



# SCOPELY

## スコプリーが Niantic のゲーム事業と協力する理由

(本文書はスコプリーが公開した[ブログ](#)の参考和訳です。原文（英文）と内容に差異がある場合 英文を優先します)

本日、Scopely（以下スコプリー）は Niantic のゲーム事業を買収することで合意したことを発表しました。以下では、当社の共同CEOから、Niantic のゲーム事業やチーム、そしてその素晴らしいコミュニティをお迎えするにあたって、いかに期待を寄せているか、メッセージをお届けします。

### スコプリー共同CEO ハビエル・フェレイラ（Javier Ferreira）とウォルター・ドライバー（Walter Driver）からのメッセージ：

本日、35億ドル規模の取引を通じて、Niantic のゲーム事業を買収することで合意したことを、誇りを持ってみなさまにお知らせいたします。私たちはNianticのきわめて優秀なゲーム開発チーム全員と、世界中で愛されるゲーム『Pokémon GO』、『ピクミンブルーム』、『モンスターハンターNow』、そして現実世界のコミュニティをつなぐアプリ「Campfire」、「Wayfarer」サービス、さらには『Pokémon GO』のライブイベントをはじめとする、世界各地でのコミュニティイベントなどを、スコプリーのファミリーとしてお迎えできることを非常にうれしく思っています。

プレイヤーのみなさまが慣れ親しんだゲーム、アプリ、イベントは、これまでと変わらず同じ開発チームによって運営され、みなさんが大切にされてきた体験はそのまま守られます。買収完了後のスコプリーの役割は、Niantic のゲームチームが意欲的なロードマップを追求できるよう、必要なリソースとサポートを提供し、みなさんが大好きなゲームをさらに楽しんでいただくことにつきます。

### ワールドクラスのゲームチーム

Niantic のチームは、モバイルゲーム業界のリーダーであることは間違いありませんが、彼らを非常に特別な存在にしているのは、大規模かつ深く継続的に熱中するプレイヤーコミュニティを育む、革新的な体験を生み出す力です。現実世界に人々を誘い出し、喜びをもたらすゲームを生み出すために、深い思いや高い技術、匠のこだわりを持って取り組んできた姿勢に、私た

ちは常に感銘を受けてきました。ライブサービス運営の専門性やクリエイティブへの情熱、プレイヤー体験を絶えず向上させるためにリスクを厭わない姿勢も、私たちを魅了してきた大きな要因です。

また、スコプリーと Niantic の両チームは、多くの価値観を共有しています。透明性を重視し、絶えず学び続ける姿勢を大切にしている点も共通しています。私たちは、ゲームクリエイターが最も創造的な仕事ができる文化を育むことに深くコミットしています。このパートナーシップによって、Niantic のゲームチームがエキサイティングな長期目標を更に力強く達成できるようになると信じています。

買収完了後、Niantic のゲームチームは、長年リーダーを努めているエド・ウー氏と河合敬一氏のリーダーシップのもと、スコプリーで各アプリやライブイベントの開発と運営を継続します。私たちは、ゲームチームが情熱を傾け、プレイヤーにとって最良の体験を追求するロードマップに取り組めるよう支援する方針です。チームのみなさんがどのような魔法をもたらしてくれるのか、今からとても楽しみです。

## ポートフォリオ全体にわたる深いコミュニティエンゲージメント

Niantic のゲームは常に、現実世界での体験を生み出すことに焦点を当てており、人々が集まり、遊びを通して意味のあるつながりを生むことを促してきました。これは、「ともに遊ぶことで人生はより豊かになる」というスコプリーの信念としっかりと合致しています。人々を屋外に引き出し、探検や運動を促しつつつながりを生み出そうしてきた Niantic チームの姿勢は、ゲーム業界のなかでも際立っていました。そのアプローチこそが、彼らが世界中のプレイヤーの心を掴み、その支持を獲得している理由でしょう。

例えば、『Pokémon GO』は、6大陸にまたがる190の国と地域の人々に届けられています。特に興味深いのは、トレーナーと呼ばれるこれらのプレイヤーが、お気に入りのゲームにどれだけ熱心に取り組んでいるかということです。平均的なトレーナーは、ポケモンGOをプレイするのに、1日に40分もの時間を使ってくださっています。あらゆる層の人々が、このゲームを通じて交流し、一体感を得て、冒険に満ちた日常を送っています。

一方、スコプリーでも、高度なソーシャル体験を実現するゲームづくりを目指してきました。私たちは日々、長く遊び続けてもらえる「終わりなきデジタルプレイグラウンド」を構築し、ときには人気エンターテインメントIPを活用するなどして、多くのプレイヤーが集うコミュニティを育んでいます。

Niantic とスコプリーはどちらも、プレイヤーがいる場所に寄り添うことを大切にしています。GO Festのようなライブイベントや「Campfire」のようなコミュニティアプリ、スコプリーの「Stumble Guys」や「Star Trek™ Fleet Command」で採用されているクロスプラットフォームプレイなど、プレイヤー同士のつながりを生み出すサービスを、これからも強化していきます。

## サービス開始から9年 – 継続的な社会現象

世界でこれほどの規模と長期性を兼ね備えたゲームは、そう多くはありません。世界で最も熱心なプレイヤーコミュニティの一つひとつを持つ『Pokémon GO』は、昨年一年だけでも1億人以上のプレイヤーが遊び、2016年のリリース以来、毎年モバイルタイトルのトップ10にランクインし続けています。これは「現実世界のために作られた」体験であり、プレイヤーはゲーム開始以来累計で300億マイル（480億キロ）以上という驚異的な距離を探索しています。

『Pokémon GO』を真に特別な存在にしている最大の理由は、対面でのつながりを育む力です。『Pokémon GO』のライブイベントには、「Pokémon GO Fest」、「Pokémon GO Tour」、「Pokémon GO Wild Area」、「Pokémon GO City Safari」の4つの主要な体験があり、世界中から何百万人もの参加者が集まります。これらのイベントの規模は並外れたもので、世界最大のフェスティバルやイベントのいくつかに匹敵します。昨年、世界中で開催された「Pokémon GO Fest」には、コーチェラ、ロラパルーザ、グラストンベリー、エレクトリック・デイズ・カーニバル、トゥモローランドを合わせたよりも多くの人々が参加しました。

パフォーマンスマーケティングが主流の今の時代にあっても、『Pokémon GO』は、リリースからほぼ10年を経てなお、オーガニックな人気を保ち続けている点でも注目に値します。先週一週間のGoogle検索数は、Netflixで現在1位の映画の約8倍、Spotifyで1位の楽曲の約10倍、そしてInstagramで6億8,500万人超のフォロワーをもつクリスティアーノ・ロナウドの検索数すら上回るという驚くべき結果でした。

## 明るい未来を約束するユニークなパートナーシップ

Niantic のゲーム事業が加わることで、両社のポートフォリオを合わせると、2024年には5億人を超える世界最大級のプレイヤーコミュニティが誕生します。また、トップ10のモバイルゲームにランクインするタイトルを2本同時に擁する数少ないゲーム企業の一つとなります（『Pokémon GO』と『MONOPOLY GO!』はいずれもそれぞれのリリース年で史上最高クラスのモバイルローンチを記録しました）。

スコプリーはこれまでも、FoxNext Games や GSN Games、そしてパーティロワイヤル系で人気の『Stumble Guys』など、大規模で実績あるブランドやチームとのパートナーシップ・投資・買収を重要な戦略の柱としてきました。13年にわたる歴史のなかで、私たちは数多くの取引を行い、その規模は累計数十億ドル相当にのびります。私たちは、常に業界やカテゴリをリードし、当社の専門性やポートフォリオを補完するプロダクトを探し求めてきました。昨年だけでも、800社を超える企業と面会し、多くのプロダクトやチーム、技術を検証してきましたが、Nianticのゲーム事業は中でも群を抜いてユニークな存在でした。

私たちがこれほどの規模の取引を進められるのは、Savvyの支援を得ているからこそです。2023年に当社がSavvyの傘下に入り、独立運営の企業となってから、両社で「どのような成果を一緒に目指すか」を時間をかけてすり合わせてきました。私たちは世界で最もダイナミックかつ影響力のあるゲーム企業の一つになりたいと本気で考えています。

Nianticのゲームをはじめとする現実世界ベースのゲームが当社のポートフォリオに加わることで、このミッションに大きく近づくと確信しています。Savvyが私たちの長期的な目標を後押しし、今回のような大規模な取引を支えてくれています。この取引は、過去10年に民間企業が行ったゲーム関連の取引の中でも最大級の一つであり、2023年にSavvyが49億ドルでスコープリーを買収した際の取引と肩を並べる規模となります。

私たちは、未来がどうなるかを見るのが待ちきれません。そして、素晴らしい Niantic のゲームチームを私たちのアドベンチャーお迎えるできる日を心待ちにしています！