

日本博を契機とした観光コンテンツの拡充 2,600百万円(4,533百万円)

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し、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、国内外の多くの方が自宅等でも日本博を楽しむことができるよう、多様な映像コンテンツの制作・発信等に積極的・戦略的に取り組む。

○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 799百万円(1,660百万円)

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



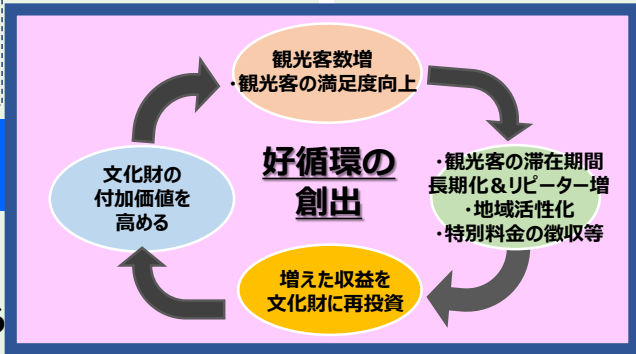
旅前・旅後の情報発信



Living History 1,800百万円(1,800百万円)

(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



文化財・博物館等のインバウンド対応 1,770百万円(1,847百万円)

・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
・上質な文化観光コンテンツの造成等を支援し、文化施設や文化資源の高付加価値化を促進



(史跡における当時の様子をARを活用して体験)



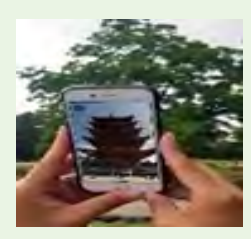
(二条城の寛永行幸の時代に実施された茶会を再現)



(火焰型土器を使った調理など縄文時代の生活を実際に体験)



(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)



(AR等技術を使用した多言語解説)



(夜間等の特別解説ツアー等の実施)