

「神宮前五丁目地区まちづくりに向けた有識者会議」(第4回)

議事要旨

- 日 時:2022年4月25日(月)9時30分～11時00分
- 場 所:東京都庁 第二本庁舎 31階 特別会議室 23
- 出席者:中井座長、朝日委員、伊藤委員、越塚委員、小林委員

■ 議事概要

□ 都民の城(仮称)の改修計画について

(資料に対する質疑)

【伊藤委員】

- パターン A は、改修後の供用期間が数年程度とある。図の表現では1年程度に見えるがその可能性もあるのか。

⇒【事務局】

- 実施設計や工事の期間が定かでないため、現時点では1年～数年程度と認識いただきたい。

【中井座長】

- 酸素・医療提供ステーションと、青山病院跡地の暫定利用等の期間を確認したい。

⇒【事務局】

- 酸素・医療提供ステーションについては、一時的な用途変更の許可を取っており、その期限が最長で令和5年11月である。その後、実施設計および工事が行われる流れ。
- 青山病院跡地は令和 11 年までは暫定利用することが決定しており、それまでは手が付けられない状況である。

【朝日委員】

- パターン A～C で都市計画手続と環境アセスについては期間に差があるのか確認したい。

⇒【事務局】

- 現時点では、パターン A～C それぞれアセス適用の有無が不明瞭であるが、手続が必要になった場合に必要な期間はどのパターンでも共通だと考えられる。

(意見交換)

【伊藤委員】

- パターン A については、改修後数年で解体というのは現実的でないと思われる。パターン B はあり得るパターンだとこれまでは考えていたが、本日の資料を確認すると、CO2 については古い建物を運用するよりも新しく建替えた方がよいことが分かるし、ポストコロナのまちづくりをリードしてい

く趣旨を考えると、4敷地一体活用を早く開始できるパターン C がよいと感じた。

【朝日委員】

- 4敷地でどのような社会的便益を出せるかという観点でみると、都民の城(仮称)の供用期間と、中身はまだ分からないが一体活用後の期間、また、青山病院跡地の未利用期間がポイントになる。パターン A・B はこの機会損失が大きく、改修を前提にした案はその分不利側に働くのだと感じた。

【小林委員】

- 4敷地一体活用の内容が具体化していないので比較は難しいが、青山病院跡地が使われないのは、ポテンシャルの高い場所でもあるのもったいないと感じた。
- 都民の城(仮称)改修に関わる計画は、本会議で議論しているポストコロナのまちづくりの視点と関連するような内容でもあるので、改修しない方針とした場合でもなかったことにするのではなく、よりよい形で実現できるようになると説得力が増すと考えられる。

【越塚委員】

- 他の先生方のご意見に同意である。
- 新しく建替えた方が CO2 排出量は少なくなる、ということは、まちづくりのコンセプトにも関係してくると思うので、アピールしていくとよいのではないか。

【中井座長】

- 先生方のご意見や事務局の見解を整理すると、
 - パターン A は改修後の供用期間が現実的でなくコストもかかる。
 - 改修を実施する場合と実施しない場合の総合的な CO2 排出量は後者の方が有利である。
 - パターン B は青山病院の未利用期間が発生する。令和 11 年以降に暫定利用にするとした場合でも、敷地条件的に幹線道路に面しておらず低利用にならざるを得ない。
 - ポストコロナのまちづくりのリーディングケースにという意味では、パターン B の令和 40 年完成は先すぎる。
- 以上の理由から、改修を実施しないパターン C がよいというまとめだと思われる。この際、改修計画の内容自体(ダイバーシティ実現に向けた複合拠点の創出 など)は、本会議の議論と方向性が同じなので、この理念を引き継いでよりよい形で実現する事を目指すとよい、ということだと思われる。

□ まちづくりの大きな方向性について

【中井座長】

- p.24 の具体的なイメージの図について、“Virtual”のレイヤーはもう少し充実させられるとよい。また、区域も敷地形状の境界にとらわれず、世界と繋がっている事がイメージできるとよい。

⇒【越塚委員】

- クラウドコンピューティングから発想を得ると、“Virtual”レイヤーは雲が浮いているような表現がよいのではないか。

- 上記に関連して、p.22 の「空間マッピングをアンリアルで実現する」という記載はもう少し丁寧に説明が必要。アンリアルというワーディングは、土地の物理的な制約やコスト面などで実現が難しいことをデジタル技術で補完・サポートするという意味合いがまずはあると思うが、それに加えて、東京都心の真ん中という場所なので今まで見たこともなかったことも目指していく、という意味合いも含んでいるとよい。それが具体的なイメージで分かるとうい。

【小林委員】

- 従来の検討プロセスでは、最初に枠組みを固めて、実現に向けて細部まで具体化させていく方法が一般的だが、バーチャルの特性をいかした方法を考えたい。従来の方法だと外からの意見が吸い上げづらく、住民不満が溜まる傾向にあるが、例えば、バーチャルを活用して、まちづくりの選択肢が見えるようになるとよいと考えられる。さらに言えば、具体検討と並行して、バーチャルで選択肢を一般公開して、実際に使ってもらい、意見をフィードバックし、具体化させていくという進め方が考えられる。

⇒【中井座長】

- バーチャル空間は開発内容が定まった後完成までの間、例えば工事期間中などをうまく活用するとよいのではないか。
- このような柔軟なプロセスは、計画当初に内容までしっかり定める必要がある現在の都市計画手続等をどのように乗り越えていくかが大きな課題となる。この場所でこのようなプロセスを実現したいのであれば、今すぐにでも検討を始めないと間に合わないのではないか。また、この課題は、本会議に留まらず、長期的な課題として投げかけたい。

【伊藤委員】

- ベルリン・ポツダム広場から始まり世界的に広がっている開発情報センターのような形が参考になるのでは。開発される前に将来のまちの姿を公開し、まちの人の興味を高め、国際的な投資も募るといった方法が世界では取られているが、日本ではほとんど行われていない。これにバーチャルの手段が組み合わさるとより展開性があると考えられる。作る前から利用者の顔が見えるプロセスは、次世代型のエリアマネジメントにも繋がるのではないか。
- 視点②「Open & Flexible」についても、効果的に活用される場所になるには、空間とマネジメントをセットで考える必要があると思われる。「自由に使える」という記載が、そのような意味だと分かるように表現を修正していただくとよい。
- また、柔軟な活用を目指す際には、シェアの概念が重要だと思われる。居住機能の一部を地域で共有するようなシェアだけでなく、FabLab のような企業によるビジネスシーンでのシェアも可能性はある。

【朝日委員】

- p.25「具体化に向けた主な留意事項」にプロセスに大きな課題があることを記載しておくとうい。

- プロセスと評価軸について、従来は高度利用・容積率が評価軸になっているが、それが変化すると思う。オープン&フレキシブルということで、何が実現して次に求められるものは何なのか、フィードバックしていく、といったプロセスおよび評価の方法をより柔軟にしていける必要があると感じた。特に、バーチャルでは物理的にスタートする前に作ることが可能なので、バーチャルでの社会実験期間を一連のプロセスの中に設けるといった取組の可能性はある。

【越塚委員】

- バーチャルファーストで進める方法は面白い一方で、設計や都市計画手続等面で課題があるということについては、事業着手のフェーズで、バーチャルからリアルに、計画を主導する側をスイッチさせるという形が考えられる。
- 取りまとめの方向性はよいと感じる。思ったこととして2点ある。1点目は、3つの視点の内容を見ると、都民の城(仮称)改修で目指す姿が尊重された内容になっているという点。2点目は、このコンセプトが将来にわたって通用するものなのかという観点だが、1990年ごろのスマートシティのコンセプトもある意味で共通した内容であり、今回掲げているようなコンセプトは高度成長後の低成長期においても永続的に努力していく必要のあるテーマなのだと感じた。

【伊藤委員】

- 視点③「Virtual & Real」について、バーチャルレイヤーでは、様々なスケールを組み合わせで考えられる事もよいところである。フィジカルな計画だとバラバラになっているものを、バーチャル空間でリンクさせるといったような、リアルの個性をいかすためにバーチャルを活用することができるという点もよい。

【小林委員】

- 大都市における集積の考え方や渋谷駅中心から少し離れた立地も考慮すると、視点①「Well-being」や視点②「Open & Flexible」の実現のために、余白や遊びの空間が実現できるとよいと感じる。青山病院の敷地にある琵琶池の積極的な活用や、高度利用の部分に集積させる現在の効率化の形ではない可能性も考えていくとよい。また、進め方としては、広場の位置などを変えた選択肢をバーチャルで作り実験しながら検討を進めていくと面白い。こういった先進的な取組を東京で行う事で、その他の地域への波及効果も大きくなる。

【朝日委員】

- 既存施設は大切な機能を果たしてきた場所であるので、施設へ思い入れのある人もいることも念頭に考えていくとよい。既存施設を引き継いだ機能をこの場所であるべく早く実現できるように検討するというプロセスをパターンCでは踏むと思うが、それを考えるプロセスとして、バーチャルを使って利用者を引き込み、完成する前段階からエリアマネジメントを始める事は有効であるし必要なことであると感じた。

【中井座長】

- 取りまとめについての大きな方向性はおおよそ定まったと思うので、本日の議論も踏まえて事務局に整理を進めてほしい。
- また、個人的な意見として今後の大きな課題を3点。1点目は、意見交換の中でも発言した、都市計画手続上の課題について。2点目は、事業化していく際に、地主として東京都の発言力はあると思うが、通常の方法で民間事業者の意見を入れるとなると、(事業性が優先され)本会議で議論している内容の実現の難易度が上がるので、東京都の公共団体としての関わり方を考えてほしいということ。3点目はまちづくりの中身の話で、海外で先行している「バーチャルシンガポール」では、3つの“V”(Virtualize: 仮想化, Visualize: 可視化, Venturize: 産業おこし)が大事と言われていて、特に3つ目のベンチャライズ、バーチャルをいかした産業創出のインフラづくり、産業おこしの場について考えてほしい。これは東京都の将来の成長戦略に有効であるし、場所柄も適している。さらに言えば、容積に代わる民間へのインセンティブにもなると個人的には思っている。

以上