

**平成 28 年度アートをテーマとした構想事業  
事業委託報告書**

女子美術大学  
NPO 法人ジャパンイニシアチブ

## 目 次

1. 本事業の実施計画経緯 .....	2
(1) 経緯	
(2) 2016 年度実施内容	
2. 2016 年度事業の概要 .....	3
(1) 目的	
(2) ワークショップ実施概要	
(3) ワークショップ見学の様子	
(4) 報告会について	
(5) 成果物について	
(6) 成果物の著作権について	
(7) 本プロジェクト報告における動画像の使用について	
3. プレゼンテーション内容 .....	8
(1) プレゼンテーション内容	
(2) 終了後の学生の感想	
4. 学生の作品概要 .....	11
5. 課題及び、今後の展望 .....	24
(1) 女子美術大学の意見抽出	
(2) 今後の展開について	
(3) 2017 年度の活動について	

# 1. 本事業の実施計画経緯

---

## (1) 経緯

2015年3月に女子美術大学への連携についての可能性について、現長和町町長が女子美術大学五十嵐常務を訪問。前向きな話し合いとなる。

引き続き、NPO 法人ジャパンイニシアチブより長和町へアートの中で地域創生を行うという案を提案したところ、

\* 具体的な町のメリットはなにか。

\* 和田中学校が2016年度を最後に閉校するので、これを生かす方法はあるのか？

\* 納得できる企画なら、国からも予算をとるように準備したい。

以上を中心に長和町とNPO 法人ジャパンイニシアチブにおいて検討を行った。

2016年4月に女子美術大学五十嵐常務と面談し、

\* 女子美の体制について検討して欲しい。

\* 包括連携の締結

について検討を行い、大学として地方創生に関わるのは大事であり、文部科学省からも指導がある。については、包括連携は準備、担当はメディア表現領域の内山教授としたいとの決定があった。

2016年6月には五十嵐常務、内山教授、為ヶ谷先生、青木、福井にて長和町訪問し、町の環境を見学し、包括連携の方向を確認した。また、2016年度中に女子美が長和町を訪問し、プロジェクトを進めることを同意した。和田中学校の再生案、人口問題などの町の懸案が出される。

## (2) 2016年度実施内容

2016年7月には内山教授からの長和町でワークショップの実施案の提示をうけ、具体的な日程と女子美の体制について確認された。

2016年8月29日～9月2日の日程で女子美術大学メディア表現領域2、3年生15名が長和町において、長和町をテーマに企画書、作品制作のワークショップを行う。

最終日に町長、議員、職員を前に個々にプレゼンテーションを行った。

## 2. 2016 年度事業の概要

---

### (1) 目的

実験的に現地環境の中で学生のスキルに応じた色々な作品を自由に作り、若い人の感性がどのようなことに反応しどんなものが生まれるのかについて実験的にワークショップを行うことで、その成果をみながらアートビレッジ構想における女子美の役割と、包括連携にむける意味性について提案していく。

### (2) ワークショップ実施概要

進め方：長和町に 5 日間滞在し町の様々な環境に浸りながら、現地 の環境の中から色々なインスピレーションから物語を考え、イラスト、まんが、アニメーション、ポスター、スクリーンコンテンツなどを制作する。基本機材は女子美術大学より持参し、現地で撮影したデータを元にその場で直に作品を作る。

参加者：＜女子美術大学＞

女子美術大学メディア表現領域 3 年生、2 年生 合計 15 名

女子美術大学評議員 為ヶ谷秀一（9 月 1、2 日参加）

女子美術大学教授 学科長 内山博子（9 月 2 日参加）

女子美術大学教授 季理（8 月 29 日～8 月 31 日参加）

女子美術大学教授 浅野正博（8 月 31 日～9 月 2 日参加）

女子美術大学講師 首藤圭介（8 月 31 日～9 月 2 日参加）

女子美術大学講師 東麻奈美（8 月 31 日～9 月 2 日参加）

女子美術大学助手 早渕 仁美（8 月 31 日～9 月 2 日参加）

＜NPO 法人ジャパンイニシアチブ＞

青木 寛（8 月 29 日、30 日、9 月 2 日参加）

福井真実（8 月 29 日～9 月 2 日参加）

豊田浩司（8 月 28 日前日現地入り、8 月 29 日～9 月 2 日参加）

宿泊地：長和町内 姫木平ペンション アンメモリー

制作会場：長和町役場

スケジュール：

8 月 29 日 東京出発 長和町到着後、町に関するレクチャー及び町内を回る。

和田宿 長門牧場 紙布織（勝見幸枝氏宅）訪問

8 月 30 日 黒耀石体験ミュージアム、和田中学校、午後より一部学生は黒耀石体験ミュージアム追加取材

8 月 31 日 追加取材 町内の神社、美ヶ原高原を見学。空き家、子育てについて追加取材

9 月 1 日 制作

9 月 2 日 制作および報告会

長和町出発

### (3) ワークショップ見学の様子





#### (4) 報告会について

9月2日 14:00～町民ホールにおける女子美術大学の報告会の参加者は以下の通り。

##### a) 長和町出席者（敬称略）

町長	羽田健一郎
副町長	西藤栄二
教育長	辰野登志男
長和町議会議員	宮沢清治
長和町議会議員	栗原暁史
長和町議会議員	羽田公夫
長和町議会議員	原田恵召
長和町議会議員	伊藤栄雄
長和町議会議員	森田公明
長和町議会議員	柳澤貞司
建設水道課長	羽毛田健次
教育課長	藤田仁史
産業振興課長	金山睦夫
総務課長	森田幸雄
総務課	古川俊之
町民福祉課長	小林文江
町民福祉課	鈴木周平
企画財政課長	藤森和明
企画財政課	清水英利
企画財政課	小埜沢浩一
企画財政課	翠川和昭
信州・長和町地域おこし協力隊	大内伸代
情報広報課	尾美雄飛
信濃毎日新聞	篠田裕貴

##### b) 女子美術大学（敬称略）

評議員	為ヶ谷秀一
教授	内山博子
教授	浅野正博
講師	首藤圭介
講師	東麻奈美
助手	早渕仁美

##### c) NPO 法人ジャパンイニシアチブ

青木寛
福井真実
豊田浩司

### (5) 成果物について

報告会においての作品は5日間の成果であり、完成作品の方向性を示すもの。2017年2月までに作品として完成させる。

作品は町に提出する。

### (6) 成果物の著作権について

成果物の著作権については制作者(学生)に帰属する。ただし、長和町が成果物を公開すること、広報活動に使用することについては了解済。

なお、それ以外の使用については別途確認する。学生の著作物の管理については女子美術大学が行うものとする。

### (7) 本プロジェクト報告における動画像の使用について

以下の書面にて、参加学生の許可をとる。

#### 長和町プロジェクト撮影に関するお願い

2016年8月29日～2016年9月2日、長野県小県郡長和町におけるプロジェクトにおいて広報用の映像、および静止画を撮影します。この動画像は長和町の広報資料として、本プロジェクト報告書添付資料として使用されます。

については、あなたが撮影されることにおいて、了解をされる場合は、以下にご署名をお願いします。

なお、それ以外に使用される場合は女子美術大学を通して、ご本人に確認します。

所属

氏名



### 3. プレゼンテーション内容

---

#### (1) プレゼンテーション内容

前述1. (4) のとおり、報告会において学生にプレゼンテーションが行われた。

#### (2) 終了後の学生の感想

##### <時 期>

冬などは別の見方があったのではないか。

もともと、冬のイメージがあったので、夏は新鮮だった。

スキーのイメージが強かった。

ちょうど、よかった。

夏休みの後半でよかった。

冬には冬の色、夏の色と季節によって色が変わると思う。

冬よりはよかった。夏の東京は暑すぎる。

町になにもないと思っていたが、いろいろあった。売り方、見せ方は必要だと思う。和田宿は歴史好きにはちょっと物足りない。

春休みでもよいかも。

5日間は短い、7日間でもよかった。

##### <スケジュールについて>

企画から制作、発表と短かった。

取材も各人行きたいところがちがったので大変だった。

スケッチの時間がなかった。スライドなど作るには、やはりスケジュールが短い。

事前情報が少なかった。(参加先生の情報も)

プレゼンの練習もしたかった。

あと、1日ぐらい欲しかった。

町を回っているうちに、いろいろ見えてきたので、取材の時間が少なかった。

##### <費用について>

5000円ぐらいなら負担できるかも。

地元のものが食べられるし、6000円ぐらいなら。

個人差はあると思う。場所によると思う。

5000円だとちょっと考える。

### <町の印象>

人がよかった。色々なことが、聞きやすかった。  
親切。でも知らない若い人は怖いのかなーとも思った。  
愛がある。  
地域で見守っている感じ。  
役場ではなく、地域の人のお話の話を聞きたい。若者とどう交流したいのだろうか。  
思ったより、珍しいものがあった。  
懐かしい感じ。  
食べ物、水がおいしかった。  
スーパーがない。やっぱり不便。町の人はどうしているのか。  
古い町が好き。自分の志向にあっていた。  
やっぱり、過疎の町だとおもった。

### <ワークショップ全般について>

友人と意見を交えるのがよかった。普段と違うところなので、内から外から刺激を受けられた。  
企画が好き。  
技術が生かせるなら、やっていきたい。企画書だけでなく、ビジュアルで訴えたい。  
ワークショップで求められているのはなんなのか？パッケージ案などのワークショップもありかも。  
直に取材するのは面白かった。  
物語や、商品デザインに興味があるので。  
和田より、長和のほうが、明るくて開放的な感じ。  
予算も考えてみたい。  
観光地や別荘地としてなら、訪問したいが、普通に住むという感じではない。  
不便。避暑としてすごしやすかった。

### <制作環境について>

Wi-Fi環境がよくない。  
絵具を買うなど大変そう。  
黒耀石の使用について、できることが限られているのかな？デザインの提案しかできないみたい。  
一人で住める家が必要。町の空き家は家族向けのようだ。  
町の中の移動が大変。自動車のシェアとか、借りることはできないのか。  
プリンター、トレース台、スキャナーが必要。  
地元の人が作ってくれたおにぎりとか食べたかった。  
長和町でしかできないことがあればよい。  
それぞれの場所が遠い。

### <参加動機>

無料というところが魅力だった。

いつもと環境が違うところでできるということ。

上田（真田幸村）が近いと思ったので。でも遠かった。

諏訪が近いと思ったので。

自然が見たかった。蓼科を知っていたので、なじみがあった。町にも興味があった。

思い出作りとして。

### <その他>

和田中で展示をしてみたい。

ペンションの机が小さかったので、作業がしにくかった。

## 4. 学生の作品概要

タイトル	SECOND LIFE PROJECT
コンセプト	<p>このプロジェクトは、次のことを目的とするプロジェクトである。</p> <p>①第二の人生として生活を田舎へ移す人を対象にし、長和町を「セカンドライフとして選ばれる町」にすること。②都会の移住したい人を中心にターゲットを絞り、発信する。③参加した人は、短期留学や工芸体験など長和町でしかできない経験をする事で町を知ることができる。④参加した時の体験や、工芸品や、特産品などをインターネット上で発信、宣伝する。</p>

### <成果物>



#### はじめに

私が女子美が手がけるこのプロジェクトに参加した理由がある。一つは新しい取り組みということもあり、私自身新しいことに目がないので参加したということもあるがもう一つ理由がある。それは、実家に帰れない分そこで実家のような安らぎを感じたいという理由だ。

私の実家は新潟県で、東京からだと6時間くらいかかるところに住んでいる。2年生上がるまでと大学で出される課題や、アルバイトでうまく帰省ができなかった。仮にできたとしても2週間とれるかとれないかわからず休職がもらえず、満足いく帰省には至らないだろう。そんなとき、この話が耳に入り私は参加した。

実際に参加してみてわかったことがある。それは、「一人一人が輝いている」ことだ。

紙布織りの工房を見学に行ったとき、そこで織りをしている女性、かつみさんの表情がとても輝いていた。

ひとつひとつ自分で作った作品を手に持ち丁寧に分かりやすく身振り手振りで説明し、そして作業工程も実演してみせたりしてくれた。そのときの彼女の表情がとても充実しているような笑顔を浮かべ、私は嬉しく感じた。

次に真田本陣の見学のときだ。本人を説明してくれるおじさんが長い長い文章を何も見ずに説明していき圧倒された。長年やってきたということもあるだろうがそれにしてもすごい長い文章を説明している。私は感嘆した。さらにわからないところやもう少し聞いてみたいところなどもすべて答えていてとても素晴らしいと思った。

本陣見学で休憩がら立ち寄ったお店では気立てのいいおばあさんが花火を4本もくれた。このときの喜びは今でも覚えている。

そうした体験から私が持った感想は、長和町の人たちはとても親切でこの

という考えに至った。

2

### <作品>



#### 概要2

##### ○インターネット

長和町のFacebookを開発したところ、Facebookでの閲覧者が多いことがわかりました。そこで主に4大SNSであるFacebookを使いさらに閲覧者の増加させます。

長和町は伝統工芸があります。その伝統工芸はとても可愛いものも多く見られたので、これらをFacebook等で紹介します。

例としては青森県の「ねこちぐら」や、広島県の「熊野筆」が挙げられます。

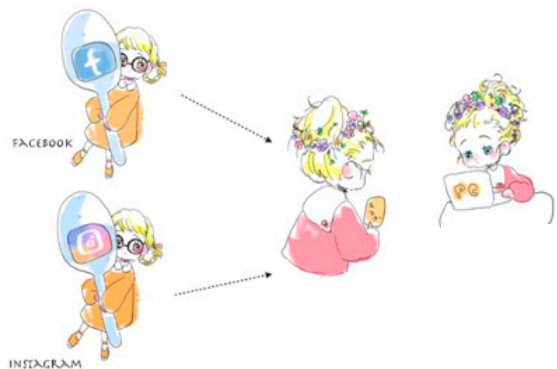
そして新しい展開として和紙を使ったペットの衣服や、小物を作り、それらをweb上で販売します。

若年層は記念になるようなものや出来事を写真に撮りそれをSNSをあげます。

この傾向にも目を向け、別のSNS「インスタグラム」でも商品展開します。

このことでFacebook以外でも発信することで認知度はさらに高まります。

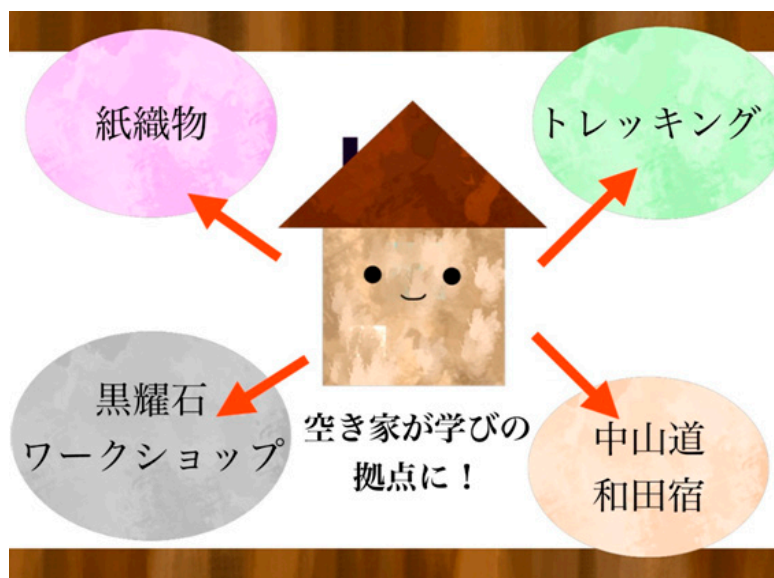
また、Facebookで見た人たちがインスタグラムの方も見ることでより他の人にも波及のように広がります。



7

タイトル	空き家リノベーションプロジェクト
コンセプト	<p>近年、長和町では空き家が増加しており、その数は約 450 件のにのぼる。(2016年8月調べ) 少子高齢化により、若い世代が都心に出て行ってしまったことが原因に挙げられる。これら二つの問題を解決するために『空き家リノベーションプロジェクト』を提案したい。この企画の狙いは、長和町を「懐かしい」、「帰りたい」と思う若い世代を増やすことである。空き家を学生の発想でリノベーションする、という他ではできない体験を学生に提供すると同時に、SNSなどのメディアで情報を発信していくことで長和町のPRに繋げていく。</p>

<プレゼンテーション資料>



タイトル	「一山紫明水の郷が生む「美」のエステー 美しき長和の旅」
コンセプト	長和町には、美しの池、美ヶ原高原、美しの塔などの美しいと名の付く名所、女神湖、韃靼そば、温泉、黒曜石、美しい自然の景色などがある。そこに着目し、体感して美しくなれるもの、リラックスして心身ともに美しく、健やかになれるような女性にとって魅力とを感じるようなバスツアーを企画した。企画は季節や場所ごとにプランを立て、パンフレットのイメージを作成した。

## <プレゼンテーション資料>

私たちは女子美術大学の学生ならではの、女性的な目線から長和町について考えました。女子美生と、長和町が協力して「美」を用いてツアーを組み、盛り上げていこうというプロジェクトです。

私たちは長和町を持つ魅力の中で、美しの池、美ヶ原高原、美しの塔、などの美しいと名の付く名所がある点と、女神湖、ダツタン蕎麦、温泉、黒曜石、美しい自然の景色、澄んだ空気などが挙げられます。体感して美しくなれるもの、リラックスして心身ともに美しく、健やかになれる女性にとってとても魅力的なスポットがある事に着目しました。

そこで私たちは長和町の美しい名所を巡り、食べて、体感して美しくなる女性向けの「美旅バスツアー」を提案します。タイトルがこちら。

～さんしめいすいのさとうむエステ～「美しき長和の旅」です。

お手元の資料をご覧ください。こちらがバスツアー宣伝のサンプルパンフレットです。こちらには、先ほど名前を挙げさせていただきました各名所の写真の他、蕎麦茶の花や、白樺の木など、長和町にちなんだ要素を取り入れました。また、ロゴも、年齢を問わず、女性を惹きつけるシンプルかつ上品なデザインにさせていただきました。ツアーのルートは季節に応じて臨機応変に見所を変え、年間通して楽しんでいただけるようなものが理想だと考えています。

最も推したい大きな筋は、美ヶ原高原へ行き、美しの塔と美術館に行く事、美容にも健康にも良いダツタン蕎麦を食べる事、温泉に入り、リラックスのできる旅にする事、長和町に多く存在する別荘地のいずれかでおしゃれなペンションに泊まり、美味しいお食事をいただくというものです。

それぞれの場所が遠く、間の空移動時間はバスの添乗員さんに町の歴史などを聞く事で有意義な時間にしようと考えています。他には黒曜石体験ミュージアムでアクセサリーを作るなどでボリュームの調整を行います。バスに乗ったままなので運転の苦手な若い女性や長時間歩く事が困難な熟年層の女性にも優しくなっています。また、乗車するバスの内装なども綺麗で、女性が乗っていて気分が良くなるようなデザインを提案したいと考えます。

また、女性向けの女子旅には特典があると、喜んでいただけたらと思います。名産品の蕎麦茶の他、前にプレゼンがありましたダツタン蕎麦茶の蕎麦湯の石けんや化粧品が商品開発が叶いましたら特典に加えたいと思っています。

次になぜ私たちが旅行ツアーの足としてバスを選んだのかという理由をご説明させていただきます。まず1つ目に、町を巡回するバスは地元の人ではない旅行者にとって難しく、乗り間違えや時間の把握が困難である事、2つ目に、近年自家用車を持つ人数が減少し、家に車がない人が増えた事です。これらを考慮し、バスツアーと言う形式は非常に有効だと考えます。

ツアーに参加した方がSNSなどに投稿する事で、人づてやネット上で宣伝ができ、女性をターゲットに客層を増やす事が可能で、年齢を問わず楽しめ、綺麗にもなれる町として知名度をアップさせる事ができます。女性は綺麗な写真を撮るとインスタグラムなどのSNSに投稿することが多いです。実際に、山梨県の「信玄餅」は、SNSの影響で人気を博したものの一つです。皆さんご存知かと

## <作 品>

### 秋

#### 芸術・紅葉コース

紅葉に囲まれた白樺湖の美しい景色で感性を養い、和紙漉体験で作品を作る。

芸術の秋を満喫するコース。

##### ・白樺湖

紅葉した山、草木に囲まれた白樺湖は写真好きな若者に受け、写真が沢山拡散される。また、湖の冷たい風に当たっている為、他の観光地よりも早く見られるかもしれない。

##### ・世界の影絵・きり絵・ガラス・オルゴール美術館

白樺湖を実際に見た後に全長30mのパノラマ連作「白樺湖の四季」を見て影絵で表現された世界との比較ができる。

##### ・夢科ティディベア美術館

可愛らしいティディベアがたくさん展示してあるため、女性受けすること間違いなし。

##### ・立岩和紙の里

美しい風景と芸術作品で心を潤した後に和紙漉体験をすることで、いつもの自分では思いつかないような表現ができるかも。

(和紙は日常的にも使用できるポーチに加工し、後日郵送される。)

##### 昼食には豪華なもりそば

距離があるため、別の施設を借りて出張和紙漉体験にするか検討

(しらかば2in1スキー場等)



耐水加工を施せば雨天でも安心して使用できる。

ポーチに加工することで、昔のものであるというイメージを払拭して和紙を身近に感じてもらう。

写真引用元

<https://www.iichi.com/listing/item/738143>

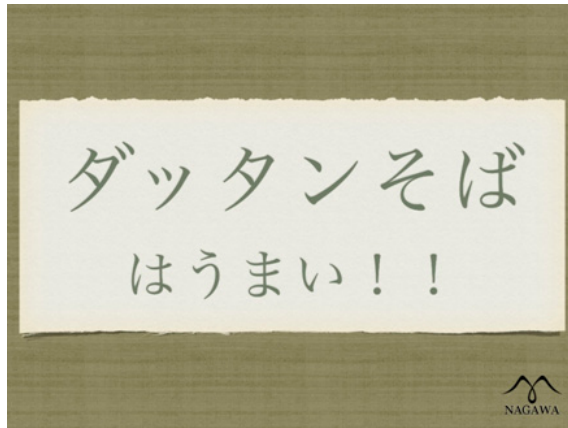
タイトル	「だったん小町・だったん美人」
コンセプト	<p>韃靼そばを原料にした、化粧水と石鹸のパッケージデザインを提案する。健康食品としての価値の他に、アンチエイジング的な美容に関する価値を付け、それを売り出すための具体的なプランである。若い女性のニーズに合わせたポップで明るい「だったん小町」と、その逆で落ち着いた雰囲気ですタイリッシュなデザインに仕上げた「だったん美人」の二通りを考案した。</p>





タイトル	「韃靼そばのホームページ」
コンセプト	韃靼そばの美味しさ、効能、安全性、そのようなまだ知られていない部分を周知させるため、韃靼そばのロゴに加え、web ページを制作した。

## <成果物>



## <作品>

タイトル	「星降る峠のてっぺんで」
コンセプト	<p>鷹山遺跡群星糞峠を舞台のモデルにし、絵本を制作した。</p> <p>作中では常に星が降っており、スパッタリングによるきらきらとした描写を特に意識して描いている。</p> <p>物語の内容は、鉱石が大好きな主人公が星の降る峠で、不思議な少女に出会う夢をみるというものである。この少女は黒曜石をイメージして描いている。「絵本」という表現方法によって親子に興味を持ってもらい、この峠の存在を知ってもらえるよう、制作した。</p>

<プレゼンテーション資料>



## 長和町×女子美

女子美術大学メディア科2年 田所萌子

鉱石が好きな少年の物語。



そこはどこか高い山の上で、たくさんの流れ星がながれていました。  
雲ひとつない夜空はいまにも自分をのみこんでしまいそうです。

タイトル	「黒耀石手作りアクセサリー 『黒波』」
コンセプト	<p>黒耀石体験ミュージアムにて、制作体験メニューでどうしても出してしまう黒耀石の欠片を使用したレジンアクセサリー。</p> <p>レジンという樹脂の中に黒耀石の中に閉じ込めるので、怪我の心配も少ない。</p> <p>また、簡単に作ることもできるので、体験メニューに取り入れることも可能。</p>

## <プレゼンテーション資料>

私は今回、長和町（まち）の黒耀石体験ミュージアムでの企画を提案しようと思います。

まず、黒耀石体験ミュージアムに行って驚いたのは内観の綺麗さや丁寧に作られた記念グッズです。黒耀石の体験メニューも多く、職員のほとんどを占める女性の細かな感性や心配りが感じられました。私はその点と女子美術大学の教育理念「芸術による女性の自立」、「女性の社会的地位の向上」と重なるものを感じ、この黒耀石体験ミュージアムの事柄を取り上げようと思いました。

気になった点として、こちらの2点が挙げられます。  
体験で出た欠片と粉の処分方法と、記念グッズのパッケージについてです。

まず一つ目、私が実際に黒耀石を削り出す体験メニューをしてみたところ、そこで出る削った欠片やこな状になった黒耀石の具体的な処分方法がないということです。以前はバーライトという会社があり、黒耀石を廃棄させ、植木鉢などの底石に再利用していたそうです。しかし、その会社がなくなってしまった現在は倉庫に保管しているということでした。加えて、黒耀石はこな状のものでも目に入ると危険なので、持って帰ることもできません。長和町の黒耀石は透明度が高いのが特徴で、削った欠片は光に透かして見ると美しく輝き、こな状になったものもキラキラ輝いていました。そこで私は、この欠片やこな状を素材の一つとして、レジンという樹脂を使ったアクセサリー作りを提案します。レジンとは透明な樹脂のことで、型や枠パーツがあれば簡単にアクセサリーを作ることができます。欠片をモチーフ、粉をラメの代わりとして、型にレジンと一緒に流し込み、固めると出来上がりです。レジンには色をつけることもできるので、色鮮やかなグッズを作ることができます。またレジンには壊れにくいので、中の黒耀石が飛び出る心配も少ないです。

二つ目は記念グッズのパッケージについてです。どのグッズもパッケージが同じだったのですが、ピアスなどのグッズは子供は購入しないだろうということで、子供向けグッズと大人向けグッズを差別化させるロゴをデザインしようと考えました。黒耀石はあくまで歴史的、教育的資料なので新しくグッズをデザインするのではなく、元あるグッズを引き立てるロゴを制作しようと思いました。

まず、案1のデザインは黒耀石と、黒耀石の石言葉の一つ「不思議」と同じ意味を持つレンギョウという4片の花びらがついた花をイメージしたモチーフをメインに、長和町の黒耀石の特徴である透明感を意識したデザインにしました。案2は文字メインのロゴで、黒耀石の美しい波模様をイメージしたロゴになっています。「黒波」というのは黒耀石の黒と、前述した黒耀石の波模様を組み合わせた言葉で、英語表記のobsidian's swellは黒耀石の英語表記であるobsidianと波、特にうねりという意味のswellを組み合わせた言葉です。

使用イメージはこのようになっています。ロゴはシール台紙にコピーすれば簡単に元からあるパッケージに貼り付けることができます。

若い女性は可愛いものや珍しいものを購入すると、写真付きでSNSで映くことが多いです。そこで、ロゴデザインをモダンに、周りの人に自慢したくなるようなきっかけを作れるロゴをデザインしました。また、英語表記も入れることで海外の方にも知っていただける可能性が高くなります。黒耀石体験ミュージアムにはもともと、「縄文クラフト」というブランド名が全体についています。なのでこれはあくまでピアスやネックレスなどの女性向けのちょっとおしゃれな記念グッズに対してのロゴ、という風に想定しています。

黒耀石はあくまで歴史的、教育的資料であり、記念グッズは来場する、また来たくなるきっかけ作りのためにあるのではないかと思います。

また、このような施設の情報発信する人がいないということで、若者が映きたくなるようにグッズをアピールし、一般の若者が発信者に成り代わる仕組みができればと考えます。

## <作 品>

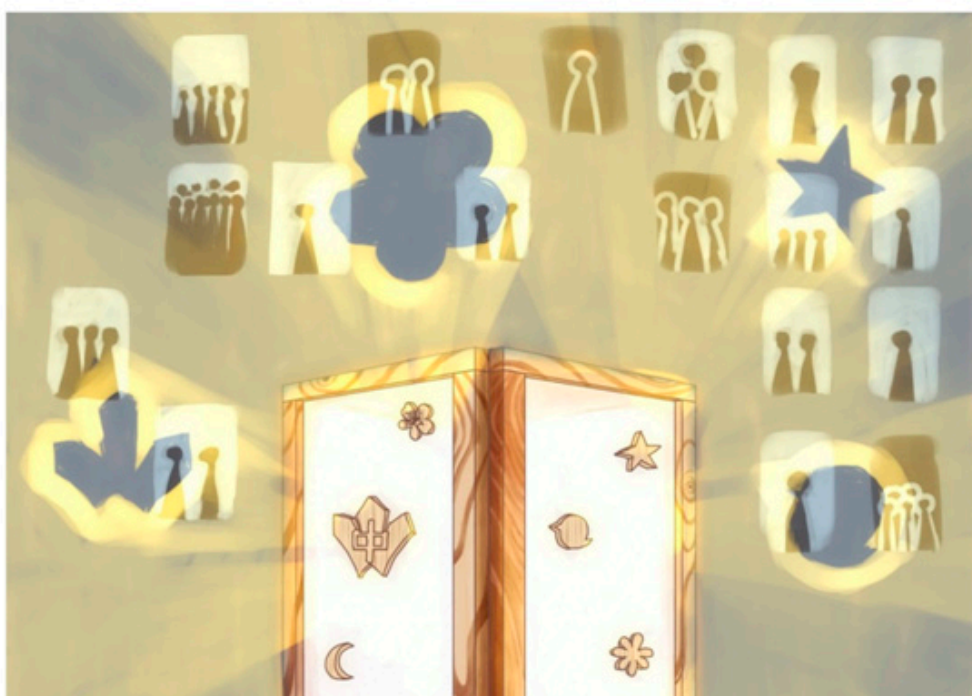


タイトル	「和田中学校思い出プラネタリウム」
コンセプト	3月で閉校になる和田中学校をその後活用する為に、和田中学校思い出プラネタリウムを企画した。この企画の特徴は、「和田中学校にあった物」でつくるプラネタリウムである。

<プレゼンテーション資料>

来年3月で閉校になる和田中学校が上手く活用出来ないか？

和室の障子で電気スタンド  
技術室にあった沢山の木材でオブジェ



タイトル	「わたしの絵日記 ～長和町で暮らす～」
コンセプト	長和町の Facebook やサイトなどの情報を元に、オリジナルキャラクターのズヌンバが長和町で暮らしている様子を絵日記に展開した。 あらすじ：ズヌンバは小さなクマの女の子。都会からやってきたズヌンバには長和町の暮らしは珍しいことだらけ。果たしてうまくやっていけるのだろうか…。

<プレゼンテーション資料>



1がう  
4  
1は

雷のたけな  
こがたけな  
たけな  
たけな  
たけな  
たけな  
たけな

<作 品>



タイトル	「師匠になった日」
コンセプト	<p>長和町を舞台にした漫画を制作した。</p> <p>プレゼン時のものを再検討し、物語を変更した。昔の長和町、和田宿を舞台に「戻し屋」という不思議な職業を営んでいる男と、その職業に一目惚れした男の子の話である。和田宿に何度か滞在し、写真などの資料を収集して、イメージを膨らまし、自分の得意分野である漫画で描いた。</p>

### <プレゼンテーション資料>

今回は中山道 和田宿を舞台にした漫画制作をしたいと思います。

最近の漫画やアニメは実在する地域を舞台にした作品が多くあり、そこに影響されたファンが聖地巡りとして観光に来る...  
二次元的ビジネスが多いです。

そこで、長和町も便乗してしまおう！  
ということが主な目的です。



### <作 品>



タイトル	ダッタンそばヒーロー
コンセプト	メタボリック、生活習慣病、認知症、花粉症、シミ・そばかす、そんな病気や症状を「悪」に見立て、それに打ち勝つ韃靼そばの効能を「ヒーロー」としてキャラクター化した。韃靼そば麺から成る「イエロー」、韃靼そば粉をまぶしたソフトクリームから生まれた「ホワイト」、韃靼そばのゆで汁「オレンジ」。この3体からなる「正義のヒーローダッタンそば」である。彼らは悪を倒すと同時に、韃靼そばの凄さを人々に伝えていく。

<プレゼンテーション資料>

### キャラクター展開



### 正義のヒーローダッタンそば



タイトル	「長和町神社ナビ」
コンセプト	<p>長和町は神社が実はとても多い町だ。蚯蚓神社などの全国的にも珍しい信仰や、有坂諏訪神社、松尾神社などの立派な神社が多数存在する。また、蚯蚓神社はテレビで特集されたこともあり、それを目当てに長和町を訪れる人も多いのではないだろうか。しかし、長和町にある多くの神社があまり知られていないことも事実である。そこで、有名な神社のみを見て帰るのではなく、神社を巡って長和町を沢山観光して欲しいという思いの元で、私たちは神社の情報を発信するため、「長和町神社ナビ」を制作した。</p>

<プレゼンテーション資料>

はじめに

- ・ 長和町に来て、神社や寺が多いことに気づいた。
- ・ 歴史が古いことが分かった。
- ・ 興味深いお話があったり、ご祭神がいる。

(蚯蚓神社の蚯蚓大権現様 合祀されている様々な神様etc...)

- ・ 長和町から遠く離れた場所からでも情報を得られるようにする。
- ・ 古来からの信仰を知ってほしい

↓

そのために長和町の神社、仏閣を特集した  
モバイルサイトをつくる



索引

- ▼あ
- ▼か
- ▼さ
- ▼た
- ▼な
- ▼ち
- ▼わ

### 有坂諏訪神社(ありさかすわじんじや)

その他の画像を見る

**御祭神**  
建御名方美命(たけみなかたのみこと) 大國主命の御子孫だよ。

**歴史**  
諏訪大社の御分社なんだけど、古くからこの地に祀られていたからいつ勧請されたかはわからないだ。  
元々の御祭神はたけみかたの御子孫って言う一説でこの一帯がこの御子を管理していたんだけど、平安の武田氏によって滅ぼされてしまい管理下が武田に変わったんだ。だから、永禄10年(1569)9月に武田信玄、天正9年(1581)に武田勝頼がこの社頭に寄進していたりするよ。また時代は変わって江戸時代、寛永8年(1630)当時小治領主であった赤平副将守が御祭神地を改めて年貢免除をりえられた土地を寄進したり御社の再興に力を尽くしたよ。  
今残存している社殿は建て替えられたもの。本殿は一帯社建造で寛政9年(1797)立川源の宮大工、豊川文次郎によって建てられたよ。また鳥居の額の彫の彫刻も同じく立川源の宮大工、竹内八十吉によって造られたよ。

**お祭り**  
このお祭りは町の指定文化財で毎年、8月の第2日曜日に行われるよ。名前には有坂御子とって古くから地区の人達によって奉納されているんだ。他の地区でも御子舞はあるけど御神を四立におき、その中で御子舞をするのはここだけ、舞の形から念仏舞や、又は御神舞の形になったお祭りといわれていて舞の進行が大地を蹴り跳んだり、前に付けた太鼓を打たないこと、ハチが舞伴であること等から相当古いものであることがわかるよ。

**pick up!!**  
立川源とは諏訪発祥の宮廟の境内で日光東照宮や福島の聖徳の造りに関わったりしてとても有名なんだ。社殿や鳥居をみるときは聖徳に注目してね。この有坂諏訪神社には数人入道が中興に寄進したり勧請していたりして、後継り宮廟の御守りや和紙の文化は立川源に由来しているよ。立川に御神がある人は必要だね。また、境内には宮司さんおいらんときがあるかもしれないのでお話を聞いてみたら神社についてのまめ知識や境内に充てている御守りまげやチョコのあそびについて教えてくれるかも。

▲マスコットキャラクター 御子丸

<作品>

モバイルサイト

長野県 長野市 長和町 古町 4247 番地 | TEL:0268-68-3111 (代)

http://www.nagano.org.jp/



## 5. 課題及び、今後の展望

---

### (1) 女子美術大学の意見抽出

教員の指導期間等が違うため、事務局において幾つかの項目にまとめた。大学としての総論ではなく、個々の教員の意見をまとめたものである。

#### a) 町について

女子が活躍している感じがした。

山にかこまれた、どこにもある風景というのがよい。

観光資源がまわりにあるが、町にはなにもないとうことで、特色がないが、景色がよい。

時期的なことでは、四季を通して経験したい。冬の寒い時期も体験した方がよい。

他から定住することが目標であれば、町の人がデメリットと思っているところ（例えば冬）も体験したほうがよい。

長和町に定点カメラをおいて、一年の変化をとっていきたい。

長野のアドバンテージがある。長和町も東京から一日で往復できる。体験できて、日帰りできるというのがいい。

特色を生かすより、だれでも思い浮かべることができる田舎というところを生かし滞在型、体験型のアプローチがいいのではないかと思う。

#### b) 今回のワークショップについて

<全体>

当初は過疎化が進む地域を活性化したいということに対して、若い学生がその地でどのような発想をするのか、みて見ようということだった。企画提案ということになると、担当する先生の専門が別になる。

今回の内容ではワークショップの期間は5日間では短い。

事前どんな内容の情報より、町を五感で感じる事が重要。

<個々の内容について>

移動の時間が長かった。自由に動ければよかった。

今回は自然を体験するのというより、人と触れ合うほうがよかったと思う。ペンションでリゾート感があつたが、庁舎の近くがよかった。

住んでいる人も「学生がいるなー」とわかったほうがよかったのではないかな。

より具体的なプレゼンテーションだったが、学生が時間を有効に使うということでは、うまくいったのではないかな。

すぐ実行できるコンテンツという段階ではないが、あの中で最終的に実行できるものがあればよいと思う。

テーマを見つけて情報を集めるので5日間かかるので、みじかかった。5日間取材をし、プレゼンともどってやるというのがよかった。杉並区でも町に対してのプレゼンテーションを行うプロジェクトが

あるが、3週間かけている。

### c) ワークショップの環境、および学生のモチベーションについて

学生は非日常の中で、自分がどのような刺激をうけ、クリエイティビティにどのような影響があるのかに興味がある。もう一つは、地域振興活動を行ったとして、就活のポートフォリオに載せられるのかということ。

自分の企画、作品が実際に出版などを通して成果物になるという期待感もある。

環境として、ネット環境は絶対必要。スカイプも欲しい。役所だけでも環境を整備してほしい。

宿泊について個室好きと大部屋好きといろいろある。

学生が長和町に来たいというには特別感が必要。例えば、野外で大音量でアニメの上映会を行うとか、何か楽しいことを作る必要があると思う。

今の学生はコンビニ、ネットは必要。それが良いわけではないが、これは学生には必要だと思う。

一方、今の子は暖かいぬくもりを求めている。また時間軸や、考え方が違う人と接する機会があれよと思う。

### d) 今後のワークショップの方向性について

以下の2点の意見があった。

#### ■緩やかに町を経験し、町と経験を共有することで何かを提供していく。

例えば、1日かけてスケッチを、長和町で何かをするために、何か素材を見つけて欲しかった。そのなかで色々なものがでてくるのではないかな。

また、スケッチを行っている様子を町の人に見てもらい、できあがったものを町の人にみてもらうなどして、町の人と一緒に時間、環境を共有していくのもよいのではないかな。住んでいる人と関わりを持たないと、一方的な提案になるのではないかな。こんなところから、絵を描く町というコンセプトもできるのではないかな。

そして自分の得意分野で何かして欲しい。

今回のようなやり方だと、あとで変更ができなくなることに不安を感じた。できれば、「事前学習→見学→冷却期間」というプロセスが欲しかった。短期決戦より、長期の視点が欲しい。

#### ■より具体的な目標を設定する。

学生の募集時から「自然」「民話」というテーマを示すという方法もある。

目的をはっきりさせてくれれば、電子絵本のワークショップを生徒対象におこなう等の準備もできる。実際にデジタル絵本をつくるということもできると思う。その中で、物を創る力を、子供たちに伝えていくこともできると思う。

現地の人とのコラボとして、デジタルの技術をつかって、ものを作っていく。それを年配の人にもみてもらうかということもできる。手仕事は今回のコースの学生以外の服飾系や、ヒーリング系の学生を巻き込むことできる。ただし、町の目標設定と、ワークショップに求められるものがはっきりしていることが必要である。

### e) 町との交流について

役所の人が我々を知らなかった。不信感になるので、周知してほしい。そうでないと最初の垣根が高くなる。

役場の人はずっと住んでいて、客観的に情報をもっているのではないか。

町の人には自分が何を発信していいかわからない。だから、我々がどう引き出すかにかかっていると思う。

町の人と、直接話をしてみたかった。人は話したがりで、教えたがりである。自然に対する知識など、教えたい人と、知りたい人をマッチングさせることで人の交流ができる。

人が資産なのだから、一人一特技というような人のDBはつくれないか。それを利用した人と人との繋がりから、いつのまにか交流がはじまるというようなことができないだろうか。

町の人のお話を聞く、優秀なリサーチャーが必要でこれは学生では無理だと思う。フィールドワークが必要ではないか。

### f) 今後について

今回生まれた企画、作品が成果物になることで、著作権も含めて具体的な次の展開ができれば良い。町と定期的に交流するには、町への最終目標が定住なのか、産業振興なのかはっきりさせた方がよい。

出来上がったものを運用するのは、どこなのかよくわからない。町の体制もわかるようにしてほしい。

学生がどのような場所なら住みたいのかというようなことをリサーチするのもよいと思う。

学生ではなく、女子美のOGの40代なども対象に考えた方がよいと思う。そのような子育て世代も含めていくと、定住という話もより具体的になるのではないか。

OGに対してアプローチするにしても、やはり町の目的をはっきりさせて欲しい。

学生は主観的に考える。今の学生は幼いところもあるが、情報を収集するのは上手い。

学生の作品については、成果物の解釈、評価が難しい。

行政が求める結果のわかりやすさに対応するには、最初から成果物の方向性を定めるほうがよいと思う。また可視化されていない町の情報を可視化していく、それが成果物とすることで、長和町全体がクリアに見えるようになるのではないか。

廃校の利用は魅力である。

町の体制がはっきりすればよい。町のよさを見つけるプロジェクトなのか、とも思ったが少し違うようだ。どうして欲しいというリクエストがあるほうが、成果も出しやすいやすい。

今後も交流するのであれば、町の協力が欲しい。大学からの押し売りはしたくない。

企業の参加については、この交流プロジェクトのゴールが明快になった上の方が効果は出やすいと思う。

## (2) 今後の展開について

アーティストや企業が中長期滞在するアートビレッジの設置を前提に、以下の検討項目を設定した。

長和町のアートビレッジをコアに人のネットワークを作り、情報ネットワークをつくることで、長和町発

のアートと、そのアートを付加価値とした長和町の商品を作り、長和町ブランドを生成のための準備をしていく。

その後、アーティストの中長期滞在を増やしていき、アーティストが行う活動を見に来る観光客を募ることから、体験型の旅行の提案などをおこなっていく。

については、以下の要素を確認していく。

#### a) 女子美術大学との連携とその位置づけ

女子美術大学はアートビレッジのコアとして大学の同窓会、卒業生に参加を働きかけ、具体的アートビレッジを形成していく。

また女子美術大学をコアにおくことで、他の大学が参加しやすくなり、大学と一緒に情報を発信していく。

#### b) ワークショップの位置づけ

女子美術大学の学生だけでなく、同窓生の参加を募る。

特に同窓生に対しては、具体的な課題（ターゲット商品など）を提示し、実際に提案してもらう。

このことで、町は有形、無形のコンテンツを使用することができることで、お互いにWIN、WINの関係がとれるようにする。

町として最終的なコストは直接滞在費について全額、または3分の2程度は女子美術大学（OGを含む）が負担する形式を目指す。

女子美術大学の町の中の活動費（移動、環境提供に関わる部分）が基本的に町の負担となると思われる。

#### c) 長和町のメリット

中長期の滞在者がうまれることで、町の活性化が図れる。

町の産業物を販売していくにあたり、女子美術大学のリソースを使用し、パッケージなどをはじめとしたデザイン、販促物、WEB 展開などを行なう。

#### d) 女子美術大学のメリット

現在文部科学省の指導で、地域活性化などの産官学連携活動は必要になっている。

他の大学との差別化のなかで、アーティストを育てているという以外に、社会とのつながり、情報発信を行っていることをアピールしていける。

#### e) 企業とのかかわり

都内よりオフィス運営コストや生活コストが安い事に加え、町に大学生がいる環境から、そこでの人材教育プログラムとその実施により人材の確保ができる。その実績からサテライトオフィスの開設の可能性はある。

企業の直接的メリットとなる、レディメイドの制作環境、安価な賃料、安価な電気代、容量が大きく安定性があるネットワーク環境が必要となる。

### **(3) 2017 年度の活動**

今年度の取り組みを通じ、今後の町の方向性を検討していく材料として、2017 年度は特定非営利法人ジャパンイニシアチブが上述のアートビレッジを構成する各要素の実現可能性やそれを実現するための長和町のインフラ環境などを調査する。

主な調査、検討項目は下記のとおり。

#### **■女子美術大学との連携と包括契約について**

2016 年度の成果を踏まえ、女子美術大学のデザイン力や情報発信力を元に長和町の情報発信（知名度向上のためのPR）について、戦略的な組み立てを女子美術大学と検討する。

具体的には以下の検討が考えられる。

- a) 2016 年度の女子美術大学活動成果物の活用方法や実現のための外部予算の検討
- b) 町職員との意見交換をしながらの、ホームページ、SNS、町関係パンフレットなどの取り組みを検討
- c) 必要に応じ、町内各団体などとの意見交換を検討

以上の要素をふまえ、長和町と女子美術大学の包括連携協定の可否についての調整を行う。

包括連携について、双方のメリットを具体的に示し検討していく。

#### **■アートビレッジ構想のための具体的調査**

企業やアーティストが町に進出するために必要な長和町のインフラについての調査を行う。

具体的には以下の調査、検討を行う。

- a) 企業のサテライトオフィス誘致のための検討を行う。そのために、必要な町の環境づくり、空き家の活用について調査、検討を行う。
- b) アートビレッジ構築に関連する外部予算（国、長野県など）についての調査を行う。  
調査手法、スケジュールについては、別途協議する。

以 上