

## 1.経営の方向性及びデジタル技術等の活用の方向性について

### ①デジタル技術が社会や自社の競争環境に及ぼす影響について

新型コロナの影響により接触型のビジネスモデルに変化が生じ、また原材料費や人件費、光熱費等の様々なコストの高騰によりデジタル技術の活用による効率化の取り組みが社会全体に広がっている。

当社が取組むアミューズメントゲーム機の開発販売・ゲーム機レンタル事業・アミューズメント施設の運営等においても、デジタル技術を活用した対応や、柔軟な事業展開が求められており、それらに対応することにより競争優位性が保てると考える。

### ②当社の経営ビジョンとビジネスモデル

当社は、上記の社会の動向を踏まえ、デジタル活用の経営ビジョンとして「デジタル技術を活用し、業務の効率化とサービスの高度化を実現する」ことを掲げ、新たなビジネスモデルの構築に取り組む。

具体的には新たなビジネスモデルとして、アミューズメント施設の運営管理を半自動化するシステム等を開発し、人員最適化店舗を構築する。このモデルにより、当社業務の効率化と低コスト化、ならびにプライズ等の欠品を無くしサービスの高度化が実現する。

## 2.経営ビジョンやビジネスモデルの実現のための戦略

新たなビジネスモデルを実現するため、社内に DX 推進チームを立ち上げ、既存の業務プロセスの見直しを図るとともに、デジタル技術を活用した新たなシステムを開発する。第1段としては、ガチャガチャ内部のカプセルの在庫・払い出し管理を行うシステムを開発する。また、DX 推進チームが中心なり、新たな付加価値を提供できるようなさらなる新事業の開発にも注力していく。

## 3.戦略を推進するための実施体制

上記戦略を効率的に実行するにあたり、DX 技術に対して造詣が深い大芝久瑠美を最高情報責任者として任命する。また、当社に DX 推進チームを立ち上げ、藤本裕貴をチーム長として任命し、適宜チームメンバーを追加する。これらの実施体制で、必要に応じて外部システム会社と連携しながらデジタル技術を活用した業務遂行を目指す。

### 【実施体制】

- ・最高情報責任者：大芝久瑠美
- ・担当部門：DX 化推進チーム（チーム長：藤本裕貴）
- ・チームメンバー：林直人、新保鎮城、川村百合香