

---

秋の高山祭 参加型パズルアート

---

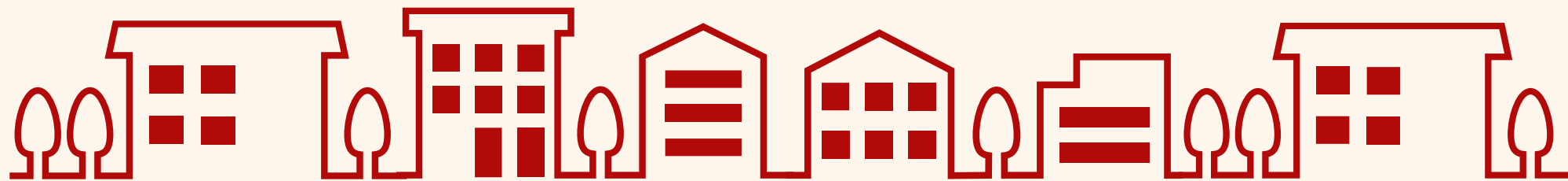
# 地域愛と文化を育む 参加型アート

～八幡祭でのアートチャリティーの試み～

R7：岐阜大学社会システム経営学環2年

工藤優月・手塚優風・池田夏陽

(秋の高山祭ジグソーパズルアートプロジェクトチーム)

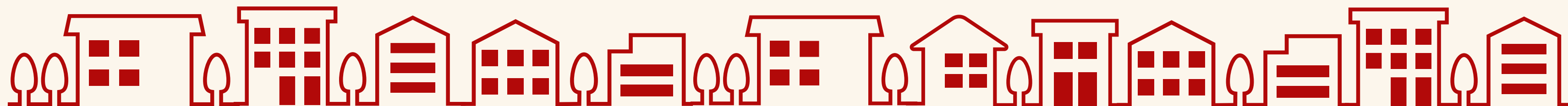


# 目次

秋の高山祭 参加型パズルアート

- はじめに
- 取り組み背景・目的
- 企画提案・詳細
- 実施方法
- 

- 結果
- 考察
- まとめ
- 
- 





## はじめに

秋の高山祭 参加型パズルアート

この取り組みは、岐阜大学 社会システム経営学環 2年生が2025年1月～5月にかけて取り組んだ「マネジメント実践実習～秋の高山祭（八幡祭）課題解決型実習～」（以下「高山祭実習」）の地域課題の解決策提案について、その一部を実装しようと考えたにいたった学生3名による取り組みである。

本発表では、イベントの概要、当日の様子、結果、考察について詳述する。



# 関係者様

秋の高山祭 参加型パズルアート

寺地さん

伊東さん

山腰専務

山郷課長

牛丸課長

しもまちユニオン 下川さん

高山屋台保存会

飛騨・高山観光コンベンション協会

高山市役所 文化財課・観光課など

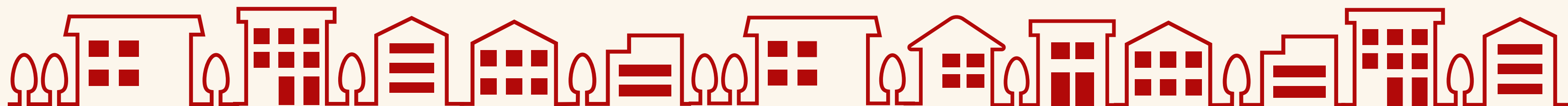
高山祭屋台会館

地域ラボ・高山

プロジェクト構想段階から祭当日まで多大なるご協力をいただきました。  
心より御礼申し上げます。



前年度に今年度と同様に行われた、秋の高山祭の課題解決プロジェクトの一案である「付せん応援広告」から発想し、秋の高山祭を訪れた人が参加できるイベントを行うことを考えた。そのなかでも言語・年齢を問わず、誰でも簡単に参加することができるという観点からアートを行うこととした。



# 取り組み背景・目的

秋の高山祭 参加型パズルアート

1 訪れた観光客・地域住民に秋の高山祭の魅力を伝える

2 伝統分野で若者を中心とした動きを生み出す

3 地域外の若者の視点を活かした、  
地域貢献・関係人口増加に貢献する

4 祭運営資金確保へ波及効果をもたらす

# 企画・提案の詳細

## 秋の高山祭 参加型パズルアート

**イベント名** 秋の高山祭 参加型パズルアート

**開催日時** R7. 10. 9(木)～10. 10(金)

**開催場所** 櫻山八幡宮 境内 参道の一角

### 実施内容

ピースをはめることで高山の日常の風景から宵祭の風景に変化するパズルを完成させる観光客参加型アート。

### ターゲット層

秋の高山祭を訪れた国内・外国人観光客、地域住民など

### 主 催

秋の高山祭ジグソーパズルアートプロジェクトチーム  
(岐阜大学社会システム経営学環2年生 3名)

### デザイン構想

- ・地域住民や観光客が「自らの手で関わる」体験性
- ・祭の風景や日常とのつながりを感じるデザイン構成
- ・完成後のSNSなどによる共有・発信の可能性



図1 実施方法詳細イラスト



# 企画・提案の詳細

## 秋の高山祭 参加型パズルアート

**イベント名** 秋の高山祭 参加型パズルアート

**開催日時** R7. 10. 9(木)～10. 10(金)

**開催場所** 櫻山八幡宮 境内 参道の一角

### 実施内容

ピースをはめることで高山の日常の風景から宵祭の風景に変化するパズルを完成させる観光客参加型アート。

### ターゲット層

秋の高山祭を訪れた国内・外国人観光客、地域住民など

### 主 催

秋の高山祭ジグソーパズルアートプロジェクトチーム  
(岐阜大学社会システム経営学環2年生 3名)

### デザイン構想

- ・ 地域住民や観光客が「自らの手で関わる」体験性
- ・ 祭の風景や日常とのつながりを感じるデザイン構成
- ・ 完成後のSNSなどによる共有・発信の可能性

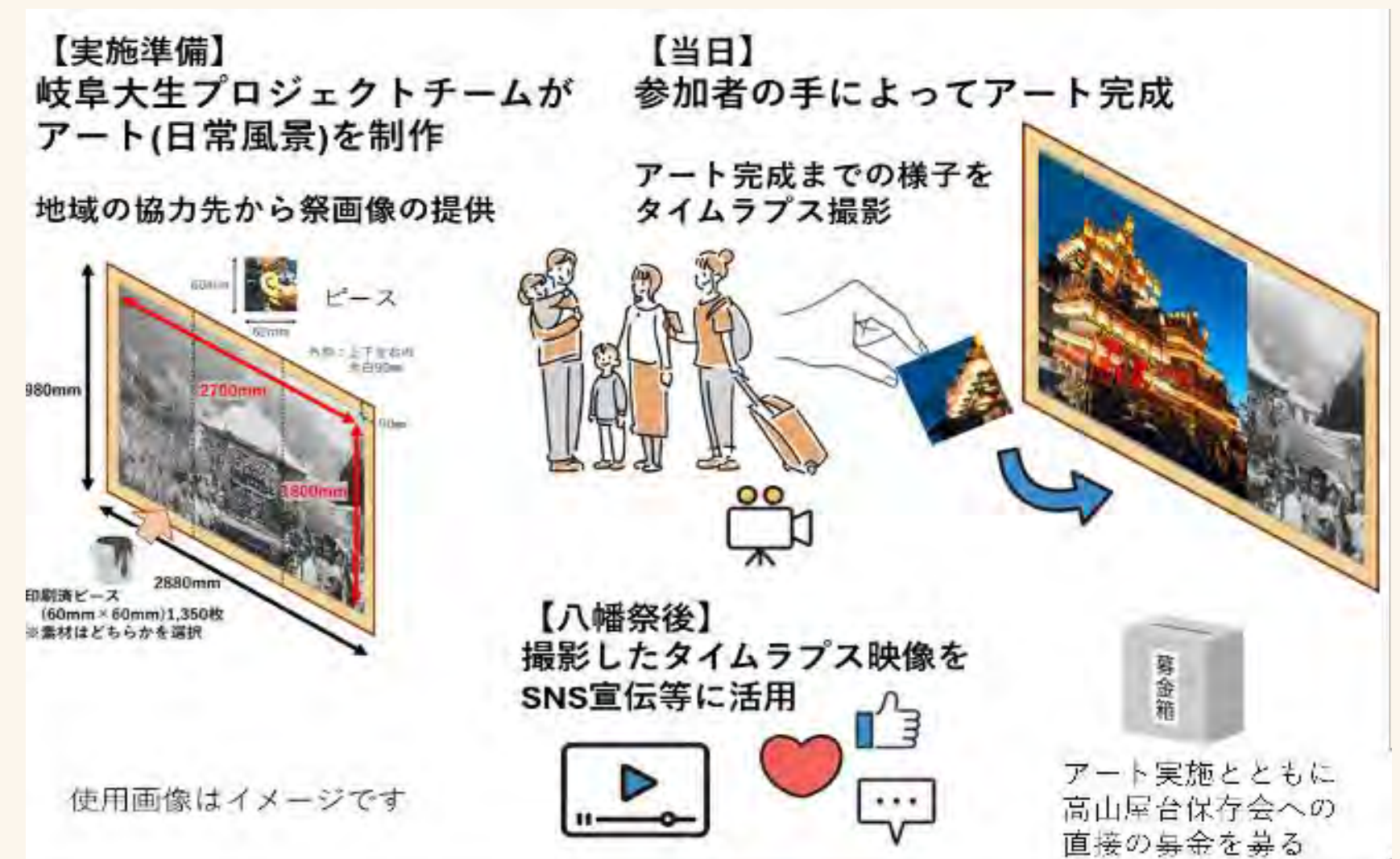
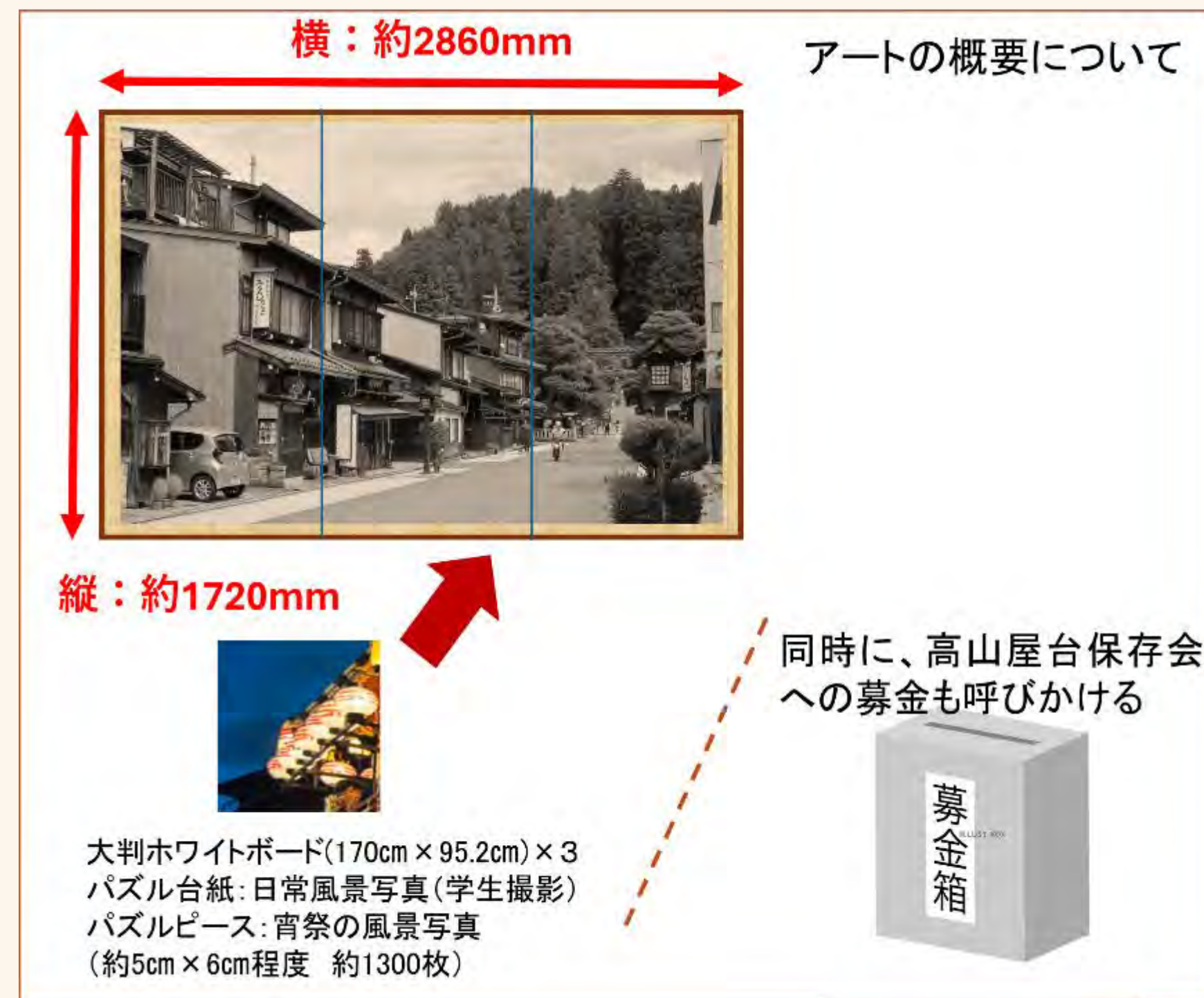


図1 実施方法詳細イラスト

# 実施方法に関する補足

秋の高山祭 参加型パズルアート

- ✓ 高山屋台保存会充ての募金活動とともに、自由参加型で実施。
- ✓ ご参加いただいた方々へのインタビューを行い、参加者の国籍、年齢層、来場目的、アート体験後の意識変化などの調査を試みた。
- ✓ SNS発信用にタイムラプス撮影を行った。
- ✓ 活動資金について、高山市若者活動補助金を活用した。





# イベント当日の様子

秋の高山祭 参加型パズルアート





# 結果



アート



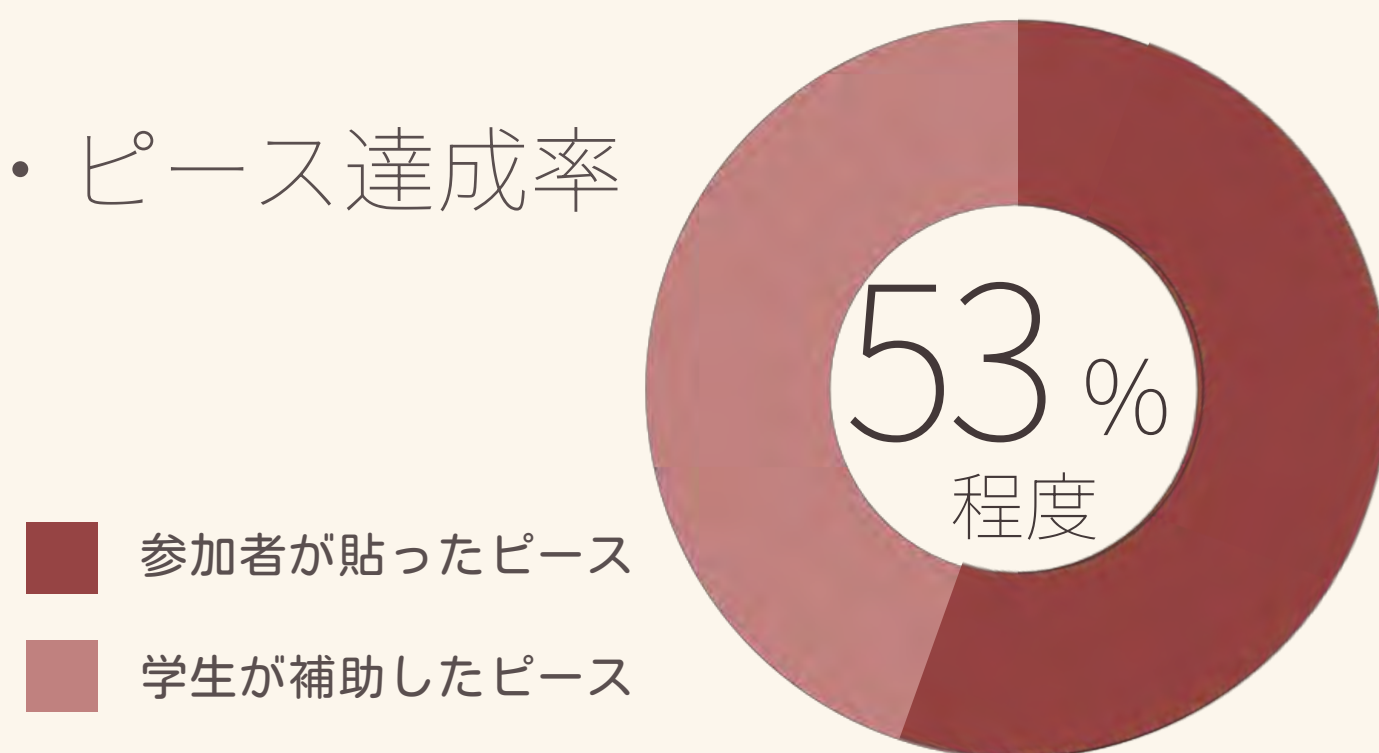
## 結果

### 秋の高山祭 参加型パズルアート

・ 概算参加者数  
(目標：1300人) 約700人

・ 高山屋台保存会充て募金額  
約110,665円

・ ピース達成率



### 参加者の声



祭に直接関わることのない地域の出身です。間接的にでも祭を支えることができれば嬉しいです。

(60代・女性・高山市内在住・日本人)



初めて高山祭に来ました。文化財を守るという目的に共感したため、協力します。

(20代・男性・カナダ在住・外国人)



屋台の美しさに感動しました。そして、祭りのために頑張っている学生にも感動しました。

(20代・男性二人組・ドイツ在住・外国人)



伝統を守る活動に参加できる機会は意外と少ないので、子供と楽しく参加できてうれしかったです。

(50代・女性・岐阜県外在住・日本人)

# 祭関係者からのフィードバック

秋の高山祭 参加型パズルアート

イベント実施中と終了後に、祭関係者からのフィードバックをいただいた。

## イベント実施中



立ち止まってもらうのは意外に難しいように思える。からくり奉納の前後など、人が

**募金額が2倍に！**

れている。取り組み内容が一目でわかる工夫があるとよいのではないか。

→手作り看板によって活動の目的を周知

## イベント終了後





# 祭関係者からのフィードバック

秋の高山祭 参加型パズルアート

イベント実施中と終了後に、祭関係者からのフィードバックをいただいた。

## イベント実施中



立ち止まってもらうのは意外に難しいように思える。からくり奉納の前後など、人が増えるタイミングで声掛けをしてみてもいい。

→短文での呼びかけ・目を合わせて声掛け



参加している人がいると、通りがかりの観光客の目にとまり、同じように参加してくれている。取り組み内容が一目でわかる工夫があるとよいのではないかな。

→手作り看板によって活動の目的を周知

## イベント終了後



地域のイベントごとや、今後の秋の高山祭などでも、引き続きこのパネルを使って地域の子どもたち・団体を巻き込みながら募金活動に取り組み、郷土愛の醸成や祭文化の維持継承に役立ててほしい。



今回のイベントは目標参加者数を達成することはできなかったものの、地域内外の人々に、高山祭に対して関心を深めてもらう・支援継続の必要性を感じてもらうなどの項目を達成した。今回のプロジェクトを振り返っていくつかの成功要因と、次回の改善に繋がる課題が見えた。

### 成功の要因

- ✓ 関係者の方々の多大なるご協力
- ✓ 現場のリアルを捉えた試行錯誤
- ✓ 多言語対応（英語・中国語）

### 課題

- ✓ 初めての取り組みを想定した計画性
- ✓ 想定内容と現場運営のギャップ
- ✓ 人員不足による対応遅延



# 考察

秋の高山祭 参加型パズルアート

今回のイベントは目標参加者数を達成することはできなかったものの、地域内外の人々に、高山祭に対して関心を深めてもらう・支援継続の必要性を感じてもらうなどの項目を達成した。今回のプロジェクトを振り返っていくつかの成功要因と、次回の改善に繋がる課題が見えた。

## 成功の要因

- ✓ 関係者の方々の多大なるご協力
- ✓ 現場のリアルを捉えた試行錯誤
- ✓ 多言語対応（英語・中国語）



## 課題

- ✓ 初めての取り組みを想定した計画性
- ✓ 想定内容と現場運営のギャップ
- ✓ 人員不足による対応遅延

文化的背景や来訪者の動機をより深く理解した上で設計すること、募金活動を行う際には、まず祭の体験を通してその意義を実感してもらい、その上で呼びかけを行うことが効果的だと考えられる。





秋の高山祭にて参加型パズルアートを実施し、地域文化継承と募金支援の新たな形を提示することができた



多くの地域の方々や仲間と協力しながら一つの目的を達成することの難しさややりがいを実感した  
実践経験を通じて、計画性や責任感、協働性を培うことができた



伝統行事とアート企画の協働→文化的価値の共有・発信の可能性