

令和3年度（2021年度）
一般社団法人渋谷未来デザイン
事業計画書

自 令和3年（2021年）4月1日
至 令和4年（2022年）3月31日

1 一般社団法人渋谷未来デザインの設立趣旨

一般社団法人渋谷未来デザイン（以下「渋谷未来デザイン」という。）は、渋谷に住む人、働く人、学ぶ人、訪れる人など、渋谷に集まる多様な主体、多くの産官学民のステークホルダーと共に実現するオープンイノベーションにより社会的課題の解決策と可能性をデザインする組織として2018年に設立されました。

未来の「都市」の可能性と、渋谷に関わる人々が実現したい「夢」を叶えるため、その活動を渋谷というフィールドで実証、実装し、世界へ発信することで、社会全体の持続的な発展へつながっていくことを目的として掲げています。

これまで、渋谷区基本構想に謳われた「ちがいを ちからに 変える街。渋谷区」に示された渋谷区の持続的な発展へとつながる7つの分野、A：子育て・教育・生涯学習 B：福祉 C：健康・スポーツ D：防災・安全・環境・エネルギー E：空間とコミュニティのデザイン F：文化・エンタテインメント分野 G：産業振興 を切り口として、渋谷区と連携協力しながら、都市の将来像を踏まえた都市デザインを推進する事業を展開して来ました。

2 令和2年度（2020年度）の状況

法人設立後、3年度目となる令和2年度（2020年度）は、新型コロナウイルス感染の拡大により、パンデミックが世界中に発生し、緊急事態宣言が発令される事態となりました。

渋谷未来デザインは、コロナ禍における最初の取り組みとして、昨年4月、最初の緊急事態宣言下、学校休業中の子どもたちの学びが継続できるよう、区立小中学校の児童生徒に向けた学習動画「渋谷オンライン・スタディ」の配信を渋谷区教育委員会と連携して取り組みました。

また、かねてよりKDDI株式会社、渋谷区観光協会をはじめとする参画企業と共に準備を進めていた「渋谷5Gエンターテイメントプロジェクト」では、渋谷駅前のスクランブル交差点をバーチャル空間に構築した“バーチャル渋谷”における様々なイベントが多くの方々に広く認知され、10月末のハロウィーンにおいては、来街自粛を呼びかけるイベントとして「バーチャル渋谷 au5Gハロウィーンフェス」が、地元、行政をはじめとする各方面から評価を頂きました。

さらに、これまで渋谷らしい街の魅力を牽引してきたエンタメ、飲食、ファッション、理美容などの特徴的な業種において、中小の事業者の方々を中心に、その打撃は計り知れないほど大きなものがあり、そういった分野の方々を支援するしくみとして「YOU MAKE SHIBUYAクラウドファンディング」の取り組みを進めました。

一方、三年目を迎えたソーシャルデザインをテーマにした国内最大級の都市フェスである「SOCIAL INNOVATION WEEK」においては、コロナ禍であっても開催できるイベントとしての取り組みを進めるために、オンラインとオフラインのハイブリット型のイベントを開催することで、首都圏にとどまらず、全国から多くご参加いただき、更にアーカイブ化して配信するなどコンテンツ自体を充実させるなど、コロナ禍におけるニューノーマルのイベントのあり方を模索する挑戦となりました。

3 新年度に向けて

新たに迎える令和3年度（2021年度）については、依然として予断を許さない事態は続いており、コロナ禍が終息する見込みはまったく立っていないこと、ようやく始まったワクチン接種の進捗、延期された東京オリンピック・パラリンピックの動向など、今後の変化を見極める必要があり、これまでの状況や実績を踏まえながら、コロナ禍であっても、渋谷の多様なステークホルダーのために、渋谷未来デザインがやるべきこと、できることに着実に取り組むことを中心に据えて、組織体制と事業の再編に取り組めます。

具体的には、組織やプロジェクトを支援しながら、より適切な法人運営を実現するための管理系部門の充実、通年でパートナー企業をはじめとする関係各社との向き合いを強化するためのコーポレート系部門の設置を計画しています。事業については、令和2年度（2020年度）に取り組んで来たプロジェクト事業の継続性を維持しながら、さらなる成長が見込めるイノベーション系事業として、1 SOCIAL INNOVATION WEEK／スタートアップ支援、2 渋谷5Gエンターテインメント、3 スポーツ（NEXT GENERATION）、4 子育て／教育／SDGs、5 You Make Shibuyaの5つのプロジェクト。将来の収益事業を目指しながらも、現時点では研究、調査、地域貢献などの取り組みを中心とした活動をインキュベーション系事業として、1 創造文化都市、2 スマートシティ（データコンソーシアム）、3 公共空間NEXT（SCRAMBLE STADIUM SHIBUYA、公共空間利活用、パブリックアート、都市公園等の価値向上）、4 エリアマネジメント（ササハタハツ）の4つのプロジェクト。関連のある事業

を大きな括りでまとめながら再編し、さらに事業を超えた横の連携、調整を図るために、事業全体を統轄する仕組みづくりを進めます。こういった組織の再編、事業体制の強化により、コロナをめぐり、新たに生じる社会課題にも柔軟に対応できる組織を目指します。