

## 日本博を契機とした観光コンテンツの拡充

令和4年度予算額（案）：1,440百万円

日本博の開催を契機として、これまでにない形で文化資源を活用した観光コンテンツを創出するとともに、戦略的プロモーションを推進し、観光インバウンドの需要回復及び地方誘客・消費拡大を促進

○我が国が誇る文化資源の集中展示やダイジェスト版公演、体験プログラムの創出など日本文化の魅力を実際に体感できる取組の推進に加え、国内外の多くの方々から自宅等でも日本博を楽しむことができるよう、多様なデジタルコンテンツの制作・発信等に積極的・戦略的に取り組む。

<ユニークな企画を活用した能楽公演>



(C)日本芸術文化振興会

<自宅等でも楽しめるよう公演をライブ配信>



<日本を代表する建築家の展覧会について自宅等からでも鑑賞できるようVRコンテンツを制作・発信>

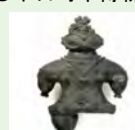


○文化庁や宮内庁、国立博物館等が有する「地域ゆかりの文化資産」を活用し、各地域の歴史・文化・風土等の魅力を展示・発信する地方博物館の取組に対して、事業費を一部支援。



<R3年度採択例>

○十日町市博物館



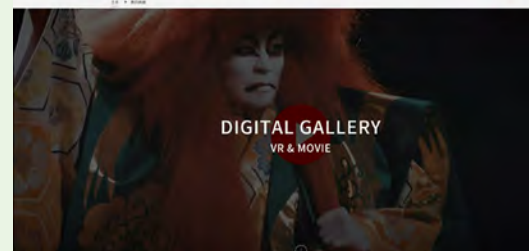
「遮光器土偶」  
(東京国立博物館蔵)

○茨城県立歴史館



《徳川斉昭像》御園繁  
(三の丸尚蔵館蔵)

○公式ホームページにおける事業の情報発信やデジタルコンテンツの掲載等により戦略的なプロモーションを展開。



## Living History（生きた歴史体感プログラム）

令和4年度予算額（案）：713百万円

文化財に新たな付加価値を付与し、より魅力的なものとするための取組(Living History)を支援することなどにより、文化財のインバウンド活用による地域活性化の好循環を創出



(二条城二之丸御殿において当時の饗応の様子を再現)



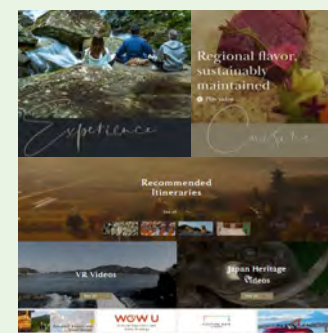
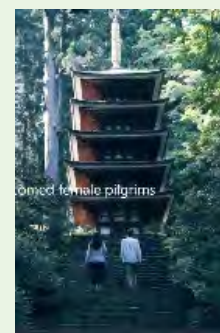
(伊賀市周辺「丸山城跡」にて忍者文化を体感)

## 日本文化の魅力発信

令和4年度予算額（案）：52百万円

日本政府観光局と連携し、日本文化の魅力の旅前・旅後にオンライン発信することで、上質なコンテンツを求める層の誘客・周遊・リピートを促進

欧米豪をメインターゲットとするウェブコンテンツの洗練・拡充等を外国人目線（ネイティブ監修）で実施。



(JNTO Global Home内の特設サイト「Japan Heritage Official」)