

2016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

謹んで年頭のご挨拶を申し上げます。

2015年は、事業構造の変革に注力

2015年を振り返りますと、スクウェア・エニックス・グループの強固な事業基盤を確立できた年となりました。

当社グループは、ビジネスモデル、プラットフォーム、コンテンツの提供方法などの多様化や、ネットワーク環境の進化といったエンタテインメント・コンテンツを取り巻く環境変化に適應するために、さまざまな側面から事業構造の変革に取り組んでまいりました。

2015年は、有力なコンテンツ配信プラットフォームに成長したスマートデバイスにおいて、当社グループは多くのヒットタイトルを輩出することができました。大型オンラインゲームサービスについても、多くのお客様に継続してご愛顧いただき、安定した収益基盤となっています。また、最先端技術に基づく高品質なゲーム体験をお届けできるHD（ハイ・デフィニション）ゲームの分野においては、代表的なフランチャイズ作品の発売による収益機会の拡大により、今年以降も続く強力なラインナップの投入に向けた足掛かりができました。さらに、アーケードゲームにおいても新たなゲーム機を投入し、リアルなゲーム体験を提供するという当社グループ内でのユニークなポジションを確立しています。出版の分野では、海外、特に中国でのマンガ配信を現地企業を通じて行ったことは将来への布石という点で重要な意味をもつイベントであったといえます。

2016年は、新たな成長へ向けて出発

2016年は、いよいよ今までの取り組みを集大成し、新たな成長へ向けて出発する重要な年になります。

ビッグフランチャイズの新作をはじめとした豊富なパイプラインを生かして将来への飛躍を狙います。コンテンツ開発においては、従来のプロダクトラインに加えて、VRやARといった新たな分野においても挑戦的で革新的なチャレンジを行ってゆきます。

また、地域的な展開については、中国本土においてスマートデバイス向けゲームのみならず、本格的にHDゲームを投入する計画です。さらに、メキシコ・ブラジルや中東・ロシア地域は、ゲームの消費市場として既に無視できないサイズにまで成長してきており、当該地域での積極的な展開を推進してゆきます。また、今後大きく成長するであろうインドを中心とした南アジア地域についても積極的に展開してゆきたいと考えております。

お客様に最高のエンタテインメント体験を

エンタテインメント・コンテンツ業界は、今もなお大きな変化の渦の中にあります。この中で当社グループは、いかなる環境下においても、クリエイターの個性を最大限に発揮して、世界中のお客様に最高のエンタテインメント体験をお届けしてまいります。この取り組みを通じて、お客様、株主様など当社グループのステイクホルダのみなさまのご期待に応え、なお一層の発展を期す所存です。

本年も皆様の一層のご指導、ご支援を賜りますよう宜しくお願い申し上げます。