

答 申

令和 2 年 1 0 月 1 4 日

千葉市ナイトタイムエコノミー推進審議会

昨年度は、千葉市ナイトタイムエコノミー推進支援制度に基づき、6件の支援事業を採択し、一部の事業で、新型コロナウイルス感染症の影響により、中止や規模・期間の短縮等がなされましたが、新たな夜間のにぎわい創出や普段の夜とは異なる都市空間づくりにつながる、有意義なものであったと評価しています。

令和2年7月8日に開催した、第1回審議会において、今年度の支援制度のスケジュールや募集要項、審査要領、支援制度要綱等について審議しました。今年度においては、「ウィズコロナ」「アフターコロナ」におけるナイトイベントのモデルケースを構築していく、という観点から、将来のナイトタイムエコノミー推進につながる事業であれば、夜間に絞ることなく幅広い時間帯で実施される事業を支援すべきであると判断しました。

令和2年7月22日から8月19日まで公募を行い、応募のあった8案件につきまして、市からの諮問に基づき、令和2年9月2日に第2回審議会を開催し、書面審査のほか、事業者からのプレゼンテーション及び質疑応答を行い、慎重に審査を行いました。

審査の結果、応募のあった8事業の内、5事業について支援すべきであると判断しました。採択すべき事業については、課題が見受けられる事業もあり、また、事業内容の磨き上げや改善により、さらにより良い事業としていただきたく、補助金の交付等に当たっては、それぞれの課題、改良点及び改善点に応じた条件を付与すべきであると判断しました。

交付条件が付与された事業の一つである㈱auber主催の「ナイトリモートミュージアム（VR 観光支援事業）」について、市からの諮問に基づき、令和2年10月1日に第3回審議会を開催し、交付条件を受けて㈱auberから再提案のあった事業計画について、書面審査のほか、事業者からのプレゼンテーション及び質疑応答を行い、交付条件を満たす内容であるか、慎重に審査を行いました。

審議の結果、提出された事業計画については、妥当であり、交付条件を満たす内容であるものと判断します。

1 (株)auber の事業概要について

(1) 事業概要

(単位：千円)

	事業名	事業費 (合計)	補助 申請額	応募枠 区分
変更前	ナイトリモートミュージアム (VR 観光支援事業)	5, 9 9 9	2, 4 9 9	中大規模 新規
変更後	リモート科学館	5, 9 9 9	2, 4 9 9	中大規模 新規

(2) 交付条件

提案事業のコンセプトを活かす形で、市内における市美術館以外の文化・観光施設等での事業化が可能であるか、再検討の上、市長に事前報告を行い、了承を得ること。なお、補助上限額は今回の申請金額を条件とする。

(3) 主な変更点

ア 会場を千葉市美術館から、千葉市科学館に変更。

イ オンライン視聴料のみの事業収入から、VR と連動する形での EC サイトを含めた物販も行い、収益源の多様化を図る。

2 評価項目別集計結果について

評価項目	配点	点数	得点率 (%)	前回得点率 (%)
実 現 性	1 2 0	9 8	8 1. 7	6 5. 6
継 続 性	6 0	4 5	7 5	6 4. 4
プ ロ モ ー シ ョ ン	4 0	2 7	6 7. 5	4 2. 2
企 画 力	4 0	3 3	8 2. 5	7 1. 7
消費につながる仕組み	4 0	2 7	6 7. 5	5 1. 7

魅力的な景観の形成	40	29	72.5	63.3
提 案 全 体	60	49	81.7	58.9
特 別 評 価	100	68	68	56.7
合 計	500	376	75.2	61.9

※出席委員4名の集計

3 審査結果（結果）について

千葉市科学館側の関係者と本事業実施にあたっての同意と協力を得ていることを勘案すると、提出された事業計画は実現性が高いものであると判断します。なお、千葉市科学館での事業実施に向けた企画・調整を短期間に実現したことを高く評価します。

科学館の特徴を活用したコラボレーション企画は、ヴァーチャルリアリティ（以下、「VR」という）技術を活用したオンラインならではの取り組みであり、「科学館×アニメ」「科学館×アート」「科学館×ファッション」の3つのコンテンツは、とても魅力的であると考えます。

「科学館×アニメ」については、アニメの人気キャラクターの必殺技を、科学館で再現する実験を、VR 技術を用いて商品化し、有料で視聴する内容となっており、アニメファンや子供を惹きつけるものと判断します。オンラインのみならず、科学館でのワークショップ等を計画している点についても評価します。

「科学館×アート」については、アート作品の展示やイルミネーションを施した科学館を舞台にした VR コンテンツとなっており、科学館の持つイメージを変える魅力的なコンテンツであると評価します。恋人がデートに使えるようなロマンチックな演出に期待しますが、オンライン上では、参加者同士がコミュニケーションを取れる仕組みを検討していただきたいと考えます。

「科学館×ファッション」については、パリコレにも出品しているファッションブランドとコラボレーションし、ブラックライトを当てることで柄が変わる等のテクノロジーを活用している服の展示等を企画している点は、とてもユニークであるものと考えます。また、主催者の強みを活かす企画であり、コンテンツに係るグッズの販売に期待ができます。

これらのコンテンツは、非常に魅力的なものであり、舞台となった現地へ訪れてみたいと思えるような企画となっていること、かつ、現地におけるワークショップ等の実施もあり、施設での実際の集客とイメージアップにつながるものであると判断します。

オンラインコンテンツの販売だけではなく、コンテンツに係るグッズを制作し、オンライン及び現地で販売する等、収益源の多様化が図られているものと判断します。

事業者において、ファッションイベント等の実績があることから、現地でのワークショップや物販などの実施について、可能であるものと判断します。

千葉市科学館以外での文化・観光施設等での横展開も可能であると考えられ、継続性・発展性があるものと高く評価します。

全体として、オンラインと現地のハイブリッド型の事業内容となっており、「ウィズコロナ」「アフターコロナ」にふさわしい事業であると考えます。

以上により、審議の結果、提出された事業計画については、妥当であり、交付条件を満たす内容であるものと判断します。

次年度以降も、市内の文化・観光施設等で同事業を継続実施し、市内の事業者や若いクリエイターを巻き込み、刺激を与えていただくことに期待しています。