

# ジェイテクト STINGS 愛知

テーマ：おかざき BEE ONE コミュニティ × 市内回遊 DX

スポーツを起点とした地域経済循環のモデルを、ジェイテクト STINGS 愛知と共に  
つくる企業・スタートアップを募集します。

## 1. Why (なぜ取り組むか)

---

### ミッション

岡崎市内の事業者約 50 社\*が参加する「おかざき [BEE ONE コミュニティ](#)」の基盤をデジタル化・活性化し、地域経済循環のモデルを打ち出す。

\*2026 年 6 月末時点

### ビジョン

コミュニティ参加者が、ジェイテクト STINGS 愛知（以下、「STINGS（スティングス）」）と岡崎市が提供するコミュニティ専用のブランド・ロゴ等の意匠を活用しながら、ホームタウンでの回遊を活発化する仕組みをつくる。

### 背景

「おかざき BEE ONE コミュニティ」は、ジェイテクト STINGS 愛知と同市が、岡崎市と市民の発展のために推進する様々な活動に共感し、協力していただける市内事業者および市民を募り、ともに「市民の愛着や誇りがあふれる岡崎市」を実現することを目的に設立された。岡崎市における交流創出のハブとして、次のフェーズであるデジタル化・活性化に挑戦する準備が整っている。今年度は特定の STINGS×岡崎市コラボ意匠について、ライセンスフィー無償提供等、同コミュニティの参画を促す取り組みの拡大を予定している。

## 2. How (どのように実現するか)

---

### 提供資源

- おかざき BEE ONE コミュニティの参加基盤（2026 年 6 月末時点において約 50 社）
- 岡崎市との行政連携体制 等

※協業時の具体的な活動等については協議の上、実施可能性を検討

## 実現イメージの一例 ※あくまでイメージであり、これにとらわれる必要はありません

- 会員情報・行動データを蓄積・活用できるコミュニティプラットフォームの構築
- 試合日に連動したスタンプラリー・店舗連携企画などの市内回遊施策の設計・運営
- 回遊データの収集・分析による施策効果の可視化と改善サイクルの構築

### 3. Who (誰に届けるか)

---

#### 直接

- おかざき BEE ONE コミュニティ参加の地域事業者（現在約 50 社・拡大予定）

#### 間接

- 岡崎市内の一般市民（回遊・消費行動の主体）
- 岡崎市を訪れる STINGS ファンや、ファン予備軍となりうる方々

### 4. What (何を届けるか)

---

おかざき BEE ONE コミュニティを通じて、市内回遊を活性化させる仕組み

#### 直接

- **事業者の集客・PR 機会** スティングスの知財（ブランド・ロゴ等）と試合日の集客力を活用した、事業者の新たな顧客との接点
- **事業者コミュニティの活性化** 参加事業者同士の交流・取引・連携
- **地域経済循環のデータ** 消費・交流の動きに関する可視化

#### 間接

- **市民の回遊体験** 試合観戦と地域の店舗・施設を組み合わせた、岡崎市内をめぐる楽しみ

### 5. Others (数値目標・スケジュール)

---

#### マイルストーン

- 実証期間（2026 年秋～2027 年春）：おかざき BEE ONE コミュニティのデジタルプラットフォーム構築と市内回遊施策の拡充
- 実証後（2027 年～）：岡崎モデルとしての確立・効果検証

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 2028年以降：SVリーグ（26チーム）・SVリーググロース（14チーム）等のスポーツクラブおよびホームタウンの自治体などの、県内外他エリアへの横展開</li> </ul>
KPI 候補	<ul style="list-style-type: none"> <li>● おかざき BEE ONE コミュニティ参加事業者数・月次アクティブ率</li> <li>● 市内回遊参加者数・消費額の変化</li> <li>● 試合来場者数（新規および再来場）への寄与 等</li> </ul> <p style="text-align: center;"><i>※具体的な数値目標は採択企業との協議を経て設定</i></p>

各クラブが提示するテーマ・課題認識・提供可能なアセット・想定する実現イメージは以下のとおりです。ここに記載する実現イメージはあくまで一例であり、これにとらわれない自由な発想でのご提案を歓迎します。