

英国取材

ベラルーシ発、世界最大級のネット・オンライン・ゲーム会社

「ウォーゲーミング」のCEOに

対日戦略をズバリ直撃！

本誌編集長

和泉貴志

遂にセガとの提携を果たす

「現段階でまだ詳細は言えませんが、今後も新しい展開をしますよ。アジアの皆さんに向け、より力を入れた取り組みを考えていますので、是非とも楽しみにして下さいね」

ビクター・キスリー氏は、トレードマークの笑顔と、いかにもITベンチャー企業のトップらしい、気取らないTシャツ姿を携えながら、こう屈託なく話す。

ビクター氏は、ベラルーシの首都ミ



ビクター・キスリー氏

ンスクで1998年に産声を挙げたゲーム開発・運営企業「War Gaming, Inc.（ウォーゲーミング・ドット・ネット）」のCEOだ。

さて、日本の経済人には、まだ馴染みがない企業名かもしれない。だが、ネットの世界やゲーム業界でこの名を知らなければ、今や「もぐり」と言われるほど、ここ数年で急激に存在感を増している、新進気鋭の「エントテインメント集団」でもある。

とは言え、「どこがそれほど凄いだ？」と訝る読者も少なくないはず。

だが、同社の「看板」、ネットを介したオンライン戦争ゲーム「World of Tanks（WOT）」の登録ユーザー数は、世界で何と1億1000万人以上、というから驚きだ。もちろん、オンライン・ゲームの規模では世界屈指。同時接続者数などでも、世界記録を叩き出した「モンスター・ゲーム」だ。

2013年には、日本法人「ウォーゲーミングジャパン（川島康弘代表取締役）」を設立し、日本語サービスを本格開始、すでに4年目に突入する。

しかもこの間、アニメ、ゲーム、映画界などとも、積極的に連携に挑んでいる。

例えばアニメでは、『ガールズ&パンサー』（ガルパン）『蒼き鋼のアルペジオ』（アルス・ノヴァ）『ハイスクール・フリート』などとコラボ、イベントやゲーム内にキャラクターを登場させる他、『終末のイゼッタ』では、松竹主体の制作委員会の1社として加盟するなど、極めてアグレッシブ。映画界に対しても同様で、ソニー・ピクチャーズ（日本配給はKADOKAWA）の『フューリー』や、ワーナーブラザーズの『ダンケルク』といった作品とコラボ。

一方、ゲーム界に目を転じると、

ソニー・インタラクティブエンタテインメント（SIE）の「PS4」やマイクロソフトの「Xbox 360」といった据え置き型ゲーム機に「コンソール版」としてWOTを提供、さらに、今年に入ってからセガとゲーム制作で提携を果たす。

加えて、世界各国にある軍事関連の博物館との連携にも余念がない。例えば、著名な英国「ボービントン戦車博物館」では、毎年1度開催するフェスティバルを数年前からサポート。この結果、これまで3000人ほどだった来場者が、今年は何と約7倍の2万人に跳ね上がったという。まさに、「WOT」効果である。こうして見ると、「悲惨な戦争をテーマにしたゲームなどけしからん」と、眉を顰める向きもあるかもしれないが、

「他の多くのファイティング・ゲームとは異なり、我が社のゲームは、



第二次大戦時のドイツ戦車の上での撮影に快諾するビクター氏

『血を流さない』が鉄則。逆に戦争の悲惨さや、人類の科学技術の軌跡を後世に残すためにも、我々は戦車、航空機、艦艇などのレストアやサルベージなどを積極的に応援しているのです。加えて、戦争孤児をサポートするたのチャリティ活動『Warchild』にも、専用のゲーム・アイテムを販売し、売り上げの全額を寄付するなど応援しています」と、日本法人マーケティング統括部広報の五十嵐翔氏は強調する。

日本に対して最もサポート

このように快進撃を続けるウォーゲーミングだが、冒頭で紹介したように、今後の対日戦略は気になるところ。

そこで、今年6月下旬、前述したボービントン博物館の「タンク・フェス」を訪れ、会場に現れたビクター

氏を直撃した。

まず、日本のサブカルチャーとの連携について、ビクター氏は、

「私達が多くの日本の作品とコラボした結果、それらが海外でも知れ渡った意義は大きいと思いますよ。例えば『ガルパン』や『蒼き鋼』などを、私達のゲーム内に取り込んだことで、本来は知ることのなかったであろう、例えばロシアや欧米などでも、これらタイトルに耳目が集まっていますから」

と、自信を漲らせる。

また、企業としての対アジア・日本戦略について水を向けると、

「個人的には、アジア地域の中で最もサポートしている国が日本だと思っていますよ。だからオフィスも構え、日本人の川島氏をトップとして招き入れたのです」

と、ビクター氏は日本市場の重要性をアピール。続けて、

「我々は世界各地にオフィスを設けていますが、アジアは欧州に比べて非常に多くの国が集まり、それぞれ伝統や文化が異なる多様な地域であり、欧州とは全く違う方針でビジネスを進めなければいけない、ということを学びました」

と、アジア地域の特異性を強調、加えて、

「アジア地域は、物凄く成長しているのも、もっと注力し、同時にプレイヤーの方々とも今以上に密に接しながら、そして話を聞きながら、会社を育てて行ければと考えています」

と、顧客第一主義に徹する考えを披露する。

一方、日本企業とのさらなるコラボや、M & Aの可能性について尋ねると、

「可能性としてはないとは言えませんが、あくまでもケース・バイ・ケース。必要であればしますよ」

と、明言は避けるものの、

「例えば、私が昔から好きな企業の1つはスクエア・エニックス(スクエニ)さんです。実は、我々のゲームがまだ無名だった頃『オーダー・オブ・ウォー』という自社ゲームでコラボして頂いたことがあります。このお蔭で我々はゲーム開発会社としてメジャーになった、と言ってもいいでしょう」

と含みを残す。

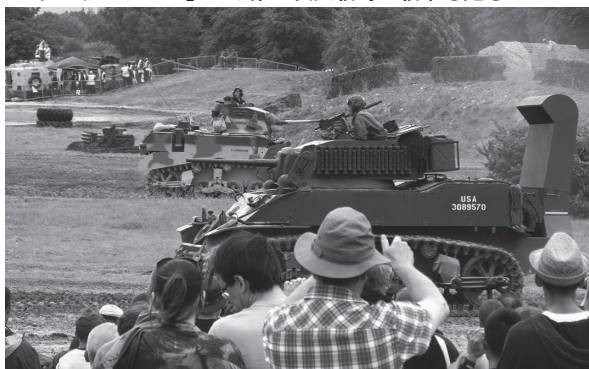
そこで記者氏が、スクエニとの、さらなる「共闘」の可能性について問

うと、

「もちろん、ないとは言いません。とは言え、今彼らがヒットを飛ばしているのは、『ファイナル・ファンタジー』シリーズなど、我々とは少々毛色の違うゲームなので、その意味では何とも言えません。現在はセガさんと『Total War: ARENA』でコラボさせて頂いていますから、その意味でも、日本のゲーム会社とは今後コラボする可能性はあります」

と、ビクター氏。今後とも、その一挙手一投足に目が離せない。

「タンク・フェス」では第二次大戦時の戦車も走る



c Wargaming.net