

スポーツ庁委託事業 令和3年度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プラットフォーム(SOIP)の基盤形成」

成果報告書

dentsu tokyo

2022.03.31

本報告書は、スポーツ庁の令和3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3年度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プラットフォーム(SOIP)の基盤形成」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。







INNOVATION LEAGUE全体像

INNOVATION LEAGUE構造









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)



ACCELERATION

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)



NETWORKING

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。

参考情報) SPORTS TECH TOKYOとは



dentsu tokyo

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ーでは国内随一の規模のプロジェクトに成長。

「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。

INNOVATION LEAGUEコンセプト



2020年、スポーツは、スポーツビジネスは、

変化しつづける環境に翻弄された1年だった。

しかしそんな逆境の中で、スポーツが、スポーツビジネスが

粘り強く、変化し、生き抜こうとする意思の集まりがあった。

その名はINNOVATION LEAGUE。

INNOVATION LEAGUEアクセラレーションでは5社を採択し、社会実装フェイズへ。

INNOVATION LEAGUEコンテストでは4つの団体のチャレンジを讃えた。

そして何よりこの変化を捉えてさらに飛躍する情熱にあふれる

INNOVATION LEAGUEネットワーキングが産まれた。

2020年、スポーツは、鍛えられた。

2020年、スポーツは、逞しかった。

鍛えられた絆が、意思が、さらなる変化の中で逞しく成長する。

イノベーションリーグ2021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

SOIP、SOIC、SOINに参画した方々が各種リソースの活用により、スポーツ/スポーツビジネスの価値高度化、産業拡張、社会課題の推進につながる重要な機会や支援、関係性を得る基盤となっていく。またスポーツ領域を起点・ハブとした新たな取り組みへのアワード授与や、スポーツに関わる様々な団体、企業、アカデミアなどのネットワークを進める活動を行い、継続的なイノベーション、エコシステム創出を推進する。

- ① スポーツオープンイノベーションの更なる普及・浸透・拡大 (SOIP)
 - スタートアップ、大企業を問わない応募件数の増加
 - スポーツを起点とした産業拡張につながるビジネスやイノベーション、課題解決につなげる
 - 幅広く情報を発信し、スポーツおよびスポーツ産業のネットワークの強化に貢献
- ② スポーツ/スポーツビジネスの課題解決とイノベーション支援(SOIPアクセラレーション)
 - 協会関係者が競技やファンとの関係性の価値向上に貢献する企業と、新たな関係性を得たと実感する
 - 協会関係者が常時の活動では得づ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、産業拡張、社会課題解決の有望事例の顕彰(SOIC)
 - スポーツと他産業の融合の有望事例や価値高度化、社会課題解決事例などの顕彰により、取り組みの加速化を支援
- ④ ①~③の基盤となるネットワークの拡大 (SOIN)
 - ースポーツの価値高度化に貢献する知見、先端モデルを共有し、スポーツと他産業関係者の関係強化、連携意識を高める
 - ー様々な産業のパートナーやサポーター、支援者を迎えて価値創造につながるネットワークの構築

得られる成果 の設定

スタートアップ、大企業を 問わず産業拡張につながる (SOIP)

> 応募件数100件以上 (昨年度48件)

スポーツ/スポーツビジネスの 課題解決につながる新事業共創 の有望事例となる(SOIP)

採択スタートアップ全社の 共創実現 オープンイノベーションや 産業拡張、社会課題解決などの 有望事例となる(SOIC)

応募総数150件(昨年度109件) 表彰4件+ノミネート12件 (選出&ショーアップ想定) スポーツ領域の幅広い ネットワークの拡大に 貢献する(SOIN)

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

デモデイ参加者数:600人以上 各ネットワーキング集客数:300人以上

INNOVATION LEAGUE全体実施内容

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24社の応募があり、5社を採択。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、一般社団法人ジャパンサイクルリーグ、公益社団法人日本フェンシング協会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、エキシビションマッチでの実証、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。



Panasonic

FINANCIE

Fanplus 🚩







「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78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

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



Google [Project Guideline]



一般社団法人 スポーツを止めるな 「1252 プロジェクト」



株式会社ookami 「【Player!】コロナ禍における 企業スポーツ応援のDX」



国立大学法人筑波大学 アスレチックデパートメント 「筑波大学アスレチックデパートメント」



SOIP、SOICの情報発信および、先進的な取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に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11/10のキックオフイベントに、第二回を12/15に、第三回を3/14デモデイとして開催。第一回は採択企業を中心としたクローズドイベントにて実施し、関係者を中心に38名が参加。第二回は登壇者、スタッフなど含まず71名が参加。デモデイはリアル開催で172名参加、後日のアーカイブ視聴は328名(※2022年3月25日20時30分時点)の参加を得た。







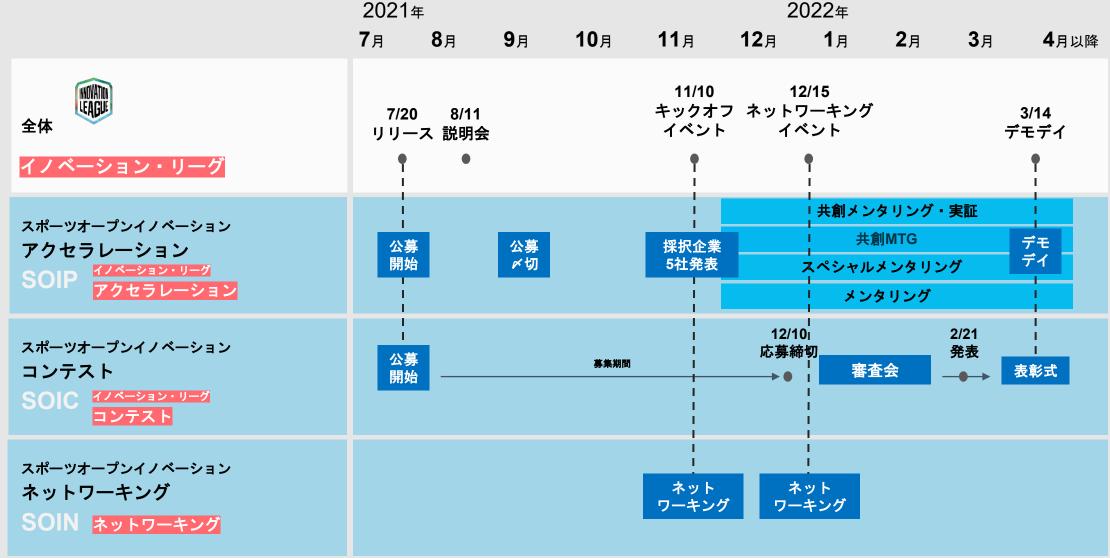






全体スケジュール





WEBページ ※一部抜粋

INNOVATION LEAGUE 全体







ACCELERATION





CONTEST





8/11説明会





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 室伏 広治

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)付 参事官補佐 坂本 弘美 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: INNOVATION LEAGUE アクセラレーション運営責任者 大曽根 一平

⑤「コラボレーションパートナーご担当者挨拶」

登壇者:日本フェンシング協会 理事 皆川 賢太郎 様

日本フェンシング協会 パートナーシップマーケティング担当 野口 雄大 様

ジャパンサイクルリーグ 発起人・チェアマン 片山 右京 様 ジャパンサイクルリーグ 発起人・理事長 犬伏 真広 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:2021年8月11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)





8/11説明会





プログラム

<後半>

①「INNOVATION LEAGUE 2020 採択企業に聞く!INNOVATION LEAGUEの魅力」

登壇者: AMATELUS 株式会社 代表取締役CEO 下城 伸也 様

(事前収録)

SpoLive Interactive株式会社 代表取締役CEO 岩田 裕平 様

アーキタイプ株式会社 ビジネス・アーキテクト 田代 一馬(INNOVATION LEAGUE 2020 アクセラレーション運営責任者) SPORTS TECH TOKYO 森下 治秀(INNOVATION LEAGUE 2020 アクセラレーション運営責任者)

②ネットワーキング

ルーム①: INNOVATION LEAGUE 2020 アルムナイ

登壇者 SpoLive Interactive株式会社 代表取締役CEO 岩田 裕平 様

SPORTS TECH TOKYO 森下 治秀 (INNOVATION LEAGUE 2020 アクセラレーション運営責任者) SPORTS TECH TOKYO 安武 祐太 (INNOVATION LEAGUE 2020 アクセラレーション運営責任者)

ルーム②: ジャパンサイクルリーグ

登壇者 ジャパンサイクルリーグ 発起人・理事長 犬伏 真広 様

INNOVATION LEAGUE アクセラレーション運営責任者 大曽根 一平

ルーム③:日本フェンシング協会

登壇者 日本フェンシング協会 パートナーシップマーケティング担当 野口 雄大 様

SPORTS TECH TOKYO 出張 宏明





8/11説明会



<u>イベレジ・Zoom webinar 参加率</u>

イベレジ 登録済み	参加済み	%参加率
134名	122名	91%

イベレジ 申し込み券種 内訳



Zoom webinar QA

フェンシグ界では、昨日、美延選手の所属先からの報奨金が話題になりました。協会としての受け止めと、協会からの報奨金について考えていることがありましたら、教えてください。

また、今回五輪におけるフェンシングの躍進について思いと、今後この躍進をどう活かしていきたいかを教えてください。 日刊スポーツ佐藤成

自転車人口900万人に驚きました。ここでいう人口の定義は? 過去1週間に自転車に移動ではない目的で乗るとかでしょうか?

連盟さんやリーグからの費用負担等を検討されているのであれば教えていただきたく。

シムピットスクリーンというレーシングゲームやフライトシミュレーター に使用している202°の曲面スクリーンを

自転車用バーチャルレースに転用できないかと考えていますが、フェンシングに関しても活用できるでしょうか?

3/14 デモデイ





デモデイ概要

・日時:2022年3月14日(月)17:30-20:00

・開催:BASE Q (ベースキュー) 東京ミッドタウン日比谷 6F

・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

17:30 - 17:40 「オープニング」

登壇者: SPORTS TECH TOKYO プログラムオーナー 中嶋 文彦

今井 麻椰 (司会進行)

17:40 - 17:45 「主催者挨拶」

登壇者:スポーツ庁 次長 串田 俊巳

17:45 - 17:55「INNOVATION LEAGUE アクセラレーションピッチ 主旨説明」

登壇者: SPORTS TECH TOKYO 大曽根 一平







プログラム

17:55 – 18:55「INNOVATION LEAGUE アクセラレーション ピッチ」

登壇者: INNOVATION LEAGUE 2021 アクセラレーション 採択企業5社

一般社団法人ジャパンサイクルリーグ 発起人・理事長 犬伏 真広

公益社団法人 日本フェンシング協会 パートナーシップマーケティング担当 野口 雄大スポーツ庁 長官 室伏 広治

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

<アクセラレーション採択企業5社>

- ◎株式会社休日ハック
- ◎株式会社グレースイメージング
- ◎パナソニック株式会社
- ◎株式会社フィナンシェ
- ◎株式会社 Fanplus













プログラム

18:55 – 19:05 「INNOVATION LEAGUE 2021 コンテスト趣旨説明」

登壇者: SPORTS TECH TOKYO 薬師寺肇

19:05 – 19:35 「INNOVATION LEAGUE 2021 コンテスト贈賞式」

登壇者: スポーツ庁 長官 室伏 広治

SPORTS TECH TOKYO プログラムオーナー 中嶋 文彦

<コンテスト受賞プロジェクトのご紹介>
◎ソーシャル・インパクト賞
「1252プロジェクト」

一般社団法人スポーツを止めるな

◎アクティベーション賞 「【**Player!**】コロナ禍における企業スポーツ応援のDX」 株式会社ookami

◎パイオニア賞「筑波大学アスレチックデパートメント」国立大学法人筑波大学アスレチックデパートメント

◎イノベーションリーグ大賞 「Project Guideline」 Google

19:40 - 20:00 「ネットワーキング」

3/14 デモデイ

NNOVATION

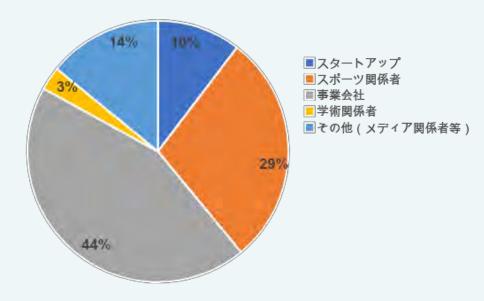
来場者サマリ

オフライン開催

イベレジ申込数 241人

・来場者数121人・来場関係者数51人・合計来場者数172人

イベレジ 申し込み券種 内訳



YouTubeアーカイブ公開

・328回視聴(2022年3月25日20時30分時点)。

※スポーツ庁YouTubeアカウント及びINOVATION LEAGUEアカウントの合算回数。











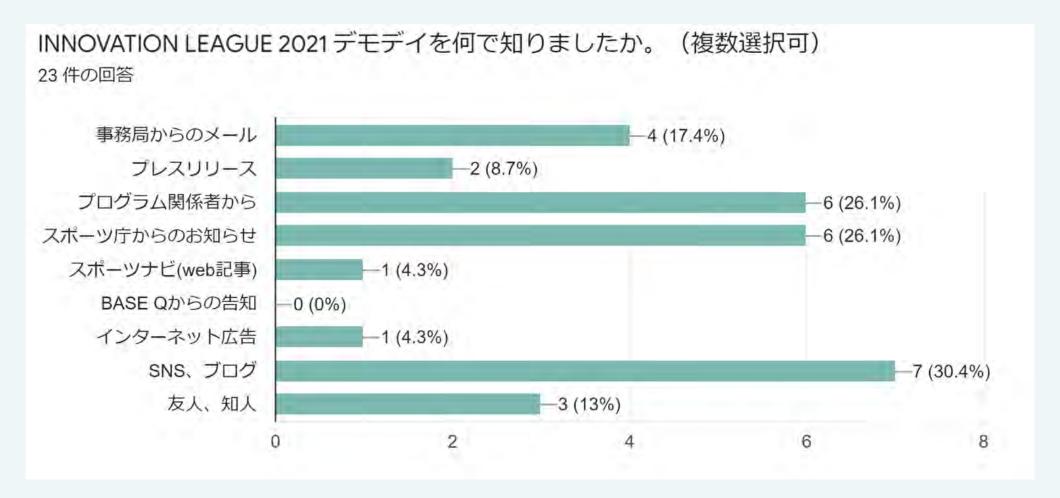


3/14 デモデイ アンケート結果(23名が回答)



<u>認知経路</u>

- SNSを起点とした認知~来場が最も回答数が多く、情報発信の重要性が伺える結果となった。
- ・次いで、プログラム関係者からの声かけやスポーツ庁からのお知らせが続き、一定以上の関係値がある人・組織からの告知が有効。

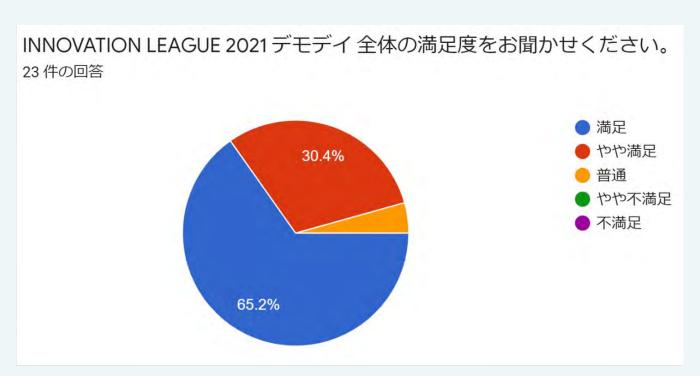


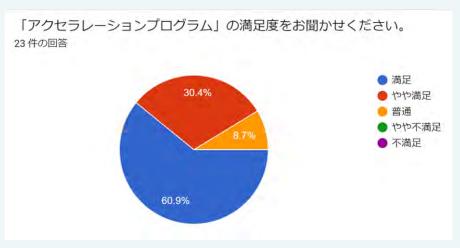
「3/14 デモデイ アンケート結果(23名が回答)」

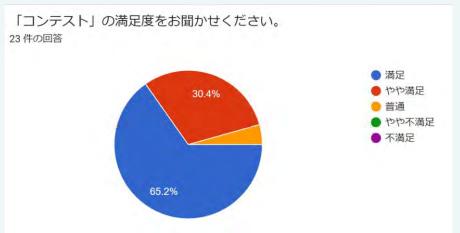
NNOVATION

来場者満足度

- ・全体満足度では95%以上の来場者が「満足」と回答。極めて高い数字となった。
- ・アクセラレーションプログラム、コンテストともに90%を超えるの満足度を得られた。







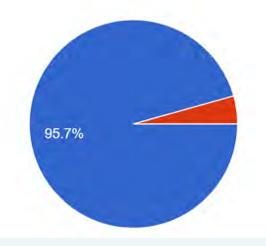
「3/14 デモデイ アンケート結果(23名が回答)」

NNOVATION LEAGUE

今後の参加意向、その他意見

- ・アンケート回答者のうち、95%強が「参加したい」と回答した。
- ・その他意見についても好意的な声が多かった。同時に、より具体的な登壇者の話を聞きたいとの声も見られた。

今後このようなイベントがあったら参加したいですか 23 件の回答



● 参加したい

● どちらかというと参加したい

どちらかというと参加したくない

● 参加したくない

コンテストの受賞企業は既に公表されている情報なので、この場で初めて発表するような演出の時間を、1分でも多く受賞企業のピッチに当てていただければ、各社の取り組みをより深く知れたかなと思うと少し勿体ない時間の使い方だなとは感じました。

自分も企業スポーツをしていた者です(NTTドコモRedHurricanes)ラグビーを引退し社業専念している中で、室伏長官より"企業スポーツは日本の経済を支えている"とコメント頂き勇気と希望を貰いましたありがとうございました。

先駆的なイノベーションのプレゼン多く、刺激を受けました。ありがとうございました。

数々の素晴らしいプロダクトの中で、スポーツ庁として目指す方向性において、どのような部分が今回受賞されたプロダクトがマッチしたのか?もう少し具体的にお聞かせいただけるとありがたいです。 今後スポーツ業界ビジネスが、どうあるべきか?何を求められているか?

世の中の動向含めて、是非、参考にさせて頂きたいです。

スポーツを基盤とした様々な事業展開の事例、大変興味深かったです。また大学から学校スポーツ、部活などを変革していく試みは素晴らしいと思いました。

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	③ 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、応募を締切いたしました。
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・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(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。

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日22日 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。

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

2020年07月20日

2020年07月20日

SPORTS TECH TOKYOメディアからの発信





公式Twitter

スポーツ庁からの発信





が推進するスポーツオープンイノベーション推進事業 (#全国

そのアクセラレーションプログラム『INNOVATION LEAGUE 2021』の成果

公式Twitter

https://sports.yahoo.co.jp/.../detail/202203180068-spnaviow

「INNOVATION LEAGUE 2021」公式webページ https://innovation-league.sportstech.tokyo/

スポーツは成長産業だ!

#スポーツ産業 #スポーツオープンイノベーション #SOIP #全国 版SOIP #スポーツ庁

公式Facebookページ





各種イベントのプレスリリース



<u>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</u>



2021年8月11日(木)14:00 - 15:30 INNOVATION LEAGUE 2021プログラム説明会 オンライン 134名参加



2021年11月10日(水)17:30 - 20:00 INNOVATION LEAGUE 2021 キックオフイベント オフライン 関係者を中心に38名が参加 ※採択企業を中心としたクローズドイベントにて実施





2021年12月15日(水)18:00 - 20:30 INNOVATION LEAGUE ネットワーキングイベント オフライン 71名参加

<u>アチーブメント(2022/3/31公開)</u>







イノベーションリーグ大賞 「Project Guideline」

Google

スポーツを楽しみ、スポーツに参加する機会を持つことは、すべての人に活躍する保険された権利。しかし、様々な開がいのある人たちに とって、この権利は必ずしも確実となっていない。例えば政分一人で思うままに走るということさえ、根質障がい者にとってははば実現所 可能な事となってしまっている。

lineは、通常は作走者とともに変る模型等がいのあるランナーの「自分の思う通りに、誰にも明ることなく自由に申ってみた い) との意いに済え、誰もが持つスマートフォンを用いて一人で存命に走ることを可能にすることを立信す研究際発プロジェクト、2019 なに来源で始まったプロジェクトを、2021年に日本でも発表、開発に振り組んでいる。

Googleの機械学覧技術を追溯した動象問題AIを開発。ランナーの景に装着したスマートフォンが地面に引かれた脚を見がけ、ランナーの位 度がその縁よりなか、私が、中央なのかを開始に判断してヘッドフォンを達して音声シヴァルを送り、ランナーはその音を見りに、何から あれることなくランニングを楽しめる。

人間の目では道路に引かれた線を見分けることは指導が外、それを機能で処理することは頂して簡単ではない、ランナーが装着したカメラ は第に扱わているし、外に出れば代の成さや得るさら第に変化する。コーズには影や優も変が落ち、地域の色も一変ではない。コースのの 一プにも呼ばしなくてはならない。そうした様々な条件できる理性を判断をできるよう。可能な限り多様を決定を勤修すータを改集して指 **像技能和に学習させ、異なる環境でも経度とパフォーマンスを向上させていく取り組みを続けている。**

日本では全省のランナー、物理技术さんを最初のパートナーとしておえてテストとフィードバックを繰り返し、2021年SHにUProi meの新けだけで10kmを生まれてはじめて一人で乗り切ることに成功。同年8月には東京2000パラリンピック報告式での演出の一種 として、智慧のダンサーをガイドするパフォーマンスにも使用された。

メディアでも手動取り上げられる一方。さらなる世界間間とユーザー体質の夜景のためのパートナーシップを暴露したところ、プロジェク トに繋形する企業・団体および何見等がいを持つ当事者の力から1週間で100件を超える問い合わせがあるなど大きな品種を呼んた。

体験会や、実現と目表の意式において寄替権がい者のランニング団体と協定を認施、アスリートから一般ランナーまで、より多くの報告報 がいのあるランナーの方々に実際にテストしてもらい、フィードバックを受けながら、ユーザーにとってより安全で使いやすいシステムに していくための際壁に取り組んでいる。





日本パラリンピック委員会委員会予約6年-さんやパラ級決勝を 4村板 ーガルにいった程度時代が必要なパラアスリートとの結構会の様子、こ スリート目前をつって・ドバックをよった自立になっている。



バイタルデータ・プラットフォーマー

Grace imaging

株式会社 グレースイメージング



中島大輔 代表取締役



池田一昭 マネージングディレク

運動中に皮膚から出る汗に含まれる乳酸値を測定、可視化できるウェアラブルデバイ ス「汗乳酸センサ」を開発しています。

運動負荷量の上昇に伴い、運動代謝が有酸素運動から無酸素運動に切り替わるタイミ ングで産生される乳酸の濃度を測定。従来の血液中からの測定ではなく汗中からの乳 酸値測定は世界初の技術です。現在様々なスポーツ競技への応用や健康管理を視野に 実証・開発を進めています。

成果

ジャパンサイクルリーグ様との実証実験を2022年2月10日、24日に慶應大学研究室に て実施。1分ごとに運動負荷を高めるRAMPテストにて汗乳酸、心拍、VO2MAX領等 を測定し、自転車競技でのパフォーマンス基準として普及しているFTP値との関連 性、新たな判断基準の可能性を検証した。大会に向けた追い込みとカラダの余裕度の 評価基準、競技のバテ度評価などへの活用を検討した。選手の生体状態の把握を可能 にする汗乳酸を中心にした複数のデータを同時に表示する機能を開発することで、競 技をより深く理解し、戦略的に楽しむ方策の提示を行った。





て参ります。



<u>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</u>

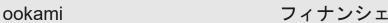






🙏 三菱地所







スポーツを止めるな

茴 投稿日 2022-02-23 生理とスポーツの教育/情報発信活動「1252プロジェクト」がスポーツ 庁とSPORTS TECH TOKYOが共催するINNOVATION LEAGUE 2021コン テストにて「ソーシャル・インパクト賞」を受賞 一般社団法人スポーツを止めるな (所在地:東京都新宿区、代表理事:野澤武史) の女子学生アスリートに 向けた生理とスポーツの教育/情報発信活動「1252プロジェクト」が、スポーツ庁とSPORTS TECH TOKYOが 共催する【INNOVATION LEAGUE 2021 コンテスト】にて、「ソーシャル・インパクト賞」を受賞しました。 自身がオリンピックと生理が重なり苦労した体験を持つ元競泳日本代表の伊藤華英 (当社団理事) を中心 に、トップアスリートや東大病院女性診療科・産科 女性アスリート外来の能瀬さやか医師と連携し、最新医 療・教育分野の専門的・科学的知見を持って女子学生アスリートと指導者向けに教育・情報発信を行うハブ として活動してきました。 国際ガールズ・デー 記念 Talk up 1252 競泳選手の生理事情って 元競泳日本代表 中西悠子 1252プロジェクトリーダー 元競泳日本代表 伊藤華英 (ロップアスリートの生態にまつわるがは1m 「You Up 1752」 点面



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

TWLS 環境大学アスレチックテバートメント HOME MISSION NEWS ABOUTUS LINK CONTACT

── TsukubaOwls · 2月21日

【ご報告】「筑波大AD」がスポーツ庁と SPORTS TECH TOKYOが共同で開催す る INNOVATION LEAGUE 2021 コン テストにて「パイオニア賞」を受賞!

筑波大学アスレチックデパートメント (以下、筑波大AD) は、「最高の学校スポーツプログラムを創り、日本社会の未来に貢献する」というビジョンを掲げ、日本の環境に合う学校スポーツ活動のあり方を追求、その事例を全国に共有することで、国内の学校スポーツ改革(小学校から大学までを含む) における、フロントランナーとしての役割を担っています。





2021.11.11 INNOVATION LEAGUE 採択

スポーツ庁、SPORTS TECH TOKYO共催によるアクセラレーションプログラム 「INNOVATION LEAGUE ACCELERATION 2021」の採択が決定いたしました。弊社の生体情報センシング技術を活用し、今後4ヶ月にわたり一般社団法人ジャパンサイクルリーグ(JCL)と の事業共創を行っていきます。詳細はプレスリリースをご覧ください。

- ・スポーツ庁プレスリリース (PR TIMES)
- SPORTS TECH TOKYO

2022.3.14 INNOVATION LEAGUE 2021 デモデイ開催

弊社が採択中のスポーツ庁/SPORTS TECH TOKYO共催支援プログラム「INNOVATION LEAGUE 2021」のデモデイ(成果発表会・授賞式)が開催されます。汗乳酸センサのスポーツ 分野への適用、自転車競技に関する取り組みについて発表を行う予定です。ご興味ある方は下記より参加のお申し込みをお願いいたします。

- INNOVATION LEAGUE 2021 デモデイ 参加登録 (無料)
- ・アーカイブ動画 (Youtube)

グレースイメージング

筑波大学アスレチックデパートメント



Sports navi連携による記事発信(イベントレポート、メンターインタビュー、関係者インタビュー)による露出

公開記事数:23本

合計記事閲覧数: 45,817回

※2022年3月25日20時30分時点

「INNOVATION LEAGUE 2021」説明会開催レポート Sportsnavi 北京2022 テニス バスケ 格闘技 大相撲 ラグビー 陸上 NFL ボートレース 他競技トップ | 動画 | ニュース | コラム | 公式情報 スポーツビジネス拡張のカギは? 「INNOVATION LEAGUE 2021」説明会開催レポート チーム・協会 9 0 **INNOVATION LEAGUE 2021** プログラム説明会 AR-DE / SPEER

スポーツビジネス拡張のカギは?

日本フェンシングが挑む前例なき未来と、直面する課題とは? 「INNOVATION LEAGUE 2021」説明会開催レポート



©2021 SPORTS TECH TOKYO

[SPORTS TECH TOKYO]

NOVATION LEAGUE

Sports navi連携による記事発信(イベントレポート、メンターインタビュー、関係者インタビュー)による露出

テクノロジーと自転車競技のコラボレーションが描く、スポーツの拡張性。「INNOVATION LEAGUE 2021」説明会開催レポート



「ロードレースの魅力をテクノロジーで可視化したい」 中島康晴選手が語る ジャパンサイクルリーグの青写真



日本で最もスポーツクラブを支援するPSI代表 平地大樹氏に聞く 「テクノロジーが加速させるスポーツマーケティングの未来」







Sports navi連携による記事発信(イベントレポート、メンターインタビュー、関係者インタビュー)による露出

「スポーツ業界は前に進むために、儲けなくてはいけない。」 Scrum Ventures 創業者 宮田拓弥氏に聞くスポーツ市場の今後。



ビジネスとスポーツの両面を知り尽くすスポラボ代表 荒木重雄氏に聞く 「スポーツビジネスを前に進めるドライバーの在り処とは」



KPMGジャパン 土屋光輝氏に聞く 「スポーツがもたらす価値とその活用方法」





Sports navi連携による記事発信(イベントレポート、メンターインタビュー、関係者インタビュー)による露出

スポーツ×弁護士の領域をリードする稲垣弘則氏に聞く「スポーツの ビジネスサイドに弁護士が必要な理由とマネタイズに向けた課題」



「スポーツ界に、イノベーションが生まれる好循環を。」 SPORTS TECH TOKYO プログラムオーナー中嶋文彦氏の視界に迫る。



日本のスポーツデータの第一人者が明かす 「スポーツデータ×ビジネスの現在地と課題」



Sportsnovi



Sports navi連携による記事発信(イベントレポート、メンターインタビュー、関係者インタビュー)による露出

「スポンサーシップビジネスは、これからが面白い。」 シティ・フットボール・グループ 西脇氏が語るスポーツスポンサーシップの最前線。



株式会社マイネットが確信するスポーツDX事業の可能性 「日本のファンタジースポーツ市場を開拓するリアルに迫る」



「スポーツビジネスは結局、権利ビジネス。」 日米のスポーツシーンで活躍する 中村武彦氏に聞く、スポーツビジネスと権利が切っても切り離せない理由。





Sports navi連携による記事発信(イベントレポート、メンターインタビュー、関係者インタビュー)による露出

スポーツ界及び他産業界の先駆者が集結! 「INNOVATION LEAGUE 2021」ネットワーキングイベント開催!



「スポーツで社会課題や地域課題の解決を。」 スポーツ庁参事官坂本弘美氏が語るスポーツの可能性。



「スポーツ界に溢れる情熱やアイデアをかたちにしたい!」SPORTS TECH TOKYOとCAMPFIREが想い描く"チャレンジの民主化"とは(前編)





Sports navi連携による記事発信(イベントレポート、メンターインタビュー、関係者インタビュー)による露出

「テクノロジーの力でフェンシングを加速させてほしい」 オリンピアンとして西藤俊哉選手が語る、フェンシングの未来。



「必ずしも、完成したプロダクトやアイデアは必要ない」 SPORTS TECH TOKYOとCAMPFIREが想い描く"チャレンジの民主化"とは(後編)



名門ロサンゼルス・ドジャースの人気復活に貢献した日本人 佐藤弥生氏と語る『DX時代のスポーツビジネス・ロー入門』





Sports navi連携による記事発信(イベントレポート、メンターインタビュー、関係者インタビュー)による露出

「日本スポーツはNFTとメタバースをどう捉え、活用すべきか。」パ・リーグの現在地と課題をパシフィックリーグマーケティング株式会社代表取締役CEO 根岸氏に問う。





「自由視点映像でパレーボールを拡張せよ。」

INNOVATION LEAGUE 2021 デモデイ開催! 本年度プログラムの成果を発表!







ACCELERATIONプログラム全体像

ACCELERATIONコンセプト



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。

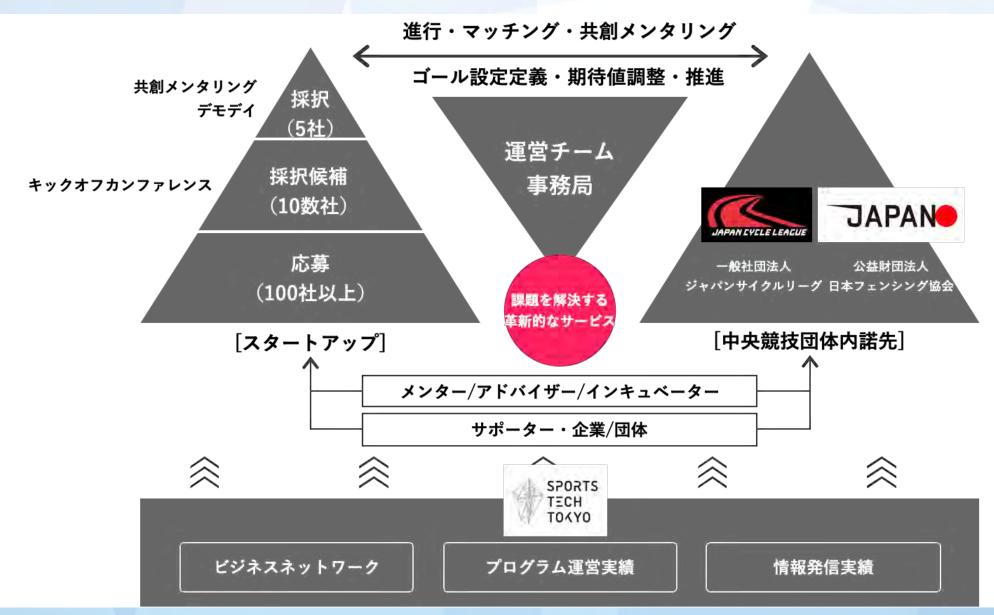
実証の場として協力して頂けるのは、日本フェンシング協会とジャパンサイクルリーグ。 審査を通過した採択企業・団体の皆様には、 約4ヶ月間のメンタリング期間でアイデアをブラッシュアップ〜実証まで推進し、 最終のデモデイにて新しい価値を発表頂きます。

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ます。

スポーツビジネスを拡張させる INNOVATION LEAGUE2021 ACCELERATION 開幕。

ACCELERATIONの全体像





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)



一般社団法人 ジャパンサイクルリーグ



チェアマン 片山 右京 氏

- 新リーグの立ち上げに係るファンコミュニティの醸成と その活性化
- 競技特性を生かした新たな観戦体験の特定、 適切なツール・プラットフォームの選定



公益財団法人 日本フェンシング協会



会長武井壮氏

- ファンコミュニティの更なる拡大・深堀り、またそれを起点としたマネタイズへのチャレンジ
- フェンシングらしい観戦体験の拡張
- 新たな価値づくりに向けた、テクノロジーの導入や その選定・模索

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・グループが持つ様々な事業/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す。



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す。

























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 稲垣弘則

スポーツマーケティング ラボラトリー 代表取締役



西村あさひ法律事務所 弁護士



川名正憲

Fanatics Inc. 東アジア代表



日置貴之

GroupPte.Ltd Managing Director



Sports Marketing



大嶋紗季

Scrum Studio **Business Development** Manager





岡洋

Spiral Innovation Partners 代表パートナー



ベンチャーキャピタル

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



堤達生

STRIVE株式会社 代表取締役• 代表パートナー

ベンチャーキャピタル



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



東急 株式会社

湯浅エムレ秀和課長補佐

グロービスキャピタルパートナ ーズ ディレクター

ツ・インを子が下う。 株式会社(資金)である。

平地大樹

プラスクラス・スポー



加藤 由将

フューチャー・デザイン・

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

小用圭一

スポーツナビ株式会社 代表取締役社長 CEO

クリエーティブ・ブランディング・PR



鈴木契

株式会社電通 クリエー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 リエーティブ・ディレクタ



堀田峰布子

株式会社電通 ビジネストランスフォーメ ーション・クリエーティ ブ・センター BXプロダクト &コンテンツデザイン部 部 長 / 人間工学専門家

41



主要メンバーに加えて、

アクセラレーションプログラムを強力に推進、団体と採択企業の事業創造と 課題解決を支援する「インキュベーター」チームもアサイン。

2022メンバー:



廣畑 功志 株式会社 電通 1CRPプランナー クリエイティブ テクノロジスト



高橋 大 株式会社 電通 中部BC局 コネクションデザイン プロデューサー



寺田 昌樹 株式会社 電通 関西SD局 プランナー/プロデューサー



近藤 俊平 株式会社 電通 6BP ビジネスプロデューサー



壬生 基敦 株式会社 電通 17BP ビジネスプロデューサー

プログラムスケジュール



43





ACCELERATION 実施内容



公募:WEB上 (7月20日~9月12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

24社

一次選考:書類選考 (9月下旬)

> "審査基 準"

- ✔ 事業ポテンシャル
- ✔ 企業・事業の優位性

13社

>>>>

✔ 競技団体・事業会社との面談

最終選考:競技団体との面談セッション (10月上旬~中旬)

> "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

>>>

5社

- ✔ 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・デモディに参加可能
- ✔ 競技団体・事業会社との共創機会

45

11/10キックオフイベント

プログラム

①「プログラムご案内」

登壇者: NNOVATION LEAGUE アクセラレーション運営責任者 大曽根 一平

②「主催者挨拶」

登壇者: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

③「INNOVATION LEAGUE2021 アクセラレーション説明」

登壇者: SPORTS TECH TOKYO プログラムオーナー 中嶋 文彦

④「CIC Tokyo 紹介」

登壇者: CIC Tokyo ゼネラル・マネージャー 名倉 勝

⑤「INNOVATION LEAGUE アクセラレーション 採択企業紹介」

登壇者:株式会社休日ハック 田中 様

株式会社グレースイメージング 中島 様

パナソニック株式会社 持田 様 株式会社フィナンシェ 田中 様 (【司会代読】株式会社Fanplus 様)

⑥「インキュベーター 紹介」

登壇者:高橋 大様(担当:株式会社休日ハック)

寺田 昌樹 様 (担当:株式会社グレースイメージング)

廣畑 功志 様 (担当:パナソニック株式会社) 近藤 俊平 様 (担当:株式会社フィナンシェ) 壬生 基敦 様 (担当:株式会社Fanplus)

⑦「スペシャルメンタリング」

登壇者: Sports Marketing Group Pte.Ltd 日置 様

- ⑧「フォトセッション」
- ⑨「チーミング・コミュニケーション」

説明会概要

・日時:2021年11月10日(水)17:30-20:00

・開催:CIC Tokyo

・主催:スポーツ庁 / SPORTS TECH TOKYO

•参加費:無料(事前登録制)







採択企業紹介



休日ハック

グレースイメージング

Panasonic

FINANCIE

Fanplus

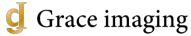


休日ハック

休日内容のブランニングから代理 予約まで行う休日おまかせサービスを提供



- JCLと連携
- 休日ハックを活用したロードレース観 戦者に向けたイベントの共創を目指す



汗乳酸センサ (ウェアラブルデバイス)

運動中に皮膚から出る汗に含まれる乳酸値を測定す るウェアラブル機器(汗乳酸センサ)を開発



- JCLと連携
- ・汗乳酸センサを活用した選手のコンディショニングや、選手の疲労度が可視化された独自バーチャルレースの共創を目指す

Panasonic

CHEERPHONE (音声配信PF)

試合会場でチームとファンとをつなぐリアルタ イム音声配信PFを提供





- JCLと連携
- CHEERPHONEを活用した試合中の 選手の声をファンに届ける音声配信 サービスの共創を目指す

FINANCIE

FINANCIE (スポーツクラブトークン)

ブロックチェーン技術を利用した、トークン発行型ク ラウドファンディングPFを提供



- JCLと連携
- トークンを活用した競技団体の収益化、 インタラクティブなファンコミュティの 共創を目指す



Fanplus (ファンコミュニティ)

アーティスト・スポーツチームなどのファンクラブ サービスをベースとした多様なサービス提供







- フェンシング協会と連携
- Fanplus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



	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	・ 採択チーム、競技団体の ビジネス共創実現に向け ディスカッションを行う	・ 社外のプロメンターによる メンタリング・ 担当チーム毎に、 ビジネスアイディアの精緻化を 目指しディスカッション	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	・ 週次開催を推奨	状況によりインキュベーター、 事務局がメンターをアサイン	• 期間中、計3回程度開催予定		
参加者	###	採択チーム 競技団体 ポンター 事務局 メンター	採択チーム 競技団体 ポスペシャル メンター		



	1チーム当たり人数	動き・役割
採択チーム	1~2名	競技団体との共創に向けたディスカッション・サービス開発
J 競技団体	1~2名	・採択チームとの共創に向けたディスカッション ・PoCやPoBの実施に向けた調整
お インキュベーター	1~2名	・採択社チームのメンタリング・共創推進・定例ミーティングでのファシリテーション
事務局	1名	・共創に向けた各種検討の進捗管理、タスク管理、日程調整 ・週次ミーティングでのファシリテーションサポート
め メンター	計10名前後	・電通インキュベータや事務局の要請に応じて ディスカッションに参加し、メンタリングを実施
♪ ♪ ♪	計3~5名	スペシャルメンタリングの実施

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



①SPOLABo 荒木 重雄様



<u>スポーツビジネス概論・総論</u> ▷パリーグTV立ち上げ・運営の ご経験をふまえた放映ビジネスの 設計・課題

▷スポーツビジネスの創出・拡大に 向けた各ステークホルダーとの向 き合い

12月1日 (水) 18:00~19:00

②PSI 平地 大樹様



スポーツ領域のビジネス

▷前回の荒木氏メンタリング回で トピックに挙がっていた"PoC地獄 "の突破方法について

1月18日(火)18:00~19:00

③クリエイティブディレクター 古川裕也様



<u>コーポレート・ブランディング</u>

2月8日(火)18:00~19:00

④GCP高宮 慎一様 w/アーキタイプ株式会社 中嶋 淳



ベンチャーファイナンス・事業開発 ▷ベンチャー企業の資金調達から 事業開発全般について

2月22日(火)18:00~19:00

ジャパンサイクルリーグと休日ハック、パナソニックが新たな観戦体験を追求する実証実験を実施



一般社団法人ジャパンサイクルリーグが、横浜市 市民局の後援事業「みなとみらいサイクルフェス」にて、 INNOVATION LEAGUE 2021 アクセラレーション採択企業の株式会社休日ハック、パナソニック株式会社と共同で実証実験を行いました。



<株式会社休日ハック>

休日ハックが運営している新感覚休日おまかせサービス「休日ハック!」は、お客様の休日を勝手に企画し、思いがけない出会いや素晴らしい体験を提供しています。本実証実験において休日ハックは、ロードレース観戦者の満足度の向上と定量化、顧客情報の獲得と活用を目的に、独自開発した応援グッズ(ハリセン)の提供に加え、周遊型の謎解き体験イベントを実施。多くの来場者の方々がハリセンを叩き選手を応援したり、会場内を歩き回って謎解きを楽しんだりとイベントを楽しみました。

田中和貴氏(休日ハック)

休日ハックのサービスを楽しんでいただいているお客様がすごく多く見られたことが何よりの手応えになりました。今後はジャパンサイクルリーグさんと一緒に、地方の都市部でその地域の魅力を伝えられる取り組みを考えていきます。課題としては、イベントの現地に来たお客様に何をやっているのかを一目でわかるように伝える工夫や認知施策が必要と考えています。今後、色々な地域で今回の実証実験で得た知見を生かしていきたいと思います。



<パナソニック株式会社>

試合会場でチームとファンをつなぐリアルタイム音声配信プラットフォーム「CHEERPHONE」(チアホン)サービスを提供するパナソニックは、「CHEERPHONE」を活用した新しいスポーツの楽しみ方の提案を目的として、「みなとみらいサイクルフェス」で開催のエキシビションレースの中でイベントMCの音声だけでなく、レース中の選手の会話を「CHEERPHONE」を通じて配信し、新しい観戦体験を来場者へ提供致しました。来場者は、会場内で配布・設置されたQRコードからレース中の選手と解説のやりとりを聞きながらレース観戦を楽しみました。

持田 登尚雄氏 (パナソニック)

自転車競技で実際に走行している最中の選手が観客に語りかけるという、これまでにない新しい観戦体験を提供することができ、競技の楽しみ方の幅の広がりを感じました。実際に、来場されたお客様も普段は聞くことのできない選手の会話や息づかいを聞くことで、臨場感のある体験だったと感想もいただくことが出来ました。このような新しいチャレンジができ、スポーツ体験の新たな可能性を示すことができたと思います。デモデイに向けてブラッシュアップしていきたいポイントとしては、このようなスポーツ観戦の場で来場者にどうやってサービスを認知してもらうのか、どうすればより多くの方に参加いただけるか。来場者により豊かな観戦体験を届けるためにも、大会の運営チームと連携しながら、サービスを認知してもらえる仕組みを考えていきます。

ジャパンサイクルリーグとグレースイメージングが汗乳酸計測による 自転車競技の拡張性の仮説検証を実施



2022年2月、慶應義塾大学医学部キャンパス内の研究施設にて

- JCL加盟チーム「那須ブラーゼン」様ご協力のもと、4名の選手を測定(5回)
- 慶應義塾体育会自転車競技部様ご協力のもと、1名の選手を測定(2回)

レーシングアプリ、ドライブトレーナーを用いて漸増負荷トレーニングを実施。選手にあったトレーニング・コンディショニングのあり方や観戦体験の拡張について今後の可能性について議論を行った。











選手	実験日	LTw medical[w]	LTw proto[w]	MAP by Zwift method[w]	MAP by CPX method[w]	VO2max [mL/min]	VO2 at LT [mL/min]	LTw in %MAP Zwift	LTw in %MAP CPX	AT in %VO2max	
А	2/10	296.03		403.58	404.72	4774	3447	0.73	0.73	0.72	
В	2/24	268	293.18	415.42	403.74	4665	3574	0.65	0.66	0.77	
С	2/24	231.28		362.48	321.93	3561	2969	0.64	0.72	0.83	ŀ
D#1	2/10	221.45		359.38	258.99	3194	2595.5	0.62	0.86	0.81	
D#2	2/24	250.45	231.02	362.47	285.50	3230	2669	0.69	0.88	0.83	

- ・ 運動終了時の負荷に対してのLT時の負荷の比が大きい選手と小さい選手がいる
 - · 選手A 296/403=0.73
 - · 選手D 221/360=0.62
- ・ VO2maxパワーでの比で見ると同じくらい → より無酸素で耐えられる選手がいる?
- 運動終了時の負荷が高い+LT時の負荷が高い+その2つの比がより小さい(LTに遅く到達する)選手が強い
- ・ 合宿(追い込み時)の効果を測るために見るポイント:
 - ✓LT到達時の負荷は?
 - ✓運動終了時の負荷は?
 - ✔合宿での練習内容はどちらにより効果があったのか?

ジャパンサイクルリーグとフィナンシェがトークンを活用した、デジタル上でのファンとのエンゲージメントを深める体験を提供し、ファンコミュニティ運営を支援を実施。



開幕2年目を迎える、世界初のプロロードレースリーグ「ジャパンサイクルリーグ」がトークンを新規発行・販売開始。 約700名以上のトークンホルダー含めた濃いファンが平均130件以上/日の書き込み、国内自転車競技で初&ファン参加型のNFTを発行した。

当初1,000万円を目標としてトークン発行を開始したが、全18コースで867口の販売があり、最終的に<u>39,970,000円の</u>売上を達成。 当初想定していなかった2次流通市場の開拓も達成した。

<ファン向けの特典>

- ・レース前に選手と一緒にライドができる権利(5万円コース)
- ・レース中の専用車両に乗車できる権利(10万円コース)
- ・山本元喜選手とのスペシャル体験(50万円コース)

<新規向けの特典>

- ・スポンサー様提供のエナジードリンク(3万円コース)
- ・片山チェアマンサイン入りTyrrell 022 1994年日本GP (7万円コース)

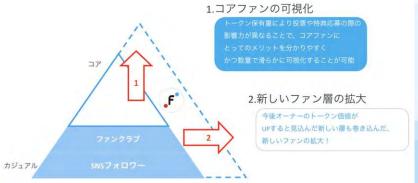














3/14 デモデイ(アクセラレーション ピッチ)



プログラム

17:55 – 18:55「INNOVATION LEAGUE アクセラレーション ピッチ」

登壇者: INNOVATION LEAGUE 2021 アクセラレーション 採択企業5社

一般社団法人ジャパンサイクルリーグ 発起人・理事長 犬伏 真広

公益社団法人 日本フェンシング協会 パートナーシップマーケティング担当 野口 雄大スポーツ庁 長官 室伏 広治

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

<アクセラレーション採択企業5社>

- ◎株式会社休日ハック
- ◎株式会社グレースイメージング
- ◎パナソニック株式会社
- ◎株式会社フィナンシェ
- ◎株式会社 Fanplus





3/14 デモデイ(アクセラレーション ピッチ)



デモデイ前半のメインプログラム、INNOVATION LEAGUE 2021 アクセラレーションピッチではSPORTS TECH TOKYO 大曽根一平氏の趣旨説明の後、本年度コラボレーションパートナーの公益社団法人日本フェンシング協会、ならびに一般 社団法人ジャパンサイクルリーグと事業共創を行った採択企業 5 社がプレゼンテーションを行い、プログラムにおける取り組みとその成果を発表した。







株式会社休日ハック 田中和貴氏

本プログラムではJCLと連携を行い、2月12日に横浜赤レンガ倉庫で行われたロードレースのエキシビションイベントで、 ユーザーに応援グッズや「ご当地ミッション」を配布、レース観戦と共に謎解きコンテンツを楽しんでもらうことで、会場の熱気 と地域の魅力を高めることにつなげた。



株式会社グレースイメージング 中島大輔氏

連続的に汗の乳酸を計測できるデバイスを持つスタートアップだ。スマートウォッチのように手軽に装着できることで、これまでの計測のハードルを一気に下げた。今回のプログラムではJCLと連携し、効率的な運動負荷管理やファンエンゲージメントへのデータ活用を検証。プレゼンテーションでは数多くの実証データを披露した。

3/14 デモデイ(アクセラレーション ピッチ)





パナソニック株式会社 木村文香氏

新しい音声配信サービスとして展開する「CHEERPHONE」を使い、JCLと連携した新観戦体験の実証を行った。

「CHEERPHONE」は遅延が0.2~0.3秒と体感ベースではほぼリアルタイムの音声配信を実現していることや、アプリインストール不要でスマートフォンだけでできる手軽さなどが特長だ。前出の2月12日に開催されたロードレースのエキシビションイベントにて選手にマイクを装着し、コーチとの会話や息遣い、ギアの変速音やブレーキの音をユーザーに配信する実証実験を行った。事後のアンケートでは95%のユーザーが「観戦が楽しくなった」と回答するなど、観戦体験やファンエンゲージメントの面で非常に良好な成果を得た。



株式会社フィナンシェ 安井達也氏

ブロックチェーン技術を利用したトークンを発行することで、スポーツチーム等の資金調達と参加型ファンコミュニティ形成を支援しているスタートアップだ。コアファンの可視化や新しいファン層の獲得など、スポーツチームが持つ課題に向き合っている。本プログラムではJCLのトークンを発行し、同時にファンコミュニティを開設した。初回ファンディングでは約4,000万円の売上があり、二次流通も生まれている。現在約700人がトークンホルダーになっており、公式イベントへの招待などファンエンゲージメントにもつながる成果を生み出した。



株式会社Fanplus 的場慎吾氏

ファンクラブ事業を手掛けており、本プログラムでは日本フェンシング協会と連携を行った。協会が持つ課題を整理した後に、グループインタビュー調査を行いユーザーインサイトを抽出。フェンシング高関与層と一般層(非ファン層)それぞれのポイントを踏まえた改善計画を作成した。今回得られた結果をもとに、今後ユーザー向けプラットフォームの構築など連携を進めていくという。

3/29 アクセラレーション採択団体と室伏長官との1on1懇談会



アクセラレーション採択団体5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。 懇談会の様子はスポーツナビ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















CONTESTコンセプト



スポーツから生まれる可能性を讃える

スポーツがビジネスや社会課題、テクノロジーとつながることで、 新たな可能性が生まれています。 これまでにない人、チーム、企業のつながりから、 新しい価値が生まれています。

イノベーションリーグ・コンテストは、 スポーツビジネスを変革する事例をはじめ、 社会課題に向き合う取り組み、 スポンサーシップの先進的活用、 そして今、スポーツ界が直面する困難に挑み、 果敢に乗り越えようとする挑戦的事例を表彰します。

企業、スポーツチームから、 地域で活躍されている団体、孤軍奮闘されている個人まで。 スポーツの可能性を広げる取り組みを ぜひご応募ください。

賞のカテゴリー



60

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

スポーツや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、スポーツを社会問題の解 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。 スポーツのピンチをチャンスに!

パイオニア賞

試合などスポーツイベントの中止、部活 や練習の制限など、スポーツの世界が強 いられている変化に向き合い、困難を乗 り越えようとする取り組みを表彰。結果 に関わらず、果敢で勇気あるチャレンジ 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。

プログラムスケジュール

7月20日 12月 1月末 2月中旬予定

応募締め切り 結果発表
2021年12月10日(金)23:59

■ 注意事項

- 対象となる取り組みは2021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。2021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。登録方法についは以下、応募方法をご確認ください。
- 応募内容は、応募シートの規定枚数(スライド2枚)に収めてください。3枚目以降はご提出 いただいても審査対象外になりますので、ご注意ください。
- 最終審査では応募者によるショートピッチ (数分程度の短いプレゼンテーション) を予定して います。対象応募者には、個別にご連絡します。
- 郵送やメールなどでの応募は受け付けておりません。
- 一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。
- 最終審査に残られた方には2022年1月中旬を目処に、応募時にご登録いただいたご連絡先にご 連絡させていただく予定です。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。



62

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



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



株式会社日本政策投資銀行 地域調査部 課長

桂田隆行



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



トロイデンNV CEO Jリーグ理事



株式会社Cuore 共同創業者

岩本義弘

T.T彩たま顧問

森貴信



株式会社Sonoligo スポーツ分野事業責任者

株式会社良品計画 執行役員

森下公江

大日方邦子

米田公認会計士事務所 代表 ハンドボールリーグ理事 フェンシング協会理事

米田惠美



スポーツ庁 参事官(民間スポーツ担当)付参事官補佐



SPORTS TECH TOKYO プログラムオーナー 株式会社電通 事業共創局 チーフ事業開発ディレクター

坂本弘美

中嶋文彦

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



公式ウェブサイトで記載している各賞の趣旨

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。

スポーツのピンチをチャンスに!

「パイオニア賞」

試合などスポーツイベントの中止、部活や練習の制限など、スポーツの世界が強いられている変化に向き合い、困難を乗り越えようとする取り組みを表彰。結果に関わらず、果敢で勇気あるチャレンジをお寄せください。

審査の視点

イノベーションリーグ大賞の個別視点

- ・スポーツを活用してイノベーション (新しい価値) を生み出しているか
- ・特に産業の拡張・融合につながっているか

ソーシャル・インパクト賞の個別視点

- ・スポーツを活用して社会課題・社会問題の 解決を行っているか
- ・社会にあるべき考え方・価値観に気付かせる ものか

アクティベーション賞の個別視点

- ・スポンサーシップ (スポンサー権) をこれまでと は違ったかたちで活用しているか
- ・スポンサーにとっての価値につなげているか

全体に共通する視点

- ・取り組みの先進性
- ・取り組みの影響力
- スポーツ特有の人を 前向きにする力

パイオニア賞の個別視点

- ・COVID-19にまつわる困難をオリジ ナリティ ある方法で乗り越えようとし ているか
- ・今後のスタンダードとなりうる方法、施策か

63



INNOVATION LEAGUE 2021コンテストの総応募数・・・78件

審査は、事前に応募案件の評価 (5段階) を全審査員に依頼し、平均評点上位の案件と、平均評点では上位にならなかったものの一人でも審査員が最高得点 (5点) をつけた案件を合わせて最終審査会での審査対象とした。

2月4日 2021年12月10日 12月20日 12月20日~1月11日 最終審査会 全審査員に事前審査依頼 コンテスト応募〆切 事前審査期間 (受賞者決定) 応募総数 -次審査 二次審査 36件 78件 各賞受賞者 ファイナリスト

INNOVATION LEAGUEコンテスト2021年度の審査結果(2022年2月21日発表)



各カテゴリー受賞ブロジェクトに加え、審査会にてファイナリストを選出。最終審査会でプレゼンテーションを経て、 審査結果として以下の受賞プロジェクトを選出。

イノベーションリーグ大賞

<受賞プロジェクト>



Google [Project Guideline]

<ファイナリスト**>**

- ・PLAYBACK 9 / 株式会社ディー・エヌ・エー
- AIスポーツ映像配信ソリューション「STADIUM TUBE」による地域・ アマチュアスポーツの活性化/ 株式会社NTTSportict

ソーシャル・インパクト賞

<受賞プロジェクト>



一般社団法人 スポーツを止めるな 「1252プロジェクト」

<ファイナリスト**>**

- · biima sports / 株式会社biima
- ・パラリング パラスポーツ 疑似体験VR(360°)動画 / 株式会社リクルート
- ・安全安心認証「UNIVAS SSC」制度 / 一般社団法人大学スポーツ協会

アクティベーション賞

<受賞プロジェクト>



株式会社ookami 「【Player!】コロナ禍における 企業スポーツ応援のDX」

<ファイナリスト**>**

- ・PLAYBACK 9 / 株式会社ディー・エヌ・エー
- ・ガンバ大阪サッカービジネス アカデミー(GBA) / 株式会社ガンバ大阪

パイオニア賞

く受賞プロジェクト>



国立大学法人筑波大学 アスレチックデパートメント 「筑波大学 アスレチックデパートメント」

<ファイナリスト>

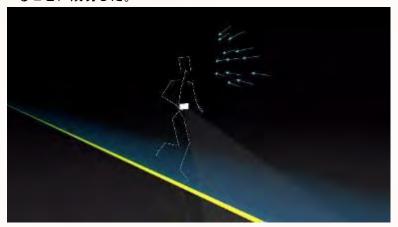
- 新しい文化体験を提供する 月額制のイベントサービス 「Sonoligo」/株式会社Sonoligo
- AIスポーツ映像配信ソリューション「STADIUM TUBE」による地域・ アマチュアスポーツの活性化/ 株式会社NTTSportict

INNOVATION LEAGUE大賞紹介:Google 「Project Guideline」 https://projectguidelinejp.withgoogle.com/

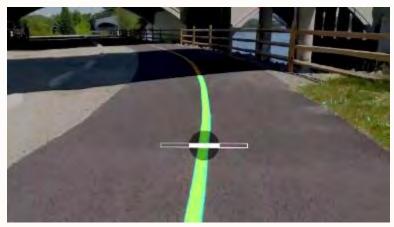
NNOVATION

プロジェクト概要:

通常は伴走者の助けを得て走る視覚障がいのあるランナーが、スマートフォンを用いて一人で自由に走ることを目指す研究開発プロジェクト。2019年に米国で始まったプロジェクトを2021年に日本でも発表。Google の機械学習技術を活用した画像認識AIによって、ランナーの腰に装着したスマートフォンが地面に引かれた線を見分け、ランナーがその線より左か、右か、中央なのかを瞬時に判断してヘッドフォンを通じ音声シグナルを送る。全盲のランナー御園政光さんを日本での最初のパートナーとして迎え、2021年5月には10kmを生まれてはじめて一人で走り切ることに成功した。



ランナーの腰に装着したスマートフォンが地面に引かれた線を見分け、ランナーの位置がその線より左か、右か、中央なのかを瞬時に判断してヘッドフォンを通じて音声シグナルを送り、ランナーはその音を頼りに線から逸れることなくランニングを楽しめる。



ランナーが装着したカメラは常に揺れ、光の向きや明るさも常に変化する。また地面に は影や落ち葉が落ち、カーブや地面の色が一定ではないコースにも対応する必要がある が、そうした様々な条件下でも正確な判断をできるように対応するシステムを開発。



2021年5月には全盲のランナーの御園政光さんが、Project Guideline の助けだけで 10km を生まれてはじめて一人で走り切ることに成功。



筑波大学附属視覚特別支援支援学校との体験会の様子。当事者コミュニティとの 協業により、より安全で使いやすいシステムにしていくためのフィードバックを いただきながら、認識技術の改良とユーザー体験の向上に取り組んでいる。



日本パラリンピック委員会委員長 河合純一さんやパラ競泳選手 木村敬一さん といった視覚障害があるパラアスリートとの体験会の様子。アスリート目線 でのフィードバックをシステム向上に役立てている。



Tokyo 2020 パラリンピック開会式での演出の一環として、盲目のダンサーをガイドするパフォーマンスに使用された。

ソーシャルインパクト賞紹介:一般社団法人スポーツを止めるな「1252プロジェクト」

https://spo-tome.com/1252-top/

プロジェクト概要:

『1252プロジェクト』は、女子学生アスリートが抱える「生理×スポーツ」の課題に対し、自身がオリンピックと生理が重なり、コンディションに苦労した実体験を持つ競泳 元日本代表の伊藤華英を中心に、競技の垣根を越えて『1252プロジェクト』に賛同してくれたトップアスリートの経験や医療・教育分野の専門的・科学的知見をもって「生理 ×スポーツ」の問題と向き合い、情報や対話を活性化するコミュニケーションの「場・ハブ」として活動を続けてきました。

① 1252プロジェクト ステートメント



スポーツに携わる人たちにとって、コンディションを知ることはとても重要なこと。にも関わらず、生理の こと?私たちは知って欲しい。生理と上手に付き合えば、大好きなスポーツを、もっと楽しめるということ を。あなたの可能性が、もっと広がるということを。未来ある選手たちのために。

1252プロジェクト 生理を知れば、スポーツはもっと面白い。

② 1252授業の様子 上段:追手門学院高校/下段 八戸学院光星高校









Talk Up1252

1252プロジェクトリーダー伊藤華英が様々なアスリートと「生理とスポーツ」をテーマに対談 し、様々な取り組みを情報発信していく動画シリーズ。オンラインセミナー型としても実施。









4)調查事業

約1000名弱の10代女子アスリートに1252意識調査を実施。 (応募時点では未発表。年明け公表予定)

⑤教材開発

10代女子アスリートに向けた教材を開発。 (応募時点では未発表。年明け公表予定)









アクティベーション賞紹介:株式会社ookami「【Player!】コロナ禍における企業スポーツ応援のDX」

プロジェクト概要:

実業団チームや選手アスリートを雇用していたり特定の競技に協賛されている企業に対して、スポーツエンターテインメントアプリPlayer!内に社内のみアクセスできる限定公開ページを企業毎 に作成し、インナー向けのオンライン応援できる場を提供。コロナ禍でまだまだスポーツ観戦に行くことが難しかった今年、スポーツの応援を通じて従業員の一体感や繋がりを作りたい、社内 外における協賛認知の向上、パラスポーツにおける支援の文脈を通じて大切にしたい価値観の社内における浸透、スポーツアセットの有効的な活用、スポーツの支援を通じて自社の好意度形成 など、様々な企業のニーズを叶えるソリューションとして取り入れられた。

事前リハーサル実施



予告動画埋め込み スタンプ追加



応援番組連携 テキスト速報配信



チャット内画像投稿 選手プロフィール

パナソニック 25位

パナソニックエンジェルス 応援団

最終 順位



告知用画像作成





パナソニック女子陸上競技部、11月28日クイーンズ駅伝2021での事例

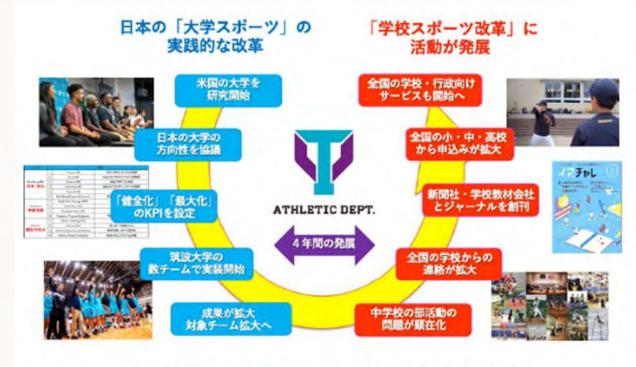
パイオニア賞紹介:国立大学法人筑波大学アスレチックデパートメント「筑波大学アスレチックデパートメント」

https://www.tsukubaowls.com/

INOVATION

プロジェクト概要:

国立大学として初めて、アスレチックデパートメントを設置。スポーツアドミニストレーターやアスレティックトレーナーを設置した。「最高の学校スポーツプログラムを創り、日本社会の未来に貢献する」というビジョンを掲げ、日本の環境に合う学校スポーツ活動のあり方を追求、その事例を全国に共有することで、国内の学校スポーツ改革(小学校から大学までを含む)における、フロントランナーとしての役割を担っている。



筑波大学アスレチックデパートメントによる取り組みの軌跡

日本の国内の学校スポーツ改革における、フロントランナーとしての役割を担う筑波大ADは、学内における「学校スポーツプログラム」の実装と共に、取り組みを全国に展開するという使命を持っている。













筑波大学アスレチックデパートメントが提供するプログラム事例

上段(左から): リーダー研修、部活動支援、スポーツ体験教室 下段(左から): ライブ配信、メディカルチェック、地域祭りへの参加



学生アスリートの

Well-being向上

4年間の取り組みを通じて、 大学が意思を持って取り組み を進めれば進めるだけ、学生 のWell-beingが向上すること が明らかとなった。

3/14デモデイ (コンテスト表彰式)









プログラム

18:55 – 19:05 「INNOVATION LEAGUE 2021 コンテスト趣旨説明」

登壇者: SPORTS TECH TOKYO 薬師寺肇

19:05 – 19:35 「INNOVATION LEAGUE 2021 コンテスト贈賞式」

登壇者:スポーツ庁 長官 室伏 広治

SPORTS TECH TOKYO プログラムオーナー 中嶋 文彦

◎ソーシャル・インパクト賞 「1252プロジェクト」 一般社団法人スポーツを止めるな

◎アクティベーション賞 「【**Player!】コロナ禍における企業スポーツ応援のDX**】 株式会社ookami

◎パイオニア賞 「筑波大学アスレチックデパートメント」 国立大学法人筑波大学アスレチックデパートメント

◎イノベーションリーグ大賞 「**Project Guideline**」 Google

19:40 - 20:00 「ネットワーキング」

3/31 受賞者と室伏長官との1on1懇談会

コンテスト受賞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。懇談会の様子はスポーツナビ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















11/10 キックオフイベント内にてネットワーキングを実施

NNOVATION

概要概要

• 日時: 2021年11月10日(水) 17:30 - 20:00

・開催:CIC Tokyo

・主催:スポーツ庁 / SPORTS TECH TOKYO

•参加費:無料(事前登録制)

※採択企業を中心としたクローズドイベントにて実施し、関係者を中心に38名が参加。















12/15 ネットワークイベント





プログラム

①「開会の挨拶」

登壇者: NNOVATION LEAGUE アクセラレーション運営責任者 大曽根 一平

②「CIC Tokyo 紹介」

登壇者: CIC Tokyo ゼネラル・マネージャー 名倉 勝

③「INNOVATION LEAGUE 2021 全体説明&アップデート」

登壇者: SPORTS TECH TOKYO プログラムオーナー 中嶋 文彦

④ スペシャルセッション①:

『スポーツテック×ビジネスロー』の課題と可能性」

登壇者: 西村あさひ法律事務所 弁護士 稲垣 弘則 スポーツビジネスコンサルタント 佐藤 弥生 SPORTS TECH TOKYO 白石 幸平

⑤ スペシャルセッション②:

『スポーツが持つ"価値"の多様化と可視化の潮流』

登壇者: パシフィックリーグマーケティング株式会社 執行役員 営業本部 本部長 白坂 智司マンチェスターシティ パートナーシップ部門セールスマネージャー 西脇 智洋

西村あさひ法律事務所 弁護士 稲垣 弘則

⑥「ネットワーキング」

説明会概要

· 日時: 2020年12月15日(水) 18:00 - 20:30

・開催: CIC Tokyo

・主催:スポーツ庁 / SPORTS TECH TOKYO

•参加費:無料(事前登録制)

参加者情報

一般参加者	一般参加者	関係者	合計参加者	
申し込み	参加済み	参加済み		
89名	50名	21名	71名	





3/14 デモデイ内にてネットワーキングを実施

NNOVATION LEAGUE

概要概要

・日時:2022年3月14日(月)17:30-20:00

・開催:BASE Q(ベースキュー)東京ミッドタウン日比谷 6F

・主催:スポーツ庁 / SPORTS TECH TOKYO

•参加費:無料(事前登録制)

※デモデイはリアル開催で172名参加、後日のアーカイブ視聴は328名(※2022年3月25日20時30分時点)の参加を得た。













本報告書は、スポーツ庁の令和3 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3 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。