

KOKUYO DESIGN
AWARD 2016
THEME : HOW
TO LIVE
2016.11.30



THEME: HOW TO LIVE

モノがあふれている現代。本当に必要なものは何なのか。
あらためて考えなければならない時代にきています。
手に取る前に、自分の人生や暮らしに、
なぜ、それが必要なかを立ち止まって考えてみることに。
それは、生きることそのものを見つめ直すことでもあります。
作り手も同じです。あなたの生き方や暮らし方を見つめた上で、生み出されるモノたち。
それは、使う人に、あたらしい生き方や暮らし方のヒントをくれるかもしれません。
どのように生きるかーその想いの先に生まれるデザインを、お待ちしております。

We are inundated with so many things in this modern age.
We may wonder what we really need.
The time has come for us to think in a new way.
Before getting something new we need to stop and think whether that thing is really necessary for our lives or way of life.
This also means rethinking the actual act of living.
It is the same for those making something. You can create something only after contemplating your own way of life or living.
These things may give the people using them some ideas for a new way of life or living.
We are looking forward to seeing designs that have been created by ideas about how to live.



HOW
TO
LIVE

GRAND PRIX



鉛筆、定規、消しゴム
Pencils, rulers, erasers

GRAND PRIX

素材としての文房具 Raw Stationery

鉛筆、定規、消しゴムを長い棒状にして、ホームセンターにある木材や金属の部材のようにしました。好きな長さに切って使ったり、新しい道具の素材にもなります。

現在、私たちの周りには様々な文房具が溢れていますが、元々は枝で地面に模様を刻むような素朴なものだったはずです。その後素材に手が加えられ道具が作られてきましたが、その道具自体をもう一度素材としてみることで、新しい物と人の関係が作れるのではないのでしょうか。

あなたは素材としての文房具をどう使いますか？

We made pencils, rulers and erasers into long rod-shapes, just like the wood or metal material parts found in DIY stores. They can be cut to any length and used as you like, so they will also become like raw materials for new tools.

At the moment there are many kinds of different stationery around us, but originally it was a simple thing like drawing a pattern on the ground with a stick. After that, tools were made from the materials by hand, but by looking at the tool itself as a material again, we thought it is possible to create a relationship between a person and something new.

How would you use this raw stationery?

AATISMO

中森 大樹 / 海老塚 啓太 〈デザインエンジニア / 建築設計〉

AATISMO

Daiki Nakamori / Keita Ebidzuka 〈Design engineer / Architectural design〉

MERIT AWARD



スタンプ

どうぐのきねんび

モノは人に使われることで、生活のための「どうぐ」となる。「どうぐのきねんび」は、モノが「どうぐ」となった日を記念日としてスタンプで記録します。それはただの日付けではなく、なんのためにそれを手に取り、使ったのかという物語の記録です。「どうぐ」に対し今までなかった感情や所有感を生み出すその人だけが与えられる価値でもあります。モノとの関わり方を考えるきっかけを作り出す新しい習慣の提案です。

阿部 泰成 〈アートディレクター〉

Rubber stamp

Product Anniversary

MERIT AWARD

By being used by people, things become "tools" for our way of life. The "Product Anniversary" records the day when the thing became a "tool" with a stamp as an anniversary date. It's not just a date, it is a record of the story behind why you got something and what you used it for. It create "emotions" and a feeling of possession towards "a tool" such has never been felt before. It also has a value that only that one person can attach to it. This is a proposal for a new way of living that creates the opportunity to think about how to relate to things.

Yasunari Abe 〈 Art Director 〉



ガムテープ

マンガムテープ

おくりもの背景には必ず、おくり手の気持ちや、ストーリーが存在します。一人暮らしの息子に、実家で栽培した野菜をおくる時。遠く離れて暮らす彼女に、プレゼントをおくる時。これは、そんなおくり手の気持ちや、ストーリーも一緒におくることができるガムテープです。マンガのコマや吹き出し、効果線が印刷されており、絵や文字で伝えたい気持ちを描くことができます。そんな、あなただけの特別なおくりものを、大切な人に届けてみませんか。

南 和宏 〈デザイナー〉

Packing tape

Manga Packing Tape

MERIT AWARD

In the background of a gift there is always the feelings of the sender or a story behind the gift. When a parent sends some vegetables cultivated in their garden to a son living alone. When sending a gift to a girlfriend who is living far away. With this packing tape the senders can also send their feelings and story together with the gift. The packing tape is printed with cartoon frames, speech balloons and special-effect lines so you can draw the feelings you want to convey with pictures and letters. So why don't you try sending something that is a special gift only from you to someone who means a lot to you?

Kazuhiro Minami 〈 Designer 〉



テープカッター
ぴったりカット

親指にぴったりはめて、自分の手元で感覚的にテープを切れるテープカッターです。親指とテープカッターとが一体化することで、爪の延長にある刃先の切り心地を感じたり、使う場所を選ばず様々な種類のテープを切ることができます。机に置く従来のものと違い、テープを切る楽しさやテープを持ち替える手軽さが、人の動きに寄り添い、自由な暮らしを作り出します。身につけて使うことで人と道具がぐっと身近になる新しいテープカッターです。

Kujira
石川 菜々絵 / 前田 耕平 < 大学生 >

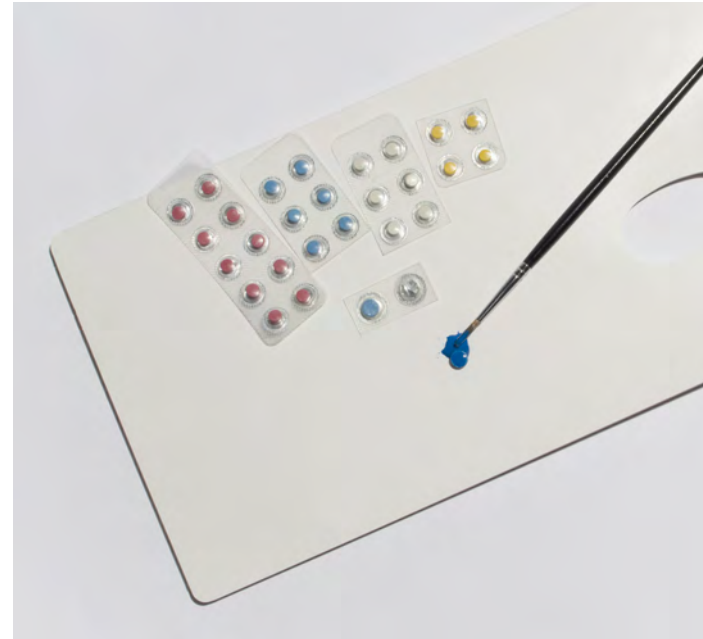
Tape cutter
Fit Tape Cutter

It is a tape cutter that fits perfectly on your thumb and it feels as if you are cutting with your own hand. By integrating the thumb and the tape cutter you can feel the blade cutting by having it on the top end of your nail and you can cut various kinds of tape regardless of where you want to use it. Unlike conventional tape cutters placed on a desk, the fun of cutting tape and the ease with which tape can be changed fits well with the movement of people, creating a free lifestyle. It is a new tape cutter that brings people and their tools closer together by the fact that it is worn on the body.

Kujira
Nanae Ishikawa / Kohei Maeda < University students >

MERIT AWARD

FINALIST



絵具 / 墨汁
Paints, ink

FINALIST

タブレットペイント / インク
Tablet Paint / Ink

使いきりの錠剤型絵具 / 墨汁。児童が授業で使う絵具は個別に所有するより学校での共有物にした方が無駄がないのでは、という視点から。共有の不具合を解決してゆくと錠剤型になった。

One-time use paints and ink. These paints have been made with the viewpoint that it would be better if children share paints at school rather than children having individual paints when they use them in class, so as not to have wastage. The tablet form was decided to resolve the problems of sharing.

朝比奈 秀男 < 造形作家 >
Hideo Asahina < Sculptor >



ブックカバー
Book cover

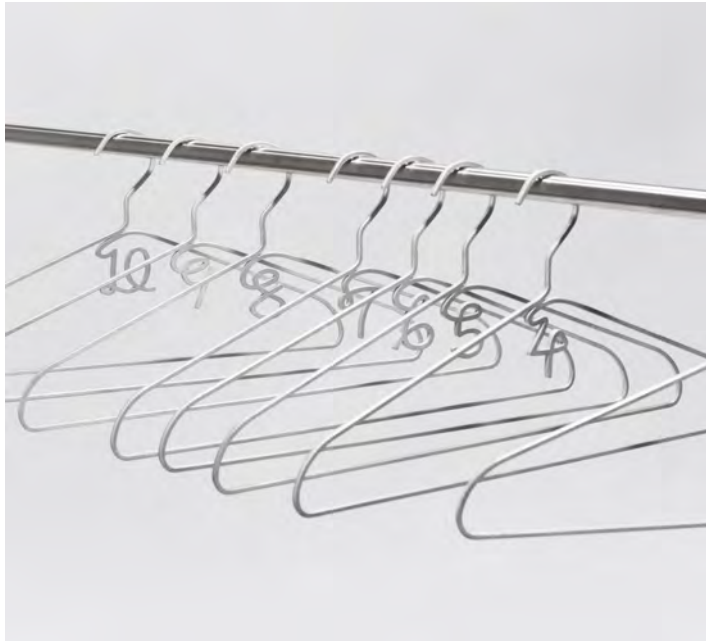
FINALIST

FOGGY BOOK
FOGGY BOOK

部屋の本棚にならぶ本は大きさもデザインもさまざま、意外と存在感があっちょっぴりうるさい。そんな本棚を静かな風景に変えるブックカバー。

The books lined up on a bookshelf in a room are in various sizes and designs, and are a little unsightly with their unexpectedly strong sense of presence. These book covers transform such a book case into a subdued background.

阿部 泰成 < アートディレクター >
Yasunari Abe < Art Director >



ハンガー
Clothes hangers

FINALIST

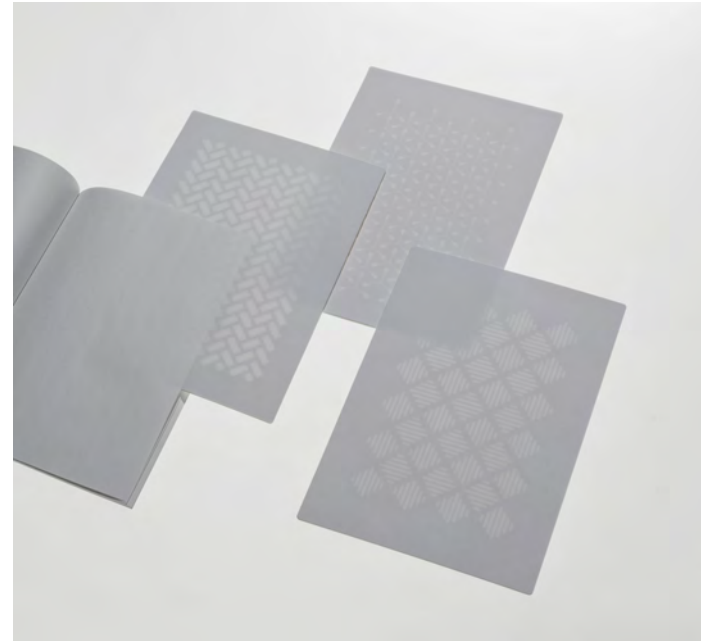
大切な10着のためのハンガー

Hangers for My Best 10

1から10までの数字をつけることで、優先順位が生まれるハンガー。服だけでなく自分とモノとの付き合い方を考え、より大切なものを選び抜く生活を促す。

By being numbered from 1 to 10, these clothes hangers assign priority. And it is not just for clothes; thinking about how you relate to things leads to a lifestyle where you evaluate and select the more important things.

DQS 白石 文香 / 大和 遼
〈アートディレクター / コミュニケーションプランナー〉
DQS Ayaka Shiraishi / Ryo Yamato
〈 Art Director / Communications Planner 〉



下敷き
Underlay sheet

FINALIST

紙敷き

KAMISHIKI (Paper Underlay)

光の当たり方で表情が変わる、紙を重ねてできた下敷き。ノートや鉛筆と同じ素材を使用することで、その質感と書き心地は自然に寄り添う豊かな生活を感じさせる。

This underlay sheet made with layers of paper changes the way it looks according to how the light hits it. By using the same materials as in notebooks or pencils, the texture and comfortable feel when writing give us a natural sense of abundance.

Salut
三品 拳大 / 狩野 梓 〈大学院生〉
Salut
Kenta Mishina / Azusa Kanou 〈 Postgraduate students 〉



ぬりえ
Coloring book

FINALIST

カタチをなくしたぬりえ

Coloring Book that lost its edge

明確な境界線を持たないぬりえ。その曖昧さが、想像力を刺激。現代社会に必要な「多様な視点」に、子どものうちからふれるきっかけを与えてくれます。

Coloring without clear boundaries. That ambiguity stimulates the imagination. It gives us the opportunity right from childhood to encounter the "diverse perspectives" necessary for modern society.

市川 直人 + 河野 吉博 〈コピーライター / アートディレクター〉
Naoto Ichikawa + Yoshihiro Kono 〈 Copywriter / Art Director 〉



ノート
Notebook

FINALIST

窓のあるノート

Notebook with Window

ふせんはノートから飛び出すのでグシャグシャと汚くなる。窓のなかに貼ることで綺麗なままふせんを使うことができ、さらに貼る毎に、ふせんがデザインの一部になっていく。

Sticky tags jut out from the notebook, so they usually get dirty and screwed up. By sticking them inside the window, you can keep the sticky tags clean while using them and every time you stick one of the tags on, it becomes part of the design.

府川 大吾 と 国分 綾乃 〈デザイナー〉
Daigo Fukawa & Ayano Kokubun 〈 Designer 〉

HOW
TO
LIVE



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

受賞作品は、モノの先をデザインしている。メーカーがモノだけつくっていればよい時代はとくに終わっていない、本当の意味で生き方、暮らし方に真剣に向き合ったものでないと、消費者から評価されない。人とモノの関係性は大きく変化していて、モノはモノだけで完結せず、いかに人が関与する余白をデザインするか、エクスペリエンスを提供できるかが鍵となる。そういった時代を象徴するような作品が受賞を果たした。



アーティスト

鈴木 康広

受賞作品はある意味、デザインしていない作品ばかり。文房具としてのデザインに取り掛かる一歩手前に隠れた盲点を突く提案になっている。真面目にデザインを学んでいる人ほど難しかったかもしれない。視野を広く持ち、生活やものづくりの過程に起こる些細な出来事に「遊び」を見つけた人ほどうまくいったように思う。もの見方や生き方を変えるのは体験でしかない。「『HOW TO LIVE』について考えることが『HOW TO LIVE』そのものになった」という受賞者の言葉が印象に残った。



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

田川 欣哉

「HOW TO LIVE」というテーマは、あなたは誰ですかと問いかけているようなもの。禅問答のようなテーマで、応募者は苦勞するだろうと思ったが、上位に残る作品の醸し出す雰囲気は例年と異なり、取り組んだ意味があったように思う。テーマが深い分、プレゼンシートだけでは伝わりにくかった。プロトタイプと肉声でのプレゼンが揃って初めて作品の意図がきちんと伝わり、結果最終審査の満足度は例年よりも高いものとなった。

SAMURAI Co.,Ltd. Representative
Art Director, Creative Director

Kashiwa Sato

Each of the award-winning works design the point of something. The days of manufacturers being just able to make something have now ended and things are not evaluated highly by consumers unless a true sense of how to live and a way of life have been seriously tackled. The relationship between people and things is changing greatly, things are not complete just because they are things, the key is how to design the margin to which people are involved, and the ability to provide an experience. Works that symbolize such a time have won the awards.

Artist

Yasuhiro Suzuki

In a sense, the award-winning works are only works that have not been designed. They are proposals that strike the blind spot hidden one step before embarking on designing stationery. This task may have been difficult for people who have seriously studied design. I think that it was easier for people who had a wide field of vision and found "play" in trivial events occurring during the process of living and making things. It is only by experience that people can change the way they view things or the way they live. I was impressed by and will not forget the words of the winner who said that, "thinking about 'HOW TO LIVE' became 'HOW TO LIVE' itself".

takram design engineering Representative
Design Engineer

Kinya Tagawa

The theme "HOW TO LIVE" is like asking someone who they are. I thought applicants would have trouble with this theme like a Zen question, but I think that the atmosphere created by the works that were ranked the most highly was different from usual years in the sense that the items had been worked on. Because the theme was deep, it was difficult for contestants to convey their thoughts only with the presentation sheet. The intention of the works was conveyed properly only after completion of the prototype and the presentation with their actual voices, and the level of satisfaction in the final review was also higher than usual.



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

デザインは本来カテゴリーありきではなく、こうしたいという思いがあって生まれるもの。そういった意味で「HOW TO LIVE」は、ものづくりをする人たちにとって常に問いかけていなければならないテーマで、人々の生活を支えるココロが掲げたことには大きな意義がある。応募者へのアドバイスとして、プレゼンシートでの審査では、アイデアやメッセージが一目でわかるように簡潔に伝える広告的な視点を持つことも大事なのかもしれません。

KIGI
アートディレクター・デザイナー

渡邊 良重

「HOW TO LIVE」という今回のテーマならではの作品が受賞作品になったと思う。今の時代、モノや情報があふれているが、私たちの時間はかぎられている。その中で何を自分で選択するか。流されるのではなく、自分にとって大事なものの、好きなものを見つけていきたい。受賞作品はそういった思いに寄り添うもの。これで終わることなく、これからも考えていきたいテーマだ。

コクヨ株式会社
代表取締役会長

黒田 章裕

昨今、働き方や学び方がダイナミックに変化しており、それらと生き方は今後いっそう強く結びついていくでしょう。こうした中、2015年のテーマ「美しい暮らし」をさらに広げ、日々の生活や生き方まで含めたデザインのアプローチを求めました。「HOW TO LIVE」という壮大な問いかけに対し、たくさんの新しい生き方や暮らし方を見据えた意欲的な作品を応募いただき、ありがとうございました。今後もコクヨデザインアワードは、皆さんと一緒に未来のために新しいことを考え、アウトプットできる機会として尽力してまいります。

KIGI Representative
Art Director, Creative Director

Ryosuke Uehara

Originally design is not categorized, it is created by the desire to do something. In that sense, "HOW TO LIVE" is a theme that people who make products must always be asking and what Kokuyo does to support people's lives is of great significance. As advice to entrants, it may be important to have a viewpoint that is conveyed briefly, like an advertisement, so that the ideas and message can be seen at a glance in the presentation sheet at the review.

KIGI
Art Director, Designer

Yoshie Watanabe

I think that the works unique to this theme "HOW TO LIVE" have become the winning works. This era is overflowing with things and information, but our time is limited. So we have to decide which things to choose for ourselves from among many things. I want to find something important for myself and something that I like rather than just following the crowd. The award-winning works are aligned with such thoughts. I want to carry on thinking about this theme in the future rather than ending here.

KOKUYO Co., Ltd.
Representative Director of the Board, Chairman

Akihiro Kuroda

Nowadays, the way people work and the way they learn is dynamically changing and from now on the way people live will become even more closely connected. Under these circumstances, we wanted to further expand the KOKUYO DESIGN AWARD theme of 2015, "Beautiful Lifestyle", and to seek design ideas that included daily life and way of living. Thank you very much for submitting ambitious works that focused on many new ways of living and lifestyles in response to the enormous question of "HOW TO LIVE". From now on, the KOKUYO DESIGN AWARD will be working with you to think about new things for the future and to put an effort into creating opportunities for output.



ORGANIZER : KOKUYO CO.,LTD.
SPONSOR : DESIGN MAGAZINE AXIS
CREATIVE DIRECTOR : RYOSUKE UEHARA KIGI
YOSHIE WATANABE KIGI
ART DIRECTOR : AKI KANAI KOKUYO
TAKU SASAKI KOKUYO

KOKUYO