



# ブシロード製トレーディングカードゲーム ：ヴァイスシュヴァルツ（2007～2010）

## 日本初のトレーディングカードゲーム専門会社

5

元証券マンであった木谷高明は、趣味がこうじてキャラクタービジネスを手がける株式会社ブロッコリーを1994年3月に創業した。1996年7月に直営小売店である「ゲーマーズ」第1号店を池袋に開店、直営店を主要各都市に展開し、1999年11月には「ゲーマーズ本店」を秋葉原中央通り沿いに開店した。

10

木谷はトレーディングカードゲーム（TCG）の「アクエリアンエイジ」シリーズ（2001年7月発売開始）をはじめとして、数々のコンテンツビジネスを成功させた。ブロッコリーは2001年9月にJASDAQ上場を果たした後にタカラの子会社（2003年11月）を経て、ガンホー・オンライン・エンターテイメントの子会社（2005年11月）となった。

15

2003年当時の木谷は、ブロッコリー社内でタイトル名が「熱風海陸ブシロード」となるコンテンツビジネスを企画、推進していた。作品の舞台は、飛行体が封じられた地球（並行宇宙）であり、日本の戦国時代に近い地上で巨大ロボットが戦いを繰り広げるといふ世界観である。ガイナックスの制作によるアニメ化までほぼ決定していたが、小説版の原作者である吉田直（当時34歳）の急逝等の事故が重なり、このプロジェクトは頓挫した。木谷にとって「熱風海陸ブシロード」は「果たせなかった夢」となった。

20

木谷はブロッコリーの代表取締役を2006年10月に辞任し、取締役会長（兼最高開発責任者）となったが、2007年4月26日に退社した。当時の本人いわく「個人プロデューサーまたはクリエイターとして一層活躍するにあたり、自由度を高めるため」という理由である。

25

木谷はブロッコリー退社後、「熱風海陸ブシロード」の原作者である吉田直の実家に伺い、ご両親にお願いを申し出た。

30

『どうか、新会社の名に直君の作品名を下さい。』

吉田直の両親は、快諾したという。2007年5月18日、木谷は「日本で最初のトレーディングカードゲーム専門会社」である株式会社ブシロードを東中野に創業した。東中野は新都心である新宿から少し離れているが、電車や車の便が良い。将来的には、東中野がTCG事業の拠点となり、多くの会社が集まり、それが新宿に向かっていくことが木谷の理想でもある。2007年当時から、TCGの開発会社（ディベロッパー）である有限会社遊宝洞とのパートナーシップが形成されていた。

35

40

創業は5月であるが、実際に社員が集結したのは7月からである。創業当時の社員数は、木谷を含めて4人である。その後、毎月1名ずつ社員が増えていった。当時を振り返って、木谷は創業の理由を以下のように述べている。



『国内のトレーディングカードゲーム (TCG) 業界の歴史は浅いではないですか。業界の歴史は、15 年位しか経っていません。まず、新しい業界であるということ。そして、専門メーカーが国内にないということです。ぼくと私の周りのスタッフ、そして周りの関連会社、他社のパートナーさん

5 たちを合わせると、トータルとしての TCG 事業のノウハウは、恐らく日本で一番であろうと思ったわけです。それは 2007 年当時の話です。今 (2010 年度) は、開発ノウハウだけみると世界には優れた会社がありますが、トータルとして見るならば、当社が世界で一番じゃないかと思っています (笑)。

10 2007 年当時は、こんなにうまく行くとは思ってないですよ (笑)。最初は、「とりあえず 10 人位の規模の会社にして、それでのんびりやろうかな」と思っていたんです。そうしたら、どんどん、どんどん。やっぱり、ぼくは攻めるのが好きだから。うまく行くと、どんどん張るじゃないですか (笑)。どんどん規模が大きくなるわけですよ。最初から一気に大きく事業を拡げ

15 るつもりは全くなくて。二度目の独立はのんびりやろうと思っていたんです。自信はありましたけど、それと同じくらいに不安もありました。』

(代表取締役 木谷高明インタビュー)

20 木谷は、TCG の面白さを 5 つあげている。1. 「対戦 (Playing)」、2. 「構築 (Deck build)」、3. 「収集 (Collection)」、4. 「交換 (Trading)」(この時の交換は、店での売り買いやオークションでの売り買いも含んでいる)、5. パックやくじ引きを「開ける (Tearing)」楽しさである。この 5 つの楽しさを兼ね備えたエンタテインメントは、世の中にそう見つけられるものではないという。この内の 4 つまでの楽しさについては、1995 年頃の TCG 業界で

25 共有されていたことである。しかし、5 つめの「くじ引き」の楽しさは、ブシロード社の TCG 事業で初めて明確に付け足したものであり、力をいれているサービスの一つである。もちろん、それが「受けるだろう」という強い確信を持っていた。

30 『あのピロー袋 (カードのパッケージ袋) を開けるって、なんとなくドキドキしませんか? (笑) これを楽しめるのは、男にしかない。

例えば、封の開いている福袋は買いたいですか? (笑) ぼくは買いたくないんですよ。男は買いたくないと思うんです。女性は封の開いている袋の方がよいわけです。リアリストなんですよ。男性はロマンチストだから、「何が入っているんだ、これは?!」ということ自体が一つのエンタテインメントになっているんですね。

35

自分の持っているカードばかりが出たら、「やられた。」と思うわけですよ。でも、「もう一回やるか」ということになるんですけど。女性は、それが無駄なことに思えて仕方がないわけです (笑)。もちろん、そう思う男性の方もいらっしゃると思いますが。でも、そういった楽しみ方もあるんですよ。

40

ですので、袋の中には、ドキドキ感、ワクワクできるものを入れたいなといつも思っています。』(代表取締役 木谷高明インタビュー)

45 2007 年当時、今後のトレーディングカードゲーム (TCG) 業界の展望については、次のように答えている。



『ものすごく大きなマーケットになりますよ。腰が抜けるほどに (笑)。

何故大きくなるかという理由はすごくシンプル。今の小学生がみんなカードゲームをやってるからです。そして更に大きな要因として、「遊☆戯☆王」の全盛期 (1999~2001 年) に小学生だった人間がある程度のお金を自分の判断で使うことができる 18 歳を超えてきてるんですよね。だからまた遊戯王ブームが起こり始めているんですよ。

5

2、3 年後には「デュエルマスターズ」がブームになった 2003、2004 年位に小学生だった世代が 18 歳を超えます。これからはブームではないかもしれませんが、もう後から後からカードゲームをする世代が来ますから。』

10

(「大阪日本橋発東京秋葉原着おたまっぷウェブ」より引用)

## 2007 年当時の TCG 業界の状況

15

2007 年当時、カードゲーム専門店は全国に 400 店舗程度あるといわれていた。これらのカードゲーム専門店の毎月の売上高は約 200 万円 (平均) である。全国の売上総額は毎月 8 億円程度であり、年間売上総額は、96 億円程度と考えられる。このうち、パック売上が全体の半分程度であるとする、50 億円程度が、毎年カードゲーム専門店に販売されていることになる。木谷の見込みは、これらのカードゲーム専門店の売上高が 2 倍の毎月 400 万円になることである。さらには、カードゲーム専門店の店舗数自体が増えることを予想していた。カードゲーム専門店の立ち上げ費用は 500 万円程度であり、書店や居酒屋を開店するよりもはるかに安価である (書店や居酒屋の立ち上げ費用は、一般に 3,000~4,000 万円位かかるのが普通である)。つまり、独立したカードゲーム専門店が、2 号店、3 号店を増やすことも比較的容易である。木谷は、2010 年ごろに全国のカードゲーム専門店が 1,000 店に達するであろうと予想していた (実際には専門店が 600 店に増えた。しかし、中古ゲーム店等の取扱店は 1500 店に達している)。

20

25

カードゲーム専門店向けに製造されたカードゲームが一般の玩具店や文具店に流通されるカードゲームとは大きく異なる点として、カードインフラとサポート体制があげられる。カードゲームの使用を前提とするゲーム大会は、1 年後の開催予定が立てられて周知される。ゲームのジャッジ登録の運営作業も行われ、さまざまな大会イベントが企画され、実施される。つまり、カードゲームを購入後に継続して楽しみ、参加できる環境であるカードインフラが、専門店向けカードゲームは非常に充実しているのである。この場合にカードゲーム専門店は、カードインフラの重要な役割を担うことになる。必然的に、カードゲーム専門店に来店する顧客層と、一般の玩具店に来店する顧客層は大きく異なってくる。

30

35

つまり、カードゲーム専門開発会社は、一般の玩具問屋や玩具流通店を通さなくても、全国のカードゲーム専門店に接触できるチャンネルがあれば、大手のゲームメーカーやおもちゃメーカーと棲み分けて事業展開することができる。その際に、全国に散らばるカードゲーム専門店は、重要な事業パートナーとなる。

40



## 「ヴァイスシュヴァルツ」の新しさ

ブシロードが提供するトレーディングカードゲーム (TCG) の第一弾となった「Weiβ Schwarz (ヴァイスシュヴァルツ)」の名付け親は木谷である。

5

『命名者はやはり、ぼくですね。最初のコンセプトは、白のかわいい、萌え系と黒のかっこいい系の2つに分けようということでした。もし、白の萌え系だけだと、いわゆる男性向けです。でも、それだけじゃなくて、もっと裾野を広げたかったんです。最初の仮の名前は、“Black & White”でした。これは「商標を絶対にとれないなあ」と思って、他の言語を探そうということになり、社内でいろいろな言語に当たってみました。ドイツ語の白黒 (Weiβ Schwarz (ヴァイスシュヴァルツ)) を読んでみて、日本語として一番しっくりときた。「ヲタク」というか、日本人はドイツ語の響きが好きですし (笑)。でも、これはドイツ語としては正しくないですね。今でもよく指摘されますが、ドイツ語では、黒白のシュヴァルツヴァイスが正しい語順だそうです。』(代表取締役 木谷高明インタビュー)

10

15

従来の TCG は、ある一つの作品 (原作) のキャラクター商品の一種として販売されてきた。例えば、あるマンガが連載され、その中の主人公キャラクターが人気となり、テレビアニメ化される。そのテレビアニメ作品の著作権が許諾され、カードゲーム化されて販売される。このような商品の寿命は多くの場合、テレビアニメ番組の放映が終わると一緒に終わってしまう。逆に原作のカードゲームをプレイする側 (ゲームユーザー) から見るならば、原作がアニメ化されたことによって、却って自分が買い揃えたカードゲームが役に立たなくなってしまうことになる。

20

25

つまり、あるカードゲームを普及させるには、そのカードゲームのシリーズが延々と続くとゲームユーザーに思わせることが大切となる。そのような観点から登場したのが、多数の作品のキャラクターが一つのカードゲームのシリーズとして登場する「キャラごちゃまぜ系」のトレーディングカードゲーム (TCG) である。「キャラごちゃまぜ系」の TCG では、そのシリーズとして各種のエクспанション (拡張パック) が販売される。各エクспанションには、さまざまなゲームソフトやアニメ作品のキャラクターが登場するカードが含まれる。

30

35

40

45

このような「キャラごちゃまぜ系」の TCG は、ゲームユーザーにとって大きな問題点がある。それは、作品タイトルとそのキャラクターの情報量が多過ぎて、ゲームユーザーの認知限界を超えてしまうことである。例えば、各エクспанションに、5つの作品タイトルが含まれている場合、その5つの作品タイトルすべてを、ゲームユーザーがよく知っている訳ではない状況がよく起こりえる。

この拡張パックにおける作品タイトルの情報過多問題を解決するために、木谷は、ヴァイスシュヴァルツの拡張パックに、1つの作品タイトルのみを採用し、それに登場するキャラクターのカードのみで完結させるようにした。このようにしたことで、ライセンシーであるブシロード側は、各タイトルの著作権者 (ライセンシー側) に対する権利処理を拡張パックごとに完結できるようになった。

しかし、まだ解決していない問題があった。キャラクター嗜好とデッキ強



化の両立問題である。一般に新しい TCG が世に出る際、最初にスターターパックとブースターパック（拡張パックの別の呼び名）が販売される。ゲームユーザーは次々と販売されるブースターパックを購入して、自分のデッキを強化していく。つまり、ある TCG のゲームユーザーは、自分のデッキを強く

5  
10

していくためには、販売されるブースターデッキを買い続けるしかない。しかし、たくさんのタイトルが含まれるカードゲームのユーザーは、自分の全く知らない作品タイトルや好きでもないキャラクターであっても、自分のデッキを強化するために仕方なく、新しいブースターパックを買わなければならない破目に陥ってしまう。

その解決策として、木谷は、ネオスタンダードと名付けたゲームシステムを採用した。

『ヴァイスシュヴァルツでは、スターターパックでデッキを構築することもできます。今、主力になっているのは、ネオスタンダード。これは、1つ1つのエクспанションでデッキを作れるようにしたものです。すると、こんなことができます。ぼくは「ミルキィホームズ」が好きなので「ミルキィホームズ」のエクспанションでデッキを作る。友だちは、「涼宮ハルヒ」が好きなので「涼宮ハルヒ」のエクспанションのみでデッキを作る。そして対戦する。これだと、自分の好きなキャラクターをどんどん並べることができるわけです。キャラクターカードゲームとしては、こちらの方が完成形なわけです。』（代表取締役 木谷高明インタビュー）

15  
20

このネオスタンダードを実現することは容易ではない。なぜなら、エクспанション（拡張パック）ごとに強さのバランス（ゲームバランス）がとれていないといけなものである。ヴァイスシュヴァルツでネオスタンダードを実現できたのでは、TCG のディベロッパーである遊宝洞の高い技術力に依存する所が大きい。現時点（2010年度）においても、ネオスタンダードと同様のゲームシステムを採用した TCG は販売されていない。木谷は、ヴァイスシュヴァルツを提供するための事業パートナーである遊宝洞そして TCG 専門ショップとのパートナーシップを重要視している。

25  
30

『当社が、一番の好条件を遊宝洞さんに提示しているはずですが。カードゲーム業界の駄目な所は、そこもある訳ですよ。ディベロッパーに対する収益の分配率が低過ぎます。ですから、ディベロッパーに優秀な人財が集まらないじゃないですか。もっと言うと、ショップとディベロッパーに対する分配率が低過ぎます。ショップさんにも、「好きに使ってよいですよ」という販促物をいっぱい提供しています。それを使うことによって、ショップさんの粗利を上げることができるんですよ。ヴァイスシュヴァルツのガイドブックも年間何冊も作ってショップさんに送っています。』

35  
40

（代表取締役 木谷高明インタビュー）

## ヴァイスシュヴァルツ発表会（2007年12月7日）

2007年12月7日、新宿区歌舞伎町にあるイベントホール「新宿 FACE」で「Weiβ Schwarz（ヴァイスシュヴァルツ）」発表会が開催された。主催はブシロードである。この発表会のポスターは、都内の TCG 専門店で掲示され、

45



「ニコニコ動画」のバナー広告でも宣伝された。

このトレーディングカードゲーム (TCG) の開発は遊宝洞が行っている。発売元がブシロードである。ヴァイスシュヴァルツは、白と黒を意味しており、「ヴァイスサイド」と「シュヴァルツサイド」の二つの陣営で構成されている。「ヴァイスサイド」は男性ユーザー層を主要ターゲットに、「シュヴァルツサイド」は女性ユーザー層を主要ターゲットにした参加タイトル(参戦タイトル)が選ばれている。「シュヴァルツサイド」プロデューサーの島村匡俊、「シュヴァルツサイド」プロデューサーの原田まりが紹介された。

5

ヴァイスシュヴァルツのゲームシステムは、斬新である。「クロックアップ・システム」は、対戦が長引くほど対戦が盛り上げることができる仕組みであり、「クライマックス・システム」は、あらゆる局面を劇的に変化させる仕組みである。

10

ブシロードは「カードゲームインフラ」として、12月8日～24日の間に「カンファレンス(協議会)」を札幌、仙台、横浜、名古屋、東京、大阪、福岡、岡山の8ヶ所で開催、2月に「体験会」を札幌、仙台、新潟、宇都宮、池袋、秋葉原3ヶ所、町田、立川、横浜、浜松、名古屋2ヶ所、京都、大阪、神戸、徳島、岡山、北九州、博多の全国21ヶ所で開催する。さらに、3月20日から4月6日にかけて、「講習会100ヶ所巡り」を実施して、全国100店舗をブシロードの社員が行脚する予定であることが明らかにされた。

15

次にヴァイスシュヴァルツのオフィシャルフェザーとして声優のTheマッシュと南條愛乃が紹介された。Theマッシュと南條愛乃、そして木谷高明の三人が声を合わせて、「ヴァイスシュヴァルツ 五箇条の御誓文」を読み上げた。

20

25

一、刺激的かつ面白いゲームを楽しんで頂くことを目指します。  
一、コレクションとトレードの楽しさを長期的にわたり味わって頂くことを目指します。

一、常に初心者を増やすことを心がけかつお客様のコミュニティ形成にお役に立つことを目指します。

30

一、参加タイトルのキャラクターの魅力を最大限に引き出すことを目指します。

一、地方のカードゲーム活性化のお役に立つことを目指します。

35

この後に、最初の「ヴァイスサイド」の参戦タイトルとして「リトルバスターズ!」と「ゼロの使い魔」、「D.C.D.C. II」の3タイトル、「シュバイツサイド」の参戦タイトルとして「ペルソナ3」「魔界戦記ディスガイア」の2タイトルが明らかにされ、2008年3月29日からトライアルデッキが順次リリースされることが告げられた。これらの人気作品が参戦することに、観客からは大きな拍手と歓声が贈られた。最後に木谷が終わりのあいさつを述べて、発表会は無事に終了した。

40

翌日の12月8日から「ヴァイスシュヴァルツ ユーザーカンファレンス」と称した説明会が各地のTCG専門店で開かれ、12月24日まで全国8か所で順次開催された。参加賞として、プロモーション用カード(PRカード)が配布された。横浜で50人、名古屋は60人、大阪で70人、東京(池袋)で100人以上の参加者があった。説明会の参加者は、18～20代後半でカードゲームに関心のある人、いわゆるゲーマーがほとんどであった。ゲーマーは、

45



カードゲームに描かれるキャラクターの種別よりも、ゲームシステムそのものに関心が高い傾向がある。特に、説明会の参加者は発売前のヴァイスシュヴァルツについて、自分のブログに書きたい人、情報発信をしたい人が多かった。

- 5 カンファレンスの内容は、TCG ビジネスの概要から始まり、ヴァイスシュヴァルツのコンセプトやゲームシステムの紹介、そして質疑応答である。木谷をはじめとするブシロード側は、「ヴァイスとシュヴァルツ、それぞれに入れて欲しいタイトルはありますか?」という質問を参加者たちに行い、希望する作品タイトル名を知ることを行った。

10

## ヴァイスシュヴァルツ ゲームシステム&ルール発表会 (2008 年 1 月 22 日)

秋葉原 UDX6 階会議室のカンファレンスルームで開催されたヴァイスシュヴァルツ ゲームシステム&ルール発表会には、主催者側の高木をはじめとして、中村聡(遊宝洞)、The マッシュ、南條愛乃、島村匡俊、原田まりが登場した。平日(火曜日)にかかわらず、78 人の参加者を集めた。

15

最初に、ヴァイスシュヴァルツのジャッジシステムについて説明が行われた。ヴァイスシュヴァルツには、レベル 0~4 までのジャッジが設けられる。ゲーム大会開催日にのみ、権限を持つジャッジはレベル 0 である。しかし、レベル 1 以上のジャッジはペーパーテストや面接試験の合格が必要となる。レベル 3 以上のジャッジは実績を踏まえて、ブシロードが任命する。2008 年 1 月時点における試験スケジュールは以下である。

20

### ■ レベル 1 ジャッジ試験開催日程

25

- ・2008 年 3 月 1 日より参加者を募集。
- ・2008 年 3 月 29 日~4 月 4 日に試験を実施予定。

### ■ レベル 2 ジャッジ試験開催日程

30

・2008 年 3 月 20 日~4 月 4 日の期間中に札幌、仙台、東京、名古屋、大阪、岡山、博多で第 1 回試験を開催予定。(※他 TCG での実績により筆記試験免除の予定あり)

- ・2008 年 7 月より、全国 8 カ所にて第 2 回試験を開催予定。

次に、2 月からのプロモーション活動について発表が行われた。カードゲーム専門店での宣伝活動を重視し、全国の主要なカードゲーム専門店で大規模なポスターを掲示、全国 100 ヶ所(カードゲーム専門店)での初心者講習会を行うことで、カードゲーム専門店のスタッフならびにゲームユーザーに直接コンタクトする方針であることを木谷が述べた。

35

また、1 月から「ニコニコ動画」サイトでバナー広告を行い、ヴァイスシュヴァルツ公式サイトに直接誘導することを試みている。ニコニコ動画は当時の会員数は 430 万人、1 日当たりの平均ページビュー 6000 万であり、予想以上の効果があることを木谷は説明した。このバナー広告は 2 月 2 日~4 月 8 日まで行われる。3 月には「東京国際アニメフェア 2008」出展、4 月には「東京トレカショー 2008」出展の予定である。

40

その後、ルールの解説が行われた。プロジェクターを使って遊宝洞の中村聡によるスライドを用いたルール解説の後に、木谷と The マッシュによるデモ対戦が行われた。カードはまだ開発途中であり、レイアウトの撮影は禁

45



止された。中村の解説を交えたデモ対戦は30分程度行われ、クライマックスカードの使用による局面転換が何度も見られたが、木谷の敗北で終わった。ヴァイスシュヴァルツは、プレイヤーの運が重要であるが、やはり経験のある人が強いゲームシステムである。

- 5 ヴァイスシュヴァルツの発売前日である3月28日に新宿ロフトプラスワンで「ヴァイスシュヴァルツ カウントダウンイベント」と名づけられた、「朝まで対戦しまくるイベント」が開催されることも発表された。

## ヴァイスシュヴァルツ体験会 (2008年1月24日~2月24日)

- 10 ヴァイスシュヴァルツ体験会は、全国のカードゲーム専門店を中心に開催された。参加者にはPRカードが配布される特典がついている。3月29日の発売予定にもかかわらず、秋葉原で55名、仙台で18名、神戸で27名、山形で12名、池袋で50名の参加を記録した。ヴァイスシュヴァルツ体験会が行われたカードキングダム秋葉原店をはじめとして、参加者のほとんどは「はじめて御来店された方ばかり」であった。カードキングダム秋葉原店での体験会の参加者に参加理由を尋ねた所、以下のような返答が多く返ってきた。

- 20 「ダ・カーポ (D.C.) シリーズのファンなので」  
「ペルソナが出ると聞いて」  
「ちょうど、カードゲームを何か始めたいと思っていた所なので、コレにしようと思いました。」

- 25 ヴァイスシュヴァルツ体験会のアンケート結果では、ニコニコ動画で知ったという参加者が多かったことを後日、木谷は認めている。

- 30 最終日の2月24日は、やはり秋葉原で開催された。カードショップミント秋葉原店には約30名が参加した。ヴァイスシュヴァルツ体験会は1ヶ月の間に全国28箇所で開催され、参加されたユーザーは累計1100人弱であった。2008年3月20日からは、全国120ヶ所で初心者講習会が開催されることも各所で宣伝された(資料1参照)。

カードキングダム池田店長による当時の木谷高明社長へのインタビューは以下である(2008年2月16日)。

- 35 『根拠ですか・・・  
ちょっと回り道しますが、いいですか?  
まず、売る側作る側、買う人達全部まとめて、カードゲーム業界を構成するセクター、というか要素としてまとめてみましょう。』

- 40 1. パブリッシャー：発売しているメーカー。ブロッコリー、バンダイ、タカラトミーやコナミ等。  
2. ディベロッパー：遊宝洞さん等の、「ゲームの中身を作っている所」(開発会社)  
3. ショップ：カードショップからコンビニまで、販売しているところ。  
45 4. ユーザー：カードゲームをプレイしている人達。お客。  
5. メディア：雑誌、テレビ新聞等、カードゲームの告知に関わる人達。





5 大まかに言って、この五つのセクターに分けられますよね。これは、ど  
ういったコンテンツ事業でも、基本は同じです。しかしカードゲームは特  
別に、この中でも特にユーザーとショップの影響が大きい。なぜなら、カ  
ードゲームは口コミ等のコミュニティで広まる面が、他のものと比べて極  
端に大きいので、ユーザーとショップがメディアを請け負っている面があ  
るからです。(中略)

10 カードゲームは、広告も重要ですが、何より1人ではできないので、始  
めた人が次々に仲間を増やしてくれます。特にその内容が良ければ、良い  
ゲームであればより熱心に広めてくれる。良い商品がキチンと報われる。  
そうした、口コミの力が特に大きく響いてくるのがカードゲーム。その効  
果は、カードゲームが一般の趣味に近づくに連れ、どんどん大きくなって  
います。(中略)

15 また、この業界では、ユーザーは、作り手とも絡んでいます。ユーザー  
と専門店との結びつきが非常にウェットなため、ユーザーの意見がショッ  
プに非常に濃密に吸収され、そうした意見がショップを通じてメーカー、  
そしてゲームデザイナーに伝わりやすい。(中略)

20 そうした流れをキチンと作っていると、ユーザーの考えがディベロッパ  
ーにも伝わります。

25 ここまでくると、カードゲームのユーザーって、単なる消費者ではなく、  
この業界そのものを作っている中核だと言えると思うんですよ。

ユーザー層は低年齢層にまで広まっていますし、生まれた時からカード  
ゲームが存在した、カードゲーム世代がこれからどんどん市場の中心にな  
ってきます。パブリッシャーもこれから、需要を見てどんどん商品開発を  
増やしていくと思います。売ればショップも増えていくでしょう。池田  
さんの所も(店が)増えていくでしょ。』(カードキングダム・いけっち店長  
ブログより引用)

30 木谷はヴァイスシュヴァルツの発売前に、ヴァイスシュヴァルツの2008  
年度スケジュールのポスターを作成するようにした(資料1参照)。ブシロ  
ードの営業スタッフが日本全国のTCG専門ショップに配布し、店内に張り出  
してもらおうように頼んでいった。

35 『これは、1年先の予定が決まっているということをお見せすることが、  
お客さんとショップさんの信用を得られる理由になると考えた結果です。  
ここまで細かいことも決まっていることをお見せすることが、大切なわけ  
です。これは、他社さんにはできないですよ。なんでできないのかという  
と、最初に「もし、売れなかったら。やるのかよ?」という話になるわけ  
です。でも、それは逆に言うと、「やらないから、売れない」という話にも  
なりますよね。このようなポスターが発売前の段階でショップに張られて  
いたら、ショップの方もお客さんも「本気だな!」と思ってくれるわけ  
です。

40 色々な所で言っていますが、TCGのビジネスには、4つのノウハウがあり  
ます。開発ノウハウ、運営ノウハウ、宣伝・営業ノウハウ、立上げノウハ  
ウ。一番、難しいのは立上げノウハウです。

選挙によく似ているんです。垂直立上げしかないです。落ちちゃったら、



ただの人なんです。TCG にプレイヤー、ユーザーがポツンポツンと離れた所にしかいなかったら、大きなユーザーの塊にはならないですね。ユーザーが周りにいることが大事なんです。何で、ゲームをはじめるといったら、みんなが始めるから。これが、ゲームをはじめ一番の理由になるわけなんです。だから、TCG はアナログなんですけど、形を変えたソーシャルネットワークなんです。

なぜ、事前のプロモーションをガンガンやるのか。その理由は、最初に決意を示さないと駄目だからです。ヴァイスシュヴァルツは、当社が出した最初のカードゲームです。これを失敗していたら、当社は今頃ないですよ。ですので、その時期には最大限、張るべきですよ(笑)。失敗したら、会社はないですから。つまり、出してみても後で考えようという選択肢は、最初からないです。選挙と同じで、「落ちたらただの人」なんです(笑)。この覚悟が、皆さん持てないです。あるいは、会社として無理なんです。特に上場企業だったら無理ですね。それが(競合事業者の)弱みですね。何億円単位で出荷するカードゲームを立ち上げたり、あるいは3年以上続いたカードゲームを世に出したのは、世界でぼくが一番の実績があると思っています。それは、この覚悟が出せるからなんですよ。』  
(代表取締役 木谷高明インタビュー)

## 20 ヴァイスシュヴァルツ第一弾発売、トライアル大会 (2008 年 3~5 月)

ヴァイスシュヴァルツの第一弾として、トライアルデッキ3種(「D. C. D. C. II」、「ペルソナ3」、「リトルバスターズ!」)が3月29日、4月5日に発売された。ブシロードは、タイトルが加わることを参戦と呼んでいる。ヴァイスシュヴァルツ公式サイトに、トライアルデッキ クイックマニュアルもアップロードされ、公開された(資料2、3参照)。トライアルデッキは、50枚入り1個が1,300円、6個入り1BOXが7,800円の価格体系である。トライアルデッキ第一弾は発売後、各カードゲーム専門店で売り切れとなった。ブシロード側は初回受注量の3倍を製造していたが、その在庫分もすぐに売り切れた。4月中旬には、すぐに再販を決定した。ブシロード側は、ブースターカード発売の5月以降からが本格的なヴァイスシュヴァルツの普及時期と見込んでおり、予想以上の滑り出しであった。

4月5日から開始したヴァイスシュヴァルツ トライアル大会は、ゴールデンウィークである5月4日の「AKIBA-おたくまつり」、5月5日の「名古屋ブシロードカードフェス」でも開催された。

秋葉原で開催された「AKIBA-おたくまつり」のブシロードブースで、トライアルデッキの販売、声優のサイン会、初心者講習会、フリーバトルが行われた。初心者講習会ではPRカードが配布された。翌日の名古屋ブシロードカードフェスでは、ヴァイスシュヴァルツの初心者講習会、ゲーム大会、トークショー、人気声優である南條愛乃のサイン会等が行われた。

ブシロードカードフェスは11時30分からの開場であったが、開場前に多くの参加者が集まり、行列をなしていた。初心者講習会は、12時開始と14時開始の2回行われた。1回目の時は、木谷自らが講師を務めた。木谷が参加者に尋ねた所、参加者のほとんどが、今回はじめてヴァイスシュヴァルツに触る機会を得ていたことがわかった。

15時30分から南條愛乃、The マッシュ、木谷の3人によるミニトークシ



- 5 ョーにおいても話題は、ヴァイスシュヴァルツではなく、D.C.の話題が中心である。「D.C.ファンの人？」と挙手を求めた際に、参加者の多くが手を挙げていた。トークショー後の南條愛乃のサイン会には来場者のほとんどが参加していた。つまり、来場者のほとんどすべてが男性である。その他に、レアアイテムの抽選会も行われ、大盛況であった。

### ブースターパック発売 (2008年5月29日)

- 10 5月29日にヴァイスシュヴァルツのブースターパック2種(「D.C. D.C. II」、「ペルソナ3」)が発売された。8枚入り1パックが330円、20パック入りの1BOXが6,600円の価格体系である。1BOXには特典として、特製オリジナルスリーブ5枚が付けられた。スリーブとは、カードスリーブの略称であり、透明あるいは半透明なポリエチレンやナイロンからできていて、カード1枚を入れることができるクリアカバーあるいは袋である。カードをカードスリーブに入れて、ゲーム時に使用することで、カードを汚れやすき傷から守ることができる。16BOX入り1カートンには、布製プレイマットが付けられた。さらに予約特典として1BOXに1枚、「プレイヤーズカード」が付けられた。プレイヤーズカードは、プレイヤーの名前やプロフィール、大会等の成績や、今までの対戦相手の事などを記入することができる。ゲーム大会等でプレイヤー同士のコミュニケーションに役立てるようにデザインされたツールである。これらのBOX特典や予約特典は、初回出荷分のみの特典である。

- 15  
20  
25 ブースターパックあるいはトライアルデッキには、ランダムに「金」あるいは「銀」の当たり券が封入されており、これらの当たり券で以下のような景品と交換することができた。

- ・ヴァイスシュヴァルツ オフィシャルバインダー (金1枚)
- ・ヴァイスシュヴァルツ オフィシャルCD、ヴァイスシュヴァルツ ピンズ (金1枚)
- 30 ・「D.C. D.C. II」 スリーブ 50枚 (ブースターパック初回封入特典と同種) (銀2枚)
- ・「ペルソナ3」 スリーブ 50枚 (ブースターパック初回封入特典と同種) (銀2枚)
- 35 ・「リトルバスターズ！」 スリーブ 50枚 (ブースターパック初回封入特典と同種) (銀2枚)
- ・ヴァイスシュヴァルツ オフィシャルストレイジBOX (銀1枚)

### ブシロードカードフェス in アキバ・スクエア (2008年8月9日、10日)

- 40 8月9日、10日の2日間に渡り、アキバ・スクエア内で開催される「ブシロードカードフェス」のイベントであるヴァイスシュヴァルツ全国決勝大会に向けて、前日の8月8日に調印式と記者会見が行われた。ヴァイスシュヴァルツをイメージした白黒のスーツで正装した木谷とTheマッシュが交互に誓約書へ調印し、優勝トロフィーを公開した。

- 45 8月9日(1日目)には、ヴァイスシュヴァルツ全国決勝大会の出場権が



得られるタイトルカップ地区決勝大会とトリオサバイバルカップ、フリーバトル大会等の大会、初心者講習会、ラジオの公開録音が行われた。入場料は無料である。

5 物販ブースも用意されており、ブシロード以外に、グッドスマイルカンパニーも出展した。ブシロードブースでは、2千円以上の購入者には、「D.C. D.C. II エクストラパック B2 ポスター」が特典としてプレゼントされた。また、ブシロードブースや GEE! STORE ブースで3千円以上の購入者には、公開録音の参加券が配布された。

10 8月10日(2日目)には、ヴァイスシュヴァルツ全国決勝大会、フリーバトル大会、初心者講習会、ラジオ公開録音が行われた。ヴァイスシュヴァルツ全国決勝大会は、タイトルカップ地区決勝大会の優勝者とトリオサバイバルカップ優勝チームの参加者からなる総勢33名が参加、上位4名が決勝トーナメントに進出した。決勝トーナメントは50分2本先取制のシングルエリミネーション形式で行われ、優勝者、準優勝者が決定し、トロフィーが授与された。表彰式では、8月23日発売のトライアルデッキ「ゼロの使い魔 三美姫の輪舞」と8月28日発売のエクストラパック「D.C. D.C. II」についても周知された。ブシロードカードフェス in アキバ・スクエアは、2日間合計で2,700人以上が参加した。

## 20 ヴァイスシュヴァルツ ワールドグランプリ (WGP)

2008年9月17日、ブシロードはヴァイスシュヴァルツ ワールドグランプリ概要説明会を行った。ヴァイスシュヴァルツ ワールドグランプリ(WGP)は、ショップ大会(10月1日~31日)、8地区決勝大会(11月1日~11月23日)、全国決勝大会(11月30日)の3大会で構成される。アキバ・スクエアで行われる全国決勝大会には64名が進出して優勝を争うことになっている。ショップ大会の上位3名が8地区決勝大会に進出できる。これらの大会では、25分1本戦のスイスドロー方式が採用される。スイスドロー方式とは、同程度の強さのプレイヤー同士を組み合わせ、少ない試合数でも、ある程度の正しい順位が得られる方式である。具体的には、以下のような対戦が行われる。

1回戦：ランダムな組合せによる対戦。

2回戦：勝者同士、敗者同士の組み合わせによる対戦。

35 3回戦：同じ戦績(2戦全勝、1勝1敗、2戦全敗)同士の組み合わせによる対戦。

4回戦以降：できるだけ同じ戦績同士で今まで当たっていない相手との組み合わせによる対戦。

40 これらの大会の参加者には、大会によって異なるPRカードが配布される。また、全国決勝大会には8人の特別枠があり、ブシロード側が招待する選手が参加することになっている。

45 11月30日、アキバ・スクエアで開催されたブシロードカードフェス内イベントとしてWGP全国決勝大会が行われた。入場料は無料である。ブシロードカードフェスには約1,500人の参加があった。WGP全国決勝大会には、お笑いコンビ「デンジャラス」のノッチによる米国オバマ大統領の物真似による開会宣言が行われ、優勝者、準優勝者、3位、4位が決定し、トロフィー並びに豪華賞品が渡された。



その後、特別マッチとして「決戦 ダ・カーポ VS リトルバスターズ！」大会が行われた。これは、D.C. II 「月島小恋」役の声優である南條愛乃と、リトルバスターズ! 「棗鈴」役の声優の民安ともえがそれぞれ総大将となり、プレイヤーが「ダ・カーポ」軍と「リトルバスターズ！」軍のどちらかに所属して軍旗を持って対戦を行うものである。負けると退場というルールから会場が一体となった熱戦が繰り返され、175対170という僅差でダ・カーポ軍の勝利に終わった。参加者には記念品としてそれぞれ参加した軍旗がプレゼントされた。勝敗決定後、両軍の総大将から参加者に激励が送られ、会場は最後まで盛り上がっていた。

5

そして2008年12月20日、コンビニエンスストア業界2位のローソンの各店舗に設置されている専用端末Loppiで、ブシロードのTCGであるヴァイスシュヴァルツ・シリーズ11種類とサンダーVSマガジンTCG・シリーズ5種類が購入可能になったことを発表した。

10

## 15 2009年第1四半期の新タイトル参戦、「カード学園」放送開始

2009年1月10日、ヴァイスシュヴァルツ エクストラパック3種(「CLANNAD Vol.01」、「ペルソナ4」、「D.C. II P.C.」)が発売された。6枚入り1パック500円、6パック入りの1BOXが3,000円である。パックごとに「金の当たり券」あるいは「銀の当たり券」がランダム封入されており、これをスリーブ等の様々な景品と交換することができる。交換商品は無くなり次第、サービス終了となる。

20

2月1日、日本青年館において「ブシロードカードゲームLIVE2009」が開催された。開場は16時からである。全席指定で2,000円の入場チケットは、ローソンチケットでも販売され、前売りで完売した。会場では、ヴァイスシュヴァルツに参戦した作品に登場している声優やアーティストによる主題歌や副題歌のライブパフォーマンス、そして、ヴァイスシュヴァルツ参戦予定タイトルの発表が行われた。お気に入りの作品や声優のライブ目当てのファンが1,000人以上集まり、3時間におよぶイベントになった。

25

ヴァイスシュヴァルツの2009年度参戦タイトルとして、ヴァイスサイドでは「らき☆すた」、「リトルバスターズ!エクスタシー」、「Phantom~Requiem for the Phantom~」の3タイトル、シュヴァルツサイドでは「THE KING OF FIGHTERS」、「戦国BASARA」、「THE IDOLM@STER」、「ペルソナ4」の4タイトルが参戦することが発表された。

30

2月7日、ヴァイスシュヴァルツ トライアルデッキ「シャイニング・フォース イクサ」が参戦した。原作はセガが開発し、2007年に発売されたSONY PS2専用ゲームソフト「シャイニング・フォース イクサ」である。

35

3月14日には、トライアルデッキ2種(「リトルバスターズ!エクスタシー」、「らき☆すた」)が参戦した。50枚入り1個1,300円、6個入り1BOX7,800円の価格体系である。「リトルバスターズ!エクスタシー」の原作はKeyが開発し、2008年に発売されたアダルト向け恋愛アドベンチャーゲームである。「らき☆すた」の原作は、美水かがみによる4コマ漫画(2004年より連載開始)であるが、2007年のテレビアニメ化から大人気となり、熱心なファンによる埼玉県鷲宮町鷲宮神社への聖地巡礼も話題となっている。

40

3月28日には、エクストラパック「CLANNAD Vol.02」(6枚入り1パック500円、6パック入り1BOX3,000円)とブースターパック「らき☆すた」(8

45



枚入 1 パック 330 円、20 パック入 1BOX 6,600 円) が発売された。

5 そして 4 月 3 日 (金) 深夜 25:30 より、日本初の TCG バラエティ番組「カード学園」が TBS 系列で放送開始された (翌週から毎週金曜日 25:25 より放送開始)。この番組は、「一流のカードゲームアイドルを目指す現役グラビアアイドルたちのガチンコ成長ドキュメント」と共に、秋葉原のオタク事情や全国各地で開催される TCG 大会を取材した番組であり、約 1 年間放送が続いた。この番組は、木谷がカードゲームの裾野を広げるために企画し、はじめたものである。しかし、従来のカードゲームユーザーの評判は悪かった。10 「グラドルにゲームをやらせてどうする」等の感想である。しかし、グラドルの 1 人である小久保ナナが全国大会の 5 位にまで残り、最後にカードゲームユーザーたちも感動したという。視聴率は 2% (80 万人に相当) 位であった。

15 『筋書きのないドラマを作れたので、ぼく的には満足でした。ゲーム大会の雰囲気や臨場感を全国ネットで放送したことで、ヴァイスシュヴァルツの存在をはじめて知った人も多かったはずです。

ぼくは、この番組を放送したことが当社の事業売上にかなり貢献したと思っています。』(代表取締役 木谷高明インタビュー)

## 20 2009 年第 2 四半期における木谷インタビュー記事 (2009 年 4 月)

トレーディングカードゲーム市場規模 (社団法人日本玩具協会調べ)  
2005 年 2006 年 2007 年

25 631 億 387 億 544 億

(上記の社団法人日本玩具協会によるトレーディングカードゲーム (TCG) 市場規模のデータを見て)

30 『うん、概ね正しいんじゃないかと思います。まあ例えば「データカードダス」とか、コンピュータを絡めたような商品を含めているのかどうかなど不明な点はありますけれど、これは大手各社の出荷ベースの売り上げと照らし合わせてみても、ほぼ正しい数値という印象ですね。

35 大手さんのカードゲームは、決算などでその売り上げが公表されていますから、そこから計算すれば大体の規模感は掴めますよね。えーと、2008 年度は確か……

40 デュエル・マスターズ 110 億前後、遊☆戯☆王 90~100 億、そのほか合計 150 億前後という感じだったと思うので、合計すると 350 億くらいですよ。ただ、これはあくまでパブリッシャーの出荷額なので、流通などを含めた市場の経済活動全体を含めると、だいたい 2 倍で計算して、えーと、700 億円ですか。うん。多少誤差があるとは思いますが、これくらいではないかと思います。

45 2008 年は、2007 年よりもさらに市場が好調だった雰囲気がありますから、この日本玩具協会さんのデータを基準に言えば、600 億円以上にはなっているのではないのでしょうか。(中略)

近年、TCG 市場がまた盛り上がってきている理由の一つに、そういった (10 年前以上の遊☆戯☆王やポケモンカードゲーム等) 過去に TCG のプレイ体



5 験を持つプレイヤーが、また市場に戻ってきてる点が挙げられると思います。とくにウチで展開させて頂いているヴァイスシュヴァルツは、比較的高年齢向けのTCGだと思うのですが、おかげさまで大変好調です。今年の夏にはカード販売総数は1億枚を超え、この1年の出荷額は20億円を超える勢いですね。』

(TCG事業のビジネススタイルについて)

10 『ただTCGビジネスって、リリースまでの開発自体は、いわゆる初期投資でしかないんですね。ビジネスとしての核は、むしろその後の運営にあるんです。カードを売ってオシマイというものではありません。

私が言うのも変な話ですが、TCGのカードって、言ってしまうとタダの紙切れでしかないわけですよ。それをただの紙切れではなく、価値のあるものとしてお客さんに捉えて頂くには、いろいろな要素/環境が必要になるんですよ。

15 例えば、そのTCGを遊べる場がちゃんとあることや、今後もそのTCGが続いていくという保証などですね。というのも、お客さんがお金を払うときというのは、「その投資でどれだけ楽しめそうか」という部分がキーになるんです。すぐに廃れてしまいそうなTCGだったら、そのカードを揃えようとは思いませんよね。カードを買っても損をしない、カードを持っていればずっと楽しめそうだと思うからこそ、お客さんはカードに対してお金を払うわけです。

20 簡単に言ってしまうと、そのゲームが盛り上がっている/これから盛り上がりそうという雰囲気だとか、そういうものがあるかどうかなんです。これは放っておけば勝手に出来上がるというものではないんです。常にゲームが遊べる環境にしても、それにはカードショップのような場所(テーブル)が必要ですし、そこに居つくプレイヤーさんもないといけません。

25 またプレイヤーの数を維持する/増やすには、丁寧にルールを教えてくれる店員さんの存在などがとても大切です。TCGビジネスとは、そうした環境を作り上げて維持していく、いわゆるインフラビジネスなんですよ。

TCGビジネスって、儲かっているタイトルを挙げて「まるでお札を刷ってるみたいだ」なんて言う人もいますけれど、それは環境の維持に掛かるコストを知らないからそう見えるだけで、実際には、開発やカードの印刷代などよりも、運営に大きな労力を割いているビジネスなんです。

35 例えば、弊社のヴァイスシュヴァルツにしても、現時点では月間約1800回もの大会が開かれているのですが、そうした状況こそが、プレイヤーさんが楽しむため、ひいてはTCGが売れるために必要な要素なんですよ。そこを軽視すると、TCGビジネスというのは絶対に成り立たない。(中略)

40 TCGビジネスに必要なノウハウというのはいくつかあって、その一つに「立ち上げノウハウ」というものもあります。私は、ウン億円規模の市場を作ったTCGを立ち上げた数なら、おそらくは世界一なんじゃないかと自負しているのですが、これまでの経験からしても、立ち上げに失敗したTCGが後で盛り返したことはただの一度もありません。

45 あと、他のノウハウも列挙すると、「開発ノウハウ」「運営ノウハウ」「営業ノウハウ」などがあるのですが、このあたりは、私が数々の失敗と成功を重ねて培ってきた強みですし、自信を持っている部分ですね。』



(「オンラインゲームにも通じる? トレーディングカードゲームビジネスの今。木谷氏に聞く、コンテンツビジネス最前線」より引用)  
(<http://www.4gamer.net/games/085/G008583/20090525032/>)

## 5 TCG ビジネスの運営ノウハウ

- TCG ビジネスの運営ノウハウとは、講習会を開催して、ていねいにプレイの仕方を教えたり、購入後もユーザーサポートをきっちりと行うことである。さらに全国の TCG 専門ショップがキー局あるいはノード(節)となって、国内のネットワークができる状況、その上で、お客様であるゲームユーザーが安心して全国大会に参加できるようになる状況をつくりあげることである。
- 10 ブシロードに一度公認されたカード専門店舗は、公式大会を週1回開催することができる。ブシロードは、公認大会開催のための申請を受ける度に、公認大会開催用の備品や販促資料を無料で送っている。
- 15 公認大会を開催するショップ側は通常、ゲームユーザー側から100~300円程度の参加料を徴収している。場合によっては、拡張パック等の購入を参加条件にしている場合もある。ブシロード側は参加料上限や余剰備品の返送の厳守を要請しているが、それ以外は関知せず、ショップ側の方針に任せている。もちろん、ブシロード側への手数料を要求することはない。
- 20 全国には公認店舗が約400店あり、各店が月4回公認大会を開催した場合、1ヵ月以内に1600回の大会が全国で行われていることになる。1回の大会に15人が参加した場合、毎月24000人が公認大会に参加していることになる。
- 25 『当社が初めて開催した大会の形式は、カードのあるエクспанションに限定した大会や、タイトルに焦点を当てた大会や、トライアルデッキなどに限定した大会の開催などです。これは、当社が始めた新しい試みです。トライアルデッキだけに限定すると、みんなが参加しやすいんですよ。参加者の数居をいかに低くするかということを常に意識してきました。何年も続いてきたカードゲームの大会に、今から始めた人は入れないですよ。たくさん買わないといけないし、覚えなくてはいけないカードが多いじゃないですか。』(代表取締役 木谷高明インタビュー)
- 30

## 35 2009年第3四半期の新タイトル参戦、「ブシロード TCG ステーション」

- 6月27日にヴァイスシュヴァルツ トライアルデッキ2種(「戦国BASARA」、「THE KING OF FIGHTERS」)、その3週間後の7月18日にはブースターパック2種(「戦国BASARA」、「THE KING OF FIGHTERS」)が発売された。特に「戦国BASARA」は歴女と呼ばれる日本史好き、あるいは戦国武将好きの女性に絶大な人気を誇る作品であり、女性ファン層を大きく広げる契機となった。
- 40 7月18日、ブシロードはJR秋葉原駅の総武線各駅停車中野方面ホーム上に、アンテナショップ「ブシロード TCG ステーション」を開店した。広告と店舗を組み合わせた、いわゆるアドショップである。ブシロード TCG ステーションでは、ヴァイスシュヴァルツをはじめとするブシロードの商品販売、宣
- 45





伝、景品交換などを行う。平日は 11 時開店の 21 時閉店、土日祝日は 10 時開店の 20 時閉店であり、閉店後は大型ショーケースとして秋葉原駅の利用客に向けて展示し、アピールすることができる。開店当時は 1 年間の限定運営の予定であったが、2010 年末も営業することになった。

- 5     そして 7 月 25、26 日の 2 日間に渡り、去年と同じくアキバ・スクエアで  
ブシロードカードフェス 2009 が開催された。入場料は無料、開場時間は両  
日ともに 10 時から 18 時である。それに先立って 6 月 20 日から 7 月 19 日  
にかけて、8 地区決勝大会が札幌、仙台、東京、横浜、名古屋、大阪、岡山、  
10   博多で開催され、各地区の上位 3 名が全国決勝大会に参加した。25 日に  
ChaosTCG 全国決勝大会、26 日にヴァイスシュヴァルツ全国決勝大会が行わ  
れた。そのサイドイベントとして、物販ブースによるブシロード商品の販売、  
イラストレーターの藤枝雅先生サイン会、長島☆自演乙☆雄一郎と高橋美佳  
子、The マッシュ&橘田いずみトークショー、ラジオ公開放送、フリーバトル  
15   大会、第 3 次ダ・カーポ VS リトルバスターズ!大会 (両軍 250 名ずつの参  
加による対戦) などが行われた。

- 7 月 25 日にはトライアルデッキ「THE IDOLM@STER」、8 月 22 日にはブース  
ターパック「THE IDOLM@STER」が発売された。「THE IDOLM@STER」の原作は、  
ナムコが開発し、2005 年より稼働開始したアーケードゲーム (アイドルプ  
ロデュース体験ゲーム) である。8 月 27 日には「宇宙をかける少女/舞-HiME&  
20   舞-乙 HiME Vol.2」、「CANAAN」が参入した。9 月 12 日にトライアルデッキ  
「Phantom-Requiem for the Phantom-」、10 月 10 日にブースターパック  
「Phantom-Requiem for the Phantom-」が発売された。「Phantom-Requiem for  
the Phantom-」の原作は 2009 年 4 月より 9 月までテレビ東京系で放送され  
ていたテレビアニメである。

25

## 2009 年第 4 四半期の新タイトルの参戦

- ブシロードは 10 月 16 日、ライブイベント「サタデーナイトライブ金曜日  
30   だけど!2」を新宿 FACE で開催し、新規プロジェクトとして「ミルキィホ  
ームズプロジェクト」を発表した。SONY PSP 用アドベンチャーゲーム「探偵  
オペラ ミルキィホームズ」が開発中であり、2010 年冬の発売予定であるこ  
とを明らかにした。その世界観は、「探偵と怪盗、ふたつの存在が世界を賑  
わせている大探偵時代を舞台に、少女 4 人で結成された探偵団「ミルキィホ  
ームズ」たちを指導、育成していく」ものである。

- 35   ミルキィホームズの主要キャラクターを演じる声優として、三森すずこ  
(シャーロック・シェリンフォード役)、徳井青空 (譲崎ネロ役)、橘田いず  
み (コーデリア・グラウカ役) が発表された。もう一人の主要メンバーであ  
るエルキュール・バートン役の声優オーディションを開催することも発表さ  
れた。

- 40   ゲームの詳細並びに声優オーディションの結果は、2010 年 2 月 6 日開催  
予定の「ブシロードカードゲームライブ 2010」で発表することも明らかに  
された。木谷は、その場で以下のような宣言を行っている。

- 45   『今までブシロードはカードゲームを中心に展開してきましたが、来年か  
らはコンテンツ展開を行ないたいと思う。

もともと、8 割はカードゲームを行ない、後の 2 割で他のことをすると言



ってきましたが、来年からはコンテンツ展開をします。』

5 続いてヴァイスシュヴァルツについての発表を島村匡俊プロデューサーが行った。2009 年 12 月 26、27 日に開催されるブシロード WGP2009 全国決勝大会、そして 2010 年の参戦タイトルとして、「Angel Beats!」が発表された。

10 11 月 20 日、ブシロードはヴァイスシュヴァルツの累計出荷枚数が 11 月中に 1 億枚を突破することを公式発表した。これは、PR カードを含めていない数字である。翌日の 11 月 21 日には、トライアルデッキ「涼宮ハルヒの憂鬱」とエクストラブースター「Fate/hollow ataraxia」が発売された。「涼宮ハルヒの憂鬱」の原作は、谷川流の人気小説(ライトノベル)であるが、2006 年以降に京都アニメーションにより制作された同タイトルのテレビアニメ放送から全国的に知名度が高まった作品である。12 月 19 日にはブースターパック「涼宮ハルヒの憂鬱」が発売された。同日より、コンビニエンスストア「サークル K サンクス」の店頭で、「ヴァイスシュヴァルツ」の販売も開始された(取扱店は限定されている)。

15 年末の 12 月 26 日、27 日には「ブシロードワールドグランプリ 2009」が開催され、1 日目の 26 日にヴァイスシュヴァルツ全国決勝大会が行われた。ヴァイスシュヴァルツ WGP の 8 地区決勝大会から全国決勝大会までの様子は、  
20 翌年の 2010 年 1 月 8 日の深夜 1 時 25 分から深夜 2 時 25 分まで TBS 系列で、特別番組「カード学園 SP」として放送された。

## 2010 年第 1・第 2 四半期における参戦

25 2010 年に入り、1 月 9 日にエクストラパック「THE IDOLM@STER Dearly Stars」、1 月 23 日にエクストラパック「魔法少女リリカルなのは The MOVIE 1st」が発売された。2 月 6 日には「ブシロードカードゲーム LIVE2010」が中野サンプラザで開催された。全席指定の入場チケットは、去年と同じく  
30 3,000 円である。16 時開演であるが、開演後は、「エリーを探せ! ミルキィホームズ声優オーディション全国ツアー 全国決勝大会」が開催され、ライブ開演は 18 時以降であった。

この全国決勝大会は、ブシロードから発売予定の PSP 用ゲーム「探偵オペラ ミルキィホームズ」に登場する主要キャストである「エルキュール・バートン」役を決定する声優公開オーディションであり、応募総数 4,500 人以上の中から選抜された 8 人がステージ上で特技やセリフの掛け合い、歌唱力を披露し、審査員、会場の観客、ニコニコ動画の視聴者が投票を行った。審査の結果、仙台地区代表の佐々木未来が選出された。

35 約 1 時間の休憩後、カードゲーム LIVE が開始し、TBS のテレビ番組「カード学園」に出演している橘田いずみと The マッシュが番組と同じ制服の衣装で司会役を務めた。出演したアーティストは、飛蘭、喜多修平、yozuca\*、Suara、いとうかなこ、碧陽学園生徒会、ミルキィホームズ、横山智佐、ELISA、fripSide、中村繪里子、沼倉愛美、今井麻美、原由実であり、ブシロード商品に縁のあるさまざまな作品の主題歌、副題歌が歌われた。

45 ライブの間には、ヴァイスシュヴァルツの 2010 年上半期の新規参入タイトルも発表された。2010 年上半期(第 1・第 2 四半期)の参入タイトルは以下である。



- ・「D.C. D.C. II プラスコミュニケーション」
- ・「Angel Beats! & クドわふたー」
- ・「魔法少女リリカルなのは A's」
- ・「FAIRY TAIL」

5 ・「禁書目録 & 超電磁砲」(インデックス & レールガン)  
これらのタイトル紹介時には、立ち技系格闘技 K-1 選手である長島☆自演乙☆雄一郎がコスプレ姿で登場し、場を盛り上げた。

10 総勢 25 名のアーティストからなるライブパートも終了し、最後に今回のカードゲーム LIVE2010 の出演者全員が舞台上に登場し、木谷社長と会場全体の声を合わせた「一本締め」で興奮のままに幕が閉じられた。

15 2月27日にトライアルデッキ「D.C. D.C. II プラスコミュニケーション」参入、3月27日にブースターパック「D.C. D.C. II プラスコミュニケーション」、4月24日にブースターパック「禁書目録 & 超電磁砲」が発売された。ゴールドエンウィークの翌週である5月12日にブシロードがプレスリリースを発表し、『ブースターパック「禁書目録 & 超電磁砲」が初期出荷数 100 万パックを突破』したことを公表した。その文面は以下である。

20 『株式会社ブシロード(本社:東京都中野区、代表取締役社長:木谷高明)は、2010年4月24日(土)に発売いたしました『ヴァイスシュヴァルツ』ブースターパック「禁書目録 & 超電磁砲」が初期出荷 100 万パックを突破いたしましたことをご案内いたします。

25 『ヴァイスシュヴァルツ』は人気の高いアニメ・マンガやゲーム作品とコラボレーションした2名対戦型のTCGです。大人気作品「とある魔術の禁書目録」、「とある科学の超電磁砲」がひとつになったブースターパック「禁書目録 & 超電磁砲」は、これまでの『ヴァイスシュヴァルツ』プレイヤーだけでなく新規のお客様にも好評を頂き、初期出荷 100 万パック突破の運びとなりました。

【発売日】2010年4月24日(土)

30 【商品 URL】[http://ws-tcg.com/products/index\\_railgun.html](http://ws-tcg.com/products/index_railgun.html)

【商品仕様】1パック8枚入り 330円(税込) 1ボックス20パック入り 6,600円(税込)。カード種類数:100種類+パラレル16種類』

35 5月10日、恒例となった「ブシロード戦略発表会(夏)」を秋葉原UDXで開催した。2010年下半期以降のヴァイスシュヴァルツ参戦タイトルとして、「エヴァンゲリオン新劇場版」、「探偵オペラ ミルキィホームズ」、「D.C. D.C. II プラスコミュニケーション」の3タイトルを明らかにした。「探偵オペラ ミルキィホームズ」PRカードは、6月23日発売のCD「雨上がりのミライ」(PSP版ゲームソフトの主題曲)に4枚セットで付属する。

40 また、角川書店発行のアニメ専門月刊誌「Newtype」の25周年記念として、3号連続でヴァイスシュヴァルツのPRカードが付属する企画も発表された。そのスケジュールは以下である。

・5月10日発売 Newtype6月号に「エヴァンゲリオン新劇場版」PRカード付属

45 ・6月10日発売 Newtype7月号に「Angel Beats!」PRカード付属

・7月10日発売 Newtype8月号に「魔法少女リリカルなのは A's」PRカード



付属

5 5月29日にエクストラ ブースター「CLANNAD Vol.03」、6月26日にトリアルデッキ3種(「FAIRY TAIL」、「魔法少女リリカルなのはA's」、「Angel Beats! & クドわふたー」)が発売された。6月28日から7月4日までの期間、これらトリアルデッキ3種のテレビCM放送と共にトレインチャンネル(山手線、中央線、京浜東北線の全車両)とステーションチャンネル(新宿駅、渋谷駅構内)でCM放送が行われた。7月17日にはブースターパック「FAIRY TAIL」が発売された。

10

#### 4期目を迎えたブシロードの施策と実績

15 8月1日にブシロードカードフェス2010全国決勝大会が開催された。アキバ・スクエアで開催される1日のみのイベント(入場料は無料)であるが、来場者数は地区決勝大会の参加者を合わせて、約1万人を記録した。入場者には、コスプレで待機していたミルキィホームズの4人(三森すずこ(シャーロック・シェリンフォード役)、徳井青空(譲崎ネロ役)、橘田いずみ(コーデリア・グラウカ役)、佐々木未来(エルキュール・バートン役))による名刺渡しが行われた。実施された主な大会は、ヴァイスシュヴァルツ全国決勝大会、トリオサバイバルカップ in ブシロードカードフェス2010(約170チーム、約510名の募集)、チーム対抗ミルキィホームズカップ(200人募集)、ChaosTCG日本選手権全国決勝大会、真・恋姫†無双VS一騎当千大会 in ブシロードカードフェス2010(200名募集)、ヴィクトリースパーク ジャパンカップ全国決勝大会、サンデーVSマガジンTCGジャパングランプリ全国決勝大会である。その他のサイドイベントとして、各TCGのフリーバトル大会、ミルキィホームズサイン会(CD「雨上がりのミライ」購入者のみ)が行われた。物販コーナーでは、PRカードパック等の特典が用意された。

20 ヴァイスシュヴァルツ全国決勝大会の様子は、TBS系で毎週放送の「カード学園」の夏季特別番組として、8月24日(火)25時55分から放送された。  
25 「ブシロードカードフェス2010全国決勝大会」開催日の同日(8月1日)に、ブシロードは以下のようなプレスリリースを公示した。

『2010年8月1日 株式会社ブシロード 代表取締役社長 木谷高明

35 ブシロード4期目を迎えてのご挨拶

日頃よりブシロードカードゲームをご愛顧頂きまして、誠に有難うございます。また、全国の小売店様には、快適にTCGを購入、遊ぶことのできる環境を維持して頂いて、誠に感謝しております。

40 8月1日より私共ブシロードは4期目を迎えます。その節目に際して、お客様へのサービスをさらに進化させます。

#### 1. ユーザー&ショップサポートの充実

##### 1. ショップポイント制度の強化

45 ショップポイント制度の評価を従来の年2回から3回とし、ブシロードPRカードパック以外にWSのガイドブック(2009年タイトル)を配布しま



す。 ※8月10日までに発送予定

## 2. 各種サービスのスピードアップ

ポイント交換、エラッタ交換の発送を、当社着から3日以内を目指します。メールに関するお問い合わせも、翌日までにご一報するように目指します。 ※金・土・日・祝日着のお問い合わせは月曜日に返信

## 2. 大会予定と体制の整備

### 1. ブシロードワールドグランプリの開催地

8地域(東京、大阪、名古屋、横浜、仙台、博多、岡山、札幌) + 4地域(弘前、徳島、新潟、鹿児島)に加えて、新たに海外(台北、香港、クアラルンプール、シンガポール)でも地区決勝大会を行います。各大会の日程は後日公開致します。

### 3. 開発体制の強化

#### 1. 開発ラインを課単位に

ヴァイスシュヴァルツ、カードファイト!! ヴァンガード、ChaosTCG、ヴィクトリースパーク、アリス×クロスの開発ラインを課単位にすることで、責任を明確にすると同時に開発体制を強化します。

#### 2. 社内テストプレイの強化

社内のテストプレイチームを大幅に増強することで、あらゆる視点からのテストプレイを実行することが可能となります。

### 4. プロモーション戦略

あらゆる媒体、あらゆる手法でのプロモーションを検討し、常に新規のお客様がブシロードTCGに興味を持てるよう、努力致します。

以上4つの施策を中心に、ブシロードは数々のサービスを行っていきます。今後ともご支援・ご指導の程、よろしくお願い致します。』

ブシロードの第1期(平成20年7月期)売上高は3億6,200万円であった。第2期(平成21年7月期)売上高は25億4,000万円、第3期(平成22年7月期)売上高は32億7,100円であり、創生期における業績の推移は順調である(資料4参照)。

『最初の年の売上は3億6千万円です。販管理費が2億1千万で、その内の1億2千万が広告宣伝と販促費でした。広告宣伝と販促費で売上の33%を使ってまして、5千万円の赤字でした。翌年は2億位の黒字になりました。ですから、全力で張っているわけですよ。』(代表取締役 木谷高明インタビュー)

8月11日、ブシロードはJR秋葉原電気街口方面を出たラジオ会館の横の工事中の看板(長さ46メートル)に「探偵オペラ ミルキィホームズ」の看板を登場させた。掲載期間は3ヶ月間である。この看板は、同タイトルで12月16日発売予定のPSP専用探偵ロマンアドベンチャーゲーム、10月より放送開始予定のテレビアニメの告知、登場キャラクターのイラストなどが並べて描かれており、周知効果が高いものである。「探偵オペラ ミルキィホ



ームズ」に登場する4人の主要キャラクター(ヒロイン)役の声優(三森すずこ、徳井青空、佐々木未来、橋田いずみ)は、ミルキィホームズとして6月23日にすでにCDを発売しており、7月17日にファーストライブをディファ有明で行っている(チケット料金1,000円)。

5 8月25日、ブシロード主催による「探偵オペラ ミルキィホームズ」のアニメ・ゲーム合同制作発表会が秋葉原 UDX シアターで行われた。ミルキィホームズは、推理小説に登場する怪盗や探偵、その末裔が活躍する世界で、未来の名探偵を目指す4人の少女が主人公である。ミルキィホームズのアニメ化作品は、2010年10月より放映開始予定であり、PSP用アドベンチャーゲーム「探偵オペラ ミルキィホームズ」が2010年12月16日の発売予定である。

10 ゲーム版には、限定版(定価10,290円)と通常版(定価5,229円)があり、価格が倍近く異なる。限定版には特典として、グッドスマイルカンパニーのフィギュアシリーズ「ねんどろいど」の、シャロをモチーフにしたものを同梱、オリジナルサウンドトラックCDとヴァイスシュヴァルツのPRカード12枚(3種4枚ずつ)が通常版のゲームソフトと共に、描き下ろしイラストが印刷された特製ボックスに同梱される。

20 『ミルキィホームズには、8月からテレビCMをはじめとして宣伝に大変な費用をかけました。多くの方々は、「テレビアニメが始まれば、口コミで広がっていくので、そんなに広告宣伝費をかけるのは無駄だろう」とおっしゃるんですが、ぼくにいわせれば、それは大変な間違いです。知らないものは口コミでさえ、広がらないです。知っているから、「面白い」ってことで、口コミで広がるんです。』(代表取締役 木谷高明インタビュー)

25 8月27日にエクストラブラスター「D.C. D.C. II プラスコミュニケーション」が発売された。その約2週間後の9月8日、ブシロードは、9月生産分を含めて、ヴァイスシュヴァルツの累計出荷枚数が2億枚を突破することを発表した。この2億枚の数字には、PRカードは含まれていない。実質の

30 販売枚数である。ヴァイスシュヴァルツは、2008年3月発売開始より21ヶ月で累計出荷枚数1億枚を突破し、発売開始より31ヶ月で2億枚の出荷を達成したことになる。

35 2010年の3月と4月に発売したトライアルデッキ「とある科学の超電磁砲」とブラスターパック「禁書目録 & 超電磁砲」の大ヒットの影響が大きい。そして9月18日、ブラスターパック「Angel Beats! & クドわふたー」とエクストラブラスター「テレビアニメ 戦国BASARA 弐」が発売された。

40 10月7日より、ブシロードのオリジナル作品となるテレビアニメ番組「探偵オペラ ミルキィホームズ」がTOKYO MXと全国8局で放送開始した。最新話は、「ニコニコ動画」サイトのニコニコ生放送で毎週配信も行われることになった。

10月29日、ヴァイスシュヴァルツ トライアルデッキ3種(「MELTY BLOOD」、「探偵オペラ ミルキィホームズ」、「エヴァンゲリオン新劇場版」)が発売された。

#### 45 ヴァイスシュヴァルツの市場規模とブシロードの今後の展望



ヴァイスシュヴァルツは、国内の TCG 市場で第 3 位を占める人気商品に至った。ヴァイスシュヴァルツの 2010 年度における出荷額は、半期で 16 億円程度、通年で 32 億円である。末端のマーケットでみると 40 億円位の市場規模である。

- 5 ヴァイスシュヴァルツの特長は、木谷いわく「始めやすく、実は止めやすい」ことだという。それは、「また始めやすい」という意味である。通常のカードゲームは、「割と始めにくく、止めづらい」。一度、プレイするのを止めてしまうと、友だちと共通の趣味がなくなってしまうので、「また始めづらい」ことになる。ヴァイスシュヴァルツは、通常のカードゲームと逆の特長を持っている。

『ヴァイスシュヴァルツの「止めやすい」ということが大事だと、ぼくは思っています。止めやすい理由は、始めやすいからなんです。そういう意味で、(ヴァイスシュヴァルツを) 1 回はじめた人の数は多いです。

- 15 そして、みんなが受け入れる、最大公約数的なタイトルのエクспанションが出ると、出荷はまた、どんと増えるんですね。そういうことが繰り返されると思います。』(代表取締役 木谷高明インタビュー)

- 20 ヴァイスシュヴァルツのユーザーは、17 歳から 22 歳位までの年齢層が多い。TCG は、アナログな対面によるコミュニケーションが基本であり、ヴァイスシュヴァルツを始める理由の一つも「友だちがやっているから」である。もちろん、「自分の好きなキャラクターがあるから」という場合も多い。

- 25 ヴァイスシュヴァルツを TCG 専門ショップでよく買ったり、学校等で普通にプレイしている、アクティブなゲームユーザー数は、全国で大体 3~4 万人位である。もっとライトなユーザーたちは、アクティブなユーザーたちの周りに 3~4 万人いると推測される。ヴァイスシュヴァルツの場合、自分の好きな作品タイトルの拡張パックのみを買う人が多い。その人たちを加えると、全国のゲームユーザー数は、30~40 万人位である。

- 30 ヴァイスシュヴァルツのアクティブなユーザーの 5 割程度は、他の種類の TCG も並行してプレイしていると推定される。過去、「遊☆戯☆王」をプレイした人たちが、今はヴァイスシュヴァルツをプレイしている場合も多い。

- 35 『カードゲームのマーケットは、今は縦につながったんですよ。7~8 年位前は、小学生のマーケットが大きかった。全体の 7、8 割位でしょうか。20 歳以上のマーケットは全体の 2 割位ありました。これが 4~5 年で変質して、縦につながりました。中学生・高校生の市場ができたんです。ですから、テレビ CM も朝・昼・晩と通じて流すようにしています。

- 40 10 年前は、マーケットが世代で分断されていました。だから、小学生向けというのがありえたんです。今や、小学生だけに向けたカードゲームというのは、ぼくはナンセンスだと思うんです。

- 45 (分断されていたマーケットがつながった理由は) 2 つあります。遊戯王ユーザーが、そのまま年齢が上がった(年をとった)。遊戯王だけ、主人公の年齢が高かったんです。だから、中・高校生になってもプレイをやめなかったんですよ。10 年前、2000~2001 年の第 1 次遊戯王ブームの時に小学校 5~6 年生だった子供たちは、今 21~22 歳になっています。理由の 1 つは、遊戯王ユーザーが年をとったので、市場につながったということです。



もう1つの理由は、ヴァイスシュヴァルツですね。特にラノベ(ライトノベル)系のタイトルのプレイヤーは、中・高生が多いんですよ。だから、「涼宮ハルヒ」、「とある魔術の禁書目録(インデックス)」、「とある科学の超電磁砲(レールガン)」のエクспанション販売で中・高生がよく増えましたね。もちろん、これらの作品のアニメ化の影響も大きいです。』  
(代表取締役 木谷高明インタビュー)

創業4年目のブシロードは、ヴァイスシュヴァルツを筆頭にTCGの商品群(カードファイト!! ヴァンガード、ChaosTCG、ヴィクトリースパーク、アリス×クロス)も揃ってきた。さらに、「探偵オペラ ミルキィホームズ」をはじめとするオリジナルコンテンツの企画・制作まで事業範囲を拡大している。

今後のブシロードは、何処に向かうのだろうか。木谷の関心は、TCG事業の新たな構想とその実現への挑戦、そして社員を育てることである。

『基本は、ぼくのコンセプトなんです、すべての立ち上げは。ゼロから、1、2、3のところは、ぼくがすべてやっているんです。それでは駄目ですよ。でも、無理なんですよ、ゼロから1を作り上げることは。これは、やったことがないとわからないです。1回やると、できるようになると思うんですけどね。』

社員というか、ほとんどの人がそうなんですけれども、何が一番、苦手かという、コンセプト・メイキングが苦手なんです。構想力ですね。ゼロからイチを作り上げることが本当に苦手です。無理ですね、基本は。

新しく作品を作るといのは、新しく会社を作るのと似ているんですよ。会社を作るときに、コンセプト・メイキングは非常に大事なんです。それによって、どこまで大きくなるかが決まるんですね。もちろん、作ってから、途中で変えてもいいんですけども。

社員にも、そういう訓練をさせてあげないといけないんですが。別に会社を作らせるということでもいいんですけど。シンガポールに現地法人を作らせるということでもいいと思っています。そういうことをやらせないと駄目ですねえ。

仮説のマーケットに対して、ぼくはチャレンジできますけれども、上場企業は、仮説のマーケットに対してチャレンジできませんよ。だから駄目なんです。二番手、三番手になるのは、それでも良いですけども。』

(注)本ケースは、公開資料と取材に基づいて作成された。取材に応じていただいた株式会社ブシロード代表取締役社長 木谷高明様に感謝致します。しかし、万一、記述に事実と異なる部分がある場合の責任は筆者にある。本ケースの時点は、2010年10月末までである。

【謝辞】本研究は科研費基盤研究(B)(No.20330087)の助成を受けたものである。





資料1 ヴァイスシュヴァルツ 2008年スケジュール掲載ポスター

# Weiß Schwarz ヴァイスシュヴァルツ

## スケジュール

### 商品発売スケジュール

- 3/29 (土)** **トライアルデッキ3種**  
D.C. D.C. II リトルバスターズ! PB
- 5/29 (土)** **ブースターパック2種**  
D.C. D.C. II PB
- 6/27 (土)** **ブースターパック1種**  
リトルバスターズ!
- 8/23 (土)** **トライアルデッキ1種**  
ゼロの魔境
- 9/20 (土)** **ブースターパック1種**  
ゼロ
- 10/25 (土)** **トライアルデッキ1種**  
ゼロ
- 11/15 (土)** **ブースターパック1種**  
ゼロ

※W-4, S-3-4のトライアルデッキも発売予定。

### イベント開催スケジュール

- 3/20** **4/6** 全国各地カードショップにて開催  
初心者講習会120箇所巡回
- 3/27** **3/30** 東京ビッグサイトにて開催  
東京国際アニメフェア2008 出展
- 3/28** 新宿ロフトプラスワンにて開催  
ヴァイスシュヴァルツ カウントダウンイベント
- 4/5** 都立産業貿易センター浜松町館にて開催  
東京トレーディングカードショー2008春 出展
- 4/5** **5/11** トライアルデッキ大会
- 5/12** **5/25** トライアルミックス大会
- 5/31** **7/13** D.C. カップ  
パルシブ3 カップ
- 6/28** **7/21** リトルバスターズ! カップ
- 7/25,26** 全国8箇所  
地区決勝大会  
3名×3地区の代表者を  
東京までご招待!!  
(交通費はフシロードが負担)
- 8/2,3,9** トリオサバイバルカップ  
3名×3地区の  
優勝チームを東京までご招待!!  
(交通費はフシロードが負担)
- 8/9,10** フシロード  
カードゲームショー  
スイズドロー決勝大会  
他ワイドイベント多数  
会場:秋葉原UDX2F アキバスクエア
- 9月** **10月** WSワールドGP予選
- 11/中旬** WSワールドGP 8地区決勝大会
- 11/30** WSワールドGP 決勝大会
- 12月** **1月** 魔界戦記ディスガイア,W-4,S-3  
タイトル別カップ 開催
- 1月** **3月** クライマックスシリーズ

フシロード 株式会社フシロード http://bushiroad.com

〒100-0001 東京都千代田区千代田2-20-11-303  
TEL:03-6333-6872 FAX:03-6333-7800



## 資料2 トライアルデッキ クイックマニュアル (表)

# トライアルデッキ クイックマニュアル

### ヴァイスシュヴァルツとは?

いろんな作品世界で大活躍する魅力的なキャラが大集合!  
 ヴァイスシュヴァルツ (以下 WS) は、そんな夢の競演を実現してくれる対戦型  
 トレーディング・カードゲーム (TCG) です。

### どうやって勝つ?

2人のプレイヤーそれぞれが、自分専用のデッキ (山札) を用意して対戦します。  
 相手に7ダメージ与えると相手は1レベルアップ!  
 相手を4レベルにしたら勝利です!

### もっと詳しいルールが知りたくなったら?

WS を始めるにはこのシートのルールで十分です。…が、もっと詳しいルールや大会情報などのより情報が知りたい人はヴァイスシュヴァルツオフィシャルホームページ [<http://ws-tcg.com/>] へ行ってみましょう!

### カードの見方

#### キャラ

様々な作品世界の登場人物。舞台上で能力を発揮します。

#### イベント

作品世界の出来事や表します。使い方の便利なカードです。

#### クライマックス

原作世界の思い出のシーンを再現! たっぷり枚でゲームを大きく楽しめます。

この  
う種類のカードを  
使いこなせるかが  
勝負の鍵に  
なるのよ!

①カード名…カードの名前です。  
 ②レベル…このカードをプレイするためには、あなたのレベルがこの数字以上である必要があります。  
 ③コスト…このカードをプレイする時に、この数字と同じ枚数のストックを控え室に置きます。  
 ④カウンターアイコン…このアイコンがあれば、フロントアタックされた時にも、このカードや能力を使えます。  
 ⑤トリガーアイコン…このカードが、トリガー判定でめくれた時に起きる効果を表します。  
 ⑥テキスト…このカードの能力です。  
 ⑦パワー…このカードの戦闘力です。高いほど相手キャラとのバトルで有利です。  
 ⑧ソウル…このカードの意志力です。アイコンが多いほどあなたの勝利に貢献します。  
 ⑨特徴…このカードが持っている特徴です。テキストで参照することがあります。  
 ⑩色…このカードの色です。同じ色のカードをデッキにたくさん入れると有利です。黄 (スピード型)、  
 緑 (パワー型)、赤 (テクニク型)、青 (アドバンテージ型) の4色があります。

### ゲームマットの見方

ゲームマットはカードを置く場所を見やすくするために使います。ゲームに慣れれば、ゲームマットを使用せずに遊んでもかまいません。

①山札…自分のデッキを山札として裏向きに重ねて置きます。勝手に順番を変えてはいけません。

②レベル置場…自分のレベルを表すカードを表向きに置きます。

③クロック置場…自分のクロックを表すカードを表向きに置きます。勝手に順番を変えてはいけません。

④ストック置場…自分のストックを表すカードを裏向きに置きます。勝手に順番を変えてはいけません。

⑤クライマックス置場…クライマックスを表向きに置きます。

⑥枠…自分のキャラを表向きに置きます。全部で5つの枠があります。

○舞台 5つの枠全体を舞台と呼びます。

○前列 前3つの枠を前列と呼びます。相手と直接戦う主力となるキャラを置きましょう。

○後列 後ろ2つの枠を後列と呼びます。前列を応援させたり、守ってあげたいキャラを置きます。

⑦控え室…出番が終わったカードを表向きに重ねて置きます。

⑧思い出置場…ゲームから取り除かれたカードを表向きに重ねて置きます。

ゲームマットに表向きに置かれているカードは、どちらのプレイヤーもいつでも見ることができます。

### デッキを準備しよう!

対戦を始める前に、プレイヤー2人はそれぞれ自分専用のデッキを用意する必要があります。本商品のデッキはそのまま対戦に使用できますが、後日発売されるブースターパックを購入すれば、自分だけのオリジナル・デッキに作り変えることができます。オリジナル・デッキを作る時には次のルールに従ってください。

- デッキに入れるカードの枚数は50枚ちょうど!
- 同じカード名のカードは、ひとつのデッキの中に4枚まで!
- クライマックスは、ひとつのデッキの中に8枚まで

### さあ対戦を始めよう!

①それぞれ自分のデッキをよくシャッフルし、山札として裏向きに重ねて置きます。

②先攻・後攻をじゃんけんなどランダムな方法で決めます。

③それぞれ5枚のカードを自分の山札から引いて手札にします。その後、1回だけいらぬカードを好きな枚数捨てて、捨てた枚数だけ引きます。慣れるまではレベル0のキャラ以外のカードは全て捨てると良いでしょう。

これでゲームの準備は終了! 先攻から交互に、自分のターンに行ってゲームを進めます。(裏面の「1」へGO!)

([http://ws-tcg.com/rules/rule\\_p.pdf](http://ws-tcg.com/rules/rule_p.pdf))



### 資料3 トライアルデッキ クイックマニュアル (裏)

ターンの進行

#### I スタンドフェイス

あなたは自分の舞台にいる、前ターンに活躍して疲れている(横向き)のキャラをすべて、元気いっぱい(上向き)にします。カードを横向きにすることを「レストする」、上向きにすることを「スタンドする」と表現します。

→

レスト状態を      スタンド状態に

#### II ドローフェイス

あなたはカードを1枚引きます。(先手の第1ターンから引いてかまいません!)

#### III クロックフェイス

あなたは手札を1枚選んでクロック置場に置くことができます。(置かなくてもかまいません!) 置いたらなんと! カードを2枚引きます。

#### IV メインフェイス

あなたは次の①~④の行動を好きな回数、好きな順番で行うことができます。

**① イベントをプレイ** 手札にあるイベントをプレイできます。効果を発揮したイベントは控え室に置かれます。

**② キャラをプレイ** 手札にあるキャラをプレイし、舞台の好きな枠にスタンドして置くことができます。すでにキャラのある枠に置く場合、前にいたキャラは控え室に置かれます。

**③ キャラを動かす** 舞台にいる自分のキャラを、自由に別の枠に置きなおすことができます。キャラ同士を入れ替えることもできます。キャラの向きを変えることはできません。

**④ キャラの起動能力を使う** 舞台にいる自分のキャラの 図 のついで能力を使うことができます。

#### V クライマックスフェイス

あなたは手札のクライマックスを1枚プレイし、自分のクライマックス置場に置くことができます。そのターンは、原作の名シーン通りのままだにクライマックス! そのターン中はずっと超強力な効果をクライマックスが発揮! 圧倒的に有利にゲームを進めることができます。

#### VI アタックフェイス

あなたは前列のスタンドしているキャラの数だけアタックし、相手にダメージを与えることができます。アタックするたびに①~⑤の手順を繰り返し、最後に⑥の手順を1回行います。

**① アタック宣言ステップ**  
 前列のキャラをレストしてアタック宣言! 攻撃方法を次の3つの中から選びます。  
**フロントアタック** 正面の敵キャラと真っ向勝負! キャラ同士のバトルが発生します。  
**サイドアタック** 正面の相手キャラを選びながら本体を攻撃! ソウルが相手のキャラのレベル減少します。  
**サイレントアタック** 正面に誰もいない時は必ずこの攻撃です。直接攻撃のチャンス! そのターン中、そのキャラのソウル+1!  
 先手第1ターンは、1回しか攻撃できません。アタックしないなら⑥へ進みます。

**② トリガーステップ**  
 アタックしたプレイヤーは、自分の山札の1番上のカードをめくり、右上のトリガーアイコンの効果を生かす。めくったカードは裏向きでストックに置きます。  
 ※ターン中そのキャラのソウル+1。  
 ♣ 相手キャラを1枚選び、手札に戻せる。  
 ♠ 山札の1番上のカードをストックに置ける。  
 ♣ 控え室のキャラを1枚選び、手札に戻せる。  
 ♠ カードを1枚引ける。

**③ カウンターステップ**  
 フロントアタックの場合、カウンター可能!  
 フロントアタックされた相手は、助太刀など 図 のついたカードや能力を1枚だけ使えば、キャラを助けることができます。

**④ ダメージステップ**  
 アタックされたプレイヤーは、アタックしたキャラのソウル分のダメージを受けます。ダメージを受けた枚数、山札の上から順にカードをめくり、めくったカードをすべてクロックに置きます。(4レベルになったプレイヤーはゲームに敗北します!)  
 めくる途中でクライマックスが出たら隣のダメージはキャンセルされ、めくったカードはすべて控え室へ。  
 ♣ ダメージを受け、クライマックスはそのままに。

**⑤ バトルステップ** フロントアタックの場合、バトル発生!  
 キャラ同士のパワーを比較して、低い方のキャラをリバーズ(下向き)にします。同点なら両方のキャラをリバーズします。  
 パワー4000 バトルに敗北 リバーズ状態へ  
 パワー5000 バトルに勝利 状態はそのまま  
 さらにアタックしたいなら①に戻ります。

**⑥ アンコールステップ**  
 すべてのアタックが終了したら、リバーズしているキャラを全て控え室に置きます。  
 アンコールで助けることができる  
 キャラが舞台から控え室に置かれた時、ストックを3枚払えばアンコールができます! そのキャラを直前にいた枠にレストして置きます。

#### キャラの状態

舞台に置かれているキャラには3つの状態があります。

スタンド状態

レスト状態

リバーズ状態

#### レベルアップ!

自分のクロックが7枚以上になるとレベルアップ! 古いクロック7枚の中から1枚を選んでレベル置場に置きます。そして、残る6枚のカードを控え室に置きます。(8枚目以降のカードは、そのままクロックに残ります。)

**レベルアップ!!**  
 レベルが+1されるぞ!  
 自分のレベル置場のカードが4枚になると負けです!

クロックが7枚貯まると...

#### カードをプレイするには?

キャラ、イベント、クライマックスをプレイするには、以下の条件を満たす必要があります。

**レベル**  
 自分のレベルが、カードのレベル以上である必要があります(キャラ、イベントのみ)。

**コスト**  
 コストに書かれた数字と同じ枚数のストックを控え室に置く必要があります(キャラ、イベントのみ)。

**色**  
 プレイするカードと同じ色のカードが、自分のクロックカレベルに置かれている必要があります。レベル0のキャラ、レベル0のイベントのみ例外で、色の制限に関係なくプレイすることができます。

#### 山札のリフレッシュ

山札のカードがなくなったら、ただちに控え室のカードをすべて裏向きにしてシャッフルし、新しい山札を作ります。(ゲームは終了しません) その後、山札の1番上のカードをクロックに置きます。この時、クライマックスが出てキャンセルされません。

([http://ws-tcg.com/rules/rule\\_p.pdf](http://ws-tcg.com/rules/rule_p.pdf))

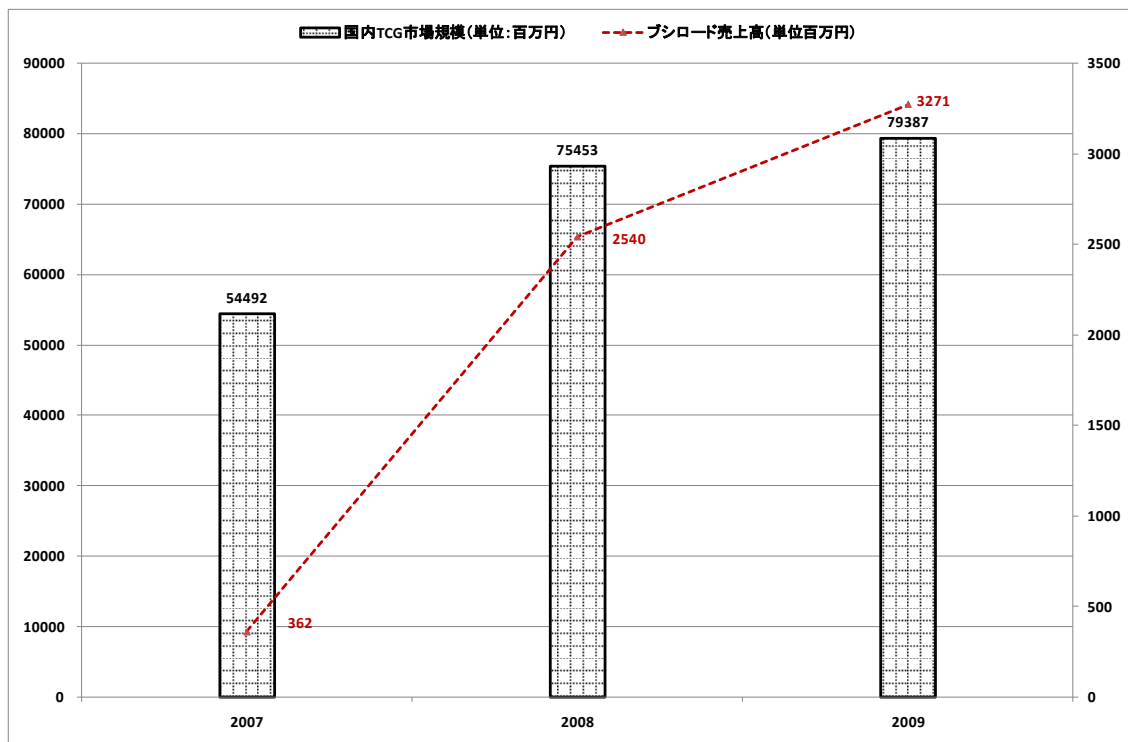
ケースの時点: 2010年10月末

27

最終更新日: 2011年3月31日



#### 資料4 ブシロード売上推移と国内TCG市場規模推移(2007~2009)



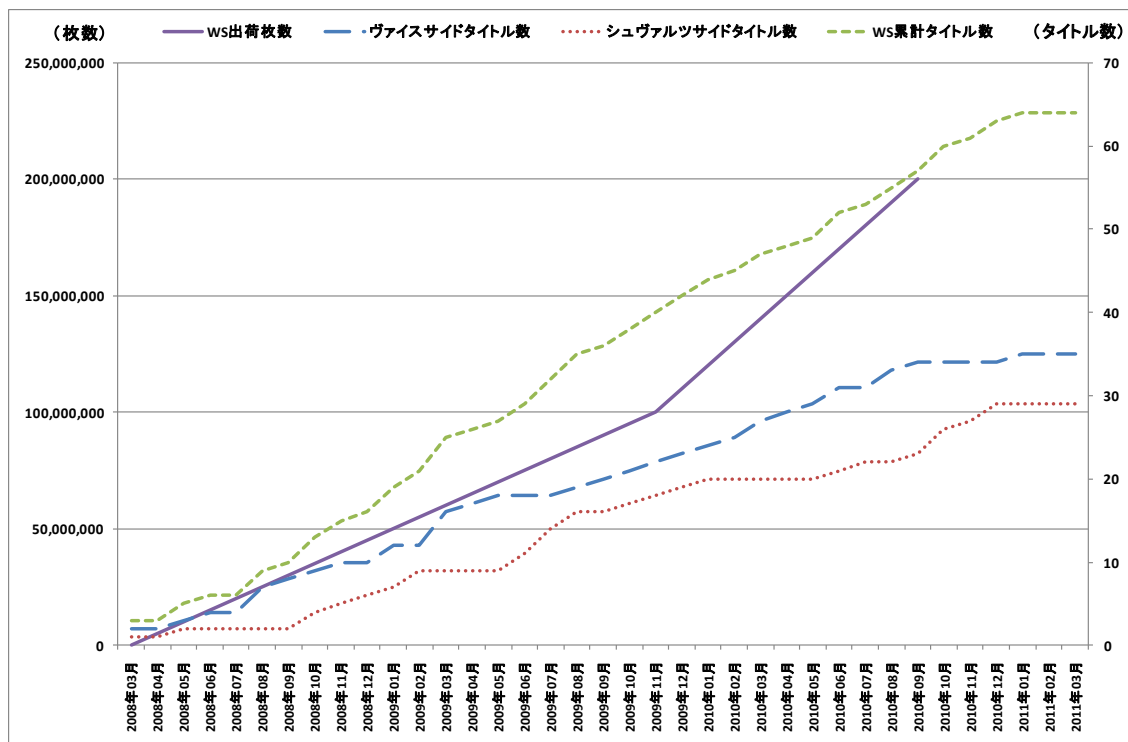


## 資料5 ヴァイスシュヴァルツ両サイド参戦一覧

カードタイトル	発売日	ヴァイスサイド	シュヴァルツサイド
D.C. D.C. II	2008年3月29日	1	
リトルバスターズ!	2008年3月29日	1	
ペルソナ3	2008年4月5日		1
ゼロの使い魔	2008年8月23日	1	
魔界戦記ディスガイア	2008年10月24日		1
なのはStrikerS	2008年10月24日	1	
Fate/stay night	2008年10月24日		1
CLANNAD Vol.01	2009年1月9日	1	
ペルソナ4	2009年1月9日		1
D.C. II PC	2009年1月9日	1	
シャイニング・フォース イクサ	2009年2月6日		1
リトルバスターズ! エクスタシー	2009年3月14日	1	
らき☆すた	2009年3月14日	1	
CLANNAD Vol.02	2009年3月28日	1	
宇宙をかける少女/舞-HiME&舞-乙HiME	2009年4月4日	1	
戦国BASARA	2009年6月27日		1
THE KING OF FIGHTERS	2009年6月27日		1
THE IDOLM@STER	2009年7月25日		1
CANAAN	2009年8月27日		1
Phantom~Requiem for the Phantom~	2009年9月12日	1	
涼宮ハルヒの憂鬱	2009年11月21日	1	
Fate/hollow ataraxia	2009年11月21日		1
THE IDOLM@STER Dearly Stars	2010年1月9日		1
魔法少女リリカルなのは The MOVIE 1st	2010年1月23日	1	
D.C. D.C. II プラスコミュニケーション	2010年2月27日	1	
とある科学の超電磁砲	2010年3月27日	1	
FAIRY TAIL	2010年6月26日		1
魔法少女リリカルなのはA's	2010年6月26日	1	
Angel Beats!&クドわふたー	2010年6月26日	1	
MELTY BLOOD	2010年10月29日		1
探偵オペラ ミルキィホームズ	2010年10月29日		1
エヴァンゲリオン新劇場版	2010年10月29日		1
小計		17	15



## 資料6 「ヴァイスシュヴァルツ」発売タイトル数(累計)



(ブシロードの公開資料より筆者作成)



## 資料7 「ヴァイスシュヴァルツ」年表(2007年5月～2010年10月)

西暦	日付	出来事
2007	5月18日	TCG(トレーディングカードゲーム) 専門会社である株式会社ブシロード(代表取締役社長:木谷高明、資本金9,950万円) 創業する。
	12月7日	トレーディングカードゲーム「Weiβ Schwarz(ヴァイスシュヴァルツ)」の発表会を新宿FACEで開催。WS「五箇条の御誓文」を発表する。
	12月8日	0時より、ヴァイスシュヴァルツ公式サイトを公開。 ヴァイスシュヴァルツ・カンファレンスを全国8か所(札幌、仙台、横浜、名古屋、東京、大阪、福岡、岡山)で開催(12月24日まで)。
2008	1月22日	ヴァイスシュヴァルツ「ゲームシステム&ルール発表会」を秋葉原UDX6階会議室カンファレンスルームで開催。78人の一般参加。
	1月24日	ヴァイスシュヴァルツ体験会を全国28か所で開催(2月24日まで)。累計1,100人の一般参加。
	3月19日	ヴァイスシュヴァルツ初心者講習会全国120か所巡り出陣式(トライアルデッキカード公開)を秋葉原UDX6階会議室RoomEで開催。50人の一般参加。
	3月20日	ヴァイスシュヴァルツ初心者講習会を全国120か所で開催(4月2日まで)。
	3月27日	東京国際アニメフェアに出展(3月30日まで)。
	3月28日	ヴァイスシュヴァルツ カウントダウンイベントを新宿ロフトプラスワンで開催。
	3月29日	トライアルデッキ3種(「D.C. D.C. II」、「ペルソナ3」、「リトルバスターズ!」)発売(50枚入り1個1,300円、6個入り1BOX7,800円)。
	4月5日	東京トレーディングカードショー2008春に出展。 ヴァイスシュヴァルツ トライアル大会を開催(5月11日まで)。
	5月4日	AKIBA-おたくまつりに出展。初心者講習会等を開催。
	5月5日	名古屋ブシロードカードフェスを開催。ヴァイスシュヴァルツ初心者講習会を開催。
	5月29日	ブースターパック2種(「D.C. D.C. II」、「ペルソナ3」)発売(8枚入り1パック330円、20パック入り1BOX6,600円)。
	5月31日	D.C. ペルソナ発売記念イベント in 大阪を開催。
	6月1日	D.C. ペルソナ発売記念イベント in 東京を開催。
	6月27日	ブースターパック「リトルバスターズ!」発売。
	8月8日	ヴァイスシュヴァルツ全国決勝大会調印式をアキバ・スクエアで開催。
	8月9日	ブシロードカードフェス in アキバ・スクエアを開催(2日間で2,700人以上の一般参加)。
	8月10日	ブシロードカードフェス2日目、ヴァイスシュヴァルツ全国決勝大会を開催。
	8月23日	トライアルデッキ「ゼロの使い魔 三美姫の輪舞」参戦。
8月28日	エクストラパック2種(「D.C. D.C. II」、「リトルバスターズ! エクスタシー」)発売。	
9月17日	ヴァイスシュヴァルツ ワールドグランプリ概要発表会を開催。	
9月18日	ブースターパック「ゼロの使い魔 三美姫の輪舞」発売。	
9月20日	東京ゲームショー2008に出展(10月13日まで)。	



2008	10月9日	秋葉原エンタ祭り 2008 に出展 (10月26日まで)。ヴァイスシュヴァルツ トライアル発売記念大会を開催。
	10月24日	トライアルデッキ3種(「魔界戦記ディスガイア」、「なのは Strikers」、「Fate/stay night」) 発売。
	11月9日	土曜日、日曜日、祝祭日のユーザーサポート開始。
	11月14日	ブースターパック「魔界戦記ディスガイア」発売。
	11月28日	ブースターパック「なのは StrikerS」発売。
	11月29日	第1回『痛Gふえすた in お台場』出展。
	11月30日	ブシロードカードフェスをアキバ・スクエアで開催(1,500人以上参加)。ヴァイスシュヴァルツ ワールドグランプリ(WGP) 全国決勝大会を開催。
	12月19日	ブースターパック「Fate/stay night」発売。
	12月20日	ヴァイスシュヴァルツ・シリーズ 11種類をローソンの店頭端末「Loppi」で販売開始。
	2009	1月9日
2月1日		ブシロードカードゲーム LIVE2009 を日本青年館で開催。ヴァイスシュヴァルツの2009年度参戦タイトルを発表。
2月6日		トライアルデッキ「シャイニング・フォース イクサ」発売。
2月20日		ブースターパック「シャイニング・フォース イクサ」発売。
2月26日		ブシロード カードゲーム戦略発表会を秋葉原 UDX シアターで開催。
3月14日		トライアルデッキ2種(「リトルバスターズ! エクスタシー」、「らき☆すた」) 発売。
3月28日		エクストラパック「CLANNAD Vol.02」発売。ブースターパック「らき☆すた」発売。
4月3日		TCGバラエティ番組「カード学園」放送開始(TBS、毎週金曜日25:25)。
4月4日		エクストラパック「宇宙をかける少女/舞-HiME&舞-乙 HiME」発売。
5月16日		ブースターパック「リトルバスターズ! エクスタシー」発売。
6月21日		海外顧客向けにブシロード公式英語版公式ブログを開設。
6月27日		トライアルデッキ2種(「戦国 BASARA」、「THE KING OF FIGHTERS」) 発売。
7月18日		ブースターパック2種(「戦国 BASARA」、「THE KING OF FIGHTERS」) 発売。JR秋葉原駅構内にアンテナショップ「ブシロード TCG ステーション」をオープン(2010年7月17日までの予定を延長中)。
7月25日		ブシロードカードフェス2009を開催。ヴァイスシュヴァルツ全国決勝大会を開催。 トライアルデッキ「THE IDOLM@STER」発売。
8月22日		ブースターパック「THE IDOLM@STER」発売。
8月27日		エクストラパック2種(「宇宙をかける少女/舞-HiME&舞-乙 HiME Vol.2」、「CANAAN」) 発売。
9月12日	トライアルデッキ「Phantom-Requiem for the Phantom -」発売。	
10月10日	ブースターパック「Phantom-Requiem for the Phantom -」発売。	





2009	10月16日	ライブイベント「サタデーナイトライブ金曜日だけど!2」を新宿FACEで開催。
	10月24日	トライアルデッキ「ペルソナ4」発売。
	11月20日	ヴァイスシュヴァルツの累計出荷枚数が1億枚を突破する(PRカードを含めていない)。
	11月21日	トライアルデッキ「涼宮ハルヒの憂鬱」発売。 エクストラブースター「Fate/hollow ataraxia」発売。
	12月5日	ブースターパック「ペルソナ4」発売。
	12月10日	2010年ブシロード戦略発表会を秋葉原UDXカンファレンスRoomDで開催。
	12月19日	ブースターパック「涼宮ハルヒの憂鬱」発売。 コンビニエンスストア「サークルKサンクス」で「ヴァイスシュヴァルツ」の販売開始(取扱店は限定)。
	12月26日	ブシロードワールドグランプリ2009を開催。ヴァイスシュヴァルツ全国決勝大会を開催(12月27日まで)。
	2010	1月8日
1月9日		エクストラパック「THE IDOLM@STER Dearly Stars」発売。
1月23日		エクストラパック「魔法少女リリカルなのは The MOVIE 1st」発売。
2月6日		ブシロードカードゲームLIVE2010を中野サンプラザで開催。
2月27日		トライアルデッキ「D.C. D.C. II プラスコミュニケーション」発売。
3月27日		トライアルデッキ「とある科学の超電磁砲」発売。 ブースターパック「D.C. D.C. II プラスコミュニケーション」発売。
4月24日		ブースターパック「禁書目録 & 超電磁砲」発売。
5月10日		ブシロード戦略発表会(夏)を秋葉原UDXで開催。
5月12日		ブースターパック「禁書目録 & 超電磁砲」が初期出荷100万パックを突破。
5月18日		ブシロード戦略発表会(夏)を開催。
5月29日		エクストラ ブースター「CLANNAD Vol.03」発売。
6月26日		ヴァイスシュヴァルツ トライアルデッキ3種(「FAIRY TAIL」、「魔法少女リリカルなのはA's」、「Angel Beats!&クドわふたー」)発売。
6月28日		テレビCM放送開始(7月4日まで)。 トレインチャンネル(山手線、中央線、京浜東北線の全車両)とステーションチャンネル(新宿駅、渋谷駅構内)でCM放送(7月4日まで)。
7月17日		ブースターパック「FAIRY TAIL」発売。
8月1日		ヴァイスシュヴァルツ全国決勝大会をアキバスクエアで開催。
8月11日		秋葉原ラジオ会館の横に「探偵オペラ ミルキィホームズ」の46メートル看板を設置(2010年12月まで)。
8月21日		ブースターパック「魔法少女リリカルなのはA's」発売。
8月24日		テレビ番組「カード学園」の特別版として、ヴァイスシュヴァルツ全国決勝大会の様子を放送。
8月25日	「探偵オペラ ミルキィホームズ」のアニメ・ゲーム合同制作発表会 with ブシロード戦略発表会(秋)を秋葉原UDXシアターで開催。	
8月27日	エクストラブースター「D.C. D.C. II プラスコミュニケーション」発売。	



2010	9月8日	ヴァイスシュヴァルツ累計出荷枚数が2億枚を突破する(PRカードを含めていない)。
	9月18日	ブースターパック「Angel Beats!&クドわふたー」発売。 エクストラブースター「テレビアニメ 戦国 BASARA 弐」発売。
	10月7日	テレビアニメ「探偵オペラ ミルキィホームズ」TOKYO MX、全国8局で放送開始。「ニコニコ動画」サイトのニコニコ生放送で毎週配信。
	10月29日	ヴァイスシュヴァルツ トライアルデッキ3種(「MELTY BLOOD」、「探偵オペラ ミルキィホームズ」、「エヴァンゲリオン新劇場版」)発売。

(カード発売日はウェブサイト「ネット在庫ドットコム」(<http://www.net-zaiko.com>))

掲載データを参照)



## 参考文献・参照サイト

- ヴァイスシュヴァルツ公式サイト. <http://ws-tcg.com/>  
オタクの鉄人～オタク業界のリーダー達に問う～第2回「株式会社ブシロード 代表取締役 木谷 高明社長」part1.  
5 [http://www.otamap.com/tetsujin/bushi\\_1/index.html](http://www.otamap.com/tetsujin/bushi_1/index.html)  
カードキングダム・いけっち店長ブログ. <http://blog.goo.ne.jp/tcg1234/>  
株式会社ブシロード公式サイト. <http://bushiroad.com/>  
探偵オペラ ミルキィホームズ公式サイト. <http://milky-holmes.com/>  
10 電撃オンライン、2008年1月22日.  
<http://dol.dengeki.com/data/news/2008/1/22/ac55936e6baeb81ad18e081d9a2fabb0.html>

15

## ■インタビュー

株式会社ブシロード 代表取締役社長 木谷高明 (2011年2月18日)。

20



## 早稲田大学 I T 戦略研究所 作成ケース一覧

- No.1 株式会社ジャパン・イーマーケットーe マーケットプレイスのビジネスモデル再構築—足代訓史 (2004 年 3 月)
- 5 No.2 株式会社 P T P (パワー・トゥ・ザ・ピープル) 柏陽平 (2004 年 3 月)  
No.3 O C N と I S P 各社の競争—価格競争の追従関係— 宮元万菜美 (2004 年 8 月)
- No.4 ポケットモンスター (1996~1998) 木村誠 (2005 年 3 月)
- 10 No.5 フォトハイウェイ・ジャパン: 無料ビジネスからの脱皮 鍛地研介 (2005 年 7 月)  
No.6 株式会社アイスタイル—収益基盤強化のためのリニューアル— 鍛地研介 (2006 年 6 月)
- No.7 楽天市場のビジネスモデルと情報システム— 楽天市場はどうして成功したか?— 前川徹 (2006 年 6 月)
- 15 No.8 日本の中古車流通産業—新しい事業形態出現の歴史— 呉健柏 (2007 年 3 月)  
No.9 UniversalCentury.net GUNDAM ONLINE (2000~2006) 木村誠 (2007 年 4 月)  
No.10 日本のブロードバンドビジネス発展の歴史—本命の FTTH へ— 宇賀村泰弘 (2007 年 9 月)
- 20 No.11 リテール特化の「コンシェルジュ」バンク: スルガ銀行 角田仁 (2008 年 3 月)
- No.12 起業時の経営戦略: イー・アクセス 石田雅之 (2008 年 9 月)
- No.13 ジュピターテレコムが多角化戦略 本多尚彦 (2009 年 1 月)
- No.14 ポケモンビジネスの 10 年間 木村誠 (2009 年 3 月)
- No.15 メガネ 21 (トゥーワン) の非常識経営 木村誠 (2009 年 12 月)
- No.16 エムスリー: 躍進する業界特化型ポータル事業 東勝英 (2010 年 1 月)
- No.17 流通系電子マネー「WAON」 木村誠 (2010 年 2 月)
- No.18 I B M メインフレーム: 巨竜は生き残る 高田晴彦 (2010 年 3 月)
- No.19 プラットフォーム系動画配信ビジネス事例分析: ShowTime・Yahoo! 動画・GyaO! 亀田年保 (2010 年 11 月)
- No.20 ケンコーコム: 日本 No.1 健康関連 E コマースサイトの試練と挑戦 曾我部和彦 (2010 年 12 月)
- No.21 ブシロード製トレーディングカードゲーム: ヴァイスシュヴァルツ (2007~2010) (2011 年 3 月)

入手ご希望の方は下記までご連絡下さい。  
連絡先: RIIM-sec@list.waseda.jp  
<http://www.waseda.jp/prj-riim/>



## RIIM IT戦略研究所

事務局：早稲田大学大学院商学研究科 気付

169-8050 東京都新宿区西早稲田 1 - 6 - 1

連絡先：RIIM-sec@list.waseda.jp

20

25

**WASEDA UNIVERSITY**