

令和元年度 京都産業大学 現代社会学部 耳野ゼミ

# 成果報告書

・活動地域

いなべ市藤原町立田地区

・協力

篠立自治会、古田自治会  
地域住民の皆様、いなべ市

令和元年度 いなべ市グリーン・ツーリズム事業 活動報告

京都産業大学 現代社会学部 耳野ゼミ

| 目 次          |      |                          |       |
|--------------|------|--------------------------|-------|
| ① 令和元年度の活動目的 | p. 2 | ⑤ タツフェス2019              | p. 7  |
| ② 令和元年度の活動履歴 | p. 3 | ⑥ <sup>こが</sup> 恋れ松跡について | p. 10 |
| ③ 遊学祭について    | p. 4 | ⑦ 紙芝居「江戸堤」の制作            | p. 13 |
| ④ 地域との話し合い   | p. 5 | ⑧ 活動メンバー                 | p. 14 |

## ① 令和元年度の活動目的

今年度は主に、三つのプロジェクトを実施してきました。

第一が、立田地区に古くから伝わる伝説をもとにした物語を創作し、さらにそれをモニュメント化することです。第二が、ウォークラリーイベントを企画し実施することで、人々の健康増進を図ることです。第三が、紙芝居「江戸堤」の制作です。

第一のプロジェクトで、物語の創作・モニュメント化を実施したのは、遊学祭にて遊学歩道を歩いた際、「<sup>こが</sup>恋れ松跡」の看板を発見して興味がわいたからです。地域の歴史に精通されている三輪了啓さんにお話を伺ったところ、「言い伝えは存在するが認知度は低く、地区住民にもあまり知られていない」とのことだったため、その言い伝えをもっと多くの人に知ってもらおうと思い立ちました。

第二のウォークラリーイベントを企画・実施したのは、地区の高齢化を受け、「いなベググリーン・ツーリズム」の一環として、人々に健康への意識をより高めていただく機会になると考えたからです。また、私たち学生が実際に立田地区でのフィールドワークを行う中で、広大な自然や地区の方々の温かさに触れ、もっとこの地区の魅力を多くの人に知ってほしいとも考えました。

第三の紙芝居は、すでに地域にある原作をもとに、学生のアイデアを交えリメイクしました。地域の大事な歴史を子どもたちに伝える一助となれば幸いです。

いずれのプロジェクトも、少しでも地区のお役に立つことができればと思い、ゼミ生一同真剣に取り組みました。

最後に、この一年間、未熟な私たちに親身ご指導、ご協力くださった地区の方々に、心から感謝申し上げます。

2019年度ゼミ長 島田 歩乃佳

## ② 令和元年度の活動履歴

### ○5月5日 遊学際に参加

- ・紙芝居「明行寺に伝わる『玉眼の御木像』」を上演
- ・第1回フィールドワークを実施

### ○6月1日 第2回フィールドワーク

- ・フラール訪問。地元の食材を活用した料理を体験
- ・立田公園内の竹炭小屋で地域おこし協力隊の方から話をうかがう



### ○6月22日 第3回フィールドワーク

- ・地域の方々に地域の歴史と地域作りの取り組みについて話をうかがう
- ・学生から地域についても質問を行った

### ○7月13日 第4回フィールドワーク

- ・1回目の企画プレゼンテーションを実施
- ・地域資源調査（遊歩道・恋れ松跡、新貝団地、恋れ地蔵、小学校体育館、清水神明神社）

### ○7月25日 第5回フィールドワーク

- ・紙芝居「江戸堤」制作のための地域調査
- ・いなべ市郷土資料館で昔の生活道具などについて調査

### ○9月16日 第6回フィールドワーク

- ・白石工場跡を見学
- ・紫光窯で地域作りの取り組みや窯の活動について話をうかがう

### ○9月29日 第7回フィールドワーク

- ・ウォークラリーのルートおよび地図を作成するための調査を実施
- ・喫茶店「山びこ」へ行き、恋れ松跡のパワースポット化についてアドバイスを頂く

### ○10月16日 第8回フィールドワーク

- ・2回目の企画プレゼンを実施

### ○11月16日 第9回フィールドワーク

- ・ウォークラリー本番に向けてのリハーサルを実施
- ・立田公園内で恋れ松跡のシンボルにする木を決定



### ○12月1日 「タツフェス2019～京都産業大学生と行く立田不思議発見ツアー～」を開催

- ・旧立田小学校を起点として立田地区内の名所等を散策
- ・恋れ松跡のパワースポット化についての発表やビンゴゲーム大会を実施

### ③ 遊学祭について

立田地区で毎年5月上旬に行われている遊学祭で、耳野ゼミとして紙芝居「明行寺に伝わる『玉眼の御木像』」を上演しました。紙芝居は2016年度の耳野ゼミ生が制作したものです。

立田地区は、歴史を重んじる土地柄であり、これまで地域の歴史を地域の子どもたちに伝えることに注力してきました。地域の話紙芝居にすることで、地域の歴史、魅力を伝えることが期待されることから、耳野ゼミが御住職の作られたシナリオを基に紙芝居を制作しました。またこれを受けて、3年前の遊学祭から学生が読み聞かせを行なっています。今年度はそれに加えて、『ふしぎなしゃもじ』などの子ども向けの紙芝居の読み聞かせも行いました。6回の上演を行ない、のべ80名ほどの方が聞いてくださいました。

また紙芝居の上演後は、学生はグループ毎に立田地区の遊学歩道を見て回り、地域をより知ることが出来ました。

この読み聞かせを行なった事で、地域の方はもちろん、地域外から来た方々からもお話を伺うことができ、地区への理解を深めることが出来ました。また地区の様々な歴史を知ることで、地域の魅力を新たに発見することもできました。



## ④ 地域との話し合い

私たちは、遊学祭で地域の魅力を知った後、具体的にどのような活動をすればよいか、考え始めました。そしてそのために6月に二度、地域を訪れ、立田地区での取り組みについて様々な角度からお話しを聞かせていただきました。その際、三輪了啓さんをはじめとする地域の方々から、立田地区の歴史や現状などの様々なお話をしていただきました。また学生側からも質問や提案をするなど、深く交流することができました。実際に住民の方々の生の声を聞くことができ、より一層「地区のために貢献したい」という意欲が高まりました。

その後、それらの調査を参考に、私たちに何ができるか、企画案を考え始めました。この企画案は、二度にわたり地域の方に聞いていただき、意見交換を進めるなかで考えを深め、具体的な計画へと練り上げていきました（第1回企画提案、第2回企画提案）。

### 1. 第1回企画提案（7月13日：立田地区地域活性化センター）

学生が6つの企画案を発表し、地域からの意見をいただきました。これを踏まえ、実際に進めていく企画を決定し、より詳しく計画を練り直しました。

#### 企画案①「学校を使ったお化け屋敷」

- ・閉校した小学校の校舎にお化け屋敷を設置して、子どもたちに楽しんでもらうという企画。
- ・小学校の校舎の使用を提案したが、現実には不可能とのこと。代わりに神社での実施を提案していただきました。また、遊学祭などのイベントと同日に行ってはどうかという意見をいただきました。

#### 企画案②「<sup>こが</sup>恋れ松跡のパワースポット化」

- ・立田公園内に残る「<sup>こが</sup>恋れ松跡」の逸話をもとに、恋愛をモチーフにしたパワースポットを設置する企画。
- ・良いアイデアであるとのことをご意見をいただきました。また、若者向けにストーリーを膨らませて欲しいというご意見もいただきました。

#### 企画案③「テレビ番組に応募しよう」

- ・「まちかど博物館」の収藏品などの調査を、テレビ番組に企画として提案し、実現しようという企画。
- ・収藏品の移動や閲覧には、セキュリティ上の問題など、いろいろな問題が生じかねないので実施は難しいとのことでした。

#### 企画案④「雪灯籠」

- ・冬の雪の日に、多くの人を集めて「雪灯籠」を作るイベントを実施する企画。
- ・魅力的なアイデアではあるが、降雪の予測ができないため、イベント実施日の決定が難しいとのことでした。

### 企画案⑤「オリエンテーリング」

- ・大人も子ども楽しめるオリエンテーリングを、遊学歩道などを活かして実施する企画。
- ・健康と福祉という地域づくりの方向性にも合致しており、アイデアはとても良いとのこと。また、大人や高齢者向けの健康ウォーキングイベントとして実施するのも考えてみてはどうかという提案をいただきました。

### 企画案⑥「クレソンを活用した町おこし」

- ・地区の水路に自生するクレソンを地域資源として活用する企画。たとえば新しいレシピを開発するなど。
- ・良いアイデアではあるが、来年以降も継続的にクレソンが自生する保証がない。そのため現時点では可否を保留せざるをえない。来年度以降再び検討したいとのことでした。

## 2. 第2回企画提案（10月16日：立田地区地域活性化センター）

第1回で地域の方々からいただいたご意見を踏まえ、私たち学生はもう一度企画を練り直し、実現可能性のありそうな企画を二つ、改めて地域に提案をしました。提案した内容は、「ウォークラリーの企画・実施」と「<sup>こが</sup>恋れ松跡のパワースポット化」です。話合いの結果、いずれも実現可能とのご意見をいただき、この日以降、実現に向けて動き出しました。この時に決まった企画の概要と要点は以下の通りです。

### （1）ウォークラリーの企画・実施

- ・実施日：令和元年12月1日(日)、12時30分受付開始、13時ウォークラリー開始
- ・起点は、旧立田小学校もしくは立田区地域活性化センター
- ・イベント参加者の募集チラシを作成するため、詳細を早期に確定すること。
- ・参加者は25人程度とする。
- ・ゲームの景品と、地域に協力をお願いすることのリストを作成する。
- ・雨天時に備え、プランB（雨天時用の代替りのプラン）を用意すること。

### （2）<sup>こが</sup>恋れ松跡のパワースポット化

- ・パワースポット化する場所の正確な表記は、「恋れ松」（こがれまつ）とする。
- ・立田公園駐車場から現地までの道案内の看板を検討する。
- ・地元のホームページの掲載についても、可能かどうか検討する。
- ・パワースポット化の可能な場所の詳細については、地域で場所の選定をしてもらう
- ・ウォークラリーにおいて、本企画について発表する。



---

## ⑤ タツフェス2019

### 1. 企画の趣旨

地域の方からさまざまなお話を聞かせていただく中で、立田地区では、グリーンツーリズム事業の一環として、健康増進を軸に事業展開を試みているというお話を伺いました。また、地区では高齢化・過疎化が進んでおり、1人でも多くの人に立田に住んでもらいたいというご意見も伺いました。こうした事情から、私たちは地区外に住む方々に、立田地区への関心を高め、魅力を知っていただけるイベントを実施してはどうかと考えました。

実際、私たち学生が地区を歩いて回ると、豊かな自然に加え、紫光窯やアトリエhitotemaをはじめ立田ならではのスポットもあり、また地区の皆さんもとても親切で、居心地の良い地区だなと感じました。そこで、こうした立田地区の良さを知ってもらえる企画として、“ウォークラリー”という参加型イベントを実施することに決めました。加えて、参加者と交流を深めるために、ウォークラリー終了後にビンゴ大会を開くことも決めました。そして、これらをあわせて、「タツフェス2019～京都産業大学生と行く立田不思議発見ツアー」と名付けることにしました。

### 2. 企画の内容

ウォークラリーのルートとして、最終的に立田小学校を拠点とし、清水神明社→林道→紫光窯→えぼし→善行寺→田んぼの道→赤尾川→アトリエhitotemaの9地点を回る約3.5キロのコースを確定しました。

これらのスポットを選んだ理由は、清水神明社や善行寺といった歴史を感じる建物が残っていることや、紫光窯、アトリエhitotemaといったユニークな場所があること、和菓子でよく知られた「えぼし」など、多くの人々に知っていただきたい場所がいくつもあることです。

参加者募集について、いなべ市の御協力の下、同市のホームページで応募を募り、当日は17名の方が参加してくださいました。ルート上の各スポットでは、私たち学生がフィールドワークやゼミ活動から学んだ内容を基にスポットの説明を行なうことにしました。

ウォークラリー終了後には、ビンゴ大会を開催し、景品として「えぼし」の草もちセット、アトリエhitotemaの草木染め、立田農園のしいたけ、炭焼き小屋の炭焼きセットという地元の特産品を用意しました。

### 3. イベント当日の様子

「タツフェス2019」の当日には、いなべ市内だけでなく市外からも、子供から高齢者まで幅広い世代の方々17名が参加してくださいました。ウォークラリーには最適な快晴で、暖かく、歩きやすい気候に恵まれ、2時間半ほど立田地区を回りました。地域の方にご協力いただきながら、皆で一緒に歩くことで交流も深まりました。終了後のビンゴ大会も大盛況で、終日楽しんでいただけたと感じています。

---

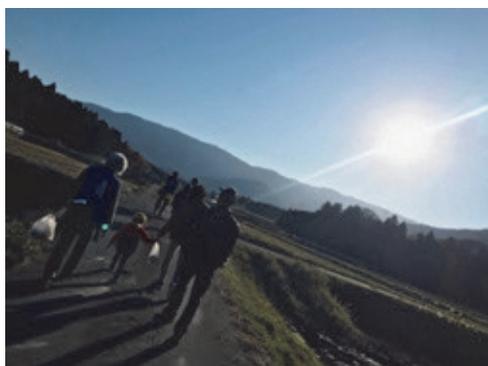
## 4. ツツフェスの振り返り

私たちが作ったウォークラリーのコースは、自然とともに生きてきた人々の歴史や文化に触れながら立田地区への理解を深めることができるよう、設計をしたものです。地域の方々との意見交換やフィールドワークを通じて私たちが実際に聞いたこと、見たこと、感じたことを大学生ならではの目線で表現し、伝えることを目指しました。

その一方で、予定していた時間通りに進まないなど、ウォークラリー本番にはトラブルも発生しました。残念ながら、これにはあまり的確に対応できたとはいえず、地域の皆様や参加していただいた方々に迷惑をかけてしまいました。起こりうる様々なトラブルのパターンを事前に想定し、柔軟に対応出来るように準備しておくことの重要性を痛感しました。

また、各スポットの説明を学生が分担して担当しましたが、短い時間で蓄えた知識を参加者に適切にお話しできるか不安もありました。ですが、地域の方々のご協力くださったおかげで、参加者の皆様からも「とてもよかった」との感想をいただくことができました。また、私たち学生との会話やコミュニケーションを楽しく感じてくださった方もおられたようで、学生一同、とても嬉しく思っています。

4月当初から、立田地区で健康促進に関する活動が出来れば良いと考えていたので、今回の活動が出来て嬉しく思います



## タツフェスアンケート結果

アンケート回答数14（タツフェス参加者17）

### 1. 参加した感想はいかがでしたか？

ウォークラリー 満足度 100%

ビンゴゲーム 満足度 100%

#### ご意見

- 運動不足解消になってよかった。
- 久しぶりに歩いて楽しかった。
- 地元民でも知らなかったことを知れてよかった。新発見があった。
- 今後も続けて行ってほしい。

### 2. ウォークラリーで歩いた場所のうち、よかった場所や印象に残った場所を教えてください。

(複数回答可)

|   |          |     |    |        |    |
|---|----------|-----|----|--------|----|
| 1 | hitotema | 10票 | 5  | はねつるべ跡 | 7票 |
| 2 | 紫光窯      | 9票  | 7  | えぼし    | 5票 |
| 3 | 林道       | 8票  | 7  | 善行寺    | 5票 |
| 3 | 田んぼ道     | 8票  | 9  | 清水神明社  | 4票 |
| 5 | 赤尾川      | 7票  | 10 | その他    | 0票 |

#### ご意見

- 自然の中でほのほの、ゆったりとした時間が良かった。
- 車通りが少ない道なので、子供がのびのびと走り回れて楽しそうだった。
- 林道は整備されているものの、木の葉が落ちていて綺麗だった。
- 日常にないので、自然を楽しむことができた。
- もう少し作品を見る時間が欲しかった。
- 神社・寺の歴史をもう少し詳しく、口頭ではなく明記してほしい。

## ⑥ <sup>こが</sup> <sup>まつ</sup> 恋れ松跡について

### 1. 企画趣旨

私たちは、地域活性化のために若者の集客に役立つ企画を考えることが有意義だと考えました。そこで、皆で話し合った結果、地域の歴史的資源を活かしてパワースポットを作ることを提案しました。具体的には、今も立田公園に残る「<sup>こが</sup>恋れ松跡」を恋愛のパワースポットとしてブランド化する、というアイデアです。

そこで、地域の方にも「<sup>こが</sup>恋(焦)れ松跡」の伝承についての詳しいお話を伺い、実際に現地のフィールドワークを行ないました。学生らしい面白い発案ということで地域の方からも太鼓判をいただき、本格的に活動を開始しました。

### 2. 企画内容

まず、パワースポット化計画を考えるにあたって、「<sup>こが</sup>恋れ松跡」という名前から恋愛成就のパワースポットを作ることを私たちは考えました。ただしこの伝承について分かっていることは、「僧侶と姫が道ならぬ恋に落ち、都にいれなくなり逃げた僧侶を追って、姫はこの松のそばまで来たときに命が尽きた」ということだけで、それ以上の詳細は分かっていません。そこで私たちは、この伝承を手がかりに、二つの作業を行なうことで、パワースポット化を具体化することを提案しました。第一は、パワースポットに相応しい実際の場所を確定すること。第二は、上記の伝承を基に、「<sup>こが</sup>恋れ松」にまつわる詳しいストーリーを創作し、これに合わせて現地にモニュメントを設置すること。

第一の点については、まずは、第4回のフィールドワーク中に初めて実際に立田公園内の「<sup>こが</sup>恋れ松跡」を訪れるとともに、新貝団地内の祠の場所などを地域の方の案内で見学しました。祠は、もともと立田公園内の「<sup>こが</sup>恋れ松跡」の場所にあったのですが、立地が悪いことから、祠だけ今は住宅街の中に移設されたとのこと。この祠は30cmほどの大きさの石を祀っています。この祀られている石は姫の魂であると語り継がれており、<sup>こが</sup>恋れ地蔵として祠に納められています。

その後、<sup>こが</sup>恋れ松跡の場所については、多くの方が訪れやすいよう交通の便宜を考えて、現在地（立田公園の藪の中）でも新貝団地内でもなく、立田公園内の炭焼き小屋付近で検討することになりました。最終的には、次に述べるように、炭焼き小屋のすぐ横にある二本松をモニュメントとして活用することを提案しました。

第二の点については、フィールドワークでの成果を参考にして、本格的なストーリー制作に取り掛かるとともに、モニュメントのデザインについてもアイデアを考えました。

ストーリーは上記の伝承を基に私達自身が創作したうえで、地域の方のご意見を取り入れて完成させました。モニュメントについては、大きな石を設置する案や松を植え替える案が出ましたが、最終的に炭焼き小屋の脇に2本の松が寄り添うように生育している場所を見つけ、これをモニュメントとして活用する

ことを提案しました。今後は、この2本の松がある場所の土地整備と看板設置について企画を提案することも検討しています。

なお、私たちが創作したストーリーは次のようなものです。

### <sup>こが</sup>恋れ松跡ストーリー

昔々、平安時代の頃のお話です。

僧侶は貧しい庶民を苦しみから救いたいとお寺で修行をしていました。阿弥陀様の教えを学ぶ最中で医学の道にも進み、両方とも必死に勉強をしていました。やがて、医者としての腕が認められ、病弱な姫のかかりつけ医として京の都にある貴族の家に勤めることになりました。僧侶は庶民を苦しめる原因の一つである貴族に対していい感情は持っていませんでしたが、医者の仕事として割り切り、一生懸命看病し続けました。看病で接する中で、次第に2人はたくさん話をするようになりました。姫は、僧侶に「今は病弱ですが、子どもの頃は屋敷をこっそり抜け出して外で遊ぶのが好きでした。病気が治ったらまた山の中を駆け回ってみたい…」ということを話しました。僧侶は姫が屋敷の外の世界に憧れていることを知りました。

僧侶は相変わらず貴族に対していい感情は持っていませんでしたが、姫と会話をしていく中で姫の気持ちや優しさを知り、姫には心を許すようになりました。また姫も一生懸命看病をしてきている姿や、自分の知らない外の世界の話をしてくれる僧侶に惹かれていきました。2人はますます仲を深めていき、僧侶は看病に行く際は市場でいろいろな小物を買って姫に見せ、外での庶民の生活などを話して聞かせました。姫は興味津々にその話を聞き、とても楽しかったのですが、その話の中で庶民が苦しい生活を強いられていることを初めて知りました。心を痛めた姫は、貴族である父に庶民の生活改善を頼みましたが、その願いは跳ね返されてしまいました。姫の父は姫の言動を不審に思い、姫の周りを調べさせました。その結果、僧侶が姫に影響を与えたことを知り、怒って僧侶を姫のかかりつけ医から外し、都からの追放を命じてしまいました。

父の命令を知り、自分の命も短いと悟った姫は、僧侶が追放される日に僧侶と駆け落ちをしました。2人は濃州街道を通じて僧侶の故郷に向かい、2人は幸せな思い出をたくさん作りました。そして、思い出をたくさん作った証として松の木に持っていた布を結び付けました。それが今の<sup>こが</sup>恋れ松跡と言われています。

### 3. <sup>こが</sup>「恋れ松跡」パワースポット化の成果

「<sup>こが</sup>恋れ松跡」パワースポット化計画の成果として、三つをあげることができます。第一は、現存するストーリーにアレンジを加えて、新しいストーリーをお話しとして創作したこと。第二に、ストーリーに相応しい、パワースポット化のための場所を発見したこと。第三に、パワースポット化計画についてウォークラリー・イベントにおいて発表したこと。

第一点について、現存するストーリーにアレンジを加え、僧侶と姫の出会いを恋物語として書き起こし

ました。もともとの伝承は、「僧侶と姫が恋に落ち、僧侶は京都に居られなくなり逃げた。姫は僧侶の後を追ひ、松の側まで来た時に命が尽きてしまう」というものです。これを創作ストーリーでは、次のように膨らませました。まず、病弱な姫と僧侶の出会いと僧侶が屋敷の外の世界の話話を話していくうちに仲良くなり、姫が庶民の生活の改善を父に願ひでます。しなしながら、姫の願ひは通らず、姫の願ひを僧侶の差し金だと考えた父が僧侶を京都から追放したため、最後は姫は僧侶と共に駆け落ちし、僧侶の夢を叶えます。

第二点については、このストーリーを象徴するモニュメントとして相応しい場所を発見しました。その場所は、立田公園内の炭焼き小屋のすぐ脇にあり、駐車場からも近く、アクセスが良い場所です。二本の松が寄り添うように生え、周りが岩で囲まれていてパワースポットとしてふさわしい場所です。何より2人が寄り添っているように見える松の形がストーリーにぴったりです。

第三点については、このストーリーをウォークラリー・イベント企画の中に組み入れ、参加者の皆さんに紹介する機会を設けました。大判の模造紙に私たちの活動内容をまとめ、休憩所で発表しました。

今後については、SNSなどによる広報活動など、認知の向上へ向けた取り組みが必要になります。また、現地にストーリーを紹介する看板を設置するなど、現地の具体的な整備について検討する必要があります。

#### 4. 活動の振り返り

- ・立田に残っている逸話に目を向け、地域資源を活かした提案を行なうことができました。
- ・地域の人と話しながら実現に向けて活動することはいい経験になりました。
- ・それぞれの役割を果たし現地の人にもいい評価をいただきました。
- ・班員の意思や意見を汲み取って反映することができました。
- ・地元の人からもいい反応を得たので、もう少しなんとかしたかったが、地元の人でも知らないスポットをパワースポット化するのは面白い企画でした。
- ・新たな物語を作るのは良かった。ゼミ生が何かをしたということが分かる企画でした。
- ・ウォークラリーでの発表本番までに説明や地図を書いたりするなど、分かりやすい工夫ができました。
- ・地域の人に学生らしい発案と評価してもらったのは良かった。ポスターを作って具体的なイメージを共有できました。
- ・初めは地元の人でも知らない人がいたがプレゼンやポスター作りなどで地元の人にも知ってもらえる良い機会になりました。



## ⑦ 紙芝居「江戸堤」の制作

### 1. 紙芝居「江戸堤」を作成するに至った経緯

私たちの学年（2016年度入学）は、立田地区で活動を始めて3年目になります。地域のイベントに参加したり、地域の方々と交流する中で、「江戸堤」というお話に出会いました。それは、遙か昔、江戸時代から伝わる、今の立田地区が形作られるうえで、とても重要なお話でした。そしてそれをすでに、三輪タマオさんが生前に紙芝居として制作しておられることも知りました。地域の方からは、このようにすでに紙芝居はあるものの、地域の大事な話であるので、ぜひ若い世代の感性によって、新しく作り直してほしいとの要望をいただきました。

### 2. フィールドワークに至った理由・成果

江戸堤というお話があることを知った私たちは、まず、現在もなお残る実際の江戸堤の姿をこの目で見るとともに、お話を知る方々に取材を行ないました。取材では、どういった場所に堤が存在しているのかや、江戸時代に立田地区で起きた災害の話、また江戸堤を造ったことで、川の下流がどのようになったのか等も調査しました。地域の方々に御協力いただいたおかげで、実際に紙芝居の制作にとりかかる時には、江戸堤や当時の様子について、具体的なイメージをもつことができました。

### 3. 紙芝居を描く際に工夫したこと

紙芝居を作り始めた頃とりわけ意識していたことは、誰が見ても分かりやすく子供が話を聞いて理解できる構成にすることでした。取材によって多くの情報を得たとはいえ、それだけでは面白い紙芝居にはなりそうもありませんでした。そこで私たちはもう一度内容を見直し、実際の江戸堤のお話にし少しオリジナリティを加えました。

絵については、原作の雰囲気を残しつつも、子どもさんに親んでもらえるよう、かわいらしいキャラクターにするとともに、色合いも明るくポップな色が多くなっています。

話の内容については、オリジナリティを出すため、大学生が江戸時代の立田村にタイムスリップするという具合に、やや思い切った構成を取りました。江戸時代のお話にもかかわらず、携帯電話が登場するなど、現代的な部分を意図的に付け加え、現代のアニメ風の仕上がりになっています。大学生の視点からの場面が多いですが、全体としては、面白おかしく、笑って見ていただける作品になっていると思います。

京都産業大学 法学部 耳野ゼミ 2019年度4回生一同

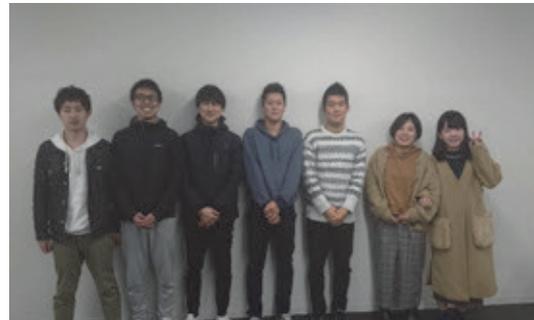


## ⑧ 活動メンバー



### 《タツフェス2019チーム》

|       |       |
|-------|-------|
| 池田 樹生 | 島田歩乃佳 |
| 馬着 菜々 | 武田 拓也 |
| 小林 真衣 | 村島 佑哉 |
| 里田 雅樹 | 安原 拓夢 |



### 《恋れ松跡チーム》

|       |       |
|-------|-------|
| 勝山 僚太 | 谷川 公將 |
| 近藤 那年 | 福岡 大生 |
| 佐久間 舞 | 吉村 祐弥 |
| 高橋 志歩 |       |



### 《紙芝居「江戸堤」チーム》

|       |       |       |       |       |
|-------|-------|-------|-------|-------|
| 岩崎 文哉 | 岸田 一也 | 高士 惣平 | 畠中真奈美 | 宮崎 空  |
| 大西 達貴 | 木本 侑希 | 高村 希弥 | 前橋ひなの | 守屋 大輝 |
| 岡本 拓也 | 黒山陽菜乃 | 長尾 樹  | 松岡 航平 | 山本 聖人 |
| 小川 真央 | 駒井 元気 | 長岡 天志 | 松本 優也 |       |
| 折原 侑紀 | 新谷 正太 | 入場 朋香 | 南川 桃菜 |       |



今年、平成から令和へと元号の変わった記念すべき一年でした。今年度も、京都産業大学の学生たちが立田地区でお世話になりましたこと、心から感謝申し上げます。

今年度は、5月に遊学祭にお邪魔した後、地域の皆様と相談しながら学生の活動内容を作り上げ、最終的には三つの企画を実現しました。健康づくりのためのウォークラリー・イベントの実施（「タツフェス2019～京都産業大学生と行く立田不思議発見ツアー」）と、地区に伝わるお話をパワースポット化に向けて準備すること（「恋れ松跡<sup>まつ</sup>のパワースポット化」）、そして紙芝居「江戸堤」のリメイク、です。

京都産業大学は2014年にいなべ市と連携協力に関する包括協定を締結しました。これは、大学と市が地域活性化と人材育成について互いに協力しながら、両者の良い関係を築くことを目的としたものです。それ以来、この協力関係の一環として、毎年学生たちが立田地区でお世話になってきました。今年で、学生たちの活動は六年目になります。地域の皆様におかれては、長年にわたり学生の活動に御協力いただいていることにつき、重ねて感謝申し上げます。

今年度も学生たちは、地域に何度も足を運び、自分の目で地域を見、自分の頭で考え、地域の皆様のお役に立てることを探し、それを実現するために努力いたしました。とはいえ、まだまだ至らぬ点、力及ばぬ点多々あり、地域の皆様からみれば改善の余地はいくつもあろうかと思えます。引き続き厳しい御叱正と御指導を賜りますよう、お願い申し上げます。

京都産業大学 現代社会学部  
耳野 健二

