



# 株式会社Growth Sports Academy

---



## Ball Park Project

会社概要  
プロジェクト概要  
April 2024

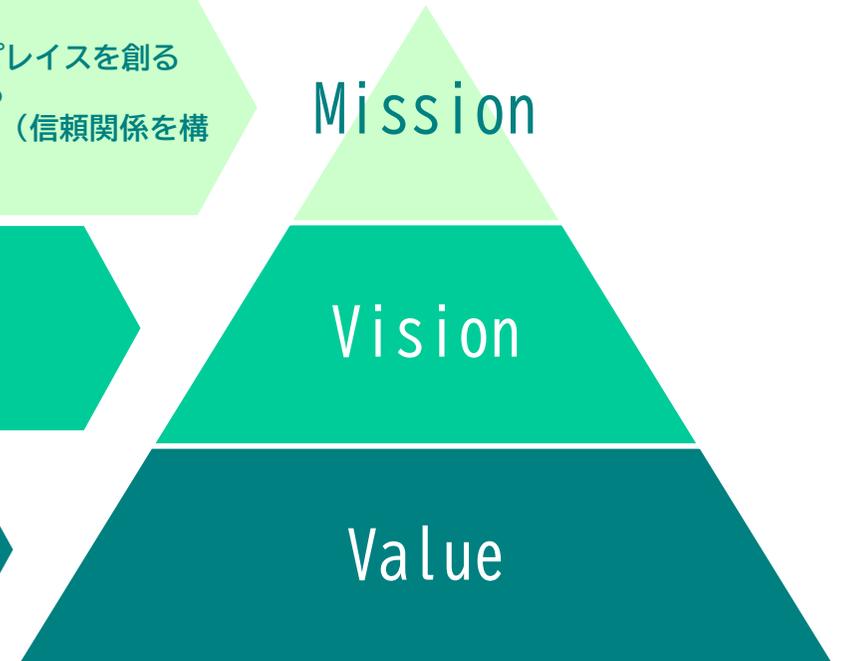
# 私達の理念 | Ball Park とは？

- コーディネーション・アカデミー（教育）×プロフィッツ（経済性）によるGSAは、子どもの成長を第一に考え、「成功体験」「競争」「仲間」「失敗の克服」「評価」「夢中」「挑戦」「貢献」をスポーツを楽しむ定義と捉え、これらを体験することで、自活する人間としての基礎作りになると考えています。
- 元トップアスリートのコーチが、複数球技（ラグビー・サッカー・野球・フラッグフットボール・ハンドボール）を交互に指導することで、学校や家庭では学びきれない人間性・社会性を体得させ、自活する人間としての基礎作りを実施する“サードプレイス”になることを目指します
- 私達が目指すものは、個別スポーツの習得を目的としたスポーツ教室ではなく、自活する人づくりの教室です

- スポーツを通じて楽しみながら人間性・社会性を学ぶ子どもたちのサードプレイスを創る
- 学校、家庭で学ぶことのできない自主性・主体性を重んじた教育を実践する
- ボーダレスにチャレンジでき、お互いにリスペクト出来る本質的に優しい（信頼関係を構築できる）人材を育成する

- 自ら考え、行動し続ける集団
- お互いにリスペクト持ち集団、仲間を思い続ける集団
- 情熱に溢れ、高出力を出し続ける

- 子どもの育成（成長）を第1に考え、最善の行動をする
- 「品位・情熱・結束・規律・尊重」に重んじる行動規範を遵守する
- 教育と経済の融合という容易には成し得ない価値観にチャレンジし続け、自己成長に喜びを感じる



## ボールパーク主催兼GSA代表取締役

株式会社Growth Sports Academy

代表取締役 齊藤祐也（元ラグビー日本代表）



- 高校1年からラグビーを始め、東京高校ではナンバーエイトとして花園初出場の立役者に。
- ラグビーの名門、明治大学に入学後は1年次からレギュラー獲得。全国大学ラグビー選手権に出場し優勝。
- サントリーに入社後もタイトル獲得に貢献。2001年サントリー単独チームでウェールズ代表を破る大金星を挙げる。2002年フランス1部リーグ・USコロミエに海外移籍。日本人フォワード初のプロ契約選手。
- 2011年現役引退後は株式会社コーディネーション・アカデミー代表取締役に就任。子どもにスポーツを教えながら全国各地でラグビー指導とラグビー解説を通じてラグビー普及活動を行っている。

# 運営会社の概要

- 設立日 : 2024年3月13日
- 会社名 : 株式会社Growth Sports Academy (“GSA”)
- 代表取締役 : 齊藤 祐也
- 取締役 : 田中 慎一郎 | 松井 健太郎
- 資本金 : 100万円
- 設立社 : 株式会社コーディネーション・アカデミー × 株式会社プロフィッツ



## 株式会社コーディネーション・アカデミー

- 代表 : 齊藤 祐也
- 所在 : 東京都港区南青山2-2-15
- URL : <http://www.coordination-academy.co.jp/>
- 事業概要 : スポーツ教室の開催及び企画運営 | スポーツイベント企画運営



## 株式会社プロフィッツ

- 代表 : 田中 慎一郎
- 所在 : 東京都千代田区丸の内3-1-1
- URL : <https://profitz.jp/>
- 事業概要 : アセットマネジメント事業 | アドバイザリー事業 | 不動産IT事業



# 子どもたちの教育の現状 ≡ 私達が克服したいテーマ

## 若年層の自殺

世界的に若年層死因1位が自殺（WHO調べ。1/3の死因）  
日本においては、若年層死因1位が自殺≡先進国G7で1位

## 旧態依然の詰め込み教育

主体性・積極性・人間性の会得を標榜する学校教育法・新学習指導要領の記載にかかわらず、  
実際には、複雑多様なカリキュラムをこなすことに終始する詰め込み教育から脱却出来ていない

## スポーツ離れの本格化

学校や公園等公共の場でのボール利用禁止等の制限が増加し、  
スポーツを楽しむことが出来る“場”が減少

そもそも、子どもの教育を担う親世代は、  
学びの楽しさを理解し、  
チャレンジする喜びを知っているのか？

- 本来、学校の勉強だけで就職後約40年の人生が担保されるはずもない
- 親世代は、大人となった後は自ら進んで学ぶことが少ない
- 楽しさを親が知らないものは教えられない

# 構造的課題 — 私たちが解決する課題

戦後から現代の親世代まで、終身雇用を前提とした『常識』が受け継がれてきた。

1. 戦後70年超、終身雇用で良かった日本社会（終戦1945年。戦後78年）
2. 倒産しない優良大企業に入り、勤め上げることが成功であった
3. そのためには良い大学に入ることが求められた
4. 受験と就職の成功が人生の“成長”と“成功”の認識とされていた

時期	現年齢	自らの体験	子供への思い・教育方針
戦前世代	90歳～	戦争経験・苦勞	子どもには 同じ苦勞をさせたくない
第一次ベビーブーム 団塊の世代 (1947-1949)	70歳～	受験の成功・就職の成功 (安定企業への就職)	子どもには自分の 発展形になってほしい
第二次ベビーブーム 団塊ジュニア (1971-1974)	50歳～	受験の成功・就職の成功 (安定企業への就職)	子どもには自分の更なる 発展形になってほしい
現代の親世代	30歳～	グローバル化・情報化 の大きな変化を体験	グローバルで戦える 人材になってほしい (しかし、どうすれば??)
現代の子どもたち	～10歳		<u>親世代から連綿と続いてきた『常識』が通用せず、 教育が迷子になっている</u>

# 親世代の家庭と日常のギャップ? — 私たちが解決する課題

## 親世代が当たり前をやっていない現実

変化の激しい時代への対応力を子どもに伝えることが出来ていないのでは？

### 家庭：親から子へのありがちな言動

- ✓ 分からないことばかりだから勉強しなさい
- ✓ 分からないことは調べてみなさい
- ✓ 予習 / 復習をしなさい
- ✓ やったことない事は出来ない。  
だから出来るように勉強しなさい。
- ✓ 出来るまで頑張ってみなさい。楽しいから！



### 会社：親世代のありがちな考え方

- ✓ あの会社に入れば●●な能力が身につく（え！？勝手に？）
- ✓ 就職したら上司・先輩が教えてくれるハズ。当たり前。
- ✓ 予習 / 復習って言葉すら忘れてた。  
子どもに使うだけの言葉でしょ。
- ✓ 器用にあまり辛くなく、減点されずに失敗無く生き残る！
- ✓ 課長、部長、社長。セールス、マーケティング、ファイナンス。違う視座・職種、個別に勉強したことなんて無いよ。部署違うし。

# 何を指す？必要な要素とは？ - 私たちが解決する課題

変化し続ける時代で活躍できる心の中のプロを目指そう

- ✓ プロとは何か？ → 私達の定義は、高い出力を出し続けられる人材
- ✓ 高い出力を出し続けるためには？ → 下記の3要素を兼ね備えること

この3要素を体得させ、  
『自活』する人間としての基礎作りを行うことこそ、  
現代に求められる教育の目的である

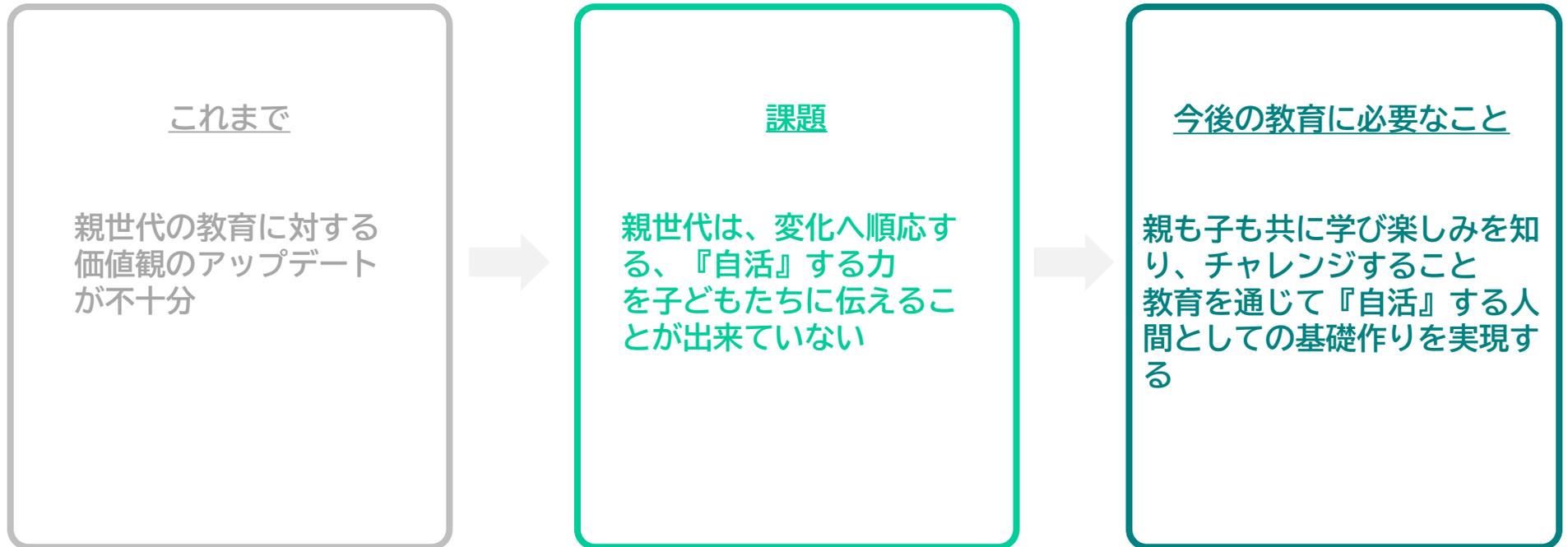
自ら学び続ける力

行動し続けられる力

自己成長・実現  
の喜び

# まとめ – 私たちが解決する課題

- 自分の歴史（アイデンティティ）・自分の中を見つめ、良いところが見つけれられるような自分を作ること
- 自分で学ぶ喜びとチャレンジする楽しみ（苦しみ）を継続的に自活できる基礎を作ること



# PJ Ball Parkが子どもたちに提供できる価値 - 自活する人間作りの要素



スポーツは成長に起因する様々な要素をまとめて経験するツールとして適している

## 🏆 競争

- ✓ 勝つ喜び
- ✓ 役に立つ喜び
- ✓ 他を思いやる強さ



## 📋 成功体験

- ✓ 出来なかったことを出来るに変える
- ✓ 自信に変える
- ✓ 目標を立て、クリアしていく喜び



## 👥 仲間

- ✓ コミュニケーション
- ✓ 感謝される強さ
- ✓ ダイバーシティ



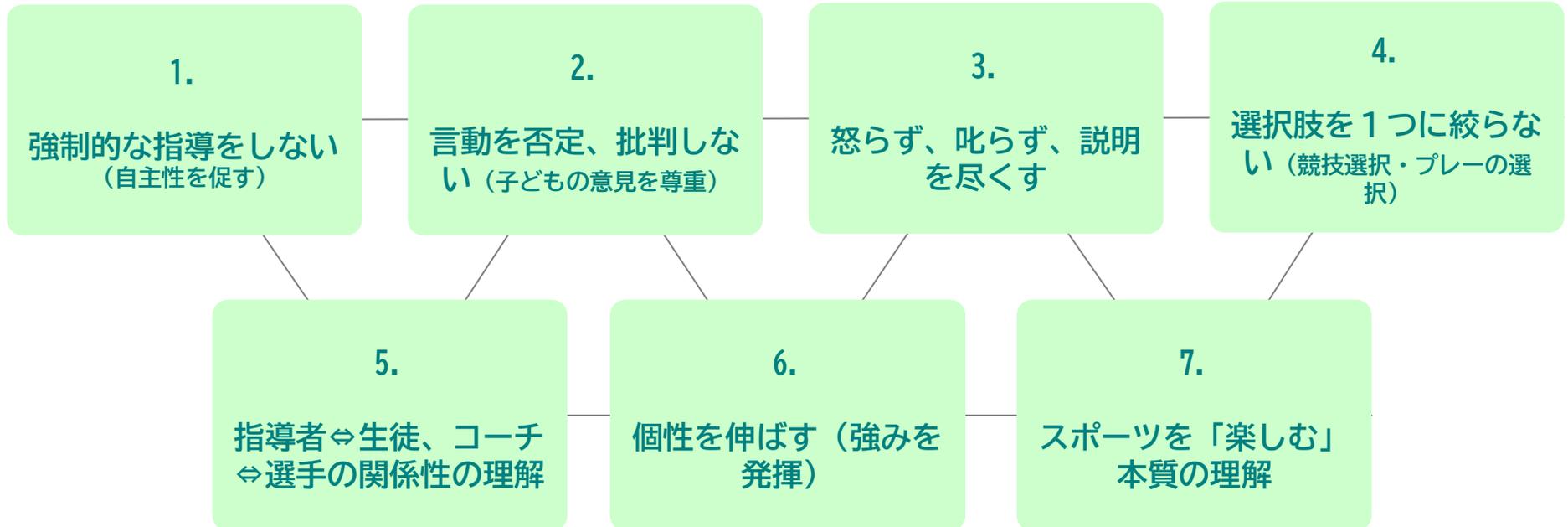
## 📉 失敗

- ✓ 失敗の経験力
- ✓ 恐れない強さ
- ✓ 俯瞰して失敗の理由を認知する力



	説明	補足
Who 誰が行うか	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 競技毎に元プロ等の引退したトップアスリートをコーチとして招集</li> <li>● <u>元アスリートのセカンドキャリア機会の創出にも寄与</u></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● レジェンドアスリートは保護者が委縮したり、子どもたちが憧れから遠慮してしまうので招集しない方針</li> </ul>
Whom 誰の課題を解決するか	<ul style="list-style-type: none"> <li>● メインターゲットは子どもの教育に対して関心があるが<u>共働きで時間が取れない、世帯年収500万円以上の家庭</u></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 東京都の3人以上世帯において、60%以上が世帯年収500万円以上</li> <li>● 500万円以上世帯の習い事にかかる費用は月15,000円以上</li> </ul>
Where どこで実施するか	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <u>最低フットサルコート（20×40m）×1面（2面以上が望ましい）</u></li> <li>● ※雨天時の代替施設があることが望ましいが任意</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 候補案                             <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 民有グラウンド</li> <li>・ ショッピングモール等の屋上</li> <li>・ 民有遊休地</li> <li>・ 既存フットサルコート</li> <li>・ 公共スポーツ施設</li> </ul> </li> </ul>

# 実績紹介 - Ball Parkの7つのこだわり



# 実績紹介 - 南長崎での10年間の取り組み

- 南長崎において過去10年間で延べ300人以上の子どもたちへの指導実績があり、ボールパークでの経験が子どもたちの様々な変化や成功体験を生み出した
- ボールパークの卒業生が中学生、高校生になって活躍している
- 南長崎でのボールパーク終了時に実施したアンケートにおいて再開を心待ちする意見が多数出ていた

☆子どもが様々なスキルを身に付ける場所(学校で学べないスキルの取得)

☆子どもの可能性を最大限に伸ばし、競技選択肢を広げる場所

☆野球・サッカー・ラグビー・かけっこ等の他競技を経験し、競技の特性を学びながら人間力を身に付ける場所

月	4.5月	6.7月	8.9月	10.11月	12.1月	2.3月
心(メンタル)	チームワーク・コミュニケーションの理解(協力・助け合い)	チームワーク(少数制によるチームビルディング)	チームワーク(少数制によるチームビルディング)	チームワーク(多数制によるチームビルディング)	チームワーク(多数制によるチームビルディング)	チームワーク(リーダー、フォロワーの育成)
技(スキル)	基本スキルの取得 B: 投球・捕球 S: 真っすぐ蹴る・トラップ R: ハンドリング・周知能力 F: ハンドリング・ランニング K: 走る基本姿勢	基本スキルの取得 B: 投球・捕球・バッティング S: 真っすぐ蹴る・トラップ R: ハンドリング・周知能力 F: ハンドリング・ランニング K: 走る基本姿勢	スキル応用編 (各競技プレッシャーのある状況でスキルを身に付ける)	スキル応用編 (各競技プレッシャーのある状況でスキルを身に付ける)	競技の特性を理解し、状況に応じて対応できるスキルの取得	競技の特性を理解し、状況に応じて対応できるスキルの取得
体(コントロール)	基本動作の取得 (ケガをしないカラダ作り・軸を作る)	基本動作の取得 (ケガをしないカラダ作り・軸を作る)	コーディネーション能力の理解と取得 (定位・変換・連結・反応・識別・リズム・バランス)	コーディネーション能力の理解と取得 (定位・変換・連結・反応・識別・リズム・バランス)	カラダを自在に操れる	カラダを自在に操れる

※ B→野球・S→サッカー・R→ラグビー・F→フットボール・K→かけっこ



×



## ポリシー

子どもの未来と  
可能性を最大限に引き出す

未来の循環を投資のパワーで作ります

## 実績

- ✓ ボールパーク運営10年
- ✓ 全国イベント[100件]以上
- ✓ 教育園児数延べ[1,000人]以上

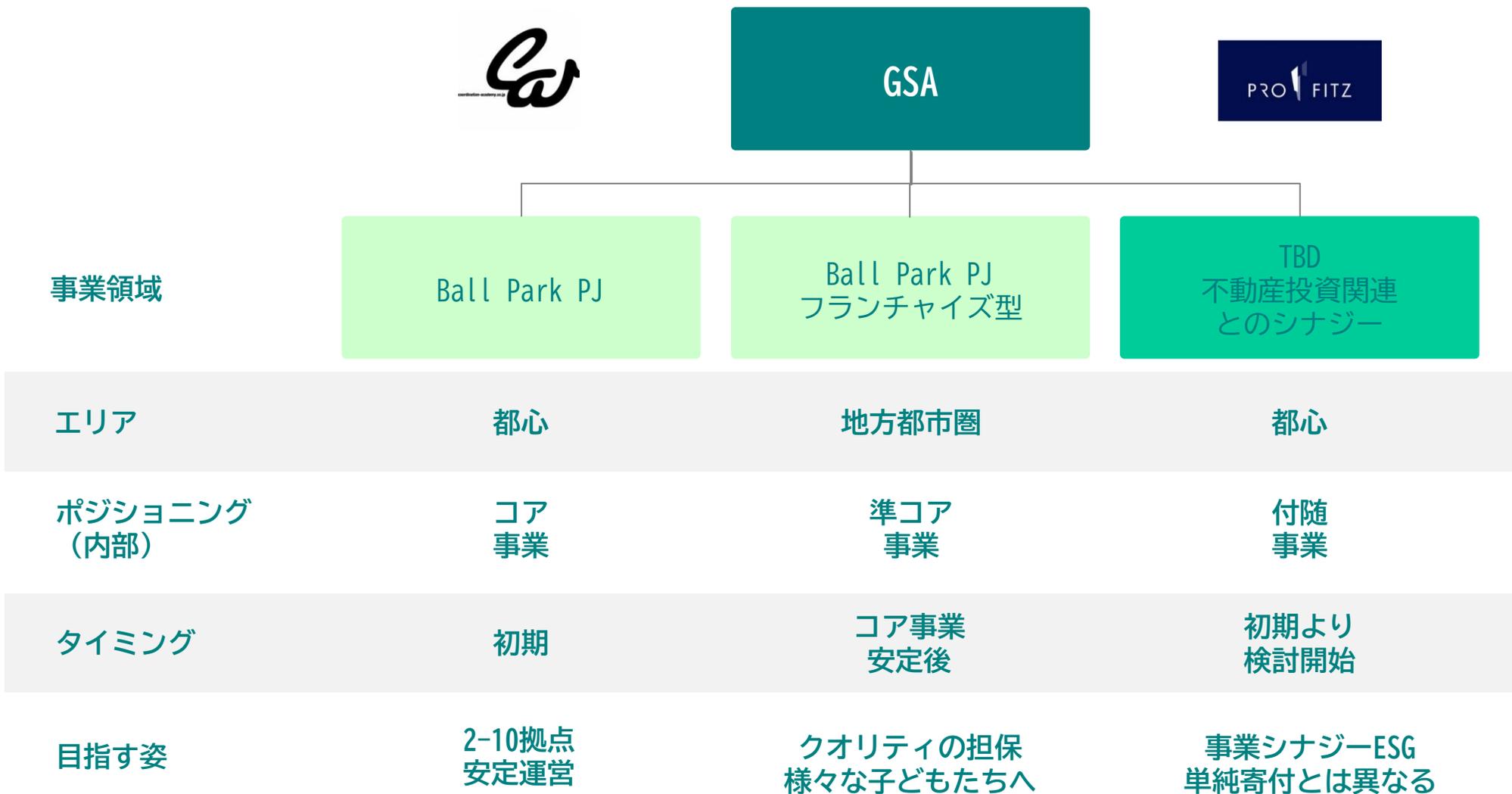
- ✓ 国内初：保育園ファンド運用 230億 (児童2,500人)
- ✓ AUM Total 約500億
- ✓ Socialコンテンツアセット多数

## 未来

- ✓ スポーツと教育の確立
- ✓ 自活する子ども作り
- ✓ 教育と海外の融合

- ✓ Social アセット事業の確立
- ✓ 教育事業と不動産事業の融合
- ✓ 教育と投資（投資教育含）の融合

# 私達が目指すビジネスストラクチャー



人生を豊かにするために行動することに  
遅いというタイミングはない



人生の山と谷を楽しんで自活できる人間作りを親子で

- 親・学校だけで人間作りという子ども教育には限界がある現代において
- 親も子も共に学ぶ楽しみを知ることによってチャレンジすることで人生を豊かにしていく

# 初回イベント

2024/6/1  
夢の島公園アーチェリー場

ラグビー・サッカー・ハンドボール元日本代表講師による

運動性の向上×精神性の向上の両立を目的

## 実施内容：

- ・子どもたちみんなでの目的の共有
- ・子どもたちみんなでの実行
- ・子どもたちみんなでのレビュー

元日本代表選手・元プロスポーツ選手が直接指導！

## ボールパーク ラグビー フットサル ハンドボール 体験会

様々な球技を通して「自活」する人間の基礎作りを目的とします

1. スポーツを通して人間性・社会性を体得
2. 自ら学び行動を続ける力・自己成長/実現の喜びを体得
3. チームワーク・コミュニケーション力の醸成
4. 子どもの運動能力向上

無料！



会場

夢の島公園アーチェリー場  
〒136-0081 江東区夢の島2-1-2

日付

2024年6月1日(土) ※雨天中止

時間

幼児 13:00-13:50  
小学生 14:00-16:00

定員

幼児 30名 ※3歳以上  
小学生 60名 ※親子参加可

参加料金

無料

申込期間：5/28(火)まで  
※定員になり次第締め切ります

申込先

E-mail. info@gsa2024.jp  
右記、必要事項をお送りください

## プログラム

【ラグビー】「全身」動作取得とチームコミュニケーション  
【フットサル】「蹴る」動作取得と課題解決  
【ハンドボール】「投げる」「捕る」動作取得と発想→実行の推進

## タイムスケジュール

【幼児】13:00-13:50 様々なボールを使った運動  
【小学生】14:00-16:00 ハンドボール→フットサル→ラグビー



①参加者氏名(ふりがな) ②年齢(学年) ③性別  
④保護者氏名 ⑤ご連絡先(携帯) ⑥メールアドレス  
※中止の場合、前日14時までにメールさせていただきます。  
※利用目的 ・イベントでの参加者確認  
・それ以外の目的では利用いたしません

※撮影について  
体験会中に写真撮影を行います。  
報告書やHPなどで利用させていただきますので、ご了承ください。



主催：夢の島公園アーチェリー場  
共催：Growth Sports Academy



# Appendix



# 企業資産との連携

## 事例紹介 - 第一生命グラウンド

第一生命

Marubeni  
Real Estate  
Development

SOHGO  
HOUSING



NTT都市開発



野村不動産  
あしたを、つなぐ。野村不動産グループ

2019年12月16日

第一生命保険株式会社  
丸紅都市開発株式会社  
相互住宅株式会社  
NTT都市開発株式会社  
野村不動産株式会社

### 第一生命グラウンドを活用した地域住民のQOLを高めるまちづくりの構想を策定

第一生命保険株式会社(代表取締役社長:稲垣 精二、以下「第一生命」)、丸紅都市開発株式会社(代表取締役:山本 哲司)、相互住宅株式会社(代表取締役社長:永山 篤史)、NTT都市開発株式会社(代表取締役社長:中川 裕)、野村不動産株式会社(代表取締役社長:宮嶋 誠一)は、健康増進、高齢者支援、地域活性化、子ども・教育、スポーツ振興、安全・防災、環境配慮などを通じた地域住民のQOL(※)向上をコンセプトに、第一生命グラウンドを活用したまちづくりの構想を策定し、2022年度のまちびらきに向けて具体的な取組検討を進めていきます。

東京都世田谷区に所在する「第一生命グラウンド」は、社員のための福利厚生施設として、1954年の開園以来、長きにわたり緑豊かな環境を維持してきました。本まちづくりは、この良質な既存の森を含む約9haを全体敷地として、ファミリー向け分譲マンション、クリニックモール、学生向け住宅、サービス付き高齢者向け住宅、地域コミュニティ・子育て支援施設などを配し、多世代が居住し豊かに交流し続けることをめざします。

敷地内の道路や建物の配置を工夫することで、既存の緑を極力残し、約3haの広場や公園を地域住民にも開放していきます。これらの緑地では、健康・スポーツ等のイベント開催などを通じて地域のコミュニティを醸成し、地域活性化につなげていきます。さらに、本敷地は、東京都の広域避難場所にも指定されていることから、地域防災拠点としての機能も強化していきます。

今後も、世田谷区をはじめとする自治体、近隣住民の方々、外部パートナーの皆さまとともに、より一層のコミュニケーションを深め、このまちの魅力・価値向上をめざすと共に、地域・社会の課題解決を通じてSDGsの達成等にも寄与することをめざしていきます。

\*本まちづくりでは、QOL(Quality of Life)向上を「一人ひとりが望むしあわせな人生や生き方を実現すること」と捉えています。

【まちづくりのイメージ】



【施設概要(所在:東京都世田谷区給田 1-1-1)】



# 遊休不動産のリノベーション

## 事例紹介 - 倉庫からのコンバージョンBackdoor Base

- 3人制バスケットボールのプロリーグ に所属する「KYOTO BB. EXE」のホームコート
- 貸倉庫をバスケットコートにコンバージョン
- 試合外の時間帯はレンタルコートやアカデミーとして利用し収益化
- 一部資金（2,159,000円）はクラウドファンディングにより調達



## 屋上有効利用

### 事例紹介 - MIFA Football Park 福岡（屋上スポーツパーク）

- ららぽーと福岡の屋上に設置された、200m陸上トラック、テニスコート、3×3バスケットボールコートをもつスポーツパーク
- 野球・サッカーのスポーツや映画・音楽コンサートのパブリックビューイングが開催できる大型LEDビジョンも設置



「MIFA Football Park」 全景 イメージパース



「MIFA Football Park」 イメージ写真



「スポーツパーク」 陸上トラック イメージパース

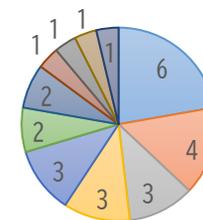
# ボールパークのアンケート集計 (保護者編)

ボールパークの良かった点



- 様々なスポーツを体験できること
- 元アスリートが指導してくれること
- 思いきり体を動かせること
- 広い運動場
- 様々な子供と触れ合えること
- コーチが良かった
- 楽しそうで雰囲気が良かった
- 自分で考えさせること
- 目標を共有すること
- 積極的になったこと

ボールパークを通じて何を得られたと思いますか



- 楽しみが増えた
- 様々なスポーツの経験
- 戦略の立て方
- 協調性
- 積極性
- 自身
- チームワーク
- ルールのおお切さ
- 勝負に対する考え方
- 体を思いきり動かすこと
- チャレンジ精神

ボールパークに対して何を期待されましたか



- 様々なスポーツを体験させたい
- チームプレイを体感させたい
- 体の使い方を体験させたい
- 体力をつけさせたい
- 礼儀を教わりたい
- のびのび運動させたい
- プロに教えてもらいたい



# ボールパークのアンケート集計 (子ども編)

	ボールパークは楽しめましたか	またボールパークに入りたいと思いますか	入りたいと思う理由は何ですか	一番楽しいと思えた球技は何ですか	何をして楽しかったですか
1	はい!	はい!	友達もできて、一緒にスポーツをして楽しいから	野球	スリーベースヒットを打ったとき
2	はい	はい	楽しいから	サッカー	いろんな動きができるから。 青い空の下、思い切って走れるから
3	はい	はい	面白かったから	野球	野球で打てた時が楽しかった
4	すごい楽しめた! まだまだ続けたい!	絶対入る!	コーチの指導が大好きだから! 楽しいから!	全部! (もともと野球が好きなのですが、全ての競技を大好きになったようです)	とにかく全部楽しかった! 最高です!!
5	はい。私が通っている習い事の中で一番楽しかったです	はい。とてもそう思います	体を動かすスポーツが好きだからです。 コーチ達が優しくなったからです	野球	バットを振ってボールに当てる時が楽しいです。 それに点が取れるとどんな球技でも楽しいです。
6	とても楽しかった	はい	色々な球技が出来るから	サッカー	試合で上の学年と戦えたことが楽しかった。
7	とても楽しめました	絶対入りたいです	仲のいい友達もいるし、とても楽しいから	全部	友達と楽しくスポーツできたこと
8	楽しかったです!!	入りたいです	楽しいから	サッカー、フラッグフットボール	試合
9	はい。サッカーとノリコーチのおんぶが楽しかったです	はい	またコーチに会いたい	サッカー	ラグビーでボールを投げて手を叩いてキャッチするのも楽しかった
10	はい	はい	コーチが優しく教えてくれる仲間と楽しくがんばれる	野球	野球の試合
11	はい	はい	楽しいから	サッカー	試合
12	はい。毎回いろんなスポーツができて楽しかった。	はい。入りたいです。	たくさんスポーツをしたいから	サッカー、ラグビー	みんなと一緒にできて楽しかったです
13	とっても楽しかったです	また絶対に入りたい。ずっと続けて欲しかったです。	どのコーチも丁寧に分かりやすく教えてくれるから	全部楽しかったけど、フラッグフットボールかな	みんなと一緒にやれた事全部が楽しかったです
14	ボールパークは毎週、楽しみだった。時間が合うならまた入りたい。 サッカーがいちばん楽しかったが、雨が重なるなど、やれる機会が少なかったのが残念だった。次の機会にはもっとサッカーがしたい。				

# プロとは？ 補足

高出力を出し続けられる要素とは？

自ら学び続ける力 × 行動し続けられる力 × 自己成長・実現の喜び = 継続的な高い出力

- 好奇心と夢中になる力
- 負けず嫌い = 失敗力
- 自信と自己肯定感
- 自己認知と本質的自己的成長の理解と喜びを知っている
- 他人との比較をせず、過去の自分との成長を比較

## プロに共通する不変の要素

### スポーツ界・その他

イチロー	・	松井 秀樹
大谷 翔平	・	錦織 圭
藤井 壮太	・	八村 塁
羽生 結弦	・	井上 尚弥
北口 榛花	・	久保 建英
本田 圭祐	・	ダルビッシュ有

### ビジネス界

孫正 義	・	柳井 正
藤田 晋	・	高田 明
南場 智子	・	山内 博
ジェフ・ベゾス		
スティーブ・ジョブス		
リチャード・ブランソン		
イーロン・マスク		