

# JR西日本とJP UNIVERSE株式会社が 戦略的アライアンスを締結

～「竜宮国」を活用した地域創生などの新たな体験価値創出を目指す～

西日本旅客鉄道株式会社(本社：大阪市北区、代表取締役社長：倉坂 昇治、以下「JR西日本」)とJP UNIVERSE株式会社(本社：東京都千代田区、代表取締役：田畑 端、以下「JP UNIVERSE」)は、XR(クロスリアリティ)領域において、地域創生などの社会課題解決を基軸とした新たな体験価値創出を目的として、JP UNIVERSEの提供するRPG型プラットフォーム「竜宮国」との連携にむけた戦略的アライアンスを締結したのでお知らせします。



JR西日本では、これまでリアルで多様な社会性や機能性を有する『駅』をバーチャル上に再現・拡張する試みとして「バーチャル・ステーション」の構築に取り組んできました。バーチャル・ステーションは、国内外の数多くのお客様から高い評価を受け、シリーズ累計で5,000万人以上のお客様にご来場いただいております。バーチャル・ステーションでは、リアルとの連動やUGC (User Generated Content：ユーザー生成コンテンツ) といった、共創アプローチによる新たな価値創造を推進しています。

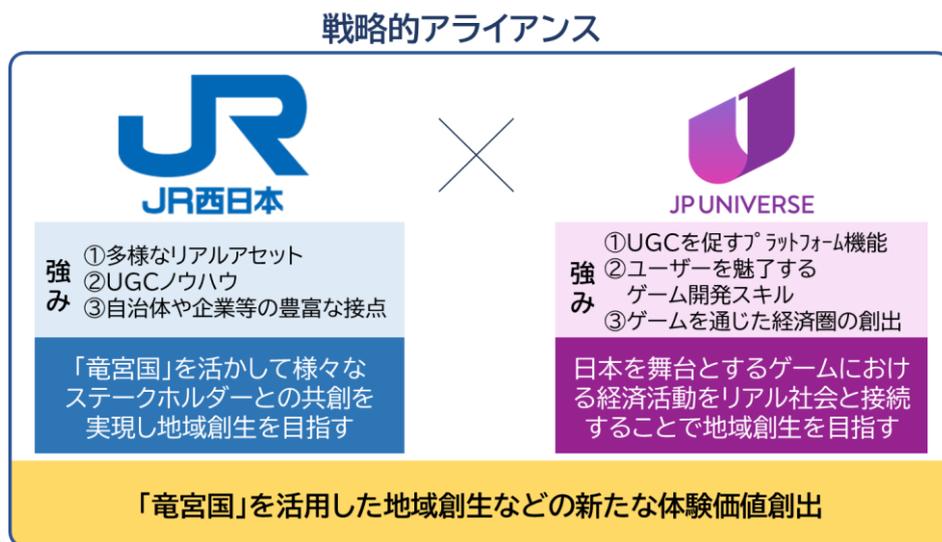
一方で、現実の地域社会は少子高齢化や人口流出、産業の空洞化、行政サービスの継続困難といった複合的な課題に直面し、従来の行政主導や企業単独の取組みだけでは解決が困難になっています。今求められているのは、「住民・企業・自治体」等が一体となって継続的に関わり合う“共創の仕組み”です。

こうした状況を踏まえ、JR西日本とJP UNIVERSEはRPG型プラットフォーム「竜宮国」を軸とする“共創型社会課題解決事業”を開始します。「竜宮国」は、“もうひとつの日本”をコンセプトに現実の47都道府県を舞台とする空間を構築し、その中の世界・アイテム・イベント等をユーザーが変化・拡張させることができるプラットフォームです。本事業では、ゲームとリアルがつながる経済圏の創出、ゲームをフックとした観光資源や地場産品の地域経済の振興、ユーザー・企業・自治体等の様々なステークホルダーが地域創生に関わる、共創による新たな価値創出の実現を目指します。

## 戦略的アライアンスの締結に向けた想い

今回締結する戦略的アライアンスは、日本の地方が抱える問題を中心とする社会課題に対して、リアルとバーチャルの双方から「共創型」で解決のアプローチを図る両社の決意を示すものです。両社は、地域創生に対する課題とその課題を解決するための新たな価値創出をしたいという強い志を共有しており、XRやテクノロジーを活用した全員参加の“共創”により実現することを目指します。

JR西日本が培ってきた鉄道事業をはじめとするリアルアセットや自治体・企業等の地域との豊富な接点と、JP UNIVERSEのバーチャル分野におけるゲームの世界観やUGCを促す仕組み作りは、新たな価値創出に向けて高め合う関係性です。両社の強みを掛け合わせることで、リアルとバーチャルがつながる革新的な顧客体験や、誰もが参加することのできる共創型プラットフォームを構築し、新たな地域創生の在り方を実現することを目指します。



## 両社で実現するミライ

### ① 日常と非日常が一体化するミライ

現実世界とゲーム（バーチャル）を相互に関連させることで、ゲーミフィケーション技術で日常生活とエンターテインメントの境界をなくし、かつてない顧客体験の実現を目指します。

### ② ユーザーと事業者が共創するミライ

一方的な提供ではなく、共に創る“UGC”のノウハウを生かし、ユーザーの創造性と企業の事業活動が融合して新たな価値を生むプラットフォーム創出の実現を目指します。

### ③ 様々なステークホルダーが地域創生するミライ

企業・自治体・個人といった社会のあらゆるステークホルダーに有用な事業プラットフォームへと育成することで、「地方創生2.0」が掲げる社会全体を通じた共創を実現し、持続可能な発展を目指します。

本取組みは、ゲームをフックにして様々なステークホルダーとの共創を通じた、「共創型」アプローチで地域創生を行うといった新たな価値創造の実現を目指します。まず第一弾として、鳥取県をベースとした「竜宮国・鳥取」を2026年中に開始予定です。詳細は今後プレスリリース等でお知らせしますので、ご期待ください。

## 【参考】竜宮国について

---

「竜宮国」とは、JP UNIVERSE株式会社が、国内有数の企業から賛同いただき推進している「ジャパン・メタバース経済圏構想」を実現すべく開発を進めている、RPGというゲーム世界を基盤とした創作・経済プラットフォームです。「日本を世界へ」をコンセプトに、日本神話をモチーフとしたRPG空間内に、クリエイターエコノミーと企業プロモーションを統合した経済圏を創り出す挑戦的なサービスです。竜宮国は独自ミドルウェア「OwnWorld」を通じて、他の創作プラットフォームとの相互ネットワークを構築しながらアジア、グローバル向けに開発を進めており、2026年ベータ版を配信予定です。