

関門海峡ミュージアム
基本設計検討素案

関門海峡ミュージアムは 「関門海峡をまるごと楽しむ体験型博物館」として生まれ変わります

**雄大な海峡と港町の賑わいを体感
する日本唯一の海峡ミュージアム**

九州と本州を隔てる関門海峡は、古来、我が国と世界を結ぶ交通の要衝として発展してきました。

我が国の歴史の大転換を決定づける数々の事件の舞台になるとともに、かつて日本で最多の船舶が出入りした門司港には、安全な航海を支え、港町の繁栄を育んできた人々の営々たるドラマがあります。

このミュージアムは、日本の歴史、文化、経済的繁栄を育んできた関門海峡について、体験しながら楽しく学ぶ日本唯一の海峡ミュージアムを目指します。

**門司港のランドマークとなり
観光の水先案内を担うミュージアム**

かつて日本一の海運拠点として繁栄した関門地域は、今では、西日本有数の観光地として国内外からたくさんの旅行者が訪れるようになりました。

本州と九州を結ぶ関門橋、激しい潮の流れを行き交う船、大正浪漫を今に伝える建造物といった大パノラマを一望できる関門海峡ミュージアムは、これからの観光プランを考え、楽しい非日常に思いをはせる最適なロケーションを有しています。

このミュージアムは、船をモチーフにしたデザインと関門海峡を臨む大眺望を活かし、門司港のランドマークとなり、関門地域や北九州地域の各所に旅行者を誘導する観光の水先案内の役割を担います。

**市民の応援で
日々進化するミュージアム**

国内外の旅行者が「行ってみたい」「また来たい」と思う施設となるには、市民に愛され、親しまれ、応援される施設であることが重要です。

運営に多くの市民が参画し、また、活動拠点として日常的に利用いただくことで、ホスピタリティが高まり、新しいプログラムも生まれます。

このミュージアムは、市民とともに進化、成長し、地域活力の源泉となるミュージアムを目指します。

入館者がストーリーを感じながら、楽しく快適に館内を巡ることができるよう、
現在の下(1階)から上への動線を上(4階)から下に見直します

1



エントランス

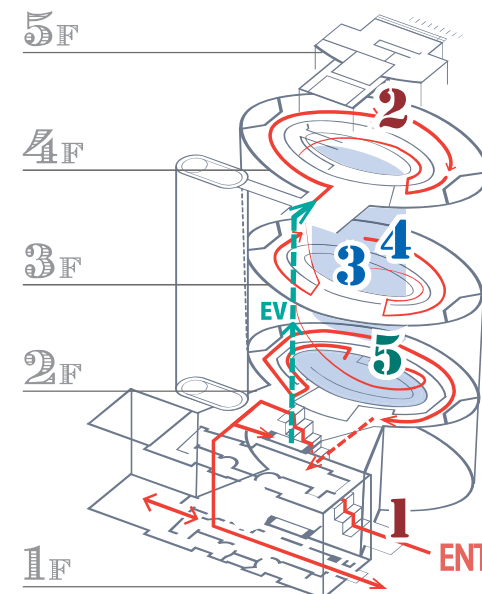
エントランスは大型客船が接岸した波止場。来館者を別世界へと誘います。

2



プロムナードデッキ

4階は豪華客船のラウンジ。関門海峡の絶景を見下ろしながら、乗船へのキモチを高めます。



3



海峡アトリウム

アトリウムに入れば、そこは潮流空間。巨大なセイル(帆)スクリーンに、時空を超えた海峡のドラマが甦ります。

4



海峡歴史回廊

展示環境を大幅リニューアル!人形アートを海中世界にきらめく幻想世界で輝かせます。

5



海峡体験ゾーン

2階を海峡体験ゾーンにリニューアル!操船、海運、生物といった海峡の仕事、自然をリアルに体験します。

1階・2階エントランス

【展示概要】

- ・客船をイメージさせるグラフィックで壁面を装飾し、船が接岸していることをイメージさせます。
- ・レトロをモチーフとしたわかりやすいサインが来館者を4階の船内へと誘導します。
- ・1階と2階にモニターを設置して館内の様子を来館者に伝え、入館意欲を高めます。



4階プロムナードデッキ

【展示概要】

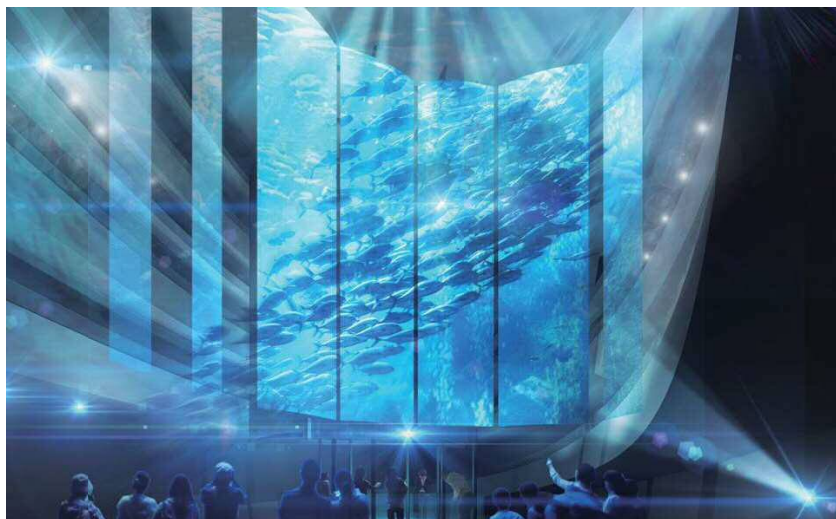
- ・大正・昭和の豪華客船をイメージした家具・什器で空間をつくります。
- ・門司港の歴史や優雅な船旅を語るグラフィックで壁面を飾ります。
- ・眺望を楽しむカフェで来館者に優雅なひとときを提供します。
- ・関門海峡の夕焼けや夜景を楽しむことができるよう、営業時間の見直しについて検討します。
- ・関門海峡を一望できる眺望を活かして、イベントスペースとしても活用します。



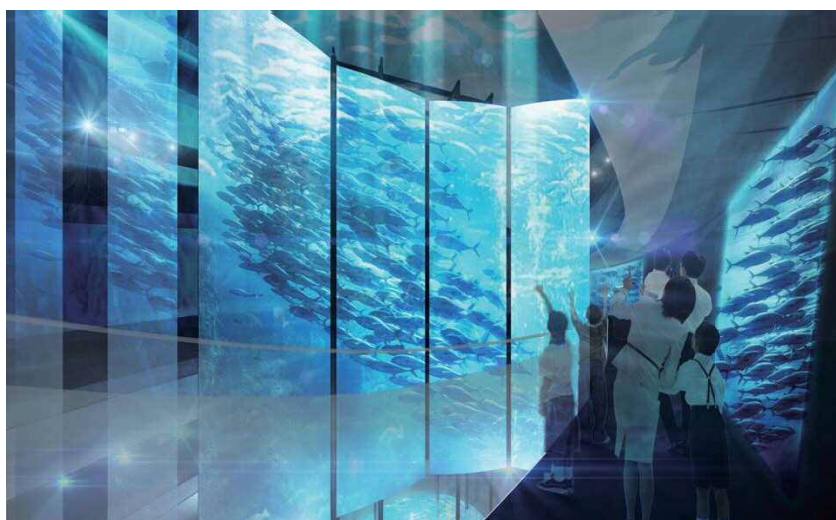
4階～2階海峡アトリウム

【展示概要】

- ・高解像度の映像を巨大なセイルスクリーンに投影し、映像効果を最大化します。
- ・照明演出と音響演出も用いて、来館者に包まれ感を与えます。
- ・スロープ壁面やアトリウム床面のインタラクティブ演出により、何度も来たくするような体験を提供します。



セイルスクリーン演出時



スロープ途中の印象 (3Fから)

2階のアトリウムピットを活用したインタラクティブ

■タブレットPC用演出ソフト (1か所)

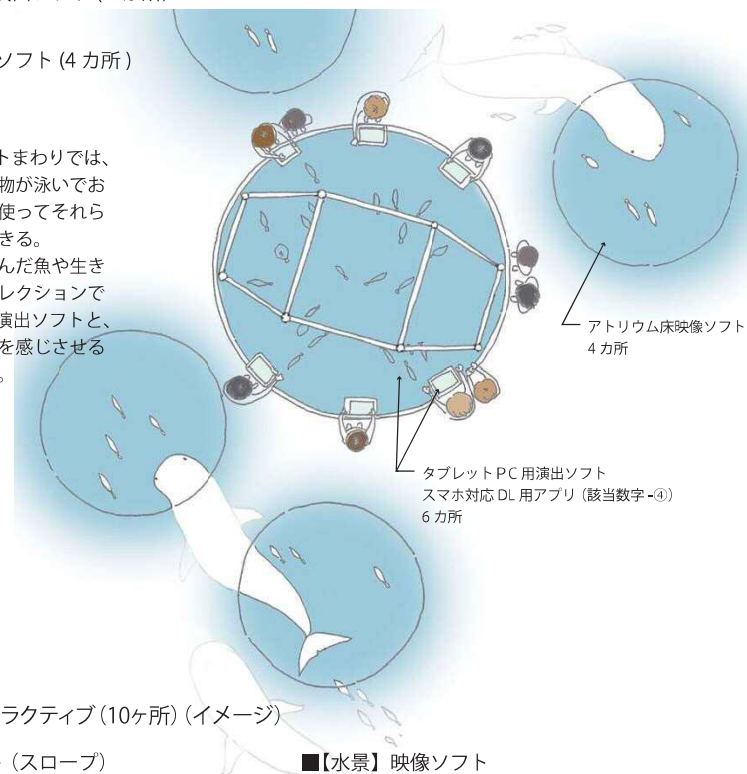
スマホ対応 DL 用アプリ

■アトリウム床映像ソフト (4カ所)

【コンテンツ概要】

2階アトリウムピットまわりでは、中央の円形映像に生き物が泳いでおり、タブレット端末を使ってそれらと呼び寄せることができる。

また、その中から選んだ魚や生き物を自分のスマホにコレクションできるタブレットPC用演出ソフトと、その周囲に海峡の海底を感じさせるような環境映像がある。



スロープでのインタラクティブ (10ヶ所) (イメージ)

■【歴史】映像ソフト (スロープ)

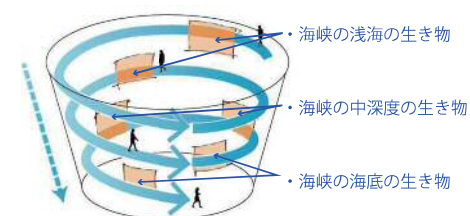
アトリウムのスロープでは、関門海峡に関わりのある3つの時代の人々の姿になれるコンテンツを設定。



■【水景】映像ソフト

アトリウムのスロープでは、自分の好きな魚を捕まえて、コレクションできるインタラクティブモードが3種類体験できる。

4階、3階、2階と深くなる海の様子を眺めつつ、海の深さの違いで、生き物の種類が変わることを知ってもらう。



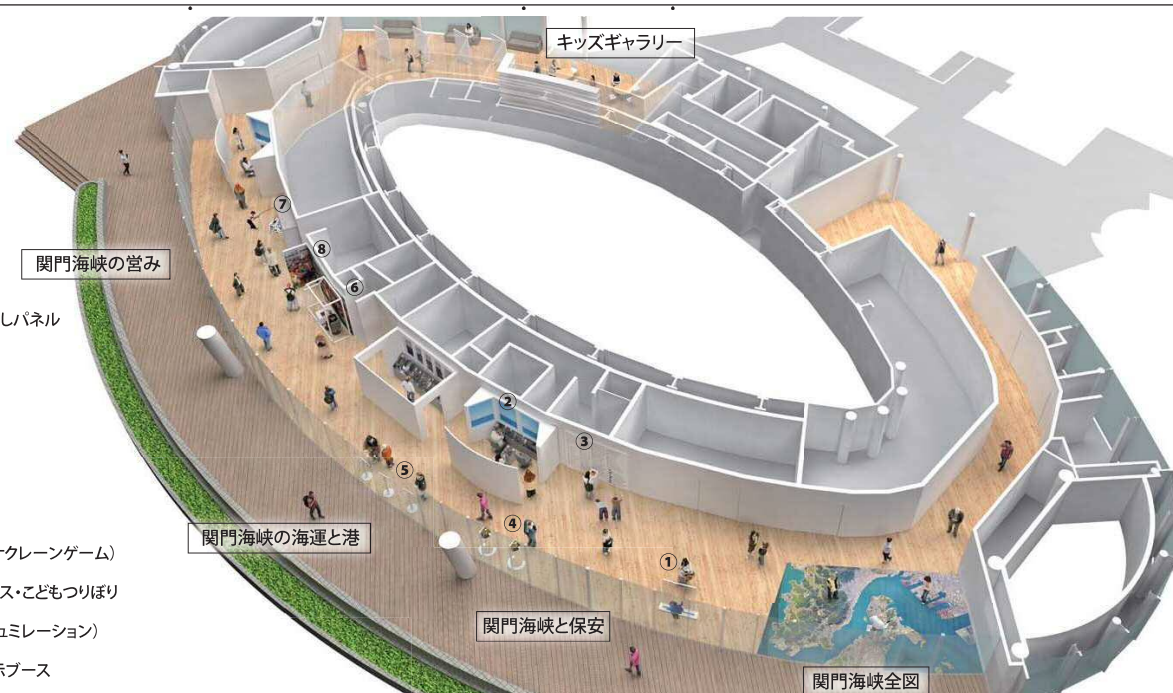
2階海峡体験ゾーン

【展示概要】

- ・体験装置を追加し、楽しみながら海峡の保安について学べる環境を整えます。
- ・海峡が目の前に広がるロケーションを活かし、海運や港について体験できるコーナーを設置します。
- ・4階の既存展示を移設し、また、生命の営みや漁業などについて学べるコーナーを拡充します。

<体験装置>

- ① 安全を守る人々顔出しパネル
- ② 巡視船操船体験
(操船シミュレーション)
- ③ モールス信号体験
- ④ 号鐘体験
- ⑤ 船舶検索タブレット
- ⑥ 港湾荷役体験(コンテナクレーンゲーム)
- ⑦ 釣り具寄贈品展示ケース・こどもつりぼり
- ⑧ 漁船運行体験(操船シミュレーション)
- ⑨ エンターテインメント展示ブース



関門海峡と保安

- 巡視船操船体験
(操船シミュレーション)



- 号鐘体験
既存の号鐘体験を移設します。



関門海峡の海運と港

- 船舶検索タブレット
目の前を通過する船舶の種類や大きさ、どこに行くかなど様々な情報をリアルタイムで検索

- 港湾荷役体験
(コンテナクレーンゲーム)
できるだけ沢山のトラックにコンテナを積みこめ!
タイムトライアル型クレーンゲーム



関門海峡の営み

- 海峡の釣り情報紹介釣り自慢
既存の釣り具展示を移設します。展示方法に一工夫加えることで一目で使用する時の状況が実感できるようにリニューアルします。

- こどもつりぼり
こどもつりぼりは、お魚のイラストと情報がかかれた「魚カード」を釣り上げるゲームです。単純ながらも、生き物についての学びや、大物を釣りあげる難しさを楽しめます。魚カードは多言語にすることで、インバウンドも楽しめるアイテムになります。



- エンターテインメント展示ブース

地元クリエイター等によるインタラクティブソフト作品 (例)

- 海峡の安全を守る作品例
 - ・ 海上保安庁特殊救難隊訓練体験
 - ・ 1日600隻が往来する海峡の安全な船舶航行支援体験
- 人を運ぶ、物を運ぶ作品例
 - ・ 水上バスを運転して関門海峡を巡る体験
 - ・ クレーンで貨物を積み込み関門海峡を往来する体験
- 漁場・生き物の生息地としての海峡作品例
 - ・ イカ釣り漁船に乗って甲イカを釣る体験
 - ・ 遊漁船に乗ってキス・アジ等の竿釣り体験

※VR、AR技術を取り入れる。
※明るい空間を活用して、動きながらの体験も可能