



B.LEAGUE BEYOND 2020

- 超えて 未来へ -



Energizing Japan With BasketBall

バスケットボールで日本を元気にします！

VISION

- ・ 国民的スポーツとしての認知度向上
- ・ NBAに次ぐリーグとしての地位確保
- ・ 憧れの職業NO.1、就職したい企業NO.1

MISSION

- ・ 世界に通用する選手やチームの輩出
- ・ エンターテインメント性の追求
- ・ 夢のアリーナの実現

VALUE

- ・ **BREAK THE BORDER**
～前例を笑え、常識を壊せ、限界を超えろ～

2016年の開幕以来、
B.LEAGUEは
様々なチャレンジをしてきました。

BEYOND 2020

-超えて 未来へ-

2015 2016 2017 2018 2019 2020 2021 2022 2023 2024 2025 2026 2027 2028 2029 2030

1ST PHASE

B.LEAGUEの立ち上げ

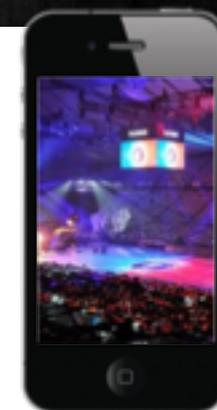
スマホファースト

クラブライセンス制度導入

平日開催の増加

オンザコートルール改革

アンダーカテゴリー始動



事業成果

BUSINESS RESULT



入場者数は 2017-18シーズンは12%成長、
2018-19シーズンは平日開催が70試合以上増えたにも関わらず4%成長。
事業規模はリーグ、クラブとも右肩上がりです。順調に推移。
リーグ収益はB.LEAGUE立上げ前（8億円）と比べると約6倍以上（50億円）に増加。

※開幕3年間の成長率

	2015-16  	B.LEAGUE 2016-17 SEASON	B.LEAGUE 2017-18 SEASON	B.LEAGUE 2018-19 SEASON	年間平均 成長率
入場者数	162 万人	224 万人	250 万人	259 万人	8%
JBA 収益	14 億円	23 億円	30 億円	38 億円	33%
リーグ 収益	8 億円	46 億円	48 億円	50 億円	4%
クラブ 収益	83 億円	150 億円	195 億円	215 億円	20%
事業収益 計	105 億円	219 億円	273 億円	303 億円	18%

※2018-19収益は見込値

100 MILLION

1 億円プレイヤーの誕生



#2 YUKITOGASHI



バスケットボール新時代の到来

B.LEAGUEは、開幕から3年 様々な面で順調な成長を遂げています。バスケ界全体でも、13年ぶりのFIBAワールドカップ本大会出場が決まり、東京2020オリンピックでも44年ぶりに出場が決まりました。

日本人として初めて、NBAドラフト1巡目指名を勝ち取った八村選手の活躍にも期待がかけられ、日本から世界に通用する選手が徐々に輩出されるようになりました。

バスケ界に今までにない追い風が吹き、これからはバスケ界にとって前人未踏の新時代に突入していきます。

昭和はプロ野球で日本全体が盛り上がり1つの文化になり。平成はJリーグが一世を風靡。

そして、新しい時代、令和。

令和はバスケを国民的スポーツにしていきます。

昭和

平成

令和

TO 2ND PHASE

次のステージを目指して連続した革新、非連続な成長を進めます。

1 ソフト・ハードの一体経営

- ・ ナショナルアリーナを含めた夢のアリーナを全国に10ヶ所以上展開
- ・ “日本版AEG”を目指したコンソーシアム形成



2 デジタルマーケティングの進化

- ・ 新チケットシステムによる顧客拡大
- ・ 統合データベースの活用とマネタイズ



3 メディアカンパニー化

- ・ 「参加する」「会話する」双方向型メディア
- ・ Sportec 等テクノロジーを駆使した新体験の提供



4 アジア戦略の本格稼働

- ・ アジア枠設定による海外放送権販売、インバウンドの拡大
- ・ アジアにおけるリーダーシップ、ガバナンスとプラットフォームの輸出



5 地域創生×バスケットファミリーの拡大

- ・ 中高生競技者数No.1、バスケットファミリーの力の結集で地域を元気に
- ・ 未就学児含めて子供のころからバスケットに触れる機会の創出



—超えて未来へ—

BEYOND 2020

1

ソフト・ハードの一体経営

BEYOND 2020

-超えて 未来へ-

2015 2016 2017 2018 2019 2020 2021 2022 2023 2024 2025 2026 2027 2028 2029 2030

B.CLUB

ローカルアリーナ

沖縄

豊橋

滋賀

川崎

千葉

三河

佐賀

香川

“バスケの聖地” ナショナルアリーナの実現

“魅せるアリーナ”によりバスケットボールの観戦体験は劇的に変化

一体感・臨場感



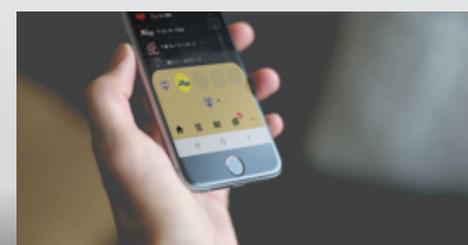
ホスピタリティ



パートナーシップ



地域サービス”ハブ”



2

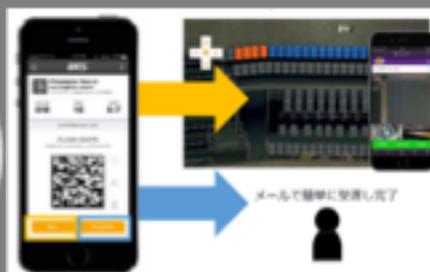
デジタルマーケティングの進化

BEYOND 2020

-超えて 未来へ-

設立以来、注力してきたデジタルマーケティングが次のステージへ

チケット購入が楽しくなる
“3DシートMAP”



行けなくなった試合でも
譲れる・売れる
“公式セカンダリーマーケット”



AIによる最適化
(ダイナミックプライシング・CRM)



リーグのみならず日本代表・ウィンターカップファンまで巻き込み
粘着性高いユーザの規模を数百万まで拡大

3 メディアカンパニー化

家族団欒のTV観戦から5G時代におけるOTT観戦へ
“双方向型”“参加型”の多様な視聴サービスの展開に積極的に挑戦

BEYOND 2020

-超えて 未来へ-

視聴参加型ゲーム

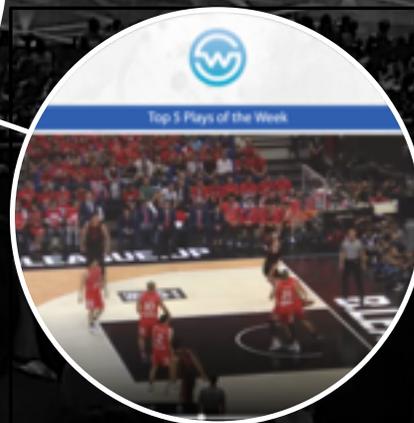
AQUIMO



FANTASY SPORTS



3D LIVE VIEWING



AIBASE SHORT CLIP

OTT

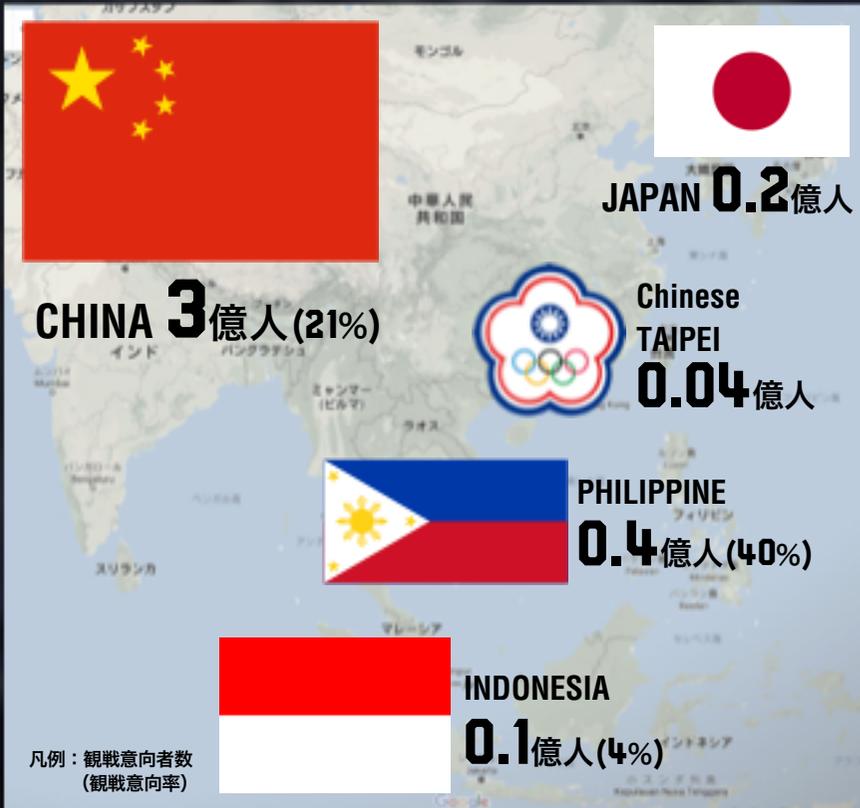
4 アジア戦略の本格稼働

バスケットの熱はアジアで拡大中。

急成長を遂げるB.LEAGUEへの興味関心は高い。

BEYOND 2020

-超えて 未来へ-



インバウンド集客

リーグスキーム
海外輸出



試合放映



現状



2020-21シーズンから「アジア」との交流を加速

5

地域創生×バスケットファミリーの拡大

REGIONAL REVITALIZATION

”バスケで日本を元気に！”
バスケが街中に点在することで様々な文化・コミュニティが融合

BEYOND 2020

-超えて 未来へ-

》 BASKETBALL



2026年をターゲットに
B.LEAGUEは更なる改革を実施

BEYOND
2020

-超えて 未来へ-

2015 2016 2017 2018 2019 2020 2021 2022 2023 2024 2025 2026 2027 2028 2029 2030

1ST PHASE

2ND PHASE

3RD PHASE

3rd Phaseで実現する世界

- ▶ “富士山”型リーグ構造
- ▶ 毎日試合開催“国民的スポーツ”
- ▶ “魅せる”アリーナでの非日常の観戦体験・毎試合満員

3RD PHASEに向けた改革も2ND PHASEに並行して推進

TRANSFORMATION

BEYOND 2020

-超えて 未来へ-

エクспанション型 リーグへの移行

- ・ 事業投資促進のため単年競技成績のみによる昇降格廃止
- ・ 今後はクラブライセンス・複数年の競技成績で判断
- ・ エクспанション(クラブ数)は競技性・事業性で適宜判断

クラブライセンス 基準引き上げ

- ・ エクспанション移行までにクラブ成長を更に加速させる
 - ・ B1：売上高12億円・入場者数 4,000人・アリーナハードソフト要件
 - ・ B2：売上高 4億円・入場者数 2,400人
- ※B2からB1、B3からB2に参入する際の要件は今後精査

新B1・B2参入審査は 2024年3月(予定)

- ・ チーム数・カーディングを考慮し2024年3月に新基準審査実施
- ・ 上記審査にて新B1基準を充足するクラブは2024-25、2025-26シーズンにおける昇降格は緩和

一部基準を 段階的に引き上げ

- ・ 段階的なクラブ成長を促すために、2024年3月より前に売上・入場者などの一部ライセンス項目の基準を引き上げる



B.LEAGUE



THANK YOU