

第16期定時株主総会 質疑応答概要

(2020年6月24日開催)

(発言者 1)

Q. デジタルトレーディングカードアーケードゲーム機「コード・オブ・ジョーカー」のサービス復活を希望する。

(回答：議長)

A. 本来トレーディングカードゲームは物理的なカードを使って遊ぶものだが、「コード・オブ・ジョーカー」によって、アーケードゲーム業界初のデジタル化を実現した。過去に「WCCF」や「三国志大戦」等の大ヒットタイトルがあったものの、現状は、ユーザー・ファンの減少に伴い、筐体の設置台数も減少傾向にある。セガがこの分野を開拓してきたと自負しており、今後は、今までのノウハウを活用した「コード・オブ・ジョーカー」の進化版、或いは「コード・オブ・ジョーカー」とは異なるチャレンジを試みるなど、今後の方針について引き続き社内で検討させていただきたい。

(発言者 2)

Q. eスポーツ市場に対する取り組み、現在の協賛・主催の状況等を教えて欲しい。

(回答：議長)

A. 当社として一番大切にしているものは、eスポーツの興行で収益を上げるというよりもeスポーツに適したゲーム開発に力を入れていくことと考えている。現状、「ぷよぷよeスポーツ」に力を入れており、昨年の茨城国体においては、エキシビジョンマッチが実現した。引き続きこのような取り組みに力を入れていきたい。JeSU（日本eスポーツ連合）の会長も務めている岡村取締役からも当社の取り組み、業界のことについて回答する。

(回答：岡村)

セガは、eスポーツの統括団体であるJeSUに正会員として加盟している。本団体は、国内唯一の統括団体であり、国際団体からも唯一認められている団体である。世界各地の国際大会には、本機構を通じて、日本代表選抜メンバーを派遣している。国際大会に日本の様々なコンテンツを提供している中で、セガは、「ぷよぷよeスポーツ」をメインコンテンツと位置付けし、コンテンツ提供をしている。昨年度は、日本各地で数百回の大会を開催し、茨城国体の文化プログラムにおいては、47都道府県の代表によるトーナメント戦が大変注目を浴びた。セガとしては、さらにプレゼンスをあげるべく引き続き鋭意努力をしていく。

(発言者 3)

Q. VRの現状について教えて欲しい。

(回答：議長)

A. 現在は大きなマーケットになっていないが、ゲーム以外の商業利用は今後進んでいくと考えている。VRに力を入れている会社は多くあるが、現状のゲーム業界においては、PCやスマホ向けにゲーム開発した方が収益面で優位性が高いと考えている。当社としては、VRは体験型のアトラクションに適していると考えており、「東京ジョイポリス」や「SEGA

VR AREA」などに導入している。VR専門施設というよりは、ゲームセンター内にVRエリアを設け、VR目的のお客様に他のアーケードゲームも遊んでもらうという取り組みを行っている。今後の技術的進化によりVRの普及が本格化すれば、専用のゲームを開発するというタイミングも出てくると考えている。

(発言者 4)

Q. 株主優待券の仕様改善について検討して欲しい。

(回答：議長)

A. 当社グループの施設を株主様にご体験いただきたいという思いで、「フェニックス・シーガイア・リゾート」「パラダイスシティ」の宿泊券や全国のゲームセンターで利用できる「UF0キャッチャー」の利用券を提供させていただいている。全国の方々がもっと使いやすい優待について、引き続き検討させていただく。今回より、利用しない優待券については、寄付を行う事ができるオプションもご用意している。

(発言者 5)

Q. ぱちんこ、パチスロの撤去期限延長に伴う販売計画への影響について教えて欲しい。

(回答：議長)

A. 具体的な数字は、現在計画を見直しているため、決算発表のタイミング等で反映させていきたいと考えている。警察庁とパチンコホール団体においては、今後、緩やかに入替えを行う方向性であることについて、合意済と伺っている。サミーにおいては、入替え状況に鑑みながら販売戦略を見直しているものの、現時点では、販売が困難な状況であり、7月以降の販売準備を行っている。一部の機械は、販売計画を後ろ倒しするなど、市場環境を見極め販売していきたいと考えている。

以 上