

成果報告書

令和7年度 スポーツ産業の成長促進事業

「スポーツコンプレックス推進事業」（スポーツを核としたまちづくりに資するテクノロジー活用支援事業）

株式会社野村総合研究所
コンサルティング事業本部
社会システムコンサルティング部

2026年3月24日

NRI

Envision the value,
Empower the change



目次

0. 事業の背景・目的
1. 事務局業務・対象スポーツ団体の選定
2. 事務局支援相当額及び外注費用について
3. 推進支援と進捗管理
 - 3-1 Bリーグ
 - 3-2 静岡ブルーレヴズ
4. 昨年度団体のフォローアップ
5. まちづくりに資するテクノロジー活用事例調査
6. テクノロジー活用の輪を広げるための普及・啓発
7. スポーツ団体の報告書及び報告会の実施

0. 背景・目的

本事業は、下記の背景・目的のもと実施した（仕様書より抜粋）

背景

- スポーツ庁では、これまで進めてきたスタジアム・アリーナ改革をさらに発展させ、施設を総合的かつ複合的に整備・活用することで、適切なエリアマネジメントが行われる「スポーツコンプレックス」の推進を掲げ、令和7年度から、その概念の整理・普及や具体的な取組の支援に取り組むこととしている。
- スポーツを核としたまちづくりを推進していくためには、スポーツ団体がテクノロジーを活用して収益を上げつつ、地域にも貢献するような存在となっていくことが重要である。各種データやテクノロジーの活用したまちづくりに資するサービスの開発・提供等も期待されること、まずはその前提として、各スポーツ団体において、顧客データや営業に関する幅広いデータを着実に収集し、マーケティング等に活用していくことが必要である。

目的

- こうしたことから、「スポーツを核としたまちづくりに資するテクノロジー活用支援事業」では、スポーツ団体の実情に応じたデータ基盤の整備やテクノロジー利活用を促進するため、テクノロジー利活用を促進するための戦略策定や、テクノロジーを活用した管理運営の改善・サービスの高度化、新たなビジネスの創出等を支援する。データ基盤の整備や、データ及びテクノロジーを活用した効果的な事業運営、観戦体験等の提供価値の向上が図られることで、スポーツ団体の収益拡大に資するほか、ひいては観戦目的等で訪れる人々による地域での賑わい・消費の拡大に資するといった長期的な効果も考えられる。本事業においては、支援対象となるスポーツ団体において、基盤的な取組も含めたデータ・テクノロジー利活用が効果的・円滑に進むよう支援し、こうした成果が創出されることを目指す。

0. 背景・目的

本事業は、7つのタスクで構成されており、下記で示すスケジュールの通り実施した

実施時期		6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
①プロスポーツ団体の公募・審査・採択／②事務局支援相当額及び外注費用について／③推進支援と進捗管理											
I	プロスポーツ団体の公募・審査・採択		公募準備 → ★ 公募	広報・周知 →	×切 ★	審査 →					
II	推進支援と進捗管理									伴走支援・進捗管理 (隔週MTG)	→
④【追加提案】昨年度団体のフォローアップ											
	-				ヒアリング →	フォローアップ →					
⑤【追加提案】まちづくりに資するテクノロジー活用事例調査											
	-		ロングリスト 作成 →	ショートリスト化 & 深堀調査 →				事例整理・海外調査 →			事例集作成 →
⑥【追加提案】テクノロジー活用の輪を広げるための普及・啓発											
	-									継続的な情報発信・セミナー開催 →	
⑦支援対象となるスポーツ団体の報告書及び報告会の実施／成果物											
	-									委員向け 中間報告 ★	
											最終報告 ★
										各種報告書・成果物作成 →	

1. 事務局業務・対象スポーツ団体の選定

1. 事務局業務・対象スポーツ団体の選定

公募要領・エントリーシートを作成の上、NRIのHP上で応募団体を募集した

NRIのHPにて公募を公表・周知

HPに掲載している関連資料

公募案内・採択結果

令和7年度 スポーツ庁 スポーツ産業の成長促進事業 「スポーツコンプレックス推進事業」 (スポーツを核としたまちづくりに資するテクノロジー活用支援事業) 公募のお知らせ

株式会社野村総合研究所がスポーツ庁より事務局業務を受託しております。令和7年度 スポーツ産業の成長促進事業「スポーツコンプレックス推進事業」(スポーツを核としたまちづくりに資するテクノロジー活用支援事業)に係る補助事業者の公募を実施いたします。

▼ 事業概要 ▼ 募集概要 ▼ 公募結果 ▼

更新履歴

2025年10月08日	公募結果を公開しました
2025年08月19日	説明会等の質疑応答によるFAQを掲載しました

事業概要

近年、スポーツを核としたまちづくりの推進、その中で「スポーツコンプレックス*」の推進が求められています。他方、こうした取組をスポーツ産業が推進するためには、スポーツ団体が安定的に収益をあげられるようになることが重要です。

* スポーツコンプレックスとは、単なるスポーツ施設単体でなく、より一層地域の活性化につながるよう、まちづくりとして推進すべく、「異業種の集合化」「まちづくりとの連携」による各種政策目標の実現を推進しながら、十分なエリアとしてのマネジメントの下、他の施設やインフラ等とともに、総合的・複合的な整備・活用の進捗を図るものである。

そして、スポーツ団体の収益力向上に向けて大きな役割を果たすことが期待されているのがDX(デジタルトランスフォーメーション)です。実際、2022年3月に策定された第3期「スポーツ基本計画」では、政策目標として「スポーツ界にデータ・テクノロジー等DXを導入することでスポーツを「する」「みる」「ささえる」の実効性を高める」ことが掲げられており、スポーツ産業のデータ・テクノロジー活用について、官民一体となった推進が求められています。

上記の背景のもと、スポーツ庁では、令和4年度より「スポーツ×テクノロジー活用推進事業」を立ち上げ、スポーツ産業成長の観点でDX推進を支える様々な政策を進めてきました。その一環で、令和6年度に「スポーツ団体のビジネス拡大にむけたDX等推進支援事業」が実施され、スポーツ団体が中長期の指針とできるDXの戦略の策定に係る支援を提供するとともに、その支援過程で得られたスポーツ団体のDX推進プロセスにおけるポイントを広く共有しました。


今年度は、将来的にスポーツ団体が各種データ・テクノロジーを活用し、まちづくりに資するサービスを開発・提供できるようにするため、「スポーツを核としたまちづくりに資するテクノロジー活用支援事業」を実施し、テクノロジー活用を促進するための戦略策定や、テクノロジーを活用した管理運営の改善・サービスの高度化、新たなビジネスの創出等を支援します。また本事業では、その支援を通じて得られた知見を幅広く共有することを目指します。

公募要領

令和7年度 スポーツ産業の成長促進事業「スポーツコンプレックス推進事業」
(スポーツを核としたまちづくりに資するテクノロジー活用支援事業)

「スポーツを核としたまちづくりに資するテクノロジー活用支援事業」 公募要領

2025年7月



エントリーシート

スポーツを核としたまちづくりに資するテクノロジー活用支援事業

エントリーシート (テーマ共通)

【記載にあたっての注意事項】

- ・字数制限は設けていませんが、作成イメージを参照の上、必ず枠内に収まるように記載してください。
- ・本エントリーシート内に別途記載がある場合を除き、別添資料の追加は認められません。

Copyright (C) Nomura Research Institute, Ltd. All rights reserved. NRI 24

エントリーシート (作例)

作成イメージ

スポーツを核としたまちづくりに資するテクノロジー活用支援事業

エントリーシート (テーマ共通)

【記載にあたっての注意事項】

- ・字数制限は設けていませんが、作成イメージを参照の上、必ず枠内に収まるように記載してください。
- ・本エントリーシート内に別途記載がある場合を除き、別添資料の追加は認められません。

Copyright (C) Nomura Research Institute, Ltd. All rights reserved. NRI 25

1. 事務局業務・対象スポーツ団体の選定

公募要領では、支援テーマをA～Cの3テーマとした。

これにより、幅広く各団体のDXへの取組状況に合わせて支援が可能な設計とした

- 過年度調査では、場当たりのDX施策に終始してしまい期待していた効果を得られていない課題意識を持つスポーツ団体が多く存在していることを把握した。
- そこで本事業では、下図に示す3つの支援テーマを設定した。スポーツ団体のテクノロジー活用状況に合わせて、テクノロジー利活用を促進するための戦略策定や、テクノロジーを活用した管理運営の改善・サービスの高度化、新たなビジネスの創出等を支援できるテーマ設計とした

支援テーマの概要

支援テーマ	取組内容	対象となるスポーツ団体のイメージ*
A テクノロジー活用戦略の策定	<ul style="list-style-type: none"> 今後データ・テクノロジーを活用した取組を実施する際の指針となる戦略を策定する。 	<ul style="list-style-type: none"> データ・テクノロジーを活用した取組を行いたいが、知識や人材が不足しており、手が付けられていない、あるいは場当たりのとなっている (主に) 中小規模のクラブ
B ビジネス拡大に向けたテクノロジー実装	<ul style="list-style-type: none"> 必要な人的・資金的リソース**を投入し、データ・テクノロジーを活用した取組を行う。 	<ul style="list-style-type: none"> 推進したいテクノロジー活用施策を有しつつも、必要な人的・資金リソースの確保に苦慮している リーグ・クラブ全般
C まちづくりに資するテクノロジー実装	<ul style="list-style-type: none"> 必要な人的・資金的リソース**を投入し、スポーツを核としたまちづくりの推進につながるデータ・テクノロジーを活用した取組を行う。 	<ul style="list-style-type: none"> 既にデータ・テクノロジーを活用した取組を数多く実施しているほか、スポーツを核としたまちづくりにも取り組んでいる (主に) 大規模クラブ

* 参考であり、必ずしも上記のイメージに該当することが、本事業に応募する要件となるわけではないことにご留意ください。
 ** スポーツ庁・事務局が精査した上で、認められた業務委託や外注の費用については、事務局が負担します。(前頁参照)

施策類型

■ まずテクノロジー活用の基盤となる1階層目 (「テーマA：テクノロジー活用戦略の策定」に対応) を整備した後、2階層目以降 (「テーマB：ビジネス拡大に向けたテクノロジー実装」/「テーマC：まちづくりに資するテクノロジー実装」に対応) へ取組の枠組みを拡げることが望ましいと考えられます。

DXの分類

スポーツ団体にとってのDX施策

凡例：
アウトルーム受取者

DX戦略 → DXで目指す姿の策定 (取り組DX領域、ロードマップ、外部連携・役割分担) → DX組織戦略 (推進する組織の検討、組織内の機能配置、アウトソース対象の整理) → DX人材戦略 (人材獲得施策の検討、DX人材の定義、DX人材獲得施策立案)

1. 事務局業務・対象スポーツ団体の選定

公募の公表に当たって、公募説明会を計2回、オンライン形式で開催した

説明会の開催概要

開催方法 • オンライン

開催回数 • 2回

開催時期
(第1回)
7/29(火) 13:00-14:00
(第2回)
8/4(月) 11:00-12:00

説明資料（抜粋）

本事業の支援内容

1

事務局担当者による、
テクノロジー活用の伴走支援

↓ 具体的には・・・

- ・テクノロジー推進に向けた活動の伴走支援
- ・テクノロジー活用戦略の策定支援／見直し
- ・ソリューションプロバイダとのマッチング支援 等

+

2 業務委託・外注費（最大450万円）

※事務局以外の外部リソース活用を希望する場合

↓ 具体的には・・・

- ・専門家人材のマッチング・派遣
- ・システム設計・開発／SaaS・既存サービスの利用
- ・アンケート調査・ヒアリング調査の実施
- ・イベント開催／情報発信 等

注) 具体的な支援内容は、採択決定後、スポーツ庁・事務局で精査して決定されます。そのため、必ずしも例示されている支援を受けられるとは限らない点、ご承知おきください。

Copyright (C) Nomura Research Institute, Ltd. All rights reserved. **NRI** 2

選手の競技力向上

パフォーマンス管理分析システムやデジタルトレーニングを活用することで、選手の技術力を向上

大会運営の高度化

VARなどのデジタル審判や、大会運営システムを導入することで、大会運営におけるガバナンスの強化

社内プロセス・インフラの高度化

顧客・選手データ基盤や社内インフラを整備することで、既存事業の生産性向上

Copyright (C) Nomura Research Institute, Ltd. All rights reserved. **NRI** 3

1. 事務局業務・対象スポーツ団体の選定

本事業では、事業への適性や実施内容・実施体制等を基に、採択団体を決定した。採択にあたり、一部の団体には審査委員によるプレゼンテーション審査を実施した

評価項目

- 基本事項（申請団体種別、組織規模、財政規模）
- 本事業への適性（政府・事務局による支援の必要性、スポーツ業界全体への発展性）
- 経費（用途の妥当性）
- 実施内容（組織課題の認識、戦略性、業界・手引きへのインパクト、先進性、実行性）
- 実施体制（実施に当たってのスポーツ団体内部の体制・コミットメント、外部連携体制）

※基本事項は、それ単体で評価する項目ではなく、実施内容・実施体制等と併せて評価を行います。

※テーマ毎に評価項目は異なります。

※特に、スポーツ団体としての本事業に対するコミットメントの多寡は重視して評価します。

審査

項目	概要
書類審査	<ul style="list-style-type: none">• 上記の項目について、委員などによる書面審査を実施する
プレゼン審査	<ul style="list-style-type: none">• エントリーシートの内容のプレゼンテーション、及び委員との質疑応答からなる、プレゼン審査を実施する

2. 事務局支援相当額及び外注費用について ※非公開

3. 推進支援と進捗管理

3. 推進支援と進捗管理

各採択スポーツ団体とは、隔週で定例を開催し伴走支援を提供した。
各団体との定例記録は、下記のとおり

採択団体	支援テーマ	伴走支援プロセス			備考
		現状把握・検証実施	実証	実証振り返り	
Bリーグ	C	-10/2(木) @対面 -10/23(木) @対面 -11/13(木) @対面 -12/3(木) @対面 -12/22(木) @Web -1/14(水) @対面 -1/30(金) @対面 -2/12(木) @Web	-2/20(金)-21(土) @横浜 -2/21(土)-22(日) @愛媛 -2/28(土)-3/1(日) @青森 -3/7(土)-8(日), 14(土)-15(日) @水戸 -3/7(土)-8(日), 11(水) @広島 -3/7(土)-8(日), 11(水) @佐賀 -3/11(水), 14(土)-15(日) @京都	-2/26(木)@Web -3/12(木)@対面	-
静岡ブルーレヴズ	C	-10/6(月) @対面 -10/23(木) @Web -11/13(木) @Web -11/20(木) @Web -12/4(木) @Web -12/18(水) @Web -1/15(木) @Web -1/29(木) @Web -2/12(木) @Web	-12/21(土) -12/28(土) -1/17(土) -1/25(土) -2/14(土) -3/1(日)	-2/26(木) @Web -3/12(木) @Web	-

3. 推進支援と進捗管理 | Bリーグ



ジャパン・プロフェッショナル・バスケットボールリーグ

団体概要	公益社団法人 ジャパン・プロフェッショナル・バスケットボールリーグ				
-------------	-----------------------------------	--	--	--	--

団体情報	売上規模 ※直近会計年度の売上規模	約80億円	DX予算規模	約10億円	正社員数 ※含出向社員／派遣社員等は除く	約120名
-------------	-----------------------------	-------	---------------	-------	--------------------------------	-------

事業名	B旅（アウェーリズム事業）の全国展開・高度化に向けた実証				
------------	------------------------------	--	--	--	--

事業 取組状況	将来 目指す姿	<ul style="list-style-type: none"> ホーム・アウェークラブの連携により、アウェーリズムが活性化し、地域活性化とリーグ・クラブの成長が実現している状態 	課題	<ul style="list-style-type: none"> アウェー客向け施策をクラブ単体で打つ動機不足 アウェー客向け施策に関するノウハウ不足
	現状	<ul style="list-style-type: none"> 昨年度B旅を立ち上げ、初期実証に協力したクラブからは高い共感を得られたが、全般的にはアウェー客向け施策が実施されず、アウェーファンの増大や、アウェーファンの体験価値向上が実現されていない状態 	取組 内容	<ul style="list-style-type: none"> ① B旅関連施策の実証 <ul style="list-style-type: none"> 本年度実施施策の整理 各種施策の実証（おすすめスポットX投稿キャンペーンの実施／御朱印カード企画／モデルコース紹介記事作成） ② 効果検証・来期以降の施策整理 <ul style="list-style-type: none"> 上記実証内容に対する効果検証 次年度以降の展開方針整理

取組結果	①B旅関連施策の実証		②効果検証・来期以降の施策整理						
	<ul style="list-style-type: none"> 過年度BリーグにてB旅の企画・構想、及び初期実証を行っていたため、その結果を振り返りつつ、本年度優先的に実施すべき施策を整理 結果として、初期実証で取り組んだ施策の全40クラブへの展開に加え、外部パートナーと連携しながら、アウェーファンの回遊をより実際に促せるとされる複数の追加施策を実証 		<ul style="list-style-type: none"> Bリーグファンへのアンケート等を実施し、今回実証した施策がアウェー客の増大・回遊にどの程度寄与したか／寄与しうるか整理 当初Bリーグにて整理されていた構想と、本年度の実証結果を踏まえ、来期以降に実施する施策案を整理 						
	<p>本年度実証する案の整理状況 追加施策① デジタルカードの配布 追加施策② オンライン記事の制作</p>		<p>アンケート結果</p> <p>（例：記事閲覧者のスポット訪問有無）</p>						
	  		<table border="1"> <tr> <td style="width: 33%;">実際に記事で紹介されているスポットを訪れた</td> <td style="width: 33%;">記事で紹介されているスポットに興味・関心を持ったものの、スポットは訪れなかった</td> <td style="width: 33%;">記事を読んでも、スポットに興味・関心を持たなかった</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">19%</td> <td style="text-align: center;">78%</td> <td style="text-align: center;">3%</td> </tr> </table>	実際に記事で紹介されているスポットを訪れた	記事で紹介されているスポットに興味・関心を持ったものの、スポットは訪れなかった	記事を読んでも、スポットに興味・関心を持たなかった	19%	78%	3%
実際に記事で紹介されているスポットを訪れた	記事で紹介されているスポットに興味・関心を持ったものの、スポットは訪れなかった	記事を読んでも、スポットに興味・関心を持たなかった							
19%	78%	3%							

3. 推進支援と進捗管理 | Bリーグ

Bリーグの伴走支援では、昨年度初期検証まで行われていたB旅（アウェーツーリズム事業）を全クラブに展開すると共に、ファンの行動変容をより促せる追加施策の効果検証を行った

ジャパン・プロフェッショナル・バスケットボールリーグの取組概要

Background

B旅の全国展開・高度化に向けた実証を実施した背景

将来目指す姿
ToBe

- ホーム・アウェークラブの連携により、アウェーツーリズムが活性化し、地域活性化とリーグ・クラブの成長が実現している状態（≡アウェー観戦を行うファンの増加＋アウェーファンによる地域周遊の拡大）

本事業で対象とした課題

- アウェー客向け施策をクラブ単体で打つ動機不足（ホーム・アウェークラブ双方にとって）
- アウェー客向け施策に関するノウハウ不足
→リーグ主導でのアウェーツーリズムの意義訴求と、行動変容を促せる施策を確立することが重要

現状
AsIs

- 昨年度B旅を立ち上げ、初期実証に協力したクラブからは高い共感を得られたが、全般的にはアウェー客向け施策が実施されず、アウェーファンの増大や、アウェーファンの体験価値向上が実現されていない状態

Task

実施した取組の概要

1 B旅関連施策の実証

- 過年度8クラブを対象にした初期実証を行った結果を踏まえつつ、以下を実施
 - i. 初期実証で取り組んだ施策の全40クラブへの展開
 - ii. 一部クラブでの追加施策実証

2 効果検証・来期以降の施策整理

- タスク1で記載している追加施策を中心に、実際の行動変容に繋がったか、アンケート等を通じて効果を検証
- 上記の結果を基に、来期以降の取り組み方向性を整理

3. 推進支援と進捗管理 | Bリーグ

昨年度の取り組みを踏まえ、年内にB旅関連施策の全国展開を行った後、ファンの行動変容をより促せる追加施策を一部のクラブを対象に実証し、その効果を検証した

B旅の全国展開・高度化に向けた実証の実施プロセス



3. 推進支援と進捗管理 | Bリーグ

昨年度初期実証を通じ、B旅のコンセプト自体は有望だと確認されたことから、本事業ではその取り組みを全クラブで実施した

Point #1 B旅関連施策の全国展開

昨年度の取り組み結果

- ✓ 昨年度8クラブを対象に実施した初期実証では、クラブ側・ブスター（ファン）側の両方から、B旅のコンセプト等への高い共感が得られた

本年度の取り組み

- ✓ 全40クラブのB旅スポット（おすすめ周遊スポット）を選定し、B旅特設ホームページ上で紹介した
- ✓ 合わせて、ファンにSNS上で各地のおすすめスポットを紹介することを促す投稿キャンペーン等を実施した

→結果：コンセプトには共感を得られた一方、ファンへの認知拡大・行動変容への効果は限定的

クラブと連携したB旅スポットの選定

- 選手・チームスタッフ等の協力を得ながら、各地のおすすめ周遊スポットを選定（以下は秋田ノーザンハピネッツの例）。
- クラブ側で各クラブのおすすめスポットを集約し、B旅特設ホームページ上で掲載



ファンから地域のおすすめスポットを紹介してもらったキャンペーンの実施

- 「#B旅」ハッシュタグを用いて、おすすめスポットを投稿したファンに、抽選でリーグオリジナルグッズが当たるSNS投稿キャンペーンを実施

※右図はリーグ公式SNSで行った、キャンペーンに関する投稿の一部。このほか、クラブ公式SNSでも同キャンペーンについての案内が投稿された



3. 推進支援と進捗管理 | Bリーグ

合わせて、一部クラブで追加的な施策を実証し、今後B旅を継続・拡大する上で重要となる、B旅関連施策とアウェー客の回遊のつながりを示す定量データを取ることができた

Point #2 ファンの行動変容を促すための追加施策の効果検証

昨年度の取り組み結果

- ✓ 昨年度の初期実証では、B旅のコンセプト等への高い共感が得られた一方、施策と連動したアウェー客の周遊は定量的に裏付けられず

本年度の取り組み

- ✓ 一部のクラブを対象に、おすすめスポットを訪れると貰える限定デジタルカードの配布や、おすすめスポットを紹介する記事制作等を行い、行動変容につながるか効果を検証した
- **結果：おすすめスポットで実際にカードを取得するファンが現れるなど、一連の追加施策がアウェーツーリズム活性化に寄与しうると定量的に裏付けられた**

限定デジタルカードの配布

- Bリーグのデジタルカードサービス「B. LEAGUE CARD」内で、おすすめスポットを訪れてチェックインボタンを押下すると、位置情報から利用者の居場所を判定し、訪れているおすすめスポットの写真や選手の写真が載っている限定デジタルカードを入手できる

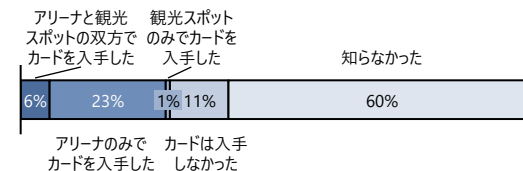
おすすめスポットを紹介する記事の制作

- KADOKAWA社の電子媒体「Walkerplus」にて、ファン向けの、一部クラブのアリーナ周辺のおすすめスポットを紹介する記事を公開した

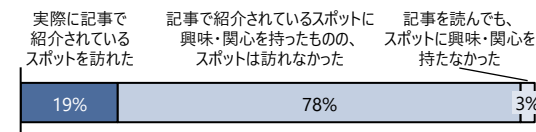
検証結果



限定デジタルカードの入手有無（対象：対象試合観戦者等）



記事閲覧者のスポット訪問有無（対象：対象試合観戦者等）



3. 推進支援と進捗管理 | 静岡ブルーレヴズ

静岡ブルーレヴズ

団体概要	静岡ブルーレヴズ 株式会社					
-------------	---------------	--	--	--	--	--

団体情報	売上規模 ※直近会計年度の売上規模	約22億円	DX予算規模	約3400万円	正社員数 ※含出向社員／派遣社員等は除く	約30名
-------------	-----------------------------	-------	---------------	---------	--------------------------------	------

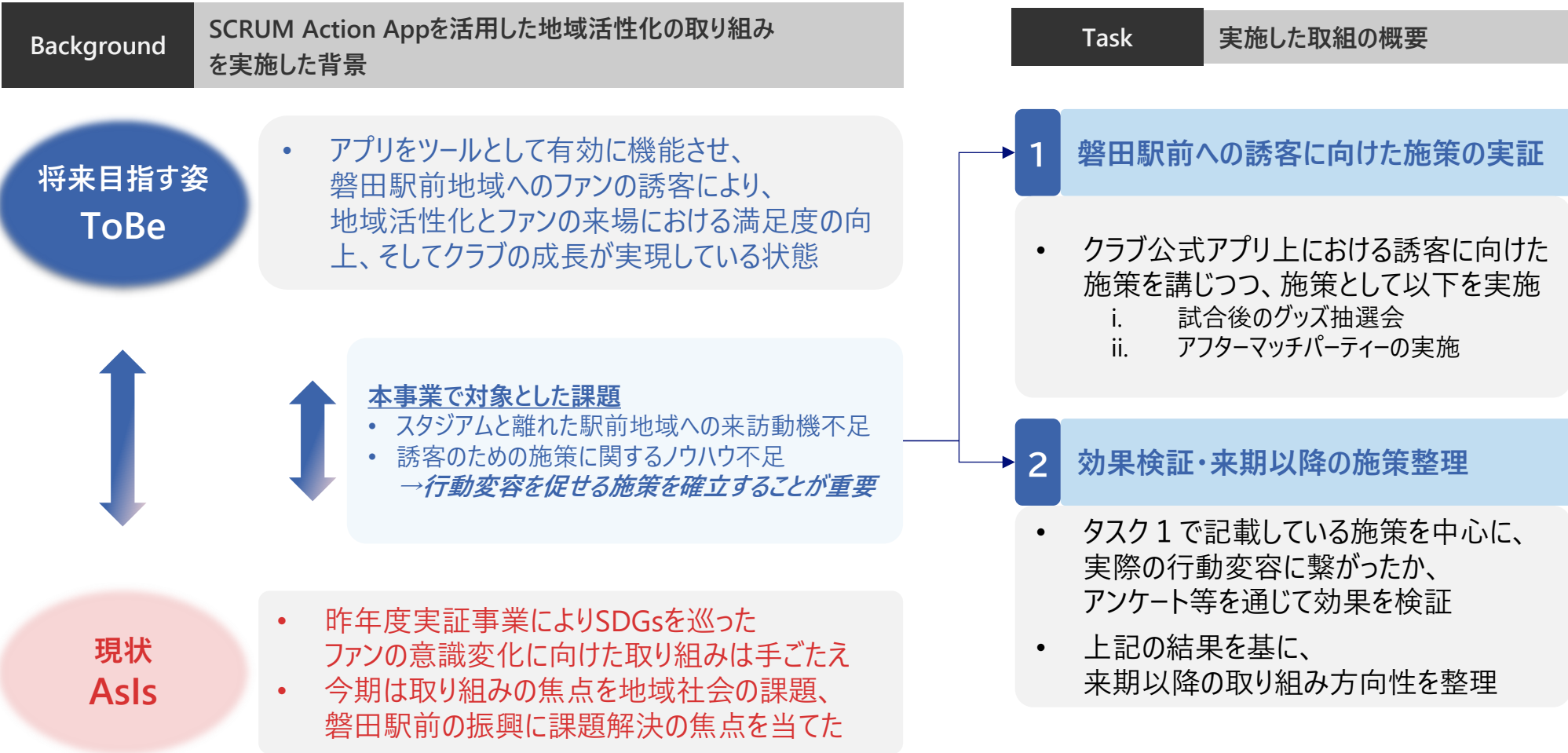
事業名	SCRUM Action Appを活用した地域活性化の取り組み					
------------	---------------------------------	--	--	--	--	--

事業 取組状況	将来 目指す姿	<ul style="list-style-type: none"> アプリのインセンティブが徒歩での来場を促し公共交通機関を利用している状態 ホームでの観戦後、ファンが磐田駅前にて消費することで地域が活性化された状態 	課題	<ul style="list-style-type: none"> 試合観戦後に磐田駅前の飲食店を訪問する動機不足 磐田駅前への訪問を促す施策のノウハウ不足
	現状	<ul style="list-style-type: none"> 昨年度、渋滞緩和や環境意識向上の施策を講じ一定の成果を確認。一方で磐田駅前での消費活動の促進は未着手 	取組内容	<ul style="list-style-type: none"> ① <u>ファンを誘うための施策を実証</u> <ul style="list-style-type: none"> 本年度実施施策の整理 磐田駅前飲食店でのアフターマッチファンクション等各種イベントの実施 バス等交通手段の確保・提示 ② <u>効果検証・来期以降の施策整理</u> <ul style="list-style-type: none"> 上記実証内容に対する効果検証 次年度以降の展開方針整理

取組結果	① ファンを磐田駅前に誘う取り組みの実証		② 効果検証・来期以降の施策整理	
	<ul style="list-style-type: none"> クラブの公式アプリである「SCRUM Action App」を起点に、どのような施策を実施することで磐田駅前に誘客することが可能か施策を検討 結果として、試合後にクラブの公式イベントとしてアフターマッチファンクションや抽選会イベントを実施 また、スタジアムから磐田駅前への交通手段としてシャトルバスを整備、手段起点のインパクトを実証 		<ul style="list-style-type: none"> 実証日の来場ファンへのアンケート等を実施し、今回実証した施策が磐田駅の誘客にどれだけ寄与したか、消費を促進したかを整理 本年度の実証結果を踏まえ、来期以降に実施する施策案を整理 	
	施策① アフターマッチファンクションの実施	施策② シャトルバスの運行	アンケート結果	
				

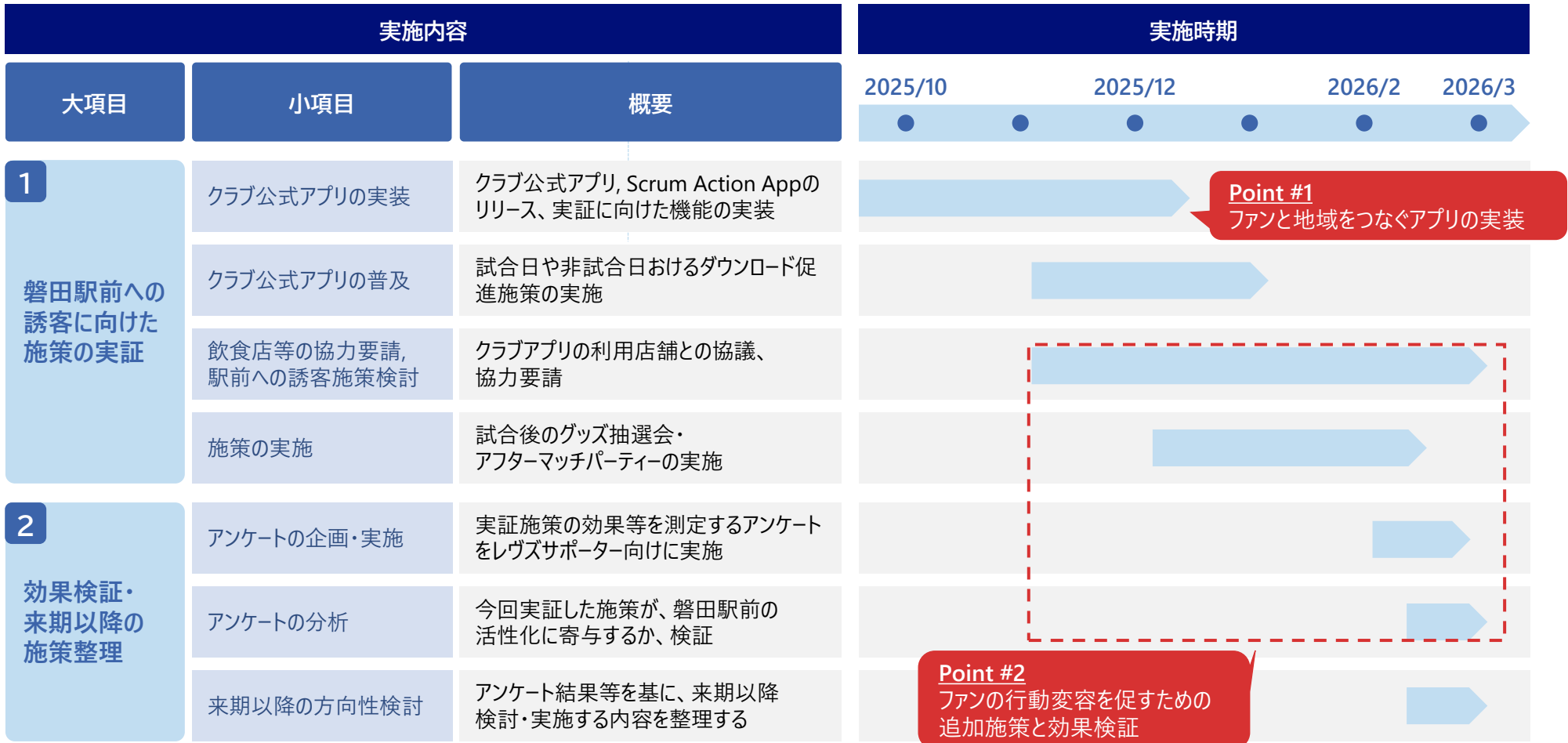
静岡ブルーレヴズの伴走支援では、アプリケーションの実装による磐田駅前への誘客の施策を検討・実施支援するとともに、効果検証と伴走支援終了後に向けた施策を整理した

静岡ブルーレヴズの取組概要



昨年度の取り組みを踏まえ、SCRUM Action Appとしてクラブ公式アプリをリリース、磐田駅前への誘客やファンの行動変容を促す施策を実証し、その効果を検証した

SCRUM Action Appを活用した地域活性化の取り組みの実施プロセス



3. 推進支援と進捗管理 | 静岡ブルーレヴズ

昨年度初期実証を通じ、アプリ等を通じたSDGs 意識向上施策に手ごたえを得たことから、本事業では地域社会（磐田駅前）の活性化に焦点を当てて実施した

Point #1 ファンと地域をつなぐアプリの実装

昨年度の取り組み結果

- ✓ 昨年度の取り組みはエコな移動に焦点。
一定の成果を見えたうえで、磐田駅前の商店街活性化に向けた地域課題への取り組み余地が残っていた

本年度の取り組み

- ✓ クラブ公式アプリ「SCRUM Action」をリリース
- ✓ アプリ上に提携飲食店の営業情報やPR文を掲載した。
- ✓ 移動情報によるポイント機能など、まちとファンを繋ぐ設計で実施。
→結果：アプリ上における情報掲載も効果を見せたと思われるが、後掲のイベントによる誘客がインパクトは大きい

アプリのコンセプト

- 観戦客はクラブ公式アプリを通じ、掲載店舗の営業状況やキャンペーンについて把握
- 地域事業者はLINEを用いることで、営業状況やPRの発信を行う



アプリ上におけるポイント連動の仕組み



店舗来店でポイント付与
徒歩・自転車等のエコな移動手段利用で、ポイント付与

3. 推進支援と進捗管理 | 静岡ブルーレヴズ

合わせて、試合後のイベントなど追加的な施策を実証し、イベント施策の有効性やその他施策との軽重の整理、協力事業者への裨益などを確認した

Point #2 ファンの行動変容を促すための追加施策と効果検証

昨年度の取り組み結果

- ✓ 昨年度の初期実証では、エコな移動に焦点。特定の場所に人を滞留させる施策としてはQRによるチェックイン等を行っていた。

本年度の取り組み

- ✓ 飲食店と連携し、ポイント機能を活用したグッズ抽選会や、磐田駅前アフターマッチパーティーを実施した
- ✓ また、特定の日においてはバスを運行するなど、交通手段の拡充も実施
→ **結果：飲食店の売上は顕著に増加、イベントの効果は大きかった。**
他方、クラブが主導しての取り組みには工数的に限界が存在、各所との協力や協議の必要性を確認

アフターマッチパーティー等イベントの実施

- 地域の飲食店と連携し、試合後のグッズ抽選会イベントやアフターマッチパーティーを開催。イベントによって人を磐田駅前に惹きつけた。



バス運行施策の実施



結果、サマリ

- 店舗側の結果・声**
 - NEWORDER
 - 「アフターマッチパーティー」を開催した2営業日の平均売上高は、通常の土日の平均売上高の4.3倍。
 - ジュビロの試合日も含めて、これまで磐田駅前にこのような賑わいは皆無であった。ぜひ今後も賑わい創出に協力してもらいたい。
- 自治体の声**
 - NEWORDER
 - 「ビールを飲んだら、グッズが当たる抽選会」を開催した営業日の売上高は、通常の土日の平均売上高の1.8倍。半数以上は初来店のお客様という印象。
 - 今後、今回のような取組みを磐田の街づくりにどのように波及させていくかを真剣に考えていきたい。
 - 想像以上の来店があったため、もう少し事前準備などを丁寧に実施できればより良かった。
- 静岡市**
 - ▶ 試合日には平均約8,500人の来場者をそのまま帰宅させるのはもったいない。ぜひ今後も賑わい創出策と共に検討したい。
 - ▶ 5/9（土）の最終戦はもう少し面で賑わいを創出できないか共に検討したい。スタジアムと飲食店を周遊した方へのインセンティブ（御朱印配布）なども一案として挙げられる。
- 静岡県**
 - ▶ 継続した取組により、試合観戦と登録店舗での賑わいが結びつき、しっかり「文化」として定着すると良いと感じた。
 - ▶ 諸外国ではこうした風景が見られるが、県内の他地域にも横展開できるような先進事例となることを期待している。

4. 昨年度団体のフォローアップ

4. 昨年度団体のフォローアップ

昨年度事業で採択していたスポーツ団体に対するフォローアップを実施した。
各団体との定例概要は以下のとおり

フォローアップ

採択団体	過年度支援テーマ	過年度支援内容	打合せ日程
ヴァンフォーレ甲府	A	現状業務状況を踏まえたデータ活用戦略策定	11/4(火) @対面
西武ライオンズ	B	顧客利便性向上・データ分析のためのシステム戦略策定	10/20(月) @対面
浦和レッズ	A	デジタルマーケティングの高度化と、実行に向けた組織・人材戦略の検討	10/14(火) @対面
JDリーグ	B	システムを活用した記録業務の高度化とスタッフデータの利活用検討	10/9(木) @Web

フォローアップ内容

- 過年度想定していた成果の達成状況
 - ✓ 昨年度策定した戦略において掲げられている成果
 - ✓ 具体的な成果や改善点（例：生産性向上、データ分析結果の活用、組織体制の変更）
 - ✓ 支援を受けたことで生じた変化や進展（例：新しい取り組みの開始、課題の解決など）
 - ✓ 改めて昨年度の活動で特に成功した点や、団体として誇れる成果
- 現在の状況
 - ✓ 現在の運営状況や活動内容（例：DX検討の活動頻度、組織体制の変更など）
 - ✓ 現在直面している課題や問題点（例：人材不足、意思決定へ向けた情報整理の不足）
 - ✓ 団体内での変化（例：活動方針の変更など）
 - ✓ 関係者との連携状況（例：外部のアドバイザー、ベンダーとの関係性）
 - ✓ 新たにDX関連で直面している課題
- 次年度以降の目標や計画
 - ✓ 新たな活動目標や計画
 - ✓ 次年度に向けて必要なリソースや支援（例：資金、人材、ノウハウなど）
 - ✓ 新たに挑戦したい取組

5. まちづくりに資するテクノロジー活用事例調査

5. まちづくりに資するテクノロジー活用事例調査

調査は、文献調査を行った後、ヒアリング調査と米国の現地視察を実施した

本調査の流れ

文献調査

スタジアム、スポーツ団体、リーグのそれぞれでテクノロジー活用をしている事例について調査を実施

【主な示唆】

- リーグとチームでの取り組みへの違いが存在する
- スポンサー企業などがテクノロジーの実装を力強く補助している可能性
- オンラインとオフラインをつなぐ萌芽事例の存在は存在する

視察・ヒアリング調査

文献調査の結果、テクノロジー活用事例が多く集積しているとみられる米国に焦点を当ててヒアリングを実施

- リーグとチームのCTOといったテクノロジーに近い領域、カスタマーエクスペリエンスの領域、まちづくりの領域の当事者にヒアリングを実施した
- また、スポーツに近い領域でテクノロジーを管掌する事業者についてもヒアリングを実施した
- (米国視察の行程は後掲)

ヒアリング先

対面

Green Bay Packers, Titletown Tech

オンライン

Oak View Group, MLS, NFL, Intuit Dome, Sports Innovation Lab

5. まちづくりに資するテクノロジー活用事例調査

【参考】米国の視察は以下の行程で実施した

日付	都市	活動内容
1/30 - 2/1	ロサンゼルス	<ul style="list-style-type: none"> 東京からロサンゼルスへ移動。Cosmでの試合観戦,
2/1 (日)		<ul style="list-style-type: none"> Sphere視察
2/2 (月)		<ul style="list-style-type: none"> Intuit Dome 施設内部の視察 LA Clippersの試合観戦
2/3 (火)	ロサンゼルス → グリーンベイ	<ul style="list-style-type: none"> Inglewoodエリア (Cosm, Intuit Dome, SoFi stadium) 視察 午後・夕方頃にWisconsin Green Bayに移動
2/4 (水)	グリーンベイ	<ul style="list-style-type: none"> Title Townを視察 Title Town Tech, Green Bay Packersとの意見交換
2/5 (木)	グリーンベイ → サンフランシスコ	<ul style="list-style-type: none"> 早朝にサンフランシスコへ移動 Super Bowl Experienceに参加 (ショーケースイベント)
2/6 (金)	サンフランシスコ	<ul style="list-style-type: none"> Intuit Dome, NFL, MLSへのヒアリング BAHC Super Bowl LX Innovation Summit に参加 Top Golf 施設視察
2/7 (土)		<ul style="list-style-type: none"> AGI House でのハッカソンを視察
2/8 (日)		<ul style="list-style-type: none"> SuperBowl Public Viewng等 視察のち帰国予定

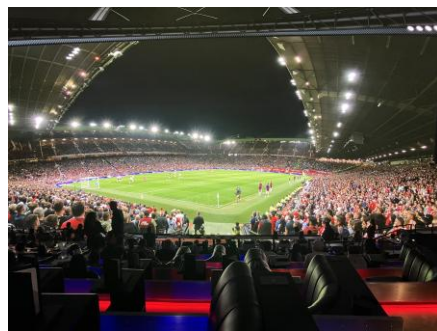
5. まちづくりに資するテクノロジー活用事例調査

Cosmは、技術的な新規性よりも既存技術を応用した「進化したスポーツバー」であり、他方では飲食を起点とした収益設計と高い事業再現性を確立している

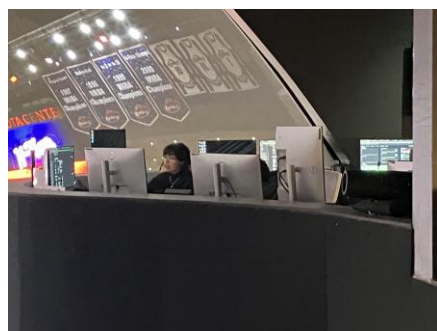
施設内部の様相



プランによっては、一般的なスポーツバーのような座席もある。



スタジアムとの連続性を錯覚する、スクリーンの「没入感」は存在



タイムアウト時などには映像管理担当がCMをリアルタイムで調整しながら提供する仕組み

施設の特徴

1. 技術よりもコンセプト重視

- 「Sphere」との対比： Las VegasのSphereが最新鋭の音響・振動装置による「没入体験」を志向する一方、Cosmは観戦体験を重視。
- 進化したスポーツバー： 技術的な新規性は限定的であり、既存技術（ドーム型スクリーン等）の組み合わせで成立している。VRゴーグルと同等の視覚情報を、ヘッドセットなしで、かつ飲食を伴うソーシャルな空間で共有できる点が提供付加価値となっている。

2. 飲食と結びついた収益構造

- 飲食（F&B）ドライバ： 高解像度スクリーンはあくまで集客装置（フック）であり、主たる収益源は飲食にある。
- チケット設計： 入場料（例：40\$）に対し飲食バウチャー（15\$）を付与するバンドル設計を採用。「観ながら食べる・飲む」行動を誘引する狙いが見られる。

3. オペレーションの巧みさ

- 「枯れた技術」の水平思考： 設備投資が重厚になりすぎないように、成熟した映像技術を活用。施設面積も比較的小規模で済むため、立地選定の自由度が高い。
- リアルタイム編集機能： 現場の映像班（DJ的役割）が、試合状況に合わせて即座にオリジナルCMや演出を差し込む運用体制を構築。スタジアムとは異なる、放送と現場の中間的なエンタメ性を提供している。
- UXデザイン： 専用アプリの設計が洗練されており、オーダーからコンテンツ視聴までストレスのない顧客体験が実装されている。

5. まちづくりに資するテクノロジー活用事例調査

Intuit Domeの先端テクノロジー活用はカスタマージャーニーを観戦を能動的な体験へと刷新し、若年層を惹きつける新たな付加価値とエンゲージメントの源泉となっている

施設内部の様相



座席におけるボタンとLED制御の様相、AT&Tの技術



巨大スクリーン、3Fからでも迫力ある観戦体験を可能にしている



アプリ上では観戦への「参加」をもってリワードを提供する仕組みが存在。

施設の特徴

1. 「観る」から「参加する」への行動変容

- **インタラクティブ性の実装**：全座席に「LED制御」と「コントローラー（ボタン）」を配備。観客を受動的な視聴者から、スタジアム演出への能動的な参加者へと転換させている。
- **ゲーミフィケーションとリテンション**：巨大ビジョン（Halo Board）と座席ボタンを連動させた参加型イベントを展開。参加度合いに応じた即時のリワード付与により、試合展開が劣勢でも観客を最後まで繋ぎ止める動機付けとして機能している。

2. 若年層を惹きつけるフリクションレスな体験

- **ストレスフリーな購買**：「Game Face ID（顔認証）」と「AiFi（画像認識）」の連携により、入場から売店決済までを顔パスで完結。財布を取り出す手間を排除し、デジタルネイティブである若年層が求める「直感的で快適な体験」を徹底している。
- **体験の民主化**：巨大スクリーンは、コートから遠い上層階（安価なチケット層）に対しても強力な没入感を提供。高額な席でなくともリッチな体験が得られる環境が、若年層の集客装置となっている可能性。（アリーナ内は10代等、若年層が多い点が印象的だった）

3. 異種ベンダーの統合とエコシステム（System Integration）

- **高度なソリューション統合**：顔認証、座席データ、決済など異なるベンダーの技術を、システム開発企業Globantが一つの顧客IDに統合している。
- **インフラの重要性**：膨大なインタラクションデータを処理するため、AT&T等の通信インフラ企業が参画。単なるハードウェア導入ではなく、ソフトウェアと通信が一体となったエコシステムが体験を支えている。

5. まちづくりに資するテクノロジー活用事例調査

Packersはコミュニティ株主制度を背景に、「宅地中心のまちづくり」で収益化を実現。
同時にMicrosoftとの連携によるVC投資を展開し、地域産業の持続可能性に貢献している

地域の模様



スタジアムに隣接する形。
モール等の商業施設はない。



TitletownDev. (Packers) の
運営する4つ星ホテル。
ホテルにおいてもミドルハイ層を
ターゲットしている模様。



TitleTownでは基本的に毎日
コミュニティイベントを開催。
この日は子供・家庭を対象に
Good Witch + Bad Witch を
開催していた。

施設の特徴

1. 特異なガバナンスとTop-to-Topによる戦略的提携
 - コミュニティ・オーナーシップの強み： Packersの特徴である「コミュニティ株主制度」が、まちづくりというミッションと、短期的な利益回収にとられないまちづくり・インフラを可能にしている。
 - Microsoft社との参画経緯： イノベーション拠点「TitledTownTech」の設立は、PackersとMicrosoftのトップ同士の信頼関係とハイレベルなコミュニケーションによって実現。ウィスコンシン州という地方都市に、グローバルテック企業の資本と知見を誘致することに成功している。
2. 「居住」を核とした高収益モデル
 - 宅地開発へのシフト： スタジアム周辺開発で商業施設ではなく、ミドルハイ層をターゲットとした宅地開発を中核に据えている。「Packers Flats」等の居住区画は既に高い入居率と収益性を確保しており、チーム経営の安定基盤となっている。
 - ファミリー層の滞留設計： 街の中心に巨大なプレイグラウンドを配置。子供が長時間遊ぶことで親の滞在時間が延伸され、結果として周辺レストラン等での消費が最大化されるよう動線が設計されている。
3. 地場産業をテコにしたグローバル展開
 - テストベッドとしての地域活用： ウィスコンシンの地場産業（製紙・製造業等）をテストベッドとし、スタートアップの実装を支援している。
 - スケールの大きい投資テーマ： 投資領域はスポーツ関連に留まらず、核融合炉やクリーンテックなど、グローバルスケールで成長しうる「ディープテック」への投資を実行。地域経済の枠を超えたりターンを志向する純粋なベンチャーキャピタル機能を有している。

6. テクノロジー活用の輪を広げるための普及・啓発

6. テクノロジー活用の輪を広げるための普及・啓発

テクノロジー活用の輪を広げるための普及・啓発のタスクとして、以下の2つを実施した

過年度事業における課題

- スポーツ団体がテクノロジー活用を推し進めるためのノウハウは収集し、伴走支援を通じいくつかの団体にはテクノロジー活用支援を提供してきた一方、多くのスポーツ団体を対象とした、日常的な情報発信は不十分



テクノロジー活用の輪を広げるための普及・啓発 | 実施タスク

スポーツ団体向けDXセミナーの企画検討

- スポーツ団体向けにテクノロジー活用ノウハウを提供するセミナーの将来的な実施に向け、DXの取り組み状況やスポーツ団体としての事業規模の異なる様々な団体にヒアリングを実施し、有望なセミナー内容を企画・検討

スポーツ庁SNSによる配信に向けた投稿素材の作成

- スポーツ庁SNSで広く多くのスポーツ団体の方にテクノロジー活用ノウハウを読んでもらうよう、過年度事業で作成した手引き・事例集の取り組み概要等を紹介する投稿画像・文案を作成

6. テクノロジー活用の輪を広げるための普及・啓発

スポーツ団体向けDXセミナーの企画検討結果は以下のとおり

- 本年度・過年度支援団体（Bリーグ、静岡ブルーレヴズ、西武ライオンズ、ヴァンフォーレ甲府、浦和レッズ、JDリーグ）や、主要リーグへのヒアリング結果を基に、下表の調査結果を作成している

セミナーの実施テーマ検討結果

対象	研修内容	調査結果	方針（案）
DXの取組で国内最先端の大規模スポーツチーム	他業界のデータマーケティング施策	スポーツ業界向けに積極的に提供されている事例は存在せず （他業界向けには当然存在する）	<ul style="list-style-type: none"> スポーツ庁として新たに企画するのではなく、参考になりそうなイベントを適宜データベース化する等が有効か
	海外のデータマーケティング（テクノロジー活用）施策	未提供	<ul style="list-style-type: none"> クラブ単独で情報を収集するハードルが高いため、スポーツ庁としてセミナー開催する意義はあると史料
その他スポーツチーム <ul style="list-style-type: none"> DXの取組でやや遅れている大規模スポーツチーム（ライオンズ等） 小～中規模スポーツチーム（ヴァンフォーレ等） 	スポーツマーケティングの基礎施策（データ活用等）	リーグ提供ツールの使い方等は各リーグが情報提供している場合も（但しリーグによるほか、汎用的な情報の提供は途上と推察される）	<ul style="list-style-type: none"> リーグ提供ツールに依らない、比較的汎用な分析手法やテクノロジー活用方法であれば、スポーツ庁としてセミナー開催する意義はあると史料
	国内最先端のスポーツマーケティング施策	リーグから案内があるケースもあるほか、バンダー主催イベント等で積極的に紹介されている	<ul style="list-style-type: none"> 今回の対象とはしないが、新規・重点領域については、スポーツ庁として継続的にモデル事業や調査で知見を集積し、その情報を発信することは有効か
	時期別（GW/夏季等）の集客施策	現在提供されておらず、ニーズがある旨連絡あり	<ul style="list-style-type: none"> スポーツ庁事業として扱うにはやや個別具体テーマのため、優先度劣後で問題ないと思料
	システムセキュリティの基礎研修	現在提供されておらず、ニーズがある旨連絡あり	<ul style="list-style-type: none"> 国として一括で実施する価値のある領域と思料するが、本事業の趣旨からはややずれるか

6. テクノロジー活用の輪を広げるための普及・啓発

本事業で作成した、スポーツ庁SNSによる配信に向けた投稿素材は、下表のとおり

各回の投稿コンテンツ

目指す認知・行動変容	投稿コンテンツ
テクノロジー活用への 興味・関心醸成	テクノロジー活用の意義（公募案内と共に発出済）
	過年度事業採択団体の取組内容（浦和レッドダイヤモンドズ）
テクノロジー活用の コツ把握	データ・テクノロジー活用の施策プロセス全体像
	Step 1-2. 少ない資源でファン基盤を拡げる戦略の構築と実行 — 成功のためのポイント
	Step 1-2. 少ない資源でファン基盤を拡げる戦略の構築と実行の実践例
	Step 3-4. DX推進を支える働き方・インフラ改革 — 成功のためのポイント
	Step 3. DX推進を支える働き方・インフラ改革の実践例
	Step 4. 良い事業企画を促す、顧客データ基盤構築・改善の実践例
テクノロジー活用への挑戦	伴走支援団体の取組概要（報告書より抜粋）

7. スポーツ団体の報告書及び報告会の実施

7. スポーツ団体の報告書及び報告会の実施

委員への報告と意見交換を目的に、12/23(火)にオンラインで中間報告会を開催した

中間報告会のアジェンダ

#	時間	アジェンダ	発表者
1	9:00-9:05	開会挨拶	スポーツ庁
2	9:05-9:10	委員による自己紹介	委員
3	9:10-9:40	Bリーグ - 10分：発表 - 20分：アドバイザーからのコメント・質疑	Bリーグ
4	9:40-10:10	静岡ブルーレヴズ - 10分：発表 - 20分：アドバイザーからのコメント・質疑	静岡 ブルーレヴズ
5	10:10-10:15	今後の進め方に関するご案内	NRI
	計75分		※進行：NRI

スポーツ団体からの発表内容

- 本事業に応募した背景・課題意識
- 本事業のゴール
- 本事業での取り組み状況
 - 実施体制
 - 実施内容
 - ゴールに対する進捗状況
- 今後の方針／ご相談事項等

7. スポーツ団体の報告書及び報告会の実施 | 成果報告会・シンポジウム

委員への報告と意見交換、及び一般への普及啓発を行うため、
事業終了直前の3月に、一般参加者を募った成果報告会・シンポジウムを開催した

企画概要

日時	<ul style="list-style-type: none"> 3/19(木) 16:00-18:00
場所	<ul style="list-style-type: none"> 対面 + オンライン (TKP品川カンファレンスセンター-ANNEX ホール3)
対象	<ul style="list-style-type: none"> プロリーグ/クラブのDX担当・ まちづくり担当・チケット担当

プログラム

#	時間	プログラム	登壇者	主な内容
1	10分	開会挨拶	スポーツ庁 (森山補佐)	<ul style="list-style-type: none"> 本事業の趣旨説明 スポーツ庁政策の説明
2	5分	プログラム説明	事務局 (NRI)	<ul style="list-style-type: none"> 本日のイベントの流れの説明
3	20分	テクノロジー活用の最前線 —海外スポーツ団体のテクノロジー活用 調査結果ご報告—	事務局 (NRI)	<ul style="list-style-type: none"> 海外におけるテクノロジー活用 調査結果報告
4	15分	発表① Bリーグの取り組み報告	Bリーグ	<ul style="list-style-type: none"> Bリーグの取り組み結果報告
5	15分	発表② 静岡ブルーレヴズの取り組み 報告	静岡ブルーレヴズ	<ul style="list-style-type: none"> 静岡ブルーレヴズの 取り組み結果報告
6	50分	パネルディスカッション まちづくり×テクノロジー活用 の可能性	Bリーグ 静岡ブルーレヴズ アドバイザー (事務局)	<ul style="list-style-type: none"> アドバイザーから両団体の取り組 みに対する簡単な質疑 + 講評 スポーツ団体として、まちづくり領 域に取り組むこと (その中でテクノ ロジーを活用すること) の意義に ついての簡単なディスカッション
7	5分	各種案内	事務局 (NRI)	<ul style="list-style-type: none"> 今後の情報発信予定等
8		歓談		

7. スポーツ団体の報告書及び報告会の実施 | 成果報告会・シンポジウム

シンポジウムは、下記のチラシ等を活用して広く周知し、180名程度から参加申し込みをいただいた

スポーツを核としたまちづくりに資するテクノロジー活用支援事業

成果報告会・シンポジウム



2026 3.19 木 16:00_18:00



参加申込

参加
無料

SHINAGAWA

TKP品川カンファレンスセンター-ANNEX ホール3

ONLINE

https://questant.jp/q/tech_sympto

背景・目的

- ・本事業（スポーツを核としたまちづくりに資するテクノロジー活用支援事業）は、スポーツ庁の委託事業として、スポーツ団体がテクノロジーを活用し、まちづくりに資するサービスを開発・提供することを目的に実施しているものです。
※株式会社野村総合研究所が受託し、本事業を実施しています。
- ・Bリーグ・静岡ブルーレヴズが本事業で取り組んだ内容の成果報告や、海外の先進事例共有を通じて、スポーツ団体によるテクノロジー活用・まちづくり推進への可能性を見出していただければ幸いです。

登壇者

パネル
ディスカッション

まちづくり×テクノロジー活用の可能性

佐々木 京助氏 (B線プロジェクト担当*)
公益社団法人ジャパン・プロフェッショナル・バスケットボールリーグ
事業企画グループアシスタントマネージャー

竹中 大也氏 (SCRUM Action Appを活用した地域活性化施策 担当*)
静岡ブルーレヴズ株式会社 経営企画室長 兼 管理部長

岡部 恭英氏 (本事業アドバイザー)
MALKA Global Partnersシニアパートナー 兼 東京大学松尾研究所国際顧問

中村 武彦氏 (本事業アドバイザー)
Blue United Corporation President & CEO

三崎 富査雄氏 (本事業アドバイザー)
三崎共創企画代表 兼 パーソル総合研究所 プリンシパル

*発表にも登壇予定

対象者

- ・プロリーグ・クラブのDX担当・まちづくり担当のみなさま
- ・自治体職員のみならず
- ・スポーツ×テクノロジー活用・スポーツツーリズムに関心のある事業者のみならず

プログラム

- 16:00 開会挨拶・プログラムの説明
- 16:10 テクノロジー活用の最前線～海外におけるスポーツ×テクノロジーの取り組み～
- 16:30 発表① | Bリーグ～「B旅」プロジェクトの取り組み～
- 16:45 発表② | 静岡ブルーレヴズ～SCRUM Action Appも活用した地域活性化の取り組み～
- 17:00 パネルディスカッション～まちづくり×テクノロジー活用の可能性～
- 17:50 各種案内 ※終了後、名刺交換会を実施（対面のみ）

申込締切

令和8年3月18日(水)17時 ※お申込みいただいた方には、追ってURL等をご案内します。

問い合わせ先: sportstech_hr@nri.co.jp

7. スポーツ団体の報告書及び報告会の実施 | 成果報告会・シンポジウム

本事業では、伴走支援のアドバイザーとして岡部氏、中村氏、三崎氏に委嘱。
中間報告会／成果報告会・シンポジウムに参加いただいた

アドバイザー一覧

アドバイザー名 (敬称略)	略歴
岡部 恭英	MALKA Global Partnersシニアパートナー 兼 松尾研究所・国際上級顧問。 UEFAチャンピオンズリーグのアジアパシフィック&中東北アフリカ地域代表を長年務めた後、Sports Business Summit共同代表や早稲田大学スポーツビジネス研究所・招聘研究員を務める。
中村 武彦	Blue United Corporation President & CEO。Major League SoccerおよびFCバルセロナにて海外事業幹部を歴任後、独立。現在はリーグ、MIXI、鹿島アントラーズ、ぴあ、ヤンマー等の国際アドバイザーを務めるほか、青山学院大学特任教授。東京大学工学部社会戦略工学共同研究員も歴任。
三崎 富査雄	三崎共創企画代表 兼 パーソル総合研究所 プリンシパル。 スポーツ、サービス、教育・人材育成などのコンサルティング経験を豊富に有し、現在は越境学習型次世代リーダー育成プログラム「ALIVE」等のアドバイザーを務める。

シンポジウムの登録フォーム (1/2)

基礎情報

-	株式会社野村総合研究所は、スポーツ庁「スポーツを核としたまちづくりに資するテクノロジー活用支援事業」を受託し、同事業を推進しています。以下の事項をご確認の上、ご登録をお願いいたします。【個人情報の取り扱いについて】株式会社野村総合研究所（以下「NRI」）は、本アンケートに記載いただいた個人情報について、NRIグループの「個人情報保護方針」および「個人情報の取り扱いについて」に則って管理させていただきます。なお、ご登録いただいた情報は、本シンポジウムの運営およびスポーツ庁施策の検討・改善、及び広報を行う目的以外には使用いたしません。本アンケートにご回答いただく内容は、NRIに加え、スポーツ庁及び本シンポジウムの登壇者に共有いたします。そのほか、ご本人の同意がなければ第三者に個人情報を提供することはありません。 「個人情報保護方針」： https://www.nri.com/jp/site/security 「個人情報の取り扱いについて」： https://www.nri.com/jp/site/privacy/ (選択肢、必須)
A	1. 同意
Q1	ご所属団体の属性をご回答ください。(選択式、必須)
A	1. 民間企業 3. NF 5. その他（自由記述）
	2. スポーツリーグ・クラブ 4. 官公庁
Q2	所属業界をご回答ください。(選択式、必須)
A	1. 製造業 3. 情報通信業 5. 運輸業、郵便業 7. 卸売業、小売業 9. 金融業、保険業
	2. 不動産業 4. 飲食業、宿泊業 6. 医療・福祉 8. 教育、学習支援業 10. その他（自由記述）
Q3	ご所属の団体名・部署名・氏名・メールアドレスをご回答ください。 ※複数名でご参加いただいた場合、お手数ですがそれぞれご回答ください。(記述式、必須)
A	(自由記述)
Q4	ご所属の部署名をご回答ください。(記述式、必希望されるご参加形態をご回答ください。 ※対面会場は、定員の関係でご参加いただけない場合があります。 オンラインへの切り替えをご依頼する場合は別途事務局よりメール差し上げます。(選択式、必須)
A	1. 対面（品川）
	2. オンライン

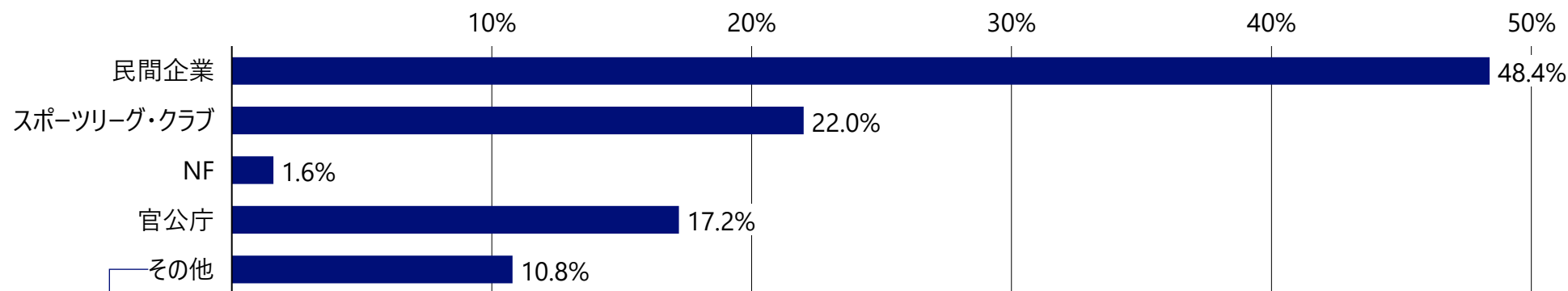
7. スポーツ団体の報告書及び報告会の実施 | 成果報告会・シンポジウム

シンポジウムの登録フォーム(2/2)

参加目的	Q5	シンポジウムへの参加理由をご回答ください。(選択式、複数選択、必須)	
	A	1. 知識・情報の収集 3. 自己啓発・スキルアップ	2. 業務やプロジェクトへの活用 4. その他 (自由記述)
	Q6	具体的な参加理由をご回答ください。(記述式、任意)	
	A	(自由記述)	
	Q7	特に関心の高いスポーツDXについてご回答ください (選択式、複数選択、必須)	
	A	1. インフラ・社内プロセス改革 (業務改革、生産性向上) 3. 事業改革 (既存事業の高度化)	2. データ改革 (データ活用) 4. ビジネスモデル改革 (新規ビジネスの創出)
今後の情報共有	Q8	具体的に関心の高いスポーツDXの内容についてご回答ください。(記述式、任意)	
	A	(自由記述)	
	Q9	スポーツ庁では、今後スポーツビジネスの活性化に資する各種政策・イベントに関する情報発信をご関心のある皆様に向けて行う予定でございます。貴団体にこれらの情報を配信させていただいてもよろしいでしょうか。(選択式、必須)	
	A	1. はい	2. いいえ
	Q10	本シンポジウムに関する事前のコメント・ご質問等があればご記載ください。(記述式、任意)	
	A	(自由記述)	

Q1. 所属団体の属性

ご所属団体の属性をご回答ください。(選択式、単一選択、必須、回答数: 186)



その他(自由記述)

スポーツ協会

一般社団法人

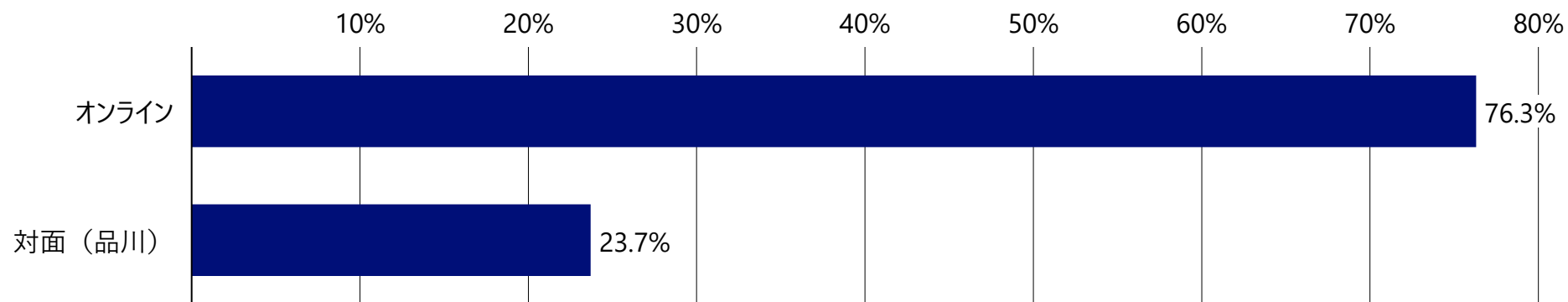
公益財団法人

経済団体

大学

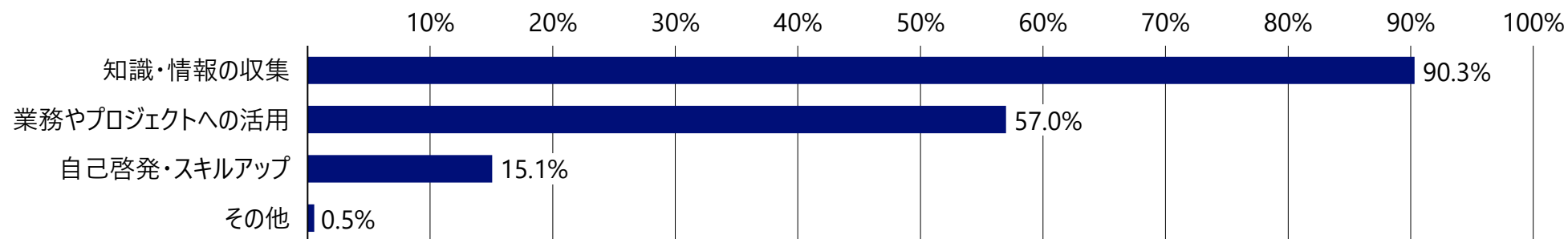
Q4. 参加形態

ご所属団体の属性をご回答ください。(選択式、単一選択、必須、回答数: 186)



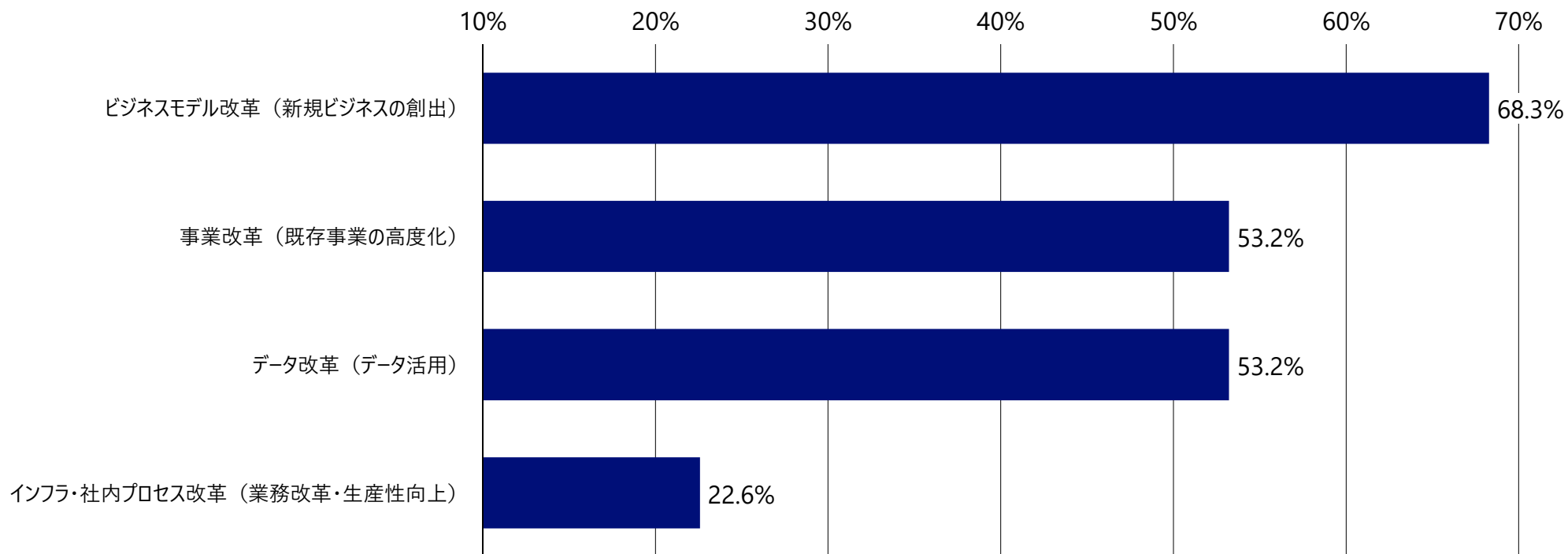
Q5.シンポジウムへの参加理由

シンポジウムへの参加理由をご回答ください。(選択式、複数選択、必須、回答数: 186)



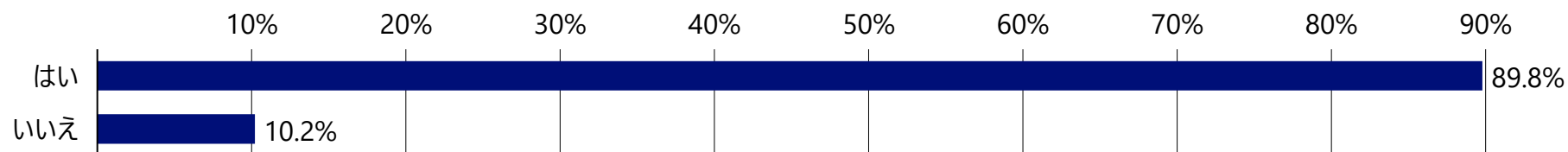
Q7.特に関心の高いスポーツDX

特に関心の高いスポーツDXについてご回答ください。(選択式、複数選択、必須、回答数: 186)



Q9.本実証事業に関する情報共有

スポーツ庁では、今後スポーツビジネスの活性化に資する各種政策・イベントに関する情報発信をご関心のある皆様に向けて行う予定でございます。貴団体にこれらの情報を配信させていただいてもよろしいでしょうか。(選択式、単一選択、必須、回答数: 186)



事後アンケート(1/2)

基礎情報

-	株式会社野村総合研究所は、スポーツ庁「スポーツを核としたまちづくりに資するテクノロジー活用支援事業」を受託し、同事業を推進しています。以下の事項をご確認の上、ご登録をお願いいたします。【個人情報の取り扱いについて】株式会社野村総合研究所（以下「NRI」）は、本アンケートに記載いただいた個人情報について、NRIグループの「個人情報保護方針」および「個人情報の取り扱いについて」に則って管理させていただきます。なお、ご登録いただいた情報は、本シンポジウムの運営およびスポーツ庁施策の検討・改善、及び広報を行う目的以外には使用いたしません。本アンケートにご回答いただく内容は、NRIに加え、スポーツ庁及び本シンポジウムの登壇者に共有いたします。そのほか、ご本人の同意がなければ第三者に個人情報を提供することはありません。 「個人情報保護方針」： https://www.nri.com/jp/site/security 「個人情報の取り扱いについて」： https://www.nri.com/jp/site/privacy/ (選択式、必須)
A	1. 同意
Q1	ご所属団体の属性をご回答ください。(選択式、単一選択、必須)
A	1. 民間企業 2. スポーツリーグ・クラブ 3. NF 4. 官公庁 5. その他（自由記述）
Q2	ご所属の団体名・部署名・氏名・メールアドレスをご回答ください。 ※複数名でご参加いただいた場合、お手数ですがそれぞれご回答ください。(記述式、必須)
A	（自由記述）
Q3	本日まで参加いただいた形態をご回答ください。(選択肢、必須)
A	1. 対面（品川） 2. オンライン
Q4	本シンポジウムに関する全体的な満足度をご回答ください。(選択肢、必須)
A	1. とても満足 2. 満足 3. 不満 4. とても不満
Q5	[Q4]を選択いただいた理由をご回答ください。(記述式、任意)
A	（自由記述）

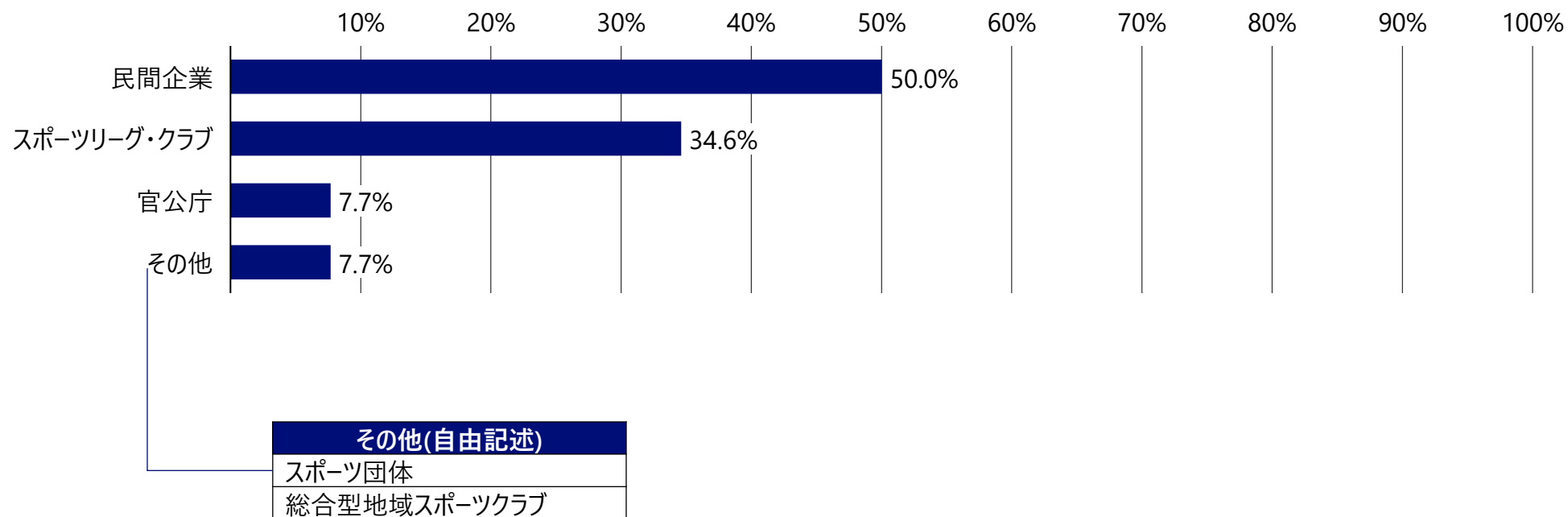
7. スポーツ団体の報告書及び報告会の実施 | 成果報告会・シンポジウム

事後アンケート(2/2)

基礎情報	Q6	本シンポジウムを通じて、スポーツを核としたまちづくりへの興味・関心は高まりましたか。以下のうちから、もっとも近いものをご回答ください。(選択肢、必須)	
	A	1. とても高まった 3. 高まらなかった	2. 高まった 4. 全く高まらなかった
	Q7	本シンポジウムを通じ、スポーツ団体によるテクノロジー活用への興味・関心は高まりましたか。以下のうちから、もっとも近いものをご回答ください。(選択式、必須)	
	A	1. とても高まった 3. 高まらなかった	2. 高まった 4. 全く高まらなかった
	Q8	その他、本シンポジウムに関するコメント・ご質問等があればご記載ください。(記述式、任意)	
	A	(自由記述)	

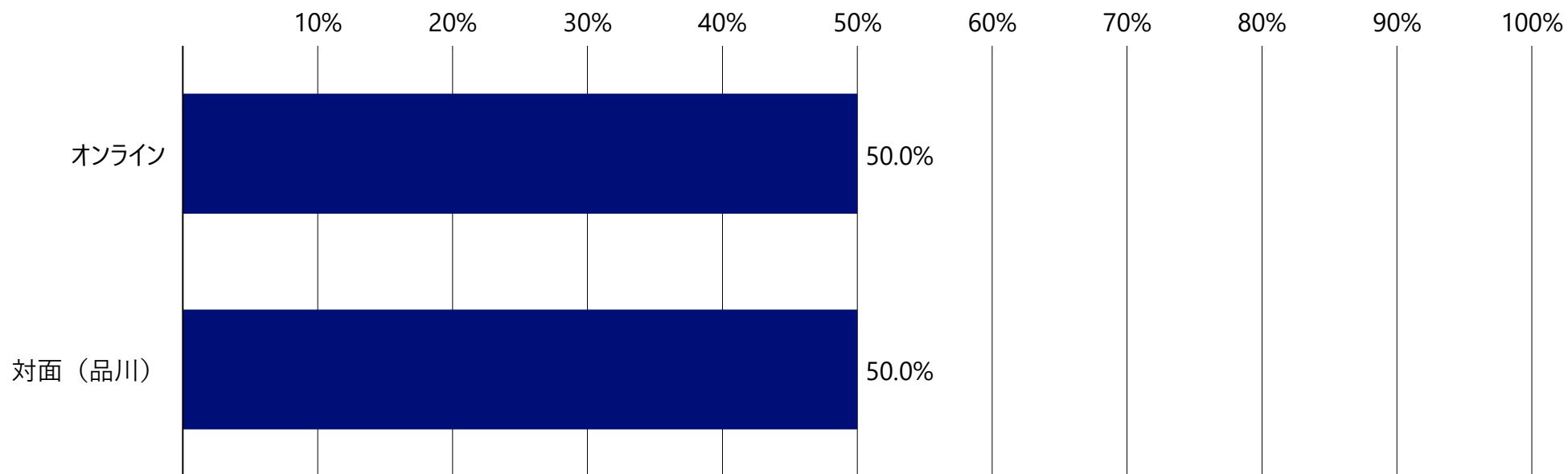
Q1. 所属団体の属性

ご所属団体の属性をご回答ください。(選択式、単一選択、必須、回答数: 26)



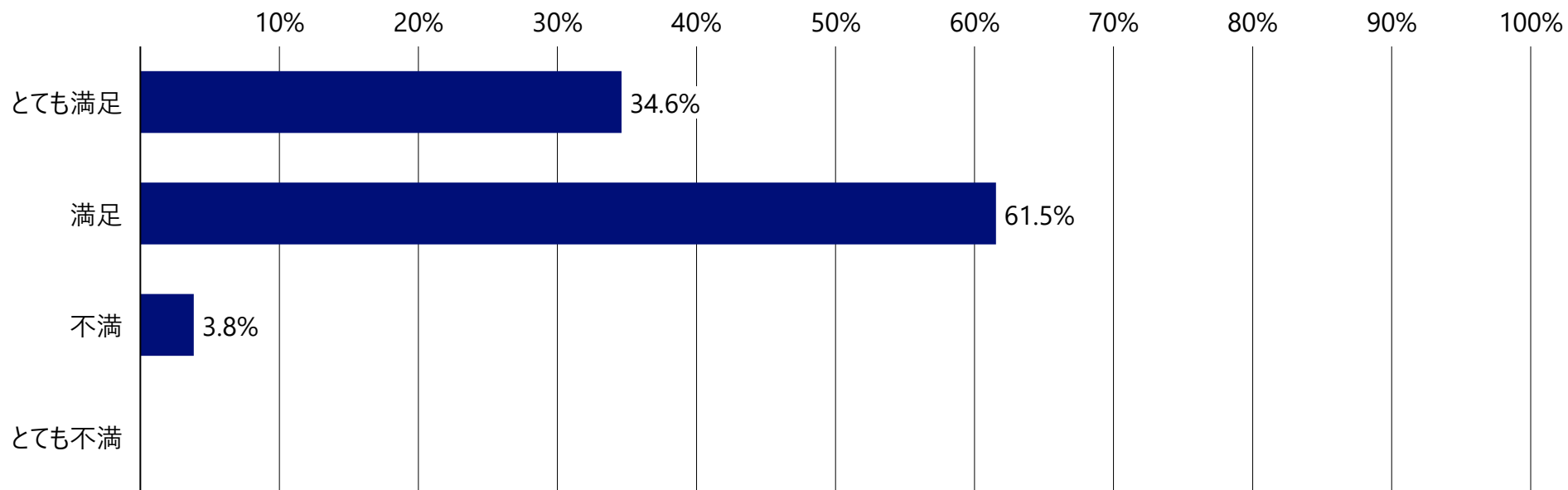
Q3. 参加形態

本日まで参加いただいた形態をご回答ください。(選択式、単一選択、必須、回答数: 26)



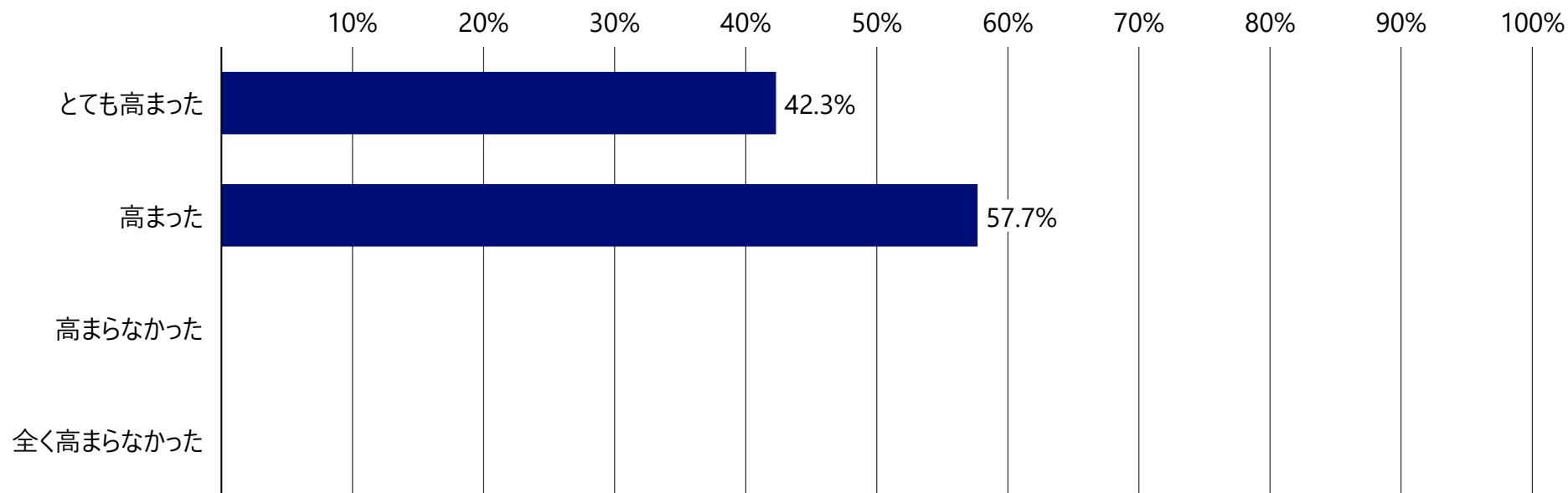
Q4.シンポジウムの満足度

本シンポジウムに関する全体的な満足度を回答してください。(選択式、単一選択、必須、回答数: 26)



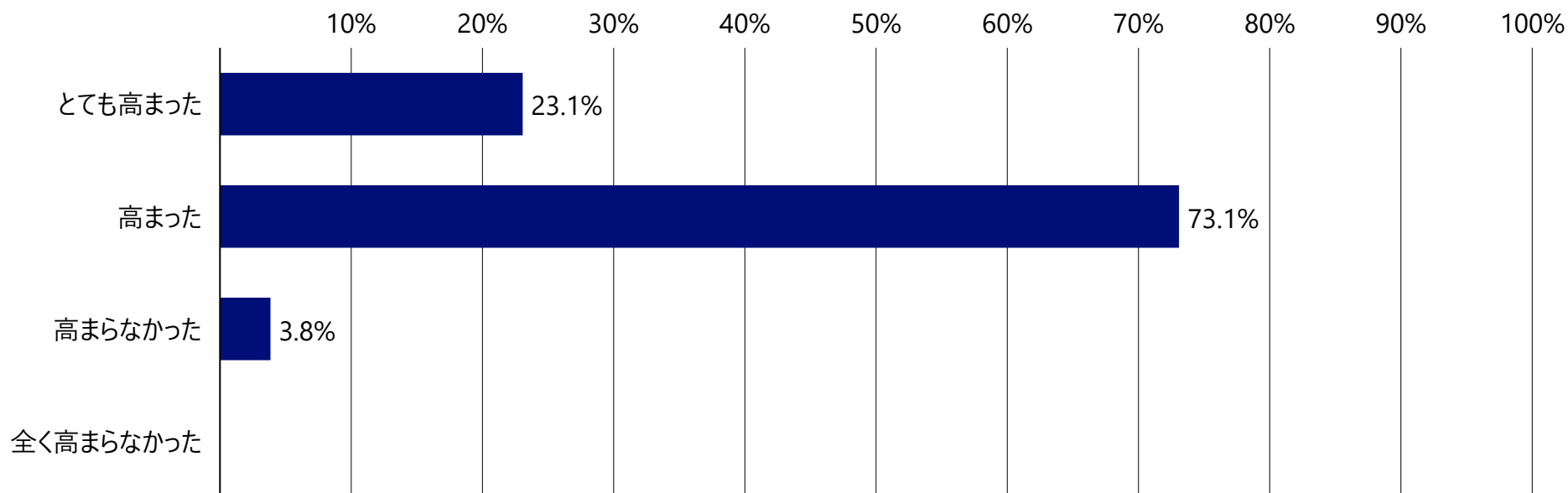
Q6.シンポジウムを通じたスポーツを核としたまちづくりに関する興味・関心の深まり

本シンポジウムを通じて、スポーツを核としたまちづくりへの興味・関心は高まりましたか。
以下のうちから、もっとも近いものをご回答ください。（選択式、単一選択、必須、回答数: 26）



Q7.シンポジウムを通じたスポーツ団体によるテクノロジー活用への興味・関心の深まり

本シンポジウムを通じ、スポーツ団体によるテクノロジー活用への興味・関心は高まりましたか。以下のうちから、もっとも近いものをご回答ください
(選択式、単一選択、必須、回答数: 26)





**Envision the value,
Empower the change**