

2026年9月18日

西日本旅客鉄道株式会社

JP UNIVERSE株式会社

JR西日本とJPユニバース 「FANTASY TOTTORI PROJECT」を発表

もうひとつの日本を舞台としたRPG「竜宮国 鳥取」をオープンIP化し、2027年に鳥取県で展開へ

西日本旅客鉄道株式会社（以下「JR西日本」）とJP UNIVERSE株式会社（以下「JPユニバース」）は、2026年9月17日、東京ゲームショウ2026のステージイベント「TOTTORI GAME SHOW」において、「FANTASY TOTTORI PROJECT」を発表しました。JR西日本が鉄道事業者として初めて※東京ゲームショウのイベントステージに登壇し、鳥取県の平井知事によるビデオメッセージで「竜宮国 鳥取」の建国が宣言されました。

本プロジェクトの中核として、JPユニバースが自社IPとして開発する、もうひとつの日本を舞台としたRPG「竜宮国 鳥取」をオープンIP化し、2027年に鳥取県で展開します。世界観、登場キャラクター、RPGの3D世界そのもの、そして物語を「もうひとつの鳥取」として、観光、商品、イベント、PR、教育など、現実の鳥取で自由に活用いただけるようにします。

※当社調べ



東京ゲームショウ2026「TOTTORI GAME SHOW」の様子

「FANTASY TOTTORI PROJECT」とは

現実の鳥取とファンタジー世界「竜宮国 鳥取」をつなぐ、JR西日本とJPユニバースの地域創生プロジェクトです。両社は2026年3月に戦略的アライアンスを締結し、「竜宮国」を軸とした共創型地域創生プラットフォーム事業を開始しており、本プロジェクトはその第一弾となります。

本プロジェクトは、JR西日本が「バーチャル・ステーション」で始めた“リアルとバーチャルをつなぐ”取り組みを、次のステップへ進めるものです。バーチャル・ステーションは、現実の駅をバーチャル上へと拡張することで、駅由来の社会性や公共性をも纏ったJR西日本独自のバーチャル空間です。リアルの駅とも一体化した様々な企画展開を通じて、数多くのユーザー共創を実現しており、開業以来延べ5500万人以上のユーザーに会場いただいています。

今回は、現実の地域そのものをファンタジー世界へと拡張し、そこで得た体験から現実の移動や行動を生み出します。本プロジェクトにより、現実の鳥取と、「竜宮国 鳥取」がつながり、現実とゲームの世界が循環します。ゲームの力を鳥取への移動と地域の経済に直結させることが、本プロジェクトの狙いです。

なぜ、鳥取か

「もうひとつの日本」の最初の舞台に鳥取を選んだ理由は、大きく3つあります。

- ・ **日本最古のラブストーリーが眠る地であること**。神話の舞台である鳥取は、物語の起点にふさわしい土地です。
- ・ **食が豊かなこと**。そのため「竜宮国 鳥取」には、「食べる」が重要な体験として組み込まれています。
- ・ **鳥取県が、平井知事を筆頭に、自分たちの歴史や文化を大切にしていること**。

RPG「竜宮国 鳥取」のオープンIP化と、鳥取県での展開

竜宮国は、田畑端が原作・世界観・ゲームデザインを手がけ、JPユニバースが自社IPとして開発するRPGです。「竜宮国 鳥取」は、「フレンドと一緒に仕え、遊び、巡り、創り、食う」をテーマに、FANTASY TOTTORIで英雄になるオンラインRPGとして、2027年にPCで配信予定です。

オープンIP化とは、竜宮国の「もうひとつの日本」という価値と特性を、ゲームの世界の中に閉じ込めず、ルールを決めて、広く現実の地域や企業に活用してもらい、地域の活性化につなげる取り組みです。権利を手放すのではなく、JPユニバースがIPの著作権を持ったまま、活用を広く認めていきます。その第一歩として、2027年に「竜宮国 鳥取」を鳥取県で展開し、次の活用を可能にします。

- ・ **世界観の開放**：キャラクター・3D世界・物語
- ・ **現実での活用**：観光・商品・イベント・PR・教育

オープンIP化の対象は、「**竜宮国**」の**世界観・キャラクター・3D世界・物語**です。両社は、竜宮国をオープンIPとしてともに成長させ、RPGの世界とそのユーザーが地域や地域企業とつながる共創プラットフォームへとステップアップさせていきます。



日常から異世界へ、そして鳥取へ — 交信アプリ「竜宮LINK」

「竜宮LINK」は、「交信が、世界を創る。」をコンセプトに、異世界に生きるキャラクターとスマートフォンでつながり、交信するRPGです。日常の中に竜宮国からの通知や呼びかけが届き、交信と選択の結果で異世界の物語が動きます。その物語は、鳥取を訪れる、移動する、現地で体験するといった現実の行動へとつながり日常そのものが鳥取への旅の入口になります。今冬、スマートフォン向けに配信予定です。



プロジェクト参画メンバー

本プロジェクトには、ゲーム、アニメ、音楽など多様な分野で活躍するクリエイターが参画します。ステージでは、江端里沙氏がデザインした「八上姫」と、河森正治氏がデザインした「鳥取魔神城」を公開しました。

- ・プロデューサー・ディレクター：田畑 端
- ・アーティスティックディレクター：水野 晃侍 氏
- ・鳥取魔神城デザイン：河森 正治 氏
- ・メインキャラクターデザイン：江端 里沙 氏
- ・楽曲制作：Joe Ogawa 氏



八上姫
(江端 里沙 氏)



鳥取魔神城
(河森 正治 氏)

登壇者コメント

JPユニバース 田畑 端

竜宮国は、和の世界でフレンドと楽しむ最新のRPGですが、私はその価値をゲームの中だけで終わらせません。IPの権利は持ったまま、創作や現実での活用ルールを定めて広く認めるオープンIPとして育てていきます。その一歩目が、日本最古のラブストーリーが眠り、食が豊かで、知事を筆頭に歴史と文化を大切にする鳥取です。地域と共に歩んできたJR西日本と、リアルとバーチャルにまたがる新たなRPGを作れることを嬉しく思います。ゲームの鳥取と現実の鳥取を、駅を通じて循環させていきます。ご期待ください。

JR西日本 八重樫 卓真（鳥取国駅 駅長 兼 総合プロデューサー）

「私たちは、バーチャル・ステーションの取り組みを通じて、『リアルと連動させてこそ、バーチャルは生きる』という手応えを掴んできました。現実の日本をベースとするRPG空間「竜宮国」を軸に、両社が有するゲーミフィケーションスキルとユーザー共創（UGC）ノウハウをもって、社会を支える多くのステークホルダーの皆さまに魅力あふれる日本の地域への関心、関わりの機会を創り出し、共創型の新たな地域創生の形を創り上げていきます。」

今後の展開

今冬に本プロジェクトのプロローグとなる「竜宮LINK」をスマートフォン向けに配信を開始し、2027年中にRPG「竜宮国 鳥取」をPC向けに配信する予定です。あわせて、JR西日本の駅、移動、デジタルサービスを活用し、鳥取への移動・観光の促進や地場産品のゲームアイテム化など、ゲームの力を地域の経済へ直結させる施策を両社で展開していきます。

本プロジェクトは鳥取県を起点として展開しますが、将来的には各地域が持つ歴史・文化・観光資源を独自の世界観や物語へと昇華し、順次他の都道府県へも展開を拡大していくことを目指しています。JR西日本とJPユニバースは、現実世界での一つひとつの行動が物語となり、ゲーム体験へとつながる新たな地域共創プロジェクトを推進してまいります。

※実施時期および内容は変更となる場合があります。

当日のイベントステージ映像

イベントステージの様子は、以下のURLからご覧いただけます。

URL：<https://tgs.cesa.or.jp/2026/event?id=89>

イベントステージ概要

- ・ イベントステージ名：TOTTORI GAME SHOW
- ・ 開催日：2026年9月17日
- ・ 会場：幕張メッセ・展示ホール1-11
- ・ 登壇者（登壇順）：
 - JR西日本 ビジネスデザイン部 担当部長 八重樫 卓真
 - 『秘密結社 鷹の爪』 吉田くん
 - 株式会社ディー・エル・イー 代表取締役社長CEO・CCO FROGMAN（小野 亮）氏
 - 鳥取県知事 平井 伸治 氏（ビデオ出演）
 - JPユニバース 代表取締役 田畑 端
 - CreARTive Destruction 代表 水野 晃侍 氏
 - 株式会社Vector Vision／アニメーション監督／メカニックデザイナー／ビジョンクリエイター河森 正治 氏（ビデオ出演）
 - JPユニバース 取締役 岩田 亮
 - NECネットエスアイ株式会社 取締役執行役員専務 菊池 惣 氏
 - NECネットエスアイ株式会社 ビジネスデザインマネージャー 三馬 国生 氏
 - TinyFish, Inc. Cofounder / CEO Sudheesh Nair 氏（ビデオ出演）
 - 株式会社ジェーシービー イノベーション統括部長 山口 朋晃 氏
 - LINEヤフー株式会社 エンタメ事業開発ディビジョン ソリューションアーキテクト 比企 宏之 氏

JPユニバースについて

JPユニバースは、本プロジェクトにおいて、ゲームの企画・開発および世界観構築を担うパートナーです。竜宮国の原作・世界観・公式ブランドを保持し、オープンIPの運用主体を担います。

公式サイト：<https://www.jpuniverse.com/>