

神宮前五丁目地区まちづくり検討会

第2回 会議資料

令和5（2023）年3月29日（水）

東京都

神宮前五丁目地区まちづくり検討会
第2回 会議資料【目次】

1. 第1回検討会でいただいた御意見の整理 1

2. 御意見を踏まえた現況等の追加調査 2

3. 計画地周辺の土地利用現況等のまとめ 14

4. 計画地のまちづくりに係るキーワードの抽出 16

検討会スケジュール

第1回	令和5年2月17日開催
第2回	令和5年3月29日開催
第3回	(開催時期未定)
第4回	(開催時期未定)
第5回	(開催時期未定)
第6回	(開催時期未定)

有識者会議の振り返り、現況等の整理
計画地及び周辺の強み・整備課題等のまとめ
計画地のまちづくりの基本的方向性の検討1
計画地のまちづくりの基本的方向性の検討2
神宮前五丁目地区まちづくりの方向性の整理1
神宮前五丁目地区まちづくりの方向性の整理2

1. 第1回検討会でいただいた御意見の整理（議事要旨抜粋）

＜ポストコロナのまちづくりの視点について＞

- ・ポストコロナにおいてはリアルな体験価値が一層求められるようになってきている
- ・計画地は渋谷駅や表参道駅からも近く、来街者が体験する場、この場所でしか体験できないコンテンツを提供することが可能な場所
- ・物理的な距離を縮めて世界中と繋がるのがデジタル技術の利点の一つなので、計画地でリアルに展開されるアクティビティの様子を世界に発信して、東京や渋谷に人を誘引するきっかけにする、という視点を検討会で議論できると良い
- ・計画地周辺は幹線道路や特徴ある街路等様々な道路があるエリアであり、同じ道路空間でも通行機能、滞留機能、防災機能等様々な機能が混ざり合っている
- ・機能や分野を上手く融合させて空間を機能させていくには、ガバナンス（連携）がポイントであり、空間の利用者等様々な関係主体と連携する仕組みを考えていくことが重要
- ・暫定利用は通常、まちづくりの大きなストーリーの外に置かれることが多いが、ストーリーの中に位置付けることが、実は有効
- ・企業の成長過程一連をとおしてこの場所に居続けられる環境づくりが重要 等

＜計画地周辺の土地利用現況について＞

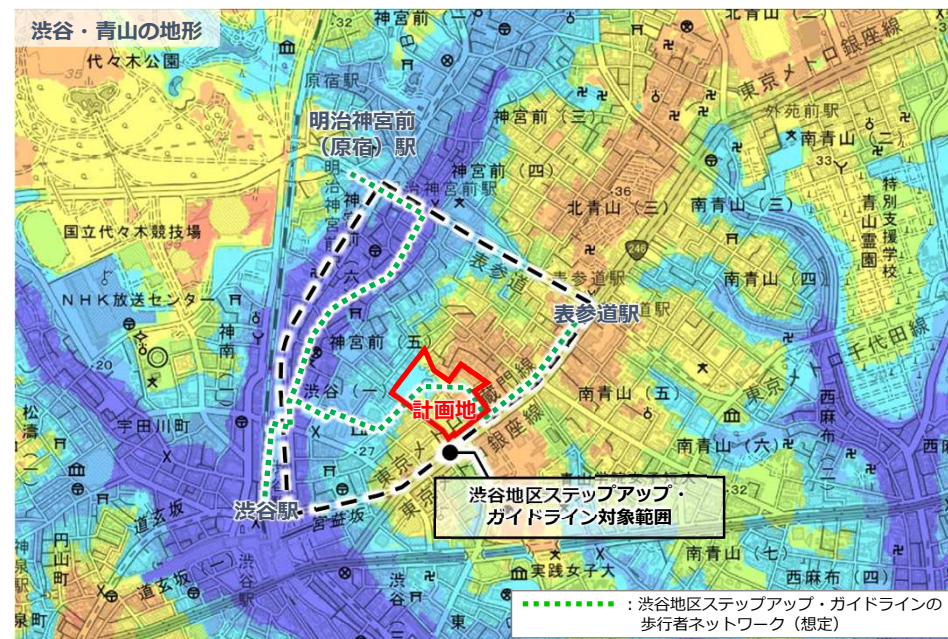
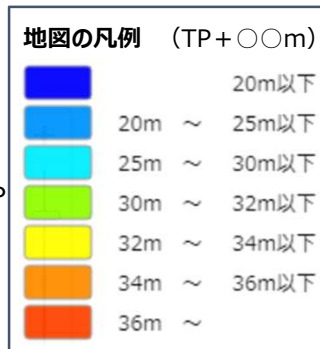
- ・「何もしなくてもその場所に居てよい」ということがウェルビーイングの基本概念であり、「個々人の中で許容される場所ができる」ということが重要
- ・敷地全体を1つの機能で捉えるのではなく、多様な機能の組合せで捉えて考えていくことが有効
- ・敷地内には細かい高低差、琵琶池等の自然要素、隣接市街地との関係等、細かい要素が様々なため、もう少し計画地をきめ細やかに捉えた情報整理があるとよい
- ・スポーツが暮らしに溶け込むエリアとして、スポーツ振興やオリンピックレガシーを引き継ぐ視点もあるとよい
- ・各敷地の回遊性というか、つながりがあるようにすると土地の価値も上がってくる
- ・人の活動を中心として価値が計られるという考え方に変化し始めていると感じた
- ・様々な特徴的なエリアの谷間になっているからこそできることがある。この場所ならではの個性が生まれるとよい
- ・都有地であることも踏まえ、経済合理性以外の視点にも特に配慮して検討していくことが重要 等

2. 御意見を踏まえた現況等の追加調査

①計画地及び周辺の地形

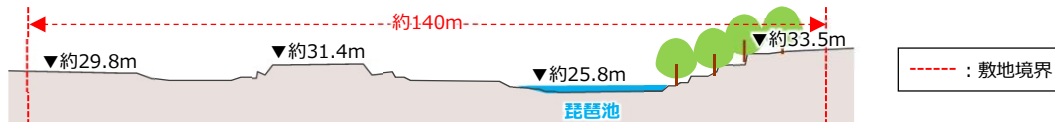
(○…強み △…課題)

- 計画地内では高低差があり、自然環境等への視認性が高いと想定される。
- △ 渋谷駅やキャットストリートなどで谷地形を形成し、計画地周辺と比べて最大で20m程度の高低差が生じていることから、バリアフリーの配慮やまちあるきの快適さに課題がある。

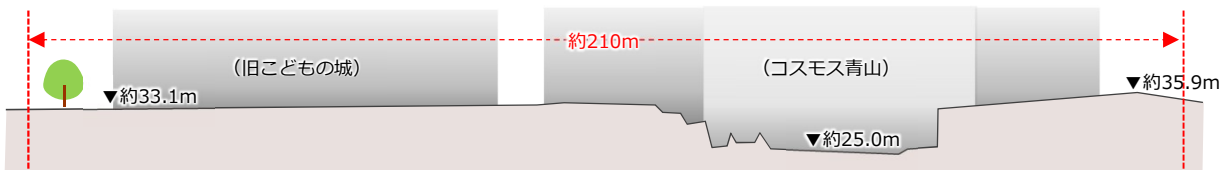


計画地内の断面イメージ及び標高値

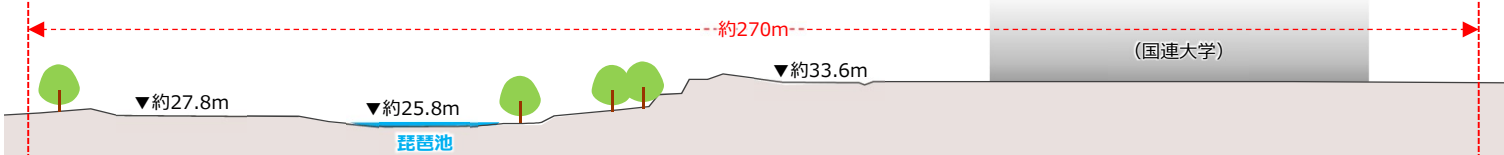
▼A-A'断面



▼B-B'断面



▼C-C'断面



(※) 各平面図・断面イメージは国土地理院の地理院地図(電子国土Web)の標高データを基に作成

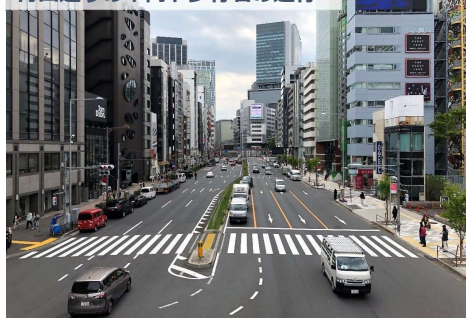
2. 御意見を踏まえた現況等の追加調査

②計画地周辺の道路空間の機能・役割

(○…強み △…課題)

- 計画地の南側は広幅員道路の青山通りに接し、多くの車両や歩行者の通行を支える幹線道路として機能している。
- 計画地南西の宮益坂では歩行空間を拡張し、滞留空間としても活用する取組が見られる。
- △ 現状では計画地周辺の道路空間で、来街者等の多くの歩行者を受け止められる滞留空間としての活用は余り見られない。

青山通りの車両や歩行者の通行



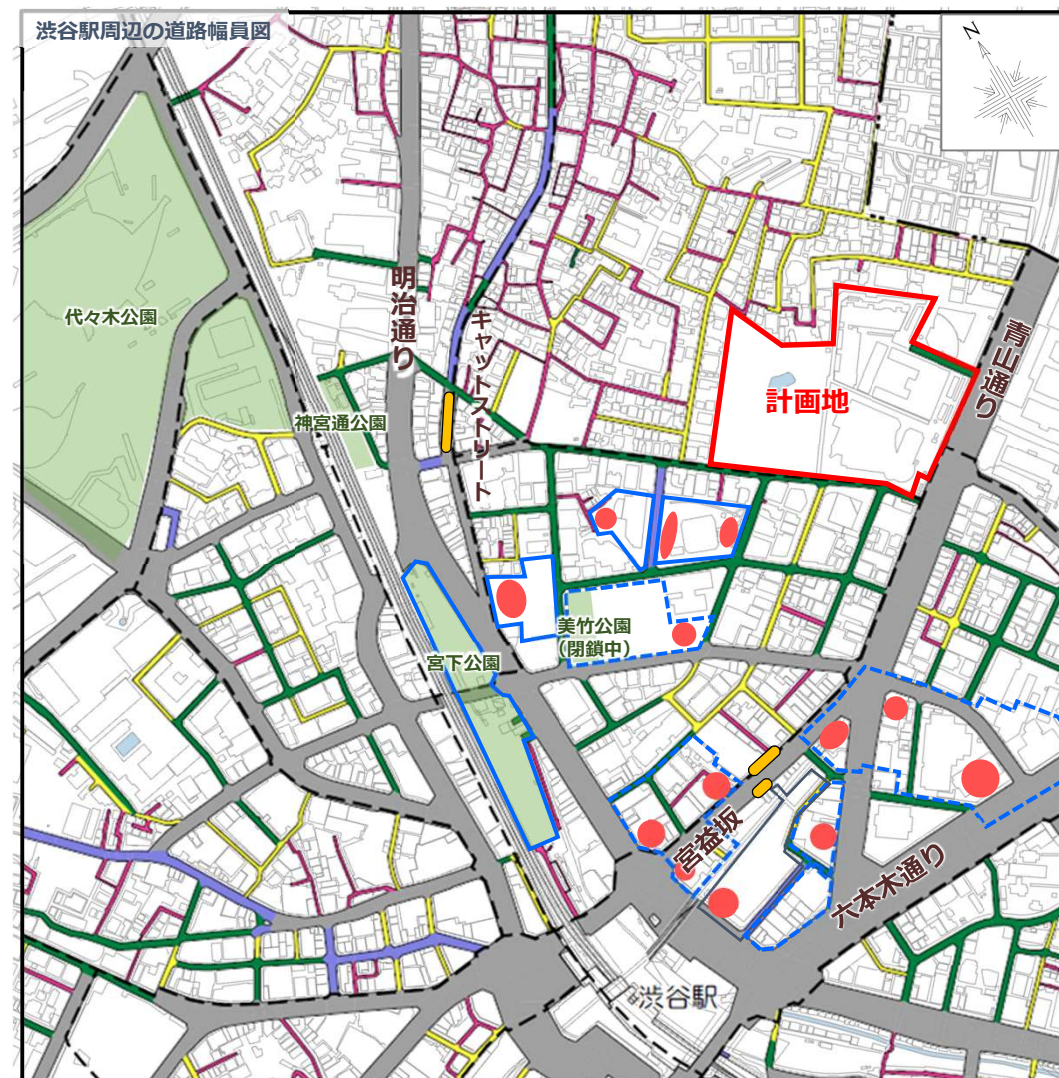
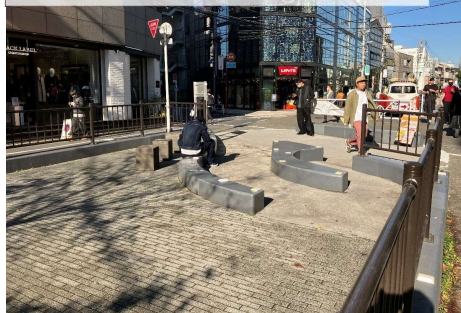
計画地後背の住宅街の生活道路



宮益坂の一部車線の歩行者空間化



キャットストリートの道路内の滞留空間



凡例	凡例（道路幅員）
 : 周辺開発 ※実線はしゅん工、破線は計画中	 4m未満
 : 計画地と周辺開発の主な広場 (計画中のものを含む)	 4m以上 6m未満
 : 道路内の滞留空間	 6m以上 9m未満
 : 都市計画公園	 9m以上 12m未満
	 12m以上

(※) 各写真は事務局撮影

出典：渋谷区幅員別道路現況図（渋谷区 平成28年）
（国土地理院の基盤地図情報と重ね合わせて作成、一部加筆）

2. 御意見を踏まえた現況等の追加調査

②計画地周辺の道路空間の機能・役割

参考：「リンク&プレイス理論」について

- 道路空間を通行（リンク）と滞留（プレイス）の2つの機能で評価する手法。
 - 通行（リンク）機能については、交通量が多く一度に大量の人やモノを運べる幹線道路は相対的にレベルが高いと評価できる。
 - 滞留（プレイス）機能については、散策や座るといった機能に加えて、例えばマルシェやパフォーマンス等、より幅広い活動が繰り広げられるストリートは、レベルが高いと評価できる。
- ⇒ 計画地のまちづくりとして交通ネットワークを今後検討するに当たって、計画地周辺の歩行者の流れを受け止め、回遊性向上に資する取組は有効であると考えられる。（例：休日の歩行者天国等）

参考事例：宮益坂の道路空間の再編

- ・計画地南西部の宮益坂では、路上駐車や通過交通の削減と歩道拡幅の検討が2016年より開始された。
- ・路上駐車・通過交通の削減及び歩道拡幅の社会実験を2017年～2019年にかけて実施し、現在でも仮設の歩行空間が設けられている。
- ・社会実験は渋谷区・渋谷宮益商店街振興組合・宮益町会が実施主体となっている。
- ・2019年には仮設歩行空間を活用したイベント「Park(ing)day」が開催された。

▼これまでの取組

	2016	2017	2018	2019
実施項目	● 検討会の設置 ● 交通状況実態調査の実施	● 社会実験 ① 共同荷受施設の臨時設置 ② パーキング・チケットの適正利用 ③ 周辺駐車場への誘導 —	● 社会実験 ① 路外にさばき場の臨時設置 ② <u>パーキング・チケットの効率利用の推進</u> ③ 周辺駐車場への誘導 ④ 仮設歩道設置	● 社会実験 ① 路外にさばき場の臨時設置 ② <u>パーキング・チケットの効率利用の推進</u> ③ 歩道の張り出し ④ 休日の歩行空間利用
次年度の取組み	● <u>路上駐車</u> の削減	● <u>パーキング・チケットの規制の見直し</u> ● <u>歩行空間の拡大</u>	● さらなる歩行空間の拡大	—

表の出典：国土交通省 第33回全国駐車場政策担当者会議 資料4（渋谷区／2020年）



(※) 各写真の出典：宮益坂における歩行者中心の道路空間実現に向けた取り組み（渋谷区／2019年）

(※) 写真の出典：ソトノバ 公式HP

2. 御意見を踏まえた現況等の追加調査

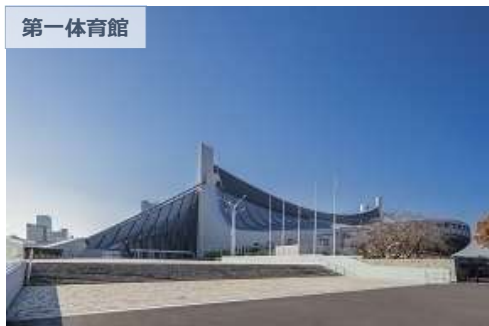
③渋谷区内のスポーツ施設

(○…強み △…課題)

- 渋谷区内には複数の公共のスポーツ施設が点在し、特に計画地周辺には国立代々木競技場の大規模なスポーツ施設が立地することから、国内及び世界レベルのスポーツ観戦を楽しむことができる。
- また、宮下公園内にはボルダリングやスケートボード・インラインスケート場など、運動を楽しめる施設が複数整備されている。

国立代々木競技場

第一体育館



第一体育館内のアリーナ



出典：独立行政法人日本スポーツ振興センター 公式HP

MIYASHITA PARK

ボルダリング場



スケート場



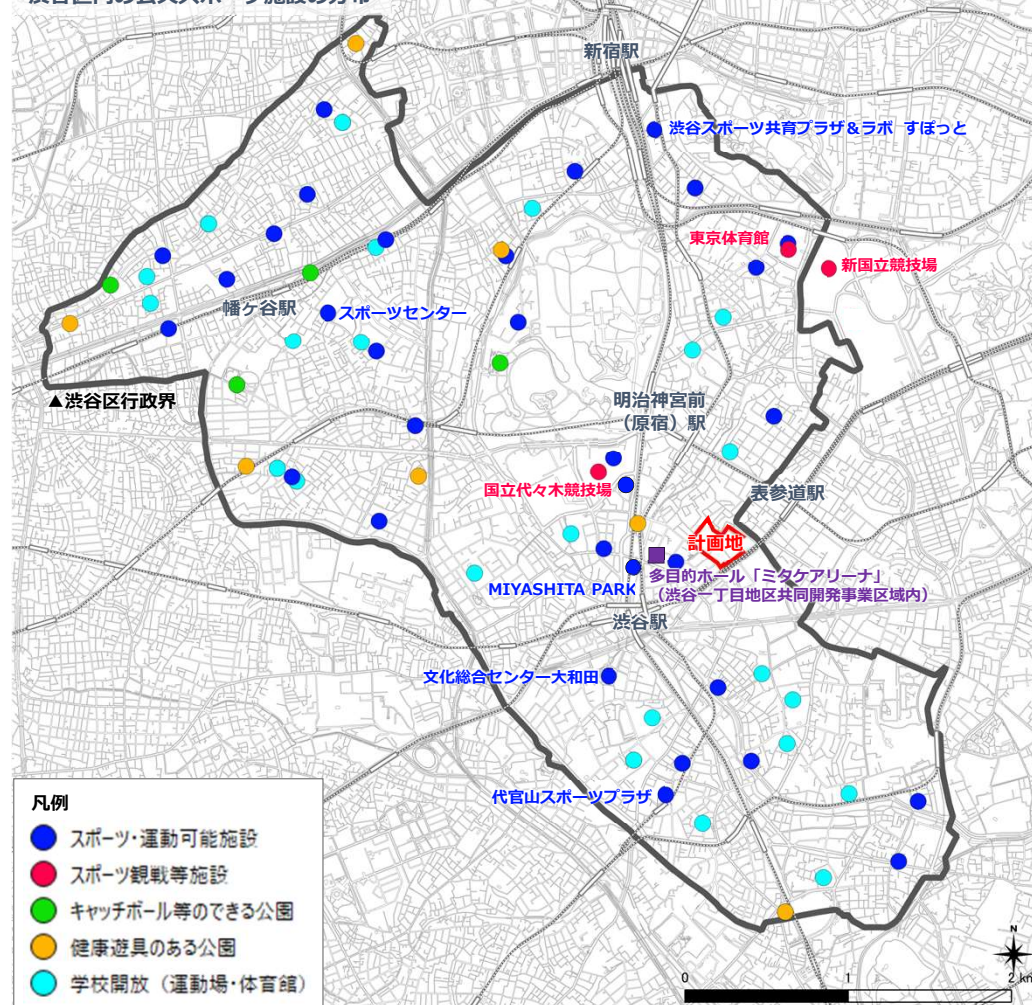
多目的運動施設



(※) 各写真は事務局撮影

(※ 1) スポーツ施設の分布は「渋谷区スポーツ推進計画」(2018年/渋谷区)を基に作成(一部追記)
(※ 2) ベース図は国土地理院の基盤地図情報を使用、渋谷区界や鉄道網は国土数値情報のデータを使用

渋谷区内の公共スポーツ施設の分布

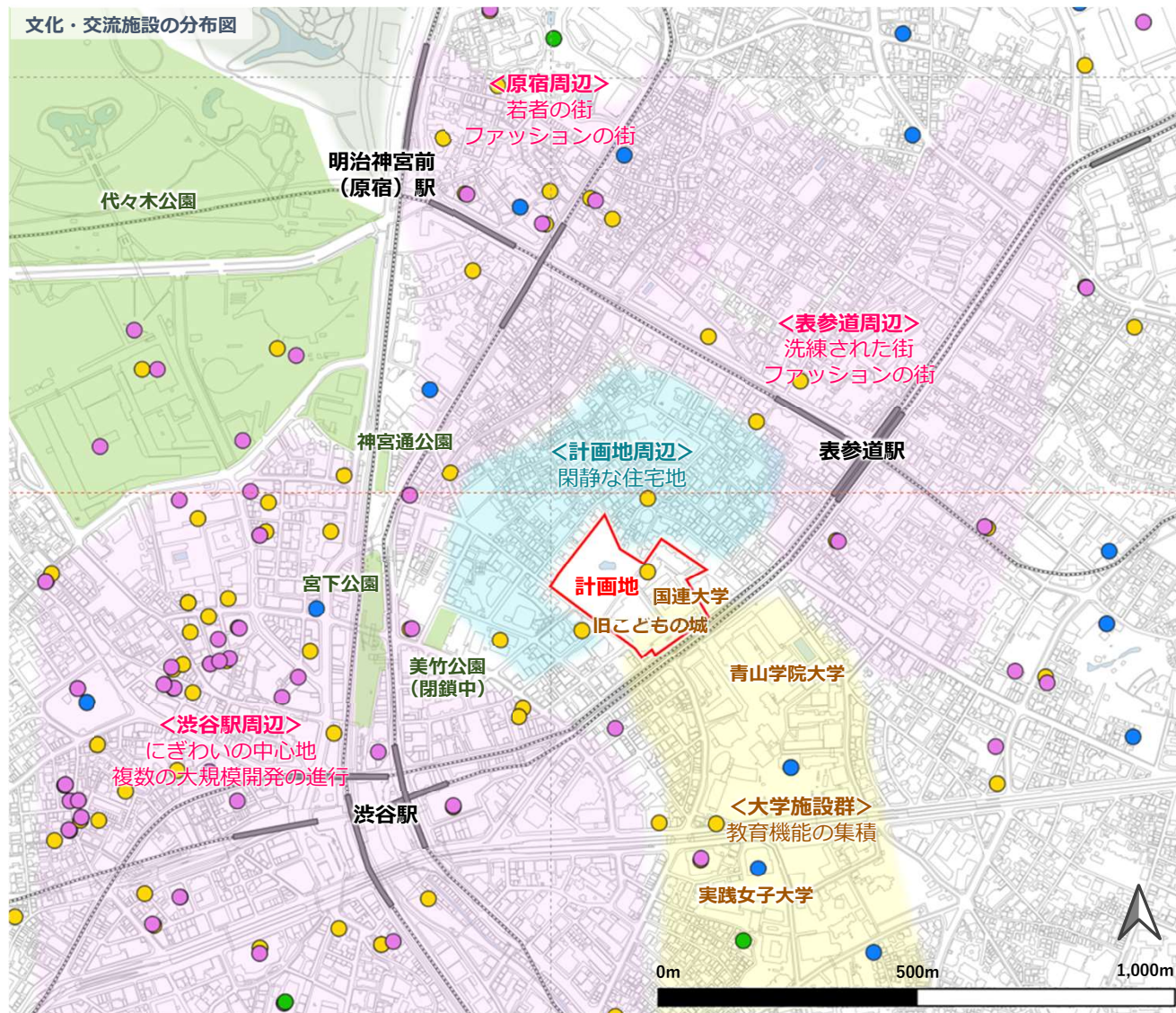


2. 御意見を踏まえた現況等の追加調査

④文化・交流施設の分布等（第1回検討会資料の補足）

（○…強み △…課題）

- 計画地周辺は主に住宅系の土地利用が中心であり、渋谷・表参道・原宿におけるにぎわい、文化・交流施設、大学施設群の集積に囲まれた、渋谷・青山には希少な閑静な環境を形成している。



- 凡例
- : 美術館・博物館
 - : 図書館
 - : 集客施設（映画館等）
 - : 劇場・ホール

- (※1) ベース図は国土地理院の基盤地図情報を使用、鉄道網は国土数値情報の鉄道データを使用
- (※2) 美術館・博物館の分布はタウンページの掲載情報及び文化庁登録博物館・博物館相当施設・公開承認施設一覧（令和3年）を基に作成
- (※3) 図書館の分布は東京都立図書館HP 都立公立図書館一覧を基に作成
- (※4) 劇場・ホールの分布は東京都生活文化局 都内ホール・劇場等リスト（令和2年）を基に作成、一部編集
- (※5) 集客施設の分布は国土数値情報の集客施設データ（平成26年）を基に作成、一部編集

2. 御意見を踏まえた現況等の追加調査

⑤ 子供を対象としたイベント事例

事例 1：東京都美術館（東京都 台東区） やさしい日本語プログラム 「わたしの線を見つけよう！」

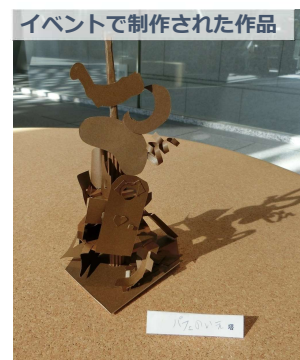
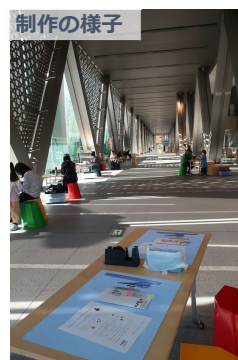
- 分かりやすい日本語を用いて外国・日本にルーツを持つ子供たちがコミュニケーションしながら取り組む創作プログラム。
- 岡本太郎の作品の鑑賞を通じて、作品に表現された線の特徴や感想を参加者同士で共有。
- その上で、様々な色の墨を使って好きな線を描き、作品を発表。



(※) 各写真の出典：Museum Start あいうえの 公式HP
(「Museum Start あいうえの」は、上野公園の9つの文化施設によって2013年より始まったプロジェクト)

事例 2：東京都現代美術館（東京都 江東区） セルフクルーズー作ってみよう 『○○の塔』

- 用意されたキットを使って、オリジナルの塔を作る参加型のイベント。
- 施設内に展示されている作品「発見の塔」を観察し、塔のイメージを膨らませてから制作に取り組む。



(※) 各写真の出典：東京都現代美術館 公式HP

2. 御意見を踏まえた現況等の追加調査

⑤ 子供を対象としたイベント事例

事例3：ちびっこうべ（兵庫県 神戸市）

- デザイン・クリエイティブセンター神戸（KIITO）と神戸市から指定管理者として指定を受けたデザイン・クリエイティブセンター神戸運営共同事業体が開催する体験型プログラム。
- 子供たちがクリエイターとともに、プロの知識や技術、考え方を学び、体感することで自分のクリエイティブを育て、子供の創造性を育む。
- 2022年には「シェフ」、「建築家」、「デザイナー」の3つのチームに分かれ、子供たちが店舗を企画・運営するワークショップを実施。

店舗を建てるワークショップ



店舗を建てるワークショップ



ロゴマークをデザインするワークショップ



(※) 各写真の出典：ちびっこうべ 公式HP

料理を学ぶワークショップ



事例4：ピノキオプロジェクト（千葉県 柏市）

- 当イベントの実行委員会のほか、柏の葉アーバンデザインセンター等が主催。後援で柏市と柏市教育委員会が関わっている。
- 柏の葉キャンパス駅周辺で展開される独自の教育プログラムで、子供たちが地元の店舗で様々な仕事体験をする。
- 仕事体験を通じてイベント独自の仮想通貨が支給され、協力店で使用することも可能。

イベントの様子



(※) 各写真の出典：柏の葉アーバンデザインセンター（UDCK） 公式HP

仕事を体験する様子



仕事を体験する様子



(※) 各写真の出典：ピノキオプロジェクト 公式HP

仕事を体験する様子



2. 御意見を踏まえた現況等の追加調査

⑤ 子供を対象としたイベント事例

事例5：ずかんミュージアム銀座（東京都 中央区）

- ずかんミュージアム有限責任事業組合が運営する体験型施設。
- デジタルで様々な昆虫や動物を観察可能。
- 近づきすぎると逃げる動物がいる、時間や天気の変化を再現し、それらに応じて背景や出現する生き物も変化するなど、リアルな自然体験を提供。
- 生き物に近づくと、「記録の石」という端末で生態について調べることができる。



観察の様子



観察の様子



時間の変化の再現



「記録の石」のナビゲート

(※) 各写真の出典：ずかんミュージアム銀座 公式HP

事例6：東京おもちゃ美術館（東京都 新宿区）

- NPO法人芸術と遊び創造協会が運営する美術館。
- 100カ国、15,000点のおもちゃが展示されている。
- 乳幼児にも安心な木育おもちゃや、大人が楽しめる世界のゲームまで、幅広い年代が実際に触って遊ぶことができ、おもちゃを通じた多世代の交流の場として機能。
- 手作りのおもちゃを作るイベント等、ものづくり体験も可能。



おもちゃの展示室



世界のアナログゲームの展示室



手作り体験の様子



手作り体験の様子

(※) 各写真の出典：東京おもちゃ美術館 公式HP

2. 御意見を踏まえた現況等の追加調査

⑥ 青少年向けの活動の場・居場所の事例

事例 1：武蔵野プレイス（東京都 武蔵野市）

- 図書館のほか、フォーラム、市民活動のワークスペース、ティーンズスタジオ等が複合する公共施設。
- ティーンズスタジオには、青少年向けの図書・雑誌や芸術系の図書が閲覧できるほか、青少年が自由に過ごせるスタジオラウンジ、音楽、ものづくり、パフォーマンスのスタジオなどが設けられている。



施設外観



図書館



スタジオラウンジ



サウンドスタジオ

事例 2：b-lab（東京都 文京区）

- 2015年にオープンした中高生向けの施設で、正式名称は「文京区青少年プラザ」。より多くの中高生に親しんでもらうため中高生を対象に愛称を募集し、「b-lab」に決定。
- 中高生談話スペースでは会話や勉強など自由に過ごすことができ、その他音楽スタジオ、ホール、研修室などが併設されている。



中高生談話スペース



音楽スタジオ

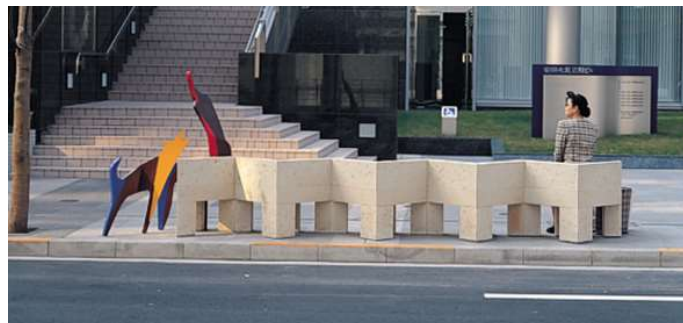
2. 御意見を踏まえた現況等の追加調査

⑦身近でアートに触れられる事例

事例1：ファーレ立川アート（東京都 立川市）

- 立川基地跡地の市街地再開発事業で「新しい文化」の街の誕生を目指し、街とアートが一体となったまちづくりを行った事例。
- 立川駅の北口に位置する、ホテル、デパート、オフィスビル等の複合市街地「ファーレ立川」にストリートアートが展示されている。
- 36カ国の92人の作家による、計109点のアートがまちなかに展示され、車止めやベンチなど、まちの機能もあわせもつ。
- コンセプトは「世界を映す街」・「機能（ファンクション）を美術（フィクション）に」・「驚きと発見の街」。

▼ファーレ立川のまちなかに展示されているアート（一部）



(※) 各写真の出典：ファーレ立川アート 公式HP

2. 御意見を踏まえた現況等の追加調査

⑦身近でアートに触れられる事例

事例2：練馬区立美術の森緑地（東京都 練馬区）

- 練馬区立美術館及び図書館に隣接する緑地をリニューアルし、20種類・32体の様々な彫刻を展示。
- 全ての作品が触ったり、座ったり、遊んだりすることができる「遊べるアート」となっている。

▼緑地入口



(※) 写真の出典：東京都HP

▼緑地内の展示作品（一部）



(※) 各展示作品の写真の出典：練馬区立美術館ニュースリリース 2015年4月10日

2. 御意見を踏まえた現況等の追加調査

⑧空間の暫定利用をまちづくりのストーリーに組み込んだ事例

日本橋地区内の暫定利用施設（東京都 中央区）

＜三井越後屋ステーション＞

（平成17（2005）年10月～平成18（2006）年3月）

- コレド室町の開発区域内に、日本橋地区の情報発信拠点として暫定的に開設された施設。
- TOKYO FMのサテライトスタジオ「日本橋越後屋スタジオ」のほか、コンシェルジュが日本橋の情報提供をする「にほんばし案内処」、日本橋の老舗・名店の商品を紹介・販売する「日本橋屋台」などが開設されていた。



＜室町 福德塾＞

（平成18（2006）年12月～平成21（2009）年12月）

- 三井越後屋ステーションと同様に、コレド室町の開発区域内に、日本橋地区の文化情報発信拠点として暫定的に開設された施設。
- 江戸や日本橋などの日本の文化や伝統に関するセミナーを開催する「福德塾」のほか、日本橋の老舗の材料を使った「福德茶屋」などが開設されていた。



（※）各写真の出典：三井不動産 公式HP「日本橋の歴史」

3. 計画地周辺の土地利用現況等のまとめ

- 第1回検討会で整理した計画地及び周辺の強み・課題を以下にまとめる。

緑の分布

(※) ○…強み △…課題

- 代々木公園の大規模な緑やスポーツ施設が分布
- 計画地に残る琵琶池とその歴史性
- △計画地周辺は緑の連続性に欠ける



住宅機能

- 計画地後背の住宅地による閑静な環境
- 子育て世帯、外国人人口の割合が渋谷区全体と比べて高い



教育・文化・交流施設

- 教育・文化・交流施設の集積
- 複数の大学施設に近接
- 子供の遊びと学びの場の歴史



宿泊機能

- △外国人観光客の来訪が多い一方でホテルが少ない

商業機能

- 青山通り、キャットストリート、表参道等の沿道のにぎわい



歩行者ネットワーク

- 様々な規模と機能を持つ特徴ある歩行者空間によりネットワークを構成
- △幹線道路等の主要動線から地域内に人を呼び込むための要素が少ない
- △地域内の歩道空間が狭い
- △滞留空間の不足

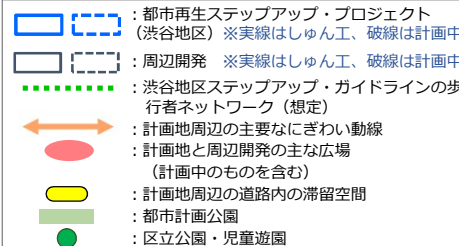


エリアマネジメント

- 渋谷駅を中心に複数のまちづくり組織が活動を展開
- デジタルツインによるまちづくりの取組

防災

- 計画地内外に複数の帰宅困難者受入施設や避難場所が指定
- △計画地後背の生活道路が狭く、避難経路が整っていない



ファッション機能

- ファッション・雑貨系の小売店の集積が顕著

来街者数

- 平日・休日問わず渋谷駅周辺の来街者が特に多い

クリエイティブ産業

- 他区と比べて舞台芸術、音楽、映像、デザイン系が栄えている

スタートアップ企業

- 渋谷区のスタートアップ企業（IT等）が東京23区の中で最多

(※1) ベース図は国土地理院の基盤地図情報を使用、鉄道網は国土数値情報の鉄道データを使用
(※2) 各写真は事務局が撮影（※3を除く）
(※3) 出典：こどもの城 館内案内リーフレット

3. 計画地周辺の土地利用現況等のまとめ

- 前ページに続き、計画地の周辺開発の特徴を以下にまとめる。

SHIBUYA CAST.

- ・都市再生ステップアップ・プロジェクト（渋谷地区）の第1弾
- ・クリエイターの育成・交流・発信の拠点となる施設の整備
- ・多様な世帯・世代の都心居住を実現する賃貸住宅や、商業等の整備。
- ・キャットストリートに面した広場と、にぎわいを引き込む貫通通路の整備 等



出典：co-lab 公式HP



出典：SHIBUYA CAST. 公式HP

渋谷一丁目地区共同開発事業

- ・都市再生ステップアップ・プロジェクト（渋谷地区）の第2弾
- ・「創造文化教育に資する施設」の整備（子どもの学びと活動の拠点、クリエイターの活躍機会の提供の場等）
- ・「多様な都心居住を推進する施設」の整備（賃貸住宅や多目的ホールの整備）
- ・「歩いて楽しいまちの形成に資する施設」（施設と一体化した公園の整備等）



各イメージの一次出典：東京都 都市整備局 HP、二次出典：Link Park

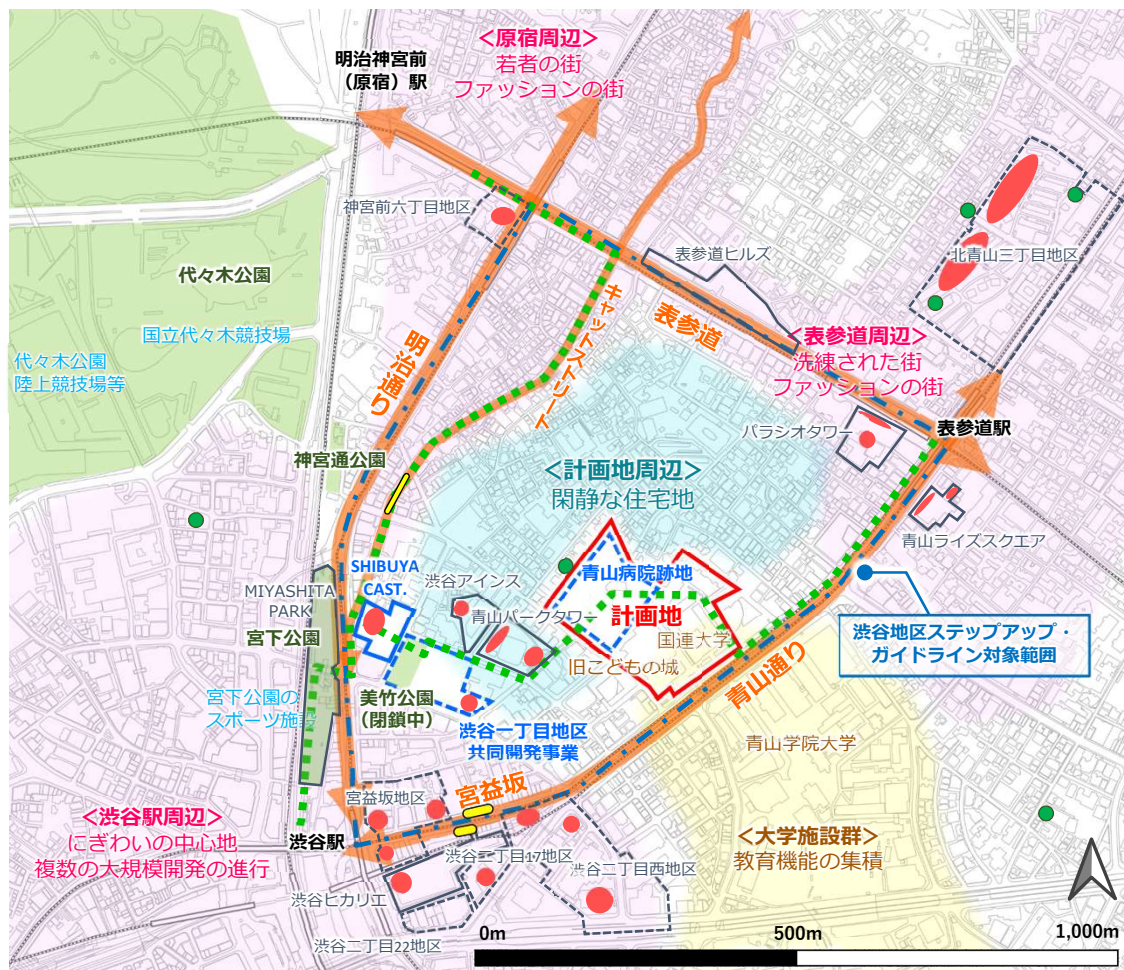


MIYASHITA PARK

- ・渋谷区立宮下公園を再整備
- ・公園と連続又は一体となるホテルや商業施設を整備
- ・自由にくつろぎ、イベントも開催できる空間や、スポーツを楽しめる空間などが整備



(※) MIYASHITA PARKの各写真は事務局が撮影



渋谷二丁目西地区

- ・渋谷の広域交通機能の強化・東口エリアにまちの広がりを生む都市基盤整備（バスターミナル整備、デッキ整備、上空広場・大規模広場の整備等）
- ・国際競争力強化に資する都市機能の導入（STEAM人材育成拠点の整備、居住・滞在施設の整備）等

上空広場から見た青山通りへの眺望



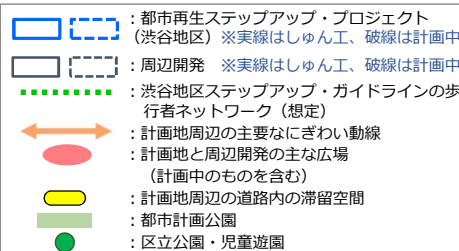
バスターミナル



各CGの出典：都市再生特別地区（渋谷二丁目西地区）都市計画（素案）の概要

都民の城（仮称）改修基本計画の理念

- ・集約されたサービスで「遊び」・「学び」・「仕事」を「支え」、遊び・学び・仕事を通じて、子供をはじめとした都民が交流・成長できる場



(※) ベース図は国土院の基盤地図情報を使用、鉄道網は国土数値情報の鉄道データを使用

宮益坂地区

- ・都市基盤の整備（アーバン・コアの整備、大山街道（宮益坂）のにぎわい空間創出等）
- ・国際競争力強化に資する都市機能の導入（ホール、宿泊滞在施設、産業育成支援施設の整備）等



出典：都市再生特別地区（宮益坂地区）都市計画（素案）の概要

4. 計画地のまちづくりに係るキーワードの抽出

- 第1回検討会の御意見及びこれまで整理した強み・課題をポストコロナのまちづくりの視点ごとにグルーピングし、計画地のまちづくりを具体化するためのキーワードを検討する。

視点①：Well-being

（委員の御意見）

- 「何もしなくてもその場所に居てもよい」ということがウェルビーイングの基本概念であり、「個々人の中で許容される場所ができる」ということが重要
- 人の活動を中心として価値が計られるという考え方に変化し始めている
- スポーツ振興やオリンピックレガシーを引き継ぐ視点
- 各敷地の回遊性というか、つながりがあるようにすると土地の価値も上がってくる
- 都有地であることも踏まえ、経済合理性以外の視点にも特に配慮して検討していくことが重要

（強み）

- 教育・文化・交流施設の集積
- 複数の大学施設に近接
- 子供の遊びと学びの場の歴史
- 計画地は高低差のある豊かな地形
- 計画地はオフィス街やファッション街としての人気が高い青山通りに面する

（課題）

- △歩道空間が狭い、滞留空間の不足
- △計画地周辺は緑の連続性に欠ける
- △幹線道路等の主要動線から地域内に人を呼び込むための要素が少ない
- △計画地後背の生活道路が狭く、避難経路が十分に整っていない

4. 計画地のまちづくりに係るキーワードの抽出

(前ページの続き)

視点② : Open & Flexible

(委員の御意見)

- 企業の成長過程一連をとおしてこの場所に居続けられる環境づくりが重要
- 暫定利用は通常、まちづくりの大きなストーリーの外に置かれることが多いが、ストーリーの中に位置付けることが、実は有効
- 多様な機能の組合せで捉えて考えていく
- 都有地であることも踏まえ、経済合理性以外の視点にも特に配慮して検討していくことが重要

(強み)

- 平日・休日問わず渋谷駅周辺の来街者が突出して多い
- 子育て世帯、外国人人口の割合が多い
- 渋谷区のスタートアップ企業（IT等）が東京23区の中で最多
- 教育・文化・交流施設の集積
- 複数の大学施設に近接
- 子供の遊びと学びの場の歴史

視点③ : Virtual & Real

(委員の御意見)

- 計画地でリアルに展開されるアクティビティの様子を世界に発信して、東京や渋谷に人を誘引
- 来街者が体験する場、この場所でしか体験できないコンテンツを提供することが可能な場所
- ポストコロナにおいてはリアルな体験価値が一層求められるようになる

(強み)

- デジタルツインによるまちづくりの取組