

予 算 要 求 資 料

令和5年度当初予算

支出科目 款：総務費 項：企画開発費 目：企画調査費

事業名 3Dバーチャル美術展開催事業費

(この事業に対するご質問・ご意見はこちらにお寄せください)

環境生活部 県民文化局文化創造課 電話番号：058-272-1111(内3121)
文化創造係

E-mail：c11146@pref.gifu.lg.jp

1 事業費 3,457千円 (前年度予算額： 3,500千円)

<財源内訳>

区 分	事業費	財 源 内 訳							
		国 庫 支出金	分担金 負担金	使用料 手数料	財 産 収 入	寄附金	その他	県 債	一 般 財 源
前年度	3,500	3,196	0	0	0	0	0	0	304
要求額	3,457	0	0	0	0	0	0	0	3,457
決定額									

2 要 求 内 容

(1) 要求の趣旨(現状と課題)

県では、青少年への美術の普及のため、「岐阜県青少年美術展」、美術に親しむ県民の裾野を拡大し、創作活動に励む県民に広く発表する機会を提供する「ぎふ美術展」及び「円空の独創性や慈愛の精神」を注目すべき本県の個性と捉え、円空上人を連想させる顕著な業績をおさめている現代作家を顕彰する「円空大賞展」を開催。想像力溢れる新たな才能の発掘と育成を目的とした全国的な企画公募展「Art(アート) Award(アワード) IN(イン) THE(ザ) CUBE(キューブ) (以下、AAIC2023)」を開催。

上記の4事業のうち、令和5年度は「岐阜県青少年美術展」および「AAIC2023」について、パソコン、スマートフォン、タブレットから、展覧会場をVR体験できるバーチャル展示を実施。

(2) 事業内容

令和5年度岐阜県青少年美術展の青年部5部門(絵画、デザイン、立体、書道、写真)、少年部2部門(絵画デザイン、書写)、AAIC2023の展示会場、作品等のバーチャル展示を実施。また、令和3年度、令和4年度岐阜県青少年美術展および第3回、第4回ぎふ美術展のバーチャル展示の保守管理。

(3) 県負担・補助率の考え方

県主催事業のバーチャル展示費用であることから、県負担は妥当。

(4) 類似事業の有無

無

3 事業費の積算 内訳

事業内容	金額	事業内容の詳細
旅費	304	業務旅費
需用費	125	消耗品費
役員費	75	通信運搬費
委託料	2,953	3DVR撮影料、編集費（動画撮影含む）、管理費
合計	3,457	

決定額の考え方

--

事業評価調書（県単独補助金除く）

新規要求事業

継続要求事業

1 事業の目標と成果

（事業目標）

・何をいつまでにどのような状態にしたいのか

コロナ禍や県美術館に来館することが出来ない県民等のため、パソコン、スマートフォン、タブレットから、展覧会場をVR体験できる展示を実施することで新たな鑑賞の機会を提供するとともに、青少年美術展及びAAIC2023の閲覧者（観覧者）数の増加を図る。

（目標の達成度を示す指標と実績）

指標名	事業開始前 (R1)	R3年度 実績	R4年度 目標	R5年度 目標	終期目標 (R6)	達成率
①青少年美術展閲覧者数	—	12,203	16,000	17,000	18,000	68%
②AAIC2023閲覧者数	—	—	—	5,000	—	—

○指標を設定することができない場合の理由

--

（これまでの取組内容と成果）

令和2年度	<ul style="list-style-type: none"> 取組内容と成果を記載してください。 (青少年美術展) 岐阜県青少年美術展を開催予定であったが、新型コロナウイルス感染症拡大防止の観点から中止。
令和3年度	<ul style="list-style-type: none"> 取組内容と成果を記載してください。 (青少年美術展) 7月3日(土)～7月11日(日)の全8日間、岐阜県美術館において開催した。会期初日からバーチャル展示を公開し、関係者から好評であった。 (AAIC2023) 2021年12月24日(金)より作品企画公募の受付を開始し、2022年5月16日(月)に受付を終了する。 <p>指標① 目標：18,000 実績：12,303 達成率：68%</p>
令和4年度	<p style="color: red;">令和6年度当初予算にて追加</p> <p>指標① 目標：____ 実績：____ 達成率：____ %</p>

2 事業の評価と課題

(事業の評価)

・ 事業の必要性(社会情勢等を踏まえ、前年度などに比べ判断) 3：増加している 2：横ばい 1：減少している 0：ほとんどない	
(評価) 3	青少年美術展及びAAIC2023のバーチャル展示を実施することで、本県の芸術、美術の普及と表現力の育成に繋がることから、事業の必要性は極めて高い。
・ 事業の有効性(指標等の状況から見て事業の成果はあがっているか) 3：期待以上の成果あり 2：期待どおりの成果あり 1：期待どおりの成果が得られていない 0：ほとんど成果が得られていない	
(評価) 3	令和4年度は、青少年美術展のバーチャル展示を実施したところ、4,099件(令和4年度8月初旬時点)の閲覧があり、新たな鑑賞の機会の提供に寄与した。
・ 事業の効率性(事業の実施方法の効率化は図られているか) 2：上がっている 1：横ばい 0：下がっている	
(評価) 2	バーチャル展示については、撮影、編集等を業務委託することにより、事業の効率化を図っている。

(今後の課題)

・ 事業が直面する課題や改善が必要な事項 中長期的な課題として、観覧者数の減少があるため、次年度以降も継続して幼保小中高等学校関係者や文化・芸術団体等へ周知を図ることで観覧者の増加を目指す。
--

(次年度の方向性)

・ 継続すべき事業か。県民ニーズ、事業の評価、今後の課題を踏まえて、今後どのように取り組むのか 青少年美術展及びAAIC2023開催前に学校関係者や文化・芸術団体にバーチャル展示の周知を行う。併せて、青少年美術展では、作品搬入時等の機会を捉えてバーチャル展示の周知を図る。また、会期中はバーチャル展示に係るアンケート調査を実施し、会期終了後、県民等のご意見を踏まえ、事業の所要の見直しを図る。

(他事業と組み合わせて実施する場合の事業効果)

組み合わせ予定のイベント 又は事業名及び所管課	
組み合わせる理由 や期待する効果 など	