

ガッチ株式会社

事業者情報



代表者 松永 武士

所在地 東京都港区

WEBサイト

<https://gatch.co.jp/>
<https://namiedojo.gatch.co.jp/>



事業の基本情報

事業名 浪江学生デジタルアート道場
2025 Digital Growth

実施地域 大堀地区を中心とした浪江町
全域

連携団体
(予定) 浪江町、公益社団法人 福島相双復興
推進機構（福島相双復興官民合同
チーム）、株式会社経営芸術総合研
究所、復興支援センターMIRAI、浅
尾楽、齋藤精一、田島悠史

Point

浪江町大堀に響くデジタルの調べ、
学生と住民が紡ぐ創造の拠点づくり

事業概要

本事業は、福島県浪江町をルーツとするガッチ株式会社が、震災以降も地域に根ざした活動が続ける中で実施する「浪江学生デジタルアート道場2025 Digital Growth」である。浪江町大堀地区を中心に、学生アーティストと地域住民がともに学び、つながりを生み出しながらデジタルアートの展示を実現する。

事業独自のポイントは、学生アーティスト対象の現地支援プログラムと地域住民向けアートレクチャーの実施である。ハマカルアートプロジェクトに過年度から参画し、活動拠点である松永窯店舗跡地を「地域住民とアーティストが交流できるクリエイティブな拠点」として確立することを目指す。県外の若い世代のアーティストから県内の一般人まで、松永窯店舗跡地を「文化芸術の拠点」として活用されるよう促進する。デジタルアートを通じた世代を超えた交流により、浪江町大堀地区における新たな文化創造の場を構築し、地域の文化的再生と発展に寄与する。



事業期間中の主なイベント

Event 1

8月下旬

公募開始～
参加アーティスト決定

登竜門やSNS、関係学部への周知・広報を通じて全国から学生アーティストの募集を開始。書類およびポートフォリオ審査を実施し、3組程度の学生アーティストを採択・通知。

Event 2

9月頃

フィールドツアー（2泊3日）
教育プログラム#1

学生アーティストが現地を訪れ、地域の歴史・文化を学ぶフィールドワークや住民との交流会、企画発表を実施。同時にアートや地域文化に関する教育プログラムを開催、住民と学生の相互交流を図る。

Event 3

11月頃

中間報告会（2泊3日）
教育プログラム#2

学生アーティストが現地に集まり、住民・専門家に中間成果としてプレゼンテーションを実施する。講評やフィードバックを受けてブラッシュアップを行い、アドバイザーは支援を行う。

Event 4

1月頃

プレ展示（2泊3日）
教育プログラム#3

学生アーティストが現地に滞在し、展示会場を仮設営・プレ設置を行う。地域住民や関係者、アドバイザーと共に展示方法等を検討する。

Event 5

2月頃

展示会・トークイベント（4泊5日）
教育プログラム#4

松永窯店舗跡地で完成作品を展示する（3日間）。学生アーティストやゲスト、アドバイザーによるトークイベントも開催。

事業全体スケジュール

