古戦場公園再整備基本構想

長久手町史 本文編 付図「長久手合戦図屏風」（豊田市所蔵（浦野家旧蔵））

平成２７年３月

長久手市

目　　次

序　章　基本構想策定の目的 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 1

第１章　基本構想検討条件の整理 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 2

　１．歴史的条件 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 2

　　1）小牧・長久手の戦い ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 2

　　（1）小牧・長久手の戦い ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 2

　　（2）長久手合戦 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 3

　　（3）長久手古戦場の変遷 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 6

　　（4）文化財 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 8

　　2）祭事等にみる農民の生活文化 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・11

　　（1）警固祭り ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・11

　　（2）棒の手 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・12

　２．まちづくり条件 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・13

　　1）上位計画 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・13

　　2）関連計画・関連事業 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・21

　　3）法的制限 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・28

　　4）周辺環境 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・29

第２章　市民参加等 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・30

　　1）市民ワークショップ ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・30

　　2）学生ワークショップ ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・63

　　3）有識者会議 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・71

　　4）アンケート ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・75

第３章　基本構想 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・89

　　1）古戦場公園の位置づけ ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・89

　　2）ワークショップ、有識者会議の結果から得られた方向性 ・・・・・90

　　3）古戦場公園再整備のテーマと基本コンセプト ・・・・・・・・・・・92

　　4）古戦場公園再整備の基本方針 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・94

　　5）ゾーンごとの再整備の方針 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・95

　　6）機能配置と施設整備の方針 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・96

　　7）古戦場公園周辺のネットワーク及び建物のあり方 ・・・・・・・・・97

　　8）今後のスケジュール ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・98

序章　基本構想策定の目的

「小牧・長久手の戦い」の主戦場跡地は、長久手古戦場として国指定文化財（昭和 14 年９月７日）に指定され、現在は「古戦場公園」として整備（昭和 61 年７月供用開始）されている。園内には、武将の塚（国指定史跡）や縮景という手法で古戦場の位置や地形を表現した広場がある。また、併設する長久手市郷土資料室（昭和 60 年供用開始）には、「小牧・長久手の戦い」に関するジオラマや資料、市の民俗資料などがある。

古戦場公園は、「日本の歴史公園 100 選」にも選ばれており、毎年４月上旬には〝長久手古戦場桜まつり〟が開催され、大勢の人でにぎわっている。

古戦場公園において、以下の３つが課題として挙げられる。

- 第５次長久手市総合計画の主要プロジェクトの一つであるリニモテラス構想や長久手中央地区まちづくり基本構想をはじめとした計画の中では、まちづくりにおいて、古戦場公園との連携が謳われており、歴史文化を継承し、郷土の歴史を学び親しむ場として再整備を行う必要がある。
- 古戦場公園内にある長久手古戦場野外活動施設は、老朽化が進んでいることから、施設を含めた古戦場公園一帯を有効活用できるよう見直す必要がある。
- 古戦場公園の東側では、現在長久手中央土地区画整理事業が進められており、大型店舗が進出予定であることから、市民の貴重な財産である文化財を保存継承し、歴史文化を活かした観光資源として魅力ある公園整備を行う必要がある。

上記の課題を踏まえ、市民ニーズの把握や関係団体等の意見調整を行ったうえ、古戦場公園の再整備に向けて基本的な方針を検討し、基本構想として定めることを目的とする。

第１章　基本構想検討条件の整理

基本構想を検討するにあたり、長久手の歴史や市内の史跡等の分布、祭事等の歴史的要素を整理し、また、まちづくりの観点から関連する上位計画等を以下に整理する。

１．歴史的条件

１）小牧・長久手の戦い

（１）小牧・長久手の戦い

織田信長亡き後、羽柴（のちの豊臣）秀吉と織田信雄・徳川家康が天下をかけて戦ったのが、「小牧・長久手の戦い」である。

織田信長が本能寺の変で倒れ、その後継者争いに端を発した政争の中で、勢力を強めていく秀吉。脅威を感じた信長の次男信雄は、織田家同盟の実力者・家康を頼り、家康もこれに応じた。

天正 12 年（1584）３月、挙兵した両軍は、当面は信雄の本陣のある北伊勢を戦闘場所と想定していたが、池田恒興（勝入）と森長可が犬山城（愛知県犬山市）を落としたことで、家康軍も北尾張へ急遽転戦。羽黒（犬山市）まで進んできた森軍を、家康の部将酒井忠次らが破り、形勢を立て直した（「羽黒の戦い」）。その後、両軍は小牧（愛知県小牧市）でにらみ合うことになった。

膠着状態を破って、先に動いたのは秀吉軍であった。三好信吉（のちの豊臣秀次）を総大将とする別働隊を長久手方面へ送ったが、その動きを察知した家康も、軍を動かし攻撃したのである。

こうして４月９日、長久手で激しい戦闘がおこり、この戦いで秀吉軍は池田恒興・元助（庄九郎）父子、森長可ら有力な部将を失い、家康軍が勝利した。しかし、その後、秀吉は信雄と和睦し、家康を臣従させ、天下人としての地位を確立した。

（2）長久手合戦

◆発端

天正 10 年（1582）6 月、織田信長が家臣の明智光秀の手にかかり、本能寺で討たれた。そのとき、信長の三男信孝を大将に、光秀討伐軍を指揮したのが、羽柴秀吉である。秀吉は、信長の後継者を決める清洲会議からしばらくすると、柴田勝家と対立し、天正 11 年賤ケ岳の戦いで破った。こうした中で、信長の次男信雄は、当初は秀吉と友好関係をもったものの、信孝が秀吉に岐阜城を追われ自害した後からは警戒心をもつようになった。信長の後継者の立場を事実上確立した秀吉に対し、不満を感じる信雄は、織田家の同盟者であった徳川家康に助けを求めた。

家康は、いつかは秀吉と対決しなければならないと考えていたので、これに応じた。天正 12 年 3 月 6 日、信雄が秀吉に内通していた三人の家老を殺害したことで、「小牧・長久手の戦い」は始まった。

◆主戦場は尾張に

秀吉そして家康・信雄の両者とも、当面は伊勢国、特に信雄の本拠長島城（三重県桑名市）のある北伊勢を戦闘場所と想定していた。しかし、家康・信雄の予想に反し、美濃国大垣城主・池田恒興と美濃国金山城主・森長可が犬山城（愛知県犬山市）を攻撃、落城させた。慌てた家康は、池田・森の侵攻を防ぐため、自軍の一部を北伊勢から北尾張へ急遽転戦。天正 12 年（1584）3 月 17 日、羽黒（犬山市）まで陣を進めてきた森軍を、家康の部将酒井忠次らが敗って、形勢を立て直した〔羽黒の戦い〕。一方、北伊勢では秀吉軍への守りが不足し、信雄領伊勢国の南半分は、ほぼ壊滅状態となった。

羽黒で敗戦したものの、敵地犬山に拠点をもつことに成功した秀吉は、楽田（犬山市）に着陣、周辺に砦を築いた。楽田から南方約 4.5km の小牧山（愛知県小牧市）に家康も陣を移し、近辺に砦を作った。信雄も長島から小牧山に移った。両者の当初の思惑に反し、主戦場は尾張国内へ移り、お互いが出方をうかがうという状況になった。

また、諸国へもこの戦いの様相が伝えられ、両将からの呼びかけに呼応し合戦に至った地域もある。秀吉方、織田・徳川方のどちらにつくか。この戦いは、日本中へ大きな影響をおよぼした。

長久手町史 本文編 付図「長久手合戦図屏風」（豊田市所蔵（浦野家旧蔵））

◆岡崎進軍

４月に入り、膠着状態を破って秀吉軍は岡崎侵攻のための別働隊を進めた。史記類をもとにした通説では、この作戦の発案者は池田恒興で、「家康配下のほとんどの部隊は小牧山にいる。今、家康の本拠地岡崎を突けば、家康軍に乱れが生じ、そこを突けば勝利できる」と提案。最初はこの案に賛成しなかった秀吉も、恒興の熱心さに押され、ついに承諾したとされる。

しかし、近年の研究で、事前の普請（工事）、行軍の規模、ゆっくりとした移動日程などから、この作戦は隠密行動というより、計画的で大がかりなものであったことがわかってきた。秀吉は、この案に主体的に介入し、自信をもっていたと思われるが、結果的には、この作戦の失敗は秀吉の汚点となった。そのため「太閤記」では、秀吉が恒興の案を「仕方なく受け入れた」と記され、後の史記がそれに従ったと考えられる。

４月６日夜半、①池田恒興・元助の父子、森長可②堀秀政、長谷川秀一③秀吉の甥で総大将の三好信吉の順で、約 24,000 人の軍勢が岡崎へ向けて進軍を始めた。

◆岩崎城の落城

家康は、７日、遅くとも８日には秀吉方の岡崎侵攻隊の動きを把握、８日夜には自身が小幡城（名古屋市守山区）へ進んだ。岩崎城主丹羽勘助氏次を道案内役とした榊原康政ら 4,500 人の先発隊と 9,300 人の本隊が秀吉方を追撃に向かった。

４月９日早朝、岡崎侵攻隊の先鋒池田隊は、岩崎城（日進市）のそばを通りかかった。恒興は、岡崎への道を急ぐため、この家康方の城を攻めずに通過しようとしたが、岩崎城を守っていた氏次の弟丹羽氏重らが鉄砲を撃ちかけてきたため、これを攻め落としてしまった。この城には、城主氏次の姉婿で長久手城主の加藤太郎右衛門忠景も留守番に来ており、200 名余りの城兵とともに戦死した。忠景 41 歳、氏重 16 歳であった。なお、長久手城趾は、現在市指定史跡となっている。

◆白山林の戦い –家康軍の急襲–

秀吉の甥で、当時わずか 17 歳の三好信吉が指揮する秀吉方の最後尾は、４月９日早朝、白山林（尾張旭市）で朝食をとっていた。そこへ徳川軍の先発隊が背後から急襲。不意を突かれた三好隊は、あわてて防戦に努めたが、ついに総崩れとなった。大将信吉は細ケ根（長久手市荒田）付近まで逃げてきたが、自分の馬も見失って、討死寸前まで追い込まれた。そこへ信吉の部将の木下勘解由利匡が、自分の馬を信吉にさし出して逃し、兄弟の木下助左衛門祐久とともに、追ってきた徳川軍と戦って戦死した。なお、木下一族の塚は現在も荒田に残っており、勘解由利匡の塚が市指定史跡になっている。

◆桧ケ根の戦い –秀吉軍唯一の勝ち戦–

三好隊の敗走を知った秀吉方の第２隊の堀秀政は、ただちに桧ケ根（長久手市坊の後）の丘陵上に陣を構えた。まもなく白山林で勝利した徳川勢が突進してきた。地の利を得た堀勢は、接近した敵に鉄砲のつるべ打ちをあびせた。隊列を乱した徳川勢に向けて、秀政は総攻撃を命令。堀勢の鋭い攻撃に徳川の先発隊は、多数の死者を出し、大打撃を受けた。しかし、このとき秀政は、すでに家康の本隊が東方に進出しているのを知った。深追いは不利と判断した秀政は、急いで自軍をまとめて、北方へ引き上げていった。

長久手町史 本文編 付図「長久手合戦図屏風」（豊田市所蔵（浦野家旧蔵））

◆仏ケ根の決戦

４月９日の朝、色金山（長久手市岩作色金／現在は色金山歴史公園）周辺に着いた家康の本隊は、続々と香流川を渡って、午前 10 時ごろ富士ケ根（長久手市富士浦）から仏ケ根（長久手市武蔵塚の北部）、前山（長久手市城屋敷の東部）に陣を構えた。一方、岩崎城を落とした池田恒興のもとへ、信吉大敗の報告がもたらされた。恒興は、急いで馬首を返し、すでに布陣を終えた徳川軍に対し、自分の長男元助を右翼に、娘婿の森長可を左翼に配した。両軍は激しく戦ったが、勝敗はなかなか決しなかった。しかし、昼ごろ家康の本営に突進した長可が、井伊隊の銃弾を頭に受けて戦死（享年 27 歳）したため、戦いは徳川軍が優勢になった。戦闘の終焉は、午後１時であった。池田恒興は長田伝八郎に、子の元助は安藤直次に討たれた。恒興 49 歳、元助 26 歳であった。池田父子の塚は、現在も国指定史跡として古戦場公園内に残る。

長久手町史 本文編 付図「長久手合戦図屏風」（豊田市所蔵（浦野家旧蔵））

◆和睦

長久手合戦で勝利をおさめた家康は、ただちに小幡城を経て小牧山に戻った。一方、秀吉は４月９日昼ごろ、楽田の本営で岡崎侵攻隊の敗戦を知り、すぐに大軍を率いて救援に向かった。しかし、ときすでに遅く、龍泉寺まで進んだものの、そのころには家康は小幡城まで兵を引いた後であった。翌 10 日には、家康はすでに小牧城まで戻っており、秀吉軍は、なすすべもなく楽田にひき返した。その後、両軍は、小牧や楽田周辺で小競り合いをしていたが、４月下旬に秀吉が美濃国鵜沼（岐阜県）に移動すると戦闘地域も尾張西部へ移った。５月に加賀野井城、竹鼻城（岐阜県羽島市）、６月に蟹江城（愛知県海部郡蟹江町）で局地戦があったが、11 月になると、桑名から長島方面へ攻撃した秀吉と、長島城にこもる信雄が単独で和睦したため、大義名分を失った家康も兵を引き、約８か月間にわたった「小牧・長久手の戦い」は、幕を閉じた。

この戦いで、信雄は、伊勢国の大半と伊賀国を秀吉にわたし、事実上の敗北。秀吉は、旧信長家臣団を自身へ臣従させ支配体制を再編成、翌年には関白となり、全国統一を推し進めていった。家康は、結果的に秀吉に臣従したが、その実力を全国の大名に認識させ、秀吉政権下でも別格の地位を保ち、徳川政権樹立の足がかりを固めていった。

◆尾張藩士の合戦地訪問

長久手古戦場は、合戦後何百年も経過してから、急にその重要性が注目されたわけではない。秀吉と家康の天下分け目の重要な戦跡として、すでに尾張藩士らの敬慕を集めていた。そうした事実は、江戸後期の代表的な地誌「尾張徇行記」などから知ることが出来る。また心ある尾張藩士たちにより、古戦場を示す何基かの碑が建てられた。

江戸時代全期を通じて、数多くの尾張藩士が長久手古戦場を訪れた。徳川ゆかりの戦跡をたずね、その見聞や感想を書いた長久手紀行は少なくない。

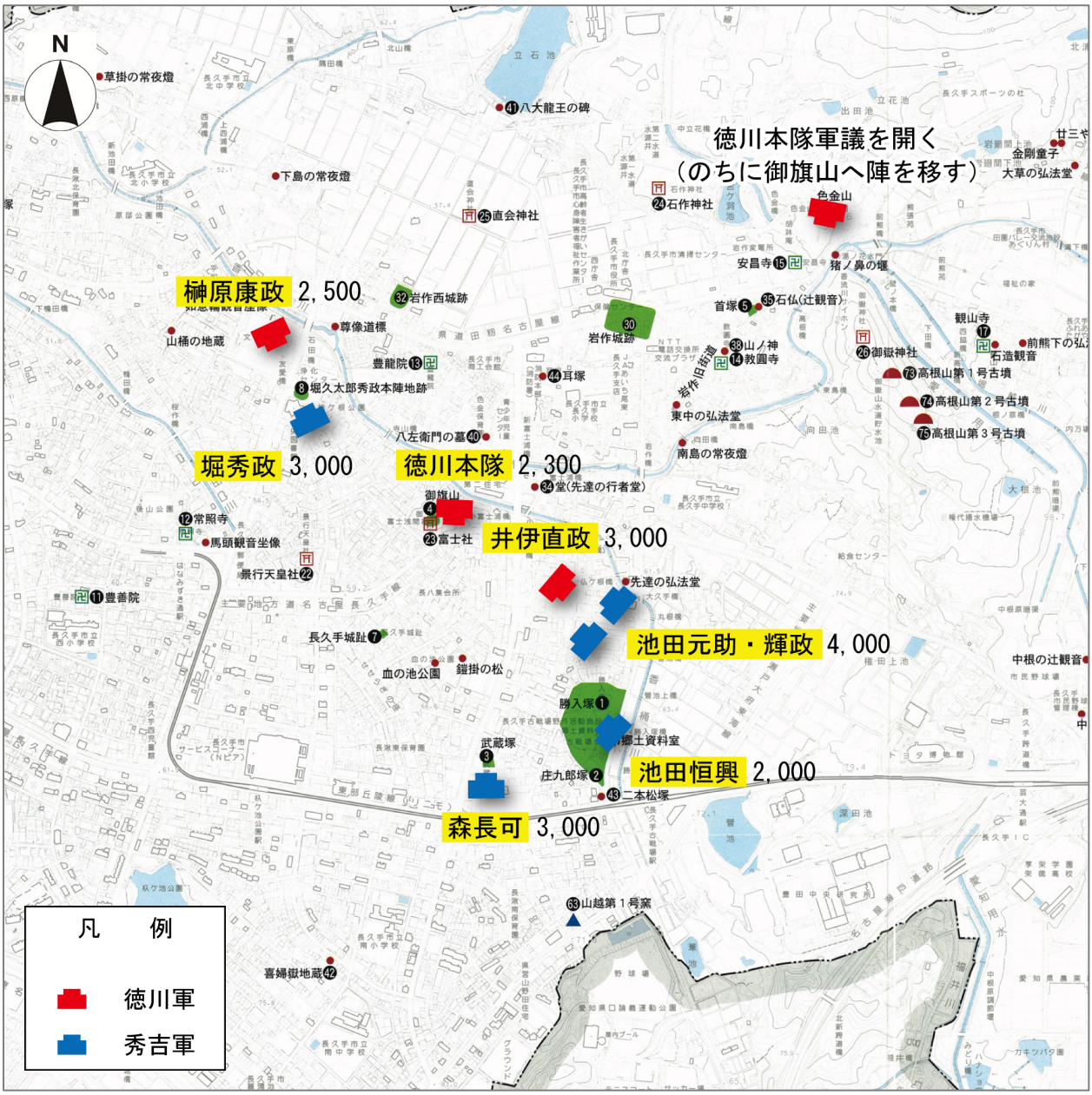
（３）長久手古戦場の変遷

長久手古戦場の変遷について、以下に記す。

和暦（西暦）	できごと
宝永　３年（1706）	尾張藩士福富親茂が、床机石と首塚に銘を刻み、宝永の石柱を建てる。
明和　８年（1771）	尾張藩士人見弥右衛門、赤林孫七郎が、武蔵塚、勝入塚、庄九郎塚に合戦をしのび明和の碑を建てる。
明治 43 年（1910）	地元有志が、床机石と首塚に漢文碑を建てる。
昭和 14 年（1939） ９月 ７日	国の史跡に指定される。※ 長久手古戦場 附　御旗山　首塚　色金山
昭和 58 年（1983） ２月 26 日	長久手合戦にまつわる史跡で、国の指定に漏れたもののいくつかを町の史跡に一括指定する。 長久手合戦史跡（長久手城趾、堀久太郎秀政本陣地跡、木下勘解由塚）
昭和 60 年～昭和 62 年（1985～1987）	史跡を保存しながら、郷土資料室や和弓場、古戦場公園の位置や地形を縮景という手法で表現した広場などを古戦場公園として整備する。
平成　８年（1996）	展望テラスや茶室を設け、史跡周辺を色金山歴史公園として整備する。

※愛知県史蹟台帳によると長久手古戦場の国史跡指定の事由は、歴史に名高い「古戦場」であること、江戸時代に建てられた多くの「古戦場跡を示す碑がある」こと、というふたつの要素を備えていることがわかる。

■長久手合戦イメージ図



（長久手市文化財マップに加筆）

（４）文化財

長久手市には、長久手合戦に係わる文化財として、国指定文化財の史跡長久手古戦場を始め、市指定文化財の長久手合戦史跡（長久手城趾、堀久太郎秀政本陣地跡、木下勘解由塚）が史跡指定されている。

また、伝統ある祭りとして、岩作の「オマント」、長湫の警固祭り、長久手の警固祭り（上郷地区）が県又は市指定無形民俗文化財として指定され、民俗芸能として、長久手の棒の手が県指定無形民俗文化財に指定されている。

①国指定文化財

種別	名称	所在地	指定年月日
史跡	長久手古戦場附	武蔵塚 205 外 5 筆	昭和 14 年 9 月 7 日
	・御旗山	富士浦 602	
	・首塚	岩作元門 41	
	・色金山	岩作色金 37-1 の内一部	

②県指定文化財

種別	名称	所在地	指定年月日
無形民俗文化財	長久手の棒の手	長久手市	昭和 31 年 6 月 21 日
	岩作の「オマント」	岩作地区	昭和 60 年 11 月 25 日
	長湫の警固祭り	長湫地区	平成 17 年 3 月 22 日

③市指定文化財

種別	名称	員数	所在地	指定年月日
史跡	長久手合戦史跡 ・長久手城趾 ・堀久太郎秀政本陣地跡 ・木下勘解由塚	3 か所	・城屋敷 2408、2409 ・坊の後 113 ・荒田 9-1	昭和 58 年 2 月 26 日
	神明社第 2 号古墳	1 基	神門前 420-1	平成 3 年 5 月 27 日
	三ケ峯第 3 号窯	1 基	岩作三ケ峯 1-16	平成 9 年 3 月 4 日
有形文化財	木造薬師如来坐像（円空仏）	1 躯	杁ノ洞 2331	昭和 59 年 7 月 17 日
	旧北熊村の古文書	220 件	岩作城の内 60-1	昭和 63 年 7 月 19 日
	御書（円遵筆） ・付　黒漆蒔絵箱 ・付　黒漆四脚台座	1 巻 1 合 1 脚	岩作城の内 60-1	昭和 63 年 7 月 19 日
	神明社の棟札	12 枚	神門前 420-1	昭和 63 年 7 月 19 日
	神明社の石造鳥居	1 基	神門前 420-1	平成 2 年 2 月 8 日
	多度神社の石造鳥居	1 基	前熊志水 108-1	平成 2 年 2 月 8 日
	景行天皇社の棟札	38 枚	西浦 401	平成 12 年 2 月 10 日
	丁子田 1 号窯・市ケ洞 1 号窯出土刻銘須恵器	10 点	武蔵塚 204	平成 25 年 1 月 31 日
無形民俗文化財	長久手の警固祭り	1 地区	上郷地区	昭和 58 年 6 月 11 日
有形民俗文化財	前熊の山車	1 台	前熊志水 108-1	昭和 58 年 6 月 11 日
	馬の塔図絵馬	1 面	松杁 1855	昭和 58 年 12 月 12 日
	猿投三社大明神祭図 岩作村西之切画軸	1 幅	岩作宮後 17	昭和 60 年 7 月 15 日
	陶製御深井釉狛犬	2 対 4 躯	西浦 401	昭和 60 年 7 月 15 日
	木造恵比須天・大黒天 二像	1 対 2 躯	岩作宮後 17	昭和 63 年 1 月 11 日

モデルコース

◆主要史跡コース（3.7km）

長久手市郷土資料室 → ①勝入塚 → ②庄九郎塚 → ③武蔵塚 → ⑫鎧掛けの松⑬血の池公園 → ⑦長久手城趾 → ④御旗山 → ⑪教圓寺 → ⑥首塚 → ⑩安昌寺 → ⑤色金山

※③～④を省くと2.4km、また①②③のみなら0.7kmです。

◆全指定史跡コース（6.9km）

長久手市郷土資料室 → ①勝入塚 → ②庄九郎塚 → ③武蔵塚 → ①教圓寺 → ⑥首塚 → ⑩安昌寺 → ⑤色金山 →（石作神社）→（岩作城址）→ ④御旗山 → ⑫鎧掛けの松⑬血の池公園 → ⑦長久手城趾 →（景行天皇社）→ ⑨堀久太郎秀政本陣跡 → ⑧木下勘解由塚

※（ ）内は長久手合戦と直接関係ありませんが、歴史的な地点です。

２）祭事等にみる農民の生活文化

（１）警固祭り

「馬の搭（オマント）」は、馬の背に標具と呼ばれる札や御幣を立て、首や胴部も豪華な馬具で飾って、氏神や近隣の社寺へ奉納する祭礼。古くから尾張と西三河の農村部で豊年祭りとして行われてきた。馬を警護する鉄砲隊や棒隊などが列をなすことから警固祭りとも呼ばれる。

馬の搭がいつごろから始められたかは、定かではないが、いくつかの記録・伝承から中世末（およそ戦国時代）から近世（およそ江戸時代）初頭にかけて、馬の搭の形態が整えられていったと考えられる。

本市の祭りは、岩作（県指定）、長渕（県指定）、上郷（市指定）の三地区で行われ、昔の形をよく残している。早朝には清めの儀式、垢離取りを行う。その後、馬宿とよばれる集合地点から隊列を組んで出立し、市内を行進、所々で火縄銃を一斉発砲する。岩作や長渕では、地域内を東西に分け、それぞれの地区（切と呼ぶ）内を練り歩いた後、合流する。その際は古式に従った形式で出会いの挨拶を交わしてから、神社へ向かう。神社に入るときも氏子の代表者らに丁重に挨拶する。境内では、本殿を囲むようにつくられた道を周回し、３週目に入ると発砲を合図に人馬が境内を疾走、立てこみと呼ばれる勇壮な場面が見られる。その後、境内では、棒の手が奉納される。社寺への献馬を終えた隊列は、地域内を回りながら、馬宿へと戻る。

岩作地区

長渕地区

上郷地区

（２）棒の手

棒の手は、愛知県の代表的な民俗芸能の一つであり、県の無形民俗文化財に指定されているものが多くある。棒の手の起源は、はっきりした資料がなく定説がない。

棒の手の演技は、定型的な短い動作「手（型）」が基本で、「手」をいくつも組み合わせて一つの種目とする。「手」は、棒のみが「表芸」、キレモノといわれる得物を使う技が「裏芸」とされる。「手」には名称があり、巻物（目録）に記載される。初期のものは動きも少なく「手」の量も多くなかったが、他の武芸の影響を受けて内容が大きく変わってきたようである。

市内には四流派（見当流、起倒流、鷹羽検藤流、藤牧検藤流）があり、それぞれ特徴がある。

棒の手は、技を習得すると師匠（容し主）から奥義の口伝と巻物が相伝されてきた。巻物は秘伝であったので、本来当人が亡くなれば焼却するか、神社に奉納することになっていた。今日残っている巻物の多くは、「死に巻」といって、偶然にも、子孫や仲間うちで保管されてきたものである。

神社での奉納演技

2．まちづくり条件

1）上位計画

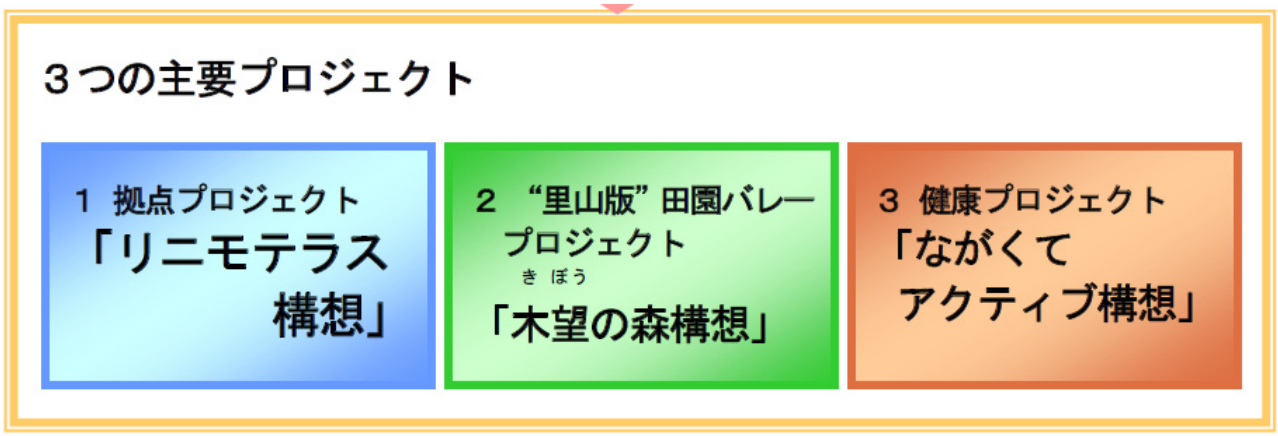
（1）第５次長久手市総合計画（計画期間：平成 21～30 年度）【平成 20 年度策定】

土地利用構想では、長久手古戦場駅周辺を本市の新たな都市核（シンボル・コア）として位置づけ、商業、レクリエーション、住宅などの複合機能の立地を目指している。

■土地利用構想図

凡　　例	
	シンボル・コア
	住宅地
	農用地
	森林
	商業地
	工業用地
	その他の宅地
	その他（大学、高校、研究施設など）

長久手市では、将来像「人が輝き 緑があふれる 交流都市 長久手」の実現に向けて、今後10 年間かけて重点的に推進していく先導的な３つの主要プロジェクトを掲げており、長久手古戦場駅周辺では、その第一として『リニモテラス構想』が掲げられている。



プロジェクト 1 拠点プロジェクト「リニモテラス構想」

プロジェクトの目標

長久手古戦場駅前にまちの新たな顔として「リニモテラス」を整備し、住民の日常の暮らしを支え、訪れる人をもてなす空間を創出します。

整備方向と効果

○長久手古戦場駅前に広場と複合商業施設とで構成される「リニモテラス」を整備します。広場では、コンサートやイベント、オープンカフェなどに活用され、訪れる人々にとって「集い」「憩い」「語らい」の場となります。

○リニモの駅や古戦場公園に隣接する立地を生かした整備を行うことにより、住民の利便性や訪れる人にとっての魅力を向上します。

整備イメージ

（1）「リニモテラス」の整備

「広場」および広場を囲むように「複合商業施設」を配置する一体的施設として整備します。

〇リニモと広々とした空を楽しむ「広場」

・イベントスペース、オープンカフェなどに活用します。

〇住民の暮らしを支え、訪れる人をもてなす「複合商業施設」

・店舗、健康・医療相談、住民サービスコーナー、観光・イベントインフォメーション、大学連携拠点など様々な施設を充実します。

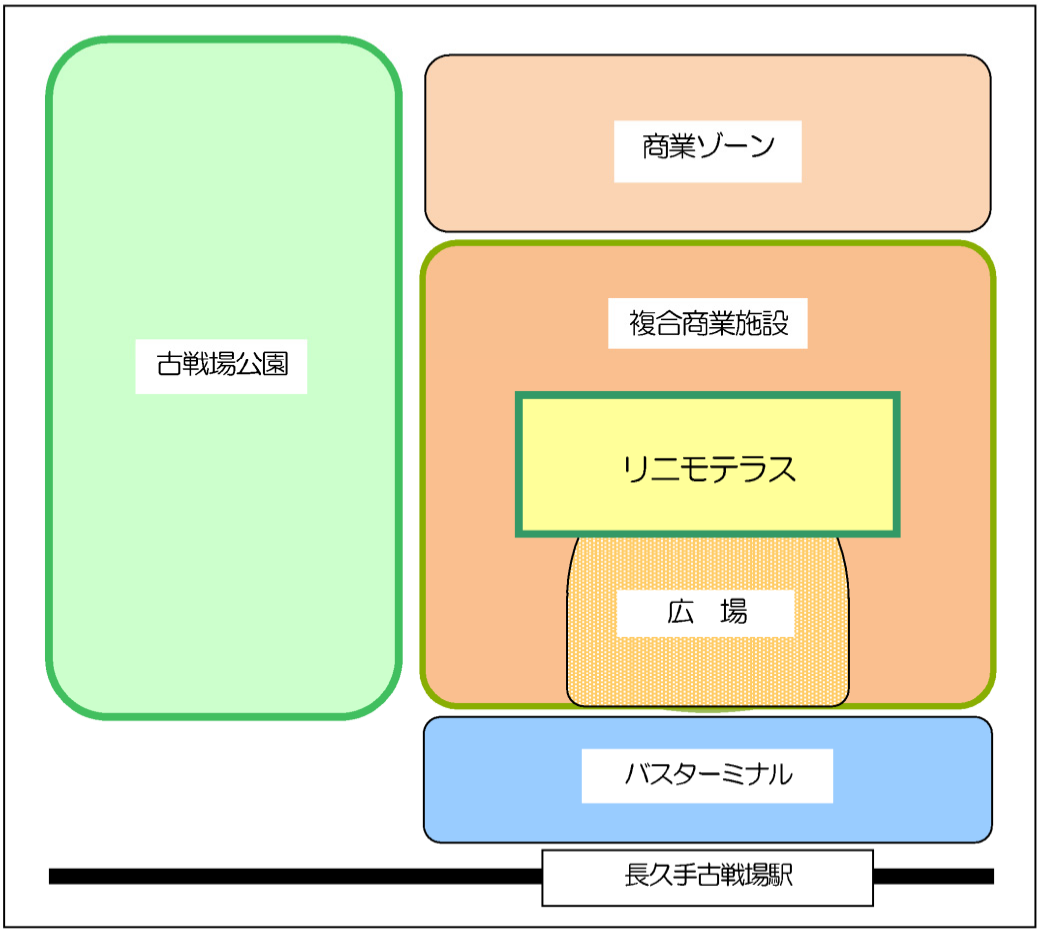
（2）バスターミナルの整備

リニモとＮーバスなど公共交通の接続を重視し、バスターミナルを整備します。

（3）隣接する古戦場公園との連携

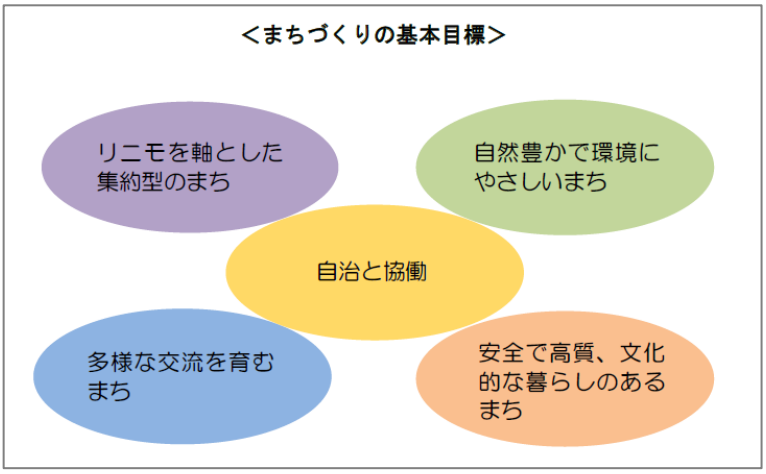
古戦場公園の再整備状況を踏まえてリニモテラスとの連携を検討します。

■「リニモテラス構想」および周辺の立地イメージ



（2）長久手市都市計画マスタープラン（計画期間：平成 21～30 年度）【平成 21 年度策定】

第５次長久手市総合計画を受け、まちづくりの基本目標が以下のように掲げられている。



長久手古戦場駅周辺は「シンボル・コア」に位置づけられ、以下のような施策の方針が記載されている。

◇土地利用の方針

・長久手古戦場駅周辺の「シンボル・コア」については、本市の新たな都市核として、駅前広場等の交通機能の強化を進めるとともに、商業機能や行政サービス機能等から構成される複合商業施設の立地等を促進し、本市を代表する複合機能拠点の形成を図る。また、立地条件の良さを生かした「駅前居住」の実現のため、中高層住宅等の立地を複合商業施設の立地に合わせ促進する。そのため、これら機能整備にあわせ適切に用途地域の変更や地区計画の活用などを行う。

◇交通体系の方針

・「シンボル・コア」の最寄駅である長久手古戦場駅の交通利便性を高めるため、当駅を交通結節点とする公共交通、歩行者・自転車交通ネットワークを形成するとともに、本地区ともうひとつの交流拠点である市役所周辺地区とを連絡する歩行者・自転車軸を形成する。

◇みどりの方針

・古戦場公園については、さらなる施設の充実を図るとともに、「シンボル・コア」との連絡性を高め、本市の歴史と触れ合う機会を提供する。

◇市街地・集落地の整備方針

・長久手中央地区については、土地区画整理事業を促進し、本市の「シンボル・コア」にふさわしい、交通結節機能、商業機能や行政機能、「駅前居住」機能等の複合機能を有する拠点地区の形成を図る。

（3）緑の基本計画（計画目標期間：平成 22～30 年度）【平成 21 年度策定】

2　緑の将来像

都市と自然が交わり、緑が輝くまち　長久手

■まち歩き・さと歩きを楽しみながら五感で緑を感じる
■都市の安全と美しさを支える緑をまもり、つくる
■緑を共有し、みがくことで、まちへの誇りと愛着を育てる

緑と緑地に関する基本課題を受けて、ここでは本市の概ね 10 年後を見通した公園緑地や自然環境の将来像を設定する。

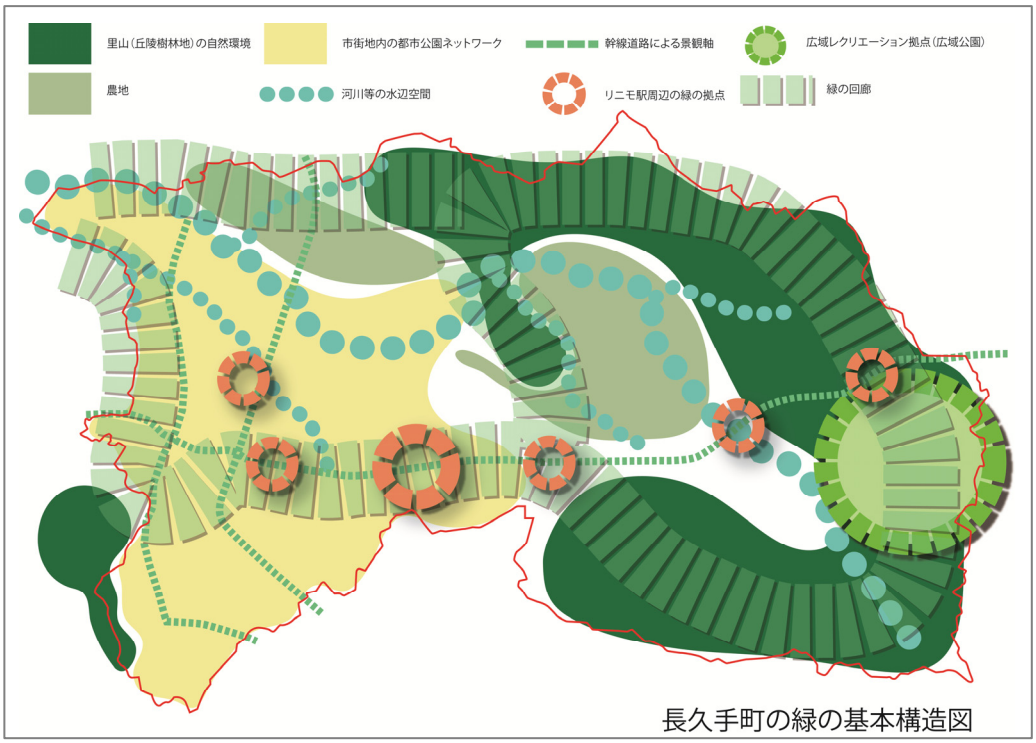
◇緑地の配置及び都市緑化に関する方針

■リニモ長久手古戦場駅周辺のシンボル・コアをはじめ、芸大通、公園西、愛・地球博記念公園の各駅周辺及びグリーンロード沿道地区

これら地区において都市的土地利用を行う場合、自然環境との調和が図られるよう、現況植生の保全や、緑地の確保に努める。

■リニモ駅周辺のシンボル的都市景観

すでに市街化が進む、はなみずき通り、杁ヶ池公園両駅においてはにぎわいと緑の多い景観形成、また長久手古戦場駅周辺におけるシンボル・コアの形成にあたっては、古戦場公園の歴史要素も含め、本市の新たな「顔」として景観形成を図る。また公園西駅周辺における住宅地等の整備に際しては、三ヶ峯丘陵の緑との調和、愛・地球博記念公園からの眺望景観に配慮した景観形成を図る。



長久手町の緑の基本構造図

（４）第２次長久手市観光交流基本計画（計画期間：平成 27～36 年度）

本計画では、本市における「観光交流によるまちづくり」の目標や理念、基本的な考え方が示されている。

①目 標

愛・地球博で培った交流とリニモで創り出された新たな交流からにぎわいが生まれ、豊かな自然や土、農とふれあい、心も体も健康になり、お互いに助け合うことで生きがいを持って充実した日々を過ごす幸福度の高いまち＝日本一の福祉のまちを目指し、さらに、住んでみたい、ずっと住み続けたいと誰からも親しまれるまちを目指し、取り組みを進めています。

本市の住みよさの評価のもととなる観光資源（地域資源）と良さを活かし、さらに発掘し、磨き上げ、そこで、「市民が快適に（住み心地よく）楽しく（ふれあって）暮らし、自ら住む地域に誇りを持ち、そして市民と来訪者が心豊かに交流し（ふれあい）、来訪者にとってもいい（居心地のいい）まち」にしていくことを目標とします。

目標像　**あったかいふれあいのある、居心地のいいまち　長久手**

“住んでみて！　訪れてみて！　いいまち　ながくて”

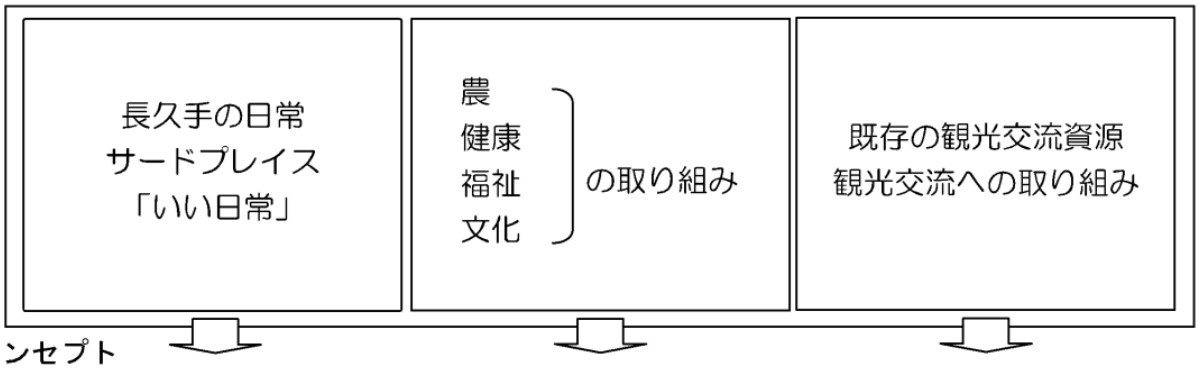
②基本理念

「あったかいふれあいのある、居心地のいいまち　長久手」の実現のためには、市内の農や健康・福祉等のまちづくり活動によって生み出された地域資源と歴史・自然・文化等の観光資源を活かし、リニモ、N-バス等の公共交通とモリコロパーク等の交流基盤を最大限に活用し、市の既存施策や、日本一の福祉のまち実現に取り組む市民協働のしくみ、愛・地球博を通じて得た“おもてなし(ホスピタリティ)”の経験等を活かして、産学官民がパートナーシップを発揮し、継続的に「観光交流まちづくり」に取り組んでいきます。

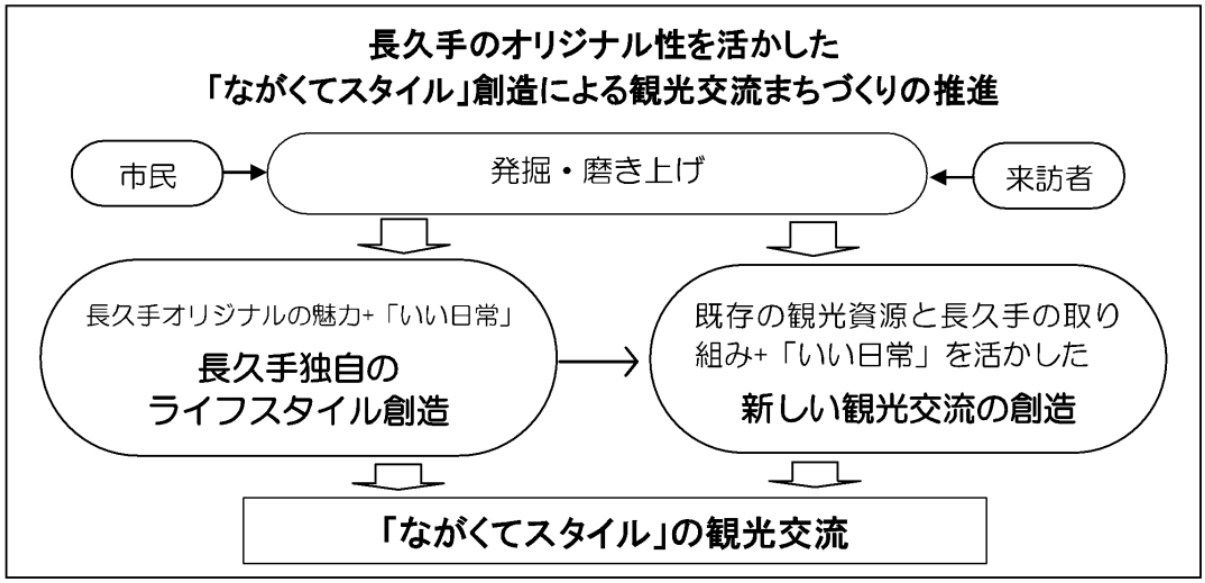
推進理念　**魅力を生かしパートナーシップで進める「長久手観光交流まちづくり」**

観光交流まちづくりの基本的考え方

前提



コンセプト



方向

＜空間づくり＞

市内の体験のための移動手段として、環境に配慮した公共交通と自転車利用の促進
交流と情報発信と移動と交流のためのターミナルとなるリニモテラス

＜システムづくり＞

体験メニューとルート化・ネットワーク化、情報発信
移動のためのリニモとレンタサイクルシステム

＜しくみづくり＞

観光交流推進会議（観光協会）と市民参画・協働、おもてなし

2）関連計画・関連事業

（1）長久手中央地区まちづくり基本構想（平成 25 年 3 月）基本コンセプト

■上位計画・関連計画からの条件

〇長久手中央地区は長久手市の賑わいの中心地であり顔である

〇自然と人にやさしいまちづくりを進める

■基本コンセプトの検討条件（場の個性）

〇古戦場としての歴史性を継承すること

〇東部丘陵の緑の連なりとの調和を図ること

〇地形的変化をまちの表情の演出に活用すること

〇自転車利用の環境条件を活用すること

■基本コンセプト設定の考え方

・多様な世代、多様な活動の交流により街の賑わいを創出する

・古戦場としての歴史性を継承するまちづくりを進める

・木材や石等を用いて自然環境との調和を図るとともに時間の経過により深みが増すまちづくりを進める

・自然の素材感を生かして自然との親近感を感じる人にやさしいまちづくりを進める

■基本コンセプト

『緑に溢れ、多様な交流による賑やかなまち』

■まちづくりのテーマ

『木と石と雑木林が織りなす自然と歴史を感じるまちづくり』

■まちづくりの方針

基本コンセプト:『緑に溢れ、多様な交流に

まちづくりのテーマ:『木と石と雑木林が織りなす自然と

フラッグ１：つながり「一人ひとりに役割と居場所

まちづくりの方針

【多様な土地利用】
・多様な住居機能（戸建、共同、分譲、賃貸、高齢者対応等）の導入を図る。
・住民ニーズに応える多様な生活支援機能をリニモテラスに配置する。
・余暇活動施設、健康増進施設等の生きがい増進機能の誘致を図る。

【リニモテラスの公益機能】
・大学との連携、生涯学習及び市民活動の発表の「場」と「機会」と「情報拠点」を創る。
・観光客に対する情報、交通等のサービスを提供する。

フラッグ２：あんしん「助けがなかったら生きてい

まちづくりの方針

【リニモテラスの公益機能】
・市民の福祉を総合的に支援する「場」と「機会」を創る。

【市民の健康づくりとして歩きたくなる場】
・リニモ長久手古戦場駅、商業施設、公園緑地等と周辺住宅地を結ぶ回遊性に富んだ林の中の散策路ネットワークを創る。

【誰もが使いやすい交通結節点】
・公共交通の乗り換えやすさを最優先した駅前広場を整備する。
・ユニバーサルデザインによる施設整備。
・必要な駐輪場を適切な位置に整備する。
・ゆとりあるＫ＆Ｒ(キッスアンドライド)スペースを確保するとともに、長時間駐車の車両は排除する。
・バスロケーションシステムの導入整備。

よる賑やかなまち』

歴史を感じるまちづくり』

のあるまち」
具体的展開
・保留地処分に際して機能立地の計画的誘導（保留地処分募集における配慮）。 ・土地の賃貸意向を有する権利者の土地活用を土地区画整理組合が計画的に斡旋。 ・低層住宅と高層住宅の混在を防止する「地区計画（建物高さ制限）」を導入（第１種住居地域指定予定地）。
・「（仮称）長久手市大学連携交流センター」、「（仮称）長久手市観光協会交流センター」及び「（仮称）長久手コミュニティ情報ステーション」を配置。 ・レンタサイクルを配置。

けない人は全力で守る」
具体的展開
・福祉に関する総合的な相談機能、介護に関する学習機能等を有する「（仮称）いきいきテラス」を配置。
・緑道及び長久手古戦場駅前通り線等の主要歩行者軸において、季節感にあふれた緑化を実施。（「さくら道」、「かえで道」等）
・公共交通（バス、タクシー）と一般車の利用エリアを区分し、異種交通の混在を防止。 ・公共交通エリアとリニモ長久手古戦場駅出入口との連絡性を最優先。 ・一般車エリア内に短時間用有料駐車場の設置（３０分以内は無料）。 ・駐輪場を駅出入口の東西にそれぞれ配置し、利用者の遠回り発生を防止。 ・障害者の誘導施設、バス、タクシー及び一般車の乗降場と駅出入口を結ぶシェルターの設置。

フラッグ３：みどり「ふるさと（生命ある空間）の

まちづくりの方針

【みどりのまちづくり】

- 公共空間の植栽を雑木林風にする。
- 商業施設等の外構植栽を雑木林風に誘導する。
- うるおいに満ちた歩いて楽しむ街並みを創る。
- 緑道を活用する。
- 調整池及び菅池を活用する。
- 街路緑化、民有地緑化及び屋上・外壁緑化を積極的に進める。
- 緑陰と花のある散策路を配置する。

【公共交通や自転車を優先した街】

- 安全に利用できる自転車ネットワークを構築する。

【環境にやさしい市街地】

- 再生可能エネルギーの利用促進を図る。
- 雨水の地下浸透及び宅地内貯留を推進する。

【古戦場の歴史の継承と調和】

- 古戦場公園及び郷土資料室の再整備を進める。
- 歴史を偲ばせるモニュメントを駅前広場、公園、都市計画道路等の公共空間に設置する。
- 上記公共空間と調和する沿道景観を形成する。

風景を子どもたちに」

具体的展開

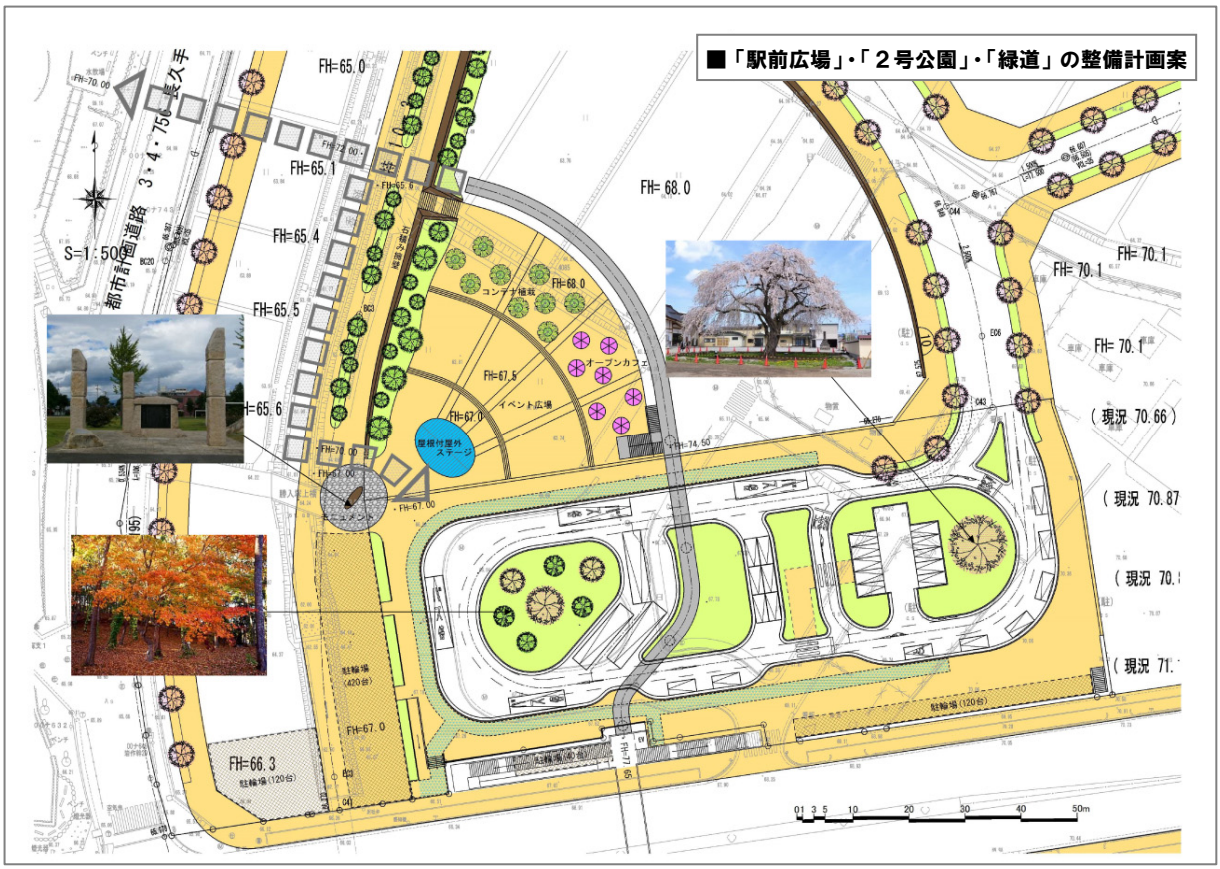
- 駅前街区（リニモ北側）や長久手古戦場駅前通り、駅前広場、緑道、歩道及び公園において雑木林風の植栽や季節感にあふれた植栽を実施。
- ストリートファニチャー、公園施設等に木質風の素材や石材を多用。
- 瀬戸大府東海線の広幅員歩道の空間を活用した「花の咲く緑地帯」の設置。

- 緑道を自転車ネットワークの南北軸として活用する。
- リニモ長久手古戦場駅前通り及び歩道付き区画道路（幅員 16m）では、自動車、自転車及び歩行者の通行を区分する。

- 駅前広場、緑道等の公共施設において先導的に実施。

- 古戦場公園及び郷土資料室では、現在の生涯学習的機能から観光交流機能への転換を図り、リニモテラスの整備に合わせて、ソフト・ハード両面の具体的な整備方法を検討。
- 駅前広場、２号公園及びリニモ長久手古戦場駅前通りでは、古戦場をモチーフとする統一的なコンセプトで公共空間デザイン。
- 上記施設沿道の建物等がこれに調和するよう、公共及び民間空間において木と石を多用し、時の経過とともに美しさの深みが増す街並みを創造。（雑木林風植栽、桜と紅葉による緑化・シンボル樹木、石垣・石積み擁壁、木柵・木壁、外構緑化等）。
- リニモ長久手古戦場駅前通りの無電柱化。

■「かえで道」のイメージ
■「さくら道」のイメージ
まちづくりの方針図
「かえで道」
季節感に満ちた古戦場公園
景観に配慮した街並み
「さくら道」
石積み擁壁、木壁・木柵等による修景
「花の咲く緑地帯」
池を活用したまちづくり
石積み擁壁
「四季の広場」
古戦場をモチーフとする空間デザインの統一的実施（木と石と雑木林によるまちづくり）
■駅前広場・公園の修景イメージ
■古戦場における街並みのイメージ


■「駅前広場」・「２号公園」・「緑道」の整備計画案
都市計画道路 3・4・75 東久手
S=1:500
FH=65.0
FH=65.1
FH=65.4
FH=65.5
FH=65.6
FH=66.3
FH=67.0
FH=67.5
FH=68.0
FH=70.1
コンテナ植栽
オープンカフェ
イベント広場
整備付属外ステージ
駐輪場(420台)
駐輪場(120台)
（現況 70.66）
（現況 70.87）
0 1 3 5 10 20 30 40 50m

（２）長久手中央土地区画整理事業

当地区は、長久手市の中央部にあって、東部丘陵線（リニモ）「長久手古戦場」駅を中心としたエリアに位置し、地区中央部を東西に県道力石名古屋線（グリーンロード）が、南北に市道下権田勝入塚１号線が交差するなど、交通の便が非常に良い立地条件となっている。

また、本地区は第５次長久手市総合計画において、シンボル・コア（都市核）として位置付けられており、長久手市の新たな顔としてのまちづくりが期待されている。

施行者	**長久手中央土地区画整理組合**
施行面積	約 27.4ha
施行期間	平成 22 年度～平成 31 年度
設立認可年月日	平成 22 年 7 月 30 日
事業進捗率	32%（平成 26 年 5 月 30 日現在）
仮換地指定	平成 24 年 10 月 1 日
減歩率（合算）	35.82%
公共減歩率	12.72%
保留地減歩率	23.10%
計画人口	1,720 人
計画戸数	686 戸

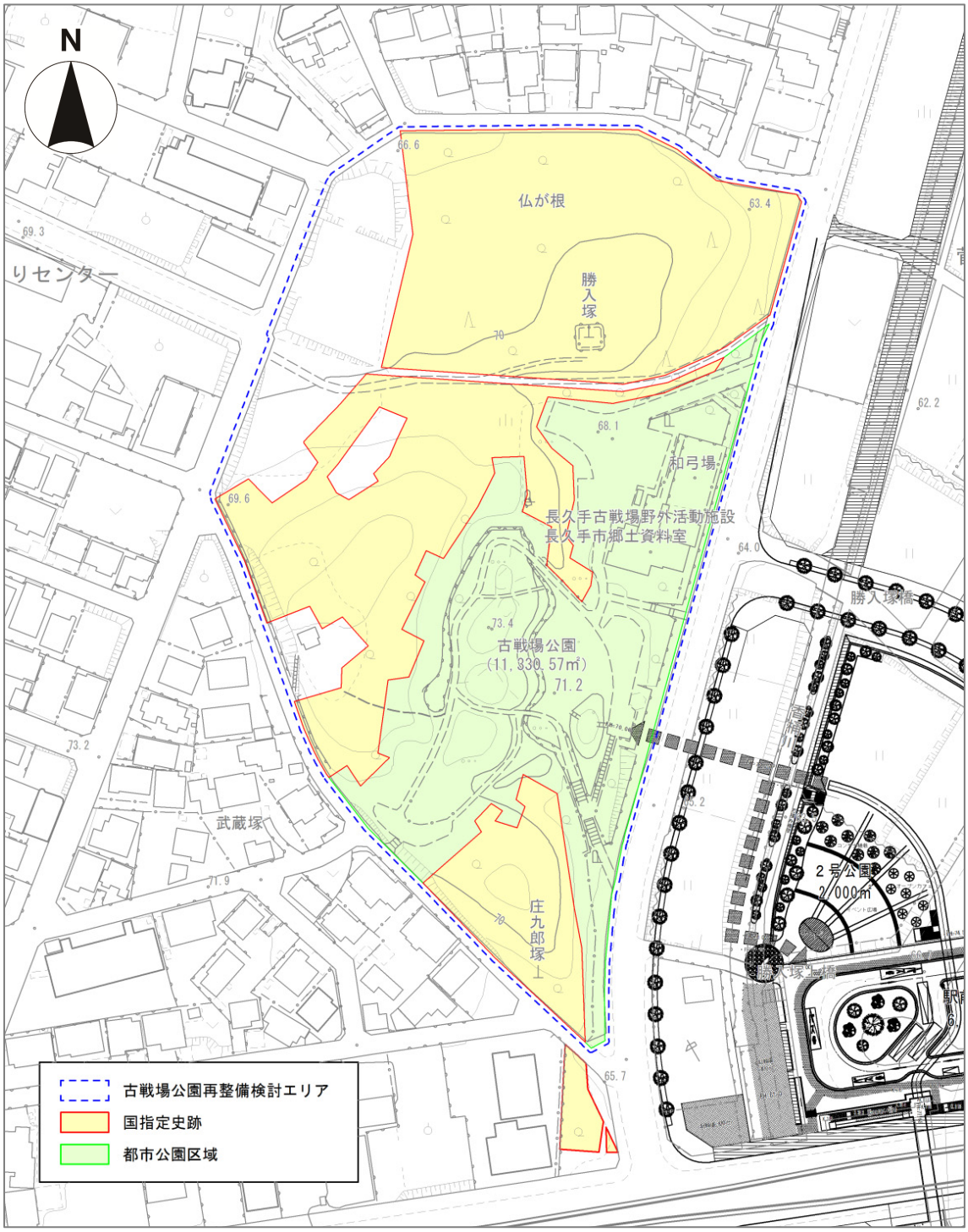
３）法的制限

古戦場公園再整備検討エリアは国史跡指定地、都市公園区域、住居系の用途地域としての制限がかけられている。

国指定史跡は、長久手古戦場として昭和 14 年９月７日に指定された。

都市公園区域は、昭和58年11月に古戦場公園として11,330.57㎡が都市計画決定された。

国指定史跡及び都市公園区域以外は、第一種低層住居専用地域として指定されている。



４）周辺環境

古戦場公園再整備検討エリア周辺は、北部は長湫中部土地区画整理事業、西部及び南部は長湫東部土地区画整理事業により整備され、第一種低層住居専用地域として、低層の住宅地が広がっている。また、東部は長久手中央土地区画整理事業により整備が進み、今後、大規模商業施設や住宅が整備予定である。

また、公園の東側の市道下権田勝入塚１号線以外は、道路幅員が狭い道路に囲まれている。

なお、古戦場公園北側には仏ケ根公園、西側には血の池公園が整備されており、東側の区画整理区域内に長久手中央１号公園及び２号公園が整備予定である。

第2章　市民参加等

1）市民ワークショップ

古戦場公園再整備に関する市民ワークショップについて、以下に整理する。

（1）古戦場公園再整備基本構想第１回ワークショップ

●日　　時：平成２６年9月３０日（火）午後6時３０分から8時４０分
●場　　所：長久手市役所西庁舎　研修室
●参加者数：２２人

●目　　的：

長久手市では、歴史文化を継承し、郷土の歴史を学び親しむ場として、国指定史跡の長久手古戦場を始め長久手古戦場野外活動施設を含めた古戦場公園一帯を有効活用できるよう見直す必要があることから、古戦場公園再整備基本構想の策定を計画する。市民のニーズを充分反映した古戦場公園再整備の方針を市民とともに創ることを目的とする。

●ワークショップの内容：

・ワークショップのルール・目的・進め方の説明
・ワークショップミニ講座（小牧・長久手の戦いについて）郷土史研究会会長　中野鉄也氏
・古戦場公園再整備に関するワークショップ資料の説明
　①長久手市の歴史的資源等
　②長久手市の公共施設等
　③長久手市の公園配置（近隣公園以上）
・意見交換（自己紹介と公園再整備にかける思い・基本コンセプトの検討）

●ワークショップで出された意見の概要

ワークショップでは、ソフト面ハード面の両方から多様な意見をいただいた。

その中でも、古戦場は貴重な歴史資源であるが、古戦場だけでなく多くの資源が長久手市にはあり、これらの案内や情報発信、ネットワーク化などが重要であり、市民の意識啓発が必要であるといった意見が多く出された。また、その他にも以下のような意見が出された。

・古戦場公園の桜や市内の桜、樹木をマップ化し、観光と結びつけたい。
・長久手市には歴史資源が多く、これらを大切にし、市民の関心を引くようにすることが必要である。（情報発信、案内板の設置、イベント、防災とのリンク、学校教育の一環、ウォーキングルートの設定）
・郷土資料室のリニューアル、展示内容の工夫（デジタル化、ＣＧ等）。
・史跡としての維持、歴史的価値の向上。
・公園として楽しめ、魅力ある公園整備が必要。（家族や子どもでも楽しめる公園）　等

●ワークショップの様子

●意見交換結果

◆Aグループ

【桜について】

・古戦場公園の桜が現在 70 本病気であり、10 年後には全滅してしまう恐れがあるため、桜守りが必要。
・ワシントンの桜は、3,000 本植えたものが 9,000 本に増えている。これはコンピューターによる管理がされており、しっかりしているためだ。
・歴史にまつわるような樹木をマップ化していきたい。
・長久手市の歴史にまつわる樹木マップと長久手の戦いを連携させる。
・長久手市内の桜と観光をリンクさせる。
・古戦場の桜の危機を救う市民ボランティアをつくる（老人会との連携など）。
・古戦場公園を中心に桜の植樹が戦国武将の弔いとなり、観光にも良い。

【変化⇒残すものは】

・長久手は歴史資源が多い。区画整理で、古戦場周辺も開発され、農地が無くなってきている。残せるものは残していきたい。長久手古戦場は、長久手市の宝である。
・長久手は、移り変わりが激しく、多くが失われてしまった。後世に何を残していくかを考える必要がある。

【自然に触れられる公園】

・古戦場公園は、緑が多くある場所で、土の上を歩くことが出来るのも心地良い。四季が感じられ、自然に触れられる公園としたい。

【意識啓発】

・子どもの頃の体験は記憶に残るため、小中学校で郷土の歴史を学ぶ機会を設けたい。
・歴史と未来をつなぐまちづくりを進めたい。
・古戦場の町でありながら住民の認識がないので、住民に知っていただく必要がある。
・古戦場のＰＲが必要であり、例えばＮＨＫ大河ドラマで企画してもらえるように陳情したり、有名作家に本を書いてもらう。わかりやすい解説本（冊子、チラシ、パンフ、地図 etc.）を作成してはどうか。
・市民の意識調査でどのぐらいの知識を持っているか調べ、市民全体に長久手の史跡の重要性を理解してもらう必要がある。
・合戦の流れと各場所がつながる学び方が必要である。
・新しい住民にもっと PR すべきである。
・住民参加を促すためにも、関心を持ってもらうことが大切である。
・警固祭りが中途半端で伝わらない（今年は岩作だけない）
・長久手市民が歴史について話せるようになる必要がある。ソフト面、ハード面の両方の取り組みが大切である。

【イベント】

・イベントの活性化が必要である。
・古戦場まつり、警固祭り、棒の手を万博公園で行ってはどうか。
・歴史と防災のコラボしたイベントを開催してはどうか。
・イベントと歴史が結びついていない。
・どのように人を集めるのかを検討すべきである。
・興味を持ってもらうためにどのようにすれば良いのかを検討すべきである。
・長久手古戦場駅は、大きなターミナルであるため、イベント力は大きいと思われる。
・ウォークラリーを復活させてはどうか。
・警固祭りと古戦場まつりを共催してはどうか。

【宝物ー歴史】

・日本三大合戦の一つである。
・『小牧・長久手の戦い』は大きな宝である。
・観光という字は、光るものを観ると記し、歴史資源を磨くことが大切である。
・歴史に新たな色（プラスα）をつける必要がある。
・長久手らしい魅せ方を考える必要がある。

【情報・案内】

・『いかに（長久手の）歴史が魅力的なのか』について、情報の伝え方の検討が必要である。
・スマホを使ってアプリの開発（例えば武将と２ショット写真が撮影できる）。
・散歩マップ、道標、看板の作成が必要である。

・各史跡の説明看板の設置と更新が必要である。
・古戦場の PR が必要である。
・郷土資料室には、全国から来訪者が来ているが、施設が問題である。

【交流】
・古戦場公園を子どもが楽しめる（遊べる）公園としたい。
・コミュニケーションの場としたい。
・家族で気軽に行ける公園としたい。

【こんなまちに…】
・新住民にもなじみやすいようなまちとしたい。
・公園だけでなく、長久手全体の話として考えていくことは良い。
・学生×市民×公共それぞれが持つ責任を自覚し、それぞれが同じベクトルの上を歩き続けることが必要。

【防災】
・安心、安全プラスをαの付加価値として考えてはどうか。
・災害時に役立つ設備がある公園としたい。
・帰宅困難者の拠りどころとなることも考えられる。

【学校】
・隣の日進市の小中学校からは依頼があるが、長久手の小中学校からのガイド依頼がない。長久手市の学校で歴史の話を取り入れてはどうか。

【郷土資料室】
・岡崎城では、模型や映像で歴史の紹介がされていた。
・古戦場郷土資料室の存在意義、必要性のコンセプトを明確にしたい
・郷土資料室の拡大、内容の充実、建て替えを検討すべきである。
・古戦場の資料を PR していきたい。

【その他】
・古戦場公園は家族の方も利用できるような公園としたい。
・まちづくりに若い人が参加していないのは問題である。
・古戦場公園について、(一般的な)「公園」としてはどうかと思う。
・もっと良い公園にしていきたい。

◆B グループ
【誰に？】
・何か子どもに古戦場で教える
・子ども古戦場博士

【何を？】
・長久手の歴史文化
・警固祭り

・関係資料、植樹
・「仏ケ根の戦い」陣立て、借景
・武将隊復活
・古戦場公園を歴史と桜公園として二面から考える
・きれいな桜
・血の池の復活
・古戦場で新しいおまつり

【どうやって？】
・イオン、リニモからも見える（古戦場）やぐら
・長久手で戦った 8,000 人の人形とか 8,000 人の絵とかが、屏風絵などではなくその人数が見える（実感）出来るものが欲しい
（8,000 人が戦っている姿をリアルに見られると、驚きやいろいろ感じるところがあるのでは）
・長久手合戦を CG によるリアルな映像
・郷土資料室内で合戦の CG アニメ上映
・現地の良いところが知りたい
・古戦場公園を中心とした長久手歴史ウォーキング、プログラム作成、ガイド（郷土史研究会）
・古戦場グッズ
・古戦場ピクニック
・合戦グルメ
・写真スポット
・小牧・長久手の戦い、長久手合戦⇒NHK 大河ドラマへ運動
・ラジオで歴史講座
・ジオラマ
・市内全体に史跡の看板、矢印

【発信】
・古戦場限定？or 歴史
・リニモと古戦場の関係
・歴史のまち長久手として郷土資料室から郷土資料館を目指す
・「古戦場」の駅名
・郷土資料室に華がない

◆C グループ
【史跡公園】
・古戦場公園は公園か？史跡か？
・行政の管轄、公園管理運営は全て一元化すべきである。
古戦場公園（生涯学習課）、杁ケ池公園（生涯学習課）、公園一般（産業緑地課）
・国の史跡の存在と４３０年間の歴史での経過。
・昭和 60 年からの公園整備の変更。

・長久手の歴史を知ってもらえる、学べる公園にする。
※若い世代の人たちも興味を示してくれる公園
・古戦場史跡の表示、関連施設を整備する。
・公園は文化財保護法 125 条（現状変更等の制限等）を前提にした整備が必要である。
・市史跡と国史跡の関連整備、古戦場の保存から歴史的価値を高める
・開発と伝統保存について、古戦場公園は国際的にもアピールしている伝統ある大切なものであり、容易に扱わないことが大切。
・史跡（国指定）であるにも関わらず、ぞんざいに扱っていると日進の人にも指摘されている。

【楽しめる公園】
・人々が公園を意識できるモニュメントをつくる。
・どんな世代の方でも楽しめる公園を目指す。
・子どもが楽しめる施設（遊び＋勉強の場）とする。
・イベント性について、先頃、長トラが甲冑武者姿で注目を集めたが、模擬合戦やお月見コンサートのできる場所を確保してはどうか。
・古戦場グルメ、スイーツや、古戦場の由来の料理やスイーツなどを、郷土資料室（＋レストラン）で展開してはどうか。

【郷土資料室展示】
・古戦場から離れるが、郷土資料室の内容を検討（古窯、古墳）すべきである。
・戦の資料、古窯、出土品の展示を行う。
・緑の中の郷土資料室としたい。
・市民が親しめ、誇れる内容にする。
・視聴覚面を強化する。
・催し物を行う。
・弓道場を残す。
・大きな建物と展示場の確保が必要。
・映像を取り入れた合戦紹介を行う。

【説明板・資産の活用】
・説明板を各所に設置する。
・関心、意欲を高める。
・長久手城趾の整備、失われた血の池、鎧掛けの松の復元
・歴史のまちであり、民俗文化財も大切にする。
・古戦場は、有形無形に長久手古来から受け継がれた資源、資産であり、開発や観光で損なわれないように。
・民俗文化財が多く残されているので活用していく。
・日本人だけでなく歴史を知りたい観光の外国の方も楽しめるようにしたい。
・古墳、焼き物を展示してはどうか。

【史跡ネットワーク】

- 犬山の城下町とは異なる長久手歴史遺産の活用。
- 公園を中心に戦いの場へ。順路（ルート）の整備が必要。
- 史跡をもっとわかりやすくすること。
- 自転車で歴史を巡る。（サイクリングコースの設定、レンタサイクル）
- 市民の意識⇒市民が歴史に対する親しみ、誇り、自分たちで守る意識を啓発することから始まる
- 古戦場周辺の史跡（色金山、首塚等）と関連を持たせ、周遊性を持たせる。
- できるだけ多くの人に足を運んでもらうために何かしらのイベントを定期的に行う。

【緑化】

- 市長の３本フラッグのひとつに緑化がある。今は、伐採ばかりで緑の保存育成にも大事な拠点である。
- 古戦場公園も他の公園と関係付け、樹木の全体分布を考える。（古戦場は桜と松？）

【リニモ活用】

- イオン（新しい町）と公園（史跡）との調和づくり。
- イオン、リニモテラスからのアプローチが必要である。
- リニモ長久手古戦場駅から見える建物として良いもの、町並みに合ったものとする。
- リニモ長久手古戦場駅から歩道橋で公園に行けるようにする。

【人材活用】

- 長期に取り組むことのできる学芸員を採用する。
- 学芸員の確立。（古代～合戦～江戸～明治）
- 市民組織の確立。（MJM。公園は愛護会などを設け市民で維持管理する。 ）
  ※防犯・防災プロジェクト「ＭＪＭ」。「町（M）は自分（Ｊ）で守る（M）」
- 他市町の学校の社会見学受入を増やしてはどうか。
- 若者の歴史観も知りたい。現在の状況では魅力がない。
- 大学生による長久手歴史トラベラーズ

【他市との連携】

- 小牧市、犬山市との連携（展示など）

（２）古戦場公園再整備基本構想ワークショップ（まち歩き）

●日　　時：平成２６年１０月２６日（水）午前９時から正午
●場　　所：古戦場史跡ほか
●参加者数：１０人
●ガ イ ド：長久手市郷土史研究会

●目　　的：ワークショップ参加者と古戦場公園及び周辺の史跡や古くからの岩作集落を歩き、基本構想策定に向けて、空間イメージや課題点等を共有することを目的とする。

古戦場再整備基本構想ワークショップフィールドワーク

① 日時　　平成26年10月 26日(日)　午前9時～12時　3時間コース

② ポイント　古戦場史跡ほか　香流川と　長久手旧道を巡りたい

③ コース　下記

到着 時	到着 分	行先	備考	出発 時	出発 分	所要時間 分
9	0	古戦場公園・集合				
9	0	主催者・市 挨拶		9	3	3
9	3	国際開発コンサル・挨拶			6	3
9	6	郷土史・中野会長挨拶、順路説明		9	10	4
9	10	資料室案内・見学	ガイド	9	20	10
9	23	勝入塚・庄九郎塚	ガイド	9	30	7
9	33	庄九郎塚	通り過ぎる	9	33	0
9	40	武蔵塚	ガイド	9	47	7
9	52	鎧かけの松	通り過ぎる	9	52	0
9	55	血の池	通り過ぎる	9	55	3
10	0	長久手城址	ガイド	10	7	7
10	25	桧ケ根。堀秀政本陣地	ガイド	10	32	7
10	33	香流川・散策	17分	10	50	
		図書館北・香流川左岸ー橋を渡り右岸へー色金保育園ー長久手内科ー長久手小・南西ー旧				
11	0	旧道・散策	10分			
		長久手小の南側ー旧道散策				
11	10	教圓寺	通り過ぎる	11	10	0
11	15	首塚	ガイド	11	20	5
11	25	安昌寺	ガイド	11	32	7
11	40	色金山	ガイド＝ 中野	11	47	7
11	47	主催者挨拶・講評・次回連絡ほか		12	0	
		ここで解散・希望者は茶室へ				

以上

古戦場公園駐車場

郷土資料室ジオラマ

勝入塚

武蔵塚

血の池公園

友愛橋

岩作のまちなみ

岩作のまちなみ

岩作のまちなみ

首塚

香流川

安昌寺

床机石（色金山歴史公園）

展望テラス（色金山歴史公園）

（３）古戦場公園再整備基本構想第２回ワークショップ

●日　　時：平成２６年１１月５日（水）午後６時３０分から８時３０分
●場　　所：長久手市役所西庁舎　研修室
●参加者数：２０人

●目　　的：古戦場公園再整備の基本コンセプトを検討する

●ワークショップの内容：
・第１回ワークショップ及びまち歩きの報告
・関連計画及び制約条件等
・意見交換（基本コンセプトの検討）

●ワークショップで出された意見の概要

ワークショップでは、古戦場公園で行うべきことと関連施設で行うべきことについて多くの意見やアイデアをいただいた。

その中でも『歴史を知る・学ぶ』といった観点での意見やアイデアが最も多く、古戦場公園の郷土資料室では、歴史資料の整理や歴史に関してわかりやすいようにすることが大切であり、ビデオやＤＶＤの作成などのアイデアが出された。また、郷土資料室のリニューアルに合わせて展示物やパネル、ジオラマの工夫が必要であり、ＣＧの活用などもアイデアとして出された。古戦場公園の空間イメージとして、公園自体を昔の村のようにする。古民家を移築する。古民家を活用し、昔の食や生活文化が体験できるようにするなどのアイデアが出された。

関連施設については、市内外の施設との連携をはじめ、歴史散策ルートの設定や整備を行うことが必要であるといった意見があった。

『自然の中で憩う・遊ぶ』といった観点での意見では、できるだけ緑を残しながら公園機能と木々のバランスに配慮するといった意見があり、桜の名所としての維持にあわせて、四季が感じられる植栽も必要であるといった意見が出された。

関連施設については、御嶽山や色金山歴史公園、香流川の水と緑の連続性を保全し、関連づけることが必要といった意見が出された。

『交流する』といった観点では、歴史や昔の食べ物づくりに関連したイベントを開催することで、市民や来訪者が交流することが必要であり、連携施設の交流についても他のイベントとの連携や日本三大合戦場同志の情報交換や交流会が必要であるといった意見が出された。

●ワークショップの様子

●意見交換結果

◆A グループ

歴史を知る・学ぶ

■古戦場公園

【残す】

- 歴史、史跡、歴史上の人物に係わる資料などをデジタルアーカイブ化する
- 有名作家に依頼し、合戦本を作成する
- 合戦ビデオを数種類作成する

【新たにつくる】

- 歴史散策路
  ①タイルで歩道をつくる
  ②塚を示す全体図を掲示する
- ジョギングやサイクリングで周れる史跡ルートを作成する
- 歴史ウォーキングマップづくりとガイド付きウォーキングを行う
- 散策路には、長久手特有の樹木を植える
- ガイドの看板や案内矢印⟶を充実させる
- 歴史散策路を急いで整備する
- 郷土資料室前に歴史散策路の案内を大きく掲示する

【郷土資料室】

・郷土資料室の建て替えを行う
・展示室内の資料の全面見直しを行う
・展示品の意義を明確にする
　①現在は、１F にも2F にも武具、甲冑、鉄砲がある
　②１F の家忠日記の補記の存在意義を明確にする
・「長久手の戦い」の説明パネルを工夫する
・学芸員を採用し郷土資料室の案内をする
・わかりやすい展示、体験型とする
・展示物（屏風図、肖像画、掛け軸 etc）のリニューアルと丁寧な説明を心がける
・ジオラマについて
　①説明が難しいのでわかりやすくする
　②イントロ ― ハイライト ― 結果をわかりやすいものにする
・現状長久手の史跡ジオラマを設ける

■連携地区・施設

【市内】

・文化の家を活用する　⇒どのように？
・歴史コーナーを設置する　⇒どこに？

【リニモ】

・リニモから見える位置に櫓などを建て、一目でわかるようにする
・リニモテラスと古戦場の史跡がどこまでコラボでするのかを検討する

【市外】

・小牧・長久手の戦いについて、小牧のことは全く不明であるので、小牧市と連携する
・人気のある他の歴史博物館の調査を行う

自然の中で憩う・遊ぶ

■古戦場公園

【制度的・価値観】

・“守らないといけないもの”（must）と“守る必要のあるもの”（need）の優先順位づけを行う
・長久手のそもそも自然を守る“べき”理由を知る。且つ知らせることが必要
・歴史を感じながら、自然をなるべく多く残す公園とする
・古戦場は、あまり人工的な公園ではなく、自然を多く取り入れる
・古戦場は、長久手にしかないものであり、他の公園と同じにはしないようにする
・公園と木々のベストなバランスを考える
・高低差が激しいのでバリアフリーの対応を考える

【楽しむ娯楽】
- バーチャル合戦ゲーム
- 火縄銃のサバイバルゲーム
- バードウォッチング
- 桜まつり以外あまりパッとしない
- 虫捕り
- 草花、木の名前を知る
- どんぐり、落ち葉拾い
- 芝生の坂を滑る、転がる
- ピクニック（弁当を食べる）
- 犬の散歩（犬を通した交流）

■連携地区・施設
【自然の散歩】
- 御嶽山、色金山歴史公園、香流川 ― 古戦場⇒日本一自然が残る緑地帯
- 縮景を活用する
  ①長久手合戦の概略の把握
  ②他施設への興味の喚起
- 古戦場公園と色金山歴史公園とを散歩道により結ぶ

【他の施設】
- 大型店で賑わいを楽しみ、古戦場の自然の中に憩えるようにする
- モリコロパークとのつながり（関連付けやネットワーク）を行うか検討する

【遊び】
- 遊具をつくり、子どもが楽しく遊ぶことが出来る様にする
- 血の池公園での交通ルールと自然を掛け合わせたイベントを行う

交流する
■古戦場公園
【アクセス】
- グリーンロード等からの交通アクセスの整備を検討する

【イベント】
- 小牧・長久手の戦い講演会を開く
- 名都美術館、トヨタ博物館、古戦場、モリコロパーク等アピールするものが多い
- イベントを活用し、年中、絶えず何かやっているようにして、「行きたい」と思わせる
- 歴史が好きな大学生、高校生、中学生などの集まりをつくる
- 他の合戦地域と共同でイベントを実施する
- 特定分野への関心を持っている人が点々としているので、結ぶための交流イベントを行う
- お茶会や写真撮影会を実施する
- モリコロパークと連携し、公園でイベントを行う

■連携地区・施設

【食】

- 「食べる」施設と「買う」施設を設ける
- 美味しいコーヒーが飲めるようにする
- 新住民あるいは学生（若い人）を対象としたまちせんカフェを利用した歴史を知るイベントを開催する

【情報】

- 観光マップの充実と常備
- Facebook を活用する

◆B グループ

歴史を知る・学ぶ

■古戦場公園

- 民家をつくることに市民が参加する。
- 土壁を塗る
- 古民家を移築する
- 郷土資料室を建て替えし、展示物を刷新する
- ジオラマをリニューアルする
- 公園区域全体を昔の村のようにする
- タイムスリップできる空間をつくる
- 周遊道路をつくって中を見やすくし（明るくする）、気楽に公園を覗けるようにする
- 武将が食べたものをつくる料理教室を開催する
- くどや囲炉裏で出来る食べ物をみんなで食べられるようにする
- 足助屋敷のように料理や生活を子どもが学べるようにする
- 火縄銃の発砲が見られるイベントをもっと頻繁に出来たら良い
- 定期的に火縄銃発砲イベントを行う
- 市民参加で、畑をつくり、その頃の作物を実際につくる
- その時代の長久手の生活を学ぶ
- 縮景がわかりにくいのでわかりやすくする
- 縮景で、古戦場公園全体の説明をする（看板）
- 古戦場公園を桜の名所として考える方法もある
- 古戦場の展望台（高いところ）から合戦の大きさを見えるようにする（目印として、木などを周りに配置してイメージがわかるように）
- 他の史跡（例えば武蔵塚）からの道のりがわかりづらい
- 案内看板をわかりやすくする
- 古戦場の空間や場所のイメージが出来るような工夫をする
- 合戦劇をする
- 武将隊を復活させる
- 古戦場公園、武蔵塚からの長久手城趾案内図

・血の池を復活させる
・色金山と古戦場を結ぶ道や、移動手段があまりない

■連携地区・施設
・知られざる史跡に光をあてる
・甲冑を着用してまち歩きを行う
・リニモ内で歴史ガイドを流す
・空き家で歴史講座を開催する
・みんなが集いたくなる建物を設ける
・みんなが集いたくなる建物で生活、歴史を学ぶ
・昔の雰囲気を五感で感じられるようにする
・小学校、中学校で地元を学ぶ時間を増やす
・耳塚を市の文化財にするよう働きかける

【物や物語をつくる】
・ドラマをつくる
・古戦場もなかのパッケージに歴史コラムを載せる
・長久手の戦いの手拭いをつくる
・わらじづくりを行う

自然の中で憩う・遊ぶ
■古戦場公園
・「桜」もまた文化である
・桜だけでなく、モミジにより季節感が感じられるようにする
・イルミネーションを設置する

■連携地区・施設
・服や食べ物、豆腐、味噌など、その時代の本物が体験出来るようにする
・香流川（下流）の一部の川幅を広げイベント利用する
・香流川の自然をそのまま残す

交流する
■古戦場公園
・甲冑づくり（段ボール）を行う
・くど、囲炉裏の生活を体験出来るようにする
・おこしものを一緒につくって食べる
・その時代のそばやうどん、五平餅を一緒につくって食べる
・戦いの時のお弁当をつくって食べる
・料理や生活を体験することで交流する
・古戦場ピクニック（青空講座）を開催する
・YOGA イベントを開催する

・交流には、集える場所が必要である
・合戦イベントを開催する
・音楽 LIVE を開催する
・和楽器バンド LIVE を開催する
・交流により歴史を継承する。人から人へ話して伝える

■連携地区・施設
・道路整備を行う（通行止め、乗り物手段）
⇒歩行者に対しての安心安全を強く出した道路ネットワークをつくる（道路の色分け、一方通行、サイクリング、歩き）
・マルシェを開催する
・展望台を整備する
・古民家で子どもの興味を集め、そこから続ける
・食、歴史について、年配の人の話を聞く。

◆C グループ
歴史を知る・学ぶ
■古戦場公園
【食】
・喫茶、レストランを充実させ、合戦弁当、合戦膳をつくる
・合戦グルメ（瓢箪型、扇形の五平餅（合戦五平餅））をつくる
・戦国時代の食習慣を体験するレストランをつくる
・古戦場公園単体の HP、Facebook、Google Earth にリンク張ったりしたものを立上げる

【ソフト】
・（古戦場まつり）桜まつりとは別に、古戦場公園にて合戦の再現、武者行列などを行う。
・桜まつりでの鉄砲隊、棒の手演技は良かった
・商工会がつくっている QR コードを活用する
・学芸員による説明（常駐）をしてもらう
・郷土資料室での説明員の充実（教育をする）をはかる
・郷土史研究会の方などに出来るだけ常駐してもらい、学芸員として貢献してもらう
・市内小学生へのレクチャーをする
・武将隊をつくる
・段ボールの甲冑づくりをボランティアにしていただく（栃木県）
・お月見コンサートやイベントコーナー会場が出来るような環境やインフラづくり

【ハード】
- 武将の写真を展示する
- 築山などの縮景を活用する
- 郷土資料室をリニューアルし、視聴覚施設を設け DVD 上映、歴史講座、紙芝居、人形劇、映画上映を行う
- 郷土資料室に研修、講演の出来る部屋やホール空間が必要
- 収蔵庫の充実、展示研究、何を収集するかを検討する
- 郷土資料室で「小牧・長久手の戦い」が理解出来るように映像化する
- CG（コンピューターグラフィック）などで見て学ぶことができる郷土資料室にする
- 戦いを再現した DVD を上映する
- 資料の充実をはかる
- 資料（関連資料）を一般市民などから集めて展示する
- 市制５周年に向け、長久手の戦い DVD を作成する

■連携地区・施設

【ルート】
- （関ヶ原のように）古戦場公園周辺にのぼりを立てる
- 古戦場検定など、楽しく学べるツールづくり
- レンタサイクルで史跡めぐりをする
- 勝入塚、庄九郎塚へのルートの整備
- 史跡めぐりマイクロバスコースを時期により採用する

自然の中で憩う・遊ぶ

■古戦場公園

【イベント】
- ５月の子どもの日に子どもの武将まつりを行う
- （関ヶ原のように）子どもが林の中での宝探しをする
- スポーツチャンバラ大会を開催する
- 弓道場で競技会を開催し、正月など市民に観戦してもらう

【その他】
- イオンで買った食材でピクニックする
- 子どもや幼児向け水場をつくる（杁ケ池公園、桧ケ根公園は親子連れで賑わう）
- 各史跡に音声ガイダンスで説明出来る設備を整える
- 生態系の位置付けを調べ、古戦場公園に生息する動植物を明示し、紹介する
- 長久手の特産品販売のショップ、グルメ店を併設する

■連携地区・施設
- 市内の銘木市指定を増やし、更に各樹木に固有名詞（愛称）を付ける（武蔵、秀吉、家康）
- 武者絵凧揚げ大会を開催する

交流する

■古戦場公園

【ハード】

- 弓道場のイベント観覧席を郷土資料室改築で設ける
- 芝生広場で、親子凧あげ、竹トンボ飛ばしを開催する
- 屋内、屋外でイベントが出来るホールやステージをつくる
- 景観的に砦風な建造物をつくる
- 市民が憩いやすいように回遊路、周遊路をつくる

【イベント交流】

- 日本三大「合戦場」の情報交換、交流の場を設ける
- 食べ物のイベント大会を開催する

【その他】

- 現在のジオラマでは理解できない。補助的に遊び部分が必要
- 西部の駐車スペースの充実をはかる
- 公園全体の管理をする「公園守り役」を設置する

■連携地区・施設

【イオン】

- リニモテラスで古戦場公園のインフォメーションをする
- 市のテナントをイオンへ設置する
- リニモテラスに学生さんの S.C.C.C をつくり交流する※

※リニモテラス S.C.C.C の構想概要（案）

- S.C.C.C（スチューデント・コミュニティー・コラボレーションセンター）
- 学生主体の活動拠点として主に学生が運営する。

＜運用の内容＞

- 近隣学生への情報提供。（大学案内、行事・企画紹介、下宿案内、アルバイト斡旋・募集の提示、ボランティア活動紹介、市内案内 etc.）
- 集会所、会議室、事務室、窓口カウンターの設置 etc.。
- ファストフード販売等の自主事業併設。
- ながくて S.C.C.C の活動情報を全国へ発信。
- その他

（４）古戦場公園再整備基本構想第３回ワークショップ

●日　　時：平成２６年１２月１０日（水）午後6時３０分から8時３０分
●場　　所：長久手市役所西庁舎　研修室
●参加者数：１７人

●目　　的：古戦場公園再整備の基本コンセプトを検討する

●ワークショップの内容：
・第２回ワークショップ結果の報告
・意見交換（基本コンセプト・ゾーニングの検討））

●ワークショップで出された意見の概要
ワークショップでは、古戦場公園に導入する機能をふまえて、必要な施設、残すべき機能や施設に関してアイデアをいただいた。

◆公園のあり方
・古戦場や合戦に特化した方が良い
・特化せずに郷土資料室等の整備
・皆が訪れて楽しい公園にする
・まちまるごと博物館にする

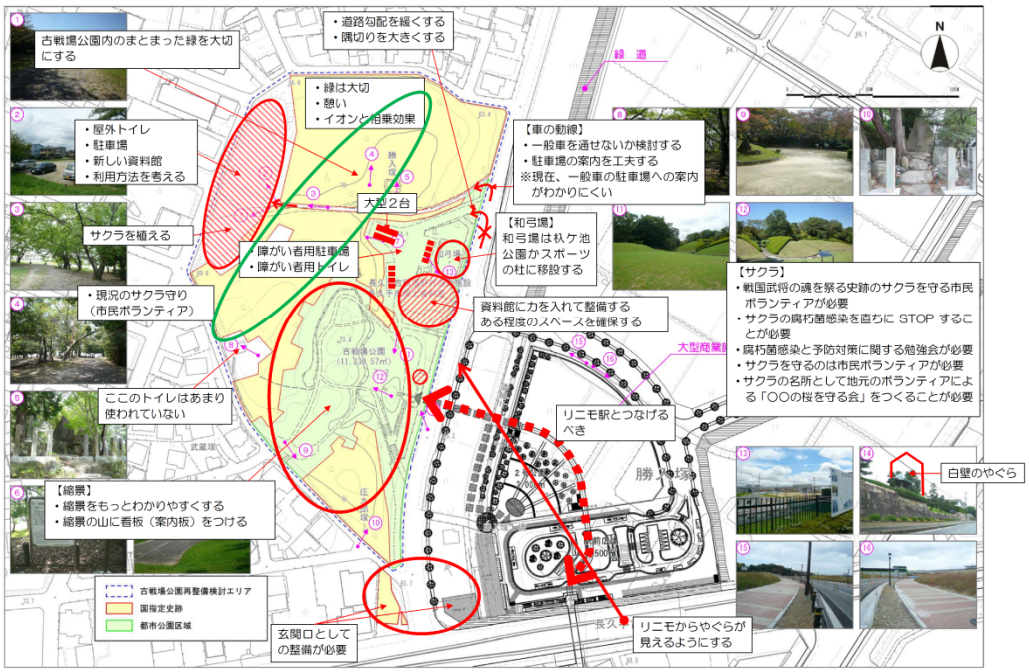
◆既存施設について
・縮景については残し、わかりやすくする
・和弓場は、移設案と活用案
・駐車場は、大型車用の駐車場整備、地下駐車場整備、敷地外に駐車場を確保
・現況の緑は維持する
・桜を守る

◆新規施設について
・砦
・リニモ駅とつなげる
・グリーンロード側にエントランス施設を設ける
・体験できる施設
・武士の館
・昔の衣食住が体験できる施設

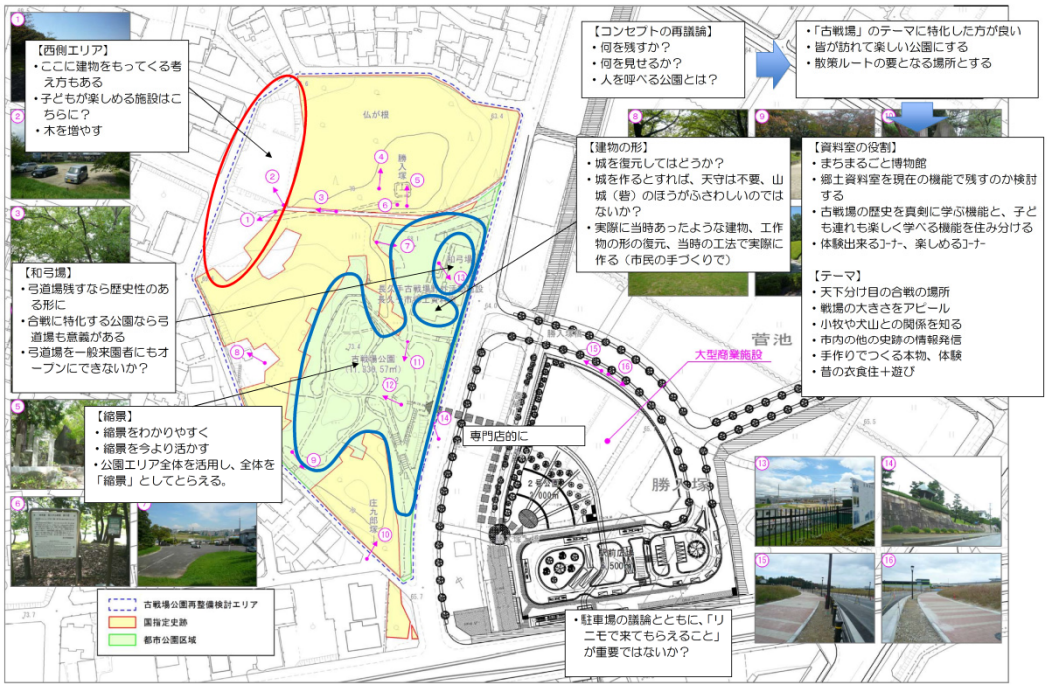
●ワークショップの様子

意見交換会結果

◆A グループ



◆Bグループ


【西側エリア】
・ここに建物をもってくる考え方もある
・子どもが楽しめる施設はこちらに？
・木を増やす
【和弓場】
・弓道場残すなら歴史性のある形に
・合戦に特化する公園なら弓道場も意義がある
・弓道場を一般来園者にもオープンにできないか？
【縮景】
・縮景をわかりやすく
・縮景を今より活かす
・公園エリア全体を活用し、全体を「縮景」としてとらえる。
【コンセプトの再議論】
・何を残すか？
・何を見せるか？
・人を呼べる公園とは？
・「古戦場」のテーマに特化した方が良い
・皆が訪れて楽しい公園にする
・散策ルートの要となる場所とする
【建物の形】
・城を復元してはどうか？
・城を作るとすれば、天守は不要、山城（砦）のほうがふさわしいのではないか？
・実際に当時あったような建物、工作物の形の復元、当時の工法で実際に作る（市民の手づくりで）
【資料室の役割】
・まちまるごと博物館
・郷土資料室を現在の機能で残すのか検討する
・古戦場の歴史を真剣に学ぶ機能と、子ども連れも楽しく学べる機能を住み分ける
・体験出来るｺｰﾅｰ、楽しめるｺｰﾅｰ
【テーマ】
・天下分け目の合戦の場所
・戦場の大きさをアピール
・小牧や犬山との関係を知る
・市内の他の史跡の情報発信
・手作りでつくる本物、体験
・昔の衣食住＋遊び
専門店的に
・駐車場の議論とともに、「リニモで来てもらえること」が重要ではないか？
古戦場公園再整備検討エリア
国指定史跡
都市公園区域

◆Cグループ

・色金山歴史公園も併せて古戦場公園として位置付ける
・古戦場に特化した公園にする
・郷土資料館
・武士の館
・火縄銃の展示
【駐車場】
・駐車場はなしにし、別の場所に用地を確保する
・別の駐車場からシャトルバスを運行させる
・イオンの駐車場の活用
地下駐車場の検討
・幟をたてる
・水の流れをつくる
【和弓場】
和弓場は残すか移設
東屋にする
新しい
エントランス
史跡（武蔵塚）も近くにあるため連携して活用する
【縮景】
もっとわかりやすい縮景にする
古戦場公園の顔
エントランス
ポケットパーク
古戦場公園再整備検討エリア
国指定史跡
都市公園区域

（５）古戦場公園再整備基本構想第４回ワークショップ

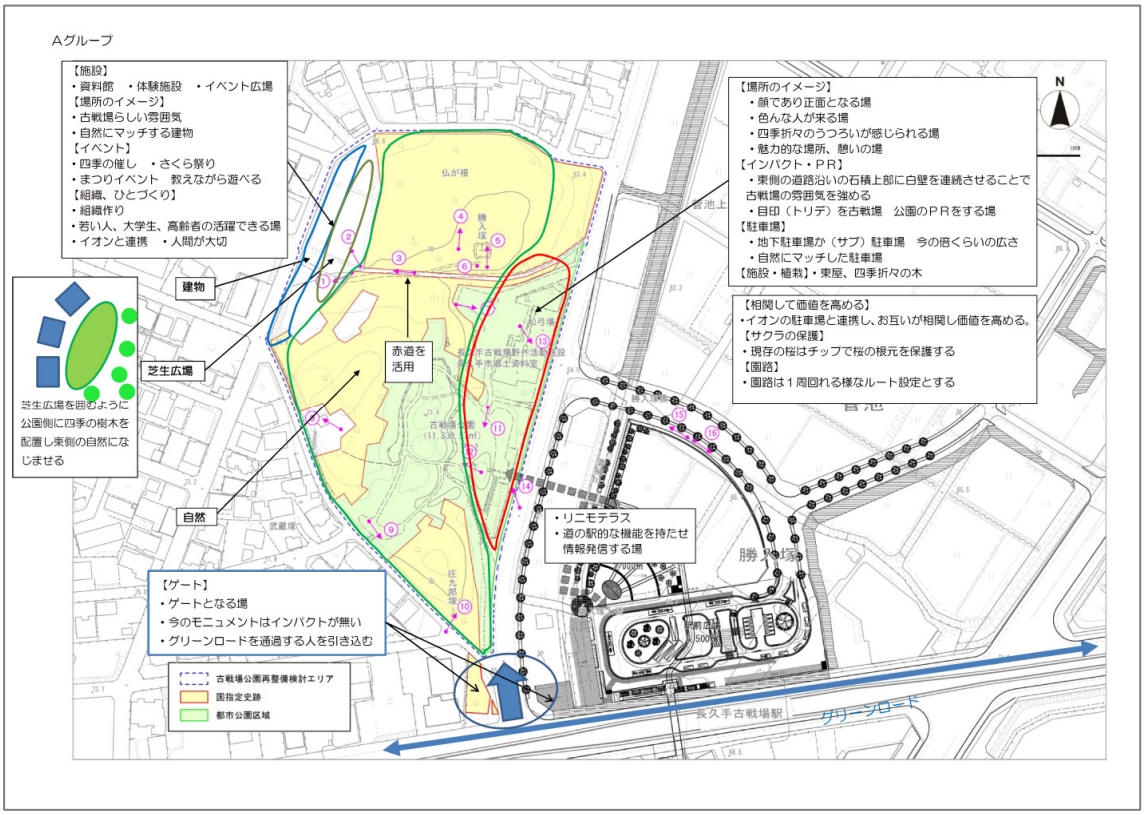
●日　　時：平成２７年1月１４日（水）午後6時３０分から8時３０分
●場　　所：長久手市役所西庁舎　研修室
●参加者数：１７人

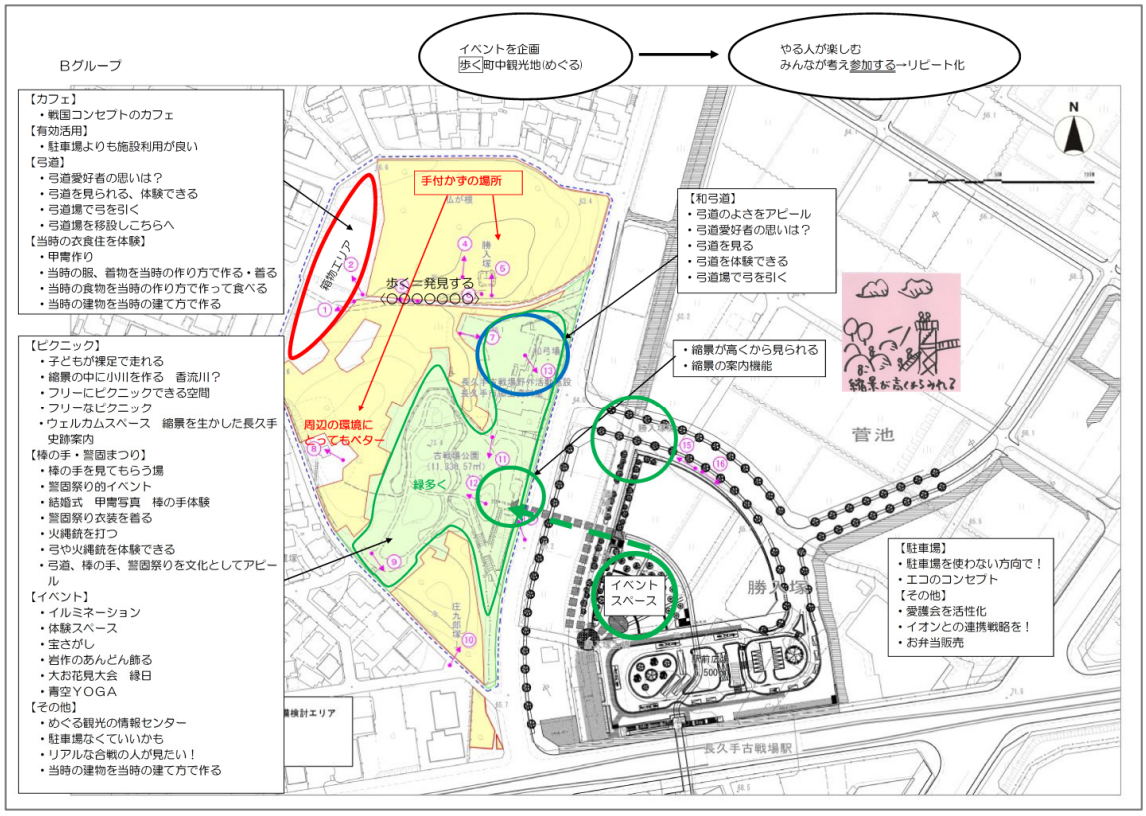
●目　　的：古戦場公園再整備の基本コンセプトを検討する

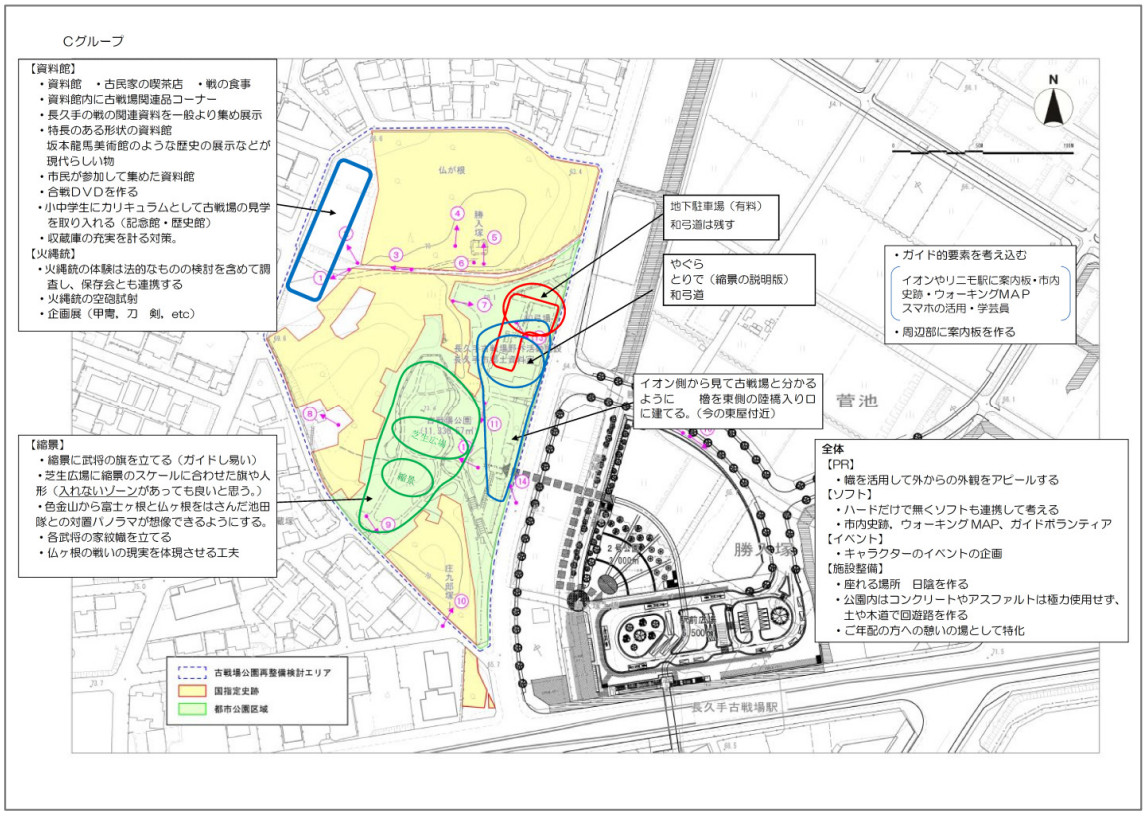
●ワークショップの内容：
・第３回ワークショップ結果、学生ワークショップ結果、アンケートの途中経過の報告
・意見交換（ゾーニング及び古戦場公園らしさを発揮するための方法検討）

●ワークショップで出された意見の概要
　ワークショップでは、古戦場公園の再整備に向けてゾーニング案を各グループで検討いただき概ね方向性が見えてきた。
　また、施設整備だけでなく、再整備された公園では市民がかかわり活躍する場があり、イオンに来る人も気軽に立ち寄ることができるゾーン整備が必要との意見が出された。
　このことからもイオンと連携し、お互いの価値を高める仕掛けが必要であるとの意見も出された。
◆公園のゾーニング
・西側の広場は、資料館や体験施設等の場
・国指定史跡エリアは、緑も多く現状の自然を保護する場
・縮景の場は、史跡エリアのように緑を増やす、ピクニックの場、イベントの場、縮景を活用した古戦場がイメージできる場等と意見があった。
・東のエリアは、顔となるエリアで一般の人のウエルカムエリア、憩いの場、古戦場とわかるようなシンボルを設置、最低限の駐車場等の意見があった。

●ワークショップの様子


Aグループ
【施設】
・資料館　・体験施設　・イベント広場
【場所のイメージ】
・古戦場らしい雰囲気
・自然にマッチする建物
【イベント】
・四季の催し　・さくら祭り
・まつりイベント　教えながら遊べる
【組織、ひとづくり】
・組織作り
・若い人、大学生、高齢者の活躍できる場
・イオンと連携　・人間が大切
建物
芝生広場
芝生広場を囲むように公園側に四季の樹木を配置し東側の自然になじませる
自然
赤道を活用
【場所のイメージ】
・顔であり正面となる場
・色んな人が来る場
・四季折々のうつろいが感じられる場
・魅力的な場所、憩いの場
【インパクト・PR】
・東側の道路沿いの石積上部に白壁を連続させることで古戦場の雰囲気を強める
・目印（トリデ）を古戦場　公園のPRをする場
【駐車場】
・地下駐車場か（サブ）駐車場　今の倍くらいの広さ
・自然にマッチした駐車場
【施設・植栽】・東屋、四季折々の木
【相関して価値を高める】
・イオンの駐車場と連携し、お互いが相関し価値を高める。
【サクラの保護】
・現存の桜はチップで桜の根元を保護する
【園路】
・園路は１周回れる様なルート設定とする
・リニモテラス
・道の駅的な機能を持たせ情報発信する場
【ゲート】
・ゲートとなる場
・今のモニュメントはインパクトが無い
・グリーンロードを通過する人を引き込む
古戦場公園再整備検討エリア
国指定史跡
都市公園区域
長久手古戦場駅
グリーンロード
N


Bグループ
イベントを企画
歩く町中観光地(めぐる)
やる人が楽しむ
みんなが考え参加する→リピート化
【カフェ】
・戦国コンセプトのカフェ
【有効活用】
・駐車場よりも施設利用が良い
【弓道】
・弓道愛好者の思いは？
・弓道を見られる、体験できる
・弓道場で弓を引く
・弓道場を移設しこちらへ
【当時の衣食住を体験】
・甲冑作り
・当時の服、着物を当時の作り方で作る・着る
・当時の食物を当時の作り方で作って食べる
・当時の建物を当時の建て方で作る
【ピクニック】
・子どもが裸足で走れる
・緑豊の中に小川を作る　香流川？
・フリーにピクニックできる空間
・フリーなピクニック
・ウェルカムスペース　緑景を生かした長久手史跡案内
【棒の手・警固まつり】
・棒の手を見てもらう場
・警固祭り的イベント
・結婚式　甲冑写真　棒の手体験
・警固祭り衣装を着る
・火縄銃を打つ
・弓や火縄銃を体験できる
・弓道、棒の手、警固祭りを文化としてアピール
【イベント】
・イルミネーション
・体験スペース
・宝さがし
・岩作のあんどん飾る
・大お花見大会　緑日
・青空ＹＯＧＡ
【その他】
・めぐる観光の情報センター
・駐車場なくていいかも
・リアルな合戦の人が見たい！
・当時の建物を当時の建て方で作る
手付かずの場所
歩く＝発見する
周辺の環境にとってもベター
緑多く
【和弓道】
・弓道のよさをアピール
・弓道愛好者の思いは？
・弓道を見る
・弓道を体験できる
・弓道場で弓を引く
・縮景が高くから見られる
・縮景の案内機能
イベントスペース
【駐車場】
・駐車場を使わない方向で！
・エコのコンセプト
【その他】
・愛護会を活性化
・イオンとの連携戦略を！
・お弁当販売
菅池
勝入塚
長久手古戦場駅
N


Cグループ
【資料館】
・資料館　・古民家の喫茶店　・戦の食事
・資料館内に古戦場関連品コーナー
・長久手の戦の関連資料を一般より集め展示
・特長のある形状の資料館
坂本龍馬美術館のような歴史の展示などが現代らしい物
・市民が参加して集めた資料館
・合戦ＤＶＤを作る
・小中学生にカリキュラムとして古戦場の見学を取り入れる（記念館・歴史館）
・収蔵庫の充実を計る対策。
【火縄銃】
・火縄銃の体験は法的なものの検討を含めて調査し、保存会とも連携する
・火縄銃の空砲試射
・企画展（甲冑，刀　剣，etc）
【縮景】
・縮景に武将の旗を立てる（ガイドし易い）
・芝生広場に縮景のスケールに合わせた旗や人形（入れないゾーンがあっても良いと思う。）
・色金山から富士ヶ根と仏ヶ根をはさんだ池田隊との対置パノラマが想像できるようにする。
・各武将の家紋幟を立てる
・仏ヶ根の戦いの現実を体現させる工夫
地下駐車場（有料）
和弓道は残す
やぐら
とりで（縮景の説明版）
和弓道
・ガイド的要素を考え込む
イオンやリニモ駅に案内板・市内史跡・ウォーキングＭＡＰ
スマホの活用・学芸員
・周辺部に案内板を作る
イオン側から見て古戦場と分かるように　櫓を東側の陸橋入り口に建てる。（今の東屋付近）
全体
【ＰＲ】
・幟を活用して外からの外観をアピールする
【ソフト】
・ハードだけで無くソフトも連携して考える
・市内史跡，ウォーキングＭＡＰ、ガイドボランティア
【イベント】
・キャラクターのイベントの企画
【施設整備】
・座れる場所　日陰を作る
・公園内はコンクリートやアスファルトは極力使用せず、土や木道で回遊路を作る
・ご年配の方への憩いの場として特化
古戦場公園再整備検討エリア
国指定史跡
都市公園区域
菅池
勝入塚
長久手古戦場駅
N

（６）古戦場公園再整備基本構想第５回ワークショップ

●日　　時：平成２７年２月４日（水）午後６時３０分から８時３０分
●場　　所：長久手市役所西庁舎　研修室
●参加者数：１７人

●目　　的：古戦場公園再整備基本構想（案）を検討する

●ワークショップの内容：
・第４回ワークショップ結果、有識者会議の概要報告
・意見交換（古戦場公園再整備基本構想（案）の検討）

●ワークショップで出された意見の概要
ワークショップでは、古戦場公園再整備基本構想の目的、位置づけ、基本方針、ゾーニング、ゾーンの機能配置と施設イメージ等について検討していただいた。
最後に計画のコンセプトについてアイデアをいただいた。
資料館は、小牧・長久手の戦いを主とした展示とするが、古い歴史（古代の古窯など）についても展示して欲しい。また、古戦場としてわかりやすいようにしたい。縮景の活用アイデア、展示方法に関するアイデア等を提案していただいた。
◆公園のゾーニング
ゾーニング案は、グループごとに具体のアイデア等をいただいたが、前回決定したゾーニングに対する修正事項はなかった。
・西側ゾーンでは、棒の手や古窯、火縄銃の展示、古民家の移築
・史跡保存ゾーンの未指定となっている箇所は、史跡保存ゾーンと緑で一体化
・縮景活用ゾーンは、見晴らし台により縮景をわかりやすくする。縮景の中で各史跡の位置がわかるようにする。バーチャルでも縮景と重ねて見ることができると良い。
・東側ゾーンは、古戦場にテーマをしぼる。目立たないように。ここに古戦場があることがわかるようにする。やぐらや土塁、土塀等を設置する。
・全部巡ってみたくなる仕組みをつくる。

●ワークショップの様子

Aグループ

古戦場公園再整備基本構想案の骨子

資料　2

1　基本構想策定の目的

■第５次長久手市総合計画の主要プロジェクトの一つであるリニモテラス構想や、長久手中央地区まちづくり基本構想をはじめとした計画の中では、これからのまちづくりは古戦場公園との連携が謳われており、歴史文化を継承し、郷土の歴史を学び親しむ場として再整備を行う必要がある。
■古戦場公園内にある長久手古戦場野外活動施設は、老朽化が進んでいることから、施設を含めた古戦場公園一帯を有効活用できるよう見直す必要がある。
■古戦場公園の東側では、現在区画整理事業が進められており、大型店舗が進出予定であることから、市民の貴重な財産である文化財を保存継承し、歴史文化を活かした観光資源として魅力ある公園整備を行う必要がある。

上記の課題を踏まえ、市民ニーズの把握や、関係団体等の意見調整を行ったうえ、古戦場公園の再整備に向けて基本的な方針を検討し、基本構想として定めることを目的とする。

2　長久手古戦場およびその周辺地区の位置づけ　～『長久手の地域まるごと歴史博物館』の形成を見据えた、古戦場公園の施設再整備の構想づくり～

■基盤となる位置づけ

「歴史の大舞台」
羽柴（のちの豊臣）秀吉と徳川家康が直接戦った「小牧・長久手の戦い」は、我が国の近世史の大きな出来事であり、長久手古戦場はこの戦いの主戦場となった**「武士の歴史」の舞台。**

長久手の原風景「里山回廊」と農民の生活文化
・長湫、岩作、上郷、３つの村の接点であり、香流川に代表される水辺空間とそれに沿った農地、里山、集落が、上記の「武士の歴史」の舞台となった原風景として残る。
・「武士の歴史」の影でそれを支えた**「農民の生活文化」**が、「誓固祭り」「桜の手」などの祭事等で継承されている。

■今後付加されていく位置づけ（新たな都市拠点機能の配置）

「リニモテラス」（＋大規模商業施設）
大学をはじめとする連携の場、地域 FM サテライトスタジオによる情報発信の場、多くの人が集まるイベントの場

■古戦場公園周辺地区の位置づけ

《シンボル・コアに「顔」をつくる》
～「古戦場の記憶」という、長久手ならではのアイデンティティを活かす～
・「古戦場の歴史」「新たな都市文化の出会い」をテーマに。
・古戦場公園、リニモテラス、大規模商業施設等が連携して多くの市民が集まり活動し、地域情報を外部へ発信する地区を形成する。

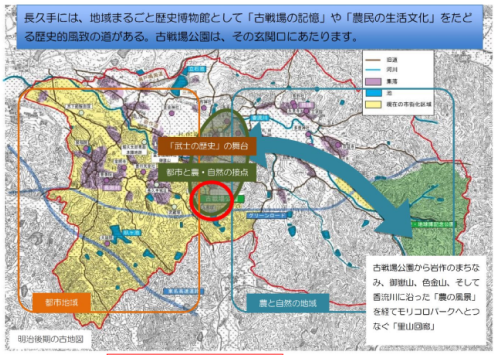
市民ワークショップ、アンケート、ヒアリング、専門家の方や、若い世代のご意見、市の考え等多様な意見を取り入れながら基本構想をとりまとめていく。

古墳の話を追記してほしい

農地、里山、集落が無くなってきており、原風景としては減ってきている。

長久手の「土地の記憶」
「古戦場の史跡」プラス「地域一帯の田園風致」
岩作から上郷にかけての地域一帯の自然地形（里山と香流川）と農業集落の生活文化が総体となって「小牧・長久手の戦い」の記憶をしるしている。

長久手には、地域まるごと歴史博物館として「古戦場の記憶」や「農民の生活文化」をたどる歴史的風致の道がある。古戦場公園は、その玄関口にあたります。



香流川や色金山などの緑のネットワークをつなげたい

1

3　基本構想基本方針

	古戦場公園	連携地区・施設
歴史を知る・学ぶ	**Ⅰ．郷土資料室のリニューアル** ・歴史資料の整理及び作成 ・資料室のリニューアル **Ⅱ．公園のリニューアル** ・古戦場のイメージを伝えられる空間構成 ・古い民家の移築と活用 **Ⅲ．連携** ・市内の他の史跡などをつなぐ歴史散策路の整備及び案内 **Ⅳ．利用促進** ・当時を偲ばせる食や生活文化の体験 ・まつりやイベントの開催	**Ⅰ．既存施設の連携** ・市内の他の施設との連携、犬山、小牧など、「小牧・長久手の戦い」に関連する諸都市との連携 ・リニモとの連携 **Ⅱ．歴史をキーワードにした連携** ・歴史散策ルート設定と整備 ・歴史を学ぶ ・物や物語をつくる
自然の中で憩う・遊ぶ	**Ⅰ．歴史と自然が共存した公園** ・歴史と自然のバランスがとれた公園 ・自然環境に配慮した公園 **Ⅱ．日常でもイベント時でも楽しめる公園** ・市民が楽しむことができる公園 ・イベントの開催	**Ⅰ．周辺の樹林地や公園、香流川と結ぶ** ・自然の中での散歩を楽しめるネットワークづくり ・香流川との連携 **Ⅱ．他の施設やイベントとの連携** ・公園など他の施設でのイベントとの連携
交流する	**Ⅰ，自動車利用者への対応** ・アクセス路や駐車場の整備 **Ⅱ．イベントによる交流** ・歴史、食べ物等に係るイベントの開催 **Ⅲ．施設での交流や体験** ・くど、囲炉裏を使う体験をはじめ、昔の「衣食住」に関する生活体験	**Ⅰ．イベントによる交流** ・イベント交流 **Ⅱ．情報発信による交流** ・情報発信及び交流 **Ⅲ．周辺施設等との連携** ・商業施設やリニモテラスなど、周辺施設との連携 ・食の連携 **Ⅳ．交流施設等の整備** ・施設整備

・岩作のところを要改善
・現状のプラスαを！
・点と線を結ぶ！
古戦場公園ー色金山

2

Bグループ

古戦場公園再整備基本構想案の骨子

資料 2

・存在がわかりるように
・古戦場のわかりやすさ

1 基本構想策定の目的

■第５次長久手市総合計画の主要プロジェクトの一つであるリニモテラス構想や、長久手中央地区まちづくり基本構想をはじめとした計画の中では、これからのまちづくりは古戦場公園との連携が謳われており、歴史文化を継承し、郷土の歴史を学び親しむ場として再整備を行う必要がある。
■古戦場公園内にある長久手古戦場野外活動施設は、老朽化が進んでいることから、施設を含めた古戦場公園一帯を有効活用できるよう見直す必要がある。
■古戦場公園の東側では、現在区画整理事業が進められており、大型店舗が進出予定であることから、市民の貴重な財産である文化財を保存継承し、歴史文化を活かした観光資源として魅力ある公園整備を行う必要がある。

上記の課題を踏まえ、市民ニーズの把握や、関係団体等の意見調整を行ったうえ、古戦場公園の再整備に向けて基本的な方針を検討し、基本構想として定めることを目的とする。

2 長久手古戦場およびその周辺地区の位置づけ ～『長久手の地域まるごと歴史博物館』の形成を見据えた、古戦場公園の施設再整備の構想づくり～

・市民がリピートできる魅力づくり

■基盤となる位置づけ

「歴史の大舞台」
羽柴（のちの豊臣）秀吉と徳川家康が直接戦った「小牧・長久手の戦い」は、我が国の近世史の大きな出来事であり、長久手古戦場はこの戦いの主戦場となった**「武士の歴史」の舞台。**

長久手の原風景「里山回廊」と農民の生活文化
・長湫、岩作、上郷、３つの村の接点であり、香流川に代表される水辺空間とそれに沿った農地、里山、集落が、上記の「武士の歴史」の舞台となった原風景として残る。
・「武士の歴史」の影でそれを支えた**「農民の生活文化」**が、「鬢固祭り」「棒の手」などの景事等で継承されている。

■今後付加されていく位置づけ（新たな都市拠点機能の配置）

「リニモテラス」（十大規模商業施設）
大学をはじめとする連携の場、地域 FM サテライトスタジオによる情報発信の場、多くの人が集まるイベントの場

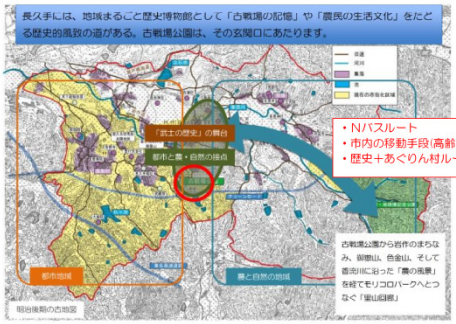
■古戦場公園周辺地区の位置づけ

《シンボル・コアに「顔」をつくる》
～「古戦場の記憶」という、長久手ならではのアイデンティティを活かす～
・「古戦場の歴史」「新たな都市文化の出会い」をテーマに。
・古戦場公園、リニモテラス、大規模商業施設等が連携して多くの市民が集まり活動し、地域情報を外部へ発信する地区を形成する。

市民ワークショップ、アンケート、ヒアリング、専門家の方や、若い世代のご意見、市の考え等多様な意見を取り入れながら基本構想をとりまとめていく。

長久手の「土地の記憶」
「古戦場の史跡」プラス「地域一帯の田園風致」
岩作から上郷にかけての地域一帯の自然地形（里山と香流川）と農業集落の生活文化が総体となって「小牧・長久手の戦い」の記憶をしるしている。

長久手には、地域まるごと歴史博物館として「古戦場の記憶」や「農民の生活文化」をたどる歴史的風致の道がある。古戦場公園は、その玄関口にあたります。



・バーチャルでも絵景と重ねて見える
・全部巡ってみたくなるしくみ
・絵景をわかりやすく見晴らし台
・歩道橋からのアプローチに見晴らし台を
・絵景の中で各史跡の位置がわかるように！
・絵景が大切

・Nバスルート
・市内の移動手段(高齢者)
・歴史＋あぐりん村ルート

1

3 基本構想基本方針

・倉庫も活用

	古戦場公園	連携地区・施設
歴史を知る・学ぶ	**Ⅰ．郷土資料室のリニューアル** ・歴史資料の整理及び作成（・合戦を知る） ・資料室のリニューアル（・展示方法の工夫） **Ⅱ．公園のリニューアル** ・古戦場のイメージを伝えられる空間構成 ・古い民家の移築と活用（・手狭／・時代を感じる素材で） **Ⅲ．連携** ・市内の他の史跡などをつなぐ歴史散策路の整備及び案内 **Ⅳ．利用促進** ・当時を偲ばせる食や生活文化の体験 ・まつりやイベントの開催（・時間の流れに沿って）	**Ⅰ．既存施設の連携** ・市内の他の施設との連携、犬山、小牧など、「小牧・長久手の戦い」に関連する諸都市との連携 ・リニモとの連携（・運賃割引等／・リニモの利用促進／・古戦場利用促進） **Ⅱ．歴史をキーワードにした連携** ・歴史散策ルート設定と整備 ・歴史を学ぶ ・物や物語をつくる
自然の中で憩う・遊ぶ	**Ⅰ．歴史と自然が共存した公園** ・歴史と自然のバランスがとれた公園（・プロモーションビデオ／・マンガのリニューアル(子供版)） ・自然環境に配慮した公園 **Ⅱ．日常でもイベント時でも楽しめる公園** ・市民が楽しむことができる公園（・重要！／・アニメ） ・イベントの開催（・若い親子連れに来てもらう）	**Ⅰ．周辺の樹林地や公園、香流川と結ぶ** ・自然の中での散歩を楽しめるネットワークづくり ・香流川との連携 **Ⅱ．他の施設やイベントとの連携** ・公園など他の施設でのイベントとの連携
交流する	**Ⅰ．自動車利用者への対応** ・アクセス路や駐車場の整備 **Ⅱ．イベントによる交流** ・歴史、食べ物等に係るイベントの開催 **Ⅲ．施設での交流や体験** ・くど、囲炉裏を使う体験をはじめ、昔の「衣食住」に関する生活体験	**Ⅰ．イベントによる交流** ・イベント交流 **Ⅱ．情報発信による交流** ・情報発信及び交流 **Ⅲ．周辺施設等との連携** ・商業施設やリニモテラスなど、周辺施設との連携 ・食の連携 **Ⅳ．交流施設等の整備** ・施設整備

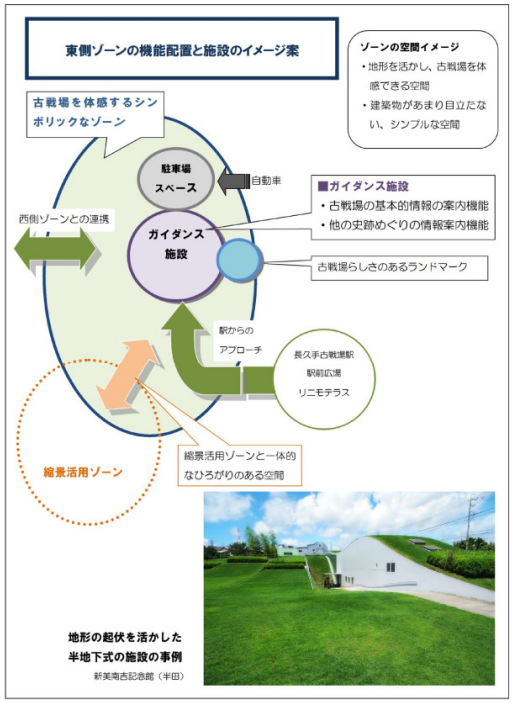
2

4　ゾーニング図（案）

西側ゾーン
（歴史情報発信と体験，交流のゾーン）
・資料館（東側施設との連携・補完）
・体験施設、休憩施設
・広場（歴史や生活文化の体験的な遊び）
・和弓場移設の可能性検討
・季節感豊かな植栽　等
・棒の手に関する展示
・古墳も展示したい
勝入塚と庄九郎塚の連続性をもたせる
・緑で一体化
史跡保存ゾーン
（自然環境を保全するゾーン）
・文化財保護法に基づき、地形、樹木など現状を保全
・木々が繁る雑木林の空間を守る
・飛び地となっている庄九郎塚周辺との一体性を確保する　等
・資料館はここが良い
・ここに古戦場があることがわかるようにする
・橋の上を修景
・古戦場に関するものを展示
東側ゾーン
（古戦場を体感するシンボリックなゾーン）
・古戦場を体感できる空間構成
・古戦場らしさのあるランドマークの配置
・古戦場の基本的案内（ガイダンス）機能
・季節感豊かな植栽
・ピクニックができるような憩いの空間
・一部は駐車場利用
・和弓場については西側ゾーンへの移設も含め、新たな場所の提供を検討する　等
修景活用ゾーン
・緑景をわかりやすく見せる工夫を加える
・「東側ゾーン」との一体的な利用　等
古戦場公園再整備検討エリア
国指定史跡
都市公園区域
・インパクトのあるゲート機能
・インパクトのある案内施設

3

西側ゾーンの機能配置と施設のイメージ案
・古民家を移築
多目的棟
資料館棟
イベントスペース
ゾーンの空間イメージ
・周囲を木々で囲まれた落ち着いた空間
・歴史散策路としても周辺に広げていきたい
施設の事例
高井鴻山記念館（小布施）
■資料館棟
・収蔵物の展示や物語などを通じて小牧・長久手の戦い、長久手合戦の歴史を知るための施設
■多目的棟
・資料館棟を補完し、小牧・長久手の戦い、長久手合戦と農民の生活文化の歴史を楽しみながら学べるセミナーやものづくりの体験ワークショップ等の開催スペース
・ミュージアムショップ機能
・カフェ機能　など
■イベントスペース
・小規模な交流イベント、体験ワークショップなどに利用


東側ゾーンの機能配置と施設のイメージ案
ゾーンの空間イメージ
・地形を活かし、古戦場を体感できる空間
・建築物があまり目立たない、シンプルな空間
古戦場を体感するシンボリックなゾーン
駐車場スペース
自動車
■ガイダンス施設
・古戦場の基本的情報の案内機能
・他の史跡めぐりの情報案内機能
西側ゾーンとの連携
ガイダンス施設
古戦場らしさのあるランドマーク
駅からのアプローチ
長久手古戦場駅
駅前広場
リニモテラス
修景活用ゾーン
修景活用ゾーンと一体的なひろがりのある空間
地形の起伏を活かした半地下式の施設の事例
新美南吉記念館（半田）

4

4　ゾーニング図（案）
西側ゾーン
（歴史情報発信と体験、交流のゾーン）
・資料館（東側施設との連携・補完）
・体験施設、休憩施設
・広場（歴史や生活文化の体験的な遊び）
・和弓場移設の可能性検討
・季節感豊かな植栽　等
東側ゾーン
（古戦場を体感するシンボリックなゾーン）
・古戦場を体感できる空間構成
・古戦場らしさのあるランドマークの配置
・古戦場の基本的案内（ガイダンス）機能
・季節感豊かな植栽
・ピクニックができるような憩いの空間
・一部は駐車場利用
・和弓場については西側ゾーンへの移設も含め、新たな場所の提供を検討する　等
史跡保存ゾーン
（自然環境を保全するゾーン）
・文化財保護法に基づき、地形、樹木など現状を保全
・木々が繁る雑木林の空間を守る
・飛び地となっている庄九郎塚周辺との一体性を確保する　等
緑景活用ゾーン
・緑景をわかりやすく見せる工夫を加える
・「東側ゾーン」との一体的な利用　等
古戦場公園再整備検討エリア
国指定史跡
都市公園区域
長久手古戦場駅
3

西側ゾーンの機能配置と施設のイメージ案
多目的棟
資料館棟
イベントスペース
資料展示
ゾーンの空間イメージ
・周囲を木々で囲まれた落ち着いた空間
施設の事例
高井鴻山記念館（小布施）
■資料館棟
・収蔵物の展示や物語などを通じて小牧・長久手の戦い、長久手合戦の歴史を知るための施設
■多目的棟
・資料館棟を補完し、小牧・長久手の戦い、長久手合戦と農民の生活文化の歴史を楽しみながら学べるセミナーやものづくりの体験ワークショップ等の開催スペース
・ミュージアムショップ機能
・カフェ機能　など
■イベントスペース
・小規模な交流イベント、体験ワークショップなどに利用
東側ゾーンの機能配置と施設のイメージ案
ゾーンの空間イメージ
・地形を活かし、古戦場を体感できる空間
・建築物があまり目立たない、シンプルな空間
古戦場を体感するシンボリックなゾーン
駐車場スペース
自動車
色金山
ガイダンス施設
西側ゾーンとの連携
■ガイダンス施設
・古戦場の基本的情報の案内機能
・他の史跡めぐりの情報案内機能
古戦場らしさのあるランドマーク
・古戦場にテーマをしぼる
・目立たないように
駅からのアプローチ
長久手古戦場駅前広場リニモテラス
緑景活用ゾーン
緑景活用ゾーンと一体的なひろがりのある空間
地形の起伏を活かした半地下式の施設の事例
新美南吉記念館（半田）
4

Cグループ

古戦場公園再整備基本構想案の骨子

資料 2

1 基本構想策定の目的

■第５次長久手市総合計画の主要プロジェクトの一つであるリニモテラス構想や、長久手中央地区まちづくり基本構想をはじめとした計画の中では、これからのまちづくりは古戦場公園との連携が謳われており、歴史文化を継承し、郷土の歴史を学び親しむ場として再整備を行う必要がある。
■古戦場公園内にある長久手古戦場野外活動施設は、老朽化が進んでいることから、施設を含めた古戦場公園一帯を有効活用できるよう見直す必要がある。
■古戦場公園の東側では、現在区画整理事業が進められており、大型店舗が進出予定であることから、市民の貴重な財産である文化財を保存継承し、歴史文化を活かした観光資源として魅力ある公園整備を行う必要がある。

上記の課題を踏まえ、市民ニーズの把握や、関係団体等の意見調整を行ったうえ、古戦場公園の再整備に向けて基本的な方針を検討し、基本構想として定めることを目的とする。

2 長久手古戦場およびその周辺地区の位置づけ ～『長久手の地域まるごと歴史博物館』の形成を見据えた、古戦場公園の施設再整備の構想づくり～

「郷土の記憶」

・焼物
粘土
古代　亜炭

長久手の「土地の記憶」

「古戦場の史跡」プラス「地域一帯の田園風致」
岩作から上郷にかけての地域一帯の自然地形（里山と香流川）と農業集落の生活文化が総体となって「小牧・長久手の戦い」の記憶をしるしている。

■基盤となる位置づけ

「歴史の大舞台」
羽柴（のちの豊臣）秀吉と徳川家康が直接戦った「小牧・長久手の戦い」は、我が国の近世史の大きな出来事であり、長久手古戦場はこの戦いの主戦場となった**「武士の歴史」の舞台。**

長久手の原風景「里山回廊」と農民の生活文化
・長湫、岩作、上郷、３つの村の接点であり、香流川に代表される水辺空間とそれに沿った農地、里山、集落が、上記の「武士の歴史」の舞台となった原風景として残る。
・「武士の歴史」の影でそれを支えた**「農民の生活文化」**が、「誓固祭り」「棒の手」などの祭事等で継承されている。

■今後付加されていく位置づけ（新たな都市拠点機能の配置）

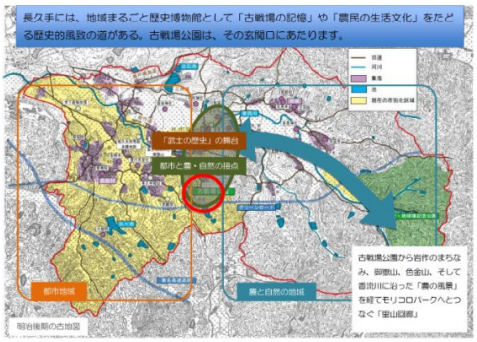
「リニモテラス」（＋大規模商業施設）
大学をはじめとする連携の場、地域 FM サテライトスタジオによる情報発信の場、多くの人が集まるイベントの場

■古戦場公園周辺地区の位置づけ

《シンボル・コアに「顔」をつくる》
～「古戦場の記憶」という、長久手ならではのアイデンティティを活かす～
・「古戦場の歴史」「新たな都市文化の出会い」をテーマに。
・古戦場公園、リニモテラス、大規模商業施設等が連携して多くの市民が集まり活動し、地域情報を外部へ発信する地区を形成する。

市民ワークショップ、アンケート、ヒアリング、専門家の方や、若い世代のご意見、市の考え等多様な意見を取り入れながら基本構想をとりまとめていく。

長久手には、地域まるごと歴史博物館として「古戦場の記憶」や「農民の生活文化」をたどる歴史的風致の道がある。古戦場公園は、その玄関口にあたります。



3 基本構想基本方針

・インパクトのある戦いを表現
・文化ー民族文化財
県指定　棒の手
誓固祭ー長湫
オマントー岩作
・資料室では「小牧長久手の戦い」を前面に出してゆく

・ワーテルローとの交流
世界

	古戦場公園	連携地区・施設
歴史を知る・学ぶ	**Ⅰ．郷土資料室のリニューアル** ・歴史資料の整理及び作成 ・資料室のリニューアル **Ⅱ．公園のリニューアル** ・古戦場のイメージを伝えられる空間構成 ・古い民家の移築と活用 **Ⅲ．連携** ・市内の他の史跡などをつなぐ歴史散策路の整備及び案内 **Ⅳ．利用促進** ・当時を偲ばせる食や生活文化の体験 ・まつりやイベントの開催	**Ⅰ．既存施設の連携** ・市内の他の施設との連携、犬山、小牧など、「小牧・長久手の戦い」に関連する諸都市との連携 ・リニモとの連携 **Ⅱ．歴史をキーワードにした連携** ・歴史散策ルート設定と整備 ・歴史を学ぶ ・物や物語をつくる
自然の中で憩う・遊ぶ	**Ⅰ．歴史と自然が共存した公園** ・歴史と自然のバランスがとれた公園 ・自然環境に配慮した公園 **Ⅱ．日常でもイベント時でも楽しめる公園** ・市民が楽しむことができる公園 ・イベントの開催	**Ⅰ．周辺の樹林地や公園、香流川と結ぶ** ・自然の中での散歩を楽しめるネットワークづくり ・香流川との連携 **Ⅱ．他の施設やイベントとの連携** ・公園など他の施設でのイベントとの連携
交流する	**Ⅰ．自動車利用者への対応** ・アクセス路や駐車場の整備 **Ⅱ．イベントによる交流** ・歴史、食べ物等に係るイベントの開催 **Ⅲ．施設での交流や体験** ・くど、囲炉裏を使う体験をはじめ、昔の「衣食住」に関する生活体験	**Ⅰ．イベントによる交流** ・イベント交流 **Ⅱ．情報発信による交流** ・情報発信及び交流 **Ⅲ．周辺施設等との連携** ・商業施設やリニモテラスなど、周辺施設との連携 ・食の連携 **Ⅳ．交流施設等の整備** ・施設整備

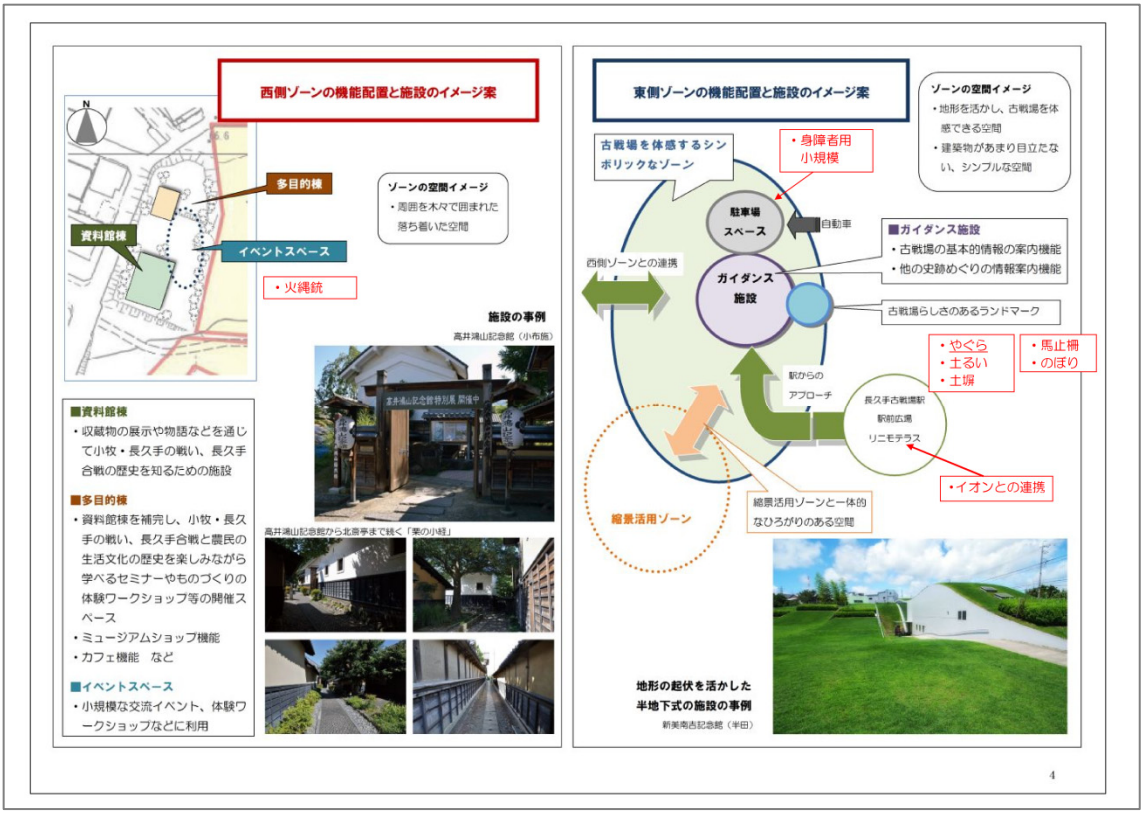
・古代ー日本一の古窯生産地
瀬戸焼との関係
・近代ー亜炭
・近世ー尾張藩の直轄管理地

・〈長湫〉
郷土の歴史を時系列的にまとめ、ベストな方法で表現する
（古戦場にスポットを当てるのは良いが他の歴史がかすんでしまう。）

・年配の方がゆっくりできる場所
（イス、日陰）

・歴史研究会もあるが、せっかく多くの大学があるので定期的に講座を設ける

4　ゾーニング図（案）
西側ゾーン
（歴史情報発信と体験、交流のゾーン）
・資料館（東側施設との連携・補完）
・体験施設、休憩施設
・広場（歴史や生活文化の体験的な遊び）
・和弓場移設の可能性検討
・季節感豊かな植栽　等
・収蔵庫
・民俗文化財
東側ゾーン
（古戦場を体感するシンボリックなゾーン）
・古戦場を体感できる空間構成
・古戦場らしさのあるランドマークの配置
・古戦場の基本的案内（ガイダンス）機能
・季節感豊かな植栽
・ピクニックができるような憩いの空間
・一部は駐車場利用
・和弓場については西側ゾーンへの移設も含め、新たな場所の提供を検討する　等
史跡保存ゾーン
（自然環境を保全するゾーン）
・文化財保護法に基づき、地形、樹木など現状を保全
・木々が繁る雑木林の空間を守る
・飛び地となっている庄九郎塚周辺との一体性を確保する　等
緑景活用ゾーン
・緑景をわかりやすく見せる工夫を加える
・「東側ゾーン」との一体的な利用　等
古戦場公園再整備検討エリア
国指定史跡
都市公園区域
長久手古戦場駅
3


西側ゾーンの機能配置と施設のイメージ案
多目的棟
資料館棟
イベントスペース
・火縄銃
ゾーンの空間イメージ
・周囲を木々で囲まれた落ち着いた空間
施設の事例
高井鴻山記念館（小布施）
■資料館棟
・収蔵物の展示や物語などを通じて小牧・長久手の戦い、長久手合戦の歴史を知るための施設
■多目的棟
・資料館棟を補完し、小牧・長久手の戦い、長久手合戦と農民の生活文化の歴史を楽しみながら学べるセミナーやものづくりの体験ワークショップ等の開催スペース
・ミュージアムショップ機能
・カフェ機能　など
■イベントスペース
・小規模な交流イベント、体験ワークショップなどに利用
高井鴻山記念館から北斎亭まで続く「栗の小径」
東側ゾーンの機能配置と施設のイメージ案
ゾーンの空間イメージ
・地形を活かし、古戦場を体感できる空間
・建築物があまり目立たない、シンプルな空間
古戦場を体感するシンボリックなゾーン
・身障者用小規模
駐車場スペース
自動車
■ガイダンス施設
・古戦場の基本的情報の案内機能
・他の史跡めぐりの情報案内機能
西側ゾーンとの連携
ガイダンス施設
古戦場らしさのあるランドマーク
・やぐら
・土塁
・土塀
・馬止柵
・のぼり
駅からのアプローチ
長久手古戦場駅前広場リニモテラス
・イオンとの連携
緑景活用ゾーン
緑景活用ゾーンと一体的なひろがりのある空間
地形の起伏を活かした半地下式の施設の事例
新美南吉記念館（半田）
4

２）学生ワークショップ

古戦場公園再整備に関する学生ワークショップについて、以下に整理する。

（１）古戦場公園再整備基本構想第１回学生ワークショップ

●日　　時：平成２６年１２月１１日（水）午後２時３０分から４時
●場　　所：愛知県立大学
●参加者数：１２人

●目　　的：古戦場公園再整備や歴史拠点施設整備に関するアイデアを検討する

●ワークショップの内容：
- 長久手市内の拠点施設や史跡等及び古戦場公園について概要説明
- ヒアリング
- 意見交換

●ワークショップで出された意見の概要

ヒアリングでは、古戦場公園に行ったことがある学生が３名いた。目的は花見、ゼミ、家族を案内した。リピートの意向は残念ながらなかった。こういった中で、若い方が古戦場公園に行くためのアイデアを考えていただいた。

現状では、あまりＰＲがされておらず、あまり知られていないことから、案内板やイラストマップ、リニモとの連携がアイデアとして出された。また、イオンとの連携として、イオンで買ったお弁当を持って古戦場公園でピクニックをする。あるいは、Ｂグループー押しの古民家カフェなど、イオンにないものや空間や要素を古戦場公園で確保し、連携することがアイデアとして出された。

また、歴史に関してイベントの開催や戦国時代の衣装の貸し出しなど、楽しみ、体験しながら歴史に触れるようなアイデアが出された。

食に関しても、マルシェや産直、お茶カフェなどのアイデアが出された。

さらに、リニモ駅からの雰囲気の演出や夜間も安心して歩ける、夜間も利用できるように常夜灯やフットライトなどの演出がアイデアとして出された。

●ワークショップの様子

●学生ＷＳ結果

◆Ａグループ

【ＰＲ】

（現状）

・リニモからも見づらい
・弓道をしているのを知らなかった
・知らないから行かない
・入りづらい
・見通しが悪い
・わかりにくい
・小牧・長久手の戦いがよくわからない
・見えない案内板が多い

（魅力付けのためのアイデア）

・案内板のデザインを工夫する
・案内板に工夫をする
・イラストマップをつくる
・ＰＲする
・気軽に散策出来るようにつくり過ぎない道を整備
・スマホのアプリの活用
・リニモの駅に張り紙してＰＲする

【しつらえ（施設）】

・写真スポットになるもの
・石垣、城漆喰など歴史っぽい雰囲気が良いもの
・足に優しいフカフカ素材
・花（見どころになるようなもの）
・常夜燈（駅からの雰囲気づくり）
・フットライト（夜間も安心して歩ける）
・イオンでお弁当を買ってピクニックできるような公園
・顔をはめて写真を撮るパネル
・旗を飾るやぐら

【イベント】

・武将コスプレが自由に出来る
・野営地みたいなキャンプ（炊飯）
・戦国衣装貸出し
・手作り体験で染物（血染め）、作陶
・子どもの絵を飾る
・瀬戸のやきものなどとコラボ

【スポーツ】
- スポーツ（体を動かせるところ）
- きれいなトイレ
- サイクリングの休憩所
- 起伏を使ったアスレチック

【食事】
- 家紋入りまんじゅう
- 古民家カフェ
- あぐりん村
- 産直
- マルシェ
- 食べ物イベント
- おいしいレストラン

◆Bグループ
【イベント】
- 子どもと接するイベントに大学生参加
- 歴史に興味のない人も来てくれるようなイベント系で人を呼ぶ
- スタンプラリー⇒戦いの拠点となった場所ごとに
- 合戦が行われた日に甲冑を着て何かイベントを（年１回）
- 子どもに甲冑を着せて撮影出来る
- 広い公園のスペースを利用してイベントを⇒定期的なもの（ex 青空マルシェ）
- アピタで棒の手を実演していた⇒古戦場で棒の手の実演

【歴史・合戦】
- 当時の合戦の様子（攻撃、防御、駐屯地など）⇒ポイントごとに看板を立てるなどの工夫
- 「徳川の天下統一への足掛かり」と「百姓が支えた合戦」という対比を活かす
- 古戦場に内容を絞った方が良いのではないか
- 縮景に合戦地を落として立体図⇒長久手市の大部分が合戦地という驚き
- 撮影スポット（例：銅像、砦）のレプリカ
- 合戦の様子がわかるように合戦の劇をそこでする。お客さんも参加出来るようにする
- 歴史を学ぶ学生がボランティアをおこなう
- 資料館を戦国の何かを体験出来るものに変える⇒食事や防具を着られるなど
- 顕彰（モニュメント像←池田恒興）古戦場⇒城、寺社と違って形にならない⇒形にすることから
- 「古戦場には何もない」から歴史ファンは来ない？⇒食いつくような有名人を大きく掲げる
- 池田恒興の役の人（向井理）

【自然】

- リピーターをつかむために四季の自然を
- 緑が多い公園に⇒名古屋から近い距離で緑が多い＝都会のオアシス的な場所へ
- 公園の樹木の整備⇒野鳥が来るように花見、四季の移り変わり
- 資料館に自然博物館の要素も
- 安心してくつろげるような空間づくり⇒公園内外含めて
- 木を増やす
- 桜の名所
- イオンで買い物して花見

【食べる】

- 古民家 CAFÉ、日本酒Ｂａｒ（Ｂグループの一押し案）
- 千利休のお茶カフェ
- 土曜、日曜にマーケットの開催⇒地元の野菜、Ｂ級グルメなど
- 東別院、西別院でマルシェを開催した事例がある

【ネットワーク】

- 岩作をつなぐ

【方針】

- 実体がないでの『見える化』
- 観光客向けのみでなく住民が良いと思えるように
- 歴史以外の要素で人を呼び、呼んだ人を歴史に興味を持たせて帰ってもらう

（２）古戦場公園再整備基本構想第２回学生ワークショップ

●日　　時：平成２７年１月８日（水）午前 10 時３０分から１２時
●場　　所：愛知県立大学
●参加者数：２０人

●目　　的：古戦場公園再整備や歴史拠点施設整備に関するアイデアを検討する

●ワークショップの内容：
・長久手市内の拠点施設や史跡等及び古戦場公園について概要説明
・ヒアリング
・意見交換

●ワークショップで出された意見の概要

ヒアリングでは、古戦場公園に行った方は残念ながら０名であった。また、イオンが出来た際にも、イオンにぜひ行ってみたいという方もいなかった。ただし、今後古戦場公園に行ってみたいと言っていただいた方が数名（1/3 程度）いた。

こういった中で、若い方が古戦場公園に行くためのアイデアを考えていただいた。郷土資料室の魅力アップのためのアイデアとイベントや広告に関するアイデアを多く出していただいた。その他に、以下のようなアイデアをいただいた。

・アピール性を高める工夫
・休憩や写真撮影が出来るスポットの整備
・イオンとの連携
・子どもが遊べる施設の設置
・新機能（飲食店や劇場、茶室等）の導入
・体感できる要素を組み込む
・リニモや徳川美術館等との連携

●ワークショップの様子

●第２回学生ＷＳ結果

【郷土資料室】

・木や住宅に紛れ込まないような目立つデザインとする
・リニモの駅から見てハッキリとわかるデザインとする
・郷土資料室をリニモから見えるような高い建物にする
・周りの民家と比べて目立つように、郷土資料室の周りに旗を立てる
・郷土資料室の壁を現代アート風に装飾する
・郷土資料室をもっと雰囲気のある和風な感じにする
・郷土資料室の入り口を看板で誘導し、わかりやすくする
・歴史に興味がない人は、戦国風にしても来なさそう
・現代的な名古屋市博物館との対比と“歴史”と直接係るところなので、和風を推したい
・当時の建物を再現した感じが良い
・戦国風のデザインとし、駐車場もなるべく離れた場所にする
・ため池が多い地域だったと聞いたので「水」を使って雰囲気を出し、入りやすい現代風にする
・喫茶室で地産地消の商品を出す
・郷土資料室に子ども向けコーナーをつくり、子どもの関心を集める（歴史博物館的イメージ）
・史実を情報提供する取り組み
・展示室に映像資料を使う
・戦をシュミレーションする
・解説文などのキャプションを充実させる
・小牧・長久手の戦いについて、アニメーション等の映像を作成する
・秀吉と家康の戦いに関連する他の地域と連携した資料館をつくる

【アピール性】

・小牧・長久手の戦いの武将（家紋）などのボード（解説板）を置く（関ヶ原にあるようなもの）
・リニモの駅から見て外観をわかりやすくする
・色金山展望テラスのような、日常的でないビジュアル的にワクワクするポイントをつくる
・アスレチックの外観を歴史上のもののようにする（色金山歴史公園の展望テラスのようなもの）
・花見や紅葉の名所にする
・弓道場をアピールする（認知されれば利用者が増えると思う）＋弓道着レンタル
・和弓場があるので弓道教室を開催する

【ベンチ・休憩】

・休憩スペースをつくる
・散歩できるような道をつくって周りに花を植える
・ベンチが多い公園とする

・家族で集まって弁当を食べたりできるような休憩スペースの設置
・ドッグランを設ける
・アスレチックをつくる
・写真スポットを公園内に複数つくる
・写真撮影できるセットを設ける
・おすすめスポットで写真を撮る

【イオンと連携】
・イオンと直接的な連絡道路（歩道橋）を設ける
・イオンの外観を歴史公園に似せてもらう
・イオンやリニモに歴史キャンペーンで協力してもらう
・史跡をつなぐ無料のシャトルバス（高齢者用）を運行する

【子ども・遊び】
・ベンチや遊具をより多く設ける
・子どもが遊べるスペース（遊具など）をつくる
・子どもが遊べる遊具を設ける
・緑が多すぎるのは、親は少し心配かもしれない
・子ども用のパンフを作成し、公園や催しの案内を行う
・普通の公園にはない遊具を設ける（例：とても長いすべり台）
・場所がわかりづらいため、公園の範囲や入口を明確にする

【新機能】
・団子屋を設ける
・飲食店を設ける
・郷土料理や戦国と少し関係したお菓子や料理の店を設ける
・女性をターゲットにした茶室に力を入れる
・広場で劇場を設け、歴史劇、現代劇、多様な舞台劇を行う

【体感】
・鎧を着て、実際にオモチャの剣やスポンジなどの柔らかいものを使って戦える
・衣装館をつくって（コスプレ）や史跡めぐりを行う
・見て学ぶだけではなく、体感できるようにする
・２つのチームにわかれて役も決めてゲームする
・武将になりきって乗馬体験が出来る
・火縄銃などのレプリカの貸し出し

【連携】
・名古屋城、徳川美術館などと連携
・長久手古戦場周辺を含めたウォーキングコースをつくる
・リニモウォーキング等の近隣の別イベントとの連携
・小牧市とコラボする

・名古屋市博物館や陶磁美術館と連携して歴史系のミニバスツアーを開催する（１日で愛知の歴史を学べるをコンセプトに）
・リニモ沿線ツアー（陶磁美術館と協力）に組み入れる

【ボランティア】
・史跡の解説ボランティアを集める

【駐車場】
・親子連れでも行きやすいように駐車場を整備する
・リニモで来てくれた時は何か粗品を出す

【イベント・広告】
・スタンプラリー的なものをつくり、これを含めたツアーを企画する
・スタンプラリーを開催する
・親子で楽しめるアクティビティ性（スタンプラリーなど）を高める
・他の２つの古戦場と連携した企画をつくる（スタンプラリーなど）
・戦国宝探し（スタンプラリー含む）
・定期的にイベントを開催する
・季節ごとにイベントを企画する
・関ヶ原古戦場と合同でイベントを行う
・名古屋のおもてなし武将隊（家康、秀吉など）を呼ぶ（in 長久手のように）
・おもてなし武将隊のような人たちのイベントを行う
・武将のコスプレができる
・武将隊をつくる（池田恒興で）
・「合戦まつり」を行う
・走り初め大会を開催する
・行楽シーズンに古戦場限定弁当を販売する
・リニモで宣伝する
・リニモのツアーなどに組み込む
・リニモの各駅に古戦場の広告を掲示する
・スマホを公園内のバーコードにかざすと歴史の説明や動画が見られる
・ドラマロケを誘致する
・ドラマ、マンガにのった企画
・古戦場のマスコットキャラクター、ゆるキャラをつくる
・ゆるキャラをつくる（イオン付近または内で広報活動）
・見た目にインパクトのあるゆるキャラをつくる

3）有識者会議

古戦場公園再整備に関する有識者会議について、以下に整理する。

（1）第1回有識者会議

●日　　時：平成２７年1月１９日（月）午前 10 時から正午
●場　　所：長久手市役所西庁舎　研修室
●参加者（敬称略）：
１：瀬口哲夫座長（名古屋市立大学名誉教授）
２：野村忠志（長久手古戦場野外活動施設運営委員会）
３：山村亜希（長久手古戦場野外活動施設運営委員会）
４：田中義和（文化財保護審議会）
５：井藤繁之（文化財保護審議会）
６：中野鉄也（郷土史研究会）
７：伊藤善彦（郷土史研究会）
８：山下孝司（観光交流推進会議）

●目　　的：古戦場公園再整備や歴史拠点施設整備に関する助言

●会議で出された意見の概要
■古戦場公園と郷土資料室の性格
・古戦場に特化した公園づくりが重要であり、公園と郷土資料室の再整備にあたっては、長久手合戦の理解を深め、興味をもってもらい、歴史をきちんと学ぶ場ということを第一の目的とする。
・古戦場の歴史をメインとしつつ、市内に数多く現存する火縄銃や「棒の手」などユニークな農民の生活文化も活かす。特に公園西側のスペースには古い農家などを活用した市民のための交流機能があっても良い。単なる農機具の展示ではなく、体験できる施設が良い。

■空間構成と施設整備のあり方
・長久手古戦場駅やグリーンロードから、そこが古戦場公園であることが一目でわかるよう景観に配慮し、古戦場の歴史にふさわしいランドマークを配置する。
・市街化が進み、古戦場をしのぶ景観が失われつつあるという危機感がある。陣地を構えず走り回った合戦であったという史実を踏まえ、シンプルな空間とするのが良い。その中で、合戦を体感できる空間構成とする。
・公園内の自然地形を活かし、施設がそのなかに溶け込む形としたり、当時の素材に近づけるなどの配慮を行う。
・和弓場については、施設の拡充の方向で、全市的なスポーツ施設配置計画のなかで検討していくことが望ましい。

・縮景のわかりやすさを高めるとともに、バーチャルに当時の風景を見せるなど現代の技術も駆使し、古戦場の広がりや小牧、犬山など他地域との関係をわかりやすく展示する。
・市内の景観にも配慮していくべきである。たとえば、「文化の家」の近くの歩道橋からの眺望などの保全も都市計画として考えていくべきである。

■自然環境・景観
・文化財保護法に基づき、国指定史跡は現状を維持する。

■他施設・他地域との連携
・他との連携を重視するべきである。
・観光振興として歴史資産、農の文化を多面的に捉えるべきである。
・高校の授業の中で、日本史が必修でない、世界史の中にも日本の歴史に関する記述がないといった憂慮すべき状況にあるので、古戦場公園に子どもが来て、歴史教育、地域教育の場として活かしていけたら良い。

（2）第2回有識者会議

●日時：　平成２７年3月１７日（火）午前１０時から正午
●場所：　エコハウス多目的室
●参加者（敬称略）：
１：瀬口哲夫座長（名古屋市立大学名誉教授）
２：野村忠志（長久手古戦場野外活動施設運営委員会）
３：山村亜希（長久手古戦場野外活動施設運営委員会）
４：田中義和（文化財保護審議会）
５：井藤繁之（文化財保護審議会）
６：中野鉄也（郷土史研究会）
７：伊藤善彦（郷土史研究会）
８：山下孝司（観光交流推進会議）
９：堀場修二（観光交流推進会議）

●目　　的：　パブリックコメント、庁内意見等を反映した基本構想に関する助言

●会議で出された意見の概要
■小牧・長久手の戦いのスケール感
・小牧・長久手の戦いの合戦図屏風があると古戦場のイメージがわきやすい。
・小牧・長久手の戦いのスケール感がわからないため、小牧・長久手の戦いの経緯や規模について記述すると良い。

■基本構想のテーマ
・長久手の戦いでしかあり得なかった何かがあると良い。
・秀吉と家康が戦った唯一の戦いということが重要である。
・「秀吉と家康が戦った」「歴史が動いた」「長久手」がキーワードと考える。

■歴史的条件の和睦以降の記述について
・基本構想の５頁の歴史的条件に、江戸時代以降も合戦の地が後世に残すために守られてきたという経緯も記述すると良い。

■フィールドミュージアム
・フィールドミュージアムとして、文化財マップなどに明示すると良い。

■基本構想から変更する内容
・テーマを「秀吉と家康が戦い、歴史が動いた。ここ長久手で。」とする。
・合戦のスケールがわかるよう秀吉側、家康側の戦った人数を追記する。
・江戸時代、明治時代に合戦の場所を後世に伝えるために守られてきて、どのような評価で国指定史跡となったかという経緯を追記する。

・合戦図屏風の長久手の戦いの場所がわかる部分を抜粋して入れる。
・文化財マップなどにより、古戦場史跡をわかりやすく明示する。

4）アンケート

古戦場公園再整備に関するアンケート調査について、以下に整理する。

（1）アンケート調査概要

①調査の目的

長久手市では、歴史文化を継承し、郷土の歴史を学び親しむ場として、国指定史跡の長久手古戦場をはじめ古戦場公園野外活動施設を含めた古戦場公園一帯を有効活用できるよう見直す必要があることから、古戦場公園再整備基本構想の策定を進めている。

市民のニーズを充分反映できるような古戦場公園再整備に向けた方針を市民と創るため、公募で集まっていただいた方と現在ワークショップで検討を進めている。

また、さらに広く市民の方々をはじめ古戦場公園を多くの方に利用していただくために、アンケート用紙を市内数か所に設置し、意見やアイデアを頂き、再整備の際に役立てていくことを目的とする。

②調査日時

●調査期間：平成２６年１２月１６日～平成２７年１月３１日

③配布、回収方法

●配布方法：古戦場公園、色金山歴史公園、文化の家、あぐりん村、ござらっせに調査票を設置

●回収方法：各施設に回収箱を設置

④回収数

●８５票回収

古戦場公園	（27 票）
色金山歴史公園	（11 票）
長久手文化の家	（21 票）
あぐりん村	（12 票）
ござらっせ	（14 票）

⑤アンケート調査票

◆古戦場公園再整備に関するアンケート調査　調査票◆

長久手市では、歴史文化を継承し、郷土の歴史を学び親しむ場として、国指定史跡の長久手古戦場をはじめ古戦場公園野外活動施設を含めた古戦場公園一帯を有効活用できるよう見直す必要があることから、古戦場公園再整備基本構想の策定を進めています。

市民の皆様のニーズを充分反映できるような古戦場公園再整備に向けた方針を市民の皆様と創るため、公募で集まって頂いた方と現在ワークショップで検討を進めております。

また、さらに広く市民の方々をはじめ古戦場公園を多くの方に利用して頂くために、アンケート用紙を市内数か所に設置させて頂きます。

皆様から意見やアイデアを頂き、再整備の際に役立てていきたいと考えていますので、是非、このアンケートにご協力をお願いいたします。

なお、アンケートは、公園づくりのためのみ活用させて頂くもので、個々に公表するなど皆様にご迷惑をおかけすることはございませんので、お考えを率直にお書き下さい。

●記入に際しては、次の点にご注意下さい。

・設問には、該当する番号に○をつけ、特に記述のある場合は（ ）内に、ご記入ください。

※この調査に関して、ご質問などがありましたら、下記連絡先までお問い合わせください。

長久手市役所　くらし文化部　生涯学習課　担当：水野、吉田

問１　現在住んでいる場所はどこですか？

１　長久手市（　　）　※長久手市内在住の方は字名をご記入下さい。

２　名古屋市内　　３　その他（　　）

問２　性別と年齢を教えてください。

◇性別　１　男性　２　女性

◇年齢　１　20歳未満　２　20～30歳未満　３　30～40歳未満　４　40～50歳未満

５　50～60歳未満　６　60～70歳未満　７　70～80歳未満　８　80歳以上

問３　古戦場公園を訪れたことがありますか？（⇒「１　ない」とお答えの方は問９へ）

１　ない　２　１回　３　２回　４　３回　５　４回以上

５　年に数回　６　月に数回　７　ほぼ毎日　８　その他（　　）

問４　古戦場公園にどのような目的で訪れましたか？　※複数回答可

１　花見　２　郷土資料室見学　３　史跡見学　４　公園内散策　５　休憩

６　弓道場　７　喫茶店

８その他（　　）

問５　古戦場公園を訪れた時の満足度をお答えください。

項目	満足	やや満足	やや不満	不満	わからない
１　全体的に	1	2	3	4	5
２　公園内の風景	1	2	3	4	5
３　公園から外側への眺望	1	2	3	4	5
４　飲食のサービスの内容	1	2	3	4	5
５　郷土資料室での販売物	1	2	3	4	5
６　郷土資料室の展示施設	1	2	3	4	5
７　案内看板や地図のわかりやすさ	1	2	3	4	5
８　交通や駐車場の便利さ	1	2	3	4	5
９　ボランティアガイドの案内	1	2	3	4	5

問６　古戦場公園の魅力を感じるところはどこですか？　※複数回答可

１　文化財としての価値	２　緑が豊か
３　郷土資料室の展示施設	４　リニモの駅に近い
５　芝生広場（古戦場の縮景）	６　和弓場
７　桜	８　その他（　　）

問７　古戦場公園にまた訪れたいですか？

１　ぜひ訪れたい　　２　訪れたい　　３　訪れたくない　　４　わからない

問８　古戦場公園にあったらいいなと思うものはありますか？　※複数回答可

１　昔の暮らしが体験できる古民家
２　わかりやすい歴史資料館
３　戦国時代の食習慣を体験できる飲食店
４　小牧長久手の戦いにおける長久手合戦のＤＶＤの放映
５　小牧長久手の戦いに係わる犬山、小牧、長久手の展示
６　長久手の史跡を巡る案内板
７　その他（　　）

問９　問３で「１　ない」とお答えの方にお聞きします。訪れたことがないその理由は何ですか？

１　古戦場公園のことを知らない	２　行ってみたいと思わない
３　場所や行き方がわからない	４　その他（　　）

問 10　古戦場公園の魅力向上に必要だと思うことはありますか？（自由記述）

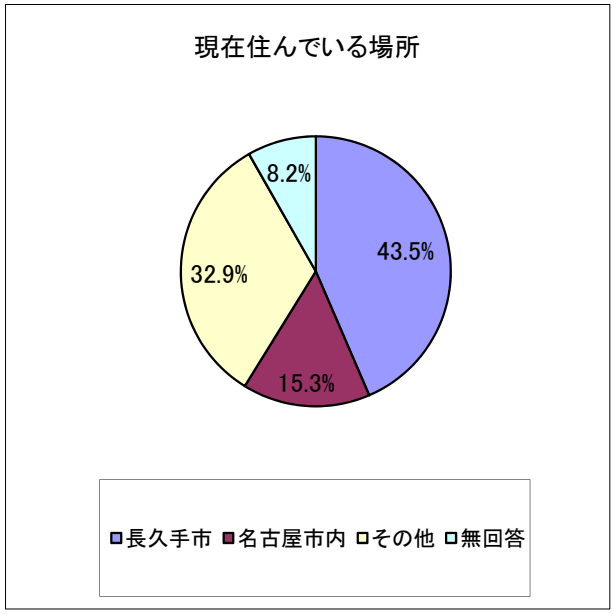
ご協力ありがとうございました。

（2）アンケート調査集計結果

問1．現在住んでいる場所はどこですか？

長久手市が 43.5%、名古屋市が 15.3%であり、長久手市と名古屋市で約6割を占める。

現在住んでいる場所		回答数	構成比
1	長久手市	37	43.5%
2	名古屋市内	13	15.3%
3	その他	28	32.9%
4	無回答	7	8.2%
合計		85	100.0%

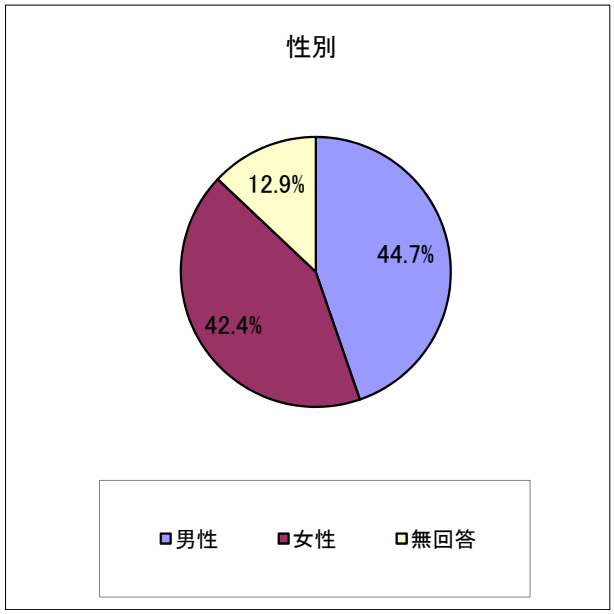


問2．性別と年齢を教えてください。

◇性別

男性が 44%、女性が 42%であった。

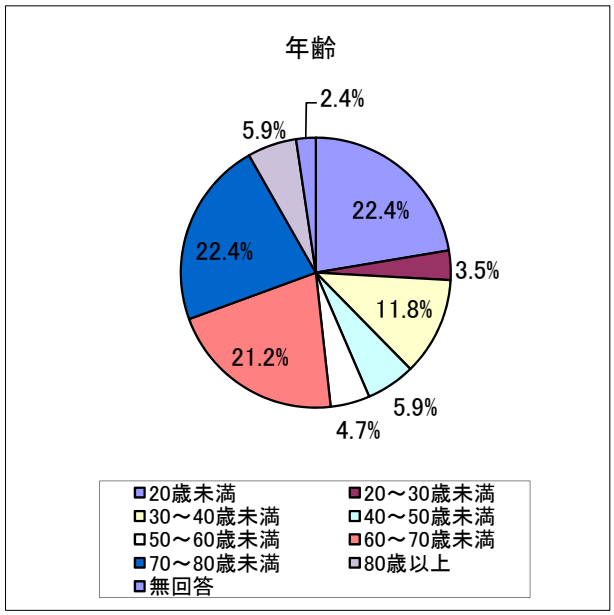
性別		回答数	構成比
1	男性	38	44.7%
2	女性	36	42.4%
3	無回答	11	12.9%
合計		85	100.0%



◇年齢

20 歳未満、70～80 未満が 22.4%と一番多く、次いで 60～70 未満が 21.2%であった。

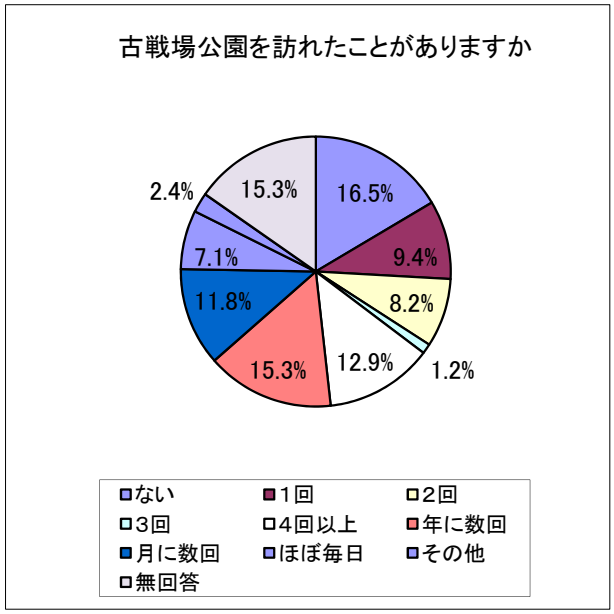
	年齢	回答数	構成比
1	20歳未満	19	22.4%
2	20～30歳未満	3	3.5%
3	30～40歳未満	10	11.8%
4	40～50歳未満	5	5.9%
5	50～60歳未満	4	4.7%
6	60～70歳未満	18	21.2%
7	70～80歳未満	19	22.4%
8	80歳以上	5	5.9%
9	無回答	2	2.4%
合計		85	100.0%



問３　古戦場公園を訪れたことがありますか？

ないが一番多く 16.5%、次いで年に数回が 15.3%、４回以上が 12.9%であった。

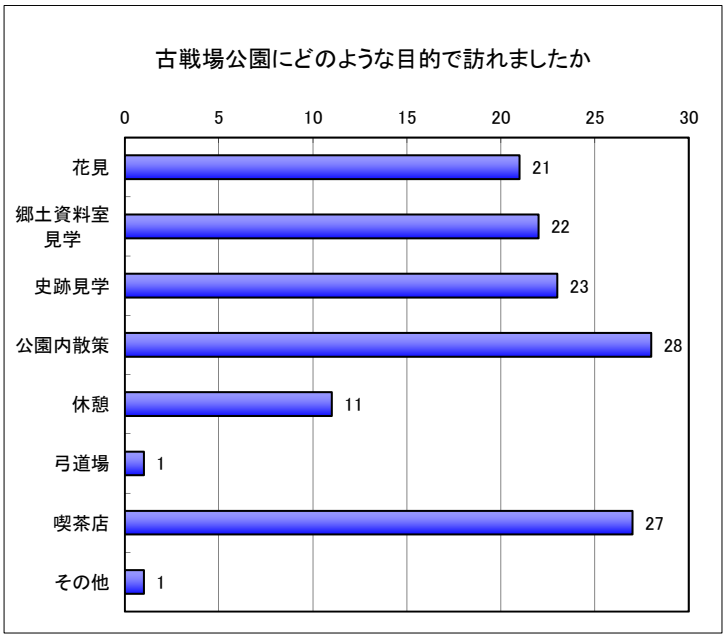
	古戦場公園を訪れたことがありますか	回答数	構成比
1	ない	14	16.5%
2	1回	8	9.4%
3	2回	7	8.2%
4	3回	1	1.2%
5	4回以上	11	12.9%
6	年に数回	13	15.3%
7	月に数回	10	11.8%
8	ほぼ毎日	6	7.1%
9	その他	2	2.4%
10	無回答	13	15.3%
合計		85	100.0%



問４　古戦場公園にどのような目的で訪れましたか？　　※複数回答可

公園内散策が 28 人、喫茶店 27 人、史跡見学 23 人、郷土資料室 22 人、花見 21 人であった。

古戦場公園にどのような目的で訪れましたか		回答数
1	花見	21
2	郷土資料室見学	22
3	史跡見学	23
4	公園内散策	28
5	休憩	11
6	弓道場	1
7	喫茶店	27
8	その他	1
合計		134

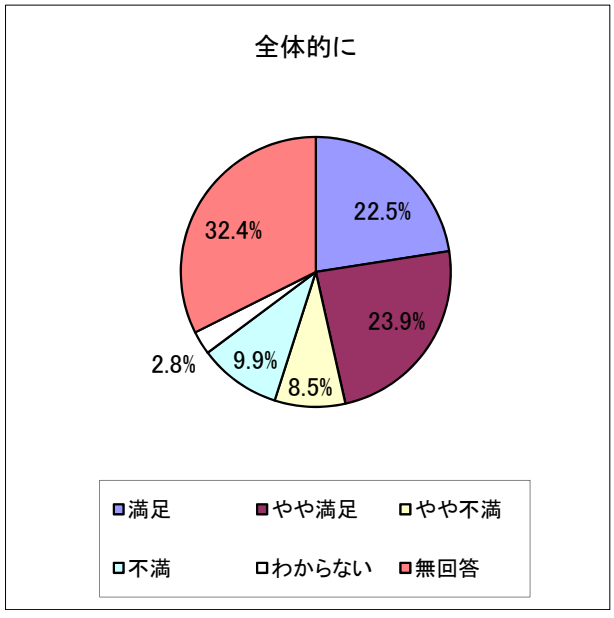


問５　古戦場公園を訪れた時の満足度をお答えください。

１　全体的に

満足 22.5%、やや満足 23.9%を足すと 46.4%であり、やや不満 8.5%、不満 9.9%を足すと 18.4%となった。また、わからないと無回答を足すと 35.2%であった。

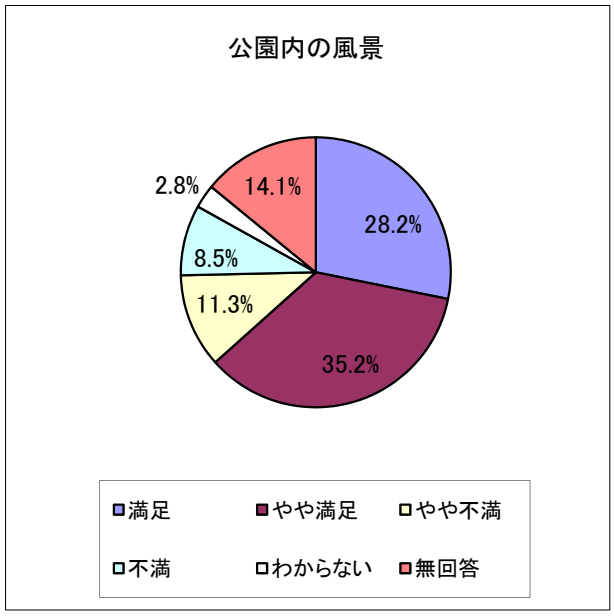
全体的に		回答数	構成比
1	満足	16	22.5%
2	やや満足	17	23.9%
3	やや不満	6	8.5%
4	不満	7	9.9%
5	わからない	2	2.8%
6	無回答	23	32.4%
合計		71	100.0%



2　公園内の風景

満足 28.2%、やや満足 35.2%を足すと 63.4%であり、やや不満 11.3%、不満 8.5%を足すと 19.8%となり、満足度が高い。

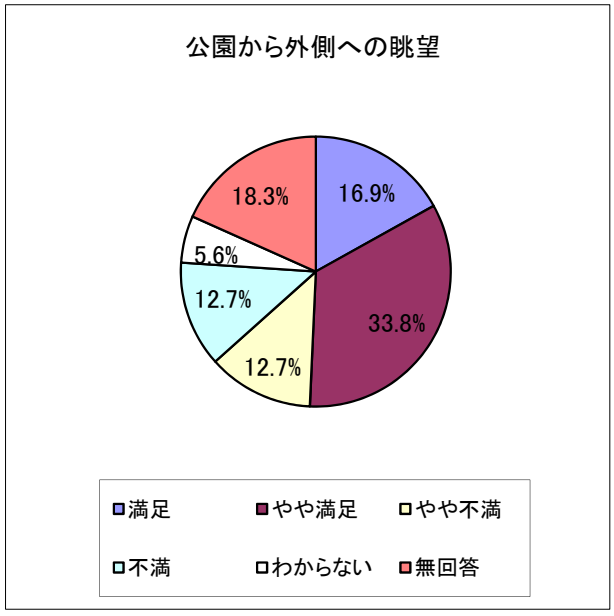
	公園内の風景	回答数	構成比
1	満足	20	28.2%
2	やや満足	25	35.2%
3	やや不満	8	11.3%
4	不満	6	8.5%
5	わからない	2	2.8%
6	無回答	10	14.1%
合計		71	100.0%



3　公園から外側への眺望

満足 16.9%、やや満足 33.8%を足すと 50.7%であり、やや不満 12.7%、不満 12.7%を足すと 25.4%となり、満足度が高い。

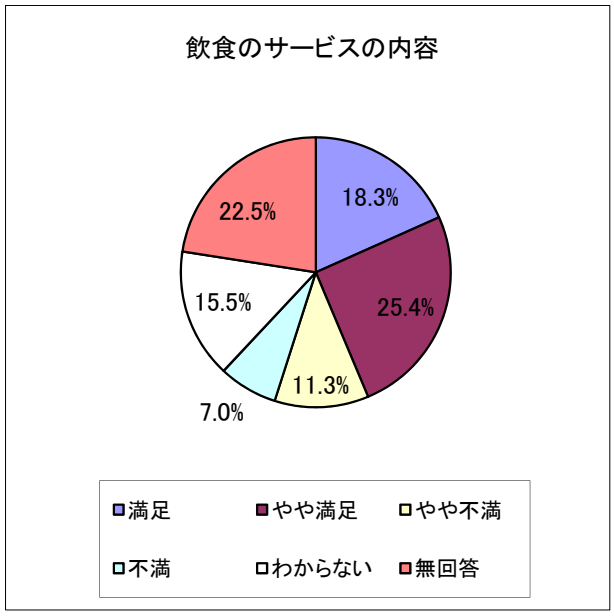
	公園から外側への眺望	回答数	構成比
1	満足	12	16.9%
2	やや満足	24	33.8%
3	やや不満	9	12.7%
4	不満	9	12.7%
5	わからない	4	5.6%
6	無回答	13	18.3%
合計		71	100.0%



4　飲食のサービスの内容

満足 18.3%、やや満足 25.4%を足すと 43.7%であり、やや不満 11.3%、不満 7.0%を足すと 18.3%となった。また、わからないと無回答を足すと 38.0%であった。

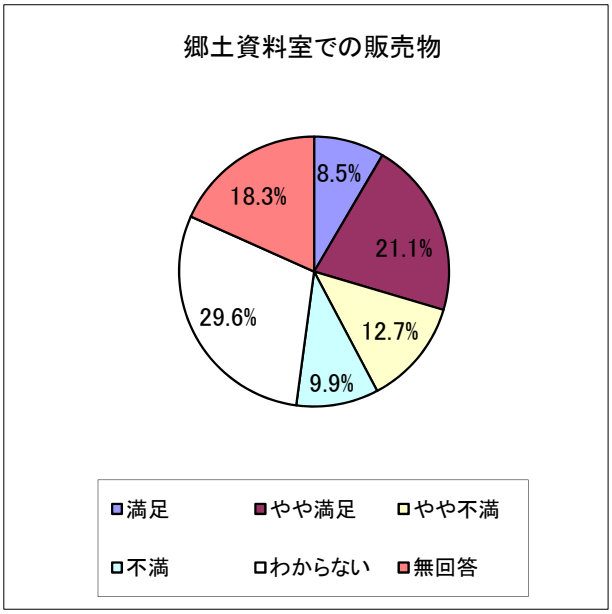
飲食のサービスの内容		回答数	構成比
1	満足	13	18.3%
2	やや満足	18	25.4%
3	やや不満	8	11.3%
4	不満	5	7.0%
5	わからない	11	15.5%
6	無回答	16	22.5%
合計		71	100.0%



5　郷土資料室での販売物

満足 8.5%、やや満足 21.1%を足すと 29.6%であり、やや不満 12.7%、不満 9.9%を足すと 22.6%となった。また、わからないと無回答を足すと 47.9%であった。

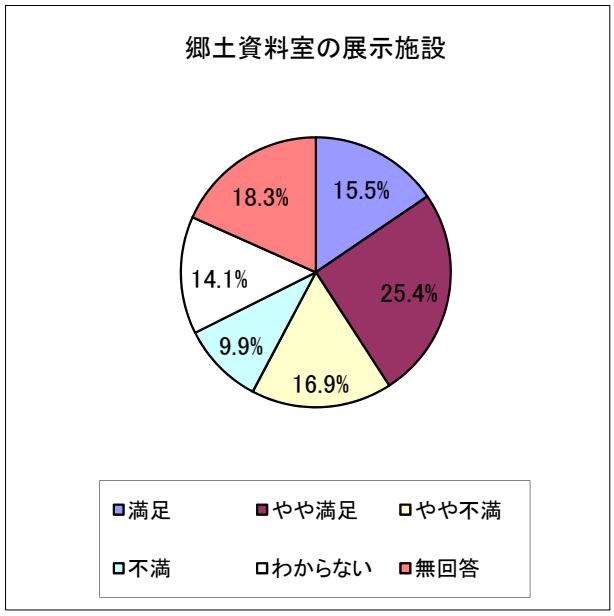
郷土資料室での販売物		回答数	構成比
1	満足	6	8.5%
2	やや満足	15	21.1%
3	やや不満	9	12.7%
4	不満	7	9.9%
5	わからない	21	29.6%
6	無回答	13	18.3%
合計		71	100.0%



6　郷土資料室の展示施設

満足 15.5%、やや満足 25.4%を足すと 40.9%であり、やや不満 16.9%、不満 9.9%を足すと 26.8%となった。また、わからないと無回答を足すと 32.4%であった。

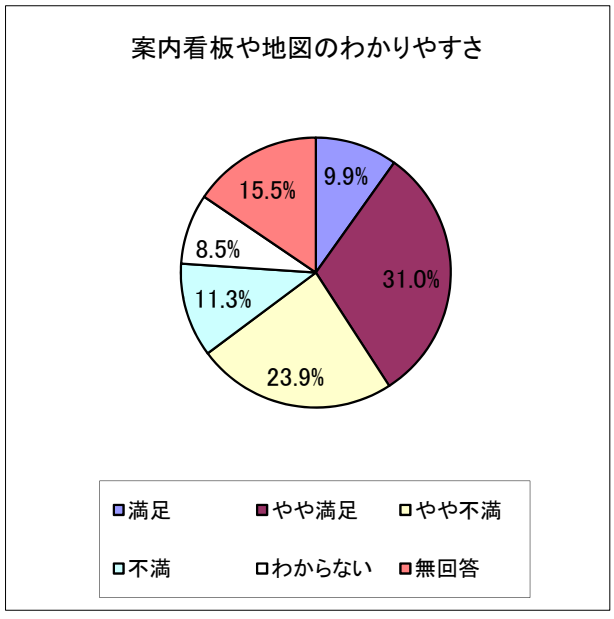
	郷土資料室の展示施設	回答数	構成比
1	満足	11	15.5%
2	やや満足	18	25.4%
3	やや不満	12	16.9%
4	不満	7	9.9%
5	わからない	10	14.1%
6	無回答	13	18.3%
合計		71	100.0%



7　案内看板や地図のわかりやすさ

満足 9.9%、やや満足 31.0%を足すと 40.9%であり、やや不満 23.9%、不満 11.3%を足すと 35.2%となった。また、わからないと無回答を足すと 24.0%であった。

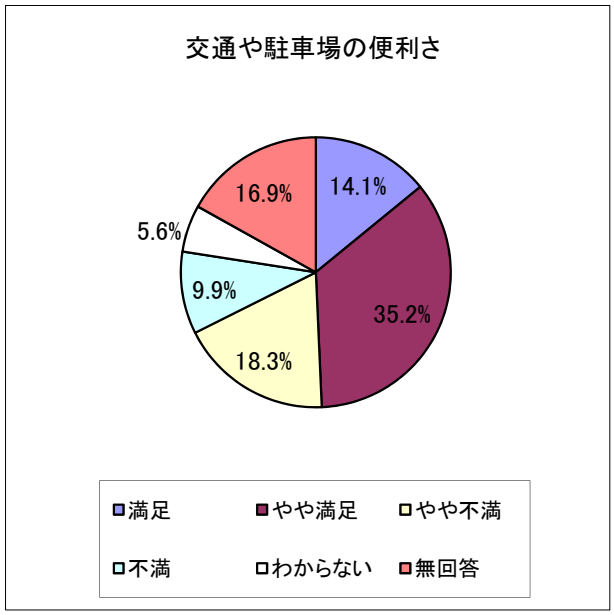
	案内看板や地図のわかりやすさ	回答数	構成比
1	満足	7	9.9%
2	やや満足	22	31.0%
3	やや不満	17	23.9%
4	不満	8	11.3%
5	わからない	6	8.5%
6	無回答	11	15.5%
合計		71	100.0%



8　交通や駐車場の便利さ

満足 14.1%、やや満足 35.2%を足すと 49.3%であり、やや不満 18.3%、不満 9.9%を足すと 28.2%となった。また、わからないと無回答を足すと 22.5%であった。

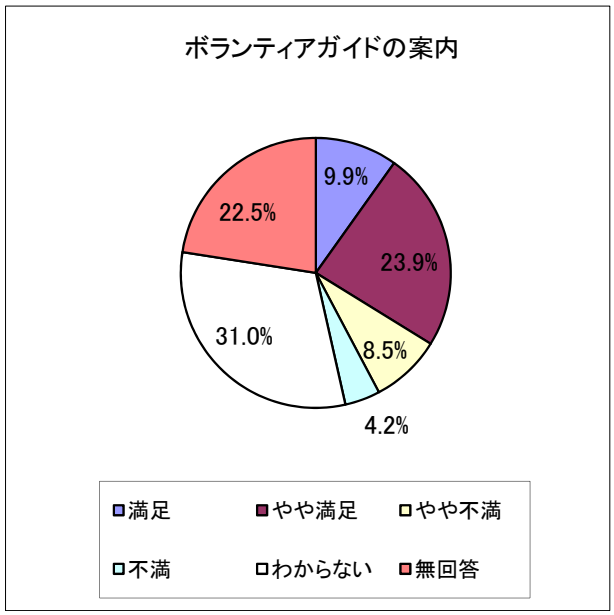
	交通や駐車場の便利さ	回答数	構成比
1	満足	10	14.1%
2	やや満足	25	35.2%
3	やや不満	13	18.3%
4	不満	7	9.9%
5	わからない	4	5.6%
6	無回答	12	16.9%
合計		71	100.0%



9　ボランティアガイドの案内

満足 9.9%、やや満足 23.9%を足すと 33.8%であり、やや不満 8.5%、不満 4.2%を足すと 12.7%となった。また、わからないと無回答を足すと 53.5%であった。

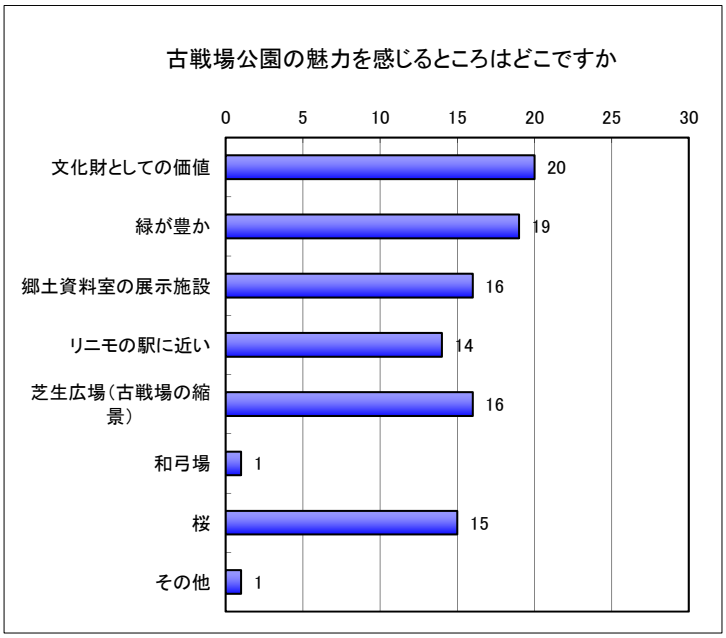
	ボランティアガイドの案内	回答数	構成比
1	満足	7	9.9%
2	やや満足	17	23.9%
3	やや不満	6	8.5%
4	不満	3	4.2%
5	わからない	22	31.0%
6	無回答	16	22.5%
合計		71	100.0%



問６　古戦場公園の魅力を感じるところはどこですか？　※複数回答可

文化財としての価値が 20 人、緑が豊か 19 人、郷土資料室の展示施設と芝生広場（古戦場の縮景）が 16 人の順で多い。

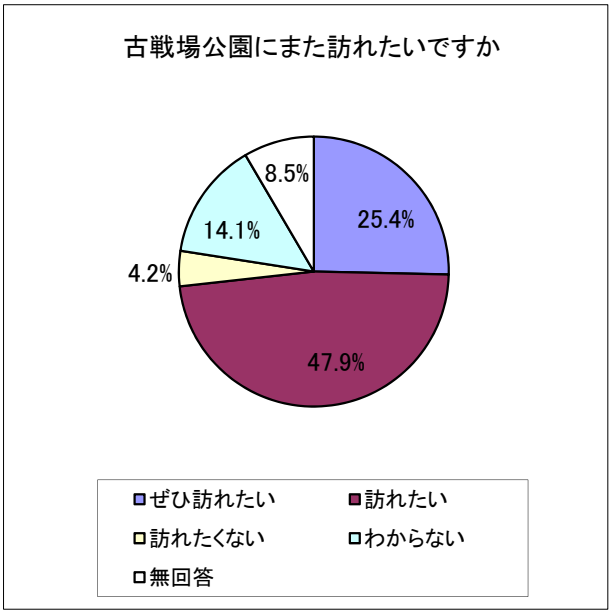
古戦場公園の魅力を感じるところはどこですか		回答数
1	文化財としての価値	20
2	緑が豊か	19
3	郷土資料室の展示施設	16
4	リニモの駅に近い	14
5	芝生広場（古戦場の縮景）	16
6	和弓場	1
7	桜	15
8	その他	1
合計		102



問７　古戦場公園にまた訪れたいですか？

訪れたいが 47.9%、ぜひ訪れたいが 25.4%で、これらを足すと 73.3%である。

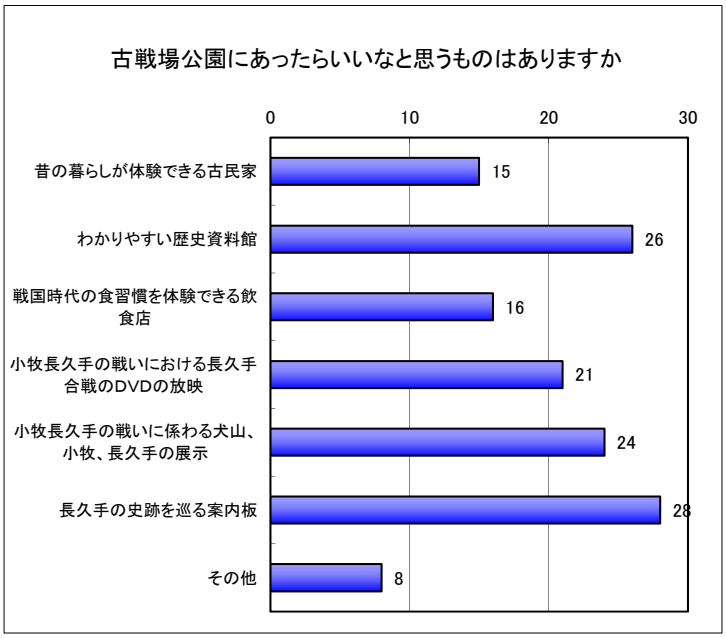
古戦場公園にまた訪れたいですか		回答数	構成比
1	ぜひ訪れたい	18	25.4%
2	訪れたい	34	47.9%
3	訪れたくない	3	4.2%
4	わからない	10	14.1%
5	無回答	6	8.5%
合計		71	100.0%



問８　古戦場公園にあったらいいなと思うものはありますか？　※複数回答可

長久手の史跡を巡る案内板 28 人、わかりやすい歴史資料館 26 人、小牧・長久手の戦いに係わる犬山、小牧、長久手の展示 24 人の順で多い。

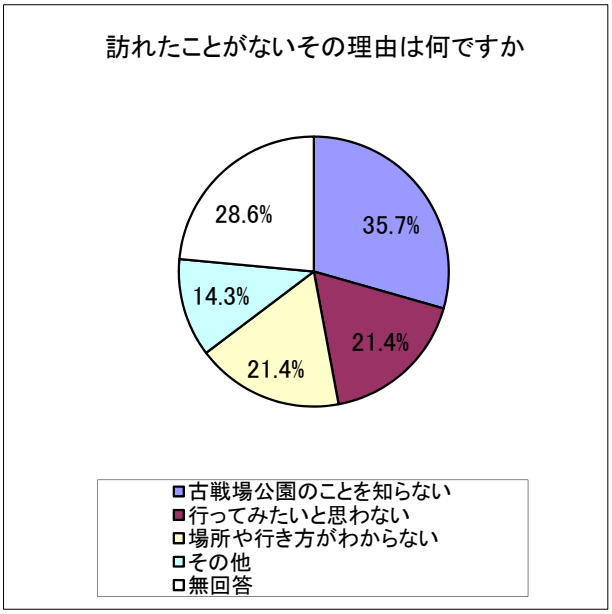
古戦場公園にあったらいいなと思うものはありますか		回答数
1	昔の暮らしが体験できる古民家	15
2	わかりやすい歴史資料館	26
3	戦国時代の食習慣を体験できる飲食店	16
4	小牧長久手の戦いにおける長久手合戦のDVDの放映	21
5	小牧長久手の戦いに係わる犬山、小牧、長久手の展示	24
6	長久手の史跡を巡る案内板	28
8	その他	8
合計		138



問９　問３で「1　ない」とお答えの方にお聞きします。訪れたことがないその理由は何ですか？

古戦場公園のことを知らないが 35.7%で一番多い。

訪れたことがないその理由は何ですか		回答数	構成比
1	古戦場公園のことを知らない	5	35.7%
2	行ってみたいと思わない	3	21.4%
3	場所や行き方がわからない	3	21.4%
4	その他	2	14.3%
5	無回答	4	28.6%
合計		14	100.0%



問 10　古戦場公園の魅力向上に必要だと思うことはありますか？（自由記述）

【トイレに関すること】
- トイレを洋式にして欲しい。
- トイレを増やしていただきたい。
- 外のトイレをきれいに使っていただきたい。

【資料館・展示】
- 展示品も戦いものと民具が一緒になっているものが理解できない。
- 今の施設では狭すぎる!!西の駐車場の方に新設してイオンのお客を公園の方へ来てもらうようにして欲しい。
- 小牧・長久手の戦いのことならこの資料室に行けば全てが分かるようにして欲しい。
- 資料館を他の市のように立派な建物で内容を充実させて欲しい。
- 資料館を無料にする（以前は有料で入るのをやめた。日進城は無料）

【イベント】
- イベントがもっとあると楽しいかな？

【連携】
- 犬山城、小牧城と連携して小牧・長久手の戦いの史跡めぐりをもっと全国的にＰＲしてはどうか。長久手古戦場のみだけでは遠隔地の歴史ファンに対するインパクトが薄い。
- イオンが古戦場公園の近くに出来るので、イオンから古戦場公園への歩道橋を作ってもいいなと思います。
- 史跡の発掘、観光資源としてＰＲ、小牧城とのイベントコラボ（近隣史跡、色金山、岩崎城、桶狭間等の共通イベント等）

【愛護会等】
- ボランティアガイドさんへの支援評価（広報など功労表彰、ユニフォーム支給）
- 古戦場公園愛護会（仮称）の創設。国指定地域と言えども荒廃の防止策。
- 生態系の維持管理。
- 特にありません。とても楽しく拝見しました。ありがとうございました。

【ユニバーサルデザイン】
- 道がガタガタしているので、ベビーカーや足が悪い方には不便だなぁと思います。（まあでも今のままでも行きます）
- 不陸が多いので、まずは高齢者や身障者が安心して回遊できる遊歩道を再整備して欲しい。
- 資料室や展示室への見学が身体の不自由な人には見学出来ない。（差別）
- 駐車場に車止めがない。障害者用のスペースがない。（公共施設なのに）

【施設等】
- ロボット館があるといいなぁ。
- こどものへやなどあるといい。
- もっとほかの施設を作るといいと思います。
- ベンチや東屋があると良い。
- とにかく地図が不案内。字は小さく見づらい。
- 長久手市のことが知りたくて行ったのに、古いしとても残念な気持ちになりました。市や戦のことがもっと知れて、何かおいしいものを食べられたらもっと行きます。
- 長久手は素晴らしい素材と歴史ある街なので、いろいろな魅せ方があると思います。学生、市民が学ぶ機会として集える場であって欲しい。
- 施設が充実していて障害者や年寄にも気軽に見学でき、トイレ等の内容や喫茶室が狭すぎるし、モーニングも早く開けて欲しい。
- 独自の出入口が欲しい!展示内容も戦い、民具等が一緒になっているのがおかしいし、昔の焼物も展示をし、わかりやすいように！駐車場の車止、障害用がない。
- 心の落ち着く所、水回り。

【ＰＲ】
- 問 8.DVD 希望します。
- ＰＲを広めて下さい。

【意見収集】
- 喫茶店業務従事者・利用者の意見、シルバー管理者の意見、公園散策者の聞き取りを行う。
- 和弓場利用者・関係者の意見聴取を行う。

【樹木等】
- 雑木林を整理して明るくすること。
- 樹木の手入れが過大で自然さが失われている。より自然に。
- 紅葉が大したことなかった。
- どんな時代でも農業、エネルギー問題はつきまとうので、同規模の公園面積分の田、畑、山林作付面積の米、野菜、果物等生産すれば、それなりの副産物として成り立ち、食べられるのだが、戦国武将墓地、廃墟、墓場であり、金をかける必要があるのかいささか疑問であり、杁ケ池公園、ござらっせ温泉等あくまでも市が管理しているものだから、できれば少しでも食べられる物への転換が必要と思った。敷地にある桜の木は確かに美しいが、花より団子に作り変える必要があると思った。敷地にある雑木を少しずつ果樹木、苗木を植え、柿の木、梨、桃の木、リンゴ、夏みかん、みかん、栗の木、いちじく、ざくろ等コストのかからない山芋（自然薯）、マタタビ、つくし、ワラビ、ゼンマイ、竹の子等食材できる様な住民メリット、住民利点が生ずるような土地バブル、金融危機、食糧危機、貧困、環境問題（イスラム教問題）デフレ等も踏まえ成長戦略として少しでも食糧系公園が望ましいと思った。公園改革として。

第3章　基本構想

第１章で整理した歴史的条件、まちづくり条件からみた前提条件及び第２章で整理したワークショップ等の結果、さらに有識者会議での討議事項等を踏まえ、古戦場公園の再整備にあたっての基本構想を以下のとおりとする。

１）古戦場公園の位置づけ

■歴史的条件からみた位置づけ

【歴史の大舞台】

羽柴秀吉と徳川家康が直接戦った「小牧・長久手の戦い」は、のちの徳川政権樹立へ向けての足がかりとなったという点で、我が国の近世史の夜明けを告げる大きな出来事であり、その主戦場となった長久手古戦場は、「武士の歴史」の大舞台として位置づけられる。

現在、国指定史跡の長久手古戦場は、江戸時代以降、合戦をしのび訪れた尾張藩士や地元の人達により石柱や碑が建てられ、後世に残そうと守られてきた。このことからも、「長久手の郷土の記憶」が守られてきた意義は大きい。

【長久手の原風景「里山回廊」と農民の生活文化】

長久手古戦場周辺は、本市を形成する長湫、岩作、上郷の３つの地区が接する位置にある。明治時代後期、陸軍測地部（現在の国土地理院）が測量した地図をみると、香流川に代表される河川に沿って、農地、里山、集落が連なっており、これが「長久手合戦」の舞台となった地域の原風景であったと推測される。現在の長久手市は、都市化が進んではいるものの、市域東部には、この「長久手の原風景」がいまもなお残されている。

また、秀吉と家康、両雄の対決という歴史上の表舞台の影では、無数の農民が兵士としてこれを支えている。「警固祭り」「棒の手」は、本地域に脈々と受け継がれ、無形民俗文化財として現在まで伝わっている。これらは、農民の生活文化を伝えるものであり、「長久手合戦」という歴史的な背景とともに、重要な文化的背景といえる。

■まちづくり条件からみた位置づけ

【都市の中心部に位置するシンボル・コア】

古戦場公園の周辺は、長久手市のほぼ中央部に位置し、新たな都市核「シンボル・コア」としての位置づけがされている。

「シンボル・コア」においては、長久手古戦場駅を中心として、住宅、商業、交流機能の複合機能拠点の形成を目指しており、特に「リニモテラス」（観光情報発信や大学をはじめとする連携の場、多くの人が集まるイベントの場）の形成により、さまざまな主体が連携する機能が備わることとなる。また、大規模商業施設の立地も予定されており、市の内外から多くの人が集まる地区となることから、長久手の新しい「まちの顔」となるべき地区である。

こうしたなか古戦場公園は、「古戦場の記憶」という全国でも事例が少ない歴史的特性を活かした、長久手らしさのある顔づくりが求められる。

【地域をめぐり体感する、新たな観光スタイル実践の場】

市民が快適に、住み心地よく楽しく暮らし、自ら住む地域に誇りを持てること、市民と来訪者が心豊かに交流し、来訪者にとっても居心地のいいまちにしていくことは、経済的な豊かさよりも精神的な豊かさが大切とされていくなかで、今後ますます重要度を増していくまちづくりの理念といえる。

このための方策のひとつとして、歴史、文化、生活、自然など地域の社会環境と自然環境の特色をまるごと博物館にみたて、現地で保存、育成、展示するという「フィールドミュージアム」という取り組みがある。行政と市民が一緒に構想し、運営していくことにより、地域の歴史・文化・生活などを市民が自ら認識する場であるとともに、来訪者に地域のことを理解してもらうための場ともなる。

古戦場公園で得る情報や知識をもとに長久手合戦の歴史を体感・想像し、ここを起点として市内に点在する長久手合戦に関わる文化財、香流川に沿った里山回廊、古いまちなみの風情と自然環境が残る岩作地区をめぐるなど、「地域をめぐり体感する」という新たな観光スタイルを実践していくうえで、古戦場公園を拠点施設として位置づける。

2）ワークショップ、有識者会議の結果から得られた方向性

■古戦場公園と郷土資料室の性格

・小牧・長久手の戦いの歴史的意義を踏まえ、古戦場に特化した公園づくりが重要であり、公園と郷土資料室の再整備にあたっては、長久手合戦の理解を深め、興味をもってもらうことを第一の目的とする。また、「警固祭り」「棒の手」をはじめとする農民の生活文化をはじめ、郷土の資料に接する場とする。

・歴史資料の展示は、小牧・長久手の戦いの歴史的経緯、長久手合戦の一日の流れと軍勢の動き、小牧、犬山などとの関係など史実をわかりやすく伝える。また、その時代の衣食住が体験できるなど、子どもも楽しく歴史を学べる機能を併せ持った施設とする。

■空間構成と施設整備のあり方

・長久手古戦場駅やグリーンロードから、そこが古戦場公園であることが一目でわかるよう景観に配慮し、古戦場の歴史にふさわしいランドマークを配置する。

・長久手合戦を踏まえ、シンプルな空間の中で合戦を体感し、想像力をかきたてる空間構成とする。公園内の自然地形を活かし、施設がそのなかに溶け込む形としたり、当時の素材に近づけるなどの配慮を行う。

■自然環境・景観

・文化財保護法に基づき、国指定史跡は現状を維持するとともに、公園全体として緑豊かな公園づくりを目指す。桜の木の維持管理をはじめ、古戦場らしい空間で市民が憩える公園とする。

・古戦場公園の再整備にあたって、古戦場の歴史にふさわしい景観形成を図る。

■他施設・他地域との連携

- リニモテラスとの機能分担や大規模商業施設の利用者への情報発信など、隣接する施設との連携により古戦場公園の機能を高め、利用促進を図る。
- リニモの利用促進による環境にやさしい交通体系の維持と古戦場公園を核とした市内をめぐる観光振興としての連携を図る。
- 市内に点在する長久手合戦にまつわる史跡、ござらっせ・あぐりん村や文化の家など他の拠点施設とのネットワーク、岩作のまちなみとの連携などにより、市全体をめぐるネットワークの拠点として位置づけ、市内をめぐりたくなる情報発信を行う。
- 犬山、小牧など「小牧・長久手の戦い」に関係する他都市との連携、姉妹都市ワーテルローの古戦場との連携など他地域との連携を図る。
- さまざまな人の関わりにより、持続的に古戦場公園を維持、管理するとともに、イベント開催や、古戦場グッズの考案・販売などに多様なアイデアを取り入れる。

３）古戦場公園再整備のテーマと基本コンセプト

長久手の地域まるごと博物館の形成を見据えた、古戦場公園の施設再整備にあたっての基本的考え方を以下のとおりとする。

【テーマ】

《秀吉と家康が戦い、歴史が動いた。ここ長久手で。》

～古戦場をめぐり、体感する。訪れてみたくなるフィールドミュージアム～

古戦場公園を「訪れてみたい」「体験してみたい」施設として、持続的に魅力づくりを行う「歴史を体感するフィールドミュージアム（野外博物館）」として位置づける。色金山歴史公園、ござらっせ・あぐりん村、文化の家その他市内の拠点施設、岩作のまちなみや「警固祭り」、「棒の手」といった地域の祭事などとの連携も図っていく。

【基本コンセプト】

《シンボル・コアに「顔」をつくる》

～「古戦場の記憶」という、長久手ならではのアイデンティティを活かす～

- 「古戦場の歴史」「新たな都市文化の出会い」をテーマに。
- 古戦場公園、リニモテラス、大規模商業施設等が連携して多くの市民が集まり活動し、地域情報を外部へ発信する地区を形成する。

■古戦場公園再整備の基本コンセプト

《秀吉と家康が戦い、歴史が動いた。ここ長久手で。》

～古戦場をめぐり、体感する。訪れてみたくなるフィールドミュージアム～

長久手の地域まるごと歴史博物館の形成を見据えた、古戦場公園の施設再整備構想

長久手の「郷土の記憶」

「古戦場の史跡」プラス「地域一帯の田園風景」

岩作から上郷にかけての地域一帯の自然地形（里山と香流川）と農業集落の生活文化が総体となって「小牧・長久手の戦い」の記憶をしるしている。

■基盤となる位置づけ

「歴史の大舞台」

羽柴（のちの豊臣）秀吉と徳川家康が直接戦った「小牧・長久手の戦い」は、我が国の近世史の大きな出来事であり、長久手古戦場は 1584 年、この戦いの主戦場となった**「武士の歴史」の舞台**である。

長久手の原風景「里山回廊」と農民の生活文化

- 長久手古戦場周辺は、長湫、岩作、上郷、３つの地区の接点であり、香流川に代表される水辺空間とそれに沿った農地、里山、集落が、上記の「武士の歴史」の舞台となる原風景として残っていた。
- 武士の歴史の影でそれを支えた**「農民の生活文化」**が、「警固祭り」「棒の手」などの祭事等として継承されている。

■今後付加されていく位置づけ（新たな都市拠点機能の配置）

「リニモテラス」（＋大規模商業施設）

観光に関する情報発信の場、大学をはじめとする連携の場、多くの人が集まるイベントの場

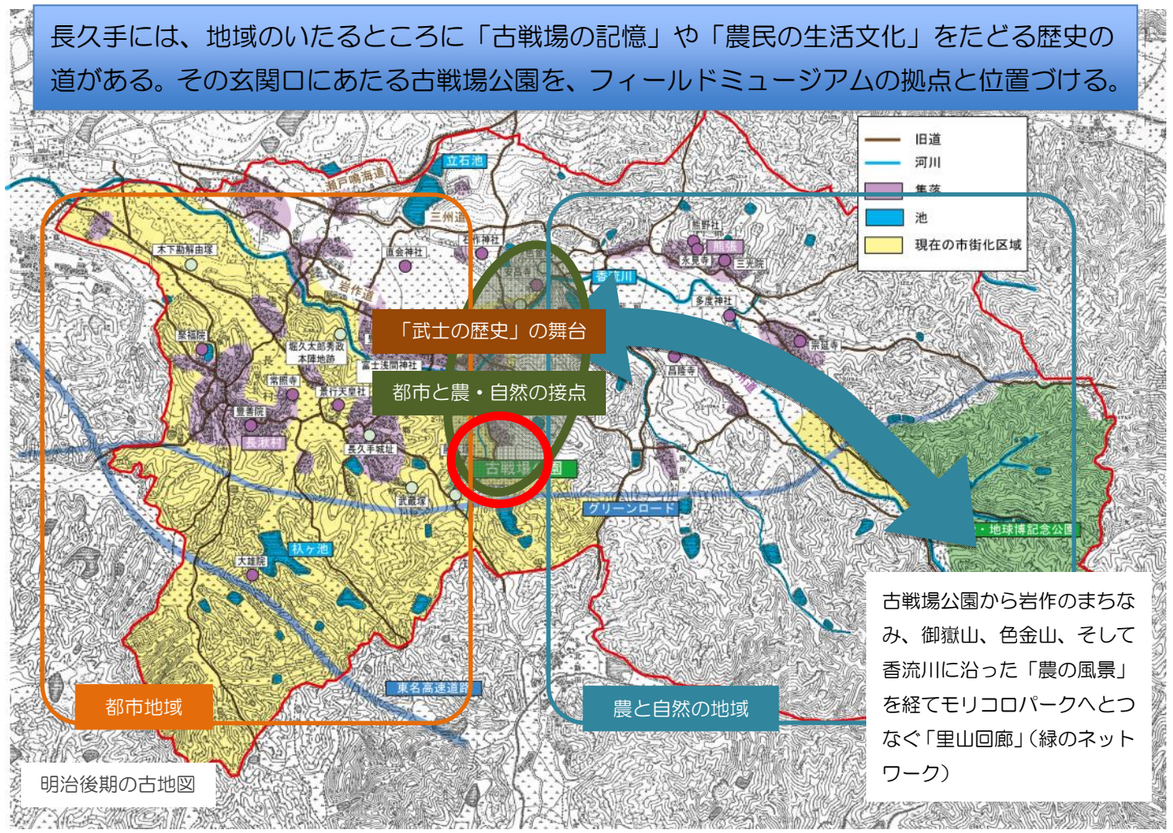
■古戦場公園再整備の基本コンセプト

《シンボル・コアに「顔」をつくる》

～「古戦場の記憶」という、長久手ならではのアイデンティティを活かす～

- 「古戦場の歴史」「新たな都市文化の出会い」をテーマに。
- 古戦場公園、リニモテラス、大規模商業施設等が連携して多くの市民が集まり活動し、地域情報を外部へ発信する地区を形成する。

長久手には、地域のいたるところに「古戦場の記憶」や「農民の生活文化」をたどる歴史の道がある。その玄関口にあたる古戦場公園を、フィールドミュージアムの拠点と位置づける。



明治後期の古地図

【フィールドミュージアムとは？】
「エコミュージアム」とも呼ばれる。歴史、文化、生活、自然など、地域の社会環境と自然環境の特色をまるごと現地で保存、育成、展示する博物館の形態であり、行政と住民が一緒に構想し、運営していくことにより、地域の歴史・文化・生活などを住民が自ら認識する場であるとともに、来訪者に地域のことを理解してもらうための場でもある。
（文部科学省資料「エコミュージアムについて」より抜粋・編集）

4）古戦場公園再整備の基本方針

～古戦場をめぐり、体感する。訪れてみたくなるフィールドミュージアム～の基本方針を、以下のように整理する。

■「歴史を知る・学ぶ」、「自然の中で憩う・遊ぶ」、「交流する」という３つの機能別の整備方針

■「古戦場公園」の再整備の方針と、「関連する他の地区、施設」との連携の方針

方針 / ３つの機能	古戦場公園の再整備の方針	関連する他の地区、施設との連携の方針
１） 歴史を知る・学ぶ	**１．郷土資料室のリニューアル（歴史資料の整理）** ・長久手合戦の歴史を知り、市内を巡ってみたくなるような情報を伝える ・長久手合戦の一日の時間の流れに沿った情報を伝える ・古戦場の歴史をメインとし、その他郷土の歴史も伝える **２．公園のリニューアル** ・古戦場のイメージを伝えられる、できるだけシンプルな空間構成とする ・長久手古戦場駅やグリーンロードなどからみた景観に配慮し、古戦場の歴史にふさわしいランドマークをつくる ・古い家屋の活用や当時の素材、工法を用いるなど、歴史に配慮した施設とする **３．利用促進** ・当時を偲ばせる食や生活文化の体験ができる場をつくる ・伝統的な祭やイベントの開催の場として活用する	**１．既存施設の連携** ・長久手合戦にまつわる市内の他の史跡や、長久手の原風景を残す岩作集落などを巡る歴史散策ルートをつくる ・犬山、小牧など「小牧・長久手の戦い」に関連する諸都市と連携する ・姉妹都市ワーテルローとの「古戦場の歴史・生活文化」をテーマとした国際交流を図る **２．歴史をキーワードにした連携** ・市民サークルや大学などとの連携により、歴史を学ぶ活動を多様に展開する ・古戦場の歴史にちなんだみやげ物をつくる ・古戦場公園の周辺地区全体として、古戦場の歴史にふさわしい景観をつくるよう連携を呼びかける（駅前広場、リニモテラス、大規模商業施設等）
２） 自然の中で憩う・遊ぶ	**１．歴史と自然が共存した公園** ・自然環境に配慮し、歴史と自然のバランスがとれた公園とする **２．日常でもイベント時でも楽しめる公園** ・さまざまな世代が緑のなかでピクニックするなど、憩うことができる公園とする ・自然を愛でることができるイベント開催の場とする	**１．周辺の樹林地や公園、香流川と結ぶ** ・色金山をはじめ、他の公園と結ぶ緑のネットワークをつくる ・香流川との連携や香桶川の緑道づくりなどによる里山回廊めぐりのルートをつくる **２．他の施設との連携** ・他の公園などでの自然に親しむイベントとの連携
３） 交流する	**１．イベントによる交流の場づくり** ・歴史、食べ物等に係るイベントの開催などにより、さまざまな世代が集い楽しめる場をつくる **２．施設での交流や体験の場づくり** ・くど、囲炉裏を使う体験をはじめ、昔の「衣食住」に関する生活体験をするなど、お年寄りが子どもたちに伝統文化を伝えたり、楽しみながら交流できる場をつくる **３．市民参加によるリピーター、サポーターづくり** ・多くの市民が公園づくりや維持・管理、歴史体験の活動などに参加することにより、古戦場公園のリピーターやサポーターを増やす **４．自動車利用者への対応** ・アクセス路や駐車場の整備により、訪れやすい公園とする	**１．イベントによる交流と情報発信** ・周辺での他のイベントと連携する ・古戦場公園に関する情報を発信する **２．周辺施設等との連携** ・大規模商業施設の買い物客に興味を持ってもらえる機会をつくる ・駅前広場のイベントスペースと連携する ・リニモテラスを活用し、交流事業や情報発信を行う ・ござらっせ等を通じ、地域の農業や食と連携する **３．公共交通の利用促進の取り組みとの連携** ・リニモの利用促進と古戦場公園の利用促進がタイアップしてアピールする ・N-バスを活用し、誰でも歴史散策しやすい移動手段を確保する

5）ゾーンごとの再整備の方針

西側ゾーン

（歴史情報発信と体験･交流のゾーン）

- 資料館（東側施設との連携・補完により、火縄銃など古戦場にまつわる資料をはじめ郷土資料を収蔵、展示）
- 体験施設、休憩、飲食施設
- 広場（歴史や生活文化の体験的な遊び）
- 古戦場らしい植栽・緑化

史跡保存ゾーン

（自然環境を保全するゾーン）

- 文化財保護法に基づき、地形、樹木など現状を保全
- 木々が繁る雑木林の空間を守る
- 飛び地となっている庄九郎塚周辺との一体性を確保する

エントランスゾーン

- グリーンロードから人を引き込む仕掛けを行う
- 既存モニュメントの活用方法の検討

東側ゾーン（古戦場を体感するシンボリックなゾーン）

- テーマを「古戦場」に絞る
- 古戦場を体感できる、できるだけシンプルな空間構成
- 古戦場らしさのあるランドマークの配置
- 古戦場の基本的案内（ガイダンス）機能を備えた施設
- 施設は、できるだけ目立たない形で再整備
- 古戦場らしい植栽・緑化
- ピクニックができ、祭りの場ともなる空間
- 一部は駐車場利用
- 和弓場については、西側ゾーンへの移設も含め、新たな場所の提供を検討する

縮景活用ゾーン

- 縮景全体を俯瞰できる場所で、風景をよりわかりやすく見せることにより、ガイダンス機能を強化する
- 「東側ゾーン」との一体的な利用により、古戦場を体感できる広々とした空間として活かす

古戦場公園再整備検討エリア

国指定史跡

都市公園区域

西側ゾーンの機能配置と施設のイメージ案

ゾーンの空間イメージ

- 周囲を木々で囲まれた落ち着いた空間とする
- 建築物については、木造を基本とし、歴史を感じさせる素材や工法を用いた造りとする
- 隣接する住宅地の環境に配慮する

歴史的な素材を用いた資料館施設の事例

高井鴻山記念館（小布施）

高井鴻山記念館から北斎亭まで続く「栗の小経」

■資料館棟

- 収蔵品の展示などを通じて小牧・長久手の戦い、長久手合戦の歴史を知るための施設
- 古窯や亜炭など古戦場以外の郷土資料の展示
- 講演会などの開催スペース

■多目的棟

- 資料館棟を補完し、小牧・長久手の戦い、長久手合戦と農民の生活文化の歴史を楽しみながら学べるセミナーやものづくりの体験ワークショップ等の開催スペース
- ミュージアムショップ機能
- カフェ機能　など

■イベントスペース

- 小規模な交流イベント、体験ワークショップなどに利用

東側ゾーンの機能配置と施設のイメージ案

ゾーンの空間イメージ

- 地形の起伏を活かし、古戦場を体感できる空間とする
- 建築物があまり目立たない、シンプルな空間構成とする
- 長久手古戦場駅などからみた公園の景観に配慮するとともに、古戦場公園周辺の地区全体として歴史的な風致にふさわしい景観をつくる
- やぐら、土塁、土塀、馬止柵、のぼりなど、合戦や武士の文化にちなむ素材を用いる

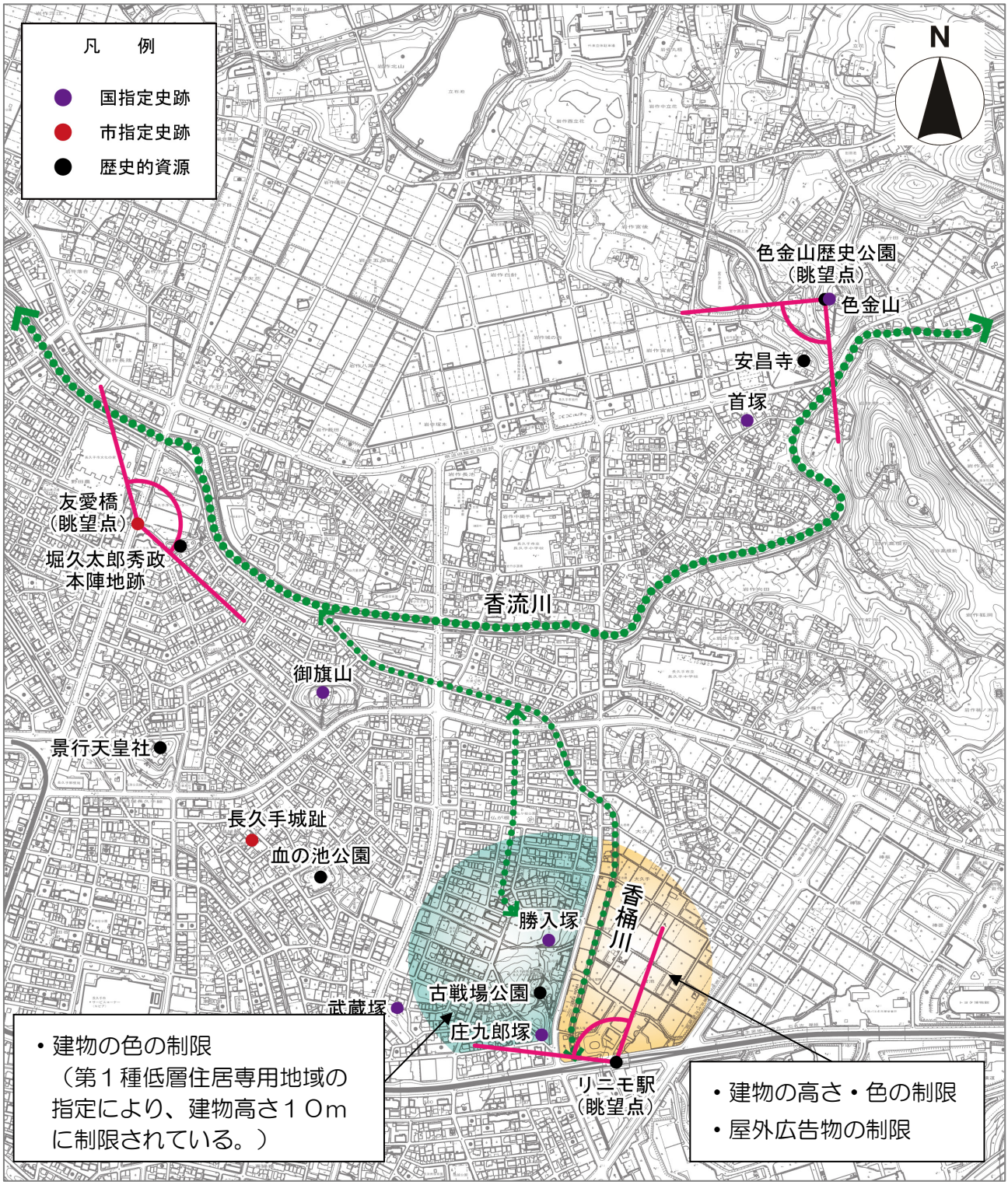
地形の起伏を活かした半地下式の施設の事例

新美南吉記念館（半田）

7）古戦場公園周辺のネットワーク及び建物のあり方

・長久手古戦場周辺の歴史的資源を緑道や香流川を利用して、ネットワークさせて結び、周遊性を高める。

・古戦場公園周辺については、建物の高さや色彩に制限を設けるなど、景観への配慮を今後検討していく必要がある。
特に、古戦場公園東側については、屋外広告物の制限の強化を合わせて検討する。



8）今後のスケジュール

古戦場公園再整備については、以下の予定で進めていくこととする。

平成２６年度　基本構想策定
平成２７年度　基本計画策定
平成２８年度　測量及び実施設計
平成２９年度　工事着手

今後も、市民及び関係機関等、多くの方々の意見を伺いながら事業実施に向けて鋭意進めていく。