

第20期定時株主総会 質疑応答概要

(2024年6月25日開催)

(事前質問 1)

Q. シーガイアの売却に至り、投資としての評価を説明して欲しい。

(回答：議長)

A. 12年前に赤字企業だったシーガイアの経営を引き継ぎ、再建を進めてきた結果、前期と前々期には初めて利益を出し、ボーナスを支給できるまでに再生し、これから本格的な回収のステージが始まる段階であったが、Fortress社からの魅力的なオファーを受け、取締役会で議論を重ねた結果、社員の雇用維持と投資コミットメントを条件に譲渡を決定した。これにより、投資資金が一括で返還され、利益も得られたため、投資としてはうまくいったと判断している。

(事前質問 2)

Q. 計画通りに自社株買いを実行して欲しい。

(回答：議長)

A. 発表から実行まで期間が空いたため、「発表したのに自社株買いをしなかったのではないか」と一部の株主様に誤解が生じているという話を聞いているが、昨年も自社株買いを実行し、期限内に完了、過去においても発表したものについてはすべて実施してきた状況。今期発表分についても、700万株、100億円を上限として、2025年3月31日までに実施することを目指しているので、ご理解いただきたい。

(事前質問 3)

Q. 作品の魅力を維持したローカライズの方法と今後の方向性を教えて欲しい。

(回答：議長)

A. 我々は、アニメを含めて多くのプラットフォームで多言語をサポートし、世界各国での同時配信及び発売を数年前から実施しており、その際、単なる言語変換ではなく、文化に合わせた意識も丁寧に行っている。また、同じ言語の中でも多くの種類がある場合の対応等、AI技術の活用を含め、効率を上げて多くの顧客に楽しんでもらえるよう努めていく。

(事前質問 4)

Q. 優れたAI技術者を確保するための待遇改善、人材育成についての考えと、なぜAI開発に力を入れているのか教えて欲しい。

(回答：議長)

A. AI技術者の確保に限らず、今までの形式張った人事制度だけではなく、能力に応じた待遇改善や柔軟な雇用条件が重要であり、引き続き優秀な人材を雇用していきたいと考えている。AI開発に力を入れる理由は、我々はかなり早い段階からAIを取り込んできており、一時的には、作業時間を減らし、人間の力をクリエイティブな部分に集中させるためであるが、今後は、ゲームやコンテンツの面白さを向上させることにもAIを活用していきたいと考えている。

(発言者 1)

Q. パチンコ機・パチスロ機の価格高騰の要因に「機歴販売」があると考えられるが、今後、このような販売方法をなくすことを考えているかを教えて欲しい。

(回答：議長)

A. 当社は販売実績に基づく価格調整を行いつつも「機歴販売」を行わなくとも選ばれる商品開発に注力している。また、パチスロ機において、価格面やコスト削減施策を検討しており、来年以降に実現できれば価格面でもお客様に還元できるようになると考えている。業界で懸念されている、価格高騰によるパチンコホールやユーザーへの負の連鎖に対して一石を投じるような施策を、サミーにおいて検討している段階である。

(発言者 2)

Q. 「コード・オブ・ジョーカー」の商標登録から1年が経過したが、この件についての進捗と、ゲームへのAIの実装について教えて欲しい。

(回答：杉野取締役)

現時点では「英傑大戦」でのコラボ企画以外に発表できるものはないが、「コード・オブ・ジョーカー」に限らず、セガIPの今後の展開を様々な角度から検討している。また、AIの実装は、ゲームが面白くなるのであれば積極的に検証していきたいと考えている。

(発言者 3)

Q. セガサミーの社員食堂ではユニークなメニューが提供されているが、ファンも楽しめる機会を設けることができないかを教えて欲しい。

(回答：議長)

A. 現在、トランスメディア戦略を進めており、キャラクターをライセンスアウトして、多様な商品の開発やコラボカフェを展開する等、ゲーム以外の場でゲームのIPに触れていただく機会を増やしているため、貴重なご意見として検討させていただく。

(発言者 4)

Q. ゲーム用ハードウェアのライフサイクルの長期化をどのように捉えているのかを教えてください。

(回答：株式会社セガ代表取締役内海社長)

A. より多くかつより広いプラットフォームの中で商品を提供することは、経営の安定に役立つため、非常に歓迎しており、PCやモバイル等含めコンソールが確固たる形で提供され続けることは、我々にとっても好ましいと捉えている。

(発言者 5)

Q. ポーカー事業について、今後の拡大予定や見通しを教えてください。

(回答：議長)

A. ポーカー事業に長らく携わる中で、若者の間でポーカー文化が根付いてきているという息吹を感じており、「MJ」という麻雀ゲームやダーツ事業同様に、インパクトのある事業にしていこうと考えている。我々が経営している目黒のポーカーバーについても人気が高い状態であるが、店舗業の拡大を行っていくというよりは、ポーカー文化を根付か

せ、日本国内では、「遊び」としてのアミューズメントポーカーを流行らせていきたいと考えている。

(発言者 6)

Q. サイバー攻撃への対策として情報システムへの投資を見直す動きはあるか教えて欲しい。

(回答：議長)

A. 日米問わず多くの同業他社においてサイバー攻撃に晒されており、我々も日々チェックを行っている。サイバー攻撃への対策として、侵入防止とデータ流出防止の二段構えの対策を実施し、社員向けの訓練も定期的に行っている等、当社としてはとり得る範囲で必要かつ十分な対策を講じている。

(発言者 7)

Q. 龍が如くの体験会での混乱を踏まえ、今後の整理券配布方法を検討して欲しい。

(回答：議長)

A. 体験会や発表会の場で混乱があったことは聞いており、オペレーションの改善は日々行っている。貴重なご意見として、今後の体験会や発表会の運営に反映させていく予定である。

(発言者 8)

Q. ChatGPTの社内活用において、機密情報の扱いに関するセキュリティリスクや取締役会での議論があったのか教えて欲しい。

(回答：議長)

A. 社内カスタマイズ版のChatGPTに関して、社内情報を含め我々が入れたデータはChatGPTが学習に使えないという環境で、社内専門用語を学習させる等したものであるが、機密情報の取り扱いを慎重に行い、議論の上、使用を承認している。また、著作権問題に関する利用ガイドラインや相談窓口を設け、社員が安心して利用できる体制を整え、しっかり議論し活用している状況である。

(発言者 9)

Q. セガのゲームセンター事業の撤退に関し、何らかの形で秋葉原とセガの接点を持って欲しい。年に1回のイベント等でも良いので、秋葉原に関わって欲しい。

(回答：議長)

A. セガのゲームセンター事業は他社に譲渡し、撤退したが、ゲームセンター自体はなくなっていない。セガはメーカーに特化する方針であり、秋葉原でのイベント開催は今後も可能性があるが、ゲームセンター事業や再出店については現時点では予定していない。

(発言者 10)

Q. サミーの代表作である「アラジン」や「獣王」等、スマスロ化の予定について教えて欲しい。

(回答：サミー株式会社代表取締役星野社長)

A. 過去ヒットしたサミーのコンテンツの重要性は認識している。スマスロ化の具体的な時

期は未定ではあるが、期待して待っていて欲しい。

(発言者 11)

Q. カジノやネットカジノ、セガランドのようなテーマパークを作る予定はあるか教えて欲しい。

(回答：議長)

A. カジノに関しては、計画を今は中断しており、日本国内でIRを手掛ける予定はないが、韓国のパラダイスシティは好調であり、この事業を伸ばしていこうと考えている。ネットカジノやスポーツベッティングについては、GAN社の買収を通じて、日本の上場企業として唯一、合法的に運営を行える会社として、海外事業展開を進めていきたい。また、我々のキャラクターを使ったテーマパークを直接手掛けることはないが、色々な形での提案をいただいている段階である。

以 上