

関内駅前地区の景観誘導に関する考え方 説明資料

修正の概要

① 構成の見直し

歩行者動線と広場の項目において、観点Aと観点Bの考え方で整理

② デッキレベルの考え方

回遊性を向上させる考え方としてデッキレベルの考え方を整理

目次

関内駅前地区で検討されている開発計画(B・C地区)に対して、横浜市としての関内駅前地区の景観に対する基本的な考え方をまとめ、この考え方をもとに当該計画事業者との景観協議の中で計画を誘導していくために作成します。

1 景観形成の基本指針

2 中低層部のあり方

歩いて楽しい空間づくり

－歩行者動線

－広場

－緑のあり方

－居場所

街並みの形成

－周辺の街並みとの調和

－「開港の地」としての歴史性

3 高層部のあり方

【現況】近・中・遠景の視点場

品格ある建物の表情

建築物の低層部

建築物の高さ0mから15m又は20mまでの部分。歩行者空間に影響の大きい高さで、まちの賑わいを形成するのに重要な層。

建築物の中低層部

建築物の高さ20mから31mまでの部分。関内地区の建築物の標準的な高さで、関内地区の伝統的な街並みを形成している層。

建築物の高層部

建築物の高さ31m以上の部分。

内容

1 景観形成の基本指針

関内駅前地区のまちづくりでは

- 関内地区の玄関口としての風格のある景観と、多くの人で賑わう魅力的な駅前空間の形成
- 大通り公園から横浜公園、さらに海沿いへとつながる緑の軸線沿いの魅力ある歩行者空間の形成
- 「開港の地」としての歴史性

を普遍的な景観形成上の要素として継承します。

関内駅前地区は、上記基本指針の他にまちづくりとして以下のような空間の設えが求められます。

○産学連携の集積を目指す賑わいの拠点としての設え (観点A)

○駅前の賑わいを閉じ込めず周辺へ広げていく設え (観点B)

○都市軸(緑の軸線)の重要なポイントのため、次世代を見据えた環境への配慮の視点

内容

2 中低層部のあり方 歩いて楽しい空間づくり

関内駅前地区では、

- ・ 関内地区において希少な大規模な空間であることを活かす
- ・ 関内地区のヒューマンスケールの街並みと親和する

という2つの視点による、歩行者動線と広場の提案が求められます。

歩行者動線については周辺との回遊性を考慮したネットワーク、広場については関内地区の玄関口として新たな街を印象付ける空間の配置計画、また、それらが魅力的になるような運営方法が求められます。

また、既存の関内地区へのつながり、顔づくり、賑わいづくりも重要な要素です。

B地区：

A地区とあわせて緑の軸線を関内エリアで受け止める位置にあり、JR関内駅からの人の流れを周辺の関内地区へ流し、つなぐ役割を担います。新しい交通広場によって新たな人の流れを生み出します。

C地区：

北口の人を受け止める位置にあり、イセザキ・馬車道との結節点です。



内容

2 中低層部のあり方 歩いて楽しい空間づくりー歩行者動線

関内駅前地区は、

・都心臨海部全体の回遊性を向上

(横浜中華街・横浜公園方面とイセザキ・馬車道方面をつなぐ)

・関内・関外地区の結節点として接続強化

(日本大通り・横浜公園から大通り公園へとつながる都市軸(緑の軸線)や、みなと大通りシンボルロード化など)などの取組みを行い、周辺地域への回遊性を高めていくことが求められます。

また、関内の玄関口であることと、これまでの歩行者軸の再解釈と再構築について提案が求められます。

動線計画にあたっては、屋外・屋内や直線的・路地的など、様々なタイプの提案が考えられます。

さらには、移動することで魅力的なシーンが展開していくように工夫されることを期待します。



内容

2 中低層部のあり方 歩いて楽しい空間づくりー歩行者動線

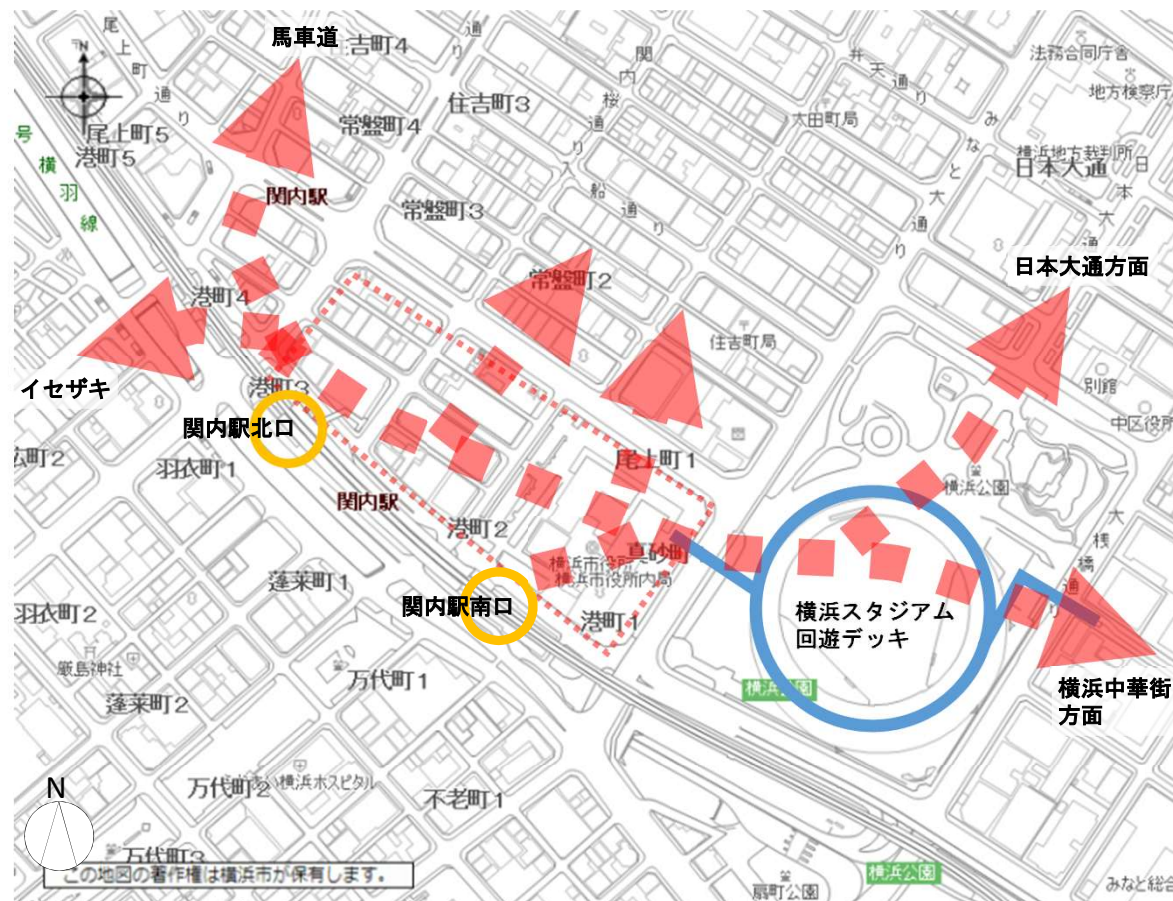
周辺地域への回遊性を高めていくには、

地上レベルの歩行者ネットワークだけでなく、歩行者デッキレベルの建物相互のつながりや広域的なまちとのつながりも重要です。

横浜スタジアムの回遊デッキを介して横浜中華街方面や日本大通り方面から関内駅前、そして馬車道・イセザキへのアクセス性を高めることも関内駅前に求められる役割です。

関内駅前の一体感

- ・地上部分を歩行者空間としてシームレスにつなぎ、駅前の一体感を高める
- ・デッキにより物理的なつながりを設け、建物相互の一体感も高める
- ・横浜中華街・日本大通り方面、伊勢佐木・馬車道方面とのつながりを強化



内容

2 中低層部のあり方 歩いて楽しい空間づくりー歩行者動線

(観点A)：賑わいの拠点としての設え

No.1 (事例)

開かれた低層部

開かれた低層部が、公共的空間と一体的に賑わいを生んでいる



No.2 (事例)

歩行者専用道

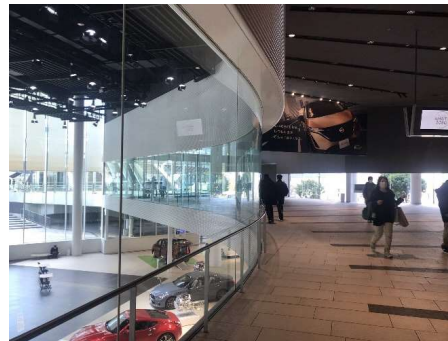
既存の歩行者専用道路である関内駅南口を意識した設え



No.3 (事例)

活動や交流が見える空間

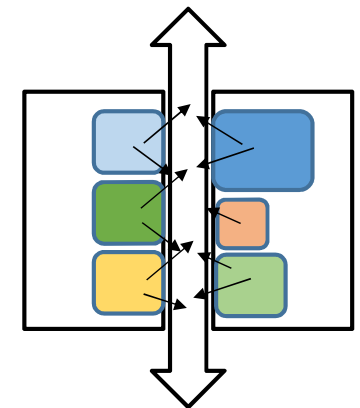
高層階の活動や交流がデッキレベルに表出することで地上レベルとは違った特性を持つ事例



No.4 (図式)

楽しい活動や多様な機能を配置

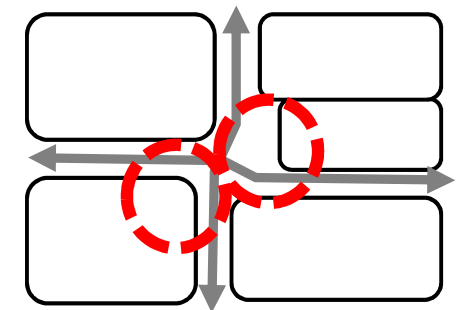
公共的空間に面する空間と一体的に賑わいが形成される



No.5 (図式)

動線の交差点に生じるたまり空間

動線や視線が交わる空間を設けることで賑わいが形成される



内容

2 中低層部のあり方 歩いて楽しい空間づくりー歩行者動線

(観点B)：賑わいを周辺へ広げていく設え

No.6 (事例)

上りたくなる・歩きたくなる
上部空間
階段の配置や形状などによって
デッキレベルへと人を誘導
するよう工夫



No.7 (事例)

まちを望める空間

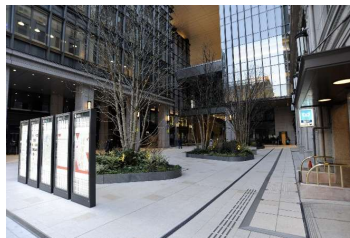
隣接する街区を望めたり、隣
接する街区からの動線を引き
込むなどの周辺の都市空間を
意識した空間を設える



No.8 (事例)

人を引き込む

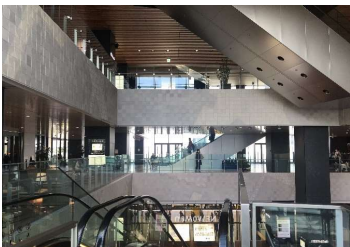
周辺街区の人を敷地内にも引
き込み、人が通り抜けたくな
る通り道をつくる



No.9 (事例)

向こうへ行きたくなる

敷地内の様々な要素が互いに
影響し合うような空間の設え
とすることで、巡りたくなる
よう工夫する



No.10 (事例)

アイキャッチのあるコーナー
隣接する街区からの動線を誘う
際のアイキャッチのためのシン
ボルツリーなどを設置する



No.11 (事例)

樹木や舗装による連続性

舗装を通り全体の視点で決
め、場所によって樹種を変
えながらも並木路としての
連続性を持たせて、先へと
誘う



No.12 (事例)

並木を延長して一体感をつ くる

隣接する地域で統一的に用
いられている樹木(例：大
岡川-桜)などを踏襲して連
続性を持たせる



内容

2 中低層部のあり方 歩いて楽しい空間づくりー歩行者動線

① 関内駅前地区を横断する軸線
・北口と南口を歩行者空間としてつなぎ、地区の一体感を高める
・横浜中華街・日本大通り方面、伊勢佐木・馬車道方面とのつながりを強化

→緑の軸線構想や歩きやすいまちづくりなどを受け、それをさらに発展させることを目指します。



参照



No.1
A 賑わいの拠点



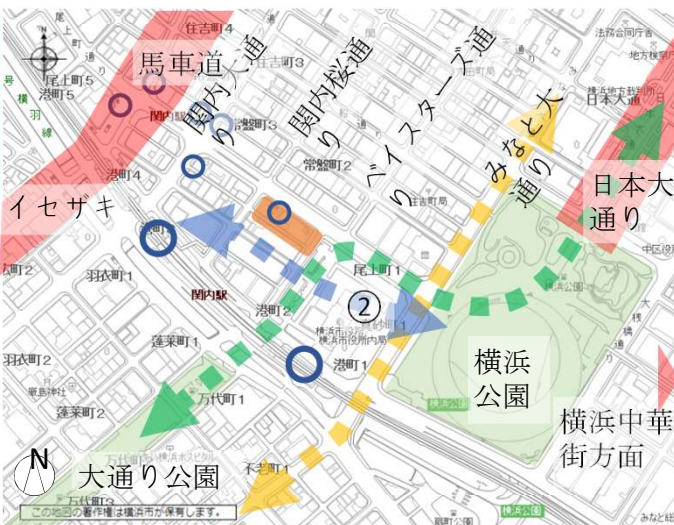
No.2
A 賑わいの拠点



No.11
B 賑わいを広げていく

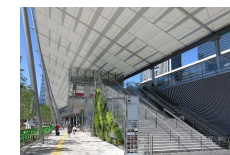
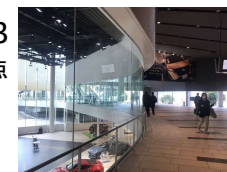
② デッキレベルの軸線
・建物相互の一体感を高める
・横浜中華街・日本大通り方面、伊勢佐木・馬車道方面とのつながりを強化

→デッキレベルには、高層階の企業のにじみ出しの場となるなど、地上レベルとは違う特性を持たせることを期待します。デッキレベルの高さを生かして既存の街が見えるような工夫も、新旧の街を接続する工夫として有効です。



参照

No.3
A 賑わいの拠点



No.6
B 賑わいを広げていく

内容

2 中低層部のあり方 歩いて楽しい空間づくりー歩行者動線

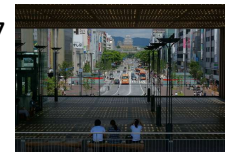
- ③ ベイスターズ通り
- ④ 関内桜通りへの軸線
 - ・ 関内地区へのつながりを強化
 - ・ 関外地区へのつながりを強化

→既存の関内地区との連続性や見る／見られる関係をつくる



参照

No.7
B 賑わいを広げていく



No.10
B 賑わいを広げていく

No.12
B 賑わいを広げていく

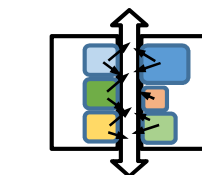


その他、敷地内通路全般
・ 路地的な環境や大小の空間の混在など敷地内に様々なシーンが生まれる工夫が望まれる

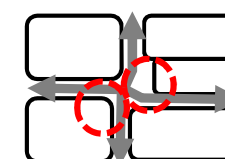
→敷地内通路については、地上、デッキレベル、上下動線、屋外/半屋内/屋内など様々な組み合わせることで、立体的な路地空間のような魅力を創造することが可能です。



参照

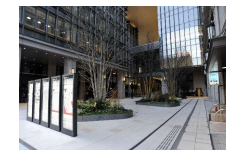


No.4
A 賑わいの拠点

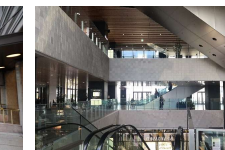


No.5
A 賑わいの拠点

No.8
B 賑わいを広げていく



No.9
B 賑わいを広げていく



内容

2 中低層部のあり方 歩いて楽しい空間づくりー広場

賑わいの拠点を形成し、その賑わいを周辺地域へ広げていくためには、新たなまちを印象づける、象徴となる広場空間の形成が求められます。そして、周辺の街へいざなう、周辺の街から呼び込む空間が求められます。

また、広場は、誰もが利用でき快適な環境を提供し、イベント等で持続的に賑わいを生み出し、建物と広場・通りが一体的に利用されるといったマネジメントも期待されます。

内容

2 中低層部のあり方 歩いて楽しい空間づくりー広場

(観点A)：賑わいの拠点としての設え

No.1 (事例)

広場の一体性

広場に面する各建物・施設のファサードや前空間を、広場との連続性を持って整備することで、全体としての統一性・一体性を生み出す



No.2 (事例)

にぎわいの連続性

適切なマネジメント体制によって各建物や店舗で行われる、内部・外部空間でのイベントが、広場を介して連続性のある賑わいを生み出す



No.3 (事例)

活動の表出

広場に面する低層部の活動が外部へ表出し、にぎわいを形成する



No.4 (事例)

交通・動線・滞留の共存
様々な目的の人が行き交い、様々な過ごし方ができる、開かれた交通広場



内容

2 中低層部のあり方 歩いて楽しい空間づくりー広場

(観点B)：賑わいを周辺へ広げていく設え

No.5 (事例) まちへの入り口

まちの入り口であることが視覚的に認識できる空間。隣接する広場の形態意匠とのバランスも考慮



No.6 (事例) 上下動線のゲート

上下の動線が交わる場所としての引きと人々を迎え入れるための設え



No.7 (事例) イベント利用

隣接する街区や施設の活動・機能と連動してイベントにも利用できる交通広場



No.8 (事例) にぎわいの連続性

隣接する街区で行われる活動や賑わいを連続させるための設えとマネジメントの事例



内容

2 中低層部のあり方 歩いて楽しい空間づくりー広場

参照

No.1

A 賑わいの拠点



No.2

A 賑わいの拠点

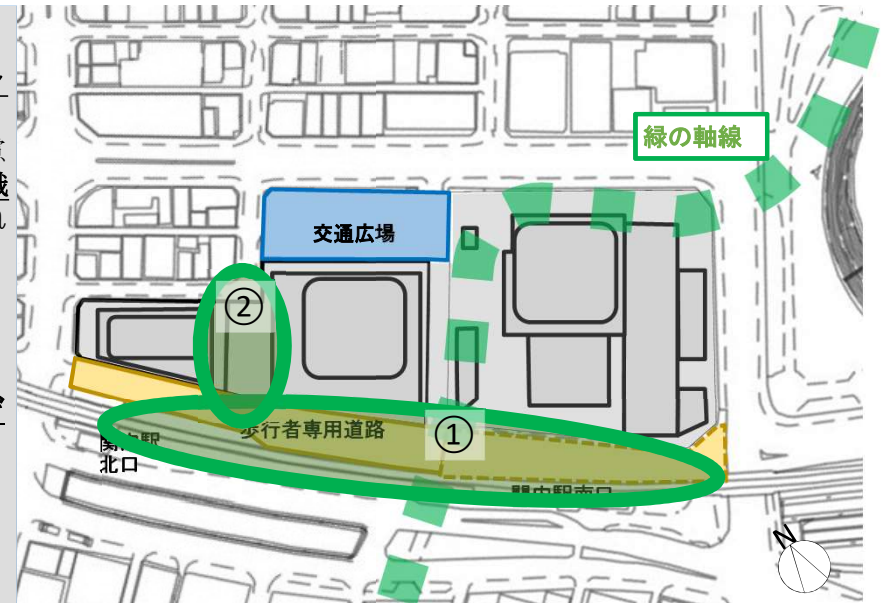


①南北駅前広場

- ・緑の軸線と横軸のクロスポイントであることを踏まえる
- ・北口駅前広場との連続性に配慮
- ・広場に面するファサードの意識や民地と公有地の一体性が望まれる

②B-C街区間広場

- ・周辺環境や隣接する街区のにぎわいや活動を受け止める
- ・B・C地区が共同して一体的な空間を形成する



参照

No.3

A 賑わいの拠点



No.8

B 賑わいを広げていく



内容

2 中低層部のあり方 歩いて楽しい空間づくりー広場

参照

No.5

B 賑わいを広げていく



No.6

B 賑わいを広げていく



③関内駅北口側広場

- ・関内駅北口駅前広場との連続性に配慮
- ・まちへのゲート性、馬車道、イセザキ、関内大通りの顔となることを意識する

④交通広場

- ・来訪者にとっての玄関口となり、ここを起点に関内・関外地区とつながる
- ・関内のまちの活動や賑わいを受け止め、日常的な人が行き交う場所であり、イベント等に利用される場にもなる



参照

No.4

A 賑わいの拠点



No.7

B賑わいを広げていく

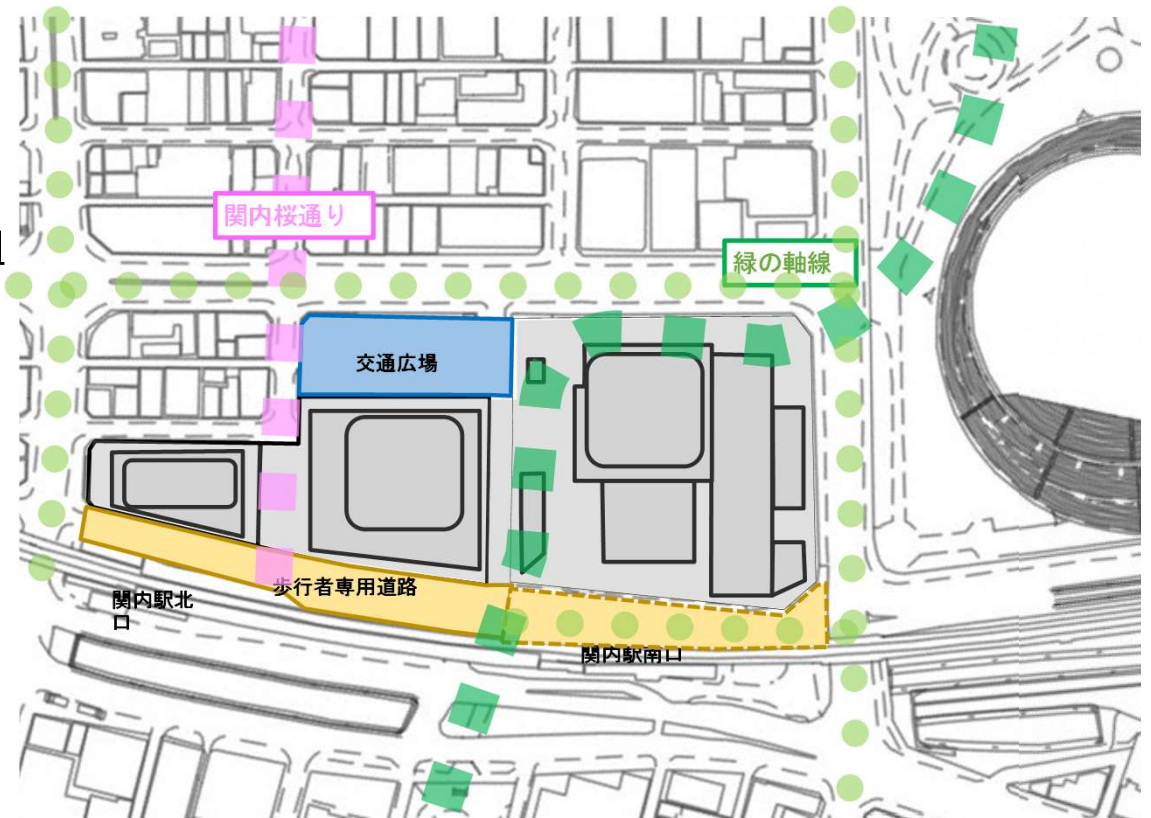


内容

2 中低層部のあり方 歩いて楽しい空間づくりー緑のあり方

街区内においては、緑の軸線など既存の緑との連続性をもたせた緑の配置と演出の工夫は重要です。歩行者の視線を意識した建物の緑化などにより緑量感を演出することで、落ち着いた潤いのある空間や、建物の長大感の軽減につながります。

また、緑の持つ様々な機能に着目し、その機能を効果的につなげるためにも、既存の緑との連続性をもたせた緑の配置が期待されます。



緑の軸線

- ・緑の軸線と接する広場や通り、街区においては、より緑の軸線を意識した配慮が必要です
- ・接する街区同士での協働マネジメント等も期待されます



内容

2 中低層部のあり方 歩いて楽しい空間づくりー緑のあり方

No.1 (事例)

壁面緑化と歩行者空間

歩行者空間に程よい存在感で
緑があることでより魅力ある
空間となります



No.4 (事例)

防風・日除け

ビル風を避け、夏場の日
陰にもなる、居心地の良い
環境づくり



No.2 (事例)

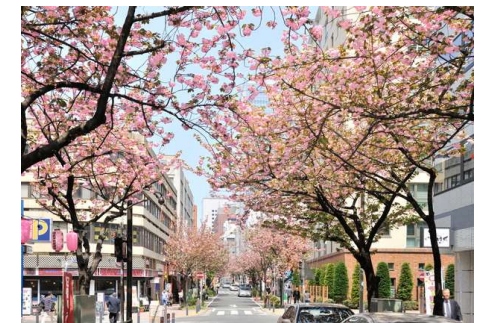
立体的な緑化

地上レベルから雛壇状に緑
化を連続させ、緑量感を
出す



No.5 (事例)

関内さくら通りの桜並木
季節感を演出し、街に彩
を与える



No.3 (事例)

集中的な緑化

中庭等その施設の内部的空間
に緑化を集中させて個性と魅
力を創出する



内容

2 中低層部のあり方 歩いて楽しい空間づくりー居場所

規模に関わらず、ふらりと立ち寄りたくなる、引き込まれるような多くの「居場所」が、高質で持続性あるマネジメントの仕組みとともに生み出されることが期待されます。



A：移動と滞留の共存

歩行者空間に歩行者のための滞留空間があることで、様々な過ごし方が生まれる



B：オープンカフェ

沿道沿いの建物内部の活動やにぎわいが歩行者空間に滲み出し、空間の魅力が増す



C：多様なアクティビティ

色々な人数・組み合わせの個人・グループが過ごすことのできる設え

参考：A街区で計画しているもの（駅前広場、くすのき広場、コーナー広場 など）



内容

2 中低層部のあり方 街並みの形成

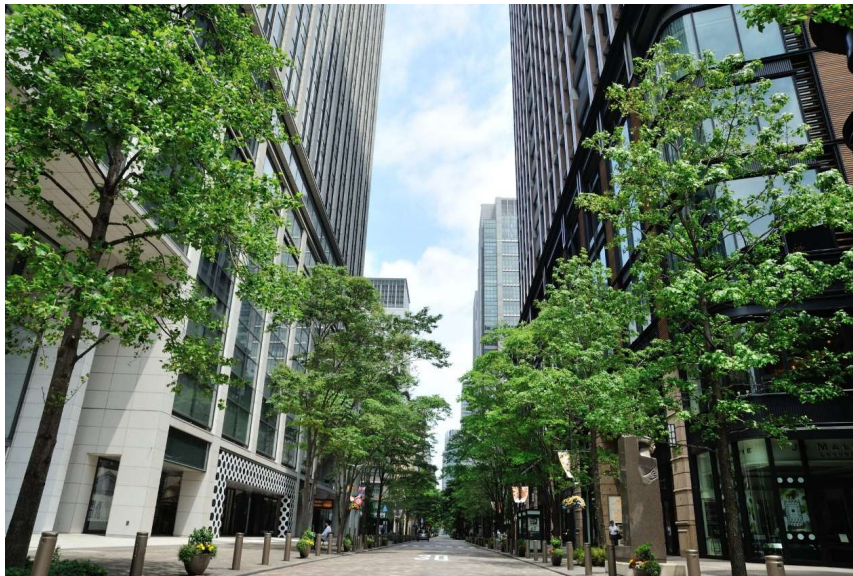
関内・関外地区の特徴は中低層の建築物を主体とした街並みの連続性です。これまでに地区計画やまちづくり協定などにより高さの規定を設け、景観形成に取り組んできました。関内地区の顔ともいえる当該地区では、駅前の大規模空間としての象徴性だけでなく、圧迫感の軽減や周囲の街並みとの調和も重要であり、主に中低層部分による近景の形成の中で、その配慮が求められます。通りや駅からの近景を十分考慮し、関内地区の玄関口としての風格あるデザインを求めます。

また、かつて開港したことで国内外の人が集い、人やモノ、情報、コトであふれ、多様性が生まれ、イノベーションが創出し、まちに活気が満ちていました。「開港の地」としての歴史性を景観形成上の要素として、建築物の低層部には、関内・関外地区の新たなまちづくりの象徴となるような駅前空間の賑わいを誘導することを期待します。

内容

2 中低層部のあり方 街並みの形成一周辺の街並みとの調和

- ・概ね31mの部分での形態意匠の分節
- ・雑多な中でも隣接する街区との景観的要素(素材、デザイン等)を連続してつなげていくことも期待
- ・玄関口としての風格あるデザイン



参照事例A：

低層部と高層部の分節箇所を隣地と揃え、連続性を持たせた街並み

歴史的建造物や重厚感ある低層部などの意匠特性・高さなども踏まえている



参照事例B：

周辺に建ち並ぶ小規模な建物や店舗の素材・色味・リズム・スケール感などを意識し、大規模な壁面に様々な表情を作ることによって協調性を表現しつつも、独自の個性も持つ。個別性と協調性のある街並み

内容

2 中低層部のあり方 街並みの形成―「開港の地」としての歴史性

A地区では、保存される旧庁舎の意匠や形態上の工夫を新築部分に取り入れ、旧庁舎の関係性・歴史性を受け止めています。B・C地区においては、歴史性を受け止めたA地区の計画を踏まえて、新旧が互いに高めあう意匠の工夫が期待されます。また、新規性の中にも横浜ならではの歴史性を踏まえるような工夫が期待されます。



参照事例A：
歴史的建造物の特徴をふまえつつ、現代的に解釈・工夫し、個性と協調性をもった形態・意匠。



参照事例B：
低層部の歴史的建造物から新築部分への意匠が高さの共通点を持ちつつ徐々に変化。過去に存在した建物へのオマージュもある。

参考：A地区の計画

旧庁舎行政棟を活かし、低層部新築部分の意匠や高さにおいて意識している



内容

3 高層部のあり方

関内地区において高層の建築物を建てる場合は、高層部の色彩や街並みとの向き・形態などによって、圧迫感の軽減が求められます。一方で、今回の関内駅前地区には関内地区全体の活性化のため、これまでの関内地区になかった新しい機能や、ライフスタイルの提案が求められ、外観にも象徴性が一定程度必要です。

中低層部はこれまでの関内らしさを踏襲し、高層部は中低層部とは明確に分節し、存在感を抑えたり、上昇感を感じさせるなど、再興する関内を象徴するような品格のある建物の表情を作っていくことを期待します。

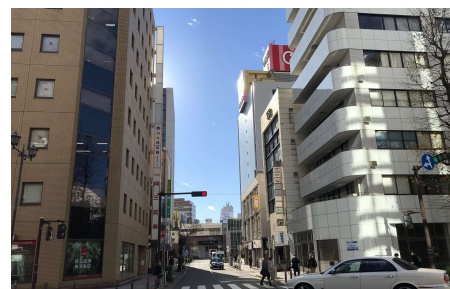
内容

3 高層部のあり方 近景の視点場

透明感や素材の明度を高めるなど、中層部の要素を減らし圧迫感を軽減することが求められます。



①



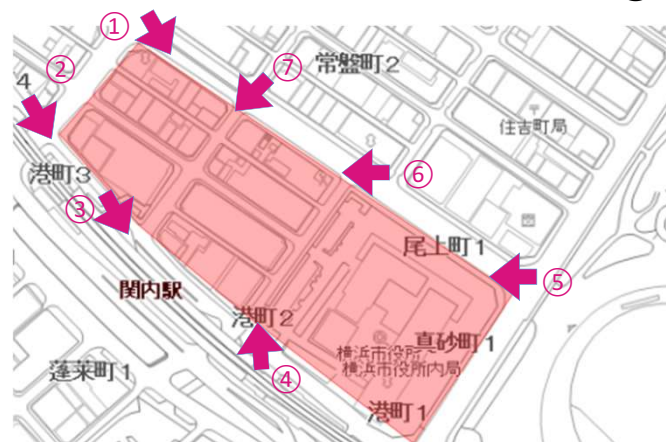
⑦



⑥



②



⑤



③



④

内容

3 高層部のあり方 中景の視点場

全て見える視点場はほとんどないが、視点場によって3棟が別々に見えたり重なって見えたりするため、さまざまな視点による圧迫感の軽減や象徴性等の検討が必要とされます。



内容

3 高層部のあり方 遠景の視点場

- ・関内駅前地区の高層建築物の「全体像」を視認できる明快な視点場はありません。
- ・一方でこれまでの関内の街並みから高層部は突出するため、高層部や頭頂部は高層建築物の連なり・まとまりを意識し積極的な工夫を求めます。



視点場例 1 : 海側より（大さん橋より）



視点場例 2 : 山手より（山手イタリア山庭園より）

内容

3 高層部のあり方 品格ある建物の表情

中高層部はオフィス・住宅・ホテルなどといった用途が想定されます。他地区の高層ビルとは違った個性を持たせ、関内を象徴するような群像景をつくっていくことを期待します。

建物毎の個性の表出や多様性がありつつも、関内駅前地区全体、もしくは、隣り合う建物同士での共通性や関係性を考えて計画することを求めます。

