



そんなダンスマーケットにおいて圧倒的影響力を持つ大会が

DANCE ALIVE HERO'S



DANCE ALIVE HERO'S



DANCE ALIVE HERO'S (ダンスアライブヒーローズ)とは株式会社アノマリーが2005年より行なっている1on1形式を基本とした世界最大規模のストリートダンスバトル大会。

ダンサーが1対1で曲に合わせて即興で1ムーヴずつ踊りあう。流れる曲はDJのみぞ知る。より多くのJUDGE票を獲得した方の勝利。

カテゴリーは6つ。

ダンススタイルごとに分かれた 4STYLES

中学生以下のオールスタイルバトル KIDS

大学・専門学校対抗 5on5バトル RIZE

予選は北海道/東北/関東/北陸/中部/関西/九州の全国で開催され、

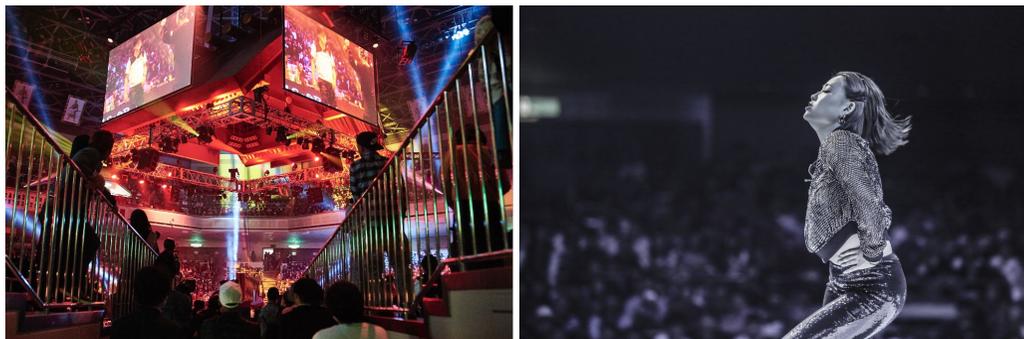
年間を通じて決勝大会に進出するFINALISTの座を争う。

決勝戦であるDANCE ALIVE HERO'S FINALは1万人以上の動員を誇る。

日本発のストリートダンスバトルでは異例の世界最大規模で、

老若男女全ての年齢層が参加するストリートダンスの現状を象徴するイベントとなっている。

DANCE ALIVE HERO'S



主催:株式会社アノマリー

運営:株式会社アノマリー

協賛:各社

規模:日本7箇所 / 世界15カ国開催

決勝大会の動員数:12,000名以上

予選大会の動員数:30,000名以上

メイン会場:両国国技館

DANCE ALIVE HERO'Sは、2005年より開催されている国内最大級のストリートダンスイベントです。

全国7都市(札幌・仙台・東京・金沢・名古屋・大阪・福岡)で80回以上の予選大会を行い、

決勝大会を毎年4月両国国技館にて開催しています。決勝大会は12,000名以上の動員を記録し、予選大会を含めると年間延べ30,000名以上のダンサー、ダンスファンが参加します。本イベントは国内のみだけでなく世界5の国と地域(日本、韓国、香港、中国、台湾、インドネシア、インド、タイ、シンガポール、マレーシア、オーストラリア、アメリカ、イタリア、フランス、ドイツ)でも開催され、2013年はシンガポール、2014年は台湾にてDANCE ALIVE WORLD CUPも開催しました。世界のダンスシーンでも注目を集めている大会です。

ABOUT

DANCE ALIVE HERO'Sは、
5つの要素から成り立っています。

01



4STYLES

4ジャンル (HOUSE / HIPHOP / BREAK / ALL STYLES)ごとに全国4箇所 (関東 / 関西 / 中部 / 九州)で予選を開催し、4名の勝者がFINALに勝ち進む。

開催数 開催地域

予選: 4回 関東 / 関西
本選: 1回 中部 / 九州

02



KIDS

中学生以下限定の部門。全国7箇所 (北海道 / 東北 / 関東 / 北陸 / 中部 / 関西 / 九州)で3回ずつ予選を行い、16名の勝者がFINALに勝ち進む。

開催数 開催地域

予選: 21回 北海道 / 東北
本選: 1回 関東 / 関西
北陸 / 中部 / 九州

03



RIZE

大学対抗のチームバトル (5 on 5) 部門。全国7箇所 (北海道 / 東北 / 関東 / 北陸 / 中部 / 関西 / 九州)で3回ずつ予選を行い、16組の勝者がFINALに勝ち進む。

開催数 開催地域

予選: 21回 北海道 / 東北
本選: 1回 関東 / 関西
北陸 / 中部 / 九州

04



**DANCE
@PIECE**

ショーケースで争うコンテスト形式。予選を全国4箇所で開催し、本戦GRAND PRIXでの勝者がDANCE ALIVE FINALのステージに立てる。

開催数 開催地域

予選: 5回 福島 / 千葉
本選: 1回 茨城 / 東京

05



**HIGH SCHOOL
DANCE
COMPETITION**

高校ダンス部を対象とした競技大会。全国3都市 (東京 / 名古屋 / 大阪)で予選を開催し、各都市の勝者1校がFINALで争い、日本一を決定します。

開催数 開催地域

予選: 3回 東京 / 名古屋
本選: 1回 大阪

すべてのゴールとなる両国国技館へ

TOURNAMENT

予選動員数

3,000名以上



関東

関西

中部

九州

9月16日(月祝) DANCE ALIVE HERO'S 2020
KANTO CHARISMAX@新木場STUDIO COAST

12月15日(日) DANCE ALIVE HERO'S 2020
KANSAI CHARISMAX @堂島リバーフォーラム

1月26日(日) DANCE ALIVE HERO'S 2020
CHUBU CHARISMAX @NAGOYA ReNY limited

10月27日(日) DANCE ALIVE HERO'S 2020
KYUSHU CHARISMAX @天神スカラエスパシオ

ENTRY人数

500名

- HIPHOP:200名
- HOUSE:100名
- BREAK:100名
- ALL STYLES:100名

観戦人数

400名

ENTRY人数

500名

- HIPHOP:200名
- HOUSE:100名
- BREAK:100名
- ALL STYLES:100名

観戦人数

400名

ENTRY人数

400名

- HIPHOP:175名
- HOUSE:75名
- BREAK:75名
- ALL STYLES:75名

観戦人数

200名

ENTRY人数

400名

- HIPHOP:175名
- HOUSE:75名
- BREAK:75名
- ALL STYLES:75名

観戦人数

200名



TOURNAMENT

予選動員数

3,150名以上



北海道

東北

関東

関西

北陸

中部

九州

vol.1

9月23日(月祝)
DANCE ALIVE
HERO'S 2020 KIDS
HOKKAIDO Vol.1
@SOUL WAVE DANCE
STUDIO

■ENTRY: 70名
■観戦: 80名

9月8日(日)
DANCE ALIVE HERO'S 2020
KIDS TOHOKU Vol.1
@ROOK FOOT仙台

■ENTRY: 70名
■観戦: 80名

8月3日(土)
DANCE ALIVE HERO'S 2020
KIDS KANTO Vol.1
@代アニLIVEステーション

■ENTRY: 100名
■観戦: 100名

8月10日(土)
DANCE ALIVE HERO'S 2020
KIDS KANSAI Vol.1
@SPACE A-Sh

■ENTRY: 100名
■観戦: 100名

9月某日
DANCE ALIVE HERO'S 2020
KIDS HOKURIKU Vol.1
@--

■ENTRY: 70名
■観戦: 80名

8月17日(土)
DANCE ALIVE HERO'S 2020
KIDS CHUBU Vol.1
@--

■ENTRY: 70名
■観戦: 80名

10月27日(日)
DANCE ALIVE HERO'S 2020
KIDS KYUSHU Vol.1
@ 天神スカラエスパシオ

■ENTRY: 70名
■観戦: 80名

vol.2

11月17日(日)
DANCE ALIVE HERO'S 2020
KIDS HOKKAIDO CLIMAX
Vol.2
@SOUL WAVE DANCE
STUDIO

■ENTRY: 70名
■観戦: 80名

10月22日(火祝)
DANCE ALIVE HERO'S 2020
KIDS TOHOKU Vol.2
@ROOK FOOT仙台

■ENTRY: 70名
■観戦: 80名

9月16日(月祝)
DANCE ALIVE HERO'S 2020
KIDS KANTO Vol.2
@--

■ENTRY: 100名
■観戦: 100名

11月3日(日)
DANCE ALIVE HERO'S 2020
KIDS KANSAI Vol.2
@SPACE A-Sh

■ENTRY: 100名
■観戦: 100名

10月某日
DANCE ALIVE HERO'S 2020
KIDS HOKURIKU Vol.2
@--

■ENTRY: 70名
■観戦: 80名

11月30日(土)
DANCE ALIVE HERO'S 2020
KIDS CHUBU Vol.2
@--

■ENTRY: 70名
■観戦: 80名

11月24日(日)
DANCE ALIVE HERO'S 2020
KIDS KYUSHU Vol.2
@ voodoo lounge

■ENTRY: 70名
■観戦: 80名

CLIMAX

2月2日(日)
DANCE ALIVE HERO'S 2020
KIDS HOKKAIDO CLIMAX
@SOUL WAVE DANCE
STUDIO

■ENTRY: 70名
■観戦: 80名

1月13日(月祝)
DANCE ALIVE HERO'S 2020
KIDS TOHOKU CLIMAX
@ROOK FOOT仙台

■ENTRY: 70名
■観戦: 80名

11月某日
DANCE ALIVE HERO'S 2020
KIDS KANTO CLIMAX
@--

■ENTRY: 100名
■観戦: 100名

12月15日(日)
DANCE ALIVE HERO'S 2020
KIDS KANSAI CLIMAX
@ 堂島リバーフォーラム

■ENTRY: 100名
■観戦: 100名

1月某日
DANCE ALIVE HERO'S 2020
KIDS HOKURIKU CLIMAX
@--

■ENTRY: 70名
■観戦: 80名

1月26日(日)
DANCE ALIVE HERO'S 2020
KIDS CHUBU CLIMAX
@--

■ENTRY: 70名
■観戦: 80名

1月13日(月)
DANCE ALIVE HERO'S 2020
KIDS KYUSHU CLIMAX
@ voodoo lounge

■ENTRY: 70名
■観戦: 80名

TOURNAMENT

予選動員数

3,150名以上



北海道

東北

関東

関西

北陸

中部

九州

vol.1

9月某日
DANCE ALIVE HERO'S 2020
RIZE HOKKAIDO Vol.1
@--

■ENTRY: 70名
■観戦: 80名

9月8日(日)
DANCE ALIVE HERO'S 2020
RIZE TOHOKU Vol.1
@ROOK FOOT仙台

■ENTRY: 70名
■観戦: 80名

8月31日(土)
DANCE ALIVE HERO'S 2020
RIZE KANTO Vol.1
@-代アニLIVEステーション

■ENTRY: 100名
■観戦: 100名

8月30日(金)
DANCE ALIVE HERO'S 2020
RIZE KANSAI Vol.1
@SPACE A-Sh

■ENTRY: 100名
■観戦: 100名

9月某日
DANCE ALIVE HERO'S 2020
RIZE HOKURIKU Vol.1
@--

■ENTRY: 70名
■観戦: 80名

8月17日(土)
DANCE ALIVE HERO'S 2020
RIZE CHUBU Vol.1
@--

■ENTRY: 70名
■観戦: 80名

7月15日(月)
DANCE ALIVE HERO'S 2020
RIZE KYUSHU Vol.1
@voodoo lounge

■ENTRY: 70名
■観戦: 80名

vol.2

9月某日
DANCE ALIVE HERO'S 2020
RIZE HOKKAIDO Vol.2
@--

■ENTRY: 70名
■観戦: 80名

10月22日(火祝)
DANCE ALIVE HERO'S 2020
RIZE TOHOKU Vol.2
@ROOK FOOT仙台

■ENTRY: 70名
■観戦: 80名

10月13日(日)
DANCE ALIVE HERO'S 2020
RIZE KANTO Vol.2
@東放学園アトリエクマノ

■ENTRY: 100名
■観戦: 100名

10月18日(金)
DANCE ALIVE HERO'S 2020
RIZE KANSAI Vol.2
@SPACE A-Sh

■ENTRY: 100名
■観戦: 100名

10月某日
DANCE ALIVE HERO'S 2020
RIZE HOKURIKU Vol.2
@--

■ENTRY: 70名
■観戦: 80名

11月30日(土)
DANCE ALIVE HERO'S 2020
RIZE CHUBU Vol.2
@--

■ENTRY: 70名
■観戦: 80名

9月23日(月)
DANCE ALIVE HERO'S 2020
RIZE KYUSHU Vol.2
@voodoo lounge

■ENTRY: 70名
■観戦: 80名

CLIMAX

1月某日
DANCE ALIVE HERO'S 2020
RIZE HOKKAIDO CLIMAX
@--

■ENTRY: 70名
■観戦: 80名

1月13日(月祝)
DANCE ALIVE HERO'S 2020
RIZE TOHOKU CLIMAX
@ROOK FOOT仙台

■ENTRY: 70名
■観戦: 80名

12月8日(日)
DANCE ALIVE HERO'S 2020
RIZE KANTO CLIMAX
@東放学園アトリエクマノ

■ENTRY: 100名
■観戦: 100名

1月24日(金)
DANCE ALIVE HERO'S 2020
RIZE KANSAI CLIMAX
@SPACE A-Sh

■ENTRY: 100名
■観戦: 100名

10月某日
DANCE ALIVE HERO'S 2020
RIZE HOKURIKU CLIMAX
@--

■ENTRY: 70名
■観戦: 80名

1月24日(金)
DANCE ALIVE HERO'S 2020
RIZE CHUBU CLIMAX
@--

■ENTRY: 70名
■観戦: 80名

1月11日(土)
DANCE ALIVE HERO'S 2020
RIZE KYUSHU CLIMAX
@voodoo lounge

■ENTRY: 70名
■観戦: 80名

HIGH SCHOOL DANCE COMPETITION



主催：株式会社アノマリー

運営：株式会社アノマリー

協賛：各社

規模：日本4箇所(予選3箇所/決勝1箇所)

動員：予選3,000名以上

HIGH SCHOOL DANCE COMPETITION(以下、HSDC)は、

2015年よりスタートし、

全国の高等学校および高等学校に準じる教育機関に在学中の学

生を対象としたストリートダンスに特化した競技大会です。毎年

1月～3月に全国3都市(東京・名古屋・大阪)で予選大会が開催さ

れ、予選大会を勝ち上がった各地図校が4月に両国国技館にて

日本一を決定します。2019年度シーズンでは優勝チームだけで

はなく、2位・3位の学校も予選通過となり、両国国技館のサブス

テージにてパフォーマンスを行いました。

TOURNAMENT

予選動員数

6,800名以上

HIGH SCHOOL DANCE COMPETITION

WEST vol.1

10月20日(日)
HIGH SCHOOL DANCE COMPETITION 2020
関西第一次予選
@エブノ泉の森ホール 大ホール

■ENTRY: 600名

■観戦: 800名

EAST vol.1

11月09日(土)
HIGH SCHOOL DANCE COMPETITION 2020
関東第一次予選
@大宮ソニックシティ

■ENTRY: 800名

■観戦: 1200名

WEST vol.2

1月12日(日)
HIGH SCHOOL DANCE COMPETITION 2020
関西第二次予選
@岸和田市立浪切ホール

■ENTRY: 600名

■観戦: 800名

EAST vol.2

2月2日(日)
HIGH SCHOOL DANCE COMPETITION 2020
関東第二次予選
@さいたま市文化センター

■ENTRY: 800名

■観戦: 1200名

WEST

1月26日(日)
Jr. HIGH SCHOOL DANCE COMPETITION 2020
関西予選
@エブノ泉の森ホール 小ホール

■ENTRY: 150名

■観戦: 250名

EAST

2月予定
Jr. HIGH SCHOOL DANCE COMPETITION 2020
関東予選
@未定

■ENTRY: 150名

■観戦: 250名



Jr. HIGH SCHOOL DANCE COMPETITION

予選動員数

800名以上

DANCE @PIECE



主催:株式会社アノマリー

運営:株式会社アノマリー

協賛:各社

規模:日本5箇所(予選4箇所/決勝1箇所)

動員:2,500名以上

メイン会場:新木場STUDIO COAST

DANCE@PIECEは、関東最大のダンスチームコンテストである。ダンスバトルイベントである『DANCE ALIVE HERO'S』と対をなすチーム戦のダンスコンペディションであるJAZZダンサーや振付師などが多く関わっていることが特徴であり、ダンススタジオに通っている先生や生徒がメインとなる。関東で圧倒的な影響力を持っており若手の登竜門的なイベントとしてシーンに定着をしている。

TOURNAMENT

予選動員数

3,300名以上

東京

10月某日

DANCE@PIECE 2020 TOKYO#1

@--

■ENTRY: 200名

■観戦: 200名

11月某日

DANCE@PIECE 2020 TOKYO#2

@--

■ENTRY: 200名

■観戦: 200名

12月某日

DANCE@PIECE 2020 GRAND PRIX

@--

■ENTRY: 500名

■観戦: 2000名

DANCE @PIECE



FINAL

FINAL 動員数

12,190 名以上

FINAL

4月21日(日)

DANCE ALIVE HERO'S FINAL 2019

@両国国技館

すべてのゴールとなる両国国技館へ



チケット購入者

10,054人

チケット購入者
10,000人 OVER



招待者/関係者

601人



出演者

1,535人

計 12,190人

FINAL

トータル動員数

28,590 名以上

TOTAL

4STYLES

3,000名

RIZE

3,150名

KIDS

3,150名

**HIGH SCHOOL
DANCE COMPETITION**

3,800名

**DANCE
@PIECE**

3,300名

FINAL

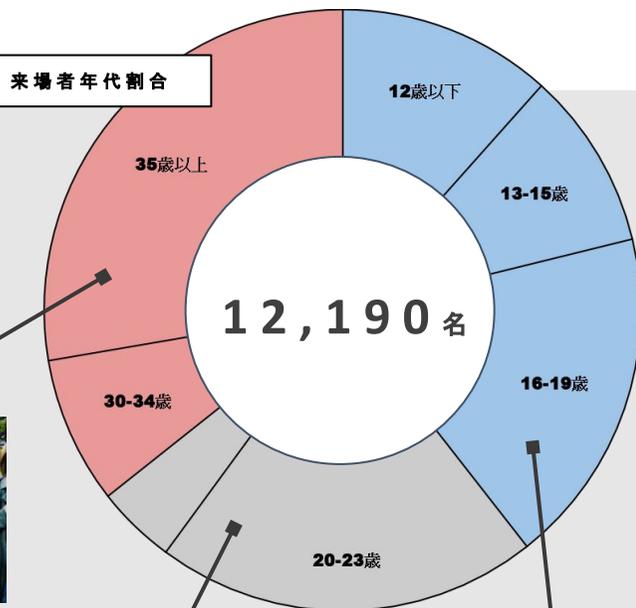
12,190名

計 **28,590** 名



FINAL AUDIENCE

他のイベントでは見られない
幅広い層が来場。



家族での参加も多く
30代以上が36%(4,149名)



大学生らがグループで全国から参加



10代以下
半数近い39.4%(4,925名)を占める

FINAL

来場者性別割合

	合計	男性	女性
12歳以下	1450	612	838
13 - 15歳	1200	350	850
16 - 19歳	2275	1025	1250
20 - 23歳	2588	1675	913
25 - 29歳	538	213	325
30 - 34歳	987	337	650
35歳以上	3462	1512	1950

男性 45.7%

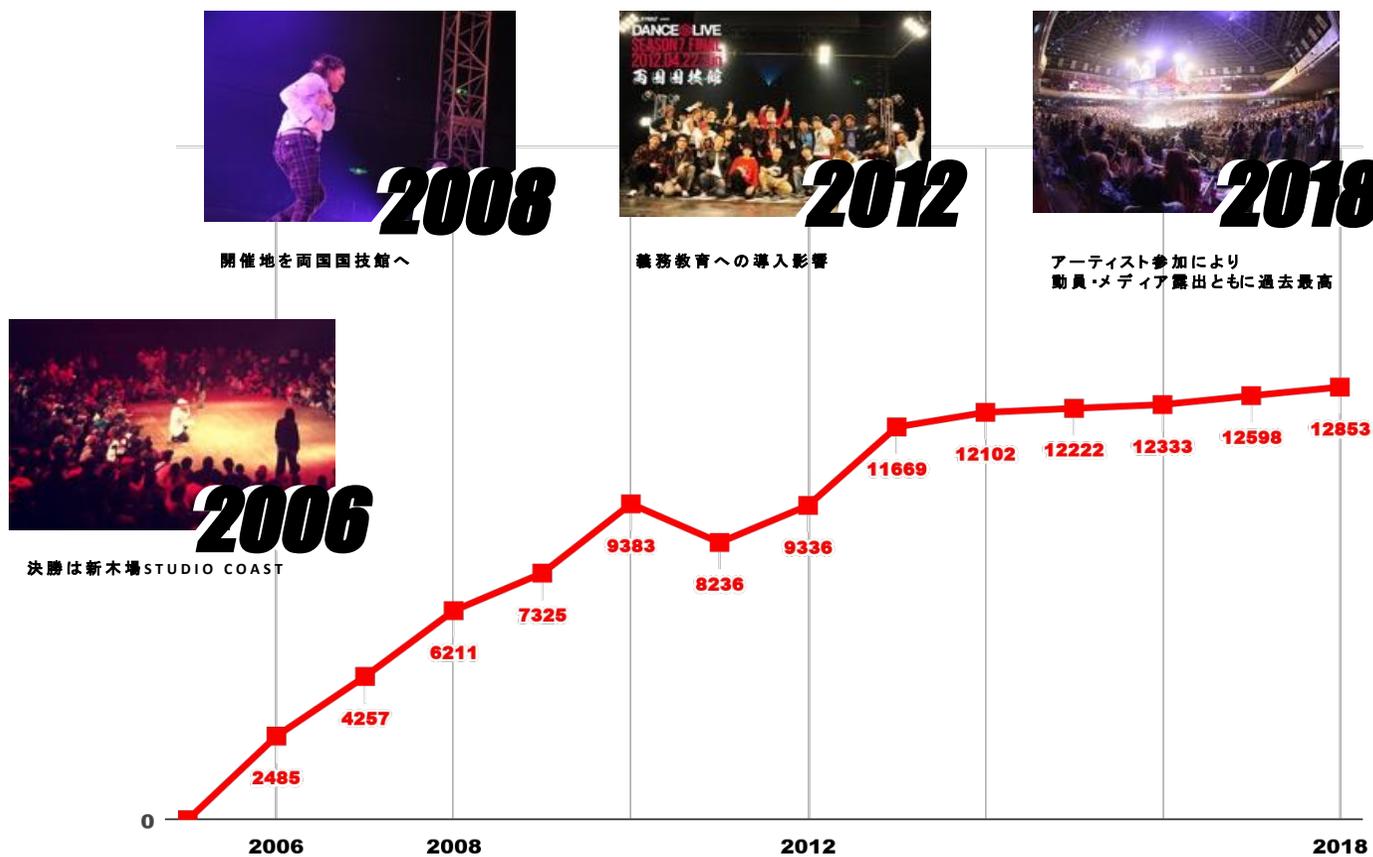
女性 54.3%

男女比はほぼ 5:5

“シックスポケット” を握るコミュニティ

AUDIENCE

単体のダンスイベントとして
動員数は国内トップレベル。



DANCE ALIVE HERO'S FINAL 動員数推移

WORLD CUP

動員数

800名

2013
WORLD CUP 初開催@シンガポール

3,000名

2014
WORLD CUP 開催@台湾

11,000名

2018
WORLD CUP 開催@さいたまスーパーアリーナ

媒体換算総額

約6億円以上

2019年参考 PR実施期間 2018年12月～2019年4月 (特集 / 報道 / コーナー枠 / WEB含むイベント全体での換算額)

O A日	ジャンル	番組名
2019/1/31	TV	す・またん!
2019/3/2	TV	FNNニュースOne
2019/3/2	TV	報道特集
2019/3/2	TV	ANNスーパーチャンネル
2019/3/16	TV	TVKニュース
2019/3/27	TV	newsevery.
2019/4/22	TV	ZIP!
2019/4/22	TV	スッキリ
2019/4/22	TV	情報ライブ
2019/4/22	TV	ひるおび!
2019/5/6	TV	newsevery.

掲載日	ジャンル	媒体名	転載数
2019/2/5	新聞	大阪日日新聞	
2019/1/8	WEB	PR TIMES	× 31
2019/1/8	WEB	Work Master	
2019/1/8	WEB	Dews	
2019/1/16	WEB	DanceFact	× 2
2019/1/21	WEB	Dews	
2019/1/15	WEB	PR TIMES	× 29
2019/1/15	WEB	YOMIURI ONLINE	
2019/1/16	WEB	DanceFact	× 2
2019/1/18	WEB	PR TIMES	× 33
2019/1/31	WEB	PR TIMES	× 29

掲載日	ジャンル	媒体名	転載数
2019/1/31	WEB	music.jpニュース	
2019/1/31	WEB	フィールドキャスター	× 3
2019/1/31	WEB	時事ドットコム	× 3
2019/2/18	WEB	PR TIMES	× 33
2019/2/19	WEB	NewsWalker	× 2
2019/2/22	WEB	PR TIMES	× 33
2019/2/27	WEB	PR TIMES	× 22
2019/3/2	WEB	CBCNews	× 4
2019/3/2	WEB	ニュースONE	× 4
2019/3/8	WEB	PR TIMES	× 33
2019/3/18	WEB	ミニシアター通信	

掲載日	ジャンル	媒体名	転載数
2019/3/22	WEB	PR TIMES	× 29
2019/3/22	WEB	Dews	× 2
2019/4/12	WEB	PR TIMES	× 38
2019/4/15	WEB	Social Game Info	× 33
2019/4/17	WEB	PR TIMES	× 32
2019/4/19	WEB	Dews	
2019/4/20	WEB	Dews	× 2
2019/4/20	WEB	PR TIMES	× 39
2019/4/21	WEB	Dews	× 2
2019/4/24	WEB	PR TIMES	× 19
2019/4/24	WEB	RIDE LIFE MAGAZINE	

2019年参考 PR実施期間 2018年12月～2019年4月 (特集 / 報道 / コーナー枠 / WEB含む)

期間中の露出件数 / 媒体換算総額

474件 / ¥638,269,800



2019年参考 PR実施期間 2018年12月～2019年4月 (TV 特集 / 報道 / コーナー一例)

SPONSOR

開催年	会社名	開催年	会社名	開催年	会社名	開催年	会社名
2006	株式会社ハドソン	2010	KDDI株式会社	2012	パイオニア株式会社	2014	ソニーモバイル・コミュニケーションズ株式会社
2007	株式会社 GOCOCO		株式会社ソニーミュージックエンタテインメント		ソニーモバイルコミュニケーションズ株式会社		株式会社吉野家
	アディダスジャパン 株式会社		ソニーエリクソン・モバイルコミュニケーションズ株式会社		アディダスジャパン株式会社		日本コカ・コーラ株式会社
	カシオ計算機株式会社		株式会社ポプソン		株式会社マンガム		株式会社ムラサキスポーツ
	株式会社リットーミュージック		カシオ計算機株式会社		株式会社ムラサキスポーツ		パイオニア株式会社
2008	株式会社ナイキジャパン		日本マクドナルド株式会社		株式会社東急スポーツオアシス		カシオ計算機株式会社
	カシオ計算機株式会社	2011	株式会社ポプソン	2013	パイオニア株式会社		株式会社ジンコーポレーション
	株式会社リットーミュージック		株式会社ソニーミュージックエンタテインメント		ソニーモバイル・コミュニケーションズ株式会社		株式会社ワン&オンリーキャスティング
2009	株式会社ナイキジャパン		ソニーエリクソン・モバイルコミュニケーションズ株式会社		アディダスジャパン株式会社		株式会社mmbi
	株式会社ソニーミュージックエンタテインメント		株式会社ナイキジャパン		株式会社マンガム		完美電気株式会社
	ソニーエリクソン・モバイルコミュニケーションズ株式会社		学校法人 東放学園		株式会社ムラサキスポーツ		
	カシオ計算機株式会社		カシオ計算機株式会社		株式会社ジンコーポレーション		
	株式会社株式会社リットーミュージック				株式会社第一興商		

開催年	会社名	開催年	会社名	開催年	会社名	開催年	会社名
2015	完美電気株式会社	2016	帝人フロンティア株式会社	2017	株式会社マンガム	2018	株式会社マンガム
	日本コカ・コーラ株式会社		ソフトバンク株式会社		株式会社ロッテ		帝人フロンティア株式会社
	カシオ計算機株式会社		株式会社マンガム		大正製薬株式会社		株式会社Cygames
	アディダスジャパン株式会社		カシオ計算機株式会社		Spotify Japan株式会社		株式会社LDH JAPAN
	株式会社ムラサキスポーツ		完美電気株式会社		帝人フロンティア株式会社		株式会社ローソンHMVエンタテインメント
	株式会社マンガム		AWA株式会社		株式会社ヤマハミュージックジャパン		株式会社ロッテ
	読売新聞		株式会社ヤマハミュージックジャパン		株式会社ツイズ		株式会社ヴィエリス
	名古屋テレビネクスト株式会社		びあ株式会社		株式会社ローソンHMVエンタテインメント		株式会社NTTぷらら
	株式会社ワン&オンリーキャスティング		株式会社吉野家				大塚製薬株式会社
	株式会社ジンコーポレーション		ソニーモバイル・コミュニケーションズ株式会社				名古屋テレビネクスト
			読売新聞				
			名古屋テレビネクスト株式会社				

SPONSOR

XPERIA

全国の学生に向けて無料ダンスレッスンツアーの展開。
イベントとタイアップで自社製品をプロモーション

2010年に始まった“XPERIA”ブランド。無の状態から始まったブランドにストリートダンスのエッジなイメージの定着化とCSR活動としての全国の学生限定無料ダンスレッスンを5年連続のべ106箇所展開、約10,000人の学生とのコミュニケーションを継続的に実行。また、全ての参加者からアンケートに答えていただき、貴重なデータ収集にも成功。



トップダンサーたちを自社製品のCMに起用。

吉野家 YOSHINOYA

食とダンスの異色のコラボ。
競合他社とは違うオリジナリティを打ち出し差別化に成功

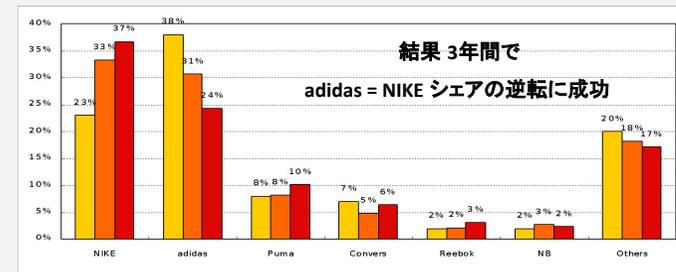
DANCE@LIVE JAPAN FINALを皮切りに通年でダンスとのコラボ展開。ダンサーを中心に新規顧客の取り込みに成功。大会当日では、移動式店舗を出展し、多くのダンス層に「吉野家」の牛丼を食べていただくことに成功。また、全国のダンススタジオの中から選定した200店舗以上にコラボクーポン券の配布やDANCE@LIVEの予選会場50会場以上のプロモーションにも成功。さらに特設WEBページや地上波向けCMなど様々なコラボ企画を実施。



徹底したロゴ露出・サンプル提供による
ブランドイメージの刷り込み

- (1) 予選優勝者への副賞賞品提供
- (2) 予選内におけるバトルリング中央へのロゴ表示
- (3) DANCE@LIVE FINALでの着用義務化 (国技館限定)

パブリシティには常にNIKEのロゴの上でNIKEのスニーカーを履くように演出を行ったため、自然に着用イメージがユーザーに固定化された。(スニーカーはNIKE様よりご提供)優勝者はインフルエンサー能力が高いため、友人、生徒に履きやすさ、カッコ良さが伝播。



3年間のイベント内スニーカーシェア推移

GATSBY

マンダム社オリジナルのストリートダンスコンテストを展開。
自社コンテンツのプロモーション活動としてDANCE@LIVEに協賛。

2008年から9つの国と地域で開催している学生の為のダンスイベント各国100チーム程のエントリーの中から大会を勝ち上がった学生ダンスチームは、3月に日本で開催される決勝大会で学生アジアNO.1を決める。予選・決勝を通して、世界でもトップレベルの日本人ダンサーが特別審査員をつとめ、現地学生向けにダンスパフォーマンスを披露。さらにダンス普及の為のワークショップをイベントと併せて開催。



開催国：
香港 / インドネシア / 韓国 / シンガポール / 台湾 / タイ / マレーシア / フィリピン / 日本

SPONSOR

1年を通して決勝大会を含め
約 30,000 名が参加



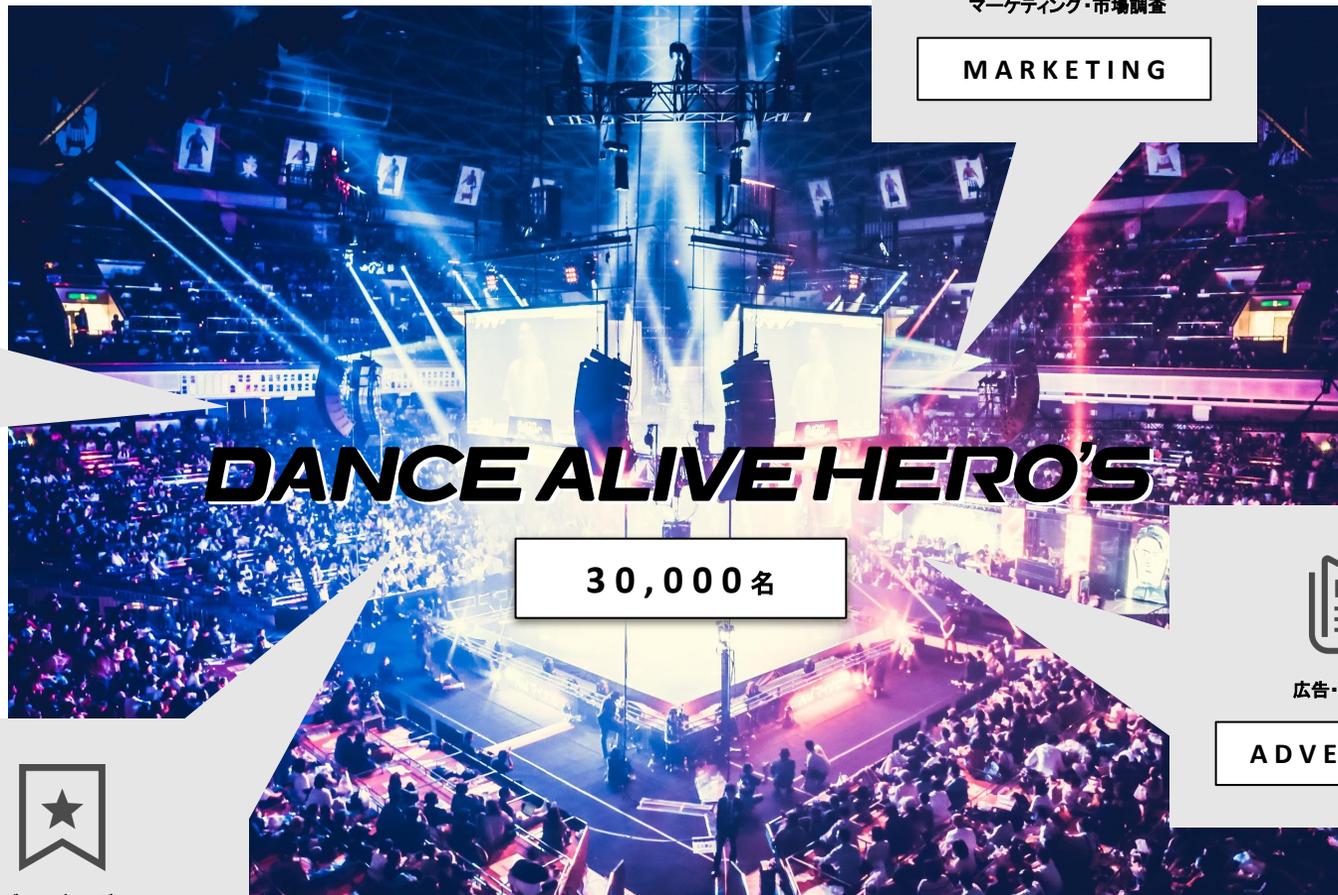
総合PR活動

P R



マーケティング・市場調査

MARKETING



DANCE ALIVE HERO'S

30,000名



広告・サンプリング

ADVERTISING



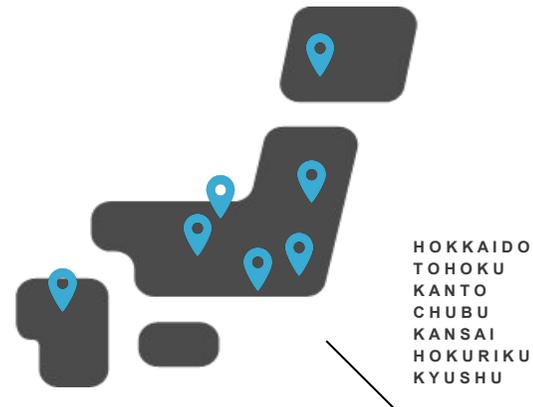
ブランディング

BRANDING

様々な企業様からの幅広い希望に対応可能

SPONSOR

全国7都市にシーズンを通して「継続露出」が可能
圧倒的なオフラインネットワークを最大限に活かす



DANCE ALIVE HERO'S が1年中各地で開催

会場



全国7都市
40回以上開催

予選各会場にて継続的露出が可能

延30,000名参加者

告知



全国7都市
250箇所の施設

ポスターなどの配布物を
全国250箇所に配布設置

延70,000名ダンサー

拡散



シーズン中の
SNS拡散

オフィシャルSNSから
情報発信・Youtube映像の配信

年間240日以上





