

2025 年 2 月 21 日

南海電気鉄道株式会社
eスタジアム株式会社
株式会社 Meta Osaka
株式会社 Mawari

南海電鉄、“デジタルエンターテインメントシティ構想 NAMBA”を推進 “次世代の都市体験”を創出し、WEB3.0 時代のまちづくりへ

大阪・関西万博を機に 3 つの施策を推進!!

- ◆AI エージェントによる社会課題の解決
- ◆XR 技術を活用した「デジタルエンターテインメントシティ NAMBA」
- ◆IR(統合型リゾート)を見据えた未来都市の創造



南海電気鉄道株式会社(代表取締役社長:岡嶋信行、以下「南海電鉄」)、e スタジアム株式会社(代表取締役:松本保幸・池田浩士)、株式会社 Meta Osaka(代表取締役:毛利英昭)、株式会社 Mawari(GEO:Luis Oscar Ramirez)は、2025 年大阪・関西万博の開催に合わせて、新たなまちづくりプロジェクトを始動いたします。

南海電鉄は、1885 年の創業以来、鉄道を軸にしたまちづくりを通じて、大阪・関西の発展を支えてきました。特になんばは、商業・文化・エンターテインメントの中心地として歴史を重ね、時代ごとに新たな価値を生み出してきたまちです。この歴史を大切にしながら、次世代の都市体験を創出するまちづくりを掲げ、未来へとつなぐ新たなプロジェクト「デジタルエンターテインメントシティ構想 NAMBA」を推進します。

WEB3.0 時代において、都市の価値は「リアルとデジタルが融合した体験によって生まれる時代」へと進化しています。本構想では、XR(クロスリアリティ)やブロックチェーンを活用したデジタル空間の構築、スマートシティ技術による都市インフラの整備、e スポーツ産業の発展を支える拠点の形成など、都市の概念をアップデートし、来訪者や地域住民の皆さまにリアルとデジタルが融合する「未来の都市体験」を提供します。

なんばは、かつて芝居小屋や劇場が立ち並び、多くの人々が集い、文化やエンターテインメントを楽しんだ街です。その DNA を受け継ぎながら、「移動するだけでなく、訪れることで新たな価値が生まれる都市」を創出し、国内外の人々に新たな都市の楽しみ方を提案してまいります。

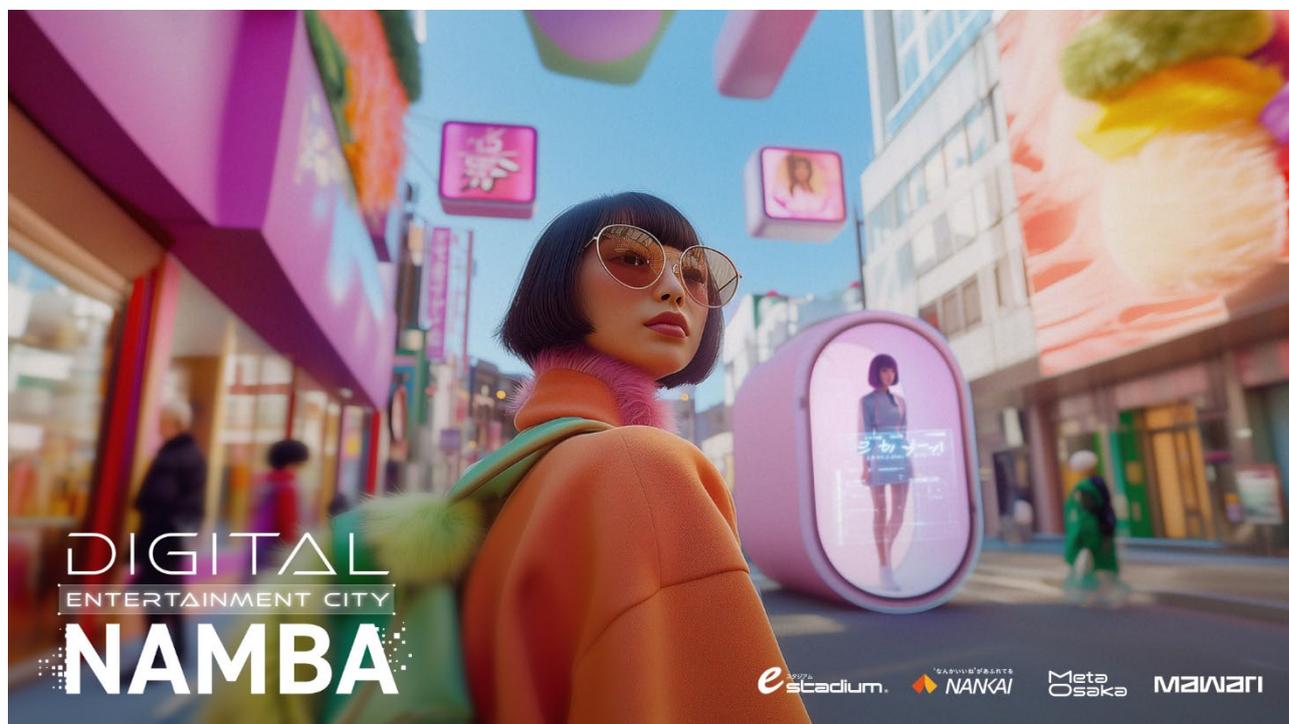
南海電鉄は、「鉄道会社＝移動の提供者」という枠を超え、「未来の都市体験を創出する企業」へと進化し、次世代のまちづくりに WEB3.0 分野を取り入れ業界をリードしてまいります。これまで培われてきた大阪・なんばの歴史と文化を未来へとつなぎ、世界に誇るデジタルエンターテインメント都市として発展させることを目指し、地域の皆さまとともにその未来を築いてまいります。

詳細は以下のとおりです。

AI と XR を活用した「デジタルエンターテインメントシティ構想 NAMBA」について

1. 目 的

このプロジェクトは、XR(クロスリアリティ)、WEB3.0、エンターテインメント、文化、そしてスマートシティの概念を融合させ、なんばを世界に誇るデジタルエンターテインメントの中心地へと進化させるものです。メタバースやブロックチェーン技術を活用し、現実とデジタルがシームレスにつながる都市空間を形成することで、まるでゲームや映画の中に入り込んだかのような体験を実現します。



※リアルとデジタルが融合した未来の都市を体験する様子

また、「e スポーツの聖地」をなんばに創出することも、この構想の重要な柱の一つです。e スポーツは、今や世界中で多くの人々を魅了し、産業としても急成長を遂げています。我々は、なんばに e スポーツの拠点を確立し、国内外のプレイヤーやファンが集い、競い合い、交流できる場所を生み出します。ここでは、最新のデジタル技術とリアルな体験が融合し、新しい形のエンターテインメントが生まれることでしょう。

なんばはかつて、芝居小屋や劇場が立ち並び、商人文化とともに日本中の人々を魅了してきました。その精神を受け継ぎながら、スマートシティの理念を取り入れた最先端のデジタル都市として発展させていきます。環境に配慮したエネルギーシステム、データ活用による都市最適化、AI や IoT による快適な都市空間の実現を目指し、「大阪から世界へ発信する未来型都市」のモデルケースを作り上げます。

この構想は、なんばや大阪の未来だけでなく、日本のエンターテインメント産業の新しい可能性を切り拓くプロジェクトでもあります。我々は、この挑戦を通じて、世界が注目する「エンタメ×テクノロジー×文化×スマートシティ」の新たなモデルケースを発信し、なんば、そして大阪の魅力をさらに高めていきます。

2. 実施施策

本プロジェクトでは、南海グループ、Meta Osaka、Mawari それぞれの強みを活かし、大阪・関西万博を機に新たな都市モデルの実現に向けて進めてまいります。

具体的には、以下の3つの施策を推進します。

(1) AI エージェントによる社会課題の解決



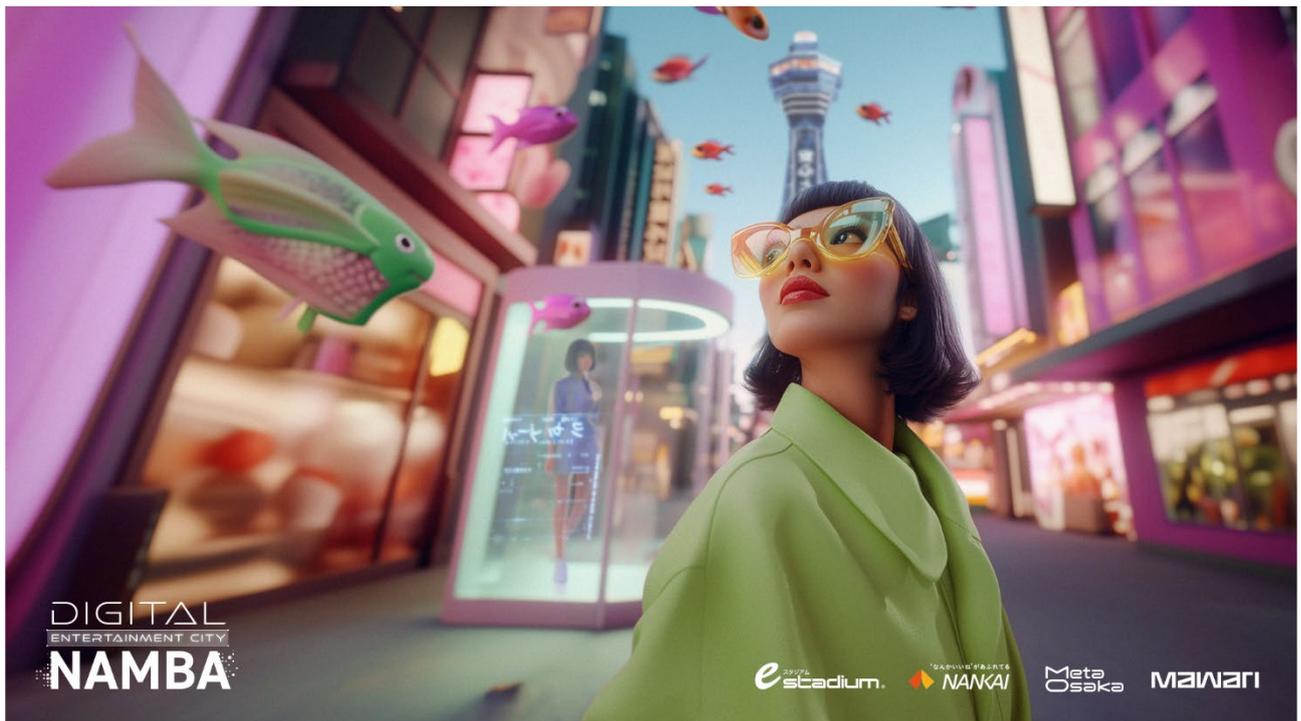
※ボックス内に出現するAIエージェントが旅客の対応・案内を行イメージ

少子高齢化が進む日本では、労働力不足が深刻な問題となっています。本プロジェクトでは、AI エージェントを活用し、多様な人々が在宅で柔軟に働ける環境を提供することで、以下のような社会的課題の解決を目指します。

- ① 在宅ワークの推進：
AI エージェントとリモートワーク技術を活用し、ライフスタイルに合わせた働き方を支援
- ② 介護や育児との両立支援：
自宅で仕事ができる環境を整備し、多様な立場の人々が活躍できる仕組みを構築
- ③ 障がい者・高齢者の雇用促進：
リモートワークを通じて、身体的な制約に関わらず、多くの人々が働ける機会を提供

※AI エージェント (AI Agent): AI エージェントとは、人工知能 (AI) を活用して自律的に情報処理やタスクを実行するシステムです。本プロジェクトでは、3D アバターとして実装し、XR 技術と連携することで、観光案内や接客、リモートワーク支援などに活用。ユーザーと直感的に対話し、視覚的に分かりやすい情報提供を実現します。

(2) XR 技術を活用した「デジタルエンターテインメントシティ NAMBA」



※3D ガイドシステムでの散策イメージ

なんばエリアを、XR 技術を活用した次世代エンターテインメントの発信拠点とし、アニメキャラクターやバーチャルアーティスト、Vチューバーたちが現実世界と融合する新たな街づくりを推進します。以下の具体的施策により、未来に残るコンテンツを創出し、インバウンド観光客の満足度向上とリピーター獲得を目指します。

- ① AI を活用した「3D ガイドシステム」の導入
- ② 3D キャラクターとのインタラクティブなエンタメ体験の創出
- ③ 南海なんばターミナル、なんば駅前から、なんばパークス、e スタジアム、通天閣を含む、なんばの街の観光・エンターテインメント拠点のデジタル化と体験価値の向上

この「3D ガイドシステム」により、訪問者は仮想の 3D ガイドとリアルタイムで対話しながら、南海なんばターミナル、なんば駅前から、なんばパークス、e スタジアム、通天閣などの観光スポットやエンターテインメント施設を巡ることができます。視覚的に分かりやすく、言語の壁を越えたナビゲーションが可能になり、国内外の観光客にとって新たな体験価値を提供します。

(3) IR(統合型リゾート)を見据えた未来都市の創造



※AI、XRが都市インフラとして整備された未来都市NAMBAのイメージ

大阪が目指す IR(統合型リゾート)を見据え、なんばのスマートシティ化は、生活インフラの向上だけでなくエンターテインメントの新たな形を生み出します。スマートフォンに代わる新たな技術革新により、観光・エンターテインメントの多様化、新しい都市体験の提供、日本が誇る様々な IP の魅力を最大限に引き出し、街自体の価値向上を実現し、国際都市・大阪の魅力をさらに強化します。

以上

AIとXRを活用した「デジタルエンターテインメントシティ構想 NAMBA」【参画企業について】

南海電気鉄道株式会社

〈会社概要〉

南海電気鉄道は、日本初の純民間資本による鉄道会社として今年創業140周年を迎えます。中期経営計画「共創140計画」では“未来探索”を事業戦略に掲げ、公共交通事業、まちづくり・不動産事業に続く、新たな事業の柱の創造に注力しており、2022年に子会社「eスタジアム株式会社」を設立してeスポーツ事業に本格参入しました。

〈南海電気鉄道株式会社 代表取締役 社長兼COO 岡嶋 信行よりコメント〉

南海グループでは2023年から「なんばエリア」をエンターテインメントの力で、多彩なステークホルダーとの共創・街の魅力づくりを実現する「ENTAME-DIVER-CITY」を目指した取組みを進めています。

その一環として、南海電鉄が運営する商業施設「なんばパークス」において、eスポーツ施設「eスタジアムなんば本店」を2024年8月に開業し、Meta Osaka様とも協業してまいりました。



今回、「デジタルエンターテインメントシティ構想 NAMBA」を始動させ、2024年12月に当社グループとなった通天閣をはじめ、なんば～新世界エリアに、「エンタメ」を核とした来街者を飽きさせない「未来都市」を創造すべく、まちづくりを進めてまいります。なんば～新世界エリアは、古き良き文化と街並みが残る大阪有数の観光地です。昭和の面影も色濃く残り、インバウンドのお客さまから地元の方々まで多くの人々で賑わう活気あふれるこのエリアにおいて、デジタルを活用したこれまでに無い魅力を提供することで、新たな価値を生み出します。

また、AIエージェントの活用により、リモートでの対応をはじめ、多様な人財が活躍できる「ダイバーシティ」の実現にもつなげてまいります。

株式会社 Mawari

〈会社概要〉

Mawariは、空間コンピューティングに特化した世界初のDePIN(分散型物理インフラネットワーク)として、3D AIエージェントの大規模な普及を可能にします。Mawari Networkは、AIを活用した没入型体験を、リアルタイムかつほぼゼロレイテンシーでストリーミングする技術を提供し、世界中でシームレスな体験を実現します。AIとXRの融合により、物理空間でリアルタイムに機能する3D AIエージェントの実装がすでに進んでいます。

〈株式会社 Mawari CEO Luis Oscar Ramirez 様よりコメント〉

Mawariのミッションは、AIを活用した没入型体験を誰もが利用できる未来を実現することです。近年、AI、XR(拡張現実)、ブロックチェーン技術の進化により、デジタルとリアルとの融合が加速しています。Mawariは、分散型物理インフラネットワーク(DePIN)を基盤に、シームレスなデジタル体験の普及を目指しています。



その一環として、「デジタルエンターテインメントシティ構想 NAMBA」では、AI、XR、DePINを融合し、新たな都市体験を創出します。街を歩けば、AIによるパーソナライズされたガイドがリアルタイムで案内し、デジタル空間と都市の現

実がシームレスに統合される未来が広がります。南海電鉄、Meta Osaka、e スタジアムとの協業を通じ、都市のインフラを進化させ、新たな雇用の創出やデジタルエンターテインメント産業の発展を推進します。

この構想は、エンターテインメントにとどまらず、観光、商業、教育にも応用されます。例えば、AI コンシェルジュによる観光案内、バーチャルショッピング、没入型学習プログラムなど、多様なサービスを展開し、地域活性化にも貢献します。分散型ネットワークを活用することで、データ処理の効率性と安全性を向上させ、持続可能な都市の形成を促進します。

Mawari は、「エンタメ×テクノロジー×都市開発」の領域で革新を続け、デジタルとリアルが融合する新たな都市モデルを世界へ発信していきます。

株式会社 Meta Osaka

〈会社概要〉

『大阪を世界一おもろい都市(まち)に』をミッションとして、デジタル技術を活用したオリジナルメタバースの開発や、WEB3.0 などのインターネットビジネスによるサービス提供を行っています。なんばパークス内「e スタジアムなんば本店」の「メタバースサロン」の企画運営や、全国で累計 4 万人を動員した「こども万博」を主催。デジタル技術を通じて地方自治体や地域の課題解決、経済活性化に取り組んでいます。

〈株式会社 Meta Osaka 代表取締役 毛利 英昭 様よりコメント〉

本プロジェクトは、大阪の都市(まち)の未来を形作る重要な挑戦です。Meta Osaka は、自治体と連携してさまざまな地域課題と向き合ってきた経験を活かし、なんばの街を、子どもたちがワクワクする未来の街へと進化させます。

私たちは、現実の街とデジタル空間をリアルタイムでつなぐ「デジタルツイン」技術を活用し、すべての人が活躍できる新しい社会の実現を目指します。例えば、体に障がいがあり外出が困難な方や、育児中でなかなか家から出られない方が、自宅から 3D キャラクターを通じて観光案内や接客に携わることができます。これにより、働く場所や時間に制約のある方々に新しい就労機会を提供し、同時に、地域の人手不足解消や多様な人材の活躍推進にも貢献します。



大阪は常に革新的な技術やサービスをいち早く取り入れ、世界に先駆けて街を進化させてきました。今年、世界中から多くの人々が訪れるこの街で、私たちは最先端技術を活用した「未来の街」の可能性を示します。AI による多言語観光案内、様々な立場の方々が参加できる新しい働き方など、これらの取り組みは、世界の都市が直面する課題解決のモデルケースとなるはずです。そして、この成果を日本全国の地域が抱える課題解決へとつなげていきます。

新しいものを受け入れ、そして独自の価値を付け加えて発展させてきた大阪。この街に住む子どもたちや若者たちが、胸を張って世界に誇れる「おもろい都市(まち)」をつくるのが私たちの夢です。このプロジェクトは、100 年以上にわたりなんばの発展を支え続けてこられた南海電鉄様の深いご理解とご支援があってこそ実現できるものです。南海電鉄様、e スタジアム様、Mawari 様との協働により、なんばを世界一おもしろく、子どもも大人も自分らしく活躍できる街にしていきます。

e スタジアム株式会社

〈会社概要〉

南海電鉄グループ e スタジアム株式会社は、e スポーツを活用した、社会課題の解決に尽力しています。e スポーツ施設運営事業(※パートナー施設含む)においては、開業当初より「健全な e スポーツ施設」として、近隣の学校や自治体、企業とも積極的な連携を図り、地域全体で e スポーツを「健全な文化」として醸成していくため、当事業を推進いたします。

〈e スタジアム株式会社 代表取締役 池田 浩士よりコメント〉



私たちは、エンターテインメントとテクノロジーの力を融合し、新たな都市の在り方を提案する「デジタルエンターテインメントシティ構想 NAMBA」を発表します。この構想は、単なる都市開発ではなく、WEB3.0 時代における世界の社会課題の解決に貢献する新たなモデルケースを創出するものです。

現代社会には、貧困、情報格差、教育機会の不均衡、環境問題、平和の維持といった多くの課題が存在しています。私たちは、デジタル技術とエンターテインメントを融合させることで、これらの問題に新しいアプローチを提供します。WEB3.0 の分散型技術を活用し、世界中の誰もが公平にアクセスできるデジタル経済圏を創出し、個人が自由に価値を生み出し、発信できる環境を実現します。

また、e スポーツを通じたグローバルコミュニティの形成にも力を入れます。e スポーツは、国籍や文化、言語を超えた競争と交流の場を生み出すだけでなく、プレイヤーやファンが経済的にも参加できる新たなエコシステムを提供します。WEB3.0 技術と融合することで、地域や経済環境に関係なく、誰もが世界とつながり、挑戦できる環境を整えます。

さらに、スマートシティの概念を取り入れ、サステナブルな社会を支えるインフラを構築します。AI や IoT を活用した都市最適化、エネルギーの持続可能な運用、教育・医療・福祉とデジタルの融合を促進し、情報格差を解消する環境を目指します。

そして、私たちはすべての社会課題をエンターテインメントで包み込み、誰もが希望を感じられる未来を演出します。課題解決の手段としてのテクノロジーだけでなく、人々の心を動かし、世界が一つにつながる「楽しさ」と「感動」によって、新しい可能性を切り拓きます。

この構想は、エンターテインメントとテクノロジーを通じて、世界中の人々が平等に機会を得られる未来を創るプロジェクトです。

「The Show Must Go On, not just for us, but for the future.」

(ショーを止めてはいけない。それは私たちのためではなく、未来のために)

——私たちは、エンターテインメントの力で新しい世界の可能性を切り拓いていきます。