

第15期定時株主総会 質疑応答概要

(2019年6月21日開催)

(質問者 1)

Q. 業績が低迷しているにもかかわらず、役員報酬議案を本総会に付議することについて、社外取締役の夏野氏になぜ賛成したのか意見を聞きたい。

(回答：夏野)

A. 役員報酬における成績評価の基準は招集通知に詳しく書かれているとおり、大きな利益額が出ない限り報酬枠の上限に到達することはない。この条件を全て開示するということが今回賛成した最大の理由である。業績を達成すればインセンティブとして相応の報酬が出ると示したうえで、経営陣の奮起を促すことが世界標準のやり方であり、当社がこのやりかたを採用しているということで賛成をした。

(質問者 2)

Q. リゾート事業の現状と国内IRの展望について、教えて欲しい。

(回答：議長)

A. リゾート事業については、国内リゾート事業の業績は改善しているが、韓国のパラダイスシティに駐在している社員の人件費と国内IRの準備費用により赤字となっている。国内IRのライセンスを獲得するために大きなコストが掛かっているが、売り上げが立つまでは準備期間と考えている。来年中に行われると言われている地方自治体のコンペティションの準備に一番コストが掛かるので、それが終わった翌期からは少し費用が絞れてくると考えている。

(質問者 3)

Q. エンタテインメントコンテンツ事業において、業界に先駆けた技術開発に取り組んでいるか。

(回答：議長)

A. 過去セガでは業界に先駆けた技術開発をいくつも手掛け、新しいジャンルの開拓も行ってきたが、世界的なヒットに持っていけないのは事実である。本来ゲームは企画が先あって開発していくものだが、技術者が先に技術を研究して、後から技術にアイデアを組み合わせるような商品開発に引き続き取り組んでいくべく、しっかり投資をしていきたいと考えている。

(質問者 4)

Q. 次回の株主総会では、商品等の展示をして欲しい。

(回答：議長)

A. 以前の株主総会では商品展示を行っていたこともあるが、会場のスペースの問題等もあり、現状実施は厳しい。当社のwebサイト等に詳しく掲載しているので、そちらをご活用いただきたい。

(質問者 5)

Q. 電子決済を活用してアミューズメント施設で利益を上げていくことは考えているか。

(回答：議長)

A. 消費税増税に対応してプレイ料金を設定できるよう、電子決済の導入を進めてきたが、将来的には、繁閑にあわせてプレイ料金を柔軟に設定できたり、小銭よりも継続してプレイしていただきやすいといった電子決済の有用性により、売り上げが増加することも期待している。電子決済自体で利益を出すことは考えておらず、手数料をいかに最小化していくかを日々努力している。キャッシュレス店舗ができると、現金管理のリスクやコストが削減できるので、電子決済については引き続き力を入れていきたい。

(質問者 6)

Q. 今後のeスポーツ関連イベント強化の展望について、教えて欲しい。

(回答：議長)

A. 「ぷよぷよeスポーツ」は500円に値引き販売を行って非常に大きな反響があった。今年の子供が国体に出場できるという画期的な取り組みを行っている。eスポーツに関しては、興行で収益を上げるというより、eスポーツにあったスポーツゲームを開発し、運営していくことにまずは注力していきたい。

(回答：岡村)

A. 日本のeスポーツの認知度は世界と比べて低かったが、業界団体である日本eスポーツ連合が設立されて以降、大幅に高まった。アジア競技大会でも日本代表が好成績を残しており、今後もオフィシャル性の高い国際大会に日本代表を送出していくのが重要なポイントである。eスポーツは賞金が掛かる事例が多く、関連法案の運用、解釈次第では安心して開かれぬ可能性があるのが発展の阻害要因とも言われているため、行政組織としっかり話し合いを行い、クリーンなeスポーツの大会の開催と、産業として収益のあげられるeスポーツの構築を目指していく。

(質問者 7)

Q. アプリゲーム「Readyyy！」のサービス終了を早期に決断した経緯を教えて欲しい。

(回答：議長)

A. かなり期待していたプロジェクトだったが、プレイヤー数が少なく、大きな赤字を出してしまった。期末でなければもう少し検討の余地もあったかもしれないが、事業減損という形で資産性のない赤字のスマートフォン向けタイトルを一斉にサービス停止もしくは縮小する決断に至った。女性向けタイトルについては以前も失敗しており、2回連続ということで多くの女性ファンから厳しいご意見もいただいた中で、こういった決断をした、という事でご理解をお願いしたい。

(質問者 8)

Q. 「三国志大戦」のバージョンアップの際に、旧バージョンのカードも使える仕様にしてもらいたい。

(回答：議長)

A. 大変長く遊んでいただいているゲームなので、従来そのままではお客様に飽きられてしまうため、新しいものを追求した結果、旧バージョンのカードが使えない事態になってしまった。旧バージョンをお持ちの長く遊んでいただいているお客さまへのメリットについては、引き続き検討していきたい。

(質問者 9)

Q. コンピュータを使った教育に関する新しいコンテンツやハードウェア等の今後の開発について、教えて欲しい。

(回答：議長)

A. セガトイズでは知育玩具の開発に力を入れており、プログラミングを学べる「はじめてのプログラミング！どの道とおる？アンパンマンドライブカー」が日本おもちゃ大賞2019の共有玩具部門の優秀賞を受賞した。子供向けのプログラミング教室を開催する等、学校以外でプログラミングを学べる機会の支援も行っている。引き続き、エデュテイメントという切り口で様々な商品を提供していきたいと考えている。また、新発売のテレビを使って英語が学べる「ワンダフルチャンネル」は、エデュケーショナル・トイ部門の大賞を受賞しており、今後しっかりと販売を行っていきたい。

(質問者 10)

Q. 来場株主に対する特典を検討してもらえないか。

アミューズメント施設によってメンテナンスの状態に差があることを改善して欲しい。

(回答：議長)

A. 来場の特典に関しては、全ての株主様に平等に特典を行っていくという観点から、来場していただく株主様だけにお渡しする特典から株主優待への切り替えを行い、今後は長期保有者に対する特典も検討していきたいと考えている。アミューズメント施設によってメンテナンス状態に差があるという指摘については、引き続き研修等を実施し、よりよいサービスの提供に向けて努力をしていく。

(質問者 11)

Q. 働き方改革の取り組みにおける現状について、教えて欲しい。

(回答：議長)

A. 働き方改革には徹底的に取り組んでいる。長時間労働は劇的に減少し、残業時間も減少している。オフィス移転に伴いフレックスタイム制の導入、副業の解禁、在宅勤務制度やサテライトオフィスの検討も進める等、多様な働き方を推奨し、健康経営の実現に向けた施策を展開しており、以前のような状況は改善されている。

(質問者 12)

Q. 過去のタイトルの活用に関する今後の展開について。

(回答：議長)

A. 4つのIP戦略（既存、リバイバル、ライセンス、新規）を掲げており、その中の1つとして、リバイバルIPのプロジェクトは引き続きチャレンジしていきたいと考えている。

(質問者 13)

Q. カジノ参入に関して、単独かパートナーシップを組むのか教えて欲しい。

(回答：議長)

A. 現状においては、パートナーシップも検討していると公言しているが、単独でもできる準備はしている。諸条件が整えば、単独で参入していくこともあるが、海外のオペレーターと組む価値があれば、パートナーシップを組むと宣言して進めている状況である。

(質問者 14)

Q. デジタルゲーム分野における今後の展望と撤退ラインの考え方について、教えて欲しい。

(回答：議長)

A. 前期デジタルゲーム分野における不調の原因は、「PS2 エピソード5」が不評で計画未達になったこと、スマホ分野でヒット作が出ず赤字プロジェクトが多かったことの2つが挙げられる。その反省を活かし全体的に見直しを行い、赤字プロジェクトを減らしていく自助努力を優先的にを行い、大きなヒット作が出なくても利益が出せる体質になった。利益が出ない場合には、タイトルのクローズや撤退により赤字を減らすようにしている。利益が出ているタイトルも多いので、それだけ残れば後から利益がついてくる体制に今期からなった、とご理解いただきたい。

以 上