

## 設定した解決したい課題

長期休館中、既存のファンとのリアル接点が無くなるため、ファンが離れていってしまう、多くの人に忘れられてしまう、という恐れがある。再開館時の広報手段も限られており、来館者を呼び込める保証がない状況にある。このため、休館中にもファンの興味を維持し、再開館時に確実に来館者を呼び込むための休館中の施策が必要不可欠である。

## 解決の方向性（採択企業との協議結果）

休館中は、通常展示中では撮影が難しい作品を自由に撮影することができることから、休館中であることを生かした3Dデジタルコンテンツを制作し発信する。また発信した内容が、どのようなユーザーに届いているか、どのコンテンツが人気かなどコンテンツの分析と改善方法も検討する。



## これまでの活動成果（現状報告）

- ✓ 3Dモデルの撮影（10作品）、制作（10作品）。
- ✓ 3DCG動画の制作（10作品）。
- ✓ 制作した3DデジタルコンテンツをSNSにて配信した。（Facebook、Instagram、X：旧Twitter）

## 現状と今後の方針

- ✓ SNS配信の継続（11月4作品、12月2作品）。
- ✓ SNS運営ノウハウを習得する。



## 実証実験の計画

方法：3DデジタルコンテンツのSNS発信によるフォロワー数の維持・獲得の効果を検証する。  
 期間：2023年10月6日～2023年12月18日  
 評価：SNSのPV（※1）及びフォロワー数、スケッチファブのPV、アンケート調査

※1 PV … ページビューの略。Webサイトでページが開かれた回数。