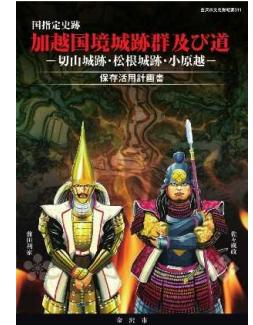


『国指定史跡 加越国境城跡群及び道 保存活用計画書』修正箇所

- ・『国指定史跡 加越国境城跡群及び道 保存活用計画書』の修正箇所は下記のとおりです。策定時に盛り込んでおくべきだった内容が抜けていたため、修正するものです。
- ・文言の修正を行います。



- ・17頁 第2章 加越国境城跡群及び道の概要 第4節 発掘調査の成果 2. 松根城跡地区 (第4図) 22～23行目を修正

(修正前)

大堀切が加賀側に認められることから、前田方からの侵攻に備えた佐々成政方の築造もしくは改修を示しているものと考えられる。

(修正後)

また、大堀切内の移動を遮断する土壘の存在が発掘調査で明らかになり、全国的に珍しい遺構であることが判明した。なお、大堀切が加賀側に認められることから、前田方からの侵攻に備えた佐々成政方の築造もしくは改修を示しているものと考えられる。

- ・41頁 第4章 現状と課題 第1節 保存 3. 松根城跡地区の保存に関する現状と課題 (1) 現状 38～39行目を修正

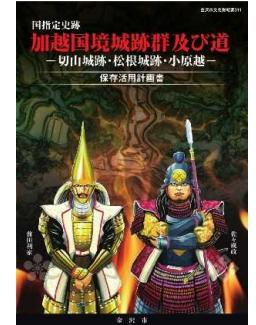
(修正前)

切山城跡地区同様に荒れ地に近い状態になっており、史跡整備範囲においても、遊歩道以外の下草刈りは実施されておらず、また倒木処理の丸太が堀底や土壘上に積まれるなど、遺構の視認度は低い。

(修正後)

切山城跡地区同様に荒れ地に近い状態になっており、史跡整備範囲においても、遊歩道以外の下草刈りは実施されておらず、**土壘や堀、大堀切内の土壘の段差が判別できない等、遺構の視認度は低い。また倒木処理の丸太が堀底や土壘上に積まれている状況である。**

『国指定史跡 加越国境城跡群及び道 保存活用計画書』修正箇所



- ・43頁 第4章 現状と課題 第3節 整備 1. 現状 19～20行目を修正

(修正前)

松根城跡については、本来道がないところにつけられた遊歩道によって、城跡の特徴の一つである虎口の位置や複雑な進入経路が理解できなくなっている箇所がある。

(修正後)

松根城跡については、**過去に整備がなされているものの、遺構の視認を確保する整備が十分でなく、見学者に理解しにくいところがある**。本来道がないところにつけられた遊歩道によって、城跡の特徴の一つである虎口の位置や複雑な進入経路が理解できなくなっている箇所がある。

- ・43頁 第4章 現状と課題 第3節 整備 2. 課題 29～31行目を修正

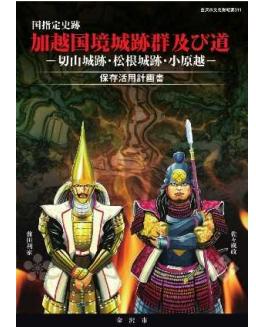
(修正前)

戦いに特化した城の特徴や古戦場としての城と道の関係が良く理解できるように、眺望確保や散策しながら遺構を見学できるような整備を実施する必要がある。

(修正後)

戦いに特化した城の特徴や古戦場としての城と道の関係が良く理解できるようにする。**併せて、眺望確保や散策しながら遺構を見学できるような整備をし、史跡の特徴的な遺構を視認できる整備を実施する。**

『国指定史跡 加越国境城跡群及び道 保存活用計画書』修正箇所



- 59頁 第8章 整備 第2節 方法 2. 活用のための整備 29行目を修正

(修正前)

城郭の構造や城郭と道の関係を理解するための遊歩道整備を実施する。

(修正後)

城郭の構造や城郭と道の関係を理解するための**遺構復元**や遊歩道整備を実施する。

- 59頁 第8章 整備 第2節 方法 2. 活用のための整備 35～37行目を修正

(修正前)

立体的な復元整備は必要最小限に留め、基本的には現況遺構を見学できるような整備を実施し、立体的な復元は、A R (Augmented Reality : 拡張現実) や V R (Virtual Reality : 仮想現実) で補う。

(修正後)

立体的な復元整備は必要最小限に留め、基本的には現況遺構を見学できるような整備を実施し、**併せて** A R (Augmented Reality : 拡張現実) や V R (Virtual Reality : 仮想現実) **を実施する。**