



ホビージャパンの物語

株式会社ホビージャパン。その源流は昭和39年に開店した小さな小さなミニカーショップです。ホビーを求め、ホビーを愛する人々に世界のホビーを紹介したい。そんな創業者の夢が少しずつ結実して、出版、ホビー商品、ゲーム、キャラクター、小売等にまたがる総合ホビー企業へと成長を遂げました。

創業から半世紀。ホビージャパンはこれからもホビーを愛する全ての人々の知的好奇心を刺戟し続けて参ります。

TEAM Hobby JAPAN



企業ビジョン

これがホビージャパンです

ホビージャパンはオンリーワン。
人がやらないことをやる。

ホビージャパンで働く社員は皆、ホビーが大好き。
好きだからこそ夢中になれる。

ホビージャパンはホビーがすべて。
余計なことはできない。やらない。なぜならホビージャパンだから。



事業連携によるシナジー

1969年の創業以来、事業分野も月刊ホビー専門誌や文庫などの出版事業をはじめ、キャラクター開発・著作権事業、ホビー商品の企画・販売事業、ホビー情報サイトの運営事業、国外ホビー商品の輸入・販売事業、ホビー商品の小売事業と多岐にわたってきました。

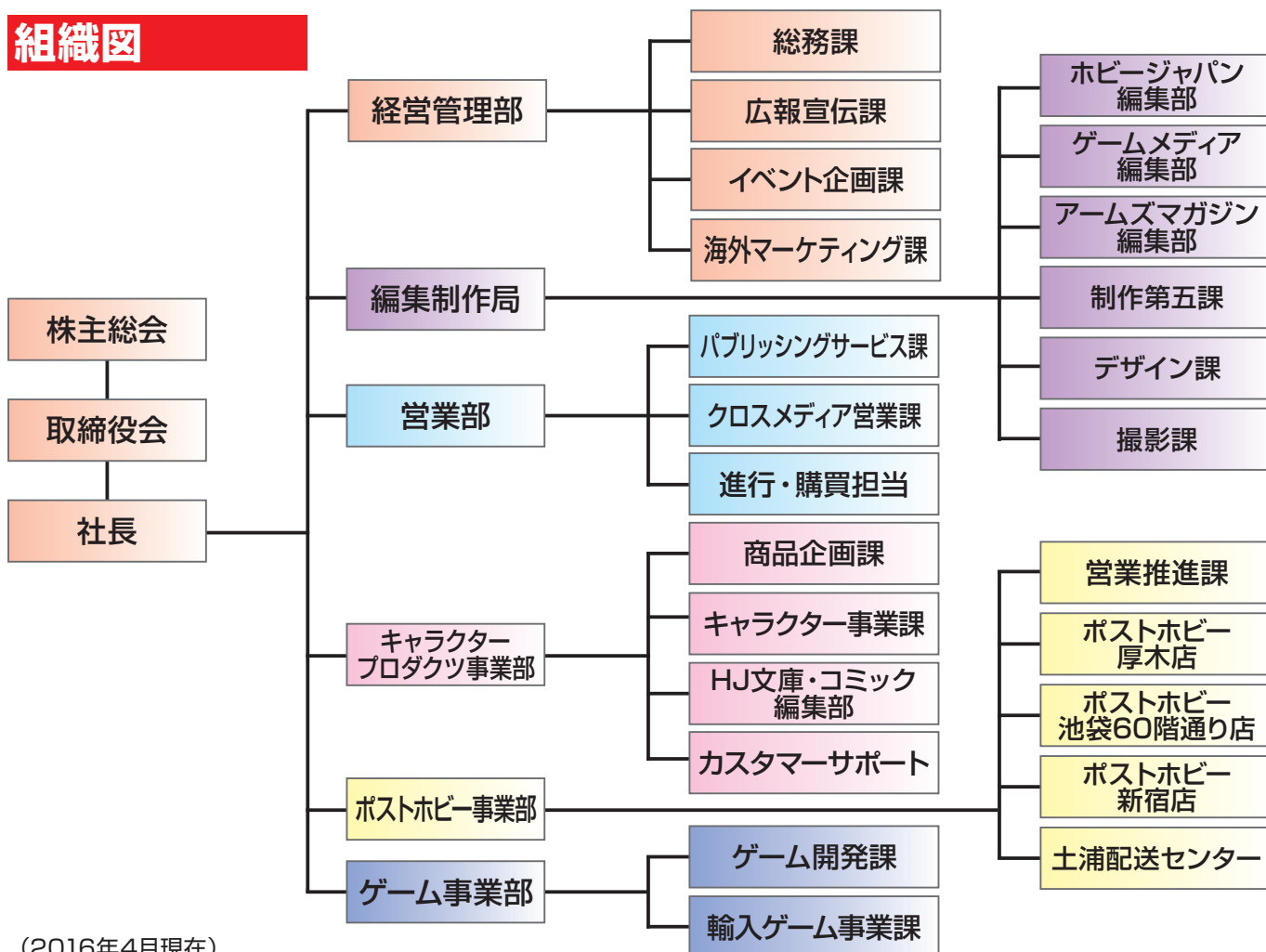
その様々な事業が連携する事により、シナジーを生み出してきました。これからも複数の事業が連携する事により、新たな商品、コンテンツを生み出していきます。



会社概要

会社名	株式会社ホビージャパン
本社所在地	東京都渋谷区代々木2-15-8新宿Hobbyビル 〒151-0053
設立年月	1969年9月27日
資本金	20,000,000円
代表者	代表取締役社長 松下大介
従業員数	120名(2016年4月現在)
取引銀行	みずほ銀行、商工中金、三菱東京UFJ銀行
主要取引先	日本出版販売株式会社、株式会社トーハン、大日本印刷株式会社、株式会社バンダイ、株式会社タミヤ、株式会社セガ、株式会社東京マルイ、株式会社タカラトミー、株式会社スクウェア・エニックス、株式会社壽屋、株式会社メガハウス、有限会社アルター、株式会社グッドスマイルカンパニー、株式会社ジェンコ、株式会社KADOKAWA、イオン株式会社、宮沢模型株式会社、株式会社ブシロード（順不同）
事業内容	<ul style="list-style-type: none"> ●月刊ホビー専門誌（ホビージャパン、アームズマガジン、ガンプロフェッショナルズ）・ライトノベル（HJ文庫）・コミック・ホビー関連書籍の出版事業 ●キャラクター開発・版權事業 ●ホビー商品の企画・販売事業 ●各種ゲームの開発・出版 ●国外のホビー商品、ゲームなどの輸入・販売事業 ●ホビー商品の小売事業（ポストホビー）

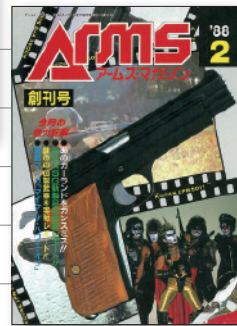
組織図





沿革

- 1965年 11月 代々木に「ポストホビー」創業
- 1969年 3月 株式会社ポストホビー設立
- 1969年 8月 「月刊ホビージャパン」創刊
- 1969年 9月 株式会社ホビージャパン設立
- 1973年 10月 アドベンチャー・ゲームを日本に紹介
- 1981年 12月 ゲーム専門誌「タクテクス」創刊
- 1987年 12月 ミリタリー専門誌「月刊アームズマガジン」創刊
- 1990年 3月 「月刊タクテクス」を「月刊RPGマガジン」に名称変更
- 1995年 6月 厚木パルコに「P&H厚木店」を開設（※現ポストホビー厚木店）
- 1996年 4月 トレーディング・カードゲーム「マジック：ザ・ギャザリング」日本語版発売
- 1999年 7月 「月刊RPGマガジン」から「月刊GAMEぎゃざ」へ名称変更
- 2003年 12月 会話型RPG「ダンジョンズ&ドラゴンズ」日本語版発売
- 2005年 7月 「ポストホビー池袋60階通り店」開設
- 2006年 4月 「月刊GAMEぎゃざ」から「月刊ゲームジャパン」へ名称変更
- 2006年 7月 「HJ文庫」創刊
- 2007年 7月 小説賞「ノベルジャパン大賞」開始（※現HJ文庫大賞）
- 2008年 3月 株式会社ホビージャパン・株式会社ポストホビー合併
- 2009年 4月 「クイーンズブレイド」TVアニメ化 **クイーンズブレイド**
- 2009年 9月 香港版「月刊ホビージャパン」創刊
- 2010年 4月 「いちばんうしろの大魔王」TVアニメ化 **いちばんうしろの大魔王**
- 2010年 10月 「百花繚乱」TVアニメ化 **百花繚乱**
- 2011年 1月 台湾版「月刊ホビージャパン」創刊
- 2011年 2月 「ファイナルファンタジー・トレーディングカードゲーム」発売
- 2011年 5月 中国版「月刊ホビージャパン（模工坊）」創刊
- 2011年 11月 「カードゲーマー」創刊
- 2012年 2月 「月刊ガンプロフェッショナルズ」創刊
- 2012年 4月 「はぐれ勇者の鬼畜美学」TVアニメ化 **はぐれ勇者の鬼畜美学**
- 2012年 9月 タイ版「月刊ホビージャパン」創刊
- 2013年 9月 トレーディングカードゲーム「ラストクロニクル」発売 **Last Chronicle**
- 2014年 7月 「六畳間の侵略者!？」TVアニメ化 **六畳間の侵略者!？**
- 2015年 7月 「ビキニ・ウォリアーズ」TVアニメ放映
- 2016年 9月 「ポストホビー新宿店」開設



Publishing

出版事業

ホビーの夢を、全国の読者のもとへ……

当社の出版事業は、1969年の会社設立とともに始まりました。その基本理念は、全国の読者に“ホビーの夢”を提供すること。現在では3つの月刊誌を軸に、年間100冊以上の出版物を刊行しています。多様なニーズに応えるべく、社員一丸となって取り組んでいます。また、月刊ホビージャパンや当社発行の専門誌、文庫は、台湾、香港、中国、韓国、タイにて翻訳出版されております。当社は今後も海外への展開に注力してまいります。



月刊ホビージャパン

No.1総合ホビー情報誌

「月刊ホビージャパン」の創刊は1969年。創刊当初はミニカーの専門誌でしたが、その後総合ホビー誌として発展を重ね、現在では自他ともに認める業界ナンバーワン誌に成長しました。扱うジャンルは多岐にわたりますが、雑誌の基本路線は“HOW TO”。常にユーザーの視点に立ち、見て、読んで楽しめる内容を追求。業界のリーディングマガジンとして、新鮮な情報を提供しています。



MEDIA DATA

1969年9月創刊
A4ワイド判
毎月25日発売

月刊アームズマガジン

トイガンとミリタリーの最新情報誌

男性ならば、一度はオモチャの鉄砲で遊んだことがあるもの。その延長線上にある、エンターテインメントとしての銃の魅力を伝えるべく、トイガンとミリタリーの総合情報誌「月刊アームズマガジン」は誕生しました。実銃や自衛隊のレポートから流行のミリタリーファッションまで、多方面の分野を積極的に取り入れ、より多くの方に親しんでいただける誌面作りを心がけています。



MEDIA DATA

1987年12月創刊
A4ワイド判
毎月27日発売

月刊ガンプロフェッショナルズ

銃・射撃の専門誌

「月刊ガンプロフェッショナルズ」は、世界各国の銃器を取材し、正確な銃器および射撃の情報をお届けするとともに、トイガンの最新情報、構造解説を詳しくお伝えします。アメリカ、ヨーロッパを中心に最新銃器、ガンイベントのレポートを掲載。日本では味わうことのできない実銃の世界をご堪能ください。また、トイガンの魅力を国内メーカーのニューモデルを中心に独自の視点でご紹介します。



MEDIA DATA

2012年2月創刊
B5判
毎月27日発売

カードゲーマー

毎号が永久保存版! カードゲーム専門誌

月刊ホビージャパンに掲載されたシミュレーションゲームの紹介記事を端緒に1981年に創刊された「タクテクス」。以降「RPGマガジン」、「GAMEぎゃざ」、「ゲームジャパン」と誌名を変えながら、常に最先端の知的ゲームを紹介してきました。2011年には国内唯一のカードゲーム専門誌「カードゲーマー」を立ち上げ、成長著しいカードゲーム業界の情報を発信しています。



MEDIA DATA

2011年10月創刊
A4判
奇数月末日発売

宇宙船

SF・特撮ビジュアルマガジン

1980年に株式会社朝日ソノラマから創刊。『ゴジラ』『ウルトラマン』『仮面ライダー』『スーパー戦隊』など国内作品から海外SF作品まで紹介する国内唯一の特撮情報誌。2005年に休刊後、株式会社ホビージャパンが商標を継承。2008年4月に復刊し、現在まで刊行しています。キャスト、スタッフのインタビューや関連アイテムまで幅広く紹介し、30年以上に渡り特撮ファンから厚い支持を集めています。



MEDIA DATA

2008年4月復刊
A4変形判
1月初旬、4・7・10月
1日発売

単行本・ムック

さまざまなホビーに取り組み当社の挑戦は、月刊誌にとどまりません。より専門的な情報を一冊の本にまとめ、全国の読者に届けています。



Character

Product

Publishing

キャラクター プロダクツ事業

世界に広がるキャラクターの創造

当社では、HJ文庫、コミック、WEBメディア等をプラットフォームに、多彩なキャラクタービジネスを展開し、現在は基幹事業のひとつにまで成長しました。生み出されたキャラクターは、出版、ゲーム、アニメ等さまざまなメディアと融合し、日本国内にとどまらず、アジア、欧米等世界各国で多くのファンを獲得しています。さらに、『AMAKUNI』ブランドの精緻なフィギュアをはじめとしたキャラクター商品の開発・販売を手掛け、その販路は世界中に広がっています。

文庫 コミック 事業

文庫を拠点とした、新キャラクター創造の場

ホビー業界で長年牽引役を担ってきた当社のノウハウを活かし、魅力的な物語とキャラクターを作り出していきたい。「HJ文庫」は、そんな願いから生まれたライトノベルレーベルです。

並行して公募型の小説賞「HJ文庫大賞」（旧：ノベルジャパン大賞）も開催。才能の発掘にも力を入れた結果、現在その出版作品は500を数え、TVアニメ化、フィギュア化を始めとした様々なメディアミックス展開にも繋がっています。

さらに、HJ文庫作品のコミカライズを中心としたコミック事業も開始。幅広く楽しめる、親しみやすい作品の提供を目指しています。

ライトノベル

アニメ化作品



コミック

コミカライズ作品



人気シリーズ



商品企画 事業

ユーザーの「欲しい!」を形にしてお届け

ホビージャパン限定通販をはじめ、イベント、書店様、販売店様、WEB店舗様、海外代理店様等を通して、世界中のホビーファンにオンリーワンの商品をお届けしています。

多くのパートナーシップ企業様と共に、商品の企画から、製造、販売、プロモーションまでの全工程を手掛けています。特にスケールフィギュアに関しては、オリジナルブランド『AMAKUNI』として高品質の製品を販売しています。

またゲームブック発のキャラクターコンテンツである『クイーンズブレイド』や、フィギュア発のキャラクターコンテンツ『七つの大罪』など当社ならではのキャラクターブランドの展開を得意としています。



クイーンズブレイド

他に類を見ない"対戦型ビジュアルブック"発のキャラクターブランドを展開

©HobbyJAPAN

七つの大罪

七人の魔王様を崇拝する、ちょっと怪しいキャラクターブランド。フィギュアが大人気!

©HOBBY JAPAN / Niθ

AMAKUNI

真摯な姿勢に遊び心を加えて、日々制作に取り組む、オンリーワンのフィギュアブランドを通信販売で展開中

© 2015 DMM.com/KADOKAWA GAMES All Rights Reserved.
©HOBBY JAPAN / Niθ

キャラクター 事業

「無」から「有」を生み出す知的創造産業

自社のWEBサイトや文庫作品などから誕生したオリジナルコンテンツを管理し、アニメ、ゲームなど、さらなるエンターテインメント分野へと広

げる事業を展開しています。

近年では、自社のオリジナルキャラクターコンテンツとして、男性向けの作品に加え女性向けのオリジナル作品も創出しており、ホビージャパンのキャラクタービジネスの中心的役割を担っています。



『ビキニ・ウォリアーズ』

©HOBBY JAPAN



『六畳間の侵略者!?』

©2014 Takehaya・HobbyJAPAN/ころな荘管理組合



『百花繚乱』

©すずきあきら・Niθ / ホビージャパン



『はぐれ勇者の鬼畜美学』

©2012 上橋謙人・ホビージャパン/はぐれ勇者の鬼畜美学パートナーズ



『いちばんうしろの大魔王』

©水城正太郎/ホビージャパン・コンスタン魔術学院パートナーズ

Game

ゲーム事業

世界のホビー情報をキャッチ

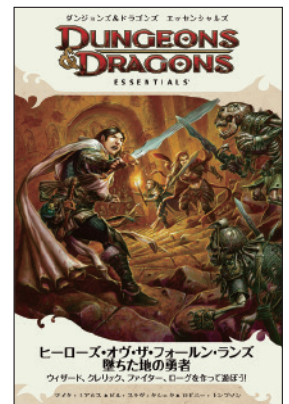
当社は創業時から「海外ホビーの日本のファンへの紹介」を続けています。1960年代の「モデルカー」の輸入販売から始まり、1980年代は「シミュレーションゲーム」、1990年代は「ロールプレイングゲーム (RPG)」といった知的ゲームを日本に定着させました。2011年には「トレーディングカードゲーム (TCG)」の自社開発を始めるなど、当社は国内におけるホビーゲームのパイオニアとして、常に世界へのアンテナを張り巡らせ、世界中のホビー市場の情報をキャッチしています。

開発事業

「開発」から「営業」、「出版」まで、ゲームに関するすべてがここに

トレーディングカードゲーム (以下TCG) 「マジック：ザ・ギャザリング」を長年取り扱ってきたノウハウを活かし、オール自社開発の「ラストクロニクル」や、開発・販売を担当する「ファイナルファンタジー・トレーディングカードゲーム」(発売元：スクウェア・エニックス) など、TCGを中心に事業展開をしています。

また、「ダンジョンズ&ドラゴンズ」の日本語版の出版や、「ラストクロニクル」の攻略本の出版など、広範囲でゲーム全般に関わる事業も展開しています。



世界のゲーム情報発信基地

海外で話題のボードゲームの輸入販売や、日本語版の制作・販売をする正規代理店としての事業を手掛けています。世界の数々のゲーム賞を受賞した「ドミノオン」、「アグリコラ」、「パンデミック」、「ディクシット」、「世界の七不思議」、「ダブル」などの日本語版が代表的な商材です。

※当事業は2015年現在、日本国内向けです。

輸入事業

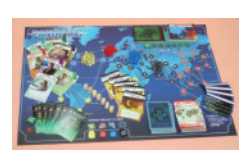
代表的な取扱いタイトル



『ドミノオン』
©Rio Grande Games



『アグリコラ』
©Lookout Games



『パンデミック』
©F2Z Entertainment Inc.



『ディクシット』
©Asmodee Editions



『世界の七不思議』
©REPOS Production



『ダブル』
©Asmodee Editions



海外ボードゲームの日本語版製品
有名タイトルや賞を受けた人気作を多数日本語化

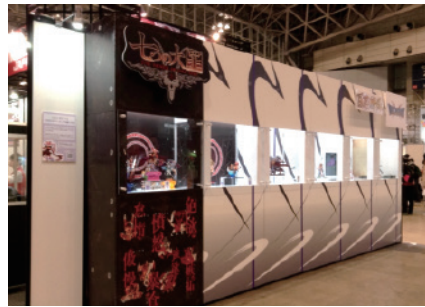
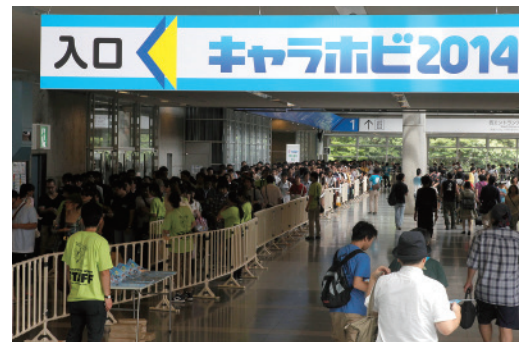
Event

イベント事業

ユーザーとの交流の場を創出

ホビー業界の発展に伴い、毎年行われるイベントは増え続けています。インターネットでのコミュニティが発達した昨今でありながら、なぜ増え続けるのか？ それはユーザーが求めているからに他なりません。ホビー情報・商品によりユーザーの心に芽生えた熱意は、爆発させる場所を求めています。イベントは、その熱意を爆発させるのに最適な場です。そしてそこからは、ユーザーと企業のシナジーにより、新たな何かが生まれるに違いありません。

常にユーザーと共にあるために、そして業界活性化のために企業にしか出来ない役割を果たすために、当社は、イベントの運営・出展に、積極的に取り組んでいます。



Retail

小売事業



1965年創業 老舗のホビーショップ

1965年、代々木にミニカー専門店としてオープンした日本のホビーショップのパイオニア、それがポストホビーです。

創業以来、世界中からセレクトしたアイテムを専門スタッフが販売するスタイルで、通なお客様の要求に応えられる店舗を目指しています。



媒体とコラボしたショップ

業界初となる雑誌とコラボしたショップ「アームズマガジンショップ」を展開。アームズマガジンの魅力を立体化し、「見て、触って、楽しめる」新感覚のミリタリーショップとして最新情報を発信します。



オリジナルミニカーブランドの展開

ショップで培われた審美眼や、コレクターからの生の声を参考に、オリジナルミニカーを製作しています。創業以来お客様との対話に裏付けられたセクションを、最良の手段で具現化するコレクター向けハイエンドブランドです。



フランチャイズ展開

より多くのお客様にコレクションの提案を出来るように、フランチャイズ出店で拡大しています。

ポストホビー Shop Chain

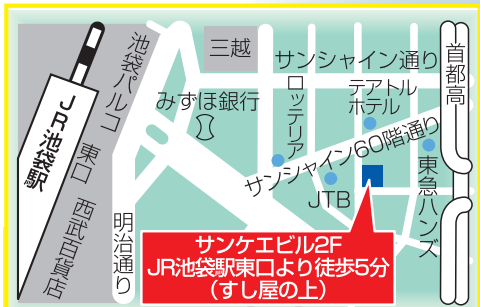
- 平安堂諏訪店
ポストホビーミニカー&ミニ四駆コーナー
- 高蔵寺店
- 池袋60階通り店
- 新宿店
- 厚木店
- 稲沢店
- 豊田吉原店
- 刈谷店
- 浜松店

(2017年4月現在 直営店及びフランチャイズ店)



事業所マップ

ショップ



ポストホビー 池袋60階通り店

〒170-0013 東京都豊島区
東池袋1-22-5サンケイビル2F
TEL 03-3985-5037



ポストホビー 新宿店

〒151-0053 東京都渋谷区
代々木2-11-20 新宿成和ビル3F
TEL 03-6383-4255



ポストホビー 厚木店

〒243-0018 神奈川県厚木市中町
1-5-10厚木ガーデンシティビル8F
TEL 046-297-7440

ロジスティクスセンター

ホビー土浦配送センター

〒300-0817
茨城県土浦市永国744-4
TEL 029-826-5467

本社



〒151-0053 東京都渋谷区代々木2丁目15番8号 新宿Hobbyビル
TEL 03-5304-9110 (代表)

