

成果報告書

団体名称	株式会社precog
担当者連絡先	(代 表 者) 代表取締役 有光茜 (住 所) 東京都目黒区柿の木坂1-24-15 (電 話) 03-6825-1223 (F a x) 03-6421-2744

1. 事業概要

事業名	《契約件名》 令和2年度戦略的芸術文化創造推進事業「文化芸術収益力強化事業」バリアフリー型の動画配信プラットフォーム事業
事業期間	令和2年10月26日 ~ 令和3年3月31日 <small>* 契約日から、事後の整理期間まで含んだ期間を記載。</small>
実施内容とその成果概要	<p>本事業によって示唆された収益力強化の可能性</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・映像コンテンツ製作・配信による芸術団体の収益源の拡大 本事業を通して、提案事業作品や、公募した事業実施団体による既存作、あるいは新作に情報保障をつけ、オンラインや上映会などにて公開した。2月5日に動画公開をスタートし、随時作品を追加していった。アップロードした映像は本編32本、ワークショップ動画12本、解説動画が24本であり、合計68本。そのうち有料公開動画数は20本となる。動画購入数は2月164本、3月310本と、2ヶ月で購入数が2倍になるなど、順調に伸びている。</li> <li>・バリアフリー配信による障害当事者のニーズ把握と鑑賞機会の創出 障害当事者からの視聴レポート・アンケート、感想シェア会において「鑑賞機会が少なかった分野の作品に触れることができた」「情報保障つきで鑑賞できる作品がもっと増えてほしい」という期待の声が寄せられ、劇場公演では顕在化しなかった障害当事者の芸術鑑賞ニーズの把握、鑑賞機会の創出に繋がった。</li> <li>・ラーニングプログラムによって、芸術団体の新たな活動領域の可能性を提示 作品映像配信と合わせてラーニングプログラム（事前解説動画の配信やオンラインワークショップ）を実施したことで、動画配信への興味・関心を惹くことができ、各作品や各公募団体や作家の活動への理解を促進できた。ラーニングによって、一つの作品を長期的にコンテンツ化することや、芸術団体が「発表」だけでなく教育普及やファシリテーションといった新たな職能を獲得することで活動を拡大する可能性を検証することができた。</li> <li>・芸術団体、福祉事業者、バリアフリー制作者など多様な人々が集結した当プラットフォームでの知見共有により、次なる活動が生まれつつある 事業完了後、本事業にて情報保障を付帯した映画を障害当事者が通う福祉施設で上映することが決定した事業者や、本事業を通じて獲得したバリアフリーや情報保障のノウハウを活かし障害当事者との協業に取り組む事業者、障害当事者の鑑賞機会の創出に向けた公演計画に取り組む事業者など、本事業に参加した団体が様々なかたちで本事業で得た知見を今後の活動に活かしている。</li> </ul> <p>本事業実施にあたって把握された、福祉関係団体との協働の可能性</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・文化芸術のバリアフリー化を志す芸術領域と福祉領域を横断したネットワークの開拓 本事業では、動画をサイトにアップし販売するだけではなく、今後あるべき動画配信サイトのアクセシビリティの理想の姿をさぐるために、「LAB企画」として、リサーチを実施した。特に、有識者・研究者や障害xアート、日本における外国人コミュニティ支援、などの領域での先駆的事例などを取材し、ネットワークを広げながら知見を貯め、一部のヒアリング内容はインタビュー記事として一般公開した。調査方法としては、独自の福祉事業者のコンタクトリストを作成し、メールで事業について周知の連絡を行い、返信があった団体にはヒアリングを実施した。</li> <li>・オンラインとオフラインの双方での活動展開の可能性 コンタクトした団体の中には共同事業を実施するに至った団体もあり、また団体同士の交流や、福祉団体と芸術団体と接点も生まれ、今後さらに関係性が深まる可能性がある。現在の課題としては、情報保障をつけた動画を物理的に見ることが困難なユーザーの存在がリサーチにより明らかになった。そのため、鑑賞機会の拡大（芸術団体が制作したバリアフリー映像の購買）を伸ばすためには、制作した映像コンテンツをオンライン配信のみならず、福祉施設や支援学校などでの上映など、オンライン配信以外でも提供できるスキームが構築され定着していくことが求められる。</li> </ul> <p>事業のねらい</p> <p>本事業では、動画配信サイトとして、作品購買層を広げることを目指すだけではなく、先進的なパフォーミング・アーツを中心とした作品のアクセシビリティ向上と目的を共有するステークホルダーが集うプラットフォームの構築を目指してきた。また、アクセシビリティを当たり前として、さらにバリアフリーを目指すことで、独自の表現が生まれることを支援し、そうした文化を根付かせることを目標としている。そのため、作品販売だけではなく、周辺コミュニティの成熟が一つの成果指標となるが、本事業について関心を寄せる人同士が集うプラットフォームの構築のため、以下のコミュニケーションのためのチャンネルを用意した。</p> <p>メールマガジン（会員数968人） ラボ会員（30人）：当事業に参加した希望者・視聴者など一般からの参加希望者が、オンラインコミュニケーションツール・Slackに集まり、それぞれアクセシビリティに関するディスカッションを行っている。</p> <p>あらゆる人に開かれた劇場、映像配信のあり方の検討に関わる関係者、協力者、協賛社が増えることは、事業の持続性を確保し、さらなる事業展開の可能性が期待される。</p>

2. 成果分析（数値）について

事業名	令和2年度戦略的芸術文化創造推進事業「文化芸術収益力強化事業」バリアフリー型の動画配信プラットフォーム事業
事業実施期間	令和 2年 10月 26日 ~ 令和 3年 3月 31日
作品公開期間	令和3年 2月 5日 ~ 令和3年 3月 31日
視聴状況分析	<p>サイトのアクセスの簡単な概要は下図の通り。ページビュー数は、徐々に平均数が上がっており、今後も少しずつ上昇させるべく施策を検討する。</p>  <p>ページビュー数は期間中合計134539回</p>  <p>集客状況は、ディスプレイ広告が最も多く、その後ダイレクトアクセス、ソーシャルメディアが続く。今後広告運用のさらなる活用が重要である。</p>
ウェブサイト会員数	1916人（3/31時点）
作品購入状況	作品購入数 474回（3/31時点）
調査状況	<p>調査および調査によって把握されたニーズに対して実践を行うラボ事業では本事業関係者の協力を得てリサーチを行い、劇場での観劇に困難がある障害等の当事者の所属する福祉施設等の独自のリストを作成。その後、事業内容の周知、今後の連携の可能性などを探った。返信があった団体の中からヒアリングを行うとともに、ワークショップの実施、モニタリングへの協力依頼等、多様な形での共同事業を実施した。</p> <p>コンタクト数 186（内、ヒアリング実施数11、共同事業実施数49）</p> <p>ラボ実施にあたっての協力機関・団体等：障害当事者、支援団体、福祉施設（就労継続支援施設B型、生活介護事業所、放課後等デイサービス）、特別支援学校、研究者等</p>
ラボ会員数	30人（3/31時点）
メールマガジン登録数	968人（3/31時点）

3. 事業の成果

事業の成果	<p>本事業では、バリアフリーを前提とした、先進的な動画作品の公開を行い、そのための様々な方法論の開発を行った。新しい表現方法の発見や、劇場へのアクセスにバリアを感じていた人やアクセシビリティを向上させ配信サービスを通じて作品を届けたい関心層へ、情報を届けることができた。</p> <p>サービスをスタートしたばかりではあるが、下記のように、ユーザー数・作品販売数ともに月ごとに増えている。</p> <p>ユーザー数（増加数2月 793人 平均41人/日、3月 1124人 平均36人/日）          作品販売数（2月 164本 8.6本/日 3月 310本 10本/日）</p>
事業における工夫	<p>多様な専門団体と協力し、作品ごとにどのような情報保障をつけるかを検討した。単なる情報保障にとどまらず、その工夫自体が作品の表現を深めることを目指し、そのための知見を共有した。アクセシビリティ確保を前提とした、動画配信サービスを開発し、その事業のメッセージを広く発信することで、文化芸術を楽しむ権利は誰にでもあるということを楽しく伝えることを工夫した。Noteなどのブログサービスを通じた独自の発信や、オンラインシンポジウム等での意見交換などを通じて、誰もが文化芸術を享受する権利があり、そのサービス実装には可能性があるということを周知した。</p> <p>また、今回の映像コンテンツの制作においては、創作段階から積極的に障害当事者の視点を取り入れることを重要視し、また、実際にできた映像については、当事者のモニター検討会などを行い、さらなる改善点をあぶり出し、作家に還元するなどの手法を開発し、バリアフリー映像制作のための知見の蓄積、今後のバリアフリー映像制作コーディネーター人材育成のためのスタンダードの構築も目指した。</p>
事業の課題	<p>&lt;映像コンテンツ視聴拡大に関する課題&gt;</p> <p>今後、オンライン上のサービスの拡充に加え、新たな販路の開拓をしていく。具体的には、個人ユーザーのみならず、副施設単位でのサービス利用を促し、どのようなニーズがあるか探っていく。ウェブサービスの拡充だけではなく、多くの人が映像を見ることができるよう、劇場作品にこれまで欠けていたアウトリーチサービスを検討していく。</p> <p>&lt;本事業を通じて生まれたネットワーク・プラットフォームに関する課題&gt;</p> <p>メールマガジン登録者数は少しずつ増加しているが、ラボのコミュニケーションツールであるSlackのユーザー数は未だ少なく、今後会話の活性化のために、様々な投げかけが必要だと思われる。文化芸術関係者にとどまらず、ラボの周辺には、障害のある当事者等が、よりよい文化芸術体験を享受すること、そのためのサービス開発を通じて、新たな事業開発を検討している人材も多いため、文化芸術分野が他の分野と課題を共有し、その解決方法を共同研究するチャンネルとして、さらなる発展的な議論を進めていく。</p>
感想・評判	<p>&lt;スタッフの声&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・情報保障に関しては、プロの手を借りて実装したが、今後社内でもそうしたコーディネーター人材を育成することで、より作品の内容に即した提案が可能になるのではないかと。</li> <li>・動画作品を通して福祉施設とかかわれることは、本事業の強みなので、もっと伸ばしていきたい。</li> </ul> <p>&lt;協力企業の声&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・バリアフリーに本気で取り組むスタッフが増えたことが最大の収穫</li> <li>・アクセシブルな配信の場について、当事者と一緒に考え、学び、つくる場であることが素晴らしい</li> </ul> <p>&lt;事業実行団体の声&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・音声ガイドをつくる過程で、作品への理解を深めることとなった。</li> <li>・手話や音声ガイドもつけて終わりではなく、今後は、視覚障害のある方にも楽しんでもらえる作品があることを、こちらから発信していかなければならない。</li> </ul> <p>&lt;当事者の声&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・地方に住んでいると、好みの演劇に触れられる機会が少ないので、オンライン上演がより増えて欲しい。</li> <li>また、すべての演劇に音声ガイドをつけるのは難しいだろうけれど、わずかでもその取り組みが増えてくれれば大変有難い。</li> <li>・音声ガイドを利用したインスタレーションの映像表現とはどんなものか、興味深く鑑賞した。</li> <li>・舞台で手話通訳、字幕付きとなると、双方を見る大変さがあるが、画面配信では一体して見ることができ、また顔をズームアップで見ることが画面でのメリット</li> </ul>
実施後の波及効果、可能性	<p>ウェブサイトのアクセス状況、販売状況の分析、また事業の継続性のための経営戦略シミュレーションを実施し、今後の作品販売の値段設定、販売数の想定などを、より精緻に実施していく。また、作品販売以外のサービス展開として、物理的に動画を見るのが困難なユーザーへのサポートの拡充など、新たな購買者層の開拓を目指す。</p> <p>これまで、多くの劇団など実制作者は、演劇作品のアーカイブ動画公開自体に躊躇してきた。新型コロナ禍の影響で、多くの実制作者が映像作品公開を前提とし、公演を制作する方向へ舵を切った。実際、多くの外出に困難を抱える層からは、これまで鑑賞できなかった劇場作品等の鑑賞が容易になったことを歓迎する声が聞かれる。</p> <p>障害当事者等を前提としたオンライン配信サービスの開発は、あらゆる視聴者のアクセシビリティを向上させることへつながる。障害者の鑑賞機会の創出のためには、芸術業界のバリアフリー水準をあげ、アクセシビリティのクオリティを向上させることが急務である。</p> <p>今回の事業に関わった事業実施団体がバリアフリーの活動を継続したり、現在こういった活動を知らない人々を巻き込んでいく裾野を広げる施策をさらにすすめることが必要だろう。</p> <p>観劇体験環境自体の排他性をなくし、より開かれた劇場をオンライン上に設定することは、観劇体験自体の普及の一助となるだろう。</p>