

横浜スタジアムの改修について

- メインスコアボードの改修について（議事2）
- 関内駅側ゲート部分へのデジタルサイネージの設置について（議事3）

横浜市都市整備局

令和6年8月27日

旧市庁舎街区や関内駅前地区の開発等のまちの変化に伴い、関内・関外地区の更なるにぎわい創出に向けて、横浜スタジアムにおいてメインスコアボードの改修及び関内駅側ゲート部分へのデジタルサイネージの設置を行いたいと、株式会社横浜スタジアムから相談がありました。

スポーツ等の興行を行う施設としての機能向上や、関内駅前の2街区と連動した新たな景観の創出及び回遊性の向上等の効果が期待できる一方、横浜公園は景観重要公共施設として位置付けられ、景観上・歴史上重要な公園施設であることから、協議にあたり慎重な判断が求められるため、本件を都市美対策審議会に付議いたします。

メインスコアボードの改修について (議事2)

配置・大きさ・デザイン等を含め
今回提示する案について審議

関内駅側ゲート部分へのデジタルサイネージの設置について (議事3)

配置・大きさ・形状・表示内容等について今後
継続審議することを前提に、にぎわい創出や空間演出に
デジタルサイネージを用いることについて審議

令和2年増築時のコンセプトと都市美対策審議会での議論（今回計画に関連する部分）

①新たな市民開放



回遊デッキからスタジアム内が見える
ゲート（ドリームゲート）を設置し、
中の賑わいを外へ滲み出し



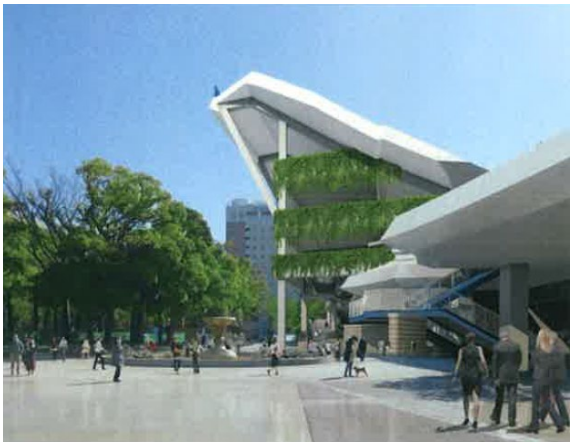
公園や街並みを望む新たな
視点場を創出

②周辺に対するにぎわいの創出と回遊性の向上



関内駅側と日本大通り側にゲート空間を創出

③壁面緑化による緑地の立体化



増席部分の小口面や日本庭園側の壁面を緑化し、
造園デザインの再構築と緑環境の向上を図った

④圧迫感の低減



回遊デッキの形状をできるだけスリム化し、手すりの素材を透過性のあるものに変更 2

令和2年増築時の整備内容



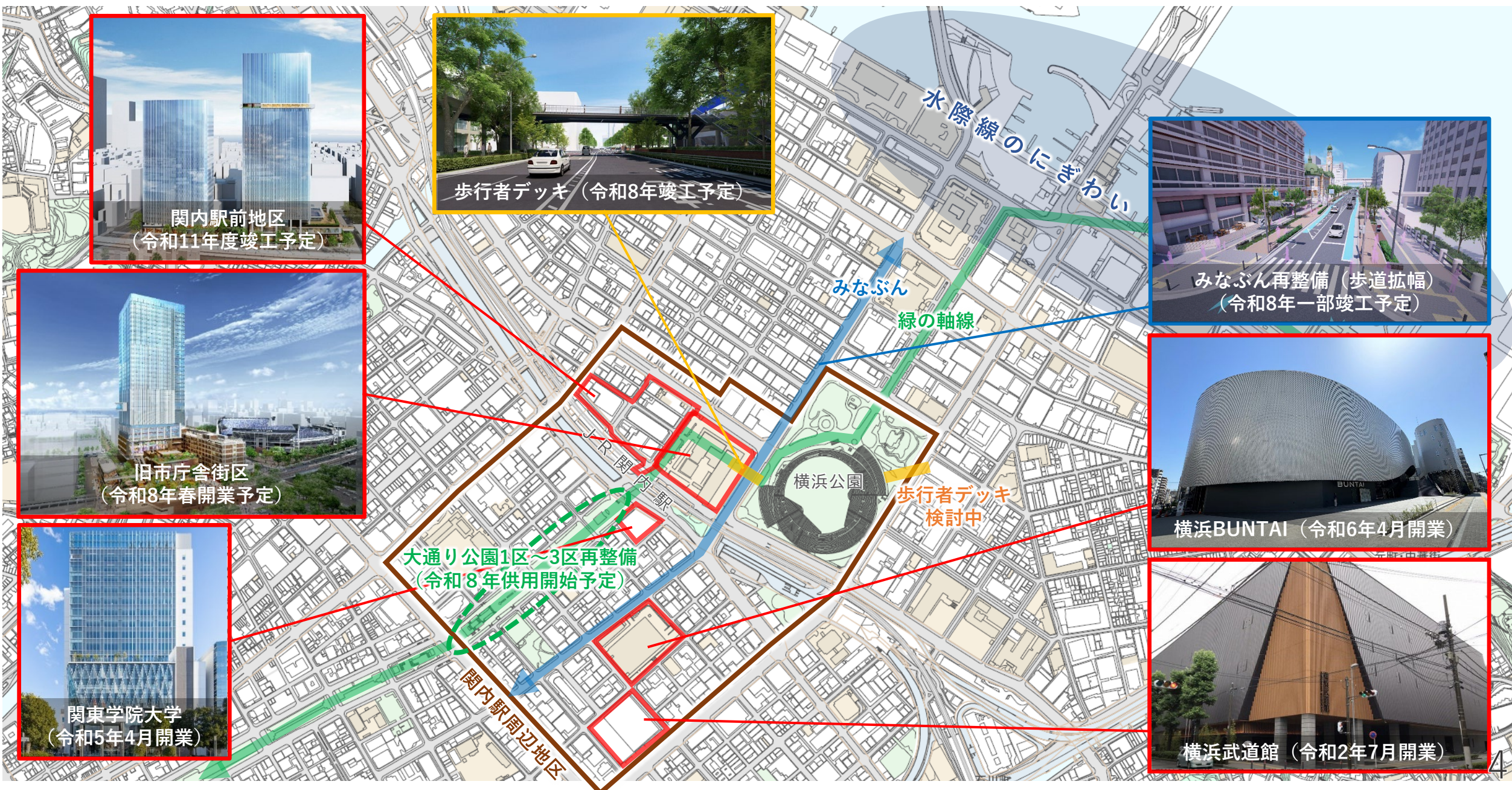
回遊デッキ整備・店舗新設
・ドリームゲートの拡張



スタンド席増設

個室観覧席
・屋上テラス席の増設

横浜スタジアムを取り巻く環境（関内駅周辺地区の開発動向）



関内駅周辺地区の開発による横浜公園への期待

【横浜公園】

歴史と緑を尊重し、周辺環境とも協調しながら、**街の賑わい創出につながるよう、公園の魅力をも高める**（関内駅周辺地区ACP）

来街者を迎え入れ、周辺のまちへ流し、関内駅周辺地区の**にぎわい創出・活性化の役割を担う重要な場所**

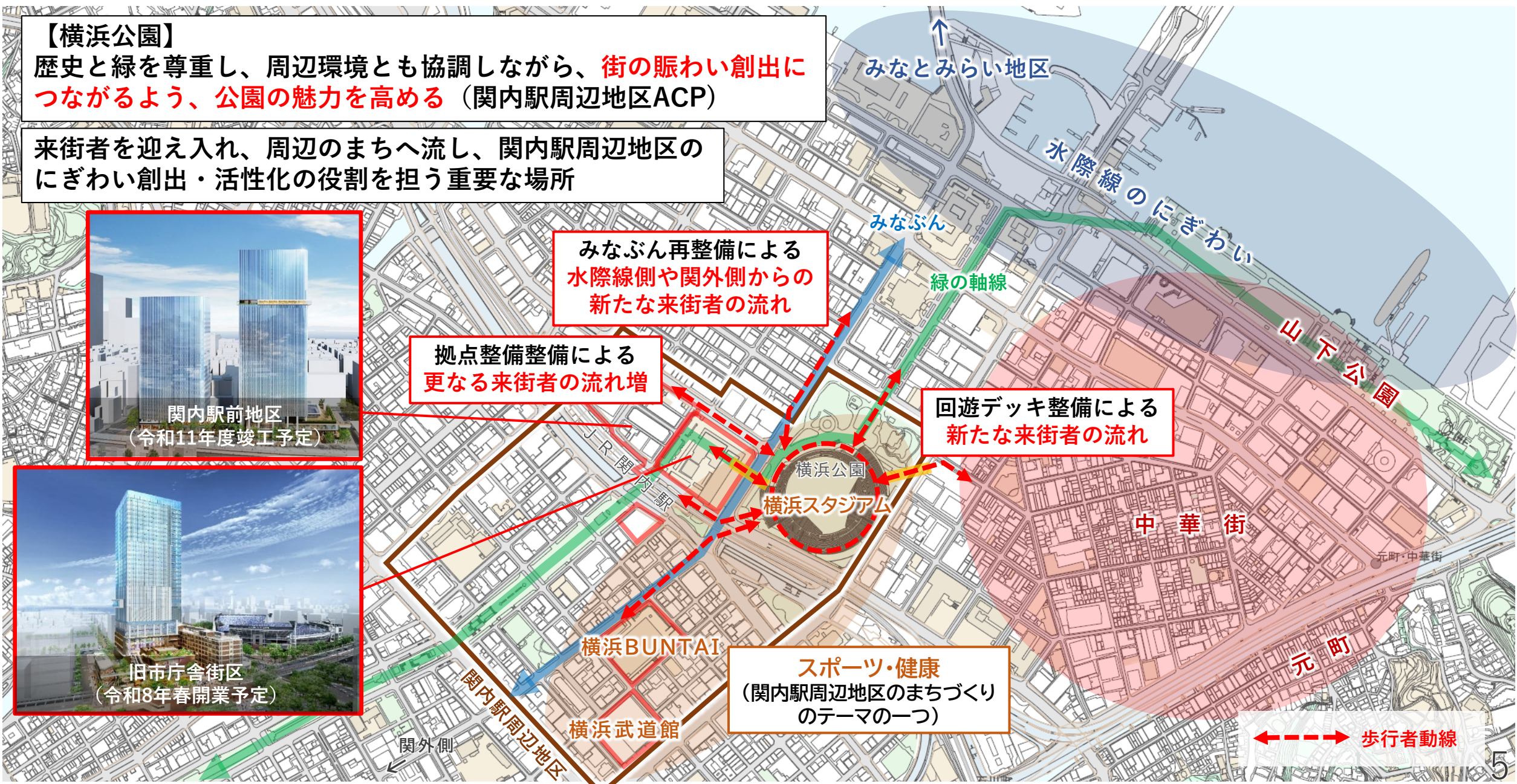


みなぶん再整備による
水際線側や関外側からの
新たな来街者の流れ

拠点整備整備による
更なる来街者の流れ増

回遊デッキ整備による
新たな来街者の流れ

スポーツ・健康
(関内駅周辺地区のまちづくり
のテーマの一つ)



街の賑わい創出につながる公園の魅力の向上にむけた横浜公園の利用の考え方

【水の広場周辺】

- ・公園の景観を特徴づける噴水等を有するゆとりある空間。
- ・広い空間を活かし、イベント等にも活用される。

【関内駅前側】

- ・関内駅・旧市庁舎街区や関外側と横浜スタジアムをつなぎ、まちのにぎわいを広げていくゲートとなる空間。
- ・まちの変化に応じて、公園施設としてのスタジアムに求められる機能を維持向上させていく。

日本大通りと一体となった見通し眺望、景観の調和を図る。

【日本大通り側】

- ・日本庭園やこどもの遊び場を有する都心部のまとまりある貴重な緑の空間。
- ・人々が憩い、楽しめる場であるとともに、都市防災などの多面的機能を発揮する。

【回遊デッキ】

- ・新設デッキ等の整備に合わせ、回遊性を高める。

歩行者動線

関内地区における景観計画（抜粋）

第5 屋外広告物の表示及び屋外広告物を掲出する物件の設置に関する行為の制限に関する事項

関内地区にふさわしい秩序ある広告景観を形成するため、特に定める屋外広告物の表示及び屋外広告物を掲出する物件の設置に関する行為の制限は、次のとおりとする。ただし、市長が横浜市都市美対策審議会に意見を聴いた上で、魅力ある都市景観の創造に特に寄与するものと認めた場合は、この限りでない。

1 関内地区全域の制限

<映像装置>

映像装置を使用する屋外広告物は、2の地区別の制限において、別に定めがある場合を除き、建築物に設置するものにあつては当該建築物の2階以下に、その他のものにあつては当該屋外広告物の上端の高さを地上5m以下に設置するものとする。ただし、催物等のために一時的に設置するもので、景観上支障がないと市長が認めたものについては、この限りでない。

2 地区別の制限 ⇒横浜公園については定めがない