

第19期定時株主総会 質疑応答概要

(2023年6月22日開催)

(事前質問 1)

Q. 短期間でサービスが終了しているスマートフォン向けタイトルが続いているが、ユーザーニーズに対する調査が不十分ではなかったか教えて欲しい。

(回答：議長)

A. 残念ながら短期間でサービスが終了となったスマートフォン向けのタイトルがあるのはご指摘の通りである。マーケットの過当競争が激化しており、既存の大人気タイトルが人気を継続するなか、新規でヒットするものは外国製が多いという状況であり、我々としてはこれを真摯に受け止めて今後の開発に活かしていきたいと考えている。「プロジェクトセカイ」や「ONE PIECE バウンティラッシュ」(パブリッシャー：株式会社バンダイナムコエンターテインメント)のような大きなヒット作を抱えている利点も活かしながら、反省を踏まえて海外展開も含めしっかり取り組んでいきたいと思っている。

(事前質問 2)

Q. 「プロジェクトセカイ」の映画化やアニメ化を考えていないか教えて欲しい。全国展開しているカラオケチェーンとのコラボカフェを検討して欲しい。

(回答：議長)

A. 我々、社内ではトランスメディア戦略と呼んでいるが、ゲームだけではなく、マーチャンダイジング、映像化、ライセンスによりパートナーと色々なビジネス展開をしていこうと考えている。カラオケチェーンからそういった要望があれば、既にローソン様とコラボしてキャラクターが店舗ユニフォームを着用したキャンペーンを行ったように、様々な展開を引き続き検討していきたいと思っているので、今後にご期待いただきたい。

(事前質問 3)

Q. メーカーとして、パチンコの機械代金の値下げや無駄な役物をなくすことを考えていないか教えて欲しい。

(回答：議長)

A. 筐体が派手なら売れるのか、稼働するのかという本質論が重要であると、私自身、常に開発部門と話をしている。機械の重さについても、ホールスタッフに多大な負担をかけていることが業界団体としても懸念として上がっており、その点も含めて鋭意検討を行っている。情勢不安による部材調達難に伴うコストアップに対し、リサイクルやリユース等で値下げ努力を行っているが、パチンコホール様の期待値に届いていないのが現状である。一方で中古価格が高騰している市場で流通している現状もある中で、我々メーカーとして、何が問題の本質なのか、ユーザーが何を一番求めているのか、日々検証をしているところである。

(発言者 1)

Q. 「ペルソナ」のシリーズタイトルでリメイクを予定していないものについては、多くの方にも知ってもらいたい機会になるので、インターネット配信の制限を解除して欲しい。

(回答：議長)

A. 一時は、「龍が如く」のようにストーリー性のあるゲームの配信はネタバレしてゲームが売れなくなるのではと社内的にネガティブな声も多かったが、今はV T u b e rのゲーム配信をきっかけに自分も遊んでみたいという方が増えていると実感しているので、頂戴した意見を参考に、どういうタイトルを、どういうルールで配信していくか、引き続き検討していきたい。

(発言者 2)

Q. スマスロ「北斗の拳」のような、昔の名機のリメイクを作る予定があるか教えて欲しい。

(回答：議長)

スマスロ「北斗の拳」が出る前から、サミークラシックシリーズという形で、「ディスクアップ」「アラジン」「ハードボイルド」等、昔の機種を最新のスペックで再現し、お客様に楽しんでいただいている。一方、スマスロ「北斗の拳」のように、ゲーム性は同じながら、映像を最新のものに差し替えてコンテンツも追加するといった、リメイクに近い形のものもあるので、ユーザーアンケートの結果も参考にしながら、更なる作品の開発に取り組んでいきたいと考えている。

(発言者 3)

Q. 過去に「P S O 2」のプレイステーションV i t a版に実装されていたAR機能を、今後、スマホアプリで提供できないのか教えて欲しい。

(回答：議長)

A. 「P S O 2」は、直近6月に大規模なアップデートを行ったところで、スマートフォンのキャンペーンアプリ等もあるので、こういったご意見を検討しながら、何が今の技術で実現でき、お客様の満足度向上に繋がるのかというところを引き続き真摯に検討していきたいと考えている。

(発言者 4)

Q. 今後「ボーダーブレイク」のようなロボットゲームをリリースする予定があるか教えて欲しい。

(回答：議長)

A. 「ボーダーブレイク」のサービス終了に対し、多くのファンから寂しいけれどもこれまでのサービス提供に感謝する旨の言葉をいただき、我々一同非常に嬉しく思っている。今後このようなロボットゲームが出るかに関しては、今この場で回答できないが、お寄せいただいたお客様の声を大切に、お客様の満足度向上と、我々の目指す感動体験を提供できるかを日々検討していきたいと考えている。

(発言者 5)

Q. 世界的にポーカー人気が高まる中、サミーのポーカー事業の今後の展開について教えて欲しい。

(回答：議長)

A. ポーカーは元々世界的に人気があったが、近年は日本でも若者を中心にポーカーの人気

が高まっており、ポーカバーと言われるアミューズメントカジノが全国に非常に広がっている。我々もポーカバーの運営とアプリの提供を行っており、今後はフランチャイズを含めて店舗の拡大も検討していきたいと考えている。過去にセガで「ダーツライブ」という機械と「B e e」という店舗でダーツブームを作った経験を活かして、このポーカ版をサミーでできないかと取り組んでいるところなので、引き続き力を入れていきたいと考えている。

(発言者 6)

Q. 最近「コード・オブ・ジョーカー」が商標登録されたと聞いたが、この件について可能な範囲で教えて欲しい。

(回答：杉野取締役)

A. 現時点では、「コード・オブ・ジョーカー」の商標登録の出願をしたこと以外には特にお話しできることはない。今後の展開については、ユーザーからの意見を参考に検討していきたいと考えている。

(発言者 7)

Q. スマスロ「北斗の拳」は、4号機のヒットしていた当時のテイストを再現できているが、開発で尽力した点を教えて欲しい。

(回答：議長)

A. 6.5号機の規制緩和により当時の演出面、遊び心地、打感といったものが再現可能となったことが一番大きいと思う。また、当時遊んでいたファンに刺さるようなマーケティング、キャンペーン等を行ったこと、当時のファンが違和感を覚えないようオリジナルの演出にできるだけ近い再現を意識して開発したことが好評を博した理由だと考えている。

(発言者 8)

Q. 今後の株価の更なる上昇及び時価総額の増加を期待している。

(回答：議長)

A. 当社は、今日まさに過去16年来高値をつけているが、この株価に全く満足していない。国内外の同業他社と比較してまだやれる余地があると考えており、当社としてもここに甘んずるつもりはないので引き続きご支援を賜りたい。

(発言者 9)

Q. セガのレトロゲームの今後の展開について教えて欲しい。

(回答：議長)

A. セガには多くのIPがあり、ご愛顧いただいているファンの声を聴きながら我々として何ができるのか日々検討させていただいている。社内でレジェンダリープロジェクトと呼ぶプロジェクトにおいて、昔のIPを現代風にアレンジしたらどんなゲームができるのか日々検討しており、引き続きファンの意見を賜りながら事業を展開していきたいと考えている。

(発言者 10)

Q. 生成AIの利活用、今後のビジネス展開について教えて欲しい。

(回答：議長)

A. 生成AIを活用した会社と、活用しなかった会社との間で、3年後には大きな差がつくと私も危機感を持っている。当社では既に6月よりMicrosoftのTeamsで全社員がチャットGPT3.5ターボを使える状況になっている。日頃から社員には「AIに使われるのではなく、AIを使い倒すんだ。そのうえで人間にしか出来ないことをやっていくんだ」と言っており、まさに今積極的にAIの活用に取り組んでいるところである。

(発言者 11)

Q. スマスロ「北斗の拳」の増産計画について、パネル展開の方針と合わせて教えて欲しい。

(回答：議長)

A. 4月28日時点で4万台を販売済みであり、5、6月にも順次納品を行っている。8月にはラオウパネルでの増台を予定しているが、今後更なる受注をいただいて、他のパネルのご要望があれば提供していきたいと検討しているところである。但し、部材の調達や生産のキャパシティの問題もあることから、順次増産していきたいと考えているので、具体的な増産計画の数字については回答を差し控えさせていただきたい。

(発言者 12)

Q. セガの海外事業展開、サミーのM&Aに関する考え、成長投資2,500億円について、どのように考えているのか教えて欲しい。

(回答：議長)

A. セガの家庭用ゲーム事業は、パソコン向けも含めて売上の9割が海外となっている。他方、スマートフォンに関しては、海外が2割強と国内が圧倒的に多い状況から、海外スマートフォン事業を強化したいということでRovio社の株式公開買付に至った。サミーについてはM&Aの予定はなく、自社で十分な開発・生産能力を兼ね備えていることから、その力を伸ばすことが優先であると考えている。その他ではオンラインカジノやスポーツベッティング等のゲーミング事業への投資を検討している他、CVCを通じたスタートアップ企業への投資や、先日発表したウェブトゥーンのような新規事業への投資を行っていこうと考えている。

(発言者 13)

Q. アトラスにおいて、テレビ番組の画像を許可なく転用したものがSNSで発信されていたが、海外企業の買収や新作情報の漏洩等の事例があるので、今後、情報管理体制の強化についてどのように考えているのか教えて欲しい。

(回答：議長)

A. アトラスの新作タイトルが発表直前にリークされた事件では関係者に多大な迷惑をかけてしまい、我々としても真摯に受け止めている。リークしたSNSアカウントに関しては情報開示請求を行い、場合によっては損害賠償請求も含め厳しい対応をとるとともに、社内の情報管理も日々徹底して行い、もし漏洩したら厳しい処罰を下ることを示してい

くことが課題であると考えている。

【追記】

画像の使用については、議場では回答しませんでした。閉会后、事前に許諾を受けていた旨を確認しました。

(発言者 14)

Q. 「シェンムー」シリーズの次回作にセガが携わる可能性はあるか教えて欲しい。

(回答：議長)

A. 「シェンムー」はセガが商標を取得しているIPであり、「シェンムーⅢ」に関しては、「シェンムー」を制作したクリエイターの鈴木裕氏が独立した後に、ライセンスアウトして作られた作品である。セガから「シェンムー」の新作を出すことは現在のところ難しいと考えているが、今後、彼から要望があれば、我々がライセンスを出さないということではないので、これは彼次第であると考えている。

(発言者 15)

Q. 韓国カジノ事業の業績及び日本のカジノへの立候補予定について教えて欲しい。

(回答：議長)

A. 我々が韓国パラダイス社と合弁で行っている「パラダイスシティ」は、既にコロナ前に迫る回復を実現している。中国、韓国はまだコロナ前の状態に回復していないが、日本をはじめ他の国からは非常に多く遊びに来ていただいております。今期は業績を大きく回復できる見込みと考えている。日本IRについては、横浜への参画中止後、他の都市で参入していくことは現状としては計画していない。

(発言者 16)

Q. リゾート事業のフェニックスリゾートについて、どのようにテコ入れをしていくのか教えて欲しい。

(回答：議長)

A. 前期、グループ入りして初めての黒字化を達成しており、我々としては再生のフェーズは終わったと宣言させていただいている。今期も黒字の計画を立てており、今後インバウンドの方も戻ってくれば、リゾート事業の更なる成長が見込めると考えている。

以上