

2023年12月20日

西日本旅客鉄道株式会社
株式会社JR西日本コミュニケーションズ
株式会社JR西日本イノベーションズ
REALITY XR cloud株式会社

2024年3月「バーチャル大阪駅 3.0」開業！

～リアルを拡張した新たな共創フィールド。バーチャル大阪駅“第3弾”～

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：長谷川 一明)、株式会社JR西日本コミュニケーションズ(本社：大阪市北区、代表取締役社長：伊藤 義彦)、株式会社JR西日本イノベーションズ(本社：大阪市北区、代表取締役社長：川本 亮)は、REALITY XR cloud株式会社(本社：東京都港区、代表取締役社長：春山 一也 グリー株式会社100%子会社 以下「REALITY XR cloud」)と共に、「バーチャル大阪駅 3.0」を2024年3月に開業します。

JR西日本グループでは、初のXR施策として2022年8月にリアルの大阪駅をバーチャル上に再現した「バーチャル大阪駅」を開業し、リアル同様に駅がバーチャルでも集客力を発揮することを証明しました。続く第2弾となる「バーチャル大阪駅 うめきたワールド」では、REALITY XR cloudと協力し、ユーザーの自律的な発信活動を可能とする様々な仕掛けを構築することで、スマートフォン向けメタバース「REALITY」上のワールドで過去最高の来場者数を記録するなど、バーチャルならではの更なる集客を実現しています。

3度目の取り組みとなる「バーチャル大阪駅 3.0」は、これまでの取り組みで証明された集客力を背景に、初めて企業/団体の出展を広く募り、ユーザーと企業がコラボレーションする新たな発信の場を構築します。バーチャル大阪駅をリアルの駅を超えたビジネスの場とし、新たな価値の創出に挑戦します。

(「バーチャル大阪駅 3.0」の詳細は決定次第改めてお知らせします)



▲「バーチャル大阪駅 3.0」ワールドイメージ

※イメージ画像や内容は変更となる場合があります

JR西日本グループの「人、まち、社会の未来を動かすビジネスチャレンジ」

JR西日本グループでは、未来社会とその課題を見据え、将来にわたって価値を創造する企業グループへと進化すべく、『中期経営計画2025～ポストコロナへの挑戦～』において「新たな事業の創出」を重点戦略の一つに定め、人、まち、社会の未来を動かすビジネスチャレンジを加速させています。その取り組みの一環として、デジタル技術の活用を通じて、リアルで多彩な機能性と社会性を発揮する「駅」をバーチャル上に拡張し、より活用度が高くさらに創造性豊かな新たな事業フィールドを構築すべく、2022年夏よりXRビジネスへの挑戦を進めています。

「バーチャル大阪駅 3.0」概要

名称：「バーチャル大阪駅 3.0」（英字表記：Virtual OSAKA Station 3.0）

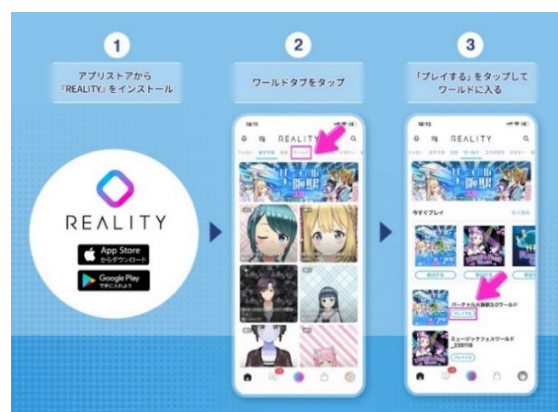
事業主体：西日本旅客鉄道株式会社、株式会社JR西日本コミュニケーションズ、株式会社JR西日本イノベーションズ

公開期間：2024年3月上旬～2025年3月下旬

※詳細は決定次第改めてお知らせします

参加方法：利用されるスマートフォンへアプリ「REALITY」のインストールと無料アカウント（アバター）作成が必要です。アプリ内の「ワールド」タブに表示されている「バーチャル大阪駅 3.0」を選択しご参加ください。

※参加方法は変更となる場合があります



「バーチャル大阪駅 3.0」での新たな体験

① 駅をバーチャルでも“旅立ちの場”に。「バーチャル大阪駅」のプラットフォームから様々なワールドへ！

「バーチャル大阪駅 3.0」では、リアルの駅の機能である“旅立ちの場”がバーチャルで再現され、バーチャル大阪駅からスマートフォン向けメタバース「REALITY」で展開される各ワールドへの移動が可能となります。バーチャル大阪駅の改札口の発車標には、実際の列車案内さながらに様々なワールドへの案内が表示され、駅のプラットフォームから様々なバーチャル空間への旅がはじまります。リアルの旅さながら、バーチャルでも駅を起点とした旅をお楽しみいただけます。



▲バーチャル大阪駅のプラットフォームから様々なワールドへ移動が可能

※イメージ画像や内容は変更となる場合があります

② バーチャルで駅を“イベント会場”に。「バーチャル大阪駅」で自由な自己表現を実現！

第2弾となる「バーチャル大阪駅 うめきたワールド」では、ユーザーが自由にバーチャル空間の中で記念撮影や配信活動を楽しんだり、その様子をSNSで拡散するといった、バーチャルならではの駅の楽しみ方を体験していただきました。今回の「バーチャル大阪駅 3.0」は、リアル駅の駅では実現困難な表現活動の可能性をさらに拡張するべく、ユーザーの自己表現や発信の場としてご活用いただける様々な仕掛けをご用意します。例えば、バーチャル大阪駅にステージや展示エリアを設け、リアル駅の駅では実現が難しいユーザー個人が主催するイベントや情報発信を可能にします。また、多くのユーザーから支持されるなど優れたコンテンツにはリアル大阪駅と連携したイベントをご用意し、リアルも掛け合わせた新たな表現の機会の提供も計画しております。詳細は決定次第改めてお知らせします。（企画内容は変更となる可能性があります）



▲バーチャル大阪駅構内のステージで配信イベントの開催可能

※イメージ画像や内容は変更となる場合があります

③ バーチャルなら駅はリアルを超える“ビジネスフィールド”に。「バーチャル大阪駅」を丸ごとジャックしたプロモーションも！

第2弾となる「バーチャル大阪駅 うめきたワールド」では、計47日間の期間中に約600万人のお客様にご来場をいただきました。日頃大阪駅をご利用になられるお客様のみならず、遠く国内外からも数多くご来場をいただき、バーチャルならではの多様な人々が集う空間が創造されました。初の通年開業となる「バーチャル大阪駅 3.0」は、前回は上回るさらに多くの方にご来場をいただけるものと見込んでおり、この多様な人々が集う空間をプロモーションフィールドとして、広く企業/団体にご活用いただきたいと考えています。バーチャル内広告やブース出展といった方法の他、リアルでは実現困難な駅を丸ごとジャックしての宣伝やリアル大阪ステーションシティを構成する店舗との連携販売など、バーチャル大阪駅はリアル駅以上のプロモーションフィールドとなります。リアル大阪駅を超えた多様なお客様との出会いの場として、是非ご活用ください。



▲「バーチャル大阪駅 うめきたワールド」では計47日間で国内外約600万人のユーザーが来場



▲リアルで実現困難な大阪駅のジャックも可能

※イメージ画像や内容は変更となる場合があります

④ バーチャルならではの。「バーチャル大阪駅」でユーザーと企業/団体との“コラボレーション”を実現！

①様々なバーチャル空間と繋がり、②ユーザーが自由な自己表現を楽しみ、③企業/団体がユーザーに対するプロモーション活動を行うバーチャル大阪駅は、ユーザーと企業/団体との共創も実現する空間となります。例えば、企業/団体が出稿する広告”コンテンツ”を通じて、ユーザーとよりインタラクティブなコミュニケーションを果たすなど、新たな情報発信チャネルになる可能性もあります。ユーザーにとっても、企業/団体にとっても、これまでになかったコラボレーションスタイルをバーチャル大阪駅で是非ご体感ください。



▲（イメージ）ユーザーと企業プロモーションとの”勝手”コラボレーションで情報発信

※イメージ画像や内容は変更となる場合があります

「バーチャル大阪駅 3.0」では、ユーザーと企業/団体が共創する新たな空間を社会に提案し、新しい“価値共創フィールド”として育成を図り、これを通じて様々なパートナーと共に未来を動かす多様なビジネスの創出を目指します。リアルとバーチャルを掛け合わせ、新たな価値創出に挑むバーチャル大阪駅にどうぞご期待ください。

【出展に係るお問い合わせ先】

株式会社JR西日本コミュニケーションズ
ソーシャル&コンテンツビジネス局
メタバース・XR担当
virtual-osaka@jcomm.co.jp

【参考】これまでの「バーチャル大阪駅」の取り組み

① 「バーチャル大阪駅」 (2022年8月13日～28日・計16日間)

“バーチャル駅”の可能性を探るべく、JR西日本グループ初、関西初のバーチャル駅として開業。



バーチャルマーケット2022 SummerにてJR大阪駅をメタバース上に再現した「バーチャル大阪駅」を展開。バーチャル大阪駅のホームには2023年3月に大阪駅(うめきたエリア)に採用された世界初の「フルスクリーンホームドア」を設置し先行体験ができる施策や、関空特急はるか(281系)に乗車できる施策など多数のコンテンツを実施。リアルの大阪駅では芸人さんによるメタバース体験ライブや、人気VTuberとのコラボカフェをオープンするなど、リアルの大阪駅とバーチャル大阪駅を連動させた企画も実施しました。

② 「バーチャル大阪駅 うめきたワールド」 (2023年3月8日～4月23日・計47日間)

“ユーザーとの共創を通じた魅力発信”の可能性を探るべく、大阪駅(うめきたエリア)開業に合わせて開業。



アプリ「REALITY」内のワールドとして、2023年3月18日(土)に開業した大阪駅(うめきたエリア)を再現した、「バーチャル大阪駅 うめきたワールド」を展開。「リアルとバーチャルの融合」をテーマに、実際の「大阪駅(うめきたエリア)」に設置されている「顔認証改札機」や、世界初の「フルスクリーンホームドア」をバーチャルならではの表現で再現したり、電車の中で友達と居心地のよい時間を過ごせる空間を設置したりすることで、来場者に対して「大阪駅(うめきたエリア)」の認知向上に繋がりました。期間中「バーチャル大阪駅 うめきたワールド」にはアプリ「REALITY」内における企業オリジナル空間において過去最多となる約600万人※1のお客様にご来場いただきました。

※1 REALITY XR cloud株式会社の調べによる。2023年3月8日(水)～2023年4月23日(日)の期間に訪問された方の延べ数

【参考】アプリ「REALITY」について

■全世界DL数1,500万を超えるスマートフォンメタバースプラットフォーム

アプリ「REALITY」は、グリーグループのスマートフォン向けメタバースであり、スマートフォン一つで自分だけのオリジナルアバターを作成してライブ配信による交流からゲームまで楽しめるコミュニケーションプラットフォームです。累計1億人を超える来場者を誇る「ワールド」機能でバーチャル空間の中を自由に歩き回り、アバター同士で交流することが可能です。同アプリは2018年に配信開始され、2021年に配信地域を大きく拡大。2022年8月には、月間ユーザー数の約80%を海外ユーザーが占めていると、データが公表されました。さらに2023年11月には、全世界DL数が1,500万に到達いたしました。

アプリダウンロードサイト：<https://reality.app/>