

The logo for "Arc & Beyond" features the text "Arc & Beyond" in a dark grey, italicized sans-serif font. A blue line graphic is integrated with the ampersand, starting as a small arch over "Arc", crossing the ampersand, and then forming a larger arch over "Beyond".

Arc & Beyond

Take Action!

Let's

Co-create!

挑もう。みんなで。新しい方法で。

Arc & Beyond の Purpose

みんなの力とテクノロジーで、
人の可能性を広げていく

挑もう。

経済合理性を理由に事業として取り組むことが難しかった課題に
信念をもって挑む。

みんなで。

同じ目的意識を持つパートナーと共創し、課題の当事者に寄り添う。

新しい方法で。

多様なパートナーの持つアセットやノウハウ、テクノロジーを社会課題
解決のために還元する。

社会課題が、 経済合理性の外側にあることが、 課題でした。

社会課題に取り組む多くの企業に立ちはだかる壁があります。それは、本業である事業活動との乖離です。たとえ重要な社会課題であっても、活動を継続するために必要な利益を生み出せず、事業継続が困難となるケースがあります。社会課題解決活動と、事業活動。この中心に立脚しながら活動を持続させていくため、Arc & Beyondは新たな発想で挑みます。

新しい方法で。

新しい方法1

経済評価を超える、“インパクト評価”。

社会課題解決事業を継続する際に1つめの壁となるのが、事業としての評価基準です。本業の事業活動は経済合理性で評価を行えても、社会課題はすぐに利益を生むとは限りません。そこで必要となるのが、新たな評価軸としてのインパクト評価です。社会に対するインパクトだけでなく、企業体のブランドイメージや信頼、従業員のモチベーションなど、多面的なインパクトを活動の社会的価値として測定・評価します。

新しい方法2

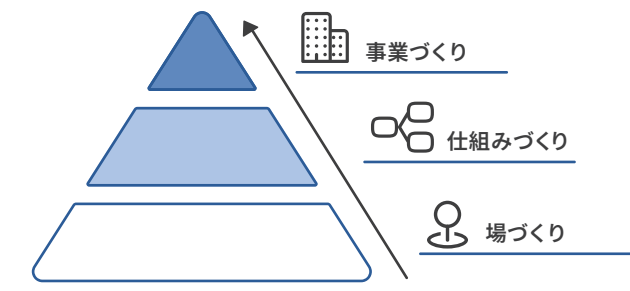
基金の“運用益”で、社会課題解決。

Arc & Beyond は「Arc & Beyond 基金」設立し、ファンドパートナーからお預かりする資金を原資に投資会社へ委託し、運用。その運用益を社会課題解決事業の創出・運営に活用します。（ソニーグループとして同基金に30億円を拠出）基金運用による活動資金で、長期視点の継続性を担保する“Patient Money（長期視点で支える資金）”としての役割を果たします。

新しい方法3

誰でも参画できる、共創の場。

ソリューションパートナーのリソースやノウハウの共有し、3つの場づくりを通して活動を進めていきます。



- インパクトクリエイション / 事業づくり**
パートナーとともにさまざまな事業化ノウハウを活用して社会課題解決を目指した事業の創出・発展に注力します。
- インパクトマネジメント / 仕組みづくり**
パートナーと共創しながら、リソースの共有に加え、事業創出・運営のために基金の運用益や寄付金等のさまざまな資金調達手法を組み合わせたプラットフォームをつくり、事業の社会的インパクト評価を行います。
- ソーシャルリエゾン / 場づくり**
社会課題に関心のあるパートナーを集めてコミュニティをつくり、事業コンセプトやテーマの発掘、課題とソリューションのマッチングを進めていきます。

みんなで。

社会を変えるために、会社を超える。

社会課題解決事業を継続するもう1つの壁が、社会のメリットと会社のメリットのコンフリクトです。出資者の温度差や方向性の差異が、本当の意味での企業間共創を起こしづらいボトルネックとなります。その根源をつきつめれば、資金の出所を一本化できていないところにあります。Arc & Beyond では、“お財布”を一緒にすることで本当の身内になれると考えています。社会課題解決活動への視線を合わせ、みんなで社会を変えるための仕組みを創り出しました。

挑もう。

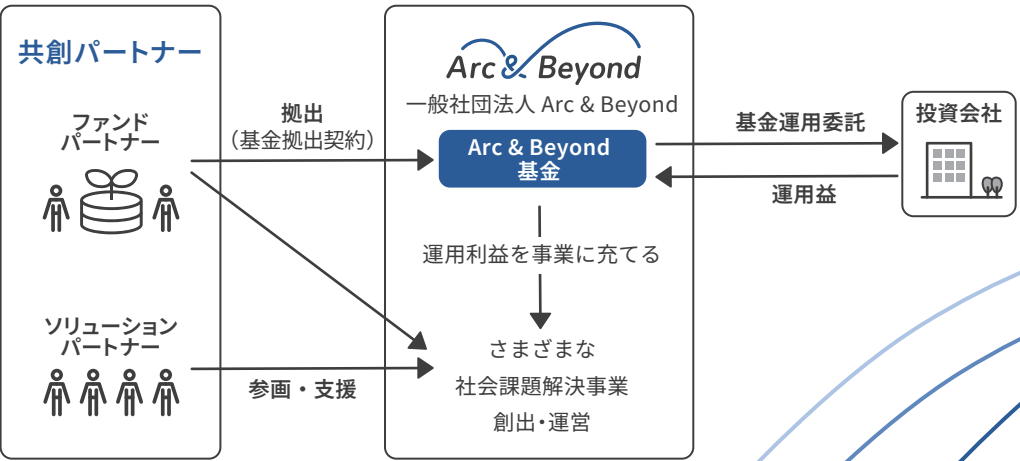
やってみよう。実験精神を携えて。

最後の壁になるのが、「実行」する難しさです。社会課題への問題意識は、心と頭では分かるものの、一つの会社で行動するとなると難しい現状があります。Arc & Beyond では、社会に広く働きかける実験精神を携え、共創しながら社会課題に挑むシステムを整えた上で、果敢に実行していきます。

「Arc & Beyond 基金」を活用した事業運営ストラクチャー

私たちは共創パートナーと一緒に社会課題解決事業を創出、運営します。共創パートナーには、「Arc & Beyond 基金」へ拠出いただく「ファンドパートナー」と、社会課題解決事業を共にする「ソリューションパートナー」があり、いずれもさまざまな企業・団体や個人などの参画を募集しています。

今後、事業の運営・拡充については、パートナーの皆さまと一緒に検討しながら推進していきます。



Structure Overview of Arc & Beyond

Arc & Beyond が手がけるプロジェクト Projects

詳しいプロジェクト内容についてはこちらから



新興国の若者へ クリエイティビティを発揮する機会の提供

アフリカ、東南アジア等の新興国は、豊かな文化資産と若くクリエイティブな人材を有する一方、クリエイティビティを発揮する機会や教育機会が不足しています。私たちは、日本のアニメにおける制作や人材育成のスキームを新興国で展開することで、現地のアニメーター育成やグローバルな制作連携を実現し、新興国における雇用創出とアニメ産業のさらなる発展を目指します。新興国のアニメ文化の夜明けが、波紋のように世界中に広がっていく——そんな未来を創っていきます。

エンタメで社会課題解決 # エンタテインメント
アフリカ # アニメ



スポーツにおける ユニバーサル性の追求

超人スポーツとは、テクノロジーの力で身体を拡張することで、従来のスポーツの域を超え、生身の人間では不可能なことを可能にする新しいスポーツです。私たちは、テクノロジー・デザイン・エンタテインメントを融合させ、誰もが同じ土俵で一緒に楽しむことのできるスポーツを開発します。課題当事者と共に科学的根拠に基づいたスポーツをデザインし、ユニバーサル性を追求。超人スポーツを支持するファンと共にコミュニティの形成を図ります。

スポーツ # 超人 # 身体拡張 # サイエンス # テクノロジー
デザイン # エンタテインメント # ユニバーサル性

あらゆる若者への 創造性 × デジタル教育機会提供

人が成長する過程で学びの果たす役割は大きく、特に、若いうちに適切な学びの機会を得ることは、社会の一員となって自立するうえで非常に重要です。2025年度はパートナーであるソニーマーケティングの MESH 事業室が開発した「プログラミング × 課題解決」の教材を全国の少年院で導入しました。また、本事業が与えるインパクト評価を行いながら、少年院に限らずあらゆる若者への機会提供を目指します。

あらゆる人に可能性を広げられる学びを # Disconnected Youth
少年院 # デジタル # プログラミング # 創造性 # MESH



持続可能な 学びと共創の場づくり

さまざまな地域で教育機会の制約がある子どもと大人と一緒に関わる「学びと共創の場」を実現するため、持続可能な事業を地域の方や民間事業者、共創パートナーとともに作ります。2024年度は経済産業省の「未来の教室」実証事業に採択され、秋田県と宮城県気仙沼市で実証を行いました。この「学びと共創の場」では、デジタルテクノロジースキルの有無にかかわらず、誰もが参画できます。世代を超えてお互いに学びあうことで、価値を共創することを目指します。

サードプレイス # デジタルテクノロジー # 学びと共創
創造性 # ものづくり



ブレードランニングへの アクセス向上

スポーツ用義足(ブレード)は保険適用外であり非常に高価で、普及が進んでおらず走ることを諦めている人が多くいます。私たちは、義足ユーザーの経済的負担を減らし、より多くの義足ユーザーがスポーツ用義足を用いたランニングを行う際の負担を軽減する支援と経済が循環する事業を作ります。ブレードランニングの認知拡大と理解促進を進めながら、ブレードランナーが周囲の人々の挑戦を後押しできるような仕組みを作ります。

走るをみんなのものに # スポーツ # ブレード # ランニング
スポーツ用義足 # 循環 # サーキュレーション



あらゆる人の可能性を広げる インクルーシブなデジタルものづくり

あらゆる人が日常生活のさまざまな課題を解決するための創作プラットフォームを構築します。これにより、専門知識がなくても、AI やセンサーなどのデジタル技術を直感的に扱い、課題を解決する「しかけ」がつくれるようになります。「できない」を「みんなのできる」へ。より多くの人が身近な課題に主体的に取り組み、創造的な解決が次々と生まれる社会を目指します。

デジタルテクノロジー # 身体性 # 創造性 # ものづくり
インクルーシブ # 問題解決 # 共創

立場を超えて、社会にインパクトを Partner

Arc & Beyond にはさまざまな企業や個人が参画できる仕組みがあります。
それぞれの立場を超えたオープンな連携で、社会へのインパクトを創っていきます。



特定非営利活動法人 ETIC.

新しい事業づくりを通して社会課題解決に挑戦する起業家型リーダーを育成する認定NPO法人。1993年設立。これまで約12,500名以上の若者たちが変革・創造の現場に参画。2,000名以上の起業家を輩出。



株式会社ロフトワーク

すべての人のうちにある創造性を信じ、未来の可能性をかたちにするクリエイティブ・カンパニー。常識にとらわれず、社会に新しい価値を創造するプロジェクトをデザインします。



MESH

テクノロジーの専門知識がなくても、センサーやIoTの仕組みを実現できるツールです。子どもから大人まで、さまざまな人々の創造性を引き出し、アイデアが実現されていくことを目指しています。



ソニーグループ株式会社

私たちはテクノロジーと多様な人材を源泉として、社会価値の創造に挑み続けています。さらに、持続可能な社会と環境のための取り組みを加速し、感動あふれる未来の実現を目指しています。



Takeoff Point LLC

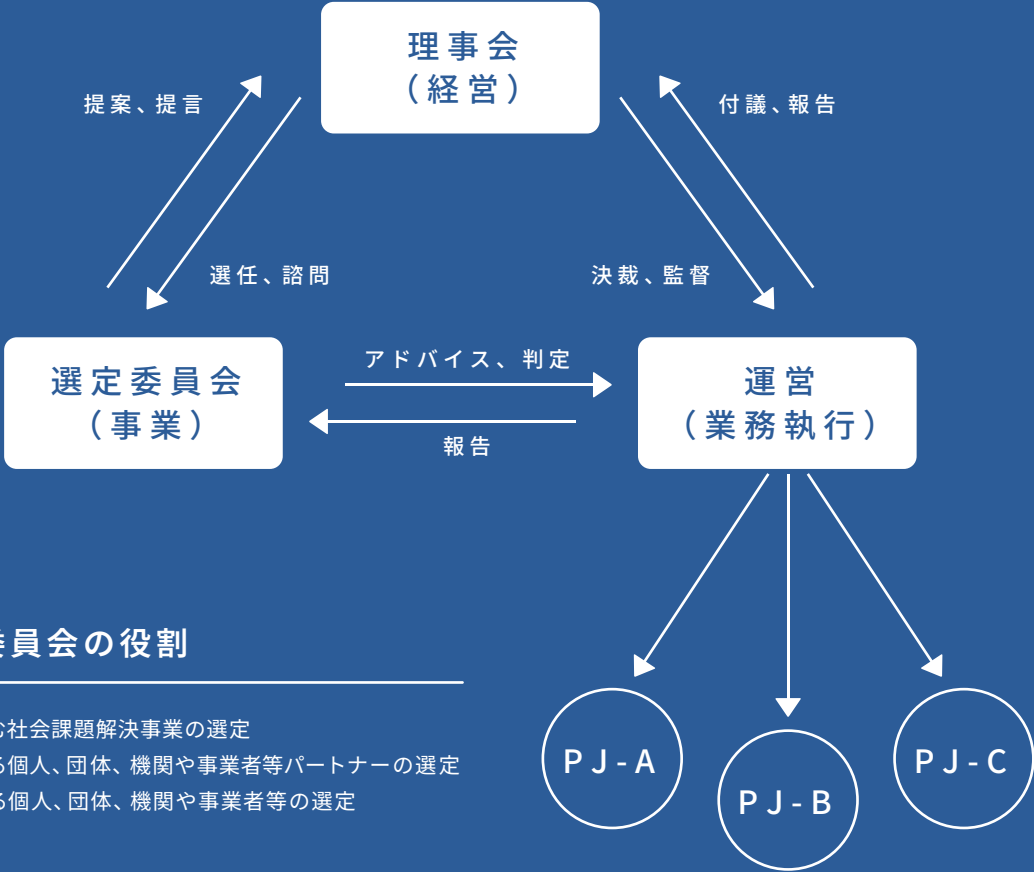
Takeoff Pointは、新規事業立ち上げの支援サービスをアメリカで提供しながら、企業が持っている資産(商品やサービス、技術等)を活用した社会課題解ビジネスの創出・運営に取り組んでいます。



株式会社 Xiborg

人はテクノロジーを通じて多様に生活スタイルを変化させてきました。我々は多様・公平・包括的な社会の実現のために、テクノロジーを基点とした「人のストーリー」を紡いでいきます。

選定委員会の位置付け



選定委員会の役割

- 取り組む社会課題解決事業の選定
- 協業する個人、団体、機関や事業者等パートナーの選定
- 支援する個人、団体、機関や事業者等の選定



Background

法人設立の背景

Arc & Beyond 代表・石川のソニーの米国販売子会社「Takeoff Point」時代の経験が原点。「Disconnected Youth」と呼ばれる、さまざまな事情で社会とのつながりが遮断されてしまった若者への支援として、ソニーのIoTブロック『MESH™』を使った教育プログラムを実施。その他、「Oppro」「Studence」などの事業を立ち上げる過程で、理念と利益追求を両立し、「社会課題」を事業として継続的に解決して行くことの重要性を痛感。経済合理性の壁を超えてさまざまな法人や個人が共創しながら社会課題の解決を目指す事業創出と運営に挑む新たな法人「Arc & Beyond」設立へ。

法人概要

Profile

一般社団法人 Arc & Beyond (アーク アンド ビヨンド)

- 設 立：2024 年 4 月 1 日
- 役 員：代表理事 ―― 石川 洋人 (ソニーグループ株式会社 / Takeoff Point LLC.)
- 理事 ―― 牧野 恵美 (立命館アジア太平洋大学 国際経営学部 准教授)
- 理事 ―― 三尾 徹 (株式会社ミオアンドカンパニー 代表取締役)
- 理事 ―― 御供 俊元 (ソニーグループ株式会社 代表執行役 CSO)
- 業務執行理事 ― 萩原 丈博 (ソニーグループ株式会社)
- 業務執行理事 ― 上杉 知広 (ソニーグループ株式会社)
- 監事 ―― 佐川 壮一 (ソニーグループ株式会社)

所在地：〒108-0075 東京都港区港南 1 丁目 7 番 1 号

