

申込日 年 月 日

KCAAの趣意に賛同し、

☐ 正会員 ☐ 賛助会員 ☐ パートナー会員

に申し込みます。

加入希望開始年度	年度
申込口数	口
大学/企業・団体名	
部局/役職*	
(ふりがな) 氏名*	
*大学の場合は総会出席者	
連絡担当者 (上記の方と異なる場合)	
部局/役職	
(ふりがな) 氏名	
住所	
TEL	
Email	

創設趣意・定款・入会申込書は
HPからダウンロード可能です。

| 入会のご案内

大学スポーツコンソーシアムKANSAIの設立趣意に賛同いただける
大学および企業・団体様からのお申込みを承っております。(随時)

正会員	体育会・課外活動団体支援など、大学スポーツ振興関連部局・窓口があり、担当スタッフが配置されている大学。(年会費:10万円)
賛助会員	コンソーシアムの趣旨に賛同し、掲げられた目的・事業の遂行に寄与する企業・団体。 (年会費:10万円～)
パートナー会員	コンソーシアムの趣旨に賛同し、掲げられた目的・事業の遂行に主体的に協力する団体。 (年会費:なし)

| 役員体制

会長/代表理事	伊坂忠夫(立命館大学)
副会長/理事	藤本淳也(大阪体育大学)
理事	東 潤一(メドテックアクチュエーター合同会社)
理事	上田憲嗣(立命館大学)
理事	上田滋夢(追手門学院大学大学院)
理事	江川美保(京都大学医学部附属病院)
理事	菅 文彦(大阪成蹊大学)
理事	早乙女誉(阪南大学)
理事	庄子博人(同志社大学)
理事	高田義弘(神戸大学)
理事	橘 知孝(関西経済連合会)
理事	田中ひかる(近畿大学)
理事	富田英司(大阪弁護士会・弁護士)
理事	西村大介(株式会社G-assist)
理事	萩原悟一(九州産業大学)
理事	藤林真美(摂南大学)
理事	松永敬子(龍谷大学)
監事	岡本大典(大阪弁護士会・弁護士)
監事	川方裕則(立命館大学)
監事	神崎素樹(京都大学)
専門アドバイザー	安達知希(株式会社電通)
設立	2018年4月10日

一般社団法人大学スポーツコンソーシアムKANSAI

〒525-8577 滋賀県草津市野路東1-1-1(立命館大学)

☎ 077-561-5734

✉ kcaajimu@kcaa-jp.org

<https://www.kcaa-jp.org/>

大学が保有する大学スポーツの英知を様々な関係者と共有し、大学スポーツの健全な発展、ひいては関西地域の活性化をめざします。

- ▶ 新たな産業やイノベーションを創出し、“ささえる”裾野を拡大する。
- ▶ 応援文化を醸成し、大学関係者以外のサポーターを創造する。

ささえる

する

- ▶ ソフト・ハード両面から、スポーツを“する”環境を整備する。
- ▶ スポーツビジネスの知識を持つ人材を登用・育成する。

つくる

学産官民、様々な関与者を巻き込んで、大学スポーツ活性化のための仕組みとコンテンツを“つくる”。

みる

- ▶ 統一されたブランドなど、マーケティングを意識する。
- ▶ 現状の各大学にある資産を活かしながら、“みる”環境を整える。

事業計画

— 4つの柱 —

各大学が蓄積してきた英知を共有しながら、4つの柱を軸とした横断的な事業を展開します。

1. 多様なステークホルダー間の情報共有・連携・協力を促進するプラットフォームの形成

- コンソーシアムの信頼創造
- 学生連盟・競技団体・民間企業との関係構築(スポーツイベントの実施等)
- 他地区における統括組織との連携

2. 社会を牽引し、未来を託せる「人財」の育成

- ライフスキルプログラムの開発・共有・実施
- キャリア教育プログラムの開発・共有・実施
- スポーツ・アドミニストレーターの育成

3. 大学スポーツの振興と発展に資するスポーツガバナンスの構築

- 傷害防止と安全・安心な活動環境整備のための取り組み
- ロールモデルとなるアスリート像のデザイン

4. 大学スポーツの社会的・事業的価値の向上

- 「見る」スポーツの振興(ホーム&アウェーによる対抗戦実施、応援文化醸成等)
- ホームページ作成、メールマガジンや映像配信、SNS
- 大学への愛着心とつながりを生む大学スポーツのブランディング強化

KCAAカンファレンス

KCAA事業の1年の集大成であるカンファレンスや、大学と地域や企業をつなぐコネクトセミナーを開催しています。



大学スポーツ奨励賞

大学スポーツ活動のモデルとなりうる実績を有する個人の活動実績顕彰し、今後の活躍を奨励します。



応援促進プログラム

大学スポーツを応援する活動に協賛を行い、応援文化を醸成します。



FRIENDLY MATCH 2025 大阪体育大学 VS 関西学院大学

FUTURE QUEST

学生アスリートをはじめ、一般学生も対象とするキャリア教育プログラムを、シミュレーションカードゲームにすることで、自らの人生設計を自分ゴトとして考えます。



カードは例です