



2021年8月6日
東日本旅客鉄道株式会社
株式会社ジェイアール東日本企画
株式会社 HIKKY

JR 東日本、jeki、HIKKY が XR 領域で業務提携

～ 「Beyond Stations 構想」実現に向け、第1弾として世界最大のVRイベント
「バーチャルマーケット6」に「バーチャル秋葉原駅」を出展します ～

- 東日本旅客鉄道株式会社（本社：東京都渋谷区、代表取締役社長：深澤祐二、以下 JR 東日本）、株式会社ジェイアール東日本企画（本社：東京都渋谷区、代表取締役社長：赤石良治、以下 jeki）、株式会社 HIKKY（本社：東京都渋谷区、代表取締役 CEO：舟越靖、以下 HIKKY）は、駅や車両を軸とした XR（空間拡張技術）領域での業務提携契約を締結いたしました。
- このたび第1弾として、HIKKY がイベント企画・制作を行う世界最大の VR イベント「バーチャルマーケット6」に JR 東日本が「バーチャル秋葉原駅」を出展します。リアルの秋葉原駅が持つにぎわいをバーチャル空間においても再現します。今後も3社は、「Beyond Stations 構想」が目指すリアルとデジタルを組み合わせた新たな体験価値の創造を実現します。



「バーチャル秋葉原駅」外観 ※画像は開発中のものです

1. 業務提携の目的

JR 東日本グループは、グループ経営ビジョン「変革 2027」における「くらしづくり」の実現に向け、「Beyond Stations 構想」を推進しています。リアルの交流拠点である駅の強みを活かしながら、デジタル領域も組み合わせた JR 東日本グループだからこそ提供できる新しいサービスをお客さま目線で創造し、駅をビジネスの発信拠点へ変革しています。

一方、HIKKYは「最も魅力的なバーチャル世界とアクセスを提供する」をコンセプトに、世界最大のVRイベント「バーチャルマーケット」を主催し、多くのナショナルクライアントのバーチャル展開を手掛けています。また、単なるバーチャル上の空間作りにとどまらず、新しいコミュニケーションや文化の創出を行うことで、バーチャルとリアルをつなぐXR領域の発展を目指しています。

3社の知見を組み合わせ、リアルとデジタルを融合させた未来の新たな体験価値を創出し、XR市場をリードしていくことを目的に業務提携しました。

2. 「バーチャル秋葉原駅」について

本業務提携による最初の事例として、2021年8月14日～8月28日に開催する世界最大のVRイベント「バーチャルマーケット6」に「バーチャル秋葉原駅」を出展します。キャラクターやコンテンツが国内外の来場者をお出迎えするとともに、実在する駅のように改札を通過したり、電車に乗ってVR世界をめぐることができます。また、エヴァンゲリオン、ちいたん☆、ホロライブの人気キャラクターが空間を彩るなど、「Beyond Stations 構想」が目指すリアルとデジタルを組み合わせた新たな体験価値を提供します。なお、バーチャル空間に登場するモザイクアートを、実在するJR秋葉原駅構内において期間限定で掲示します。

「バーチャルマーケット6」の来場方法については、以下HPをご参照ください。VR機器をお持ちでない方でも、PCから来場可能です。<https://vket6.v-market.work/access>



「バーチャル秋葉原駅」内観 ※画像は開発中のものです

「バーチャル秋葉原駅」を「バーチャルマーケット6」の入口と位置づけ、様々な取り組みを展開していきます。今後は、この「バーチャル秋葉原駅」に様々な企業の参画を募り、リアルな秋葉原と同様、バーチャル空間においてもコンテンツの集積地として価値ある空間づくりを進めます。

本件プレスリリースは、ときわクラブ、丸の内記者クラブ、JR記者クラブ、国土交通記者会、レジャー記者クラブにお届けしています。

【参考】

●バーチャルマーケットとは

バーチャル空間上にある会場で、アバターなどの様々な3Dアイテムや、リアル商品（洋服、PC、飲食物など）を売り買いできる世界最大のVRマーケットです。開催期間中は24時間運営されていることから、日本はもとより世界中から100万人を超す来場者を誇る、ギネス世界記録™にも認定※されたVRイベントです。商品売買の他にも、会場内で乗り物に乗ったり、映画を見たり、音楽ライブに参加するなど、バーチャル空間ならではの”体験”も提供。さらに来場者間で音声によるコミュニケーションが可能で、現実世界で一緒に街をめぐっているような臨場感が楽しめます。



3Dデータ商品の個人間売買を目的に始まったバーチャルマーケットですが、近年では大手企業の参入などによりリアル商品の販売も充実し、VRコマースの新たな可能性を創出しています。

※バーチャルマーケットは「バーチャルリアリティマーケットイベントにおけるブースの最多数」としてギネス世界記録™に認定されました。

(参考) HIKKY 主催「プレス向け先行体験・取材会」に関して

2021年8月10日~8月13日に開催する「バーチャルマーケット6」先行体験・取材会では、実際にVR機器を用いてバーチャルマーケットをご体験、ご取材いただけます。ご参加の際は下記リンクより「取材のお申し込み」を選択いただき、希望日時をお問い合わせ内容欄に記載し送信してください。

<https://www.hikky.life/contact>

●JR東日本の「Beyond Stations 構想」とは

JR東日本は、これからも、ヒトの生活における「豊かさ」を起点として、リアルの交流拠点である駅の強みを活かしながら、JR東日本グループだからこそ提供できる新しいサービスをお客さま目線で創造し、駅をビジネスの発信拠点へ変革します。また、デジタル領域においてもお客さま一人ひとりと深くつながることで、One to Oneのアプローチも進めます。そのため、デジタル顧客接点となるプラットフォームの整備・強化を推進します。そして、リアルとオンラインがシームレスにつながる様々なサービスをJRE POINT（デジタル共通基盤）でつなぎ、JRE POINTを基軸としたロイヤルカスタマー戦略を推進します。これにより、JR東日本グループならではのデジタルトランスフォーメーションを実現しながら、既存の枠組みを超えてお客さまに提供する価値を最大化し続けていきます。

Beyond Stations 構想「通じる」「集う」から「つながる」へ。



●各社代表コメント

<東日本旅客鉄道株式会社 代表取締役副社長 事業創造本部長 喜勢 陽一>

当社はこれまで駅において様々なサービスを展開し、多くのお客さまが楽しんでいただける空間を構築してまいりました。駅で体験いただいている楽しさを、急速に発展しつつあるバーチャル空間、XR 領域においてもご提供していきたい。そんな思いの中で、今回の提携を実現いたしました。XR 領域で高い技術力を持つ HIKKY 様とともに、当社グループの持つこれまでのノウハウを最大限に活用し、リアルな駅を入口として、バーチャル空間にシームレスに遷移していただく体験を構築してまいります。様々な方が楽しんでいただいている駅だからこそ、そこを入口とすることで、バーチャル空間を多くの方が楽しんでいただける、より身近な場へと昇華をさせていきたいと考えております。

当社は、今後も Beyond Stations 構想の推進を通じて、リアルとデジタルがシームレスにつながる様々なサービスを生み出し、お客さまのより豊かで便利なくらしづくりに取り組んでまいります。

<株式会社ジェイアール東日本企画 代表取締役社長 赤石 良治>

JR 東日本グループの総力を結集して未来の駅のあり方を志向する Beyond Stations 構想に XR 領域で参画できることを光榮に思っています。

世界最大のバーチャルマーケットに「秋葉原駅」を出展するという事は、多くの側面を持つ Beyond Stations 構想の中でも最も「振れ幅の大きい」打ち手であるとも言え、駅の空間価値を非線形的に高めていく大きなステップとなるこの事業を成功に導くために、培ってきたプロモーションフレーム、デジタルソリューションをベースとし、顧客体験価値の最大化に繋がるチャレンジを進めてまいります。

具体的には、当社の強みである「交通広告」「リアルプロモーション」といった領域とこの度の HIKKY 様との業務提携により高度化が期待される XR 領域との連携強化、先進的なデジタル広告媒体の開発、OMO 型施策の加速度化などを展開し、お客さま・クライアントの皆さまに駅・車両の未来を、社会的課題解決の糸口を体感していただけるよう取り組んでまいります。

<株式会社 HIKKY 代表取締役 CEO 舟越 靖>

SNS の Facebook 社はメタバース企業を目指すと発表しました。日本でも百貨店や航空会社などの大手企業が相次いで仮想空間でのサービスを打ち出しています。このように、XR 市場は世界的に大資本参入のニュースが日常となっています。当社はスタートアップではありますが、「バーチャルマーケット」をはじめとする VR 空間のマーケットプレイス事業を通して、出展数や集客数における記録的な実績を持っています。企業の VR 事業化実績も 150 社以上、その豪華コンテンツとクリエイターの創作コンテンツは双方が来場者への満足度を高めています。

この業務提携では JR 東日本様と jeki 様が持つ社会インフラ機能と、上記した HIKKY の豊富な VR 技術やノウハウを合わせて、全世界と繋がれる XR ステーションの実現を目指していきたいです。また、多くのクリエイターやパートナー企業様と共に、誰もが使いやすく楽しみや豊かさを得ることができる、そんな夢のあるバーチャルとリアルの融合サービスを提供していきたいと思っております。