

「東京ベイエリアビジョン」（仮称）の検討に係る官民連携チーム  
ワーキンググループ（第4回）議事要旨

**魅力あるまちづくりWG**

日時：平成31年1月18日（金） 14時00分～17時00分

場所：都庁第一本庁舎 11階11A会議室

＜WGでの主な意見＞

○全体について

- ・ベイエリア全体で目指す「理念」のようなものを示した方が良い
- ・未来を生み出す、創造的であるためには、パブリックスペースの使い方を含めて整えるべきで、街の環境そのものが人を育ててゆくエリアになれば良い
- ・エリアが様々な人に開かれていることが重要。一部の組織や企業のみが関係するのではなく、多数の都民が自分に関係があると思えるエリアであるべき
- ・今後50年100年の社会の在り方を考えると、ビジョンが持続可能な社会を目指す方向である事は必須
- ・ビジョンの前提として、都心との地下鉄路線や空港アクセス線、品川や羽田とのBRTアクセス強化など、交通アクセス強化は不可欠
- ・域内交通の観点では、域内巡回バス等の活用だけではなく、オンデマンド交通等の活用で公共交通を補完出来るのではないか
- ・2040年代に向け、地下鉄などの整備と併せ、水域・海域を含めたミクロなネットワークを広げていくことが必要
- ・各地区のネットワークのチェーンが広がることで、まちを楽しめるようになる。大通りを歩くというより、各地区同士の動線がつながり、回遊性が高まると良い
- ・「人や投資を呼び込む」ためにはエリアブランディングや、一貫した取組・情報発信が不可欠であり、リーダーシップを持って進める主体が必要（行政とエリアマネジメント会社など）
- ・人が集まるには、エリアブランディングに加え、エコシステムが必要。新たな人材や技術文化が生まれる素地が整わなければ持続性が無い
- ・都市開発制度等の緩和や柔軟な運用、事業性確保が難しい機能を実現するために税減免・補助金等によるインセンティブ付与や民間資金を活用した開発手法としてのIRなども必要。地域の地権者や民間企業で都市経営を行い、エリアマネジメントをするような仕組みが必要

- ・現状では大規模なイベントや音が出るイベントが開催可能だが、住居機能が増える  
と困難になる可能性もあるため、目指す方向性次第では土地利用形態の制限なども  
必要となる
- ・日本は「食」「デザイン」「デジタル」のコンテンツでは発信力が強いため、デザイ  
ンミュージアムなど核となる拠点を作って展開する事が必要。ミュージアムや市場  
のような核となる拠点を設け、関連する人や産業が集まるようステップアップを考  
えられるのではないか
- ・ベイエリア内には臨海副都心のような「集客が図れるエリア」が存在するため、プ  
レゼンテーション機能やショーケース機能と位置づけて、先端技術などを発信する  
事が可能
- ・物流機能を他エリアに移転してパブリックスペースを生み出すという、大きな意味  
での都市基盤整備も提案したい

## ○各論について

- ・民間調査等では世界の都市と比較して「文化・交流施設の少なさ」が東京の弱みで、  
劇場数やハイクラスホテル数などが NY やパリに比べて少ない。現在の東京に足り  
ない要素をベイエリアで補完する事は必要
- ・文化施設等は稼働にムラがあるため、日常的に楽しめる文化エンタメ要素と、非日  
常的な施設（美術館やアリーナ等）が共存して、日常的な賑わいにつなげるべき
- ・日常的な賑わいという観点では、公園や建物、港湾施設などのテンポラリーに活用  
できる既存施設（場所）での公演などの要素を盛り込みたい
- ・都市間競争の観点からも富裕層（超富裕層）向けの施設（高級コンドミニアム、ヨ  
ットハーバー等）はコンテンツの一つとして必要
- ・ベイエリアで人を育てるという観点で、学校を開設して様々な学生が集まり、エリ  
アに多様性を持たせることも考えられる
- ・ベイエリアの水辺活用に際しては、建物と公園、水辺を一体整備するなどの工夫が  
必要。安全確保という目的が達成できるのであれば、既存ルールの緩和や代替措置  
を許可するなどの検討が必要ではないか
- ・レインボーブリッジや国道 357 号線以北の都心近くの内海は重要な資源である。水  
辺を徹底的につくり込むなどすれば、楽しめるエリアに出来る
- ・遊歩道は水の近くを歩けるけれど連続していない。水際は、ソフトエッジ（湾曲さ  
せるとか、構成材料を柔らかくする）の導入が良い
- ・新木場周辺はスポーツ施設（アクアティクスセンター等）を活用出来ると、台場や

青海との差別化に繋がる

- 中央防波堤外側エリアの土地利用が可能になるまで時間が必要。埋立地として未完成だと開発は難しく、土地利用が可能になるまで、暫定利用を考えるのも良い
- 都市開発に際して、都心でも容積割増のインセンティブでは街の更新が難しいエリアが残ってしまうため、ベイエリアに限らず街をどう更新するかは課題
- エリア価値向上の目的で収益性が低いものを建設する時に、行政の補助金のみで頼ると都民の共感を得られない。基本的には限定されたエリアマネジメント範囲内で稼ぎ、それを原資に行うべき。一方で、投資によってエリア価値が向上すると地価上昇に伴い固定資産・都市計画税等として所有者負担が増すので、単純に「エリア価値向上⇒負担増」とならないような方法も検討が必要（エリア価値向上による地価上昇分は行政が税として徴収せず、次のエリアマネ原資に回すなど）
- ベイエリアで考えると、エリア内の都有施設や都有地を活用してエリアマネジメント原資を確保するのが良い

#### <議論のまとめ>

- エリアのまとめ方について検討が必要
- マストラの充実や既存インフラの活用が必要
- ベイエリアの価値向上のために不足する機能、強化する機能の検討が必要
- エリアマネジメントについての検討が必要

## **活力と躍動感のあるまちWG**

日時：平成31年1月21日（月） 14時00分～16時30分

場所：都庁第一本庁舎 25階 114会議室

### **<WGでの主な意見>**

- ・各コンテンツを繋げるテーマとして、バイエリアならではの「水」・「ウォーターフロント」はどうか。「水」を生かすという視点を持つと、舟運、水環境、景観、空間・都市デザインなど、様々な要素に繋がっていく
- ・交通インフラの充実や治安の良さなど、既にある東京のイメージを強化していくという視点もある
- ・人や投資を呼び込むために、他の都市では実現できないような強烈なコンセプト、コンテンツが必要
- ・「SAMURAI」をブランディング化することで、意図的にエクストリームスポーツの場を創出できないか。尖ったコンテンツに尖った人が集まってくる
- ・バイエリアの独自性は、いわゆる東京の「出島」であるということであり、海外とのつながり、拡張性、集積、埋め立て感、などがイメージされる
- ・産業の活性化にはクラスターの形成が効果的であり、立地や広がりを考えていきたい
- ・「スポーツ」を一つの切り口としてはどうか。スポーツには投資を呼び込む要素があると同時に、健康（メディカル、ウェルネス）、観光などとも繋がる
- ・「環境」も切り口としたい。これまでの提案コンテンツで「巨大な緑」などがあつたが、水辺ならではの生態系再生やグリーンエリアの視点があると良い

### **<本日の議論のまとめ>**

- ・バイエリアならではの要素として「水」・「ウォーターフロント」を前提条件としつつ、「スポーツ」・「環境」の2つの軸で提案を考えてみたい。これまでの提案コンテンツをこの2つの軸で整理したい
- ・「環境」という切り口は新しいので、次回WGまでに具体的なコンテンツも考えていきたい

## **最先端技術のまちWG**

日時：平成31年1月21日（月） 14時00分～16時30分

場所：都庁第一本庁舎 11階11A会議室

### **<WGでの主な意見>**

- ・全てをロボット化することは、それだけでひとつのアトラクションとなり興味を惹く
- ・ベイエリアに子供を連れて行けばプログラミングを遊んで学べて、将来の技術者に育つきっかけとなる街になるとよい
- ・会場設備のレイアウトを全自動化し、コンサートやスポーツイベントなどさまざまなニーズに対応できるような施設があるとおもしろい
- ・ベイエリアの中でも、技術の実験エリア、日常生活への導入エリアなど、段階的に最新技術を試していける仕組みがあるとよい

### **<提案に向けた方向性>**

- ・交通、エネルギー、防災といったようなテーマごとに技術を例示する提案では、内容が抽象化されてしまい、具体性がない、提示された技術間の整合性がないなど分かりづらく、行政が考えただけのものになってしまうことが多い
  - ・今後の社会変化の予測や技術の進歩を予測することは難しいため、今の日常で不便に思うことについて技術で解決することを基準に考えた方がよい
  - ・「こういう街になる」と全体を示すより、「こうなったらいいな」というシーンを切り出して集めることで、人が賛同できる内容にすべきである
- 例) 旅行客が羽田空港から荷物を運ぶのが大変 → 自動でホテルへ運んでくれる
- ・技術の実現性のレベルを明示して具体性を持たせた提案にする必要がある