

次世代クリエイターとのアイデア共創プログラム「Sony Creators Gate U24 CO-CHALLENGE 2020」

グランプリはエンタテイナーを目指す高校生に決定！

ソニーは、2020年2月7日(金)～3月24日(火)の約6週間、「Sony Creators Gate U24 CO-CHALLENGE 2020(ソニークリエイターズゲート ユーニジュウヨン コーチャレンジ ニーゼロニーゼロ)」を開催し、グランプリ、準グランプリを決定しました。グランプリは「世界にワクワクを広めるエンタテイナーになりたい」という強いビジョンをもった高校2年生の伊藤詩奈さん、チーム creaB(クリービー)に決定しました。

「Sony Creators Gate U24 CO-CHALLENGE 2020」は、24歳以下の世代を対象にした、ソニーの多様なノウハウを活用してアイデアを具現化する共創型のプログラムです。

今年度は、2019年11月より“ソニーは君と組みたい。”というメッセージのもと、「これがあれば世界にもっと感動が増える」をテーマにアイデアを募集。331グループ計532名から約400件のアイデアが集まり、選考を勝ち抜いた12チーム計24名が自身のアイデアをブラッシュアップするプログラムに参加しました。

本プログラムは、スタートアップの創出と事業運営を支援する「Sony Startup Acceleration Program(SSAP)」が実際に提供するサービスをベースとしており、「アイデアを育てる」、「アイデアを磨き上げる」、「アイデアを世の中に問う」の3つのフェーズで構成されています。



参加者は、ソニー社員と外部アドバイザーによる講義や個別メンタリング、ワークショップを通じて、自身のアイデアをより魅力的なものに育て上げました。そして、中間プレゼンテーションを潜り抜けた3チームは、更なるアイデアブラッシュアップのフェーズに進出。担当メンターのソニー社員とともに、コンセプトや提供価値の具体化、アウトプットの磨きこみなどに取り組み、3月24日(火)には、最終プレゼンテーションを実施。世の中を変えたいという強いビジョンや、ワクワクや感動を生む創造性など、複数の視点から厳正な審査を行った結果、グランプリには「子供の想像・創造力を育てる絵本」というアイデアを提案したチーム creaBの伊藤詩奈さん(17歳)、準グランプリには「微生物を放出するプロバイオティクス空気清浄機」を提案したチーム GoSWAB(ゴースワブ)の伊藤光平さん(23歳)、「同じ被写体をフォーカスした様々な人々の映像をリアルタイムでつなぎあわせるプラットフォーム」を提案したチーム Inertia(イナーティア)の武田朋也さん(20歳)、福林開さん(19歳)、村本剛毅さん(20歳)が選ばれました。

今後、ソニーは各チームのテーマや現時点でのレベルに合わせた支援を実施します。チーム creaB には、Sony Creators Gateの小学生向けプログラム「STEAM Studio」の場で、creaBを用いたワークショップの企画開発の機会を提供します。チーム GoSWAB には、2020年4月以降3か月間、SSAPによる事業化検証プログラムを提供。チーム Inertia には、彼らのアイデアをもう一歩進んだクリエイティブにするため、ソニーグループ内のプロジェクトとのマッチングを検討していきます。

<第二回も開催決定>

ソニーは来年度以降も本活動の継続を予定しており、若い世代のクリエイティビティ創発と成長を支援していきます。最新の情報は、公式サイトとSony Stories公式twitterアカウントにて随時発信してまいります。

<Sony Creators Gate U24 CO-CHALLENGE 2020 公式サイト>

<https://www.sony.co.jp/brand/campaign/co-challenge/>

※公式サイトでは、今回の参加チームの紹介や、ソニー社員および外部アドバイザーの講義動画等、プロジェクトの過程もご覧いただけます

<Sony Stories 公式 twitter アカウント>

<https://twitter.com/storiesbysonyjp>

<Sony Startup Acceleration Program 公式サイト>

<https://sony-startup-acceleration-program.com/>

<最終プレゼンテーション イベントレポート>

■フェーズ「アイデアを世の中に問う」

実施日 2020年3月24日(火)

最終フェーズ「アイデアを世の中に問う」では、選抜された3チームによる最終プレゼンテーションを実施。経済キュレーションプラットフォーム NewsPicks 内の討論番組「The UPDATE」にて、磨き上げたアイデアを世の中にむけて提案しました。



3チームそれぞれ10分間でプレゼンテーションを実施。各チームとも、世の中のどこに問題やチャンスがあるのか、世界をどう変えていきたいのかなど、自身の経験も踏まえながらアイデアの意義やビジョンについて熱量をもって伝えました。

世の中を変えたいという強い意志はあるか、アイデアに今までにないワクワクや感動を生む創造性はあるかなど、複数の視点で厳正な審査を行った結果、チーム creaB がグランプリを受賞。「全ての人にワクワクを」というぶれないビジョンを掲げ、プログラムで得た学びやフィードバックをすべて吸収し、先の広がりのあるアイデアに仕上げた点が評価されました。またチーム GoSWAB とチーム Inertia が、それぞれ準グランプリに選ばれました。グランプリチームには、アイデアの実現に向けた開発資金の援助として300万円と、ソニーの海外拠点視察の機会を進呈。準グランプリチームには同じく開発資金として100万円を進呈しました。

<審査員長 ソニー ブランド戦略部 統括部長 森繁樹のコメント>

まず「ソニーは君と組みたい」という合言葉で始まった、ソニーとしても初めてのプロジェクトに400件のアイデアを応募いただきありがとうございます。プログラム参加者の皆さんに関しては、応募されてから3ヶ月の短い期間で集中的に議論して、ここまでアイデアを研ぎ澄ましてきてくれたことに感謝したいと思います。

<グランプリチーム creaB・伊藤詩奈さんのコメント>

ここまで支えてくださった皆さん、ありがとうございました。このアイデアを実現することが最終的なゴールだと思っているので、それができるように頑張りたいと思います。

〈最終プレゼンテーションまでの活動〉

■フェーズ「アイデアを育てる」

実施期間 2020年2月7日(金)～2月16日(日)

「アイデアを育てる」フェーズでは、参加者はアドバイザーからのレクチャーや参加者同士でのディスカッションを通じて、自身のアイデアを洗練するとともに、次の「アイデアを磨き上げる」フェーズに進むための中間プレゼンテーションに挑みました。



ソニー社員や外部アドバイザーによる講義では、音楽やゲームなどのエンタテインメントから、建築、ソーシャル、デザイン、新規事業開発まで、様々な領域で活躍する一人者から「世の中を動かすアイデアとは何か」、「どのようにアイデアの価値を高めるのか」など、アイデアを育む視点や方法論について学びました。

また、チームメンバーをシャッフルしたワークショップも実施。参加者の間で互いのアイデアについて意見を出し合うことで、自身が気づいていなかった視点や新しい考え方を取り入れたり、コンセプトやアウトプットのあるべき姿を見直したりと、アイデアをより魅力的なものに引き上げていきました。



中間プレゼンテーションでは、各チームがブラッシュアップしたアイデアを発表。厳正な審査の結果、「子供の想像・創造力を育てる絵本」を提案したチーム creaB、「微生物を放出するプロバイオティクス空気清浄機」を提案したチーム GoSWAB、「同じ被写体をフォーカスした様々な人々の映像をリアルタイムでつなぎあわせるプラットフォーム」を提案したチーム Inertia の3チームが、次のフェーズに進出しました。

■フェーズ「アイデアを磨き上げる」

実施日 2020年2月17日(月)～3月23日(月)

選抜された3チームは、メンターであるSSAPのアクセラレーターをはじめとするソニー社員とともに、ソニーのもつノウハウをかけあわせながら、どうしたらアイデアを実現できるか、どうしたら世の中で本当に機能するかを突き詰めました。



各チームともに、誰を動かすのか、何がアイデアのコアバリューなのかなど、自身のアイデアを形づくる要素を様々な視点から言語化。メンターとともに知恵を振り絞りながら、アイデアのアウトプットイメージを設計し、仮説構築と検証を繰り返しました。また、アイデアを実現するための技術的な要件についてソニー社員や外部の有識者と議論を行うと、当初思い浮かべていたアウトプットとは異なる方向性が望ましいのではと考える場面も出現。各チームとも柔軟にアドバイスやフィードバックを取り入れながら、アイデアを磨きあげていきました。さらに、ソニーのネットワークを活用して外部企業へのヒアリングも実施。自身のアイデアを普及させるために、どこにニーズや課題、協業のチャンスがあるかを模索しました。