

京都府立京都スタジアム（サンガスタジアム by KYOCERA） <全体概要>

プロジェクトのポイント

- 「観るスポーツ」と「するスポーツ」の**あらゆるニーズを網羅するスポーツ拠点**として整備され、にぎわい創出エリア等において、試合やイベント開催日以外でも**多様な世代が楽しめる日常的な賑わい**を創出。
- スタジアム・アリーナの収益性や運営・管理の効率性、利用者の利便性の向上を図るため、積極的に**ITシステムやデータを導入・活用**。
- 多様なステークホルダーの意見が適時に反映される等、**多様な立場の視点に配慮した検討体制を構築**。

施設概要

所在地／アクセス	京都府亀岡市追分町 JR 亀岡駅から徒歩すぐ			
面積	敷地	約33,140㎡	延床	約35,600㎡
構造	鉄筋コンクリート造/ 鉄骨造 地上4階建			
観客席	約21,600人			
付帯施設	VIPルーム	有り（VIPラウンジ、VIPルーム、スカイボックス）		
	飲食・物販	フードコート、イベント時にはコンコースにも出店		
	その他	会議室、防災備蓄倉庫、にぎわい創出エリア（VR・eスポーツゾーン、コワーキングゾーン、クライミング施設、足湯施設、保育園等）等		
ホームチーム	京都サンガF.C.（Jリーグ）			
スポーツ興行	サッカー（国際大会、Jリーグ等）、ラグビー、アメフト、スポーツクライミング（全国大会）、ニュースポーツ、eスポーツ等			
防災機能	・ 避難所としても機能。防災備蓄倉庫や非常用発電機を設置。			

施設写真



スタジアム全体像

上空からの外観

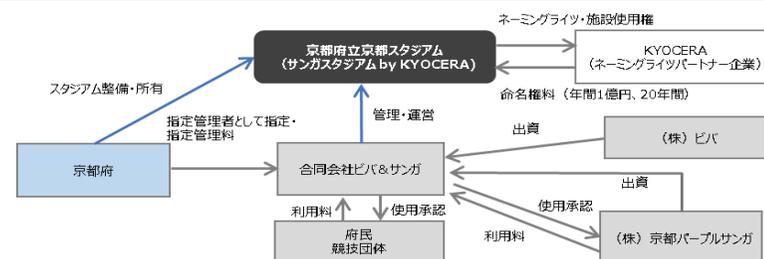
フィールド&スタンド

事業概要

事業スキーム	京都府と亀岡市が所有する土地に、京都府がスタジアムを整備したうえで、指定管理者制度を活用して(合)ビバ&サンガが管理運営。			
事業主体	京都府			
所有者	土地：京都府、亀岡市 建物：京都府			
整備方法	京都府による整備			
資金調達	京都府による整備費の負担、ふるさと納税制度等個人・グループ寄附、企業寄附、スポーツじ助成金、命名権等の活用			
管理・運営方法	指定管理者制度を活用して、指定管理者（合同会社ビバ&サンガ）が維持管理運営。			
事業期間	整備：2017年12月～2019年12月（工期）約2年1ヶ月 運営：2020年1月～			
事業収支（2020年度）（百万円）	整備費	約15,600	管理運営費	約220
	利用料収入	約37	その他収入	約188

行政の役割・支援 スタジアムの整備・所有、指定管理者の指定等

スキーム図



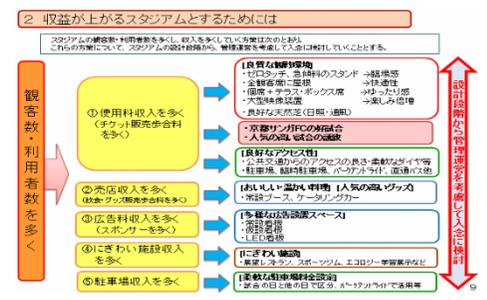
【参考ポイント①】ステークホルダー確認と検討・連携体制の整備

- 有識者、亀岡市等との連携体制が構築され、地元の亀岡駅北土地区画整理組合との調整にも、京都府自身も加わる形で関与している等、丁寧な合意形成を図りながら事業を進める。
- 各分野の専門家等による専門家会議や委員会を設置し、協議の場を定期的に設置。
- 業界団体へのヒアリングや調整、地域住民のニーズや消費動向を把握するためのアンケートを実施し、幅広いステークホルダーの意見を反映。

<多様なステークホルダーとの連携および調整>

- 亀岡市/亀岡市議会
- 亀岡駅北土地区画整理組合
- 省庁(文科省(文化庁)、環境省、農水省、国交省等)
- 交通機関
- 商工会議所/観光関係事業者
- 顧客・利用予定者等

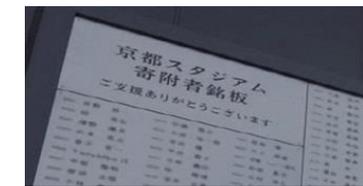
<多様な議論の一例>



【参考ポイント②】多様な資金調達の実現

- ふるさと納税制度を活用し個人・グループ寄附の募集、企業寄附の募集、スポーツくじ助成金、命名権等、多様な建設資金調達を行い、スタジアムの競技・観戦環境等の機能の維持向上に資する財源を確保。
- にぎわい創出エリアの活用や多様な自主事業の実施等、様々な収益拡大策を企画。
- 多様な利用料金の設定により、コンコースのみを使用したダンス大会の開催等、多様なニーズに対応。

<ふるさと納税寄附者の銘板>



<命名権の活用>



<多様な利用料金設定制度を活用したダンス大会>



【参考ポイント③】まちづくりの中核となるスタジアム・アリーナの実現

- 京都府や亀岡市の総合計画で文化創造や地域振興計画、京都スタジアムを中心としたにぎわい創出等について明記された。
- 付帯施設整備や多様な世代が楽しめる日常的な賑わいづくりに向けたコンセプト策定等が充分検討され、新しいまちづくりに対して京都スタジアムが核となるような計画となっている。
- 多様な世代が気軽に集うことができる拠点として、エリア内に保育園や足湯、3×3コート等が設けられ3種目の公式大会が開催可能なクライング施設（スピード、リード、ボルダリング）も併設されている。

<にぎわい創出エリア>

<遊育プログラム時にピッチで遊ぶ保育園児>



<上：クライミング施設、下：3×3バスケット>



<足湯施設>



<上：e-スポーツゾーン、下：VRフィットネス>



【参考ポイント④】ITデータの活用

- スタジアムの収益性や運営・管理の効率性、利用者の利便性向上を図るため、施設内外の混雑確認カメラのデータを利用した混雑情報の提供や自由視点映像カメラ等、積極的にITデータを活用。
- 利用者数の向上を図るため、スタジアム周辺施設も含めたデジタルサイネージによるプロモーションを導入。

<混雑確認カメラシステム>



<自由視点映像カメラ>

