

2025 年 10 月 20 日

報道関係者各位

東京ミッドタウンマネジメント株式会社

才能あるデザイナーやアーティストの発掘・支援・コラボレーションを目指した
デザインとアートのコンペティション

「TOKYO MIDTOWN AWARD 2025」結果発表

受賞・入選作品展示: 10 月 10 日(金)～11 月 9 日(日)

東京ミッドタウン(港区赤坂 / 事業者代表 三井不動産株式会社)は、“「JAPAN VALUE(新しい日本の価値・感性・才能)」を創造・結集し、世界に発信し続ける街”をコンセプトに掲げており、その一つのアクションとして、才能あるデザイナーやアーティストとの出会い、支援、コラボレーションを目指したアワードを、デザインコンペとアートコンペの 2 部門にて開催しています。今年は副賞としてパートナー賞を新設し、受賞者・ファイナリストの中からパートナー企業や機関が選出した方に対するコラボレーションの機会も設けています。

この度、計 1,429 点の応募作品案の中から各賞を決定。グランプリを含む全 15 点の受賞・入選作品を 11 月 9 日(日)まで、東京ミッドタウンのプラザ B1 に展示いたします。

デザインコンペ グランプリ

テーマ : THE NEXT EXPERIENCE

グランプリ賞金 100 万円



《BRAILLE PARROTTER》
大井はるか

アートコンペ グランプリ

テーマ : 応募者が自由に設定

グランプリ賞金 100 万円



《My Gaze, My Choice.》
リブ

■掲載時の一般の方のお問い合わせ先■ 東京ミッドタウン・コールセンター TEL : 03-3475-3100

■東京ミッドタウン・オフィシャルサイト■ www.tokyo-midtown.com

■TOKYO MIDTOWN AWARD オフィシャルサイト■ www.tokyo-midtown.com/jp/award/

■グランプリ(1 点)

作品名:《BRAILLE PARROT》

受賞者:大井はるか

<作品コンセプト>

この笛は、指を点字のルールに沿って動かすことで言葉を音楽に変える楽器だ。点字の習得が難しい人も、音楽による会話を楽しみながら自然に点字を学ぶことができる。視覚障害者の約 90% が点字を使えない現実がある中で、この笛は点字を使う人と使わない人の橋渡しとなり、互いの理解を深める。音楽による会話を通して、言葉の重みや伝えることの難しさ、通じ合えた時の喜びを私たちに思い出させてくれる。



■準グランプリ(1 点)

作品名:《みせずきん》

受賞者:ムラタとヨネヤ／村田慶次、米谷颯太

<作品コンセプト>

みせずきんは、日常のそばに「安心」を置いて“もしも”に備えられる、新しい防災のかたちです。しまい込まれがちな防災用品に、触れたいくなる存在感を与えることで、使われない道具を“そばにある安心”へとやさしく更新します。普段は暮らしにとけ込むぬいぐるみ、いざという時は頭部を守る防災ずきんに変わります。見守るようにそこにいてくれる、その姿が暮らしと命のあいだに、もうひとつの選択肢をそっと置いてくれます。



■優秀賞(1 点)



作品名:《Teseach | 手ざわりを探索するアプリ》

受賞者:Mizuki M.

<作品コンセプト>

あらゆる情報を検索できる時代になりましたが、「手ざわり」を探せる場所はいまだ少ないように感じます。これは画像や言葉を活用し、「触覚」を探索・共有できる場をオンライン上につくる提案です。手ざわりという個人的な感覚を他者にシェアしてみると、思いがけず身近な世界の豊かさに気付くかもしれません。日常の触覚を可視化するこのコミュニティは、人間本来の身体性を再発見する新しい体験の場となるのではないのでしょうか。

■ファイナリスト(6 点) ※今年度は 6 点になりました。



作品名:《TEN》
入選者:IM JUN



作品名:《Pause 6》
入選者:岩田湖春



作品名:《葉っぱきつぷ》
入選者:OCHIBA／松尾一輝、菅崎瑞希



作品名:《外に目を向けさせる通知》
入選者:清水広大



作品名:《神々しい朝礼台》
入選者:プランナー陣／
児玉 悠、黒川大成、川西萌登



作品名:《Vibrain》
入選者:三隅玲那

◆総括

「THE NEXT EXPERIENCE」というテーマのもと、テクノロジーや価値観の変化、多様化するライフスタイルなどのバックグラウンドから考える、未来に向けた体験のアイデアを募集しました。デジタル体験価値の提案や、逆ネクストとも言えるプリミティブな提案など、実に幅の広い“次なる体験”の作品案が集まりました。クラフトの精神を感じる“もの”の美しさを備えたデザイン、現代生活には欠かせないデジタルデバイス内のアプリケーションのデザインが上位に多く残りました。用紙1枚の作品案から二次審査に進んだファイナリストは、自身のアイデアへの深い洞察に加え、模型の質・提案の深度・プレゼンテーション力ともに高いレベルを備えており、審査員が唸るような場面も見られました。上位賞に関しては、多様な背景をもつ方々に向けたインクルーシブな視点、いつか訪れる災害へのアイデアなど、見過ごされがちな分野を真摯に捉え、デザインの力で見事な提案に仕上がっていたことが印象的でした。今回の受賞・入選作品についてはこれまでと同様、実現化・社会実装化を目指していきます。

◆審査員総評

倉本 仁(プロダクトデザイナー)



熱のこもった多彩なアイデアに圧倒され、心から審査を楽しませてもらいました。実機での検証や巧みなプロトタイプも秀逸で、演劇のようなプレゼンテーション表現も印象的でした。当初は「デジタルネイティブの先にあるもの」がテーマの「NEXT」として、もっと前面に出てくるのかと思っていました。しかし実際には、手触りや肌感覚といった、“アナログ的な体験”への渴望が多く語られ、人の感覚に寄り添うデザインの可能性に気づかされました。想定外の出会いと学びに満ちた一日でした。

篠原ともえ (デザイナー／アーティスト)



作品を通じてこれからの未来を担うデザイナーの魅力を引き出すのが私たち審査員の役割だと考えています。清々しく堂々としたプレゼンテーションでは途方もないリサーチや検証を行い作品に向き合い続けてきた努力が発揮されていました。どの作品も心を惹かれましたが、クラフト感のある温かな作品が光っていました。受賞作品が世に放たれることで、これからのデザインにどのような変化をもたらすのか、注目して見守っていききたいです。

菅野 薫 (クリエイティブディレクター／クリエイティブテクノロジスト)



二次審査のプレゼンテーションは、3D プリント、アプリのモック制作、音が出る機構のプロトタイプングの準備、時間を追い込まれての緊張もあったと思います。そうした皆さんのプレゼンが期待以上で、本当に素晴らしかったです。応募作品を通して感じたのは、皆さんが「THE NEXT EXPERIENCE」に「デジタルの先にある、デジタルとフィジカルが融合された姿」を考えていること。審査員がその可能性を拾い上げながら議論する過程そのものがとても学びの多い時間となりました。充実した審査会。ありがとうございました。

中村拓志 (建築家)



©KEI Tanaka

80 年代以降、製造からサービスへの産業移行期に叫ばれた「体験価値」の多くは、消費的パッケージに矮小化されていきました。ここ 20 年は動画・SNS の普及によって、「経験したことにする」ための回路が広まりました。それは多様な身体知の獲得に資する一方、失敗や摩擦を回避する成功体験の代理化ともいえるでしょう。動画生成 AI の氾濫で映像の信頼が失墜する今、この体験の代理回路もまた揺らいでいます。ここで評価された作品の多くには、試行錯誤も含めた長い時間軸の中で身体性を取り戻すような、「真の体験」が商品化されていたように思います。

山田 遊 (バイヤー)



今回のファイナリストによる素晴らしいプレゼンテーションを聞いて、改めて学んだことは、今、私たちがスマートフォンという道具に強く依存し、インターネット上で主に視覚と聴覚、また言語からほぼすべての情報を得ている状況自体が、ひどく偏重しているという事実でした。結果としてより身体的な感覚、触覚や非言語的な概念といった、この共依存から脱するような「THE NEXT EXPERIENCE」というテーマにふさわしい提案が数多く見受けられ、実際に「次の体験」のヒントをいただきました。ありがとうございました。

■グランプリ(1 点)

作品名:《My Gaze, My Choice.》

受賞者:リブ

<作品コンセプト>

まなざしを選ぶ行為は、選択の自由を取り戻すこと。選択肢ごと覆い隠されてしまう社会では、義眼に限らず、性別・障害・年齢・出自・容姿・犯罪被害など、多様な人々の「在り方」に視線が重くのしかかる。

そのまなざしは誰のものか? 「かわいそう」「こわい」「普通じゃない」と決めるその視線は?

なぜ自分の在り方を他者の視線で決めなければならないのか?

この作品は通りすがりのあなたに問いを手渡し、選ぶ自由を差し出す。



■準グランプリ(1 点)

作品名:《振る舞いの機微》

受賞者:山崎結以

<作品コンセプト>

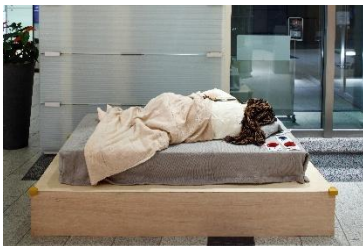
幼少期を「社会性の学び始め」と捉え、集団行動のなかで表れるそれぞれの振る舞いの機微を描くことで、価値観の異なる他者とともに生きていくこと、という普遍的なテーマに触れています。

排他的な空気が広まる現代を生きる中で、他者との関わりについて想像し学ぶことの重要性を強く感じています。

絵の中にかつての自分や誰かの面影が重なり、思いを巡らせる時間を過ごしていただけたら幸いです。



■優秀賞(1 点)



作品名:《nemui》

受賞者:岡田希乃風

<作品コンセプト>

寝る前、支度を済ませてもう目を瞑るだけ…でもついスマホを見てしまう。誰しも心当たりがある瞬間に焦点を当てた。何もないように見える寝る前の時間には安心感や孤独、外では見せない素の感情が浮かぶ。言葉にしにくいその感情を、一目ずつ編み重ねて形にした。編むという行為は、私にとっては時間を編むことでもある。人が行き交う都会だからこそ、この瞬間をくり抜いて形にする意味があると思っている。

■ファイナリスト(3 点)



作品名:《growth ring》

入選者:岩佐美和子



作品名:《Generated Pimples》

入選者:善養寺歩由



作品名:《Torch Interval》

入選者:吉田桃子

◆総括

アートコンペでは、テーマは「応募者が自由に設定」とし、東京ミッドタウンを代表するパブリックスペースであるプラザ B1 を舞台に、場所を活かしたサイトスペシフィックな作品を募集。18 回目となる今回は総計 303 作品の応募がありました。作家たちは自身の表現を東京ミッドタウンという場に重ね、新たな価値を模索。その過程では審査員による白熱した議論が交わされ、最終審査に進む 6 作品が選出されました。各審査員の中でも東京ミッドタウンが掲げる「JAPAN VALUE」とは何かをあらためて問い直す審査会となりました。グランプリに輝いた作品は、作家自身の課題意識を東京ミッドタウンという公共空間でインスタレーションとして発信する強い動機と創作意欲が高く評価されました。さらに、この度、受賞者およびファイナリストの中から選ばれた方に、パートナー企業・機関より副賞が贈られる「パートナー賞」を新設しました。本年度は、アートコンペのパートナー企業としてご参加いただいた三井デザインテック株式会社より、《振る舞いの機微》を制作された山崎結いさんに対し、パートナー賞が授与されました。

◆審査員総評

金澤 韻(現代美術キュレーター)



ファイナルまで残らなかった作品プランの中にも、メンションしたいものが多かった今回の審査でした。落ちてしまった方も、単に機会との相性が合わなかっただけと思っていただきたいです。きっと別の場所で会えるはず。そして、そんな中でも勝ち上がってくるプランは、多かれ少なかれ自分が本当に言いたいことに向き合った、オーガニックな表現が多かったように思います。いっぽう、全体に、驚かされるような作品が少なく、審査員としては投げかけに不足があったか…と自分自身を振り返りました。

永山祐子(建築家)



一次審査の段階ではやや例年に比べて印象に残る作品が少なかったが、二次審査のプレゼンテーションでは、力強い作品が最終審査に残った。例年、最終審査はとても悩むが今年は早めに決まった。その思いはそのまま最終的な結果に結びついた。最終審査で私が大切にしたいことは今年の賞を通してどんなメッセージを投げかけられるか、だった。例年そのように考えてきたわけではなく、今年私がグランプリに選んだリブさんの作品がそのような性質を持っていたことに起因する。最終年の今年、そのような作品に出会えたことは審査員を務めた 5 年間の最後の思い出として印象深いものとなった。

林 寿美(インディペンデント・キュレーター)



現代における創造とは何なのか。今回の TOKYO MIDTOWN AWARD アートコンペでの審査で、最初から最後まで考えさせられたのはこのことです。人間はこれから一体どんなものを生み出せるのか。私たちはどんな作品に心を震わせ、豊かな気持ちになるのか。価値観が揺らぐこの複雑な時代、アートに何が求められているのか。ファイナリスト 6 名の作品から、皆さんひとりひとりがそうしたことに思いを巡らせてみていただければと思います。

ヤノベケンジ(現代美術作家／京都芸術大学教授／ウルトラファクトリー・ディレクター)



今年の最終選考作品 6 点は、いずれも異なる方向性を鮮やかに示し、完成度においても高い水準を誇りました。多様性は現代美術の可能性を体現し、単純な比較を超えるものでした。さらに公共空間への応答性も真摯であり、このアワードが教育的視点を備えていたことを証明しました。二次審査以降の試行錯誤が成果として示された点は、誠に喜ばしいものといえます。

脇田 玲(アーティスト／慶應義塾大学教授)



©Takahiro Tsushima

今年のファイナリスト作品はいずれも異なる方向性を持ち、単純な優劣を測れない難しさがありました。最終的には、2025 年を色濃く反映した作品や未来の青写真になりうる作品が選考されたと思います。身体と機械の境界が曖昧になる時代での人間性とは何か。生成 AI により「知性」がコモディティ化するなかで手仕事や技巧に宿る「手性」への希望。混乱する移民政策やナショナリズムのうねりのなかでの日本的価値 (JAPAN VALUE) とは何か。受賞作品にはそのような 2025 年現在の問いや未来への希望が託されています。

トロフィー

TOKYO MIDTOWN AWARD では、年度ごとにオリジナルのトロフィーを制作しています。
今年度のトロフィーはアートコンペの審査員、永山祐子さんがデザインした作品です。

【コンセプト】

TOKYO MIDTOWN AWARD のロゴを立体にし、一筆書きのガラスのトロフィーにしました。見慣れているロゴも、立体にし角度を変えてみると全く違った形と繋がりが見えてきます。世の中にある事象をいつもと違う角度から見て、新しい発見をすることからアートもデザインもはじまるのではないのでしょうか。私たちを取り巻く世界を新鮮な気持ちで見回していく、そんな姿勢でものづくりに向かっていきたいという思いを込めました。



▲TOKYO MIDTOWN AWARD 2025 トロフィー



▲TOKYO MIDTOWN AWARD ロゴマーク

展示情報

【TOKYO MIDTOWN AWARD 2025 EXHIBITION】

期間：2025 年 10 月 10 日（金）～11 月 9 日（日）

全 15 点の受賞・入選作品を東京ミッドタウンのプラザ B1 に展示いたします。

※他、デザインコンペ一次審査通過作品 1 点を展示

【東京ミッドタウン・オーディエンス賞】

展示期間中、来場者の一般人気投票を実施し、展示作品の中から「東京ミッドタウン・オーディエンス賞」を決定します。

※投票結果は 11 月下旬に TOKYO MIDTOWN AWARD オフィシャルサイトにて発表

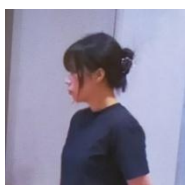


▲東京ミッドタウン・オーディエンス賞(昨年の様子)

パートナー賞

今年は、アートコンペの受賞者・ファイナリストの中から、パートナー企業・機関が選出した方へ副賞としてパートナー賞が授与されます。

アートコンペ パートナー賞



《振る舞いの機微》
山崎結以

【パートナー企業】



三井デザインテック株式会社

会社概要: <https://www.mitsui-designtec.co.jp/>

●選出コメント

村元祐介(三井デザインテック株式会社 代表取締役社長)

私ども三井デザインテックは、空間創造を通じて「くらしと社会の未来をつくる」という理念のもと、日々事業に取り組んでおります。本作品は、価値観の異なる他者との共生を深く見つめ、その卓越した芸術性と相まって、私どもが志す多様な人々が心豊かに暮らすウェルビーイングな空間に新たな視座と可能性をもたらすものと期待し、本賞を贈呈いたします。

●パートナー賞の内容

三井デザインテック本社での作品展示

受賞者支援

東京ミッドタウンは、受賞者・入選者の成長を継続的に支援するとともに、コラボレーションの機会を創出していくことに努めています。デザインコンペでは、受賞作品の実現化サポートや、季節イベントにおいてデザイナーとして起用。アートコンペでは、東京ミッドタウンからの作品制作委託やワークショップ開催などを通して、受賞者が活躍できる場の創出を強化しています。

こうした取り組みに加え、直近では、日本橋の再開発事業における新築工事用仮囲いへの作品掲出や、三井不動産が管理するオフィス共用部へのアート設置など、活躍の場を東京ミッドタウンの外にも広げています。



▲日本橋一丁目中地区第一種市街地再開発事業
新築工事用仮囲い ナカミツキ氏による作品



▲日本橋室町三井タワー5F ロビー
オープンスペースへのアート設置 青沼優介氏による作品

TOKYO MIDTOWN AWARD 2025 概要

<デザインコンペ>概要

- テーマ : THE NEXT EXPERIENCE
応募期間 : 2025 年 5 月 19 日(月)~6 月 30 日(月)
応募総数 : 1,126 点
協力 : 東京ミッドタウン・デザインハブ、株式会社 JDN
賞(賞金) : グランプリ(1 点) 100 万円+トロフィー、準グランプリ(1 点) 50 万円+トロフィー、優秀賞(1 点) 30 万円+トロフィー
☆グランプリ受賞者を国際家具見本市「ミラノサローネ」開催中にイタリア・ミラノへご招待します(グループの場合は 2 名まで。社会情勢により副賞の内容が変更になる場合があります)。
○ファイナリスト(7 組)には表彰状を贈呈します。
○二次審査(最終審査)へ進む 10 組へ、各 5 万円を制作補助金として支給します。
※受賞・ファイナリスト作品は、約 1 年間、東京ミッドタウン館内に展示します。
※受賞者・ファイナリストには、作品の実現に向けたサポートやコラボレーションの機会提供等を継続的に行います。

<アートコンペ>概要

- テーマ : 応募者が自由に設定
応募期間 : 2025 年 4 月 21 日(月)~5 月 12 日(月)
応募総数 : 303 点
パートナー : 三井デザインテック株式会社
協力 : 合同会社生活と表現
後援 : University of Hawai'i at Mānoa / Department of Art and Art History
賞(賞金) : グランプリ(1 点) 100 万円+トロフィー、準グランプリ(1 点) 50 万円+トロフィー、優秀賞(1 点) 30 万円+トロフィー
☆グランプリ受賞者を University of Hawai'i のアートプログラムに招聘します(社会情勢により副賞の内容が変更になる場合があります)。
○ファイナリスト(3 組)には表彰状を贈呈します。
○最終審査へ進む 6 組へ、各 100 万円を制作補助金として支給します。

※各作品は、2025 年 11 月上旬まで東京ミッドタウン館内に展示します。
※受賞者・ファイナリストには、継続的な作品発表の機会提供等を行います。

概要の詳細は公式サイトをご参照ください

TOKYO MIDTOWN AWARD 公式サイト www.tokyo-midtown.com/jp/award/

※デザインコンペ、アートコンペの各受賞作品画像は、以下の URL よりダウンロードいただけます。
www.tokyo-midtown.com/press/index_press.htm

■ This is MECENAT 2025 認定について

東京ミッドタウンが“「JAPAN VALUE (新しい日本の価値・感性・才能)」を創造・結集し、世界に発信し続ける街”をコンセプトに、次世代を担うデザイナーやアーティストの発掘と支援、その先のコラボレーションを目的として、2008 年よりデザインとアートの 2 部門で開催するコンペティション。

17 年間の実施で、応募者数延べ 25,763 組の中から、デザインコンペでは、147 組・253 名(延べ 153 組・274 名)、アートコンペでは、93 組・98 名の受賞者・入選者を輩出。作品だけではなく、アイデアや作品を生み出すことのできる「人」にもフォーカスするアワードへの進化を目指しています。

また、「TOKYO MIDTOWN AWARD 2025」は、芸術文化振興による豊かな社会創造活動として「This is MECENAT 2025」に認定されています。2014 年から毎年認定を受けており、2016 年には同協議会が主催するメセナアワードで優秀賞「東京なかつまち芸芸賞」を受賞いたしました。



THIS IS
MECENAT
2025

「This is MECENAT」は、公益社団法人企業メセナ協議会が主催する、全国各地で企業などが取り組むメセナ活動(芸術文化振興による豊かな社会創造活動)の社会的意義を示すことを目的とした認定制度です。この認定を受けた活動はそのシンボルとして「メセナマーク」が発行され、これまでに純粋な芸術文化支援をはじめ、環境、福祉、地域活性化といった社会課題の解決に向けた取り組みなど、2014年のスタート以降、のべ1,600件以上の活動が登録されています。

東京ミッドタウンについて



TOKYO MIDTOWN

東京ミッドタウンは、広大なグリーンと 6 つの建物からなる複合都市です。街にはさまざまなショップやレストラン、オフィス、ホテル、緑地、美術館などの施設が集まっています。

四季を感じるイベントで季節に寄り添い、いたるところに息づくデザイン・アートや「TOKYO MIDTOWN AWARD」が発掘した若き才能にふれて新たな発見を。そして街に根づくおもてなしで心が解きほぐされていく。

それらを融合させることで訪れた人に、上質で心地よい場所と時間を提供することを目指しています。

<https://www.tokyo-midtown.com/jp/about/>

三井不動産グループのサステナビリティについて

三井不動産グループは、「共生・共存・共創により新たな価値を創出する、そのための挑戦を続ける」という「&マーク」の理念に基づき、「社会的価値の創出」と「経済的価値の創出」を車の両輪ととらえ、社会的価値を創出することが経済的価値の創出につながり、その経済的価値によって更に大きな社会的価値の創出を実現したいと考えています。

2024 年 4 月の新グループ経営理念策定時、「GROUP MATERIALITY (重点的に取り組む課題)」として、「1. 産業競争力への貢献」、「2. 環境との共生」、「3. 健やか・活力」、「4. 安全・安心」、「5. ダイバーシティ&インクルージョン」、「6. コンプライアンス・ガバナンス」の 6 つを特定しました。これらのマテリアリティに本業を通じて取り組み、サステナビリティに貢献していきます。

【参考】 ・「グループ長期経営方針」 <https://www.mitsuifudosan.co.jp/corporate/innovation2030/>
・「グループマテリアリティ」 https://www.mitsuifudosan.co.jp/esg_csr/approach/materiality/