

チャレンジ！！オープンガバナンス 2018 市民／学生応募用紙

地域課題タイトル (注1)	No.	タイトル	自治体名
		ICT を活用した札幌都心部のまちづくり	北海道 札幌市
アイデア名 (注2) (公開)	サインージ絵本		

(注1) 地域課題タイトルは、COG2018 サイトの中に記載してある応募自治体の地域課題名を記入してください。

(注2) アイデア名は各チームで独自にアイデアにふさわしい名前を付けてください。

1. 応募者情報

チーム名 (公開)	サインージ絵本プロジェクト		
チーム属性 (公開)	<input checked="" type="radio"/> 1. 市民によるチーム <input type="radio"/> 2. 学生によるチーム <input type="radio"/> 3. 市民、学生の混成によるチーム		
メンバー数 (公開)	4名		
代表者情報	氏名 (公開)	廣瀬 岳史	

(注意書き) ※ 必ず応募前にご一読ください。

<応募の際のファイル名と送付先>

1. 応募の際は、ファイル名を COG2018_応募用紙_具体的チーム名_該当自治体名にして、以下まで送付してください。東京大学公共政策大学院の COG2018 サイトにある応募受付欄からもアクセスできます。 admin_padit_cog2018@pp.u-tokyo.ac.jp

<応募内容の公開>

2. アイデア名、チーム名、チーム属性、チームメンバー数、代表者と公開に同意したメンバー氏名、「アイデアの説明」は公開されます。
3. 公開条件について：
「アイデアの説明」でご記入いただく内容は、クリエイティブ・コモンズの CC BY (表示) 4.0 国際ライセンスで、公開します。ただし、申請者からの要請がある場合には、CC BY-NC (表示—非営利) 4.0 国際ライセンスで公開しますので、申請の際にその旨をお知らせください。いずれの場合もクレジットの付与対象は応募したチームの名称とします。
(具体的なライセンスの条件につきましては、<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.ja>、および、<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/legalcode.ja> をご参照ください。また、クリエイティブ・コモンズの解説もあります。<https://creativecommons.jp/licenses/>)
4. 上記の公開は、内容を確認した上で行います。(例えば公序良俗に違反するもの、剽窃があるものなどは公表いたしません)
5. この応募内容のうち、「自治体との連携」は、非公開です。なお、内容に優れ今後の参考になりうると判断したものは、公開審査後アドバイスの段階で相談の上公開することがあります。

<知的所有権等の取扱い>

6. 「アイデアの説明」中に、応募したチームで作成・撮影したものではない文章、写真、図画等を使用する場合、その知的所有権を侵害していないことを確認してください。具体的には、法令に従った引用をするか、知的所有権者の許諾を取得し、その旨を注として記載してください。「自治体との連携」中も同様をお願いします。
7. 「アイデアの説明」中に、人が写りこんでいる写真を使用している場合、使用している写真に写りこんでいる人の肖像権またはプライバシーを侵害していないことを確認してください。

<チームメンバー名簿>

チームメンバーに関する情報を最終ページに記載して提出してください。(2. の扱いによる代表者氏名を除き、他のメンバーに関する情報は本人の同意があるものを除き COG 事務局からは非公開です。詳細は最終ページをご覧ください。)

2. アイデアの説明（公開）

（1）アイデアの内容、（2）アイデアの理由、（3）実現までの流れ、の三項目に分けて記入してください。

必要に応じて図表を入れていただいて結構です。

（1）アイデアの内容（公開）

アイデアは、課題解決のために、何をやる社会的なサービス（活動）なのか、をわかりやすく示してください。これが将来実現した場合、魅力的で新規性があり、実践したり、活用したくなる、そしてその結果として、課題が解決される、そんなワクワク感のあるアイデアを期待します。2 ページ以内でご記入ください。

＜応募チームとして解決したい課題＞

- （1）都心中心部で「子どもが楽しく過ごせる公共スペースが少ない」
- （2）地下歩行空間に設置された「大型サイネージが効果的に利用されていない」

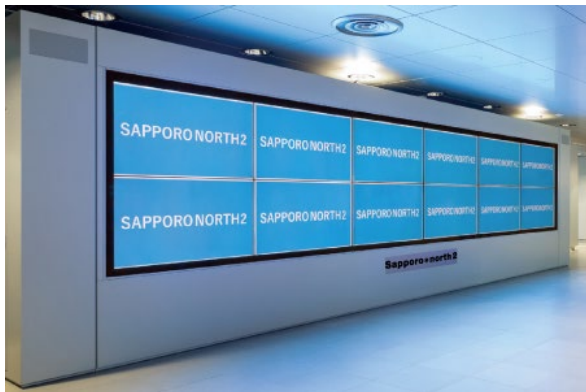
＜解決アイデアの内容＞

札幌駅前通地下歩行空間の北 2 条広場にある大型のデジタルサイネージを用い、親子連れを対象とした絵本の読み聞かせライブイベントを開催します。

まずは実験的な試みとして、年度内に 1 回開催し、来場者へのアンケート調査なども含めてニーズや関係者の意向、コンテンツの状況などを確認しながら、継続的な実施運営の可能性について模索をしていきます。

○大型サイネージを活用した読み聞かせライブイベント

当該エリアに設置された大型サイネージは、1 枚が 60 インチのディスプレイが 12 面連結されたマルチディスプレイとなっています。この大画面で迫力のある絵本読み聞かせ体験を子どもたちに届けることで、子どもが楽しめるコンテンツが少ない札幌駅前通地下歩行空間に、親子連れで楽しめる空間・時間を提供します。



12 面のディスプレイをフルで活用するのは難しいため、左右で 3 分割し、中央の 4 面で絵本の掲示を行い、両端はイベント名称や時間の掲出、読み聞かせ中の絵本の表紙（タイトル・作者）などを掲出します。

また、可能であれば、その場で来場者の感想やデジタル化してほしい絵本などをスマホを通じてアンケートを取り、リアルタイムでサイネージに結果を表示するなど、来場者の意見をインタラクティブに取得することも検討します。

○札幌市図書館と連携して、デジタル絵本をセレクト

札幌市図書館では、絵本図書館で電子端末を活用したデジタル絵本の貸出を行ったり、「さっぽろデジタル絵本」の募集を行う事業を展開するなど、絵本の電子書籍化に向けた取組を数多く行ってきています。

このような状況を活用し、札幌市が所有するデジタル絵本などを中心にして、子どもが楽しく聞けるデジタル絵本の選書を行います。

市で管理している電子書籍の絵本の数は、現在 90 冊あり、動いたり音が出たりするリッチコンテンツの絵本も多数用意されていることから、まずはその中からどの年齢でも楽しめ、かつ大画面で見る方がより楽しさが伝わる絵本をセレクトしたいと考えます。

○子育て支援団体や読み聞かせ団体等との連携

札幌市では子育て支援総合センターを中心に、数多くの子育て支援団体が活動を行っています。また、札幌市えほん図書館には、読み聞かせ活動等を通して子どもの読書推進活動を行っているボランティア団体が現在 11 団体登録されています。

このような団体と連携して、イベントの周知や実際の読み聞かせライブイベントの運営を行い、より多くの親子に対して取り組みが届くようにします。

特に、読み聞かせライブイベントでは、将来的には読み聞かせを多様なボランティア団体が交替で担うことで、無理のない運営を目指すとともに、団体の PR にもつなげてもらいます。

また、近隣の幼稚園や保育園を招待することで、継続的な来場を見込めるように仕掛けていきたいと思えます。

(2) アイデアの理由（公開）

このアイデアを提案する理由について、それをサポートするデータを根拠として示しつつ2ページ以内で説明してください。ここではアイデアの必要性、効果を確認します。データとは、統計類の数値データやアンケート・インタビューなどの資料や関連の計画、既存の施策などの定性データのことを総称します。データは出所を明らかにしてください。

（1）課題選定の根拠

ICT等を活用して都心エリアをより楽しく、快適にするためのアイデアを出しあうことを目的に実施された「さっぽろエリマネアイデアソン」でフィールドワーク等を行い課題を探索するワークを行ったが、その中で以下のような課題が参加者から挙げられ、参加者の多くから賛同を得ました。

- 多くの母子連れが中心部に来ているが、行き場があまりなくて困っている。（小さな子を抱える母親たちの意見）
- 札幌都心部の公共空間で子どもが楽しく遊べる場所がない。（子どものいる親世代の意見）
- 当該エリアのサイネージの活用が十分にされていない。

これらのフィールドワークから得られた“リアルな課題”を受けて、「サイネージを活用した子育て世代向けの場づくり」としてこの事業を発案しました。

（2）“デジタル絵本の読み聞かせ”というアイデアを選定した理由

絵本というコンテンツは、昔ながらのものでありながら、ほぼ全ての人が手にしたことのある身近なものです。そして、その力は乳幼児から大人まで、いろいろな感情を届けることのできる素晴らしいコンテンツです。

当該エリアの大型サイネージを活用すれば、絵本というコンテンツをより迫力のあるものとして、メインターゲットとなる親子世代を中心に、新しい体験価値を提供できるのではないかと考えました。

実際、国内の事例で電書ラボが行った調査によると、デジタル絵本をプロジェクターや大型テレビを活用して子どもたちに読み聞かせする実験を行ったところ、大きく映し出すことで読み手、特に子どもたちの満足度や興奮が最大化したという結果が得られており、大画面での読み聞かせは子どもたちに新しい体験価値を提供できるという実証が得られています。

「デジタル絵本よみかかせ」実証実験 報告書（大日本印刷 honto ビジネス本部／電書ラボ、2015年7月）

<http://denscholab.jp/wp-content/uploads/2015/07/5865b8d664b342e8b8828d79ef4b16e9.pdf>

一方で、読み聞かせイベントは、絵本等の著作権に配慮する必要があります。

【参考】「お話し・読み聞かせ団体等による著作物の利用について」（2017年改訂版）

<http://www.jbpa.or.jp/guideline/readto.html>

このようなイベントの実施を通して、読み聞かせ可能なデジタル絵本コンテンツを増やしていき、その情報を公開していくことで、様々な場面で同様の取組展開が進むようにしていくことも、市内の読み聞かせ活動に貢献することになると考えます。

また、Sapporo * north2 のデジタルサイネージ使用のガイドラインに則したイベントを企画するにあたって、絵本というコンテンツは番組としても成立しやすく、また誰にでも受け入れやすいという意味においても適当でもあったと考えました。

(3) 大型サイネージのあるスペースの活用理由

大型サイネージのある Sapporo * north2（札幌駅前通地下歩行空間北2条広場）の現在の利用用途が、映像コンテンツの上映に留まっています。たまたま通り掛けに番組をチラ見する程度の状況で Sapporo * north2 をめざしてわざわざ足を運ぶというものにはなっていません。

【参考】Sapporo * north2 番組リスト <http://www.sapporo-north2.com/program.php>

ただ、サイネージを活用したイベントを実施している事例はあり、そのケースでは、多くの方がサイネージの前に集まり、そこで流されている映像にも目を向けることから、よりサイネージの効果を高めるためには、広場をイベント会場としてもっと活用していくことが望ましいと考えます。

Sapporo * north2 という場が憩いや集いの場所として機能すれば、従来の番組放送もその存在感を増しますし、その場で発信される地上の情報もより伝わりやすくなり、エリアマネジメントの観点から課題となっている地上と地下の回遊性の向上にもつながるかもしれません。

今後、このイベントが定着して、日中に定期開催することになれば、札幌の都市エリアに安全な子どもの遊び場を増やしていくことにもなります。公共の場でどう過ごすべきかのマナー教育も兼ねるなら、倫理観のある都市としての底上げにもなるだろうと考えます。

(3) アイデア実現までの流れ（公開）

アイデアを**実現する主体**、アイデアの**実現に必要な資源（ヒト、モノ、カネ）**の**大まかな規模とその現実的な調達方法**、アイデアの**実現にいたる時間軸を含むプロセス**、実現の制度的制約がある場合にはその**解決策等**、**アイデア実現までの大まかな流れ**について、**2 ページ以内**でご記入ください。ここでは実現可能性を確認します。

実現する主体：プロジェクトメンバー有志が中心となり、札幌市や連携可能な読み聞かせ団体・子育て支援団体や、クリエイティブな活動を支援している No Maps 実行委員会などの協力のもと実施する。

<想定する実施体制>

主催：『サインージ絵本プロジェクト（仮称）』 / No Maps 実行委員会

協力：市内読み聞かせ団体（読み聞かせ部分のサポート）

子育て支援団体（子育て世代への広報サポート）

札幌市図書館（デジタル絵本コンテンツの利用許諾調整等）

後援：札幌市

<実現に必要な資源と調達方法>

- デジタルコンテンツとして活用可能な絵本の調達
札幌市図書館にあるデジタル絵本から選定を行います。許諾については、札幌市図書館側に協力をしてもらいながら著作権元に確認をする予定です。
- 読み聞かせができる人材の確保
市内読み聞かせ団体に相談し、対応可能な団体の協力を得ます。謝金はクラウドファンディングなどを活用して集めます。
- 会場の確保
No Maps 実行委員会が連名主催となることによって、サインージの利用も含めた Sapporo * north2 の活用が費用負担なく可能となります。
- 広報ツール・対応
簡易なフライヤーを作成し札幌市（子ども未来局）や子育て支援関連団体を通じて、子育て中の親が入りやすい場所で配布を行うとともに、Sapporo * north2 や No Maps のホームページなどで情報発信を行います。フライヤーの作成にかかる費用は、クラウドファンディングなどを活用して集めます。

<実現にいたる時間軸を含むプロセス、大まかな流れ>

- 協力してもらいたい団体への打診・協力許可のとりつけ（～1月中旬）
- 活用可能なデジタル絵本の選定（～1月中旬）
- 情報発信のための情報整理（1月下旬）
- クラウドファンディングによる運営費調達（1月下旬～2月中旬）
- イベントとして告知（1月下旬～2月下旬）
- リハーサルの実施（2月中旬）
- イベントを開催（2月下旬）
- 結果報告レポートの作成（3月上旬）