

総再生回数 4,000 万突破の大好評シリーズ第 3 弾！
1 月 11 日のウノの日に向けて
日本初上陸の新作ウノや人気シリーズを楽しく紹介する
「ウノさんとブロックスくん」新作ムービーが 12 月 26 日より公開！

世界大手の玩具メーカー、米国マテル社の日本法人マテル・インターナショナル株式会社（本社：東京都中央区、代表取締役社長：石井 恵三）は、1 月 11 日の「ウノの日」に向けて、55 年目を迎えたカードゲーム「ウノ」と、戦略性の高さが魅力のボードゲーム「ブロックス」が登場するキャラクターシリーズ「ウノさんとブロックスくん」の第 3 弾企画として、新作ムービー 3 本を 2025 年 12 月 26 日（金）より公開いたします。



本シリーズは、2025 年のウノの日に向けて初公開されたムービーを皮切りに、同年夏には生成 AI を活用したオリジナル楽曲企画「ウノさんとブロックスくんの『おんがくアルバム』」を展開するなど、ウノとブロックスの魅力を多角的に発信してきました。これらの取り組みを通じて、SNS では総再生回数 4,000 万回を突破し、キャラクター・施策の認知も 40%以上に拡大するなど、両ブランドの話題化と認知向上に貢献しています。そして今回、第 3 弾企画として公開する新作ムービーでは、年末発売の新商品「ウノ ゴールド」をはじめ、「ウノ ハンパねえ」「ウノ フリップ」といったウノファミリーをテーマに、各商品の特長や遊びの魅力をキャラクターならではの掛け合いで表現しています。豪華仕様の「ウノ ゴールド」に対するリアクションや、容赦のないルールに思わず盛り上がりってしまう「ウノ ハンパねえ」、表裏が切り替わる「ウノ フリップ」の驚きなどを、ウノさんの“頼れる先輩力”とブロックスくんの“素直で前向きな後輩らしさ”を通して描くことで、ゲームの面白さが自然に伝わる内容に仕上がっています。

ウノ公式 X（旧 Twitter）：https://x.com/unogame_japan

【Point】

- ✓ 総再生回数 4,000 万超えの大好評シリーズ「ウノさんとブロックスくん」第 3 弾としてウノの日に向けた新作ムービーが登場！
- ✓ 年末発売の「ウノ ゴールド」や話題の「ウノ ハンパねえ」「ウノ フリップ」をテーマに、12 月 26 日より新作エピソード 3 本を公開！「ウノの先輩力」と「ブロックスの素直さ」が光る、思わずクスッと笑える内容に仕上がりに！
- ✓ キャラクターのテンポの良い掛け合いを通して、ルールや遊び方が自然と理解できるストーリー構成！



<ウノさんとブロックくん企画背景>

カードゲーム「ウノ」は、世代を超えて親しまれ続け、55 年目を迎えました。一方、「ブロック」は近年 SNS や店頭体験会をきっかけに人気急上昇しているものの、認知面ではまだ伸びしろがあり、2024 年調査ではウノの認知率 88.8%に対し、ブロックは 23.0%と差があることが明らかになりました。この状況を背景に、ウノの親しみやすさを起点にブロックの魅力も知ってもらおうというコンセプトで展開してきたのが「ウノさんとブロックくん」シリーズです。2025 年のウノの日に向けて公開されたムービーシリーズから始まり、同年夏のシリーズ第 2 弾「ウノさんとブロックくんの『おながくアルバム』」では生成 AI を活用した完全オリジナル楽曲 6 曲を公開。『「ウノって言ってない」言えなくて』や『ウノブロダンス』など世界観を広げる楽曲企画として SNS で話題となりました。その流れを受け、今回の第 3 弾企画として、キャラクターたちが再びムービーシリーズとして帰ってきます。

<ストーリー詳細>

本ムービーシリーズでは、「ウノ」と「ブロック」の認知差に着目し、ブロックくんが“ウノさんのように人気者になりたい！”という思いを胸に奮闘する姿を描いています。面倒見の良い先輩であるウノさんが、後輩のブロックくんを支えながら、時に振り回されつつも一緒に成長していく掛け合いが見どころです。今回公開する 3 本の新作では、それぞれの商品特長をキャラクターの動きや会話に織り込み、“遊んでみたい！”と思えるような、ゲームの魅力が伝わる内容になっています。

■「ウノ ゴールド」篇

豪華な輝きに圧倒されながらも“運気が上がるかも!?”と盛り上がる 2 人のやり取りを描写しています。

URL: <https://youtu.be/v12ksf3dfw4>

■「ウノ ハンパねえ」篇

まさかの“ドロー10”に驚くブロックくんと、テンションの高さに振り回されるウノさんの対比がユーモラスに表現されています。

URL : <https://youtu.be/ptxag7jquZ0>

■「ウノ フリップ」篇

カードがひっくり返るギミックを、キャラクターたち自身が裏返されて登場する演出で楽しく紹介しています。

URL : <https://youtu.be/QP8g7p3rw4Y>



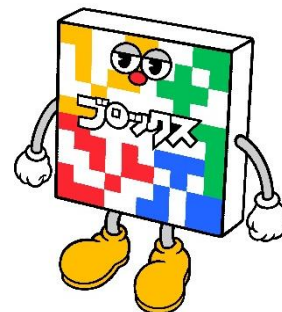
<ウノさん、ブロックくんプロフィール>

ウノさん



性格 : 明るく楽観的で面倒見の良い兄貴肌
趣味 : パーティ
特技 : 楽しい時間をもっと盛り上げること
いろいろなルールやファミリーを駆使して人をエキサイトさせる
相性のいい人 : 運に任せて感覚的に生きる人
好きな色 : 赤、青、黄、緑

ブロックくん



性格 : 生真面目で純粹すぎる心をもつ頭脳派
趣味 : 読書・アート
特技 : 初対面の人にもすぐ覚えてもらうこと
単純そうな見た目に秘めた奥の深さであつという間に人々を熱中させる
相性のいい人 : 実力主義で戦略立てて生きる人
好きな色 : 赤、青、黄、緑



ウノさんとブロックスくん公式サイト：

https://mattel.co.jp/toys/mattel_games/unosan_blokuskun

マテルゲーム公式YouTube：<https://www.youtube.com/@mattelgamesjapan>

【ウノさんとブロックスくんおよびウノ・ブロックスの認知度調査を実施】

マテル・インターナショナル株式会社は全国20～69歳の男女約1000名を対象に「ウノさんとブロックスくんおよびウノ・ブロックスの認知度調査」を実施いたしました。

調査の結果、「ウノさんとブロックスくん」を通じた取り組みの実施後、「ウノ」「ウノ ハンパねえ」「ウノ フリップ」「ブロックス」のいずれにおいても、「人におすすめしたい」と感じる人の割合が増加していることがわかりました。「ウノ」は2.3ポイント、「ウノ ハンパねえ」は1.8ポイント、「ウノ フリップ」は2.6ポイント上昇し、さらに「ブロックス」も2.2ポイント増加した結果となりました。

これらの結果から、本シリーズが各ゲームの楽しさや特長を伝え、誰かにすすめたくなるきっかけづくりにつながっていることがうかがえます。また、ブロックスの認知率についても、昨年の23%から今年は28%へと上昇。依然として伸びしろはあるものの、着実な認知向上が見られました。

今後も「ブロックス」をはじめとする各ブランドの魅力を、より多くの方に楽しんでいただけるよう、継続的な情報発信を行ってまいります。

Q1.ボードゲーム/カードゲームについて、あてはまるものをお知らせください。複数あてはまる場合は、より右側にある選択肢をお選びください。【ウノ】

Q2.ボードゲーム/カードゲームについて、あてはまるものをすべてお知らせください。【ウノ】

※所持は自購入なし・自購入ありの合計

※経験・好意・推奨は認知者ベースを全体ベースに割り戻して算出

【調査期間】2025年10月

【調査人数】1,000人

【調査対象】全国20～69歳の男性/女性

【調査方法】インターネット調査

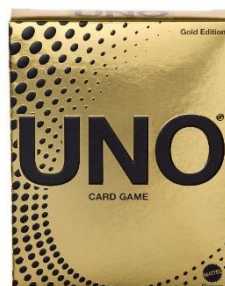
※集計時に小数点2位以下を四捨五入しているため、総計が100.0%とならない場合があります。

※引用・転載時には「マテル・インターナショナル株式会社」とクレジットを明記下さい。

【マテルゲーム紹介】

ウノ ゴールド

世界中で愛されるカードゲーム「UNO」に、箔押しを施した特別仕様。基本ルールはそのままに、各カードに色だけに頼らず識別できるシンボルを搭載し、誰とでもフェアに遊べるデザインへ進化しています。特別感のあるデッキで楽しむ高揚感、記念日やホームパーティーにも最適。ウノファンはもちろん、ギフトにも喜ばれるプレミアムな一式です。



商品名：ウノ ゴールド

メーカー希望小売価格：2,200 円（税込）

対象年齢：7 歳以上

サイズ（cm）：W9.2×D2.3×H11.7

発売元/販売元：マテル・インターナショナル株式会社

URL：https://mattel.co.jp/toys/mattel_games/mattel_games-24351/



ウノフリップ

ライトサイド（表面）とダークサイド（裏面）、2つの側面がある新感覚のウノ。「フリップカード」を出すとダークサイドに突入、5枚引かなくてはならない「ダークドロ-5」カードなど、ハードモードに瞬間チェンジ。「ダークフリップ」カードを出すと、ライトサイドに戻るといった駆け引きが楽しめるルール。



商品名 : ウノ フリップ
メーカー希望小売価格 : 1,210 円（税込）
対象年齢 : 7 歳以上
サイズ (cm) : W9.2×D1.9×H14.6
発売元/販売元 : マテル・インターナショナル株式会社
URL : https://mattel.co.jp/toys/mattel_games/mattel_games-10961/

ウノハンパねえ

カードを 10 枚ひかせるワイルドカードなど、情け無用のカードを大量投入。ドロカードがどんどん増えても、カードが全て交換になっても…容赦なし！カードを持ちすぎるとゲームオーバーになるルールも追加。手加減なしのハンパない面白さ！



商品名 : ウノ ハンパねえ！
メーカー希望小売価格 : 1,760 円（税込）
対象年齢 : 7 歳以上
サイズ (cm) : W9.2×D3.8×H11.6
発売元/販売元 : マテル・インターナショナル株式会社
公式ホームページ : https://mattel.co.jp/toys/mattel_games/mattel_games-18495/

ウノ

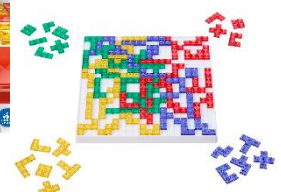
1971 年の誕生以来、不動の人気を誇るカードゲームの大定番。ゲームの形勢を一気に逆転できる「ワイルドカード」、全員のカードを集めてシャッフル、ゲームをリセットできる「シャッフルワイルドカード」、好きなルールを書き込める「白いワイルドカード」など、エキサイティングな面白さは、大人から子どもまで、家族や友達みんなで楽しめます。



商品名 : ウノ
メーカー希望小売価格 : 1,210 円（税込）
対象年齢 : 7 歳以上
サイズ (cm) : W9.2×D1.9×H14.6
発売元/販売元 : マテル・インターナショナル株式会社
URL : https://mattel.co.jp/toys/mattel_games/mattel_games-10936/

ブロックス

ボードのマスに赤・青・緑・黄色の各 21 個の形の違うピースを、同じ色のピース同士角と角がつながるように置いていく陣取りゲーム。全員がピースを置けなくなったら終了、マス目を多く置いた方が勝ちというシンプルながらも頭を使います。最大 4 人まで同時にプレイすることができ、各プレイヤーが戦略を練りながらコミュニケーションを通してその戦略を読み合い楽しめます。子供から大人まで幅広い年齢層のユーザーから世界 50 カ国以上で支持を集めています。





商品名 : ブロックス
メーカー希望小売価格 : 3,520 円 (税込)
対象年齢 : 7 歳以上
サイズ (cm) : W26.7×D3.8×H26.7
発売元/販売元 : マテル・インターナショナル株式会社
URL :
https://mattel.co.jp/toys/mattel_games/mattel_games-11132/

<ブロックスはメンサも認める戦略ゲーム>

MENSA (メンサ) は、全人口のうち上位 2% の IQ (知能指数) の方が参加するという国際的グループです。毎年メンサ会員がその年の最新ボードゲームをプレイして評価し、そのうち上位 5 つのゲームにはメンサセレクトの称号が与えられます。

『ブロックス』は、2003 年にメンサセレクトを受賞しており、商品パッケージの右上に表示しています。

メンサセレクト : <https://www.mensamindgames.com/about/winning-games/>

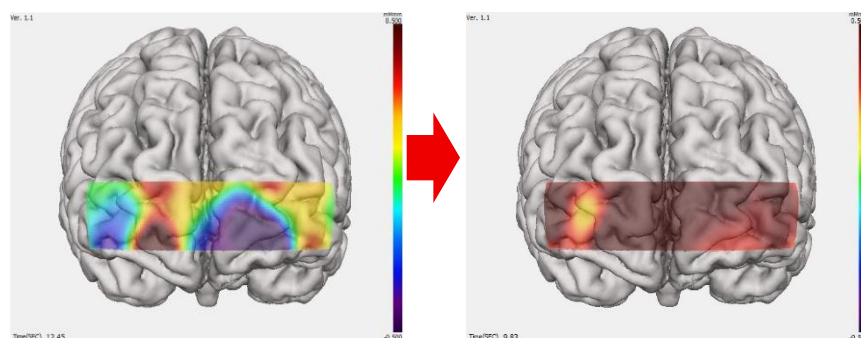


© 2025 American Mensa

<ブロックスを用いた脳波調査>

8月10日のブロックスの日にちなみ、3世代の家族(祖父母、親、子ども)と一緒にプレイした場合の効果を、脳科学的に検証することを試みました。実験の結果、親子3世代のすべてにおいて、ブロックスプレイ中に、脳血液量の明らかな増加が観察されました。このことからブロックスは幅広い世代について脳機能を活性化する働きがあることがわかりました。

■『ブロックス』プレイ中の脳血液量は大幅に増加！世代を超えた“脳トレ”効果が期待できることが明らかに！



第 1 組の脳血液変化量の比較 (単位 : mM・mm・秒)
※6 データの最大値を 1.0 としてノーマライズ

■楽しみながら、脳が育つ！社会性・創造性・計画性など「社会脳」の力を養うことに有効であることが明らかに！

前頭葉は、小学校を卒業した後も発達を続けることから、その後も積極的に機能を発達させる工夫をすることが大切とされています。前頭葉の発達に伴って、「社会脳」と呼ばれる、人を思いやる心・創造性・ルール理解力・計画遂行力などが育まれます。今回の実験では、第1組の息子の『ブロックス』プレイ中の脳血液増加量が大幅に増加したことから、子どもにおいては特に『ブロックス』が脳の活性化に有用であると考えられます。『ブロックス』は、単なるゲームではなく、「相手の気持ちを推察する」「ルールを理解する」「最適な一手を考える」といった要素を含む“思考型”戦略ゲームです。こうした経験を繰り返すことによって、社会脳の基盤を養うこともできるでしょう。



■監修・実施



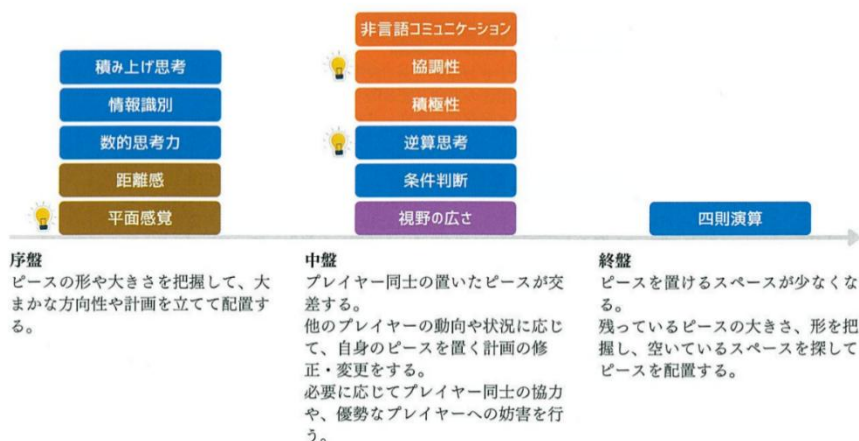
古賀 良彦（杏林大学名誉教授・精神科医・医学博士）

慶應義塾大学医学部卒。杏林大学医学部主任教授を経て現職。日本神経生理学会名誉会員。日本催眠学会名誉理事長。専門分野は精神障害の精神生理学的研究ならびに香りや食品が脳機能に与える効果の脳機能画像による研究。

＜日本ボードゲーム教育協会＞

教育の場において、ボードゲームの活用を企図する団体・個人への支援を通して、広く人々に豊かな学びを提供することを目的とした団体です。『ブロックス』には四則演算・情報識別・数的思考・条件判断・逆算思考など、ゲームの序盤・中盤・終盤の中で学びの要素があることが、日本ボードゲーム教育協会でも認められています。

日本ボードゲーム教育協会：<https://sites.google.com/view/jbgea/>



※55の学びの要素分類から各ボードゲームで獲得できる要素を選別、抽出した。

ボードゲーム教育概論 I _ブロックスの進行度別学びの要素より抜粋



財津 康輔（日本大学生産工学部助教 日本ボードゲーム協会代表理事）

「ゲームの社会的活用」について研究、博士号を取得。大学講師や、ボードゲーム輸入販売会社の研究開発部門、学童保育の運営などを通じて、「学びをアップデート」するための教育プログラムを開発。

コメント：ブロックスは図形の操作（回転や移動）ができたり、計画に基づいて布石を打つことができる点で非常に学びの要素を多く含むボードゲームです。何より面白く、夢中で遊びながら自然と学びになる体験を得ることができます。

マテルゲームについて

1971年の誕生以来、不動の人気を誇るカードゲームの定番「ウノ」、子供向け教育コンテンツや社内研修コンテンツとしても取り上げられる戦略ゲーム「ブロックス」、シンプルなルールにはまる人続出の新感覚ゲーム「バウンス・オフ」など、大人から子供まで家族や友達みんなで楽しめるゲームを提供しています。

公式サイト：https://mattel.co.jp/toys/mattel_games/

X：https://twitter.com/unogame_japan

YouTube：<https://www.youtube.com/user/mattelgamesjapan>





マテル社について

マテル（Mattel）グループは、玩具およびファミリー向け製品のデザイン、製造、マーケティングにおける世界的リーディング企業です。マテル社のベストセラー・ブランドとして、史上最も有名なファッションドールバービー（Barbie®）のほか、ホットウィール（Hot Wheels®）、きかんしゃトーマス（Thomas & Friends®）、フィッシャープライス（Fisher-Price®）、メガブロック（MEGA® BLOKS）に加え、様々なエンターテインメントから着想を得た玩具ラインがあります。マテル社は、2015年に『Ethisphere Magazine』の「World's Most Ethical Companies(世界で最も倫理的な企業)」に選ばれ、2014年に『Corporate Responsibility Magazine』の「100 Best Corporate Citizens」で第5位に選ばれています。全世界の事業を統括する本社をカリフォルニア州エルセグンドに置くマテル・グループは、150以上の国で製品を販売しています。

公式サイト：<http://www.mattel.co.jp/>