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.

① 基本情報

申請事業名	バーチャルリアルティ技術を活用した観戦体験高度化に向けた実証

団体情報	**団体種別** （当てはまるものに○）	リーグ ／ (クラブ) ／ 競技団体			
	団体名称（フリガナ）	デジタルエスピーズ			
	所在地 ※事業実施時の主な活動場所を記載	東京都千代田区霞が関3丁目2番2号			
	売上規模 ※直近会計年度の売上規模を記載	7億2,000万円			
	正社員数 ※含出向社員／派遣社員等は除く	18名			
	うちテクノロジー人材数 ※スポーツDX人材活用促進事業の報告書を参照の上、概数を記載すること（次頁参照）	戦略人材	1名	DX開発人材	3名
		データ人材	0名	既存IT人材	2名
	テクノロジー活用予算規模*	約1,000万円			

*直近会計年度のIT投資額を記載。システムやテクノロジーの開発・維持・管理に対する支出やSaaSの利用料等。減価償却費・社内人件費は含まない。

担当者情報	**担当者氏名（フリガナ）**	野村 太郎（ノムラ タロウ）		
	所属部署・役職	○○パートナー統括部 主任（兼マーケティング戦略室長）		
	連絡先	電話番号	090-0000-0000	メールアドレス	taro-nomura@sps.co.jp

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

（参考）　テクノロジー人材に求められるスキル要件（スポーツDX人材活用促進事業 報告書より抜粋）

- 戦略人材／DX開発人材／データ人材／既存IT人材の定義は以下の通りです。
- 次頁により詳細なテクノロジー人材のイメージを記載しているので、合わせてご参照ください

テクノロジー人材		スキル要件	重要要件 / 付加要件
戦略人材	DX戦略を描き、関係者をコーディネートして協働関係の構築をリードしながら、組織の変革を促すリーダー	戦略を描く	DX動向を深く理解し、自社におけるDXの位置づけを見極め、経営戦略と整合したDX戦略を立案する
		戦略を実装する	各部署や外部ステークホルダーを巻き込みながら、DX戦略を組織内に実装していく
		ガバナンスを効かせる	各部署が推進するDX施策の方向性や必要性について、DX戦略に基づいて、適宜、管理・マネジメントする
DX開発人材	ビジネスや顧客の視点等を総合的にとらえ、サービスをデザイン・開発していく人材	企画・立案する	デザイン思考等を活用し、ユーザー目線でDX施策を企画・立案・推進する
		設計する	先進技術やクラウドサービスを組み合わせ、サービスを設計する
		開発する	アジャイル開発の手法や行動原理に基づき、開発を管理する
データ人材	データを活用した業務変革や新規ビジネスの実現に向けて、データを収集・解析する仕組みの設計・実装・運用を担う人材	分析・可視化する	データ分析の専門家として、データを用いてビジネス課題を解決する
		データ基盤を開発する	データ分析基盤を設計し、開発・運用する
既存IT人材	DXを活用したサービスを提供するために必要なシステムやソフトウェア等の基盤の設計・実装・運用を担う人材	導入企画をする	プロジェクトの提案、立上げ、計画、実行、監視コントロール、終結を実施し、計画された納入物、サービスと、その要求品質、コスト、納期に責任を持つ
		PJTをマネジメントする	アプリケーションの設計、開発、構築、導入、テスト及び保守を実施する
		構築・保守運用する	特定技術の観点で顧客の環境に最適なシステム基盤の設計、構築、導入を実施する

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

（参考）　テクノロジー人材に求められるスキル要件（スポーツDX人材活用促進事業 報告書より抜粋）

- 戦略人材／DX開発人材／データ人材／既存IT人材の詳細イメージは以下の通りです。

戦略人材

トップリーダー　インハウス

経歴・人材像	• スポーツ業界での経営経験が豊富な業界の第一人者
獲得手法	• リーグ立上げや変革のタイミングに合わせて招聘

ストラテジスト　インハウス　アウトソース

経歴・人材像	• コンサルティング会社等で戦略策定の経験を有する • リーグ立上げや変革のタイミングに合わせて招聘・採用 • 出向・常駐形式でのコンサル業務委託
獲得手法	

DX開発人材

デジタルリーダー　インハウス

経歴・人材像	• IT企業でIT/DXサービスの業務経験を有する • 中途採用（専門人材として新卒採用よりも水準を上げた待遇設定） • スポンサー企業からの出向
獲得手法	

スーパーバイザー　インハウス

経歴・人材像	• 経企部やDX推進部など組織を横断で見る部署にて事業部のDX施策を管理
獲得手法	• 通常の新卒・中途採用

DXエンジニア　アウトソース

経歴・人材像	• 上流の指示を受け、DXサービスの開発を行う
獲得手法	• 外部パートナーへ外注

データ人材

インハウス　アウトソース

経歴・人材像	• マーケティング会社やIT企業等でデータ分析の経験を有する
獲得手法	• 中途採用 • スポンサー企業からの出向 • 外部パートナーへ外注

既存IT人材

プロジェクトマネージャー　インハウス

経歴・人材像	• 情報システム部門にて、従来より組織のIT業務を担う
獲得手法	• 通常の新卒・中途採用

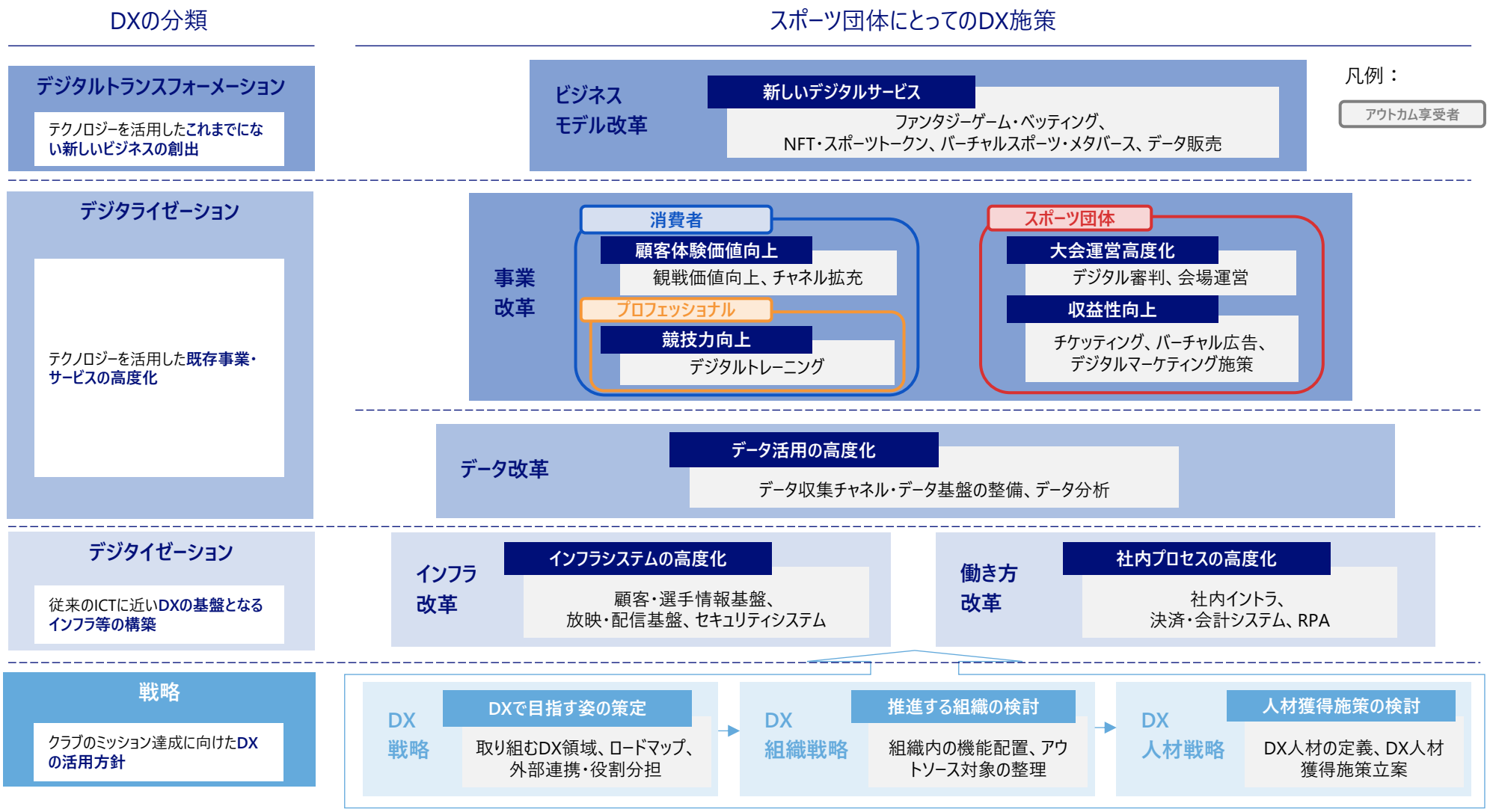
ソフトウェアエンジニア　アウトソース

経歴・人材像	• 上流の指示を受け、インフラ基盤となるソフトウェアの開発・保守運用を行う
獲得手法	• 外部パートナーへ外注

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

（参考）　テクノロジーを活用した施策の全体像（スポーツ団体のビジネス拡大にむけたDX等推進支援及び人材調査事業 報告書より抜粋）

- スポーツ団体によるテクノロジーを活用した施策は、ピラミッド形式の 4 階層で類型が可能です



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

② テクノロジー活用に関する取組状況

注）本頁は実態把握のために聴取するものであるため、実態に沿った記載をお願い致します

取組状況

行ごとに、テクノロジー活用施策の実施状況をお知らせください。また、特に注力している施策について、その内容を記入ください。

凡例）◎：十分に取り組んでいる　／　○：取り組んでいるが途上である／　（記載なし）：取り組めていない

			施策ジャンル	回答欄	施策ジャンル	回答欄
ビジネスモデル改革	新しいデジタルサービス		ファンタジーゲーム・ベッティング		NFT・スポーツトークン	
			バーチャルスポーツ・メタバース		その他の施策	
事業改革	顧客体験価値向上	直接観戦体験（会場）の価値向上	デジタルチケット	○	QR決済	○
			モバイル注文アプリ		その他の施策 （顔認証ゲート・デジタルサイネージ等）	
		間接観戦体験の価値向上	ハイライト動画配信		ライブ映像へのデータ可視化	
			VR・AR観戦		その他の施策 （メルマガ配信／テキスト速報・選手コメント発信等）	
		チャネル拡充	SNS・ホームページ／アプリ	◎	その他の施策 （オンラインファンミーティング・サロン等）	
	収益化向上	チケッティング／バーチャル広告	チケッティング施策全般 （チケット売買PF／ダイナミックプライシング等）		バーチャル広告関連施策 （広告配信ツール／広告プラットフォーム等）	
		デジタルマーケティング	ダイレクトマーケティング	○	スポンサーアクティベーション	
			ECサイト	○	その他の施策 （投げ銭システム・ライブオークション等）	
データ改革	データ活用の高度化	ファンデータの収集・管理・分析	ファンID・選手ID管理基盤	◎	その他の基盤 （試合記録管理基盤／スタッツデータ管理基盤）	
インフラ改革	インフラシステムの高度化	—（全般）	放映・放送コンテンツの制作・保管・加工基盤		セキュリティシステム関連施策 （著作権侵害発見ツール／サイバーセキュリティソフト等）	
働き方改革	社内プロセスの高度化	—（全般）	社内イントラ関連施策 （遠隔会議システム／チャットアプリ等）	○	決済・会計システム	○

特に注力している施策

施策ジャンル	ファンID・選手ID管理基盤

- 2023年度からリーグ全体でファンIDを導入し、当クラブと連携してファンIDを活用したマーケティングに注力している
  （無料招待によるファン獲得を通じ、2025年7月時点でファンID数は8万人に到達）

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

② テクノロジー活用に関する取組状況　　注）本頁は実態把握のために聴取するものであるため、実態に沿った記載をお願い致します

戦略策定状況	**経営戦略** （当てはまる方に○）	（定義） 中期経営計画等、貴団体の経営戦略を定めたもの （テクノロジーに関する記載有無は問わない）	**あり**	○	**なし**		
	（ありの場合）リンク ※未公表の場合は参考資料で添付	https://sps/plan/roadmap_2030/					
	テクノロジー活用戦略 （当てはまる方に○）	（定義） テクノロジー活用に関する貴団体としての戦略を定めたもの	**あり**	○	**なし**		
	（ありの場合）リンク ※未公表の場合は参考資料で添付	（非公表のため参考資料で添付）					

テクノロジー活用に携わる主要部署	テクノロジー活用に携わる部署について、以下の回答欄にご記入ください。なお当てはまる部署がない場合は、空欄で提出いただいて問題ありません。 また以下で回答する部署は、本事業の申請部署と必ずしも一致していなくても問題ありません。			
	テクノロジー活用全般の所管部署 （定義） テクノロジー活用戦略の策定や、活用施策の管理に携わる部署	**部署名** （所管部署がある場合のみ記入）		テクノロジー推進部（部長：XX　／　3名体制）
		取組内容 （所管部署がある場合のみ記入）		• テクノロジー活用戦略の策定、各種施策実施時のサポート全般
	その他関係部署* （定義） 上記以外で、テクノロジー活用に携わる部署（例：テクノロジー活用施策を実行する部署）	**部署①**	**部署名** （関係部署がある場合のみ記入）	システム部（部長：XX　／　2名体制）
			取組内容 （関係部署がある場合のみ記入）	• 放映・放送コンテンツの制作・保管・加工基盤の管理 • ファンID基盤の管理、ダイレクトマーケティングに必要な情報の分析・提供（パートナー統括部に）
		部署②	**部署名** （関係部署がある場合のみ記入）	—（該当なし）
			取組内容 （関係部署がある場合のみ記入）	

*主要な関係部署を最大2つまで選んでご回答ください

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

③　貴団体の課題

抱えている課題

今回の事業提案に至った貴団体が抱える課題を、以下の「スポーツ団体の主な課題」から上位3つを選択し、それぞれ具体的に記載してください。
※課題が2つ以下の場合は、残りの枠を空欄のまま提出ください。

スポーツ団体の主な課題		※①～⑫に当てはまらない課題を挙げる場合は、選択肢欄に「その他」と記載ください。	
①	デジタル化を担う人材の不足	⑦	デジタル化予算の不足
②	旧来の企業文化と風土	⑧	活用できるデータの質的・量的な不足
③	デジタル戦略の欠如	⑨	経営トップのコミットメント、リーダーシップの欠如
④	組織構造上の問題（部門の縦割り、権限の不明瞭さなど）	⑩	デジタル化に適したパートナー企業の不足
⑤	事業部門の主体性の欠如	⑪	社内外の規制・ルールによる制約
⑥	デジタル化投資の判断基準や執行ルールの未整備	⑫	サーバやネットワークなどの基盤の欠如

第一位	**選択肢（番号 or その他）**	①
	・パートナー企業との連携で独自コンテンツの制作を行えるようになったものの、デジタル技術を活用した連携を進める上で、プロバイダと調整しながらサービスを作ることができる人材が不足している。今はテクノロジー推進部長が旗を振って取組を進めようとしているが、現場担当者のスキルが追いついていないように感じる。	
第二位	**選択肢（番号 or その他）**	⑪
	・××××××	
第三位	**選択肢（番号 or その他）**	**その他**
	・××××××	

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

④ 事業概要

事業内容	テーマを選択の上、以下の項目を記載してください。なお、提案の背景を記載する際は、貴団体が抱える課題との対応が分かるように説明してください。 またその他については、貴団体の事業が他団体においても参照できる取組となり得ることが伝わるよう、取組における工夫点等を記載ください。		
	テーマ	A：テクノロジー活用戦略の策定　／B：ビジネス拡大に向けたテクノロジーの実装／　C：まちづくりに資するテクノロジー実装	
	提案の背景	• かねてよりオンライン観戦の取組を進めている中で、より高度な観戦体験を提供することを検討していた一方、 デジタル技術活用に関して知見を有している社員が非常に少なく、観戦体験高度化に向けた取組を実施する上でのハードルとなっていたことから、今回の応募に至った。	
	実施内容	**概要** ※1～2行で	シーズン最終戦（2025年1月実施予定）において、 バーチャルリアルティ技術を活用した観戦体験高度化に向けた実証を実施する。
		詳細	• VRゴーグルを保有している国内外のファンに対し、レギュラーシーズンのホーム最終戦で実証を行う。 • 想定しているタスクは、①プロバイダC社と連携したVR観戦環境の構築、②実証参加者の募集～実証、 ③実証結果の取りまとめ及び今後の導入有無判断、の4点である。 • ①については既にプロバイダC社が他団体と連携した実績を有しているため、当チーム向けのカスタマイズを実施する想定である。合わせて、既に大筋合意は得ているが自治体における特例許可が必要となるため、その準備を行う。 ③にあたっては、実証参加者へのアンケートを行い、その内容を踏まえ今後の方針を取締役会で議論する予定である。
	スケジュール	• 採択後、12月頃までにプロバイダC社との連携により実証に向けた環境を構築しつつ、自治体との調整を行う。 • 12月頃から実証参加者を募集し、1月のホーム最終戦で実証を実施する。 • 終了後に実証の成果を取りまとめ、来年度以降のVR本格導入有無を判断する。	
	その他	• 当チームのホームゲームは海外からの観戦者も多いことから、本実証の対象者は海外ファンも含めることを想定している。既に他スポーツ団体でも同様の実証は実施されているものの、海外ファンへの展開も意識している点は独自性が高いと考えている。	

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

④　事業概要（つづき）

サービスイメージ・ビジネスモデル	（テーマB・Cを選択した場合のみご記入ください） 事業内容が伝わるように、サービスイメージ・ビジネスモデルを図で分かりやすく示してください。 必要に応じてご提供予定

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

⑤　本事業を通じて達成したいこと・経費内訳

本事業で達成したいこと

本事業で達成したいこと、及び事業終了後の展望を記載ください。また、上記のゴールを達成する上で、事務局からの支援として特に期待している事項があれば記載ください。なお、本回答欄に記載いただいた内容について、事務局から必ずしも提供できるとは限らない点、ご承知おきください。

テクノロジー活用	本事業終了時・終了後に実現したいテクノロジー活用のイメージ	・本事業の実施を通じ、VR技術を用いた観戦体験高度化の有用性が明らかになっており、次年度以降の本格的な導入（リーグ公式戦での全面的な導入）に向けた方針検討が行える状態を目指す。 ・同時に、本事業を通じて、団体担当者のデジタル技術に対する知見を高め、VR技術を用いた観戦体験高度化のみならず、様々な事業改革をパートナー企業と連携して進められるようになることを目指す。
	上記にあたり事務局に期待する支援	・プロバイダC社とのコミュニケーションを行うにあたって、どのような点に留意すればより効果的な実証が行えるか、という観点での助言を期待している。 ・また、次年度以降自力で様々な事業改革を行えるように、今回提案している実証の伴走だけでなく、事務局が有するスポーツテクノロジーに関する知見を団体職員向けにレクチャーしてもらう機会を設けてほしい。
まちづくり	本事業終了後に実現したいスポーツを核としたまちづくりのイメージ ※上記に向けて期待する支援があれば、合わせて記載ください	・2029年度に新たなホームスタジアムが完成する予定であり、現在スタジアムを核としたまちづくりの在り方を整理しているところ。VR技術については、直近は観戦体験の高度化に用いることを想定しているが、新スタジアム完成後には、スポーツコンプレックス推進に向けてVRを活用することも検討中である。 ・スポーツまちづくりの在り方を検討しているところなので、可能な範囲でその観点での助言を期待している。

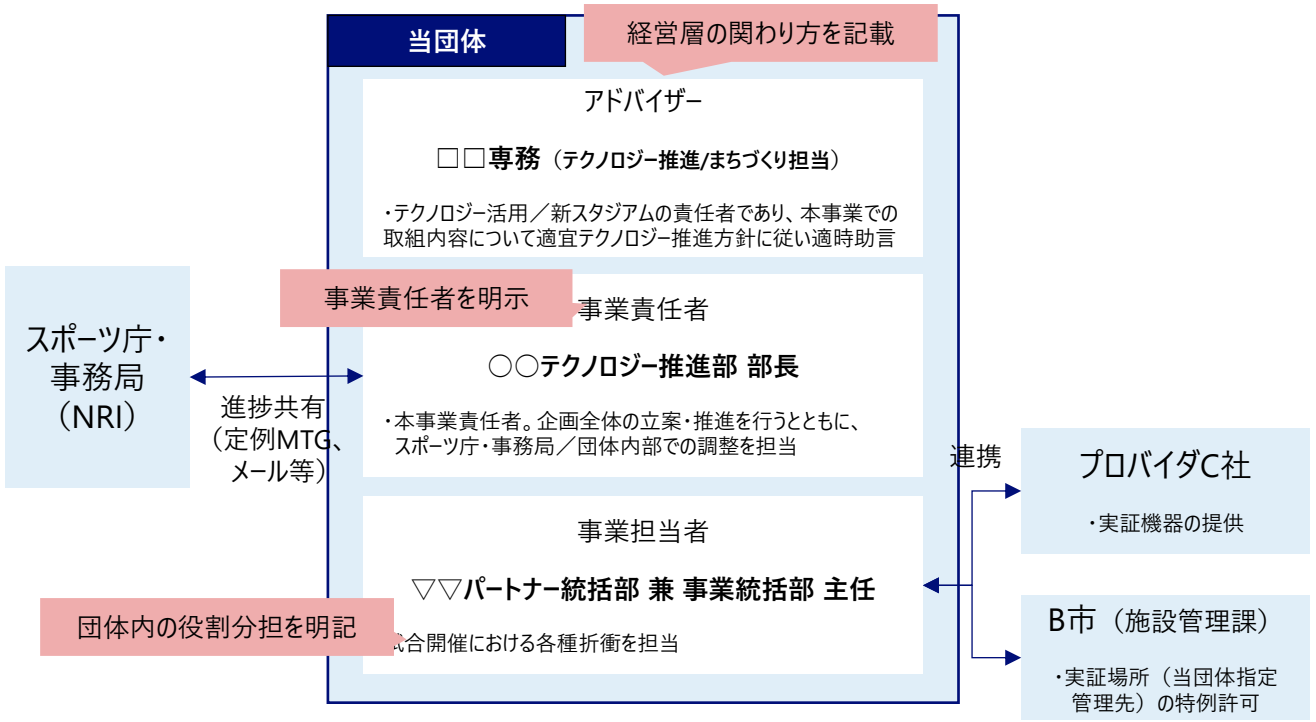
経費内訳

他団体との連携等で発生する費用について負担が必要な場合は、経費の内訳を具体的な支出内容が分かるように記載ください（支出項目名は普段貴団体で使用しているもので構いません）。
なお、経費は採択決定後に事務局で精査を行いますので、記載額全額とならない可能性がある点、ご承知おきください（最大税込450万円）。

支出項目	支出目的	想定支出額
実証機器代（プロバイダC社）	プロバイダC社の機器を用いて実証を行うため	165万円（税込）

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

⑥　実施体制・その他

実施体制		事業実施に関わる主体について、実施体制図を記載ください。作成にあたっては、①経営層（役員・部長級）がどのように関与するか（定常的な打合せ参加有無等）、②本事業の責任者が誰か（誰が事務局とやり取りするか）、③個人レベルで誰が何を担当するか、の三点が分かる形を心がけてください。また他団体（ソリューションプロバイダ等）との連携を想定する際は、主体名と各社の役割、連携の目的を具体的に明記してください。
	体制図	
	経営層（役員・部長級）の参加形態	• □□専務が月1回事務局打ち合わせに参加するほか、団体内部で毎週□□専務と事業責任者の間で検討状況を共有予定
その他	**手引き・事例集への掲載（当てはまる方に○）**	（掲載可能） ／ 掲載不可
	報告会への登壇（当てはまる方に○）	（登壇可能） ／ 登壇不可

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