

(仮称)史跡棚底城跡ガイダンス施設及び倉岳支所
建築・展示 実施設計概要版

令和7年3月31日

天草市

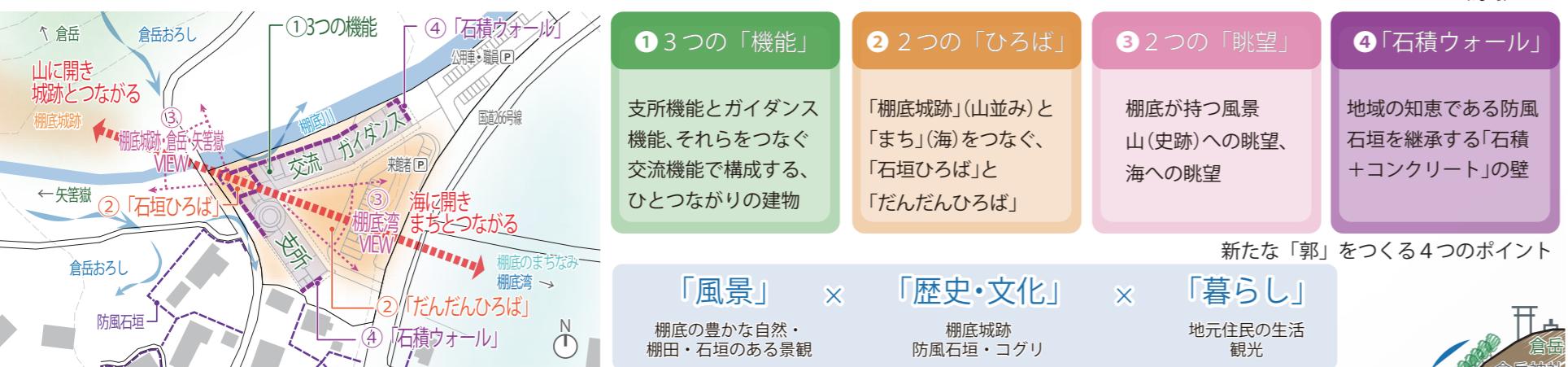
棚底城跡の歴史・文化をつなぐ新たな『郭』

中世天草において八代海を見渡す場所として重要であった棚底城。

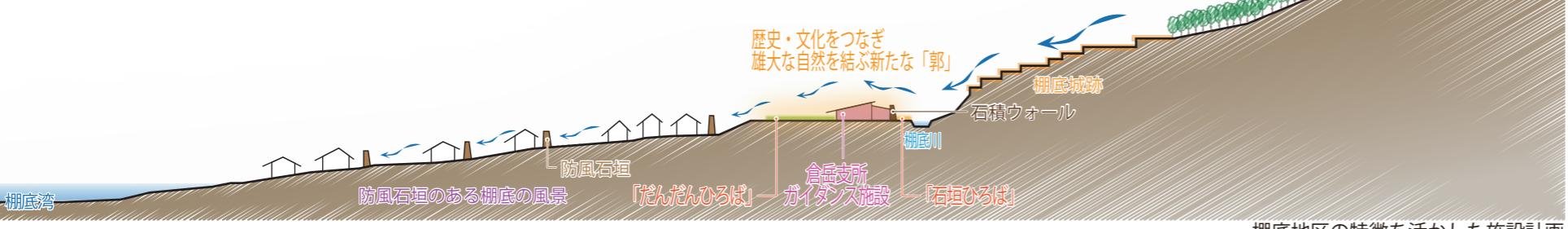
現存する8つの郭は、倉岳の尾根沿いに設けられた平場で、城を守り生活するための拠点でした。

本計画では棚底が育んできた歴史・文化をつなぎ、海から山へとつながる雄大な自然を結ぶ場として、新たな『郭』を設けます。棚底の風景にじむし石垣に守られた平場に、建物と連続する2つの「ひろば」を設け、棚底城跡とまちをゆるやかにつなぐ計画です。地域まちづくりの拠点となり、歴史・文化の発信拠点として、天草の新たな「核」となる施設を実現します。

環境に配慮し、ZEB Ready の認証を取得する見込みです。



倉岳町の結び目となる新たな拠点



(仮称)史跡棚底城跡ガイダンス施設及び倉岳支所建築概要



倉岳支所イメージ



石垣ひろばイメージ



(仮称)史跡棚底城跡ガイダンス施設展示概要

史跡棚底城跡の6つの本質的価値を訴求する展示ストーリーを構築します ※以降のページでは該当する本質的価値を番号と略称で記します

- ①天草五人衆の上津浦氏及び栖本氏の抗争地となり、中世天草地域の政治史上大きな役割を果たした代表的城郭
- ②小型で単純な構造の城郭が多い天草地域の中では長大な連郭式城域で、例外的に技巧的な縄張りをもつ。特に1郭周囲を防御する為の三重横堀は、相良氏からの技術供与が想定され、城郭技術の伝わり方を考える上で興味深い。
- ③I~VIII郭全郭で建物跡の柱穴を検出。特に1郭は多数の柱穴が見つかり、居館のような日常生活空間の役割を担った建物が幾度も建替えられたことが判明している。
- ④輸入陶磁器類の出土が多く、遺物全体の過半数に及ぶ。ベトナム産青花碗など国内にあまり流通しないものも見られ、大陸と近接する九州西岸の城郭としての特徴をよくあらわしている。
- ⑤柱穴の多さや出土陶磁器の状況、城内で日常生活を行っており、さらに中国産天目碗・茶入・石製風炉等の喫茶道具の出土から、列島周縁の城郭に伝わった生活文化を理解することができる。
- ⑥廃城後に大きな開発を受けることがなく残ってきたために、よく城郭地形を残し、保存状態が良好である。

STEP 1 天草再発見広場

天草から棚底へ意識を変容し、現地にいる実感を得る！

ガイダンス施設の入口として、棚底や天草の地理・地形に興味喚起する場をつくります。棚底城の概要や周辺の地理・地形情報を紹介する模型を起点として、天草全体をひも解いていく流れをつくり、「棚底城がある天草」への理解と興味を高めます。

本質的価値 イントロダクション

STEP 2 棚底トンネル／棚底城跡ビューポイント

天草から棚底へ意識を変容し、現地にいる実感を得る！

倉岳や棚底ならではの要素(扇状地形やコグリ等)を散りばめたトンネル空間をつくります。出口の先にある城跡のビューに向けて天草・倉岳・棚底の自然や立地の特徴を共有し、「自分がその場にいること」を実感することで、STEP3以降の展示へのマインドセットを行います。

トンネルを抜けた先には、棚底城跡や倉岳を臨み、現地に来た実感を高めるビューポイントをつくります。

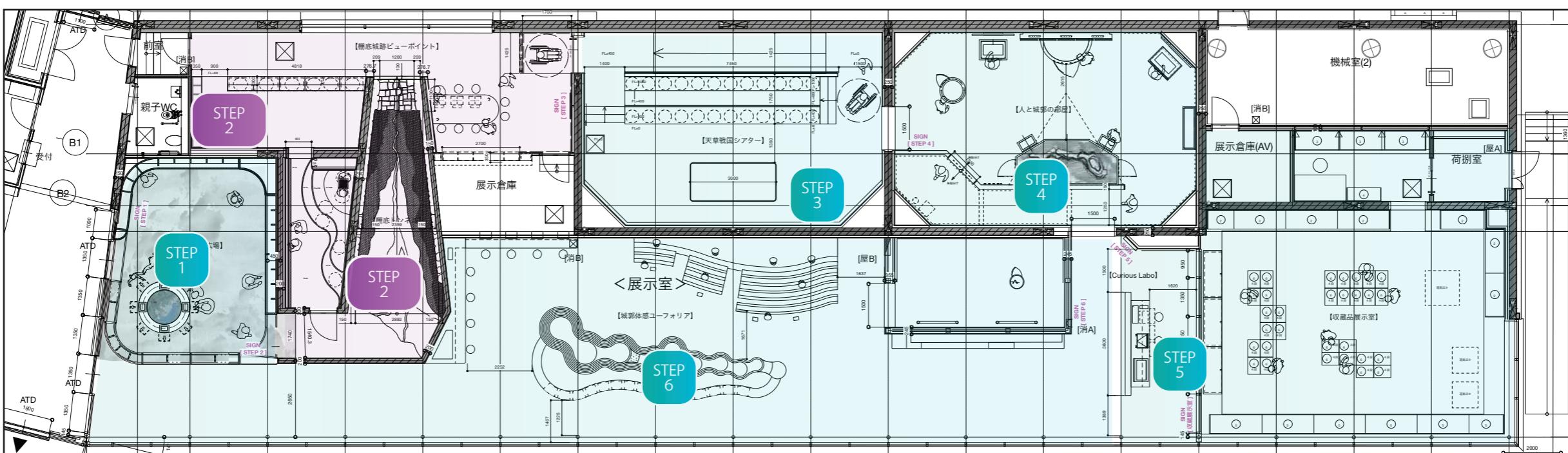
本質的価値 ⑤, ⑥

STEP 3 天草戦国シアター

戦国の天草に飛び込む！天草5人衆の歴史ドラマを体感！

中世日本において珍しい共和体制を敷いていた天草5人衆の談合・抗争の歴史をリアルに体感します。3面 + ナビゲーション映像に加え、音響効果で緊迫した5人衆の関係性を大迫力の演出で伝えます。

本質的価値 ①, ②, ③, ④, ⑤, ⑥



STEP 6 城郭体感ユーフォリア

みんなで史跡への愛着を育む「共育の場」

ここでしか体験できない棚底城跡らしい遊具で、楽しみながら城郭構造や遺構を学ぶことのできるコーナーです。子どもだけでなく、大人も一緒に体験できるアイテムを用意し、親子で史跡に愛着が持てる場をつくります。

本質的価値 ①, ②, ③, ④, ⑤, ⑥

STEP 5 普及・啓発 Curious Labo

史跡整備の面白さをもっと深く知る！

調査・整備の活動内容や道具の紹介、整備の様子、出土量を活かした物量展示など、誰もが史跡の面白さを共感できるコンテンツをつくります。城跡に接する立地を活かして、現地訪問の意欲が高まる空間とします。

本質的価値 ②, ③, ④, ⑤, ⑥

STEP 4 棚底城跡 人と城郭の部屋

歴史と城郭の軌跡を辿り、城や人の視座から天草中世史への理解を深める！

中世の天草を俯瞰できる年表や、そこに生きた人々に感情移入できる体験で、中世天草史への理解を深めます。また、棚底城での人々の様子や城郭構造・建物を、1/100模型で復元するほか、関連城郭展示を通して中世城郭群への理解促進・興味喚起に寄与します。

本質的価値 ①, ②, ③, ④, ⑤, ⑥

(仮称)史跡棚底城跡ガイダンス施設展示概要

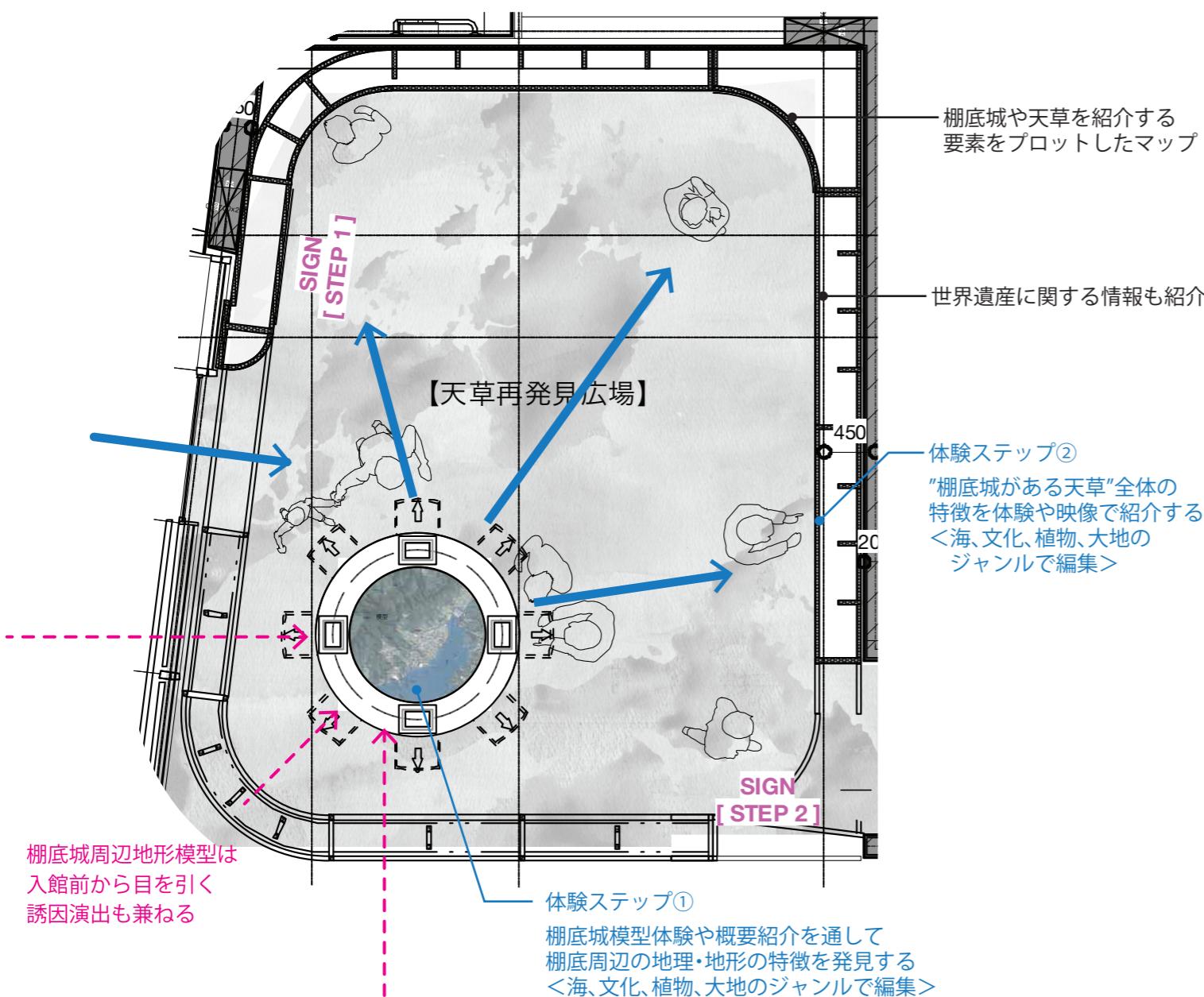
STEP 1 天草諸島の自然と歴史 天草再発見広場

棚底城がある棚底・天草の地理・地形に興味喚起する！

本施設の訴求内容である棚底城跡ガイダンスの入口として、まずは広い視点で、城跡が立地する棚底並びに天草の地理・地形の特徴を楽しみながら発見します。

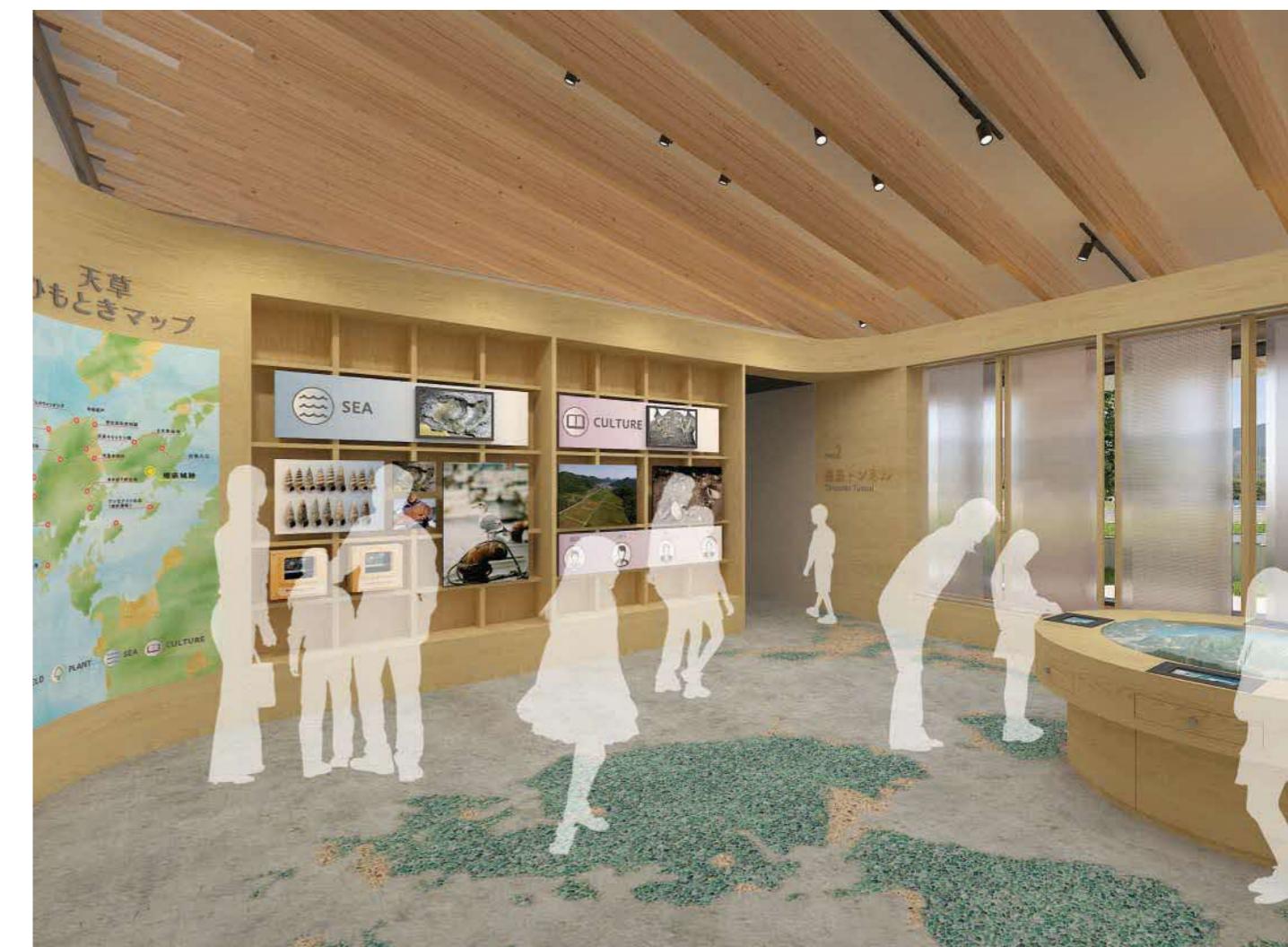
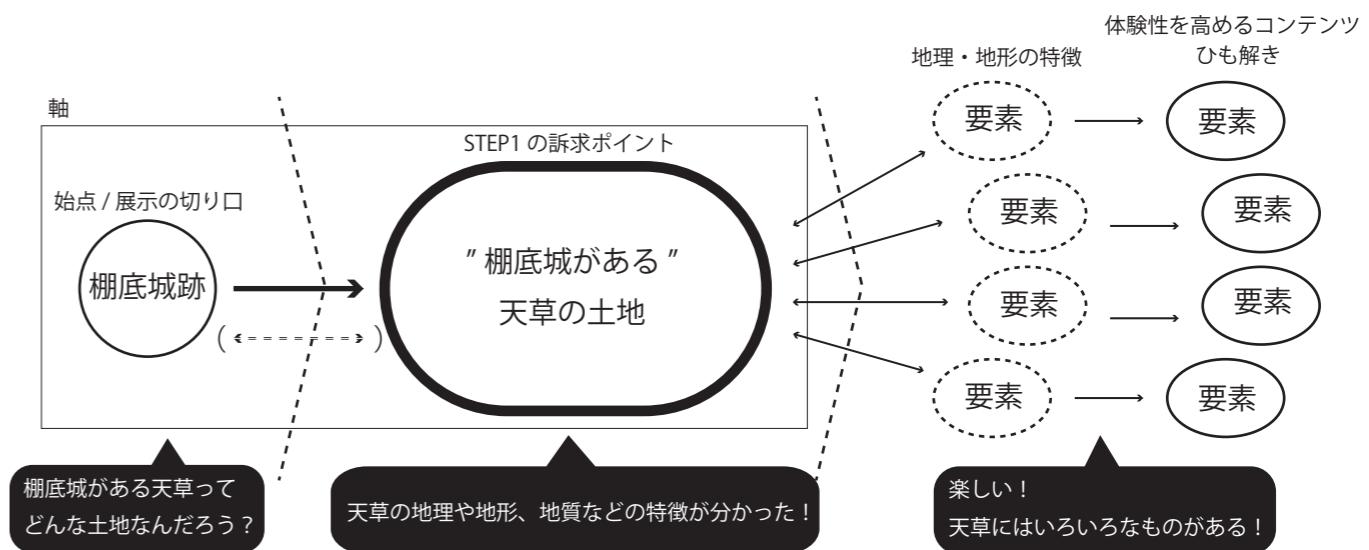
目的 棚底城模型を通して棚底周辺の地理・地形の特徴を発見することで、棚底城を軸として展示を見ていく視座を作ります。以降のステップにおいても“棚底城があったからこそ”的歴史や勢力関係といった、棚底城を切り口とした視点で展示全体を見ていく起点となるエリアとします。

本質的価値 イントロダクション



<学習イメージ>

展示全体を“棚底城”を軸として見て頂く為に、入口には棚底城周辺地形模型を配置
“棚底城がある天草”的地理・地形などの特徴を棚底から天草全体にわたり、ひも解いていきます



※現状イメージです。今後変更となる可能性がございます

(仮称)史跡棚底城跡ガイダンス施設展示概要

STEP 2 棚底トンネル

天草から棚底へ意識を変容し、現地にいる実感を得る！

STEP1で理解した地理・地形の特徴を映像や造形で体感するトンネル空間です。天草から棚底へ段階的に尺度を変化させ、現地に来た実感を高めます。

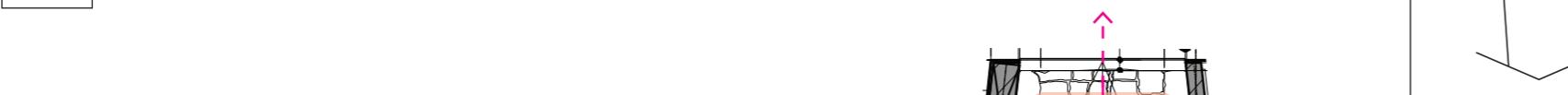
目的

STEP1から連続する空間で地理・地形の理解から、現地に来た実感へマインドセットを行い、窓越しに見える棚底城跡との出会いを演出し、STEP3のシアターへの期待感を高めます。

本質的
価値

- ⑤当時の生活文化の理解
- ⑥保存状態が良好

トンネルを抜けて
実際の城跡を臨めるビューポイントへ



<学習イメージ>

天草・倉岳・棚底の地理・地形特徴に包まれる映像・照明・造形トンネルを進むことで現地に来た実感が高まります。

尺度
徐々に
が変化
してい
く映像構成

天草
エリア

床面に天草の島々と海、そして砂浜を投影。STEP1から連続性のある演出で来館者の興味を喚起し、天草を構成する地理的特徴を視覚的に伝える。

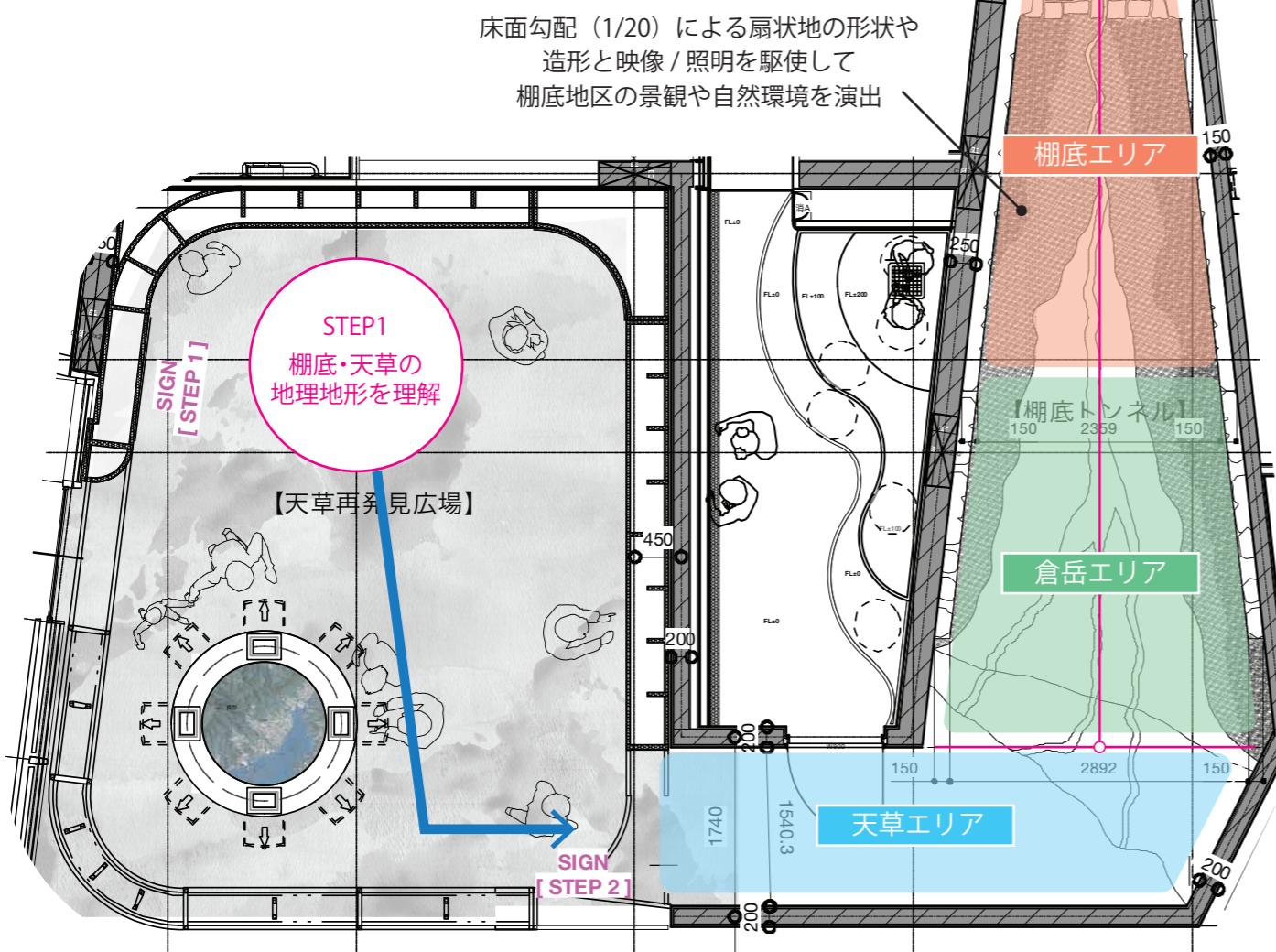
倉岳
エリア

壁面に映る倉岳からの眺望や、扇状地をモチーフとした緩やかな床面勾配に演出される川の流れなどで倉岳エリアの特徴を体感する。

棚底
エリア

トンネルの最後は、棚底地域特有の石垣を再現した造形空間へと変化し、現地感を演出。出口はコグリ形状とし、水の流れを表現する。

トンネルを出ると棚底城跡ビューポイントから棚底城跡が見える



※現状イメージです。今後変更となる可能性がございます

(仮称)史跡棚底城跡ガイダンス施設展示概要

STEP 現地の実感

2 棚底城跡ビューポイント

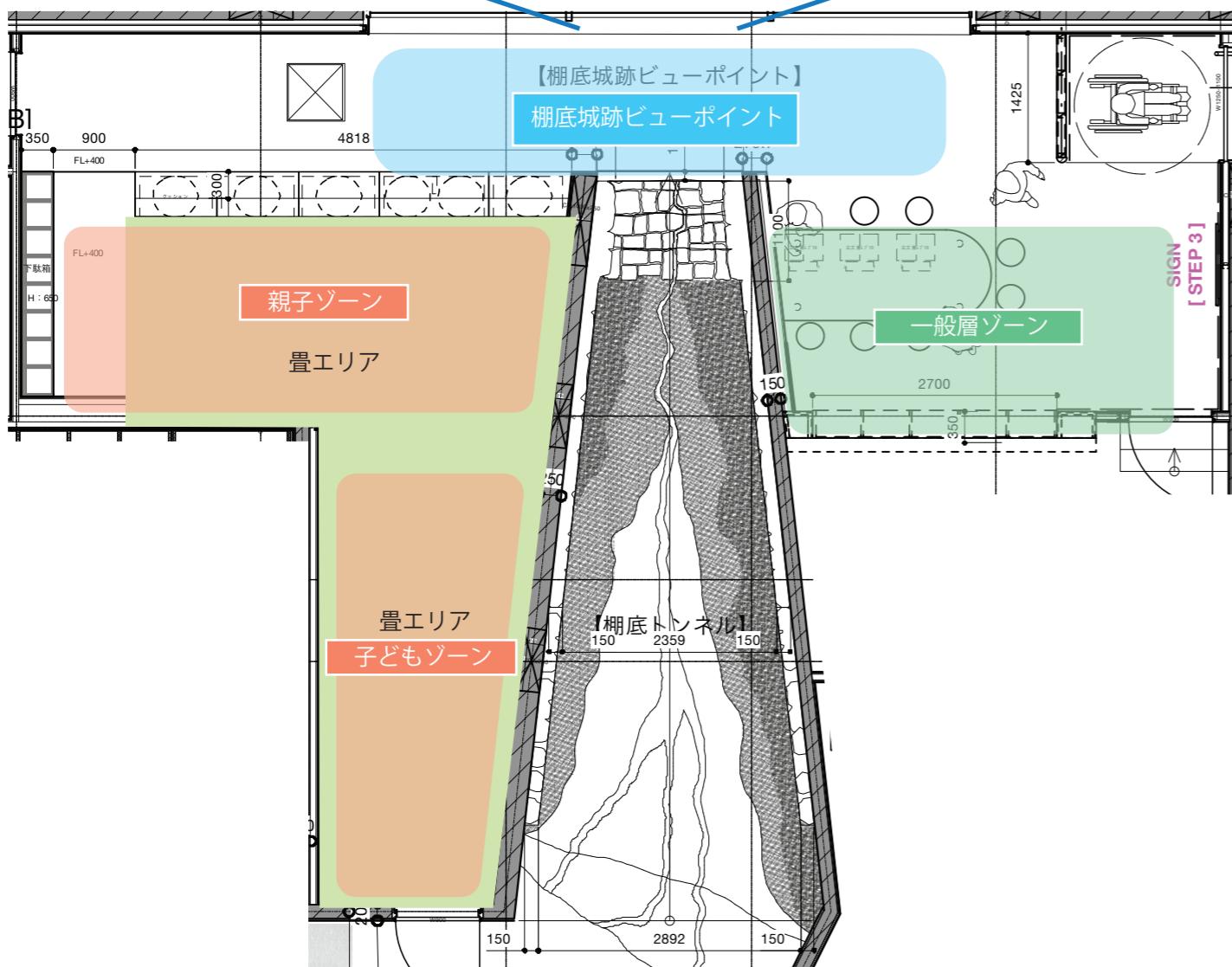
棚底城跡を臨み、中世を想起する！

棚底トンネルを抜けた先に、棚底城を臨むことができるエリアを設けます。子どもから大人まで幅広い来館者が、棚底城や中世の時代に想起することができる空間とします。

目的	棚底城跡を臨み、かつての棚底城の様子を想起したり、城跡になるまでの時間の経過に想いを馳せることで中世への気持ちを高め、シアター映像を見るマインドセットを行います。
本質的 価値	<ul style="list-style-type: none">⑤当時の生活文化の理解⑥保存状態が良好

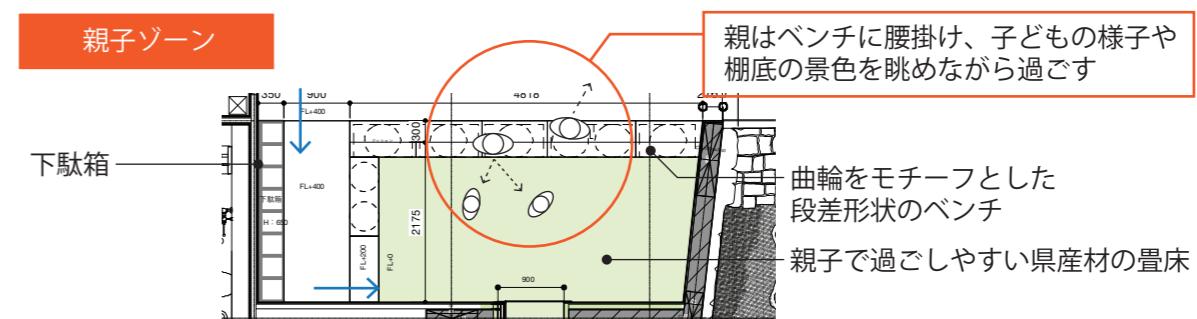


棚底城を臨み、中世を想起する



親子、子ども、一般層がそれぞれに棚底城や中世を想起する体験ができます。

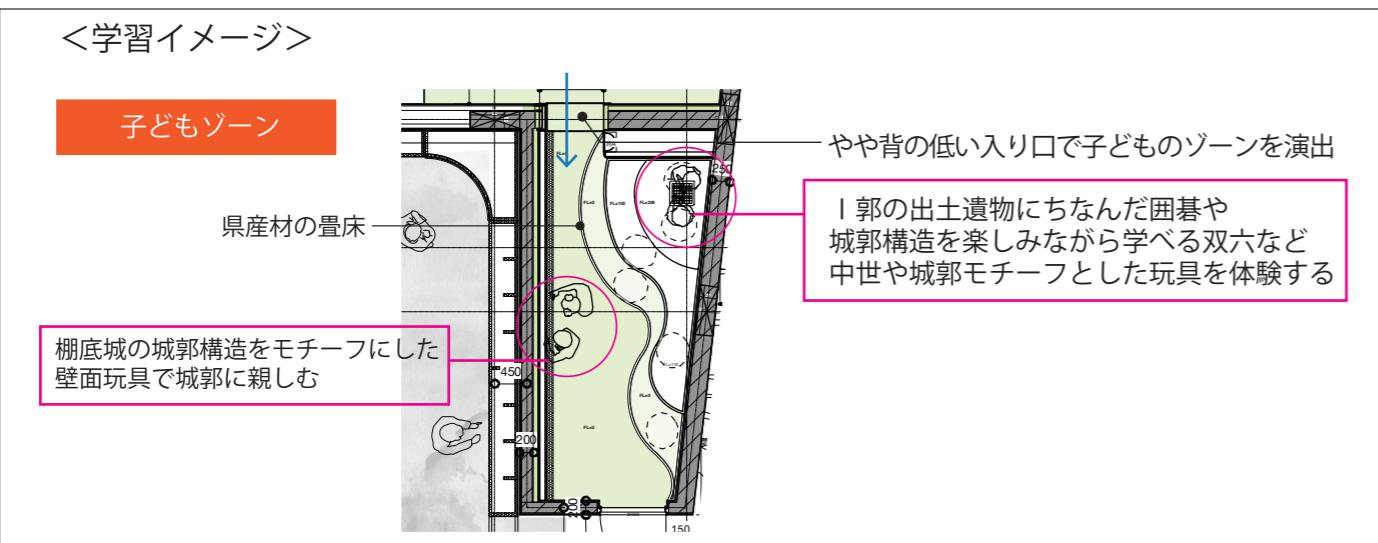
＜学習イメージ＞



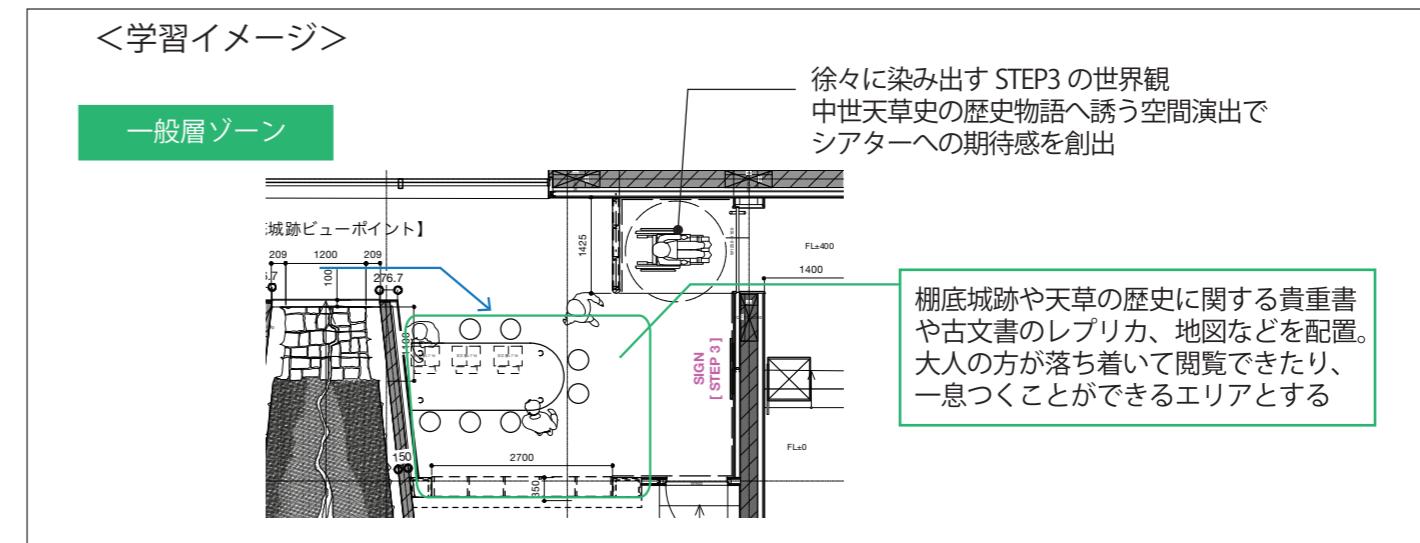
※現状イメージです。今後変更となる可能性がございます

(仮称)史跡棚底城跡ガイダンス施設展示概要

親子、子ども、一般層がそれぞれに棚底城や中世を想起する体験ができます。



親子、子ども、一般層がそれぞれに棚底城や中世を想起する体験ができます。

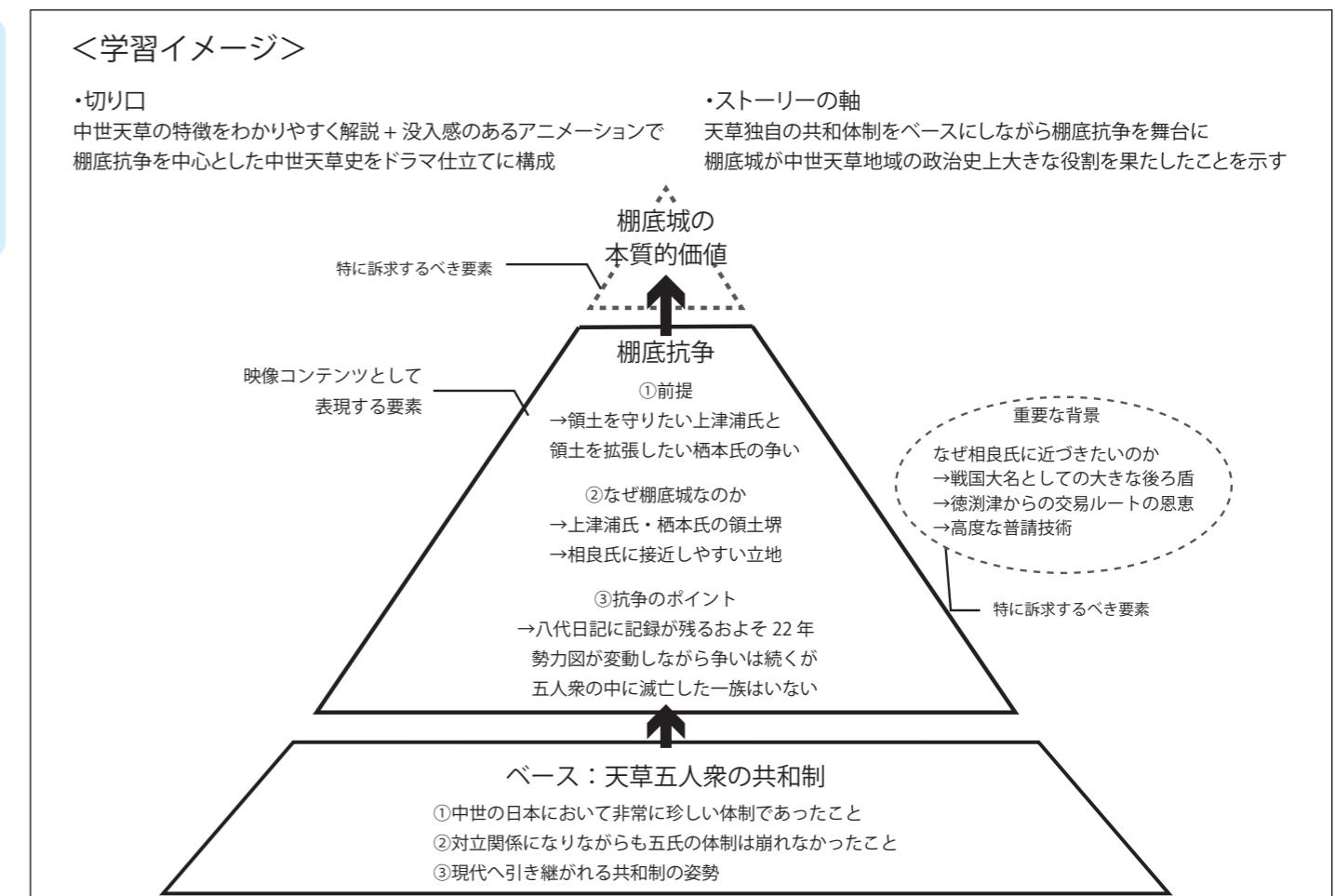
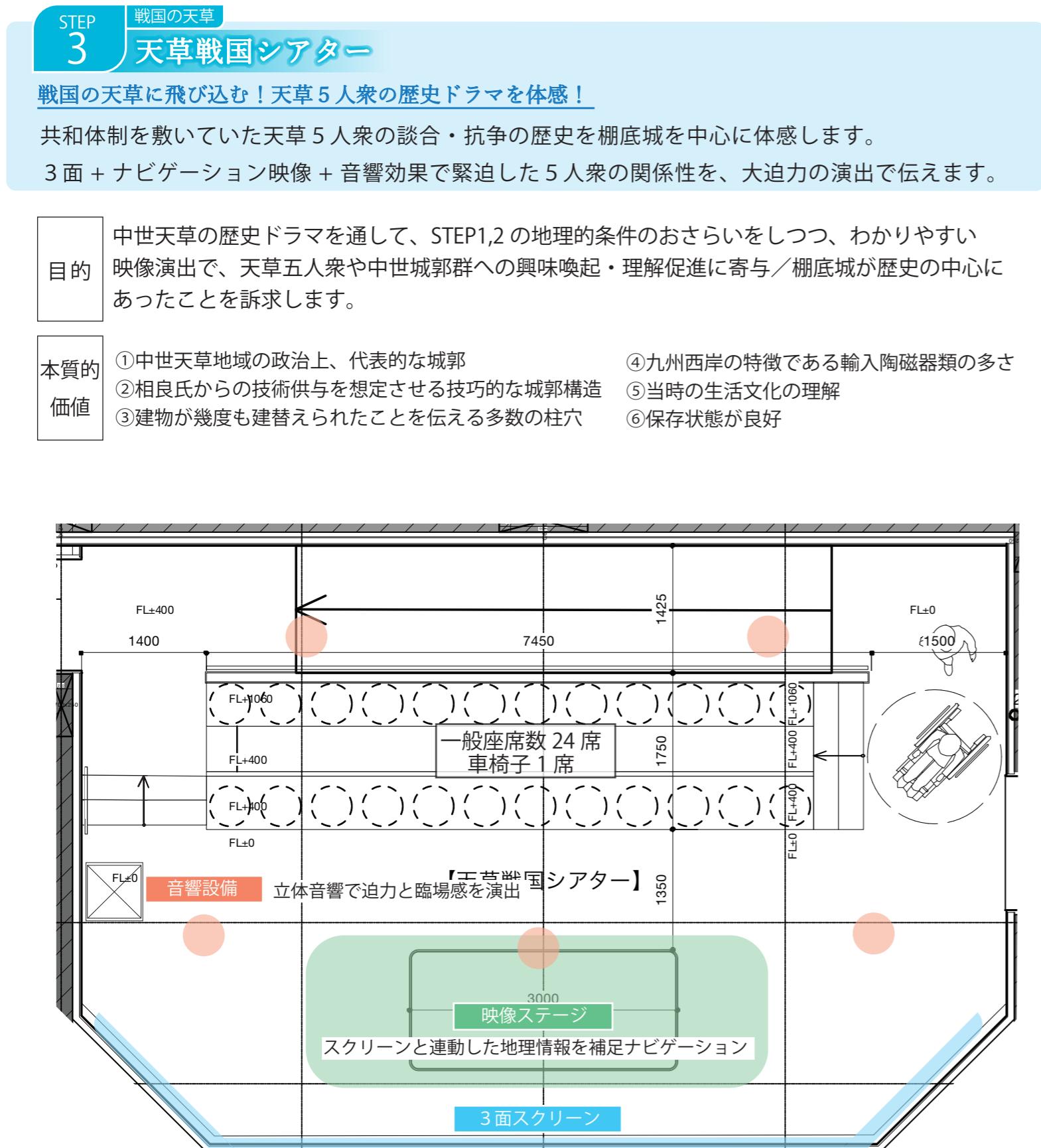


※現状イメージです。今後変更となる可能性がございます



※現状イメージです。今後変更となる可能性がございます

(仮称)史跡棚底城跡ガイダンス施設展示概要



※現状イメージです。今後変更となる可能性がございます

(仮称)史跡棚底城跡ガイダンス施設展示概要

STEP
棚底城跡

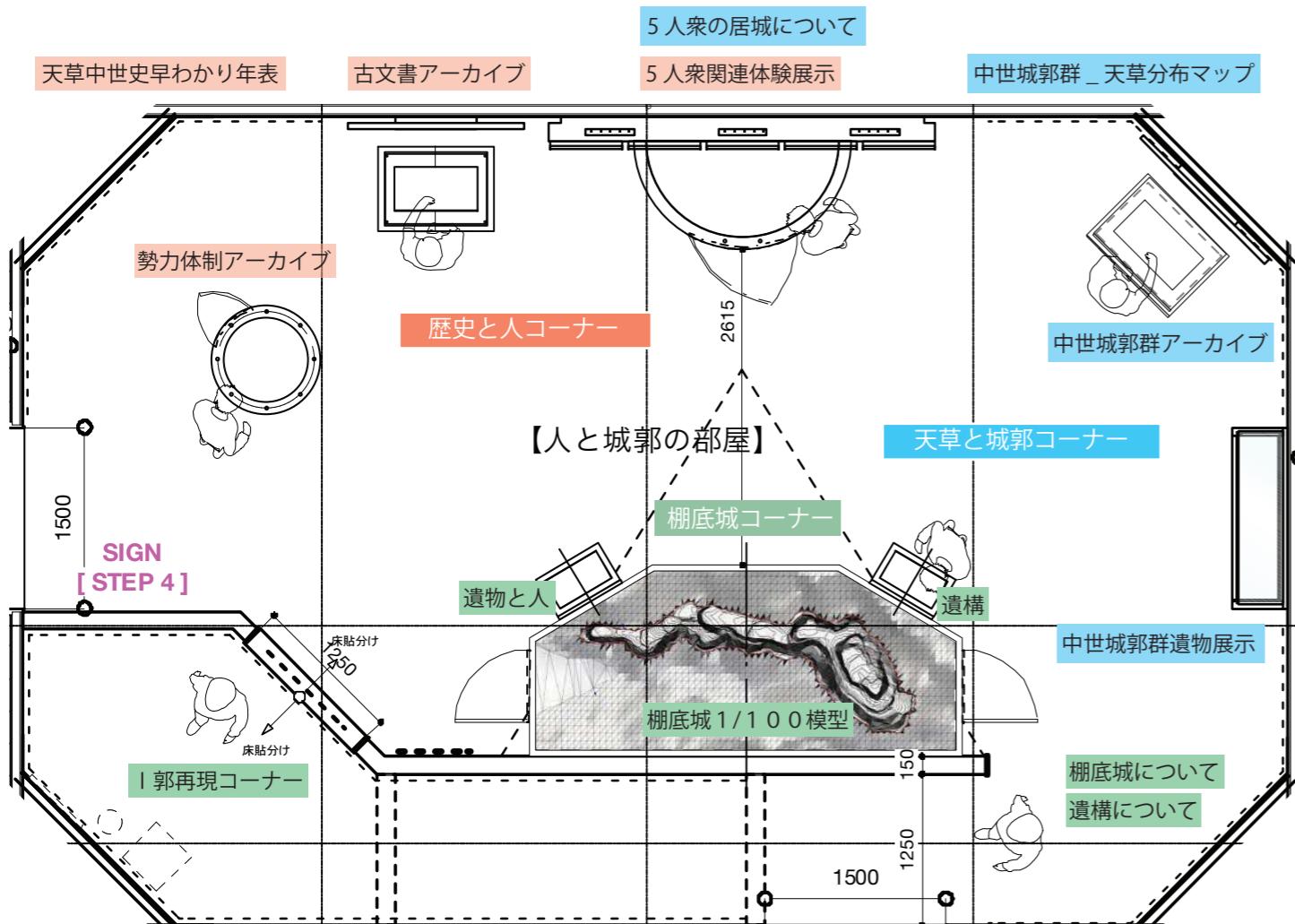
4 人と城郭の部屋

歴史と城郭の軌跡を辿り、城や人の視座から天草中世史への理解を深める！

STEP3(シアター)から一体的に構成された展示空間です。年表や勢力体制図、棚底城や中世城郭群の測量した図面などを通して、シアターで得た知識や疑問をひも解き、深掘りを行うコーナーです。

目的 これまでシアターにて、“地理・地形”に着目し俯瞰していた天草の歴史を当コーナーでは“人”や“城”的目線まで視座を落とし込み、中世の歴史や城を自分事とします。歴史や城郭に対する理解促進・興味喚起を図り、史実への納得感を醸成します。

- | | |
|---------------------------|----------------------|
| ①中世天草地域の政治上、代表的な城郭 | ④九州西岸の特徴である輸入陶磁器類の多さ |
| ②相良氏からの技術供与を想定させる技巧的な城郭構造 | ⑤当時の生活文化の理解 |
| ③建物が幾度も建替えられたことを伝える多数の柱穴 | ⑥保存状態が良好 |



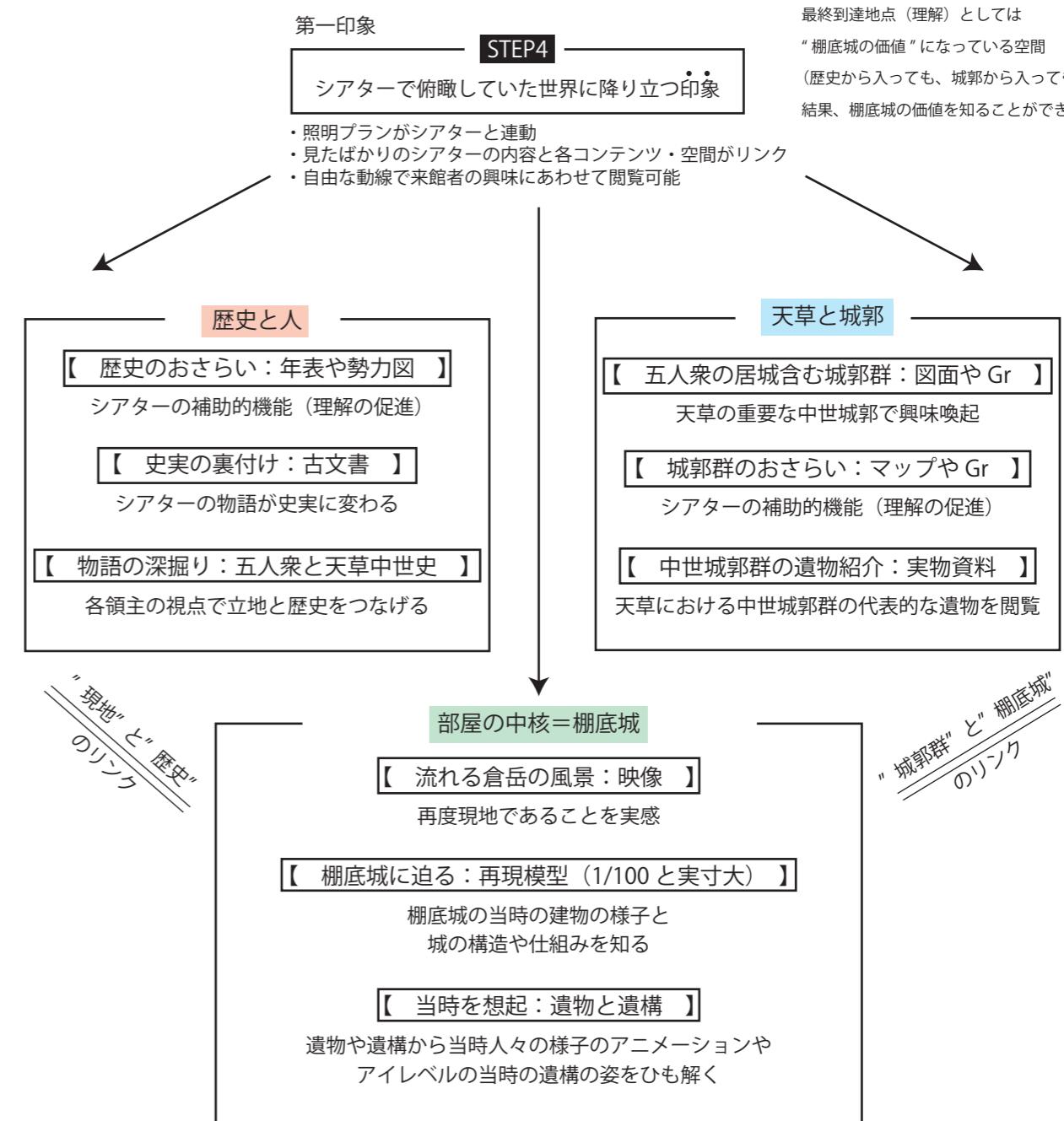
<学習イメージ>

◎ STEP3 のシアターで得た情報をジャンル化して分かりやすく解説

- シアターの深掘り解説をする人と、シアターの振り返り/まとめをする人が共存できる空間へ
- 展示の視座を2つのコーナーに振り分け、視座をアイレベル〈人と城〉まで落とし込む“人”や“城”（歴史と人コーナー ⇔ 城郭コーナー）へ着目

◎ レイアウトのイメージ：概念図

※各コーナーが自立している一方で全体を通してシアターの要素を形成し最終到達地点（理解）としては“棚底城の価値”になっている空間（歴史から入っても、城郭から入っても結果、棚底城の価値を知ることができる）



(仮称)史跡棚底城跡ガイダンス施設展示概要

<各コンテンツの概要と目的>

歴史と人コーナー

- ・グラフィック：天草中世史早わかり年表 本質的価値 ①

- ・白模型+映像マッピング：勢力体制アーカイブ 本質的価値 ①

概要 シアターで得た情報（紹介仕切れなかった出来事も含む）を確認／深掘りできる年表グラフィック
+5人衆や島外勢力の動向を年表とリンクさせ、時代によって変化する勢力体制を一望できるコンテンツです。

目的 歴史情報の訴求・整理／シアターでの疑問の解消

- ・操作端末+壁面モニタ：古文書アーカイブ 本質的価値 ①

概要 手元の端末で来館者自身が選択した古文書を、連動した壁面のモニタで解説するコンテンツです。
シアターとリンクしたアニメーションで補足することで、翻刻文の内容をわかりやすく訴求するほか、古文書の見方を解説するモードでは操作しやすい画面構成で学びをサポートし、歴史への理解促進とともに、古文書そのものへの興味喚起を行います。

目的 コンテンツの目的：歴史情報の訴求・整理／シアターでの疑問の解消／史実の裏付け（納得感の醸成）

- ・操作端末+グラフィック：5人衆関連体験展示 本質的価値 ①

概要 中世天草史における天草5人衆の情報を深堀りできるコンテンツです。
来館者自身が興味のある領主にクローズアップして、領土や居城、どのように島外の勢力と関わりを持っていたのか
シアターには入りきれない各領主の終焉の歴史を含めて解説を行います。

目的 コンテンツの目的：歴史情報の訴求・整理／話題性の創出（ファンの醸成）

棚底城コーナー

- ・グラフィック：棚底城について 本質的価値 ①～⑥

概要 棚底城の概要の訴求とともにここまで展示で訴求した棚底城に関する情報のまとめ・おさらいができるグラフィックです。
棚底城の立地環境から、天草の中世史の流れに沿った棚底城の城郭構造・遺構の変遷、時期ごとに変化した役割の変化を紹介します。

目的 コンテンツの目的：歴史情報の訴求・整理／城郭構造や遺構についての訴求

- ・グラフィック：遺構について 本質的価値 ①～⑥

概要 遺構とは／棚底城における遺構の特徴からわかる城郭の攻めにくさ（守り易さ）をわかりやすい文章とイラストで紹介・解説します。

目的 コンテンツの目的：城郭構造や遺構についての訴求／STEP6：城郭体感ユーフォリアの事前情報の訴求

- ・模型+壁面投影+タッチモニタ：棚底城1/100模型 遺物と人 遺構 本質的価値 ①～⑥

概要 1/100の縮尺で再現された棚底城の復元模型（アナログ仕様）を中心に
背面の大型スクリーンでは、選択された箇所に応じて、現地のアイレベルを再現したカットを表示し、それぞれの遺構解説を行います。
また、手前のタッチモニタでは、当時の城郭を背景に、出土遺物からひも解いた当時の人々の様子をアニメーションに起こし、解説を行います。

目的 コンテンツの目的：歴史情報の訴求・整理／城郭構造や遺構についての訴求

- ・遺物レプリカ+壁面グラフィック：内郭再現コーナー 本質的価値 ①～⑥

概要 1/100模型や手元のタッチモニタにて解説された内郭の様子を実寸大で体感するコーナーです。
当時の城主と来客の交流を再現した空間で、来客側に実際に座って、触れるレプリカ（風炉道具）を扱い
城内の一幕を演出することで、当時の情景をより具体的に想起する一助とします。

目的 コンテンツの目的：建物や遺物についての訴求／当時の様子への興味喚起

天草と城郭コーナー

- ・グラフィック：5人衆の居城について 本質的価値 ②～⑥

- ・実物展示：中世城郭群遺物展示 本質的価値 ②～⑥

概要 シアターでもなじみ深い天草5人衆の居城をキャッチャーに紹介します。
中世城郭群への興味喚起を行い、親しみを醸成しつつ、分布する地を示すことで領土情報の訴求を行います。

目的 コンテンツの目的：天草における中世城郭群への興味喚起／シアターと城郭の関連性の向上

- ・グラフィック：中世城郭群_天草分布マップ 本質的価値 ②, ⑥

概要 天草に分布する中世城郭群を視覚的にわかりやすくプロットしたグラフィックです。

目的 コンテンツの目的：天草における中世城郭群の訴求

- ・操作端末+壁面モニタ：中世城郭群アーカイブ 本質的価値 ②, ⑥

概要 手元の操作で閲覧したい城郭を選択し、年代を操作するバーを動かすと、正面の壁面モニタから操作に応じた図面が映し出され、
(縄張り図／立体地図／地形図／航空写真) 中世の姿から現代の姿までがさまざまな図面によって閲覧できるコンテンツです。

目的 コンテンツの目的：天草における中世城郭群の訴求／代表的な城郭の情報の訴求



※現状イメージです。今後変更となる可能性がございます

(仮称)史跡棚底城跡ガイダンス施設展示概要

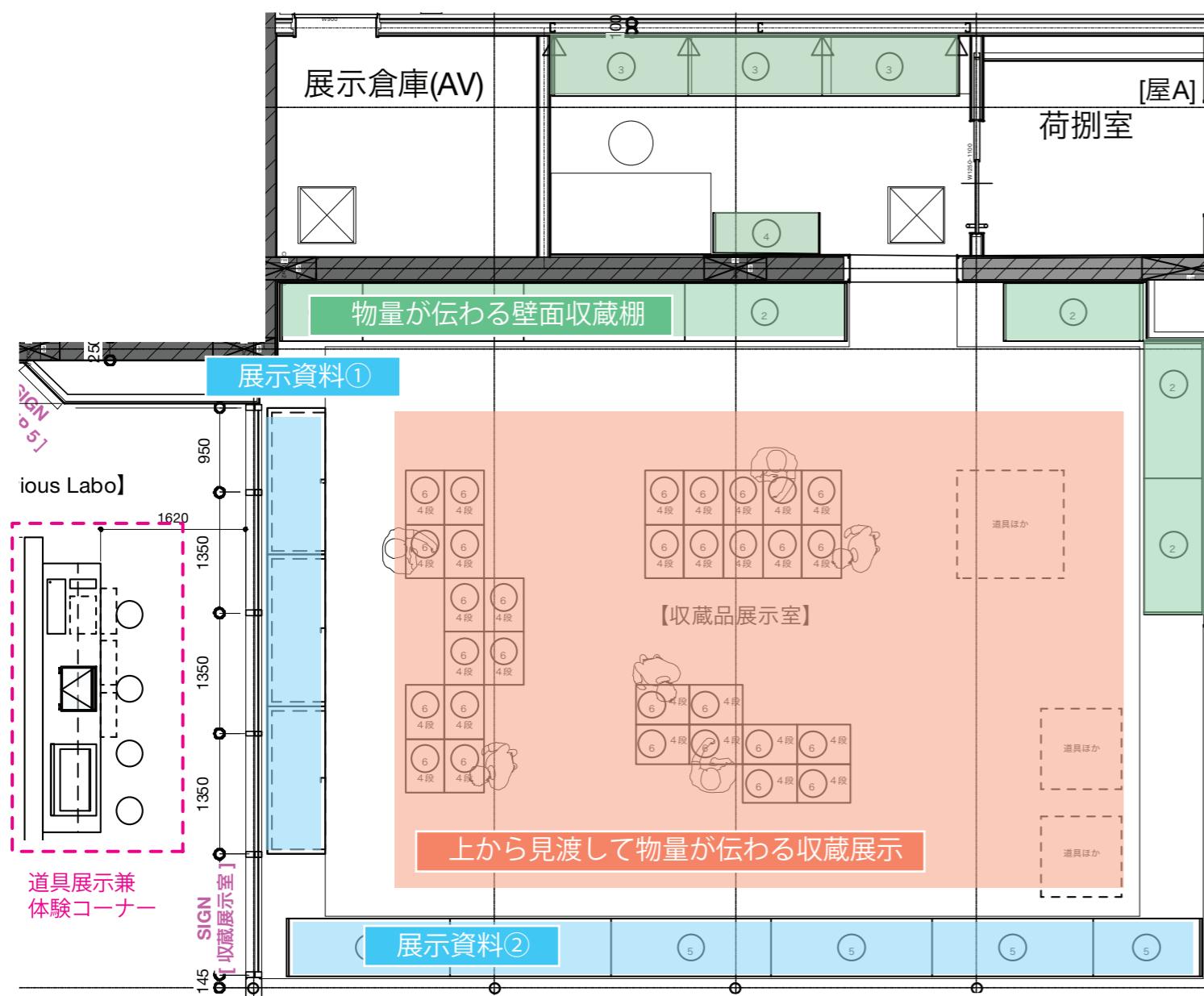
STEP 5 普及・啓発 Curious Labo

史跡整備の面白さをもっと深く知る！

調査・整備の活動内容や道具の紹介、整備の様子、出土量を活かした物量展示など

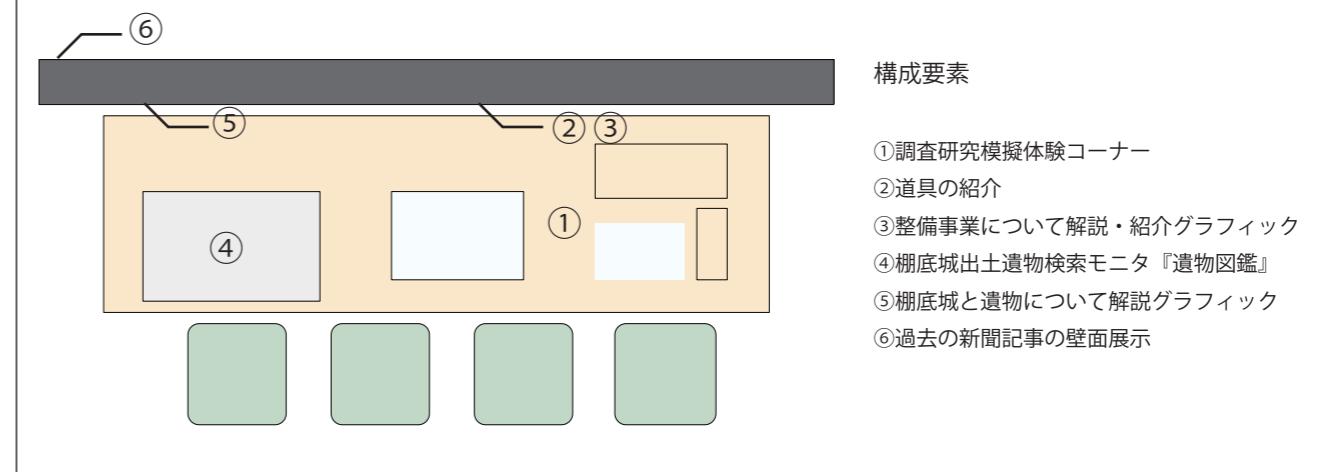
誰もが史跡の面白さに共感できるコンテンツを構成します。

目的	史跡をより身近に感じ、棚底城跡や、整備事業、文化財保護への理解を促します。 また、現地に隣接する立地を活かした臨場感のある展示手法で、史跡への興味を喚起します。 体験を通して自分で作成した成果物を持ち帰ることで、退館後も施設を振り返るきっかけを図ります。
本質的 価値	②相良氏からの技術供与を想定させる技巧的な城郭構造 ③建物が幾度も建替えられたことを伝える多数の柱穴 ④九州西岸の特徴である輸入陶磁器類の多さ ⑤当時の生活文化の理解 ⑥保存状態が良好



<学習イメージ>

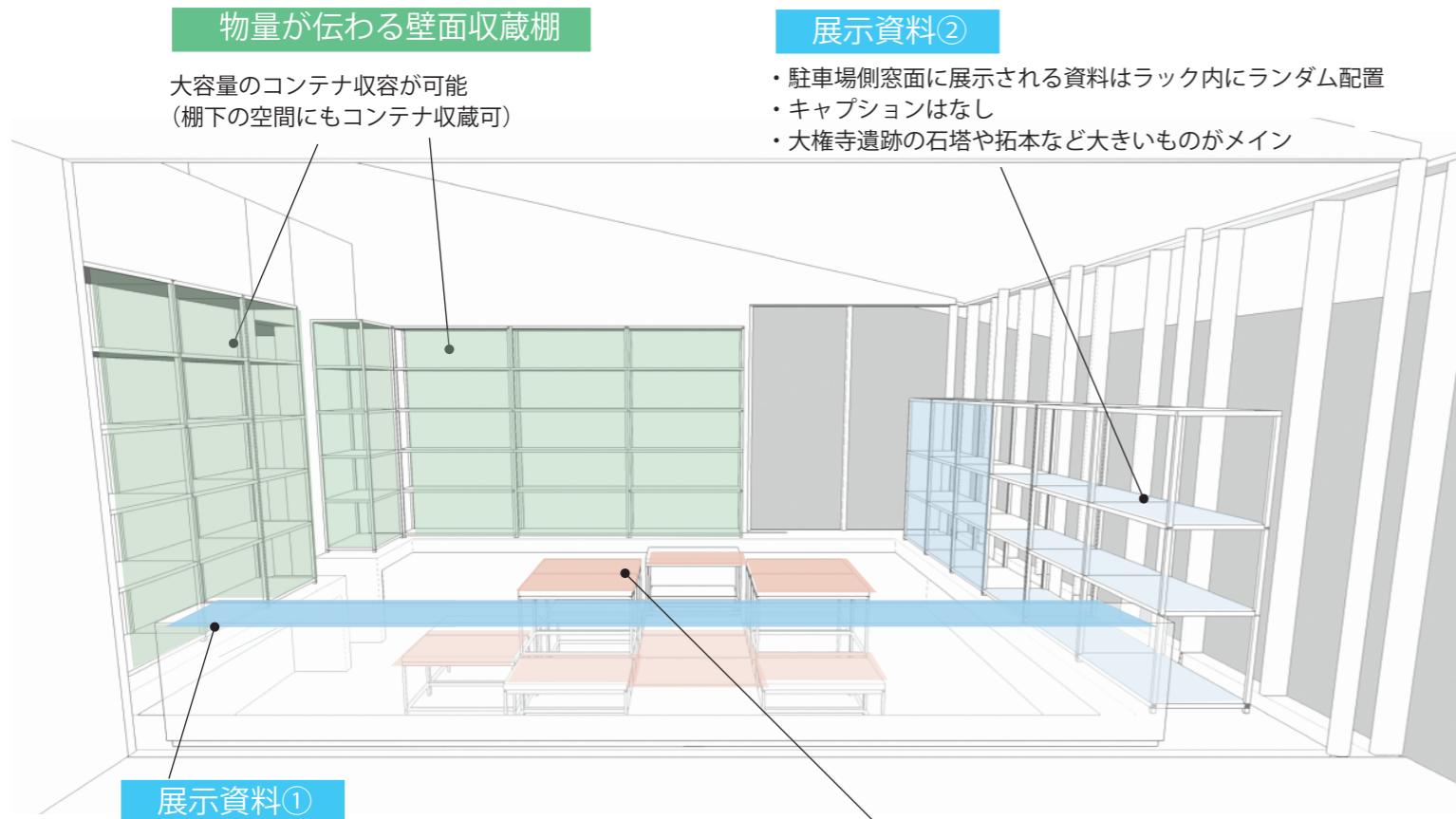
◎ 道具展示兼体験コーナー現状イメージ



※現状イメージです。今後変更となる可能性がございます

(仮称)史跡棚底城跡ガイダンス施設展示概要

◎ 収蔵品展示室内イメージ

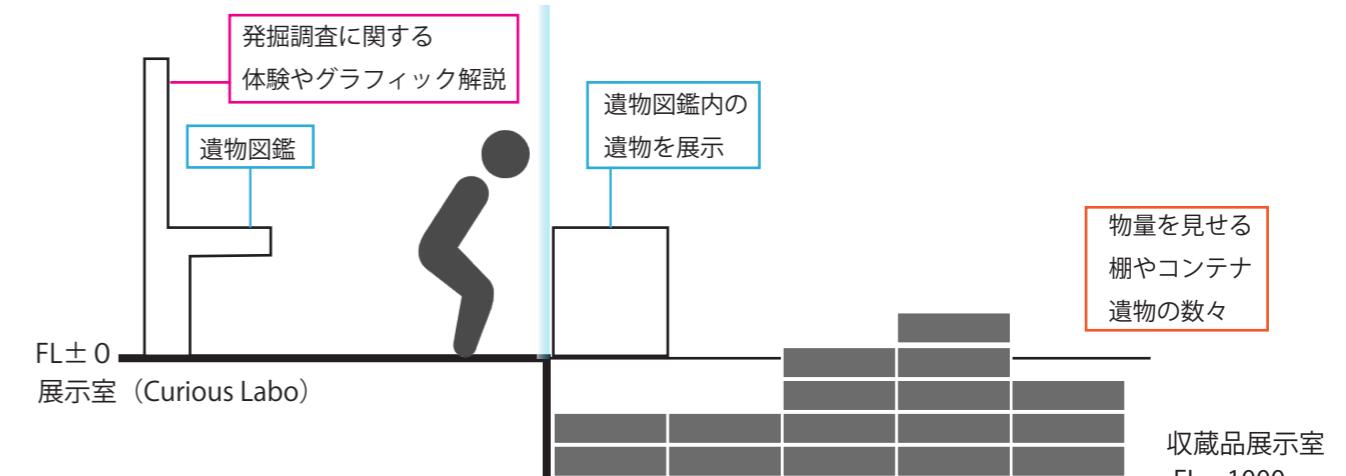


展示資料②

- 駐車場側窓面に展示される資料はラック内にランダム配置
- キャプションなし
- 大権寺遺跡の石塔や拓本など大きいものがメイン

<学習イメージ>

展示室側 Curious Labo にて、棚底城跡や大権寺遺跡等の遺物に関する解説を行い
収蔵品展示室では解説を裏付ける役割の実物資料の展示や、出土量を体感できる収蔵レイアウトを構成し
2つのエリアの相互関係をもって、展示室での学びを実感 / 納得感につなげる



※現状イメージです。今後変更となる可能性がございます

(仮称)史跡棚底城跡ガイダンス施設展示概要

STEP 体感コーナー

6 城郭体感ユーフォリア

みんなで史跡への愛着を育む「共育の場」

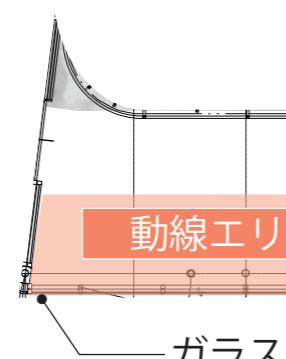
ここでしか体験できない棚底城跡らしい遊具で、楽しみながら城郭構造や遺構を学ぶことができる場をつくります。幅広い年齢層に対応し、棚底城跡への興味・愛着を醸成します。

目的

これまでの展示で得た棚底の地理・歴史・城郭・発掘調査などの情報を身体を動かしながら体感し、楽しみながらより深い学びへつなげます。

本質的
価値

- ①中世天草地域の政治上、代表的な城郭
- ②相良氏からの技術供与を想定させる技巧的な城郭構造
- ③建物が幾度も建替えられたことを伝える多数の柱穴
- ④九州西岸の特徴である輸入陶磁器類の多さ
- ⑤当時の生活文化の理解
- ⑥保存状態が良好



出入口のイメージ



駐車場側からのイメージ



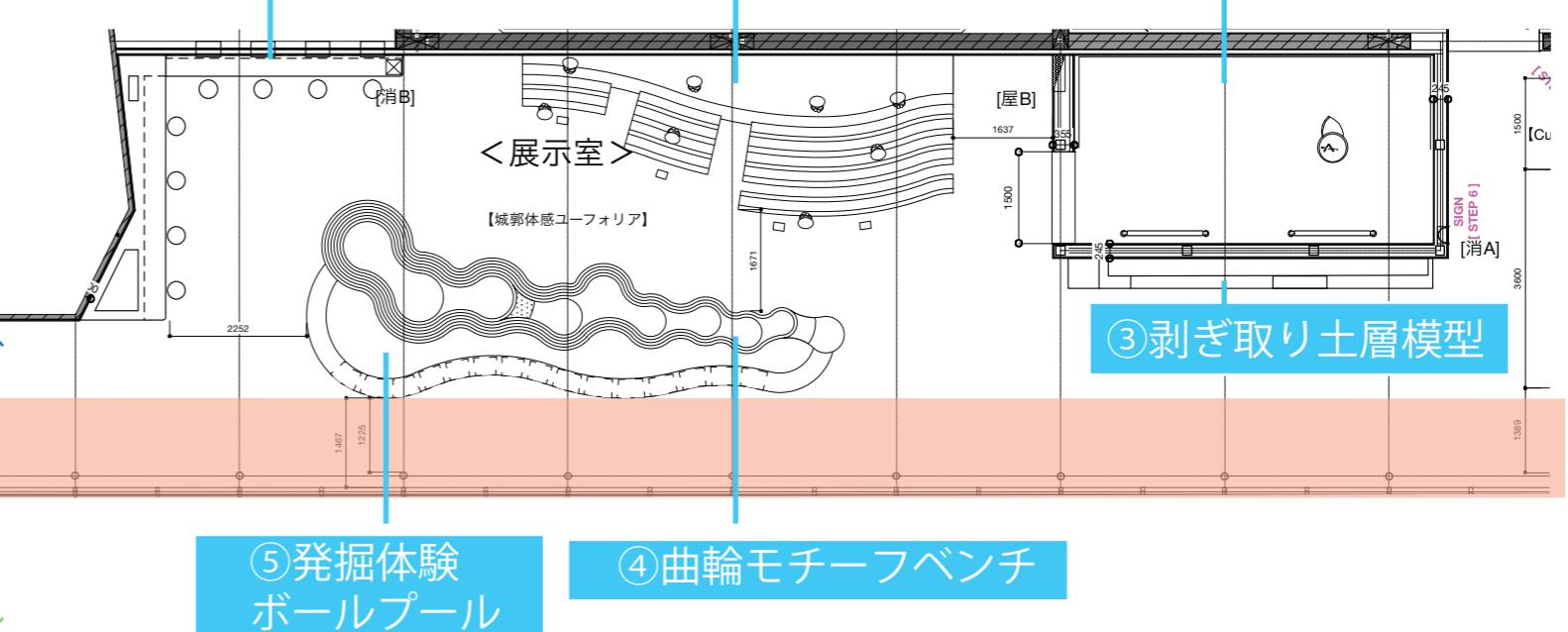
<学習イメージ>

相良氏から技術を供与されたと思われる3重の横堀と土塁に関しての体験を学習の軸とし子どもでも城郭構造や遺構を楽しく体感できる遊具をつくります。

⑥工作テーブル

①3重の横堀と土塁

②遺構シミュレーション



屋外

屋内

⑤発掘体験 ボールプール

④曲輪モチーフベンチ

Curious Labo側からのイメージ



※現状イメージです。今後変更となる可能性がございます

(仮称)史跡棚底城跡ガイダンス施設展示概要

◎ 城郭体感ユーフォリア各コンテンツ詳細

①3重の横堀と土塁



棚底城跡の特徴的な遺構である3重の横堀と土塁の構造の理解と、攻めにくく守りやすいという特徴がしっかり体感できる体験遊具をつくります。

②遺構シミュレーション



遺構が再現された当時の棚底城を舞台に守る、攻める視点で遺構の役割をデジタル体感できる参加型の映像コンテンツをつくります。

③剥ぎ取り土層模型



現地で採取した剥ぎ取り土層を活用して、遺構の大きさや現地感を実感できる造形展示をつくります。(壁面の範囲内で表現)

④曲輪モチーフベンチ



棚底城の8つの曲輪（城郭構造）をモチーフに、幅広い方が過ごしやすいベンチ型の遊具をつくります。グラフィックで、遺構位置などを指し示しながら、学習とも紐づけます。

⑤発掘体験ボールプール



市産材の木ボールの中から、ベトナム産陶磁器や、出土した風炉道具等の遺物が印字されたものを見つけ、発掘の面白さを実感できる幼児（親子）用の遊具コーナーをつくります。

⑥工作テーブル



身体を動かす以外にも広い年齢層の子どもが城郭に親しみを持ってもらえるような、安全で、分かりやすい工作体験ができるキットをつくります。

※現状イメージです。今後変更となる可能性がございます