スポーツ庁委託事業
令和4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」

＜概要版報告書＞

dentsu tokyo

2023.03.31

本概要報告書は、スポーツ庁の令和4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4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構造

スポーツ庁 JAPAN SPORTS AGENCY

INNOVATION LEAGUE

SPORTS TECH TOKYO

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)

INNOVATION LEAGUE

CONTEST

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)

INNOVATION LEAGUE

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)

INNOVATION LEAGUE

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。

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 2022実施サマリー

ACCELERATION

「する・みる・ささえる」の3領域で27社の応募があり、4社を採択。メンター、インキュベーター、パートナー、サポーターの支援のもと、公益財団法人全日本柔道連盟、公益社団法人日本アイスホッケー連盟とのコラボレーションで事業を推進した。各社とも事業期間の中で、プロダクトの検証、有力な国際大会での実証、海外展開の可能性検証、新たなコミュニケーション機会、継続的組織・事業連携、他競技への展開、ユーザーインサイトの新発見など多数の成果を挙げた。
また地域版SOIPとのセッション連携や過去アルムナイ企業の支援なども果たされた。

＜採択社＞

公益財団法人 全日本柔道連盟 All Japan Judo Federation

一般社団法人 スポーツを止めるな

なんでも生ドラフトーク

SPORY

miloqs

jihf Japan Ice Hockey Federation

CONTEST

「イノベーションリーグ大賞」「ビジネス・グロース賞」「ソーシャル・インパクト賞」「パイオニア賞」を実施。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ビジネス拡張事例、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。大企業から個人まで昨年を上回る89件の多彩な応募を得た。審査の末、各賞1件と各賞ファイナリストを選出して顕彰した。

イノベーションリーグ大賞

FUTSAL

生きがい燈そう ittokai 一燈会

ビジネス・グロース賞

KAMAKURA INTERNATIONAL F.C.

ソーシャル・インパクト賞

MIZUNO

パイオニア賞

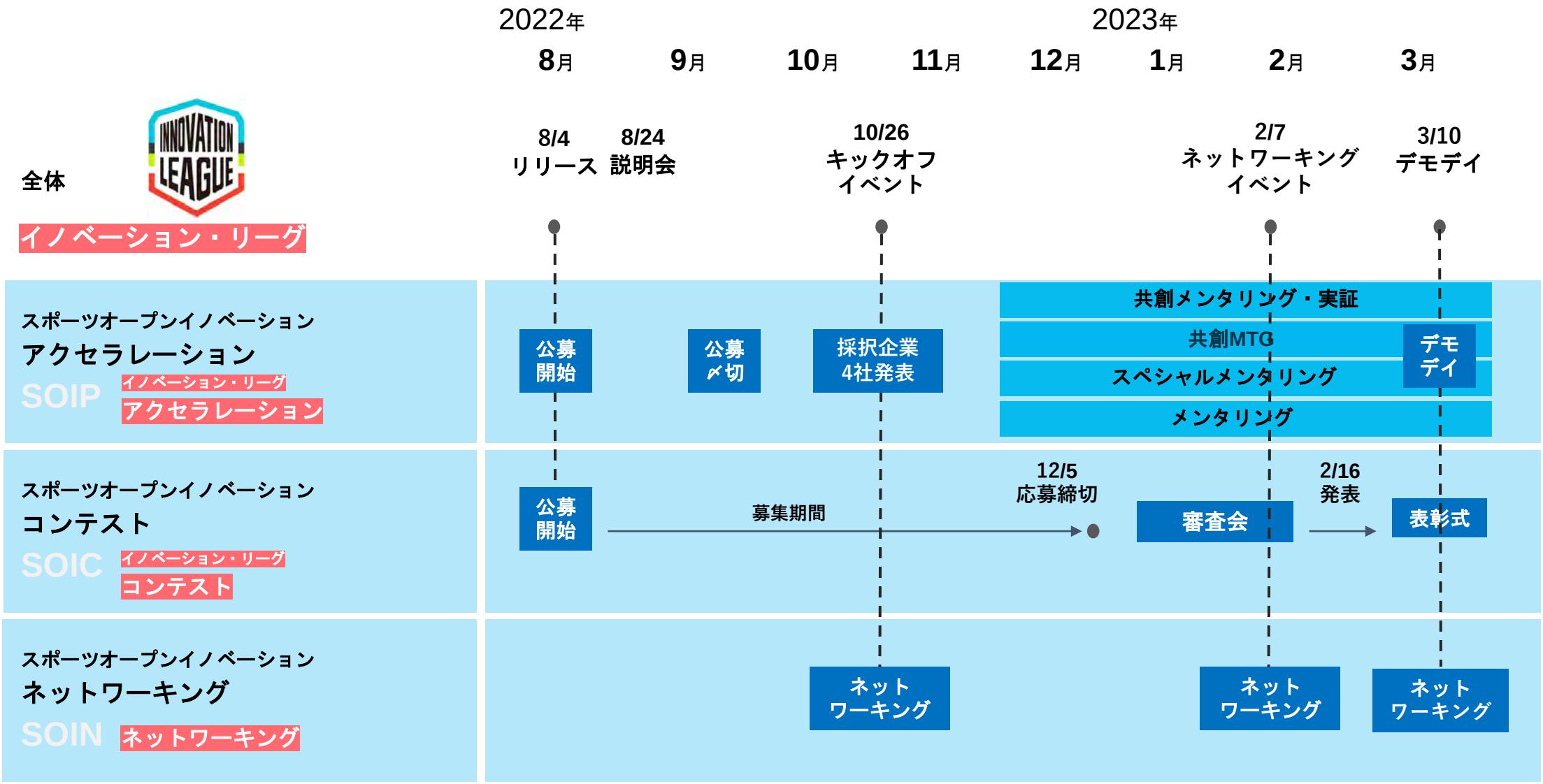
FORESTRAIL SHINJO・HIRUZEN

GREENable

NETWORKING

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、先端事例、成功事例、実践ポイントの紹介と、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、アカデミアなどスポーツを様々に活用したい方々のネットワーキングの場として実施。第1回を10/26のキックオフイベントに、第2回を2/7に、第3回を3/10デモデイとして開催。第1回は採択企業を中心としたクローズドイベントで実施し、関係者を中心に35名が参加。第2回は92名が参加。デモデイはリアル開催で201名が参加。デモデイの模様は3/22よりアーカイブ公開されている。

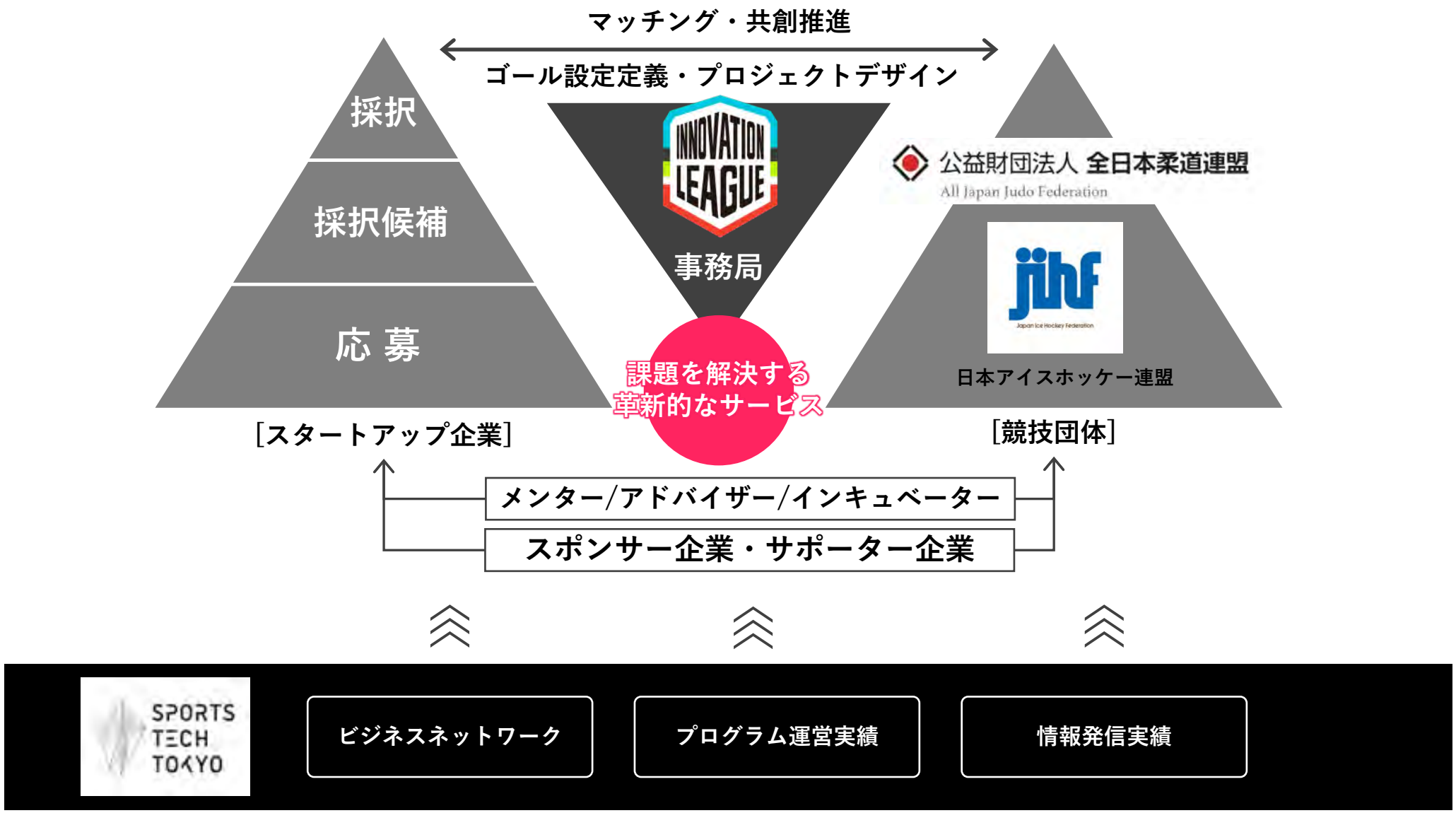
全体スケジュール


2022年
2023年
8月
9月
10月
11月
12月
1月
2月
3月
全体
イノベーション・リーグ
8/4
リリース
8/24
説明会
10/26
キックオフ
イベント
2/7
ネットワーキング
イベント
3/10
デモデイ
スポーツオープンイノベーション
アクセラレーション
SOIP
イノベーション・リーグ
アクセラレーション
公募
開始
公募
〆切
採択企業
4社発表
共創メンタリング・実証
共創MTG
スペシャルメンタリング
メンタリング
デモ
デイ
スポーツオープンイノベーション
コンテスト
SOIC
イノベーション・リーグ
コンテスト
公募
開始
募集期間
12/5
応募締切
審査会
2/16
発表
表彰式
スポーツオープンイノベーション
ネットワーキング
SOIN
ネットワーキング
ネット
ワーキング
ネット
ワーキング
ネット
ワーキング

INNOVATION LEAGUE

ACCELERATION

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）

公益財団法人 全日本柔道連盟
All Japan Judo Federation

公益財団法人 全日本柔道連盟

テーマ：柔道をもっと身近に

・未経験層、ライト層に対する柔道の興味喚起ならびに奥深さ、多様性の伝達
・柔道体験を簡易にする仕組みづくり/プラットフォームの構築
・心身のコンディショニングを向上させるテクノロジーの活用

公益財団法人 日本アイスホッケー連盟

テーマ：アイスホッケー、及び会場の魅力・特徴を解釈し
ファンの拡張に寄与するコトづくり

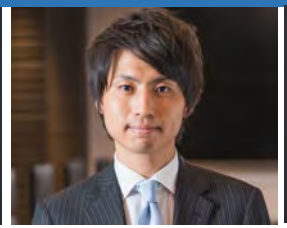
・競技のダイナミックさをわかりやすく伝えるテクノロジー
・アイスホッケーへの興味喚起を行うための接点開発
・会場での試合観戦以外の体験づくり

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
パートナー弁護士

川名正憲
Fanatics Inc.
東アジア代表

小用圭一
スポーツナビ株式会社
代表取締役社長CEO

日置貴之
Sports Marketing
GroupPte.Ltd
Managing Director

平地大樹
プラスクラス・スポーツ・
インキュベーション株式会社
代表取締役インキュベーター

ベンチャーキャピタル

大嶋紗季
Scrum Studio
Business Development
Manager

岡洋
Spiral Innovation Partners
代表パートナー

黒田健介
Scrum Ventures
パートナー

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

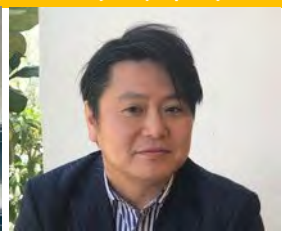
中嶋淳
アーキイプ株式会社
代表取締役
アーキタイプベンチャーズ
株式会社 代表取締役

宮田拓弥
Scrum Ventures
Founder & General Partner

湯浅エムレ秀和
グロービスキャピタルパートナーズ パートナー

事業会社 （事業開発）・コンサルティング

中馬和彦
KDDI株式会社
事業創造本部 副本部長 兼 Web3事業推進室長 兼 LX戦略部長



土屋光輝
有限責任 あずさ監査法人
パートナー / 公認会計士

クリエーティブ・ブランディング・PR・マーケティング・コンサルティング

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
リレーションズコンサルティング
プロデューサー / PRプランナー

古川裕也
株式会社 古川裕也事務所
クリエイティブ・ディレクター

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

所属・肩書は2023年3月現在

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。
スタートアップとの連携、事業開発経験あふれるメンバーです。

長谷川 健一

株式会社 電通
事業共創局

近藤 俊平

株式会社 電通
BXCC局

壬生 基敦

株式会社 電通
17BP局

後藤 健吾

株式会社 電通
事業共創局

高橋 大

株式会社 電通
中部BC局

採択企業

全日本柔道連盟と連携

1252プロジェクト
教育コンテンツ

生理に関する教育コンテンツを
通じた柔道の裾野拡大

なんでもドラフト
ファンタジースポーツ

「予想」を通した
柔道の新たな楽しみ方の開拓
や、
グローバルなファンとの
タッチポイント創出

日本アイスホッケー連盟と連携

SPORY
ファンコミュニティ

チーム・アスリートと
ファンの新たな接点を構築

renewro
コンディショニング

VRを活用した
選手のコンディショニングや、
適切なコーチング手法の共創

全日本柔道連盟とスポーツを止めるな「1252プロジェクト」が「生理×スポーツ」の教育・普及を行う活動基盤を形成、国際展開への連携も実現

＜共創開始時の目標＞

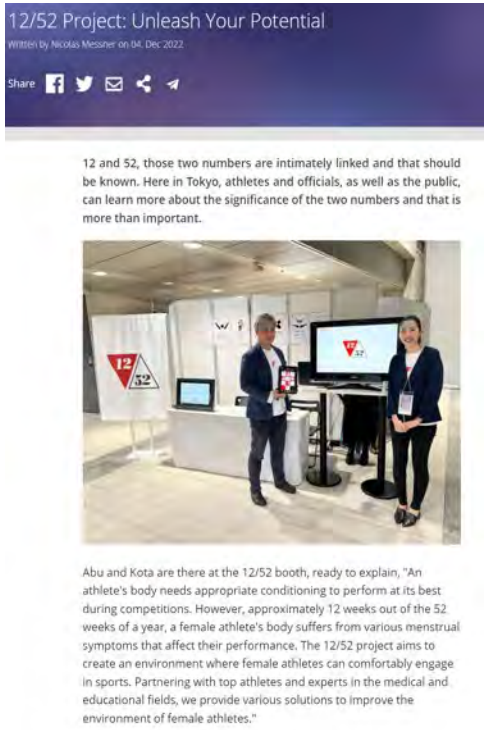
全日本柔道連盟内に「生理×スポーツ」の教育・普及を進める活動基盤を創り、継続的・発展的に全国展開できる見通しが立つこと。

＜共創期間内の成果＞

①【10代向け啓発活動】→ 検証として2023年3月佐賀商業高校にて実証授業
②【指導者向け普及】→ 指導者教材への啓発コンテンツの導入（検討段階）
③【調査】→ 柔道界の月経実態や意識調査の協力
④【情報発信】→ 井上康生委員長や中村美里選手とのコンテンツ発信、国際柔道連盟への発信と連携
④【継続的な活動基盤】 → 連盟内外の部門への理解促進と協力内容の具体化（下図の青字）
⑤【継続的な活動基盤】 → 連盟内の活動推進役となる委員会の検討、連携協定の締結

出典：佐賀NHK「佐賀商業高校の特別授業」

出典：YouTubeチャンネル「全柔連tv」


12/52 Project: Unleash Your Potential

Written by Nicolas Messner on 04. Dec 2022

Share

12 and 52, those two numbers are intimately linked and that should be known. Here in Tokyo, athletes and officials, as well as the public, can learn more about the significance of the two numbers and that is more than important.

Abu and Kota are there at the 12/52 booth, ready to explain, "An athlete's body needs appropriate conditioning to perform at its best during competitions. However, approximately 12 weeks out of the 52 weeks of a year, a female athlete's body suffers from various menstrual symptoms that affect their performance. The 12/52 project aims to create an environment where female athletes can comfortably engage in sports. Partnering with top athletes and experts in the medical and educational fields, we provide various solutions to improve the environment of female athletes."

出典：国際柔道連盟のHPのニュース記事

全日本柔道連盟
理事会・常任理事会

（専門委員会）

ブランディング戦略推進特別委員会	各委員会連携・各トップ選手への協力依頼
女子柔道振興委員会	全柔連内のノウハウ蓄積（検討段階）
医科学委員会	医科学視点からの調査設計
指導者養成委員会	指導者資格への啓発コンテンツ導入（検討段階）

1252推進の活動基盤の整備決裁

（海外団体）

国際柔道連盟	海外団体との連携・情報発信

（都道府県統括団体）

九州柔道協会	佐賀商業高校での実証授業の協力
佐賀県柔道協会	佐賀商業高校での実証授業の協力

全日本柔道連盟と、なんでもドラフトが柔道の国際大会であるグランドスラムにて日本だけではなく海外のユーザーも参加できる大会の試合予想ゲームを実施。国内外への展開を実現。

開催ドラフトと参加人数

No.	ドラフト名	参加人数
1	柔道グランドスラム東京 優勝予想！	536
2	柔道グランドスラム東京2022・クイズドラフト	166
3	柔道グランドスラム東京｜決勝戦予想 12月3日(土)	193
4	柔道グランドスラム東京｜決勝戦予想 12月4日(日)	349
5	JUDO GRAND SLAM TOKYO 2022（英語版）	10
6	JUDO GRAND SLAM TOKYO 2022（フランス語版）	4
	累計参加人数	1258

サイトアクセス（国別）

アクセス数Top5

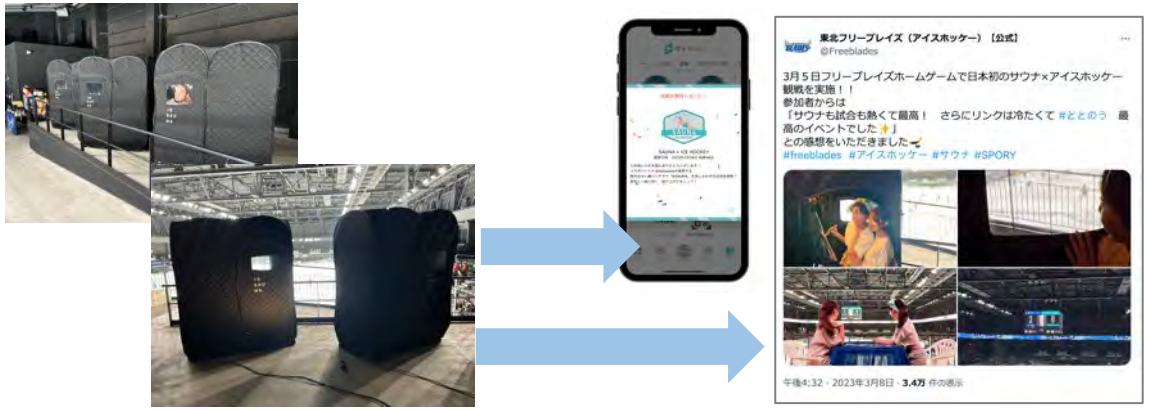
		3,613
1.	Japan	2,181 (60.33%)
2.	France	918 (25.35%)
3.	Italy	79 (2.18%)
4.	United States	39 (1.08%)
5.	Germany	32 (0.88%)

- サービスローンチ（2023年4月）以来、No.1 & No.2の予想参加者数を記録
- 会場内のブース・チラシ配りもネガティブな反応は極めて少なかった
- 海外版はどちらも厳しい結果になった。限られた時間の中でのマーケティング不足が要因だと考えられる。GSパリ大会に向けて注力すべき領域
- 参加人数の30%はなんドラの既存ユーザーであり、柔道以外のスポーツに興味を持つユーザー層である
  - サッカーファン10%、バスケファン8%、野球ファン4%

- 東京大会の学びを受け、IJF記事・公式IG、スポーツブル記事・各種SNS、仏連盟で投稿。また、その他関係者も告知にご協力頂いた
- 404名がドラフト参加し、現地訴求なしでは過去最高となった
- 75カ国からアクセスがあり、海外からの多くの参加者がいた
- 上位5名のうち4名、上位20名のうち16名が海外ユーザー
- 海外コアファンの目は肥えているということ、また、日本の柔道ファンがあまり本大会をフォローしていないという可能性はあり

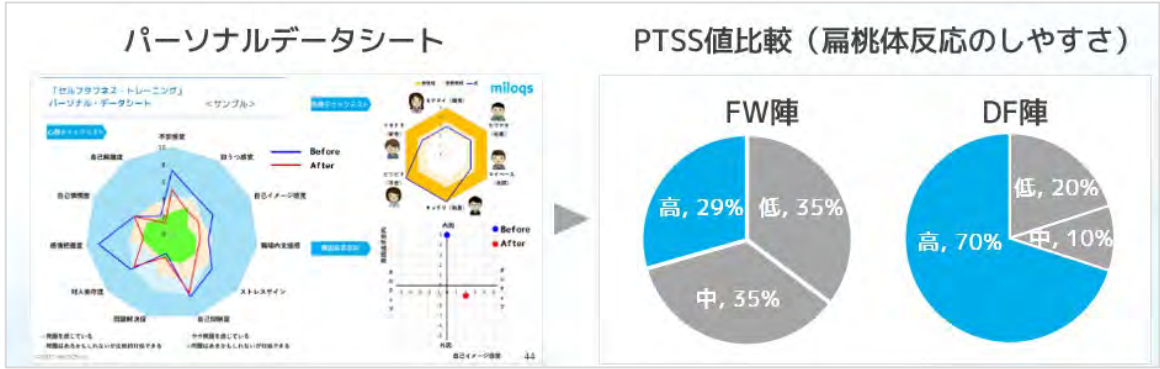
アジアリーグアイスホッケー「オールスターヒーローズ 2」ではSPORYアプリトライアル実証を実施
東北フリーブレイズ戦では日本初「サウナ観戦ブース」を設置し有効性や波及効果を検証

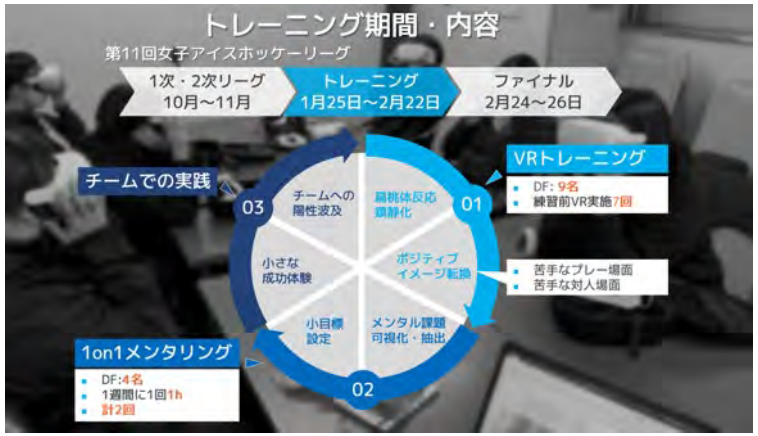
- 2023年1月「オールスターヒーローズ2」にて、アイスホッケーでは初となるSPORYアプリでのファンエンゲージメントトライアル実証を実施。
- オールスター参加全選手のプロフィールのアプリ実装とファン参加型のクエストを複数設置し、会場でのファンジャーニーを把握。
- 初日来場者（364名）DL 24名 2日目来場者（902名）DL 55名 合計 80名（応募状況）　・来場者クエスト 73名 ・ウォーキングクエスト 20名 ・MVPクエスト　54名（内MVP大津選手エントリー3名）



- 2023年3月今シーズン最終戦となる「東北フリーブレイズ VS HLアニャン戦」では、日本初となる「サウナ観戦」ブースを設置。
- 北欧で盛んな、サウナ観戦スタイルの有効性やSNSでの波及効果を検証。
- サウナ設置については、来場者、チーム関係者双方にポジティブな印象を与えることができ、SPORYが提案するファンエンゲージメントコンテンツとして手応えを獲得。
- 他の競技での引き合いも得てきている。
- インフルエンサーを活用したTwitter投稿には多数のいいねがつき、新規ファンへのアピールにつながることも確認ができた。

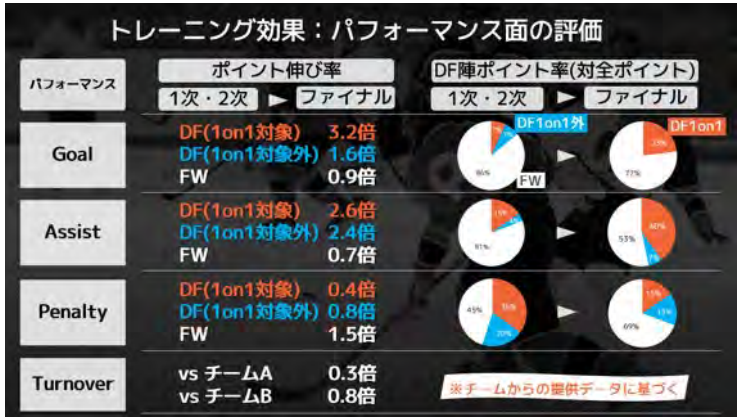
女子クラブチームを対象した実証プログラム推進
メンタル指標の可視化、課題の棚卸を行い、チーム力向上に寄与する要因分析と効果検証を実施
継続的な連携や広くパフォーマンス向上につながる検証を実現



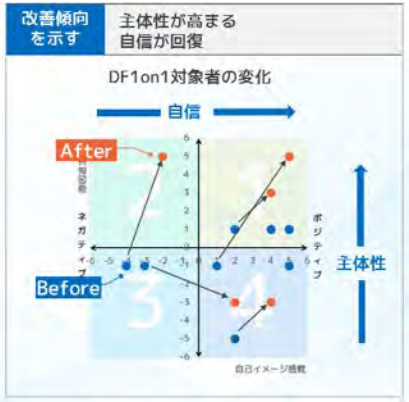


←
監督・コーチとともに、チーム戦術面の課題、個々の選手の不調傾向、その回復とチームパフォーマンスとの因果関係の仮説設定を行い、1on1プログラム受講選手を決定

- アイスホッケー連盟との連携により、チーム課題ヒアリングを実施。組織診断結果をもとに、チーム運営側である監督・コーチへのヒアリング、女子クラブチームの原因不明のプレー不調傾向やと組織内バランス（同調性の高さ、扁桃体反応の状況）を把握
- 具体的課題　：　怪我が治っているのにパフォーマンス不調が続く　/　試合と練習でのパフォーマンスに波がある　/　大会1次・2次リーグでのチーム不調をファイナルまでに立て直す　など。
- 心理行動特性分析による「PTSS値比較（扁桃体反応のしやすさ）」に着目。DF・GK陣の数値改善が、チーム内パフォーマンスにどのように影響を及ぼすか、KPI・KGI設定



←
【パフォーマンス指標計測】
チームによるスタッツデータの棚卸、その検証。
プログラム受講者が明確に結果を出したことが実証された



←
【メンタル指標計測】
・PTSS数値の回復
・チーム内同調傾向の主体性向上への効果実証

- 1on1対象プログラム受講選手の変化をパフォーマンス面・メンタル面での可視化
- パフォーマンス指標の計測では、チーム側でスタッツデータの棚卸機会を醸成し、Goal数 **3.2**倍/,Assist数 **2.6**倍,Penalty数 **0.4**倍を記録
- 受講選手ヒアリングでは、扁桃体反応するケースの理解から、自身のメンタルコントロール手法の理解をすることで、プレー面を変化させることができることを実感するコメント多数
- 今後、チームでのプログラム継続のための協議開始とともに、日本アイスホッケー連盟との具体的連携方法の議論に進む。

3/10 デモデイ（アクセラレーション ピッチ）

<u>プログラム</u>
「INNOVATION LEAGUE 2022 アクセラレーション ピッチ」

登壇者：
INNOVATION LEAGUE 2022 アクセラレーション 採択企業4社
全日本柔道連盟 企画課課長代理 会長秘書 本郷 光道
日本アイスホッケー連盟 強化本部トップリーグ委員長 北川 太郎
スポーツ庁 長官 室伏 広治

＜アクセラレーション採択企業４社＞

- **一般社団法人スポーツを止めるな**
- **株式会社なんでもドラフト**
- **株式会社スポリー**
- **株式会社MILOQS**

3/10 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　2022　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財団法人　全日本柔道連盟、ならびに公益財団法人　　日本アイスホッケー連盟と事業共創を行った採択企業４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。

一般社団法人スポーツを止めるな「1252プロジェクト」 最上紘太氏・伊藤華英氏

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、トップアスリートの経験や医療・教育分野の専門的・科学的知見をもとに教育/情報発信を行う「1252プロジェクト」。全日本柔道連盟と柔道界への教育・普及を目指し、連盟の各委員会と横連携しながら、佐賀商業高校での実証授業や井上康生委員長とのコンテンツ発信、医科学委員会と月経実態調査の検討を行い、トップ選手/指導者から柔道界へ教育・普及する活動基盤を構築。今回の試験的取り組みを踏まえ、協定を締結し、本格展開予定。

株式会社なんでもドラフト 森井啓允氏

グランドスラム東京・パリの2つの世界大会において、各階級のメダリストなどの予想するコンテンツを実施。東京大会では、会場ブースも出し、過去最大の参加人数を獲得。パリ大会ではIJF(国際柔道連盟)・米・仏の柔道連盟も巻き込み、英語版を世界に向けて発信し75カ国・404名が参加。法律、技術、サービスの実証実験を成功させファンや関係者の満足を得ることができた。

3/10 デモデイ（アクセラレーション ピッチ）

株式会社スポリー 丸山和也氏

アジアリーグアイスホッケー「オールスターヒーローズ2」にて、アイスホッケーでは初となるSPORYアプリでのファンエンゲージメントトライアル実証を実施。オールスター参加全選手のプロフィールのアプリ実装とファン参加型のクエストを複数準備し、会場でのファンジャーニー把握に成功。3月のフリーブレイズ戦では、日本初「サウナ観戦ブース」を設置。北欧で盛んなサウナ観戦スタイルの日本での実効性を把握することができた。

株式会社MILOQS　紙田剛氏

日本アイスホッケー連盟との連携により、女子クラブチームでのプログラム実証にフォーカスし、組織課題抽出とプログラム実証において「パフォーマンス」「メンタル」への効果検証を実施。チーム課題を監督・コーチへのヒアリングとチームへの心理行動特性分析から仮説設定し、メンタリングプログラム構築と推進。「第11回女子アイスホッケーリーグ」にて、1次・2次リーグからファイナルに向けての選手のパフォーマンス指標・メンタル指標の効果計測を実証、実効性の把握ができた。スポーツの中でチームと個人が持続的に成長する「主体性の回復」の重要性を提言した。

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/ソリューションを保持。
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。

INNOVATION LEAGUE

CONTEST

コンテスト表彰区分

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社会やビジネスにイノベーションを生み出している取り組みなど、スポーツが持つ産業拡張力を最も強く感じさせる事例を表彰します。

スポーツでビジネスを生み出す！

ビジネス・グロース賞

スポーツを活用したビジネス創出からスポーツチームのビジネス革新まで、マネタイズを成功させている取り組みを表彰します。これまでにない商流を生み出している事例、既存のビジネススキームであっても変革を生み出し経済効果を高めている事例をお寄せください。

スポーツの力で社会を前進！

ソーシャル・インパクト賞

地方創生から共生社会の実現まで、スポーツの力で社会を前進させている取り組み、スポーツを活用して社会問題を解決している取り組みを表彰します。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。

ナイストライが未来のスタンダードを作る！

パイオニア賞

スポーツやスポーツを取り巻く環境が大きく変化する中で、常識にとらわれず既存の枠組み・仕組みのアップデートに挑む取り組みを表彰します、まだ十分に成果が出ていない取り組みでも、勇気と熱意あるナイストライをお寄せください。

コンテストの令和4年度の変更点

① 「アクティベーション賞」の廃止、「ビジネス・グロース賞」の新設

協賛形態などスポンサリングの新しいかたちを評価していた「アクティベーション賞」を廃止し、広くビジネス視点での成果を問う「ビジネス・グロース賞」を新設。（協賛ビジネスに限定せず、対象範囲を広げることが狙い）

② 「イノベーションリーグ大賞」選出方法の変更

昨年度まで他の３賞と並列で選出していた「イノベーションリーグ大賞」の選出方法を、他の３賞に選出されたもの中から選出する“Best of Best方式（グランプリ方式）”に変更。（イノベーションリーグ大賞が選出された表彰区分では、次点をその表彰区分の受賞者とする）

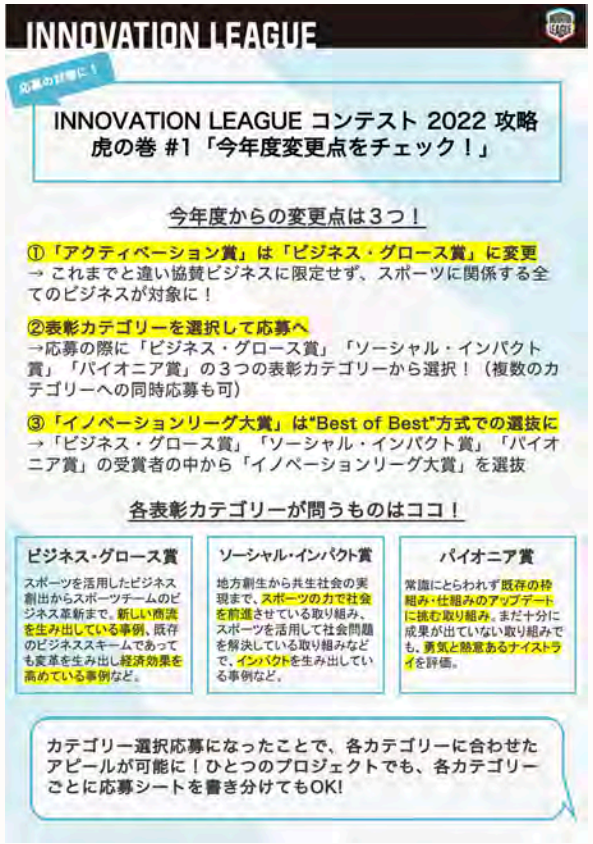
③ 応募方法の変更

昨年度まで全表彰区分共通での応募としていたが、今年度から表彰区分を選択して応募するルールに変更。（応募側にとってのアピールポイント、審査側にとっての評価ポイントをより明確にすることが狙い）

応募促進コンテンツ

応募締切直前には、応募のコツをまとめた「コンテスト虎の巻」を制作、INNOVATION LEAGUE公式ウェブサイトの他、SPORTS TECH TOKYOやスポーツ庁のオウンドメディアで配信し、応募促進を行った

Vol.1



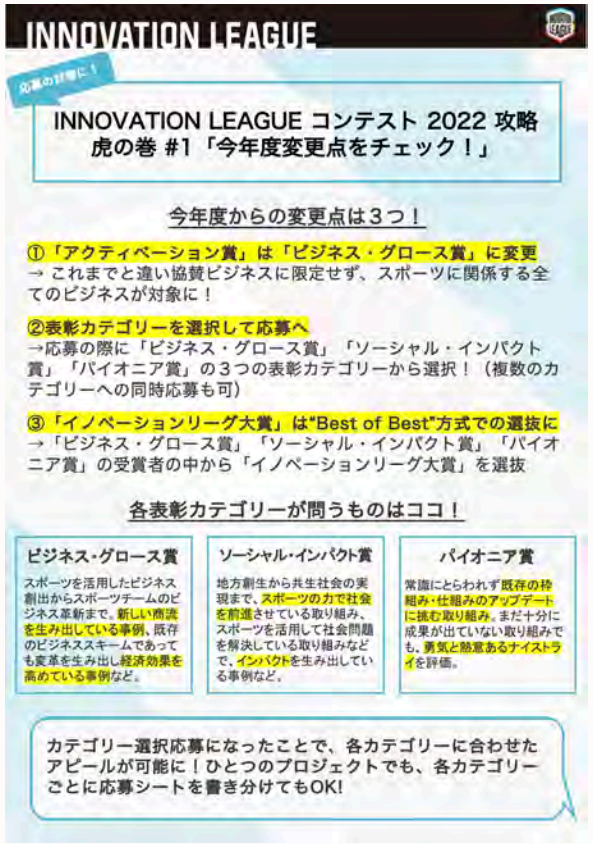
Vol.2

Vol.3

応募促進コンテンツ

応募締切直前には、応募のコツをまとめた「コンテスト虎の巻」を制作、INNOVATION LEAGUE公式ウェブサイトの他、SPORTS TECH TOKYOやスポーツ庁のオウンドメディアで配信し、応募促進を行った

Vol.4



Vol.5

Vol.6

審査員 ※ 所属･肩書は2022年7月時点

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

岩本 義弘
株式会社TSUBASA
代表取締役

大日方 邦子
一般社団法人 日本パラリンピアンズ協会(PAJ) 会長
(株)電通グループ フェロー /
電通総研 副所長

桂田 隆行
株式会社日本政策投資銀行
地域調査部 課長

森下 公江
公益財団法人
日米教育交流振興財団
(フルブライト財団) 理事

山谷 拓志
静岡ブルーレヴズ株式会社
代表取締役社長

米田 惠美
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

高垣 論子
株式会社AaHbit
代表取締役社長

立石 敬之
トロイデンNV CEO
Jリーグ理事

森 貴信
株式会社Sonoligo
スポーツ分野事業責任者
T.T彩たま顧問

坂本 弘美
スポーツ庁
参事官(民間スポーツ担当)付
参事官補佐

中嶋 文彦 ※審査会ファシリテーター兼
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

各賞受賞者とファイナリスト

以下の各賞受賞者に加え、「ビジネス・グロース賞」「ソーシャル・インパクト賞」「パイオニア賞」については、最終選考まで残った応募者をファイリストとし、表彰を行った。

イノベーションリーグ大賞

株式会社
湘南ベルマーレフットサルクラブ

「湘南ベルマーレ＋ittokai『ベルファーム』」

ビジネス・グロース賞

鎌倉インターナショナルFC

「Web3思想を活用した「共創・共栄型」のクラブづくり、まちづくり」

＜ファイナリスト＞

株式会社ユーフォリア／「アスリート流健康管理手法を転用した現場ワーカー向け「ウェルネスプログラム」

株式会社フィナンシェ／「トークン活用によるスポーツ団体等の新たな収益源の創出」

ソーシャル・インパクト賞

ミズノ株式会社

「白杖「ミズノケーン」プロジェクト」

＜ファイナリスト＞

株式会社ユーフォリア／「アスリート流健康管理手法を転用した現場ワーカー向け「ウェルネスプログラム」

FORESTRAIL HIRUZEN-SHINJO 2022 supported by GREENable 合同会社SPORTS DRIVE／「走る人が増えるほど，協賛企業が増えるほど，自然環境保全が進むトレイルラン大会」

株式会社湘南ベルマーレフットサルクラブ／「湘南ベルマーレ＋ittokai『ベルファーム』」

株式会社フットボールクラブ水戸ホーリーホック／「Grass Roots Farm ～ 地方Ｊクラブの営農チャレンジ」

鎌倉インターナショナルFC／「Web3思想を活用した「共創・共栄型」のクラブづくり、まちづくり」

パイオニア賞

FORESTRAIL HIRUZEN-SHINJO 2022 supported by GREENable

合同会社SPORTS DRIVE

「走る人が増えるほど，協賛企業が増えるほど，自然環境保全が進むトレイルラン大会」

＜ファイナリスト＞

株式会社ユーフォリア／「アスリート流健康管理手法を転用した現場ワーカー向け「ウェルネスプログラム」

FORESTRAIL HIRUZEN-SHINJO 2022 supported by GREENable 合同会社SPORTS DRIVE／「走る人が増えるほど，協賛企業が増えるほど，自然環境保全が進むトレイルラン大会」

鎌倉インターナショナルFC／「Web3思想を活用した「共創・共栄型」のクラブづくり、まちづくり」

イノベーションリーグ大賞紹介：株式会社湘南ベルマーレフットサルクラブ
「湘南ベルマーレ + ittokai『ベルファーム』」

プロジェクト概要：

「スポーツ × 福祉 × 農業」をテーマに、湘南ベルマーレフットサルクラブと社会福祉法人「一燈会（ittokai）」がタッグを組み、実施した農業連携事業。スポーツクラブ、社会福祉法人、農家の3者それぞれの課題と強みを持ち寄ることで有機的かつ効果的なつながりを生み出し、スポーツクラブの社会課題解決、アスリートのデュアルキャリア形成、障がいを持つ人の就労支援、耕作放棄地の有効活用、主要農作物の付加価値向上など極めて多様な効果を作り出している。また、地域飲食店の応援や子どもたちへの食育など、地域経済や教育などへも貢献している。

Player デュアルキャリア形成

障害を抱える方の就労支援者として、実際に農場で勤務。選手と社会課題を解決するデュアルキャリア形成の先駆けへ。

Supporter 付加価値の向上

ベルマーレのホームゲーム時に、選手のサインやブロマイドを同封して販売。市場の3倍近い価格で 売れる。サポーターはレシピをSNS上で発信・拡散される。

Local Economy 地域飲食店の食材として採用

「万葉の湯」をはじめとする、 地域の飲食店にて食材として採用。 これにより、地域経済の循環に繋がる。将来的にはベルファームに関 わる障害者の納税を目指す。

Youth 食育の一環

小学生～高校生までのベルマーレの下部組織メンバー70名が、耕作放棄地を耕し、実際に弥一芋の収穫を行う。自分たちの食卓に届くまでに、関わる人達の労力・想いを体感。

ビジネス・グロース賞紹介：鎌倉インターナショナルFC
「Web3思想を活用した「共創・共栄型」のクラブづくり、まちづくり」

プロジェクト概要：

母体となる大手企業も大きなスポンサーも無い中で運営を行うサッカーチーム。ブロックチェーンをベースとしたファンディングサービス「FiNANCiE」を活用し、トークンを販売することで4000万円超の収益を獲得した。同時に熱量の高いファンと応援も生み出し、チームとファンが「共創共栄」する関係を構築した。また、それ以外にもクラウドファンディングや、それらのノウハウを生かした他のチームへのコンサルティング事業、鎌倉の魅力を活用したNFTの制作など幅広い新収益源を得ることにも成功。サッカークラブが自走するための収益確保と共に、地域の価値向上も実現させた。

鎌倉インターナショナルFC は2018年１月に設立。母体となるクラブはなく、一からの立ち上げとなった。
現在は神奈川県社会人リーグ２部（J8部相当）に所属している。

鎌倉インテルのクラブトークンの概要。保有することで、クラブの運営の一部に関わる投票や、トークン保有者限定の特別な特典を受けることが可能となる。保有数に応じたリターン（特典グッズなど）も用意されている。

2021年に建設された自前のグラウンド「みんなの鳩サブレースタジアム」。鎌倉インテルFCのホームグラウンドとしてだけではなく、地域の住民や子どもたちが遊べる空間となっている。

ソーシャル・インパクト賞紹介：ミズノ株式会社
「白杖「ミズノケーン」プロジェクト」

プロジェクト概要：

白杖ユーザーが外出を諦めることなく、いつもより少し遠出してみようというポジティブな気持ちになる白杖を目指して「ミズノケーンST」を開発。軽さ、デザイン性、折損時の付帯サービスの3点の特徴を持つ。軽さについては、ゴルフクラブ開発で培ったミズノのノウハウを活用、素材に軽くて丈夫なカーボンを使用した。デザインについては、角度によって見え隠れする大小の三角形を地模様とするなど、これまでとは違った軽やかで爽快な印象を生み出している。万一白杖が折れた場合には、目的地までタクシーで送るサービスも付帯。他社従来品に比べ2〜3倍の上代にもかかわらず順調な売れ行きで、購入者からも好評を得ている。

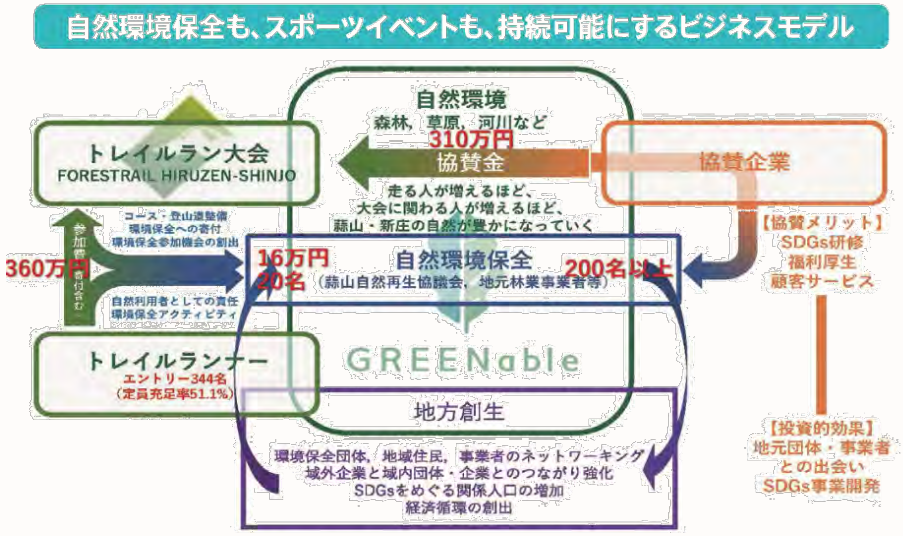
スポーツテクノロジーを活かし、カーボン繊維の向きを変えた7層構造のシャフト設計で、軽さと機能性を追求。
また、従来の白杖とは少し違った爽快なデザインでポジティブなコミュニケーションのきっかけに。

視覚障がい当事者や、歩行訓練士との検証の様子。

パイオニア賞紹介：FORESTRAIL HIRUZEN-SHINJO 2022 supported by GREENable／合同会社SPORTS DRIVE
「走る人が増えるほど，協賛企業が増えるほど，自然環境保全が進むトレイルラン大会」

プロジェクト概要：

行政の補助金に全く依存しないトレイルランの大会運営をデザイン、収益確保に成功した取り組み。参加者（トレイルランナー）に対し、大会とは別日に自然環境保全活動に参加してもらう参加枠（グリーナブルアクト枠）を一般枠参加費よりも高い価格で販売。また、企業協賛では協賛メリットとして、SDGs・サステナブルをテーマとし、社員研修や福利厚生、顧客サービスに活用できる自然環境保全アクティビティの機会を各社独自の日時・内容でアレンジして提供。行政の補助金だけでなく、企業の広告やCSR協賛にも依存しない、持続可能性の高いスポーツイベントの実現に成功した。



※赤字は2022年大会の実績。参加者と協賛増に伴って今後拡大する見込み。

自然環境保全活動に参加する大会参加ランナーの方々。
※活動は大会とは別日に実施

真庭市蒜山高原・グリーナブル蒜山をメイン会場に開催したFORESTRAILは、大会の設備や参加賞等に至るまで、サステナブルを表現しています。

協賛メリットとして提供された研修として、自然環境保全活動や地元関係者とのSDGs事業開発を相談する協賛企業の社員の方々。

贈賞式（3/10のデモデイにて実施）

デモデイ（コンテストパート）プログラム

18:55 – 19:05 「INNOVATION LEAGUE 2022 コンテスト趣旨説明」
登壇者：SPORTS TECH TOKYO 薬師寺肇

19:05 – 19:40 「INNOVATION LEAGUE 2022 コンテスト贈賞式」
登壇者：各賞ファイナリスト＋各賞受賞者

◎各賞ファイナリストへの賞状授与
「アスリート流健康管理手法を転用した現場ワーカー向け「ウェルネスプログラム」」
株式会社ユーフォリア
「トークン活用によるスポーツ団体の新たな収益源の創出」
株式会社フィナンシェ
「Grass Roots Farm ～ 地方Ｊクラブの営農チャレンジ」
株式会社フットボールクラブ水戸ホーリーホック

◎ビジネス・グロース賞受賞者への賞状等授与
「Web3思想を活用した「共創・共栄型」のクラブづくり、まちづくり」
鎌倉インターナショナルFC

◎ソーシャル・インパクト賞受賞者への賞状等授与
「白杖「ミズノケーン」プロジェクト」
ミズノ株式会社

◎パイオニア賞受賞者への賞状等授与
「走る人が増えるほど，協賛企業が増えるほど，自然環境保全が進む トレイルラン大会」
FORESTRAIL HIRUZEN-SHINJO 2022 supported by GREENable
合同会社SPORTS DRIVE

◎イノベーションリーグ大賞受賞者への賞状等授与
「湘南ベルマーレ + ittokai『ベルファーム』」
株式会社湘南ベルマーレフットサルクラブ

INNOVATION LEAGUE

NETWORKING

10/26 キックオフイベント内にてネットワーキングを実施

概要概要

・日時：2022年10月26日（水）17:30 - 20:00
・開催：電通本社ビル
・主催：スポーツ庁 / SPORTS TECH TOKYO
※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35名が参加。

2/7 ネットワーキングイベント

プログラム

①「開会の挨拶」
登壇者： SPORT TECH TOKYO　大曽根　一平（司会進行）

②「CIC Tokyo 紹介」
登壇者：CIC Japan ディレクター 名倉 勝

③「INNOVATION LEAGUE 2022 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
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

④ スペシャルセッション①：『テクノロジーの進化が与える視聴体験の進化』
登壇者：ソニー株式会社サービスビジネスグループ 部長　山本 太郎
株式会社AbemaTV ABEMA 総合編成本部 スポーツエンタメ局 局長　塚本 泰隆
モデレータ：AGI Creative Labo株式会社 CEO　上野 直彦

⑤ スペシャルセッション②：「ファン目線から考えるコンテンツ提供の試行錯誤」
登壇者： 川崎ブレイブサンダース 事業戦略マーケティング部 部長　藤掛 直人
TikTok Japan マーケティング本部　山口 裕平
モデレータ：株式会社プラスクラス、
プラスクラス・スポーツ・インキュベーション株式会社 代表取締役　平地 大樹

⑥「ネットワーキング」

説明会概要

- 日時：2023年2月7日(火)18:00-21:00（17:30開場）
- 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 申し込み	一般参加 来場者	関係者 来場者	合計来場者
100名	66名	26名	92名

※定員100名のところ、定員上限まで申込があった。

3/10 デモデイ内にてネットワーキングを実施

概要概要

・日時：2023年3月10日（金）17:30 - 21:00
・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201名参加、アーカイブは3/22に公開。

情報発信

公式ウェブサイトでの発信

ニュース

2023年2月16日	2023年03月10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。
2023年1月20日	2023年2月7日にネットワーキングイベント開催決定。参加申込みはこちらから。
2022年10月27日	「INNOVATION LEAGUE アクセラレーション2022」 採択企業決定のお知らせ。
2022年8月4日	「INNOVATION LEAGUE 2022」公式ウェブサイトを公開。INNOVATION LEAGUE アクセラレーションへの応募受付を開始しました。
2022年8月4日	2022年8月24日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

アップデート

2023年2月16日	2023年03月10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。
2023年2月16日	コンテスト受賞者を発表いたしました。
2023年1月20日	2023年2月7日にネットワーキングイベント開催決定。参加申込みはこちらから。
2022年12月12日	2022年12月5日（月）23:59 をもちまして、応募受付を締め切りました。
2022年11月28日	コンテスト応募の参考に！必勝"虎の巻"を公開しました。（PDFでダウンロードできます）
2022年8月4日	「INNOVATION LEAGUE 2022」公式ウェブサイトを公開。INNOVATION LEAGUE コンテストへの応募受付を開始しました。
2022年8月4日	2022年8月24日にプログラム説明会開催決定。参加申込みはこちらから。

コンテスト

SPORTS TECH TOKYOメディアからの発信

スポーツ庁からの発信

公式Facebookページ

公式Twitter

PR times

情報発信

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

2022年8月24日（水）14:00 - 16:30
INNOVATION LEAGUE 2022プログラム説明会
オンライン　128名参加

2022年10月26日（火）17:30 - 21:00
INNOVATION LEAGUE 2021 キックオフイベント
電通本社ビル　　採択企業を中心としたクローズドイベントにて実施

2023年2月7日（水）18:00 - 21:00
INNOVATION LEAGUE ネットワーキングイベント
CIC Tokyo　92名参加

情報発信

プログラム参画団体経由の露出（アクセラレーション採択企業）

「なんでもドラフト」

「スポーツを止めるな」

「SPORY」

「miloqs」

情報発信

プログラム参画団体経由の露出（コンテスト受賞者）

「株式会社湘南ベルマーレフットサルクラブ」関係

「Sports Drive」

情報発信

Sportsnavi 記事（イベントレポート、インタビュー等）による露出

2022年8月30日

2022年9月22日

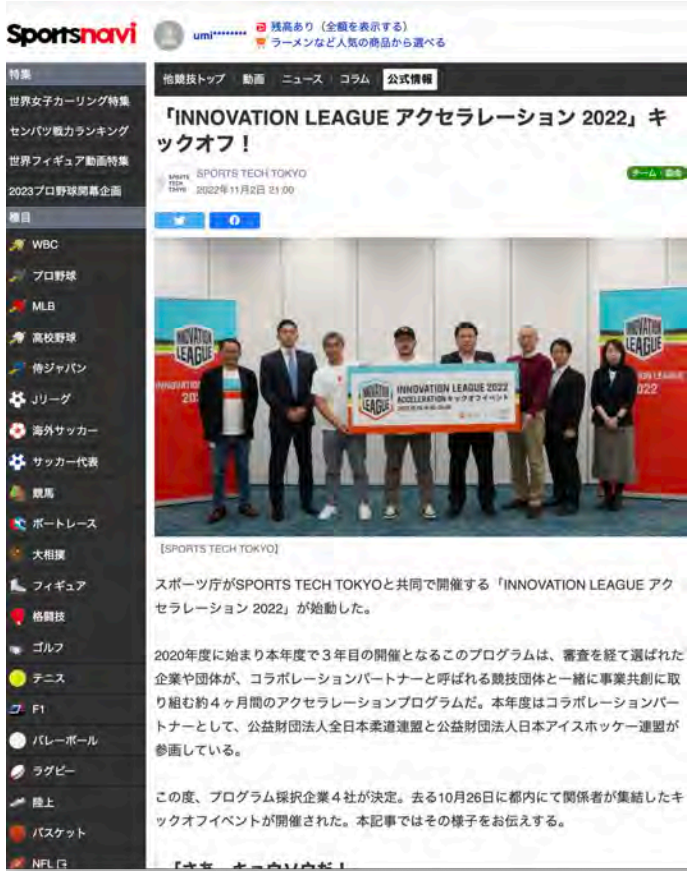
2022年10月19日

情報発信

Sportsnavi 記事（イベントレポート、インタビュー等）による露出

2022年10月26日

2022年10月27日



2022年11月2日

情報発信

Sportsnavi 記事（イベントレポート、インタビュー等）による露出

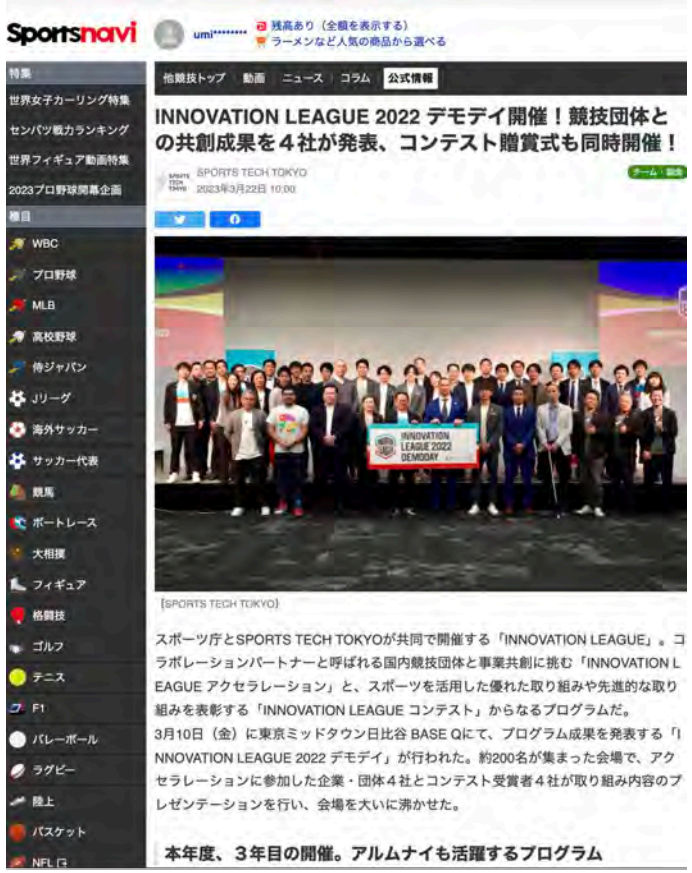
2022年11月25日

2022年12月12日

2022年12月22日

情報発信

Sportsnavi 記事（イベントレポート、インタビュー等）による露出



Sportsnavi

umi********

残高あり（全額を表示する）

ラーメンなど人気の商品から選べる

特集

世界女子カーリング特集

センバツ戦力ランキング

世界フィギュア動画特集

2023プロ野球開幕企画

種目

WBC

プロ野球

MLB

高校野球

侍ジャパン

Jリーグ

海外サッカー

サッカー代表

競馬

ボートレース

大相撲

フィギュア

格闘技

ゴルフ

テニス

F1

バレーボール

ラグビー

陸上

バスケット

NFL

他競技トップ　動画　ニュース　コラム　公式情報

INNOVATION LEAGUE 2022 デモデイ開催！競技団体との共創成果を４社が発表、コンテスト贈賞式も同時開催！

SPORTS TECH TOKYO

2023年3月22日 10:00

チーム・組織

INNOVATION LEAGUE 2022 DEMODAY

（SPORTS TECH TOKYO）

スポーツ庁とSPORTS TECH TOKYOが共同で開催する「INNOVATION LEAGUE」。コラボレーションパートナーと呼ばれる国内競技団体と事業共創に挑む「INNOVATION LEAGUE アクセラレーション」と、スポーツを活用した優れた取り組みや先進的な取り組みを表彰する「INNOVATION LEAGUE コンテスト」からなるプログラムだ。

3月10日（金）に東京ミッドタウン日比谷 BASE Qにて、プログラム成果を発表する「INNOVATION LEAGUE 2022 デモデイ」が行われた。約200名が集まった会場で、アクセラレーションに参加した企業・団体４社とコンテスト受賞者４社が取り組み内容のプレゼンテーションを行い、会場を大いに沸かせた。

本年度、３年目の開催。アルムナイも活躍するプログラム

2023年3月22日

本概要報告書は、スポーツ庁の令和4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4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。