



海外先進カンファレンス動向と持続可能な支援の 調査および検討

dentsu

2021.03.30

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。

01. 調査目的 & 調査概要、
調査対象イベントの選定理由
02. 各イベントの概要・
オーガナイザーインタビュー
03. 調査対象イベント対比表
04. これらのイベントとの連携可能性について

**01. 調査目的 & 調査概要、
調査対象イベントの選定理由**

02. 各イベントの概要・
オーガナイザーインタビュー

03. 調査対象イベント対比表

04. これらのイベントとの連携可能性について

調査の背景と目的

スポーツ庁とSPORTS TECH TOKYOはこれまで、国内市場を対象とした「INNOVATION LEAGUE」を共同開催するなど、日本国内のスポーツ市場のアップデート、またそれに関わるプレイヤーが集まるコミュニティの育成に注力をしてきた。本レポートでは、海外の先進事例を調査報告を行うとともに、官民連携による持続可能な支援スキームの在り方の検討と調査対象先との連携可能性について考察することで、さらなる日本の国内スポーツ市場の飛躍とコミュニティの育成への貢献を目指す。

[スポーツ庁及びSPORTS TECH TOKYOとしての調査目的]

01

他国が、スポーツにおける
イノベーション推進のために
どのようなイベントを開催し
ているのか、コミュニティ育成
・持続可能性等の観点から
調査・把握

02

これからの日本における
スポーツイベント開催及び
コミュニティ育成の方針策定に
役立てる

調査概要

対象イベント

the SPOT（スイス）、COLOSSEUM（イスラエル）、
GLOBAL SPORTS WEEK（フランス）

調査手法

- デスクトップサーチ
- オーガナイザーインタビュー

調査内容

- イベント概要
- オーガナイザーインタビュー
 - ・ユニークネス、他との差別化ポイント
 - ・これまでの開催 ⇄ コロナ禍を受けた変更点
 - ・特筆すべき成果
 - ・持続性の担保
 - ・日本 / ILとの連携可能性



「the SPOT」

世界的連盟が集まる
スポーツ界の中心地から
みたオープンイノベー
ション事例の調査



「COLOSSEUM」

最新のテクノロジー案件
が集積する基点からみた
オープンイノベーション
事例の調査



「GLOBAL SPORTS WEEK」

政府が強く後援している
事例としてのオープンイ
ノベーション事例の調査

01. 調査目的 & 調査概要、
調査対象イベントの選定理由

02. 各イベントの概要・
オーガナイザーインタビュー

03. 調査対象イベント対比表

04. これらのイベントとの連携可能性について



the SPOT

the SPOT

「THINK SPORT」という団体から派生してできたイベント。

ネットワーク場所としてのビジネスマッチングの機会を創出し、人々に対して自分たちとは別のセクター同士が結びつくことの重要性を理解させるべく、スポーツのイノベーションに携わる関係者を集めたThe SPOTが生まれた。

Think Sport

IOCとVaudによって共同設立された、スイスのローザンヌ（多くのスポーツ機関が拠点を構える）に拠点を置く、スポーツに関するナレッジを披露し発展させることを目的とした団体。

ビジョン*

スイスおよび世界中の新しいパートナーシップ、革新的なプロジェクト、知識の共有を促進し、創造的思考を刺激することで、スポーツと身体活動の発展に貢献する。

ミッション*

「THINK SPORT」の活動の中心地であるローザンヌとヴォー州に拠点を置く国際的なスポーツ団体、学術機関、民間企業のニーズを満たし、それぞれが目的を達成するための支援を行う。また、スイス内外の社会経済的な関係者にも、このユニークなスポーツのエコシステムに参加してもらうことを奨励する。

沿革

2018 第1回イベント開催
2019 第2回イベント開催 (2019/3/28-3/29 @SwissTech Convention Center)
2020 第3回イベント中止
2021 第3回イベント開催予定 (2021/3/18-3/19 @SwissTech Convention Center)

参加企業数

2021年 30ヶ国1,000企業
2019年 約950社

2018年 約850社

主な参加者層

– Sports Organization

スポーツ機構(FIFA, IOCなど)・スポーツ支援団体

– Company

メディア(BBCなど)・メーカー(adidasなど)・テクノロジー(Googleなど)・シンクタンク(ニールセンなど)、VC(ScrumVenturesなど)・エンターテインメント(deltatreなど)・通信(HUAWEIなど) etc...

– Academic

大学(University of Genevaなど), 研究機関(International Centre for Sports Studiesなど)

– Start Up

VOGO, Pixellotなど

* 運営団体である「THINK SPORT」のビジョン・ミッションを記載

01 Market Place & Demo zone

参加企業/団体によるブース出展。

各々のサービスやプロダクト、ソリューションの紹介を行う。

スポーツ業界で起きている全てのイノベーションに対して、
答えを見つけられる場所は少ない。

様々なバックグラウンドを持つ人々が、各セクターとの関係性を見だし、より個別的な関係構築ができる場所を目指す。



02 Conference and Workshops

異なる分野の人々とともに、スポーツがどのようにソリューションとして機能していくか理解を深める。

■ “Fan Engagement Disruption Is Opportunity”

Minnesota Vikings Scott Kegley & Marketing Manager at SKIDATA Tori Willis

■ “Future-Gazing: Athlete + Technology + Innovation = ???”

be care Dr Nicolas Bourdillon, First serve Partners(VC) Waylon Ian Chin,
5 x Olympian Natalie Cook, DARTFISH Jean Sebastien Merieux, EPFL Prof. Jamie Paik“

■ “ Innovative Safety”

VICIS Dave Marver, S2H Patrick Vajda

■ “Spotlight on VR”

REVIZTO Arman Gukasyan

■ その他登壇者

➤ Sports Organization

UEFA : Jean-Baptiste Alliot, Craig Hepburn

FIFA : Massimo Busacca, Pascal Zuberbühler

EUROVISION Sport : Franck Choquard

UCI : Isabella Burczak

World Sports photography : Simon Burton

FIVB : Motasem El Bawab

European Professional Club Rugby : Vincent Gaillard

Liga de Videojuegos Profesional : Sergi Mesonero

➤ Academic

Univ of Salford Manchester : Andy Miah, Maria Stukoff

University of Geneva : Denis Müller

➤ Company

Exponent : Dr Kim Blair

vivendi : Lucien Boyer

VOGO Sport : Barbara Desmarest

forwARdgame : Tim Friedland

BBC : David Eades

PINNACLE : Sam Gomersall

TATA Communications : Herman Grobler

UNIVERSAL Music Group : Manuel Hubault

CIEL - Tomorrow's Sustainable Olympic Village :
Thaïs Lindemann

Nagra Kudelski Group : Jean-Luc Jezouin

SPORT TECHIE : Daniel Kaufman

Adidas : Vincent Lecrosnier

WAYRAY : Philippe Monnier



03 Start-up battle

参加スタートアップによる2日間のピッチコンテスト。
来場者全員が投票可能。

スタートアップ業界にいるプレイヤーが持つトレンドやビジョン・新しいアイデアを知り、どのように統合できるかを考える。
大企業のイノベーションやクリエイティビティと、スタートアップが持つカルチャーはアングルが異なる。この異なる2つの視点からイノベーションを考える機会創出を行っている。



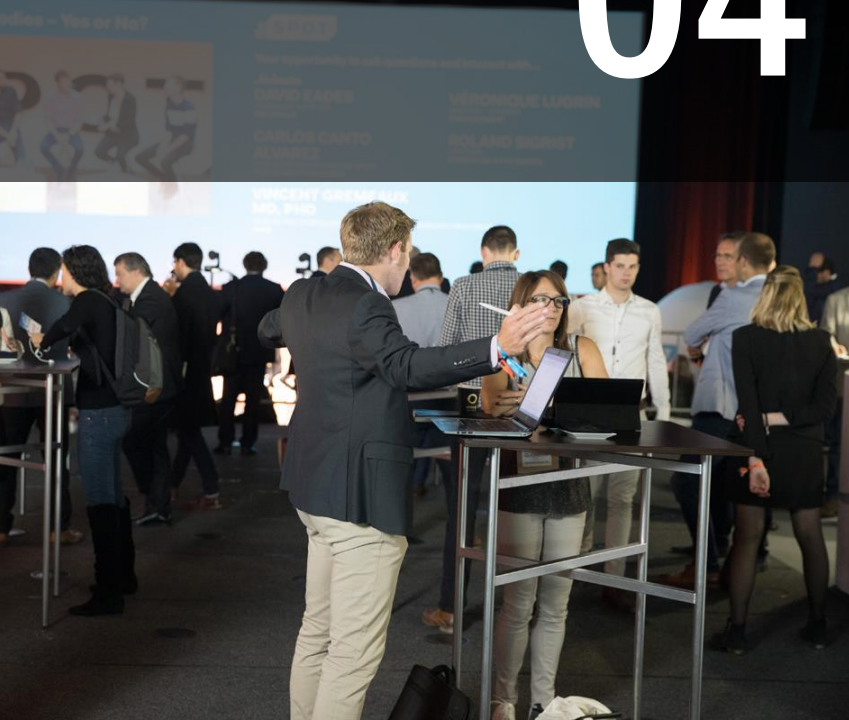
主なテーマと登壇者



04

Networking Opportunity

参加者同士のビジネス機会創出のためのネットワーキング





Director at ThinkSport

Anna Hellman

ーコロナ禍によるイベントの実施について

2020年は、コロナ禍の状況を見てキャンセルする判断をした。
スイス最大のイベントの1つが中止になり、我々も中止を検討せざるを得なかった。

ーオンライン開催について

WebinarやOnline Conferenceの開催を考えたが、オフラインと同じような
参加者エンゲージメント、コンテンツや体験性のグリップができるとは考えづらかった。
別途Zoomを使ったイベントを2つやったものの、うまいやり方を見つけられなかった。
特に、1日を通して行われる長いイベントは、オンラインには不向きと判断。
オンラインでやるならより短く簡潔で濃度の高いものにしなければ提供価値として十分でない。

ー世界規模で参加者を巻き込むためには？

スイス・ローザンヌに70以上のスポーツ機関が拠点を構えていることは、ユニークポイントであり、成功の秘訣だったと思う。これによって単にイベントのためにくるというのではなく、スイス・ローザンヌでスポーツ機関・団体と会う、ネットワーキングができるなど他の目的と紐づけることができた。

ー特筆すべき成果

正直なところ、イベントで出会ったことを契機に、その後実際に投資が起こったか、あるいはUse Caseが生まれたかをトラッキングすることは難しい。
ただ、スイスだけでなく、世界規模で関心を得、参加者が来たことは一定の成果と言える。
特に2回目はより多くのスタートアップに参加いただけた。スポーツにスタートアップが絡む意義を醸成できたと思う。「イベントにいくとほとんどの相手を知っている場合が多いが、このイベントでは知らない相手が多くいる」とよく言われる。私たちのビジョンで新しいネットワーキングから機会創出をしていく点ではとても良い反応だったと思う。



Director at ThinkSport

Anna Hellman

ー地域コミュニティの巻き込みについて

スイス・ローザンヌには、多くのスポーツ機関がありスポーツビジネスへの関心度は高いものの、多くの人がスポーツは産業とはいえないと認識していた。

一方で、コロナ禍によってスポーツ産業にスポットライトが当たり、多くの分野がスポーツに関心を持つようになった。パンデミックによって変化せざるを得ないスポーツを通じて脚光をあびたサービスもある。スポーツは、（スタジアムやフィールド、チーム・選手を使って）何かを試す環境としては柔軟性もあり素早く実行できる。The SPOTも(2回の開催にとどまるが)そのような機会を提供する場としてコミュニティに対して貢献できていると考えている。

ー持続性の担保について

イベント運営費のうち、約50%の予算は地域行政やアカデミックからもらっており、残りの半分はスポンサーシップ(Delegate Pass)。

イベントを主催する側としてはスポンサー側はまだ顧客獲得の余地が大きい。(スポンサーシップではなく)パートナーシップが重要で、新しい価値を提供しないといけない。例えば、今後オンラインイベントで、どのようにマネタイズするかは重要な論点。教育コンテンツであればオンラインでも消費してくれるだろうが、カンファレンスはソーシャルの要素もあり、なかなかオンラインで同じ価値を提供するのは難しい。ネットワーキングについても、多分オンラインでは機能しない。

他方、オンラインが当たり前になってみると、従来のパネルディスカッションを見るためにわざわざ海外出張をする必要があるのか？、というのが当たり前の感覚になりつつある。オンラインでないと享受できない価値を考えないといけない。

ー他の地域への進出を考えているか？その文脈で東京をどう捉えているか？

これからは、異なる地域のマーケットを理解することがますます大事になる。異なるマーケットでは異なるストーリーが必要のため、どのようなストーリーで伝えるかということがいかに大事かを理解する必要がある。つまり、プロダクトやサービスを別のマーケットでどのように浸透させていくかということ。異なるハブやアクセレレーションプログラム間で情報やアセットをやりくりすることが将来的にとっても重要になると感じている。

The SPOTもその意味で、全てに通用するソリューションをもっているというより、スイスのローザンヌで多くのスポーツ機構に囲まれているというユニークな条件でのソリューションが提供できるということが強みとなっている。他の地域のハブやプログラムと、Win-winの関係を模索したい。



SPORTS TECH
NATION 2019



TEL AVIV STOCK
EXCHANGE



Opening Bell Ceremony

sportstechnation.com

COLOSSEUM

COLOSSEUM

イスラエル・テルアビブに本社を置き、ニューヨークにオフィスを構える
インターナショナル・スポーツ・イノベーション・グループ。
世界中の全てのコミュニティが1つのステップ、場所、タイミングで
集まる機会をつくり、コミュニティの人々がネットワークされた状態を創出。

ビジョン

革新的な技術とイノベーションでスポーツ業界に力を与える。
スポーツの世界は、多くの課題と機会を創出する新しい現実に
適応しなければならない。スマートなイノベーションとテクノロ
ジーを駆使し、我々が愛するスポーツのために明るい未来を築く
ことに力を注ぐ。

ミッション

次世代のスポーツ体験を創造し、スケールアップするための世界最大
のプラットフォームになること。
スポーツは人々を結びつけ、集団的な偉大さを達成するための最も
強力な媒介の一つである。だからこそ、スポーツがもたらす体験が
感動的で包括的、なおかつ並外れたものであり続けるように、ス
ポーツの未来を形作る役割を果たすことを目指す。

バリュー

				
PASSION	PERFORMANCE	UNIVERSALITY	TEAMWORK	EXPERIENCE
Sports change lives. technology is a life changer. This is no easy task. It requires devotion. we are passionate.	High performance comes from hard training: we focus on results.	The world is small, emotions are everywhere: we think human, we are global.	Together, we are stronger. In the ups and downs: we are teammates.	Experiences should feel good, and it goes for sports, too. We are experience-obsessed.

参加企業数

参加スタートアップ数：223社
登壇者数：91名
参加者数：2571人
参加国数：57ヶ国

開催日程

2020年12月7日、9日 完全オンライン

01 GLOBAL SPORT TECH TALKS

#1 Creative Fan Engagement

#2 Indoor Athlete Development

Dror Briger : Playsight

Tarik Black : Basketball player

Danny Dankner : IntelliGym

Pascale Bercovitch : Para athlete

Or Briga : Noavs

#3 Digital Transformation in Sports

Unmish Parthasarathi : PictureBoard Partners

Marta De Benito Moreno : LaLiga

Federico Smamio : WyLab

Ohad Crystal : Funatix Club

#4 Leadership in Post Corona Era

Heidi Browning : NHL

Christos Tsoikas : Authur

Lidor Oz : WSC Sports

#5 Sports Tech Investment

Eze Vidra : Remagine Ventures

Lance Diaz : KB Partners

#6 The Future of Sports Sponsorship

Alejandro Gershberg : Corono Grupo Medelo

Yasmine van der Lande : SponsorUnited

#7 Sports Diversity & Inclusion

Alex Krumer : Moide University College

Dr. Osnat Fliess Douer : Israeli Paralympic Committee

Michael Gruyndelland : Sports Tech & Media Organizations Specialist

#8 The Sports Come Back

Ofir Frank : Maccabi Tel Aviv Basketball

Pierre Barrieu : FIFA

#9 Technology in Football

Jean-Baptiste Alliot : UEFA Innovation Hub

Bart Cauberghe : Chelsea FC Woman

Amir Shani Track 160

#10 eSports : the Game-changer

Chad de Luca : Twitch

IDO Brosh : Israeli Esports Associate

#11 New Normal, New Rule

#12 Technology for Youth Soccer

Kevin Payne : US Club Soccer

Dr. Juan Delgado: Rustin

Antonio Del Carrol : Cinfo

Shmulik : Playform

IN 2020, WE HOSTED...



1000+

PARTICIPANTS



45

COUNTRIES



50+

SPEAKERS



1000+

MINUTES OF
BROADCASTING



SPORTS TECH NATION

DAY1 VIP COCKTAIL

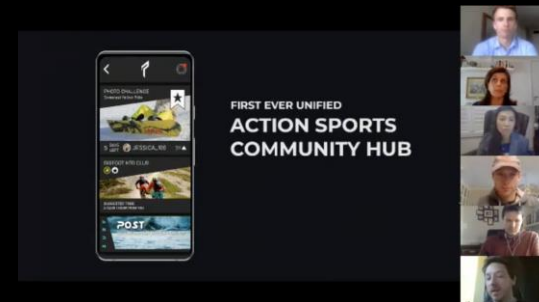
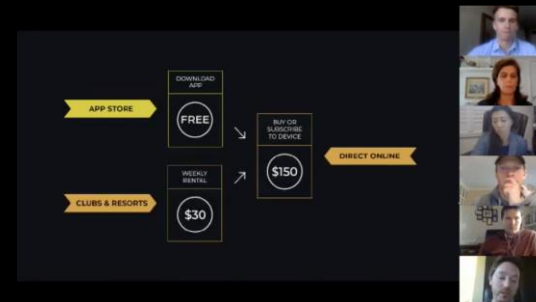
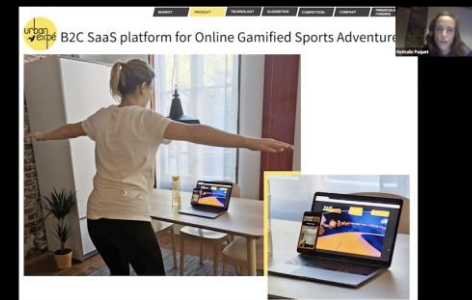
DAY2 MAIN DAY



SPORTS TECH DEMO DAY

スポーツとテクノロジーを融合させながら進化する
スタートアップのための(初の)オンラインデモデー。

60分間で5社のスタートアップが、スポーツテックの
関係者やファンの前で、4人の業界投資家に向けて
プレゼンテーションを実施。最も有望なスポーツテ
ック企業が、自社のソリューションに関するフィー
ドバックを直接聞き、適格な投資家とのディスカッ
ションを始めるなど他にない機会を得ることができた。



審査員

Marcia Cintra Gavea Angels

Brendan Harris X10 Capital

Matilda Sung MindSpring Ventures

Michael Proman Scrum Ventures

Jasmine Robinson Causeway Media Partners



**SPORTS TECH
DEMO DAY**

winar7ze

CONFIRMED JUDGES



Marcia Cintra
Gavea Angels



Brendan Harris
X10 Capital



Matilda Sung
MindSpring Capital



Michael Proman
Scrum Ventures

－他イベントとの差別化ポイント

革新的なテクノロジーをスポーツに持ち込むということに重点をおいている点。

例えば、クリケットのように、カメラシステムやスピードガンといったテクノロジーがソリューションとなって大きなインパクトを残した事例がある。

－コロナ禍によるイベントの実施について

今年は中止ではなく、大部分をオンライン化するという方針をとった。オンラインでの実施は成功だった。技術的な障壁も特にはなく、オフラインでの開催に比べて、多くのスピーカーを世界中から呼ぶことができた。

特に、財政バランスという意味では各国から人を招集する必要がなくなったのは大きい。

また、オフラインでやる場合には5-6ヶ月の準備を必要としたが、オンラインは2ヶ月ですんだ。

地理的な特性もあり、多くの人がリアルタイムで参加することができた。

(アジアの場合はヨーロッパやアメリカと大きく時間がずれるため、これらの地域の人は早朝や深夜に参加することとなる)

－特筆すべき成果

イベント実施の前提として、新しい領域へ拡大しながらも、財政バランスを保ち、なおかつテクノロジーをオーディエンスに披露していくプロセスを問題なく実行することがあるが、今回は世界中での露出を増やし、そうした目的を充足することに成功した。今回の実施に関して非常に満足している。SNSでの露出を含めていい結果が出たと思う。

Founder and General Partner at
Colosseum Sport

Oren Simanian



Founder and General Partner at
Colosseum Sport
Oren Simanian

－ Colosseumの提供価値

我々はSport HubではなくSports Tech Hubであるということ。世界中のスポーツ産業でどのようなニーズがあるか、その多くの情報が集積されている。

我々の提供価値としては、これらのニーズに対して、コアテクノロジーを持っているにも関わらず「スポーツ」を深く理解できていない会社が市場に対する理解を深める機会をつくること、あるいはそれらの企業に対して外部のプレイヤーが理解を深める機会をつくること。その意味でスポーツ以外のコミュニティと積極的に交流することを重視している。

－ 持続性の担保について

スポーツテック周りのレポートを作っており、19,000ほどのリスト化されたデータ(そのうち5000はWinarizeに載っているものだが)を保有。これらを企業に買ってもらうことでキャッシュエンジンを確保し、また、同時にナレッジやアカデミックプログラムも提供することでアップセルを図っている。

政府の支援としては、運営に関するオペレーショナルな支援はあれど、補助金などは支給されていない。

最近では、スポーツマーケットに参入しようとしている企業と組んで、レポート作成や教育支援を行ったりもしている。(とはいえ、メインは自分たちのプロダクトを作ることに注力している)

－ 他の地域への進出を考えているか？その文脈で東京をどう捉えているか？

SPORT TECH NATIONは、イスラエル以外の他の地域でもやっている(ブラジル等)。

1つの方法としては、それを東京で実施することは検討できる。露出量やイベント構造やネットワークを持ち込んで、一緒に作り込むことは協力できると思う。

実際に、多くのスポーツ組織と仕事をしており、彼らができないことを我々にアウトソーシングする形で連携していたりする。日本においてもいくつかの組織と議論を始めているので、こうした地域間の連携に関しては強い関心がある。



GLOBAL SPORTS WEEK

GLOBAL SPORTS WEEK

ビジネスと社会の間でスポーツの新しい未来を”SHAKE, SHAPE, SHARE”するためのプラットフォームとして、次の10年に世界スポーツの中心地となるパリで、国際的なリーダー・チェンジメイカー・次世代の代表者が集うフォーラム。パリをセントラルベースとし、東京・北京・ダカール・ミラノ・ロサンゼルスなどの5つのオリンピック開催都市でのハブイベントを行う。それらすべてがバーチャルプラットフォームを介してライブで接続する仕組み。

ビジョン

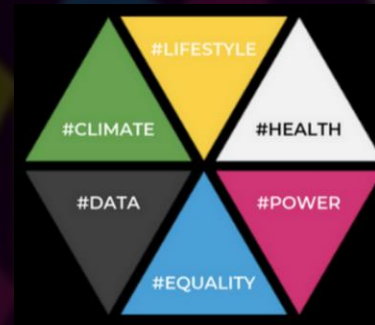
REINVENTION IN ACTION

世界中で、デジタル化は、社会の変化に匹敵するスピードで進展している。新たな期待を持った新世代が、スポーツとそれを取り巻く経済全体に真の挑戦をする中、スポーツは、時代の大きな社会的課題に解決するために大きな役割を果たすことができると考えている。

2020年のコロナ危機は、スポーツの基本的な価値を実証したと同時に、元来の根本的なトレンドを加速させた。この衝撃はイマジネーションを解き放ち、大胆なアイデアと革新的なイノベーションを起こすためのユニークな環境を生み出した。

2020年が大局的に「考える」年であったとすれば、2021年は「再投資」を実行に移す年。

GLOBAL SPORTS WEEKは、世界中の主要なアクターをつなぐ重要なプラットフォームを提供。成功の鍵は、新しい種類のパートナーシップと多国間での共同推進にかかっている。



AN AGENDA-SETTING PLATFORM BUILT AROUND 6 KEY GLOBAL SHIFTS

The Global Sports Week agenda is built around six global business and societal shifts. These represent key areas of change and opportunity, and are presented in the programme as cross-cutting hashtags.

沿革

2020年 Global Sports Week 2020 Paris
2021年 Global Sports Week 2021 Paris (2月2日～2月5日)

参加者数

2020 : 70カ国から約2000人 (50%はフランス国外から参加)
2021 : 約2000人

パートナー企業

Adidas、BPCE、EDF、EGG SPORTS、
フランススポーツ庁、VIVENDI

Day1 (2/1)

Village Live

10:00 - 10:30 : オープニングコメント

14:00 - 14:30 : スポーツ用品2021年～フラックス産業の次なる常態～」の概要

15:00 - 15:30 : スポーツはどのようにして社会が直面している問題に対処できるのか、そして対処しなければならないのか？

17:00 - 17:30 : スポーツにおける目的：ゲームのあらゆるレベルで起こっている革命

Day2 (2/2)

Village Live

9:00 - : GSW Warm Up : スポーツとスポーツが融合するオンライン・チャレンジ

11:30- : アリーナはモダンで斬新な設備を備えたチャペルへの玄関口

12:30- : クラブと連盟の関係性のデジタル化 : FFVOILEとJOINLYの連携の例

13:00- : CANAL+でのドキュメントとスポーツコンテンツの制作

14:00- : スポーツ産業におけるメンタルヘルスの重要性とは？

15:00- : チャンスの場としてのスポーツ : フランスを選ぶ理由

ARENA Live

16:00- : Global Sports Week Paris Pre-Opening City to City

16:30- : Official Opening

17:00- : GLOBAL SPORTS WEEK 2021: REINVENTION IN ACTION!

17:55- : 2021年ヴァンデ・グローブ賞受賞者との出会い

18:05- : スポーツイベントの未来 : オリンピック・パラリンピック指導者のビジョン

Day3 (2/3)

Village Live

9:30 : スポーツガバナンス

11:00 : 国際連盟が支えるアーバンスポーツの台頭

12:00 : EDF・FFKK・ドルドーニュ盆地 : 持続可能で責任あるコミットメント

14:00 : スポンサーシップ、ビジネス世界とのパートナーシップ関係を発展させるスポーツの新たな機会

15:00 : エレメンテール/バルト海のプロジェクトツアー

17:00 : グローバル目標5 : 開発のためのスポーツにおけるジェンダー平等

ARENA Live

9:00- : 中国の視点から見たスポーツブームの理解

9:45- : 2008年から2022年、そしてその先へ
北京からのゲームレガシーと青写真

10:00- : 子どもから市民へ : 教育におけるスポーツの位置づけ

10:45- : My Story My Platform : パラバドミントン世界チャンピオンから
タイム誌の表紙へ

11:00- : フェニックスの上昇とスポーツブロックバスターの台頭

11:45- : フランス開発庁とパリ2024との提携1周年記念事業

12:00- : 物理的不活性は人間の気候変動なのか？

13:25 : 2026年ミラノ・コルティナオリンピック・パラリンピックビジョン

15:20 : スポーツにおけるジェンダー平等とは何か？

16:10 : エンパワーメントと成長 : 健常者と女子バスケットボールの台頭

16:30 : スプリングボード・インベストメント最終選考会

18:20 : GSW Social Booster

20:00 : スポーツにおける女性のための新しいブループリントの形成

Day4 (2/4)

Village Live

11:00 : ONE PERSON, ONE HEALTH

12:00 : 高いパフォーマンスを発揮するスポーツ組織の強化

13:00 : BACK TO ABNORMAL, TIME FOR NEW RELATIONSHIPS

15:00 : スポーツテックとスポーツのデジタルトランスフォーメーション
: ジョインリー・マイコーチはどのようにして明日のクラブをイメージするのか？

16:00 : アスリート・起業家のためのインキュベータ - パリ2024×フランス開発庁

ARENA Live

9:00 : 東京2020に向けて

9:45 : カラテからライフスタイルへ：日本のインスタグラムスターの物語

10:35 : プロとしてのキャリアの終わり：A First Death?

11:25 : アスリート起業家の新潮流を牽引しているのは何か？ジェラルド・ピケとの出会い

13:15 : スポーツ：気候変動との闘いにおける新たな希望

15:00 : ストリートスポーツで社会参加が始まる時

15:15 : セネガル：スポーツのグローバルな未来への扉？

17:00 : フットボールにおけるイノベーション：視聴者拡大のケーススタディ

18:15 : 世界で最も環境に優しいフットボールクラブ」の舞台裏。

Day5 (2/5)

Village Live

9:30 : スポーツ と テレワーク

Pro Zone

10:00 : PROFIT AND PURPOSE, THE NEW BUSINESS ADVANTAGE

14:00 : 危機に直面して活動しているスポーツ代表者たち

15:00 : スポーツチームやイベントに持続可能性プログラムを導入するには？





GLOBAL
SPORTS
WEEK
PARIS

Anne Hidalgo
Mayor of Paris

WELCOME TO PARIS

LIVE
PARIS



GLOBAL
SPORTS
WEEK
PARIS

GIUSEPPE SALA
Mayor of Milan

WELCOME TO MILAN

#LIVE MILAN



GLOBAL
SPORTS
WEEK
PARIS

ERIC GARCETTI
Mayor of Los Angeles

WELCOME MESSAGE

#LOS ANGELES



GLOBAL
SPORTS
WEEK
PARIS

YURIKO KOIKE
Governor of Tokyo

WELCOME TO TOKYO

LIVE
TOKYO



GLOBAL
SPORTS
WEEK
PARIS

SOHAM EL WARDINI
Mayor of Dakar

WELCOME TO DAKAR

LIVE
DAKAR



Co-founder at Global Sports Week

Arnaud Drijard

ー他イベントとの差別化ポイント

メキシコ/パリ/東京で開催。イノベーションの創出を目的として世界中から専門家を招聘してきた。参加比率としては、70%は諸外国の専門家、残る30%がローカルの専門家。専門分野も多岐にわたる。

パリでオリンピックが開催されることとなり、既存のパートナーたちとスポーツの将来や、スポーツビジネスと地域のコミュニティの関係性についてより実用的な(目的のある)イベントを行う機会を作りたいと考え創設。

他のイベントと比べて、より多くのトピックをあつかい、5日間という長い時間をかけてスポーツの未来について考える場をつくってきた。

また、(Colosseum含め)従来の他のイベントは1つの地域で開催しているが、GSWは同時に多拠点で開催している。これによってより全体的な視野を持ってインパクトを作ろうとしている。

ーイベントを開催する上での課題意識

コロナ禍以前も以後も共通した課題意識として、スポーツにおける課題解決のためのソリューションを見つける必要性があった。

課題解決方法は多くの場合、(既存の)ステークホルダー以外からくるため、そのためのプログラムを用意しようと考えた。

1つはSocial Boosters。社会課題のためのプログラム。

1つはStartup Program。スポーツビジネスやスポーツパフォーマンス向けに実施した。

フランスでは大きなことをやる需要・必要性があった。市場も拡大しつつあるだけでなく、オリンピックも控えていることがそれを後押しした。



Co-founder at Global Sports Week

Arnaud Drijard

ーオンライン開催の背景、オンライン開催によるメリット

コロナ危機の見通しが立たず、世界中からの参加者を迎えるには一部オンライン化をすることが必然だった。検討当時すでに予算も消化しつつあった上、スピーカーも集めてしまっていたので、

中止という判断はできず、オンライン/オフラインのハイブリッドで行うことになった。

結果的には、非常にユニークなポジショニングが確立できたと思う。

パリをセントラルベースとして登壇者に集まってもらいつつ、世界の5都市(ロサンゼルス、東京、

北京、ミラン、ダカール)からLive配信を行った。オンライン開催の利点を活かして、オーディエ

ー特筆すべき成果

参加している人によって目的が異なるため、成果を定義し、説明することはとても難しい。

6つのグローバルトレンドとして、「ヘルスケア・データ・ライフスタイル・ジェンダー・ダイバーシティ・気候変動」を設定し、各テーマについて、より深くソリューションについて考え、多くのオーディエンスに届けることを成果指標としていた。

既存ステークホルダーが認知しているフランス国内のスタートアップのみならず、彼らが知らない有望なスタートアップも世界中から集めた。

ー持続性の担保について

オンライン/オフラインのハイブリッド型は予算面・オペレーショナル面双方で効率的な運営が可能のため、サステナブルなイベント運営をしていく上ではプラスということが今回分かった。しかし、ネットワーキングのような対面でのコミュニケーションが重視されるものについては今後もオフラインでの実施を続けていく予定。

ー他の地域への進出を考えているか？その文脈で東京をどう捉えているか？

日本は今年も(6都市の1つとして)招待されているし、今後もそれは継続していく。

「写真的な」瞬間のものではなく、「動画的な」持続性のある、ストーリー性を持った関係性を期待する。継続的な関係構築によって、学んだことを共有し理解を深められるし、世界中で日々起こるトレンドの変化を追うことが可能になると考える。

01. 調査目的 & 調査概要、
調査対象イベントの選定理由

02. 各イベントの概要・
オーガナイザーインタビュー

03. 調査対象イベント対比表

04. これらのイベントとの連携可能性について

調査対象イベント比較

	The Spot	COLOSSEUM	GLOBAL SPORTS WEEK
他との差別化ポイント	スイス・ローザンヌに70以上のスポーツ機関が拠点を構えているという、ユニークな条件でのソリューション提供が可能	革新的なテクノロジーをスポーツに持ち込むということに重点をおいている	■ より多くのトピックを扱い、5日間かけてスポーツの未来について考える場を提供 ■ 同時に多拠点で開催
(コロナ禍による変化) オンライン開催について	オフラインと同じような参加者エンゲージメント、コンテンツや体験性のグリップができるとは考えづらい。1日を通して行われるイベントは、オンラインには不向き。短く簡潔で濃度の高いものにしなければ提供価値として十分でない	■ 技術的な障壁もなく、オフラインでの開催に比べて、多くのスピーカーを世界中から呼ぶことができた ■ 各国から人を招集する必要がなくなった点は、財政面への影響も大きい ■ 準備期間が圧倒的に短かった ■ 多くの人がリアルタイムで参加できた	■ パリをセントラルベースとして世界の5都市からLive配信を行い、オーディエンスも登壇者も普段と比べてさらにグローバルに招聘できた ■ ネットワーキングのような対面でのコミュニケーションが重視されるものについては今後もオフラインで実施予定
特筆すべき成果	スポーツにスタートアップが絡む意義を醸成できた	世界中での露出を増やし、新しい領域へ拡大しながら、財政バランスを保ち、テクノロジーをオーディエンスに披露するプロセスを問題なく実行できた	既存ステークホルダーが認知しているフランス国内のスタートアップのみならず、彼らが知らない有望なスタートアップを世界中から集めた
持続性の担保	イベント運営費のうち約50%は地域行政やアカデミックから。残りはスポンサーシップから。今後オンラインイベントで、どのようにマネタイズするかは重要な論点	スポーツテック周りのレポート、リストを保有し、これらを企業に販売することでキャッシュエンジンを確保している。ナレッジやアカデミックプログラムも提供することでアップセルを図っている	オンライン/オフラインのハイブリッド型は予算面・オペレーショナル面双方で効率的な運営が可能。そのため、サステナブルなイベント運営をしていく上ではプラス
日本 / ILとの連携可能性等	プロダクトやサービスを異なるハブやアクセレーションプログラム間で情報やアセットをやりくりすることが将来的にとっても重要になる	SPORT TECH NATIONは、イスラエル以外の地域実施している。それを東京でも検討可能。露出量やイベント構造やネットワークを持ち込んで、一緒に作り込むことは協力できる	日本は今年も招待されているし今後も継続。継続的な関係構築によって、学んだことを共有し理解を深められ、世界中で日々起こるトレンドの変化を追うことが可能になる
国/行政との連携	地域行政からの財政支援	政府からイベントにたいして(わずかな)補助金をもらっている。	政府の強いコミットメント -プログラムへの参加、ネットワーキング支援 -財政支援

01. 調査目的 & 調査概要、
調査対象イベントの選定理由

02. 各イベントの概要・
オーガナイザーインタビュー

03. 調査対象イベント対比表

04. これらのイベントとの連携可能性について

調査結果を踏まえた考察

今回の事例を調査して、官に期待されることの世界的な共通項は、

1. 持続可能な状態にするための財政支援
2. 官が有するネットワーキング・権威を活用することでのプログラムの内容の充実化を図ること
3. イベントへの権威付け（関与の度合いによって異なる）

官が民間組織に期待していることは、

1. 継続的な事業化を担う事務局機能
2. 官が知りえない技術や情報の獲得と流通
3. 業界の垣根を超えたネットワーキングの組成

といえる。

今回、世界で成功を収めているイベントはどれもそのうえで、「独自のコンセプト」が樹立しており、そこがオーディエンスを呼び寄せることにつながっている。今後SOIPの推進においても、経年的に同一のコンセプトで実施していくことで、SOIPの大義や産業内における機能・役割を確立していくことが重要であろう。

そのために、今後これらのイベントと連携を図ることで、

1. 世界的に共通している課題と日本独自の課題を明確化し、世界規模のスタートアップを生み出す成長の着眼点を国内に基準をもたらすこと
2. 世界的な著名なスピーカーを招き、常に最新の情報を国内に導入するトレンドセッターとなること
3. 有力スタートアップの海外展開の支援、国外での投資機会や評判形成機会・実証機会の提供が挙げられる。

具体的には、スポーツ庁や経済産業省との連携によるイベントやカンファレンスの実行支援（財政支援）、有力ステークホルダーとスタートアップの接合、国家主導イベントでのアワード授与による評判形成支援などが考えられる。

またJETROなどによる海外カンファレンス、トレードショー支援、人的ネットワーク支援の強化なども官民連携で重要な点である。

既に実施されている、渡航費やイベント参加費の支援、現地大企業とのネットワーキング機会の創出のみでなく、今後は、彼らの渡航がより効果的になるよう、渡航前に、プレゼンテーション資料の製作支援やメンタリングセッションの実施なども官によるサポートして補完してもよいのではと考える。

当該海外カンファレンスに関しては、CESやSXSWなどの有力どころに加えて、本調査で対象となったスポーツ領域での有力カンファレンスなどへの進出支援はまさにスポーツの成長産業化のための重要な布石となりうるので対象に加えるべきと考察する。

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。