



Sports Open Innovation Platform (SOIP)

～スポーツの場から新たな財・サービスが創出される社会の実現～

2018年12月

スポーツ庁

スポーツ未来開拓会議 中間報告 概要

課題①スタジアム・アリーナの在り方

【方向性】

- ①収益モデルの確立（コストセンターからプロフィットセンターへ）
- ②スタジアム・アリーナを核とした街づくり（スマート・ベニュー構想）の実現
- ③民間資金の活用・公民連携の促進（PPP/PFIの活用等）

【今後の具体的な取り組み】

- ①「スタジアム・アリーナ推進 官民連携協議会」（仮称）の開催
- ②施設の整備に向けたガイドラインの策定
- ③資金調達手法の充実
- ④新国立競技場の2020年東京大会後の運営管理



課題②スポーツコンテンツホルダーの経営力の強化、新ビジネス創出の促進

【方向性】

- ①高校・大学スポーツの資源の活用
- ②アマチュアスポーツ大会等へのビジネス手法の積極的導入等
- ③競技価値の最大化に向けた球団・リーグ運営の取組の充実
- ④地域特性、種目に応じた地域密着型ビジネスモデルの確立・普及
- ⑤グローバル化の推進（スポーツコンテンツ、球団経営等の海外展開等）

【今後の具体的な取り組み】

- ①中央競技団体（NF）の収益力強化とガバナンス体制の充実
- ②大学スポーツの振興に関する検討会議の開催
- ③地域におけるプロチームと関係者による新事業の開拓



出典：第2回スポーツ未来開拓会議
根岸氏資料より引用

スポーツ産業の成長産業化に向けて

基本的な考え方

- 全ての国民のライフスタイルを豊かにするスポーツ産業へ
・「モノ」から「コト」（カスタマー・エクスペリエンス）へ
- 「負担（コストセンター）」から「収益（プロフィットセンター）」へ
・「体育」から「スポーツ」へ
・ポスト2020年を見据えた、スポーツで稼ぎその収益をスポーツへ再投資する
自立的好循環の形成
- スポーツ産業の潜在成長力の顕在化、我が国基幹産業化へ
・我が国GDP600兆円の実現
・スポーツをコアとして周辺産業に波及効果を生む、新スポーツ産業の創出
- スポーツを通じて社会を豊かにし、子供たちの夢を形にするビジョンを提示

日本再興戦略2016におけるKPI（数値目標）

- スポーツ市場規模の拡大
5.5兆円（現状）→15兆円（2025）
- スポーツ実施率の向上
40.4%（2015）→65%（2021）

課題③スポーツ人材の育成・活用

【方向性】

- ①専門的・実践的な育成及びマッチング機能を有するプラットフォームの構築
- ②学生への教育の充実
- ③アスリートの引退後のキャリアの選択肢の充実とアイデンティティ支援

【今後の具体的な取り組み】

- ①スポーツ経営人材プラットフォーム協議会（仮称）の開催
- ②デュアルキャリアプログラムの実施・普及と引退時の支援
- ③各団体のコンソーシアム設立によるアスリートサポートシステムの構築
- ④アスリートに対するコンプライアンス教育

www.ritsumeij.ac.jp

（参考：J.LEAGUE HUMAN CAPITAL）



課題④他産業との融合による新たなビジネスの創出

【方向性】

- ①スポーツ産業のエコシステムの構築
- ②スポーツを「みる」「する」楽しみを拡張
- ③ウェアラブル機器の導入によるスポーツを通じた健康ビジネスの拡大

- ④スポーツデータの分析・活用
- ⑤様々な媒体の活用を前提としたスポーツメディアビジネスの拡大

【今後の具体的な取り組み】

- ①スポーツツーリズムの拡充
- ②他産業とのビジネスマッチング
- ③データアナリストカンファレンス（仮）の開催
- ④スポーツメディア協議会（仮称）の開催



課題⑤スポーツ参加人口の拡大

【方向性】

- ①子供の頃からスポーツを楽しむことができる環境の整備
- ②ビジネスパーソン、高齢者等のスポーツ参加支援
- ③障害者のスポーツ活動
- ④スポーツを通じたヘルスケア産業の振興
- ⑤官民連携した施策の推進

【今後の具体的な取り組み】

- ①スポーツ医・科学等の知見に基づく運動プログラムの開発と展開
- ②参加しやすい新しいスポーツの開発と普及
- ③職域における運動習慣の構築
- ④運動部活動指導の工夫・改善支援
- ⑤障害者スポーツの普及、用具の開発と整備支援
- ⑥スポーツツーリズムの拡充（再掲）



日本経済再生本部「未来投資戦略2018」

I 「Society5.0」の実現に向けて今後取り組む重点分野と、変革の牽引力となる「フラッグシップ・プロジェクト」等

「生活」「産業」が
変わる

経済活動の「糧」
が変わる

「行政」「インフラ」
が変わる

「地域」「コミュニティ」
「中小企業」が変わる

4. 観光・スポーツ・文化芸術（スポーツ部分）

<KPI>

- ✓ スポーツ市場規模（2015年：5.5兆円）を2020年までに10兆円、2025年までに15兆円に拡大することを旨とする
- ✓ 全国のスタジアム・アリーナについて、多様な世代が集う交流拠点として、2017年から2025年までに新たに20拠点を実現する
- ✓ 成人の週1回以上のスポーツ実施率を2015年の40.4%から、2021年までに65%程度に向上することを旨とする。

新たに講ずべき具体的施策 ii) スポーツ産業の未来開拓

① スポーツを核とした地域活性化

- ✓ スタジアム・アリーナ改革の推進
- ✓ スポーツ団体等と協働した運動部活動改革の推進

② スポーツの成長産業化の基盤形成

- ✓ スポーツ経営人材の育成・活用
- ✓ スポーツ・インテグリティの確保
- ✓ 日本版NCAAの創設

③ スポーツの海外展開の促進

- ✓ 4者連携（経済産業省、スポーツ庁、JETRO、JSC）による戦略的な情報収集・発信等

スポーツオープンイノベーションプラットフォームを構築するため、企業や研究者、スポーツ団体等が一堂に会する場を設け、スポーツ分野におけるビッグデータやIT技術の活用等を実現するためのマッチングを促す。

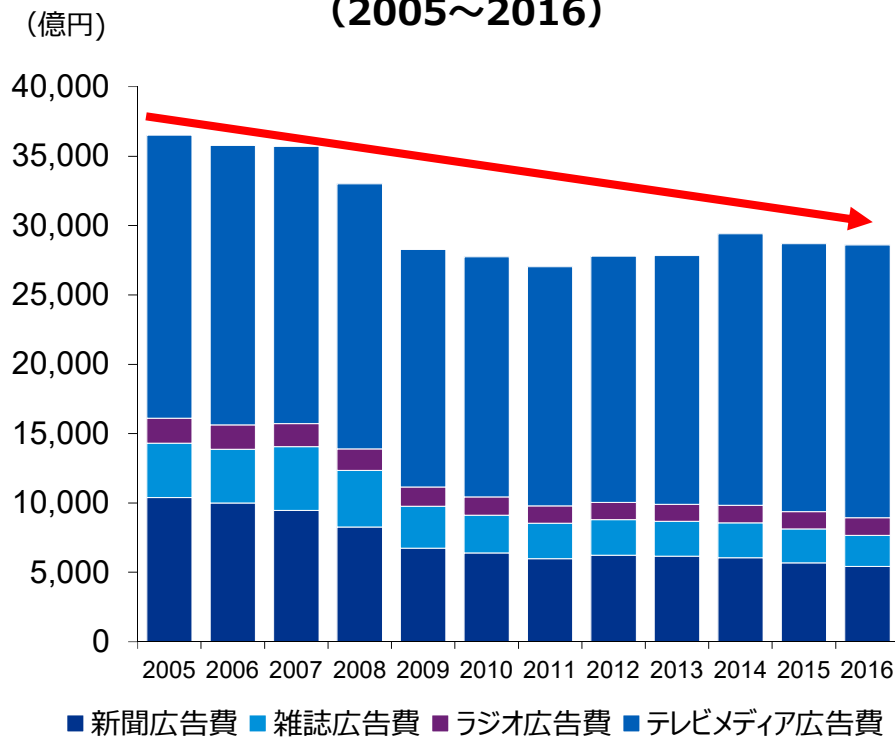
- ✓ ICTの活用によるスポーツの向上
- ✓ 国民のスポーツ参加の向上

- ✓ スポーツ分野におけるイノベーション促進
- ✓ スポーツツーリズムの推進

等

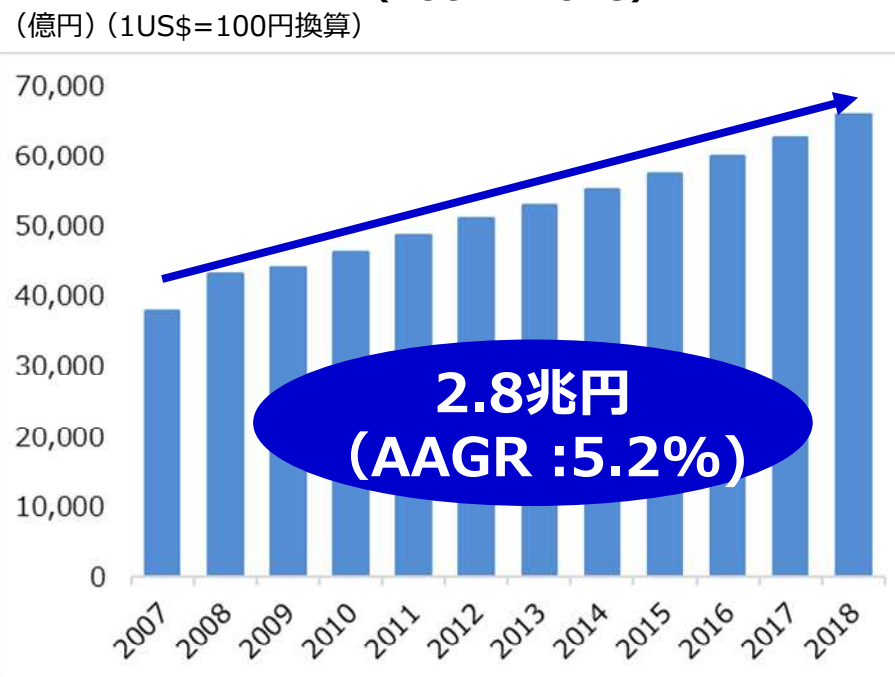
新メディア登場によるダイレクトマーケティング市場の拡大

マスコミ4媒体の広告費推移 (2005~2016)



(出典：電通 ナレッジデータ 日本の広告費を基に作成)

世界のスポンサーシップ(※)市場推移 (2007~2018)

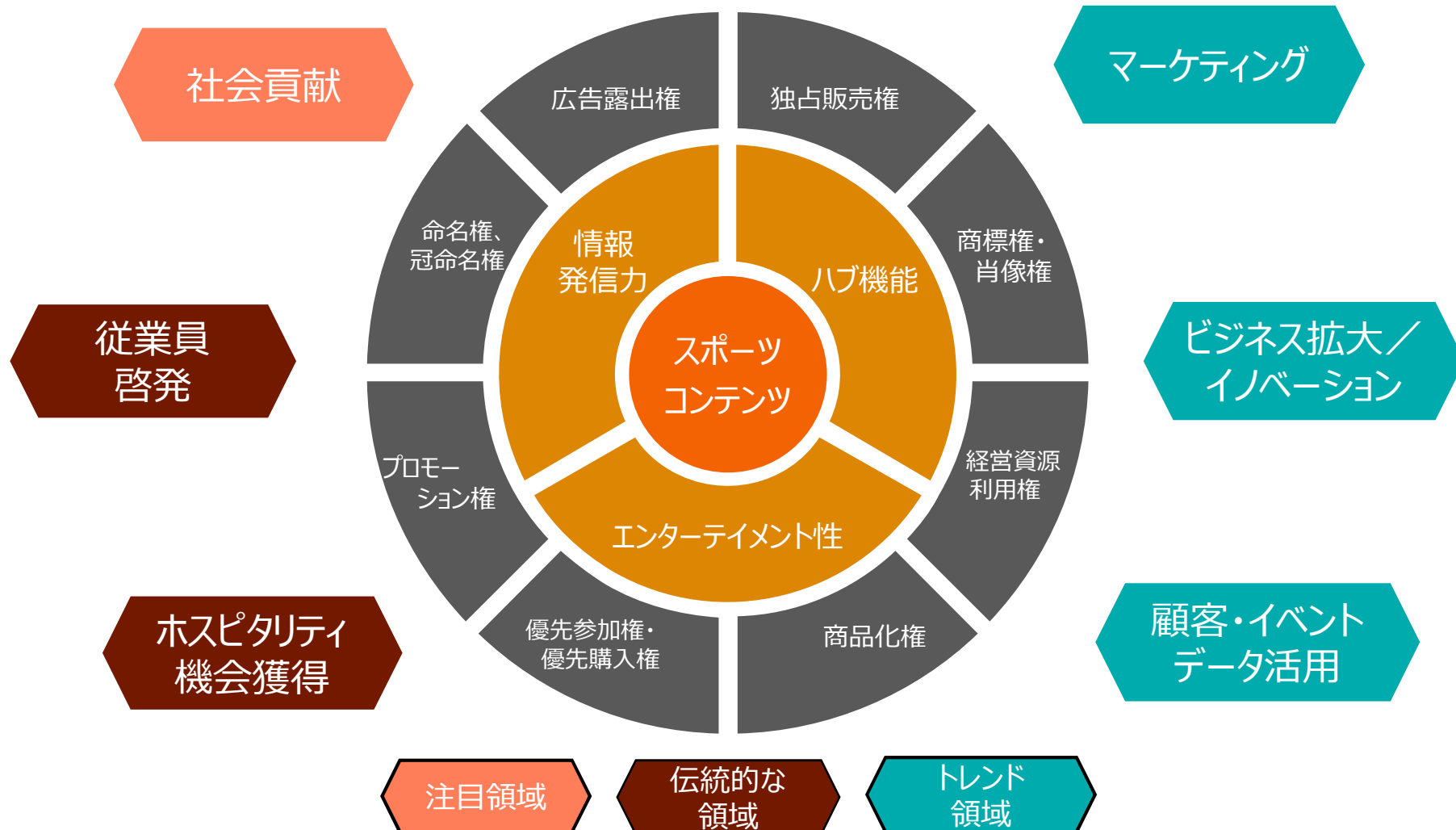


(出典：Statista (2018). Global sponsorship spending from 2007 to 2018. Retrieved November 1st, from <https://www.statista.com/statistics/196864/global-sponsorship-spending-since-2007/>)

※ Including Sports, Entertainment, Causes, Arts, Festivals, Fairs etc.

スポーツコンテンツの価値と活用の可能性

- ◆ スポーツが持つ価値や特性、様々な権利を活用できる利点を持つ
- ◆ スポンサー等の価値向上や課題解決のために活用可能



スポンサーからパートナーへ

新製品・サービス試供の場

平昌オリンピック会場での手袋に搭載されたNFCチップでの決済システムによる決済機能を提供
最新技術による次世代決済を検証することで自社技術のPRと検証を同時に実施 (VISA)



国内外企業マッチングの場

協和医療器がヤンゴン・ユナイテッドFCとパートナーシップ契約を締結、同社の海外市場開拓に協力 (横浜・F・マリノス)



社会課題発信の場

難民の方に衣服を届ける「1000万着のHELP」プロジェクトを実施、「JFAユニクロサッカーキッズ」でも不用となった服を回収 (ユニクロ)



出所: SPOZIUM HP

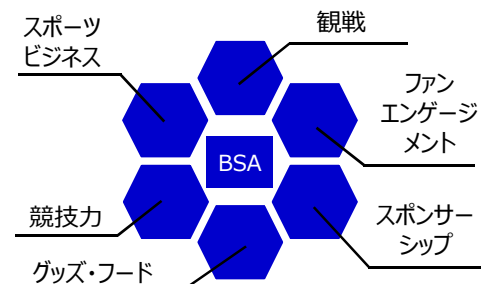


出所: SPOZIUM HP



新製品・サービス創出の場

アクセラレータープログラムにより、スタートアップ企業を巻き込んでファンの拡大や新しいスポーツ観戦体験を実現する (DeNAベイスターズ)



(出典: スポーツ庁 (2018年3月), 新たなスポーツビジネス等の創出に向けた市場動向調査)

スポーツへの投資促進に向けて

- スポーツ界が有する多様なリソースを開放することで、他の産業や学術機関等が有するリソースとの融合を促し、オープンイノベーションを促進する。
- それにより、スポーツ界に新たな知見・収入源がもたらされるだけでなく、スポーツの場が他産業の価値高度化や社会課題の解決につながる新たな財・サービス創出の場となる。

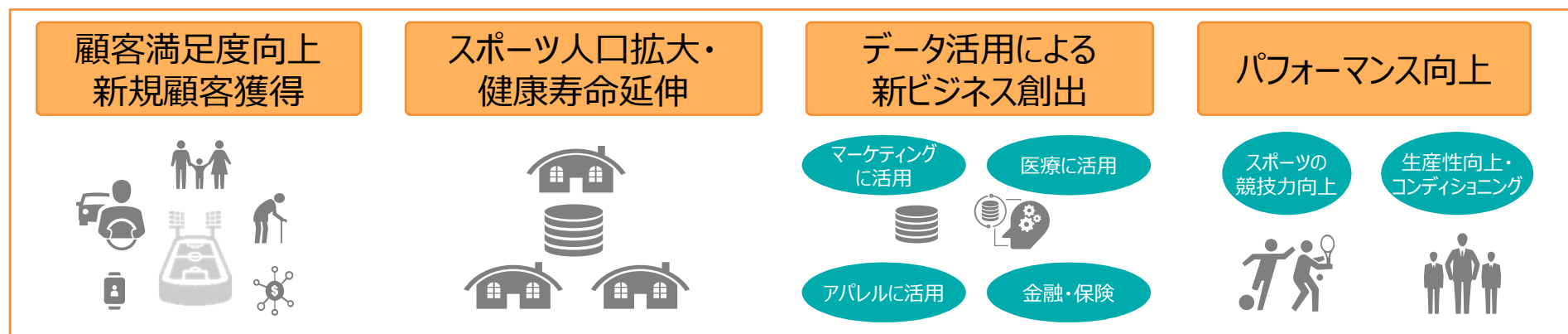
スポーツ界が有するリソース

| 場所・物 | データ | 権利 |
|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ➢ スタジアム・アリーナの場やその周辺 ➢ スポーツ施設・機器 ➢ スポーツチーム 等 | <ul style="list-style-type: none"> ➢ フィジカル・バイタルデータ ➢ 顧客情報 ➢ 映像データ 等 | <ul style="list-style-type: none"> ➢ スポーツ団体やアスリートが有する権利 ➢ スポーツイベントが有する権利 等 |

開放

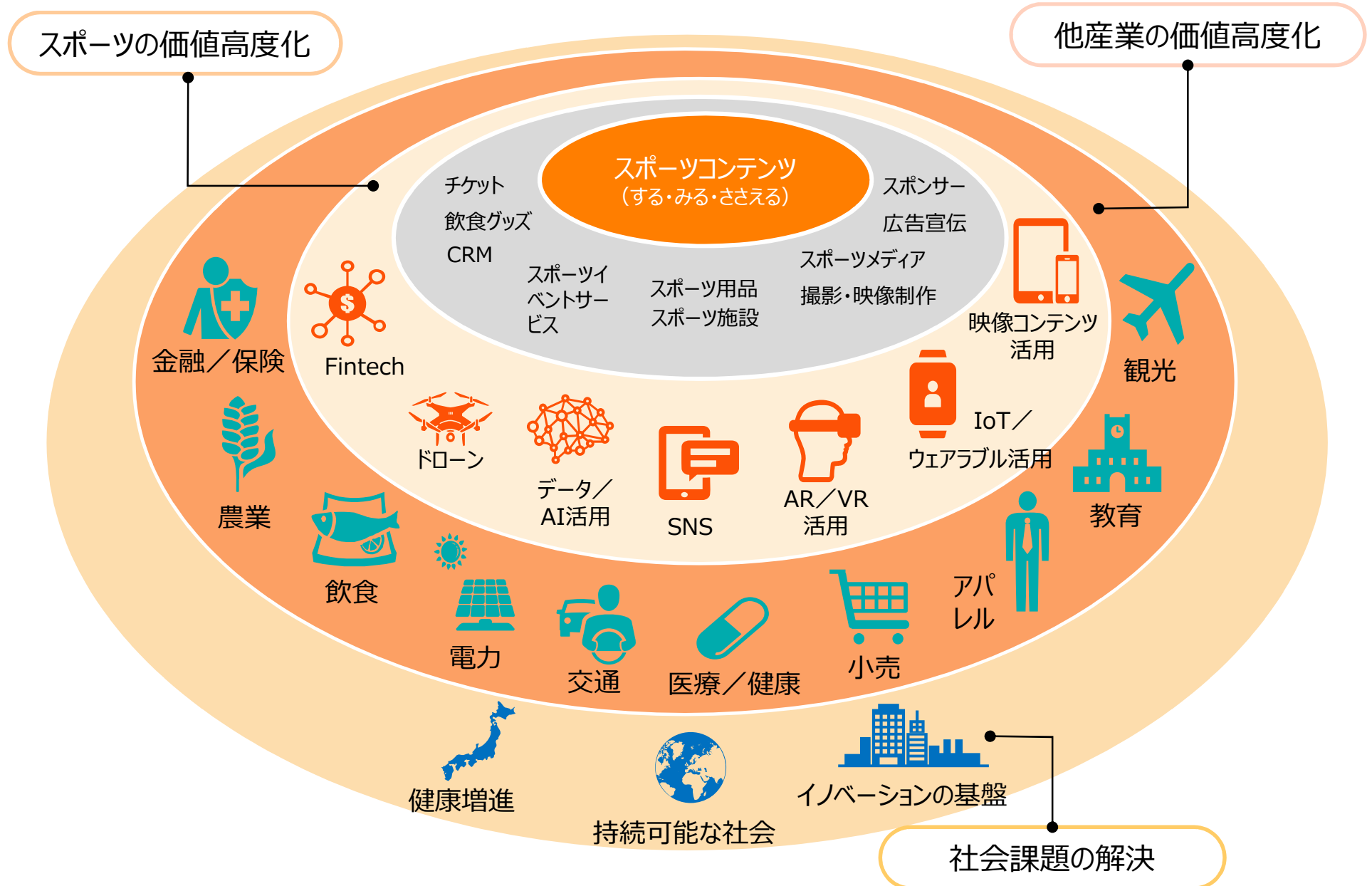


知見・収入源獲得

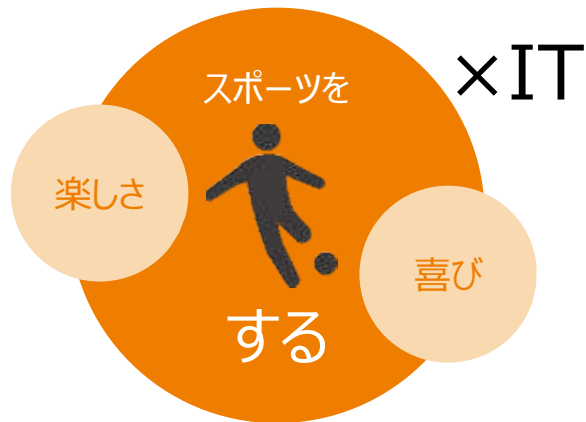


(出典：スポーツ庁作成)

3類型のオープンイノベーション実現によりスポーツ市場の拡大



類型① スポーツの価値高度化



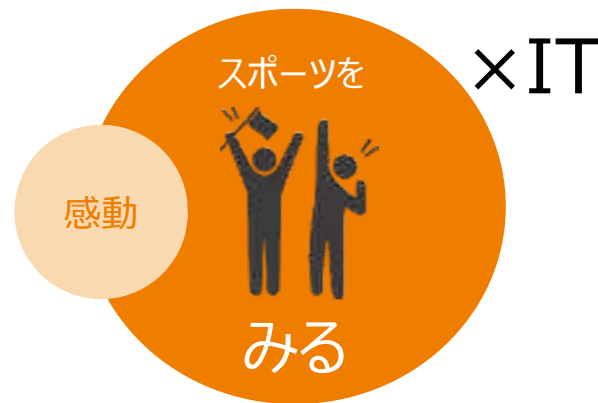
施設や指導者、競技者等のデータの一元管理や可視化

- ▶ 実施者の利便性向上
- ▶ パフォーマンス向上
- ▶ 新たなサービスの創出、等



ARを活用してバーチャルをリアルで体験可能に

(出典：株式会社meleap)



新たなスポーツメディア等の浸透

- ▶ 顧客経験価値の向上
- ▶ 新たなサービスの創出、等



フェンシングの剣先の動きを可視化
(電通、ライゾマティクス、ピクス)

(出典：株式会社スポーツビズ)



新たな資金調達モデル、マーケティングへの活用

- ▶ 新たな資金調達
- ▶ 運営・管理の効率化
- ▶ 分析・評価の高度化、等



スポーツチームやアスリートがオンライン上でトレーディングカードを発行し、ファンが購入、コレクション

(出典：株式会社Ventus)

類型② 他産業の価値高度化に貢献

健康、美容産業の高度化

- ・世界最高峰の運動医科学理論、低周波特有の痛みを解消した独自波形の開発力、世界No.1フットボーラーの理論
- ・三者のシナジーから生まれたコアテクノロジーによる効率的な筋肉トレーニングの実現
- ・独自の技術でアスリートをサポート



プロボクサー
マニー・パッキャオ

バレーボールプレイヤー
石川祐希

サッカープレイヤー
横野智章

サッカープレイヤー
長友佑都

(出典：株式会社MTG)

コンディショニングノウハウの一般転用

- ・アスリートの健康・コンディショニング管理ノウハウを一般の人々のライフレコーディングサービスに発展
- ・一般の人々が健康を維持するためのライフログ・定期的な検査を全ての人々へ



(出典：aiwell株式会社) 9

類型③ 社会課題の解決に貢献

市民の健康増進

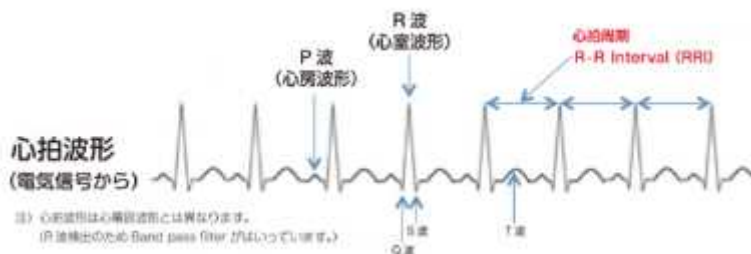
- 大学研究成果活用企業と共同で「体力年齢推定式」を開発
- 地方自治体向けに健康長寿延命のための成果報酬型プログラムを実施
- 3か月のプログラム提供で、終了率90%、平均36.89歳の体力年齢若返りを実現



(出典：RIZAP株式会社)

心電データを活用した病気の予兆把握

- 導電性繊維を活用したウェアラブルIoT製品を開発
- 心電・心拍／筋電／呼吸数／加速度等の情報を正確にモニタリング可能
- 大学・医療機関の知見を活用し、熱中症予兆など、目的に合わせてアルゴリズムを開発



(出典：ミツフジ株式会社) 10

Sports Open Innovation Platform (SOIP)

目的

- スポーツの場におけるオープンイノベーションを促進し、スポーツへの投資促進やスポーツの価値高度化を図るとともに、スポーツの場から他産業の価値高度化や社会課題の解決につながる新たな財・サービスが創出される社会の実現を目指す。



2018年度の取組

- スポーツチーム主体、産業支援機関主体、地方公共団体主体によるSOIP構築の萌芽が見られる中、これらの動きを加速させるとともに、全国に波及させるため。関係者が一堂に集う推進会議やネットワーキングのためのカンファレンスを開催する。

SOIP (Sports Open Innovation Platform)

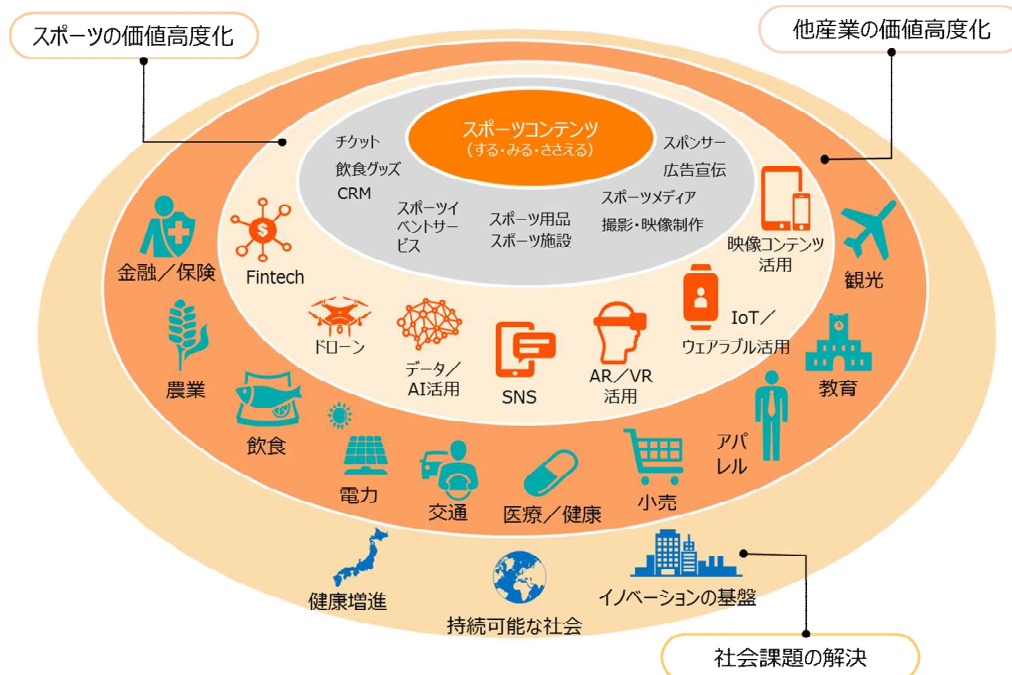
推進会議

日時 2018年12月18日(火) 13時~15時
会場 経済産業省別館3階310



SOIN (ネットワーキング)

日時 2019年1月26日(土) 10時~18時
会場 東京コンファレンスセンター・有明



<SAJと同時開催>



2019年度の取組（案）

- 2018年度の取組に加え、関係団体等との連携強化を図るとともに、ピッチイベントの開催やアワードの付与など、スタートアップ等が開発した財・サービスの実証・事業化を後押しするための取組も検討する。

SOIP (Sports Open Innovation Platform)

推進会議



2019年度 1～2回開催

SOIN (ネットワーキング)



2019年度 1回開催

ピッチ／アワード



2019年度 1回開催

連携団体等

国

- ・スポーツ庁
- ・経済産業省
- ・総務省

国内外カンファレンス

- ・Sports X
- ・SAJ
- ・Le Tremplin (仏)

スポーツ団体等

- ・リーグ・チーム
- ・競技団体 (NF)
- ・地方公共団体

民間事業者

- ・アクセラレーター
- ・投資・金融機関
- ・メディア

大学・研究機関

- ・健康・スポーツ科学
- ・経営学
- ・幸福学



スポーツが変える、未来を創る。

Enjoy Sports, Enjoy Life



スポーツ庁
JAPAN SPORTS AGENCY