



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」

報告書



2024.03.31

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。



# 目次

## 1.スポーツオープンイノベーションプラットフォームについて

SOIP事業の目標と得られる成果	・・・ 5
------------------	-------

## 2.SPORTS INNOVATION STUDIO全体実施内容

SPORTS INNOVATION STUDIO実施サマリー	・・・ 7
全体スケジュール	・・・ 8
WEBページ	・・・ 9

## 3.SPORTS INNOVATION STUDIO全体像

2023年7月19日 説明会	・・・ 11
第一部 構成	・・・ 12
第二部 構成	・・・ 13
参加者データ	・・・ 14
参加者データ自由記述コメント	・・・ 15
説明会の様子	・・・ 16

2023年11月1日 キックオフイベント	・・・ 17
キックオフイベントの参加者リスト	・・・ 18
キックオフイベントの様子	・・・ 19

2024年2月29日 デモデイ	・・・ 20
デモデイ構成①	・・・ 21
デモデイ構成②	・・・ 22
参加者データ	・・・ 23
デモデイの様子	・・・ 24

情報発信	・・・ 25
競技団体・採択企業・コンテスト受賞者	・・・ 26
REAL SPORTS	・・・ 31
報道 / メディア	・・・ 33

## 4.OPEN INNPVATION

コンセプト	・・・ 38
プログラム全体像	・・・ 39
コラボレーションパートナーの紹介	・・・ 40
メンターの紹介	・・・ 41
プログラムスケジュール	・・・ 42

## 5.OPEN INNOVATION 実施内容

実施プロセスとスケジュール	・・・ 44
採択企業紹介	・・・ 45
共創・メンタリング期間：メンタリング詳細	・・・ 46
共創・メンタリング期間：体制	・・・ 47
メンター稼働	・・・ 48

Fリーグ 採択企業の概要、採択の背景及び課題	
株式会社and.d	・・・ 51
株式会社Ascenders	・・・ 53
一般社団法人 One Smile Foundation	・・・ 55
SOLTILO Knows 株式会社	・・・ 57

JAF 採択企業の概要、採択の背景及び課題	
AMATELUS株式会社	・・・ 59
株式会社テレビ東京	・・・ 61
株式会社LUUP	・・・ 63
株式会社Virtual Motorsport Lab	・・・ 65

デモデイOPEN INNOVATIONパート紹介	・・・ 67
--------------------------	--------

## 6.CONTEST 実施内容

コンセプト	・・・ 71
賞のカテゴリー	・・・ 72
募集要項	・・・ 73
審査員紹介	・・・ 74
審査ガイドライン	・・・ 75
審査スケジュール	・・・ 76
審査結果	・・・ 77
スポーツオープンイノベーション大賞	・・・ 78
ソーシャル・インパクト賞	・・・ 80
パイオニア賞	・・・ 82
デモデイ コンテストパートの様子	・・・ 83

## 7.参考情報

SCRUM STUDIOとは	・・・ 85
----------------	--------

# 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**



# SPORTS INNOVATION STUDIO全体 実施内容

# OPNE 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】

Valuence  
Japan

【ソーシャル・インパクト大賞】



【パイオニア賞】

FS 渋谷未来  
デザイン



2023年

7月

8月

9月

10月

11月

12月

1月

2月

3月



7/3  
リリース  
7/19  
説明会

11/1  
キックオフ  
イベント

2/29  
デモデイ



TOPページ

OPEN INNOVATIONページ

CONTESTページ



# SPORTS INNOVATION STUDIO全体像

## 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

告知バナー



会場 BASE Q





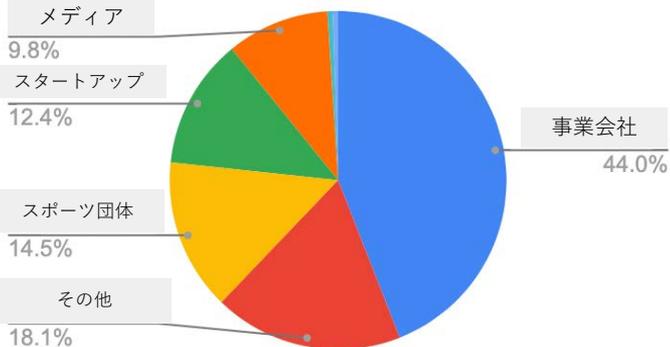
TIME	Contents	Speaker
13:00	オールスタンバイ	
13:15	受付	
14:00	オープニングムービー	
14:00	開会ご挨拶	Scrum Ventures Director of Business Development 白石 幸平
14:00	主催者ご挨拶（ビデオメッセージ）	スポーツ庁 長官 室伏 広治
14:05	プログラム責任者ご挨拶	Scrum Ventures 創業者兼ジェネラル・パートナー 宮田 拓弥
14:10	プログラム説明①	スポーツ庁 参事官（民間スポーツ担当）付 参事官補佐 井上 悠太
14:20	プログラム説明②	Scrum Ventures COO / スクラムスタジオ 代表取締役 高橋 正巳
14:30	オープンイノベーション説明	Scrum Ventures Director of Business Development 白石 幸平
14:40	コラボレーションパートナーご挨拶 質疑応答	日本フットサルトップリーグ（Fリーグ） 副理事長 小野寺 隆彦 日本自動車連盟（JAF） モータースポーツ部業務課 前岡 春花
15:00	コンテスト説明	スクラムスタジオ Senior Director 上松 真也



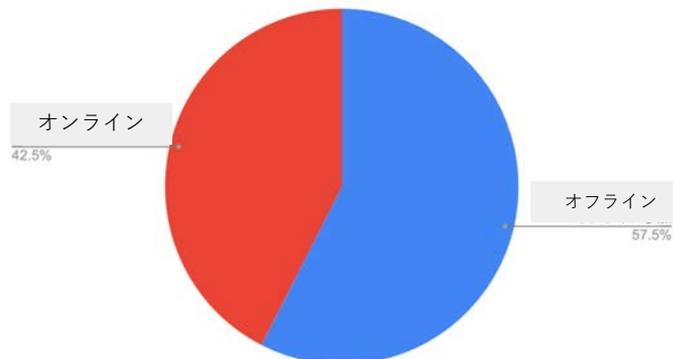
TIME	Contents	Speaker
15:20	『アメリカに見るスポーツ×テクノロジー領域のポテンシャル』	Scrum Ventures 創業者兼ジェネラル・パートナー 宮田 拓弥 Fanatics Inc. 東アジア代表 川名 正憲 Sports Marketing Group Pte.Ltd Managing Director 日置 貴之
16:00	『日本のスポーツ界における、新たな前例の創り方とそのプロセス』	一般社団法人ジャパンサイクルリーグ 発起人・代表取締役 犬伏 真広 株式会社ファイターズスポーツ&エンターテイメント 事業統轄本部 コンシューマー統括部 マーケティング部 部長 正田 直也 株式会社三菱UFJ銀行 サステナブルビジネス部 投資・事業推進室 スポーツイノベーションチーム 調査役 南 圭祐 Scrum Ventures COO / スクラムスタジオ 代表取締役 高橋 正巳
16:40	転換	
16:40	ネットワーキング	
17:30	終了	



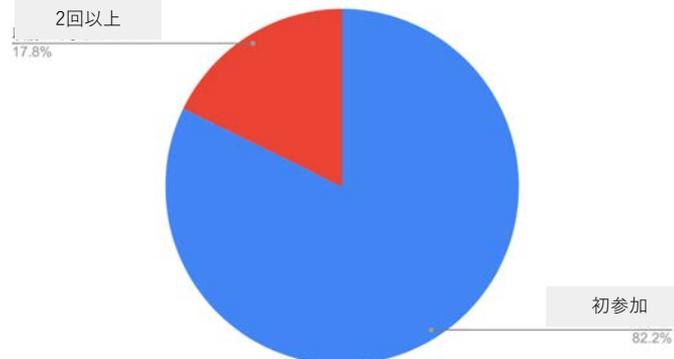
## 来場者種別



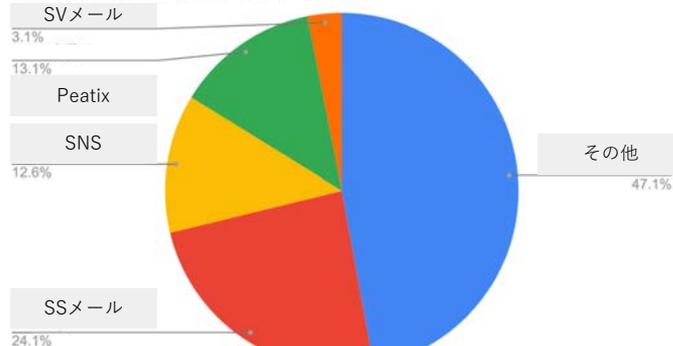
## オンライン/オフライン参加比率



## 過去説明会の参加有無比率



## 説明会情報入手経路の比率



- スタートアップ企業担当者  
「モータースポーツでの提案を検討しています。どのような規模での取り組みを想定されているのか全体像をお聞きしたいと思っております」
- スポーツ団体関係者  
「プロスポーツチームのbizdevをしています。マイナースポーツでも何か可能性がある気づきやアクションが生まれそうか、そういう目的でもありなのか気になります」
- 事業会社  
「現在、技術系の大手企業に勤めて4年目になりますが、以前はFリーグのチームで選手として所属しておりました。また、先日社内論文にて、日本と世界のスポーツ産業を比較することをテーマに執筆したばかりで、自分なりの解を記したのですが、スポーツ庁の新鮮な解決案を知りたいところでもあります」
- メディア関係者  
「スポーツXテクノロジーの新しい取り組みに関心あります。」
- スタートアップ企業  
「社会人サッカーチームの立ち上げ・Exitや、プロサッカーチームとの共同での医療機関の運営（理事長職）を経験してきましたが、スクラムベンチャーズやスポーツ庁が何を目指して何をやろうとしているのかに興味があります。人口減が著しい国内において、稼働しないスタジアムやアリーナなどのハードウェアを含め、収益の獲得と分配をどのような規模で考えているのか、ぜひお聞きしたいところです」



会場の様子



日本フットサルトップリーグ (Fリーグ)  
副理事長 小野寺 隆彦



日本自動車連盟 (JAF)  
モータースポーツ部業務課 前岡 春花



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



フォトセッションの様子

## 概要

日 時：2023年11月1日 18:00-19:30（開場/17:45）

場 所：神谷町WeWork

参加者：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）

TIME	Contents	Speaker
18:00	主旨説明・事務局ご挨拶	スポーツ庁・スクラムスタジオ・セイカダイ
18:10	競技団体ご挨拶	一般社団法人日本フットサルトップリーグ・一般社団法人日本自動車連盟
16:40	採択者ご紹介	各採択企業
18:50	ネットワーキング/各社写真撮影	

# 2023年11月1日キックオフイベント 参加者リスト

全体

OPEN  
INNOVATION

CONTEST



1	コラボレーションパートナー	Fリーグ	小野寺 隆彦
2	コラボレーションパートナー	Fリーグ	松崎 貴之
3	コラボレーションパートナー	Fリーグ	齋藤 大地
4	コラボレーションパートナー	アビームコンサルティング	久保田 圭一
5	コラボレーションパートナー	アビームコンサルティング	宮原 直之
6	コラボレーションパートナー	アビームコンサルティング	中川 由梨可
7	コラボレーションパートナー	JAF	小林 修
8	コラボレーションパートナー	JAF	大野 光一
9	コラボレーションパートナー	JAF	村田 浩一
10	採択各社	and.d	深澤 大気
11	採択各社	and.d	野村 晃一
12	採択各社	Luup	保科 紀葉
13	採択各社	Luup	鈴木 尉大
14	採択各社	テレビ東京	加藤 正明
15	採択各社	テレビ東京	桐石 一起
16	採択各社	knows	森澤 元
17	採択各社	knows	松山 祐樹
18	採択各社	Virtual Motorsport Lab	山下 洋樹
19	採択各社	One Smile Foundation	辻 早紀

20	採択各社	Ascenders	池井 大貴
21	採択各社	Ascenders	田中 喬祐
22	採択各社	AMATELUS	下城 伸也
23	採択各社	AMATELUS	篠原 敏也
24	スポーツ庁	スポーツ庁	桃井 謙祐
25	スポーツ庁	スポーツ庁	井上 悠太
26	スポーツ庁	スポーツ庁	志村 勉
27	スポーツ庁	スポーツ庁	鶴田 純
28	スポーツ庁	スポーツ庁	安達 陽章
29	スポーツ庁	スポーツ庁	倉石 圭人
30	事務局	スクラムスタジオ	高橋 正巳
31	事務局	スクラムスタジオ	上松 真也
32	事務局	スクラムスタジオ	白石 幸平
33	事務局	スクラムスタジオ	渡部 優也
34	事務局	スクラムスタジオ	得能 悠平
35	事務局	セイカダイ	五勝出 拳一
36	事務局	セイカダイ	清野 修平
37	事務局/カメラマン	セイカダイ	福村 香奈絵



フォトセッションの様子

LUUP車両展示

ネットワーキング



主旨説明・事務局ご挨拶

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

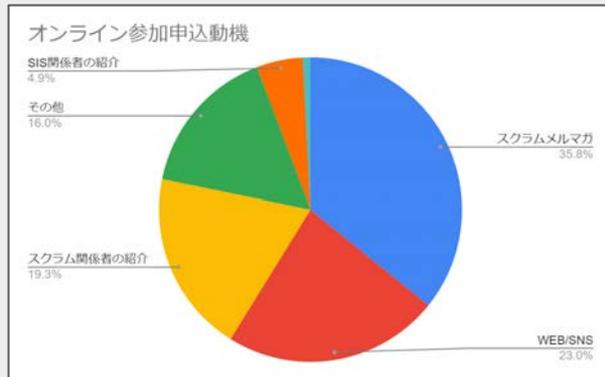
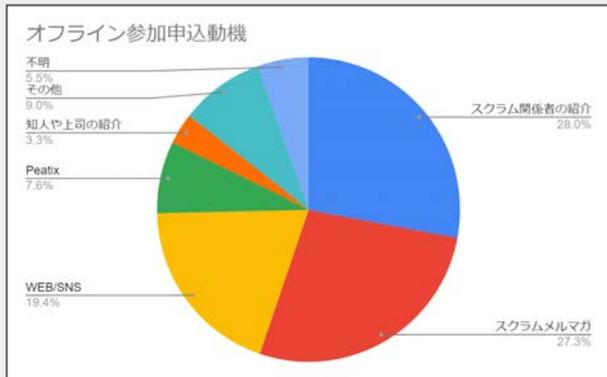
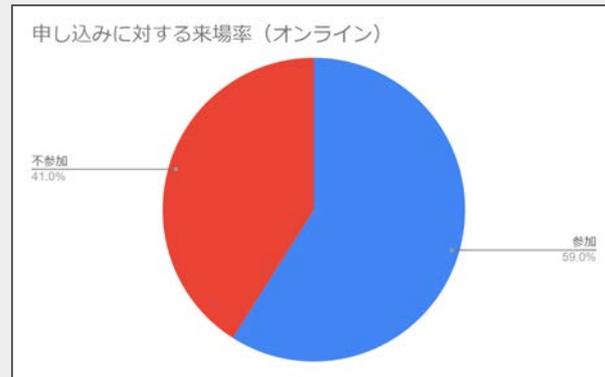
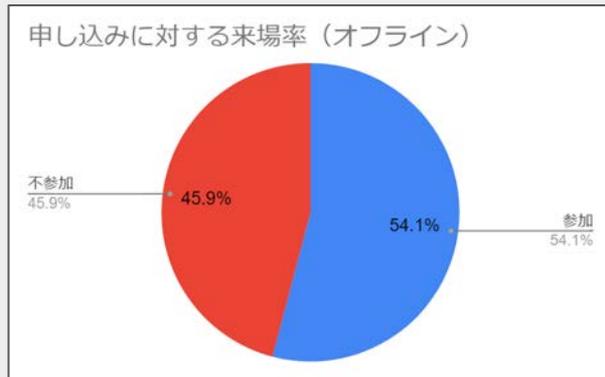
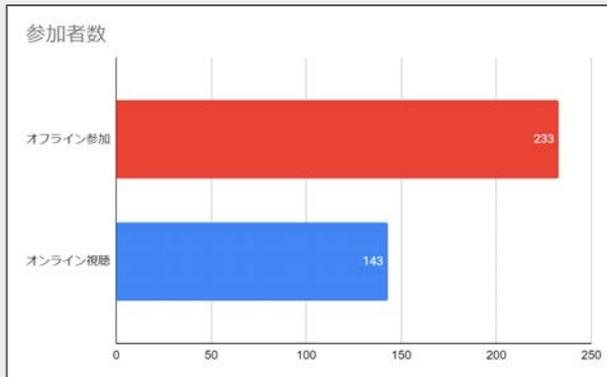
共催の目的：デモデイへの集客強化と、スポーツビジネスに興味のある企業担当者の誘致。

- 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。

TIME	Contents	Speaker
12:00	受付・デモブース体験 (12Startups)	
13:00	オープニング・イベント全体の説明	MC テレビ朝日アナウンサー 久保田直子様
13:05	The Evolution of sports and entertainment テクノロジーによるスポーツ&エンターテインメント革新	Scrum Ventures 創業者ジェネラル・パートナー 宮田 拓弥
13:40	ユニコーン「Fever」日本上陸！世界で180都市で利用されている ライブ・エンタメ・ディスカバリー・プラットフォームのデータ ドリブんな経営に迫る	Regional General Manager, Middle East, North Africa, and Southeast Asia at Fever - Rachid Laurent Elameri Scrum Ventures COO & スクラムスタジオ代表取締役 高橋 正巳
14:10	コミュニティの力でグローバルなスポーツブランド作りを行う 新星「Bandit」、そのファン作り&ブランド作り	Co-Founder & CEO at Bandit Running - Nick West Scrum Ventures Managing Director & Partner - Micheal Proman
14:50	タイガーウッズが取り組む新ゴルフリーグ「TGL」テクノロジー を駆使した観戦体験、そのビジネスモデルとは？	Founding Team & Vice President - TMRW Sports - Joey Brander Scrum Ventures General Partner 清重 和弘
15:20	韓国エンタメが世界を席卷、SM Entertainment 元CEOが 最初から世界に挑むエージェンシーを開始！K-POP次の一手	Chairman of the Board at TITAN CONTENT - Nikki Semin Han Scrum Ventures創業者ジェネラル・パートナー 宮田 拓弥
15:50	海外スタートアップが今、日本に注目している理由とは？	CEO at Arcturus - Kamal Mistry Co-Founder, CEO at Misapplied Sciences - Albert Ng CEO at Project Admission - Stephen Glicken Scrum Ventures Program Manager 宇都宮 沙織



TIME	Contents	Speaker
16:40	SPORTS INNOVATION STUDIO開会	MC 久保田直子様
16:45	スポーツ庁 長官 室伏 広治 ご挨拶	スポーツ庁 長官 室伏 広治
16:50	スポーツ庁 長官 室伏 広治×宮田 拓也 トークセッション	スポーツ庁 長官 室伏 広治 Scrum Ventures 創業者ジェネラル・パートナー - 宮田 拓弥
17:15	INNOVATION ピッチ	コラボレーションパートナー 採択各社
18:30	CONTEST 表彰式	受賞各社
19:00	ネットワーキング	
20:30	SPORTS INNOVATION STUDIO終了	



### メディア取材

取材申し込み数	26
取材来場数	19
来場率	73.08%



## SCRUM VENTURESウェブサイト



## スポーツ庁 PRTIMES



## SCRUM VENTURES メールマガジン



## デモデイ & SCRUM CONNECT 告知ウェブサイト



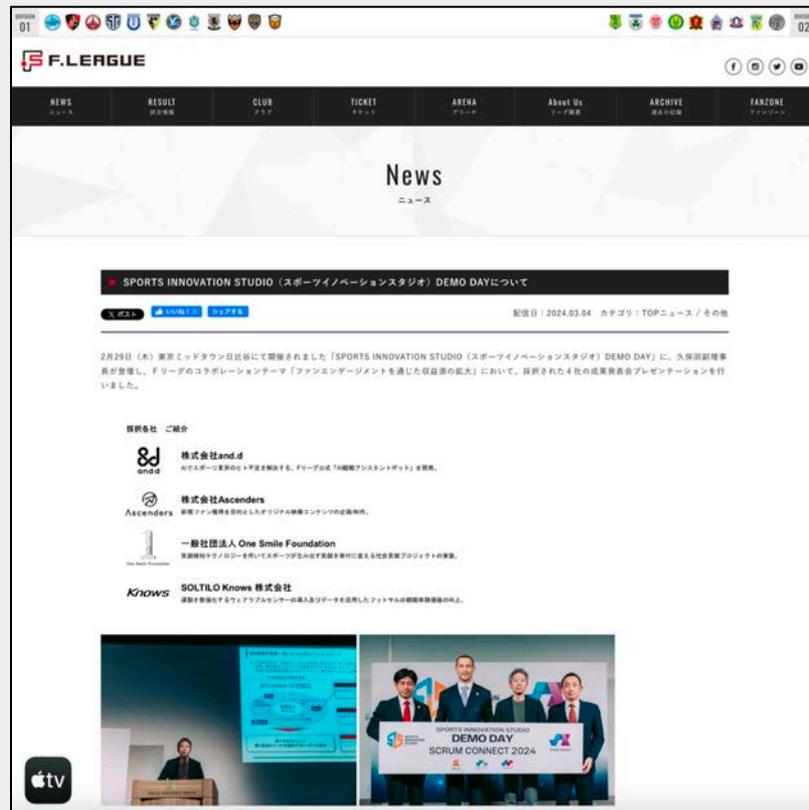
## スポーツ庁 ウェブサイト



## スポーツ庁 ウェブマガジン



一般社団法人日本フットサルトップリーグ（Fリーグ）ウェブサイト



一般社団法人日本自動車連盟（JAF）ウェブサイト

2023年7月4日

スポーツ庁・オープンイノベーション推進プログラムのコラボレーションパートナーとして、JAFモータースポーツがエントリーされました。スポーツ庁はスポーツ界のリソースと他産業等との技術知見を連携させることにより、世の中に新たな財やサービスを創出するプラットフォーム（スポーツオープンイノベーションプラットフォーム：SOIP）を構築し、スポーツの場におけるオープンイノベーションの推進に取り組みます。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/団体の協力を掛け合わせることで新たなビジネスを創出し、スポーツ産業の拡大を目指します。2023年度の共創パートナーとして、一般社団法人日本自動車連盟（JAF）がエントリーされました。詳しくはWebサイトをご覧ください。

■「SPORTS INNOVATION STUDIO」オープンイノベーション  
<https://sports-innovation-studio.com/seen-innovation/>

SPORTS INNOVATION STUDIO

スポーツ庁 JAPAN SPORTS AGENCY

SCRUM STUDIO

2024年2月1日

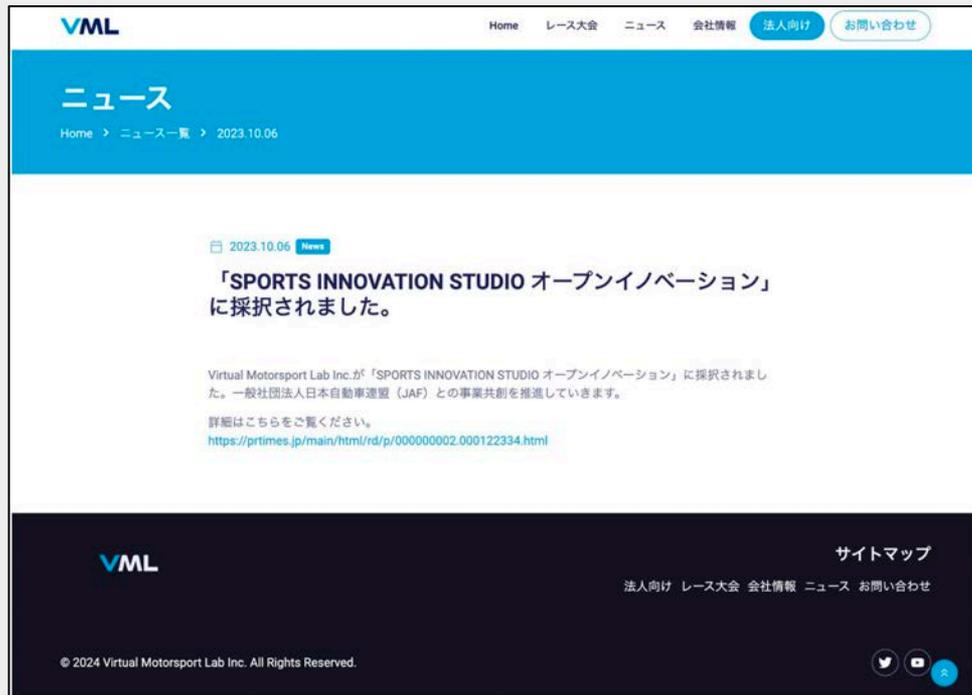
この度、スポーツ庁・オープンイノベーション推進プログラム（SOIP<sup>※1</sup>）の一端でVirtual Motorsports Lab（以下VML<sup>※2</sup>）主催、JAF後援により「VML自動運転レース中高生大会」が現在開催中です。JAFでは「教育現場へのモータースポーツ情報発信と自動車産業への関心、視野を広げる活動」と位置づけ、若年層へのアプローチを目指します。当大会はVMLが開発のシミュレーター<sup>※3</sup>を使用し、バーチャル上のレーシングカーをプログラミング（Python）によって走行させて競うものとなっております。詳細は[こちら](#)（[PDF](#)）よりご確認ください。

※1 [SOIP事業](#) [CF](#)  
 ※2 [Virtual Motorsports Lab（VML）](#) [CF](#)  
 自動運転レーシングカー開発体験を通じたモビリティ・AI人材育成事業を行う筑波大学発のベンチャー企業  
 ※3 [シミュレーターPDF](#) [CF](#)

## AMATELUS株式会社ウェブサイト



## Virtual Motorsport Lab Inc.ウェブサイト



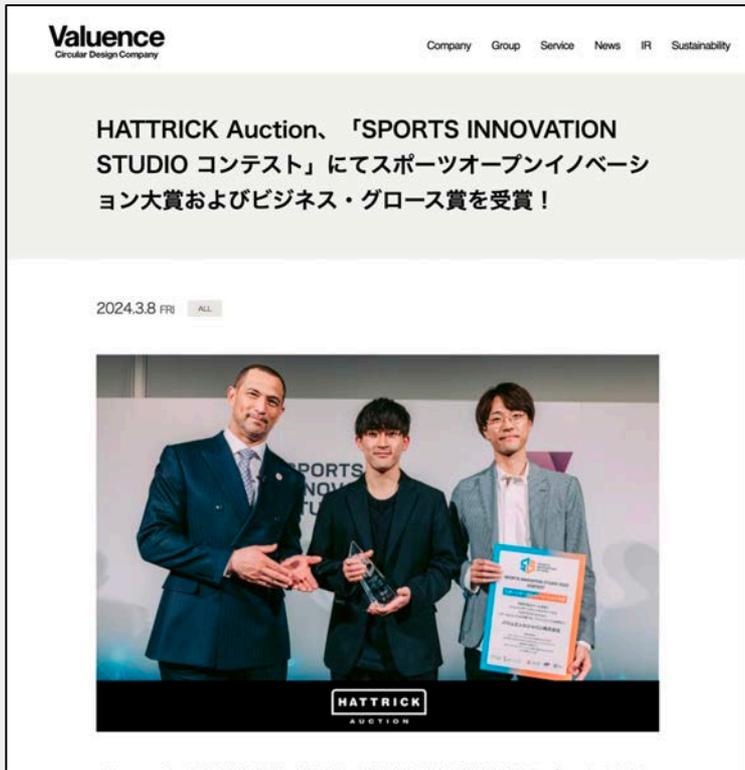
## 株式会社LUUPウェブサイト



## Ascenders株式会社ウェブサイト



バリュエンスジャパン株式会社 ウェブサイト



一般社団法人渋谷未来デザイン



- ・ REAL SPORTS (Yahoo!版含む) 連携による記事掲載を行い情報発信を行った。  
記事の内容はイベントレポート記事、メンターへのインタビュー記事、競技団体関係者へのインタビュー記事他
- ・ 発信の効果：SNS上での拡散・UGC発生により、ファンやSOIP非認知層へのリーチ、期待感の醸成に成功



「フットサルとモータースポーツに、イノベーションを」 スポーツ庁とスクラムスタジオが取り組むスポーツの拡張

<https://real-sports.jp/page/articles/814690878168760321>

公開日：2023年7月28日  
PV数：3,558



「集客なくして、演出はない」 Fリーグ改革を推進するキーマン2人が語る、日本フットサルの現在地  
<https://news.yahoo.co.jp/articles/f0370efbfeae3589c684e1d9c8072b4dfa1efc24>

公開日：2023年9月9日  
PV数：10,385



モータースポーツの発展は自動車業界の未来につながる。JAFがオープンイノベーションに挑戦する理由  
<https://real-sports.jp/page/articles/202310052/>

公開日：2023年10月6日  
PV数：3,414



伝説の元F1レーサー・現チームオーナー鈴木亜久里が語る、日本モータースポーツの現在地と未来  
<https://news.yahoo.co.jp/articles/64a6b6028e62d12384e5dcd9f9d02b503f04a8bb>

公開日：2023年8月31日  
PV数：27,019

- ・ REAL SPORTS（Yahoo!版含む）連携による記事掲載を行い情報発信を行った。  
記事の内容はイベントレポート記事、メンターへのインタビュー記事、競技団体関係者へのインタビュー記事他
- ・ 発信の効果：SNS上での拡散・UGC発生により、ファンやSOIP未認知層へのリーチ、期待感の醸成に成功



「学校教育にとどまらない、無限の可能性を」  
スポーツ庁・室伏長官が  
オープンイノベーションを推進する理由

<https://real-sports.jp/page/articles/202403230/>

公開日：2024年3月25日

PV数：公開から間もないためデータなし



## NIKKEI

### 日本経済新聞

Virtual Motorsport Lab Inc.が「SPORTS INNOVATION STUDIOオープンイノベーション」に採択！  
一般社団法人日本自動車連盟（JAF）との事業共創を推進 [VML]

[https://www.nikkei.com/compass/content/PRTKDB000000002\\_00012334/preview](https://www.nikkei.com/compass/content/PRTKDB000000002_00012334/preview)

公開日：2023年11月6日



## auto sport Web

### auto sports web

スーパー耐久が世界初となるモータースポーツのマルチアングル配信にチャレンジ。2024年から実証実験を開始

<https://www.as-web.jp/domestic/1047214>

公開日：2024年2月29日



## ロボスタ

### ロボスタ

VMLが自動運転レース中高生大会開催 未経験でも自動運転レーシングカーをPythonで開発可 1月19日まで参加者募集中

<https://robotstart.info/2024/01/17/vml-racing.html>

公開日：2024年1月17日



## スマートモビリティJP

### スマートモビリティJP

お台場のクローズコースでLUUPの体験試乗&安全講習会。2024年2月24日・25日のJAF主催モータースポーツイベントで開催

[https://smart-mobility.jp/\\_ct/17685624](https://smart-mobility.jp/_ct/17685624)

公開日：2024年2月23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

【SPORTS INNOVATION STUDIO】Fリーグ・小野寺隆彦専務理事「リーグの新たな価値を提供できるコンテンツと体制を整えたい」



## SAL

媒体：フットサルメディアSAL

【SPORTS INNOVATION STUDIO】Fリーグ・小野寺隆彦専務理事「リーグの新たな価値を提供できるコンテンツと体制を整えたい」  
<https://f-sal.com/f-watch/33939/>  
 公開日：2023年7月24日



## 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=IwAR069rwDjA54DqagR8Bo0NXdSqTdvbpAvG8Z1PEUI7jCuRX4Rtz2fipSgyM>  
 公開日：2024年3月12日

【SPORTS INNOVATION STUDIO】Fリーグと事業共創を行う4社の企業が決定！本田圭佑氏の関連会社も名を連ね、課題解決に向けたプロジェクトを遂行



## SAL

媒体：フットサルメディアSAL

【SPORTS INNOVATION STUDIO】Fリーグと事業共創を行う4社の企業が決定！本田圭佑氏の関連会社も名を連ね、課題解決に向けたプロジェクトを遂行  
<https://f-sal.com/f-watch/38934/>  
 公開日：2023年11月07日



## 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



媒体：立川経済新聞

「Fリーグオールスター」マスコット選手権アスレ君が優勝 上村選手ら出場  
<https://tachikawa.keizai.biz/headline/3958/>

公開日：2024年3月21日



媒体：SAL

【Fリーグオールスターゲーム | フォトレポート】  
笑顔であふれた7シーズンぶりの“祭典”！大盛り上がりの1日を振り返り！

<https://f-sal.com/f-watch/44235/>

公開日：2024年3月20日



# OPEN INNOVATION

# OPEN INNOVATIONプログラム全体像

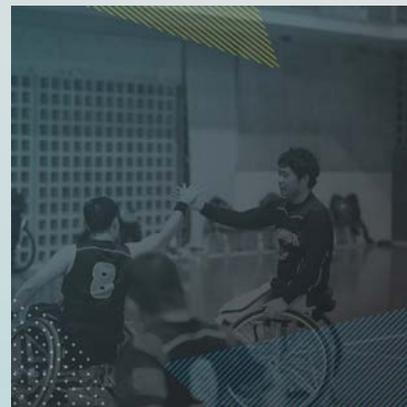
# OPEN INNOVATION オープンイノベーション

## 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。



事業会社・スタートアップ

応募  
(22社)

採択候補  
(21社)

採択  
(8社)

革新的な  
事業共創

中央競技団体等



一般社団法人  
日本フットサル  
トップリーグ  
(Fリーグ)



JAF

一般社団法人  
日本自動車連盟  
(JAF)

運営事務局

メンター/アドバイザー/インキュベーター

サポーター企業/スポンサー企業

## 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

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

## スポーツビジネス

## 事業共創/大企業連携



**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



**日置 貴之**

Sports Marketing Group  
Pte.Ltd Managing Director



**稲垣 弘則**

西村あさひ法律事務所  
パートナー弁護士  
スポーツエコシステム推進協議  
会 事務局長



**川名 正憲**

Fanatics Inc.  
東アジア代表



**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



**岡田 明**

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



**杉本 直樹**

ホンダ・イノベーションズ  
株式会社 CEO



**松本 安永**

三井住友信託銀行株式会社  
常務執行役員

## ブランディング/PR

## 事業開発/成長支援



**北尾 昌大**

北尾企画事務所  
クリエイティブ・ディレクター



**小用 圭一**

スポーツナビ株式会社  
代表取締役社長 CEO



**梅村 太郎**

株式会社博報堂  
博報堂シニアビジネスフォース  
代表/クリエイティブディレ  
クター



**荒井 祥之**

テレビ朝日 IoT局IoTセンター  
先端コンテンツビジネス担当部長



**宮田 拓弥**

Scrum Ventures  
創業者/ゼネラルパートナ  
ー



**高橋 正巳**

Scrum Ventures  
COO / スクラムスタジオ  
代表取締役



**黒田 健介**

Scrum Ventures  
パートナー



**大嶋 紗季**

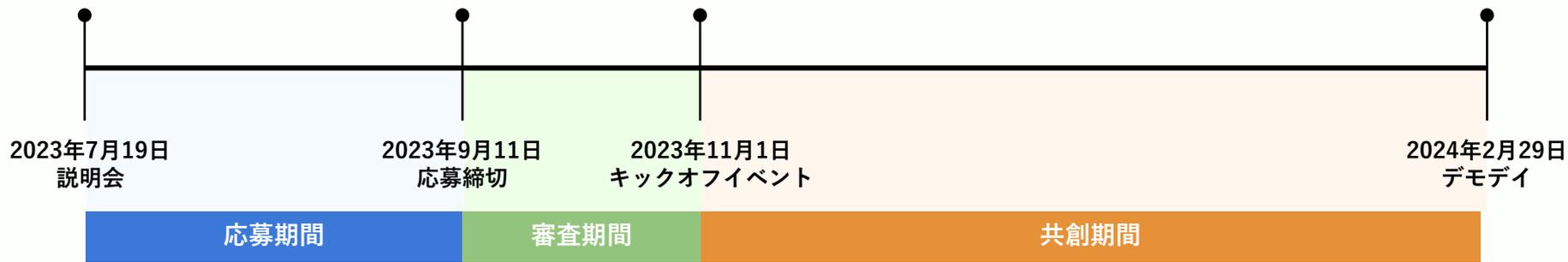
Scrum Ventures  
Head of Femtech  
Partnerships



**白石 幸平**

Scrum Ventures  
Business Development  
Director

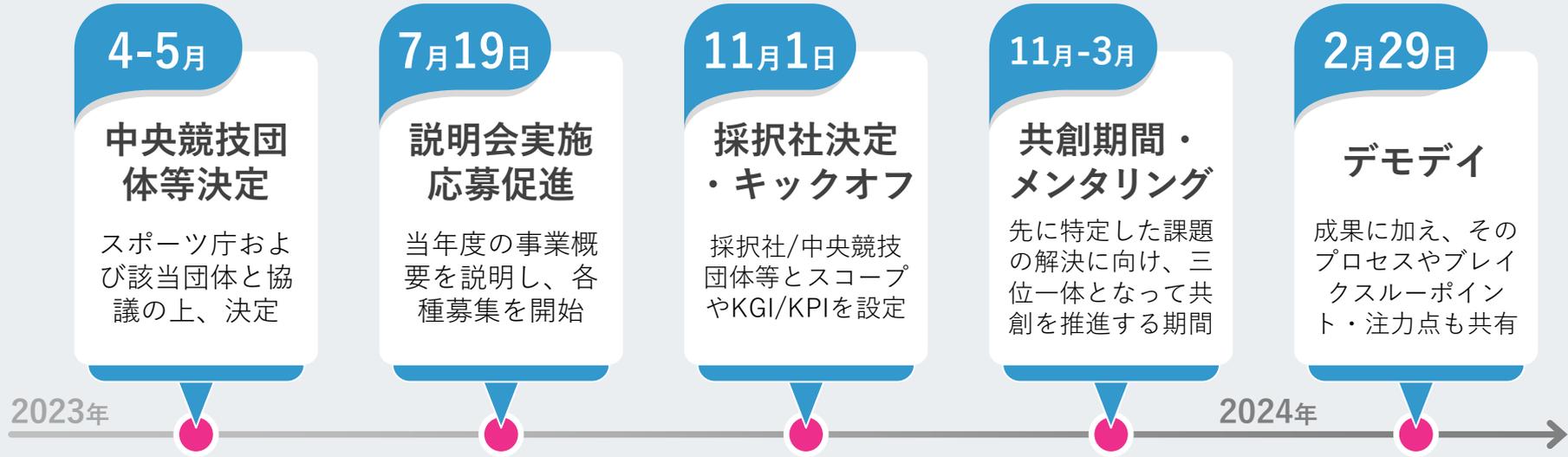
採択企業の選考にあたっては事務局・スポーツ庁・競技団体に検討を重ね、全8社を採択。  
採択企業決定後は進捗定例ミーティングを週1ペースで行い、約5ヶ月の事業共創を実施した。



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

# OPEN INNOVATION 実施内容



## 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	 採択チーム   競技団体  スポーツ庁  事務局	 採択チーム   競技団体  スポーツ庁  事務局  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。



## メンター稼働：7月19日説明会登壇（セミナー）

メンターが説明会にて登壇し、専門領域に関するセミナーを実施

実施目的：最新イノベーション事例を深掘りするセミナーを開催することによる集客・期待感の醸成  
過去に参加した競技団体を招き、オープンイノベーションへ参加するメリットや推進のコツをプレゼン

### 『アメリカに見る スポーツ×テクノロジー領域のポテンシャル』



#### 【登壇メンター】

宮田 拓弥

Scrum Ventures 創業者兼ジェネラル・パートナー



川名 正憲

Fanatics Inc. 東アジア代表



日置 貴之

Sports Marketing Group Pte.Ltd Managing Director

### 『日本のスポーツ界における、 新たな前例の創り方とそのプロセス』



#### 【登壇メンター】

高橋 正巳

Scrum Ventures COO / スクラムスタジオ 代表取締役

#### 【その他登壇者】

犬伏 真広

一般社団法人ジャパンサイクルリーグ 発起人・代表取締役

正田 直也

株式会社ファイターズスポーツ&エンターテイメント

事業統轄本部 コンシューマー統括部 マーケティング部 部長

南 圭祐

株式会社三菱UFJ銀行 サステナブルビジネス部

投資・事業推進室 スポーツイノベーションチーム 調査役



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。Fリーグ・横浜FCに対して「F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。

## 設定したKPIと結果

KPI①	3月19日開催Fリーグオールスターゲームにて 体験人数：1,000ユーザーの獲得	➡	結果①	体験人数 243ユーザーの獲得
KPI②	3月19日開催Fリーグオールスターゲームにて チャットボット中で生じる会話数：2,000	➡	結果②	723回
KPI③	チャットボット正答数：75%以上	➡	結果③	81%

## 今後の展望

- ・ マッチデープログラム一体型のAIチャットボットを開発し、スポーツマッチデープログラムのDXを進める
- ・ DX化による紙の利用を減らすことで環境配慮を実現
- ・ グッズ販売やチケット販売とのシステム連携を行い、収益性向上に直結するビジネスモデルを構築
- ・ 競技団体のSNS (X、Instagram) とのシステム連携を行い、問い合わせや質問に対してAIチャットボットが自動でメッセージを返信することができる顧客対応システムを構築



Fリーグのみならず、スポーツチームやスポーツイベントが都度作成・印刷しているマッチデープログラムをDX化することで、データ制作の労力と紙の削減を実現。場内スクリーンで告知を行ったが、事前告知及び会場での周知方法は今後の課題。

AIマッチデープログラムを通じて、グッズ・チケットの販売や会場周辺情報が提供できるワンストップサービスへ。

## 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  
元フ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

## 設定したKPIと結果

KPI①	Fリーグ公式YouTubeチャンネルの登録者：1.5万増	➡	結果①	+2,803人増
KPI②	再生回数：合計30万再生（全5話配信）	➡	結果②	合計31.3万再生

Fリーグの通常コンテンツの約100倍の再生回数を記録

※期間：2024年2月3日～2024年3月25日 14時時点にて計測

## 今後の展望

- ・ サッカー界からFリーグへ挑戦する登竜門的な定番企画として「Fリーグ挑戦記」を継続～定着させること
- ・ オリジナルコンテンツ「Fリーグ挑戦記」を起点に、Fリーグに挑戦したい人を集めたセレクションやオフラインイベントなど、体験・集客までワンストップで行うことができる接点・機会を設け、「Fリーグ挑戦記」と連動した新たな収益源を創出
- ・ 一定以上の視聴者数が担保されたオリジナルコンテンツをスポンサー商品化することによって、競技団体の新たな収益源創出



好評を得たドキュメンタリー企画を経て3月29日に開催したオールスターゲームのエキシビジョンマッチにTAKAさんが出場。オンラインとオフラインの融合に取り組んだ。このようなスペシャルマッチでの新規スポンサー獲得や来場者数増加から収益確保を目指す

横浜F・マリノスのチーム密着ドキュメンタリーシリーズ『The DAY presented by WIND AND SEA』のように、価値の高いオリジナルコンテンツをスポンサー商品化していく

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リーグは求めていた。
- ・ 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

## 設定したKPIと結果

KPI①	3月19日開催オールスターゲームにて2,000笑顔の獲得	➡	結果①	462笑顔の獲得
				※3月19日開催オールスターゲーム 来場者数1009人
KPI②	寄付スポンサーの獲得：1社以上	➡	結果②	株式会社LIFULLと契約

## 今後の展望

- ・ Fリーグのセールス資料内にOne Smile Foundationと連携したCSRスポンサーの枠を新しく設け、Fリーグの収益拡大に貢献する
- ・ Fリーグとの実証実験を経て構築したシステム及び実績をもって、他の競技団体やチームへ「スマイルラル！」を波及させることでファンエンゲージメントの向上と、スポーツ界全体のCSR活動推進に寄与する
- ・ 場内スクリーン活用が盛んなメジャーリーグやNBAなど、グローバルへの展開も模索



フットサル選手たちに笑顔検知デバイスを渡し、笑顔検知を行うトライアルを実施。映像機材の手配等のコストがかからず、臨場感溢れる「スマイルラル！」コンテンツを生成することに成功した。Fリーグへの本格導入を目指して、LIFULLとの契約継続及び新規スポンサー獲得を目指す。

スクリーン活用に積極的なアリーナスポーツを中心に新規導入を目指す。ハーフタイムイベントを楽しみ、その笑顔が寄付にかわる仕組みとして提案を検討

## 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

## 設定したKPIと結果

KPI①	Knowsと連動した観戦体験を視聴する人数：3000人 (来場者2,000人、配信視聴者1,000人)	→	結果①	総視聴人数：1555人 (来場者1,009人、配信視聴者546人)
KPI②	フットサル選手のKnows新規体験選手数：100名	→	結果②	140名 (Fリーグ8チーム+オールスター出場全選手が体験)
KPI③	Fリーグのチームを対象にKnowsの新規契約数：3社	→	結果③	3社

## 今後の展望

- ・ KnowsをFリーグの公式戦で全チームに着用いただく
- ・ 映像配信を行う事業者や会場MCとの連携を深め、Fリーグの競技力向上及び試合の観戦体験向上に貢献
- ・ 「する」「支える」に加えて、スポーツの「見る」にアプローチし、データxスポーツの観戦体験の領域で、Knowsの活用を他競技でも広げることができないか、更に模索を進める。



体験を行った8クラブからは高い評価を得た。「スピードや加減速を計測したい」という現場の声に応じて、アップデートを予定している

Jリーグのようにデータを活用した観戦体験やコンテンツ開発を進める

## 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アングルのみの配信では、トップ争いの1アングルのみ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。

## 設定したKPIと結果

KPI①	有料視聴者数：コア層で600人	結果①	2023年度中の有料配信は実施なし。 過去映像を使用したスワイプビデオへのテスト実装のみ実施
KPI②	モータースポーツへの訴求と導入 導入レース種別数 2023年度中に1レース	結果②	2024年から1レースに導入（スーパー耐久） スーパー耐久の他、SUPER FOMULAやSUPER GTへも提案を実施

## 今後の展望

- ・スーパー耐久での、スワイプビデオ配信及び有料配信による収益化を実現
- ・スーパー耐久を成功事例とした他のレースへの展開
- ・鈴鹿サーキットや富士スピードウェイなどのサーキット場へのカメラ常設によるマルチアングル配信の標準化
- ・上記の達成によるモータースポーツファン獲得・エンゲージメント向上



レース会場のコーナーやパドックなどの各所にカメラ常設の交渉  
AMATELUSはライブハウスに「Swipevideo」用カメラを常設している



SUPER FOMULAやSUPER GTなど既に一定の収益を上げているレースだけでなく、ラリーやジムカーナなど収益が不足しているレースへの導入も検討



## 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

## 設定したKPIと結果

KPI①	YouTube制作本数：5本	➡	結果①	合計6本：テレ東スポーツ 3本 / UNIZONE 3本
KPI②	YouTube総視聴回数 25,000回	➡	結果②	1178回

※期間：2024年3月20日～2024年3月25日 17時時点にて計測

## 今後の展望

- ・ 継続的な映像制作によるファン拡大
- ・ リアルのモータースポーツとの接続
- ・ 育成したファンコミュニティを活用した大会開催



テレ東ファン支局のようなコミュニティ形成を目指す。テレ東ファン支局では、過去に支局員とのオンラインミーティングや、社内見学ツアー、社員のトークショーなどのイベントを開催している

キッズドライバー育成企画や芸能人を起用したカート体験企画など実車に触れる映像企画を制作を検討

## 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。来場者のみが使用できる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  
先行抽選  
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誘客を実現

クーポン結果	LUUP	鉄道
①	LUUP	LUUP
②	会場	会場
③	会場	会場

等の多様な組み合わせ  
★1日目 2/24 (晴)  
★2日目 2/25 (雨)

2.9km  
VO 00:15 383g  
合計約 300 回の来場クーポンライドによる誘客を実現

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。



## 設定したKPIと結果

KPI①	体験会参加者数：115人（実稼働率80%）	→	結果①	70名 雨天の影響を強く受け、未達
KPI②	クーポン利用回数：115回以上	→	結果②	300回

## 今後の展望

- ・モータースポーツの普及、交通安全啓発、環境負荷低減、地域貢献等をキーワードに今後の更なる事業共創を検討
- ・LUUPとJAFによる相互送客
- ・レース会場周辺へのLUUP導入



JAFは自家用車で参加できるモータースポーツ「オートテスト」を全国各地の大型商業施設やJAF施設内で開催している。この会場内で、LUUPの市場体験や交通安全講習を行い、相互送客や地方へのLUUP普及を検討。

鈴鹿サーキットの最寄り駅である白子駅周辺へのLUUP導入を目指し、ホンダモビリティランド、三重交通と議論を行った引き続き、2024年以降の導入を目指して議論を行う

## 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

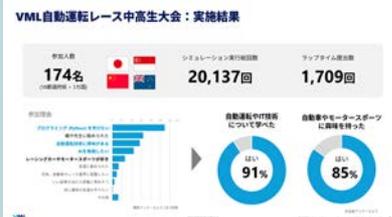
プログラミングを中心とするIT技術を有する人材が恒常的に不足する自動車業界の課題解決を狙う  
レーシングカーの開発には、プログラミングなどの技術が必須であり、レーシングカー用に開発された技術を一般車向けにチューンし実装されるケースも多い  
レーシングカーの開発人材を増やすことで、モータースポーツのみならず、自動車業界の収益拡大にも期待できる

### 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



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

## 設定したKPIと結果

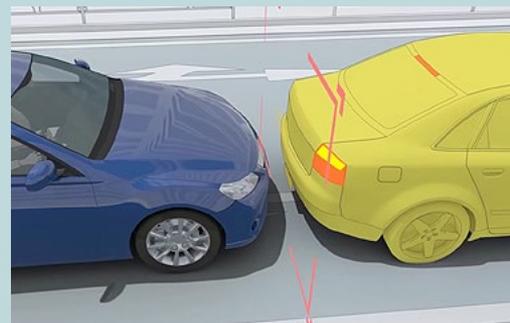
KPI①	中高生向けの大会開催: 参加人数: 100人	→	結果①	174名
KPI②	予選でのシミュレーター総試行回数目標: 11,900回	→	結果②	20,137回
KPI②	収益源であるスポンサーの確保: 1社	→	結果②	事務局の仲介にてインテル株式会社を獲得

## 今後の展望

- ・ JAFと連携した継続的な大会開催と収益拡大
- ・ 2024年夏に世界大会の開催
- ・ 大会開催によるIT人材の育成と輩出



VML自動運転レース中高生大会2023のパートナー



2023年度に開催した中高生大会の世界大会開催を2024年夏に予定。協賛・協力パートナーの増加を図る

スマートモビリティ社会や自動運転技術などの需要が高まるエンジニア不足解消に向け、大手自動車メーカーへプレゼンを予定。



TIME	Contents	Speaker
17:15	Fリーグ/ピッチ	副理事長 / アビームコンサルティング株式会社 執行役員 Sports & Entertainment リーダー 久保田 圭一
17:15	and.d	代表取締役 深澤 大気
17:25	Asceders	CMO 池井 大貴
17:35	One Smile Foundatioin	代表理事 辻 早希
17:45	SOLTILO Knows	営業部長 松山 祐樹
17:55	Fリーグ/総括	副理事長 / アビームコンサルティング株式会社 執行役員 Sports & Entertainment リーダー 久保田 圭一
18:05	JAF	モータースポーツ部業務課 課長 小林修
17:55	AMATELUS	取締役COO 篠原 敏也
18:05	LUUP	企画・車両管理グループ マネージャー 鈴木 尉大 一般社団法人日本自動車連盟モータースポーツ部業務課 主管 渋谷健
18:15	Virtual Motorsport Lab	代表取締役 山下 洋樹 一般社団法人日本自動車連盟モータースポーツ部業務課 中尾 慎
18:25	テレビ東京	スポーツ局スポーツ開発部 加藤 正明・テレビ東京コミュニケーションズ 桐石 一起 日本eモータースポーツ機構 代表理事 出井 宏明



【ピッチ】一般社団法人日本フットサルトップリーグ(Fリーグ)  
副理事長 / アビームコンサルティング株式会社 執行役員  
Sports & Entertainment リーダー 久保田 圭一



株式会社and.d  
代表取締役 深澤 大気



一般社団法人 One Smile Foundation  
代表理事 辻 早希



【総括】一般社団法人日本フットサルトップリーグ (Fリーグ)  
副理事長 / アビームコンサルティング株式会社 執行役員  
Sports & Entertainment リーダー 久保田 圭一



株式会社Ascenders  
CMO 池井 大貴



SOLTILO Knows 株式会社  
営業部長 松山 祐樹



一般社団法人日本自動車連盟 (JAF)  
モータースポーツ部業務課 課長 小林 修



一般社団法人日本自動車連盟 (JAF)  
モータースポーツ部業務課 中尾 慎



一般社団法人日本自動車連盟 (JAF) モータースポーツ  
部業務課 主管 洪川 健  
株式会社LUUP  
企画・車両管理グループ マネージャー 鈴木 尉大



AMATELUS 株式会社  
取締役COO 篠原 敏也



株式会社Virtual Motorsport Lab  
代表取締役 山下 洋樹



株式会社テレビ東京 スポーツ局スポーツ開発部 加藤 正明  
テレビ東京コミュニケーションズ 桐石 一起  
一般社団法人eモータースポーツ機構 代表理事 出井 宏明



# CONTEST

# 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。

## 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、地方自治体などが応募可能。 ※ 国内在住の方のみ共同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が条件。  
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応募可能。  
複数応募も可能です。また、同一の内容を複数の表彰区分へ応募することも可能です。  
同一の内容を同じ表彰区分へ重複して応募することは禁止。  
代表応募者、及び共同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。

## 注意事項

対象となる取り組みは2023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。2023年1月1日より前に終了している取り組みは対象外。  
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）は応募不可。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。

応募内容は、応募シートの規定枚数（スライド2枚）に収めること。3枚目以降はご提出いただいても審査対象外。  
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。対象応募者には、個別連絡。  
郵送やメールなどでの応募は不可。  
公序良俗に反す内容の応募は禁止。  
応募内容の知的財産権は応募者に帰属。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行う。  
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確認を行うこと。  
応募内容の「タイトル」「応募社（団体）名」は公開する場合がある。  
最終審査に進まれた方には2024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。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予定。  
審査状況、結果に関しての個別のお問い合わせには回答不可。  
応募資料は返却不可

## 応募締切

2023年12月22日

## 応募方法

Google Forms [https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfn40J8UnU2oonuOG3oegi-dB4\\_hVdP8UzmYvol7yPEfDpu-A/closedform](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfn40J8UnU2oonuOG3oegi-dB4_hVdP8UzmYvol7yPEfDpu-A/closedform)

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名が審査を担当



**岩本 義弘**

株式会社TSUBASA  
代表取締役



**高田 春奈**

公益社団法人日本女子プロサッカーリーグ  
(WE リーク)理事長



**土屋 光輝**

KPMGコンサルティング株式会社  
アソシエイトパートナー/公認会計士



**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  
関東エリア・スポーツ分野事業責任者  
日本陸上競技連盟マーケティングアドバイザー



**潮田 玲子**

一般社団法人Woman's ways 代表



**鈴木 良介**

NowDo株式会社  
取締役副社長兼COO



**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 恵美**

米田公認会計士事務所 代表

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

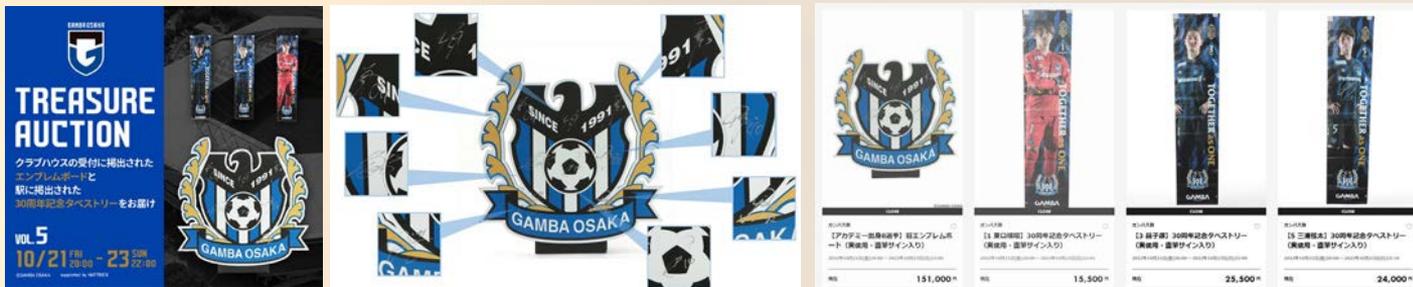
持続可能なチーム運営とファンエンゲージメントをサポートする

「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

## サービス開発の背景と特徴

### スポーツチームの課題

- ・シーズンユニフォームや掲示物など廃棄せざるを得なかったり保管するしかないモノに溢れている
- ・コロナ禍での収入源⇒存続のために新たな収益源が必要

### バリュエンスの強み

- ・メイン事業：リユース業（ブランド品等の買取・販売）
- ・「『誰かにとっての不要』は、『違う誰かの必要』になる。」という考えのもと、価値ある品を過去から未来へとつないできた

### <サービスの特徴>

- ・徹底した正規品の立証と転売抑制  
アメリカの企業と連携し、物体指紋認証技術を用いた出品商品全データの登録・保管・鑑定書発行を実施。
- ・共感型のサービス展開  
商品をただ出品するのではなく、オークション開催や出品商品に込められた想いやストーリーを訴求。
- ・多岐にわたる出品商品  
選手着用ユニフォームや試合会場の掲示物など、チームや団体がお金をかけて制作し廃棄してきたあらゆるモノを価値のあるモノに。



マンホールやのぼりなど  
元来廃棄していたモノを価値化

➡ 両社の課題と強みを掛け合わせて誕生

## 2023年度の実績

### 流通取引総額

約 **4.5 億円**  
(前年同期比 **168.7%**)

### オークション開催数

約 **600 回**  
(前年同期比 **165.5%**)

### クライアント数

約 **140 社**  
(前年同期比 **153.9%**)

## サービスの展望

### 1 アップサイクルの強化

デザイナー・一法師拓門氏とのパートナーシップにより、アップサイクルプロジェクトを強化

### 2 海外への展開

日本でのオークション開催やアップサイクルのノウハウを武器に、海外のスポーツチームや団体、アスリートへの提案を強化

### 3 プロスポーツ以外への展開

映画やアート、アニメといったエンターテインメント業界や、学生のスポーツ大会などへの導入

# 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

## サービス開発の背景と特徴

### 日本の課題

- ・こどもの7人に1人 (13.5%) が貧困 ※厚生労働省の調査

### 奈良の課題

- ・平成2年からの20年間でひとり親家庭が2倍に増加 ※奈良市役所の調査
- ・児童福祉施設全国43位 ※総務省の統計

### スポーツチーム・アスリートの強み

- ・地域との繋がり、社会および地域での強い影響力

➡ アスリートが地域の力を活用して貧困課題解決へ

### <サービスの特徴>

- ・地域で子どもの健康を支え、ともに育てる  
地域企業からスポンサードを原資に、児童福祉施設や生活困窮過程に食事をお届け
- ・スポーツの活用  
奈良クラブと連携し、Jリーグ観戦を開催。  
加えて、浅川選手によるサッカー教室等を通じて、  
こどもたちに夢を与える
- ・地産地消  
可能な限り、地産地消にこだわって食事を提供  
食事は日頃からアスリートを支える栄養士が監修する  
また収穫体験など地域食材とつながる体験提供も行う



移動式子ども食堂の  
キッチントレーラーと提供する食事

## 2023年度の実績

子どもへ食事提供

221名

活動に参加した親子

294名

奈良県での開催地域数

7地域

クラウドファンディング  
支援総額

1,783,000円

## サービスの展望

### 1 月2回の定期開催

売上向上と資金調達により取り組みの定期開催を目指す

### 2 他アスリートとの連携

奈良クラブと連携を強化し、2024年は所属選手も参加予定。より強い影響力を持った活動に

# 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。

## サービス開発の背景と特徴

### エアレースの課題

- ・開催ハードルが極めて高い  
環境問題・広大な空のエリア確保・高額な開催費用

### エアレースのポテンシャル

- ・レッドブル・エアレース・ワールドチャンピオンシップ  
会場来場者数：約10万人  
配信観戦者全世界187カ国2.3億ユーザー

[2019年5月29日開催]

### <サービスの特徴>

- ・テクノロジー活用によるエアレースの厳格な再現  
高精度なAR再現と飛行データ計測のほか、改ざん防止システムやハンディキャップ自動検出など公平かつ厳格なレース運営を行う
- ・競技価値の拡張  
エアレースでは不可能であった、市街地の飛行を実現  
2機が並走するレース形式の実現で競技の魅力も恒常
- ・スポーツツーリズムとしての活用  
観光資源の多い、市街地でのレース実現により、  
スポーツツーリズムの可能性も模索。  
2023年は渋谷区開催。配信を通じた都市のPRも可。



AR上で見られる映像と  
ARゴーグルを活用した  
パブリックビューイングの様子

➡ テクノロジー活用によるレース復活と価値の拡張へ

## 2023年度の実績

オフライン観戦者提供

**620**名

(有料観戦会場 120名)

決勝レースライブ  
配信再生回数

**17,906**回

クラウドファンディング  
支援総額

**8,109,000**円

## サービスの展望

### 1 XR技術の他スポーツへの転用

エアレース同様に問題を抱えるスポーツの課題解決や価値拡張を目指す

### 2 地域活性化

引き続き、渋谷区と連携し、渋谷区に新たな体験価値やアセットを付与する

### 3 日本発のスポーツとして、世界へ進出

エアレースエクスの魅力、スポーツツーリズムを武器に世界の都市との連携を図る



表彰物 トロフィー



表彰物 賞状



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】

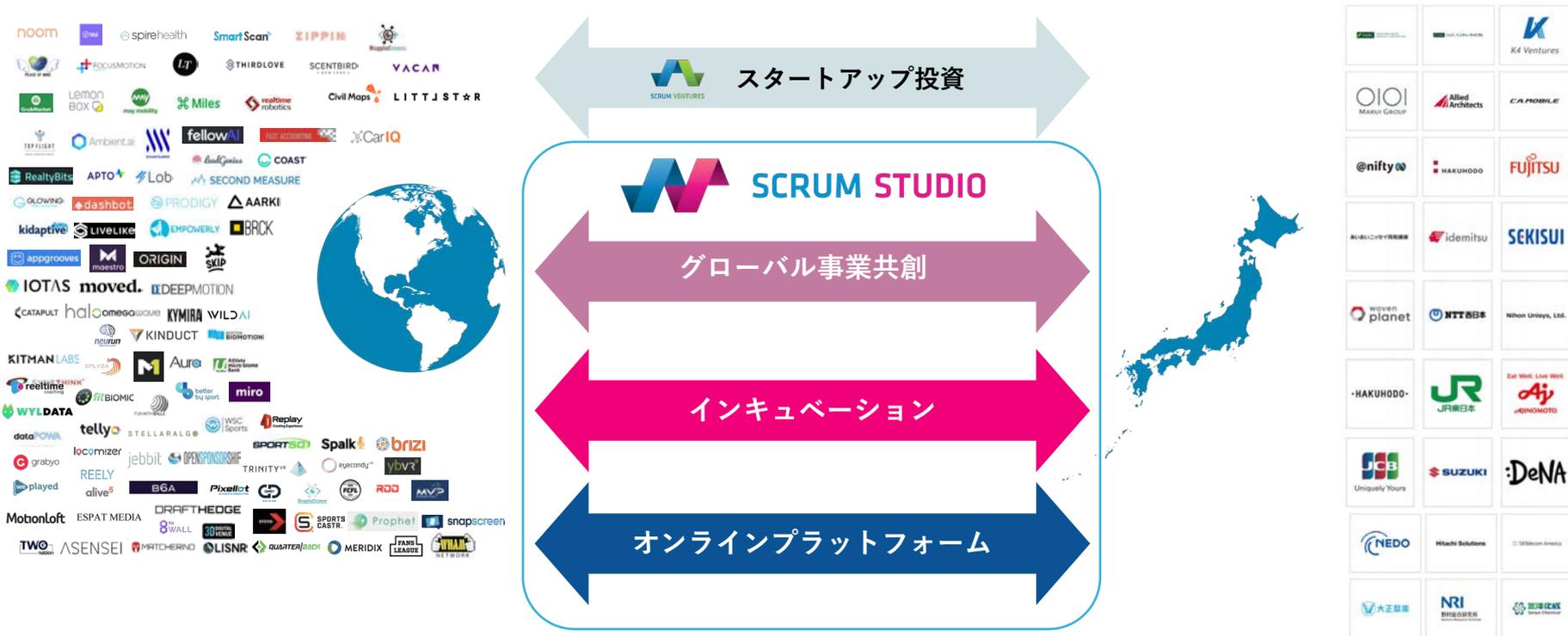


パリュエンスジャパン株式会社  
受賞の様子  
【スポーツイノベーション大賞】

## 参考情報

# 参考情報 ) SCRUM STUDIOとは

「日本の大企業」と「世界中のスタートアップ」を繋ぎ新たな価値を創造します



## 参考情報 ) SCRUM STUDIOとは

日本を含むグローバルなスタートアップをソーシングできる独自のチャネル。  
 加えて、他企業との事業開発に非常に積極的な日系大企業とのネットワーク。



グローバルスタートアップ



年間で世界各地の約5000社以上のスタートアップ情報を分析し、先端企業へのリーチ



● 約2,000社 / 年



● 約1,320社



● 約5,000社



日系大企業



ファンドLPやスタジオパートナーを中心とした大企業との強固なネットワーク



ファンドLP



SPORTS TECH TOKYO



Food Tech Studio - Bites



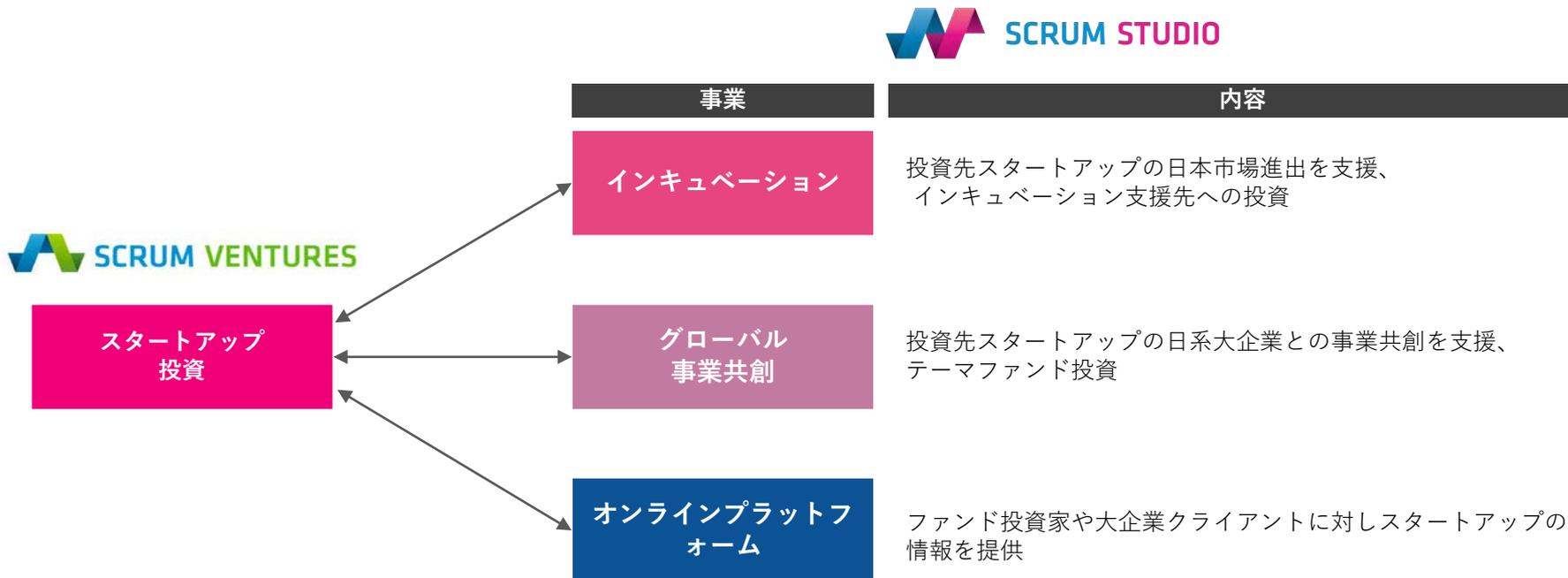
SmartCityX



Well-BeingX

## 参考情報 ) SCRUM STUDIOとは：スクラムグループの提供するサービスと相乗効果

スクラムベンチャーズと連携し相乗効果を発揮することにより、他のベンチャーキャピタルにはできないサービスを、日本を含むグローバルスタートアップ、日系大企業、及びファンド投資家に提供しています。



グローバル・事業共創

	エンタメ	スポーツ	スマートシティ	フード	ウェルビーイング	グリーン
パートナー	 シングル 	 マルチ: 6社   	 マルチ: 13社    	 マルチ: 18社   	 マルチ: 5社   	 マルチ: 3社   
開始年	2018年	2019年	2020年	2020年	2022年	2022年
概要	Switch向けの新たなテクノロジー発掘プログラム	電通をメインパートナーとする、スポーツ特化のグローバルテックスタジオプログラム	ウーブンプラネットやJR東等13社と「未来のまち」を共創するプログラム	大企業18社とともに「新“食”産業」を創出するプログラム	大企業5社とともに「ウェルビーイング」をテーマとしたプログラム	大企業3社とともに「グリーン」をテーマとしたプログラム
日系スタートアップ						

## 参考情報 ) SCRUM STUDIOとは：役員



**宮田 拓弥**  
代表取締役

EDS（現HP）のシステムエンジニア、などを経て、2002年南カリフォルニア大学発のベンチャー企業ニブンビジョンの創業に参画、日本法人代表取締役社長就任。同社はグーグルに買収されてイグジット。同年10月にジェイマジック設立。画像解析技術などを利用して、モバイルに特化したサービスを展開。09年同社のイグジットの後、ミクシィに入社。その後、アライアンス担当役員、アメリカ法人のCEOを務める。個人としてのエンジェル投資を続けた後、13年スクラムベンチャーズ創業。早稲田大学大学院理工学研究科薄膜材料工学修了。



**高橋 正巳**  
代表取締役

ソニーに入社後、東京とパリで液晶テレビのマーケティング担当、シリコンバレーでベンチャー企業の発掘、買収・投資案件に従事。2014年にUber入社、日本法人社長としてモビリティ事業の拡大を牽引し、東京でUber Eats を立ち上げた。2017年にWeWork入社。ゼネラルマネージャー及び副社長 営業・マーケティング統括として、第一号拠点のオープンから2年間で6都市、30拠点以上への展開を指揮。2020年に最高戦略責任者に就任。2021年、スクラムスタジオ株式会社代表取締役社長に就任。オープンイノベーションを通じて、日本企業とグローバルスタートアップの新規事業創出を手掛ける。シカゴ大学卒（経済学専攻）、INSEADにてMBA取得。

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。