

2026年6月24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

バーチャル大阪駅 4.u 主催、夏の大型イベント 「踊る。大阪駅！高校生ダンスグランプリ」開催決定！

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：荻山 市朗）は、JR 西日本グループのメタバース空間「バーチャル大阪駅 4.u（フォーユー）」を活用し、若年層による創作・発信活動を応援する参加型イベント「踊る。大阪駅！高校生ダンスグランプリ」（以下、「本イベント」）を開催いたします。



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・拡張する取り組みとして「バーチャル・ステーション」の構築を進めてきました。リアルの『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 大阪駅を舞台に、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。

本イベントでは、「踊ろう。青春。」をコンセプトに、リアルの 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します。ダンスという表現活動を通じて、若年層ユーザーによる創作・発信活動を促進するとともに、リアルとバーチャル双方を活用した新たな体験価値の創出を目指します。

■「踊る。大阪駅！高校生ダンスグランプリ」について

～「踊ろう。青春。」をテーマに、リアルとバーチャルをつなぐダンスプロジェクト～

本イベントは、SNSを活用したUGC企画と、リアルのJR大阪駅で開催するダンスイベントを連動させた参加型プロジェクトです。ユーザーによる創作活動とリアルイベントを組み合わせることで、「バーチャル大阪駅4.u」ならではの共創企画として展開します。

<イベント内容>

①オリジナルソングの「踊ってみた動画」の放映

事前にユーザーから募集の上選出された「踊ってみた動画」を、リアルイベント開催時にJR大阪駅アトリウム広場の大型モニター等で放映します。

②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します。優勝者には賞金10万円が授与されます。

【開催日】

2026年8月11日（火・祝） 13:00～

【開催場所】

JR大阪駅5F 時空の広場

【大会参加希望者のエントリー期間】

2026年6月24日（水）～7月26日（日）23:59

【エントリー方法】

①バーチャル大阪駅 / 広島駅【公式】Xをフォロー

②ダンス動画を撮影

※**現役高校生で構成されるチーム**であること、

また**2名以上10名以下で構成**されていることが条件となります。

※楽曲は自由とします。

※パフォーマンス全体が確認できる動画を応募対象とします。

※ステージのサイズは幅7,200mm 奥行3,600mm 高さ600mmです。

③応募動画をboxやギガファイル便などのオンラインストレージサービス等で格納し、

バーチャル大阪駅 / 広島駅【公式】XアカウントのDMにて応募。

※オンラインストレージが利用できない場合は、YouTubeなどの動画サービスに「限定公開」

（URLを知っている人のみ閲覧が可能）に設定の上、URLをDMにてお送りいただく形でも可。

④応募作品の中から選考を行い、本大会進出チームへ事務局よりDMにてご連絡いたします。

高校生ダンスグランプリへのエントリー方法等詳細については、バーチャル大阪駅4.u公式HP内の企画規約ページにてご確認ください。

③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商品サンプリングなどを予定しています。協賛企業との連携を通じて、来場者に向けた様々な体験機会を創出するとともに、本イベントをさらに盛り上げます。

<本イベントに伴うユーザー参加型企画>

■大阪駅で踊ってみた！動画大募集企画

指定楽曲を使用した「踊ってみた動画」をユーザーから募集します。選出された作品は、ダンスグランプリ開催当日の JR 大阪駅アトリウム広場大型モニターなどで放映され、バーチャル・リアル両面からイベントを盛り上げます。

【サンプルダンス振付紹介】

本企画のサンプルダンスは、ダンサー・コレオグラファーの **hana** が振付を手がけます。韓国 Mnet ダンスサバイバル番組『WORLD OF STREET WOMAN FIGHTER』に出演、**WORLD CHAMPION** に輝き、日本のみならず韓国でも高い人気と認知度を誇るトップコレオグラファーです。韓国の 8 人組ガールズグループ『UNIS』の日本 2nd デジタルシングル『幸せになんかならないでね』の振付を担当するなど国内外で活躍。現在も大阪を拠点に多数のダンススタジオで指導に携わっています。TikTok フォロワー約 38.6 万人・Instagram フォロワー約 28.6 万人を持つ hana が考案したサンプルダンス動画は、企画開始に合わせて公式 X および公式 TikTok にて公開予定。ぜひこちらを参考に、あなたオリジナルの「踊ってみた」動画で応募してください！



hana SNS : TikTok (@banghana) Instagram (@banghana)

【募集期間】

2026 年 6 月 24 日（水）～7 月 20 日（月）23:59

【応募方法】

①バーチャル大阪駅 / 広島駅【公式】X または公式 TikTok アカウントをフォロー

※ご自身が応募される SNS 媒体における公式アカウントをフォローしてください。

※DM にて当選連絡を行うため、応募終了までフォローを継続いただく必要があります。

②指定楽曲を使用した「踊ってみた動画」を撮影（リアルまたはバーチャル）

※楽曲および振付はバーチャル大阪駅 / 広島駅の公式 X・TikTok アカウントにて公開します。

・リアルでの参加：

リアルでの撮影場所については特段の指定はございませんが、**JR 大阪駅で撮影される場合は必ず「JR 大阪駅 5F 時空の広場」をご利用ください。危険ですので、そのほかの場所での撮影はご遠慮ください。**撮影を行う際には、ご通行中の方々のご迷惑にならないよう十分注意の上撮影してください。指定エリア以外での撮影と認められた場合、選出の対象から外れる場合がありますのであらかじめご了承ください。

・バーチャルでの参加：

バーチャルでご参加いただく場合は、**REALITY アプリ内**（ご自身の「ルーム」または「バーチャル大阪駅 4.u」内など、お好きな場所）で撮影してください。

※REALITY で撮影する場合、ダンスの手段に指定はございません。モーションキャプチャー等を利用して振付をコピーして踊るほか、既存のエモートを組み合わせるなど、自由に撮影してください。

③ハッシュタグ「#大阪駅で踊ってみた企画」を付けて X および TikTok に投稿

ユーザー参加型企画の詳細については、バーチャル大阪駅 4.u 公式 HP 内の企画ページにてご確認ください。

■本イベントにご協力いただける共創企業を募集

JR 西日本グループでは、本イベントのように「バーチャル大阪駅 4.u」を起点としたテーマ型プロジェクトを継続的に展開してまいります。リアルとバーチャルを横断した発信機会や活躍機会の創出を通じて、ユーザーとの共創による新たな体験価値の創出を目指します。また、本イベントではコンセプトに共感いただける企業・自治体との協賛連携も予定しております。協賛企業には、「バーチャル大阪駅 4.u」での展開に加え、JR 西日本グループが保有する駅空間や広告媒体など、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ご提供いたします。本イベントへのご参画に興味がある企業・自治体のご担当者は、以下までお気軽にお問い合わせください。

【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

【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

<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。