

News & Information

No. 20-009

2020年2月7日

感動を創り出す次世代クリエイター育成のための活動プラットフォーム「Sony Creators Gate」を始動

ソニーは、新しい感動を創り出し、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(ソニークリエイターズゲート)」を立ち上げます。

Sony Creators Gateでは、24歳以下の世代を対象とする「U24 CO-CHALLENGE 2020(ユニジュウヨン コーチ 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)」の3つのプログラムを設けます。

各プログラムでは、数々の製品とサービス、コンテンツ、新規事業、教育支援活動を通じて培ったソニー独自のノウハウを様々なアプローチで提供し、クリエイティビティを育みながらアイデアの具現化を支援します。

なお本日、選考を通過した12グループ計24名が参加し、ソニー社員及び外部アドバイザーとともにアイデアを育てるプログラム「U24 CO-CHALLENGE 2020」が開幕します。



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」の名称は、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名付けました。

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まいります。

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

●「Sony Creators Gate」プログラム概要

①U24 CO-CHALLENGE 2020

24歳以下の世代を対象にした、ソニーのテクノロジーや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、「クリエイティビティから新しい価値を生み出す」、「新しいチャレンジを支援する」というソニーの社風を体感できます。

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で、「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し、331グループ計532名から約400件のアイデアが集まりました。本日から、選考を勝ち抜いた12グループ計24名の参加者が、ソニー社員や外部アドバイザーとともにアイデアをブラッシュアップするプログラムに挑みます。

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。それぞれのプロセスではSSAPのスタッフがレクチャーやコーチングを行い、参加者のアイデアの専門性に合わせて支援します。

加えて、今までにないユニークな商品に携わった開発者や、ゲームや音楽などエンタテインメント領域のクリエイティブプロデューサーなどのソニーグループ社員も、様々な視点でアドバイスをを行います。

2020年3月24日(火)の最終プレゼンテーションの場にて、「グランプリ」1チームおよび「準グランプリ」2チームを決定し、受賞したアイデアを実現する機会を提供します。なお、本プログラムのエッセンスをより多くの人々に体験していただけるコンテンツとして、ソニー社員や外部のアドバイザーによる講義プログラムの動画を、公式サイトで随時発信します。

U24 CO-CHALLENGE 2020 公式サイト: <https://www.sony.co.jp/co-challenge/>

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

②ENTERTAINMENT CAMP

中学・高校生を対象とした、アイデア構築や表現ノウハウを学ぶプログラムです。自身の興味のある分野のスキルを伸ばし、アイデアを表現する手法を学びながら、「夢と好奇心を人に伝えて感動につなげる」というエンタテインメントの本質を、制作プログラムの実習を通して身につけることができます。

講師には有名クリエイターを迎え、プロが実際に使用している制作環境や現場を見学・活用できるほか、実際の制作現場のように様々なチームと協業し作品を生み出すプロセスも体験できます。

今年度は、「未来」をテーマに、シナリオライティング、ダンス、映像制作、音楽制作の4つのジャンルについて作品を募集し^{※1}、オーディションを勝ち抜いた16名の参加者が、それぞれの領域におけるプロのレッスンを通じて、より深い表現手法を学びます。その後、各領域のメンバーでチームを結成し、共同で作品を創り上げていきます。

※1:今年度の募集は終了しました。

ENTERTAINMENT CAMP 公式サイト: <https://www.sony.co.jp/entertainmentcamp/>



③STEAM Studio

プログラミングの楽しさを体験できる、小学生対象のワークショップイベントです。2019年度は「Sony STEAM Studio」と称し、「クリエイティビティが目覚める体験を、みんなに。」をテーマに、IoTプログラミングブロック「MESH(メッシュ)」やロボット・プログラミング学習キット「KOOV®(クーブ)」を使い、子どもと保護者が1組となって参加する「プログラミングワークショップ」、KOOVを使ったロボットコンテスト「KOOV Challenge」を実施しました。2020年度も開催を予定しており、詳細は公式サイトで順次ご案内します。

また、ソニーが長年にわたり継続している子ども向けの科学教育支援活動「ソニー・サイエンスプログラム」も、「Sony Creators Gate」の一環として位置づけて活動を強化することを検討しています。

※STEAM は、Science(科学)、Technology(技術)、Engineering(工学)、Arts(芸術)、Mathematics(数学)の頭文字。これからの時代に必要な基礎能力を養う「STEAM 教育」が提唱されています。

STEAM Studio 公式サイト:<https://www.sony.co.jp/brand/campaign/steamstudio/>

