



令和2年度「アートをテーマとした構想事業」 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) 女子美術大学の訪問	
(4) 女子美術大学の授業としての取り組み (詳細は別添)	
(5) 専用ホームページ更新	
4 . 今年度事業の実施 ······	4
(1) 町内巡回バスのラッピングデザイン制作	
(2) 認知症サポーター養成講座受講者向けオリジナルグッズ制作	
(3) 女子美術大学学生の長和町訪問	
(4) デザインを考案した学生への謝礼について	
5 . 令和元年度に学生が企画した民話クリアファイルの作成・配布 ······	5
6 . コンペの実施 ······	9
7 . コンペティションの結果 ······	13
(1) 町内巡回バスのラッピングデザイン制作	
(2) 長和町町内巡回バスの愛称募集及びロゴデザイン	
(3) 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制作	
8 . 本事業の広報活動 ······	17
(1) 女子美術大学のオープンキャンパスでの紹介	
(2) ホームページの更新	
(3) 「広報ながわ」での学生の作品紹介	
9 . 長和町からの提案事業 ······	32
(1) 長和町職員等からの事業案一覧	
10 . 来年度の事業展開 ······	42
(1) 女子美術大学との包括連携協定に向けて	
(2) 女子美術大学の取り組み	
(3) 今後の取り組み事業 (長和町としての取り組み希望事業)	
(4) 専用ホームページの更新	
(5) 女子美術大学浅野教授の授業について	

令和2年度「アートをテーマとした構想事業」 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創生を行うことです。

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の町の活性化を目指します。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「アートをテーマとした構想事業」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の締結を目指します。

2. 本年度事業の目的

今年度は、「アートをテーマとした構想事業」の推進にあたり、女子美術大学と長和町との包括連携協定の締結に向けた取り組みを行うほか、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や、長和町総合文化祭において寄せられた住民からの意見などの実現に向けた取り組みを行うことを目的として活動しました。

また、活動の中で制作された様々な学生作品をより多くの方に知って頂けるようなPR方法の検討も行うこととしました。

3. 今年度の事業概要

令和2年初めより発生したコロナ禍の収束が予測できない中、以下のような本年度事業が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状況などを考慮して推進しました。

(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2年1月に女子美術大学山野副学長、内山理事(教授)、玉田地域連携推進室長との打ち合わせで交わされた包括連携協定締結に向けた合意事項(長和町訪問、協定締結等)を本年度中に実施を予定しました。

しかしこロナ禍において、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。

第1回 実施日程 10月8日

内 容 今年度事業に関する長和町からの提案

第2回 実施日程 1月19日

内 容 今年度のコンペ結果を含む今後の活動

次年度以降の事業と見通しについて

山野副学長より令和2年1月に依頼のあった「長和町の自慢」について、女子美術大学の授業開始にあわせて送付しました。

(2) 長和町からの提案事業

本年度事業の内容として、昨年度までに提案されたアイデアを踏まえながら、以下の事業を実施することとしました。また、今後の事業展開を検討するため、長和町からアイデアを提案しました。(9. 参照)

- 令和元年度に学生が企画した民話クリアファイルの配布
- 町内巡回バスのラッピングデザイン制作
- 認知症センター養成講座受講者向けオリジナルグッズ制作

(3) 女子美術大学の訪問

本年度の女子美術大学の長和町訪問については、当初、秋に行われる長和町総合文化祭に合わせて長和町を訪問、作品展示をすることが予定されていましたが、コロナ禍で中止となりました。

また、令和3年1月に「マルシェ黒耀」においての作品展示が検討されましたが、コロナ禍において全国的に人の移動が制限されていることから展示を断念しました。

(4) 女子美術大学の授業としての取り組み(詳細は別添)

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が決定され、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。

授業のプロジェクト＆コラボレーションは昨年度に引き続き長和町の民話をテーマに行いました。

(5) 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した。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変更をし、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

10月8日の女子美術大学とのオンライン打ち合わせで長和町より、今年度実施が予定されている以下の事業について説明し、協力を依頼しました。

(1) 町内巡回バスのラッピングデザイン制作

- ・町内を巡回するワゴン車を4台購入、1台は全面(フル)ラッピング、その他3台は予算に応じて部分ごとラッピングを行う予定であり、デザインをお願いしたい。
- ・デザインの最終締め切り期限について、令和2年 12月末までとしたい。
- ・今年度中に車両へのラッピングが完成するよう事業を進める。
- ・新型コロナウイルスによる影響が収束せず、期限までにデザイン制作が間に合わない場合、学生が事業に参加できない場合は、首藤先生にデザインを提案頂くなどの方法で協議を行う。
- ・デザインの考案を行った巡回バスに対する愛称(町民に親しみを感じてもらえるような愛称)を考案して頂きたいとの事業担当課からの希望がある。

⇒女子美術大学から提案、確認事項

愛称は長和町側で、例えば町の小学生などにつけてもらう。ロ

ゴの部分は別に制作する。

愛称に「なっちゃん」は使用しない。

(2) 認知症サポーター養成講座受講者向けオリジナルグッズ制作

- ・具体的なデザインとして、認知症サポーターのイメージカラーであるオレンジ色を基調に、長和町のマスコットキャラクターの「なっちゃん」を用いたキーホルダーを予定している。
- ・新型コロナウイルスの影響で、養成講座の予定を組むことができず、今年度にグッズを配布することは困難なため、令和3年度に配布することができるよう、グッズ・デザインの検討・制作をお願いする。
- ・どのようなグッズ・デザインが良いのか等、より具体的な内容について女子美術大学と事業担当課で打ち合わせを行いたい。

(3) 女子美術大学学生の長和町訪問

- ・今年度の長和町総合文化祭は、10月31日(土)～11月1日(日)に開催が予定されていたが、中止となった。今年度の作品の発表方法は引き続き検討する(マルシェ黒耀など)。
- ・オンラインでリモート出演(例:リモート似顔絵など)の可能性も検討。
- ・学生のふれあい館への訪問も可能か、協議。
- ・もし、訪問ができない場合、オンラインでふれあう等の方法も検討する。

⇒女子美術大学より提案、確認事項

この場では回答できないので、学内で検討させてほしい。

(4) デザインを考案した学生への謝礼について

- ・全国で使用できる商品券と長和町の特産品セットとすることで合意した。

以上について、打ち合わせを行いました。

また今年度の作品の発表方法については引き続き検討していくことになりましたが、新型コロナの影響により、令和2年度における作品展示は実現できませんでした。

5 . 令和元年度に学生が企画した民話クリアファイルの作成・配布

- ・女子美術大学の学生が、令和元年度の取り組みの中で、長和町に伝わる民話をモチーフに制作したクリアファイルを防犯イベントで配布する予定でしたが、令和2年度の防犯イベントは、新型コロナウイルスの影響で中止が決定しました。しかし、他イベントなどでの防犯啓発は行うため、制作を予定通り進めました。
- ・現在のデザインに加えて、女子美術大学と長和町の連携をわかりやすくPRできるようなデザイン（長和町と女子美大の名前が入ったオリジナルロゴマーク等）の追加・修正を行いました。
- ・クリアファイルの印刷は、デザインデータ完成後、町が印刷を行いました。
- ・防犯イベントは中止となったものの、町内小中学生への交通安全啓発の意味合いと女子美術大学の授業の目的（長和町内に伝わる民話をイラスト等のわかりやすい形態にすることで、子どもや若い世代を中心とした多くの皆さんに民話を知って頂く）の達成のため、交通安全対策費の予算において1000枚、本事業の予算にて1000枚制作し、小中学生等に配布しました。

児童・生徒の皆さんからは以下のような感想をいただきました。

「民話クリアファイルをもらったので、今日から民話のことを調べたいと思った」

「宝物が増えた」

「民話クリアファイルを作って頂いて町の民話を知ることができた、大切に使いたいと思う」

「昔話を現代の人に伝わりやすいようにしてくれることは良い取組だと思う」

「美大生の美しいイラストと共に民話を知ることができて良かった、興味が湧いたので調べてみたいと思う」

「すごい絵だなと思った」

<クリアファイル進呈式>

「依田窪南部中学校」(令和3年2月 17 日)



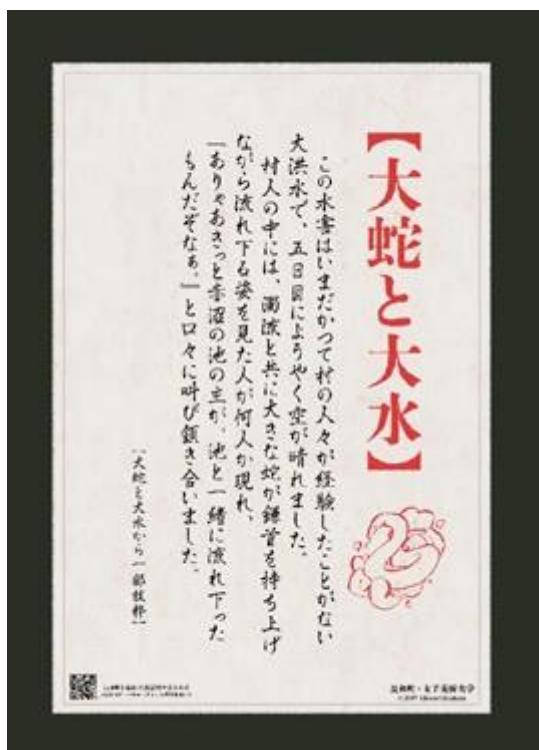
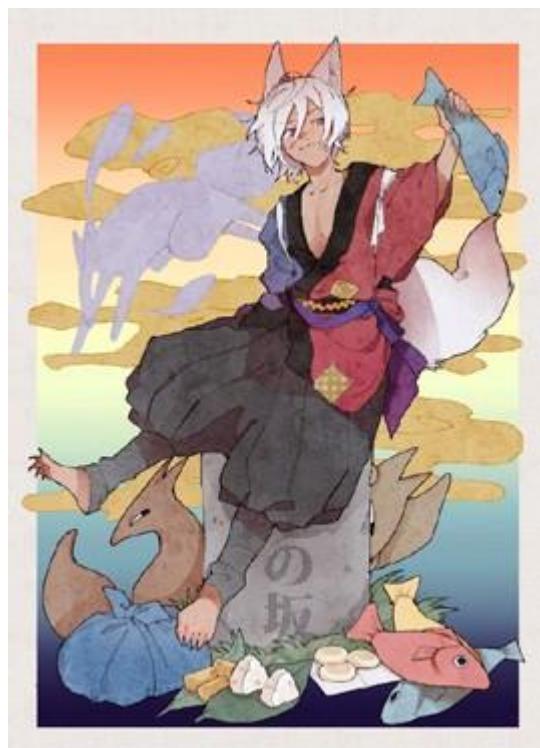
「長門小学校」(令和3年2月 24 日)



「和田小学校」(令和3年2月 17 日)



<配布されたクリアファイル>



6. コンペの実施

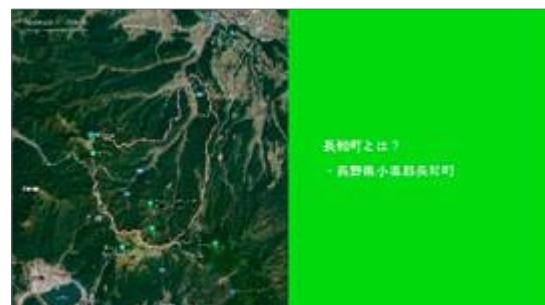
事業実施にあたり、女子美術大学アート・デザイン表現学科に広く声をかけ作品の提案を求めるため、オンラインでのコンペを開催しました。

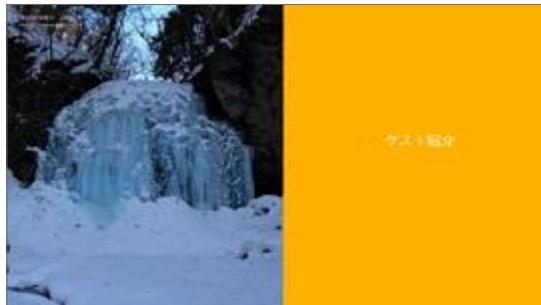
長和町より資料を提供し、女子美術大学講師首藤氏がコンペ資料をまとめ、学生にプレゼンテーションを行いました。

開催日程 令和2年11月11日 16:30～

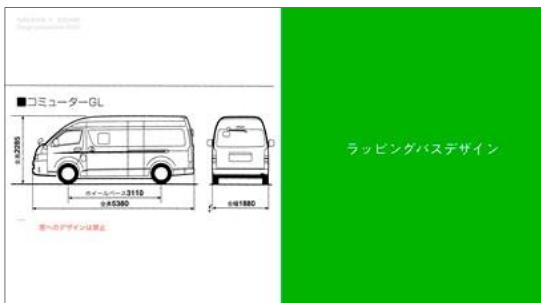
会 場 女子美術大学 長和町役場

<コンペ資料>





第二輯：政治與行政



ラッピングバスデザイン



四四



第11章 多媒体技术基础





<応募にあたっての学生への連絡、提案事項>

■町内巡回バスのラッピングデザイン制作

長和町より:

- ・手を挙げると止まってくれるように、目立つものにしてほしい。
- ・なっちゃんは使用しないようにして欲しい。

応募締切 : 令和2年 12月 12日

■バスにつけるロゴデザイン

長和町より:

- ・ロゴデザインはラッピングデザイン、愛称の決定後になる。

応募締切 : 令和3年2月 20日

■認知症サポートー養成講座受講者向けオリジナルキーホルダー制作

長和町より:

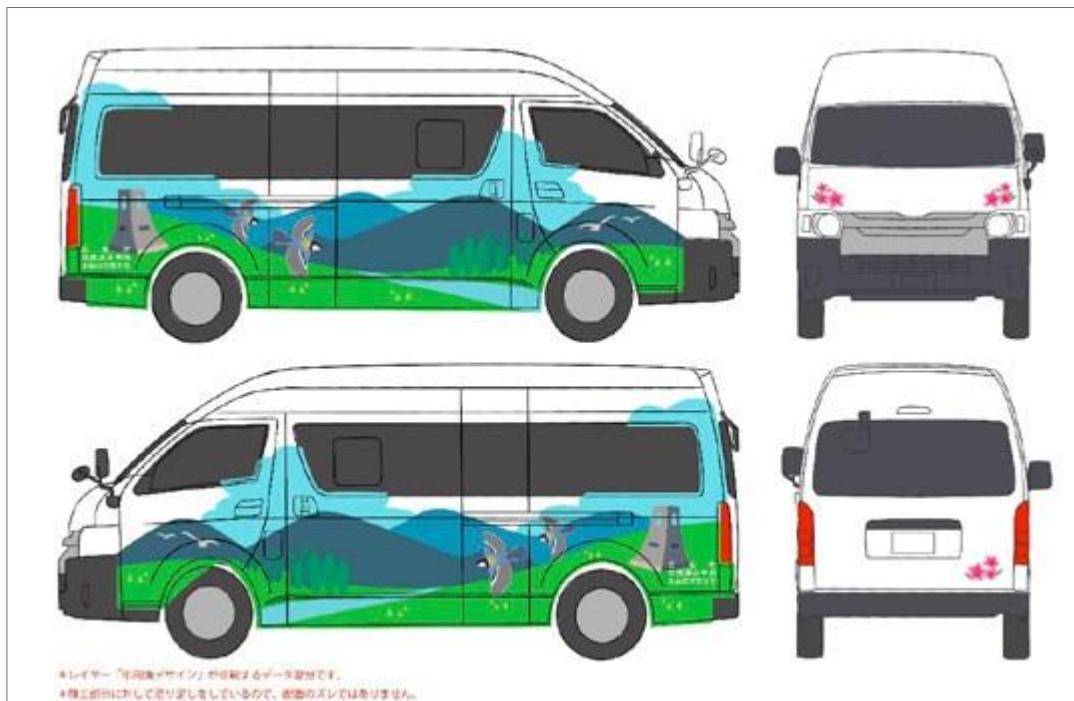
- ・なっちゃんを用いたキーホルダーを予定。
- ・なっちゃんのポーズの変更は自由。
- ・イメージカラーのオレンジを基調にする。
- ・平面でデザイン。
- ・なっちゃんの衣装を変える、表情を変えるなどの2次的著作物は禁止。
- ・文字が入るのはかまわない。

応募締切 : 令和3年2月 20日

7. コンペティションの結果

(1) 町内巡回バスのラッピングデザイン制作

女子美術大学から5点の候補デザインが提案されました。町職員、町議会議員が投票し、その結果を踏まえ、最終的に長和町理事者と担当課の協議により、以下のデザインに決定しました。



(2) 長和町町内巡回バスの愛称募集及びロゴデザイン

①バスの愛称

10月8日の打ち合わせのとおり、愛称は町の小学生につけてもらうことになりました。町から長門小学校、和田小学校に協力を依頼し、小学生128名から愛称が寄せられ、その中から「ながわごん」に決まりました。

決定にあたり、町から送った車両の愛称案の中から大学側に5案選出頂き、その5案を参考に町として最終的な愛称を決定しました。

決定した愛称を使用したロゴデザインの制作が行われました。

応募状況は以下の通りです。

<愛称候補案>

応募者: 128名

愛称	
みんなが、わになるにこにこ巡回バス	ながわマルメロごう
こくようばす、黒ようバス、黒耀バス	わくわくうきうきハッピーゴウ
ながわゆくゅくゅく（わくくわくく）号	みんながわごう
やすらぎバス	どこにもいくばす
ゆったりバス	にこにこばす
べんりな仲良しバス	1しううバス
黒曜石バス、黒耀石バス、こくようせきバス	ながわぐるっとバス
みんなにこにこながわバス	なっくるりんバス
みんな安全・明るい長和バス	くるっとながわバス
みんなの長和	にこにこバス
長和バス	ながわまちかがやきバス
長和安全バス	元気バス
巡回バス・巡回ワゴン車	ふるさとバス
みんなのハッピーバス　おくろう楽しいバス	長和町キラキラバス
お助けバス	マルメロバス
ふれあいバス　なかよしバス	長わ町みんな♡なかよしバス
ながわごん	みんないっしょにわくわくバス
くるくるワゴン	ながわやまびこ号
ぐるぐるバス	長和のバス
和になる号	ふれあいのバス　ふれあいのバス
たのしいばす	長車（ながぐるま・ちょうしゃ）
マルメロン号	チョコチョコバス（ワゴン車）
まるめろ	長和っ車
ふれあい号	ながバス

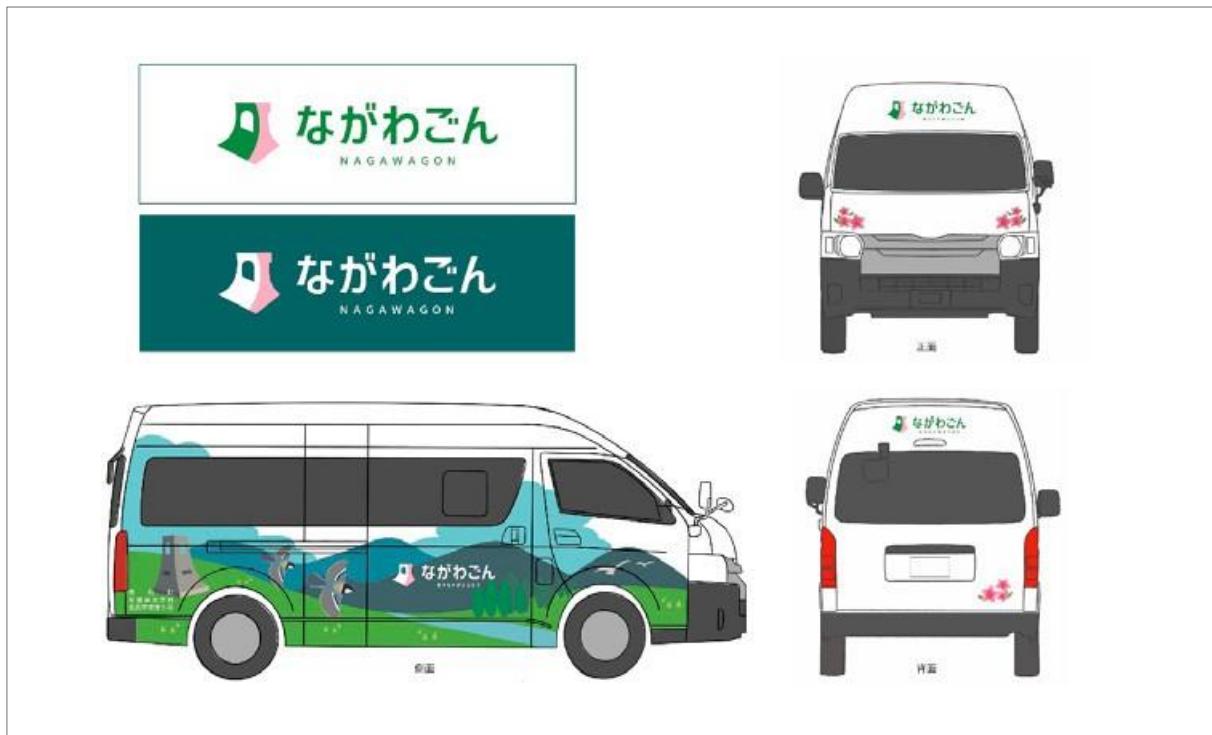
採用された小学生には女子美術大学の学生より、似顔絵が送られました。



作：女子美術大学 つみれ

②ロゴデザイン

女子美術大学から提案の7点のデザインを長和町理事者と担当課の協議により、以下の作品に決定しました。



(3) 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制作

女子美術大学から3点のデザイン候補が提案されました。

決定にあたり町の見守り講座を開催する担当係、認知症サポーター養成講座協力機関（依田窪福祉会、依田窪老人保健施設いこい）、令和2年度に認知症サポーター養成講座を受講した長門小学校、和田小学校の5年生からの投票の結果を踏まえ、最終的に長和町理事者と担当課の協議により、以下のデザインに決定しました。



8. 本事業の広報活動

(1) 女子美術大学のオープンキャンパスでの紹介

本年度の女子美術大学のオープンキャンパスはコロナ禍のことからオンラインで実施されました。

その中で浅野教授の授業で長和町とのプロジェクト&コラボレーションが紹介されました。

<オープンキャンパス　トップページ>

The screenshot shows the homepage of the Joshibi University of Art and Design Web Open Campus. The top banner features large pink circles and text for the event. Below is a pink section with event details and a third section with three columns of icons and text.

Top Banner:

- Left: 2020.7.18 - 2020.8.10 JOSHIBI WEB OPEN CAMPUS
- Middle: ライブ配信・期間限定企画 女子美まるわかり 長和町の紹介
- Right: www.joshibi.ac.jp/web_opencampus

Second Section (Pink):

更新情報・イベントスケジュール等
2021.1.21 3/14(日)『オープンキャンパスin卒業制作展』の開催を予定しています。

Third Section (Pink):

女子美術大学・女子美術大学短期大学部のオープンキャンパスをネットでお送りします！

ライブ配信・期間限定企画	女子美まるわかり	専攻の紹介
オープンキャンパス期間中の特別プログラムをお届けします。	キャンバストアーやデジタルパンフレットで女子美の魅力をご紹介します。	女子美芸術学部・短期大学部の各専攻をご紹介します。

Bottom Section (White):

資料請求・お問い合わせ
Web版大学案内もご覧いただけます。
→ 資料請求

AD OPEN CAMPUS 2020

メディア表現実習... ライティング表現実習... フォトjournalism実習実習... デザイン実習... メディア実習

WORKS

メディア表現実習の作品一覧

Jumping Board Learning Platform

Project&Collaboration
プロジェクト&コラボレーション

基和町プロジェクト
「ラジオニッポンパートナー」基和町小田選出時

新規開拓地で、地元課題といわれる、地元活性化の取り組みは、若者や地域に貢献はなっています。そういうと背景をもつての場所で、土地のことを考え、実験していく。自分がことを知り、そこから他の事業者などとの連携をワークショップなどを行うことは、単なる経営が実現するだけでなく、お互いを扶助しあうことで、お互いを扶助するための力が生まれていくことがあります。今までは、基和町は、「地元」や「テーキング」で評議を紹介、周囲や周辺の各種会議などで、自分たちの活動が紹介され、ますます多くの皆さんに注目が集まるようなものになれる Annex が実現されました。

基和町プロジェクト

基和町プロジェクト

基和町プロジェクト

基和町プロジェクト

基和町プロジェクト

(2) ホームページの更新

「長和町民話グッズ」の民話ぬり絵について、データをホームページにPDF等で掲載し、ダウンロードして頂くことで、実際にぬり絵に活用頂くことができる様にするなど、作品や元になった民話をより楽しんで頂けるようにしました。

また「民話を通じたアートコラボレーション」の各民話カードや「長和町民話グッズ」のポストカードについて、カードの絵や紹介されている民話を楽しんで頂くために、拡大データを掲載しました。

令和2年度学生作品についてもホームページ上へ掲載しました。

(3) 「広報ながわ」での学生の作品紹介

昨年度の授業で制作された作品と、昨年度の活動で制作された立岩和紙を用いた作品を「アートでまちづくり～女子美術大学と連携した取り組み～」として、「広報ながわ」に連載しました。

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。

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. 3

【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、「アートをテーマとした構想事業」として、平成28年から連携した取り組みを実施しております。

令和元年度は「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、古町の立岩和紙に着目し、和紙を用いた新たな商品開発や企画の考案を目標に、作品の制作を行いました。



民話「鏡守どらるく神」を題材とした映像作品

【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立体的なオブジェなど、幅広いジャンルのもので表現されました。また、昨年開催された長和町総合文化祭に作品を展示し、来場された多くの皆さまにご覧頂きました。

広報ながわ「アートでまちづくり」のページでは、文化祭にお越しになれなかった皆さまにも作品をご覧頂けるように、毎月8月号から、作品を1つ1つ紹介していく予定です。

広報を通じて、地域の宝をテーマに制作された作品を多くの皆さまに楽しんで頂ければと思います。

【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「アートをテーマとした構想事業」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。

○ホームページ URL

<http://www.art-nagawajp>



和紙で制作された帽子

お問い合わせ先

企画財政課

まち・ひと・しごと創生係

☎75-2067

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. 4

【作品の紹介について】

「アートでまちづくり」のページでは、令和元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、長和町の立岩和紙を用いて制作した作品を1つ1つ紹介していきます。



「長和町を舞台にしたテレビシリーズ -めぐりの里のものがたり-」

長和町を訪れ、自分の肌で感じた風情や空気感を内外の方に感じてもらい、愛着を持ってもらうための長和町を舞台にしたテレビシリーズ企画です。

実際には、町の雰囲気が伝わるように、ぬいぐるみバベットを使ったコマ撮りアニメーションを使用します。

長和町に住む3匹の動物の子どもたちの1年をめぐる、全10話にわたるお話を長和町の民話や名物を交えて描いています。



「かたり -立岩和紙ランプ」

立岩和紙が生まれた地に伝わる2つの物語をモチーフに制作された作品です。表には、物語の一場面が描かれ、裏にはあらすじが書かれています。

立岩を訪れる方に、職人が守り受け継いできた和紙のぬくもりと、立岩の地の長い歴史を伝えることを目的に制作されています。



作者：横瀬 芽実依さん
(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】

短い期間でのプロジェクトでしたが、実際に町を訪れ、里山の風情を残した自然や数々の民話の息づく素朴な温もりを肌で感じることができました。

それらを作品の中で表現したい、町に何気なく立ち寄った人にも感じてもらいたい、という思いで制作しました。

- 「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>



お詫びと訂正

先月号の記事内で紹介した「聞不どうろくじん」は、正しくは「不聞どうろくじん」です。お詫びして、訂正いたします。

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. 5

【作品の紹介について】

「アートでまちづくり」のページでは、令和元年度の活動で女子美術大学の学生が、長和町の立岩和紙を用いて制作した作品を紹介していきます。

「渦」

この作品は、長和町を巡り五感で受け止めたものを形に落とし込んだ。

長和町は、人と人が結びつき連携を取るコミュニケーションが強い場所だと感じ、また伝統や地に根付く歴史を大事にしている町だ。

しかし、それゆえの閉塞感も感じられた。伝統は、昔から受け継がれてきた有形無形の風習・文化であるが、それは内にある精神を縛るものでもあるのではないだろうか。

伝統、歴史、自然など町を象徴する場、概念に対し、風土愛に溢れている町だからこそ渦のようなものに飲み込まれていると感じた。

しかし、綻ばない渦はないとも考え、2016から続くこのプロジェクトを通して目には映らないが、新しい風は徐々に吹き込まれているのではないかと、と思い至り渦が少しづつ崩壊していくような立体物を制作した。



作者：藤澤 桑里さん
(博士前期課程美術専攻立体芸術研究領域 2年)

【作者から皆さまへ】

和紙の表現の幅の広さを少しでも知っていただけたら、幸いです。

「なつのおもいでぼうし」

この帽子は、長和町のゆるキャラ「なっちゃん」の帽子から着想を得て作りました。町に滞在した3日間では、森の中やそばの花畠が広がっている光景を見て、長和町には美しい自然が溢れていることを知りました。そんな美しい町をコンセプトに、立岩和紙で華やかなデザインに仕上げました。

作者：林原 涼子さん
(アート・デザイン表現学科 メディア表現領域2年)

【作者から皆さまへ】

和紙が鮮やかで綺麗なところが、夏の思い出のように見えたので夏にかかる大きな帽子にしました。長和町は大自然に囲まれた素敵な場所で、思い出すと心が暖かくなります。

●「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>

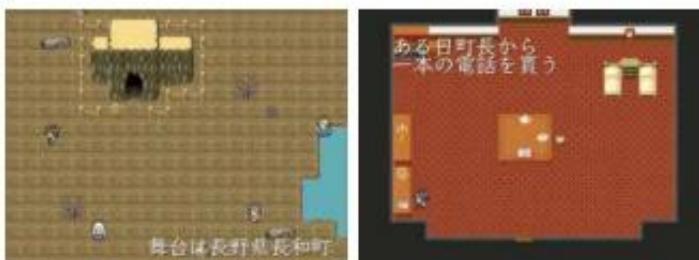


アートでまちづくり ～女子美術大学と連携した取り組み～

Vol. 6

【作品の紹介について】

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



「プロコラ 女子美×長和町

NAGAWA FANTASY（ながわファンタジー）

長和町の民話をテーマに考案したオリジナルの物語を、ゲーム・パンフレット・プロモーションビデオ（PV）の3作品へ展開する企画です。映像をご覧頂くだけではなく、実際にゲームとして楽しむこともでき、物語の世界観に加え、今の長和町のことをよく知ることができる作品となっています。

【作者から皆さまへ】
私は主にパンフレット（小冊子）を担当しました。

小冊子には長和ファンタジーでのアイテムや実在する場所など、長和ファンタジーと長和町の魅力が書かれています。

3人でわいわい話合いながら制作し、とても楽しかったです。ふざけてているようで時には面白いのが私たちの良いところであり、長和ファンタジーの魅力だと思います。

佐藤 沙利さん
（アート・デザイナー表現学科メディア表現領域）



【作者から皆さまへ】
（アート・デザイン表現学科メディア表現領域）
M・Hさん
4年

長和ファンタジーでは私はPVとタイトルロゴなどを主に担当しました。特にPVではSEやエフェクトなどに工夫を凝らして見ていく方が興味を持つて頂けるよう意識して制作しました。チームメンバー皆で生み出した、この長和ファンタジーを是非楽しんで頂ければと思います。

（アート・デザイン表現学科メディア表現領域）
M・Hさん
4年

長和ファンタジーでは私はPVとタイトルロゴなどを主に担当しました。特にPVではSEやエフェクトなどに工夫を凝らして見ていく方が興味を持つて頂けるよう意識して制作しました。チームメンバー皆で生み出した、この長和ファンタジーを是非楽しんで頂ければと思います。

*1・・・PV（プロモーション・ビデオ）宣伝用動画

*2・・・SE（サウンド・エフェクト）映像において演出の一環として付け加えられている音、効果音



作者
與那覇 紗希さん
(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】
今回作った作品には、長和町にまつわる話や景色などを取り入れて雰囲気のあるものにしました。ゲームは誰でも簡単にできるような難易度に設定し、メンバーそれぞれが担当した個性的なキャラクターなども登場します。ゲームやキャラ紹介、モデルとなつた長和町現地の紹介が掲載された小冊子もあるので、そちらと読み合わせながらでも楽しんでもらえるような仕上がりを目指したものになります！



リアルゲーム

【華麗なる甲賀一族（リアルゲーム、整形ゲーム）】
この作品は、民話「蓼科山と甲賀三郎」という民話を元に制作された登場人物の心理（比較、嫉妬、競争）を元にした最大9人（1人は審判）まで遊べるリアルゲーム、整形ゲームです。

盤上には、浅間山や真楽寺など、民話の舞台となった場所がジオラマとして表現されています。個性豊かな駒たちを動かして遊んでいると、実際に民話の舞台に立ったような気分が味わえます。

また、この作品は「ゲームをしながら、顔を集め、

太郎と次郎の、その二人の嫁を華麗な姿に変えていく」という整形ゲームとして遊ぶこともできます。

止まつたマスによって手に入る顔のバーツが

異なり、最終的に出来上がつた顔の完成度によつ

て勝敗が決まります。みんなで集まって楽しみな

がら、民話の内容を知ることができる作品です。

【作者から皆さまへ】
この作品は、民話「蓼科山と甲賀三郎」という民話を元に制作された登場人物の心理（比較、嫉妬、競争）を元にした最大9人（1人は審判）まで遊べるリアルゲーム、整形ゲームです。

盤上には、浅間山や真楽寺など、民話の舞台と

なった場所がジオラマとして表現されています。

個性豊かな駒たちを動かして遊んでいると、実際

に民話の舞台に立つたような気分が味わえます。

また、この作品は「ゲームをしながら、顔を集め、

太郎と次郎の、その二人の嫁を華麗な姿に変えて

いく」という整形ゲームとして遊ぶこともできます。

止まつたマスによって手に入る顔のバーツが

異なり、最終的に出来上がつた顔の完成度によつ

て勝敗が決まります。みんなで集まって楽しみな

がら、民話の内容を知ることができる作品です。

【作者から皆さまへ】

この作品は、家族や友人同士など、

誰とでも楽しんで遊べるようなものにしたいと思いま

せました。

「蓼科山と甲賀三郎」という作品を元にこの作

品を作りました。

実際に遊ぶゲームを作ったのは初めてでした

が、最後まで楽しくて、とても良い経験となり

ました。

長和町の皆様、ありがとうございました。



整形ゲーム

【作者から皆さまへ】
この作品は、家族や友人同士など、誰とでも楽しんで遊べるようなものにしたいと思いました。

「蓼科山と甲賀三郎」という作品を元にこの作

品を作りました。

実際に遊ぶゲームを作ったのは初めてでした

が、最後まで楽しくて、とても良い経験となり

ました。

長和町の皆様、ありがとうございました。

長和町の皆様、ありがとうございました。

「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・ひと・しごと創生係

75-2067



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. 7

【作品の紹介について】

「アートでまちづくり」のページでは、令和元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と立岩和紙を用いて制作した作品を紹介していきます。

「タペストリーと民話カード」

この作品は、長和町の民話を知らない人にも、実際に残っている民話が生まれたゆかりの地に興味を持って訪れてもらえるように、長和町の地形や民話の舞台となった場所が一目でどこにあるのかがわかるタペストリーと民話カードです。また、カードには民話に関するイラストと簡単なストーリーが書かれています。



「長和町の楮和紙の白無垢髪飾り」

この作品は、長和町立岩の楮和紙を使って制作したかんざしと髪飾りです。期待と不安を背負った、これから花嫁になる一人の女性を祝福する髪飾りとして、また寄り添うお守りとして、長和町でも栽培しているそばの花言葉をモチーフに制作しました。



作者：伊東 沙姫さん

(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】

長和町と女子美の合同プロジェクトということで、どこにどんな民話があるのかが一目でわかるタペストリーを制作しました。

私自身今回の企画で初めて長和町について知りましたが、実際にやってみて魅力的な場所が多くあったので、ぜひ多くの方にこの作品を通して長和町について知っていただけたらと思います。

作者：市川 海里さん

(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】

長野県長和町を通る中山道は、姫宮の奥入れの通行が多くあったことから「姫街道」と呼ばれ親しまれて来ました。また、名産蕎麦の花言葉は「幸福」「喜びも悲しみも」「あなたを救う」。大きな希望と不安を抱える花嫁さんを長和町のまっさらな和紙を使い、蕎麦の花モチーフのかんざしを作りました。

「アートをテーマとした構造事業」

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>



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. 8

【作品の紹介について】

「アートでまちづくり」のページでは、令和元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と立岩和紙を用いて制作した作品を紹介していきます。

「黒耀水」

この作品は、長和町和田地区で湧き出ている黒耀水をモチーフにした「食も含めた空間デザイン」の提案作品です。水をイメージした涼しげな空間のデザインや、長和町を中心に長野県内で良く食べられている料理に黒耀水を使った日本酒をプラスした、新しい料理の提案などがされています。また、イメージキャラクターなどを考案することで、SNSでの黒耀水のPR やグッズ展開についてていきます。



作者：瀬口 まどかさん（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】

この作品は、長和町の「食と空間」をテーマに制作しました。

都会はない長和町ならではの良さを、沢山の人に知ってもらえた嬉しいです。

「灯をともそう」

この作品は、長和町各地にある個性的なバス停をより多くの方に知ってもらうために制作された作品です。長和町には風情あるバス停が多くありますが、夜は人気も少くなり、やや寂しい雰囲気になってしまいます。そこで、長和町の立岩和紙で作られた行灯を設置することで、バス停を明るくライトアップします。行灯の柔らかな光が、より一層長和町の魅力を伝えてくれます。



作者：黒飛 友理奈さん（美術学科 立体アート専攻卒）

山崎 晴子さん（アート・デザイン表現学科 メディア表現領域卒）

【作者から皆さまへ】

土地の歴史と共に独自の進化をとげた、長和町の個性的なバス停たちを「もっと多くの人に見てもらいたい！」との思いから、このプロジェクトを考えました。

この行灯は夜になれば立岩和紙を通して優しく灯り、昼間とは違った表情を見せます。

バスを利用する人が少しでも歴史や文化を感じ、懐かしく暖かい気持ちになってくれれば幸いです。

【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・ひと・しごと創生係 ☎75-2067

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. 9

【作品の紹介について】

「アートでまちづくり」のページでは、令和元年度の活動で女子美術大学の学生が、立岩和紙を用いて制作した作品を紹介していきます。

「和紙を身につける」

この作品は、和紙は包装紙やパッケージ等に使用されることが多く、職人さんからエンドユーザー（※）に届くことがないと聞き、残念だと感じたことがきっかけで制作しました。また、立岩和紙の魅力が直に伝わるように、手に取りやすく、すぐに日常に取り込めることができて、なおかつ高級・特別感のあるものを目指して制作しました。

（※：利用者、購入者のこと）



作者：霧田二千花さん
(アート・デザイン表現学科 ヒーリング表現領域 3年)

【作者から皆さまへ】

長和町は食べ物も美味しいし（だったんアイスが忘れられません）夏が夏らしく自然が美しくて、理想のまちでした。静かで、川の音が聞こえて、空気が澄んでいて、人間の私でも本当に素敵な場所だと感じたので、生まれ変われるなら長和町の生き物や虫になって自然を堪能したいです。和紙の手漉き体験、制作は本当に貴重で素敵な体験でした。世の中が落ち着いたらもう一度、長和町に伺いたいなあと思っています。



「立岩和紙を使った化粧品パッケージ」

この作品は、長和町の立岩和紙を用いて制作された化粧品パッケージのデザイン企画です。石川県のオリジナルブランド品である和紙で制作された食器から着想を得ており、どのような手法で制作されているのか調査しました。和紙食器は、「樹脂ガラスコーティング」という薬品を使用することで、耐熱性・耐油性を実現していることがわかり、その薬品を応用すれば化粧品パッケージも作れるのではないかと思い、今回の作品を制作しました。



作者：山崎真有佳さん
(アート・デザイン表現学科 メディア表現領域 2年)

【作者から皆さまへ】

私が制作したのは、立岩和紙を使用したコスメパッケージです。無機質な化粧品を和紙の持つ柔らかい印象で包み込み、季節感を出すことで日常生活の中に華やかさと安らぎを感じてもらいたいと思いました。立岩和紙はしっかりととした材質だったので、見た目の柔らかさと素材の頑丈さを生かしたものを作れないかと考えた結果、和紙コスメが誕生しました。昨年は色々な体験をさせていただきありがとうございました。今年はコロナの影響で長和町に行くことが叶わず非常に残念です。私はあの時食べたくるみ菓子の味が忘れられません。1日も早くコロナが収束し長和町に行けるようになることを願っています。



「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>



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. 10

【作品の紹介について】

「アートでまちづくり」のページでは、令和元年度の活動で女子美術大学の学生が、長和町に伝わる民話をテーマに制作した作品を紹介していきます。

「長和町紹介アニメーション」

この作品は、民話を通して、長和町の魅力を知ってもらいたい、そして多くの人に興味を持ってもらうことを目的に制作したアニメーション作品です。

前半部分では、長和町に伝わる民話の1つである「不聞どうろくじん」をアニメーションで表現しており、墨と筆で描かれた躍動感あるキャラクターが登場し、分かりやすく、そして楽しく民話の内容を伝えます。

また、後半部分では、前半の映像の中で背景として使用されていた町内の風景をキャラクターが紹介してくれます。



作者：東海林 阿玖緒さん
(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】

長和町を楽しく知ってもらえるような、おもしろいアニメーションを目指して作りました。ストーリーアニメーションの『不聞どうろくじん』は、長和町に伝わる民話を基に制作しました。かわいいキャラクターが、実際に撮った長和町の写真を背景に登場し、実際に祀られている神さまの起源を解きます。

長和町の紹介ムービーの『長和町ってどんな町?』は、「不聞どうろくじん」に出てきたおじいさんと孫が、長和町の観光名所である歴史や自然、そこで行われるイベントを楽しく紹介します。

【黒耀の里ゆいねっとで放送します】

今回ご紹介した「長和町紹介アニメーション」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、2月1日（月）～2月28日（日）20:00～20:10を予定しています。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>



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. 11

【作品の紹介について】
「アートでまちづくり」のページでは、令和元年度の活動で女子美術大学の学生が、長和町に伝わる民話をテーマに制作した作品を紹介していきます。

「長和町 民話グッズ」

今回ご紹介する作品は、長和町に伝わる民話に登場するキャラクターをイラストとして表現し、クリアファイルやポストカード、ぬりえにデザインした作品です。

この作品は、民話の雰囲気を味わうことができるようなデザインになっており、現代風に寄せつつも、レトロ感のあるものとなっています。

また、デザインの中には、題材となった民話の本文や要約文を載せているので、物語を読んだことがなくても民話の概要を知ることができます。

民話のキャラクターを擬人化（※）することにより、幅広い世代の人気を獲得し、物語の内容を知らないくとも、作品を手に取って頂き、民話を知るきっかけになればと思い制作しました。

（※）人間以外のものを人物として、人間の特徴などを与える例えのこと。



↑ポストカード



↑民話ぬりえ～おさかな～



作者：平原 ひろねさん
(アート・デザイン表現学科
メディア表現領域4年)



↑民話クリアファイルの表裏



【作者から皆さまへ】

長和町の民話がイラストを通して、みなさんの印象に残るよう、和風の雰囲気にしたり。どんな物語か見て分かるように工夫しました。とても良い経験になりました。

【民話クリアファイルの配布】

女子美術大学との連携事業では、令和元年度から2年度にかけて、長和町に伝わる民話をイラストなどで表現し、子どもたちや若い世代を中心とした多くの皆さんに、民話を知ってもらうことを目標とした活動を行いました。

その活動の一環として、今回ご紹介した作品のうち、「民話クリアファイル」を長門小学校、和田小学校の児童、依田窪南部中学校の生徒に配布をしました。

【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>



7
【お問い合わせ先】 企画財政課 まち・ひと・しごと創生係 ☎75-2067

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. 12

「アートでまちづくり」のページでは、女子美術大学と長和町が連携した地域活性化のための取り組みを紹介しています。



2種類のクリアファイルを配布しました

民話クリアファイルの進呈

令和元年度の女子美術大学と連携した取り組みでは、長和町に伝わる民話をイフストなどわかりやすい形態にすること、若い世代を中心とした皆さんに知って頂くことを目標とした活動を行いました。

本取り組みの一環として、町では広報ながわ令和3年3月号で紹介した平原滉音さんが企画した「民話クリアファイル」を町内小中学生の皆さんに配布しました。

「クリアファイルをデザインした平原さんからのコメント」
平原滉音さん
(芸術学部 アート・デザイン表現学科 メディア表現領域 卒)
自分の絵で少しでも民話に興味を持つていただけてとてもうれしく感じました。ありがとうございます。クリアファイルを実現できたのは、私の力だけではないのですが、こうやって長和町の民話に触れる機会をいただけて、デザインやイラストを描かせていただき、さらには皆様に興味を持っていただけたことをとても誇りに思います。本当にありがとうございます。

クリアファイルの配布にあたって、デザインの作者と担当の先生から、次のとおりコメントを頂きました。

「女子美術大学の担当の先生からのコメント」
早瀬 仁美 先生 (芸術学部 アート・デザイン表現学科 メディア表現領域 助教)
初めて長和町と関わらせていただいてから、町民の方々や役場の方々のご協力で少しずつ長和町のみなさんに女子美の取り組みを知りていただけるようになりました。今回は学生の作品が、実際に小学生のみなさんの手元に届き、大変嬉しい思います。長和町に根付いた民話が、作品を通してさらに現地の方々へ伝承されていく、そのようなことに参加できていれば幸いです。

長

門小学校では、児童を代表して令和2年度児童会長の牛山志保さんと六年生の三石瑞姫さんの2名に高見沢副町長より、クリアファイルの進呈を行いました。

牛山さんからは、「美大生の美しいイラストと共に民話を知ることができて良かった、興味がわいたので調べてみたいと思う」と感想を頂きました。

その後、3年生のクラスでクリアファイルが配布され、受け取った児童からは、「すごい絵だなと思った」などの感想を頂きました。



↑クリアファイルを受け取った
三石さん（中央）、牛山さん（右）



依

田建南部中学校では、生徒を代表して令和3年度生徒会長の星野里佳さんに高見沢副町長より、クリアファイルの進呈を行いました。

星野さんからは、「民話クリアファイルを作つて頂いて町の民話のことを知ることができた、大切に使いたいと思う」と感想を頂きました。

その後、2年3組のクラスでクリアファイルが配布され、受け取った生徒からは「昔話を現代の人に伝わりやすいようにしてくれることは良い取り組みだと思う」などの感想を頂きました。



↑クリアファイルを受け取った
星野さん（右）



和

田小学校では、児童を代表して令和2年度後期児童会長の北野新さんに高見沢副町長より、クリアファイルの進呈を行いました。

北野さんからは、「民話クリアファイルをもらつたので、今日から民話のことを調べたいと思った」と感想を頂きました。

その後、1年生のクラスで担任の先生から児童たちへクリアファイルが手渡され、クリアファイルを受け取った児童たる「宝物が増えた」などの感想を頂きました。



↑クリアファイルを受け取った
北野さん（右）



「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

☎ 75-2067

9. 長和町からの提案事業

(1) 長和町職員等からの事業案一覧

番号	内 容	補 足 事 項
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、井口真緒さんの「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
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)をつくつて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。(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、ある程度たまつたところで、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。 - 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
10	<p>リアルな人形を作り、町内の観光地等に設置 ※関連:8、13、17</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 木工業者の方が、下和田バイパスの花畠に花の絵を描いている様子の人形を設置したが、現実の人に見間違うほど良くできていた。 - ほのぼのとして長和町の雰囲気に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	<p>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</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 長和町に伝わる民話(昔話)を漫画にしてもらう。デジタル技術を使った絵本にしてもらい、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してもらい、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	<p>動く黒板アートの作成 (和田中学校の黒板を活用)</p>	<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
13	<p>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</p>	<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	<p>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</p>	<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	<p>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</p>	<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
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PR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お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、PR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
		<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chan』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』を廃するわけではなく、『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	作品制作過程の公開 (小学生・中学生が見ること ができるように) 関連:25	<ul style="list-style-type: none"> - 制作を小学校や中学校でしてもらい、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	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	<ul style="list-style-type: none"> - 女子美大の皆さん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階をいくつもに間仕切り、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
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つ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、触れ合ってほしい。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PR・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
27	認知症センター養成講座 受講者向けグッズの デザイン構想	<ul style="list-style-type: none"> - 認知症セン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
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、利用者と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
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たい。 - 令和2年度募集

10. 来年度の事業展開

(1) 女子美術大学との包括連携協定に向けて

長和町は、包括連携協定に関し、序議における意思決定を終え、女子美術大学との調整を進める方向ですが、コロナ禍により、令和2年度は進めることができませんでした。

社会情勢が落ち着いた段階で、延期されている町幹部と大学幹部との面談を実現する方向で今後、協議を行います。

(2) 女子美術大学の取り組み

包括連携ができれば、他の学科も参加しやすくなり、ご提案いただいた町の事業案にもより対応していくことから、女子美術大学としても包括連携を目指していきます。

今後は町のリサーチも検討しています。作品の制作だけでなく、町に何かを提案することでこの事業を次のステップにあげができるのではないかと考えています。この点については来年度環境にもありますが、教員が実施することも可能です。

このステップアップにより、女子美術大学の関わり方が現役学生だけでなく、卒業生の参加の可能性も生まれます。また学生の作品も多く生まれていることから、作品の著作権に関するガイドラインの検討が必要と考えています。

(3) 今後の取り組み事業（長和町としての取り組み希望事業）

本事業の実施にあたり寄せられている職員等からのアイデアや令和元年度の長和町総合文化祭等において寄せられた意見などを踏まえ、アイデアの実現に向けた検討を進めます。

(4) 専用ホームページの更新

専用ホームページは逐次、迅速に情報を更新していきます。

また学生の作品も多く掲載されてきたことから、著作権、ホームページ掲載にかかる個人情報の件について検討し、ガイドラインを作成していきます。

(5) 女子美術大学浅野教授の授業について

大学授業の取組として、令和3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。取組のイメージとしては、長和町の広大な土地と町内を走る巡回バスのバス停デザインを想定しています。

町からバス停の仕様など情報の提供をお願いする予定です。

また、長和町総合文化祭では令和2年、3年の学生作品展示ができるよう検討しています。