

2021年1月1日

株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス
代表取締役社長 松田 洋祐

年頭所感

謹んで新年のご挨拶を申し上げます。

2020年は、年初からの新型コロナウイルス感染症拡大により、世界の主要都市が相次いで都市封鎖（ロックダウン）に踏み切るなか、日本においても4月に緊急事態宣言が発出されるなど、これまで経験したことのない事態に直面した一年となり、今後の働き方、さらには生活様式そのものを大きく変える転換点となりました。エンタテインメント業界においても、大型イベントの相次ぐ休止やアミューズメント施設への来店客激減など、事業運営面で大変苦難の多い年でしたが、年末にPlayStation 5、Xbox Series Xが遂に発売となり、デジタルエンタテインメントの進化と新たな可能性を実感させる次世代ゲーム機の登場に、世界中が大きく沸いた一年でもありました。

新しいゲーム機の登場は、ハードスペックの向上がもたらす格段に魅力的なゲーム体験をユーザーの皆様を提供することでしょう。また、Sony Interactive EntertainmentのPS NowやMicrosoftのXbox Game Pass、Project xCloudなどに代表される、ゲームコンソールを中心としたプラットフォームサービスの更なる進化も期待されるところです。この傾向は、今後のクラウド、5G時代の本格的な到来を見据えて一層加速することは想像に難しくありません。また、従来の家庭用ゲームプラットフォームのみならず、AmazonやGoogle、Tencentといったテックジャイアントが次代のプラットフォームとして、その存在感をより強めることでしょう。

クラウド、5Gが本格普及し、新旧プラットフォームが群雄割拠する大競争時代の到来が予見される中、カギとなるのはやはりコンテンツです。お客様にとってより魅力のあるコンテンツ、楽しいコンテンツをどれだけ充実させることができるかがエンタテインメントプラットフォームの優勝劣敗を決するカギとなります。今後プラットフォームによるコンテンツの囲い込みはより一層激しさを増し、コンテンツ獲得を目指すM&A等の動きも活発化してゆくでしょう。プラットフォームとパブリッシャー・ディベロッパー間のみならず、パブリッシャー・ディベロッパー間での動きも活発化するものと考えます。一方で、ゲームコンテンツ自体が巨大なユーザーベースを持つようになることで、プラットフォーム化するという事も起こってきています。ゲームコンテンツのユーザーベース拡大によ

リクロスプラットフォームプレイが促され、個々のゲームプラットフォームを超えて巨大なユーザーコミュニティが形成される現象も数多く発生しています。今後クラウドが進展してゆくにともない、このようなケースはさらに多くなっていくものとみています。

このように、クラウドをベースに、さまざまなプレイヤーが参入しゲームビジネスの覇権を目指す混沌とした時代が訪れることは間違いありません。そういった中で改めてカギとなるのはコンテンツです。まさに“Content is King”です。コンテンツこそが価値の源泉であり、私たちはそのコンテンツの創造、開発、提供に引き続きコミットすることで、エンタテインメント企業としての存在感をより一層高めてゆきます。

加えて、コンテンツを生み出す、人・組織への投資も引き続き積極的に行ってゆきます。昨年12月から、スクウェア・エニックス・グループのホールディングス、スクウェア・エニックス、Luminous Productions において、在宅勤務制度を正式導入しました。従前より「柔軟かつ多様な就労環境の実現」は今後の事業展開と成長を加速させるための重要なピースであり、在宅勤務制度は有力な手段のひとつであると考えていました。新型コロナウイルス感染症対策のための臨時措置ではなく、恒久的制度として在宅勤務を導入した理由もそこにあります。また、今後より多様な人材の獲得、投資を行ってゆくためにも、柔軟かつ多様な就労環境を整えてゆくことは必須です。在宅勤務に伴うさまざまな課題があることは認識していますが、これらを克服して、新たな時代の職場づくり、人材ポートフォリオづくりを追求してゆきます。

AIの進化に伴い、コンテンツもAIで再生、量産される世の中が到来しつつある中、今後のコンテンツ開発においては、これまで以上に「人の関わり方」が重要になってくると考えています。新たな価値創造にコミットし、組織をより強化し、多様な価値観をもつ人々が働ける環境を整え、豊かなコンテンツポートフォリオを実現し、もって私たちの企業理念を実現してゆきます。

本年もよろしく願いいたします。