

2020年6月23日開催 第23回株主総会 質疑応答要約

Q1	<p>テンセントとの資本提携について、ゲームやアニメ・舞台など、制作の制約はあるのでしょうか。また、プレスリリースは主にゲームについての記述でしたが、舞台など他の分野でも提携があるのでしょうか。</p>
A1	<p>テンセントと協議の上、新しいIPを作っていくことで合意しており、特段の制約は今のところございません。</p> <p>ゲーム以外に出資を活かして行くことについては、基本的に、我々から提案しテンセントが合意されれば行うことができます。今のところIPを作っていくということに関して、我々もゲームが一番作りやすいので、ゲームからスタートしております。</p>
Q2	<p>アニメと舞台について、新型コロナウイルスの影響でアニメの制作が滞り、再放送や番組差替え等が起き、舞台やイベントは多くが中止・延期となりましたが、アニメの制作に遅れが生じたり、止まってしまった要因はどのようなものなのでしょうか。今後、元の制作スタイルに戻れるのが理想だと思いますが、第二波、第三波がきた際にも、放送が止まることなく番組の制作を進めるために、録音スタジオやアニメスタジオの待遇や環境について、どのような仕組みを考え、現在行っているのでしょうか。</p> <p>舞台についても長い期間、常に感染リスクや自粛リスクと向き合いながらの興行となると思いますが、今後どのように取り組んでいこうと考えているかを教えてください。</p>
A2	<p>アニメについては、新型コロナウイルスの影響で、我々だけでなく、多くの制作現場がストップしました。その原因は、基本的には三密を防ぐためであり、アニメの制作現場はたくさんの方が働くため、三密とならないようにしました。スタジオでのアフレコは、多人数で収録するため、一時期ストップしました。我々が関係している番組では、最大9週間程度、制作がストップしましたが、現在は制作を進めております。</p> <p>具体的に制作現場で心掛けていることとして、音声収録については、スタジオの収録ブースに入れる人数を制限し、マイクも各人に用意して収録しています。ディレクション業務も最低限の人数で行い、webを使って外部のチェックを行うケースもあり、非常に時間がかかってしまいます。</p> <p>今後、第二波、第三波がくる可能性もあるので、より有効な方策をとって、制作現場を安定して進めていきたいと考えております。</p> <p>舞台については、政府・地方自治体の方針に従うことが第一に優先することとなります。また、全国公立文化施設協会（全国公文協）のガイドラインも出されています。</p> <p>7月から舞台を再開予定で準備を進めておりますが、稽古場・劇場の使用の仕方が、今までと大きく変わっています。稽古場については、これまで多くのスタッフ・キャストが集まって稽古を行っていましたが、これからの稽古スタイルは、時間を区切り、一度に集まるスタッフ・キャストの数を極力減らし、リモートで対応できる稽古については</p>

リモートで実施し、一同で合わせる機会を極力減らしております。また、マスク・フェイスガード等を着用し、コロナ対策のために、消毒などを専門に行うスタッフを増員しております。劇場については、各劇場の方針に従い、約50%の動員数で舞台公演を行っていく準備をしております。

第二波、第三波がきたときにどのような状況になるか分かりませんが、お客様、キャスト、社員、関係者の安全を守りながら、どのようにやっていくかということを都度考えていきたいと思っております。業績面で難しい状況ではありますが、精一杯努めてまいります。

Q3 オンライン事業について、「剣と魔法のログレス いにしへの女神」をリリースしてから約6年が経過し、ユーザー数がだいぶ減っていると思いますが、どのような判断で「ログレス物語（ストーリーズ）」という同じようなジャンルの客を取り合うようなアプリをリリースすることになったのでしょうか。

また、ノベルアプリについて、市場があって売れると思ってリリースしようとしていたのか、それとも、とりあえずリリースしてみようとしたのか、誰がどのような判断をされたのでしょうか。

A3 「剣と魔法のログレス いにしへの女神」について、リリースから約6年が経過し、離れていったユーザーも多くいらっしゃいます。「剣と魔法のログレス いにしへの女神」から離れられたユーザーを含め、新しいログレスの世界を展開できるものとして、満を持して「ログレス物語」をリリースしましたが、「剣と魔法のログレス いにしへの女神」が浸透しており、既存のユーザーに認められず、思ったような業績を上げることができませんでした。このようなことを反省して、今後はユーザーの嗜好や市場分析をしっかりと行い、対応していきたいと考えております。

また、ノベルアプリについても、制作にあたっては、市場環境をみて、このジャンルに新しい挑戦ができると判断いたしました。制作中にノベルアプリの市場がそれほど大きく伸びておらず、我々がノベルアプリをリリースしても、よい実績は残せないであろうと判断し、リリースせずに中止といたしました。

最終的には社長である私が判断を行ったのであり、その責任は社長の私にあります。今後新しい市場・ジャンルに挑戦するときには、市場調査・分析をしっかりと行ってまいります。

Q4 現在、ゲーム実況動画の配信について、一般の方には許可していないと認識していますが、自社IPのタイトルなどはガイドラインを整備して、投稿や配信、収益化まで踏み込んでほしいと考えています。

どのような考えで禁止しているのか、また、今後解禁はしていくのでしょうか。

A4 コンテンツごとにレギュレーションを決めていく必要があると認識しております。オンラインの場合、当社オリジナルのIPでは、レギュレーションが定まっていない部分

もありますが、禁止しているわけではございません。他社にご協力いただいている IP については、版元様との調整を行い、レギュレーションを個別に決定しております。

Q5 新任の社外取締役について、Shin Joon Oh（シン・ジュノ）氏はテンセントの方で期待していますが、種田氏には何を期待されているのでしょうか。

A5 種田氏は、フジテレビジョンにいらっしゃるころから、非常に多岐にわたるエンターテインメント事業に携わっていた方であり、ゲーム制作やベンチャーとの関わりもあり、パイプを多くお持ちであります。我々のように多岐にわたってエンターテインメント事業を展開していく上で、これまでの知見を活かして、我々に貢献していただきたく、就任をお願いいたしました。

以上