

渋谷の公共空間利活用の取組み

すとう けんろう
須藤 憲郎

(一社)渋谷未来デザイン アドバイザー

1 渋谷未来デザインの成り立ちと公共空間

(一社)渋谷未来デザイン(以下「FDS」という)は、まちづくりを進める渋谷区職員が課題を議論し合い、産官学民の新たな組織の必要性を模索したことからスタートしている。数年の調査、準備の後、組織形態を一般社団法人として2018年に設立された。

FDSは課題解決に留まらず、渋谷のまちの未来の可能性をデザインする組織であり、行政だけでは解決することが困難な案件や、全く新しい区民サービスを生み出す取組みについて、主体となって進めていくという役割がある。

取組みの目的は、渋谷区基本構想で示された、「子育て・教育・生涯学習」「福祉」「健康・スポーツ」「防災・安全・環境・エネルギー」「空間とコミュニティのデザイン」「文化・エンタテインメント」「産業振興」の7分野について、行政、企業、市民とともに、可能性開拓型プロジェクトを構想・推進することにより未来像実現を加速させることとしている。

今回の特集「これからの公共空間」に照らすと、設立前からの議論でもある、人間を中心としたまちづくり、公共空間の利活用は、大きなテーマであり、「空間とコミュニティのデザイン」分野に限らず、他のすべての分野において公共空間が関連することはいうまでもない。

現在、ウォーカブルシティの視点も踏まえた複数プロジェクトの組成、推進に努めているが、ここでは、網羅的にプロジェクトを並べるのではなく、できるだけ具体的な事例をお示ししたい。

2 ステップバイステップ

——課題共有とレベルアップ

一般に、公共空間の利用について、行政は公正公平という大原則から、法令に準拠した処理をする。よって、許認可窓口では、時代のニーズに応えるべき何らかの緩和対応が必要と感じたとしても、法令等が変わるまでは現行マニュアルどおりの事務処理を続けるしか選択肢がない。

他方、近年、道路を車から人に取り戻す動き等が進み、条件をクリアすれば公共空間の利用を緩和することが可能になってきたが、実際に利用するまでに至る進め方が分からないという状況が続いていた。

そこで、2018年FDSが「パブリックスペース研究会」を立ち上げ、まちづくりに関わる行政職員とともに、広義の公共空間の利活用についてワークショップを開催することから始めた。

持続可能な整備や利活用の方法、運営管理のあり方について検討し、パブリックスペースがコミュニティの拠点となり、新たな文化・ビジネスを生み出すサードプレイスとなる未来を実現していくことを研究会の目的とした。

さらに、ワークショップに加え、2018年当時MIT SENSEable City Labの吉村有司氏を迎えて渋谷区職員向け講演会を開催し、公共空間での付加価値創造に関する識見を深め、関係者全員意識のレベルアップに努めた。

3 実空間での実験〈河川〉

1) 新しい渋谷川の歩行空間「渋谷リバー 스트リート」

2018年、渋谷川沿いの旧東急東横線跡地が河川

区域に編入され、二つの河川上空広場を備えた、渋谷から代官山へとつながる約600mの遊歩道「渋谷リバーストリート」が整備された。渋谷駅に直結するロケーションで大規模な新しい公共空間の出現は刺激的であり、今までにない空間の抜けが出現した。これまで国道246号で渋谷駅と分断されていた区域や、鉄道や河川で分断されていた区域が、国道上のデッキの大改良やJR線路上の自由通路などにより接続される新しい歩行者ネットワークの一翼を担い、歩行者中心のまちづくりを強化するものである。

2) 「渋谷リバーストリート」の活用に関する研究事業(2018～)

FDSは、2019年2月のMIZBERING FORUM(国土交通省所管)に合わせ、3台のコンテナを設置し、『WORK PARK PACK』と題した、「渋谷リバーストリート」利活用の社会実験プロジェクトを発表した。目的は、まちづくりに資する河川区域空間の利活用に向けて、「渋谷リバーストリート」の公益性と事業性を両立した管理と活用の仕組みを検討することである。

翌月3月から1ヵ月間、地域団体との意見交換を継続しながら、地域の「さくら祭」と連動して、渋谷川の歴史及び取組み内容等をパネル展示し、渋谷川活性化に関する実験パートナー及び活用アイデアを募集した。その結果、512の提案があり、トークセッション渋谷川、けん玉ワークショップ、青空環境教室など、アート4、スポーツ5、アクティビティ6、イベント7など、30のアイデアを投票によって抽出し、2019年4月から順次実施した。

3) 実験結果に見る公益性と事業性における成果と課題

『WORK PARK PACK』における実験検証のため、コンテナ設置中及び撤去後に、ビーコンによる人流データ収集とアンケート調査を実施した。結果は、コンテナ設置による人流の増約50,000人/月、コンテンツ導入による利用者の多様化が

挙げられる。また、アンケートによる空間の活用に関しては、ハレ(非日常)とケ(日常)の両方の機能が求められていることを確認した。さらに、営利・非営利の各団体が連携して多様なコンテンツを実現したことを評価するとともに、運用によって営利団体の活動にも公共性が認められるものと整理した。

成果として、後日、本実験を機に屋外広告物条例の扱い緩和により、イベント毎に企業名が掲出できる等、環境の改善をすることができたこと、多くの民間企業、NPO法人が公共空間の利活用に積極的であることが確認できたことである。

課題は、河川上にコンテナを設置して約30のイベントを実施するため、4ヵ月間で約70回以上の行政手続き、地域合意手続きが必要であったことである。今後、河川に限らず、道路、公園などにおいても、公共空間の利用拡大をスムーズに実現するため、自治体を中心となってワンストップを目指す必要があると感じている。

また、イベント実施においては、協賛企業名の掲出が事業実現性につながるキーと考えられるが、ごく小さな自家用看板しか許可されず、パートナー探しに苦慮した。

今後も継続的な人流計測・観察によるデータの蓄積が必要であり、他事業においてもデータを根拠としたプロジェクトを展開していきたい。

4 大学連携による公共空間利活用研究〈道路〉(2019～)

ダイバーシティとインクルージョンを育む空間の実現を狙いとして公共空間ビジョンを策定、提案するものとして、明治大学建築・アーバンデザイン研究室との共同研究により実施した。公共空間ビジョンは、渋谷らしい公共空間の使い方を実験し、検証を経て恒久的な整備や制度化を行い、それによって周辺のみち・土地利用・コミュニティ等に望ましい影響を与えエリア価値が向上していく、そのロールモデルを「シブヤ系公共空間整備・利活用モデル」として提案するものである。

1) 2020渋谷駅周辺公共空間ビジョン Ver. 1.0

| 中間とりまとめ

ラージスケール(宮益坂区道)とスモールスケール(JR高架下区道)の公共空間ケーススタディを取りまとめ、公共空間ビジョン(案)を渋谷区へ提案した。

2) 実空間での実験“ボラサイト”2020@渋谷宮益坂

2020年度は、明治大学発案の歩行空間に人が留まるためのしかけとして、既存ボラード(車止め)に“ボラサイト”という簡易なボードを設置する検討を開始した。これを基に、計画地の渋谷宮益商店街と協働し、SOCIAL INNOVATION WEEK 2020との連携企画として、渋谷宮益坂に“ボラサイト”を設置した。当時、コロナ禍であり、将来の「ほこみち」につながる可能性も踏まえながらコロナ道路占用特例を活用した手続きを踏み、アンケートやインタビューで利用者からの意見を聴くなどの社会実験を行った。

5 バーチャル空間の利用——リアルとバーチャルの連携実験@宮下公園

渋谷区立宮下公園(以下「宮下公園」という)は、2020年に立体都市公園制度を活用してリニューアルされ、それまで以上に地上から高い位置にその姿を現した。新しく整備された駐車場の上に商業施設、さらにその上に公園区域が定められ、施設全体としての複合用途が地域や来街者にどう活用されるか期待されている(3階建ての商業施設の上が公園区域、ただしホテル用地は公園区域ではない)。

この宮下公園をバーチャル空間化し、開かれた文化・カルチャーの発信拠点として渋谷の価値を高めることができなかと議論をスタートした。リアルな公園とバーチャル空間の連動、及びバーチャル空間を区民、来街者、企業に提供することで多様な利用シーンを通じて生活を豊かにする機能、活用方法を探り、「価値ある場の拡張」「公園の高度利用」につながる地域共創型のXR空間構

築を目的としたプロジェクトを検討した。

2021年から、リアルとバーチャルが連携した新たな体験、コミュニケーション創出や、公園の賑わい創出プロジェクトを行っているので具体的な事例を紹介する。

1) 絵画展：バーチャル公園からのカルチャー発信「山本奈衣瑠の絵画解説しちゃうぞ！」

(2021年約4ヵ月間実施)

有名絵画作品を宮下公園のバーチャル空間で展示し、独自の観点で解説した音声コンテンツ、その解説に合わせて展示絵画の拡大、切り替えといったバーチャルならではの演出を実現した。成果として、イベントオリジナルグッズ販売(約2ヵ月間)について、通常のECサイトとの比較で、バーチャル空間のCV率(成果達成率)は高い結果となった。

2)—1 謎解き：バーチャル公園の新しい交流創出「松丸亮吾のMIYASHITA MYSTERY PARK」

(2021年約6ヵ月間実施)

街イベントとして人気の謎解きイベントを実施して、バーチャル空間での体験価値を検証した。誰でも、どこからでも宮下公園のバーチャル空間で謎解きを楽しむことができ、グループモードでは、コロナ渦で離れた友人や家族とコミュニケーションを楽しみながらのプレイも可能とした。成果として、約3分の1がグループモードで参加、空間滞在時間が平均1時間程度であったことに加え、バーチャルをきっかけに、リアルな宮下公園に興味を持ち聖地巡礼的に現地訪問するユーザーも生まれた。

2)—2 謎解き第2弾：リアルとバーチャルの連携「松丸亮吾のMIYASHITA MYSTERY PARK 2022 created by RIDDLER」

(2022年約2ヵ月間実施)

リアルとバーチャルの空間双方の謎解きヒントが連動し、両方の空間を行き来し、謎を解くことで完全クリアができる謎解き企画を実施した。

リアルでは困難な「表現や謎解きの仕掛け」と、バーチャルでは再現しきれない「リアルな体感や日常との融合」など、それぞれの特長を掛け合わせることで、今までにない謎解き体験を提供した。

成果として、「バーチャル体験がリアルの公園に送客することに加え、有料イベントへの参加動機付けになる」という仮説が実証された。また、宮下公園でのリアル謎解き参加者のうち半数近くが、今回が初めての宮下公園訪問となったと回答した。

3) 他地域との連携:バーチャル宮下公園×京都府「京都館 PLUS X」 (2022年～進行中)

2018年に閉館した情報発信拠点「京都館」の移転先の一つとしてメタバースを活用し、バーチャル宮下公園内に「京都館 PLUS X」を開設した。京都の伝統文化・工芸品、イベント、企業誘致などの新たな情報発信拠点、及び事業可能性の場として実証事業を進行中である。成果として、平均滞在時間が通常のWEBサイトより長く、外部遷移率も高い傾向を確認した。

次に、メタバースの教育プログラムへの活用実験として、「京都館 PLUS X」を舞台とした渋谷区の小学生向けに京都を学ぶワークショップや、京都をテーマにしたピクセルアートづくり、バーチャル空間内に展示された自身の作品鑑賞などを実施した。成果として、体験を通じて、京都への興味喚起と訪問動機付けを行うことができた。また、小学生のデジタルリテラシーの高さが感じられ、教育分野における親和性の高さや今後の利活用可能性が見えた。さらに、バーチャル空間での作品展示について、「親に見せたい」「学校に展示されるよりもよい」など、ポジティブな声も確認でき、バーチャル空間での作品展示の可能性を実証できた。

教育プログラムへの活用第2弾として、2023年国際都市間交流を実施した。カンボジアのプノンペン日本人学校と徳島県の小学校をつなぎ、メタ

バース空間での国際交流を通じた子どもたちの学び合いの可能性について検証実験を行った。プログラムでは、1回目にそれぞれの地域や学校の紹介をプレゼンテーション、2回目にはアバター同士で自由にコミュニケーションを行った。

成果として、体験した子どもたちからは、アバター同士でのコミュニケーションの臨場感や、離れている都道府県や国との交流を通じた興味促進ができたコメントがあった。

6 リアルとバーチャルの今後

2020年に立ち上がった渋谷5Gエンターテイメントプロジェクト及びバーチャル渋谷は、これまで多数の賞を受け、さらに進化し続けている。また、派生した「バーチャルシティコンソーシアム」は、2022年に広義メタバース業界の発展に向けた「バーチャルシティガイドライン」を策定し、アップデートを続けている。

今年度は、バーチャル渋谷を運営する「渋谷5Gエンターテイメントプロジェクト」及び宮下公園をフィールドにリアルとバーチャルを連携させた公共空間のあり方を実験する「パブリックプレイス」は、創造文化都市事業としてさらに研究を加速させていく。

他方、EBPMへの活用も踏まえ、データ活用による最先端テクノロジーの社会実験を進める「渋谷データコンソーシアム」及び国等との連携によるケーススタディを基に普及を促進する「メタバース/Web3推進」の二つのプロジェクトは、事業横断型のプロジェクトとして推進していく予定である。

7 結び

3.11やコロナ禍を経験し、公共空間に対する人々の意識は大きく変化してきている。言葉の定義などを含め、関連図を挿入しながら話を進めたいところだが、誌面の都合で概要のみとなった。プロジェクト詳細等については(一社)渋谷未来デザインHP(<https://fds.or.jp>)を参照いただきたい。