

2024年11月29日

**電通、放送局のスポーツ番組と連携しファンコミュニティの活動を支援**  
ー 簡易導入可能なCRMツール「みんなのあしあと」を活用し、福島と山口で実施 ー

株式会社電通（本社：東京都港区、代表取締役 社長執行役員：佐野 傑、以下「電通」）は、ブロックチェーン技術で簡易にCRM基盤を構築するツール「みんなのあしあと<sup>※1</sup>」を活用し、放送局のスポーツ番組と連携してスポーツチームを盛り上げ、エリア密着型のファンコミュニティ活動を支援する取り組みを開始しました。この取り組みでは、番組などを通じて独自のユニークな「デジタルアイテム」を配布することにより、スポーツチームの試合やイベントの集客を支援しつつ、番組と地域のファンがより便利に、持続的につながる活動をサポートします。

みんなの  
あしあと



放送局は、これまでも地域貢献の一環として、地域のスポーツを振興しファンを拡大することを目的とした地元チームの応援番組や、スポーツの魅力を発信するコンテンツを放送してきました。しかし、映像を視聴してもらうことに限定されており、番組を起点とした視聴者とのコミュニケーションや深いファン体験の創出という面では課題がありました。

電通が提供する「みんなのあしあと」は、イベント体験価値向上のためのCRMツールであり、ブロックチェーンとNFT<sup>※2</sup>発行の特許技術<sup>※3</sup>を用いた「デジタルアイテム」の配布により、番組やイベントと生活者を簡易的に、持続的につなげることができます。2次元コードの読み取りなど簡単な操作のみで、番組体験のゲーミフィケーション<sup>※4</sup>が実現できるため、生活者は好きなコンテンツをより一層楽しめ、今までにないユニークな体験ができるようになります。

本年11月には、福島中央テレビの「KICK OFF! FUKUSHIMA」と山口朝日放送の「KICK OFF! YAMAGUCHI」で「みんなのあしあと」を活用したデジタルおみくじを配布。生活者はデジタル抽選に参加し、好きなスポーツチームの無料招待チケットやオリジナルグッズを獲得して、多種多様に応援を楽しみました。この取り組みの結果も一因となり、レノファ山口FCは前年度比138%、福島ユナイテッドFCは前年度比146%の集客を達成しています。こうした取り組みは、地域のスポーツチームのスタジアム観戦への集客貢献や、番組を通じて地域のスポーツファンやチームのファンをコミュニティとしてつなげることを目的としています。

今後はさらに、番組を視聴していない方や他県エリアへもコミュニティを拡張し、スタジアムや地域店舗への集客に貢献すると共に、社会課題の解決へとその活動を広げることで、放送局がより一層に地域活性化のハブとして機能することを支援していきます。

電通は今後も、テクノロジーとクリエイティビティを掛け合わせ、メディア企業やエンターテインメントコンテンツ、スポーツコンテンツなどのIPホルダーのパートナーとして、これら企業の事業成長に伴走し支援してまいります。

---

#### <番組情報>

【タイトル】30地域の民放地上波テレビ局が連携するスポーツ番組「KICK OFF!」

#### 【概要】

全国各地域でサッカーの普及促進につなげるべく、サッカーをする子どもや、これからもっとサッカーに興味を持っていただきたい方々に向けて、各地域における少年少女年代のサッカー情報からJクラブの情報まで、各地域のサッカーに関する話題を幅広くお届けする番組です。

詳しい番組の概要などは下記のリンクをご覧ください。

<https://www.youtube.com/@jleaguetyvprogramchannel>

- ※1 2024年8月20日発表：電通、メディア企業やIPホルダーの、イベントの体験価値向上プロジェクトを始動  
<https://www.dentsu.co.jp/news/release/2024/0820-010766.html>
- ※2 Non-Fungible Token（非代替性トークン）のことで、代替不可能なデジタルデータ。ブロックチェーン技術を活用し、デジタルコンテンツに、所有者、作成者、取引履歴などのデータをひもづけることで、データの唯一性・固有性を証明することが可能。「購入者であること」や「権利を持っていること」の証明書のような役割を果たす。
- ※3 みんなのあしあとの共同開発パートナーであるSUSHI TOP MARKETING株式会社が保有する特許技術。
- ※4 ゲーミフィケーションとは、エンターテインメント性などの人々を楽しませるゲームの要素や考え方をゲーム以外の分野に応用すること。電通は、イベント体験価値向上プロジェクトの活動として、番組などコンテンツ体験にゲームの要素を取り入れることで、ユーザーのエンゲージメントを飛躍的に向上することに取り組んでいる。

以上

【リリースに関する問い合わせ先】

株式会社電通コーポレートワン ブランディングオフィス 事業広報部  
宮田、藤沢

【事業に関する問い合わせ先】

株式会社電通

メディア・コンテンツ・トランスフォーメーション室 BX業務推進1部 伊藤（弘）、日高、北川、片桐  
ラジオテレビ局 ローカル業務部 水津  
スポーツビジネスソリューション局 セールス・ソリューション1部 富田

Email : [jigyokoho@dentsu.co.jp](mailto:jigyokoho@dentsu.co.jp)