

成果報告書（概要版）

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



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	★ ×切 広報・周知	★ 採択決定 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

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的指針とできる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

■ 本事業の対象となる取組内容は、以下の3つのテーマに大別されます。

■ 申請者は3つのテーマのいずれかについて申請し、採択された場合、そのテーマに沿って事務局が支援を行います。

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	・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。	・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	・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。	・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	・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。	・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

B

C

スポーツ団体にとってのDX施策

凡例：
アウトカム享受者

A テクノロジー活用戦略の策定

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人材獲得施策立案）

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

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 							
	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		アンケート結果 （例：記事閲覧者のスポット訪問有無）							
				<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%; text-align: center;">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%; text-align: center;">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%; text-align: center;">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 | 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	
				

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

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

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

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

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	• 3/19(木) 16:00-18:00
場所	• 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	• 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

SHINAGAWA

TKP品川カンファレンスセンター-ANNEX ホール3

ONLINE



参加申込

https://questant.jp/q/tech_symposium

参加
無料

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リーグプロジェクト担当*)
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。



**Envision the value,
Empower the change**