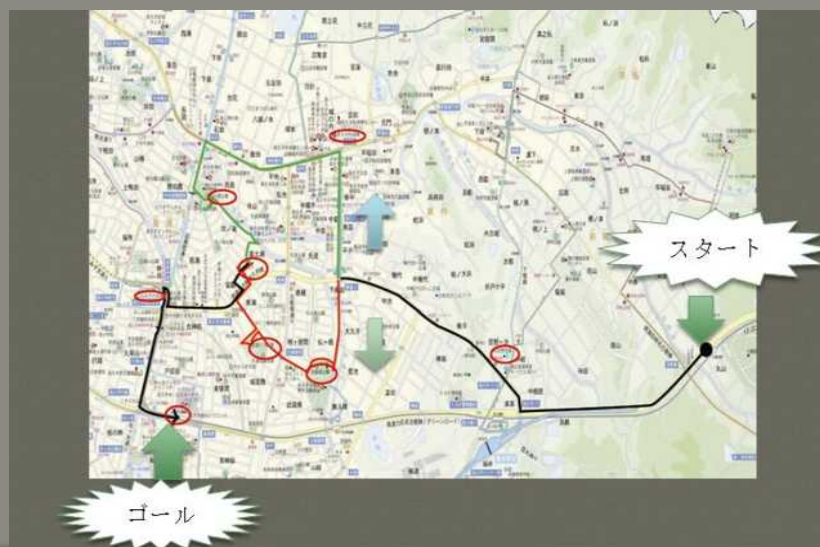


2-2.チェックポイントの調査

- 絵ヶ根（ひのきがね）公園、御旗山、血の池公園、長久手古戦場公園の4カ所は現地調査を行っている。
- この調査ではこの4カ所についてそれぞれ、考察を含めてまとめ、以下の4つのチェック項目を使って、評価した

1. チェックポイントは休憩できる場所かどうか
2. チェックポイントに象徴となる物があるか
3. チェックポイントの近くには何があるのか、また「リニモdeサイクリング」に活用する事が出来るか
4. 集合場所からチェックポイントまたは次のチェックポイントまでの時間、距離はどの程度有るのかサイクリングコースに自転車が通りにくい道があるか

2-2.サイクリングコース提言



2-2.企画内容

- 長久手町のタウンマップを利用して、チェックポイントを通りながらサイクリングを楽しんでもらいます
- サイクリングを走る際にルールを設定
 1. コース上にある名所に行き、写真を撮る
 2. コース上を必ず走り、時間内に戻る
 3. チェックポイントでリニモのクイズに答える
 4. チェックポイントを全て回れば、特典を得られる



2-3. 「古戦場マスコットキャラクターの作成」

- 1. 企画内容
 - ・ 長久手周辺地域やインターネットによる「古戦場マスコットキャラクター」の募集
 - ・ 告知開始 11月21日
 - ・ 募集期間 12月22日（火）～1月8日（金）
 - ・ 条件
 - ・ 人物以外である事
 - ・ 他のイメージキャラクターと類似していない事
 - ・ 長久手ゆかりの要素が含まれている事

2-3.応募作品から-1位

キャラクター名	ながっぴい
(キャラクター図)	

趣味は
バードウォッチング。

好きな色は
赤。

好きな物は
ロケニ。

リニモに乗って
色々な所に行くのが
好き。

あぐりん村の
米物あんぱんが
大好き物。

性格は
しかり者。でも
ちょいぬけた所が
ある。

(キャラクターの説明) 長久手古戦場ということで、豊臣秀吉をモチーフにしました。長久手の町が、人々とともに生きる身近な生き物である雀のような存在になるようにとの思いで描きました。

中学生(13女)

2-3.応募作品から-2位

キャラクター名	ごせいじさま
(キャラクター図)	

(キャラクターの説明) 長久手古戦場の土まおバケさま。ご先祖さまと古戦場を
守る、といはす。色原には古戦場の「古」という字が書いてあります。

イラストレーター(26女)

2-3.応募作品から-3位

キャラクター名 サクラッピ^o

(キャラクター図)



(キャラクターの説明) 古戦場ターナーに咲いたアクラッピ妖精
大空を自由にはばたく事ができる。

小学生(9女)

2-3.応募作品から-4位

キャラクター名 ぶしこ

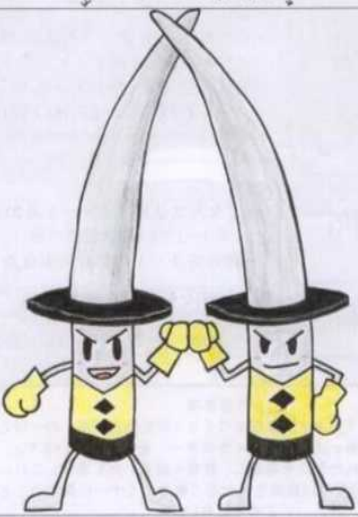
(キャラクター図)



(キャラクターの説明) 古戦場は昔戦争の場所だったから
ぶしがキャラクターだと思いこのキャラクターを
作りました。

小学生(10女)

2-3.応募作品から-5位

キャラクター名	長久寺れと古戦場も
(キャラクター図)	
(キャラクターの説明)	遠く昔は戦の場下、石けと今はみんなが住みこような場所なので、欲しはなといふ思はは はなと刀をがたかくデフォルメしてみました。色は信州と栗平の「イニシ」黄と黒... 主として「神」で 色は信州と栗平、栗平の...

パート(34女)

2-3.応募作品から-佳作

キャラクター名	アシカルガモの「カモーナ」さん	【決めた場所と名前は「アホ」(Yusaku Kurosawa) (2001年)】
(キャラクター図)		<p>アシカルガモの翼は大変自由度が高く、鋭利で最適な翼を持つ。</p> <p>本アシカルガモのクハバの先端は、黄色であるが若いカモーナさんは口紅を塗っている。(マフリン)</p> <p>カモリの持つ矢の羽根を、左翼は化繊は布、洋服の様に丸い色でデザインしてあります。</p> <p>背中には羽の生えるのは羽の生えるのは、武器の血が流れているが、本能的に感じる。</p> <p>独特な丸いお尻はフワフワする羽の生える。</p> <p>古戦場周辺の川辺に住まえる葉の葉で編んだeComonの「Camona」のチーム入り。</p>
(キャラクターの説明)	<p>①ネーミングにて ②アシカルガモの「カモ(Chamo)」 ③長久寺古戦場の「カ」 ④古戦場にみんなが住みこような場所なので、欲しはなといふ思ははなと刀をがたかくデフォルメしてみました。 → 「Come on!! Nagasaki Kosenjo 信州」</p> <p>アシカルガモ(足事と軍事戦を組み合わせた現代の武家カルガモ!!)の「カモーナ」さん。は、長久寺古戦場近辺の川辺に住んでいる若奥様、頭に陣笠をかぶり言葉身用のオギを背負って、今日も古戦場湯久前のショップ・モデル(オギを背負ってあつら)にて今日の夕飯の食料を買い求めに向かいます。尻取りは軽くお尻を揺らして不整焼がないはず。</p>	

大学生(24男)

2-3.応募作品から-佳作

キャラクター名 馬:こうくん リリモ: リモくん

(キャラクター図)

(キャラクターの説明)

昔と現在「乗り物」である馬とリリモが仲良くしてほると3と描きました。

小学生(8女)

2-3.応募作品から-佳作

キャラクター名 ニせんちゃん と じょーくん

(キャラクター図)

(キャラクターの説明)

リリモのふたごのマークから

大学生(19女)

2-3.応募作品の分析結果と提言

● 分かったこと

- 古戦場という地域名称から**戦国時代(武士や馬)**をイメージする人が多いこと **ex.**豊臣秀吉
- 古戦場に日々暮らしている中では、古戦場から**豊かな森や桜や生き物などの自然**を連想する人も多い
- **リニモ(列車だけでなく古戦場駅マーク)との接点**を考える傾向がみられた
- 古戦場(こせんじょう)の一部を含む**ネーミングやデザイン**がいくつかみられた

【提言】 以下の5項目のあり方を検討すべき

- ①戦国時代、②森や桜などの自然や生き物、③ゆるキャラとしての親しみ易さ、④リニモ⑤古戦場らしいネーミングやデザイン

2-4、 リニモdeコンパ

● 企画内容

- 古戦場地域のお店で大学生合同食事会を行なう
- 食事会のなかで、**地域おこしをするためにはどうすればよいか意見交換**する
- 大学間の連携を深める役割

2-4.アンケート

- 内容
他大学との交流 (47%) 楽しく食事会 (23%) 恋活 (20%)
- 時間
2〜3時間 (53%) 1〜2時間 (35%) 4時間 (7%)
- 費用
3000円 (50%) 2000円 (25%) 4000 (14%)
- 誰と参加する
友人 (95%) サークル (5%)

2-4.現地調査

- ・ 杵ヶ池地域には多少の飲食店があるが、この地域の飲食店はスイーツや井もの、ファーストフード店などが多くて、団体向けのメニューのある飲食店は少ない。

現地調査の結果

コンパなら小樽食堂?

2-4.合同食事会のまとめ

- 1月28日（木）に名古屋学芸大学の方と喫茶店「木曜日」で合同食事会を実施しました。
- 目的は意見交換を通して長久手町の地域活性化についてどのような条件・環境が必要なのかを知るために意見交換を行ないました。

2-4.リニモdeコンパ提言

- リニモdeコンパのような企画を目指し、**学生が運営する組織を設立**し、市や町の協力の下で維持・管理する。そしてこれを恒例化・習慣化することで学生に古戦場地域でのライフスタイルを提案・定着させ、この地域の活性化を目指す。



- 今後の検討事項
 - (1) 市や町からのボランティア協力要請等に組織的に対応するとともに、学生側からの主体的な趣味や興味などからも行政側に働き掛けする
 - (2) 各大学に大学間の交流を目的とした組織を設置する。
 - (3) 古戦場近辺のスイーツ店などで気軽に情報交換するしくみを整え、近隣大学同士で学生交流を図る
 - (4) 何度か大きな交流会をコンパ形式で実施する

参考文献

- 愛知県・長久手町他『リニモ沿線地域づくり構想』愛知県 2009.03
- 長久手町『長久手田園バレー構想』長久手町 2008.03
- 額賀信著『地域観光と戦略』日刊工業新聞社 2008
- 大社充著『体験交流型ツーリズム』学芸出版社 2008
- 内田・醍醐著『実践アンケート調査入門』日本経済新聞社 2001
- 長久手町役場HP <http://www.town.nagakute.aichi.jp/>

- ご清聴ありがとうございました。