

第5章 整備基本計画

第4章で掲げた基本理念に基づいて有効的な活用を実現していくために、5-1において本史跡全体の活用の考え方や整備の方向性を示す。また、5-2において本史跡を構成する各遺跡の個別計画を示す。

5-1. 全体計画

（１）遺跡活用についての考え方

1) 活用における方策

第4章で示した基本理念に基づき、本史跡の価値を来訪者に効果的に伝えるために次のような段階的行動を促す方策を設定する。

史跡を訪れた人が、現代の風景から歴史を読み解き、戦争当時の状況に想像が掻き立てられ、平和へ想いを馳せることができるようになるためのプロセスを図 59 に示す。具体的には、「自然環境」「歴史」「生活・生業」等、現地にある要素についての理解を、遺跡をめぐり 4 段階の行動「みる」「しる」「まなぶ」「おもう」で深め、それらが共有されて「おもしろい」ことができる状態を目指す。このことが、ひいてはまちづくりの視点で、移住・定住の促進や町の魅力創出につながるよう、整備活用を進める。方策についての詳細およびターゲット設定について次ページ以降に示す。

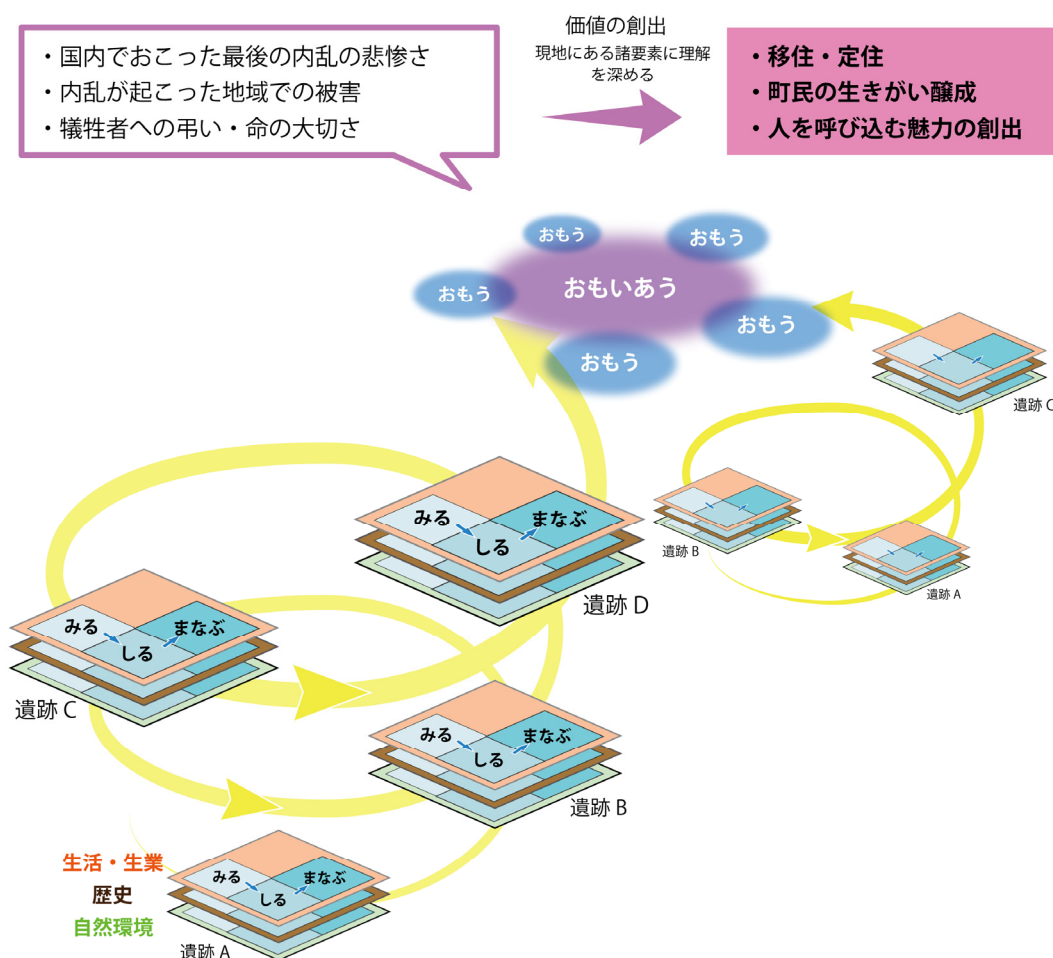


図 59. 基本理念に基づいた価値理解のプロセス

戦略1：「みる」

○現地で遺構を見る

- ・遺構や遺物の保存を最優先とし、必要に応じた調査と実態解明に努め、見せられる価値については、現地で直接見ることのできる整備を行う

○当時の視点で周辺の遺跡を見る

- ・当時の人々の視点で、周辺の遺跡を含む「当時の景観」を見ることのできる整備を行う

○周辺の遺跡を回遊して見る

- ・広く地域に残る遺跡を回遊することで、まとまりとしての歴史的景観を魅せる

戦略2：「しる」

○本質的価値の詳細を知る

- ・史跡の本質的価値とその詳細を知ることができる充実した解説を行う
- ・地下遺構や戦闘の風景等、「見えない価値」を可視化し、知ることができる仕掛けを導入する

○史跡の立地条件を知る

- ・保全された風景の中に遺跡間の位置関係を知ることのできる整備を行う

戦略3：「まなぶ」

○本史跡についてストーリーとして学ぶ

- ・町域を巡ることで、その場所に埋没したストーリーを体感、学ぶことのできる整備を行う

○近代日本の歴史について学ぶ

- ・西南戦争から近代日本の歴史を学ぶことのできる情報を発信する

戦略4：「おもいあう」

○戦死者や戦争被災者を想う

- ・戦死者や戦争で被害にあった地域住民等に想いを馳せ、平和の価値を実感し共有できる整備を行う

2) ターゲットの設定と活用アイデア整理

玉東町の有する多様な魅力を介在して、より多くの人たちに訪れ、史跡の価値を理解してもらうために、図 60 に示すようなターゲットを想定した。想定に際しては、第一に挙げる「歴史ファン」は、歴史研究等を仕事や趣味としている人と定義しヘビーユーザーと位置付けた。また「観光客」は周辺市町村の在住者を想定し、フットパス等を楽しみに来訪する人と定義した。加えて、玉東町が近隣都市圏のベッドタウンであることや、近年、駅前のふれあい広場を利用する子育て世代の増加から「子ども連れ」の来訪も想定した。「観光客」「子ども連れ」については、史跡を訪れるきっかけを付与することで能動的な来訪を促し、結果的に史跡の価値理解につながることを目指す。最後に「地元農家」については、日常的に遺跡周辺に来訪しているが、その価値理解と発信側になることを目指していく。

さらに、整備や史跡の清掃等の際にはイベント的に広く呼びかけを行い、すべての人が能動的に史跡に関与し、「みる」「しる」「まなぶ」「おもいあう」きっかけを行政から提供し、結果として史跡と深いつながりをもつ人を増やしていく。

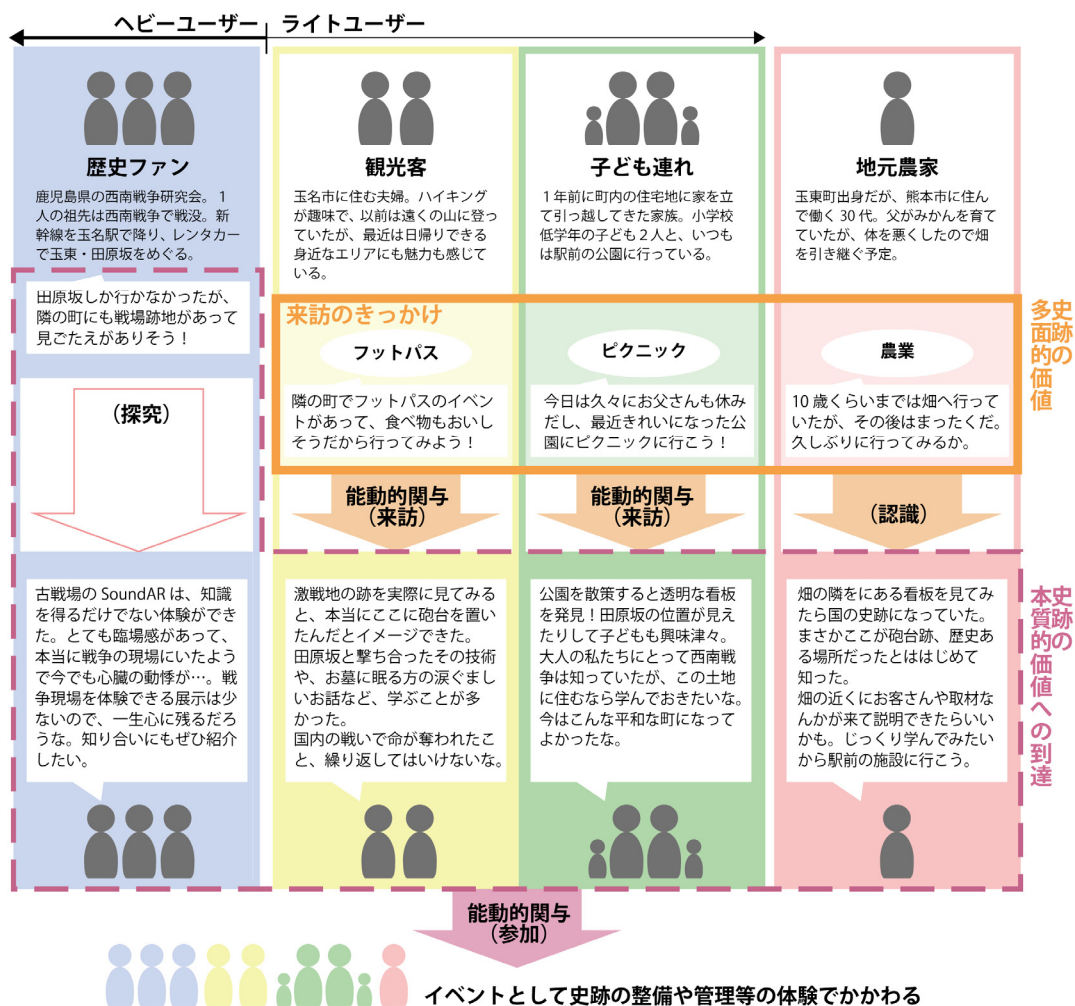


図 60. ターゲットごとに史跡の本質的価値へと導く行動のイメージ

遺跡ごとの活用アイデアについて、ターゲットを定めたコンテンツを設定し、個別の整備計画へと展開させていく。このプロセスを以下の図に示す。

凡例（ターゲット）									
	歴史ファン	観光客	子ども連れ	すべての人					
遺跡名	史跡の持つ要素	史跡との関連度 高	コンテンツ（体験の内容）			整備内容 （文化財関連）	整備内容 （活用関連）		
半高山古戦場	・風景（パノラマ眺望、畑） ・戦いの様子 ・胸壁とした岩 ・みかん畑 ・吉次往還が通る要衝	・イベントとして整備（植栽）や管理（清掃）等の体験でかかわる	・アナログARで景観とあわせた戦争の学習・体験	・遊歩道を歩く	・多目的広場と新駐車場でマルシェ	・みかん畑の風景 ・花見	・夜間の夜景 ・ピクニック・キャンプ ・みかんや特産品などの収穫体験	・駐車場・東屋の整備 ・山頂施設の整備 ・サインの設置 ・解説板の設置 ・アナログARの設置 ・景観阻害植栽の整理 ・防草 ・山頂トイレの改修	・駐車場・東屋の整備 ・オープンスペースの確保 ・遊歩道の整備 ・未利用地の検討 ・夜間利用を想定した照明整備
吉次峠古戦場	・石碑 ・段々果樹園跡 ・地獄峠 ・サクラ		・花見	・直売所で農産物を買う	・解説板の設置	・未利用地の検討 ・花木の植栽 ・松の復元			
横平山古戦跡	・展望台（眺望） ・慰霊碑 ・仮埋葬地碑 ・みかん畑 ・塹壕跡 ・遊歩道		・サウンドARで抜刀隊を疑似体験 ・塹壕に入る体験	・兵士なりきり体験（コスプレ） ・解説板での学習	・遊具（西南戦争モチーフ）	・キッチンカーで食事の購入 ・テイクアウトで食事	・遺構の表示 ・眺望の確保 ・アクセス道路の整備 ・誘導サインの設置 ・駐車スペースを含む多目的広場の整備	・遊歩道の整備 ・堡塁の有効活用 ・デジタルコンテンツの整備 ・ガイダンス施設の整備	
二俣瓜生田官軍砲台跡	・砲座跡（硬化面） ・田原坂への眺望 ・大砲の轍		・田原坂が見える望遠鏡で、田原坂から視く人と対峙 ・サウンドARで砲撃を疑似体験	・竹を使って砲台等の再現	・ピクニック・広場としての利用	・田原坂への眺望整理 ・砲座跡・大砲の轍の復元 ・遺構の表示 ・駐車場の整備	・眺望コンテンツの整備 ・デジタルコンテンツの整備		
二俣古閑官軍砲台跡	・砲座跡		・竹を使用した工作	・ピクニック・広場としての利用	・二俣瓜生田官軍砲台跡と連携した駐車場案内サイン ・遺構の表示 ・樹木の整理	・竹林の整理や竹材利用 ・砲座跡の活用			
正念寺	・山門 ・イチヨウの大木		・山門マッピング ・花を植えて戦死者への弔い	・紅葉・花見	・山門の保存 ・境内地の保存	・仮埋葬地の解説表現			
高月官軍墓地	・墓地 ・眺望（三ノ岳を望む） ・隣地の広場		・音声解説による戦没者のエピソード	・紅葉・花見	・遺構の保存 ・樹木の整理	・デジタルコンテンツの整備			
宇蘇浦官軍墓地	・墓地		・音声解説による戦没者のエピソード	・遺構の保存 ・樹木の整理 ・法面の保護（土石流危険渓流区域）					
駅前ガイダンス施設（仮）		・学習の拠点 ・既存マンガと連動したプロログ解説	・回遊のための情報収集	・お土産・飲食物の購入 ・景品の受け取り場所	・便益施設としての利用	・ガイダンス施設設置（有人・史跡案内）			

図 61. ターゲットの設定と活用のアイデア

3) エリアごとに想定される来訪者とその交通手段

町内の遺跡を3エリアに分け、2)に設定したターゲットについて、年間で特に多いと考えられる春・秋の時期の週末一日あたりの来訪団体数と交通手段を以下のように設定した。

なお、町内の7つの西南戦争遺跡について、半高山エリア、二俣エリア（二俣瓜生田官軍砲台跡、二俣古閑官軍砲台跡、横平山古戦場）、木葉駅エリア（正念寺、高月官軍墓地、宇蘇浦官軍墓地）の3つに分け、活用を検討していくものとする。特に優位になると考えられる客層や交通手段について、表中に★で示す。

表 19. 半高山エリア

表 10: 年間出エリ

客層 (同時来訪)	一日当たりの団体数 (春秋・週末)	交通手段	駐車場必要台数 (9～17 時)
歴史ファン (高齢者層 含む)	1 ～ 2 人×30 組	公共交通機関（電車・バス）木葉 駅・植木駅⇄タクシー（町営バス・ 今後検討）	
		二次交通（自転車等の軽車両）	
		個人車両・レンタカー★	4 台/時（多目的 広場、山頂利用）
		徒歩	
ファミリー 層★	3～5 人×10～20 組	公共交通機関（電車・バス）木葉 駅・植木駅⇄タクシー（町営バス・ 今後検討）	
		二次交通（自転車等の軽車両）	
		個人車両・レンタカー★	3 台/時（多目的 広場利用、山頂ま では徒歩）
		徒歩	
イベント時		公共交通機関や町営バスを運用	

表 20. 二俣エリア(二俣瓜生田官軍砲台跡、二俣古閑官軍砲台跡、横平山古戦場)

客層 (同時来訪)	一日当たりの団体数 (春秋・週末)	交通手段	駐車車両必要台数 (9～17 時)
歴史ファン (高齢者層 含む)	1 ～ 2 人×20 組	公共交通機関（電車・バス）木葉駅・ 植木駅⇄タクシー	
		二次交通（自転車等の軽車両）	
		個人車両・レンタカー★	2.5 台/時（多目的 広場・山頂 P 利 用）
		徒歩（フットパス）★	
ファミリー 層	3～5 人×5 組	公共交通機関（電車・バス）木葉駅・ 植木駅⇄タクシー	
		二次交通（自転車等の軽車両）	
		個人車両・レンタカー★	1 台/時（多目的 広場利用、山頂ま では徒歩）
		徒歩（フットパス）★	
イベント		公共交通機関や町営バスを運用	

表 21. 木葉駅エリア(正念寺、高月官軍墓地、宇蘇浦官軍墓地)

客層 (同時来訪)	一日当たりの団体数 (春秋・週末)	交通手段	駐車車両必要台数 (9～17時)
歴史ファン (高齢者層 含む)	1～2人×8組	公共交通機関(電車・バス) 木葉駅・ 植木駅⇄タクシー★	
		二次交通(自転車等の軽車両)	
		個人車両・レンタカー	1台/時
		徒歩(フットパス)★	
ファミリー 層	3～5人×2組	公共交通機関(電車・バス) 木葉駅・ 植木駅⇄タクシー★	
		二次交通(自転車等の軽車両)	
		個人車両・レンタカー	1台/時
		徒歩(フットパス)★	
イベント		公共交通機関や町営バスを運用	

(2) フィールドミュージアム回遊ルートの設定

前ページで示したように、来訪者に本史跡をより深く理解してもらうためには、複数ある遺跡を連続的にまわるためのルートの設定をする必要がある。平成28(2016)年に策定した保存活用計画には、各遺跡をフィールドミュージアムとして回遊することが望ましいと示した。フィールドミュージアムとは、一般的に「あるエリア全体を博物館と見立てる」意味で用いられており、その地域に固有の歴史・文化等を屋外で直接体験・学習できるシステムのことを指す。

本史跡においてこのシステムを取り入れる事は、玉東町内外にある戦争の痕跡や地形等を実際に見てまわり、西南戦争のストーリーを学ぶ上で有効であると考ええる。ここでは回遊における推奨ルートを目的別に分類し4つ示す。

プラン案1：西南戦争まるわかりコース

交通手段：車・徒歩

移動時間：約5時間

移動距離：車 約22.5km

徒歩 約4km

このコースは、玉東町と田原坂エリアを含めた「史跡西南戦争遺跡」の全体を、車と駐車場からの徒歩移動を組み合わせながら回遊するコースである。徒歩ルートはフットパスとして既に整備されている道を利用する。史跡全体の地形を生かし、1日をかけて網羅的に巡るコースである。



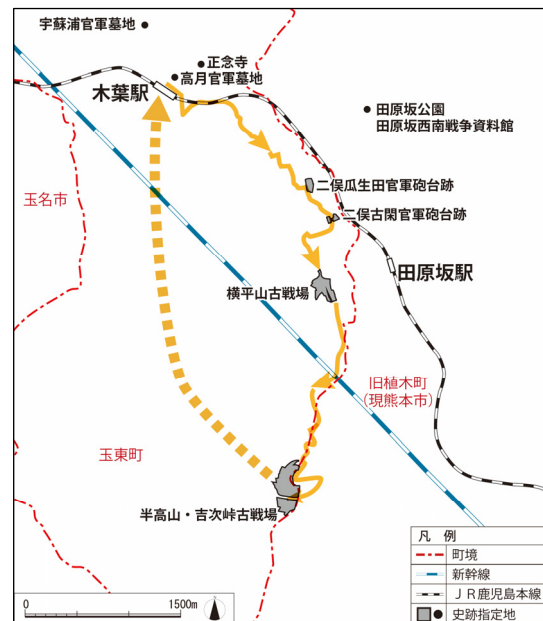
プラン案2:玉東コース

交通手段：徒歩・バス

移動時間：約2時間

移動距離：約8.2km

このコースは、木葉駅から半高山・吉次峠古戦場までを歩いて移動し、その後は現在町内を周遊しているバスに乗り、出発地の木葉駅まで帰るもので、町内の主要な遺跡を見学できる。来訪者がバスを利用することや、便数の調整等が必要となる。



交通手段：自転車

移動時間：約2.5時間

移動距離：約8.2km

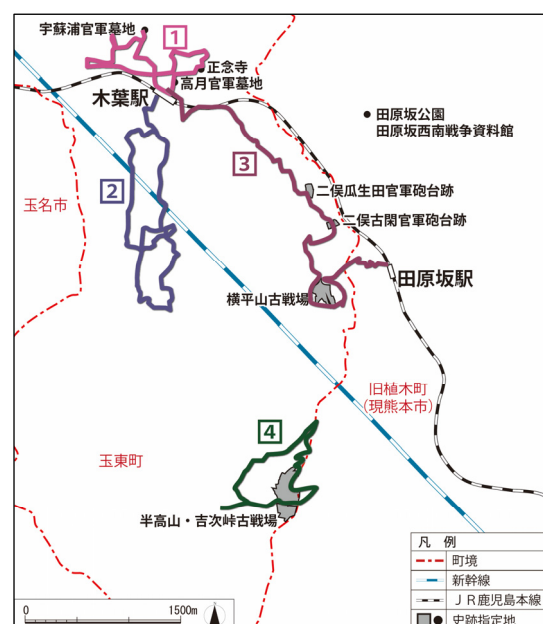
このコースは、自転車で町内を回遊するものである。駅についた来訪者がレンタル自転車に乗り、町内を回遊することを想定している（帰りのコースは未確定）。また、コースが整備されることでサイクリストの呼び込みも期待できる。

高低差が大きな場所もあるため電動アシスト付き自転車の導入や、駐輪場・サイクルラックの確保、立ち寄りスポットとなる店との連携等の対策が必要となる。

プラン案3:フットパスコース

このコースは、既に整備されているフットパスの4コースを利用するものである。コースを選択し、歩きながらじっくりと町の風景や文化に触れることができる。イベントを実施することで、ガイドや地元とのふれあいが生まれ、有意義な回遊体験もできる。

来訪客が自由に歩くための歩道やサインの管理が必要となる。



プラン案4:ユニバーサルコース

身体障がいのある方や外国人ができるだけ不自由なく回遊できるコースを設定する。

- ・足の不自由な方向け

階段がないところを優先的に誘導し、駐車場所は優先駐車場を案内する。

- ・目の不自由な方向け

音声による解説が充実した場所で完結するストーリーを案内する。

- ・外国人向け

パンフレットやサイン等の多言語解説や、言語だけでなく感覚的な体験のできるコースを設定する。

(3) 広域サインの設定

サイン整備に関しては、以下の基本的な考え方にに基づき検討及び整備を図っていくものとする。

1) 整備方針

- ・車両と歩行者のサインを区別しやすいデザインとする。
- ・熊本市田原坂エリアとデザインや名称の統一化を図り本史跡独自のものを作成する。
- ・来訪者に向けて快適に西南戦争遺跡群を巡ることができるよう表示等を工夫する。
- ・サインの設置等については、熊本市サインガイドラインを順守しユニバーサルデザインを考慮する。
- ・県の既設観光案内板との調整を図る

2) 配置計画

車両誘導サイン A

高速道路 IC 等において、遠方から玉東町の方角を誘導する。



車両誘導サイン B

主要な交差点において、駅周辺等の名称サインで拠点へ誘導する。



車両誘導サイン C

目的地において、名称や駐車場等を示して駐車できるように誘導する。



史跡案内サイン

史跡指定地のマップに、現在地と見どころの位置やルートを示す。



誘導サイン

見どころの位置への方角を示す。



遺構・遺物名称サイン（標柱等）

誘導サインに沿って回遊してきた来訪者に見どころの位置を示す。



解説サイン

対象となる遺構・遺物の見どころ、他の遺跡との位置関係等を示し解説する。

町内の道は山間で湾曲したものが多くことから、結節点での拠点の誘導のための車両誘導サインBが重要な役割をもつといえる。

玉東町設置・熊本県設置・熊本市植木町設置の3種類に分類し、その中で特に玉東町設置のものを更新・新設する場合のイメージを以下のように示す。町設置のサインは「玉東町サイン整備・基本計画」に基づき平成11(1999)年以降に設置されたものであり、その後道路工事によるルート変更や、案内が不十分な交差点が複数あることから、更新・新設を図っていくものとする。なお、図中に○で示す、吉次園付近から半高山への誘導サイン、田原坂公園から玉東町への誘導サインについては特に重要な結節点であることから、優先的な整備を行いたい。

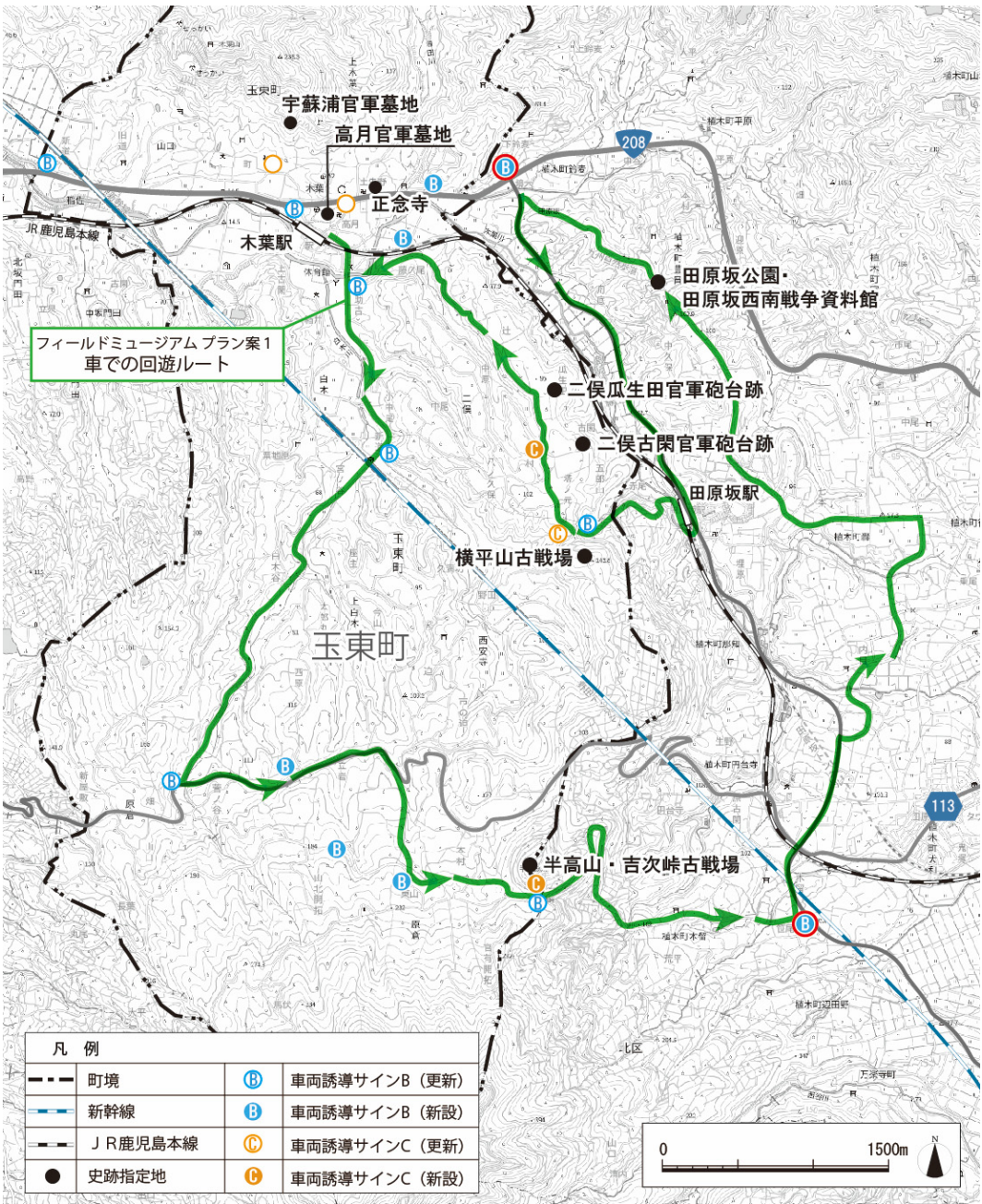


図 62. 誘導サイン整備のイメージ

（４）木葉駅周辺のガイダンス機能の強化と田原坂西南戦争資料館との連携

第3章に示したように、玉東町に來訪する交通手段から、木葉駅エリアが本史跡の回遊の出発点となることは明らかである。このエリアのガイダンス機能を強化することで、有意義な回遊への効果が期待できる。現在も一部がガイダンスコーナーとなっており有効に機能している点、新たな施設を設置するには費用面や敷地の観点から現実的ではない点から、施設の機能再編という形で玉東町における史跡ガイダンスの強化を図ることとする。

また、既存の田原坂西南戦争資料館に充実したコンテンツがあることから、連携を図ることも推進する。

施設の再編イメージ

混在している機能を再編し、観光・ガイダンス機能の導入・強化を図るため、下図のように機能の再配置をして各施設の役割を明確化させる。具体的には、観光拠点施設ぶらっとぎょうとうの一施設にガイダンス機能を集中させ、木葉駅前エリアにおける拠点として位置づける。

この施設を有効活用し回遊性を高めるため、施設紹介のポスター提示、パンフレットの設置を行う。また、バス等の定期運行を、公営・民営の可能性を含めて検討する。

これにより、町民だけでなく來訪者のニーズに沿った利便性の向上も図られることが期待できる。

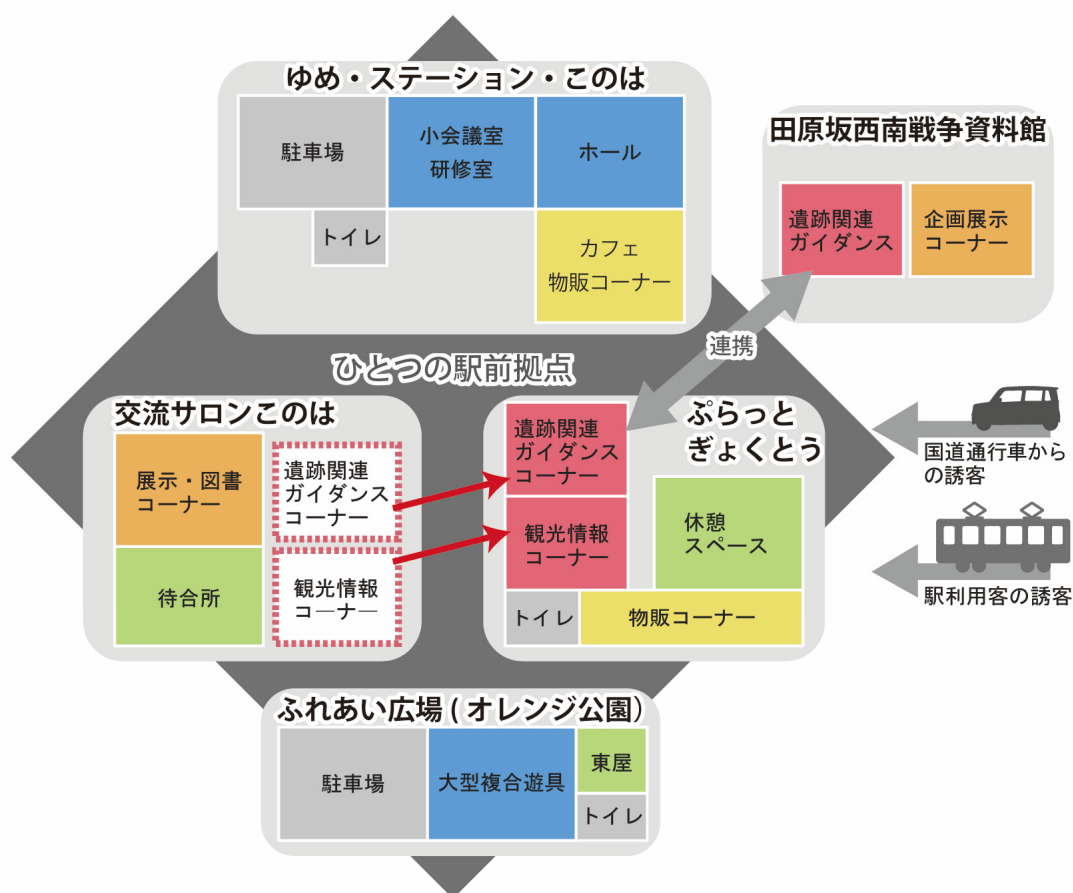


図 63. 駅前施設機能再編イメージ

(5) 展示システムの検討

(3) の駅前のガイダンス機能および(4)の広域でのサイン計画を基盤として、本史跡の価値をわかりやすく伝え、深く理解してもらうためには、体験できるコンテンツや複数の遺跡を複合的に案内するシステムを充実させることが必要である。

<p>I 総合案内</p>	<p>来訪のはじめに目に留まる場所で、史跡についての基礎情報を伝える。ガイダンス施設においては、西南戦争の基本的な情報、遺跡の位置や回遊の方法等を知らせる。各遺跡においては、遺跡の敷地内の情報、遺跡の価値の解説等をおこなう。</p> <p>事例</p> <ul style="list-style-type: none"> ●動画解説：航空写真やドローン映像にあわせて西南戦争の陣営の配置等を解説する。既存の動画サイトに投稿する。 ●総合案内サイン：遺跡の敷地内の情報を板面にて解説、必要に応じてQRコードを表示し、II IIIに示すデジタルコンテンツへの閲覧も可能とする。
<p>II AR 展示</p>	<p>実際の風景とバーチャルの視覚情報を重ねて表示する。これにより、西南戦争当時の人の動き等を再現し、より現実的に戦争の様子を知る体験ができる。</p> <p>事例</p> <ul style="list-style-type: none"> ●ファイル AR：クリアファイルに描いたバーチャルの絵と風景を重ねる。手軽に配布ができる。 ●アナログ AR：遺跡に設置された透明のサインと重ね、地形とあわせた解説を見られる。 ●AR 映像：来訪者がスマホで、所定のサイトを開き、現場限定の映像を見る。
<p>III サウンド AR</p>	<p>実世界と仮想世界の音を重ね合わせて聴覚での仮想現実を体感するもの(ソニー商標)。位置情報に基づき、体の動きと連動した、360°の奥行きのある音をイヤホンで聴くことができる。</p> <p>実際に戦いの現場にいるかのような音声(例：抜刀隊が隣をすりぬける、田原坂と大砲で撃ち合っている等)を現地で体験できるものとし、音声の内容は、田原坂資料館との連動を図る。</p> <p>事例</p> <ul style="list-style-type: none"> ●アトラクション：テーマパークの中で、手持ちのスマートフォンとイヤホン/ヘッドホンで体験することができる音響体験。 ●田原坂資料館体感学習室：(P63 再掲) 戦場をイメージしたジオラマと、連動した映像から、着弾音、振動、小銃弾の飛来立体音や、再現映像が映し出される。



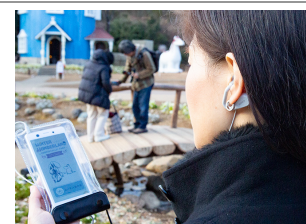
動画解説イメージ



アナログ AR の設置例



AR 映像のイメージ



サウンド AR 活用事例

(引用) 埼玉県ムーミンバレーパーク
「サウンドウォーク」
<https://robotstart.info/2020/01/28/soundwalk-moomin.html>

(6) 全体計画 (回遊シミュレーション)

(1) ～ (5) に示した、ターゲット設定、回遊ルートとサインの計画、ガイダンスや展示機能について総合し、来訪者が玉東町へ訪れて回遊するシミュレーションを以下の図に示す。

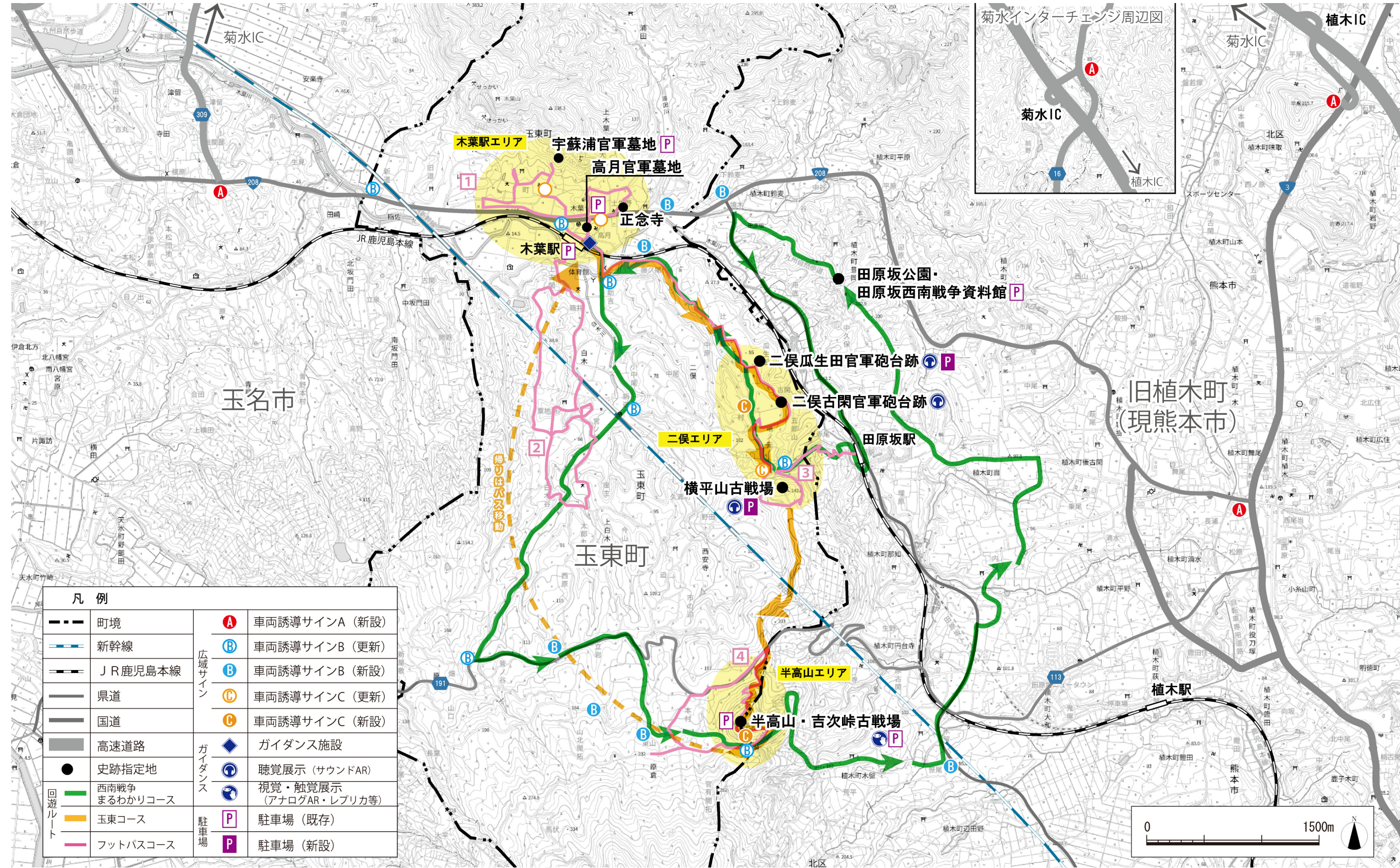


図 64. 全体計画図

前ページ図 62 に示した全体計画図の想定ルートについて、詳細を以下の図に示す。一つ目に、歴史ファンが玉東町の遺跡群と田原坂を網羅するように車で巡るコースを想定した。基本は車での移動だが、駅周辺は駐車スペースのない遺跡もあることから、フットパスコースも併用しながら巡るパターンを想定した。二つ目に、町内に住む子ども連れの家族がフットパスコースを歩いてまわるコースを想定した。三つ目として、観光客が公共交通機関で木葉駅に到着する場合等の車を使わないコースを想定した。往路は徒歩にて国指定の史跡地を中心にまわり、半高山・吉次峠古戦場からの復路は町営のバスに乗って木葉駅まで帰ることを想定している。四つ目は、ユニバーサルコースとして、駐車場の利便性や展示方式から、障がいのある人も楽しむことができるコースを想定した。

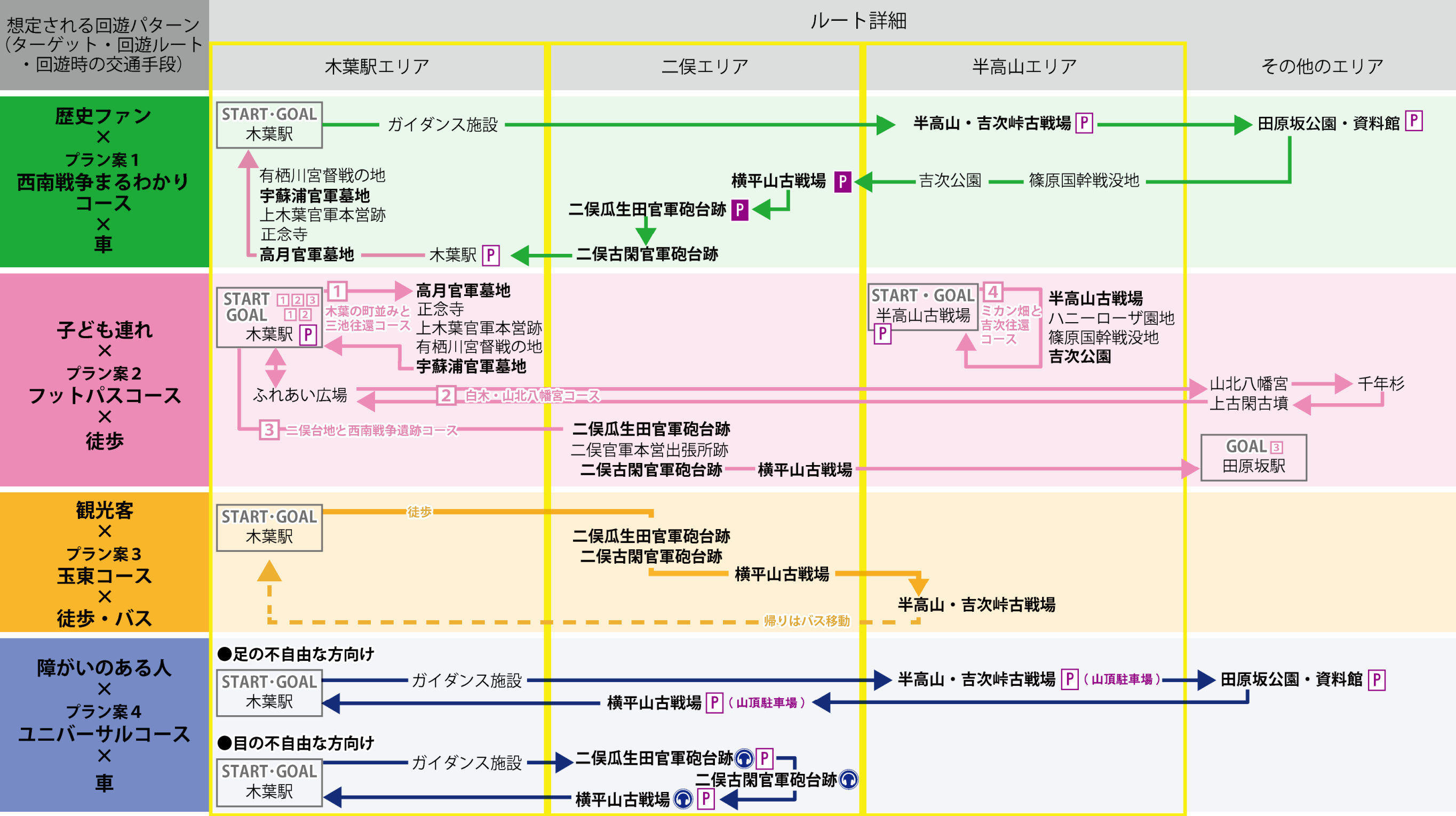


図 65. 全体計画において想定される回遊シミュレーション