

令和7年3月17日

報道関係者各位

国立大学法人福島大学

Mintomo 株式会社

Deep Intelligent Pharma 株式会社

— ゲーム×AI で食品選びをもっと楽しく！ —
食品パッケージから“自分らしい食事”を見つける新たな共同研究開始
“未来パッケージプロジェクト始動”

福島大学食農学類種村菜奈枝准教授とMintomo株式会社ならびにDeep Intelligent Pharma 株式会社を中心とする研究グループは、毎日の食事をより楽しく、そして自分に合った食品を気軽に選べる未来の実現を目指して、新たな仕組みを開発しました。

本研究の大きなポイントは、「ゲーム」を活用していることです。

食品パッケージに書かれている「体にうれしいヒント」を、誰もが直感的に理解し、有効に活用できるように消費者とのコミュニケーションをデザインするための人工知能（AI）研究となっております。また、本研究に関連した先行展示会を3月下旬から行いますので、取材方、どうぞよろしくお願いいたします。

◎ 本研究のポイント

“未来パッケージプロジェクト”では、Mintomo と共同開発したゲーミフィケーションアプリを通じて、消費者のみなさまに対して、食品パッケージのデザイン体験の場を提供いたします。

その後、消費者一人ひとりに最適な情報が届けられるように、AI が収集したデータをリアルタイムに分析することによって、買い物の際には食品パッケージを見ただけで、自分に最適な食品を自分で選ぶことがより簡単にできるようになります。

◎ 研究の背景

近年、消費者の健康意識への高まりを受けて、食品に含まれる栄養を詳しく知りたいと考える消費者が増えています。しかし、多くの人にとってパッケージ情報は専門的でわかりにくく、実際の買い物では忙しさや時間の制約もあり十分に活用されていないのが現状です。

そこで私たちは、日々の食事選びに役立てられるようなパッケージ情報のメッセージデザインを模索しました。先の時代ニーズを見越した“未来パッケージプロジェクト”として、AI の技術を組み合わせ、新しい食の可能性を切り開きます。

この AI の技術開発では、楽しみながら食品パッケージのデザイン体験ができる「ゲーム」を通じて、商品に対する価値ニーズを自動収集したデータを活用し、個々のニーズに合った食品選択をサポートするための効果的なメッセージデザインの開発に役立っています。



“未来パッケージプロジェクト”
【食品パッケージのデザイン体験ができる「ゲーム」アプリ】

◎ 著者のコメント

ゲームで楽しく学びつつ、一人ひとりのライフスタイルに合わせた食品選びをサポートするこの研究。私たちは、今後もさらなる技術開発と実証実験を重ね、より多くの皆さまに活用していただけるよう取り組んでまいります。
今後の研究活動をぜひ応援していただけますと幸いです。

◎ 研究支援

本研究は、ロッテ財団 奨励研究の助成により実施されています。

◎ **食品パッケージデザイン体験ができる「ゲーム」アプリの先行展示のご案内**

Mintomo と共同開発したゲーミフィケーションアプリを次の会場にて先行展示いたします。皆さまのご意見を今後の実証実験等に活かしてまいります。

先行展示会 1

(現地開催)

- 日時 2025年3月23日(日) 午前10時～午後3時
- 会場 つるみばんぱく 2025
鶴見駅西口モール広場およびその周辺 (JR 鶴見駅西口前)
(イベント案内ページ)
<https://tsurumifes.yokohama/>
- 対象 どなたでも参加可
楽しい体験イベントの他、スイーツ等の飲食や物販ブースがあります。
- 申込 事前申込不要

先行展示会 2

(ウェブ開催)

- 日時 2025年3月24日(月)～2025年4月30日(水)
- 場所 3月24日(月) 10:00 頃に
福島大学 食農学類 種村研究室ホームページでお知らせします。
【新設】(仮称) からだにうれしいヒント総合サイト

(種村研究室ホームページ)

<https://www.foodrs-lab.com/>

◎ **報道機関関係者の方々へのお願い**

取材の際には、事前に次の連絡先まで、ご一報下さいますようお願い申し上げます。

(お問い合わせ先)

【研究に関すること】

福島大学食農学類・准教授 種村 菜奈枝

電話：024-503-4978

メール：ntane@agri.fukushima-u.ac.jp

【広報に関すること】

福島大学総務課広報係

電話：024-548-5190

メール：kouho@adb.fukushima-u.ac.jp

■ 国立大学法人福島大学 食農学類について

本学類では、東日本大震災・原発事故からの復旧・復興の取り組みを通して、各地の農林業・食品産業・地域社会で貢献しています。また、生産環境・農林業・食品産業・消費者の連鎖であるフードチェーンに対応したコースがそれぞれ配置されている点に特徴があります。

- ・ウェブサイト

<https://www.agri.fukushima-u.ac.jp/>

■ Mintomo 株式会社について

当社は、「ゲーム関数」という独自のコンセプトのもと、DX 導入支援、ウェブサイト制作、アプリ開発を行っている提案型の企画・開発・制作会社です。小さな商店から学校法人や省庁まで、多岐にわたるクライアントのプロジェクトで、「世の中のおもしろくないモノをおもしろくする」ことを実践しています。

本研究では、ワクワクするようなゲーミフィケーションアプリの開発に携わっています。

- ・ウェブサイト

<https://mintomo.co.jp/>

■ Deep Intelligent Pharma 株式会社について

Deep Intelligent Pharma 株式会社は、シンガポールに本社を置く AI スタートアップ企業の日本法人で、2019年に設立されました。人工知能（AI）を活用し、医薬品の研究開発プロセス全体を最適化するエンドツーエンドのプラットフォームを提供しています。同社のミッションは、クライアントの業務プロセスのデジタル化・自動化を加速し、新薬開発の効率性と質を向上させることです。

本研究では、ニーズを踏まえた食選択の実現を目指した AI モデル開発に携わっています。

- ・ウェブサイト

<https://x-doc.ai>

■ 用語解説

○ ゲーミフィケーションとは

ゲームデザイン要素やゲームの原則をゲーム以外の物事に応用する取り組みです。

○ 人工知能（AI）とは

人工知能（AI、Artificial Intelligence）とは、人間の知的な働きをコンピュータや機械で模倣する技術やシステムのことを指します。

具体的には、学習、推論、問題解決、言語理解、視覚認識など、人間が自然に行う認知機能を人工的に再現・実行する能力を持たせたものです。

AIは、現代の科学技術の中核的な分野の一つであり、多くの産業や日常生活に大きな影響を与えています。