令和４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）打ち合わせ事項

（２）「長和町恋路物語」女子美術大学学内プレゼンテーション

（３）「長和町恋路物語」長和町役場職員向プレゼンテーション

（４）プレゼンテーションを受けてのＪＲバス関東小諸支店への協力要請

（５）長和町総合文化祭実施内容

４．広報活動 …… 49

（１）広報ながわ新ロゴ

（２）新聞での紹介

（３）長和町総合文化祭に関する記事

（４）「広報ながわ」における活動報告及び学生の作品紹介

５．来年度の事業展開 …… 63

（１）女子美術大学との包括連携協定締結に向けて

（２）長和町の取組み

（３）女子美術大学の取組み

（４）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

（６）JR バス関東小諸支店をはじめとしたコラボレーション

（７）著作権について

＜別添＞長和町職員からの事業案一覧（令和４年度見直し版）…… 68

令和４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、女子美術大学が教育機関として、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、重要な意義があります。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、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ます。包括連携協定を結び、本事業の安定的実施を目指します。

２．本年度事業の目的

今年度は、「アートによる長和町活性化事業」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締結に向けた取組みを行うほか、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（別添参照）や、住民からの意見などの実現に向けた取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

年度当初に実施された女子美術大学、浅野教授の授業（以下、浅野ゼミ）にて作成された企画書をもとに、そこから派生する企画を「アートによる長和町活性化事業」の一環として実現することとしました。その成果物を広く長和町町民の方々の目に触れるよう展示しました。また、「アートによる長和町活性化事業」を進めていくために、数年来の懸案である女子美術大学との包括連携協定締結に向け調整を行いました。

前年度に引き続きコロナ禍の終息が予測できない中、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ながら、事業を推進しました。

（１）打ち合わせ事項

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。

■ 4 月 21 日（木）14：00 ～

進捗状況の共有（広報ながわ 200 号記念ロゴ制作事業・「清水坂の狐」紙芝居　等）

令和 4 年度事業について

成果物の取り扱いについて

令和 4 年度総合文化祭への展示について

■ 8 月 24 日（水）13：30 ～

進捗状況の共有

本年度の女子美術大学の成果物の実施ついて（バス停擬人化計画「長和町恋路物語」（以下、「長和町恋路物語」））

実施にあたって課題の洗い出し

■ 1 月 4 日（水）14：00 ～

令和 5 年度事業について

「地域発元気づくり支援金」について

包括連携協定について

今後の予定確認

長和町職員からの事業案一覧（令和４年度見直し版）の共有

■ 1 月 23 日（月）14：00 ～

「地域発元気づくり支援金」打ち合わせ

■ 3 月 8 日（水）15：30 ～

「地域発元気づくり支援金」打ち合わせ

（2）「長和町恋路物語」女子美術大学学内プレゼンテーション

実施日程：6 月 15 日 14：00 ～

女子美術大学杉並キャンパスにおいて、長和町担当者を招いてのプレゼンテーションが実施されました。

浅野ゼミの 6 週間の授業では、全員で一つのプロジェクトの企画書を創り上げました。

00

長和町と女子美は平成 28 年から“プロジェクト＆コラボレーション演習”の授業で交流させていただいています。昨年までは長和町活性化のためのアート作品や企画を各自で考え、発表するという形式で制作を行なっていました。今年度は昨年までと異なり、受講生全員で一つの企画を考えました。

01

バス停を
擬人化することで
町に興味を持ってもらう

昨年の先輩、円満字つぼみさんの作品

今年度の企画は、昨年度の先輩が制作した「長和町に点在するバス停をイケメンキャラクターに擬人化し、町に興味をもってもらうよう発信する」という企画をベースに発案しました。バス停を擬人化するという点はそのまま取り入れ、企画やイベント内容、世界観などは今年度のメンバーで新たに展開させました。

円満字さんの企画作品「俺トブ！」

02

#擬人化

なぜ擬人化を取り入れるのか
そもそも擬人化って？？

擬人化について

擬人化は本来人間ではないものに人間の姿を与えることを指します。擬人化することで人々はそれらに愛着を抱き、その物事に関心を持ちます。近年ではさまざまなものが擬人化され、それらの人気はコンテンツ内に収まらず擬人化された物自体にも関心が高まる傾向があります。そのため、近年企業や自治体の中でも擬人化を取り入れる団体が多く存在します。

×

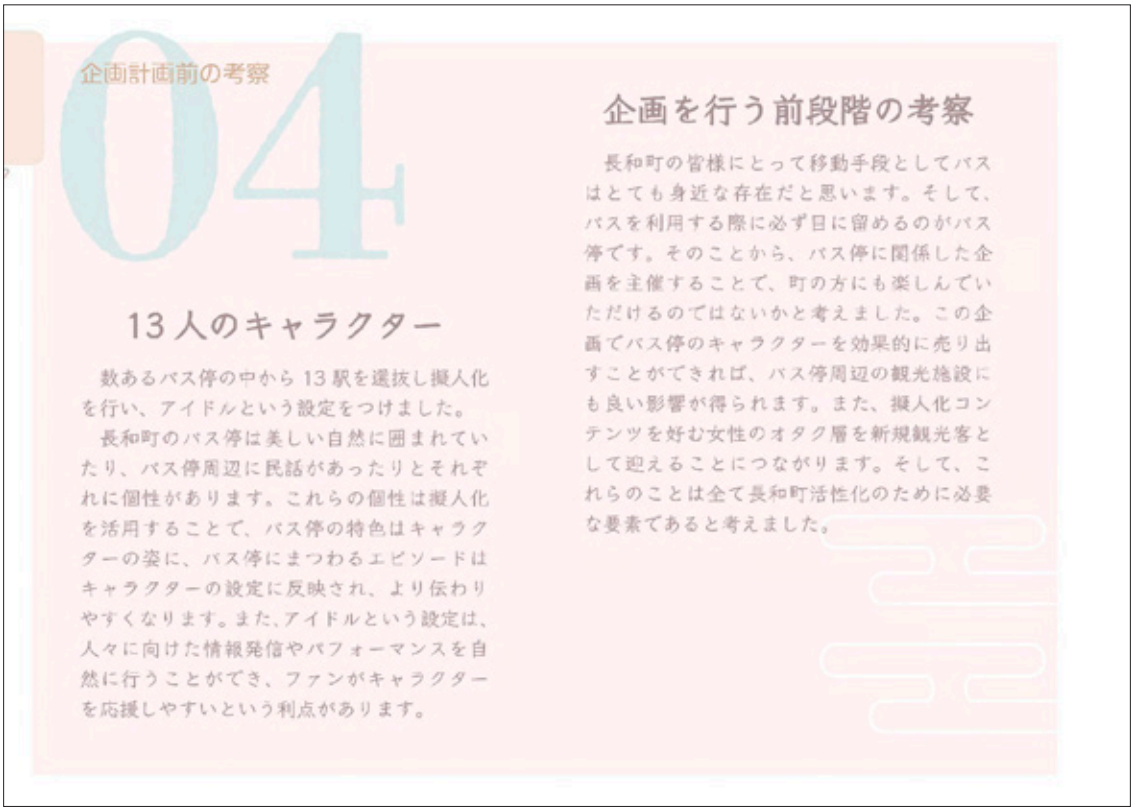
オタク層について

擬人化コンテンツが成立するために必要不可欠な存在がオタク層です。オタク層の中でも擬人化コンテンツを支えるのはアニメや漫画など二次元のキャラクターを好むタイプとなります。オタクは自分の応援する好みのキャラクターを「推し」と呼び、推しのためなら地方遠征を厭わず、出費も惜しみません。また、オタクは推しのこととなると非常に勉強熱心です。そのため擬人化コンテンツと出会ったオタクはキャラだけでなく擬人化された物事にも非常に興味を示します。

今回の企画では、長和町の方々に加えて、この「オタク層」をメインターゲットとして考えております。また、イケメン擬人化企画という内容ですので、オタク層の中でも女性を狙った企画を考えました。

#オタク層

03
私たちはこの企画を行うにあたって、世界観を考えました。
こちらの世界観を軸に物語は展開していきます。
長野県のほぼ中央に位置する長和町。
ここには長い長い時を経て継がれてきた自然と文化、こころ和む
風景と人々の営みがあります。
そこには長和のバス停をモチーフとして活動する 13 人のアイドル
達が、今日も長和の活性化を目指して切磋琢磨しながらあなたが
訪れるのを待っています。
一度乗車したら僕らの虜、恋のバスツアー始めませんか？


企画計画前の考察
04
13 人のキャラクター
数あるバス停の中から 13 駅を選抜し擬人化を行い、アイドルという設定をつけました。
長和町のバス停は美しい自然に囲まれていたり、バス停周辺に民話があったりとそれぞれに個性があります。これらの個性は擬人化を活用することで、バス停の特色はキャラクターの姿に、バス停にまつわるエピソードはキャラクターの設定に反映され、より伝わりやすくなります。また、アイドルという設定は、人々に向けた情報発信やパフォーマンスを自然に行うことができ、ファンがキャラクターを応援しやすいという利点があります。
企画を行う前段階の考察
長和町の皆様にとって移動手段としてバスはとても身近な存在だと思います。そして、バスを利用する際に必ず目に留めるのがバス停です。そのことから、バス停に関係した企画を主催することで、町の方にも楽しんでいただけるのではないかと考えました。この企画でバス停のキャラクターを効果的に売り出すことができれば、バス停周辺の観光施設にも良い影響が得られます。また、擬人化コンテンツを好む女性のオタク層を新規観光客として迎えることにつながります。そして、これらのことは全て長和町活性化のために必要な要素であると考えました。

具体的なイベント

長和町恋路物語

企画

長和町恋路物語を利用したイベントについてご紹介します。イベント名は、「長和町恋路物語カードコレクション」です。
このイベントを企画する上で重要視したことは、「現地を訪れてもらう」ことと、「長和町の人々も楽しめるイベントであること」の２点です。

現地を訪れてもらう

今回このプロジェクト全体は、ターゲット層を女性のオタクと設定しています。バス停を擬人化させることで、現地に行けばキャラクターに会えるという気持ちを刺激し、新規の観光客を掴む方向で企画を考えました。また、レジャー施設などの観光名所だけではなく、住民の方々が利用する個性豊かなバス停というコアなものを観光名所にしたいと考えました。

町の方も楽しめる

外部の人だけでなく、内部の人も楽しめるものにしたいと考え、長和町の人しか知らない情報や長和町の方が親しみのある事柄を盛り込んだコンテンツを作成しました。また、若者だけでなく様々な年齢層の方が参加できるよう工夫しました。

企画

こちらの「長和町恋路物語カードコレクション」には、３つの企画があります。
概要をご確認ください。

ステップ１

各バス停に設置された QR コードを読み込んで
キャラクターストーリーを視聴しよう！

各バス停に設置された QR コードを読み込むとキャラクターたちのゲーム風動画が視聴できます。
長和町についても教えてくれるかも！

ステップ２

バス停に設置されたカードを手に入れよう！

カードは全 13 種類。バス停に設置された指定の場所から各種１枚ずつお取りください。
裏面には、バス停の説明の他に QR コードが！キャラクターたちと一緒にツーショットも…！？

ステップ３

ステップ２のカードを５枚以上集めて
クリアファイルを手に入れ入れよう！

カードを５枚以上集めて長和町役場の交換所で見せるとオリジナルクリアファイルをプレゼントします。

スタンプ設置時間	長和町役場特設イベント受付
交換会場	7:00 ― 21:00
賞品引換時間	月～土曜日　9:00 ― 17:00

どんな絵柄かは
もらってからの
お楽しみ！

?

・景品につきましてはカード異種５枚につき１枚とさせて頂きます。
カード同種を複数枚取ることは禁止です。
・マスクを着用するなど新型コロナウイルス感染症拡大防止にご協力ください。
・小さいお子様は保護者同伴でご参加ください。
・バス停は住民の方々が利用します。他の利用者様の迷惑にならないようご協力お願いします。

企画 NO.1

1点目が、ゲーム風キャラクター動画です。こちらは、バス停自体にQRコードを設置し、そのQRコードをスマホで読み取り、キャラクターの動画を見続けるというコンテンツになっています。
ストーリーは、全13種類でそれぞれの擬人化先でのバス停に設置します。最後youtubeでの公開にし、QRコードを読み込んだ人のみが見られるような形にする予定です。

動画は、1本につき2分ほどとなっております。現段階では、キャラクターを紹介するストーリーのみしか作成していませんが、他にもキャラクター同士が織じるユニットストーリーや長和町のクイズを行ったり、町長とジャンケンをすることができるミニゲーム的な動画を制作し、別のバス停に設置したいと考えています。

こちらのゲーム風キャラクター動画の利点は、現地に行かないと見ることができないという点です。先程も述べた通り、こちらのQRはバス停自体に設置します。現地に赴いてもらったり、バスを利用してもらうことで観光客やバスの利用者を増やせるのではないかと思います。

企画 NO.2

2つ目の企画は、イベントの目玉にもなっているカードコレクションです。
こちらは、キャラクターカードをバス停に設置し、訪れた方に集めてもらうという企画です。ただ集めるだけでは面白く、スタンプラリー的な要素を盛り込み、集めると景品がもらえるというシステムにしています。今回は13枚中5枚以上集めると長和町役場の交換所でクリアファイルをプレゼントするというものにしました。

カードは動画同様、全13種類でるバス停に設置します。
カードの表面には、キャラクターのメインビジュアル、ルビットロゴ、キャラクター名が記載されています。
裏面には、そのバス停の名前と写真、バス停や付近の情報が記載されています。

企画 NO.2

今回新しい試みとしてカードの裏面に、AR の QR コードを導入しました。こちらの AR は、QR コードを読み込むとブラウザでカメラが起動し、キャラクターと一緒に写真を撮ることができます。下の QR コードを読み込んでください。

今回は、サンプルとしてクラウドサーカスさんのレッサーという AR 作成ツールを利用し２キャラクターのみ制作しました。
AR を利用することでカードを手に入れた方は、いつでもどこでもキャラクターと写真を撮ることが可能です。

こちらのカードコレクションの利点は、紙媒体にすることでスマホを持っていない世代でも楽しめるという点です。また、持って帰ることが可能なため QR コードを本人が読み取ることができなくても、スマホを持つ家族に読み取ってもらい、家族間で AR を楽しんでいただけると会話のきっかけにもなるのではと考えています。
他にもカードを持ち歩けばいつでもキャラクターと写真を撮ることができるので、長和町内の観光地やお店などで写真を撮ってもらい SNS に挙げてもらうことで長和町の宣伝にも利用できます。

企画 NO.3

３つ目の企画は、長和町のお店やミュージアムとのコラボです。
コラボパッケージ商品を２点紹介します。１点目は、農夫と農婦さんの「こだわりりんごジュース」です。

長和町 恋路物語 ながわまち

×

農夫と農婦

農夫と農婦の「こだわりのりんごジュース」と長和町恋路物語が商品コラボ！
長和町恋路物語のキャラクターが載ったラベルが期間限定で登場します。
味は、「シナノスイート」、「シナノゴールド」、「紅玉」の３種。

こちらの商品を選ばせていただいた理由としては、長野県はりんごが名産というイメージが強く、観光客の方が気軽に手に取りやすい商品であると感じたからです。
種類は、シナノスイート・シナノゴールド・紅玉の3種になります。

企画 NO.3

2点目は、長門牧場さんの「アイスクリーム」です。こちらの商品を選んだ理由としては、アイスという人気度の高い商品であるという点と、季節により変動はありますが基本味が5種類であるためユニット数と一致する点が挙げられます。

くれなる組
チョコレート
Luna
ヨーグルト
初桜
ストロベリー
Romanesque
まっちゃ
Silver Birch
バニラ
夕霧
あんず
現時点では、くれなる組をチョコレート味、Luna をヨーグルト味、初桜をストロベリー味、Romanesque を抹茶味、Silver Birch をヨーグルト味バニラ味、夕霧をあんず味を予定しています。

企画 NO.3
続いては、お店とのコラボメニューを紹介します。
長和町はダックンそばが名産であるので、緑の花そば館さんとコラボをしたいと考えています。
長和町
恋路物語
×
緑の花そば館
緑の花そば館と長和町恋路物語がコラボを実施！
メインメニューを注文するとノベルティとしてキャラクターが印刷されたステッカーが付いてきます。
ステッカーは全部で 13 種類。ランダムで配布します。

コラボメニューの概要としては、ダッタンそばやダッタン生パスタなどのメインメニューを頼んだ方にランダムシールがついてくるというものです。
ランダムという形式は、好きなキャラクターを当てたい、ドキドキ感を楽しみたいというオタク心を刺激するシステムです。そのため、リピーターにつながるのではないかと考えました。

シールは、全13種類でランダムで配布されます。デザインは、長和町恋路物語のロゴをベースにしており、バス停マークをデフォルメした形となっています。

内容は、長和町恋路物語のキャラクター「鷹山雪椿」が付けている黒曜石のイヤリングを自らの手で制作するというものです。
仮ですが、体験費用は800円、所要時間60分、1日の体験人数は最大150人を予定しています。
こちらのワークショップの魅力はキャラクターと同じものを自分も身につけられるという点です。
また、黒曜石ミュージアムでは、普段から黒曜石に関する様々なものづくりが体験できることから実現可能なのではないかと考え企画しました。

広報

この企画を発信するための宣伝方法は、SNS、サイトによる発信、そして女子美と長和町で行う展示が挙げられます。

SNSによる発信

サイト運営

長和町・女子美展示

広報 NO.1

SNS は Twitter を使用します。Twitter ではアイドルたちのことがもっとわかるような情報発信をしていきたいと考えています。

イベント開催の半年ほど前から投稿を開始して、告知と紹介、SNS 限定の企画などを行う予定です。

また、サイト更新の告知も Twitter で行い、SNS をメインに見ている層もサイトに誘導できるよう考えています。イベント開催前にはイベントの参加手順や、カウントダウン画像を投稿することで、より多くの方にイベントの開催を楽しみにしていただけるような情報発信をしていきます。

広報 NO.1

ID は@nagakoi_basutei です。長和町恋路物語に、ファンの間で呼びやすい呼び名を付けることでより親しみやすいよう工夫しています。アカウント名も同様、『ながこい！』となっています。

キャラクター紹介の際は、一人ずつの紹介と合わせ、ユニット内の関係性を相関見れる関係図の投稿を心がけます。また、アイドル全員の個性の違いを見比べることで推しが見つかるような投稿も意識します。

普段 SNS から推しに出会うことが多い層にも気軽に見てもらえるよう、馴染みのある形を用いて紹介を行いたいと考えています。

SNS 企画

SNS 限定の企画は現在 2 つ予定しています。

まず 1 つ目は SNS に利用できるフリーアイコンの配布です。世の中の多くのアニメ・ゲームコンテンツでは、SNS に利用できるフリーアイコンの配布を行っています。ながこい！では推しを見つけてもらうことをコンセプトに制作を行っているため、推しを見つけた方が自分のアイコンを推しにしたい！という行動心理に沿って使用できるフリーアイコンの配布を行います。

2 つ目はチェキ風のデザインのカードが印刷できるネットプリント企画です。コンビニのプリンターで予約番号を打ち込み、お金を投入することで利用できます。一枚あたりの値段が低価格という点と、スマホケースにチェキをはさみこむカスタムが流行しているためチェキ風のデザインを採用しました。2 次元に存在するアイドルですが、サイン入りのデザインにすることで存在を感じられるようにこだわっています。

#長和町恋路物語
#ながこい
#ながこい art

ハッシュタグはそのジャンルを宣伝する目的の他に、ファンアートを投稿する際に使用します。

広報 NO.2

女子美では、10 月に行われる女子美祭で、杉並キャンパス・相模原キャンパスのロビーに展示をします。メインはロビーに展示しますが、大学内の各地にキャラクターパネルと QR コードを設置し、QR コードを読み取ると、キャラクターの説明やストーリーが見られるようなスタンプラリーを開催します。生徒や来場者の方々に、ながこい楽しんでいただき、そして長和町を訪れてみたくなるような展示を目指します。

（例）

女子美

長和町

2022.10 月 女子美祭

2023. 春 or 夏

広報 NO.2

展示では、女子美と長和町の紹介、プロジェクト全体の説明をします。
「ながこい」をよりわかりやすくお伝えできるように、ストーリー紹介や、キャラクター紹介、システム説明など、ながこいの詳しい情報をご紹介していきます。そのほかにも物販情報や、配布物紹介、コラボ商品などの様々なグッズ情報も展開します。

展示

物販

広報 NO.3

サイトを開くとトップに 13 人のアイドルの立ち絵が現れ、どういったタイプのアイドルが存在するのか一目でわかっていただけるようにしました。

サイトでは、登場人物やユニットの紹介、長和についての説明やながこいのイントロダクション、イベントやグッズなどの最新情報、システムの仕様や SNS のリンクを掲載し、サイト一つでながこいを理解していただけるような内容を目指します。
デザインは全体のフレームを踏襲にし、色味やイラストはポスターやカードのデザインと統一感のある大正レトロを感じられるデザインにしました。
サイトを作成することで、いつ・どこでも閲覧することができる為、沢山の方に情報を発信することができます。
また、サイトはどのくらいの方がアクセスしたのかなど統計を取ることが可能な為、商材や目的に合わせたターゲットに絞って的確な広告配信ができます。

広報 NO.3

キャラクターのページでは、キャラの設定を見てさらに興味を持っていただけるよう、見やすく項目に分けて記載しています。また、キャラクターページに飛ぶ前にユニットの表示を入れることで、キャラ全体を見渡しやすいように工夫しました。相関図はキャラクターの関係性を理解する上で必要不可欠であると考えたためスクロールした一番下に配置しました。

ロゴデザイン・ポスター

デザイン

デザイン NO.1

タイトルロゴ

「長和町」「物語」「ながこい」文字の部分には、今回テーマとして扱うバス停の路線カラーを散りばめています。

デザイン NO.2

ポスターデザイン

ポスターは制作が始まる段階ではキャラクターのデザインが未定だったため、２つバージョンを考えてあります。

デザイン NO.3

ロゴデザイン一覧

メインロゴ

ユニットロゴ

キャラクターデザイン

アイドルユニット

路線をアイドルグループに

６つの路線をアイドルグループにし、
設定づけを行いました。

男女青春はくれなる組というユニットをです。高校生らしい勢いのある王道ユニットです。

大人びていて穏やかなユニットです。最年長ならではの落ち着きがあります。

静謐なインテリ系ユニットです。学術村の成り立ちからインテリ系ユニットとなりました。

優雅な王子様ユニットで、夜空をモチーフにしています。ユニット名のLunaはラテン語で月を意味します。

明るさも秘る可愛らしいユニットです。久保にある枝盛れ桜から桜をモチーフにしています。

誰も寄せつけない孤高のユニットです。投稿を通らな
い唯一の路線ということからソロになりました。

キャラクターデザイン
くれなる組
唐沢 悠陽
芹沢 圭
大出 理徳
キャラクター制作
キャラクター制作では、まず初めにバス停の選定とバス停の擬人化アイドルのデザインを行い、路線ごとにユニットを設定し、合計で 13 人のキャラクターをデザインしました。それに加えて、長和町の特徴とバスの路線図での関係性を活かしたキャラクターの設定、キャラクター同士の関係性を決めていきました。
バス停の選定は待合所のスペースと長和町の風景を意識し、長和町の様々な場所へ足を運んでほしいと思い、バス停同士の距離、間隔を意識しています。
そして、ユニットのイメージやモチーフ、土台を決めてからバス停を元にキャラクターを考え、ユニットのイメージから衣装・装飾を固め、それぞれの立ち絵を制作しました。
ユニットのモチーフは個々の地域性だけでなく、長和町全体を意識してモチーフを選んだものもあり、他には路線の色からの連想で考えました。

キャラクターデザイン
Luna
姫木平 中央
円通寺 まどか
岩井 信乃
キャラクター選抜
バス停の選抜方法については、男女倉線と姫木線はバス停の見た目から選び、和田学校前は学生の立ち寄りやすさから、夜の池と立岩は民話から決めました。
学者村総合管理センターは学者・立科線ならではであること、古町高尾前はユニットのイメージと色味で決まりました。また、カードを設置できそうな場所かどうかなども含めて調査を行い選抜しました。
キャラクターの衣装デザインにつきましては、それぞれユニットのイメージカラーを取り入れつつデザインするため、最初の段階でカラーパレットを作成し制作しました。洋服のテイストは和風かつアイドルらしさが出るよう心がけました。

Romanesque
薬袋 双葉
立岩 稲荷
湯佐 カエデ
夕霧
学村 閃一

Silver Birch
和田 空
夜ノ池 翠
鷲山 雪輝

企画を行うメリット

この企画のメリット

町の方の地元愛を育む

長和町の皆様にとって身近な存在であるバス停に関係した企画を主催することで町の方にも楽しんでいただき、尚且つこの企画を通して地元の良さを再確認する良い機会になるのではないかと考えております。地元の良いところを再確認することは、町の良い文化を残したい、これからも町にいたいという思いにも直結します。これらのことは町の過疎化問題を解決する一つのきっかけになるのではないかと考えています。

擬人化コンテンツによる集客効果

この企画は、長和町のバス停という一見して擬人化や二次元と関係のなさそうなものをあえて擬人化させ、自然豊かなバス停で QR コードを読み込むという意外性、新規制も兼ね備えています。擬人化コンテンツは意外性があるほど注目されます。　各地で観光客が戻りつつある今こそ、この企画をきっかけに夏休みやスキー客も多く訪れる冬休み、春休みなど長期休みを狙って実施すればこの企画を知らない方も楽しんでいただき情報の輪が広がっていくのではないかと思います。

女子美との結びつき

女子美でこの企画を行うことによるメリットは、女子美からも長和町のファンを増やすことが可能という点です。女子美生の大半はこの企画のターゲットとしても定めている女性オタク層の最上層にいるような生粋のオタクたちです。つまり、この企画は女子美生が最も好むジャンルであると言えます。女子美生がこの企画のファンになればイラストを通した情報発信も期待できますし、オタクとしての行動力が彼女たちを突き動かし長和町の観光に何うかもしれません。

まとめ
今年度もプロジェクト＆コラボレーション演習の授業にご協力いただき
ありがとうございました
この企画が長和町活性化につながれば幸いです。

（3）「長和町恋路物語」長和町役場職員向プレゼンテーション

実施日程：7 月 28 日（木）10：30 ～

本年度の女子美術大学浅野ゼミで 制作された企画のプレゼンテーション が 、羽田町長出席のもと実施されました。

首藤准教授と早渕助教によるプレゼンテーション終了後、以下の意見交換がありました。

（職員 A）製作期間６週間でこのクオリティの高さに感心した。自身が男性ということもあり、イケメンキャラクターに強く惹かれることはないが、良かったと思う。今回はバス停の擬人化だが、長和町には観光スポット・寺院などもあるので、そのようなところに着目いただいてもいいかなと思った。

（地域おこし協力隊員 A）細部までこだわりがあればあるほど人を惹きつけるものになると思う。個人の嗜好にあわせ、ターゲット層を「女性オタク」に絞り、嗜好を持つ人が町に集まるという流れだと思うが、地方遠征をするまでのオタクに育てる導線を緻密に組んでおくと、この企画がより現実味を帯びてくると感じた。

（首藤准教授）事例から、地域に密着したキャラクターほど、はじめは興味関心のない地域の方も「キャラクターを育てる」という心理が生まれる。周知することではじめは多くの人の注目を集めるが、時間の経過とともにそれは薄れていく。それに反比例する形で地域の方々の愛着が高まるという事例もある。「大々的に短く」というよりかは「小出しに長く」（賞味期限を長くする）、少しずつ話題にしていく展開方法を考えている。

（職員 B）企画を進めていくうえでネックになるのは、運営の役割分担と考える。安定した体制を整備するべき。

（職員 C）個人的に「擬人化」を大変好んでおり、今回の企画に大いに興味を持った。長和町に住み始めて 3 ～ 4 ヶ月で、まだ町のことやバス停に詳しくないが、自宅近くのバス停・見たことのあるバス停が擬人化されていて興味を持った。多くの方々に興味を持ってもらいたい。

（職員 D）以前庁舎内に等身大パネル等が展示されていた際は、「なぜここにキャラクターが立っているのだろう？」「かっこいいキャラクターが立っているな」くらいに思っていたが、プレゼンテーションを受けたことで背景・前段のストーリーを知り、そのストーリーの流れからキャラクターが生まれたということを知ることができて良かった。キャラクターの見た目だけでなく、ストーリーまで踏み込むことで興味を持つという人は多いと思うが、そこまでにたどり着くため、様々な年代に適切な対応ができるよう考えていかないと、町おこしにつなげることは困難で、力がついていかないと感じた。

（職員 E）この企画は地域活性化の可能性を秘めたものになっていると思う。観光資源になるためには特徴があるということが重要。ブランシュたかやまがスキーヤーオンリーであり、依田窪病院の整形外科が充実しているように、ターゲットにアプローチしていくという観光のあり方もひとつと考える。町全体として取り組めるような体制を作っていけば、非常に有効な事業と考える。

（職員 F）アイドルということで、レッスンをしている動画で成長する過程を見せるとか、歌って踊る動画などの制作は可能か。

（首藤准教授）補助金等を上手く活用して、将来的に発展する企画になればと思う。

（職員 G）町として受け入れ・盛り上げ方をどのようにすればよいか。また、町まで来ていただく交通手段は、自家用車を想定するのか、バス停をテーマとして扱っているので、公共交通機関（主にバス）とするのか。交通手段の確保はひとつの課題と考える。今回、バス停の擬人化ということで、バスを上手く活用した町内周遊バスとかも良いと考える。キャラクターの活用方法は、プレゼンテーションの中に出てきたカード・ステッカーなどの他にも様々な可能性があると思う。女性をターゲットにしたことが素晴らしい。実行には様々な過程が必要だと思うが、真剣に考えていく必要がある。

（職員 H）個人的に良さはわからないが、期待はある。今後、実現に向けて研究を重ねていただきたい。

（職員 I）女性のオタクをターゲットとしたコアな部分があると思うが、大変おもしろい仕掛けとなっている。はじめは興味関心を得ることが難しくとも、徐々に地域に浸透していくことで地域活性化につながると思っている。

■職員プロジェクトチームの発足
上記の長和町役場職員向プレゼンテーションを受け、長和町×女子美術大学「長和町恋路物語」職員プロジェクトチームを立ち上げました。

■職員プロジェクトチーム内意見等
（職員 J）QR コードの企画を行う場合、アンケートや何件アクセスがあったかなど、どの程度効果があるのか分かる仕組みを作るのはどうか。例えば QR コード読み込み先を YouTube にするとか。YouTube であれば視聴回数を把握することができる。
→統計を取ることで事業効果を数字で表すことが可能になる。

（地域おこし協力隊員Ｂ）都会の若者にとってネックとなるのは現地までの足だと思うので、（関東方面からの流入だと仮定すると）上田駅までの限定周回バスを用意するとか、バスの本数を増やすとか、この企画のためにバス停巡りをする層向けのフリー乗車券を作るとか。町民や知らずに来た観光客への周知のため、期間限定のラッピングバスを用意するとか？いずれにせよ、聖地巡礼するレベルのオタクに育てるまでの仕組みがもう少し必要かなと思う。
→Ｒ４．８.12JR バス関東小諸支店に打診。前向きに協力いただけるとのこと。利用料金はかかるが、２階建てバスとかその他バスも貸切バスとして借りることができる。
→Ｒ４．８.24 オンライン打ち合わせにて女子美術大学及びジャパンイニシアチブと共有。長期的な目で見て、企画が発展していくなかでタイミングを見計らって検討。

（職員Ｋ（リーダー））コレクションカードを各バス停に設置する場合、専用ケース（雨風等に耐えられる・一人一枚ずつとなるような）が必要。または、バス停近くのお店等に設置して配布しても

らうとか。カードの配布を通じて地域の方々との交流が生まれたら素敵。等身大パネル等もその場に一緒に飾ってもらう。

（職員Ｋ（リーダー））「アートによる長和町活性化事業」は、町単（町単独）予算で実施しているが、今後「地域発元気づくり支援金」（補助率 3/4 以内、重点テーマに該当する場合の補助率 4/5 以内）や「コミュニティ助成事業　地域づくり助成事業」（200 万円まで）などの補助金を活用していきたい。「地域発元気づくり支援金」については、毎年年末～年始に第一次の募集があるので、令和５年度分を申請することが可能。（「コミュニティ助成事業　地域づくり助成事業」については、令和４年９月 15 日（木）〆切あり。）

■その他の意見等

（職員Ｅ）新宿バスタ行き高速バスのラッピング。高速バスは、高速道路はもちろん、練馬から一般道に下り街中を通る。注目を集める方法の一つとして有効と考える。

→Ｒ４．８.12JR バス関東小諸支店から同様の提案をいただく。

→Ｒ４．８.24 オンライン打ち合わせにて女子美術大学及びジャパンイニシアチブと共有。長期的な目で見て、企画が発展していくなかでタイミングを見計らって検討。

（４）プレゼンテーションを受けてのＪＲバス関東小諸支店への協力要請

プレゼンテーションの結果をもってＪＲバス関東小諸支店へ協力を要請したところ、バス停への QR コード・コレクションカードの設置について了解を得ました。

JR バスでは、地域連携に力を入れていこうという動きがあり、企画と絡めて事業を展開していきたいという要望がありました。内容は以下のとおりです。

〇バスラッピングについて

庁内巡回バス「ながわごん」・上田駅まで行くバスの車内ラッピング（ポスターの掲示等）をしたい。高速バス等、県外へ出るバスへの車両ラッピングも検討している。業者から見積書（全面・前後・左右それぞれをラッピングする場合の金額がわかるもの）を取得する等研究中。キャラクター等を使用することは可能か。可能な場合、11 月上旬に予定されている町の総合文化祭に併せたプレイベントまでにラッピングバスを完成させ、その車両で今回の企画に携わってくださった学生の送迎バスを出すことができれば理想的。（バスの賃借料については要検討。）学生に自身の企画が実現したという体験をしていただきたい。

〇キャラクターについて

今回 13 人のキャラクターを制作いただいたが、「JR バス関東長久保営業所」のキャラクターも作

成いただければ…。JR バス運転手の帽子を被ったキャラクターがほしい。

〇オリジナルグッズについて

企画書に、バス停に設置したコレクションカードを集めた方にクリアファイルをプレゼントという企画があったが、これとは別に、バスに乗車した人向けの特典グッズを作成したいと考えている。キャラクター等を使用することは可能か。

ＪＲバス関東小諸支店からいただいた要望は、実現の可否を含め、中長期的に検討を行っていきます。

（５）長和町総合文化祭実施内容

■参加者

11 月 4 日（金）（前日準備 ）～ 6 日（日）	浅野教授　首藤准教授　早渕助教　渡邊助手 ＮＰＯ法人ジャパンイニシアチブ　青木 福井
11 月 5 日（土）～ 6 日（日）	学生 4 名

■展示

＜長和町役場 サテライト会場＞

役場本庁舎にパネルと、説明のパンフレットを設置しました 。

■体育館

企画書、パンフレット、パネル等を展示しました。

コレクションカードやパンフレットなど、来場者が 持ち帰 え ることができるものも展示しました。

■ポスター

一度乗車したら僕らの虜、
恋のバスツアー 始めませんか？
長和町
ながこい！
恋路物語
長和町×女子美術大学 企画プレイベント
僕たちに会いにきてね！
2022
11/5(土)
10:00～17:00
11/6(日)
10:00～
15:00
開催場所
バス停
長和町役場・やすらぎの湯
古町支所前・古町薬局前
円通寺・上深山口
和田宿ステーション
唐沢
参加方法はスマホを持って
バス停のQRを読み込むだけ！
長和町総合文化祭にて、
イベントの本部を設置します。
本部ではパンフレットの配布、企画の詳しい展示を実施。
現地のアンケートにご協力いただいた方には
ささやかなプレゼントを差し上げます！是非ご参加ください。
長和町総合文化祭
長和町町民体育館
11/5(土)9:00～18:00
11/6(日)9:00～15:00
長和町 × 女子美術大学
©2022 Joshibi University of Art and Design

■プレイベントの実施

企画書の中に出てくるイベント の「お試し版」として、複数のバス停現地で小規模イベントを行いました。

メインキャラクター（バス停）は以下のとおりです。

・唐沢（男女倉線）

・やすらぎの湯（立岩線）

・古町薬局前（学者・立 科線）

メインキャラクターの他にも、羽田町長・町民の方・役場職員・町の特産物等が登場するバス停もありました。

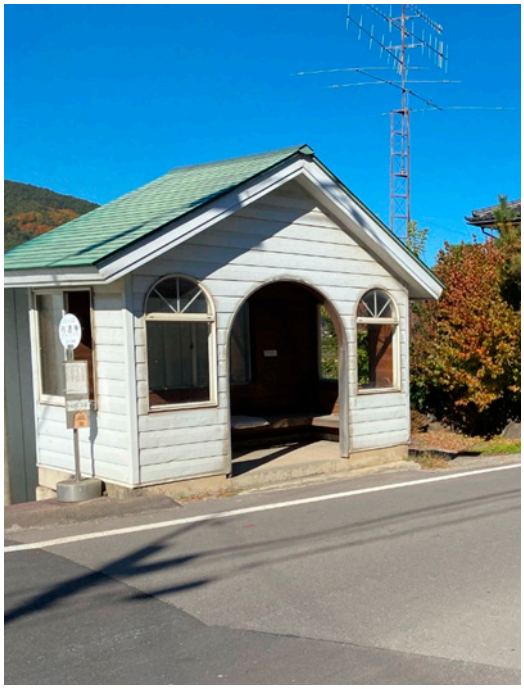
該当のバス停に設置した QR コードを読み取 ると、動画を視聴することができました。

＜町外（上田駅）行きバス車内ポスター＞

ＪＲバス関東小諸支店及び長久保営業所のご協力のもと、町内外を走るバスの車内にポスターを掲示していただき、プレイベントの周知を行いました。

＜ＪＲバス関東長久保営業所バス待合室ポスター＞

＜円通寺バス停＞



＜上深山口バス停＞

＜唐沢バス停＞

＜唐沢バス停看板＆ QR コード＞

＜唐沢 QR コード読み取り中＞

＜長和町役場バス停看板＆ QR コード＞

＜ AR 画像＞

長門温泉
やすらぎの湯
やすらぎの湯 駅

LESSAR
by CloudCIRCUS

LESSAR
by CloudCIRCUS
やすらぎの湯

■コレクションカード

Romanesque
学者村総合
管理センター駅
学者村総合
管理センター駅について
学者村総合管理センターは、研究者が自然の中でゆっくり研究を行うために作られた別荘地の管理事務所です。近くには峠の茶屋がありゆったりとした時間を過ごせます。
俺と写真？
…好きにしろ
ガクムラ センイチ
学村閃一

くれなる組
唐沢駅
唐沢駅について
唐沢駅は標高1,000mを超え、地形を生かした唐沢発電所があります。バス停周辺には一里塚（日本橋から五十一里目）があり、歩いて峠を超える方が増えています。事故には、お気をつけください！
俺と一緒に
写真撮ろーぜ！
カラサワ ハルヒ
唐沢悠陽

Luna
ヒメキダイラ ナオ
姫木平中央
姫木平中央駅
姫木平中央駅について
ペンションや別荘が多い場所に設置されているバス停です。また、キャンプ場などから今でも黒曜石の加工品や土器片が発掘されてます。釣り堀「清流」では、イワナやニジマスなどを釣ることも可能です。
一緒にお写真いかがですか?

■クリアファイル

ながこい!
長和町恋路物語
ながこい!

■パンフレット

■女子美術大学 長和町総合文化祭アンケート

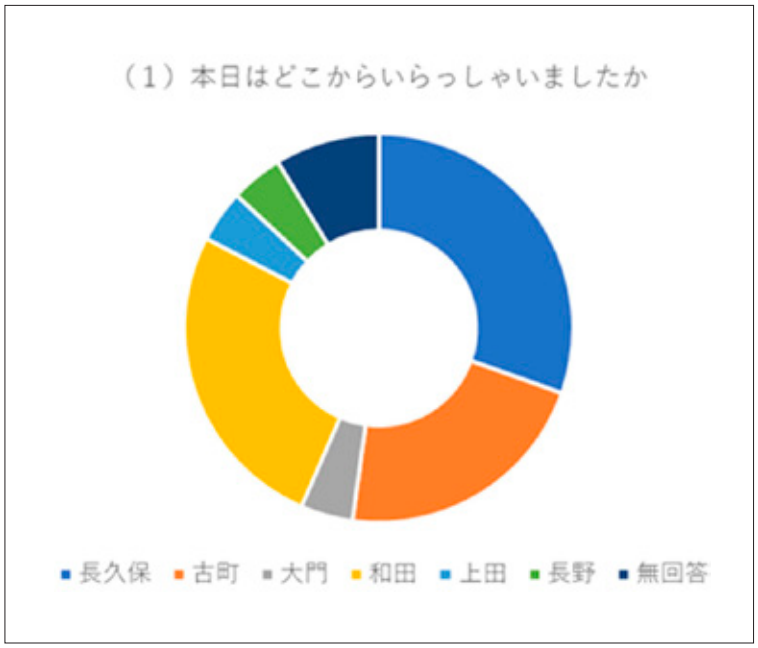
回答期間：令和 4 年 11 月 5 日（土）～令和 4 年 11 月 6 日（日）

回答者数：23 人

1 ご来場いただいた方について

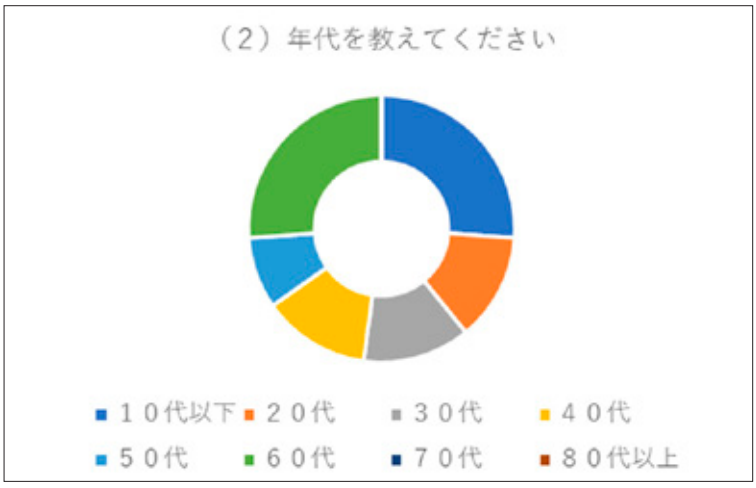
（1） 本日はどこからいらっしゃいましたか。

長和町	長久保	7
	古　町	5
	大　門	1
	和　田	6
町　外	上　田	1
	長　野	1
	無回答	2



（2） 年代を教えてください。

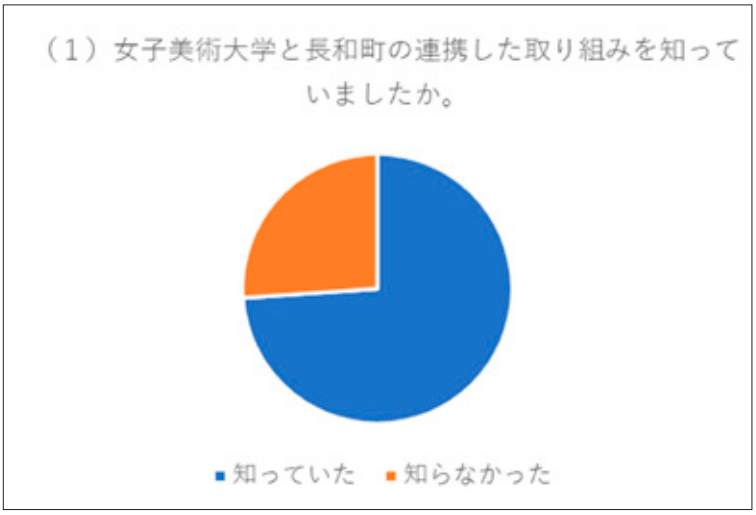
10 代以下	6
20 代	3
30 代	3
40 代	3
50 代	2
60 代	6
70 代	0
80 代以上	0



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	17
知らなかった	6



（2）「知っていた」と回答した方にお聞きします。

連携した取り組みについてどこで知りましたか。

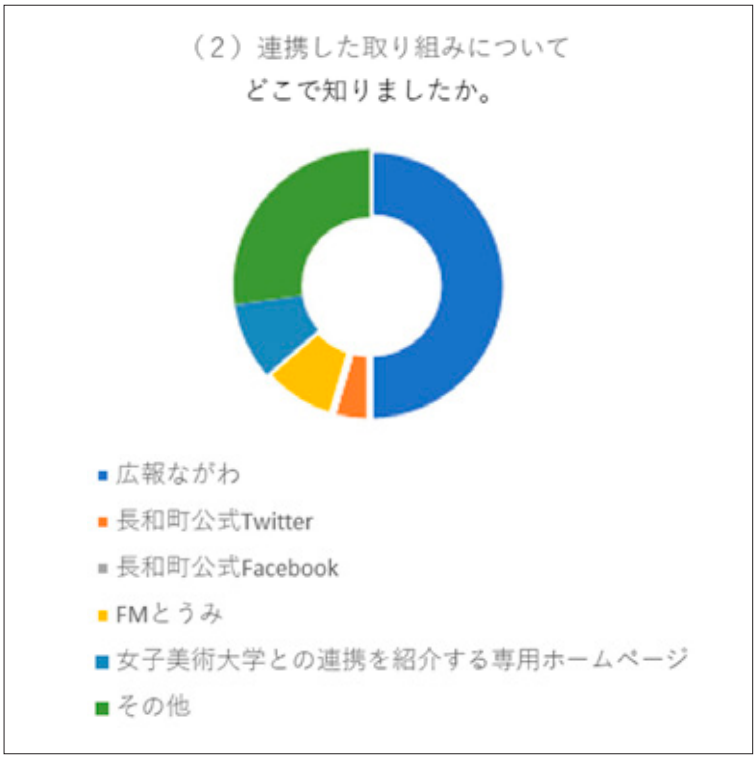
広報ながわ	11
長和町公式 Twitter	1
長和町公式 Facebook	0
FM とうみ	2
女子美術大学との連携を紹介する 専用ホームページ	2
※ その他	6

※「その他」の内容

・友人、知人

・町関係者

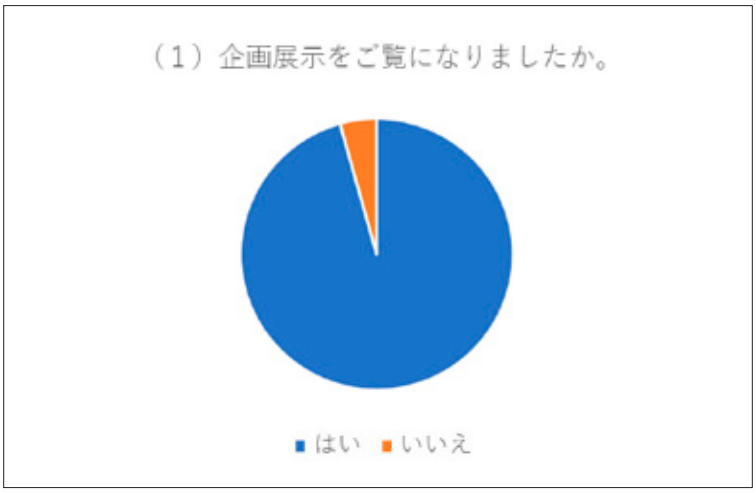
・役場庁舎で見た



3 女子美術大学の企画展示について

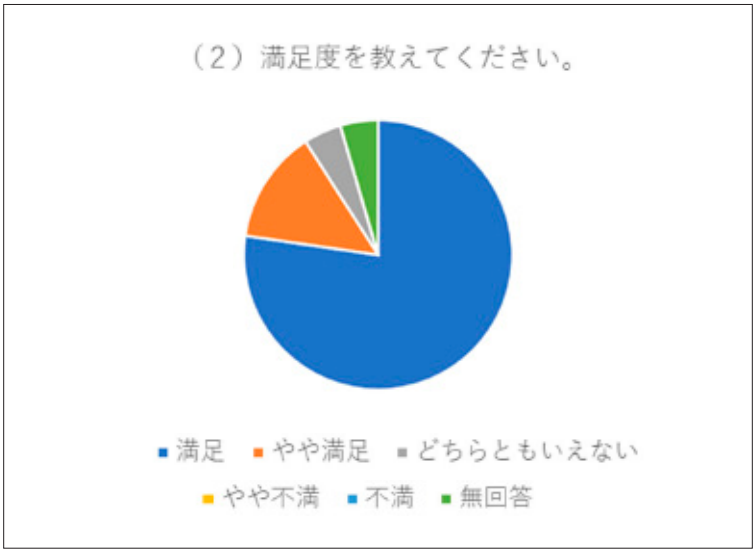
（1） 企画展示をご覧になりましたか。

は　い	22
いいえ	1



（2）「はい」と回答した方にお聞きします。満足度を教えてください。

満　足	17
やや満足	3
どちらともいえない	1
やや不満	0
不　満	0
無回答	1



（3） 今回の女子美術大学の企画展示の感想をお聞かせください。

長和町の文化等と組み合わされており、長和町を知るきっかけになると思った。

いろんな作品があってすごい。自分の作品があった。また来たい。

とても広がりのある企画だと感じました。今後の展開に期待しています。

ポップな感じが長和町とマッチして、どうなるか楽しみです。

ステキな作品を見られてよかったです。子どもたちも喜んでいました。

各キャラクターごとのストーリーや、そもそもの設定（例えば、その土地の妖精など）をもっと細かく設定してあげると深みが出ると思いました。とても良い取組みだと思います。

実際の路線やバス停がコンテンツとして、表現されているのが良いと思った。

どのキャラ クターデザインもステキでした！後ろの方にあるパネルの全体も見たかったです 。

アニメが大変上手でステキです。

魅力あふれるキャラクター展開とても楽しいです。いつもありがとうございます (^ ▽ ^) ♪

いろんなキャラクターがいて、全部上手に書けていて、すごかったです。

いろんなキャラクターがいてすごいと思った。どんな性格なのかな？とワクワクした。

学生さんの発想に驚きました！

若い年代には人気があると思う。

今どきらしい。

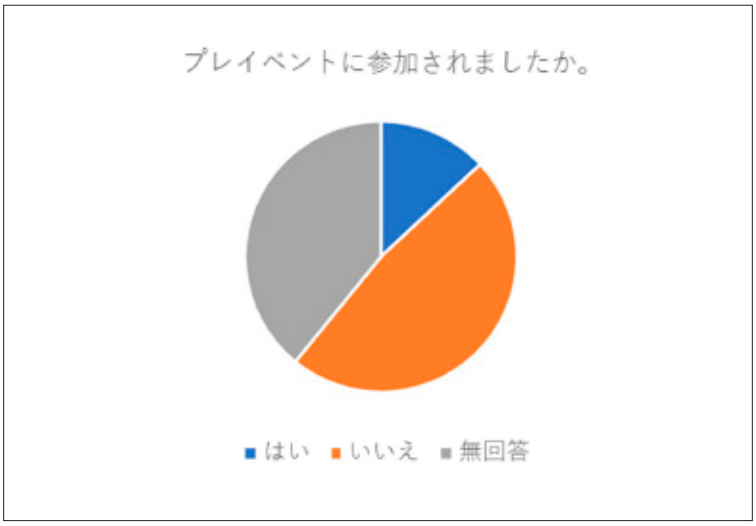
プロ並みの出来栄えで驚きました。

すごく良くできています。

4「長和町恋路物語」プレイベントについて

プレイベントに参加されましたか。

は　い	3
いいえ	11
無回答	9



5 今後の取り組みについて

今後、女子美術大学と長和町は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ほしいことがあれば教えてください。

こんなに立派にできているので、もっと大きく町民に広げた方が良いと思う。「見よう」と思うきっかけがわからないです。

グッズ販売なども行ってほしいと思います。できれば CV（キャラクターボイス）などあればよそに負けない企画になると思います。

川・水にまつわる物語があれば。

絵の教室を開いてほしい。

アート・イン・レジデンスなどに取り組まれればよいと思います。

お年寄りの作品とコラボはいかがでしょう!?

以上

４．広報活動

（１）広報ながわ新ロゴ

日本広報協会が発行している「月刊 広報 2022 年 5 月号」の「合同特集／広報紙のリニューアル」というページで紹介されました。

▼「広報ながわ」（長野県長和町）…… 200 号発行を記念して、5 月号から表紙ロゴを変更。ロゴタイトル案の制作を、町と連携する女子美術大学に依頼した。3 点の候補作品を選定し、2 月号で公開。「ロゴタイトル決定戦」として一般投票を行った。採用されたロゴは、「ながわ」の文字がつながり、文字の先が輪をイメージしたデザイン。

（２）新聞での紹介

令和 4 年 8 月 9 日掲載 信濃毎日新聞

長和のバス停「アイドル化」

都内の大学生提案 13ヵ所にキャラクター設定

町、11月に一部をイベント実施へ

長和町と地域活性化で連携している女子美術大（東京）の学生が、町内温泉バスのバス停を擬人化するプロジェクト「長和町温泉物語」を町に提案した。町は一部をイベントとして実施する方向で準備を進めている。

同大アート・デザイン表現学科3年の13人が女性をターゲットに企画。6路線にある100余りのバス停のうち特徴のある13カ所を選び、男性アイドルに擬人化した。例えば男女倉線にあるバス停「唐沢」は、創作したアイドルグループ「くれなゐ組」の一人「唐沢綾一」に擬人化。衣装の柄は、バス停に置かれている座布団の柄がモチーフになっている。

各バス停にQRコードとキャラクターを描いたカードを置くことも提案。QRコードをスマホで読み込んでキャラクターの自己紹介やその場所の特徴を説明する動画を視聴してもらう案や、カードを複数枚集めた人にキャラクターのクリアファイルを贈る案などがある。同大助教の早川仁美さん（34）は「長和町に根付いた文化や、その場所ならではの部分に触れた企画になっている」と評価する。

同大は2015年から町と連携。例年、3年生が作品や企画の作成に授業で取り組んできた。今回のプロジェクトは昨年の学生の企画が原案になっている。

町は11月に予定している町総合文化祭で、バス停3カ所にQRコードとキャラクターのカードを設置するなど一部の実施を予定。町まちづくり政策課主任の唐沢はるかさん（27）は「町に関心を持ってもらえてありがたい。町内外の人に楽しんでもらえるのではないか」と期待している。

（3）長和町総合文化祭に関する記事

令和４年 11 月７日掲載 信濃毎日新聞

信州発

「バス停キャラ」披露

身近なバス停に改めて親しんで。長和町でバス停を擬人化したキャラクターが登場するイベント　16面

長和で擬人化楽しむイベント

バス停が男性アイドルに

都内学生提案企画 パネルも展示

長和町で5、6日、町巡回バスの魅力をアピールしようとバス停を擬人化したキャラクターが登場するイベントがあった。女子美術大（東京）が町に提案したプロジェクト「長和町巡路物語」の一環で、町総合文化祭に合わせて試験的に開催。長和町民体育館にパネルも展示し、企画した学生たちも楽しんでいた。

同大芸術学部アート・デザイン表現学科3年の13人が、町内6路線計100余りのバス停のうち特徴のある13カ所を男性アイドルキャラに擬人化。町外から人を呼び込み、町内の人にも身近なバス停に改めて親しんでもらおうと考案した。

男女倉線のバス停「唐沢」など8カ所にQRコードを設置。スマートフォンで読み取ると「唐沢恋陽」らキャラたちの姿や自己紹介、周辺情報を動画で見られるようにした。羽田健一郎町長や町内の障害者支援施設の利用者らをモデルにしたキャラが登場するバス停もあった。

8カ所にQRコード 動画でキャラの自己紹介

プロジェクトは授業の一環で5月から取り組んだ。新型コロナウイルスの影響で町に足を運べず、提供資料などを基に制作を進めたという。キャラデザインを担当した鍋島美都妃さん(21)は「企画したものが形になって感動した。町の人からも反響をもらえた」とうれしそうに話した。

バス停「円通寺」でキャラとして登場した町まちづくり政策係主任の原はるかさん(27)は「今回はプレイベントとして開いた。今後、町内外の人に楽しんでもらえるコンテンツになっていけばいい」と期待していた。

長和町巡路物語のキャラクターと女子美大の学生たち

（4）「広報ながわ」における活動報告及び学生の作品紹介

【広報ながわ令和４年５月号掲載記事】

【広報ながわ令和４年６月号掲載記事】

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.22

【お問い合わせ先】企画財政課 まちづくり政策係　☎75－2064

【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組みを、平成 28 年から実施しています。

令和３年度は、長和町の巡回バス「ながわごん」のバス停に着目し、学生の持つ発想力、創造力を活かし企画の作成を行いました。企画の作成にあたっては、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、町から提供された資料を活用し、形にしていきました。企画には学生一人ひとりの長和町への想いが込められています。

【企画の紹介について】

活動の中で学生が作成した企画書のテーマは「バス停」で統一されていますが、内容は幅広く、一人ひとりの個性が光ります。バス停に置かれる標識のデザインや町内でのイベント企画・オリジナルキャラクターの作成などなど…。

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３年度に作成された企画を１つ１つ紹介していく予定です。

広報を通じて、作成された企画を多くの町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】

これまでの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。

○ホームページ URL　http://www.art-nagawa.jp

29

【広報ながわ令和４年７月号掲載記事】

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.23

【お問い合わせ先】企画財政課 まちづくり政策係　☎75－2064

【作品の紹介について】

「アートでまちづくり」のページでは、女子美術大学の学生が令和３年度の活動で、長和町の巡回バス「ながわごん」のバス停に着目して作成した企画を１つ１つ紹介していきます。

「僕らの知らない、ナガワでつナガる。
長和の新名所「縁結び」」

「縁結び」をテーマにした名所を作り、その名所を訪れてもらう中で、すでにある長和町の魅力（自然や食品など）に気付いてもらおうという企画です。テーマに沿ったバス停標識・フリーペーパー・お土産品等が提案されています。思わず写真におさめてSNS等に投稿したくなるような優しくかわいらしいデザインとなっています。

作者：岡部（おかべ）　咲良（さくら）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】

いつの時代も話題に上がりやすい「恋愛」をテーマに、縁結びの企画を考案しました。長和町の広さや交通を軸に、話題性がある企画になるよう心がけています。

「牛のモーとおんなのこ（絵本）・
モーと女の子のスタンプ＆絵本セット」

作者が得意とする絵・創作文を活かした、優しい色合いで心温まる内容の絵本と、その絵本に登場する牛のモーと女の子のイラストを使用したスタンプラリーの提案です。絵本を用いることで、幼い子からお年寄りまで幅広い方々に長和町に興味を持ってもらうことができます。スタンプラリーで巡る場所をバス停にすることでバス利用を促します。

作者：渥美（あつみ）　加菜（かな）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】

絵本を作る事は初挑戦でしたが、無事に制作できて良かったです。

31

【広報ながわ令和４年８月号掲載記事】

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.24

【お問い合わせ先】企画財政課 まちづくり政策係　☎75－2064

【作品の紹介について】

「アートでまちづくり」のページでは、女子美術大学の学生が令和３年度の活動で、長和町の巡回バス「ながわごん」のバス停に着目して作成した企画を１つ１つ紹介していきます。

「バス停ゲーム化プロジェクト」

スマホアプリを用いたアドベンチャーゲームの提案です。ゲームを通して、長和町に興味を持っていただき、モデルとなった地域を訪れていただく「聖地巡礼」につなげ、地域の活性化を目指します。町と町を訪れる方々の「架け橋」のような存在となることをコンセプトとしています。キャラクターは実在するバス停待合所の外観・雰囲気を纏ったデザインとなっています。

作者：佐藤（さとう）　結（ゆい）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】

この企画は、現在主流であるスマホアプリを用いる事によって、親しみやすく汎用性の高いものになるよう心掛けて作りました。オタクをターゲットとした＂やり込み要素のある「アドベンチャースマホゲーム」＂から、外部との連携を取ることにより実現する＂長和町の魅力がギュッと詰まった「観光案内アプリ」＂としても活躍出来る、一石二鳥を超えた一石三鳥、四鳥にもなる実用性を追求した企画となっております。地域発展のための暖かなアイディアとなれば幸いです。

「逃げ出した民話を追え」

長和町に数多く存在する民話。それらが綴られている本から逃げ出した民話を探し出すリアル体験型ゲームの提案です。クイズに答えたり、各バス停に設置されたスタンプを押して逃げ出した民話たちを集めたりと、気軽に楽しく長和町の民話を学ぶことができます。ガイドの「ナガながちゃん」はなんと！あのお馴染みのキャラクターの魔改造版！？

作者：清水（しみず）　愛佳（あいか）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】

町おこしプロジェクトに参加したのは初めてだったので企画してて楽しかったのと同時に企画が失敗しないか緊張でいっぱいでした。

27

【広報ながわ令和４年９月号掲載記事】

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.25

【お問い合わせ先】企画財政課 まちづくり政策係　☎75－2064

【作品の紹介について】

「アートでまちづくり」のページでは、女子美術大学の学生が令和３年度の活動で、長和町の巡回バス「ながわごん」のバス停に着目して作成した企画を１つ１つ紹介していきます。

「参加型写真展停まり場」

町内各地にあるバス停を写した写真を募集し、それを各バス停に展示する写真展を通して、観光客は長和町の魅力に気づき、写真展を見た町民の方々もまた新たな長和町の良さに気づくことができます。「観光客」が「町民」に日常の魅力を伝えるシステムの確立を目標としています。SNS・広告・ポスター掲示など様々な方法で宣伝を行い、幅広い世代の参加を促します。

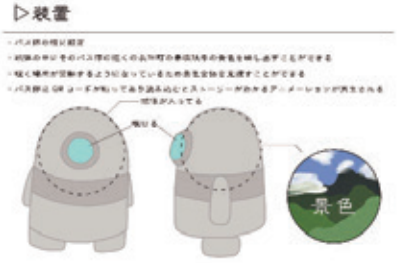
作者：古長（こちょう）　優妃奈（ゆきな）さん
(アート・デザイン表現学科
　　メディア表現領域４年)

【作者から皆さまへ】

現地の空気まで楽しむための写真展示企画です。

▷設置例

▷装置



「宇宙とつながる長和町」

美ヶ原高原に不時着したUFOに乗っていた宇宙人たちは、長和町の景色を町内のバス停から故郷の星に送ることとしました。それぞれのバス停の横に佇む宇宙人のお顔を覗くと、バス停近くの絶景スポットの景色を見せてくれます。長和町の四季折々の風景、昼夜の景色の違いや星空を、時期や時間、天候に縛られることなくいつでも楽しむことができます。映像や写真で景色を知っていただくことで、今度は自分の目で確かめたい、そのためにまた来よう！という気持ちをかき立て、自然と繰り返し長和町に足を運んでいただくきっかけを作り出します。

作者：清水（しみず）　貴新（きあら）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】

長和町の魅力を宇宙人たちと一緒に伝えられるような企画にしました！

29

【広報ながわ令和４年10月号掲載記事】

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.26

【お問い合わせ先】企画財政課 まちづくり政策係　☎75－2064

【作品の紹介について】

「アートでまちづくり」のページでは、女子美術大学の学生が令和３年度の活動で、長和町の巡回バス「ながわごん」のバス停に着目して作成した企画を１つ１つ紹介していきます。

「長和 LIKE コース」

長和町の魅力のひとつである『住んでいる人の温かさ』や『町の穏やかさ』を伝えたい！という作者の想いが込められた企画です。町民の方々に『長和町の好きな景色』・『エピソード』・『キャッチコピー』を募集し、その景色を巡る『長和 LIKE コース』を設けます。町に住む方、町外から訪れた観光客の皆さま、幅広い方々に町の雰囲気を感じ取っていただくことができる内容となっています。

作者：宮下（みやした） 星那（せいな）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】

長野県の魅力をたくさん知ってもらい、行ってみたくなるように企画を考えました。まだ長和町に行ったことはないのですが、いつか遊びに行きたいです！

キャラ

ポスターイメージ

「妖怪達が開いた駄菓子屋」

地域に古くから伝わる民話にはユニークな妖怪がたくさん登場します。そんな妖怪たちの像を設置したバス待合所を駄菓子屋風にして、町の新しい観光スポットにしよう！という企画です。古き良き雰囲気を纏った駄菓子屋が、町内外、そして国内外の方々の集いの場となることを目的としています。

作者：鍾 穎賢（しょう えいけん）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】

今回はコロナ禍で長和町に行くことができず、残念でした。作品を作るときは長和町の風景や民話、文化などの資料を見ながらこの”妖の雑貨屋”のバス停を想像して描きました。今回の授業で長和町という場所を知って本当に良かったと思います。もし機会がありましたら行ってみたいです。

30

【広報ながわ令和４年11月号掲載記事】

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.27

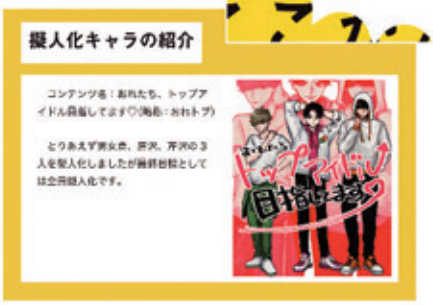
【お問い合わせ先】企画財政課 まちづくり政策係　☎75－2064

【作品の紹介について】

「アートでまちづくり」のページでは、女子美術大学の学生が令和３年度の活動で、長和町の巡回バス「ながわごん」のバス停に着目して作成した企画を１つ１つ紹介していきます。

「長和町バス停アイドル化プロジェクト」

女性のオタク層にターゲットを絞った、「擬人化」（人間でないものを人間に見立てて表現すること）アイドルコンテンツです。世間で盛り上がりを見せている「擬人化」は、長和町も他人事ではありません！町内のバス停をアイドル化することで、彼らを応援する気持ちを掻き立て、新たな方面からの長和町ファン獲得を目指します。



作者：円満字（えんまんじ）　つぼみさん
（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】

長和町を活性化させるために立ち上がったバス停擬人化アイドルたちです！よろしくお願いします！

「だったんそばが食べられるバス停」

長和町は、バスの運行間隔が開いているという課題がありますが、待ち時間をだったんそばを食べる時間に変えて、町の魅力のひとつにしよう！という企画です。バス停で蕎麦猪口１杯分のだったんそばを食べることが文化として根付くことで、新たな町の魅力が生まれます。「だったんそばが食べられるバス停」が、長和町を知っていただくひとつのきっかけとなることを目標としています。

作者：茶木（ちゃき）　奏恵（かなえ）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「のどかさ」を感じられる時間や風景を活かしたいと思い、バスの待ち時間を楽しめる企画を考えました。妄想だらけの企画ですが、韃靼そばを長和町のバス停で食べてみたいです…！

28

【広報ながわ令和４年12月号掲載記事】

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.28

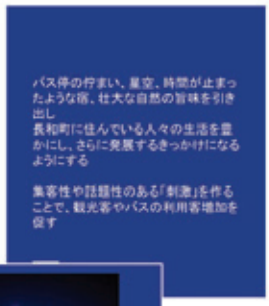
【お問い合わせ先】企画財政課 まちづくり政策係　☎75－2064

【作品の紹介について】

「アートでまちづくり」のページでは、女子美術大学の学生が令和３年度の活動で、長和町の巡回バス「ながわごん」のバス停に着目して作成した企画を１つ１つ紹介していきます。

「人と人をつなぐバス停アート」

町内に点在するバス停付近に「足跡」を付ける地域交流イベントの提案です。このイベントで作り上げた作品は、アート作品として町に定着すること、付近の観光スポットを目指す道しるべとして活躍することをねらいとしています。



作者：磯貝 歩佳（いそがい あゆか）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】

長和町にあるバス停を使用した、長和町に住む方々の時代を紡ぐ手助けになるようなアートプロジェクトを考えました。

「ぬいぐるみでつなげる、癒しの輪」

長和町には、星空や温泉、豊かな自然など「癒し」の要素が詰まっていますが、更なる「癒し」の力を与えたい！という想いから生まれた企画です。ワークショップで制作されたオリジナルぬいぐるみは、そのまま自宅へお持ち帰り…も良いですが、町内の温泉施設やバス停に設置し、訪れた方に「癒し」を与えます。自分のぬいぐるみがどこに設置されたか、町内を巡るのもひとつの楽しみ方となりそうです。

作者：菊地（きくち） かおりさん
（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】

ぬいぐるみを通して、長和町に笑顔の輪を広げたいとの願いをこめて企画しました。

6

女子美術大学との連携について

町では、平成28年度より女子美術大学の学生のデザイン力や発信力を活用して、アートの力を活かした情報発信や地域の活性化を目指す取組みを行っています。令和4年度は、長和町の巡回バス「ながわごん」のバス停に着目した企画『長和町恋路物語（ながわまちこいじものがたり）』が提案されました。

→唐沢バス停のキャラクター「唐沢悠陽」の等身大パネルと企画パネル

長和町総合文化祭での企画展示とプレイベント

11月5日（土）、6日（日）に開催された長和町総合文化祭において、「長和町恋路物語」の企画展示とプレイベントを行いました。

○企画展示

長門町民体育館において、企画内容を紹介するパネルや、企画に登場するキャラクターの等身大パネルなどを展示しました。

○プレイベント

町内に100箇所以上あるバス停から8箇所のバス停を選び、時刻表にQRコードを設置しました。このQRコードをスマートフォンなどで読み込むことによって、専用WEBサイトが閲覧でき、その場でキャラクターと出会うことができる仕組みです。訪れた方々に動画を体験していただきました。バス停をきっかけに、元々存在するものに新しい価値を見出す、または価値を再認識していただけたら幸いです。

長和町を訪れた学生は、新型コロナウイルス感染症の影響で企画作成の段階では長和町を訪れることが叶いませんでした。今回の訪問で、自分の五感を通して直接肌で長和町を感じることができ、とても充実した様子でした。

↑役場本庁舎では、サテライト会場が設けられました。

↑各バス停のキャラクターの等身大パネル。皆さまのお気に入りは？

→唐沢バス停にて。QRコードを読み込んで動画を視聴中…

↑女子美術大学 学生の皆さん

「長和町恋路物語」の今後

企画展示とプレイベントを行うことで、町民の皆さまの反応や想いを知ることができました。この体験を活かし、今後も本格イベントの実施に向けて取組みを進めてまいりますので、引き続きこの取組みにご注目ください。

【広報ながわ令和５年１月号 掲載記事】

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.29

【お問い合わせ先】企画財政課 まちづくり政策係　☎75－2064

【作品の紹介について】

「アートでまちづくり」のページでは、女子美術大学の学生が令和３年度の活動で、長和町の巡回バス「ながわごん」のバス停に着目して作成した企画を１つ１つ紹介していきます。

「獅子舞と巡るバス停謎解きラリー」

町内に古くから存在する道祖神・獅子舞、そしてバス停を活用した謎解きラリーイベントの提案です。『有坂獅子』『大山獅子』と一緒に、謎解きを楽しみながら町内を巡ります。町に根付く文化を大切にしながら、新たな魅力を創り出します。

作者：永嶋（ながしま） みな 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】

長和町にしかない獅子舞の文化を風化させずに、なおかつ新しい風を吹き込めるような企画を作りたいと思い、この企画を考えました。いつか実際に獅子舞とバス停を見に、長和町に行ってみたいです！

「長和町　中山道散策譚」
「コンちゃんとゆく！長和町中山道」

中山道の概要を簡単・気軽に知ることができるセルフガイドです。大人向けの『長和町　中山道散策譚』、子ども向けの『コンちゃんとゆく！長和町中山道』２種類展開となっています。中山道のことを一から自分で調べるのは難しい…と感じる方も、このセルフガイドを活用することで、楽しみながら中山道の魅力を知ることができます。

作者：金子（かねこ） 春美（はるみ） 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】

長和町の中山道について親しみをもってもらえるよう、セルフガイドを制作しました。

28

【広報ながわ令和５年２月号掲載記事】

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.30

【お問い合わせ先】企画財政課 まちづくり政策係　☎75－2064

【作品の紹介について】

「アートでまちづくり」のページでは、女子美術大学の学生が令和３年度の活動で、長和町の巡回バス「ながわごん」のバス停に着目して作成した企画を１つ１つ紹介していきます。

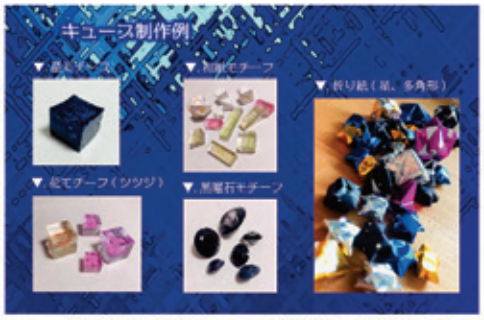
「長和開花プロジェクト」

「町を歩いていても人に会う機会が少ない」という少し寂しい町の特徴に着目した、人が少ない地域でも人の気配を感じて心があたたまるような企画の提案です。バス停で人が降りるたびに咲いていくツツジから、新たな気づきやぬくもりを感じることができそうです。

作者：岩浅（いわあさ）　みなみさん
（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】

今回の作品を通して長和町の人と人のつながりを感じていただければと思います。



「星集めの旅」

ワークショップで制作するオリジナルデザインの入れ物に、地域にちなんだモチーフ（例：星・黒耀石・ツツジ　等）のキューブを集めて楽しみます。キューブは児童館を利用する子どもたちが制作したものなども含めることで、観光客と地域の方々の間接的なつながりを創り出します。

作者：ラミレス　衣莉（えり）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】

ガイドブックに載っている表面上の長和町ではなく、観光地ではない「中身」の魅力を知って欲しく、自分の好きな星空と絡ませて今回の企画をしました。

32

【広報ながわ令和５年３月号掲載記事】

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.31

【お問い合わせ先】企画財政課 まちづくり政策係　☎75－2064

【作品の紹介について】

「アートでまちづくり」のページでは、女子美術大学の学生が令和３年度の活動で、長和町の巡回バス「ながわごん」のバス停に着目して作成した企画を１つ１つ紹介していきます。

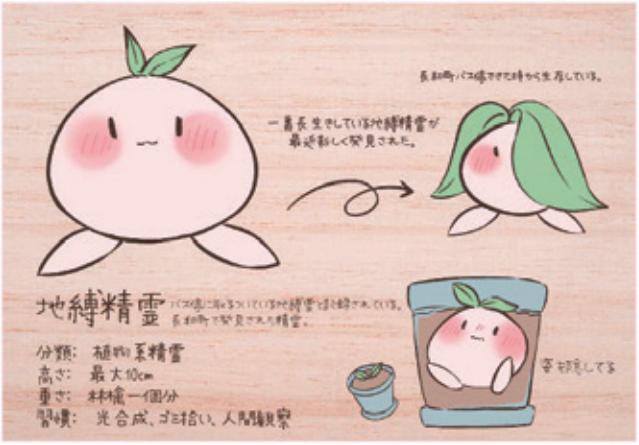
「長和町バス停の精霊さん企画」

長和町の自然豊かな風景からインスピレーションを受け、精霊さんが誕生！ついあたり前と思いがちな長和町の自然は、とても魅力的なものだと再認識できる企画となっています。かわいらしい精霊さんのため、精霊さんが暮らすバス停の周りをはじめ町内の自然を守っていこうという気持ちも引き出してくれます。

作者：黎（れい） 綺玲（きれい）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】

長和町は自然豊かですごく癒されるところです。そこで自分が作ったキャラで旅人を癒したいと思い、可愛い系の小さい精霊ちゃんを作りました。



6

５．来年度の事業展開

（１）女子美術大学との包括連携協定締結に向けて

コロナ禍により、ほぼ３年間進めることができませんでした。

社会情勢も落ち着いてきており、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）長和町の取組み

「長和町恋路物語」に関して、「 地域発元気づくり支援金」のような地方公共団体の取組みに積極的に応募し、環境を整えるなど、今年度実施したイベントをより拡充することを目指します。

※「地域発元気づくり支援金」… 豊かさが実感でき、活力あふれる輝く長野県づくりを進めるため、市町村や公共的団体等が住民とともに、自らの知恵と工夫により自主的、主体的に取り組む地域の元気を生み出すモデル的で発展性のある事業に対して、必要な経費を支援する制度。

（３）女子美術大学の取組み

長和町と包括連携協定を結ぶことで、アート・デザイン表現学科以外の学科も参加しやすくなり、長和町から提案された事業案にもより対応していけると思われることから、女子美術大学としても包括連携協定の締結を目指していきます。

現役学生だけでなく、卒業生の参加の可能性も生まれ、女子美術大学の新しい関わり方が期待できます 。

（４）ホームページの更新

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わる個人情報について検討し、昨年度に引き続き掲載 ガイドラインを作っていきます。

（５）女子美術大学浅野教授の授業について

大学授業の取組みとして、来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。 本年度は、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テーマにプレイ

ベントまで実施しました。

（6）JR バス関東小諸支店をはじめとしたコラボレーション

今年度すでに JR バス関東小諸支店のご協力を得ており、今後もコラボレーションについて検討していきます 。　また、今年度の女子美術大学の企画（「長和町恋路物語」）でも提案されている、長和町の特産物とのコラボレーションも検討していきます。

（7）著作権について

これまで、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須となっています。本年度の成果物と企画書の性質により 2 つの点で著作物の管理を提案します。

まず、今年度の成果物であるイベントに関しては、映画の著作物と規定されます。映画の著作物には今回のＡＲを利用したゲームも含まれます。

映画の著作物は人格権をもつクリエイター（制作者）と、財産権をもつプロデューサー（製作者）がコンテンツ（作品）を制作した時点から権利を分け合うことになります。

クリエイターはプロジェクト（今回は浅野ゼミ）に参加を表明した時点で財産権および、プロジェクトの実施に関して人格権を行使しないものとなります（ワンチャンス主義）。ただし、これは本プロジェクトの目的、すなわち今年度のイベントの実施及び同様のイベントを実施する場合にのみ有効です。この範囲では、プロデューサーの役割をもつ女子美術大学が権利をコントロールできるものとなります。

一方、企画書やプレゼンテーション資料中のキャラクターは、絵画の著作物と規定されます。それぞれ絵画の著作物を単独で前述のイベント活動以外の目的で利用の場合、例としてラッピングバスや新たにキャラクター商品を制作する場合、別途各クリエイターとの著作物の使用許諾の契約が必要になります。

どちらのケースも何のために、どのようにそのコンテンツを使用するかが契約の違いとなります。

■令和４年度制作物の利用について

契　約　書（案）

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、○○（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（制作の主体）

本制作物の製作者は乙とする。

第２条（利用者）

本制作物の利用が可能な者を甲とする。甲以外が本制作物の利用を望む場合は、乙の許可を必要とする。

第３条（改変）

本制作物について改変が必要になった場合、甲乙で協議するものとする。その場合、 甲は乙に速やかに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４条（著作権）

本制作物は映画の著作物と規定します。映画の著作物において財産権は乙のものとする。

２．甲が本制作物の制作意図の範囲で利用される場合、制作者は人格権を行使しないものとする。

第５条（権利の帰属）

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（本成果物の使用）

本業務における本制作物を制作意図以外の目的で甲が使用することを望む場合は、事前に乙と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

■令和４年度の個々の著作物の利用について

契　約　書（案）

長野県長和町（以下「甲」という）と○○は（以下「乙」という）は、乙が著作権の権利をもつキャラクター（以下本件キャラクターという）の使用許諾に関し、以下の通り契約を締結する。

第１条（使用許諾）

乙は、甲に対して次条以下に定める条件に従い、本件キャラクターを甲が発行・頒布する成果物に使用することを許諾する。

第２条（対価）

甲は、前条に基づく使用許諾の対価として、金　　万円（消費税を含まない）を現金で支払うものとする。

2．甲は、前項に定める対価を本契約締結後、または本件キャラクターが納入された後速やかに乙の指定する銀行口座に振り込み、支払うものとする。

第３条　本件キャラクターの提供

乙は、契約締結後速やかに使用許諾する本件キャラクターの清刷、また甲が望むファイル形式で甲に提供するものとする。

第４条（乙への発注）

本件キャラクターを使用する対象物のデザイン代、制作料等の甲乙間における取引条件につい

ては、乙への発注前に甲乙別途協議して取り決めるものとする。

第５条（第三者への使用許諾）

乙は、本契約の有効期間中、第三者に対し、キャラクターを広告宣伝等に使用することを許諾しないものとする。

第６条（権利の侵害）

本契約に基づき甲が使用した本件キャラクターに関して、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、甲は、事故の責任においてその解決を図るものとする。

第７条（有効期間）

本契約有効期間は、　　年　　月　　日から１年間とする。ただし、期間満了の１か月前までに甲乙いずれからも何らかの申し出のないときは、さらに１年間延長されるものとして、以後も同様とする。

第８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

＜別添＞長和町職員からの事業案一覧（令和４年度見直し版）

番号	事業名・事業概要	補　足　事　項	担当係	実施状況	備考（実施希望時期）
1	黒耀石を広くＰＲするイメージ戦略についての検討	・Obsidian art 創生プロジェクト ・平成 29 年度募集	文化財係		
2	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	・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	商工観光係		
3	町各種計画への挿絵等	・町の計画の冊子への挿絵やページレイアウト。 ・平成29年度募集（令和４年度内容見直し）	まちづくり政策係		令和８年４月～12月末まで
4	町関係イベントのポスター作成	・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	農政係		
5	ＰＲのためのバス・公用車のラッピング ※関連：15	・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	総務係		
6	公共施設に絵を描く	・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	ながと保育園		
7	原付の「ご当地ナンバー」のデザイン	・黒耀石体験ミュージアムのキャラクターを原付などの「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。 ・平成30年度募集（令和４年度内容見直し）	税務係		
8	マンホールのデザイン	・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（令和４年度内容見直し）	上下水道係		実施可能年度の前年度には打ち合わせ等を希望。

番号	事業名・事業概要	補　足　事　項	担当係	実施状況	備考（実施希望時期）
9	長和町の PR 方法の研究	・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。 ・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。 ・平成30年度募集（令和４年度内容見直し）	まちづくり政策係		毎年の取組みの中で実施していただいている。継続的な取組みを希望。
10	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：13	・小学校や中学校で作品制作（ワークショップ）をしてもらい、その作業を公開する。制作する姿は子どもたちへ良い影響をあたえてくれると考える。 ・町内の小学校２校はオンライン設備が整ったので、オンラインでの交流も可能。 ・平成30年度募集（令和４年度内容見直し）	学校教育係		
11	アーティストやクリエイターが集まるスペースの開設	・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。 ・町民で実はアート活動を行っているという方や、町内外のアーティストなどに活躍の場を提供したい。新たな客層の開拓と町民の能力、再発見ができる。 ・女子美術大学の学生さんにとって、自分の作品の更なるバージョンアップや、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）を養う場になることを目指したい。 ・平成30年度募集（令和４年度内容見直し）	まちづくり政策係		

番号	事業名・事業概要	補　足　事　項	担当係	実施状況	備考（実施希望時期）
12	庁舎の正面入り口案内の作成	・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。 ・建設水道課や産業振興課、２階総務係にご用がある方は国道側入り口から入る方が良いでしょうし、町民福祉課や税務係、教育委員会にご用のある方は正面入り口から入る方が来庁者にとって利便性があると思うので、誘導できるような方法、デザイン等があればありがたい。 ・平成30年度募集（令和４年度内容見直し）	管財係		
13	ふれあい館の子どもたちとの交流 関連：10	・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）に答えてもらいたい。 ・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みも可。（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、その場に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。 ・コロナ禍が落ち着いた段階で、ふれあい館での子どもとの交流をお願いしたい。 ・平成 30 年 10 月 5 日追加（令和４年度内容見直し）	人権男女共同参画係	○	新型コロナウイルス感染症が落ち着き次第再開を希望

番号	事業名・事業概要	補　足　事　項	担当係	実施状況	備考（実施希望時期）
14	直営別荘地の施設等のトータルデザイン	・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。 ・総合管理センター横の大型看板に長和町や直営別荘地をイメージした壁画等を作成してほしい。 ・廃墟となってしまった別荘のアート的活用 ・令和元年度募集（令和４年度内容見直し）	別荘係		
15	町内巡回マイクロバスのラッピングデザイン ※関連５	・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。 ・町内巡回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	総務係	○	事業完了
16	ふるさとCM大賞への作品応募	・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	まちづくり政策係		

番号	事業名・事業概要	補　足　事　項	担当係	実施状況	備考（実施希望時期）
17	中山道長久保宿・和田宿限定オリジナルグッズ制作事業	・長和町住民（グッズを活用して、取組みを行いたい方）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（令和４年度内容見直し）	文化財係（小池隆吉さん）		新型コロナウイルス感染症が落ち着き次第。（まずは交流から）
18	山の子学園共同村利用者との交流	・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（令和４年度内容見直し）	福祉係（樅の木福祉会山の子学園共同村）		新型コロナウイルス感染症が落ち着き次第。（まずは交流から）
19	親子の関係性をテーマにしたオリジナル絵本の制作	・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	健康づくり係		令和６年度（コロナが落ち着いてから

番号	事業名・事業概要	補　足　事　項	担当係	実施状況	備考（実施希望時期）
20	赤ちゃん手帳に掲載するイラストの作成	・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。 ・赤ちゃん手帳の表紙等ポイントとなる箇所や、親子遊びの場面、離乳食の場面、歯磨きの場面等のイラストを学生の皆様に作成いただきたい。	健康づくり係		令和５年度
21	長和町和田Ｂ＆Ｇ海洋センター（プール）入口のデザイン事業	・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たい。 ・令和２年度募集	社会教育係		
◎新規	日本財団みらいの福祉施設建設プロジェクト	・公益財団法人日本財団主催の「日本財団みらいの福祉施設建築プロジェクト」の助成金を使い、放課後等デイサービス事業所の新築を計画している。日本財団が行う学生コンペとは別に、独自の学生コンペの開催にご協力いただきたい。 ・コンペに限らず、施設完成後も事業所を利用する子どもたちとの交流を定期的に行い、女子美術大学の学生の学習フィールドとして定着させたい。	福祉係（樅の木福祉会山の子学園共同村）		令和５年度～（プロジェクト自体は、令和５年１月から構想スタート。令和６～７年頃完成予定。）