

名称	所在国	コンセプト	頁
日本科学未来館	日本	科学技術を文化として捉え、社会に対する役割と未来の可能性について考え、語り合うための、すべての人々に開かれた場	2
ボストン科学博物館	米国	全ての人に科学を。STEMの教育と普及を通じて子どもから大人まで科学への理解と好奇心を育てる。学びと遊びの融合を目指す。	3
サイエンス・ミュージアム	英国	受賞歴ある展示、象徴的な所蔵品、驚きに満ちた科学の物語を発見しよう	4
アルスエレクトロニカ・センター	オーストリア	未来的分野への刺激的でインスピレーションに満ちた探険へ来館者を誘う	5
深圳科学技術博物館	中国	デジタル文明×イノベーション	6

日本科学未来館

● 一般情報

- ・ 館種 科学館（科学館・体験型・未来）
- ・ 設立主体 国立研究開発法人科学技術振興機構
- ・ 所在地 東京都江東区青海2-3-6
- ・ 開館 2001年7月
- ・ 施設規模 延床面積40,589㎡

● コンセプト

科学技術を文化として捉え、社会に対する役割と未来の可能性について考え、語り合うための、すべての人々にひらかれた場

● 展示テーマ

- ・ 地球とつながる 地球を感じる・地球を探る・地球を解析する
- ・ 未来をつくる ロボット・情報・イノベーション
- ・ 世界をさぐる 宇宙・地球・生命

● 主な設備

常設展示室、企画展示室、多目的ルーム、キッズスペース（おや？っこひろば）、ドームシアター、ミュージアムショップ、展望ラウンジ（レストラン）、研究エリア

● 特徴（ポイント）

先進的なテーマの常設展



常設展示の多くがロボット、脳科学、環境など先進的な科学技術をテーマとしており、それらのテーマをわかりやすい体験として展示している。常設展示はコーナーごとに更新される。

多彩な自主企画展



年に複数回の企画展を開催しており、その多くが未来館が自主企画した企画展。未来への問いかけや、時間、工事現場、忍者など多彩なテーマの企画展を開催、巡回展となるものもある。



外観



Geo-Cosmos（ジオ・コスモス）



"おや？"っこひろば



常設展示「計算機と自然、計算機の自然」

科学コミュニケーターの役割



館において、来館者との対話や展示・イベント企画を通じて科学の面白さを伝え、一般の人々の疑問や意見を研究者に届ける、科学と社会をつなぐ架け橋として活動している。

市民参加型の研究



インクルーシブな未来社会の実現を目指して、アクセシビリティ技術の研究開発を外部の研究機関等と共同で推進。市民が参画するオープンラボなども運営している。

Museum of Science, Boston (ボストン科学博物館)

● 一般情報

- ・ 館種 科学館 (総合)
- ・ 設立主体 ボストン科学博物館財団 (Museum of Science, Inc.) ※非営利団体
- ・ 所在地 1 Science Park, Boston, Massachusetts 02114, USA
チャールズ川沿い (ボストンとケンブリッジの間)
- ・ 開館 1830年 (前身は「ボストン自然史協会」、1951年に現在の施設として再開館)
- ・ 施設規模 推定延床面積: 約12,000 m²以上

● コンセプト

「すべての人に科学を」

科学・工学・技術・数学 (STEM) の教育と普及を通じて、子どもから大人までに科学への理解と好奇心を育てる。

体験型・対話型の展示を重視し、学びと遊びの融合を目指す。

● 展示テーマ

The Art of Illusion (錯覚のアート)、Perception Playground (知覚プレイグラウンド)、Exploring AI: Making the Invisible Visible (AIを探る: 見えないものを可視化する)、Innovation: Earth (イノベーション: 地球)、Cosmic Light (コズミックライト)、New England Habitats (ニューイングランドの生息地)、imPRINTING: The Artist's Brain (芸術家の脳: 印象を刻む)、Hall of Human Life (人間の生命の回廊)、Arctic Adventure: Exploring with Technology (「北極の冒険: テクノロジーで探る」) など

● 主な設備

チャールズ・ヘイデン・プラネタリウム (Charles Hayden Planetarium)、ムガー・オムニ・シアター (Mugar Omni Theater) ※ドーム型IMAXシアター、ライブアニマルケアセンター (Live Animal Care Center) ※動物の飼育展示、展示ホール、ワークショップスペース、屋外ロックガーデン

● 特徴 (ポイント)

動物飼育展示と科学展示が融合したユニークな展示



約120頭の動物を飼育・展示するLive Animal Centerが館内に併設されており、博物館でリアルな生き物とのふれあいができるユニークな展示となっている。

STEAM展示・学習プログラム



体験型展示や「Engineering Design Workshop」などを通じて学べる場や、幼児から高校生、教育者までを対象にした多様な学習プログラム等を実施し、STEAM教育に力をいれている。



外観



常設展「Arctic Adventure: Exploring with Technology」



巨大化石: トリケラトプスの産



没入型シアター「Mugar Omni Theater」

最先端の展示と没入型体験



AI、再生可能エネルギー、宇宙、錯覚など、最新科学をテーマとした展示が充実。また、Mugar Omni Theaterでは、科学ドキュメンタリーを180°映像で上映している。

実験ライブパフォーマンスでの教育エンタメ



Lightning! (雷ショー) や、Tesla Coils! (テスラコイルショー)、Supercold Science (超低温実験) 等、専門スタッフによるライブ解説付きの科学実験ショーを毎日実施している。

Science Museum (サイエンス・ミュージアム)

● 一般情報

- ・ 館種 科学館 (総合・STEAM・体験型)
- ・ 設立主体 1857年、ロイヤル・ソサエティ・オブ・アーツ等による南ケンジントン博物館の科学コレクションとして創設。1909年に独立館化。
- ・ 所在地 Exhibition Road, South Kensington, London SW7 2DD (イギリス ロンドン市)
- ・ 開館 1909年6月26日に科学館として独立 (設立は1857年)
- ・ 施設規模 不明

● コンセプト

“Discover award-winning exhibitions, iconic objects and stories of incredible scientific achievement” (意訳: 受賞歴ある展示、象徴的な所蔵品、驚きに満ちた科学の物語を発見しよう)

● 展示テーマ

Energy Hall エネルギーホール (蒸気機関と産業革命)、Exploring Space 宇宙探査 (人類の宇宙開発の歴史)、Making the Modern World 現代世界の創造 (近代化を支えた科学技術の進化)、Medicine: The Wellcome Galleries 医学: ウェルカム・ギャラリー (医学の歴史と未来)、Mathematics: The Winton Gallery 数学: ウィントン・ギャラリー (数学が形作る世界)、Wonderlab: The Equinor Gallery ワンダーラボ: エクイノール・ギャラリー (体験型科学実験とショー)、Flight フライト (航空の歴史と飛行機の進化)、Information Age 情報時代 (通信とデジタル技術の発展)、The Clockmakers' Museum クロックメーカーズ・ミュージアム (時計と時間計測の歴史)

● 主な設備

常設展示スペース、企画展示スペース、インタラクティブ体験ギャラリー、IMAXシアター、カフェ・レストラン、バリアフリー設備 (ステップフリー対応、車いす利用施設等)

● 特徴 (ポイント)

歴史的遺産 × 未来志向の融合



蒸気機関 (ワットのビームエンジン) やアポロ10号の司令船、DNA二重螺旋モデルなど、人類の科学史の転換点を物理的に体感できる一方で、再生可能エネルギーやAI・宇宙探査など未来科学にも焦点を当てており、過去と未来をつなぐ展示構成が強み。

STEAM教育の実践場



例えば、Wonderlabは「見るだけでなく、触って実験する」を主軸としたSTEAM型学習スペースとなっている。小学生~中学生向けに構成され、体験型科学館のモデルケースとして国際的にも評価されている。また、Power Up!は、150台以上のゲーム機で「遊びを通じたテクノロジー理解」を促す異色展示となっている。



外観



The Forces zoneでの摩擦滑り



常設展示「Medicine: The Wellcome Galleries」



常設展示「Mathematics: The Winton Gallery」

世界最大規模の科学コレクションと公開姿勢



約700万点の所蔵品を持ち、オンラインアーカイブも充実。デジタル公開と教育利用が進んでおり、学術・教育・一般市民向けに等しく開かれた施設となっている。

大人向けの夜間科学イベント「Lates」



毎月最終水曜日に開催される夜の開館イベント (18歳以上対象)。サイレントディスコ・科学×社会を考えるトーク・クラフト体験など、「大人の知的遊び場」として英国カルチャーに根差している。

Ars Electronica Center (アルスエレクトロニカ・センター)

● 一般情報

- ・ 館種 メディアアート & テクノロジーセンター
- ・ 設立主体 Ars Electronica GmbH (アルス・エレクトロニカ株式会社)
- ・ 所在地 Ars-Electronica-Straße 1, 4040 Linz, Austria
(オーストリア・リンツ)
- ・ 開館 初開館：1996年
 大規模改築・リニューアル：2009年
- ・ 施設規模 延床面積約9,200 m² (建物全体、ツインタワー含む)

● コンセプト

人工知能と神経科学、ロボティクスと自動移動技術、遺伝子工学とバイオテクノロジーといった未来的分野への刺激的でインスピレーションに満ちた探険へ、来館者を誘う。

● 展示テーマ

Understanding AI (人工知能の理解)、Connected Earth (つながる地球)、Inside the ISS (国際宇宙ステーションの内部)、Neuro Lab ニューロラボ (脳と神経の研究所)、Bio Lab バイオラボ (生命科学研究所)、Robotics Lab ロボティクスラボ (ロボット研究所)、Fab Lab ファブラボ (デジタルものづくり工房)

● 主な設備

体験型の先端技術展示、没入型シアター、子ども向けの実験・体験ラボ、教育・ワークショップスペース、ショップ、カフェ、レストラン



外観



没入型シアター「Deep Space 8K」



常設展示「Connected Earth」



子ども向けの実験・体験ラボ
「Kids' Research Laboratory」

● 特徴 (ポイント)

テクノロジー × アートの融合



世界最大級のメディアアートの祭典「Ars Electronica Festival」の開催地でもあり、世界中のアーティスト、研究者、科学者が集い、AI、バイオ、ロボティクスなどをテーマにしたアート作品を発表・議論している。

R&D機能の併設



研究開発部門「Futurelab」が併設され、AIやバイオアートなど先端技術とアートの融合を通じて、STEAM教育の実践や創造的思考の育成に取り組んでいる。展示やワークショップは市民参加型で、企業・大学との共同研究や社会課題へのアプローチも行っている。

国際的な発信力



毎年開催される国際的メディアアート祭「Ars Electronica Festival」や世界的コンペ「Prix Ars Electronica」を通じて、最先端のテクノロジーとアートを発信。各国の科学館や大学と連携し、展示や教育プロジェクトをグローバルに展開。

様々な年代が楽しめるインタラクティブ展示の充実



来館者が直接操作し体験できるインタラクティブ展示が豊富。巨大な8K映像空間「Deep Space 8K」や、脳波で音楽を作る装置などを通じて、科学技術やアートを直感的に学べる。子どもから大人まで楽しめる参加型展示が特徴。

Shenzhen Science & Technology Museum (深圳科学技術博物館)

● 一般情報

- ・ 館種 科学館 (総合・体験型)
- ・ 設立主体 深圳市 (光明区) および深圳市公共工程局
- ・ 所在地 広東省深圳市光明区光輝大道8号 (地下鉄6号線「光明駅」直結)
- ・ 開館 2025年5月1日
- ・ 施設規模 延床面積約 128,300 m²

● コンセプト

「デジタル文明×イノベーション」をテーマに、科学の力と技術革新が未来を形づくる様子を展示。都市とつながる有機的なボリュームとダイナミックな屋外テラスを持つ。

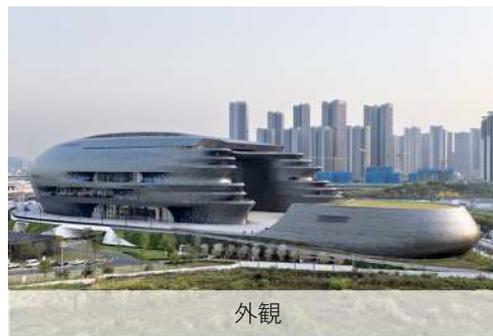
● 展示テーマ

「数字文明・創新・未来」をテーマに、4つの常設展と多彩な企画展を展開しています。常設展は以下の4つのテーマで構成されています

- 你好，世界 (Hello, World) : デジタル文明の象徴的展示
- 美好生活 (素敵な生活) : AI、大模型ロボット、コミュニケーション・日常生活のスマート技術展示
- 智慧产业 (スマート産業) : ロジスティクス、スマート医療、リモート手術シミュレータなど
- 宇宙探源 (宇宙探査) : 宇宙、航空、遺伝子、天文学など、フロンティアサイエンス展示

● 主な設備

展示ギャラリー、没入型シアター/映画館、研究ラボ&教育施設+イノベーションセンター、訪客支援・サービス施設、中央アトリウム、屋外テラス



● 特徴 (ポイント)

新技術で形成するファサード



ファサードには新技術の「デュアルカラーINCO技術」を中国で初めて大規模に採用。天候や腐食に対する耐性を高め、寿命を延長するとともに、塗装なしでステンレス鋼に繊細な質感と色調を付与している。

STEAM教育ワークショップ



STEAM教育を体感できる実践的なワークショップや、科学ショー&ロボット実演などの、科学パフォーマンスなどが充実している。

最新科学技術や社会的テーマに焦点をあてた企画展



最新の科学技術や社会的テーマに焦点を当てた期間限定の企画展を定期的開催。

科学教育や自然探求をテーマにした映画の上映



特効シアター (特效影院) にて、最新の視覚技術を駆使した映画が上映されており、来館者に臨場感あふれる体験を提供している。