

## News Release



前回大会は過去最多3,351名が参加！  
 中高生対象の日本最大級動画コンテスト  
 『第9回全国動画クリエイト甲子園』エントリー開始

<https://youtubekoshien.k-manabonect.co.jp/>

菅公学生服株式会社のグループ会社で、生きる力を育む「ひとつくり」を掲げるカンコーマナボネクト株式会社（本社：岡山市北区駅元町 会長：尾崎 茂）は、この度、中高生を対象とした動画コンテスト『第9回全国動画クリエイト甲子園（旧YouTube甲子園）』のエントリーを2026年6月5日（金）より開始いたしました。



## ■『全国動画クリエイト甲子園』とは？

——「伝える力」は、未来を切り拓く「探究心」へ。

2025年度より『YouTube甲子園』は『全国動画クリエイト甲子園』へとリニューアルしました。前回大会は過去最高となる847チーム、3,351名の高校生がエントリー。前年実績（361チーム）の2倍以上へと広がり、今や日本最大級の高校生動画コンテストへと成長しました。

第9回大会の新テーマは「Grapp（グラップ）！」。

「Graphic（映像）」×「Clap（拍手）」×「Grasp（心を掴む）」を掛け合わせ、映像制作を通じて社会や人の心を動かすクリエイターになってほしいというエールが込められています。参加する生徒たちは、学校・地域・企業の課題を自ら発見し、魅力や解決策を社会へとアウトプットします。

また今大会のキービジュアルは、若者の可能性を表現する場として開催されている「pixiv高校生イラストコン2025」と連携し、高校生イラストレーター小森師走さんに作成していただきました。



## ■『全国動画クリエイト甲子園』開催背景

——「最高の思い出」の先に、社会を変える力を。

本大会は2020年、コロナ禍でさまざまな学校行事が制限されていた生徒たちに「思い出になるような大会を」、そして「主体的に楽しめる場を」という思いで始まりました。高校生のつくる動画の需要はますます増えてきており、これまでの大会では100万回以上再生された動画もあります。

一本の動画を完成させる経験は、「思い出づくり」に留まりません。課題の本質を見抜く「探究力」、ゼロから形にする「企画実行力」、多様な意見からチームで新しいものを創り出す「協創力」など、机上では学べない多面的な人間力を育みます。また、学校にとっては魅力を伝える広報ツールとなり、学校PRにも繋がります。

「最高の思い出」の先に、社会を変える力を。私たちは、本大会を通じて、高校生が自身の可能性に気づき、未来を切り拓いていく姿を全力で応援します。

## ■『第9回全国動画クリエイト甲子園』特設サイト

2026年6月5日（金）サイトオープン <https://youtubekoshien.k-manabonect.co.jp/>

## ■『第9回全国動画クリエイト甲子園』実施概要

### 応募資格／条件

- ・対象：中学生・高校生（国内外問わず）／チームの人数制限なし
- ・動画時間：10分以内（縦横問わず）
- ・応募費用：無料
  - ※提出動画は公式YouTube（一部Instagram、TikTok）にて公開されます。
- ・大会テーマ：「Grapp!（グラップ）～映像で心を掴み、拍手を創り出そう～」です。「Graphic（映像）」×「Clap（拍手）」×「Grasp（心を掴む）」を掛け合わせ、映像制作を通じて社会や人の心を動かすクリエイターになってほしいというエールを込めています。
- ・審査方法：審査員（事務局・特別審査員・カンコー委員会）による採点。表現力・独創性・探究力・構成力などをポイントに審査。
- ・スケジュール：
  - エントリー開始：2026年6月5日（金）～
  - 動画提出〆切：～2026年12月10日（木）
  - 一次審査発表：2026年12月24日（木）
  - 二次審査発表：2027年1月14日（木）
  - 三次審査期間：2027年1月25日（月）～29日（金）
  - ファイナリスト発表：2027年2月4日（木）
  - 最終審査・表彰式：2027年3月7日（日）
- ・表彰式会場：調整中



（前回：コクヨ株式会社 東京品川オフィス）

## ・募集部門（3部門・全9ミッション）

今大会よりすべての部門において、出題者からの**3つの「MISSION」**が設定されています。「学校」「地域」「企業」の3部門、それぞれに設定されたMISSIONの中から、自分が挑戦したいものを選んでエントリーしてください。

### 【学校コラボ部門】

行事やカリキュラム、先生や友達との日常など、自分の学校が持つ魅力を自由な切り口で伝えてください。

### 【地域コラボ部門】

地元の「好き」をカタチに自分のまちの風景、人、地元企業、イベント、文化、伝統など、地域の魅力を映像で発信してください。

### 【企業コラボ部門】

協力企業から出題されるリアルな課題に挑戦！企業からのフィードバックを受けられる貴重な経験です。

## ・賞について

【部門賞】各部門1チームずつ：金賞・銀賞・銅賞／それぞれ授与品：特製盾

【特別賞】※すべての部門が対象となり、全部門の応募作品から選出されます。／それぞれ授与品：特製盾

フリーBGMアワード：映像と音楽の調和や表現力に極めて優れた作品に贈られる賞

エー・フリークICT活用賞：ICTをうまく活用した、優れた作品に贈られる賞

## ■参加者の声～前回アンケートより～

### 〈生徒の声〉

- ・今までは自分の部活に関する動画や、自主制作で映像作品を作るぐらいしか活動をしてこなかったため、この大会を通して自分の技術力や世間にどう思われているのかなどを学ぶことができました！
- ・世の中で当たり前だと思っていたことが、たくさんの工夫や企業努力によって成り立っていることを知りました。
- ・この活動を通じて、将来は映像の仕事に携わりたいという気持ちがより強くなりました。貴重な機会をありがとうございました。



### 〈先生の声〉

- ・発想力、創造性、ファイナリストになりたいという意気込み。通常では見られない姿でした。また、ファイナリストになれなかったときの悔しさ。相当力を入れて取り組んだと思います。
- ・最初は生徒達の亀裂がありTeamとしてまとまりが全くなかったですが、(中略)全体がまとまり賞を受賞するという目標のもと、最高な動画をつくり、結果発表の時は生徒全員が涙しました。
- ・初参加ですが、1チームファイナリストに選ばれてびっくりしております。学校に来て直接お話しいただいたり、資料などのサポートもあり、大変いい機会になりました。来年度も出場したいと思います。



## 【前回大会授賞式の様子】



動画



### ■菅公学生服株式会社とは

未来を1854年（安政元年）創業。学校制服・体操服に代表される「ものづくり」と子どもたちが未来を生きるために必要な力を育む「ひとづくり」を通じて、子どもたちと学校を取り巻くさまざまな社会課題を解決するスクールソリューションカンパニー。

### ■カンコーマナボネクト株式会社とは

未来を担う子どもたち一人ひとりが自分のキャリアをイメージし、自分らしいやり方で未来を切り開くことができるよう「未来を生き抜く人づくり」を目的に活動。地域社会や企業との連携を図り、社会全体で人材育成教育を支える仕組みづくりにチャレンジしています。

以上