

(仮称)古戦場公園みんなでやらんかい(会)

古戦場公園は市民のわしらで治めるのじゃ!

その九

古戦場 ニュースレター

市民ワークショップ

【お問い合わせ】

長久手市役所
生涯学習課 生涯学習係
電話: 0561-56-0627

(仮称)古戦場公園 みんなでやらんかい(会) 大報告会!

- ◆日時: 2020年2月1日(土) 13:30~15:30
- ◆場所: イオンモール長久手 4階イオンホール
- ◆参加者: 171名
- ◆内容:

【ホールA (報告会・講演)】

- ◎組織づくりの説明
- ◎各グループ(パネリスト)の報告
クリス・グレン氏からの講評
- ◎小牧・長久手の戦いクイズ
- ◎クリス・グレン氏の講演



【ホールB (各グループでの工作)】

- ◎受付
- ◎のぼり
◎幟・軍配づくり
兜づくり、
合戦的当て
ゲーム



各グループでの工作の様子



甲冑姿がかっこいい!



イオンホールが戦国の雰囲気になっています!



これまでの市民活動の記録をまとめました



的当ては意外と難しい?



スタッフによる熱心なサポート!



兜づくりの様子



みんな、うまくできたかな?



オリジナル軍配を作ります!



ねらいを定めて...

各グループ(パネリスト)の報告の様子

各グループのパネリストのみなさん



各グループで報告していただく登壇者の方々。普段とは違う雰囲気の中、やや緊張した面持ちで報告の出番を待ちます。

長久手合戦紙芝居の報告 【報告者: 玉井孝治さん】



激戦がくり広げられた長久手合戦をオリジナルの紙芝居で再現したことを報告しました!

のぼり 幟づくり/軍配づくり 【報告者: 神野和子さん】



ミニサイズのオリジナルのぼりや軍配づくり体験について報告しました!

合戦的当てゲーム 【報告者: 久保 壮一郎さん】



秀吉陣営と家康陣営が対決した戦いをイメージして合戦的当てゲームで楽しむアトラクションについて報告しました。

令和元年度 古戦場公園再整備事業市民ワークショップ
あなたが主役の組織づくり

(仮称)古戦場公園
みんなでやらんかい(会)

大報告会

天下分け目の戦いは、小牧・長久手にあり!



クリス氏の講演を始める前に、生涯学習課の川出学芸員から、「小牧・長久手の戦い」と「史跡 長久手古戦場」について、クイズを交えて説明してもらいました!

Q1 小牧・長久手の戦いは誰と誰が戦ったでしょう?

- ①徳川家康と羽柴秀吉
- ②織田信長と今川義元
- ③徳川家康と武田信玄
- ④織田信長と明智光秀

答えは裏面の右下にあるよ



Q2 国指定史跡に指定されている戦国時代の古戦場は何件あるでしょう?

- ①3件
- ②6件
- ③9件
- ④12件

クリス・グレン氏による講演の様子

クリス氏の講演では、ご自身の来日のきっかけや、戦国の歴史への思いについて熱く語っていただきました。そして今後の長久手古戦場については、歴史や合戦の様子を再現するのであればできる限り本物に近い形で再現するなど、とても具体的なアドバイスをいただきました。来場者アンケートでは、とても勉強になったという意見が多く、有意義な時間となりました。



沢山の来場者がクリス氏の講演に聞き入っていました!



クリス氏の声は一度聞いたら忘れられない低音が魅力です!



大きなスライドを使って説明してもらいました。

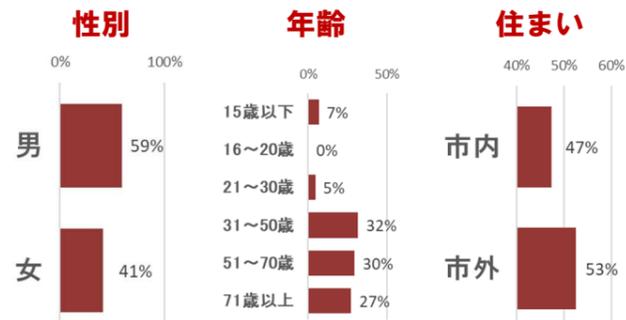


講演後は、来場者からの質問もありました。

参加者アンケートより

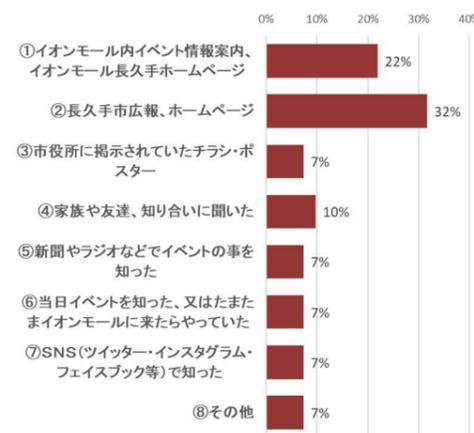
参加者アンケート回答数（44 枚）

Q 回答者について



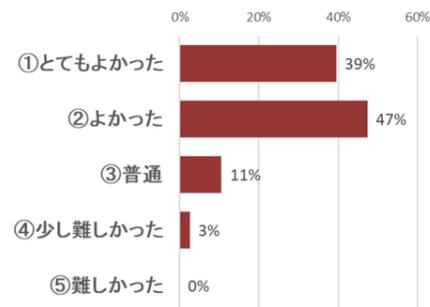
イオンモール内のイベント情報やイオンのホームページの他、長久手市の広報や同ホームページで知った方が多く、全体の半数以上を占めています。

Q このイベントをどのようにして知りましたか？



参加者の性別について、全体の約6割が男性の参加者でした。年齢は51歳以上の方が約6割となっています。またお住まいについては、長久手市外から来られた方が若干多い(53%)という結果となりました。

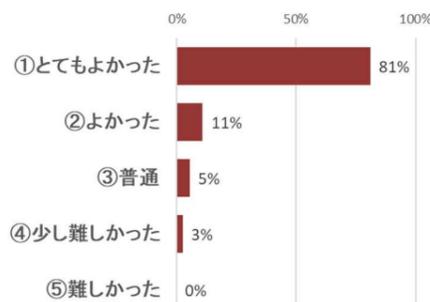
Q 市民による報告の感想について



■主な自由意見

- 大人も子どもも楽しめてよかった。軍配の材料や弓矢・パチンコなどの手づくり感が良かった。
- 活動内容を今まで知らなかったの、様々なPRが知れて良かった。
- 色々考えられていて、深いなと思った。続けたいです。歴史を学びたいと思った。国指定の史跡の3箇所うちのひとつだとわかった。
- 郷土資料室が再開したら、合戦をジオラマで再現したらよい。
- 年齢層に偏りがある。
- もう少し、工夫があると良かった。
- パネリストの皆さんが、自分の言葉で語られるのが良かった。 など

Q クリス・グレンさんの講演の感想やご意見



■主な自由意見

- クリスさんのアドバイスが的確すぎてすごい。それだけでも来て良かった。
- よい人選と思う。継続的に関わってほしいと良い。話が伝わってきた。海外の古戦場についてはほとんど知らなかったの、勉強になった。
- PRの仕方が具体的で、夢が広がる話だった。次回もあれば聞きたい。
- 交流・保存・ビジネスの提案は必要である。海外は何も作らない。日本は形を大切にすぎる。お金についてまで踏み込んでお話を聞いたのは、とても面白く感じました。歴史を大切にすること。本物であれ。
- 歴史をよく研究されている。長久手や日本に興味深く、よく勉強されている。わかりやすく良かった。関ヶ原の例は非常にわかりやすいです。おもしろかった。このエリアのすごさと、自分の地域を誇らしく思えた。
- イントロが長かった。隣の部屋がうるさかった。
- 声が淡い。顔が小さい。スタイルがいい。羨ましい。 など

Q 古戦場公園でどのような活動があったら、参加してみたいか

- 工作できる場。刀作り。
- 手づくりカフェ、物づくりカフェ。屋外ビアパーティ。合戦のコースなどガイド付きでまわってみたい。
- 歴史を歩く会。鎧や甲冑づくり。本物の甲冑で障害物競争。100m走。
- 合戦体験、チャンバラが可児で話題になっています。そういうのも良いかも。本物がキーワード。鎧・甲冑を着て合戦の様子を再現する。
- 歴史についてのお話会。子ども向けイベント、長久手市の若い人々に参加してもらえるイベント等。
- 歩いてまわれるミニ合戦があれば、イオンで買い物した人も立ち寄ってもらえる。テイクアウトの店舗も。
- クリス・グレン氏をリーダーにしてイベントを行なっていく。
- 小牧・長久手の戦いが売り。血の池公園と併せて古戦場公園と歴史資料館の整備。
- 実際に歩きながら説明を受ける。 など

クリスグレン氏の講演より

★クリス氏のからの提言

クリス氏の講演でアドバイスをいただいた、これからの長久手古戦場の活用に必要な6つのキーワードについて概要と共に以下に整理します。

①景観を守る

古戦場の整備にあたり、実際の古戦場公園敷地はもとより、周辺における駐車場や電柱、看板などが観光化によって歴史的な景観に影響を及ぼすことが懸念される。また、現地の景観や趣きを損なうことがないように、あえて何もつからないという選択肢もある。古戦場及び周辺地域も含め、古戦場を形成する景観を守ることが大事である。

②観光地としての整備

関ヶ原古戦場では、古戦場を観光地として整備するにあたり、本格的かつ趣きのある看板やサイン等が整備され、現地を見て回れるウォーキングルートも整備されている。長久手古戦場においても観光としての付加価値を高めるような整備が必要である。

③ソーシャルメディアによる情報発信

ホームページはもちろん、Twitter や Facebook、Instagramなどのソーシャルメディアを活用し、長久手古戦場そのものの知名度を上げることでエリアにおけるネームバリューをつくっていくことが必要である。

④歴史教育（楽しく、かつ少しだけ「背伸びをさせる」教育）

多くの人達に古戦場に来てもらうことで、古戦場の魅力や歴史の現場に触れ、学び、考える絶好の機会になるものと期待される。また、古戦場を体感できるような受け入れ環境を整備しつつ、歴史教育を通じて楽しく且つ本格的に取り組めるよう、少しだけ背伸びをさせる教育が必要となる。

⑤人材育成（こどもガイド、学生ガイド、英語ガイド）

ボランティアガイドも必要であるが、有料のガイドを育成していくことも大切である。古戦場を訪れる人達はその地にお金を落としていく理由が必要であり、子どもガイド、学生ガイド、英語ガイドなど多様な人材を育成していくことが必要となる。

⑥定期的なイベントの実施で訪れる人を増やす。認知度を高める。

観光地としての趣きのある本格的な整備を行い、日常的に情報を発信し有料ガイドによる人材の育成等を通じて、ハードとソフトの両面から整備を図っていく。このような準備を行った上で年間を通じてホンモノ志向の定期的なイベントを開催することで来場者を増やし、認知度を高めていくことが大切である。

【今後の1ヵ月案内】

- 3月14日(土)に予定していた第10回古戦場公園再整備市民ワークショップにつきましては、新型コロナウイルス感染症拡大防止及びお客様の健康面や安全性を考慮し中止とさせていただきます。



- 今後も、市民が主体となって楽しくまじめに古戦場公園のことを考えていくために、古戦場公園を応援してくれる仲間を随時募集しています！興味ある方は是非ご参加ください！

表面のクイズの答え Q1:① Q2:①