

第 22 期定時株主総会 質疑応答概要

(2026 年 6 月 24 日開催)

(事前質問 1)

Q. 好況な株式市場の中で長期にわたり株価が低迷している状況について、経営陣の責任に対する考え方及び今後の経営方針について説明して欲しい。

(回答：議長)

A. 株価低迷については、AI 関連銘柄への資金集中等の外部要因に加え、当社自身の内部要因も大きいと認識しており、前期中に課題を整理し、必要な減損処理等を実施した。また、責任を踏まえ、業績連動部分である当社役員の賞与は支給しないこととしたが、責任を果たすためには業績回復が重要であると考えている。今期はV字回復を目指し、特にセガの新作タイトルの成功を通じて業績改善を実現し、投資家との対話を重ねながら株主価値の向上と市場からの信頼回復に努めていく方針である。

(事前質問 2)

Q. 取締役候補者の中に、当社株式を保有していない方がいる理由及び今後の保有予定について説明して欲しい。

(回答：議長)

A. 当社株式を保有していない取締役候補者は主に社外取締役であり、取締役はインサイダー取引規制により株式を売買できる期間が限定されていることが背景にある。一方、業務執行取締役には株式報酬制度を導入しているほか、従業員持株会の加入促進にも取り組んでおり、現在では国内従業員の約8割が加入している。役員・社員の株主保有を通じて、株主と同じ目線で企業価値向上に取り組んでいく。

(事前質問 3)

Q. セガサミー野球部の廃部を決定した理由と年間の運営費用について説明して欲しい。

(回答：議長)

A. 野球部は、セガサミー統合後のグループ一体感や企業文化の醸成を目的として創部され、この20年間でその役割を十分果たしたと認識している。一方、今後は麻雀・ダンス・バスケットボールのプロチーム運営を中心に、スポンサー活動に留まらないスポーツの事業化へ経営資源を重点配分するため、断腸の思いで廃部を決定した。年間運営費の具体的な金額は回答を差し控えるが、累積では相当額の費用を投じてきた。

(事前質問 4)

Q. セガグループが主要 IP として位置付けるタイトル及びリメイク・リマスターを含めた過去作品の活用方針について教えて欲しい。

(回答：議長)

A. 当社が主要 IP として位置付けるタイトルは「ソニック」「ペルソナ」「龍が如く」等であり、継続的に新作を投入していく方針である。また、「初音ミク」等の他社 IP もグループ業績に大きく貢献している。過去 IP については、各プラットフォーム向けのダウンロード販売に加え、リメイク・リマスター・新作等の様々な形で展開を進めており、市場ニーズや採算性、競争力を踏まえながら外部パートナーとも連携し、一つ一つファ

ンへ届けていきたいと考えている。

(発言者 1)

Q. 「サクラ大戦」旧作について、外部企業への委託を含めたリマスターや移植等の今後の展開方針について教えて欲しい。

(回答：議長)

A. 「サクラ大戦」は多くのファンを有する重要な IP と認識しており、30 周年に向けてグッズ展開やイベント、舞台等の施策を予定している。リマスターや移植、新作、外部企業との連携については、事業として成立するかを慎重に見極めながら検討しており、過去作品をどのような形で提供できるか引き続き検討していく方針である。

(発言者 2)

Q. 先日発表された **Super Game** の開発中止を踏まえ、今後のオンラインゲーム事業の展望について説明して欲しい。

(回答：議長)

A. **Super Game** は基礎研究段階での中止であり、会計上の影響は軽微である。当初はゲームが人々の交流の場となるような体験ができるものとして開発の構想を掲げていたが、現在は、まずゲームそのものの魅力を高め、ヒットタイトルの創出を重視している。ゲームを **GaaS (Game as a Service)** として運営し、ユーザーを集めながら継続的・長期的にサービス提供することにより、オンラインゲーム事業の価値向上を目指していきたいと考えている。

(発言者 3)

Q. 「コード・オブ・ジョーカー」の **Web3** ゲーム開発中止の経緯、本 IP の今後の展開及び復活の可能性、並びに外部委託を含む開発体制や過去の名作 IP の活用方針について、経営陣の認識を教えて欲しい。

(回答：内海取締役)

A. 「コード・オブ・ジョーカー」の **Web3** ゲームは、市場環境の変化を踏まえ開発を中止した。現時点でコンシューマ向け等の具体的なプロジェクトはないが、トランスメディア展開等を含め活用方法を検討している。また、過去 IP は当社にとって重要な資産として認識しており、事業性に加え、クリエイターの意欲やファンの期待も踏まえ、活用を推進していく方針である。

(発言者 4)

Q. 「**STRANGER THAN HEAVEN**」や「ペルソナ」等の最重要 IP タイトルを **XBOX Game Pass** の **Day1** タイトルとすることは、フルプライス販売を毀損する懸念があり、この販売戦略を採用した理由について説明して欲しい。

(回答：議長)

A. **XBOX Game Pass** の **Day1** 採用については、売上への影響を慎重に検討したうえで、新規 IP の認知度向上やマイクロソフト社による強力なマーケティング支援を総合的に勘案して決定した。より多くのユーザーに作品を届けるための戦略であり、コンテンツへの注力度が低いことを意味するものではなく、今後もタイトルごとに最適な販売戦略を推進していく方針である。

(発言者 5)

Q. 「メガドライブミニ」以降、新たな復刻ハードが発売されていないが、「セガサターン」や「ドリームキャスト」等の復刻ハードの発売計画や可能性について教えて欲しい。

(回答：議長)

A. 復刻ハードについては技術的な課題はないものの、近年の半導体コスト高騰等から事業性の確保が課題となっている。一方、過去 IP についてはダウンロード配信やリメイク、新作等の様々な形で展開を進めており、復刻ハードについても市場ニーズと採算性を見極めながら引き続き検討していく方針である。

(発言者 6)

Q. 大型 M&A の凍結を踏まえ、今後の成長戦略について説明して欲しい。

(回答：議長)

A. 大型かつ機能補完型の M&A は当面見合わせる一方、既存事業を強化する小規模な M&A は継続していく方針である。今後は既存事業の強化に加え、Rovio のトランスメディア展開や新作映画等を通じてブランド価値向上に取り組むとともに、前期に減損処理を行い、不安要因を整理したうえで、持続的な成長を目指していきたいと考えている。

(発言者 7)

Q. ゲーム開発における生成 AI の活用方針及び著作権侵害や品質低下等のリスクへの対応について説明して欲しい。

(回答：議長)

A. 現時点では、生成 AI をゲーム等の創作物へ直接活用する方針はない。クリエイターが生み出す価値やクラフトマンシップを重視しており、創作物への活用は慎重に判断する。一方、創作以外の業務の効率化や開発支援には積極的に活用し、社員がより創造的な業務に集中できる環境づくりを進めるとともに、ゲーム内サポート等への活用可能性についても研究を進めていく方針である。

(発言者 8)

Q. 「初音ミク -Project DIVA-」のコンシューマ向けゲームの今後の展開について教えて欲しい。

(回答：議長)

A. 「初音ミク -Project DIVA-」シリーズはアーケード市場の縮小により、コンシューマ向け単独での事業採算の確保が課題となっている。一方、「プロジェクトセカイ カラフルステージ！ feat. 初音ミク」の世界的な成功を踏まえ、グローバル市場で採算性が見込める企画については引き続き検討していく方針である。

(発言者 9)

Q. 好調な遊技機事業について、業界環境が不安定な中、今後のセガサミーグループとして同事業にどの程度軸足を置いて展開していく方針か説明して欲しい。

(回答：議長)

A. 具体的な比率は定めていないが、遊技機事業は投資効率が極めて高い事業であり、今後も重点事業として注力していく方針である。パチスロ事業の競争力を維持・強化すると

ともに、パチンコ市場の活性化や新規ファンの獲得に取り組み、トップメーカーとしての地位の維持・向上を目指していきたいと考えている。

(発言者 10)

Q. 統合型リゾート、VR 事業及び e スポーツの現状並びに今後の方針について説明して欲しい。

(回答：議長)

A. 統合型リゾート開発からは撤退し、カジノ向け機器販売及びソリューション事業に注力している。VR 事業については、市場の普及状況を見極めながら慎重に検討を進めている。また、e スポーツについては、「ぷよぷよ」や「バーチャファイター」を中心に、競技の普及活動を継続していく方針である。

(発言者 11)

Q. 米国ホワイトハウスの動画における「ペルソナ 5」の IP の無断使用への対応及び今後の法務体制の強化方針について説明して欲しい。

(回答：議長)

A. 当社が許諾していない IP の無断使用と認識している。今後も話題性を目的とした無断利用については適宜抗議を行うほか、知的財産権侵害に対しては必要に応じて法的措置を講じる方針である。また、常に社内外の弁護士等と連携し、法務体制を構築している。

(発言者 12)

Q. 「ぷよぷよ」のコラボレーション展開におけるターゲット層及び今後の新作やイベント等の展開の方針について説明して欲しい。

(回答：議長)

A. 「ぷよぷよ」は幅広い世代に支持されている IP であり、コラボレーションやグッズ展開に加え、プログラミング教材等の教育コンテンツにも展開している。今後も幅広い層に向けた展開を進めるとともに、新作についても市場動向を踏まえながら検討を進めていく方針である。

(発言者 13)

Q. セガ IP のアジア及び南米における今後の海外展開方針について説明して欲しい。

(回答：議長)

A. デジタル配信の普及により、アジアや南米を含む幅広い地域へのコンテンツ展開が可能となっている。今後は、SNS やインフルエンサーの活用、ローカル言語による情報発信等、地域特性に応じたマーケティングを強化し、海外市場での認知拡大と事業拡大を目指していく方針である。

以 上