

# デジタル技術を活用した文化芸術の魅力発信・地域活性化の取組事例

## データベースにより、各地の文化芸術へのアクセス確保

地域に散在する文化財やアート情報をデータベース化して集約・発信し、各地の文化芸術に、より幅広い人がアクセスできる取組

### 【事例】

- ・「文化遺産オンライン」(各地の文化遺産を検索し、オンライン上で閲覧可能なポータルサイト)
- ・「Art Platform Japan」(各地の美術館の現代アートの情報を国内外に公開し、ネットワーク作りを推進するプラットフォーム)



## 更なる新技術を活用した取組

NFT\*の活用による次世代へのアートの継承

### 【事例】

彫刻作品のデータパッケージをNFT化して販売し、売上げを活用して現実世界の彫刻(パブリックアート)の維持管理の費用に充て、次世代に継承する試み(宮城県石巻市・名和晃平「White Deer」)

\*NFT…非代替性トークン(Non-fungible Token)



AUCTION ENDS: 13 09 13 52 JST

## デジタル技術 × 文化芸術

デジタル技術を活用したレプリカ、コンテンツ、アーカイブ化、自由度の高い作品活用・魅力発信によるまちづくり、観光への寄与等

## 地域活性化

## 文化芸術の体験の機会と幅の拡大

デジタルコンテンツ等を活用した新たな体験の機会を創出

### 【事例】

・重要文化財「風神雷神図屏風」(東京国立博物館蔵)の高精細複製品やデジタルコンテンツを文化庁事業を活用し製作。プロジェクションマッピングと音響を組み合わせたインタラクティブな仕掛けにより屏風の意味を体感



- ・自宅にしながら国立科学博物館の中にあるような3Dビュー+VR映像で展示を鑑賞できる「おうちで体験!かはくVR」



3Dデータ等で文化財の復元模型等を作製し、場所を問わず幅広い方が文化財に親しめる試み

### 【事例】

- ・国宝「埴輪 挂甲(けいこう)の武人」(東京国立博物館蔵)の樹脂製ハンズオンレプリカ(写真)※文化庁事業を活用
- ・文化財活用の幅を広げる「クローン文化財」(東京藝術大学)

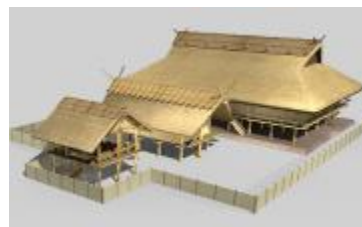
## 博物館による地域の活性化

### 【事例】

絵画の中に没入するように作品の世界観を全身で体感できる「3Dダイブシアター」(写真)など、新しい文化芸術鑑賞の体験機会を提供し、地域活性化に貢献(山梨県立博物館の事例)



## 3Dモデルを活用した史跡の「見える化」



### 【事例】

史跡「纏向(まきむく)遺跡」で発掘された大型建物群を復元する3Dモデル(高精細CG)を制作。観光客がスマートフォンで閲覧でき、建物の当時の様子やスケール感を体感。観光促進にも資する。(奈良県桜井市において、文化庁事業を活用して実施。今後公開予定)