

目 次

第Ⅰ章 調査結果の要約	1
第Ⅱ章 調査の概要	9
1. 調査目的	9
2. 試行プロジェクトの応募対象	9
3. 試行プロジェクトの応募状況	13
4. 試行プロジェクトの採択状況	14
第Ⅲ章 調査結果に基づく考察	19
1. 考察の視点	19
2. 試行プロジェクトを通じた機運醸成	19
3. 共生社会の実現に向けた多言語対応・バリアフリー対応	25
第Ⅳ章 各試行プロジェクトの実施内容	35
1. 伝統芸能・工芸	35
大相撲 beyond2020 場所	35
新作能「水の輪」 beyond 2020	47
「“にぎわい” ルーツ・ジャパン」プロジェクト～芸による町興しと情報発信を目指して～	59
あたらしい工芸－ KOGEI Future Forward －	69
流鏝馬に関する情報の海外発信及び実況解説等の多言語化事業	81
和の心 ～雅楽&武道～	93
“レガシーの未来への継承” DRUM TAOを通じた地域コンテンツ魅力増進及び 誘客・情報発信実証実験	101
KIMONO を活用した異文化理解相互促進プロジェクト	111
世界遺産薬師寺健康祈願バリアフリーイベント	121
2. 地域文化発信	131
THE JAPAN CONNECT プレイイベント	131
番組企画 多彩にっぼん！まち・ひと・文化～日本各地のホストタウンへ、ようこそ！～	141
外国人にもわかる“和の住まい文化劇場” －大阪くらしの今昔館と吉田家住宅で紡ぐ和の住まい文化 体感 to 共感－	155
3. 生活文化	167
LIGHT UP NIPPON 全国一斉花火	167
「カクヨム」を使った地域文化創造プロジェクト	177
日本を愛する世界的に著名な海外ファッションデザイナーによるプレゼンテーション	189
いけばな JOIN プロジェクト	199
4. 食文化	209
和食文化の発信・伝達方法のモデル構築 ～多言語化を視野に～	209
東京ハーヴェスト	219
5. 地域イベント	229
風とロック芋煮会 2016「白河の関ステージ」	229
多様性社会を目指した御食国“常若”プロジェクト	241
DENIM Run ONOMICHI - ファッションと地域文化による訪日対策事業	249

6. 現代アート・パフォーミングアート	261
第1回超人スポーツゲームズ	261
日本の”まつり” Re-Design プロジェクト	269
MEDIA AMBITION TOKYO デジタルースケープ	281
Playable City Tokyo 2016 :	
テクノロジーと創造性で新しい都市体験を創出する国際コラボレーションプログラム	293
7. 障がい者・バリアフリー関連	303
東京オリンピック・パラリンピックに向けた障がい者アートフェスタ 2016	303
共創社会実現のための舞台芸術プロジェクト	313
漫画家が提案する障がい者スポーツ・マンガの普及プロジェクト	
～「Be The HERO 2016」プロジェクト	325
世界をリードする、日本の映画鑑賞用最新バリアフリー技術を活かした、	
多言語対応“おもてなし”プロジェクト	337
別府ダイバーシティアカデミア～私たちが育んだやさしさとしなやかさ～	351
障害者の優れた芸術作品による文化創造プロジェクト	363
誰もが楽しめる自由な芸術祭「ユニバーサルアートフェスティバル in すみだ」	375