

2022年3月期
決算プレゼンテーション

2022/5/13

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、予め承知おきください。

© SEGA SAMMY HOLDINGS INC. All Rights Reserved.

スピーカー：取締役 専務執行役員 グループCFO 深澤恒一

本日は当社決算説明会にアクセスいただきありがとうございます。
最初に私から22/3期実績、及び23/3期計画についてご説明差し上げたいと思います。

使用する資料はホームページにアップしている決算プレゼンテーションを使用いたします。

A decorative graphic consisting of a square divided into three triangular sections: a blue triangle at the top-left, a grey triangle in the center, and a green triangle at the bottom-right. The number '01' is written in white inside the grey triangle.

01

2022年3月期実績/2023年3月期計画

	2022/3期 実績	2023/3期 計画
全体	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 遊技機、AM*が回復し、前期比で大幅増収増益 ➢ 自己株式取得を実施 ➢ 繰越欠損金による課税所得の減少等により、法人税等が減少 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 各事業分野で増収増益の計画
エンタテインメント コンテンツ	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 新作タイトルが好調に推移、ロイヤリティ収入計上 (CS*) ➢ プライズカテゴリーが好調に推移 (AM) 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 新作ラインナップ大幅増加 (CS) ➢ プライズカテゴリーの好調維持 (AM)
遊技機	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 前期赤字からV字回復、安定収益確保 ➢ 固定費は低水準で推移 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 規制緩和にも対応し販売台数増加 ➢ 部材調達は引き続き注視が必要
リゾート	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 国内：新型コロナのマイナス影響を受けながらも個人客は回復傾向、横浜IR中止 ➢ 海外：渡航制限の影響継続 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 損失幅縮小 (新型コロナに伴う行動制限の緩和を前提)

*CS=コンシューマ分野、AM=AM機器分野

-3-

まず、全体のトピックスとなります。

22/3期は、21/3期に新型コロナウイルス感染症の影響を大きく受けた遊技機、AM機器分野の回復が見られたことにより、大幅な増収増益となりました。

また、株主還元施策として約300億円の自己株式取得を行いました。

23/3期計画につきましては、引き続き好調なコンシューマ分野の成長、また遊技機事業においては規制緩和タイトルの投入、リゾート事業においては新型コロナウイルス感染症に伴う行動制限の緩和を前提とし損失幅縮小を見込むことから、各事業で増収増益の計画としております。

2022/3期実績、2023/3期計画

(億円)	2021/3 通期実績	2022/3 通期実績	2023/3 通期計画
売上高	2,777	3,209	3,750
エンタテインメントコンテンツ	2,178	2,359	2,770
遊技機	531	758	860
リゾート	63	86	115
その他/消去等	5	6	5
営業利益	65	320	400
エンタテインメントコンテンツ	279	339	390
遊技機	-106	93	115
リゾート	-41	-25	-12
その他/消去等	-67	-87	-93
営業外収益	28	59	20
営業外費用	76	46	20
経常利益	17	333	400
エンタテインメントコンテンツ	279	368	400
遊技機	-113	102	120
リゾート	-89	-67	-30
その他/消去等	-60	-70	-90
経常利益率	0.6%	10.4%	10.7%
特別利益	288	52	-
特別損失	403	6	-
税金等調整前当期純利益	-98	379	400
法人税等	-117	9	120
親会社株主に帰属する当期純利益	12	370	280
ROE	0.4%	12.7%	-
1株当たり配当(円)	30	40	41

2022/3期 実績

- 前期比で大幅増収増益
 - ・ 前期に新型コロナの影響を受けた事業が収益回復（遊技機事業、AM*）
- 固定資産売却益、投資有価証券売却益を特別利益に計上
- 繰越欠損金による課税所得の減少、英国子会社における研究開発に関する税額控除により法人税等が減少

2023/3期 計画

- 各事業分野で増収増益計画
 - ・ CS*の成長継続（エンタテインメントコンテンツ）
 - ・ 規制緩和にも対応し販売台数増加（遊技機）
 - ・ 行動制限の緩和前提で損失幅縮小（リゾート）
- 前期比で経常利益20%の増益計画

*CS=コンシューマ分野、AM=AM機器分野

-4-

連結P/Lをご覧ください。

22/3期の実績につきましては、先ほど申し上げた通り、遊技機事業及びエンタテインメントコンテンツ事業におけるAM機器分野が利益計上へと回復したことにより、21/3期比で大幅な増収増益となりました。

また、当第4四半期におきましては、投資有価証券売却益を特別利益に計上した他、繰越欠損金による課税所得の減少、また英国グループ会社におけるVGTRによる税金還付などにより、税金費用が大きく減少いたしました。

この結果、親会社株主に帰属する当期純利益は370億円となったことから、ROEは12.7%と大幅に改善いたしました。

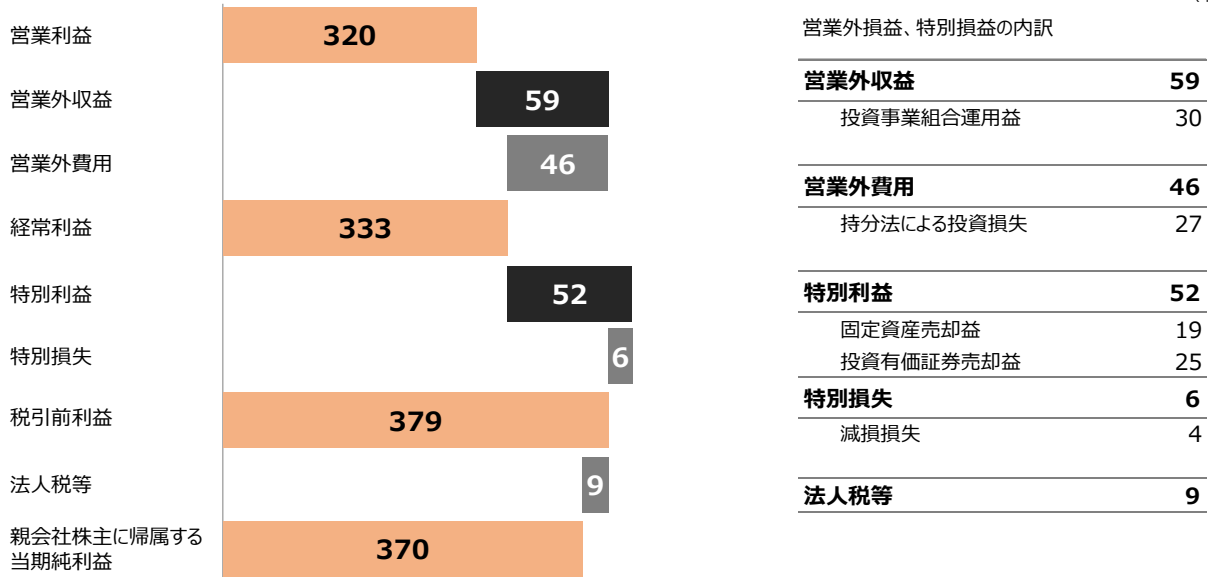
なお、23/3期の業績予想においては、現段階で合理的な税率を算出することが困難であることから、計画上の税率は簡便的に30%としております。

このことから、親会社株主に帰属する当期純利益は減少する計画となっておりますが、経常利益段階では22/3期比で20%程度の増益を計画しております。

段階利益（2022/3期実績）

SEGA Sammy

(単位：億円)



営業外損益、特別損益の内訳

営業外収益	59
投資事業組合運用益	30
営業外費用	46
持分法による投資損失	27
特別利益	52
固定資産売却益	19
投資有価証券売却益	25
特別損失	6
減損損失	4
法人税等	9

-5-

各段階利益の内訳となります。

営業外収益にはVC等のファンド投資に伴う投資事業組合運用益を計上しております。
営業外費用にはパラダイスセガサミー等の持分法投資損失を計上しております。

各種費用等

SEGA Sammy

■エンタテインメントコンテンツ

(億円)	2020/3				2021/3				2022/3					2023/3
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	通期	通期計画
研究開発費・ コンテンツ制作費	128	119	176	163	92	98	118	147	99	135	127	183	544	666
広告宣伝費	30	34	38	39	17	28	33	37	22	39	37	44	142	190
減価償却費	21	21	22	25	22	23	7	15	8	9	9	11	37	35
設備投資	40	43	46	53	22	28	35	19	15	14	16	28	73	75

■遊技機

(億円)	2020/3				2021/3				2022/3					2023/3
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	通期	通期計画
研究開発費・ コンテンツ制作費	43	46	54	38	54	39	33	37	34	32	34	44	144	143
広告宣伝費	2	6	4	3	1	6	3	2	2	6	5	3	16	33
減価償却費	10	9	9	8	8	9	9	8	5	7	7	8	27	21
設備投資	9	9	7	10	11	7	7	8	12	11	8	10	41	40

-6-

各種費用となります。

23/3期は、主にエンタテインメントコンテンツ事業におけるコンシューマ分野において、新作タイトルの増加に伴い、研究開発費、広告宣伝費ともに大幅な増加を見込んでおります。

各種費用等

SEGA Sammy

■リゾート

(億円)	2020/3				2021/3				2022/3					2023/3
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	通期	通期計画
研究開発費・ コンテンツ制作費	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0
広告宣伝費	1	1	1	1	0	1	1	0	0	2	1	0	3	4
減価償却費	2	3	3	3	2	2	3	2	1	2	2	1	6	8
設備投資	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	4	13

■その他/消去等

(億円)	2020/3				2021/3				2022/3					2023/3
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	通期	通期計画
研究開発費・ コンテンツ制作費	0	-1	-2	0	1	-1	0	-1	1	-1	1	-1	0	0
広告宣伝費	3	8	1	2	2	1	2	2	4	4	2	3	13	12
減価償却費	3	4	2	3	4	3	3	1	4	1	3	2	10	9
設備投資	2	1	3	3	3	1	-1	4	3	0	3	6	12	5

連結貸借対照表 要約

(億円)	【資産の部】			【負債・純資産の部】				
	科目	2021年3月期末	2022年3月期末	増減	科目	2021年3月期末	2022年3月期末	増減
	現金・預金	1,549	1,524	-25	支払手形・買掛金	169	244	+75
	受取手形・売掛金・契約資産	381	389	+8	社債（1年内）	-	-	-
	有価証券	7	-	-7	短期借入金	-	100	+100
	たな卸資産	529	675	+146	その他	428	525	+97
	その他	296	289	-7	流動負債 計	597	869	+272
	流動資産 計	2,762	2,877	+115	社債	100	100	-
	有形固定資産	616	603	-13	長期借入金	420	320	-100
	無形固定資産	149	131	-18	その他	185	138	-47
	投資有価証券	383	406	+23	固定負債 計	705	558	-147
	その他	305	337	+32	負債合計	1,303	1,428	+125
	固定資産 計	1,453	1,477	+24	株主資本 計	2,949	2,944	-5
	資産合計	4,215	4,354	+139	その他の包括利益累計額合計	-42	-20	+22
					新株予約権	-	1	+1
					非支配株主持分	4	0	-4
					純資産合計	2,912	2,926	+14
					負債及び純資産合計	4,215	4,354	+139

	2021年3月期末	2022年3月期末	増減		主な増減要因
現金預金・現金同等物等	1,545	1,524	-21	(流動資産)	コンテンツ仕掛品や部材等のたな卸資産が増加
有利子負債	520	520	-	(負債)	仕入債務や未払費用が増加
ネットキャッシュ	1,025	1,004	-21	(純資産)	親会社株主に帰属する当期純利益の計上により増加した一方、配当金支払い、自己株式取得等により株主資本が減少
自己資本比率	69.0%	67.1%	-1.9p		

連結B/Sとなります。

コンシューマ分野を中心にコンテンツ仕掛品が増加したことから、棚卸資産及び資産合計が21/3期末から増加しております。

負債におきましても仕入債務の増加等に伴い、21/3期末から約125億円の増加となっております。

純資産につきましては、利益剰余金が増加した反面、期中に実施いたしました自己株式取得等の株主還元を強化した結果、前期と同水準となりました。

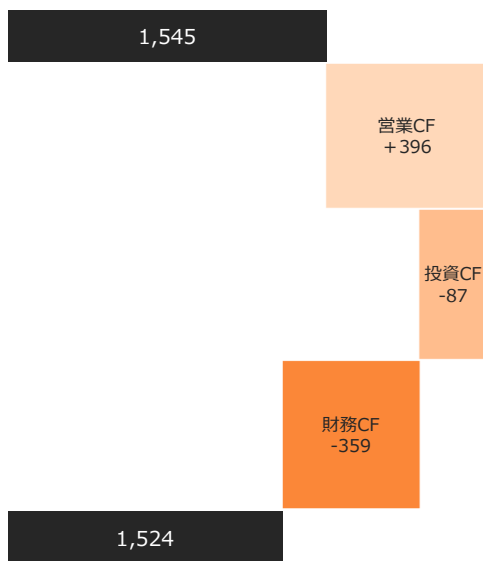
なお、自己資本比率は前期末から1.9ポイント減少し、67.1%となっております。

連結キャッシュフロー

SEGA Sammy

(単位：億円)

現金及び
現金同等物残高
2021/3期末



営業キャッシュフロー

税金等調整前当期純利益	+379
減価償却費	+114
たな卸資産の増加	-153
仕入債務の増加	+64
その他	-8

投資キャッシュフロー

有価証券の取得	-200
有価証券の償還	+207
有形固定資産の取得	-59
無形固定資産の取得	-45
その他	+10

財務キャッシュフロー

自己株式の取得	-250
配当金の支払	-94
その他	-15

-9-

連結キャッシュフローをご覧ください。

営業キャッシュフローは棚卸資産が増加した一方で、税金等調整前当期純利益の増益影響により、プラス396億円となりました。

投資キャッシュフローは有形固定資産、無形固定資産の取得に伴う支出によりマイナス87億円となり、その結果、フリーキャッシュフローはプラス309億円となりました。

また、自己株式取得を実施したことから、財務キャッシュフローはマイナス359億円となりました。

以上の結果、22/3期末の現金及び現金同等物の残高は、前期末比21億円減少の1,524億円となりました。

企業価値の最大化に向けて（～26/3期）

資本効率重視の経営へ

		指標	2021/3期 実績	2022/3期 実績	2026/3期 目標
企業価値 最大化	エクイティスプレッド拡大	ROE	0.4%	12.7%	10%超 (2024/3期目標)
		経常利益	17億円	333億円	500億円超
		全社ROIC	0.5%	10.6%	WACC超
		D/Eレシオ	0.2倍	0.2倍	0.5～0.6倍
	株主還元	総還元性向	384%	105.8%	基本方針 50%以上
		DOE	2.4%	3.1%	基本方針 3%以上

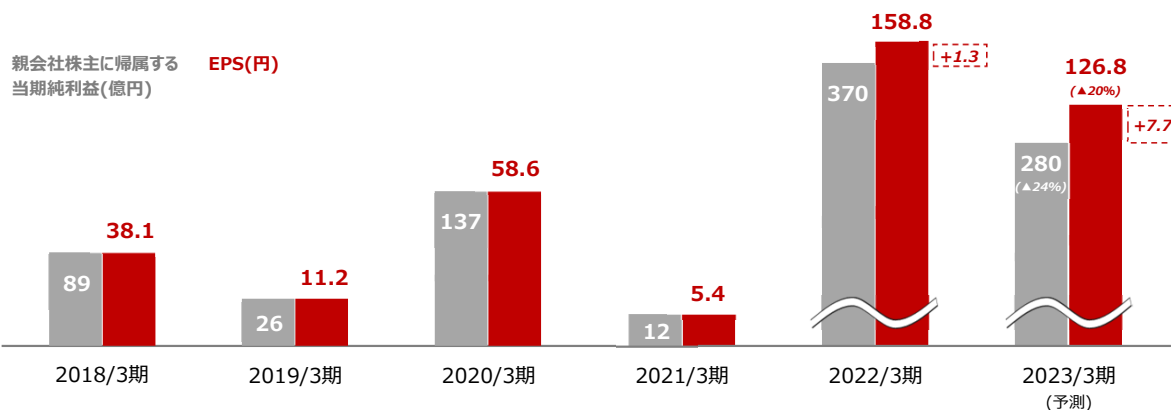
財務戦略に基づく各種KPIの進捗となります。

22/3期の実績といたしましては、エンタテインメントコンテンツ事業の好調や、法人税等が減少したことからROEが高水準となりました。

また、持株会社を含めた全社ROICについては10.6%となっております。

今後につきましては、財務規律を維持した上で、デットの活用も含めて戦略投資分野である成長事業への投資を加速させること、これが最重要課題であると考えております。

業績伸長 + 自己株式取得による期中平均株式数減少によりEPS*改善



*EPS = 1株当たり当期純利益

自己株式取得による影響額

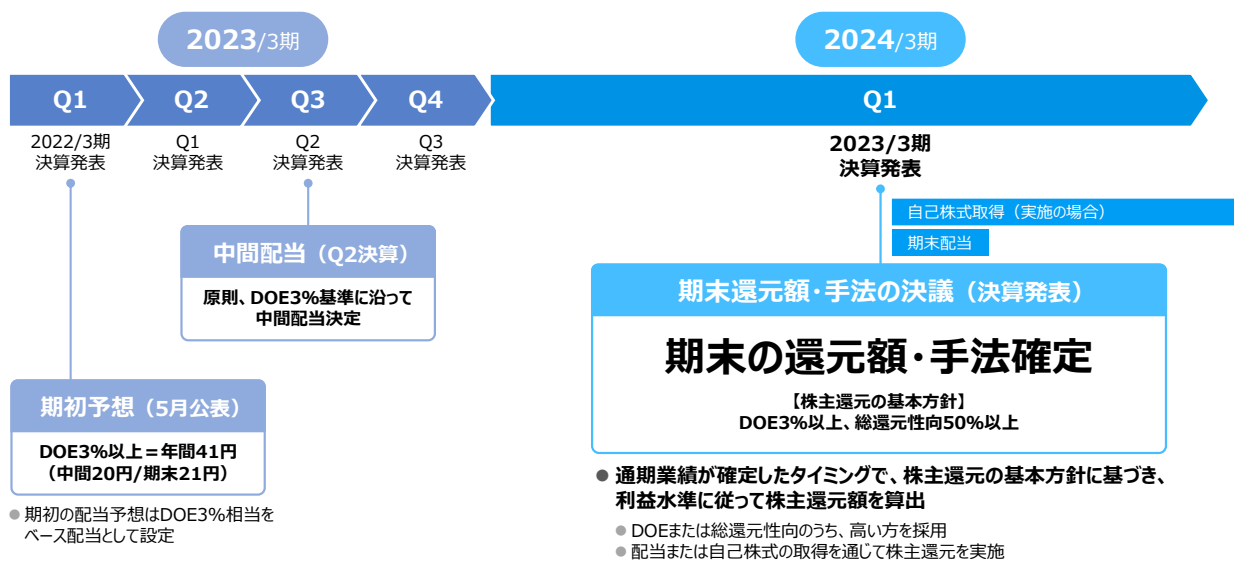
※2022/3期は繰越欠損金による課税所得の減少、英国子会社における研究開発に関する税額控除による法人税等減少も寄与

EPSの推移となります。

22/3期においては親会社株主に帰属する当期純利益が大きく伸長し、自己株式取得を行ったことから、EPSが大きく改善しております。

一方で、先ほど申し上げた通り、23/3期の見通しにおいて、自己株式取得によるEPSの改善効果が顕著になりますが、税率を仮置きで30%と仮定していることから、EPSが減少するような見込みとなっております。

株主還元（還元額・手法の決定プロセス）



株主還元の還元額及び手法を決定するプロセスについて、ご説明申し上げます。

23/3期の期初の配当予想はDOE3%相当をベースにしていることから、中間20円、期末21円、年間では41円の予想としております。

期末の還元額については予想として21円で置いていますが、実際の期末の還元額、手法につきましては、23/3期の通期業績が確定したタイミングで、株主還元の基本方針であるDOE3%もしくは総還元性向50%のうちの高い方を採用して、決定してまいります。

還元の手法については、配当又は自己株式の取得を通じて還元することといたします。今期に限らず、来期以降も同様の考え方で株主還元方法を決定してまいります。

(参考) 株主還元・株式情報等の推移

SEGA Sammy

	2021/3期	2022/3期	2023/3期 (予測)	
株主還元	配当総額	70億円	90億円 ベース配当DOE3%での試算	
	自己株式取得額	-	49.7億円*	
	株主還元 総額	70億円	391億円	-
株式数	自己株式の取得	-	2,240,700株* 消却前発行済株式総数の0.9%	
	自己株式の消却	-	25,000,000株 消却前発行済株式総数の9.39% 2022年5月24日実施予定	
	期末発行済株式総数	266,229,476株	266,229,476株	241,229,476株
	内、期末時点自己株式数	31,142,581株	43,307,930株	20,548,630株 (概算)
時価総額	時価総額	4,597億円	5,625億円	-
	調整後時価総額 (自己株除く) 2021/3/31の株価1,727円で計算	4,059億円	4,710億円 2022/3/31の株価2,113円で計算	-

*2022/3期に実施した自己株式取得のうち、2022/4/1～2022/4/19までの取得額及び取得株式数

-13-

ご参考までに、株主還元と自己株式の取得及び消却、時価総額の推移となります。

22/3期に株主還元策として約300億円の自己株式取得の実施に加え、22年5月末までに2,500万株の自己株式を消却する予定です。

なお、先ほどご説明した株主還元方法の決定プロセスに従いまして、当期に取得した自己株式224万株につきましては、今期の株主還元額には含まないご理解をいただければと思います。

02

セグメント別の実績/計画

セグメント別の詳細の説明となります。

(億円)	2021/3 通期実績	2022/3 通期実績	2023/3 通期計画
売上高	2,178	2,359	2,770
コンシューマ	1,357	1,583	1,920
AM機器	357	497	558
AM施設	210	-	-
映像・玩具	232	256	287
その他/消去等	22	23	5
営業利益	279	339	390
コンシューマ	314	293	345
AM機器	-16	25	33
AM施設	-14	-	-
映像・玩具	21	30	30
その他/消去等	-26	-9	-18
営業外収益	9	33	10
営業外費用	10	5	0
経常利益	279	368	400
経常利益率	12.8%	15.6%	14.4%

2022/3期 実績

▶ 前期比で増収増益

- CS*好調継続
- 新型コロナの影響を受けたAM*の収益回復

2023/3期 計画

▶ 新作タイトル増加により増収増益 (CS)

- 新作の販売本数増加
2022/3期実績：877万本
2023/3期計画：1,395万本
- 新作増加に伴う開発費・広告宣伝費等の営業費用増加

▶ プライズカテゴリーの好調維持を見込む (AM)

*CS=コンシューマ分野、AM=AM機器分野

※AM施設分野はAM施設運営グループ会社の株式譲渡を2020年12月末に実施し、前期Q4より連結除外

-15-

まず、エンタテインメントコンテンツ事業となります。

22/3期は引き続きコンシューマ分野が好調を維持し、加えてプライズカテゴリーを中心にAM機器事業の業績回復が寄与した結果、増収増益となりました。

なお、2022年2月10日発表の修正計画に対しましては、コンシューマ分野における期末の評価減が若干増加したことで、やや下振れの着地となりました。

23/3期につきましては多数の新作タイトル投入を進める他、リピートタイトルも増加する見込みであるコンシューマ分野において、業績伸長を見込んでおります。

また、AM機器におきましてもプライズカテゴリーの好調が持続する見込みであることから、エンタテインメントコンテンツ事業においては増収増益の計画としております。

		2022/3期 実績	2023/3期 計画
コンシューマ	フルゲーム	<ul style="list-style-type: none"> 新作タイトルが好調に推移 一部タイトルのロイヤリティ収入を計上 	<ul style="list-style-type: none"> 新作タイトル大幅増加（前期比+518万本増） 前期新作タイトル多数によりリピートタイトル伸長
	F2P	<ul style="list-style-type: none"> 『プロジェクトセカイ カラフルステージ！ feat. 初音ミク』が好調に推移 新作『PSO2 ニュージェネシス』をリリース 	<ul style="list-style-type: none"> 既存タイトルの運営強化 新作タイトルをリリース予定
AM機器		<ul style="list-style-type: none"> UFOキャッチャー® シリーズやプライズ等が好調に推移 新製品『英傑大戦』を発売 	<ul style="list-style-type: none"> UFOキャッチャー® シリーズやプライズ等の販売強化 新製品『ホリアテール』発売予定
映像・玩具	映像	<ul style="list-style-type: none"> 劇場版『名探偵コナン 緋色の弾丸』公開 映像制作、配分収入等を計上 	<ul style="list-style-type: none"> 劇場版『名探偵コナン ハロウィンの花嫁』公開 映像制作や配信等による収入を計上予定
	玩具	<ul style="list-style-type: none"> 新製品『カメラもIN！ マウスできせかえ！ すみっこぐらし パソコンプレミアム』や『鬼滅の刃POD』を発売 	<ul style="list-style-type: none"> 新製品及び定番製品等を販売

サブセグメントの説明となります。

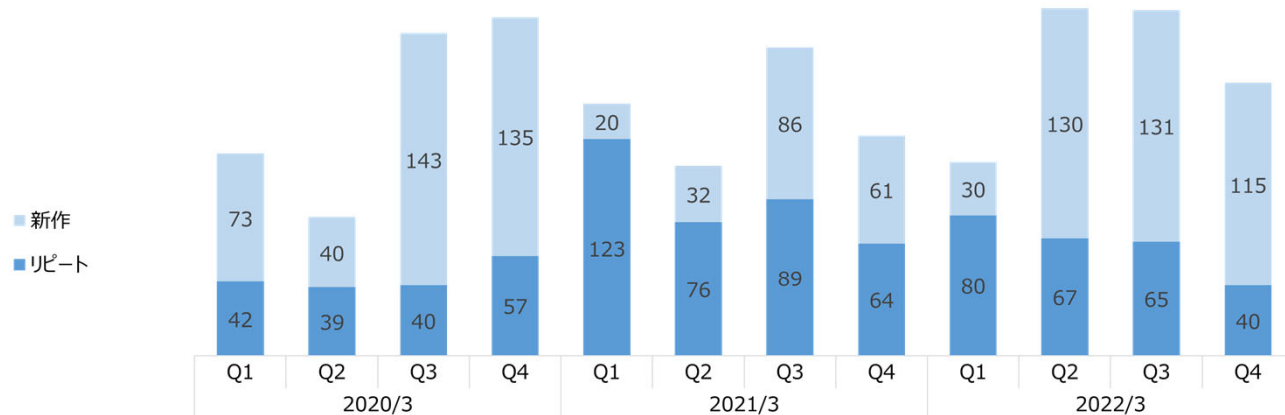
22/3期におきましてはコンシューマ分野において、フルゲームの新作タイトルが好調に推移した他、一部タイトルのサブスクリプションサービス向けのロイヤリティ収入を計上いたしました。F2Pについては、引き続き『プロジェクトセカイ カラフルステージ！ feat. 初音ミク』が好調に推移した他、『PSO2 ニュージェネシス』の大型アップデートを実施いたしました。アミューズメント機器分野においては引き続きプライズカテゴリーが好調に推移し、映像においては映像制作や配信に伴う配分収入等を計上し、玩具におきましても新製品等が好調に推移いたしました。

23/3期につきましては、各事業分野で新作タイトル等を投入してまいります。特にコンシューマ分野において、大幅に販売本数を増加させる計画となっております。

コンシューマ分野/フルゲーム 売上高推移

SEGA Sammy

(単位：億円)



海外売上比率	92.2%	87.3%	59.8%	67.2%	85.4%	92.6%	83.3%	92.8%	90.0%	83.2%	80.6%	94.2%
ダウンロード販売比率	65.9%	48.6%	37.7%	40.8%	66.5%	69.4%	54.6%	68.8%	61.6%	64.4%	53.1%	63.6%

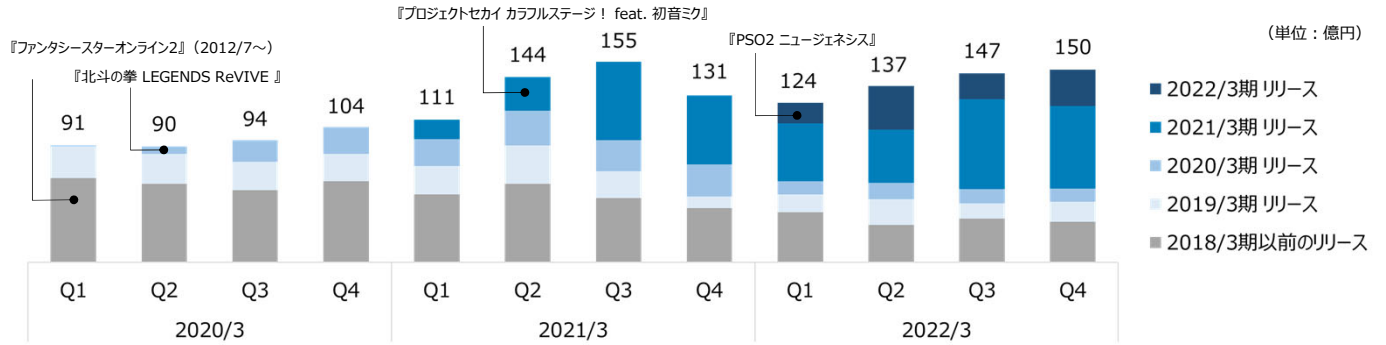
-17-

フルゲームの売上高推移となります。

前期の第4四半期には新作『Total War: WARHAMMER III』等が牽引し、新作の売上が引き続き高水準となりました。

23/3期においては、22/3期以前の発売タイトルがリピート販売に寄与する見込みです。

コンシューマ分野/F2P 売上高推移



【売上高上位3タイトル (2022年1月～3月)】

(1位)	 <p>『プロジェクトセカイ カラフルステージ！ feat. 初音ミク』 © SEGA/© CP/© CFM 配信開始時期：2020/9</p>	(2位)	 <p>『PSO2 ニュージェネシス』 © SEGA 配信開始時期：2021/6</p>	(3位)	 <p>『北斗の拳 LEGENDS ReVIVE』 © 武論尊・原哲夫/コアミックス 1983 版權許諾証GC-218 © SEGA 配信開始時期：2019/9</p>
------	---	------	---	------	---

こちらはF2Pの売上高推移となります。

22/3期は『プロジェクトセカイ カラフルステージ！ feat. 初音ミク』を中心に、21/3期にリリースしたタイトルが好調に推移いたしました。

(参考) コンシューマ分野 売上高推移

SEGA Sammy

(億円)	2021/3				2022/3				2023/3 通期計画
	Q1	Q2累計	Q3累計	Q4累計	Q1	Q2累計	Q3累計	Q4累計	
売上高	324	614	1,024	1,357	295	712	1,196	1,583	1,920
国内	124	279	487	646	130	309	503	666	661
海外	196	334	543	724	167	403	694	920	1,261
海外比率	60.5%	54.4%	53.0%	53.4%	56.6%	56.6%	58.0%	58.1%	65.7%
その他/消去等	2	1	-6	-13	-2	0	-1	-3	-2
フルゲーム	144	252	426	551	110	307	503	658	984
新作	20	52	138	199	30	160	291	406	622
日本	0	1	18	21	2	24	54	57	51
アジア	7	10	12	17	1	9	20	30	49
欧米	12	41	106	160	27	127	217	319	523
リピーター	123	199	288	352	80	147	212	252	362
日本	17	27	37	45	8	20	28	34	33
アジア	5	11	15	22	7	14	18	23	45
欧米	99	161	235	285	64	113	166	195	283
ダウンロード比率	66.5%	67.7%	62.8%	63.8%	61.6%	65.3%	63.8%	69.5%	79.4%
F2P	111	255	411	541	124	261	408	558	568
日本	91	215	355	472	109	232	366	501	506
アジア	0	1	2	2	0	0	3	5	5
欧米	19	39	53	66	14	29	39	52	57
その他	65	106	194	277	62	145	286	370	370

・フルゲーム＝主に家庭用ゲーム機やPC向けのゲーム本編のディスク販売及びダウンロード販売等。(追加ダウンロードコンテンツ販売は含まない。)

・F2P＝主にスマートフォンやPC向けの基本プレイ料無料、アイテム課金制のゲームコンテンツ等の販売等。

・その他＝追加ダウンロードコンテンツ販売、他社タイトルの受託販売、開発受託、タイトル譲渡、プラットフォーム向けの一括タイトル提供、ゲームソフト以外の製品の販売、他。

-19-

ご参考までに、コンシューマ分野における売上高の詳細となります。

(参考) コンシューマ分野/フルゲーム 販売本数推移

SEGA Sammy

	2021/3				2022/3				2023/3
	Q1	Q2累計	Q3累計	Q4累計	Q1	Q2累計	Q3累計	Q4累計	通期計画
フルゲーム販売タイトル数									
日本	0タイトル	0タイトル	2タイトル	2タイトル	0タイトル	3タイトル	5タイトル	6タイトル	15タイトル
アジア	1タイトル	1タイトル	4タイトル	6タイトル	1タイトル	4タイトル	7タイトル	9タイトル	15タイトル
欧米	3タイトル	5タイトル	9タイトル	10タイトル	3タイトル	6タイトル	11タイトル	13タイトル	16タイトル
フルゲーム販売本数 (万本)	1,298	1,908	3,420	4,177	658	1,404	2,197	2,720	3,425
新作	79	118	377	602	106	350	663	877	1,395
日本	1	2	37	43	5	41	78	85	104
アジア	15	20	26	36	5	25	50	76	157
欧米	62	96	313	522	96	284	535	716	1,133
リピート	1,219	1,790	3,042	3,575	552	1,054	1,534	1,843	2,030
日本	46	69	99	123	29	66	95	114	124
アジア	24	51	70	100	34	68	88	117	211
欧米	1,148	1,669	2,873	3,351	489	920	1,350	1,613	1,696

※販売本数には無償ダウンロードを含まない

※同一タイトルを複数地域で販売した場合、販売地域毎（日本、アジア、欧米）にそれぞれ1カウント

【主要IPの販売本数】

(万本)	2021/3				2022/3			
	Q1	Q2累計	Q3累計	Q4累計	Q1	Q2累計	Q3累計	Q4累計
Sonicシリーズ	80	230	370	440	100	290	490	580
Total Warシリーズ	190	250	360	400	60	100	130	260
ペルソナシリーズ	120	150	190	300	40	70	100	130
龍が如くシリーズ	30	60	160	220	70	180	250	290

※龍が如くシリーズにはジャッジアイズシリーズを含む

-20-

コンシューマ分野における販売本数の詳細となります。

(参考) コンシューマ分野/フルゲーム 主な新作タイトル

SEGA Sammy

【2022/3期発売タイトル】



『HUMANKIND™』

© Amplitude Studios 2021. © SEGA.



『LOST JUDGMENT : 裁かれざる記憶』

©SEGA



『ソニックカラーズ アルティメット』

©SEGA



『たへごろ! スーパーモンキーボール 1&2リメイク』

©SEGA



『真・女神転生V』

©ATLUS ©SEGA All rights reserved.



『Football Manager 2022』

© Sports Interactive Limited 2021.
Published by SEGA Publishing Europe Limited.



『Total War: WARHAMMER III』

© Games Workshop Limited 2021.
Published by SEGA.

-21-

フルゲームの主な新作タイトルとなります。

(参考) コンシューマ分野/フルゲーム 主な新作タイトル

SEGA Sammy

【2023/3期発売予定タイトル】 ※発表済みタイトルのみ記載



『十三機兵防衛圏』(Nintendo Switch™版)

©ATLUS ©SEGA All rights reserved.

※2022年4月14日発売



『ソニックオリジンズ』

©SEGA



『ソニックフロンティア』

©SEGA



『ソウルハッカーズ2』

©ATLUS ©SEGA All rights reserved.



『Two Point Campus』

©Two Point Studios 2022. Published by SEGA.

(参考) エンタテインメントコンテンツ事業 販売スケジュール



※2023/3期以降 (予定) は発表済みタイトルのみ記載

各タイトルの販売スケジュールとなります。

(参考) エンタテインメントコンテンツ事業 販売スケジュール

	~2022/3	2023/3以降 (予定)
A M 機 器	<主な稼働中のタイトル> 艦これアーケード / StarHorse4 / Fate Grand Order Arcade / 三国志大戦シリーズ / maimai でらっくす / オンゲキ / CHUNITHM / meityromantic / lalamee	
	<主な定番販売タイトル> UFOキャッチャー® シリーズ / プライズ景品	
	CHUNITHM NEW (チュウニズム ニュー)	ポケモンコロガリーナ
	英傑大戦	ホリアテール
映 像 ・ 玩 具	劇場版『名探偵コナン 緋色の弾丸』	映画『それいけ！アンパンマン ふわふわフワリーと雲の国』
	TVアニメ『ルパン三世 PART6』	劇場版『名探偵コナン ハロウィンの花嫁』
	鬼滅の刃POD	カメラもIN！マウスできせかえ！ すみっぐらしパソコンプレミアム
	ディズニー&ピクサーキャラクターズ ドリームスイッチ 2	メダルバトル！恐竜図鑑パソコンΩ

※2023/3期以降 (予定) は発表済みタイトルのみ記載

(億円)	2021/3 通期実績	2022/3 通期実績	2023/3 通期計画
売上高	531	758	860
パチスロ	139	306	327
パチンコ	285	371	445
その他/消去等	107	81	88
営業利益	-106	93	115
営業外収益	6	10	5
営業外費用	12	1	0
経常利益	-113	102	120
経常利益率	-	13.5%	14.0%

2022/3期 実績

➤ 前期赤字からV字回復

- 販売台数増加
- 2021/3期実施の構造改革効果等により、固定費は低水準で推移
- 主な販売タイトル：
『P北斗の拳9 闘神』
『パチスロコードギアス 反逆のルルーシュ3』等

2023/3期 計画

➤ 販売台数増加、増収増益を見込む

- 規制緩和に対応した製品を投入
 - ・6.5号機（メダル機）：7月納品予定（『パチスロ甲鉄城のカバネリ』）
 - ・6.5号機（スマートパチスロ）：11月以降
 - ・スマートパチンコ機：1月以降
- 部材調達については引き続き注視が必要

パチスロ			
タイトル数	5タイトル	10タイトル	9タイトル
販売台数(台)	35,273	77,870	84,000
パチンコ			
タイトル数	4タイトル	5タイトル	6タイトル
販売台数(台)	69,013	97,027	114,000
うち本体販売	53,641	56,728	46,900
うち盤面販売	15,372	40,299	67,100

※新シリーズを1タイトルとしてカウント（前期納品開始製品・スペック替え等は含まない）

-25-

続いて、遊技機事業です。

22/3期におきましては主力タイトル『P北斗の拳9 闘神』等を発売し、パチスロ・パチンコともに21/3期比で大幅に販売台数が増加いたしました。

また、21/3期実施の構造改革により固定費が低水準になったことから、利益面で大幅な回復をいたしました。

23/3期におきましては、足元で規制緩和が続いており、それら緩和内容を反映した新作タイトルの投入を行い、パチスロ・パチンコともに販売台数が増加する見込みです。

一方で、世界的な半導体不足並びに物流の混乱が続いていることから、部材調達については引き続き注視が必要と考えております。

(参考) 遊技機事業 販売スケジュール

新シリーズ
スペック替えタイトル



(2022/3期の主な販売タイトル)		納品月	販売台数	(2023/3期以降の販売予定タイトル)		納品月
パチスロ	パチスロコードギアス 逆逆のルルーシュ3	8月	13,434台	パチスロ	パチスロこの素晴らしい世界に祝福を!	4月
	パチスロアラジンAクラシック	1月	13,073台		ばちする けものフレンズ	5月
	パチスロANEMONE 交響詩篇エウレカセブン HI-EVOLUTION	11月	11,708台		パチスロ甲鉄城のカバネリ	7月
	パチスロディスクアップ2	1月	11,657台		パチンコ	デジハネP蒼天の拳 双龍
パチンコ	P北斗の拳9 闘神	12月	31,865台	P頭文字D		5月
	P真・北斗無双 Re:319ver.	1月	17,328台	デジハネPA火曜サスペンス劇場 最後の推理		6月
	P北斗の拳8 救世主	5月	10,226台			
	P真・北斗無双 第3章 ジャギの逆襲	3月	10,094台			

ご参考までに、販売スケジュールとなります。

(億円)	2021/3 通期実績	2022/3 通期実績	2023/3 通期計画
売上高	63	86	115
営業利益	-41	-25	-12
営業外収益	0	0	0
営業外費用	48	41	18
経常利益	-89	-67	-30
経常利益率	-	-	-

<フェニックスリゾート>

施設利用者人数 (千人)	552	760	868
宿泊3施設	223	308	363
ゴルフ2施設	75	94	98
その他施設	254	358	407

2022/3期 実績

- **フェニックスリゾート：前期比で損失幅縮小**
 - ・ 緊急事態宣言やまん延防止等重点措置等の発出期間外において、個人客の需要が増加
- **パラダイスセガサミー：引き続き低調に推移**
 - ・ 渡航制限の影響継続

2023/3期 計画

- **フェニックスリゾート：黒字転換**
 - ・ 引き続きCRM強化等を通じた個人客向け施策に取り組むとともに、団体客回復を見込む
- **パラダイスセガサミー：損失幅縮小**
 - ・ 渡航再開に向けマーケティング強化に取り組む

※新型コロナに伴う行動制限の緩和を前提に、収益が回復する見込み

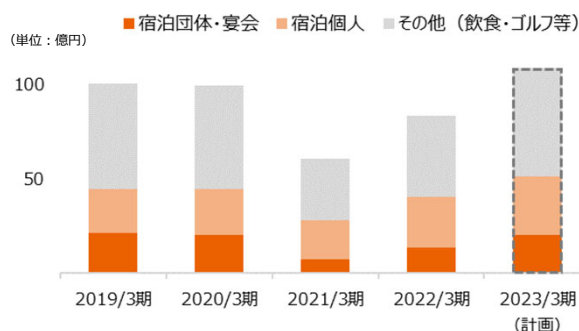
最後に、リゾート事業です。

引き続きコロナ禍の影響が強く残っており、22/3期のパラダイスセガサミーは渡航制限の影響により、日本及び中国からのVIP層を中心にカジノ来場者数が減少いたしました。

一方で、国内のフェニックスリゾートでは、緊急事態宣言等の発出期間を除けば、個人のお客様の需要が増加する等、根強い需要を確認できたことから、21/3期と比べて損失幅が縮小いたしました。

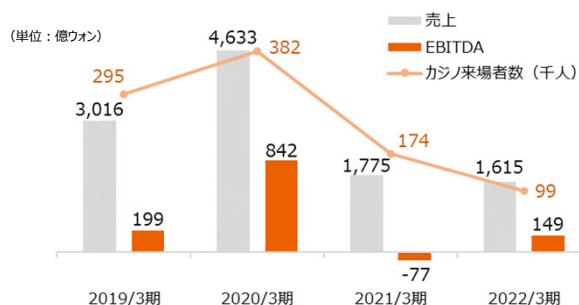
23/3期におきましては、新型コロナに伴う行動制限の緩和を前提に収益が回復する見込みであり、フェニックスリゾートにおいては黒字転換、パラダイスセガサミーにおいても損失幅が縮小する見込みです。

(参考) 各施設の状況



フェニックスリゾート

- 個人客についてはコロナ禍でも根強い需要
- 団体客等の回復から、2023/3期は増収を見込む



パラダイスセガサミー

- 渡航制限の影響により、カジノ来場者数は大幅減少
- YoYで減収も、コスト削減により2022/3期のEBITDAはプラス転換

フェニックスリゾート及びパラダイスセガサミーの業績推移となります。

フェニックスリゾートにおきましては先ほど申し上げた通り、コロナ禍においても個人のお客様の根強い需要が継続しております。

23/3期におきましては、団体のお客様の回復を見込んでおり、増収計画となっております。

パラダイスセガサミーにおきましては、渡航制限の影響によりカジノ来場者数が大幅に減少し、22/3期は21/3期比で減少となったものの、コスト削減努力によりEBITDAはプラスに転換しております。

足元では、渡航制限は緩和していないものの、ビジネストラックの海外VIPの予約が徐々に入り始めるなど、好転の兆しが見え始めております。

私からのご説明は以上となります。

ありがとうございました。

03

中期計画（～2024/3期）の進捗

スピーカー： 代表取締役社長グループCEO 里見治紀



当社グループのミッションは「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。～」、ビジョンは「Be a Game Changer～革新者たれ～」です。
 ここでのミッションは存在意義として定義していますので、最近流行りのパーパス（purpose）と同じ意味で使用しております。

また、後程詳細を説明しますが、サステナブルな経営を目指す上で、サステナビリティへの取り組みについても検討を進めました。

エンタメ事業が牽引し、想定以上の進捗

	1年目 (2022/3期)			2年目 (2023/3期)			最終年度 (2024/3期) 中計目標
	中計目標	実績	差異	中計目標	計画	差異	
経常利益	200	333	+133	300	400	+100	450
ROE	5%	12.7%	+7.7p	7%	-	-	10%
エンタテインメント コンテンツ	250	368	+118	300	400	+100	400
遊技機	90	102	+12	90	120	+30	130
リゾート	△50	△67	△17	0	△30	△30	10
その他/消去	△90	△70	+20	△90	△90	-	△90

-31-

中期計画の1年目について振り返ります。

経常利益は中計目標200億円に対して実績333億円、ROEは中計目標5%に対して実績12.7%となり、計画を大幅に達成することができました。

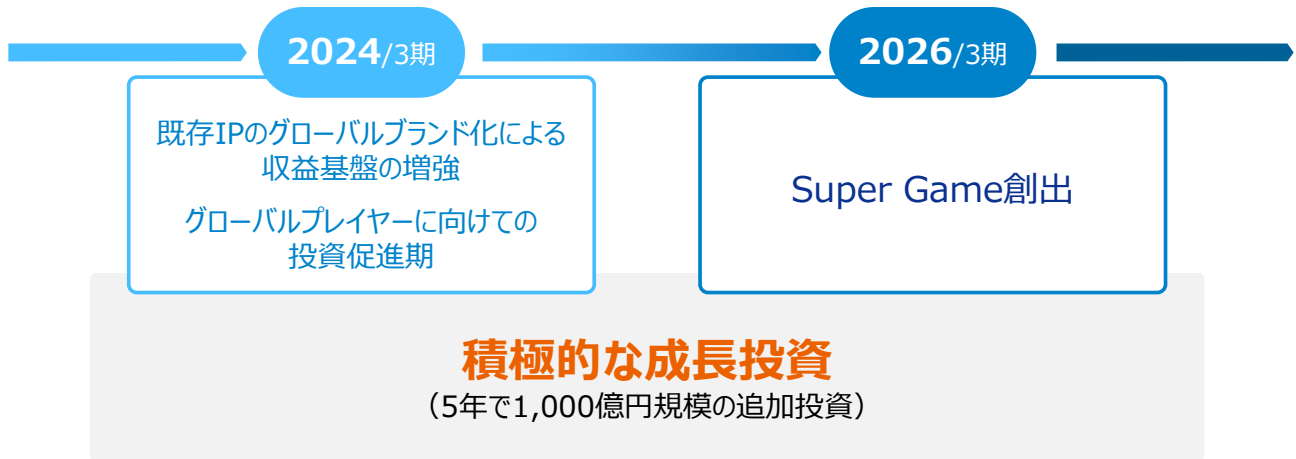
23/3期につきましては、経常利益は中期計画では300億円を目標としておりましたが、進捗状況に鑑み計画は400億円としております。

中期計画最終年度の目標である、経常利益450億円、ROE10%以上に向け、エンタテインメントコンテンツ事業が牽引をし、非常に順調な進捗となっております。

エンタテインメントコンテンツ事業
コンシューマ分野

Entertainment Contents Business

グローバルリーディングコンテンツプロバイダーへ



エンタテインメントコンテンツ事業については、長期目標として「グローバルリーディングコンテンツプロバイダー」になることを掲げております。

この中期計画期間では、まず既存IPを成長させることでグローバルブランド化し、収益基盤を強化していくことに注力しております。

26/3期までの5年間では、積極投資も行っていき、26/3期までにはSuper Game を創出したと考えております。

「主力IP」をグローバルブランドとして成長させる

1

タッチポイント
の拡大

2

プロダクトライフ
サイクルの長期化

3

ユーザーエンゲージ
メントの強化

主力IPをグローバルブランド化させるために、中期計画で掲げる3つのキーワードについて説明します。

1
タッチポイント
の拡大

グローバル同時発売×マルチプラットフォーム強化

2022/3期

2023/3期計画

■ グローバル同時発売×マルチプラットフォーム対応タイトル（新作）

7タイトル
(約600万本)

- 『HUMANKIND™』
- 『ソニックカラーズ アルティメット』
- 『LOST JUDGMENT : 裁かれざる記憶』 etc.

13タイトル
(約1,300万本)

- 『ソニックフロンティア』
- 『ソニックオリジンズ』
- 『ソウルハッカーズ2』 etc.

※発表済みタイトルのみ記載

※タイトル数及び販売本数には「2.プロダクトライフサイクルの長期化」対応タイトルも含む

-35-

まず1点目のタッチポイントの拡大については、グローバル同時発売×マルチプラットフォーム展開の強化を図って行きます。
22/3期は7タイトルで600万本から、23/3期は13タイトルで1,300万本に増加させる計画です。

2
プロダクトライフ
サイクルの長期化

リメイク/リマスター、スピンオフ/モチーフ変更
マルチマネタイズ（サブスクにも対応等）

2022/3期

2023/3期計画

■ リメイク/リマスター、スピンオフ/モチーフ変更タイトル（新作）

約**400**万本

- 『ソニックカラーズ アルティメット』
- 『たべごろ！スーパーモンキーボール 1 & 2リメイク』
- 『LOST JUDGMENT：裁かれざる記憶』 etc.

約**500**万本

複数タイトル予定

■ サブスクリプションにも対応（新作）

- 『HUMANKIND™』
- 『Football Manager 2022』
- 『Total War：WARHAMMER III』 etc.

複数タイトル予定

※タイトル数及び販売本数には「1. タッチポイント拡大」対応タイトルも含む

-36-

2点目のプロダクトライフサイクルの長期化については、当社が持つ豊富なIP群につき、リメイクやリマスター、スピンオフやモチーフ変更等も含め、様々な活用して行きます。
また、サブスクリプションサービスへの対応等、マルチマネタイズも進めております。

3
ユーザーエンゲージメントの強化

メディアミックス強化、ソニックブランド認知拡大

2020年



©2022 PARAMOUNT PICTURES AND SEGA OF AMERICA, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

2021年



2022年



©2022 PARAMOUNT PICTURES CORPORATION AND SEGA OF AMERICA, INC.



©SEGA

新作タイトル『ソニックフロンティア』発売予定

2023年～

パラマウント・ピクチャーズとの今後の取り組み

- 映画第3作の開発
- 「Paramount+」で配信するオリジナルTVシリーズの開発

3点目、最後となりますが、ユーザーエンゲージメント強化の取り組みについては、代表的な事例としてソニックIPがメディアミックス展開を通じて大きく成長して来ています。

先日、ハリウッドでの映画『Sonic the Hedgehog 2』のプレミア試写会に出席するために渡米し、その際にいくつかのショッピングモール等も視察しましたが、各所でソニックのマーチャндаイジングの露出が目に見えて増加していることを確認しました。

映画の一般公開直前のタイミングでしたが、既に品薄や売り切れの商品もあり、大変人気があることを実感いたしました。

映画につきましては、既に第3弾と「Paramount+」でのオリジナルTVシリーズの開発についても発表しております。

また、今冬にはNetflix専用のアニメシリーズである「SONIC PRIME」も予定されております。そしてこのホリデーシーズンには、ソニックゲームでは久しぶりの大型タイトルである『ソニックフロンティア』の発売も予定しております。



©2022 PARAMOUNT PICTURES CORPORATION AND SEGA OF AMERICA, INC.

映画『Sonic the Hedgehog 2』

(邦題『ソニック・ザ・ムービー/ソニック VS ナックルズ』)

全米公開 2022/4/8、日本公開予定 2022/8/19

興行収入成績

➤ 全米

- ・ オープニング3日間：72百万ドル（93億円*）（2022/4/13発表）
 - ・ 170百万ドル（221億円）（2022/5/12時点）
- ※前作に続きゲーム原作映画としての史上最高記録を更新

➤ グローバル

- ・ 142百万ドル（184億円）（2022/4/13発表）
 - ・ 350百万ドル（454億円）（2022/5/12時点）
- ※前作『Sonic the Hedgehog』（2020年公開）の319百万ドルを超える

*1ドル=130円換算

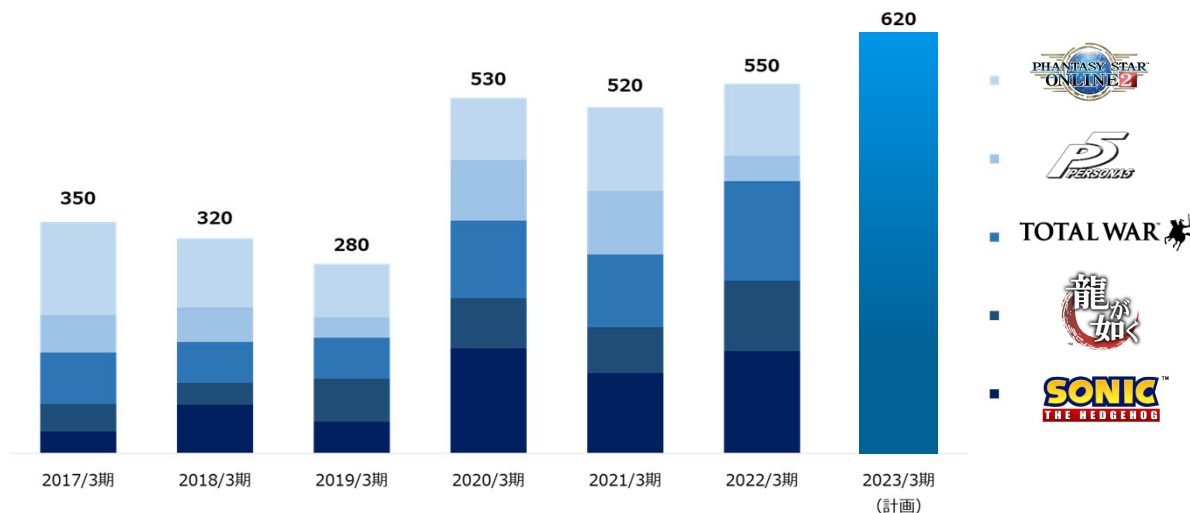
-38-

映画『Sonic the Hedgehog2』については、5月12日時点の興行収入が、米国では170百万ドル（日本円で221億円）、グローバルでは350百万ドル（日本円で454億円）を突破する大ヒットとなっており、前作を大幅に超える水準となっております。

日本では8月19日に公開予定を予定しております。
中国については現時点で未定ですが、今後公開を目指して行きたいと思っております。

(単位：億円)

主力IPの盤石化、豊富なIP活用で成長継続



主力IPの成長については、ここに記載をしている5つのIPの22/3期売上高は550億円の実績となっており、23/3期については620億円への成長を計画しております。

遊技機事業

Pachislot and Pachinko Machines Business

「稼働・設置・販売」 シェア三冠王

安定収益体質 の構築



続きまして、遊技機事業の長期ビジョンとしては、シェア三冠王（「稼働・設置・販売」シェアにおいてナンバー1）を取っていききたいことと、安定収益の構築を目指していききたいと考えております。

合算稼働シェア^{※1}

2021/3期			2022/3期		
1位	S社	19%	1位	K社	18%
2位	K社	17%	2位	S社	18%
3位	サミー	13%	3位	サミー	11%
4位	U社	13%	4位	S社	9%

パチスロ：22/3期発売タイトルの販売・稼働ともに好調（+2p）

パチンコ：『ぱちんこC R 真・北斗無双』等の旧規則機人気タイトル撤去に伴い低下（△7p）

安定収益

固定費水準：約15%減（構造改革前比）^{※2}

※1：ダイコク電機DK-SISデータ(4円パチンコ、20円スロットのデータ)を元に自社推計

※1：期中平均にて算出（期を跨ぐ週は計算より除外）

※1：稼働シェア = 機種毎の設置台数 × 機種毎の稼働（パチスロ：投入されたメダル枚数、パチンコ：打ち出された玉数）の総和の内、サミー製品が占める稼働の割合

※2：22/3期と18/3期～20/3期の3か年平均との比較

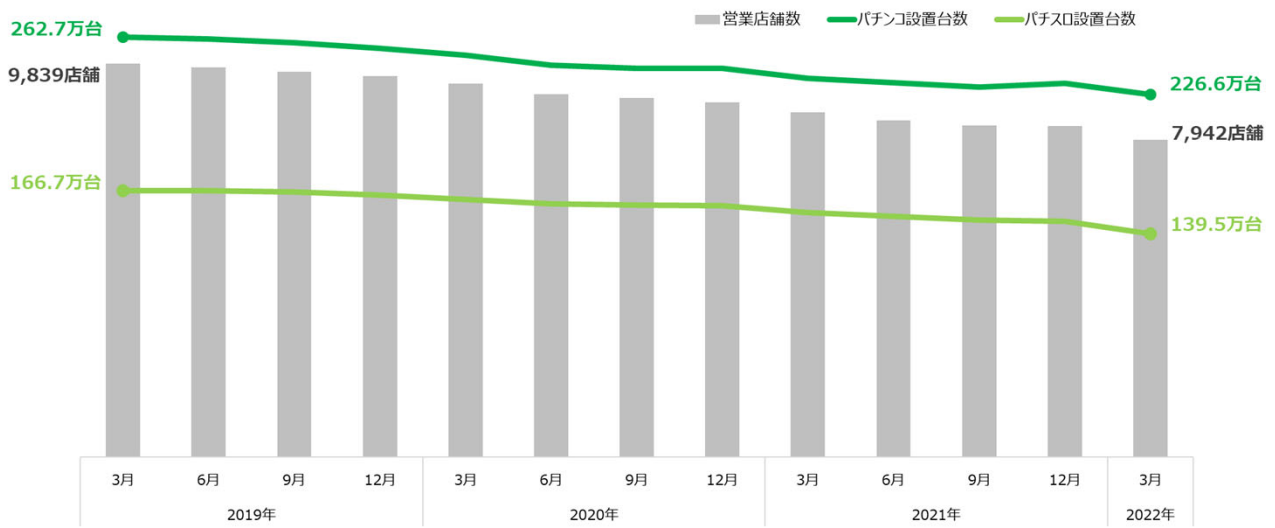
中期計画においては、まずはパチスロ・パチンコの合算稼働シェアで1位を、そして収益の安定化を目指しております。

稼働シェア状況としましては、13%の3位であった21/3期から順位は変わらないのですが、22/3期にはシェアを若干落として11%となっております。

決して手の届かないところではないと思っていますので、この合算稼働シェア1位を2年以内に目指したいと考えております。

固定費につきましては、構造改革前比で15%減を維持しております。

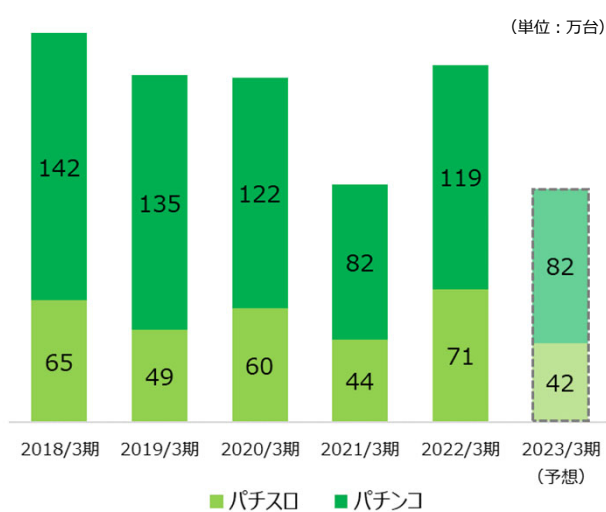
撤去期限後の設置台数は合計約366万台



※警察庁公表値及び全日遊連発表値より自社推計

旧規則機の撤去後、設置台数は約366万台となっております。

市場の年間販売台数予想



➤ 2022/3期

旧規則機の撤去期限到来に伴い、新規則機の販売台数が増加

➤ 2023/3期

規制緩和に対応した製品が投入されるまで買い控えが発生する見込み

変動要素（予想上未考慮）

- ・ 規制緩和による好影響
- ・ 部材調達リスク

※自社推計

-44-

今期の販売台数予想については、21/3期と同等水準を見込んでおります。同業他社についてはかなり強気なところが多いと聞いておりますので、当社の予想は多少保守的に見えるかもしれません。

予想上は考慮から外しておりますが、この後説明する規制緩和につきましては、ホール様も非常に好意的に受け入れており、プレイヤーの皆様にも楽しみにしていただいている一方で、部材調達リスクについても引き続き残っております。

パチスロ：現行プレイヤーの約7～8割超は枚数・有利区間上限に不満

(不満の要因)

枚数上限

- 投入する枚数には制限がないのに、**一撃の上限枚数に制限**がある
- **上限枚数に達すると**、上乘せしたAT・ARTのG数が消化できない
- **2,400枚以上獲得できない**ため、出玉を大量に獲得できるイメージがわからない

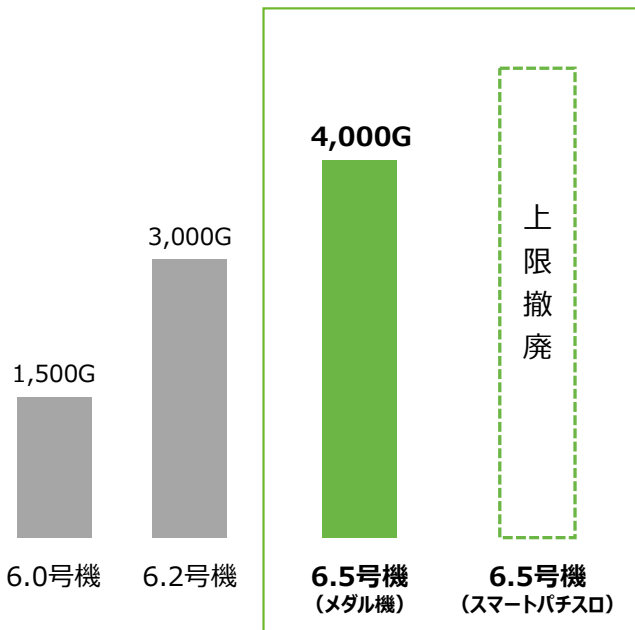
有利区間上限 (ゲーム数上限)

- **上限ゲーム数に達すると**、十分なメダル枚数を獲得していないのに終了してしまう
- **有利区間の終了で**、モードやポイントなどが全てリセットされてしまう
- **有利区間ランプが消えるとATの終了**がわかり、その後の遊技に期待できない

※出所：一般社団法人 日本遊技関連事業協会「パチスロプレイヤー調査2020 調査報告書」より抜粋

-45-

規制緩和につきましては、以前ご説明しました通り、現行プレイヤーの約7～8割がパチスロの枚数および有利区間上限に関して不満を抱いておりました。
ここが改善される点が一番大きいです。

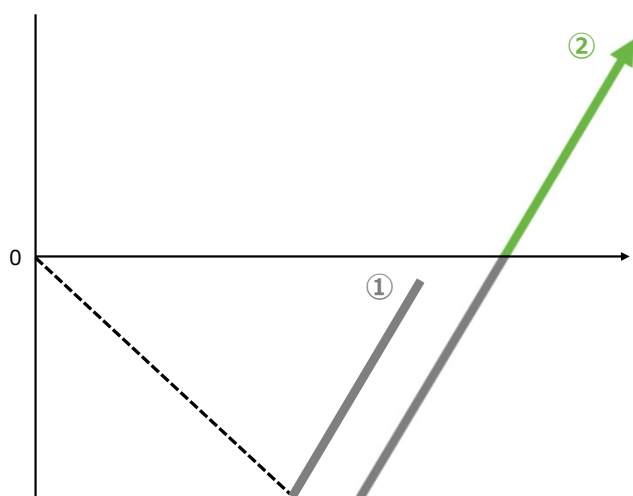


✓ 有利区間上限については緩和が続く

✓ スマートパチスロでは上限撤廃

図で見ていただいたほうが分かりやすいですが、有利区間上限に関しては6.0号機では1,500ゲーム、6.2号機では3,000ゲームであったものが、6.5号機のメダル機では4,000ゲームまで延長となりました。

そして6.5号機のスマートパチスロでは、上限が撤廃されます。



① 今までは、最大でも当たり始めから +2,400枚まで
(MY*2,400枚上限)

② 6.5号機以降は±0枚から +2,400枚まで獲得可能
(差枚数2,400枚上限)

✓ **プレイヤーには常に「勝ち」のチャンスが存在**

*MY=ある区間中（1日や有利区間など）に、遊技メダル等が最も減少した時を基準として、当該基準からの遊技メダルの増加数のことを指す

-47-

枚数上限の緩和につきまして、MYから差枚になったというのは、業界用語のため分かりにくいのですが、今までは当たり始めてから2,400枚までしか出せないというルールでした。そのため、なかなか勝てないというユーザー心理がありました。

それが差枚になったことで、プレイヤーが0から始まってマイナスに行き、当たり始めてプラスマイナスゼロになったところから、更に2,400枚まで出せるということです。2,400という数字は変わっていないのですが、解釈が全く異なり、常に勝てるかもしれない、というチャンスが訪れるような設計が可能となります。

ただ、一度に大量の出玉が獲得できてしまうのは宜しくないということで、その点は業界としても自主規制をかける予定です。ですが、今回の緩和についてはユーザー心理が劇的に変わるという点で、非常に期待が高まっています。



©カバネリ製作委員会 ©Sammy

『パチスロ甲鉄城のカバネリ』 6.5号機（メダル機）

納品月：2022年7月 予定

6.5号機の当社第1弾としては、『パチスロ甲鉄城のカバネリ』を7月に納品予定です。

投資戦略

Investment Strategy

引き続き以下の成長領域への投資を検討

コンシューマ分野 約1,000億円	開発リソース強化	投資検討領域 <ul style="list-style-type: none"> ● オーガニックな開発パイプラインの拡充 ● グローバルモバイル/オンラインゲームの強化
	新たなエコシステムに対する投資	投資検討領域 <ul style="list-style-type: none"> ● ユーザーコミュニティ活性化に向けたCRM機能の強化 ● 新たに顕在化しつつあるビジネス領域に向けた投資
ゲーミング領域 約1,000億円	ゲーミング領域における投資機会の見極め	投資検討領域 <ul style="list-style-type: none"> ● 国内外の統合型リゾート ● 海外でのオンラインカジノ・スポーツベッティング ● 海外ランドベースカジノ
その他 約500億円	CVC投資枠拡大 (総枠150億円)	<ul style="list-style-type: none"> ● スタートアップ企業等への投資を含むオープンイノベーション活動強化
	新規事業創出、IP獲得 etc.	
計2,500億円		

成長投資については、従前より説明している通り、コンシューマ分野に約1,000億円、ゲーミング領域に約1,000億円、その他に約500億円としております。

コンシューマ分野については、足元では開発リソースの強化を行っております。札幌スタジオの新規開設や、国内・海外でのスタジオの強化も進めております。また、ゲームを中心とし、そのエコシステムを構築するための投資等も行いたいと考えております。

ゲーミング領域については、国内IRへの進出に拘らず、国内・海外ともに投資機会を見極めることとしております。

また、M&Aを含めた仲間づくりを積極的に検討して行きたいと考えております。

サステナビリティ

Sustainability

そして今回、サステナビリティビジョンを発表いたしましたので、説明いたします。

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。～

SSサステナビリティビジョン

サステナビリティもカラフルに

人生は喜怒哀楽で溢れている
そんな人々の生活に彩り豊かな感動体験を添える
それがセガサミーのサステナビリティです

私たちは、人に、社会に、地球に寄り添い
サステナビリティを自分ごととして誠実に取り組みます
このカラフルな世界で共感される企業として
私たちは感動体験を創造し続けます

まずは、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。～というミッションの下に、資料の通り「セガサミーサステナビリティビジョン」を作成いたしました。

MSCI ESGレーティング

MSCI
ESG RATINGS



CCC B BB BBB A **AA** AAA

CDP



- Climate Change : C
- Water : C

主なESG指数への採用状況

2022 CONSTITUENT MSCIジャパン
ESGセレクト・リーダーズ指数

2022 CONSTITUENT MSCI日本株
女性活躍指数 (WIN)



FTSE Blossom
Japan Sector
Relative Index



サステナビリティについては既にいろいろな取組みが評価され出しておりまして、MSCIのレーティングでは業界で一番のスコアだと思いますが、AAという評価を獲得していたり、CDPのスコアも上がってきております。また、GPIFが採用するESG指数のうち、4つの指数に既に採用されております。

サステナビリティもカラフルに

 <p>製品/サービス</p>	 <p>人</p>	 <p>環境</p>	 <p>依存症</p>	 <p>ガバナンス</p>
<p>品質向上 世界30億人のゲーマーに刺さるコンテンツとサービスづくり(エンタテインメントコンテンツ)</p> <p>「稼働・設置・販売」 シェア三冠王へ(遊技機)</p> <p>安心・安全 将来世界、万人が差別されることなく楽しめるルールづくり(エンタテインメントコンテンツ) ユーザー・ホールが安心できるコンテンツを創出し続けるために(遊技機)</p>	<p>マルチカルチャー マルチカルチャー人材の増加で、ゲーム・チェンジを推進</p> <p>女性活躍 性別に関わらず活躍できる基盤づくり</p> <p>中核人材育成 次代を担う人材の戦略的育成</p> <p>職場環境整備 人材のエンゲージメント維持・向上</p>	<p>Scope 1,2 カーボンニュートラルの実現</p> <p>Scope 3 GHG排出量22.5%以上の削減</p> <p>TCFD提言に基づく情報開示 気候変動への対応を戦略に</p>	<p>依存症や障害の防止 業界団体の取組み セガサミー独自の取組み</p>	<p>コーポレートガバナンス強化 サステナビリティガバナンス体制を整備</p>
<p>P55~</p>	<p>P60~</p>	<p>P65~</p>	<p>P68</p>	<p>P69~</p>

我々が取り組むべきマテリアリティはこの5つです。
次のページより具体的な施策等を説明いたします。



世界30億人のゲーマーに刺さる コンテンツとサービスづくり

革新性の創出

スケーラビリティの顕在化

主な取組み

- グローバル展開強化、展開プラットフォームの拡大
- Super Gameの創出
Microsoftとの戦略的提携の検討
- 顧客基盤の拡大に向けたCRMプロジェクトの始動

一つ目、「製品/サービス」については、まず品質向上です。世界30億人のゲーマーに刺さるコンテンツとサービスづくりというところを目指しております。

革新性の創出、スケーラビリティの顕在化、これに伴ってCRM等も強化していきたいと思っています。

世界30億人のゲーマーに刺さる
コンテンツとサービスづくり

アクセシビリティ

主な取組み

- ぷよぷよのカラーユニバーサル対応 [SOJ](#)^{※1}
- CVAAガイドライン準拠 [SOA](#)^{※2}, [SOE](#)^{※3}
- 字幕表示機能 [Creative Assembly, Relic, Amplitude](#)

ダイバーシティ

- 「Culturize Word Check」の活用 [SOJ](#)
- LGBT+ガイドライン [SOJ](#)
- 「FOOTBALL MANAGER」女子フットボールの追加計画
[Sports Interactive](#)

プライバシー

- EU一般データ保護規則(GDPR)の遵守 [SOA, SOE, 各スタジオ](#)
- モバイルタイトルでの子どもデータ厳格管理 [SOA](#)
- CCPA/CPRAコンプライアンス・プロジェクト [SOA](#)

※1 セガ ※2 Sega of America ※3 Sega Europe

また、アクセシビリティではぷよぷよにおけるカラーユニバーサルの対応や、CVAAガイドライン準拠、字幕表示機能の強化をしております。

ダイバーシティでは、LGBT+に関して我々はアライ宣言をしておりますが、いろいろなガイドラインや、カルチャライズチェックツールを活用し適切な表現を常にチェックしているほか、人気の高いFootball Managerというゲームに女子フットボールの追加を計画しており、またプライバシーについても積極的に各種規則等を遵守していく体制を整えております。



将来世界、万人が差別されことなく
楽しめるルールづくり

関連法令の遵守

安心・安全を担保する取組み

グローバル連携に向けた体制

主な取組み

- **法令遵守**
◎資金決済法、景表法 ◎モラルリスク
- **品質保証/管理**
◎リリース判定会議 ◎お客様相談室と連携 ◎各種検証作業等
- **青少年保護**
◎レーティング制度 (CERO倫理規定等)
- **グローバルプロダクトオペレーション本部の新設**
世界同時発売×マルチプラットフォームに向けてグローバルバリューチェーンの整備に着手
- **Data Privacy Project始動**
個人情報保護を効率的かつ確実に遵守する為の国内外横断プロジェクト

「安心・安全」については既に取り組んでおりますが、法令遵守は当たり前ですし、安心・安全の担保の取組みを、グローバルでどうやっていくかについて、データプライバシープロジェクトを含めてグローバルの対応を積極的に今進めております。



製品/サービス

品質向上

SEGA Sammy

対象会社 国内 Sammy

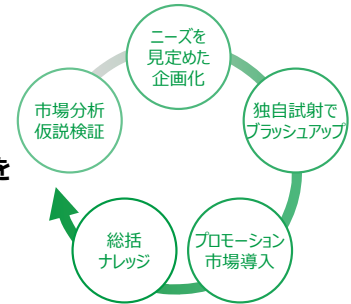
「稼働・設置・販売」シェア三冠王へ

ユーザー志向のモノづくり

独自の開発プロセスの構築

主な取組み

- 市場分析データを基に開発・企画



- 独自の試射評価システム導入

疑似ホール（パラーサミー）での信頼性の高い評価を参考にブラッシュアップ



詳細な属性



定量評価

-58-

また、遊技機事業については、ユーザー志向のモノづくりを徹底的に行っております。市場分析データ等を元に製品開発を進めるほか、社内に、実際の遊技環境に近い疑似パチンコホールを作って徹底的に分析するなど、独自性の高い試打評価を行い品質向上に繋げております。



ユーザー・ホールが
安心できるコンテンツを
創出し続けるために

不快感なく楽しめる品質の管理

主な取組み

- **倫理委員会の設置**

【ガイドライン例】

人権を尊重した表現の徹底

犯罪行為、射幸心をあおりすぎる表現の管理

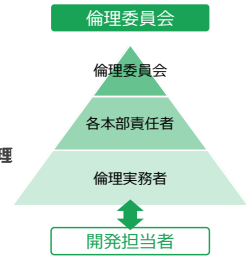
- **徹底した品質保証体制**

人体の安全に関わる「重大不具合ゼロ」目標

国内外協力工場の品質監査

- **業界屈指の不正対策体制**

不正対策専門組織による、評価検証、および不正行為情報収集・周知等



不快感なく楽しめる品質の管理については、倫理委員会等も設けてチェック体制を敷いているほか、業界屈指の不正対策の体制も整えております。



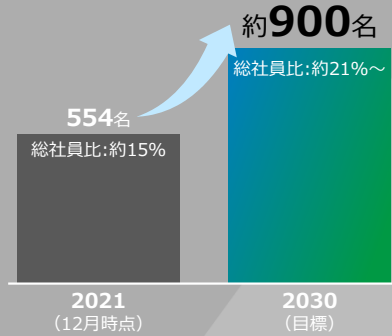
人

マルチカルチャー

SEGASammy

対象会社 国内 SEGA Sammy SEGASammy

マルチカルチャー人財[※]の増加で、 ゲーム・チェンジを推進



※外国籍、多文化、英・中国語（日常会話）、CEFR B2以上

主な取組み

- マルチカルチャー人財採用施策を拡充（新卒・中途）
- 留学生、外国人等が入社しやすい環境の整備
- マルチカルチャー人財の育成を加速（語学研修の常設）
- 既存社員へグローバル経験機会の提供（海外留学制度等）

-60-

続いて、「人」についてです。

マルチカルチャーについては、国内において現在マルチカルチャー人材が15%、554名のところを、2030年までには21%以上、900名以上まで伸ばしていきたいと考えております。

中途、新卒含めた積極採用や、留学生、外国人が働きやすい環境整備、または海外留学制度等の活用、駐在員を増やす等、既存人材のマルチカルチャー化を積極的に行っていきたいと考えております。

既に海外には2,000名を超える社員がおりますが、国内もグローバル化を進めてまいります。



女性活躍

対象会社

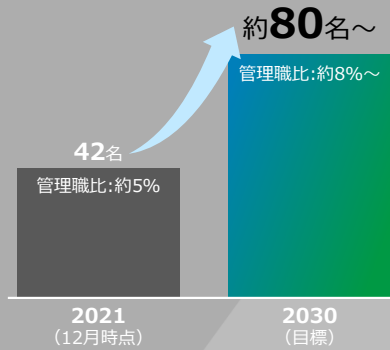
国内



SEGA Sammy

市場環境やユーザー志向の変化に対応するため～

性別に関わらず活躍できる基盤づくり



※専門職含む管理職数

主な取組み

- 女性管理職層の採用強化 (中途)
- 新卒採用における女性採用比率向上
- 活躍できる環境の整備 (環境整備・教育・意識醸成・キャリア支援)
 - ・ 育児/介護等の事情に応じた働き方の選択
 - ・ 社員への働きかけ、アンコンシャスバイアスの排除
 - ・ 新人事制度の導入によるスペシャリスト層への抜擢
 - ・ 次世代リーダー候補に向けた教育機会の提供
 - ・ 男性育休取得促進

続いて、「女性活躍」については、国内は女性管理職が非常に少なく、構造改革の影響もあり、現状5%、42名となっております。

2030年までには、8%、80名以上を最低でも目指してまいります。

サミーについては、「プラチナくるみん」等の、なかなか取りにくい指標を取得しておりますが、女性社員全体が少ないため、まずは分母も増やしていく努力もしながら、既存の女性社員についても管理職になれるよう、促進してまいります。



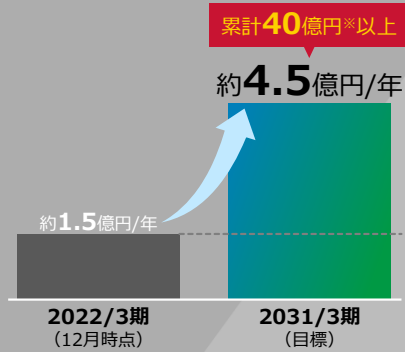
人

中核人財育成

SEGA Sammy

対象会社 国内 SEGA Sammy SEGASammy

あらゆる人財が感動体験を創造し続けるために～
次代を担う人財の戦略的育成



※2023/3月期～2031/3月期

主な取組み

- 社内大学「セガサミーカレッジ」の機能拡張
- 多様な価値観・知識・スキルを持つ人財の育成
- 将来を担う人財の成長を支援する階層別教育
- 効果的な教育投資・施策の運用
 - ・次世代リーダー層教育
 - ・グローバル人財育成施策
 - ・リカレント教育
 - ・若手育成支援
 - ・部門長向け教育
 - ・デジタル人財育成
 - ・キャリア開発支援
 - ・新規研修受講管理システム導入
- 事業戦略に基づく個社別教育の実施
- 育成状況の可視化

-62-

「中核人財の育成」については、セガサミーカレッジという社内大学を何年も前から行ってありますが、今期以降、この予算を3倍にし、人財育成強化を図ってまいります。



人

職場環境整備

対象会社

主要グループ会社

多様な人財、価値観の共生に向けた～

人財のエンゲージメント維持・向上

エンゲージメントスコア※1

エンゲージメント レーティング	エンゲージメント スコア	
AAA	67以上	2030年度（目標）
AA	61以上～67未満	
A	58以上～61未満	
BBB	55以上～58未満	2021年12月時点
BB	52以上～55未満	
B	48以上～52未満	
CCC	45以上～48未満	
CC	42以上～45未満	
C	39以上～42未満	

※1 出典：株式会社リンクアンドモチベーション

主な取組み

- 国内主要グループ各社において経年でES※2を実施し、
 - ① 組織状況・組織課題を可視化
 - ② 各社/各組織ごとの課題を抽出し、対応策を実行
 - ③ 結果をモニタリングしながらPDCAを回す
- 国内主要グループ各社においてES※2結果を役員の中長期インセンティブに反映

※2 Engagement Survey

-63-

職場環境整備については、国内グループ会社において、外部の従業員満足度調査でB評価となっております。

グループ会社によっては評価の高い会社、低い会社等ありますが、これをならずと今、グループ全体ではBとなるため、これについて2030年までにA以上の取得を目指してまいります。

人

国外取組み事例の紹介

対象会社 国外

女性活躍

- 女性活躍推進の活動を行う社内グループ設置 各社・各スタジオ
- Women in Gamesとの連携 各社・各スタジオ

中核人材育成

- 外部オンライン研修プラットフォームの活用 各社・各スタジオ
- 管理職向けトレーニング、コーチングプログラムの設置 SOE

職場環境整備

- 職場環境整備を行う社内DEIグループ Values Staff Groups設置 SOE
- 従業員アンケート調査Culture Amp実施 Sports Interactive
- 新たなEngagement Surveyフォーム及びパフォーマンス管理プラットフォーム（Lattice）導入 SOE HARDlight
- HARDlight Engagement Survey及びBest Places to Work Awardsの基準に則った調査 HARDlight

-64-

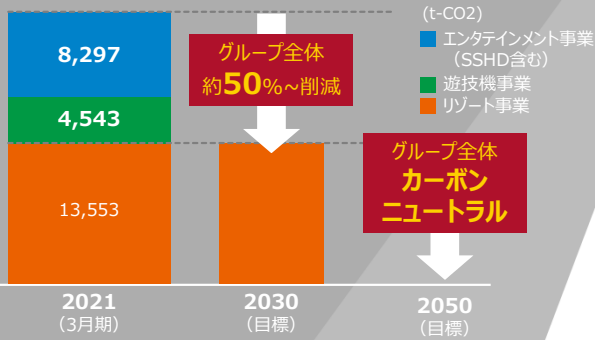
国外の取組み事例として、女性活躍については、各国のスタジオでは様々な社内グループの設置や、Women in Games等の取組みも行ってあります。また外部のオンライン研修、管理職のトレーニング、コーチング等もヨーロッパでは行ってあります。職場環境に伴う社内のDEIグループ、Values Staff Groupsがヨーロッパのスタジオにはあり、こういった各種施策をどんどん進めてあります。また、ほぼ全ての欧米のスタジオにおいては、Best Places to Work Awardsを取得してあります。



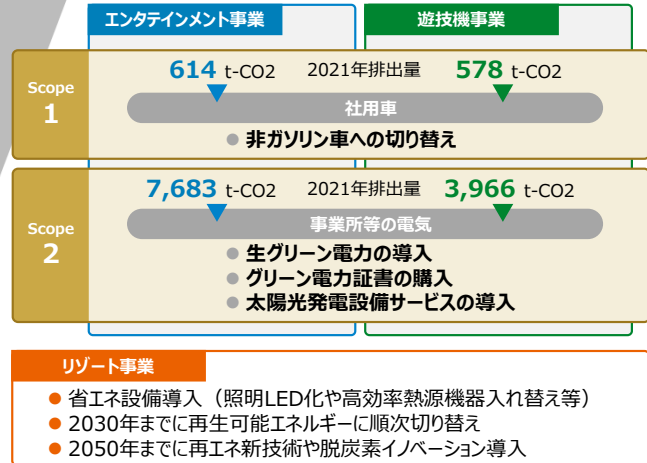
対象会社 **グループ全体**

カーボンニュートラルの実現

2050年までに、全グループ事業セグメントにて Scope1,2のGHG排出量のカーボンニュートラルを実現



主な取組み



「環境」については、Scope 1、2について、2030年までにエンタテインメントコンテンツ事業と遊技機事業においてカーボンニュートラルを実現したいと考えております。

オレンジの部分はリゾート事業となりますが、特にフェニックス・シーガイア・リゾートで、自社でボイラー等を用いて発電を行っているため、現状は大量のCO2を排出しております。

こういった点を、照明をLEDに変える、ボイラー等を見直す、その他各施策により、2050年までにはグループ全体でカーボンニュートラルを目指していきたいと考えております。

また、既に発表している通り、この大崎の本社に関しては生グリーン電力を導入しており、現時点で既にカーボンニュートラルを実現しております。



環境

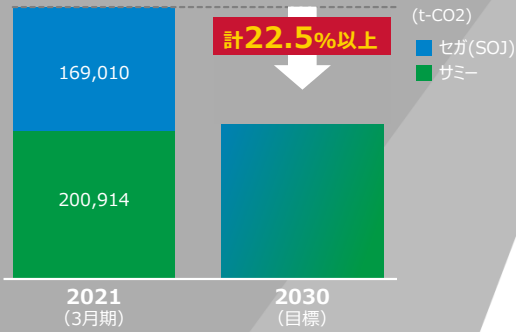
Scope3

SEGA Sammy

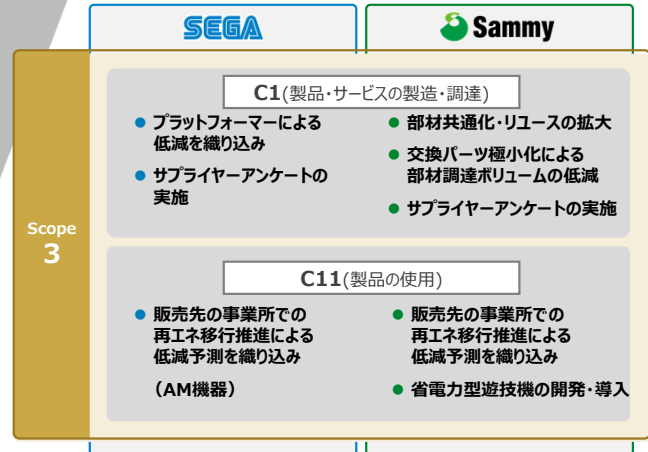
対象会社 国内 SEGA Sammy

GHG排出量22.5%以上の削減

SBTの2℃を十分に下回る水準 (Well Below 2℃ : WB2℃) を満たす削減を目指してサプライチェーンにおける取組みを開始



主な取組み



Scope3については、リゾート事業はScope3の影響が非常に少ない一方で、逆にサミー、セガが大きく、グループ全体の7割を占めております。

この2社においてGHG排出量22.5%以上の削減を2030年までに目指してまいります。



環境

TCFD提言に基づく情報開示

SEGA Sammy

対象会社 全グループ会社

気候変動への対応を戦略に

ステークホルダーとの双方向的な対話を行うため、非財務情報開示の重要性が高まる

気候変動を重要な経営課題として捉え、今年度より情報を開示

- サステナビリティレポート
2022年5月刊行版

TCFD開示

気候変動への対応を戦略に

企業と投資家ははじめて、互いのステークホルダーとの双方向的な対話を行うためのベースとして、非財務情報開示の重要性が高まっています。セガグループでは、気候変動を重要な経営課題として捉え、経営戦略の中核テーマの一つとして位置付けており、2022年度よりTCFD提言に沿って気候関連情報の開示を進めています。

ガバナンス
気候変動に関する本社の中長期経営戦略を明確に策定し、2022年4月に改訂した経営戦略を本社のグループ経営戦略として、グループ全体で推進しています。また、取締役会に「気候変動に関する情報開示」に関する議案を提出し、取締役会が承認しています。また、取締役会に「気候変動に関する情報開示」に関する議案を提出し、取締役会が承認しています。

戦略
気候変動が当社グループにとって重要な経営課題であり、2022年度よりTCFD提言に沿って気候関連情報の開示を進めています。また、取締役会に「気候変動に関する情報開示」に関する議案を提出し、取締役会が承認しています。

リスク管理
TCFD提言に基づき、気候変動に関するリスクを特定し、リスク評価を実施しています。また、取締役会に「気候変動に関する情報開示」に関する議案を提出し、取締役会が承認しています。

指標と目標

指標	2021年	2022年	2023年	2024年
Scope 1,2 CO2排出量 (tCO2e)	8,337	13,553	16,910	22,514
Scope 3 CO2排出量 (tCO2e)	1,551	2,000	2,500	3,000
Scope 1,2 CO2排出量削減率 (%)	-	50%	50%	50%
Scope 3 CO2排出量削減率 (%)	-	100%	100%	100%

シナリオ分析結果<シナリオ>「投資環境を良好に維持」

項目	シナリオ	指標	2021年	2022年	2023年	2024年
資本コスト	WACC	資本コスト	5.5%	5.5%	5.5%	5.5%
	資本コスト	資本コスト	5.5%	5.5%	5.5%	5.5%
財務リスク	財務リスク	財務リスク	財務リスク	財務リスク	財務リスク	財務リスク
	財務リスク	財務リスク	財務リスク	財務リスク	財務リスク	財務リスク

TCFD提言に基づく情報開示として、「サステナビリティレポート」を今月発行いたしますので、ぜひご覧ください。



依存症

依存症や障害の防止

SEGA Sammy SEGASammy

対象会社

国内



Sammy

SEGASammy

事業拡大に伴い影響が増加する
負の側面に真摯に向き合うために

法令・規則・自主規則等の遵守

業界団体の取組みに賛同

セガサミー独自の取組みを実施

主な取組み

【共通】 法令・規則・自主規則等の遵守による適切な
製品・サービスの提供



業界団体の
主な取組み

遊技産業の健全な発展に貢献

常に安心・安全な遊技環境を提供し続けるべく、
業界団体を中心にギャンブル等依存症問題の解消
などに向けた施策を推進



業界団体の
主な取組み

ゲーム産業の健全な発展に貢献

● 日本国内のゲーム関連4団体^{※1}にて、科学的な調査
研究に基づく効果的な対策を模索することを目的とし
たゲーム障害に関する調査・研究を実施中
● 親子間のルール作りとペアレンタルコントロール機能^{※2}の
活用促進などの啓蒙活動

※1: 一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 (CESA)、一般社団法人日本オンラインゲーム協会
(JOGA)、一般社団法人モバイルコンテンツプラットフォーム (MCP)、一般社団法人日本eスポーツ連合
(eSGL) の4団体で構成。 ※2: 弊において海外においてモス、ザラが利用可能



主な取組み

京都大学とギャンブル依存症に関する
産学共同研究を実施

-68-

「依存症」について、依存症や障害の防止に関して、業界に先駆けて様々な取組みを既に行っております。
京都大学とのプロジェクトも含めて、今後も積極的に取り組んでいきたいと考えております。



取締役会

グループ経営戦略委員会

取締役 7名 / 取締役監査等委員 4名 ※代表取締役会長を除く 議長……代表取締役社長グループCEO

グループサステナビリティ分科会 (年2回開催)

議長……代表取締役社長グループCEO
委員……取締役専務執行役員グループCFO、スキル・マトリックスにおいてサステナビリティが対象となっている取締役、取締役監査等委員及び主要グループ会社サステナビリティ担当役員
事務局…サステナビリティ推進室

- グループサステナビリティ計画の策定、改訂
- グループ目標の策定
- グループ各社取り組みの評価、提言、アドバイザー

方針展開/モニタリング ↓ ↑ 報告

グループサステナビリティ推進会議 (年2回開催)

議長：サステナビリティ推進室長 各グループ会社：サステナビリティ担当役員、担当者

- グループ全体方針の共有
- 各社の取り組みのモニタリング、成功事例の横展開等

サミーグループ

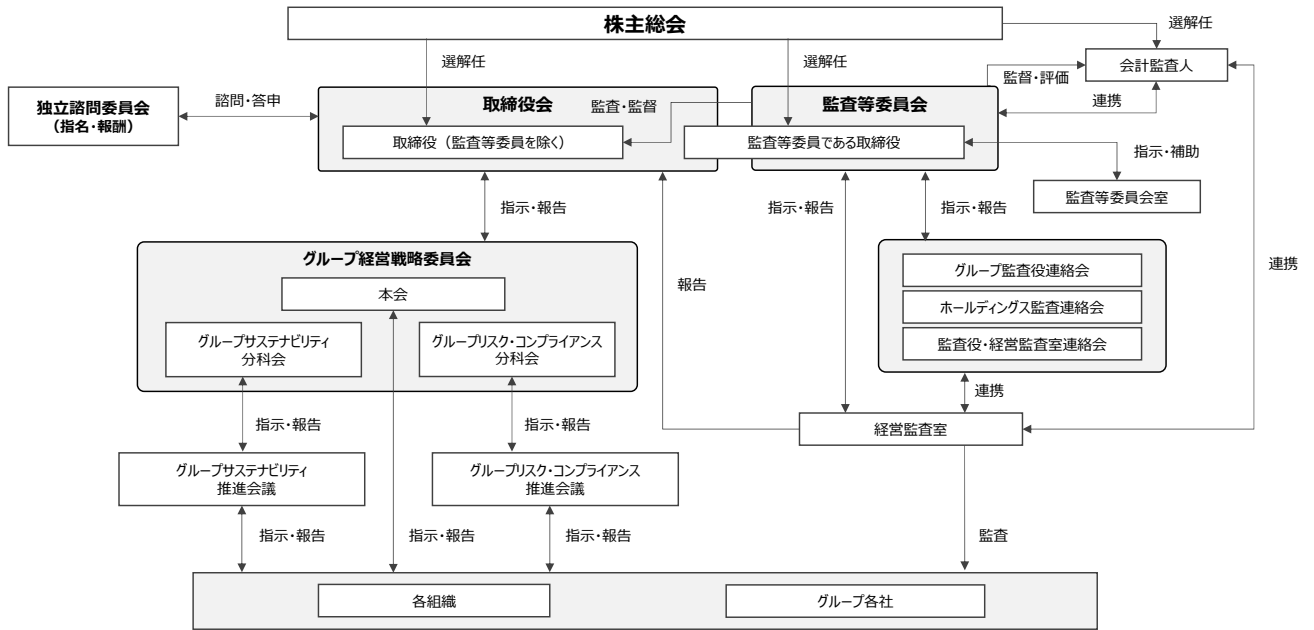
セガグループ

その他 事業会社

最後に、「ガバナンス」についてです。

ガバナンスの体制につきましては、取締役会の下に現状、グループ経営戦略委員会を設けておりますが、この中でグループサステナビリティ分科会、またその下でグループサステナビリティ推進会議を実施し、そこから事業会社との連携を行い、社外役員を巻き込んでしっかりモニタリングしていく体制が整っております。

(参考) コーポレートガバナンス体制についての模式図



※2022年6月22日開催予定の第18期定時株主総会での承認を前提として、監査等委員会設置会社へ移行いたします。

6月開催の株主総会での承認をもって監査等委員会設置会社への移行を予定しております。

(参考) 取締役会メンバーのスキル・マトリックス

	氏名	性別	専門性及び経験						
			企業経営	エンタメ 事業創造	財務会計	リスクマネジメント コンプライアンス	ICT・DX	GLOBAL	サステナ ビリティ
取締役	里見 治 再任	男性	●	●					
	里見 治紀 再任	男性	●	●				●	●
	深澤 恒一 再任	男性	●	●	●		●		
	杉野 行雄 新任	男性	●	●				●	
	吉澤 秀男 再任	男性	●		●	●			
	勝川 恒平 再任 社外	男性	●		●	●			
	メラニー・ブロック 再任 社外	女性	●					●	●
	石黒 不二代 再任 社外	女性	●				●	●	●
監査等 委員	阪上 行人 新任	男性			●	●		●	
	大久保 和孝 新任 社外	男性	●		●	●			●
	木下 潮音 新任 社外	女性				●			●
	村崎 直子 新任 社外	女性	●			●		●	●

※2022年6月22日開催予定の第18期定時株主総会で承認された場合の取締役会メンバー、及びその専門性及び経験です。
 ※スキル・マトリックスには各人に特に期待される項目を4つまで記載。上記一覧表は、各人の有する全ての知見や経験を表すものではありません。

ご参考までに、株主総会で承認されることを前提とした取締役会メンバーのスキル・マトリックスです。
 社外・社内比率が50%と、女性役員比率が3分の1という体制になっております。
 なお、セガの社長を務める杉野氏が新たに取締役候補になっております。

(参考) スキル・マトリックスの定義

項目	定義
1. 企業経営	上場企業又はそれに準ずる組織の経営者
2. エンタメ事業創造	当社グループの事業セグメントにおける、事業推進責任者の経験、又は新規事業の起ち上げ経験
3. 財務会計	金融機関、監査法人等専門系の経験、又は大会社の財務部門担当役員経験
4. リスクマネジメント/コンプライアンス	弁護士等専門系の経験、又は大会社の法務、コンプライアンス、監査担当役員経験
5. ICT・DX	IT会社、ベンダー、コンサル等専門系の経験、又は大会社のIT担当役員経験
6. GLOBAL	海外生活、海外事業会社の経験、又はそれに準ずる経験
7. サステナビリティ	当社の5つのマテリアリティ*の分野の内、「環境」、「人（ダイバーシティ）」に知見を有し、今後当社グループがサステナビリティを推進していく上で期待される方 *製品/サービス、人、環境、依存症、ガバナンス

※項目選定の理由

上場企業として必要な経験・知見および当社の長期ビジョン達成のために求められる経験・知見を選定。


ご参考までに、スキル・マトリックスの定義についてです。

今後のマイルストーン(1)

マテリアリティ	課題	主な活動・マイルストーン	2030年目標
<p>品質向上 安心・安全 製品/サービス</p>		<p>【全社】 既存の取組の更新、新たな取組の追加（年次）</p> <p>【セガ】 既存IPのグローバルブランド化 → Super Game創出</p> <p>【サミー】 ユーザー志向のモノづくりの推進 / 試験評価システムによるブラッシュアップ</p>	<p>グローバルリーディング コンテンツプロバイダー (エンタテインメントコンテンツ)</p> <p>「稼働・設置・販売」 シェア三冠王へ（遊技機）</p>
<p>マルチカルチャー 女性活躍 中核人材育成 職場環境整備</p>	<p>【主要3社】 目標数値の再精査・ アクションプランの再検討</p> <p>【セガ】 グローバル人材施策の検討</p> <p>【GR各社】 開示方針の検討および アクションプランの精査</p>	<p>定量目標のモニタリング（年次）</p> <p>開示対象会社の拡大</p> <p>【全社】 既存の取組の更新、新たな取組の追加（年次）</p> <p>【SSHD・セガ・サミー】 目標数値の再精査・アクションプランの再検討</p> <p>【セガ】 グローバル 体制構築 → グローバル人材 施策の検討 → グローバル人材 施策の実施</p> <p>【GR各社】 開示方針検討・ アクションプラン精査 → アクションプランの実施</p>	<ul style="list-style-type: none"> ●MC人材比率： 21%以上（900名程度） ●女性管理職比率： 8%以上（80名以上） ●教育投資額： 累計40億円以上 ●EMSスコア： 58以上/ランクA以上
<p>依存症や 障害の防止 依存症</p>	<p>【セガ】</p> <p>【サミー】</p> <p>【SSHD】</p>	<p>国内ゲーム関連4団体にてゲーム障害に関する調査・研究実施</p> <p>業界団体を中心にギャンブル等依存症への対策を推進</p> <p>京大との産学共同研究成果のモニタリング（半期毎）</p>	<p>依存症に関する法令・ 規則・自主規則等の遵守</p> <p>業界の健全な発展に貢献</p> <p>依存症に関する産学共同 研究の実施</p>

こちらは今後のマイルストーンとなります。
先ほど説明したものを順次達成できるよう努めてまいります。

今後のマイルストーン(2)

マテリアリティ	課題	主な活動・マイルストーン	目標
Scope1~3		国内/全社、海外/セガ GHG排出量、削減対策の取組状況の確認（年次） 国内/全社 既存の取組の更新、新たな取組の追加（年次）	
	海外/セガ アクションプラン検討	グローバル体制構築 アクションプランの検討・実施	2050年までにグループ全体カーボンニュートラル達成 (エンタメコンテンツ・遊技機事業は2030年までにカーボンニュートラル達成)
Scope1,2	PSR 定量目標設定	アクションプランの実施 目標設定・アクションプランの継続検討	
Scope3 	セガ・サミー サプライヤエンゲージメント強化	体制構築・アンケート等施策実施（手法改善・拡大検討）	セガ（SOJ）・サミー両社において、2030年までにSBT水準を満たすGHG排出量22.5%以上の削減を目指す
	セガ・サミー 取引先選定基準の検討	検討 策定・適用	
	海外/セガ、GR各社 削減目標設定対象会社の拡大・時期の検討	対象会社の拡大・時期の検討	
TCFD	主要3社 各社での年次更新体制の構築	開示内容の更新（深堀・見直し） 体制構築	対象範囲の順次拡大を経て翌年以降進捗報告
	GR各社 開示対象会社の拡大・時期の検討	開示対象会社の拡大・時期の検討	

以上となります。

ありがとうございました。



DEI ※

- **IGDA 2021 Awards for Diversity and Inclusion** Creative Assembly
- **2021 Diversity in Tech Awards for Social Mobility programme** Creative Assembly
- **2021 G into Gaming Diversity Award** Creative Assembly
- **2021 Best Place to Work Award for CSR** Creative Assembly
- **British LGBT Award for 'Best ERG or Network Group'** SOE
- **Women in Games Awards** Creative Assembly
- **PRIDE指標 ゴールド** SSHD, SOJ, Sammy

※ ダイバーシティ・エクイティ&インクルージョン

中核人材育成

- **Best Place to Work Award** Creative Assembly
- **TIGA UK Games Education Awards 2021** Creative Assembly

職場環境整備

- **Best HR team for the year in careers index awards** SEGA BLACK SEA
- **Best Place to Work Award** Creative Assembly
- **Best Places to Work in Canada 2021** Relic
- **Best Place to Work** Sports Interactive
- **プラチナくるみん認定** Sammy



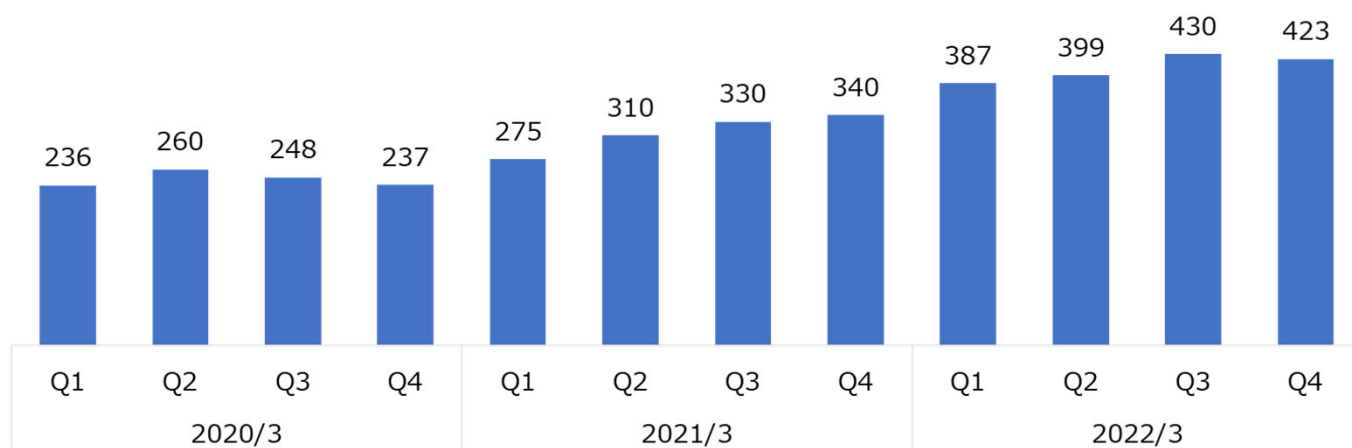
04

補足

コンテンツ制作費 B/S残高推移（コンシューマ分野）

SEGA Sammy

(単位：億円)

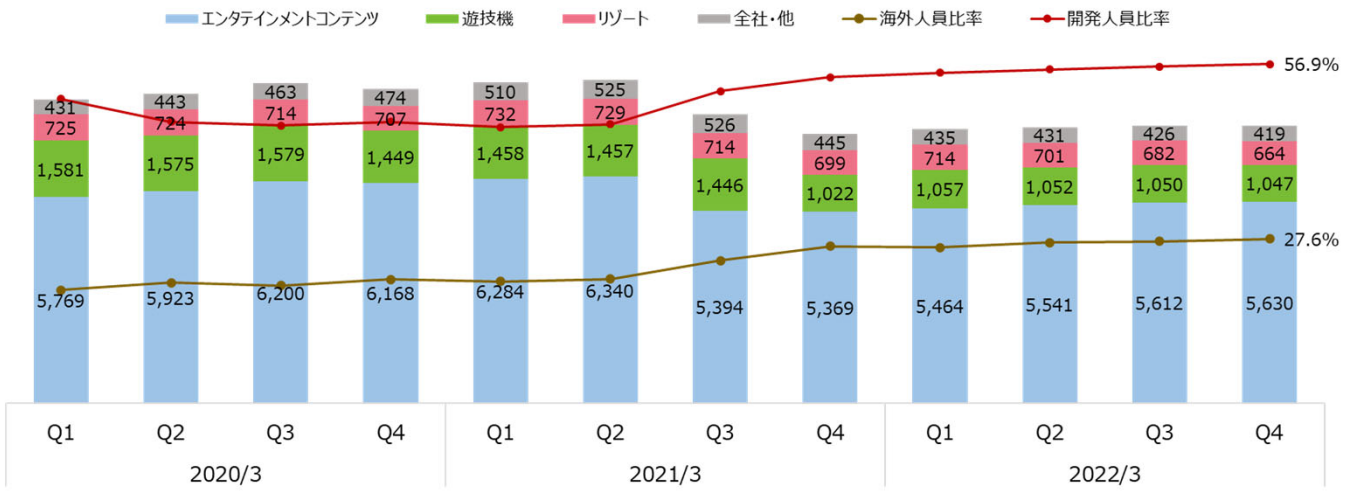


※発売前タイトルの開発費仕掛残高+発売済みタイトルの開発費未償却残高

-77-

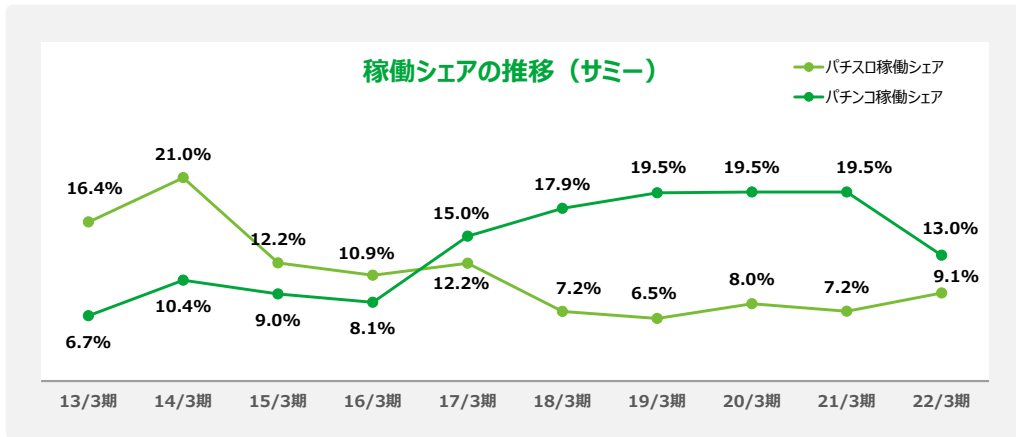
セグメント別人員数推移

(単位：人)



※人員数は正社員・無期契約社員の人数。臨時従業員は除く

参考：22/3期 稼働シェアの順位



合算稼働シェア		
1位	K社	18%
2位	S社	18%
3位	サミー	11%
4位	S社	9%

パチスロ稼働シェア		
1位	K社	37%
2位	U社	17%
3位	D社	11%
4位	サミー	9%

パチンコ稼働シェア		
1位	S社	33%
2位	S社	16%
3位	サミー	13%
4位	N社	9%

※ダイコク電機DK-SISデータ(4円パチンコ、20円スロットのデータ)を元に自社推計

※期中平均にて算出（期を跨ぐ週は計算より除外）

※稼働シェア = 機種毎の設置台数 × 機種毎の稼働（パチスロ：投入されたメダル枚数、パチンコ：打ち出された玉数）の総和の内、サミー製品が占める稼働の割合

リゾート事業（パラダイスセガサミー）

SEGA Sammy

(億ウォン)	2021/3期 Q4累計	2022/3期 Q4累計
売上高	1,775	1,615
カジノ	1,268	866
ホテル	444	677
その他	63	70
売上原価	2,160	1,782
カジノ	952	637
ホテル	854	819
その他	353	324
売上総利益	-385	-167
販売費及び一般管理費	281	254
営業利益	-667	-422
EBITDA	-77	149
純利益	-1,062	-879
カジノ来場者数（千人）	174	99
出所：パラダイス社発表資料より作成		
セガサミー持分法取込額（億円）	-47	-41

2022/3期 実績

- 渡航制限によりカジノ来場者数は大幅減少
前年同期比56.9%
- コスト削減によりEBITDAはポジティブ

2023/3期 計画

➢ 損失幅縮小

- ・ 渡航再開に向けマーケティング強化に取り組む

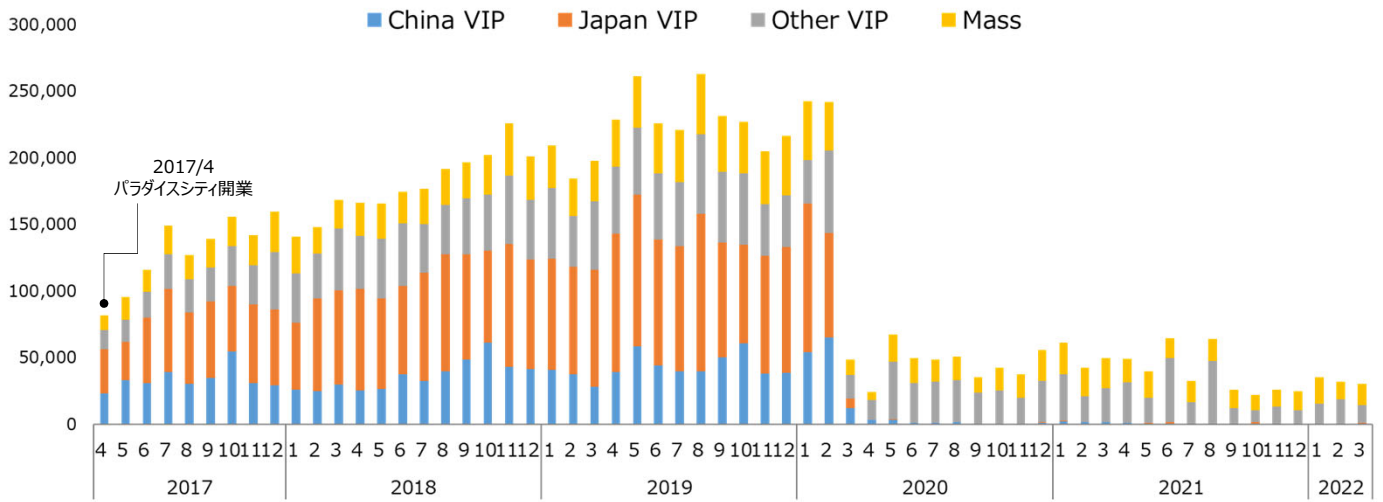
※新型コロナに伴う行動制限の緩和を前提に、収益が回復する見込み

※パラダイスセガサミーは当社持分法適用関連会社 ※パラダイスセガサミーは12月決算のため当社へは3カ月遅れで計上 ※現地会計基準

リゾート事業（パラダイスセガサミー）

■ パラダイスシティ ドロップ額*推移

(百万ウォン)



※ ドロップ額 = テーブルにおけるチップ購入額
 ※ 2018年1月以降の集計方法変更



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

ネバダ州ゲーミング法令及び規制に関わる、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・コミッションに登録されており、当社の子会社として米国ネバダ州で事業を行う、セガミークレ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います。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。

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。