

大阪・関西万博における福井県独自展示スペース  
基本計画

福井県

# 目次

## (1) 全体概要

- 1. 大阪・関西万博の概要 . . . . . 03
- 2. 出展の目的 . . . . . 04
- 3. 出展の目標 . . . . . 05
- 4. 全体テーマの策定 . . . . . 06

## (2) 展示計画

- 1. 福井県独自展示スペースの展示基本計画の策定 . . . . . 08

## (3) 運営計画

- 1. 運営計画について . . . . . 16

## (4) 催事計画

- 1. 催事計画について . . . . . 17
- 2. 各催事内容（案）について . . . . . 18

## (5) 大阪・関西万博を契機としたプロモーション計画の策定

- 1. 大阪・関西万博を契機とした県内への観光誘客促進策の検討 . . . . . 19
- 2. 大阪・関西万博を契機とした情報発信の検討 . . . . . 19

## (6) 大阪・関西万博の取組のレガシー化に向けて . . . . . 20

## (7) 全体スケジュール . . . . . 21

# 1

## 全体概要

### 1. 大阪・関西万博の概要

- 名称 2025年日本国際博覧会／(略称「大阪・関西万博」)
  - 開催場所 夢洲(大阪府大阪市臨海部)
  - 開催期間 2025年4月13日(日曜日)～10月13日(月曜日)184日間
- 
- 来場者数(想定) 約2,820万人
- 
- テーマ いのち輝く未来社会のデザイン “Designing Future Society for Our Lives”
- 
- サブテーマ
    - ・Saving Lives(いのちを救う)
    - ・Empowering Lives(いのちに力を与える)
    - ・Connecting Lives(いのちをつなぐ)
- 
- コンセプト  
People’s Living Lab(未来社会の実験場)
- 
- 関西広域連合パビリオンテーマ  
いのち輝く関西悠久の歴史と現在
- 



会場パース図 (提供：2025年日本国際博覧会協会)

# 1

## 全体概要

### 2. 出展の目的

2025年に開催される大阪・関西万博は、福井県の魅力を国内外に発信する絶好の機会であることから、福井県は、関西広域連合が設置する関西パビリオンに出展し、認知度向上、誘客促進につなげます。

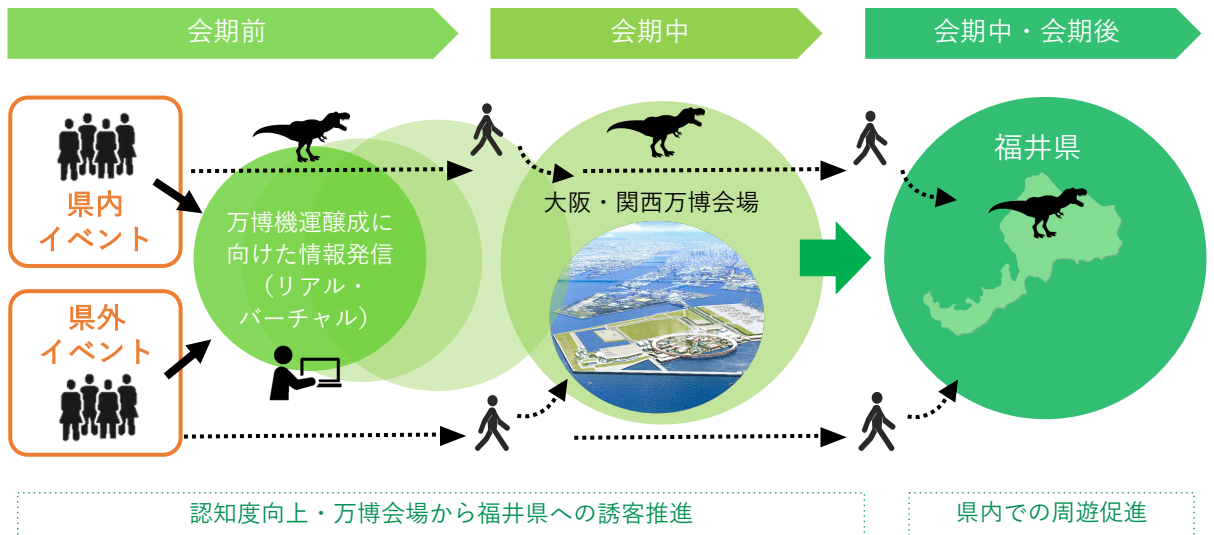
#### ●出展の方向性

関西パビリオンの出展においては、福井県独自の地域資源である「恐竜」を活用した展示を計画します。

#### ●万博の活用イメージ

関西パビリオン内の福井県独自展示スペースにおいて認知度向上を図り、そこで恐竜を体験いただいた方が実際に福井県内の恐竜博物館やその他観光地を訪れたいくなるような流れをつくっていきます。

#### ●ロードマップイメージ



会場パース図 (提供：2025年日本国際博覧会協会)



# 1

## 全体概要

### 3. 出展の目標

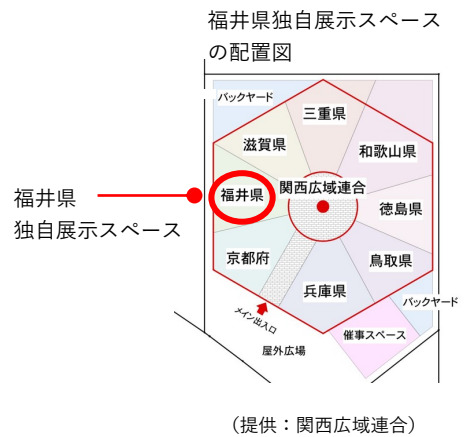
- 福井県独自展示スペースへの目標来館者数

約30万人

現時点で想定される出展会場のキャパシティと大阪・関西万博の会期日数等を元に推計した人数です。



関西パビリオンの外観イメージ（提供：関西広域連合）



# 1

## 全体概要

### 4. 全体テーマの策定

#### ● テーマ策定の背景

#### PRキャッチコピー「地味にすごい、福井」との連動について

福井県では新幹線開業に向け、福井県に残っている古き良き伝統、文化、風土、さらには匠の技等の多彩な魅力を訴求する「地味にすごい、福井」というPRキャッチコピーがあります。

本計画では大阪・関西万博を契機にこの考えを一層掘り下げ、県内外に向けて福井県の魅力の認知を高め、誘客につなげるテーマ設定を行います。



# 1

## 全体概要

### ●全体テーマ

インパクトあふれる「恐竜」体験をきっかけにして、恐竜時代からの地球活動・気候風土が育んだ美しい自然や豊かな食、個性あふれる歴史・文化、人々の営み等多種多様な福井県の地域資源の魅力への気づきの機会とし、認知度向上・誘客促進につなげます。

## いっそうすごい！ふかい！ふくい

～2億年の時を超えて恐竜からはじまる地球と地域のものがたり～

### ●テーマを具現化するためのコンセプト

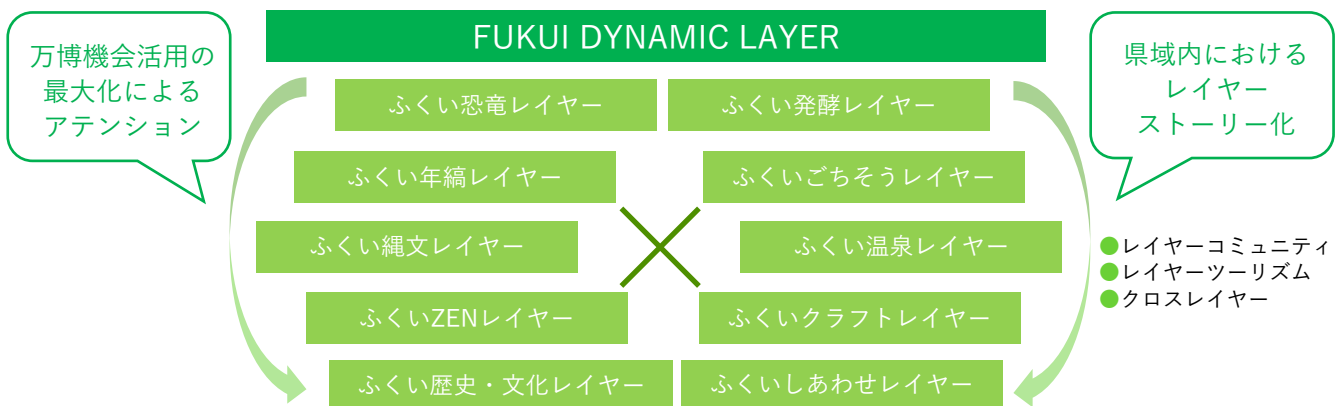
## FUKUI DYNAMIC LAYER

ふくい ダイナミック レイヤー

※レイヤー（層）は福井の深く、多彩な魅力を表現しています。

### ●展開の方向性

万博会場 × 県域各地 取組の相乗効果による認知・誘客を最大化します。



レイヤーを合言葉に共感を呼ぶストーリーで福井の深い魅力を伝えていきます。

# 2 展示計画

## 1. 福井県独自展示スペースの展示基本計画の策定

<展示コンセプト>

「いっそう すごい！ふかい！ふくい」を体感する

### ふくいダイナミックレイヤー 超時空地層探検

福井県の魅力を深掘りしていく時空を超えたレイヤー探検として、「恐竜王国福井」を体感できる体験型展示を計画。展示体験アイテムを用いたコンテンツを通じて、福井の魅力をより印象的で記憶に残る手法として発信し、現地への来訪促進を図ります。また、恐竜絶滅を題材に現在に生きる私たちが直面する気候変動や環境問題への視座を伝え、未来を考えるキッカケづくりを行います。また演出として、展示体験を一層盛り上げ、印象的なものにするために音響の活用にも工夫を検討。

# 2 展示計画

< 展示の概要 >

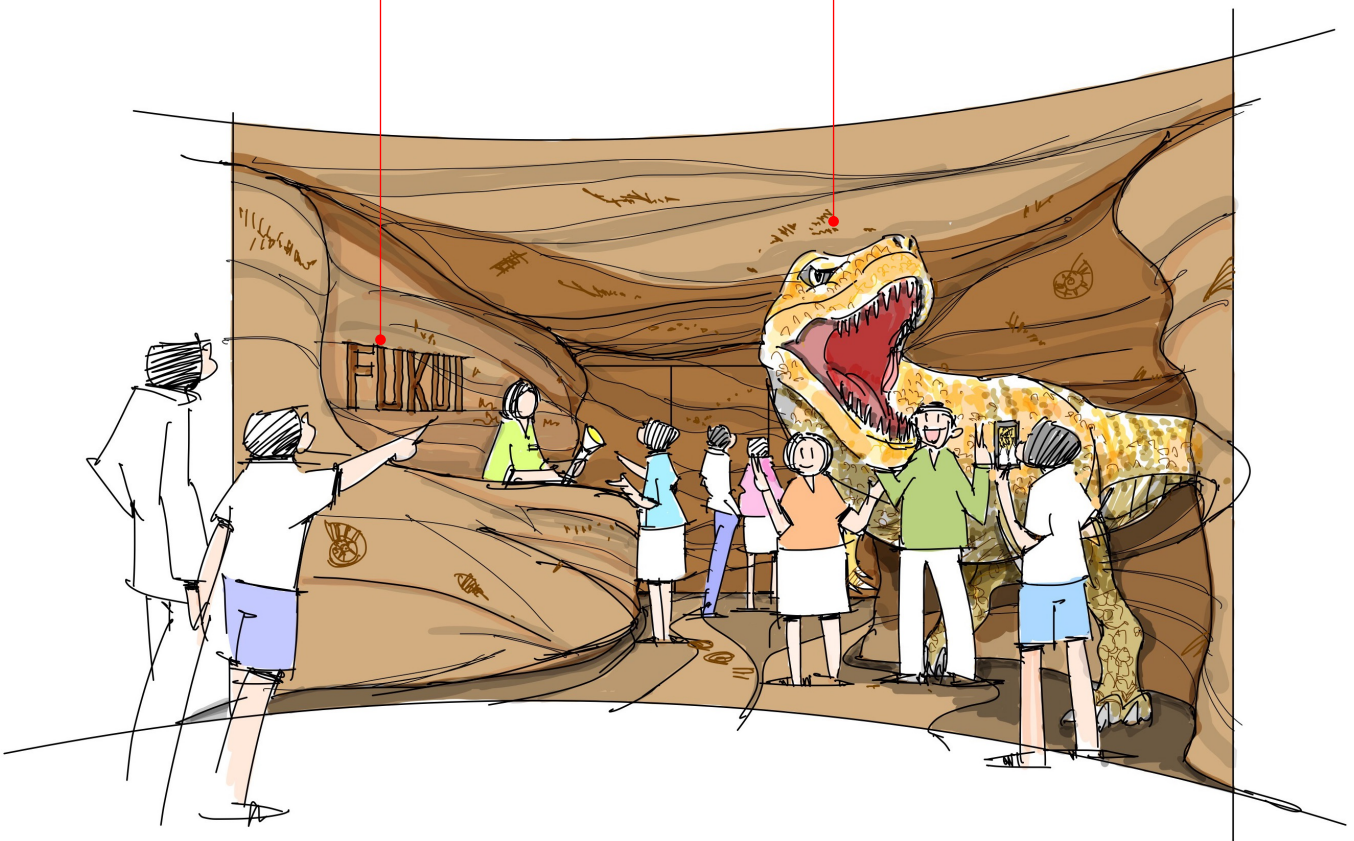
● ファサードデザイン

## 地層から現れた恐竜が期待感を演出

北谷町の手取層群を切り取ったような地層の前面に恐竜模型の設置を計画します。アイキャッチとして機能し来場者の期待感を喚起。フォトスポットとしても活用でき、話題性の創出やSNS等による情報の拡散を図ります。恐竜や地層をデザインに取り入れ、福井県独自の世界観を表し、来場者の誘引を促進します。

展示デバイス  
受け渡しカウンター

恐竜模型  
(フォトスポット)

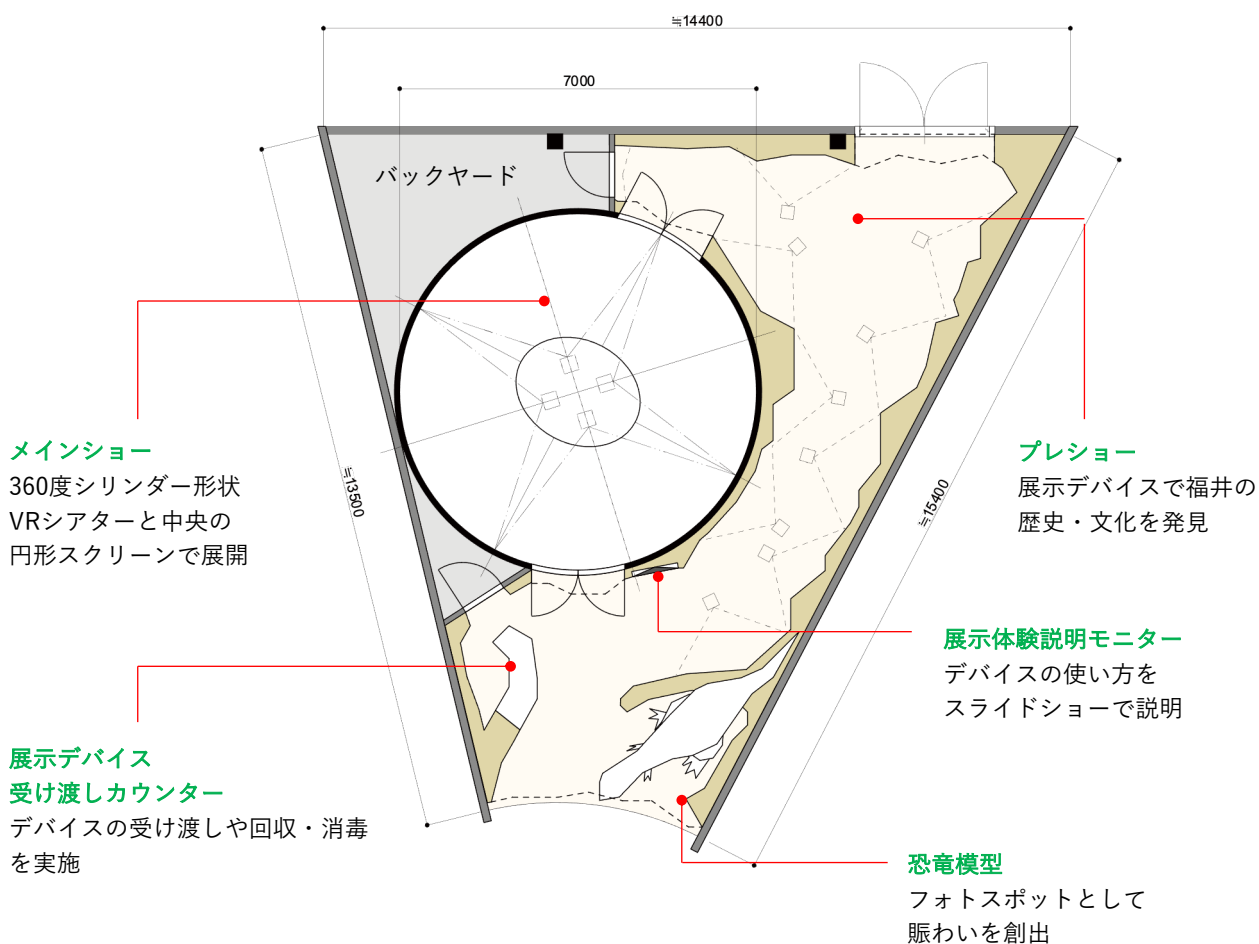


# 2 展示計画

## ●ゾーニング&ストーリー

### 展示デバイスを用いた探検展示を通じて「恐竜王国福井」を訴求するストーリーを構築

地層のトンネルから物語が始まる展示ストーリーを計画。展示デバイスを用いた探検展示で、福井の史跡や様々な化石群を発見。地層の奥深くへと導きます。トンネルを抜けると、360° シリンダー型VRシアターと中央の円形スクリーンを組み合わせた没入感のある空間で、来場者を時空の旅へ誘います。





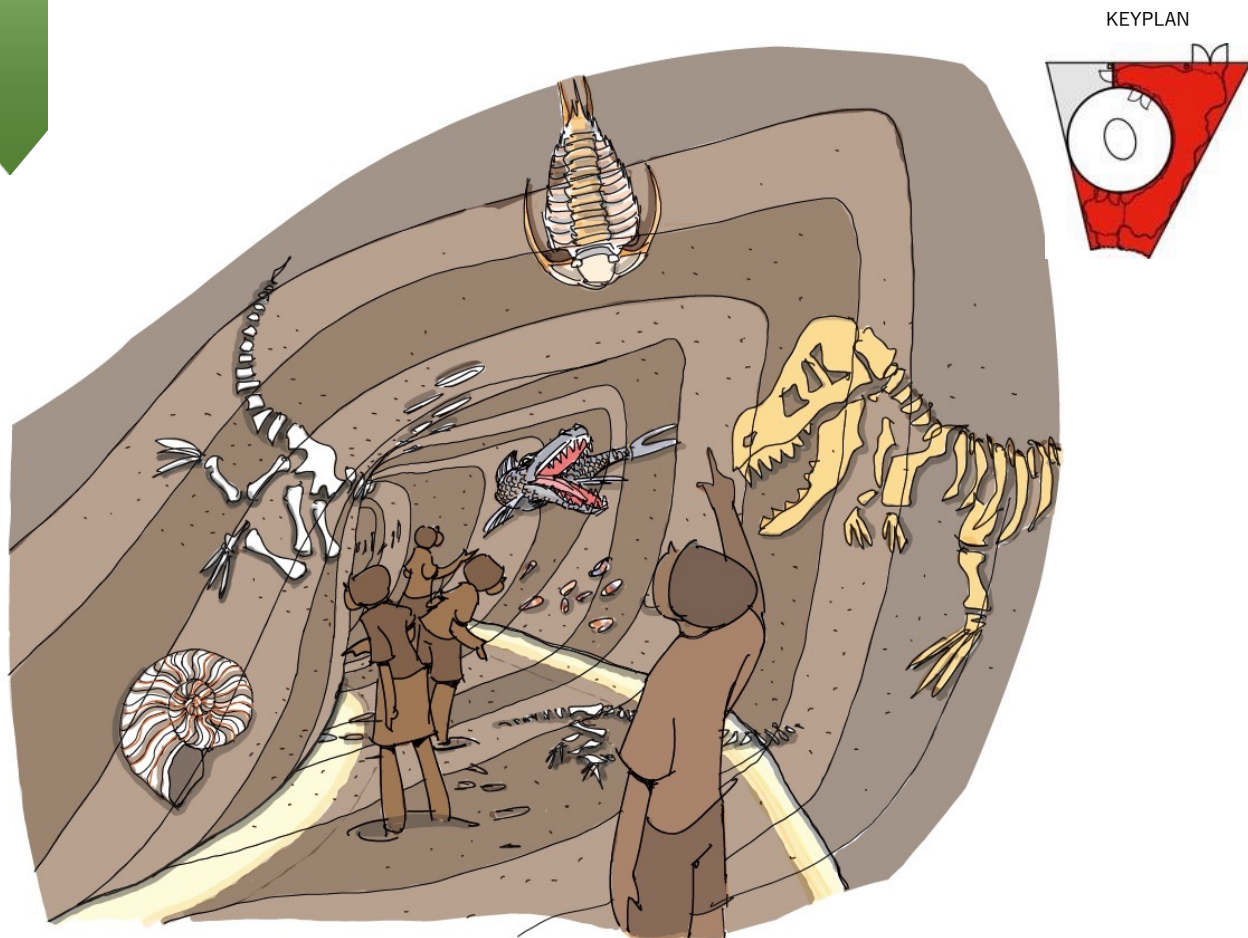
# 2 展示計画

● プレショー／体験時間 約15分

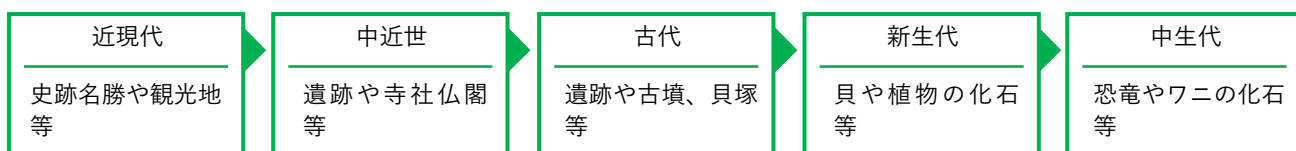
## 現在から白亜紀まで時間を遡りながら福井の歴史・文化を発見する検索体験

探  
す

白亜紀に至るまで、福井の地中に眠る歴史的遺構や化石を発見する展示体験。展示デバイスを壁面に向けると、それぞれの解説情報が現れる等来場者の興味・関心を高める手法を検討。発見したコンテンツはデバイスに情報が記憶され、蓄積されていく仕組みを計画。



### 展示デバイスで発見するコンテンツイメージ



※字幕にて日英併記を検討。

# 2 展示計画

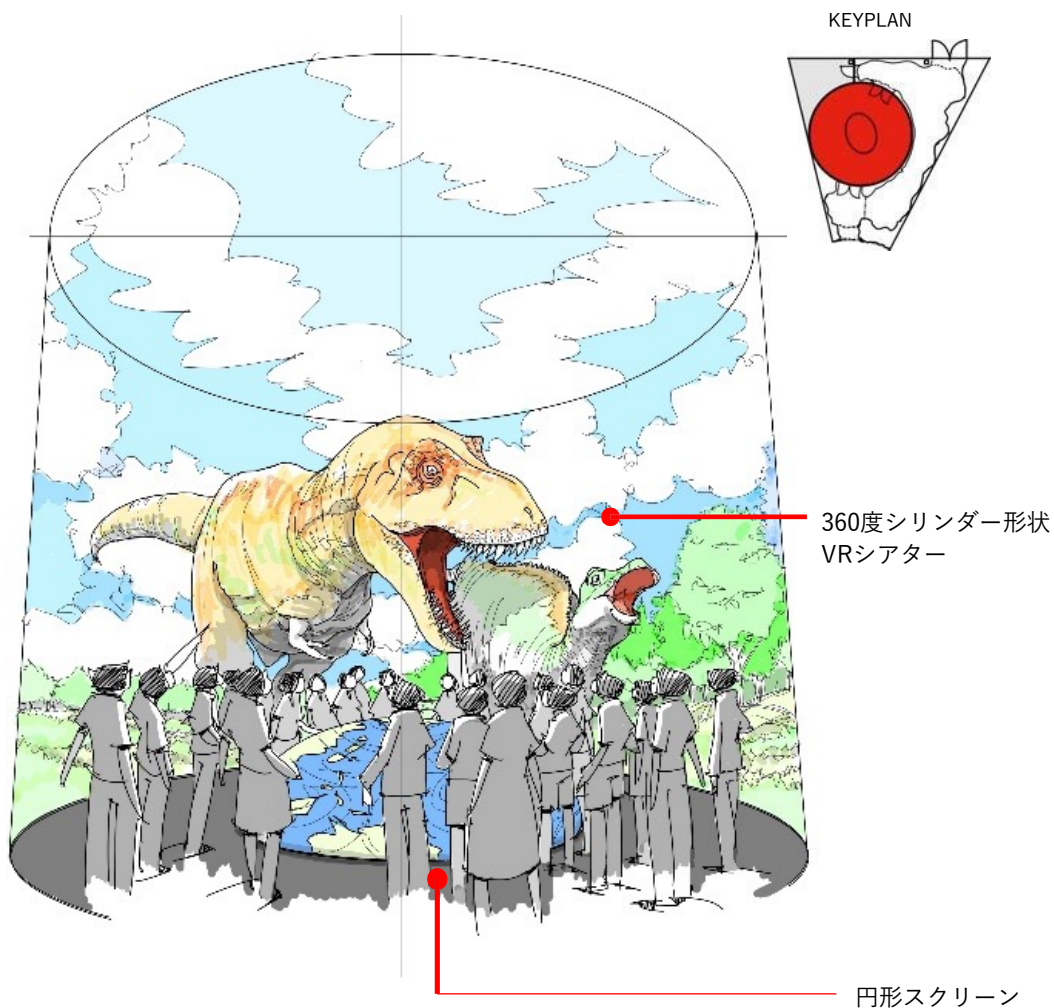
●メインショー／体験時間 約15分

## 恐竜の繁栄と絶滅から未来を見つめる全周型映像空間

深  
め  
る

白亜紀から現代、そして未来の福井を体感するシアター空間を検討。来場者が持つ展示デバイスと連動して、映像の中の恐竜が反応する等、話題創出につながる仕組みを計画。また、未来に向けた福井県版SDGsの取り組みを発信し、展示体験を通じて環境や未来を考えるキッカケを提供します。

また展示体験終了後の入れ替え時間に、福井県の観光資源を映像にて紹介。



### ●体験ストーリー（案）

①福井バーチャル恐竜研究所

②白亜紀の福井

③恐竜の大繁栄

④第五の生命大絶滅

⑤福井から未来へ

※映像に登場する恐竜CGのバリエーションを複数用意することで、体験する度に異なる恐竜に出会えるような仕組みを検討。

※字幕にて日英併記を検討。



# 2 展示計画

持ち帰る

## 展示体験が現地来訪を促進

展示デバイスでQRコードを表示し、来館者が自身のスマートフォンで読み取ると、記録した情報を持ち帰ることができる仕組みを検討。来館者の関心に則した自分だけの観光情報となって、来訪意欲の向上を図ります。また、福井県内の施設等で画面を見せると割引やノベルティ等の特典を受けられるといった誘客につながる施策を検討します。

### <展示コンテンツの展開>

#### ●会場外および万博会期終了後の展示コンテンツ活用

VRゴーグルを使った配信や映像コンテンツの配信(各種メディア、WEB、SNS、YouTube)転用等積極的に活用しやすいコンテンツの汎用化手法を検討します。また、県内外の展示会場にて、福井県独自展示スペースのコンテンツ展開を検討。また造作物について、会期後に福井県内の場所に展示できるような仕様を計画します。

#### ●WEBパビリオンとの連携方針

WEBパビリオンの仕様を踏まえて展示コンテンツの連携を図り、相乗効果の創出を図ります。WEBパビリオンでは、福井県独自展示スペースで体験できる内容を映像や画像等を用いて発信し、興味関心の喚起や、福井県独自展示スペースへの誘客を図ります。またSNSと連携することで、福井県独自スペース来場者がSNSへ投稿した内容を見ることができる仕様など、幅広い世代への情報発信・情報拡散につながる仕組みづくりを検討します。また会期中に実施される関連イベント・催事の告知としてタイムリーな情報発信を行うなど、イベント・催事との連携や集客力強化を図ります。

# 2 展示計画

## <展示における留意事項>

### ●ユニバーサルデザインの活用

性別、文化、言語の違いや障害の有無等にかかわらず誰もが楽しめるユニバーサルデザインに配慮した計画づくりを行います。

- ・サインや展示映像の位置において、子どもや車いす利用者が見やすい高さを考慮した設計を検討します。
- ・段差のない展示空間とし、適切な通路幅を確保する等、車いす利用者が安心して体験できる空間を計画します。
- ・ユニバーサルデザインに即したフォントや色覚バリアフリーに基づいた色使いを用いた、視認性の高いサイン計画を行います。
- ・適切な照度や色温度等を用いて、来場者の安全性を考慮した照明計画を検討します。

### ●地域や地球環境への配慮

カーボンニュートラルや環境に配慮した素材、福井県産の間伐材等を選定する等、地域貢献と環境に配慮した設計を検討します。

### ●多言語対応

サイン及び展示映像における多言語対応については、日英併記を基本として計画します。なお個別の来場者対応については運営にてサービスを行うものとして計画します。

# 2 展示計画

## <福井県独自展示スペースへの誘導策>

- 万博と世界を恐竜でつなぐ 恐竜を学び楽しむイベント開催を検討します。

国内外の恐竜研究をリードする福井県立大学が、大学発ベンチャー企業として2021年に設立した「恐竜総研」。同社の総合監修のもと、福井県の先進的な恐竜研究を最新の研究成果を踏まえコーディネートします。恐竜研究を世界にアピールするための学術的なシンポジウムを軸としながら、恐竜というキャッチーなコンテンツで、子供から全世代が楽しめるICTを利用した体験型イベントを開催します。

- ARを使用して恐竜画像や独自展示スペースの見所等の発信を検討します。

関西パビリオン外壁へ、数十メートル先から読み取り可能な「巨大QRコード」を設置し、ARを使用した恐竜画像や独自展示スペースの見所等を発信することで、展示スペースへの誘客へとつなげます。

# 3 運営計画

## 1. 運営計画について

運営計画では、万博会場及び、関西パビリオンで定められる諸条件・諸計画を遵守しながら、安全・安心な展示空間を提供し、すべての方に福井県の魅力を最大限に体感していただける運営計画を個別に検討する。

### ●運営スローガン

全ての世代が楽しめ、幸福度No.1福井の「幸せ・安心」を感じる、おもてなし運営

## 2. 運営個別計画

### サービス計画

ICT技術を活用し、音声や文字による案内を取り入れ、言語の違う方や視覚・聴覚の不自由な方への対応に考慮したサービス計画を策定し、国、文化、性別、世代、障がいの有無に関わらず、全ての方に安全・安心で快適に楽しめる、ホスピタリティの高いサービス内容を検討します。

### 案内誘導計画

展示スペースでの案内誘導ではスペースの特性を考慮し、適正な入場人数の設定や安全面とサービス面の両面からスタッフやボランティアの配置計画を行い、関西広域連合とも連携・協議の上、無駄のない適正な人員配置を検討をする。

### ボランティア計画

多くの方が活躍できる場づくりとして、募集から研修・活動まで安心して参加していただける計画を策定する。

### 警備計画

発生が想定される、事故・事件・災害に対し、迅速な対応が可能な体制を構築し、発生の抑止や二次被害の拡大を防ぐことに努め、博覧会協会や関西広域連合と協議の上、策定する。

### 救護・衛生管理計画

傷病者の発生に対し、迅速な対応が可能な体制を構築し、博覧会協会や関西広域連合とも連携した計画を策定する。衛生管理では快適な展示スペースの維持運営に当たり、清掃業務やゴミの管理体制を整える。

### 消防防災計画

自衛消防隊の体制を構築し、初期対応や避難誘導等の計画を策定し、博覧会協会や関西広域連合とも連携した計画を協議の上、策定する。

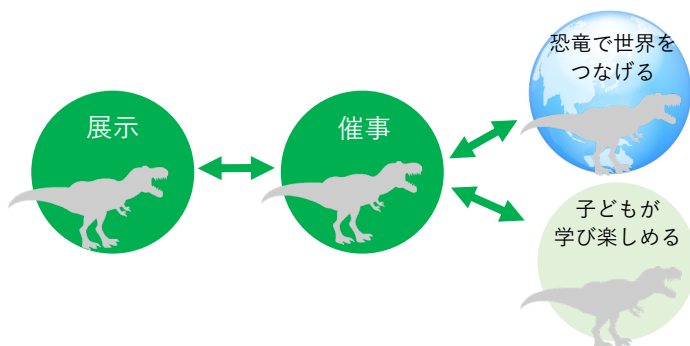
### 保険等の計画

福井県独自展示スペースや関連する行催事の実施において、想定されるすべてのリスクを検討し、必要な保険へ加入する。

# 4 催事計画

## 1. 催事計画について

福井県の認知向上、誘客促進につなげることを目的に福井県独自の地域資源である「恐竜」を活用した催事計画を検討します。福井県の先進的な恐竜研究成果を踏まえたコーディネートで万博と世界を恐竜でつなぐとともに、子どもたちが恐竜を学び楽しめる催事を計画します。また催事では県域と会場をICTを活用してつなげることで体験型イベントの実施を検討します。



<万博会場内の催事施設>

**ギャラリー**  
展示面積：約500㎡  
アニメ、ファッション等の展示会を会期中入替で実施可能  
3～7日程度  
(設営撤去含む)

**屋外イベント広場**  
収容人数：1万人規模  
屋根付きステージ、大型映像装置あり  
大型ライブイベント、映像上映、祭り等の屋外催事を実施可能  
1～2日程度 (設営撤去含む)

**メッセ**  
テーマウィーク・催事の実施会場  
(政府アクションプラン・自治体等)  
展示面積：1区画約2,000㎡  
様々な展示会を会期中入替で実施可能

**大催事場**  
座席数：約2000席  
センター型ステージホール  
暗転可能  
大型映像装置あり  
音楽、演劇、芸能、未来型エンターテイメント、テーマフォーラム等の劇場催事を実施可能  
1日 (設営撤去含む)

**日本伝統文化エリア**  
芝生広場、屋外小舞台  
歌舞伎、能、句会等実施可能  
0.25日～1日 (設営撤去含む)  
1階展示場  
茶道、華道、書道等日本の伝統文化の催事を会期中入替で実施可能  
3日～7日程度 (設営撤去含む)

(提供：2025年日本国際博覧会協会)

※施設の規模や仕様等は変更となる場合がございます。

# 4 催事計画

## 2. 各催事内容（案）について

### ① 世界恐竜イベント

国内、世界各国の研究者たちが参加する世界恐竜イベントの開催を検討します。基調講演をはじめ、リアルとオンラインで各研究者が参加するイベントとして検討し、福井県の地域資源である恐竜で万博と世界をつなげます。実施場所については中催事場やメッセ等、今後、博覧会協会と調整を図っていきます。

### ② 恐竜ワークショップ・VR恐竜世界体験

上記の恐竜イベント時の取組としてICTを利用し、遠隔で操作するワークショップや、万博会場で楽しむ、VR技術を使用した恐竜の世界体験等、だれもが楽しめる、新感覚催事を検討します。ファミリー層を中心に幅広い対象者層に向けて恐竜体験を訴求します。

### ③ 万博会場と福井県を繋ぐリアルコミュニケーション体験

スマートグラス等の次世代コミュニケーションツールを活用し、福井県のさまざまな魅力体験を万博でリアルに共有できる催事展開を検討します。

### ④ 福井県内と万博会場の連動企画催事

福井県で体験できる、伝統産業やオープンファクトリー等の産業観光、またインバンウンドに対しアピールができるコンテンツとしてZENの体験等、万博会場と福井県をITCでツールで繋ぎ、体験することで、福井県のPRと観光促進を計画します。場所としては関西パビリオンの催事スペース等を想定しています。

※上記、催事計画（案）は万博会場内に設けられる各催事会場の利用計画について、スケジュール等も未確定のため、詳細が決定後に内容を含め再度検討するものとします。

# 5

## 大阪・関西万博を契機とした プロモーション計画の策定

### 1. 大阪・関西万博を契機とした県内への観光誘客促進策の検討

- 鉄道系グループ会社のネットワークと地域とのネットワークの連携を最大限に活用し、万博や関連催事会場の来場者を福井県内へ誘客します。
- 他所とは違う福井のダイナミックレイヤー（魅力）体験の提供を具現化し、会期前の準備段階から、会期中、会期後のレガシー活用まで段階に合わせた施策を展開します。
- 福井県の魅力を掘り起こし、誘客コンテンツ化を図り、会期後の観光キャンペーンや「ふくいブランド」の醸成等、確実なレガシー活用につなげていきます。

### 2. 大阪・関西万博を契機とした情報発信の検討

- 大阪・関西万博の機会を活かした「ふくいブランド」の醸成につなげるために、展示スペースだけでなくさまざまな取組で話題創出をはかり、メディアでの取り上げによる認知拡大、ブランド醸成につなげます。
- 周知・拡散においてはSNSやインフルエンサーの活用で既存メディアだけでなく幅広い訴求を国内外に向けて行います。

# 6 大阪・関西万博の取組のレガシー化に向けて

## 1. 大阪・関西万博の取組のレガシー化に向けて

万博での取組を、会期後もレガシーとして交流人口、定住人口、関係人口の増につなげます。

ドバイ博における産業や次世代育成等の幅広いレガシー活用の取組を参考に、会期後の観光や産業・移住促進等でのレガシー活用を図ります。

### ●万博展示コンテンツのレガシー活用

万博で展示したコンテンツを県内各所へ移設展示し、教育や観光等幅広く利活用を検討します。

### ●全国規模の大型観光キャンペーンにおける万博コンテンツ活用

万博をきっかけに見出されたり、県内プログラムとして磨き上げられた福井県の魅力を紹介するコンテンツを、交通事業者等と連携した大型観光キャンペーンのコンテンツとして展開します。

### ●バーチャル産業展示会・商談会・施設見学会

万博期間中に注目された企業や技術の新たな展開を紹介し、県外企業とのマッチング等を会期終了後にも実施。県内企業の技術のさらなる発展を促します。

### ●バーチャル移住相談会

独自展示スペースや、県内でのプログラム体験を通じて、福井への移住に関心を持った人への移住相談会をバーチャルで実施します。



# 7 全体スケジュール

令和4年度から令和8年度以降まで下記スケジュールで検討します。

