2020 年 10 月 8 日

報道関係者各位

Sony Creators Gate
U24 CO-CHALLENGE 2021
PR 事務局

Sony Creators Gate U24 CO-CHALLENGE 2021

# クリエイターの未来妄想がクロスするオンライントークイベント「U24 CO-CHALLENGE FES!」出演者発表

## いよいよ来週16日（金）19:00スタート！

## 初日は、劇団ノーミーツや辻愛沙子さん、YOASOBIらが出演

**日時：10月16日（金）・23日（金）はともに19:00～21:30、30日（金）は19:00～22:00**

**配信先URL：https://www.sony.co.jp/brand/campaign/co-challenge/**

ソニー株式会社（以下、ソニー）は、10月16日（金）、23日（金）、そして30日（金）の3日間で開催する、クリエイターの未来妄想がクロスするオンライントークイベント「U24 CO-CHALLENGE FES!」において、初日16日（金）の出演者として、フルリモート劇団として注目を集める劇団ノーミーツ、次世代を担うクリエイティブディレクター　辻 愛沙子さん、ソニー・ミュージックエンタテインメント所属のアーティスト YOASOBIなどが決定したことをお知らせします。また、2日目と3日目にも様々なゲストスピーカーが登場し、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、「U24 CO-CHALLENGE 2021」のテーマである「Create the Beyond　～その先の世界をつくるのは、君だ。～」を軸とした、ここでしか聞けない議論を繰り広げます。

「U24 CO-CHALLENGE FES!」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」の募集期間中に、3日間にわたり開催するオンライントークイベントです。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、「U24 CO-CHALLENGE 2021」コンペティションの募集テーマである「Create the Beyond　～その先の世界をつくるのは、君だ。～」を軸とした対談やパネルディスカッションを展開。「U24 CO-CHALLENGE 2021」への応募を考えている方や、これからの時代に向け新たな価値を生み出していくアイデアをお持ちの方に向けて、クリエイターの方々のインスピレーションあふれる視点・考え方から、アイデアを創り磨いていくヒントをお伝えします。

10月16日（金）のDay 1は、「エンタテインメントは、どこへ向かう？」と題し、3つのセッションを配信します。エンタテインメントはソニーが様々なジャンルで取り組んでいる領域であり、またコロナ状況下でそのあり方が活発に議論された領域でもあります。新しい世代のエンタテインメントから最先端のテクノロジーを使用したものまで、幅広いエンタテインメントの可能性についてトークを展開します。

23日（金）のDay2では、「『ヒト』ってなんだろう？」というタイトルで、3つのセッションを配信。すさまじいスピードで世界が変わっていく時代で、あらゆる場面で基軸となる「人」のあり方や、人と人の関係性がどうなっていくのか。アートやテクノロジー、コミュニケーションなどあらゆる角度から「ヒト」を掘り下げる回となります。

最終日となる30日（金）のDay 3では4つのセッションにて、「世界は、ソニーは、どこへ向かう？」について議論します。エレクトロニクスやエンタテインメント以外にも、ソニーがパートナーと共に新たに取り組んでいる「医療」や「教育」、「農業」、さらに地球規模のスケールの話まで幅広いトークを繰り広げます。

また、これらセッションの合間には、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」を配信します。応募で選ばれた一般参加者が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、テーマについての質問や、自分の考えを投げかることができます。
「U24 CO-CHALLENGE FES!」のすべてのセッションはどなたでも無料でご覧いただけるほか、アーカイブを後日に公開します。

ソニーは、これからの時代の、新しいものを生み出す人のためのプラットフォーム「Sony Creators Gate」の一環として、「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。プログラムやオンラインイベント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/

**●オンライントークイベント「U24 CO-CHALLENGE FES!」概要**
**実施日**　10 月 16 日（金）、23 日（金）はともに 19:00～21:30、30 日（金）は 19:00～22:00
**配信先**　URL　https://www.sony.co.jp/brand/campaign/co-challenge/
**内容**
「U24 CO-CHALLENGE 2021」への応募を考えている U24 世代や、これからの時代に向け新たな価値を生み出していくアイデアをお持ちの方に向けて、インスピレーション溢れるクリエイターの世界や視点・考え方から、アイデアを創り磨いていくためのヒントを伝えるオンライントークイベントです。テーマである「Create the Beyond ～その先の世界をつくるのは、君だ。～」についての対談やパネルディスカッションを繰り広げるとともに、ソニーの最新の取り組みを紹介するなど、3 日間通して合計 10 セッションを実施します。ナビゲーターは古坂大魔王さん（芸人、プロデューサー）が務め、多様な専門領域を持つソニー社員や様々なゲストスピーカーが登壇します。
セッションの合間には、トーク内容をより分かりやすく深く楽しむために、応募で選ばれた一般参加者と出演者がオンラインで質問や自分の考えや感想を語り合う特別コーナー「コチャレ放送室」を配信します。

**ナビゲーター**　古坂大魔王（芸人/プロデューサー）

**「コチャレ放送室」への参加方法**
参加は抽選となります。希望者は公式サイトからお申し込みください。
U24 CO-CHALLENGE 2021 公式サイト：https://www.sony.co.jp/brand/campaign/co-challenge/

**【テーマ／プログラム／登壇者】**

**全体テーマ**　「Create the Beyond ～その先の世界をつくるのは、君だ。～」

プログラム

ナビゲーター

古坂大魔王

芸人/プロデューサー

1992年お笑い芸人「底ぬけAIR-LINE」でデビュー。ピコ太郎プロデューサー。

文部科学省・CCC大使、総務省・異能vation推進大使。

現在は、バラエティ番組をはじめ、コメンテーターとして情報番組への出演、世界のトップランナーと音楽、エンタテインメント等についてトークセッションを行うなど、幅広い分野で活躍中。

MC

佐々木 紀彦

NewsPicks Studios CEO、NewsPicks 取締役

1979 年福岡県生まれ。慶応義塾大学総合政策学部卒業、スタンフォード大学大学院で修士号取得(国際政治経済専攻)。東洋経済新報社で、自動車、IT 業界などを担当。2012 年 11 月「東洋経済オンライン」編集長に就任。2014 年 7 月、NewsPicks 初代編集長に就任。

著書に『編集思考』『日本 3.0』『米国製エリートは本当にすごいのか？』『5 年後、メディアは稼げるか』がある。

**【Day 1 10/16(金) テーマ:エンタテインメントは、どこへ向かう？】**

**セッション1 19:05 頃～ :対談 融解する境界線とチームのあり方**

個人で様々な領域に挑戦ができ、物理的な距離を超えた発信・コミュニケーションが可能な今、なぜ、あえてチームが必要なのでしょうか？そして、今だからこそ、求められるチームのあり方やチームだからこそのクリエイションとは何でしょうか？一度も会わずに演劇を作り上げる劇団ノーミーツ、小説をもとに音楽をつくる YOASOBI。7 月にコラボレーションも果たしたこの 2 チームが、お互いの、境界を超えた作品づくりの裏側とチームとしての活動意義や未来について語ります。

**登壇者**

**劇団ノーミーツ**

稽古から本番まで一度も会わずに活動するフルリモート劇団。Zoom 演劇作品は累計 3000 万回再生を突破。発足から 4 ヶ月で長編有料公演『門外不出モラトリアム』『むこうのくに』を上演し、12,000 人以上の観客を動員。

**YOASOBI**

コンポーザーの Ayase、ボーカルの ikura からなる、「小説を音楽にするユニット」。2019 年 11 月に公開された第一弾楽曲「夜に駆ける」は Billboard Japan Hot 100 やオリコン週間合算シングルランキングで複数週にわたって 1 位を獲得し、ストリーミング再生回数は 2020 年 9 月に 2 億回を突破。第二弾楽曲「あの夢をなぞって」は原作小説がコミカライズ、第三弾楽曲「ハルジオン」は飲料や映像作品とのコラボレーションを果たし、7 月 20 日に第四弾楽曲「たぶん」、9 月 1 日にブルボン「アルフォートミニチョコレート」CM ソング「群青」をリリース。原作小説の書籍化や映画化も発表し、さらに展開の幅を広げている。

**屋代 陽平**

株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント RED エージェント部

2012 年ソニーミュージックグループ入社。音楽配信ビジネスを経たのち、2017 年に小説投稿サイト monogatary.com を立ち上げる。2019 年、同サイトの企画の一貫で YOASOBI のプロジェクトを発足。

**山本 秀哉**

株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント RED エージェント部

2012 年ソニーミュージックグループ入社。パッケージ制作業務を経てさまざまなアーティストの宣伝・制作業務に携わる。2019 年より YOASOBI プロジェクトの立ち上げに参画。

**※こちらのセッションは事前に収録した映像の放送となります。**

**セッション 2　19:45 頃～　:対談 物語を拡張するエンタテインメント**

テクノロジーの進歩が加速し、次々と新しいエンタテインメントが生まれています。しかし、いつの時代も、その核には、私たちに感動と驚きを与えてくれる物語と人間の想像力があります。もしかしたら、それがこの先のエンタテインメントを考えるヒントになるのかもしれません。

多くのコンテンツのストーリーや世界観をテクノロジーによって拡張し、新しい体験や表現を生み出してきたソニー・ミュージックソリューションズの松崎とともに、物語を核に拡がるエンタテインメントの未来と可能性を探っていきます。

**登壇者**

**松崎 知子**

ソニー・ミュージックソリューションズ

ビジネスコミュニケーションカンパニー　エンタノベーションオフィス

入社後、制作営業職、Webディレクターを経て、ANIME CONTENTS EXPOと AnimeJapanの立ち上げに運営事務局として参画。

その後、IP×テクノロジー企画の推進を担当し、2019 年より現在の部門で新規事業開発に取り組む。

ナビゲーター　古坂大魔王、MC 佐々木 紀彦

**セッション 3　20:30 頃～　:パネルディスカッション ミラーワールドはエンタテインメントの未来なのか？**
ゲームやライブを中心としたエンタテインメントだけでなく、E コマースなど消費活動においてもバーチャル空間化が加速しています。現実の都市や社会のすべてが 1 対 1 でデジタル化された「ミラーワールド」がウェブや SNS に続く巨大デジタルプラットフォームになる日は近いかもしれません。バーチャル空間におけるエンタテインメントは、今後どのように進化していくのか？エンタテインメントの舞台は「ミラーワールド」に移っていくのか？
ゲストに次世代を担うクリエイティブディレクター辻愛沙子氏やブシロード執行役員である中山淳雄氏を迎え、リアルから VR まで様々なエンタテインメントに従事する株式会社 ソニー・ミュージックエンタテインメントの三浦と、徹底討論します。
※なお、このセッションは NewsPicks が配信する The UPDATE とのコラボレーションコンテンツで、NewsPicks でも放映されます。

**登壇者**

**辻 愛沙子**
株式会社arca CEO / Creative Director
社会派クリエイティブを掲げ、「思想と社会性のある事業作り」と「世界観に拘る作品作り」の二つを軸として、広告から商品プロデュースまで領域を問わず手がける越境クリエイター。 リアルイベント、 商品企画、 ブランドプロデュースまで、 幅広いジャンルでクリエイティブディレクションを手がける。 作り手と発信者の両軸で社会課題へのアプローチに挑戦している。

**中山 淳雄**
ブシロード執行役員、エンタメ社会学者、早稲田ビジネススクール講師
ブシロードでトレーディングカード、モバイルゲーム、新日本プロレス・アニメなど日本コンテンツの海外展開を担当。リクルートスタッフィング、DeNA、Deloitte を経て、バンダイナムコスタジオでカナダ/シンガポール/マレーシアで会社・事業立ち上げ。シンガポールでブシロードインターナショナル社長に就任、19 年 4 月より帰国して現職。著書に『オタク経済圏創世記』（日経 BP）など。

**三浦 紹**
株式会社 ソニー・ミュージックエンタテインメント
コーポレートビジネスマーケティンググループ　マーケティングオフィス　プロデューサー
クリエイター×デジタルの領域で、新規ビジネス立ち上げを担当。
ソーシャルクリエイターレーベル「Be」のプロジェクトリーダーを務めるほか、
ソニーグループ横断型の XR プロジェクト「Project Lindbergh」にも参画。

ナビゲーター　古坂大魔王、MC 佐々木 紀彦

<u>【Day 2 10/23（金）　テーマ：「ヒト」ってなんだろう？】</u>

**セッション 4　19:05 頃～　:対談 「ヒト」の定義とは？」**
何か新しいコトを生み出すとき、「ヒト」は道具（テクノロジー）を使い、共に進化してきました。世の中に新しい価値を生み出そうとする時、つまりアイデアを考える時は、道具であるテクノロジーの考察と共に、それを使う「ヒト」に対する理解と洞察が重要になります。しかし、私たちは、「ヒト」のことをどれだけ分かっているでしょうか？

テクノロジーや生物学的知見を元に人の定義を問うアーティスト・長谷川愛氏と、データ解析を用いて人や世界の仕組みを解き明かそうとしているソニーコンピュータサイエンス研究所の野田淳史。2 人が、これまでと、そしてこれからの「ヒト」について語ります.

**登壇者**

**長谷川 愛**

アーティスト。テクノロジーと人の関係を探る作品を制作している。IAMAS、Royal College of Art、MIT Media Lab 卒。
東京大学 特任研究員。「(不)可能な子供/(im)possible baby」が第 19 回文化庁メディア芸術祭アート部門優秀賞。
森美術館、アルスエレクトロニカ等国内外で多数展示。
著書「20XX 年の革命家になるには――スペキュラティヴ・デザインの授業」。

**野田 淳史**

ソニーコンピュータサイエンス研究所 プロジェクトリサーチャー
ソニーR&D 入社後、ニュース記事のレコメンドエンジン、強化学習プラットフォーム、自動運転における行動プランニング技術の開発等を経て、現在はソニーCSL 独自の因果推定技術(CALC)の研究開発に従事。人工知能(AI)技術全般に精通し、社内教育活動も行う。

**川口 あい (進行)**

NewsPicks Brand Design シニアエディター
昭和女子大学大学院文学研究科修士課程修了。小学館クリエイティブ、ハフポスト日本版パートナースタジオ チーフ・クリエイティブ・ディレクター等を経て現職。スポンサードコンテンツ制作、メディアビジネス領域に従事。映画・海外ドラマや英米文学に関するコラム等を執筆。Forbes Japan オフィシャルコラムニスト。

**セッション 5 19:45 頃〜 :対談 拡張していく「ヒト」**

感覚や身体の動きがデジタルデータによって置き換え、再生できるようになった今、人の感覚や想像力、そして人の存在する場所はどのような拡張を遂げるのでしょうか?そこで必要とされる視点や課題とは、どんなものでしょうか?
リアルとバーチャルが重なる世界の実現を進める豊田啓介氏、人間の感覚への理解をアップデートし続ける水口哲也氏、そして創造力の拡張に取り組むソニーコンピュータサイエンス研究所の奥が、全く新しい世界に適応することで起こる「人」の変化と未来について語ります。

**登壇者**

**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。2006 年全米プロデューサー協会（PGA）による「Digital 50」（世界のデジタル・イノヴェイター50 人）に選出。

**奥 貴紀**
ソニーコンピュータサイエンス研究所 プロジェクトリサーチャー
大阪大学基礎工学部システム科学科、基礎工学研究科機能創生専攻を経て、現在ソニーCSL プロジェクトリサーチャー、博士（工学）。ロボット工学と神経科学の専門性を融合し、ピアニストの技能や疾患の評価システムや技能熟達支援システムの開発および原理解明に取り組む。

〃

**進行:川口 あい**

**セッション 6 20:30 頃〜 :パネルディスカッション マルチチャンネル化する「ヒト」**
インスタグラムでキャラを変え、ゲーム世界でアバターとして飛び回り、性別関係なく時にはメイクをする。私たちは複数の「自分」を自然と使い分け、それぞれの「自分」に応じたコミュニティを形成しています。「自分」がいくつもある世界での、他人や社会との繋がり方とは？そして、それが社会や個人の生き方にもたらすものとは？
多様性とテクノロジーを軸としたコミュニケーション領域で活躍する川村真司氏、オトナ男子の身だしなみをアップデートするYouTuber 宮永えいと氏、次世代を担うクリエイティブディレクター辻愛沙子氏をゲストに迎え、Co-Challenge2021 の審査員を務める戸村朝子とともにマルチチャンネル化する「自分」のコミュニケーションと社会への影響を探っていきます。
※なお、このセッションはハフポストが放送するハフライブとのコラボレーションで、ハフポストでも放映されます。

**登壇者**

**川村 真司**
Whatever のチーフクリエイティブオフィサー。東北新社と共同で設立したプロダクション、WTFC の CCO も兼任。アメリカの雑誌 Creativity の「世界のクリエイター50 人」や Fast Company「ビジネス界で最もクリエイティブな 100 人」、AERA「日本を突破する 100 人」などに選出されている。

**宮永 えいと**
フリーランス美容師、YouTuber
現役美容師のかたわら、【オトナ男子の身だしなみをアップデート】をテーマに、メンズメイク 、スキンケア、ヘアスタイル、ファッションについて YouTube や Twitter、Instagram などで情報発信。オンラインサロン O2C 主宰。株式会社 CiiK を立ち上げ、大人の身だしなみブランドを準備中。

**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。

**福原 珠理(進行)**
ハフポスト日本版 PartnerStudio エディター
国際的なネットメディア・ハフポスト日本版 PartnerStudio(広告部門)エディター。企業や団体の課題を社会的なテーマに落とし込み、ネイティブアドや動画で発信している。YouTube チャンネル「はふちゅーぶ」にも出演。

**その他:辻 愛沙子 、古坂大魔王**

※こちらのセッションは HUFFPOST とのコラボレーションコンテンツです。

**【Day 3 10/30(金) テーマ:世界は、ソニーは、どこへ向かう?】**

**セッション 7 19:05 頃〜 :対談 ソニーと地球?**

**登壇者 (※一部紹介。追加登壇者は後日公式サイトで発表。)**

**小澤 信夫**
ソニー株式会社 Startup Acceleration 部門 Open Innovation & Collaboration 部 Business Design Team ビジネスデザイナー
商社勤務、MBA 留学を経てソニー株式会社入社。入社後、マーケティング・商品企画を担当しフランスと米国に海外赴任。現在は Sony Startup Acceleration Program(SSAP)のビジネスデザイナーとして、SSAP が世界初の企業としてイノベーション契約を締結した国連プロジェクト・サービス機関(UNOPS)と共に SDGs 達成を掲げるスタートアップの事業育成を支援。

**進行:川口 あい**

**セッション 8 19:45 頃〜 :対談 ソニーと医療?**

**登壇者 (※一部紹介。追加登壇者は後日公式サイトで発表。)**

**宮崎 雅**
ソニー株式会社 Startup Acceleration 部門 COSIA 事業部 Ideation Service Team 統括課長 兼 プロデューサー
入社後、エンジニアとしてカメラ向けの画像処理エンジン(システム LSI)の開発に従事。その後、Sony Startup Acceleration Program でソニーグループ社員を対象とした新規事業オーディションの事務局長を務め、現在は Ideation Service Team の統括課長として新規アイデアの発掘・育成のためのステージゲートシステム導入や、新規アイデアの事業検証から事業化までを支援。

**進行:佐々木 紀彦**

セッション 9　20:25 頃〜　:対談　世界を変えるためのアクションとは？

登壇者(※一部紹介。追加登壇者は後日公式サイトで発表)

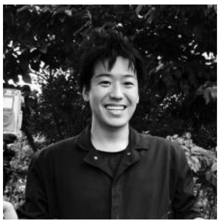
**上田　壮一**

2001 年に Think the Earth 設立。以来、ビジネスやクリエイティブコミュニケーション、教育活動を通して、環境や社会のことを自分ごととして考え、行動するきっかけづくりを続けている。2017 年より SDGs for School プロジェクトを開始。2018 年に『未来を変える目標　SDGs アイデアブック』を編集・発行。多摩美術大学客員教授。

**伊藤　健二**

ソニー株式会社 Startup Acceleration 部門　Business Acceleration 部　REON 事業室　統括課長

入社後、カメラの商品設計・ハードウェア設計に従事。その後 Sony Startup Acceleration Program(SSAP)の新規事業プロジェクトのエンジニアとして事業立ち上げを経験後、アクセラレーターとして社内外のスタートアップを技術支援するプロトタイピングサービスを立案、牽引。現在は SSAP から生まれた REON POCKET 事業の統括課長として事業運営を行う。



**青竹　峻太郎**

ソニーコンピュータサイエンス研究所　プロジェクトエンジニア

東京工業大学で信号処理と画像解析を研究。現在は Synecoculture プロジェクトチームにて、ロボットティクス、XR(AR、VR、MR、SR)、複雑な生態系のためのセンシング解析技術開発に取り組む。 最近では、大学や外部企業と積極的に共同開発を実施しているほか、日本の宇宙開発コンソーシアムである Space Food Sphere にも参画している。

進行:川口　あい

セッション 10　21:05 頃〜　:パネルディスカッション　答えのない時代の学びとは？

登壇者

**讃井　康智**

ライフイズテック取締役　最高教育戦略責任者　NewsPicks　教育プロピッカー

中高生向け IT/プログラミング教育で国内 1 位・世界 2 位のライフイズテックを創業。ディズニーとコラボした「テクノロジア魔法学校」や学校向け教材「ライフイズテックレッスン」などのオンライン教材も開発・提供。学習科学の考えを応用したクリエイティブな学びの機会を世界に届けている。

**清水　輝大**

ソニー・グローバルエデュケーション　エデュケーションエヴァンジェリスト

美術館学芸員として美術館教育を担当の後、2018 年より現職。造形教育の視点からプログラミングを使用した教材の研究開発、教育イベント企画、教育シンポジウム・研究会・学会講演等。明治学院大学非常勤講師。

**秋山 賢成**
ソニー・インタラクティブエンタテインメント グローバルデベロッパーテクノロジー部
次長
ソニー・インタラクティブエンタテインメントにて、ゲーム・コンテンツ制作コンサルティング及び技術サポートに従事。
多数の著名ゲームタイトルの制作に関わり、現在に至る。日本・アジアエリアにおいて、PlayStation®4(PS4®)及び PlayStation®VR(PS VR)の技術講演を実施し、技術デモの制作・ディレクションなども行っている。

**丸子 由佳**
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
EdgeTech プロジェクト MX チームを兼務
メーカーでの営業職を経て 2017 年に入社。エデュケーション事業部でキッズ向け事業を担当し、事業移管により現部署にてキッズ関連事業を企画。
EdegTech プロジェクト内では「世界ゆるミュージック協会」の子供向けイベントの制作も行っている。

**進行:古坂大魔王、佐々木 紀彦**

※Day3 のセッション詳細情報は U24 CO-CHALLENGE 2021 公式サイト(https://www.sony.co.jp/brand/campaign/co-challenge/)で後日発表予定。

**【「U24 CO-CHALLENGE」について】**

「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。

プログラムやオンラインイベント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」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/

●「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（ユーニジュウヨン 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（スティーム 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/