

2025年4月3日
株式会社 NTT ドコモ
学校法人 近畿大学

大阪・関西万博「バーチャル万博～空飛ぶ夢洲～」の NTT ドコモルームにて ドコモ、近畿大学による共創コンテンツ「ミライのレストラン」を提供開始

株式会社 NTT ドコモ（以下、ドコモ）、学校法人近畿大学（以下、近畿大学）は、ドコモが 2025 年日本国際博覧会（以下、大阪・関西万博）の「バーチャル万博～空飛ぶ夢洲～」で提供するバーチャル空間（NTT ドコモルーム「FUTURE YOUTH CITY」、以下本ルーム）にて、近畿大学文芸学部文化デザイン学科の学生が考案したコンテンツ「ミライのレストラン」を、2025 年 4 月 3 日（木曜）より提供します。



「ミライのレストラン」イメージ

「こんなミライになったらいいな」「こんなミライをつくりたい！」といった、学生の夢とアイデアをカタチにしていく本ルームの一区画として、ドコモと近畿大学との連携協定^{※1}の取り組みの一環で、近畿大学文芸学部文化デザイン学科の学生とともに、バーチャルコンテンツ「ミライのレストラン」を制作しました。

2024 年 10 月より、近畿大学文芸学部文化デザイン学科の 2 年生を対象とした「プロジェクト演習 A、B」の授業において、ドコモの「FEEL TECH[®]※2」の五感を共有する技術を用いた未来の食体験をテーマに、全 6 回のワークショップを実施しました。そこで生まれた 3 つのアイデアをもとにした未来のレストラン体験をドコモが本ルームに表現しました。

「ミライのレストラン」では、アバターとなったユーザーが、バーチャル空間に出現するモンスターを狩り、調理をして食事をする様子や、シェフが DJ のように味覚を操作する新しい食事の様子、ユーザーが動物になりきり、その味覚や食感を体験する様子を鑑賞できます。

ドコモと近畿大学は大阪・関西万博への取り組みを通じて、今はまだできないことを NPC^{※3} の会話劇や体験を通じてバーチャル空間上に表現することで、学生の夢とアイデアをカタチにした、「ミライのまち」を協創してまいります。

■「ミライのレストラン」体験可能コンテンツ

・異世界 XP ^{エクスपी} Dining ^{ダイニング}

アバターとなったユーザーや NPC が、バーチャル世界に出現するモンスターを倒して、狩った獲物を調理して味わう、新しい食事の楽しみ方ができるレストラン。



体験イメージ

異世界XPダイニングのアイデアの種 workshop TEAM **A**

ゲームの中に入って楽しめるレストラン

お客さんはどんな人？	主に何をやる？	どのように？
世界中の人	狩りをして料理	メタバース上で体験
<input type="checkbox"/> ゲームセンター感覚で楽しめる <input type="checkbox"/> メタバース空間で食材集め <input type="checkbox"/> レベルアップする！ <input type="checkbox"/> ステージによって食材が変わる	<input type="checkbox"/> 初級はスーパーで買えるような食材で、 上級は超高級食材や架空の食材に！ <input type="checkbox"/> モンスターが出てくるが怖すぎない体験に	

もとなつた近畿大学生のアイデア

シンク テイスト
・SYNC TASTE

シェフが DJ のように NPC の味覚を操作することで、新しい食事の楽しみ方ができるレストラン。
シェフがスクラッチを操作した際の NPC のリアクションを鑑賞することや、ユーザーが DJ となって NPC の味覚を
変化させる体験もできます。



体験イメージ

SYNC TASTEのアイデアの種 workshop TEAM B

DJ のように味が操れるレストラン

お客さんはどんな人？ いろいろな味を試したい人 面白い味を見つけない人	主に何をやる？ 自由に自分の好きな 味を楽しむ	どのように？ DJ ミキサーで 自由につくる
--	--------------------------------------	-------------------------------------

- DJコントローラーで味を調節できる
- 甘さ、苦さ、辛さ、旨味などをコントロール
- テンポやボリュームも味覚に変換
- 料理メニューを選んで曲のように繋げていく
- 操作方法はわかりやすく
- DJ(シェフ)が味をコントロール
- 周囲の空間環境もDJがコントロール

もとなつた近畿大学生のアイデア

ラ ミ ナ
・LAMINA

ユーザーのアバターが動物になり、その味覚・食感を体験するレストラン。
どの動物になりきるかを選び、その味覚・食感で料理を楽しんでいる様子を鑑賞できます。



体験イメージ

LAMINAのアイデアの種

workshop
TEAM C

動物たちの味覚になりきれるレストラン

<p>お客さんはどんな人？ 人間の味覚に飽きた人 ペットの味覚を体験したい人 ダイエットしたい人</p>	<p>主に何をやる？ 動物の味覚で動物の ご飯を食べる</p>	<p>どのように？ 味覚だけでなく見た目から 動物になりきる</p>
--	---	--

<input type="checkbox"/> いろいろな動物の味覚を楽しめる！ <input type="checkbox"/> 選んだ動物になりきれる！ <input type="checkbox"/> 動物図鑑からどの動物の味覚を 体験したいかを自由に選べる	<input type="checkbox"/> ダイエットしたいときはイモムシに なってキャベツをたくさん食べる
--	--

もとなつた近畿大学生のアイデア

■ NTT ドコモグループ 大阪・関西万博サイト

<https://www.docomo.ne.jp/corporate/sponsorship/expo2025/>

■ Let's Create! 「FUTURE YOUTH CITY」サイト

https://www.docomo.ne.jp/special_contents/virtual-expo2025/

■ バーチャル万博 ～空飛ぶ夢洲～ とは

バーチャル万博～空飛ぶ夢洲～は、大阪・関西万博のバーチャル会場です。

来場者は、アバターとして大阪・関西万博の世界に入り込み、実際の建物が再現されたパビリオン・イベント施設を巡りながら、各出展者が展開するバーチャルならではの展示やイベントを楽しむことができます。

世界中の人々と一緒に旅をしながら、いのち輝く未来社会を考える、半年間にご期待ください。

<https://www.expo2025.or.jp/future-index/virtual/virtual-site/>

※1：（報道発表）近畿大学・NTT・NTT ドコモ・NTT 西日本・NTT データが、5G（第5世代移動通信システム）の推進、「スマートシティ・スマートキャンパス」創造に関する包括連携協定を締結（2020年11月24日）

https://www.docomo.ne.jp/info/news_release/2020/11/24_00.html

※2：「FEEL TECH」とは、6G時代の新たな提供価値の一つとして、人間拡張を実現していくための他者の動作や感覚を受け手の身体や感じ方に合わせて変換し共有する技術です。

※3：NPCとは「Non-Playable Character」の略で、プレイヤーが直接操作しないキャラクターです。

※（報道発表）2025年大阪・関西万博「バーチャル万博～空飛ぶ夢洲～」にNTTドコモルームを出展（2024年10月29日）

https://www.docomo.ne.jp/info/news_release/2024/10/29_00.html

* 「FEEL TECH」は株式会社NTTドコモの登録商標です。

本件における報道機関からのお問い合わせ先	
株式会社NTTドコモ 経営企画部 2025万博室 virtualexpo_1@nttdocomo.com	学校法人近畿大学 経営戦略本部広報室 担当：坂本、小林 06-4307-3007 koho@kindai.ac.jp