

2020年9月24日

報道関係者各位

Sony Creators Gate  
U24 CO-CHALLENGE 2021  
PR 事務局

次世代クリエイターのアイデアを育てるプログラム  
**Sony Creators Gate 「U24 CO-CHALLENGE 2021」 募集開始**

～多種多様な若い才能がオンラインで集結し、ソニーと共創する～

審査員に、建築家 豊田啓介氏、クリエイター 水口哲也氏

さらに、新企画オンライントークイベント「U24 CO-CHALLENGE FES!」開催

ナビゲーターに、芸人/プロデューサーの古坂大魔王氏

ソニー株式会社(以下、ソニー)は、24歳以下の世代を対象とし、ソニーのノウハウを活用してアイデアを育てる、コンペティションとワークショップが一体となったプログラム「U24 CO-CHALLENGE 2021(ユニジュウヨン コーチャレンジ ニーゼロニーイチ)」の参加者を、9月24日(木)より募集開始します。

今回で2回目の開催となる本プログラムのテーマは、「Create the Beyond ～その先の世界をつくるのは、君だ。～」です。世界がすさまじいスピードで変わっていく時代だからこそ、ソニーはあらゆる場面で基軸となる「人」のあり方や、人との関係性を問い直す機会が必要だと考えています。ニューノーマルの時代を自分なりの視点でとらえ、前例や慣習にとられない創造力で、新しい未来を創るアイデアを募集します。



「U24 CO-CHALLENGE」は、今年2月に立ち上げた、次世代を担うクリエイターの育成を推進する活動プラットフォーム「Sony Creators Gate」の一環です。初開催となった前回は、331グループ計532名から約400のアイデアが集まり、その中からグランプリに、「子どもの想像・創造力を育てる絵本」を提案した高校生が輝いています。

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います。SSAPには、アイデア創りから商品化、事業運営、販売・事業拡大まで一気通貫で支援する仕組みがあり、本プログラムでは主に「Ideation(アイデアを創る)」と「Incubation(アイデアを形にする)」のプロセスを経験する構成になっています。

Sony Startup Acceleration Program: <https://sony-startup-acceleration-program.com/>

今回の「U24 CO-CHALLENGE 2021」は、どなたでも参加いただけるオンライントークイベント、24歳以下対象のアイデアコンペティション、コンペティションのファイナリスト3チームが体験するメンタリングの3つのフェーズで構成されます。

そして、2021年3月には、ファイナリスト3チームの中からグランプリ1チームを選出予定です。

本コンペティションの審査員には、建築家の豊田啓介氏、クリエイターの水口哲也氏やソニー、ソニー・グローバルエデュケーション、ソニー・ミュージックエンタテインメントなどソニーグループ内からの参画を含む8名が決定しました。そして、選考を通過したファイナリスト3チームが2021年1月～3月に体験するメンタリングには、SSAPに携わる社員に加え、ソニーグループ各社から様々な専門性を有する社員と、社外のクリエイター陣が参画し、アイデアのブラッシュアップをサポート。さらに、グランプリの1チームには、開発資金として300万円が与えられます。なお、メンタリングは選考段階からオンラインで実施します。これにより、24歳以下の方であれば全国どこからでも参加可能となります。

また、新企画として「U24 CO-CHALLENGE FES!」と題し、「U24 CO-CHALLENGE 2021」への参加者募集期間中である、10月16日(金)・23日(金)・30日(金)に、どなたでも無料で視聴できるオンライントークイベントを開催します。本イベントでは、多様な専門領域を持つソニー社員に加え、様々なゲストスピーカーをお迎えし、ナビゲーターの古坂大魔王さん(芸人、プロデューサー)とともに、「Create the Beyond」をテーマに、対談やパネルディスカッション、ソニーの最新の取り組みの紹介など、多彩なコンテンツをオンラインで配信する予定です。インスピレーション溢れるクリエイターの世界や、アイデアを創り磨いていくためのヒントをお伝えします。

ソニーは、「U24 CO-CHALLENGE」の活動を通じて、クリエイティビティを育む様々な機会を提供することで、次世代を担うクリエイターの支援・育成を進めてまいります。

各プログラムの開催日時や内容の詳細は公式サイトをご覧ください。

U24 CO-CHALLENGE 2021公式サイト: <https://www.sony.co.jp/brand/campaign/co-challenge/>

## ●「U24 CO-CHALLENGE 2021」スケジュール

### 【2020年】

9月24日(木) コンペティション参加者募集開始

10月16日(金)・23日(金)・30日(金) 「U24 CO-CHALLENGE FES!」開催

11月16日(月) 12:00 コンペティション応募締切

12月下旬～2021年1月上旬 オンライン面接

### 【2021年】

1月中旬 ファイナリスト3チーム発表

1月～3月 メンタリング期間

3月中旬 グランプリ1チーム発表

※変更になる可能性があります。

## ●応募要項

### 【募集テーマ】

Create the Beyond ～その先の世界をつくるのは、君だ。～

新たな日常、新たな価値観の中で、

新しい人のあり方をつくり、

新しい人と人の関係をつくるアイデア。

### 【評価ポイント】

- ① Newness/Innovative: 見たことがないアイデアか
- ② Challenging/Visionary: 未来志向で挑戦を感じる内容か
- ③ Creative/Unique: ワクワクや感動を生む創造性があるか

## 【応募資格・条件】

- ・24歳以下の、日本国内在住で日本語堪能な方。
- ・1人、または3人までのチーム応募
- ※面接やメンタリングにチームメンバー全員で参加可能な方。

【応募期間】 2020年9月24日(木)～11月16日(月) 12:00(正午)

## 【申し込み方法】

公式サイトより以下3点を提出。

- ①プレゼンテーションビデオ(3分以内)
- ②アイデアシート
- ③プロフィールシート

※詳細な内容、シートのダウンロード、規約は公式サイトをご覧ください。

## ●プライズ

ファイナリスト3チーム :メンタリング

2021年1月～3月の間、ソニー内外のクリエイターのサポートを受けながら、アイデアをさらにブラッシュアップしていただきます。※オンラインでの実施を予定。

グランプリ1チーム :開発資金300万円

ファイナリスト3チームの中からグランプリ1チームを選出し、開発資金として300万円を提供します。

## ●審査員

### ・豊田 啓介

建築家／noizパートナー／gluonパートナー／東京大学生産技術研究所客員教授

1996～2000年安藤忠雄建築研究所。2002年コロンビア大学建築学部修士課程修了。2002～2006年SHoP Architects。2007年より東京と台北をベースに、蔡佳萱・酒井康介と共同でnoizを主催。建築や都市領域へのデジタル技術の導入と、新しい価値体系の創出に積極的にかかわる。

### ・水口 哲也

エンハンス代表 / シナスタジアラボ主宰 / 慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科特任教授

シナスタジア(共感覚)体験の拡張を目指し創作を続けている。Media Ambition Tokyo(MAT)理事。

### ・磯津 政明

ソニー・グローバルエデュケーション代表取締役社長

入社後、ソフトウェア、ネットワーク、ウェブ関連の研究開発に従事。

2015年株式会社ソニー・グローバルエデュケーションを設立、代表取締役社長に就任。文科省「小学校段階におけるプログラミング教育に関する有識者会議」委員として、学習指導要領の中核となる“プログラミング的思考”を提唱する。

### ・小田島 伸至

ソニー Startup Acceleration 部門 副部門長

入社後、デンマークへ赴任し数百億円の事業立ち上げを牽引。帰国後、本社事業戦略部門を経て「Sony Startup Acceleration Program」を立案、立ち上げ、牽引。国内外で15の新規事業を創出。取締役としてエアロセンス株式会社、エニグモ株式会社の事業経営にも携わる。

### ・シッピー 光

ソニー サステナビリティ推進部 CSR グループ ゼネラルマネジャー

民間財団を経てソニーに入社後、国連機関や NGO との協働プロジェクトの企画実施に従事。現在は CSR グループを統括し、長期視点での社会価値の創造、グローバルな社会課題への貢献をめざし、人権尊重、教育支援などサステナビリティ推進に取り組む。Responsible Business Alliance 理事。

### ・戸村 朝子

ソニー コーポレートテクノロジー戦略部門 Group 3 主任研究員

入社後、ソニー・ピクチャーズ(日本)、アニプレックスなどに出向。映画やアニメーションの配信事業の新規ビジネス立ち上げを担当。その後、CSR 部にて国際 NGO との社会貢献プロジェクトや、Life Space UX 事業を経て、現在は先端技術を用いた先端コンテンツ開発、及びサステナビリティを担当。文化庁メディア芸術クリエイター育成支援事業アドバイザー(2017-2019)。東京大学大学院情報学環 客員研究員。

### ・古澤 純

ソニー・ミュージックエンタテインメント 経営企画グループ 事業戦略チーム & 事業創発推進チーム

新卒入社後、知的財産部門に配属。その後、レーベルでの制作宣伝や音楽デジタル配信領域でのビジネス開発・新規アライアンス、人事など幅広く業務を経験。現在、経営企画部門で事業戦略、新規事業開発などを担当。ソニーミュージックのアクセラレーションプログラム「ENTX」の運営責任者。

### ・森 繁樹

ソニー ブランド戦略部 統括部長

入社後、国内の営業・マーケティングを経て、ウォークマンの商品企画及び「W.」の Re-brand に従事。欧州にて、ポータブルオーディオのマーケティングや音楽配信等の新規事業を推進。VAIO 商品企画統括部長を経て、現在ソニーグループのブランド戦略を統括。

### ●「U24 CO-CHALLENGE FES!」

今年のテーマ「Create the Beyond」を軸に、多様な専門領域を持つソニー社員や様々なゲストクリエイターが、ナビゲーターの古坂大魔王さん(芸人、プロデューサー)とともに、ここでしか聞けない議論を繰り広げるオンラインイベントです。さらにセッションの間には、トーク内容をより分かりやすく、より深く楽しむための特別コーナー「コチャレ放送室」を配信。各セッションの前後に、一般参加者とスタジオにいる古坂さんをはじめとした出演者がオンラインでつながり、セッションテーマに関する質問や自分の考え・感想を語り合います。すべてのプログラムはどなたでも無料でご覧いただけます。また、アーカイブも後日公開予定です。

**【開催期間】** 2020年10月16日(金)、23日(金)、30日(金) 全日程 19:00~21:30 で実施予定

※プログラムの詳細は順次発表予定です。

※「コチャレ放送室」への参加は抽選となります。申し込みに関しては公式サイトをご覧ください。

### ●「Sony Creators Gate」

ソニーは、多様なバックグラウンドや経験を持ち、新しい価値を創造する人を「クリエイター」と捉えています。そして、次世代を担うクリエイターのアイデアが世の中の人々のクリエイティビティに力を与え、新たなアイデアの創出につながることで、夢や好奇心と、感動に満ちた世界を実現できると信じています。「Sony Creators Gate」は、次世代のクリエイターに将来的な飛躍へのきっかけとなるような刺激的な機会を提供したいという思いから、これまでに、24歳以下の世代を対象とした「U24 CO-CHALLENGE 2020(ユニジュウヨン コーチャレンジ ニーゼロニーゼロ)」、中学・高校生を対象とする「ENTERTAINMENT CAMP(エンタテインメント キャンプ)」、小学生を対象とする「STEAM Studio(スチーム スタジオ)」、そして次の世代に向けた「trialog(トライアログ)」を実施してきました。また新しいプロジェクトとして「ショートショートフィルムフェスティバル & アジア」と「Trojan Horse was a Unicorn」との取り組みを加え、その活動を広げています。

ソニーの Purpose (存在意義) は、「クリエイティビティとテクノロジーの力で、世界を感動で満たす」ことです。Sony Creators Gate の活動を通じて、次世代のクリエイターが創造力や表現力を発揮できる環境作りを支援していきます。

Sony Creators Gate 公式サイト: <https://www.sony.co.jp/creatorsgate/>

