

News Release

2024.08.01

グループ経営企画室 広報部

〒530-0012

大阪市北区芝田一丁目16番1号

Tel:06-6373-5092 Fax:06-6373-5670

<https://www.hankyu-hanshin.co.jp/>

阪急阪神ホールディングス及びコーポレートベンチャーキャピタルファンド
「阪急阪神イノベーションパートナーズ投資事業有限責任組合」が
バーチャルエンタテインメント事業を手掛ける THINKR に出資しました



×

Hankyu Hanshin Holdings, Inc.



オリジナルショートアニメ「HELLO OSAKA」



バーチャル謎解きミステリー「魔女謎解」

阪急阪神ホールディングス（以下「当社」）では、当社が2021年4月に設立したコーポレートベンチャーキャピタルファンド「阪急阪神イノベーションパートナーズ投資事業有限責任組合（以下「本ファンド」）」とともに、「株式会社THINKR（シンカー）」に出資しましたのでお知らせします。

THINKR社は、企業広告やアーティストのクリエイティブ全般の受託制作などを行うデザイン事務所からスタートしました。現在は、音楽アーティスト、ビジュアルクリエイター等のマネジメントや、バーチャルアーティスト等のプロデュースなどの事業を展開しているほか、クリエイティブ制作のノウハウを発展させ、自社IP^{※1}の開発やXR^{※2}ライブ等の展開によって、バーチャルエンタテインメント領域での事業拡大を目指しています。

※1 「Intellectual Property」の略称で、デザインや映像、楽曲など、個人や企業が自らの力で新しく作り出したコンテンツ（知的財産）のことをいいます。

※2 「Cross Reality」の略称で、現実の物理空間と仮想空間を組み合わせる技術の総称です。

阪急阪神ホールディングスグループでは、新たな収益源の創出を目指して、音楽イベント等のさまざまなエンタテインメントコンテンツを提供するメタバース（インターネット上の仮想空間）事業や、新たな自社IPの育成事業に努めてきました。THINKR社とはこれまで、当社オリジナルショートアニメ「HELLO OSAKA」やバーチャル謎解きミステリー「魔女謎解」、バーチャルライブなどで協業を行っていますが、今後は、同社との協業をさらに深め、当社の施設等でリアルとデジタルを融合したコンテンツを展開していくとともに、メタバース事業での新たな付加価値の創出に取り組みます。

今後も、当社や本ファンドからの出資等を通じて、スタートアップ企業をはじめとする外部の優れた知見や先端技術を取り入れ、当社グループとの事業シナジーの創出や新しい事業の創造を推進してまいります。

■株式会社 THINKR の概要

所在地	東京都目黒区青葉台3丁目6番16号
代表者	代表取締役社長 針谷 建二郎
設立日	2007年4月27日 ※2016年「ANSWR」から「THINKR」へ商号変更
事業内容	デジタルコンテンツの企画制作、広告の企画制作、バーチャルアーティストのプロデュース、クリエイターマネジメント等
特徴	成長著しいバーチャルエンタテインメント市場において、有望なアーティスト・クリエイターを発掘・育成するとともに、高いXR技術を活かして「バーチャル×ライブ」の領域において、さまざまな価値を提供できる体制を構築しています。 クリエイティブレーベル「KAMITSUBAKI STUDIO」を有し、同レーベル単独の大型リアルフェス（ライブ）である「KAMITSUBAKI FES」や代々木第一体育館での2DAYS公演「神椿代々木決戦」を開催するなど、強みであるIPとXR技術を軸に、ファン層の拡大と提供価値の増大を目指しています。

■阪急阪神イノベーションパートナーズ投資事業有限責任組合の概要

ファンド名称	阪急阪神イノベーションパートナーズ投資事業有限責任組合
ファンド規模	30億円
設立日	2021年4月1日
運用期間	10年
運営会社	SBI インベストメント株式会社
主な投資領域	<input type="checkbox"/> 当社グループのDXプロジェクトに付随するもの <input type="checkbox"/> 観光・インバウンドに付随するもの <input type="checkbox"/> 新たなコンテンツ（エンタメ・旅行等）の開発に寄与するもの <input type="checkbox"/> 生産性向上（業務効率化）に寄与するもの <input type="checkbox"/> 中長期を見据えた新たな事業機会を開拓するもの <input checked="" type="checkbox"/> ヘルスケア・ウェルビーイング <input checked="" type="checkbox"/> 生活関連サービス （当社グループが現時点で手掛けていない生活に関わるサービス） <input checked="" type="checkbox"/> SDGs・沿線価値向上 （沿線エリアにおける消費・移住・移動・雇用等の創出を通じた人口減少・高齢化対策、地域経済活性化等につながるサービス）

阪急阪神ホールディングス株式会社

グループ開発室長 上田 靖（うえだ やすし）

バーチャルエンタテインメントは、日本が世界に誇る文化（アニメやゲームなど）との融和性が高い領域であり、そこで生まれる日本らしいコンテンツは多角的にビジネスに展開され、将来的には日本を代表する産業に成長すると期待しています。

当社グループは、リアルな領域を中心に長年培ってきたエンタテインメントや不動産等のビジネスノウハウを有しており、バーチャルな領域に強みを持つ THINKR 社との協業を強力に推し進めることで、お客様にリアルとバーチャルが融合する新たなエンタテインメントを提供していきたいと考えています。

【ニュースリリース配付先】 青灯クラブ、近畿電鉄記者クラブ

以上