

セガサミー マネジメントミーティング

2019/12/5



本日のスケジュール

時間	プレゼンテーション	登壇者
14:00 - 14:30	セッション① 遊技機事業の今後	里見 治紀 星野 歩
14:30 - 14:45	遊技機Q&A	徳村 憲一 田中 宏孝
14:45 - 15:15	セッション② デジタル・パッケージの今後	里見 治紀 名越 稔洋
15:15 - 15:30	デジタル・パッケージQ&A	
15:30 - 15:45	セッション③ ESG/SDGsの取り組み紹介	里見 治紀
15:45 - 16:00	その他含む全般的なQ&A	

遊技機事業の今後

セガサミーホールディングス(株)代表取締役社長グループCOO

サミー(株)代表取締役社長 CEO

里見 治紀

これまでの振り返り

規則改正 / 自主規制の変更

パチスロ：短時間での遊技性が向上 (純増枚数上限の撤廃)

パチンコ：高継続機の開発 (確変継続率の上限の撤廃)

遊技機事業の取り組み

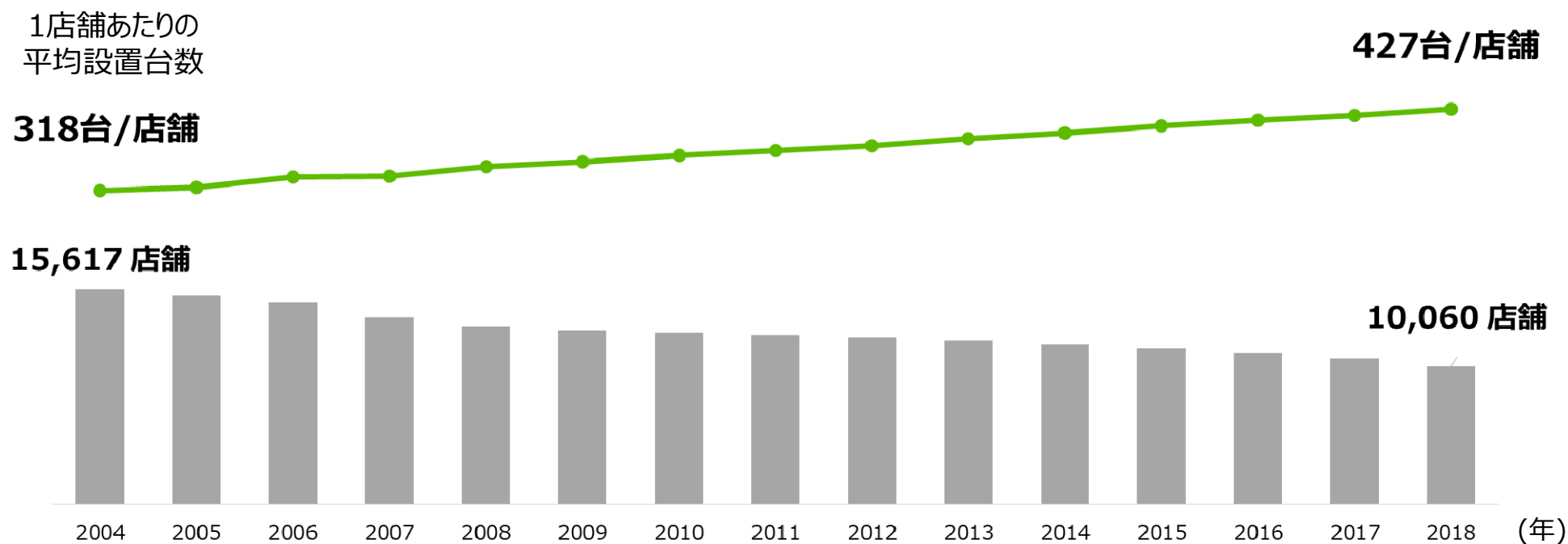
リユースによる**利益率改善施策**の実施

ZEEG設立による**業界プラットフォームの構築**

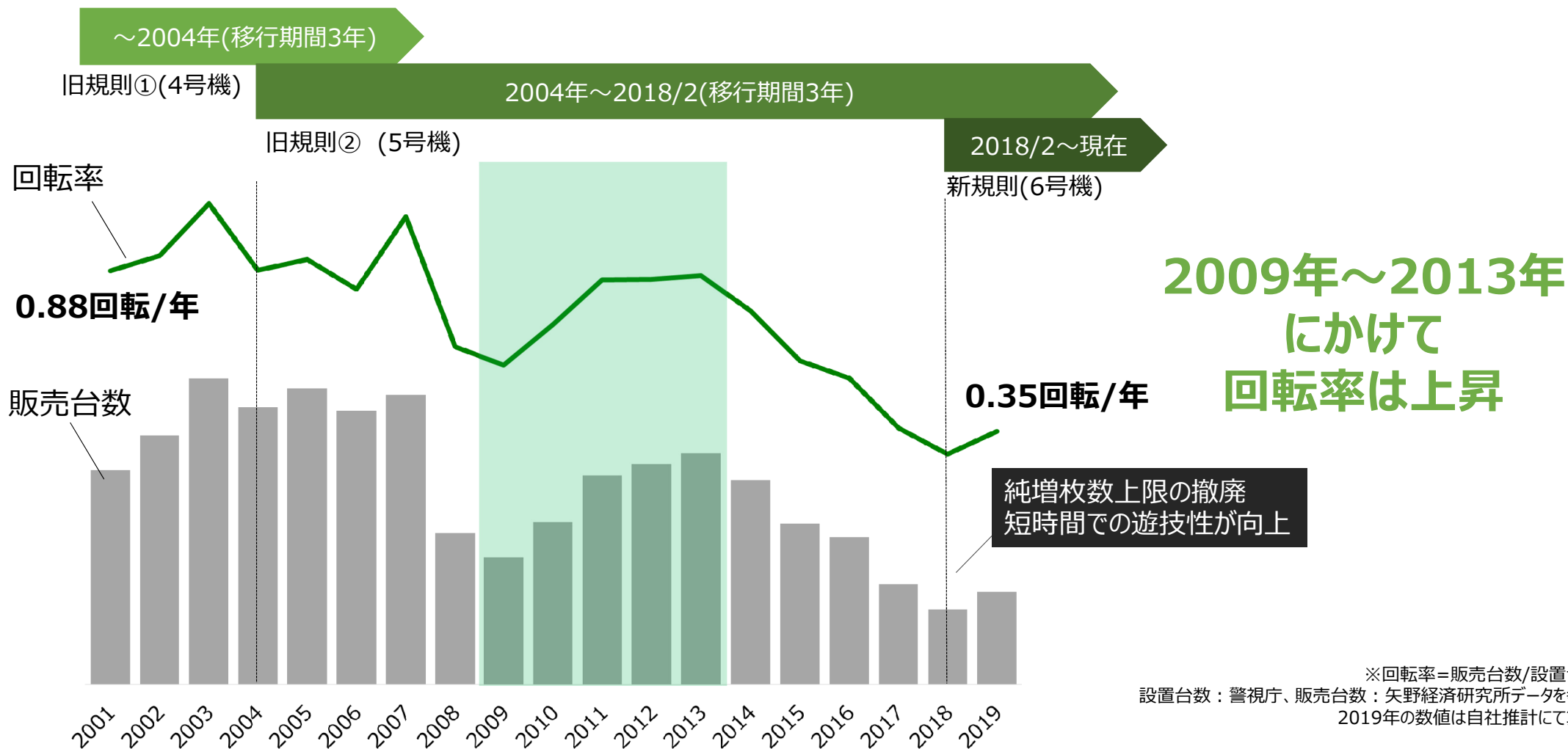
BtoC施策の実施

市場環境：パチンコホール店舗数と1店舗当たりの設置台数推移

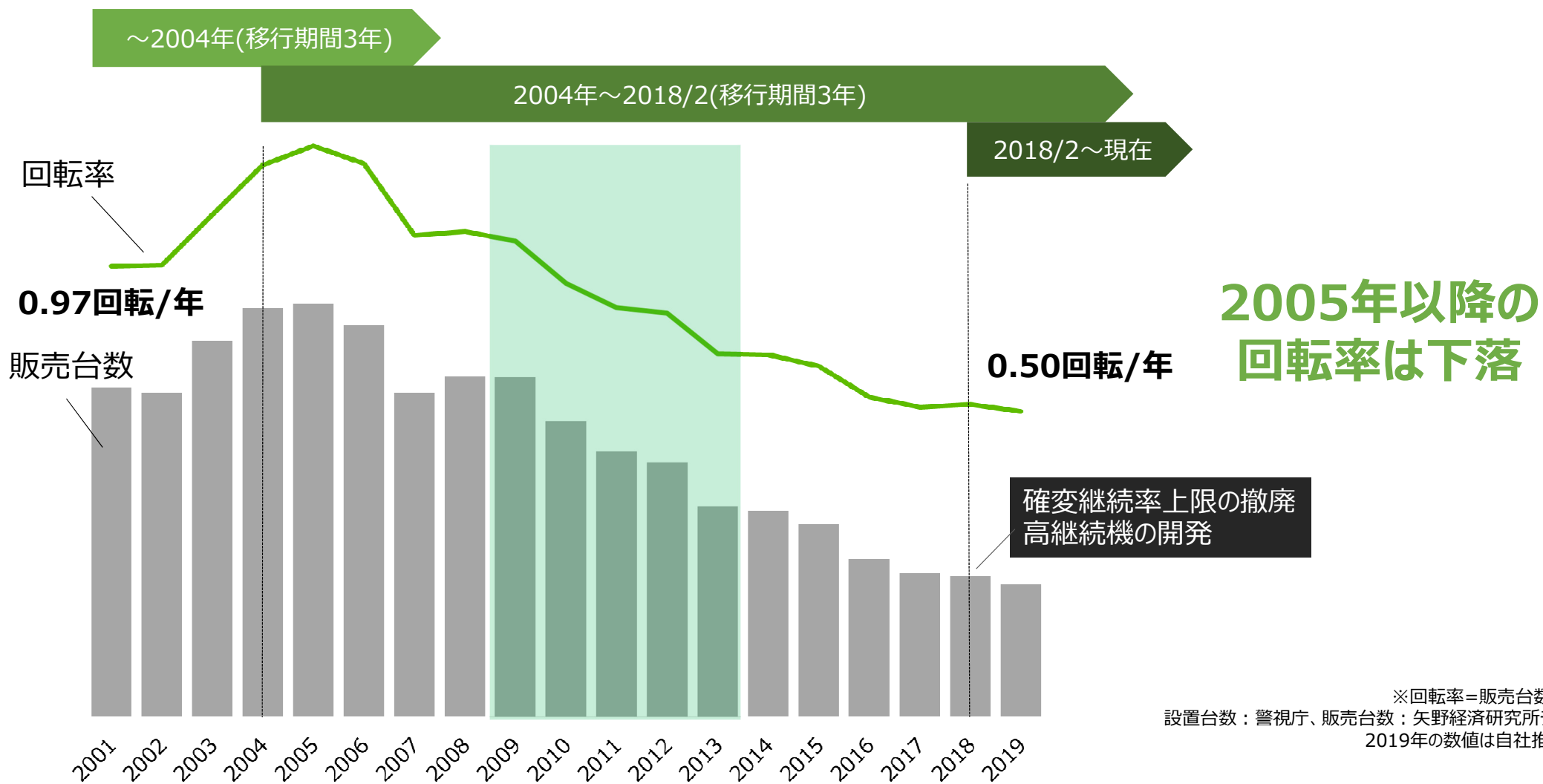
パチンコホール全体の店舗数は減少、1店舗当たりの設置台数は増加



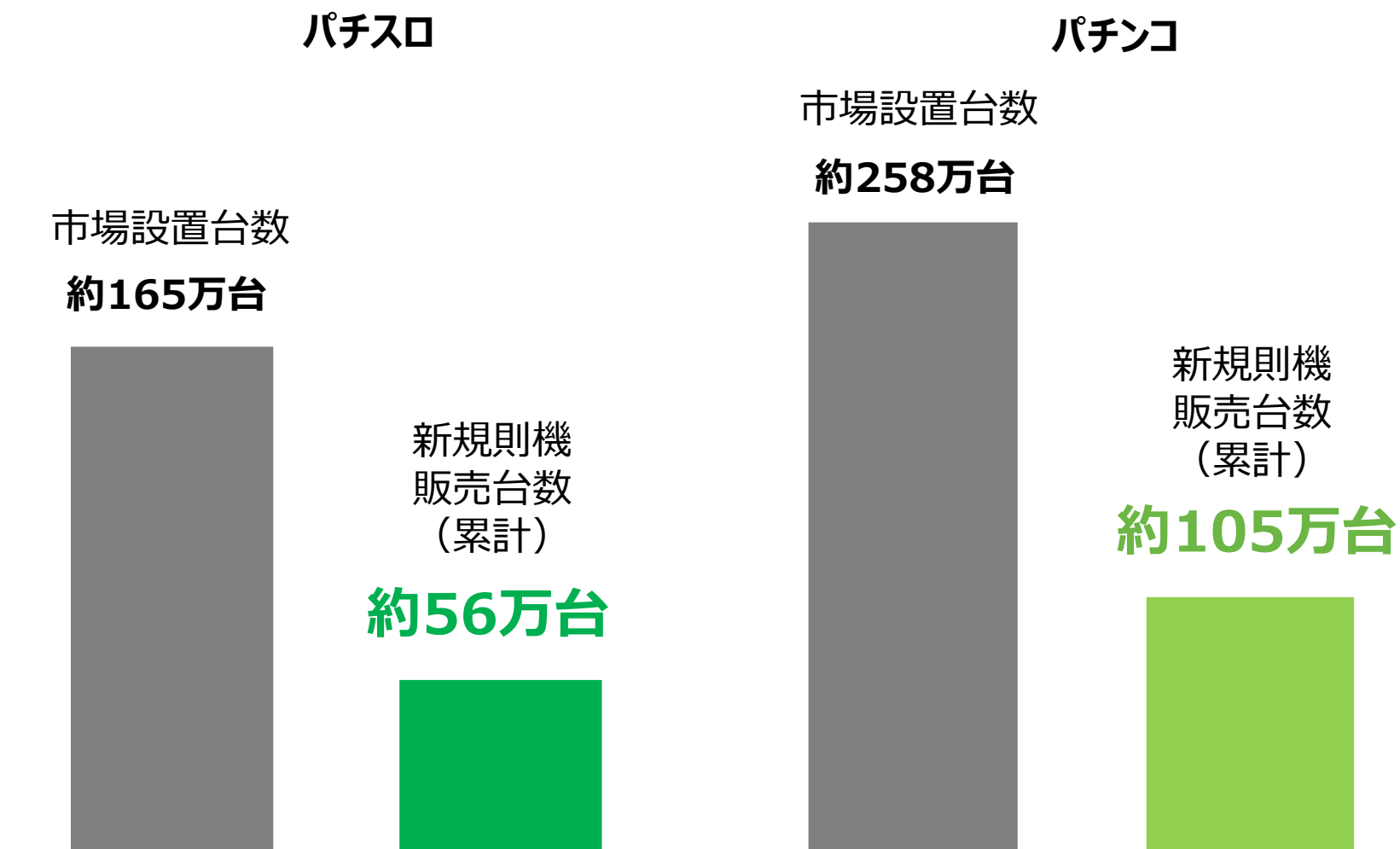
市場環境：パチスロ販売台数と年間回転率の推移



市場環境：パチンコ販売台数と年間回転率の推移



新規則機販売台数(推計)：2019年12月末時点



※設置台数：2018年12月末の警視庁発表値をもとに2019/10月末時点を自社推計、販売台数：2019/12月末時点の台数を自社推計

IP戦略：アニメ・映画出資案件の拡大

(遊技機化された作品)

外部IPの有効活用

- ・優先商品化権の獲得
- ・有力パートナーとの関係性強化
- ・シリーズ化も含めた先行投資



©Ark Performance/少年画報社・アルベジオパートナーズ
©Sammy



©鈴木央・講談社/「七つの大罪」製作委員会・MBS
©鈴木央・講談社/「七つの大罪TVSP」製作委員会・MBS
©鈴木央・講談社
©Sammy

本社移転後の取り組み：グループ内コミュニケーションの拡大

1. セガを初め、グループ会社の開発部門との交流が拡大



セガ主催の開発技術交流会に、サミーの開発部門が発表者で参加



アミューズメント機器部門主催 グループ間の開発部門交流会を実施

AI共有会

サミーの主催するAI技術に関する交流会(セガゲームス、サミーネットワークスなど)

自動化共有会

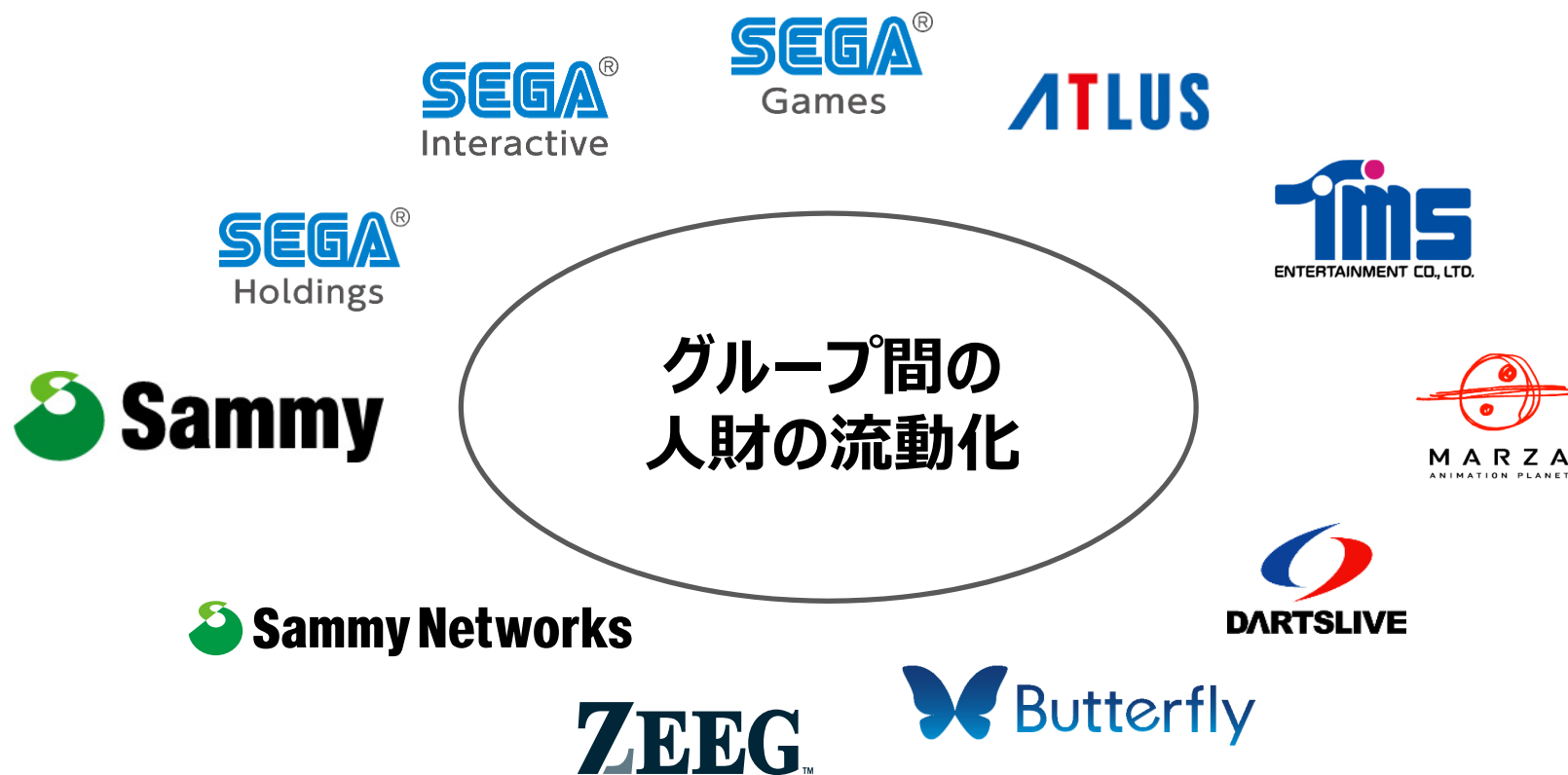
セガ主催、自動化技術に関する月例の情報共有会

Game Jam

2日間で自作のゲームを作る セガ主催のイベント

本社移転後の取り組み

2. 人財の流動化を促進



開発戦略

サミー(株) 代表取締役常務 研究開発統括本部長

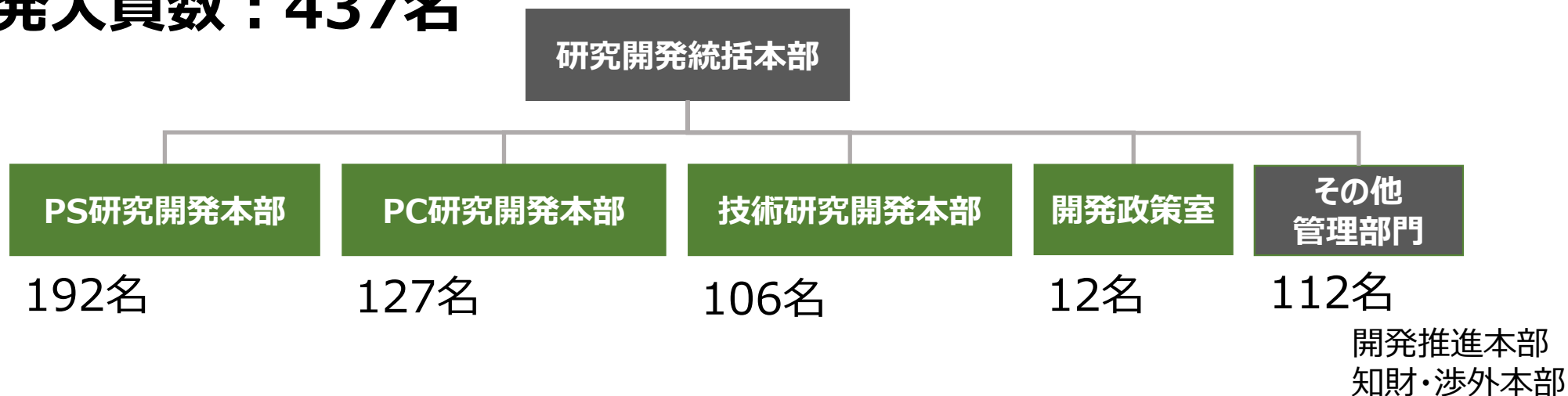
(株)ジーク 代表取締役

星野 歩

開発体制

※2019/9/30時点

開発人員数：437名



年間投入タイトル：パチスロ**10**タイトル、パチンコ**7**タイトル+甘デジ**4**タイトル

⇒各20～30プロジェクトを常時稼働

開発効率検討委員会の設立 (RPAツールの導入、開発スケジュールの短縮推進)

利益率改善の取り組み

パチンコ、パチスロ間での 映像素材等の共通化

人気TVアニメIP
『あの日見た花の名前を僕達はまだ
知らない。』

パチスロ



『パチスロあの日見た花の名前を僕達はまだ知らない。』

©ANO HANA PROJECT ©Sammy

パチンコ



『Pあの日見た花の名前を僕達はまだ知らない。』

©ANO HANA PROJECT ©Sammy

利益率改善の取り組み：グループ内

グループ間を横断したタイトルへの転用(北斗の拳の事例)

パチスロ

パチンコ

アミューズメント機器

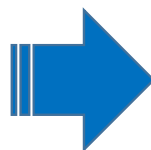
スマートフォン向けゲーム

『パチスロ北斗の拳 天昇』

『P北斗の拳8霸王』

『北斗の拳 BATTLE MEDAL』

『北斗の拳 LEGENDS ReVIVE』



©武論尊・原哲夫/NSP 1983 著作権許諾証GC-218 ©SEGA



©武論尊・原哲夫/NSP 1983, ©NSP 2007 著作権許諾証YAF-420 ©Sammy

©武論尊・原哲夫/NSP 1983, ©NSP 2007 著作権許諾証YSE-020 ©Sammy

©武論尊・原哲夫/NSP 1983 ©NSP 2007 著作権許諾証 PGA-704 ©Sammy ©SEGA

業界プラットフォームの構築

ZEEGの活用

ユニバーサルエンターテインメントとの連携

部材の共通化

他社への筐体供給

⇒3社への筐体供給を開始、
2020年春以降、順次発売を予定



『パチスロ北斗の拳 天昇』

©武論尊・原哲夫/NSP 1983,
©NSP 2007 著作権許諾証YAF-420 ©Sammy

管理遊技機(パチンコ)、メダルレス遊技機(パチスロ)

- ・設計の自由度向上
- ・パチンコホールにおける運営コストの削減(人件費、玉、メダルの削減など)
- ・のめり込み対策、不正対策の強化

BtoC 施策

ファンイベント「ユニバカ×サミフェス2020」



※画像は前回のもの

ようこそ!!ワンガン夏祭り THE ODAIBA 2019

「ようこそ!!ワンガン夏祭り THE ODAIBA 2019」への出展



BtoC 施策

ケツメイシ

「KTM TOUR 2019 荒野をさすらう4人のガンマン」でのブース出展



各種アーティストライブ、イベント等でのブース出展



P-SPORTSの開幕



遊技におけるスキルを『スポーツ』と捉えた『今までにない新しい競技カルチャー』
第一弾として、優勝賞金331万円『超ディスクアッパー選手権』を開催

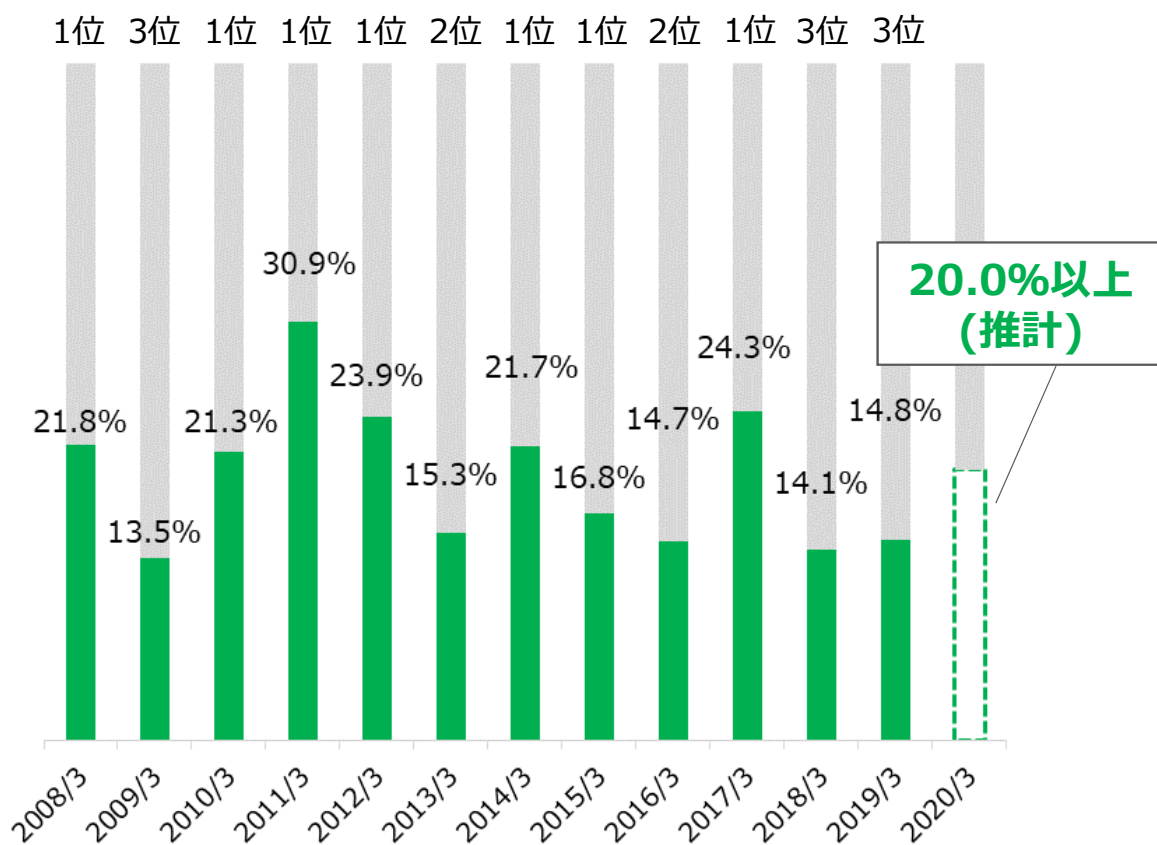
パチスロ遊技機

サミー(株)取締役 研究開発統括本部PS研究開発本部長
(株)サミーネットワークス 代表取締役社長

徳村 憲一

パチスロ販売シェア：ランキングの推移

順位

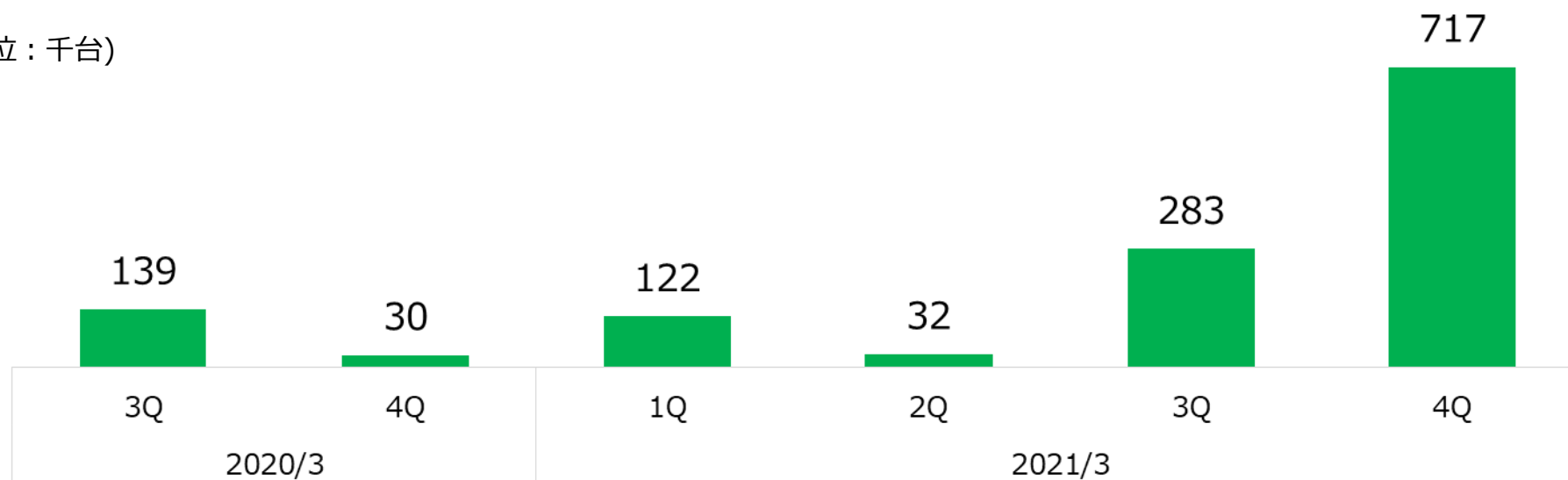


出所:順位・市場シェアは矢野経済研究所発行書籍参照

期	主な販売タイトル		
2008/3	北斗の拳2 天覇の章	リングにかけろ1	デビル メイ クライ3
2009/3	ハードボイルド2	カイジ2	快盗天使ツインエンジェル2
2010/3	交響詩篇 エウレカセブン	あしたのジョー	新鬼武者
2011/3	蒼天の拳	俺の空 ~蒼き正義魂~	リングにかけろ 黄金の日本Jr.編
2012/3	北斗の拳	モンスターハンター	旋風の用心棒
2013/3	新鬼武者 再臨	コードギアス 反逆のルルーシュ	リングにかけろ ギリシア十二神編
2014/3	北斗の拳 転生の章	交響詩篇 エウレカセブン2	獣王 王者の帰還
2015/3	蒼天の拳2	アラジンA II	サラリーマン 金太郎
2016/3	北斗の拳 強敵	鬼武者3	偽物語
2017/3	北斗の拳 修羅の国篇	コードギアス R2	BLOOD+ 二人の女王
2018/3	北斗の拳 新伝説創造	獣王 王者の覚醒	コードギアスR2 C.Ver.
2019/3	蒼天の拳 朋友	ディスクアップ	猛獣王 王者の咆哮
2020/3	北斗の拳 天昇	交響詩篇 エウレカセブン3	未発表

パチスロ撤去期限スケジュール

(単位：千台)



直近の販売タイトル

2018/6 発売



『パチスロディスクアップ』(5.9号機)

©Sammy

2019/1 発売



『パチスロ蒼天の拳 朋友』

©原哲夫・武論尊/NSP 2001, 著作権許諾証YRB-320
©Sammy

2019/11 発売



『パチスロ北斗の拳 天昇』

©武論尊・原哲夫/NSP 1983, ©NSP 2007 著作権許諾証YAF-420
©Sammy

2019/12 発売



『パチスロ交響詩篇エウレカセブン3
HI-EVOLUTION ZERO』

©2017 BONES/Project EUREKA MOVIE
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©Sammy

スマートフォン、モバイル向けコンテンツの活用

Sammy Networks



「はちガブ!」
パチンコ、パチスロの解析攻略、
全国店舗情報を記載



「マイスロ、マイパチ」
実際の遊技データの記録や
画像等のコンテンツを
獲得できるアプリ



「777CON-PASS」
おすすめホールの掲載や
入場抽選ができるアプリ



「カチナビ」
ユーザーの記録データを共有
盛り上がっている地域が
検索できる

プロモーション等を通じて、継続的にサミーの事業拡大に貢献

IP戦略

- ・若年層をターゲットとしたユーザーの獲得
- ・関係会社との連携と外部IPの活用



今後の開発戦略

- ・市場トレンドに合わせた遊技機開発
- ・スペック開発部門の強化
- ・新たな基準機への対応迅速化

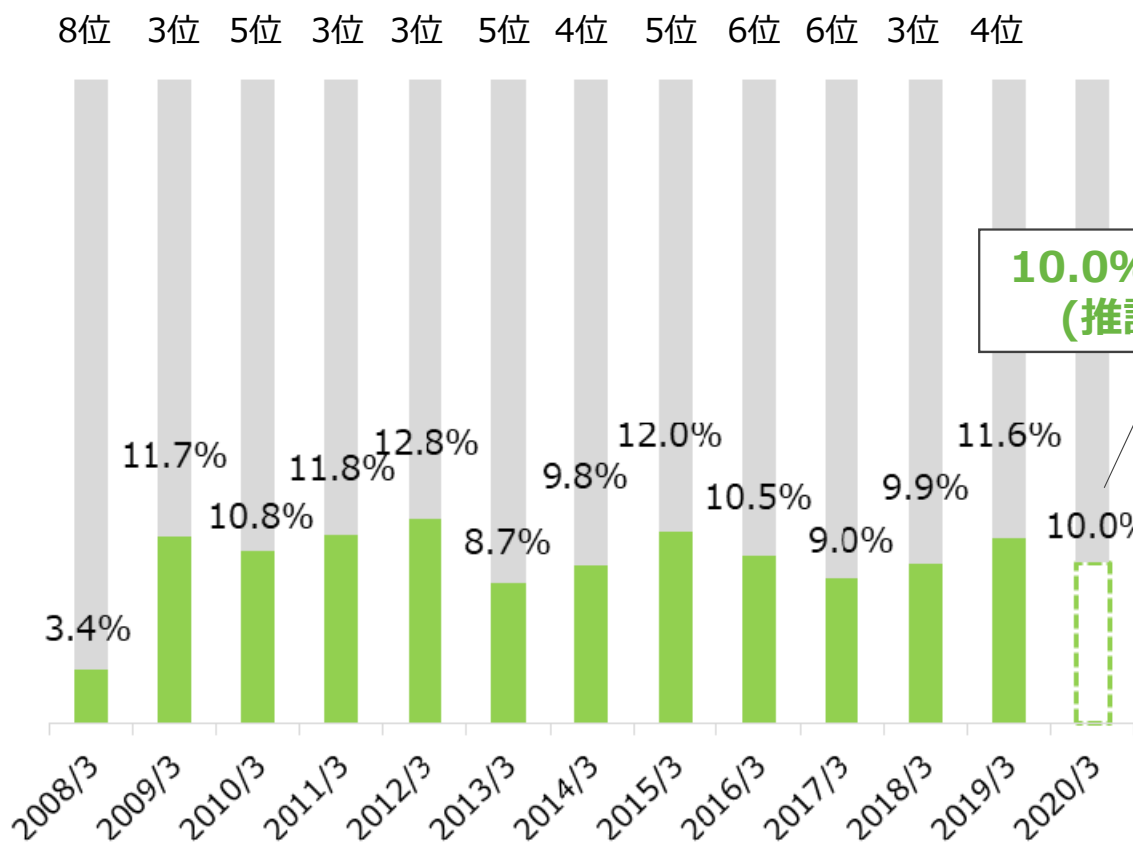
パチンコ遊技機

サミー(株)取締役 研究開発統括本部PC研究開発本部長
タイヨーエレクトリック(株)代表取締役社長

田中 宏孝

パチンコ販売シェア：ランキングの推移

順位

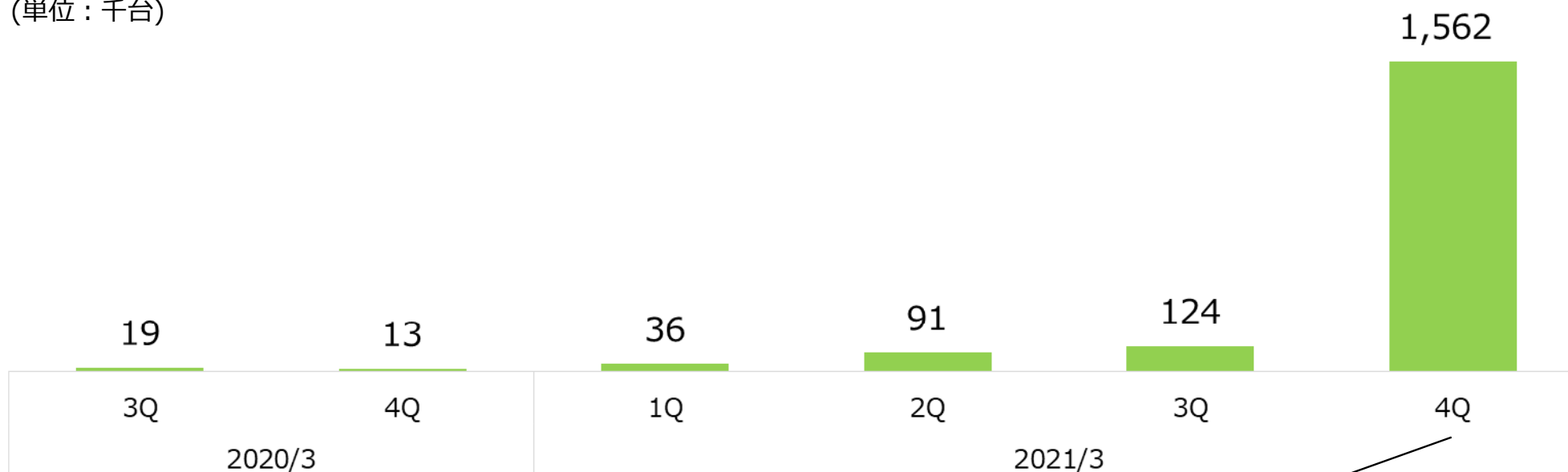


期	主な販売タイトル		
2008/3	サクラ大戦	伝説の巫女	キングコング
2009/3	北斗の拳	デジハネ 北斗の拳	桃太郎電鉄
2010/3	蒼天の拳	チャングムの 誓い	戦国乱舞 蒼き独眼
2011/3	北斗の拳剛掌	北斗の拳百裂	獣王
2012/3	蒼天の拳	ALADDIN NEO	北斗の拳
2013/3	北斗の拳 5	神獣王	蒼天の拳 天授
2014/3	北斗の拳5百裂	モンスター ハンター	蒼天の拳
2015/3	北斗の拳 6	化物語	ブラックラグーン 2
2016/3	真・北斗無双	北斗の拳 天翔百裂	神獣王2
2017/3	蒼天の拳天帰	モンスター ハンター4	真・北斗無双 219Ver.
2018/3	北斗の拳 7	渡る世間は 鬼ばかり	蒼天の拳天羅
2019/3	真・北斗無双 第2章	北斗の拳 7 百裂	偽物語
2020/3	北斗の拳8	未発表	未発表

出所:順位・市場シェアは矢野経済研究所発行書籍を参照

パチンコ撤去期限スケジュール

(単位：千台)



CR真・北斗無双FWN	65
CR北斗の拳7転生	33
CR真・北斗無双2	14
CR真・北斗無双(甘デジ)	10

直近の販売タイトル

2018/11 発売



『ぱちんこ宇宙戦艦ヤマト2199』

©2012 宇宙戦艦ヤマト2199 製作委員会
©Sammy

2019/5 発売



『デジハネPA北斗の拳 7天破』

©武論尊・原哲夫/NSP 1983,
©NSP 2007著作権許諾証YKI-129 ©Sammy

2019/8 発売



『Pあの日見た花の名前を
僕達はまだ知らない。』

©ANOHANA PROJECT ©Sammy

2019/9 発売



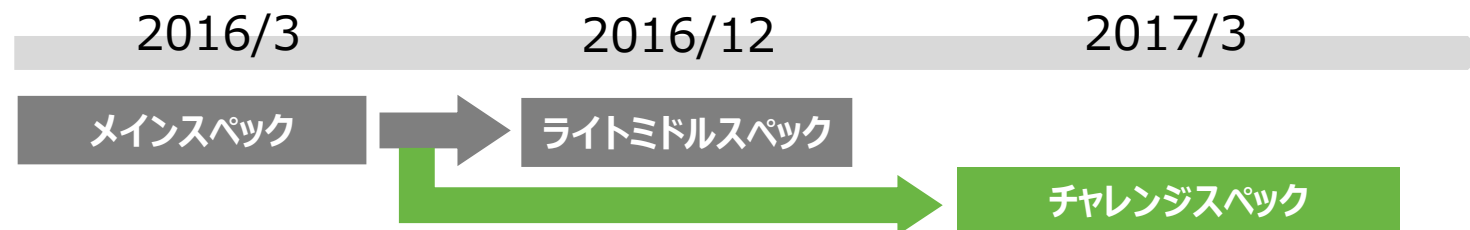
『P北斗の拳8霸王』

©武論尊・原哲夫/NSP 1983,
©NSP 2007著作権許諾証YSE-020 ©Sammy

今後の開発戦略

- ・実績重視 & チャレンジスペックの開発
- ・市場のトレンドに対応した “先回り体制” での開発
- ・プロジェクト体制の変更

開発戦略：チャレンジタイトルの投入



『ぱちんこCR真・北斗無双』

©武論尊・原哲夫/NSP1983 著作権許諾証K0J-111
©2010-2013 コーエーテックモゲームス © Sammy



『ぱちんこCR真・北斗無双
219Ver.』

©武論尊・原哲夫/NSP 1983 著作権許諾証K0J-111
©2010-2013 コーエーテックモゲームス ©Sammy



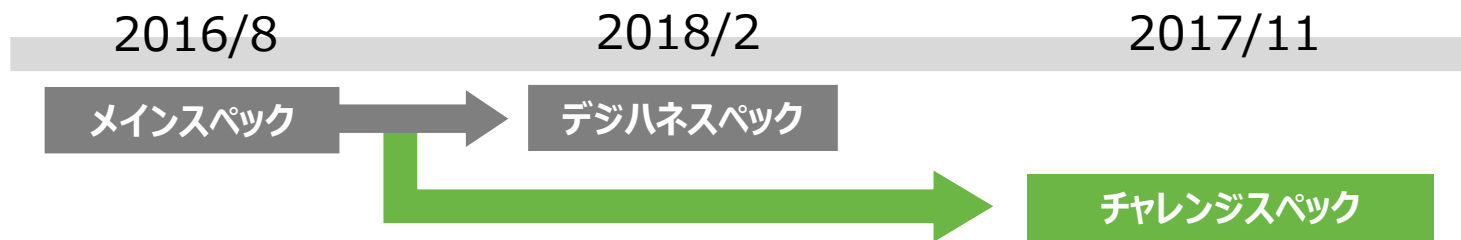
『ぱちんこCR真・北斗無双 夢幻闘乱』

©武論尊・原哲夫/NSP 1983 著作権許諾証KOL-127
©2010-2013 コーエーテックモゲームス ©Sammy

メインタイトルに加え、
派生タイトルを投入
開発効率を改善

通常のデジハネタイプ
とは異なる高継続ST
を搭載したタイプを投入

開発戦略：チャレンジタイトルの投入



『ぱちんこCR蒼天の拳天帰』

©原哲夫・武論尊/NSP 2001, 著作権許諾証YDM-406
©Sammy



『デジハネC R A 蒼天の拳天帰』

©原哲夫・武論尊/NSP 2001, 著作権許諾証YKB-318
©Sammy



『ぱちんこCR蒼天の拳 天羅』

©原哲夫・武論尊/NSP 2001, 著作権許諾証YHK-818
©Sammy

通常のライトミドルタイプとは異なる高継続STを搭載したタイプを投入

遊技機事業 Q & A

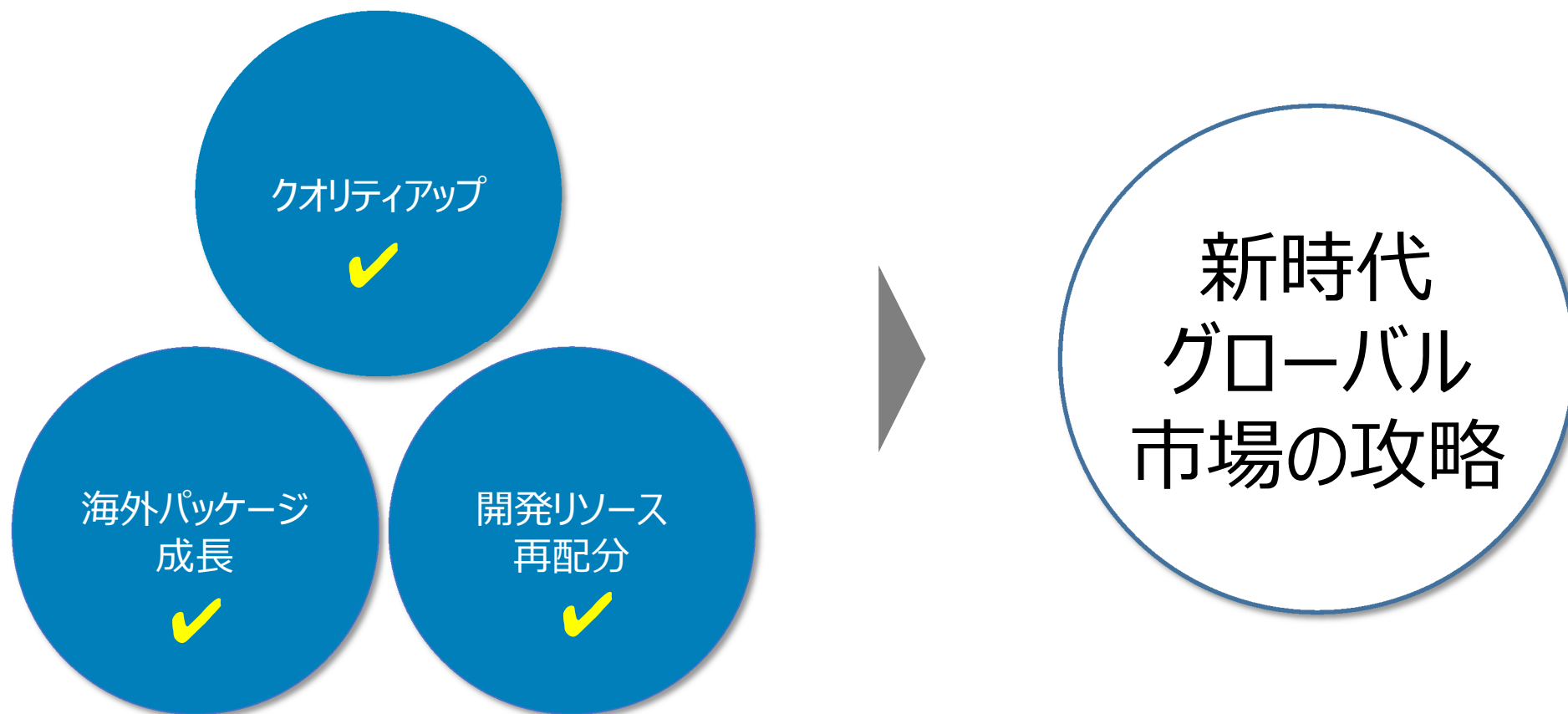
デジタルゲーム分野
パッケージゲーム分野

デジタル/パッケージのグローバル戦略

セガサミーホールディングス(株)代表取締役社長グループCOO
(株)セガゲームス代表取締役会長CEO

里見 治紀

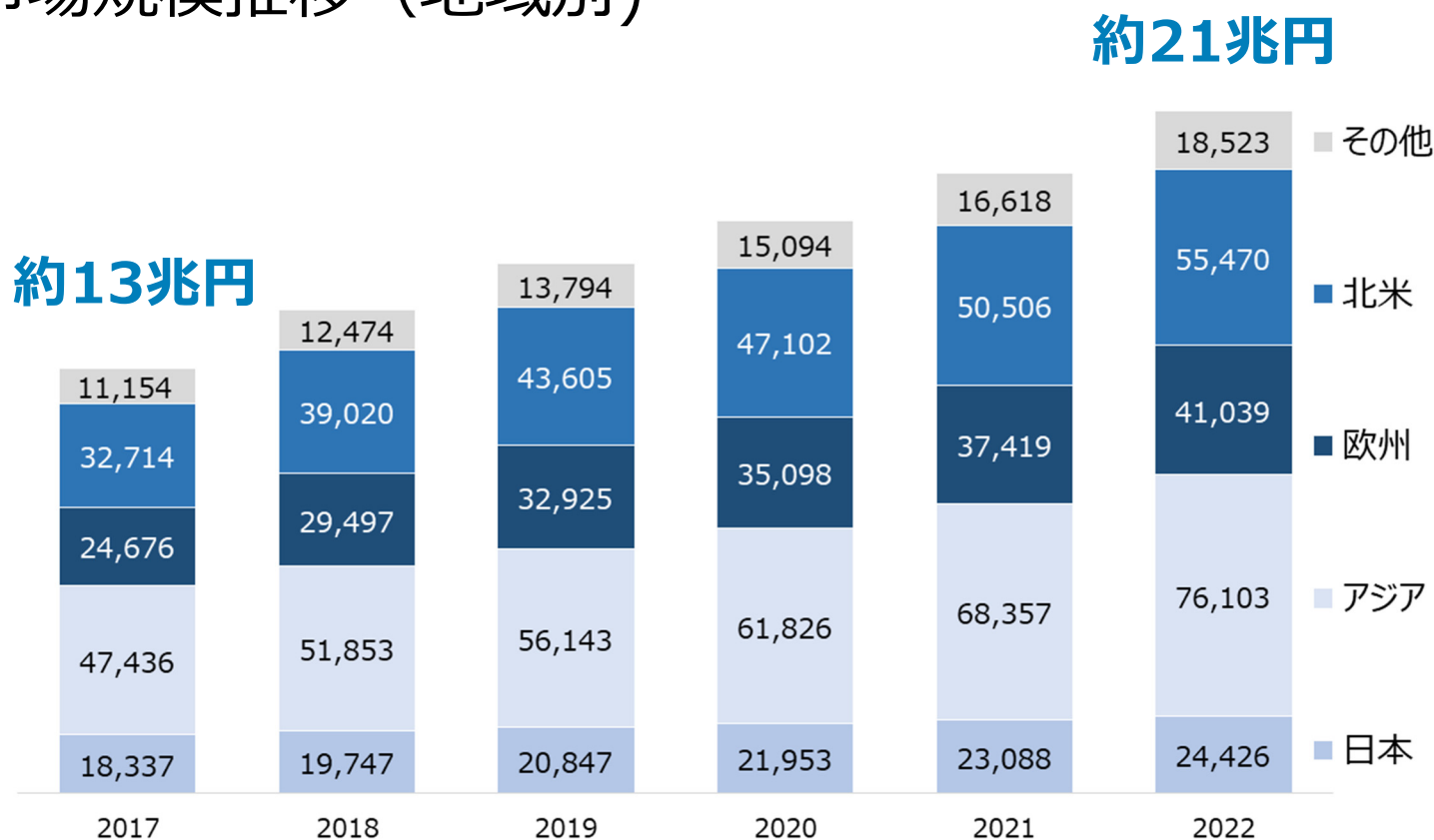
今後の方向性



成長するグローバルマーケット

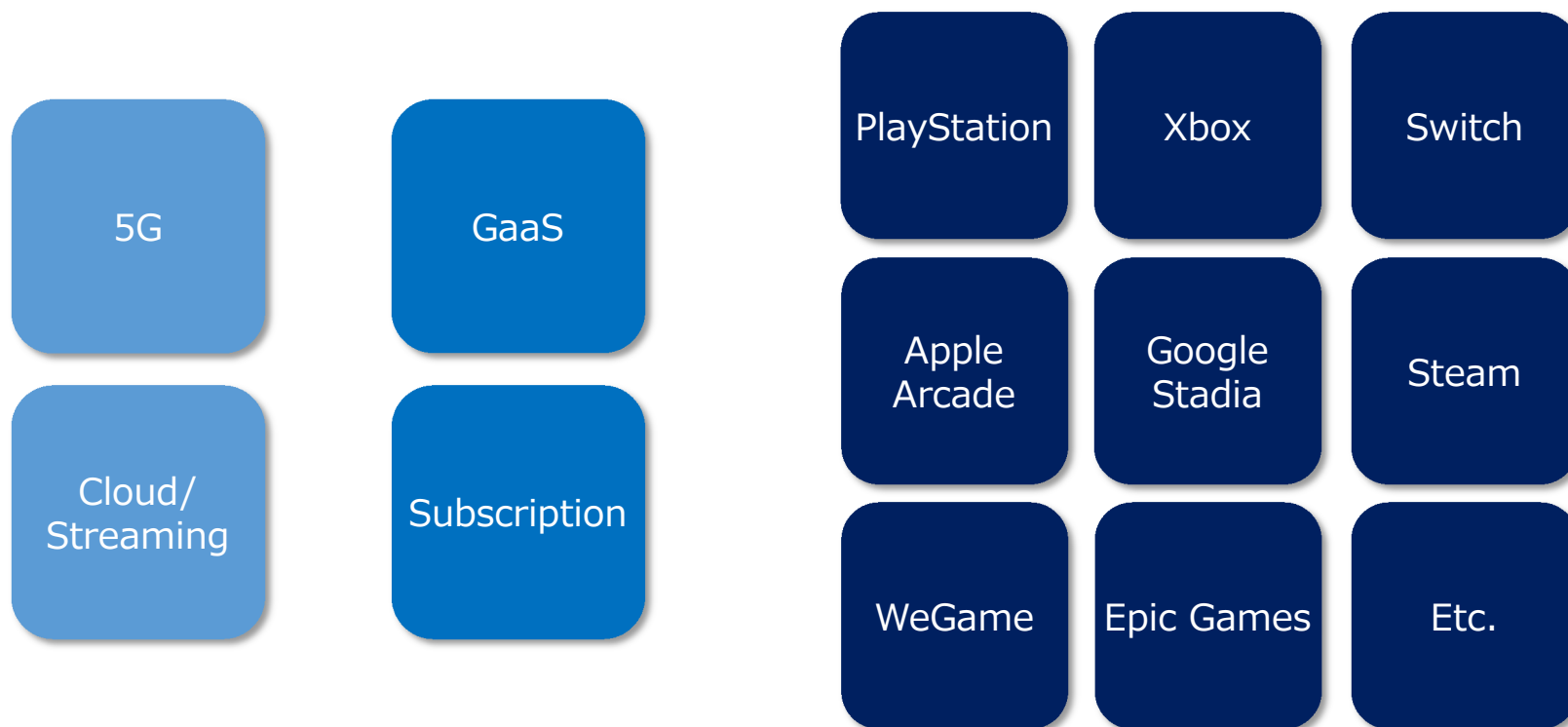
ゲーム市場規模推移（地域別）

（単位：億円）



※NEWZOO社のデータを元に自社推計（1USD = 110円換算で算出）

新技術・新ビジネスモデル・新プラットフォームの時代



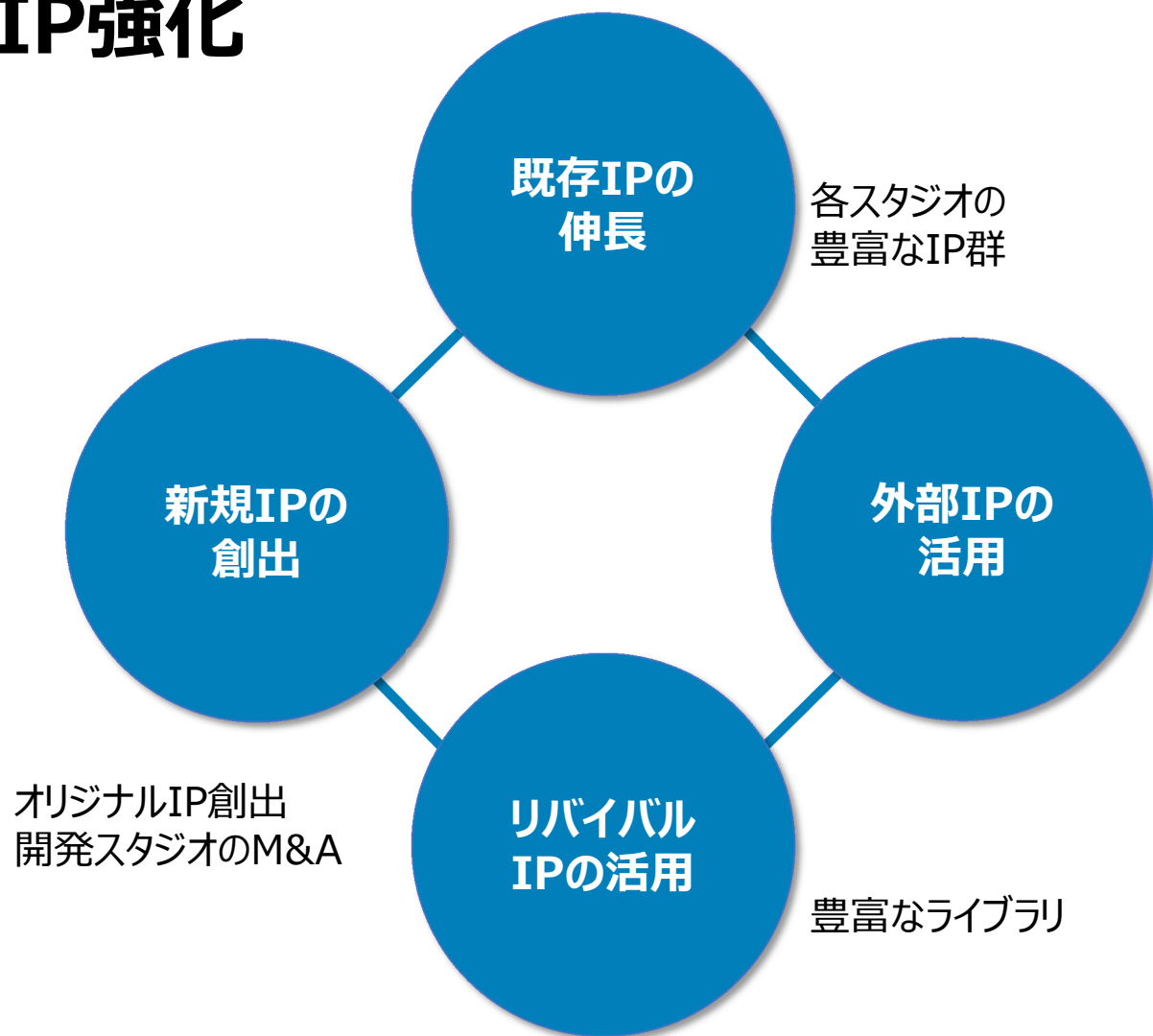
コンテンツ展開の鍵

IP強化



開発スタジオ

IP強化



IPを強化し、あらゆるプラットフォームに対応

セガグループのグローバル開発スタジオ群



The Creative Assembly Ltd.
(イギリス)



Sports Interactive Ltd.
(イギリス)



Two Point Studios Limited
(イギリス)



Hardlight Studio
(イギリス)



Amplitude Studios SAS
(フランス)



Creative Assembly Sofia
(ブルガリア)



SEGA® Games (株)セガゲームス (日本)
SEGA® Interactive (株)セガ・インタラクティブ (日本)
ATLUS (株)アトラス (日本)



Relic Entertainment, Inc.
(カナダ)



Demiurge Studios, Inc.
(アメリカ)

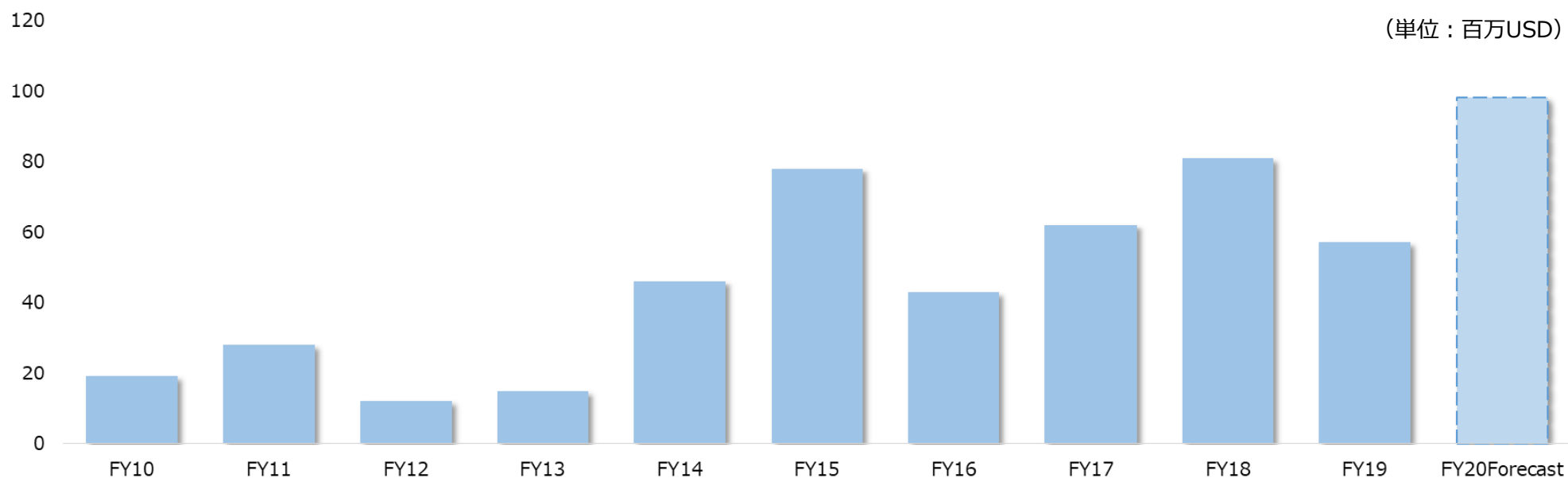
セガグループ入りの歴史と主要IP

	2005年	2006年	2013年	2016年	2019年	
開発スタジオ						
所在地	イギリス	イギリス	カナダ	フランス	イギリス	
主要IP	TOTAL WAR™	FOOTBALL MANAGER™	COMPANY OF HEROES™	 PERSONAS THE ROYAL 真女神転生 IV	 ENDLESS SPACE - 2 ENDLESS Legend HUMAN KIND	TWO POINT HOSPITAL™



開発スタジオの成長

Creative Assembly社の開発タイトルと売上高の推移



主な発売
タイトル



©SEGA. Developed by The Creative Assembly, Ltd.



©SEGA. Developed by The Creative Assembly, Ltd.



©SEGA. Developed by The Creative Assembly, Ltd.



©2019 Fox. ©SEGA.



©SEGA. Developed by The Creative Assembly, Ltd.



©Games Workshop Limited 2019. Published by SEGA.



©2016 Microsoft Corporation



©Games Workshop Limited 2019. Published by SEGA.



©SEGA. Developed by The Creative Assembly, Ltd.



©SEGA. Developed by The Creative Assembly, Ltd.



開発スタジオの成長

「Total War」シリーズをプラットフォーム/パートナー/地域の軸で拡大

※「Total War」シリーズの累計販売本数 = 約2,760万本

スタンドアロン型の
PCパッケージビジネス

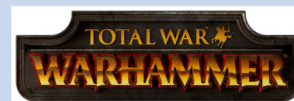


©SEGA. Developed by The Creative Assembly, Ltd.



©SEGA. Developed by The Creative Assembly, Ltd.

シリーズの**正統派進化**とDLC、
三国志モチーフでアジア市場の売上拡大



©Games Workshop Limited 2019. Published by SEGA.

外部**ライセンス活用**による“ファンタジー”系
への拡大



©SEGA

PC向け**F2P**オンラインビジネス



©SEGA. Developed by The Creative Assembly, Ltd.

IPライセンスアウト
(NetEase社とのパブリッシング契約)



©2016 Microsoft Corporation

エンジンを活用してコンソール向けの
開発受託 (Microsoft社)

セガグループ入り当初 (2005年)

現在

マルチプラットフォーム展開

保有IPの新たなプラットフォーム、サービスへの展開



Apple Arcade



Xbox Game Pass



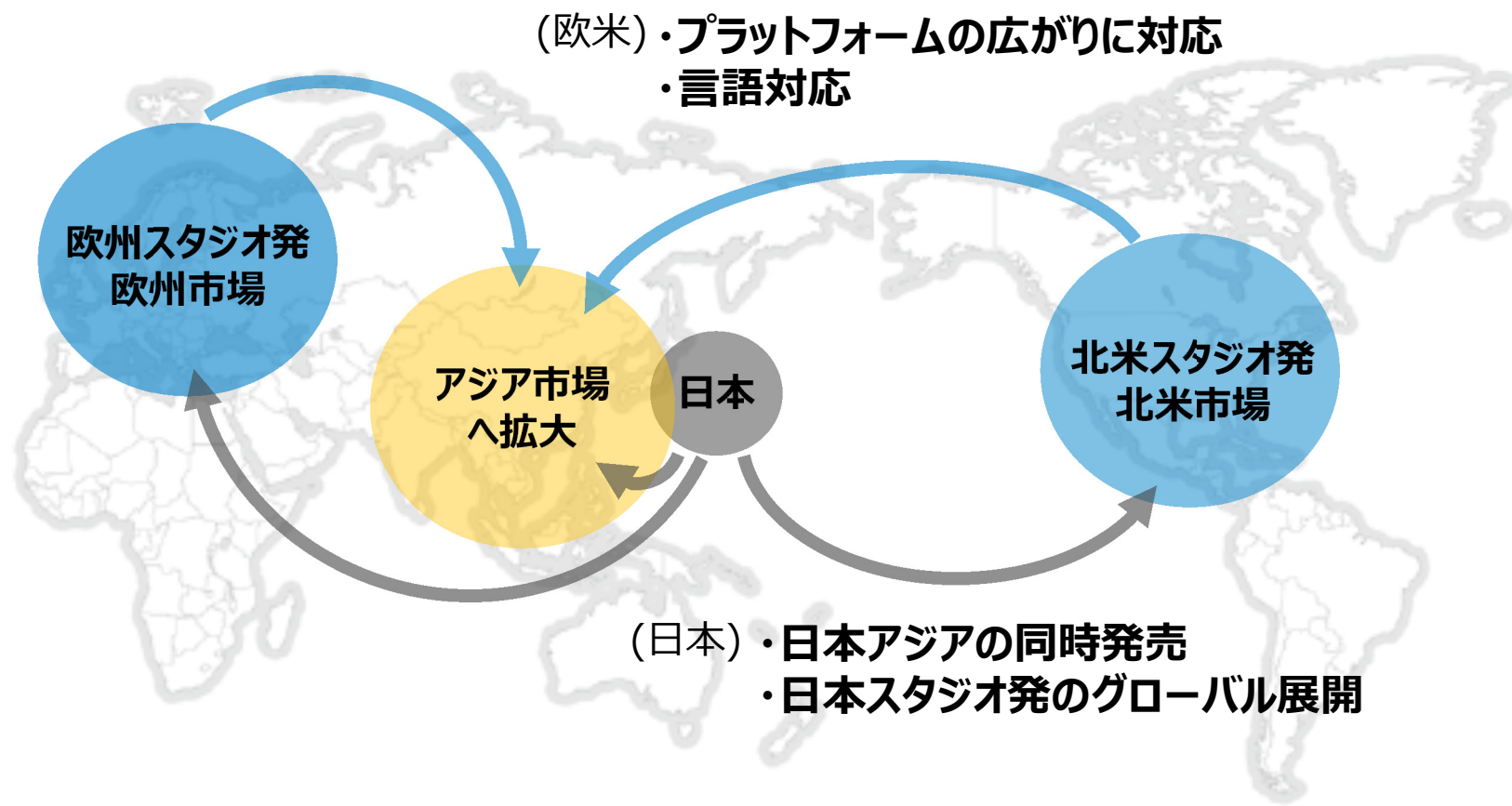
Google Stadia



PS4, Xbox One, Switch, Steam China

マルチリージョン展開

全スタジオが全地域への展開を目指す



(株)セガゲームス取締役CPO
(最高開発責任者)
名越 稔洋

CPO : Chief Product Officer

日本スタジオ発グローバル展開

伸張を続けるグローバル市場を主戦場に据えて
日本スタジオのIPを全世界に展開

1. フラグシップIP戦略

クラウド・サブスクリプションモデルなどを含めた
グローバル次世代プラットフォームにも積極展開



Xbox Game Pass 2020年配信予定



Xbox One、PC（英語版） 2020年配信予定



Apple Arcade 2019年9月配信

2. グローバル向け新規IPタイトルの開発

ハイエンド・カジュアルに2極化する市場

ハイエンド

GaaS対応

アクション/オンライン

カジュアル

新興市場も見据えて

柔軟なマネタイズモデル

3. グローバルでの情報発信力の強化

SEGA自身がメガインフルエンサーとなり
発信起点かつ集客装置となる存在へ

常設社内動画スタジオ

いつでも配信可能

コミュニケーション機能

多言語対応
グローバル発信

デジタル/パッケージ分野 Q&A

APPENDIX: デジタル/パッケージ 開発スタジオの概要

スタジオ名・所在地・設立年	スタジオ規模	主力IP・代表作及び実績
 <p>Creative Assembly Ltd. イギリス、1987年設立、2005年セガグループに</p>	約480名	<ul style="list-style-type: none"> ・「Total War」シリーズ累計販売 約2,760万本、シリーズ最新作『Total War:THREE KINGDOMS』は初週100万本発売（DL含む） ・コンソール向けFPSタイトル『Alien:Isolation』 ・コンソール向け大型開発受託『Halo Wars2』
 <p>Sports Interactive Ltd. イギリス、1994年設立、2006年セガグループに</p>	約125名	<ul style="list-style-type: none"> ・「Football Manager」シリーズ累計販売 約2,000万本、シリーズは毎年100万本以上を販売（DL含む）
 <p>Two Point Studios Limited イギリス、2017年設立、2019年セガグループに</p>	約20名	<ul style="list-style-type: none"> ・第1弾タイトル『Two Point Hospital』（2018年）
 <p>Amplitude Studios SAS フランス、2011年設立、2016年セガグループに</p>	約80名	<ul style="list-style-type: none"> ・「Endless」シリーズ累計販売 約400万本 ・新作ストラテジー『Humankind』（2020年予定）

※スタジオ規模は2019年9月末の開発人員の正社員数
※DL = ダウンロードの略

APPENDIX: デジタル/パッケージ 開発スタジオの概要

	スタジオ名・所在地・設立年	スタジオ規模	主力IP・代表作及び実績
	Relic Entertainment, Inc. カナダ、1997年設立、2013年セガグループに	約220名	・「Company of Heroes」シリーズ累計販売 約870万本 ・大型開発受託『Age of Empires IV』
	Demiurge Studios, Inc. アメリカ、2002年設立、2015年セガグループに	約40名	・モバイル向け『Sega Heroes』
	株式会社アトラス 日本、1986年設立、2013年セガグループに	約150名	・「真・女神転生」シリーズ 累計販売 約1,740万本 ・「ペルソナ」シリーズ 累計販売 約1,100万本
	株式会社セガゲームス 日本	約1,000名	・「ソニック」シリーズ 累計販売 約9.2億本 (DL含む) ・「ぷよぷよ」シリーズ 累計販売 約2,900万本 (DL含む) ・「龍が如く」シリーズ 累計販売 約1,200万本 ・「サクラ大戦」シリーズ 累計販売 約380万本 ・「ファンタシースターオンライン2」約550万ユーザー
	株式会社セガ・インタラクティブ 日本	約600名 (ソフト開発)	・アミューズメント機器向けハード、ソフト開発 ・モバイル向け『チェインクロニクル』、『NET麻雀 MJモバイル』 ・PS4向け『BORDER BREAK』

※スタジオ規模は2019年9月末の開発人員の正社員数
※DL = ダウンロードの略

ESG・SDGs

SEGA Sammy



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。～

感動体験創造サイクルを回し続けるために

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

1 : 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。

1 : 働きがい・多様性の向上と不平等の排除

実施項目	実施時期
◆長時間残業の削減	2013年～
◆ワークライフバランスの推進	2017年～
◆性的マイノリティが活躍できる環境づくり →P63	2017年～
◆本社移転に伴う管理機能の統合	2018年～
◆「セガサミーそらもり保育園」開園	2019年～

性的マイノリティが活躍できる環境づくり

制度改定

- ・**就業規則改定**
→「性的指向」「性自認」を理由とした差別や不適切な言動を含めたハラスメントの禁止を明記
- ・**福利厚生関連制度見直し**
→同性パートナーを配偶者と同じ扱いとする各種制度の改革

社内啓発

- ・**従業員向けへの周知徹底を目的とした「e-ラーニング」の実施**
→ダイバーシティ推進への理解の醸成を目的とした、「性的マイノリティに関する基礎知識」の受講を推進

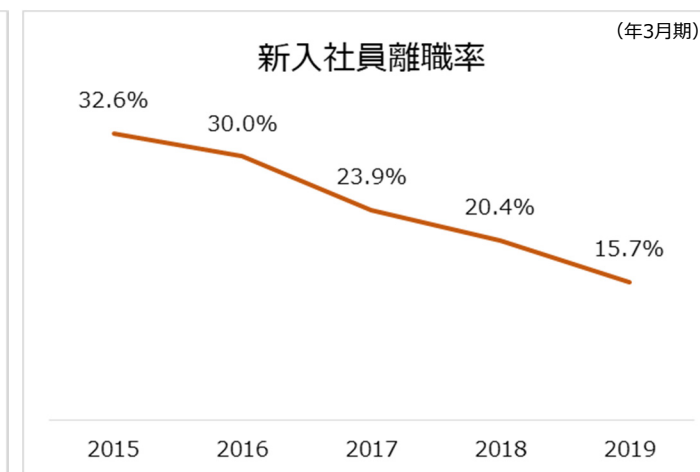
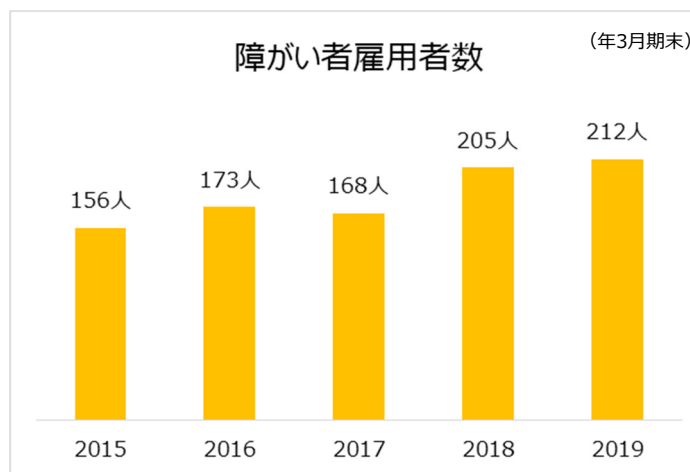
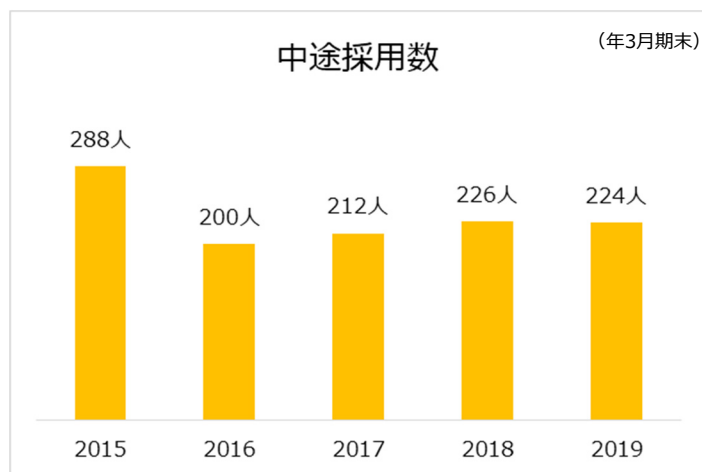
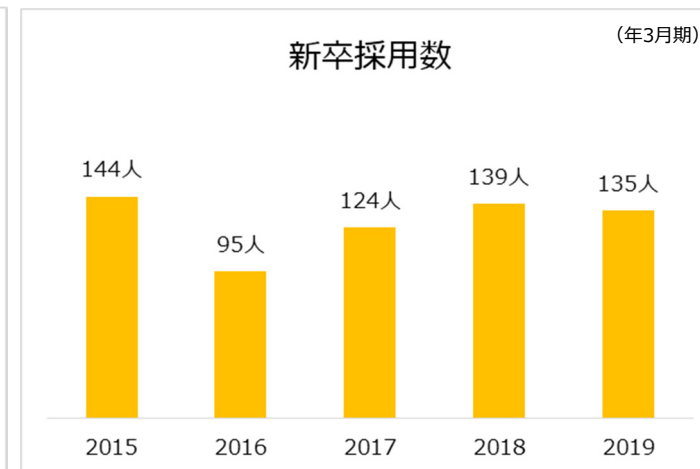
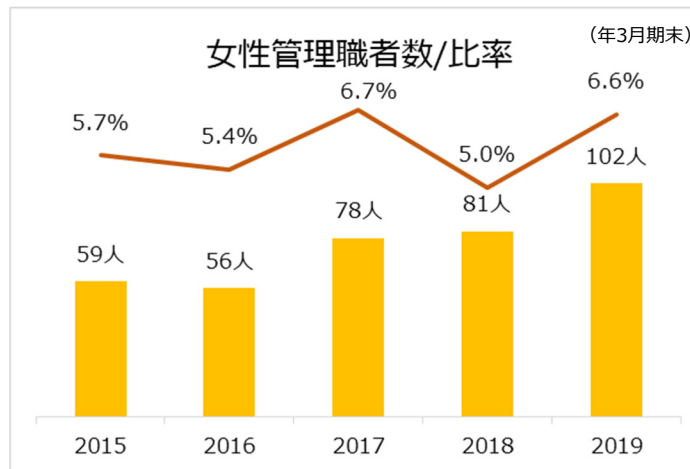
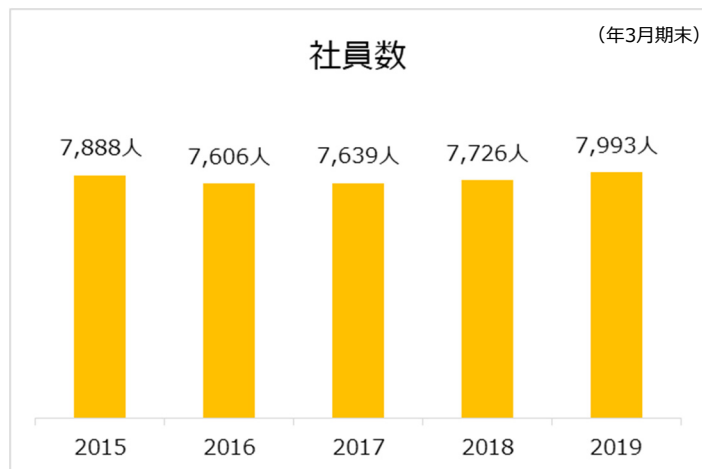
外部相談窓口

- ・**外部相談窓口の設置**
「性的マイノリティの方」が働くうえでの不安や悩みなどについて、気軽に相談できる外部相談窓口を設置

外部イベント 協賛・参画

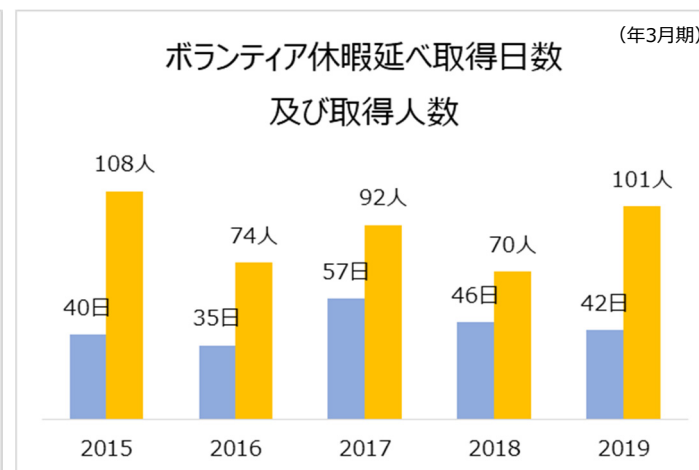
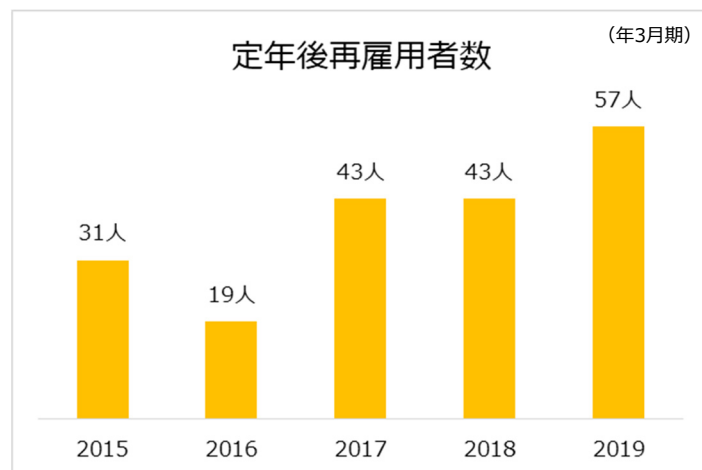
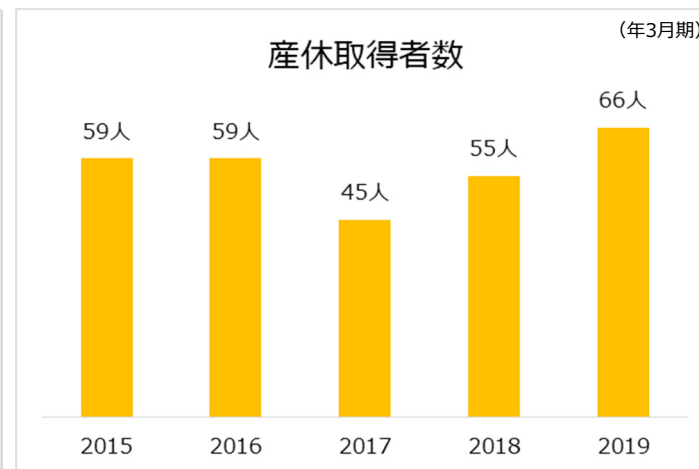
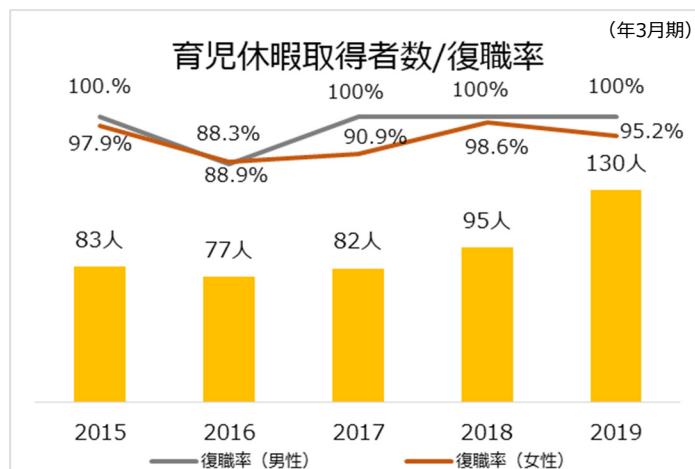
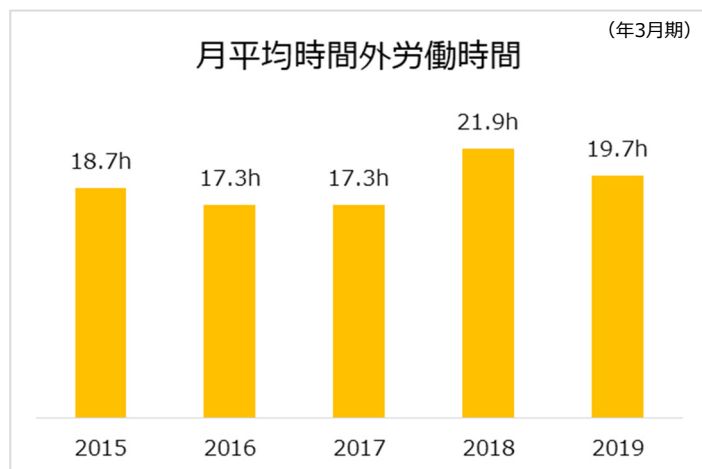
- ・**「東京レインボープライド2019」への協賛・参画**
- ・LGBT への取り組みを評価する「PRIDE 指標 2019」で「ゴールド」受賞

APPENDIX: 非財務データ(人財)



※「社員数」以外は自社及び主要子会社の集計

APPENDIX: 非財務データ(人財)



※「社員数」以外は自社及び主要子会社の集計

2 : 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。

2 : 依存症問題への対応

実施項目	実施時期
◆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	2017年～
◆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 →P68 →「予防」を中心とした研究	2017年～
◆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	2019年～

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

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」

2017年12月
ギャンブル依存症について
京都大学との産学共同研究開始

2019年9月
日本心理学会にて研究発表を実施

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。

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生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21-50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ID3,988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）

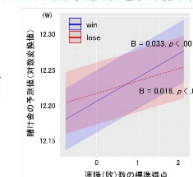
- ・直前のゲームの勝敗と連勝（敗）数によって、賭け金額及び賭け方（配当：1倍・8倍・11倍）がどのように変化するかを混合効果モデルにより解析（解析対象総ゲーム数7,935,596回）
- ・固定効果：直前のゲームの勝敗と連勝（敗）数の標準得点とそれらの交互作用
- ・変量効果：顧客の切片項、顧客の傾斜項に直前のゲームの勝敗と連勝（敗）数の標準得点とそれらの交互作用

- ・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

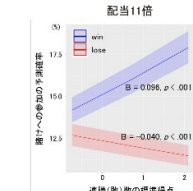
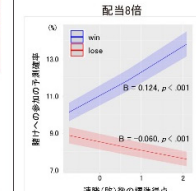
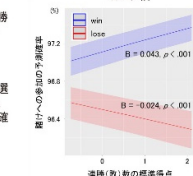
賭け金：ゲームの顧客の賭け金の対数変換値を従属変数として分析

- ・ゲームの勝敗と連勝（敗）数の交互作用が有意 ($B = 0.016, p < .001$)。
- ・直前の連勝・連敗数が多いほど賭け金が高くなるが、この傾向は勝った後でより顕著であることが確認された。



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

- ・いずれの配当もゲームの勝敗と連勝（敗）数の交互作用が有意（1倍、 $B = 0.075, p < .001$; 8倍、 $B = 0.183, p < .001$; 11倍、 $B = 0.138, p < .001$ ）。
- ・直前の連勝数が増えるほど賭ける選択が増加する一方で、連敗数が増えるほど賭ける選択が減少することが確認された。



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、リスクキー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。

3 : 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。

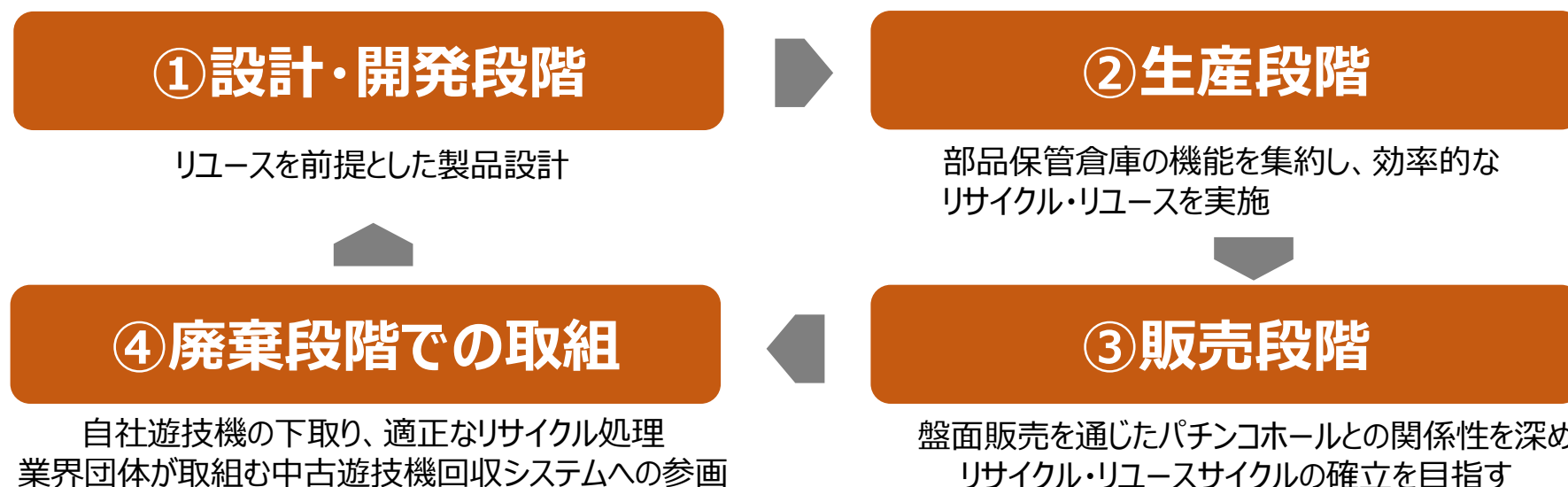
セガサミーグループでは、製造過程の環境負荷低減を重視した製品設計やリサイクル、リユースの取り組みを通して、より効率性を上げる取り組みのほか、環境保全や消費電力の削減などの取り組みを進めています。

3 : 環境負荷軽減・環境保全活動への対応

実施項目	実施時期
事業における環境負荷低減と収益性向上の両立 →P71	継続
Co2情報開示の充実（スコープ2に加えて3を開示）	2019年～
TCFD対応（シナリオ別リスク・機会情報管理）	2019年～
全社的取り組みを見据えたガバナンス体制強化	2019年～

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)

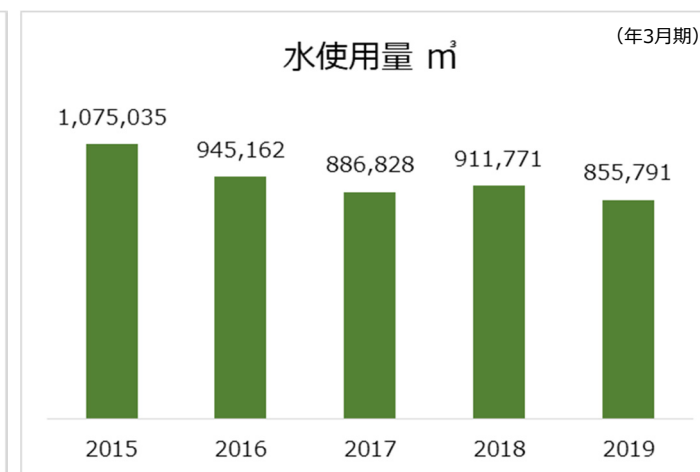
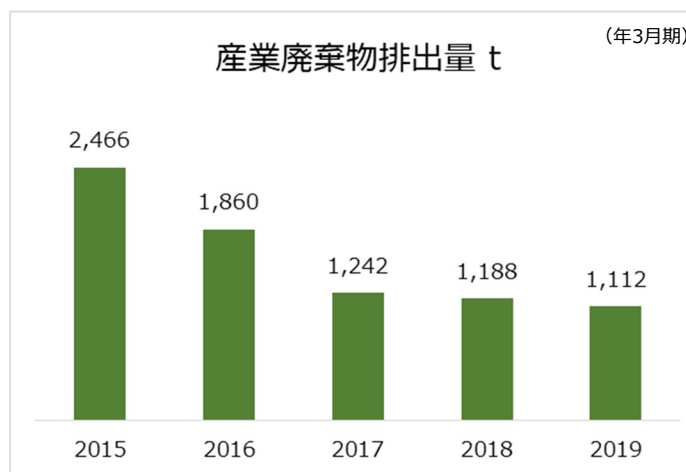
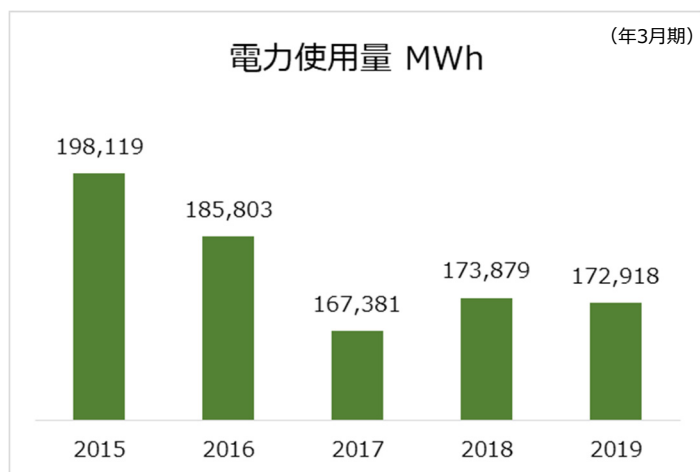
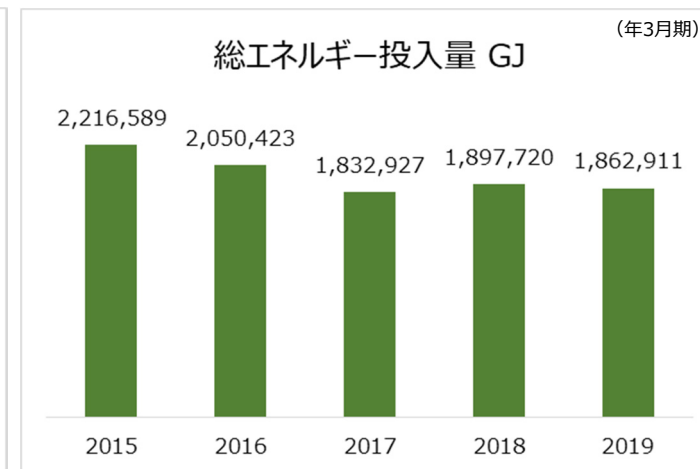
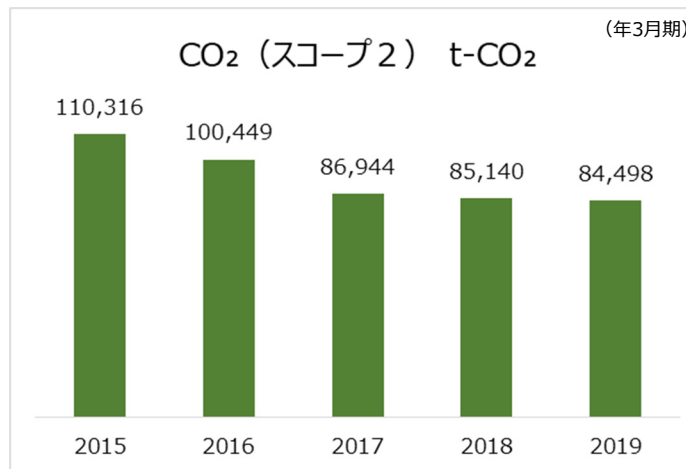
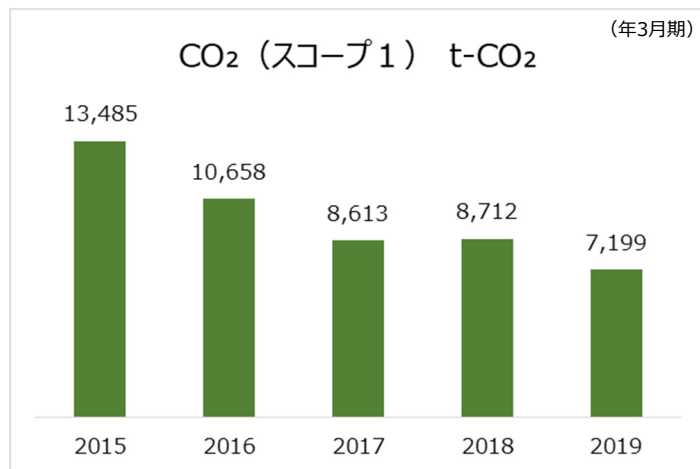


(年3月期)	2017	2018	2019
遊技機のリサイクル率の推移	97.21%	95.99%	95.00%
環境配慮素材の利用木材使用量(※)	1,494t	566t	370t
うちPEFC認証木材	84t(5.6%)	38t(6.8%)	51t(13.8%)

※2014年3月期より接着された素材での調達に切り替えたため木材使用量は減少傾向にあります。部材調達では環境負荷の少ない水系接着剤を使用しております。

APPENDIX: 非財務データ(環境)

非財務データ (環境)



※主要15社のみを集計

4：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。

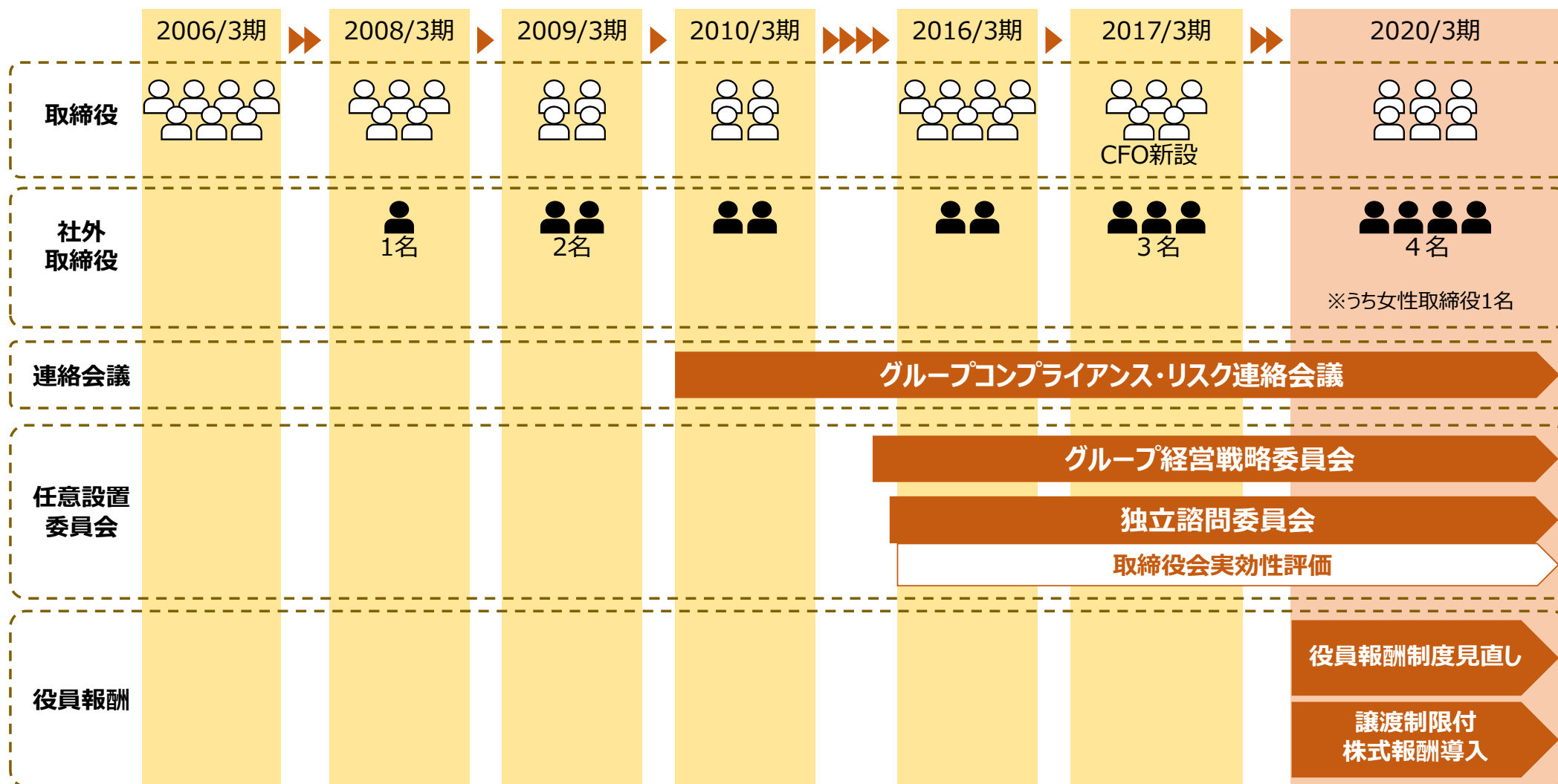
4：超少子高齢化社会への対応

実施項目	実施時期
◆高齢者を対象としたドライブシミュレーターの開発	2013年～
◆小学生向け、ダーツ、プログラミング教室の実施	2016年～
◆大人のための趣味発見サイト『シュミカツ！』の提供	2016年～
◆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	2018年～

5 : コーポレートガバナンス

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。

5 : コーポレートガバナンス



5 : コーポレートガバナンス

・取締役10名のうち、4名は社外取締役

	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		●	●

5 : 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）
- ・当社初の女性かつ外国人取締役
 - ・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

5 : コーポレートガバナンス（取締役報酬額改訂）

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

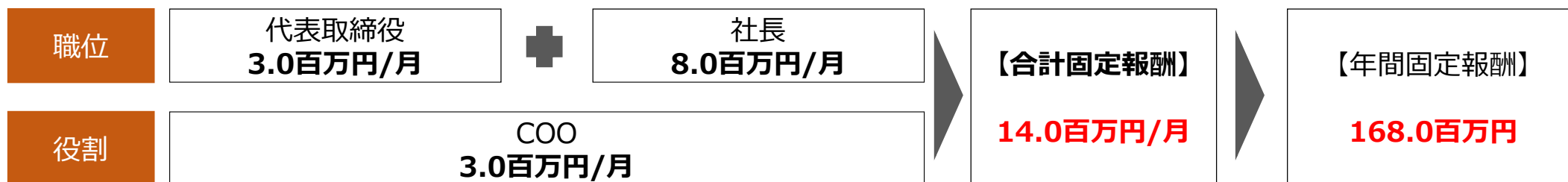
×

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

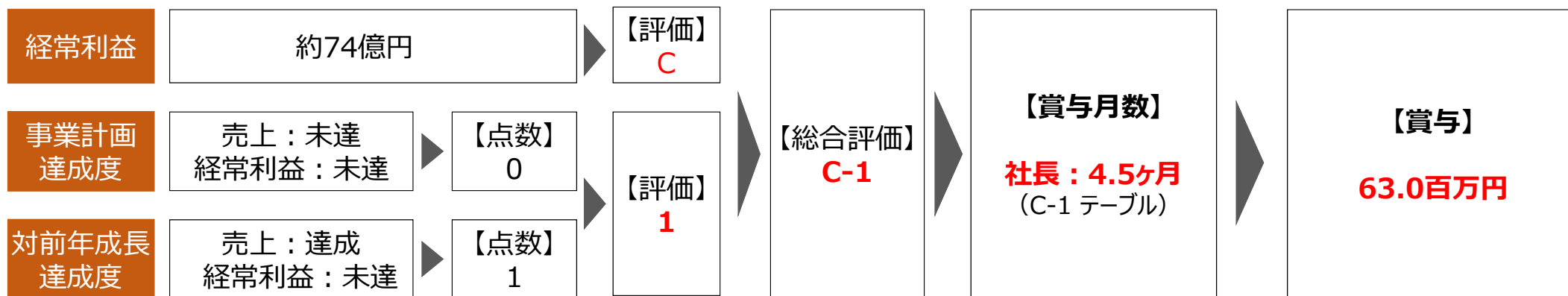
5 : コーポレートガバナンス（取締役報酬額改訂）

役員報酬の算出イメージ(2019年3月期実績より算出)

■ 固定報酬



■ 役員賞与



年間報酬：231.0百万円

※2020年3月期の役員報酬より導入、実際の報酬額ではございません

APPENDIX: 取締役報酬額改訂

固定報酬（月額報酬、百万円）

基本報酬	
会長	15.0
社長	8.0
副社長	4.5
専務	4.0
常務	3.5
取締役	3.0

職責報酬	
代表取締役	3.0

役割報酬	
CEO	5.0
COO	3.0
CFO	1.0

APPENDIX: 取締役報酬額改訂

役員賞与

(固定報酬に対し、以下基準により算出される賞与テーブルにおける計数を乗じ賞与額を決定)

(経常利益)

評価	経常利益額
SS	700億円以上
SS	500~700億円未満
A+	350~500億円未満
A	200~350億円未満
B	100~200億円未満
C	100億円未満
D	経常損失時

(事業計画達成度及び対前年成長度)

事業計画達成度		
売上高	経常利益	点数
達成	達成	7点
未達成	達成	5点
達成	未達成	1点
未達成	未達成	0点

対前年成長度

売上高	経常利益	点数
達成	達成	3点
未達成	達成	2点
達成	未達成	1点
未達成	未達成	0点

事業計画達成度と対前年成長度の
点数合算により評価決定

点数	評価
9点以上	5
7~8点	4
5~6点	3
2~4点	2
1点以下	1

APPENDIX: 取締役報酬額改訂

役員賞与

(固定報酬に対し、以下基準により算出される賞与テーブルにおける計数を乗じ賞与額を決定)

(役員賞与テーブル)

SS 700億円以上	5	4	3	2	1
会長	13.5	12.75	12.00	11.50	11.00
社長	12.5	11.75	11.00	10.50	10.00
役付取締役	10.5	9.75	9.00	8.50	8.00
取締役	10.0	9.25	8.50	8.00	7.50

B 100~200億円未満	5	4	3	2	1
会長	9.50	8.75	8.00	7.50	7.00
社長	8.50	7.75	7.00	6.50	6.00
役付取締役	6.50	5.75	5.00	4.50	4.00
取締役	6.50	5.75	5.00	4.50	4.00

S 500~700億円未満	5	4	3	2	1
会長	12.50	11.75	11.00	10.50	10.00
社長	11.50	10.75	10.00	9.50	9.00
役付取締役	9.50	8.75	8.00	7.50	7.00
取締役	9.25	8.50	7.75	7.25	6.75

C 100億円未満	5	4	3	2	1
会長	8.00	7.25	6.50	6.00	5.50
社長	7.00	6.25	5.50	5.00	4.50
役付取締役	5.00	4.25	3.50	3.00	2.50
取締役	5.00	4.25	3.50	3.00	2.50

A+ 350~500億円未満	5	4	3	2	1
会長	11.50	10.75	10.00	9.50	9.00
社長	10.50	9.75	9.00	8.50	8.00
役付取締役	8.50	7.75	7.00	6.50	6.00
取締役	8.25	7.50	6.75	6.25	5.75

D 経常損失時	5	4	3	2	1
会長	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
社長	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
役付取締役	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
取締役	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00

A 200~350億円未満	5	4	3	2	1
会長	10.50	9.75	9.00	8.50	8.00
社長	9.50	8.75	8.00	7.50	7.00
役付取締役	7.50	6.75	6.00	5.50	5.00
取締役	7.25	6.50	5.75	5.25	4.75

社外評価



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

APPENDIX: SDGs におけるこれまでの取り組み

SDGs（持続可能な開発目標）への貢献に向けて



APPENDIX: ESG各重要課題とSDGs 項目の相関性

ESG各重要課題とSDGs項目の相関性

<h1>E</h1>	<p>・環境負荷軽減・環境保全活動への対応</p>	
<h1>S</h1>	<p>・働きがい・多様性の向上と不平等の排除 ・超少子高齢化社会への対応</p>	
<h1>G</h1>	<p>・依存症問題への対応 ・コーポレートガバナンス</p>	

エンタテインメントを通じて社会に貢献を

SEGA Sammy

感動体験を創造し続ける

Q & A



<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、予めご承知おきください。

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。

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。**