RICOH
Visual Communication
RICOH 紙アプリ
お客様導入事例

RICOH
imagine. change.

夏休みの特別イベントで紙アプリをメインコンテンツに、予算・納期・展示スペースの制約をクリアし、巨大スクリーンを使った体験型コンテンツを構築。話題性や集客力が向上、リピーター増加を実現しました。

日立シビックセンター 科学館様

■ご導入商品：
・RICOH 紙アプリ（紙トレイン）
・３連プロジェクションシステム
■ご導入拠点：公益財団法人 日立市民科学文化財団 日立シビックセンター 科学館

Customer Profile
■業種：科学館（公益財団法人）
■URL： http://www.civic.jp/science/

「子どもたちのために、ダイナミックな体験型コンテンツを展開したい」その気持ちがふくらむ一方、予算・納期・展示スペースには、様々な制約がありました。

公益財団法人
日立市民科学文化財団
日立シビックセンター
科学館事業課
課長補佐（兼）係長
高柿勝博 様

日立シビックセンター 科学館様では、毎年夏休みに合わせて特別展を開催しています。今年は「遊ぼうよ！ ロボットとおもちゃの夏祭り！」をテーマに開催されました。
紙アプリ展示の企画と運用をご担当された、高柿様はこう振り返ります。
「夏の特別展は、1年で最も大きなイベントですので、今年もかなり前から展示物の手配などを進めていましたが、もっと子どもたちに喜んでもらう工夫、より多くの人に遊びに来てもらう仕組みを追求する中で、やはりイベントの規模を例年よりも拡大して、開催することに変更したのです。
何か方法はないか考えていたところ、思い出したのが紙アプリでした。以前に別のイベントで展示したことがあり、大変好評だったのです。そして、リコージャパン茨城支社の担当営業さんに相談しました。」

導入前の課題	導入後の効果
大規模イベントの目玉として、内容も大きさもインパクトのあるコンテンツを探していた。	**紙アプリを大型スクリーンでダイナミックに展開したことで、話題性や集客力が向上。リピーターが増加した。**
準備の過程で、イベント規模の拡大が決まったため、予算と納期に制約が多かった。	**手軽に導入しやすいレンタルパッケージにより、予算と納期の課題を解決しながら、インパクトのあるコンテンツを実現した。**
体験型の科学館として、子どもたちの発想力を刺激する、楽しい仕組みをつくりたかった。	**県内初の３連プロジェクションシステムと、トレインが立体化したり、連結する動きが、子どもたちの発想力を膨らませた。**
柱が多く、人の流れにくい展示エリアでの開催となったため、展示スペースや会場への導線に課題があった。	**超短焦点プロジェクター３台で投影する大型スクリーンを設置し、限られたスペースながらも、目立つイベントを実施できた。**

巨大スクリーンで紙アプリを展開するダイナミックな演出が、子どもたちの好奇心と発想力を刺激。イベント全体を盛り上げ、リピーター数増加につながりました。

日立シビックセンター
科学館事業課
課長補佐（兼）係長
高柿勝博 様

紙アプリの良いところは、絵が動き出す驚きや楽しさを、みんなで共有できることですね。周りを巻き込めば、その楽しさは、2倍にも3倍にもふくらみます。スキャナーの操作方法もシンプルなので、混乱が起きることもなかったですし、『自分の絵を自分でスクリーンに取り込んだ』ということが、より深い体験につながります。大人は、線路を見れば電車を描く。でも子どもたちは違って、自動車を描く子も多かったですし、お菓子のパッケージや自分の手をスキャンする子も。発想力が刺激されて、ユニークな作品が次々と生まれていったのだと思います。紙アプリのコーナーをずっと離れない子、帰り際にもう一度、自分の絵を眺めに来る子、みんなのイラストが連結していくのを、家族で楽しまれている様子も見られました。アンケートを見ると、過去のイベントより、紙アプリの体験者数は増えていますし、体験した子どもたちの年齢幅も広がっています。また、開催期間中のリピーターは、昨年より増えていました。

今回の特別展には、紙トレインがぴったりでしたね。『おもちゃの電車が走るおもちゃの街』のイメージです。特別展のテーマに合ったアプリで、イベント全体を盛り上げたいと思いました。メインコンテンツにふさわしいスケール感を演出するには、紙トレインを、大きなスクリーンで展開することが不可欠でした。そこで、展示スペースに合わせた3連プロジェクションシステムを構築。柱が多く、細長いスペースであることを考慮し、近い距離から大きく投影できる超短焦点プロジェクターを3台使って、2×8メートルのワイドなスクリーンを実現しました。また、スクリーンは半透明にし、吹き抜けでつながった下の階からも、様子が見える仕組みにしました。特に子どもたちは、『上で何をやっているんだろう？』『自分もやってみたい！』と、積極的に集まってくれました。特別な誘導や説明の必要はほとんどなく、子どもたち同士で教えあったりしながら、夢中になっていましたね。

用紙に描いたイラストが、スクリーンの中を動き回る「作ろう！レールでつながるみんなの街」

塗り絵ではなく、自由に描ける紙アプリ。発想力が刺激され、ユニークな作品が次々誕生。

自由に描いたトレインが立体化したりトレイン同士が連結することで、子どもたちの発想力を刺激した。

超短焦点プロジェクターを使うことで、省スペースでの展示を実現した。

選定ポイント

① **大規模イベントの目玉として、紙アプリを大型スクリーンで展開するインパクト**
② **手軽に導入しやすいレンタルパッケージによる予算・納期の課題クリア**
③ **超短焦点プロジェクターで投影することによる省スペース化の実現**

日立シビックセンター科学館様のソリューション事例を、さらに詳しく、Webで。
http://www.ricoh.co.jp/case/1811_civic-center/

RICOH 紙アプリ
https://www.ricoh.co.jp/rental/paper_app/

プロジェクションシステム
https://www.ricoh.co.jp/solutions/event_solution/projection/

本レポートは、リコーが提供する新しいクラウドサービスである RICOH Clickable Paper サービスに対応しています。
スマートフォン/タブレット端末用アプリケーション「RICOH CP Clicker」（無料）をダウンロードし、ページを撮影（クリック）すると、関連情報のあるインターネット上のサイトがご覧いただけます。
www.ricoh.co.jp/software/other/clickablepaper/

※本ちらし記載の会社名および製品名は、それぞれ各社の商号、商標または登録商標です。

RICOH imagine. change.
リコージャパン株式会社

http://www.ricoh.co.jp

お問い合わせ・ご用命は

記載内容は、2018年10月現在のものです。