

# 成果報告書

スポーツ庁委託事業  
2019年度スポーツ産業の成長促進事業  
「スポーツオープンイノベーション推進事業」

2020年3月 株式会社日本経済新聞社

本報告書は、2019年度スポーツ庁委託事業として株式会社日本経済新聞社が実施したスポーツ産業の成長促進事業「スポーツオープンイノベーション推進事業」の成果を取りまとめたものです。  
従って、本報告書の複製、転載、引用等にはスポーツ庁の承認が必要です。

# 本事業の趣旨

本事業では、スポーツ界におけるIT、AI等の先端技術活用によるスポーツの価値高度化並びにスポーツ団体等が有するリソースの活用による他産業の価値高度化及び社会課題の解決に資するイノベーションの創出を促進するため、スポーツオープンイノベーションプラットフォーム（SOIP）の構築を目指す。

具体的には、スポーツ団体、学術・研究機関、民間企業等の有識者が一堂に集う会合の開催（スポーツオープンイノベーションプラットフォーム（SOIP）推進会議、スポーツオープンイノベーションネットワークキング（SOIN））等により機運醸成を図るとともに、先進的な取組に対する顕彰（SPORTS BUSINESS BUILD）等を行う。

# 本事業の内容

1. SOIP推進会議の運営
2. スポーツオープンイノベーションネットワーク（SOIN）の開催
3. オンライン・マッチングシステムの構築
4. 先進的な取組に対する顕彰
5. 実証や資金調達など事業化支援の在り方に係る検討
6. SOIP推進事業に係る認知度の向上及び連携強化

# 1. SOIP推進会議の運営

スポーツ庁は、スポーツ界が有するリソースのオープン化と他業界との連携によるイノベーション創出を推進するため、2018年度からSports Open Innovation Platform（SOIP）構築に取り組んでいる。

2019年度は従来のカンファレンス開催に加え、中央競技団体（NF）をプラットフォームとして、スタートアップ等との共創によりNFの魅力向上を図るプロジェクトを開始。また、事業面のみならず、人材面でのオープン化を推進するため、12のスポーツ団体の外部人材採用を支援するプロジェクトを実施した。

上記を踏まえ、本会議は、スポーツ庁の本年度の取組に加え、各地域でも構築が進む地域版SOIPの先進事例を紹介するとともに、今後の施策の方向性について有識者の皆様から意見を得ることを目的として開催した。

名 称 スポーツオープンイノベーションプラットフォーム（SOIP）  
推進会議

日 時 2020年2月5日（水）15：00～17：00

会 場 文部科学省・東館16F 3会議室（東京都千代田区）

# 1. SOIP推進会議の運営

## 議題

- (1) SOIPについて（スポーツ庁）
- (2) SOIP先進事例紹介
  - ①株式会社MTG Ventures 代表取締役 藤田 豪氏
  - ②湧永 寛仁構成員（公益財団法人日本ハンドボール協会 会長）
- (3) 経済産業省の取組について（経済産業省）
- (4) スポーツ庁の取組と今後の方向性について（スポーツ庁）
- (5) 自由討議



藤田豪氏



湧永寛仁構成員



# 1. SOIP推進会議の運営

## SOIP構成員

※赤澤	公省	総務省 官房審議官 (情報流通行政局担当)
※稲見	昌彦	東京大学 先端科学技術研究センター 教授
	川淵 三郎	一般社団法人 日本トップリーグ連携機構 代表理事会長
	久木留 毅	国立スポーツ科学センター長
※近藤	克則	千葉大学 予防医学センター 教授、国立長寿医療研究センター老年学・社会科学 研究センター老年学評価研究部長
	斎藤 敏一	公益社団法人 スポーツ健康産業団体連合会 会長
	酒折 文武	中央大学 理工学部 准教授
	鈴木 大地	スポーツ庁 長官
	中村 好男	日本スポーツ産業学会 運営委員長
※長島	未央子	鹿屋体育大学 体育学部 講師
※藤木	俊光	経済産業省 商務・サービス審議官
	前野 隆司	慶應義塾大学大学院 システムデザイン・マネジメント研究科教授
	松尾 勉	一般社団法人 新経済連盟 政策部 ゼネラルマネジャー
	室伏 由佳	順天堂大学 スポーツ健康科学部 講師
	湧永 寛仁	公益財団法人 日本ハンドボール協会 会長

※2月5日SOIP推進会議 欠席

(五十音順、敬称略)

## 2.スポーツオープンイノベーションネットワークワーキング（SOIN）の開催

### 2019年度(第1回)

名称	<b>スポーツオープンイノベーションネットワークワーキング 3</b> スポーツ×BIZの共創から生まれるイノベーション
日時	2019年9月20日（金）15：00～21：30
会場	Nagatacho GRiD（東京都千代田区）
主催	スポーツ庁
共催	日本経済新聞社、eiicon company
受講料	無料
来場者	158名（申込：317名、当選240名、招待・関係者20名）



### 2019年度(第2回)

名称	<b>スポーツオープンイノベーションネットワークワーキング 4</b>
日時	2020年2月18日（火）13：30～19：30
会場	大手町プレイスカンファレンスセンター（東京都千代田区）
主催	スポーツ庁
共催	日本経済新聞社、eiicon company
サポート	PwC、HALF TIME
受講料	無料
来場者	299名（申込：611名、当選577名、関係者27名、プレス10名）



# 2.スポーツオープンイノベーションネットワークワーキング（SOIN）の開催

## 第1回プログラム（2019年9月20日 15:00～21:30）

- ①15:00～15:05 **【開会挨拶】**  
**鈴木大地** スポーツ庁長官
- ②15:05～15:15 **【スポーツオープンイノベーションプラットフォーム（SOIP）について】**  
**悴田康征** スポーツ庁 参事官(民間スポーツ担当)付
- ③15:20～17:00 **【セッション 1】**  
**スポーツ×オープンイノベーションの可能性① ～他産業との共創によるスポーツの魅力向上～**  
15:20～16:00 先進事例紹介  
**名古屋グランパス×オープンイノベーション**
- <パネリスト>  
**清水 克洋** 氏 名古屋グランパスエイト 専務取締役  
**鈴木 孝昌** 氏 テコムズ 代表取締役
- <モデレーター>  
**藤田 豪** 氏 MTG Ventures 代表取締役
- 16:00～17:00 パネルディスカッション  
**他産業との共創を加速させるためには？**
- <パネリスト>  
**藤田 豪** 氏 MTG Ventures 代表取締役  
**荒木 重雄** 氏 スポーツマーケティングラボラトリー 代表取締役  
**舘林 俊平** 氏 KDDI 経営戦略本部 ビジネスインキュベーション推進部  
次世代ビジネス推進グループ グループリーダー
- <モデレーター>  
**中村 亜由子** eiicon company 代表/founder





# 2. スポーツオープンイノベーションネットワークワーキング (SOIN) の開催

④ 17:10~18:40 **【セッション 2】**  
**スポーツ×オープンイノベーションの可能性②** ~スポーツ界のリソース活用による他産業・社会の魅力向上~

17:10~17:25 先進事例紹介①  
**津村 洋太 氏**  
Cuore 共同設立者



17:25~17:40 先進事例紹介②  
**原野 健一 氏**  
アシックス スポーツ工学研究所  
執行役員所長



17:40~18:40 **パネルディスカッション 他分野との共創を加速させるためには？**  
**<パネリスト>**  
**津村 洋太 氏 原野 健一 氏**  
**石井 直方 氏** 東京大学 大学院総合文化研究科・教授  
／スポーツ先端科学研究拠点・拠点長  
**伊藤 瑞喜 氏** ミツフジ 管理部経営企画担当部長  
**<モデレーター>**  
**北川 和徳** 日本経済新聞社 編集局運動部編集委員



⑤ 19:00~20:30 **【SPORTS BUSINESS BUILDプログラム説明会】**

⑥ 20:30~20:35 **【閉会挨拶】**  
**川合 現** スポーツ庁 参事官(民間スポーツ担当)

⑦ 20:35~21:30 **【懇親会】**



## 2.スポーツオープンイノベーションネットワークキング（SOIN）の開催

### 【アンケート結果（抜粋）／2019年度(第1回)】

#### Q.本イベント参加の目的をご記載ください

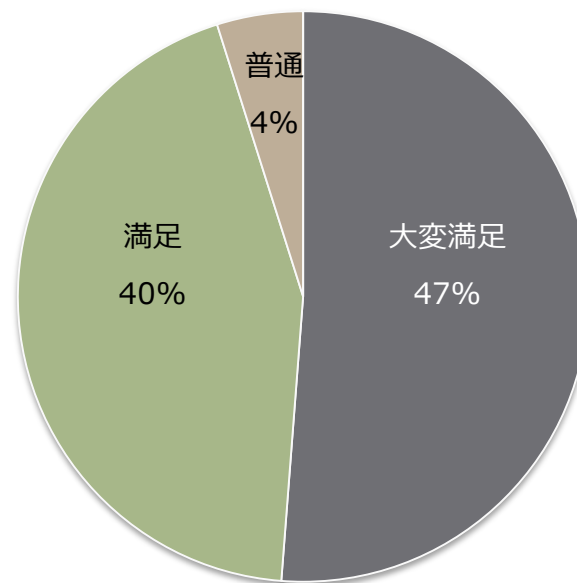
- ビジネスパートナー探索、ビジネス事例の吸収、ネットワーキング
- SPORTS BUSINESS BUILDに関する情報収集
- スポーツ庁や日本におけるマイナースポーツの課題を知るため。また、オープンイノベーションに対してどのようなことを期待しているか興味があったため。
- スポーツビジネスの動向調査とスポーツビジネスの人脈づくり
- ビジネスパートナーであるミツフジ伊藤氏の講演（パネル）内容
- スポーツによる地方創生のための情報収集
- 個人的にスタートアップする時の参考に
- プログラムへの参加申込検討
- ハンドボールの今後の発展に関わっていくための人脈作り。
- スポーツ×〇〇の事例を収集するためと、私として何かスポーツ界を発展させていくために尽力できないかを考えているため。
- 佐賀県では、SAGAスポーツピラミッド構想を2018年から進めており、2020年から佐賀県版SOIPに取組むため。
- Sportsビジネスにおける製造業の役割についての現状
- 顧客接点開発の勉強のため

## 2.スポーツオープンイノベーションネットワークワーキング（SOIN）の開催

### 【アンケート結果（抜粋）／2019年度(第1回)】

Q.本イベントの満足度をお選びください

	件数	%
①大変満足	21	47%
②満足	18	40%
③普通	2	4%
④不満	0	0%
合計	45	

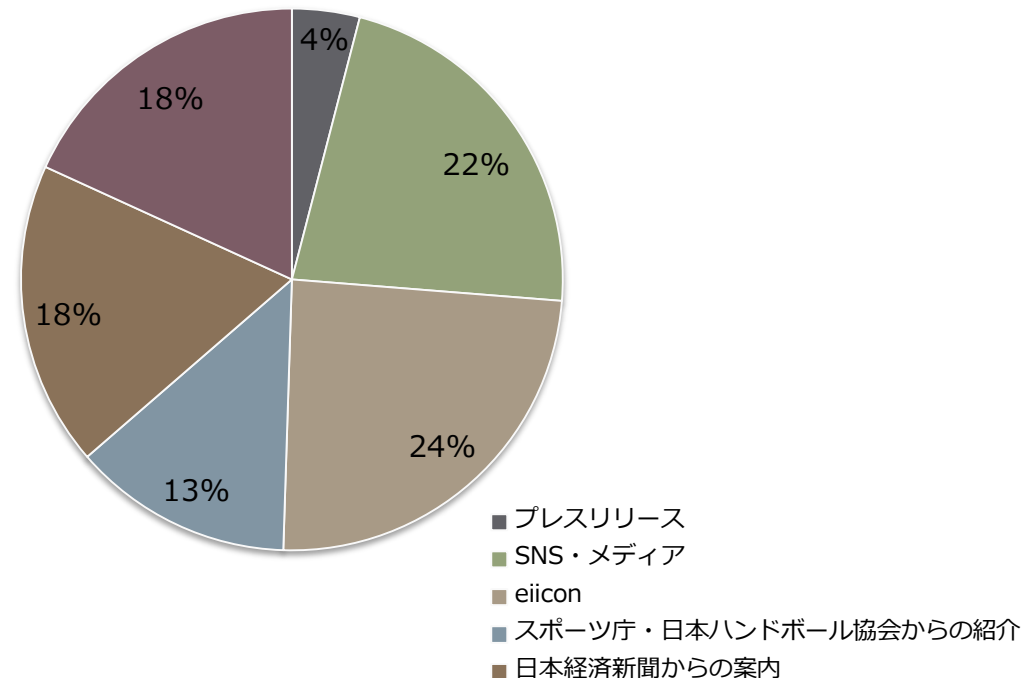


## 2.スポーツオープンイノベーションネットワークワーキング（SOIN）の開催

### 【アンケート結果（抜粋） / 2019年度(第1回)】

Q.本イベントを知ったきっかけをお教えてください（複数選択可）

	件数	%
プレスリリース	2	4%
SNS・メディア	10	22%
eiicon	11	24%
スポーツ庁・日本ハンドボール協会からの紹介	6	13%
日本経済新聞からの案内	8	18%
その他	8	18%
合計	45	



## 2.スポーツオープンイノベーションネットワークワーキング（SOIN）の開催

### 【アンケート結果（抜粋）／2019年度(第1回)】

#### Q.本イベントへのご意見・ご感想をご記載ください

- スポーツ競技会もここまで来たのかという期待感がある
- 大変貴重な機会をありがとうございました。おかげさまで色々な方と繋がることができました。懇親会などで首から下げる名刺ですが、何をしている人か分かるように、受付で自分で所属と名前とやっていることを名刺サイズの紙に書いてもいいのかなと思いました(受付の負担にはなるかと思いますが)。
- パネルディスカッションが大変面白かった。イノベーションを起こすためには、異なる考え方、視点、文化が刺激しあって生まれるものだと感じた。一同に会する場があること、同じものを同じ時間で体験すること。ここにITが入ることで広がる世界があると感じた。特にミツフジ伊藤氏が仰ったモノの見方をどう捉えるか、想像ができるか。簡単ではないが、ここからスタートしていかないといけないと共感しました。
- スポーツ庁とハンドボール協会が手を組んでのスポーツビジネスビルドは、今後のNFが持続・成長するための試金石になると考えられます。エントリーはいたしません。今後弊社としてもハンドボール協会様に何らかの形でお手伝いができればと考えております。
- スポーツを観る側からの、サポートする側からの視点で興味深いヒントがありました。やる側、子供から大人、アマからプロまでをやる側にグッと引き込みマーケットを広げる、視点から具体的なスポーツ毎の魅力を高めていくことに何か繋がっていくと良いと思います。
- 内容は盛りだくさんでよいと思うが、もう少しコンパクトにして時間を短縮すると集中して話が聞けたと思う。

# 2.スポーツオープンイノベーションネットワークワーキング（SOIN）の開催

## 第2回プログラム（2020年2月18日 13:30～19:30）

①13:30～13:40 **【ご挨拶】**  
**鈴木大地** スポーツ庁長官



②13:40～14:55 **【SPECIAL SESSION ①】**  
**グローバルから見る未来、スポーツテック最前線**

<パネリスト>

**David Dellea** 氏

PwC Switzerland Director, Head of Sports Business Advisory

**中嶋 文彦** 氏

電通 CDC Future Business Tech Team 部長 事業開発ディレクター

**稲見 昌彦** 氏

東京大学 教授/超人スポーツ協会 代表理事

<モデレーター>

**野口 功一** 氏

PwCコンサルティング 常務執行役、パートナー



③15:10～16:40 **【SPORTS BUSINESS BUILD Demoday】**  
日本ハンドボール協会とのコラボレーションにより、  
事業アイデアの社会実装を目指すべく開催したSPORTS BUSINESS BUILD。  
採択4チームとの共創によるインキュベーションの成果を発表。

## 2. スポーツオープンイノベーションネットワーク（SOIN）の開催

④ 16:50～17:50 **【SPECIAL SESSION ②】**  
スポーツ活用による企業・社会課題の解決とは？

<パネリスト>

鈴木 順 氏

日本プロサッカーリーグ 社会連携本部社会連携部 部長

斎藤 聡 氏

GMRマーケティング オリンピックプランニング  
& アクティベーション ディレクター

<モデレーター>

大浦 征也 氏

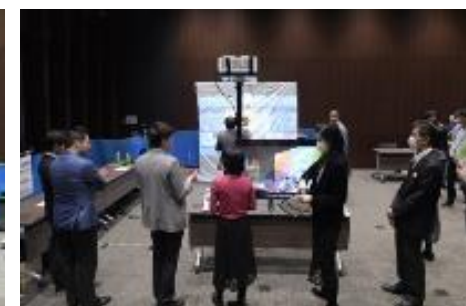
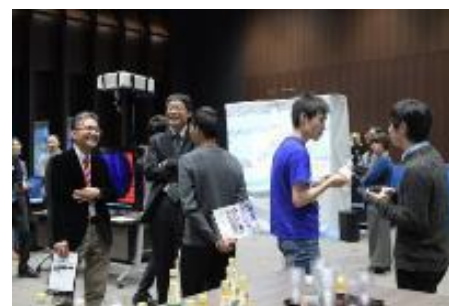
パーソルキャリア 執行役員

⑤ 18:00～18:30 **【表彰&全体講評】**

⑥ 18:30～18:35 **【閉会挨拶】**

齋藤 福栄 スポーツ庁スポーツ統括官

⑦ 18:35～19:30 **【ネットワーキング】**

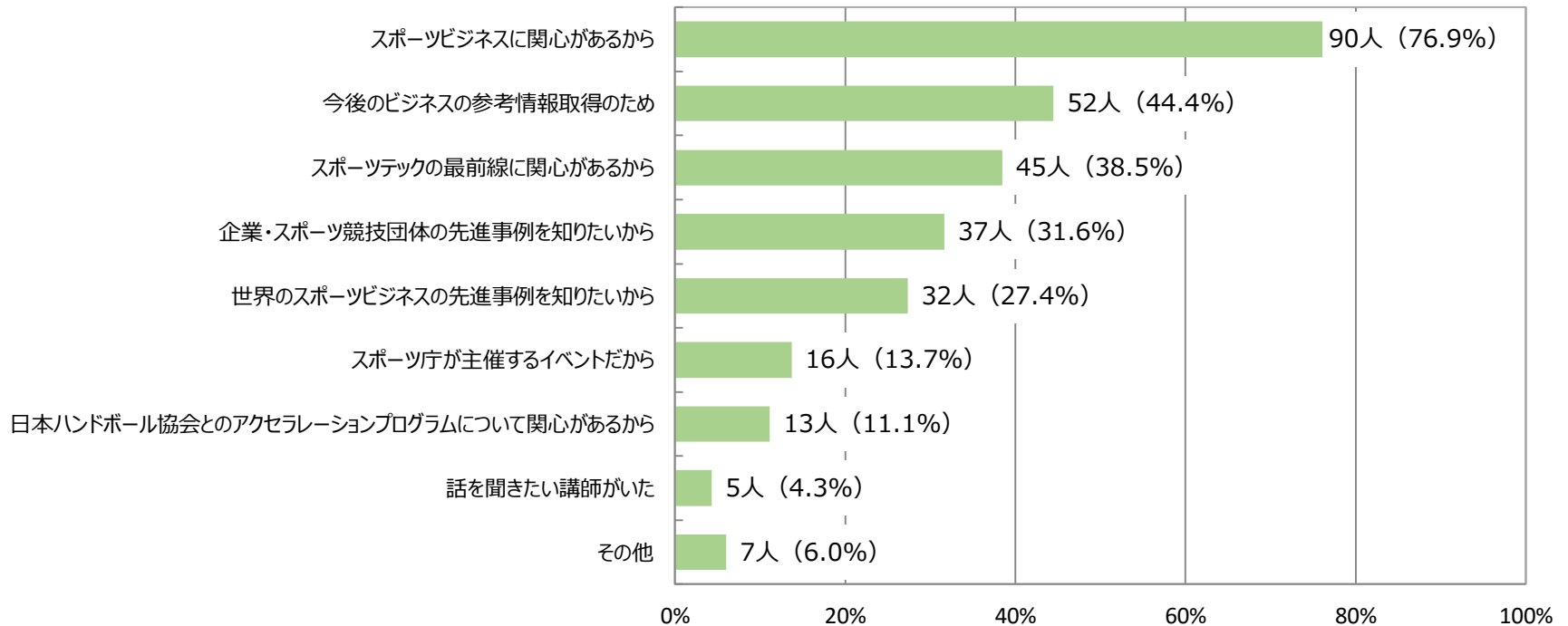


## 2.スポーツオープンイノベーションネットワークワーキング（SOIN）の開催

### 【アンケート結果（抜粋）／2019年度(第2回)】

Q.ご自身についておうかがいします。

#### 今回ご参加された理由（複数回答可）



「話を聞きたい講師がいたから」を選択された方で実際に講師名を回答頂いた内訳は以下のとおりです。（敬称略）

大浦征也：1件、斎藤聡：1件、鈴木大地：1件、中嶋文彦：1件

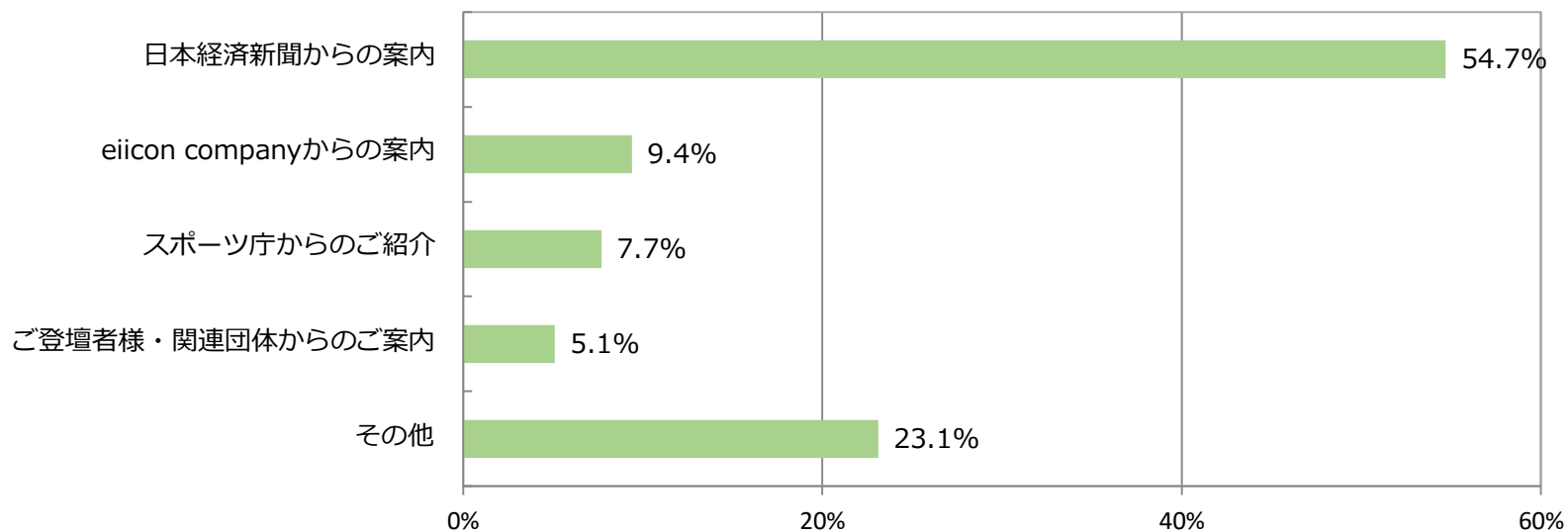


## 2.スポーツオープンイノベーションネットワークワーキング（SOIN）の開催

### 【アンケート結果（抜粋）／2019年度(第2回)】

Q.ご自身についておうかがいします。

#### 今回のイベントを知ったきっかけ

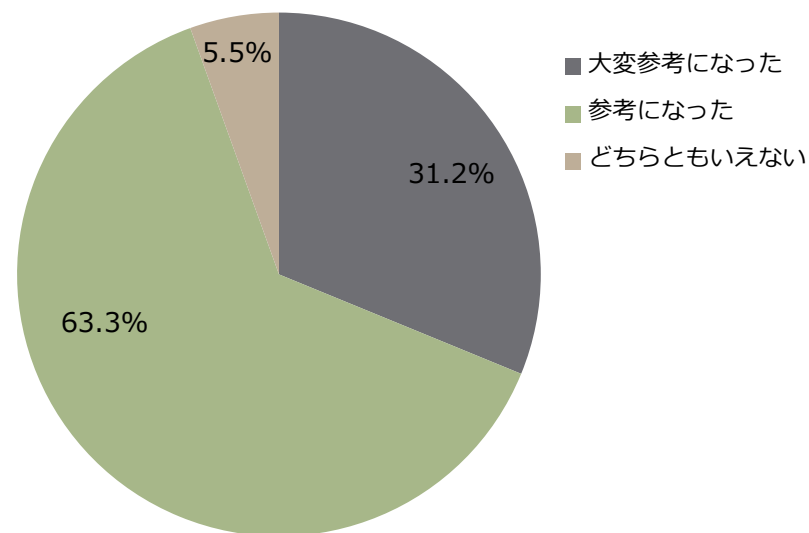


## 2.スポーツオープンイノベーションネットワークワーキング（SOIN）の開催

### 【アンケート結果（抜粋）／2019年度(第2回)】

Q.本日のフォーラムの内容についておうかがいします。

	件数	%
大変参考になった	34	31.2%
参考になった	69	63.3%
どちらともいえない	6	5.5%
参考にならなかった	0	0%
合計	109	



## 2. スポーツオープンイノベーションネットワークキング (SOIN) の開催

### 【アンケート結果（抜粋）／2019年度(第2回)】

Q.その他、お気づきの点や、今後知りたい情報などがございましたらコメントをお書きください。

- 引き続き参加し、知識の吸収やネットワーク拡大に励みたいと存じます。
- 平日の昼にも関わらず、参加者が多くて驚きました。それだけBusiness Opportunityが潜在しているのだと思いました。
- 改めてスポーツの可能性を感じた。あとは既存のステークホルダーをどう巻き込んでいくのか、それがカギである。今後、よりコミュニティレベルとの適用（活用）についてスポーツ庁は展開してもらいたい。⇒総合型クラブの現状打破のヒントになるのでは。
- 大変良かった。また参加したい。スポーツを「使う」という切り口で考えやアイデアを深めたい。
- 「スポーツ×○○」の具体的な事例をもっと知りたい。商工会議所の事業を検討しており、ターゲットが地元の中小企業になるので、中小企業でもイノベーションが実現できるようなアプローチや考え方を考えたい。
- 今回感じたのは、現場の意見、実際にスポーツしている人の意見を取り入れるべきだと思いました。まだまだ知られていないスポーツもたくさんあるかと思います。ウエイクボードなど海のスポーツも盛り上げていきたいと思いました。
- 私達もマリン業界を変える為に、マリン事業以外の協賛が必要です。皆様の取り組みが参考になりました。「マリンバブル」を作る為に頑張ります。
- 新ビジネスにおけるマネタイズはなかなか難しいと感じた。挑戦のしがいはあるだろう。成功しているビジネスを紹介して頂ける機会も設けて欲しい。
- スポーツビジネスにおいて、まだまだ男性社会の色が強い印象なので、女性活躍の場など、トップリーグ機構など取り組まれていることなど、今後知れたらと思います。

# 3.オンライン・マッチングシステムの構築



**実施概要**

継続的な情報の発信と、関係団体間のマッチングでイノベーションの創出を行うという目的のもと、SPORTS BUSINESS BUILD (<https://eiicon.net/about/sports-bb-handball/>) と称したオープンイノベーションプログラムを企画・実施。

関係団体・企業の調整を行い、eiiconのオンライン・マッチングシステムを活用したオンライン・マッチングページの設計・企画・発信を通じた参加企業・団体の募集を行う。継続的にインタビュー記事で情報を配信。

ホスト団体である日本ハンドボール協会と各パートナー企業、選抜された10チームが、2日間で事業アイデアをブラッシュアップし、その後の約2ヶ月間のインキュベーション期間を通じて社会への実装を進めていくプログラムを開催。オンライン・オフラインを活用し、“実装”を目指した実践的なイノベーションプログラムを実施した。



## ● インキュベーション期間

2日間のプログラムで採択されたチームは、実装パートナーの協力のもと、約2ヵ月間のインキュベーション期間を通じて、ビジネスプランを社会実装していきます。

## ● Demoday

本プログラムで採択されたチームは、下記の日程で開催する DEMODAY にご参加

# 3.オンライン・マッチングシステムの構築

●オンライン・マッチングシステムの導線 (制作ページ: <https://eiicon.net/about/sports-bb-handball/>)



# 3.オンライン・マッチングシステムの構築

## ●インタビュー記事を中心とした情報配信によるマッチング率・認知度向上

タイトル	掲載日	URL	シェア数
新たな事業アイデアをスポーツの場から“社会実装”するー『SPORTS BUSINESS BUILD』を開催！	2019/9/5	<a href="https://eiicon.net/articles/1115">https://eiicon.net/articles/1115</a>	770
スポーツ界を変革する第一歩を<前編>——スポーツ庁長官も推進する「スポーツ×他産業の可能性」	2019/10/7	<a href="https://eiicon.net/articles/1195">https://eiicon.net/articles/1195</a>	391
スポーツ界を変革する第一歩を<後編>——日本ハンドボール協会会長が 熱弁する「社会実装を実現するための3つのメリット」	2019/10/8	<a href="https://eiicon.net/articles/1199">https://eiicon.net/articles/1199</a>	330
スポーツ庁主催プログラムの採択企業が決定！スポーツビジネス変革への鍵となるか	2019/12/9	<a href="https://eiicon.net/articles/1366">https://eiicon.net/articles/1366</a>	837
他産業との共創で進化する日本スポーツ市場<前編>——豪華登壇者が語る「最先端のスポーツビジネス」に迫る。	2020/3/2	<a href="https://eiicon.net/articles/1553">https://eiicon.net/articles/1553</a>	201
他産業との共創で進化する日本スポーツ市場<後編>——スポーツビジネス変革へ繋がる4つのビジネスプラン！	2020/3/3	<a href="https://eiicon.net/articles/1557">https://eiicon.net/articles/1557</a>	555



# 4.先進的な取組に対する顕彰



- 日時：2019/11/22～11/23
- 場所：Shibuya Open Innovation Lab (SOIL)
- SPORTS BUSINESS BUILD：  
公募によって集った各チームが2日間で事業アイデアをブラッシュアップし、実装パートナーの協力のもと約2ヶ月間のインキュベーション期間を通じて社会への実装を進めていくプログラム。

●応募件数52件 → 通過・当日参加企業10チーム 29名 → 最終採択4チーム

- オーガナイザー：  
スポーツ庁、日本ハンドボール協会、eiicon、日本経済新聞
- 実装パートナー企業：  
合同会社DMM.com、KDDI株式会社、株式会社電通
- サポート企業：  
株式会社CAMPFIRE、株式会社ハーフタイム、株式会社MTG Ventures、  
プラスクラス・スポーツ・インキュベーション株式会社、PwCコンサルティング合同会社、R/GA
- 参加企業（チーム）※最終採択は太字：  
株式会社スピードリンクジャパン、**株式会社Spornia.**、**株式会社寿美家和久+軒先株式会社**、**SAMURAI Security株式会社**、株式会社ギフティ、playground株式会社、H2L株式会社  
株式会社電通国際情報サービス、株式会社 ウフル  
**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**

SPORTS  
BUSINESS  
BUILD  
実施報告

# 4.先進的な取組に対する顕彰

スポーツ×○○で社会をエンパワーメント **HANDBALL**

**SPORTS BUSINESS BUILD**

アイデアをブラッシュアップして実践へ。世界に羽ばたくスポーツと共に盛り上げる

## ● SPORTS BUSINESS BUILDテーマ

### 01 ENGAGEMENT

競技者のエンゲージメントを高めるソリューション

アイデア例

- プロ・アマチュアまで、あらゆる競技者が繋がるコミュニティ
- 試合記録・バイタルデータを活用した選手強化
- 選手から、家族・友人へ、学校・街まで広がるエンゲージメント



### 02 EXPERIENCE

観客の楽しみ方が変わるエンターテインメント体験

アイデア例

- 一人ひとりにあわせた“おもてなし”サービスのある観戦体験
- 試合をより理解して楽しめる、新たな演出ソリューション
- ハンドボール・試合・球技場と食・モビリティ・シェアリング、など他産業のビジネスと組み合わせた新たなモデル



### 03 EDUCATION

スポーツ×エンターテインメントの力を活用をした教育プログラム

アイデア例

- スポーツ体験で変化する子供たちのバイタルデータ・表情などの分析
- スポーツ×エンターテインメントで、心身の育成に繋がるソリューション



SPORTS  
BUSINESS  
BUILD  
実施報告



# 4.先進的な取組に対する顕彰



## ●参加企業応募時提案概要

チーム	会社名	提案タイトル	募集テーマ
A	株式会社スピードリンクジャパン	来場者の満足度を高め、ハンドボール観戦をより身近により楽しくする日本初リアルタイム音声実況観戦アプリ「GayaR」	募集テーマ②
B	株式会社Spornia.	SNSを通じて新たなスターを輩出する、スポーツクリエイター支援事業	募集テーマ①・②
C	株式会社寿美家 and 久 + 軒先株式会社	全国の老舗料亭をFC化し日本料理をリノベーションする【料亭の味をスタジアムに】	募集テーマ②
D	SAMURAI Security株式会社	ファンの応援熱量で競技を支えるEsportaシステムの活用提案	募集テーマ①・②
E	株式会社ギフトイ	ハンドボール×ITによる観戦体験の向上	募集テーマ②
F	playground株式会社	来場者、同行者へのアプローチとプロモーション	募集テーマ②
G	H2L株式会社	ハンドボール触感伝達で社会をエンパワーメント。選手と繋がる！新たな演出ソリューション	募集テーマ②
H	株式会社電通国際情報サービス	AIパーソナルトレーニングシステム	募集テーマ①・③
I	東商アソシエート株式会社	一人から楽しみながら始められる！フィジカル×デジタルによるデジタルハンドボール体験	募集テーマ②
J	株式会社ウフル	“売り子ール” 飲食発注・デリバリーシステムによるスポーツ観戦体験の向上	募集テーマ②

SPORTS  
BUSINESS  
BUILD  
実施報告

# 4. 先進的な取組に対する顕彰

## ●メンター：



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



R/GA  
マネージングディレクター  
代表取締役  
鈴木 洋介 氏



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  
中馬 和彦 氏



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



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



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

SPORTS  
BUSINESS  
BUILD  
実施報告

# 4.先進的な取組に対する顕彰

●メンター：



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  
平地 大樹 氏



株式会社CAMPFIRE  
CAMPFIRE事業部  
三木 悠輝 氏



TMI総合法律事務所  
パートナー弁護士  
栗山 陽一郎 氏

SPORTS  
BUSINESS  
BUILD  
実施報告

# 4.先進的な取組に対する顕彰



## ● 審査項目

### ① 整合性

日本ハンドボール協会が抱える課題・テーマに則したビジネスアイデアかどうか

### ② 市場性

製品・サービスを利用する人を想定しているかどうか

市場規模はあるか / 競合優位性はあるか

### ③ 収益性

持続可能な収益が見込めるビジネスモデルが考えられているか

### ④ 実現可能性

実現に向けての計画や、規制の考慮などを考えているか

### ⑤ 拡張性

ハンドボール以外の競技への拡張も可能か / グローバルでの展開も可能か

SPORTS  
BUSINESS  
BUILD  
実施報告

# 4.先進的な取組に対する顕彰

●アンケート回答数：20名（回答率69%）

## 1. イベントに対する満足度

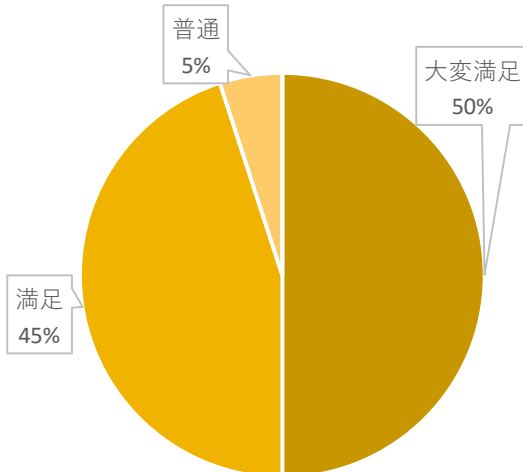
└ 大変満足：10名 50% 満足：9名 45% 普通：1名 5% 不満：0名 0%

## 2. 本プログラム以降も繋がりたい・もっと話を聞いてみたい実装パートナー・メンターがほしい（複数選択可）

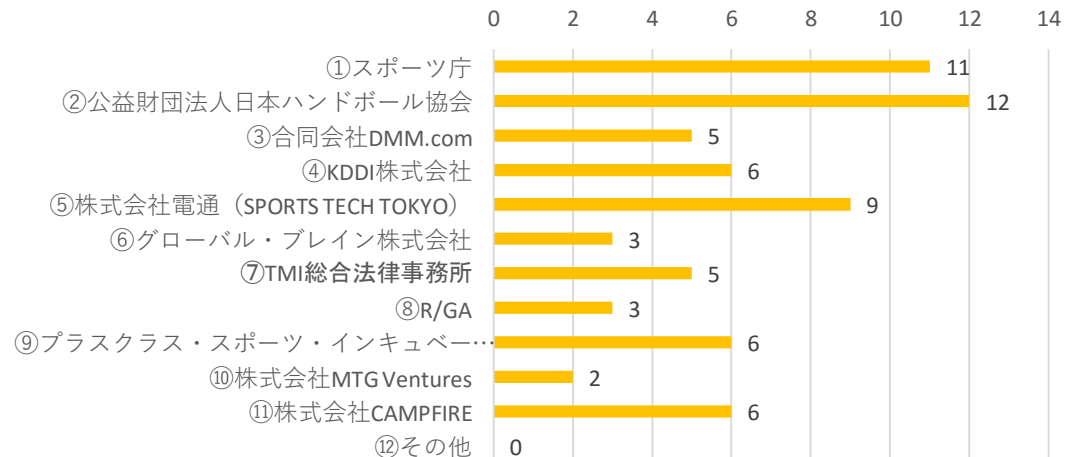
①スポーツ庁：11名 16% ②公益財団法人日本ハンドボール協会：12名 18% ③合同会社DMM.com：5名 7% ④KDDI株式会社：6名 9% ⑤株式会社電通（SPORTS TECH TOKYO）：9名 13%

SPORTS  
BUSINESS  
BUILD  
実施報告

イベントに対する満足度



本プログラム以降も繋がりたい・もっと話を聞いてみたい  
実装パートナー・メンター



# 4.先進的な取組に対する顕彰



## 3.参加目的を教えてください。

- ・弊社のスキームを生かして、スポーツ企業様へ価値をご提示させていただければと考えているため。
- ・ハンドボール協会と協業するため
- ・ビジネス開発のニーズサーベイ
- ・当社の持つサービス、ノウハウの適用シーンを広げるため
- ・スポーツテックでのマネタイズについて知りたかったため
- ・そしてコンペの空気感に慣れておくため
- ・ハンドボールの魅力を伝えるため。アプリの導入実績を増やすため。
- ・社会実装の場のそれを実現するうえでのフィードバックが欲しかった
- ・ハンドボールという競技、リーグに可能性があると感じているため。会員数や、スポンサー、今後のビジョンへの影響を与えられるご提案ができると考え、応募しました。
- ・社会実装に向けたフィードバックがほしかった
- ・ハンドボール界を活性化させたいとの想いで、外部ビジネスパートナーを巻き込んでのエントリーさせて頂きました。
- ・ビジネスの幅を広げるため
- ・紹介をうけたため

SPORTS  
BUSINESS  
BUILD  
実施報告

# 4.先進的な取組に対する顕彰



SPORTS  
BUSINESS  
BUILD  
実施報告

## 4.本イベントの感想をお聞かせください。

- ・他企業さんともコラボできそうな施策もたくさんありましたので、はじめに繋がれる機会があれば良いなと思います。
  - ・タイトでしたが具体的に検討してもらえる点がよかった。
  - ・事前プレゼンは1回で良かった。代わりに、メンターの方からのツッコミがもっと欲しかった。
  - ・非常に面白かったです。進行が丁寧、スムーズでよかったです！
  - ・今回新規にビジネススキームを開発したチームや既存ビジネスサービスの応用・横展はとても興味深かったです。既存サービスの紹介に留まっているチームも少なからずありましたので本来のイベント趣旨とはズレているのかと思いました。
  - ・自社の既存サービスのNFへの売り込みの印象が強いチームもありましたが、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つくり上げられるかの観点で、こういった取り組みを活用できるとなお良いと思いました。
  - ・短期集中的に負荷をかけてアイデアブラッシュアップするプログラムはいい経験になりました。
- eiiconより考察：
- ・多くの関係者を巻き込みながら、集中した時間で密度濃くビジネスプラン骨子を設計するためには、2日間は最適だったと感じる。
  - ・ブラッシュアップタイムには、メンター陣を予約制にし各社が意見を聞きたいメンターと直接話せる機会をスムーズに創出できたことで、ブラッシュアップの質向上と、満足度向上につながった。
  - ・共創というよりは今あるサービスの延長といったチームもいたため、目的の発信・選考基準をより明確にする必要がある。  
今後もつながっていききたいとオーダーをいただいた企業も多く、連携の機会を創出する企画も継続的に実施していきたい。

# 4.先進的な取組に対する顕彰

## ●当日の様子





# 5. 実証や資金調達などの事業化支援の在り方に係る検討

実施概要

SPORTS BUSINESS BUILDで採択された4チームと約2ヶ月間のインキュベーションを実施。実証実験に向けたブラッシュアップの成果発表の場として、「Sports Open Innovation Networking #4 (SOIN#4)」のコンテンツとして、Demodayを開催。<https://eiicon.net/about/sports-oi-networking4/> 4名の審査員による審査のもと、最優秀賞とスポンサーであるPwC賞を選定・授与。今後、実証実験に向けて具体的に進めていくための、1つの区切りとなるプログラムとなった。

01



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  
「フィジカル×デジタル×遊び」で生み出す新たなスポーツ体験

02



SAMURAI Security株式会社  
スポーツ体験・思い出を商品化するプラットフォーム

03



SPORTS × PIONEER  
株式会社スポーニア  
動画SNSによる新たなコミュニティ・ファンマーケティング

04



株式会社寿美家和久 × 軒先株式会社  
地元料亭のグルメ×空きスペースのシェアリング

# 5. 実証や資金調達などの事業化支援の在り方に係る検討

## ● 審査員



**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



**湧永 寛仁**

公益財団法人  
日本ハンドボール協会  
会長



**高垣 論子**

Scrum Ventures  
Director of  
Business Development



**野口 功一**

PwCコンサルティング合同会社  
常務執行役 パートナー

# 5. 実証や資金調達などの事業化支援の在り方に係る検討

## 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他、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

最優秀賞

■ 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。



# 5. 実証や資金調達などの事業化支援の在り方に係る検討

## 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。



# 5. 実証や資金調達などの事業化支援の在り方に係る検討

SPORTS  
BUSINESS  
BUILD  
DEMODOY  
実施報告

●アンケート回答数：12名

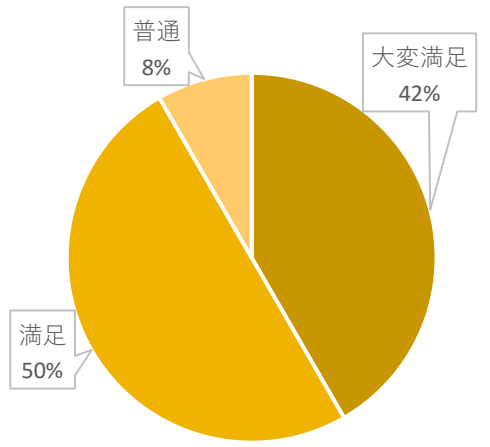
### 1. イベントに対する満足度

└ 大変満足：5名 42% 満足：6名 50% 普通：1名 8% 不満：0名 0%

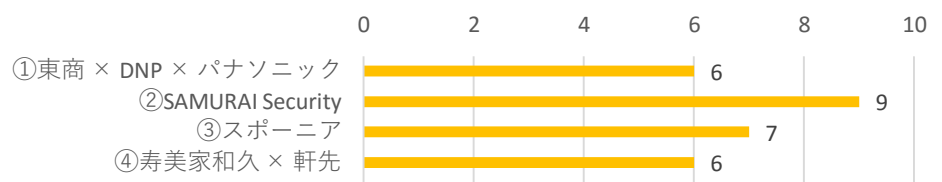
### 2. 繋がりたい・もっと話を聞いてみたいと思ったチームがいればお選びください(複数選択可)

- ①東商 × DNP × パナソニック：6名 21%
- ②SAMURAI Security：9名 32%
- ③スポーニア：7名 25%
- ④寿美家和久 × 軒先：6名 21%

イベントに対する満足度



繋がりたい・もっと話を聞いてみたいと思ったチームがいればお選びください(複数選択可)



# 5.実証や資金調達などの事業化支援の在り方に係る検討

## SPORTS BUSINESS BUILD DEMODOY 実施報告

### 3.本イベントの感想をお聞かせください。

- ・面白く、ためになりました。
  - ・楽しく拝聴いたしました。プレゼン資料をいただきたい。
  - ・アマチュアスポーツの収益化という点が興味深かった。地元のバスケットボール協会などで応用できないか聞きたい。
  - ・自クラブでも協業できそうな点がありそうだと感じた。
  - ・スポーニアさん、寿美家和久×軒先さんの動画アプリや取り組みは、私が考えている大学スポーツの発展に貢献して下さると思った。
  - ・他の地域での開催も希望する。
- eiiconより考察：
- ・今回のDemodayで授賞したチームの理由として、「一番スポーツから遠いところで新しいビジネスを創出し、かつ競技団体にも利益が還元される仕組み」というものがあつた。本委託事業の目的の1つでもある、スポーツと他産業の共創というものが1つ実現できたことはよかつた。
  - ・NFの限られたリソース（特に人的資源）をどのようにフォローアップしていくかが、インキュベーション期間中に課題として見受けられたため、次回はテーマ設計段階からバックアップの事業会社をより巻き込んでおくなど、工夫して実装の確度を高めていきたい。

# 5. 実証や資金調達などの事業化支援の在り方に係る検討

## ● 当日の様子



# 6.SOIP推進事業に係る認知度の向上及び連携強化

## 告知サイト (スポーツオープンイノベーションネットワーク3)

The screenshot shows the main page of the NIKKEI event&seminar website. The header includes the logo and navigation links for 'イベント検索' (Event Search), 'カレンダー検索' (Calendar Search), and 'イベント名, フレーワードで検索' (Search by event name/keywords). The main content area features a large blue and green graphic with a city skyline. Below the graphic is a blue button labeled 'お申し込み' (Apply) and social media sharing icons for LINE, Facebook, and Twitter. A text box below the graphic asks: 【マネジメントの皆様、AIに上手に活用できますか？】 (For those in management, can you use AI skillfully?). The page also contains introductory text about AI's role in business expansion strategies.

This screenshot provides a detailed view of the event page on the NIKKEI event&seminar website. The title is '日経BizGateセミナー マネジメントに必要なAI知識とAIを活用した事業拡大戦略とは?' (Nikkei BizGate Seminar: AI Knowledge and Business Expansion Strategy Using AI for Management). It includes a 'お申し込み' button and social media icons. The main content area contains a city skyline graphic and text explaining the seminar's focus on AI's application in business expansion. A table at the bottom provides event details:

開催日時	2020/11/16日 13:00~15:45 (11:20開場)
会場	日経ビル7Fセミナールーム 東京都中央区新富町1-1-1 日経ビル8階 ※参加費無料
定員	200名
参加費	無料
申し込み締切日	2020年11月10日(火)まで ※申し込み多数の場合は抽選となります。 抽選の結果は、各申し込みから1週間以内に入力いただいたメールアドレスにお知らせいたします。

Additional text on the page includes: 【マネジメントの皆様、AIに上手に活用できますか？】 and 【従来の高度化経営戦略】. It also features a search bar and navigation tabs like 'プログラム', '受講者', and '他のイベント/セミナー'.



# 6.SOIP推進事業に係る認知度の向上及び連携強化

## 告知サイト (スポーツオープンイノベーションネットワーク4)

【スポーツ庁主催イベント】  
Sports Open Innovation Networking 4

このイベントは 救済し、救った

本イベントは、スポーツ庁主催の「スポーツと社会のつながり」をテーマに、国内外のスポーツと社会のつながりに関する企業、団体、個人が一堂に集まり、スポーツと社会のつながりに関する課題を共有し、解決策を模索する機会を提供します。

10月10日(水) 13:30~18:00

会場: 大塚有朋ホール(東京都文京区大塚)

参加費: 無料

定員: 300名

主催: スポーツ庁

共催: 日本経済新聞社、son company

申込締切: 2024/10/05

- お申し込みの受付は締切のうえ、ご登録いただいたメールアドレス宛にご連絡いたします。
- 当席の発着メールのご連絡もお待ちしております。
- ご記入いただいた個人情報は本人の承諾がイベントの実施目的に限りは利用いたします。

お問い合わせ先: Sports Open Innovation Networking 4 事務局  
TEL: 03-6110-8099  
(営業時間 平日9時~17時 土日祝日休務)

※お申し込み

プログラム

13:30~15:00 受付

15:00~16:30 15分スピーチセッション

17:00~18:00 特別セッション

18:00~18:30 昼食

18:30~19:00 20分スピーチセッション

19:00~19:30 ネットワーキング

19:30~20:00 閉会

16:50~17:50 SPECIAL SESSION ②

【スポーツ活用による企業・社会課題解決とは?】

スポーツが経済・社会にもたらす可能性とは?  
日本発のスポーツ活用が創出する価値を比較するパートナー型スポーツセンター事業の拡大、スポーツ界の発展を支えた健康促進、観戦による約10兆円、障害者雇用への実態など、スポーツの価値を再定義した取り組みが盛り込まれています。  
スポーツ活用による企業・社会課題解決を目指す参加者とともに、社会のアップデートに導くスポーツの可能性を探る。

日本アソシエーション 社会連携本部 社会連携課 部長 鈴木 康 氏  
GROWTH STRATEGY 取締役 アソシエーション ディレクター 齋藤 亮 氏  
バウンスアップ 執行役員 大塚 直樹 氏

18:00~18:30 表彰式 全庁表彰

18:30~19:30 ネットワーキング

※講演者、講演内容、タイムスケジュールは本席の予告なく変更する場合がありますのでご了承ください。

登壇者

菅野 大 貴  
代表取締役社長  
株式会社アソシエーション

David Linnell 氏  
CEO  
GROWTH STRATEGY

中嶋 文 彦 氏  
代表取締役社長  
株式会社バウンスアップ

藤原 洋 彦 氏  
代表取締役社長  
株式会社アソシエーション

野口 伸 一 氏  
代表取締役社長  
株式会社アソシエーション

菅野 順 広 氏  
代表取締役社長  
株式会社アソシエーション

森島 聡 広 氏  
代表取締役社長  
株式会社アソシエーション

大塚 直 樹 氏  
代表取締役社長  
株式会社アソシエーション

# 6.SOIP推進事業に係る認知度の向上及び連携強化

## 集客メール (スポーツオープンイノベーションネットワーキング3)

スポーツオープンイノベーションネットワーキング  
スポーツ×BIZの共創から生まれるイノベーション  
[https://eiicon.net/forms/soin\\_20190920](https://eiicon.net/forms/soin_20190920) (外部サイトにリンクします)

スポーツ界と産業界が共創する、オープンイノベーションの動きを加速させるため、スポーツ庁は「スポーツオープンイノベーションプラットフォーム (SOIP)」を推進しています。本イベントは、新たなビジネス事例紹介や有識者間の議論を通じて今後のスポーツ界と産業界のあるべき関係について参加者の皆さんと一緒に考えます。

開催日時：2019年9月20日 (金) 15:00~21:00 (予定)  
会場：Nagatacho GRiD (東京都千代田区平河町2-5-3 6F ATTIC)

主催：スポーツ庁  
共催：日本経済新聞社、eiicon company  
定員：200名  
受講料：無料

申込締切：2019年9月18日 (水)

▼詳細・お申し込みはこちら▼  
[https://eiicon.net/forms/soin\\_20190920](https://eiicon.net/forms/soin_20190920) (外部サイトにリンクします)

<お問い合わせ>  
E-mail: [eiicon-info@persol.co.jp](mailto:eiicon-info@persol.co.jp)

### ●実施結果

配信日	2019年9月4日 (水)
配信エリア	1都3県 (東京都、神奈川県、埼玉県、千葉県)
配信数	20万件

# 6.SOIP推進事業に係る認知度の向上及び連携強化

## 集客メール (スポーツオープンイノベーションネットワーキング4)

【スポーツ庁主催】 Sports Open Innovation Networking 4  
スポーツを活用し、経済・社会をどうアップデートできるか？  
<https://eiicon.net/about/sports-oi-networking4/> (※外部サイト)

我が国スポーツ産業の今後の成長の鍵は、オープン化とあらゆる産業との融合により他産業・社会をアップデートすること。今後、スポーツ界は、経済・社会はどのように変わっていくのか。  
各業界のイノベーター達による“スポーツテック最前線”“スポーツ活用による企業・社会課題解決”をテーマとした Special Session 等を通じ、我が国スポーツ産業の在り方を考える1日です。

開催日時：2020年2月18日(火) 13:30~19:30 (開場 13:00)  
会場：大手町プレイスカンファレンスセンター  
(東京都千代田区大手町 2-3-1 2F)

主催：スポーツ庁  
共催：日本経済新聞社、[eiicon company](https://eiicon.net/)  
定員：300名  
受講料：無料

申込締切：2020年2月11日(火)

▼詳細・お申し込みはこちら▼  
<https://eiicon.net/about/sports-oi-networking4/> (※外部サイト)

<お問い合わせ>  
「Sports Open Innovation Networking 4」事務局  
TEL：03-6812-8659 (営業時間 平日 9:30~17:30)

### ●実施結果

配信日	2020年1月29日(水)、2月5日(水)
配信エリア	1都3県 (東京都、神奈川県、埼玉県、千葉県)
配信数	各20万件

# 6.SOIP推進事業に係る認知度の向上及び連携強化

## 新聞広告 (スポーツオープンイノベーションネットワーク3)

### スポーツ庁主催

# スポーツオープンイノベーション ネットワークSOIN

## スポーツ×BIZの共創から生まれるイノベーション

即項を開かず人々の注目を集め魅了するスポーツ、デジタル化が進む現代社会においてその価値は産業界にとっても大きな魅力となっています。その魅力をさらに高めるため、スポーツ界と産業界が共創する、スポーツの場におけるオープンイノベーションが各所で動き始めています。

本イベントは、スポーツチームとスタートアップの共創により生まれた新たなビジネス事例の紹介や、有識者間のディスカッションを通じて、2020年以降も見据えた、今後のスポーツ界と産業界のあるべき関係について、参加者の皆さんと一緒に考えることを目的としています。大企業からスタートアップまで、スポーツとビジネスをつなげようとする、数多くのステークホルダーが集うネットワークにより、オープンイノベーションへのドアを開きます。

  
西村 雅人

  
清水 孝弘

  
清水 孝弘

  
中村 由子

  
清水 孝弘

  
清水 孝弘

  
清水 孝弘

  
清水 孝弘

  
清水 孝弘

  
清水 孝弘

**PROGRAM**

- 15:00~15:15 開会挨拶 **スポーツ庁**
- 15:00~15:15 **スポーツオープンイノベーションプラットフォーム(SOIP)について** **スポーツ庁**
- 15:20~17:00 **セッション1|スポーツ×オープンイノベーションの可能性①〜産業界との共創によるスポーツの場力向上〜**
  - 先導事例紹介 (15:20~16:20)
  - 名古屋グランパス×オープンイノベーション**
  - モデレーター: **NTG Ventures 代表取締役 藤田 真氏**
  - 名古屋グランパスエイト 執行役員 事業戦略 **清水 元洋氏**
  - テイクム 代表取締役 **鈴木 孝昌氏**
  - パネルディスカッション (16:30~17:00)
  - 他産業との共創を加速させるためには?**
  - モデレーター: **eiicon company 代表/Founder 中村由子**
  - NTG Ventures 代表取締役 **藤田 真氏**
  - スポーツマーケティングラボ 代表取締役 **鈴木 龍雄氏ほか**
- 17:10~17:45 **セッション2|スポーツ×オープンイノベーションの可能性②〜スポーツ界のサービス活用による他産業・社会の場力向上〜**
  - 先導事例紹介 (17:10~17:25)
  - Cuore 共同設立者 津村 洋太氏**
  - 先導事例紹介 (17:25~17:40)
  - アシックス スポーツ工学研究所 執行役員所長 **原野 健一氏**
  - パネルディスカッション (17:40~18:40)
  - 他分野との共創を加速させるためには?**
  - モデレーター: **日本経済新聞社 編集局運動学編集委員 北川 和徳**
  - Cuore 共同設立者 **津村 洋太氏**
  - アシックス スポーツ工学研究所 執行役員所長 **原野 健一氏**
  - 東京大学 大学戦略文化研究科・教授 / スポーツ先端科学研究拠点・副拠点 **石井 直方氏**
  - スポーツ庁 産学連携推進企画官 **伊藤 瑞希氏**
- 18:00~18:30 **SPORTS BUSINESS BUILD プログラム総研会**
- 19:00~21:30 **懇親会**

**2019年**

# 9月20日 金

15:00~21:30 (開場14:15)

**会場 Nagatacho GRiD**  
東京都千代田区平河町2-5-3 6F ATTIC

入場無料  
定員:200名

お申し込みは [https://eiicon.net/forms/soin\\_20190920](https://eiicon.net/forms/soin_20190920)

お問い合わせ先 e-mail:eiicon-info@persol.co.jp

申し込み締切 **9月18日(水)**



主催:スポーツ庁 共催:日本経済新聞社、eiicon company

2019年9月8日付 日本経済新聞 全国版 朝刊 全5段カラー

※ほか、2019年9月5日付 日本経済新聞 全国版 朝刊 全5段モノクロに掲載

# 6.SOIP推進事業に係る認知度の向上及び連携強化

## 新聞広告 (スポーツオープンイノベーションネットワーキング4)

スポーツ庁主催

# Sports Open Innovation Networking 4

東京2020オリンピック・パラリンピック競技大会を目前に控え、国内外から注目が集まる日本スポーツ界。未来に向けて、スポーツ庁はSports Open Innovation Platform (SOIP) の構築を推進し、あらゆる産業との融合により新たなサービス・価値の創出を図り、スポーツの成長産業化を実現していきます。昨今、様々な産業が参入し、注目されるスポーツの可能性。社会が、経済が、他産業が、スポーツ活用によって、それぞれがどうアップデートされるのか？ 各業界のイノベーター達と共に、急速にグローバル化が進む世界の中で、これからの我が国のスポーツと産業の在り方を考える1日です。

**2020年**  
**2月18日(火)**  
13:30～19:30(開場13:00)

会場：大手町プレイスカンファレンスセンター  
(東京都千代田区大手町2-3-1 2F)

主催：スポーツ庁  
共催：日本経済新聞社 eiicon company

入場無料  
定員  
**300名**

**PROGRAM** ※講演者、講演内容・タイムスケジュールは事前の予告なく変更する場合がありますのでご了承ください。

**13:30～13:40** ご挨拶  
鈴木 大地 スポーツ庁長官

**13:40～14:55** SPECIAL SESSION①  
**グローバルから見る未来、スポーツテック最前線**  
David Delleaie PwC Switzerland Director, Head of Sports Business Advisory  
中嶋 文彦氏 電通 CDC Future Business Tech Team 部長 専任開発ディレクター  
梶見 昌彦氏 東京大学 教授 / 超人スポーツ協会 代表理事  
野口 功一氏 PwCコンソルティウム 取締役 執行役員、パートナー

**15:10～16:40** SPORTS BUSINESS BUILD Demoday  
日本ハンドボール協会とのコラボレーションにより、事業アイデアの社会実装を目指すべく開催したSPORTS BUSINESS BUILD、探沢4チームとの共創によるインキュベーションの成果を発表。

**16:50～17:50** SPECIAL SESSION②  
**スポーツ活用による企業・社会課題解決とは？**  
鈴木 順氏 日本プロサッカーリーグ 社会連携本部社会連携部長  
斎藤 聡氏 GMHマーケティング オリンピックファンエンゲージメント&アクティベーションディレクター  
大浦 征也氏 パーソルキャリア 執行役員

**18:00～18:30** 表彰&全体挨拶  
**18:30～19:30** ネットワーキング

  
鈴木 大地

  
David Delleaie

  
中嶋 文彦

  
梶見 昌彦

  
野口 功一

  
鈴木 聡

  
斎藤 聡

  
大浦 征也

【お申し込みURL】  
下記URLへアクセスして必要事項をご記入の上お申し込みください。  
<https://events.nikkei.co.jp/23017/>

【申し込み締切】 **2月11日(火)**

または **日経イベント&セミナー** 検索

【お問い合わせ】  
「Sports Open Innovation Networking 4」事務局  
TEL 03-6812-8659 営業時間：平日9:30～17:30

※お申し込み多数の場合は抽選となります。ご希望のメールアドレス宛にご連絡いたします。  
※当会場の受付は15分前までに連絡をもちておこなっていただきます。  
※ご記入したEメールの個人情報は本人の承諾なく本セミナーの実施目的以外には使用いたしません。

サポート：




2020年2月7日付 日本経済新聞 全国版 朝刊 全5段モノクロ

※ほか、2019年12月29日付、2020年1月3日付、1月11日付、1月22日付、2月1日付  
いずれも日本経済新聞 全国版 朝刊 全5段モノクロ掲載

# 6.SOIP推進事業に係る認知度の向上及び連携強化

## 新聞採録 (スポーツオープンイノベーションネットワーク4)



2020年3月24日付  
日本経済新聞 全国版 朝刊  
全15段モノクロ