighting the important part or drawing light and shadow.

This year, the award received 523 works from outside Japan, and four of the finalists were international entries. "Palletballet," designed by Indian student group Soch, is a set of drawing and painting tools for children that utilizes a traditional technique for making wooden toys with a potter's wheel. The judges were fascinated by its approach to traditional techniques and its warm and colorful appearance, as well as the children's joy at the experience of scattering the paint and drawing with their intuition.



海外から4組が来日し、プレゼンテーションを行った。
4 oversea groups came to Japan and gave their presentations.

KOKUYO DESIGN AWARD 2018 REPORT

仕組みや感性が評価された作品も

受賞とはならなかったものの、印象的だったファイナリストをいくつか紹介したい。

「CY-BO」（阿部憲嗣）は、発泡樹脂のやわらかいピースで自由に造形できるモジュールシステムだ。オンラインショッピングの普及で大量に廃棄される梱包用の緩衝材に代わる方法を考えたという。荷物を受け取った人がピースを組み合わせ、小物から衣服、建築といった大きなものまでつくれる。雪のような形の美しさも評価された。台湾のミンシー チョウによる「BGM」は、録音・再生装置を組み込んだ音の絵ハガキ。ビジュアルでインスタントに体験を共有できる SNS時代において、あえて音声と手書きという手段を取り入れ、それを補う人間の想像力に主眼をおいた。

また、中国のシャオ ハンによる「Cut-out T-shirt」は、布に施されたガイドラインに沿ってハサミを入れてカスタマイズする T シャツ。丁寧なつくり込みで、カットした造形の驚きと実際に着たくなる服としての魅力が両立している。どちらの作品も、繊細な感性で人間のふるまいや習慣をとらえ直し、アナログで一見手間のかかるコミュニケーションに価値を見出している。アート作品のような、エモーショナルなコンセプトが印象的だった。

審査員「とにかくレベルが高かった」

審査員たちは 16 回目のアワードについて、「例年以上に作品のレベルが高かった」と口をそろえた。当初、テーマ「BEYOND BOUNDARIES」については、審査員の間で「難しすぎるのでは」という議論もあったという。しかし、植原亮輔は「ふたを開けてみると、プレゼンやモックアップ含めてクオリティの高さに驚いた」。渡邊良重も「このテーマだったからこそできた作品が多かった。ただモノをつくるだけでなく、その先にある考え方をくっつけてくれた」と感想を語った。



10 組のファイナリストたちは、完成度の高い模型を披露。
10 pairs of the finalists demonstrated high-quality models.

Other highly evaluated works

There were many impressive finalists who didn't win prizes.

“CY-BO” by Kenji Abe is a system of Styrofoam-like material with which users can create freely. With the spread of online shopping, cushioning for packaging is being discarded in large quantities, and Mr. Abe thought of a way to reuse them. A person who receives a package packed with CY-BO can make trinkets, clothing, and even larger structures by assembling the pieces. The beauty of the pieces, which are shaped like snowflakes, was also highly evaluated.

“BGM” by Taiwan's MingHsi Chou is a postcard with audio recording and playback equipment built in. In this world, where you can share your experiences instantly on social media using images, she took on the challenge of using voice recordings and hand-writing, making up for any disadvantages by putting the focus on the human imagination. The “Cut-out T-shirt” by China's Shel Han, is a T-shirt that can be customized by cutting along the guidelines on the fabric. It was designed with great detail, takes on a surprising shape when cut, and is appealing as an article of clothing when you wear it. Each of these designs were made by rethinking human behavior and habits, and display the value in analog and seemingly time-consuming communication. The emotional concepts resembling works of art were impressive.

Judges: This year's designs especially high-level

The judges agreed that the level of the designs this year was much higher than usual. At first, there was a controversy among judges about the theme “BEYOND BOUNDARIES”—some believed it was too difficult. However, says judge Ryosuke Uemura, “Once it started, I was overwhelmed by the high quality of the presentations and mock-ups.” Yoshie Watanabe, another judge, commented, “Many of the designs we saw were created precisely because of the theme. They didn't just design products, but also created the ways of thinking that lie beyond the designs.”



模型を手に取りながら、審査員による活発な議論が行われた。
The judges lively discussed while taking the model in hand.

今回、海外作品が全体の 4 割に達したことも、今後のコクヨデザインアワードを考える上で、ひとつのニュースとなった。6 回目の審査となった鈴木康広は、「僕を含め、審査員たちが、コンセプトというよりも、造形そのものに潜んでいる魅力に釘付けになっていた。今までのアワードでは見られない新鮮なまなざしだった」と話す。川村真司も、「日本とは異なる背景でデザインを勉強し、異なる発想や着眼点から生まれてきたバラエティ豊かな作品が集まった。海外作品がもっと増えるとグローバルなデザインコンペとしておもしろくなっていくだろう」と語った。

表彰式後のトークイベントでは、グランプリ受賞者の山崎タクマさんが「モノの提案ではなく、ひとつの考え方を増幅させることでこんなことが起きる、ということを伝えたかった。本当はモノをつくりたくなかった」とコメントした。それに対し、佐藤オオキが「今はデザインの概念が広がって、『体験がデザインである』ということが独り歩きしている。でも僕は、デザイナーが形をつくることから逃げてはいけないと思う。モノをつくることから目を背けないで」と、次世代のデザイナーを励ます場面もあった。

今回の結果を受けて、「(受賞作のクオリティ、海外応募の増加を含め) こんなにうまくいった、と実感もった回ははじめて。次回、これを越えられるかどうか今は想像ができない」と話したコクヨの黒田英邦代表取締役社長。16年の試行錯誤を積み重ね、自らの殻を破りながら同アワードは確実に進化を遂げてきた。時代を映し、その先のデザインを見すえるアワードの問いかけに、デザイナーたちがレベルの高いクリエイションで応える。単なるコンペを超え、デザインを盛り上げていく活動として、これからも多くのデザイナーや作り手たちを触発していくことだろう。

今村 玲子 / アート・デザインライター



表彰式後には審査員によるトークショーが開催された。
After the ceremony, a talk show with the judges was held.

In terms of the future of the KOKUYO DESIGN AWARD, the fact that 40% of entries were from outside Japan was one big piece of news. Yasuhiro Suzuki, a six-time judge for the competition, said, “The judges, including myself, were focused on the appeal hidden within the design itself, rather than the concept behind it. It was a whole new way of looking at thing that we hadn't seen in previous years.” Masashi Kawamura, another judge, also commented, “We received a wider variety of designs created with different backgrounds, ideas, and points of view. I think that if we keep receiving more entries from overseas, this competition will become even more interesting.”

Takuma Yamazaki, the winner of the Grand Prix, commented at the talk show after the ceremony, “I wanted to show what happens when don't just come up with a new product, but broaden the way you think. Making a product wasn't my goal.” In response, judge Oki Sato noted, “Nowadays, the concept of design has widened, and there's this misunderstanding that to experience is to design. But I think that designers should not give up on giving shape to ideas. Don't run away from making things.” He encouraged designers of the next generation.

Upon seeing these results, Hidekuni Kuroda, President and CEO of KOKUYO Co., Ltd., commented, “This is the first time I felt that everything worked so well, including the qualities of the designs and the increase in international entries. I cannot imagine the next competition being any better.” After 16 years of trial and error, the award has most certainly broken its shell and evolved. To the award's themes, which reflect the times and anticipate the future of design, designers respond with high-level creations. It is not just a competition, but an activity to cheer on the design industry by inspiring designers and creators.

Reiko Imamura / Art, Design Writer



コクヨデザインアワード 2018 の受賞者たち。
Winners of KOKUYO DESIGN AWARD 2018

受賞作の商品化 FROM CONTEST TO MARKET



カドケシ / Eraser "Kado-Keshi"
2002 Fine Work / 2003 Release



たまほっち / Stapler "Tamahocchi"
2002 Grand Prix / 2004 Release (End of sales)



パラクルノ / Notebook "Paracuruno"
2002 Merit Award / 2005 Release



Stoop
2013 Merit Award / 2016 Release



エンボスノート / Embossed Notebook
2015 Merit Award / 2017 Release



泡の定規 / Bubble Liner
2015 Merit Award / 2017 Release



ビートルティップ / Highlighter "Beetle Tip"
2007 Merit Award / 2008 Release



紙キレ / Kamikire
2007 Grand Prix / 2008 Release (End of sales)



チビット / Memo "Tibbit"
2007 Grand Prix / 2008 Release



儚く、美しく / A String of Beautiful Days...
2015 Merit Award / 2017 Release



本当の定規 / True Measure
2014 Merit Award / 2017 Release



マンガムテープ / Manga Packing Tape
2016 Merit Award / 2017 Release



roll table
2011 Grand Prix / 2014 Release (End of sales)



なまえのないえのぐ / Nameless Paints
2012 Grand Prix / 2015 Release (End of sales)



和ごむ / Rubber Band "Wagomu"
2013 Merit Award / 2015 Release



HELLO CHAIR
2014 Special Award / 2017 Release



すっきりとした単語帳 / Word Block
2015 Grand Prix / 2018 Release



ペーパーラップノート / Paper Wrap Note
2011 Special Award / 2018 Release

コクヨデザインアワードは、2002年のスタート当初から“ユーザー視点のものづくりの推進”を掲げ、受賞作の商品化に積極的に取り組んでいます。作品コンセプトを大事にしながら、具体的な市場性や技術的な課題について受賞者の方と議論を重ね、商品化を目指すことが特徴です。過去に商品化されたのは18作品。日々の生活に新しいストーリーを生み出す、ユニークな商品の数々にご注目ください。

商品化アイテムのご紹介
<https://www.kokuyo.co.jp/award/archive/goods/>

Since it began in 2002, the KOKUYO DESIGN AWARD has encouraged designers to create products from the viewpoint of users, and we take an active role in developing our winning designs into commercial products. We meet with the winning designers time after time to discuss marketability and technological challenges in great detail, sticking to their original concept as possible. Thus far, eighteen of our winning designs have been developed into commercial products. Keep your eyes open for our unique products—they have a way of starting new stories in the lives of their users.

制作物 ARTWORKS



リーフレット / ポスター
Leaflet / Poster
グランプリトロフィー
Grand Prix Trophy
グランプリ賞状
Grand Prix Certificate of recognition

Organizer	KOKUYO
Sponsor	AXIS
Creative Director	Masashi Kawamura (Whatever)
Producer	Sachie Aihara (Whatever)
Art Director	Kohei Negishi (S2 Factory)
Designer	Kaori Taya / Tomoya Kuroo (KOKUYO)
Photographer	Akiko Isobe / momoko japan
Copywriter	Junpei Watanabe (WATANABEJUNPEI SHA)

告知 ANNOUNCEMENT

次回 KOKUYO DESIGN AWARD 開催決定

募集期間

2019年7月19日(金) - 10月18日(金)

審査員

植原亮輔 / 川村真司 / 田根剛 / 柳原照弘 / 渡邊良重 / 黒田英邦

賞と賞金

グランプリ(全1点) 賞金200万円 / 優秀賞(全3点) 賞金各50万円

NEXT KOKUYO DESIGN AWARD

ENTRY PERIOD

July 19 - October 18, 2019

JUDGES

Ryosuke Uehara / Masashi Kawamura / Tsuyoshi Tane
/ Teruhiro Yanagihara / Yoshie Watanabe / Hidekuni Kuroda

PRIZES

Grand Prix (One from all entries) ¥2,000,000
/ Merit Awards (three from all entries) ¥500,000

HP	http://www.kokuyo.co.jp/award/
Facebook	https://www.facebook.com/KokuyoDesignAward.japan/
Twitter	https://twitter.com/kokuyo_DA
Instagram	@kokuyo_designaward
LINE	@kokuyo_da

