

# 世界中が熱狂する、 “史上最大”<sup>※1</sup>のクールジャパン開幕

『ユニバーサル・クールジャパン 2018』キャプテンに就任した  
澤穂希<sup>さわ ほまれ</sup>さんが華麗なボールキックを合図に開幕宣言！

約 500 名のゲストとともに、“日本のクール”に大熱狂

2018年1月18日(木) プレスプレビュー開催

ユニバーサル・スタジオ・ジャパンは、明日1月19日(金)の『ユニバーサル・クールジャパン 2018』グランド・オープニングに先駆けて、本日12時30分頃、オープニング・セレモニーおよびプレスプレビューを開催しました。

日本が世界に誇るエンターテインメント・ブランドを集結し、“日本のクール”の魅力を圧倒的なスケールとクオリティで国内外へ発信するという本イベントの趣旨に賛同し、まさに自身も日本が世界に誇るクールである、サッカー界のレジェンド澤穂希さんが、『ユニバーサル・クールジャパン 2018』のキャプテンとしてオープニング・セレモニーにサプライズ登場。会場から盛大な歓声があがりました。澤さんの「日本のクールを、もっとアツく！“史上最大”<sup>※1</sup>のユニバーサル・クールジャパン、キックオフ！」という宣言と華麗なボールキックを合図に、“史上最大”<sup>※1</sup>のクールジャパンで展開する4ブランドが姿を現すと、会場は紙吹雪に包まれ、本日特別に招待されたゲスト約500名とともに開幕宣言をしました。



明日1月19日(金)よりオープンとなる『ファイナルファンタジー XR ライド』、『名探偵コナン・ワールド』、『モンスターハンター・ザ・リアル』を先行体験した澤さんは、「世界中が熱狂するコンテンツの魅力、日本のすばらしさを皆さんに知っていただきたいです。ユニバーサル・クールジャパンでは、日本が世界に誇る熱い体験ができます。ぜひ、ここユニバーサル・スタジオ・ジャパンで体験してください！」と熱く語りました。さらに、各ブランドに対し、『ファイナルファンタジー XR ライド』では「VRを超えた圧倒的な臨場感で、ファイナルファンタジーの美しい世界がリアルに体験できました。」、また『モンスターハンター・ザ・リアル』では「武器を持ってほんとうにハンターになりました。現役の時に鍛えた足腰でふんばって、しっかりモンスターと対峙できました!」、『名探偵コナン・ザ・エスケープ』では「コナンの世界にどっぷり入り込めました。一番驚いたのは、コナンくんのサッカーの技術!世界最優秀選手を獲れるくらい。ライバルです!(笑)友達と協力して謎解きをすれば、盛り上がると思います。」と、大興奮の様子で感想を述べました。また、明日よりフォトとフードが先行展開され、2018年3月16日(金)にアトラクションがオープンする「美少女戦士セーラームーン」については、「一足先に試食したメニューは、見た目もかわいかったのですが写真を撮り忘れるくらい(笑)、美味しくて一気に食べてしまいました。憧れのセーラー戦士たちと勇気を出して闘うアトラクションを、早く体験したいです。」と、期待を込めて語りました。



『ファイナルファンタジー XR ライド』前にて

『モンスターハンター・ザ・リアル』の体験

『名探偵コナン・ザ・エスケープ』の体験

### 『ユニバーサル・クールジャパン』について

世界各国で大人気の日本発の“クール”なエンターテインメントブランドを一堂に集結し、その魅力を国内外へ発信する本イベントは、日本のみならず海外からのゲストにも好評を博しています。また、テーマパークの閑散期といわれる1月～2月の集客レベルを格段に引き上げ、閑散期が無くなるという貢献を果たしました。圧倒的なスケールとクオリティで、日本の素晴らしいコンテンツの世界観をリアルに再現。ユニバーサル・スタジオ・ジャパンが起点となり、“クールジャパン”の魅力をこれからも世界中に発信してまいります。

©Naoko Takeuchi © 2018 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

原作/青山剛昌「名探偵コナン」(小学館「週刊少年サンデー」連載中) © 2018 青山剛昌/名探偵コナン製作委員会

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. 書・紫舟 TM & © Universal Studios. All rights reserved.

※1・・・『ユニバーサル・クールジャパン』2015～2018にて実施および実施予定の各コンテンツにおける「世界展開国数」(のべ)の年毎の合計が、2018年は過去最多であることを指す。パークにおける展開コンテンツに限る。アニメーションおよび漫画の両方を持つコンテンツの場合は、漫画(原作)の店舗小売販売実績のある国数でのカウント。ゲームコンテンツについては、ダウンロード販売および店舗小売販売実績のある国数でのカウント。(2017年8月1日～8月29日時点の自社調べに基づく)