

## ■背景

DXという言葉をよく目にするようになりましたが、スポーツ界においてもDXが進んで来ています。プロスポーツを皮切りにアマチュアスポーツにもその流れは及びつつあります。そうした中で、まだまだ導入が進んでおらず、経験と勘に頼っているのが学校の部活動です。部活動のアナログな運営は指導者の負担増加や間違った指導によるケガの誘発にもつながっています。ミズノでは、これまでトップアスリートから初心者まで幅広い層とネットワークを築いてきました。それらとスポーツ系スタートアップのプロダクトの強みを掛け合わせることで、アナログ中心だった部活動のDXを支援していきたいと考えています。

## ■取組みの方向性

選手のフォーム解析、パフォーマンスの数値化、練習記録のデジタル化、指導サポートなどのサービスを開発し提供できるよう取組みを進めます。

## ■協業先に求めること

人の身体の動きを解析しデータ化する技術、練習内容を記録し共有化するノウハウ指導方法に関するノウハウをデータベース化し提供する仕組み

## ■ 背景

「より良いスポーツ品とスポーツの振興を通じて社会に貢献する。」という経営理念を、web3.0時代においても新たなスポーツへの取り組みとして体現していく必要があると考えており、その最初の取り組みとして、メタバースを通じたスポーツ教育の普及に取り組めます。

### 【提供できるリソース】

- ・多くのプロ契約選手、各地域の競合高校・大学部活動とのパイプ
- ・100年以上に渡り、培ってきたあらゆる競技スポーツへの知見、分析データ
- ・全国140カ所以上ある指定管理施設

## ■ 取り組みの方向性

- ・メタバースを通じた様々なスポーツ選手と学校(コミュニティ)とのマッチングによるスポーツ教育の普及(野球をはじめとしたスポーツ全体のレベル向上)
- ・スポーツにおける需要と供給のオンラインマッチング(ex. 部活動⇔指導者)
- ・あらゆるカテゴリ(年齢、地域、性別)を超越した仮想空間ならではのスポーツ価値提案の実現
- ・既存スポーツの良さを取り入れた新しいスポーツ体験の提供(プレイヤーだけではなく、観戦、イベント参加を含む)
- ・現実世界と仮想空間のいずれかだけで留まらない両者の融合

## ■ 協業先に求めること

- ・メタバース、NFTへの知見
- ・VRデバイス及び周辺機器の開発環境
- ・WEB3.0領域での情報拡散ノウハウ

## ■背景

運動不足による運動能力や体力の低下、健康年齢の短縮化などの社会課題の解決に取り組みたいと考えています。

「運動しなくちゃ」と思いながら続かない。そんな経験ありませんか？

ジムの会員数はコロナ禍前の20年で比べると約2倍と大きく増加していました。その一方で習慣化できずに退会する人も増えました。

運動の必要性は理解しているけど、続けられない。そんな人が多いのも事実。

従来にない、新しい魅力をもった運動プログラムやサービスが必要になっています。

## ■取組みの方向性

これまでに培った運動のノウハウ × ゲーム性 × デジタル技術で新しいプログラムを開発したいと考えています。

ミズノが持つ、全国のネットワーク、体育館などの公共施設の運営実績、開発力、生体データの活用ノウハウ等を活かして楽しく意味ある体験（運動プログラム/サービス）の創出に取り組むパートナーを募集します。

## ■協業先に求めること

- ・ゲームアプリケーションの製作実績や開発ノウハウ
- ・空間&人の動きのセンシング技術
- ・プロジェクションマッピングの技術と活用アイデア