

SOIP推進に係る現状と 今後の方向性について

令和2年2月5日
スポーツ庁

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。

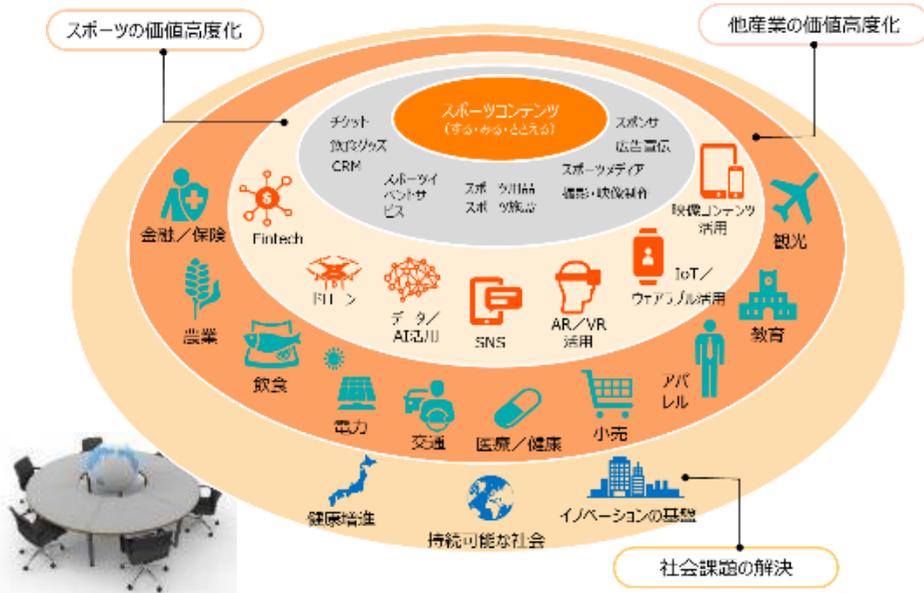
SOIP (Sports Open Innovation Platform)

推進会議

日時 2018年12月18日(火) 13:00-15:00
 会場 経済産業省別館3階310
 (委託先: スポーツアナリスト協会)

SOIN (ネットワーキング)

- 第1回 (委託先: スポーツアナリスト協会)
 日時 2019年1月26日(土) 10:00-18:00
 会場 東京コンファレンスセンター・有明
 参加者 約900名 ※スポーツアナリティクスジャパンと同時開催
- 第2回 (委託先: 日経BP)
 日時 2019年3月20日(水) 13:00-18:40
 会場 虎ノ門ヒルズフォーラム
 参加者 約200名



2019年度の取組 (委託先：日本経済新聞社)

- 2018年度に実施した機運醸成のための推進会議やカンファレンスに加え、新たにアクセラレーションプログラムを実施中。
- スタートアップ等が開発した財・サービスの実装を支援し、スポーツ団体の魅力向上及び新事業の事業化を支援する。

SOIP (Sports Open Innovation Platform)

推進会議

SOIN (ネットワーキング)

アクセラレーション



2020年2月5日(水)
15:00-17:00
@文部科学省16F3会議室



- 第3回
2019年9月20日(金)
15:00-21:30@Nagatacho GRiD
参加者 約200名

- 第4回(予定)
2020年2月18日(火)
13:30-19:30@大手町プレイスカンファレンスセンター
参加者 約300名



2019年9月～2020年2月

アクセラレーションプログラムの概要

- 日本ハンドボール協会と他の企業との協働による新事業創出を支援。
- 50社以上の提案から10社を書類選考し、2019年11月22日（金）、23日（土）に二次選考。現在、採択された4社とインキュベーションを実施。
- 2020年2月18日（火）開催予定のカンファレンスで具体的成果を発表予定。



The graphic features a collage of handball players in action. At the top, it says 'elicon x NIKKEI'. Below that, a blue banner reads 'スポーツ×〇〇で社会をエンパワーメント HANDBALL'. The main title 'SPORTS BUSINESS BUILD' is in large white letters on a dark blue background. Underneath, a smaller line says 'アイデアをブラッシュアップして実装へ。世界に羽ばたくスポーツと共に盛り上げる'.

応募締切 10/31

エントリーする

コンセプト | 募集テーマ | 参加メリット | スケジュール | 運営 | エントリー

CONCEPT

【募集テーマ】

- ・競技者エンゲージメントの向上
- ・観戦体験価値の向上
- ・スポーツを通じた教育貢献

【募集結果】

応募総数 52件
一次選考後 10件
二次選考後 4件

【スケジュール】

2019年9月4日～10月31日
：事業提案募集・一次選考

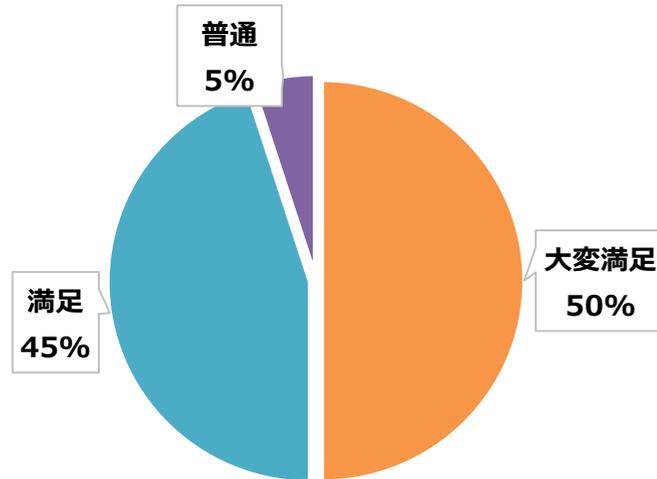
2019年11月22日・23日
：Sports Business Build・二次選考

2019年11月～2020年2月
：インキュベーション

2020年2月18日
：Demo-Day

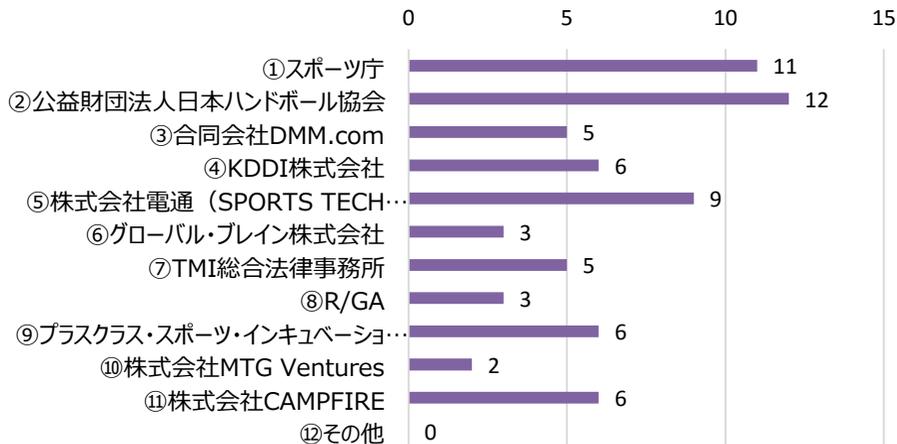
- 一次選考を通過した10社とハンドボール協会及びメンターが提案内容をブラッシュアップ。
- 最終プレゼン実施後、実装に向けた更なる検討に進む4社を採択。

イベントに対する満足度



SBB以降も繋がりたい・もっと話を聞いてみたい

実装パートナー・メンター



提供) eiicon company

●参加者の声

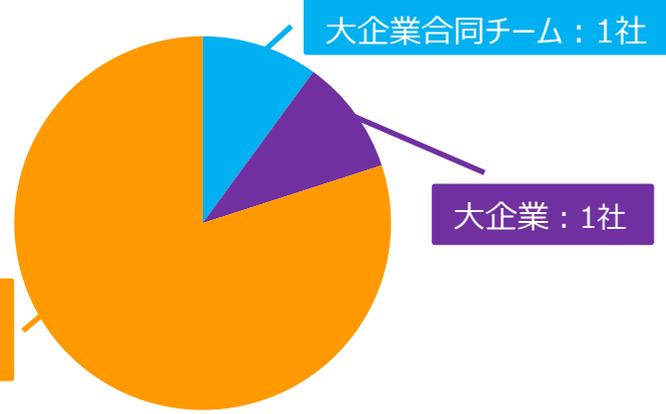
- 非常に貴重な機会を頂いた。コラボできそうな提案がたくさんあった。
- 久々に頭がちぎれるくらい考えた。
- 今後のアプリ発展に向け、この経験を活かしたい。
- 短期間で集中的に負荷をかけアイデアブラッシュアップするというのはよい経験になった。
- 新規事業の開発は難しいと感じた。
- タイムなスケジュールではあったが、具体的に事業化を検討してもらえ点がよかった。

●最終プレゼン聴講者の声

- 新規のビジネススキームを開発するチームや、既存スキームを応用するチームといった多様性が感じられて興味深い。
- 提案をする側は、NFにとってのメリットやNFと一緒にどんな新しいサービスを創り上げられるかという観点で、SBBというイベントに臨めるとよい。

当日の様子

一次選考通過企業 内訳



①



②



③



① : ブラッシュアップの様子

② : メンター同士の議論

③ : 最終プレゼンの様子

■メンター



伊藤 仁成
グローバル・ブレイン株式会社
Investment Group
Partner in charge of Strategic Partnerships



栗山 陽一郎
TMI総合法律事務所
パートナー弁護士



鈴木 洋介
R/GA
マネージングディレクター
代表取締役



中馬 和彦
KDDI株式会社
経営戦略本部
ビジネスインキュベーション推進部長
KDDI∞Labo長



中嶋 文彦
株式会社 電通
CDC Future Business Tech Team
部長 事業開発ディレクター



平地 大樹
プラスクラス・スポーツ・インキュベーション株式会社
代表取締役インキュベーター



藤田 豪
株式会社MTG Ventures
代表取締役
ジェネラルパートナー



三木 悠輝
株式会社CAMPFIRE
CAMPFIRE事業部



村中 悠介
合同会社DMM.com COO
合同会社DMM GAMES CEO

株式会社寿美家和久×軒先株式会社

■ 企業情報・事業概要

- ・全国の料亭をFC化し、弁当で提供
- ・駐車場、スペースのシェアリングサービス事業

■ プレゼン内容

地元の老舗料亭である寿美家和久によるグルメと、シェアパークやシェアレストラン、シェアスペースを運営する軒先による遊休地活用を活かしたビジネスアイデア。

駐車場やスペースの確保、学生に向けたバランス弁当の提供や、代表選手監修のアスリートメニューの提案、ご当地特産料理でのユーザー誘致など、選手だけでなくファン誘致や認知度向上といった仕掛けを提案。

株式会社スポーニア

■ 企業情報・事業概要

- ・スポーツ動画投稿アプリ「Miez」の運営

■ プレゼン内容

ビーチハンドボールをテーマとしたSNS映像コンテンツのバーティカル配信サービスを提案。スポーツを「体験する」という消費から、プレイヤーの資産を活用し「コンテンツ化」するビジネスアイデア。

スポーツをインターネットに寄り添った形でコンテンツにすることで、消費やトレンドを牽引するF1層をターゲットに新規ファンを獲得。ネット配信番組「#ビーハン合宿」を企画し、選手のタレント化、SNS発信前提での選手採用も視野に入れるなど、ミレニアルF1層に刺さるコンテンツ構築を提案。

SAMURAI Security株式会社

■ 企業情報・事業概要

・アスリート応援プラットフォーム「Esporta」の運営

■ プレゼン内容

色紙の作成・寄せ書きができるEsportaの仕組みを活用し、スポーツの共創体験・思い出といった情緒を商品化するビジネスアイデア。

学生・部活を対象に、Esportaの会員制OEMとしてサービスを展開。試合の写真を会員がアップし、試合や学年ごとにアルバム作成。そのアルバムを家族や親族が購入できるような仕組みとなっている。会員制OEMは定額の収益が見込めるほか、画像や権利の管理システムを導入することで、競技人生を一貫して支援・マネジメントできるというメリットもある。



東商アソシエート株式会社×大日本印刷株式会社×パナソニック株式会社

■ 企業情報・事業概要

- ・クライミングウォールの製造
- ・モーションキャプチャー、動作解析技術の開発
- ・プロジェクター、音響機器の開発

■ プレゼン内容

「フィジカル×デジタル×遊び」による新しいハンドボール体験を提案。

①壁に向かってボールを投げる ②自動でキーパーがブロック ③センサーがゴールを判断というシンプルな遊びを用いて、ハンドボール未実施層にエントリーを促すことで、ファンの獲得や競技者を増やす狙い。

