



セガサミーホールディングス株式会社 会社説明会

2019年2月7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、予めご承知おきください。

会社概要

社名 セガサミーホールディングス(株)
設立日 2004年10月1日
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 7,777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

(2018年9月30日現在)



事業の歴史

SEGASammy



- 1975年 サミー工業設立
- 1979年 TV雀球
- 1989年 アラジン
- 1997年 ウルトラマン倶楽部3
- 1999年 ゲゲゲの鬼太郎
- 2003年 パチスロ北斗の拳



『パチスロ北斗の拳』
©武論尊・原哲夫
©Sammy



- 1951年 創業
- 1960年 セガ1000
- 1985年 UFOキャッチャー
- 1988年 メガドライブ発売
- 1995年 プリント倶楽部
- 2003年 甲虫王者ムシキング



『UFOキャッチャー』
©SEGA

パチンコ・パチスロ業界大手
高い開発力、収益力



ゲーム業界大手
高い開発力と世界展開

**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**

事業の歴史(セガサミーホールディングス)

- 2004年 セガサミーホールディングス設立
- 2009年 マーザ・アニメーションプラネット（3DCG等の映像製作会社）を設立
- 2010年 セガトイズ、トムス・エンタテインメントの完全子会社化（玩具、映像事業）
1,700万株の自己株式の消却を実施
- 2012年 **フェニックスリゾートを完全子会社化（国内リゾート事業）**
韓国 Paradise Groupと合併会社（パラダイスセガサミー）を設立
セガネットワークス（スマートフォン向けゲーム開発会社）を新設
- 2013年 (株)インデックスのゲーム事業、コンテンツ&ソリューション事業等を譲受け
セガサミークリエイション（カジノ機器の開発・製造・販売）を設立
- 2017年 **韓国初の統合型リゾート施設「PARADISE CITY」を開業**
米国ネバダ州におけるゲーミング機器製造・販売ライセンスを取得
（セガサミークリエイション、Sega Sammy Creation USA）
- 2019年 本社を大崎に移転(全20社、約6,500名を大崎エリアに集約)



『フェニックス・シーガイア・リゾート』



『PARADISE CITY』

事業概要 遊技機事業

パチンコ遊技機



『ぱちんこCRガオガオキング2』
©Sammy

パチスロ遊技機



『パチスロ獣王 王者の覚醒』
©Sammy

携帯電話・PC向け 遊技機関連コンテンツ



『ぱちガブッ!』

事業概要 エンタテインメントコンテンツ事業

スマートフォン、PC向けゲーム



『ファンタースターオンライン2』
©SEGA



『オルタンシア・サーガ
-蒼の騎士団-』
©SEGA / f4samurai

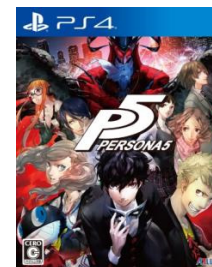


『ぶよぶよ!!クエスト』
©SEGA

ゲームソフト



『ソニックフォース』
©SEGA



『ペルソナ5』
©ATLUS ©SEGA All rights reserved.

ゲームセンター向け機器



『UFOキャッチャー9』
©SEGA

ゲームセンター運営



『セガ さらばーと富士見』
©SEGA ENTERTAINMENT Co. Ltd.

映画・アニメ・おもちゃ



『名探偵コナン ゼロの執行人』
©2018 青山剛昌／名探偵コナン製作委員会



『いらっしやいませ！
ジャムおじさんのやきたてパン工場』
©やなせたかし／フレール館・TMS・NTV

カジノ向け機器



『SICBO BONUS JACKPOT』
©SEGA SAMMY CREATION INC.

事業概要 リゾート事業



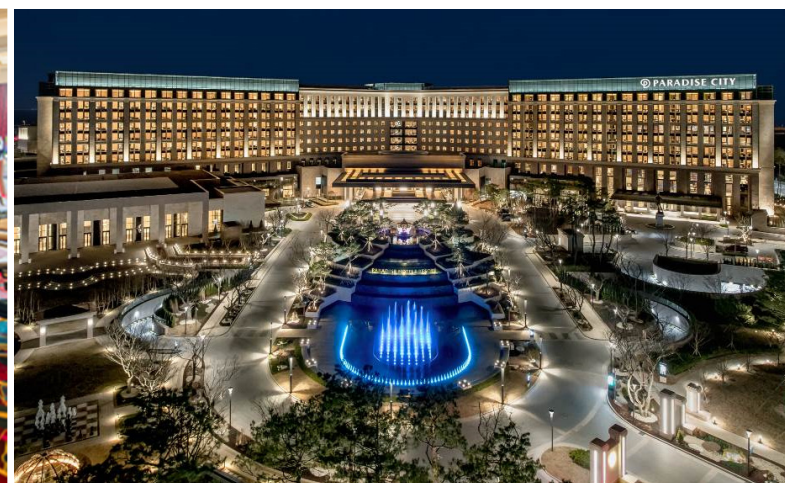
PHOENIX
SEAGAIA
RESORT

国内リゾート施設
『フェニックス・シーガイア・リゾート』



PARADISE CITY

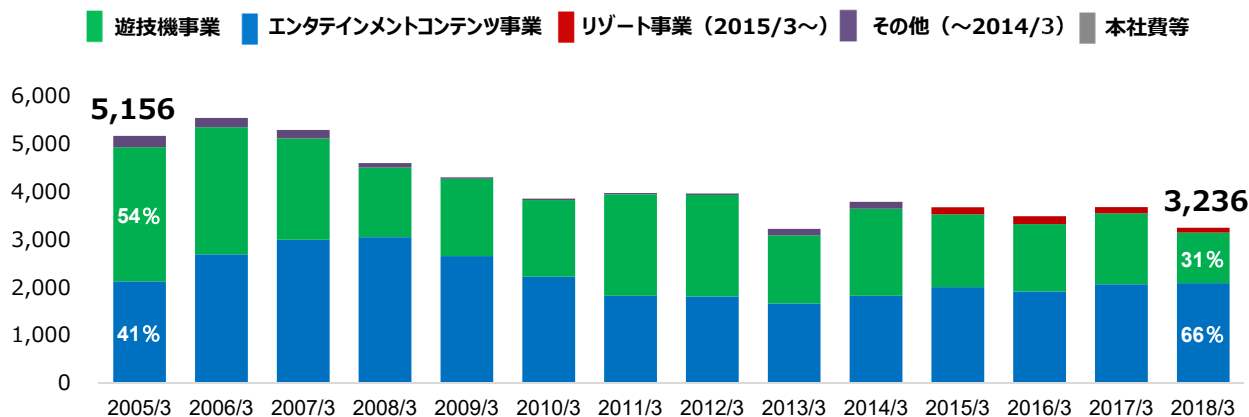
海外リゾート施設
『パラダイスシティ』



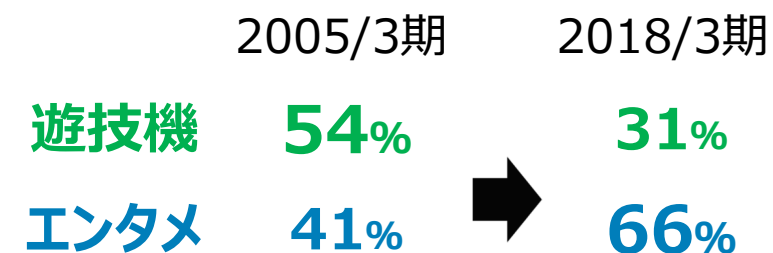
事業概要 (収益構造)

セグメント別 売上高の推移

(単位：億円)

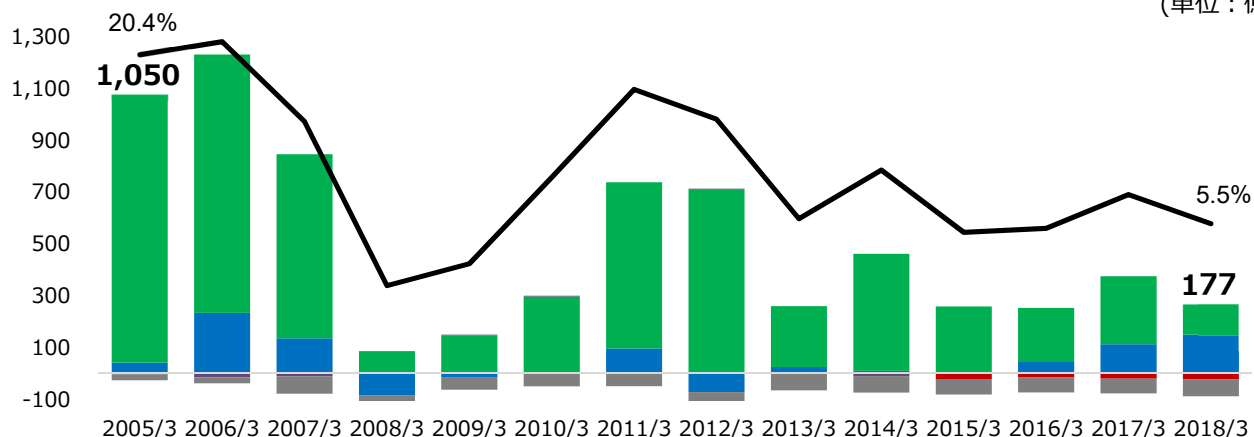


(売上比率の比較)



セグメント別 営業利益の推移

(単位：億円)

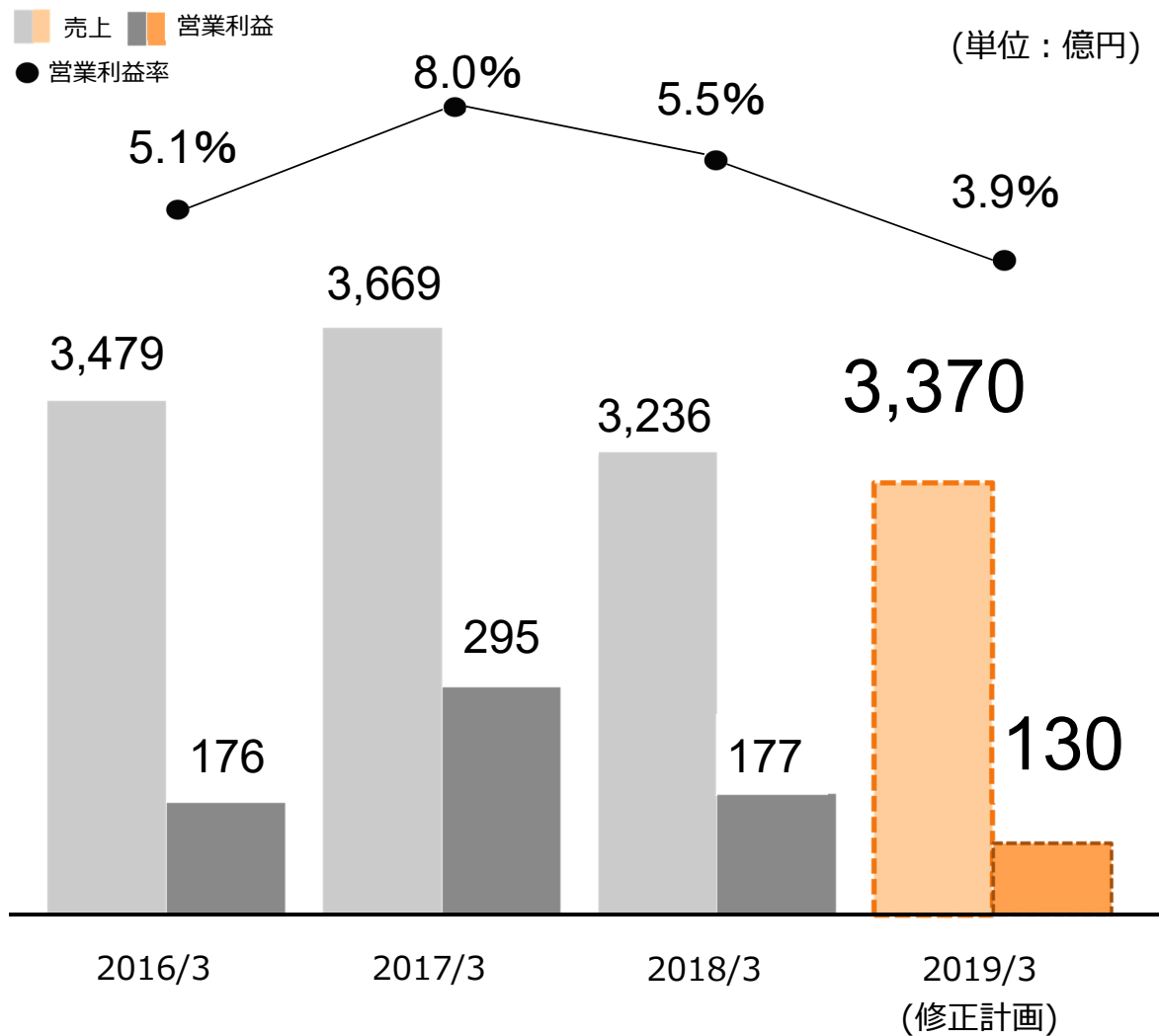


(営業利益)

遊技機事業の営業利益が減衰
エンタテインメントコンテンツ事業の
営業利益が増加

※2015年3月期よりセグメントの変更をしており、2014年以前はコンシューマ、AM機器、AM施設、の実績を合算したものをエンタテインメント事業の数値としております。

直近の業績(売上、営業利益の推移)



2 / 5 通期業績予想を下方修正

(主な要因)

- ✓ **遊技機事業**
規則改正の影響を受け、パチスロの許認可取得が苦戦し、販売台数を修正
- ✓ **エンタテインメントコンテンツ事業**
全体の収益は改善傾向も、デジタルゲームが新作タイトルの不振により下振れ

2020年3月期 中期経営目標 (Road to 2020)

SEGASammy

Value (価値観・DNA)

「創造は生命」×「積極進取」

Mission
(存在意義)

「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。～

Be a Game Changer ～革新者たれ～

Vision
(ありたい姿)

遊技機事業 業界の革新者たれ ～新しいものはサミーから～	エンタテインメントコンテンツ事業 Be a Game Changer ～革新者たれ～	リゾート事業 Experiential Innovator ～感動体験の革新者たれ～
------------------------------------	--	--

Goal
(具体的目標)

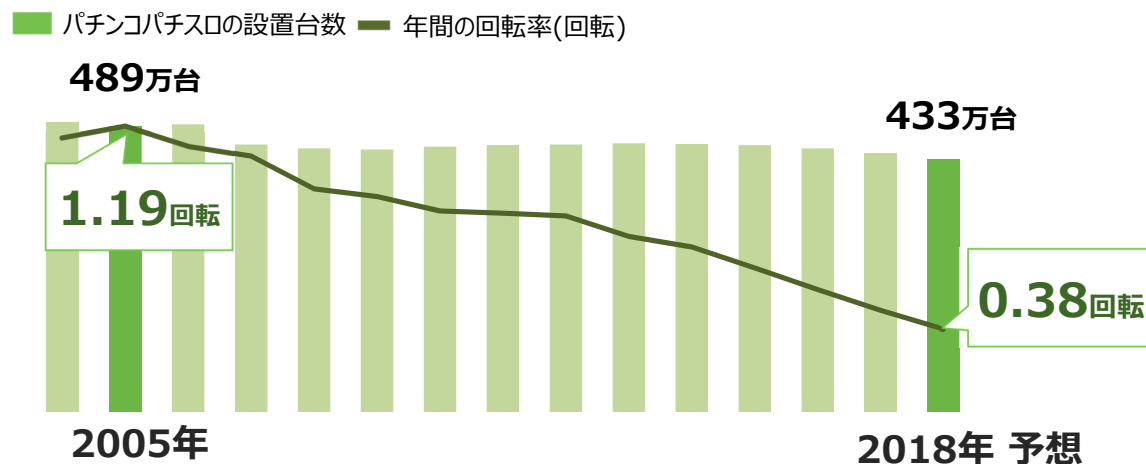
営業利益率 15%以上 / ROA 5%以上		
営業利益率 30%以上	売上高 3,000億円以上 営業利益 300億円以上 営業利益率 10%以上	IR事業の成功 ブランド認知の向上

遊技機事業

2020年3月期目標
營業利益率30%以上

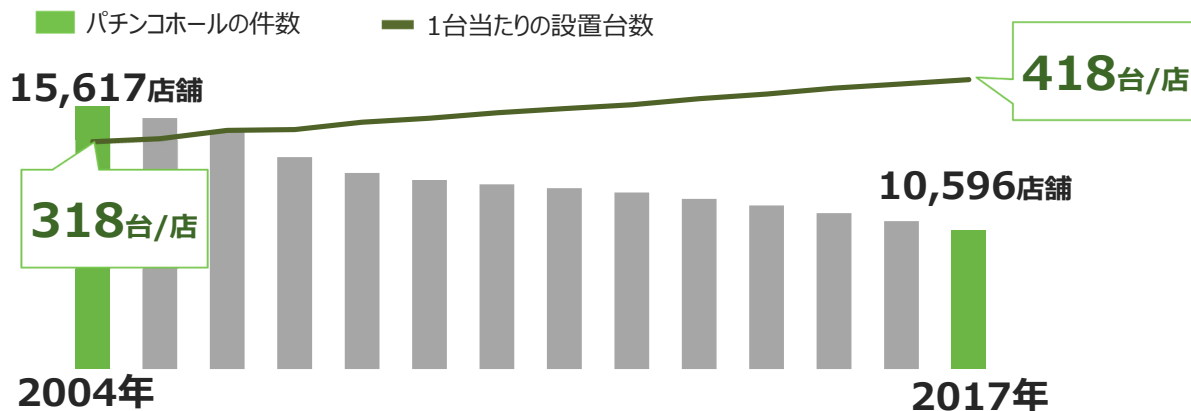
事業を取り巻く環境(パチンコ、パチスロ市場)

■パチンコ・パチスロの設置台数と年間回転率 (年間販売台数÷設置台数)



✓ パチスロ・パチンコの設置台数は安定的に推移も年間回転率は低下傾向

■パチンコホールの件数推移と一店舗当たりの設置台数



✓ パチンコホール軒数は減少も1店舗の機械設置台数は増加

(参考)

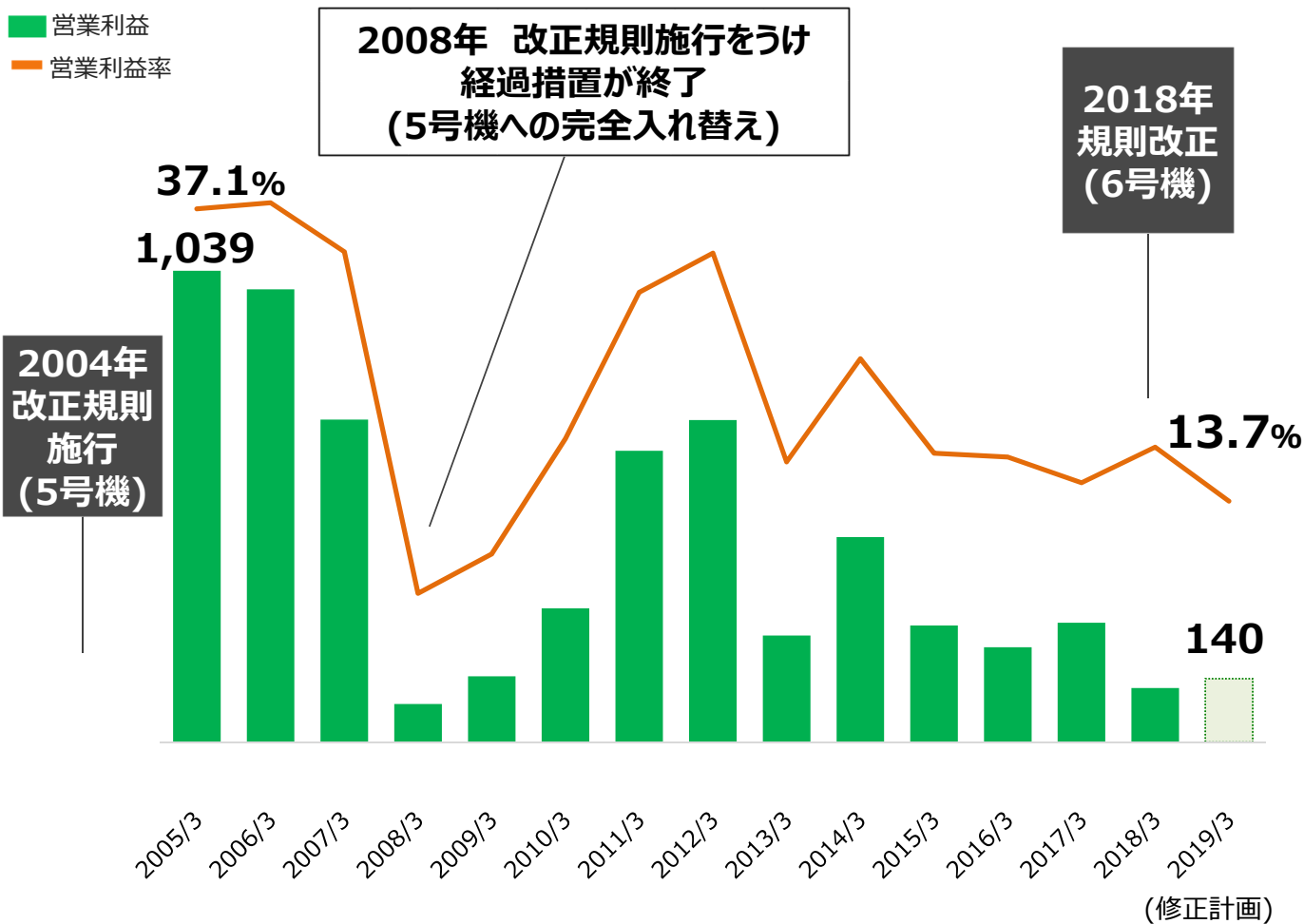
- 2大パチンコホールオペレーターの店舗数
1. ダイナム：450 店舗 (18/9月時点)
 2. マルハン：319 店舗 (19/1月時点)

出所：警察庁、矢野経済研究所

遊技機事業の業績推移(営業利益、営業利益率)

■ 遊技機事業の営業利益の推移

(単位：億円)



✓ 遊技機事業は規則改正の影響を受け大幅に収益性が低下

新基準機時代に突入

パチスロ

6号機による自主規制の変更

短時間遊技

パチンコ

継続率の上限65%撤廃

高継続機開発

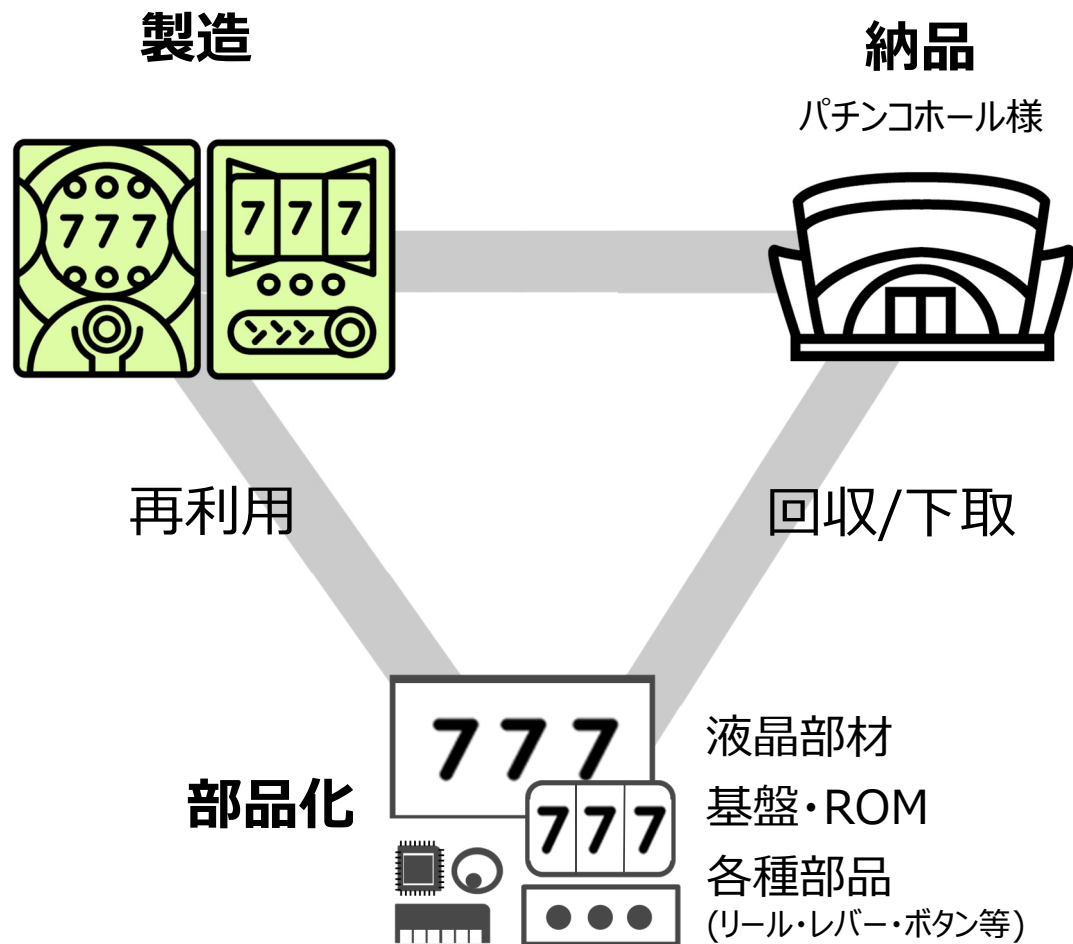
射幸性が低下した一方で、
遊技の幅が拡大

✓ パチスロ、パチンコともに
新時代へ突入

✓ 規則改正に合わせた
新たな遊技機の開発を推進

2020年3月期に向けた戦略①

リユースの仕組み



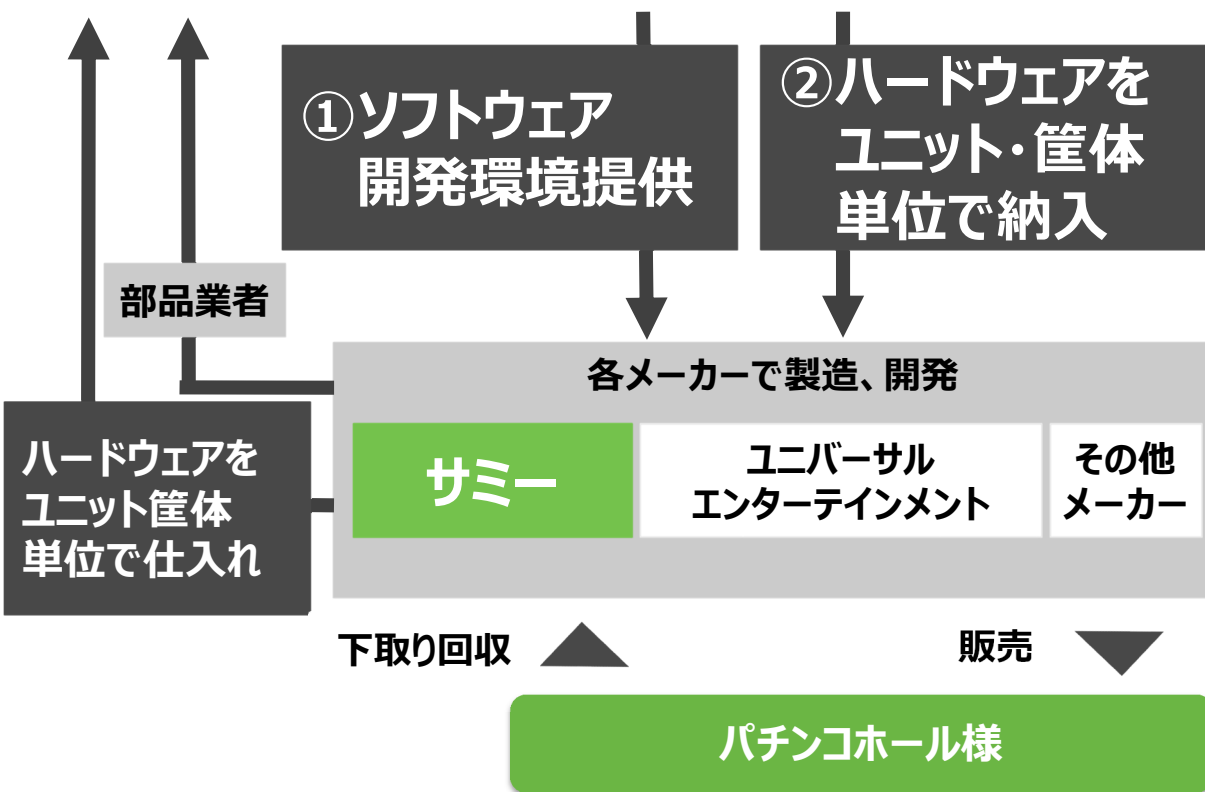
- ✓リユースを意識した製品設計
- ✓リユース対象部品の拡大
- ✓部材共通化の促進

リユース品目数

(2017/3期時点)	(2020/3期)
10~15品目	50品目以上

2020年3月期に向けた戦略②

ZEEEG™



ハード・ソフトの一体化サポート

- ✓ ハードウェア供給
- ✓ ソフトウェア開発キットの提供

リユースによる原価改善

- ✓ スケールメリットを活かしたリユース
- ✓ リユース部品比率・筐体利用割合UP
- ✓ 部品単位での仕入原価改善

エンタテインメント コンテンツ事業

2020年3月期目標

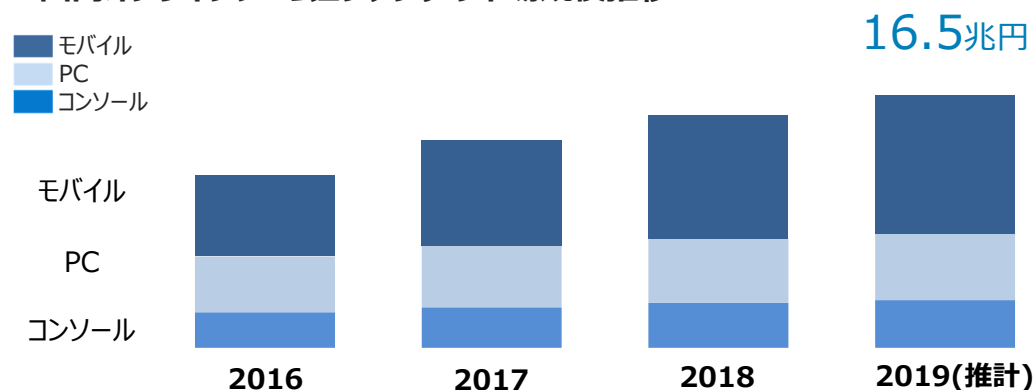
売上高 3,000億円以上

営業利益 300億円以上

営業利益率 10%以上

事業を取り巻く環境(エンタテインメントコンテンツ市場)

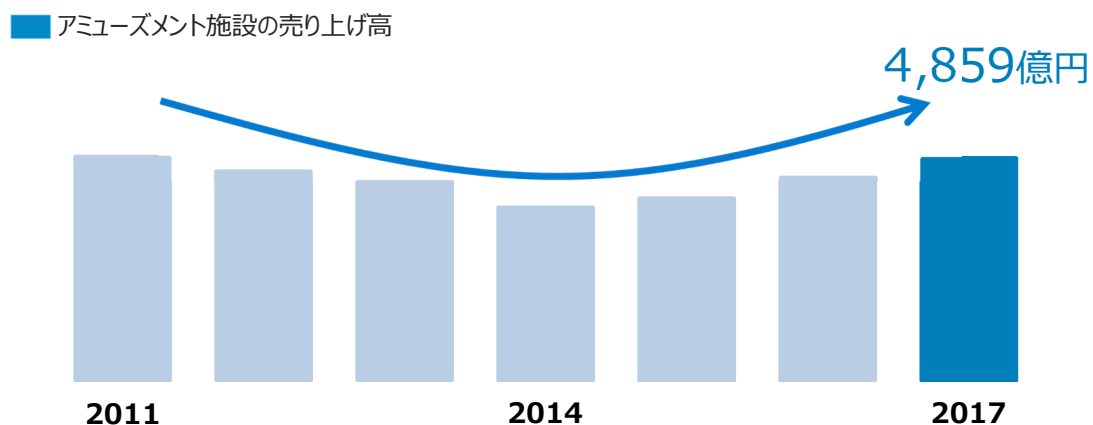
国内オンラインゲームコンテンツの市場規模推移



※データ：International Development Groupのデータ等をもとに自社推計
 ※※コンソールとPCはパッケージ製品、ダウンロード、Free-to-play、定額サービス等を含む、モバイルはタブレットを含む

✓ 国内ゲーム事業は
 スマホゲーム市場を中心に
 緩やかながら増加傾向

アミューズメント業界 オペレーターの上高推移



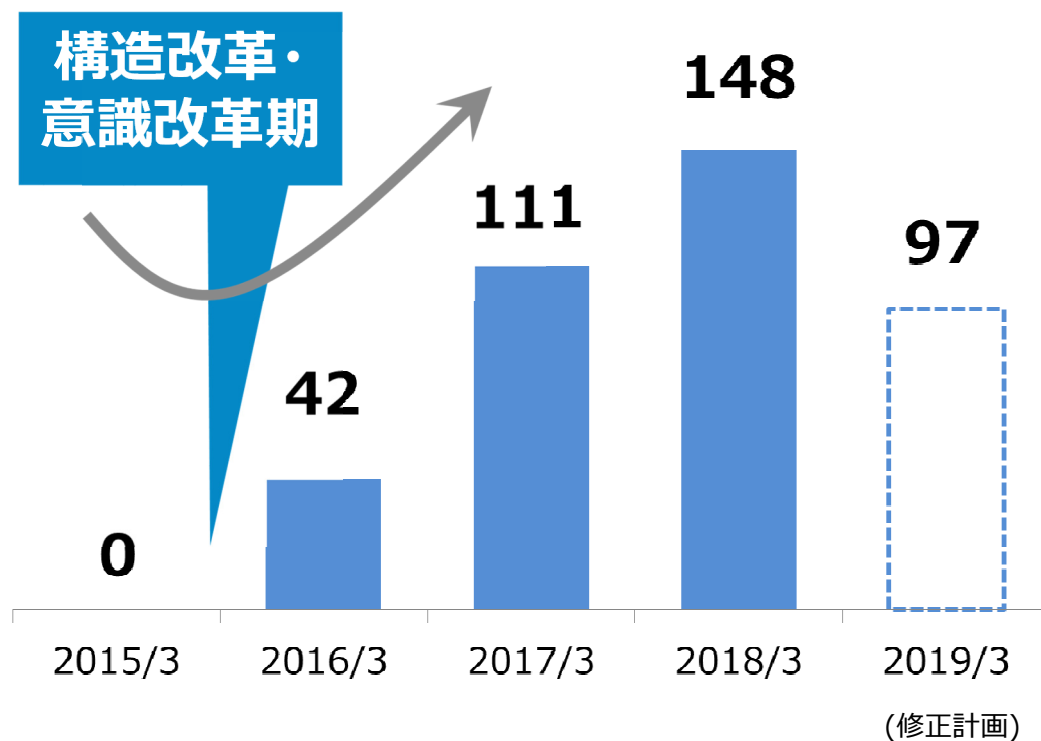
出所：「平成29年度アミューズメント産業界の実態調査」日本アミューズメント産業協会

✓ 2014年以降アミューズメント
 オペレーター売上高は回復傾向

エンタテインメントコンテンツ事業の業績進捗

■エンタテインメントコンテンツ事業の営業利益推移

(単位：億円)

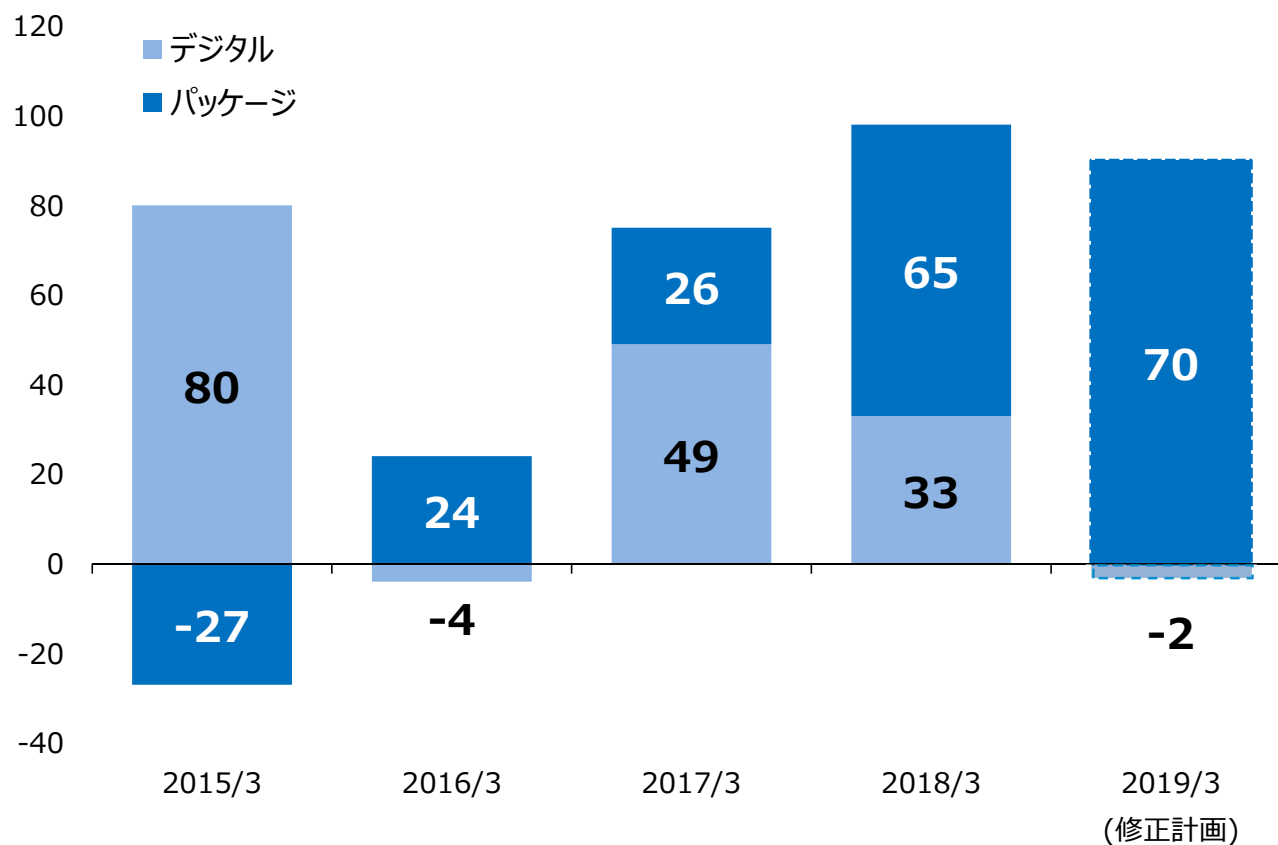


✓ 構造改革実施後は
事業全体で堅調な推移

エンタテインメントコンテンツ事業の業績進捗

■ デジタル・パッケージ分野の営業利益推移

(単位：億円)



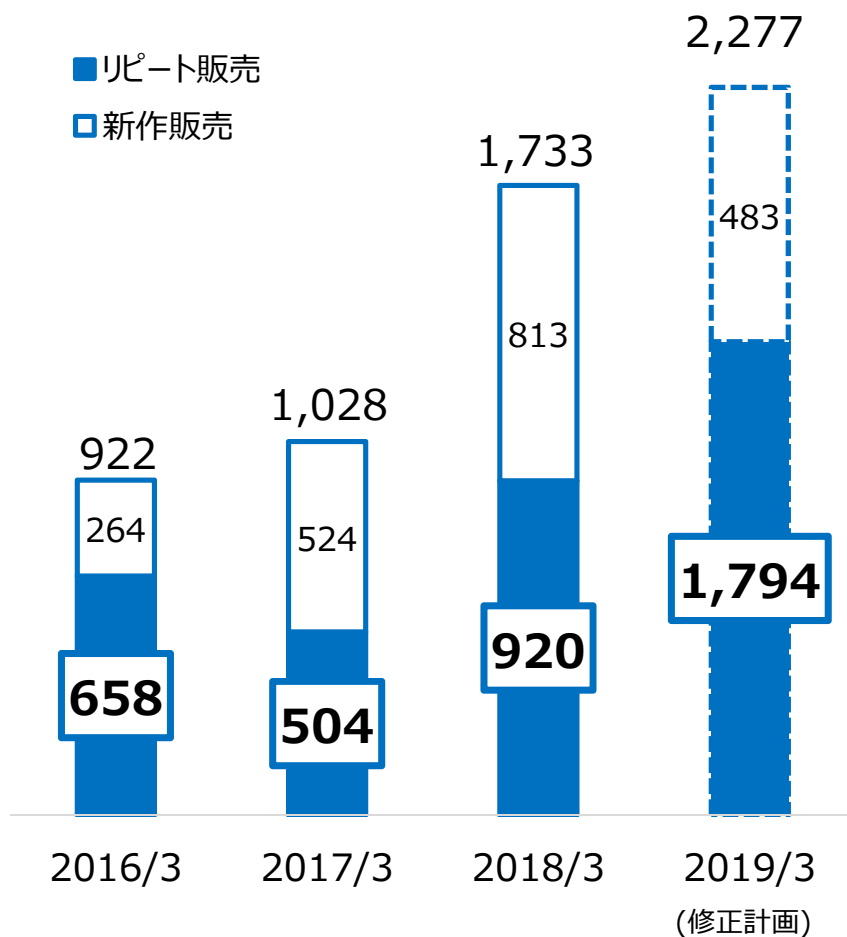
✓ デジタルゲーム分野は減衰傾向

✓ パッケージゲーム分野はリピート等の好調により利益拡大

パッケージ分野のリピート販売が好調に推移

パッケージゲーム販売本数の推移

(単位：万本)

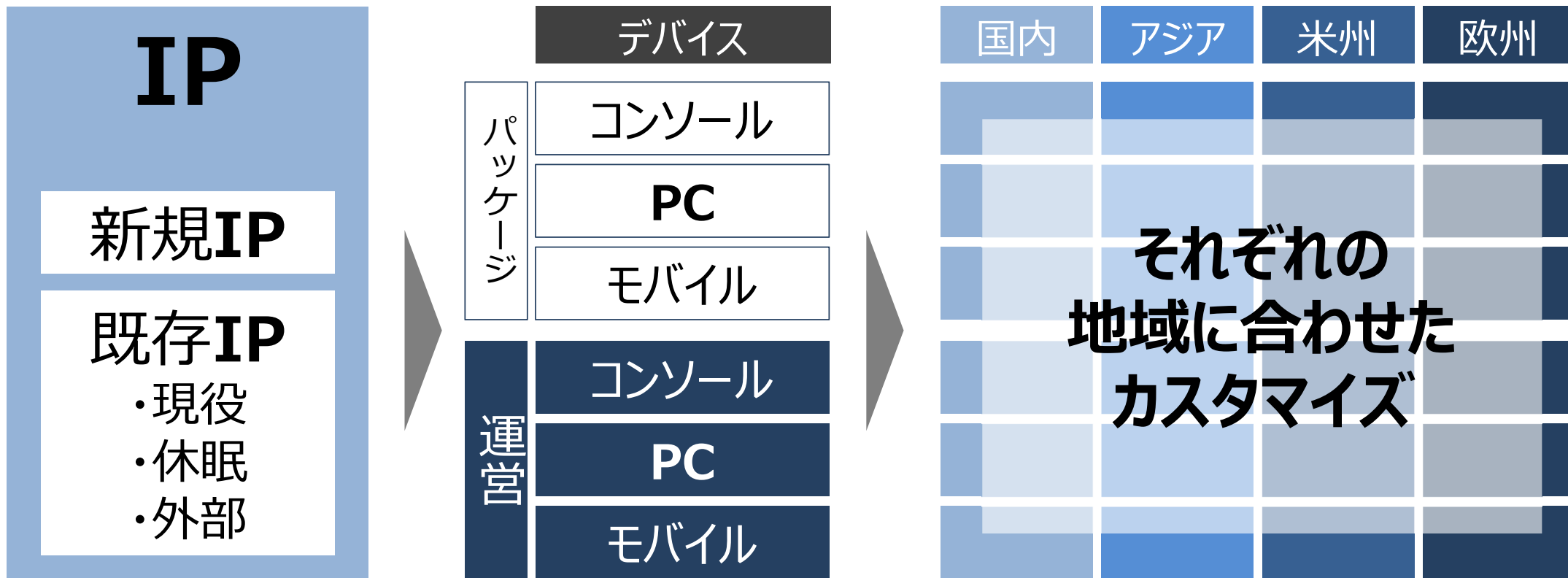


✓ リピート販売の本数が
増加傾向

2016/3
658万本 → 2019/3
1,794万本

IP軸戦略の進化

IP創出/育成 × マルチ展開 × グローバル展開



代表的なIP

タイトル名	パッケージ (家庭用、PCゲーム)	デジタル (スマートデバイス向けゲーム)	遊技機、玩具等
「ソニック」シリーズ	●	●	●
「ぷよぷよ」シリーズ	●	●	●
「龍が如く」シリーズ	●	●	●
「ファンタシースター」シリーズ	●	●	●
「チェインクロニクル」シリーズ	●	●	●
「ペルソナ」シリーズ	●		●
「女神転生」シリーズ	●	●	●
「世界樹の迷宮」シリーズ	●		●
「Total War」シリーズ	●	●	
「Football Manager」シリーズ	●	●	

神室町天下一通り

龍が如くスタジオの例

IP創出/育成

マルチ展開

グローバル展開

パッケージ	シリーズ	龍が如く1~6	YAKUZA 1~6
	スピンオフ	クロヒョウ 龍が如く新章 龍が如く OF THE END 等	Yakuza: Dead Souls
	外部IPコラボ	北斗が如く	Fist of the North Star: Lost Paradise
	新規IP創出	JUDGE EYES : 死神の遺言	Project JUDGE (working title)
運営	スマホ/PC向け F2P展開	龍が如く ONLINE	

※その他 遊技機、映画/ドラマ、舞台、関連グッズなどを展開

リゾート事業

IR事業の成功
ブランド認知の向上

運営目的

- ✓ 滞在型観光のハブリゾートホテル運営
- ✓ 国際レベルの会議対応可能な会議場の運営
- ✓ カジノ開発・ホテル運営のノウハウ取得

国内IR進出に向けたノウハウの蓄積

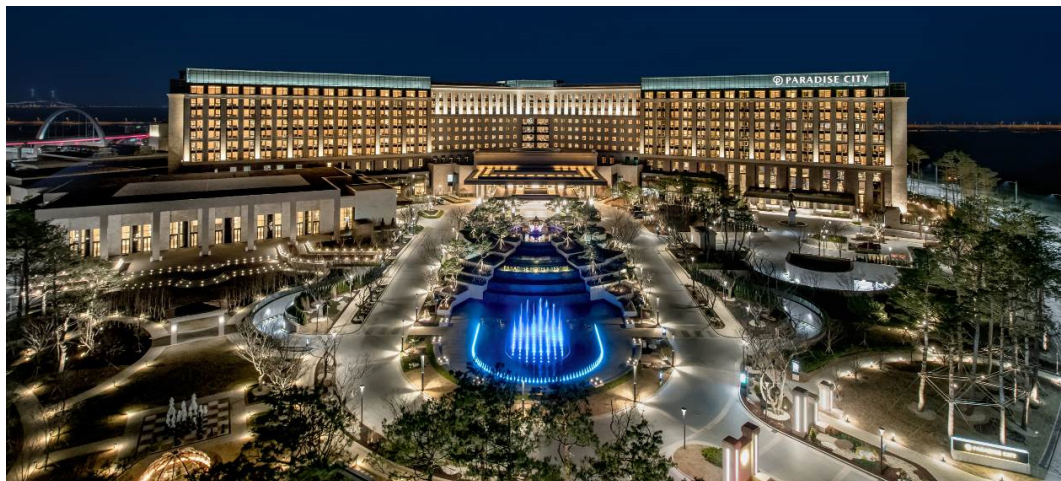
国内(宮崎)のリゾート施設運営(フェニックス・シーガイア・リゾート)

SEGASammy



ホテル	950 室 (シエラトン・グランデ・オーシャンリゾート、ラグゼ ーツ葉、コテージ・ヒムカ)
コンベンション	約3,000 m²
エンタテインメント施設	SPA、温泉、フィットネス、乗馬クラブ
その他施設	ゴルフ場、テニスコート、結婚式場

海外(韓国)のリゾート施設運営(パラダイスシティ)



韓国カジノオペレーターである
「パラダイスグループ」との合併会社
「PARADISE SEGASAMMY Co.,Ltd」が運営

投資金額
約**14,200**億ウォン
(セガサミー投資額：3,320億KRW 持株比率45%)

ホテル	711 室 (デザイナーズホテル(約58室)を除く)
コンベンション	約5,500 m ²
カジノフロア	約15,500 m ² (構成：Slot Machines：291台、Table Game:158、Electronic Table Game：4台 62席)
エンタテインメント施設	SPA、CLUB、WONDER BOX (ファミリー向け施設)
その他施設	PLAZA(商業・文化施設、ショッピングモール)

韓国のリゾート施設運営におけるノウハウの取得

✓ IRに必要な要素、自社対応の可否について検証 (バリューチェーン)

カジノ運営要素洗い出し

開業前	事業計画
	フロア設計
	業務設計
	人員設計
	システム設計
開業後	集客
	清算
	入場
	管理全般
	ゲーム提供



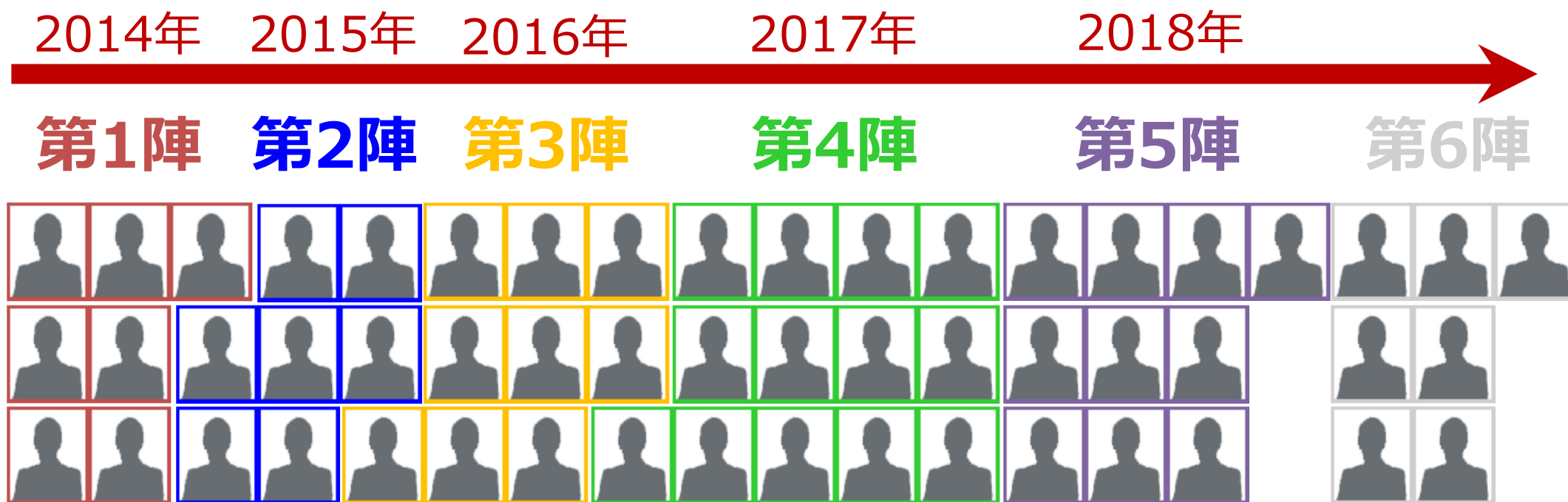
具体的アクションを検証

グループ内のリソース活用 自社のみで差別化
プロジェクト化して推進 (アクションプラン策定⇒ 施策実行⇒評価の実施)
パートナー企業の選定

**118項目にわたる
バリューチェーン
分析を実施**

カジノ事業運営に向けて

パラダイスシティ(韓国 仁川)への人財派遣⇒カジノ人財の育成



近い将来 **100**名体制へ

米国ネバダ州ゲーミングライセンス取得

当社グループ会社における、
米国ネバダ州ゲーミング機器製造・販売ライセンス取得に関するお知らせ



当社の完全子会社であるセガサミークリエイション株式会社（以下、SSC）及び SSC の完全子会社である Sega Sammy Creation USA INC.（以下、SSCU）は、米国ネバダ州ゲーミング・コントロール・ボード（以下、NGCB）及びネバダ州ゲーミング・コミッションによる審査・公聴会を経て、2017年12月1日付（現地時間）で、米国ネバダ州におけるゲーミング機器製造・販売ライセンス（以下、ライセンス）を取得いたしましたので、下記の通りお知らせいたします。

厳格な審査基準をクリアし、当グループの清廉性を証明

日本発信の依存症対策



N E W S R E L E A S E

セガサミーホールディングス株式会社
国立大学法人 京都大学

- 安心安全なIR施設の開発・運営を目指して -
ギャンブル依存症についての産学共同研究を開始

ギャンブル依存症のプロセス研究を京都大学こころの未来研究センターと共同実施
実際のカジノ施設で日本人を含むプレイヤーのプレイデータを収集・分析
ギャンブル依存症の発症メカニズムの解明を図る
2021年3月までの3年間にわたる共同研究を実施予定

各事業まとめ

遊技機事業

- ✓ 規則改正に対応しつつ効率化を追求

エンタテインメントコンテンツ事業

- ✓ デジタルゲームの組織再編、IP戦略を軸に収益を拡大

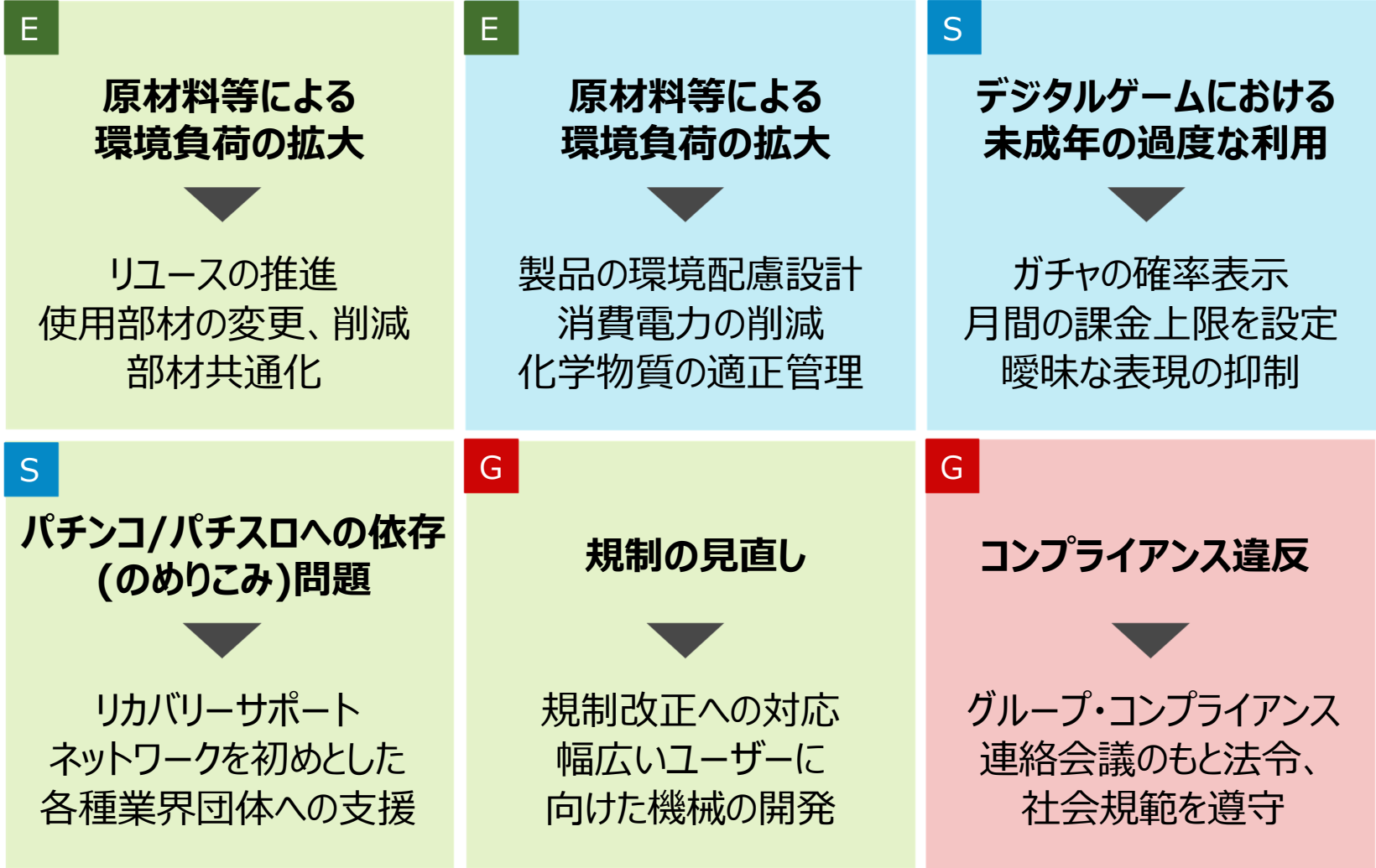
リゾート事業

- ✓ 国内IR実施に向けた継続的なノウハウの取得

**ESG/ガバナンス
社会貢献/株主還元等**

ESGの取り組み

E 環境リスク **S** 社会リスク **G** ガバナンスリスク



**各事業に応じた
ESGリスクに対応**

遊技機事業 エンタテインメントコンテンツ事業 リゾート事業

ガバナンス体制

ガバナンス体制の概要

- 2006/3 グループ内部統制 プロジェクトを開始
- 2009/3 社外取締役1名を招聘
- 2008/3 社外取締役を2名に増員
- 2010/3 グループコンプライアンス 連絡会議を新設
- 2016/3 独立諮問委員会を設置
取締役会の実効性評価を実施
中期経営方針,経営指標の開示
- 2017/3 CFOの新設、社外取締役を3名に増員
中期目標へのアクションプランを作成

社外取締役比率 37% (2018/3)

社外取締役の選任理由

経営者(金融機関)
長期にわたる金融機関での豊富な経験に基づく金融・財務に関する高い見識を当社の経営に反映するため。



経営者(小売)
長年にわたる小売・百貨店業界での豊富な経験に基づく、有用な見識を当社の経営に反映するため。

経営者(ITビジネス等)
経営者として豊富な経験と情報通信分野における高度な見識を当社の経営に反映するため。

社会貢献

1. 地域活動

- 「小江戸川越ハーフマラソン協賛」
- 「佐倉モノづくりFesta出展」、「子ども神輿協力」
- 「東日本大震災 復興支援活動」など

2. 社会支援

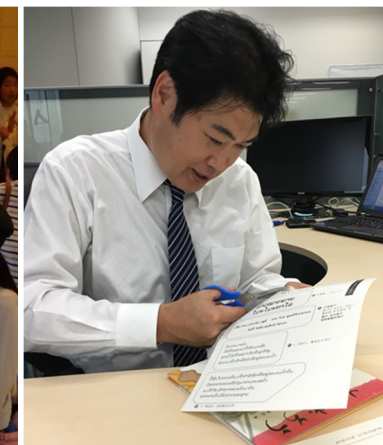
- 「絵本を届ける運動」、「ショールーム開放」
- 「パラ・ノルディックスキー日本チームの継続的支援」
- 「玩具の寄贈と玩具除菌」など

3. スポーツ・芸術・文化支援

- 「社会人野球」「東京ジャズフェスティバル協賛」
- 「学童軟式野球大会協力」
- 「ジュニアスポーツフェスティバル」など



佐倉モノづくりFesta出展



絵本を届ける運動



学童軟式野球大会協力

IR表彰

■ 2018年度 証券アナリストによるディスクロージャー優良企業選定

ディスクロージャー
2018年度 優良企業



広告・メディア・エンタテインメント部門 1位
公益社団法人日本証券アナリスト協会

SAAJ 日本証券アナリスト協会
The Securities Analysts Association of Japan

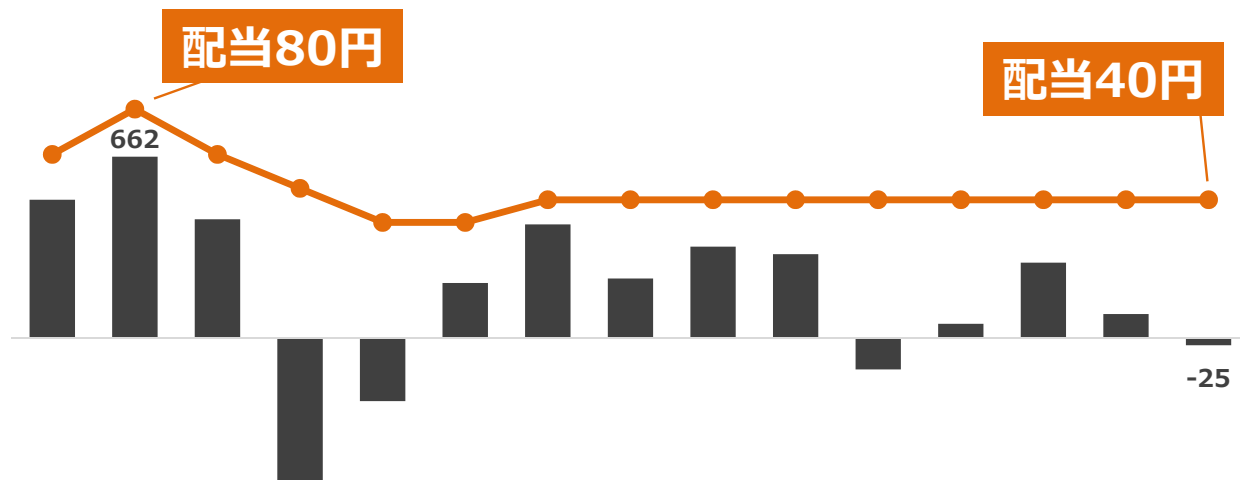
■ 2018年インターネットIR表彰



優秀賞受賞
大和インベスター・リレーションズ株式会社

株主還元

■ 親会社株主に帰属する当期純利益(億円)
 ● 配当金額



2005/3 2006/3 2007/3 2008/3 2009/3 2010/3 2011/3 2012/3 2013/3 2014/3 2015/3 2016/3 2017/3 2018/3 2019/3
 (計画)

✓ 基本方針：安定配当

年間40円

自社株買いの実施

	2010年	2011年	2012年	2015年
取得額	242億円	82億円	161億円	181億円
取得株数	1,400万株	500万株	1,000万株	1,000万株

株主優待

株主の皆様にご当社サービスを体験していただく事を主な目的として導入

■ 現行の株主優待概要

保有株式数	株主優待内容
100株以上	UFOキャッチャー利用券 2,000円分 ※年2回(3月末、9月末)に分けて贈呈
1,000株以上	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施設利用券 20,000円分 ※年2回(3月末、9月末)に分けて贈呈

引き続き株主様のご意見等を参考に改善を検討

※日本国内のセガゲームセンターで利用できるUFOキャッチャー利用券(UFOキャッチャー設置店舗に限る)
 ※宮崎県にあるリゾート施設フェニックスシーガイアリゾートの施設内の利用券

会社概要 (2018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
常勤監査役	青木 茂
監査役	阪上 行人
監査役(社外)	嘉指 富雄
監査役(社外)	榎本 峰夫

株式の状況

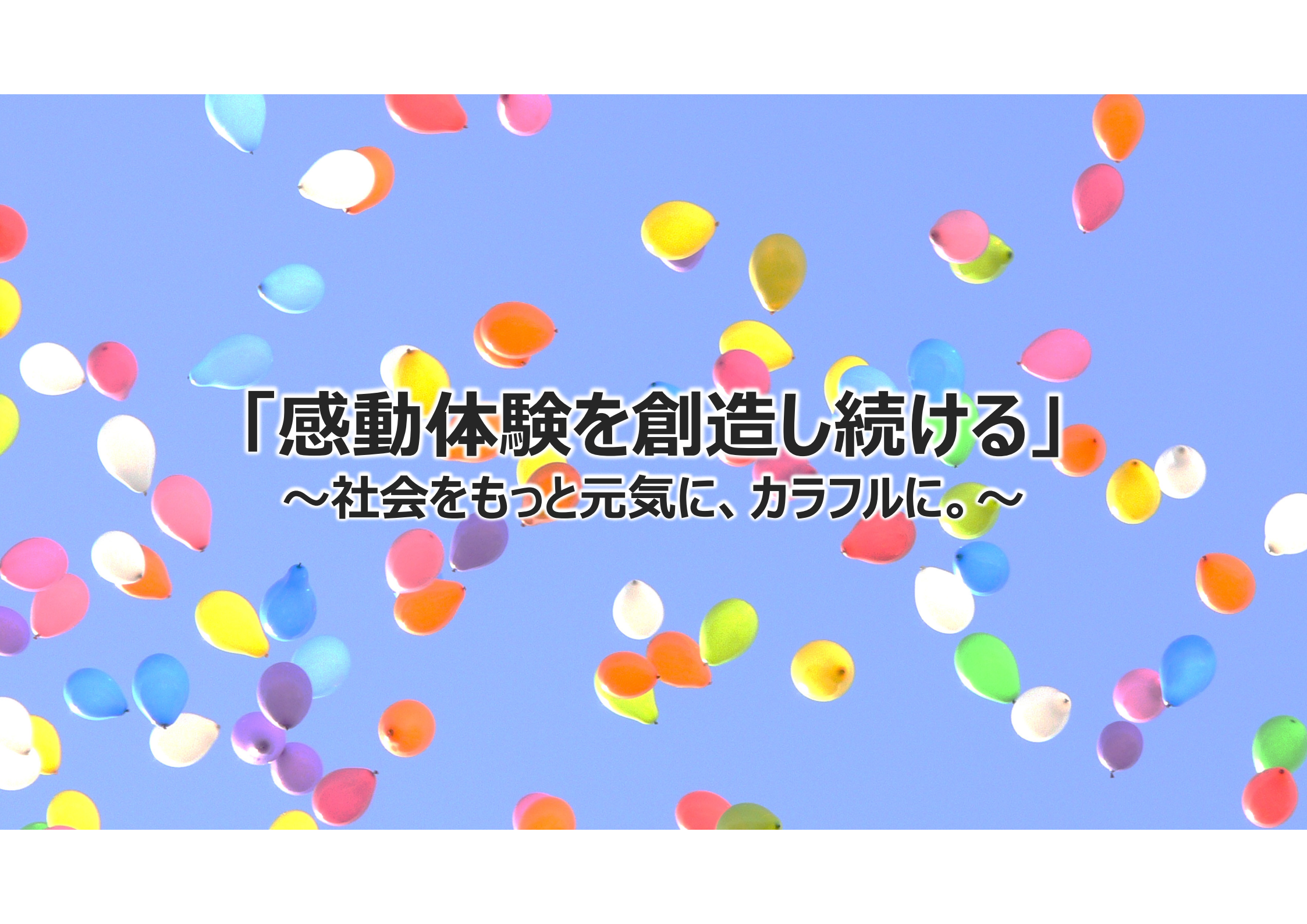
発行可能株式総数	800,000,000株
発行済株式の総数	266,229,476株
株主数	76,330名

属性別分布	(%)
金融機関	15.67
金融商品取引業者	1.44
その他法人	20.97
外国法人等	29.58
個人その他	20.41
自己株式	11.92

※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HS Company	35,308,000	13.26
セガサミーホールディングス株式会社	31,739,218	11.92
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)	9,803,700	3.68
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	8,839,000	3.32



「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。

QAセッション

Q 最近e-sportsについてテレビ等でよく取り上げられるが御社の見解を教えてください

A 2018年2月に日本国内におけるeスポーツ産業の普及と発展を目的とした新団体「JeSU」が設立され、セガHDの社長である岡村が会長に就任しているほか、『ぶよぶよeスポーツ』というIPを活用してコンテンツを展開しています。新しい本社においても、eスポーツの実況中継など行っており、自社のゲーム普及にもつながる可能性があるため、今後も積極的に推進していきたいと考えております。

Q 株主優待についてクオカードなどにしてくれないか、また、株主総会の懇親会やお土産がなくなったと思うが、やめてしまったのか

A 株主総会のお土産と懇親会については、ご来場いただくことができない株主様との公平性を鑑みた上で検討を重ねた結果、中止とさせていただきます。今後も株主様へは、直接的な利益還元である配当で還元していきたいと考えています。また、弊社では株主優待を昨年より新設いたしました。こちらも継続的な改善を検討しておりますが、金券等での還元よりは、やはり配当での利益還元が望ましいと考えております。一方で、株主優待を通して、弊社のサービスや事業を体験していただきたいという趣旨がありますため、自社のもので今後も検討をしていきたいと考えております。

Q パチンコパチスロ事業は海外展開の可能性があるのか

A 遊技機産業は規制産業のため、海外などの規制の違う環境において展開は難しいと考えております。国内での市場環境はシュリンク傾向が継続している中で、当社では遊技機事業の営業利益率30%を目指しており、過去には同様の水準も達成していたことから、今後も様々な施策を通して、収益性を上げていきたいと考えております。