神戸アリーナ(仮称)〈全体概要〉

※本内容は事前の予告なく、変更を行う可能性がございます。予めご了承ください。

プロジェクトのポイント

- プロスポーツ興行、国内外トップアーティストによる 音楽興行、MICEなど、多様な興行や演出に対応で き、B.LEAGUEの新B1ホームアリーナ基準を満たした 西宮ストークスのホームアリーナ
- 周辺施設・空間とも一体となって、**賑わいの創出やまちの活性化に寄与する世界水準の最先端アリーナを民設民営で整備・運営**
- 地球環境への負荷を最大限抑えたアリーナ運営を通じ、サステイナブルな世の中の一歩へ繋がることを目指す

施設概要

| // CDX TWO SX | |
|----------------------|--|
| 所在地 <i>/</i> アクセス | 神戸市中央区新港町130番2 阪急神戸三宮駅・JR三ノ宮駅から徒歩約20分 |
| 面 積 | 敷地 非公開 延床 非公開 |
| 構 造 | 非公開 |
| 観客席 | 約 8,000人(バスケットボール興行) 約10,000人(音楽興行・着席時) |
| 付帯施設 | VIPルーム 有り |
| | 飲食・物販有り |
| | その他 テナント・フードエリア、VIPラウンジ、会議室等 |
| ホームチーム | 西宮ストークス(Bリーグ) |
| スポーツ 興 行 | Bリーグ公式戦 年間約30試合 |

施設写真

メイン アリーナ イメージ



内観 イメージ



事業概要

事 業 施主: エヌ・ティ・ティ都市開発株式会社 スキーム 運営: 株式会社One Bright KOBE

事業主体 エヌ・ティ・ティ都市開発株式会社 株式会社One Bright KOBE

所有者 土地:神戸市

建物:エヌ・ティ・ティ都市開発株式会社

整備方法 エヌ・ティ・ティ都市開発株式会社による整備

管理・運営 方 法

株式会社One Bright KOBEによる運営

事 業 期 間 2024年(予定)~

事業収支

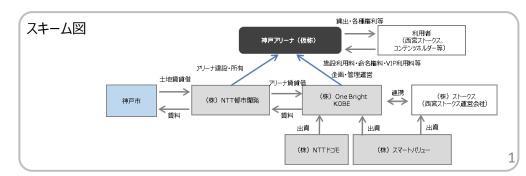
整 備 費 非公開

管 理 運 営 費

利用料収入 非公開

その他収入 非公開

行政の役割・支援 関係機関との連携等

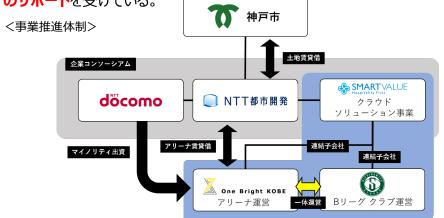


神戸アリーナ(仮称) <参考ポイント>

【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

- 構想段階からホームチームや将来的な顧客・利用者を交えて検討している。
- アリーナの整備・コンテンツホルダーやビジネスパートナーとの協業・共創が 周辺地域にもたらす経済的・社会的効果を検証している。

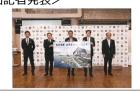
設計、建設について、専門性を有する企業等から助言や資料作成等のサポートを受けている。



【参考ポイント②】顧客・利用者の把握と情報の提供

- アリーナの顧客・利用者となりえるスポーツ団体、音楽業界に対して、利用する可能性や利用する場合の建物仕様、利用イメージについてヒアリング調査を実施している。(音楽業界に関しては、コンサートプロモーターズ協会に加盟する関西地域の企業にヒアリングを実施)
- 様々な角度から積極的な情報発信(新聞、講演会等での登壇、記者発表等)を行い、地域住民や地元企業などの潜在的な顧客や利用者等のステークホルダーからの理解を得ようとしている。





【参考ポイント③】運営・管理に係る検討

- 民設民営による事業の自由度を生かしながら、サスティナビリティ、レジリエンスというこれからの時代に求められる価値観を大前提とし、民間企業との実証事業や共同事業等にも積極的に取り組むことで、新たな価値を生み出し続けるサスティナブルなアリーナを目指している。
- アリーナID (仮称) の活用や人流の解析等のデジタルの活用による運営・管理の効率化およびサービスの多様化を図っている。

<神戸市とスマートバリュー、「都心・ウォーターフロントエリアの未来づくり」に向けた事業連携協定を締結>

協定の趣旨

神戸市は、平成23年に制定した「港都 神戸」グランドデザイン~都心・ウォーターフロントの将来構想~ に基づき、ウォーターフロントエリアの再開発を推進しています。

スマートパリューは、神戸市の推進する港都神戸・グランドデザインに基づき、都心・ウォーターフロント エリアの神戸アリーナプロジェクトを推進しています。本協定による相互の連携の強化を通じ、テクノロジ ーを活用した産官学共創による都心・ウォーターフロントエリアの未来づくりに取り組み、港都神戸を象徴 する都心・ウォーターフロントエリアのさらなる活性化の実現を目指します。

協定項目

①神戸アリーナ (仮称)を基点にした都心・ウォーターフロントエリアの回避性の向上に関すること②デジタルツイン都市の実現などデジタルイノベーションの社会実装に関すること

③市民や来訪者とのエンゲージメントを高め、関係人口を拡大するための仕組みづくりに関すること

2022年8月5日 株式会社スマートバリュープレスリリース

https://kyodonewsprwire.jp/release/202208044820

【参考ポイント④】収益性の検証と設計等への反映

- 試合・イベント日以外にも賑わいをもたらすために、アリーナをまちづくりの拠点として、飲食店舗・トレーニングジム・ショップ等のテナントを誘致し、365日賑わい、収入が得られるような運営を検討している。
- アリーナだけでなくプラザやコリドーについても周辺の景観との調和について配慮し計画している。



<外観パース>