

## GOOD DESIGN Marunouchiの展覧会企画公募2025

グッドデザイン丸の内の展示企画を募集します【募集締切2024年8月31日(土)】

公益財団法人日本デザイン振興会(以下JDP、所在地:東京都港区)が運営するデザインの発信拠点「GOOD DESIGN Marunouchi」(所在地:東京・千代田区)は、今年で4回目となる展覧会企画の公募を実施します。募集するのは、2025年3月下旬からの1ヶ月間、本ギャラリーを会場として実際に開催できる展覧会企画案で、デザインに関わるものであれば内容は問いません。展示に関わる費用は300万円(税込)までJDPが支援し、GOOD DESIGN Marunouchiの運営スタッフが開催をサポートします。多くのご応募をお待ちしております。



### 【展覧会企画の公募について】

GOOD DESIGN Marunouchiの展覧会企画公募は今回で4回目を迎えます。過去3回の「漫画とデザイン」「不快のデザイン」「人生の大切なことをゲームから学ぶ」展は、いずれも「問い」が明快であり、デザインの可能性をユニークな角度から切り込んだ展示で、私たちが驚くほどの来場動員を達成することができました。

本公募では、デザインの可能性を広げ、展示を通して多くの人たちに創造的な気づきを提供するオリジナルの展示企画を募集します。単純なPRやセールスプロモーションは選考対象から外れますが、製品やサービスを独自の視点から捉え直し、広く社会の課題解決を目指すものはその限りではありません。

社会課題のど真ん中を突く直球も、意表を突く変化球も大歓迎。望ましい未来への議論を呼び起こす展示企画を期待します。



審査員: GOOD DESIGN Marunouchi ディレクター  
内藤 廣・廣村 正彰・藤崎 圭一郎 (写真左より)



受付期間: 2024年8月31日(土) 締切  
一次審査書類データ到着分まで

応募資格: 応募者は20歳以上であること(2024年4月1日現在)。複数人で応募する場合、代表者が要件を満たすこと。選出された場合、2025年3月22日(土) - 4月25日(金)の1か月間、GOOD DESIGN Marunouchiを使用し、自らの責任で当選企画を遂行できること(選出時に相談の上具体的な会期を決定します)。

募集企画: GOOD DESIGN Marunouchiでの開催を前提にした、デザインをテーマにした展覧会企画。選考にあたっては公募の趣旨に基づき、会場コンセプトとの合致やテーマ性・視点の独自性・社会性を重視します。

条件: - 未発表のもので、企画自体が本公募のためのオリジナルであること。  
- 幅広い層が関心を持つ企画であること。  
- JDPが提供する開催資金300万円(税込)を有効活用した企画であること。  
なお、開催費用がJDPの提供する資金を超過した場合は、当選者の負担となります。

展示: 応募された企画の中から1点を選出します。当選企画1点は2025年3月22日(土) - 4月25日(金)にGOOD DESIGN Marunouchiの企画展として開催していただきます(JDPの共催となります)。

- ・当選企画に提供する開催資金 300万円(税込)は企画制作費としてお支払いします。
- ・企画展は入場無料とします。
- ・会場使用料は無料。会場備品の使用も可能です。
- ・会期中は、ギャラリストップ2名が常駐し、開催をサポートします(無料)。
- ・広報支援としてプレスリリースの配信、JDPおよび当ギャラリーウェブサイト・メールニュースへの情報掲載を行います。
- ・開催期間は選出時に双方協議の上、最終決定します。

そのほか、応募と審査の方法・スケジュール等は募集ウェブサイトをご覧ください。

<https://marunouchi.g-mark.org/exhibitionplanning2025.html>

## <資料>

### 第3回 公募選出企画 開催レポート

名称:「人生の大切なことをゲームから学ぶ」展

企画:株式会社たきコーポレーション

会期:2024年3月15日(金) - 4月14日(日)

来場者数:17,152名(553名/日)

<https://marunouchi.g-mark.org/exhibition129.html>



### ■ 選出者のコメント

「勇者はUXデザインから生まれる?人生の大切なことをゲームから学ぶ」展ではビデオゲームがユーザーに悪影響を与えるというイメージを払拭するため、また、ゲームに仕込まれた体験設計を紐解き、ゲームは人生にとっての有益な学びを与えてくれることを広く社会へメッセージすることを目的として企画運営しました。世界初のUXを主軸としたゲームデザイン展として、8つの学びに特化したオリジナルゲーム8台を展示。また、ゲームのUXデザインに関する調査や専門家のコメントも展示。約1ヶ月間の開催で約17,000人の方にご来場いただきました。来場者アンケートでは回答者の93%が満足と回答。また、回答者の中でゲームに対してネガティブな印象を持っている人(全体の約17%)からも肯定的な回答を得ることができ、一定の成果を残すことができたのではないのでしょうか。開催に向けてご協力いただいた全ての皆様に感謝申し上げます。

人生の大切なことをゲームから学ぶ展 企画チーム: 藤井賢二/内山堅/長山大樹/川郁子/東福秀哉/高城真生/小林秀彰/天明久尚/宮崎俊太郎/小原佳/竹村日菜子/佐藤菜央/富田美侑/佐藤花菜美/木村則博/岩手夏希/渡辺香澄/大倉萌華/石丸晋如/薄葉征人/遠山美月/吉田詩音/眞弓藍子/田島史菜/渡部志乃/林健太/小野諒佑/熊谷愛/小仲やすえ/笠島望/渡辺真由/金田学/向後朋則/松浦歩/平原陽太郎/中村涼



### ■ 第3回展覧会企画公募実施概要と選出経緯について

2021年度より実施している展覧会企画公募は、これまでデザインの対象領域として取り上げることが少なかったテーマをユーザー目線で選出し、第1回、2回とも開催時に大きな反響をよびました。

第3回目となる公募は、2023年6月に応募概要を公開、8月末日まで企画を受け付け、最終的に過去最多の27企画が応募されました。デザインを通じた気づきや社会へのメッセージを提示する企画が多く、デザイナーユニットやクリエイティブカンパニーなど、プロフェッショナルによるチームからの応募が目立つ中、GOOD DESIGN Marunouchi ディレクターの内藤廣、廣村正彰、藤崎圭一郎の3名が審査を行いました。

提出書類による一次審査(9月)にて5企画を選出、二次審査(10月)ではそれぞれの企画代表者へのヒアリングを実施し、協議の結果、「人生とゲームを重ね、それをUXデザインで解くというチャレンジングな企画で、ビデオゲームをデザインとして再評価する契機になるもの」と「人生の大切なことをゲームから学ぶ」展を高く評価し、展示企画として選出しました。

参照:第3回展覧会企画公募結果報告:

<https://marunouchi.g-mark.org/exhibitionplanning2024.html>