

## 第18期定時株主総会 質疑応答概要

(2022年6月22日開催)

(事前質問 1)

Q. 横浜 I R 事業への参画中止後の国内 I R 事業に対する取り組みについて教えて欲しい。

(回答：議長)

A. 横浜に最適化したプランで進めていたこともあり、今のところ他の地方への参画予定はないが、統合型リゾートの開発、運営における当社のノウハウは、非常に大きな価値があると認識しており、将来的には検討していきたいと考えている。I R 事業に投資を予定していた資金については、先日の決算発表の通り、コンシューマ分野やゲーミング領域、その他新規事業等、成長分野へ積極的に投資を行っていく方針である。

(事前質問 2)

Q. ゲームセンター事業の売却による、セガの業績とアミューズメント機器分野への影響について教えて欲しい。

(回答：議長)

A. 我々の強みはメーカーとして、マーチャンダイジング、プライズの景品等を含めた商品提供力であるという判断のもと、ゲームセンター事業は、施設事業に投資意欲の高いパートナーに譲り、アミューズメント機器分野で利益率を上げ、他社との差別化を図り、シェアナンバーワンを維持していく方針である。

(事前質問 3)

Q. 縮小傾向にある遊技機業界の今後について、中長期的な見通しを教えて欲しい。

(回答：議長)

A. パチスロに関して、ルールの規制緩和が行われてきている状況で、今後予定しているスマートスロット、スマートパチンコというメダルやパチンコ玉を使わない次世代の遊技機等の発売により今一度ファンをパチンコホールに呼び戻すと共に、遊技機のリサイクル使用によるコスト削減やSDGsにも積極的に対応し、業界全体のデジタルトランスフォーメーションをリードしていくことが、サミーの中期戦略となっている。

(事前質問 4)

Q. 赤字が続くリゾート事業について、黒字化に向けた展望を教えて欲しい。

(回答：議長)

A. 今後コロナの状況が大きく悪化しなければ、「フェニックス・シーガイア・リゾート」や「パラダイスシティ」では黒字の目処がついてきており、営業利益のブレイクイーブンをこの半年で目指し、来期は本部コスト等を含めリゾート事業全体での黒字化を目指していきたい。

(発言者 1)

Q. コロナ禍を通じたアーケードゲーム機の収益傾向の変化について教えて欲しい。

(回答：議長)

A. リアルなエンタテインメント体験を求め、ゲームセンターにユーザーが戻ってきている。

その中でも、コロナ禍に動画配信サービスでアニメを視聴したユーザーによる、関連グッズに対する需要の高まりによる影響で、UFOキャッチャーとプライズ景品が非常に好調である。プライズ景品は原価規制の緩和によりクオリティ向上が期待される一方、円安影響によるコスト増をどう解決してくかが今後の課題と認識している。

(発言者 2)

Q. アーケードゲーム機「コード・オブ・ジョーカー」の復活、もしくはコンシューマ、PCソフトへの移植を含めて検討願いたい。

(回答：議長)

貴重なご意見をいただき感謝する。「コード・オブ・ジョーカー」はトレーディングカードをデジタル化した新しいジャンルを切り開いた画期的なゲームだったが、市場から撤去されていったこととなり忸怩たる思いがある。過去の反省を活かし、こういった休眠IP、デジタルデータの資産を何らかの形で再活用できないか日々検討しているところである。

(発言者 3)

Q. サミーのパチンコ遊技機の稼働シェアが落ちていることについて、議長の率直な原因分析をお聞きしたい。

(回答：議長)

A. パチンコホールの売り上げに大きく貢献していた機種が完全撤去されたことで、稼働シェアを落としており、遊技機規則が変化していく中、当社が提供している遊技機が保守的になってしまったことが原因と考える。「新しいものはサミーから」という社内目標の下、チャレンジ精神を持って今一度やり直していきたい。

(発言者 4)

Q. 今後も派手な筐体のパチンコ機の開発を続けていくのか教えて欲しい。

(回答：議長)

A. 派手なパチンコ筐体はパチンコホールからの評判も悪くなっている。重量増による運搬時のCO2排出というSDGs的な問題もあり、筐体をいかに軽くしていくかという議論が、業界内では既に始まっており、当社においてもパチンコ筐体開発の見直しを現在進めているところである。

(発言者 5)

Q. eスポーツへの取り組みについて教えて欲しい。

(回答：議長)

A. eスポーツを全面的に応援していく姿勢の下、eスポーツの興行で儲けていこうとは考えておらず、メーカーとしてeスポーツに適したゲームを提供していこうと頑張っている。「ぷよぷよeスポーツ」では、各種大会を開催して老若男女を問わずプレイしてもらったり、子供向けにプログラミング学習ソフトを提供する等、裾野を広げる取り組みを行っている。今後は、世界的に流行しているジャンルのゲームも開発してヒットさせ、eスポーツ化していこうと検討している。

(発言者 6)

Q. セガの過去IPの活用について教えて欲しい。

(回答：議長)

A. 直近の成功例である「Streets of Rage 4」のように他社の力も借りながら、過去IPを積極的に活用していこうと考えている。自社開発においても、順次ビジネス環境を見ながら、どのIPに世界的な需要があるのかを、リマスター、リメイク、リブートといった手法とともに検討しているところである。

(発言者 7)

Q. スマートスロット、スマートパチンコにおける他社との取り組みと、ビデオスロットマシンのゲームセンター設置の見通しについて教えて欲しい。

(回答：議長)

A. 株式会社ジグを通じて株式会社ユニバーサルエンターテインメントと筐体の共通化戦略という提携を継続していく予定である。業界ルールが改正されれば、今は認められていない、他社への筐体販売、OEM生産を行っていきたいと考えている。また、ビデオスロットマシンのゲームセンターへの設置は、現在のところ価格的に難しいと考えている。

以 上