

第66回横浜市都市美対策審議会景観審査部会議事録	
議 題	<p>議事1 特定都市景観形成行為に関する協議事項及び協議の方針に関する意見について (みなとみらい21中央地区都市景観協議地区 西区みなとみらい5丁目1番2ほか) (審議)</p> <p>議事2 その他</p>
日 時	令和4年1月14日(金) 午前9時57分から午前11時46分まで
開催場所	横浜市研修センター702・703(横浜市中区山下町72-1) ※WEB会議形式
出席委員 (敬称略)	国吉直行、加茂紀和子(リモート出席)、関 和明、鈴木智恵子、矢澤夏子、井上豊隆
欠席委員 (敬称略)	野原 卓
出席した 書記	堀田和宏(都市整備局企画部長) 榊原 純(都市整備局地域まちづくり部長) 梶山祐実(都市整備局企画部都市デザイン室長) 吉田和重(都市整備局地域まちづくり部景観調整課長)
関係者	<p>【議事1】</p> <p>関係局:土師朝子(都市整備局都心再生部横浜駅・みなとみらい推進課担当係長)</p> <p>事業者:DKみなとみらい52街区特定目的会社 株式会社光優</p> <p>設計者:株式会社久米設計 清水建設株式会社</p>
開催形態	公開(傍聴者:1名)
決定事項	<p>【議事1】</p> <p>申出者の考え方に対する市の協議事項及び協議の方針については概ね了承するが、ゲームアートミュージアムとキング軸との関係、オフィス棟の頭頂部の象徴性及びファサードの圧迫感低減、バリアフリー動線については、今回出た意見をふまえて引き続き協議の中で検討し、今後報告すること。</p>
議 事	<p>議事1 特定都市景観形成行為に関する協議事項及び協議の方針に関する意見について (みなとみらい21中央地区都市景観協議地区 西区みなとみらい5丁目1番2ほか) (審議)</p> <p>議事1について事務局、関係局及び設計者から説明を行った。</p> <p>(国吉部会長)</p> <p>それでは、ご説明ありがとうございました。これから審議に入らせていただきます。キング軸の最も重要なところで最後の計画ということで、既に2つの街区の計画が固まって事業に着手しているわけです。一緒に議論できなかったのですが、後から加わるという感じで、全体の調整というのは結構難しいところがありますけれども、既に建築されたもの、建築中のものも含めて、全体としてのキング軸の結節点として魅力をどうやって高めていってもらおうかというのが市としての重要な視点ではないかと思います。それについて、事業調整をやってきた側として工夫した点などありますか。</p> <p>(土師係長)</p> <p>ハード的には、これまでも説明がありましたとおり、歩行者動線をいかに有機的につなぐかということ。それから、緑のキング軸をいかに効果的に連続させていくか。53・54街区側は地上部に形成しているのですが、それをスムーズにデッキレベルにつなぐことに留意して協議を進めてまいりました。あと、ソフト面、運用面につきましては、まだまだこれからの協議になってくると思うのですが、事業者さん同士で連携を図って一体的なまちづくりを進めていけるように、私たちも一緒に検討していきたいと思っております。</p> <p>(国吉部会長)</p> <p>併せてお尋ねします。事業推進チームとの契約の話も先々出てくるわけで、本日は景観面が重要なのですが、ここでの開発のコンセプトみたいなもので、地上部、それからミュージアムがあって、非常に魅力的なものが入ってきているとは思っておりますが、オフィス上部の土地利用といいますか、その辺について何か方向性や特徴みたいなものはあるのでしょうか。その辺は事業者の方にお聞きしたほうがいいのかもしれないですが。</p>

(土師係長)

高機能なオフィスをご提案いただいているのですが、詳細は事業者さんからお答えいただきます。

(DKみなとみらい52街区特定目的会社)

今ご説明がありましたとおり高機能なオフィスで検討しておりまして、特にワンフロア800坪のもの、さらにそれを分割できるような形にして、できるだけ多くの方のニーズに合ったようなオフィスのつくりを考えています。会社に関しましては、今後打合せをして検討していくという形になっております。

(国吉部会長)

このキング軸の交点の近辺には、イノベーション型の会社、研究所やショールーム的なものも割と集中していて、企業文化みたいなものを醸し出すような雰囲気のある街区にもなりつつあるのですが、その辺との関連、この街区で何かメインのアピールをするような企業が入るとか、ビルとしての特徴みたいなものを全体のコーディネートとしてお考えなのでしょうか。

(土師係長)

ご指摘のとおり、今この新高島駅周辺には研究開発拠点や本社機能が集積しつつあります。各企業の連携も少しずつ起きているような状況にあります。その中であって52街区の特徴としては、まず圧倒的な緑量を持ったオアシスを形成するという。ここをサードプレイスとして位置づけて、各企業の人が少し休憩に来たり、新たな発見をしに来たり、そういう誘因効果を図ってまいります。その緑と連携して低層部にイノベーションプラットフォームを配置しています。オープンイノベーションは企業人と企業人の掛け合わせが多いかと思うのですが、ここの特徴としては一般の市民の方も2階レベルのイノベーションプラットフォームに入ってもらえるということ。そこでまた新たな発見であったり、いろいろなニーズの調査であったり、そういうことが生まれやすい状況をつくっていきたいと考えています。

(国吉部会長)

分かりました。事業者は何か補足することはありますか。

(DKみなとみらい52街区特定目的会社)

我々としては、4年後に竣工するオフィスということで、またさらにコロナという大きな社会の流れもあった中で、働き方が大きく変わってきました。昔のようなオフィスの形態ではなく、人と人とのつながりや出会いの場といったところが新しい仕事をつくっていく。そういった活動的な場所づくりをしていかなければならないところで、画一的なオフィスだけ用意するのではなくて、様々な選択肢のある空間づくりを考えています。ですので、オフィス、地域熱供給プラント、美術館、それ以外のものをイノベーションプラットフォームとして捉えて、様々な場所で、外部も含めて仕事をしたり、コミュニケーションが生まれたり、教育をしたり、学びの場になったり、そういった形で活用していくことによって様々なイノベーションが生まれていくという形で我々は捉えて、この事業をつくっていると考えております。

(国吉部会長)

どうもありがとうございました。少しその辺のソフト的な側面をお聞かせいただいて、プロジェクトの趣旨がよく理解できました。どういった企業活動なのか、あるいは市民が近づけるのか近づけないのか、その辺もちょっとぼんやりしていたわけですが、少し趣旨は理解できたような気がいたします。それも踏まえて、全体の空間構成、景観構成といったものについて各委員からご意見を頂ければと思います。ご質問でも結構です。どなたか。鈴木委員。

(鈴木委員)

イノベーションプラットフォームというのが資料1-2の6ページにあります。これはコモンスペースとして考えてよろしいですか。それとも、喫茶店とかそういう有料のところのほうが多いのですか。それはどのくらいの割合なのでしょう。全体的にコモンスペースと捉えて誰でも、市民とか近隣で働く人が自由に出入りできると考えてよろしいですか。

(土師係長)

少し段階的に空間をご用意していて、2階レベル、キング軸と同じレベルについては一般の方も入りやすい施設内容を考えています。1段上がった3階レベルになりますと、オフィスワーカーを中心としたイノベーション用のスペースと考えています。

(DKみなとみらい52街区特定目的会社)

有料か無料かに関しては今後検討が必要なのですが、今おっしゃったとおり段階的に、例えば時間帯によって入れるエリアが変わったり、食べられるエリアが変わったり、学びのエリアが変わった

り、そういったフレキシブルに使えるような形で今、検討中でございます。

(鈴木委員)

分かりました。こちらの計画、事業では、オープンスペースや超高層ビルの景観というのとても大事なのですが、実際に計画者の方々が横浜駅から桜木町まで、みなとみらいのあの辺の通り、いわゆる高層ビル、超高層ビルが建っているところを歩いて、景観とかビルの景観が認知できるかということなどをどのぐらい実験したか分かりませんが、私は横浜の東口から桜木町まで4回ぐらい休憩しながら歩いたりする中で、高層ビル、超高層ビルの建物はそれぞれ工夫されて建てていると思いますけれども、どれも同じふうには見えません。だから、いろいろ工夫されているのかもしれませんが、歩行者の視点からは、例えば資生堂の本社ビルがどこかというのはかなり近くに行かないと分からなくて、スマホとかで調べていけばいいのでしょうけれども、そういう建物の景観とかによってすぐどれがどれと、幾つかは分かるものがあるてもみんな同じように見えてしまいます。その割にこれとこれは決定的に違うというような差が、あの地区はかなりビルが立て込んでいますので、最初の頃、あまり建っていないときは分かりました。例えばランドマークタワーといったら、その名のおりランドマークという感じでしたけれども、今はかなり立て込んで、どれがどういうものというのが私の場合はわかりにくいということと、歩行者の視点でいくと、相当近くに行かないとよく分からないということです。だから、スカイラインをいろいろと工夫されているということで、そのご努力に対しては敬意を表しますが、相当離れたところからでないあまりよく見えないというか、遠くから見てここがこういうふうになっているなというのは分かるかもしれませんが、歩行者の視点ではただ巨大な壁があるという感じで、そんなふうには見えませんのではないかと。

その中で貴重なのは美術館が入るということで、オープンスペースというか庭ですよ、緑の空間というのはみなとみらいの中で非常に貴重だと思います。これは美術館利用者でなければ利用できないということですが、もうちょっとパブリック的に考えてもらえると。例えば六本木のミッドタウンは、誰でも入ってきて利用できる芝生の空間とかがかなりあります。あそこは隣の毛利藩邸の庭園だったところを檜町公園というものにして、それが非常によくできています。そこを一体化してつくったので、そこから行き来が自由にできるようになっているという利点があるのですが、中で回遊性とかそういうことを考えるのだったら、この52街区の中でももうちょっと歩きやすい空間というか、歩行者の視点に立った中で過ごしやすいところもつくっていただくと、みんなが行くような場所になるのかなということです。大体、みなとみらいはいろいろと街区ごとにつくっているけれども、そういうところが少なく、あまり歩いている人もいないですよ。実際に大通りを歩いてという人もそんなになくて、近くのみなとみらい線の駅から最寄りの徒歩5分ぐらいのところは歩くけど、またずっとビルの中に消えていってしまうという感じで、あそこを歩行空間として楽しんでいる方はあまり見受けられないような気がしますので、そういう視点も取り入れていただきたいと思いました。長くなりました。

(国吉部会長)

今のご質問・ご意見は、まだ開発が全部終わっていない段階で全体的な感じについてのご指摘だったと思います。53・54街区を通じて、あの辺りに2階レベルから1階レベルも含めて新しいにぎわいを、オフィス街的ではない雰囲気も醸し出そうと工夫していて、それは52街区でも継続してつなげていこうという工夫は中で考えつつ、それが十分できているかどうかという議論はあるのですが、その辺のことをぜひやってほしいという要望です。今のことを議論すると大変になりますので、その辺で一つのアイレベルの豊かさみたいなものをぜひつくっていただきたいという要望だと捉えて、今後の議論の一つの柱にはなるかと思っております。

(関委員)

幾つか質問がありまして、今の鈴木委員の発言をパラフレーズする感じかもしれませんが、1つは、資料1-2の3ページの左下のプロットの大きなスケールのものでありますけれども、これは市のほうに伺ったらいいのかもしれませんが、そもそもみなとみらい中央地区におけるキング軸というのは、どこから始まってどこへ行くのかという。最近、どんどん既存街区側に建物もできていて、プラネタリウムのあるところとか、あるいはその北側というか、日産とか三井とか、キング軸に直接接しているかどうか分かりませんが、海側にも延びているし、街側にも延びているし、俗に言う裏横のほうからのアクセスも成立して、将来的にはもっとそれが強まるのではないかと思います。その辺の考え方です。もう一回言いますと、そもそもキング軸がどこから行ってどこへ向かう軸としてみなとみらい地区のマスタープランで決められたのかという点です。もう一つはそのお話を伺ってからにしたいと思います。

(土師係長)

資料1-2の4ページをご覧ください。こちらの左上の図というのが、今私たちが持っている景観形成ガイドラインに掲載されているイメージ図になります。キング軸が、この図でいうと臨港パークからみなとみらい大通りを通って、少しこちらの街区にかかっているような大きな矢印で記載されています。この景観の考え方と大きく関係しているのが地区計画の地区施設で、15メートルの幅員を確保するという、みなとみらい大通りから海側で15メートルの空間を確保することになっておりますが、みなとみらい大通りを渡った部分につきましても歩行者動線としては連続していますので、大きな意味でのキング軸というのはこの区域の端から臨港パークまでで、その象徴的な広い空間を取るのがみなとみらい大通りから海側という考え方でやってきております。

(関委員)

分かりました。それで、そのキング軸、今ご説明いただいた延長は相当あると思うのですが、そこは基本的には歩行者空間ということですか。高層ビルはあるけれども、いわゆるグランドレベルの広場ではないですが、緑があったりいろいろなアクティビティーが生じるような形で、どんどん整備されているので少しずつ変わっているのかもしれませんが、そういう歩行者のためのものですか。

(土師係長)

そうですね、歩行者空間にはなります。先ほどご紹介した地区施設の名称としては、「主として歩行の用に供する空地」となっておりまして、地区内に歩行者ネットワークとして張り巡らされて位置づけられています。4メートルから15メートルまでバリエーションがあるのですが、その中で15メートルというのは一番広い空間になっていて、15メートルの広い空間をどう捉えているかということ、やはり歩行者の通行だけではなくて、にぎわい創出に寄与するような使い方も込み込みで考えています。

(関委員)

それで次の質問というか、今回の52街区のキング軸沿いはデッキにして、1Fというかグランドレベルは駐車場になってしまっていますよね。そこで、いわゆるグランドレベルで地上で歩いていくものと、スカイウォークというかデッキレベルみたいな、既にデッキレベルも周辺のところで生じていますけれども、その辺のレベルの切替え、グランドレベルとその上のデッキ、今回さらに3層目にもイノベーションプラットフォームがあるということで、その辺の、レベル方向でのキング軸沿いの歩行者空間の扱いみたいなもののガイドラインというか、例えば幕張などは完全にスカイウォークで、歩行者動線は全部上でとばっさりやっけてしまっていて、それがいいのかどうかは分かりませんが、みなとみらいの場合は地上レベルの歩行者空間もあって多層化しているので、その辺の扱いの基本的な考え方が市としてあれば、今回の計画に関わってくるとお思いますのでお聞きしたいと思っています。

(土師係長)

資料1-2の13ページをご覧ください。キング軸のレベルについては、必ず地上部でなければいけない、必ずデッキレベルでなければいけないという画一的な考え方はなくて、基本的に民間の街区を貫く形でつくっていて、途中で道路を挟んでいきます。道路を挟むときに、やはりデッキレベルで渡るということを基本として考えていますので、デッキレベルの歩行者動線は大変重要と考えております。52街区周辺でいいますと、横浜駅からデッキで渡ってきて、54街区の際と53街区の際をつなげ、こちらが歩行者のメイン動線になっていたのを52街区で合流させているという形になります。お隣が公園、それからマンション、住宅があるものですから、ここで一旦地上に下ろしています。横断歩道を渡って住宅を貫いて、その後国際大通りがありますので階段で上げて、パシフィコのほうに渡っていくというデッキを今形成していて、渡った先のパシフィコ横浜ノースの部分についてはデッキレベルでキング軸がつくられています。その後、臨港パークに下りていくという、少しアップダウンはあるものの変化を持って、何もないフラットな15メートルというのもそれはそれで象徴的かもしれませんが、少し歩いていろいろな変化が楽しめるということでは意味があるかなと思っています。

(関委員)

です。多少アップダウンがあったり、階段とエレベーターかな、今回はエスカレーターがちょっと見えたのですが、その辺のレベル差の切替えが、実際にここを歩く方がだんだん増えてくると思うのでスムーズに行くことと、それから逆にアップダウンの景観的な面白さみたいなものが将来的に生かされていくといいかなと思います。それで、今回の52街区のデッキのところ、オアシス空間や美術館へのアクセスもそこからになるのかというのがちょっとよく見えませんでした。図でいきますと、資料1-2の15ページの左上の図で、54街区、もうできているソニーシティ(みなとみらい)のところから階段があって、その上にテラスがあって、その先にエスカレーターみたいなものがちょっ

と見えるのですが、これは駐車場から上がってくるエスカレーターみたいなものでしょうか。15ページの資料の左上の真ん中あたりにちらっとあります。

(株式会社久米設計)

このエスカレーターは、54街区の2階レベルの歩行者デッキの下にも通路があるのですが、新高島駅のほうから地上で歩いてくるとこのエスカレーターが利用しやすい位置で、駐車場とつながっているというよりは1階のキング軸側とつながっている形です。あと、左上のパスでいうと、右側に大きな階段があって、そこは歩いて上ると。大階段はこの西側と南側にもあって、2階デッキレベルと地上レベルを回遊できるようつくりをしているというところです。さっきご質問のあった美術館の入り口は今この2階のデッキレベルで考えていまして、ちょうど右の端に円形のところが入っていますが、そのところが2階の美術館入り口になります。

(関委員)

もう一点、いいですか。今の美術館、これはゲームアートと初めて知ったのですが、僕はあまりゲームをやりませんが、確かにそういうジャンルというのはこれからあると思います。そういう美術館を、またユニークな渦巻き型で面白いなと思ったのですが、美術館とアートガーデンの関係というのは、美術館ですから開口部はあまりないと思いますけれども、その辺のつながりが、アートガーデンはクローズで残念なのですが、アートガーデンはもちろングランドレベルなので美術館に入った人が入るといふ、その辺の関連がどうなっているのかちょっと理解できませんでした。どこかに書いてあると思うのですが、その辺もご説明いただければと思います。

(土師係長)

アートガーデンはあくまで展示空間の一部と捉えられていて、この庭の中にもアートが点在するものとして計画されています。そのため、美術館の中と同じような扱いで、やや閉じた空間にはしていただきたいという事情が事業上ございます。ただ、それが完全に閉じられてしまうことについては課題があると思っていて、みなとみらいの基本的な景観の考え方として、各街区のオープンスペースに市民が参加できるということは大変重要なことだと思っています。協議の中でどういう工夫をしたかというところ、このキング軸が大変パブリックな軸となっていますので、それを引き込むような、デッキレベルから地上レベルに下りていけるような階段を設けてこの緑により近づけるような動線を用意したということと、あとは、人がアートガーデンにより近づけるように、縁に、緑に囲まれた小道をつくっていくということも協議の中で一緒に考えてきたところでございます。また、キング軸のほうとの境に提案時にはお部屋があったのですが、それもなくしていただいて、ぐるっと地上部に戻ってこられるような計画にしたというのが協議の中での変化でございます。あとは、キング軸からよく緑が享受できるような断面構成にもしております、中には入れないけれども十分緑を感じることができるようなしつらえにはしていきたいと思っています。

(清水建設株式会社)

今回、工夫としましては、アートガーデンの周囲に小道を配しまして、今、左が53街区ですけれども街区間の貫通通路は機能優先の真っすぐな通路になっております。今回、最初の提案では同じように拡幅して真っすぐ通すという計画もあったのですが、53街区の通路を補完する形で選択できるということで小道にしました。緑を楽しみながら回れるようにしております。あわせて、その途中にポケットパークを配しまして、歩きながら、休憩しながら周辺を回れるように、回遊できるようにしたところが工夫点でございます。以上でございます。

(関委員)

そのエッジのところが公開されて、どういう意匠になるか分かりませんが、フェンス越しに中のガーデンが見えて、これは将来のことですけれども、もしミュージアムができていろいろなイベントがあったときには、一時的に公開できるような形も考えられるといいかと思っています。

あともう一つ、最近よく言われるのは、みなとみらい地区の高層ビルの形態がほとんどみんな矩形の直方体であると。ちょっと違うものも最近できましたが、その中でこういう渦巻き型というか、カタツムリ型というか、貝殻型は面白いと思って、それから外壁の扱い方も面白いと思っておりますが、この屋上には入れないのですか。こういう形を見るとすぐ、グッゲンハイム美術館の、スロープがあって上がって行って展望台になるとか、そういう感じをイメージしてしまうのですが。

(清水建設株式会社)

そういうお話もあったのですが、現状の計画では、屋上は基本的にはルーバー状で、屋根が直接見えないような修景した形で考えておまして、人の出入りという点では入れないような状態になっていまして、高層棟から見たときにあまり裏が見えている形にはならないような見え方の工夫は

今、考えております。

(関委員)

こういう、いわば彫刻的な形態の建築物はシンボリックでもあるし、その形の面白さだけではなく美しさもとても大事だし、それまでこの地区にはあまりなかったので、最近、プラネタリウムの球形ができたりしていますが、少し楽しい、かわいい形があってもいいかなと思いましたので、よろしくをお願いします。

(国吉部会長)

ご意見も含めて頂いたので、あとでまたまとめはしたいと思います。どうもありがとうございます。ほかの委員の先生方、いかがでしょうか。加茂委員、どうぞ。

(加茂委員)

キング軸の始めと終わりに、最初が球で始まって渦巻きで終わるとするのは面白いなと私も思っていました。でも、これは勝手に言っていますが、パースを見せていただくと、地上部分でキング軸を歩いていくと最後は階段で、今エスカレーターの話がありましたけれども、車椅子とかそういう方のためにはエレベーターもあるのですけどちょっと見えづらいというか、2階とかに上っていくときに、エレベーターはあるけど回り込んで乗らなければいけないとか、バリアフリーに対してはもっとスムーズな動線があるかなと思いました。

それと、ここがゲームアート美術館ということなのですが、多分そちらのほうがメインだと思うのです。今、カフェのほうでキング軸に面していて、入り口がすこし分かりにくいというか、へこんだところがあるので、この渦巻きのちょうど貝の口というか、ふたというか、そこのところから逆にゲームアート美術館の入り口をもっとキング側に見せたほうが分かりやすいのかなとか、それは勝手に思っていました。

あと、鈴木委員と同じで、このアートガーデンという存在が非常に魅力的なのですが、お金を払わないと見られないといったときに、ポケットパークとかで周辺を修景していただいていますけれども、このエッジをどういうふうにデザインされるのかなと。柵とかでふさがれて、緑はつながっているけど結局は入れないじゃんというようなイメージにならないように、このあたりの外構のデザインは難しいところではないかと思いました。この美術館は、キング軸の始めと終わりにこういう幾何学的なものがあって、これは一つ決まったなと思うのですが、先ほど何度も出ていましたけれども、2階デッキレベルと1階レベルとを人がスムーズに歩いていく、車椅子とかどんな人でも歩いていける、そういうふうにお願ひできたらと思いました。

あともう一つ、高層部の高さについて、ソニーシティ側を高くしたというご説明があったのですが、そちら側の一番高いところは機械室なのですか。それとも業務諸室というか、オフィスのフロアがそちらにあるということなのでしょう。普通に考えると高島中央公園側を高くしたほうが見晴らしもいいのだけど、そちらに住宅があるからなのかなと思って、さっきスカイラインのお話もあったのですが、ソニーシティ側の間の隙間がそんなにないので、そちら側を高くしたら逆にそこのところが圧迫感があるように感じました。これは意見なのですが、逆にそのままずっと高島中央公園側を延ばすことができなかった理由は何かありますか。

(土師係長)

公園側が上がっているように見えるというご指摘ですか。

(加茂委員)

いや、公園側は上がっているいいのですが、ほかのビルはそちら側が高くなっていて、今回は逆のソニーシティ側を高く上げていっちゃうじゃないですか。そのまま真っすぐ上がってもいいのではないかと思ったのですが、ソニーシティ側のほうが高くなって、その隙間が割と狭いものだから、そちら側がぐっと上がってくると逆に圧迫感があるのではないかと感じたのですが、いかがでしょうか。

(土師係長)

横浜駅側から見たときの迎え入れ感というか、この街区としてのまとまりをつくるに当たっては、52街区の妻面が横浜駅からソニーシティ越しに見えるようなしつらえにもなっていて、そういう演出にも寄与しているところはあるかと思います。あと、事業上の都合で賃貸オフィスが全体的に高くなっているというのはございますが、その中で街区全体、東としていかに象徴的な街区をつくり上げるかということで協議はしてきております。

(国吉部会長)

加茂委員、取りあえずよろしいでしょうか。

(加茂委員)

はい、意見なので。ソニーシティ側が少しきついなという印象を受けただけです。

(土師係長)

ファサードのデザイン等について詳細をこれから詰めてまいりますので、そこで圧迫感の低減については協議していきたいと思います。

(加茂委員)

それから、ぜひともお願いしたいのは、地上レベルから2階デッキに上がる最後のところのバリアフリーというか、そういう観点からの検討もお願いします。

(国吉部会長)

それは割と必要なお指摘かなと思っております。一通り意見を言っていたから、また私も意見を言いたいと思います。ほかの委員の方々。井上委員。

(井上委員)

説明ありがとうございます。私は土曜日にぐるっと一回りしてきたのですが、ここの特徴は行って初めて分かったこともいっぱいありまして、北側の街区にアンパンマンミュージアムがあって、その北側に今度ホールができて、オフィスワーカーさんと、住民の方々もいらっしゃいますが、意外といろいろな方がここにいらっしゃるんだなど。それで、とちのき通りとみなとみらい大通りは土曜日でもかなり人が歩いていらっしゃるというのをつくづく痛感しました。その後高島中央公園に行ったら、子供が遊んでいるわ、ジョギングしている人はいるわで、今、工事していない段階でもかなりいろいろな人が多様に集まっているんだなど。プラス、53街区ができて52街区もできたらかなりいろいろな人が集まって、新高島のこのエリアは非常に面白いエリアになるのではないかという期待感を持ってこの計画を見せていただきました。その中で、にぎわいの創出をここは非常に問われているということをお伺いした中で言えば、キング軸のところはその3種類の方がいらっしゃるとしたら、先ほど「開かれている」というお話もありましたけれども、オフィスの方々は多少落ち着いていていいのかなと。住民の方々の通勤ルートにもなるでしょうし、アンパンマンミュージアムとかでわーとなっている感じとは一線を画して、緑があって、ちょっと落ち着いてみたい部分がある中で、でも、みんなに開かれている、住民の方々が使いやすいみたいな工夫が今後なされるといいのではないかと非常に感じた次第です。でも、逆に活性化という意味では、その辺は難しいでしょうけれども、美術館とか、ほかの住民以外の方々も入ってこられるようなしつらえとかもあっていいかなと。難しいと思うのですが、その辺のバランスを今後、計画を進めていかれる中で考えていかれたらいいかなと思った次第です。

高島中央公園は、すごく失礼な言い方かもしれませんが、こんなに使われているんだとびっくりしました。住民の方々も、子供はサッカーをやっているし、テニスをやっているし、と思ったので、動的なアクティビティーのところとの境界みたいなものは、管理面もそうですし、開く・閉じるの関係が非常に難しいと思うのですが、デザインも動線も、先ほどからあるバリアフリーの話も、その辺をうまく工夫しつつ、いろいろな人がいろいろ集まれるにぎわいの場を、横浜駅の結節点ということもありますし、いい意味でごちゃっとしてほしいなというのは、皆さんと意見が変わってしまうかもしれませんが、非常に期待しているところでございます。私からは以上です。

(国吉部会長)

井上委員が訪れたのは何曜日ですか。

(井上委員)

今週の土曜日です。

(国吉部会長)

ですから、勤務者は休みの日ですね。

(井上委員)

そうです。

(国吉部会長)

ウィークデーはまた違うのでしょうかね。

(井上委員)

恐らくそうだと思いますね。

(国吉部会長)

分かりました。ウィークデーの使われ方と、土日の使われ方とね。だから、ウィークデーはオフィスの方々も高島中央公園に出てこられるような、そういう感じかもしれないですね。矢澤委員、いか

がでしょう。

(矢澤委員)

さっきの美術館の庭の話で、資料1-1によりますと、4の(5)の低層部のしつらえ・にぎわい創出の下のところ庭園のことが書いてあって、「利用者のみが入れる空間ですが」となっているのですが、一番下に「庭園の詳細計画については、展示内容等とあわせて引き続き協議していきます」となっているので、もしかすると利用者以外の方も今後入れるような計画になる余地があるのかなと思ったのですが、そこら辺はどうなのでしょう。

(土師係長)

書きましたとおり、今後詳細は詰めていくことにはなりますが、運用面がどのようになるのかということについて、事業者さんからご説明していただきます。

(株式会社光優)

皆さん、ゲームアートミュージアムと庭園に多大な期待を頂きましてありがとうございます。庭園をパブリックにしたほうがいいのではないかという意見は最初からいろいろな方々から頂いていて、今は料金を支払って美術館のチケットを買わないと庭園に行けないということで考えてはいますが、せっかくそういったオアシスの中に一つの施設としてございますので、何らかの形で一般のチケットを買っていない皆様にも、何かのタイミングで庭園を見て楽しんでいただく、そういったきっかけづくりができるようなイベントのようなものは今でも考えております。詳細につきましては今後になりますが、何らか皆様のご希望に沿えるような形でできたらとは思っております。

(国吉部会長)

矢澤委員、よろしいでしょうか。

(矢澤委員)

ありがとうございます。

(国吉部会長)

まだあるとは思いますが、一通りご意見を頂きました。その中で私が感じたのは、先ほど加茂委員からあったバリアフリーで、エレベーターはやはり重要だと思います。パシフィコ横浜ノースのほうに行くところも、大階段の脇にガラス張りのエレベーターがぱっとあってすごく分かりやすいですね。ああいうものが、探さないと駄目ではなくて分かるところにあると、非常に気持ちいい感じになるかなというのがあって、それは今後の検討課題かもしれないと思いました。

実は、先ほどご発言された加茂委員は、みなとみらい本町小学校の設計者ですから、キング軸の一番こちら側から地上レベルでの視点は重要だと。キング軸はどこからどこまでであるかという質問で、もちろん私もよく知っているのですが、そうするとみなとみらい大通りを渡るところは地下ということになるのですか。

(土師係長)

そうです。

(国吉部会長)

その辺が、つながりがあるというのを意図的に見せる演出がもう少し地上部にあってもいいかもしれないなど。両方でね。つまり、キング軸はどちらかという日産の大きなデッキから分かれる、この関係だけで陸側に延びているという認識はしにくいところがあって、その辺は本計画ではなくて、みなとみらい大通りから陸側の受け側の見せ方とか、そういうのも今後あるのかもしれないという感じがしました。それはちょっとプラスです。

井上委員の意見もなかなか面白い視点だと思って、にぎわいといっても慌ただしくするのではない、落ち着いた中の安らぎみたいなものもこの緑で醸し出していて、その辺も生かせる歩行空間づくりもあるのではないかと。53・54街区でつくっていたグランモールにつながる軸から、少し異なる雰囲気でもいいのかなみたいなこともおっしゃっていましたが、そういう点もあるかもしれないと思いました。ただ、私の感じでは、ファサードの問題とか今後議論していくと思うのですが、それにしてもやはり全体として割と冷たいオフィスビルに見える感じがします。それで、低層部といいますか、4階ぐらいまで、地上空間と呼応し合うようなファサードの雰囲気づくりといいですか、そういうものがあるといいのではないかと。とにかく、同じファサードが200メートル近くまで単調に続いているだけというのは非常に圧迫感を感じるのではないかと。静的な落ち着きということでもなくて、あまりにぎやかしくすることはないのですが、素材感を少し変えることによって低層部の落ち着きももう少し出てくるのではないかと。その美術館のファサードとも呼応するような雰囲気が低層部に少し出てくるといいのではないかと。今後のファサードなどの検討の際に

必要ではないかと。

それから、高島中央公園から見たときも同じように単調な壁が、もちろん久米設計さんとしては上面と下を少し工夫するとかいろいろ多分あるのでしょうけれども、全体としては単純なファサードがただ立ち上がっているだけという感じで、高島中央公園に対する威圧感みたいなものがあるかなと。その辺を、高さは出しつつももう少し、言ってみればこの建物はキング軸の象徴なのです。200メートルになって、これが一番高いわけですから、クイーン軸のランドマークタワー的な役割になってしまうと思います。ですから、3つの街区の調和もあるのですが、中間部は割とそろえているということになって、それはよろしいかと思うのですが、上部のつくり方はやはり少し多様性が出てきてもいいのかなということと、海から陸へ上昇するというよりも、すぐ目に入るのは、海側が高くなっているという印象のほうが強い。よくよく見ると陸側から海に下がっているのですが、つながった壁面が大きく陸側から海側にせり上がっているというのが強くて、多分その裏にいろいろな機器を微妙に見せないようにするという設計者側の意図や工夫もあるのでしょうけれども、それは評価しながらも、それにしてもトップのほうのつくり方が、このビルの象徴性を高めるという意味ではまだあるのではないかと。やはり「キング軸といえばあのビル」みたいな感じになってもいいと思うのです。そのぐらいの感じでファサードの工夫は今後検討の必要があるのではないかという感じがしました。

先ほど加茂委員や鈴木委員からもあったかもしれませんが、美術館とアートガーデンの関係で、加茂委員はあそこでは入りにくいのではないかというのがありまして、事業者の方、美術館の運営の方からは、場合によっては今後の運営を考えていくということでお話があったのですが、市からは、建物が建とうとしたところをやめて広場的にしたとか、動線の中でガーデンとの関係を視覚的にもうちょっと親しめるようにしていく、そういう場をつくっていくという工夫を市としても調整の段階でお願いしてきたということをしていました。それはいいなと思っているのですが、例えば上の広場の一部とか、そういうところに美術館らしさをちょっと感じさせる工夫とか、美術品の1点でもそこにあるとか、多少でも感じさせる、疑似体験するような部分がちょっとだけあるとか、そういうのも何か、もちろんちゃんと見なければお金を払って見ればいいのですが、お金を払わなくてもどういうことをやっているのかということを感じさせるような工夫が、屋外でもあるともっといいのではないかという感じがいたしました。

それと、加茂委員がおっしゃっていた、あれで入りやすいのでしょうかと、ちょっと危惧した点もあったのですが、その辺はもし何かご意見がありましたら。

(土師係長)

資料1-2の15ページをご覧ください。美術館の出入口につきましては現状、カフェに対し向かって右側に取っております。もともと、実は美術館の入り口が1階にございまして、そこが暗くて分かりにくいのでキング軸上に上げてもらったという経緯があります。入り口が分かりにくいというのは、見えにくいということでしょうか。

(加茂委員)

階段を上ってくると、入り口が右側にひゅっと曲がらないといけないじゃないですか。正面だと、ちょうど今アートカフェになっているところが一番のメインのところになるのですが、それがカフェなので、カフェを少し庭側に移すとか回転させて、とにかく正面に入り口を持っていったほうがいいのではないかと思います。渦巻きが最後にぎゅーっと円になるのですが、渦巻きが途中で終わってれば、貝の入り口みたいなところがちょうど入り口になって、ぐるぐるとそのまま上に上がれるのではないかと、ちょっと妄想しました。今のだと、ここの入り口を丸くされて、何となく誘導されているような、駆使されているような感じがあるのですが、どうしてもキング軸から真っすぐ上がってきたときに少し死角になるというか、そんな印象を受けました。

(国吉部会長)

それは問題提起ということで、私の推測では、市のほうもあのカフェを大事にして言ったのかなと。

(土師係長)

カフェは確かに大事で、キング軸沿いにこういうにぎわい施設を設けるのは大事なことではあると思っていますのですが、ご指摘いただいたのは確かにおっしゃるとおりかと思しますので、キング軸本体からスムーズに入れるような工夫は今後議論していきたいと思います。

(国吉部会長)

先ほどの小さな広場みたいな、見下ろすような広場がありますよね。あそこのしつらえとうまく連携して、これは入り口が本当にキング軸側に開かれていないような雰囲気に見えるからなので、その

辺の分かりやすさみたいなものは今後課題として、今日お答えになるのは難しいかと思いますが、全体のカフェとのバランスなども考えながら今後課題としていただければと思います。よろしいでしょうか。何かありましたら。

(清水建設株式会社)

今、美術館の入り口としては、確かに右端にあります。53街区からペデストリアンデッキを渡ってきますと、ちょうど真正面にはしております、大階段からの見え方という点では確かにちょっとあります。今、オブジェをキング軸上に設置する予定もございまして、オブジェの置き方ですとか、大階段を上がったところからの見え方を再検証しまして、入り口をちょっと振るですとか、そういった工夫はしたいと思います。

(国吉部会長)

高層部のファサードは、事業計画上このボリュームというものは多分、市のほうとしてもやむを得ないということで、あと、一部鉄道の上部で建てられないところも出てくると、そういう関係でこの高さが出てきたのだと思います。その辺のファサードのつくり方については今後さらに検討してもらえるとということでよろしいのでしょうか。

(土師係長)

ご指摘いただいたのは、確かにお隣の高島中央公園から見える大きな建物になりますので、低層部との切替は行っているのですが、ここの面が少し大きいのではないかというご指摘と理解していませんけれども、よろしいですか。

(国吉部会長)

それと、低層部といっても、これは3階ぐらいまでですか。何階までを低層部と言っているのですか。

(土師係長)

緑の壁面緑化で切り替えているのは3階までです。

(国吉部会長)

3階分とその上が単一の壁になっていますよね。ですから、もう少し3階までの緑の空間と連携したファサードと、全体としてのオフィスビルの低層部といいますか、全体でこれは何層あるのですか。

(土師係長)

29階です。

(国吉部会長)

ですから、下部の10階ぐらいまでのファサードといいますか、ほかのビルとの関係でもバランスがあると思いますが、ビルとしての上の塊がちょっと大き過ぎるといいますか、それが全部、全く同じ面で全面来ていますから、途中で一部セットバックしたり、ランドマークのように絞るとか、形の上でいろいろあればいいのですが、とにかく箱がふっと上がっているだけなので、もうちょっと親しみを持てる部分が低層部にあってもいいのかなという感じがあります。それと、高層部の象徴性みたいなものが、意図した方向とは別のほうに見えている。どちらかという、これはキング軸全体が海から陸へ上がるというよりも、この52街区を頂点として両側に下がっていくという雰囲気になってきているかなと。結果的にはそうなってしまうている。それはそれでいいと思うのです。それを面白く、頭頂部として見せるようにしてもいいのかなということで、その辺の頭頂部のつくり方を今後また検討していただきたいと思います。

(土師係長)

ファサードが単調であるというご指摘につきましては、中身が賃貸オフィスになりますので、あまり大きく見た目を変えるというのは機能上難しいとは思っています。その中で、表面のフィンの間隔ですとか、出寸法ですとか、そういうもので変化をもたらすということは今後検討していきたいと思っています。

(国吉部会長)

あと、このビルは非常に背が高いのですが、キング軸から見た景観、眺望を楽しむようなレストランとか、一般の人が入れるような部分が上層部にあるかないか、その辺がちょっと気になるところです。

(土師係長)

屋上を庭園状にしつらえているのですが、ここに一般の方を入れるというのは縦動線の関係でなかなか難しいところがあるかと思いますが、今後どんな運用にしていこうかというのは議論していくこと

になろうかと思えます。

(DKみなとみらい52街区特定目的会社)

ご指摘のとおり、ここは非常に高い建物になっていて、海が見えるすごくいいビューになっていくので、本当であれば一般の方もどしどし入れたいところなのですが、やはり動線計画とか安全性もあるのかなど。そのあたりが懸案事項としてありますので、事業者としては慎重に検討していきたいという思いでやっております。

(国吉部会長)

分かりました。可能であれば非常にありがたいプロジェクトになると思うので、その辺は慎重にということですから、慎重ながらご検討いただければと思います。

今日は幾つかご指摘が出ましたが、低層部の計画段階については非常に、今後細かいところはもう少し調整しながらも、おおむねの方向としては魅力的な感じになっているかと思えます。今後検討していただいて、今日ご指摘があった点なども含めて示していただければと思います。ちょっと鈴木委員がまた何か言いたそうだったのですが。

(鈴木委員)

話を戻してバリアフリーの話なのですが、私は右足が何年か前から不自由になってしまいまして、ほとんど階段が使えない。そうすると、みなとみらいなどで移動するときに階段が使えないと本当に大変で、一緒に行った人があっちへ行ったりこっちへ行ったり、エレベーターをいつも探します。そういうことがあるので、基本的に地面を歩くのです。地面を歩くからグランドレベルのデザインも大切にしていきたいと。上に上がりにくいという人もいますし。それと、エレベーターがどこにあるかというのが、どこに行っても本当に分かりません。それで、サインですよ。例えば、最初の出入口とかのところに、この方向に行けばありますよといったらとにかく探し回らなくていいのと、安心感があります。だから、サイン計画というのは後づけみたいにされる場合が多いと思うのですが、サイン自体が今はすごくアートな感じにもなっていますから、誰にでもすごく分かりやすいアートな感じのサインをつくっていただいて、それを出入口にはちゃんと表示してもらえればそこに安心して行けるとい、まずそのサイン計画も一緒に、後づけではなくてやっていただければと思っております。よろしくをお願いします。

(国吉部会長)

はい、ありがとうございました。関委員。

(関委員)

資料1-2の10ページの下の2枚の写真がとても分かりやすいのですが、最初、みなとみらい地区の開発でランドマークタワーができて、クイーンズスクエアができて、このときのスカイラインは海側からランドマークに向かって上昇していくという、その線がきれいに取られていますけれども、左側の52街区、それから54街区が隠れてしまっていますが、富士ゼロックスがあって、53街区があって、日産があって、三井ビルがあってという。この辺も含めた群造形として、今新たに計画されている52街区の特にトップですね、一番上の超高層ビルで大事なところだと思いますし、夜間景観にも関わってくるので、この辺のラインを少し、この図のシミュレーション、ここからの視点は結構大事だと思いますので、ランドマーク側と反対側の駅側の2つのキング軸に沿ったゾーンの超高層群の景観というのをこれからも、特に頭頂部のデザインですね、それから、あまり話題になりませんでしたけれども、夜間のこの辺のトップのライティングをどうするかみたいなことも含めて、いろいろ検討していただければと思います。それが1つです。

それから、ゲームアートというのは初めて聞いて、そういうものは多分成立すると思っているのですが、具体的にまだ公表することはできないと思いますけれども、漠然と考えられているミュージアムの中の企画、展示のキュレーションとか、そういうもののイメージみたいなものがあれば。LIFEというか、生命というのは分かったのですが、どんなことを考えているのか。それから、ゲームアートという概念そのもので、ゲームといっても昔からいろいろな伝統的なゲームもありますし、最近のコンピューターのものもありますし、ちょっとワイルドなものもあれば、僕はあまりやりませんが、ファンタジックなものもあって、需要があると思うので面白いと思うのですが、その辺のところを何か言葉で、担当されている方がおっしゃられることがあったら聞きたいということです。

もう一つは、先ほどのミュージアムとガーデンの関係で、ガーデンは有料でいいと思いますが、ミュージアムに入った人は当然ガーデンに出られるけれども、ガーデンだけ例えばもう少し別の料金にして、ミュージアムには入れないけれども一応チャージができるという形で、中の展示を見なくても庭で休みたいとか、そういう区別みたいなことも不可能ではないと思いますので、そんなことも考え

ていただきたいという要望です。まだこれからいろいろ検討されると思うので、よろしくお願ひします。

(土師係長)

美術館の現段階のイメージになりますが、設計者さんからご説明いただきたいと思います。

(清水建設株式会社)

大きく3つの枠組みがございまして、まず著名タイトルシリーズ企画展示ということで、コーエー様の「信長の野望」や「三國志」といった映像を使って、技術的な話ですとか、人であったり、そういったゲームの背景を説明するような企画展示。あと、2つ目としましては、今までコーエー様でつくったゲームのそれぞれの歴史的な紹介ですとか、そういったところを考えています。あと、最後にコレクション展示ということで、襟川会長が収集されている永井一正先生のアートや生頼先生のゲームパッケージに使っていたアートを常設展示で考えておりまして、ゲームを体系的に体験できるような形的美術館を考えております。詳細は今検討中ですので、今後詰めてまいりたいと思っています。

(関委員)

ありがとうございます。庭園のデザインも「信長の野望」の何かのシーンがあると伺っていますが、分かりました。

(国吉部会長)

ご意見は一応一通り出していただいて、おおむねのご意見は出尽くしたと思います。全体のプロジェクトとしては非常にいい方向に進んでいると思っています。幾つか指摘した点、ミュージアムとの関係、それからエントランスを変えるか変えないかとか、デッキレベルからだけ見ていると、階段のほうから見ると入りにくいのではないかというご指摘があって、その辺も含めて広場回りの演出が今後の課題だということです。

それから、ビルとしては、この3街区の中で遠方から見ると一番象徴的なビルになりますので、とにかく遠景としてのつくり方は、トップも非常に重要だし、キング軸沿いの低層レベルをもう少し工夫できないかということをお私に申し上げましたけれども、その辺が少し、今後の実設計に至る中でもいいのですが、課題として見ていただきたいと思います。

バリアフリーのことは非常に重要だと思いますので、サインのことなどもありましたが、その辺の方向性みたいなものもきちんとしていただきたいと思いました。

その辺が課題として出たわけですが、少し検討いただいて再度ご報告いただくということにしたいと思いますが、いかがでしょうか。よろしいでしょうか。

(異議なし)

(国吉部会長)

それでは、本日の審議は以上で、本件につきましては終わりたいと思います。

(土師係長)

ありがとうございました。

議事2 その他

なし

閉会

(吉田書記)

皆さん、お疲れさまでございました。本日予定していた議題はこれで全て終了ということでございます。

次回の日程につきましては、また別途調整させていただきますが、今のところ3月ぐらいにもう一回やりたいと思っています。それをめどに委員の皆様方には日程調整させていただきますので、よろしくお願いいたします。

最後に議事録のことでございますが、本日の議事録につきましては、運営要領に従いまして、事務局で作成後、部会長にご確認いただいた上で公開とさせていただきますので、よろしくお願いいたします。

	<p>それでは、これをもちまして第66回都市美対策審議会景観審査部会を終了といたします。皆さん、お疲れさまでした。ありがとうございました。</p>
資 料	<p>・次第、参加者名簿、第65回議事録</p> <p>【議事1】</p> <p>資料1-1 52街区 事業者提案に対する市の考え方</p> <p>資料1-2 みなとみらい21中央地区52街区開発事業計画</p> <p>資料1-3 都市景観協議申出書</p> <p>資料1-4 申出に対する協議事項及び協議の方針（案）</p>
特記事項	<p>・本日の議事録については、部会長が確認する。</p> <p>・次回開催の日程等は、別途個別に日程調整する。</p>