

【ご質問】

ガンプラの供給体制について教えてください。

【ご回答】

ガンプラの事業は現在好調に推移しており、従来から生産体制の強化にも取り組んでいます。具体的には、生産拠点である静岡の「バンダイホビーセンター」を2020年に増床したほか、グループ内の各拠点でも生産を行っており、また、協力メーカー様にも生産体制の強化に向けた協力もお願いしております。それらの取り組みによって新中期計画においては十分な生産体制を整えられると考えております。

2024年には、「バンダイホビーセンター」に隣接する土地に新工場の建設を予定しており、ファンの皆さまの期待に応えられるよう、引き続き生産体制の強化に取り組んでまいります。

【ご質問】

メタバース空間の中でのライブイベントの開催の可能性について教えてください。

【ご回答】

バンダイナムコグループの考えるメタバースは「IP」を中心としたメタバースです。最初はガンダムのメタバースを計画しており、その中にカテゴリーごとのコロニーと呼ぶコミュニティを立ち上げていきます。

コロニーの対象となるのはバンダイナムコグループのあらゆる商品・サービスを想定しておりますので、音楽、ライブイベントの分野も十分可能性があると考えています。その内容やスケジュールなど、まだ具体的なお話ができる段階にはありませんが、バンダイナムコグループが展開するメタバースにご期待いただければと思います。

【ご質問】

株式分割、投資単位の引き下げの可能性について教えてください。

【ご回答】

当社は、投資単位の引下げが、投資家層の拡大や株式の流動性の向上等により、株式市場の活性化をはかるための有効な施策のひとつであると認識しております。

今後も株価や株式市場の動向、株主構成、株式の流動性等の状況を総合的に勘案し、継続的に検討してまいりたいと考えております。

【ご質問】

「プリキュア」シリーズや「スーパー戦隊」シリーズなどの IP のファンですが、2021 年度のトイホビー事業ではそれら IP の商品展開は苦戦したと聞いています。その理由を教えてください。また、今後老若男女が楽しめるようなトイホビー商材を作って欲しいです。

【ご回答】

2021 年度については、複数の新 IP 商品がヒットしたことなども影響していたと考えていますが、現在これらの IP 商品は好調に推移しています。また、ジェンダーや年齢層を超えた商品作りは、私たちが目指すものであり、これからの展開にご期待いただきたいと思います。

今後のトイホビー事業については、ワールドワイドを意識した事業展開を行っていきたいと考えております。

【ご質問】

人材戦略の一環として、外部パートナーに向けて取り組んでいることなどを教えてください。

【ご回答】

外部の人材については企業間の取り組みとして欠かせないものだと認識しています。パーパスでも「ともに創る」を明言しているように、外部パートナーとの関係も積極的に深めていきたいと考えております。また、採用面においても、毎年 200 名程度の新入社員の他に、100 名程度のキャリア採用も継続して行っており、今後も新しい知見を有した人材を積極的に採用したいと考えております。

人材の確保は、大きな課題であるため、中期ビジョンを Connect with Fans としている通り、外部パートナーともしっかりと手を取り合っていきたいと思っております。

【ご質問】

個人の活動としてライブ配信を行っているが、キャラクターのエフェクトを作り販売するなどの予定はないでしょうか。メタバースの時代も近づいているので検討して欲しいです。

【ご回答】

メタバースについては社内で様々な企画が進行しており、日々いろいろなアイデアが検討されている状況です。今の段階で具体的な内容をお伝えすることはできませんが、ご意見を参考にさせていただきながら IP メタバースを完成させたいと思っております。

【ご質問】

「アイドルマスター」シリーズの楽曲のみサブスクリプションサービスの展開をしていませんが、何か理由があるのでしょうか。

【ご回答】

「アイドルマスター」をより多くの皆さんに届けるために今後も様々な展開を予定しています。今後の展開にご期待いただければと思います。

【ご質問】

IPメタバースはどのようなプラットフォームで展開する予定でしょうか。既存のメタバースユーザーからもアクセスがしやすい展開を期待しています。

【ご回答】

バンダイナムコのIPメタバースはIPファンのコミュニティの場となることを想定しています。最初のIPはガンダムを予定していますが、ファンの皆さまが安心して遊べる空間を目指しています。いずれはガンダム以外のIPにも展開を拡大したいと考えております。

以 上