

平成30年11月27日

各 位

会社名 株式会社ウェッジホールディングス
代表者名 代表取締役社長兼CEO 此下 竜矢
(コード2388 東証JASDAQ市場)
問合せ先 開示担当 小竹 康博
(TEL 03-6225-2207)

TCG『ハイキュー!!バレーボールカードゲーム』
製品販売インタビュー

当社（本社：日本国東京都中央区、代表取締役社長兼CEO：此下竜矢）は、2018年11月22日にベトナムのハノイのMovenpick Hotel Hanoiにおいて、今後ベトナムで発売するベトナム初の公式カードゲーム「Haikyu!! Volleyball Card Game」の製品発売イベントを行いました。

当該製品販売に関して当社代表取締役社長兼CEOの此下竜矢がインタビューを受けましたので、その内容をご紹介します。

質問1：ベトナムゲーム市場の可能性についてどういったお考えでしょうか。なぜハイキュー!!をベトナムでの展開を決めましたでしょうか。

回答1：ベトナムでは「戦争を知らない」「貧しさを知らない」子供達がどんどん増えています。私が初めてベトナムに来た2003年頃とは大きく変わりました。これからベトナムは若い世代を中心にもっと「エンターテイメント・コンテンツ」を楽しむようになります。今年のサッカーの応援があれほど熱狂的だったのもその表れだと思っています。



私たちの会社のミッションは「世界の時間をワクドキで埋め尽くす」ですし、私たちの役割は「コンテンツのどこでもドア」になることです。

私たちは日本の世界的なコンテンツを扱って30年になります。これからベトナムの人たちに新しいコンテンツを紹介し、またコンテンツの新しい楽しみ方も紹介したいと思っております。「ハイキュー!! VCG」は初めてのコンテンツとして最高のチョイスだと思っておりますし、ベトナムという国やベトナム人と言う民族も個人的に大好きなので、ここでこの仕事ができるのは最高の経験になると信じています。

質問2：このゲームの概要について簡単にご説明頂けますでしょうか。また、他のゲーム(TCG?)と比べて、ハイキュー!!の優越点は何でしょうか。

回答2：ゲーム概要の説明

「ハイキュー!! バレーボールカードゲーム（以後ハイキュー!! VCG）」は、集英社様が発行する漫画雑誌「週刊少年ジャンプ」で連載している人気漫画「ハイキュー!!」の作品世界をTCGに落とし込んだ商品です。

そしてゲームルールは非常にシンプルで、スポーツのバレーボールそのものです。

基本的なカードの動かし方は、相手プレイヤーが「サーブ」を打つと、迎え撃つ自陣プレイヤーは「レシーブ」「トス」「アタック」というカードで対応します。

攻撃である「アタック」が成功すると、プレイヤーは1セット獲得し、相手より先に3セットを獲得するとゲームに勝利します。

このシンプルなルールは、バレーボールを知らない人でも、漫画を読んでいれば把握することができます。



優越点について

まず、何より原作の漫画ハイキューとアニメが最高に面白いです。読者は情熱、努力、友情の大切さを感じながら、この漫画でワクワクできます。そしてこの「ハイキュー!! VCG」は、情熱を持った努力するキャラクターたちになりきれれるゲームです。

また、この TCG は二種類楽しみ方をしてもらいたいと思っています。まずは「First TCG」としての楽しみ方。これはTCGの全くの初心者の方向けです。もう一つは「Second Hobby」としての楽しみ方です。これはアニメや漫画が好きで、観るだけでなく何か新しい楽しみ方をしたいと思っている方向けです。この「ハイキュー!! VCG」はシンプルで、動きが早いで、TCGのヘビーユーザーでない方にとってとても始めやすいゲームだと思います。日本でもこの「ハイキュー!! VCG」は、TCG 初心者のアニメファンの女性に大人気ですし、従来の TCG ファンのセカンドゲームとしても大人気です。

質問3：ハイキュー!!の制作に当たって、その背景やインスピレーションなどについて教えてください。また、この商品に託されたメッセージもお願い致します。

回答3：我々は長年、日本国内 TCG の開発をし続けており、日本のゲームメーカーや出版社と厚い信頼関係を結んでおります。この日本版「ハイキュー!! VCG」についても、当初から企画開発に関わっておりました。また私自身1997年にタイで起業してから、東南アジアでのビジネスをやっており、個人的には毎週10冊以上漫画を読破する大漫画ファンです。いつか自分たちの会社の作品、自分の好きなコンテンツを各国に紹介したいと思っておりました。なので、ベトナムの方向けに初の公式ベトナム語 TCG を紹介できるのがとても楽しく、ワクワクしています。



質問4：現在、他の市場ではハイキュー！！に対する反応はいかがでしょう。

回答4：今の所正式には日本及び韓国だけ発売です。ベトナムは世界で3番目の市場となります。日本ではアニメファンの女性を中心に、「First TCG」「Second Hobby」として強い人気があります。またベトナムだけではなく、私たちはインドネシア、タイ、モンゴルなどでイベントを通じて、「ハイキュー!! VCG」を楽しんでいただいておりますが、とても好評で、各国で発売をお待ちいただいております。

質問5：ベトナム市場においてこの商品を展開する際、最も大きな課題はなんでしょう。

回答5：ビジネスですので色々な課題はありますが、情熱で全部解決します（笑）

質問6：ベトナム人の中では、ゲームに対しあまり良い印象を持っていないようですが、どのようにハイキュー！！をベトナム消費者にアピールする予定ですか。

回答6：TCGというのは、コレクション、ゲーム、コンテンツの三つの要素を備えた戦略的ゲームです。ユーザは独自の観点から、資源を揃え、その活用方法を考え、実際にゲーム中にそれを実行します。つまり、Resource Management、Planning、そしてExecutionという要素をバーチャルに体験できる最高の戦略的思考（Strategic Thinking）を身につける最高の素材なのです。実際のビジネスマンとして生きていく上でこのような体験を子供の時からすることは、きっと将来の起業の時に生きてくると思います。この点はぜひお母様方に理解してもらいたいと思います。私自身はTCGが世界に開発される前に生まれたので、戦略的思考をテニスを通じて身につけましたが、TCGもテニスと同じくビジネスに生きると思っています。お子様に将来経営者になってほしい、起業して欲しいと思われる方はぜひオススメです。

質問7：ベトナムにおけるハイキュー！！の展開戦略と目標数字について教えてください。

回答7：私たちの会社のミッションは「世界の時間をワクワクで埋め尽くす」ですし、私たちの役割は「コンテンツのどこでもドア」になることです。

そのため、私たちの目標はとにかく最高に楽しんでいただくことです。経営的な数字はまたのちについてくると思います。またハイキュー！！VCGだけではなく、ハイキューの別の楽しみ方、別のコンテンツなど、どんどんベトナムの人が楽しめる新しいエンターテイメントを紹介していきます。早く1000万人のベトナムユーザーと情熱を共有して繋がりたいと思っております。

そしてその後は、ぜひベトナムから新しいコンテンツクリエイターを発掘し世界に紹介したいと思っています。今後5年の間には、私たちの力で、世界的なベトナム人クリエイターを生み出したいと思っています。ベトナムに知的産業の新しい輸出産業ができるのをお手伝いしたいと思っています。

質問8：この商品のベトナム展開に関する御社の展望についてお話し頂けますでしょうか。

回答8：私たちの会社のミッションは「世界の時間をワクドキで埋め尽くす」ですし、私たちの役割は「コンテンツのどこでもドア」になることです。

そのため、私たちの目標はとにかく最高に楽しんでいただくことです。経営的な数字はまたのちについてくると思います。またハイキュー！！VCGだけではなく、ハイキューの別の楽しみ方、別のコンテンツなど、どんどんベトナムの人が楽しめる新しいエンターテインメントを紹介していきます。早く1000万人のベトナムユーザーと情熱を共有して繋がりたいと思っています。

そしてその後は、ぜひベトナムから新しいコンテンツクリエイターを発掘し世界に紹介したいと思っています。今後5年の間には、私たちの力で、世界的なベトナム人クリエイターを生み出したいと思っています。ベトナムに知的産業の新しい輸出産業ができるのをお手伝いしたいと思っています。