

# みどり・文化・産業が調和したまちづくり ～ COOL JAPAN FOREST 構想による「誇り・愛着」の醸成～

所沢市 経営企画部 総合戦略推進室長 いちかわ 市川 かつや 勝也



## 1 所沢市というまちへの「誇り・愛着」

「シビック・プライド」という言葉には明確な定義はない。

直訳すれば「市民にとって誇りに感じる有形・無形の文化」といったところだろうか。

私が生まれ育ち、奉職している所沢市は、都心から30kmの首都圏に位置しており、昭和30年代から50年代にかけて急激な人口増加を示し、住宅都市として発展してきた。

現在の人口は約34万人。鉄道を使えば30分程度で新宿・池袋といった都会の街に到着することができるし、渋谷や横浜まで直通運転の乗り入れもある。

タワーマンションが立ち並ぶ中心市街地では、毎年10基を超える山車が競う「ところざわまつり」が盛大に行われる。その市街地からほど近くには、50.2haのみどり豊かな所沢航空記念公園が市民の憩いの場となり、市内西部には狭山丘陵・狭山湖といった自然豊かで風光明媚な風景が広がる。

北には、柳沢吉保が開いた三富新田が「農」の伝統を伝え、国内に12か所しかないプロ野球チームの本拠地であるドーム球場を擁し、埼玉西武ライオンズのフランチャイズタウンとなっている。

交通利便性が高くて市民文化やスポーツが盛ん。都会と田舎がほどよく混在した、さまざまな価値観が満たされるまち…。

「なんと魅力的な『まち』ではないか！」

## 2 目の前に迫る超高齢化の波

所沢市の概要を文章で表すと前段のようになる。

実際に平成28年度市民意識調査では、所沢市へ

の愛着度は85.2%、定住意向は78.8%という結果が出ている。多くの方が所沢市を「好き」であるし、「住んでいたい」と感じていることが表れており、おおむね良好な結果と言えるし、市民の皆さんは十分に誇っていい「まち」であると言える。

しかし、そんな所沢市も課題がないわけではない。人口動態を見れば、40代以上が半数以上を占め、平成27年の合計特殊出生率は1.45であり、日本の人口置換水準となる2.07を大きく下回る。20年後の人口推計では、全体の人口が漸減していく中、高齢化率は30%を超える見込みであり、年少人口は10%程度に落ち込む見込みである。

全国で叫ばれる地方創生の必要性は、所沢市においても例外ではない。

それどころか、埼玉県及び県内市町村の多くは、他の自治体と比較しても非常に急激な超高齢化が進むことが見込まれており、地域経済への影響が看過できないレベルとなることが懸念されているのである。

人口減少・超高齢化といった課題に対応するうえで、本市が示している方向性が、「郷土愛や市民同士の一体感を高め、まちへの誇りや愛着を醸成し、定住促進を図ること」である。

特に生産年齢人口の確保を重視しており、「所沢市まち・ひと・しごと創生総合戦略」では、2060年までの期間における「人口27万人の維持」「生産年齢人口50%確保」「年少人口割合の回復」を掲げている。

同総合戦略の計画期間である平成31年度までは、みどりや文化などの「魅力」と、産業や経済活動の「元氣」に磨きをかけ、将来的な子どもの幸せや、地域

の絆といった「安心」に繋げていくための土台づくりを進めることとしている。

では、どのようにして、「魅力」「元気」を磨いていくのか。

総合戦略策定に当たり、基礎資料として実施した窓口アンケートでは、転出・転入先の市町村を選択した理由として「就職・転勤・転職」を挙げた方は45%を占めており、「働く場」が居住地を選択するうえで大きな要素となることが表れている。

こうした状況を見ていく中で、本市への移住を進め、定住に繋げるうえでは、本市が持っている資源のポテンシャルをさらに磨くとともに、かつての「住宅都市」「ベッドタウン」という姿から、「文化都市」「職住近接のまち」へと変化していく必要があるのではないかと考えたのである。

### 3 文化の力でまちづくりに挑戦

#### (1) COOL JAPAN FOREST構想

現在、本市は、「まちへの誇りや愛着の醸成」を進めるうえでの最優先事業として、株式会社KADOKAWAとの産官共同プロジェクト「COOL JAPAN FOREST構想（クールジャパンの森）」を進めている。

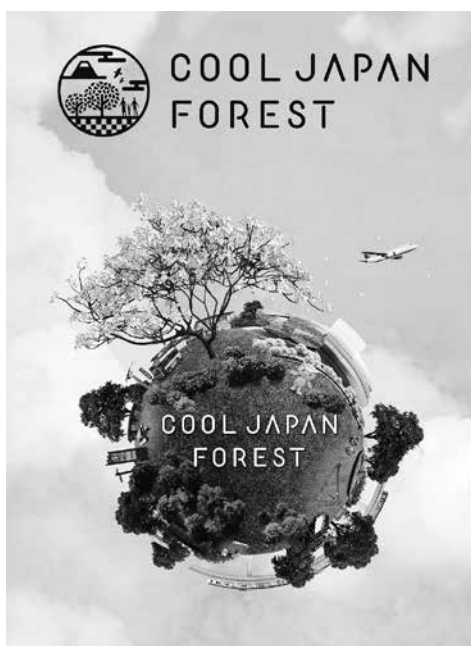


図1 構想パンフレット表紙

本構想は、文化と自然が共生した、誰もが「住んでみたい」「訪れてみたい」地域づくりを進めるもので、その策定に当たっては、国の地方創生交付金を活用し、地域経済波及調査及び集客調査等を実施するとともに、推進方針や具体的なアクションをまとめている。

平成28年3月の構想策定に続き、同年6月には同社と「COOL JAPAN FOREST構想の推進に関する協定」を締結し、相互に緊密な連携と協力をし、「みどり・文化・産業が調和したまち」として発展していくことを目指している。

開発事業や包括的なまちづくりについて、官民による協定を締結する事例は、さまざま見られるが、企業の経営ノウハウと、行政の地域マネジメント力を活かして地域づくりを全体的にコーディネートしていく取組は全国的にも珍しいのではないだろうか。

その舞台となるのが、本市東部に位置する重点推進エリア「COOL JAPAN FOREST」である。



図2 所沢市と株式会社KADOKAWAとのCOOL JAPAN FOREST構想の推進に関する協定 締結式（平成28年6月10日）

（左から、松原 眞樹（株）KADOKAWA代表取締役社長、角川 歴彦（株）KADOKAWA取締役会長、藤本 正人 所沢市長）

#### (2) 構想の中心「ところざわサクラタウン」

重点推進エリア「COOL JAPAN FOREST」とは、JR東所沢駅（武蔵野線）から徒歩10分の約40,000㎡の土地に株式会社KADOKAWAが建設する「ところざわサクラタウン」（以下「サクラタウン」）を中



図3 COOL JAPAN FORESTエリアイメージ

心とした半径約500mのエリアのことである。

その中心施設となる「サクラタウン」には、いわゆる「事業棟」と「角川ロックミュージアム」が建設される。

書籍製造・物流工場及びオフィスを備えた「事業棟」には、イベントホール「ジャパンパビリオン」、同社のコンテンツショップ「ダ・ヴィンチ ストア」、フードコートなども設置される。

これに併設する形で建設されるのが、クールジャパンを世界に発信する拠点となる、「世界初の図書館・美術館・博物館の融合施設」＝「角川ロックミュージアム」である。

本構想では、同社が建設・運営する「サクラタウン」を中心とする重点推進エリア「COOL JAPAN FOREST」において、市の事業としてエリア内の交通円滑化や景観の整備、産業用地創出・企業誘致等を進めることで「みどり・文化・産業が調和した」地域づくりを進める。



図4 ところざわサクラタウン完成予想図

この場所から同社が得意とするアニメ・ゲーム等のポップカルチャー、本市が誇るみどり、農の伝統、市民文化といったものをクールジャパンでパッケージ化して世界に発信する。

それによってインバウンドを含む多くの人たちが「所沢」を訪れ、その人たちがまた口コミで本市の魅力を広めていくことで「観光誘客」「流入・定住促進」に繋がっていきたいと考えている。

同社から、「工場を建設するに当たり、公共貢献の機能を備えたい」という申し入れがあったことがきっかけであるとはいえ、構想の立ち上げ段階から企業と行政が会議体を組織し、企画を練り上げていった手法は、官民連携の取組としても先駆的であったと考えている。

サクラタウンは、2020年7月開催の東京オリンピック・パラリンピックに照準を当ててオープンを目指しており、現在は建設工事が進められているところである。

サクラタウンの東側には、自然林を活かしたみどり豊かな「東所沢公園」が接しており、北側は桜並木が連なる東川に面している。

サクラタウンの敷地内は、単なる工場や集客施設として整備するだけでなく、自由に往来できる遊歩道や広場等を配置し、周辺環境と連動しながら市民の「憩いの場」としても機能していくこととなる。

さらに東川を挟んだ北側には、約8,000㎡の市有地「旧所沢コンポストセンター跡地」があり、ここには、本市の地場産品をPRする施設を建設する予定である。

民間の施設に頼るだけではなく、市としてもサクラタウンとの相互作用によって、都市ブランドの向上や積極的な発信を図り、さらなる誘客を狙っていく。

### (3) ジェネラルプロデューサーとアドバイザーボード

本構想の推進に当たっては、所沢市長・藤本 正



人と株式会社KADOKAWAの取締役会長・角川 歴彦氏の2人が「ジェネラルプロデューサー」となり、それぞれの立場で事業の統括を行っている。

地域の中で果たす役割が異なる「民間企業」と「行政」が連携するうえでは、双方のトップマネジメントを行う2人がそれぞれの統括役を担うことで、相互理解を深めながら、ぶれない理念に基づき円滑な事業運営を図ることを可能にしている。

また、構想を推進するうえで、様々な分野からアドバイザーボードを迎え、「文化の力」で街づくりを進めることに対して意見をいただいている。

角川ロックミュージアムを構成する3つの機能について、美術館を南條 史生氏、博物館を荒俣 宏氏、図書館を松岡 正剛氏が、それぞれ監修することが公表されており、この3名もアドバイザーボードを務めている。

こうした様々な分野のトップランナーから知見をいただくことは、これまでの行政運営の考え方では叶わなかった、文化的視点と経営的視点の融合を生み出すきっかけとなっている。

#### ◇幅広い分野の知性が集うアドバイザーボード

- ・南條 史生（美術館監修）  
森美術館館長・美術評論家
- ・荒俣 宏（博物館監修）  
作家・博物学者／小説「帝都物語」の著者
- ・松岡 正剛（図書館監修）  
編集工学研究所所長・イシス編集学校校長
- ・隈 研吾  
建築家・東京大学教授。近作にサントリー美術館、根津美術館、歌舞伎座、新国立競技場など。
- ・後藤 高志  
株式会社西武ホールディングス代表取締役社長、株式会社西武ライオンズ取締役オーナー、西武鉄道株式会社取締役会長
- ・山本 マーク 豪  
ヴァージン・シネマズ・ジャパン社創業。コ

ンティニューム株式会社代表取締役

・川上 量生

カドカワ株式会社代表取締役社長、株式会社  
ドワンゴ代表取締役会長

#### （４）文化の発信拠点「ロックミュージアム」

サクラタウンにおいて、文化の発信機能を持つのが、角川ロックミュージアムである。松岡 正剛氏、南條 史生氏、荒俣 宏氏が監修する図書館・美術館・博物館が融合した三位一体型の文化施設である。

新国立競技場の設計者として知られる隈 研吾氏によってデザインされた、悠久の歴史を伝える巨大な「岩の塊」といった建造物であり、圧倒的な存在感で本市を代表するランドマークとなるに違いない。

#### ◇図書館パート

日本のポップカルチャーを牽引するKADOKAWAグループの刊行物を中心にした「書籍」や、クールジャパンの中心的コンテンツである「ライトノベル」や「コミック」を配架。電子図書館の機能も備える。

#### ◇美術館パート

前衛的な現代アートの企画展示、高山辰雄やロダンなどのファイン・アートも展開する。

#### ◇博物館パート

荒俣 宏氏の貴重なコレクションやオートマタ（自動からくり人形）、妖怪など神秘的に富んだ企画展示、全国にあるアニメ聖地の一番札所となるアニメミュージアムなどを展開する。

同ミュージアムは、単なる展示・収蔵に留まらず、KADOKAWAグループの編集力・事業構想力を活かした、新しい文化を創造・発信する人材の活動拠点としても機能していくだろう。

#### ４ 所沢シリコンバレーの実現に向けて

さらに、産業振興の面からも見てみたい。

サクラタウンの北側に接する東川の対岸は、本市が進める土地利用転換推進エリア「松郷工業団地周辺地域」となっている。

関越自動車道・所沢インターチェンジから車で約10分。国道463号線、県道練馬所沢線に囲まれた産業用地として恵まれた立地である。

この区域では、将来的には、みどりあふれる環境を維持しながら、IT・コンテンツ等の分野に特化した企業を積極的に誘致し、先端産業の集積地を構成するため、用途地域変更等の手続きを進めるとともに誘致支援策の導入を検討している。

一方、サクラタウンの印刷・製本工場では、最新鋭のデジタル印刷機と製本機を導入することで「プリント・オン・デマンド」を実現する。世界に1冊しかないオリジナル書籍や品切れのない製造を実現するなど、従来の概念を打ち破る夢のような製造工場が整備されるのである。

さらに、約10,000㎡のワンフロア・オフィスは、KADOKAWAの「ワークスタイル改革」のフィールドとなるだけでなく、ベンチャー支援やポップカルチャーの創出・発信を担う人材育成の拠点として機能していくこととなる。

最新鋭の工場・オフィス、先端産業に特化した関連企業の集積、ベンチャー育成等をこのエリア内に集中することで、サクラタウンを中心に、工業団地という概念をはるかに超えた「所沢シリコンバレー」とも呼ばれる産業集積エリアを生み出そうとしているのである。

働く場の創出は、昼間人口比率を向上し、活発な地域交流を生み出すきっかけになる。地域の小売業・飲食業などに大きな影響を与え地域経済の活性化にも繋がるものと考えられる。

## 5 インバウンドを呼び込むツーリズム展開

COOL JAPAN FORESTエリアが提示していくのは、まちの魅力と文化の発信基地、先端産業の集積地だけではない。

2020年にサクラタウンがオープンした暁には、この場所がアニメツーリズムのゲートウェイとなり、国内からの観光客に留まらず、多くの海外観光客を呼び込むことを想定している。

平成28年に公開された映画「君の名は。」。アニメーションだからこそ実現できる精美かつ抒情的な風景描写によって、国内にとどまらず海外においても興行的な大成功を収めた。

作品内で舞台あるいはモデルとなった「アニメ聖地」、実在する風景や店舗に多くの観光客が訪れる「聖地めぐり」という考え方の認知度を一気に引き上げるとともに、地元でも予期していなかった観光ムーブメントによって、地域に様々な影響を与えたことも記憶に新しいところである。

アニメ聖地を訪れるために海外からやってくる観光客を、聖地めぐりツアーや地域一体型イベント等のプログラムで「もてなす」ことで、多くの観光客を誘致し、リピーターを生み出していこうとする「アニメツーリズム」という動きが、国のインバウンド政策とも相まって、全国各地で加速している。

そうした中、アニメ聖地を繋ぐ広域周遊観光ルートを造成することで日本全国に観光客の送客を図り、地域と企業、コンテンツホルダーを結び付けることで、観光立国の実現及び地域活性化を目指す「一般社団法人アニメツーリズム協会」が平成28年に設立された。

同協会では、国内外から集めたアンケート結果な



図5 アニメツーリズム展開のイメージ

どを参考にして、平成29年8月に「2018年版 日本のアニメ聖地88」を発表した。

今回は惜しくも所沢市を舞台にした作品は選定されなかったが、サクラタウンに建設されるロックミュージアムやジャパンパビリオンは、アニメ文化を世界に発信する強力な拠点として、「2020年版」では必ずリストアップされると期待している。

重点推進エリア「COOL JAPAN FOREST」の最寄り駅となるJR東所沢駅は、羽田空港、成田空港のいずれからも90分程度でアクセスできる立地であり、両空港からの直通リムジンバスが発着している。



図6 サクラタウンへのアクセス

多くのインバウンドが訪れる交通基盤は、既にある程度整っているところではあるが、エリア内の交通円滑化を考えれば、ラッピング電車やシャトルバスの運行など、出来るだけ公共交通機関を利用してもらうような仕掛けも必要になるであろうし、駅からサクラタウンを結ぶ経路にKADOKAWAコンテンツを配置して、観光客が住宅区画に足を踏み入れない工夫も必要になるだろう。

エリアへの来訪者をリピーターに転換していくためには、その土地を楽しめるだけでなく、「ストレスなく過ごせる」ことが大きな要素となる。無用なストレスは、近隣トラブルの原因にもなるため、ストレスフリーへの対応は、特に留意していく必要がある。

サクラタウンのオープンに向けては、エリア内の動線設定、フリー Wi-Fi、案内表示等の多言語対応といった設備の整備を進めるだけでなく、地域商店等でのコミュニケーション等への対応が重要であり、今後の重点的な課題になると見込んでいる。

## 6 おわりに

本市においてシビック・プライドを考えると、[COOL JAPAN FOREST] 及び「サクラタウン」が、大きな要素になっていくのは間違いないことである。

生活・仕事・趣味…様々な価値観を満たすことができ、国内だけでなく海外にも注目されるまちは、当然市民にとって「誇れるまち」になっていくだろう。

まずは、そのモデルとなる「COOL JAPAN FOREST構想」を実現し、それを市域全体に広げ、さらに周辺自治体も巻き込んで、本市を含めた地域全体が持っている多くの魅力をできるだけ多くの人たちに届けたいと思う。

しかし、見失ってはいけないことは、立派な建造物や観光客の数が「誇り」や「愛着」を生むのではないということである。

たとえ都市の知名度が向上して、一度訪れてみようと思う人たちを生み出したとしても、内容が伴わない人気は普遍的なモノにはなり得ない。

そこに暮らす人々が培った伝統・文化が、背景として積み上げられていくことで、はじめて「誇り・愛着」といったものが育っていくことを忘れてはいけない。

「市民一人ひとりの存在こそが〔シビック・プライド〕を醸成していく」ということを感じられる、意識できるまちづくりを進めていきたい。