

スポーツ庁委託事業
令和2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」報告書

dentsu

2021.03.

本報告書は、スポーツ庁の令和2年度 スポーツ 産業の成長促進委託事業として、株式会社電通が実施した令和2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」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手続きが必要です。



スポーツ庁
JAPAN SPORTS AGENCY



SPORTS
TECH
TOKYO

INNOVATION LEAGUE全体像



スポーツオープンイノベーション推進事業

コンテスト (SOIC)

スポーツと他産業との融合により創出された我が国発の先進的な事業の認知度の向上及び市場開拓、資金調達等の面における事業化の加速を目的とするコンテスト

プラットフォーム (SOIP)

スポーツの価値が社会に貢献する新たな財・サービスの創出を促進する場。スポーツ団体とスタートアップ等が連携して新事業の創出又は社会実装を目指すアクセラレーションプログラムを実施。

ネットワーキング (SOIN)

SOIP・SOICの効果的な発信や、スポーツオープンイノベーションに取り組む又は関心のある関係者が一堂に会し知見やネットワークの共有を図るためのカンファレンス (SOIN) を開催。



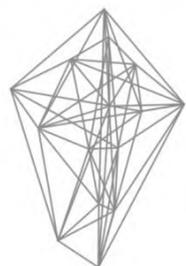
dentsu

スポーツ×テクノロジーをテーマとした世界規模のアクセラレーション・プログラム「SPORTS TECH TOKYO」(初年度プログラム：2018-2019)を実施。プログラム全体を通し企画から実施、運営まですべてに直接関与する体制を保有。

SPORTS TECH TOKYOとは

電通が主催するスポーツ×テクノロジーをテーマにした世界規模のアクセラレーション・プログラム。2018年10月に発表。参加するスタートアップに対しては事業支援を行い、企業やスポーツチームに対してはオープンイノベーションの場を提供する。事業開発を行う前半半年と、実証実験を行う後半半年の約1年間のプログラム。

スタートアップをはじめ、現時点でスポーツビジネスに関係する200近い団体・個人が「SPORTS TECH TOKYO」に参画。スポーツテック/スポーツイノベーションカテゴリでは国内随一の規模のプロジェクトに成長。



SPORTS
TECH
TOKYO

「第2回日本オープンイノベーション大賞スポーツ庁長官賞」を受賞！

「スポーツ分野でのオープンイノベーション推進に寄与するグローバルな取組み」である点、また「スポーツ分野のみならず、隣接領域への事業拡張や眠っているリソースを他産業へ展開できる仕組みである」点を評価いただきました。

いまスポーツの、スポーツビジネスの価値が問われている。

いまこそスポーツの発信力、エンタメ力、そして人々を繋ぐ力で目の前に迫る課題の解決を。

その力をテクノロジーと掛け合わせれば、新しい価値が生まれる、イノベーションが生まれる。スポーツビジネスが拡張すれば、社会が変わる、地域が変わる。

今年生まれたスポーツ庁の「イノベーションリーグ」はスポーツビジネスを再定義し、拡張させ、課題を解決するプラットフォーム。

「イノベーションリーグ」のプログラムは大きく2つ。

スポーツビジネスを拡張させる「イノベーションリーグ・アクセラレーション」

新しいスポーツビジネスを讃える「イノベーションリーグ・コンテスト」

競技団体はもちろん、プロスポーツチームも、スポーツメディアも、

課題を持った地域も、技術をもった企業も、このリーグに集まる。

ひとつになって、拡張し、解決しよう。

イノベーションリーグ、開幕。

(プログラム開始前) 事業の目標と得られる成果

事業の目標

参画したステークホルダーたちが本プログラムにより、参画前では得難い進歩の種・機会・関係性を取得。それにより、スポーツ領域をハブにした新しいバリューチェーンの構築にスポーツ庁が貢献する。

① スポーツオープンイノベーションの更なる普及・浸透 (SOIP)

- 応募件数の増加
- 特定のメディアに囚われず、幅広く情報を発信し、スポーツ産業のメディアネットワークの強化に貢献

② スポーツ現場での課題解決 (SOIP)

- 協会関係者が競技の価値向上に貢献する企業とリレーションをつながれたと実感する
- 協会だけではチャレンジしにくいことが実施しえたと感じること
- 協会関係者が常時の活動では得ずらいナレッジやテクノロジーへの理解を深められたと感じること

③ スポーツオープンイノベーションによるビジネスの拡張 (SOIC)

- 他産業の価値高度化に貢献できるロールモデルを示唆し、他産業の関係者の関与意識を高めることに貢献する

④①～③の基盤となるネットワークの拡大 (SOIN)

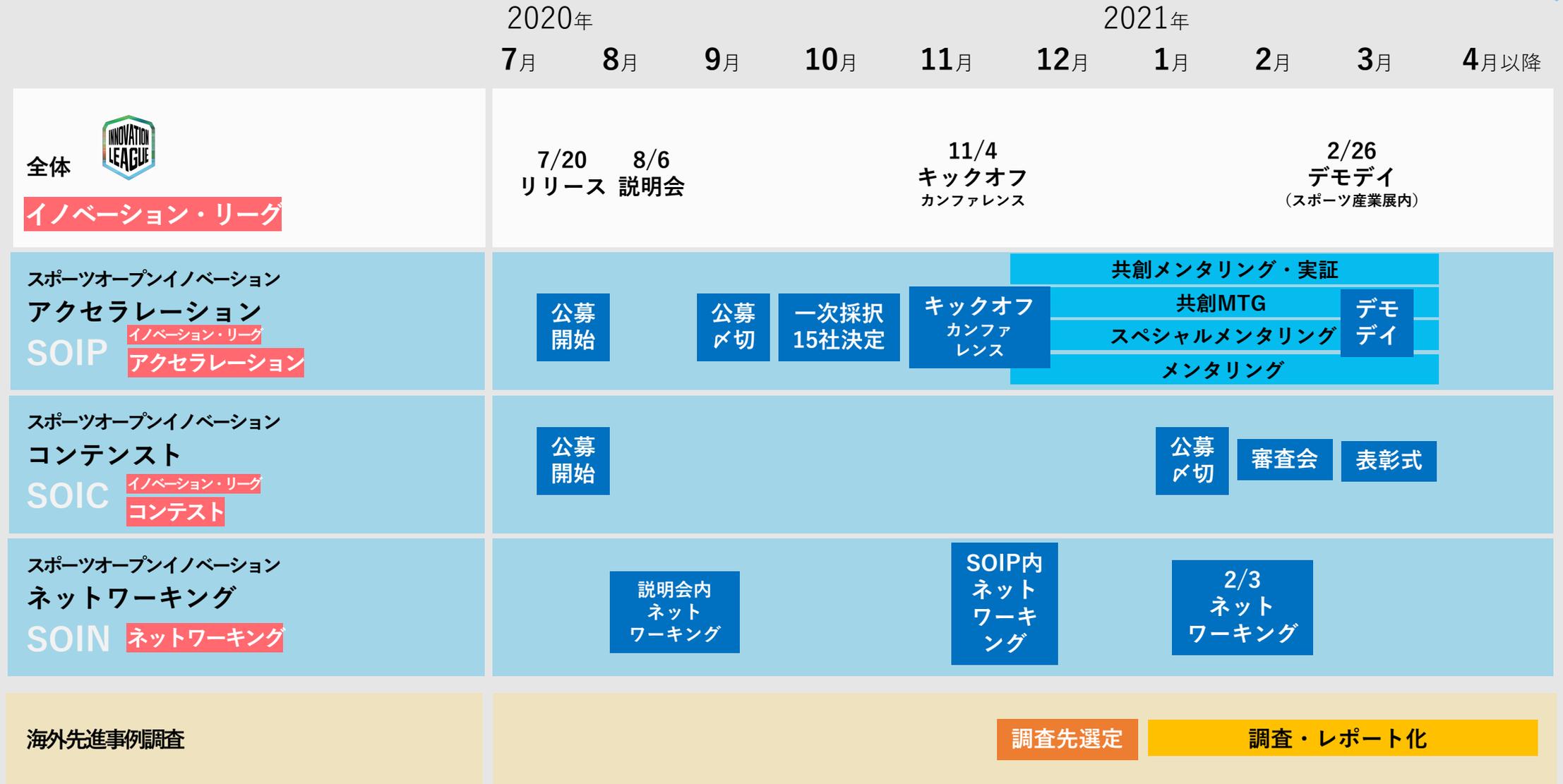
- 他産業の価値高度化に関与している企業を迎え入れ、2019年度よりも事業会社の対象範囲を拡張する

得られる成果の設定

スポーツ・テック企業から高い注目を得る (SOIP)	スポーツ現場での課題解決につながる新しい事業共創の有望事例となる (SOIP)	他産業への価値高度化につながっている (SOIC)	ネットワークの拡大に寄与する (SOIN)
応募総数 50件以上 (昨年度52件)	採択スタートアップ全社の 共創実現	キックオフカンファレンスで 採択数10件 デモデイカンファレンスで 表彰5件	サポーター・企業/団体等10社以上 審査員/メンター20人以上 デモデイ応募者数600人以上 各ミートアップ集客数100人以上

INNOVATION LEAGUE全体実施内容

全体スケジュール



INNOVATION LEAGUE 全体

いまスポーツの、スポーツビジネスの価値が問われている。

いまこそスポーツの発信力、エンタメ力、そして人々を驚かす力に迫る課題の解決を。

その力をテクノロジーと掛け合わせれば、新しい価値が生まれる。

イノベーションが生まれる。

スポーツビジネスが拡張すれば、社会が変わる、地域が変わる。

今年生まれたスポーツ庁の「イノベーションリーグ」はスポーツビジネスを再定義し、拡張させ、課題を解決するプラットフォーム。「イノベーションリーグ」のプログラムは大きく2つ。

スポーツビジネスを拡張させる「イノベーションリーグ・アクセラレーション」

新しいスポーツビジネスを創る「イノベーションリーグ・コンテスト」

競技団体はもちろん、プロスポーツチームも、スポーツメディアも、課題を持った地域も、技術をもった企業も、このリーグに集まる。ひとつになって、拡張し、解決しよう。

イノベーションリーグ、開幕。

ACCELERATION

スポーツビジネスを拡張させる

スポーツ周辺のテクノロジーと、スポーツ協会/団体が持つ課題やアセットを掛け合わせることでアイデアを創出し、スポーツビジネスの拡張を目指します。

実証の場として協力して頂けるのは、日本バレーボール協会と3x3(スリーエックススリー)。キックオフイベントでの審査を通過した採択企業・団体の皆様には、約3ヶ月間のメンタリング期間でアイデアをブラッシュアップ～実証まで推進し、最終のデモデイにて新しい価値を発表頂きます。

これからのスポーツビジネスの拡張に本気で向き合える企業・団体の皆様からの応募をお待ちしています。

スポーツビジネスを拡張させる INNOVATION LEAGUE ACCELERATION 開幕。

NEWS

ニュース

2020年11月6日
スポーツ団体と事業共創を行う5社を決定しました。

2020年10月22日
二次審査通過企業15社について (PDF)

2020年09月14日
2020年9月11日(金) 23:59をもちまして、応募を締め切りました。

CONTEST

新しいスポーツビジネスを創る

スポーツビジネスの拡張にともない、日本のさまざまな場所で新しいチャレンジが生まれています。これまでにないかたちで、人やチーム、企業、団体のタグが生まれています。

イノベーションリーグ・コンテストでは、スポーツビジネスの変革を示す事例をはじめ、社会課題を解決する取り組み、スポンサーシップの先進的事例、そして今、スポーツ界全体が直面する困難に挑み、果敢に乗り越えようとする取り組みを表彰します。

競技団体はもちろんプロスポーツチームも、企業も、地域も、孤軍奮闘する個人もアスリートも。

スポーツの可能性を証明する取り組みを、ぜひお寄せください。

UPDATE

アップデート

2020年01月08日

2021年1月7日(木) 23:59をもちまして、応募を締め切りました。

2020年12月01日
応募締切を2021年1月7日(木) 23:59に延長しました。

2020年08月26日
▼応募にあたっての注意事項を追加しました。

2020年08月06日
2020年8月6日(木)に行われたプログラム説明会の動画を公開。

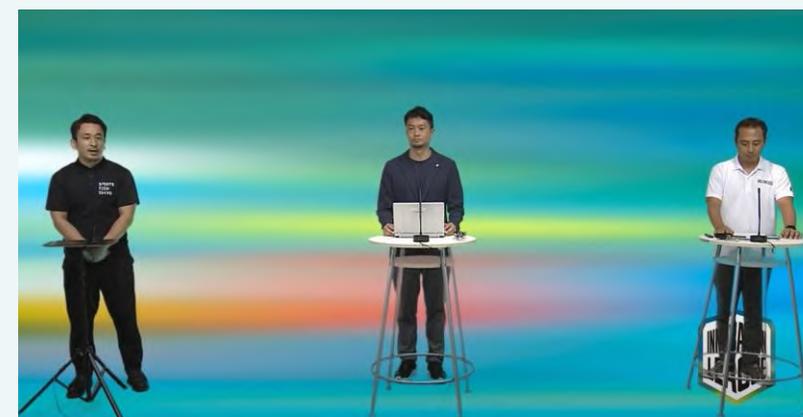
2020年07月20日
イノベーションリーグ・コンテスト公式ウェブページを公開。





説明会概要

- ・日時：2020年8月6日（木）14:00 - 16:30
- ・開催：オンライン（Zoomウェビナー）
- ・主催：スポーツ庁 / SPORTS TECH TOKYO
- ・参加費：無料（事前登録制）



プログラム

<前半>

① 「ご視聴にあたってのご案内」

登壇者：SPORTS TECH TOKYO 白石 幸平（司会進行）

② 「主催者挨拶」

登壇者：スポーツ庁長官 鈴木 大地

③ 「INNOVATION LEAGUE プログラム・マネージャー挨拶」

登壇者：スポーツ庁 参事官（民間スポーツ担当） 渡辺 隆史
SPORTS TECH TOKYO プログラムオーナー 中嶋 文彦

④ 「INNOVATION LEAGUE アクセラレーション説明」

登壇者：SPORTS TECH TOKYO 安武 祐太

⑤ 「コラボレーションパートナーご担当者挨拶」

登壇者：公益財団法人日本バレーボール協会 垣谷 直宏 様
3×3. EXE PREMIER 中村 考昭 様

⑥ 「INNOVATION LEAGUE コンテスト説明」

登壇者：SPORTS TECH TOKYO 薬師寺 肇



説明会概要

- ・日時：2020年8月6日（木）14:00 - 16:30
- ・開催：オンライン（Zoomウェビナー）
- ・主催：スポーツ庁 / SPORTS TECH TOKYO
- ・参加費：無料（事前登録制）



プログラム

<後半>

① 「コラボレーションパートナーに聞く！現場の“リアル”な課題とイノベーションリーグへの期待」

登壇者：公益財団法人日本バレーボール協会 新規事業企画部 部長 垣谷 直宏 様
3x3.EXE PREMIER コミッショナー 中村 考昭 様
スポーツ庁 参事官（民間スポーツ担当）付 参事官補佐 坂本 弘美

② 「ビジネス視点から見たスポーツとテクノロジーの新しい世界～先端事例とブレイクスルーの創り方～」

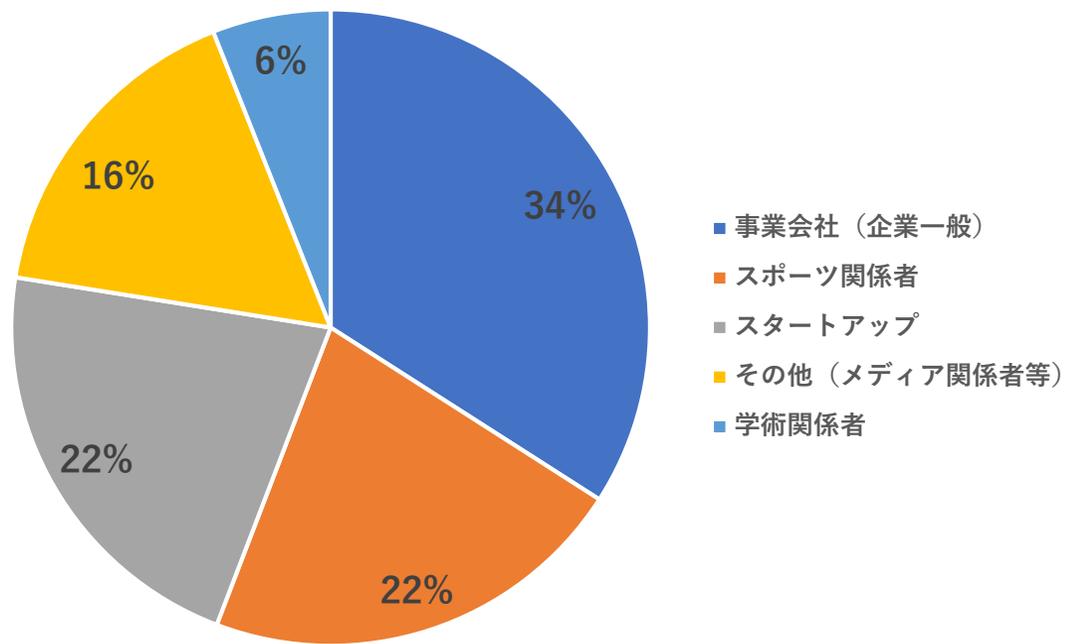
登壇者：Sports Marketing Group 代表取締役社長 日置 貴之 様
STRIVE株式会社 代表取締役・代表パートナー 堤 達生 様
SPORTS TECH TOKYO プログラムオーナー 中嶋 文彦

③ 全体の質疑応答

イベレジ・Zoom webinar 参加率

イベレジ 登録済み	参加済み	%参加率	平均視聴時間
335	263	75.5%	112分

イベレジ 申し込み券種 内訳



Zoom webinar QA

質問
採択されたらインキュベーター・メンター・電通さんにコンサル費用は支払うのですか？
アクセラレーションに応募したいと考えていますが、企業、団体、チームなどではなく、個人での応募も可能でしょうか？
同じ競技セクターで複数サービスを抱えているのですが、サービスごとに応募した方が良いでしょうか？
それとも企業単位で、包括的に提案したほうが良いでしょうか？
eスポーツを利用した事業計画は可能でしょうか？
質問です。前回のSports Tech Tokyoにて、特にファイナリスト企業と色々なコラボレーションが生まれているかと思いますが、具体的な事業・収益実績まで繋がっている案件を、参考までにご紹介いただけないでしょうか。



デモデイ概要

- ・日時：2021年2月26日（金）13:30 - 15:40
- ・開催：幕張メッセ（Japan Sports Week内）
オンライン（YouTube）
- ・主催：スポーツ庁 / SPORTS TECH TOKYO
- ・特別協力：リードエグジビションジャパン株式会社
- ・参加費：無料（事前登録制）



プログラム

13:30 - 13:35 「オープニング」

登壇者：スポーツ庁 長官 室伏広治
TBS アナウンサー 土井敏之（司会進行）

13:35 - 13:45 「デモデイ趣旨説明」

登壇者：SPORTS TECH TOKYO プログラムオーナー 中嶋 文彦

13:45 - 13:55 「INNOVATION LEAGUE アクセラレーション ピッチ趣旨説明」

登壇者：SPORTS TECH TOKYO 森下 治秀
SPORTS TECH TOKYO 安武 祐太



プログラム

13:55 – 14:55 「INNOVATION LEAGUEアクセラレーション ピッチ」

登壇者：

INNOVATION LEAGUE アクセラレーション 最終採択5社
3x3.EXE PREMIER コミッショナー 中村 考昭
公益財団法人日本バレーボール協会 新規事業企画部 部長 垣谷 直宏
スポーツ庁 長官 室伏広治

◎株式会社アイ・オー・データ機器

発表者：小川氏

◎AMATELUS 株式会社

発表者：下城氏

◎THECOO 株式会社

発表者：佐藤氏

◎SpoLive Interactive株式会社

発表者：岩田氏

◎ジャングル X 株式会社

発表者：直江氏



プログラム

14:55 – 15:00 「INNOVATION LEAGUE コンテスト趣旨説明」

登壇者：SPORTS TECH TOKYO 薬師寺肇

15:00 – 15:25 「INNOVATION LEAGUE コンテスト表彰式」

INNOVATION LEAGUE コンテスト 受賞4社

スポーツ庁 長官 室伏広治

◎ソーシャル・インパクト賞

「防災スポーツ～スポーツで災害に強くなる防災プログラム」

株式会社シンク

発表者：篠田氏

◎アクティベーション賞

「【Player!】コロナ禍におけるスポーツエンターテイメント3.0」

株式会社ookami

発表者：尾形氏

◎パイオニア賞

「スポーツを止めるな」

一般社団法人スポーツを止めるな

発表者：廣瀬氏・最上氏

◎イノベーションリーグ大賞

「EVORIDE ORPHE(エボライド オルフェ)」

株式会社no new folk studio

株式会社アシックス

発表者：菊川氏・猪股氏

15:25 – 15:30 「閉会挨拶」

登壇者：SPORTS TECH TOKYO プログラムオーナー 中嶋 文彦

来場者サマリ

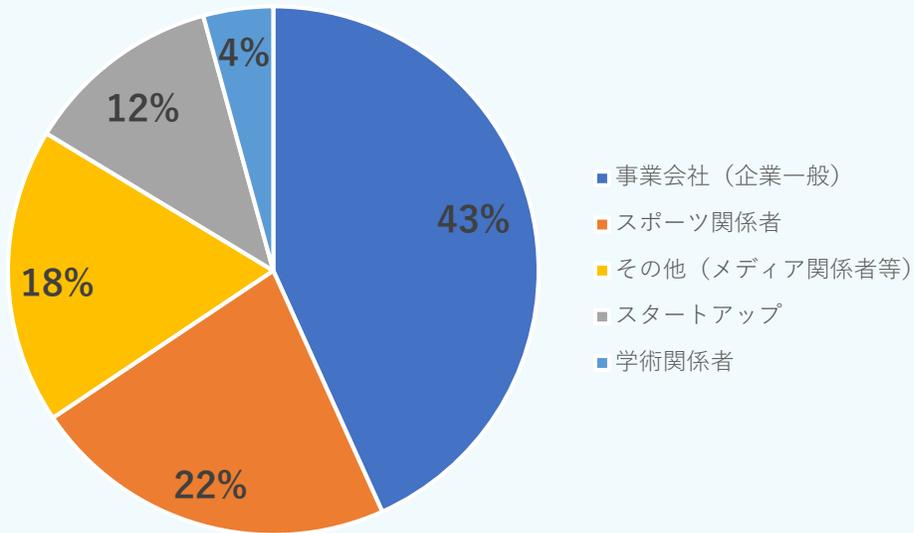
Sport Japan Expo (開催会場来場者)

- 参加事前登録者数 **70名**
- 受付人数 **36人 (参加率 51%)**

オンライン

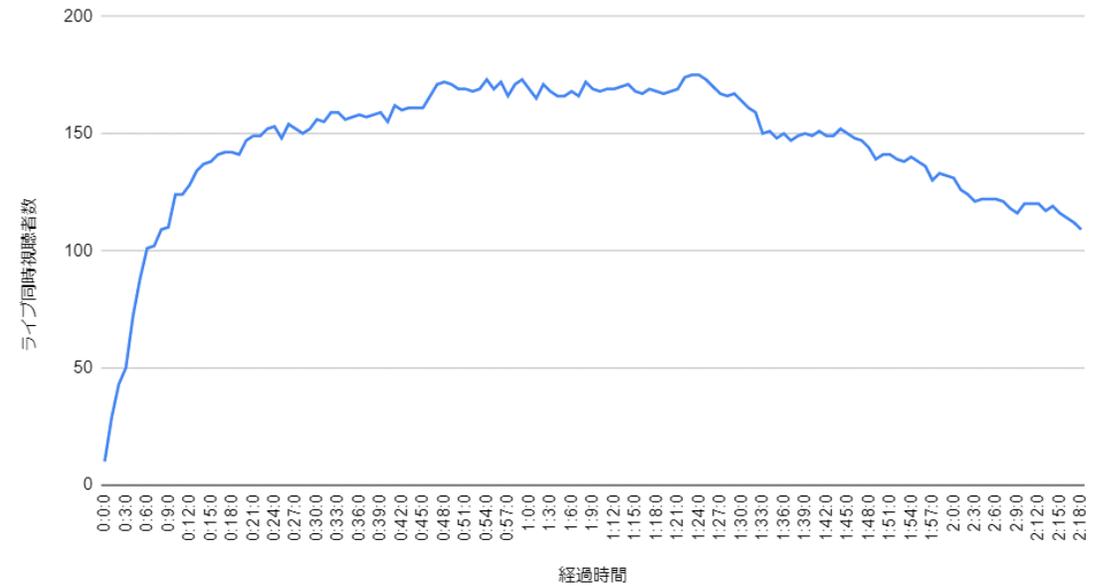
- イベレジ申込数 **282人**
- ライブ配信中 最大同時接続数 **175人 (参加率 62%)**
- アーカイブ公開含めたPV **871人**

イベレジ 申し込み券種 内訳



ライブ配信 視聴者推移

ライブ同時視聴者数 と 経過時間





公式ウェブサイトでの発信

ニュース	アップデート
2021年03月11日 デモデイのアーカイブ動画を公開しました (3月下旬まで)	2021年03月11日 デモデイのアーカイブ動画を公開しました (3月下旬まで)
2021年02月26日 INNOVATION LEAGUEデモデイにて成果発表を執り行いました。	2021年02月26日 INNOVATION LEAGUEデモデイにて表彰式を執り行いました。
2021年02月26日 3x3.EXE PREMIER powered by INNOVATION LEAGUE 開催決定。	2021年02月22日 2021年02月26日 (金) にデモデイ開催決定。オンライン参加申込みはこちらから。
2021年02月22日 2021年02月26日 (金) にデモデイ開催決定。オンライン参加申込みはこちらから。	2021年02月08日 コンテスト受賞者を発表いたしました。
2020年11月6日 スポーツ団体と事業共創を行う5社を決定しました。	2020年01月08日 2021年1月7日 (木) 23:59 をもちまして、応募を締め切りました。
2020年10月22日 一次審査通過企業15社について (PDF)	2020年12月01日 応募締切を2021年1月7日 (木) 23:59 に延長しました。
2020年09月14日 2020年9月11日 (金) 23:59 をもちまして、応募を締め切りました。	2020年08月26日 応募にあたっての注意事項を追記しました。
2020年08月06日 2020年8月6日 (木) に行われたプログラム説明会の動画を公開。	2020年08月06日 2020年8月6日 (木) に行われたプログラム説明会の動画を公開。
2020年07月20日 イノベーションリーグ・アクセラレーション開幕しました。	2020年07月20日 イノベーションリーグ・コンテスト公式ウェブページを公開。応募を開始しました。
2020年07月20日 2020年8月6日 (木) にプログラム説明会開催決定。参加申込みはこちらから。	2020年07月20日 2020年8月6日 (木) にプログラム説明会開催決定。参加申込みはこちらから。

アクセラレーション

コンテスト

STTメディアからの発信



公式ウェブサイト

公式Twitter

スポーツ庁からの発信



公式Facebookページ



室伏長官公式Twitter



各種イベントのプレスリリース



メディアでの取り上げ



THE BRIDGE

カンファレンスの実施：説明会、キックオフ、ネットワーキング、デモデイ



2020/8/6 14:00 - 16:30
INNOVATION LEAGUE プログラム説明会
オンライン 263名参加



2020/11/4 14:00-16:30
INNOVATION LEAGUE キックオフイベント
オンライン 約50名参加



2021/02/03 15:00-17:00
INNOVATION LEAGUE ネットワーキング
オンライン 約300名参加



2021/02/26 13:00-16:30
INNOVATION LEAGUE デモデイ
リアル+ライブ配信 約200名参加
(リアル+配信視聴合計)



プログラム参画団体（コラボレーションパートナー、アクセラ採択企業、コンテスト受賞者）経由の露出

PRTIMES フルタイムニュースリリース配信サービスPR TIMES
 Top | テクノロジー | モバイル | アプリ | エンタメ | ビューティ | ファッション | ライフスタイル | ビジネス | グルメ | その他

『3x3.EXE PREMIER powered by INNOVATION LEAGUE』UTSUNOMIYA BREX.EXEが優勝！
 優勝したUTSUNOMIYA BREX.EXEは、FIBA 3x3 WORLD TOUR MASTERS出場権を獲得！

3月14日（日）スポーツ庁が「SPORTS TECH TOKYO（※1）」と共同で開催している「イノベーションリーグ（※2）」と、そのコラボレーションパートナーである3x3 EXE PREMIERが、今までにないテクノロジーを掛け合わせるなど、新しい価値を世界に発信することを目的に「3x3.EXE PREMIER powered by INNOVATION LEAGUE」を開催いたしました。

また、本大会はイノベーションリーグで採用された、AMATELUS株式会社、SpoLive Interactive株式会社、そしてジャングルX株式会社の3社の今までにないテクノロジーと共に開催。大会にま、2020年に行われた「3x3.EXE PREMIER JAPAN 2020 CUP」で優勝または上位となったUTSUNOMIYA BREX.EXE、SIMON.EXE、TOKYO

excite ニュース

テクノロジーを活用したオンラインバスケットボール大会「3x3.EXE PREMIER powered by INNOVATION LEAGUE」、出場選手が決定

2021年3月10日 13:24

スポーツ庁が「SPORTS TECH TOKYO」と共同で開催している「イノベーションリーグ」と、そのコラボレーションパートナーである3x3.EXE PREMIERが、今までにないテクノロジーを掛け合わせ、新しい価値を世界に発信することを目的に「3x3.EXE PREMIER powered by INNOVATION LEAGUE」を2021年3月14日に開催する。大会はイノベーションリーグで採用された、AMATELUS株式会社、SpoLive Interactive株式会社、そしてジャングルX株式会社の3社の今までにないテクノロジーと共に開催。大会にま、2020年に行われた「3x3.EXE PREMIER JAPAN 2020 CUP」で優勝または上位となったUTSUNOMIYA BREX.EXE、SIMON.EXE、TOKYO

CRAYON.EXE、BEEFMAN.EXEの4チームが出場、その出場選手が決定し、発表された。

PRTIMES フルタイムニュースリリース配信サービスPR TIMES
 Top | テクノロジー | モバイル | アプリ | エンタメ | ビューティ | ファッション | ライフスタイル | ビジネス | グルメ | その他

アシックスと共同開発したスマートシューズ「EVORIDE ORPHE」が、スポーツ庁「INNOVATION LEAGUE コンテスト」で大賞を受賞しました！
 テクノロジーの先進性、社会課題解決の可能性が高く評価されました

no new folk studio

スポーツ庁がSPORTS TECH TOKYOと共同で開催している「INNOVATION LEAGUE（イノベーションリーグ）コンテスト」において、株式会社no new folk studioと株式会社アシックスが共同開発したスマートシューズ「EVORIDE ORPHE（エボライドオルフェ）」が「イノベーションリーグ大賞」を受賞しました。

PRTIMES フルタイムニュースリリース配信サービスPR TIMES
 Top | テクノロジー | モバイル | アプリ | エンタメ | ビューティ | ファッション | ライフスタイル | ビジネス | グルメ | その他

Player1がスポーツ庁とSPORTS TECH TOKYOが共同で開催する『INNOVATION LEAGUE コンテスト』受賞！
 コロナ禍におけるスポーツエンターテインメント3.0

ookami

Player1は、従来の現地観戦やテレビでの観戦では掛け回ることができなかった、スポーツの熱狂や感動を「オンライン観戦」という形で提供しています。2020年、新型コロナウイルスの影響により、スポーツの観戦が延期・開催数減を余儀なくされたスポーツ観戦方法のアップデートも求められました。そこで、Player1では「チームの新たな収益モデル」、「大会広報のDX」を様々なスポーツ競技、大会へ提供したことが評価され、今回受賞しました。

Player1は、従来の現地観戦やテレビでの観戦では掛け回ることができなかった、スポーツの熱狂や感動を「オンライン観戦」という形で提供しています。2020年、新型コロナウイルスの影響により、スポーツの観戦が延期・開催数減を余儀なくされたスポーツ観戦方法のアップデートも求められました。そこで、Player1では「チームの新たな収益モデル」、「大会広報のDX」を様々なスポーツ競技、大会へ提供したことが評価され、今回受賞しました。

スポーツ観戦でオンラインでの需要が高まっている今、スタジアム、テレビに次ぐ観戦手段として、これからはチーム、ファンに寄り添ったサービスを展開しています。

※地域のスポーツチーム（大会主催者様へ）
 Player1は、いつでも簡単に試合観戦が楽しめる、大会配信プラットフォームです。アマチュアチーム、学生チーム、地域のクラブ、あらゆるスポーツチーム・団体を対象に、Player1と連携する配信パートナーを募集しています。広域、マーケティングやファン管理にお困りの方はお気軽にお話し合いください。

※今回の採択について
 SpoLiveは、スポーツファンとアスリートやチームの距離をデジタルの力で縮めることを目指し、バーチャル観戦プラットフォームの開発・運営を行っております。

PRTIMES フルタイムニュースリリース配信サービスPR TIMES
 Top | テクノロジー | モバイル | アプリ | エンタメ | ビューティ | ファッション | ライフスタイル | ビジネス | グルメ | その他

SpoLive（スポライブ）が、スポーツ庁とSPORTS TECH TOKYOの共同プロジェクト「INNOVATION LEAGUE アクセラレーション」の採択事業に決定

SpoLive

バーチャル観戦アプリ「SpoLive（スポライブ）」は、2020年11月、スポーツ庁とSPORTS TECH TOKYO（※1）が共同で開催する「INNOVATION LEAGUE（イノベーションリーグ）アクセラレーション」の採択事業として採択されましたので、お知らせいたします。

ゼビオグループ（3x3.EXE PREMIER）

公益財団法人日本バレーボール協会 @JVA_Voll... · 2020年7月31日 ...
 JVAもパートナーになっているスポーツの成長産業化「INNOVATION LEAGUE」（主催：スポーツ庁、SPORTS TECH TOKYO）のプログラム説明会が8月6日にオンラインで開催されます。
 スポーツと掛け合わせてみたいテクノロジーやビジネスアイデアをお持ちの皆さま、ぜひご参加ください。申し込み受付中！（無料）

スポーツ庁 @sports_JSA · 2020年7月20日
 スポーツの成長産業化「INNOVATION LEAGUE」スタート。8/6 説明会開催
 日本バレーボール協会及び3x3 EXE PREMIERの協力の下、スポーツビジネスの拡張に挑戦するアクセラレーションプログラムのほか、国内で萌芽したSOIPの先進事例等を表彰・顕彰するコンテストを開催します。
 innovation-league.sportstech.tokyo

no new folk studio

ookami

SpoLive



ACCELERATION

ACCELERATIONプログラム全体像

スポーツビジネスを拡張させる

スポーツ周辺のテクノロジーと、スポーツ協会/団体が持つ課題やアセットを掛け合わせることでアイデアを創出し、スポーツビジネスの拡張を目指します。

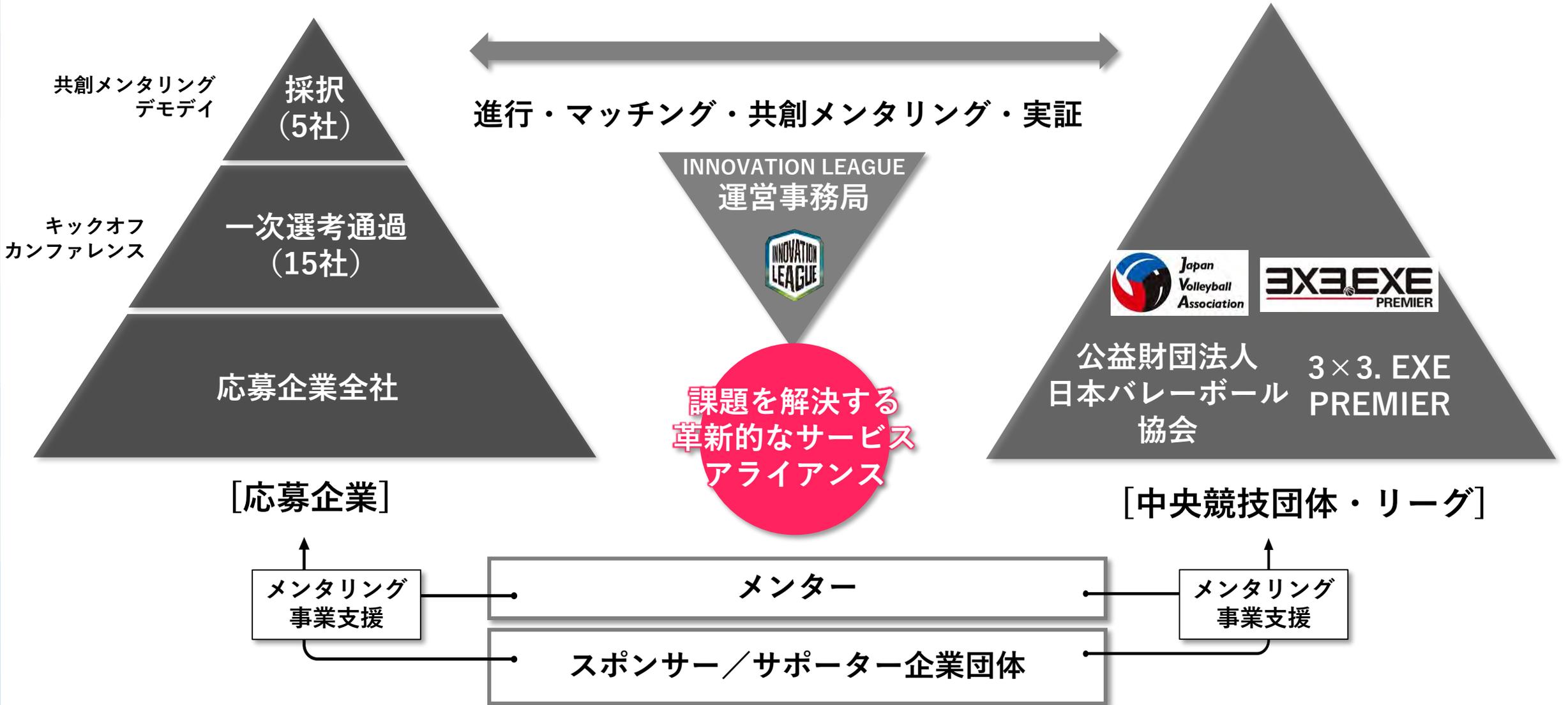
実証の場として協力して頂けるのは、日本バレーボール協会と3x3（スリーエックススリー）。キックオフイベントでの審査を通過した採択企業・団体の皆様には、約3ヶ月間のメンタリング期間でアイデアをブラッシュアップ～実証まで推進し、最終のデモデイにて新しい価値を発表頂きます。

これからのスポーツビジネスの拡張に本気で向き合える企業・団体の皆様からの応募をお待ちしています。

スポーツビジネスを拡張させる

INNOVATION LEAGUE ACCELERATION

開幕。

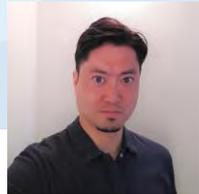


コラボレーションパートナーのご紹介

最終採択企業のテクノロジーやビジネスアイデアの実証を行うコラボレーションパートナー（実証連携団体）



公益財団法人 日本バレーボール協会



ご担当者：新規事業企画部 部長 垣谷 直宏 氏

- オンラインを活用した新しい観戦体験
- デジタルを活用したライトファン層の取り込み
- ファンコミュニティ構築によるエンゲージメントの向上



3×3. EXE PREMIER



ご担当者：コミッショナー 中村 考昭氏

- テクノロジーを活用した効率的なリーグ・チーム運営
- オンライン観戦を前提にした観戦体験のエンタメ化（リモートマッチ・試合開催地以外のファン）
- プレイヤー個々人のエンパワーメント

スポーツ、ライブ・エンタテインメント領域で多くの実証知見を持つソニーミュージック。
ソニーミュージックのアクセラレーションプログラム、ソニーミュージック・グループが持つ様々な
事業/ソリューションへの照会。

*Sony***M***usic*

協賛：株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント

サポーター企業



事業支援や実証実験など、メディア露出、ソフトウェア/クラウド環境、ワークスペース、ネットワークなどを様々な形でサポートいただきました。



Amazon web service



ASCII startup



CBC



CIC Tokyo
(ケンブリッジイノベーションセンター)



Cuore



ookami



Microsoft



NewsPicks



伊藤忠商事



ソフトバンク



電通国際情報サービス



西村あさひ法律事務所



フジテレビ

メンタリング機会を提供する、VCや各業界のプロフェッショナル、事業開発経験豊富な有力メンター陣

スポーツ



荒木重雄

スポーツマーケティング
ラボラトリー 代表取締役



稲垣弘則

西村あさひ法律事務所
弁護士



日置貴之

Sports Marketing
GroupPte.Ltd
Managing Director



前田有香

パラスポーツ
エバンジェリスト



米田恵美

米田公認会計士事務所
代表



岡洋

Spiral Innovation Partners
代表パートナー



黒田健介

Scrum Ventures
Associate



高宮慎一

グロービス・キャピタル・
パートナーズ 代表パート
ナー

ベンチャーキャピタル



堤達生

STRIVE株式会社
代表取締役・代表パート
ナー



中嶋淳

アーキブ株式会社
代表取締役
アーキティブベンチャーズ
株式会社 代表取締役



宮田拓弥

Scrum Ventures
Founder & General Partner



加藤 由将

東急 株式会社
フューチャー・デザイン・
ラボ 課長補佐



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



鈴木契

株式会社電通
クリエイティブディレク
ター / コピーライター



根本陽平

株式会社 電通パブリック
リレーションズ
プロデューサー / PRプラン
ナー



古川裕也

株式会社電通 シニア・プラ
イム・エグゼクティブ・プ
ロフェッショナル / エグゼ
クティブ・クリエイティ
ブ・ディレクター

事業会社（事業開発／投資部門）

クリエイティブ・ブランディング・PR



ACCELERATION実施内容

公募：WEB上
(7月20日～9月11日)

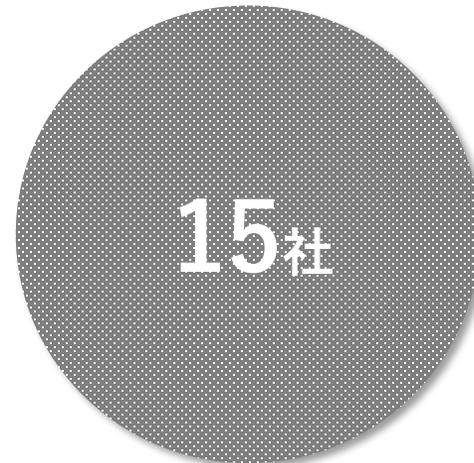
- ✓ WEB上の応募方法より申し込み
- ✓ コラボレーションテーマと応募要項に沿う企業を募集



一次選考：書類選考
(10月上旬)

“審査基準”

- ✓ 競技団体との相性
- ✓ 事業ポテンシャル
- ✓ 企業・事業の優位性



- ✓ キックオフ・デモデイに参加可能
- ✓ 競技団体・事業会社との共創機会

最終選考：ピッチコンテスト
*キックオフプログラム内
(11月4日)

“審査基準”

- ✓ ピッチ内容
- ✓ 競技団体との相性



- ✓ 共創機会・メンタリング提供
- ✓ デモデイでの発表機会
- ✓ キックオフ・デモデイに参加可能
- ✓ 競技団体・事業会社との共創機会

【観戦体験】 アイ・オー・データ機器

【オンライン観戦体験】 AMATELUS

【オンライン観戦体験】 NTTコミュニケーションズ

【アスリート支援】 ELXR

【アスリート支援】 Qoncept

【ファンエンゲージメント】 THECOO

【オンライン観戦体験】 ジャングルX

【ファンエンゲージメント】 Juwwa

【アスリート支援】 スポチュニティ

【ファンエンゲージメント】 スポヲタ

【観戦体験】 バカン

【ファンエンゲージメント】 Fand!

【チケットिंग】 Best path Partners

【観戦体験】 Popkorn

【観戦体験】 BONX

11/4キックオフプログラム



プログラム

- 13:30-14:00 開場 歓談
- 14:00-14:05 挨拶、今までの流れ、本日の趣旨
- 14:05-14:08 室伏長官挨拶 ご挨拶映像
- 14:08-14:33 ピッチプレゼンテーション ブロック①
 1. 株式会社アイ・オー・データ機器 小川様
 2. AMATELUS 株式会社 下城様
 3. NTTコミュニケーションズ(株) 岩田様
 4. ELXR Steffan Fung様
 5. 株式会社Qconcept 藤田様
- 14:33-14:43 休憩

デモデイ概要

- ・日時：2020年11月04日（水） 14:00 - 16:30
- ・開催：オンライン（REMO）



11/4キックオフプログラム



プログラム

14:43-15:08 ピッチプレゼンテーション ブロック②

- 6. THECOO株式会社 佐藤様
- 7. ジャングルX株式会社 直江様
- 8. Juwwa株式会社 奥村様
- 9. スポチュニティ株式会社 川戸様
- 10. スポヲタ株式会社 家徳様

15:08-15:18 休憩

15:18-15:43 ピッチプレゼンテーション ブロック③

- 11. 株式会社バカン 山口様
- 12. Fand!株式会社 渡辺様
- 13. 株式会社Best path Partners 高橋様
- 14. Popkorn (旧PLAYERSBOOK) 水谷様
- 15. 株式会社BONX 千田様

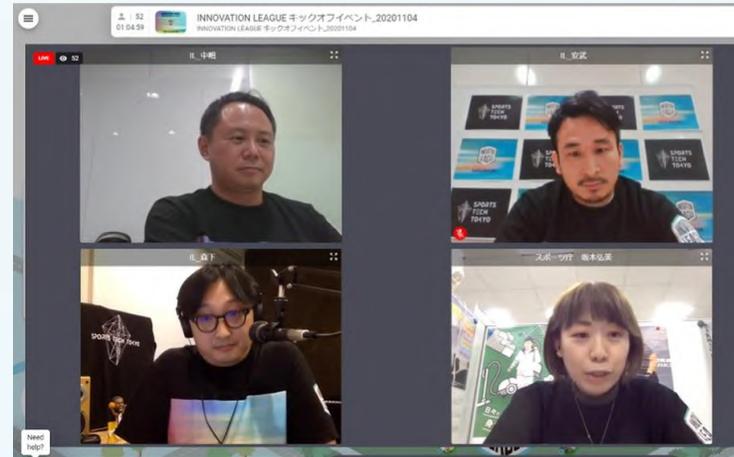
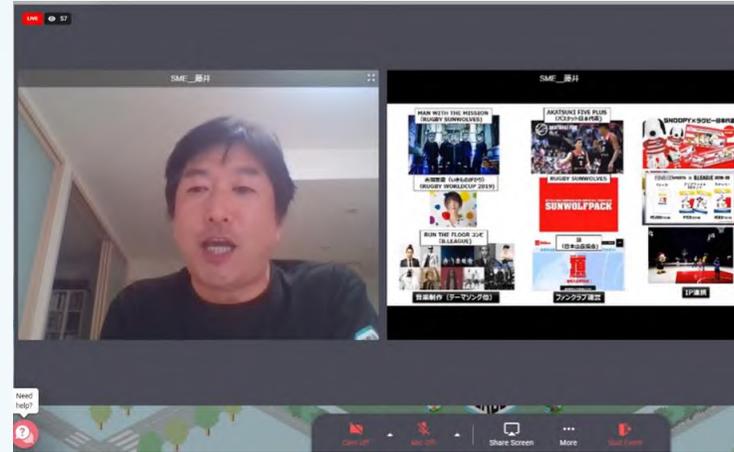


11/4キックオフプログラム



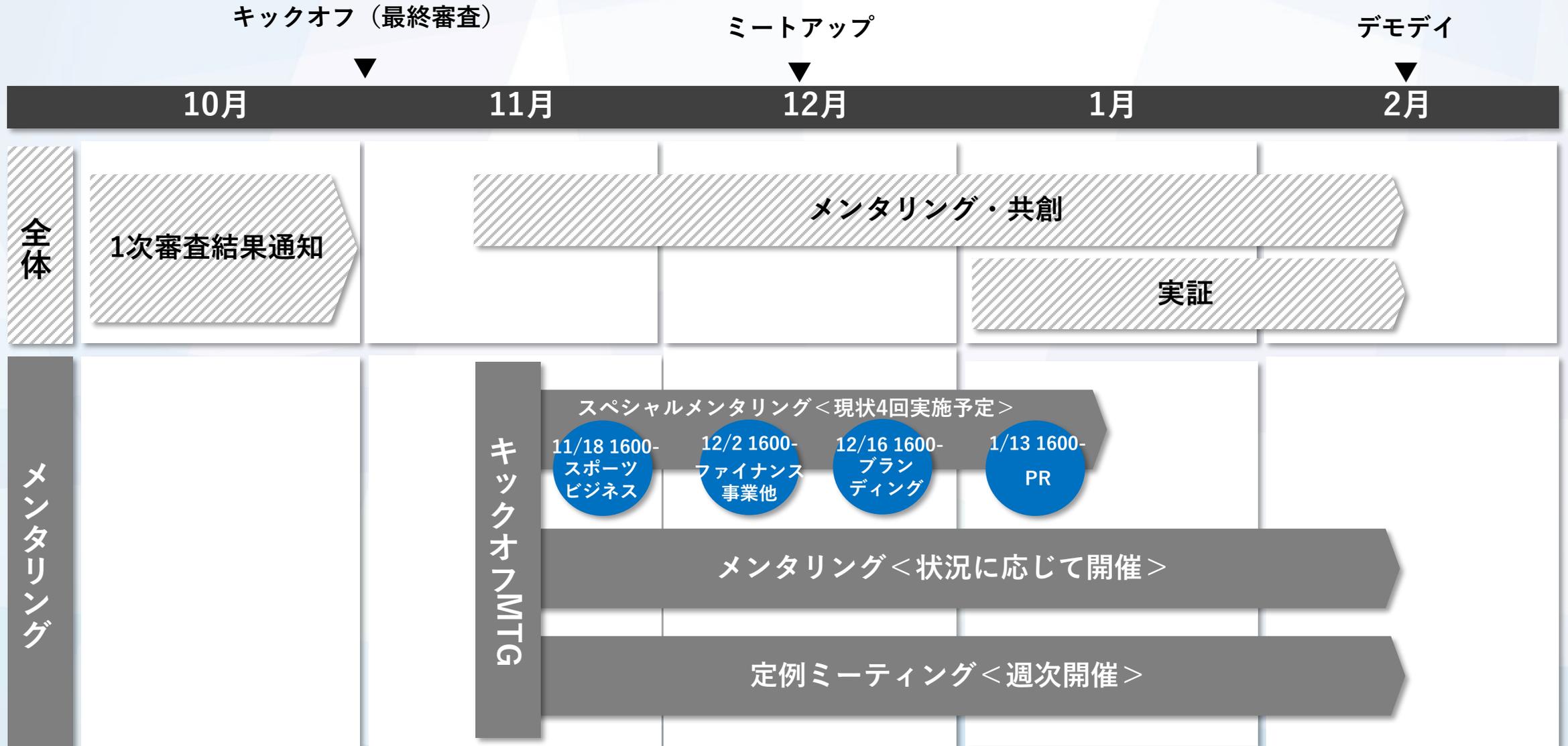
プログラム

- 15:43-16:13 スポンサー、サポーター企業のご紹介
 スポンサー：株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント
 サポーター：アマゾン ウェブ サービス ジャパン株式会社、
 伊藤忠商事株式会社、株式会社Cuore、CIC Japan合同会社、
 西村あさひ法律事務所、日本マイクロソフト株式会社
- 16:13-16:23 採択企業の発表
- 16:23-16:26 総評 スポーツ庁坂本、STT 中嶋
- 16:26-16:30 アナウンス・今後のフロー
- 16:30 終了





共創・メンタリング期間：全体スケジュール



アイ・オー・データ機器



Plat Cast
(クラウド型音声配信)

低コストで簡単に配信可能なクラウド型音声配信サービス。ユーザーもアプリ無で簡単に利用可能。



- JVAと連携
- Platcastを活用したプロ選手やOB・OGによる音声配信サービスの共創を目指す

AMATELUS



Swipevideo
(自由視点映像配信)

自由視点映像の配信に独自の技術を持つサービス。4G環境下でブラウザ上で自由視点映像を視聴可能。



- JVAと連携
- Swipe Videoを活用した自由視点映像による試合視聴体験の共創を目指す

THECOO



fanicon
(ファンコミュニティ)

ファンコミュニティを形成するためのサービスとファンエンゲージメントのノウハウも提供。



- JVAと連携
- THECOOを活用したファンのエンゲージメントが高められるようなコミュニティの共創を目指す

ジャングル X



eジャングル
(次世代スポーツ観戦PF)

きく・みる・かけるを1プロダクトで楽しむことができる次世代型スポーツ観戦PF



- 3x3と連携
- スポーツDJやプレー予測を軸にした試合視聴体験の共創
- 海外市場へのスポーツコンテンツ輸出の共創を目指す

SpoLive Interactive



SPOLIVE
(双方向オンライン観戦PF)

ファンと選手・チーム・リーグの距離を縮めることにフォーカスした双方向のバーチャル観戦PF



- 3x3と連携
- SpoLiveを活用した試合運営やスタッツ管理、インタラクティブな試合視聴体験の共創を目指す

	定例ミーティング	メンタリング	スペシャルメンタリング
概要	<ul style="list-style-type: none"> 採択チーム・競技団体のビジネス共創実現に向けたディスカッションを行う 	<ul style="list-style-type: none"> 社外のプロメンターによるメンタリング 事前に割り振られた担当チーム毎に、ビジネスアイデアの精緻化を目指しディスカッション 	<ul style="list-style-type: none"> スペシャルメンターによる専門領域に特化した講義形式のセッション
開催概要	<ul style="list-style-type: none"> 週次開催を推奨 	<ul style="list-style-type: none"> 状況により事務局・インキュベーターがメンターをアサイン 	<ul style="list-style-type: none"> 期間中、計4回開催予定
参加者			

スペシャルメンタリング

スペシャルメンターによる専門領域に特化した講義形式のセッション

① SPOLABo 荒木 重雄様



- ・ スポーツビジネスにおける共創
 - ・ Q&A
- 11月20日(金) 17:00-18:00

③ 電通 古川裕也様



- ・ 「大きなブランドをつくるには」
 - ・ オープンメンタリング
- 12月16日(水) 16:00-17:00

② GCP高宮 慎一様 w/アーキタイプ株式会社 中嶋 淳



- ・ ~シリーズAのファイナンス
 - ・ PMFに関して
 - ・ 事業拡大に向けた組織構築
 - ・ オープンメンタリング
- 12月2日(水) 16:00-17:00

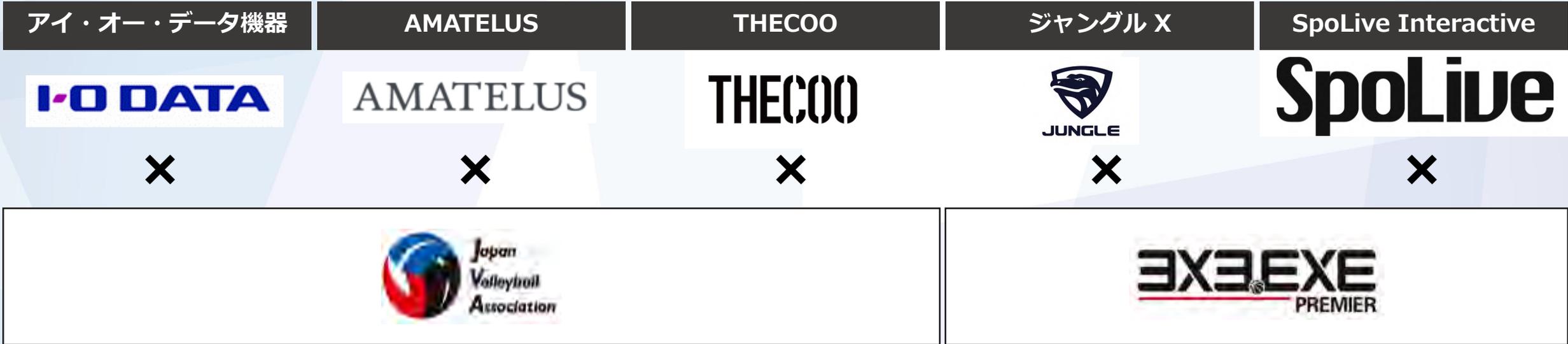


④ 電通PR 根本陽平様



- ・ 「PR力標準装備のススメ」
 - ・ オープンメンタリング
- 1月13日(水) 16:00-17:00





• バレーボール協会との協議を通じて、オフシーズンの発信の重要性を再認識

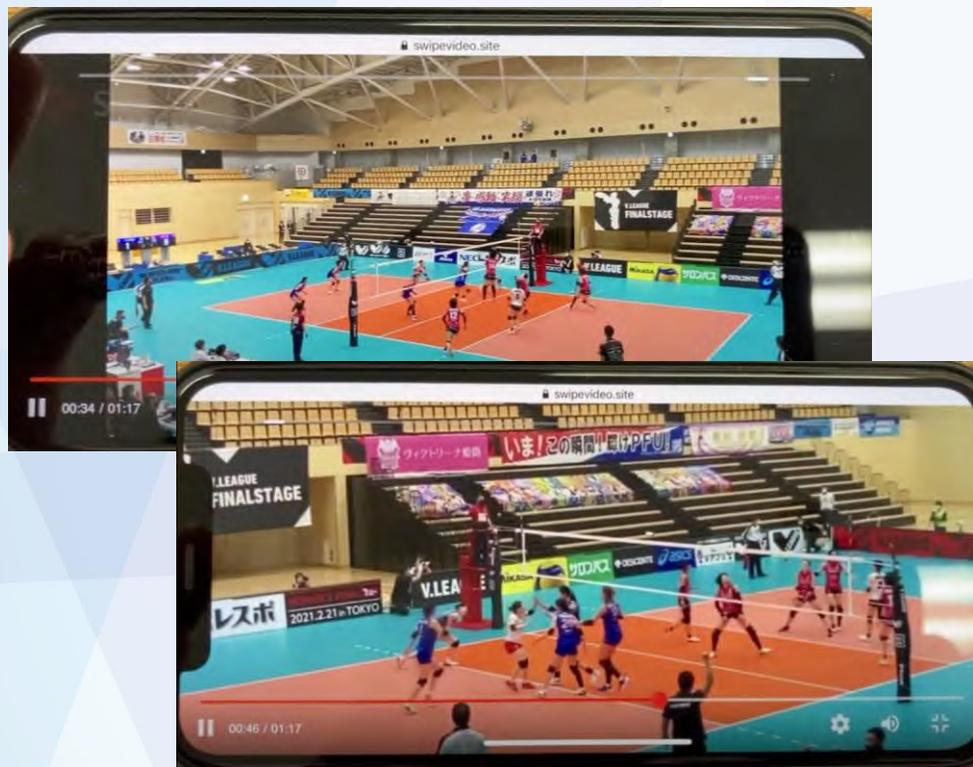
• JVAと連携し、SwipeVideoを活用したVリーグの試合撮影・配信に関する検証を実施（検証の様子は、TBSテレビ「王様のブランチ」内のヒット予測ランキングコーナーで紹介）

• バレーボール協会との協議を通じて、スポーツ領域でのファンコミュニティ運営に必要なコンテンツや、運営における課題を収集

• 3月14日、3x3.EXE.PREMIERの大会において連携
 • eジャングルを通じて試合配信を実施

• 3月14日、3x3.EXE.PREMIERの大会において連携
 • SpoLiveを通じて試合配信を実施

Vリーグの試合撮影・配信イメージ



- 1/23(土)、川崎市 とどろきアリーナにて開催された2020-21V.LEAGUE DIVISION1 WOMEN 川崎大会 NEC×日立戦で撮影を実施

王様のブランチ 放送の様子



- 1月30日放送のTBSテレビ「王様のブランチ」内 ヒット予測ランキングコーナーにて、左記映像が紹介

3/14 3×3.EXE PREMIER powered by INNOVATION LEAGUE

大会概要

- ◆名称：3x3.EXE PREMIER powered by INNOVATION LEAGUE
- ◆日時：2021年3月14日（日）13:00スタート
- ◆主催：クロススポーツマーケティング株式会社（3x3.EXE 運営事務局）
- ◆協力：スポーツ庁 INNOVATION LEAGUE
- ◆承認：国際バスケットボール連盟（FIBA）
- ◆公認：公益財団法人日本バスケットボール協会（JBA）
- ◆大会フォーマット：ノックアウトトーナメント方式
- ◆大会スケジュール/出場チーム
 - 13:00-13:10 オープニング
 - 13:10-13:30 第1試合（UTSUNOMIYA BREX.EXE vs SIMON.EXE）
 - 13:30-13:50 第2試合（BEEFMAN.EXE vs TOKYO CRAYON.EXE）
 - 14:10-14:30 第3試合（3位決定戦：第1試合敗者 vs 第2試合敗者）
 - 14:40-15:00 第4試合（決勝：第1試合勝者 vs 第2試合勝者）

連携内容

SpoLive Interactive株式会社の「SpoLive」と、
ジャングルX株式会社「eジャングル」による試合配信を実施

SpoLiveでは、リモート観戦しているファンが
アプリ内コメント機能やスーパー応援（投げ銭）を機能を活用
投稿されたコメントは試合会場内のサイネージにリアルタイム表示

eジャングルでは、リモート観戦しているファンが、
インプレイ®機能（試合の状況に応じてクイズが出題され、次のプレーを
予測しながら観戦を楽しめる）を活用



SpoLive

eジャングル



2/26デモデイ

プログラム

13:45 – 13:55 「INNOVATION LEAGUE アクセラレーション ピッチ主旨説明」

登壇者：SPORTS TECH TOKYO 森下 治秀
SPORTS TECH TOKYO 安武 祐太

13:55 – 14:55 「INNOVATION LEAGUE アクセラレーション ピッチ」

登壇者：INNOVATION LEAGUE アクセラレーション 最終採択5社
3x3.EXE PREMIER コミッショナー 中村 考昭
公益財団法人日本バレーボール協会 新規事業企画部 部長 垣谷 直宏
スポーツ庁 長官 室伏広治

◎株式会社アイ・オー・データ機器

デジタル家電周辺機器の製造販売
発表者：小川氏

◎AMATELUS 株式会社

自由視点映像, XR関連のシステム開発及び販売
発表者：下城氏

◎THECOO 株式会社

コミュニティ型のファンクラブアプリ「Fanicon」の開発運営
発表者：佐藤氏

◎SpoLive Interactive株式会社

バーチャル観戦プラットフォームの企画・開発・運営
発表者：岩田氏

◎ジャングルX 株式会社

スポーツの楽しみ方を見て楽しむから聴いて楽しむなど、
新たなスポーツ観戦体験を次世代スポーツ観戦プラットフォーム
発表者：直江氏



進化する明日へ Continue thinking

I-O DATA

【オーディオキャスト・プラットフォーム】

採択企業：株式会社アイ・オー・データ機器



【データビジネス・パートナー】

採択企業：ジャングルX株式会社

AMATELUS

 **SwipeVideo**

【ビューアー・エクスペリエンス・パートナー】

採択企業：AMATELUS 株式会社

THECOO

「できっこない」に挑み続ける



Fanicon

With fan, More fun.

【ファンコミュニティ・プラットフォーム】

採択企業：THECOO株式会社

SpoLive

【ブロードキャスト・プラットフォーム】

採択企業：SpoLive Interactive株式会社



CONTEST

新しいスポーツビジネスを讚える

スポーツビジネスの拡張にともない、
いま、日本のさまざまな場所で新しいチャレンジが生まれています。
これまでにないかたちで、人やチーム、企業、団体のタッグが生まれています。

イノベーションリーグ・コンテストでは、
スポーツビジネスの変革を示す事例をはじめ、
社会課題を解決する取り組み、
スポンサーシップの先進的事例、
そして今、スポーツ界全体が直面する困難に挑み、
果敢に乗り越えようとする取り組みを表彰します。

競技団体はもちろんプロスポーツチームも、
企業も、地域も、孤軍奮闘する個人もアスリートも。

スポーツの可能性を証明する取り組みを、ぜひお寄せください。

スポーツでイノベーションを！

イノベーションリーグ大賞

スポーツビジネスにイノベーションを生み出している取り組み、スポーツを活用してビジネスにイノベーションを生み出している取り組み、またスポーツが持つ「産業拡張力」を強く感じさせる事例を表彰します。

スポーツの力で社会を前進！

ソーシャル・インパクト賞

地方創生、女性活躍から持続可能な社会の実現まで、スポーツの力で社会を前進させている取り組み、スポーツを社会課題の解決に活用している取り組みを表彰。これまでにないアプローチやインパクトを生み出している事例をお寄せください。

スポンサーシップ活用の新しいかたち！

アクティベーション賞

スポーツチーム、競技団体、アスリート、大会などのスポンサーシップを先進的方法で企業ブランドの向上やビジネスの拡大に活用している取り組みを表彰。ビジネス視点、生活者（ファン）視点でアイデアフルな事例をお寄せください。

世界のNew Normalをスポーツから生み出す！

パイオニア賞

伝統的試合やスポーツイベントの中止、部活や練習の制限など、COVID-19の影響で発生したさまざまな変化に適応し、困難を乗り越えるために行った取り組みを表彰。結果に関わらず、意義あるチャレンジ事例をお寄せください。

募集要項とスケジュール

- 表彰区分
- 応募いただいた取り組みの中から、「イノベーションリーグ大賞」、「ソーシャル・インパクト賞」、「アクティベーション賞」、「パイオニア賞」を選出します。但し、賞によっては該当なしの場合もありますので予めご了承ください。

- 応募資格
- 国内に拠点を置く企業、競技団体・スポーツチーム、NPO・NGO、地方自治体などなたでも応募できます。
 - 個人での応募も可能です。※ 但し、**国内在住の方のみ**
 - 共同での応募、連名での応募も可能です。但し、代表応募企業・団体は国内に拠点を置くこと、個人での応募の場合は代表応募者が国内在住であることが条件です。
 - 年齢不問、学生の応募も可能です。但し、18歳未満の方は保護者の許可を取った上でご応募ください。
 - 複数の応募も可能です。但し、同じ内容の重複応募はしないようにしてください。
 - 代表応募者、及び共同・連名応募者いずれも反社会的勢力と関係を持っておらず、将来においても一切持たないことが条件です。

- 注意事項
- 対象となる取り組みは2020年1月1日～応募時点までに実施したもの、もしくは現在実施中のものです。2020年1月1日より前に終了している取り組みは対象外です。
 - 国から委託費を受けた取り組み（成果が原則として国に帰属するもの）は応募できません。但し、補助金、交付金などを受けた取り組み（成果が事業主体に帰属するもの）は応募可能です。
 - 応募にあたっては外部エントリーサイト「THROTTLE」へのユーザー登録が必要です。登録方法については以下、応募方法をご確認ください。
 - 郵送やメールなどでの応募は受け付けておりません。
 - 公序良俗に反す内容の応募はお止めください。
 - 応募内容の知的財産権は応募者に帰属します。応募に際し必要であれば、応募者自身の責任において事前に権利保護手続をお取りください。
 - 応募にあたっては第三者の著作権など、知的財産権を侵害していないことを必ず事前にご確認ください。
 - 応募内容の「タイトル」「応募社（団体）名」は公開させていただく場合があります。
 - 受賞された方には2021年1月下旬に、応募時にご登録いただいたご連絡先にご連絡させていただきます。審査進捗や受賞結果についてはこちらのウェブページなどで公開する予定です。
 - 審査状況、結果に関しての個別のお問い合わせにはお答えできません。
 - 応募資料は返却しかねますので、予めご了承ください。

プログラムスケジュール



スポーツとクロスするさまざまな領域のトップランナー 9 名 (+ 主催者関係者 2 名) が審査を担当



株式会社TSUBASA
代表取締役

岩本義弘



一般社団法人日本パラリンピアンズ協会 (PAJ) 会長
(株) 電通パブリックリレーションズプロジェクトマネジャー

大日方邦子



株式会社日本政策投資銀行
企業金融第6部 課長

桂田隆行



トロイデンNV CEO
Jリーグ理事

立石敬之



株式会社Cuore
共同創業者

津村洋太



米田公認会計士事務所
代表

米田恵美



TomyK 代表
株式会社ACCESS 共同創業者

鎌田富久



株式会社メルカリ 会長
鹿島アントラーズ・エフ・シー
代表取締役社長

小泉文明



Scrum Ventures
Director of Business Development

高垣論子



スポーツ庁
参事官 (民間スポーツ担当) 付 参事官補佐

坂本弘美



株式会社電通
部長GM 事業開発ディレクター

中嶋文彦 ※審査会ファシリテーター兼

応募システムTHROTTLE

応募には株式会社Relicのプロジェクト管理ツールTHROTTLEを使用



すべての組織に、イノベーションを。

Throttle(スロットル)は新規事業創出プログラムや社内ベンチャー制度、オープンイノベーションやアクセラレーションプログラム等、新規事業創出やイノベーション共創に最適化された国内初のクラウド型イノベーションマネジメント・プラットフォームです

利用者
3.5万人
以上

導入実績
1,350社
突破

国内シェア
No.1



特許取得済み

今すぐ資料ダウンロード

活用事例ダウンロード

応募情報作成

プロジェクト名 必須
プロジェクト名を入力してください

応募者名 (企業・団体・個人) 必須
応募者名 (企業・団体・個人) を入力してください ※個人の場合は氏名を入力してください

郵便番号 必須
郵便番号を入力してください

住所 必須
住所を入力してください

電話番号 必須
電話番号を入力してください

ウェブサイトURL 任意
ウェブサイトURLを入力してください

担当者氏名 必須
担当者氏名を入力してください

担当者氏名 (フリガナ) 必須
担当者氏名 (フリガナ) を入力してください

担当者メールアドレス 必須
担当者メールアドレスを入力してください

担当者電話番号 必須
担当者電話番号を入力してください

応募シート添付 ※20MB以内 必須 選択されていません
指定のPPT形式の応募シートに記入し添付してください

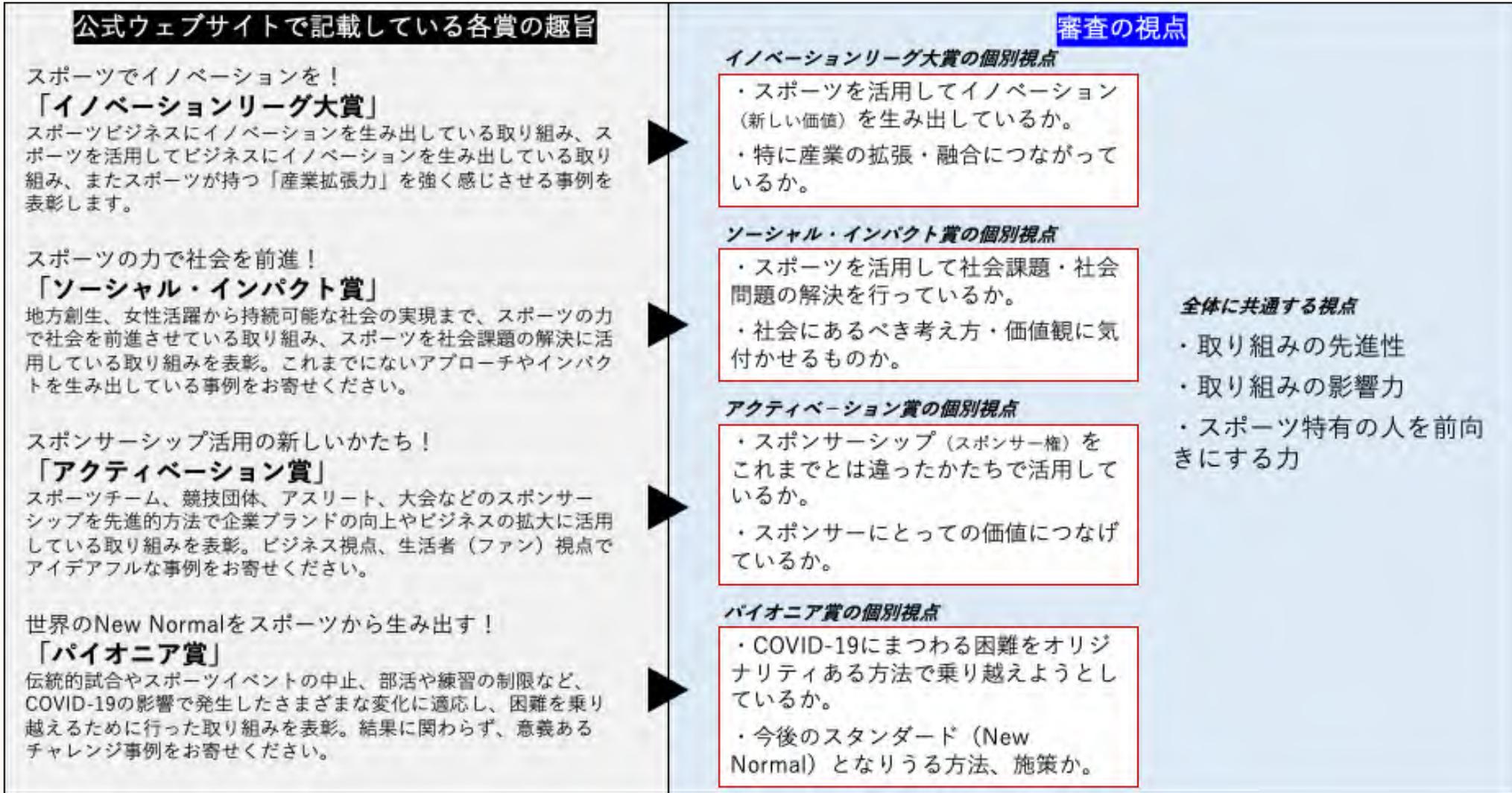
応募件数の日別推移

応募総数は109件。そのうち約半数が〆切最終日に応募



審査ガイドライン

各審査員の審査の独立性を担保しつつ、評価の基準を揃えるために審査ガイドラインを作成し、全審査員にご案内



各カテゴリー受賞プロジェクトに加え、最終審査会にてbest 3に入ったものを「最終審査ノミネートプロジェクト」として選出。審査結果として受賞プロジェクトと共に对外発表

イノベーションリーグ大賞

<受賞プロジェクト>



「EVORIDE ORPHE(エボライド オルフェ)」
株式会社no new folk studio
株式会社アシックス

最終審査ノミネートプロジェクト
(応募順)

「野球に新たな魅力を。12球団史上初!
ホークス バーチャルYouTuber誕生」
福岡ソフトバンクホークス株式会社
(<https://www.softbankhawks.co.jp/>)

「インプレイ®ゲーム」
ジャングルX株式会社
(<https://junglejp.xyz/>)

ソーシャル・インパクト賞

<受賞プロジェクト>



「防災スポーツ
~スポーツで災害に強くなる防災プログラム」
株式会社シンク

最終審査ノミネートプロジェクト
(応募順)

「パラスポーツ×テクノロジー
「CYBER SPORTS」プロジェクト」
株式会社ワントゥーテン
(<https://www.1-10.com/>)

「ランニング×パトロール=“パトラン”で
地域の防犯力と人材を育む」
認定NPO法人改革プロジェクト
(<http://patorun.com/>)

アクティベーション賞

<受賞プロジェクト>



「【Player!】コロナ禍における
スポーツエンターテインメント3.0」
株式会社ookami

最終審査ノミネートプロジェクト
(応募順)

「パートナーと共に実現させた
テクノロジーを活かした
新時代のオンライン観戦体験」
公益社団法人日本フェンシング協会
(<https://fencing-jpn.jp/>)

「チーム・サポーター・カンパニーall
でのアクティベーション」
株式会社マネーフォワード
(<https://corp.moneyforward.com/>)

パイオニア賞

<受賞プロジェクト>



「スポーツを止めるな」
一般社団法人スポーツを止めるな

最終審査ノミネートプロジェクト
(応募順)

「パラスポーツ×テクノロジー
「CYBER SPORTS」プロジェクト」
株式会社ワントゥーテン
(<https://www.1-10.com/>)

「パートナーと共に実現させたテクノ
ロジーを活かした新時代のオンライン
観戦体験」
公益社団法人日本フェンシング協会
(<https://fencing-jpn.jp/>)

イノベーションリーグ大賞

EVORIDE ORPHE(エボライド オルフェ)

株式会社no new folk studio / 株式会社アシックス



【プロジェクト概要】

「EVORIDE ORPHE (エボライド オルフェ)」は株式会社no new folk studio (以下nnf) と株式会社アシックス (以下アシックス) が共同で開発した、「目標タイムを達成したい」「自己流では限界を感じるけれども、なんとかしたい」といったランナーのランニングライフをサポートしてくれるスマートシューズです。本製品には、これまでスマートシューズORPHEを販売してきたnnfが開発した専用センサー「ORPHE CORE 2.0」が搭載されています。加速度センサーとジャイロセンサーから得られる動きのデータを独自のアルゴリズムで解析し、『よりよい走り方』を構成する3要素「ダイナミックな動き」、「効率のよい動き」、「負担の小さい動き」を分析するために必要なデータを取得できます。本製品はORPHE CORE 2.0で計測されたデータを直ちに解析し、アシックス独自の分析アルゴリズムによってランニングタイプや足運びの改善ポイントなどを算出、おすすめのトレーニングメニューをアプリ上に表示します。また、走りながらリアルタイムで一人一人の特徴にあわせたアドバイスが音声でフィードバックされます。本製品の特徴は「履いて、走る」だけでランナー個人の「足運びの一挙一動」やメカニズムを解析し、これまでランニングフォームの改善が難しいと感じていたランナーや、トレーナーの指導を受ける時間がないランナーに対して、パーソナルコーチングのような体験をAIを通じて可能とした点です。アシックスとnnfは約3年間にわたり共同研究を行い、アシックスのランニングシューズの優れた品質とアシックススポーツ工学研究所が長年蓄積してきたデータ、そしてnnfのセンシングテクノロジーを組み合わせ、高度な歩容解析を可能にする、スマートシューズが誕生しました。

アシックスとnnfは約3年間にわたりスマートシューズの共同研究を行っており、2019年のアシックスアクセラレータープログラムで最優秀賞を受賞したことをきっかけにEVORIDE ORPHEの共同開発が始まりました。2020年1月、ラスベガスで開催されたCES 2020において、EVORIDE ORPHEのプロトタイプを公開しました。その様子は多くのメディアに取り上げられました。この取り組みは日本を代表するスポーツメーカーであるアシックスと、スマートシューズ分野を牽引するスタートアップ企業であるnnfが協業し、AIによるパーソナルコーチングといった新しい市場を開拓しようとする先進的なプロジェクトで、国内外から多くの注目を集めメディアにも取り上げられました。

nnfの歩容解析技術とアシックススポーツ工学研究所のフォームの分析技術を組み合わせることで、これまで取得することができなかったバイオメカニクスに基づいた足の動きのデータが実際のランニング中に取得できるようになります。これからスマートシューズが市販されていく中でさらに多くのデータが蓄積され、AIによる指導もさらに洗練されていくでしょう。またこの技術は発展的にはランニングのみならずウォーキングやその他のスポーツにも応用することができ、今後様々な横展開がなされる中で老若男女問わず多くのデータが集まり、医療や保険との連動、新たな商品開発といった他分野への応用によって様々な社会課題の解決に寄与できるものと考えられます。

このプロジェクトはシューズの機能性とセンシングの精度を両立するというハードウェアの挑戦でありつつも、本質として目指しているのは身体のデータを通じたサービスの構築です。ヒトとモノとがコトで繋がり、新たな価値が生まれる先進的な試みを世界に先駆けて具現化できた点が画期的であると考えています。

受賞企業紹介：EVORIDE ORPHE(エボライド オルフェ)



<https://www.makuake.com/project/evoride-orphe/>



nfn、アシックスで共同開発したEVORIDE ORPHE



ORPHE CORE 2.0で取得できるデータを解析し、リアルタイムフィードバックや評価をアプリに表示



CES2020でEVORIDE ORPHEのプロトタイプを発表するアシックス代表取締役COO廣田社長とnfn CEO菊川代表



クラウドファンディングMakuakeにて多くのランナーに応援購入いただき、目標額を大幅に達成

受賞企業紹介：防災スポーツ～スポーツで災害に強くなる防災プログラム

ソーシャル・インパクト賞

防災スポーツ～スポーツで災害に強くなる防災プログラム

株式会社シンク



【プロジェクト概要】

防災スポーツ®は、「楽しんで、競い合っ、身体で覚える」ことをテーマに、スポーツの持つ特性（遊戯性、運動、競争性）を活用し、災害時の自助・共助、災害後の復旧・復興（ボランティア）の際に想定されるシーンをスポーツ競技として体験（防リーグ®）するなど、日頃からスポーツを通じてもしもの時に生き抜く力を育みます。災害の多い日本で“スポーツ”として防災に取り組むことは、防災へのハードルを下げ、子どもから大人まで幅広い世代に防災を身近に感じることができ、積極的・主体的な参加を促し、災害に備える環境（社会）づくりを行うことにつながります。自分を守り、家族・地域を守るために日常からスポーツを通して災害に備えるため、普段スポーツに親しみのない人の参加も期待でき、スポーツ実施率向上等による健康増進にも寄与します。

スポーツで楽しみながら防災を学ぶ「防災スポーツ®」は「防リーグ®（災害時の対応）」、「防災ウォーク（地域の防災）」、「防トレ（家庭の防災）」を中心に構成。「防リーグ®」は、震災時の状況、被災者から学んだ震災の教訓を組み込んだ内容として開発しており、災害時に役立つさまざまな防災の知恵と技を、体を動かし楽しく学ぶことで防災意識を高めます。「防トレ」は日常対策の中での防災対策をトレーニング形式で学び実践します。

今後は、スポーツチーム・アスリート・競技団体・各種スポーツ団体などとの連携（ネットワーク構築）、スタジアム・アリーナといった防災拠点施設との連携（まちづくりなど）や企業と商品・サービス開発などの協業を進め、防災という社会課題解決、スポーツビジネスの変革を目指します。

【主な実績】

防災スポーツ®は災害の多い日本において、スポーツを通じて地域の防災力向上に寄与しています。防リーグ®導入事例としては、熊本地震の被災地にてサッカー元日本代表巻誠一郎氏と共同イベントを実施し、ファミリー中心に楽しんでいただきました。その他、自治体の防災訓練、商業施設や企業の会員向けイベント、学校での実施など様々な形で導入が進んでおり、2020年は企業の会員・一般向けイベントや学校（運動会の代替行事開催）、地域（公民館）等で実施しました。

【様々な分野・対象と親和性の高いコンテンツ】

学校、企業や商業施設等やアスリート・クラブの社会貢献活動として、防災拠点であるスタジアム・アリーナとの連携等様々な分野と親和性の高いプログラムになります。

【効果検証結果】

防リーグ®を実施した結果、「スポーツ実施意欲向上」、「災害時に周りを助ける共助意識向上」といった意識面、「家庭での防災対策」という行動面への寄与など、本プログラムの導入効果が見られます。

【受賞歴】

- ・第8回スポーツ振興賞 スポーツ庁長官賞（2020年12月）
- ・グッドデザイン賞2019
- ・キッズデザイン賞2019

<https://bouspo.jp/>

図1：防災スポーツ 全体像



図2：体験プログラム「防リーグ」種目



図3：防災スポーツ文化創出に向けて

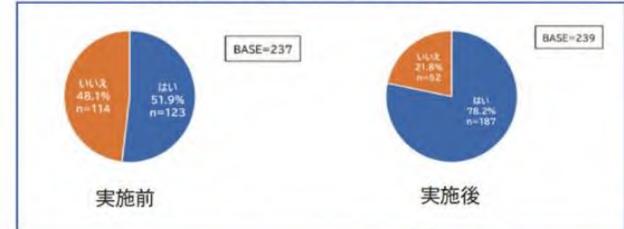


「楽しんで、競い合っ、身体で覚える」をコンセプトに、スポーツの要素を活用し、防災課題、スポーツ課題解決につなげる。

災害を想定しスポーツ競技化。種目のロゴをオリンピック競技のようなピクトグラムにするなど、全体のデザイン性も高めかっこよさ、楽しさを創出

学校教育、アスリート・クラブとの連携、スタジアム・アリーナ（防災拠点）との協業等様々な対象と親和性の高いコンテンツ

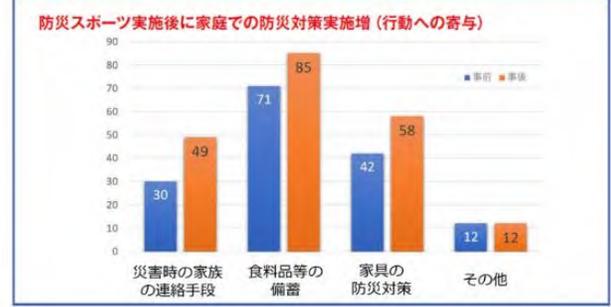
効果検証①～災害のとき誰かを助けられることができそうか



効果検証③～今後の運動・スポーツ実施希望理由

- ・みんなで力を合わせることが楽しかったから
- ・防災スポーツで、スポーツに対する意欲が変わったから
- ・いつかこういうことをする時、体力をもっとつけたいから
- ・いつ起きてもおかしくない震災のために備えたいから

効果検証②～家庭での防災対策



写真：2020年2月実施イベントの様子



アクティベーション賞

【Player!】コロナ禍におけるスポーツエンターテインメント3.0

株式会社ookami



【プロジェクト概要】

Player! はスタジアム、テレビに続く、第3のスポーツエンターテインメントを提案しています。2020年、新型コロナウイルスの影響により、スポーツの試合が延期・無観客試合を余儀なくされスポーツ観戦方法のアップデートも求められました。

そこで、Player!では①チームの新たな収益モデル②大会広報のDXを、様々なスポーツ競技、大会へ提供しました。

①ファンが選手やチームを金銭的に直接支援できる「Player! サポート」を機能開発しました。試合時だけではなく、チームのオンラインイベント時や日頃のSNS発信からでも様々なタイミングで、ファンからのサポートを集めることができます。また2020年内は、全チームを対象に、約95%の還元率でサービスを展開しました。加えて、スポンサーロゴや動画広告を露出するなどスポンサーアクティベーションの仕組みも提供しています。導入チームは、鹿島アントラーズや川崎フロンターレを筆頭に多数のJリーグクラブ、宇都宮ブレックス（Bリーグ）など、プロのカテゴリーだけではなく、ブリオベッカ浦安や南葛SCなど地域のサッカークラブや大学の体育会含め、約600チームとネットワークを構築し、現在も拡大中です。

②コロナ禍でオンライン観戦の需要が非常に高まりました。Player!では、様々な企業と協業し、現地に行けなくてもそのスポーツの熱狂や感動を分かち合えるサービスを提供しています。ポルシェジャパン主催によるポルシェカレラカップジャパン2020では、レース走行車両のGPSデータを元に、アプリに表示されるコース上にて、リアルタイムでの各車両の位置情報を表示させ、オンラインでレースを楽しむシステムを開発を行いました。その他、第73回全日本フェンシング選手権大会や、第48回全日本空手道選手権大会、障害者スポーツでもご活用いただいています。ファンエンゲージメントの向上に加え、チームや大会を応援するスポンサーアクティベーションの仕組みとしてもご利用いただいています。

鹿ライブ

<http://web.playerapp.tokyo/live/54089>

ポルシェカレラカップジャパン2020

<https://web.playerapp.Tokyo/competition/6985>

①Player!サポート (プロスポーツ)



②大会広報のDX化 (ポルシェカレラカップジャパン2020)



※取り組みがForbes12月号に掲載

①Player!サポート (アマチュアスポーツ)



②大会広報のDX化(全日本空手選手権)



パイオニア賞 スポーツを止めるな 一般社団法人スポーツを止めるな



【プロジェクト概要】

コロナ禍で多くのスポーツ大会が中止となり、学生アスリートのパフォーマンスを発揮し、また次のステージに進むためのアピールする機会が失われた。そんな学生アスリートに向けて、SNS上で大会に代わるプレーアップの機会を創出するために、様々な競技のトップ選手たちが連携して「#〇〇を止めるな2020」というソーシャルアクションが立ち上がった。自身のプレー動画を投稿させ、次のステージのリクルーターの目に留まるようにトップ選手が拡散したところ、実際にラグビー、バスケではこれを契機に大学やトップリーグという次のステージに進む選手が現れた。さらにトップアスリートのサポートにより学生のモチベーションも向上した。競技横断で学生アスリートを支えていくこの動きをコロナ禍で一過性のものでなく、日本スポーツ界の新たなインフラにしていくために、有志が集まり「一般社団法人スポーツを止めるな」を設立。プレーする機会とモチベーションのサポートというテーマにおいて、学生スポーツ界を発展させるための以下のような取り組みを行っている。

①プレーアップシステム「HANDS UP」の開発：

学生アスリートが安全なクローズ環境で自分のプレー動画を使って大学や社会人など次のステージに向けたプレーアップができるシステムの開発。学校やチームサイドも自らの情報を登録しアップする。これによりトップ選手だけではなく、どんな地域・レベルで競技をしていても次にプレーする機会を見つけられる。意欲と実力があれば埋もれることなく次のステージに挑戦できる環境を作り、自らの意志で自分をプロデュースできる学生を育てることを目指す。2021年1月25日に提供開始。

(<https://hands-up.jp/login>)

②「青春の宝」プロジェクト：コロナ禍で期せずして引退してしまった選手たちの「思い出の試合」に、トップ選手による本格的な解説と実況を付けてプレゼント。競技レベルに関わらず、青春をかけてスポーツに打ち込んだ日々を讃えるプロジェクト。2020年末時点で全国から応募をいただき、そのうち6校にて上映会を実施。選手だけではなく指導者、保護者からも歓迎された。

③トップアスリートによる教育プログラム：選手が自らをプロデュースするためのオンライン授業。SNSリテラシー、リーダーシップなど、学校現場では教えるのが難しい「現代を生きる力をつける教育」をトップアスリートから学生に向けて講義を実施。

柔道の野村忠宏氏に競技横断プロデューサーに就任頂くなど様々な競技の想いがある選手・元選手と連携し、共感を軸にした「真の競技横断活動」を実現。さらにTBSとのパートナーシップによる

ミニ番組「スポーツを止めるな」が実現するなど、共感の輪はメディアにも波及。国際会議参加など、グローバルからも注目を集めつつあり、今後はさらに地域、領域を拡げた活動を目指している。

受賞企業紹介：スポーツを止めるな

① 「青春の宝」プロジェクト



石巻工業高校にて、上映会を実施。元ラグビー日本代表の五郎丸選手が試合の映像に解説をつけたものをプレゼントしました。



藤枝明誠高校の試合に、バスケ日本代表の富樫選手が解説したものをサプライズプレゼント。上映の瞬間、生徒たちからは歓声上がるほど喜んでもらうことができました。

② トップアスリートによる教育プログラム



共同代表理事 廣瀬（元ラグビー日本代表）による講義後の写真。オンラインにも関わらず、生徒たちは真剣に聞き、講義後の質問が止まらないほど好評でした。

順天堂大学とコラボし、YouTubeにて対談形式の講義を実施しました。

2/26デモデイ（コンテスト表彰式）



プログラム

14:55 – 15:00 「INNOVATION LEAGUE コンテスト主旨説明」

登壇者：
SPORTS TECH TOKYO 薬師寺肇

15:00 – 15:25 「INNOVATION LEAGUE コンテスト表彰式」

登壇者：
INNOVATION LEAGUE コンテスト 受賞4社
スポーツ庁 長官 室伏広治

◎ソーシャル・インパクト賞

<受賞プロジェクト>

「防災スポーツ～スポーツで災害に強くなる防災プログラム」

株式会社シンク
発表者：篠田氏

◎アクティベーション賞

<受賞プロジェクト>

「【Player!】コロナ禍におけるスポーツエンターテイメント3.0」

株式会社ookami
発表者：尾形氏

◎パイオニア賞

<受賞プロジェクト>

「スポーツを止めるな」

一般社団法人スポーツを止めるな
発表者：廣瀬氏・最上氏

◎イノベーションリーグ大賞

<受賞プロジェクト>

「EVORIDE ORPHE(エボライド オルフェ)」

株式会社no new folk studio
株式会社アシックス
発表者：菊川氏・猪股氏



3/9 受賞者と室伏長官との1on1懇談会

受賞した4社をスポーツ庁にお招きし、室伏長官と1on1での懇談会を実施。懇談会の様子はASCIIで記事として掲載することで受賞した企業・団体と取り組みの認知獲得も支援した



ASCII
2021年3月23日掲載





NETWORKING



説明会概要

- ・日時：2020年8月6日（木）14:00 - 16:30
- ・開催：オンライン（Zoomウェビナー）
- ・主催：スポーツ庁 / SPORTS TECH TOKYO
- ・参加費：無料（事前登録制）263名参加



プログラム

<後半>

① 「コラボレーションパートナーに聞く！現場の“リアル”な課題とイノベーションリーグへの期待」

登壇者：公益財団法人日本バレーボール協会 新規事業企画部 部長 垣谷 直宏 様
 3x3.EXE PREMIER コミッショナー 中村 考昭 様
 スポーツ庁 参事官（民間スポーツ担当）付 参事官補佐 坂本 弘美

② 「ビジネス視点から見たスポーツとテクノロジーの新しい世界～先端事例とブレイクスルーの創り方～」

登壇者：Sports Marketing Group 代表取締役社長 日置 貴之 様
 STRIVE株式会社 代表取締役・代表パートナー 堤 達生 様
 SPORTS TECH TOKYO プログラムオーナー 中嶋 文彦

③ 全体の質疑応答

11/4キックオフプログラム



プログラム

- 13:30-14:00 開場 歓談
- 14:00-14:05 挨拶、今までの流れ、本日の趣旨
- 14:05-14:08 室伏長官挨拶 ご挨拶映像
- 14:08-14:33 ピッチプレゼンテーション ブロック①
 1. 株式会社アイ・オー・データ機器 小川様
 2. AMATELUS 株式会社 下城様
 3. NTTコミュニケーションズ(株) 岩田様
 4. ELXR Steffan Fung様
 5. 株式会社Qconcept 藤田様
- 14:33-14:43 休憩

デモデイ概要

- ・日時：2020年11月04日（水）14:00 - 16:30
- ・開催：オンライン（REMO）約60名



11/4キックオフプログラム



プログラム

14:43-15:08 ピッチプレゼンテーション ブロック②

- 6. THECOO株式会社 佐藤様
- 7. ジャングルX株式会社 直江様
- 8. Juwwa株式会社 奥村様
- 9. スポチュニティ株式会社 川戸様
- 10. スポヲタ株式会社 家徳様

15:08-15:18 休憩

15:18-15:43 ピッチプレゼンテーション ブロック③

- 11. 株式会社バカン 山口様
- 12. Fand!株式会社 渡辺様
- 13. 株式会社Best path Partners 高橋様
- 14. Popkorn (旧PLAYERSBOOK) 水谷様
- 15. 株式会社BONX 千田様

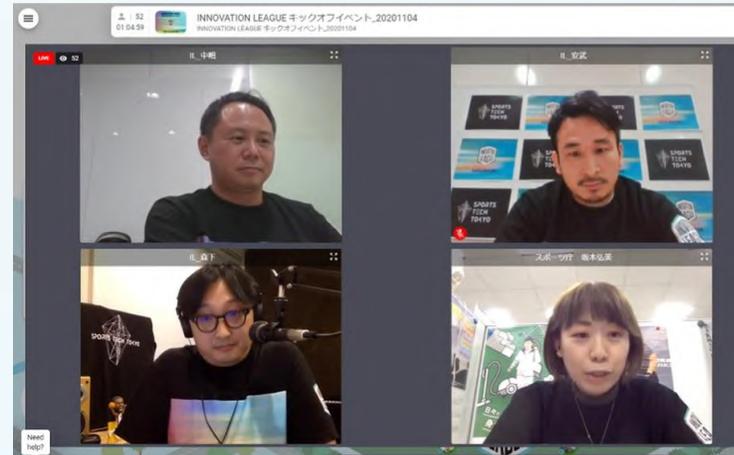
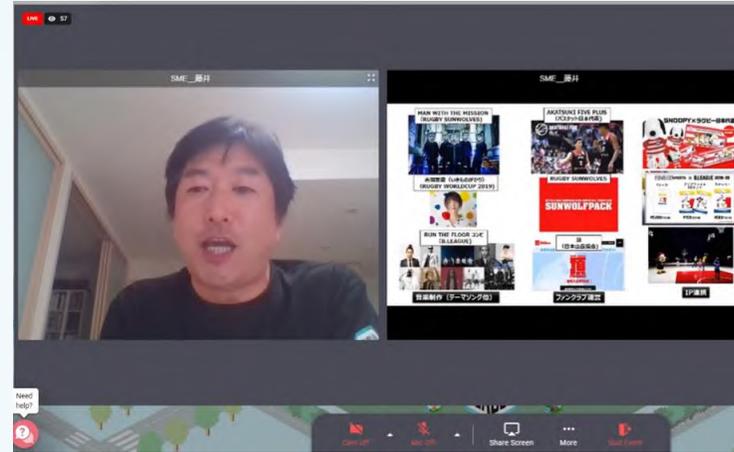


11/4キックオフプログラム



プログラム

- 15:43-16:13 スポンサー、サポーター企業のご紹介
 スポンサー：株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント
 サポーター：アマゾン ウェブ サービス ジャパン株式会社、
 伊藤忠商事株式会社、株式会社Cuore、CIC Japan合同会社、
 西村あさひ法律事務所、日本マイクロソフト株式会社
- 16:13-16:23 採択企業の発表
- 16:23-16:26 総評 スポーツ庁坂本、STT 中嶋
- 16:26-16:30 アナウンス・今後のフロー
- 16:30 終了





プログラム

< 第一部 >

「スポーツ×テクノロジーの力でボーダーを越える」

株式会社ダーツライブ 代表取締役社長 榎本菊夫 株式会社meleap CEO 福田浩士
株式会社CYLOOK 代表取締役 甲山翔也 East Venturesアソシエイト 福海道登
スポーツ庁 参事官（民間スポーツ担当）付 参事官補佐 坂本 弘美

ネットワーキング概要

- ・日時：2021年2月3日（水）15:00 - 17:00
- ・開催：オンライン（Zoomウェビナー）
- ・主催：スポーツ庁 / SPORTS TECH TOKYO
- ・参加費：無料（事前登録制）約300名参加





プログラム

<第二部> ラウンドテーブルセッション 各テーマで30-100名でのセッション

テーマ① 「アスリートを起点にした事業開発とその実情」

株式会社Cuore 共同創業者 津村 洋太様 SPORTS TECH TOKYO 白石 幸平

テーマ② 「弁護士から見たスポーツビジネスと可能性、 コロナ禍で見た本質的な課題と新たな課題」

西村あさひ法律事務所 弁護士 稲垣 弘則様 SPORTS TECH TOKYO 出張 宏明

テーマ③ 「eスポーツ界のトップランナーに聞く、 eスポーツの進化と可能性」

株式会社CYLOOK 代表取締役 甲山 翔也様
East Venturesアソシエイト 福海 道登様
SPORTS TECH TOKYO 薬師寺 肇

テーマ④ 「投資家から見たスポーツテック領域の動向」

Scrum Ventures シニアアソシエイト 黒田 健介様
SPORTS TECH TOKYO安武 祐太

テーマ⑤ 「スポーツを活用した地域創生～社会的価値の可視化への チャレンジ～」

有限責任 あずさ監査法人 土屋 光輝様
株式会社Era エグゼクティブマネージャー 芝原裕介様
SPORTS TECH TOKYO 中嶋 文彦



本報告書は、スポーツ庁の令和2年度 スポーツ 産業の成長促進委託事業として、株式会社電通が実施した令和2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」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手続きが必要です。