

## 日本最大級の絵画コンクール「第 24 回ドコモ未来ミュージアム」および プログラミングコンテスト「第 3 回ドコモ未来ラボ」の受賞者が決定

株式会社 NTT ドコモ（以下、ドコモ）は、日本最大級<sup>※1</sup>の創作絵画コンクール「第 24 回ドコモ未来ミュージアム」およびプログラミングコンテスト「第 3 回ドコモ未来ラボ」の表彰式を 2025 年 12 月 20 日（土）に開催し、厳正な審査を経てそれぞれの受賞作品が決定しました。



「ドコモ未来ミュージアム」「ドコモ未来ラボ」は、未来へ歩き出す子どもたちにワクワクする経験の場をつくることで、子どもたちを応援していくプロジェクト「ドコモ未来プロジェクト」の取り組みです

「ドコモ未来ミュージアム」は、「僕たち私たちの未来の暮らし」をテーマに、ドコモが 2002 年度から毎年開催している創作絵画コンクールです。今年は 63,815 作品の応募があり、累計応募作品数は 226 万点<sup>※2</sup>を超えました。地球やそこに暮らす仲間たちを大切に思う気持ちがあふれる作品や、社会にあるさまざまな課題を優しい気持ちとコミュニケーションの力で解決に導く作品などが多数集まる中、厳正な審査を経て、「ドコモ未来大賞ゴールド」10 作品、「ドコモ未来大賞シルバー」10 作品、「審査員特別賞」5 作品の上位賞計 25 作品が決定しました。最優秀作品賞となる文部科学大臣賞は、和歌山県の松下 羽稀（まつした うき）さん（8 歳）による「オムライスのうえでピクニック」が受賞しました。表彰式では、全 25 受賞作品をデジタル化し、専用のアプリで作品をスキャンすると作品の世界が現実世界に飛び出して見える AR アートを展示しました。

「ドコモ未来ラボ」は「はじめてだって、楽しめる！」をコンセプトに、2023 年度から開始されたプログラミングコンテストです。3 回目となる今回は、AI を活用した先進的なアイデアから身近な人を思いやるあたたかな未来のかたちまで、自由な発想と素直な願いがのびのびと表現された作品が多く集まりました。2,364 作品の応募の中から「最優秀賞」4 作品、「発想力賞」4 作品、「表現力賞」4 作品、「未来力賞」4 作品の上位賞計 16 作品が決定しました。表彰式当日は、最優秀賞に選ばれた子どもたちのプレゼンテーションによるグランプリ審査を行い、福岡県の西田 律希（にしだ りつき）さん（12 歳）の「発語トレーニングツールことばあそび」がグランプリを受賞しました。

ドコモは、今後も「ドコモ未来ミュージアム」「ドコモ未来ラボ」を始めとする「ドコモ未来プロジェクト」の実施を通して、次世代を担う子どもたちの夢や未来を応援してまいります。

※1 2025 年 6 月 16 日（月）時点、ドコモ未来ミュージアム PR 事務局調べ

※2 2025 年 12 月 22 日（月）時点、ドコモ未来ミュージアム PR 事務局調べ

本件に関する報道機関からのお問い合わせ先

株式会社 NTT ドコモ  
ブランドコミュニケーション部 コーポレートブランド担当  
TEL : 03-5156-2069

## 「第 24 回ドコモ未来ミュージアム」概要

### 1. 「第 24 回ドコモ未来ミュージアム」について

「ドコモ未来ミュージアム」は、未来をつくる子どもたちの夢や未来を応援するため、ドコモが 2002 年から毎年開催している創作絵画コンクールです。本コンクールでは、例年子どもならではの自由な発想による、明るい未来や夢を描いた作品が多く応募されますが、今年は特に、地球とそこに暮らす仲間たちを愛おしく大切に思う気持ちがあふれる作品や、社会にあるさまざまな課題を優しい気持ちとコミュニケーションの力で解決に導くような作品が多く集まりました。

また、審査員からは、「自分の日々の生活を起点に制作された作品や、応募者みなさんの頭の中で描く創造的な夢の世界を描いた作品を多く拝見し、審査員一同、パワーを受け取りました」とコメントをいただきました。

#### <コンクール概要>

■ 応募テーマ：「僕たち私たちの未来の暮らし」

■ 応募期間：デジタル絵画部門：2024 年 9 月 9 日(月)～2025 年 9 月 15 日(月・祝)

絵画部門：2025 年 6 月 16 日(月)～2025 年 9 月 15 日(月・祝)

■ 応募対象：3 歳から中学生(日本国内にお住まいの方)

■ 賞名：

・「ドコモ未来大賞ゴールド」10 作品（うち、最優秀作品賞として 1 作品を「文部科学大臣賞」に選出）

・「ドコモ未来大賞シルバー」10 作品

・「審査員特別賞」5 作品

### 2. 受賞作品の紹介および受賞者のコメント

#### ■ 文部科学大臣賞・デジタル絵画部門「ドコモ未来大賞ゴールド」

※「文部科学大臣賞」は「ドコモ未来大賞ゴールド」受賞者より 1 名選出








小学校 1～2 年生の部 <sup>まつした</sup> <sup>うき</sup> 松下 羽稀さん 8 歳 和歌山県

「オムライスのうえでピクニック」

#### <受賞者コメント>

自分の絵が選ばれてびっくりしました。そのあと嬉しい気持ちになってみんなに話したくなりました。テレビ CM をみて、山と思ったら恐竜の背中で、すごい！こんな絵の描き方もあるんだ！と思いました。大好きなオムライスで家族や動物たちと遊べたら楽しそうだなと思って描きました。小さいものを描くのが難しかったけど、タブレットはズームしたり、ペンの細さを選ぶことが出来たので、細かい模様や小さい動物も描くことが出来ました。スプーンやオムライスが立体的に見える様に光を描いてみました。いつかこの絵の様に、食べ物の公園で遊んでみたいです。

## ■デジタル絵画部門「ドコモ未来大賞ゴールド」受賞作品

	<p>「文部科学大臣賞」</p> <p>デジタル絵画部門 小学校 1～2 年生の部</p> <p>松下 羽稀（まつした うき）さん 8 歳 和歌山県</p> <p>「オムライスのうえでピクニック」</p> <p>一番大好きな食べ物のオムライスの上で、みんなでピクニックをしました。</p>
	 <p>デジタル絵画部門 小学校 3～4 年生の部</p> <p>本多 史（ほんだ ふみと）さん 9 歳 愛知県</p> <p>「恐竜と遊べる世界」</p> <p>未来では恐竜が復活して、一緒に遊びたいです。</p>
<p>デジタル絵画部門 未就学児童の部</p> <p>榎本 咲那（えのもと さな）さん 4 歳 神奈川県</p> <p>「何でも治せる鳥さんの未来の獣医師さん」</p> <p>同居しているオウムちゃんがずっと生きていける、 何でも治せる獣医師さんになる！</p>	
	 <p>デジタル絵画部門 中学生の部</p> <p>塩尻 杏（しおじり あん）さん 14 歳 大阪府</p> <p>「Diversity」</p> <p>孤独から抜け出し世界で混ざり合う様子を多様性と言う意味のカメレオンや背景を使って表現した。今は、国や地域、性、宗教で明確な区切りがあるが、未来になるにつれ人々が共存してほしいという願いを込めた。</p>
<p>デジタル絵画部門 小学校 5～6 年生の部</p> <p>山端 さくら（やまはた さくら）さん 11 歳 東京都</p> <p>「ミライ都市の中心！モリモリの木」</p> <p>自然を見ていると心が安らぐので、未来の都市でも自然の美しさを感じられるような絵にしました。巨大な木のエリアで植物の研究をしたり、未来の技術でふかふかの葉っぱの服や家具を作ることができます。</p>	

※年齢は作品応募時のものです。その他の受賞者・作品につきましては、下記 URL よりご確認ください。

公式 HP : <https://docomo-mirai.tda.docomo.ne.jp/museum/library/>



## 「第 3 回ドコモ未来ラボ」概要

### 1. 「第 3 回ドコモ未来ラボ」について

「ドコモ未来ラボ」は「はじめてだって、楽しめる！」をコンセプトに、2023 年度から開始されたプログラミングコンテストです。本コンテストでは、例年、「未来を自分の手で作り出したい」という力強い気持ちや社会のさまざまな制約条件に縛られず、理屈を飛び越えた作品が多く集まるコンテストですが、今年は AI を活用した画期的なアイデアから、身近な人を思いやる未来の形まで自由な発想と素直な願いがのびのびと表現された作品が多く見受けられました。

#### <コンテスト概要>

- 応募テーマ：「未来の新発明」
- 応募期間：2025 年 6 月 16 日（月）～2025 年 9 月 15 日（月・祝）
- 応募対象：3 歳から中学生（日本国内にお住まいの方）
- 賞名：
  - ・「最優秀賞」4 作品（うち、グランプリとして 1 件を表彰式当日のプレゼンテーション審査で決定）
  - ・「発想力賞」4 作品
  - ・「表現力賞」4 作品
  - ・「未来力賞」4 作品

### 2. 受賞作品の紹介および受賞者のコメント

#### ■ 最優秀賞

小学校 4～6 年生の部 西田 律希さん 作品名：「発語トレーニングツールことばあそび」 12 歳 福岡県  
 ※本作品はプレゼンテーション審査による「グランプリ」も受賞



作品説明：発語に不安を持つ子どもが楽しくトレーニングをするためのツールです。言語聴覚士や実際にプレイした子どもたちの意見を取り入れ、「聞く」「口」「話す」の 3 分野のトレーニングをできるようにしました。「聞く」では似た音を聞き分けるトレーニング、「口」では舌や口の動きを鍛えるトレーニング、「話す」では単語を発語するトレーニングができます。

コメント：頑張って作ったかいがありました。弟と妹がうまく話ができず、困っていたので作りました。言語聴覚士の先生にトレーニング内容のアドバイスをもらいました。音声認識がしやすい単語としにくい単語があるのでその中からしやすい単語かつトレーニングになる単語を見つけるのが苦労しました。発語に不安がある人でもトレーニングを続けて自信をもって話ができるようになり、活躍出来る未来を想像しました。

未就学児童の部 <sup>よこた ちゆき</sup> 横田 智由希さん 作品名：「みらいのりもの はねロケット」 4 歳 東京都



小学校 1～3 年生の部 <sup>うちだ たくま</sup> 土田 匠真さん 作品名：「かさ JIDO」 7 歳 愛知県



中学生の部 <sup>たかはし かん</sup> 高橋 侃さん 作品名：「野菜ゾンビ診断」 12 歳 愛知県



※年齢は作品応募時のものです。その他の受賞者・作品につきましては、下記 URL よりご確認ください。

公式 HP : <https://docomo-mirai.tda.docomo.ne.jp/lab/library/>