

予 算 要 求 資 料

令和6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 博物館DX推進事業費

(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 博物館 総務部管理調整係 電話番号：0575-28-3111(内250)

E-mail：c21804@pref.gifu.lg.jp

1 事業費 4,873 千円 (前年度予算額：0 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	0	0	0	0	0	0	0	0	0
要求額	4,873	0	0	0	0	0	0	0	4,873
決定額									

2 要 求 内 容

(1) 要求の趣旨（現状と課題）

錦絵とは、江戸時代の中ごろに技法が確立された、版元、版絵、彫師、摺師の4者分業による木版画浮世絵のことで、近年美術品としての人気が高まっており、当館では、織田信長や明智光秀などの岐阜県に関わりの深い人物や養老の瀧や鶴飼などの風景の錦絵などを現在248点収蔵している。

錦絵はその材質、性質から、収蔵時及び展示時の温度、湿度の細やかな管理が必要であり、加えて紫外線等光線の影響による退色を防ぐなどの配慮が必要であり、錦絵の展示は、点数的にも、期間的にも非常に限定的にならざるを得ない。また、よりよい状態の錦絵を記録することで、将来の修復が必要となった際の資料ともなる。これらのことから、錦絵のデジタルコンテンツ化を進め、来館者に気軽に錦絵を鑑賞できる仕組みを構築するとともに、博物館におけるデジタルアーカイブとして展示利用するために必要な機器等を導入するものである。

(2) 事業内容

錦絵デジタルコンテンツの作成

錦絵は、褪色などの劣化を防ぐため、保存管理に配慮が必要な収蔵品であることから、展示の点数や期間に大きな制約がある。加えて、将来の修復に備えて高精細画像による資料化が必要である。このため、錦絵のデジタルアーカイブ化を進めるとともに、来館者に錦絵を鑑賞できる仕組みを構築する。

248点デジタルデータ化（うち103点は写真撮影あり）

デジタル展示システム制作

デジタル展示機材調達

(3) 県負担・補助率の考え方
県単独事業として実施

(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
委託料	4,873	錦絵専用スキャナーによる撮像と画像処理、データ作成 錦絵デジタルコンテンツ作成
合計	4,873	

決定額の考え方

--

事業評価調査書（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

博物館の魅力を発信できるよう、web上でデジタル技術を活用した付加価値の高いコンテンツを提供するとともに、博物館内においては入場者の増加と満足度向上を図る。

（目標の達成度を示す指標と実績）

指標名	事業開始前 (H30)	R4年度 実績	R5年度 目標	R6年度 目標	終期目標 (R6)	達成率
博物館利用者数 (館外事業の利用者含む)	249,375	106,931	200,000	200,000	200,000	53%

○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	指標① 目標：200,000 実績：73,784 達成率：36%
令和3年度	バーチャル博物館事業として、博物館の代表的な資料80点を館内のデジタルサイネージにて観覧できるコンテンツ及びその中からさらに抽出された12点を博物館ホームページ内で観覧できる仕組みとしてデジタルけんぱく展示室を作成し、来館者及びホームページ閲覧者に提供した。 指標① 目標：200,000 実績：82,205 達成率：41%
令和4年度	県有施設デジタル推進事業として、当館所蔵の恐竜の全身骨格復元標本を撮影・データ化してVPSアプリ内で表示できる3DCGの恐竜製作と、360° VRコンテンツの製作、刀剣鑑賞デジタルコンテンツ（刀剣鑑賞・自由自在）を開発し、来館者に新しい鑑賞方法を提供した。 指標① 目標：200,000 実績：106,931 達成率：53%

2 事業の評価と課題

(事業の評価)

<p>・ 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</p>	
(評価) 3	<p>コロナ禍により新たな日常となったデジタル化を推進し、web上で博物館の質の高いコンテンツ作成による魅力を発信することは必要性が高く、また、それとともに、web上からの博物館へのアクセス向上が必要となっている。</p>
<p>・ 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</p>	
(評価) 2	<p>恐竜ARは2,983ダウンロード(令和4年12月23日～令和5年6月末)、恐竜VRは令和5年4月19日に常設、刀剣鑑賞・自由自在は令和5年2月11日に常設以降、連日多くの利用者がありいずれも好評である。</p>
<p>・ 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</p>	
(評価) 2	<p>コンテンツはいずれも常設・無人運用しており、効率的・効果的に常設展示の魅力を多角的に発信できている。</p>

(今後の課題)

<p>・ 事業が直面する課題や改善が必要な事項 博物館は、毎年テーマを絞り、特別展、企画展を開催し、県民が持つ「新しいことをもっと知りたい」との需要に応えているが、展示期間は限られる。一方で常設展示は近年大規模な改修を行っておらず、老朽化、陳腐化している。特別展、企画展が行われない時期の博物館の魅力を向上させ、集客を図るかが課題となっている。</p>
--

(次年度の方向性)

<p>・ 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 博物館の使命は、「本物の資料」を収集・保管・展示し調査研究と教育を一体的に進めることであり、博物館のデジタル化を来館者が展示資料の価値をより深く理解するための重要な手法として位置づけ、取組みを進めるとともに、来館した者が快適かつ安全に博物館の観覧、体験が行える取組みを進める。</p>

(他事業と組み合わせて実施する場合の事業効果)

<p>組み合わせ予定のイベント 又は事業名及び所管課</p>	【○○課】
<p>組み合わせる理由 や期待する効果 など</p>	