

**KOKUYO
DESIGN
AWARD
2027**



Theme
dialogue

KOKUYO DESIGN AWARD 2027

コクヨデザインアワードは、才能あるデザイナーの応援と共創を目的とするプロダクトデザインの国際コンペティションです。世相を反映するテーマで作品を募集し、受賞作品については受賞者とコクヨ商品開発者の共創による製品化が検討されます。生活や仕事に身近な道具に新たな息吹を吹き込む優れたデザインを、確かな製品として世に送り出すことで、デザイナーの今後の活躍を後押しし、同時にワクワクする未来のワークとライフの創造を目指しています。アワード創設から25年を経て、これまでに生み出された製品の数は20点を超えました。賞の選定と授与に留まらない、時代を反映する価値を発信するプロジェクトとして進化を続けています。

テーマ————— dialogue

モノをつくる人と、つかう人。また、つかう人とモノ。モノとそれを取り巻く環境との間。優れたデザインの裏には双方向の関係性があります。モノを取り巻く関係を見つめ直した時、作り手の思いやりと、使い手の想像力が呼応する。そこから生まれる新たな「間合い」に未知のアイデアとヒントを探してください。「dialogue」を起点に生まれる、暮らす、学ぶ、働くの可能性が広がるデザインをお待ちしています。

募集対象 ————— 暮らす、学ぶ、働くシーンで用いる文具・家具・道具全般

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50万円
NEW GENERATION賞[最大10点] ——— 賞金3万円 ※賞金は日本円建てで支払われます。
NEW GENERATION賞について
全応募作品の中から学生(小学生～大学院生)の応募者を対象として、将来の活躍への期待を込めてコクヨ株式会社が選定する賞です。私たちは、人生を豊かにするために必要なものは好奇心だと信じています。テーマへの提案に加え、使う人の好奇心を呼び起こし、「ワクワクする未来」を予感させる優れたデザインを、提出されたプレゼンテーションシートから最大10点選定します(模型審査なし)。

審査の重点ポイント ——— テーマの解釈が込められたアイデアであること、社会の課題に向き合っていること、製品化の可能性があること

審査員 ————— 木住野 彰悟 アートディレクター・グラフィックデザイナー
鈴木 元 プロダクトデザイナー
田村 奈穂 デザイナー
森永 邦彦 ANREALAGE /デザイナー
吉泉 聡 TAKT PROJECT 代表／デザイナー
黒田 英邦 コクヨ株式会社 代表執行役社長

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。
応募作品は国内外未発表のもの。
最終審査[2027年3月13日予定]にてプレゼンテーションできる方。

募集期間 ————— 2026年7月24日[金]～2026年10月7日[水] 日本時間12:00[正午] まで

開催スケジュール ——— 1次審査 ————— 2026年10月下旬予定「プレゼンテーションシート」による審査を行い、約100作品を選定
2次審査 ————— 2026年11月中旬予定 1次審査通過作品よりファイナリスト10作品を選定
2次審査通過連絡 — 2026年12月中旬予定
最終審査・表彰式 — 2027年3月13日[土]予定[東京開催] プレゼンテーションおよび模型による対面審査[結果発表]

応募詳細は公式サイトへ kokuyo.co.jp/award

※応募の際の使用言語は日本語もしくは英語に限ります。



应征详情请参阅微信公众号“国誉 KokuyoDesignAward”
请使用微信扫描右侧二维码

※报名信息使用语言仅限英语或日语



KOKUYO DESIGN AWARD 2027

KOKUYO DESIGN AWARD is an international competition for product design that aims to co-create with talented designers and support their activities. Since its establishment, excellent product designs have been selected from entries that represent current social conditions, and award-winning works have been turned into commercial products through co-creation between KOKUYO developers and the award winners. By delivering designs to the world that breathe new life into the tools we regularly use in our daily lives and at work as reliable products, KOKUYO aims to support the future activities of designers and at the same time, bring you a tomorrow you can't wait for. More than 25 years have passed since the founding of the award, and more than 20 products have been created to date. It is continuing to evolve as a project that conveys value reflecting the times, and not simply as something to be selected and awarded.

Theme ————— dialogue

Between those who create an object and those who use it; between the user and the object; or between an object and its surrounding environment. Behind every excellent design lies a two-way relationship. When we reexamine the relationships surrounding an object, the creator's care and the user's imagination resonate with one another. Seek out hidden possibilities and fresh insight in the new “maai” —the space between— that emerges from this exchange. Taking “dialogue” as your starting point, expand the possibilities in how we live, learn, and work. We look forward to the design that emerges from you.

Eligible Entries ——— Any stationery, furniture or tool used in living, learning and working scenes

Prizes ————— Grand Prix [one winner] ————— ¥2,000,000 [about \$13,000]
Merit Award [three winners] ————— ¥500,000 [about \$3,200] per winner
NEW GENERATION AWARD [max ten winners] ——— ¥30,000 [about \$200] per winner
The prize money will be paid in Japanese yen.
ABOUT NEW GENERATION AWARD
This award is selected by KOKUYO Co., Ltd. from among all entries submitted by students [from elementary school to graduate school students] in the hope for their future success. We believe that curiosity is essential to living a richer life. In addition to how each proposal responds to the theme, we will select up to ten outstanding designs from the submitted presentation sheets based on their ability to inspire curiosity and offer a glimpse of an exciting future [no model review].

Judging Points ——— The idea reflects an interpretation of the theme. The idea engages with a social issue. The idea has potential for real-world production.

Judges ————— Shogo Kishino ————— Art Director and Graphic Designer
Gen Suzuki ————— Product Designer
Nao Tamura ————— Designer
Kunihiko Morinaga ——— ANREALAGE / Designer
Satoshi Yoshiizumi ——— Principal of TAKT PROJECT Inc. / Designer
Hidekuni Kuroda ——— Representative Corporate Officer and President of KOKUYO Co., Ltd.

Eligibility ————— Corporations, organizations, individuals, and groups are all welcome, regardless of age, sex, professional background, or nationality. Only designs that have never before been shown publicly [in Japan or other countries] are eligible for entry. Entrants must be able to give a presentation at the final judging that's scheduled for March 13, 2027.

Registration & Submission ——— July 24[Fri] to 12:00[noon] JST on October 7 [Wed], 2026

Schedule ————— First Round of Judging ————— Late October 2026 About 100 works are selected through a judging process using a presentation sheet.
Second Round of Judging ————— Mid November 2026 10 finalists selected from works that passed the First Round of Judging.
Notification of Second Round Results ——— Mid December 2026 [tentative]
Final Judging and Ceremony ————— March 13 [Sat], 2027 [tentative] [Held in Tokyo]
[Announcement of the Winners] Judgement based on a presentation and model.

Visit our website for details regarding entry. kokuyo.com/en/award/



Between those who create an object and those who use it;
between the user and the object;
or between an object and its surrounding environment.
Behind every excellent design lies a two-way relationship.
When we reexamine the relationships surrounding an object,
the creator's care and the user's imagination resonate with one another.
Seek out hidden possibilities and fresh insight
in the new "maai" —the space between— that emerges from this exchange.
Taking "dialogue" as your starting point,
expand the possibilities in how we live, learn, and work.
We look forward to the design that emerges from you.



モノをつくる人と、つかう人。
また、つかう人とモノ。
モノとそれを取り巻く環境との間。
優れたデザインの裏には双方向の関係性があります。
モノを取り巻く関係を見つめ直した時、
作り手の思いやりと、使い手の想像力が呼応する。
そこから生まれる新たな「間合い」に
未知のアイデアとヒントを探してください。
「dialogue」を起点に生まれる、
暮らす、学ぶ、働くの可能性が広がるデザインをお待ちしています。