

株式会社デジタルメディアプロフェッショナル
第 21 回定時株主総会 質疑応答要旨

【株主 A 様ご質問】

アミューズメント分野でシェア拡大を目指すにあたり、ZEEG 以外の大手遊技機メーカーに対して営業活動を行っているか。また、スマートパチンコの分野においてもシェア拡大の感触はあるか。

【ご回答】

アミューズメント分野において、ZEEG 以外の大手メーカーにも継続してアプローチしております。また、当社の RS1 はパチンコ・パチスロ共用 VDP であるため、分野を問わずシェアを獲得できるよう営業活動を行っております（梅田）。

【株主 B 様ご質問】

当社は、Nvidia と比較して、どのような市場アプローチをしていくのか。また、今後の株主還元の考え方を聞きたい。

【ご回答】

Nvidia はハイエンド製品市場、当社は組込みローパワー製品市場とターゲットにしている市場が異なっており、この位置づけは今後も変わらないと思います。ただ、現在 Nvidia の独壇場となっている生成 AI 市場が、将来的にはスマホ等小型の特定用途向けに広がっていくと考えていますので、そのような状況も視野に入れながら組込み向けの GPU や AI プロセッサの開発を続けてまいります。

なお、その他の分野においては、当社と Nvidia は良きパートナーとして協調して開発やビジネスを行っていきたいと考えております（山本）。

当社は、将来の事業展開を総合的に勘案しながら、事業拡大のための投資、経営体質改善のための内部留保、株主様に対する配当などに適切に分配することを利益分配に関する基本方針としております。現段階において、配当実施の可能性および時期については未定ですが、昨年度黒字化を達成し、今年度は黒字の拡大を予想しており、中期的な事業戦略が成功すれば利益も積み上がるため、その段階で配当を含めた株主還元についても検討していきたいと考えております（大澤）。

【株主 A 様ご質問】

今期の利益について、REGZA テレビ向けライセンスがどの程度貢献するのも含め、どの分野で利益が出ると考えているのか。

【ご回答】

具体的な数値についてはお答えできませんが、REGZA テレビ向けは昨年からロイヤリティ収入が発生しており、今後の伸びを期待しております。また、アミューズメント分野での利益の創出に加え、注力分野であるセーフティ分野におけるサブスクリプションを含めたリカーリング収益、ロボティクス分野における ZIAMOVE のライセンス収益を伸ばしていきたいと考えております。

以 上