

KOKUYO
DESIGN
AWARD
2024



“primitive”という言葉に、あなたは何を見るでしょうか？
本来の意味は、自然に近い「本来の」状態、磨かれたり、洗練されたり、発展したりする前の素の状態、または何かからすべてを取り去った「根源的な」状態を表現する言葉です。
今回のコクヨデザインアワードでは、“primitive”を「本質の再定義」と解釈しました。
未来を想像するために“primitive”に立ち返ったとき、どんな進化の形が見えるでしょうか？
慣れ親しんだ存在を改めて見つめなおした時に、更なる進化の可能性が見えてくるかもしれません。
独自の視点と創造性を活かし、それぞれの“primitive”を探求することで、
これからの未来に「本質」として残っていくものを提案してください。



What do you picture upon hearing the word “primitive”?
Is it the “original” state, close to nature,
the bare form before it is polished, refined, or developed?
Or the “primordial” state, which predates artificial touches?
For this year’s KOKUYO DESIGN AWARDS,
we interpreted “primitive” as “redefined essence.”
If we return to the idea of “primitive” in order to create the future,
what form of evolution can we imagine?
When we take a fresh look at our familiar materials,
we may discover the possibility of further development.
By utilizing your unique perspectives and creativity,
we can explore the “primitive” in each of us.
We invite you to show us the “essence” of the future.



削鉛筆

You Shape

伝野輔

Tasuku Denno



「削鉛筆」は、自分の欲しい形を自分で作る、
素材としてのプロダクトです。
幼い時から手が大きかった私は、標準規格の鉛筆では
径が細くて上手く握れませんでした。
そのため鉛筆の持ち方が独特で
人から指摘された経験があります。
これまで自分にとって本当に使いやすい鉛筆に
出会ったことはありません。
私以外にも画一化された規格品では、
不自由を感じる人たちがいると考えて
このプロダクトを考えました。

"You Shape" is a material product that you can make into
whatever shape you want. I had big hands ever since I was a child,
and I could not hold pencils well because they were so narrow.
Because of that, I held pencils in a way that people said was peculiar.
I have never had a pencil that was easy to use.
I thought about this product because there are people other
than me who are inconvenienced by standardized products.

Memento

田中聡一郎

Soichiro Tanaka



現代では紙にメモ書きなどして、すぐに捨ててしまいますが、
古代、文字は石や動物の骨に刻まれて、
その後は自然に風化していきました。
「Memento」は小石のような丸みを持った、
卓上で使う小さなホワイトボード。
ちょっとしたメモなら、書いたら消して、また書く。
ゆっくりと眺めていたい大切な言葉なら、
消さずにそっと置いておける。
石のような佇まいは、デスクの上に風景を作ります。
現代のせわしなさと原始の時間の流れ、
その中間にあるプロダクトです。

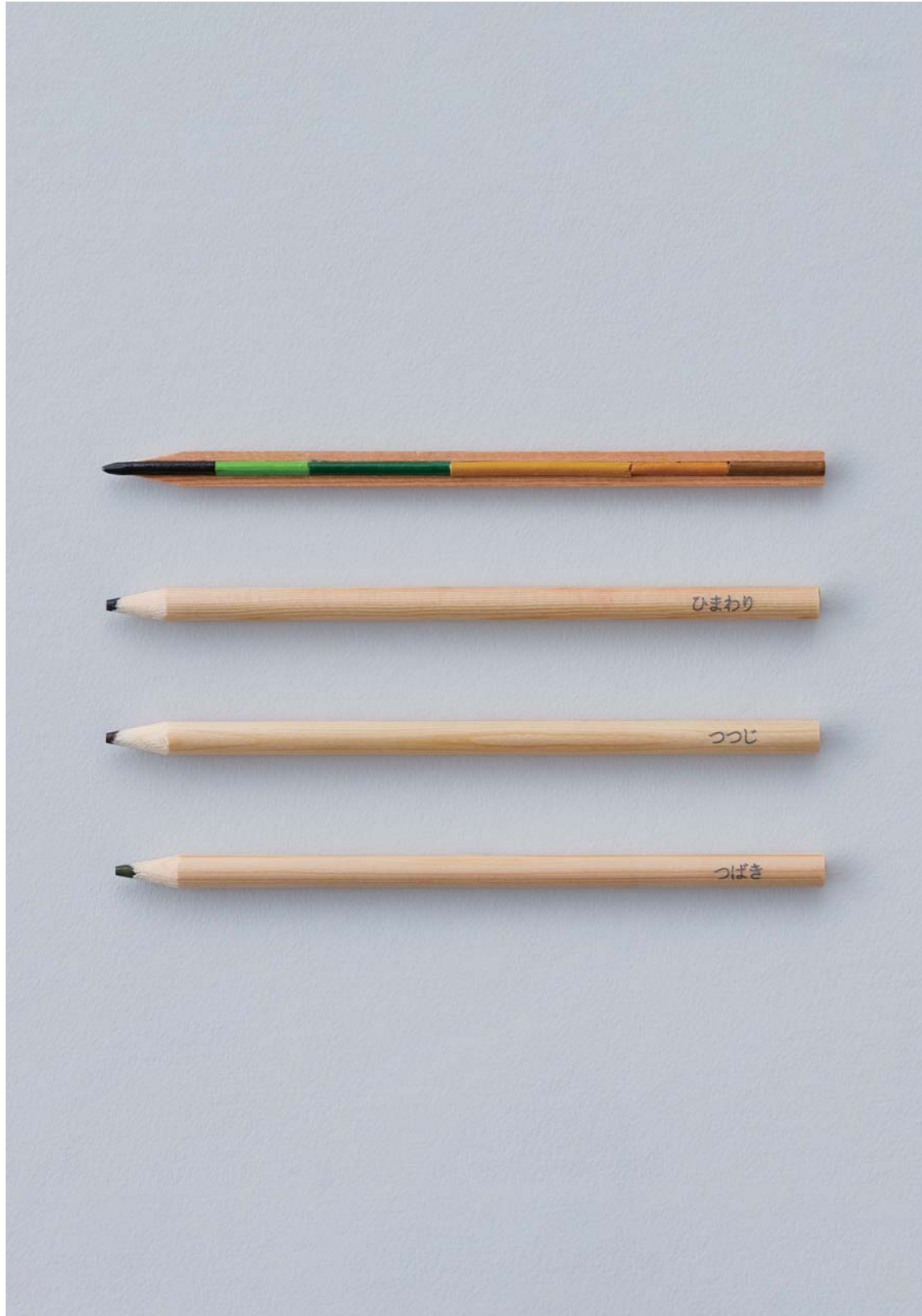
In modern times, we write notes on paper and throw them
away immediately, but in ancient times,
letters were engraved on stones and animal bones,
and naturally weathered. "Memento" is a small whiteboard
that is round like a pebble and can be used on a table.
You can write a short memo, erase it, and write another one.
You can also write an important message that you want to
look at for a long time without erasing it. Its stone-like
appearance adds to the landscape on your desk.
This product lies in between the rush of current day and the
flow of primitive times.

移ろう色鉛筆

Color-Changing Pencil

大原衣吹

Ibuki Ohara



ふと香る花の香りや青々と茂った緑に足を止めた経験は誰しも持っているのではないのでしょうか。植物の成長は遥か昔から私たちの生活と共にあり、いつも見ている風景を思いがけず彩ってくれます。「移ろう色鉛筆」は種から芽が出て葉が茂り、花を咲かせて枯れてゆく植物の一生を色鉛筆の色の移り変わりで表現しました。季節が移ろい、草花が姿を変えるように、使っていくうちに色が移ろい、思いもよらない変化が楽しめます。

I think everyone stopped at the scent of flowers and greenery at least once. We have grown with plants our whole lives, and they unexpectedly add color to our everyday sceneries. The "Color-Changing Pencil" expresses the life of a plant as buds emerge from seeds, leaves grow, flowers bloom, and the plant withers as the colored pencil changes colors. The colors change just like the seasons the more you use it, and you can see unexpected changes.

滴付箋

Drippy

フカタカ（佐藤貴明、深沢真緒）

FUKATAKA (Takaaki Sato, Mao Fukasawa)



「滴付箋」はその名の通り、
滴が落ちたかのような付箋です。
まるで涙の痕跡のように、
心動いた瞬間の記録をそこへ残してくれます。
「滴付箋」は少し厚みがあることによって、
本をバラバラとめくると
自然とそのページが開くようになります。
長方形の細長い付箋のように、
端をはみ出させることを気にする必要もありません。
ページのどこへでも自由に、
心置きなく印を残すことができます。

As the name suggests, "Drippy" is a sticky note that looks as if waterdrops have fallen on it. Like tear traces, it is a record of the moments when your heart was moved. Because "Drippy" is slightly thick, the pages open naturally when you turn them. You don't have to worry about protruding edges like with long, rectangular sticky notes. You can leave marks anywhere on the page.

文具の素

Do It Your stationery

山田泰之

Yasuyuki Yamada



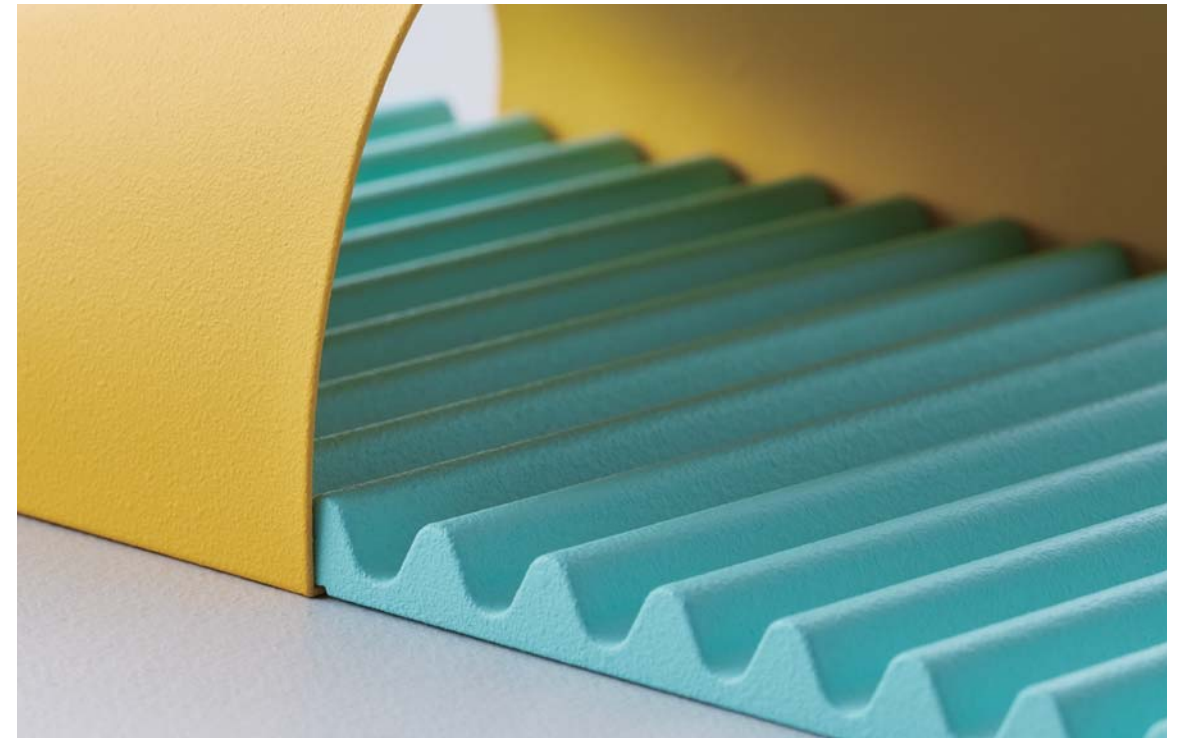
「文具の素」は3Dプリントを活用して
何か専用の文具をつくるための文具のコア部品。
書きやすいペンのペン先、切れ味のよいハサミの刃など、
文具の機能のコアをDIY用部品として販売。
同時に、文具の素に付けられるグリップなどの
様々な用途、サイズの部品データを公開。
データを改良しても、0から文具部品をデザインしても、
誰かと部品データを共有してもよし。
自分のための、誰かのための、特定用途の文具を創る
オープンソースな文具の素。

“Do It Your stationery” is a core part of stationery and is made
using 3D printing to create specialized stationery.
The cores of stationery functions, such as pen tips for easy
writing and sharp scissor blades, are sold as DIY parts.
It also releases data on parts with various uses and sizes,
such as grips attached to stationery materials.
You can improve the data, design stationery parts from
scratch, or share the part data with someone.
It is an open source stationery tool that you can use to create
stationery for yourself, for someone else,
or for a specific purpose.

FLUTE

酒元菜摘

Natsumi Sakamoto



「FLUTE」は、足元に彩りをもたらす紙のルームシューズです。宿で提供される使い捨てルームシューズを目にしたときに「旅のポジティブな気持ちに寄り添うものであってほしい」という思いから見慣れた使い捨てルームシューズを改めて見つめなおしました。美しく波打つ紙のソールは、思わず裸足で履きたくなり、足裏に心地良い刺激をもたらします。靴を脱いでほっとする瞬間にポジティブな気持ちを引き出してくれることを期待します。

“FLUTE” are paper indoor shoes that add color to your feet. I saw disposable indoor shoes offered at Inns and reexamined them because I wanted them to give the positive feelings of traveling. The beautiful, wavy paper sole instantly makes you want to wear it barefoot and brings a pleasant stimulus to your soles. It will make you feel good and relieved the moment when you take off your shoes.

年輪定規

Ruler of annual rings

A STUDIO (Lyu Muzhi, Jiang Fang, Chen Yang)



「年輪定規」は木の年輪を生命の数字とし、抽象的な整数を超えて長さを測定。木の成長の自然な痕跡を基にし、長さの概念を再定義。年輪は自然な分布を示し、人と自然のつながりを深め、原始的感觉を提供。1ミリメートルや1センチメートルの固定観念を覆い、生命の独特な寸法を強調。雨水、温度、栄養の影響を記録し、木の成長を生命の寸法に結びつける。整数化の固定観念を打破し、測定ニーズに近づき、同時に自然で原始的な感覚を体験し、人と自然のつながりを深める。

“Ruler of annual rings” uses tree rings to represent its life as a number and measures the length so it is more than just an abstract integer. It redefines the concept of length based on the natural traces of tree growth. The tree rings show a natural distribution, deepening the connection between man and nature and giving a primitive sensation. It covers the stereotypical one-millimeter and one-centimeter intervals and emphasizes the unique dimensions of life. It records the effects of rainwater, temperature, and nutrients, and connects the growth of trees to the dimensions of life. It breaks down the stereotypes of integers, approaches the needs for measurements, lets the user experience natural and primitive sensations, and deepens the connection between humans and nature.

Fig Emulsion

W-oH (Yingqi Liu, Yuxuan Chen)



現代社会では、液体のりのような文房具は、その粘着性が周辺のものへの移りを懸念する要因の一つになり得ます。

「Fig Emulsion」はユニークな形で従来の文房具からの脱却を図ります。

人間と自然との感情的なつながりで知覚を呼び起こし、子供の頃の思い出を蘇らせ、果物のような外観が粘着性と生命の本質を呼び覚まし、無限の遊び心を吹き込みます。絞ると溢れ出るみずみずしいのりが、視覚、触覚、心理の相互作用を通じて感情の結びつきを生み、驚きと笑顔を誘います。

In today's fast-paced society, using stationery items like liquid glue can contribute to the pressure individuals face. The stickiness of glue often creates subconscious concerns about potential damage to surrounding objects, leading to increased restlessness. "Fig Emulsion" breaks away from conventional stationery with its unique approach.

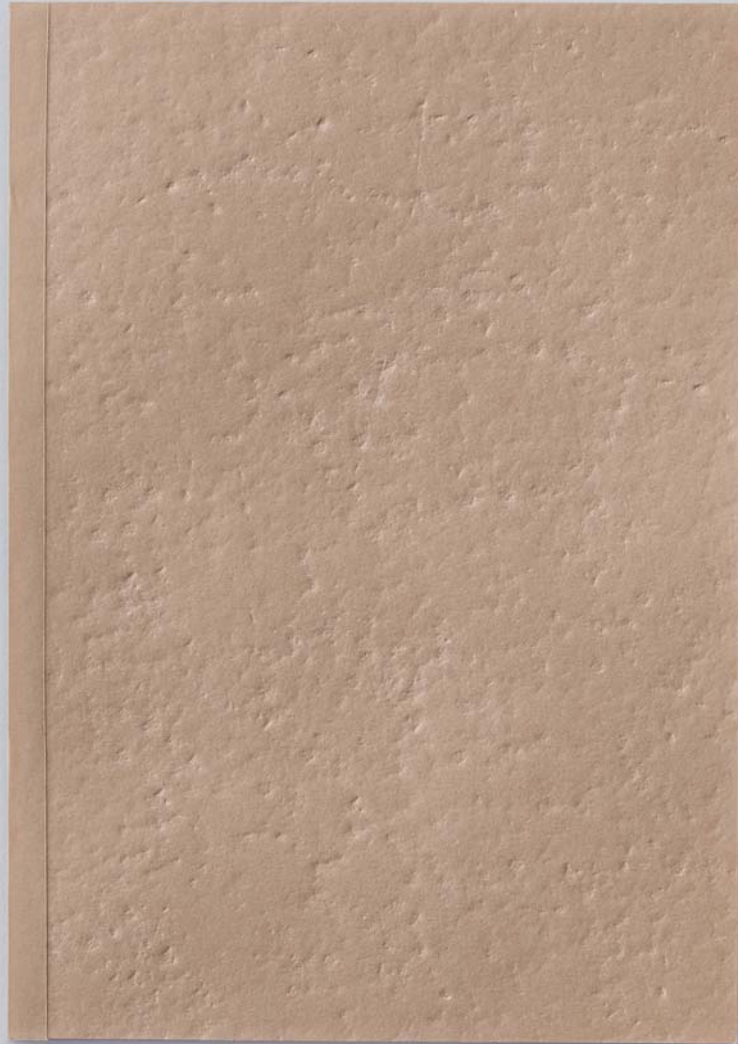
By tapping into the emotional connection between humans and nature, it evokes perception and brings back cherished childhood memories. Its fruit-like appearance awakens the essence of stickiness and life, infusing it with limitless amusement. When squeezed, fresh milky-white glue flows out, establishing an emotional bond through visual, tactile, and psychological interactions, leaving people pleasantly surprised with a heartfelt smile.

岩窟のノート

Your Cave Wall

松本卓也

Takuya Matsumoto



人類の祖先が祈りや願いを残すために
洞窟の壁に絵やしるしを描いたように、
表現行為は過去から続けられてきた
人間らしい営みの一つです。
そして、時代が変化してもイマジネーションを
かたちにすることへの欲求は現代を生きる
私たちにも受け継がれています。
私たちの祖先がインスピレーションを投影する
キャンバスとして洞窟の壁を利用したように、
現代の創造行為を支えるキャンバスとしての
ノートのかたちを考えてみました。

The act of expression is a human activity that has existed since the past, just as our ancestors painted pictures and signs on cave walls to leave their prayers and wishes. And even as the times changed, the desire to give shape to our imagination has been passed down to us today. I thought of the shape of the notebook as a modern canvas to support creative activities just as our ancestors used cave walls as canvases to project their inspiration.

At the moment

RANTA (古井翔真、小林遣)

RANTA (Shoma Furui, Ken Kobayashi)



海の波がぶつかり跳ねる瞬間、焚き火が弾ける瞬間、
雫が滴る瞬間。平凡な景色の中にその瞬間を見つけた時、
人は驚きや幸福を感じるのではないだろうか。
そのような些細な変化に気づけることで、
同じ時間を過ごしていてもより多くの「感動」を
味わうことができると思います。

「At the moment」は時計の針の動きをモチーフに
「瞬間」を認識させてくれるモビール。

未来の予定や過去の出来事ではなく、

「今この瞬間の豊かさ」に気づききっかけを生み出します。

The moment when the waves of the sea collide and jump,
the moment when a bonfire bursts, and the moment a
waterdrop falls. When we find a moment like that in the midst
of our everyday sceneries, we feel surprised and happy.
By noticing such small changes, you can experience more
excitement than usual even in your normal everyday life.
“At the moment” is a mobile with a clock hand movement
motif that makes you notice moments. It creates opportunities
to realize the richness of the moment rather than future plans
or past events.

審査員総評



木住野彰悟

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

今回初めて審査に参加した。

テーマ「primitive」はすてきな言葉だが決して簡単ではないので、特にテーマと作品がどう関連しているかを注意深く見た。バラエティ豊かで解釈の幅もさまざまな作品がそろっていたように思う。

キービジュアルの制作も担当したが、表現によって誤解されないよう、応募者のつもりで1年間このテーマに向き合って悩んだ。だからこそファイナリスト10組の苦労もわかるし、ファイナリストに選ばれたことを凄いことだと思ってほしい。



田根剛

Founder of Atelier
Tsuyoshi Tane Architects /
Architect

「primitive」というテーマは、デザインがこれからを生きるために何ができるのかという問いかけを審査員として含んでいた。その上でアイデアが明快であること、社会的な課題を浮き彫りにすること、製品化の可能性という点について評価した。

審議では、ものにあふれて便利で成熟した社会の先にある未来よりも、まず我々が生き物として本来どう生きていくのか、ということを議論できた。

意見が割れる場面もあり、それが結果的に創造性豊かな結論に着地したと思う。



田村奈穂

Designer

「primitive」というテーマのもと、作者の個人的な思いやストーリーをしっかりと組み立てながらものを作っている、という背景を見ながら、ひとつひとつの作品を興味深く審査した。一瞬でさまざまな情報や造形が手に入る時代において大切なのは、要素を削ぎ落としていくことと、それを何のために作っているのか、という作り手の純粋な思いの部分だ。最終審査ではそうした感性と機能性のバランスがとれている作品が評価されたのではないか。

This was my first time taking part in the judging.

The theme “primitive” is a nice word, but it is not simple at all, and I watched closely how the theme and each piece of work interacted.

I think there were a rich variety of works with various interpretations.

I also undertook the production of the Key Visual, but pretending to be an applicant, I struggled with this theme for a year, to avoid misinterpretation of my own work. That’s why I understand the hardships of the 10 finalists, and I want you to feel that being selected as a finalist is something cool.

The theme of “primitive” casted the question to the judges of what design can do to live in the future.

On top of that, we evaluated the works by the clarity of the idea, the clarification of social issues, and the possibility of commercialization.

In our deliberations, we were able to discuss how we should live as beings of life, rather than talking about the future that lies ahead; a mature and convenient but overflown society. There were scenes where opinions were split, but I think that ended up with a creative conclusion.

Based on the theme of “primitive”, each work was judged with interest, looking at the background of creating things while firmly assembling the artist’s personal thoughts and stories. In an era where various information and forms can be obtained in an instant, what is important is the pure feeling of the artist, which is to remove the elements and what they are making them for. In the final judging, the works with a balance of sensibility and functionality were evaluated, I feel.



柳原照弘

TERUHIRO YANAGIHARA
STUDIO. CO LTD. /
Designer

General Comments

審査員として5回目の参加となり、改めて、毎年テーマを変えながらも普遍的なものは何かを問い続けているということが、ココヨデザインアワードの大きな特徴だと思う。プロダクトのコンペでありながら、デザインの主軸が時代とともにどう変遷しているのかを知るよい機会であり、審査の議論も充実していた。例年と違ったのは、最終審査におけるプレゼンテーションの重要性がいつもより増していたこと。一次審査で気づかなかったが、プレゼンテーションを聞いてよりコンセプトの密度を感じられた作品が多かった。



吉泉聡

Principal of TAKT PROJECT Inc. /
Designer

テーマ「primitive」には、現在のprimitiveではない状況について考えてみる、という狙いもあった。例えば、今、流通している製品は、それを良しとする状況や常識の存在がそれらを生み出していると言える。製品化はココヨデザインアワードの大きな命題ではあるが、常識をアップデートする提案であれば、すぐに製品化は難しくともそれこそがprimitiveであり、しっかりと評価したいという気持ちで審査に臨んだ。製品を取り巻く環境が変化しているなか、プロダクトデザインの評価そのものについても再考する機会になったと思う。



黒田英邦

KOKOYO Co., Ltd.
President and CEO

非常に難しいテーマだった。受け取り方や読み取り方がバラバラになるおそれもあったが、結果的にバラエティ豊かな作品がそろった。今回からの取り組みとして学生を表彰する「NEW GENERATION賞」を設定したことで、アワード全体としても学生や若い世代の応募が増え、また若い感性の作品も多かったように感じる。今後も多くの人に参加してもらい一緒にデザインについて考える機会にしていきたい。

This is the fifth time for me to participate as a judge, and I think that one of the major features of the KOKUYO DESIGN AWARD is that it keeps asking what is universal, even though it changes the theme every year. Although it is a product competition, it serves as a good opportunity to learn how the main axis of design has changed with the times, and we had a free and fulfilling discussion of the judging. What was different from previous years was that the importance of the presentation in the final review was higher than before. There were many works where I could feel the density of the presentations more even though I did not notice in the first screening.

The theme “primitive” was also aimed at thinking about the current situation that is not primitive. For example, it can be said that the products on the market today are created by the circumstances and the existence of common sense that approve them. Commercialization is a major proposition of the KOKUYO DESIGN AWARD, but if it is a proposal that updates common sense, it should represent the meaning of primitive, even if it is difficult to immediately commercialize it. That was my approach as one of the judges. As the environment surrounding products is changing, I think it was an opportunity to reconsider the evaluation itself of product design.

It was a very difficult theme to deal with. Although there was a risk that the way to receive and read them would fall apart, we could see a wide variety of works consequently. As an initiative from this year, we have established the “New Generation Award” to recognize students, and as a result, we have received more submissions from students and the younger generation as a whole, and I feel that there were many works with young sensibilities. We hope that more people will continue to participate and to use this event to think about design together.



1_Trophy



2_Certificate of commendatio



4_Poster



3_Leaflet



Organaiser	コクヨ株式会社 KOKUYO Co.,Ltd
Sponsor	デザイン誌「AXIS」 Design Magazine AXIS
Art Director	木住野 彰悟 Kishino Shogo (6D-K)
Designer	6D-K 福島 拓真 Takumi Fukushima (KOKUYO Co.,Ltd) 品川 及 Itaru Shinagawa (KOKUYO Co.,Ltd)
Illustrator	平井 利和 Toshikazu Hirai
Photographer	藤本 伸吾 Shingo Fujimoto (sinca)
Producer	馬目 亮 Ryo Manome (KOKUYO Co.,Ltd) 佐藤 祐子 Yuuko Sato (KOKUYO Co.,Ltd) 奥山 由希子 Yukiko Okuyama (KOKUYO Co.,Ltd)

