

TGS2025 で『竜宮国』を舞台としたクリエイターエコノミー構想を発表

ピクシブ、ニコニコと共にクリエイターエコノミー2.0 を提唱

JP UNIVERSE 株式会社（本社：東京都、代表取締役：田畑 端、以下「JP UNIVERSE」）は、2025 年 9 月 26 日、幕張メッセで開催された「東京ゲームショウ 2025、以下（TGS2025）」内の「Powered by 4Gamer」ステージにて、新プロジェクト「竜宮国」を初公開しました。TGS2025 では、「ついに登場する日本版 Roblox ～ クリエイターエコノミー2.0：イラスト/動画/ゲームのクロスオーバー」と題した 45 分間のパネルディスカッションが実施され、ピクシブ株式会社、株式会社ドワンゴ（ニコニコ事業）、JP UNIVERSE の 3 社が、プラットフォームの枠を超えた「クリエイターエコノミー」の未来像を語りました。その中で公開された「竜宮国」ティザー映像は、会場の注目を集めました。「竜宮国」はクリエイターたちがクロスオーバーできる、RPG と UGC が融合する新しい遊び場を開発し提供してまいります。



「[竜宮国](#)」は、日本のパラレルワールドを舞台に、RPG とユーザー生成コンテンツ（UGC）が融合した新しいクリエイターエコノミー・プラットフォームです。ユーザー同士がコンテンツを制作・販売できる循環型の経済圏を形成し、キャラクター・街・音楽・ストーリーなど、あらゆるクリエイティブを持ち寄って世界を創り上げることができます。さらに外部のプラットフォームとも相互送客することで、複数のエコシステムが循環する新しいクリエイター経済圏「クリエイターエコノミー2.0」を実現します。また、基盤技術として、ゲーム開発ミドルウェア『[OwnWorld](#)』を活用し、専門知識がなくても誰もが簡単にゲーム世界を創り出せる環境を整え、“RPG×UGC”の新たな遊び場と次世代型デジタル経済を実現します。

JP UNIVERSE は「竜宮国」および「OwnWorld」を通じて、誰もが創造・経済活動に参加できる次世代のクリエイターエコノミーを創出していきます。「竜宮国」は 2026 年夏に β 版サービス開始を予定しています。



本イベントの詳細は 4Gamer の記事（URL）でも紹介されています。

記事はこちら：

<https://www.4gamer.net/games/926/G092674/20250927001/>

<JP UNIVERSE 株式会社>

商号	JP UNIVERSE 株式会社
代表者	代表取締役 田畑 端
事業内容	・ゲーム UGC プラットフォーム「竜宮国」の開発・運営 ・プレミアムゲームの企画・開発・プロデュース ・RPG 開発エンジン「OwnWorld」の開発・販売
URL	https://www.jpuniverse.com/

« 本件に関するお問い合わせ先 »

JP UNIVERSE 広報：info@jpuniverse.com