

令和 5 年度
地域経済政策推進事業委託費
(原子力被災地域の可能性調査及び映像制作事業)
成果報告書

株式会社チョコレイト



事業概要

原子力被災地域の可能性調査及び映像制作事業

映像・文芸・建築といった各分野のクリエイターによる
現地フィールドワークを踏まえた原子力被災地域の発展可能性を検討し、
その上で成果物として原子力被災地域の将来的なビジョンを可視化した映像作品を効果的に発信する。

- ・ 7市町村のいずれかを拠点として、各領域のクリエイターによる調査を実施
 - ・ 参加クリエイターの参加人数は20名程度
 - ・ 調査の成果物として、合計1分以上の映像を制作する
- 本映像は原子力被災地域に新たなクリエイターや創造的な活動を行う人材を誘引するような
地域の将来ビジョンを映像化したものとする

本事業の目的

1 全国のクリエイターに対し本プロジェクトを着実に発信し、
次なるクリエイターの来訪に結び付ける

2 本プロジェクトに関心を持った
民間企業の投資や協賛意欲を増進させる

3 原子力被災地域の住民に対し、
映像・芸術文化を通じた地域活性化の機運を醸成する

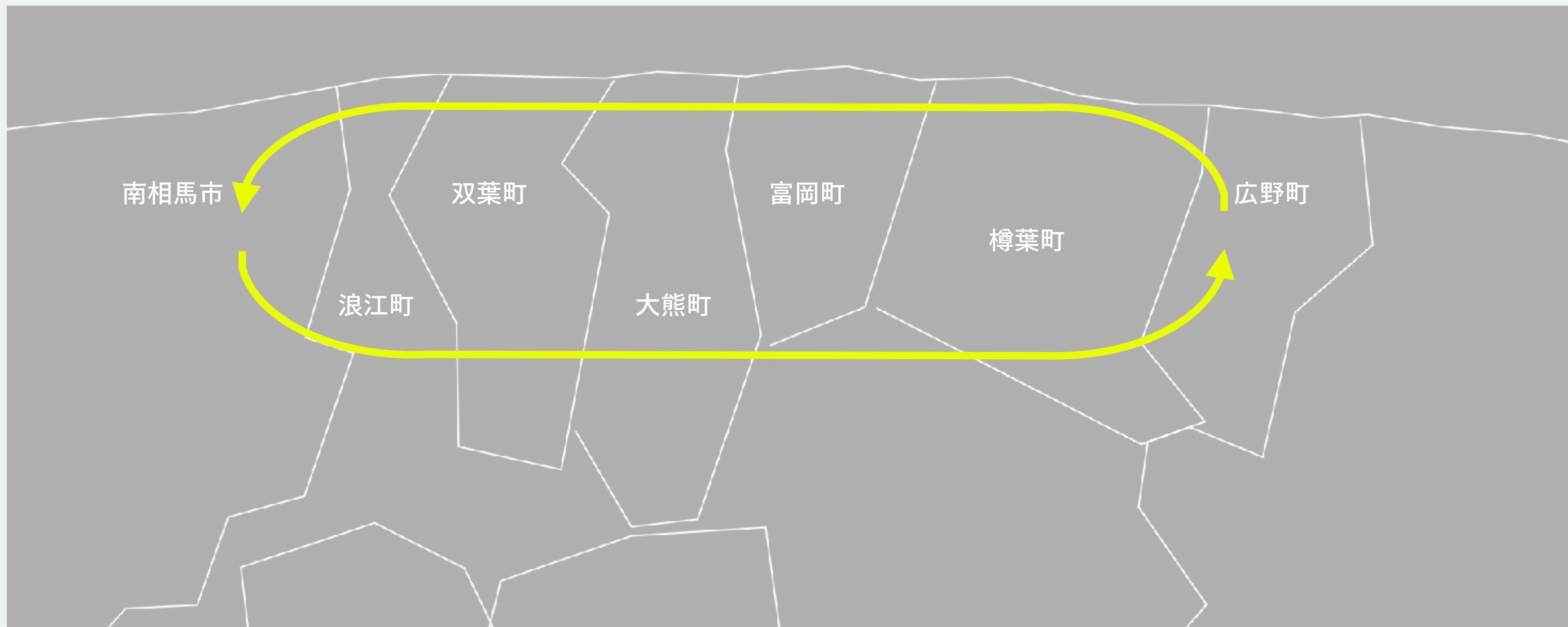
AGENDA

- 01 実態調査
- 02 可能性調査
- 03 クリエイターが描いたビジョン
- 04 映像制作
- 05 公開後の反響
- 06 事業総評

01

実態調査

福島浜通り地域のうち避難指示が続く帰還困難区域がまたがる 7 市町村
(富岡町、浪江町、飯舘村、大熊町、双葉町、南相馬市及び葛尾村) のうち
いずれかを拠点にクリエイターによる調査を実施するべく、
まずは現地の「今」を知るため、計 8 人で 3 日間で現地実態調査を実施。



視察・ヒヤリングを経て、 3つ、気付かされたこと

1

町役場の声

プランやビジョンだけ
押し付けて、実行責任を
持たない外部の人が多い

いくらプランがあっても、
それに賛同して実行してくれる人が
いなければ進めない。

2

地元出身者の声

いつまでも“被災地”と
思われたくない

“被災”や“復興”を掲げるよりも、
気持ちを切り替えて、
ポジティブに街づくりを進めたい

3

現地の視察での学び

被災地域の中でも
地域ごとの復興状況に
大きな差がある

すでに数千人の住民が戻ってきた街から
まだ復興が手付かずな街まで
状況が様々

それを踏まえて、大切にしたいポイント

1

プランやビジョンだけ
押し付けて、実行責任を
持たない外部の人が多い

2

いつまでも“被災地”と
思われたくない

3

被災地域の中でも
地域ごとの復興状況に
大きな差がある



実行責任を持った人が
集まる活動にする

「正しいこと」という以上に
「たのしいこと」として
見せていきたい

どの場所で何をするか
照準を絞る

それを踏まえて、大切にしたいポイント

そこで今回「双葉町」を起点にしたいと考えました。

- ①どんな場所にでもなれる可能性がある。
- ②この場所がビジョンを持ち、活性化することは、世の中に対して非常に重要なメッセージになる。

この2つのポイントが、クリエイター・企業・メディアを集める上で、重要になる。その集まった熱を、浜通り全域に広げていきたい。

3

被災地域の中でも
地域ごとの復興状況に
大きな差がある

どの場所で何をするか
照準を絞る

02

可能性調查

可能性調査 概要

映像・文芸・建築といった各分野のクリエイターによる
現地フィールドワークを踏まえた原子力被災地域の発展可能性を検討。
双葉町に存在する「空き地」を活用してどんなことができるか、
自由にビジョンを描くことで、
これからの中双葉町ひいては浜通り地域が持つ可能性を可視化する。

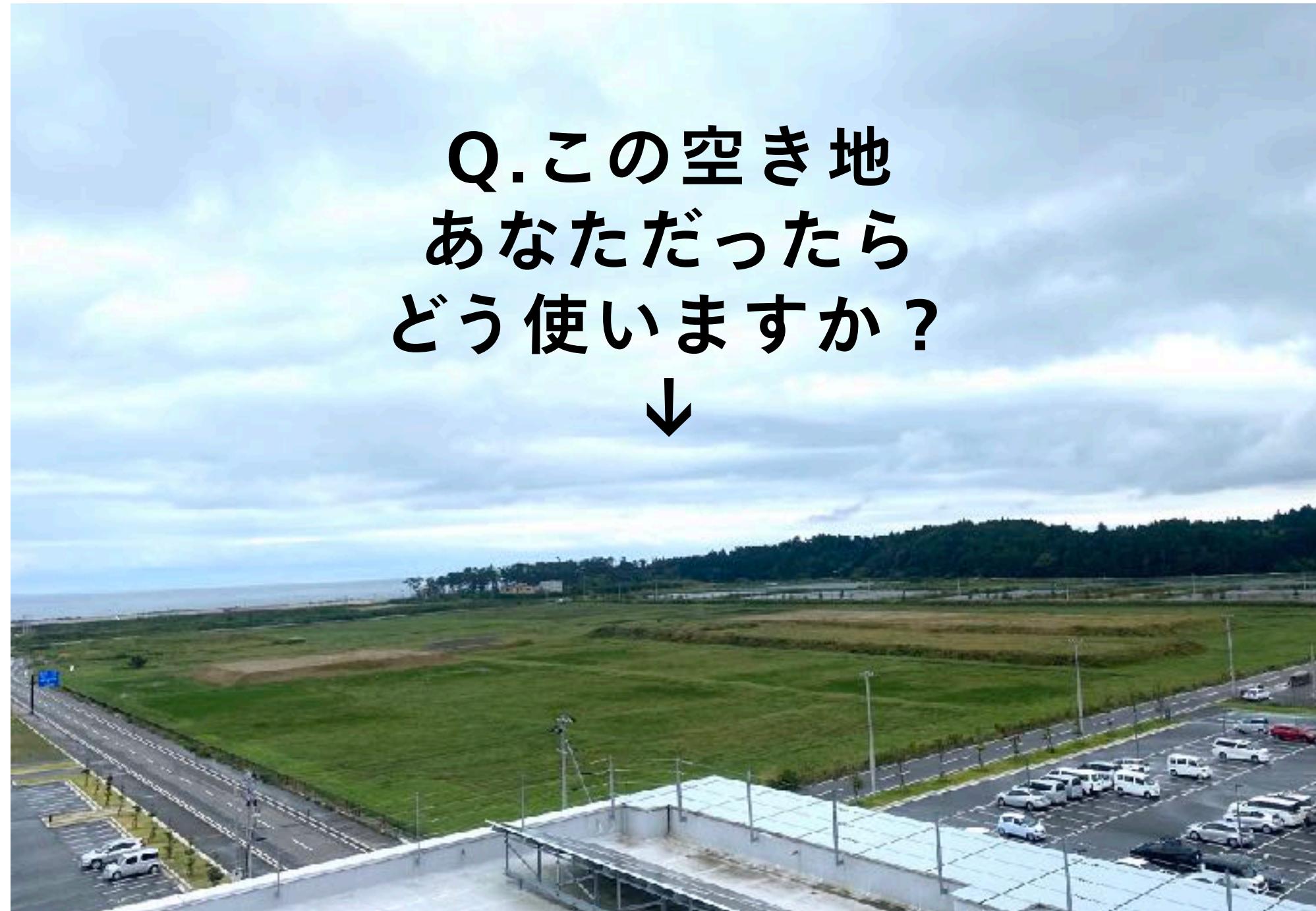
時期 : 2023年10月19日～10月20日

場所 : 双葉町産業交流センター FUTABA POINTほか

参加者 : クリエイター20名 / 運営10名

お題設定

集まったクリエイターには、
双葉町がアクティビティエリアとして今後開発を予定している14haの広大な土地を
もし活用できるとしたらどのような発展可能性があるか、という設定で
オリエンテーションを行い、自由にアイデアを広げてもらう形式に。



駅から2kmのこの場所は、
双葉町の「アクティビティエリア」として開発予定の空き地です。
もし自分だったらこの場所にどんな空間をつくりたいか、
予算や町の事情を考慮しすぎず、
無邪気に考えていただきたいと思っています。
下記を参考に、自由にテーマを選んで考えてご検討ください。

- | | | | |
|-------|--------|----------|---------|
| ・宿 | ・キャンプ場 | ・カラオケ | ・ボーリング場 |
| ・本屋 | ・コンビニ | ・ゲームセンター | ・シェアハウス |
| ・カフェ | ・公園 | ・スナック | ・スタジアム |
| ・映画館 | ・居酒屋 | ・ジム | ・学校 |
| ・サウナ | ・服屋 | ・レストラン | ・テーマパーク |
| ・オフィス | ・花屋 | ・美術館 | Etc… |

視察先

クリエイターそれぞれの目線で双葉町の現状を把握するため、
徒歩とバスにて以下 6箇所の視察を実施。

双葉町立
双葉南小学校



旧双葉町
役場庁舎



東日本大震災・
原子力災害伝承館



海岸堤防



えきにし住宅



産業交流センター
展望スペース



現地交流

直接生の声を聞き、より町への理解を深めるべく
双葉町役場や近隣住民の多くの方にご協力いただいた。

双葉町役場広報課長
ご案内による現地ツアー



浅野撫糸で働く若手社員2名
クリエイターとしてご参加



地域住民の方々を招いた交流会



双葉町役場職員 3名
アイデア発表・総評にご参加



タイムライン



当日の様子



参加クリエイター



参加クリエイターの声

単に目新しいことや目立つことをすれば良いわけではなく、繊細かつ大胆な変化が求められる。
クリエイターにとっては非常にチャレンジングな場になりうると思った。

すごくエネルギーがあって
前向きで可能性に溢れた町

その地で暮らす人とお酒を飲みながら語るってほんとに必要なことだと思いました。また行きたい！！

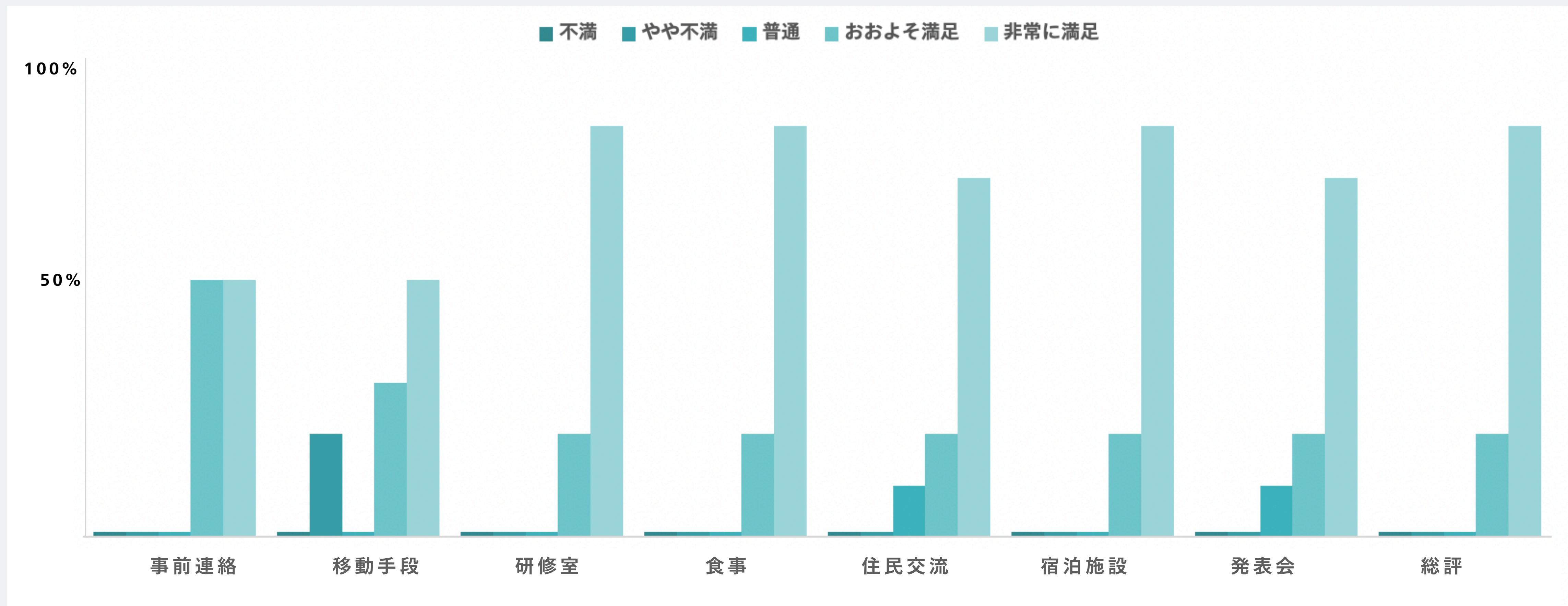
とにかく福島があんなに綺麗で魅力的な町だということを知れて良かったです！月並みですが、双葉や浪江以外にも行きたくなりました。

参加者アンケート

概ね「満足」の回答が多くを占め、参加クリエイターに楽しんで参加してもらえたプログラムだったと思われる。

移動手段に対しては、2割程度不満の声が上がった。

▼CREATIVE CAMPに関する以下の項目について、どのくらい満足されましたか。



参加者アンケート

▼CREATIVE CAMP前後で原子力被災地域や双葉町に対しての見え方が変わった点があればご記入ください。

住民の皆さんのがすごく前を向いているエネルギーを感じたし、間違いなく良い形での地域創生ができる力があると感じた。

- ・未だに帰れない地域が多いこと
- ・人が暮らせる環境に戻りつつあること
- ・帰らない選択をした人が多いこと
- ・地域の再興に真剣に取り組んでいる人がいること

何度も福島は訪れているので、大きな変化はなかったです。10年たって、もう完全に前を向いている気分でしたし、双葉町の皆さんからもそれを感じました。ただ双葉町をリアルで観れたことや、市役所の中のリアルな手書きメモ、実際に双葉町で震災をくらったみなさんの話は、すごく大きかったです。

被災された方達の中には今の双葉町、被災地域の現状に関して震災前よりもポジティブに捉えてらっしゃったのは、思いがけない話が聞けました。

「双葉町を新しく生まれ変わらせたい気持ちと、昔の双葉町を取り戻したい気持ち、どっちが強いですか？」と住人の方に質問したところ「すごく難しい」とお話をいただいて（当然なのだけど）、単に目新しいことや目立つことをすれば良いわけではなく、繊細かつ大胆な変化が求められる、クリエイターにとっては非常にチャレンジングな場になりうると思った。

「東日本大震災＝津波」のイメージが強く、原子力による被災、故郷を奪われるという悲しみについてあまり思いを巡らせてこなかったことを痛感した。「地元が好きだから戻ってきた」という人の話を聞いて、「本当に地元が好きな人だけがいる町」なんだなーと思った。そういう意味で、すごくエネルギーがあって前向きで可能性に溢れた町なんだろうと思った

今回実際に訪れて「被災地」と一言で語られてしまいがちな浪江・双葉がそれぞれ全く異なる景色や魅力を持っていることを身をもって知り、日本の歴史に残るようなあれだけ大きな災害だったにも関わらず、自分は本当に何も知らずに色々なことを語ってしまっていたんだなと実感＆反省しました。

漠然と何もない景色が広がっている様子を想像していましたが、取り壊しもできずに時が止まった状態になっている建物があまりに生々しく、リアルな現在地に心がすしりと重たくなった。

ニュースや新聞でのイメージは完全に払拭された。一方で人口の少なさを間近で味わった。

深く大きな傷だけでなく、この街をゼロから立て直したいと思う人たちが少しずつ集まっている今の状況に小さくも眩しい希望を感じることもできた。

参加者アンケート

▼CREATIVE CAMPを通して良かったことがあればご記入ください。

課題に対して十分な検討時間があったこと。個人ワークが主だったことから、皆真剣に取り組む雰囲気があったため、他のクリエイティブ界隈の方々の脳内を覗き見ることができたのも大きな刺激になった（他のアイディアソンだと、けたぐりやスカし的な提案を見かけることも多かったため）

- ①世界でも稀な複合災害の被災地をこの目で見て、悲惨な状況を確認できたこと
- ②その地から何をしよう、という極めて前向きなブレストの場に優秀なクリエイターの皆さんと一緒できしたこと。
- ③そういった方たちとこれからも繋がっていけうこと。

色々な業種の方たちの素晴らしいスキルを間近で見れてとても勉強になりました。

地元の方と繋がれたBBQも最高でした。やっぱり、その地で暮らす人とお酒を飲みながら語るってほんとに必要なことだと思いました。また行きたい！！

実際に映像やネットの情報でなくクリエイターの方々と一緒に五感を通した生の体験として得られた事。創作活動もそれぞれの視点で自分にはない発想や着眼点など本当に勉強になり最高の2日間でした。

とにかく福島があんなに綺麗で魅力的な町だということを知れて良かったです！月並みですが、双葉や浪江以外にも行きたくなりました。

他業種のクリエイターの考えに触れることで、世界の捉え方、何かを作るときの思考回路に幅ができた。

積極的にアクションを取りに行きづらい地域について、リアルな課題感を知れたこと、また新しい挑戦に向かっていることを知れたことが資産になった。

双葉町を知れたこと。参加メンバーが最高で、みんなのプレゼンが最高だったこと。プランナー以外のみなさんもすごく動いて頂いて感謝しかない。あと、今野さんの仕切りが好きです。声がいい。

たくさんのクリエイティブに触れた。久々に知恵熱出た。話を聞くとどれも現実味を帯びていて楽しそうなものばかりだった。

自分自身で体感することの重要性を痛感したCAMPだった。特に橋本さんのアテンド付きで巡るツアーはとても為になった

参加者アンケート

▼次回開催に向けて、もっとこうだったら良かった点・改善すべき点があればご記入ください。

皆さん忙しい中ではあるが、滞在時間をあと1日増やせるともっとアイデアの質が上がると感じた（交流したり考える時間など）裏を返すとそのくらい充実した濃い時間でした。

アイディアソンをする上では個人ワークが適切だったと思うが、他のメンバーとの交流機会が限られたのはもったいないように感じた（食事なども各自だったため）。普段会う機会がない方々と知り合うことも期待していたため、もう少し交流の機会（グループワークや一緒に食事をする催し、レクなど）あっても良かったかもしれません。

心配性なので、部屋やアメニティの詳しい情報が事前に分かると荷物が少なくて安心です。

特にありません！ 今回の行事が「クリエイターたちのお遊びのような絵空事」で終わらないために一つでも実現させていくこと、強く応援しています！

改善して頂けると嬉しいのが移動手段。ロケバスがコンパクトで腰がやられました・・笑（これは自分の体力の問題かもしれませんwww）

たくさん的人が参加するので、かなりお金かかっちゃってんだろうなーと、コスト面での心配はありました。なるべくコスパ良く進めていけるといいだろうなとは思いました。（なので、プレゼンはもしこの合宿が「国費の無駄遣いだ！」とネット炎上したときにも、恥じないものにしようと思って本気でのぞみました。）

僕が感じた一番の懸念は移動時間ですかね。双葉町を変えるためにもそこをより快適にするだけでもハードルは下がるのでは？一度この土地に足を踏み入れるだけでも色んな感情が生まれる。

今後継続していく際に、バラバラの点としてのそれぞれのアイデアをどう積み上げていくのか、「実現」を目指に据えた時にそれぞののアイデアがどう活かされるのか。一発ネタとして発表して終わりにならないためにはどうしたらいいかを考えたいなと思いました。

しいてあげるなら、もう少し現地の方達とお話を聞く時間があったら良かったと思いました。ただ開催期間が伸びるほど参加者が絞られるので1泊2日のカリキュラムとしては本当気素晴らしかったと思いました。

とても貴重な体験だったので、もっと長めに滞在したかったです！

口下手なのでほぼ皆さんとお話しできないけどもっと1人1人とお話したかった。

チーム制作と個人制作で分けても面白いかもしれません。

評価 ポイント

- ・クリエイター自身が現地に訪れるこの価値を強く感じてくれた

ほぼ全員が「前向きなエネルギーを感じた」と、イメージのシフトが起こった。

特に「住民と交流ができる」という部分に対する満足度の声が多かった。

- ・想像以上に多様なアイデアが生まれた

プレゼンの中で「双葉の価値を客観的に捉えた話」が多く、それが双葉にとっても還元できる内容だった。

クリエイターにとっても、現地の方々と交流し、時に一緒にアイデアを考えられたことについて好意的な声が溢れ、今後より多くのクリエイターを継続的に招致し続けられる可能性を感じた。

- ・参加クリエイターと町役場の方々の自発的な交流が生まれた

単発のアイデア出しに終わらず、キャンプを通して町とクリエイターの関係をつなぎ、

それぞれがどんどん有効活用して頂けるような場になる可能性を感じた。

改善可能なポイント

- ・より参加者同士の横の交流を増やす

メンバー同士の意見交換による相乗効果の仕組みをより整えたい。

- ・よりアイデアの実現可能性を高める

今回は幅の広いお題で提示したが、

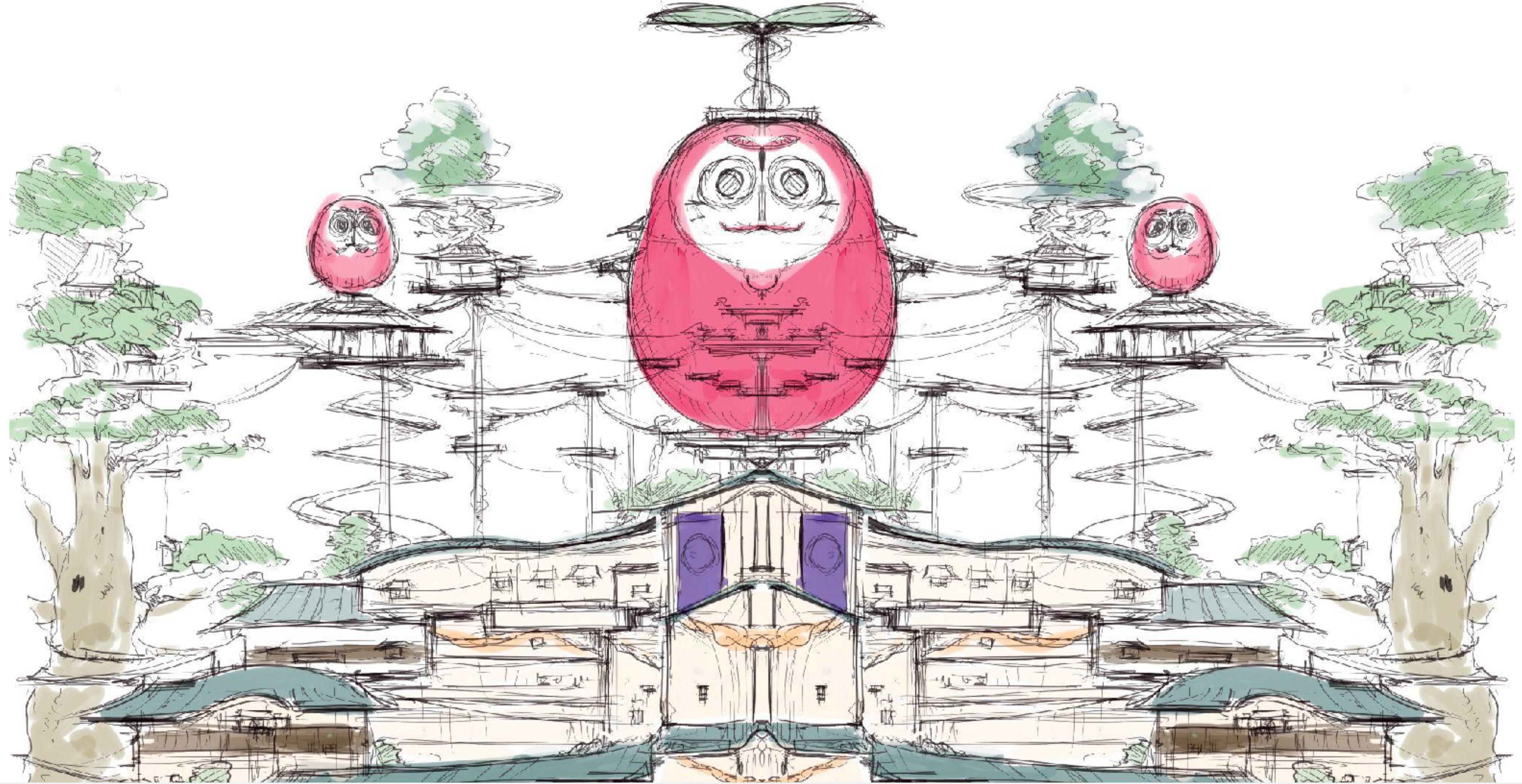
「スポンサーの具体的なお題」や「まさに今町に必要なお題」を設定して、アイデアを考えることでより実現可能性を高めていくことが可能。

- ・継続的なコミュニティへ

今回参加してくれたクリエイターにもOBとしてオンライン上のコミュニティに参加してもらい、応援し続けてもらったり、いつでもアイデアのディスカッションができる仕組みにすることで継続的な活動も可能になる。

03

クリエイターが描いたビジョン

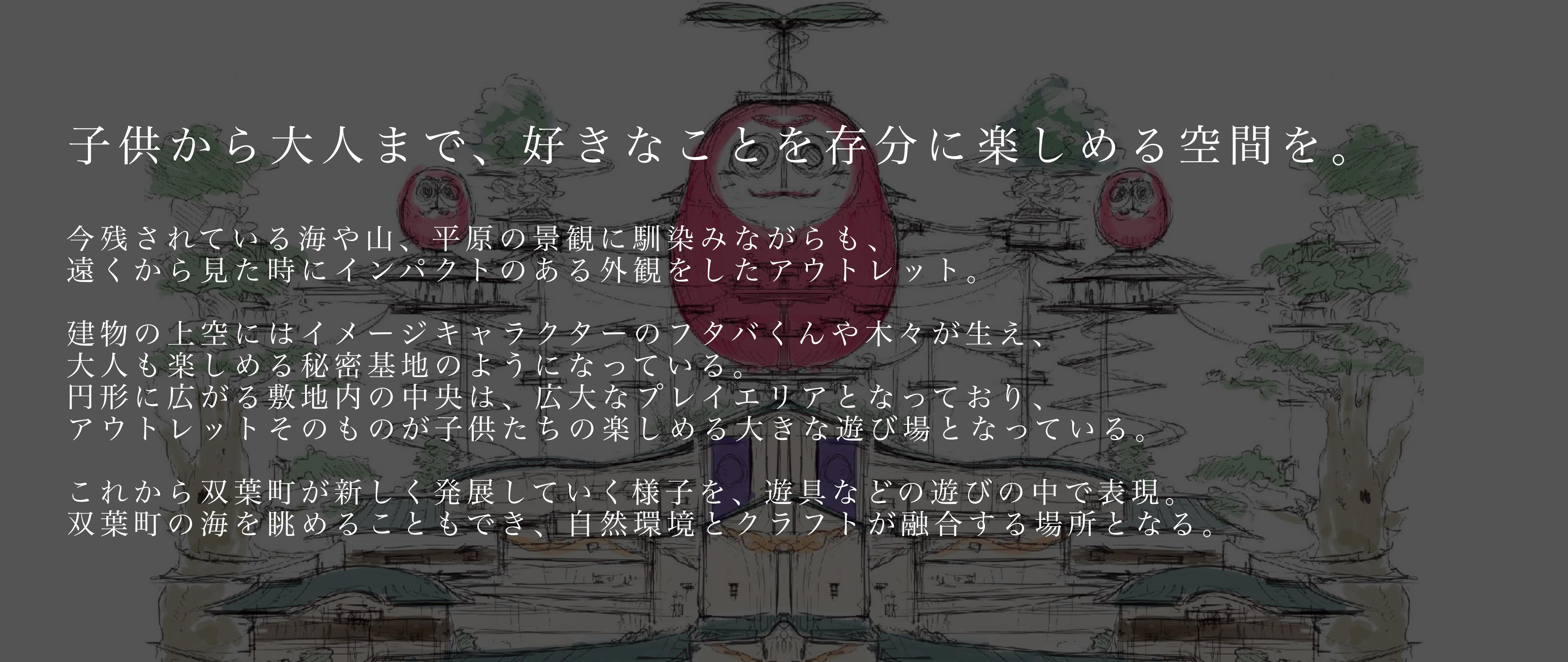


アスレチックアウトレット

by コンセプトアーティスト・澤井富士彦



ゲームや映画、VR空間や都市設計の
コンセプトアートを手掛ける。



子供から大人まで、好きなことを存分に楽しめる空間を。

今残されている海や山、平原の景観に馴染みながらも、遠くから見た時にインパクトのある外観をしたアウトレット。

建物の上空にはイメージキャラクターのフタバくんや木々が生え、大人も楽しめる秘密基地のようになっている。円形に広がる敷地内の中は、広大なプレイエリアとなっており、アウトレットそのものが子供たちの楽しめる大きな遊び場となっている。

これから双葉町が新しく発展していく様子を、遊具などの遊びの中で表現。双葉町の海を眺めることもでき、自然環境とクラフトが融合する場所となる。

アスレチックアウトレット

by コンセプトアーティスト・澤井富士彦



ゲームや映画、VR空間や都市設計のコンセプトアートを手掛ける。

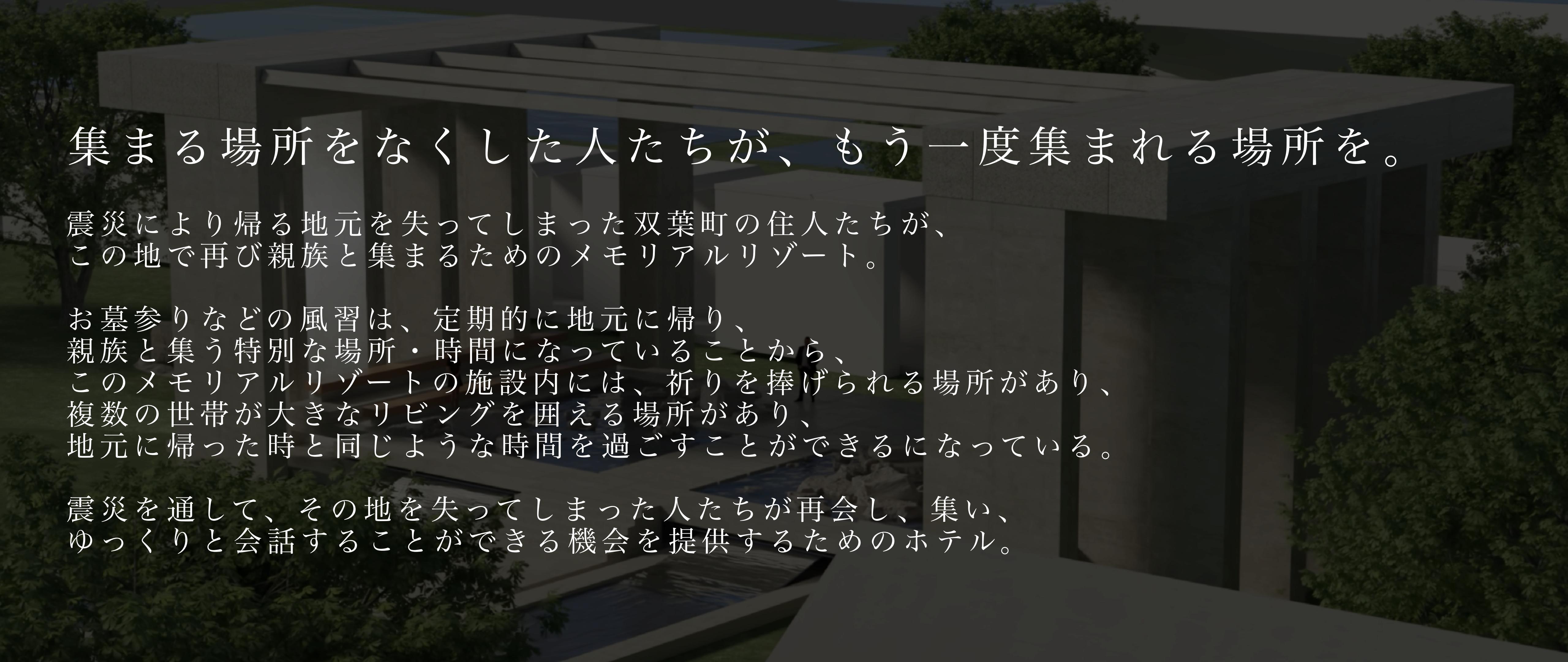


再会するホテル

by ホテルプロデューサー・龍崎翔子



国内で5軒のブティックホテルを開発・経営するL&G グローバルビジネス代表取締役であり、ホテルを通して選択肢の多様性のあるライフスタイルを提案している。



集まる場所をなくした人たちが、もう一度集まれる場所を。

震災により帰る地元を失ってしまった双葉町の住人たちが、この地で再び親族と集まるためのメモリアルリゾート。

お墓参りなどの風習は、定期的に地元に帰り、お親族と一緒に特別な場所・時間になっていることから、このメモリアルリゾートの施設内には、祈りを捧げられる場所があり、複数の世帯が大きなリビングを囲える場所があり、地元に帰った時と同じような時間を過ごすことができるになっている。

震災を通して、その地を失ってしまった人たちが再会し、集い、ゆっくりと会話することができる機会を提供するためのホテル。

再会するホテル

by ホテルプロデューサー・龍崎翔子



国内で5軒のブティックホテルを開発・経営するL&G グローバルビジネス代表取締役であり、ホテルを通して選択肢の多様性のあるライフスタイルを提案している。

ペンギンが作った
アイスクリームスタンド？

世界一くつろげる本屋？

酒造が作る映画館？



FUTABA PUZZLE

by 空間演出家・岡崎アミ



2000年生まれ。ボストン大学芸術学部 舞台美術学科卒。展示の企画から、映画の小道具美術、ストーリーと世界観の開発や模型制作など空間に関するあらゆるものを作っている。

ひとりひとりの想像力を形にすることができる場所を。
アイスクリームスタンド？ 世界一くつろげる本屋？ 酒造が作る映画館？

双葉町では「無いなら自分たちでつくる」がそこらじゅうで起きている。このアクションを生かして空間を作る役割を果たすのがFUTABAパズル。

誰でも気軽にテントをセットしたり、いろんな形に曲げられる壁を並べたり、連結できるアーチを繋いだりして、自分たちの想像した空間を作り出すことができる。

酒造が作る映画館、イベントコーディネーターが作る居酒屋、東京からトレーラーに乗ってやってくる書店のポップアップなど、地元の人も、東京の人も、誰もがぱっとアイデアを持って来て、つながることができる場所。

FUTABA PUZZLE

by 空間演出家・岡崎アミ



2000年生まれ。ボストン大学芸術学部舞台美術学科卒。展示の企画から、映画の小道具美術、ストーリーと世界観の開発や模型制作など空間に関するあらゆるものつくっている。



流れ星の見えるカフェ

by 浅野撫糸・塙瑞基/鈴木志歩

福島出身・双葉町にある浅野撫糸株式会社
フタバスーパー ゼロミルで働く10代と20代



365日、いつでも楽しめる星空を。

海と星が綺麗で、風が吹き続ける双葉町。
星空が綺麗な双葉町に、365日天候に左右されず星空が楽しめる
プラネタリウム併設のカフェをつくる。

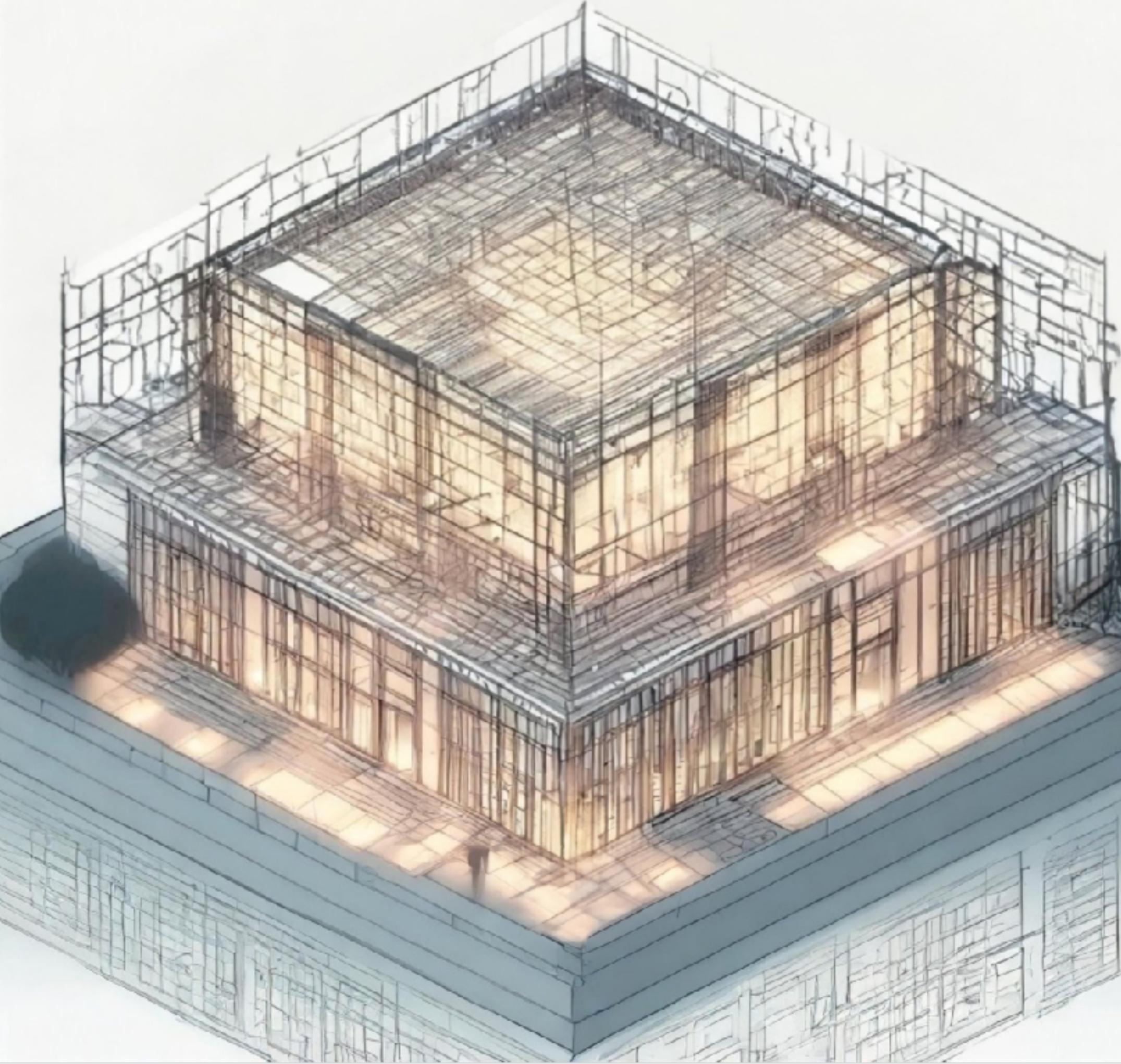
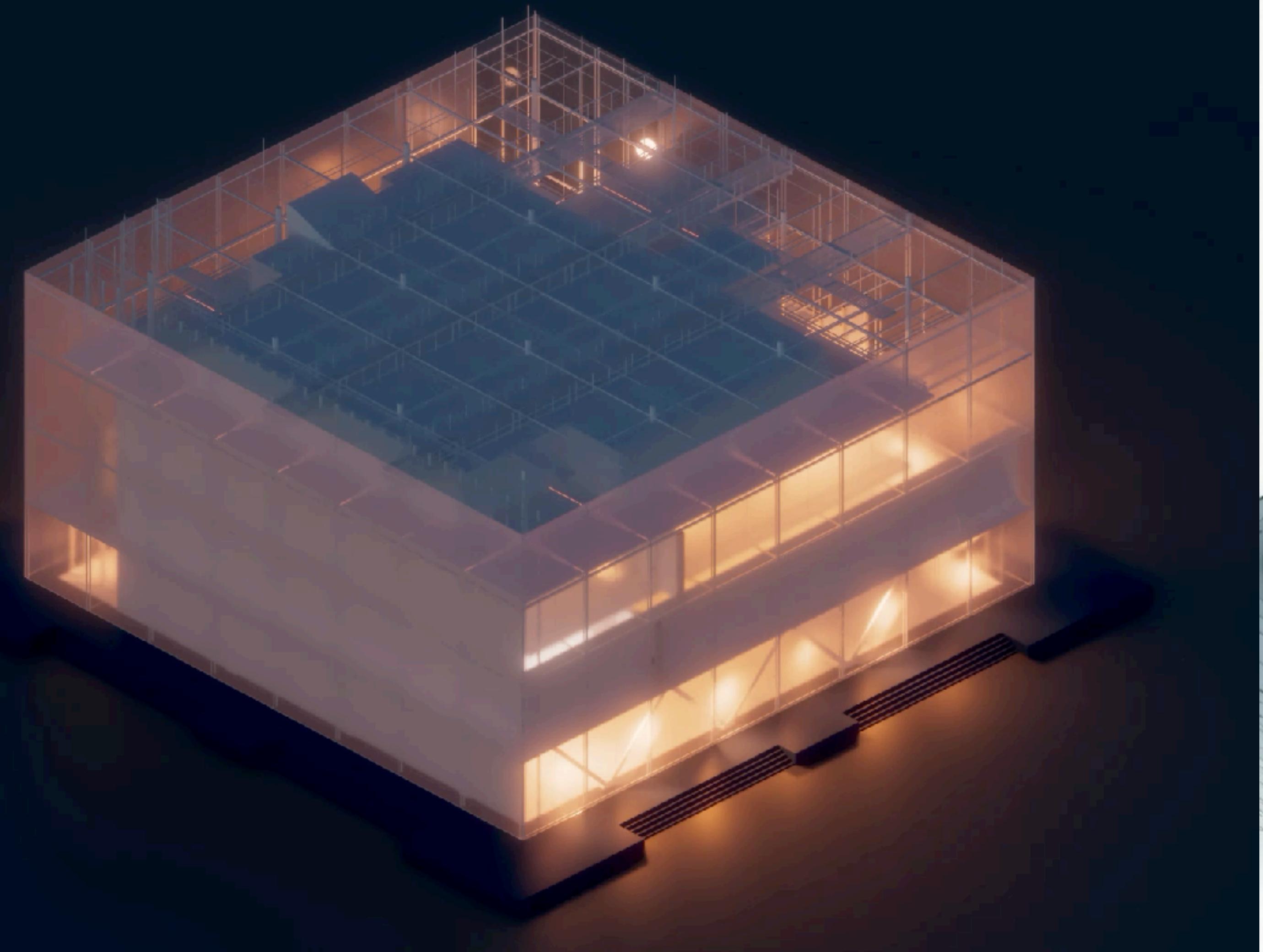
カフェのテラス席にはブランコやハンモックが設置されており、
双葉町の風を感じながら、
空を見上げたり、自然を眺めたりして、ゆっくりくつろぐことができる。

流れ星の見えるカフェ

by 浅野撫糸・塙瑞基/鈴木志歩



福島出身・双葉町にある浅野撫糸株式会社
フタバスーパー ゼロミルで働く10代と20代



完成しない図書館

by プランナー/デザイナー・小板橋瑛人



2003年生まれ。高校生時からインターン生としてCHOCOLATE社に入社。未成年とは思えない常軌を逸した企画力で、次々と結果を残している。

“未完成”を”たのしみ”に変える。

まだ様々なものが未完成の双葉町。

そんな未完成の町の中で、

「永遠に完成することのない図書館」という流動的な運営の仕方の実験。

蔵書0冊、工事中の脚立も、立ち入り禁止エリアも残ったままでオープンする図書館。
図書館への入場料は、自分がこの図書館で誰かに読んでもらいたい一冊の本の寄贈。
一度寄贈すればその後いつでも使用できるようになり、
自分が読んだ本にはコメントを残すこともできる。

訪れるたび、新たな本に出会えたり、誰かが残したメッセージと出会えたり、
新たに誕生したエリアに出会えたりする。

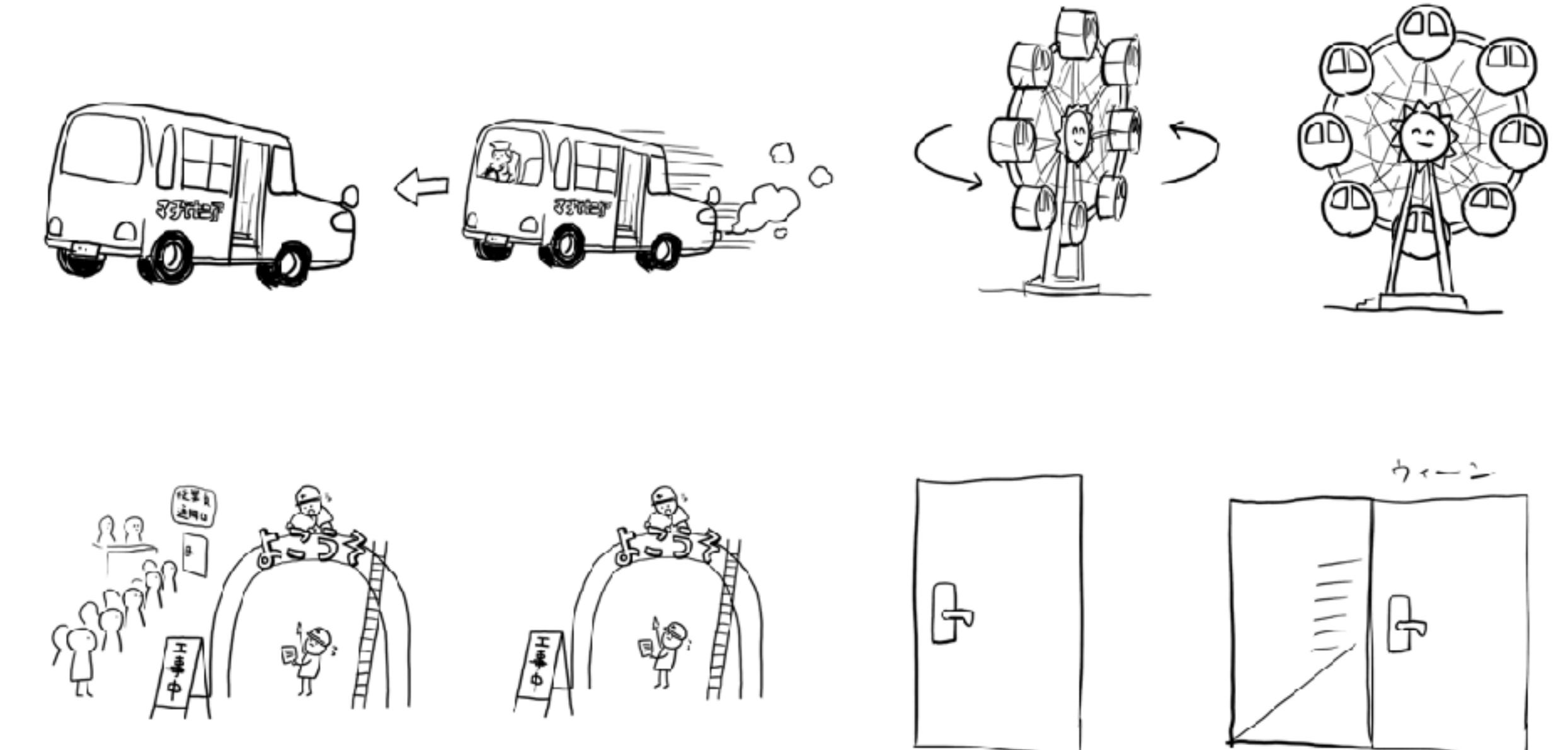
何度来ても楽しむことができる、人が集うことで変化し続ける図書館。

完成しない図書館

by プランナー/デザイナー・小板橋瑛人



2003年生まれ。高校生時からインターン生としてCHOCOLATE社に入社。
未成年とは思えない常軌を逸した企画力で、次々と結果を残している。



マチガニア –こんなテーマパークは嫌だ–

by 企画作家・氏田雄介



企画作家として、多様なアイデア出しを得意とし、短編小説からボードゲーム開発、作詞活動まで幅広く担う。

自由と想像力で、挑戦の地となる双葉町をつくる。

双葉町を挑戦の聖地にする。

何かを作ろうとするときに、既存の制約があつたり失敗が許されない風潮がある中で、双葉は0からスタートすることができる。

「一つ間違えば悲劇だが100個間違えればエンターテイメント」をテーマにしたテーマパークマチガニアでは、入り口の門を潜ろうとすると工事中で従業員

シャトルバスが後ろに進み、通行口から入ることになつたりする。

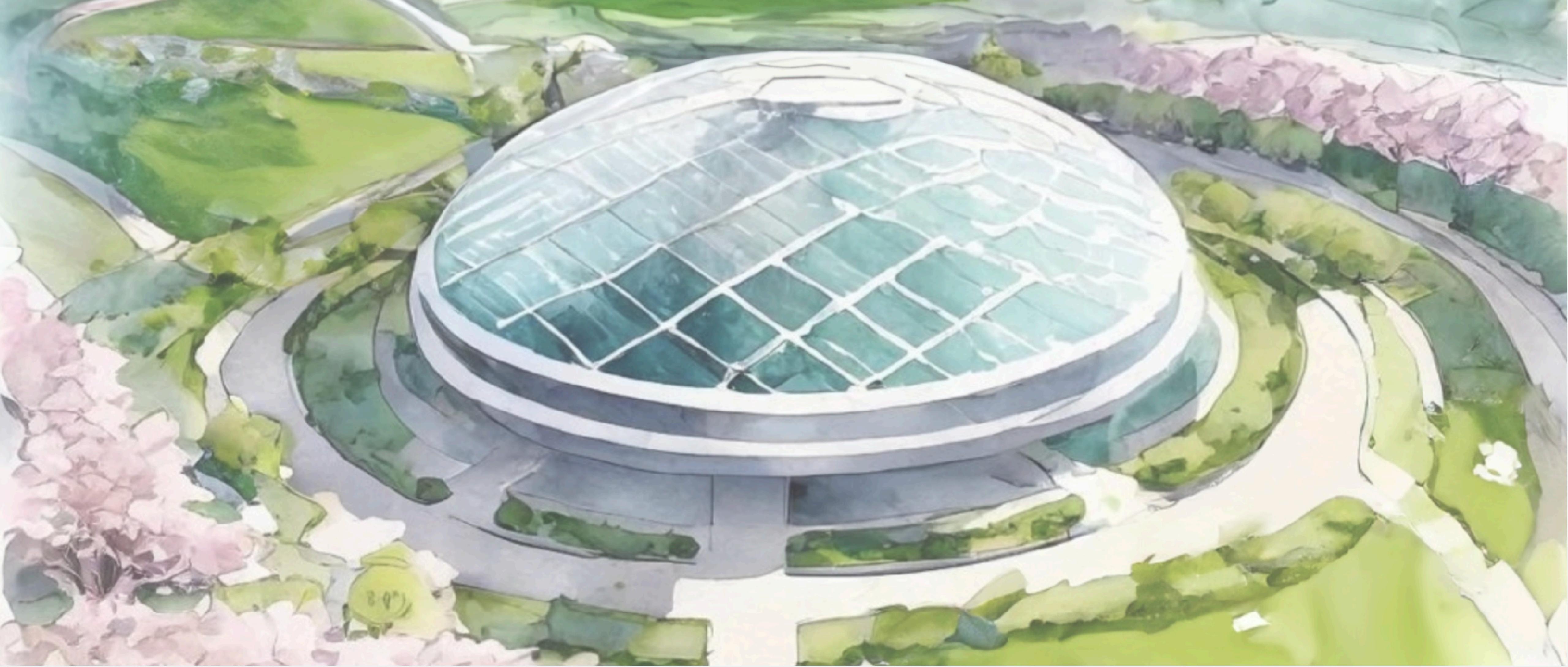
「正解は一つだけれど、不正解は幾つもある」という考え方のもと、企業や人の挑戦を応援する多様性を生かした施策となつており、毎月開催される子供だけの企画会議では、全国から集まつた小学生たちのアイデアが形となる。

マチガニアーこんなテーマパークは嫌だー

by 企画作家・氏田雄介



企画作家として、多様なアイデア出しを得意とし、短編小説からボードゲーム開発、作詞活動まで幅広く担う。

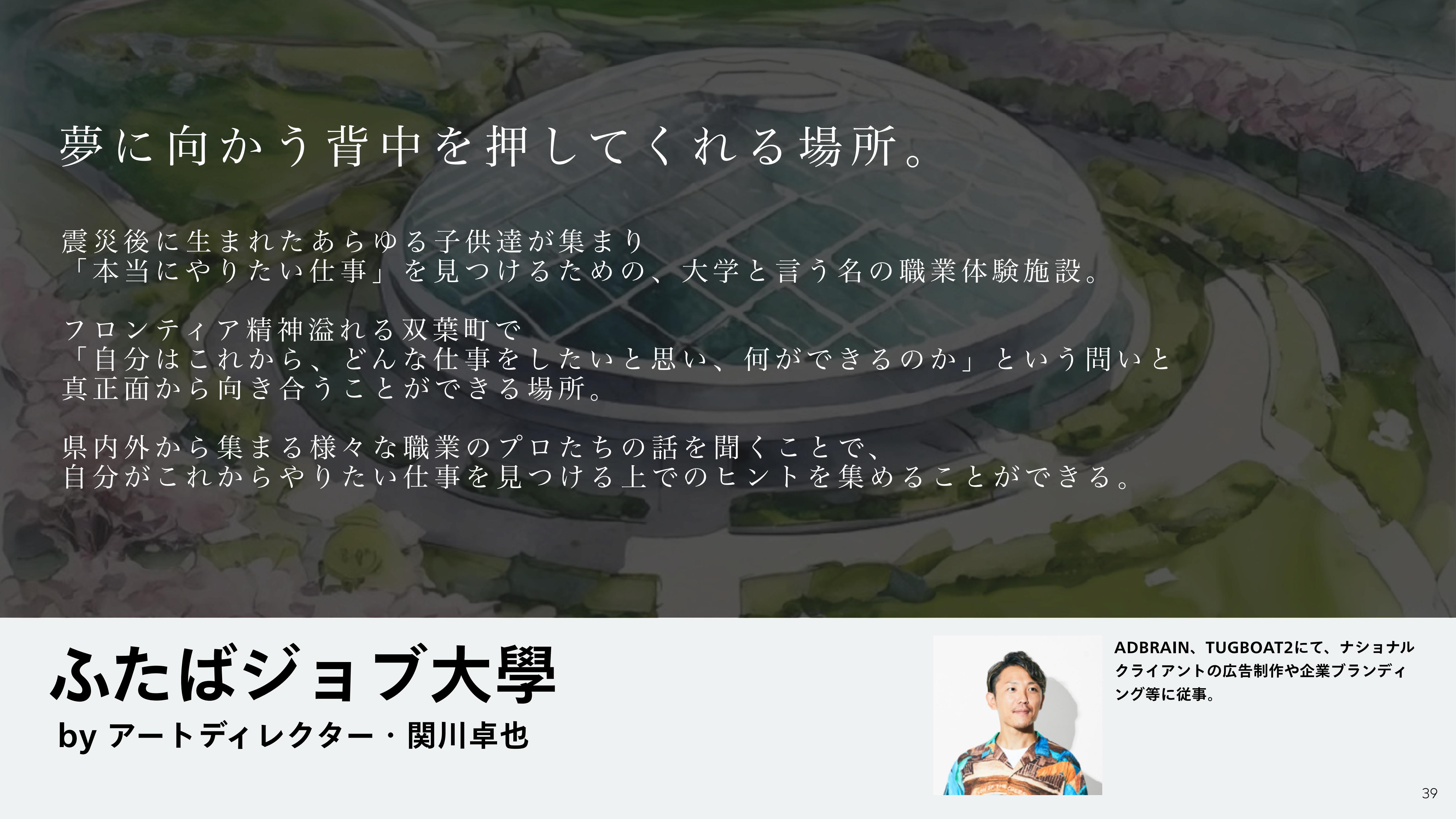


ふたばジョブ大學

by アートディレクター・関川卓也



ADBRAIN、TUGBOAT2にて、ナショナル
クライアントの広告制作や企業ブランディ
ング等に従事。



夢に向かう背中を押してくれる場所。

震災後に生まれたあらゆる子供達が集まり
「本当にやりたい仕事」を見つけるための、大学と言う名の職業体験施設。

フロンティア精神溢れる双葉町で
「自分はこれから、どんな仕事をしたいと思い、何ができるのか」という問いと
真正面から向き合うことができる場所。

県内外から集まる様々な職業のプロたちの話を聞くことで、
自分がこれからやりたい仕事を見つける上でのヒントを集めることができる。

ふたばジョブ大學

by アートディレクター・関川卓也



ADBRAIN、TUGBOAT2にて、ナショナル
クライアントの広告制作や企業ブランディ
ング等に従事。



自然一体化図書館

by コンセプトアーティスト・篠谷周生



カナダのVFXスタジオにてCG GeneralistとしてCGアニメ映画製作に関わった後、WACHAJACKへ。ゲームや都市設計などのコンセプトアートを手掛ける

- ・図書館
- ・自然との調和
- ・さくら
- ・せんだんの木
- ・もみじ、イチョウ
- ・春夏秋冬 ご
違う雰囲気になる。
- ・子供から大人まで
みんなが無料で使える。

双葉町の風景と調和する自然豊かな図書館。

敷地内への植樹にとどまらず、ツリーハウスのように巨大樹と建築物が一体化した、双葉町の大自然が広がる風景と調和する図書館。

双葉町に多く立ち並ぶ瓦屋根の建物と、双葉町のモチーフとなっている桜やせんだんの木、季節を楽しむことができる紅葉や銀杏の木が並ぶ。

デッキで自然を眺めながら本を読んだり、カフェでくつろいだり、水場で海との距離の近さを感じたり、様々な側面から双葉町の環境に調和する。

- ・図書館
- ・自然との調和
- ・さくら
- ・せんだんの木
- ・もみじ、イチョウ
- ・春夏秋冬 ご
違う雰囲気になる。
- ・子供からお年寄りまで
みんなが無料で使える。

自然一体化図書館

by コンセプトアーティスト・篠谷周生



カナダのVFXスタジオにてCG GeneralistとしてCGアニメ映画製作に関わった後、WACHAJACKへ。ゲームや都市設計などのコンセプトアートを手掛ける



水上都市双葉

by 小説家・カツセマサヒコ



主演・北村匠海による映画『明け方の若者たち』原作者。第二作となる、人気バンドindigo la Endとのコラボレーション小説「夜行秘密」も話題。

傷を見せ合い、癒し会える場所。

地震と津波と原発、3つの災害に見舞われた世界でも珍しい街。
3つの不幸が重なった場所で、瘡蓋になることすらできずにいる傷が残っている。

この姿に現代を生きる人々と近いものを感じることから、
この水上都市では、誰かを救うでも守るでもなく、一緒に傷を見せ合い癒し会える場所として、
傷があるという事実を受け止めた上で回復できる場所をつくる。

水上都市に集まった人々は、同じような傷を持った人同士が同じ船に乗ることができ、
みんなで水上都市を巡ることができる。船でしかいけない場所があつたり、
船から直接何かを買ったり食べたりする中で、ワクワクしたり楽しんだりすることができ、
水上都市で過ごす時間を通して過去の傷から回復することができる。

水上都市双葉

by 小説家・カツセマサヒコ



主演・北村匠海による映画『明け方の若者たち』原作 者。第二作となる、人気バンドindigo la Endとのコラボレーション小説「夜行秘密」も話題。

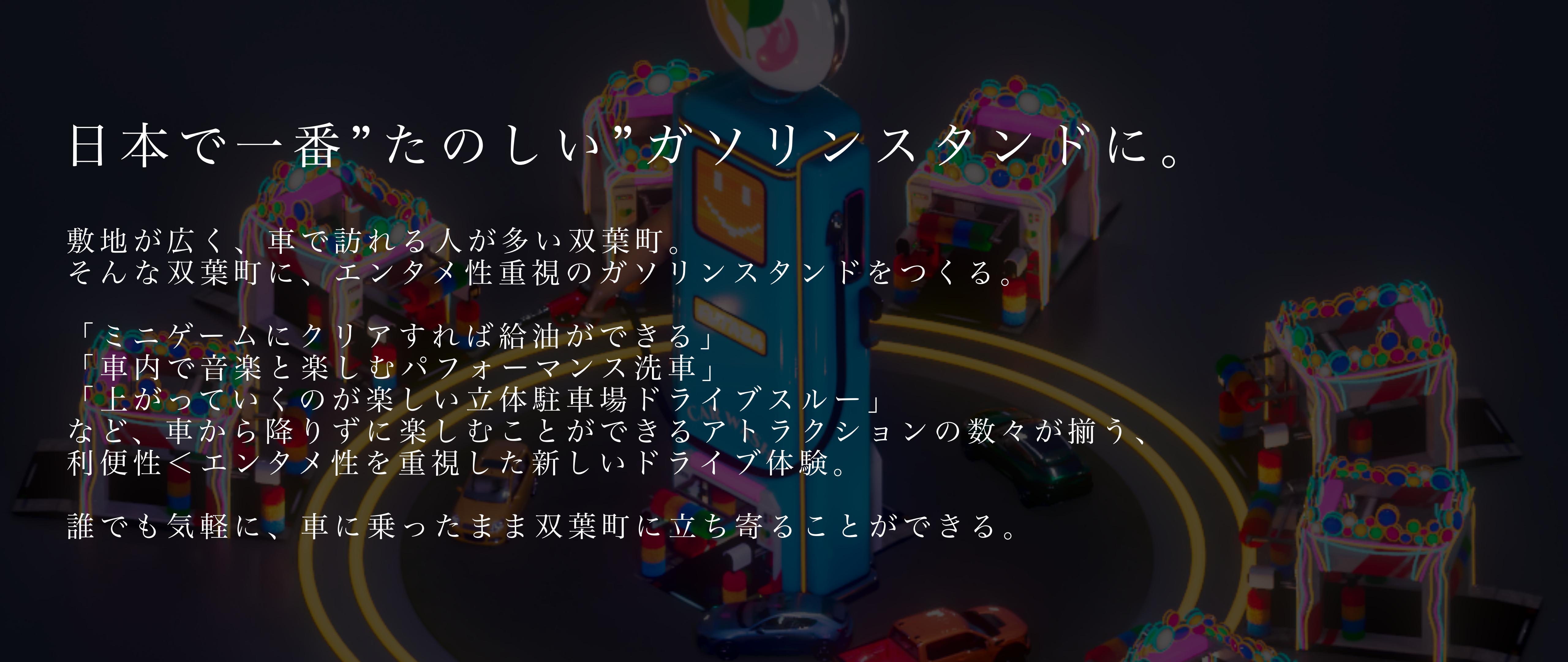


あそべるガソリンスタンド

by 映像作家・Bivi



「企む(たくらむ)アニメーション」をテーマに、技法や常識に縛られない実験的、挑戦的な作品を制作する。



日本で一番”たのしい”ガソリンスタンドに。

敷地が広く、車で訪れる人が多い双葉町。
そんな双葉町に、エンタメ性重視のガソリンスタンドをつくる。

「ミニゲームにクリアすれば給油ができる」
「車内で音楽と楽しむパフォーマンス洗車」
「上がっていくのが楽しい立体駐車場ドライブスルー」
など、車から降りずに楽しむことができるアトラクションの数々が揃う、
利便性×エンタメ性を重視した新しいドライブ体験。

誰でも気軽に、車に乗ったまま双葉町に立ち寄ることができる。

あそべるガソリンスタンド

by 映像作家・Bivi



「企む(たくらむ)アニメーション」をテーマ
に、技法や常識に縛られない実験的、
挑戦的な作品を制作する。

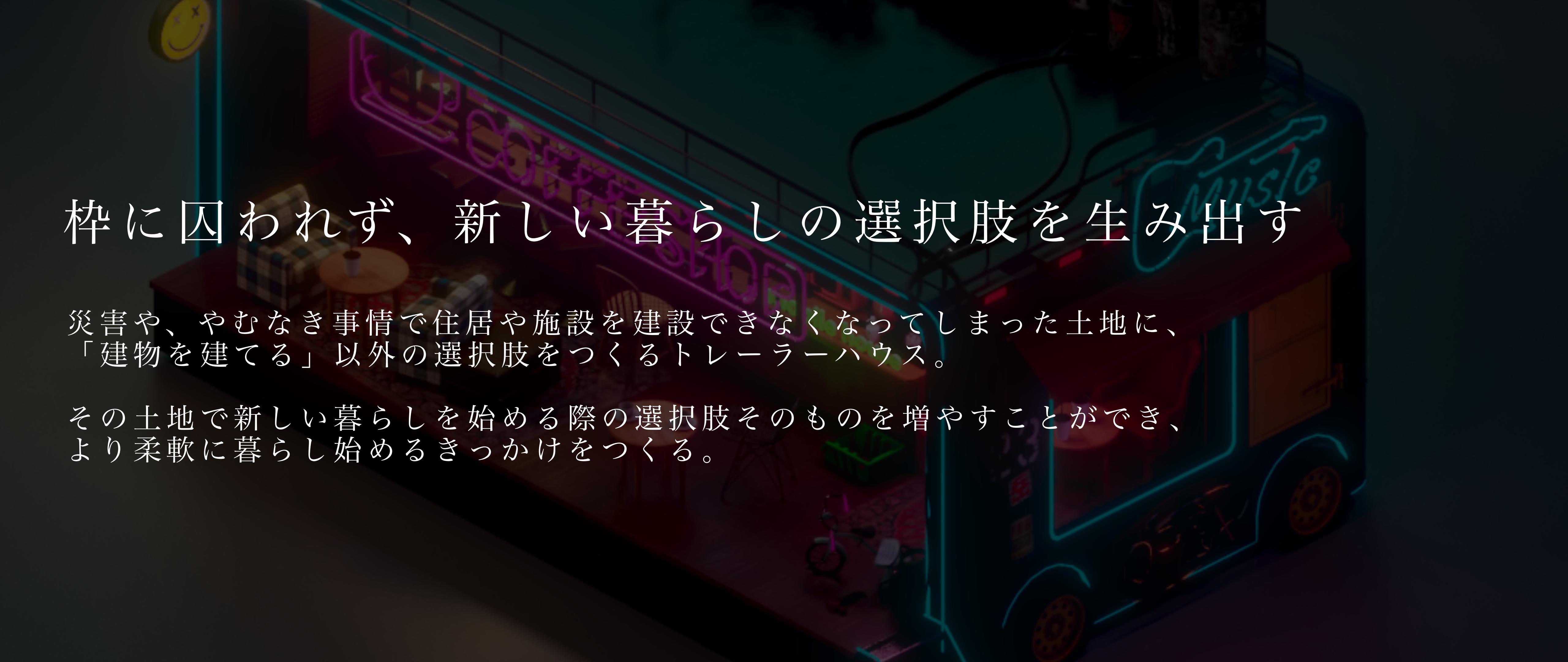


トレーラーハウスシステム

by 映像作家・YP

バーチャルミクスチャーな表現と現代のハイコンテクストな空気感を捉えて作られた作品群は世代を超えて多くの支持を集めている。

YP



枠に囚われず、新しい暮らしの選択肢を生み出す

災害や、やむなき事情で住居や施設を建設できなくなってしまった土地に、「建物を建てる」以外の選択肢をつくるトレーラーハウス。

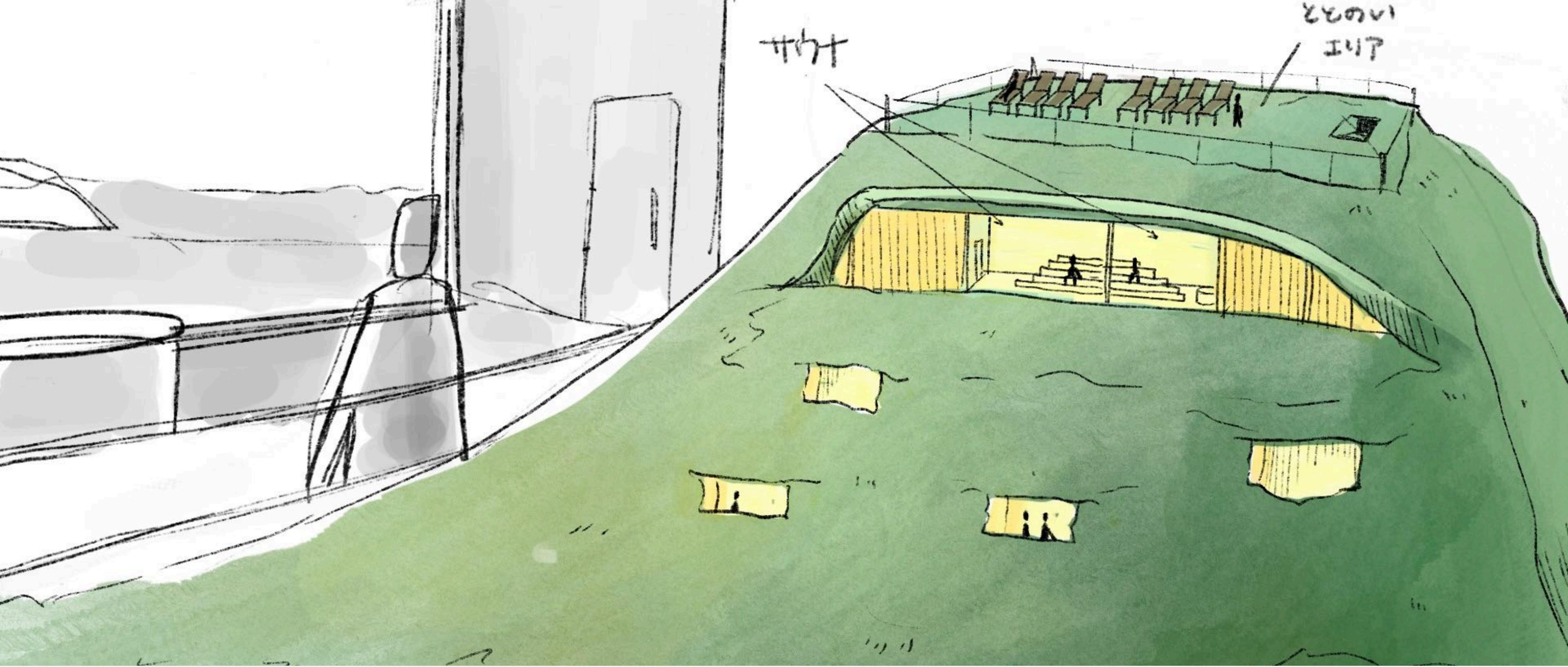
その土地で新しい暮らしを始める際の選択肢そのものを増やすことができ、より柔軟に暮らし始めるきっかけをつくる。

トレーラーハウスシステム

by 映像作家・YP



バーチャルミクスチャーな表現と現代のハイコンテクストな空気感を捉えて作られた作品群は世代を超えて多くの支持を集めている。



ジオパークサウナ

by プランナー/デザイナー・佐藤ねじ



アイデアのある商品・お店・ボドゲ・WEBなどを企画、デザインし、近年では地域ブランドディングも多数手掛ける。
代表作に「不思議な宿」「佐久市リモート市役所」など。

双葉町を最大限に楽しみつくすサウナ体験。

海や月が綺麗で、風が吹き続け、壮大な自然があり、立ち入り禁止エリアがあり、そして、音と建物がない双葉町。そんな双葉町にしか存在しない環境を最大限に生かした、この土地にしか作ることができないサウナ体験をつくる。

サウナ室の前後左右の窓にはそれぞれ「圧倒的海の水平線サウナ」「芝生エバーグリーンサウナ」など全く違う景色が切り取られており、同じ場所にいながら様々な景色を楽しむことができる。

街の人たちも、観光で訪れた人たちも、今まさに回復の過程にある双葉町で、日々の疲れから回復することができる、双葉町のシンボルになるようなスポット。

ジオパークサウナ

by プランナー/デザイナー・佐藤ねじ

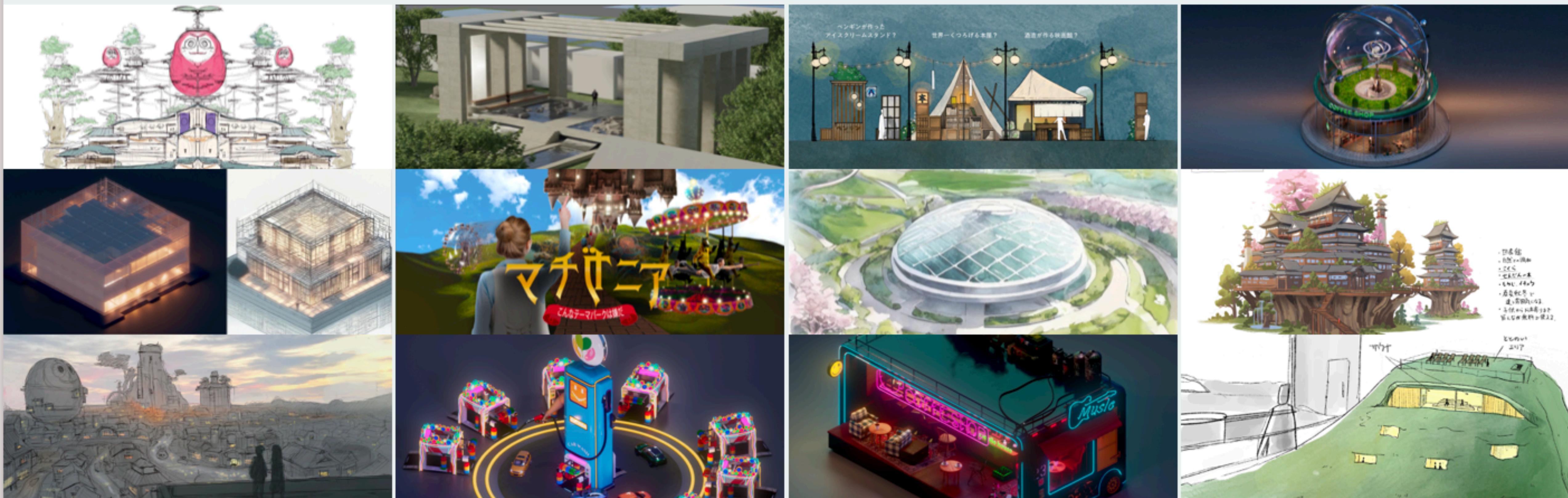


アイデアのある商品・お店・ボドゲ・WEBなどを企画、デザインし、近年では地域ブランドディングも多数手掛ける。代表作に「不思議な宿」「佐久市リモート市役所」など。

04

映像制作

クリエイターが描いた個性豊かな12のアイデアを一つの映像に







Message

この場所で、何を描くか

今はただの「妄想」に過ぎないことも、まず一度、形にして発信する。

そこから、新しいアイデアが生まれるかもしれない。

賛同者が見つかり、形にできるかもしれない。

描くことから、すべてが始まる。

もし、
建築家と、
小説家と、
映像作家と、
デザイナーと、
広告プランナーと、
ホテルプロデューサーと、
コンセプトアーティストと、
そして、現地住民が一緒に
一つの町の可能性を考えたら、
どんな姿が浮かび上がるのか…？

VISION MOVIE

20名のクリエイターが描いたアイデアを集約した映像



<https://www.youtube.com/watch?v=MMz-Q0ReDL0>

DOCUMENTARY MOVIE

可能性調査の様子を記録した映像



<https://www.youtube.com/watch?v=DPipXDr-76M>

映像 概要

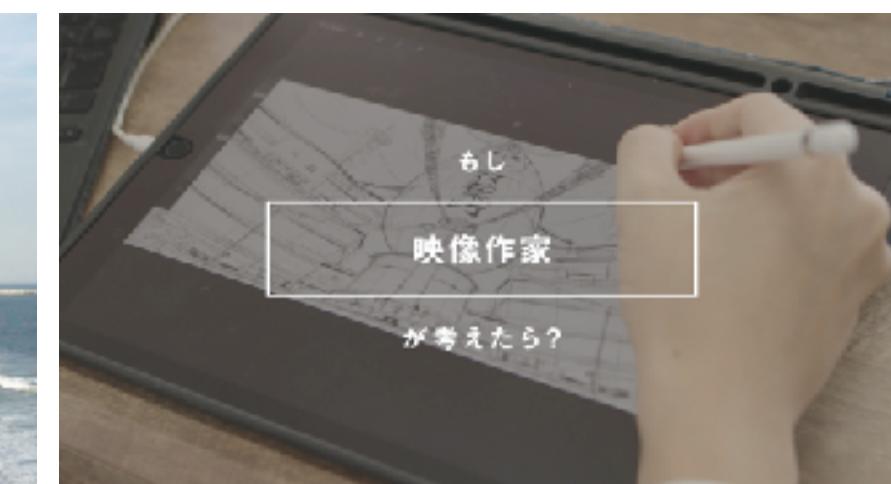
VISION MOVIE (00"58)



双葉町が持つ可能性を20名のクリエイターや地元住民が考案し、そのアイデアを具現化し集約した映像。

1泊2日の現地リサーチや地元住民交流を経て、双葉町が持つ魅力を発見することで生まれた、クリエイターの個性溢れる12のアイデアを紹介。

「描くことから何かが始まる」という考え方の元、視点を最大化することを重要視した本映像では、これから双葉町の多様な可能性を提示している。

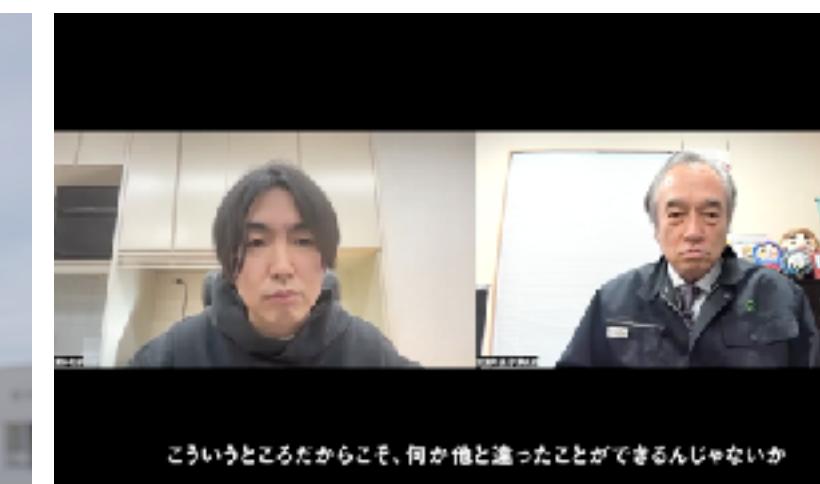


映像 概要

DOCUMENTARY MOVIE (03"43)



可能性調査の様子を記録した映像。
クリエイターへのインタビューや、町内視察・交流会・発表会等1泊2日の調査当日の様子を記録することで、アイデアの考案プロセスや意図をより深く紹介している。また双葉町・伊澤町長や現地住民の方へのインタビューを実施させていただき、本プロジェクトに対する期待の声も紹介。
本プロジェクトの内容をより詳細に説明可能な映像とした。



05

公開後の反響

2024年2月15日 12:00 情報公開

※年初の能登半島地震の影響を鑑み、当初1/17予定から1ヶ月公開を後ろ倒し。



X



YouTube



Instagram

目的：情報拡散

Draw in FUTABA
@drawinfutaba
福島県・双葉町。2022年8月の一部避難指示解除によって、震災から11年間続いた全町避難が解消し、ゼロからのまちづくりがスタートした場所。人口は、100人にまで戻ってきた。Draw in FUTABAとは、様々な分野のクリエイターと共に、この場所が持つ可能性を描き、実現を目指す活動体。
drawinfutaba.com
2024年1月からTwitterを利用しています
0 フォロー中 392 フォロワー

ポスト 返信 メディア いいね

Draw in FUTABA @drawi... · 2024/02/20
Draw in FUTABAについてForbesさんに取材いただきました。
少しずつ、着実に、このプロジェクトを育てていきます。

目的：アーカイブ

Draw in FUTABA
@drawinfutaba
福島県・双葉町。
drawinfutaba.com、他 2 件のリンク
チャンネル登録

ホーム 動画

Futaba Drawing Camp #01 - VISION MOVIE
1490 回視聴 · 1か月前

Futaba Drawing Camp #01 - DOCUMENTARY M...

目的：アイデア一覧

drawinfutaba

■

■ ■ ■
■ ■ ■
■ ■ ■
■ ■ ■

55
万回表示



53.9万



0.7万



0.1万

※ Storiesのみ

視聴者からの声

ほぼ地元なので何かしら協力したい

ワクワクするなあ、これ。
関わったら絶対面白い気がする

映像を見たらワクワクして、ここに
引っ越したくなった

トップクリエイターが地域にはみ出
していって、地域の変化は加速度
的に上がりそう。クリエイティブに
できるのは、過去のストーリーを紡
ぎながらとんでもない未来を引き寄
せてしまうこと。

あまりにも良い取り組み
関わってるひとも最高の人ばかり
じゃないか

ゼロからの町づくりという表現には
違和感を覚える。積極的に助けを借
りるべきだとは思うが、すべてを前
向きに捉えるのは難しい。



表示回数

53.9万



リポスト

105



いいね

3013



保存

699

今回、X(旧Twitter)での拡散をメインに据えたことで様々な角度で発話が生まれた。

また、情報を見返すための「保存」を行なったユーザーが多くかったことも特徴的。

57

メディア掲載



PRESIDENT
Online



「画期的な田舎町」へ。原発事故で95%が避難した双葉町のいま

田中 友梨 | Forbes JAPAN編集部 [番号フォロー](#) [記事を保存](#) [SHARE](#) [X](#) [f](#) [g](#)



福島県双葉町の復興の歩みや未来像を映像で発信へ 全国のクリエイターが現地を訪ね意見交換

2023/10/19 19:54



全国のクリエイター約20人が、福島県双葉町を題材にした映像の作成に乗り出した。東京電力福島第1原発事故に伴う帰還困難区域のうち、特定復興再生拠点区域(復興拠点)の避難指示が解除され、復興に向けて歩む町の現状や地域の未来像を発信する。19、20の両日、町内を訪れ、アイデアを練っている。

経済産業省の地域経済政策推進事業の一環として、映像制作を請け負う会社「チョコレイト」(東京都)が主催した。ホテルプロデューサーの龍崎翔子さん、小説家のカツセマリヒコさんらが参加してい



双葉町を題材にした映像の作成に向けてアイデアを練るクリエイター

掲載メディア一覧

No	サイト名	媒体社名	取得日	記事タイトル	記事URL
1	PR TIMES	PR TIMES	2024/02/15	東日本大震災による原子力災害からまもなく13年。これからどんな姿にもなれる福島県双葉町の可能性を様々な分野のクリエイターたちと共に描くプロジェクト『Draw in FUTABA』スタート	https://prtimes.jp/main/html/rd/p/00000001.000136182.html
2	おたくま経済新聞	シー・エス・ティー・エンターテインメント	2024/02/15	東日本大震災による原子力災害からまもなく13年。これからどんな姿にもなれる福島県双葉町の可能性を様々な分野のクリエイターたちと共に描くプロジェクト『Draw in FUTABA』スタート	https://otakei.otakuma.net/prtimes/02153017209.html
3	NewsPicks	ユーザベース	2024/02/15	東日本大震災による原子力災害からまもなく13年。これからどんな姿にもなれる福島県双葉町の可能性を様々な分野のクリエイターたちと共に描くプロジェクト『Draw in FUTABA』スタート	https://newspicks.com/news/9588008?ref=user_2172
4	財経新聞	財経新聞社	2024/02/15	東日本大震災による原子力災害からまもなく13年。これからどんな姿にもなれる福島県双葉町の可能性を様々な分野のクリエイターたちと共に描くプロジェクト『Draw in FUTABA』スタート	https://www.zaikei.co.jp/releases/2360901/
5	リビング東京Web	サンケイリビング新聞社	2024/02/15	東日本大震災による原子力災害からまもなく13年。これからどんな姿にもなれる福島県双葉町の可能性を様々な分野のクリエイターたちと共に描くプロジェクト『Draw in FUTABA』スタート	https://mrs.living.jp/tokyo/release/article/5553009
6	WalkerPlus（ウォーカープラス）	KADOKAWA	2024/02/15	東日本大震災による原子力災害からまもなく13年。これからどんな姿にもなれる福島県双葉町の可能性を様々な分野のクリエイターたちと共に描くプロジェクト『Draw in FUTABA』スタート	https://www.walkerplus.com/release/c136182_r1/
7	八王子経済新聞	ファクトリージアス	2024/02/15	東日本大震災による原子力災害からまもなく13年。これからどんな姿にもなれる福島県双葉町の可能性を様々な分野のクリエイターたちと共に描くプロジェクト『Draw in FUTABA』スタート	https://hachioji.keizai.biz/release.php?id=264380
8	ORICON NEWS(オリコンニュース)	オリコン	2024/02/15	東日本大震災による原子力災害からまもなく13年。これからどんな姿にもなれる福島県双葉町の可能性を様々な分野のクリエイターたちと共に描くプロジェクト『Draw in FUTABA』スタート	https://www.oricon.co.jp/pressrelease/1800854/
9	PRESIDENT Online（プレジデントオンライン）	プレジデント社	2024/02/15	東日本大震災による原子力災害からまもなく13年。これからどんな姿にもなれる福島県双葉町の可能性を様々な分野のクリエイターたちと共に描くプロジェクト『Draw in FUTABA』スタート	https://president.jp/ud/pressrelease/65cdbab2af6d343aca00004a
10	Fresh eye ニュース(フレッシュアイニュース)	スカラコミュニケーションズ	2024/02/15	東日本大震災による原子力災害からまもなく13年。これからどんな姿にもなれる福島県双葉町の可能性を様々な分野のクリエイターたちと共に描くプロジェクト『Draw in FUTABA』スタート	https://news.fresheye.com/prtimes/article/pr-00000001.000136182.html
11	ニコニコニュース	ドワンゴ	2024/02/15	東日本大震災による原子力災害からまもなく13年。これからどんな姿にもなれる福島県双葉町の可能性を様々な分野のクリエイターたちと共に描くプロジェクト『Draw in FUTABA』スタート	https://news.nicovideo.jp/watch/nw14360386
12	下北沢経済新聞	本屋B&B	2024/02/15	東日本大震災による原子力災害からまもなく13年。これからどんな姿にもなれる福島県双葉町の可能性を様々な分野のクリエイターたちと共に描くプロジェクト『Draw in FUTABA』スタート	https://shimokita.keizai.biz/release.php?id=264380
13	自由が丘経済新聞	花形商品研究所	2024/02/15	東日本大震災による原子力災害からまもなく13年。これからどんな姿にもなれる福島県双葉町の可能性を様々な分野のクリエイターたちと共に描くプロジェクト『Draw in FUTABA』スタート	https://jiyugaoka.keizai.biz/release.php?id=264380
14	BEST TIMES（ベストタイムズ）	ベストセラーズ	2024/02/15	東日本大震災による原子力災害からまもなく13年。これからどんな姿にもなれる福島県双葉町の可能性を様々な分野のクリエイターたちと共に描くプロジェクト『Draw in FUTABA』スタート	https://www.kk-bestellers.com/articles/-/press_release/2655129/
15	とれまがニュース	サイトスコープ	2024/02/15	東日本大震災による原子力災害からまもなく13年。これからどんな姿にもなれる福島県双葉町の可能性を様々な分野のクリエイターたちと共に描くプロジェクト『Draw in FUTABA』スタート	https://news.toremaga.com/release/others/2989673.html
16	@DIME（アットダイム）	小学館	2024/02/15	東日本大震災による原子力災害からまもなく13年。これからどんな姿にもなれる福島県双葉町の可能性を様々な分野のクリエイターたちと共に描くプロジェクト『Draw in FUTABA』スタート	https://dime.jp/company_news/detail/?pr=1706342
17	アキバ経済新聞	デジタルハリウッド	2024/02/15	東日本大震災による原子力災害からまもなく13年。これからどんな姿にもなれる福島県双葉町の可能性を様々な分野のクリエイターたちと共に描くプロジェクト『Draw in FUTABA』スタート	https://akiba.keizai.biz/release.php?id=264380
18	高円寺経済新聞	ホットワイヤーグループ	2024/02/15	東日本大震災による原子力災害からまもなく13年。これからどんな姿にもなれる福島県双葉町の可能性を様々な分野のクリエイターたちと共に描くプロジェクト『Draw in FUTABA』スタート	https://koenji.keizai.biz/release.php?id=264380
19	練馬経済新聞	ビーグル	2024/02/15	東日本大震災による原子力災害からまもなく13年。これからどんな姿にもなれる福島県双葉町の可能性を様々な分野のクリエイターたちと共に描くプロジェクト『Draw in FUTABA』スタート	https://nerima.keizai.biz/release.php?id=264380
20	中野経済新聞	桔梗ICTパートナーズ	2024/02/15	東日本大震災による原子力災害からまもなく13年。これからどんな姿にもなれる福島県双葉町の可能性を様々な分野のクリエイターたちと共に描くプロジェクト『Draw in FUTABA』スタート	https://nakano.keizai.biz/release.php?id=264380
21	日本橋経済新聞	SPソリューションズ	2024/02/15	東日本大震災による原子力災害からまもなく13年。これからどんな姿にもなれる福島県双葉町の可能性を様々な分野のクリエイターたちと共に描くプロジェクト『Draw in FUTABA』スタート	https://nihombashi.keizai.biz/release.php?id=264380
22	池袋経済新聞	YAKIMAYO	2024/02/15	東日本大震災による原子力災害からまもなく13年。これからどんな姿にもなれる福島県双葉町の可能性を様々な分野のクリエイターたちと共に描くプロジェクト『Draw in FUTABA』スタート	https://ikebukuro.keizai.biz/release.php?id=264380
23	茨城新聞クロスアイ	茨城新聞社	2024/02/15	東日本大震災による原子力災害からまもなく13年。これからどんな姿にもなれる福島県双葉町の可能性を様々な分野のクリエイターたちと共に描くプロジェクト『Draw in FUTABA』スタート	https://ibarakinews.jp/news/newsdetail.php?f_jun=c136182_r1&elem=prt
24	シブヤ経済新聞	花形商品研究所	2024/02/15	東日本大震災による原子力災害からまもなく13年。これからどんな姿にもなれる福島県双葉町の可能性を様々な分野のクリエイターたちと共に描くプロジェクト『Draw in FUTABA』スタート	https://www.shibukei.com/release.php?id=264380
25	赤坂経済新聞	博報堂ケトル	2024/02/15	東日本大震災による原子力災害からまもなく13年。これからどんな姿にもなれる福島県双葉町の可能性を様々な分野のクリエイターたちと共に描くプロジェクト『Draw in FUTABA』スタート	https://akasaka.keizai.biz/release.php?id=264380
26	新宿経済新聞	クロール	2024/02/15	東日本大震災による原子力災害からまもなく13年。これからどんな姿にもなれる福島県双葉町の可能性を様々な分野のクリエイターたちと共に描くプロジェクト『Draw in FUTABA』スタート	https://shinjuku.keizai.biz/release.php?id=264380
27	東洋経済オンライン	東洋経済新報社	2024/02/15	東日本大震災による原子力災害からまもなく13年。これからどんな姿にもなれる福島県双葉町の可能性を様々な分野のクリエイターたちと共に描くプロジェクト『Draw in FUTABA』スタート	https://toyokeizai.net/ud/pressrelease/65cdbf88af6d3485930000a2
28	@niftyビジネス	ニフティ	2024/02/15	東日本大震災による原子力災害からまもなく13年。これからどんな姿にもなれる福島県双葉町の可能性を様々な分野のクリエイターたちと共に描くプロジェクト『Draw in FUTABA』スタート	https://business.nifty.com/cs/catalog/business_release/catalog_prt00000001000136182_1.htm
29	時事ドットコム	時事通信社	2024/02/15	東日本大震災による原子力災害からまもなく13年。これからどんな姿にもなれる福島県双葉町の可能性を様々な分野のクリエイターたちと共に描くプロジェクト『Draw in FUTABA』スタート	https://www.jiji.com/jc/article?k=00000001.000136182&g=prt
30	マピオンニュース	ONE COMPATH	2024/02/15	東日本大震災による原子力災害からまもなく13年。これからどんな姿にもなれる福島県双葉町の可能性を様々な分野のクリエイターたちと共に描くプロジェクト『Draw in FUTABA』スタート	https://www.mapion.co.jp/news/release/00000001.000136182/

掲載メディア一覧

No	サイト名	媒体社名	取得日	記事タイトル	記事URL
31	JBpress (ジェイビープレス)	日本ビジネスプレス	2024/02/15	東日本大震災による原子力災害からまもなく13年。これからどんな姿にもなれる福島県双葉町の可能性を様々な分野のクリエイターたちと共に描くプロジェクト『Draw in FUTABA』スタート	https://jpress.ismedia.jp/ud/pressrelease/65cdbab2af6d342cd600004b
32	山形新聞	山形新聞社	2024/02/15	東日本大震災による原子力災害からまもなく13年。これからどんな姿にもなれる福島県双葉町の可能性を様々な分野のクリエイターたちと共に描くプロジェクト『Draw in FUTABA』スタート	https://www.yamagata-np.jp/prtimes/index_pr.php?id=c136182_r1
33	市ヶ谷経済新聞	モルスハルス	2024/02/15	東日本大震災による原子力災害からまもなく13年。これからどんな姿にもなれる福島県双葉町の可能性を様々な分野のクリエイターたちと共に描くプロジェクト『Draw in FUTABA』スタート	https://ichigaya.keizai.biz/release.php?id=264380
34	吉祥寺経済新聞	クロール	2024/02/15	東日本大震災による原子力災害からまもなく13年。これからどんな姿にもなれる福島県双葉町の可能性を様々な分野のクリエイターたちと共に描くプロジェクト『Draw in FUTABA』スタート	https://kichijoji.keizai.biz/release.php?id=264380
35	六本木経済新聞	博報堂ケトル	2024/02/15	東日本大震災による原子力災害からまもなく13年。これからどんな姿にもなれる福島県双葉町の可能性を様々な分野のクリエイターたちと共に描くプロジェクト『Draw in FUTABA』スタート	https://roppongi.keizai.biz/release.php?id=264380
36	調布経済新聞	調布市地域情報化コンソーシアム	2024/02/15	東日本大震災による原子力災害からまもなく13年。これからどんな姿にもなれる福島県双葉町の可能性を様々な分野のクリエイターたちと共に描くプロジェクト『Draw in FUTABA』スタート	https://chofu.keizai.biz/release.php?id=264380
37	東京ベイ経済新聞	グリーンアソシエイツ	2024/02/15	東日本大震災による原子力災害からまもなく13年。これからどんな姿にもなれる福島県双葉町の可能性を様々な分野のクリエイターたちと共に描くプロジェクト『Draw in FUTABA』スタート	https://tokyobay.keizai.biz/release.php?id=264380
38	立川経済新聞	シーズパレット	2024/02/15	東日本大震災による原子力災害からまもなく13年。これからどんな姿にもなれる福島県双葉町の可能性を様々な分野のクリエイターたちと共に描くプロジェクト『Draw in FUTABA』スタート	https://tachikawa.keizai.biz/release.php?id=264380
39	銀座経済新聞	グリーンアソシエイツ	2024/02/15	東日本大震災による原子力災害からまもなく13年。これからどんな姿にもなれる福島県双葉町の可能性を様々な分野のクリエイターたちと共に描くプロジェクト『Draw in FUTABA』スタート	https://ginza.keizai.biz/release.php?id=264380
40	品川経済新聞	ノオト	2024/02/15	東日本大震災による原子力災害からまもなく13年。これからどんな姿にもなれる福島県双葉町の可能性を様々な分野のクリエイターたちと共に描くプロジェクト『Draw in FUTABA』スタート	https://shinagawa.keizai.biz/release.php?id=264380
41	Infoseek ニュース (インフォシークニュース)	楽天グループ	2024/02/15	東日本大震災による原子力災害からまもなく13年。これからどんな姿にもなれる福島県双葉町の可能性を様々な分野のクリエイターたちと共に描くプロジェクト『Draw in FUTABA』スタート	https://news.infoseek.co.jp/article/prtimes_000000001_000136182/
42	SEOTOOLS	プラストホールディングス	2024/02/15	東日本大震災による原子力災害からまもなく13年。これからどんな姿にもなれる福島県双葉町の可能性を様々な分野のクリエイターたちと共に描くプロジェクト『Draw in FUTABA』スタート	http://www.seotools.jp/news/id_000000001.000136182.html
43	エキサイトニュース	エキサイト	2024/02/15	東日本大震災による原子力災害からまもなく13年。これからどんな姿にもなれる福島県双葉町の可能性を様々な分野のクリエイターたちと共に描くプロジェクト『Draw in FUTABA』スタート	https://www.excite.co.jp/news/article/Prtimes_2024-02-15-136182-1/
44	ジョルダンニュース！	ジョルダン	2024/02/15	東日本大震災による原子力災害からまもなく13年。これからどんな姿にもなれる福島県双葉町の可能性を様々な分野のクリエイターたちと共に描くプロジェクト『Draw in FUTABA』スタート	https://news.jorudan.co.jp/docs/news/detail.cgi?newsid=PT000001A000136182
45	ウレぴあ総研	ぴあ	2024/02/15	東日本大震災による原子力災害からまもなく13年。これからどんな姿にもなれる福島県双葉町の可能性を様々な分野のクリエイターたちと共に描くプロジェクト『Draw in FUTABA』スタート	https://ure.pia.co.jp/articles/-/2137620
46	さんちEye 山梨日日新聞電子版	山梨日日新聞社	2024/02/15	東日本大震災による原子力災害からまもなく13年。これからどんな姿にもなれる福島県双葉町の可能性を様々な分野のクリエイターたちと共に描くプロジェクト『Draw in FUTABA』スタート	https://www.sannichi.co.jp/prtimes/others/c136182_r1
47	STRAIGHT PRESS (ストレートプレス)	PR TIMES	2024/02/15	東日本大震災による原子力災害からまもなく13年。これからどんな姿にもなれる福島県双葉町の可能性を様々な分野のクリエイターたちと共に描くプロジェクト『Draw in FUTABA』スタート	https://straightpress.jp/company_news/detail?pr=000000001.000136182
48	朝日新聞デジタルマガジン&[and]	朝日新聞社	2024/02/15	東日本大震災による原子力災害からまもなく13年。これからどんな姿にもなれる福島県双葉町の可能性を様々な分野のクリエイターたちと共に描くプロジェクト『Draw in FUTABA』スタート	https://www.asahi.com/and/pressrelease/424507484/
49	dメニュー	NTTドコモ	2024/02/15	東日本大震災による原子力災害からまもなく13年。これからどんな姿にもなれる福島県双葉町の可能性を様々な分野のクリエイターたちと共に描くプロジェクト『Draw in FUTABA』スタート	https://money.smt.docomo.ne.jp/news-detail/1257510.html?ref=media-articles_company
50	さんたつ by 散歩の達人	交通新聞社	2024/02/15	東日本大震災による原子力災害からまもなく13年。これからどんな姿にもなれる福島県双葉町の可能性を様々な分野のクリエイターたちと共に描くプロジェクト『Draw in FUTABA』スタート	https://san-tatsu.jp/pressrelease/294587/
51	BtoBプラットフォーム 業界チャンネル	インフォマート	2024/02/15	東日本大震災による原子力災害からまもなく13年。これからどんな姿にもなれる福島県双葉町の可能性を様々な分野のクリエイターたちと共に描くプロジェクト『Draw in FUTABA』スタート	https://b2b-ch.infomart.co.jp/news/detail.page?IMNEWS4=4622725
52	NIKKEI COMPASS	日本経済新聞社	2024/02/15	東日本大震災による原子力災害からまもなく13年。これからどんな姿にもなれる福島県双葉町の可能性を様々な分野のクリエイターたちと共に描くプロジェクト『Draw in FUTABA』スタート	https://www.nikkei.com/compass/content/PRTKDB000000001_000136182/preview
53	Forbes JAPAN	リンクタイズ	2024/02/15	「画期的な田舎町」へ。原発事故で95%が避難した双葉町のいま	https://forbesjapan.com/articles/detail/69151
54	Yahoo! JAPAN	LINEヤフー	2024/02/15	「画期的な田舎町」へ。原発事故で95%が避難した双葉町のいま	https://news.yahoo.co.jp/articles/9a8a9eb1547b751ac6881c7e37617415269717c2
55	NewsPicks	ユーザベース	2024/02/15	「画期的な田舎町」へ。原発事故で95%が避難した双葉町のいま	https://newspicks.com/news/9586676?ref=economic
56	Smart News	スマートニュース	2024/02/15	「画期的な田舎町」へ。原発事故で95%が避難した双葉町のいま	※リンク切れ
57	旅飯福島 旅と食の物語	-	2024/02/15	双葉町の可能性は無限大！双葉町の可能性を創造するプロジェクト『Draw in FUTABA』始動！	https://tabi-navi.net/events/draw-in-futaba/

サイト
問い合わせ数
18
件

「地方創生×学生」の切り口での支援
サポートの協業可能性を検討したい

アーティストとして活動しながら
地域イベントの企画運営を行なっ
ている。東北の未来のため情報交
換したい

キャンプに参加したい。自然を生か
したアクティビティを企画し観光に
できないか。

双葉町に根ざしたイベント活動に取
り組んでいる。今後協業可能性がな
いか情報交換したい。

反響調査

目的：公開した映像に対する原子力被災地域や企業などの反応を調査

時期：2024年3月2日

場所：経済産業省福島芸術文化推進室 活動報告会

富岡町文化交流センター「学びの森」



出典：富岡町文化交流センター「学びの森」WEBサイト
<https://www.manamori.jp/>

上記現地調査ほか、当社関係企業へ適宜インタビューを実施

いただいた声

被災地の悲壮感がなく、新しい地域を作ろうとする若者の前を向いた感が伝わる。民間の若いアイデアで地方を盛り上げようとしている姿は魅力的

改めて弊社が当地で事業を展開する意味と意義、大義を確認することができた。自身が双葉町に関わっていることをありがたく感じるきっかけになった。

非常に興味深い取り組み。ワークショップへの協力はどんどん可能。スポンサーも企業方針と合致するものであれば検討可能。

目まぐるしく人が出入りするこの地ではいろんな声が出るだろう。でも既存の理詰めのまちづくりではなく、この過酷さをワクワクと捉えられる右脳的クリエイティブな発想が、「この地で暮らしたい」と思うためには必要。

非常に良い取り組みがゆえに、双葉町だけに止まらず浜通り地域全体に広がりが持てるプロジェクトになっていってほしい。

ワクワクが詰まった新しい町づくりの形。これからどのように成長していくか楽しみ。いずれかの形でなんとか関わりたい。

いただいた声

クリエイターの方の一つ一つの発言から、短い時間で感じ取った町の状況を理解し自分なりに解釈してくださっているんだな、と感心した。根は真面目なところから埋めていくのが大切、という言葉が印象的。もっと提案者の深い考えを聞きたくなつた。

インパクトのある提案が多いだけに、現状とのギャップが激しく、当たり前なのかもしれないが、受け入れるのに時間がかかった。

面白そうとは思いつつ、どうしてもここに暮らしている人の生活とは切り離されているような感覚はある。

この辺の地域で一般化している「なにもないから、なんでもできる町」という視点からもうひとつ踏み込んで、社会に対して影響を与えるプロジェクトになることを期待したい。

評価ポイント / 改善可能なポイント

- 総じてポジティブな声を頂いた

非常に繊細なテーマではあったが、その反響の98%以上はポジティブな声で、「双葉町が魅力的に見えた」「ワクワクする」「何か関わりたい」「住んでみたい」という声が上がった。

- 「話題化」「ニュース性」の強化

第一弾に関しては、あまりにも突発的に大きな話題を生み出しそぎると、本質的ではない議論や、軽はずみな批判が生まれてしまう可能性があり、まずは前向きに立ち上げ、モデルケースをつくることを最優先とさせていただいた。

今回しっかり立ち上げられた分、次回以降はより企業やクリエイターを巻き込んで大きな話題を生み出し、関係人口の拡大をブーストしていきたい。

- 繊細な声をケアしていく

今回のローンチでも、「ゼロからのまちづくり」という言葉や、「クリエイターが無邪気に好き勝手考える」という見え方に対してはネガティブな声を上げる方も見受けられたので、今後より一層その点は意識し、誤解のないように情報発信をしていく。

06

事業總評

本事業の目的

1 全国のクリエイターに対し本プロジェクトを着実に発信し、
次なるクリエイターの来訪に結び付ける

2 本プロジェクトに関心を持った
民間企業の投資や協賛意欲を増進させる

3 原子力被災地域の住民に対し、
映像・芸術文化を通じた地域活性化の機運を醸成する

1

全国のクリエイターに対し本プロジェクトを着実に発信し、
次なるクリエイターの来訪に結び付ける

●情報発信について

参加クリエイターからも積極的なシェアが生まれ、
Xを中心に55万回表示（3000のエンゲージメント）を獲得。57ものメディアが取り上げる成果が得られた。
本質的ではない議論や軽はずみな批判が生まれないよう、突発的に話題になるような情報拡散を行わなかったため、
目標としていた100万回には届かなかったものの、プロジェクトへの好感や期待感を醸成することが出来た。

一方で、SNSでリーチ・再生されやすい短尺動画内で伝え切れる情報量には限りがあったため、
ビジョンと町の現状とのギャップや、ゼロからの町づくりという表現に、違和感を覚えるといった声も一部見られた。

今後、「端的な情報設計でなし得る話題化」と「ビジョン考案の背景を踏まえた正確な情報発信」の両輪のバランスを
より意識したコンテンツ開発を行うことで、本プロジェクトを更に話題化し、
クリエイターや企業を巻き込んだプロジェクトへと成長させていくことが可能と考える。

1

全国のクリエイターに対し本プロジェクトを着実に発信し、
次なるクリエイターの来訪に結び付ける

●クリエイター来訪について

今回の映像発信を通して、「キャンプに参加したい」「プロジェクトに関わりたい」という声が多く上がった。
また自主制作を行なった公式サイトの問い合わせフォームやXのダイレクトメール等でも、
キャンプ参加に関する問い合わせが寄せられ、クリエイターからの高い関心を得られた。
得られた関心を一時的なものにしないため、今後もDraw in FUTABA SNS内での情報発信や、
キャンプ開催時の告知など、継続的なコミュニケーションを図ることでクリエイターとの関係を繋いでいきたい。

また、Draw in FURABAのオンライン上のコミュニティを作成し、
今回参加してくれたクリエイターにもOBとして参加してもらい、応援し続けてもらえたり、
いつでもアイデアのディスカッションができる仕組みにすることで、継続的な活動も可能になると考える。
こういったコミュニティが生まれ、適切に成長していくことで、
「このコミュニティに属したい」という動機でもクリエイターと町の関係を創出できる可能性がある。

2 本プロジェクトに関心を持った 民間企業の投資や協賛意欲を増進させる

公開後クリエイターからの好感や期待の声が寄せられた一方で、企業からの問い合わせまでは至らなかった。まずはクリエイター来訪に繋げることを第一に、クリエイターにとって「ワクワクするもの」に見えることを重視した映像したことから、一見すると民間企業へのメリットは見えづらいものであるため企業に対しては完成した映像を元に、十分な説明を行なっていく必要がある。

公開後、一部企業へ本プロジェクトの説明を始めているが、大企業やテレビ局からも震災報道や復興にとらわれない新たな角度で高い関心を生んでおり、取材の依頼に加えてスポンサープランを説明する機会を設けていただいた。

その際「企業方針と合致するものであれば協賛の検討可能」という意見もあったため、今後、各企業戦略においても本プロジェクトが有効に機能すると感じられるような新たなスポンサープランの開発が求められる。復興支援文脈ではない新たな形での民間企業の投資・協賛意欲を促進させるために今後も映像発信を継続し、チューニングを行うことで確実に巻き込める企業を増やしていく必要がある。

3

原子力被災地域の住民に対し、 映像・芸術文化を通じた地域活性化の機運を醸成する。

現地調査を通じて概ね被災地域住民の方からはポジティブな反応をいただいた。

双葉町・伊澤史朗町長にもご出演いただいた映像内(DOCUMENTARY MOVIE - 00"50)で、「こういった町だからこそ何か他と違ったことをしていきたい」との言葉をいただいたこともあって、現地調査では「本プロジェクトのような被災地域の過酷さをワクワクと捉えられる右脳的クリエイティブな発想がこの地で暮らしたいと思うためには必要であると感じた」という声も上がり、まずは新たな形での町づくりを行なっていく姿勢を表現できたと感じる。

一方で、「ここに暮らしている人の生活とは切り離されているような感覚はある。」との声もあり、

地域住民の声や現在の暮らしをより理解し、大切にしていく必要があると改めて感じる。

今回の可能性調査では町内視察や地域住民交流会、クリエイターとしての地域住民の参加を行ったが、

今後においては、よりクリエイターが地域の「いま」を理解できるような視察・交流の設定や、

考案するアイデアを地域住民と共に共創する座組みを作ることで

より一層地域文脈に沿ったアウトプットを目指し、更なる地域活性化への兆しを作っていきたい。