

# 【計画名： 所沢市における角川武蔵野ミュージアム拠点計画】

## ①計画目標の達成状況

目標項目名(単位)	R2			R3			R4		R5		R6	
	目標	実績	達成率	目標	実績	達成率	目標	実績	目標	実績	目標	実績
来訪者の満足度向上(点)	3.0	4.4	147%	4.0	4.48	112%	4.0		4.5		4.5	
来訪者数(ミュージアム)(人)	50,000	64,000	128%	100,000	268,719	269%	150,000		200,000		250,000	
来訪者数(海外)(人)	3,276	—	—	8,190	12,948	158%	32,761		39,313		47,176	
サクラタウンへの来場者数(人)	370,000	396,000	107%	880,000	1,066,571	121%	1,700,000		1,850,000		2,000,000	

## ②計画目標の達成状況に関する分析・評価

R2年度の来訪者数(海外)は新型コロナウイルス感染拡大の影響で、日本への入国が制限されていた年度であるため、外国人の来訪者数は数値算出不可とした。R3年度の来訪者数(海外)については、アンケート回答数1565件(日本人1546、外国人19)の割合から、サクラタウン来場者数全体に占めるであろう外国人の割合を計算した。

(分析)

- 令和3年度は新型コロナウイルス感染拡大の影響が大きい年度であったが、計画以上の来場者数を記録することができた。
- ミュージアムにて入場人数制限を行っている状態での数字であるので、さらなる来場者増が見込めると思われる。
- お客様の満足度も高いので、R2年度、R3年度で取り組んだ事業の成果が出ていると分析している。

(評価)

- 新型コロナウイルス感染症による入国制限の影響で、インバウンドの来場者数では目標を達成できていない。
- コロナ収束時に向けて、外国人受け入れ体制の整備ならびに海外プロモーション施策の検討が必要であると考えている。
- R3年11月に開館1周年を迎え、今後は来場者数の伸び率の鈍化が想定されるので、引き続き、文化観光拠点としての魅力の磨き上げや広域観光の促進を行い、リピーターや潜在層へのアプローチを行っていく必要性を感じている。

## ③計画で取り組んだ事業の進捗状況

事業番号	事業名	R2	R3	事業類型毎の実績額
1-①	ナイトミュージアムの実施	-	・ナイトミュージアム (マードームステリーの実施)	25.6百万円
1-②	資源のデジタルアーカイブ化	-	・蔵書検索システム改修を実施	
1-③	人材確保及び育成	・学芸員1名雇用	・学芸員5名雇用	
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	-	・アニメ聖地展の実施	
2-①	ICTを活用した文化資源の解説強化事業	・音声ガイド導入 ・プロジェクションマッピング開発	・音声ガイドアプリ紹介ページの制作 ・プロジェクションマッピングを活用した解説強化事業 ・荒俣ワンダー秘宝館解説強化事業	50.1百万円
2-②	多言語対応	・ウェブサイト、館内広報物、解説パネルの多言語翻訳を実施	・ウェブサイト・チケットシステムの多言語翻訳 ・映像コンテンツ字幕入れ込み作業	
2-③	公式ウェブサイトやオンラインコンテンツの充実	・ウェブサイト改修、タブレット購入、解説動画の作成	本棚劇場の解説動画の制作を予定していたが、諸事情によりR4以降に延期。	
2-④	イベントを通じた文化資源の理解促進事業	・荒俣宏・赤坂憲雄オンライン講演会実施	-	
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・運用	-	-	—
3-②	Japan connected free WiFiの加入	-	-	
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	-	-	
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	-	・駐車場整備(建物を含む)	
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	-	-	1.7百万円
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		・「埼玉県アニメ聖地物産市」を9日間実施	
5-①	国内におけるプロモーション強化事業	・館内広報物の制作	・プレス向けウェブページの制作	2.7百万円
5-②	国外におけるプロモーション強化事業	-	-	
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	-	-	
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	-	・リモートトラベル事業の実施	
各年度ごとの実績額→		27.4百万円	52.2百万円	80.1百万円

## ④事業の進捗状況に関する分析・評価

(分析)

- 文化資源の解説を強化する取り組み(2-①、2-③、2-④)を積極的に推進したことが、満足度の高評価に繋がっていると感じている。
- 事業1-③にて積極的に学芸員雇用(語学に堪能なスタッフ含む)を行ったおかげで先進的な企画展の企画・運営ならびに海外向け配信が実施できている。今までに実施してきた充実した企画展やイベントが拠点の魅力を高めていると分析する。
- 外国人来場者が少なく、効果測定が難しい状況であるが、多言語化事業(2-②)も順次実施しており、受け入れ体制が整ってきていると感じている。
- 海外からの誘客が不明なために、3-② Japan Connected Wifiの設置および5-②海外向けのPRについては本年は実施していない。

(評価)

- 地域資源を活用したメニューやグッズ開発(4-①)ができていないので、今後実施していき、拠点の総合的な満足度をあげていきたい。
- コロナ収束後を見据えて、上述した3-②や5-②といった国外におけるプロモーションを強化していきたい
- R3年度に初めて実施したナイトミュージアム事業はチケット販売も好調であり、大成功となった。今後のナイトタイムエコノミーの推進を考える上で参考となる成功事例となったと自負している。今後は他のイベントでのナイトタイムエコノミー活用を検討・実施していきたい。

### ⑤拠点施設の要件に関する取組状況

	↓文化観光拠点施設名
要件	角川武蔵野ミュージアム
・文化資源の魅力に関する情報を適切に活用した解説・紹介	<ul style="list-style-type: none"> <li>・文化資源（本棚劇場・エディットタウン、荒俣フンダー秘宝館、館全体の美術）の解説動画の制作</li> <li>・荒俣宏・赤坂憲雄による文化資源（武蔵野ギャラリー）の解説イベントの開催</li> <li>・プロジェクションマッピングを活用した文化資源の魅力解説コンテンツの開発</li> <li>・荒俣フンダー秘宝館の魅力を増進するためのホログラム装置の開発・子供向けの解説冊子制作</li> <li>・文化資源を活用したナイトミュージアム事業</li> <li>・館が有す蔵書の検索システムの改修</li> <li>・学芸員の雇用を通じた企画展やイベントの開発</li> </ul>
・情報通信技術の活用を考慮した適切な方法を用いた解説・紹介	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ニコニコ生放送を使ったミュージアム内イベントの生中継配信</li> <li>・リモートトラベルの実施により、コロナ禍で来場できない地域・ユーザーへミュージアムの魅力を発信し、のちの来場意欲の喚起につなげている</li> <li>・360°カメラを使った企画展のVRオンラインツアー（生中継）の実施</li> <li>・プロジェクションマッピングを活用した文化資源の魅力解説コンテンツの開発</li> </ul>
・外国人観光旅客の来訪の状況に応じて、適切に外国語を用いた解説・紹介	<ul style="list-style-type: none"> <li>・館内の主要スポットを解説する音声ガイドアプリ（五か国語）の開発</li> <li>・文化資源の解説文の翻訳（五か国語）</li> <li>・日英を掲載したフロアマップ、解説冊子、A4チラシの制作</li> <li>・ウェブサイト・チケットシステムの多言語化（中・韓を追加）</li> <li>・解説動画の英語字幕制作ならびに入れ込み作業</li> </ul>
・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	<ul style="list-style-type: none"> <li>・メディア専用のプレスページの制作</li> <li>・地元農業団体4Hクラブとの協業、マルシェ開催</li> <li>・西武鉄道との共同事業の模索といった連携</li> <li>・アニメ聖地展、アニメ聖地物産市の開催により、埼玉県庁、埼玉物産観光協会などと連携</li> </ul>
・文化観光の推進に関する各種データの収集・整理・分析	<ul style="list-style-type: none"> <li>・以下の2つの来場方法についてデータを取得して分析中 <ul style="list-style-type: none"> <li>① 自家用車での来場者ナンバープレートデータ蓄積による来場顧客地域の把握</li> <li>② 鉄道会社との来場データ共有のための契約を締結し、バス・鉄道を含めた移動手段</li> </ul> </li> <li>・角川武蔵野ミュージアムにて来場者アンケート（日本語・英語）を実施し、来場者のニーズを分析中</li> </ul>
・文化観光の推進に関する事業の方針の策定及びKPIの設定・PDCAサイクルの確立	<ul style="list-style-type: none"> <li>・7/5、12/17にTEAM NEXT（TEAM STARTからの改称）として所沢市・KADOKAWA・角川文化振興財団にて誘客を含めた打ち合わせを実施</li> <li>・コロナ禍で状況が見通せないこともあり、具体的なKPI/PCDAサイクルの実施については実務者の定期的な打ち合わせを行うことが難しかった</li> <li>・交通などの課題については都度打ち合わせを行っている</li> </ul>

### ⑥観光関係者（DMOなど）からの評価

・地域における観光は、コロナウィルス感染症のため好調とは言えないものであったが、中でも所沢市においては本計画の実施により、角川武蔵野ミュージアムを中心とした観光開発が行われ、2021年5月にはミュージアムに隣接する場所に所沢市観光情報・物産館YOT-TOKOをオープンした。これらを含む本計画の実施により、2021年11月からのサクラタウンへの来場者は100万人を突破するなど、市内の観光施設として順調に推移しているといえる。  
(所沢市まちづくり観光協会)

### ⑦今後の改善の方向性

・施設への誘客を増加させるために、地域として新しい価値を生み出し幅広い方々に魅力を伝えていく必要がある。その仕掛けとして2023年から、トリエンナーレ形式で、角川武蔵野ミュージアムを中核とした武蔵野回廊芸術祭（仮）を実施し、長期的な地域活性を目指す。  
・角川武蔵野ミュージアムを核に、地域周遊ルート化（武蔵野回廊観光ルート化構想）に向けた企画の推進、観光事業者等との連携体制の構築を行う。  
・定期的な会合を持ち地域との連携を強化し、各事業についてPDCAサイクルを回してより魅力的な施設推進をしていく  
・コロナ禍収束後のインバウンド需要の復活を見据え、情報の多言語化や受け入れ態勢の整備を行う。