

たい かん
体感!

なぜ? なに?

ち そう しょ ぶん
地層処分!!

▶ リニューアルの**コンセプト**

「地層処分場とはどういうものか」

「どのように処分を進めていくのか」

「処分する地下にはどのような特性があるのか」等
について、最新の技術を取り入れた

「学び」+「体験」を通じ効果的に訴求する。

▶ 体験の**流れ**と**特徴**

1. 正面入口の展示(ファサードグラフィック)での**学び**と3面の大型スクリーンを配したシアターでの**インタラクティブ体験**による相乗効果を狙う。
2. インタラクティブ体験の際は、**自分ごと**と**感**高めるためにアバター化した体験者が3つのゲームにチャレンジし、楽しみながら地下の世界を体感。
3. 最後に体験者に今回「**学び**」+「**体験**」したことを印象付けるための**振り返りモニター**を設置。

【対象】 小学生以下・小学生の親世代 ※来館者割合:小学生以下 60%、中・高生 5%、大人 35% (2019年度)

なお、科学技術館への入場には別途入場料がかかります。

1

全体イメージ

地層処分について楽しみながら学び自分ごととして考えられる展示



ファサードグラフィック

地層処分についての“学びの場”となるファサードグラフィック

ファサードグラフィック

「地層処分って？」と来館者の興味をひき、選定プロセスや地下深部の特徴をご紹介する内容



サイネージモニター

NUMOの最新情報や動画コンテンツ等を投影

たいかん
体感!
なぜ?なに?
ちせうしよぶん
地層処分!!

インタラクティブ体験シアター

センシング技術を導入して非接触でも体験性の高い展示を作成

アバターの例

自分事感を高めるために
体験者をアバター化する



壁面を利用した3面の大型スクリーン

高レベル放射性廃棄物の地層処分について
基本的事項をオープニングで紹介後、

1. ガラス固化体をオーバーパックで包む
2. 地中深く穴を掘る
3. ペントナイトで覆う

以上の流れを、体験者をアバター化(左図)して大画面に映し出すセンシングゲームにて体験(約10分)

みまもりスペース

黄色線内はセンシングに参加しない方
(親御さま等)が待機できる

