

## 自分の未来をよくするための社会課題解決アイデアコンテスト 「DREAM JAPAN PROJECT 2025」の受賞者が決定！

～11 月 11 日（火）に表彰イベントを開催～



株式会社セブン-イレブン・ジャパン（本社：東京都千代田区、代表取締役社長：阿久津 知洋）は、株式会社電通（本社：東京都港区、代表取締役 社長執行役員：佐野 傑）のプロジェクトチーム「電通ソデジン（ソーシャル・デザイン・エンジン）※」が主催するアイデアコンテスト「DREAM JAPAN PROJECT 2025」（以下、「本プロジェクト」）に参画しており、11 月 11 日（火）にプレゼンテーションおよび表彰イベントが開催されました。企業課題解決コース「セブン-イレブン・ジャパン賞」を含む各賞の受賞者が決定しましたので、下記のとおりお知らせいたします。

※電通ソデジン（ソーシャル・デザイン・エンジン）：社会をより良くしたいと考える、電通社内で働く個人の思いからスタートした、社内バーチャルチーム。発足以来、ソーシャルデザインの新しいテーマ、インサイト、コミュニケーション、仕組みづくりの開拓を行っています。

### 表彰イベント概要

日時：11 月 11 日（火）16：00～19：00

場所：電通ホール（東京都港区東新橋 1－8－1）

## **セブン-イレブン・ジャパン賞 受賞者・受賞アイデア**

本プロジェクトは、「企業課題解決」「自由起業企画」「AI で課題解決」の 3 コースを設け、全国の高校生・大学生から計 168 案の応募が集まりました。セブン-イレブン・ジャパンは、「Z・α 世代が毎日立ち寄りたくなる未来のコンビニ体験」をテーマに、若い世代の視点から“体験価値”を重視したアイデアを募集しました。来店動機の強化、購買体験の拡張、社会・人とのつながり、デジタル活用をキーワードとして、次世代の店舗体験像の共創に取り組みました。

### **1 位：AdvenCon（アドベンコン）**

受賞者：高杉 様

来店者の買い物体験を“ゲーム化”する体験型アプリ。アプリ上で AI が生成する「クエスト（課題）」に挑戦し、店内で指定商品の発見・購入・スキャンを行うことで、装備アイテムのようなデジタルコレクションを獲得できる仕組みを提案。達成感・熱狂を伴う継続的な来店体験を創出し、店舗滞在の楽しさと購買行動の自走化を提案。

### **2 位：アプリを活用したパーソナライズスムージー**

受賞者：森口 様

個々の嗜好・栄養ニーズに合わせ、店内での選択と最適化を支援するパーソナライズ体験を提案。

### **3 位：ロイヤルカスタマー向け体験型サービス**

受賞者：新井 様

常連のお客様に向けて、来店継続の動機づけとコミュニティ形成を促す体験施策を提案。



【審査講評（セブン-イレブン・ジャパン 新規事業推進室 総括マネジャー 杉浦 克樹）】

「“達成感”や“熱狂”という発想は社内会議でも出ない新しい視点で、改めて体験価値の重要性を感じました。応募いただいたアイデアについては、実際の事業にどのように反映ができるか、検討していきたいです。」

## **プロジェクトの意義と期待すること**

主催者コメント（電通ソーシャル・デザイン・エンジン ラボ長 並河 進）

「学生の皆さんのプレゼンテーションには、“社会を良くしたい”という強い思いが共通していました。企業と学生が共に未来をつくる場として、プロジェクトの発展を期待しています。」

審査委員長コメント（株式会社エムニ 代表 下野 祐太）

「テクノロジーの進化が速い今、アイデアを考えただけで終わらず、形にして社会に還元してほしいと思います。」

セブン-イレブン・ジャパンからのメッセージ

「セブン-イレブンは商品そのものだけでなく“体験価値”や“ワクワク”を届けることの重要性を再認識しました。若い世代の柔軟な発想と熱量に敬意を表し、次世代人材との共創を通じて、新しい価値の創出に取り組んでまいります。」

### <「DREAM JAPAN PROJECT 2025」概要>



応募期間：2025年7月1日（火）～9月1日（月）

応募対象：日本全国の高校生、専門学校生、短大生、大学生、大学院生

コース：企業課題解決／自由起業企画／AIで課題解決

主催：株式会社電通 ソーシャル・デザイン・エンジン（電通ソデジン）

参画：株式会社セブン-イレブン・ジャパン ほか

以上