

日本博を契機とした観光コンテンツの拡充 4,533百万円(3,466百万円)

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インバウンド向けの観光コンテンツを全国各地で創出し、訪日外国人の地方誘客・消費拡大を促進

○歌舞伎、能狂言、文楽、日本舞踊、琉球舞踊などのダイジェスト版を多言語で公演、訪日外国人向け体験プログラムの創出



「日本博」2020オープニングセレモニー記念公演イメージ



多言語解説による「ハンスオン甲冑」の展示 (東京国立博物館)

○我が国が誇る縄文から現代までの文化資源を多言語で集中展示



国宝<火焔型土器> (十日町市博物館蔵)

○文化庁、国立博物館等が所蔵する地域ゆかりの文化財を各地方で展示



日本文化の魅力発信 1,660百万円(2,060百万円)

日本の歴史・文化・芸術の魅力を先端技術(AR・高精細画像等)も駆使しながら、主要空港で発信

空港等における文化財の魅力発信



ロビーにおける高精細映像の展示 (仙台空港)



アイヌ文化をテーマとした演出 (新千歳空港)



屏風型高精細画像の展示 (羽田空港)



ARを活用した歴史資料体験作品

旅前・旅後の情報発信

J N T Oサイトから文化財情報を一元的に発信

- ① 動画のほか、AR等の先進的なコンテンツを掲載
- ② コンテンツの二次利用等を原則として可能とする
- ③ 外国人目線での多様なコンテンツを掲載

Living History 1,800百万円(3,474百万円) (生きた歴史体感プログラム)

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



(史跡における当時の様子をARを活用して体験)



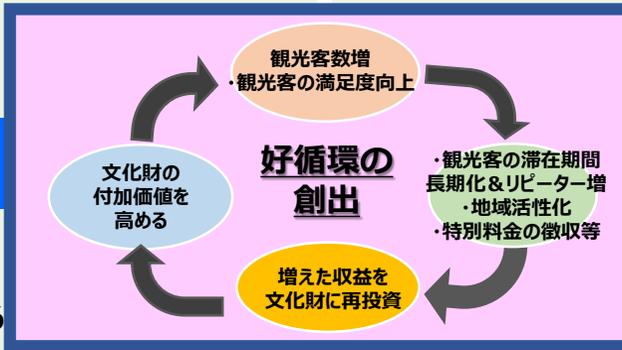
(二条城の寛永行幸の時代に実施された茶会を再現)



(火焔型土器を使った調理など縄文時代の生活を実際に体験)

文化財・博物館等のインバウンド対応 1,847百万円(1,000百万円)

・訪日外国人旅行者の地域での体験滞在の満足度を向上させるため、文化財の多言語解説を整備
 ・地方の博物館・美術館におけるキャッシュレス化・チケットレス化を進めるとともに、夜間・早朝開館にあわせたコンテンツの造成を支援



(2次元コードから、多言語解説による音声を読み上げられる)



(地方博物館等におけるキャッシュレス化・チケットレス化)



(夜間開館とあわせたコンテンツの造成)