

＜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 ～

古戦場公園再整備実施設計（作成途中）



造園設計の概要
① 古戦場景観の整備
② 史跡環境の保全
③ 魅力ある、利用しやすい施設整備

建築設計の概要
① ガイダンス施設建設
② 既存施設改修
（郷土資料館1、2階解体撤去、

展示設計の概要
① 展示構成、展示空間の策定
② 各種コンテンツのプランニング
③ 運営計画案策定

1. 造園基本設計内容 造園01~07
 1. 基本方針
 2. 動線計画
 3. 撤去、伐採工
 4. 造成計画
 5. 施設整備(舗装、ベンチ、サイン等)
 6. 石碑修復工
 7. 植栽工
 8. 設備計画

1. 基本方針

これまでに検討されてきた、「古戦場公園再整備基本構想（平成27年（2015）3月策定）」や「古戦場公園再整備基本計画（平成29年（2017）3月策定）」、「史跡長久手古戦場保存活用計画（平成30年（2018）3月策定）」の基本方針を踏襲し、<秀吉と家康が戦い、歴史が動いた。ここ長久手で。>をテーマとし、史跡長久手古戦場区域や古戦場公園区域などを含んだエリアの再整備を行う。

① 古戦場景観の整備

- ・既存木の伐採や剪定等の整理を行い、薄景の確保と合戦当時の散開林を再生し、周辺市街地を自立たせない配慮により、歴史に思い馳せる景観を作っていく。

② 史跡環境の保全

- ・史跡の本質的価値を構成している地形、樹林、今日まで大切に保存されてきた勝入塚や庄九郎塚などの石碑を保全・修復していく。

③ 魅力ある、利用しやすい施設整備

- ・既存土地利用の見直しを行い、多様なイベントに対応できる広場の整備を行うとともに、主要動線はバリアフリーを念頭にとした園路整備を行う。
- ・利用者の目線に立ったサインの整備を行う。



2. 動線計画

- ・動線は、「史跡指定地内」の人が歩く散策路と、「史跡地外」の人と管理車の利用も可能な園路に分ける。
- ・散策路幅員は、W=1.8mとし昭和63年「長久手勤労者野外活動施設」整備工事で整備された園路を利用する。舗装材は、史跡地内であることから土系舗装とする。
- ・リニモ長久手古戦場駅から庄九郎塚への動線は、現在安全性に問題があることやわかり難いことから、新たに歩道からの入口を設ける。
- ・駐車場は、以下のとおり計画する。(必要台数は、「再整備基本計画」を参考とした)
 【ガイダンス施設駐車場：17台(内車椅子使用者A* -1台)とガイダンス建物入口に車椅子使用者A* -1台】
 【西側ゾーン：10台(内車椅子使用者A* -1台)、バス専用駐車場：2台】

3. 撤去、伐採工

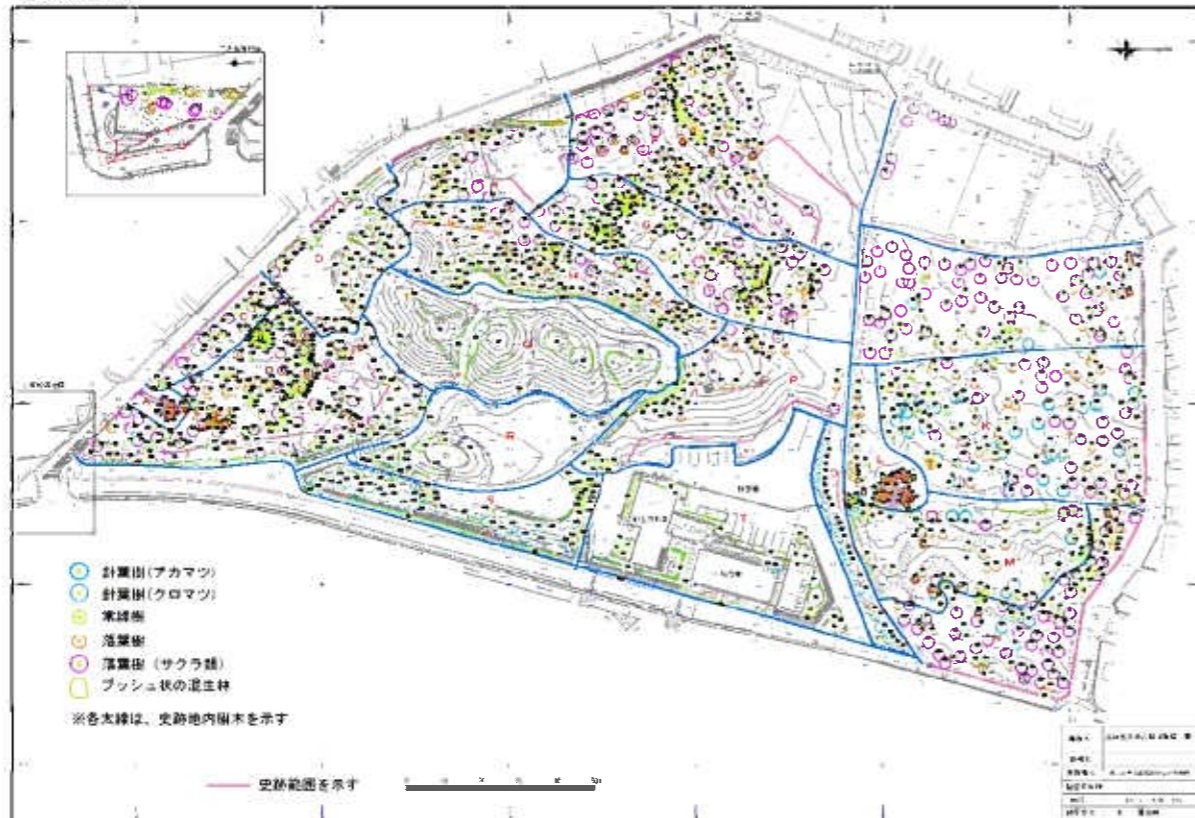
1) 撤去工

- ・公園内の園路等舗装材、流れ、四阿、駐車場、照明灯、便所、四阿等を撤去する。
- ・史跡地内の時計塔、老朽化したベンチ、解説板、景木柵等を撤去する。

2) 伐採工

- ①外来種や園芸種は伐採する。但し、建物周辺ですでに植えられているものは残していく。
- ②石障への影響を及ぼしていると考えられる樹木は、早期に伐採する。
- ③庄九郎塚から誘入塚への通景を確保するために必要な樹木は伐採する。
- ④病気の木や枯木など倒木の危険性のある樹木は伐採する。
- ⑤長久手古戦場の本質的価値である「地形」を分かりやすく見せるという観点から、新たに整備する園路周辺の樹木で支障となる樹木は伐採する。
- ⑥周辺景観を配慮して、線の骨格となっている樹木は保存する。

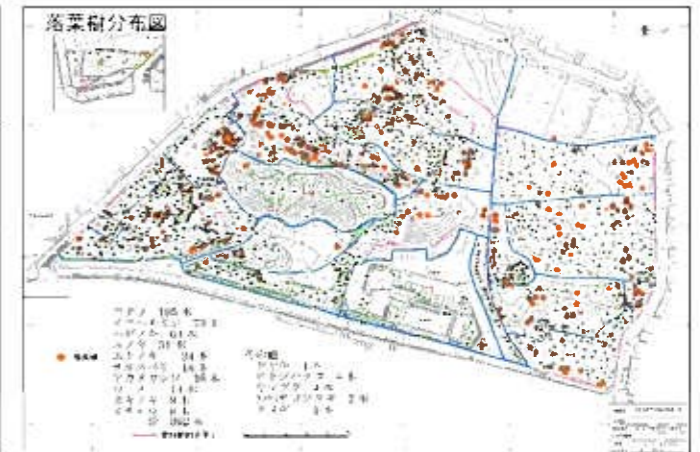
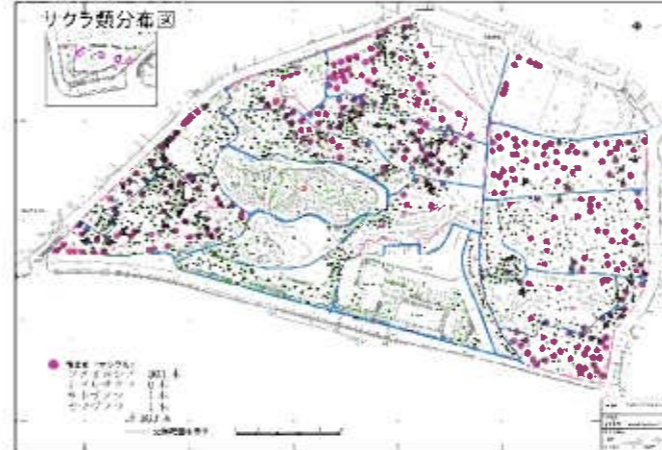
現況植生図



動線計画図

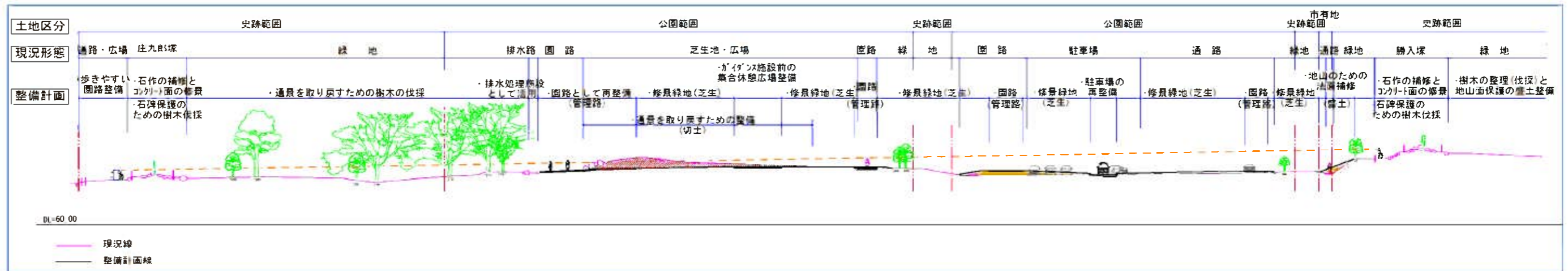
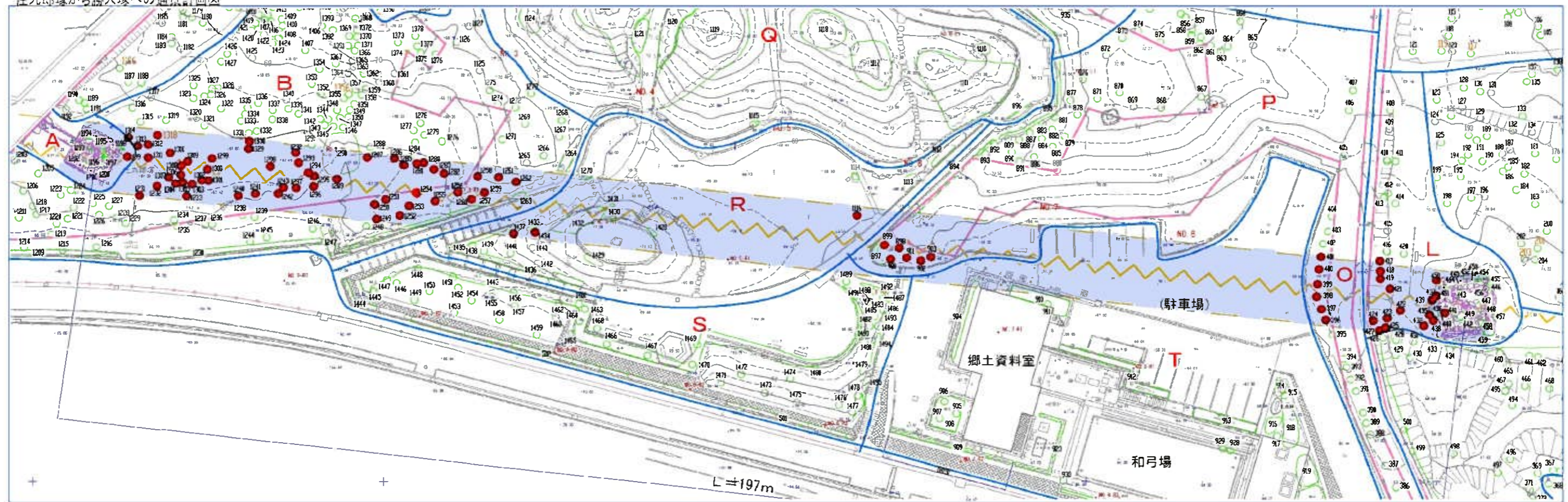


現況植生分布図



3) 庄九郎塚から勝入塚への通景改善のための樹木整備

庄九郎塚から勝入塚への通景計画図



4. 造成計画

- ・史跡地内は基本として掘削を伴う整備は行わない。但し、史跡の理解を深めるための解説板等サイン施設については最小限の掘削を行う。
- ・史跡内に整備する園路は、現況地形から30cm程度の保護盛土（流用土）を行い整備する。
- ・庭園（縮景）部は、公園整備以前の地形に近づけるように切土を行う。また、史跡と公園部の境で切土されて縮景が作られた箇所は、公園整備以前の現況図を参考に旧地形に近づけるための盛土を行う。
- ・造成残土は、できるだけ場内処理できるよう計画するが、処理できない土は場外処分とする。

5. 施設整備

(1) 舗装、広場設計

- ・主園路（管理車両通行兼用）は、耐久性や古戦場史跡としての雰囲気を含む自然色舗装（脱色アスファルト）とする。W=3.0m標準
- ・史跡内を主とした散策路は、現況との違和感がない土系舗装とする。W=1.8m標準
- ・ガイダンス周辺の舗装は、耐久性があり建物の雰囲気と合う石舗装とする。
- ・駐車場舗装は、既存駐車場と同様アスファルト舗装とする。

(2) サービス施設設計

- ・休憩施設として主要箇所ベンチや縁台を設ける。素材は自然素材とし、木製使用のものとする。
- ・改修される既存資料館上部は芝生広場とし、多くの人が集まり座れるように長ベンチを設ける。

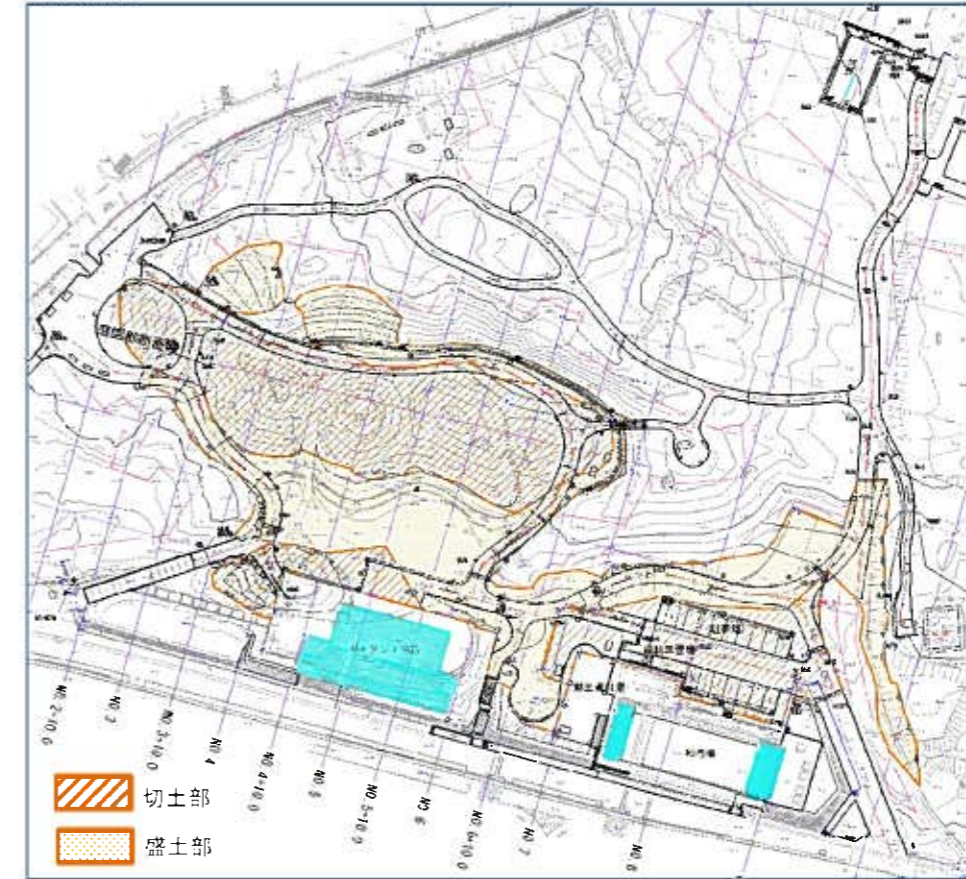
(3) サイン設計

- ・主要箇所に総合案内板や利用案内板、石碑等の解説板、道標を設ける。
- ・サイン表示は、出来るだけ図や写真を使用し子供たちにもわかりやすいものとする。

サイン計画表

名称	設置位置	概要	内容（図面・写真）	内容（解説文）	備考
★ 総合案内板 3基	庄九郎塚近く歩道前	附を含む長久手古戦場マップ	□市内位置図	○長久手古戦場の歴史	・天然木を縦格子状にポイントで使用した和風デザインとする。
	歩道前の現駐車場入口	市史跡マップ	□小牧・長久手の合戦について	○合戦の解説等	
	西側入口（バス駐車場付近）	ガイダンス施設利用案内	□施設内容や利用時間 □小牧長久手合戦図解	○市内土主要見所案内	
■ 利用案内板 3基	ガイダンス施設駐車場	ガイダンス施設や古戦場案内	□古戦場全体マップ （現在地表示）	○各施設の利用方法 ○利用時間等	・総合案内板と同様デザイン
	西側ゾーン南側入口 西側ゾーン北側入口	西側ゾーン利用案内（予定）			
⊗ 解説板 4基	庄九郎塚前	石碑の由来等の解説	□古写真等	○石碑の由来について	・視線をさえぎらない高さのものとする。 ・躯体は、石材を使用したものとする。
	ガイダンス前（芝生広場内）	二つの塚や古戦場の解説	□古戦場位置図	○二つの塚や古戦場の解説	
	駐車場西石碑周辺	附を含む古戦場の解説	□附を含む史跡位置図	○附を含む古戦場の解説	
↑ 道標 7基	勝入塚前	石碑の由来等の解説	□古写真等	○石碑の由来について	・木製品とし天端部にマップを設ける。
	庄九郎塚前 既存広場入口	現在地を示す	□史跡全（簡易地図） （現在地表示） □方向表示		
	北側園路交差点				
	勝入塚前交差点 駐車場付近園路三差路				
芝生広場から史跡園路入口 既存広場と芝生広場の交差点					

造成設計図



サイン配置図



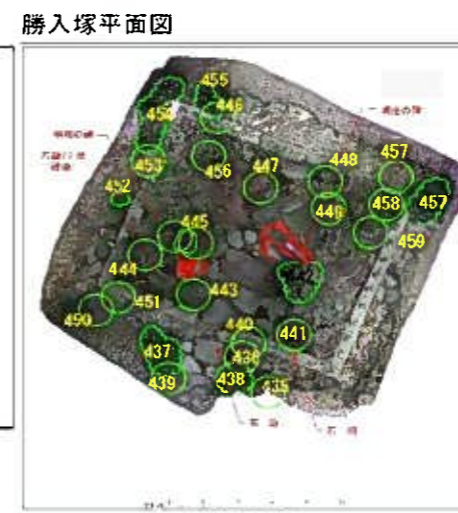
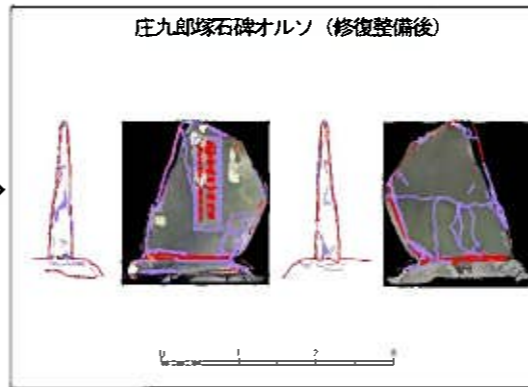
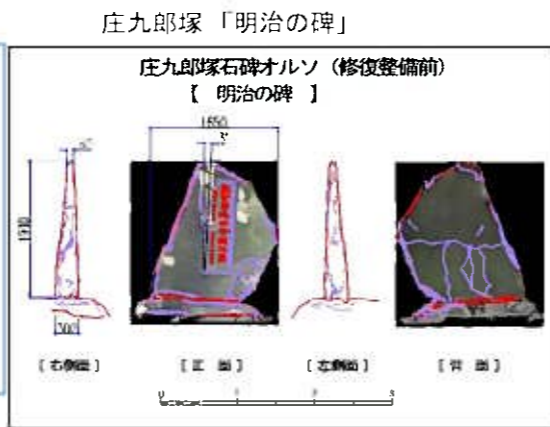
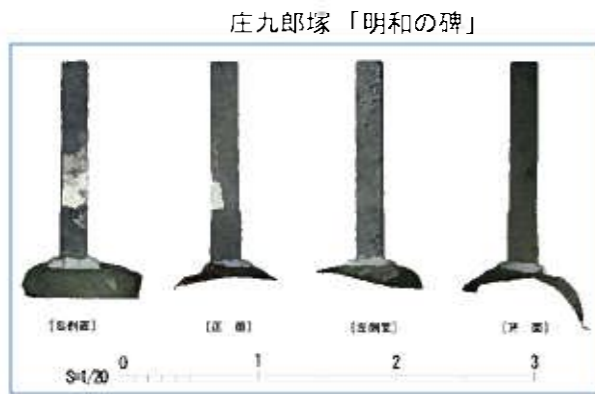
6. 石碑修復工

・史跡長久手古戦場の本質的価値を構成する要素の一つである石碑は、「明和の碑」と「明治の碑」といわれる二つがある。「明和の碑」については傾きや割れ等の問題は見られないが、表面風化が見られる。「明治の碑」については石碑周りの樹木が生長しすぎたことでその根茎が石碑を傾けるなどの影響を与えている。以下にその対策を示す。

- ・経年劣化や樹木により傷んできた石碑や玉垣（石の柵）の修復を行う
- ・風化が進んだ、「明和の碑」や玉垣の石材の強化、劣化を防ぐ
- ・来訪者に石碑が見えやすい環境をつくる

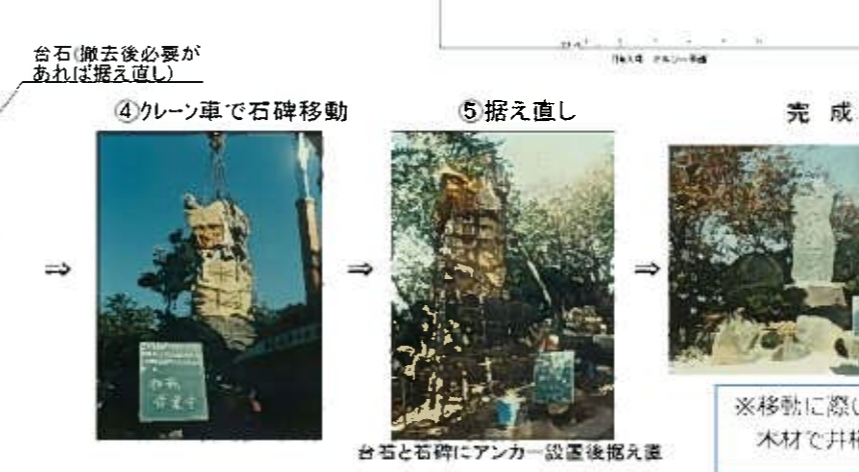
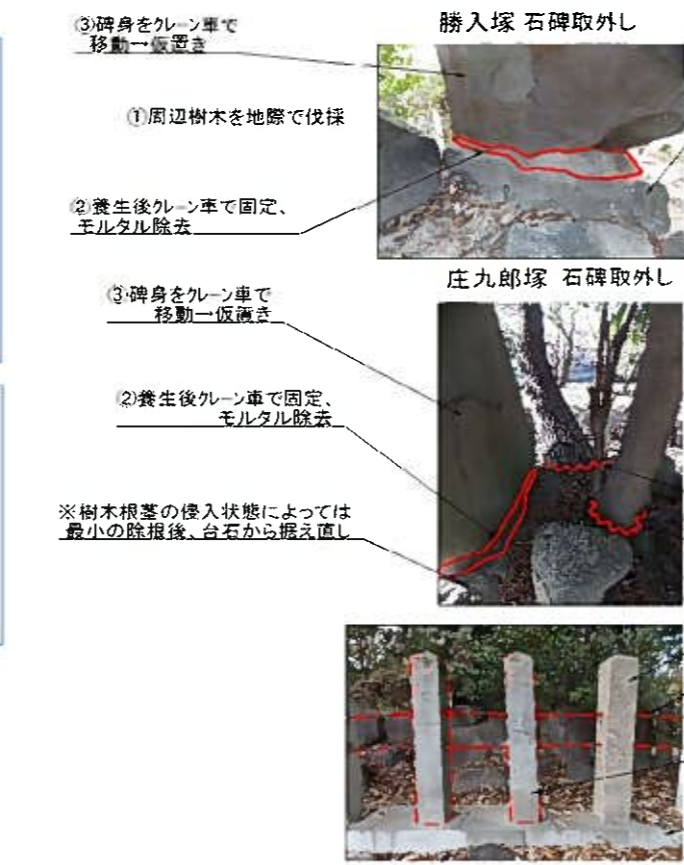


- ・現況木の伐採を行う
- ・傾いた石碑（庄九郎塚の明治の碑は、3度程度傾いている）は、樹木の根茎が原因と考えられることから、影響をおよぼしている根茎は根切りなどの処置をし、石碑の据え直しを行う。また施工時には市文化財担当者の立会いのもと行う。[根切りについては史跡内であり慎重に行う必要があり、県教育委員会、文化庁の指導を受け実施していく]
- ・現在石碑に外見上はクラック等の問題は見られないが、移動前に石材の割れなどを確認し、必要があればエポキシ樹脂系接着剤で補強処理をする。
- ・風化が進んだ「明和の碑」や玉垣は、薬剤の塗布等により強化、保護していく。貴材は、コールデン鋼などの鋼材とし風合いを出していく。
- ・コンクリート面が見える部分については洗出し仕上げ等を行い、史跡環境としてふさわしいしつらえとする。

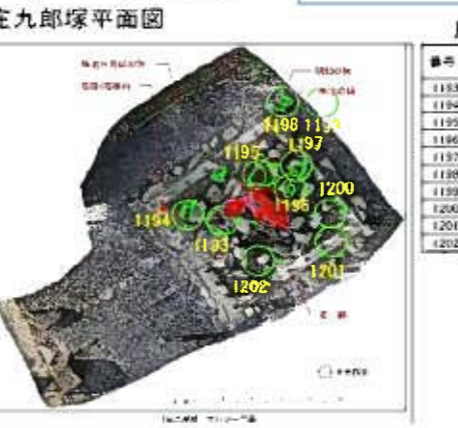


勝入塚樹木リスト

番号	樹種名	H	C	形状寸法	W	不致	単位	備考	メモ
435	クロマツ	8.0	0.82	本立	2.0	1	本		
436	ヒサカキ	1.2			0.5	1	本		
437	ヒサカキ	1.1			0.5	1	本		
438	サツキツツジ	0.3			0.5	1	株		
439	サツキツツジ	0.5			0.2	1	株		
441	ヤマザクラ	4.5	0.48		3.5	1	本	石碑内	
442	サツキツツジ	0.6			0.6	1	株	石碑内	明治の石碑
443	ヒサカキ	1.0			0.6	1	本	石碑内	
444	クロマツ	7.0	0.84		1.5	1	本	石碑内	明和の石碑
445	ヒノキ	8.5	1.47	2	4.0	1	本	石碑内	
446	ヒサカキ	3.0	0.42		2.0	1	本		
447	ヒサカキ	3.0	0.78	8	2.0	1	本	石碑内	
448	ハゼノキ	0.5	0.30		1.5	1	本	石碑内	
449	ヒサカキ	3.0	0.21		1.5	1	本	石碑内	
450	イヌツツジ	1.4			0.6	1	本		
451	イロハモミジ	3.0	0.42		2.5	1	本	C=0.4で計測	
452	ヒサカキ	2.5	0.17	3	1.0	1	本		
453	ヒサカキ	1.5	0.11	3	1.0	1	本		
454	ヒサカキ	2.0	0.10		1.0	1	本		
455	ヒサカキ	2.0	0.13	2	0.6	1	本		
456	ヒサカキ	2.0	0.08		0.5	1	本		
457	ヒサカキ	3.0	0.18	2	1.3	1	本		
458	アカマツ	12.0	1.60		4.0	1	本	石碑内	石柱礎
459	ヒサカキ	4.0	0.46		1.5	1	本		



「明和の碑」の石材強化、保護の手法と工程方針；風雨で荒くなった石材を強化、保護する施工方法；①石材洗浄 → ②自然乾燥 → ③石材強化剤含浸（シリケート系浸透強化剤OH100等） → ④養生 → ⑤石材撥水剤含浸（OH290等）
※玉垣についても同様の処理を行う。



庄九郎塚樹木リスト

番号	樹種名	H	C	形状寸法	W	不致	単位	備考	メモ
1183	ヒノキ	14.0	1.68		6.5	1	本	石碑内	明和の石碑
1184	ヒサカキ	4.0	0.55	2	5.0	1	本	石碑内	
1185	アカマツ	10.0	1.32		9.0	1	本	石碑内	明治の石碑
1186	ヒノキ	6.0	0.70		5.0	1	本	石碑内	
1187	ヒノキ	10.0	0.94		4.0	1	本	石碑内	
1188	シヤメイヨシノ	11.0	0.66		7.0	1	本	石碑内	石柱礎
1189	シヤメイヨシノ	5.5	1.12	8	6.0	1	本		
1200	ヒサカキ	4.0	0.23		3.0	1	本	石碑内	
1201	ヒサカキ	3.5	0.42		3.0	1	本	石碑内	
1202	ヒサカキ	3.5	0.46	2	3.0	1	本	石碑内	

7. 植栽工

- ・史跡地内は既存木を生かし、新たな植栽は出来るだけ行わない。但し新たな園路を設ける庄九郎塚周りや勝入塚への園路周りは、低木や地被類の新植を行い、周辺部への立入りを防ぐ。
- ・ガイドンス施設周りは、庄九郎塚から勝入塚への逆景を確保することから、低木や地被類を中心とした植栽とし、彩りを添えるために一部中木や高木も植栽する。
- ・公園敷地内は造成をすることや、老木化したサクラの伐採を行うことから、サクラの名所としての古戦場公園の特徴が薄れていく。新植木は在来種であるヤマザクラなどのサクラ類やモミジなどの高木を植栽する。
- ・新植木の候補木は以下のものとする。
 高木：ヤマザクラ、シダレサクラ（一重）、イロハモミジ、コブシ、エゴノキ、アラカシ、ツブラジイ、タブノキなど
 中木：マユミ、マンサク、ナナカマド、ソヨゴ、ヤブツバキ、ユズリハなど
 低木：カクアジサイ、カマズミ、ドウダンツツジ、ムラサキシキブ、タニウツギ、ニシキギ、ミツバツツジ、ハギ、カンツバキ、シャリンバイ、ヤマツツジなど
 地被類：ヤブラン、キチジョウソウ、ツツブキ、タマリユウ、コグマササなど
 芝生：野芝
- ・樹木の剪定等の管理については、将来のあるべき史跡としての姿を想定した管理を行うことが必要である。例えば高木は地面から1.8mから2m程度までの枝を落とし、見通しを良くすることで園地内の防犯に配慮する。その際枝落しは二度切をするなど、樹木本体への影響を軽減した剪定を行う。また、5年を目安に大枝抜きなどの樹木管理を行ない、現況樹木の樹形の維持と健全な育成を図る。伐採はなるべく地際で行い、萌芽を見つけたら速宜摘み取るなど、日常的な維持管理から10年、20年後の目指す景観や樹林の姿を考えた樹木管理を行うことを目標とする。

8. 設備計画

(1) 給水設備計画

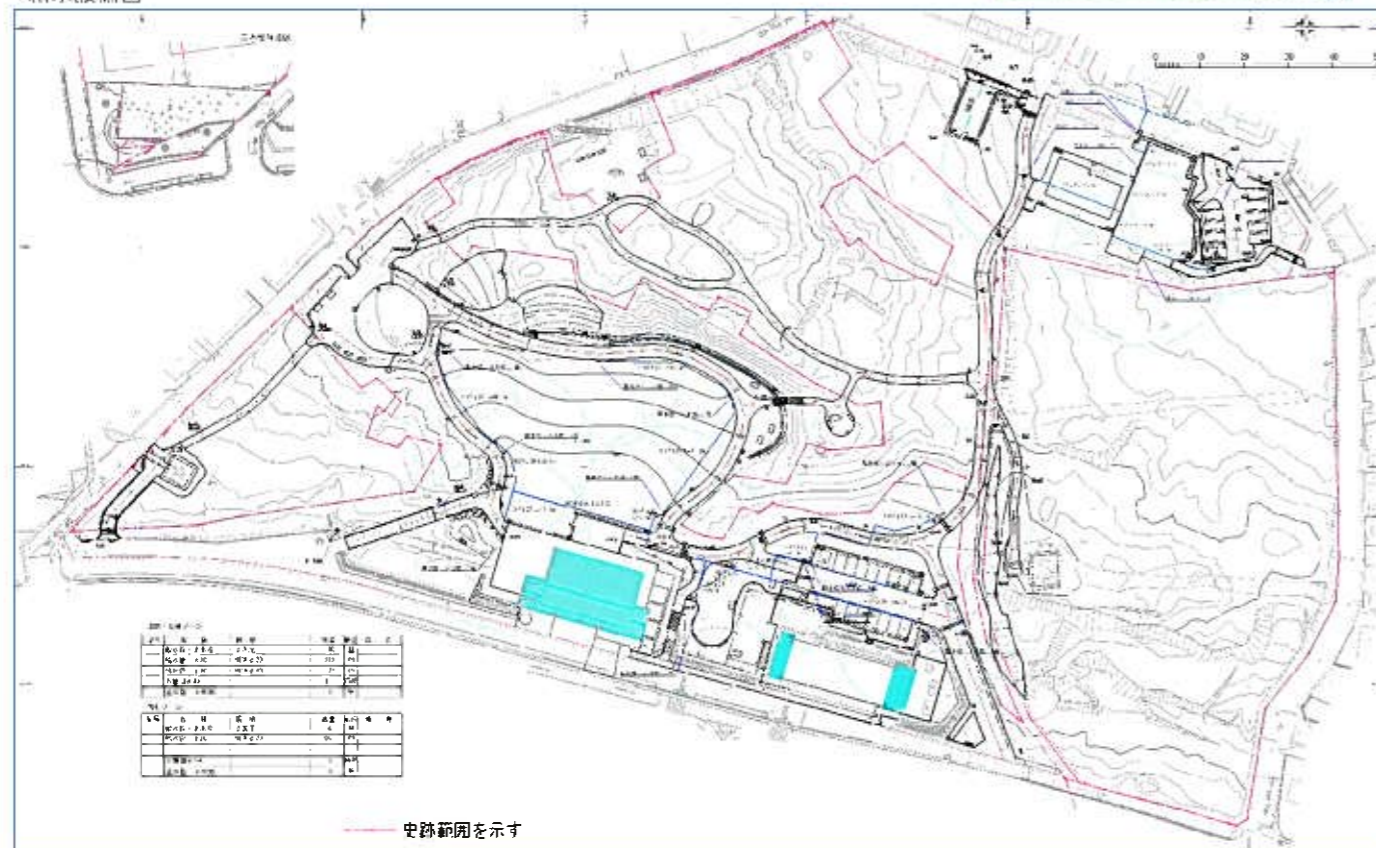
- ・植栽への灌水施設は、現況同様ホースによる手撒き散水とする。但し、芝生面積が広く散水に要する時間や人員の削減案として可動式リリガラの購入を提案する。



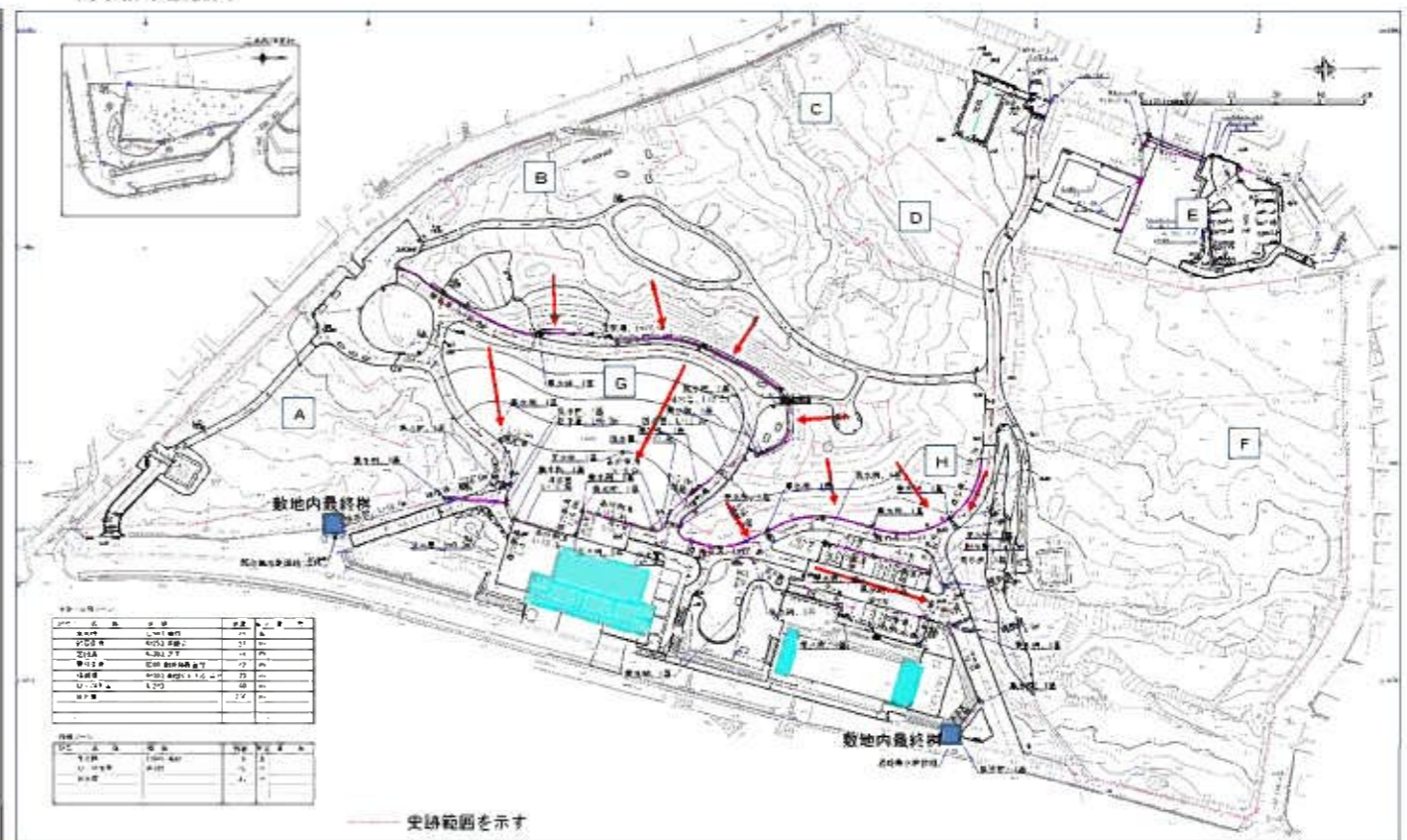
(2) 排水設備計画

- ・現況流域を変えないことを原則とする。また、使用する材料は、自然素材を使用したものを中心とするが、経済性も考慮した計画とする。
- ・AからF流域一境界周りの側溝で雨水処理されている。この各流域は現況地形を改変しないため現況施設を利用した処理とする。
- ・G流域一史跡地と公園の境の山裾に芝側溝を設け、各集水砦を経由して南側公園入口付近にある既存最終樹へ管路で繋ぎ処理する。
- ・H流域一計画駐車場北側の車道に集水樹を新設し、そこから東側に隣接する歩道に設置されている街渠列へ管路で繋ぎ処理する。

給水設備図



雨水排水設備図



(3) 電気設備計画

- ・公園灯は、夜間の防犯を目的に設置する。基準は、(公社)日本防犯設備協会「防犯灯の照度基準」(SES E1901-3)。
- ・設置位置は、芝生多目的広場や幹線園路(管理車路兼用)とし、史跡範囲内には遺構保存上から設けない。
- ・灯具は、LED照明器具とし、省エネと維持管理費の削減を配慮した。
- ・灯具のデザインは、景観的に主張しないものを採用し通景や樹木への景観を配慮した。



公園灯事例

電気設備図



建築設計内容

1. ガイダンス施設計画内容 建築-01
2. 敷地概要・案内図 建築-02～03
3. ガイダンス施設仕様書
内外仕上表 建築-04
4. ガイダンス施設各図面
(アドバイザー会議ご意見反映図) 建築-05～10
5. ガイダンス施設構造計画内容 建築-11
6. 既存施設改修内容 建築-12
7. 既存施設改修後各図面 建築-13～16

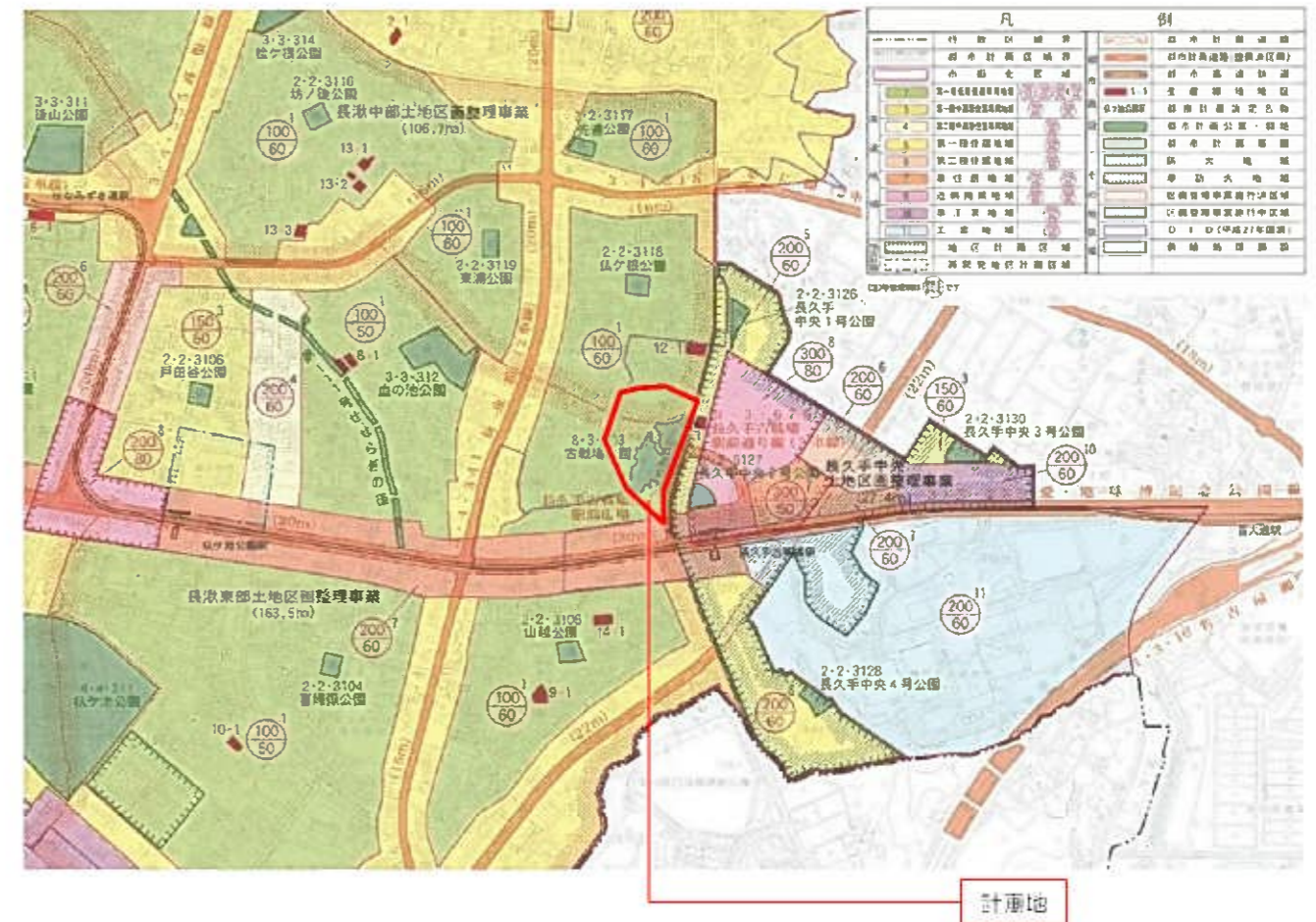
1. 敷地条件

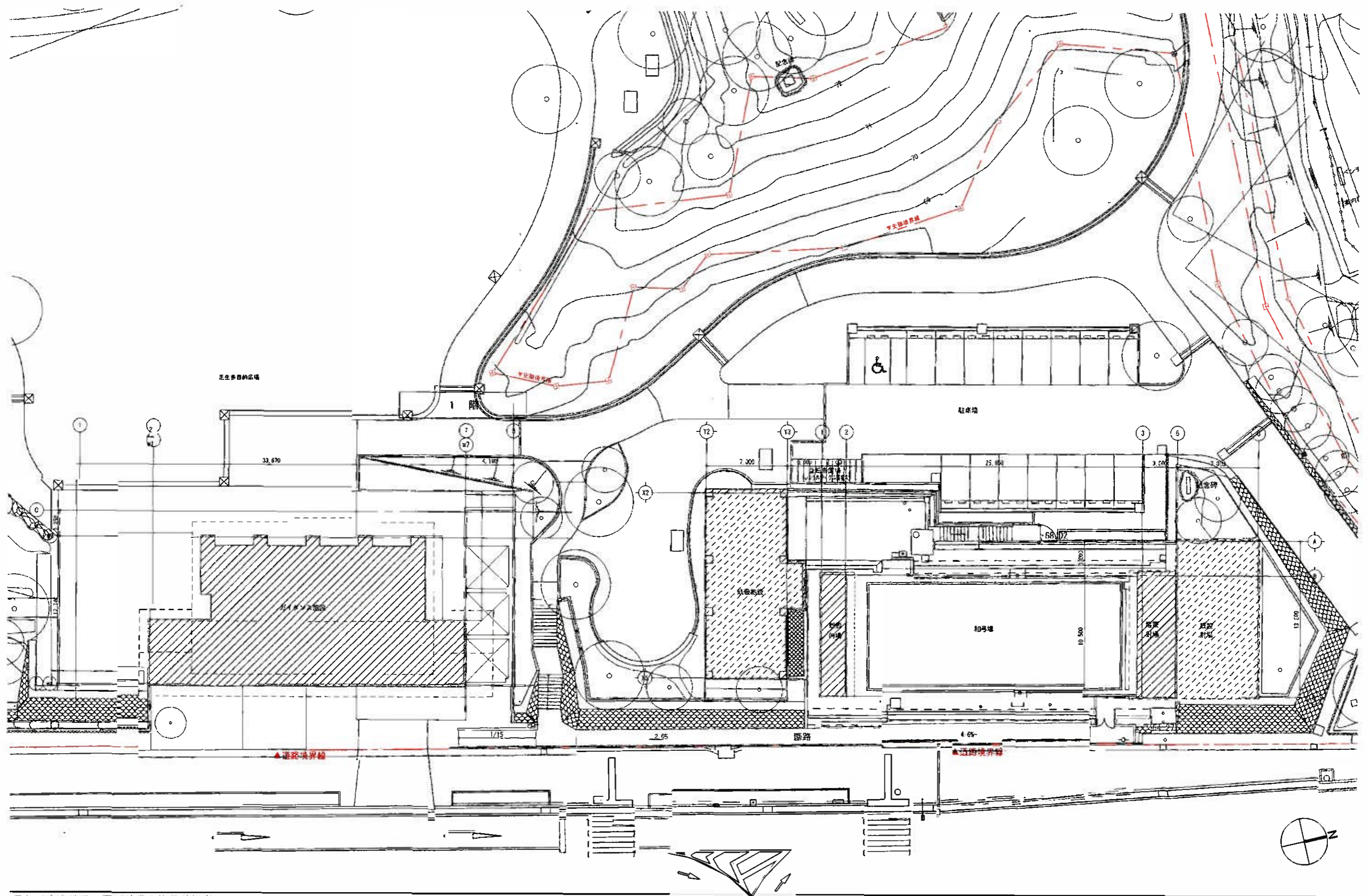
- 所在地 愛知県長久手市武蔵塚204番地
- 緯度・経度 北緯：35° 10' 23" 東経：137° 02' 54"
- 敷地面積 11330.57 m²
- 接道条件 市道 N-831 下権田筋入塚号線 (最大幅員：17.6 m)
- 用途地域 第1種低層住居専用地域
- 防火地域の指定 指定なし(法22条区域内)
- 許容建ぺい率 10 % ※都市計画公園内2%→体験型施設として10%
- 許容容積率 100 %
- 日影規制
 - 境界面から 5m : 3時間
 - 境界面から10m : 2時間
 - 測定面 : 平均地盤面 + 1.5m
- 道路斜線制限
 - 勾配 : 1.25
 - 適用距離 : 20 m
- 隣地斜線制限 —
- 北側斜線制限
 - 勾配 : 1.25
 - 立上り : 5 m
- 絶対高さ制限 —

2. 敷地案内図



3. 長久手市都市計画図





1. ガイドンス施設仕様書

1) 全体建築設計概要

項目	内容
所在地	愛知県長久手市武蔵塚204地内
工事種別	全体増築【個別新築（ガイドンス施設）、既存減築＋増築（和弓場）】
建物用途	ガイドンス施設、和弓場（既設）
敷地面積	11330.57 m ²
全体建築面積	461.47m ²
建ぺい率	4.07%
全体延床面積	1077.23m ²
容積率	9.40%

2) 棟別概要・面積

棟名	構造	地業	階数	建築面積	延床面積
ガイドンス施設	屋根：木造 地上部：木造 地下部：鉄筋コンクリート造	地盤改良	地上1階/ 地下1階	293.50m ²	809.39m ²
和弓場	屋根：鉄骨造 地上部：鉄骨造 地下部：鉄筋コンクリート造	-	地上1階/ 地下1階	162.92m ²	266.90m ²
合計				456.42m ²	1077.23m ²

3) 各階床面積

階	ガイドンス施設	和弓場			合計
		更衣室	的場	射場	
地上1階	275.18m ²	-	-	-	275.18m ²
地下1階	534.21m ²	117.93m ²	22.19m ²	126.78m ²	801.11m ²
合計	809.39m ²	117.93m ²	22.19m ²	126.78m ²	1076.29m ²

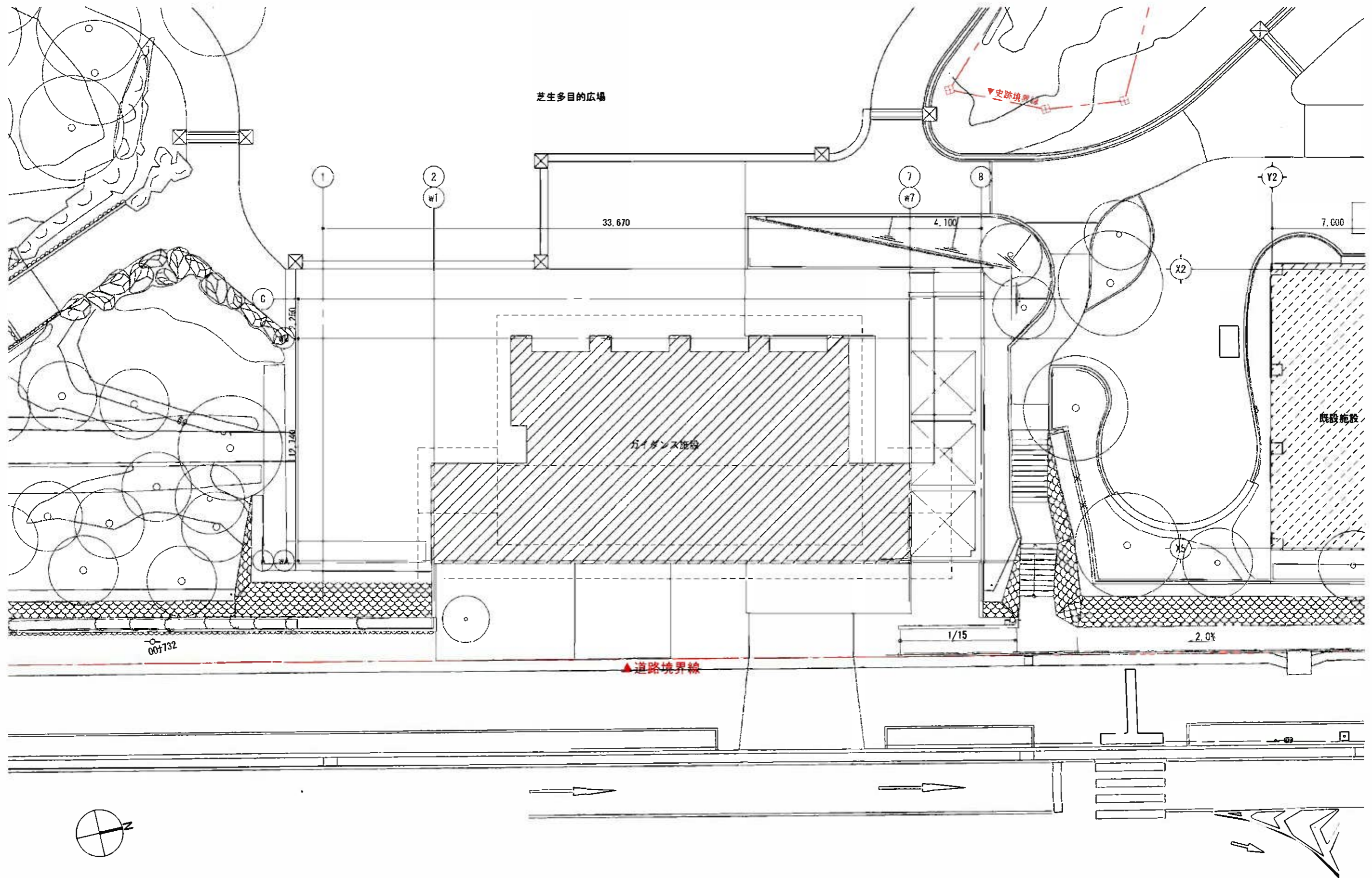
※和弓場的場のみ建築基準法上は地上1階扱いとする。

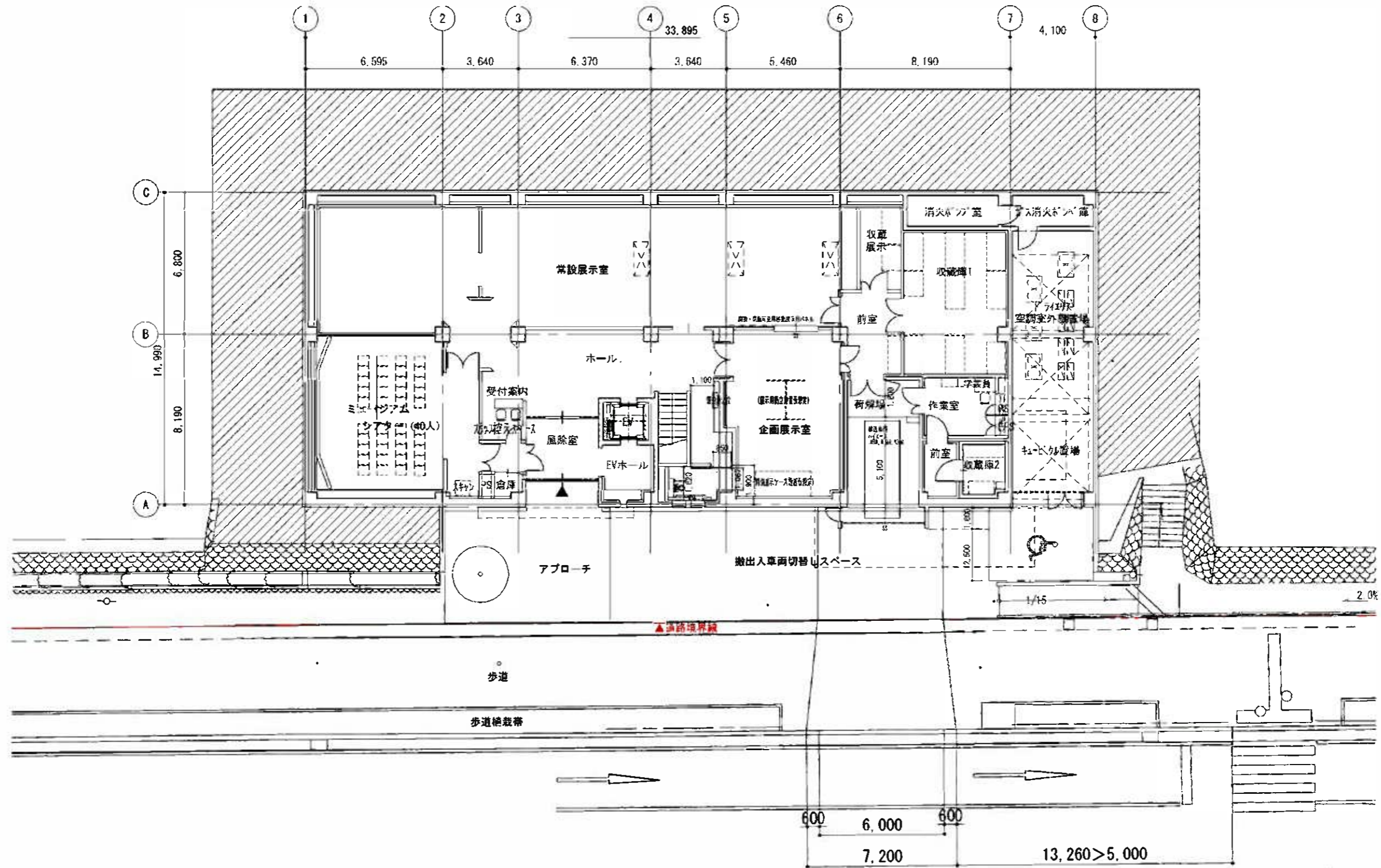
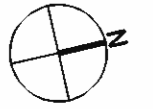
4) 面積推移表

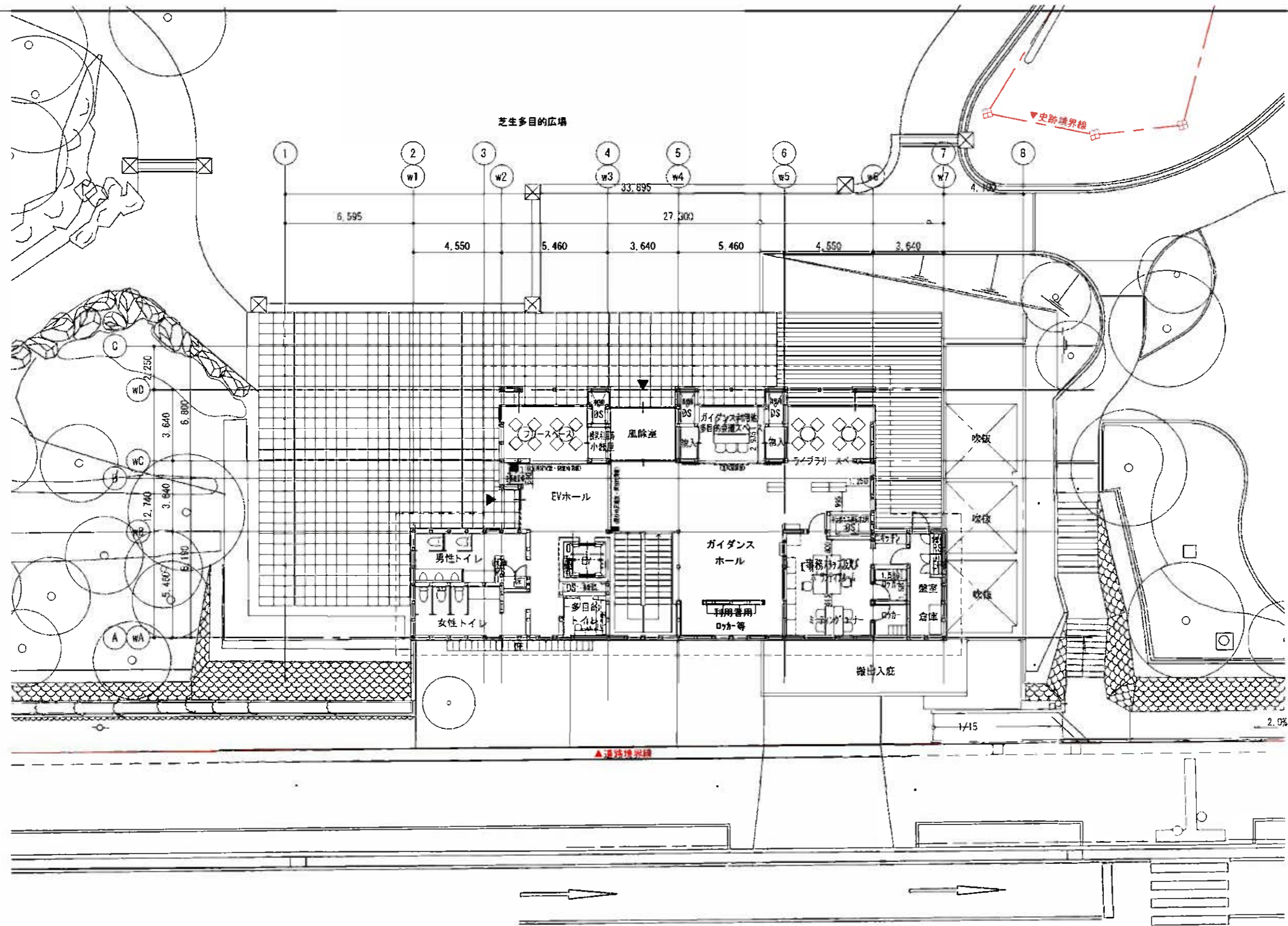
	ガイドンス施設 (新築)	既存施設			合計
		既存存置	減築	増築	
建築面積	+ 293.50m ²	94.5m ²	-227.09m ²	+ 68.42m ²	+ 229.33m ²
延床面積	+810.33m ²	212.43m ²	- 381.85m ²	+ 54.47m ²	+694.441m ²
地上2階			- 155.31m ²		- 155.31m ²
地上1階	+ 275.18m ²		- 204.35m ²		+ 70.83m ²
地下1階	+534.21m ²	212.43m ²	- 22.19m ²	+ 54.47m ²	+ 778.92m ²

2. 外部仕上げ表

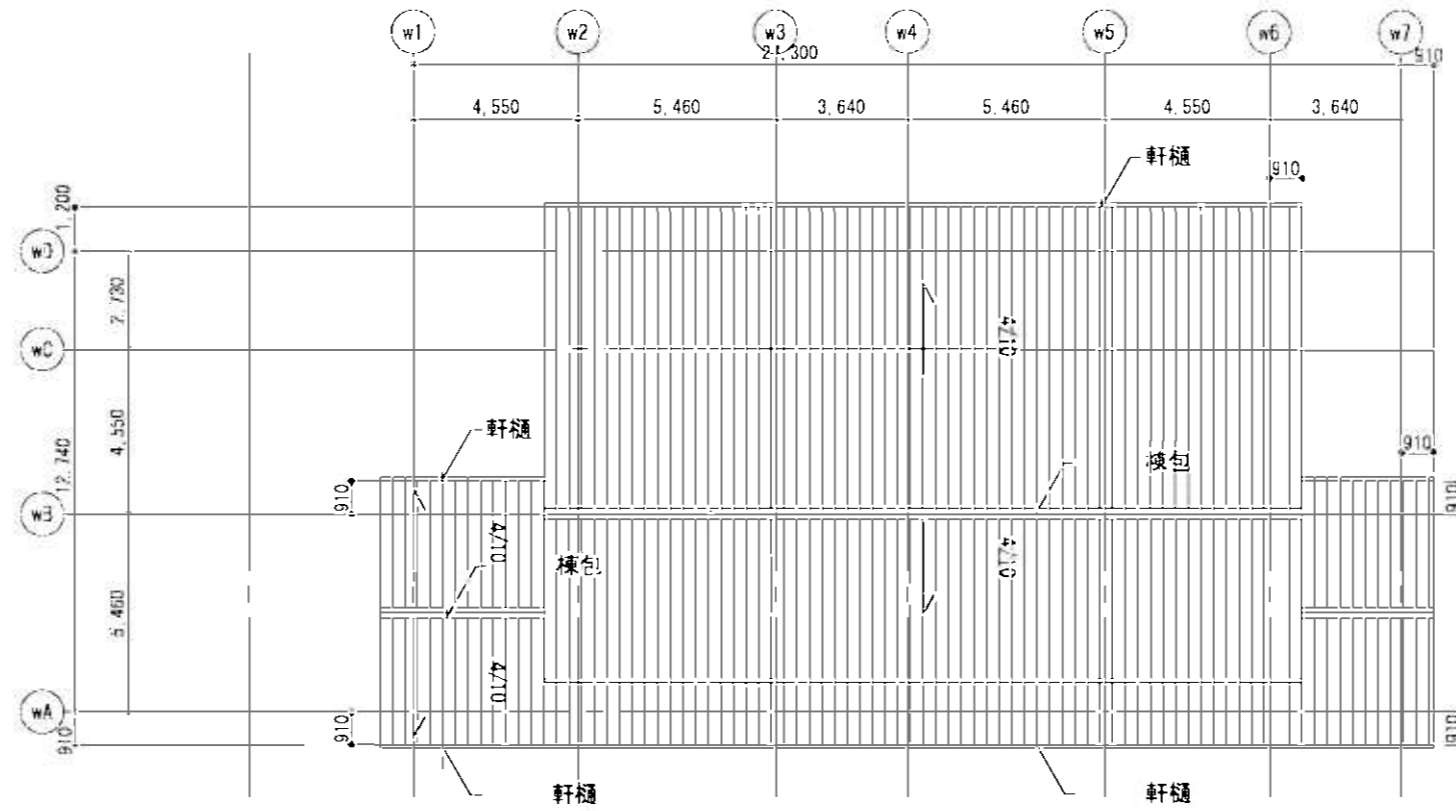
- 屋根 金属縦葺き（55%溶融アルミ亜鉛合金メッキ鋼板）
野地板＋ルーフィング＋断熱材厚35
- 軒天 ケイカル板＋EP塗装
- 外壁
B1F東面外壁：RC増し打ち目地割＋仕上げ塗材
1F外壁：既製品サイディング（漆喰調）
- B1F上部（1階出入口床廻り） 断熱防水＋押えコン厚80＋タイル張り（一部雨水排水溝、化粧スリット蓋共）
※タイル張りは別途造園工事
- 外部露出柱等の木部 木材保護塗料
- 建具 アルミ製建具
鋼製建具

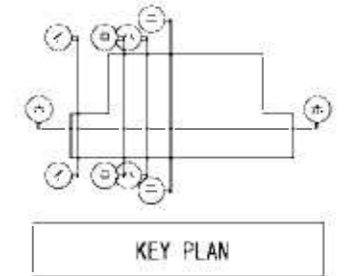
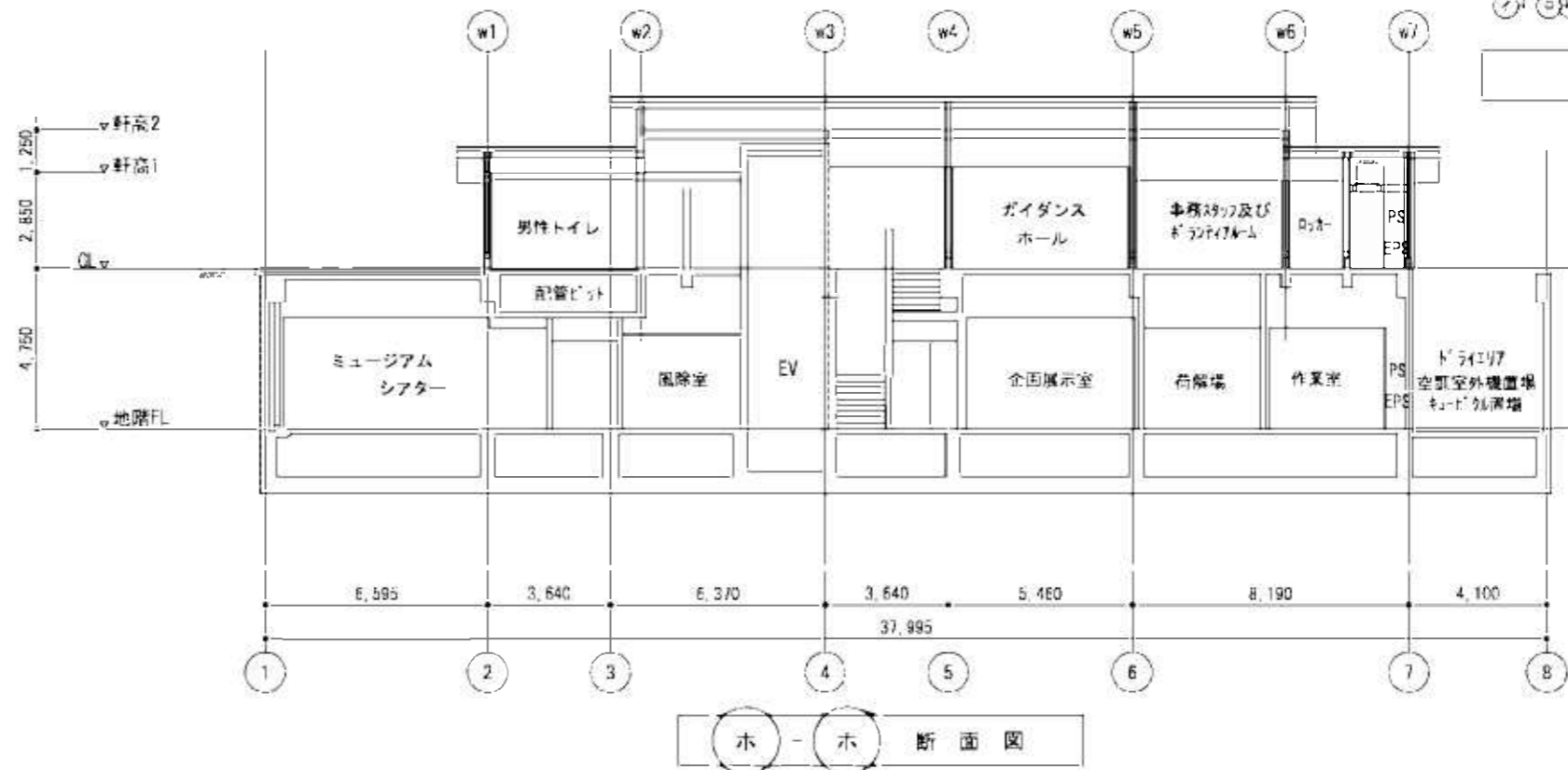
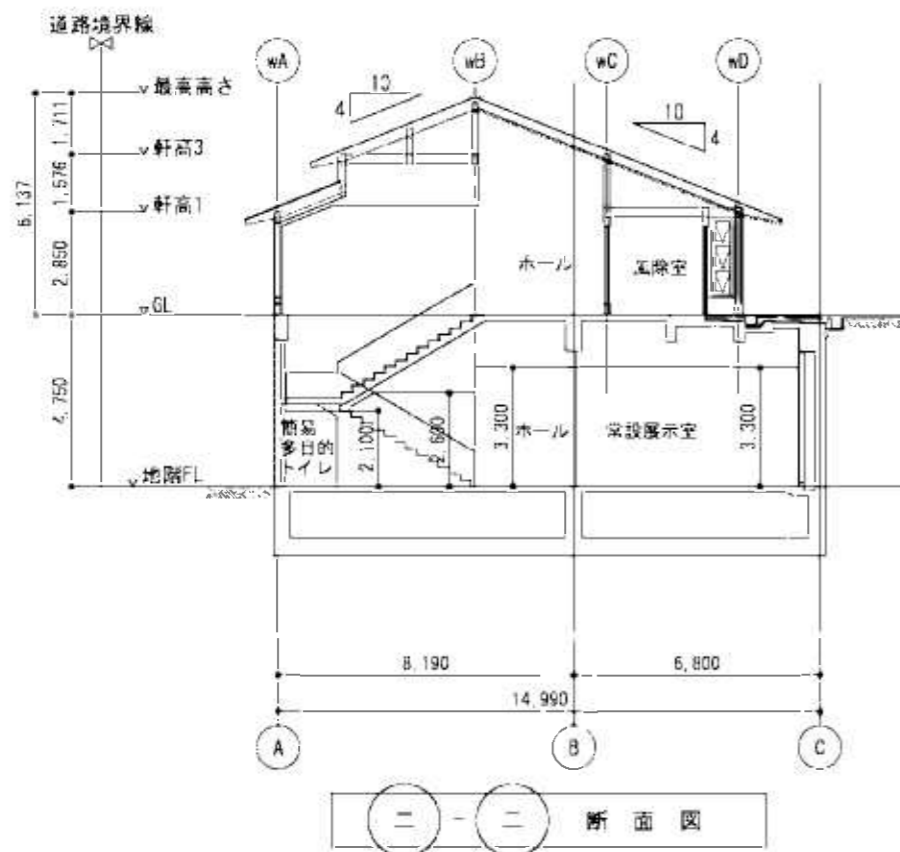
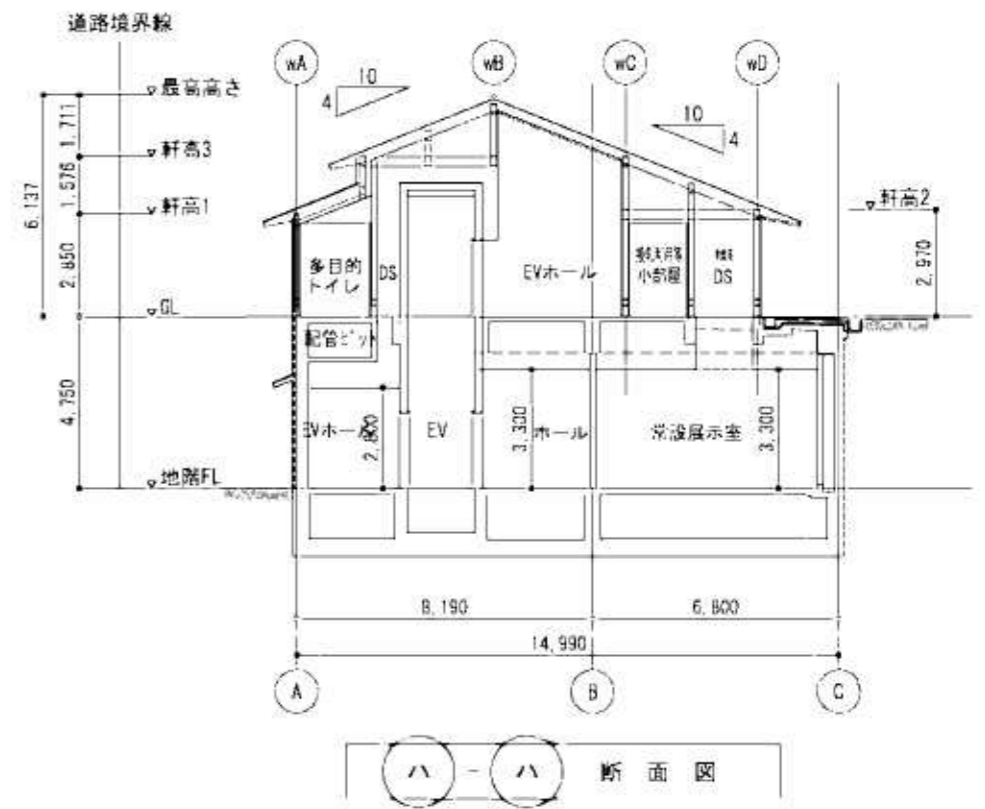
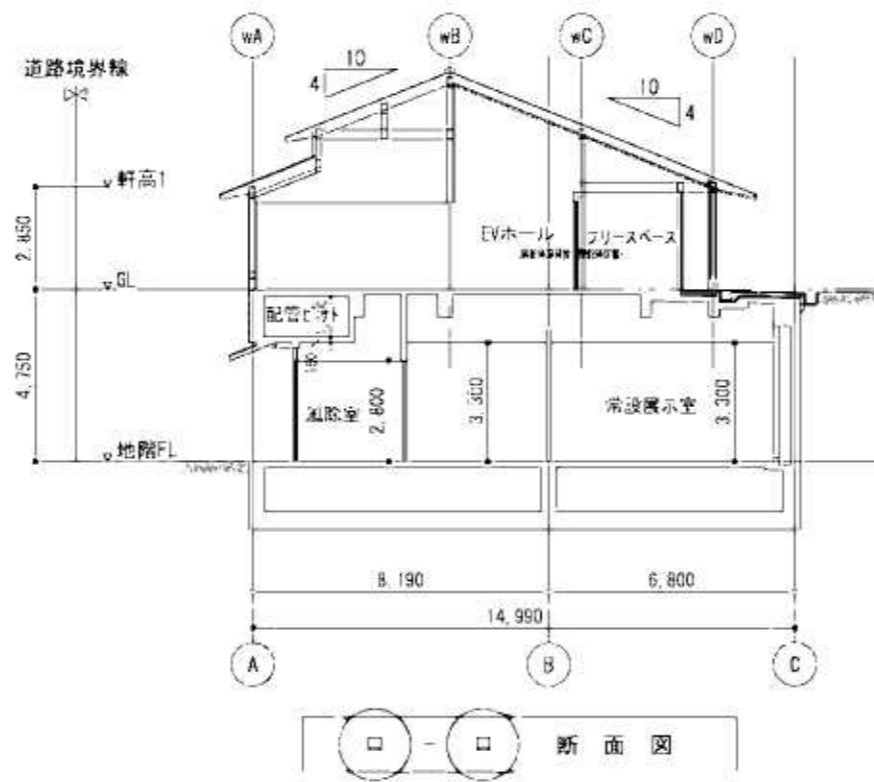
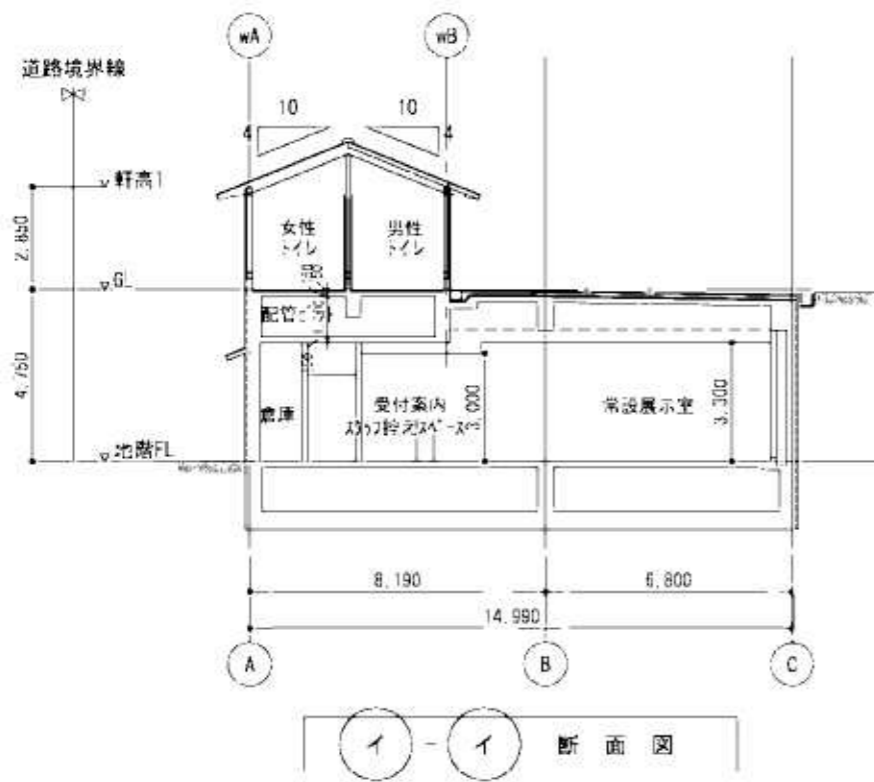


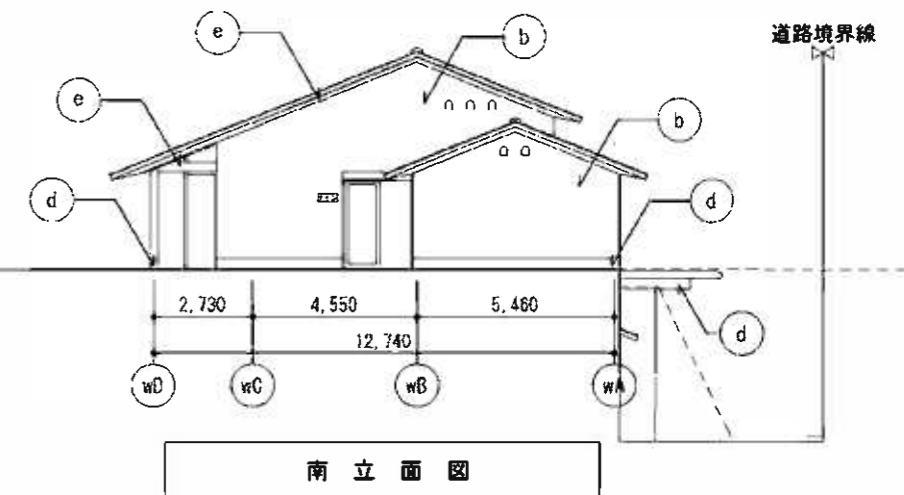
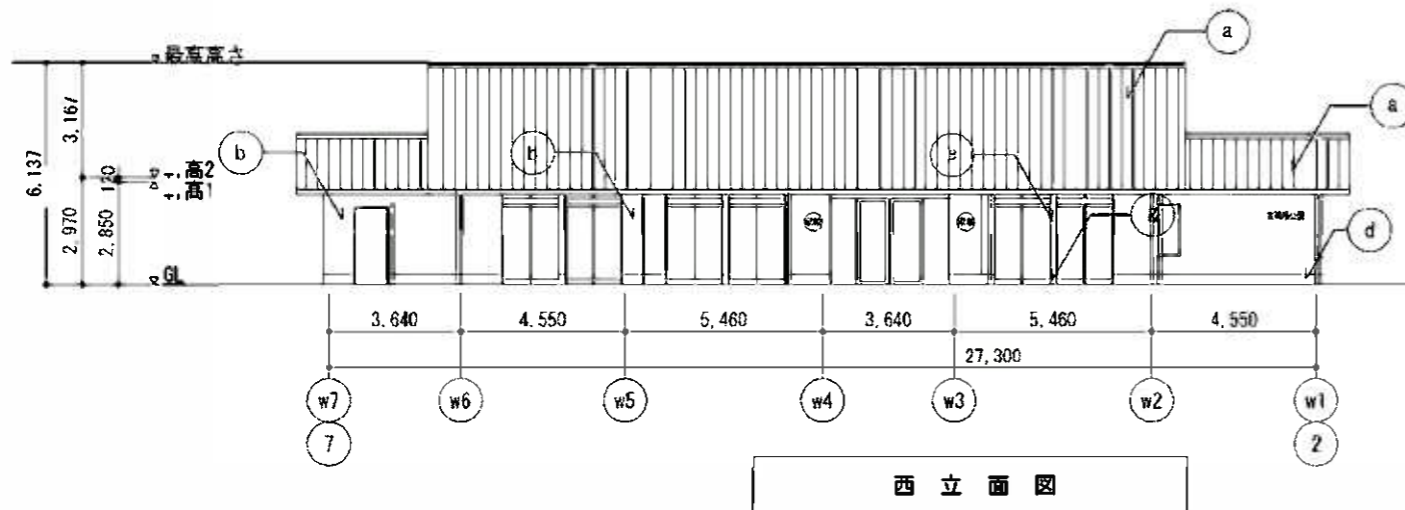
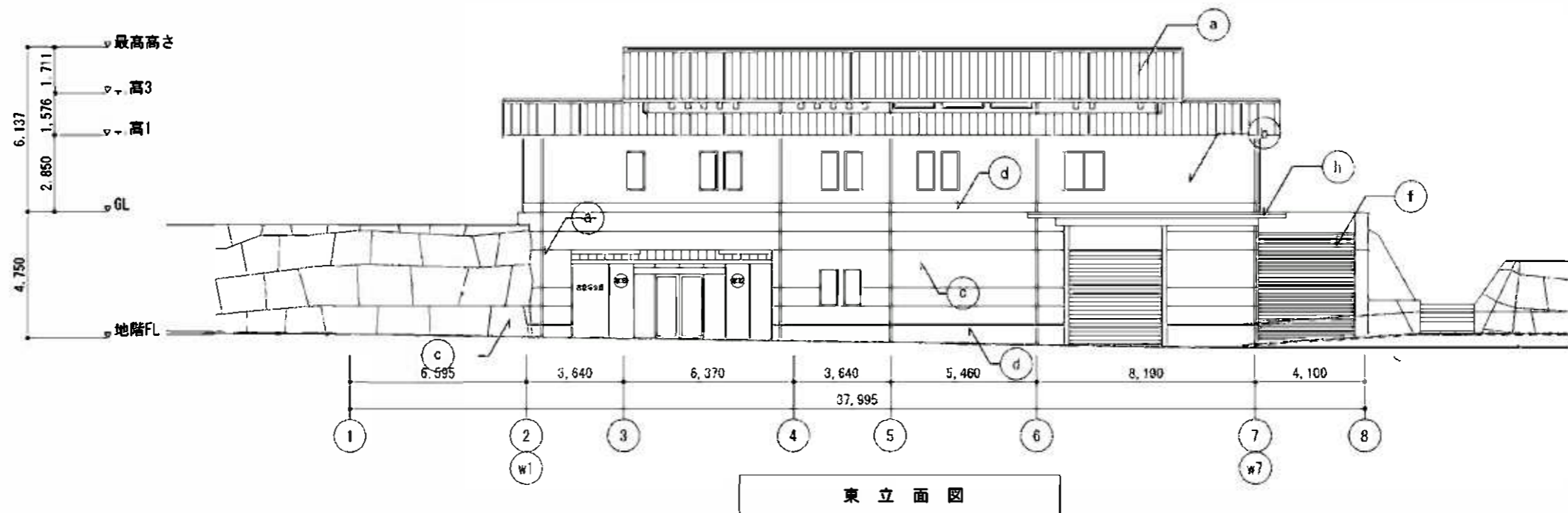




注) 本図の欄目は別途のため、配置は仮想定である。







(a)	金属葺	(f)	アルミ目隠しルーバー
(b)	既製品窯業系サイディング張り	(g)	柱脚金物 SUS HL
(c)	コンクリート打放しの上、低汚染型仕上塗材	(h)	金属幕板 (屋根同材)
(d)	コンクリート打放しの上、撥水材		
(e)	木部アラワシ部分 木材保護塗料		

1. 改修の方針

- 和弓場は高く長久手弓道会や各大学弓道部による利用率が高く、本事業で改修し存続させる。現状の射場は梁並びにシャッターの高さが低く、また、奥行きが不足しており、運用に支障を来している。この点を改善する為、既存射場前に増築を行う。前場までの規定距離を確保する為、既存射場は解体撤去し、新たに射場を新設する。
- 既存の郷土資料館部分は新しく建設されるガイダンス施設へとその機能を移す為、1、2階は解体撤去する。B1階は和弓場用男女更衣室があり並びに和弓倉庫は考古関連の収蔵庫として利用されており、必要最小限の改修を行い現行の機能を維持する。和弓倉庫は収蔵庫3と名称変更し、収蔵物を紫外線から保護する観点から既存窓から外光が入らない措置をとる。

2. 改修内容

1) 郷土資料室改修概要

- 地上部1、2階解体撤去（減築）
1階床はレベル調整段開口塞ぎの上防水処理を行い薄層緑化マットで芝緑化を行う。
1階北面壁を残し一部壁を新設の上、アルミ手摺を設置する。
- 各更衣室内手洗い撤去、トイレ新設
- 収蔵庫3（既存図中和弓倉庫）窓AW不透明フィルム張り
- 階段前開仕切り設置

2) 和弓場改修概要

- 鉄骨造射場増築（既存シャッター、庇撤去共）
既存基礎を逃げた位置に基礎を設ける。
構造別棟増築とし鉄骨造屋根金属葺き、外壁既製品サイディングとする。
開口部は横引きパネルシャッター同等品を設ける。
条例に基づきガイダンス施設前に新設する身障者用駐車場から和弓場への園路（遮園工事）整備に伴い東面に出入口を設ける。（既存東側側溝にも出入口を設置）
- 既存和便器撤去洋便器化改修
- 既存射場撤去（東石積擁壁並びに土砂共撤去）、前場新築
壁は鉄筋コンクリート造とし、屋根は金属葺きとする。
既存射場撤去石積擁壁撤去に伴い、既存掘仕様に準じた塀を新設する。
- 上記射場・的場位置関係改修変更に合わせて縁石移動他外構改修整備
- 新築的場背面に矢除けフェンス設置（既存矢除けネットはそのまま活用）

3) 共通改修概要

- 改修撤去に係る内外装共既存含有の恐れのある建材（吹付材、ボード類）についての適法処理

3. 既存建物のアスベスト含有建材について

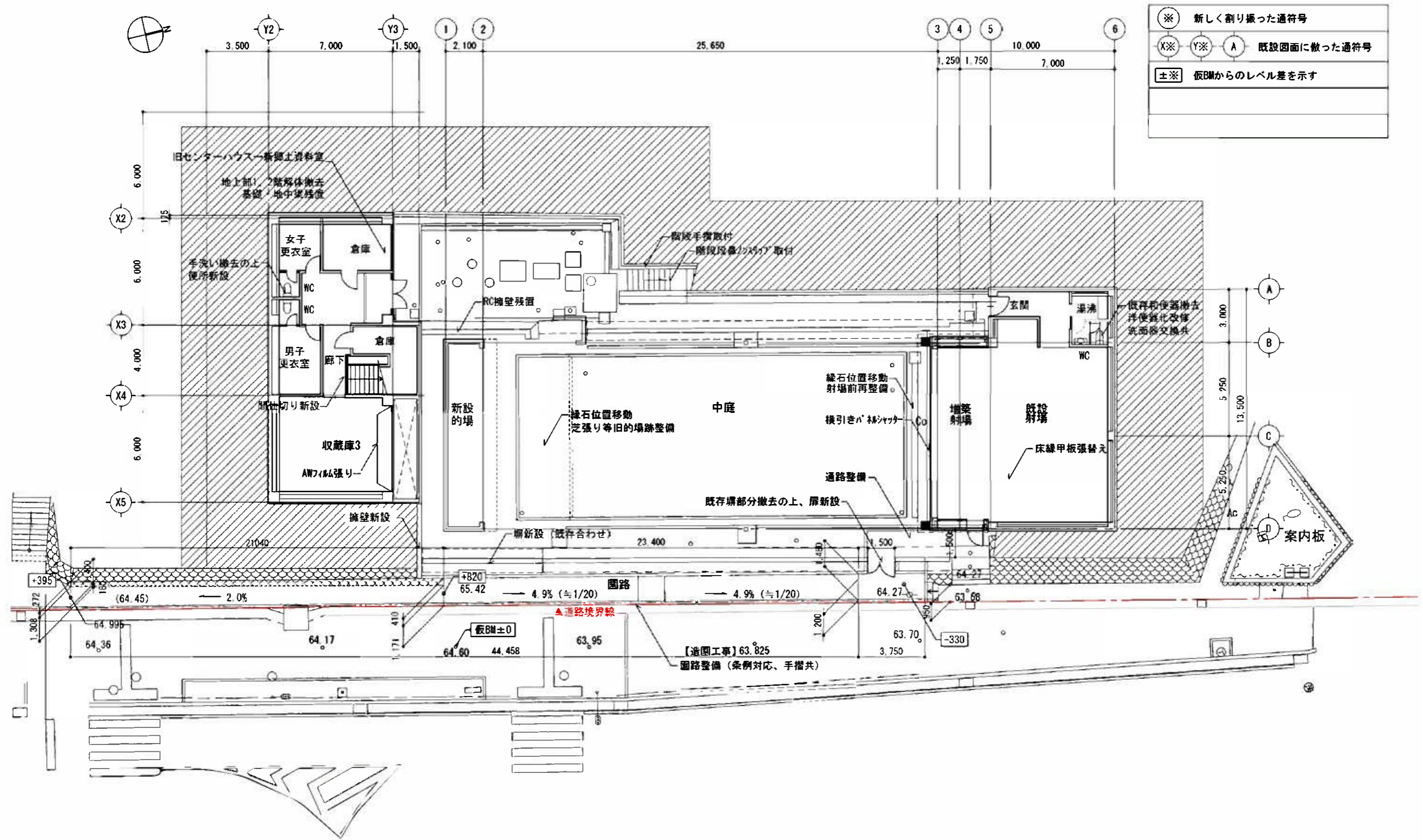
- 既存建物は昭和58年（1983年）に確認済みで昭和59年（1984年）竣工し、昭和60年（1985年）に閉館している。
1970年代から1980年代にかけて多くのアスベスト含有建材が利用されており、解体を伴う改修において該当品がある恐れもあり、含有の可能性のある建材を内外仕上げ表から机上調査を行った。

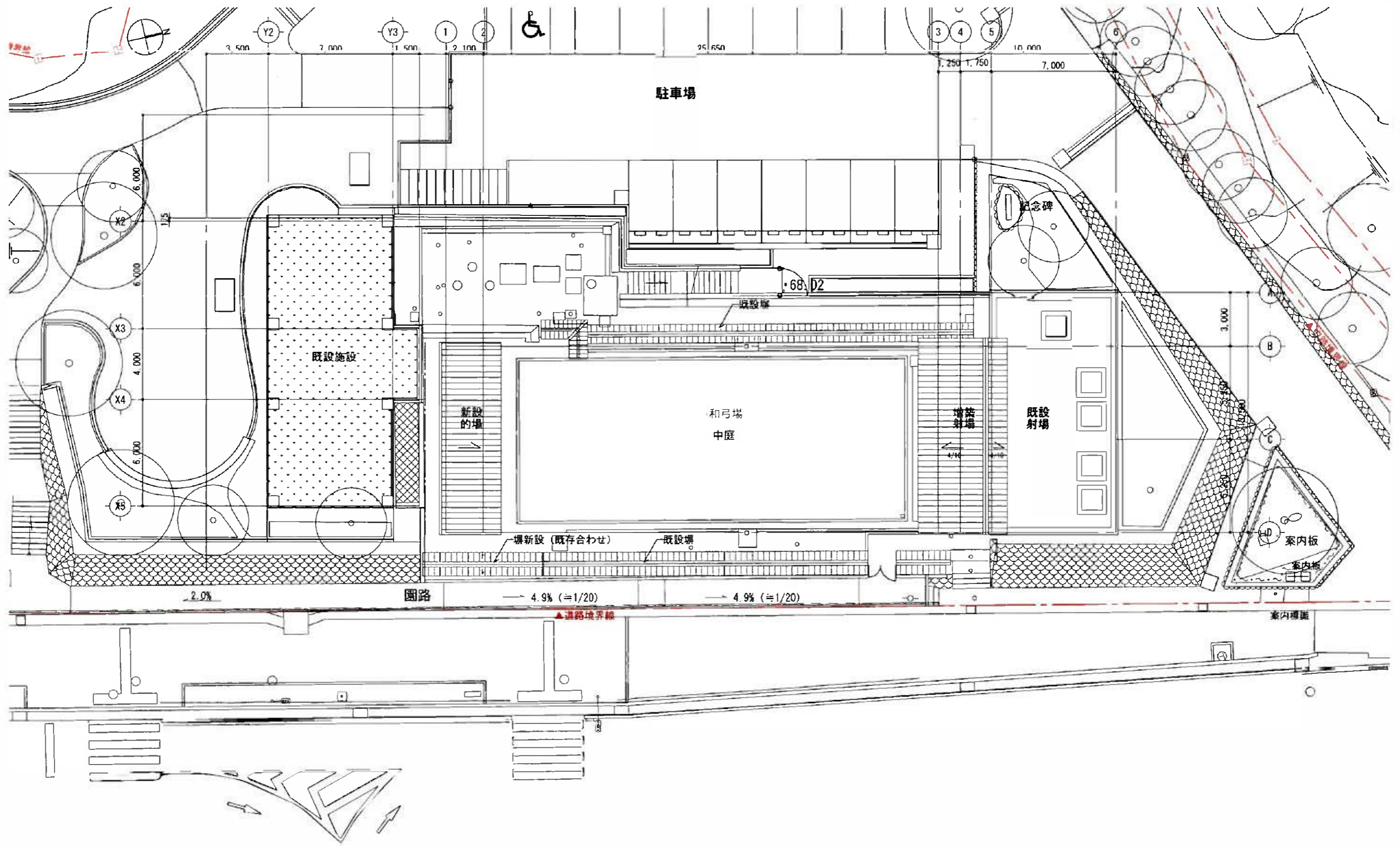
<外装材>

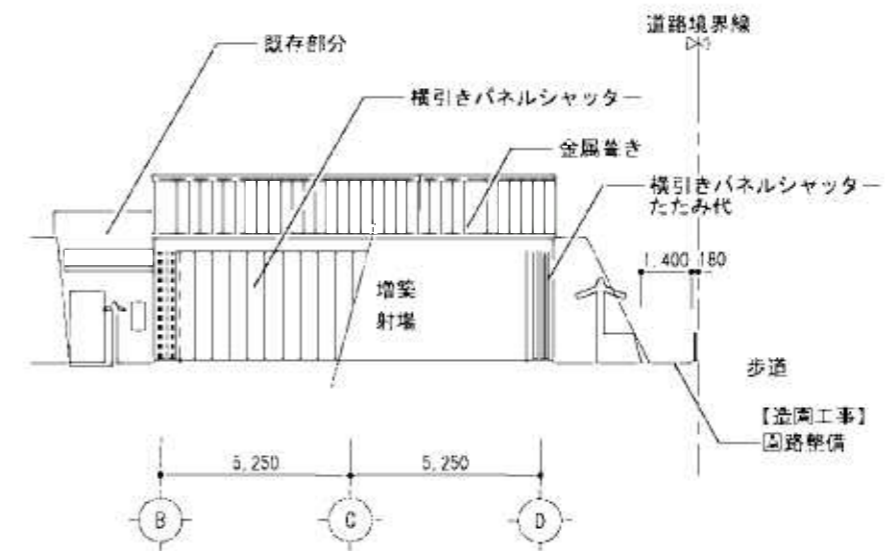
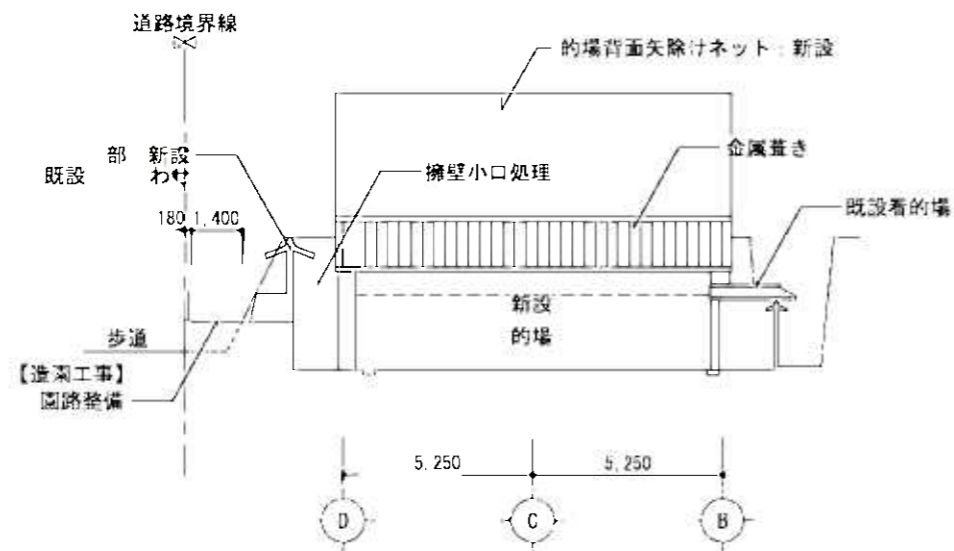
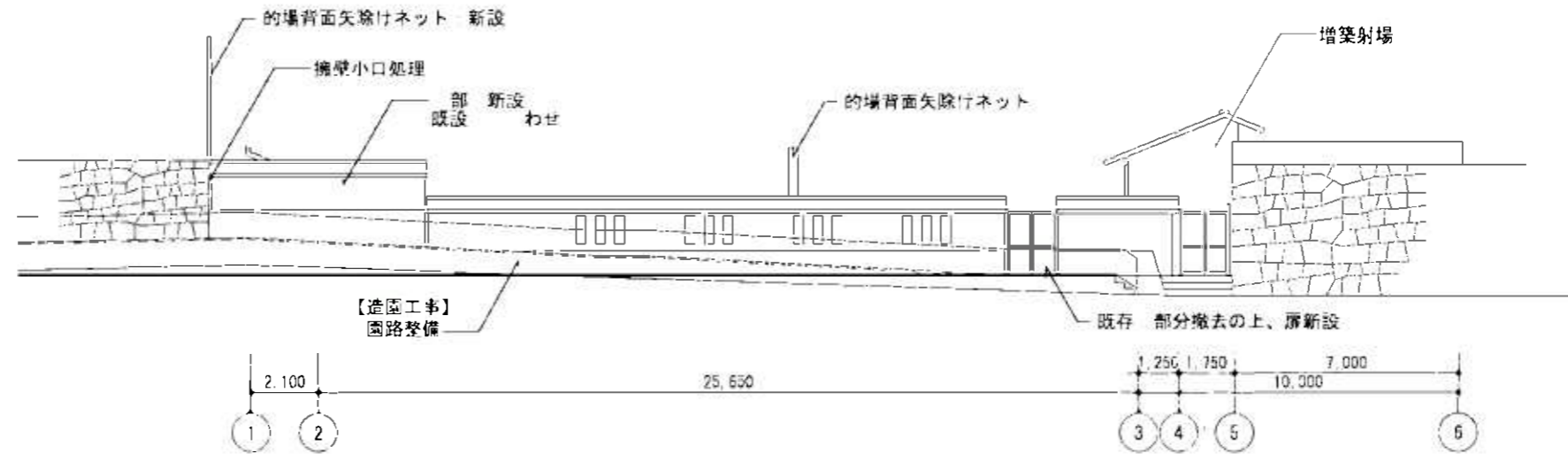
- 複層模様吹付（E）（＝複層塗材E） 1970～1999年頃までアスベストを含有したものが製造されている。
- セメント系下地調整塗材 1970～2005年頃までアスベストを含有したものが製造されている。（仕上表への記載はないが、一般的にコンクリート打ち放し面の下地調整材として使用されている）尚、2004年まで製造されていた製品もあるが製造開始が2001年でこれらは対象外
- エマルジョン吹付（＝薄塗材E） 1979～1987年頃までアスベストを含有したものが製造されている。
- 石棉吸音板（＝ロックウール吸音板） 1964～1987年頃までアスベストを含有したものが製造されている。
- 石棉ケイ酸カルシウム板 1960～2002年頃までアスベストを含有したものが製造されている。

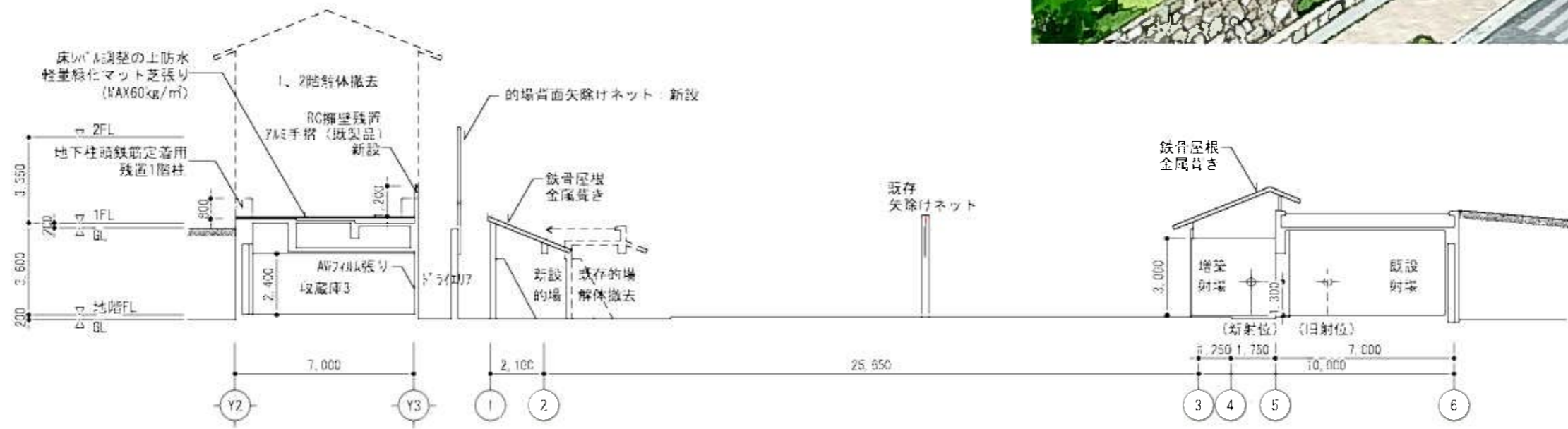
<内装材>

- テーパープラスターボード 1970～1986年頃までアスベストを含有したものが製造されている。
プラスターボード
化粧プラスターボード
- パーライト吹付 1965～1992年頃までアスベストを含有したものが製造されている。
- 長尺端ビシート（＝ビニル床シート）。 1951～1990年頃までアスベストを含有したものが製造されている。
尚、接着剤にも含有製品が一時期製造されている
- 上記に該当しアスベストが含有していた場合、石棉障害予防法規則に基づき吹付材料については飛散性が高く処理作業に作業場所の隔離が必要となるレベル1での処置が必要となり、ボード系建材並びにビニル床シートについては非飛散性で経路が不要なレベル3での処置とする必要がある。
- 従って、解体着手前に分析を実施し、アスベスト含有の有無を確認した上で適切な作業を実施する必要がある。









展示設計内容

- | | |
|--------------------|----------|
| 1. 展示設計内容 | 展示-01～05 |
| 1. 展示の方針 | |
| 2. 展示構成表 | |
| 2. 展示設計設計図書・運営計画図書 | 展示-06～07 |
| 3-4. 展示平面プロット図 | |
| 5. 施設活動(案) | |
| 6. 運営の検討課題 | |

1. 展示の方針

展示は、『古戦場公園再整備基本計画』（以降、基本計画する）の展示与件、実施設計時の各委員会の意見を踏まえつつ、整備テーマの実現のために、以下の方針を掲げる。

1) 展示の役割

- 歴史的価値の普及と定着
- 市民間の交流と担い手の育成
- 古戦場史跡周遊の促進

2) ターゲット

メインターゲット

市民：学校団体、公園に訪れる高齢者、休日親子連れなど

歴史に興味の無い人に、古戦場公園の意義を伝えるとともに、郷土の歴史をつたえ、郷土愛と市民間交流の醸成を図る。

サブターゲット

観光者：歴史好き・歴史に興味のある人、公園や町並みを楽しみたい人

3) 展示の方針

- 体感できる展示
- 楽しめる・分かりやすい展示
- フィールドにつながる展示

幅広いターゲットに対応できるように、分かりやすい手法と体感で伝える展示とする。また近年は「歴史」など、歴史を楽しむ人が増えていることから、基礎知識がある人にも満足できる、深い内容の展示アイテムを随所に配し、誰もが楽しめる展示とする。

また、展示の基本動線は広域な情報から詳細な内容（資料）で理解しやすいものにする他、個人の興味や（来館者の滞在可能）時間に応じて、見るコーナーが選定できるように、各コーナー毎にまとまりのある、楽しめる展示とする。

4) 展示の流れ

展示は以下の流れで伝え、来館者それぞれの立場で楽しみ、古戦場公園の価値を理解してもらう。

導入-ガイダンス

「小牧・長久手の合戦」の全容と歴史的価値を端的に伝える。

手法：体感的な映像やインタラクティブ手法で、来館者にインパクトを与える。



少し詳しく - 興味喚起

「小牧・長久手の戦い」を紐解き、ここ「古戦場公園」で何が置きたのか、またその時の人の動きや人の思いを伝え、古戦場公園、古戦場周辺への興味を喚起する。

※フィールドへ繋げるしかけをつくる。

手法：模型や映像等で分かりやすく伝える。



より深く楽しむ - 体験コーナー

甲冑や火縄銃体験等、楽しみながら、学びを深くする。

手法：体験模型等



より深く知る

小牧・長久手の合戦図屏風の読み解きや関連情報や人物情報などを、分かりやすく解説。

手法：検索、グラフィック等



もっと知りたい

映像等を裏付ける、実物資料等を展示して、より武将等を身近に感じ、歴史にふれ、街歩きにつなげる。

手法：実物資料、グラフィック等



町でさらに楽しむ・学ぶ

周辺の史跡を紹介する地図ツールなどでコースの紹介等をする。

2. 展示構成表

コーナー名（大項目）	コンテンツ（中項目）	伝えたい内容	主な展示資料	参考資料等
I この古戦場で起こった「小牧・長久手の戦い」とは <ガイダンスシアター>				
	タイトル(仮) 『秀吉と家康が戦い 歴史が動いた。ここ長久手で』	<ul style="list-style-type: none"> 本能寺の変から江戸開府までを解説。日本全域での攻防を見据えつつ、「長久手の戦い」の意味合いをクローズアップして伝える 周辺史跡に関連する物語を伝え、周遊に繋げる 男性（武将）ばかりではなく、戦国の女性の役割（乳母、人質の母親代理、政略婚等）にも焦点を当てていく 	<ul style="list-style-type: none"> 映像ソフト ※15～20分程度の映像。1時間に2回の上映を想定 <手法等イメージ> 上空からのドローン映像やCG映像、実写など迫力ある映像で「長久手古戦場」「長久手の戦い」を体感的に伝える 中国史の三国志を超える、日本史をゆるがした戦 壮大なスケールで送る戦国志 	<ul style="list-style-type: none"> すずき孔 小和田哲男監修 『りにもが見た！ 小牧・長久手の戦い』 長久手市・長久手市 「長久手市文化財マップ」 長久手町史編さん委員会 『長久手町史 資料編三 文化財』長久手町役場261頁～286頁 平成元年特別展「長久手の戦い つわものどもが夢の跡」図録 2頁～5頁 (仮) 『歴史研究 第652号(2017年6月号) 特集女たちの戦国時代』 歴研
	学習映像 (10～15分程度)	<ul style="list-style-type: none"> 古戦場と長久手の歴史を解説し、長久手という土地の特徴や変遷を理解してもらう (古墳、古窯、産業等) 	<ul style="list-style-type: none"> 映像ソフト ※学校団体等利用時に上映 	<ul style="list-style-type: none"> すずき孔 小和田哲男監修 『りにもが見た！ 小牧・長久手の戦い』 長久手市
	デジタル古戦場体験	<ul style="list-style-type: none"> 自分の顔写真や描いた武将が、デジタル古戦場を動き回ると、参加型のコンテンツ セリフを一部アフレコするなど、来館者が感情移入できるしくみとする 	<ul style="list-style-type: none"> インタラクティブ映像 ※ワークショップでのシアター活用コンテンツ ※要スタッフ対応 	
	デジタル武将トーク	<ul style="list-style-type: none"> 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する 	<ul style="list-style-type: none"> インタラクティブ映像 ※回答は、バックヤードでスタッフが対応する ※ワークショップや団体利用時のコンテンツ ※要スタッフ対応 	
II 「小牧・長久手の戦い」の全容を紐解く				
	長久手での合戦の様子	<ul style="list-style-type: none"> 秀吉軍と家康軍の陣立と動きを、時系列で知ってもらう 戦いが現在のどの場所で行われたのかを伝えるとともに、さまざまな長久手古戦場の様子を解説。現在の地図と合成する等 	<ul style="list-style-type: none"> マッピング映像 ※既存の地形模型を白く塗り、その上に映像を投影する 秀吉軍・家康軍の動き(陣立図) 市内各所の合戦の様子(合戦図屏風等) 今に残る合戦の跡(史跡地写真等) 	<ul style="list-style-type: none"> 「地形で読み解く 日本の合戦」谷口研語 PHP文庫 「天災から日本史を読みなおす」磯田道史 (仮) 小林元監修 『長久手誕生百年 長久手のあゆみ』 長久手町 「小牧長久手合戦陣立書」 前田家蔵/慶應義塾大学図書館蔵/和歌山城管理事務所蔵 「長久手御陣場圖」 林正巳蔵 「長久手戦役図」 長久手町教育委員会蔵

コーナー名（大項目）	コンテンツ（中項目）	伝えたい内容	主な展示資料	参考資料等
	小牧・長久手合戦図屏風と現在風景の比較		映像ソフト 「武將が語る長久手の戦いと今に残る風景」	・小和田哲男監修 『小牧・長久手の戦い～戦国を駆け抜けた者たち ここ長久手で～』長久手市 ・『秀吉と家康が戦い、歴史が動いた、ここ長久手で。』
			小牧・長久手合戦図屏風	
			現在の古戦場風景写真	
	「小牧・長久手合戦図屏風」から読み解く、長久手の戦い	当時の合戦の様子が分かる貴重な資料「小牧・長久手合戦図屏風」をさまざまな角度から紹介し、楽しみ方を伝える	情報検索 簡単な解説映像、図版解説、写真紹介等の解説コンテンツ	・「小牧長久手合戦図屏風」解説 ・長久手市『史跡長久手古戦場保存活用計画 資料2』16頁～19頁
現在光景と合戦図と対比し、古戦場を身近に感じさせる		・「小牧・長久手合戦図屏風」に見る合戦の流れ（時系列に場面を繋げる簡易映像。現在の場所と対比しながら見せていく）	・長久手市合戦の様相-1 資料3 「小牧・長久手の戦い」の概要 ・岸祐二 『絵で見る日本史6 小牧長久手の合戦図屏風』株式会社集英社新書編集部 日本写真印刷株式会社	
		・「小牧・長久手合戦図屏風」にみる武將解説（堀秀政、永井直勝、安藤直次、大須賀康高 など）	・頼山陽『日本外史』 「公の天下を取引は、大坂にあらずして関が原にあり、関が原にあらずして小牧にあり」	
Ⅲ 体験コーナー				
合戦体験（甲冑体験）	武將、長久手の戦いに興味や関心を持ってもらうきっかけをつくる	甲冑体験1 甲冑を着てみよう。	・体験用甲冑（複製）	
		甲冑体験2 武將になって、出陣！	・ダンボール甲冑	
		甲冑体験3 自分で甲冑・家紋をつくってみる！	・ワークショップ	

コーナー名 (大項目)	コンテンツ (中項目)	伝えたい内容	主な展示資料	参考資料等
	民俗体験 (火縄銃体験)	○火縄銃の重さを体感し、鉄砲隊等へ興味を喚起する	火縄銃体験 火縄銃をもってみる	
			お祭りの衣装体験 など	
	長久手クイズ	○楽しみながら、これまでの展示内容 (長久手の合戦) の復習とする	武将の旗、家紋等をさがそう	
Ⅳ 武将たちが生きていた証とその記録				
	武将たちの足跡	○武将たちの手紙のやりとりなどから、戦の経過を知る ○長久手の戦いに関連する資料を展示し、資料から戦いの一側面を体感する	○実物・複製資料展示 (ケース内展示)	
			・羽柴秀吉朱印状	
			・豊臣秀吉書状 養徳院宛	
			・織田信雄書状	
			・小牧長久手合戦陣立書	
			・軍貝	
			・采配	
			・池田勝入陣鉦	
			・軍扇	
・丹羽氏次 寄附証文 など				
Ⅴ 史跡を守る、長久手の歴史と文化				
	継承された、史跡地	○長久手古戦場が江戸、明治、大正、昭和、現在と守られ、継承されて来たことを紹介	○実物・複製資料展示 (ケース内展示)	
			・長久手軍記	
			・長久手戦略記	
			・長久手に残る合戦資料	
			・長久手戦役図	

コーナー名 (大項目)	コンテンツ (中項目)	伝えたい内容	主な展示資料	参考資料等
			・林正巳氏所蔵資料	
			・尾張名所図会	
			・鸚鵡籠中記	
			・人見弥右衛門・赤林孫七郎 関連資料	明和の碑
			・尾張藩士 福富親茂 (ちかしげ)	宝永の石柱、御床几石銘並首塚銘
			・長久手征伐記	
			・遊長湫記	
			・吉田知行 関連資料(初代村長)	小説「冬の派閥」城山三郎、青松葉事件 (幕末)
			・史跡の絵葉書、写真	その後の森家、池田家、それぞれ明治の碑を建立
			・市内文化財	
			○長久手合戦史跡分布図 (グラフィック)	
			○年表 (グラフィックパネル)	
			国指定史跡「長久手古戦場」	○長久手古戦場史跡指定資料を展示し、古戦場が国指定史跡であることを伝える
・長久手古戦場史跡指定資料 (複製等製作)				
長久手市 資料編六 中世閲覧システム	○長久手市史を検索システムに入れ、より深い情報を来館者に提供	長久手市 資料編六	長久手市 資料編六	
VI 古戦場の史跡をめぐる <ガイダンスホール>				
古戦場の史跡をめぐる！ 長久手床地図 (合戦ルート入立体視地図)	○公園内および周辺の情報をビジターセンター的に紹介。(古戦場と周辺史跡の自然等) ○長久手古戦場が国指定史跡であることを、簡潔に解説	○長久手床地図 (グラフィック)	長久手市 「長久手市文化財マップ」	
		○史跡めぐり、街歩きガイド (QRコードなどでの史跡紹介、パンフレット等)	長久手町史編さん委員会 『長久手町史 資料編三 文化財』 長久手町役場 261頁~286頁	
		○古戦場ARビューワー		
		○国指定史跡「長久手古戦場」解説パネル		
		※無料エリアでの情報と有料エリアでの情報を、情報の深さや内容で差別化する		

3. 展示平面プロット図 <地下1階>

II [小牧・長久手の戦い]の全容を紐解く

プロジェクションマッピングや映像コンテンツ、グラフィックにより戦国時代の雰囲気ある空間とする。

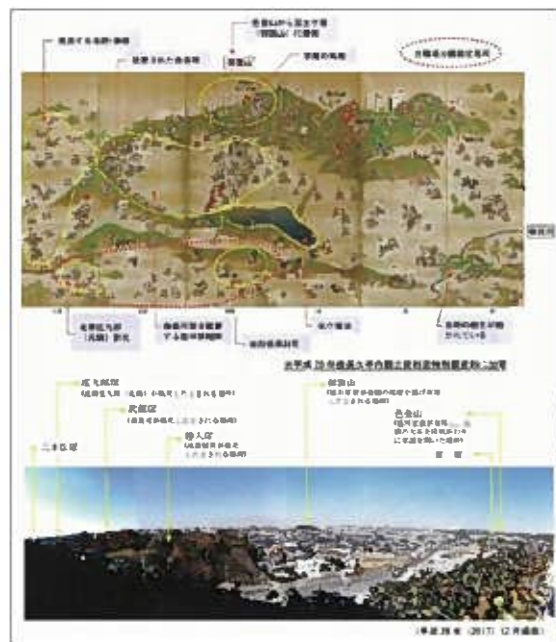
■ マッピング映像

既存地形模型をリニューアル。小牧・長久手の戦いの動きを伝える。



■ 小牧・長久手合戦図屏風と現在風景の比較

小牧・長久手合戦図屏風と現在の写真(製作時に最新の状況を撮影)を並べ、合戦の場所がどこであったか等を知り、身近なものとして再認識させる。また、街歩きへの一助とする。

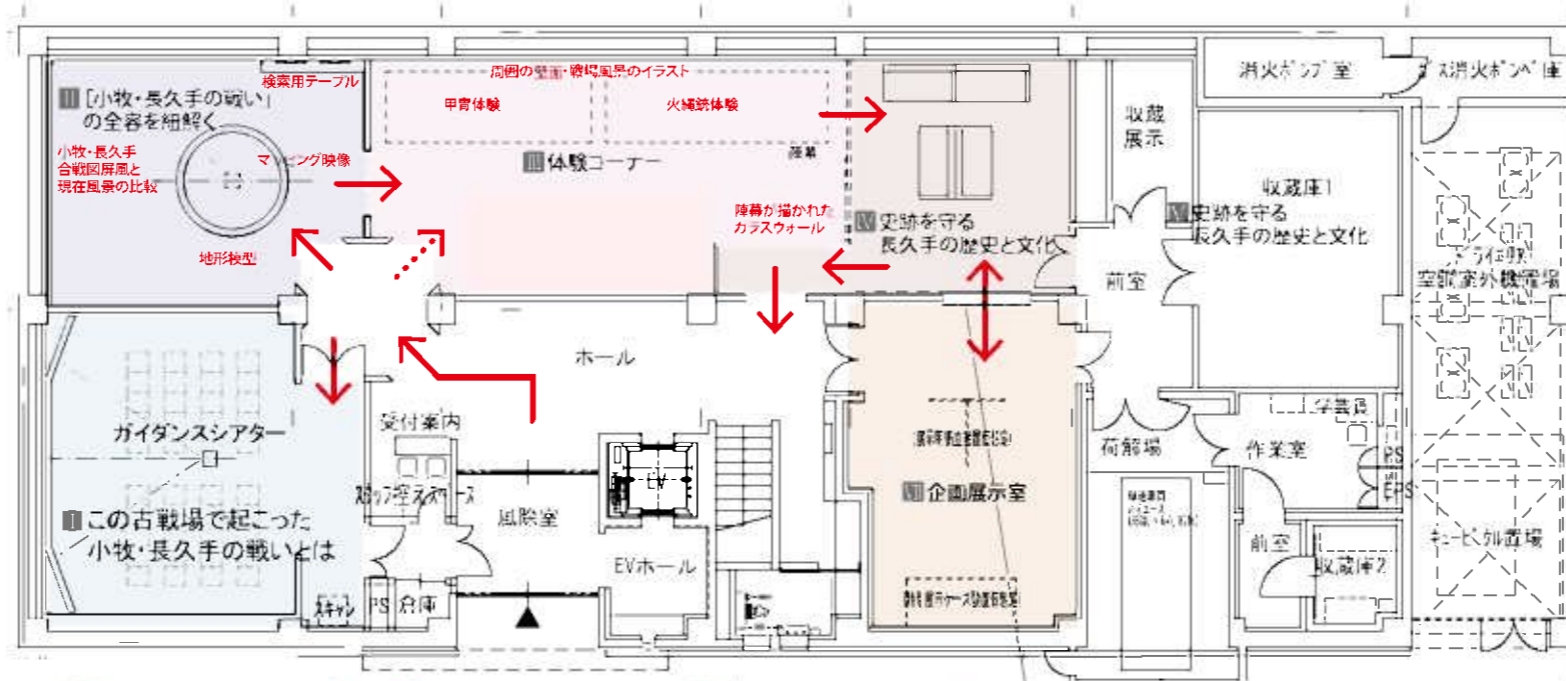


参考別
平成28年度長久手市郷土資料室 特別展 資料

III 体験コーナー

親子や仲間でお楽しみ体験スペースを広くとり、回くなり過ぎない分かりやすいコーナーとする。リピーターに配慮し、入口から直接入れる動線を用意。

甲冑体験、火縄銃体験等



※展示の解説は、点字の表記、多言語表記、Wi-Fiを使ったデジタル解説などを検討。

開放可能な屏。企画展示室として閉じて使うことも、開放して一体的に使用することも可能。

IV 資料展示

収蔵庫側を「収蔵展示」とし、保存環境を担保しつつ資料を展示する。

V 収蔵展示

収蔵庫と一体になった展示。貴重な資料を、保護をしながら公開する。



イメージイラスト



長久手市古戦場公園西整備実施設計経緯

I 導入・ガイダンスシアター

迫力のある映像とするため、壁面を有効かつ多様に使える映像シアターとする。

■ 本編

「(仮)秀吉と家康が戦い歴史が動いた、ここ長久手」「本能寺の変」から「江戸開府」までを解説。日本史における小牧・長久手の戦いの重要性を伝える。ドローンやCG、実写映像等で迫力ある映像とする。男性(武将)ばかりではなく、女性にも焦点をあてた内容とする。

■ インタラクティブコンテンツ

見るだけではない、参加性のあるコンテンツとする。

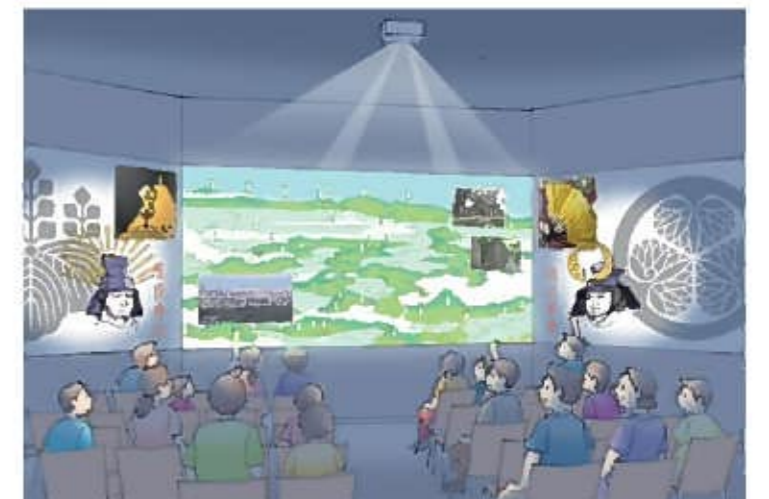
「(仮)デジタル武将トーク」

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。

「(仮)デジタル長久手の戦い体験」

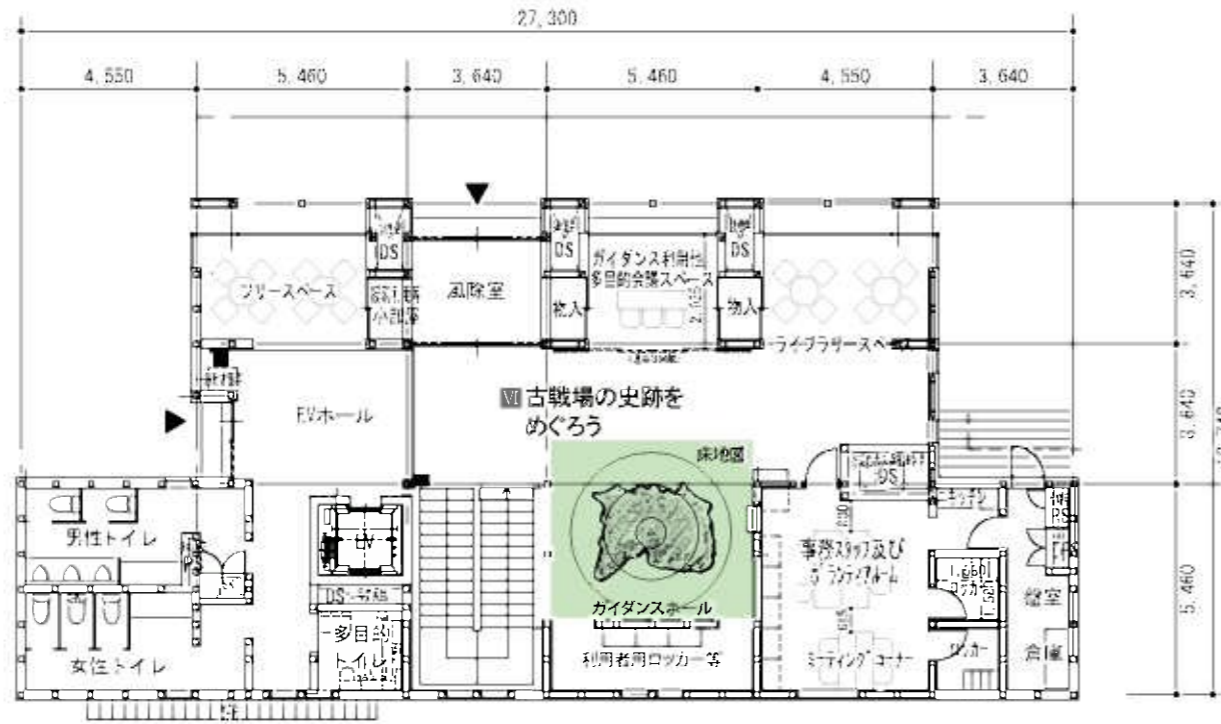
来館者の顔をスキャンした画像を、イケメン武将と一緒に騎馬隊や鉄砲隊として映像ストーリーに登場させるという語感あふれるコンテンツを導入。

イメージイラスト



株式会社東畑建築事務所

4. 展示平面プロット図 <1階 ガイダンスホール>



VI 古戦場の史跡をめぐる

エントランスに接した明るい開放感のある空間で、古戦場公園、周辺文化財、街歩き情報を提供する。

※古戦場公園からフィールドミュージアムへ誘導。

■長久手床地図

大きく引きだした長久手市の地図に長久手倉敷史跡・城跡をメインに文化財をプロット。

■QRコードなどで

床の長久手市の地図にQRコードなどを入れ、史跡の情報を得て街歩きへ誘引するしくみを取り入れる。



5. 施設活動(案)

展示・活用事業	調査・研究 収集・保存 展示・活用 教育・普及
案内・解説事業	展示解説 史跡公園、フィールドミュージアムへの誘導
学習・育成事業	学校団体学習支援 解説ガイド等育成(生涯学習支援) 地域団体活動支援
交流・イベント事業	各種イベント企画・実施
施設維持管理事業	管理、貸出、物販
市民参画・市民協働	イベント、ワークショップなど

6. 運営の検討課題

- 運営・組織体制 … 直営、指定管理、市民への一部委託
 - 施設運営形態 …
 - 開館時間、休館日、
 - 入場料
(参考：是川縄文館250円、石見銀山世界遺産センター 300円)
 - リピーター確保のためのしくみ(展示更新、年間パスなど)
 - 施設利用・貸出
 - 資料収集および収集環境
- など