

所沢市における  
角川武蔵野ミュージアム拠点計画

## 目次

1. 実施体制	P3
2. 事務の実施体制	P4
3. 基本的な方針	P5
3-1. 現状分析	P5
3-1-1. 主要な文化資源	P5
3-1-2. 来訪客の動向	P9
3-1-3. 他施設との比較	P10
3-2. 課題	P10
3-3. 文化観光拠点施設としての機能強化に向けて取組を強化すべき事項及び4 基本的な方向性	P12
3-4. 地域における文化観光の推進への貢献	P14
3-5. 文化の振興を起点とした、観光の振興、地域の活性化の好循環の創出	P14
4. 目標	P16
5. 目標の達成状況の評価	P25
6. 文化資源保存活用施設	P26
6-1. 主要な文化資源についての解説・紹介の状況	P26
6-1-1. 現状の取組	P26
6-1-2. 本計画における取組	P26
6-2. 施行規則第1条第2項第1号の文化観光推進事業との連携	P28
6-2-1. 現状の取組	P28
6-2-2. 本計画における取組	P29
6-3. 施行規則第1条第2項第2号の文化観光推進事業との連携	P29
6-3-1. 現状の取組	P29
6-3-2. 本計画における取組	P30
7. 文化観光拠点施設機能強化事業	P31
7-1. 事業の内容	P31
7-1-1. 文化資源の魅力の増進に関する事業	P31
7-1-2. 情報通信技術を活用した展示、外国語による情報の提供その他の国内外から の観光旅客が文化についての理解を深めることに資する措置に関する事業	P33
7-1-3. 国内外からの観光旅客の移動の利便の増進その他の文化資源保存活用施 設の利用に係る文化観光に関する利便の増進に関する事業	P36
7-1-4. 文化資源に関する工艺品、食品その他の物品の販売又は提供に関する事業	P38
7-1-5. 国内外における文化資源保存活用施設の宣伝に関する事業	P40
7-1-6. 7-1-1～7-1-5の事業に必要な施設又は設備の整備に関する事業	P46
7-2. 特別の措置に関する事項（該当なし）	P48
7-3. 必要な資金の額及び調達方法	P49
8. 計画期間	P72

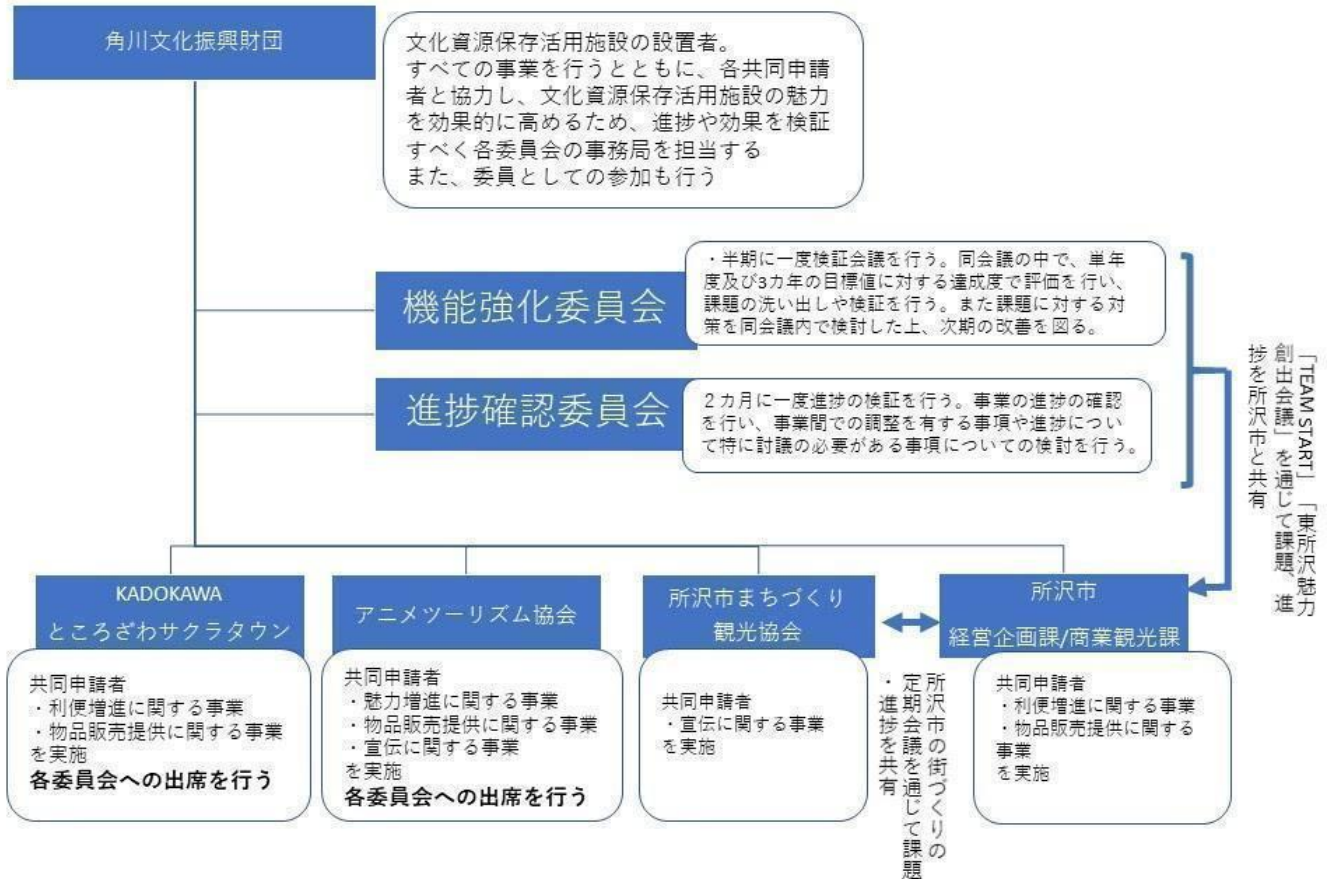
## 1. 実施体制

文化資源保存 活用施設	名称	角川武蔵野 ミュージアム	所在地	埼玉県所沢市東所沢和田 三丁目 31 番地 3
申請者 文化資源保存 活用施設の設置 者	名称	公益財団法人 角川文化振興財団	所在地	東京都千代田区富士見 1-12-15 KADOKAWA 本社ビル TeL 03-5211-5155
	代表者	専務理事 椎名保		
	地方公共団体 内部の役割	—		
共同申請者① 文化観光推進 事業者	名称	所沢市 (経営企画課・商業観光課 等)	所在地	埼玉県所沢市並木 1 丁目 1 - 1 TeL : 04-2998-1111
	代表者	市長 藤本正人		
	役割	施行規則第 1 条第 2 項第 1 号の文化観光推進事業者		
共同申請者① 文化観光推進 事業者	名称	一般社団法人 所沢市まち づくり観光協会	所在地	埼玉県所沢市元町 2 1 番 1 8 号 TeL : 04-2935-3151
	代表者	代表理事 新井 重雄		
	役割	施行規則第 1 条第 2 項第 1 号の文化観光推進事業者		
共同申請者② 文化観光推進 事業者	名称	株式会社 KADOKAWA (ところざわサクラタウン)	所在地	東京都千代田区富士見 2-13-3 TeL : 050-1743-9614
	代表者	代表取締役 松原 眞樹		
	役割	施行規則第 1 条第 2 項第 2 号の文化観光推進事業者		
共同申請者③ 文化観光推進 事業者	名称	一般社団法人 アニメツーリズム協会	所在地	東京都千代田区五番町 3-1 TeL 03-3238-0278
	代表者	代表理事 角川 歴彦		
	役割	施行規則第 1 条第 2 項第 2 号の文化観光推進事業者		

## 2. 事務の実施体制

まず、本件申請に先立ち、共同申請者である株式会社 KADOKAWA は、所沢市と共同プロジェクト「COOL JAPAN FOREST（クール ジャパン フォレスト）構想」を締結した。本構想は、文化資源活用施設である角川武蔵野ミュージアムが存在するサクラタウンを拠点施設として、文化・みどり・産業が調和した、誰もが「住んでみたい」「訪れてみたい」地域づくりを進める趣旨の構想である。

この「COOL JAPAN FOREST 構想」を推進するにあたり、定期的にボードメンバーによる「TEAM START」による本構想の実施における課題抽出・進捗確認を行っており、また、その下部会議として担当者レベルによって「東所沢駅前通等魅力創出会議」を行い、さらに具体的な地域づくりの施策を検討している。



上記の図のように、機能強化委員会と進捗確認委員会を組成するものとして、文化資源保存活用施設の設置者である角川文化振興財団はその事務局を担当する。その二つの委員会には、文化資源保存活用施設の設置者であるKADOKAWA ならびにアニメツーリズム協会が出席し、各事業の進捗の確認や達成度の評価、課題の洗い出しを行う。この結果を現在も所沢市と定期的で開催している COOL JAPAN FOREST 構想の推進会議である「TEAM START」や「東所沢駅前通等魅力創出会議」で報告・検討を行い、また、市は所沢市まちづくり観光協会との定期会議をもち5者一体となってPDCAサイクルを実行する。

### 3. 基本的な方針

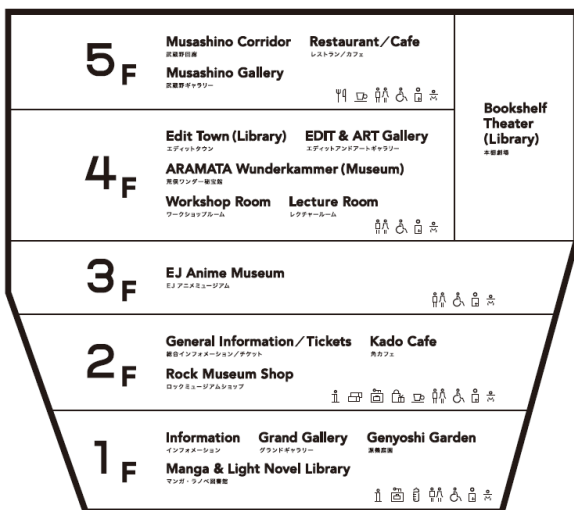
#### 3-1. 現状分析

##### 3-1-1. 主要な文化資源

###### 角川武蔵野ミュージアム概要

角川武蔵野ミュージアムは「ところざわサクラタウン（以下サクラタウンと呼ぶ）」のランドマーク施設として 2020 年 8 月 1 日にプレオープンし、施設の運用を開始した。2020 年 11 月 6 日にはグランドオープンを予定しており、図書館・美術館・博物館を中心とした複合施設として、ハイカルチャーからポップカルチャーまでの幅広い文化の集積を果たす“知の殿堂”として、文化・芸術の振興及び活気ある個性豊かな地域社会の発展に貢献することを目的として展開する。

美術・博物・図書を混合させた展示が他施設と大きく一線を画した特徴であり、特に 4 階のエディット&アートギャラリー（美術）、荒俣ワンダー秘宝館（博物）、本棚劇場／エディットタウン（図書）が横並びに同居し展示されたスペースは、文字通り領域横断的な企画実施を実現した構造となっている。



© 角川武蔵野ミュージアム

#### ◆どのような拠点にしたいのか？

角川武蔵野ミュージアムが位置する所沢市ならびに周辺の市町村には西武園ゆうえんちや飯能市のメッツァビレッジといったエンターテインメント施設は点在するが、その施設への訪問そのものが目的となっており、広域周遊型の観光ツアーを誘致することが難しかった。

角川武蔵野ミュージアムは、図書、美術、博物そしてアニメをまぜまぜにして発信する文化発信拠点であることから、国籍や年齢層を問わない誘客を実現する。

そして以下 4 点を基軸に事業を推進する。

- ・当館を起点に飯能市のメッツァビレッジや西武園ゆうえんちを周遊するようなツアーを実施する。
- ・所沢市や周辺都市での消費を喚起する。
- ・武蔵野エリアに特化した展示を行うことで、近隣住民が地域を理解するきっかけを作る。
- ・アニメという世界的にもファンを多く持つコンテンツを展示し、訪日外国人を惹き付ける。

#### ◆来訪者ターゲット

2019 年 10 月 31 日に発表した施設の来訪者のターゲットは、訪日外国人客、国内のアニメ・ゲームファンの来客、武蔵野圏（関東圏のうち、公共交通機関や自家用車で 30 分程度でサクラタウンに来場可能な地域）の住人であった。この対象

者合計して延べ数 140 万人～180 万人の誘客をはかる、と計画していた。

コロナ禍もあり、上記の計画通りに誘客することはむづかしいと考えるが、しかしながら国内外の旅行者・ポップカルチャーのファンに広く楽しんでいただける施設にしたいと考えている。このために、これから示す、多言語化や、地域との連動を図っていききたいと考えている。

#### ◆主要な文化資源

##### ・隈研吾設計のミュージアムの建物

角川武蔵野ミュージアムは、世界的な建築家である隈研吾氏が設計を手掛けた見るものを圧倒する多面体の建築である。花崗岩を約 2 万枚使用し、61 枚の三角形を組み合わせた複雑な外観は見る角度や光の加減によって様々な表情を見せる。建築自体がまさにアート作品となっている。



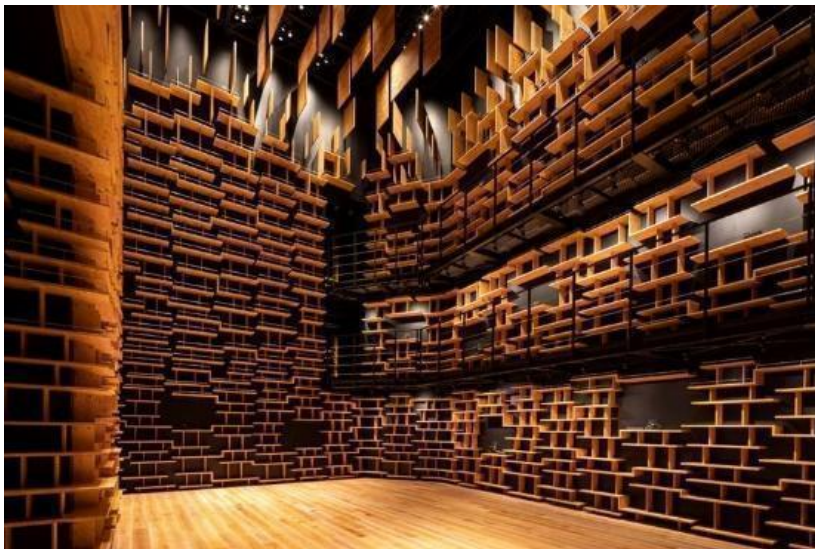
© 角川武蔵野ミュージアム

##### ・本棚劇場&エディットタウン

本棚劇場は、高さ約 8 m の巨大本棚にかこまれた空間。弊館の持つ文化資源の 1 つである著名研究者（角川源義、山本健吉、武内理三、外間守善など）の蔵書を中心に約 5 万点を配架。本棚にはモニターを複数台設置し、定期的にプロジェクションマッピングを行うことで、デジタルとアナログを融合させながら、新たな読書体験を提案する。

エディットタウンは、本の息づかいや賑わいを感じられる“街”のような図書空間。松岡正剛氏の監修により世界を読み解くための「9つの文脈」にそって約 2.5 万冊の本が並ぶ。既存の図書館にはない、まったく新しい先進的な選書のモデルになっている。エディットタウンと荒俣ワンダー秘宝館の間にはのぞき窓があり、お互いの窓から世界を覗き込み、視点を変えることで新しい発見をもたらすことができる空間構造が特徴。

これら 2 つの空間は従来の図書館というよりも、新たな体験を創出する特殊な空間となっている。



© 角川武蔵野ミュージアム

### ・荒俣ワンダー秘宝館

弊館アドバイザーボードのメンバーであり博物学者である荒俣宏が国内外で収集した希少本、博物など約 9000 点（荒俣コレクション）を展示するが、「想像力」や「アニメ（ラテン語で魂の意味）」の見せ方にこだわっている。あらゆる「驚き」に充ち満ち溢れ、生命の誕生から機械仕かけのゾートロープ（回転のぞき絵）まで、ワンダーカンマー（ドイツ語で驚異の部屋の意味、博物館の原型と言われている）秘宝館の凝縮からアカデミックの極致まで、体験を重視した多種多様な展示を行う。

### ・武蔵野回廊・武蔵野ギャラリー

武蔵野の情報発信を行う常設スペース。常設展示として床面に展開する武蔵野エリアの巨大地図が文化遺産となる。

### ・その他、角川武蔵野ミュージアムが有す文化資源

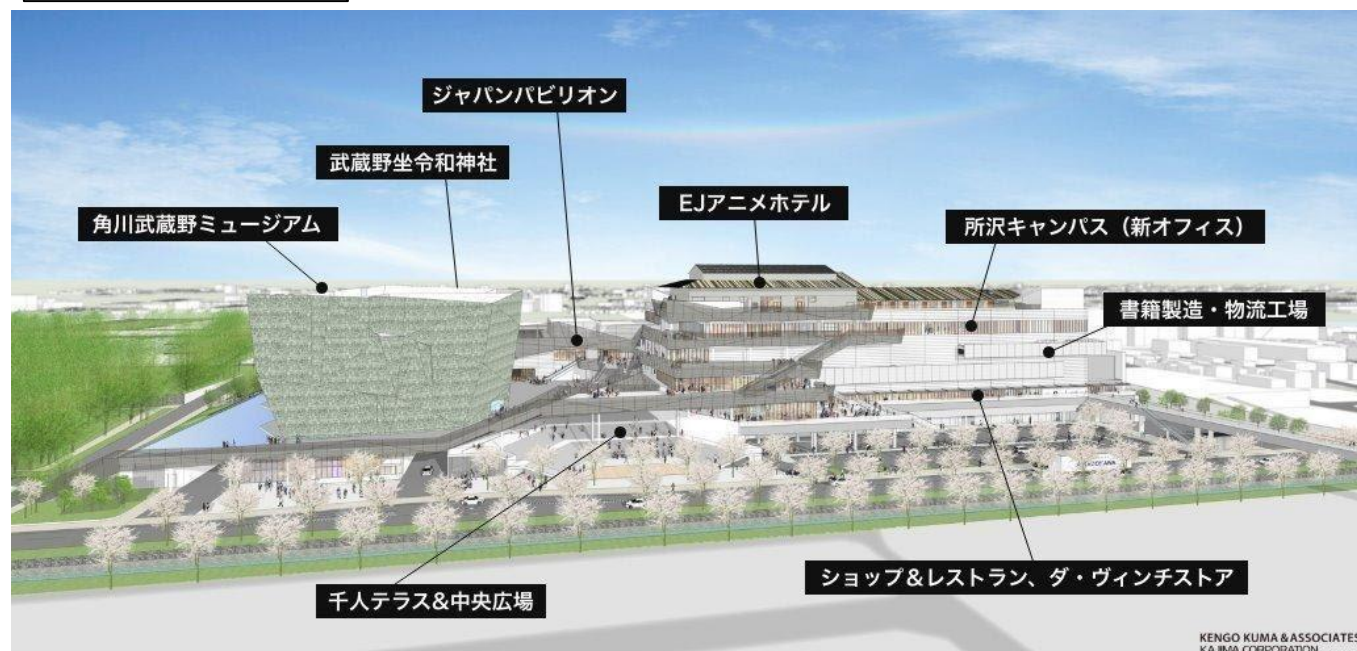
1. 美術骨董品 77 点、満州映画コレクション約 900 点、指田コレクション約 7200 点、紀田順一郎コレクション 168 点
2. マンガ・ラノベを中心とし、絵本・児童書なども含む書籍約 2.5 万点
3. 武蔵野という地域を楽しむ関連書籍約 300 点（2020 年度購入分）

### サクラタウン概要

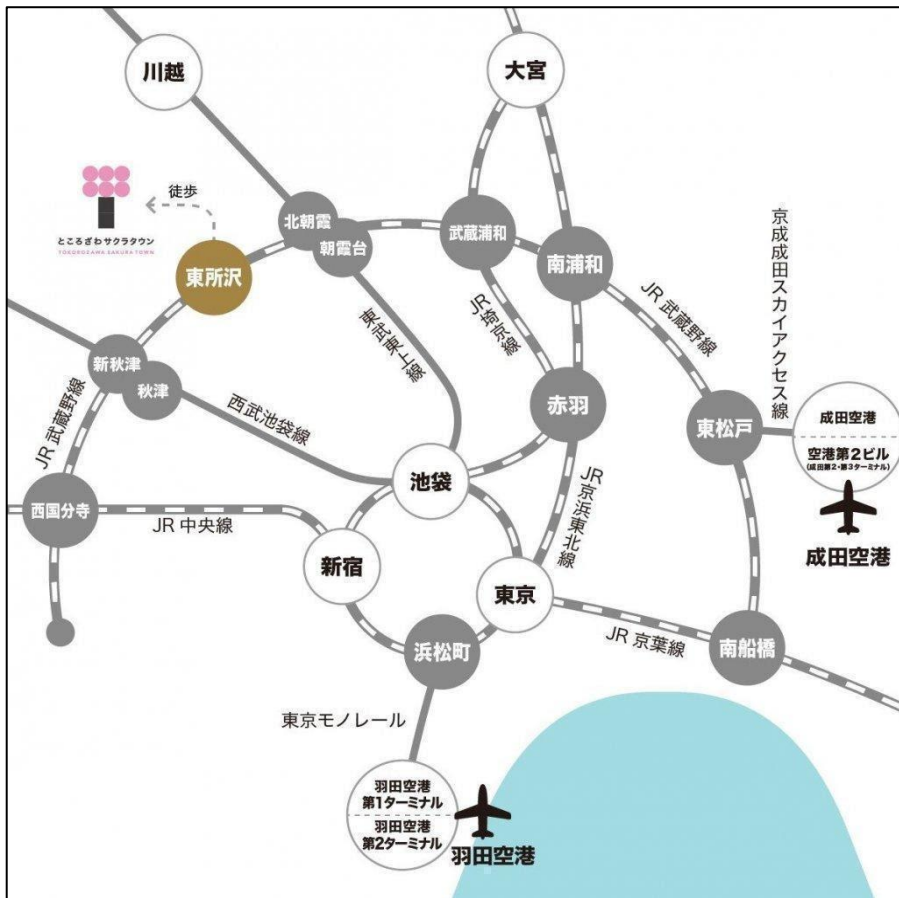
2020 年 8 月 1 日に埼玉県東所沢にプレオープンしたサクラタウンは、所沢市と共に取り組んでいる、みどり・文化・産業が調和した、誰もが「住んでみたい」「訪れてみたい」地域づくりを進める「COOL JAPAN FOREST（クール ジャパン フォレスト）構想」の拠点施設であり、KADOKAWA による日本初のコンテンツモール、ポップカルチャーの発信拠点である。

【Web サイト : <https://tokorozawa-sakuratown.jp/>】

### ◆サクラタウン全体図



### ◆サクラタウン位置



◆角川文化振興財団運営施設

- ・角川武蔵野ミュージアム：博物館・美術館・図書館・アニメミュージアムが融合した文化複合施設
- ・武蔵野坐令和神社：隈研吾デザインのサクラタウンに建立される新しい神社

◆KADOKAWA 運営施設

- ・KADOKAWA の書籍製造・物流工場
- ・KADOKAWA の新オフィス（通称「所沢キャンパス」）
- ・ジャパンパビリオン：日本のポップカルチャーが楽しめる多目的ホール
- ・EJ アニメホテル：「好きな物語に、泊まる」を理念としたコンセプトホテル
- ・ショップ&レストラン：飲食店を中心とした様々なテナントが入居
- ・ダ・ヴィンチストア：体験型書店

3-1-2.来訪客の動向



## 所沢市の現状

### ◆所沢市の観光入込客数

	平成 26 年	平成 27 年	平成 28 年	平成 29 年	平成 30 年	主なスポット
所沢市	5,590,069	6,088,631	5,502,518	5,527,592	6,091,209	西武ドーム、西武ゆうえんち、狭山湖 等
※参考：周辺エリア及び主要な観光市の観光入込客数						
入間市	7,272,594	7,284,125	7,352,344	7,241,072	7,388,067	入間アウトレット ジョンソントウン等
飯能市	2,382,980	2,477,621	2,648,006	2,695,179	3,150,855	メッツアビレッジ、ムーミンパーク、天覧山 等
狭山市	709,782	628,011	4,811,184	2,962,732	2,568,693	航空自衛隊入間基地
日高市	3,562,922	3,903,332	3,837,245	4,069,207	4,020,282	巾着田、高麗神社 等
川越市	6,579,000	6,645,000	7,040,000	6,628,000	7,342,000	小江戸川越、川越氷川神社 等
秩父市	5,630,168	5,441,157	5,562,335	5,779,013	5,596,423	長瀬、羊山公園、三十槌の氷柱 等
越谷市	50,885,611	51,768,745	55,568,307	56,120,398	57,060,556	越谷レイクタウン 等

同市には、ファミリーで賑わう西武ゆうえんちや西武ライオンズの本拠地である西武ドームという特徴あるコンテンツを中心に、近年では埼玉県内でも上位 5 位に入る観光入込客数となっており、全体として観光入れ込み客数は増加傾向である。しかし一方で、先述の 2 施設を使った誘客以外に、恒常的に強みとなる観光コンテンツが無く、観光業で成り立っている産業がこれまでは大変少なかった。これは、これまでの観光客 1 人当たりの消費額が 912 円/人（平成 22 年調査。所沢市産業振興ビジョン 2018 年）、宿泊者数が少ないことや市内の周遊観光が少ないことから見る事ができる。

また、訪日外国人客数の割合については、これまで所沢市において統計調査はなされておらず、同市が実施してきたホテルへの聞き取り調査によると、外国人宿泊客は多くはないという状況である。（実数調査は未実施）

上述したこれらの現状を踏まえ、所沢市では平成 30 年 3 月に「産業進行ビジョン」の作成を行った。これは、観光・農業・工業を含めた全体ビジョンであるが、これまで低調だった観光産業について、角川武蔵野ミュージアムを内包するサクラタウンを中心に据えた新たな振興策を盛り込み、農業・工業をつなぐ施策の遂行を目指していくものである。

### 3-1-3. 他施設との比較

所沢市が存する埼玉西部地区の主要な観光資源は、西武ドーム（所沢市）及びメッツアビレッジ（飯能市）である。この 2 施設の共通的特徴は、特定のファン層を対象とした集客施設である、ということであり、西武ドームはプロ野球やミュージシャンのコンサートを中心とするイベントを実施、メッツアビレッジも同様に、ムーミンという特定のキャラクターのファン層を対象としている。

この 2 つの施設と比較して文化資源保存活用施設である角川武蔵野ミュージアムの強み、弱みを考察する。

## 強み

- ・ 角川武蔵野ミュージアムならびに、サクラタウンは、特定のファン層への訴求施設ではないため、飲食物の地産地消、地域との連携を積極的に行うことができる。例えば地域のクリエイターや、郷土活動者に発表の機会を提供する、といった連携である。
- ・ 共同申請者である出版社 KADOKAWA のコンテンツを利用した施策や、同じく共同申請者であるアニメツーリズム協会が主導する、例えばアニメ聖地周遊ツアーなどの物語になぞらえた周遊ツアーを造成することができる。このように物語になぞらえた周遊ツアーを行うことにより、埼玉地区を訪れる特定のファン層を取り込みながら、滞在時間を延長していくことができる。

ただし上記は強みであるものの、いずれも計画段階であり実施に至ってはいないのが現状である。

## 弱み

- ・ 特定の熱心なファン向けの文化施設ではないため SNS を始めとした多くの人への拡散ツールを必要とする。
- ・ 同じ理由で、拡散ツールを多言語化して海外への発信力を上げていく必要がある。

## 3-2. 課題

### まず、文化資源保存活用施設（角川武蔵野ミュージアム）の課題について示す。

#### 課題1 人材の確保

文化資源の魅力を適切に解説・紹介するためには高い専門性を持った人材（キュレーター、教育普及担当）が必要であるが、現状、人材が不足しており、十分なアウトプットができていない。また、課題2に記載のある「情報通信技術を活用」を積極的に推進するために、デジタルコンテンツを制作できる人材を雇用・育成する必要がある。

#### 課題2 新しい鑑賞モデル確立への準備不足

実際に来館し鑑賞や体験を行うことを想定したミュージアムのため、オンライン・VR などに対して未対応である。また、最先端の情報通信技術の活用を行うためには、それを可能とする機材とコンテンツ制作が必要であるが、機材が不足している。

#### 課題3 多言語化の不足

施設内のサインは日英表記にしているが、企画展の表示言語は日本語のみ、ハンドアウトで英語版テキストを配布する状態となっている。英語圏、近隣アジア諸国からの来館者のサービス利便性を向上させるために多言語化対応は積極的に進めるべき課題である。

#### 課題4 地域連動の不足

所沢市では元々観光産業が成り立っておらず、文化発信拠点として本施設が生まれたが、周辺に誘客する施設がないために、地域で連動し回遊性をもった施策がとりづらい事が大きな課題となっている。本施設は、周辺施設サクラタウン及び所沢市観光情報・物産館、観光事業者との連携を通して、所沢エリア全体の活性化及び周遊者の増加を一つの目的とし、地域の文化発信拠点として魅力的な企画展やイベントを行うことで集客並びに周遊観光を促す仕組みを作りたい。

#### 課題5 交通の利便性

最も多くの方の利用が想定される最寄り駅である JR 東日本東所沢駅から施設までの道順がわかりにくく、また道のりも味気ない。

また、所沢市を含む埼玉西部地域を周遊旅行するための、観光客向けの大型バス駐車場が無く、このため旅行商品の開発

に制約が生じている。

インバウンド旅行者に対しては、成田空港などからの案内が不十分であり、今後、各国の個人旅行者及び団体旅行者に対する誘客施策を検討する必要がある。

#### 課題6 周知不足（近郊住民、外国人）

◆近郊住民 ホームページやパンフレットは作成し、所沢市役所や市が管理する文化施設を中心に配布を行っているが、まだ十分ではない。

所沢市はもちろんのこと埼玉県西部 5 市と呼ばれる周辺エリアへの施設概要の周知、発信が不足している。

◆外国人観光客：日英両語でのリリース配信、また外国人メディアの招聘ができておらず、国外に対する情報発信が足りておらず、認知度が低い。

#### ついで、施設が存する所沢市についての課題を示す。

#### 課題7 観光業の未発達

◆行政・民間の地域観光業の未発達

西武ドーム、西武園ゆうえんちが所沢市の主な観光拠点であるが、それ自体が来場者の目的となり完結する施設のため、市全体への観光という視点で見た場合には、市内での周遊や飲食といった観光拠点以外の誘客要因に乏しい。そもそも所沢市の発展は、新宿・池袋など都心へのアクセスの良さよりベッドタウンとして広く認識されており、観光拠点としての性格を持ちえなかったためである。このため、所沢市としても住民のための施策に注力し、観光者である施設来訪者のための市内の飲食店その他の観光施設の拡充や、行政による恒常的な施策が不足しているのが現状である。

### 3-3. 文化観光拠点施設としての機能強化に向けて取組を強化すべき事項及び基本的な方向性

#### 取り組み強化事業1 人材の確保（課題1）

◆企画展をキュレーションできる人材

◆高い専門性を持った人材雇用を行うとともに、職員にもそのノウハウを伝授しスタッフ全員が専門的な知識を取得できる環境を整備する。

◆デジタルコンテンツ制作人材の確保

◆外国人対応スタッフの確保（主に英語）

#### 取り組み強化事業2 オンライン化・デジタル化の促進（課題2）

文化資源（主に書籍の）デジタルアーカイブ化を進める。ウェブサイト上や QR コードでアクセスできるオンライン上のスペースに文化資源の詳細な解説（最終的には多言語で）を掲載する。文化資源の効果的な解説を行う上で必要と判断された機材を導入する。

#### 取り組み強化事業3 多言語化の推進（課題3）

・文化資源を展示する空間の解説用に設置するパネルについては二か国語（日・英）表記にする。

・施設内のサイン表記は読みやすさを重視し、日・英表記に統一。より細かなニーズに対応するために、多言語対応したパンフレットを準備するなど、来場者の層や国籍に合わせ更なる充実を検討する。（隣接するサクラタウンのパンフレットでは 4 か国語（繁体字・簡体字・韓国語 等）に対応済）

・また館全体のウェブサイトについては五か国語表記にする（日、英、繁体、簡体、韓国）にする。

・音声ガイドも最初は 2 か国語、最終的には 4 か国語対応（日、英、中、韓）を目指していく。

・また日本語を解さない来場者と円滑にコミュニケーションするために翻訳機（ポケットクのようなもの）の導入やバイリンガル人材を積極的に雇用し、機械に頼った一辺倒な対応ではなく柔軟な対応体制を構築する。

なお、展示空間のパネルを 5 か国語ではなく 2 か国語表記にしているのは、文化資源よりパネルが目立つようになることを避けるためである。英語を介さない外国人への対応については音声ガイドやその他のツールで補足する予定である。

#### 取り組み強化事業 4 地域連携の強化（課題 4）

・武蔵野というエリアを掘り下げていく武蔵野回廊にて、地域向けの座談会やワークショップを開催し、人々が武蔵野を学び交流するサロン空間を創出。また地元クリエイターや郷土活動者に発表の機会を創出する武蔵野 UGC プラットフォームを形成する

・地元企業と連携し、相互集客を行う。例えば、西武鉄道、西武園遊園地、入間市の三井アウトレットパーク、飯能のムーミンバレーパークとの相互送客など。また年々開発が進む所沢駅ビル（西武ワルツ 等）とも連携を検討する。

#### 取り組み強化事業 5 交通の利便性向上（課題 5）

交通事業者と連携し東所沢駅を改修するとともに、施設までの往来路の照明を工夫するなど利便性等の向上を図る。観光客向けの大型バス駐車場については、施設近隣にオープン予定の所沢市観光情報・物産館の駐車場を確保させていただき、連携を図る。

#### 取り組み強化事業 6 情報発信強化（課題 6）

##### ◆国内

・所沢市や周辺企業等と連携したプロモーションを行うとともに、既に開設済みの SNS アカウント（日本語）を通じて定期的に最新情報の発信、拡散させ周知を図る。

・埼玉県西部 5 市とも連携を深め、例えば、市が運営する文化施設（入間市博物館 ALIT など）との広報連携やミュージアム周遊マップの制作、5 市を含む周遊旅行商品開発を通じて広域的な周遊を促す。

・所沢武蔵野エリアの魅力を、歴史や文化から読み解く「武蔵野樹林」（雑誌）を発刊し、継続的に発売することで同エリアの魅力の再確認及び周知を行う。

・所沢市の商業観光課と連携し地域単位での魅力発信を目指し、地域の魅力を発信している情報誌（武蔵野樹林とは異なる）やウェブサイトを制作する。

##### ◆海外

・外国人観光客に関して台湾、香港、中国の現地法人や KADOKAWA 内で運用している英語での動画配信アカウント（Facebook）を通じて、外国人向けに情報を発信しているが、今後更に現地法人との連携を強化し情報を発信する。

・海外旅行博等のイベントへ出展し施設内容や所在地、利便性などを積極的に PR する。

#### 取り組み強化事業 7 観光の広域連合の検討（課題 7）

・日本最大級のポップカルチャー発信拠点である角川武蔵野ミュージアムと連携し、これまでベッドタウンとして認知されてきた所沢市においても観光業の総合的な発展を目指す。所沢市は、行政側の窓口となり埼玉県西部 5 市とも連携を深め、例えば、市が運営する文化施設との広報連携やミュージアム周遊マップの制作、五市を含む周遊旅行商品開発を通じて広域的な周遊を促す事業を行っていく。

・さらに所沢市は、観光を軸として商業・工業・農業を発展させていくことを意図し、観光業やその周辺産業だけではなく、本件文化観光にあわせ商業・工業・農業をルートや商品に組み込むことで地域の紹介をおこない、それ以外の産業の発展にも寄

与する。

・また、観光周遊を促すための情報発信を行うための施設を設置し、本角川武蔵野ミュージアムの来館者に効率的に所沢市をはじめとする埼玉西部 5 市への観光を案内していく。

### 3-4. 地域における文化観光の推進への貢献

#### COOL JAPAN FORST 構想の実現へ向けて

2 に示した通り、所沢市と KADOKAWA は、共同プロジェクトとして「COOL JAPAN FOREST 構想」に取り組んでいる。

この中で、サクラタウンのランドマークである角川武蔵野ミュージアムは、図書館・博物館・美術館・アニメが一体化した国内初の大規模な文化施設として国内外から来訪者を惹きつけ、1 人当たり消費額の増加とともに、市内及び周辺地域への周遊（滞在・宿泊の増加）の拠点としての役割を果たす。

2020 年 8 月 1 日にプレオープン後、1 か月で 1 万人近い来場者を迎えた。3-3 で記載した通り、埼玉県西部 5 市が運営する公営の文化施設やその他の文化施設と相互集客を行う仕組みを作ることで、角川武蔵野ミュージアムを起点とした周辺地域における文化観光を推進できる。

具体的には、文化観光には大きく 2 つの軸で考えている

#### 1、アニメツーリズム

・ 埼玉県西部地域には、以下の「聖地認定」（アニメツーリズム協会にて国内外のアニメファンの投票などによって認定）され、かつ「ご朱印」を置いた以下のような自治体・スポットがあり、これらと連携して、いわばスタンプラリー的に各スポットをまわることを推進していく。（埼玉西部地域の聖地認定かつご朱印設置自治体とアニメ作品：飯能市「ヤマノススメ」秩父市「あの日見た花の名前を僕達はまだ知らない。」「心が叫びたがってるんだ。」川越市「月がきれい」「神様はじめました」和光市「冴えない彼女の育て方」横瀬町「心が叫びたがってるんだ。」）

・ また、事業 5 - ③で記す「LED アニメマンホール」を巡るスタンプラリー事業は、当初は拠点施設を中心とした地域での実施を行う。将来的には事業範囲を拡大し、周辺の自治体・飲食事業者・観光事業者・施設等と連携しながら、角川武蔵野ミュージアムを観光の中核としてつつ東所沢エリアから周辺観光・周遊の基盤ともしていく予定である。

#### 2、行政と連携した埼玉西部地域周遊ツアー

・ 埼玉西部 5 市の行政より西部地域の観光スポットをピックアップをして、その後、角川文化振興財団・KADOAKWA ともに「ストーリーをもった旅行商品」を作成していき、拠点施設から周辺地域への効果の波及を図っていく。

### 3-5. 文化の振興を起点とした、観光の振興、地域の活性化の好循環の創出

そもそも所沢市はベッドタウンとして発展してきたため、観光で成り立っている産業が少ない。これは、観光客 1 人当たりの消費額が 912 円／人であることにも現れている。サクラタウンが誕生することにより、サクラタウンの観光を軸とした農業・工業・観光を軸とした商業アピールをすることが可能となった。

具体的には 7 - 1 事業番号 4 - ①「地域資源を活用したミュージアムカフェの設置・運営・充実、商品の開発」の角川武蔵野ミュージアム・サクラタウン内での地域連携を通じたアピールなどである。さらには所沢市が設置する物産館（7 - 1 事業番号 3 - ④、7 - 1 事業番号 5 - ⑤）も連携し、農業・工業・観光を連携させた施策を遂行していく。

このように、角川武蔵野ミュージアム・サクラタウンと農業、工業が連携した観光産業の振興、所沢市や埼玉西部 5 市との連

携推進を通じて、広く国内外に本エリアをアピールすることで、観光による農業・工業発展、観光による商業発展を推進し、それらの発展が観光産業へ還元され、観光産業の魅力上昇によりさらに文化資源活用保存施設に再投資されるという好循環の創出を目指す。

#### 4. 目標

※令和2年8月にプレオープン、11月にグランドオープンのため、実績値はありません。

目標①：来訪者の満足度向上（課題1・3・4関連、取組強化事項1・3・4関連）							
（目標値の設定の考え方及び把握方法）							
来場者アンケートの実施：1年で平均1点以上、2年かけて更に1点、最終的には4.5以上となるよう事業に取り組む。							
年度	実績		目標				
	2年	〇年	2年	3年	4年	5年	6年
目標値	—	—	アンケートで平均3点以上（5段階）	アンケートで平均4点以上	アンケートで平均4点以上	アンケートで平均4.5点以上	アンケートで平均4.5点以上
事業1-①： ナイトミュージアムの実施	—	—	—	ナイトミュージアム事業の開始 月に一度の実施	月に2回と実施回数を増やす。専門人材を雇用し、内容を充実する。	アンケート結果を参考にしながら、月の実施回数を3回以上とする。多言語ツアーも開始する	アンケート結果を参考にしながら、月の実施回数を5回以上とする。
事業1-②： 資源のデジタルアーカイブ化	—	—	ライトノベルのデジタルアーカイブ化の実施（1/2）	ライトノベルのデジタルアーカイブ化の実施（2/2）	個人蔵書のデジタルアーカイブ化の実施	デジタルアーカイブのユーザーインターフェイスの改善	研究機関のリポジトリとの連携
事業1-③： 人材確保及び育成	—	—	教育普及の経験がある人材を雇用し、文化資源の解説をわかりやすくリバイズ	外国語対応が可能なる人材を雇用し、文化資源の解説を多言語化する	キュレーター経験がある人材を雇用し、文化資源の見せ方を工夫した企画展示を行う	専門知識を持った人材がミュージアム内スタッフを育成。総合的なサービスを向上させる	専門知識を持った人材がミュージアム内スタッフを育成。総合的なサービスを向上させる

事業2-①： 音声ガイド、AR 技術を活用した解説	—	—	文化資源を解説する音声ガイドの導入。武蔵野ギャラリーの文化資源である巨大マップを AR 技術で立体化(1/2)	音声ガイドの多言語化(英語)の実施。武蔵野ギャラリーの文化資源である巨大マップを AR 技術で立体化(1/2)	音声ガイドの多言語化(英語以外)を進める。	来場者アンケートを参考に音声ガイドの解説文章をリバイズする。バイリンガル人材に意見を聞きながら、言語ごとに文化的な違いを考慮した文章に変更する、	美術教育の専門家に協力を仰ぎ、音声ガイドの内容をさらにリバイズする。
事業2-③： 公式ウェブサイトやオンラインコンテンツの充実	—	—	館の有す文化資源の解説文の掲載を総量の約20%まで増やす。	館の有す文化資源の解説文の掲載を総量の約40%まで増やす。また、解説映像コンテンツを年1本以上作成する。	館の有す文化資源の解説文の掲載を総量の約60%まで増やす。また、解説映像コンテンツを年2本以上作成する。	館の有す文化資源の解説文の掲載を総量の約80%まで増やす。また、解説映像コンテンツを年3本以上作成する。	館が有す文化資源すべてに解説が掲載されている。映像解説コンテンツの総量を20本以上とする。
事業2-④： 隣接施設(イベントホール等)での講演等を通じた文化資源の理解促進事業	—	—	年度内に一度、イベントホールでの展示に関連した公演を実施する。	年度内に二回以上、イベントホールでの展示に関連した公演を実施する。	イベントホールでの展示に関連した公演を実施する。企画展一回につき最低一度実施する。	イベントホールでの展示に関連した公演の実施。企画展一回につき最低一度実施する。	イベントホールでの展示に関連した公演の実施。企画展一回につき最低一度実施する。
事業3-①： 交通系 IC カード等を活用したキャッシュレス決済導入	—	—	チケット決済ツールとしてクレジットカード決済を導入する。	チケット決済ツールとして、suica 等の交通系電子マネー、iD、nanaco、楽天 Edy、WAON、QUICPay を導入する。	—	—	—



事業3-②： Japan connected free WiFiの加入	—	—	主に外国人向けに利便性の高いWiFiサービスを導入する。	—	—	—	—
事業4-①： 地域資源を活用したミュージアムカフェの設置・運営・充実、メニューの開発	—	—	角カフェにて、地元食材を活用したオリジナルフードの開発及び提供	レストランにて、地産地消をテーマにした地元食材を使用したメニューの開発及び提供	ミュージアムショップでの文化資源（建築）を取り込んだグッズの開発及び販売	ミュージアムショップでの地域の材料を活用したグッズの開発及び販売	来館者アンケートを参考に、メニューの改善やグッズの開発を行う。

目標②：来訪者数（課題6関連、取組強化事項6関連）

（目標値の設定の考え方及び把握方法）有料入場者数で把握。毎年来訪者数5万人増加を目指す。

年度	実績		目標				
	〇年	〇年	2年	3年	4年	5年	6年
目標値	—	—	50,000人	100,000人	150,000人	200,000人	250,000人
事業1-④： 角川武蔵野ミュージアムにおける、アニメツーリズム協会と連携した展示の実施	—	—	年度内で一度、聖地一覧などをまとめたパネル展示を行う。	年度内で一度、聖地一覧パネル展示を包含し、角川武蔵野ミュージアム内で、アニメ聖地展を行う。	年度内で一度、聖地一覧などをまとめたパネル展示を行う	年度内で一度、聖地一覧パネル展示を包含し、角川武蔵野ミュージアム内で、アニメ聖地展を行う。	年度内で一度、聖地一覧などをまとめたパネル展示を行う。
事業4-②： 角川武蔵野ミュージアムにおける、企画展「全国アニメ聖	—	—	—	アニメ聖地展に合わせて年度内に一度アニメ聖地物産展を行う。	より魅力的な商品開発が行えるように、年度で一回以上、アニメ	アニメ聖地展に合わせて年度内に一度アニメ聖地物産展を行う。ま	より付加価値の高い商品を提供すべく、オリジナル商品・プレミアム商

地展（仮）」に合わせた、「アニメ聖地物産展（仮）」の開催					イベントでの物販を行う。	た、その他アニメイベントでの販売を一回以上行う。	品の開発を一点以上行う
事業5-①： 国内におけるプロモーション強化事業	—	—	一年に三度以上武蔵野樹林による情報発信（以降継続）、プレスリリースの定期的な配信（以降継続）公共交通機関などの広告を利用した交通広告を展開する。	武蔵野住民を対象にしたイベントを年度で一度以上開催。SNSを利用した定期的な情報発信体制の構築。	最低二週間に一度以上のSNSを利用した定期的な情報発信を継続。ハッシュタグキャンペーンなども実施して積極的な誘客をはかる	メディアや企業との連携を深め、年度で一度以上タイアップした企画を実施して、注目を集める。	旅行会社とのタイアップ企画などを行って年度で一本以上の記事化をはかり、全国に対してPRを行う。
事業5-④： 角川武蔵野ミュージアムを中核とした武蔵野地域観光ルート化に向けた旅行商品開発による角川武蔵野ミュージアムの魅力発信事業	—	—	年度内で旅行商品を1本以上作成し、既存販売網に委託して販売する。	武蔵野地域観光ルート化に向けた旅行商品開発を引き続き行い、年度で複数本以上委託販売していく。	武蔵野地域観光ルートの旅行商品開発を引き続き年度で10本以上委託販売していく。	武蔵野地域観光ルートの旅行商品開発を引き続き年度で10本以上委託販売していく。	武蔵野地域観光ルートの旅行商品開発を引き続き年度で15本以上委託販売していく。

目標③：来訪者数（海外）（課題6関連、取組強化事項6関連）

（目標値の設定の考え方及び把握方法）

アンケート調査により把握する。オープン初年度である令和2年度は来訪者総数の約6%を目指す。（コロナ禍の状況により変動の可能性あり）

令和3年度以降は、海外観光客が徐々に回復することを見込み令和2年度の2.5倍、令和3年度は4倍と増加させ、以降令和6年度までは毎年1.2倍、令和7年度以降は1.1倍の増加率を目指し、10年後までに全総数の約20%、83,575人の外国人来客数を目標とする。

年度	実績		目標				
	2年	〇年	2年	3年	4年	5年	6年
目標値	—	—	3276人	8190人	32761人	39,313人	47,176人
事業2-②： 多言語対応	—	—	展示スペースに設置する解説パネルの翻訳（英語）、多言語翻訳機の導入。	ウェブサイトの多言語化の実施。バイリンガル人材を雇用し、英語でのツアー開始。	音声ガイドの多言語化（英語以外）を進める。	バイリンガル人材に意見を聞きながら、言語ごとに文化的な違いを考慮した文章に音声ガイドの文章を変更する。	アンケートを参考に多言語化対応ができておらず、不便な部分で多言語化を進める。
事業5-②： 国外におけるプロモーション強化事業	—	—	台湾・香港・中国・英語圏向けメディアを利用した情報発信及びプロモーション（WEB、SNS、雑誌、イベント）	台湾・香港・中国・英語圏向けメディアを利用した情報発信及びプロモーション（WEB、SNS、雑誌、イベント）	台湾・香港・中国・英語圏向けメディアを利用した情報発信及びプロモーション（WEB、SNS、雑誌、イベント）	台湾・香港・中国・英語圏向けメディアを利用した情報発信及びプロモーション（WEB、SNS、雑誌、イベント）	台湾・香港・中国・英語圏向けメディアを利用した情報発信及びプロモーション（WEB、SNS、雑誌、イベント）

目標④：サクラタウンへの来場者数（課題4・7関連、取組強化事項4・7関連）

(目標値の設定の考え方及び把握方法)

WiFi へのアクセス数で把握する。

本施設の地域振興への貢献度を測る指標を設定すべく検討を重ねたが、本施設は本年度オープンしたばかりであり、また全国的に見ても図書館・美術館・博物館全ての機能を有する類似施設は類を見ない。また、3 - 4 でも示した通り、これまで観光資源として機能する施設は本市には無く（西武ドームなど施設そのものが目的となっている施設は除く）、所沢市においても本施設ないしはサクラタウンを観光拠点に据えて、これから観光振興に取り組んでいく方針である。よって本来はエリア貢献度として最も明確なエリアへの滞在時間や消費額等を目標設定とすることは難しく、むしろ本施設がモデルとなるべき位置づけにあることから、第 4 の目標として本施設だけでなくサクラタウンの来場者数を目標に設定することとする。

年度	実績		目標				
	2年	〇年	2年	3年	4年	5年	6年
目標値	—	—	370,000 人	880,000 人	1,700,000 人	1,850,000 人	2,000,000 人
事業 3 - ③ : EJ アニメホテル（サクラタウン）と連携した宿泊施設の提供	—	—	年度内に一度、展示に使用したコンテンツの閲覧をホテルで可能なようにする。	年度内に二回以上、展示に使用したコンテンツの閲覧をホテルで可能なようにする。	年度内に二回以上、展示に使用したコンテンツの閲覧をホテルで可能なようにする。アンケートの満足度調査結果が 4. 0 以上とする	年度内に二回以上、展示に使用したコンテンツの閲覧をホテルで可能なようにする。	年度内に二回以上、展示に使用したコンテンツの閲覧をホテルで可能なようにする。アンケートの満足度調査結果が 4. 5 以上とする
事業 3 - ④ : 所沢市観光情報・物産館（令和 3 年 5 月完成予定）駐車場整備	—	—	—	観光情報・物産館への来場者が 8 0 万人	観光情報・物産館への来場者が 1 0 0 万人	観光情報・物産館への来場者が 1 2 0 万人	観光情報・物産館への来場者が 1 4 0 万人
事業 5 - ③ : 「LED アニメマンホール」を巡るスタンプラリー事業を通じた地域周遊事業	—	—	LED アニメマンホールの設置を行う	スタンプラリーの参加者数 10000 人を目標とする	スタンプラリーの参加者数 12000 人を目標とする	スタンプラリーの参加者数 13000 人を目標とする	スタンプラリーの参加者数 14000 人を目標とする

事業5-⑤： 所沢市観光情報・物産館 (2021年5月完成予定)による文化資源の広報	—	—	観光情報・物産館内でのパンフレット、展示を使用した情報発信およびプロモーションを行う	観光情報・物産館内でのパンフレット、展示を使用した情報発信およびプロモーションを行う	観光情報・物産館内でのパンフレット、展示を使用した情報発信およびプロモーションを行う	観光情報・物産館内でのパンフレット、展示を使用した情報発信およびプロモーションを行う	観光情報・物産館内でのパンフレット、展示を使用した情報発信およびプロモーションを行う
事業5-⑥： 観光協会 Web ページ、SNS、パンフレットを用いた施設情報の発信	—	—	Web ページ、SNS、パンフレットを用いた情報発信及びプロモーションの実施。	Web ページ、SNS、パンフレットを用いた情報発信及びプロモーションの実施。	Web ページ、SNS、パンフレットを用いた情報発信及びプロモーションの実施。	Web ページ、SNS、パンフレットを用いた情報発信及びプロモーションの実施。	Web ページ、SNS、パンフレットを用いた情報発信及びプロモーションの実施。
事業6-①： 通信環境の整備	—	—	Japan connected free WiFi への加入促進 キャッシュレス対応機器の導入を行う。	Japan connected free WiFi、キャッシュレス対応機器を引き続き運営する。	Japan connected free WiFi、キャッシュレス対応機器を引き続き運営する。	Japan connected free WiFi、キャッシュレス対応機器を引き続き運営する。	Japan connected free WiFi、キャッシュレス対応機器を引き続き運営する。
事業6-②： 所沢市観光情報・物産館の駐車場整備事業			—	観光情報・物産館への来場者が 80万人	観光情報・物産館への来場者が 100万人	観光情報・物産館への来場者が 120万人	観光情報・物産館への来場者が 140万人

## 5. 目標の達成状況の評価

機能強化委員会を設置し、半期に一度検証会議を行う。同会議の中で、先述した単年度及び3カ年の目標値に対する達成度で評価を行い、課題の洗い出しや検証を行う。

課題等に対する対策については、「2.実施体制」でも記載した通り、所沢市と定期的で開催している「TEAM START」や「東所沢駅前通等魅力創出会議」で報告・検討を行い、さらに所沢市から所沢まちづくり観光協会と連動し、5者一体となってPDCAサイクルを実行する。

## 6. 文化資源保存活用施設

### 6-1. 主要な文化資源についての解説・紹介の状況

#### 6-1-1. 現状の取組

文化資源の魅力に関する解説・紹介

##### ①隈研吾設計の建築

##### ②本棚劇場&エディットタウン

→①②共通：本空間・建築の価値、由来、ストーリーの魅力について週に2日、ガイドツアー（90分、日本語のみ）を開催

##### ③荒俣ワンダー秘宝館

##### ④武蔵野回廊&武蔵野ギャラリー

→③④共通：オープン前のスペースのため、取組なし

情報通信技術の活用した解説・紹介

##### ①隈研吾設計の建築

→公式ウェブサイト上に情報を掲載。映像など

##### ②本棚劇場&エディットタウン

##### ③荒俣ワンダー秘宝館

##### ④武蔵野回廊&武蔵野ギャラリー

→②～④共通：オープン前のスペースのため、取組なし

外国人観光旅客への外国語を用いた解説・紹介

##### ①隈研吾設計の建築

→公式ウェブサイト上に英語で情報を掲載

##### ②本棚劇場&エディットタウン

##### ③荒俣ワンダー秘宝館

##### ④武蔵野回廊&武蔵野ギャラリー

→②～④共通：オープン前のスペースのため、取組なし

#### 6-1-2. 本計画における取組

文化資源の魅力に関する解説・紹介

##### ①隈研吾設計の建築

・建築に特化したガイドツアーの実施

・建築を説明するハンドアウトの制作・配布

—隈研吾氏や松岡正剛館長、荒俣宏氏、弊財団理事長角川歴彦に、建築のコンセプトが生まれた経緯を取材、また実際に施工を行った鹿島建設の現場責任者などに建築現場での苦労をヒアリングするなど、建築の魅力を多角的に説明する。写真も掲載し、読みやすさを重視したレイアウトにする。

##### ②本棚劇場&エディットタウン

・現在の取組みに加え、松岡正剛、隈研吾による解説文を載せたハンドアウトの制作・配布。

### ③荒俣ワンダー秘宝館

- ・展示の意図、図書と博物、美術の融合の糸についてパネルで説明する
- ・荒俣宏氏による解説文を載せたハンドアウトの制作・配布

### ④武蔵野回廊&武蔵野ギャラリー

- ・トークイベントやワークショップなどを実施し、武蔵野についてわかりやすく説明する
- ・武蔵野についての解説文を載せたハンドアウトの制作・配布

情報通信技術の活用した解説・紹介

#### ①隈研吾設計の建築

- ・隈研吾氏自身が解説する音声または映像の配信

#### ②本棚劇場&エディットタウン

- ・43 インチマルチモニター24 台による視覚・聴覚へのプレゼンテーションと、書架自体を背景として「本と遊び、本と交わる」プロジェクトを上映することで本の魅力を視覚的に伝える
- ・文化資源の1つである書籍を電子タブレットで読めるようにする
- ・書籍をデジタルアーカイブ化することで現地または遠隔にて蔵書情報をチェックすることが可能にする。

#### ③荒俣ワンダー秘宝館

- ・荒俣宏氏自身が解説する音声または映像の配信

#### ④武蔵野回廊&武蔵野ギャラリー

5 階武蔵野ギャラリーでは、本施設が立地する所沢・武蔵野エリアに根付く展示として、武蔵野の地図を床面に設置し、AR やプロジェクターを活かしたコンテンツを配置する等、地域の魅力を分かりやすく紹介する。



#### ①-④共通

各スペースに QR コードでウェブ上の解説（音声もしくは文章）に飛べる仕組みを導入

外国人観光旅客への外国語を用いた解説・紹介

#### ①隈研吾設計の建築

#### ②本棚劇場&エディットタウン

#### ③荒俣ワンダー秘宝館



#### ④ 武蔵野回廊&武蔵野ギャラリー

##### ①-④共通

スペースの成り立ちを説明するパネルを日英表記にする。スペースの都合で、パネル自体は多言語化しないが、非英語圏の方に対応するために音声ガイドや QR コードを使った解説システムを多言語化する。また館全体として、翻訳機（ポケットのようなもの）やバイリンガル人材を導入し、英語でのガイドツアーの実施も検討する。

#### 6-2. 施行規則第 1 条第 2 項第 1 号の文化観光推進事業者との連携

##### 6-2-1. 現状の取組

所沢市（経営企画課・商業観光課・文化振興課・教育委員会・道路維持課等）と KADOKAWA の共同プロジェクト「COOL JAPAN FOREST 構想」の実現のため、所沢市と KADOKAWA ならびに角川文化振興財団は広く連携しており、本構想を推進するための定期会議「TEAM START」ならびに実務者による「東所沢駅前通等魅力創出会議」にて課題抽出、進捗状況の確認を行っている。

本構想の中での具体的な連携を示す。

##### ・文化観光の推進に関する多様な関係者との連携体制の構築

角川文化振興財団と所沢市は相互に所沢市の文化芸術の魅力を高めるべく、密接に連携し長期的なスパンで所沢市全体の文化芸術の将来を検討している。平成 30 年に発表された「所沢市文化芸術振興ビジョン」の作成を共に行った。また、交通導線の整備もおこない、拠点施設周辺の交通について歩道の整備などアクセスの改善などを図っている

##### ・文化観光の推進に関する各種データの収集・整理・分析

上述した通り文化芸術の魅力を高めるべく、角川文化振興財団と所沢市は密接に連携しており、地域の文化財に関する打ち合わせを行い、雑誌「武蔵野樹林」での紹介や、角川武蔵野ミュージアムでの展示の相談を行っている。現状、チケット種別（大人、中高生、小学生）に応じた来訪者の年齢データを集積しているが、まだ分析できるほどの数量ではない。

##### ・文化観光の推進に関する事業の方針の策定及び K P I の設定・P D C A サイクルの確立

現在はアンケートの実施などを行っていない。上述した「所沢市文化芸術振興ビジョン」のパブリックコメントやアンケートを共有し、問題意識の共有を図っている。

##### 6-2-2. 本計画における取組

##### ・文化観光の推進に関する多様な関係者との連携体制の構築

「所沢市文化芸術振興ビジョン」に従い、掲げる方針や方向性を所沢市と角川文化振興財団で同一のものとして、より一層の協力体制を構築していく。具体的には、角川武蔵野ミュージアム内の、「武蔵野回廊ギャラリー」について、地域も参画し一緒に展示物つくっていくことを所沢市ならびに所沢市教育委員会と実施していき、地域の文化資源の魅力増進を行っていく。

さらに、令和 3 年 5 月完成予定の所沢市観光情報・物産館において、施設相互間の魅力によるシナジー効果の実現、ならびに大型バスの停車が可能な環境の設営、路線バスのルート誘致などによる交通アクセスの改善を図っていく。

また、所沢市が行政側の窓口となり埼玉県西部 5 市とも連携を深め、例えば、市が運営する文化施設との広報連携やミュージアム周遊マップの制作、5 市を含む周遊旅行商品開発を通じて広域的な周遊を促す事業を行っていく。

##### ・文化観光の推進に関する各種データの収集・整理・分析

令和 3 年 5 月に完成予定の所沢市情報・物産館事業や、角川武蔵野ミュージアムでアンケート調査を行い、相互のデー

タを提供しあいながら来場者の属性や満足度について共有し分析する。ミュージアムでも、グランドオープン以降は、来訪者の居住地情報といったデータを集めていく。

#### ・文化観光の推進に関する事業の方針の策定及びK P Iの設定・P D C Aサイクルの確立

今後、角川文化振興財団で行う来場者へのアンケートや所沢市でのアンケートで満足度を検討し、かつまたこれらの結果を踏まえた機能強化委員会の検討事項を元として、「TEAM SRART」や「東所沢駅前通等魅力創出会議」での確認を行っていきことでこれまでよりも定量的に事業価値について検討を行っていく。この検証をくりかえしていくことにより、もって COOL JAPAN FOREST 構想の実現を図る。

### 6-3. 施行規則第1条第2項第2号の文化観光推進事業者との連携

#### 6-3-1. 現状の取組

◆文化観光を推進するための交通アクセスの充実や商店街を含めた賑わいづくりなど、文化観光の推進に関する事業の企画・実施

##### ・ KADOKAWA (サクラタウン)

文化拠点施設である武蔵野ミュージアムは、サクラタウンに立地的に内包され、サクラタウンの駐車場整備や警備計画、もよりの東所沢駅からのサクラタウンへの道のりの整備など、いわばハード面を中心として協力して運営体制を敷いている。しかしながら、主にハード面での取り組みがメインとなっている。

##### ・ アニメツーリズム協会

角川武蔵野ミュージアムに隣接する武蔵野坐令和神社を一番札所の象徴とするアニメツーリズム協会は賑わいづくりという点での文化観光の推進を行っているが、現時点では大きな連携が行えていない。

#### 6-3-2. 本計画における取組

◆文化観光を推進するための交通アクセスの充実や商店街を含めた賑わいづくりなど、文化観光の推進に関する事業の企画・実施

##### ・ KADOKAWA (サクラタウン)

角川武蔵野ミュージアムとサクラタウンとはよりソフト的な連携を図っていき、例えばホテルの活用を前提としたナイトミュージアムなど夜間イベントの実施や、ホテル各部屋に設置している単焦点プロジェクターでの動画閲覧サービス、イベントホールでの展示に関連する講演会などを実行していくことにより、より文化観光資源の魅力を増進していく。

##### ・ アニメツーリズム協会

角川武蔵野ミュージアムに内包される、EJ アニメミュージアムにおいて全国のアニメ聖地の魅力・作品の魅力を伝える全国アニメ聖地展の開催を行うことにより、角川武蔵野ミュージアムの魅力の増進に寄与することを図る。また、アニメツーリズム協会が民間側の窓口となり角川文化振興財団や KADOKAWA とも連携を深め、角川武蔵野ミュージアムを観光の中心に据えた5市を含む周遊旅行商品開発を通じて広域的な周遊を促す事業を行っていく。

## 7. 文化観光拠点施設機能強化事業

### 7-1. 事業の内容

#### 7-1-1. 文化資源の魅力の増進に関する事業

##### (事業番号 1 - ①)

事業名	ナイトミュージアムの実施
事業内容	文化資源である本棚劇場&エディットタウン、荒俣ワンダー秘宝館の魅力を理解してもらうために、閉館後のミュージアムでナイトミュージアムツアーを開催する。こちらのゾーンの企画担当者がガイドとなり、どのように構想されて、形になっていったのか、この文化資源の魅力を説明する。また本棚劇場に設置したプロジェクターを使って、壁面にプロジェクションマッピングを行いナイトミュージアム限定の映像を投影することも検討中。また英語でのナイトツアーも検討する（バイリンガル人材の雇用は事業 1 - ③で行う。）
実施主体	公益財団法人角川文化振興財団
実施時期	令和 3 年度～令和 6 年度
継続見込	ツアー収入でオペレーション費用を賄えるような形にし、継続的に実施していく
アウトプット目標	ツアーを少なくとも月 5 回は実施する、多言語でのツアー実施（月 1 回）もスタートする。
必要資金調達方法	49 百万円 / 内訳：20.5 百万円（自己資金による調達）、28.5 百万円（補助金による調達） 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する

##### (事業番号 1 - ②)

事業名	資源のデジタルアーカイブ化
事業内容	<p><b>・“ライトノベル”というジャンルの確立</b></p> <p>マンガ・ラノベ図書館では、“ライトノベル”と呼ばれる書籍全点の収蔵を目指してしており、今後、メディア芸術という文類の中で“ライトノベル”というジャンルを確立するため、メディア芸術データベース（<a href="https://mediaarts-db.bunka.go.jp/">https://mediaarts-db.bunka.go.jp/</a>）と連携して、世界で唯一のライトノベルのデータベース化を目標としている。</p> <p>データベースは全国また世界中からアクセス可能となり、外国からの誘客を可能とする。また、それぞれの研究分野において貴重なコレクションとなり得る、本棚劇場に収められている個人蔵書についても、研究機関のリポジトリとの連携を図っていく。外国の日本学研究者に対して開かれた書誌検索データベースを構築することで、研究者が実際に日本を訪れて、文化資源である本棚劇場または蔵書を閲覧するきっかけを創出する。</p> <p><b>・事前検索機能の拡充</b></p> <p>図書館横断検索サービス「カーリル」などと検索システムを連携させることで、世界中からの横断的検</p>

	索が可能になる。また、デジタルアーカイブ化することで、高所作業車でなければ届かないような高所の書籍の情報をチェックすることができる。また遠隔地から蔵書をチェックすることが可能となるため、実際に来館いただくための導線として機能させ、来館者数の増加にもつながる
実施主体	公益財団法人角川文化振興財団
実施時期	令和2年度～令和6年度
継続見込	ミュージアムの根幹事業として、入場者収入（自己資金）により継続予定
アウトプット目標	KADOKAWA から刊行されているライトノベル 2.2 万冊をデータベース化する。また外部からの検索を容易することで来館者満足度を向上させ、また外部の研究者と連携を深める。
必要資金 調達方法	100 百万円 /内訳：52 百万円（自己資金による調達）、48 百万円（補助金による調達） 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する

(事業番号 1 - ③)

事業名	人材確保及び育成
事業内容	企画展やプロジェクトごとに専門知識があるキュレーターやプロジェクトリーダー並びに本計画を円滑に実施するために博物館での運営経験を持つ人材を短期雇用する。これらの人材を雇用することで、を短期雇用し、現在のミュージアム職員に専門家の近くで学ぶ機会を提供し、専門的知見がある人材を育てる。 また、教育普及活動を活性化する上で欠かすことができないガイドの育成そして外国人対応が可能な人材の確保並びに育成も行う。
実施主体	公益財団法人角川文化振興財団
実施時期	令和2年度～令和6年度
継続見込	優秀な人材の力で来場者数を伸ばし、増加した入場者数収入（自己資金）で継続予定。
アウトプット目標	キュレーター、プロジェクトリーダーを少なくとも5年間で5名以上は雇用。クオリティの高い企画展の継続的な実施ならびに充実したガイドツアーを週2回以上実施することで、来館者の満足度の向上、また来場者数の増加を目指す。
必要資金 調達方法	50 百万円 /内訳：16.7 百万円（自己資金による調達）33.3 百万円 文化庁補助金（文化観光推進事業）による調達） 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等 について検討する

(事業番号 1 - ④)

事業名	角川武蔵野ミュージアムにおける、アニメツーリズム協会と連携した展示の実施
事業内容	角川武蔵野ミュージアム内の「E J アニメミュージアム」等において、全国のアニメ聖地の魅力・作品の

	<p>魅力を伝える企画展「全国アニメ聖地展（仮）」など、アニメツーリズム協会ならびに KADOKAWA と連携した展示を実施する。</p> <p>アニメツーリズム協会に協力いただいている各作品の権利元や、協会会員自治体とも連動し、全国のアニメ聖地の舞台となった作品・街の紹介、その街でのアニメを用いた地域振興の取り組み、アニメを用いた誘客についての紹介、物語と観光の牽連性についての展示を行う。これを持ち、作品の魅力・地域の魅力を引き出し紹介するとともに、「新たな地域活性化」の具体例として地方自治体にも紹介していき、地方創生にも役立てていく。</p> <p>施設内のグランドギャラリーでは角川文化振興財団により企画展示が行われるが、これにあわせ企画展「全国アニメ聖地展（仮）」を開催することで、あらたな視点での展覧会となり、拠点施設角川武蔵野ミュージアムの魅力を増大することができ、もって文化旅行先としての魅力を高めていく。</p> <p>より多くの方にアニメツーリズムを紹介してその魅力にふれてもらうべく、初回実施時には、埼玉県と共催し、角川武蔵野ミュージアムのロビーでの無料での閲覧を行う。</p> <p>入場料収入を見込む展示会事業というよりは、アニメツーリズム協会会員自治体や関連自治体へのサービスとして行う意味合いが強いが、スポンサーやスモールステップでの実施を積み重ねて最終的には2年に一度のイベントとして入場料収入をもって自走実施することを目標とする。</p>
実施主体	アニメツーリズム協会、株式会社 KAODKAWA、公益財団法人角川文化振興財団、
実施時期	令和2年度～令和5年度
継続見込	2年に一度のイベントとして入場料収入をもって実施する。そのためアウトプット目標が達成したかを検証し、その検証の結果、事業年度を決定していく。 ただし、初回実施時には入場料無料での閲覧を行う。
アウトプット目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・イベントの実施</li> <li>・参加自治体数 15</li> <li>・集客目標 5,000 人</li> </ul>
必要資金 調達方法	<p>22 百万円（アニメツーリズム協会の自己資金にて実施）</p> <p>ただし、初回については、27 百万円／内訳 10 百万円（自己資金による調達）、8.2 百万円（文化庁補助金（文化観光推進事業）による調達）、90 百万円（埼玉県補助金による調達）</p> <p>国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する。</p>

7-1-2. 情報通信技術を活用した展示、外国語による情報の提供その他の国内外からの観光旅客が文化についての理解を深めることに資する措置に関する事業

(事業番号 2 - ①)

事業名	ICT を活用した文化資源の解説強化事業
事業内容	<p>◆音声ガイド・解説装置</p> <p>文化資源の解説を効果的に行うため、多言語対応（事業 2 - ②で制作）のオーディオガイドの導</p>

入を行う。また、当館の博物スペースである荒俣ワンダー秘宝館では、コーナーの真髄である「目の進化」に迫るため、テクノロジーを使った解説装置を導入する。そして、様々な生き物の見え方を実際に体験するための仕掛けとして、体験アプリを開発する※ スペースの魅力を高めながら、長期的に運用を行っていくために、随時、体験動物の追加開発を行い、最終的には課金システムも導入し、ミュージアム外でのアプリ体験機会の提供を目指す。

※元々はレンズが異なるメガネを使って様々な生き物の見え方を体験してもらう予定であったが、コロナ感染拡大防止の観点から、体験アプリ開発にシフトした。

◆AR 技術

AR 技術とプロジェクターを使って、武蔵野回廊・武蔵野ギャラリーの文化資源である武蔵野巨大マップ上に地域の名所を立体的に見えるようにする。

◆プロジェクションマッピング

本棚劇場では、43 インチマルチモニター24 台による視覚・聴覚へのプレゼンテーションと、書架自体を背景として「本と遊び、本と交わる」プロジェクションマッピングを上映することで本の魅力を視覚的に伝える。またプロジェクションマッピングの価値を一層高めるために、同じテーマ（日本の出版文化）を用いて本棚劇場内の書架を再構成し、より深い本と映像の連携を企図する。

◆インターネットを活用した仮想および遠隔見学装置の導入

コロナ禍での新しい鑑賞の仕方としてオンラインによる鑑賞方法を導入する。オンラインから現地の遠隔操作ロボットへログインし、家族や知り合いと一緒にビデオチャットしながらイベントを楽しむことができる ROBOT VIEWING や、xR（VR や AR）を活用して実現する。令和 2 年度にシステムを導入、そして令和 3 年度以降に課金システムを導入し、長期的な視点での運用を目指す。

実施主体	公益財団法人角川文化振興財団
実施時期	令和 2 年度～令和 6 年度
継続見込	随時魅力的なコンテンツを発表することで来場者数を増やし、増加した入場料収入（自己資金）で継続予定
アウトプット目標	音声ガイドの機械を 20 台以上導入、AR 技術を使った企画の実施（5 件以上）、おプロジェクションマッピングを使った企画の実施（3 件以上）を目指す
必要資金 調達方法	40.2 百万円 /内訳：16 百万円（自己資金による調達） 24.2 百万円（（文化庁補助金（文化観光推進事業）による調達）） 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する

(事業番号 2 - ②)

事業名	多言語対応
事業内容	<p>新型コロナウイルスの感染拡大が終息した後、訪日外国人の来館を促進するために下記事業を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆展示スペースに設置する解説パネルの翻訳。原則として、観光庁「魅力的な多言語解説作成指針」に従い、単なる翻訳ではなく、興味を喚起する内容をネイティブの専門家に作成を依頼する</li> <li>◆多言語翻訳機の導入</li> <li>◆英語でのガイドツアー実施のために、バイリンガル人材の雇用</li> </ul>
実施主体	公益財団法人角川文化振興財団、株式会社 KADOAKWA
実施時期	令和 2 年度～令和 6 年度
継続見込	随時更新されるコンテンツの翻訳は、入場者収入（自己資金）で継続見込み。
アウトプット目標	翻訳 5 万字以上の実施。多言語翻訳機の導入（少なくとも 10 台）バイリンガル人材の雇用（少なくとも年に 1 名は雇用）
必要資金 調達方法	78.9万円 /内訳 32 百万円（自己資金による調達）46.9 百万円（補助金による調達） 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する

(事業番号 2 - ③)

事業名	公式ウェブサイトやオンラインコンテンツの充実
事業内容	公式ウェブサイトへ文化資源の解説を載せ（全部ではなく一部）、館外からもアクセス、参照できるような仕組みを作る。またギャラリートーク（隈研吾といった実際にデザインした建築家自らが解説するビデオ）として撮影した映像をオンライン上で参照できるような仕組みを作る等、オンラインコンテンツも充実させる
実施主体	公益財団法人角川文化振興財団、株式会社 KADOAKWA
実施時期	令和 2 年度～令和 6 年度
継続見込	5 か年で作った仕組みを使いながら、随時更新されるコンテンツをオンライン上に掲載する作業は入場料収入（自己資金）にて継続予定
アウトプット目標	館が有す文化資源全てに対して 500 文字以上の解説を載せる。また解説映像 20 本以上オンラインで参照可能とする。
必要資金 調達方法	85百万円 /内訳：34 百万円（自己資金による調達）51 百万円（補助金による調達） 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する

(事業番号 2 - ④)

事業名	イベントを通じた文化資源の理解促進事業
事業内容	角川武蔵野ミュージアムに隣接するサクラタウンでのイベントホール「ジャパンパビリオン」、角川武蔵野ミュージアム内の企画展示室、またその他関連施設にて、財団が有す文化資源の理解を促進するイベント（講演会、企画展、関連映像の上映など）を実施する。また、地域住民やミュージアム利用者に生涯学習の場を提供することを目的に、財団が所有するコレクションの修復やメンテナンスを適宜行いながら、収蔵庫に眠っているコレクションを有効活用する展示やワークショップといったイベントの実施も予定している。
実施主体	角川文化振興財団、株式会社 KADOKAWA
実施時期	令和 2 年度以降継続
継続見込	各イベントの誘致や地域連携も深めコンテンツとして魅力を高めながら、入館料収入をもって継続
アウトプット目標	アンケート等を通じ、理解の促進が図れていることが確認出来ること。2024 年度には、イベントホールでの展示に関連した講演を企画展一回につき、最低一回行う。
必要資金 調達方法	10 百万円 / 内訳：3.4 百万円（自己資金にて）6.6 百万円（文化庁補助金（文化観光推進事業）による調達） 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等 について検討する

7-1-3. 国内外からの観光旅客の移動の利便の増進その他の文化資源保存活用施設の利用に係る文化観光に関する利便の増進に関する事業

(事業番号 3 - ①)

事業名	交通系 IC カード等を活用したキャッシュレス決済導入・運用
事業内容	来場者の手間軽減、待ち時間軽減による入場者数向上を図ると共に、職員の負担軽減、効率化を図ることでサービス向上につなげるため、オンラインチケット販売を行うとともに、現地でのチケット決済ツールとして、クレジットカード決済に加え、suica 等の交通系電子マネー、iD、nanaco、楽天 Edy、WAON、QUICPay を導入
実施主体	公益財団法人角川文化振興財団
実施時期	令和 2 年度～令和 6 年度
継続見込	導入は令和 2 年度で終了。運用は入場者収入（自己資金）にて継続
アウトプット目標	チケット購入手段における来場者満足度を 4.5 以上にする
必要資金	14 百万円（自己資金による調達）



調達方法	
(事業番号 3 - ②)	
事業名	Japan connected free WiFi の加入
事業内容	来場者の利便性を高めるために、一度国内の他のスポットで認証したら再度の認証が不要な Japan connected free WiFi の加入を行う。※ Japan connected free wifi とは主に訪日外国人向けの WiFi であり、利用者無料、16 か国語に対応、19 万の WiFi スポットをサービスされているものである。
実施主体	株式会社 KADOKAWA
実施時期	令和 2 年度～令和 6 年度
継続見込	令和 2 年以降、自己資金をもって継続見込み
アウトプット目標	訪日外国人が Japan connected free wifi を利用していること。
必要資金 調達方法	0.7 百万円：自己資金による調達 (初期費用 0.5 百万円、ランニングコスト 0.05 百万円/年)
(事業番号 3 - ③)	
事業名	EJ アニメホテル (サクラタウン) と連携した宿泊施設の提供
事業内容	サクラタウンは EJ アニメホテルを有しており、遠方からの来場者の宿泊はもとより、例えばナイトミュージアムの実施時にはそのホテルの宿泊が可能になっており、観光客が文化についての理解を深める機会創出を更に増やすことが可能となる。 また、E J アニメホテルは、アニメなど様々なコンテンツのコラボレーションを意図したホテルであり、各部屋には単焦点プロジェクターによる大画面での作品の閲覧が可能となっている。この機能を用いて武蔵野ミュージアムの企画展と連動し、展示会の内容に即したオリジナルインタビューの閲覧や、展示会の内容に即した映像の閲覧、関連映像の閲覧を行うことにより、より深く文化理解の向上を図る。
実施主体	株式会社 KADOKAWA
実施時期	令和 2 年度～令和 6 年度
継続見込	コンテンツの中身を企画展で入れ替えながら、宿泊収入をもって継続予定。
アウトプット目標	年度内に二回以上、展示に使用したコンテンツの閲覧をホテルで可能なようにし、2024 年度では、アンケート満足度を 4.5 以上とする
必要資金 調達方法	自己資金による調達：10 百万円
(事業番号 3 - ④)	

事業名	所沢市観光情報・物産館（2021年5月完成予定）による駐車場整備
事業内容	<p>角川武蔵野ミュージアムより約400メートルの距離に、所沢市により観光情報・物産館（仮称）を建設予定である。2021年5月完成予定で、所沢市の魅力を市内外に発信すると共に、本施設を拠点として、狭山丘陵や観光農園などの市内の観光拠点だけでなく、周辺自治体へも回遊を促すような人の流れを作り出す魅力ある施設運営を目指している。</p> <p>「COOL JAPAN FOREST 構想」における周辺環境整備として、この施設には駐車場を132台設置する計画となっており、大型中型バスも4台の駐車場も併設される予定である。</p> <p>また、沿線バスの誘致を目指し、地域交通会議にて協議をしている。</p> <p>上記の観光情報・物産館施設に併設される駐車場の建設により、移動の利便性が向上し、市内・市外からのアクセス向上や団体旅行客の誘致を進めることができる。</p> <p>※関係者と連携・協議のうえ、検討・実施する</p>
実施主体	所沢市
実施時期	令和2年度～令和6年度
継続見込	2021年5月以降、自己資金をもって継続
アウトプット目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・市内をはじめとする公共交通機関にて施設に来場する方が、沿線バスをストレスなく所沢市観光情報・物産館および角川武蔵野ミュージアムに来場していること。</li> <li>・「COOL JAPAN FOREST 構想」に基づく、周辺環境整備の一環として大型バス・中型バスでの団体来訪者の受け入れが可能になること、および、長期的目標として、成田空港や羽田空港からの定期バス便誘致がなされている。</li> <li>・2024年度の観光情報・物産館への来場者数を140万人以上とする。</li> </ul>
必要資金 調達方法	620.4百万円（自己資金による調達）

#### 7-1-4. 文化資源に関する工芸品、食品その他の物品の販売又は提供に関する事業

##### （事業番号4-①）

事業名	地域資源を活用したミュージアムカフェの設置・運営・充実、商品の開発
事業内容	<p>地域食材・資源を利用した地域と施設が融合した企画の展開を行うことにより、地域住民との積極的な交流及び地域外の来館者への地域PRを実施する。</p> <p>【ミュージアムカフェ（角カフェ）】  地元の食材を活用したオリジナルフードの提供を計画しており、また、国内外に人気のKADOKAWAアニメとのコラボレーションを行い、人気キャラクターのラテアート、オリジナルドリンクやフードの提供等を実施する予定である。</p> <p>【レストラン（名称未定）】</p>

	<p>地産地消をテーマにした地元食材を使用したアメリカンクイジーンを展開。</p> <p>【ミュージアムショップ（ロックミュージアムショップ）】</p> <p>ミュージアムオリジナルグッズでは、文化資源である建築（この地に誕生したミュージアムの形状）を取り込んだグッズを開発し、販売予定。また将来的には、地域の材料（材木など）を活用したグッズの開発も検討中。また狭山茶や地酒など地元の飲料を扱い、他にも所沢市や埼玉県各地の工芸品を仕入れて、紹介をしつつ販売する予定である。</p>
実施主体	公益財団法人角川文化振興財団、株式会社 KADOKAWA
実施時期	令和 2 年度～令和 6 年度
継続見込	メニュー等の改変を行いながら、売上収入（自己資金）にて継続予定
アウトプット 目標	来館者の満足度 4.5 以上、及び消費拡大による地域生産者への還元
必要資金 調達方法	150 百万円/内訳：74 百万円（自己資金による調達）、76 百万円（補助金による調達） 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する

（事業番号 4 - ②）

事業名	角川武蔵野ミュージアムにおける、企画展「全国アニメ聖地展（仮）」に合わせた、「アニメ聖地物産展（仮）」の開催
事業内容	<p>アニメツーリズム協会は、サクラタウン内でアニメの聖地の情報提供を恒常的に行いつつ、1-④で示した「全国アニメ聖地展（仮）」をスモールステップを積み重ねながら実施する。この「全国アニメ聖地展（仮）」に合わせ、その期間中、アニメ聖地を特徴づける「全国アニメ聖地物産展（仮）」を開催する。</p> <p>会場は「聖地展」と同じく、角川武蔵野ミュージアム内の E J アニメミュージアム内で行い、全国各地の産物をアニメという軸で切り取り即売していく。アニメツーリズム協会ではこれまでもパッケージにアニメのイラストをあしらった「聖地酒」や、有名アニメ作品のご当地ゆかりのグッズなどを販売しており、その規模を拡大し、「全国アニメ聖地物産展（仮）」とする。また、本イベントは特に埼玉の西部地域という立地であるために、アニメと観光に力をいれている埼玉地域のアニメ物産についての販売も行う。</p> <p>これらの施策をもって、角川武蔵野ミュージアムのアニメ分野の魅力を増大させ、来館者の満足度を高めるとともに、武蔵野圏を含む埼玉県の魅力来場者にアピールし、文化旅行としての満足度の向上を図る。</p> <p>初回については「アニメ聖地展」の会場を角川武蔵野ミュージアムのロビーでの実施に切り替えるために、外部広場での販売をおこない、かつ、対象エリアを絞って行う。</p> <p>物産展で販売する商品は原則期間限定の仕入れ販売となるため利幅が薄い、スモールステップを積み重ねながら集客と収支を検証し、最終的には販売収入をもって令和 5 年以降も自走実施を行っていく。</p>
実施主体	アニメツーリズム協会

実施時期	令和3年度～令和4年度
継続見込	物産展で販売する商品は原則期間限定の仕入れ販売となるため利幅が薄いですが、スモールステップを積み重ねながら集客と収支を検証し、最終的には販売収入をもって令和5年以降も自走実施を行っていく。
アウトプット目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・イベントの実施</li> <li>・参加自治体数 15</li> <li>・集客目標 5,000人</li> </ul>
必要資金 調達方法	<p>5百万円（自己資金による調達）。初回については4.5百万円（内訳2.25百万円（自己資金による調達）、2.25百万円（文化庁補助金（文化観光推進事業）による調達）。他販売手数料収入あり。</p> <p>国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する。</p>

#### 7-1-5. 国内外における文化資源保存活用施設の宣伝に関する事業

(事業番号5-①)

事業名	国内におけるプロモーション強化事業
事業内容	<p>①武蔵野樹林の発行</p> <p>2018年10月、武蔵野エリアの発展に寄与するため、武蔵野台地を舞台とした自然と人のリアルな営みを探求する雑誌「武蔵野樹林」を創刊した。今後、知的渴望度の高い老若男女に向け、武蔵野地形や歴史、食文化などのモノ・コト・ヒトの情報や角川武蔵野ミュージアムと連動した情報を発信していく。</p> <p>現在、創刊以降第3号まで発刊しており、2020年以降は季刊誌として発刊予定。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●発売地域：武蔵野地域、首都圏、主要都市を中心に全国 (武蔵野地域の図書館、銀行、公的施設等に設置)</li> <li>●発行部数：30,000部</li> <li>●仕様：ムックA4判：297×210mm、並製・無線綴り/144頁</li> <li>●定価：1,800円+税(予価)</li> </ul>



	<p>②プレスリリースの発信 企画展やイベントなど新たな取り組みを行う度にプレスリリースを発信し、パブリシティの獲得を目指す</p> <p>③武蔵野圏住民を対象としたプロモーション 公共交通機関などの広告を利用した交通広告を展開していく。</p>
実施主体	公益財団法人角川文化振興財団
実施時期	令和2年度～令和6年度
継続見込	武蔵野樹林の販売収益、広告収入、ミュージアムの入場料収入をもって継続予定
アウトプット 目標	武蔵野樹林の発行部数の増刷 30,000部→50,000部 SNSのフォロワー（Twitter,インスタグラム）10万人以上
必要資金 調達方法	27百万円 / 内訳：10.8百万円（自己資金による調達）16.2百万円（補助金による調達） 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する

（事業番号5-②）

事業名	国外におけるプロモーション強化事業
事業内容	<p>国外プロモーションについては、日本政府観光局（JNTO）による海外発信について検討・協議の上で実施する。</p> <p>①ホームページの多言語化（最初は全てのコンテンツの英語化を行い、その後、中国語（繁体・簡体）、韓国語対応について検討を行う。） 館内の多言語化が進み、外国人の受け入れ体制が整った後に下記事業を実施する</p> <p>②KADOKAWAでは台湾・香港・中国・タイ・マレーシア・アメリカに拠点を構え、これまで翻訳出版を中心に海外でも幅広く展開し、特に台湾・香港・中国ではインバウンド事業にも力を入れ、日本の情報発信事業を展開している。</p> <p>今後、角川武蔵野ミュージアムとサクラタウンへの訪日外国人客の増加を促すため、上記拠点が展開する雑誌、WEB媒体、現地イベント等を利用し、現地スタッフによる現地目線での情報発信を継続的に展開する。</p> <p>【台湾】 会社名：WalkerMedia社 展開メディア：TaipeiWalker（雑誌：10万部発行） JapanWalker WEB</p>

(<https://www.japan-walker.net/tw>)

JapanWalker Facebook

【香港】

会社名：香港角川有限公司

展開メディア：JapanWalker@HK

(雑誌：7万部発行)

JapanWalker@HK WEB

JapanWalker@HK Facebook



【中国】

会社名：株式会社 J-Guide Marketing

展開メディア：Weibo、Wechat、BiliBili 等



【タイ】

会社名：KADOKAWA AMARINE

展開メディア：Facebook、雑誌 等

KADOKAWA AMARIN

【マレーシア】

会社名：KADOKAWA Gempak Starz

展開メディア：Facebook、WEB サイト 等



③政府系の海外拠点や著名な美術館との連携強化

国際交流基金の海外拠点（24 か国・25 の海外拠点）や外務省の海外発信拠点 JAPAN HOUSE(ロンドン、ロサンゼルス、サンパウロ) そして著名な美術館との連携を行い、相互の施設での巡回展の実施を行い、海外における「角川武蔵野ミュージアム」知名度の向上、また訪日外国人の集客に繋げる。

実施主体	公益財団法人角川文化振興財団／株式会社 KADOKAWA
実施時期	令和 3 年度～令和 6 年度
継続見込	ミュージアムの入場料収入（自己資金）をもって毎年実施（手法等は現地状況や発信内容により都度検討）
アウトプット目標	来場者（外国人）の増加（年間 4 万人以上）
必要資金	12 百万円／内訳：5 百万円（自己資金による調達）、7 百万円（補助金による調達）

調達方法	国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する
(事業番号 5 - ③)	
事業名	「LED アニメマンホール」を巡るスタンプラリー事業を通じた地域周遊事業
事業内容	<p>アニメツーリズム協会は、角川武蔵野ミュージアムやサクラタウンの魅力伝えつつ、角川武蔵野ミュージアムの特定の展示内容には直接はリンクしない独自の施策として、デジタルスタンプラリー事業を行う。</p> <p><b>◆デジタルスタンプラリー概要</b> デジタルスタンプラリーのゴールをサクラタウン内に設置し、景品と交換。スタンプラリーのチェックポイントは、最寄り駅の東所沢駅から角川武蔵野ミュージアムに至るまでの道筋にあり、LED マンホールやサクラタウン内の施設を対象とする。</p> <p>(※ 所沢市上下水道局により世界初となる「光る LED マンホール」が 2020 年 8 月に設置され、KADOKAWA 及びアニメツーリズム協会が全 28 基の盤面イラストを提供した。角川武蔵野ミュージアムおよびサクラタウンに至る道のり自体を来場者に楽しんでもらう参道的な演出と、昼間とは違う魅力が楽しめるナイトタイムエンタテインメントの要素、及び夜間の防犯対策の複合的な目的をもって、5 年間に渡って継続予定である)</p> <p>本デジタルスタンプラリーの実施により、ゴール地点である角川武蔵野ミュージアムの宣伝活動と同時に、スタンプラリー独自の魅力により角川武蔵野ミュージアムの本来顧客とは異なる顧客層の誘引を行う。さらに、将来的には事業範囲を拡大し、周辺の自治体・飲食事業者・観光事業者・施設等と連動しながら、角川武蔵野ミュージアムを観光の中核としつつ東所沢エリアから埼玉県西部 5 市エリア、埼玉県内のアニメ聖地へ足を伸ばしていただくような、周辺観光・周遊の基盤ともしていく予定である。</p>
実施主体	アニメツーリズム協会（主催）、株式会社 KADOKAWA（協力）
実施時期	令和 2 年度以降継続的に実施
継続見込	参加者から参加料を徴収せず、角川武蔵野ミュージアムやところざわサクラタウンへの誘客施策・販促施策として継続的に実施をする見込み。このため以下のアウトプット目標を常に検証し、より魅力のたかい事業としていく。
アウトプット目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・来場者のうちデジタルスタンプラリー参加者の東所沢エリア平均滞在時間を 3 時間以上</li> <li>・年間参加者獲得目標</li> </ul> <p>2021 年度：10000 人、2024 年度：14000 人</p>
必要資金調達方法	12.5 百万円（アニメツーリズム協会の自己資金による調達） 内訳 3 百万円（自己資金にて）1 百万円（スポンサー収入にて）8.5 百万円（文化庁補助金（文化観光推進事業）による調達）

	国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する
(事業番号 5 - ④)	
事業名	角川武蔵野ミュージアムを中核とした武蔵野地域観光ルート化に向けた旅行商品開発による角川武蔵野ミュージアムの魅力発信事業
事業内容	<p>アニメツーリズム協会は、角川武蔵野ミュージアムを中核とした旅行商品の開発、国内外のモニターツアー、ツーリズム圏内の各地域と連動したイベントの仕掛けを行うことにより、角川武蔵野ミュージアムの魅力発信、宣伝事業を行う。</p> <p>アニメツーリズム協会は、作品をきっかけとして作品の舞台となった地域のファンになってもらう取組を通じて、地域の振興や誘客を図っていくことを目的として設立された。会員に自治体、JTB・JAL・WILLER・名鉄観光といった観光事業者等が多数参画している。また、サクラタウンは、全国のアニメ聖地の「一番札所」としてゲートウェイの役割を果たしていくこともあり、アニメツーリズム協会により、周辺地域の魅力やアニメ聖地と連動した旅行パッケージ商品を開発して、角川武蔵野ミュージアムの顧客へのあらたな文化旅行を提案していく。</p> <p>具体的には、本件共同申請者である KADOKAWA や角川文化振興財団とも連動し、角川武蔵野ミュージアムを中核とし、武蔵野地域全体を対象とした「武蔵野回廊観光ルート化構想」の旅行商品化を行っていく。また、本目的を達成するために、所沢市をはじめとした周辺自治体とも連動をし、埼玉県西部地域まちづくり協議会（ダイアプラン）に参加している所沢市・入間市・日高市・狭山市・飯能市とも「武蔵野回廊観光ルート化構想」を協業していく。</p> <p>2021 年度については、上記の事業のうち、実際に現地にいかずしても参加・体験可能なリモートトラベルを実施することによる、コロナ禍以降の旅行商品化のための基礎資料としたり、地域資源の磨き上げ等につなげていく。</p>
実施主体	アニメツーリズム協会、株式会社 KADOKAWA
実施時期	2020 年 11 月以降継続的に実施
継続見込	ツアー販売収入をもって、継続的に実施していく。コロナ禍中で販売収入の予測がしづらい場合は、補助金を活用することでリスクヘッジをしながら実施していく。
アウトプット目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 旅行商品開発数 2020 年度：1 商品、2024 年度：15 商品</li> <li>◆ モニターツアー実施数：2020 年度：1 回、2021 年度：3 回</li> <li>◆ DMO の設立</li> </ul>



必要資金 調達方法	11 百万円（アニメツーリズム協会の自己資金による調達） 2021 年については 4.6 百万円（内訳 2.3 百万円（自己資金による調達）、2.3 百万円（文化庁補助金（文化観光推進事業）による調達） 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する
--------------	---

(事業番号 5 - ⑤)

事業名	所沢市観光情報・物産館（2021 年 5 月完成予定）による文化資源の広報
事業内容	角川武蔵野ミュージアムより約 400 メートルの距離に、所沢市により観光情報・物産館（仮名）を設置予定である。2021 年 5 月完成予定で、市の魅力を市内外に発信すると共に、本施設を拠点として、狭山丘陵や観光農園などの市内の観光拠点だけでなく、周辺自治体へも回遊を促すような人の流れを作り出す魅力ある施設運営を目指している。  本施設は広く埼玉西部地域の魅力を発信しまた西部地域の観光の窓口としての機能をはたしつつ、同時に、角川武蔵野ミュージアムを含む、Cool Japan Forest 構想の拠点施設「ところざわサクラタウン」への観光情報・物産館来訪者へ情報提供をも行う。
実施主体	所沢市
実施時期	令和 3 年度以、自己資金をもって降継続的に実施
継続見込	完成後は、ツアーバスの受け入れ等も視野に入れながら継続予定
アウトプット 目標	観光情報・物産館の来訪者に向けて、所沢市を含む埼玉西部地域への観光情報の提供ができて いること、また、角川武蔵野ミュージアムへの情報提供ができて いること。 実際にその情報をもとに人の流れを作り出していること。
必要資金 調達方法	4 百万円（自己資金による調達）

(事業番号 5 - ⑥)

事業名	観光協会 Web ページ、SNS、パンフレットを用いた施設情報の発信
事業内容	角川文化振興財団と連携し、観光協会の広報媒体である、Web ページ、SNS、パンフレットを用いて角川武蔵野ミュージアムの広報をおこなっていく
実施主体	所沢市まちづくり観光協会
実施時期	2020 年 11 月
継続見込	自己資金をもって継続予定

アウトプット目標	Web ページ、SNS、パンフレットで角川武蔵野ミュージアムの紹介がなされていること
必要資金 調達方法	5 百万円（自己資金による調達）

7-1-6. 7-1-1～7-1-5 の事業に必要な施設又は設備の整備に関する事業

(事業番号 6 - ①)

事業名	通信環境の整備
事業内容	事業 3 - ②に必要な WiFi への加入、事業 3 - ①に必要なキャッシュレス決済端末等の導入を行う。
実施主体	公益財団法人角川文化振興財団、株式会社 KADOKAWA
実施時期	令和 2 年度以降継続的に実施
継続見込	自己資金にて継続予定
アウトプット 目標	来場者満足度を 4.5 以上にする
必要資金 調達方法	事業番号 3 - ①及び 3 - ②に含む

(事業番号 6 - ②)

事業名	所沢市観光情報・物産館の駐車場整備事業
事業内容	事業 3 - ④に必要な駐車場の整備を行う。
実施主体	所沢市
実施時期	2021 年 5 月予定
継続見込	2021 年 5 月以降、自己資金をもって継続
アウトプット目標	・市内をはじめとする公共交通機関にて施設に来場する方が、沿線バスを使用し、ストレスなく所沢市観光情報・物産館および角川武蔵野ミュージアムに来場していること ・「COOL JAPAN FOREST 構想」に基づく、周辺環境整備の一環として大型バス・中型バスでの団体来訪者の受け入れが可能になること、および、長期的目標として、成田空港や羽田空港からの定期バス便誘致がなされている
必要資金 調達方法	事業番号 3 - ④に含む

7-2. 特別の措置に関する事項（該当なし）

7-2-1. 必要とする特例措置の内容

事業番号・事業名	
必要とする特例の根拠	文化観光推進法第 条（ 法の特例）
特例措置を受けようとする主体	
特例措置を受けようとする事業内容	—
当該事業実施による文化観光推進に対する効果	—

### 7-3. 必要な資金の額及び調達方法

#### 7-3. 必要な資金の額及び調達方法

	総事業費	事業番号	所要資金額	内訳
令和2年度	135.315 百万円	事業番号 1-② 資源のデジタルアーカイブ化	20 百万円	自己資金による調達
		事業番号 1-③ 人材確保及び育成	10 百万円	内訳：3.34 百万円（自己資金による調達）6.66 百万円 文化庁補助金（文化観光推進事業）による調達 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等 について検討する
		事業番号 1-④ 角川武蔵野ミュージアムにおける、アニメツアーリズム協会と連携した展示実施	1 百万円	自己資金による調達
		事業番号 2-① ICT を活用した文化資源の解説強化事業	8.04 百万円	内訳：3.2 百万円（自己資金による調達）、4.84 百万円（文化庁補助金（文化観光推進事業）による調達） 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する
		事業番号 2-②	18.9 百万円	内訳：8 百万円（自己資金による調達）、10.9 百万円（補助金による調

		多言語対応		達) 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する
		事業番号 2-③ 公式ウェブサイトやオンラインコンテンツの充実	25 百万円	内訳：10 百万円（自己資金による調達）、15 百万円（補助金による調達) 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する
		事業番号 2-④ イベントを通じた文化資源の理解促進事業	2 百万円	内訳：0.68 百万円（自己資金にて）1.32 百万円（文化庁補助金（文化観光推進事業）による調達) 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する
		事業番号 3-① 交通系 IC カード等を活用したキャッシュレス決済導入	2.8 百万円	自己資金による調達（決済手数料を含む）
		事業番号 3-② Japan connected free WiFi の加入	0.5 百万円	自己資金による調達
		事業番号 3-③ EJ アニメホテル（サクラタウン）と連携した宿泊施設の提供	2 百万円	自己資金による調達
		事業番号 3-④	0.4 百万円	自己資金

		所沢市観光情報・物産館（2021年5月完成予定）による駐車場整備		
		事業番号4-① 地域資源を活用したミュージアムカフェの設置・運営・充実、商品開発	24百万円	自己資金による調達
		事業番号5-① 国内におけるプロモーション強化事業	15百万円	内訳:6百万円（自己資金による調達）、9百万円（補助金による調達） 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する
		事業番号5-③ 「LED アニメマンホール」を巡るスタンプラリー事業を通じた地域周遊事業	2.5百万円	内訳 0.6百万円（自己資金にて） 0.2百万円（スポンサー収入にて） 1.7百万円（文化庁補助金（文化観光推進事業）による調達） 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する
		事業番号5-④ 角川武蔵野ミュージアムを中核とした武蔵野地域観光ルート化に向けた旅行商品開発による角川武蔵野ミュージアムの魅力発信	2.175百万円	自己資金による調達

		事業		
		事業番号 5-⑥ 観光協会 Web ページ、SNS、パンフレットを用いた施設情報の発信	1 百万円	自己資金による調達
		事業番号 6-① 通信環境の整備	0 円	事業番号 3-①及び 3-②に含む
令和 3 年度	689.99 百万円	事業番号 1-① ナイトミュージアムの実施	31 百万円	内訳：1 3 百万円（自己資金による調達）、1 8 百万円（補助金による調達） 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する
		事業番号 1-② 資源のデジタルアーカイブ化	20 百万円	内訳：8 百万円（自己資金による調達）、12 百万円（補助金による調達） 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する
		事業番号 1-③ 人材確保及び育成	10 百万円	内訳：3.34 百万円（自己資金による調達）6.66 百万円 文化庁補助金（文化観光推進事業）による調達 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する
		事業番号 1-④ 角川武蔵野ミュージアムにおける、アニメツアーズム協会と連携した展示の実施	2 7 百万円	27 百万円／内訳 10 百万円（自己資金による調達）、8.2 百万円（文化庁補助金（文化観光推進事業）による調達）、90 百万円（埼玉県補助金による調達） 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資

				金による対応等について検討する
		事業番号 2-① ICT を活用した文化 資源の解説強化事業	8.04 百万円	内訳：3.2 百万円（自己資金による調達）、4.84 百万円（文化庁補助金（文化観光推進事業）による調達） 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する
		事業番号 2-② 多言語対応	15 百万円	内訳：6 百万円（自己資金による調達）、9 百万円（補助金による調達） 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する
		事業番号 2-③ 公式ウェブサイトやオン ラインコンテンツの充実	15 百万円	内訳：6 百万円（自己資金による調達）、9 百万円（補助金による調達） 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する
		事業番号 2-④ イベントを通じた文化 資源の理解促進事業	2 百万円	内訳：0.68 百万円（自己資金にて）1.32 百万円（文化庁補助金（文化観光推進事業）による調達） 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する
		事業番号 3-① 交通系 IC カード等を 活用したキャッシュレス 決済導入	2.8 百万円	自己資金による調達（決済手数料を含む）
		事業番号 3-② Japan connected	0.05 百万円	自己資金による調達



		free WiFi の加入		
		事業番号 3-③ EJ アニメホテル（サクラタウン）と連携した宿泊施設の提供	2 百万円	自己資金による調達
		事業番号 3-④ 所沢市観光情報・物産館（2021 年 5 月完成予定）による駐車場整備	506 百万円	自己資金による調達
		事業番号 4-① 地域資源を活用したミュージアムカフェの設置・運営・充実、商品の開発	31.5 百万円	内訳：12.5 百万円（自己資金による調達）、19 百万円（補助金による調達） 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する
		事業番号 4-② 角川武蔵野ミュージアムにおける、企画展「全国アニメ聖地展（仮）」に合わせた、「アニメ聖地物産展（仮）」の開催	4.5 百万円	内訳 2.25 百万円（自己資金による調達）、2.25 百万円（文化庁補助金（文化観光推進事業）による調達）。他販売手数料収入あり。 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する
		事業番号 5-①	3 百万円	内訳：1.2 百万円（自己資金による調達）、1.8 百万円（補助金による調

		国内におけるプロモーション強化事業		達) 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する
		事業番号 5-② 国外におけるプロモーション強化事業	3 百万円	内訳：1.25 百万円（自己資金による調達）、1.75 百万円（補助金による調達) 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する
		事業番号 5-③ 「LED アニメマンホール」を巡るスタンプラリー事業を通じた地域周遊事業	2.5 百万円	内訳 0.6 百万円（自己資金にて）0.2 百万円（スポンサー収入にて）1.7 百万円（文化庁補助金（文化観光推進事業）による調達) 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する
		事業番号 5-④ 角川武蔵野ミュージアムを中核とした武蔵野地域観光ルート化に向けた旅行商品開発による角川武蔵野ミュージアムの魅力発信事業	4.6 百万円	内訳 2.3 百万円（自己資金による調達）、2.3 百万円（文化庁補助金（文化観光推進事業）による調達) 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する
		事業番号 5-⑤ 所沢市観光情報・物産館（2021 年 5 月完成予定）による文	1 百万円	自己資金による調達

		化資源の広報		
		事業番号 5-⑥ 観光協会 Web ページ、SNS、パンフレットを用いた施設情報の発信	1 百万円	自己資金による調達
		事業番号 6-① 通信環境の整備	0 円	事業番号 3-①及び3-②に含む
		事業番号 6-② 所沢市観光情報・物産館の駐車場整備事業	0 円	※ 3-④に含む
令和 4 年度	174.065 百万円	事業番号 1-① ナイトミュージアムの実施	6 百万円	2.5 百万円(自己資金による調達)、3.5 百万円 (補助金による調達) 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する
		事業番号 1-② 資源のデジタルアーカイブ化	20 百万円	内訳：8 百万円(自己資金による調達)、12 百万円 (補助金による調達) 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する
		事業番号 1-③ 人材確保及び育成	10 百万円	内訳：3.34 百万円 (自己資金による調達) 6.66 百万円 文化庁補助金 (文化観光推進事業) による調達) 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等 について検討する
		事業番号 1-④	10.5 百万円	自己資金による調達

		角川武蔵野ミュージアムにおける、アニメツアーリズム協会と連携した展示の実施		
		事業番号 2-① ICT を活用した文化資源の解説強化事業	8.04 百万円	内訳：3.2 百万円（自己資金による調達）、4.84 百万円（文化庁補助金（文化観光推進事業）による調達） 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する
		事業番号 2-② 多言語対応	15 百万円	内訳：6 百万円（自己資金による調達）、9 百万円（補助金による調達） 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する
		事業番号 2-③ 公式ウェブサイトやオンラインコンテンツの充実	15 百万円	内訳：6 百万円（自己資金による調達）、9 百万円（補助金による調達） 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する
		事業番号 2-④ イベントを通じた文化資源の理解促進事業	2 百万円	内訳：0.68 百万円（自己資金にて）1.32 百万円（文化庁補助金（文化観光推進事業）による調達） 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する
		事業番号 3-① 交通系 IC カード等を活用したキャッシュレス決済導入	2.8 百万円	自己資金による調達（決済手数料を含む）

		事業番号 3 - ② Japan connected free WiFi の加入	0.05 百万円	自己資金による調達
		事業番号 3 - ③ EJ アニメホテル（サク ラタウン）と連携した宿 泊施設の提供	2 百万円	自己資金による調達
		事業番号 3 - ④ 所沢市観光情報・物 産館（2021 年 5 月 完成予定）による駐 車場整備	38 百万円	自己資金による調達
		事業番号 4 - ① 地域資源を活用したミ ュージウムカフェの設 置・運営・充実、商品 の開発	31.5 百万円	内訳：12.5 百万円（自己資金による調達）、19 百万円（補助金による調達） 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する
		事業番号 4 - ② 角川武蔵野ミュージア ムにおける、企画展 「全国アニメ聖地展 （仮）」に合わせた、 「アニメ聖地物産展 （仮）」の開催	0.5 百万円	自己資金による調達

		事業番号 5-① 国内におけるプロモーション強化事業	3 百万円	内訳：1.2 百万円（自己資金による調達）、1.8 百万円（補助金による調達） 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する
		事業番号 5-② 国外におけるプロモーション強化事業	3 百万円	内訳：1.25 百万円（自己資金による調達）、1.75 百万円（補助金による調達） 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する
		事業番号 5-③ 「LED アニメマンホール」を巡るスタンプラリー事業を通じた地域周遊事業	2.5 百万円	内訳 0.6 百万円（自己資金にて）0.2 百万円（スポンサー収入にて）1.7 百万円（文化庁補助金（文化観光推進事業）による調達） 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する
		事業番号 5-④ 角川武蔵野ミュージアムを中核とした武蔵野地域観光ルート化に向けた旅行商品開発による角川武蔵野ミュージアムの魅力発信事業	2.175 百万円	自己資金による調達
		事業番号 5-⑤ 所沢市観光情報・物産館（2021 年 5 月	1 百万円	自己資金による調達

		完成予定)による文化資源の広報		
		事業番号5-⑥ 観光協会 Web ページ、SNS、パンフレットを用いた施設情報の発信	1 百万円	自己資金による調達
		事業番号6-① 通信環境の整備	0 円	事業番号3-①及び3-②に含む
		事業番号6-② 所沢市観光情報・物産館の駐車場整備事業	0 円	※ 3-④に含む
令和5年度	173.565 百万円	事業番号1-① ナイトミュージアムの実施	6 百万円	2.5 百万円(自己資金による調達)、3.5 百万円 (補助金による調達) 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する
		事業番号1-② 資源のデジタルアーカイブ化	20 百万円	内訳：8 百万円(自己資金による調達)、12 百万円 (補助金による調達) 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する
		事業番号1-③ 人材確保及び育成	10 百万円	内訳：3.34 百万円 (自己資金による調達) 6.66 百万円 文化庁補助金 (文化観光推進事業) による調達) 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等 について検討する

		事業番号 1-④ 角川武蔵野ミュージアムにおける、アニメツアーリズム協会と連携した展示の実施	10.5百万円	自己資金による調達
		事業番号 2-① ICT を活用した文化資源の解説強化事業	8.04 百万円	内訳：3.2 百万円（自己資金による調達）、4.84 百万円（文化庁補助金（文化観光推進事業）による調達） 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する
		事業番号 2-② 多言語対応	15 百万円	内訳：6 百万円（自己資金による調達）、9 百万円（補助金による調達） 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する
		事業番号 2-③ 公式ウェブサイトやオンラインコンテンツの充実	15 百万円	内訳：6 百万円（自己資金による調達）、9 百万円（補助金による調達） 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する
		事業番号 2-④ イベントを通じた文化資源の理解促進事業	2 百万円	内訳：0.68 百万円（自己資金にて）1.32 百万円（文化庁補助金（文化観光推進事業）による調達） 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する
		事業番号 3-① 交通系 IC カード等を活用したキャッシュレス	2.8 百万円	自己資金による調達（決済手数料を含む）



		決済導入		
		事業番号 3-② Japan connected free WiFi の加入	0.05 百万円	自己資金による調達
		事業番号 3-③ EJ アニメホテル（サク ラタウン）と連携した宿 泊施設の提供	2 百万円	自己資金による調達
		事業番号 3-④ 所沢市観光情報・物 産館（2021 年 5 月 完成予定）による駐 車場整備	38 百万円	自己資金による調達
		事業番号 4-① 地域資源を活用したミ ュージウムカフェの設 置・運営・充実、商品 の開発	31.5 百万円	内訳：12.5 百万円（自己資金による調達）、1.9 百万円（補助金による調達） 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する
		事業番号 5-① 国内におけるプロモ ーション強化事業	3 百万円	内訳：1.2 百万円（自己資金による調達）、1.8 百万円（補助金による調達） 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する
		事業番号 5-②	3 百万円	内訳：1.25 百万円（自己資金による調達）、1.75 百万円（補助金による調

		国外におけるプロモーション強化事業		達) 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する
		事業番号 5-③ 「LED アニメマンホール」を巡るスタンプラリー事業を通じた地域周遊事業	2.5 百万円	内訳 0.6 百万円（自己資金にて） 0.2 百万円（スポンサー収入にて） 1.7 百万円（文化庁補助金（文化観光推進事業）による調達） 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する
		事業番号 5-④ 角川武蔵野ミュージアムを中核とした武蔵野地域観光ルート化に向けた旅行商品開発による角川武蔵野ミュージアムの魅力発信事業	2.175 百万円	自己資金による調達
		事業番号 5-⑤ 所沢市観光情報・物産館（2021 年 5 月完成予定）による文化資源の広報	1 百万円	自己資金による調達
		事業番号 5-⑥ 観光協会 Web ページ、SNS、パンフレット	1 百万円	自己資金による調達

		を用いた施設情報の発信		
		事業番号 6-① 通信環境の整備	0 円	事業番号 3-①及び 3-②に含む
		事業番号 6-② 所沢市観光情報・物産館の駐車場整備事業	0 円	※ 3-④に含む
令和 6 年度	163.065 百万円	事業番号 1-① ナイトミュージアムの実施	6 百万円	2.5 百万円(自己資金による調達)、3.5 百万円 (補助金による調達) 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する
		事業番号 1-② 資源のデジタルアーカイブ化	20 百万円	内訳： 8 百万円(自己資金による調達)、12 百万円 (補助金による調達) 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する
		事業番号 1-③ 人材確保及び育成	10 百万円	内訳： 3.34 百万円 (自己資金による調達) 6.66 百万円 文化庁補助金 (文化観光推進事業) による調達) 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等 について検討する
		事業番号 2-① ICT を活用した文化資源の解説強化事業	8.04 百万円	内訳： 3.2 百万円 (自己資金による調達) 、4.84 百万円 (文化庁補助金 (文化観光推進事業) による調達) 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する

		事業番号 2-② 多言語対応	15 百万円	内訳：6 百万円（自己資金による調達）、9 百万円（補助金による調達） 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する
		事業番号 2-③ 公式ウェブサイトやオンラインコンテンツの充実	15 百万円	内訳：6 百万円（自己資金による調達）、9 百万円（補助金による調達） 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する
		事業番号 2-④ イベントを通じた文化資源の理解促進事業	2 百万円	内訳：0.68 百万円（自己資金にて）1.32 百万円（文化庁補助金（文化観光推進事業）による調達） 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する
		事業番号 3-① 交通系 IC カード等を活用したキャッシュレス決済導入	2.8 百万円	自己資金による調達（決済手数料を含む）
		事業番号 3-② Japan connected free WiFi の加入	0.05 百万円	自己資金による調達
		事業番号 3-③ EJ アニメホテル（サクラタウン）と連携した宿泊施設の提供	2 百万円	自己資金による調達
		事業番号 3-④ 所沢市観光情報・物	38 百万円	自己資金による調達

		産館（2021年5月完成予定）による駐車場整備		
		事業番号4-① 地域資源を活用したミュージアムカフェの設置・運営・充実、商品の開発	31.5百万円	内訳：12.5百万円（自己資金による調達）、19百万円（補助金による調達） 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する
		事業番号5-① 国内におけるプロモーション強化事業	3百万円	内訳：1.2百万円（自己資金による調達）、1.8百万円（補助金による調達） 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する
		事業番号5-② 国外におけるプロモーション強化事業	3百万円	内訳：1.25百万円（自己資金による調達）、1.75百万円（補助金による調達） 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する
		事業番号5-③ 「LED アニメマンホール」を巡るスタンプラリー事業を通じた地域周遊事業	2.5百万円	内訳 0.6百万円（自己資金にて）0.2百万円（スポンサー収入にて）1.7百万円（文化庁補助金（文化観光推進事業）による調達） 国の予算事業等について、記載のとおり調達できない場合には、自己資金による対応等について検討する
		事業番号5-④ 角川武蔵野ミュージア	2.175百万円	自己資金による調達

		ムを中核とした武蔵野地域観光ルート化に向けた旅行商品開発による角川武蔵野ミュージアムの魅力発信事業		
		事業番号 5-⑤ 所沢市観光情報・物産館（2021年5月完成予定）による文化資源の広報	1 百万円	自己資金による調達
		事業番号 5-⑥ 観光協会 Web ページ、SNS、パンフレットを用いた施設情報の発信	1 百万円	自己資金による調達
		事業番号 6-① 通信環境の整備	0 円	事業番号 3-①及び3-②に含む
		事業番号 6-② 所沢市観光情報・物産館の駐車場整備事業	0 円	※ 3-④に含む
合計	1336 百万円			



## 8. 計画期間

令和2年度～6年度