



スポーツ庁委託事業  
令和5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



2024.03.31

# 目次

## 1.SPORTS INNOVATION STUDIO全体実施内容

SOIP事業の目標と得られる成果	・ ・ ・ ・ ・ 3
SPORTS INNOVATION STUDIO実施サマリー	・ ・ ・ ・ ・ 4
2023年7月19日 説明会概要	・ ・ ・ ・ ・ 5
2023年11月1日 キックオフイベント概要	・ ・ ・ ・ ・ 6
2024年2月29日 デモデイ概要	・ ・ ・ ・ ・ 7
2024年2月29日 デモデイの様子	・ ・ ・ ・ ・ 8
報道 メディア	・ ・ ・ ・ ・ 9

## 2.OPEN INNOVATIONについて

OPEN INNOVATION コンセプト	・ ・ ・ ・ ・ 10
コラボレーションパートナー紹介	・ ・ ・ ・ ・ 11
プログラムスケジュール	・ ・ ・ ・ ・ 12
採択企業紹介	・ ・ ・ ・ ・ 13
共創・メンタリング 詳細	・ ・ ・ ・ ・ 14
共創・メンタリング 体制	・ ・ ・ ・ ・ 15
合同メンタリングセッション	・ ・ ・ ・ ・ 16
個別メンタリングセッション	・ ・ ・ ・ ・ 17
OPEN INNOVATION紹介	
株式会社and.d	・ ・ ・ ・ ・ 18
株式会社Ascenders	・ ・ ・ ・ ・ 19
一般社団法人 One Smile Foundation	・ ・ ・ ・ ・ 20
SOLTILO Knows 株式会社	・ ・ ・ ・ ・ 21
株式会社and.d	・ ・ ・ ・ ・ 22
株式会社Ascenders	・ ・ ・ ・ ・ 23
一般社団法人 One Smile Foundation	・ ・ ・ ・ ・ 24
SOLTILO Knows 株式会社	・ ・ ・ ・ ・ 25

## 3.CONTEST について

CONTEST コンセプト	・ ・ ・ ・ ・ 26
賞のカテゴリー	・ ・ ・ ・ ・ 27
審査ガイドライン	・ ・ ・ ・ ・ 28
審査スケジュール	・ ・ ・ ・ ・ 29
審査結果	
スポーツオープンイノベーション大賞	・ ・ ・ ・ ・ 30
ソーシャル・インパクト賞	・ ・ ・ ・ ・ 31
パイオニア賞	・ ・ ・ ・ ・ 32
デモデイ コンテストパートの様子	・ ・ ・ ・ ・ 33

# SOIP事業の目標と得られる成果

## 事業の目標

プログラムに参加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、大企業を問わず、スポーツ領域に新たな価値創造につながる企業の応募促進
- 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 (OPEN INNOVATION)

- 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 (CONTEST)

- 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

## 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50件以上**

スポーツ関連企業/スタートアップに限らず、意図的に他産業の企業群を誘引。本プログラムを有する可能性も拡張。

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)

**採択企業全社の共創実現**

単なる協業に留まらず、各企業/プロジェクトの将来価値を形成し得る共創を実現する。各インキュベーターが牽引。

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100件**

スポーツを触媒とした施策は増加傾向であるため、ネットワークやステークホルダーを巻き込み、SOICを洗練化。

## 得られた成果

**応募件数：22件**

**採択企業8社の新事業共創を実現。**

詳細は後ページにて。

**応募総数：72件**

# OPEN INNOVATION

オープンイノベーション

スポーツ×ビジネスを拡張させる

- ・日本フットサルトップリーグ（Fリーグ）または日本自動車連盟（JAF）との事業共創にチャレンジする企業や団体を募集。
- ・IT技術によるスポーツビジネス拡張を狙う企業を中心に22件の応募が集まった。
- ・本年度は各団体4社ずつ、合計8社を採択した。
- ・新たな収益源確保、新規ファンや利用者とのタッチポイント創出、IT技術導入による競技力向上 ネットゼロカーボンへ向けての検証、大手メディアへの露出獲得などの成果を得た。

【Fリーグ採択者】



【JAF採択者】



# CONTEST

コンテスト

スポーツの新しい可能性に光を当てる

- ・「スポーツオープンイノベーション大賞」、「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」の4賞を実施
- ・応募件数は72件
- ・テクノロジー活用による収益源確保、現役アスリートによる貧困課題解決、新たな競技や大会の立ち上げと事業化、環境配慮やSDGsに対する取り組み、学生部活へのテクノロジー導入による課題解決などの挑戦から選定を行った。

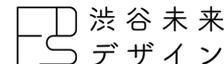
【スポーツオープンイノベーション大賞】  
【ビジネス・グロース賞】



【ソーシャル・インパクト大賞】



【パイオニア賞】



## 概要

- ・日時：2023年7月19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 / スクラムスタジオ
- ・参加人数：111名参加（オンライン配信視聴者数は含まない）／無料（事前登録制）
- ・目的：本年度のSOIPに関する説明と応募促進
- ・申し込みページ：<https://sis2023.peatix.com/>
- ・MC：Scrum Ventures Business Development Director 白石 幸平

集客施策及び説明会の満足度向上を図り、海外や国内で注目度の高い最新事例を紹介するトークセッションを準備し、セッションには、過去SOIPに参画した競技団体のジャパンサイクルリーグらアルムナイの各社にも参加いただいた



会場の様子



日本フットサルトップリーグ（フリーグ）  
副理事長 小野寺 隆彦



スポーツ庁 室伏長官  
ビデオメッセージの様子



トークセッションの様子

## 概要

日時：2023年11月1日 18:00-19:30（開場/17:45）

場所：神谷町WeWork

参加人数：37名（コラボレーションパートナー、採択企業、スポーツ庁、事務局）

目的：①各ステークホルダーの目線合わせ

②各プロジェクトの横串を図ることでSOIP成果の最大化を図る

ご提供/手土産：①フィッシュプロテインバー（株式会社鈴廣かまぼこ）

②THE POTAGE（株式会社Cuore）



フォトセッションの様子



競技団体ご挨拶



採択者ご紹介

## 概要

- ・日時：2024年2月29日（木）13:00 - 20:30
- ・イベントタイトル：SPORTS INNOVATION STUDIO DEMODAY&SCRUM CONNECT2024
- ・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 / スクラムスタジオ
- ・参加費：無料（事前登録制）
- ・会場参加人数：223名参加
- ・オンライン視聴者数：143名
- ・開催目的：事業共創を行う「オープンイノベーション」とスポーツビジネスの新しい取り組み・優れた取り組みを表彰する「コンテスト」の成果発表を行うとともに、スポーツ界内外のネットワーキングを行う。
- ・申し込みページ：<https://2024.scrum-connect.com/>
- ・MC：テレビ朝日アナウンサー 久保田 直子



## TOPIC

### SPORTS INNOVATION STUDIOの成果発表を行うデモデイと、スポーツ&エンタテインメントに関連する最新テクノロジー、それに伴うビジネスの変化を紹介するSCRUM CONECTを共催

共催の目的：デモデイへの集客強化と、スポーツビジネスに興味のある企業担当者の誘致。

- 結果
- ・海外で勢いに乗るスタートアップを招くことで、開催1週間前の2月22日に定員数に到達。
  - ・投資会社の社員の方や企業の投資担当部門の方、スポーツ・エンタメ部門の担当者など、例年よりも幅広い参加者にご来場いただくことができた。
  - ・前半にSCRUM CONECTパートを実施することで来場者の集まりが早まり、多くの来場者が到着して賑わっている状態で、デモデイの冒頭の室伏長官スピーチを実施することができた。





## NHK

媒体：NHK サンデースポーツ

放送開始から39年目を迎えるスポーツ情報番組「サンデースポーツ」にて SPORTS INNOVATION STUDIOについて特集。メインキャスターの豊原謙二郎氏が2/29に開催したデモデイや、3/19に開催したFリーグオールスターゲームにも現地取材に足を運び、スポーツとイノベーションの現場について放送を行う予定。地上波 全国放送にて3/31（日）21時50分～にて放送予定であり、併せてインターネット配信サービス「NHKプラス」にて1週間の配信を行う。

NHK プラス： <https://www.nhk.jp/p/sunsat/ts/QL31MN9ZQ4/>

放送予定日：2024年3月31日



## Forbes JAPAN

媒体：Forbes

学生が億を稼ぎ、テックが新たな観戦体験を生む ミススポーツビジネスの最先端 [https://forbesjapan.com/articles/detail/69535?fbclid=IwAR2NXI\\_siAJ\\_QSR50aUgoWcv6A5F8uwNK-cVM1\\_LfJUCybxE9Qi6sU\\_yZBc](https://forbesjapan.com/articles/detail/69535?fbclid=IwAR2NXI_siAJ_QSR50aUgoWcv6A5F8uwNK-cVM1_LfJUCybxE9Qi6sU_yZBc)

公開日：2023年3月11日

※デモデイの室伏長官コメント他が掲載



## Dig-it

媒体：Dig-it

これからスポーツエンタメ分野で起こるテクノロジー革命【SCRUM CONNECT 2024×SPORTS INNOVATION STUDIO デモデイ】

<https://dig-it.media/thundervolt/article/828972/?fbclid=IwAR069rwDjA54DqagR8Bo0NXdSqTdVbpbAvG8Z1PEUI7JuRX4Rtz2fiPSqyM>

公開日：2024年3月12日

# OPEN INNOVATION オープンイノベーション

## スポーツ×ビジネスを拡張させる

SPORTS INNOVATION STUDIO オープンイノベーションは、スポーツ領域に限らない、最先端のテクノロジーやサービス・プロダクトと、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新たなビジネスを創出し、スポーツ産業の拡張を目指します。

2023年度の共創パートナーは、  
一般社団法人日本フットサルトップリーグ（Fリーグ）と一般社団法人日本自動車連盟（JAF）です。

審査を通過した採択企業・団体の皆様には、約4-5ヶ間の共創期間で、ビジネスアイデアをブラッシュアップさせ、実証・実装まで推進し、2024年2月に開催されたデモデイで成果やプロセスの発表を行いました。



## コラボレーションパートナーの紹介

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は一般社団法人日本フットサルトップリーグ（Fリーグ）と一般社団法人日本自動車連盟（JAF）の2団体。

### 一般社団法人日本フットサルトップリーグ (Fリーグ)



#### THEME

ファンエンゲージメントを通じた収益源の拡大

#### OUTPUT

- ・既存のコンテンツを活用・応用した収益源を拡大するための仕組みやサービス
- ・ファンが選手やクラブ、リーグとの距離を縮め、気軽に推し活ができる、推し活を身近なものにできるアプリやサービス
- ・Fリーグファンのエンゲージメントを高めロイヤル化を図ると共に、新規ファンの巻き込みを促す仕組みやサービス
- ・Fリーグの収益源となりうる新たな視聴・観戦体験コンテンツの開発・提供、テクノロジーの活用

### 一般社団法人日本自動車連盟 (JAF)



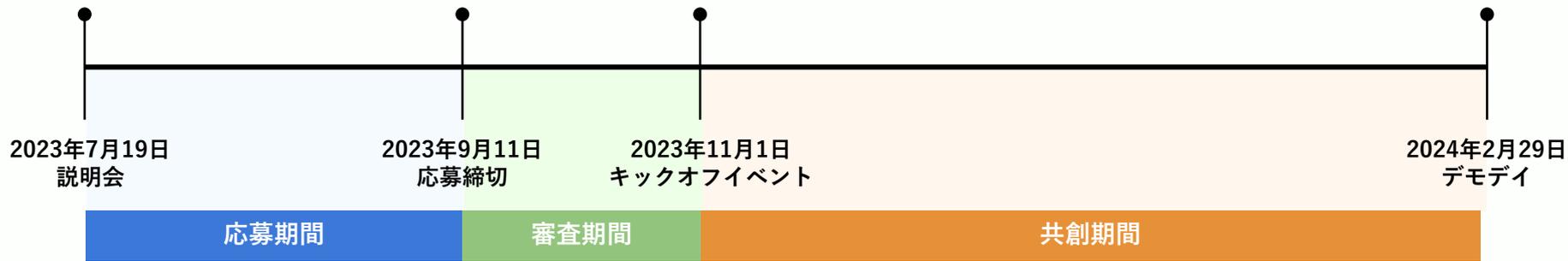
#### THEME

モータースポーツの興奮をより近く

#### OUTPUT

- ・モータースポーツの新たな楽しみ方やサーキット・フィールドの特性を生かした体験づくり
- ・より身近なモータースポーツの体験の場作り
- ・来場時の新たな購買体験/観戦体験の提供
- ・イベント来場時の環境に配慮した行動を促すアプリ、サービス、テクノロジー

採択企業の選考にあたっては事務局・スポーツ庁・競技団体に検討を重ね、全8社を採択。  
採択企業決定後は進捗定例ミーティングを週1ペースで行い、約5ヶ月の事業共創を実施した。



プログラム説明会（オンライン・オフライン）の開催：2023年7月19日  
プログラム応募：2023年9月11日まで  
一次審査通過企業の通知：2023年9月中旬  
競技団体との面談セッション：2023年9月22日～9月28日

採択企業の通知：2023年10月6日  
キックオフイベント（クローズド開催）の開催：2023年11月1日  
共創プログラム期間：2023年11月～2024年3月  
デモデイの開催：2024年2月29日

## 一般社団法人日本フットサルトップリーグ（Fリーグ）と連携

**Ascenders**

オリジナル映像コンテンツ  
の企画/制作

**and d**

AIチャットボットを活用し  
たファンコミュニティ運営

One Smile  
Foundation

**One Smile  
Foundation**

笑顔を寄付に変える  
サービス開発・提供

*Knows*

**SOLTILO Knows**

運動を数値化する  
屋内利用可能な  
ウェアラブルセンサーの  
開発・提供

**テレビ東京**

新規事業創出・  
映像コンテンツ開発

AMATELUS

**AMATELUS**

自由視点映像  
ソフトウェア開発

VML

**Virtual Motorsport Lab**

プログラミングによる  
バーチャルモータースポーツ  
大会運営とプログラミング教育

**LUUP**

電動マイクロモビリティの  
シェアリングサービス

	定例ミーティング	メンタリング
概要	<ul style="list-style-type: none"> <li>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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>社外のメンターによるメンタリング</li> <li>担当チーム毎に、ビジネスアイデアの精緻化を目指しディスカッション</li> </ul>
開催概要	<ul style="list-style-type: none"> <li>原則週次開催</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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</li> </ul>
参加者	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  採択チーム                 </div> <div style="text-align: center;">  競技団体                 </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;">  スポーツ庁                 </div> <div style="text-align: center;">  事務局                 </div> </div>	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  採択チーム                 </div> <div style="text-align: center;">  競技団体                 </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;">  スポーツ庁                 </div> <div style="text-align: center;">  事務局                 </div> <div style="text-align: center;">  メンター                 </div> </div>

	1チーム当たり人数	動き・役割
 採択チーム	1～2名程度	<ul style="list-style-type: none"> <li>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</li> </ul>
 競技団体	1～2名	<ul style="list-style-type: none"> <li>採択チームとの共創に向けたディスカッション</li> <li>PoCやPoBの実施に向けた調整</li> </ul>
 事務局	4名	<ul style="list-style-type: none"> <li>共創に向けた各種検討の進捗管理、タスク管理、日程調整</li> <li>週次ミーティングでのファシリテーションサポート</li> </ul>
 メンター	17名	<ul style="list-style-type: none"> <li>インキュベータや事務局の要請に応じて、メンタリングを実施</li> </ul>

# メンター稼働：合同メンタリングセッション

全体

OPEN  
INNOVATION

CONTEST



メンターによる専門領域に特化した合同メンタリングを実施

実施目的：スポーツ業界で挑戦する際に頻発する共通の疑問やトラブル、業界の特異性、今求められていることをセミナー形式で広く伝える



## 第一回：スポーツ業界の歩き方-1

平地 大樹 様 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

日時：2023年12月14日 17時30分から19時

参加人数：約25名

内容：スポーツ団体・チームと長年共働する平地様からそれらの団体との付き合い方・慣習などをレクチャー  
初歩的な課題や疑問を事前に解決することを目的とした



## 第二回：スポーツ業界の歩き方-2

荒木 重雄 様 スポーツマーケティングラボラトリー代表取締役

日時：2023年11月28日 17時30分から19時

参加人数：約15名

内容：スポーツ団体との協働を始めた採択企業から質問を事前に募り回答。共通項が多いと推測できる質問をピックし、荒木氏の視点から回答することで、事業共創を成功に導くことを目的とした。



## 第三回：スポーツの力を活用したコミュニティ活性化。スポーツの社会課題解決力及び事業化について

岡田 明 様 EYストラテジー・アンド・コンサルティング株式会社 公共社会インフラユニット パートナー

日時：2024年1月31日 17時30分から19時

参加人数：約10名

内容：スポーツ団体やチームが持つアセットや社会的価値を改めて棚卸し。またスポーツの持つ価値を事業化・収益化する方法を紹介。進行中または今後取り組む事業共創に磨きをかける。



## メンター稼働：個別メンタリングセッション

全体

OPEN  
INNOVATION

CONTEST



メンターによる専門領域に特化した個別メンタリングを実施。

**実施目的：**事業競争の過程で発生する個別の課題解決や、共創事業のブラッシュアップを図った。

### ■白石 幸平

所属：合同会社Scrum Ventures Business Development Director

日時：2023年12月11日

場所：テレビ東京

対象：テレビ東京 加藤様・桐石様・内田様

内容：JAFとの事業共創案をディスカッション。事業共創において、「JAFの課題解決を行いながら利益を産む事業を作ること」を目的とするテレビ東京に対し、既存アイデアに対するフィードバック、利益を産んでいるIPコンテンツ事業の事例紹介などを行った。



### ■松本 安永 様

三井住友信託銀行株式会社 常務執行役員

日時：第一回 2024年1月11日

第二回 2024年2月21日

場所：三井住友信託銀行株式会社 大阪本店

対象：Virtual Motorsport Lab 山下様

内容：JAFとの事業共創において、学生向けの自動運転技術大会を実施することになったVirtual Motorsport Lab。大会の事業化についてディスカッションし、参加するプログラミング人材の価値、VMLのシステムがプログラミング教育の視点で価値が高いことに注目し、アドバイスを行った。





D2CやDXにおける豊富なノウハウと高い技術を活かして、コンサルティングからeコマース構築、ビジネスの協業、アプリケーションの開発などに取り組む。Jリーグ・横浜FCに対して「JリーグIDと連携したクラブチームに特化したオンラインストアの構築」支援を行っている。

## 採択の背景及び課題

### ・競技団体が顧客対応に割くことのできるリソースの不足

スポーツ業界の現場は人材不足であるケースが多い一方で、ファン・顧客対応は極めて重要なタスクであるため運営に負荷がかかっている。Fリーグにおいては、ホームページ他でお問い合わせフォームを設けておらず、顧客対応に課題を感じながらも着手できていない。

### ・試合以外でファンがフットサルに触れ、楽しむことのできるコンテンツや話題の不足（ファンエンゲージメント）

試合観戦の前後や試合日以外でファンがフットサルを知り、楽しむことのできるコンテンツや周辺情報の提供が不足している。

## 実証内容

競技団体の人材不足の解消とファンエンゲージメントの向上に寄与することを目的として、Fリーグ公式「AI観戦アシスタントボット」を開発。2024年2月中旬に実施された「ディビジョン1-2 入替戦」に際して、人の手を介さずにAIチャットボットが対応する形で1千のファン・サポーターとの会話を生み出すことに成功。3月19日に開催されたFリーグオールスターゲームではAIチャットボットの上位互換となるAIマッチデープログラムをローンチ。



「ディビジョン1-2 入替戦」にてAIチャットボットをテスト導入。SNS上で多くの反響を得た。



オールスターゲームではAIチャットボットの基盤を活用したAIマッチデープログラムをローンチ。チーム情報やタイムスケジュール、イベント情報他の様々なコンテンツを掲載した。

## Ascenders 株式会社Ascenders

Ascenders（アセンダーズ）はスポーツで夢を叶えたい人たちにとって、なくてはならない存在『スポーツ界のインフラになる』というミッションを掲げ、スポーツで働く人々とスポーツ事業をしている企業のサポートをするサービスを提供しているスタートアップ企業。

### 採択の背景及び課題

#### ・新規ファンの獲得機会が不足していること

フットサルの競技認知率は約98%と高い状況だが、トップリーグであるFリーグの認知度は低い状況にある。

既存のコアファンの熱量は非常に高いものがあるが、新規ファンの認知獲得機会が十分にでないため、ファン層が広がっていかない課題がある。

#### ・SNSで配信するデジタルコンテンツの量・質ともに不足していること

新規ファンの獲得を目指す際にSNSを通じたコンテンツの配信は有効な手段であるが、リソース不足の観点からFリーグは情報発信に注力できずにいた状況がある。

SNSを通じて、ライトファンにもFリーグの魅力やフットサルの競技の迫力を広く知ってもらう必要がある。

### 実証内容

新規ファン獲得を目的としたオリジナル映像コンテンツ「Fリーグ挑戦記」の企画/制作。Fリーグは既存ファン層の熱量は高いが、新規ファン層との接点が限られている点が長らく課題であった。人気サッカー系YouTuber LISEMのTAKAさんをアサインしてドキュメンタリー映像「Fリーグ挑戦記」を制作し、Fリーグ公式YouTubeチャンネルにて配信を行った



#### ■ストーリー構成（全5話）

1. TAKA選手のフットサル挑戦記 第1話
2. 「全国レベルの壁」 LISEM TAKAのフットサル挑戦記 第2話
3. 「元日本代表」 LISEM TAKAのフットサル挑戦記 第3話
4. 「確かな手応え」 LISEM TAKAのフットサル挑戦記 第4話
5. 「Fリーグからの審判」 LISEM TAKAのフットサル挑戦記 第5話



湘南ベルマーレフットサルクラブ・元フットサル日本代表キャプテン 星翔太さん  
元Fリーガーの中井健介選手・ZOTT早稲田フットサルクラブ等に協力いただき、  
フットサルへのリアルな挑戦を描いた

One Smile  
Foundation **1**

## 一般社団法人 One Smile Foundation

笑顔が寄付に変わる「スマイラル！」事業を行っており、スマートシティを中心に街中に設置された防犯カメラなどのITセンサーデバイスに笑顔認証機能を搭載私たちの笑顔が計測される度に「1笑顔 = 1円」の寄付が発生するシステムを開発・提供している

### 採択の背景及び課題

- ・ 来場者向けに、試合以外で楽しむことができるコンテンツが不足していること  
予算不足・リソース不足もあり、試合以外で来場者が楽しむことができるコンテンツが用意できていない現状を受け、ハーフタイムや試合前後で、来場者が参加できるコンテンツをFリーグは求めている。
- ・ 競技団体としてCSR活動により積極的に取り組む必要があると考えていたこと  
Fリーグとしてこれまでも様々なCSR活動に取り組んできたものの、公共性の高いスポーツの競技団体としてよりポジティブに参加したくなるような社会貢献活動の在り方を模索していた。

### 実証内容

2月中旬に実施された「ディビジョン1-2 入替戦」に際しては、オールスター選手「スマイル」ファン投票を実施し、特に試合後のタイミングで多くの来場者が体験。3月19日開催のオールスターゲームでは、試合前後やハーフタイムに会場内の大型スクリーンと連動した場内施策を実施し好評を得た。2月29日に実施したデモデイではBリーグの某チームより早速引き合いもあり、今後は他競技含めた「笑顔x社会貢献活動」の広がりを予定している。



「ディビジョン1-2 入替戦」に際して実施したオールスター選手「スマイル」ファン投票の様子



オールスターゲームではエキシビジョンマッチと併せて、2度のハーフタイムで「スマイラル！」の施策を実施  
試合後の選手たちにデバイスを渡し、笑顔検知を行うトライアルも実施した

## Knows SOLTILO Knows株式会社

「テクノロジーがスポーツを進化させる。」という本田圭佑選手の考えのもと、スポーツの新常識「見える化」の浸透・普及を実現する最先端ウェアラブルセンサー「Knows(ノウズ)」を提供している。

### 採択の背景及び課題

#### ・日本フットサル界全体でデータ活用が遅れていること

屋内競技に関しては屋外競技とは異なりGPSを利用することができないことに加え、ウェアラブルデバイスの導入には一定以上のコストがかかる点も相まりこれまで日本フットサル界ではデータ活用がなかなか進まない状況にあった

#### ・フットサルの魅力を分かりやすく伝える手法や視点が不足していること

フットサルの競技自体の認知率は約98%と高いが、競技のルールや見どころなどを理解している人はごくわずかに留まっている結果、新規でFリーグの試合を観戦する人の数が増えない現状がある。従ってフットサルの魅力や迫力を、分かりやすく伝える手法が求められていると考えている

### 実証内容

Fリーグ所蔵の8チームにKnows indoorを導入。チーム関係者からは「データの観点から、明確な基準ができ可視化されることで選手に伝わりやすい」と好評を得た。またオールスターゲームではKnowsを通じて得られるデータを活用したファンエンゲージメント施策を実施。具体的にはKnowsで計測した選手たちのバイタルデータを場内スクリーンや実況・中継、配信画面にて紹介。また走行距離を予想する来場者参加型のクイズ企画を実施した。



オールスターゲームのハーフタイムに、試合中に取得したデータを場内スクリーンに投影



リアルタイムに計測できる選手データを、場内MCより分かりやすく来場者へお伝えする他、F League TVの実況・解説、配信チームと連携して配信映像の中で計測データを紹介

## AMATELUS AMATELUS株式会社

自由視点映像及びマルチアングル映像の撮影から配信が可能なシステム「SwipeVideo」の開発提供を行う。

### 採択の背景及び課題

- ・ **マルチアングル有料配信によるモータースポーツの収益拡大への挑戦**  
特定チーム視点、ピット映像、レーサー視点などの需要及び潜在需要の掘り起こしによる収益拡大を狙う
- ・ **マルチアングル有料配信による人気レース（F1・SUPER GT）以外の収益化**  
スーパー耐久やジムカーナなどのレースの収益化に課題。現状は無料放送が主
- ・ **モータースポーツファンのエンゲージメント向上**  
1アングルのみでの配信では、トップ争いの1アングルのみでの配信になりやすい。  
マルチアングル配信の導入により、特定チーム・レーサーファンの熱量（エンゲージメント）を高めることが狙える

### 実証内容

世界初となるモータースポーツのマルチアングル配信として四輪自動車レース「スーパー耐久シリーズ」の運営を行うスーパー耐久機構（STO）と配信協業を実施。2024年3月30日-31日にスポーツランドSUGOにて開催される「スーパー耐久シリーズ 公式テスト」でスワイプビデオの撮影配信のテストを実施する。



昨年撮影したレースをスワイプビデオへテスト実装。  
全20アングル以上のアングルをノーバッファリングで切替可能。  
レーサー視点や特定チーム専用の視点などあらゆる観戦体験需要を満たす。



MWC Barcelona 2024にてスーパー耐久との取り組みをプレゼンテーション。  
国内のみならず世界への配信も狙う。



## 株式会社テレビ東京

関東広域圏を放送対象地域としてテレビジョン放送事業を行う日本の特定地上基幹放送事業者であり、TXNネットワークのキー局。

### 採択の背景及び課題

#### ・テレビ東京制作番組との連携によるモータースポーツファン拡大

テレビ東京が制作するモビリティ系やeスポーツ系の番組との連携を期待  
スポーツ系番組、テレビ東京YouTubeチャンネル「テレ東スポーツ」と連携した恒常的な露出獲得

#### ・若者のモータースポーツ離れ解消

JAFモータースポーツ部が発給するカートライセンスにて、若年層の取得者数は年々減少傾向  
テレビ東京の強みである子どもを対象としたコンテンツづくりをモータースポーツ界に踏襲することを目指す

### 実証内容

テレビ東京は、SNSやインターネット映像サービスの普及によってテレビ離れが止まらない昨今、テレビ東京ファンの声や熱量に寄り添った番組制作やIP活用を行うことで収益を作ってきた。今回のJAFとの取り組みでは、モータースポーツ離れに対する課題に対するアプローチとして、テレビ東京の映像制作やIPビジネスを転用することによる解決を目指し、JAFの公認団体であるeモータースポーツリーグ「UNIZONE」（一般社団法人eモータースポーツ機構）と連携  
YouTubeでの映像配信を足掛けに、長期的なファンコミュニティ醸成・イベントや大会開催を目指す。



2024年2月に群馬県前橋市で開催されたUNIZONEエキシビジョンマッチに  
タレント 平子祐希さん（アルコ&ピース）とテレビ東京アナウンサー 池谷実悠さんを  
派遣し、映像撮影。会場での盛り上がりにも寄与した



YouTubeチャンネル「テレ東スポーツ」チャンネル登録者数：30.4万  
（2024年3月14日時点）にてダイジェスト版の番組を3本配信  
UNIZONE YouTubeチャンネルでは、ロングバージョンを公開

## LUUP 株式会社LUUP

電動・小型・一人乗りのマイクロモビリティのシェアリングサービスを通して、街じゅうを「駅前化」する新しい短距離移動インフラをつくることを目指している

### 採択の背景及び課題

#### ・モータースポーツ界の脱炭素に対するソリューションとして「LUUP」導入を目指す

近年モータースポーツ界は世界的な取り組みとして、二酸化炭素排出量を極力減らすことを目指している

この二酸化炭素排出量はレーシングカーの走行のみでなく、興業を行う上で発生するレーシングカーや機材の輸送や来場者（観客やメディアなど）の移動も含むことから自動車やバスなどを使った移動は非推奨

また脱炭素への取り組みに積極的でないレース会場は、F1の誘致が難化するという背景も

### 実証内容

LUUPの提供による会場来場促進、アクセス性の改善、CO2排出量の削減を目指す。JAFやモータースポーツ界は排気ガス規制の煽りを受け、競技のみならず大会やイベント来場者による排気ガス量への対策も求められている。本年度の事業では、JAFが主催するイベント「モータースポーツジャパン」への来場方法の一つとして、来場者にLUUPを提案。来場者のみができる60分×2回のクーポンを配布し、合計約300回のライドを記録した。また電動キックボードの安全性向上を目的に、会場では電動キックボード講習を開催。これまで利用経験がない方々を中心に約70回の講習を開催

JAF MOTOR SPORT JAPAN 2024  
先行編 行き帰り限定  
60分×2回無料クーポン  
クーポンコード LFCJAFMSJ  
合計約300回の来場クーポンライドによる実証

お会場の会場までの移動手段としてLUUPを活用する方を対象に60分×2回分の無料クーポンを配布。自宅から最寄り駅、会場から会場最寄り駅、会場周辺観光など用途は多岐に渡った。300回以上のライドを記録。アプリでは削減したCO2排出量も確認可能。



電動キックボード講習に加えて、パネル・ガイドブックを使った安全講習会を開催。これまで利用したことがないユーザーを中心に参加者が集まった。二日目は荒天により集客が伸びず。

## VML 株式会社Virtual Motorsport Lab

自動運転テクノロジーを競うeSportレースプラットフォームを提供。参加者は自動運転レーシングカーの開発を通して、自動車制御やAI技術の基礎を学ぶことができる

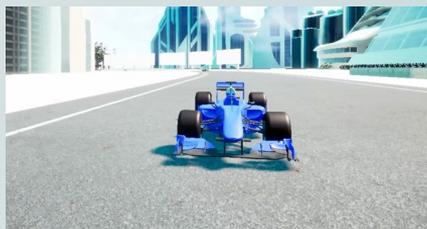
### 採択の背景及び課題

#### ・自動車業界のIT人材不足

プログラミングを中心とするIT技術を有する人材が恒常的に不足する自動車業界の課題解決を狙う  
レーシングカーの開発には、プログラミングなどの技術が必須であり、レーシングカー用に開発された技術を一般車向けにチューンし実装されるケースも多い  
レーシングカーの開発人材を増やすことで、モータースポーツのみならず、自動車業界の収益拡大にも期待できる

### 実証内容

Virtual Motorsport Labが提供する自動運転技術を競うe-Motorsportプラットフォームサービスは、誰でも簡単に自動運転レーシングカーを開発できることが特徴。この開発を通して、自動運転・AI・プログラミングなどに技術に加え、モータースポーツの普及を狙う。  
JAFとの協業では、小中高生向け大規模大会の開催と大会開催による若年層へのモータースポーツへの興味を促すことを目指した。



レースプラットフォーム上で、規定のコードを編集することで、レーシングカーがシミュレーション走行  
プログラミング初心者向けの講習会やチャットベースでの質疑応答などを行い、参加ハードルを下げた



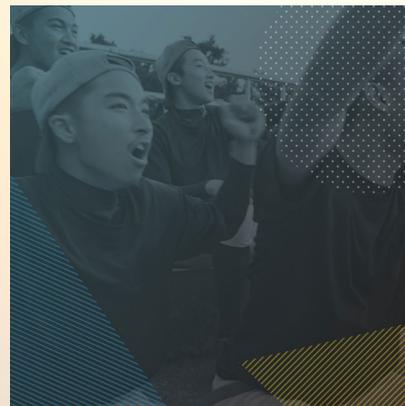
#### VML自動運転レース中高生大会：実施結果



世界4カ国174名が参加、シミュレーション実行回数は20,137回を記録した。  
また「自動車やモータースポーツに興味を持った」という質問への回答は85%が「はい」と答えた

# CONTEST コンテスト

## スポーツの新しい可能性に光を当てる



スポーツはビジネスや社会課題、テクノロジーやコミュニティなど様々な領域と掛け合わさり、世の中に新しい価値を生み出すことができるセンターピン。SPORTS INNOVATION STUDIO コンテストは産業拡張につながるイノベーティブな取り組みや経済成長・社会変革を今まさに起こそうとする取り組みをたたえ、広く世の中に届けます。

最もイノベーティブな取り組みをたたえる「スポーツオープンイノベーション大賞」をはじめ「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」と4つの賞区分から成る日本最大級のスポーツのコンテストです。

国内に拠点を置く企業、競技団体・チーム・NPO・NGO・地方自治体など、スポーツに関わる方々から合計72件の応募をいただきました。

Sports Innovation of The Year!!

## スポーツオープンイノベーション大賞

スポーツの活用・拡張を通じて生まれたイノベティブな取り組みをたたえスポーツがもたらす産業拡大について、最もポテンシャルを感じさせてくれた事例を表彰します。

スポーツでビジネスを加速させる！

### ビジネス・グロース賞

スポーツチームによる新規事業創出をはじめ、企業によるスポーツを活用したビジネスモデルの創出など固定概念やスキームを変革することで成し得た、ビジネスグロースの好事例を広く募集いたします。

スポーツが社会のあり方を変える！

### ソーシャル・インパクト賞

地域活性化から健康寿命の伸長・医療費の低減、共生社会の実現まで日本社会が内包している不自由や不具合を、スポーツの力によって解決している先進事例を募集いたします。

常識を変えるスポーツの新たな挑戦！

### パイオニア賞

開拓者は、無謀なくらいがちょうど良い。スポーツやその周辺環境が大きく変化する中で、新たな発想・新たなテクノロジーによって、これまでの常識を変えるような事業にチャレンジしているパイオニアをたたえます。

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  
 ※審査員自身がノミネートされた企業やサービスのステイクホルダーの場合は、当該カテゴリに対する審査権を有さない

表彰区分	表彰内容	審査の視点例
スポーツオープン イノベーション大賞	スポーツの活用・拡張を通じて生まれたイノベティブな取り組みをたたえスポーツがもたらす産業拡大について、最もポテンシャルを感じさせてくれた事例を表彰	<ul style="list-style-type: none"> <li>・スポーツを通してイノベーション（新しい価値）を生み出しているか</li> <li>・特に産業の拡張・融合につながっているか</li> </ul>
ビジネス・グロース賞	スポーツチームによる新規事業創出をはじめ、企業によるスポーツを活用したビジネスモデルの創出など固定概念やスキームを変革することで成し得た、ビジネスグロースの好事例を表彰	<ul style="list-style-type: none"> <li>・実際のビジネスが伸長しているか</li> <li>・ビジネスモデルの新規性</li> <li>・スポンサーにとっての価値につなげているか</li> </ul>
ソーシャルインパクト賞	地域活性化から健康寿命の伸長・医療費の低減、共生社会の実現まで日本社会が内包している不自由や不具合を、スポーツの力によって解決している先進事例を表彰	<ul style="list-style-type: none"> <li>・スポーツを活用して社会課題・問題を解決しているか</li> <li>・社会にあるべき考え方・価値観に気づかるものか</li> </ul>
パイオニア賞	スポーツやその周辺環境が大きく変化する中で、新たな発想・新たなテクノロジーによって、これまでの常識を変えるような事業にチャレンジしているパイオニアを表彰	<ul style="list-style-type: none"> <li>・今後のスタンダードになり得る方法・施策か</li> <li>・取り組みの新規性</li> </ul>

全体に共通する審査視点

先進性

スポーツ特有の  
人を前向きにする力

影響力

コンテストの審査は事務局が主導する形で「事務局内スクリーニング」を行い、有力候補を絞り込んだ後、審査員の皆様に参加いただく2月7日に「審査会」を実施。デモデイにて各賞の結果発表を行った



コンテスト応募締切：2023年12月22日  
審査会日程調整連絡：2023年12月27日  
事務局及びスポーツ庁によるスクリーニング：2024年1月16日  
応募者への選考結果通知：2024年2月1日

審査会：2024年2月7日  
デモデイの開催：2024年2月29日  
選考結果プレスリリース：2024年3月8日

## スポーツ オープンイノベーション大賞

バリュエンスジャパン株式会社／持続可能なチーム運営とファンエンゲージメントをサポートする「HATTRICK Auction」～チームにとっては不要でも、ファンにとっては宝物に～

### 【ファイナリスト】

株式会社resolist／奈良県全域を走る移動式子ども食堂  
一般社団法人渋谷未来デザイン／AIR RACE X(エアレース エックス)

## ビジネス・グロース賞

バリュエンスジャパン株式会社／持続可能なチーム運営とファンエンゲージメントをサポートする「HATTRICK Auction」～チームにとっては不要でも、ファンにとっては宝物に～

### 【ファイナリスト】

株式会社モルテン／MY FOOTBALL KITを通じて子ども達に教育とスポーツのきっかけを提供  
株式会社Criacao／課題解決型パートナーアクティベーション

## ソーシャル・インパクト賞

株式会社resolist／奈良県全域を走る移動式子ども食堂

### 【ファイナリスト】

株式会社名古屋グランパスエイト／名古屋グランパス SDGs アカデミー  
ヒュンメル (株式会社エスエスケイ) /4クラブ協働「点字シャツ」で多様性のある社会へ

## パイオニア賞

一般社団法人渋谷未来デザイン／AIR RACE X(エアレース エックス)

### 【ファイナリスト】

株式会社LOCAL2／世界遺産「下鴨神社」からスポーツと芸術が融合。日本らしい新たな魅力的拠点の創出  
Fintertech株式会社／次世代金融×スポーツ：スポーツビジネスにおけるデュアルクラウドファンディング

# バリュエンスジャパン株式会社

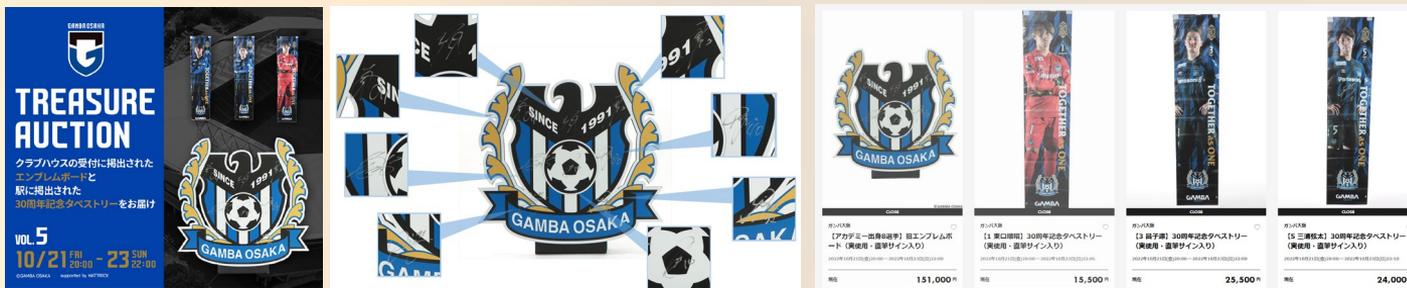
持続可能なチーム運営とファンエンゲージメントをサポートする

「HATTRICK Auction」～チームにとっては不要でも、ファンにとっては宝物に～

## 【プロジェクト概要】

「ともに、挑戦者の持続可能な未来をつくる。」をコンセプトに、プロスポーツチームやスポーツ団体にとっては不要になった「モノ」に付加価値を付け、ファンに届けるオークションサービス。システム・サービス提供だけでなく、ストーリーテリングや出品メニュー開発などのマーケティングサポートを行い、ともに利益を作ることで、スポーツチームからの支持を得ている。

<HATTRICK Auction PR画像・出品アイテム・オークション入札ページ>



チームエンブレムのリブランディングに伴い、不要となった旧エンブレムに関するチーム備品（エンブレムボードとのぼり）を価値化したプロジェクト

## 審査員コメント ※一部抜粋

- ・アスリートやチームなどの出品者が無理をせずに理想的に事業成長ができる
- ・本来廃棄物となるモノをオークションにかけることは環境配慮の面でも素晴らしい

# 株式会社resolist

## 奈良県全域を走る移動式子ども食堂

### 【プロジェクト概要】

現役Jリーガーである浅川隼人氏が運営するプロジェクト。ロアッソ熊本時代に、食の豊かさ、農家の現状、Jリーグクラブの現状を知り、地域やチームへの貢献として子ども食堂の原点となる“chabudai”を立ち上げ。貧困家庭が右肩上がりが増える現状をアスリートと地域の力を活用して解決することに加え、浅川選手をはじめとするサッカー選手とのサッカー教室やサッカー観戦チケットの贈呈などを行うことで、ひとり親家庭の子どもたちに健康と夢を与える。2023年は浅川選手が所属するサッカークラブ J2奈良クラブの所在地である奈良県にて活動。

### <移動式子ども食堂 クラウドファンディング・活動の様子>



2023年6月からクラウドファンディングを開始。2023年8月23日に一回目の移動式子ども食堂を奈良県磯城郡田原本町にて開催。

### 審査員コメント ※一部抜粋

- ・選手という社会的影響力の大きい方が関わっているプロジェクトで選出にふさわしいと思う。現役選手という点も高評価
- ・選手個人が立ち上がって取り組んだこと、アスリートが体一つで取り組めることの価値が大きいと思う

# 一般社団法人渋谷未来デザイン

## AIR RACE X (エアレース エックス)

### 【プロジェクト概要】

環境問題やレース会場確保の難しさから大会が完全終了した空のF1「エアレース」をXRで再現し、世界初のXRスポーツとして復活させたプロジェクト。実際の飛行を超高精細データにて取得し、AR上で忠実に再現。

パイロットは各地の飛行ベースからリモートで参加し、大会の指示にて設定された同一コースを飛行する。大会は予選を6日間、上位4名が渋谷決勝戦に進んだ。eスポーツのような画面越しの観戦だけでなく、ARゴーグルやスマートフォンを用いた拡張現実によるレース観戦を実現。レース開催都市 渋谷で実際にエアレースエックスを観戦できるパブリックビューイングを開催した。

### <AIR RACE X 実際のレースの様子>



パイロットが実際にレースに参加する様子。実機では不可能な2機が並走するレースを実現（エアレースでは、1機ずつ飛行するタイムアタック形式であった）

### 審査員コメント ※一部抜粋

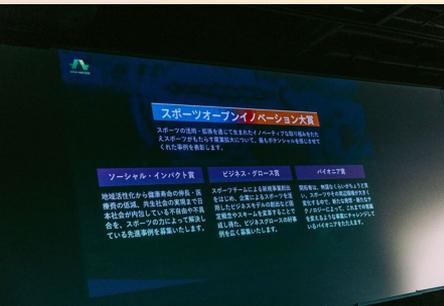
- ・そもそも興行を実施・成立させることが難しい中で、それなりに資金調達ができている点は高評価。今後も広がっていくプロジェクトでないか。
- ・チャレンジングな取り組みで素晴らしい。テクノロジーを活用した取り組みかつ、世界的な取り組みとして高く評価できる。



表彰物 トロフィー



表彰物 賞状



表彰式の様子



パリュエンスジャパン株式会社  
受賞の様子  
【ビジネス・グロース賞】



株式会社resolist  
受賞の様子  
【ソーシャル・インパクト賞】



一般社団法人渋谷未来デザイン  
受賞の様子  
【バイオニア賞】



パリュエンスジャパン株式会社  
受賞の様子  
【スポーツイノベーション大賞】

本報告書は、スポーツ庁の令和5年度 スポーツ産業の成長促進委託事業として、株式会社スクラムスタジオが実施した令和5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。