

デジタルを活用した文化財保存活用推進事業

要求額: 34,355千円

□R4博物館法改正、博物館の事業として

「博物館資料に係る電磁的記録を作成し、公開すること」が明記

□デジタル化のみならず公開（活用）も推進

□全国で文化財が消失の危機！

仏像等：災害や盗難による所在不明のもの多数（全国）

民俗：コロナや後継者不足による伝承危機



◎文化財のデジタル化と「リアル」（＝展示や体験機会）の充実を両軸とした取組を推進

デジタルで閲覧した文化財のリアルに触れる



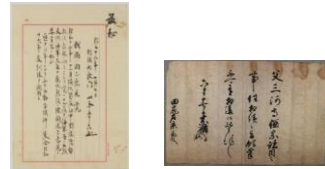
リアルで触れた文化財をいつでもデジタルで閲覧可能に

取組① デジタルに関する取組

収蔵史料のデジタル化

(例)近代史料 堀悌吉や重光葵まつわる史料

容易に広げられない巨大な絵図、破損の恐れがある絵図など約1万点をデジタル・アーカイブ化



デジタル化対象: 美術工芸品(古文書、絵図)

先哲

報告書写真(遺構)

3Dイメージ復元例



埋文

デジタル化対象: 埋蔵文化財(遺構、収蔵遺物)

現在見ることのできない遺構や出土遺物のデジタル化 (例) 雄城台遺跡(現: 大分雄城台高校)

遺構、建物、遺物のデジタル復元(3D画像)を行い、失われた遺構や遺跡をデジタル上で再現

デジタル化対象: 美術工芸品(擬宝珠、仏像)

歴博

文化課

デジタル化対象: 民俗文化財

美術工芸品や古墳のデジタル化・復元

(例) 宇佐神宮呉橋擬宝珠、赤塚古墳、福勝寺古墳

県立高校等と連携し文化財を3Dスキャナやプリンタを用いて調査・研究及び造形を実施



3Dイメージ



民俗芸能伝承用映像記録作成

(例) 御嶽神楽、杖踊

新型コロナウイルスや後継者不足等で消滅の危機にある伝統芸能の映像記録を作成、映像を見て練習をすることで後継者育成につなげる

取組② 展示や体験機会の充実

デジタル資料を活用した展示や体験機会の充実を行う

先哲

リアルな史料を用いた学習を実施
成果として地域のPR動画を作成し情報発信を行う

埋文

デジタル化した遺物・遺構とリアルな遺物・遺構をつなぐ展示を実施

歴博

デジタル化した資料を活用した特別支援学校等への出張展示を実施

文化課

豊の国まつり伝承大会(仮称)の開催(リアルで体感)
連絡協議会・研修会の開催

教育機関との連携

小学校や高校、特別支援学校等と連携しリアルな文化財に触れる取り組みを実施
⇒文化財の多彩な魅力に触れる
人材育成にも寄与



県民への公開

伝承大会を県民にも公開⇒民俗文化財の魅力に触れる
各施設における展示を実施
伝承大会において各施設が連携した展示を実施



□デジタル化を推進することで、「いつでも・誰でも・どこからでも」文化財を見ることが出来る

□デジタルとともに「リアル」に触れることで、文化財の多彩な魅力に触れることができる

□取組を市町村に還流し、市町村自身での取組を促し、

各地域で文化財を守る機運醸成につなげる