史跡長久手古戦場ガイダンス施設展示設計説明書

長久手市

トータルメディア
株式会社　開発研究所

本社　〒102-0094　東京都千代田区紀尾井町３番２３号
電話03-3221-5558　大代表　　ファックス　03-3221-5277
西日本事業本部　〒553-0001大阪市福島区海老江三丁目22番61号
電話06-6442-3571　代表　　ファックス　06-6442-8579
一級建築士事務所（東京都知事登録　　第１９５４３号）
建設業者登録（国土交通大臣許可　特・２　　第１８８０５）

工事名称	チェック	日付	設計	備考	図面名称	縮尺	図面番号
古戦場公園再整備展示実施設計業務委託 展示実施設計図書		2023.02.20			イメージパース 地下1階ガイダンスシアター、常設展示室	–	

古戦場の史跡をめぐろう

トータルメディア
株式会社　開発研究所

本社　〒102-0094　東京都千代田区紀尾井町３番２３号
電話03-3221-5558　大代表　　ファックス 03-3221-5277
西日本事業本部　〒553-0001大阪市福島区海老江三丁目22番61号
電話06-6442-3571　代表　　ファックス 06-6442-8579
一級建築士事務所（東京都知事登録　　第１９５４３号）
建設業者登録（国土交通大臣許可 特・２　第１８８０５）

工事名称	チェック	日付	設計	備考	図面名称	縮尺	図面番号
古戦場公園再整備展示実施設計業務委託 展示実施設計図書		2023.02.20			イメージパース 1階ガイダンスホール	–	

展示実施設計の概要 ＜地階＞

展示テーマは、「語り継ぐ」

Ⅴ.体験コーナー

体験コーナーでは、簡単体験とちょっと深入りした体験の２種を用意。

■なりきり武将（衣装を着て、写真撮影）
簡）簡単に着て楽しめる陣羽織と兜を用意。
深）本物に近い甲冑を着てみる（イベント時など）

なりきり武将イメージ

家康、秀吉の陣羽織と采配をもって、写真撮影をする。

甲冑体験は、家康と秀吉の甲冑を体験できる。

■火縄銃体験
簡）火縄銃を持ってみる体験
深）火縄銃で的を狙って撃ってみる体験
　　デジタル技術を使い、様々な的に当て、ゲーム要素のある楽しめる体験とします。

火縄銃体験イメージ

西の風
風速
5m/s

■戦国武将クイズ(Q&A)
クイズは初級・中級・上級とさまざまな来館者に対応した内容とするとともに、徐々にレベルを上げていくしくみとし、リピーターを確保していく。またクイズの内容は、家紋や旗等で人物や部隊を当てるなど、他の展示の読み解きに繋がるものや、当時の武将や庶民の気持ちが垣間見えるものとします。

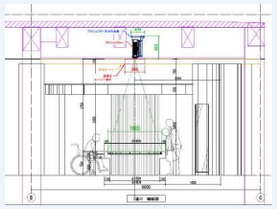
★解説の語り手案
・鉄砲名人 水野勝成　・頼山陽　など

Ⅱ.「小牧・長久手の戦い」の全容を紐解く

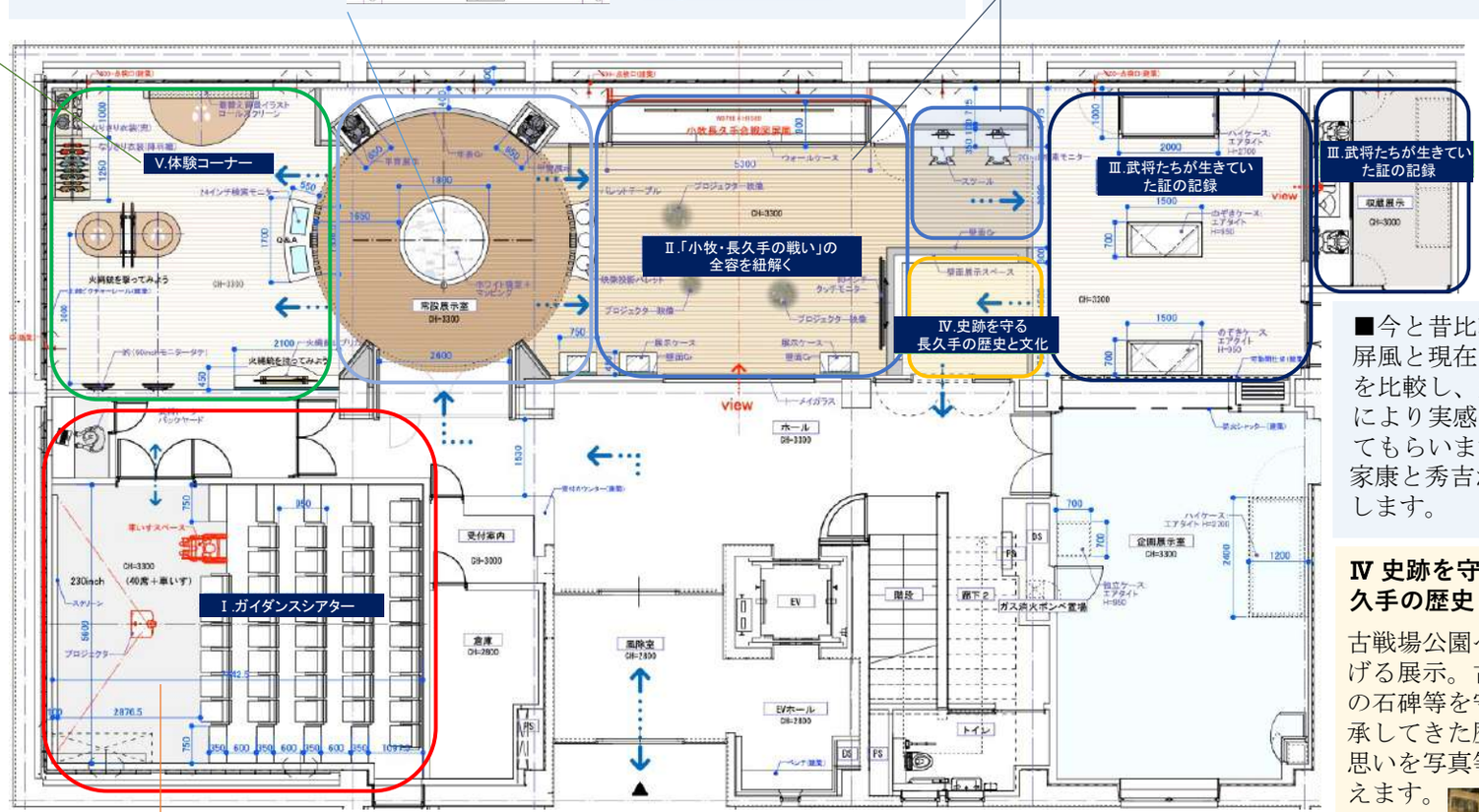
Ⅱ-1.小牧･長久手の戦い

ガイダンスシアターで見た小牧・長久手の戦いをおさらいし、基本情報を再確認する。
マッピング映像では、実際の古戦場エリアの地形に合戦の動きを入れ、合戦の動きを時系列で見ていきます。

■マッピング映像
現郷土資料室の装置模型を踏襲しつつ、新たに地形模型を製作。地形は白模型とし、その上に天井から映像を投影する。



■基礎情報解説（グラフィック）
主力の武将紹介、年表、勢力図など、基本となる情報を提供。



Ⅱ-2 長久手合戦･武将語り

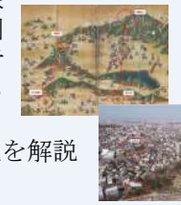
「長久手合戦図屏風」を中心に、長久手古戦場で起こった事象、各武将の思いなどをさまざまな展示で伝えていきます。

■復元模写「長久手合戦図屏風」情報検索
屏風の解説及び屏風を拡大して細かい部分まで見られるようにします。また「復元模写」の制作過程も紹介します。

■武将語り
古戦場で戦った武将たちの思いを、武将自らが語る映像にします。屏風に描かれた場面と連携させ、屏風をより興味をもってみてもらうようにします。

映像は天井から床面に投影し、来館者は展示室を自由に歩きながら、武将の声を拾い聞きします。

■今と昔比較映像
屏風と現在の地図を比較し、来館者により実感をもってもらいます。
家康と秀吉が戦況を解説します。



Ⅳ 史跡を守る長久手の歴史と文化

古戦場公園へと繋げる展示。古戦場の石碑等を守り継承してきた歴史や思いを写真等で伝えます。

Ⅲ 武将たちが生きてきた証とその記録

武将の持物や手紙等の資料を展示。長久手の戦いが実際起こったこととして、実感をもってもらいます。

Ⅰ.ガイダンスシアター（40席）

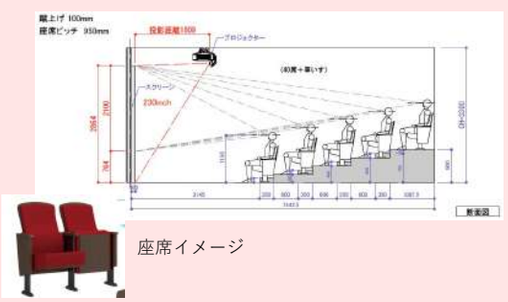
シアターでは、ガイダンス映像を映し、来館者に全体の流れを把握してもらいます。ストーリーは 「小牧・長久手の戦い」の発端である本能寺の変から始まり、この古戦場で何が起こったかを伝え、そして今に残されている史跡等へ、誘う流れとします。
シアターコンテンツは3種制作します。
ガイダンス映像は、一般用と子ども用の２作品。その他、参加型のインタラクティブコンテンツ「武将トーク」を制作し、武将との会話を通して、飽きの来ない楽しいシアターにします。

■一般用ガイダンス映像
イラストやCG、ドローン映像を駆使し、迫力ある歴史再現映像とします。

■子ども用ガイダンス映像
まんが『りにもが見た！小牧・長久手の戦い』を基に小学校の地域学習に役立てます。

■「武将トーク」
（インタラクティブコンテンツ）
武将トークは、３DCGで制作した武将が、リアルタイムに来館者と対話やタイムリーな解説をするコンテンツです。何度来ても新たな発見が出来るリモート操作のコンテンツです。

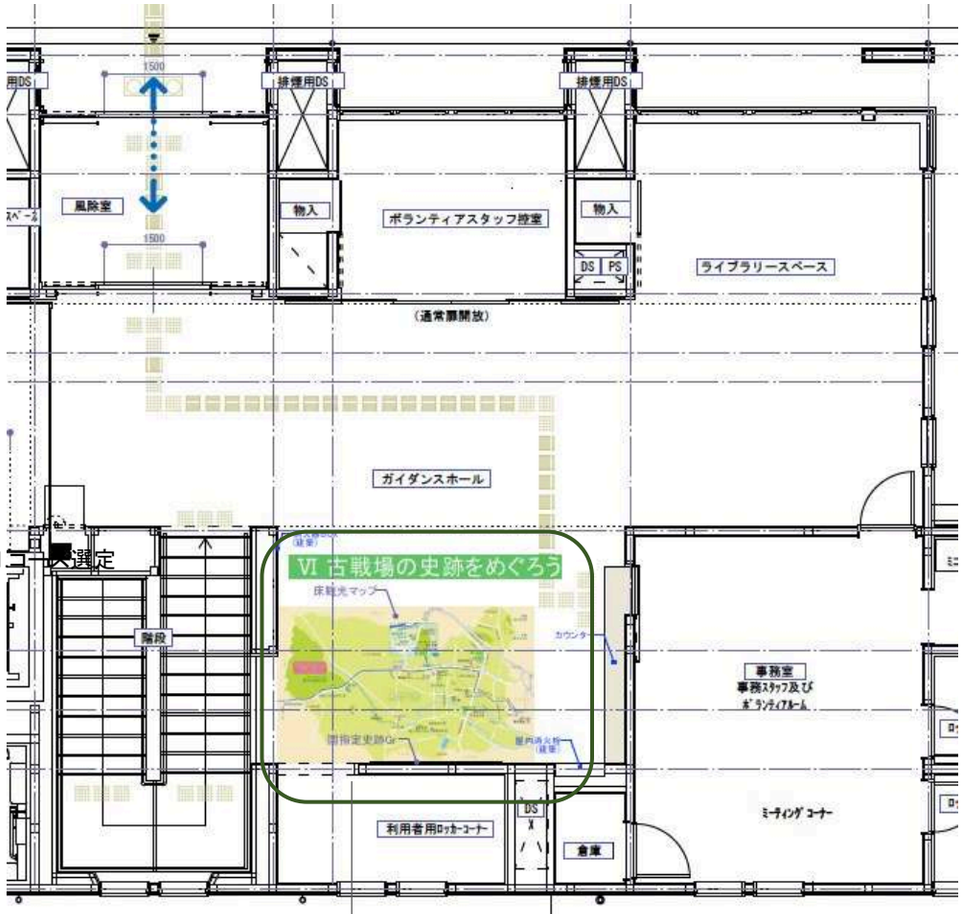
■座席



座席イメージ

シアターは見やすいように階段状とします。座席は劇場用のイス（木質）を設置し、満足度の高いシアターとします。学校団体に対応できるよう40席を確保し、車椅子でも楽に入れる動線とスペースを確保します。

展示実施設計の概要 ＜１階＞



フィールドミュージアム（古戦場の史跡）めぐりを誘引する床地図

古戦場公園の史跡をめぐってもらうための地図を床面に設置。位置が分かりやすい地図とします。
史跡の位置には、QRコードを入れ、その史跡の由緒などを紹介し、フィールドミュージアムへ誘導します。

★語り手案
・武将トークの武将もしくは家康や秀吉
・地元歴史ガイド

床地図は、周遊案内パンフレットや公園案内板の地図と合わせ、来館者が戸惑わない、見やすい工夫をします。

フィールドミュージアムを楽しむ周遊ルートと周遊を楽しむアイテム

■史跡サインとの連携

周辺の各史跡のサイン（史跡解説板）とガイダンス展示を関連づけます。史跡案内も展示と同じ「語り継ぐ」という軸で案内を構成します。
史跡サインには、QRコードを入れそれぞれの史跡に因んだ人物に、史跡の由来や守ってきた人々の思いなどを語ってもらいます。
※語り手を複数用意し、今の長久手を紹介するなど来館者が周遊したくなる情報も、サインに入れていきます。
※史跡紹介コンテンツは、写真や文字解説、動画を内容に応じて資料を選定。

■ガイダンス施設を起点とした周遊ルート（案）

古戦場ガイダンス施設を起点としたルートを紹介。ルートは、ガイダンス展示で見てきた映像や解説とリンクする内容とする他、気軽に楽しめるルートなども紹介していく。

○家康軍コース

ガイダンス施設→色金山→桧ケ根公園→御旗山→長久手城跡→血の池公園→武蔵塚→古戦場公園（庄九郎塚・勝入塚）→ガイダンス施設

○秀吉軍コース

ガイダンス施設→木下勘解由塚→堀久太郎秀政本陣跡・桧ケ根公園→血の池公園→武蔵塚→古戦場公園（庄九郎塚・勝入塚）→ガイダンス施設

■各史跡地での情報（案）

ガイダンス施設の他、起点となる場所にルート地図を設置

史跡地看板

地図上にQRを設置し、各史跡の情報が見られる。
写真や動画で、周遊を促す。
また史跡地の看板にも同じQRを付し、その場で情報を得られるようにする。

1.史跡・場所の説明

2.写真や画像、動画等　※音声解説を入れるか？
・その場所から見た風景写真
・昔、その場所で起こった事を再現したイラスト
・ゆかりの人物の肖像画　など

3.地図
・場所によっては周辺の地図や公園の配置図
・基本の周遊地図

4.AR
・史跡地のいくつかで、ARを見せる。
・色金山から見た当時の合戦場（家康の気分になれる）などを再現。
・２～３箇所程度。

5.その他
・関連リンク先
・イベント情報　※随時更新とする。

情報画面イメージ

各コーナー概要 ＜ガイダンスシアター＞

ガイダンスシアターでは、３種のコンテンツを上映します。

① 一般用ガイダンス映像 『秀吉と家康が戦い、歴史が動いた。ここ長久手で』（仮題）

尺　：15分程度 （1時間に3回上映を想定）
手法：CG、イラスト、実写、ドローン映像等で展開する歴史再現ドラマ。
　　ナレーションベースにストーリーを進行。スタンダードで誰もが見やすく、理解しやすい構成。
内容：
本能寺の変から江戸幕府開府までの歴史を、小牧・長久手の戦いを中心に戦国時代の息づかいを感じてもらう内容。
小牧・長久手の戦いとはどういった戦いだったのか？歴史上の位置づけを時系列でわかりやすく解説。
重要なエピソードを再現ドラマとし、長久手の合戦シーンを最後の盛り上がりとする。エピローグでは江戸幕府開府まで触れていく。CGや実写イメージシーンを組み合わせ迫力ある合戦シーンを再現し、臨場感あふれる音演出も加え満足感のある15分とする。

■映像イメージ

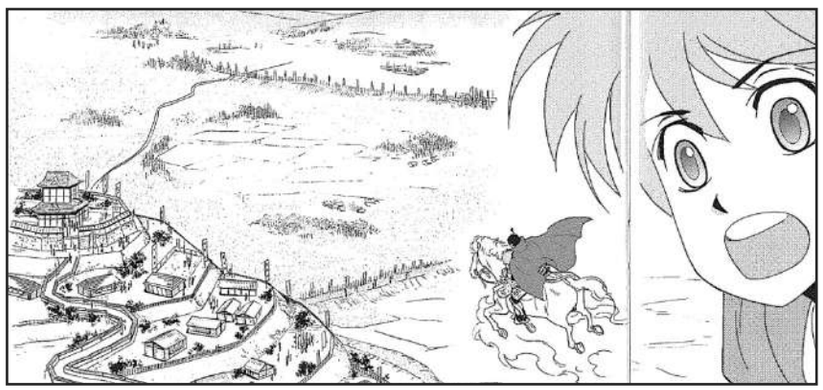
CGやイラストで迫力を演出。

ドローン撮影、実写や実写合成で臨場感を

② 子ども用映像『りにもが見た！小牧･長久手の戦いーTHE ANIMATION』

尺　：10分以内
手法：アニメーションに実写映像を挿入。
内容：
長久手市生涯学習課が「小牧・長久手の戦い」430年記念として、2015年に制作した冊子『りにもが見た！小牧・長久手の戦い』をアニメーション（動くコミック）として子どもにわかりやすい映像に仕立てます。原作漫画のカット（一部新規作成）を活用してアニメーション化。現代の史跡のシーンは、史跡の実写映像を挿入します。
ストーリーは、小学校の地域学習に役立つように、冊子内から長久手古戦場および周辺史跡に関連する場面をピックアップし再編成していきます。

■映像イメージ



ドローン撮影、実写や実写合成で臨場感を

③ インタラクティブコンテンツ『デジタル武将トーク』

来館者に、興味をもってもらうしくみのひとつとして、来館者が武将に質問したり、武将とのトークが楽しめるコンテンツとします。

■ システム概要

実際の人間の演者の動きに合わせて、簡易型の３Dモデルの武将をリアルタイムに動かします。
人間の動きをコンピュータに取り込む手法として、VR機器のHMD、コントローラーによる操作を行います。
※機材は、技術の進歩が速いため、制作段階は最新機器を選定、使用します。

■機材と操作イメージ

「武将トーク」バックヤードにて、来場者カメラを見ながら会話をしたり、デジタル武将に動きをつけたりします。

機材イメージ

コントローラー

OR

カメラセンサー

バックヤード内のイメージ

コントローラー

OR

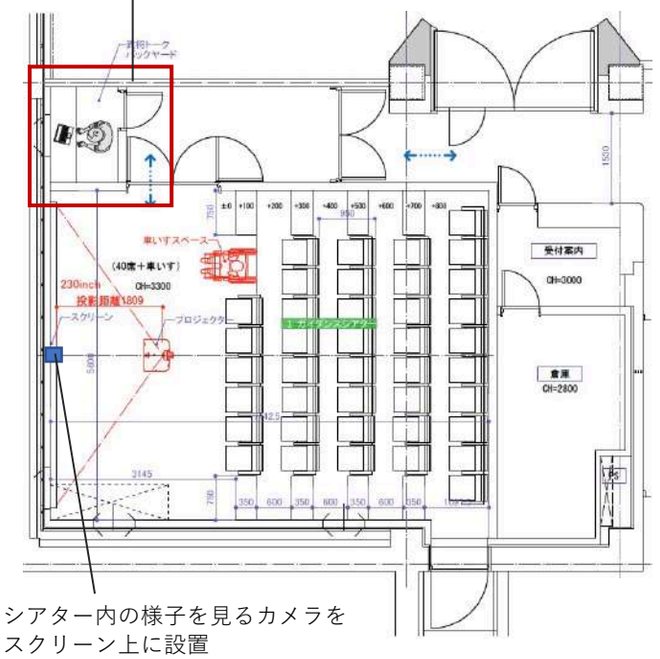
カメラセンサー

対話

「デジタル武将」は、実際に甲冑を着た人物をモーションキャプチャし、それを基に３DCG化していきます。

デジタル武将が来場者と会話するイメージ

シアター脇に武将トーク用バックヤードを設置



シアター内の様子を見るカメラをスクリーン上に設置

トーク内容（仮）

●デジタル武将本編終了後にそのまま登場。
前の映像を受けて話し出します。

（武将）
「みなさん、いかがでしたか？
歴史はここで動いた！小牧・長久手の戦い。
おやおや！今日もたくさんの方々がおこしじゃな」

（来場者：例）
「合戦の時ってなにかお弁当みたいなモノは食べてましたか？」

（武将：例）
「実は最初の3日間は自分で持ってきた。蒸し米を天日干しした干し飯を袋に入れ首にかけて持ち歩いた。」
「3日過ぎるとワシら武将がご飯を出した。中には頭にかぶる鉄の笠をお鍋にして雑炊とか作る者もいたな！」

など…つづく。

（武将）
「是非皆さんのワシらが戦った場所へ行ってみてくだされ！」

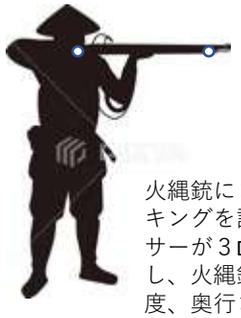
各コーナー概要 ＜体験コーナー＞

体験コーナーでは、「火縄銃体験」2コンテンツ、「なりきり武将」２コンテンツ、「戦国武将クイズ」の５コンテンツを制作します。

■主なコンテンツの内容

① 火縄銃体験『火縄銃を撃ってみよう』

設置された火縄銃を構え的を狙い引き金を引いて、点数を競うゲーム。
火縄銃には最新のセンサー等を使って、構えた銃の方向角度を検知し、様々な的に当てる体験ゲームとします。
発射する音、衝撃を感じる振動などよりリアルな体験を得られます。

システム仕組み

火縄銃に２箇所のマーキングを設置し、センサーが３D空間を認識し、火縄銃の持つ角度、奥行きを認識する

銃口の上下左右の動きを認識。
標的を捉えられているかが分かり、当たり・ハズレを確認出来る。

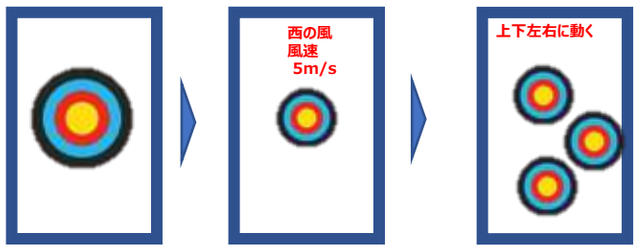
小型の振動スピーカを火縄銃に取り付け、引き金を引いた瞬間に発砲音と衝撃を感じられるしくみとする。

操作方法

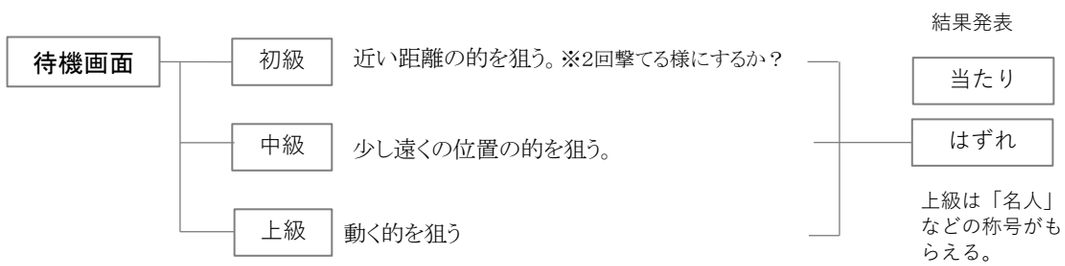
何度も楽しめるように、名前を登録しランキングが表示されるしくみとする。

初級・中級・上級と選択もしくは、初級からクリアしていくと上がっていく

級が上がると的の距離が長く、風が吹いたりする
※距離が伸びたら、銃口を上に上げる、風が吹いたら左右に振ることで的に当てる



コンテンツ遷移図



②『なりきり武将』

■甲冑体験

本物に近づけ制作。
着付けなど時間をかけた体験。

＜家康になってみる＞

＜秀吉になってみる＞

■簡易体験

時間をかけずに簡単に体験できる。
数種の背景前で写真が撮れる。

陣羽織

既製の布に文様はパッチワーク等で再現する。

軍配

兜：前立は家紋

陣羽織

裏は無地に模様パッチワーク的に縫い止め。

軍配

兜：前立は家紋

各コーナー概要 ＜古戦場の全容を紐解く＞

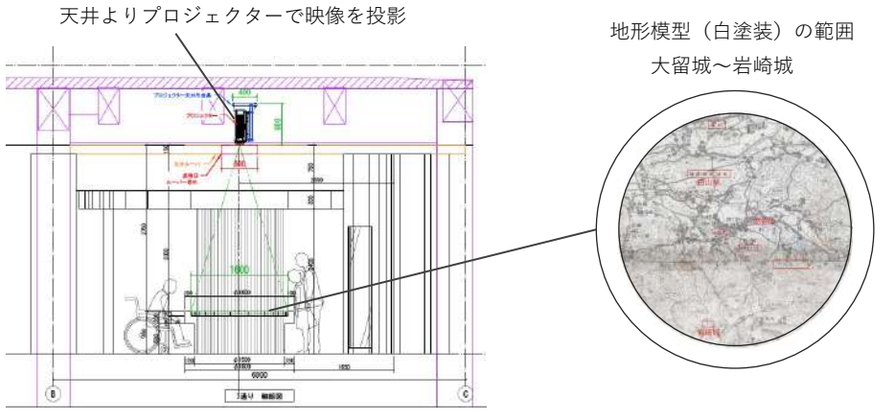
長久手古戦場に特化して紹介します。このコーナーでは、「マッピング映像」「『長久手合戦図屏風』情報検索」「武将語り」「今と昔比較映像」の４コンテンツを制作します。※復元模写『小牧・長久手合戦図屏風』、実物資料なども展示します。

■主なコンテンツ内容

① マッピング映像「長久手の戦い」

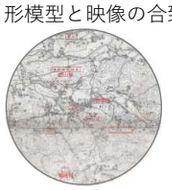
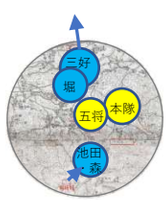
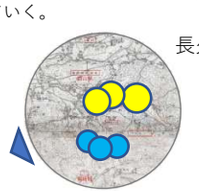
市民に愛されてきた現郷土資料室の装置模型の形状などを踏襲しつつ、新たに地形模型を制作し、上部から映像を投影し、長久手の戦いの全容を解説します。

マッピンのしくみ



マッピング映像の概要

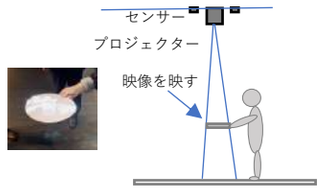
天正12年４月6日～4月9日の信雄・家康軍と秀吉軍の動きを時系列で展開します。
各隊の規模も表現し、長久手の戦いの全容を俯瞰的に捉えます。

流れ	映像イメージ
	4/6～4/9 白山林の戦い、岩崎城の戦いまでは、広域地図を投影。投影地図を動かし進軍する感じを出す。 白山林・岩崎城の戦いで地形模型と映像の合致。   桧ヶ根の戦い ※映像のナレーションに合わせ、補足情報や強調情報を地図脇に入れていく。  長久手に集結 長久手での激突は、よりアップの地図やイラスト等で演出をする

※各隊の動きは、長久手市郷土史研究会の研究成果を活用。

② 「武将語り」

武将語りは、合戦図屏風前のスペースに３箇所プロジェクターを設置し、各場所で３武将 計９武将のエピソードを、武将自らが語る映像とします。



映像のしくみ（尺：約90秒程度）

流れ	音声（武将語り）	映像イメージ
待機画面	床もしくはステージ面に、家紋などがモヤモヤ写っている。	合戦の音等の効果音 家紋など
センサースタート	※センサーで差し出す手を感知。映像スタート	
コンテンツ例「井伊の赤備え」	「わしは、井伊直政。 わしの長久手での戦いを聞いてくれ」 「わしの隊は井伊の赤備えと呼ばれている。この赤備え、元は甲斐の…(略)」 「森に対する遺恨、この長久手で晴らしてやるわ…」 など	武将名 井伊直政 屏風の場面 赤備えアップ など

武将案

		人物	内容
家康方	1	井伊直政	赤備えを率いて大活躍。徳川と武田の因縁や天正壬午の乱。
	2	本多忠勝	小牧で秀吉の本隊に遅滞戦術を行った。
	3	永井直勝	池田勝入を討ち取った話。永井荷風や三島由紀夫など有名な子孫を誇る。
	4	安藤尚次	池田元助を討ち取り、紀州藩付家老頼宜を補佐し、君主として育て上げる。
	5	石川数正	この他戦いの後、出奔。他の家康配下の武将の悪口を言う。
	6	水野勝成	兜をかぶっていない話。父忠重とのけんか。その後の放浪。やがて、福山藩初代藩主として大成。
	7	成瀬正成	初陣で活躍し、その後尾張徳川家の付家老として、代々犬山城を治めた。
秀吉方	8	池田恒興	信長との旧知の間柄、信長との思い出を語るが、信長の息子の信雄に付かなかった理由と三河中入り作戦が立案者が自分になっていることへの秀吉への不満を言う。
	9	池田元助	父恒興の首の価値が低い事に憤る。
	10	池田輝政	なんとか生き延びて、家康の娘婿となり姫路城を築いた。
	11	堀秀政	桧ケ根で徳川方を迎撃したが、御旗山に家康の馬標が立てられたのを見た時は驚いた。撤退しければと悔いる。
	12	森長可	遺言状を残したが、守られなかった。弟忠政から一族が続き赤穂との縁を語る。

※上記のうち、９武将を選定。

③ 今と昔の比較映像

今の長久手の街の写真（上空から）と長久手合戦図屏風の画像とをフェードなどの手法で徐々に重ねるなど、今と昔の比較をします。
「御旗山」や「武蔵塚」などポイントになる場所は、家康、秀吉、信雄が自ら戦略や長久手の戦いへの思いを語りながら、紹介します。

待機映像

現在の長久手と合戦図屏風を徐々に重ね合わせる

家康が語る長久手の戦い
ギリギリの勝利で危うかった事を回想。長久手での戦いが天下取りに果たした意義を語る。小牧出陣するのが遅かったり、一つの戦いの結果が違ったりしたら、負けていたかもしれない。ここで秀吉を打ち破ったことは大きな財産となった。

信雄が語る長久手の戦い
長久手合戦での勝利のあと、信雄をターゲットにした秀吉の戦い方への恨み言をいう。暗愚と言われているが、信長の子の中で自分の一族だけが江戸時代大名として存続している事を誇る。

秀吉が語る長久手の戦い
長久手で負けて、その後家康を攻める計画であったが天正大地震でダメになってしまった。ここで負けて天下取りの道のりが狂ってしまった。