連携先世界遺産：賀茂別雷神社（上賀茂神社）
水をキーワードにした「賀茂の水まつり」の活性化

上賀茂神社の魅力を学生の視点で発信する。

■受講生

秋山　利樹（京都産業大学・外国語学部・4回生）
北村　心旺（京都産業大学・経済学部・1回生）
吉﨑　花（京都産業大学・経営学部・1回生）
鈴木　楓大（京都産業大学・現代社会学部・1回生）
春名　雄翔（同志社大学・経済学部・4回生）
善村　天捺（龍谷大学文学・文学部・4回生）
戸田　菜々美（龍谷大学・経済学部・3回生）
小野寺　真愛（龍谷大学・経済学部・3回生）
角谷　優歌（同志社大学・社会学部・2回生）

■担当教員

吉野　秋二（京都産業大学・文化学部・教授）

活動目的・概要

私達受講生は、賀茂別雷神社（上賀茂神社）から提示された課題「上賀茂神社の魅力を学生の視点で発信する」を達成することを目標とし、活動してきました。7月27日日曜日の「賀茂の水まつり」に向け、様々な催しを話し合い、考案し実行しました。

最初の授業で上賀茂神社を訪れ、歴史や文化に触れ、様々なアイデアを出し合うことができました。その中から、より上賀茂神社の魅力が伝わりやすいもの、また参拝に訪れた方々に楽しんでいただけるものを厳選し、具体的な催し内容を決定しました。

当日は、水鉄砲、魚釣り、コイン落とし、スライムづくり、リアル謎解きゲームという5つの企画を準備しました。また、絵馬神輿や縁日企画等、京都産業大学のボランティアサークルNONTSの方々に実施していただきました。

反省すべき点は多々あります。しかし、上賀茂神社の魅力を、私達なりの視点からお伝えしようと努力したこと、また様々な方々の協力を得て「賀茂の水まつり」を盛り上げ、皆様の笑顔を見ることができたこと等、話し合ったことを具現化し成し遂げるという私達自身の成長にも繋げられたことが、大きな成果であると思います。

神輿巡行の様子

参加者への景品受け渡し

謎解きゲーム受付の様子

◆主な活動

2025.4.27　上賀茂神社に関するガイダンス
　　上賀茂神社訪問
2025.5.18　企画立案
2025.5.31　企画決定、招聘団体立案
2025.6.14　企画書作成、招聘団体決定
2025.6.28　招聘団体へのコンタクト、企画の打ち合わせ
2025.7.12　全体ミーティング
2025.7.26　前日準備
2025.7.27　賀茂の水まつり当日
2025.7.28　機材撤去・返却
2025.9.27　活動報告書役割分担
2025.11.8　活動報告書作成、最終成果報告会準備
2025.11.29　最終成果報告会準備
2025.12.7　最終成果報告会

活動の成果

リアル謎解きゲーム

上賀茂神社を実際に歩き、参拝の順序やマナー、祀られている神様等を知ってもらいたいという思いから、境内にある建物や看板等がヒントとなる謎解きゲームを企画しました。ゲームの景品として、ダイドードリンコ株式会社提供の飲み物等をお渡ししました。

魚釣り

水にまつわる遊びとして魚釣りゲームを実施しました。境内に落ちている枝を釣り竿に見立て、魚や上賀茂神社にちなんだ龍神のイラストをラミネートした手作りの的を使用しました。的の裏にポイントを記し、制限時間内に釣り上げた合計得点を競う内容です。子どもから大人まで楽しみながら、上賀茂神社や水とのつながりを感じていただける企画となりました。

スライム作り

子供から大人まで楽しめる企画としてスライム作りを実施しました。参加された方のほとんどが親子連れで、用意した約50人分の材料が全て無くなる盛況ぶりでした。スライムの色やラメを選べるカスタマイズ方式が好評で、完成後には写真を撮る姿も多く見られました。本企画を通して、参加者が気軽に創作を楽しみながらお祭りの雰囲気を楽しめる場を提供できたと考えています。

コイン落とし

子ども達が「楽しそう」と思える水に関係した企画として、コイン落としを実施しました。遊びそのものに工夫を加え、通常のコイン落としよりも楽しめる仕掛けを取り入れました。その結果、多くの方々に参加してもらうことができました。また、複数回参加してくれた子どももいたことから、企画は非常に好評だったと感じます。

水鉄砲ゲーム

「水まつり」にちなんで水を使った企画を実施したいと考え、今回は水鉄砲でポイを的にして点数を競うミニゲームを実施しました。前年度も似たような企画をしており、せっかくするのであれば少しでもバージョンアップできるように意識しました。そのために、水鉄砲の種類を増やし、子どもたちが自分で使う水鉄砲を選ぶところから体験してもらいました。自分の選択で点を稼ぐ手段を考える楽しさを加えることで、より主体的に楽しめる内容になったと思います。

活動を振り返って

今年度の活動を振り返ると、かなり見直すべき部分が多かったように感じました。ですが、円滑に進まないなかで、実施した企画では、大人から子供までたくさんの人が体験していただいたことは、大きな成果であったと思います。また、想定外の事態に対しても柔軟に対応できたことは、私たちにとって素晴らしい経験になったのではないかと思います。

一方で、反省点もいくつか見られました。まず、全員での連携が十分に取れず、情報共有に時間がかかる場面が多かったことです。特に、全体の初動が遅れたことで、企画内容や招聘団体の調整、タイムスケジュールの確定に影響が出た点は今後の課題だと感じます。また、広報活動についても十分に力を入れられず、より多くの方々に活動を知ってもらう機会を逃してしまったことが惜しまれます。これらの課題を解決するためには、早い段階からの情報共有と役割分担の明確化、そして広報手段の多様化を意識する必要があると感じました。

決して全員が一丸となって動けたわけではありませんが、それぞれが与えられた役割の中で最善を尽くした結果、全体としてイベントを成功させることができました。また、当日には想定外のトラブルもありましたが、各担当がその場で判断し、必要に応じて行動したことで大きな混乱を防ぐことができました。地域の方々や子どもたちが「水まつり」楽しんでくださる姿を見たとき、自分たちの活動が少しでも地域に良い影響を与えられたのだと感じ、これまでの準備の苦労が報われたように思いました。

そのような課題もありつつ、「水まつり」を通して多世代交流の場を創出し、周辺地域の活性化につなげられたことは大きな成果でした。私たちにとっても、歴史ある上賀茂神社で祭りを行えたことは非常に貴重な経験であり、学びの多い活動となりました。

最後になりますが、上賀茂神社の「水まつり」担当者様をはじめ、このような素晴らしい経験をさせていただいた全ての関係者の皆様に、心より感謝申し上げます。

担当教員からのコメント

我々は、世界遺産PBL発足以来、「上賀茂神社の魅力を学生の視点で発信する」というテーマの下で「賀茂の水まつり」の企画・運営に継続して取り組んでいます。授業運営にあたり、格別のご配慮を頂戴した賀茂別雷神社(上賀茂神社)様に心から御礼申し上げます。また、大学コンソーシアム京都様にもご助力いただきました。ありがとうございました。

「水まつり」の運営には、京都産業大学ボランティアサークルNONTSも関わっています。本年度も、昨年度に引き続き、ダイドードリンコ株式会社様にも参加・ご協力いただき、一層充実した形で開催することができました。小さなトラブルはありましたが、無事挙行でき安堵いたしました。

恒例行事となり、比較的落ち着いた運営ができるようになったと実感しています。しかし、酷暑対策など改善すべき課題は少なくありません。

人生は試行錯誤、課題への取り組みの繰り返しです。100点満点はありません。受講生の皆さんには、「学生の視点」から、何ができたのか、できなかったのか、今後、社会の中で、何を続けていくべきか、何を改善すべきか、しっかりと見直して頂ければと希望しています。

活動資料

〈チラシ〉

〈リアル謎解きゲーム　台紙〉

〈京都産業大学公式YouTube
「KYOTO産大ニュース」 出演〉

〈ダイドードリンコ株式会社
ボランティアサークルNONTS運営
地域のお子様とのペーパークラフト体験〉

〈ポスター〉

〈絵馬神輿を担いで境内巡行〉

〈同志社大学　狂言会　パフォーマンス〉

〈同志社大学　喜劇研究会
パフォーマンス〉

〈京都産業大学　京炎そでふれ！咲産華
パフォーマンス〉

〈龍谷大学　JAZZ研究会　パフォーマンス〉