

第21期定時株主総会 質疑応答概要

(2025年6月24日開催)

(事前質問 1)

Q. 利益剰余金に対し配当金額が少ないため、配当性向30%に限らず配当金額を引き上げて欲しい。

(回答：深澤取締役)

A. 当社はDOE3%以上又は総還元性向50%以上を株主還元方針としており、DOE3%部分については、配当での還元を考えている。それ以上の部分については、配当もしくは自社株買いでの株主様への資金還元を実行している。株価向上も重要と考えているため、資金の用途として、株主様への還元に加え、株価向上のための積極的な事業投資を実行して参りたいと考えている。

(事前質問 2)

Q. 上場投資信託いわゆるETFに採用されることに対してのお考えをお聞きしたい。

(回答：議長)

A. 各種指数に採用されることでETFなどを通じて投資資金が流入することから、当社も採用されるよう日々努力しており、既にJPX日経400指数や、MSCI ESGセレクト・リーダーズ指数、FTSE Blossom JAPAN Sector Relative Indexなど、GPIFの採用するESG指数にも含まれている。時価総額1兆円規模を分岐点として、組み込まれる指数の数も増え、株価の上昇速度も上がることから、更なる時価総額向上に向けて日々努力を続けていく所存である。

(事前質問 3)

Q. セガの休眠IPの具体的な活用方針や今後の展開を明確に示して欲しい。

(回答：内海取締役)

A. セガは「レガシーIP」として休眠IPの積極的な展開を強化しており、複数IPについて大型レベルでの開発を進めている。またソニックの映画があったように、セガ保有IPの更なるハリウッド展開のための交渉も行っている。これら時間を要する施策に先駆けて、トランスメディアと称するマーチャンダイズプログラムを始めるなど、様々な展開を進めており、アトラスと合わせ「レガシーIP」を大切にさらに大きく育てていこうと考えている。

(事前質問 4)

Q. パチンコ機の枠を共通化し、盤面だけを販売することでパチンコホールのコスト負担を減らして欲しい。

(回答：星野取締役)

A. 業界全体のシュリンクを深刻な課題と捉え、当社ではパチンコホールの負担軽減に向けた取り組みを今後も継続していく所存である。パチンコ機においては既に新枠・専用枠を除き盤面のみで購入が可能となっており、今後はパチスロ機でも一部の部品交換のみで新台入替が可能な新筐体を導入予定である。これにより、機種入替時のコスト負担軽減を図り、業界活性化に貢献していきたいと考えている。

(事前質問 5)

Q. オンラインカジノについての従業員教育、社会周知、また日本国内からの適法利用へ向けた活動の予定を聞かせて欲しい。

(回答：議長)

A. オンラインカジノに関する規制法案は成立したばかりで、現在は有識者会議を交えて運用方法や技術的対策について政府内で議論が進められている。通信の秘密との兼ね合いからブロックングには慎重な姿勢もあるが、違法性の啓蒙が重要とされており、当社も政府と連携し、日本からの違法利用防止に向けた啓発活動や協力を継続していく方針である。

(発言者 1)

Q. 「女神転生」や「ペルソナ2」などアトラスの過去タイトルを復活して欲しい。

(回答：議長)

A. アトラスでは過去のタイトルを現代風に仕上げる取り組みを行っており、「RAIDOU Remastered: 超力兵团奇譚」や「ペルソナ3リロード」など、ご好評をいただいている。「ペルソナ4」のリメイクも発表しており、過去のタイトルについては、グローバルでの需要や商業的な成立性をリサーチしつつ、今後も有用資産としての活用方法を丁寧に検討していく。

(発言者 2)

Q. 「コード・オブ・ジョーカー エボリューションズ」のスマホ以外へのマルチ展開や、セガによる各種メディアでの宣伝活動について教えて欲しい。また「コード・オブ・ジョーカー ポケット」のストーリーモードの再開を検討して欲しい。

(回答：内海取締役)

「コード・オブ・ジョーカー エボリューションズ」について、JOKERS株式会社にライセンス許諾をしているが、単なるライセンス許諾に留まらず、プロモーションでのサポートなど含め、IPを活かすための協議をしている。モバイルに限らないマルチ展開については、事業性や市場動向を踏まえつつ様々な可能性を検討しているが、現時点で具体的な予定はない状況である。IPの復活ということからも「コード・オブ・ジョーカー」に対する深い知識と愛情を有するJOKERS株式会社と共にまずは「コード・オブ・ジョーカー エボリューションズ」を成功させるべく取り組んで参りたいと考えている。

(発言者 3)

Q. ポーカー事業やオンラインカジノについての啓蒙活動の方向性や、会社の盛り上げを積極的に発信して欲しい。

(回答：議長)

A. ポーカーについてはm事業と称し、アプリを始めとして、店舗展開やパラダイスシティとの連動など、ムーブメントを先取りして動いている。メディア発信などによる盛り上げを背景に、店舗展開やアプリを中心に据えた事業推進を考えている。日本における

オンラインカジノについては、海外でオンラインカジノを提供する日本の事業者として、日本からの違法利用防止に向けた啓蒙活動や当社のゲーミング事業への取り組みを積極的に発信していきたいと考えている。

(発言者 4)

Q. 里見治会長の健康維持の方法や、今回の取締役会長への立候補に対する意気込みを教えてください。

(回答：里見治取締役)

A. 創業から事業に関わってきており、現在は社長に経営をほとんど任せているが、昔からの知見もあることから、今後も必要に応じて的確にアドバイスをしていきたいと考えている。健康面についても健康であるため、役員としての責務を果たせるものと考えている。

(発言者 5)

Q. 江戸川ボートレース場で開催されたサミーカップの社内での評価や意見、今後の公営ギャンブルへの協賛展開の予定について教えてください。

(回答：議長)

A. サミーは今回、初めてボートレースとのコラボレーションを実施し、サミーの冠レースを設け、サミーオリジナルの楽曲を使用するなど新たな試みを行ったが、パチスロ・パチンコとボートレースのファン層に重なりが多いことから高い反響があった。実際に懐かしい音楽を聴いて、また打ってみたいと感じてもらえたのであれば、イベントの価値があったと考えている。今後もボートレースのみならず麻雀ゲーム「セガNET麻雀MJ」とのパチスロ・パチンコのキャラクターとのコラボなど、ファン層が重なる分野とのプロモーションを引き続き行っていきたいと考えている。

(発言者 6)

Q. オンラインカジノの公営ギャンブル化について、今後法改正に向けた取り組みを行う予定はあるか教えてください。

(回答：議長)

A. オンラインカジノの国内合法化について、仮に将来的に日本で解禁された際には、米国で買収した企業の技術を活用し、自社ブランドでの運営や、他社向けにプラットフォームの提供が可能となることから、今後も法規制の動向を注視しつつ、まずは海外市場での成功を目指していきたいと考えている。

(発言者 7)

Q. 「バーチャファイター」新作開発の理由やヒットさせるための具体的戦略を示して欲しい。

(回答：議長)

A. 「バーチャファイター」新作開発理由は、長期休眠していたIPの再活性化とファンの期待に応えるためである。まずは低価格・マルチプラットフォーム展開の「eスポーツ版」でファン層の拡大を図り、今後は映画やグッズなどのトランスメディア戦略も視野に入れる。開発は「龍が如くスタジオ」と元々のアーケードゲームを開発していたチームの

融合チームが担当しており、複数の世界的な著名人からも応援コメントが寄せられているので、今後はマーケティングにも工夫を凝らし、新作成功に向けて準備を進めていく。

(発言者 8)

Q. 遊技機の販売スケジュールが遅れている理由や、今期6タイトル14万台の目標達成に向けた具体策を教えて欲しい。

(回答：議長)

A. パチスロ新作の発売が遅れている理由は、業界全体で型式試験の適合に時間がかかっているためである。現在、試験状況などについてはメーカー組合団体から行政への相談も行っており、当社としては、予定通り今期中に発売できるよう準備を進めている。既に公表済みのタイトルも含め、自信を持って届けられるよう開発しているため、今後の展開に期待して欲しい。

(発言者 9)

Q. 「ソニックレーシング クロスワールド」の予約特典が代わり映えしない。ミニカーなど車やキャラクターのデザインを活かした多彩なグッズ展開を国内でも積極的に行って欲しい。

(回答：議長)

A. 「ソニックレーシング クロスワールド」はセガ社内で開発中の新作で、アーケードゲームのノウハウを活かした本格的なキャラクター系レーシングゲームとして自信作に仕上がりがつつある。発売に合わせたグッズ展開もライセンサーと連携して国内で強化予定である。予約特典もより魅力的な内容にするべく、現場と連携して検討を進めていきたい。

以 上