勝手に考えたぜ
新生Xリーグ構想

2021年1月21日

ボヨヨン王国 王立戦略研究所

2021 Boyoyon Kingdom Confidential

目次

最初に 2
前書き 3
新生Xリーグについて 4
新生Xリーグ　発展に向けての3Phase 案 (代表的な項目とTarget) 5
リーグ運営に際しての各種項目と代表的な指標(案) 6
解説 競技レベルの向上に向けて 7
　　エンターテインメント性の向上に向けて 8
　　活動における行動指針 9
　　組織改革について 9
　　最後に 9

最初に

この度は日本のアメリカンフットボール発展の為の最後の挑戦に向けて責任ある決断をされた皆様に心から感謝申し上げます。

この構想書はフットボールのフの字しかしらない素人が「こういう風にしたら社会人フットボールはもっと発展するんじゃないかしら」と思って書いた構想案です。誰かに頼まれて書いたものではありません。面白半分に勝手に書いています。

我々は現場も存じ上げませんしスポンサーでもありません。なのでおそらく間違った事を沢山書いていると思います。

でも間違っていてもやむを得ないと考えています。そしてそれに対して誰も批判することはできないと思います。

なぜか？

簡単です。この国のフットボールに関わる団体から、この手の発表が全くないからです。構想案も企画書も長期計画も何一つないからです。何処に行っても何の情報もないからです。なので胸を張って自信を持って書きました。

関心を持った方は「私ならこう書き直す」「もっと良い手がある」とドンドン加筆・修正していって楽しんでみてください。また何かの話の種に取り上げていただいても構いません。もちろんこれを叩き台に真剣に議論していただくのも大歓迎です。肴にして飲んでいただいてもOKです。

フの字しか知らない奴でも、何の雛形も無しに これくらいの事は書けました。あなたも是非あなたの構想案の作成にトライしてみてください。

前書き

多くの社会人同好会を実業団チームに格上げさせ、さらにクラブチーム化へのシフトを後押ししてきたライスボウル。しかし社会人側の競技力の向上による力量差と、それに伴う負傷リスクの高まりにより試合の存在意義が薄れ、昨今は開催によるデメリットの方が大きくなりました。

本年開催試合をもってライスボウルから社会人チームは「卒業」することになったのですが、そこでXリーグ、チーム、選手には新たな目標・モチベーションが必要になりました。

現在、一般への認知度やリーグ全体の集客は頭打ちとはなっていますが、一方で長年の活動の結果としてXリーグの競技レベルは飛躍的に向上しておりNFL候補生が複数誕生するに至っています。

また、今後は学生との公式戦での対戦を行わないことから試合日程、対戦方式、ルールやレギュレーションについて大幅な改訂が可能になりました。

これらをフルに活用し日本のアメリカンフットボールのさらなる発展に寄与すべく、Xリーグは新生Xリーグとして本年より再スタートすることと致しました。

またこれに伴い日本協会はアメリカンフットボールの発展振興をさらに強力に推進すべく、全国の団体を統括する中央組織として再構築を行うことといたします。

私たちはアメリカのスポーツ文化を代表しエンターテインメントに溢れたこのスポーツの魅力を広く遍くお届けします。生まれ変わった新生Xリーグの活動に 引き続きご期待ください。

新生Xリーグについて

項目	内容
理念	エンターテインメントに溢れたフットボールで日本を明るく元気に！
コアコンピタンス	「Show upされた高いエンターテインメント性」と「集団格闘技としてのダイナミズム」
スローガン	➢ 北米プロリーグのアジアにおける登竜門リーグを目指す。(プロプレーヤーになる為のパスと仕組みの構築及び維持向上) ➢ 競技レベルは北米に次ぐものを目指す。 ➢ これらの実現に向け中央組織の改革を実施する。
短期目標	➢ 次ページ 3Phase毎に設定しました。 ➢ 各Phaseの目標は3年もしくは5年サイクルで見直す前提です。 ➢ ひとまず「競技レベル、興行、組織体制」3項目に絞って記載しました。 ➢ 目標の具体的な値については別途検討して記入する前提です。

新生Xリーグ　発展に向けての3Phase 案 (代表的な項目とTarget)

	2021年～20xx年	20xx年～20xx年	20xx年～20xx年
項目	**第1Phase** **新リーグの浸透と新体制の基盤づくり**	**第2Phase** **プロプレーヤー輩出組織としての実績づくり**	**第3Phase** **北米プロリーグとの次段階の戦略的提携** **リーグの安定経営の実現**
競技レベル	●日本代表チーム 年1試合以上開催 ●中米・ドイツ単独チームと同等レベル ●Xリーグから北米プロ第一号誕生 ●W杯ベスト4	●日本代表試合数増加 ●中米・ドイツに7:3で勝ち越し ●北米プロで常時5名以上が活躍。 ●W杯決勝進出	●カナダ代表と同等レベル ●北米プロで常時10名以上が活躍 ●W杯優勝 ●CFL,NFLとの次段階の提携開始
興行	●新Xリーグの新ルール/運営による社会への認知拡大を推進 ➢リーグ総集客xxx人 ➢ボウルゲーム集客xxx人 ➢国際試合xxx人	●新Xリーグの社会への浸透 ➢試合総数増加(xx試合) ➢リーグ総集客xxx人 ➢ボウルゲーム集客xxx人 ➢国際試合xxx人	●新Xリーグの社会への定着 ➢試合総数さらに増加(xx試合) ➢リーグ総集客xxx人 ➢ボウルゲーム集客xxx人 ➢国際試合xxx人
組織体制	●リーグ運営 ➢外人枠拡大、プロ経験者一部解禁 ➢中央組織→チームへの支援策開始 ●中央組織 ➢全国を束ねる組織の設立・完成。 ➢リーグ戦スポンサー複数獲得。複数年契約の実現。	●リーグ運営 ➢外人枠、プロ経験者枠の拡大 ➢全国大会見直し ➢チーム間戦力均衡策適用開始 ➢地方チーム立ち上げ(九州東海) ➢都市部ユースチーム立ち上げ ●中央組織 ➢継続的な組織変革。 ➢スポンサーの拡大継続	●リーグ運営 ➢外人枠、プロ経験者枠さらに拡大 ➢全国大会さらに見直し ➢チーム要件とリーグ編成見直し ➢地方ユースチーム立ち上げとユースチーム大会開催 ●中央組織 ➢継続的な組織変革。 ➢スポンサーの拡大・継続

リーグ運営に際しての各種項目と代表的な指標(案)

1:競技レベル：

国際大会での順位xx位以内。国際大会のない場合は代替のゲームの結果。

各選手の北米リーグへの挑戦・活躍状況

2:興行面：

集客数、収益(入場者、放映権、他)

3:組織体制

-リーグ運営：試合内容分析(大差の試合が多くないか？)、来場者アンケート、ネット配信視聴者数など。

-中央組織：年度総会と年度総括実施。

-スポンサード：件数、費用、期間、内容。スポンサー満足度の測定。

-チーム支援：(内容見合いだが)支援内容毎に件数と概要。支援結果。

4:情報宣伝：媒体別毎の実施数、反響の測定。

5:情報公開：発信数、反響の測定。

6:普及：選手育成、安全講習などイベント別実施数、参加者数、アンケート結果。

7:社会貢献：(内容見合いだが)支援内容毎に件数と概要。反響測定。

8:その他

解説 (1/3)

新生Xリーグの最大の売り(コアコンピタンス)は「集団格闘技としてのダイナミズム」と「Show upされた高いエンタメ性」とします。その為**「競技レベルの一層の向上によるダイナミズムの強化」**と同時に**「試合を中心とする各種活動のエンタメ性を向上させる」**事を目指します。

【競技レベルの向上に向けて】

・リーグの位置付け→CFL、TSL、NFLなど北米プロリーグへのアジアにおける登竜門リーグを目指します。Xに行けばプロへの道が開ける。ひとまずCFLとXリーグの関係が 「NFLとCFLの位置付け」に近くなる事を最初の目標にできればと考えます。

・競技レベル→北米に次ぐ位置を目指します。欧州でのドイツ、中米でのメキシコと互角のレベル。

・チーム形態→現行のまま(実業団or クラブチーム+スポンサー)。実業団中心のリーグに戻るのは難しいでしょう。またプロチーム化を目標とするのも困難。よってプロリーグ化は目指さない前提です。 でもプロプレーヤーになる道と仕組みを作ればこの競技の位置づけは必ず変わります。

・選手の北米への移籍・挑戦→団体として強力に支援するスタンスをとります。もちろん選手の出戻りも歓迎します。また選手を含めて広く露出を増やす為(後述)、タレント活動としてのマネジメント権は日本の中央組織に帰属させるなどして収益化をはかります。

・選手の扱い→現行と同じ。アマチュア+プロ契約選手の混合です。

・外国人選手枠→拡大の方向。拡大のペースは別途検討します。縮小・廃止は行いません。なお北米プロ経験者の参加を段階を経て解禁する想定です。

・リーグ規模→チーム数の拡大は当面は控えます。というより都市部での拡大は当面不可能であるという前提です。必要に応じて強化・存続を目指しチーム合併を促す方針をとります。その後、時期を見て競技人口の割にチームの少ない九州・東海での立ち上げを行います。

・国際試合→最低年xx試合は日本代表による試合を実施する前提です。対戦相手は外国チームを原則とします。CFL,TSLとの提携も活用します。開催不可能なシーズンは代表A対代表Bでも可能とします。

解説 (2/3)

【エンターティンメント性の向上に向けて】

・公式戦開催時期→現行と同じ。もしくはメジャースポーツのオフシーズンである1月～4月に開催する事も検討します。

・ルール→エンターティンメイトに傾斜する為、NCAAベースでX仕様に独自に改訂します。TDセレブレーションの奨励、 2minの実施、Q Timeの延長など含みます。なおCFLルールは一切考慮しません。

・試合運営→ハーフタイムショー強化とQ Timeの長時間化によるエンタメ性を強化します。クラウドノイズ、ファイトソング・コールを奨励します。チアリーダーのフィーチャー企画も行います。プレー以外の時間帯の魅力を幅広い層のお客様への訴求力を高めます。

・スポンサード→中央組織は特定ボウルゲームのスポンサードに加え、リーグ戦スポンサーを獲得する役割を担います。複数スポンサー、複数年契約による収益の安定化を目指します。チームスポンサードの獲得は現行通りチームに一任します。個人スポンサードも継続し奨励します。

・他団体との協業・コラボレーション→ルール化した上でチームに一任します。契約行為が必要な事項はは中央組織と締結する事とします。フランチャイズを同じとする他スポーツ団体との協業を奨励します。芸能事務所との協業も可能とします。

・フランチャイズ→地元自治体との関係は現行通り各チームに一任します。契約が必要な事項はは中央組織と締結する事とします。

解説 (3/3)

【活動における行動指針 】

1:先行する競技団体での成功例を分析し真似る。2:あらゆる手段で競技・選手の露出を可能な限り増やし一般化を推進する。3:組める団体とは積極的に協業する。ただし他スポーツ団体との協業においては極端にプレゼンスのレベルの異なる団体ではなく、同等程度の団体と行う事。4:特に情報宣伝においては個人レベルでの協業も推進する。5:コアなファンや関係者が喜ぶ企画は優先度を下げる。

分かりやすく表現しますと「他所の成功例は真似る」「機会を見つけては存在を知られるようにする」「先行するメジャースポーツに対抗すべく弱者連合を組む」「団体・個人問わず上手く組んでいく」「マニアは放置してもついてくる」という事です。

全て自前ではできません。全てオリジナルな方法を採用する必要はありません。強い所とは1対1で勝負する必要はありません(互いに補完し合える相手と連合を組んで勝負すれば良いのです。)

【組織改革について】

これらの実現の為に中央組織の改革を断行します。

障壁を排除し全国を束ねるアメリカンフットボールの組織完成に向けて再構築を行います。

そして日本のトップリーグである社会人フットボールの発展に向けて組織のリソースを集中させます。(学生フットボールは既に全国的な活動が可能なレベルに近づいている為、特にテコ入れは不要と考えます。)

プロプレーヤーとしての道と仕組みを作ることが最も大事な役割だと考えます。

【最後に】

この組織改革ができなければ日本の社会人フットボールは、遠からず緩やかな収束を迎えると考えています。

日本のアメリカンフットボール発展の為の最後の挑戦に向けて責任ある決断をされた皆様に心から感謝申し上げます。