

**令和3年度「アートによる長和町活性化事業」
業務委託活動報告書**

特定非営利活動法人ジャパンイニシアチブ

目次

1. 本事業の目的	2
2. 本年度事業の目的	2
3. 今年度の事業概要	2
(1) 女子美術大学と長和町の包括連携協定締結に向けた環境整備	
(2) 長和町からの提案事業	
(3) 女子美術大学の作品展示	
(4) 女子美術大学の授業としての取り組み	
(5) 認知症サポーター養成講座受講者向けキーホルダーデザインの使用と ポスターについて	
(6) 専用ホームページ更新	
4. 今年度事業の実施	6
(1) 職員着用ポロシャツデザイン制作	
(2) 民話プロジェクト	
(3) 広報ながわ 200 号記念ロゴデザイン	
5. 本事業の広報活動	11
(1) 「ながわ（輪）ささえあい隊」任命式	
(2) バス停企画書展示 女子美術大学の作品展示等に関するアンケート	
(3) 「広報ながわ」での学生作品紹介	
(4) 町のケーブルテレビ放送	
(5) 活動の紹介	
6. 来年度の事業展開	37
(1) 成果物の取り扱い	
(2) 個人情報の取り扱いについて	
(3) 次年度の活動について	

令和3年度「アートによる長和町活性化事業」
事業報告書

1. 本事業の目的

本事業の目的は長和町がアートの力で地域の活性化を行うことです。

女子美術大学生のデザイン力や発信力を活用し情報発信等により町の活性化を目指します。

また、近年、大学の社会貢献が求められています。教育機関として女子美術大学が地方自治体とともに地域の活性化を目指す事業を行うことは重要な意義があり、長和町の「アートによる長和町活性化事業」に取り組むことはそうした社会貢献活動の一環の事業として女子美術大学内で位置づけられていることなどから、町と女子美術大学の間で包括連携協定の締結を目指します。

2. 本年度事業の目的

長和町の「アートによる長和町活性化事業」の事業内容を広く告知することを目的に、目で見てわかりやすい成果物の制作、本事業の実施にあたり寄せられている職員からの事業アイデアの検討、町民参加の事業として、広報ながわ 200 号記念ロゴの投票や、役場本庁舎にて企画展示をした際にアンケートを行いました。

また、引き続き女子美術大学と長和町との包括連携協定の締結を実現させるべくそのための環境を準備しました。

3. 今年度の事業概要

断続的に緊急事態宣言が発出されるなどコロナ禍が収束していない中ではありますが、以下のような活動を前提として本年度事業を実施することといたしました。想定どおり実施できるかどうかも含め、コロナ対応に関する社会的状況や女子美術大学のコロナ対応状況などを十分に考慮しながら調整をし、事業の推進を行いました。また、女子美術大学の理事会の人事異動などがされた後に再度長和町との包括連携の締結に向けた環境整備を検討しました。

(1) 女子美術大学と長和町の包括連携協定締結に向けた環境整備

令和3年度は前年度に引き続き合意事項（長和町訪問、協定締結等）の実施を予定していましたが、コロナ禍において、直接対面の検討等は困難であることからオンラインでの打ち合わせを実施しました。

■ 7月 21 日（水） 10：00～11：00

令和3年度事業の方向性について

「アートによる長和町活性化事業」令和3年度の進め方確認

実施を検討している事業に関する協議

令和2年度学生制作映像作品テレビ放送に関する制作者コメントについて

学生制作映像作品の提供について

女子美術大学から長和町への依頼事項の確認

令和3年度の活動で制作された学生企画について

総合文化祭について

■ 10月 7 日（木） 10：00～11：00

広報ながわ 200 号記念ロゴ制作事業について

総合文化祭に関する経過確認

バス停企画についての意見交換

今後の予定について（長和町訪問も含め）

■ 1月 28 日（金） 13：30～14：30

各取組み（バス停企画・通行手形・広報ながわ 200 号記念ロゴ・民話「清水坂の狐」デジタル絵本、

紙芝居）について確認

令和4年度事業について

（2）長和町からの提案事業

コロナ禍において、女子美術大学の長和町訪問が困難であることから長和町より以下の事業について協力を依頼されました。

■ 広報ながわ 200 号記念ロゴ

■ 長和町の民話をテーマにした紙芝居

（3）女子美術大学の作品展示

コロナ禍において全国的に人の移動を制限する方向から学生の訪問はなく、展示のみとしました。

令和3年11月7日（日）～令和4年2月7日（月）の期間、役場本庁舎1階にて展示しました。

（4）女子美術大学の授業としての取り組み

女子美術大学では、本年度4月時点で授業はオンラインでの実施を原則とすることを決定し、浅野教授の授業においても、長和町への訪問は困難との結論がでました。

授業ではプロジェクト&コラボレーションとして、長和町のバス停デザイン企画の提案を行いました。

これに伴い、町からの資料提供の他、オンラインでの学生との顔合わせ・町の概要説明会を5月11日（火）14：00～15：00に実施しました。

また6月15日(火)13:45～16:20には授業で制作した企画書について学生による町へのプレゼンテーションを行いました。

(作品は別添1を参照)

(5) 認知症サポーター養成講座受講者向けキーホルダーデザインの使用とポスターについて

昨年度採用されたキーホルダーのデザインを長和町の公式 Twitter、Facebook のアイコンとして使用することになり、使用について制作者の了解を得ました。

また、「ながわ(輪) ささえあい隊」事業の周知ポスター制作について、長和町から女子美術大学へ依頼し、キーホルダーをデザインした学生がポスターのデザインも行いました。

長和町公式 Twitter、Facebook アイコン





(6) 専用ホームページ更新

令和2年度の活動内容を専用ホームページに掲載し、広く事業を告知します。加えて、女子美術大学の学生の本年度の活動内容や新規作品をわかりやすく配置するなどデザインを変更し、より効果的に発信できるようホームページの更新を行いました。

4. 今年度事業の実施

(1) 職員着用ポロシャツデザイン制作

令和2年度事業でしたが、新型コロナウイルスの影響で制作に遅れが生じたため、令和3年度からポロシャツを着用できるよう、事業を進めました。

町からの依頼



決定デザイン



図面サイズ 220mmx220mm



図面サイズ 70mmx70mm



図面サイズ 70mmx70mm

着用イメージ



(2) 民話プロジェクト

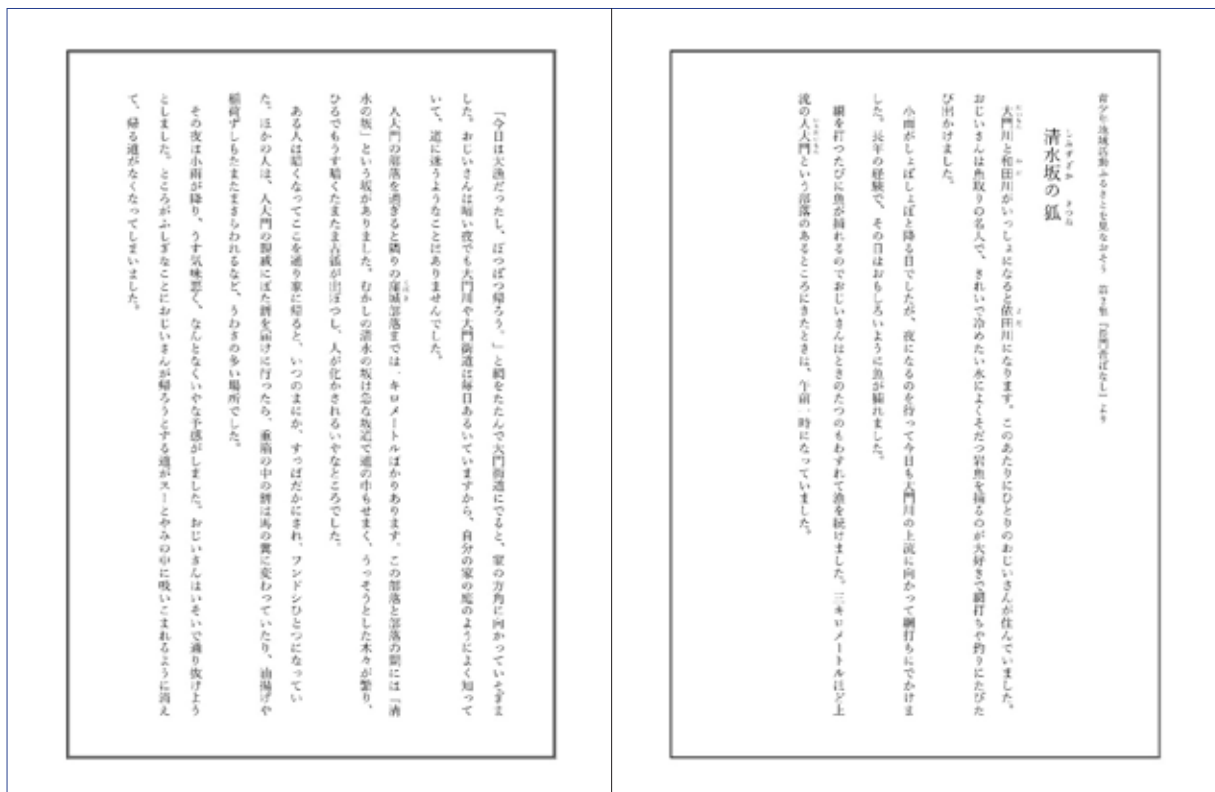
「長門昔ばなし」第2集に掲載されている「清水坂の狐」をテーマに紙芝居を作成しました。

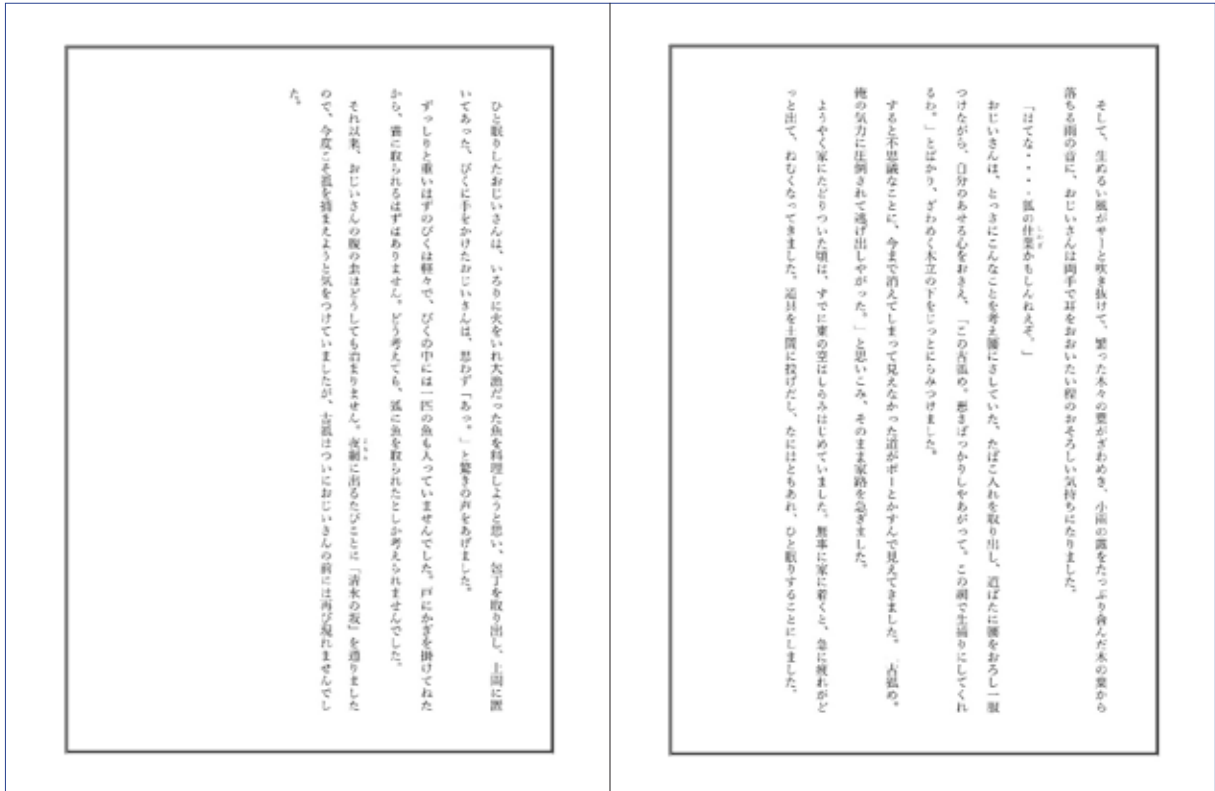
対象年齢：6歳～12歳（小学校1年生～小学校6年生）

枚数：10～12枚

完成作品は、学生の制作スケジュールの関係から本報告書に掲載することができませんでした。令和4年度の報告書に掲載します。

題材の民話「清水坂の狐」





(3) 広報ながわ 200 号記念ロゴデザイン

広報ながわが令和 4 年（2022 年）5 月号で 200 号を達成することを記念し、広報ながわの表紙ロゴマークを新しくし、イメージアップを図りました。

■規 格

- ・長和町らしさを表現した、親しみやすく、愛着を持つことができるデザインで、文字は誰もが読みやすいもの。
- ・ひらがな、カタカナ、漢字、アルファベットなど、長和町の町名をデザインしたロゴマーク。
- ・広報紙の表紙上部（又は下部）に横書きで配置することを前提とし、ロゴマークとともに以下の事項を表示したデザイン。
 - ①広報紙であることがわかる旨の表示（「広報」など）
 - ②発行年月（例：2022 年 5 月号）
 - ③発行通し番号（例：「No.200」）
- ・イラストレーター形式により作成したもの。
- ・採用作品の著作権、その他一切の権利は長和町に帰属するものとする。
- ・採用作品に、使用する上で色彩の変更、拡大・縮小を含む必要な修正を行う場合がある。

選考は候補案から、町民によるアンケート投票の結果から選考しました。

広報ながわ令和 4 年 5 月号からの使用を予定しています。

決定デザイン



5. 本事業の広報活動

(1) 「ながわ(輪) ささえあい隊」 任命式

任命式にキーホルダー作成の学生、女子美術大学教員がリモートにて参加しました。

日 時：7月6日(火) 8:25～8:55

会 場：長門小学校 食堂

参加者：長門小学校6年生30名、和田小学校6年生6名



(2) バス停企画書展示

役場本庁舎1階ロビーにて令和3年度活動の企画書展示を行いました。

(企画書は別添1参照)









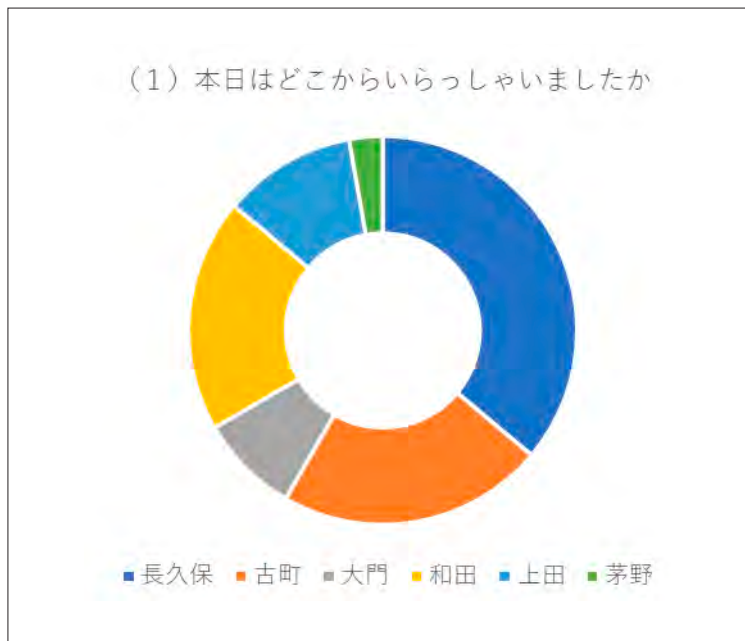
女子美術大学の作品展示等に関するアンケート

回答期間：令和3年11月7日（日）～令和4年2月7日（月）

1 ご来場いただいた方について

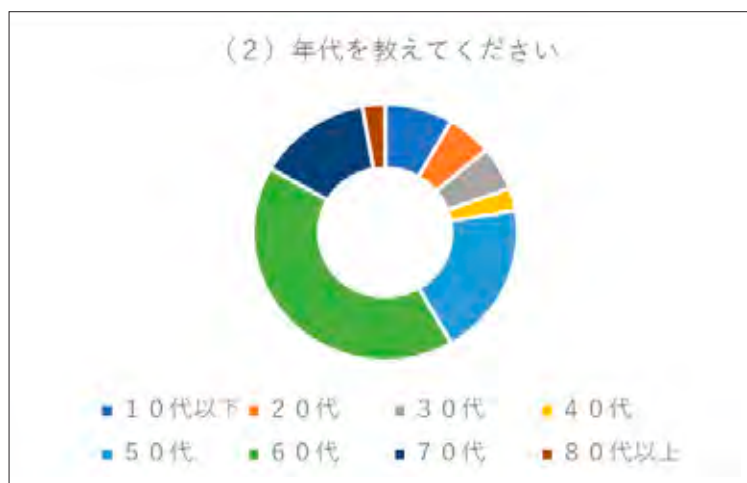
(1) 本日はどこからいらっしゃいましたか。

長和町	長久保	13
	古町	8
	大門	3
	和田	7
町 外	上田	4
	茅野	1



(2) 年代を教えてください。

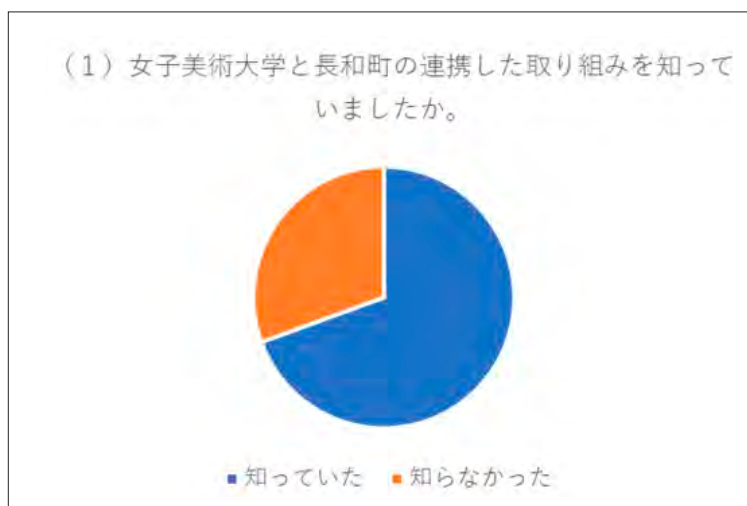
10代以下	3
20代	2
30代	2
40代	1
50代	7
60代	15
70代	5
80代以上	1



2 女子美術大学について

(1) 女子美術大学と長和町の連携した取り組みを知っていましたか。

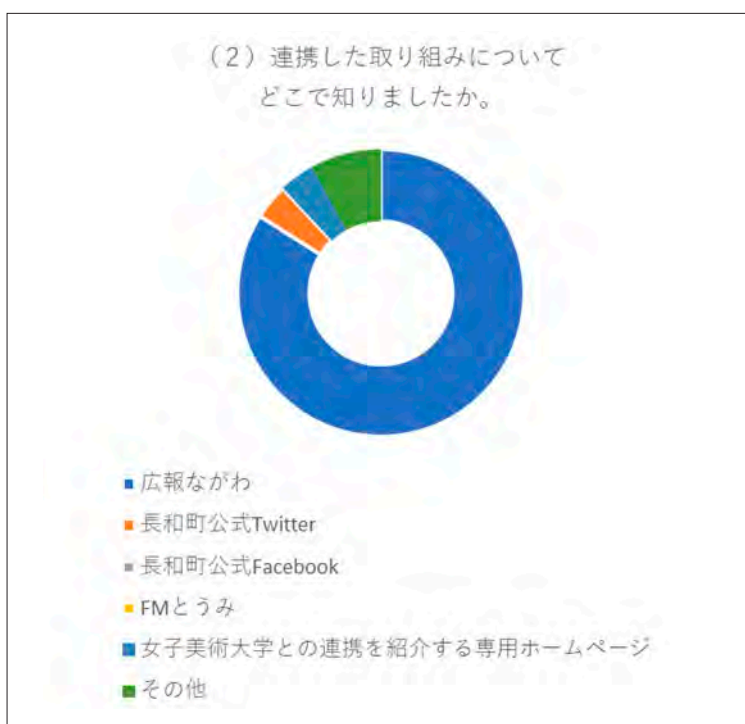
知っていた	25
知らなかった	11



(2)「知っていた」と回答した方にお聞きます。連携した取り組みについてどこで知りましたか。

広報ながわ	21
長和町公式 Twitter	1
長和町公式 Facebook	0
FMとうみ	0
女子美術大学との連携を紹介する専用ホームページ	1
その他	2

*「その他」の内容 ・職員から ・関わっていた



3 女子美術大の展示について

今回の女子美術大学の展示の感想をお聞かせください。

回 答

良いことだ。

絵が近代的で新鮮でした。ご本人がなぜ「ししまい」が好きなのかがもう少し伝わるとさらに興味深く見ることができると思います。

若い感性と専門性を活かしている。改めて町を見直す機会を得る。実際に実施に移す試みは町の各種団体と共に進めてほしい。実際バス停への人流について考えている人はほとんどいない。若い人のアイデアが新鮮で楽しく拝見できました。

これからも続けてほしいです。

若い感性が表現されていて良いと思います。

思っていた程でなく残念。

若い感覚で長和町を見て、いろいろ考えてもらいとてもよかった。バス停に注目してキャラクターを付けてラリー形式で回れる企画はおもしろい。また各地区の民話も取り入れての紹介は楽しいと思う。展示のパネルは目を引いて良い。その説明のインパクトが少し弱いと思う。

若い世代が長和町の歴史に興味を持って活動してくれていることがうれしい。

インパクトがあり、目に留まる。迫力がある。でも、キャラクターが少し怖い（獅子ガリアル）。女性のキャラクターがいなくて寂しい。

地元の人よりよく調べていて、色々なところまで細かく工夫して描いていたのが感心しました。ただ、男性キャラクターばかりで、女性のキャラクターがいてもよかったのではと思います。

今どきの若い感性が出ていていいと思う。

大きなパネルの男の子もとても上手でしたが、2Fの「バス停のそば」プロジェクトのアイデア、なるほどなぁと思いました。実現したらすごくうれしいです！

とても良い取り組みだと思う。単発の企画で終わらせず、発展させてほしい。特に、アイドル化プロジェクトについては、オタク女子に刺さるグッズなどの販売ができれば売り上げも伸び、町内の活性化にもつながると思う。

バス停の擬人化等、視点が斬新で面白い。SNSだけではなく、たくさんのメディアを巻き込んでもっと展開できればさらに面白いと思う。

言葉で取材の流れを示してほしい。（以下、聞き取り内容）企画するに至った経過を言葉で詳しく書いていただくとより良い。

以前から長和町に聖地巡礼できる場所ができたらいいな、年齢関係なく「それいいね！」と思うことができるものができたらいいなと思っていたので、このような形で長和町を取り上げてもらえてとてもうれしい。企画一つ一つ、学生さんが心込めて作ったんだということが伝わってくる。若い方の感性で描かれたイラストも素晴らしく、バス停でお蕎麦の自販機という斬新なアイデアは活かせる部分があるのではないかと感じました。バスの待ち時間をポジティブに捉える姿勢は素晴らしいと思いますし、長和町の自然豊かな景色を眺めながら何かを食べる（販売する）アイデアも面白く感じました。

ずいぶんとコミカルでポップなビビットカラーのキャラクターになったなぁと感じました。

若者にも興味を持ちやすいいいと思いました。

アニメキャラみたいで良い。

アニメキャラぽくてとても良い。一つ一つ繊細に描かれている。

良いことだと思います。

良い取り組みだと思う。

場所が明るくなってとてもいいと思います。人物というのもいいと思いました。

ちょっと怖いです。優しい絵がいいと思う。

良いと思う。

大きい美術素敵に描いていてびっくりしました。見ることができ良かったです。

とても若々しくてフレッシュな発想にいつも楽しませていただいています。ダッタンそばのバス停いいですね！

とても素晴らしいと思います。町に彩りが増え、明るいイメージになります。アートに興味のある方が増えれば心豊かになり、人間関係の潤滑油にもなるし、とてもよい取り組みだと感じました。良かったと思います。

色彩がキレイ

かわいい

良かったと思いました。

今どきだな…絵柄が。年配受けは？

4 今後の取り組みについて

今後、女子美術大学と長和町と連携して情報発信などの事業に取り組む予定です。この中で取り組んで欲しいことがあれば教えてください。

回 答

町のPR。観光面へ活用。

Tシャツを作ろう。

今回の小冊子はないのか。この量を一気に入力する能力はないから実現を望む。バス停は地名になじむ。その由来など。

町民との交流をこれからも大切にしてほしい。

スキー場等の観光面でも情報発信できれば良いと思います。

特になし。

長和町の魅力をたくさん女子美の方のユニークな感覚でインパクトある発信をしていただきたい。また、庁舎内の案内など（各課の看板？）を作してほしい。

長和町にはこれ！！といったものを（みんなの気を引く）印象に残る形で発信してもらいたい。（子どもからお年寄りまで）

役場庁舎内の案内看板を作っていただきたいです。ひと目でどの課なのかわかるような大きな看板を、女子美の方ならではの技術、センスで描いていただきたいです。

町の公共施設にも！記念写真として思い出になれば。

町の行事を知らせるチラシやインフォメーションのデザイン、道の駅ののぼりなど、デザインしてもらったら素敵なのができそうですね。

デザインコンセプトを一つに絞って、長和町といったこれ！というイメージを作してほしい。（今はまだバラバラだったり、一つに絞り切れていないので一つ一つが弱い気がします。）

非公認でもいいので、なっちゃんに代わるキャラクターの開発→ゆくゆくはVtuberとしての活用など、（公式マスコットではどうしても「公式」ゆえの制約に縛られてしまうので…）何にで

も挑戦できる身軽なキャラクターの方が良い。

コロナが収束したら学生が長和町に来て現地で調査をお願いしたい。

素敵な企画を実現させるというステップに進んでほしい。役場だけでなく、地域の事業所などにも積極的に声をかけて「町のためになる」事業にしてほしい。

情報発信はやはり SNS や Twitter などが広範囲に拡散され、また閲覧されやすい世の中になってきたと思います。長和町の良いところを、写真や動画などで拡散し、一人でも多くの方が長和町を訪れるきっかけを作っていただけたらと感じます。

民話集とかキャラクターブックなど作ってほしいなあと思います。あと、豆本なども作ってほしい。(チャップブック)

町の PR をやっていただきたい。

具体的にコミュニケーションが取れる取組みを期待します。

民話はどうですか。

町中美術展を期待しております。

バス停、民話など取り上げてありよかったです。地元の食や日本遺産とのコラボもいかがでしょうか。

若い感性を生かして情報発信してほしい。

町内のいろいろを見てください。

がんばって！

その他（成人式を迎える若者向けアンケート回答）

"いただいた民話を元にしたクリアファイルがとても素敵でした。私自身、アニメやゲームが好きで、あのようなキャラクターがいたことで、民話について調べ、興味も湧いてきました。若い世代にも長和町について知ってもらえるいいきっかけになると思います。すごくキャラクターが気に入ったので、後々 PR 動画なども作りながら、アクリルキーホルダーやフィギュア化なども検討していただきたいです。

また、PR 動画を作る際には声優さんをつけていただいて、幅広い層に受けるようにした方がいいと思います。

希望は石田彰さんと福山潤さんです。

グッズや PR の展開がさらに広がることを期待しております。"

(3) 「広報ながわ」での学生作品紹介

昨年度の授業で制作された作品、今年度役場本庁舎で行ったバス停企画展示について等を「広報ながわ」にて連載しました。

活動を広く町の皆さんに知っていただくことで、包括連携協定に向けての土台づくりを行いました。

令和3年6月号～令和4年2月号

アートでまちづくり

～女子美術大学と連携した取り組み～

Vol. 13

【女子美術大学と長和町の連携について】

女子美術大学と長和町は、アートによる長和町活性化の取り組みを、平成28年から連携して実施しております。令和2年度は「長門昔ばなし」（発行：長門町教育委員会）などの書籍に収録されている、長和町に伝わる民話をイラストや映像作品などでわかりやすく表現し、子どもや若い世代を中心に、多くの町の皆さまに民話を知っていただくことを目標に活動しました。また、これまでに提案されたアイデアを踏まえながら学生によるコンペを開催し、町内巡回バスのラッピングデザインやロゴデザインの作成などを行いました。

【作品の紹介について】

活動の中で学生が制作した作品は、民話を題材にしたアニメーションや和紙を使った灯籠・アクセサリーなど、幅広いジャンルのものに表現されました。

広報ながわ「アートでまちづくり」のページでは、広報ながわ7月号から、令和2年度に制作された作品を1つ1つ紹介していく予定です。

本紙を通じて、制作された作品を多くの町の皆さまに楽しんで頂ければと思います。



↑長和狐の三兄弟

【ホームページでの作品公開】

活動の中で制作された作品は、詳細な説明とともに事業の専用ホームページで公開しております。また、作品のテーマとなった民話も、関係者の皆さまのご協力のもと、掲載しておりますので、ぜひご覧ください。



↑民話を纏って生さる



↑狐たちの座談会



↑ながわごん

【アートをテーマとした構想事業】

ホームページではさらに詳しい内容をご覧ください。

<http://www.art-nagawa.jp>



【お問い合わせ先】

企画財政課 まちづくり政策係 ☎75-2064

アートでまちづくり

～女子美術大学と連携した取り組み～

Vol. 14

【作品の紹介について】

「アートでまちづくり」のページでは、令和2年度の活動で女子美術大学の学生が、長和町の民話をテーマに制作した作品を1つ1つ紹介していきます。

【長和狐の三兄弟】

「長和町を知らない女性も聖地巡礼したくなるような企画」をコンセプトに制作された作品です。「清水坂の狐」「鳥羽山の古狐」「伝蔵稲荷」それぞれの民話に登場する狐をキャラクター化しています。ゆかりの地を訪れると三兄弟に会えるかも・・・？



作者：鮎川 響さん
(アート・デザイン表現学科
メディア表現領域4年)



【作者から皆さまへ】

民話を参考にしながら絵を描きました。



【長和町 伝承絵巻】

「長和町の記憶を人から人へつなげる」をコンセプトに制作された作品です。民話に詰まっている長和町の良さに着目し、長和が素敵な町であることを忘れて欲しくないという想いが込められています。巻物の形がリレーに使うバトンに似ていることにも着目し、人から人に渡すことでつながりを持たせる作品となっています。



長和狐の三兄弟

作者：内田 紗愛さん
(アート・デザイン表現学科
メディア表現領域4年)



【作者から皆さまへ】

3mの長さの作品は初めて制作したので楽しかったです。長和町の自然豊かな情景を感じていただける作品になっていると嬉しいです。



← ↓ 長和伝承絵巻



【アートをテーマとした構想事業】

ホームページではさらに詳しい内容をご覧ください。

<http://www.art-nagawa.jp>



【お問い合わせ先】 企画財政課 まちづくり政策係 ☎75-2064

アートでまちづくり

～女子美術大学と連携した取り組み～

Vol. 15

【作品の紹介について】

「アートでまちづくり」のページでは、令和2年度の活動で女子美術大学の学生が、長和町の民話をテーマに制作した作品を1つ1つ紹介していきます。

【民話 聖地巡礼】

「長和の人にも、そうでない人にも、長和の町を歩いて探検して楽しんで欲しい」という思いが込められた作品です。民話に関するイラストが描かれたフレームは透明で、民話の舞台となった場所に訪れた際、景色と照らし合わせて楽しむことができます。

作者：大久保 星那さん

(アート・デザイン表現学科
メディア表現領域4年)



【作者から皆さまへ】

長和町の民話で登場した人物をイラストに描きおこし、長和町の背景写真と合成させたものをまとめたパンフレットと、実際に写真の場所に行って背景と照らし合わせる事ができるイラストフレームを制作しました。若い方にも興味を持ってもらえる様に、パンフレットにはQRコードが記載されており、スマホで読み取るとGoogleマップに移動し背景の場所を示してくれるようになっています。

私は上田市が地元だった為、自分の生まれ育った長野県の町をPRする事が出来て、本当に光栄でした。ありがとうございました。



【長和文通倶楽部】

「昔(民話)×現代(Web)」がキーポイントの文房具ブランド「長和文通倶楽部」。民話モチーフのカラーインクや切手、黒耀石のガラスペン、立岩和紙のレターセット&はがきをオンラインショップで販売することで気軽に長和町を知ってもらい、現地訪問のきっかけを作るという企画になっています。

作者：斉藤 里香さん

(アート・デザイン表現学科
メディア表現領域4年)



【作者から皆さまへ】

長和町の活性化を少しでもサポートできたらなという思いを込めながら制作しました！長和町を考えながら楽しく作ることができてよかったです！



【アートをテーマとした構想事業】

ホームページではさらに詳しい内容をご覧いただけます。

<http://www.art-nagawa.jp>



【お問い合わせ先】 企画財政課 まちづくり政策係 ☎75-2064

24

アートでまちづくり

～女子美術大学と連携した取り組み～

Vol. 16

【作品の紹介について】

「アートでまちづくり」のページでは、令和2年度の活動で女子美術大学の学生が、長和町の民話をテーマに制作した作品を1つ1つ紹介していきます。

【長和町民話グッズ】

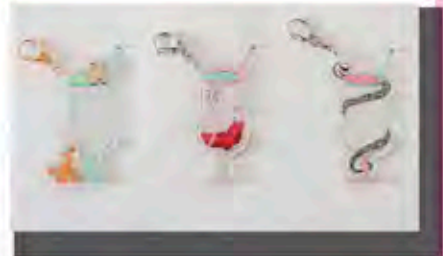
長和町の民話をモチーフにしたアクリルキーホルダー、お守り、しおり。グッズにすることで民話に親しみを持つことができる作品となっています。アクリルキーホルダーはコップの部分が透明になっており、好きな景色を切り取って差し込むことができます。

作者：武井 菫さん
(アート・デザイン表現学科
メディア表現領域4年)



【作者から皆さまへ】

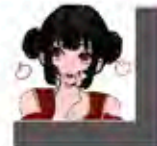
伝承を題材に作品制作という貴重な体験ができてよかったです。楽しく制作することができました。



【民話を纏って生きる】

20～30代の女性をターゲットに制作された、普段使いできるようなアクセサリーの数々。アクセサリーをきっかけに長和町の民話、そして長和町を知ってもらうことをコンセプトとしています。ブランドネームやロゴマークにも作者の想い・願いが込められています。

作者：玉城 朋果さん
(アート・デザイン表現学科
メディア表現領域4年)



【作者から皆さまへ】

民話をアクセサリーにするというのは自分の中でも初めての試みでしたが、長和町の民話を自分の中で咀嚼して形にするのがとても楽しかったです！

「アートによる長和町活性化事業」

ホームページではさらに詳しい内容をご覧いただけます。

<http://www.art-nagawa.jp>



【お問い合わせ先】企画財政課 まちづくり政策係 ☎75-2064

6

アートでまちづくり

～女子美術大学と連携した取り組み～

Vol. 17

【作品の紹介について】

「アートでまちづくり」のページでは、令和2年度の活動で女子美術大学の学生が、長和町の民話をテーマに制作した作品を1つ1つ紹介していきます。

【長和町民話カードゲーム】

長和町の民話に関するイラストが描かれたカード、民話に登場しないものが描かれたSPカード、言葉カードを使います。長和町の民話に触れながらオリジナルの民話を作って遊びます。ルールに沿って遊ぶもよし、白紙カードで新しいカードを作り、違う楽しみ方をするもよし！民話を知らなくても子どもから大人まで楽しむことができます。



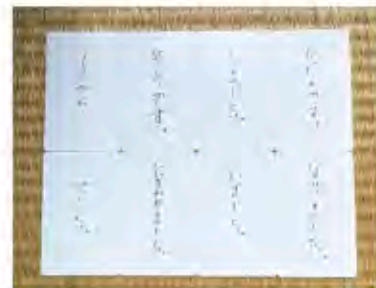
作者：取出 寧緒さん

(アート・デザイン表現学科
メディア表現領域4年)



【作者から皆さまへ】

長和町について何も知らない状態からの始まりでしたが、調べていくうちに沢山のいいところを知り素敵な町だと思いました。いつか訪れてみたいです。



【絵本「伝蔵稲荷」】

伝蔵＝男の子という先入観にとらわれず、物語の舞台を現代にすることで、読み手が民話に親しみを持ち、新しい楽しみ方ができる絵本となっています。作者の「内容だけでなく絵本の見た目・質感からも長和町をイメージできるように」との想いから、デザインや使用する紙の種類・色など、細部にまで工夫がされており、魅力ある作品となっています。

作者：村松 柚花さん

(アート・デザイン表現学科
メディア表現領域4年)



【作者から皆さまへ】

初めて絵本を制作して、自分の手で1から作りあげた本への感動は今後も忘れられないなと思いました。



【アートによる長和町活性化事業】

ホームページではさらに詳しい内容をご覧ください。

<http://www.art-nagawa.jp>



アートでまちづくり

～女子美術大学と連携した取り組み～

Vol. 18

【作品の紹介について】

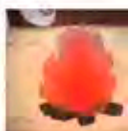
「アートでまちづくり」のページでは、令和2年度の活動で女子美術大学の学生が、長和町の民話をテーマに制作した作品を1つ1つ紹介していきます。

【狐たちの座談会】

狐と神様の擬人化キャラクター4人による朗読的映像作品です。近い存在ではない民話の狐たちが、もしかしたら今も近くで生活しているかもしれない…そのように思えるような作品となっています。それぞれのキャラクターが登場する民話の内容を狐たちが楽しくおしゃべりします。この作品を見ると概ね民話の内容が掴めるよう内容が工夫されているのもポイントのひとつです。キャラクターのビジュアル人気投票を長門小学校、和田小学校の児童の皆さま、役場職員で行いました。気になるあの子は何位か・・・作中でぜひご確認ください！

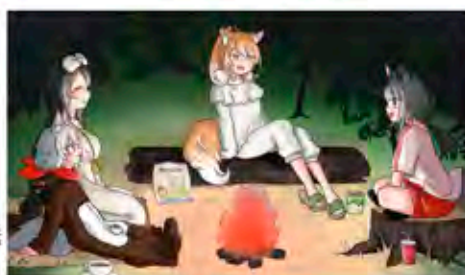


作者：積田 優衣さん
(アート・デザイン表現学科
メディア表現領域4年)



【作者から皆さまへ】

アンケートにお答えいただいた皆様、ご協力ありがとうございました！とても楽しく制作することができました。いつか長和町に女子美のみんなで伺いたいです。



【黒耀の里ゆいねっとで放送します！】

今回ご紹介した映像作品を黒耀の里ゆいねっとで放送します。

放送期間及び時間は、11月30日（火）まで、毎日20：00～放送しています。

期間中は毎日同じスケジュールで放送しますので、ぜひご覧ください。

【アートによる長和町活性化事業】

ホームページではさらに詳しい内容をご覧いただけます。

<http://www.art-nagawa.jp>



【お問い合わせ先】企画財政課 まちづくり政策係 ☎75-2064

アートでまちづくり

～女子美術大学と連携した取り組み～



Vol.19

【お問い合わせ先】企画財政課 まちづくり政策係 ☎75-2064

今月号は、令和2年度の活動で「長和町の民話」をテーマに制作した作品の紹介と、現在開催中の作品展示のご案内をします。

「長和町に古くから住む民話」

こちらの企画のコンセプトは、「民話たちの日常」です。登場するキャラクターたちは長和町に住んでいるという設定でストーリーが展開されていきます。漫画化し、効果音やセリフに動きを付け動画化（アニメーション化）しています。キャラクターたちは現代に暮らしている設定のため、服は和風と洋風を合わせたデザインとなっています。



作者：伊藤 あみさん
(アート・デザイン表現学科
メディア表現領域4年)

【作者から皆さまへ】

今回長和町の民話に触れ、そこからキャラクターやお話を考えていくのがとても楽しかったです。ありがとうございました！



クラージュ フォルクローレ 【Collage Folklore】

映像のほかに絵巻物になっており、手に取って楽しむことができます。視野を広くして全体を見ると民話が表現されており表現力の豊かさを感じますが、近くに寄ってどんな素材が使われているか細かくひとつひとつ見るという違う楽しみ方もできます。メディアを駆使して、様々な方法で長和町の民話を届けてくれます。

作者：関 夏希さん

(アート・デザイン表現学科
メディア表現領域4年)



【作者から皆さまへ】

民話にまつわる場所や人物などをもとに作品を制作していくのがとても楽しかったです。自身の新しい制作スタイルも見つけることができ、とても貴重な経験をさせていただきました。

[NAGAWA ILLUMI]

多くの水源があり山々に囲まれた長和町は、夜になるとあたり一面が真っ暗になるところに着目し、その暗闇を生かして町を明るく照らしたいとの想いから制作されました。

灯笼は、湯までの道のりを照らす道具としてだけでなく、皆で協力して作品を作り上げることに意味を持たせ、人と人の繋がりを感ずることができるようにという想いも込められています。



作者：内藤 香帆さん

(アート・デザイン表現学科)

メディア表現領域4年)

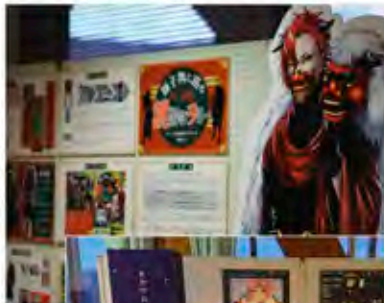
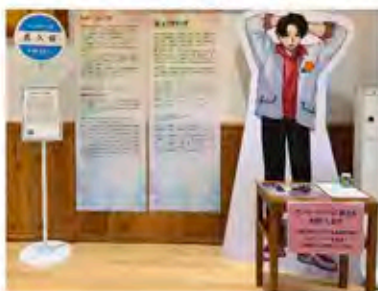
【作者から皆さまへ】

長和町の綺麗な水や豊かな自然を活用したいと思い、滝へのプロジェクションマッピングと、そこへ向かうための道に灯笼を置くという体験型アートを考えました。長和町で実現できたなら…と想像し、ワクワクした気持ちで制作しました。

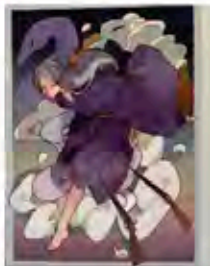


作品展示中!

今年度、長和町の巡回バス「ながわごん」のバス停に着目し、企画の作成を行いました。本来であれば学生たちが長和町を訪れ、見て、感じたことを各々の感性で形にしていくことが理想ですが、新型コロナウイルスの影響でそれが叶わない中、どのような資料があればイメージできるか自ら考え、町から提供された資料を活用し形にしていきました。ひとりひとりの長和町への想いは企画に込められています。そんな魅力たっぷりの作品は、現在役場本庁舎で展示を行っております。毎日8時30分〜17時15分で自由にご覧いただくことができます。お誘い合わせの上、ぜひお越しください!



→簡単なアンケートに答えていただいた方には、長和町の民話をテーマとしたクリアファイル(全2種)をおひとり1枚プレゼント!(なくなり次第終了)



アートでまちづくり

～女子美術大学と連携した取り組み～



【お問い合わせ先】企画財政課 まちづくり政策係 ☎75-2064

Vol.20

「アートでまちづくり」のページでは、令和2年度の活動で女子美術大学の学生が制作した作品を1つ1つ紹介していきます。

【町内巡回バスのラッピングデザイン・ロゴデザイン制作】

町内巡回バスは、時代に対応した公共交通網の構築という視点から、誰にでも使いやすい運行ダイヤを目指し令和2年10月から新ダイヤによる運行がスタートしました。それを記念して、車両ラッピングデザインの制作が行われました。

併せて、町内巡回バスの愛称を長門小学校・和田小学校の児童の皆さまにご応募いただき、その中から「ながわごん」に決まりました。決定した愛称を使用したロゴデザインの制作も行われました。

車両ラッピングデザインは5点、ロゴデザインは7点の候補をいただき、選考を行いました。ラッピング・ロゴ共に、町の中に溶け込むデザインとなっています。

アートを身にまとった「ながわごん」は今日も町内を巡ります。

ラッピングデザイン作者：高田 圭瑛さん
(アート・デザイン表現学科
ヒーリング表現領域4年)



【作者から皆さまへ】

長和町にあったデザインとは何かホームページや動画等からヒントを得て制作しました。派手にならず、馴染みがあり、でも町のワンポイントになるバスを意識しました。中には長和町のイメージといえる美しい塔やツツジなどを取り入れ自然を基調としたデザインになっています。このバスが長和町の人に親しまれる乗り物になってくれたら嬉しいです。

ロゴデザイン作者：朝倉 美和さん
(アート・デザイン表現学科
メディア表現領域4年)



【作者から皆さまへ】

「美しい塔」の曲線美が印象的だったので、ロゴデザインに取り入れました！いつか実物を見に行きたいです。



ロゴデザイン 企画イメージ



町内巡回バス「ながわごん」とロゴデザイン



ロゴデザイン

アートでまちづくり

～女子美術大学と連携した取り組み～

Vol.21



【お問い合わせ先】企画財政課 まちづくり政策係 ☎75-2064

「アートでまちづくり」のページでは、令和2年度の活動で女子美術大学の学生が制作した作品を1つ1つ紹介していきます。



【ながわまち民譚】

長和町を詳しく知らない人に町を知り、記憶してもらうことをコンセプトとしています。漫画の中では5つの民話や、町にあるスポットが登場します。物語は長和町を詳しく知らない主人公が町を訪れるシーンから始まります。長和町を知らない読み手にとっては同じ感覚で、長和町を知っている読み手にとっては自分とは違う視点から読むことができ、それぞれの立場から楽しむことができます。



作者：稲葉 まほろさん
(アート・デザイン表現学科 メディア表現領域4年)
【作者から皆さまへ】

長和町に残る伝承の多さに驚きました。こんなにも多く長く語り継がれている話を題材に出来て光栄です。とても楽しく制作できました。



【認知症サポーター養成講座受講者向け

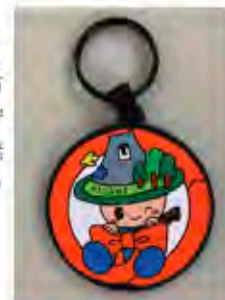
オリジナルキーホルダー・ポスター】

町では、平成23年度から認知症のことを正しく理解してもらい、認知症の方やその家族を支える認知症サポーター養成講座を行っております。さらなる見守り支えあいの地域づくり推進のため、受講者向けオリジナルキーホルダーと啓発ポスターの制作が行われました。「ながわ(輪)ささえあい隊」隊長のなっちゃんと一緒に思いやりの「輪」を広めていきます。

作者：高田 圭瑛さん
(アート・デザイン表現学科 ヒーリング表現領域4年)
【作者から皆さまへ】



キーホルダー…講座を受けた証のオレンジのリングをモチーフにしました。リボンの形にすることにより、人とのつながりや温もりを感じられるようなデザインにしました。その中になっちゃんを座らせ、より可愛らしくなったと思います。ポスター…「ささえあい」をテーマに制作しました。隊長である町のキャラクター「なっちゃん」を中心にリボンの輪が広がっています。その周りを町の人が手を繋ぐよう配置しました。なっちゃんを町の人が囲むことで、長和町の人が協力し合うよう思いを込めました。



(4) 町のケーブルテレビ放送

昨年度に制作された作品の中から映像作品と、本年度役場本庁舎で行ったバス停企画展示を紹介しました。

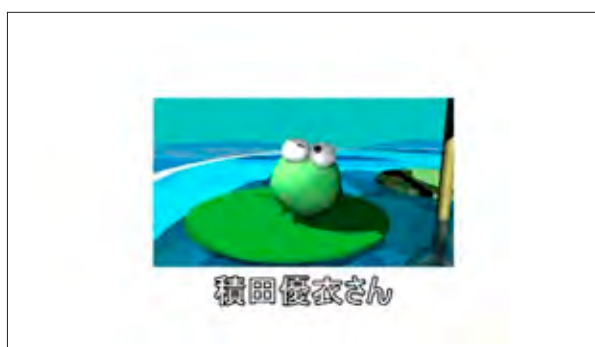
昨年度に制作された映像作品

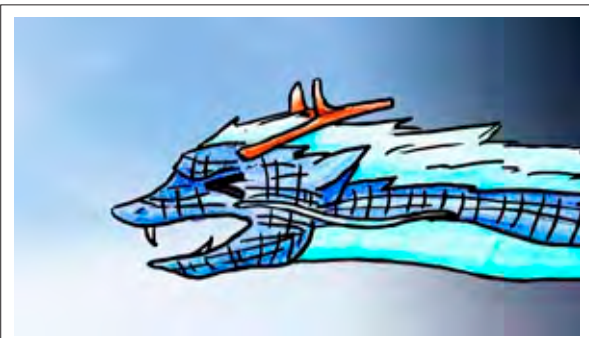
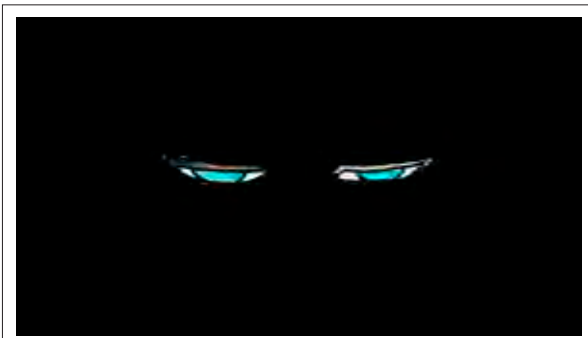
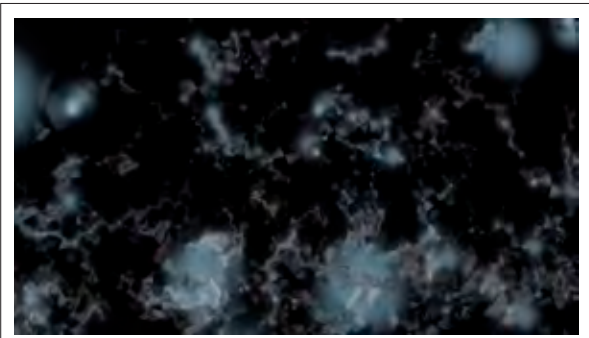
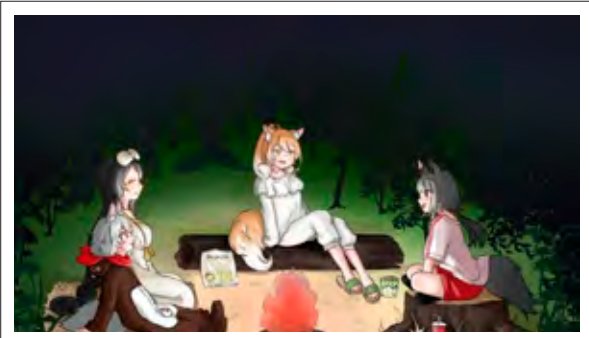
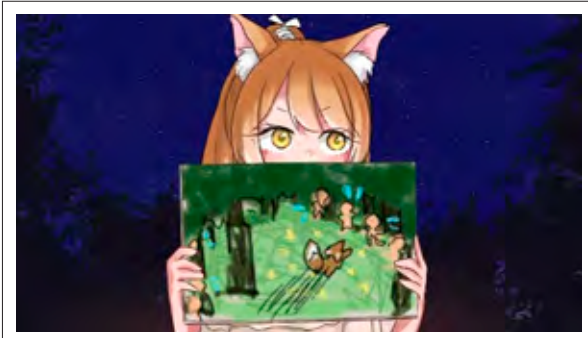
紹介作品：『狐たちの座談会』、『NAGAWA ILLUMI』、『長和町に古くから住む民話』、『Collage Folklore』（大蛇と大水、伝蔵稲荷）

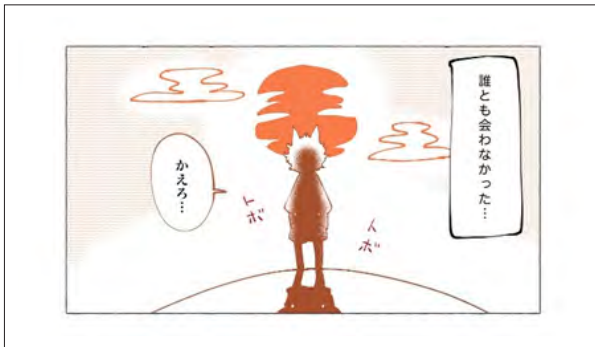
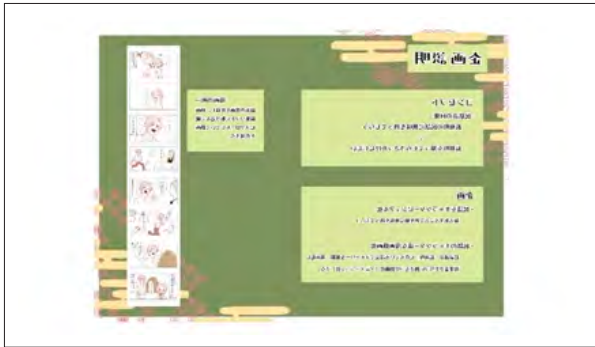
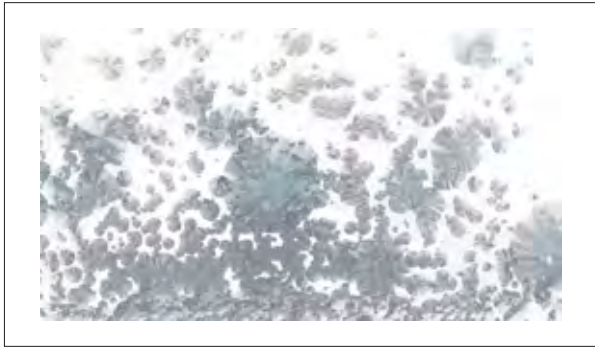
放送時期：11月～12月、2ヶ月に分けて放送（同じ作品を1ヶ月続けて放送）

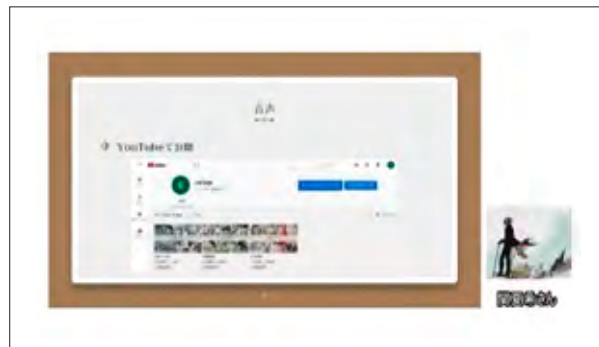
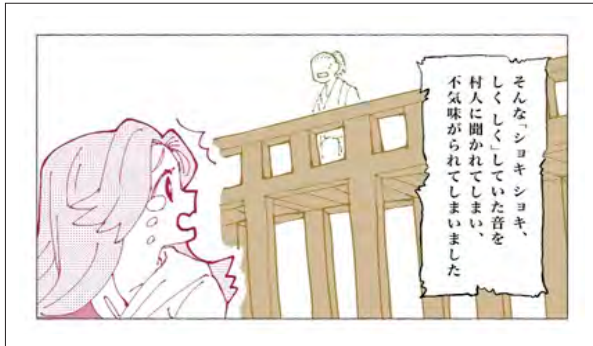
放送時間：基本毎日 20：00～21：00 30分～1時間程度

その他：学生から視聴者に向けて作品紹介、みどころなどのコメントを事前にもらい、番組内で紹介しました。







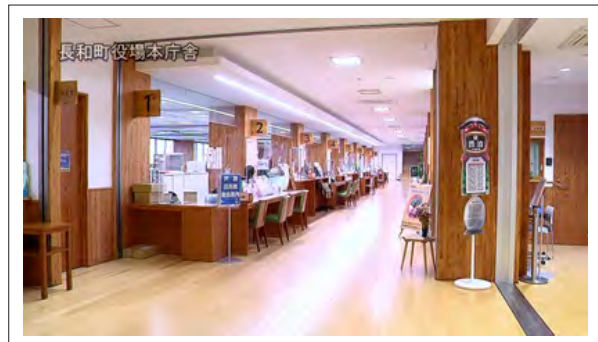
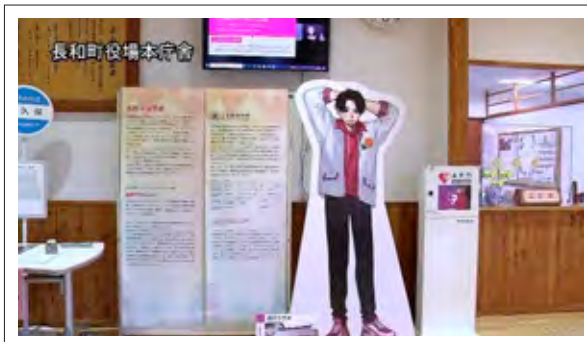




バス停企画展示紹介（「まちのわだい」内での紹介）

放送時期：11月27日（土）、29日（月）

放送時間：8：30～、10：00～、12：30～、17：00～、19：00～、21：00～ 計6回



(5) 活動の紹介

「ながわ（輪）ささえあい隊」任命式



令和3年7月7日信濃毎日新聞記事



令和3年7月7日信州民報

広報ながわ 200号記念ロゴデザイン



令和4年2月10日信州民報記事



令和4年2月16日信濃毎日新聞記事

6. 来年度の事業展開

(1) 成果物の取り扱い

来年度以降の展開にあたり、学生作品の露出が増えていきます。また、昨年度長和町からの依頼により制作された作品が、今年度、当初目的以外で使用が可能か持ち掛けられ、学生がポスターデザインを長和町に直接提供することになりました。

デジタル化におけるデッドコピー、発信メディアの多様化にあたり、学生の作品の取り扱いについて現行のやり取りを明文化しました。

また、年度事業として計画されたものとは別に、長和町から女子美術大学に制作を依頼する場合(例 新規のポスターなどのデザイン) について、事前に別途著作権の取り扱いを含んだ書面の取り交わしが必要となるので雛形を作成しました。

① 本事業に関する成果物の取り扱いに関する確認書

アートの力で長和町の活性化を行うこと(以下「本事業」という)を目的に長野県長和町(以下「長和町」という)と女子美術大学(以下「女子美」という)が地域活性化を目指していきます。ついては、目的に沿うよう女子美の教育活動から発信される女子美の学生の作品(以下「成果物」という)の発信、利用について以下のとおり取り決めます。

1. 本事業の成果物の提供について

年初に定められた本事業の活動として長和町をテーマに制作された成果物(作品、企画書等)について、長和町に一定の期間提供します。提供期間、提供範囲は次のとおりとします。

- (1) 提供期間は成果物が長和町に提供されて、成果物を制作した学生が女子美を卒業するまでとします。
- (2) 提供範囲は長和町における情報発信、および長和町での展示とします。

2. 成果物の発信、利用について

- (1) 本事業における提供範囲において長和町が情報発信する場合、発信内容について、事前に女子美の確認を取るものとします。
- (2) 本事業の目的に則する専用ホームページについて、本事業の成果物を提供します。
- (3) 長和町は成果物を発信、利用する場合、女子美のクレジットを明記するものとします。
- (4) 本事業における成果物を本事業以外で長和町が使用することを望む場合は事前に女子美と協議、使用許諾を得るものとします。
- (5) 長和町はいかなる場合も女子美の許諾を得ず、成果物を改変、改ざんしないものとします。

3. 成果物の活用について

成果物を長和町が商品化、および販促物として開発、利用を望む場合、女子美と協議するものとします。

4. 人格権について

本事業について一定期間、成果物を女子美が長和町に提供しますが、制作者である学生の人格権について次のように取り決めます。

- (1) 公表権 女子美の正規授業の目的に即して、提供期間内は公表することとします。
- (2) 氏名表示権 氏名表示内容について成果物の制作者の許諾を必要とします。
- (3) 同一性保持権 成果物の改変（トリミング、レイアウト等を含みます）を行う場合は、制作者の許諾を必要とします。

5. 公衆送信権について

テレビ（CATVを含む）、インターネットの送信については送信可能化権のみとします。

6. 本事業以外の活動について

長和町、女子美とも本事業の成果物以外の活動および成果物を望む場合、別途協議するものとします。

- (1) 長和町は本事業以外の成果物を望む場合、対価を支払うものとします。
- (2) 対価の金額および内容は長和町、女子美で別途取り決めます。提供方法もあわせて取り決めるものとします。

7. 資料の提供

長和町は必要と思われる資料を女子美に提供します。提供する資料は資料制作者の著作権処理、また肖像権が処理されているものとします。

8. 権利侵害

成果物に関して、万一第三者より著作権上のクレームが提起された場合は、女子美が自己の責任においてその解決を図るものとします。

9. 再委託

本事業の一部を第三者に委託する場合、女子美は長和町の許可を得ます。

10. 協議

長和町及び女子美は、信義を守り誠実に成果物の取り扱いを履行するものとします。ここに定めのない事項の解釈に疑義が生じたときは、その都度協議の上、円満に解決するものとします。

以上

②制作受託にあたっての契約書案

契 約 書

長野県長和町（以下「甲」という）と女子美術大学（以下「乙」という）は、〇〇（以下「本制作物」という）の制作に関して、次の通り契約を締結する。

第1条（制作委託）

甲は乙に対して、甲から乙への依頼書に基づき本制作物の制作を委託し、乙はこれを受託する。

第2条（納入）

乙は別途甲乙合意する納期までに本制作物の制作を完了し、甲の指示に従い甲に納入するものとする。

2. 乙は納期までに本制作物が納入できないおそれがある場合は、速やかにその旨を甲に申し出て、甲乙協議のうえ納入日を変更するものとする。

第3条（対価）

本制作物の対価は _____ とする。

第4条（資料の提供）

甲は本契約締結後速やかに、乙に可能な限り資料を提供するものとする。

提供する資料は資料制作者の著作権処理、また肖像権が処理されているものとする。

第5条（著作権）

本制作物に関する著作権は実際の制作が乙のみで行われた場合には乙に帰属し、甲乙共同で行われる場合には甲乙共有とする。

第6条（権利の侵害）

本制作物に関して、万一第三者より著作権上のクレームが提起された場合は、乙が自己の責任においてその解決を図るものとする。

第7条（成果物の使用）

本業務における本制作物を依頼書以外の目的で甲が使用することを望む場合は、事前に乙に協議するものとする。

2. 甲は本制作物を使用する場合、いかなる場合も必ず乙のクレジットを明記するものとする。
3. 甲はいかなる場合も乙の許諾を得ず、本制作物を改変、改ざんしないものとする。

第8条（再委託）

本業務の一部を第三者に再委託する場合、乙は甲の許可を得なければならない。

第9条（協議）

甲及び乙は、信義を守り誠実に本契約を履行するものとし、本契約に定めのない事項又は本契約の解釈に疑義が生じたときは、その都度甲乙協議の上、円満に解決するものとする。

以上

（2）個人情報の取り扱いについて

本事業では、専用ホームページにて学生の作品を公開しています。専用ホームページでは第三者が閲覧可能であり、インターネット上に書き込まれたコメントや画像、個人情報など、一度拡散された情報が半永久的にインターネット上に残されます。

個人情報が拡散しないよう、今後も肖像権とあわせて取り扱いに注意します。

（3）次年度の活動について

現在長和町では女子美術大学との包括連携協定の締結に関する検討が行われ、その結果、包括連携協定に向けて準備を進めています。

しかし、新型コロナウイルスの影響により、本年度は町の総合文化祭の形態が変わるなど、町民の方へゆっくり作品を見ていただくということが難しい状況でした。

社会情勢をみながら次年度において、女子美術大学が現地を訪問し、様々な可能性を探りつつ面談し協議を行います。

■女子美術大学より

大学授業の取組みとして、令和4年度においても引き続き、長和町をテーマとした授業を行うよう検討しています。

ただ大学の授業体制が不明であるため、今後大学と検討を続けます。

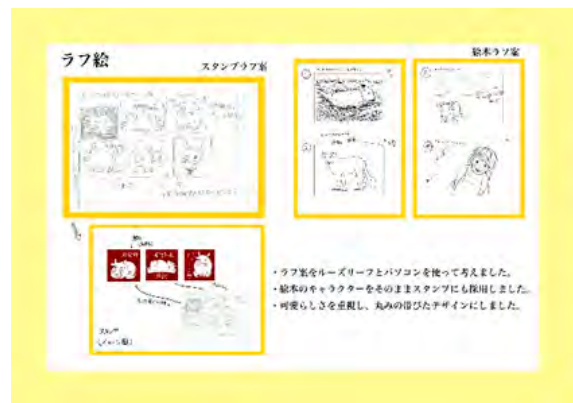
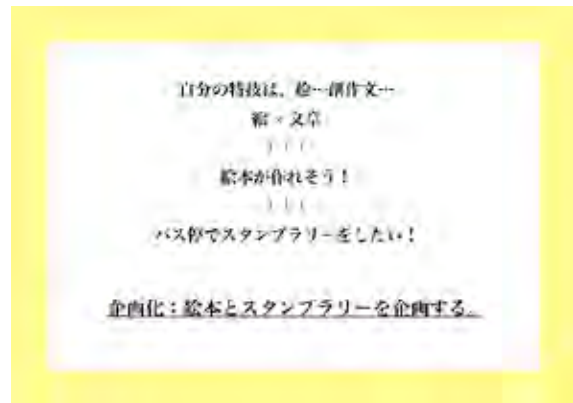
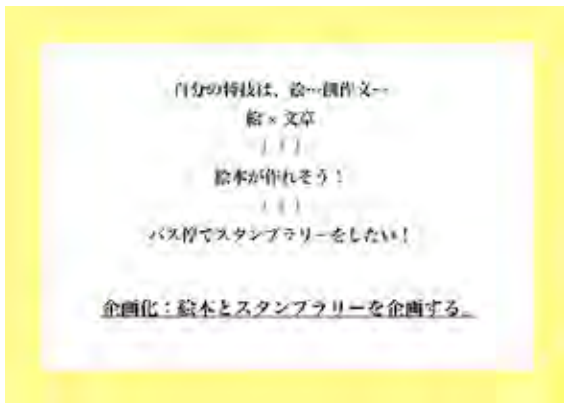
■役場職員からの提案事業の検討

町としての事業アイデアの検討は、改めて実施します。

（別添2を参照）

<別添1>

学生 A





学生 B



『へんなのー』
モーはなかまとなじみませんでした。
もようがないからだをわらわれるのです。
『どうしてわたしは…』
モーはじぶんがきらいでした。



むれをはなれ、しばらくして
モーはながわまちのげんきなおんなのことであいました。
あたりにはながわまちのしぜんがいちめんにあふれていました。
ゆきのようなモーのからだがいちばんめだっています。
おんなのこは おおきなこえでいいました。
『うしさん、すごくきれいだな』



モーはおどろきました。
おんなのこはモーのことを
きれいだというのです。
モーはうれしいさもちでいっぱいになりました
『ありがとう、ありがとう』
モーはおんなのこにおれいをいいました。
おんなのこはまっしろなモーをみて、こころがウキウキしました。



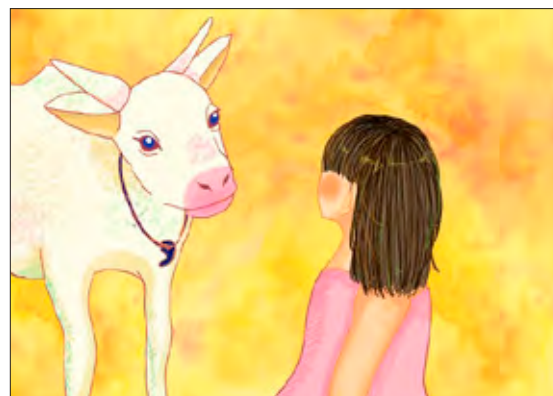
「きょう、すてきなしをふたつもらったの。
モーににあうとおもうな。だから、ひとつあげるね。」
おんなのこがたいせつにぎっていたきれいなしでした。
それは、こくようせきというしでできたかざりでした。
モーはくびにかざりました。
こくようせきには ふしぎなパワーがあるとわれています。
かつて、ひとびとのうしろむきなきもちをかえて
きぼうをよびますといわれていたのです。



そのひから、
モーはきぼうにみちあふれていました。
モーはぼくじょうのにんきものになりました。
モーはそんなじぶんをすきになりました。



あるひ、
モーはおんなのこにいいました。
「あなたにみせたいものがあるの。」



みんながねむるころモーとおんなのこはのはらをおもいました。

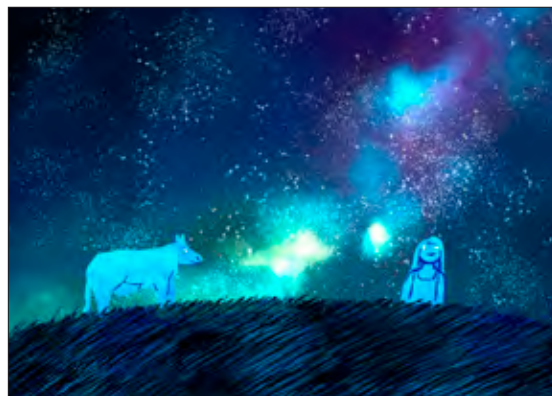
『きれいなほし』
おんなのこはめをキラキラさせました。

それはこうげんのうえでみえる
ぼうだいなかずのほしたちでした。

モーとおんなのこはほしたちをながめました。

『モー、ありがとう』

おおきなよぞらのしたで
ぼくじょうとくせいのソフトクリームをたべました。



ほしのようなかがやきをもつこくようせきは、
えどじだいからほしくそというなでいられています。

こくようせきがつもったとあるとうげには、
ほしくそとうげというなでたしまれています。

そんなこくようせきを見て、
おんなのこにきれいなほしをおかえししようとかんがえたのです。



つぎのひ、

おんなのこはモーにおおいをいいました。

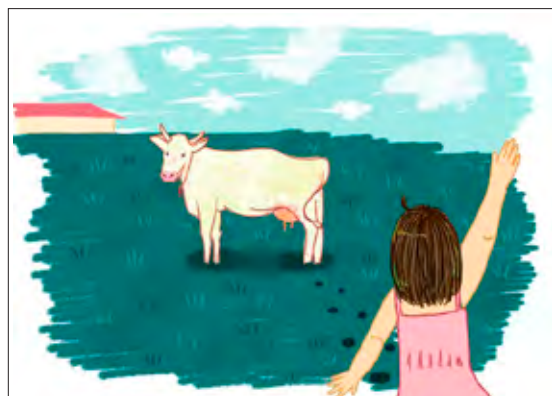
『モー、わたしモーにであえてよかった。』

おんなのこがうれしそうにすると、
モーのきふんはるるん。

『また、あおうね。』

モーとおんなのこはやくそくをしました。

そして、いっとうのうしは
のどかなぼくじょうにもどっていきました。





人と人をつなぐバス停アート

長和町プロジェクト

MO.01 職員多様性

目的

長和町の旨味を引き出す

バス停の佇まい、星空、時間が止まったような音、壮大な自然の旨味を引き出し、長和町に住んでいる人々の生活を豊かにし、さらに発展するきっかけになるようにする

集客性や話題性のある「刺激」を作ることで、観光客やバスの利用客増加を促す

提案理由

童心を思い出す長和町

空遊び、夏四子、白線の上だけを歩いたり、月の中に何がいるかを考えたり

子ども特有の遊びを作り出す。想像力をかきたたせる要素が詰まっている町であること

コンセプト

「人をつなぐ時代をつむぐ」

たくさんの人が参加することで、アートを通じて人と人のつながりを目で感じられる

時間が経ってもその場所にあり続け、後の時代まで残り、さらに人と交流するきっかけや話題性を作り出す

子どもはもちろん、大人もついでに楽しめるような楽しいアート作品を

企画概要①

人と人をつなぐバス停アート

長和町に住む人々の足跡をバス停に配置し、バス停とバス停をつなぐアート作品を作る

バスが通る道はバスを使用するため、バス停を越えると足跡はなくなる。乗客がバスに乗るため、バスの中にも足跡がついている

企画概要②

人と人をつなぐバス停アート

人が多い建物やバス停、観光名所の周りに足跡がたくさんつく。初めて来た観光客が、足跡を見れば迷わずスムーズに観光できる

星や景色がよく見えるスポットにのみ蓄光塗料を塗り重ねた「光の足跡」を作成

ナイトウォークや夜の散策で、通り歩きやすいよう目印とする

具体的な施策①

足跡作成の手順

地域交流のイベントとして長和町の人々に参加してもらう

好きな色を選んでもらい、選んだ絵の具を綿で足に色をつける

指定した場所に足跡をつけてもらい、足に残った絵の具は濡れたタオルで拭き取る

具体的な施策②

光の足跡の作成手順

「星や景色がよく見えるスポット」を事前に地域の方々に調査し、決めておく

施策①の手順で足跡をつけてもらった後、よく乾かしてから蓄光塗料を足跡の上に塗り重ねる（蓄光インクは肌に直接塗ることを推奨された物質ではないため）

ナイトウォークや夜の散策で光の足跡を見つけやすいよう、最後の足跡は多めに塗り重ねるとよい

予算

企画を行うために必要なもの

水彩絵の具、紙、ビニールや厚紙紙
(絵の具を広げても汚れない)、蛍光イ
ンク

汚れても良い服、汚れても良いクオ
ール、水、地域の方々の足

参考資料

長和町内に足跡を設置した例



参考資料

人が多く集まる場所の例、夜に見える光の足跡の例





バス停アイドル化プロジェクトとは

女性のオタク層にターゲットを絞った女性向け擬人化アイドルコンテンツです。長和町の街を闊いた時、とてもいい町なのに、美観をバス停なのに知名度が低くて悲しい、もっと魅力ある町を知ってほしい...!と思いました。その気持ちから、知名度が低いアイドルをオタクの心理と従って感じ、「賢し、もっと売れてー!」の気持ちを探求するアイドルに擬人化させれば知名度が上がるのではないだろうか、と考えました。

なぜバス停のアイドル化なのか

擬人化として有名なのが刀や戦艦など、いろいろなものが多いですが、「バス停の擬人化」。さらに『アイドル化』とは全く違うコンテンツ性が目立つと感じたからです。また先進にもありまして、このファンの理由が聖地巡礼を促し、長和町への観光促進に繋がります。

女性オタク層に絞る訳

女性オタク層に焦点を当てる理由としては「おもしろくお宝をしてくれる」、「懐のつながりで布教してくれる」ということです。また、まわりのオタク系達の行動を見て嬉しくなり、聖地巡礼をよく行っている人たちがよくいる。これら理由から女性オタク層にターゲットを絞り、長和町のバス停をPRしているのが目的です。

擬人化キャラの紹介

コンテンツ名：おれたち、トッパアイドル目指してます♡(略称：おれトプ)

とりあえず男女兼、票沢、声沢の3人を擬人化しましたが最終目標としては全員擬人化です。

擬人化キャラの紹介

票沢 ユウキ
身長：175cm
メンバーカラー：ピンク
年齢：24歳
アイドルを目指したきっかけ
→トッパアイドルになってこの街を有名にしたいから。
ファンに向けてひとこと
あなたを好きになってくれたこと、絶対に後悔させません! 僕たちから一歩も目を離さないください!!!

擬人化キャラの紹介

男女童 ムツキ

身長：170cm

メンバーカラー：緑

年齢：20歳

アイドルを目指したきっかけ

→自分に自信をつけるため。

ファンに向けてひとこと

僕たちを応援してついでてきてください。
僕も、あなたを信じて夢の世界に連れて
て行きます。…必ずかし。



擬人化キャラの紹介

芹沢 タカラ

身長：183cm

メンバーカラー：オレンジ

年齢：27歳

アイドルを目指したきっかけ

→昔の自分に生きていてよかったと
数えてあげたい。

ファンに向けてひとこと

おれはムツキやユウキみたいに思
ものはない、けど、あなたを幸せにし
たい気持ちだけは、誰にも負けません。



擬人化キャラの紹介

宇崎野 マサト / マサト

身長：153cm

メンバーカラー：茶色・白

年齢：15歳

アイドルを目指したきっかけ

→二人で何かを成し遂げたいと思っ
たから。

ファンに向けてひとこと

おれたちは、二人でトップに立ちたい
ので、応援してください。よろしく
お願いします。



擬人化キャラの紹介

和田 ダイキ

身長：180cm

メンバーカラー：黒

年齢：25歳

アイドルを目指したきっかけ

→自分を誇ってくれたあの人に強い
付きたいから。

ファンに向けてひとこと

あの人の背中を追い続けて早10年、
まだまだ素人アイドルですが誰よりも
輝くアイドルになります！



宣伝方法

バス停そのものに目に届く変化を
加えることはせず、いつも同じバス
停に緑のQRコードをつけることによ
り、「なんだこれ…?」と思った人が驚
み込むと……



宣伝方法

そのQRコードは動画サイトのURL
で、そのバス停のアイドルの紹介映像
に飛ばされます。

なんの家賃もないバス停がイケメン
のアイドルになっているというギャッ
プによる「たまたらん」感を狙っています。



学生 F

僕らの知らない、ナガワでつながる。

長和の新名所「縁結び」

メディア表現領域 岡部咲良

企画概要

長和には自然や食品など様々な魅力が既にある。
それらに気づいてもらうにはどうしたら良いのか？

→新しい名所を作り、きっかけにする

長和を広めてくれるのはSNSを利用する若者なので
若者に人気が出そうな名所を作る

→長く人気である「縁結び」をテーマにした名所

企画内容

バス停をそれぞれ「恋愛」「友情」「仕事」の縁結びを
テーマにしたデザインにする。
それぞれのバス停は
ピンク・水色・紫 のイメージカラー
ハート・星・宝石 のモチーフ

- ・若者がSNSで拡散したくなる映え
- ・グッズなどでの展開
- を狙う

バス停

デザイン



上掲の
モチーフの
カラー

バス停

それぞれのイメージカラーとモチーフを
盛り込んだデザイン。
後述のフリーペーパーを入れる箇所も設置する。

決まったモチーフがあることで商品化に繋げる。
(おみやげ、スイーツなど)
バス停の存在が浸透した後は歩道をイメージ
カラーで塗装、イメージカラーの店舗出店など
バス停周辺も改善することが可能。

バス停

バス停は縁結びの聖地「ささやき岩」のある
マルメロの駅を中心に全路線が通る3つ



恋愛
仕事
友達

キャッチコピー

『ナガワで、つながる。』

ナガワで、一目惚れした君とつながる。
ナガワで、ただのお隣さんだった君とつながる。
ナガワで、なりたかった自分とつながる。

「恋愛」「友情」「仕事」に沿ったそれぞれの
キャッチコピーを作成。
フリーペーパーはこれをテーマに作成。

キャッチコピー

グッズ等に載せるロゴを作成。



ナガワで、つながる。

フリーペーパー

恋愛



友情



フリーペーパー

仕事



キャッチコピーに沿った
内容の3つの漫画

フリーペーパー

バスに乗るだけでなく降りた後もフリーペーパーを
活用して観光で楽しむことが可能になり、
長和の観光の入り口として機能する。

デジタルのデータだけでなく手元に
実物で残ることで、思い出としてSNSに
写真を撮り掲載したくなる。

お土産・スイーツ

イメージカラーのハーバリウム



イメージカラー・モチーフの黒曜石入り香水



お土産・スイーツ

マスクチェーンアクセ



縁結びお守り



お土産・スイーツ

アルバム



イメージカラーソフトクリーム



学生 G

長和町プロジェクト

ぬいぐるみでつなげる、癒しの輪

メディア表現領域 菊地かおり

企画内容

・自分だけのオリジナルぬいぐるみを作る、ワークショップ。

「長和町にこんなキャラがいたらいいな！」を、ぬいぐるみに表現する。

・ターゲットは、地元の方。

・ぬいぐるみは、長和にいそうな動物（架空のでも良い）を

各自に考えてもらう。

この企画の目的は？

長和町には、星空や温泉、豊かな自然など癒しの要素がギュッと詰まっている。

そんな長和町に、更に癒しパワーを与えたい！



ぬいぐるみを絡めた企画を開催する

町の方々が平和で穏やかに暮らせる場所であってほしい・・・

多くの参加者を集めるために、町の方々をどう呼び込むのか？

・「生涯学習講座のご案内」に、この企画もせてもらう。

「初心者の方でも楽しめる、ぬいぐるみを作るワークショップを開催します！キャラクターは、長和町にこんなキャラがいたらいいな！を各自で自由に考えてもらいます。もちろん、架空のでも構いません。ご家族やお友達を誘って是非来てください。」

という感じで掲載してみてください。

企画の詳細

・参加費は1人1000円。布、裁縫道具はこちらで用意する。

・開催時期は、春休み（3月下旬ごろ）。
制作期間は約1～2週間くらい。

・時間は13時～15時。

・制作の流れは、型紙のサンプルを用意し布から裁断すると、1から作りたい人と別れて制作する。

制作期間終了後は・・・

次のように、制作したぬいぐるみを活用する！



- ①交換会を開催
- ②温泉に置く
- ③バス停に置く

①交換会を開催。

・交換方式は、音楽回しで行う。

(音楽は、長町町の歌「美しい町に住む人は」)

・円になって行う。

(並ぶ位置は、くじ引きで決める)

・交換した後、左右の人達と10分間ほど互いに感想を言い合う時間を設ける。

→ここで、地域の方々との交流の場を作るきっかけにする。



②温泉に置く。

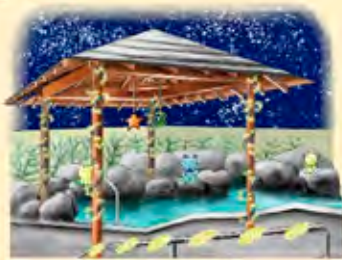
・設置することプラス、ぬいぐるみから生まれる世界観も作る。

(ぬいぐるみを置くことで、温泉を非日常コロシアムにする)

・素材や表情が違うもの同士で置く。

・なんとなく系統が同じもの(鳥なら鳥、花なら花など)で置く。

例えば・・・



星にまつわるぬいぐるみを置く場合。
(温泉の雰囲気に合わせ、星がたまたま入る浴槽をわけて設置する)

3種類のぬいぐるみをバス停に置き、そこに訪れた方にも見てもらう。

・ぬいぐるみは、バスの接近放送の役割をしたり、来てくれた人に話しかけてくれる。

(車の不自由な人、自転車乗りの人に向けてぬいぐるみが話した内容が反映される電光版も設置する。)

・バス停も温泉と同様、飾り付けをする。

・勝手に取られないよう、ぬいぐるみ、かご、椅子をひも等で固定する。



例えば・・・



星Ver.

イルミネーション、ふわふわのクッション、キラキラ、風船などを設置する。



花Ver.

キラキラ、リボン、遠近の花でかわいらしく飾る。

ちなみに、私はこう考えました！
(ぬいぐるみのキャラデザ)



ツツミ

おしべがひげでまっぴが耳と、蜜のような鼻と目をしている。キラキラ、リボン、遠近の花でかわいらしく飾る。



すう

目が鋭い夜に輝く。長町町の人々を幸せにするよう純粋な気持ちで話しかけ、更に美しく見せてくれる。



さや

山梨の子ウサギ。のんびりとした性格。遠くまで人が好きで、ぬいぐるみはとても好き。

学生 H



1.企画の目的

- ・生活圏の中にある魅力を感じてもらおう
- 当たり前の対の観方を案える
- ・展示に参加することで、長和町を身近に感じてもらう
- 町の日常に目を付ける
- ・バス利用者の増加を図る
- 写真収集の際、写真展開催中等、バス利用が増える

2.具体的なコンテンツの方針

参加型写真展「停まり場」

- ① 選定バス停の写真を募集
→ 各バス停の周辺を撮影し、写真展開催のバス停に提出していただく。
- ② 募集した写真を各バス停に展示
→ 各バス停の周辺に写真展を開催し、写真展を開催するバス停に展示していただく。
- ③ 観光客は各バス停を巡りながら、自分でも写真を撮る
(フォトラリー形式)
→ 観光客は各バス停を巡りながら、自分でも写真を撮る。
- ④ 観光客が撮影した写真は随時バス停に展示されていく
→ 観光客が撮影した写真は随時バス停に展示されていく。

3.対象

長和町に訪れる観光客

- 観光客の視点から、長和町をカメラに写してもらうことで、普段利用している町民の方々の新たな気づきや、非日常感を演出できるのではないかと考えています。

4.目標

「観光客」が「町民」に 町の良さを伝える手段として確立させる。

- 一見、観光客向けのイベントであるが、このイベントを行うことで、観光客を誘致することで、観光客は長和町の魅力を知り、写真展に展示することによって町民もまた新たな良さに気づく。この「観光客」が「町民」に日常の魅力を伝えるシステムができる。

SNS情報	
■ 名称	「2024年東京・宇都宮」
■ ツーム	数回/年
■ 開催日程	1/1開催
■ 開催場所	カナルパーク美術館（会場）、東京・宇都宮市会館
■ 主催内容	宇都宮美術協会 カナルパークアートセンター カナルパークアートセンター
■ 入場	無料
■ 総額目標	¥1,000,000～¥20,000,000
■ 予算	大・中・小規模

SNS:PR動画、写真

SNSでのPR動画は、SNSの特性を活かして、短時間で多くの人々に届けることができます。また、動画は静止画よりも多くの人々の目に留まり、拡散されやすいため、PR効果も高くなります。

広告:ポスター

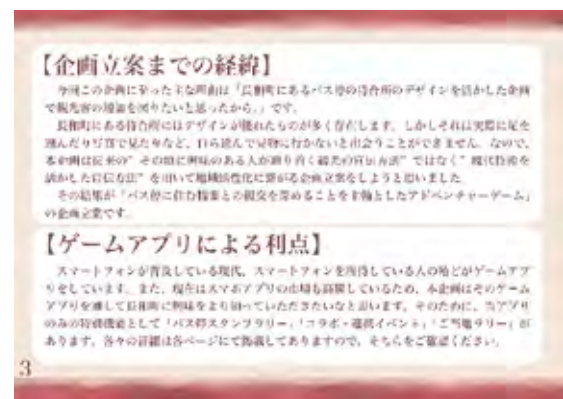
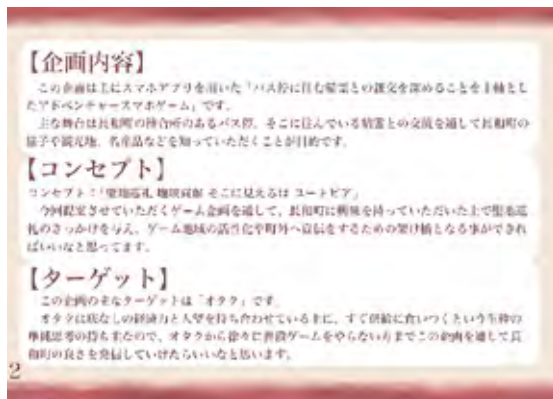
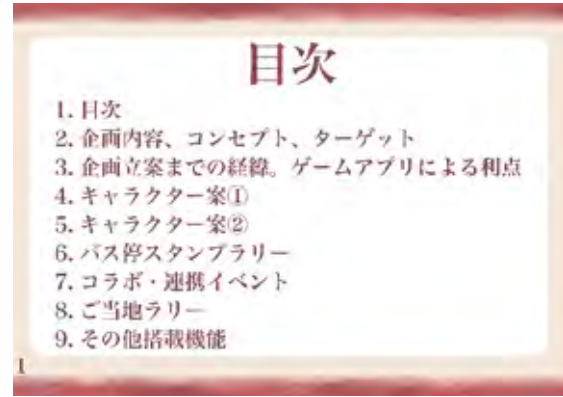
ポスターは、大規模なイベントや、特定のターゲット層に向けたPRに効果的です。また、ポスターは、駅や公共施設など、多くの人々の目に触れる場所での掲示が可能です。

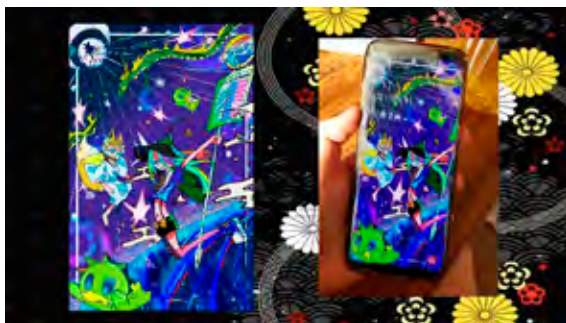
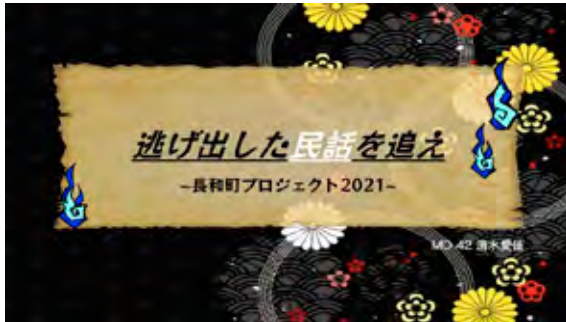
参考資料

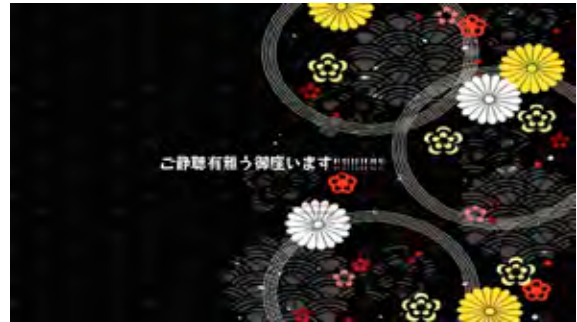
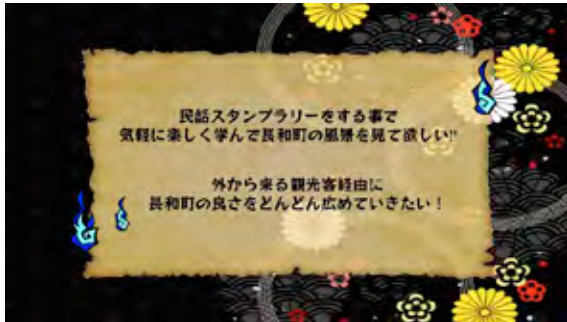
宇都宮美術協会
URL: <https://cupa.gomax.jp/exhibition/>

カナルパークアートセンター
URL: <https://kanalpark.com/making-exhibition/>

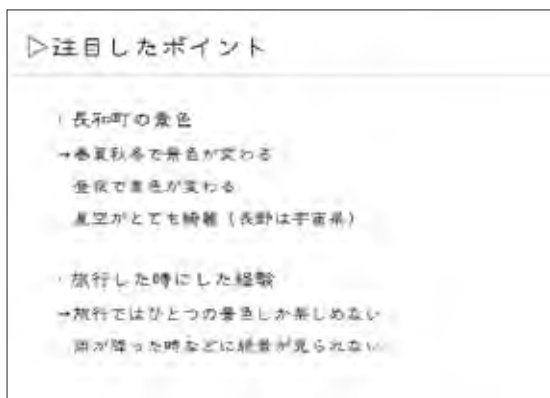
学生 I







学生 K



▷目的

長和町に観光に来てくれて、綺麗な景色がたくさんあるのに一部しか見られないと不満なのはせつないない。いつでも絶景を楽しめる企画を考える。この企画を通して長和町の別の季節を体験してほしい。また長和町に来たいと思ってもらおう。

▷コンセプト

＜テーマ＞

観光客

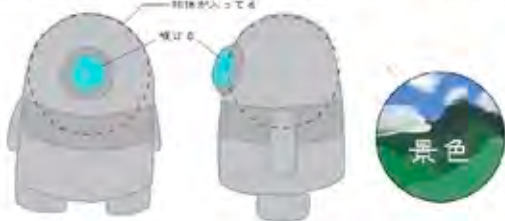
＜内容＞

バス停の横に覗くと景色が広がる球体の写真機のようなものを設置。設置するバス停の一番近い観光スポットの春夏秋冬の景色を球体の中に映し出すようにしている。覗く場所が回転するようになっているため球体の中に広がる景色全体を認識することができるようになっている。ただの球体だと面白くないので写真人の形にし、ストーリー性を持たせる。バス停ごとにキャラクターを異なる。そのことによって、遊んでもらえるし、フォトスポットにもなり観光効果が上がる。

▷装置

バス停の横に設置

- 球体の中にそのバス停の近くの長和町の春夏秋冬の景色を映し出すことができる
- 覗く場所が回転するようになっていたため景色全体を認識することができる
- バス停にQRコードが貼ってあり読み込むとストーリーがわかるアプリケーションが用意される



▷装置



▷ストーリー

ある日、UPが長和町のまち歩きツアーに参加する。参加人たちは長和町の景色を撮影してSNSのフォロワーに見せてあげたいと思える。そこで、しばらく長和町を探索することになった。探索しているとバス停にたどり着く。バス停が電線を通してとまとの通信に繋がると考えた。そこで参加人たちはバス停の位置に景色を映えることにした。バス停の横に設置して写真を撮ることにした。同時に参加人一人ひとりがQRコードを読み取るためのアプリを開き、バス停の横に移動して写真を撮ることにした。同時に参加人一人ひとりがQRコードを読み取るためのアプリを開き、景色を見せてあげることになった。

▷設置例



学生 L

妖怪達が開いた駄菓子屋

長和町プロジェクト

メディア・文化・経済

目的

- 長和町の色々文化や特色を紹介する
- 観光客を増やしたい!

誰に向いてるのか

- 日本文化好きな人
- 写真撮影の好きな人
- 観光客

イメージ



特産品やグルメの模型

- 店の変わり、時間の変わりと共に交換可能



雰囲気作るために

- ポスター
- 中身は昔の駄菓子屋の模様の紙にする

中身イメージ



ポスターイメージ



キャラ

- おざり石と河童の池
- お芝居の道楽
- 清水港の船
- 四日のお



キャラの像(石の像)



なぜ妖怪達が開いた駄菓子屋の模様のバス停？

- 長和町の特徴の一つ—独特な民話(妖怪)
- 昔の写真から長和町が賑やかな時は駄菓子屋があるを推測
- 一歩で昔の長和町に思い感じ
- 駄菓子屋など古い建物はその場所の特徴あると思う
- バス停でるとき、やることない、観光の情報を知る
- 観光情報をもえる、休憩できる場所、撮影スポットを一つにしたい

学生 M



バス停デザイン

設置イメージ

設置

小笠原町の美しい景観に
新たに設置

「バス停でも地域の文化が表現できる」という思いから、長閑な町並りにふさわしいデザインを追求。地域の歴史や文化を表現するデザインを考案し、街のイメージアップを図る。また、地域の歴史や文化を表現するデザインを考案し、街のイメージアップを図る。また、地域の歴史や文化を表現するデザインを考案し、街のイメージアップを図る。

高品質なデザインで、美しく設置することで有名な「バスステーションショップ」は、長閑な町並りにふさわしいデザインを追求。

PR 方法

①オリジナルアニメーション動画

「バス停でも地域の文化が表現できる」という思いから、長閑な町並りにふさわしいデザインを追求。地域の歴史や文化を表現するデザインを考案し、街のイメージアップを図る。また、地域の歴史や文化を表現するデザインを考案し、街のイメージアップを図る。また、地域の歴史や文化を表現するデザインを考案し、街のイメージアップを図る。

オリジナルアニメーション動画は、地域の歴史や文化を表現するデザインを考案し、街のイメージアップを図る。また、地域の歴史や文化を表現するデザインを考案し、街のイメージアップを図る。また、地域の歴史や文化を表現するデザインを考案し、街のイメージアップを図る。

公式 YouTube や Twitter に投稿

アニメーション動画制作は、長閑な町並りにふさわしいデザインを追求。地域の歴史や文化を表現するデザインを考案し、街のイメージアップを図る。また、地域の歴史や文化を表現するデザインを考案し、街のイメージアップを図る。また、地域の歴史や文化を表現するデザインを考案し、街のイメージアップを図る。

②アニメの一部を切り取ったポスター / グッズ

温そば 雪道

アニメの魅力を最大限に活かして、街のイメージアップを図る。また、地域の歴史や文化を表現するデザインを考案し、街のイメージアップを図る。また、地域の歴史や文化を表現するデザインを考案し、街のイメージアップを図る。

また、アニメーション動画から制作グッズも開発しやすくなります。

③「だったんそば」の特設サイトを開設

SNSでの宣伝

「バス停でも地域の文化が表現できる」という思いから、長閑な町並りにふさわしいデザインを追求。地域の歴史や文化を表現するデザインを考案し、街のイメージアップを図る。また、地域の歴史や文化を表現するデザインを考案し、街のイメージアップを図る。また、地域の歴史や文化を表現するデザインを考案し、街のイメージアップを図る。

「だったんそば」の特設サイトを開設し、地域の歴史や文化を表現するデザインを考案し、街のイメージアップを図る。また、地域の歴史や文化を表現するデザインを考案し、街のイメージアップを図る。また、地域の歴史や文化を表現するデザインを考案し、街のイメージアップを図る。

「バス停のそば」効果

日常性と話題性

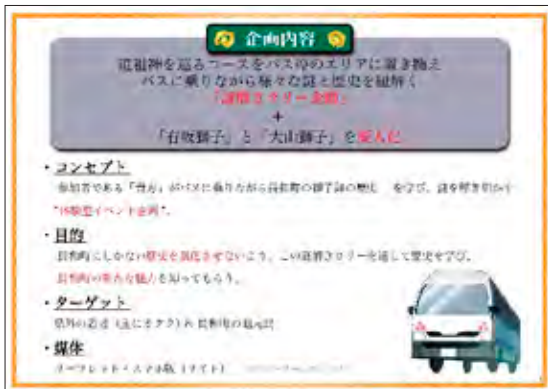
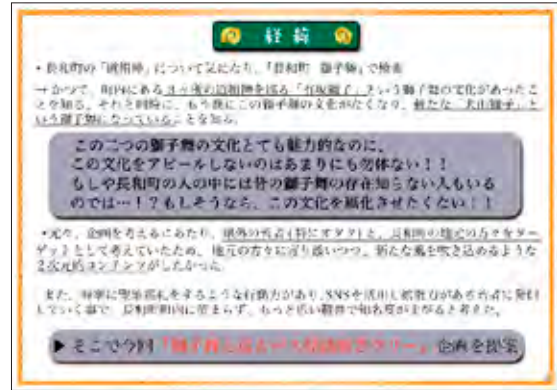
日常性
「長閑なおやつ」として地域の文化として街行く
町の魅力の一つになる

話題性
「バス停で歴史が食べられる」という
わかりやすいタイトル

SNS に写真をアップしやすい

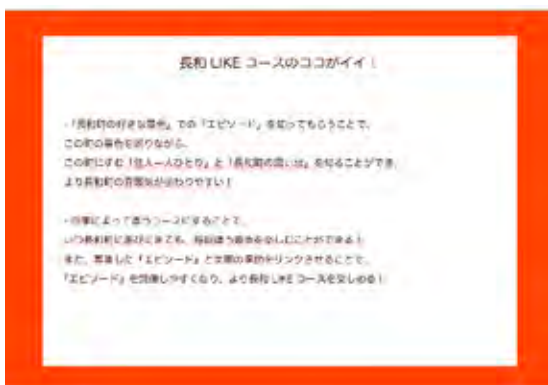
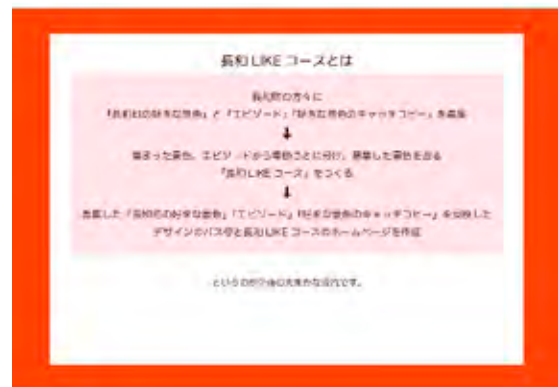
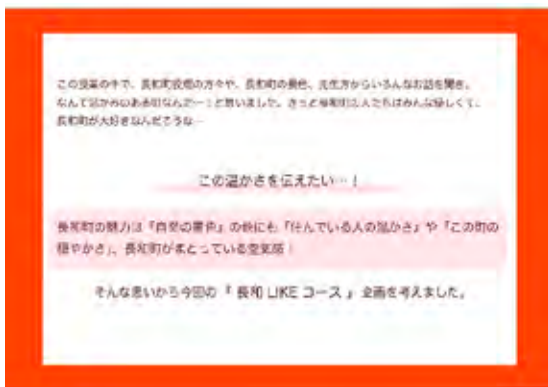
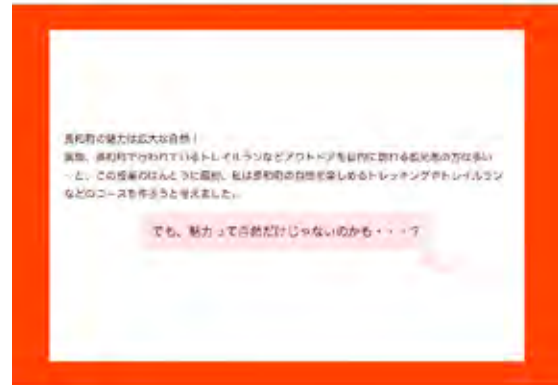
そば以外にも絶景や牧場、黒曜石人の湯かさなど、
長閑町の魅力はたくさんあります。

「だったんそばが食べられるバス停」をきっかけに、多くの
人に長閑町の存在を知ってもらいたいと思っています。





学生 0



ホームページデザイン

パソコンで「ホームページ制作」として、
 本が「実際にリンクしたエディット
 のホームページ制作、エディット
 制作することができます。

この企画の目標

この企画は夏色だけでなく、

【もちろん人形町の夏色ももちろん素晴らしいです！】

それ以上に長年町の住民の方々の「長年町家」をいっしょに伝えたい！

一人ひとりが持っている長年町の想いを伝えることで、

観光に訪れた方が自然と「こんなにかわいい町だー」って思ってもらいたい！

それがこの企画の目標です。

最後に

町屋宿の皆さん、たくさんご協力いただき、
 今回の企画を実現することができました。
 本当にありがとうございます。
 長年町の魅力がもっと広まって、
 さらに賑わわれるのになりますよう願っています。

星集めの旅

プロジェクトコラボ 長和町
メディア88 ラミレス衣莉

企画立案背景

我々若菜屋が夏休みを過ごす場所である長和町に、健康
が生活の基盤となり、個性あふれる地域に人々に愛着をもち、誇
りを持って暮らす事に意欲した。

そこで、夏が輝くための、七夕にちなんで星をテーマの
大人浴衣を制作するアイデアが浮かびました。

動機

長和町が自分たちの星を飾りたいと願っているのを知り、しかし浴衣の
制作が難しく、「七夕」を飾ってほしい、大人浴衣の制作に挑戦してい
たい、地元を愛する心から、夏を飾りたいという思いが湧きあ
った。そこで、我々が浴衣の制作に挑戦する機会に恵まれた時、その思いを
実現したいと、我々が挑戦したい。

目的

浴衣の制作を通して、地元を愛する心から、夏を飾りたいという
思いを実現し、七夕の文化を伝える。今回の企画を通して、浴衣の「作
り」に挑戦する。

ターゲット

メディア88プロジェクトのメンバー、そして浴衣の愛好者。

どのように？

浴衣の制作に挑戦する機会から、浴衣の制作や制作のアイデアを、夏に
ワークショップを開催する。

ワークショップでの制作体験する。


制作した浴衣の制作や、浴衣の制作に挑戦して「浴衣」を飾るために、
ワークショップを開催して、浴衣の制作が楽しめるようにする。浴衣の
作り、制作が楽しめる。

ワークショップ

浴衣の制作が楽しめるようにする。

浴衣の制作「浴衣」の制作や制作のアイデアを、夏に
ワークショップを開催する。

このワークショップ、浴衣の制作が楽しめるようにする。



装飾例

浴衣の制作が楽しめるようにする。浴衣の制作や制作のアイデアを、夏に
ワークショップを開催する。



キューブについて

折り紙のキューブは、正方形の紙を6枚の正方形をメインとする、正方形に異なるモチーフを貼り合わせることで、様々なデザインが実現可能。また、紙の厚さによって、硬軟の異なる質感を実現できる。

▼ 基本の折り紙のキューブは、正方形の紙を6枚の正方形をメインとする。また、紙の厚さによって、硬軟の異なる質感を実現できる。

▼ 折り紙の厚さによって、硬軟の異なる質感を実現できる。

▼ 折り紙の厚さによって、硬軟の異なる質感を実現できる。

キューブ制作例

▼ 星モチーフ

▼ 知能モチーフ

▼ 折り紙（星、多角形）

▼ 花モチーフ（ワタジ）

▼ 黒曜石モチーフ

ストラップ、アクセサリバージョン例

▼ 星モチーフストラップ

▼ 牧場モチーフストラップ

▲ 星モチーフ指輪を
牧場モチーフイヤリング

キューブ設置場例

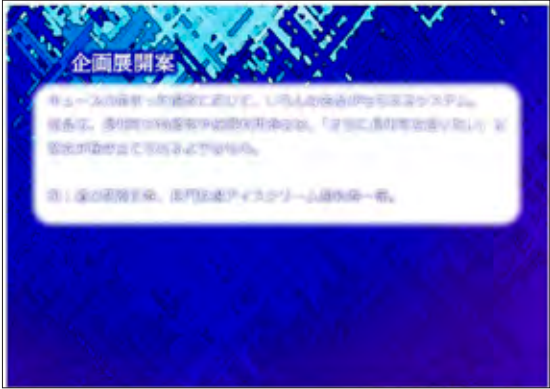
キューブを設置することで、街並みに個性が加わり、観光客の目撃ポイントとなる。

▼ 街並みに個性が加わり、観光客の目撃ポイントとなる。

瓶完成例

バス停デザイン案

バス停のデザインを一新して、街並みに個性が加わり、観光客の目撃ポイントとなる。

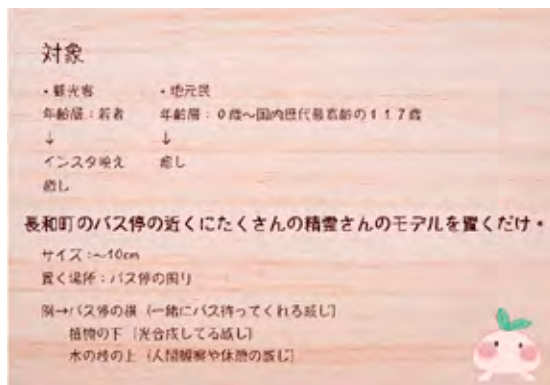


企画展開案

本ホームページの構築を通じて、しんぶんが提供しているさまざまなサービス、経路など、多岐にわたる情報や知識を共有し、「自分に最適なサービス」を簡単に選択できるようになります。

当工場の関係企業、部門は連携してサービスを提供します。

学生 Q





光合成してる姿



精霊さんの制作

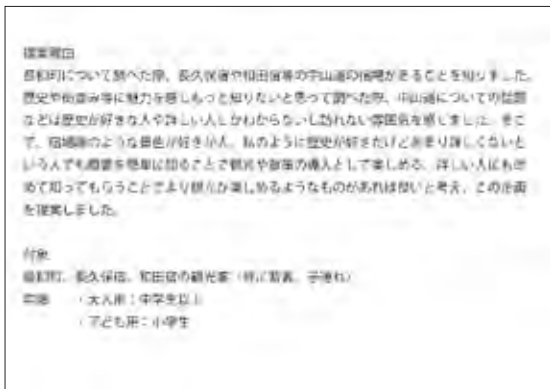
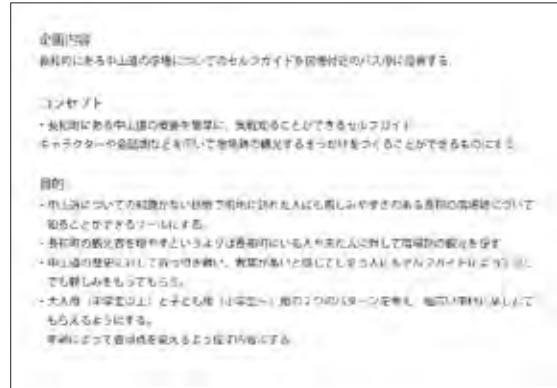
材質：
 木→自然、安い、壊れやすい
 金属→長く使える、高い、表面を綺麗にするの大変
 プラスチック→安い、カラフル、時間経つと色褪せる

今後の課題

- ・グッズの販売
- ・牧場のコラボ
- ・バス停だけでなくバスの中も精霊さん



学生 R





以上

<別添2>

長和町職員からの事業案に基づく取組 事業案一覧

番号	内 容	補 足 事 項	実施 状況
1	黒耀石を広くPRする イメージ戦略について の検討 ※関連：15	<ul style="list-style-type: none"> 別紙「Obsidian art 創生プロジェクト」 平成 29 年度募集 	
2	女子美大生の感性を 活かした「アート× 空き家」の協働事業	<ul style="list-style-type: none"> 別紙「長和町地方創生推進本部若手職員による職員プロジェクトチーム報告書（グループD）のとおり。 平成 28 年度事業成果中、「長和町空き家リノベーションプロジェクト」と類似した内容。空き家を学生の発想でリノベーションする。 平成 29 年度募集 	
3	総花的になりがちな 町のPRイメージづく りへの協力 ※関連：20	<ul style="list-style-type: none"> 町全体をイメージできるようなイメージ素材づくりを行い、それを基に各種事業計画を立案。（商工観光係） 平成 29 年度募集 	
4	町各種計画等への挿 絵などをお願いする	<ul style="list-style-type: none"> 防災関係（避難場所の明示、避難経路、災害時の対応等）をまとめ全戸配布。 町の計画の冊子への挿絵。 平成 29 年度募集 	
5	削除		
6	町関係イベントの ポスター作成	<ul style="list-style-type: none"> 和田新そば祭り等のイベントポスターのデザイン 平成 29 年度募集 	
7	PRのためのバス・ 公用車のラッピング ※関連：28	<ul style="list-style-type: none"> 町のPRのため、町のバス（和田バス委託）やJRバス、和田バスにラッピング。デザインを女子美大生に考えてもらう。 公用車に長和町と分かるようなステッカー等を貼り、走る広告塔としてPRできるようにする。（平成30年度追記） 平成 29 年度募集 	○

番号	内 容	補 足 事 項	実施 状況
8	<p>公共施設に絵を描く 関連：10、13、17</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 新庁舎裏側へ絵を描く。庁舎北側が寂しい。長和町らしいデザインを女子美大生に考えてもらう。実際に描くのは町民。 ・ ながと保育園のプールのフェンス、保育園バスのバス停への女子美大生によるペイント。(学生の作品展示の場所としての活用もよいのでは。) ・ 平成 29 年度募集 	
9	<p>長和町の特産品や企業、団体の「物語」掘り起こし、それを紹介する本（漫画）をつくってPRする</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 長和町の特産品（奨励品）について、その品物ができるまでの物語や事業者そのものについて、を奨励品事業者に聞き取り、漫画で表現してもらい、PRに活用する。(例:「ダッタンそば物語」) 長和町奨励品に認定されれば、女子美大の皆さんにそのような漫画を描いてもらえるという制度にすれば、奨励品認定のメリットにもなる。 ・ 長和町にある企業について、その製品や会社についての物語を漫画にしてもらう。商工会等を通じ募集。その企業にある物語をPRすることで、人材募集の観点からもメリットがあるのではないかと。(例：クルミ加工をしている会社にクルミのことを聞き、それをPRするなど) ・ 長和町にある団体をPRしてもらうのも良い。 ・ 女子美大生の皆さんに、直に話を聞いてもらい、その品物や企業、それらに関わる人を良く知ってもらった上で取り組んでいただきたい。 ・ 「長和町〇〇物語」などでシリーズ化し、ある程度たまったところで、広報と一緒に配る、学校に配布して長和町を知ってもらう一助とする等もできるのではないかと。 ・ 作成したものは、ホームページ等を通じて町の知名度向上のためのPRに活用するほか、それぞれの事業者にも有効活用してもらう。 ・ 平成 29 年度募集 	

番号	内 容	補 足 事 項	実施 状況
10	リアルな人形を作り、 町内の観光地等に設置 ※関連：8、13、17	<ul style="list-style-type: none"> ・ 木工業者の方が、下和田バイパスの花畑に花の絵を描いている様子の人形を設置したが、現実の人に見間違ふほど良くできていた。 ・ ほのぼのしていて長和町の雰囲気合っているのではないか。 ・ 観光客もそれを見て足を止めていたが、そういうものを町内各所に置き、マップのようなものを作り、探してもらうのも面白いのではないか。 ・ 平成 29 年度募集 	
11	長和町に伝わる民話を漫画にしてもらい、冊子を作ったり、ホームページ等でPRする。また、アニメーション化してCATVで放送する	<ul style="list-style-type: none"> ・ 長和町に伝わる民話（昔話）を漫画にしてもらい。デジタル技術を使った絵本にもらい、ホームページ等で公開、多方面からアクセスできるようにする。 ・ 長和町に伝わる民話（昔話）をアニメーションにもらい、町のCATVで放送する。 ・ 長和町に伝わる民話（昔話）を知らない人が多いと思うので、漫画やアニメにして多くの人に知ってもらうことは意味のあることではないか。 ・ 小中学校の先生方から、「町の民話や伝承、歴史を子どもたちに判り易く伝えられれば・・・」と要望を受けている。（平成 30 年度追記） ・ まずは別紙「まんが 長和昔ばなし」の中から2、3選んでももらい、漫画や紙芝居をつくってもらう。（平成 30 年度追記） ・ 平成 29 年度募集 	○
12	動く黒板アートの作成 (和田中学校の黒板を活用)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 長和町の春夏秋冬を黒板（和田中学校のもの）に書いてもらい、それを何回か書き換えてパラパラ漫画のような動画を作成する。 ・ 作成過程を公開したり、メイキング映像をドキュメンタリー風に撮影したりしても良い。 ・ 平成 30 年度募集 	

番号	内 容	補 足 事 項	実施 状況
13	長和町のイメージアップのため、バス停に絵を描いてもらう ※関連：8、10、17	<ul style="list-style-type: none"> ・ テーマ性がある絵を書いてもらい、スタンプラリーではないが、バスに乗りながら各バス停を回ってもらうのも良い。もしくは、バスの走る順番にストーリー性を持たせるというのも面白い。 ・ 7番のバスのラッピングと絡めて、お揃いのデザインで作成しても良い。 ・ 平成30年度募集 	○
14	削除		
15	長和町の黒耀石を基にしたキャラクターの作成 それをもとにした、原付の「ご当地ナンバー」のデザイン ※関連：1、21	<ul style="list-style-type: none"> ・ 長和町の黒耀石に関する遺跡が日本遺産になったことから、この機会に黒耀石のキャラクターを考えてもらう。 ・ 黒耀石のキャラクターは原付などの「ご当地ナンバー」として使用すれば、走る広告として黒耀石や長和町をPRすることができる。 ・ 公式キャラクターのなっちゃんとのすみわけが必要になる。 ・ ご当地ナンバーだけでなくPRキャラクターとして活用可能か。もしくは非公式キャラクターとしての活動も可能か。 ・ 平成30年度募集 	
16	削除		
17	観光客を呼び込むような、目玉となるアート作品（体験・見学型）の作成 ※関連：8、10、13、18	<ul style="list-style-type: none"> ・ 長和町をPRすることはもちろんだが、それによって観光客の誘致が図ればなお良い。 ・ 町の観光地というと町内から離れた長門牧場メインになっているが、何か目玉のアート作品（地域によっては田んぼアート、ひまわり迷路）など体験、見学できるもので、町内に観光客を呼び込み、おもてなしをすることによってリピーターを増やしたい。 ・ 平成30年度募集 	

番号	内 容	補 足 事 項	実施 状況
18	テーマ性のある彫刻 の作成・展示（町内 数箇所） ※関連：17	<ul style="list-style-type: none"> ・ 役場や観光施設（観光地）に一連の繋がり（テーマ）を決めて作った彫刻を飾る。そのもの自体がインパクトがあり、目印にもなる目立つものを幾つか置きたい。 ・ プレートに学校名と学生名を入れ、学生の作品展示としても活用できれば良い。 ・ 平成 30 年度募集 	
19	マンホールのデザイン	<ul style="list-style-type: none"> ・ 数種類考えてもらい、町内各地に 1 枚ずつ配置して、スタンプラリー的なことに活用したり、マンホールカードを作成して P R に使用したりする。 ・ 外国人にも人気がある。 ・ 平成 30 年度募集 	
20	長和町の PR のトータルデザイン ※関連：3	<ul style="list-style-type: none"> ・ これまでに募集した事業を分析すると、長和町の知名度向上のため、更なる PR が必要と考えられる。さらに、町の知名度向上について、それぞれの部署がそれぞれに努力しているが、PR について統一感を持たせることも必要かと思われる。（もちろん、関係する各部署の皆さんの意見を聞くことが必要となる。） ・ 今まで寄せられた事業案を女子美術大学に提供し、その内容を考慮しつつ、町を更に研究してもらう。さらに、町として統一感を持たせたイメージで町全体としての PR 戦略を提案してもらい、町関係の各課係・関係機関が協力して女子美術大学と連携した PR を進める。 例えば、「長和町 × 女子美 デザインの力で長和町を元気に！」とか何とかお題目をつけて、PR を行うことも検討したい。 ・ 平成 30 年度募集 	
21	長和町非公式キャラクターの作成 ※関連：15	<ul style="list-style-type: none"> ・ 長和町の公式キャラクターといえば『なっちゃん』だが、公式であるがゆえにいろいろと制約がある。そこで、P R キャラクターとしての新しいキャラクターを、一から作成してもらい、運用についても自治体が関与せず、独自の活動を行っていただく形で運用してほしい。 	

番号	内 容	補 足 事 項	実施 状況
		<ul style="list-style-type: none"> ・ イメージとしては、千葉県の非公式キャラクターでゆるキャラブームの先駆けとも言える『ふなっしー』や、佐久市中込商店街で誕生し、様々なイベントでフリーダムに活躍している非公式キャラクターの『ハイブリッチャーちゃん』の様な存在。または、ツイッター上で様々な映像（その多くがかなりの暴走映像）を投稿している、秋葉原観光推進協会キャラの『ちいたん』ツイッター登録2年あまりで72万フォロワーを獲得している）。 ・ 町に定着している『なっちゃん』を廃するのではなく、『なっちゃん』とは別に、あくまで独自にPR活動することが目的。（不真面目でも大いに結構！というスタンスで）。 ・ 平成30年度募集 	
22	<p>作品制作過程の公開 (小学生・中学生が見ることができるよう) 関連：25</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 制作を小学校や中学校でもらい、その制作作業を公開する。 制作する姿は子供たちへ良い影響を及ぼすのではないか。 ・ 平成30年度募集 	
23	<p>アーティストやクリエイターが集まるスペースをプロデュース</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 女子美大の皆さんがプロデューサーとなり、町内にアーティストやクリエイターが集まるスペースを作る。 (例) 和田庁舎の2,3階をいくつにも間仕切り、アーティストやクリエイターの発表場所にすれば、これまでと違った集客方法になる。 ・ 町に新しい集客方法ができたり、町民に埋もれていた作家などの活躍の場を提供できたりと、新たな客層の開拓と町民の能力、再発見ができる。また、人が集まれば商売に繋げていくことができる。 ・ 女子美術大学にとっても、他者の作品を見ることで、視野を広げ、自分の作品の更なるバージョンアップができ、また、今後、社会に出て行く際に必要な視点（マーケティングや顧客開拓等）を養うことができるというメリットがある。 ・ 平成30年度募集 	

番号	内 容	補 足 事 項	実施 状況
24	庁舎の正面入り口案内の作成	<ul style="list-style-type: none"> ・ 来庁者が正面入り口ではなく、国道側の入り口から入ってきてしまう。総合案内窓口がある正面入り口から入って来てもらえるように看板を作成する等、良い誘導方法を考え、デザインしてほしい。 ・ 平成 30 年度募集 	
25	ふれあい館の子どもたちとの交流 関連：22	<ul style="list-style-type: none"> ・ 放課後、ふれあい館に来る子どもたちと、触れ合ってもらいたい。触れ合う中で、子どもたちからの要望（絵を描く、工作する）に答えてもらえればよい。 ・ ゆくゆくは、行事として黒板アート等の制作過程を見せてもらう等の取組も可。（最初からワークショップ等を行うと、子どもたちも身構えてしまう。触れ合う中で子どものニーズを探してもらえれば。） ・ (参考) 時間帯は平日の 15 時から 17 時の間（閉館は 19 時くらいまで。多くの子どもがいる時間帯がその 2 時間。低学年は 15 時から。3 年生以上は 16 時から。）人数は 50 ～ 60 人程度。 ・ 職員が足りず、いてもらうだけでもありがたいが、以前美大卒の職員が、新聞紙等で工作をしてくれた。そのような感じで触れ合ってもらえるとありがたい。 ・ 平成 30 年 10 月 5 日追加 	○
26	直営別荘地の施設等のトータルデザイン	<ul style="list-style-type: none"> ・ 長和町直営別荘地の P R ・イメージアップにつながる統一的なデザインの考案をしてほしい。 ・ そのデザインに基づく施設及び古くなってしまった別荘地案内看板・規制看板・標識のデザインを考案して頂きたい。 ・ 予算等に応じて、実現可能なものを相談していく。 ・ 令和元年度募集 	

番号	内 容	補 足 事 項	実施 状況
27	認知症サポーター養成講座 受講者向けグッズの デザイン構想	<ul style="list-style-type: none"> ・ 認知症サポーターキャラバンのイメージカラーであるオレンジを基調に、なっちゃんを用いた長和町オリジナルグッズのデザインをしてほしい。 ・ 作成を検討している製品は、費用面を考慮し、比較的安価に作成することができる缶バッジやストラップ等を検討している。 ・ 令和元年度募集 	○
28	町内循環マイクロバスのラッピングデザイン ※関連7	<ul style="list-style-type: none"> ・ 新しく購入するワゴン車（トヨタハイエース等）のラッピングデザインを考案してほしい。 ・ 必ず全面ラッピングで、という訳ではなく、予算に応じて、ワンポイントでも町のPRにつながるようなデザインにしてほしい。 ・ 町内循環バスと呼ぶのも寂しいので、「～号」のような名前をつけることも検討している。 ・ 令和元年度募集 	○
29	ふるさとCM大賞への作品応募	<ul style="list-style-type: none"> ・ 長野朝日放送主催「ふるさとCM大賞」に女子美術大学として作品の応募を検討して頂きたい。 ・ 女子美術大学ならではの手法（アニメーション等）を用いて、作品を作って頂きたい。 ・ 令和元年度募集 	
30	中山道長久保宿・和田宿限定オリジナルグッズ制作事業	<ul style="list-style-type: none"> ・ 長和町住民（グッズを活用して、取り組みを行いたい方）の提案。 ・ 長和町内に2カ所ある中山道の宿場を盛り上げるためのグッズ（コースター、キーホルダー等）を制作頂きたい。 ・ ありふれたデザインではなく、若い世代の目線で今までにないような現代的なものを制作して頂きたい。 ・ 来訪者に対し、記念品のような形で配布もしくは、販売することを主な用途として検討している。 ・ 令和2年度募集 	

番号	内 容	補 足 事 項	実施 状況
31	山の子学園共同村利用者との交流	<ul style="list-style-type: none"> ・ 障害者支援施設山の子学園共同村の利用者と交流を行って頂きたい。 ・ 利用者には、個性的な作品（絵など）を制作される方がおり、そういった作品を内部で完結するだけでなく、外に発信できるような形にできるよう、アドバイス等が欲しい。 ・ また、一緒に作品を制作するなど、利用者与学生との交流ができるような取組みを検討する。 ・ 令和2年度募集 	
32	親子の関係性をテーマにしたオリジナル絵本の制作	<ul style="list-style-type: none"> ・ 乳幼児を育てる保護者を対象に、親子の関係性をテーマにした絵本を制作頂きたい。 ・ 絵本を通して読者に伝えたい内容として、例えば、子育てを頑張っている親に対して、「それでいいんだよ」ということを伝えることができるような内容や、保護者がこどもの行動や言動に寄り添いながら育児をしていく様子を描いて頂きたい。 ・ 具体的な内容については、学生さんと話し合いながら一緒に作っていききたい。 ・ 絵本の雰囲気は温かく、ほのぼのとしたイメージのものを検討している。 ・ 令和2年度募集 	
33	健康診断受診率向上のためのPR用グッズデザイン制作事業	<ul style="list-style-type: none"> ・ 町内で暮らす方の健康診断受診率の向上を促すPRグッズのデザインを考案頂きたい。 ・ 担当課の希望としては、職員が着用してPRを行うためのTシャツやポロシャツ等に入れるオリジナルデザインなどを考案頂きたいとのこと。 ・ なお、具体的なデザインの希望等は現段階では決まっていない。 ・ 令和2年度募集 	

番号	内 容	補 足 事 項	実施 状況
34	赤ちゃん手帳に掲載するイラストの作成	<ul style="list-style-type: none"> ・ 町では、育児の参考にして頂くために、赤ちゃん手帳を作成し配布している。 ・ 現在、赤ちゃん手帳で使用しているイラストは、著作権の関係でホームページ等に掲載することができない。 ・ ホームページ等で広く PR できるよう、新しいイラストを学生の皆さんに制作頂きたい。 	
35	長和町和田 B & G 海洋センター（プール）入口のイラストデザイン事業	<ul style="list-style-type: none"> ・ 建物の入口部分に新たなイラストを描いて頂きたい。 ・ 現在、入口部分には建設当初（昭和 62 年頃）に描かれたイラストがあるが、色あせてしまっており、古ぼけた建物に見えてしまう。 ・ 女子美術大学学生の斬新なアイデアで、目に留まるようなイラストを描いて頂きたい。 ・ なお、本施設は和田小学校裏にある施設で、和田保育園、小学校の子どもたちが授業で使用する施設でもあるため、新たな色を付けて子供たちがいきいきと利用できるような施設に変えたいと検討している。 ・ 具体的なデザインの内容については、大学と町とで話し合いながら一緒に作っていききたい。 ・ 令和 2 年度募集 	