

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 2023」結果発表

受賞作品展示：10月5日(木)～11月12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、才能ある若手(39歳以下)デザイナーやアーティストとの出会い、応援、コラボレーションを目指したデザインコンペとアートコンペの2部門にてアワードを開催しています。

この度、計1,479点の応募作品の中からグランプリなど全16点の受賞・入選作品を決定いたしました。全16作品は、10月5日(木)～11月12日(日)まで、東京ミッドタウンのプラザB1メトロアベニューにて展示いたします。

### デザインコンペ グランプリ

テーマ：つながり



グランプリ(賞金100万円)  
《動く募金箱》  
黒澤 杏

### 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)  
《TOKYO ELEVATION Type 0》  
タカギリヤン

■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](http://www.tokyo-midtown.com)

■TOKYO MIDTOWN AWARD オフィシャルサイト■ [www.tokyo-midtown.com/jp/award/](http://www.tokyo-midtown.com/jp/award/)

■グランプリ(1点)

作品名:《動く募金箱》

受賞者:黒澤 杏

<作品コンセプト>

人と人を繋いでいる「バトン」と人と人を繋ぐ活動をしている「募金」をかけ合わせた「動く募金箱」。主流の募金箱は一定の場所に置かれていることが多いですが、人から人へバトンのように繋いでいくことによって様々な人の動いた想いを乗せて届けることができるのではないかと考えました。



■優秀賞(4点) ※審議の結果、3点のところ、4点になりました。



作品名:《リバースけん玉》

受賞者:都 淳朗、太田 杜

<作品コンセプト>

リバースけん玉は従来の「球と皿」「剣と穴」それぞれの役割を入れ替えただけのけん玉です。シンプルな「役割の逆転」によって、既存の遊びを拡張しながら新しい楽しみ方とコミュニケーションが生まれます。この逆転の体験は、身の回りの既存の役割に目を向け、それらのつながりを考え直すきっかけになるでしょう。



作品名:《記すピーカー》

受賞者:大原衣吹

<作品コンセプト>

オリジナルの目盛りをメモできるピーカーです。六角柱型のピーカーの側面にフロスト加工が施されており、マジックペンで書き込むことができます。時に感覚に頼る調味料の配合を記すことで、親子の関係を、家庭の味を、もう会えないあの人の味を思い出し、つないでいきます。



作品名:《タイムシフトタイマー》

受賞者:楊 子秋

<作品コンセプト>

「自分が過ごしてきた時間の中で、世界で何が起きてきたのか」それを出発点としたデザイン。タイムシフトタイマーは、計測器によって計測された客観的な時間の長さを具体的な出来事として表示し、私たちの現在の生活を歴史的な出来事や自然現象、個人的な記憶と結びつけ、世界と自分自身に対する理解を深める。



作品名:《みんなの味噌汁.com》

受賞者:スイミー/栗原 渉、高橋恵佑

<作品コンセプト>

実家の味噌汁をフリーズドライにして購入できるようにするオンラインショップサービス。味噌や具など、実家仕様に自由にカスタマイズし発注をかけると、数日後には購入できるようになります。味噌汁は、家族と家族をつなぐ大事なツールです。いどこにいても、家族をつないであげられる、そんなサービスです。利用者が増えれば、次第に日本全国各地・各家の実家の味噌汁の味が楽しめるようになります。

■ファイナリスト(5点)



作品名:《傘育て》  
入選者:A STUDIO/陳 陽、呂 木知、蔣 方



作品名:《シェアフード》  
入選者:蘭 雲傑



作品名:《あやとり人間》  
入選者:Nyokki/三谷 悠、八幡佑希、柿木大輔



作品名:《成長フォント》  
入選者:高野彩乃



作品名:《充電端会議》  
入選者:8000000Studio/馬鳥智貴、陳 宇澤

## 総括

16 回目となるデザインコンペは「つながり」というテーマのもと、人と人、人と社会、日本と世界、リアルとバーチャルなど、テーマの投げかけに表面的に答えるのではなく、直接的なつながり方を変えるものから概念や気持ちのつながりを変化・強調する提案まで、デザイナー・クリエイターとしての「意志」が作品に色濃く反映されているアイデアが多く集まりました。ジャンル別では、プロダクト領域が最も多く、インテリア・サービス・システムのジャンルは例年よりも増加した結果となりました。審査過程で議論をつくしたものの「僅差で優劣をつけられない」という議論の結果を受け、優秀賞を規定の 3 点から 4 点へと 1 点増やす結果となりました。意匠が優れていることはもちろん、何か小さなきっかけで、概念や行動を大きく変える可能性のある作品が上位に残った印象です。2 次審査では、4 年ぶりに会場でプレゼンテーションを行っていただき、対面でのプレゼンテーション・質疑応答・審査となりました。またファイナリスト 10 組のうち、留学生を含め 4 組 6 名が日本以外の国籍の参加者であるという結果となり、審査員および主催者一同、本アワードの世界への広がりを強く感じました。

## ◆審査員総評

## 篠原ともえ（デザイナー／アーティスト）



TOKYO MIDTOWN AWARD は、デザインにジャンルレスにアプローチできることが大きな特徴だと思います。今回ファイナリストに残らなかった方も、「実現したらきっと素晴らしいんだろうな」というアイデアもたくさんあったので、デザイナーの皆さんには引き続きチャレンジしていただきたいと思います。

審査を通して感じたのは、想像を巡らせながら触れる一種のアート体験のような特別な感覚になりました。誰を大切に思うのか、どんな人と一緒にいたいのかという、自分の中の「つながり」について気持ちを湧き起こすような時間を過ごせました。

## 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）



世界中から 1,166 件というアイデアが希望を持って提出されている事実がこのアワードの意義や価値を感じました。今回のテーマの「つながり」は、人間の根源的に関わる大きく広い意味を持った概念なので、そこをどう評価するかが最大の論点。

ジャンルの異なる素晴らしい審査員が集まったので、審査のプロセスが非常にクリエイティブなものでした。それぞれの審査員によって提示される視点やアイデアのモチーフの発展させ方がお互いを刺激して議論が有意義なものになりました。ファイナリスト以上の作品は、テーマの捉え方の視点の意外性など全て違う面白さを持っていて、全て素晴らしいもの。自信持っていただけで良いと思っています。

## 中村拓志（建築家）



©KEI Tanaka

大量生産大量消費の社会は商品の広範な普及を目指すため、かつてあったシェアを否定する。その結果、人を地域や会社、家族といった共同体から切り離し、個人主義促進の一翼を担った。今回のテーマ「つながり」は、個人主義を基盤とした商品開発のベクトルを逆回転させて、連帯のための経済を目指す意義を持っていた。最終的には最もダイレクトな方法である、プレーヤーが複数いることで成立する商品の中でグランプリが選ばれた。全体的にゲームや身体、味覚、記憶などの非言語的な関わりの中に、つながりを見出す作品が多かった。その一方で、数字といった客観的なものを、定量化できない感情に変換し、人と世界をつなごうという「タイムシフトタイマー」は、大変知的でラディカルであった。

## 三澤 遥（デザイナー）



思いついた瞬間を取りこぼさずに、通り過ぎずに、ちゃんと形として受け止めた人だけが伝えられるものがあります。それをひしひしと感ることができた審査でした。受賞者の皆さんに共通していたのは、「つながり」というテーマに対して意表をつく結びつきを示してくれたこと、そしてそれらはどれも、些細な気づきの上に成り立っているということです。押すだけ。替えるだけ。動くだけ。受賞作はどれも潔くシンプルな回答でした。「え、これだけ…？」くらいの 1 アイデアこそが、世界をがらりと変えてくれるメッセージを秘めているのかもしれない。

## 山田 遊（バイヤー）



応募作品のジャンルが本当に幅広く、さまざまな解釈ができるテーマの中で、これだけ多種多様なデザインが応募されてくること自体に、また、それらのデザインが持つアイデアの多様性に改めて驚きました。ファイナリストに選ばれた作品は、テーマとの合致も含め、コンセプト・実現可能性・商業的な可能性などで評価は集まりましたが、最終的にグランプリ・優秀賞に選ばれた作品は、これまでの概念・行動を変える可能性がある提案が残った印象で、コンペの今後の方向性を指し示すような結果になったと感じています。

■グランプリ(1点)

作品名:《TOKYO ELEVATION Type 0》

受賞者:タカギリラン

＜作品コンセプト＞

全てが地面の上に立っています。しかし、地面は掘らなければ理解することができません。私は普段見えない足元の下、地面には物語のようなものが秘められていると考えます。この作品は東京ミッドタウンを起点に、3つの地点を選びその地盤を映像によって再現し、擬似的にも見比べられるようにしたものです。この作品を観ている人が今、立っている地面について思いを馳せられるような作品にしたいと考えています。



■準グランプリ(1点)

作品名:《風の噂 2023ver.》

受賞者:神谷絢栄

＜作品コンセプト＞

自身の性被害経験を元に「性暴力被害者に対する社会の空気感」を視覚化するエアードレスを制作した。ドレスには、実際に被害者に投げかけられた言葉が「くじ」として入っている。現在日本では、24人に1人が性暴力に遭っているがその内の約6割が被害を公にしていない。この様な状況には、社会の風当たりの強さが少なからず関係している。本作はそんな二次被害の深刻さを人々と共有し、被害者を取り巻く社会を変えていく試みだ。



■優秀賞(4点)



作品名:《タイパする輪郭線》

受賞者:ナカミツキ

＜作品コンセプト＞

本作品はタイパ(タイムパフォーマンス)と都市に生きる人々の動きをアウトライン化するプロジェクトです。タイパを重視した生き方をする都市の人々の動きを倍速文化とキーワード検索からヒントを得て制作しています。様々な媒体で出力する圧倒的な情報量の積層表現は、タイパされた人々の動きを視認することができます。動きと価値観の変化を見つめ、各個人が生活に置き換えて思考するきっかけになるのだと考えます。

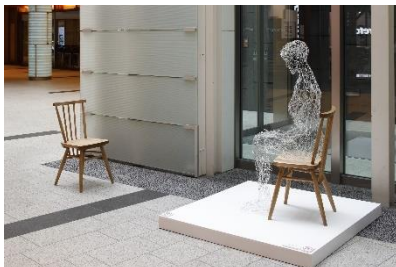


作品名:《Trap project(愛のある)b [trap#16]》

受賞者:hellowakana

＜作品コンセプト＞

天気の良い日中、庭に一時的に現れた布団の集団。布団干しスタンドは痩せた骨から肉付きの良いフォルムに変わります。これは布団屋の家に住む私がよく見た景色でした。干す以外に用途の無いオブジェたちが風で揺れ動き生きているようで少し怖くもありました。( trap#16 episode: 大きな庭は区切られた部屋 )「住」に含まれる内装装飾・幼少期の記憶に寄り添い愛のある罫を仕掛けます。



作品名:《Flourish》

受賞者:Masutani May

＜作品コンセプト＞

ペースの速い都市で生まれ育った私は、変化の激しい環境で生活するストレスには慣れている。あらゆる出来事と歩調をあわせるのは疲れることもあるが、活力が湧いてくることもある。けれど日々の喧騒の中で自分らしさを見つけようとして、かえって逆の結果になった。表面的に色々な自分を装うようになり、次第に孤独は深まった。私は亡霊のように空っぽな日々を過ごし、徐々に「本当の自分」が萎んで、消えていくように感じた。



作品名:《明日は遊園地へ行こうね》

受賞者:Liisa

＜作品コンセプト＞

マンガの制作技法で、言葉から解放された物語を経験してもらうような作品を目標としてきた。連絡通路の真ん中に寝ている子供。近寄ると呼吸していることが見てとれる。その隣に、絵の中の子供と同じ誕生日の帽子が落ちている。それは絵と何か関係があるのだろうか。疑問から始まる言葉のない物語。過去と現在、現実空間と架空の世界、静と動、懐かしさとちょっとした違和感、没入感と疎遠感。様々な時空を往還しながら多様な解釈を想像できる空間に挑んだ。

## 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。16回目となる今回は、新審査員2名が加わり、総計313作品の応募がありました。個々に表現を突き詰めたハイレベルな作品が多い中、完成度や今後の展開への期待など様々な観点について議論され、評価が拮抗する審査を経て、最終的に選ばれたのは、東京ミッドタウンというパブリックスペースに展示されるからこそ、その意義や価値が際立つ作品でした。また、審査基準項目ではないものの、各作家の将来性についても焦点が置かれ、審査は長時間に渡りました。今回は、自分自身のテーマを掘り下げるだけでなく、新たな表現に果敢に挑戦する応募者も多く、アワードが応募者それぞれのステップアップにつながっている様子が見られました。

## ◆審査員総評

## 金澤 韻(現代美術キュレーター)



今回、審査を勝ち抜いてきた作品はどれも異なり、それぞれ良かったです。作家のみなさんが自分自身のテーマを大切に制作していることがうかがわれました。展示では、成功するかわからないことにも果敢にチャレンジする姿勢が見られ、そういった意欲に触れる経験は、私自身とても勇気づけられるものでした。実際にいくつかは失敗もあったと思いますが、それでいいのだと思います。賞は通過点の一つに過ぎません。今回の試みを踏み台にして、どんどん未知の領域へと進んでいかれることを期待しています。

## クワクポリョウタ

## (アーティスト/情報科学芸術大学院大学 [IAMAS] 教授)



これだけいろいろなジャンル問わず、技法問わずの中で、何が優れていて何がグランプリなのかというのがとても難しい審査でした。どういう価値基準でどの作品が選ばれるかで変わってくると思います。今回も単純な優劣というのではなく、どういう価値基準を当てはめたときにこういう結果になったかという審査だったと思います。作り手として応募者にしたコメントが自分に返ってくることもあり、自分としても勉強になった審査でした。今年は5年目で最後の年ですが、そういった意味でも学び多い審査会でした。

## 永山祐子(建築家)



全体的に完成度が高く、最終審査は票が割れた。それぞれの審査員がどこにフォーカスして作品を見るかによって票入れの方向性が変わる。私自身、どういう視点で作品を評価するかの基準を決めるのがなかなか難しい回だった。本アワードの特徴として作家それぞれの将来性、未来を含めての審査と考えている。過去の審査でも作家の将来性を話し合うことも多かった。そのような視点から過去作と比べて大きくチャレンジのあるものを評価しようと考えた。また今回過去の審査の中でも初めて最終審査に残ったのが女性作家のみであったのが印象的であった。

## 林 寿美(インディペンデント・キュレーター/成安造形大学客員教授)



パンデミックが終わり、自由な空気がようやく私たちの生活に戻ってきました。それと同じ空気を各作家の作品にも感じることができたように思います。自分自身に向き合うことの意味。その結果、生み出された表現をどのように外部に伝えていくか。かつては当たり前だと思っていたそうした自由を謳歌できることに感謝しつつ、それがいつかまた途絶えるかもしれないという緊張感も抱きながら、作品制作に取り組むことがこれからは課題のひとつになるのかもしれない。

## 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)



2次審査通過後からの短期間でそれぞれの作家が想像以上の成果を残して作品を完成してくれた。どの作品もグランプリに値する完成度で選考に悩み、審査する側も審美眼を試される緊張感のある機会になりました。

## TOKYO MIDTOWN AWARD とは

TOKYO MIDTOWN AWARD は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、才能あるデザイナーやアーティストとの出会い、応援、コラボレーションを目指して、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です。アイデアだけではなく、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。16回目となった、TOKYO MIDTOWN AWARD 2023 では、まず4月にアートを、6月にはデザインの募集を開始し、デザインの応募総数は計1,166点、アートの応募総数は計313点となりました。

グランプリ受賞者には賞金のほかに、「ミラノサローネ国際家具見本市」開催中にイタリア・ミラノへの招待(デザインコンペ)や、University of Hawai'i at Mānoa / Department of Art and Art History が実施するアートプログラムへの招聘(アートコンペ)を実施。また、東京ミッドタウンのイベントとのコラボレーションなど活躍の機会を創出し、受賞者・入選者の成長を継続的に支援することに努めています。

## 展示情報

### 【TOKYO MIDTOWN AWARD 2023 EXHIBITION】

期間:2023年10月5日(木)~11月12日(日)

受賞・入選した全16作品(デザインコンペのファイナリストを含む)を東京ミッドタウンのプラザ B1 メトロアベニューに展示します。

### 【東京ミッドタウン・オーディエンス賞】

期間中、来場者の一般人気投票を実施し、「東京ミッドタウン・オーディエンス賞」を決定します。結果は11月下旬にTOKYO MIDTOWN AWARD オフィシャルサイトにて発表します。

お寄せいただいた作品へのコメントは、クリエイターにも届けます。



▲イメージ

## 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。2023年度のトロフィーはアートコンペの審査員、クワクボリョウタ氏がデザイン、制作した作品です。

### 【コンセプト】

このトロフィーは方位磁針と風向計を組み合わせたもので、静かな時は磁北を、風が吹けば風上を指します。地磁気は歴史を通じて数回逆転し、約77万年前には南北が現在と逆の方向を示していました。私たちの日常生活での常識は、地球規模で見ると必ずしも自明ではありません。このトロフィーは地球の大きな変遷を磁場で、そして個人の時間や出来事を風で象徴しています。アートとデザインにおいて、異なるスケールを同時に捉える想像力の重要性を形にしました。



## TOKYO MIDTOWN AWARD 2023 概要

### <デザインコンペ>概要

- テーマ : 「つながり」  
応募期間 : 2023年6月9日(金)~7月6日(木)  
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、優秀賞(3点)各30万円、  
ファイナリスト(6点)各5万円  
☆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。感染症流行等の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)。  
※受賞者1人(または1グループ)に副賞としてトロフィーを贈呈します。  
※受賞・入選作品の公表後に実現に向けたサポートを提供します。
- 応募総数 : 1,166点  
応募者情報 : 平均年齢24.7才、男女比 男性556人、女性596人、非回答14人

### <アートコンペ>概要

- テーマ : 応募者が自由に設定  
応募期間 : 2023年4月24日(月)~5月15日(月)  
協力 : 一般社団法人ノマドプロダクション  
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、準グランプリ(1点)50万円、優秀賞(4点)各10万円  
☆グランプリ受賞者を University of Hawai'i のアートプログラムへ招聘します(感染症流行等の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)。  
※最終審査に進む各組に制作補助金100万円を支給します。  
※受賞者1人(または1グループ)に副賞としてトロフィーを贈呈します。  
※受賞者は、東京ミッドタウン館内にて新作を発表することができる「ストリートミュージアム」(2024年春予定)への参加機会など、様々な受賞後のサポートが提供されます。
- 応募総数 : 313点  
応募者情報 : 平均年齢28.8才、男女比 男性145人、女性155人、非回答13人  
応募ジャンル : 立体98点、インスタレーション91点、絵画65点、写真15点、工芸10点、メディアアート9点、映像4点、その他21点

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/](http://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.html](http://www.tokyo-midtown.com/press/index_press.html)

## 東京ミッドタウンについて



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SDGsへの貢献について

三井不動産グループは、「共生・共存」「多様な価値観の連繋」「持続可能な社会の実現」の理念のもと、人と地球がともに豊かになる社会を目指し、環境(E)・社会(S)・ガバナンス(G)を意識した事業推進、すなわち ESG 経営を推進しております。当社グループの ESG 経営をさらに加速させていくことで、日本政府が提唱する「Society 5.0」の実現や、「SDGs」の達成に大きく貢献できるものと考えています。また、2021 年 11 月には「脱炭素社会の実現」、「ダイバーシティ&インクルージョン推進」、2023 年 3 月には「生物多様性」に関し、下記の通りグループ指針を策定しました。今後も、当社グループは街づくりを通じた社会課題の解決に向けて取り組んでまいります。

【参考】・「脱炭素社会実現に向けグループ行動計画を策定」

<https://www.mitsufudosan.co.jp/corporate/news/2021/1124/>

・「ダイバーシティ&インクルージョン推進宣言および取り組み方針を策定」

[https://www.mitsufudosan.co.jp/corporate/news/2021/1129\\_02/](https://www.mitsufudosan.co.jp/corporate/news/2021/1129_02/)

・「グループ生物多様性方針を策定」

<https://www.mitsufudosan.co.jp/corporate/news/2023/0413/>

※なお、本リリースの取り組みは、SDGs(持続可能な開発目標)における 1 つの目標に貢献しています。

目標 17 パートナーシップで目標を達成しよう

