

事業概要 【北海道開拓の村 3次元化・オープンデータ化プロジェクト】

実施地域	北海道	事業費	25,216千円
実施主体	北海道博物館	人口	5,145,080人
事業概要	<p>明治から昭和初期に建築された北海道内の建造物を移築・再現した野外博物館「北海道開拓の村」を3次元（点群データ）化するとともに、オープンデータ化により誰もが自由にコンテンツ制作等ができる環境を構築。制作された多様なコンテンツを通じて国内外の潜在的な来訪者が開拓の村の魅力に触れる機会が増え、現地への来訪・体験へつなげるなど、文化資源活用の可能性を広げる。</p>		
具体サービス	<p>【開拓の村 3次元（点群データ）化】 開拓の村全 5 2 棟の点群データを取得しデジタル化</p> <p>【オープンデータ化によるコンテンツ制作環境の提供】 点群データのオープンデータ化により、誰もが自由にコンテンツ制作ができる環境を提供し、民間分野（企業・クリエイター・一般ユーザー）の多様な展開を促進</p> <p>【オープンデータの利用促進】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・オープンデータ化と並行して道内の先端技術等を研究する大学と連携・制作したコンテンツを道のデジタルミュージアムで公開し、データの周知及びコンテンツ制作意欲を高める ・コンテンツ制作者のSNS等による拡散により、さらなる展開へ 		
主なKPI	<p>【アウトプット指標（活動指標）】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①オープンデータに関する周知の実施回数 ②点群データのダウンロード数 	<p>【アウトカム指標（成果指標）】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①北海道開拓の村の入場者数の増 ②オープンデータを活用したコンテンツ制作数 	

事業概要 【ホームページ活用によるWEB図書館サービス】

実施地域	北海道小樽市	事業費	19,047千円
実施主体	市立小樽図書館	人口	108,525人 (R4.12末)
事業概要	<p>ホームページを活用し、住民参加により図書を通じた生活情報・子どもの学習情報を提供し、遠隔地や来館困難な住民を含めたすべての市民に対し非来館型図書館サービスを行い、いつでもどこでもだれもが十分に利用できる図書館を実現する。また小中学校ネットワーク環境改善も実施する。</p>		
<p>具体サービス</p>	<p>【コミュニケーション・生涯学習支援サービス】</p> <ul style="list-style-type: none"> 小樽の歴史等の市民の学習・研究成果や、例えば、LGBTQなどといった自分たちの活動等を発表したり、周知したりするために、成果や活動に関連する作品や図書、チラシなどを紹介する。 読み聞かせボランティア団体等と協力した絵本等の紹介やブックトーク（本の紹介）動画配信による読書活動支援 小樽市立病院等との連携による資料や人材紹介、講演会の動画配信による健康・福祉関係等生活関連情報の提供 <p>【地域振興・課題解決支援サービス】</p> <ul style="list-style-type: none"> 図書館所蔵の歴史的資料（古地図や古写真等）を公開するデジタルライブラリーによる観光都市小樽の魅力発信と観光産業支援 <p>【小中学校児童生徒の学習支援サービス】</p> <ul style="list-style-type: none"> 児童生徒・教諭の授業支援に役立つ図書紹介 デジタルライブラリーによる郷土学習支援 学校司書・司書教諭対象の研修動画配信 一人1台端末等を活用した蔵書検索 学校単位での図書のWEB予約 		
主なKPI	<p>【アウトプット指標（活動指標）】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①ホームページへのアクセス数 ②デジタルライブラリー公開数 ③学校向けサービス利用数 	<p>【アウトカム指標（成果指標）】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①利用者アンケートによる図書館サービス満足度調査 ②利用者アンケートによるデジタルライブラリー満足度調査 ③学校向けアンケートによる満足度調査 	

事業概要 【倶知安町デジタルミュージアム導入事業】

実施地域	北海道倶知安町	事業費	7,117千円
実施主体	倶知安町倶知安風土館	人口	15,629人（2022/12）
事業概要	<p>人口減少や新型コロナウイルスの蔓延等により文化施設への来館者が減少、さらには文化・芸術の継承、担い手の確保が難しくなっている。こうした背景のもと、本町における文化財の劣化が進行しており、歴史的価値のある文化財を逸失する恐れがある。デジタルミュージアムを導入することにより地域の文化遺産の記録・継承を進め、地域住民が生まれ育った倶知安町の文化・芸術に親しむ機会を創出する。</p>		
具体サービス	<p>【Sketch fabを用いた3DモデルのWeb公開】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・3Dモデルのデータを手直し、着色を施したうえで、Sketchfabで公開する。 <p>【3Dデータ、情報を活用した出前授業サービス】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・地域の文化遺産に関する出前講座のパッケージを作成し、地域の小中学校が利用できるようにする。 ・町の他事業とも連携し、世代間交流に利用する。 <p>【3Dデータ、情報を活用した展示サービス】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・倶知安風土館の人文展示室に3Dデータを用いた展示を新設する。 	 <p>Sketchfabでの公開イメージ （出典：北海道デジタルミュージアム国宝中空土偶「カックウ」（レプリカ）から https://sketchfab.com/3d-models/913699bb986c4872a958284acb51a8cb）</p>	
主なKPI	<p>【アウトプット指標（活動指標）】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①Sketchfabのアクセス件数 ②デジタルサービスを活用した教育普及活動（展示） ③デジタルサービスを活用した教育普及活動（出前授業） 	<p>【アウトカム指標（成果指標）】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①デジタルサービスの満足度（期待度） 	

事業概要 【電子図書館整備事業】

実施地域	北海道河東郡音更町	事業費	6,045千円
実施主体	音更町教育委員会	人口	43,312人
事業概要	<p>パソコンやスマートフォン、タブレットなどの端末で電子書籍を利用できるシステムを整備し、障害のある人や、保護者の送り迎えがなければ図書館に来館することが困難な子どもが、いつでも、どこにいても読書や学習ができる環境を整備する。</p>		
具体サービス	<p>【電子図書館サービス】</p> <p>インターネット上で電子書籍が閲覧できるクラウドサービスを導入し、パソコンやスマートフォン、タブレットなどの端末から、紙媒体の図書と同様に一定期間、専属的に電子書籍を借り受けることができるようにすることで、町民の誰もが図書館に来ることなく、いつでも、どこにいても図書や資料の貸出しや閲覧が可能になる「行かない図書館」を推進することで、町民の暮らしやすさの向上につなげていく。</p> <ul style="list-style-type: none"> 学校との連携・支援 小中学生に配布されているタブレット端末に対応したIDを付与し、電子図書館サービスを受けられるようにする。また、高校生にも学校を通してIDを付与し、電子図書館サービスを受けられるようにする。 障がい者サービス 本人の希望によりIDを付与し、図書館に来館が困難な障がい者への読書推進サービスとする。 地域資料サービス 地域資料をデジタル化し、利用者に提供する。 	<p>電子図書館とは、インターネット上で電子書籍を閲覧するクラウドサービスです。</p>  <p>お手持ちの端末から電子図書館サイトにアクセスし、借りたい本を探します。</p>	
主なKPI	<p>【アウトプット指標（活動指標）】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①小中高生の電子書籍の延べ利用冊数 ②図書館に来館が困難な障がい者のID取得人数 ③デジタル化する地域資料の冊数 	<p>【アウトカム指標（成果指標）】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①小中学生の読書が好きな人の割合 ②音更高校の生徒の電子図書館サービスの満足度 ③図書館に来館が困難な障がい者の電子図書館サービスの満足度 	

事業概要 【電子図書導入推進事業】

実施地域	北海道	事業費	13,693千円
実施主体	芽室町	人口	18,037人(R4.11月末)
事業概要	<p>電子図書導入による公共図書館の拡張機能の実現 →【いつでもどこでも誰でも】思い立ったときにどんな場所でも読書ができる図書利用環境の実現。</p>		
具体サービス	<p>1 電子図書導入事業 公共図書館に電子図書を導入し、いつでも、どこでも、誰でも読書ができる環境を整備する。</p> <p>2 マイナンバーカード活用事業 マイナンバーカードの電子証明シリアル番号を図書館利用登録と結び付けしてマイナンバーカードを図書館利用カードとして使うことができるようにし、利用者の利便の向上を図る。</p> <p>3 Wi-Fiを活用した学習支援事業 図書館視聴覚室にWi-Fiを設置して利用者に開放し、GIGAスクール端末等を活用した学習活動を支援する。</p>		
主なKPI	<p>【アウトプット指標（活動指標）】</p> <p>①コンテンツ利用数 ②視聴覚室の学習開放児童生徒数 ③マイナンバーカード図書館利用登録数</p>	<p>【アウトカム指標（成果指標）】</p> <p>①図書館行事参加者数 ②町読書感想文コンクール入賞者数 ③電子図書に満足している人の割合</p>	

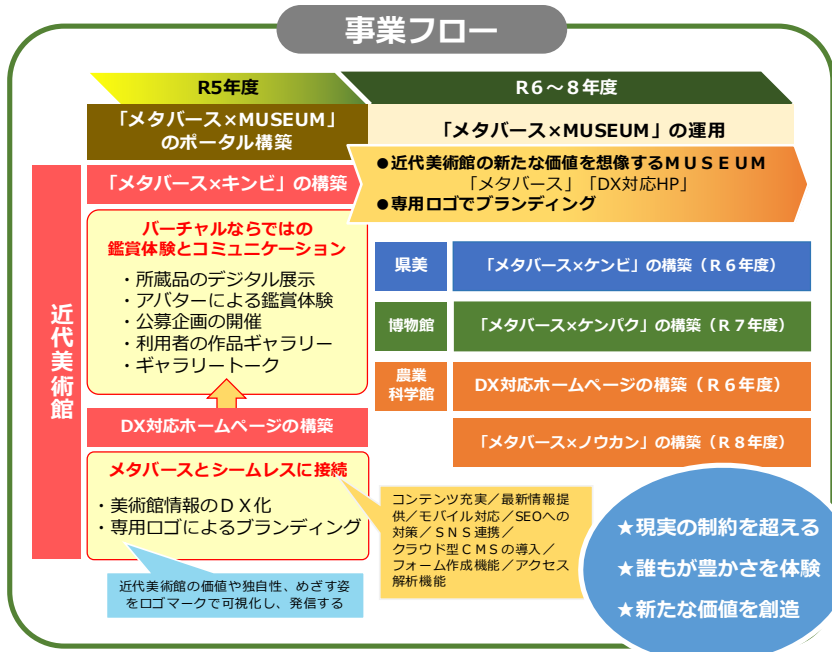
事業概要 【デジタル図書館整備事業】

実施地域	北海道池田町	事業費	12,311千円
実施主体	北海道池田町、図書館運営事業者（指定管理者）	人口	6,166人
事業概要	<p>クラウドサービスを利用したウェブサイト上の図書館で、開館日や開館時間を気にせず、いつでも電子図書の貸し出しが可能なサービスを実施する。</p> <p>誰もがいつでもどこからでも図書を借りられることが可能となり、住民利便性を向上させ、あらゆる世代に親しまれる図書館づくりを推進する。</p>		
具体サービス	<p>PCやスマートフォン、タブレット等により閲覧可能なウェブサイト上の図書館サービスを構築し、電子図書貸し出しサービスを提供する。</p> <p>【電子図書サービスの導入】</p> <ul style="list-style-type: none"> ウェブサイト上で貸し出し・閲覧が可能な電子図書サービスを導入する。 <p>【図書館会員証としてのマイナンバーカード利用】</p> <ul style="list-style-type: none"> マイナンバーカードの市民カード化構想を進めるため、マイナンバーカードを図書館会員証として利用する。 図書のセルフ貸し出しサービスを導入する。 	<p>＜サービスイメージ＞</p> <pre> graph TD subgraph Service_Images [＜サービスイメージ＞] direction TB subgraph User_Interaction [ユーザー] U[利用者] end subgraph Website [電子図書館 Webサイト] W[ウェブサイト] end subgraph Library [図書館] L[図書館] end subgraph System [情報管理システム] S[情報管理システム] end W -- 連携 --> S L -- 管理・運用 --> W U -- ログイン --> W W -- 貸出・閲覧 --> U S --- B[蔵書・資料をシステムに保存] end </pre>	
主なKPI	<p>【アウトプット指標（活動指標）】</p> <ol style="list-style-type: none"> ① デジタル図書館利用者数 ② 電子図書 蔵書数 ③ 	<p>【アウトカム指標（成果指標）】</p> <ol style="list-style-type: none"> ① デジタル図書館 図書貸出冊数（住民1人あたり） ② 電子図書 貸出冊数 ③ デジタル図書館 利用者満足度 	

事業概要 【デジタル技術を活用した文化芸術・スポーツ環境向上事業】

実施地域	岩手県	事業費	9,651千円
実施主体	岩手県	人口	1,189,835人（令和5年1月1日現在）
事業概要	<p>広大な県土において、県民利用施設等が県央地域に集中しているなど、居住地によって施設利用等の利便性に差があることから、デジタル技術を活用して、それぞれの地域の生活において文化芸術・スポーツに親しむ機会の充実を実現し、中心部と周辺部の差を縮めることにより、文化芸術・スポーツを生かした地域づくりを目指す。</p>		
<p>映像配信・映像共有技術を活用し、居住地にかかわらず、県民利用施設等を利用して提供される文化芸術イベントやスポーツ指導等のサービスを受けることを可能とする。</p> <p>【文化芸術イベント等映像配信】 県が開催する文化芸術イベントをyoutube等のプラットフォーム等を活用して、映像配信を行うことにより、会場以外の場所でも鑑賞できる機会を確保する。</p> <p>【スポーツアナリティクスサポート】 映像分析ソフトを県が一括契約し、県内競技団体へ貸し出すことにより、クラウドによる映像共有・遠隔指導を可能とし、映像分析や動作分析の結果を活用した客観的な理論や根拠に基づく指導による競技力の向上を図る。</p>	<div data-bbox="1272 580 1939 932"> <p>【文化芸術イベント等映像配信】</p> </div> <div data-bbox="1272 948 1939 1299"> <p>【スポーツアナリティクスサポート】</p> </div>		
<p>主な KPI</p>	<p>【アウトプット指標（活動指標）】</p> <p>①映像視聴回数</p> <p>②映像分析ソフトウェアを活用する県内各スポーツ競技団体</p>		<p>【アウトカム指標（成果指標）】</p> <p>①「日常的に文化芸術に親しむ機会」に対する県民満足度</p> <p>②「文化芸術・スポーツを生かした地域づくり」に対する県民満足度</p>

事業概要 【メタバース×MUSEUMあきた構築事業】

実施地域	秋田県	事業費	27,915千円
実施主体	秋田県教育委員会	人口	927,561人 (R4.12.1)
事業概要	<p>最先端のデジタル技術「メタバース」と、DXに対応したホームページを入口として、秋田県立近代美術館、秋田県立美術館、秋田県立博物館、秋田県立農業科学館の特色あるコンテンツを、仮想空間「メタバース×MUSEUMあきた」に再構築して提供することにより、現実の制約（距離・時間・物質・身体など）を超えて、「誰もが豊かさを体験できる、新たな価値を創造するMUSEUMの実現」を目指す。</p>		
具体サービス	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <p>【「メタバース×MUSEUMあきた」のポータル構築】</p> <ul style="list-style-type: none"> 初年度はポータル及び「メタバース×キンビ」（近代美術館のメタバース）を構築し、バーチャル空間ならではの鑑賞体験やコミュニケーションの実現、広報等の強化を図る。 メタバース内で、所蔵の美術作品をデジタル化して展示するほか、公募企画の開催や、利用者の作品ギャラリーとして活用する。 メタバース内で、学芸員のギャラリートークや講演会を開催し、来場者とのコミュニケーションを図る機会を提供する。 <p>【近代美術館ホームページのリニューアル】</p> <ul style="list-style-type: none"> 館のホームページからメタバースへとシームレスに接続し、DXにも対応したサービスとして再構築する。 ロゴマークの新設によりイメージの刷新を図る。 </div> <div style="width: 50%;">  <p>事業フロー</p> <p>R5年度 「メタバース×MUSEUM」のポータル構築 「メタバース×キンビ」の構築</p> <p>R6～8年度 「メタバース×MUSEUM」の運用</p> <ul style="list-style-type: none"> 近代美術館の新たな価値を想像するMUSEUM「メタバース」「DX対応HP」 専用ロゴでブランディング <p>近代美術館</p> <ul style="list-style-type: none"> バーチャルならではの鑑賞体験とコミュニケーション <ul style="list-style-type: none"> 所蔵品のデジタル展示 アバターによる鑑賞体験 公募企画の開催 利用者の作品ギャラリー ギャラリートーク DX対応ホームページの構築 メタバースとシームレスに接続 <ul style="list-style-type: none"> 美術館情報のDX化 専用ロゴによるブランディング <p>近代美術館の価値や独自性、めざす姿をロゴマークで可視化し、発信する</p> <p>コンテンツ充実／最新情報提供／モバイル対応／SEOへの対策／SNS連携／クラウド型CMSの導入／フォーム作成機能／アクセス解析機能</p> <p>県美 「メタバース×キンビ」の構築（R6年度） 博物館 「メタバース×ケンバク」の構築（R7年度） 農業科学館 DX対応ホームページの構築（R6年度） 「メタバース×ノウカン」の構築（R8年度）</p> <p>★現実の制約を超える ★誰もが豊かさを体験 ★新たな価値を創造</p> </div> </div>		
主なKPI	<p>【アウトプット指標（活動指標）】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①バーチャル空間でのイベント実施回数 ②メタバースの訪問者数 ③近代美術館ホームページのアクセス数 	<p>【アウトカム指標（成果指標）】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①県立文化施設の利用者数 ②メタバース利用者の満足度 	

事業概要 【デジタル技術を活用した歴史民俗資料館を核とする石川プライド醸成事業】

実施地域	福島県石川町	事業費	9,500千円
実施主体	福島県石川町	人口	14,157人
事業概要	<p>【課題】 ◆ 若年層を中心とした歴史文化への関心低下による地域プライドの軽薄化 ◆ 災害や自然劣化による文化財の逸失リスク</p> <p>【目的（効果）】</p> <p>◆ デジタル技術を活用した魅力的で分かりやすい資料館の整備 ◆ 文化財のデータ化により、歴史的価値のある文化財を半永久保存する</p>		
具体サービス	<p>【床グラフィックガイドマップ】 床ガイドマップのQRコードを読み取ることで、文化財の解説やその場に行くための情報を得られるサービス</p> <p>【VR展示】 和久観音山ペグマタイト鉱床（県指定天然記念物）の鉱体のVR展示サービス</p> <p>【自立走行型ロボットによる展示案内】 自立走行型案内ロボットによる施設・展示案内サービス</p>	<p>※この図は新歴史民俗資料館における和久観音山ペグマタイト鉱床第4鉱体のVR展示イメージである</p>	
主なKPI	<p>【アウトプット指標（活動指標）】</p> <p>①来館者数 ②案内ロボット利用回数 ③VR体験人数</p>	<p>【アウトカム指標（成果指標）】</p> <p>①来館者満足度 ②地域に誇りを感じる町民の割合 ③再来館希望者の割合</p>	

事業概要 【文化施設のDX事業】

実施地域	福島県三春町内	事業費	12,337千円
実施主体	福島県三春町	人口	16,662人
事業概要	<p>将来的に、リアルとデジタルのハイブリッド型の事業を展開する上で、バーチャルなデジタル環境での鑑賞や様々なデジタルコンテンツを配信することで、新しい関係人口を拡大させるなどデジタル技術を活用した文化振興や魅力の発信を図る。このための基盤として、R5年度、文化施設である歴史民俗資料館においてデジタルコンテンツの制作と通信環境を構築する。</p>		
具体サービス	<p>【文化施設のDX～Wi-Fi整備（DX基盤構築）】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・来館者がWi-Fiに接続されたAR専用グラスを通して展示品を見ると町公式キャラクターである愛姫が浮かび上がり、それぞれの展示品について追加の説明を受けられる。 ・スマホでAIチャットボットに質問をすると、三春町や展示品についてより深い回答が得られる。 ・本事業では上記コンテンツの制作と、サービスを享受できるフリーWi-Fiを構築し、サービスの提供を目指す。 		
主なKPI	<p>【アウトプット指標（活動指標）】</p> <ul style="list-style-type: none"> ①WiFi環境下の来館者数 ②デジタルミュージアム来場者数 ③ARグラス利用者数 	<p>【アウトカム指標（成果指標）】</p> <ul style="list-style-type: none"> ①利用者アンケートでの評価 	

事業概要 【電子図書館事業】

実施地域	茨城県つくばみらい市	事業費	5,005千円
実施主体	茨城県つくばみらい市	人口	53,004人
事業概要	<p>電子書籍を閲覧するプラットフォームと電子書籍を導入し、つくばみらい市在住・在学・在勤の方であれば、いつでもどこでも図書館資料（電子書籍）を閲覧できる環境を整えることで、図書館に足を運びにくい子育て中の方等にもサービスを提供し、市民の図書館サービスに対する満足度を向上させる。</p> <p>導入当初は小中学生向けの電子書籍を積極的に購入し、GIGAスクール構想で1人1台のタブレットを持つ児童生徒へ読書環境を提供することで、児童生徒の読書環境を充実させる。</p>		
<p>具体サービス</p>	<ul style="list-style-type: none"> 電子書籍を閲覧するプラットフォーム及び電子書籍を導入することにより、図書の貸出から閲覧、返却まですべてがデジタル上で完結し、つくばみらい市在住・在学・在勤の方であれば、いつでもどこでも図書館資料（電子書籍）を閲覧できる環境を整備する。 導入当初は小中学生向けの電子書籍を積極的に購入し、GIGAスクール構想で1人1台のタブレットを持つ児童生徒へ、タブレットを活用した読書環境を提供することで、児童生徒の読書環境を充実させる。 他自治体で多く導入されている図書館流通センターのプラットフォームを導入することにより、今後、他自治体との相互運用を行う際には、仕様の共通化が図りやすい。 <div data-bbox="1187 606 2038 1292" data-label="Diagram"> <p>電子図書館のしくみ</p> <p>紙の図書館の利用シーンを電子図書館でもそのまま実現</p> <p>電子図書館のメリット</p> <ul style="list-style-type: none"> ・コンピュータからの検索・申し込みが可能 ・物理的なスペースからの制約 ・読書の確保・待ちの心配なし ・返却の確保不要 <p>電子図書館サイト</p> <p>本の探す → 電子図書館サイト</p> <p>貸出 (レンタル在庫あり) → 貸出 → 閲覧</p> <p>待ち (レンタル在庫なし) → 待ち → 予約</p> <p>電子図書館のメリット</p> <p>図書館を利用すると、以下のようなメリットを実現。</p> <ul style="list-style-type: none"> 物理的な境界線がなくなる 遠方の方や移動が自由な方も図書館利用可能に 時間的な境界線がなくなる 24時間図書館サービスを利用できるように 膨大なスペースの確保に繋がる 電子で読書することでスペースの有効活用 アクセシビリティ対応 合理的配慮の義務化を先取りの先行対応に </div>		
<p>主なKPI</p>	<p>【アウトプット指標（活動指標）】</p> <ul style="list-style-type: none"> ①電子図書館の蔵書冊数 ②電子図書館の貸出冊数 ③電子図書館の利用者数 <p>【アウトカム指標（成果指標）】</p> <ul style="list-style-type: none"> ①児童書の貸出冊数の増加数 ②図書館の「本の種類や数について」の満足度 		

事業概要 【木更津市史デジタルアーカイブの推進】

実施地域	千葉県木更津市	事業費	5,345千円
実施主体	千葉県木更津市	人口	136,047人
事業概要	<p>現在、木更津市の歴史・文化・自然に関する情報を全国へ発信し、魅力ある木更津を紹介するとともに、広く市民に親しまれる『木更津市史』の編さんを進めている。その成果の一つである『木更津の自然』に関するデータをデジタルアーカイブ化し、誰もが手軽に閲覧・視聴して、まちづくりや生涯学習、特に学校教育の教材として活用できるよう構築する。自然環境に関する意識を高め、郷土木更津への愛着を育むことができる。</p>		
<p>具体サービス</p>	<p>【デジタルアーカイブの配信サービス】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・地質や気象、環境、動植物等の自然に関する資料のデジタルアーカイブ化を図り、ADEACデジタルアーカイブシステムにおいて公開している木更津市史デジタルアーカイブの中で、新たなコンテンツとして誰もが自由に閲覧できる仕組みを構築する。 ・鮮明な写真等画像や、数値データ等を提供し、魅力ある自然を紹介する。 ・レッドデータブックに記載される絶滅危惧種等の保護や管理について紹介し、学校での環境教育の教材として活用できるよう提供する。 ・全国に情報を発信して、自然保護への意識を醸成するためのコンテンツとして提供する。 		
主なKPI	<p>【アウトプット指標（活動指標）】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①デジタルアーカイブ閲覧数 ②学校の授業での活用数 	<p>【アウトカム指標（成果指標）】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①ADEACデジタルアーカイブシステム利用満足度 	

事業概要 【デジタルライブラリー】

実施地域	東京都江東区	事業費	17,017千円
実施主体	東京都江東区	人口	532,882人
事業概要	<p>図書館への来館が困難な区民（障害者、高齢者、子育て世代等）や、読書離れの傾向が見え始める小学校高学年から中高生の読書活動を推進するため、誰もが、いつでもどこからでも、図書を閲覧することが可能なデジタルライブラリーサービスを開始する。</p>		
具体サービス	<p>【電子図書館サービス】</p> <ul style="list-style-type: none"> クラウドを利用してウェブサイト上で図書館が資料を提供することで、開館日や開館時間を気にせず、自宅等からいつでもインターネットを通じて閲覧・貸出・返却が可能 電子書籍を導入することにより読み上げ再生や文字の拡大縮小設定、読み上げ再生部分のハイライトが可能となり、文字を読むことが困難な人に対しても読書の機会を提供することが可能 区で保有するデジタル資料のうち、貴重資料を掲載することで、区民の情報取得を簡素化 	<pre> graph TD User[利用者] -- ログイン --> Website[電子図書館 Webサイト] Website -- 貸出・閲覧 --> User Website <--> 連携 DataCenter[(データセンター)] Library[図書館] -- 管理・運用 --> Website Library -- アクセス権購入 --> DataCenter </pre>	
主なKPI	<p>【アウトプット指標（活動指標）】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①デジタルライブラリー登録者数 ②電子書籍貸出数 	<p>【アウトカム指標（成果指標）】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①区民アンケートによる図書館評価 ②区内児童・生徒の読書好意度 ③区内児童・生徒の読書時間 	

事業概要 【電子図書館整備事業】

実施地域	新潟県	事業費	30,126千円
実施主体	新潟県	人口	2,188,469人(R4.1.1)
事業概要	デジタル化の進展や、ウィズコロナでの県内全域への図書館サービス継続に対応するため、県立図書館に電子書籍システムを導入し、居住地や開館時間に左右されないサービスを可能とするとともに、児童生徒の学習への活用、障害者向けサービスの充実を図る。		
具体サービス	<p>【電子書籍サービス】</p> <ul style="list-style-type: none"> 県立図書館に電子書籍閲覧サービスを導入し、県民へ電子書籍のアクセス機会を提供 サービス提供に必要となる「電子書籍システム」について、県立図書館の役割である専門書を中心としたシステムとする。 利用者は県立図書館のホームページから電子書籍システムにアクセスし、インターネットを通じて24時間いつでも閲覧可能 文字の拡大や音声読み上げ対応、一部ダウンロード可といった紙書籍にない機能が利用可能 従来からのデジタル化サービスに加え、電子図書館の充実により、非来館型サービスが充実 		
主なKPI	<p>【アウトプット指標（活動指標）】</p> <p>① 県立図書館電子書籍閲覧サービスの月平均アクセス件数</p>	<p>【アウトカム指標（成果指標）】</p> <p>① 利用者満足度</p>	

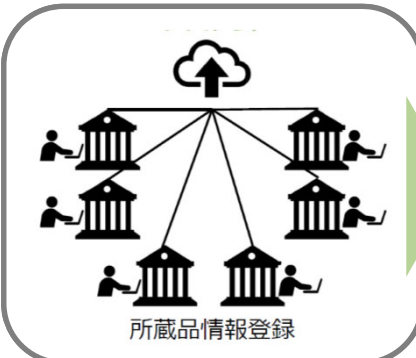

事業概要 【庄川水資料館資料デジタルコンテンツ作成業務委託】

実施地域	富山県砺波市	事業費	16,695千円 (200,000千円以内)
実施主体	富山県砺波市	人口	47,347人
事業概要	令和5年度に廃止となる公共施設「庄川水資料館」で公開されていた庄川地域の歴史等の資料について、デジタルコンテンツを作成し、歴史・文化資料として保護するもの。また、デジタルコンテンツ化された資料をWEB公開することにより、誰でも庄川地域の歴史・資料を閲覧できるよう整備するもの。		
具体サービス	<p>【なるほど庄川コンテンツ】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・庄川地区の歴史・文化資料をデジタルコンテンツ化（ムービーやデジタルライブラリ） ・庄川地区を全天球画像化（地図をクリックするとコンテンツへ移動） ・庄川地区内の歴史・文化施設へQR看板設置 		
主なKPI	<p>【アウトプット指標（活動指標）】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①WEBサイト閲覧者数 ② ③ 	<p>【アウトカム指標（成果指標）】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①庄川水資料館デジタルコンテンツ利用者満足度 ② ③ 	


事業概要【eスポーツ普及・促進事業】

実施地域	石川県金沢市	事業費	4,000千円
実施主体	石川県、いしかわeスポーツ実行委員会（仮称）	人口	1,124,501人
事業概要	<p>近年若者（いわゆるZ世代）を中心に関心が高まっている「eスポーツ」を、子どもから高齢者までが気軽に体験できるイベントを開催することで、年齢・性別・身体能力の違いによる影響がなく、多くの人を楽しむことができる“新たなスポーツ”として普及・促進を図るとともに、プログラミングなどのITリテラシーの強化や、若年層と高齢者の世代間交流、高齢者の認知症予防、eスポーツに関連する地場産業の振興などにつなげる。</p>		
具体サービス	<p>【eスポーツサービス】</p> <ul style="list-style-type: none"> サーバー上でのプレーを可能にする「クラウドゲーム」、“高速・大容量・低遅延・多接続”が特徴の次世代通信規格「5G」、現実での実現が難しい新たな体験を創出する「AR（拡張現実）・VR（仮想現実）」などの技術を活用した新しいゲームサービスである『eスポーツ』について、高齢者や子どもを中心に、すべての県民が気軽に体感できる環境を整備（体験イベントの開催） 	<p>The diagram illustrates the project's goal: 'Sports through which life is fulfilled'. It shows two paths: 'Traditional Sports (Basic: moving the body)' and 'e-Sports (Using the latest digital technology)'. A blue 'X' marks the barrier of '(Constraints by age, gender, physical ability)' that hinders traditional sports. E-sports bypass this barrier. The final outcome box lists: 'IT literacy enhancement', 'inter-generational exchange', 'dementia prevention for the elderly', and 'revitalization of local industry'.</p>	
主なKPI	<p>【アウトプット指標（活動指標）】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①体験イベントへの高齢者・子どもの参加割合 ②eスポーツの認知度 	<p>【アウトカム指標（成果指標）】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①高齢者に対する交流機会としての満足度 ②子どもに対するITリテラシー向上の機会としての満足度 	

事業概要 【金沢市デジタルミュージアム構築事業】

実施地域	石川県金沢市	事業費	36,900千円
実施主体	石川県金沢市	人口	448,702人 (R5.1.1)
事業概要	<p>本市では、工芸・文学・歴史など20弱の文化施設を有し、所蔵品は10万点以上に及ぶ。各施設において、これまで所蔵品を活用し、文化発信を担ってきたが、さらにこれらを市民に還元し、施設の利用促進を図るため、デジタルアーカイブとしてまとめ、加えてデジタルミュージアムとして公開する。このことにより、所蔵品が効果的かつ大規模に人の目に触れることとなり、市民の文化への親和性が向上し、また本市の文化の継承に資する。</p>		
具体サービス	<p>①デジタルアーカイブの整備</p> <ul style="list-style-type: none"> ・デジタルアーカイブシステム導入 ・資料のデジタル化 <p>②デジタルミュージアムの構築</p> <ul style="list-style-type: none"> ・所蔵品検索・発信サイト制作 ・オープンデータの活用 <p>③運営体制の検討</p> <ul style="list-style-type: none"> ・DAOなど 	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid gray; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;"> <p>◆デジタルアーカイブ◆</p>  <p>所蔵品情報登録</p> </div> <div style="border: 1px solid gray; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;"> <p>◆デジタルミュージアム◆</p>  </div> </div> <p>◆コンテンツ案◆</p> <ul style="list-style-type: none"> ◎施設を横断した展示 ◎3DモデルのAR化 <p>◆利用展開案◆</p> <ul style="list-style-type: none"> ◎教育・研究 ◎新たな価値創造 ◎データを活用した商品開発 	
主なKPI	<p>【アウトプット指標（活動指標）】</p> <ul style="list-style-type: none"> ①資料のデジタル化点数 ②デジタルミュージアムへの訪問数 	<p>【アウトカム指標（成果指標）】</p> <ul style="list-style-type: none"> ①施設への来館者の増 ②オープンデータ化の件数 ③デジタルミュージアム利用満足度 	

事業概要 【町村史デジタルアーカイブ事業】

実施地域	石川県能登町全域	事業費	4,653千円
実施主体	石川県能登町	人口	15,681人
事業概要	住民が歴史・文化に触れる機会を気軽に提供できる環境整備を行うため、デジタル技術を活用して町村史をアーカイブ化し、サービスを提供する。		
具体サービス	<p>【町村史閲覧サービス】</p> <ul style="list-style-type: none"> 能都町史 (能都町の地形・地質、災害記録、自生植物、動物、民俗文化、方言、集落と人口等) 柳田村史 (柳田村の地形、地質、農林業の変遷、経済、民俗と文化、方言、教育と信仰生活等) 内浦町史 (内浦町の地形、地質、自生植物、集落遺跡、城跡、工芸・絵画、神社と祭礼等) 柳田村の集落誌 (柳田村の集落単位での成り立ち、由来、集落の文化や習俗等) 		
主なKPI	<p>【アウトプット指標（活動指標）】</p> <ol style="list-style-type: none"> 町村史閲覧数 町史アーカイブ数 	<p>【アウトカム指標（成果指標）】</p> <ol style="list-style-type: none"> 満足度数 	

事業概要 【県立長野図書館所蔵資料デジタル化事業】

実施地域	長野県	事業費	2,772千円
実施主体	長野県	人口	2,017,686人 (R4.12.1)
事業概要	<p>県立長野図書館が所蔵する郷土資料（大正期～昭和初期刊行）のデジタル化を行い、デジタルアーカイブのプラットフォーム「信州デジタル commons」で公開する。コンテンツに二次利用可能なライセンスを付すことにより、誰もが広く活用できる環境を整え、新たな「知の創造」につなげるとともに、地域の貴重な記憶や記録の散逸を防ぎ、次世代に継承していく「知の循環」を促進する。</p>		
<p>具体サービス</p>	<div style="display: flex;"> <div style="flex: 1;"> <ul style="list-style-type: none"> ・大正期から昭和初期に刊行された郷土資料のうち、国立国会図書館等がデジタル化していないものをデジタル化し、「信州デジタル commons（※）」において二次利用可能なライセンスで公開 ・県内自治体やさまざまな団体・機関との連携も進め、信州全域に蓄積されてきた文化情報資源の登録・公開も同時に進める <p>※「信州デジタル commons」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・信州の人々が営んできた身近な生活の記録を画像や映像で残し、「知の共有地」として活用するデジタルアーカイブプラットフォーム。 ・R4.8「デジタルアーカイブジャパン・アワード」受賞（デジタルアーカイブジャパン推進委員会実務者検討委員会／内閣府知的財産戦略推進事務局） </div> <div style="flex: 2;"> <p>The diagram illustrates the digital archive system's structure. It is divided into three main levels: 'World Level / National Level / Outside Prefecture' (top), 'Shinshu Knowledge Square / Shinshu Commons' (middle), and 'Prefecture Level' (bottom). The 'World Level' includes 'National Diet Library Search' and 'Japan Archive Japan Search'. The 'Prefecture Level' includes 'Shinshu Book Search', 'Shinshu Commons', 'Imagine Shinshu', and 'eReading'. The 'Shinshu Commons' platform is highlighted with a red dashed box and labeled as a 'portal site for regional information resources'. Arrows indicate data flow and search capabilities between these levels and components.</p> </div> </div>		
<p>主な KPI</p>	<p>【アウトプット指標（活動指標）】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①デジタル化するコンテンツ数 ②デジタルコンテンツのアクセス数 		<p>【アウトカム指標（成果指標）】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①ウェブアンケートによる利用者満足度 ②SNSを活用した資料紹介の実施回数

事業概要 【文化・観光DX事業】

実施地域	長野県長野市	事業費	198,945千円
実施主体	長野市、連携事業者 ※連携事業者は事業採択後にプロポーザルにて選定予定	人口	369,027人 (2022年12月1日時点)
事業概要	本市における文化・観光分野の課題として、貴重な財産である文化財などを観光誘客や学びのコンテンツとして活用しきれていないこと、文化財の保全に向けた対応を進める必要があることが挙げられる。本事業では、「①「旅マエ・旅ナカ・旅アト」デジタルコンテンツ」及び「②文化財データベース整備」を通じて文化・芸術を楽しむための環境を整備するとともに、文化財の適正な保存・継承・活用等を実現し、一体的な「文化・観光DX」を推進する。		
<p>具体サービス</p>	<p>【■ サービス① 「旅マエ・旅ナカ・旅アト」デジタルコンテンツ】</p> <ul style="list-style-type: none"> 長野市の財産である文化財を起点とし、旅マエの「予感」、旅ナカの「体感」、旅アトの「満足感」を味わうことにより、川中島古戦場及びその周辺の松代地域への誘客・周遊を促進するデジタルコンテンツの構築 <p>【■ サービス② 文化財データベース整備】</p> <ul style="list-style-type: none"> 文化財のデジタルアーカイブ化（システム構築・デジタル化作業・データ搭載・ネット公開・運用・利活用支援等） 長野市誌のフルテキスト化 	<p>※文化財データベースに蓄積されたコンテンツデータを各種観光コンテンツの作成に利用</p>	
<p>主なKPI</p>	<p>【アウトプット指標（活動指標）】</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 長野市立博物館の来場者の増加数 ② デジタルスタンプラリーのチェックインページアクセス累計数 ③ データベースのポータルを介したコンテンツ閲覧数 ④ データベースへのコンテンツ登録数 	<p>【アウトカム指標（成果指標）】</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 長野市立博物館の来場者の利用満足度 ② デジタルデータベース利用者の利用満足度 	

事業概要 【Takamori eSports Championship】

実施地域	長野県下伊那郡高森町	事業費	17,545千円	
実施主体	高森町、(株)電通国際情報サービス、(株)ながのアド・ビューロ	人口	13,000人	
事業概要	eスポーツの体験ができる設備を敷設し、イベントを年間3回実施することで、年齢や性別、障害の有無を超えた町民間のコミュニケーションの活性化を図る。また、イベントの受付システムをオンライン化することで住民は容易に予約をすることができ、会員登録制にすることで次期イベントへの案内を実施し、継続的なイベント参加を促すことが可能となる。加えてランキングサイトを使用することで参加意欲の向上を図ることが出来る。			
具体サービス	<p>【eスポーツイベントオンライン受付システム】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・告知、申込、決済及び受付をオンラインで実施 ・イベント参加者を会員登録することで、次期イベントの告知やリピータを増やすツール <p>【eスポーツランキングサイト構築】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・参加者のランキングを表示できる仕組みを構築 <p>【eスポーツ実施環境の構築】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・サッカー場横のクラブハウスにeスポーツが体験できる設備を敷設 <p>【eスポーツイベントの開催】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・町民のコミュニケーション活性化などを目的に年間3回実施予定。 			
主なKPI	<p>【アウトプット指標（活動指標）】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①公式HPアクセス数 ②予約システム利用件数/率 ③イベント参加者数 	<p>【アウトカム指標（成果指標）】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①サービスの満足度 ②イベントの満足度 ③リピート回数 		

事業概要 【電子図書館を活用した児童生徒読書活動の推進】

実施地域	岐阜県羽島市	事業費	4,597千円
実施主体	岐阜県羽島市	人口	67,106人
事業概要	市立図書館蔵書における児童生徒向けの電子書籍を拡充し、児童生徒自身のタブレット端末で電子図書館が利用できる環境を整備することで、読書に出会う機会の充実を図り、読書習慣形成の一助とする。		
具体サービス	<p>市立図書館蔵書における児童生徒向けの電子書籍を拡充し、市内の児童生徒に対して利用者ID（小中学校及び義務教育学校専用）を交付することで、GIGAスクール構想にて1人1台整備されているタブレット端末を利用して、インターネット上の「はしま電子図書館」を楽しめる環境を整備する。</p>	<p>The diagram illustrates the process of digital library usage. At the top, a box labeled '羽島市図書館 はしま電子図書館' (Hishima Electronic Library) is connected to a box labeled '学校等' (Schools, etc.). An arrow labeled '利用者ID交付' (User ID Delivery) points from the library to the schools. From the schools, an arrow labeled '各児童生徒にID配付' (ID Distribution to Each Child/Student) points to two children sitting at a desk with tablets. An arrow labeled '利用啓発' (Usage Promotion) points from the children back to the library. A bidirectional arrow labeled '電子書籍利用' (Digital Book Usage) connects the children to the library.</p>	
主なKPI	<p>【アウトプット指標（活動指標）】</p> <ul style="list-style-type: none"> ①新規導入する電子書籍数 ②児童生徒の電子書籍の貸出冊数 ③新規導入する電子書籍における児童生徒向けの書籍割合 	<p>【アウトカム指標（成果指標）】</p> <ul style="list-style-type: none"> ①児童生徒のはしま電子図書館の利用満足度 ②児童生徒の「1か月の間に読書をしない」割合 ③市立図書館の新規登録者数 	


事業概要 【電子図書館整備事業】

実施地域	静岡県静岡市	事業費	5,270千円
実施主体	静岡県静岡市	人口	682,619人※R4.12.1時点
事業概要	<p>図書館のウェブサイト上で電子書籍の貸出サービスを提供するためのシステムを整備する。サービスの導入により、利用者はいつでもどこでも図書館所蔵の電子書籍を閲覧できるようになり、既存利用者の利便性向上及び新規利用者の獲得が期待できる。</p>		
具体サービス	<p>【電子図書館システム】</p> <ul style="list-style-type: none"> Web上での電子書籍の検索・予約・貸出 自動返却による延滞防止 	<p><サービスイメージ></p> <p>The diagram illustrates the service flow. At the top, '利用者' (User) is shown with icons for a person, a smartphone, and a computer. An arrow labeled 'ログイン' (Login) points to the '図書館ウェブサイト' (Library Website), which is represented by a blue box with horizontal lines. A red box next to it lists services: 【電子書籍】〈検索〉〈予約〉〈貸出〉〈返却〉. Below the user, a downward arrow with a red 'X' and the text '来館不要' (No need to visit) points to the '図書館' (Library), shown as a building icon. An arrow labeled '管理・運用' (Management/Operation) points from the library to the '電子図書館システム' (Digital Library System), shown as server racks. A red box next to it lists services: 【電子書籍】〈登録〉〈管理〉. A double-headed vertical arrow labeled '連動' (Interconnected) connects the library website and the digital library system.</p>	
主なKPI	<p>【アウトプット指標（活動指標）】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①電子書籍コンテンツ数 ②電子書籍貸出点数 	<p>【アウトカム指標（成果指標）】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①電子図書館サービスの満足度 	

事業概要 【図書館ICT化事業】

実施地域	愛知県刈谷市	事業費	18,938千円
実施主体	愛知県刈谷市	人口	152,443人
事業概要	市民サービスの向上、視覚障害者等への読書環境の整備及び学校教育への活用を図るため、電子図書館を導入するとともに、刈谷市図書館の所有する古典籍をインターネットを介して閲覧できるシステムを構築し、古典籍を広く知らしめる。		
具体サービス	<p>①【村上文庫等の電子化】 検索・閲覧システムを開発。刈谷市の所有する古典籍のデジタル画像が、Webからの閲覧を可能とすることで、「南総里見八犬伝」初版本など、学校教育への資料提供もできる。</p> <p>②【視覚障害者向け電子図書館の導入】 電子図書館へのアクセスを含め、アクセシビリティに優れた電子図書館を導入し、視覚障害者に対し、音声読み上げコンテンツを提供する。</p> <p>③【電子図書館の導入】 電子図書館を導入し、市民に電子書籍を貸し出すだけでなく、マルチコンテンツを購入するとともに、市内児童生徒にID/PWを配布し、タブレットを介して電子図書館を学校教育の教材として利用する。</p>		
主なKPI	<p>【アウトプット指標（活動指標）】</p> <p>①村上文庫（電子）の閲覧件数 ②視覚障害者向け電子図書館の登録者数 ③電子図書の貸出冊数</p>	<p>【アウトカム指標（成果指標）】</p> <p>①村上文庫（電子）に関する満足度 ②視覚障害者向け電子図書館に関する満足度 ③電子図書に関する満足度</p>	




事業概要 【バイオリンの里 デジタルミュージアム】

実施地域	愛知県大府市地区内	事業費	18,965千円
実施主体	愛知県大府市	人口	92,885人
事業概要	<p>大府市は、日本のバイオリン王・鈴木政吉が国産バイオリンの量産・普及を目指し、音色の研究に没頭したまちで、バイオリンに関連した歴史的・文化的資料を多く保有している。また、バイオリンに関連する事業を様々に実施し、バイオリンの里を目指している。</p> <p>歴史民俗資料館ではデジタル技術の活用により、以下に取り組む。①館外での鑑賞やこれまでにない体験を提供し、新たな来館者を呼び込む。②歴史的資料の毀損や劣化リスクを低減する。</p>		
具体サービス	<ol style="list-style-type: none"> バイオリン関連資料のデジタルアーカイブ化 <ul style="list-style-type: none"> ●初期の鈴木製バイオリン（1888年鈴木政吉製） ●タケカワユキヒデ氏所蔵バイオリン （1960年頃鈴木梅雄製） ●世界的著名奏者のファーストバイオリン ●アインシュタインの手紙、写真、地図、音源、その他 ●バイオリンの里デジタルマップ（デジタルサイネージ） 戦前のバイオリン工房、済韻研究所のメタバース化による地域振興・文化振興 <ul style="list-style-type: none"> ●ジブリパーク来場者やジブリファンをメタバースに呼び込む イベントの開催 <ul style="list-style-type: none"> ●メタバース内でのマイ・バイオリン製作イベント等を企画 ●デジタル紙芝居の上映 		
主なKPI	<p>【アウトプット指標（活動指標）】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①イベント開催回数 ②メタバース訪問者数 	<p>【アウトカム指標（成果指標）】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①歴史民俗資料館年間入館者数 ②地域に誇りを感じる住民の割合 	

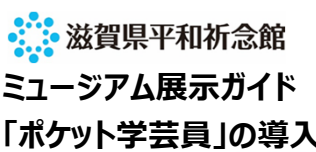







事業概要 【デジタル図書館事業】

実施地域	三重県三重郡菰野町	事業費	2,817千円
実施主体	菰野町図書館	人口	41,295人 (R4.12.1)
事業概要	<p>PCやスマートフォン等のインターネット環境下において、書籍や郷土資料が閲覧可能な電子書籍サービスを導入し、利用者がいつでもどこでも読書ができる環境を整備することで、普段から電子書籍を利用している若年層や、図書館に訪れることが難しい方への対応、貸出・返却及び書籍の補修等に係る職員負担の軽減を図る。また、町民が気軽に読書や郷土資料に触れることができる環境を整備することで、町の生涯学習の推進に寄与することができる。</p>		
具体サービス	<p>【デジタル図書館事業】 デジタル化された蔵書・資料をクラウド上に保存し、住民が図書館へ行かずとも閲覧が可能な環境を構築。サービス利用希望者（町民、在勤者、在学者に限る）にはIDとパスワードを発行する。</p>	<pre> graph TD User[利用者] -- ログイン --> Cloud[電子図書館クラウド] Cloud -- 閲覧 --> User User -- 登録申請 --> Library[図書館] Library -- 登録 --> User Library -- 管理・運用 --> Cloud </pre>	
主なKPI	<p>【アウトプット指標（活動指標）】</p> <ul style="list-style-type: none"> ①電子書籍導入冊数 ②利用登録者数 ③電子書籍貸出冊数 	<p>【アウトカム指標（成果指標）】</p> <ul style="list-style-type: none"> ①電子図書館満足度 ② ③ 	

事業概要 【デジタルミュージアム推進事業】

実施地域	滋賀県草津市、滋賀県立琵琶湖博物館	事業費	50,000千円
実施主体	滋賀県立琵琶湖博物館（滋賀県琵琶湖環境部環境政策課）	人口	1,409,391人
事業概要	博物館法の改正により、博物館資料のデジタル・アーカイブ化による新しい鑑賞・体験モデルの構築が求められている。本事業では他府県での先進的な取組等を参考に、琵琶湖博物館の標本・資料の活用法をデジタル技術を用いて変革し、地域の自然・文化の新たな発見と深い理解を生み出すためのサービスを提供する。		
<p>具体サービス</p>	<p>1. 多様なイメージを用いたデジタルミュージアムの整備</p> <ul style="list-style-type: none"> 専門家の眼で正しく分類・同定された多様な収蔵資料を、標本の特性に応じて3D化/高精細画像化（土器や哺乳類等の表面を3D化し、魚類は3D骨格標本化）し、電子図鑑としてホームページに公開するとともに、全館にWi-Fiを整備し、展示に活用する。 <p>2. 地理情報システム（GIS）を用いた生物分布デジタルマップ作製</p> <ul style="list-style-type: none"> 標本や調査データを基に対象生物を地図化し、環境データを重ねることで、潜在分布を表示する。また、時間軸バーを付加し、生物の生息地変遷を可視化する。 	<p>① 3D図鑑：「触っている」ような新体験</p>  <p>何ナマス？ イワトコナマス ビワコオオナマス 上から見比べて違いを知る</p> <p>作業風景</p>  <p>展示室で使用</p> <p>3Dモデリング作成中。360°自由に動かせる。展示室で実物と3Dモデルを見比べる</p> <p>② デジタルマップ：生物と環境、人とのつながりを体感的に理解できる</p>  <p>生物分布マップ 時間軸バー ツバメ 潜在分布マップ</p> <p>生物分布情報や生態環境を一体的に表示（潜在分布はイメージ） 生物コレクション×GIS生物分布</p>	
<p>主なKPI</p>	<p>【アウトプット指標（活動指標）】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①デジタルミュージアムサイトにおける図鑑のコンテンツ登録数 ②デジタルミュージアムサイトにおける3Dコンテンツ登録数 ③デジタルミュージアムサイトの3Dコンテンツのページビュー数 	<p>【アウトカム指標（成果指標）】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①SNSなどで発信される情報発信数 ②博物館で行っている地域連携事業、交流事業、学校連携・企業連携の延べ参加者数 	

事業概要 【滋賀県平和祈念DX推進事業】

実施地域	滋賀県	事業費	7,424千円
実施主体	滋賀県平和祈念館	人口	1,409,391人
事業概要	<p>県民の戦争体験を語り継ぎ、戦争の悲惨さや平和の尊さを学び、平和を願う心をはぐくむための拠点となる県立の平和祈念館が開館し10年が過ぎ、新たな時代に適合した事業展開をするため、デジタル技術を活用した事業を実施する。</p>		
<p>具体サービス</p>	<ul style="list-style-type: none"> 当館の展示は体験談に基づく事実をありのまま展示しているため、物の資料と事実関係を記したパネル展示が主になっている。音声ガイドのシステムを導入することで、子どもをはじめ、誰もが展示を手軽に見て聞いて学ぶことができるようになる。 R3補正採択事業では、館から遠く、来館が困難な湖北・湖西地域の小中学校の平和学習向け教材として、映像教材を制作した。今回は他地域から戦争遺跡の風化を防止するためぜひ、映像に残してほしいとの要望が遺族等からあり、小中学校に限らず広くも見てもらうため、多くの戦跡を有する『湖南地域編』を制作し、県民の要望に応える。 	<div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"> <div style="display: flex; justify-content: space-between; width: 100%;"> <div style="text-align: center;">  <p>滋賀県平和祈念館 ミュージアム展示ガイド 「ポケット学芸員」の導入</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>現状</p> <p>パネルでの説明が多く、文章がどうしても長くなることから、見るのが大変な展示となっている。</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; width: 100%; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  <p>平和祈念館</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>「地域展示」</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>「滋賀県と戦争」</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; width: 100%; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  <p>「守山空襲」</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>「企画展示」</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: center; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center; margin-right: 20px;">  <p>導入</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>スマホで簡略化した文章の説明を読んだり、音声での説明を聞いたり、関連映像を見たりできるようにする。</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: center; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center; margin-right: 20px;">  <p>効果</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>子どもや若者が、戦争や平和に対し、真剣に考えることで、将来にわたって平和を確保していく一助となる。</p> </div> </div> </div>	
<p>主なKPI</p>	<p>【アウトプット指標（活動指標）】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①「ポケット学芸員」アプリのダウンロード累計数 ②平和学習向け「滋賀の戦跡紹介動画」の閲覧者数 ③利用者数 	<p>【アウトカム指標（成果指標）】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①音声ガイド利用満足度 ②平和学習教材利用満足度 ③利用満足度 	

事業概要 【デジタル技術を活用した大阪のにぎわい創出事業】

実施地域	大阪府大阪市	事業費	58,700千円
実施主体	大阪府大阪市、大阪城パークマネジメント株式会社	人口	276万人
事業概要	<p>大阪が誇る文化財（大阪城や泉布観など）について、大阪・関西万博に向けてデジタル技術を活用した魅力発信を行うことにより、誰もが文化財に親しめる機会を創出するとともに、本物の文化財への来訪者を増やし、地域活性化、にぎわい創出を図る。また、各文化施設等が連携して“大阪の通史”を学ぶストーリーを発信し、観光客の回遊性を高める取組を実施することで、大阪への理解促進、都市格の向上、シビックプライドの醸成をめざす。</p>		
具体サービス	<p>【大阪城の魅力発信】</p> <ul style="list-style-type: none"> 史跡案内板の機能向上 園内の史跡案内板の解説を動画等による多言語対応を可能とすることで受入環境を整備する。 映像展示魅力向上 貴重な館蔵品の魅力や大阪城の歴史を伝える映像コンテンツを作成して館内展示として披露する。 <p>【重要文化財（泉布観）の魅力発信】</p> <ul style="list-style-type: none"> 泉布観VRコンテンツ制作 老朽化で普段公開していない内部を中心に、VR技術で往時の空間を再現したコンテンツ映像を制作し、催事・インターネット等で発信する。 		
主なKPI	<p>【アウトプット指標（活動指標）】</p> <ol style="list-style-type: none"> 史跡案内板のQRコードの読取数 2025年度 65,000回 大阪城天守閣シアタールーム利用者数 2025年度 40万人 泉布観VR映像催事・インターネット等視聴回数 2025年度 10,000回 	<p>【アウトカム指標（成果指標）】</p> <ol style="list-style-type: none"> 大阪城公園利用者を対象とした満足度調査による「とても満足」「満足」90%以上 大阪城天守閣入館者数 2025年度 230万人 泉布観地区の観光コンテンツ・ユニークベニューとしての利用件数 2025年度 10件 	

事業概要 【文化芸術振興・魅力発信のメタバース拠点の創設】

実施地域	大阪府豊中市	事業費	6,000千円
実施主体	大阪府豊中市	人口	407,775人
事業概要	メタバースを活用した文化芸術振興・魅力発信の場「（仮称）Toyonaka Art Connection World」を創設。次代の担い手となる子どもたちの育成や、デジタル分野のリイーターやアーティストの集まる場づくり、そのクリエイター等と子どもたちや市民の交流のきっかけづくりを行いながら、メタバースとリアルを連動させたアートイベントを展開し、文化芸術活動豊かな豊中のまちの魅力を市内外に広く発信する。		
具体サービス	<p>【メタバース空間での文化芸術振興・魅力発信】</p> <ul style="list-style-type: none"> 小・中学生を対象に、NFT等のデジタル技術について学ぶ講座や、アバター制作、ゲーム要素のプログラミング、オリジナル作品づくり（NFT化）のワークショップを実施する。その過程を通じて、子どもたちと共にメタバース空間を構築する。 「豊中の魅力」を題材としたデジタルアート作品を広く公募し、メタバース空間で、子どもたちのオリジナル作品と共に展示する。ARマーカーを使ってメタバース空間とリアルを連動させたまち歩きイベントなどを実施することで、話題づくりや市民とアーティスト等の交流を促す。 取組みの継続・拡充により、多様な人材を発掘・育成し、デジタル技術を活用した文化芸術振興・魅力発信の拠点として確立していく。 		
主なKPI	<p>【アウトプット指標（活動指標）】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①デジタルアート展覧会への作品応募件数 ②デジタルアート展覧会の観覧者数 ③リアル空間との連動イベントのアクセス件数 	<p>【アウトカム指標（成果指標）】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①イベント参加者の満足度 ②メタバース空間のアクセス数 ③デジタルアート展覧会への出展者の満足度 	

事業概要 【電子図書館システム導入事業】

実施地域	大阪府池田市	事業費	10,439千円
実施主体	大阪府池田市	人口	103,074人
事業概要	<p>パソコンやスマートフォン、タブレットが普及し、全世代においてインターネット端末の利用が当たり前になっている現在、図書館でも「電子図書館システム」を導入することにより、従来の紙の本と、いつでもどこでもインターネット上で利用できる電子書籍を両立したサービスを提供する。</p>		
<p>具体サービス</p> <p>【電子図書館システム】 ・電子書籍の閲覧・貸出・予約</p>	<p>The diagram illustrates the digital library system. At the top center is a computer monitor displaying a website with the text '電子図書館 WEBサイト' and 'WEBSITE'. Below the monitor, a user is shown sitting at a desk with a laptop, labeled '利用者' (User). A double-headed arrow labeled 'ログイン' (Login) connects the user to the website. Another arrow labeled '貸出・閲覧' (Borrowing/Viewing) points from the website to the user. To the right, a library staff member is shown holding books, labeled '図書館' (Library). An arrow labeled '管理運用' (Management/Operation) points from the library staff to the website.</p>		
<p>主なKPI</p> <p>【アウトプット指標（活動指標）】</p> <p>①電子書籍タイトル数 ②電子図書館利用者登録数 ③電子書籍貸出冊数</p>	<p>【アウトカム指標（成果指標）】</p> <p>①利用者アンケートの満足度 ② ③</p>		


事業概要 【MLA連携推進事業】

実施地域	兵庫県尼崎市	事業費	922千円
実施主体	兵庫県尼崎市	人口	455,475人
事業概要	<p>MLA連携（博物館（M）、図書館（L）、文書館（A）の協力・連携）の推進を通して市民の多様な学びを支える環境を整備し、生涯学習の実現、ならびに市民自治・市民協働の実現に寄与していく。</p> <p>この取り組みの一環として、従来の歴史的公文書に加えて尼崎藩関係資料・近代産業資料等の多様な歴史資料のデジタル化を行い、さらにこれをウェブ公開する総合的なデジタルアーカイブを新たに構築・運用していく。</p>		
具体サービス	<div style="display: flex;"> <div style="flex: 1;"> <p>【多様な歴史資料のデジタル化】</p> <p>令和4年度実施の歴史的公文書等管理・公開事業においてデジタル化した歴史的公文書に加えて、今回は歴史博物館所蔵の近世尼崎藩関係資料や近代産業資料等、地域の歴史的特性を反映する多様な歴史資料のデジタル化を行い、ウェブ環境における利用を実現していく。</p> <p>【デジタルアーカイブ】</p> <p>上記の多様な歴史資料を公開する総合的なデジタルアーカイブを新たに構築・運用し、ウェブ環境における閲覧利用に供していく。</p> </div> <div style="flex: 1; text-align: center;">  </div> </div>		
主なKPI	<p>【アウトプット指標（活動指標）】</p> <p>①デジタルアーカイブに公開する資料点数</p> <p>②アーカイブズの相談利用（レファレンス）人数</p>	<p>【アウトカム指標（成果指標）】</p> <p>①主要事業に係る市民意見聴取プロセスの意見件数</p> <p>②デジタルアーカイブ利用者の満足度</p> <p>③</p>	

事業概要 【デジタルミュージアム導入事業】

実施地域	兵庫県伊丹市	事業費	27,720千円
実施主体	兵庫県伊丹市	人口	202,699人(12/1現在)
事業概要	デジタル技術を活用して市立伊丹ミュージアムと伊丹市昆虫館をバーチャルミュージアム化し、オンラインでの鑑賞や学習を可能とすることにより、伊丹の歴史・美術・俳諧・自然に関する文化資源を市内外に発信し、市の魅力向上を図る。		
具体サービス	<p>【VR技術による仮想空間の構築】</p> <ul style="list-style-type: none"> 市立伊丹ミュージアムの文化財建造物と伊丹市昆虫館のチョウ温室等をVR化 <p>【動画コンテンツ制作】</p> <ul style="list-style-type: none"> 市立伊丹ミュージアムが所蔵する作品や資料、伊丹市昆虫館における昆虫の生態などについて解説・紹介する動画や音声コンテンツを制作 <p>【デジタルアーカイブ】</p> <ul style="list-style-type: none"> 所蔵品を高精細な非接触スキャナーや3Dスキャナーで撮影し高精細画像や3Dモデリングを作成 <p>【デジタルミュージアムWEBサイトの構築】</p> <ul style="list-style-type: none"> VR、動画コンテンツ、デジタルアーカイブを閲覧できるWEBサイトを構築 	<p>◆市立伊丹ミュージアム：伊丹の歴史・美術・俳諧の発信拠点</p>  <p>美術館・郷町館(文化財建造物)・工芸センター・柿衛文庫(俳諧)・博物館を統合し、R4.4月にオープン。2つの文化財建造物をVR化し、所蔵資料の解説動画やデジタルアーカイブ化した所蔵品をオンラインで公開</p>  <p>◆伊丹市昆虫館：生きた昆虫の博物館</p>  <p>600㎡・高さ15mで約1000匹が放蝶されているチョウ温室や、昆虫のすみかを10倍の拡大ジオラマで表現する展示室をVR化し、昆虫の生態などの解説動画やデジタルアーカイブ化した昆虫標本をオンラインで公開</p> 	
主なKPI	<p>【アウトプット指標（活動指標）】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①デジタルミュージアムのWEBサイト閲覧数 ②動画コンテンツ数 	<p>【アウトカム指標（成果指標）】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①WEBサイト訪問者アンケートにおける満足度 ②中心市街地4エリアにおける1日あたりの流動人口 	

事業概要 【香芝市二上山博物館DX化推進事業】

実施地域	奈良県香芝市	事業費	45,920千円
実施主体	奈良県香芝市	人口	78,737人
事業概要	<p>香芝市二上山博物館は、「二上山と3つの石」をテーマに展示する施設である。平成4年の開館以来、大規模なリニューアル等はおこなっておらず、石の実物展示が中心で、岩石の成り立ちや具体的な人間活動がイメージしづらいといった課題がある。そこで、実物資料を補足する役割としてデジタル資料を作成し、本物とデジタルのハイブリット型の展示を展開することで、来館者の関心・理解度の向上を図るとともに、年齢や障がいの有無などを問わず、誰もが知的体験を享受できる博物館を目指す。</p>		
具体サービス	<p>【デジタルミュージアム】</p> <ul style="list-style-type: none"> 二上山と3つの石（サヌカイト・凝灰岩・金剛砂）の成り立ちをプロジェクションマッピングを用いて体験 旧石器時代の石器づくりを視覚的に体感できるよう、1つの岩石から石器になる様子を、実物展示への浮遊映像合成システムを用いて3Dで再現 威奈大村骨蔵器(国宝)を3Dモデルのインタラクティブで体験 尼寺廃寺(国指定史跡)を3DARで復元 館内クイズをインタラクティブで体験 館内展示案内をデジタル化し、様々な場所でARを体験 	 <p>・画像は南紀熊野ジオパークを参照</p>	
主なKPI	<p>【アウトプット指標（活動指標）】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①博物館入館者数 ②博学連携利用者数 ③プロジェクションマッピング再生回数 ④タブレット貸出回数 	<p>【アウトカム指標（成果指標）】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①利用者アンケートで「満足」「やや満足」と答えた割合 	


事業概要 【バーチャル倉吉事業】

実施地域	鳥取県倉吉市	事業費	103,400千円
実施主体	鳥取県倉吉市	人口	44,891人
事業概要	<p>街の観光資源をバーチャル化することで、リアルとバーチャルの相互作用を活かした観光事業を構築して来訪者を増やす。また、2025年春に開館する鳥取県立美術館をデジタル化し、オープン前からバーチャルで美術館を体験できるようにする。都市部と協業したバーチャルイベントを開催し、SNS等でコミュニケーションを拡充することで、都市部から遠いという地理的不利をデジタル技術で克服し、交流人口から関係人口の増加を目指す。</p>		
具体サービス	<p>【バーチャル倉吉】</p> <ul style="list-style-type: none"> 鳥取県立美術館の貯蔵品等のデジタル化 バーチャルでの美術鑑賞 バーチャルでのアートイベント バーチャルでの観光 ECサイト連携 オンラインコミュニティ連携 リアルとデジタルが融合した観光商品 <p>【V-tuberによる情報発信】</p> <ul style="list-style-type: none"> V-tuberによる地域情報の発信 		
主なKPI	<p>【アウトプット指標（活動指標）】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①バーチャル倉吉の来訪者数 ②オンラインコミュニティの参加者数 ③V-tuberのアクセス数 	<p>【アウトカム指標（成果指標）】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①バーチャル倉吉利用者で実際に来訪した人数 ②V-tuberサイト利用者で実際に来訪した人数 	

事業概要 【県民スポーツ推進事業】

実施地域	愛媛県	事業費	9,883千円
実施主体	愛媛県	人口	1,304,525人（R4.12）
事業概要	<p>成人の週1日以上スポーツ実施率の目標数値70%に対し、現状は56.3%と下回っていることから、スマートバンド及びアプリを活用するオンラインイベントを開催することで、自発的な運動習慣定着のきっかけづくりを行う。また、子どもを中心にAIを活用したスポーツ種目提案事業を展開し、幼児期からの運動習慣を定着させることで、中・長期的なスポーツ実施率向上を目指す。</p>		
<p>具体サービス</p>	<p>【スマートバンド及びアプリを活用したスポーツ機会提供事業】 消費カロリー及び歩行距離・歩数を測定し、指定条件を達成した県民に抽選で県産品等をプレゼントする。</p> <p>【AIを活用したスポーツ種目提案事業】 子どもを中心に、センサーやAIを活用して運動能力を測定し、結果に応じて適正のあるスポーツ種目を提案する。</p>	<p>きっかけづくり</p> <p>スマートバンド・スマホ等を身につけてスポーツを実施</p> <p>専用応募フォームで申込</p> <p>抽選で県産品などをプレゼント ※プレゼント経費は事業費に含まない</p> <p>モチベーションUP!</p> <p>AIが適正のある3種目を提案</p> <p>スポーツ少年団等に繋ぎ実施までをサポート</p>	
<p>主なKPI</p>	<p>【アウトプット指標（活動指標）】</p> <p>①オンラインイベントの参加者数</p> <p>②AIを活用したスポーツ種目提案を受けた人数</p>	<p>【アウトカム指標（成果指標）】</p> <p>①成人の週1日以上新規スポーツ実施者数を毎年、2,200人以上増やす。</p> <p>②種目提案を受けた人のうち継続的なスポーツ実施に繋がった人の割合を年5%増やす。</p> <p>③参加者のうち満足した人の割合を年5%増やす。</p>	

事業概要 【閲覧型電子書籍サービス導入事業】

実施地域	高知県	事業費	47,088千円
実施主体	高知県	人口	675,120人
事業概要	<p>オーテピア高知図書館（高知県と高知市が共同運営する図書館）において、コンテンツを横断した本文の検索や、スマートフォン向けのアプリによる利用ができる閲覧型電子書籍サービス「KinoDen」を新たに導入することにより、デジタル技術を生かした効果的で効率的なサービスを拡充し、一定のインターネット環境がある地域に居住する県民が、暮らしやビジネスの中で生じる課題の解決に役立つ情報を、いつでも、気軽に収集できる環境を整備する。</p>		
<p>具体サービス</p>	<p>閲覧型電子書籍サービス「KinoDen」の特長を生かし、県民の暮らしやビジネスの課題解決に活用できる学術書、専門書等のコンテンツを中心に購入し、閲覧サービスに供することで、県民が、県内全域でデータベースのように利用できるサービスとして提供する。</p> <p>【電子書籍コンテンツ購入数】</p> <ul style="list-style-type: none"> 約4,000冊 	<div data-bbox="719 692 1361 1241"> <p>事業内容</p> <p>閲覧型電子書籍サービス「KinoDen」を新たに導入し、約4,000コンテンツを提供することにより、一定のインターネット環境がある地域に居住する県民が、暮らしやビジネスの中で生じる課題の解決に役立つ情報を、いつでも、気軽に収集できる環境を整備する。</p> <p>先進事例</p> <p>KinoDen導入済都道府県（R4年10月時点）</p> <p>北海道、青森県、神奈川県、長野県、岐阜県、静岡県、愛知県、京都府、山口県、徳島県、福岡県、佐賀県、大分県、沖縄県</p> <p>※KinoDenはH30年度提供開始。都道府県立図書館では導入実績第1位</p> <p>コンテンツの例</p> <p>調べものに適したコンテンツが充実</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 調査報告書（ドローンビジネス、動画配信ビジネス） ○ ハンドブック（光学技術-、図説 表面分析-、スクールソーシャルワーク-、ECMO実践-、多年生雑草対策-、医学統計学-） ○ 事典（植物ウイルス大百科、人間の許容限界-、水産大百科-、物理学大百科-、醸造の-、水環境の-、動物の-、大気環境の-、観光の-、醸造・発酵食品の-、地震の-、畜産食品の-） ○ 牧野富太郎関連（牧野日本植物図鑑、牧野富太郎 なぜ花は匂うか、A P G 原色牧野植物大図鑑、原色牧野和漢薬草大図鑑、原色牧野植物大図鑑） など </div> <div data-bbox="1375 692 2058 1241"> <p>導入効果</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ 県内どこからでも利用可能なデータベースとして活用可能 ◆ 課題解決に役立つ図書等が多く、コンテンツの横断検索可能 ◆ 貸出型ではないため、同時アクセスでなければ閲覧可能 ◆ ほとんどのコンテンツが買い切り型で利用期間等の制限無し ◆ 初期導入費、ランニングコスト（月額利用料）が不要 <p>県民の読書・情報環境が拡充</p> <p>利用者の利便性・満足度が向上</p>  <p>自宅から 学校から</p> <p>すみ分け</p> <p>新 ・閲覧型 ・学術書、専門書が多数</p> <p>既 ・貸出型 ・小説、児童書が多数</p> <p>既存の高知県電子図書館からKinoDenに誘導 →県立学校教員・生徒に発行したIDもそのまま活用可能</p> <p>目標</p> <p>約4千点所蔵・年間約2万4千回閲覧 を目指す</p> </div>	
<p>主なKPI</p>	<p>【アウトプット指標（活動指標）】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①閲覧累計数 ②個人利用者に対するMyライブラリ（インターネット・サービス）のパスワード発行率 ③県立学校生徒等のアクセス回数 	<p>【アウトカム指標（成果指標）】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①利用者の満足度 	

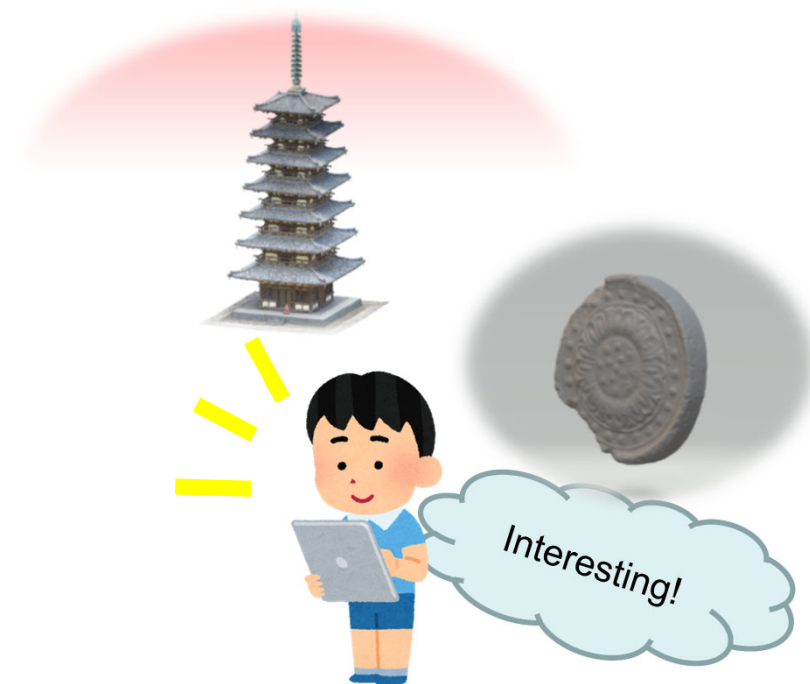
事業概要 【久留米広域圏電子図書館導入事業】

実施地域	福岡県久留米市	事業費	41,470千円
実施主体	福岡県久留米市	人口	302,523人
事業概要	<p>非来館型のサービスとして、パソコンやスマートフォン、タブレット端末を用いて、時間や場所に制限されることなく電子書籍の検索・貸出・閲覧・返却が可能な環境を整備し、コロナ感染拡大による外出抑制や臨時休館時もサービスを継続し、利用者の利便性を高め、読書活動を推進するもの。</p>		
<p>具体サービス</p>	<p>【電子図書館サービス】 電子図書館システムを導入し、電子書籍コンテンツの検索・貸出・閲覧・返却及び書籍の音声読み上げサービスを行う。</p>	<p>○電子図書館システム（電子書籍貸出し）のしくみ</p> <pre> graph TD subgraph System A[電子図書館システム] B[選書・管理サイト] C[利用者サイト] end D[図書館] E[利用者] D -- 運用 --> B B -- 貸出・閲覧 --> A A -- 貸出・閲覧 --> E E -- 貸出・閲覧 --> C C -- 反映 --> B </pre>	
主なKPI	<p>【アウトプット指標（活動指標）】</p> <ul style="list-style-type: none"> ①電子書籍導入冊数 ②電子書籍貸出冊数 ③電子図書館利用者数 	<p>【アウトカム指標（成果指標）】</p> <ul style="list-style-type: none"> ①図書館利用者満足度 ② ③ 	

事業概要 【オンリエスト博物館（デジタルTCHM）】

実施地域	福岡県田川市	事業費	28,430千円
実施主体	福岡県田川市	人口	45,704人
事業概要	<p>本市に所在する石炭・歴史博物館等において、「田川や日本の歴史・炭坑文化に興味を持ち、実際に現地に訪問し、帰ってから振り返り、また足を運んでもらう」ことをコンセプトに、所蔵・展示された資料や映像等のデジタル化を通じて、4つのフェーズ（興味、訪問、復習・学習、リピート）でそれぞれ異なるデジタル体験を提供する。</p> <p>デジタル化を通じて、近代日本の石炭産業の歴史や文化などの文化財の保護を図り、後世に引き継ぐとともに、博物館を中心に、地域外の人が本市を知る、本市に訪れる機会が増えることで、交流人口や関係人口の拡大が図られるなど、地域にとっても、地域外にとっても唯一無二（オンリエスト）の地域振興・活性化に繋げる。</p>		
具体サービス	<p>【3Dビュー+VR映像（デジタルツイン）】</p> <p>博物館の展示室や外観を高画質の画像で撮影し、3Dビュー+VR映像で公開することにより、オンライン上での見学、展示品鑑賞等の体験機会を提供する。</p> <p>【オンリーワンガイド（AR音声ガイド）】</p> <p>実在する学芸員の複数のリアルなアバターを制作し、実空間の各ポイントで、タブレット・スマートフォン等を通して、それぞれ特色のある音声ガイドを行う。</p> <p>【学習環境の提供】</p> <p>本市の歴史学習の場として、オンライン等でビデオ講義やクイズの出題、レポート提出等を実施し、合格者には「コールサインマスター（仮称）」の称号授与等をオンラインで行う。</p>		
主なKPI	<p>【アウトプット指標（活動指標）】</p> <p>①3Dビュー・オンライン学習等のサイト閲覧数</p> <p>②ARを活用した館内ガイド実施回数</p> <p>③コールサインマスター（仮称）受講者数、称号取得者数</p>	<p>【アウトカム指標（成果指標）】</p> <p>①来館者数</p> <p>②満足率</p>	

事業概要 【太宰府市の文化財三次元コンテンツを活かした地域活性化事業】

実施地域	福岡県太宰府市	事業費	5,553千円
実施主体	福岡県太宰府市	人口	71,520人（R4年末）
事業概要	<p>先端的な手法を取り入れ、かつ身近な文化財として活用するために、市で収蔵している文化財を三次元（以下、「3D」とする）データ化し、コンテンツとして広くウェブ公開し、より身近にかつ手軽に文化財にふれあう機会を提供し、住民にとって地域への愛着を深めるとともに地域の魅力として広域に発信することを通して地域活性化をはかる。また、オープンデータ化した3Dデータの民間による活用も推進する。</p>		
具体サービス	<p>1) 市内の文化財の3Dコンテンツ化と公開</p> <p>2) 文化財3Dコンテンツを活用した歴史展示の開催</p> <p>3) 文化財3Dコンテンツや、技術に触れるワークショップ開催</p>		
主なKPI	<p>【アウトプット指標（活動指標）】</p> <p>①文化財3Dコンテンツの公開点数</p> <p>②文化財3Dコンテンツを活用した資料の展示点数</p> <p>③文化財3Dコンテンツや技術にふれるワークショップの開催回数</p>	<p>【アウトカム指標（成果指標）】</p> <p>①文化財3Dコンテンツを活用した歴史展示への満足度</p> <p>②文化財3Dコンテンツを活用した歴史展示へのリピート率</p> <p>③市内の歴史・文化遺産を誇りに思う市民の割合</p>	

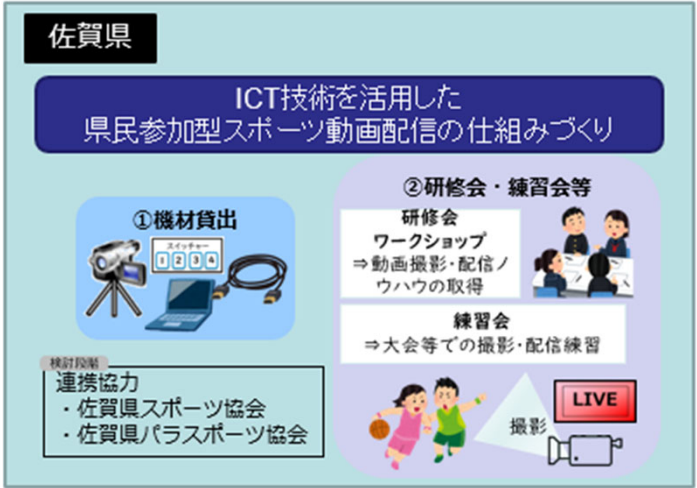
事業概要 【メタバースを活用したみやま市の魅力発信】

実施地域	福岡県みやま市	事業費	20,000千円	
実施主体	福岡県みやま市役所	人口	35,477人（2022年12月現在）	
事業概要	<p>みやま市の伝統や観光資源、産業などの魅力をリアルとデジタル活用で国内外へ発信し、地域や時間を超えた関係人口拡大の新しい形を作ります。</p> <p>実施においては市民参加を呼びかけ、市民と共にチャレンジしていくことで市全体の活性化となり、わくわくする未来型まちを目指します。</p>			
具体サービス	<p>みやま市の魅力を国内外に発信するデジタルコンテンツ、デジタルならではのイベント配信の形で関係人口拡大に繋がる仕組みづくりに取り組みます。</p> <p>【メタバースサービス】</p> <p>■“伝統”の魅力発信</p> <ul style="list-style-type: none"> ・幸若舞や新開能などの文化的価値のある芸能や歴史、文化財などをデジタルコンテンツとして配信 <p>■“観光資源”の魅力発信</p> <ul style="list-style-type: none"> ・清水寺や鉱泉場などリアルでは拝観できない観光資源や四季を通じた魅力的な風景などをデジタルコンテンツで配信 <p>■“産業/ワンヘルス”の魅力発信</p> <ul style="list-style-type: none"> ・伝統産業である花火や和紙、主要産業である農林水産業、福岡県と連携して進めているワンヘルス事業への取り組みやイベントをデジタルコンテンツとして配信 <p>いずれの取り組みもリアルとデジタルでのイベント体験など時間や場所の制約なしで参加できる空間を提供し魅力を発信します。</p>			
主なKPI	<p>【アウトプット指標（活動指標）】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①メタバースイベントのアクセス数 ②メタバースイベントの実行回数 ③メディア掲載数 	<p>【アウトカム指標（成果指標）】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①メタバースサービスの満足度 ②イベント参加者（来場者・実施者）の満足度 		


事業概要 【SSPスポーツ科学大学連携設備整備費補助】

実施地域	佐賀県	事業費	76,222千円
実施主体	佐賀県	人口	800,000人
事業概要	<p>国立スポーツ科学センター（JISS）及びその連携施設と同等のクオリティを持ったフィットネスチェック体制及び個別競技科学的サポート体制を構築することで、佐賀県にいながら国内のトップアスリートとデータ比較できるようになり、効率よくアスリート、特にジュニア世代の身体能力の底上げにつながる。</p>		
具体サービス	<p>【フィットネスチェック体制の構築】</p> <ul style="list-style-type: none"> 身体組成 筋力・筋パワー 運動能力 エネルギー産生能力 <p>以上の項目を測定し、国内トップアスリートのデータと比較することで、身体能力の底上げを図る</p> <p>【競技別科学的サポート体制構築】</p> <p>運動の基礎である走・投・跳を科学的に分析し、トレーニングに生かすことで、競技力向上を図るため以下の項目を測定</p> <ul style="list-style-type: none"> 接地時間及びストライド、ピッチ測定 疾走速度の測定 疾走フォームの測定 最大酸素摂取量の測定 無酸素持久力の測定 	<p>The diagram illustrates the partnership structure. At the top, three boxes represent '佐賀県' (Saga Prefecture), '県スポーツ協会' (Saga Sports Association), and '競技団体' (Sports Groups). Below them are three handshake icons representing '連携協定' (Partnership Agreement), '事業周知協力' (Business Awareness Cooperation), and '事業連携' (Business Collaboration). In the center, a box for '西九州大学' (University of Kyushu) lists 'フィットネスチェック' (Fitness Check) and '競技別科学的サポート' (Competition-specific Scientific Support). At the bottom, a box for '国立スポーツ科学センターハイパフォーマンスセンター' (National Institute of Sport Science and Physical Education High Performance Center) is shown with a handshake icon above it.</p>	
主なKPI	<p>【アウトプット指標（活動指標）】</p> <p>①フィットネスチェックを行ったアスリート数</p> <p>②競技別科学的サポートを受けたアスリート数</p>	<p>【アウトカム指標（成果指標）】</p> <p>①フィットネスチェック前より成績が向上したアスリート数</p> <p>②競技別科学的サポート前より成績が向上したアスリート数</p>	

事業概要 【SAGA2024競技会を楽しむ環境づくり事業】

実施地域	佐賀県	事業費	37,605千円
実施主体	佐賀県	人口	80.01万人
事業概要	<p>佐賀県では、2024年のSAGA2024（国民スポーツ大会・全国障害者スポーツ大会）開催に向け、県民がスポーツを楽しむ環境づくりを進めている。特に、県民がスポーツを「観る」文化を醸成するため、身近な学生スポーツ等多くのスポーツシーンのオンライン配信の実現を目指している。</p> <p>本事業では、ICT技術を活用した効率的なスポーツオンライン配信の仕組み構築を実施し、県内の多くのスポーツを「観る」環境づくりを推進する。また、本事業を県民参加型とすることで、今までに無い視点から県民がスポーツに興味を持つ新たなきっかけ作りを行い、佐賀県のスポーツ文化の裾野拡大を図る。</p>		
具体サービス	<p>【動画配信サポート】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・撮影・配信機材の貸出 県内スポーツ大会の主催者等がスポーツオンライン配信を気軽に実施できるよう撮影・配信機材の貸出を実施 ・研修会・練習会実施 県民向けスポーツオンライン配信研修会や実際のスポーツシーンでの練習会等を実施 		
主なKPI	<p>【アウトプット指標（活動指標）】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①研修会・練習会参加者数 ②動画配信数 ③ 	<p>【アウトカム指標（成果指標）】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①配信動画視聴者数 ②研修会・練習会参加者及び機材貸出利用者の満足度 ③ 	

事業概要 【図書館のデジタル化による機能強化及び歴史を起点とした観光誘客事業】

実施地域	熊本県上天草市	事業費	49,286千円
実施主体	熊本県上天草市	人口	25,083人
事業概要	<p>本市の図書貸出冊数は熊本県下最下位であり、また、歴史資料が多数ある反面、歴史への関心度が低い状況を打開するため、現在整備中である図書館と歴史資料館の複合施設の供用開始に併せ、電子図書館や体験型デジタルコンテンツ等の導入を行い、本に親しむ機会や歴史・文化に触れる環境を充実させ、多くの市民が生活の一部として文化に触れる心豊かな地域づくりと天草地域観光の玄関口である立地を活かした魅力発信を行う。</p>		
<p>具体サービス</p>	<p>新施設の供用開始に併せ、インターネット経由で図書の閲覧が可能な「電子図書館」を導入し、小中学生及び若年層をメインターゲットとした電子書籍を揃えとともに、歴史や自然等に関わるAR等のデジタル体験や新施設の館内情報、及び観光情報を提供する他、オンラインで中高生の学習支援ができるコンテンツを館内に整備する。</p> <p>【サービス内容】</p> <ul style="list-style-type: none"> 電子図書館での電子書籍貸出 館内施設案内アプリによる館内情報等の提供 歴史資料館での体験型デジタルコンテンツ提供 インタラクティブホワイトボードを活用した観光情報発信及び学習支援 	 <p>The image shows a digital library interface with a search bar and book covers. Below it, there are illustrations of an AR application showing a character on a screen and a person using a smartphone to view AR content, and another illustration of a person using a smartphone to view AR content of a landscape.</p>	
<p>主なKPI</p>	<p>【アウトプット指標（活動指標）】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①施設の入館者数 ②貸出冊数（電子図書含む） ③施設案内アプリ利用者数 ④体験型デジタルコンテンツ稼働回数 ⑤上天草市公設未来塾受講者数 	<p>【アウトカム指標（成果指標）】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①～⑤利用満足度 ①施設全体 ②図書館及び電子図書館 ③施設案内アプリ④体験型デジタルコンテンツ ⑤公設未来塾 ⑥市民意識調査（学習・文化活動施設の充実度） 	

事業概要 【美里町eスポーツでいい里づくり事業】

実施地域	熊本県下益城郡美里町一円	事業費	4,649千円
実施主体	熊本県美里町	人口	9,058人
事業概要	<p>eスポーツを活用し、地域の複合的な課題解決の取り組みを行う。また、性別や障がい等の壁を越えた、だれでも参加できる特性を生かし、オンラインイベントの開催や非対面型の交流会など、コロナ禍においても交流・関係人口の創出を図る。</p>		
<p>具体サービス</p>	<p>【高齢者の生きがいづくり】 ・通いの場や老人クラブ等の地域コミュニティを活用し、交流機会の創出及び介護予防を実施。</p> <p>【プログラミング教育（特色ある教育）】 ・町内の小学校(3校)と連携し、授業中でeスポーツを用いて、プログラミング教育を通じたICT教育の充実やIT人材の育成を図る。</p> <p>【交流・関係人口の創出】 ・町内大会や地域外の高齢者とオンラインによるeスポーツの対戦会行う。また、プレスリリース等を行い、各種メディアを通して、美里町の認知度向上を図り、関係人口・交流人口の増加を目指す。</p> <p>【生涯学習活動】 ・生涯学習講座において、eスポーツを実施し、新しい学習・経験の場を設け、生きがいのある人生やうらおいのある地域づくりを目指す。</p>		
<p>主なKPI</p>	<p>【アウトプット指標（活動指標）】</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 高齢者生きがいづくりにおける参加者数 ② 交流イベント参加者数 ③ 生涯学習講座参加者数 <p>【アウトカム指標（成果指標）】</p> <ul style="list-style-type: none"> ① プログラミング教育満足度 ② 交流イベントの満足度 ③ 生涯学習講座の満足度 		

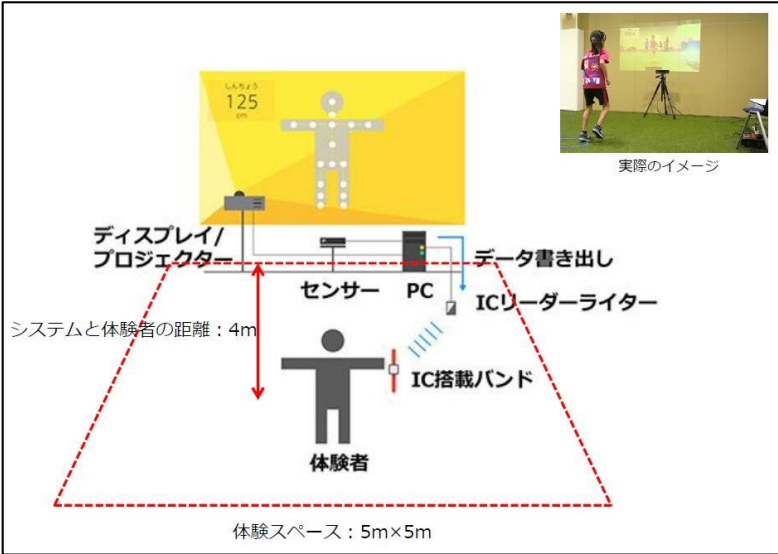
事業概要 【デジタル化による社会教育施設魅力向上事業】

実施地域	大分県	事業費	31,809千円
実施主体	県教育委員会	人口	1,131,140人
事業概要	<p>県立図書館及び県立先哲史料館において、郷土資料等の電子化や電子書籍の拡充を行いインターネット上で公開することにより、教育現場での資料活用促進や県民の利便性向上を図る。</p>		
<p>具体サービス</p>	<p>①郷土資料のデジタル化及び電子書籍の拡充</p> <ul style="list-style-type: none"> ・郷土資料のデジタル化 2,460点 ・電子書籍の購入 400点 <p>②県立先哲史料館の収蔵史料デジタル・アーカイブ化</p> <ul style="list-style-type: none"> ・収蔵史料のデジタル化 3,000点 	<p style="text-align: right;">社会教育施設 (2施設)</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p style="text-align: center;"> <small>県立図書館</small> <small>県立先哲史料館</small> </p> <p style="text-align: center;">資料デジタル化、電子書籍拡充</p> <div style="border: 2px solid red; padding: 5px; text-align: center; margin-top: 10px;"> 学びの場の拡大、資料活用促進、利便性向上 </div>	
<p>主なKPI</p>	<p>【アウトプット指標（活動指標）】</p> <p>①デジタル化した資料の累計公開点数</p> <p>②利用者向けに公開した資料の累計公開点数</p>	<p>【アウトカム指標（成果指標）】</p> <p>①おおいたデジタル資料室の利用者満足度</p>	

事業概要 【先端技術（3D撮影）による地域文化資源の保存活用促進事業】

実施地域	大分県大分市	事業費	5,882千円
実施主体	大分県大分市	人口	476,788人
事業概要	本市では、地域文化資源の保存活用を目的として、令和5年度より「大分市デジタルアーカイブ」の運用を開始し、古文書・絵図・貴重図書・美術品など約千点を公開する予定である。今後もシステムの充実を図るために、順次追加公開を計画しており、その中の一部を、先端技術（3D撮影）を用いて記録保存を行い、「大分市デジタルアーカイブ」において公開する。		
具体サービス	<p>地域文化資源のうち、様々な事情により活用が困難なもの、記録保存の緊急性が高いものについて、先端技術（3D撮影）を用いて記録保存を行う。令和5年度は、経年による風化や浸食が課題となっている「摩崖仏」を対象とする。</p>	<p>The diagram illustrates the process of digital archiving and utilization. At the top, '地域文化資源' (Local Cultural Resources) are categorized into several groups: '地域で受け継がれてきた行事・祭礼・伝統芸能などの無形文化財' (Intangible Cultural Heritage like festivals and traditions), '図書館の貴重書・郷土本・古文書・絵図など' (Rare books, local books, old documents, and maps from libraries), '美術館が所蔵する郷土出身アーティストの作品など' (Works by local artists held by museums), '市内の各地域（13地域）に所在する文化財・歴史資料・文化的景観' (Cultural heritage, historical materials, and cultural landscapes in 13 city districts), '大分市の風景・まちなみの変遷を知ることができる写真など' (Photos that show the change in Oita City's landscape and urban environment), and '歴史資料館の民俗資料、考古資料など' (Ethnographic and archaeological materials from historical museums). These resources are processed through 'DXによるアーカイブ化' (Digital Archiving via DX). This leads to 'オープンデータによる地域文化資源の活用促進' (Promotion of local cultural resource utilization via open data), which includes activities such as '保存継承' (Preservation and inheritance), '調査研究' (Research), '教育普及' (Education and dissemination), '観光' (Tourism), '地域活性化' (Local revitalization), and '創作活動' (Creative activities).</p>	
主なKPI	<p>【アウトプット指標（活動指標）】</p> <p>① 3Dデータへのアクセス数</p> <p>② 出前授業およびワークショップの開催回数</p>	<p>【アウトカム指標（成果指標）】</p> <p>① 市内文化財関連施設の利用者数</p> <p>② 3Dデータを含むデジタルアーカイブ利用者の満足度</p>	

事業概要 【デジタル技術を活用したスポーツ人口拡大事業】

実施地域	宮崎県都城市	事業費	4,480千円
実施主体	宮崎県都城市	人口	161,701人(R4.12.1現在)
事業概要	<p>スポーツの実施状況に関して市民アンケートを実施したところ、週に1日未満が約5割を占めていた。これを解消するために、デジタル技術を活用して、市民が気軽に楽しみながらスポーツに取り組むきっかけづくりを提供し、スポーツ人口の拡大に繋げたい。また、令和9年の宮崎国スポ・障スポに向けた気運醸成を図りたい。</p>		
具体サービス	<p>【サービス】</p> <p>中心市街地の公共施設にデジタル技術を活用したDIGSPORTSを設置し、課外活動を実施する放課後児童クラブや子ども会等と連携して、地域の子も達等の参加を促し、定期的に測定会を実施する。また、既存のイベント等とも合わせて実施し、より多くの参加者を募る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ DIGSPORTS <ul style="list-style-type: none"> ・ センサーや「A I」を活用して子どもの運動能力を測定し、一人ひとりの長所に応じて、どのスポーツに向いているかを提案するシステム。 ・ 測定結果から「A I」が運動能力を分析し、多数のスポーツの中から向いているスポーツをシステムが3種目提案。 ○ 測定結果を参照し、実際にスポーツができる場合も併せて提案（スポーツ少年団の紹介等） 		
主なKPI	<p>【アウトプット指標（活動指標）】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①測定会の実施回数 ②測定会の参加人数 	<p>【アウトカム指標（成果指標）】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①スポーツをやりたいと感じた人数（実施後アンケート） ②スポーツ少年団等の活動を体験したい人数 ③サービスの利用満足度 	

事業概要 【SBS推進事業（電子図書館）】

実施地域	鹿児島県志布志市	事業費	4,158千円
実施主体	鹿児島県志布志市	人口	29,818人
事業概要	<p>図書館の蔵書を電子化することにより、図書館に出向くことなくインターネット上でいつでも閲覧することが可能になり、利用者の利便性が向上するとともに、文字の拡大表示や音声読み上げ機能面での支援等による福祉サービスの向上にも繋がり、更には書籍の保管場所のスリム化や管理業務の効率化を図ることができる。</p>		
具体サービス	<p>市民、事業者、行政が一つの輪となって、誰でも「簡単（Simple）」で、「最良（Best）」のサービスとなるよう協働で取り組み、様々な「相乗効果（Synergy）」を生み出すことに繋がる「志布志（SBS）」の姿勢を形成し、人も地域も輝くまちとなるよう「デジタルでつなぐ志（こころざし）の輪」を基本理念に寄与したと取組となるよう構築する。</p> <p>【電子図書館サービス】 ・図書館蔵書の書籍を電子化し、インターネット上でいつでも閲覧可能とする。</p>	<pre> graph TD A((電子図書館)) --> B((閲覧時間の自由化)) A --> C((機能によるバリアフリー化)) A --> D((貸出・返却の自動化)) A --> E((保管場所スリム化)) </pre>	
主なKPI	<p>【アウトプット指標（活動指標）】</p> <p>①図書館蔵書の電子書籍数 ②電子書籍の閲覧延べ数</p>	<p>【アウトカム指標（成果指標）】</p> <p>①システム利用者満足度</p>	