

【ご質問】

コロナ禍におけるライブ・イベントの運営方法、今後のライブ配信の方針について教えてください。

【ご回答】

コロナ禍におけるライブ・イベント関連のご質問は複数の株主の方から頂戴しました。

現在ライブ・イベントは感染拡大の状況ならびに政府・自治体・業界のガイドラインに沿った内容で動員人数を制限する、もしくは無観客で配信にて実施するなどの対応を行っております。

引き続きお客様に安心して、安全にお楽しみいただけるように対策し、各ガイドラインに沿って運営するとともに、今後感染拡大が収束したあとに関しましては、お客様のニーズを踏まえた上で配信型の継続も検討してまいります。

また、株主総会のバーチャル開催のご要望も頂戴しております。本年はセキュリティや通信環境の事情に鑑み導入を見送っておりますが、報告事項に関するご説明は VTR 化し当社ホームページにて公開いたします。株主総会のバーチャル開催については今後も継続的に検討してまいります。

【ご質問】

リアルエンターテインメント事業の今後の具体的な改善策について教えてください。

【ご回答】

招集ご通知 25 頁に記載の通り、2021 年3月期のリアルエンターテインメント事業の業績は、新型コロナウイルスの感染拡大の影響を大きく受け、営業損失 83 億 79 百万円となりました。

これを受け、昨年来リアルエンターテインメント事業では、事業構造改革を推進しております。具体的には、施設運営にかかる固定費や経費の見直し、ガシャポンのデパートやネットクレーンゲームなどの積極展開による運営の効率化、業務用ゲーム機タイトルの開発絞り込みなどを行っております。

IPやグループのリソースを活用するなど、バンダイナムコならではの展開を行い、グループの各事業とより一体となることで、安定して収益をあげることができる強い事業基盤づくりに取り組みながら、グループの重要な顧客接点として、グループの商品・サービスの販売、IPの訴求や顧客ニーズを収集する役割も果たしてまいります。

【ご質問】

IP 軸戦略を推進するにあたって想定している競合他社と、その対応について教えてください。

【ご回答】

具体的な企業名は控えさせていただきますが、IP を取り巻く環境は非常に厳しくなっております。IP を創出するにも人材の確保が困難になってきており、また制作においてはコストも高騰してきている傾向にあります。そういった IP を取り巻く様々な課題に対し、長期的な視点で総合的に解決していきたいと考えています。

【ご質問】

中国で事業展開するにあたって、どういったリスクがあるのか、またその対応について教えてください。

【ご回答】

現地の法令やルールが複雑であるため、事業ごとに対応を変えています。ゲームの事業については独自で事業を展開するのが難しい面もあり、現地のパートナー企業と協業する形で展開しています。トイホビーの事業については、日本で展開している IP との親和性も高く、インターネットでの情報により IP や商品の認知度も高い傾向にあるため、EC 等を活用し事業を展開しています。今後も各事業において、中国の法令やルールに抵触しないように取り組んでまいります。

また、2022 年 1 月よりデジタル事業とトイホビー事業の会社を統合する予定です。より ALL BANDAI NAMCO での展開を推進してまいります。

【ご質問】

アイドルマスターシンデレラガールズの運営について、他のシリーズのように制作プロデューサー等が今後のビジョンを語るといった運営方法を取った方がいいのではないかと思います。考えを聞かせてください。

【ご回答】

いつもプロデュース活動ありがとうございます。アイドルマスターシンデレラガールズについても、社内のプロデューサーによる「顔が見える運営」をしていきたいと考えております。今後とも応援よろしく願いいたします。

以上