

旧広島市民球場跡地整備等事業に関する公募型サウンディング調査（民間事業者との個別対話）の結果について

広島市では、旧広島市民球場跡地をイベント広場として整備することとしており、その設計・整備から整備後の管理・運営までを民間事業者（又は民間事業者のグループ）が一体的に行う旧広島市民球場跡地整備等事業を実施することを予定しています。

この度、事業の公募に先立って、民間事業者の参画意向や事業の市場性の有無、事業に対するアイデアなどを把握し、公募の条件に反映させるとともに、早い段階で広く情報提供を行うことで、応募に向けて十分な準備を行っていただくことができるよう、公募の条件などを定めた公募設置等指針（素案）を配付した上で、民間事業者と個別に対話を行いましたので、その結果を公表します。

1 実施日程

日 程	内 容
令和2年10月16日	調査の実施について公表
令和2年11月5日	事前説明会（Web）の開催
令和2年11月9日～11月17日	個別対話（Web）の実施

2 参加者

(1) 参加者数

参加申込み34者（6者は個別対話を辞退）のうち、28者（27社の企業及び1つの企業グループ）と個別対話を実施

(2) 参加者の属性

ア 業種別

区 分	申込数
建設、ディベロッパー、建築設計	8者
施設管理、造園	7者
広告代理業、メディア、イベント企画	6者
その他	7者
(計)	28者

イ 本社・支社等の所在地別

区 分	申込数
市内に本社がある参加者	7者
市内に本社はないが、支社等がある参加者	15者
市内に本社・支社等がない参加者	6者
(計)	28者

3 主な意見

(1) Park-PFI 事業について

ア 公募対象公園施設（民設民営による飲食物販施設等の収益施設）について

- ・日常的なにぎわい創出及び事業性確保のためには、公募対象公園施設は平家建が基本で、建築面積 3,000 m²以上は必須だと考える。
- ・公募対象公園施設と一体的に占有できる屋外部分は、公募対象公園施設と広場との一体的なにぎわい創出に不可欠であるため、面積制限を設けないでほしい。
- ・設置許可に係る使用料について、他都市の事例と比べると高い。使用料が高いとランニングコストが膨んでしまい、初期投資の抑制要因となることが懸念される。

イ 特定公園施設（民間事業者が整備した後、本市が買い取る施設）について

- ・設計・整備に係る広島市が負担する費用の上限額について、本事業の整備面積は約 4.6ha と広く、屋根付き広場やインフラ整備等も求められており、魅力的な広場空間を形成するため、広島市が負担する上限額（約 11 億円～約 12 億円）の増額をお願いする。

(2) 指定管理業務について

- ・イベント広場の運営やイベント主催者との調整、ホームページの作成などの広報活動、利用者への窓口対応など、現地に管理事務所があった方が実現できるサービスの幅が広がる。
- ・イベント広場の運営について、主催者側からの利用申込みを待つだけではにぎわいを創出することはできない。専属のディレクターを置き、誘致業務をしなければ基準日数 60 日を達成できないと考えている。
- ・利用料金収入の本市への一部還元について、考え方には賛同するが、事業者のモチベーションの低下につながる。還元率については慎重な検討が必要である。
- ・仮設バス乗降場を実際に設置することとなった場合、イベント広場の面積が減少し、利用料金収入等が減少することから、当初予定していた事業計画が達成困難となる可能性があることは理解してもらいたい。
- ・指定管理業務に関する附帯要件（中央公園全体の魅力向上に向けた取組）について、エリアマネジメント協議会の会員が揃い、負担金を確保できるまでの期間は、協議体の組織づくりの検討や初動に必要となる各種調査等の費用を市が補助すべきである。
- ・屋根の下の空間は、夜間のセキュリティ対策が必要である。

(3) その他

- ・命名権について、本事業で選定された民間事業者は、命名権と公募対象公園施設の運営との関連付けなどを戦略的に検討し、命名権の価値をより高めるための仕掛けを考えることができる。このため、命名権者の募集要項を市と連携して作成した上で共同で募集し、一定のルールの下で命名権料をシェアする方法を検討してほしい。
- ・デジタルサイネージ等の広告について、エリアマネジメント協議会が公益性を保てるよう自主審査ルールを規定することで、設置できるようにしてほしい。
- ・現状のようなコロナウィルスの影響が残っている場合を考慮したイベント開催日の基準値やリスク分担を検討していただきたい。
- ・民間事業者の選定に当たっては、事業区域のみならず、エリア全体のまちづくりに資する取組を行うことについて評価していただきたい。