

まちづくり事業採択クラブ発表



おうち・エール ～ 専門家とつくる、家族を 笑顔にする魔法のレシピ事業 ～

レバンガこどもBASEを起点に、道内大学、道内企業、そして北海道で活躍する料理人と連携し、「家庭で簡単に身体に良いものを作れる」ことをコンセプトとしたレシピ本開発プロジェクトを推進します。北海道の知恵と食の魅力を結集し、子どもたちの健やかな成長と、家族・地域をつなぐ新たな食育モデルを北海道から発信するプロジェクトです。



スポーツチーム型 こども居場所モデルの構築

スポーツがひらく、 学びと遊びの設計

昨年度の事業成果を踏まえ、食育・スポーツ・防災を統合したこども居場所モデルの構築に取り組みます。管理栄養士監修のアプリ開発や多世代交流拠点の創出を通じ、将来的に地域住民の皆様が主体となって自走・継続できる地域共生モデルの確立を目指します。

プロスポーツチームや大学、企業、行政との連携のもと、スポーツを軸とした新たな学びと遊びの形を設計してまいります。大学生主体の探究学習や「あきた冒険キャンパス」を通じて地域の魅力を丁寧に発信し、体験格差の解消と、子どもたちの心躍る機会の創出を目指します。

まちづくり事業採択クラブ発表



「まちなかアリーナ化」
～M-SPOをターミナルとした回遊拠点化
と自走型ネットワーク組織の構築～

まちなかの広場「M-SPO」を、シェアサイクル(みとちゃり)やまちめぐりの発着点・交流拠点へと発展させ、日常的に人が集まる「まちなかまるごとアリーナ」へと進化させることを目指す。



**江東区部活動
地域移行モデル構築
プロジェクト**

江東区が推進する部活動の地域クラブ化に対応し、クラブと大学が連携して実証モデルを構築する。ワークショップおよび実証イベントを通じて教員負担軽減と地域主体のスポーツ環境整備を実現し、リーグへの横展開を目指す。

まちづくり事業採択クラブ発表



**THE LIGHT HOUSE
KAWASAKI BRAVE THUNDERS
GLOBAL CONNECT 2nd Stage**

**市民参加型
ミューラルアート蓄積事業
(仮称)**

既存のこどもの居場所を基盤に、英語・多文化交流・企業連携・海外体験を統合したグローバル人材育成モデルを構築する。副教材の配布等を通じ、「居場所→学び→企業→海外→将来」を一気通貫でつなぐ地域教育インフラを目指す。

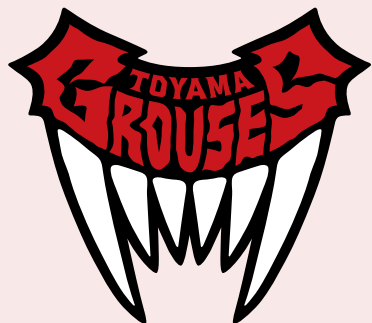
新アリーナ周辺の街中を舞台に、クラブの世界観を象徴するミューラルアート(壁画)を制作・蓄積し、若者文化とスポーツが融合した「地域の恒久的な文化資産」の定着を目指す。



**minnato YOKOHAMA
横浜ビー・コルセアーズ
多文化共生プロジェクト**

横浜BUNTAI等を拠点に、選手や地域住民、外国につながる子どもたちが交流するプログラムを実施。スポーツや文化交流を通じて言語や文化の違いを越えた地域参加の“入口”を創出し、多文化共生への理解を促進する。

まちづくり事業採択クラブ発表



とやまPOPTOWNプロジェクト ～まちなかから地域と 若者の未来をつなぐ～

「レガートスクエア」内の空きテナントを活用して、若者・地域住民・高齢者向けの様々なプログラムを展開し、人々が自然と交わる“現代の縁側”を創出する。



現状アリーナの課題や解決を目的とした 続「長野冬季五輪レガシーの有効活用」 および「アリーナの地域交流拠点化」

昨年に続き、長野冬季五輪レガシーの有効活用およびアリーナの地域交流拠点化に取り組む。Bプレミアの中日にイベント開催、アリーナ改修時に撤去した木製座席のDIYにより好循環サイクルを構築、アリーナの地域交流拠点化を目指す。

まちづくり事業採択クラブ発表



**フェニックスナイトを起点とした
まちなか回遊モデル構築・
合意形成ワークショップ事業**

フェニックスナイト(はしごナイト)を社会実験として実施し、まちなか回遊および消費創出の効果を検証する。事前・事後のワークショップを通じて、関係者間で目線合わせおよび検証結果の共有・合意形成を行い、地域一体となった継続可能な回遊モデルの構築を目指す。



**子ども起点のまち育てプロジェクト
～スポーツとものづくりが
出会う日常の居場所～**

2028年開業の新アリーナでの日常事業化を目指し、既存施設で「スポーツ×ものづくり」の居場所/体験PoCを実施する。子育て世代の参加動機やステークホルダーの参画などを検証し、開業後の定常運用へつなげる。

まちづくり事業採択クラブ発表



**バスケットコミュニティが
ハブとなる持続的な
地域コミュニティ形成**

持続可能な地域コミュニティ形成を目指し、プロクラブの
アセットを活かせる部活動地域移行を起点に、社会課題
の担い手を育成し、様々な地域課題活動を支える財源を
生む「正のスパイラル」を創出する仕組み化「共生型まち
づくりプラットフォーム」を構築する。



**「レイクス定住ビジョン」
策定プロジェクト**

地方の若者流出などの構造課題に対し、共創ハブ拠点や
地域企業の教材化を通じて若者・企業・地域のエコシステム
を形成。地域内で人材・経済・関係性が循環する持続可能
な「滋賀モデル」を構築する。

まちづくり事業採択クラブ発表



**「閉ざされてきた練習場を、
街の縁側として開く。」
京都ハンナリーズこどもリビング**

プロスポーツクラブの練習場を設計段階から地域に開放する国内初の挑戦。グッドデザイン大賞受賞の「チロル堂モデル」を応用した駄菓子屋を練習場内に常設し、シニアの店番や子どもたちとの交流など、世代を超えて交差する「まちの縁側」を生み出す。



**つなぐプロジェクト
～産学官民がひとつに。千林の
未来を創る「共創のカタチ」～**

「バスケットボールで大阪を元気に!」というビジョンのもと、「毎日でも足を運びたくなる商店街」を目指し、大学・行政・パートナー企業と連携し、千林商店街に日常的な賑わいを創出する。

まちづくり事業採択クラブ発表



WHY KOBE? ～神戸に住み続ける理由～

22-39歳の転出超過という課題に対し、「神戸市内の学生が卒業後も住みたい・働きたい」と感じる施策と、「子育て世帯のコミュニティハブ」を創造する施策を並行し、人口減少社会における職住両面でのアプローチモデルをつくる。



佐賀バルーンズを ハブとした 地域連携創出事業

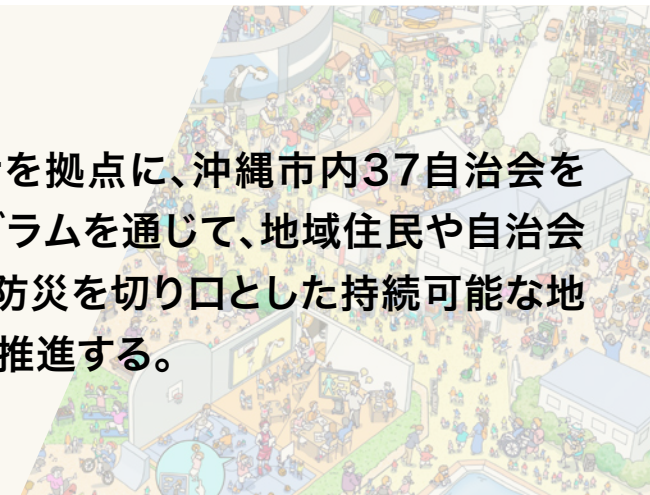
佐賀バルーンズや佐賀バルーンズが運営する拠点（SAGAアリーナ、BALLOONERS CAFE等）において行政・企業・NPO・地域団体等と連携し、地域との繋がりを通じて拠点を起点としたまちづくり（地域の課題解決）を目指す。

まちづくり事業採択クラブ発表



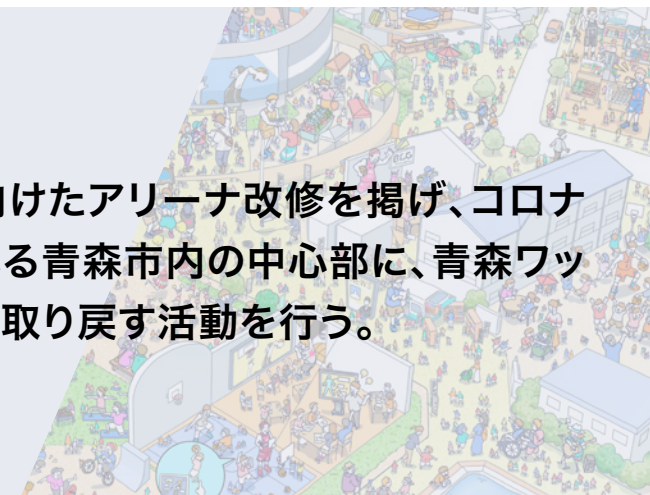
アリーナを拠点とした 地域ネットワーク形成事業

沖縄サントリーアリーナを拠点に、沖縄市内37自治会を対象とした体験型プログラムを通じて、地域住民や自治会同士のつながりを育み、防災を切り口とした持続可能な地域ネットワークの形成を推進する。



未来のアリーナ改修と まちづくり連携

未来のプレミア参入に向けたアリーナ改修を掲げ、コロナ以降活気がなくなっている青森市内の中心部に、青森ワッツが中心となって活気を取り戻す活動を行う。



まちづくり事業採択クラブ発表



**「放課後のインフラをつくる：
郡山まちづくりビジョン連携型
スポーツコミュニティ事業」**

改修直後の開成山地区体育施設を中心に、常設型運動プログラムを通じて子どもの運動機会格差を解消し、クラブ・行政・市民連携の共創型スポーツモデルを実証する。



**地域をつなぐ+αプログラム
～子どもと地域を育てる
拠点づくり～**

子どもを中心とした地域課題の把握を目的に、地域住民・学校・自治体等と連携したワークショップを実施する。地域ニーズの整理や試行イベントを通じて、クラブが地域課題解決に果たすべき役割を検討する。得られた知見をもとに、将来的な新アリーナにおける地域連携施策や活用の方方向性を整理する。

まちづくり事業採択クラブ発表



「捨てる」から「生み出す」へ。
横浜エクセレンス発の
資源循環型社会実装プロジェクト
「Light up for ECOcellence」

再開発が進む関内・関外エリアにて、スポーツの賑わいと資源循環を融合したまちづくりを展開します。アリーナや地域に資源回収の仕組みを実装し、次世代教育と連動。地域の子どもたちとともに「捨てる」から「生み出す」が当たり前の日常となるような、持続可能なまちづくりを目指します。



米百俵プロジェクト
～新潟アルビレックスBBがハブとなる
地域貢献ゲーミフィケーション&評価モデル～

長岡市の若年層における郷土愛の醸成と、地域に根付く「米百俵」精神の継承を目的として、①試合日ボランティアクエスト②学びのクエスト③スタンプカード制度からなる地域貢献活動「オレンジクエスト」を旗揚げし、活動への参加を評価し報酬につながる仕組みを設計する。

まちづくり事業採択クラブ発表



飲食店を活用した 「地域交流事業」

飲食店を活用して、老若男女が楽しめる空間づくりやワークショップなどの開催。地域交流地点として関係人口の増加を図っていく。親子3世代まで楽しめるイベントの実施や世代間交流を促進していきます。



VELTEX ART GALLERY 2026-27 ～アート×スポーツで共生社会を“循環”へ～

ベルティ絵本で静岡回遊 ～多様性を知る旅～

知的障がい者と健常者の「共生」を、理解から“体験”、さらに“経済循環”へと進化させる。ワークショップで制作したアートを企業ノベルティへ展開し、就労支援施設へ製造・梱包等を発注する循環モデルを構築する。

絵本に登場する静岡県内12箇所の場所を回遊しスタンプを集め、完集者は試合日にホームアリーナに来る導線进行を設計する。各所の命名権スポンサーによる自走収益モデルをPoCとして検証し、B.LEAGUE全クラブへのナレッジ展開を目指す。

まちづくり事業採択クラブ発表



MINATO BLUE 2033
～バスケットが日常に溶け込み、
水辺の好循環が生まれる街～

バスケットが日常の風景として溶け込む街となり、「運河沿いの賑わい」づくりを目的としたイベントや住みたいまち No.1 の実現に向けたテスト的な取り組みを実施する。



商店街賑わい創出事業
～アリーナと街の人流創出、
日常を非日常へ～

松山市の中央商店街にてイベントを実施し、アリーナと商店街を繋ぐデジタルマップを作成。商店街の決済サービスとも連動したポイント事業や、既存の「まちまるごと!ばいくすこども食堂」との連携を図る。

まちづくり事業採択クラブ発表



**熊本の街にぼるたん
大量発生!? 楽しく歩いて
健康に渋滞解決&魅力発見!**

**熊本ヴォルタパス
～食の熱源で街を一つにする～**

街へマスコット「ぼるたん」のQRコードを大量に仕掛け、公共交通機関や徒歩移動でポイントが貯まる仕組みを構築。ゲーム感覚で移動手段を分散させることで過度な渋滞を緩和しつつ、地域の魅力を知る機会を創出する。

スポーツの熱狂を地域経済へ変換する食のまちづくり事業。食べ歩きチケット「ヴォルタパス」による回遊促進と、熊本の食を広める「ヴォルグルメラボ」の創設を両輪とし、持続可能な共創型プラットフォームを構築する。



**大龍エリア創生プロジェクト
～「かんまちフーパー」を起点としたスポーツ×
歴史探訪×ゴミ拾いによるまちづくり～**

「かんまちフーパー」を拠点とし、バスケットボール×ゴミ拾い、バスケットボール×歴史探訪をかけあわせたイベントを実施。ワークショップを通じて地域住民等と「大龍エリアの賑わい創出」に向けたプラットフォームを構築する。