

News Release

2025.08.08

阪急阪神ホールディングス株式会社

広報室 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

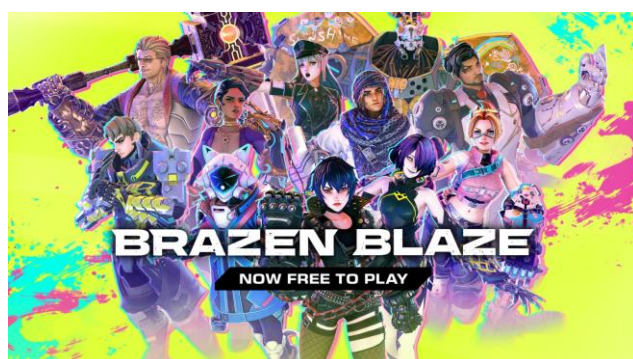
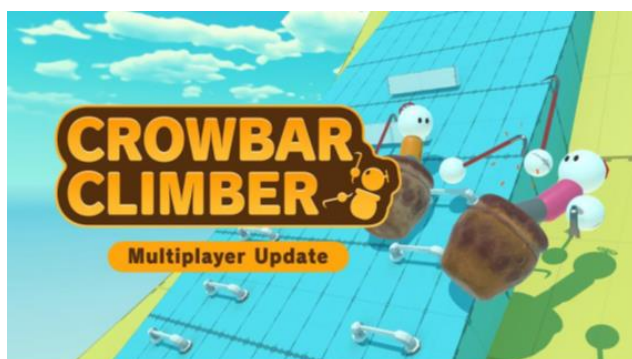
<https://www.hankyu-hanshin.co.jp/>

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
オリジナル IP の VR ゲーム開発・パブリッシング事業等を運営する
MyDearest に出資しました



×

Hankyu Hanshin Holdings, Inc.



アクション VR ゲーム「CROWBAR CLIMBER」

VR 対戦アクションゲーム「Brazen Blaze」

阪急阪神ホールディングスが 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」）」が、「MyDearest（マイディアレスト）株式会社」に出資しましたのでお知らせします。

MyDearest 社は、VR ゲーム※1をはじめとする XR コンテンツ※2に係る企画力や技術力の高さに定評があり、一般消費者向けのオリジナル VR ゲームの開発や既存ゲームの VR 化、他社 IP※3の VR コンテンツ化を手掛けています。

また、VR ゲーム開発等で得た高い技術力を活かして、企業向けの新たな XR コンテンツの制作やソリューションの提供などにも注力しています。

今後は、教育やウェルネス、IP ビジネス等のさまざまな領域において同社との協業を推し進め、当社グループの持つコンテンツ・ノウハウと、MyDearest 社の技術・知見を掛け合わせた新たなサービスやコンテンツの開発に取り組みます。

阪急阪神ホールディングスグループでは、これからも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。

以 上

※1 専用のゴーグル（VR ゴーグル）を使用して行うゲーム

※2 VR（仮想現実）や AR（拡張現実）、MR（複合現実）技術を活用するサービスや商品

※3 「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）

ご参考

■ MyDearest 株式会社の概要

所 在 地	東京都中央区日本橋馬喰町 2 丁目 7-15
代 表 者	岸上 健人
設 立 日	2016 年 4 月 7 日
事 業 内 容	オリジナル IP 事業（VR コンテンツ（ゲーム等）の開発並びに付帯事業（マーチャンダイジング、ライセンス等）、パブリッシング事業（VR 化した既存ゲームや他社 IP のリリース）、XR コンテンツ制作支援事業
特 徴	多彩なジャンルでのオリジナルVRゲームの開発に加え、既存ゲームのVR化や他社IPのVRコンテンツ化を展開しており、企画力や技術力の高さに定評があります。また、VRゲーム開発等で培った企画力や技術力を活かして、企業向けに、XR領域での新たなコンテンツの制作を支援する事業を本格的に開始しています。

■ 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	☐ 当社グループの DX プロジェクトに付随するもの ☐ 観光・インバウンドに付随するもの ☐ 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 ☐ 生産性向上（業務効率化）に寄与するもの ☐ 中長期を見据えた新たな事業機会を開拓するもの ☒ ヘルスケア・ウェルビーイング ☒ 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） ☒ 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

取締役執行役員 グループ開発室長 上田 靖（うへだ やすし）

ハードウェア・ソフトウェア双方の技術革新等を背景に VR ゲームの世界市場規模が著しい成長を続ける中、国内においても 2032 年には市場規模が 6,300 億円まで成長すると予想されており、ゲーム以外のさまざまな領域でも、今後、VR (XR) 技術のビジネスユース等が本格化していくことが期待されています。

当社グループにおいても、教育やウェルネス、IP ビジネス等の領域において VR (XR) 技術を活用できるとみており、国内屈指の企画力・技術力を有する MyDearest 社との協業を推し進め、お客様に新たなサービスやコンテンツを提供していきたいと考えております。

【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