

デジタル田園都市国家構想推進関連施策資料

施策名：ウイズコロナにおける日本博事業

文化庁文化経済・国際課新文化芸術創造室
03-5253-4111（内線4468）

施策分類	①予算	4つの視点に基づく分類	③地方の課題を解決するためのデジタル実装	予算額	令和3年度補正予算額 1,738百万円
------	-----	-------------	----------------------	-----	------------------------

施策効果の詳細
 コロナ禍でもデジタルコンテンツを活用した発信やバーチャル体験等により、文化資源の魅力発信・誘客効果を高める工夫を講じつつ実施される新規性・創造性の高い事業や地域の文化芸術資源を活用した事業への支援、国内外への戦略的プロモーションを行うとともに、中長期的に引き続きデジタルコンテンツの機能強化・充実等を図ることを検討し、地方への誘客等を促進する。

目的	<ul style="list-style-type: none"> コロナ禍において実施される日本博プロジェクトを支援することにより、観光需要の喚起、地方活性化とともに文化芸術立国の実現等を図る。 デジタルコンテンツを活用した発信やバーチャル体験等により、地域が誇る文化資源の魅力発信・誘客効果の向上を図る。 	概要	<ul style="list-style-type: none"> 文化資源の魅力発信・誘客効果を高める工夫（デジタルコンテンツの制作・配信等）を講じつつ実施される事業を支援。 「バーチャル日本博」により、日本博事業が表現する様々な「日本の美」をバーチャルの世界で体験。
-----------	---	-----------	--

詳細	<p><補助対象等（予定）></p> <p>（1）日本博イノベーション型プロジェクト 文化資源の魅力発信・誘客効果を高めるための工夫及び補助対象期間後も文化芸術の魅力を持続的に国内外へ発信可能にするためのレガシー創出の取組を行い実施される新規性・創造性の高い事業</p> <p>（2）文化資源活用推進事業 地方公共団体が主体となり、地域のアーティスト、住民や芸・産学官との連携協力体制を構築しながら実施する地域の文化芸術資源を活用した事業</p> <p><採択事業（イメージ）></p> <ul style="list-style-type: none"> 展覧会や舞台公演の開催とともに、その様子を撮影しデジタルでもアーカイブ発信 公演をバーチャル空間でも開催し、その空間ならではの演出やアバターの活用によりバーチャル体験 地方の祭りが連携し、集客プログラムを実施するとともに、多言語対応した祭りのデジタルコンテンツの制作・発信 先端技術を活用し、展示空間全体から作品の世界観を体験できる没入感のあるデジタル展示 等 	<p><バーチャル空間での体験型プロモーション></p> <p>美術展、舞台芸術、自然、芸術祭など、日本博事業が表現する様々な「日本の美」を、美しい映像、VR、高精細画像などを通じてバーチャルの世界で体験。オンライン上で、実際に行われる日本博事業とのつながりを持たせつつ、各種体験事業などのコンテンツを日本語と英語で掲載し、国内外からアクセス可能な体験型のバーチャル空間を拡充する。</p> <p><中長期的取組></p> <p>コロナ禍における魅力発信のための取組としてのデジタルコンテンツの活用やバーチャル日本博について、引き続き機能強化・充実等を図ることを検討し、地方への誘客等を促進することにより、デジタル田園都市国家構想の実現に貢献する。</p>
	<p>2021年度</p> <p>2022年度以降</p> <p>対象事業の採択</p> <p>採択事業のフォローアップ、デジタルコンテンツやバーチャル日本博の機能強化・充実を検討</p> <p>地域の文化資源の魅力のデジタル発信を引き続き推進</p>	