【ご質問】
カプセルトイ（ガシャポン）が 2027 年に 50 周年を迎えるにあたり、海外展開をさらに強化するとのことですが、各地域での展開状況や、今後のポテンシャルについての考えを教えてください。

【ご回答】
カプセルトイ（ガシャポン）はトイホビー事業の中でも現在大きく伸長しているカテゴリーの一つですが、現在はまだ国内販売の割合が高いため、海外での専門店出店などを強化していくことで、成長拡大の余地が十分あると考えています。低単価で面白い商品が多く、非常に多くのインバウンドの方にも購入いただいていることから、世界中で受け入れられ、市場が拡大する可能性を感じています。

地域別でみると、アジアでは約 20 年前から事業展開しており、台湾や香港では既に高い人気を得ています。国や地域で文化や法令が異なることによる参入障壁を解決しつつあることで市場が大きく拡大し、現在では十分な手ごたえを感じています。

カプセルトイ専門店の店舗数は現在バンダイナムコグループ全体で 661 店舗を幅広いエリア（日本 471 店舗、日本を除くアジア 109 店舗、北米 56 店舗、欧州 25 店舗）で展開しており、今後も出店エリアの拡大を含めて取り組んでいきます。

【ご質問】
トイホビー事業では多くの商品カテゴリーが好調に推移していますが、今後の継続性についてどのように考えていますか。

【ご回答】
上期にトイホビー事業の売上高が大きく伸びた要因は、プラモデルやトレーディングカードゲームのヒットが継続していることに加え、カプセルトイの人気が上昇していることや、菓子商材、一番くじ、プライズなど複数のカテゴリーが国内外で好調だったことにあります。身近なエンターテインメントを楽しむというトレンドが追い風になったと感じています。

エンターテインメント業界は当たり外れや不確実性のある業界であり、今後も同じように商品・サービスが売れ続ける保証はないと考えています。そのうえでバンダイナムコができることとして、あらゆる

【見通しに関する注意事項】
当資料に記載されている内容は、種々の前提に基づいたものであり、記載された将来の計画数値、戦略、施策の実現を確約、保証するものではありません。
※決算説明会の質疑の一部を抜粋し概要を掲載しております。

ビジネスパートナーとの信頼関係をさらに深めること、開発・生産から販売までのバリューチェーンを強くすることなどに日々取り組んでおり、その点においては、近年一定程度強化できてきたと考えています。

【ご質問】
デジタル事業の下期見通しについて、家庭用ゲームの販売本数と売上高が下方修正された一方で、デジタル事業全体の営業利益はほぼ据え置きとなっていますが、下期に増益となる理由を教えてください。

【ご回答】
家庭用ゲームのリピート販売本数が年間で 2,500 万本程度と安定的に販売できる体制が整備できてきたことや、ネットワークコンテンツの主要アプリタイトルが非常に高い水準で安定的に展開できていることにより、仮に大型の新作タイトルがなくても、一定の安定した収益が得られる強い体力がつき、収益基盤に厚みができました。

特定のタイトルの発売時期に依存せずに収益を確保できるようになったことで、各タイトルの完成度や市場環境を見極めて最適なリリースタイミングを判断する選択肢の幅が広がったと思います。引き続き、既存タイトルの売り伸ばしと安定的な運用には力を入れていきます。

【ご質問】
内製ゲームエンジン「SOL-AVES（ソルアヴェス）」の開発について、外部ツールを使用するという選択肢もあるなかで、開発を決定した理由や強みについて教えてください。

【ご回答】
「SOL-AVES」は、長年のゲーム開発のノウハウを集約したものであり、バンダイナムコがタイトルポートフォリオとして拡充していきたい格闘アクション、RPG など幅広いゲームジャンルに対応したエンジンです。特に格闘アクションゲームに求められる処理スピードに強みを持っています。導入の狙いは、品質の向上、クリエイターの創造性の最大化であり、クリエイティブをスピーディーにゲームに投入するという思想で開発しています。まずはグループ内からしっかりと活用していきます。

【見通しに関する注意事項】
当資料に記載されている内容は、種々の前提に基づいたものであり、記載された将来の計画数値、戦略、施策の実現を確約、保証するものではありません。
※決算説明会の質疑の一部を抜粋し概要を掲載しております。

【ご質問】
映像とゲーム、玩具などの事業間連動について、どのようなメリットがありますか。今後も連動は有効だとお考えですか。

【ご回答】
これまでも、映像と商品・サービス、特に映像とゲームを連動させようと挑戦してきましたが、今回はガンダムシリーズの完全新作のアニメーションと、その世界観を共にするゲームをほぼ同タイミングで展開することを企画しています。

過去には、世界観の共有や設定の作り方、スケジュール、アニメーションとゲームの制作テンポの違いから十分な結果を残せなかったこともありましたが、今回は、2027 年４月からテレビ放送するガンダムシリーズの新しい映像作品「機動戦士ガンダム RG XARX-ZERO（アレックスゼロ）」と、現在開発中のゲームタイトル「GUNDAM ROGUE ORBIT（ガンダム ローグオービット）」がほぼ同時期にリンクした形で世に送り出すことができる予定です。これまで挑戦してきたノウハウが蓄積した結果だと考えています。

また、映像とゲームだけでなく、ガンプラやトレーディングカードゲームなど、事業を横断して一つのＩＰで連動してマーケティングしていくことは他のＩＰでも続けており、非常に効果が高いと考えています。さまざまな商品・サービス・アプローチでファンとタッチポイントを持つことが重要であり、今後も挑戦し続けます。

以上

【見通しに関する注意事項】
当資料に記載されている内容は、種々の前提に基づいたものであり、記載された将来の計画数値、戦略、施策の実現を確約、保証するものではありません。
※決算説明会の質疑の一部を抜粋し概要を掲載しております。