

長久手古戦場記念館展示設計説明書

長久手市



■長久手古戦場記念館 地下1階

古戦場の史跡をめぐろう



展示テーマは、「語り継ぐ」

V.体験コーナー

体験コーナーでは、簡単体験とちょっと深入りした体験の2種を用意。

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

なりきり武将イメージ



家康、秀吉の陣羽織と采配をもって、写真撮影をする。

甲冑体験は、家康と秀吉の甲冑を体験できる。

■火縄銃体験

簡）火縄銃を持ってみる体験

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

火縄銃体験イメージ



■戦国武将クイズ(Q&A)

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

★解説の語り手案

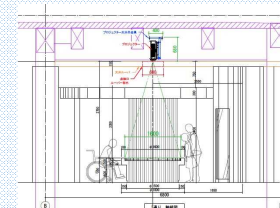
・鉄砲名人 水野勝成 ・頼山陽 など

II.「小牧・長久手の戦い」の全容を紐解く

II-1.小牧・長久手の戦い

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

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



■基礎情報解説（グラフィック）

主力の武将紹介、年表、勢力図など、基本となる情報を提供。



II-2 長久手合戦・武将語り

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

■復元模写「長久手合戦図屏風」情報検索

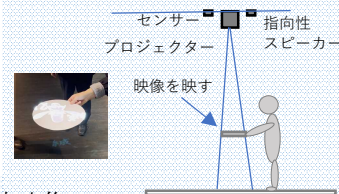
屏風の解説及び屏風を拡大して細かい部分まで見られるようにします。また「復元模写」の制作過程も紹介します。



■武将語り

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

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



■今と昔比較映像

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



IV 史跡を守る長久手の歴史と文化

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



III 武将たちが生きてきた証とその記録

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

I.ガイドンスシアター（40席）

シアターでは、ガイドンス映像を映し、来館者に全体の流れを把握してもらいます。ストーリーは「小牧・長久手の戦い」の発端である本能寺の変から始まり、この古戦場で何が起こったかを伝え、そして今に残されている史跡等へ、誘う流れとします。

ガイドンス映像は、一般用と子ども用の2作品を制作します。

■一般用ガイドンス映像

イラストやCG、ドローン映像を駆使し、迫力ある歴史再現映像とします。



■3面シアター

シアターは、3面プロジェクター映像と5.1chサウンドで構成します。正面と左右のスクリーンを効果的に使い、墨絵アニメーションの迫力ある映像と音で演出します。

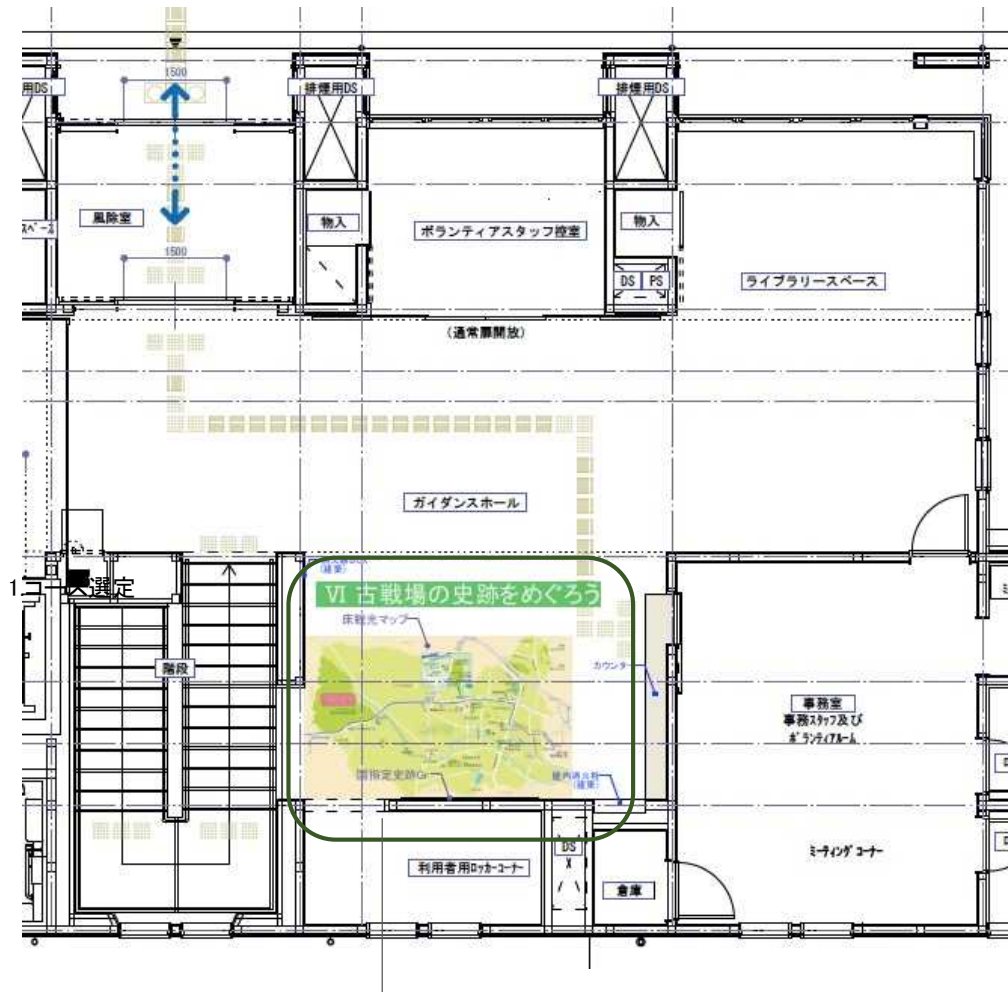
■子ども用ガイドンス映像

まんが『りにもが見た！小牧・長久手の戦い』を基に小学校の地域学習に役立てます。



■座席

シアターは、様々な使い方、見方ができるよう、床はフラットにします。観覧者数に合わせた使い方ができるようスツールを設置し、車椅子でも楽に入れる動線とスペースを確保します。学校団体に対応できるよう40席を用意します。



フィールドミュージアム（古戦場の史跡）めぐりを誘引する床地図

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

★語り手案

- ・ 武将トークの武将もしくは家康
や秀吉
- ・ 地元歴史ガイド



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



フィールドミュージアムを楽しむ周遊ルートと周遊を楽しむアイテム

■史跡サインとの連携

周辺の各史跡のサイン（史跡解説板）とガイダンス展示を関連づけます。史跡案内も展示と同じ「語り継ぐ」という軸で案内を構成します。

史跡サインには、QRコードを入れそれぞれの史跡に因んだ人物に、史跡の由来や守ってきた人々の思いなどを語ってもらいます。

※語り手を複数用意し、今の長久手を紹介するなど来館者が周遊したくなる情報も、サインに入れていきます。

※史跡紹介コンテンツは、写真や文字解説、動画を内容に応じて資料を選定。

■ガイダンス施設を起点とした周遊ルート（案）

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

○家康軍コース

ガイダンス施設→色金山→松ケ根公園→御旗山→長久手城跡→血の池公園

→武蔵塚→古戦場公園（庄九郎塚・勝入塚）→ガイダンス施設

○秀吉軍コース

ガイダンス施設→木下勘解由塚→堀久太郎秀政本陣跡・松ケ根公園→

血の池公園→武蔵塚→古戦場公園（庄九郎塚・勝入塚）→ガイダンス施設



■各史跡地での情報（案）



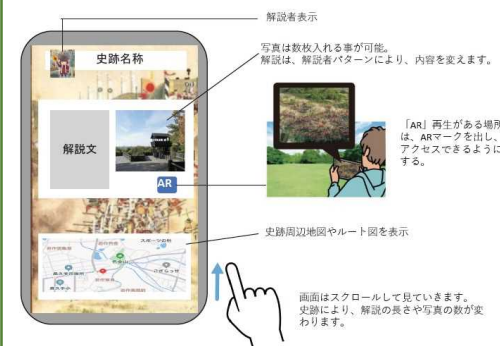
ガイダンス施設の他、起点となる
場所にルート地図を設置

史跡地看板



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

情報画面イメージ



1. 史跡・場所の説明

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

3. 地図

- ・ 場所によっては周辺の地図や公園の配置図
- ・ 基本の周遊地図

4. AR

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

5. その他

- ・ 関連リンク先
- ・ イベント情報 ※随時更新とする。