

KOKUYO
DESIGN
AWARD
2025





プロトタイプとは、次につながる可能性をもつ
アイデアの原型をデザインすること。
優れたデザインは、えてしてプロトタイプから始まります。
コクヨデザインアワード2025が求めるのは、
次の未来を指し示し、呼び水となるようなデザインです。
あなたのデザインは誰かのインスピレーションにつながり、
未来へのベクトルとなります。
既存の思考にとらわれず、試作やアイデアだけにとどまらない、
あなたの「prototype」をお待ちしております。

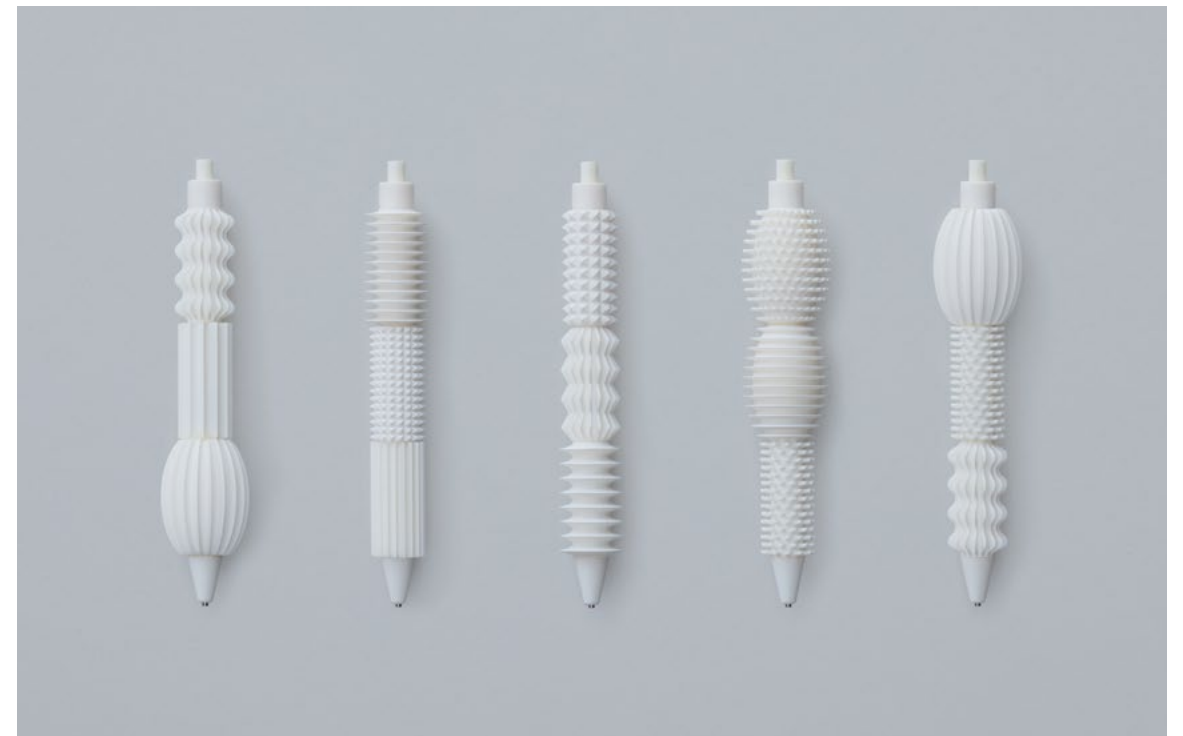
Groundbreaking design often begins with a prototype.
Prototyping is to design an original idea into a form
that has the potential to lead to the next step.
The KOKUYO DESIGN AWARD 2025 seeks designs
pointing the way to the future and serving as a catalyst.
Your design will inspire others and
become a vector for the future.
We look forward to seeing your "prototype" not bound
by existing thinking or limited to mockups or ideas.



NEWRON



川田敏之
Toshiyuki Kawada



人間の指先には多くの神経が集中しており、指先を刺激することで脳の働きは活性化されます。『NEWRON』は、グリップ部分に様々な形状の突起が施されたペンで、「かく」という作業と同時に指先から脳の働きを促し、創作活動をサポートする「アイデアを生み出すためのペン」です。

Many nerves are concentrated in the human fingertips, and brain function is activated by stimulating the fingertips. "NEWRON" is a pen with variously shaped protrusions on its grip section. It is a "pen for generating ideas" that supports creative activities by stimulating brain activity from the fingertips while "drawing" at the same time.

Merit Award

スピニング

spinning

一條遥貴

Haruki Ichijo



本についている紐、スピン。

本を読んでいる間もなんとなくクルクルと弄ったり、気づいたら先がほつれていたりする細い小さな紐。

スピンに芯材を入れることで、少しだけ自由な“何か”になる可能性を広げます。

それは、ページを跨ぐ付箋かもしれない。

次に読む人への贈り物かもしれない。

読んだときの心のかたちかもしれない。

本から独立した造作かもしれない。

まだ名前のないものかもしれない。

そんな小さな可能性の在り方。

Spin, a string attached to a book.

A thin little string that you play with and twirl while reading a book, and before you know it end becomes frayed.

By adding a core material to the Spin, we open up the possibility for it to become “something” else, something a little freer.

It could be a sticky note that crosses the page.

It could be a gift for the next reader.

It could be the shape of the mind when you read it.

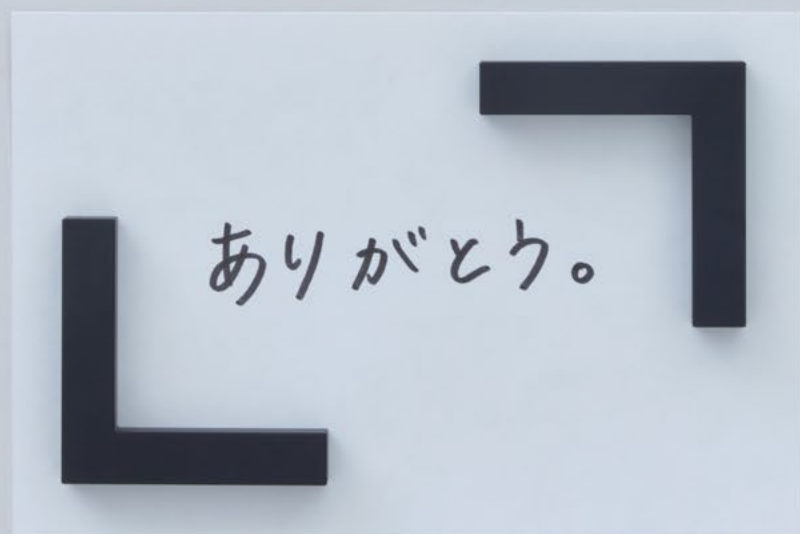
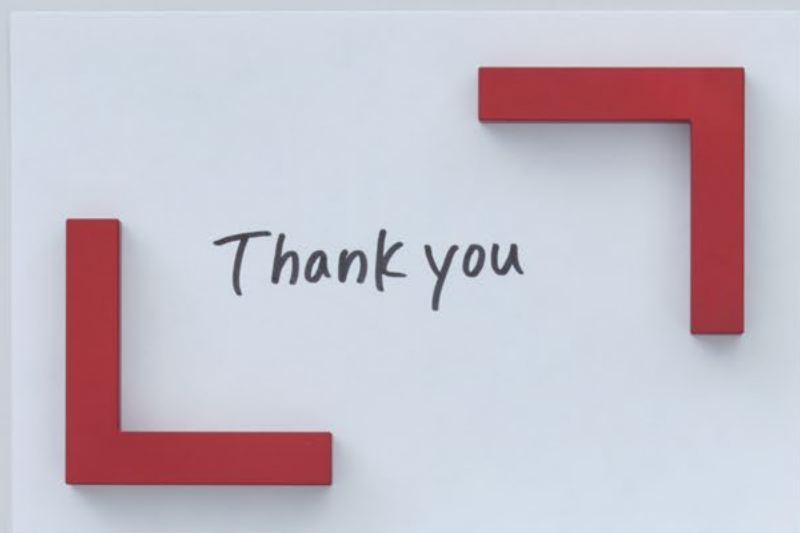
It could be a creation independent from the book.

It could be something that does not yet have a name.

This is how such small possibilities exist.

KAKONET

松村佳宙
Yoshihiro Matsumura



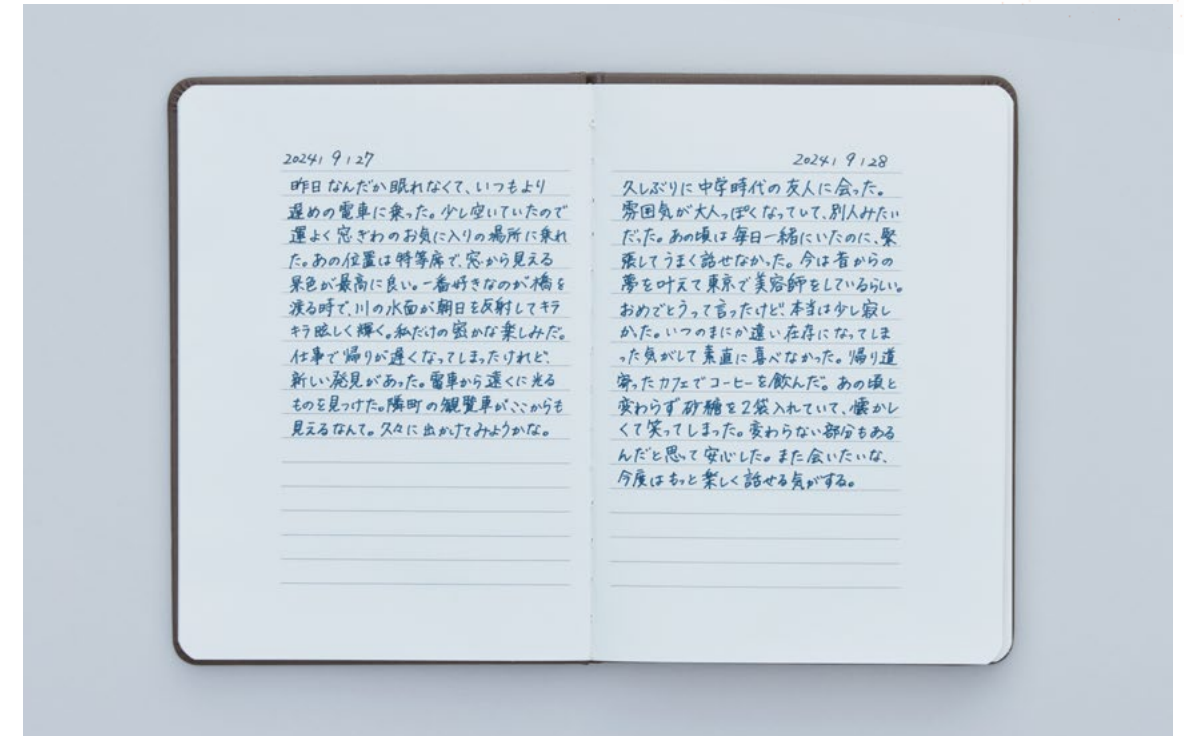
「」は言葉を強調し、私達の心に強く印象を残している。本や映画の「」で囲まれた言葉やセリフは時に私達を感動させ、涙を流す、笑顔を生む、幸せや勇気を与える、など感情を強く揺さぶります。私達はマグネットで何かを留める時に、同時に忘れたくないことや意識している事、想いを、心の内側にも留めているのかもしれませんが。KAKONETは、そんなあなたの内側にある、想いや、意識、記憶を「」を通して、より可視化し、強く印象づけ、留めるためのマグネットです。

The “” emphasizes the word and leaves a strong impression on our minds. Words and lines enclosed in “” in books and movies sometimes move us to tears, make us smile, give us happiness and courage, and strongly affect our emotions. When we hold something in place with a magnet, we may also be holding something inside our minds that we don't want to forget, something we are aware of, or a thought that we don't want to forget. KAKONET is a magnet to further visualize, strongly impress, and hold your inner thoughts, consciousness, and memories through “”.

秘密

Secret

weiweichen (Gaowei Liu, Cheng Chen)



日記帳とは何か。

最良の答えは、私たちの心に隠されている

「秘密の言葉」だと思います。

日記帳の横線を中心にに向かって収縮させることで、

「秘密の言葉」が、まるで奥深くに

隠れているかのように感じられます。

What is a diary?

I think the best answer is the "secret words"

hidden in our hearts. By shrinking the horizontal lines

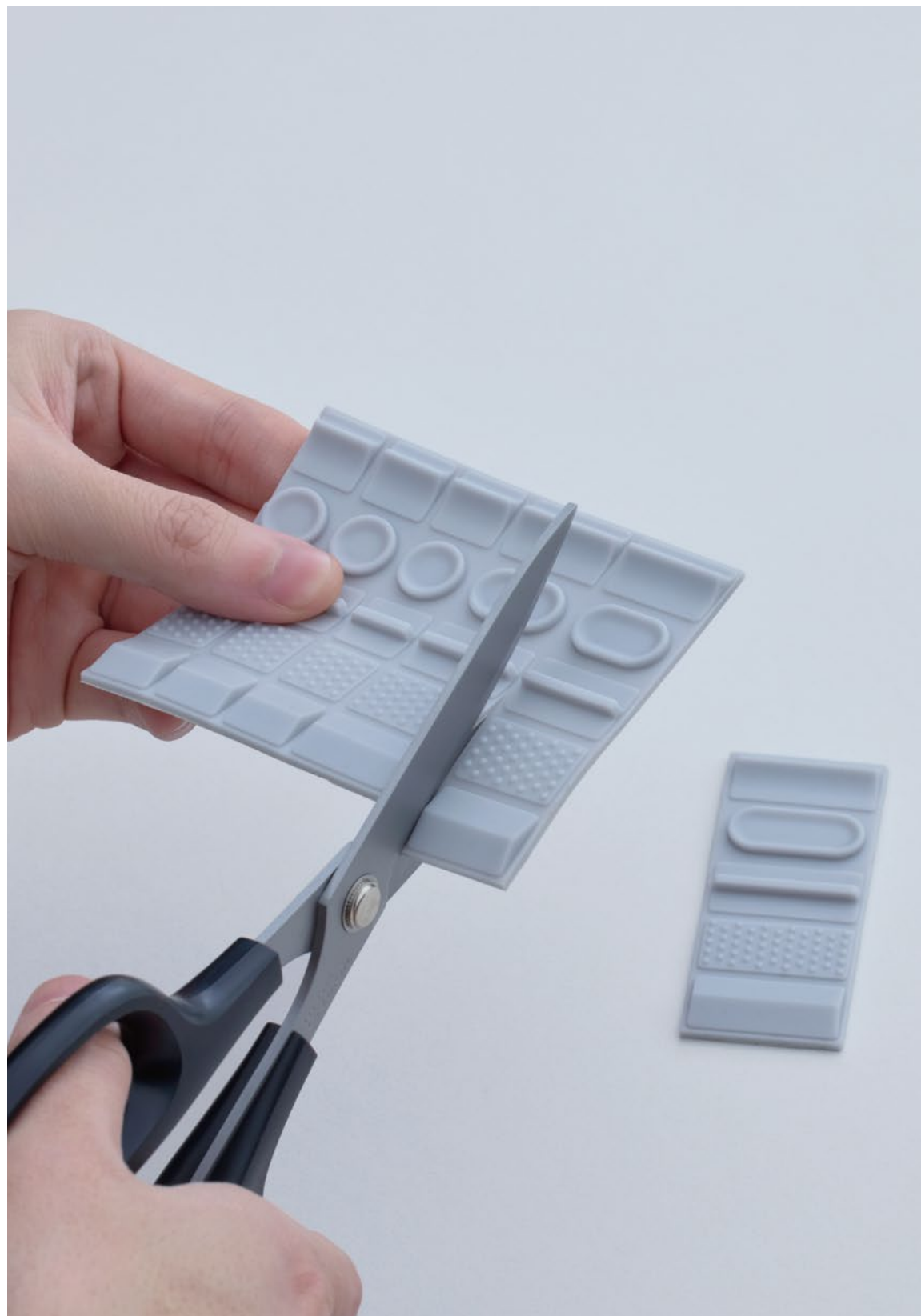
of the diary toward the center, it feels as if the

"secret words" are hidden deep within it.

Universal sticker

山田泰之

Yasuyuki Yamada



ちょっとした突起を簡単に取り付けられるステッカー。「これ使いにくいな、こうしたら使いやすいかな？」と身近な既製品に微かな違和感や不満を抱いた瞬間、改良を加えた瞬間がアイデアのスタートかもしれない。ユニバーサルステッカーは指がかかりやすい、押しやすい、滑りにくいをサポートする様々な形状の突起のステッカー。誰でも簡単に、目の前にある機器や道具に張り付けたり、位置を変えたりして試すことで、使いやすさを生み出す試行錯誤を行える。

Stickers that can be easily attached to small protrusions. The moment one feels a slight discomfort or dissatisfaction with a familiar ready-made product, thinking, "This is hard to use, or maybe it would be easier to use if I did this," or the moment one makes an improvement, may be the start of an idea. Universal stickers are stickers with various shapes of protrusions that are easy to grip, easy to stick, and non-slip. Anyone can easily try them out by sticking them on equipment or tools in front of them or changing their position, creating ease of use by allowing trial and error.

付染 -FUSEN-

Color-it

8000000studio(馬鳥智貴、陳宇澤)

8000000studio(Tomoki Batori, Yuze Chen)



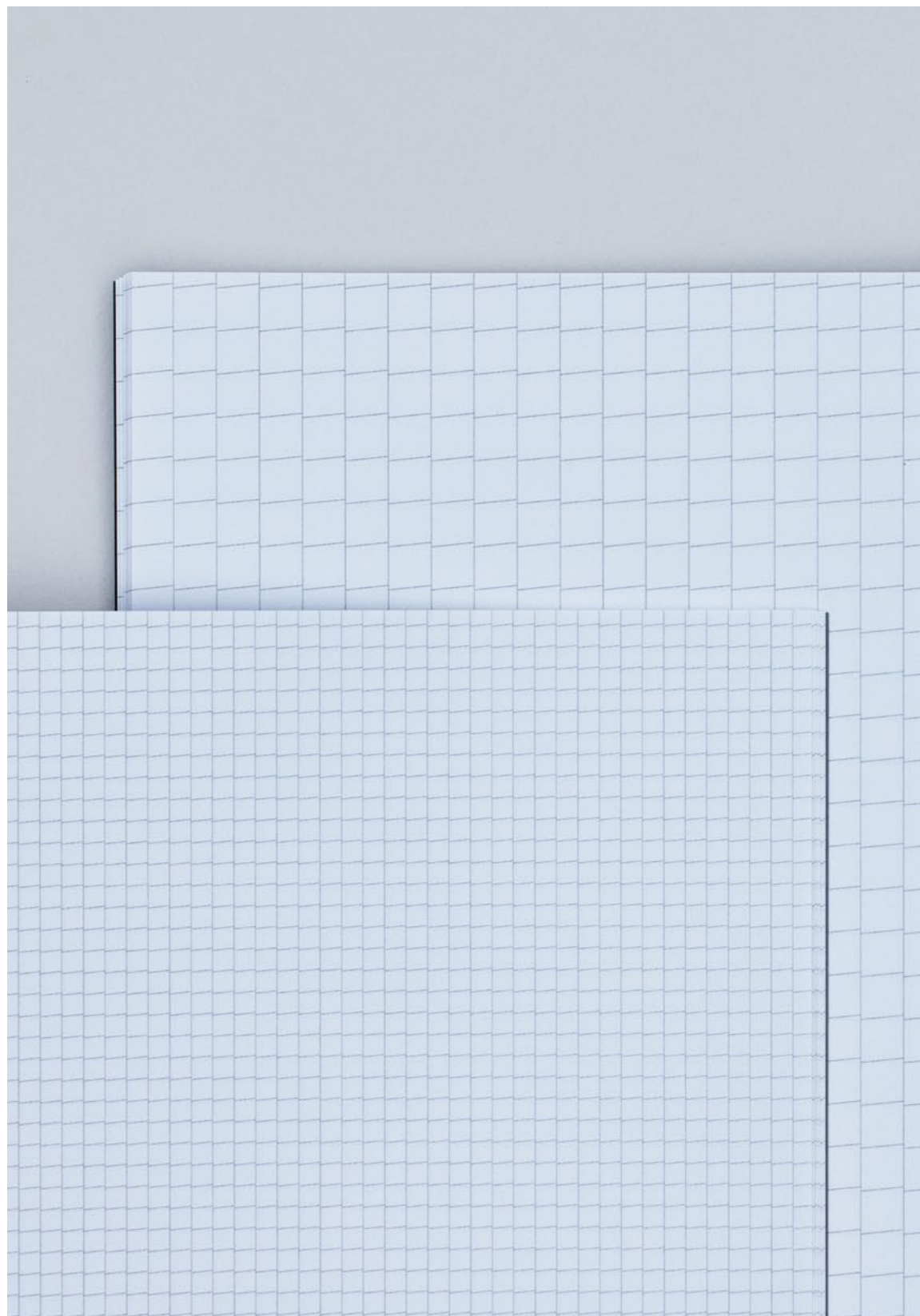
私は本を読むのが大好きで、どこへでも本を持ち歩きます。
 美しいフレーズや、為になる言葉に出会うと、
 付箋を貼りますが、
 カバンの中でボロボロになってしまうのが残念でした。
 「付染 -FUSEN-」は大切な本を美しいままに
 保つための新たなプロダクトです。
 スリムな本体にはクリップが付いているので本の
 背表紙に挟んで持ち歩くことができ、
 気になるページの端に滑らすことで、
 インクが紙の小口を染めて色を付けます。
 インクが無くなればカートリッジを取り変えるだけで
 繰り返し使うことができます。

I love reading books and carry them with me everywhere I go.
 Whenever I encountered a beautiful phrase or a useful word,
 I would put a post-it on it, but unfortunately it would fall apart
 in my bag. "-FUSEN-" is a new product to keep your
 precious books beautiful. Its slim body has a clip so it can be
 carried on the spine of a book, and by sliding it over the edge
 of the page you are interested in, the ink dyes and colors the
 edge of the paper. When the ink runs out, it can be used
 repeatedly simply by replacing the cartridge.

6° note

岩佐真吾、田中敦

Shingo Iwasa, Atsushi Tanaka



無意識に、あなたの文字は美くなる。
文字には、その人特有の「癖」があります。
それが個性として捉えられる一方で、
自分の字に自信を持ってないと悩む人も多い。
このノートは一般的に知られている、
美しい文字は「右上がり6°」という法則を
正方形のグリッドに取り入れました。
6°傾けられたグリッドは、無意識に右上がりの
文字を促し、統一感のある美しい文字を生み出します。
この提案は、画一的な「方眼」を見直すきっかけとなり、
新たな原型を“Prototype”する可能性を秘めています。

Unconsciously, your letters will become beautiful.
Letters show a person's unique “habit” of writing.
While it is considered to be an individual characteristic,
many people suffer from a lack of confidence in their own
handwriting. This notebook takes the commonly known
principle that beautiful letters “slant up 6°” and incorporates
it into a square grid. The 6° tilted grid subconsciously
encourages letters to rise to the right, creating beautiful,
unified letters. This proposal has the potential to reconsider
the uniformity of the “grid” and to create a new “Prototype.”

Campus Cardboardpad

HASNICCA (小久保駿也、中平勁士郎、武富龍之介)

HASNICCA (Shunya Kokubo, Keishiro Nakahira, Ryunosuke Taketomi)



こどもの頃、段ボールは工作の素材としてあらゆる
発想をタフに受け止めてくれた。
切って貼ってを繰り返したこの経験が、
プロトタイプの実験ではないか。
Campus Cardboardpad は、そんな“段ボール”を
ものづくりの素材としてまとめた一冊。
子どもたちの自由自在に広がるインスピレーション。
デザイナーの試行錯誤を重ねるインスピレーション。
あらゆるインスピレーションを
Campus Cardboardpadはタフに受け止める。

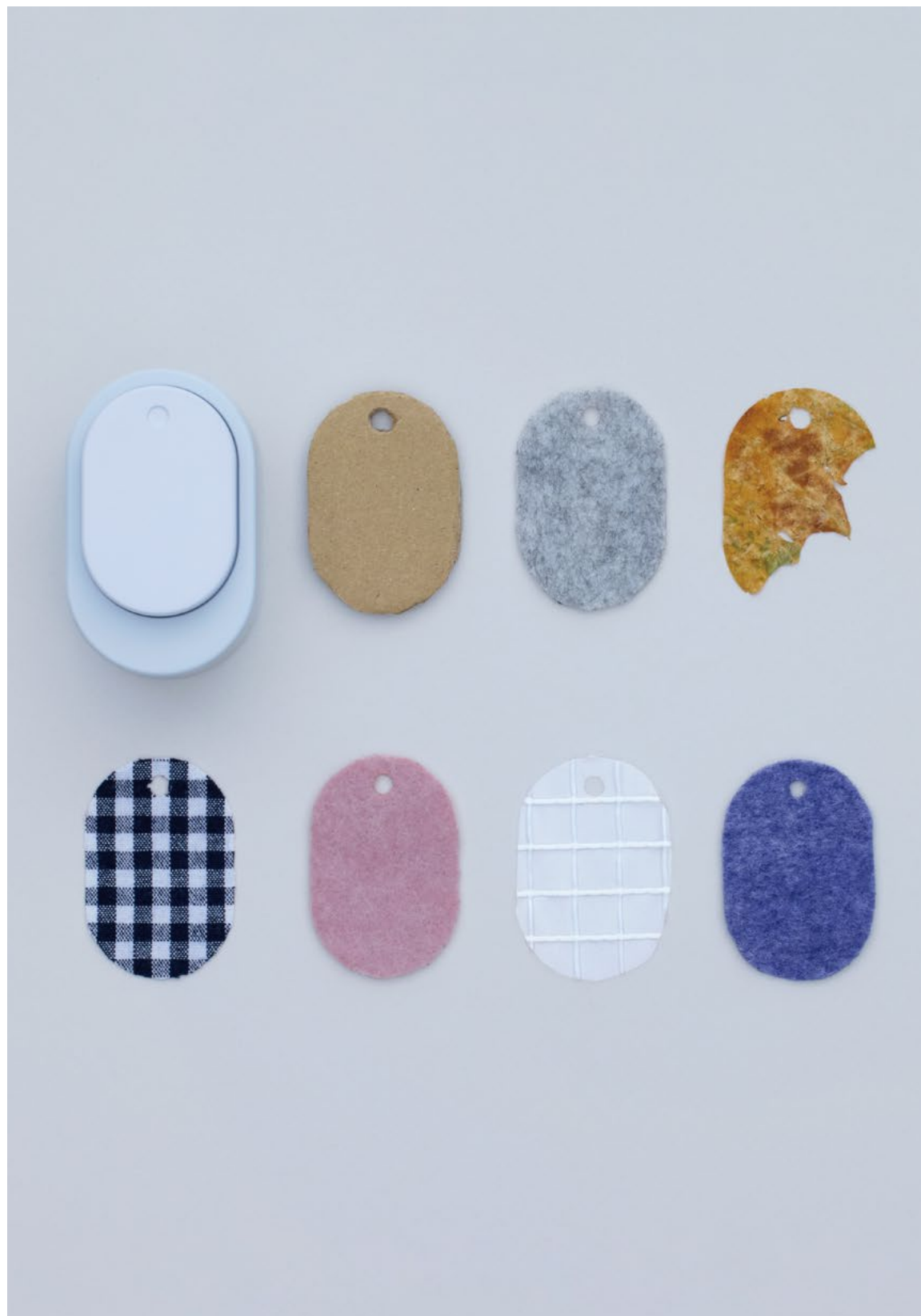
When I was a child, I used cardboard as a material for crafts,
and it was tough and responsive to all kinds of ideas.
I believe that this experience of repeatedly cutting and
pasting was an original experience of prototyping.
Campus Cardboardpad is a book that brings together such
“cardboard” as a material for making things.
Children’s inspiration spreads wildly at will.
Designers’ inspiration through repeated trial and error.
Campus Cardboardpad is designed to be tough and
responsive to all kinds of inspirations.

マテリアルタグパンチ

material tag punch

岩崎由紀子、松岡諒

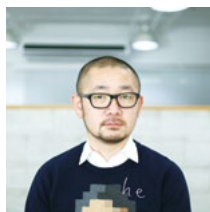
Yukiko Iwasaki, Ryo Matsuoka



マテリアルタグパンチは、
日常の中で見つけたマテリアルをタグにして
保管しておくためのプロダクトです。
公園で拾った葉、心惹かれた包装紙、
着れなくなったお気に入りの洋服など。
様々なものをパンチすることで、
新しいアイデアへのヒントをストックできます。

Material Tag Punch is a product for tagging and
storing materials found in everyday life.
Examples include leaves you picked up in the park,
wrapping paper you found fascinating, or favorite clothes
you can no longer wear. By punching in a variety of objects,
you can stockpile tips for new ideas.

審査員総評



木住野彰悟

Representative of 6D-K /
Art Director /
Graphic Designer

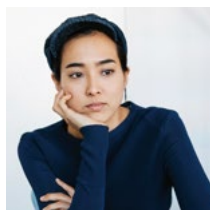
一つのプロトタイプができるまでには
さまざまな可能性があり、
その状況を矢印としてキービジュアルに描いた。
実際に「prototype」の解釈も
さまざま見られたが、応募者が真剣でかなりの
熱意を持った、クオリティの高い作品が多かった。
思考を重ねた、思考の連鎖が見られ、
すばらしい作品群だった。



田根剛

Founder of Atelier
Tsuyoshi Tane Architects /
Architect

「prototype」のテーマに真摯に向き合った提案が、
今回のコンペの質の高さに繋がったと思う。
また参加者のモックアップ(サンプル)の精度が
非常に高かった。今回はこれが十分ではないと
苦言を呈したのに対し、真摯に受け止め、
向き合ってくれた。見応えが高かったと感じる。
ものの検証や素材の検証だけでなく
感情の検証など、さまざまな検証がなされ、
思考の段階が高いレベルまで到達していた。
今回、審査員でも本質的なデザインの議論が
生まれ、多くを学ぶ機会となり、
際立っていいコンペだった。



田村奈穂

Designer

テーマを「試作」と捉えることで完成度が
低くなるのではと懸念していたが、
実際にはどの作品も完成度が高かった。
抽象的なテーマを、それぞれの視点で解釈し、
しっかりとプレゼンテーションしていた。
デザイナーにとってプロトタイプをつくる段階は、
制約がなく、純粋にアイデアを形にできる
わくわくする瞬間。応募者たちも理屈ではなく、
楽しみながら柔軟な発想を見せてくれた。
ビュアなアイデアを形にできる、
そんなテーマだったと思う。

There are various possibilities before a
prototype can be created, and these situations
are depicted as arrows in the key visual.
There were many different interpretations of
the word "prototype," but most of the entries
were high quality and showed the applicants'
seriousness and enthusiasm. These were
wonderful works that showed layers of thought
and a chain of thought.

I believe that the sincerity of the proposals that
addressed the theme of "prototype" led to
the high quality of this competition.
The accuracy of the participants' mock-ups
(samples) was also very high. The last time
I complained that this was not enough, they took
it seriously and confronted the problem.
I felt it was highly worth seeing. Various types
of testing were carried out, not just testing of
objects and materials, but also testing of
emotions, and the level of thinking had reached
a high level. This year's competition was
outstandingly good, generating essential
design discussions even among the judges and
providing an opportunity to learn a lot.

I was concerned that the theme would be
considered a "prototype" and that the level of
perfection would be low, but in fact, all of the
works were highly complete. They interpreted
abstract themes from their own perspectives
and presented them well. For designers,
the prototyping phase is an exciting time
when they can genuinely give shape to their
ideas without restrictions. The applicants also
showed fun and flexible thinking, rather than
being logical. I think it was a theme that allowed
pure ideas to take shape.



柳原照弘

TERUHIRO YANAGIHARA
STUDIO. CO LTD. /
Designer

General Review by Judges

例年のない議論が生まれた。
デザイナーにとってプロトタイプは開発や
アイデアに不可欠なもので、あえてテーマにして
意味を問いただしたのは新鮮でもあり、
デザイナーとしての本質を考える意味でも、
いいテーマだと期待していた。
それに応えた作品が集まった。
審査員の考え方や議論の重ね方次第で、
受賞結果は変わるぐらい、紙一重だった。
審査では有意義な議論が生まれた。



吉泉聡

Principal of TAKT PROJECT Inc. /
Designer

どれもすばらしい作品だった。
われわれがテーマをどう解釈しているか、
評価基準は何なのかをかなり議論した。
その中でテーマ説明で使用された「呼び水」という
言葉の一つの指針として審査した。
社会が変わっていく中で、
プロダクトデザインとは何かと問われている。
意図した使い方を与えるだけではなく、
受け手の発想や感情を「呼び水」のように
引き出していくこと。そんなプロダクトデザインが
持ちうる「prototype」するあり方を考え、
開く機会になったと感じる。



黒田英邦

KOKOYO Co., Ltd.
President and CEO

審査員でも評価の視点や基準がさまざまあり、
活発な意見が交わされた審査となった。
難しいテーマだったが、
感動的なプレゼンテーションが続いた。
これこそデザインだという体験を共有できた、
レベルの高いコンペとなった。将来が不透明で正解が
見えない時代ではアイデアを形にすることが重要。
デザインの創造的アプローチに多くの方々に参加し、
すばらしい作品が集まったことは、大きな手がかり。
海外からの応募者も増えている。
より広く若い人にもチャレンジしてもらえるコンペに
育てていきたいと考えている。

An unprecedented discussion arose.
For designers, prototypes are indispensable
for development and ideas, and it was both
refreshing and expected that they dared to
question the meaning of the theme, as well as
to consider the essence of what it means to be
a designer. The works gathered responded
to this. It was so paper-thin that the outcome
of the awards depended on the way the judges
thought and discussed the issues. The review
generated meaningful discussion.

They were all excellent works. We had
considerable discussions about how we
interpreted the theme and what our evaluation
criteria would be. One guideline for the
judging was the term "catalyst" used in the
theme description. As society changes,
people are asking themselves what product
design is. Not only giving the intended use,
but also triggering the recipient's ideas and
feelings like "catalyst." I feel that this was an
opportunity to think about and open up the
possibilities for the "prototype" that such
product design can have.

Even the judges had different perspectives
and criteria for evaluation, and the judging was
a lively exchange of opinions. It was a difficult
topic, but the presentations continued to be
inspiring. It was a high-level competition that
made us share the experience of what design
really is. In times when the future is uncertain
and the right answer is not clear, it is important
to give shape to ideas. It is a great clue that
so many people participated in the creative
approach to design and that great work was
gathered. The number of applicants from
overseas is also increasing. We would like to
develop this competition into one that is open
to a wider range of young people as well.





Organiser	コクヨ株式会社 KOKUYO Co.,Ltd	Art Director	木住野 彰博 Kishino Shogo (6D-K)
Sponsor	デザイン誌 [AXIS] Design Magazine AXIS	Designer	6D-K 墨田 知世 Chise Sumida (KOKUYO Co.,Ltd)
Producer	馬目 亮 Ryo Manome (KOKUYO Co.,Ltd) 萩原 航大 Kodai Hagiwara (KOKUYO Co.,Ltd)	Photographer	藤本 伸吾 Shingo Fujimoto (sinca)

