

『久留倍遺跡5』2013年報告書より

<SB437>

SB437 A・B (図116) SB437 Aは桁行14間、梁行3間の東西棟側柱建物である。後述のSB444より新しく、SB438より古い。方位はN13° Eをとり、建物規模は桁行29.40m、梁行6.9mで、平面積は202.86㎡を測る。桁柱間寸法は2.1m等間、梁柱間寸法は北から2.4+2.1+2.4mである。柱掘方は方形で一辺0.8~1.2mである。柱痕跡は西柱列で僅かに残る所もあるが、建替えによりはっきりしない。BはAの建替えで、規模と方位は同じである。柱掘方は方形で一辺0.7~0.9m、柱痕跡は径0.2~0.3mである。

なお、西側の梁筋から東へ約2.1mの位置に、これにほぼ平行して柱穴が2つ見られる。妻柱の位置と完全には対応しないが、間仕切りとなる可能性がある。

<SB439>

SB439 (図117) 桁行14間、梁行3間の東西棟側柱建物である。重複するSB445より新しい。方位はN11° Eをとり、建物規模は桁行30.00m、梁行6.75mで、平面積は202.5㎡を測る。柱間は、桁柱間寸法は西から2.25×2+2.1×10+2.25m×2、梁柱間寸法は2.25m等間である。柱掘方は方形で一辺0.6~1.1mである。建替えはなく、柱は抜き取られている。出土遺物は、須恵器杯がある。

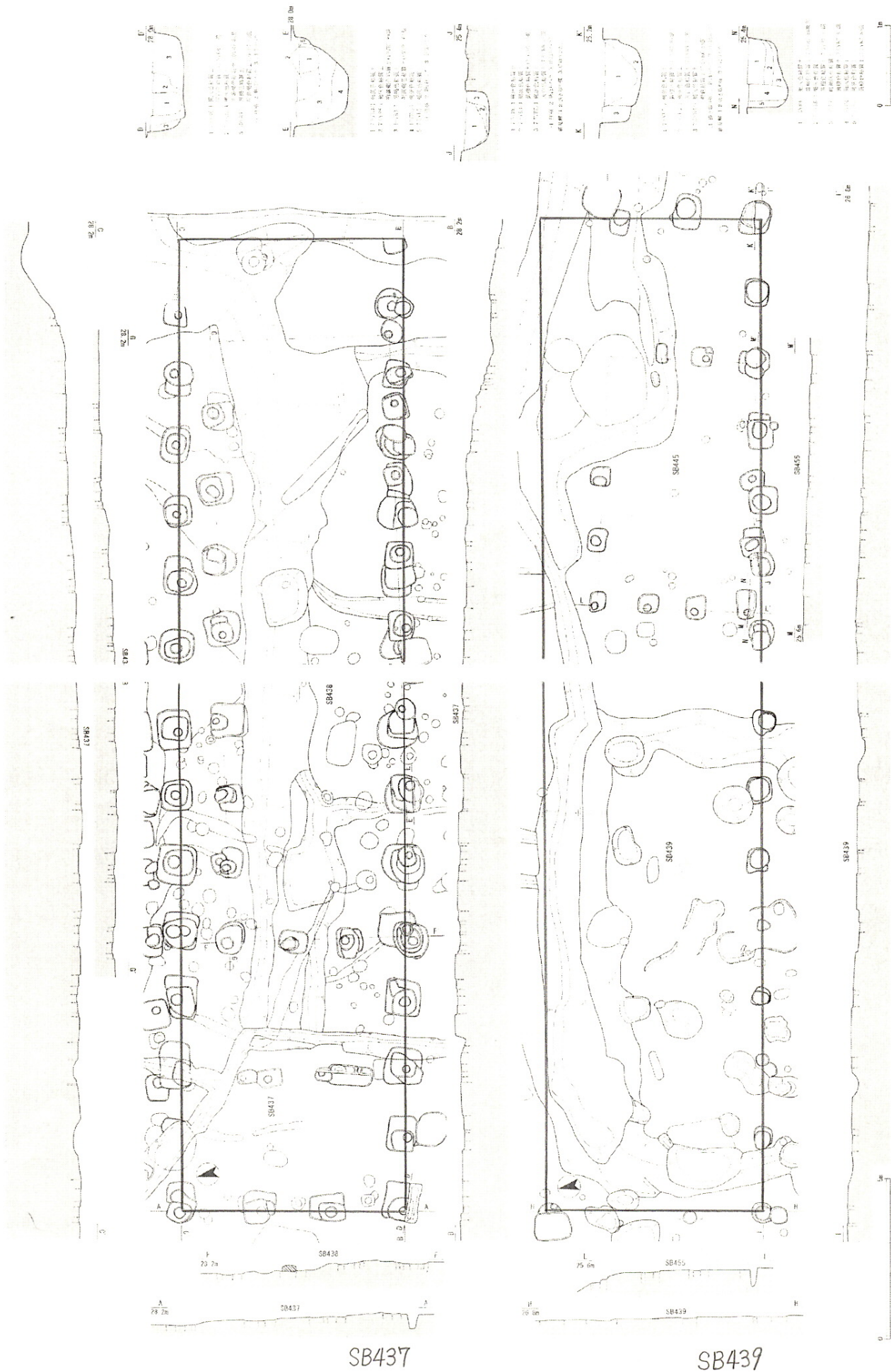


图117 SB437-438-439-445平面·断面·土质断面图 (1:100, 土质断面图(土1:40))

SB437

SB439

## (1) 地区区分と地区別整備方針

## ③地区別整備方針

地区毎の特性等を考慮し、整備方針を以下のように設定する。

区分	細区分	整備方針
史跡指定地区	西地区	発掘調査、研究の成果を踏まえ、遺構の復元・表示等の整備を行う。また、比較的平坦な地形を利用し、野外での歴史体験や研修等が可能な広場として整備する。
	東地区	発掘調査、研究の成果を踏まえ、遺構の表示等の整備を行う。また、園路等の整備を行い見学者の動線を確保するとともに、適所に緑陰樹やベンチ等の休養施設を配置する。
	北地区	発掘調査、研究の成果を踏まえ、覆土等により遺構を保護した後、樹木等の植栽を施し緑地空間としての整備を行う。
史跡指定地区外	エントランス地区	久留倍官衙遺跡をはじめとした四日市市の歴史遺産の管理、研究、情報発信、展示、学習交流等の機能を備えた総合的な施設としてのガイダンス施設を整備。また、来訪者のための便益施設としての駐車場等も合わせて整備。
	周辺地区	貴重な文化財である久留倍官衙遺跡の足元を支えるバッファゾーンとして位置づけ、住民等関係者の理解と協力を仰ぎ、可能な限り、遺跡にふさわしい環境づくりに努める。また、現状の地形、植生等自然環境の維持を基本とし、保全を図る。
	北勢バイパス地区	国土交通省も久留倍官衙遺跡整備の一員として積極的に関わってもらい、北勢バイパス建設にあたっては国土交通省の理解と協力のもと、可能な限り遺跡に配慮した整備にする。また、バイパス道路には久留倍官衙遺跡の所在を表すサイン等の設置を検討する。

## ④周辺地区の保存管理方針

- ・丘陵上部平坦面の北西で検出した溝は北西方向で交差すると想定されるが未確認であるため、計画的に範囲確認調査を行う。
- ・上記の場所が含まれる史跡指定地の西部から北部にかけての丘陵上については必要に応じて範囲確認調査を実施し、久留倍官衙遺跡の全容解明に努め、調査成果に基づき可能な箇所から追加指定を図る。なお、各種開発等に対しては文化財保護法(93条)等各種関連法令に基づき遺跡の保存を行うものとする。
- ・周辺地区には古代東海道の存在が想定される。このような関連遺跡等についても必要に応じて調査を実施し、調査結果に基づいて久留倍官衙遺跡と一体的な活用を検討する。

### (3) 遺構整備計画

遺構整備についての基本的な考え方は以下に示すとおりである。

- ①遺構表示は、西地区と東地区の代表的な時期の遺構について表示するものとする。
- ②空間を多様な活動の場として活用するため、復元展示や立体表示以外の遺構表示については平面表示を基本とする。
- ③西地区における政庁の遺構表示は、主要建物は復元展示や立体表示を検討し、主要建物以外は平面表示や半立体表示を中心として検討する。特に、八脚門を備えた東向きの政庁は久留倍官衙遺跡の持つ特徴を際立たせるものであるため、史跡整備・活用のモニュメント施設として位置づけ、八脚門と門に取り付く塀の復元展示を検討する。
- ④東地区における正倉院の遺構表示は、平面表示を基本にする。
- ⑤西地区、東地区とも遺構の時期の違いを明確にするための整備手法を検討する。
- ⑥遺構表示については、現段階では下表計画を基本とするが、整備の実施段階においては、整備後の公開・活用・維持管理等を総合的に勘案し、例えば花壇を兼ねた遺構表示を行うことにより史跡が「花いっぱい運動」等の市民活動の場となり、その市民活動そのものが史跡の維持管理にも繋がるよう配慮した整備方法も検討する。
- ⑦八脚門等、遺構整備を行う上で十分な知見の得られていない遺構については、遺構の性格や時期差を確認するための発掘調査等各種調査を実施し、情報を得るものとする。

久留倍官衙遺跡における遺構整備計画

区分	細区分	整備手法	対象	整備概要
史跡指定地区	西地区	遺構復元展示整備・ 遺構立体表示整備・ 遺構平面表示整備・ 半立体表示整備	八脚門・正殿などの 主要建物及び主要建物 以外	主要建物については、復元展示もしくは立体表示を検討する。休憩舎としての利用も検討する。また、主要建物以外は、平面表示や柱を数十cm立ち上げるなどした半立体表示を中心として検討する。なお、柱跡については多様な利用に支障のないものは半立体的に表示し、ベンチとしても活用することも検討する。
	東地区	遺構平面表示整備	正倉跡・区画溝など	建物跡や区画溝の規模、形状は平面的な表示を検討する。北勢バイパスの高架下であるため、高架橋のメンテナンスに配慮した整備手法を検討する。

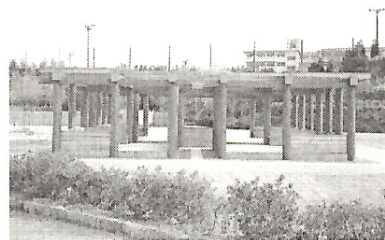
#### 遺構整備手法事例写真

##### ○遺構復元展示整備



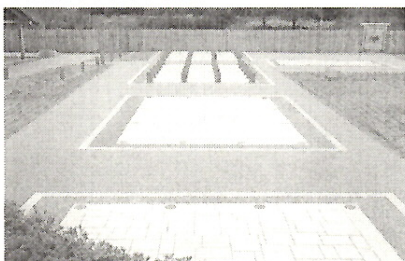
三河国分尼寺跡（八脚門）

##### ○遺構立体表示施設



志太郡衙跡（掘立柱建物）

##### ○遺構平面表示施設



志太郡衙跡（掘立柱建物）



斎宮跡（掘立柱建物）

## 第3章 基本設計

前章でまとめた整備方針を踏まえ計画地全体の利活用を以下のように考える。

史跡指定地地区については、各時期の特徴や地形上の制約から西地区の政庁をメイン空間として捉え、久留倍官衙遺跡のシンボル空間としての整備を行うものとする。併せて広い丘陵の良さを活かした憩いの広場としての利用に供するとともに、体験型行事や史跡地を活用したイベントなどの事業に対応した計画とする。東地区については、傾斜面となり利活用は限られるため、遺構平面表示等の整備を行う。エントランス地区については、車による主要アクセスとなることから駐車場を整備するとともにガイダンス施設の整備を行うものとする。

以下、主な計画について述べる。

### 第1節 遺構整備計画

#### ①遺構整備対象時期

遺構整備においては、時期の異なる遺構を同一に表示整備すると、見学者が同時期に建物が存在したとの誤解を招くため、一般的にはその遺跡の特徴を表す時期の遺構を選んで表示を行う。ただし、平城宮跡など広大な面積を持ち明確にゾーン区分が行える場合は、第1次大極殿と第2次大極殿を整備している事例や、弥生時代の遺構・古代の遺構等大きく時代の異なる遺構群をゾーン区分を行い整備をしている事例がある。

本整備においては、Ⅰ～Ⅲ期を通して官衙の特徴が認められ、その変遷過程に意義があることから、時期やゾーン区分を勘案した上で、基本計画及びその後の発掘調査の成果を踏まえて、時期の異なる遺構について同時に整備を行うこととする。ただし、整備手法を分け、かつ、十分な解説を見学者に行い、誤解を与えないようにする。

遺構整備対象の時期は、東向きの政庁として建物が配置されたⅠ-②期、その政庁を壊し南向きの空間を意識した長大な東西棟を中心とした建物群で構成されるⅡ-①期、正倉院として建物の規格性が最も整ったⅢ-②期の遺構について整備対象時期とする。

ただし、遺構の性格や時期変遷については複数の考え方があるため、解説板や各種の電子メディアを使って工夫し<sup>\*</sup>、見学者が複数の情報を得ることのできる整備を行う。

久留倍官衙遺跡時代区分

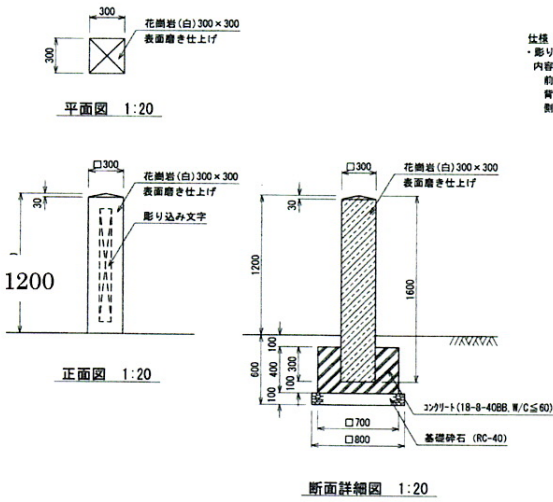
大区分	細区分	年代	主な遺構	主な遺構展開場所
Ⅰ期	Ⅰ-①	7世紀末から8世紀初頭	廂付南北建物・東西建物・総柱建物	裾部
	Ⅰ-②	8世紀前半	正殿・脇殿・八脚門・正倉	平坦部・裾部
Ⅱ期	Ⅱ-①	8世紀前半から8世紀後半	長大な東西側柱建物・側柱建物・塀を伴う建物	平坦部・裾部
	Ⅱ-②		長大な東西側柱建物・側柱建物・総柱建物・塀を伴う東西に並列する側柱建物	平坦部・裾部
	Ⅱ-③		東西側柱建物3棟・南北側柱建物・廂付建物・総柱建物	平坦部・裾部
Ⅲ期	Ⅲ-①	8世紀後半から9世紀末	東西建物・正倉・溝	平坦部・斜面
	Ⅲ-②		正倉・溝	斜面
	Ⅲ-③		正倉・溝	斜面

<sup>\*</sup>裾部は北勢バイパス工事により遺存していない。

※コンピュータで作成された3次元映像(時期毎の当時の建物などを仮想現実として復元)を、GPSアンテナを身に付けて散策しながらパソコンの画面で見られるバーチャルリアリティという手法などがあげられる。



<現在の設計>



<変更>

