

2026年5月26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

つくる、発信する、あなたが主役になる駅へ。

累計来場者数 5,000 万人超！進化を続けるバーチャル・ステーション

## 「バーチャル大阪駅 4.u」2026年5月27日（水）

### リニューアルオープン！

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）、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）は、JR 西日本グループのメタバース空間であるバーチャル大阪駅とバーチャル広島駅で構成される「バーチャル・ステーション」をリニューアルします。

「バーチャル大阪駅 4.u（フォーユー）」は、2026年5月27日（水）にワールド構成や体験ギミックを大幅に刷新し、新たな体験を提供します。



JR 西日本グループでは、2022 年から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。リアル『駅』に備わる社会性や機能性をバーチャル空間上に表現したバーチャル・ステーションは、国内外の数多くのお客様にご評価をいただき、累計 5,000 万人を超えるユーザーにご来場いただいています。

「バーチャル大阪駅 4.u」は、西日本最大のターミナル駅である JR 大阪駅をバーチャル空間上に拡張表現した、バーチャル空間上でのコミュニケーションや自己表現、創作活動ニーズに適応した“SNS 型”バーチャル・ステーションとして、これまでユーザーとの共創を通じた様々な取り組みを展開してきました。

## ■リニューアルされた「バーチャル大阪駅 4.u」の見どころ

### ポイント①：コンパクトで回遊性の高いワールド設計へ刷新



今回のリニューアルでは、ワールド全体の周遊性をさらに高め、来訪したタイミングで様々な情報をキャッチアップできるよう、空間設計をコンパクトに再構築しました。ワールドは、323系車両が停車するホームエリア、駅事務室や券売機が並ぶ改札エリア、配信ブースが集積する時空の広場エリアの3つで構成され、より直感的に回遊しながら体験できる設計となっています。

### ポイント②：ユーザーによる配信・企業や自治体とのコラボレーションを彩るブース展開



ユーザーの皆様へ配信をより楽しんでいただけるよう、デルソーレ（カフェ）ブースや駅売店ブース、ステージ、企業ブースなど、多様な配信ブースを常設しています。また、カートリッジ方式を採用することで、企業や自治体とのコラボレーションを実施している期間中はブースのラインナップが変化し、継続的に新しい体験をお楽しみいただけます。

### ポイント③：ワールド回遊や配信体験をより高める各種ギミックの進化



ワールド内の回遊体験を支えるミニ SL ギミックは、各ブースの近くを飛行しながらワールド全体を一望できる仕様へと進化しました。さらに、配信時に活用できるトークテーマギミックを新たに導入し、画面をタップすることでランダムにトークテーマが表示されるなど、ユーザーの日常的な配信活動をサポートします。

### ポイント④：デジタルハンドギミックや入場演出による体験価値の向上



デジタルハンドギミックをアップデートし、ICocaをはじめとした多様な形状のオブジェクトが実装可能に。コラボレーション期間やイベント時には限定アイテムが登場し、ワールド内での写真撮影やコミュニケーションをより一層お楽しみいただけます。また、ワールドへのアクセス時には電車に乗って駅に到着する演出を導入し、実際に旅をする際の高揚感を感じながら「バーチャル大阪駅 4.u」に来訪いただけます。

## ■リニューアルされた「バーチャル大阪駅 4.u」の楽しみ方

「バーチャル大阪駅 4.u」は、西日本最大のターミナル駅である JR 大阪駅を舞台に、バーチャル空間上でのコミュニケーションや自己表現、創作活動ニーズに適応した“SNS 型”バーチャル・ステーションとして、これまでユーザーとの共創を通じた様々な取り組みを展開してきました。具体的には、ワールド内でのユーザー同士の交流や日常的なライブ配信に加え、ユーザーから作品を募集する UGC 型企画など、ユーザー自身が“発信者”として参加できる取り組みを継続的に実施しています。リアルの大阪駅を活用し、ユーザーから募集した作品を大阪駅の様々な場所で放映するなどして、バーチャルで活動するユーザーがリアルでも活躍できる機会を創出していることも特長の一つであり、継続的に企画へ参加するユーザーコミュニティの形成につながっています。

## ■リニューアルオープンを記念し、「バーチャル大阪駅 4.u オリジナル CM 動画募集企画」を開催!

リニューアルオープンを記念し、「バーチャル大阪駅 4.u」の遊び方や楽しみ方をユーザー自身の視点で発信いただく「バーチャル大阪駅 4.u オリジナル CM 動画募集企画」を開催します。本企画では、リニューアルされたワールド内で撮影した映像を活用し、“あなたが思う「バーチャル大阪駅 4.u」の魅力”を CM 風動画として表現・投稿いただきます。

### 【企画概要】

- ・ 募集期間：2026 年 5 月 27 日（水）～6 月 10 日（水）23:59
- ・ 動画形式：30 秒程度／縦型／音声あり
- ・ 募集動画のテーマ：「バーチャル大阪駅 4.u」の遊び方や楽しみ方を紹介する CM 風動画
- ・ 応募方法：
  - ①「バーチャル大阪駅 4.u」内で動画を撮影
  - ②本企画指定のハッシュタグを付ける
  - ③バーチャル大阪駅公式 X アカウントによる本企画の募集開始ポストを引用リポストして動画を投稿
- ・ 特典：選出作品は「バーチャル大阪駅 4.u」公式 CM として編集のうえ、年間を通じて様々なイベント（展示会や大阪駅で開催されるリアルイベント等）で活用予定

※「バーチャル大阪駅 4.u」が関連するすべてのイベントでの使用を保証するものではありません。

※本企画の詳細は、5 月 27 日（水）より「バーチャル大阪駅 4.u」公式 HP にてご案内予定です。

## ■今後の展開および協賛企業の募集について

今後は、「バーチャル大阪駅 4.u」を軸としたテーマ型の企画を 2026 年夏および秋頃に複数予定しており、ユーザーとの共創を起点に、リアルとバーチャルを横断した新たな体験価値の創出を目指して様々な施策を展開してまいります。これらの企画では、コンセプトに共感いただける企業との協賛連携も予定しており、協賛企業にはバーチャル空間での展開に加え、JR 西日本グループが保有する多様なリアルアセットを活用したプロモーション機会を提供します。ご関心のある企業・自治体のご担当者様は、ぜひお気軽にお問い合わせください。

### ・直近実施予定の施策：「踊る！大阪駅 踊ってみた動画選手権&高校生ダンスグランプリ」（仮称）

本企画では、「踊ろう。青春。」（仮）をコンセプトに、リアル JR 大阪駅と「バーチャル大阪駅 4.u」を横断した様々なコンテンツを展開予定です。SNS 投稿企画やリアルイベントを通じて、若年層ユーザーによる発信・創作活動を促進するとともに、リアルとバーチャル双方でのプロモーション展開を予定しています。

## 【企画内容（予定）】

### ■「踊る大阪駅！ 踊ってみた動画選手権」

事前公開されるサンプルダンス動画を参考に、指定楽曲に合わせた「踊ってみた」動画を募集する SNS 投稿企画です。

- ・リアル JR 大阪駅および「バーチャル大阪駅 4.u」内で動画撮影して応募
- ・投稿作品は SNS 上で展開
- ・選出作品は JR 大阪駅アトリウム広場の大型モニターで放映予定

### ■「踊る大阪駅！ 高校生ダンスグランプリ」

JR 大阪駅 時空の広場に設置される特設ステージにて、高校生ダンサーによるダンスパフォーマンス大会を開催予定です。

- ・事前エントリー制
- ・選出された高校生ダンサーが出演
- ・優勝チームには賞金および協賛企業による副賞を授与予定

### ■協賛企業によるプロモーション展開

イベント期間中は、協賛企業によるブース出展やサンプリング企画なども予定しています。

## 【参考】過去実施の施策：「みんなに YEEEEELL！ PROJECT」

「みんなに YEEEEELL！ PROJECT」は、卒業・旅立ちをテーマにしたユーザー参加型の大型企画です。本企画では、ユーザーから X 上で募集した応援メッセージをもとに、「バーチャル大阪駅 4.u」オリジナルの卒業ソングを制作したほか、その楽曲を使用した「歌ってみた」動画企画など、ユーザーの創作・発信を活かした様々な UGC 企画を展開しました。また、ユーザーから投稿された作品やメッセージは、バーチャル空間内だけでなく、JR 大阪駅で開催したリアルイベントや大型モニターでも放映・掲出を実施。バーチャルユーザーの創作活動や発信をリアルの大阪駅へ接続する取り組みとして、多くのユーザーから反響をいただきました。



参照：[https://www.westjr.co.jp/press/article/2026/02/page\\_30053.html](https://www.westjr.co.jp/press/article/2026/02/page_30053.html)

## 【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 ソーシャルビジネス局 メタバース・XR 担当

E-mail: [virtual-osaka@jcomm.co.jp](mailto:virtual-osaka@jcomm.co.jp)

## 【参考】「バーチャル大阪駅 4.u」について

### ■ユーザーの“発信力”を活かした企業との共創フィールド

世界中で累計2,000万ダウンロードを突破したスマートフォン向けメタバース「REALITY」で展開するバーチャル空間で、リアルの大阪駅が有する社会性や機能性を再現・拡張したSNS型の“バーチャル・ステーション”です。2022年の取り組みから進化を続け、これまでご好評をいただいた、コミュニケーションや自律的な発信活動がしやすい機能や特長に磨きをかけ、リアルの大阪駅を活用することでバーチャルユーザーがリアルでも活躍できる機会を提供しています。

「バーチャル大阪駅 4.u」公式HP ※リニューアルオープン後の情報は5月27日（水）に更新予定です。

<https://www.jr-odekake.net/navi/virtual-station/osaka/>

※本プレスリリースに記載された内容は現時点のものであり、今後変更となる場合がございます。