



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」  
＜概要報告書＞

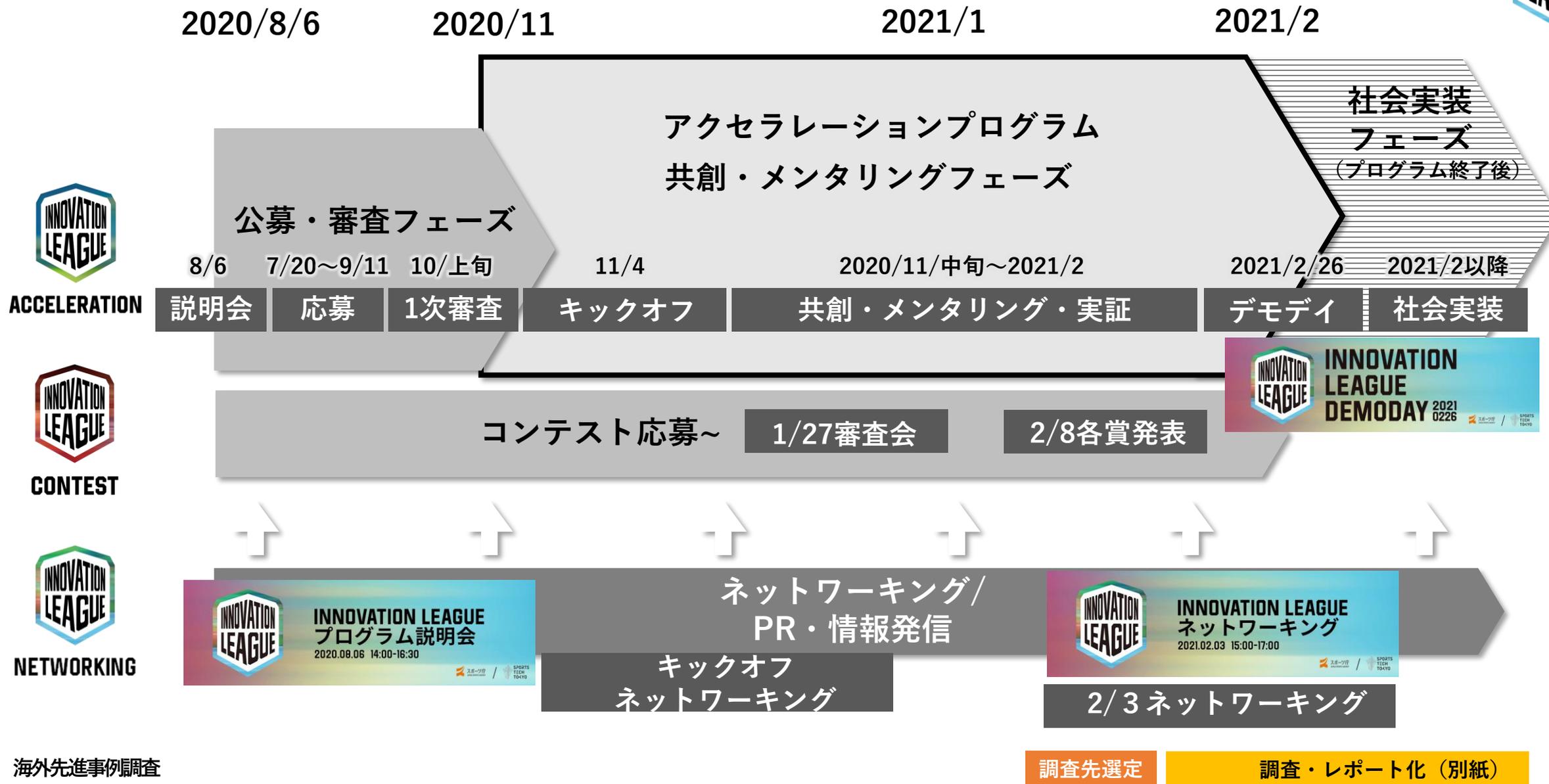
本報告書は、スポーツ庁の令和2年度 スポーツ 産業の成長促進委託事業として、株式会社電通が実施した令和2年度 スポーツ産業の成長促進事業「スポーツオープンイノベーション推進事業」の成果を取りまとめたものです。

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。



## スポーツオープンイノベーション推進事業





# スポーツオープンイノベーション推進事業全体概要：INNOVATION LEAGUE実施サマリー



「する・みる・ささえる」の3領域で、48社の応募、15社の候補選出、5社の採択。メンター、インキュベーター、パートナー、サポーターなどの支援のもと、

日本バレーボール協会、3x3. EXE PREMIERとのコラボレーションでの事業を推進した。各社、新事業開発の機会、顧客インサイトの新発見を得た調査、複数回の実証実験、公式戦での実証、具体的ビジネス実装の進展など、産業拡張、社会実装につながる多数の成果を得た。



「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」を設立。最新テクノロジーによるスポーツ進化事例、スポーツの新活用事例、スポーツを機会としたこれまでにないコラボレーション事例、社会課題解決や新ムーブメント創出事例など、スポーツの拡張性、応用性、多様性を感じさせる幅広い内容チャレンジなどの応募から選定した。初年ながら大企業から個人まで109件の多彩な応募を得た。審査の末、各賞1件と最終ノミネート各2件を選出して顕彰した。



## 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

## 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」 スポーツエンターテイメント3.0  
株式会社シンク

## 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

## パイオニア賞

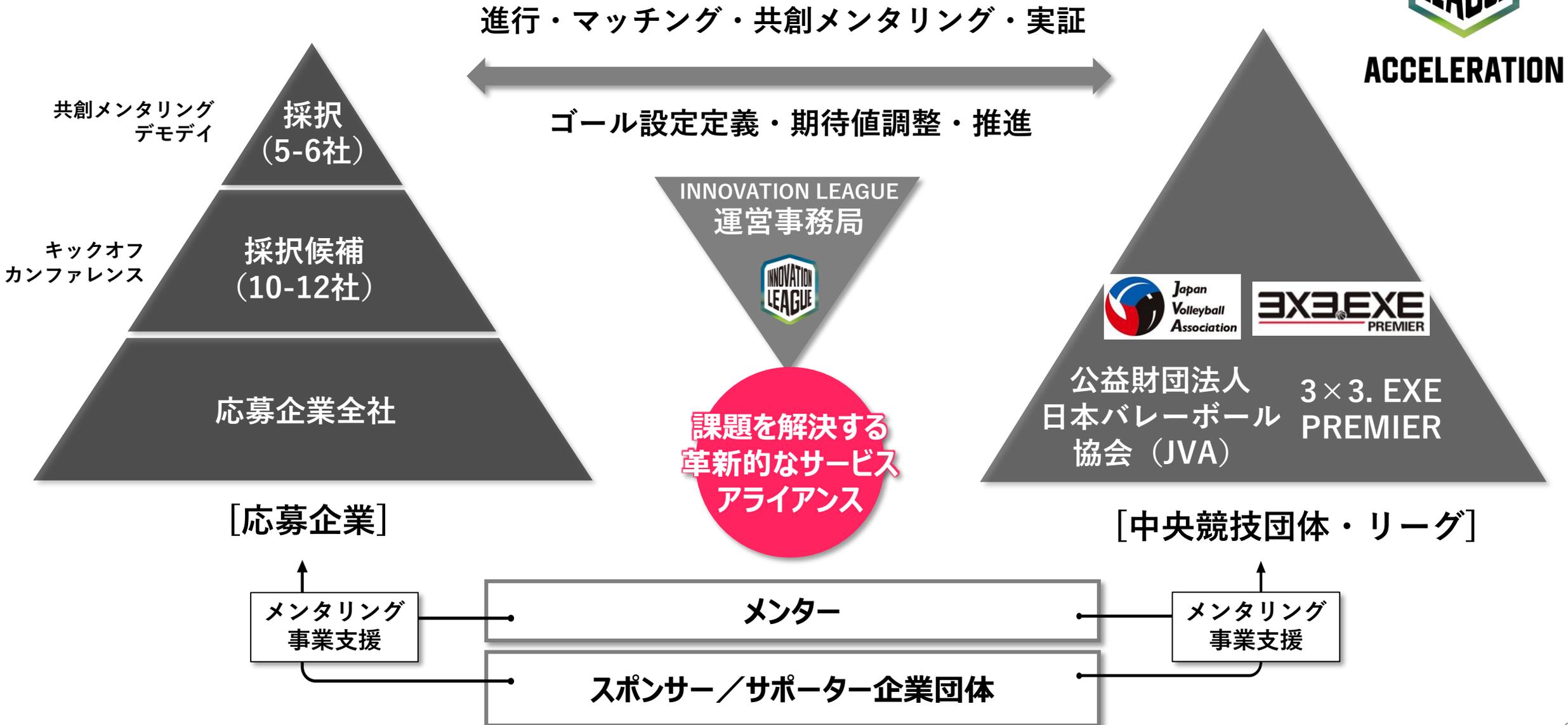


「スポーツを止めるな」  
一般社団法人スポーツを止めるな

SOIP、SOICの情報発信および、先進的な取り組みを行っているスポーツ界及び他産業界の先駆者を招き、成功事例や連携のポイント等の紹介と、関係者間のネットワーキングを目的に開催。事業成長を狙うスタートアップの方をはじめ、スポーツチーム・競技団体、事業会社、自治体、アカデミアなどスポーツを様々な活用したいと考えるの方々のネットワーキングの場として実施。第一回を8/6に、第二回を2/3に、第三回を2/26デモデイとして開催。第一回、第二回はそれぞれ約250~300名の参加、デモデイは現地およびオンライン参加で200名、アーカイブ視聴含めると1000名超の参加を得た。



# 令和2年度 INNOVATION LEAGUE：スポーツ庁とSPORTS TECH TOKYO共同実施



## 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

# コラボレーションパートナー

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）



ACCELERATION



公益財団法人 日本バレーボール協会



3×3. EXE PREMIER



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



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

アイ・オー・データ機器	AMATELUS	THECOO	ジャングル X	SpoLive Interactive
-------------	----------	--------	---------	---------------------

I-O DATA

AMATELUS

THECOO



JUNGLE

SpoLive

X

X

X

X

X



• 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

# アクセラレーションプログラム・メンター

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**

アーキイプ株式会社  
代表取締役  
アーキタイプベンチャーズ  
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

## 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

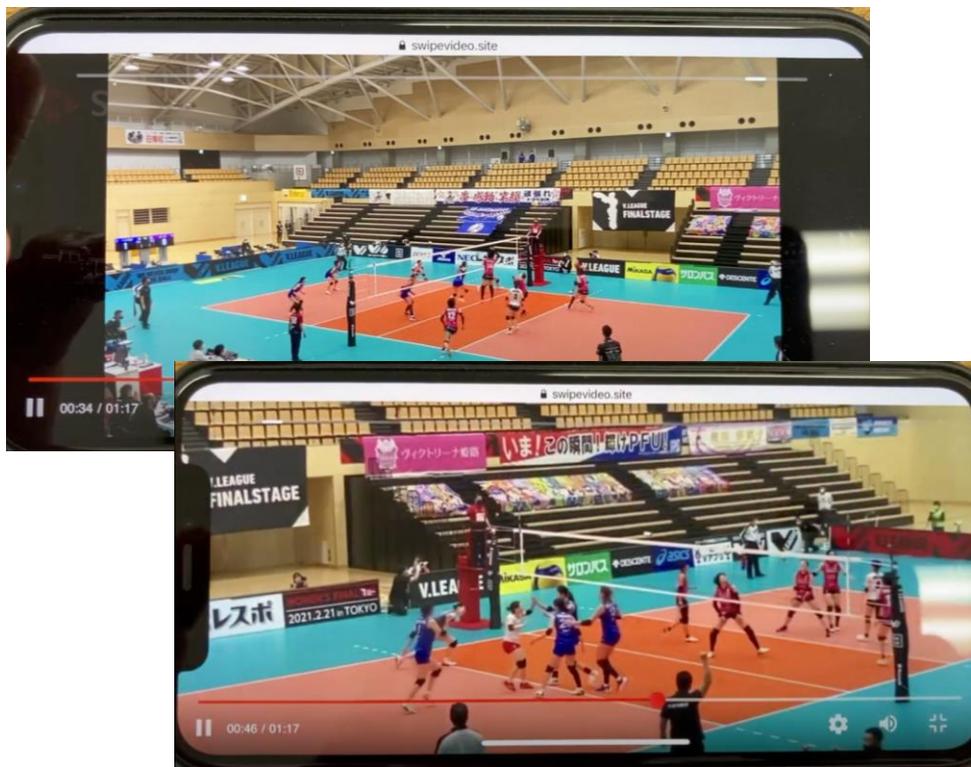


## SpoLive

## eジャングル



## 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

## 2/26デモデイでの発表：アクセラレーションプログラム

### 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

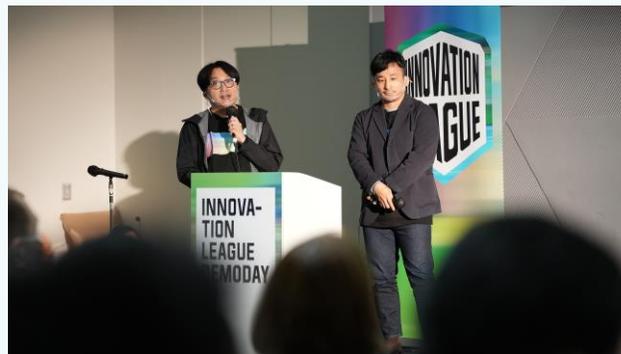
コミュニティ型のファンクラブアプリ「Fanicon」の開発運営  
発表者：佐藤氏

#### ◎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



# アクセラレーションプログラム：パートナー企業



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  
事業/ソリューションへの照会も可能。プログラム全体をスポンサーとして応援して頂きました。

# Sony Music

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。





CONTEST

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。

初年では109件の応募があり、「INNOVATION LEAGUE (2020-2021)」で設定した4カテゴリーで各受賞プロジェクト・最終ノミネートプロジェクトを称えた。

## 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/>)

# 受賞企業紹介：イノベーションリーグ大賞 EVORIDE ORPHE(エボライド オルフェ)



CONTEST

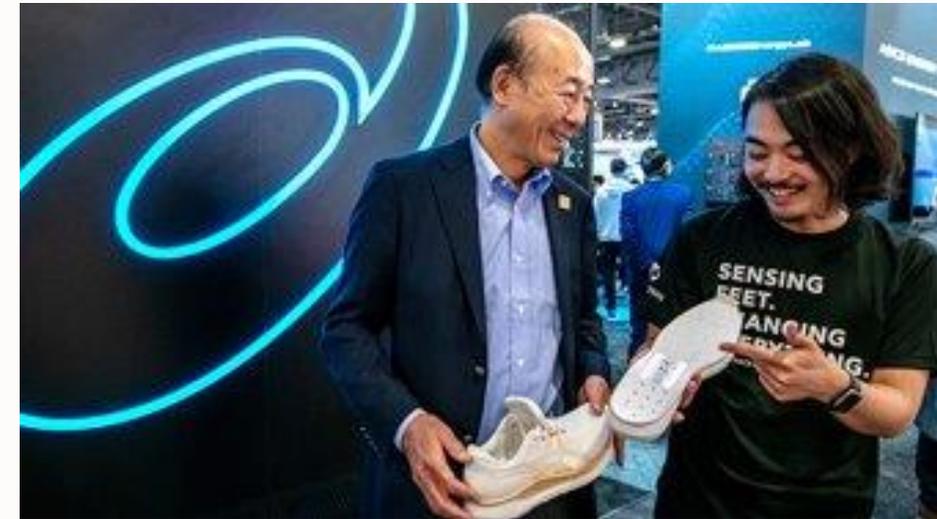
<https://www.makuake.com/project/evoride-orphe/>



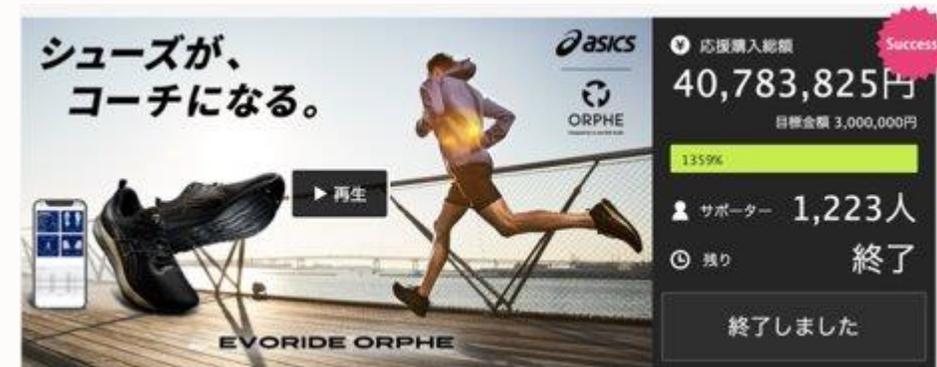
nfn、アシックスで共同開発したEVORIDE ORPHE



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

<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

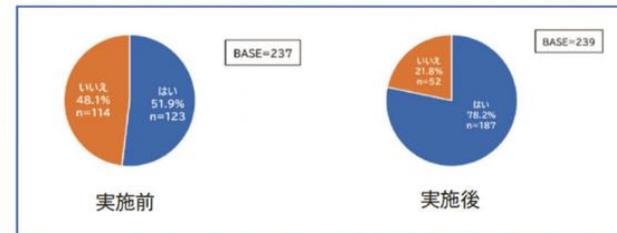


「楽しんで、競い合って、身体で覚える」をコンセプトに、スポーツの要素を活用し、防災課題、スポーツ課題解決につなげる。

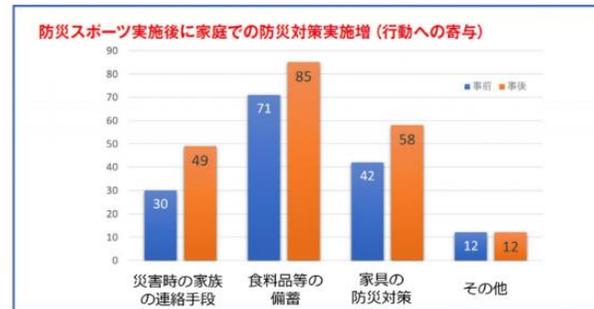
災害を想定しスポーツ競技化。種目のロゴをオリンピック競技のようなピクトグラムにするなど、全体のデザイン性も高めかっこよさ、楽しさを創出

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ることができそうか



効果検証②～家庭での防災対策



効果検証③～今後の運動・スポーツ実施希望理由 自由回答 (抜粋)

- ・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



写真：2020年2月実施イベントの様子

# 受賞企業紹介：アクティベーション賞 コロナ禍におけるスポーツエンターテインメント3.0



CONTEST

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)



## 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



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。

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。

# コンテスト審査員



CONTEST

コンテスト（アワード）の審査員。VC、エンジェル投資家、チーム経営者、投資銀行、メディア、有識者など。



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

# 2/26デモデイでの発表：コンテスト表彰式



CONTEST

## 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ンメント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



CONTEST

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



【プログラムイメージ】 ■主催者挨拶

登壇者：スポーツ庁長官 鈴木大地氏

■ 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

■ INNOVATION LEAGUE アクセラレーション説明

■ INNOVATION LEAGUE コンテスト説明

■ 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  
3x3.EXE PREMIER 中村 考昭 様

■ 「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

■ 「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

■ 質疑応答セッション

<概要>

- ・日時：2020年8月6日 (木) 14:00 - 16:30
- ・場所：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



# ネットワーキング（INNOVATION LEAGUEアクセラレーションプログラム・キックオフ）

## 【プログラム】

日時：2020年11月4日14:00～16:30

場所：オンライン開催（Zoomウェビナー）、参加者：約100人（クローズド）

- ネットワーキング
- 本日の趣旨説明
- スポーツ庁長官代表のご挨拶
- ピッチプレゼンテーション ブロック①
- ピッチプレゼンテーション ブロック②
- ピッチプレゼンテーション ブロック③
- スポンサー、サポーター企業様ご紹介
- ファイナリスト発表



## ネットワーキング（INNOVATION LEAGUEネットワーキング）

### 【プログラム】

日時：2021年2月3日15:00～ 17:00

場所：オンライン開催（Zoomウェビナー）、参加者：300人想定

#### <第1部>

- INNOVATION LEAGUE全体説明 & アップデート
- サポーター企業/スポンサー企業のご紹介
- パネルディスカッション：  
「スポーツ×テクノロジーの力でボーダーを越える」

#### <第2部>

- ラウンドテーブルセッション（テーマ毎に30-100名参加）
- テーマ①（アスリートを起点にした事業開発とその実情）
- テーマ②（弁護士から見たスポーツビジネスとその可能性、コロナ禍で見えた本質的な課題と新たな課題）
- 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）
- テーマ④（投資家から見たスポーツテック領域の動向）
- 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～）



## ネットワーキング (INNOVATION LEAGUEデモデイ)

### 【プログラム】

日時：2021年2月26日 13:30～15:40、参加者：約1,000人  
 (オンライン・オフライン含む)

場所：幕張メッセ (Japan Sports Week内)、オンライン (Youtube)

- スポーツ庁長官代表のご挨拶
- コンテスト内容、審査内容について説明
- INNOVATION LEAGUEアクセラレーション ピッチ主旨説明
- INNOVATION LEAGUEアクセラレーション ピッチ  
 アクセラレーション採択企業 5 社紹介
- INNOVATION LEAGUE コンテストピッチ開催～審査実施  
 コンテスト受賞 4 社および最終ノミネート 8 社紹介
- INNOVATION LEAGUE コンテスト表彰式
- ネットワーキング





# INNOVATION LEAGUE 情報発信

## 公式ウェブサイトでの発信

### ニュース

- 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 [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。](#)
- 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 [一次審査通過企業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。](#)
- 2020年08月06日 [2020年8月6日\(水\)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 [2020年8月6日\(水\)にプログラム説明会開催決定、参加申込みはこちらから。](#)

### UPDATE

### 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24日 [応募にあたっての注意事項を通知しました。](#)
- 2020年08月06日 [2020年8月6日\(水\)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\(水\)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

## SPORTS TECH TOKYO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

# INNOVATION LEAGUE 情報発信

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



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

no new folk studio

ookami

Spolive

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。