

## 世界海洋プラスチックプランニングセンター 展示プラン資料

展示コンセプト

[ concept ]

展示コンセプト

# Action Museum

## 海へ

海へ還る・巡る・想う・動く

アクション＝行動変容を起こすミュージアムへ。

来館者が感じて、学んで、動くことを目的とした能動的体験型ミュージアム。展示・体験・フィールドワーク・ワークショップ・研究・社会連携のすべてを「未来に向けたアクション」の第一歩にします。

海へ還る ＝ 親しみやすさと、哲学性が交わる循環の物語を。

この施設では、海洋プラスチック問題を起点に「学び」「問い」「創造」を巡らせ、プラスチックという物質の循環だけでなく、私たちの意識や行動も、再び“海へ還る”ことを問い直す場です。大人や子どもたち、また企業にとっても自らの在り方を考え、行動するきっかけとなる体験空間を目指します。

## 展示機能・方針

### 【体験ラボの機能と対象】



#### 機能

##### 【展示スペース】

海洋プラスチック問題を正しく、“楽しく”  
理解し、問題の全体像と向き合う。

##### 【ワークショップスペース】

創造力と探究力を養い、地域や社会の課題と  
向き合うきっかけを創る。

##### 【フィールドワーク（野外）】

現場で体感することによって、  
納得感と当事者意識を生む。

#### 主な来館対象者

##### 【子どもたちへ（教育）】

探究学習・STEAM 教育の場。未来を担う世代へ  
「問いを持つ力」と「考える力」を届ける。

##### 【企業・海で活動する関係者へ（視察・研修）】

サーキュラーエコノミーへの移行を促す「気づき」と  
「取組み・手段」の提供。

##### 【生活者へ（ツーリズム）】

身近な問題として「体験を通じた共感」を促す。  
日常の暮らしへの小さな変化を後押しする。

### 【展示方針】

1 | 知識展示ではなく、海とつながる体験  
五感で学ぶ体験型の展示。来館者自身が海と出会  
い、繋がる感覚を持つ構成。

2 | 体感する＞腑に落ちる＞問い続ける  
データやビジュアル、映像展示に加え、体感から  
問いを「行動」に変える設計。

3 | 土地の記憶 × グローバル課題  
玄界灘や離島の歴史・民俗文化と海洋プラスチック  
問題を交差させた、地域からの問いかけ。

4 | 静的展示ではなく、「実験する」空間  
再生ラボ、ワークショップ空間、体験プログラム  
など、訪れるたびに変わる「現場感」を重視。

5 | 常にアップデートする展示  
アーティスト・研究者・地域住民とともに更新し  
続ける「オープンな知の場」を設計。

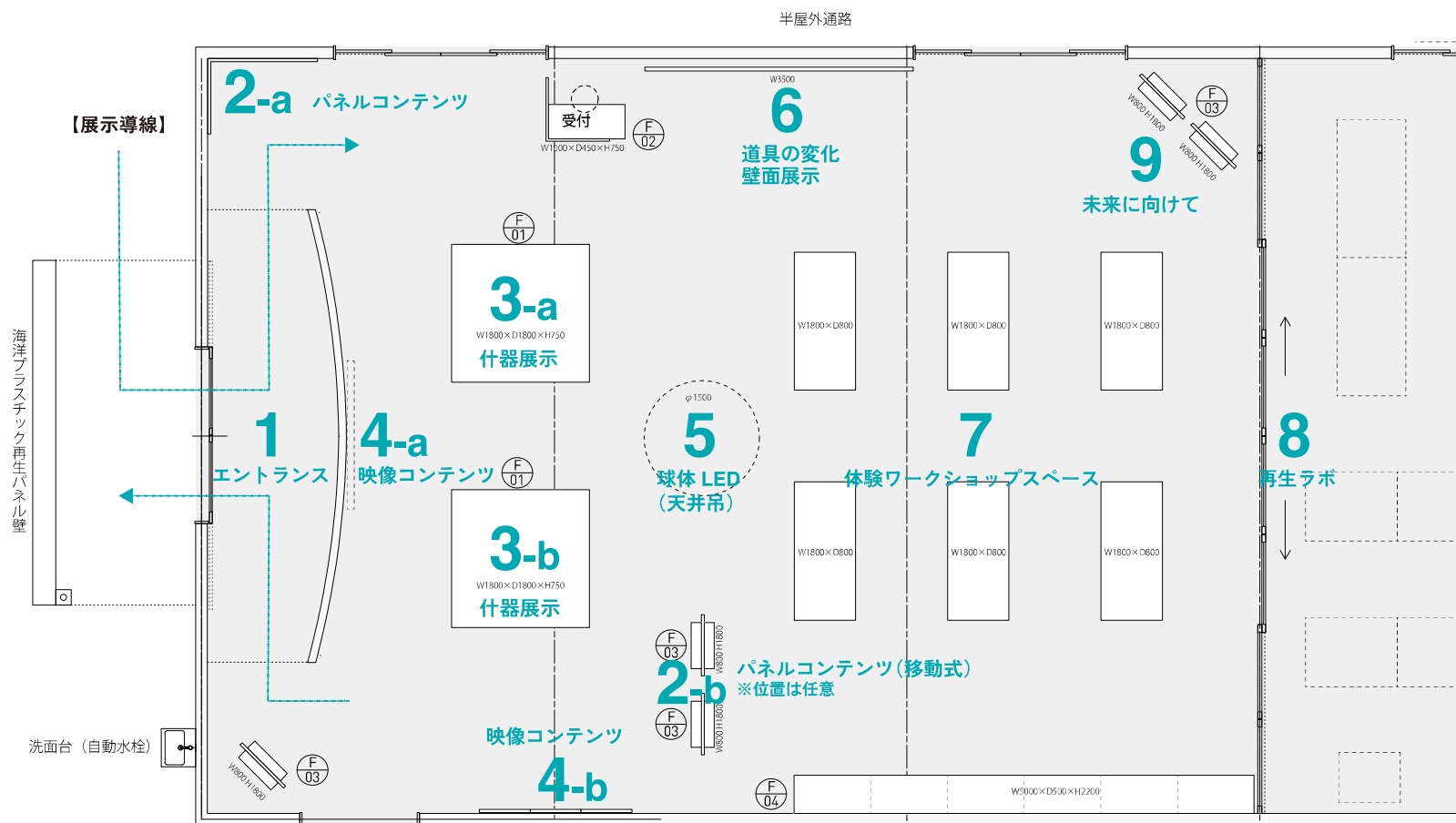
6 | 人が主役となる展示  
展示のガイドは単なる解説者ではなく、「問いかける  
人」。コミュニケーターの育成が要。



# 展示ゾーニング

## 展示ゾーニング例

※最大値



1 エントランス：導入展示（プラスチックオーシャンの世界へ）

2-a パネルコンテンツ(壁面)：海洋プラスチック問題に関する基礎的知識

2-b パネルコンテンツ(移動式)：海洋プラスチック問題に関する基礎的知識

3-a 展示什器：生態系への影響展示ゾーン（環境、生命への影響にまつわる展示）

3-b 展示什器：マイクロプラスチックの行方展示ゾーン（マイクロプラスチックの発生過程や影響の展示）

4-a 映像コンテンツ：スクリーン（海洋プラスチック問題の子ども向け解説アニメーション）

4-b 映像コンテンツ：サイネージ（活動団体、地域のインタビュードキュメンタリー動画）

5 球体LED(天井吊)：海の地球儀ゾーン（海洋データのビジュアライゼーション）

6 道具の変化 壁面展示：民具とプラスチック製品による対比（生活の変化を可視化）

7 体験ワークショップスペース：海プラものづくり体験（体験プログラムの実施 ※有料）

8 再生ラボ：再生プロセスの見学（粉砕、原料化のプロセスを解説 ※再生ラボ室内見学は要予約）

9 未来に向けて：未来をつくるゾーン（先端事例の紹介、参加型展示）

## 1 エントランス：導入展示（プラスチックオーシャンの世界へ）

### 〔概要〕

来館者が最初に出会う場所であるエントランスに展示を設けることで、施設全体の世界観やテーマを直感的に伝えるとともに、展示への没入感を高める導入の場とします。

展示の第一印象が、その後の学びや体験への関心や気づきを深める起点となることを意図しています。

### 〔学びの目的〕

未来の波戸岬、そして世界の海の姿を想像し、問題の深刻さを自分ごととして捉えるきっかけをつくります。

標本や漂着物を通じて、それぞれの海ごみの種類や発生源について学ぶことができます。

### 〔コンテンツ〕

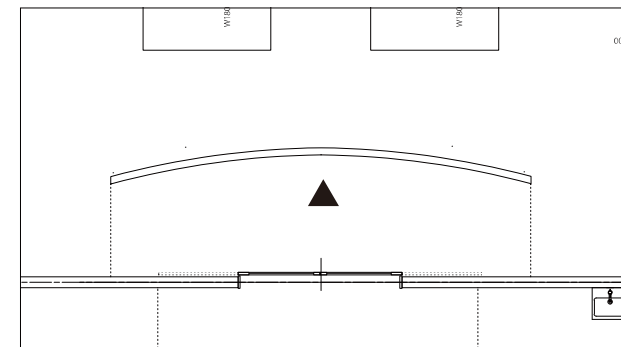
太平洋ゴミベルトを想起させる壁面グラフィック施設全体のテーマとつながる導入的な表現・コピー

### 〔仕様〕

湾曲壁 H2500×W5900

グラフィック出力

### 〔平面図〕



5900

※デザインはダミーです

2500



S : 1/20

## 2 パネルコンテンツ：海洋プラスチック問題に関する基礎的知識

### [ 概要 ]

海洋プラスチック問題への正しい理解を広げるため、基礎情報を誰にでもわかりやすく解説したパネルを設置します。修学旅行や視察時のガイドツールとしてもフレキシブルに活用できるよう可動式、両面使用を想定。内容は常にアップデート可能な仕様とし、研究成果や地域の取組等の新しい情報にも柔軟に対応できる情報基盤とします。

### [ 学びの目的 ]

海洋プラスチック問題に関する基礎的な知識を正しく身につけることで、海洋プラスチックの影響のメカニズムを理解し、日々の暮らしや世界の経済活動がどのように結びついているのかを学びます。

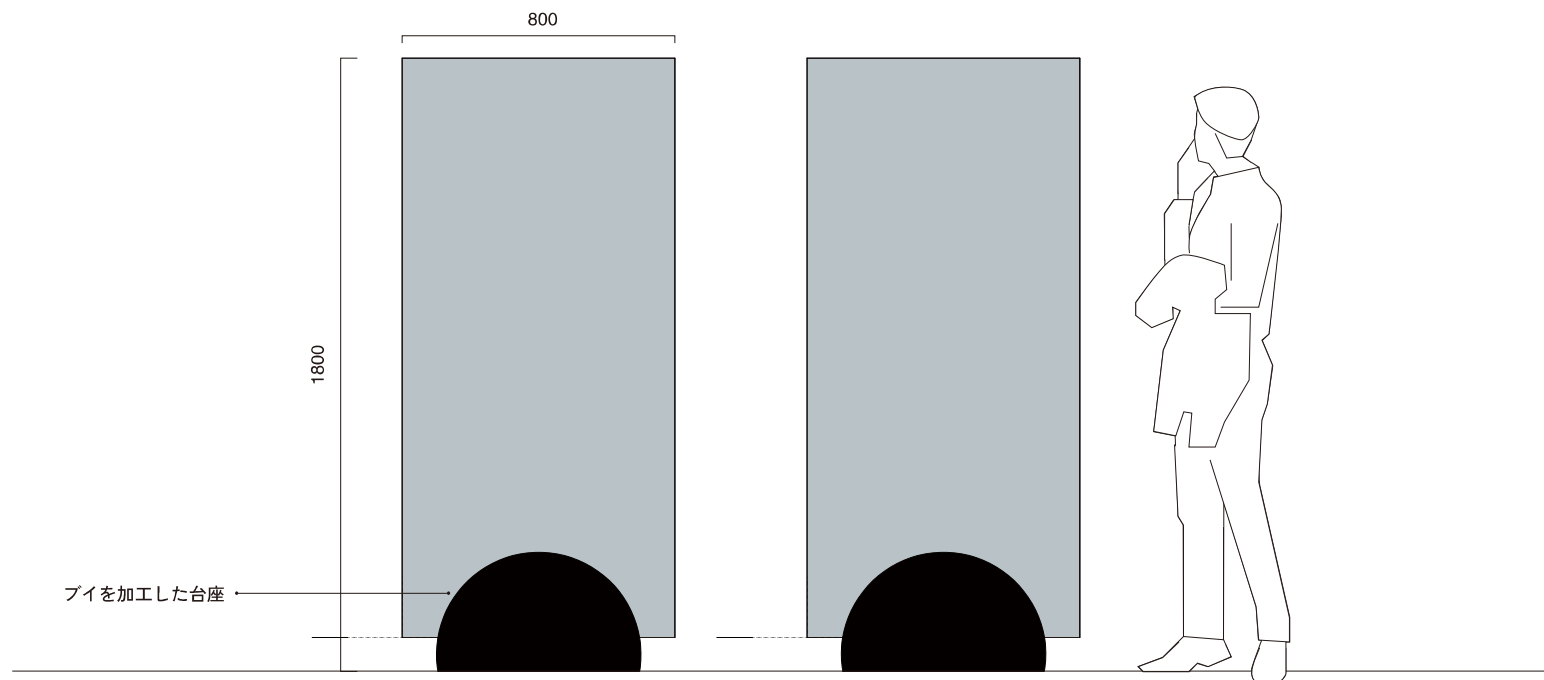
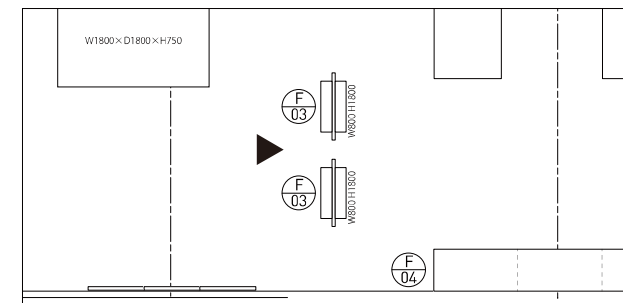
### [ コンテンツ ]

海流と海洋ごみの発生するメカニズム／世界の海流とごみの流れ／国別に見る海洋ごみの種類／主な海洋ごみの発生要因／国内外の各地域の状況と取組／波戸岬含む北部九州の状況、佐賀県内の取組等

### [ 仕様 ]

移動式パネル：W800×H1700 St溶接金網@50 両面使用  
脚：W600×D300×H300 プイ加工、ゴムシート、くさびゴム

### [ 平面図 ]



### 3 展示什器：生態系への影響展示、マイクロプラスチックの行方展示

#### [ 概要 ]

生活空間から海に流出したプラスチックが生態系に及ぼす影響を標本や写真を立体的に配置して紹介します。また海上のプラスチックが年月をかけてマイクロプラスチック化する過程をビジュアル化したり、実物を観察できる展示を行います。

#### [ 学びの目的 ]

海鳥や海洋生物の命に関わる現実を知り、生態系への影響を実感することで、暮らしと環境問題の接点について考えるきっかけとします。また、マイクロプラスチックの生成・拡散・未来予測について研究ベースの知識から正しく学び、探究力と事実に基づく推察や行動の重要性を体験します。

#### [ コンテンツ ]

##### 【生態系への影響】

環境への影響／生息地への侵入／生物体への絡まり／体内への侵入／多様性の回復の重要性

##### 【マイクロプラスチックの行方】

マイクロプラスチックの発生／風化のプロセス／現状分布／未来の分布予測／マイクロプラスチックの行先と生態系へのリスクや予防原則の行動

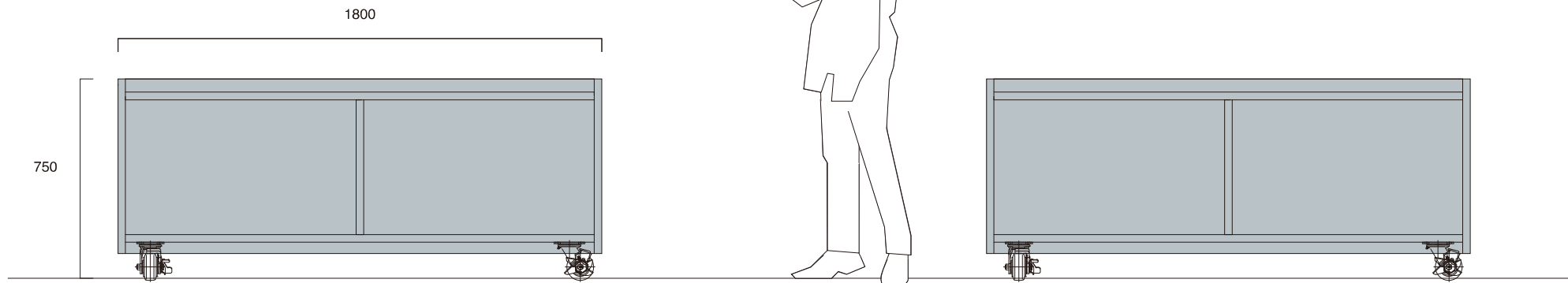
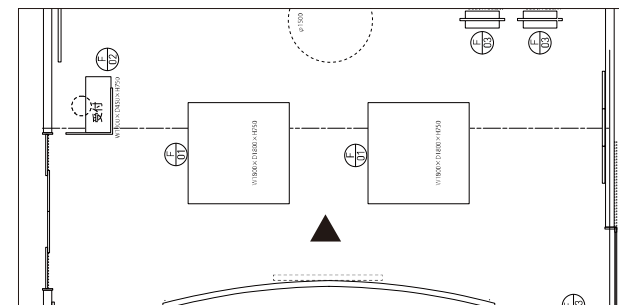
#### [ 仕様 ]

W1800×D1800×H750

什器本体：構造用合板＋塗装、重量キャスター（ストッパー付）

2 台

#### [ 平面図 ]



## 4 映像コンテンツ：子ども向け解説アニメーション、インタビュードキュメンタリー

### 〔概要〕

海洋ごみが発生するメカニズム、生態系への影響を経て、人体に摂取するまでのプロセスとその問題をアニメーション化することで、子どもたちにもわかりやすく解説します。インタビュードキュメンタリーでは、地域の取組、研究者、アーティストなど、海で活動する多様な立場の人の視点や想いを映像コンテンツとして紹介します。インタビューを通じて、海洋プラスチック問題に向き合う実践を伝えとともに、問題の本質や研究課題など語り手の生の声を通じてその重要性を伝えます。

### 〔学びの目的〕

来館者（特に子どもたち）が、海に関わる多様な人々の活動や想いにふれることで、海洋プラスチック問題への取組だけでなく、それぞれの生き方や価値観に触れ、未来に向けた自分自身のベンチマークを見つけるきっかけとすることを目的とします。

### 〔コンテンツ〕

#### 【アニメーションムービー】

海洋ごみが発生するメカニズム、生態系への影響、人体摂取のプロセス、等

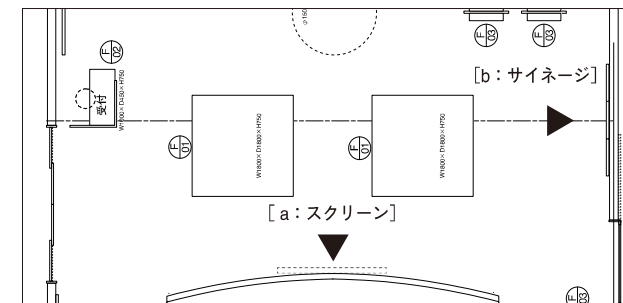
#### 【インタビュードキュメンタリー】

地域の住民や島民、研究者、アーティスト、活動団体のインタビュー取材、玄海灘の海の美しさのイメージ映像、海洋ごみの現実、等

### 〔仕様〕

プロジェクター1台、サイネージ3台、音響、再生設備

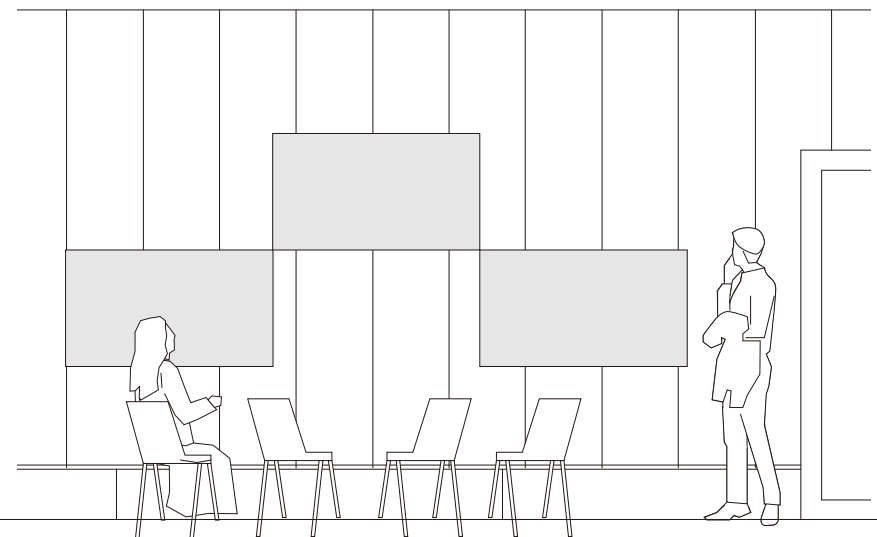
### 〔平面図〕



### 〔4-a：スクリーン〕



### 〔4-b：サイネージ〕





## 5 球体 LED（天井吊）：海の地球儀ゾーン（海洋データのビジュアライゼーション）

### 〔概要〕

球体 LED を使い、海の視点から地球の活動を視覚化した「海の地球儀」。海が人類の食料供給、経済活動、地球の生態系を支えていることを、各種リアルタイムの海洋データから生成されたビジュアライゼーションを投影。海と私たちのつながりを地球規模で可視化・体感できる展示です。

### 〔学びの目的〕

海のビッグデータにアクセスし、目に見えにくい地球の変化を可視化することで、世界を俯瞰して見る視点を持ち、読み取る力を育みます。俯瞰的な思考とデータに基づいて考える「データシンキング」の重要性を学びます。

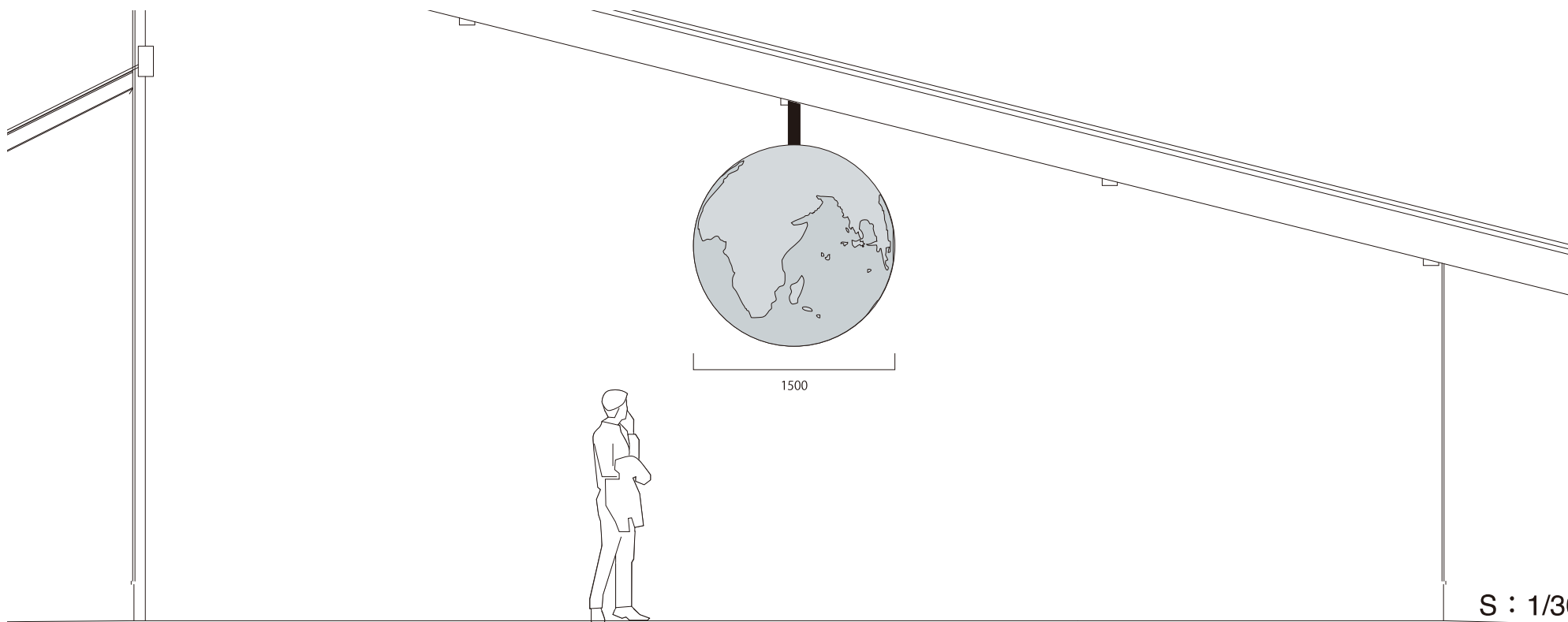
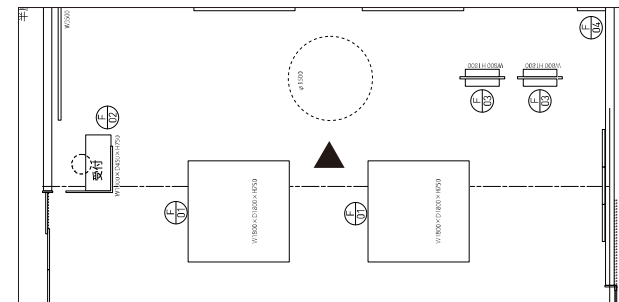
### 〔コンテンツ〕

海流と海洋プラスチックの流れ／海の温暖化／マイクロプラスチックの分布／海と地球の歴史／船舶（経済活動）航路／海底ケーブル（情報）の分布／海洋生物の動き、等

### 〔仕様〕

球体 LED Φ1500 H1500  
PC、スピーカー

### 〔平面図〕



## 6 道具の変化 壁面展示：民具とプラスチック製品による対比（生活の変化を可視化）

### 〔概要〕

道具の進化を手がかりに、プラスチックの役割と暮らしの変化を見つめ直す展示です。民具とプラスチック製品を比較し、地域の背景を交えながら道具の変遷と自然素材の魅力を伝えます。

### 〔学びの目的〕

道具と暮らしの変化を時間軸で捉え、「プラスチック＝悪」ではない視点から、持続可能な暮らしに向けて自らの行動を問い直すきっかけとします。

### 〔コンテンツ〕

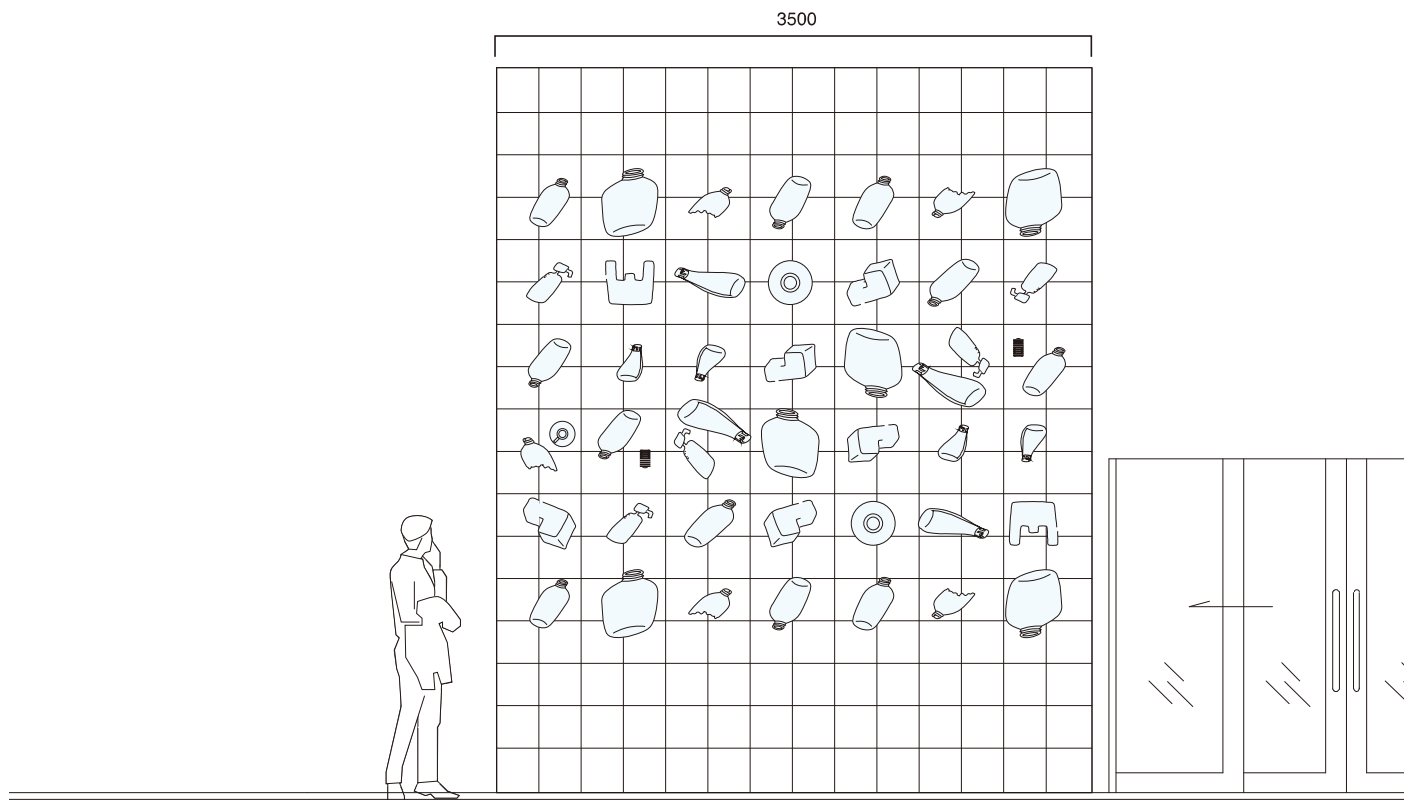
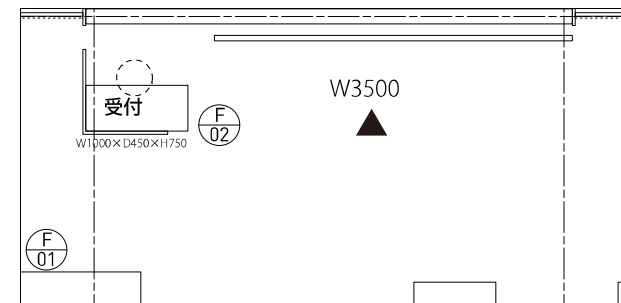
竹ざるとプラスチックボウル／木桶と洗面器／曲げものとコンビニ弁当容器／紙包装とビニール袋／編笠とビニール傘など、民族資料館や地域の民家に眠る民具を集めてプラスチック製品と対比させた展示を行う。

### 〔仕様〕

民具、プラスチック製品（天糸等による設置を想定）

展示壁面：金属メッシュ

### 〔平面図〕



## 7 体験ワークショップスペース：海プラものづくり体験

### [ 概要 ]

1クラス（35人）の子どもを受け入れることができる体験スペース。海洋プラスチックから再生した原料を使用し、様々なものづくりの体験が行えます。研究者やアーティストと連携した多様なプログラムも展開し、子どもから大人までが未来の環境や循環型社会について楽しく学べる体験型の学び場とします。

### [ 学びの目的 ]

廃棄され自然環境に流出した海洋プラスチックをもう一度社会の中に取り入れ直すことを通じて、創造性を育むとともにサーキュラー（循環型の暮らしや経済）についての具体的なプロセスを体験します。

### [ コンテンツ ]

子供向け：記念品づくり体験／海プラプロダクト制作／海洋ごみを使ったアート体験、等

団体向け：海プラ奉納タイル作り

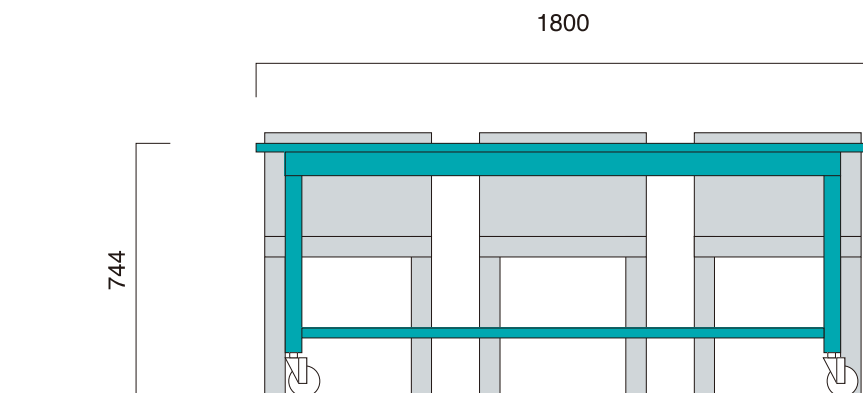
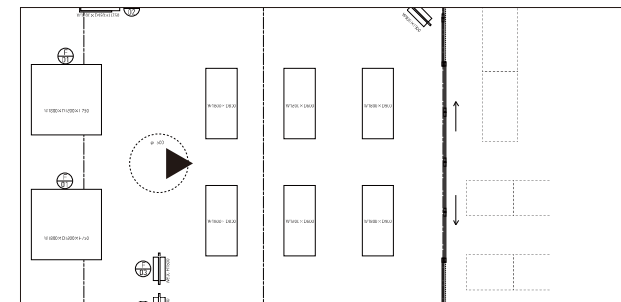
※有料体験

### [ 仕様 ]

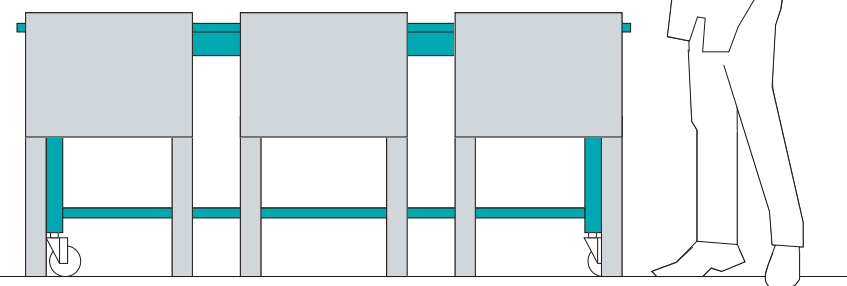
作業机：W1800×D750×H740

椅子：既製品

### [ 平面図 ]



※ 1テーブル 6人席想定



# 8 再生ラボ：再生プロセスの見学

[ 概要 ]

分別・粉碎・原料化といった再生のプロセスを通じて、循環型社会に向けた具体的な方法を学ぶ展示です。再生ラボは、基本的に予約以外は、外からの見学のみとするため、仕切りのガラス面に解説のグラフィックを施します。

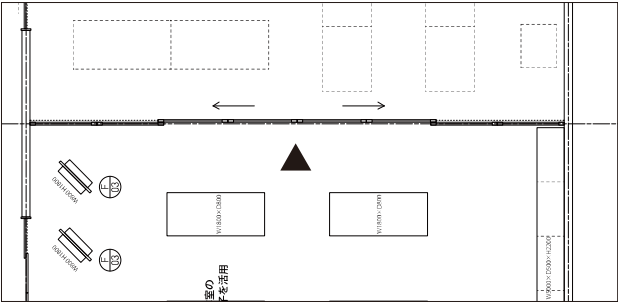
[ 学びの目的 ]

海洋プラスチックから原料に再生する仕組みを通じて、サーキュラー（循環型の暮らし、経済）の具体的な技術を学びます。

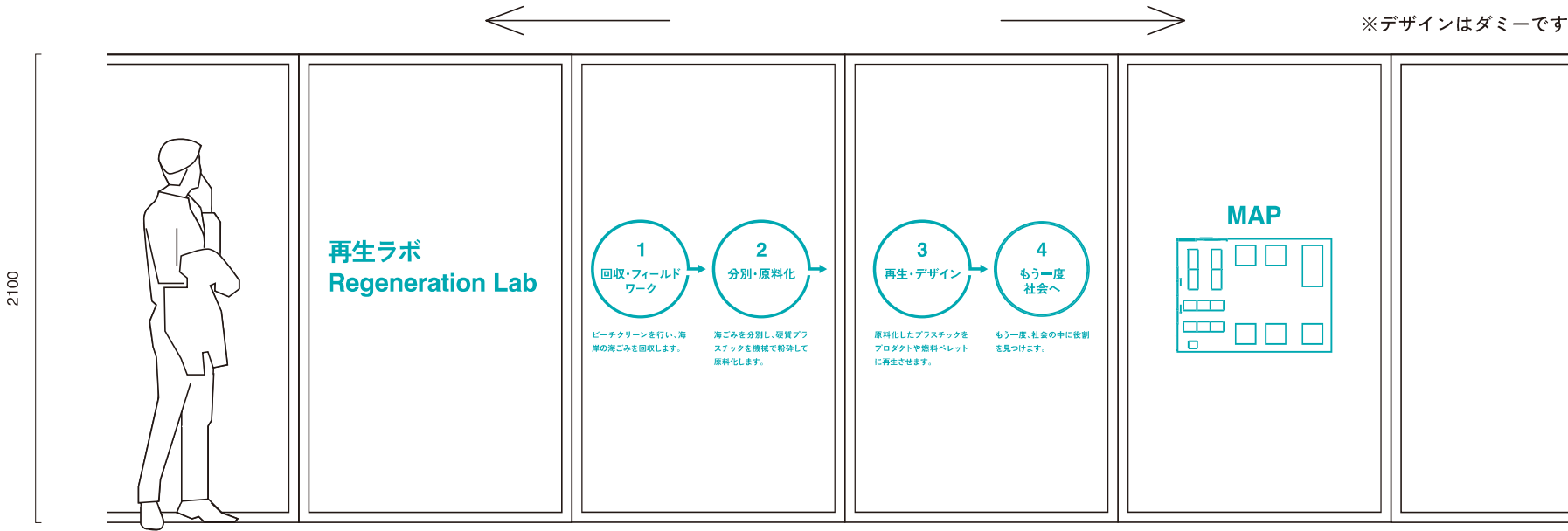
[ 仕様 ]

ガラス框戸にカットティングシート

[ 平面図 ]



※デザインはダミーです



**S : 1/20**