

# スポーツへの取り組み

## 1. FUJITSU SPORTS : <http://sports.jp.fujitsu.com/>

陸上競技部、アメリカンフットボール部、女子バスケットボール部をはじめとする富士通のスポーツ活動では、日本を代表するトップアスリートが活躍しています。

FUJITSU SPORTSは、日本一・世界一を目指すことはもちろん、スポーツでしか味わえない感動を社員・地域・ファンと共に分かち合い、スポーツ文化を次の世代につなぐため、これまでにない新たな価値を生み出します。そして、健康で豊かな未来の実現に向け、FUJITSU SPORTSはこれからも挑戦し続けます。

### 1. 陸上競技部

1990年3月創部。バルセロナ1992オリンピックから7大会連続で日本代表選手を輩出。北京2008オリンピック男子4×100mリレーでは、塚原直貴選手と高平慎士選手が銀メダルを獲得。ロンドン2012オリンピック50km競歩では、森岡紘一郎選手が7位入賞。2015年3月、男子20km競歩にて鈴木雄介選手が世界記録を樹立。リオデジャネイロ2016オリンピックは4選手が出場し、男子棒高跳で澤野大地選手が7位に入賞。「ニューイヤー駅伝」では2000年、2009年に優勝。2008年にはJOCスポーツ賞「トップアスリートサポート賞」で優秀団体賞、「実業団陸上 of The Year」では最優秀チーム賞となる「経団連会長杯」を2016年、2017年と2年連続受賞。2019年4月、男子50km競歩にて鈴木雄介選手が日本記録を樹立。名実ともに日本陸上競技界をリードしています。

### 2. アメリカンフットボール部「フロンティアーズ」

1985年創部。2003年、2006年、2010年と東日本社会人選手権「パールボウル」優勝。2014年、創部30年目にして社会人選手権「JAPAN X BOWL」初優勝、同シーズン日本選手権「RICE BOWL」に初出場・初優勝し日本一の栄冠を獲得。2016年、2017年、2018年シーズンも優勝し3連覇を達成。2019年シーズンは4連覇に向け活動しており、人気・実力共にXリーグを代表するチームへと成長しています。

### 3. 女子バスケットボール部「レッドウェーブ」

1985年創部。2005年度から2007年度まで全日本総合選手権3連覇を達成。2007年度はWリーグでも初優勝、2冠を達成。2014年度、2015年度と2年連続でWリーグファイナルに進出し準優勝。リオデジャネイロ2016オリンピックではチームで初めて2選手が出場、8位入賞に貢献。2017年は全日本総合選手権で10年ぶりに決勝戦に進出し準優勝。2018年は全日本総合選手権で3位、Wリーグでは町田瑠唯選手が2年連続3回目となるベスト5・アシスト王のW受賞、山本千夏選手が5年ぶり2回目となるスリーポイント王を受賞。Wリーグを代表するチームとして、“頂点”を目指し活動しています。

### 4. 川崎フロンターレへの協賛

1997年、富士通サッカー部を母体としたプロサッカークラブ「川崎フロンターレ」を設立。2017年、2018年と明治安田生命J1リーグ優勝し2連覇を達成。地元川崎市に根付いた地域密着型のクラブとしての活動を支援しています。

#### 富士通は東京 2020 オリンピック・パラリンピックを応援しています

富士通は、国内最高水準のゴールドパートナーとして、競技運営に必要なアプリケーションやサービスを扱うためのサーバ、ストレージやサービスなどを通じて大会をサポートしていきます。



## 2. スポーツICT

富士通は「選手強化」、「ファン獲得」、「事業拡大」のサイクルを支えるコンセプトをスポーツデジタルソリューションとして体系化し、以下3つのソリューションを軸に、今後ますます拡大するスポーツ業界の発展、ひいてはスポーツを起点とした地域活性化に貢献します。



### ■ スポーツデジタルソリューション

#### 1. スポーツセンシング／AI

映像やセンサーで、人やボールの動きを識別し、見える化するソリューション。トレーニングや戦術策定、公正かつ正確な採点・判定の支援に効果を発揮します。富士通は、国際体操連盟および日本体操協会と共同で体操競技における採点支援システムの研究開発を進め、2018年11月に国際体操連盟による正式採用が決定しました。国際体操連盟が主催する国際大会において順次システムを導入し、2020年以降の自動採点の実現を目指しています。

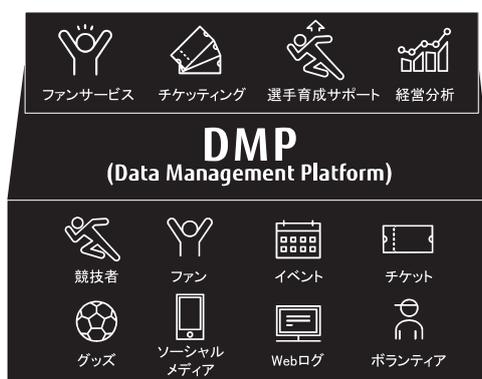


#### 2. スポーツデジタルマーケティング

選手、ファン、イベント、チケット、グッズなどの情報を収集し一元管理するデータマネジメントプラットフォーム（DMP）をコアに、ファン向けのサービス向上やスポーツ競技団体様の収益拡大などに貢献するソリューション。

< DMP活用事例 >

- ・米スポーツブランド「アンダーアーマー」の日本総代理店である株式会社ドームと協業（2019年5月）。
- ・公益財団法人日本陸上競技連盟と協業（2019年4月）。



#### 3. スタジアム／アリーナソリューション

スタジアム、アリーナの最先端ICT設備で、競技観戦のエンターテインメント性を向上させるソリューション。AR技術や高圧縮、リアルタイム映像伝送技術などを用いて試合映像をリアルタイムでライブビューイング会場に届ける次世代型ライブビューイングや、ファン向けスマホアプリ、映像／音響ソリューションなどの提供により、さらなる観客やファンの獲得、地域活性化の実現をサポートします。

