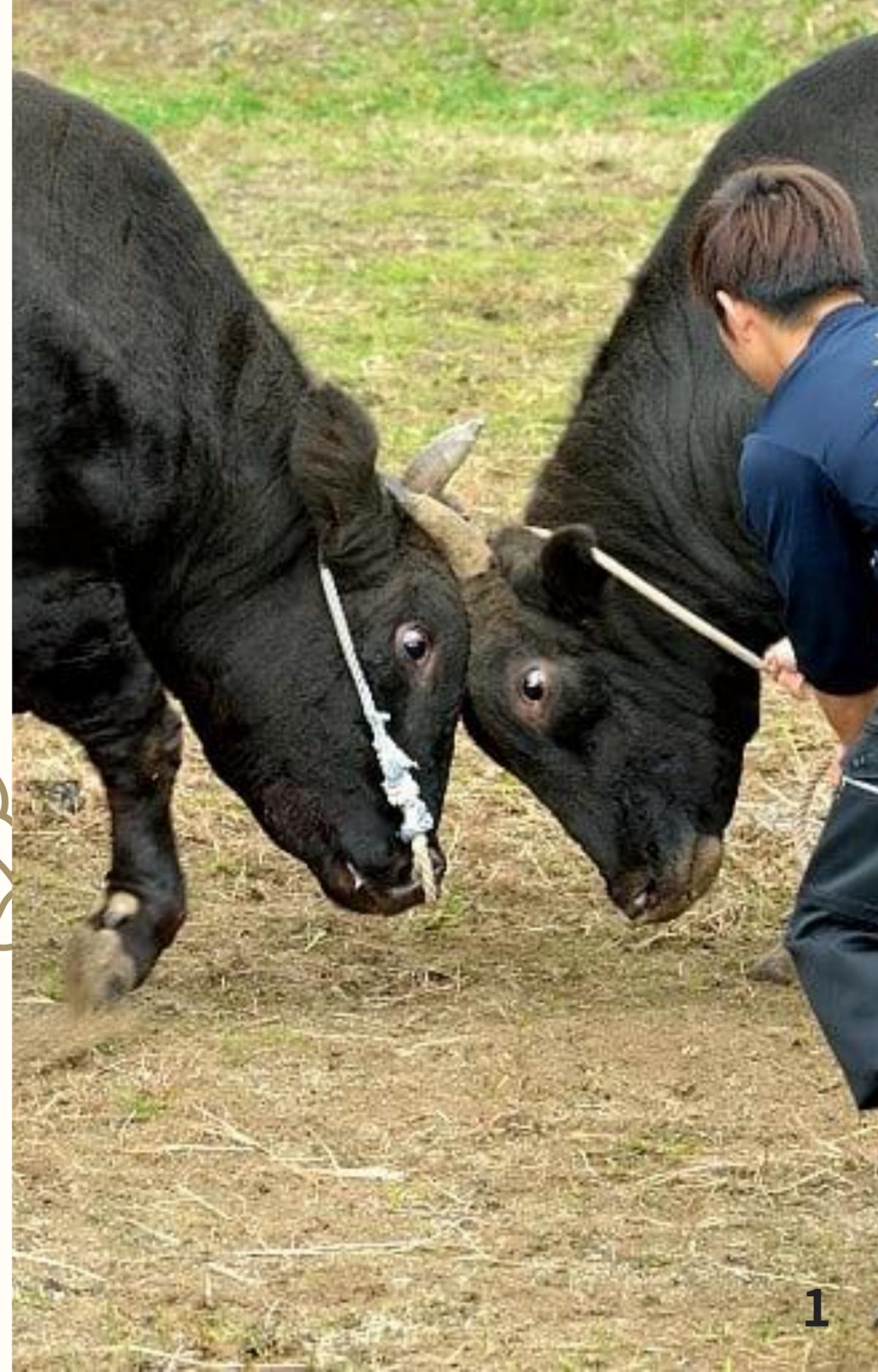


脱！KSB

永乗に残せう 隠岐の祭り

隠岐高校2年 1班

宇野 村上 松林 佐藤 石川





目次

- 1 私たちの出発点
- 2 祭りが続く条件は何か
- 3 3つの試み
- 4 本物はどこにあったか
- 5 ジオパーク研究を通して

様々ある
祭りは
娯楽であり、
生きがいだ



愛情のある人たちで、 祭りは続いていく



愛情はどのように育つのか

嫌なところも含めて向き合える姿勢

後継者と
なる人たち



環境
サポート

「牛が好き」

ふれあい体験

突き牛に
触れる



ディープ
対象・せまく

「見に行こう」

ウィンドウアート

牛突き大会
に行く

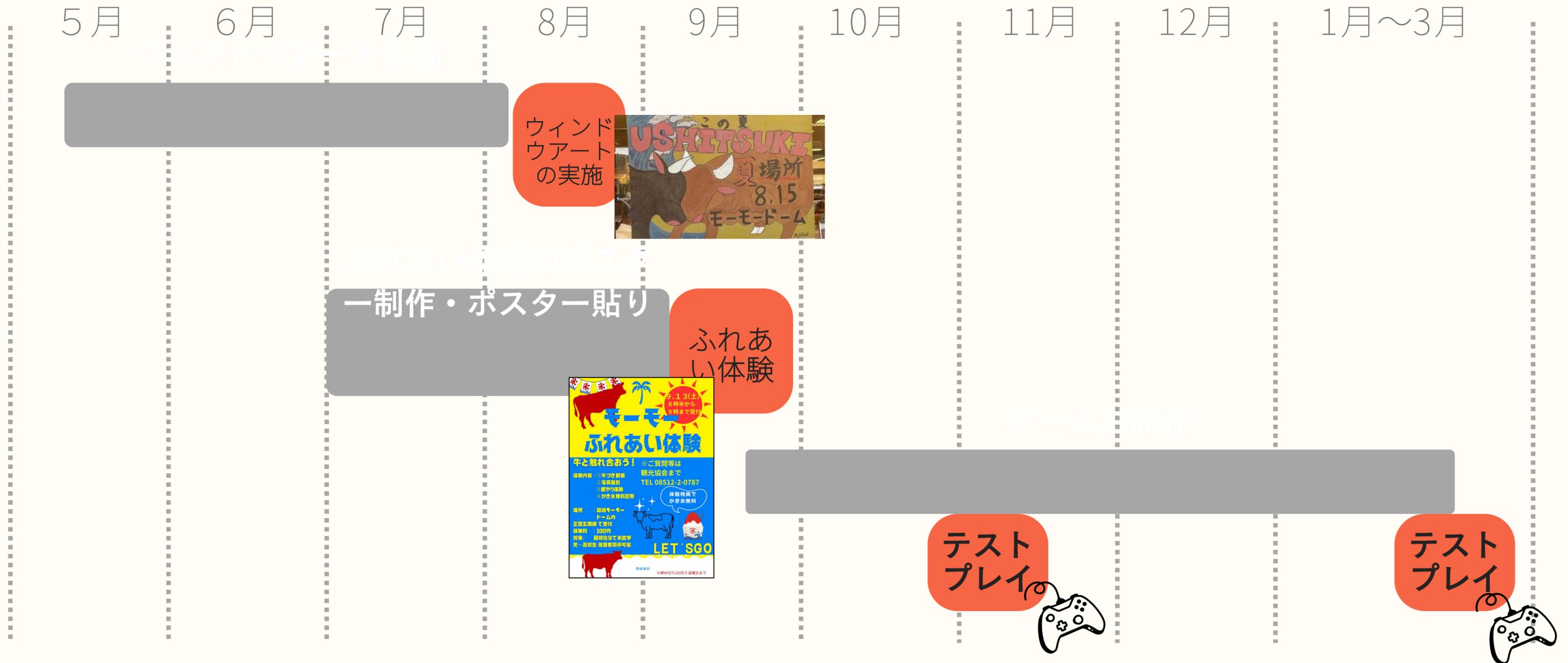
どこにいても
楽しめる

ミニゲーム

牛突き文化を
楽しく知る

ライト
対象・広く

活動スケジュール



ウィンドウアートで夏場所大会の集客

ウィンドウアート（掲示）

ねらい：大会を見に来る入口をつくる

対象：若い世代

気づき：制作費用／設置場所の制限で、届く範囲が想定より狭い

未検証：見た人数、どれだけ来場に繋がったか

想定していたかたち

透明なステンドグラス風の大型作品で強い視覚的インパクト

実施したかたち

サンテラス入口のガラス面に設置
設置期間：1か月程度



▲サンテラスの入口1か所に掲示

掲示後の反応

牛突き大会関係者の声

観光協会の藤田さん

今年は勝負があり、去年より来場者数が増加

観戦しに行った人の声

「ポスターのデザインがよかった」

「ポスターを見て夏場所大会へ来た」

夏場所大会の来場者数、掲示の
効果については分析できなかった



▲2025年8月15日実施の夏場所の様子

「ふれあい体験」で突き牛に触れる

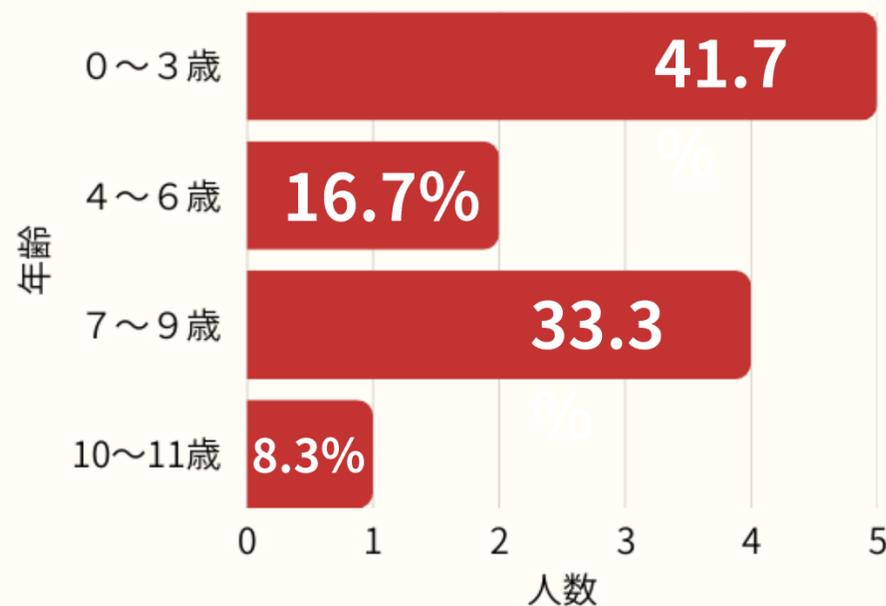
ねらい：突き牛を好きになる入口
対象：未就学児～高校生

観光協会へ体験を企画

- ①牛突き観戦②餌やり体験
- ③写真撮影④かき氷配布

参加者の年齢層

参加者15人（8組）



周知方法

予約制にした（町内全ての小中学校に募集）

隠岐高校
児童～高校生対象
ふれあいたいけん
モーモードーム
しょうめんいりぐち「よこ」

9がつ13にち
8じはん～
9じはんまで

保護者の方へ

- ・体験料がかかります。一人100円
- ・汚れてもいい服で来てください。
- ・保護者同伴可能です。
- ・写真撮影もできます。

うしづきかんせん
えさやりたいけん
かきごおりを
よういしています

じぜんよやく
※事前予約制です！
もうしこみは、
かんこうきょうかいまで

質問等は観光協会まで
TEL 08512-2-0787

しめきり 9がつ5にち

9.13(土)
8時半から
9時まで受付

モーモー
ふれあい体験

牛と触れ合おう！ ※ご質問等は
観光協会まで
TEL 08512-2-0787

体験内容：①牛つき観戦
②写真撮影
③餌やり体験
④かき氷無料配布

体験特典で
かき氷無料

場所：隠岐モーモードーム内
正面玄関横で受付
体験料：100円
対象：隠岐在住で未就学児～高校生 保護者同伴可能

LET'S GO

隠岐高校 ※締め切りは9月5日金曜日まで

参加者の反応



牛突き観戦中の様子

離れて見ていると...

- 「牛さん頑張れ」と応援
- 綱取りを見て「かっこいい」



餌やりの様子

いざ目の前に来ると...

- 牛の大きさにびっくりする
- 牛が怖くて泣き出してしまおう
- 「牛さんが痛そう」「可哀想」
- 「可愛い」「大きくてかっこいい」



試してみても考えたこと



「見る」と「触れる」の違い
観戦 えさやり・世話

触れると距離が縮み、好きになる入口になる

継続実施のために必要なこと

- 制限のある中での告知方法
- 準備の負担軽減
- 協力者が必要（場所・牛・団体）

伝えたい要素は同じまま

多くの人に届けるミニゲーム

ミニゲームで遊ぶ

更新：より多くの人に届くかたちへ

ねらい：触れられない人にも牛突きの
おもしろさを届ける

対象：地域に限らず多くの人

見るもの：テストプレイの反応

未検証：対象・行動へつながるか

● ゲームに入りたい要素をだす

・ 牛突きらしさとは？

● まず作ってみる



Webブラウザで動く簡単なミニゲーム
の試作品をテキスト指示だけで作れる
AIツール

● 2つのゲームタイプ

・ 育成過程
・ 牛突きらしさの要素



● テストプレイ

・ 伝わっているかを反応で見る

エサ集めゲーム

障害物を避けながら牛のエサを集めるゲーム

ゲームプレイ画面



エサを
バケツに
入れる
左右スワイプ

獲得したエサのスコアで
勝敗を競う

ゲームに入れ込んだ要素

突き牛が実際に食べるエサを
ゲームに取り入れた

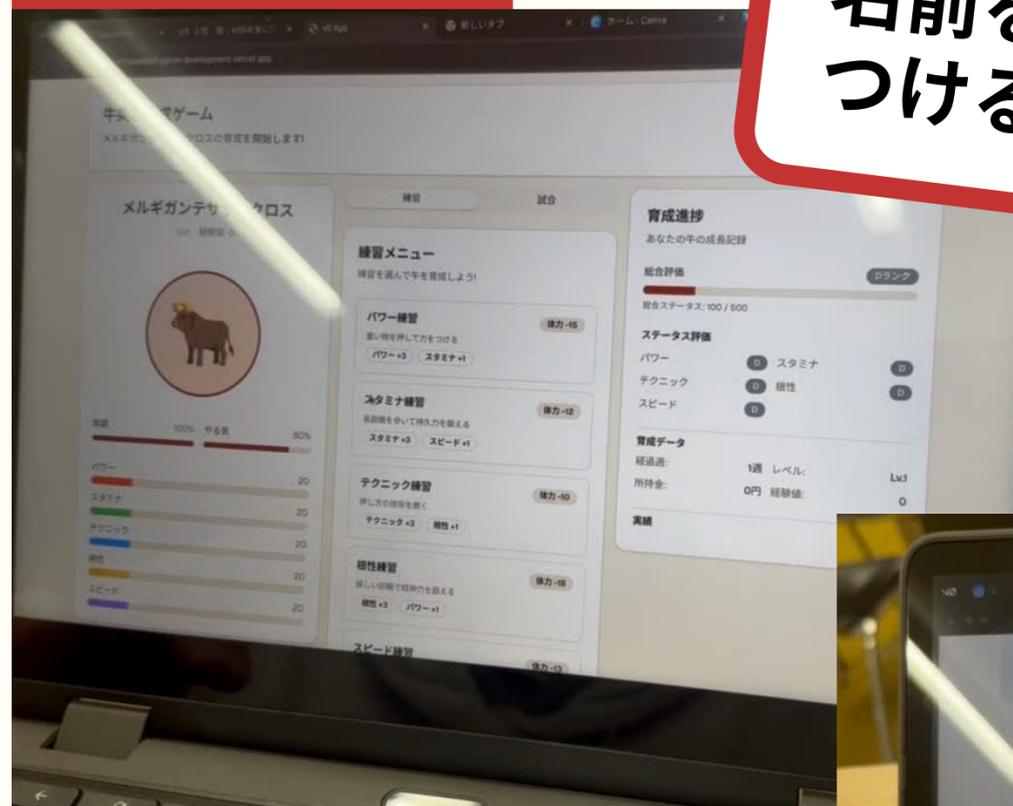


突き牛育成ゲーム

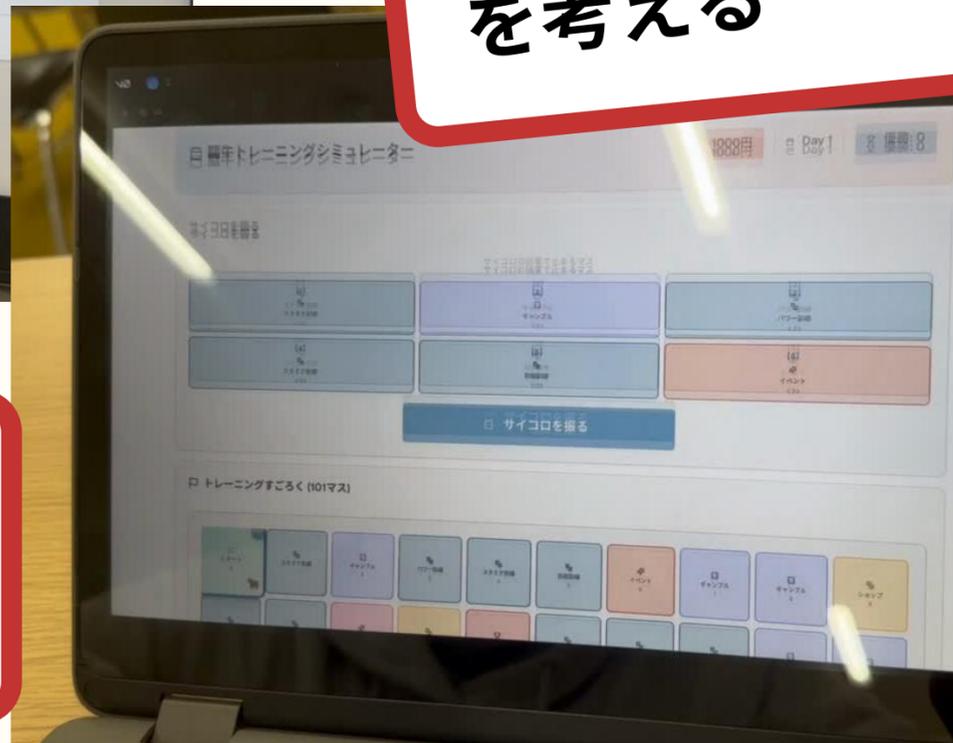
突き牛を育て上げていく過程を遊べるゲーム

ゲームプレイ画面

名前をつける



練習メニューを考える



自分だけの突き牛を
育て上げる！

ゲームに入れ込んだ要素
普段は見れない突き牛を育て
る過程（散歩や練習etc.）



こちら待て横綱牛

飼育中に脱走した横綱牛として、人間から逃げ続けるゲーム

ゲームプレイ画面



**障害物に
当たるまでのスコアで競う!!**

ゲームに入れ込んだ要素

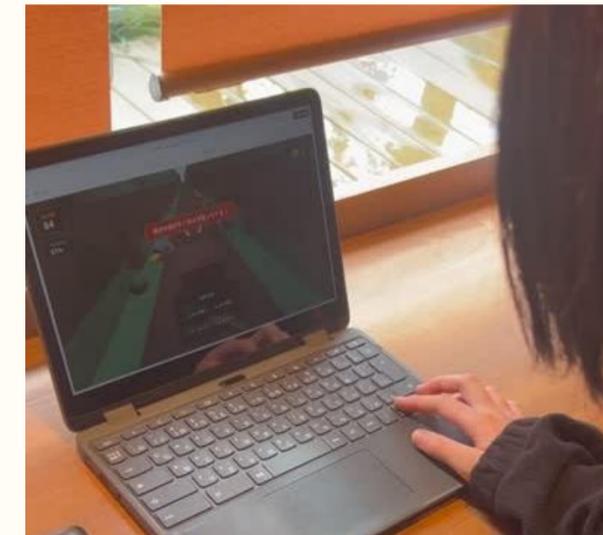
突き牛が小さい頃あるある
飼育中によく納屋から脱走する



テストプレイの反応から見たこと

【1回目】 隠岐高校図書館
12月10日 対象：2年
12月11日 対象：教員

【2回目】 隠岐プラザホテルIROIRO
3月7日11:00～15:00



ゲーム体験としての反応

- 子どもはのめり込む場面があった
- 餌をとるゲームはテンポがよく好評
- ラグ、文字の小ささ、説明不足が課題

手応えがあったが、粗さもあった
(操作性・視認性・演出)

牛突きについての反応

- 愛着が湧く要素が求められた
(名づけ、育てる)
- 本番の場面や地域差なども求められた

体験者は、対戦だけでなく
牛との関わりが見える要素を求めている



ゲームで表現できない ところがあるのでは？

その場にいるから感じる空気感
風、音、匂い、盛り上がり



牛突きのリアルは どこに宿るのか

コピーではない、
凄みや現場のリアル

匂いは生命

牛がいる生活



愛情のある人は、
手の感覚と匂いを知っている



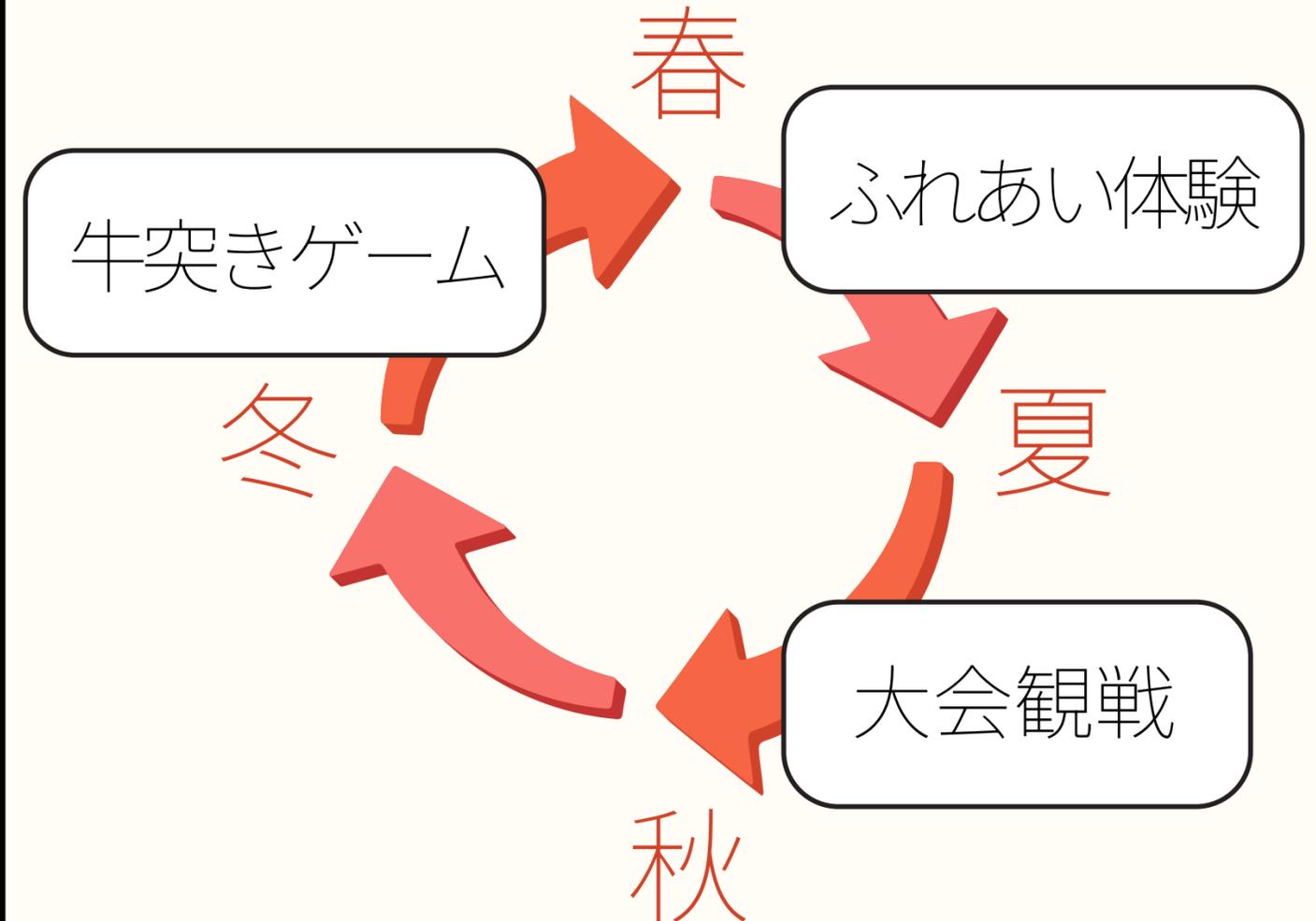
祭りが続いていく 担い手を育てるのは 直接味わう現実だ



▲将来牛を次ぐ若い世代の子



3つの試みを
どう組み合わせるか？



発表のまとめ

結論 祭りが続く条件＝愛情（ただ好きじゃない）

たどり着いたこと 愛情は五感（匂い／手の感覚）で立ち上がる

見えたズレ コピーでは越えられないものがある

次の問い 3つの方法をどう絡める？

自分たち自身の変化

- 人がやってくれると思って考えるのをやめない（石川）
- 思った事や考えたことを言語化する難しさがわかった(宇野)
- 牛突きや祭りを通して隠岐をもっと好きになった（松林）
- 主体的に行動する力が身についた(佐藤)
- 牛突きをもっと知りたいと思うきっかけになった（村上）

協力者していただいたみなさん

隠岐の島町観光協会

牛突き保存会のみなさん

サンテラス株式会社

ご清聴ありがとうございました

