



セガサミーホールディングス株式会社 会社説明会

2020年2月14日

【免責事項】

本資料における市場予測や業績見通し等の内容は、現時点で入手可能な情報に基づき、
経営者が判断したものであります。従いまして、これらの内容はリスクや不確実性を含んでおり、
将来における実際の業績は、様々な影響によって大きく異なる結果となりうることを、予めご承知ください。

本日のご説明

- 1 || セガサミーホールディングスの事業概要
- 2 || 業績トレンド
- 3 || これからの成長戦略
- 4 || ESG・SDGsの取り組み
- 5 || 株主様への還元

- 1 || セガサミーホールディングスの事業概要
- 2 || 業績トレンド
- 3 || これからの成長戦略
- 4 || ESG・SDGsの取り組み
- 5 || 株主様への還元

感動体験を創造し続ける

～社会をもっと元気にカラフルに。～



セガサミーホールディングスの事業概要：事業の歴史



『パチスロ北斗の拳』
©武論尊・原哲夫
©Sammy

2017年4月 韓国初のIR(統合型リゾート)施設
「パラダイスシティ」を開業



『パラダイスシティ』

1979年「TV雀球」発売
1985年「UFOキャッチャー」発売
1989年「アラジン」発売
1988年 家庭用ゲーム機「メガドライブ」発売
1994年「セガサターン」発売
1995年「プリント俱楽部」発売
1999年「ゲゲゲの鬼太郎」発売
2003年「パチスロ北斗の拳」発売
1998年「ドリームキャスト」発売

2004年10月1日 経営統合
セガサミーホールディングス設立



『UFOキャッチャー』
©SEGA

2012年3月 宮崎のホテル事業
「フェニックスリゾート」の全株式を取得



『フェニックス・シーガイア・リゾート』

遊技機事業

パチンコ、パチスロ遊技機
携帯電話・PC向け
遊技機関連コンテンツ

エンタテインメントコンテンツ事業

家庭用ゲームソフト
スマートフォン向けゲーム
ゲームセンター向けの機器
ゲームセンターの運営
映画、玩具 など

SEGA Sammy

総合エンタテインメント企業へ

リゾート事業

ホテル、ゴルフ、MICEなどの
リゾート施設の運営

※国内初のIR(統合型リゾート事業)進出を目指す

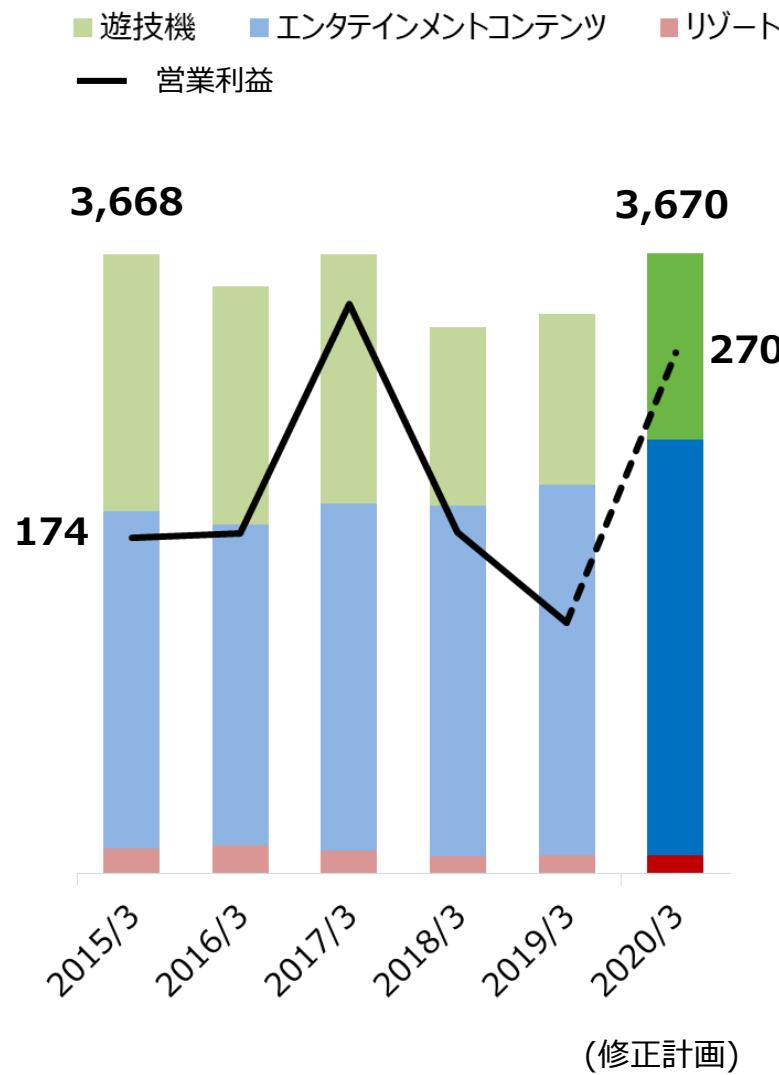
(概要)

社名	セガサミーホールディングス(株)
所在地	東京都品川区西品川一丁目1番1号 住友不動産大崎ガーデンタワー
従業員数	8,665名（連結）
証券コード	6460
業種	機械
上場市場	東京証券取引所第1部

- 1 || セガサミーホールディングスの事業概要
- 2 || **業績トレンド**
- 3 || これからの成長戦略
- 4 || ESG・SDGsの取り組み
- 5 || 株主様への還元

業績トレンド：売上高と営業利益の推移

売上高と営業利益の推移 (単位：億円)



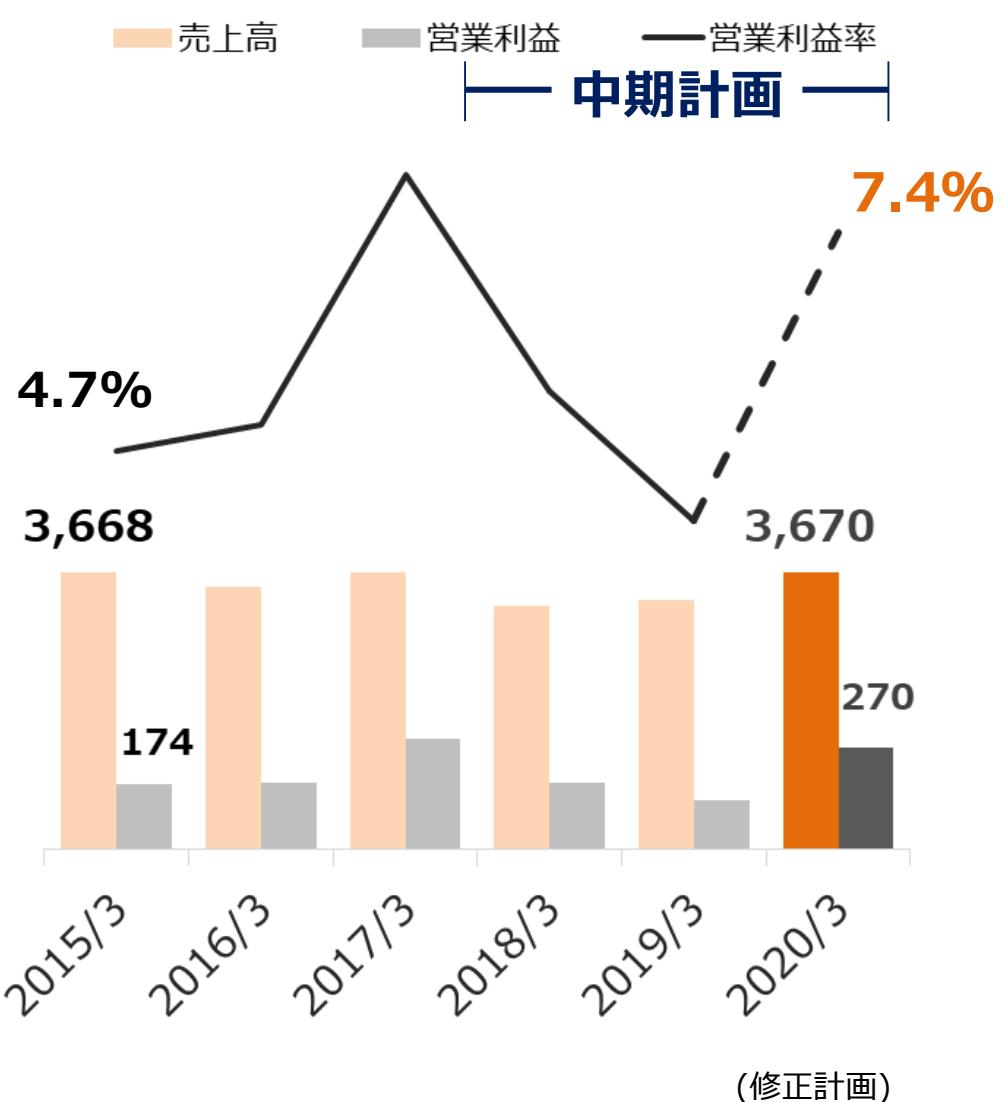
売上は横ばいも、エンタテインメントコンテンツ事業の
売上高比率が徐々に拡大し、営業利益に貢献



業績トレンド：中期計画に対する振り返り

2017/5公表 中期計画(Road to 2020)に対する進捗

(単位：億円)



中期計画：2020/3期の目標

営業利益率

15%

見込み(修正値)

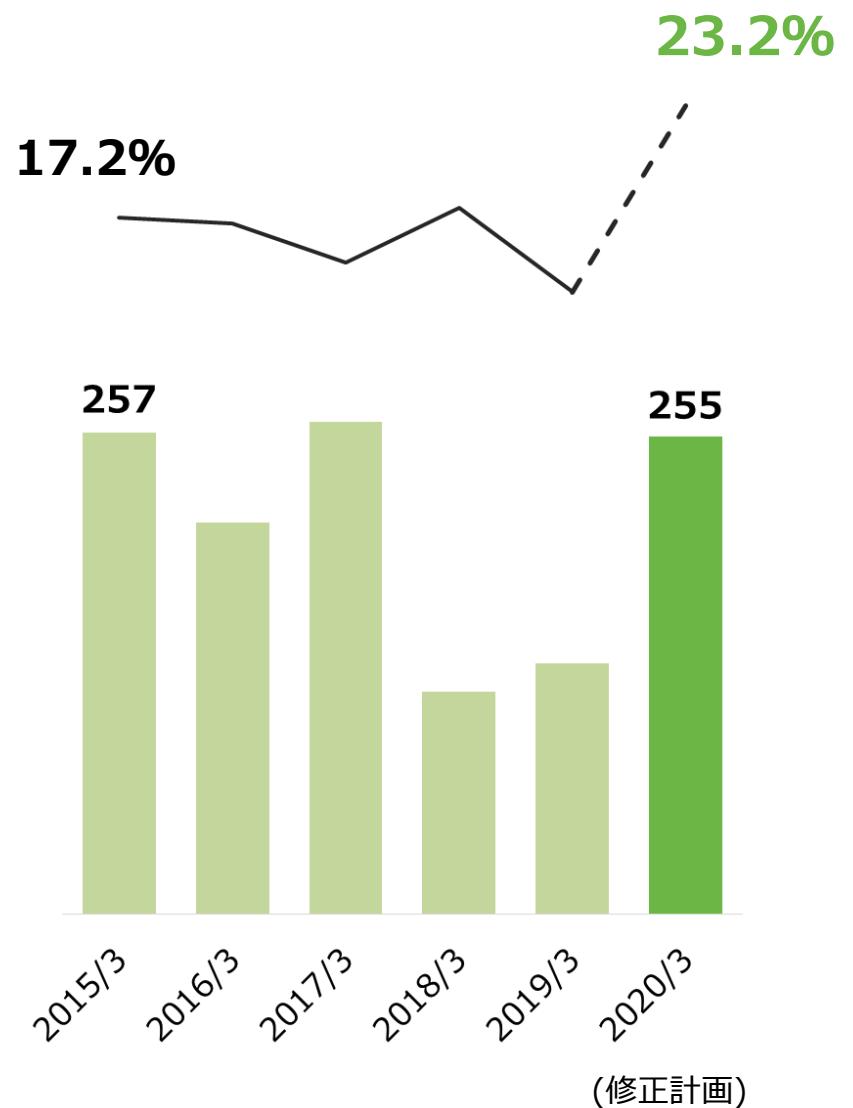
7.4%

中期計画未達の主な要因

- ①遊技機規則改正
- ②デジタルゲームの苦戦

業績トレンド：遊技機事業の中期計画

営業利益、営業利益率の推移（単位：億円）



遊技機事業の中期計画実施により
利益率は大幅に改善

(2017年5月発表)
(中期計画目標)

30.0%

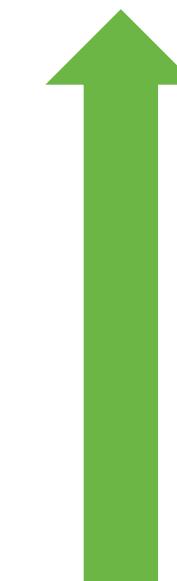
ダウン
サイド



(2020/3期 修正計画)

23.2%

アップ
サイド



(2017/3期 時点)

17.7%

パチスロ比率の低下

販売台数減

リユース対象率の向上

部材共通化促進

原価低減

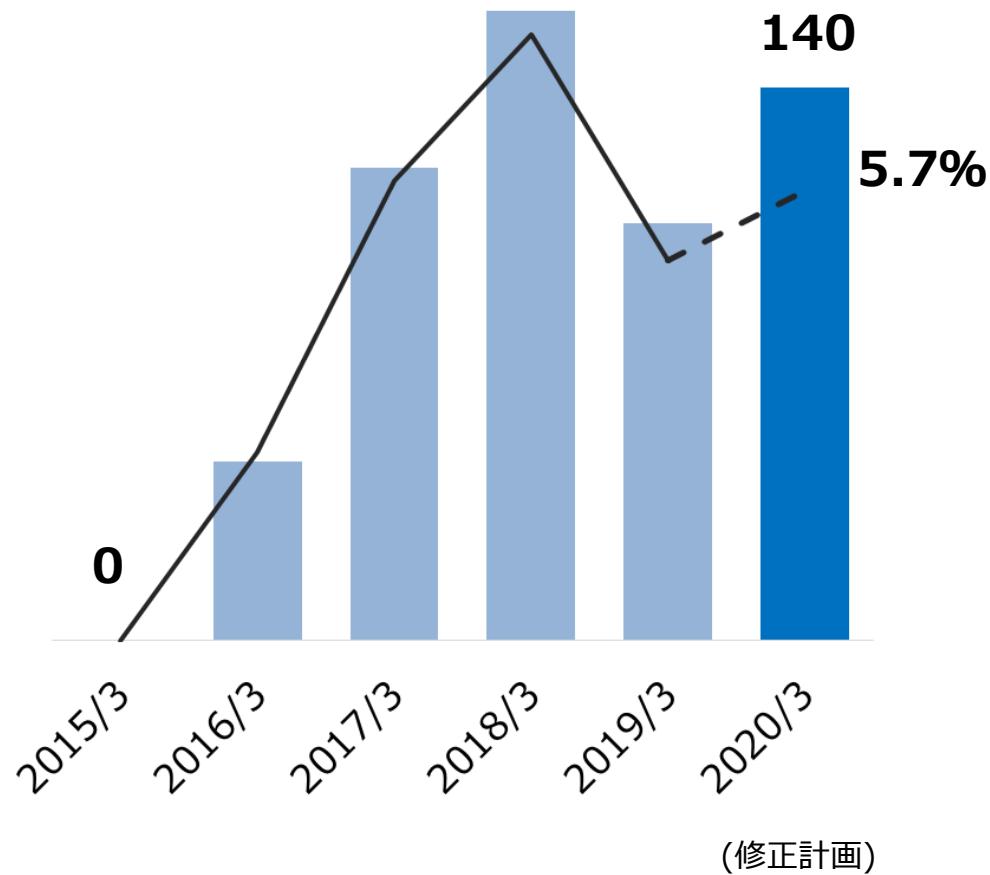
ZEEGの設立、始動

ブランド戦略

共通固定費の削減

業績トレンド：エンタテインメントコンテンツ事業の中期計画

営業利益、営業利益率の推移（単位：億円）



エンタテインメントコンテンツ事業は
中期計画未達となったものの、徐々に利益が拡大

- ①2019年3月期はデジタルゲーム分野が苦戦し損失を計上
- ②パッケージゲーム分野での利益貢献が拡大

（デジタル、パッケージの利益比較）

	2017/3	2018/3	2019/3	2020/3 (修正計画)
デジタルゲーム分野	49	33	-19	92
パッケージゲーム分野	26	65	82	41

業績トレンド：重点領域の見直し

好調な海外市場に対し、自社の強みを生かせる領域にリソースを集中

Road to 2020発表時

	国内	アジア	欧米
国内スタジオ	パッケージ		
	CS/PC デジタル		
	モバイル デジタル	●	●
欧米スタジオ	パッケージ		
	CS/PC デジタル		
	モバイル デジタル		



2019年4月以降

	国内	アジア	欧米
国内スタジオ	パッケージ		●
	CS/PC デジタル		●
	モバイル デジタル	●	●
欧米スタジオ	パッケージ	●	●
	CS/PC デジタル		●
	モバイル デジタル		

開発・運営タイトル数の規模を適正化

- ✓ 新作タイトル開発数の絞り込み
- ✓ 自社運営タイトル数の適正化
- ✓ 既存IPタイトルを中心に展開

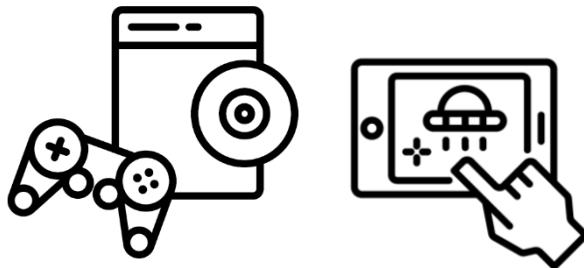
リソース再配分の推進

- ✓ 海外パッケージ分野等、期待分野へのリソース投資
- ✓ 既存タイトルの内製化を推進

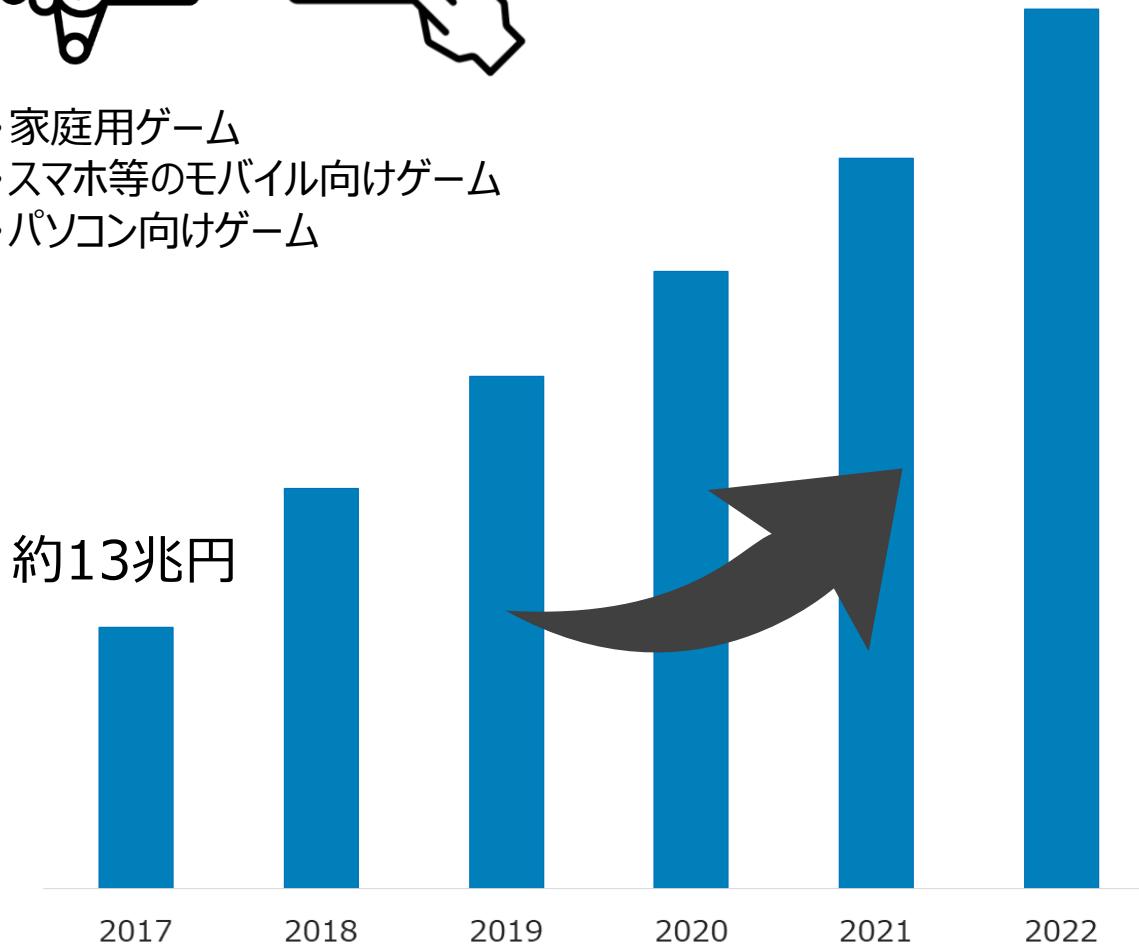
- 1 || セガサミーホールディングスの事業概要
- 2 || 業績トレンド
- 3 || これからの成長戦略
- 4 || ESG・SDGsの取り組み
- 5 || 株主様への還元

グローバル市場での事業拡大

これからの成長戦略：世界のゲーム市場規模



- ・家庭用ゲーム
- ・スマホ等のモバイル向けゲーム
- ・パソコン向けゲーム



グローバルマーケットの市場規模
約21兆円(推計)

日本、アジア	10兆円
欧米	9.6兆円
その他の地域	1.8兆円



5G、クラウド
ストリーミングサービス

サブスクリプション
(定量課金)
モデルの登場

ソニー、任天堂、マイクロソフト
に加え、アップル、グーグル
のゲーム業界進出

これからの成長戦略：グローバル戦略の推進

IP拡大の歴史

2005年



開発スタジオ

2006年



所在地

イギリス

2013年



カナダ

日本

2016年



フランス

2019年



イギリス

主要IP
(ゲームタイトル)



パソコン向けゲームソフト

パソコン向けゲームソフト

パソコン向けゲームソフト

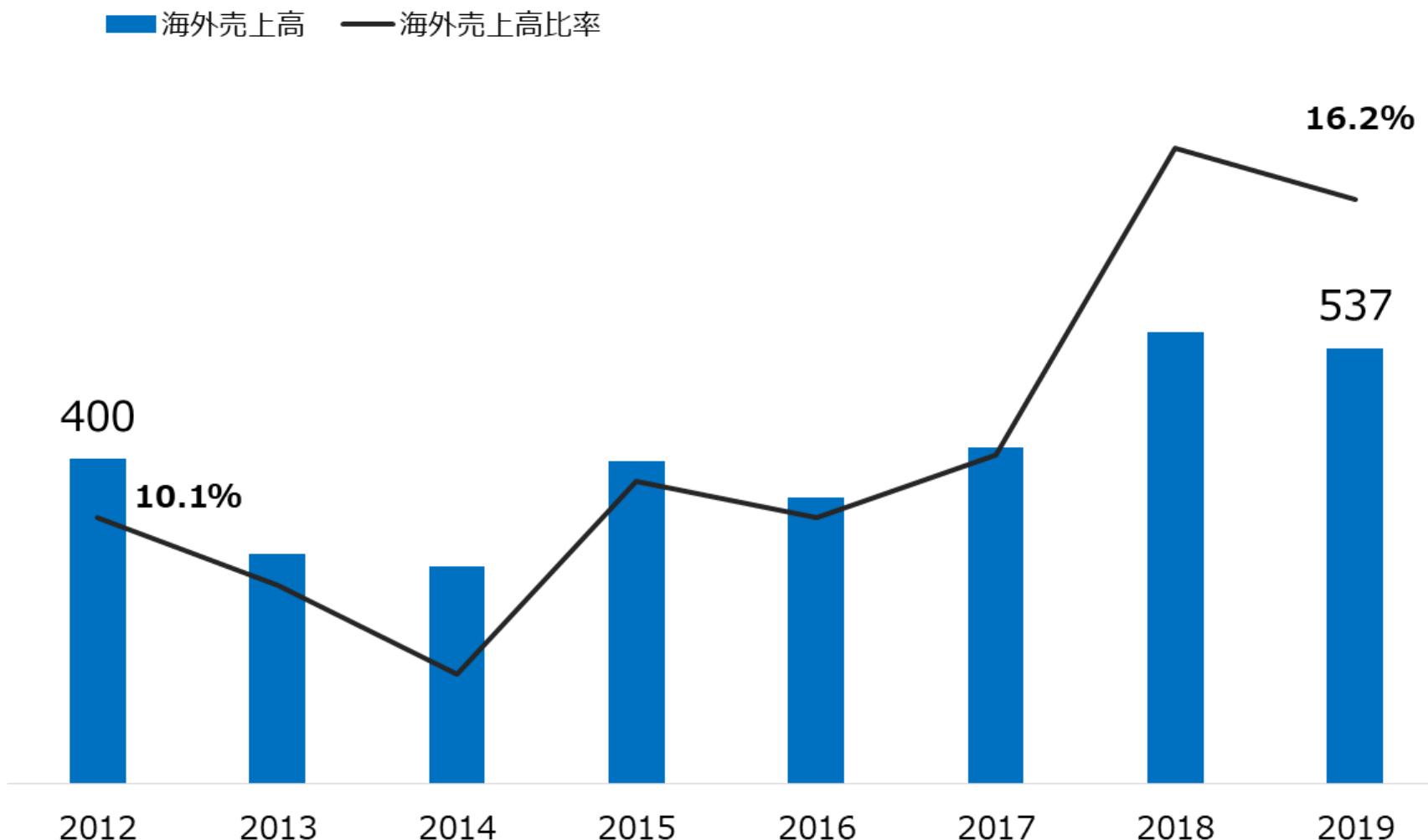
家庭用ゲームソフト

パソコン向けゲームソフト

パソコン向けゲームソフト

これからの成長戦略：海外売上高、海外売上高比率

セガサミーホールディングスの海外売上高(単位:億円)



これからの成長戦略：人気IPを映画化

映像制作事業の拡大

映画『ソニック・ザ・ムービー』 (原題：Sonic The Hedgehog)

2月14日 全米公開
3月27日 日本公開

ヨーロッパや南米、アジアなどの
世界各国でも順次公開予定（2月～3月）



©2019 PARAMOUNT PICTURES AND SEGA OF AMERICA, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

これからの成長戦略：リゾート事業

国内IR(統合型リゾート)事業へ進出

これからの成長戦略：国内IR(統合型リゾート)事業の進出にむけて

IR(統合型リゾート)事業のノウハウを取得

複合型施設等の運営

宮崎「フェニックスシーガイアリゾート」の運営（ホテル、ゴルフ場、コンベンション等のMICE施設）

海外IR(統合型リゾート)事業の運営

韓国 仁川「パラダイスシティ」の運営
(カジノ、ホテル、コンベンション等のMICE施設、ショッピングセンター、劇場、美術館など)

米国ネバダ州ゲーミングライセンス取得

カジノ機器の開発、販売、製造のライセンスを取得

ギャンブル依存症に関する京都大学との産学研究を実施

これからの成長戦略：国内IR（統合型リゾート）事業の進出にむけて



2020/1/29 第1回 [横浜] 統合型リゾート産業展に出展

京都吉兆とプロデュース契約を締結

IR施設内へ本格料亭旅館の開発計画を推進

刀(かたな)社と戦略的業務提携

日本を代表するマークター森岡毅氏率いるマーケティング精銳集団
刀社と統合型リゾートのマーケティングを共同で推進

Foster+Partners社と戦略的業務提携

日本における統合型リゾート（IR）事業参入に向けたパートナーシップ

◆ 京都吉兆とプロデュース契約を締結（2018年より）
～ IR施設内へ本格料亭旅館の開発計画を推進 ～

京都
吉兆
KYOTO KITCHO



観光魅力増進施設の核となる施設として、
日本の四季折々の自然を感じられる特別な空間の中で、
本格的な日本料理を楽しめる料亭旅館の企画、プロデュース

※詳細は2020年1月27日のリリースをご参照ください

◆ 日本を代表するマーケター森岡毅氏率いるマーケティング精銳集団
刀(かたな)社と協業（2017年より）



成功確率を高める日本型IRの事業プランの設計・構築に対して協働。
今後もプロジェクト全般において、
事業提案からマーケティング活動まで共に取り組む

※詳細は2020年1月27日のリリースをご参照ください

◆ Foster+Partners社と戦略的業務提携（2017年より）

エンタテインメント業界において
多くの知見とノウハウを持つ
SEGASAMMY



国際的に数多くの建築で
革新的な取り組み実績を持つ
Foster+Partners社

両者の強みを共有・協業により、
統合型リゾート（IR）における新たな価値を創造する

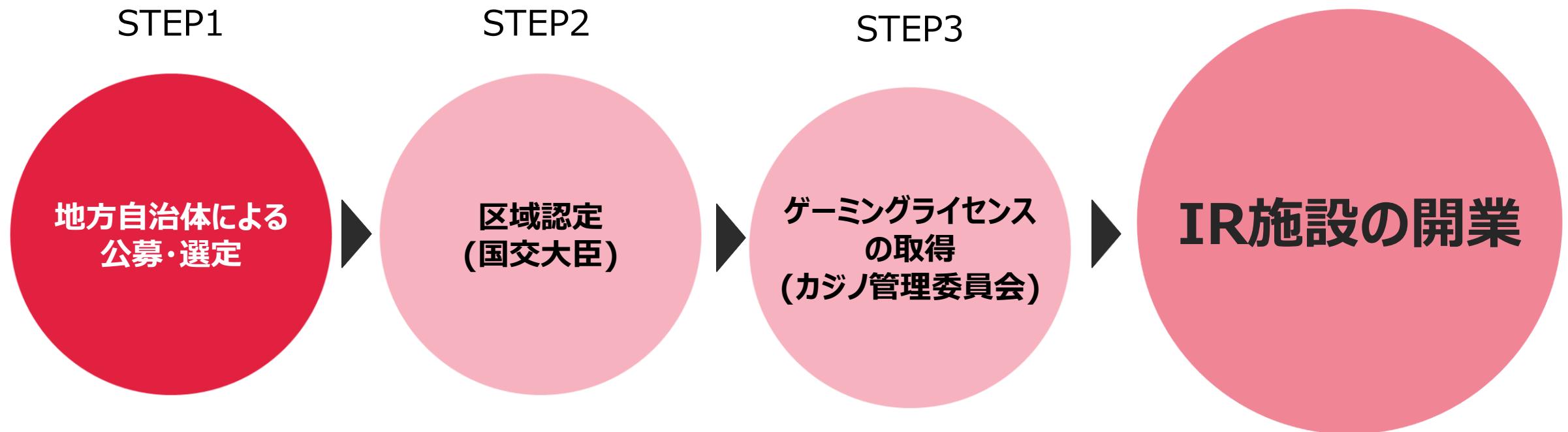
※詳細は2020年1月27日のリリースをご参照ください

これからの成長戦略：国内IR事業の進出にむけて

Foster+Partnersと想い描く、横浜に実現する「持続的に成功するIR」



これからの成長戦略：IR(統合型リゾート)施設開業までのプロセス



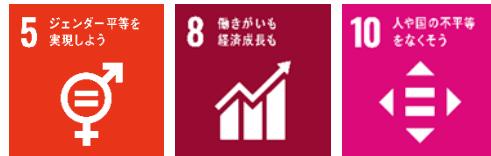
これからの成長戦略



- 1 || セガサミーホールディングスの事業概要
- 2 || 業績トレンド
- 3 || これからの成長戦略
- 4 || **ESG・SDGsの取り組み**
- 5 || 株主様への還元

重要課題として**5つの要素**を特定

1 : 働きがい・多様性の向上と不平等の排除



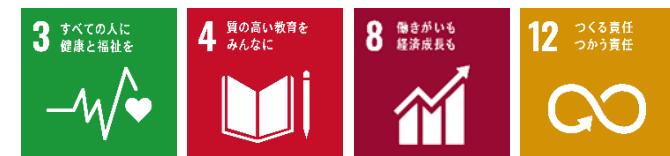
2 : 依存症問題への対応



3 : 環境負荷軽減・環境保全活動への対応



4 : 超少子高齢化社会への対応



5 : コーポレートガバナンス



ESG・SDGsの取り組み：働きがい・多様性の向上と不平等の排除

エンタテインメント企業としてイノベーションを生み出す源泉は、様々な人財の多様な価値観や能力です。

セガサミーグループは従業員の働き方改革や、働きやすい職場環境を目指すための本社移転、組織部門の統合を通して、働きがいに重点を置いているほか、多様性の向上などを重視しています。

- ◆長時間残業の削減

- ◆ワークライフバランスの推進

- ◆性的マイナリティが活躍できる環境づくり

- ◆本社移転に伴う管理機能の統合

- ◆「セガサミーそらもり保育園」開園



ESG・SDGsの取り組み：依存症問題への対応

エンタテインメントコンテンツ事業における「ゲーム障害」、遊技機事業における「のめり込み」、IR事業における「ギャンブル依存症対策」などの課題が挙がるなか、それぞれの対応を怠れば、規制の強化やブランドの毀損等によって事業の持続性が危ぶまれます。セガサミーグループは各問題への対応・予防に向けた取り組みを開始しております。

- ◆パチンコ・パチスロ依存症（のめりこみ）問題への対応
→業界団体を中心とした業界横断的な「のめり込み」対策
- ◆ギャンブル依存症についての京都大学との産学共同研究
→「予防」を中心とした研究
- ◆ゲーム障害に対する対応
→ゲーム関連4団体による合同検討や研究

ギャンブル依存症についての京都大学との产学共同研究



参考URL：日本心理学会 第83回大会ページ

https://www.micenavi.jp/jpa2019/search/detail_program/id:944

※掲載資料は日本心理学会発表者の許諾の上、掲載しております。
また、将来的にURLが変更になる場合がございますがご了承ください。

掲載資料：「賭け行動に与える事前の勝敗による影響：カジノ顧客のデータ分析」

背景と目的

・カジノ施設におけるギャンブルは、多くの国で観光事業の発展などを背景に、法的・社会的に認知されている。日本でも2018年に、特定複合観光施設区域整備法が成立し、カジノ施設の誘致・整備に向けた動きが加速している。

・カジノ施設の合法化においては、財政収入の増加といったメリットがある一方、ギャンブル依存症の増加が懸念される。そのため、ギャンブル依存症を発症するメカニズムに関する知見を得ることで、依存症の早期発見や進行・再発防止といった対策を講じる必要がある。

・本研究は、実際に営業中の海外カジノ施設における日本人を含むプレイヤーのプレイデータを収集・分析することにより、人が危険な賭けに至る前の兆候を明らかにすることを目的としている。

・本研究発表では、繰り返しギャンブルを行う過程で、事前の勝敗が後の賭け行動にどのような影響を与えるかに着目し、カードゲームの一つであるバカラのプレイデータを分析した結果を報告する。

方法

海外カジノ施設におけるバカラのプレイデータの分析



・2017年4月から2018年1月までの顧客IDの内、
1) 年齢が21~80歳
2) 3営業日以上来店
3) 70ゲーム以上プレイしている日が1日以上
の基準を満たす顧客ID3,986名のプレイデータを抽出(約7割が30~50代であり、9割弱が男性)。日本と中国の顧客がそれぞれ4割強を占めており、東アジア圏の中年男性が主な分析対象)

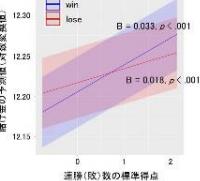
・直前のゲームの勝敗と連勝(敗)数によって、賭け金額及び賭け方(配当:1倍・8倍・11倍)がどのように変化するかを混合効果モデルにより解析(解析対象総ゲーム数7,935,568回)

- 固定効果: 直前のゲームの勝敗と連勝(敗)数の標準得点とそれらの交互作用
- 变量効果: 顧客の切片項、顧客の傾斜項に直前のゲームの勝敗と連勝(敗)数の標準得点とそれらの交互作用

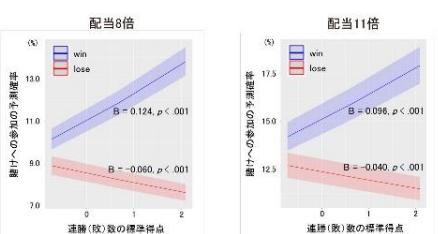
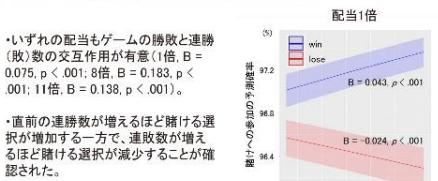
・解析はR version 3.5.3 (R Core Team 2019)を使用し、(G)LMM のパラメータ推定に glmmTMBパッケージ(Magnusson et al., 2018)を使用

結果

賭け金: ゲームの顧客の賭け金の対数変換値を従属変数として分析



賭け方: 各ゲームの顧客の賭けへの参加(賭ける = 1, 賭けない = 0)を従属変数として配当別に分析



考察

・本研究からは、ギャンブルに繰り返し興じることで、勝敗の結果に依らず、賭け金を増やしていく傾向があること、またこの傾向は勝った後でより顕著であることが明らかとなった。

・勝ちを重ねていくことで、リスクな賭け方であっても、賭けに参加する割合が増えることも明らかとなり、これらは実験室実験で賭け行動の分析を行っている先行研究の成果とも矛盾しないものである(Cummins et al., 2009, Psychol Addict Behav)。

・今後はさらに先端的なデータ分析手法を用いることで、危険な賭け行動に至る兆候の事前察知・予測を目的とした研究を進めていく。

※本研究は、セガサミーホールディングス株式会社からの共同研究費を得て実施したものである。

環境負荷軽減・環境保全活動への対応

セガサミーグループは遊技機及びアミューズメント機器を中心に、製造段階で様々な天然資源を使用しています。

さらに、製品のライフサイクルが比較的短いため、廃棄物の厳格な管理が必要です。

セガサミーグループでは、製造過程の環境負荷低減を重視した製品設計やリサイクル、リユースの取り組みを通して、より効率性を上げる取り組みのほか、環境保全や消費電力の削減などの取り組みを進めています。

- ◆ 事業における環境負荷低減と収益性向上の両立

- ◆ CO₂情報開示の充実（スコープ2に加えて3を開示）

- ◆ TCFD対応（シナリオ別リスク・機会情報管理）

- ◆ 全社的取り組みを見据えたガバナンス体制強化



事業における環境負荷低減と収益性向上の両立

遊技機事業における対応(バリューチェーン全体でのリユースを促進)

①設計・開発段階

リユースを前提とした製品設計

②生産段階

部品保管倉庫の機能を集約し、効率的なリサイクル・リユースを実施

④廃棄段階での取組

適正なリサイクル処理、業界団体が取組む
中古遊技機回収システムへの参画

③販売段階

盤面販売や製品の下取り、回収を通じパチンコホールとの
関係性を深め、リサイクル・リユースサイクルを確立

(年3月期)	2017	2018	2019
遊技機のリサイクル率の推移	97.21%	95.99%	95.00%
環境配慮素材の利用木材使用量(※) うちPEFC認証木材	1,494t 84t(5.6%)	566t 38t(6.8%)	370t 51t(13.8%)

超少子高齢化社会への対応

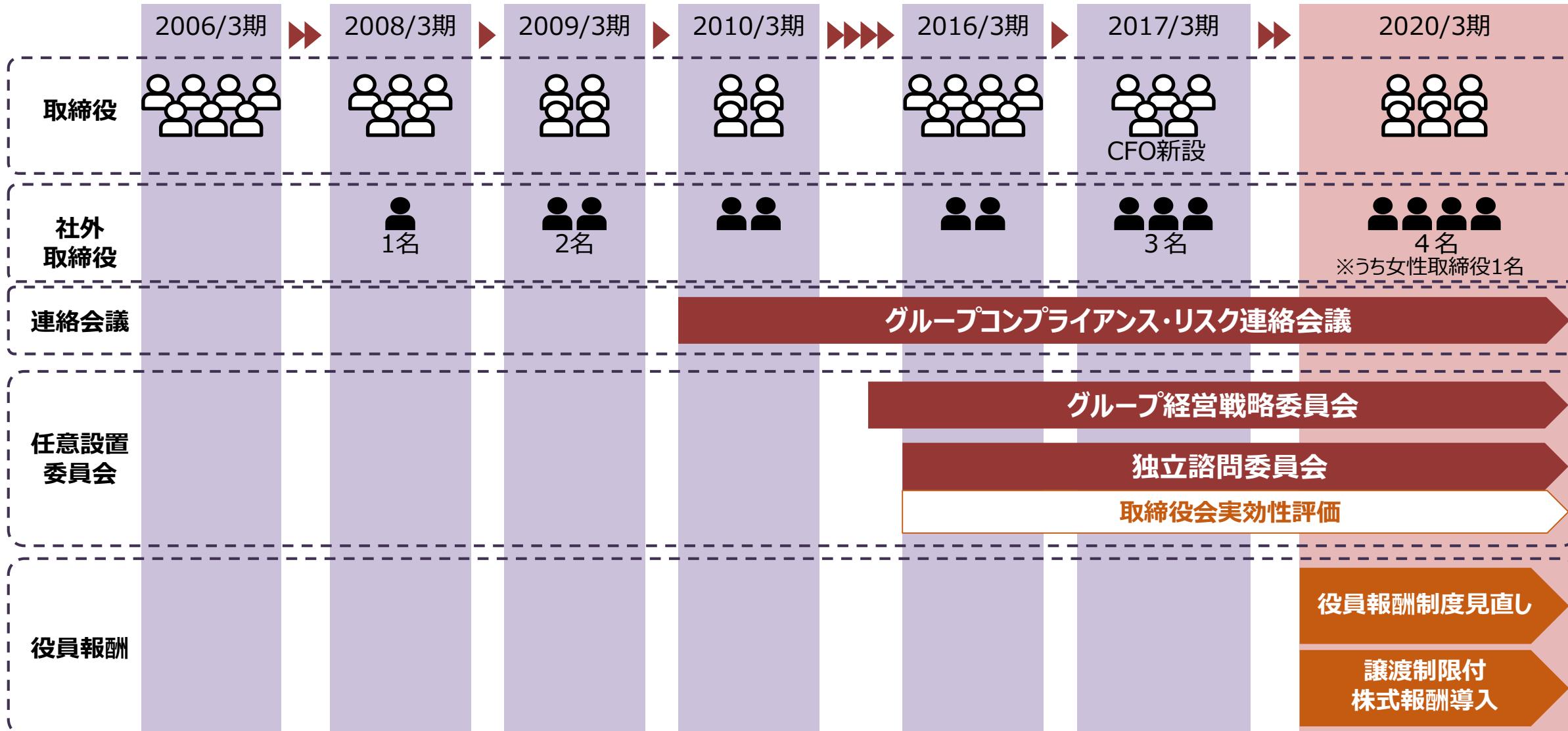
超少子高齢化に伴い、現在の当社事業におけるユーザーの減少が確実視される中、幅広い年齢層へのアプローチは持続性を確保する上で重要な課題です。子供の健全な発育や、豊かなシニアライフ等2つの観点からエンタテインメントを通じて貢献し、社会課題の解決と新規ビジネスの同時実現を目指します。

- ◆高齢者を対象としたドライブシミュレーターの開発
- ◆小学生向け、ダーツ、プログラミング教室の実施
- ◆大人ための趣味発見サイト『シュミカツ！』の提供
- ◆子供たちのココロの成長の一翼を担うことを目的とした『SAMMY SOCCER PROJECT』の実施



コーポレートガバナンス(これまで取り組み)

セガサミーグループはコーポレート・ガバナンスやコンプライアンスなどを重視し、各種業務執行の監督強化や業務執行機能の強化を目的として制度設計及び機動的な経営を図っています。



コーポレートガバナンス(役員紹介)

職位	役職	社外	独立
里見 治	代表取締役	会長グループCEO	
里見 治紀	代表取締役	社長グループCOO	
鶴見 尚也	取締役	専務	
深澤 恒一	取締役	常務グループCFO	
岡村 秀樹	取締役	常務	
吉澤 秀男	取締役		
夏野 剛	取締役	●	●
勝川 恒平	取締役	●	●
大西 洋	取締役	●	●
メラニー・ブロック	取締役	●	
青木 茂	常勤監査役		
阪上 行人	監査役		
榎本 峰夫	監査役	●	●
大久保 和孝	監査役	●	●

コーポレートガバナンス(社外取締役)

夏野 剛

(選任理由)

- ・経営者としての豊富な経験
- ・情報通信分野における高度な見識を保有



大西 洋

(選任理由)

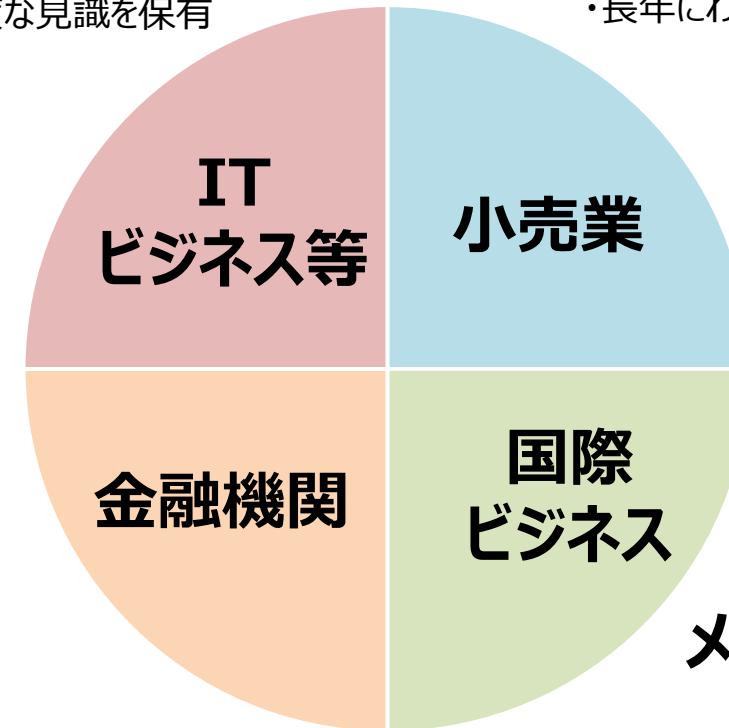
- ・経営者として豊富な経験
- ・長年にわたる小売・百貨店業界での豊富な経験



勝川 恒平

(選任理由)

- ・長期にわたる金融機関での豊富な経験
- ・経験に基づく金融・財務に関する高い見識を保有



メラニー・ブロック

(選任理由)

- ・多様な思考と価値観を保有
- ・国際的なビジネスリーダーとしての幅広い経験と豊かな実績



コーポレートガバナンス(役員報酬)

取締役報酬額改訂

- ・透明性の確保
- ・当社グループの企業価値向上に向けた経営を行うインセンティブ強化のため

固定報酬

基本報酬

固定の月額報酬



職責報酬

代表取締役の職責にある者に対し支給



役割報酬

CEO・COO・CFOの役割に支給

役員賞与

固定報酬



経常利益額の水準と、事業計画達成度及び前年成長度を点数化し、その合計で評価を決定

外部評価



2019 Constituent
MSCI ジャパンESG
セレクト・リーダーズ指数

MSCIジャパン
ESGセレクト・リーダーズ指数

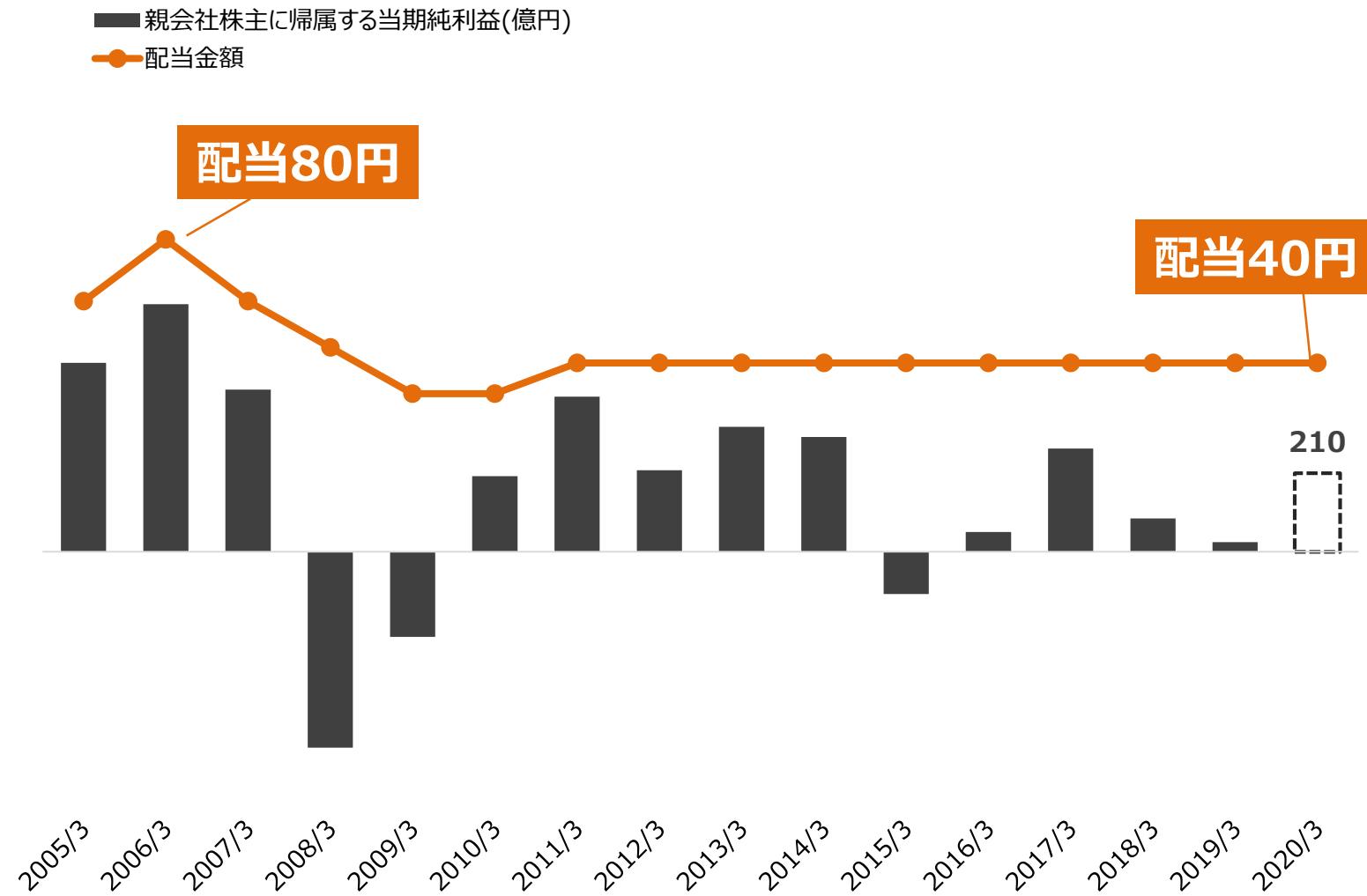
work with Pride



「PRIDE指標2019」
ゴールド受賞

- 1 || セガサミーホールディングスの事業概要
- 2 || 業績トレンド
- 3 || これからの成長戦略
- 4 || ESG・SDGsの取り組み
- 5 || 株主様への還元

株主還元 配当金の推移



年間配当
40円
を維持

株主優待(年間配布) ※6月、12月の年2回に分けて贈呈

①100株以上

UFOキャッチャー利用券2,000円分



③5,000株以上

フェニックス・シーガイア・リゾート宿泊券 2枚



②1,000株～5,000株未満

フェニックス・シーガイア・リゾート利用券

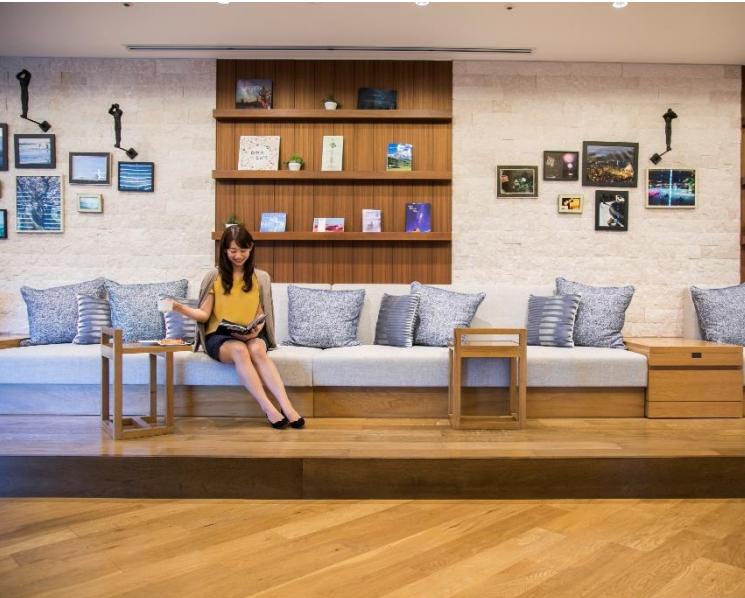
1,000株以上 20,000円分、3,000株以上 40,000円分



パラダイスシティの宿泊券 2枚



株主優待の拡充及び新設を実施（3,000株、5,000株、20,000株保有の株主様向け）



株主優待の新規プランを追加(20,000株以上)

フェニックス・シーガイア・リゾートのスイートルーム「クラブスイート・グランド」の宿泊券 年間2枚



※UFOキャッチャー利用券2,000円分、フェニックス・シーガイア・リゾート利用券4万円分、パラダイスシティの宿泊券 2枚も贈呈

会社概要 (2019年9月末現在)

役員構成

代表取締役会長グループCEO	里見 治
代表取締役社長グループCOO	里見 治紀
専務取締役	鶴見 尚也
常務取締役グループCFO	深澤 恒一
常務取締役	岡村 秀樹
取締役(社外)	夏野 剛
取締役(社外)	勝川 恒平
取締役(社外)	大西 洋
取締役(社外)	メラニー・ブロック
常勤監査役	青木 茂
監査役	阪上 行人
監査役(社外)	榎本 峰夫
監査役(社外)	大久保 和孝

株式の状況

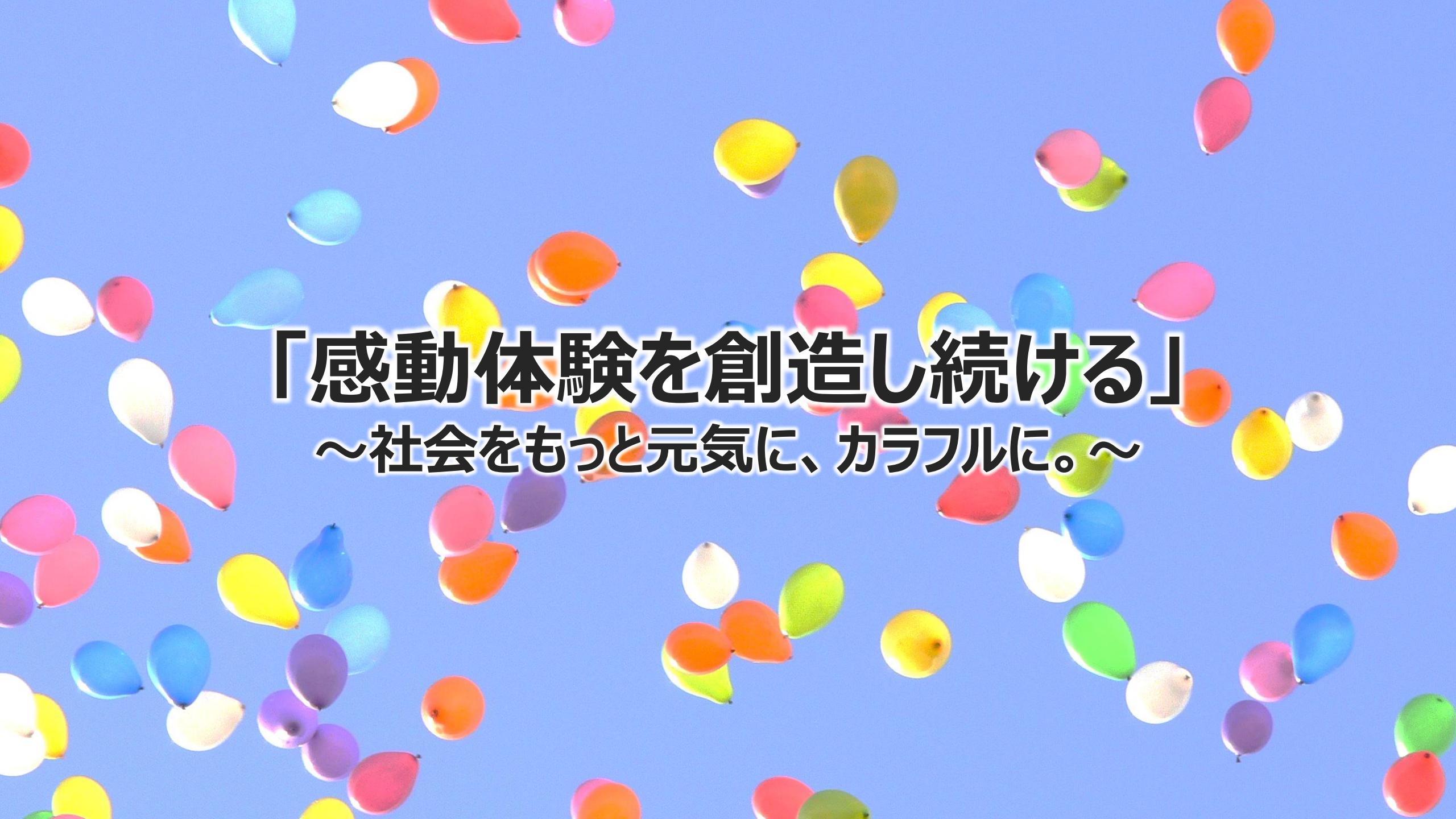
発行可能株式総数	800,000,000株
発行済株式の総数	266,229,476株
株主数	75,468名

属性別分布 (%)
金融機関 17.0
金融商品取引業者 1.5
その他法人 20.9
外国法人等 28.0
個人その他 20.7
自己株式 11.8

※単元未満の株式数含む

大株主の構成

株主名	所有株式数(株)	持株比率(%)
株式会社 H S C o m p a n y	35,308,000	13.26
セガサミーホールディングス株式会社	31,436,063	11.80
有限会社エフエスシー	13,562,840	5.09
日本マスタートラスト信託銀行株式会社（信託口）	13,379,500	5.02
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社（信託口）	9,465,700	3.55



「感動体験を創造し続ける」
～社会をもっと元気に、カラフルに。～



<https://www.segasammy.co.jp/>

【免責事項】

本資料における市場予測や業績見通し等の内容は、現時点で入手可能な情報に基づき、
経営者が判断したものであります。従いまして、これらの内容はリスクや不確実性を含んでおり、
将来における実際の業績は、様々な影響によって大きく異なる結果となりうることを、予めご承知ください。

グループの製品・サービスについては、下記Webサイトをご覧ください

<https://www.segasammy.co.jp/japanese/pr/corp/group/list.html>
(セガサミーグループ会社一覧)

* 本資料に記載されている会社名及び製品名等は、該当する各社の商標または登録商標です。

ネバダ州ゲーミング法令及び規制に関する、投資家・株主への注意事項

当社は、株式公開会社としてネバダ州ゲーミング・コミッショナに登録されており、当社の子会社として米国ネバダ州で事業を行う、セガサミークリエイション株式会社及びその完全子会社であるSega Sammy Creation, USA, Inc.の2社の株式を直接的又は間接的に保有することについて適格であると認定されております。両子会社は、ネバダ州においてゲーミング機器を製造・販売するライセンスを受けております。ネバダ州法の規制により、当社の株主もネバダ州ゲーミング当局が定める規則の適用対象となります。当該規制の内容については、<https://www.segasammy.co.jp/japanese/ir/stock/regulation/>をご覧ください。

QAセッション(2020/2/14の説明会時に頂戴したQAを掲載いたします)

Q1. 国内のIR(統合型リゾート)事業進出について、御社の参入スタンスを教えてほしい

例えば、カジノ施設だけの運営なのか、ホテルやその他施設などの全体運営も行いたいと考えているのか？

A.当社はカジノ事業だけでなく、ホテルやコンベンション、文化施設の運営など、統合型リゾート事業全体への進出を目指しております。そのため、韓国仁川で運営しているパラダイスシティにおいても、カジノだけではなく、ホテルやコンベンション、その他の施設運営を行っております。国内の統合型リゾート事業については、当社のリソースのみで事業全体を賄うわけではありませんので、各企業様とのパートナーシップやコンソーシアム等についても検討を進めています。

Q2. 最近テレビなどでもeスポーツやドローンレースが話題になっているが、そういった取り組みについてどのように考えているのか？

A.eスポーツについては、昨年の「いきいき茨城ゆめ国体」に引き続き、今年の鹿児島国体でも文化プログラムとして「ふよふよ e スポーツ」が協議タイトルに選出されています。当社としても、引き続きeスポーツ産業の振興に向けて積極的に取り組みたいと考えております。また、ドローンに関しては、実用性とエンタテインメントの2方向からのアプローチがありますが、特にエンタテインメントの分野においては、当社もドローン事業への出資を行っております。昨年9月には、横浜の赤レンガ倉庫にて音楽とダンスとドローンがコラボレーションしたエンタテインメントショーを行うなど、新世代のエンタテインメントとして期待しております。

Q3. パラダイスシティへの投資額や持ち分比率、今後の利益貢献などについて教えてほしい

A.パラダイスシティへの出資比率は45%、投資額は約330億円となっております。実績は営業外損益に反映されますが、今期は損失計上を予定しております。一方で、直近の施設実績では黒字化も始まっていることから、今後は収益貢献していくものと考えております。お客様の層としては、当初中国からのお客様が多くいらっしゃる想定をしていましたが、実態としては日本からのお客様のほうが多い傾向にあります。