

株主通信

2020
3月期
夏号



ヘッドライン

連結業績

売上高

▲ 前期比 11% 増

3,665 億円

営業利益

▲ 前期比 112% 増

276 億円

営業利益率

▲ 前期比 3.6 ポイントアップ

7.5 %

ROA*

▲ 前期比 2.4 ポイントアップ

3.0 %

* ROA (%) = 親会社株主に帰属する当期純利益 / 総資産

セグメント別業績



遊技機事業

前期比で増収、増益

売上高

▲ 前期比 7% 増

1,083 億円

営業利益

▲ 前期比 86% 増

249 億円



エンタテインメントコンテンツ事業

前期比で増収、増益

売上高

▲ 前期比 13% 増

2,477 億円

営業利益

▲ 前期比 51% 増

148 億円



リゾート事業

前期比で減収、損失幅拡大

売上高

▼ 前期比 1% 減

104 億円

営業損失

前期比 —

36 億円

株主の皆様へ

試練を乗り越え、
新たな未来を切り拓く。

代表取締役会長グループCEO

里見 浩

Hajime Satomi



外部環境

新型コロナウイルス感染症が猛威を振るい、世界各地で緊急事態宣言やロックダウンの対策がなされ、予断を許さない状況が続いています。感染症に罹患された方々には心よりお見舞い申し上げますとともに、一日も早いご快復をお祈り申し上げます。また、医療従事者の皆様や感染防止のため尽力されている方々へ深く感謝いたします。

当グループ事業においても、製品開発の遅れや、サービスの需要減退など様々な影響が出始めています。しかしながら、この危機に対して、当グループがまず最優先として取り組むべきは、お客様、取引先、全従業員の安全確保です。そして、この大きな試練を皆で力を合わせて乗り越え、必ずその先の未来を切り拓いていきたいと考えています。

中期ビジョン

中期経営目標として推進しております「Road to 2020」は、事業環境の変化などを背景に、遊技機事業及びエンタテインメントコンテンツ事業のデジタルゲーム分野が、想定を下回って推移したことなどにより、誠に遺憾ではありますが、目標は未達となりました。この結果を真摯に受け止め、各事業の課題の洗い出しを行い、対応策を含めた次期の中期計画目標の策定を進めています。

また、環境問題や、超少子高齢化社会等、様々な社会課題の解決への貢献を企業が求められるなか、当グループも、これまで以上にESG（環境、社会、ガバナンス）及びSDGsの取り組みを強化しています。今後も、本業であるエンタテインメントを通じて「感動体験」を創造し続け、社会に貢献していくことが、持続的に企業価値を高めていくことと信じて邁進いたしますので、株主・投資家の皆様におかれましては、

より一層のご支援を賜りますよう、心よりお願い申し上げます。

2020年5月

株主還元

2020年3月期の配当金は、2020年5月13日開催の取締役会において、下記の通り決議いたしました。

なお、2021年3月期の配当は、連結業績予想を見通すことが困難なため、現時点では未定とさせていただきます。今後、連結業績予想の開示が可能になった段階であわせて公表いたします。

期末配当金：1株につき20円

効力発生日：2020年6月4日
(支払開始日)

	40円	40円	40円	40円
期末	20	20	20	20
中間	20	20	20	20
	2017	2018	2019	2020 (年3月期)

COOメッセージ

「Road to 2020」の成果と課題を
今後の成長に活かしていきます。

各事業のポテンシャルを最大化
環境変化へ迅速に対応し、飛躍する

当期業績

当グループは、2018年3月期より3期にわたって「Road to 2020」を推進してまいりました。最終年度となる2020年3月期の業績は、売上高は3,665億円(前期比11%増)、営業利益は276億円(前期比112%増)、経常利益は252億円(前期比241%増)、親会社株主に帰属する当期純利益は137億円(前期比427%増)となりました。

なお、新型コロナウイルス感染症拡大による影響につきましては、アミューズメント施設分野及びリゾート事業において、3月度に外出自粛要請や旅行の差し控えなどによる利用者数の大幅減少などの影響が見られたものの、事業活動全般に対する影響は軽微でありました。一方で、新型コロナウイルス感染症拡大の影響に伴う不確定要素が懸念され、繰延税金資産の回収可能性を慎重に検討したことにより、繰延税金資産が減少いたしました。



代表取締役社長グループCOO

里見 治紀

Haruki Satomi

各事業の概況

遊技機事業

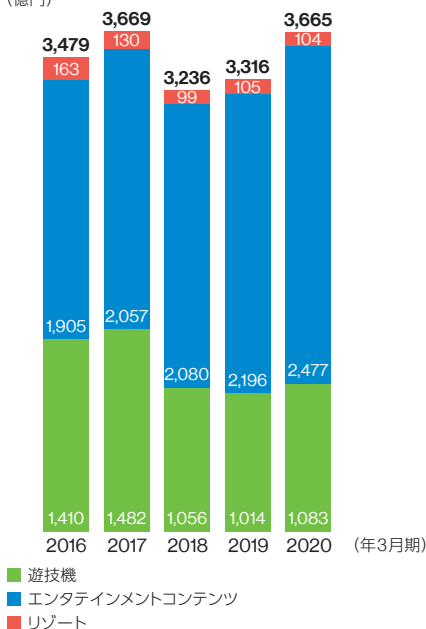
パチスロ遊技機は大型タイトル『パチスロ北斗の拳 天昇』などの販売を行い123千台の販売(前期は67千台の販売)となりました。パチンコ遊技機は、『P北斗の拳8霸王』などの販売を行い104千台の販売(前期は159千台の販売)となりました。以上の結果、売上高は前期比7%増となりましたが、「Road to 2020」において推進してきた利益率改善施策が功を奏したことから、利益率が前期比で大幅に改善し、営業利益は前期比86%増となりました。

エンタテインメントコンテンツ事業

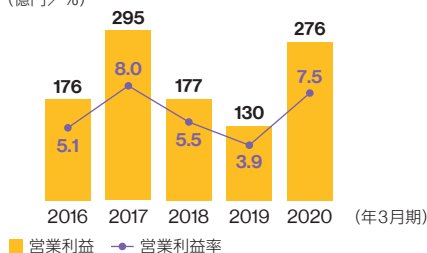
デジタルゲーム分野は、前期に減損処理を行った影響により費用が大幅に減少した以外にも、タイトル譲渡やタイトル提供などに伴う一過性収益の計上や、運営中タイトルが堅調に推移したことから、前期と比べて大幅に収益の改善が進みました。

業績

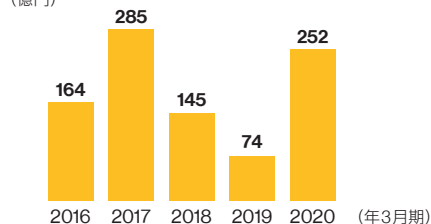
売上高
(億円)



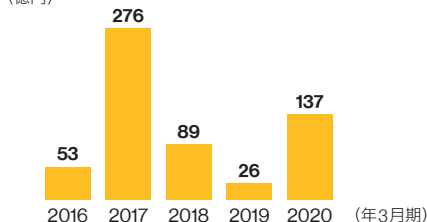
営業利益／営業利益率
(億円／%)



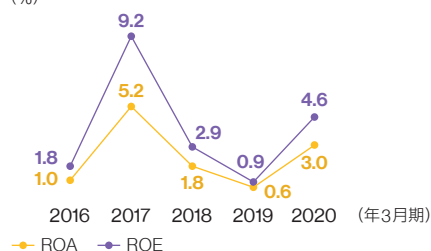
経常利益
(億円)



親会社株主に帰属する当期純利益
(億円)



ROA*1／ROE*2
(%)



*1 ROA (%) = 親会社株主に帰属する当期純利益 / 総資産
*2 ROE (%) = 親会社株主に帰属する当期純利益 / 自己資本

パッケージゲーム分野は、『Total War: THREE KINGDOMS』などの大型新作タイトルを複数発売したことにより売上が大幅に増加した一方で、開発費の償却等が進み費用が増加しましたが、既存タイトルのリピート販売は好調に推移し、販売本数は2,676万本(前期は2,344万本)となりました。

アミューズメント機器分野は、プライズ機などを中心に販売を実施しましたが、ビデオゲーム等の不振の影響もあり、低調に推移しました。アミューズメント施設分野は、消費増税や度重なる台風の影響、新型コロナウイルス感染症拡大の影響などにより、利用者数が低迷しました。

映像・玩具分野は、映画の配分収入や映像配信収入を計上したほか、玩具において新製品や定番製品を販売しました。

以上の結果、エンタテインメントコンテンツ事業の売上高は前期比13%増、営業利益は前期比51%増となりました。

リゾート事業

「フェニックス・シーガイア・リゾート」において、九州域を中心とした各種集客施策を実施しましたが、新型コロナウイルス感染症拡大の影響により3月の利用者数が大幅に落ち込んだことから、利用者数は前期比3%増にとどまりました。また、日本国内におけるIR(統合型リゾート)参入に向けた費用が増加しました。以上の結果、売上高は前期比1%減、営業損失幅が拡大しました。海外におきましては、韓国初のIR「パラダイスシティ」において、国内向けプロモーションの効果などにより、日本人VIPの方を中心に多くのお客様にご来場いただきました。また、当該施設を通じて日本国内におけるIR参入に向けた開発・運営ノウハウの取得に取り組みました。

今後の見通し

新型コロナウイルス感染症の世界的な流行拡大に伴い、その収束時期を現時点では見通せないことに加えて、国内外の経済活動へ与える影響をはじめとした、様々な不確定要素が懸念されます。そのため、2021年3月期の連結業績予想につきましては、現時点で業績への影響を合理的に算定することが困難であることから未定とさせていただきます。今後、業績への影響を慎重に見極め、合理的な予想の開示が可能となった段階で速やかに公表いたします。あわせて、次期中期経営計画につきましても、新型コロナウイルス感染症拡大後の市場環境を見極める必要があることから、発表を延期させていただきます。

なお、現時点で想定される新型コロナウイルス感染症に伴う各事業への影響につきましては、以下の通りです。このような環境下におきまして、当グループではお客様、取引先、全従業員を含む全てのステークホルダーの安全確保を最優先として事業運営を行うことはもちろん、人々が日常生活に不安を覚える今だからこそ、不要不急といわれるエンタテインメントを生業とする当グループが、何を期待され何をなすべきか改めて見つめ直し、より社会から求められる企業づくりを目指してまいります。

2020年5月

新型コロナウイルス感染症に伴い想定される各事業への影響

(2020年5月13日 決算発表時点)



遊技機事業

- 保安通信協会の型式試験受付枠の減少や、パチンコホールの休業による、遊技機の販売時期等の見直しが発生



リゾート事業

- 国内外における外出自粛、旅行や渡航の制限に伴う需要減が懸念される

フェニックス・シーガイア・リゾート

5月7日より当面の間、全施設臨時休業実施(5月11日より一部施設営業再開)

パラダイスシティ(韓国 仁川)

4月20日より営業再開も世界的な外出自粛/入国制限による利用者数減



エンタテインメントコンテンツ事業

- 自粛期間が長期化する場合、各分野において開発・販売スケジュール遅延の可能性がある
- デジタル・パッケージゲーム分野において、海外ダウンロード販売を中心に伸びが見られる
- 緊急事態宣言に伴うアミューズメント施設の臨時休業及び外出自粛等に伴う施設運営の悪化、それに伴うアミューズメント機器の受注減などが懸念される
- 映画公開延期に伴う配分収入等の計上時期の遅延が発生



詳細は「2020年3月期決算プレゼンテーション」をご参照ください
<https://www.segasammy.co.jp/japanese/ir/library/presentation/presentation.do>



【新型コロナウイルスによる 中止イベント支援プログラム】への支援

一般財団法人セガサミー文化芸術財団は、日本初・国内最大のクラウドファンディングサービスを展開するREADYFOR(株)が実施する「新型コロナウイルスによる中止イベント支援プログラム」を通じて、新型コロナウイルス感染症拡大の影響で中止となったパフォーミング・アーツ公演の主催者を支援いたします。

セガサミー文化芸術財団は、国内外の優れた芸術や伝統文化への寄与を目的に活動しています。このたび、活動支援事業の一環として、READYFOR(株)が実施する「新型コロナウイルスによる中止イベント支援プログラム」のクラウドファンディングプロジェクトに対し200万円を支援いたします。支援金は、当財団が選定したイベント主催者の方々に、一律で10万円が分配されます。

セガサミー文化芸術財団は、夢と感動溢れる芸術・文化活動に対する支援を通じて、豊かな社会の実現と文化の創造に貢献します。

中期経営戦略「Road to 2020」の振り返り



▶ 定量目標

2020年3月期の計画 (2017年5月公表)

営業利益率	ROA
15%以上	5%以上

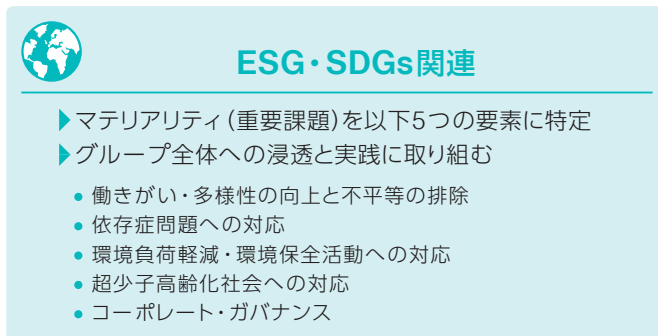
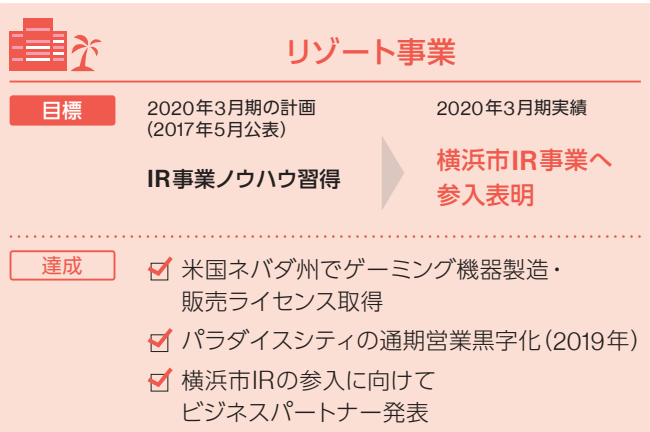
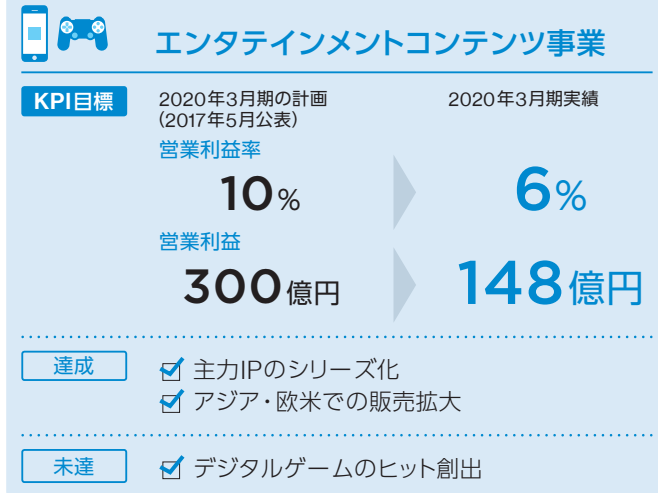
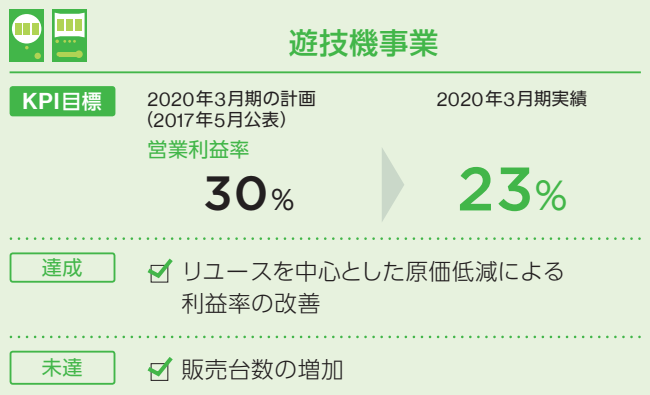
2020年3月期実績

営業利益率	ROA
7.5%	3.0%

計画未達の主な要因

遊技機事業における規則改正の影響と、エンタテインメントコンテンツ事業のデジタルゲーム分野におけるヒットタイトルの不足などを主な要因として、計画は未達となりました。

▶ 事業別の振り返り



詳細は「2020年3月期決算プレゼンテーション」をご参照ください
<https://www.segasammy.co.jp/japanese/ir/library/presentation/presentation.do>

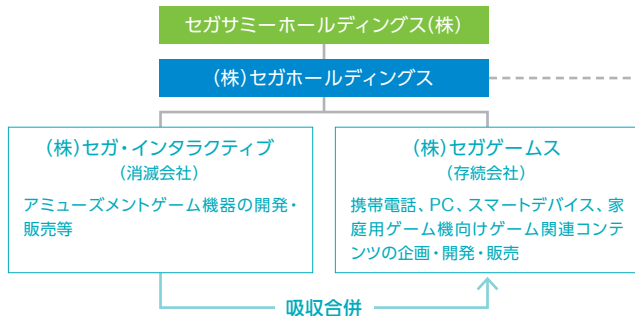


セガゲームスとセガ・インタラクティブを合併

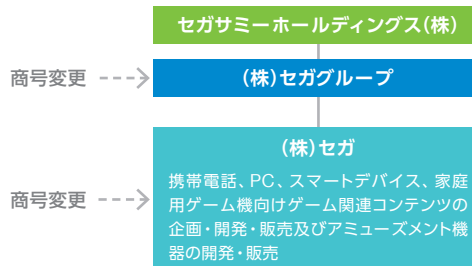
2020年4月、(株)セガゲームスと(株)セガ・インタラクティブを合併し、両社の開発リソースの有効活用を図るための組織再編を行いました。この新体制のもと、当グループの国内開発リソースを機動的に再配置し、グローバル市場における競争力を最大限に発揮していきます。

両社のリソースを活用し開発力強化

●～2020年3月31日



●2020年4月1日～



吸収合併

Message 開発力を強化し、グローバル市場におけるさらなるプレゼンスの向上を目指します



(株)セガ
代表取締役社長 COO
杉野 行雄

このたび、(株)セガの社長を拝命した杉野でございます。就任にあたりまして皆様にご挨拶申し上げます。

現在のゲーム市場では、5G やクラウドをはじめとするテクノロジーやインフラの発展に伴った、新しいゲームプラットフォーム・ビジネスモデルの普及等によるグローバル市場の拡大が見込まれています。当グループは、この世界規模で起こっている市場の大きな変化を追い風にし、さらなる成長を実現しなければなりません。そのための試金石となるのが、今回の新体制への変更です。グループの中核である(株)セガゲームスと(株)セガ・インタラクティブの2社を統合することで、国内 R&D リソースを機動的に再配置し、グローバル競争力のさらなる強化を目指します。

2021年3月期からは、海外市場における拡販と、国内 R&D 発のグローバルタイトルの開発に積極的に取り組んでいくとともに、当グループの総合力を活かしたIPの副次的展開によるグループシナジーの創出を推進していきます。



リゾート事業

「第1回 [横浜] 統合型リゾート産業展」に出展

当社は、2020年1月29日・30日にパシフィコ横浜で開催された「第1回 [横浜] 統合型リゾート産業展」に出展しました。

日本の新しい産業となる統合型リゾート(IR)の活性化と発展を目指す目的で開催された本展示会には、山下ふ頭でのIRの運営権獲得を目指す海外大手オペレーターなど約45社が出展しました。当グループも、オペレーターの1社としてブース出展しました。またオペレーター講演では、グループCOOの里見治紀が登壇し、当グループが「持続



的に成功するIR]のコンセプトのもと、地域社会・市民・地元企業と共存共栄し、地域全体の魅力を創出し、横浜市を世界の観光客から選ばれる「滞在型目的地」とするために貢献していくことをアピールしました。当グループは、パラダイスシティ及び各事業で培ってきた知見、ノウハウを活用し、施設開発から運営に至るまで、日本企業だからこそ可能な日本オリジナルなIRを実現し、世界中の皆様へ新たな感動を提供できるよう、今後も取り組みを加速していきます。

横浜IRを成功に導くためのアライアンス

総合デザイン

Foster + Partners

フォスターアンドパートナーズ

都市開発マスタープランニング、設計、監修において提携

- 環境に配慮したサステイナブルな都市の実現
- 港町の景観を活かした都市ブランドの向上

マーケティング



株式会社刀

事業プラン設計・構築及び事業提案・マーケティング業務において提携

- 持続的に成功する統合型リゾートの実現
- 「勝つべくして勝つ構造」を練り込んだ事業計画の作成:消費者に選ばれる「コンセプト」、現実性を担保した「需要予測」、需要予測を実現する「事業計画」

日本文化

京都



KYOTO KITCHO

京都吉兆

本格料亭旅館の企画・開発において提携

- 「日本料理」を核とした日本文化の総合的な体験施設の実現
- 日本文化の「継承」と「創造」そして「発信」

2009

2009年9月に発売した『パチスロ交響詩篇エウレカセブン』は、5号機で初めて本格的に「通常時から突入するART」を実現しました。この新システムは後に「エウレカタイプ」と呼ばれ、5号機の遊技性を広げる大きなターニングポイントになりました。

さらに、この新システムを「目押し不要」で実現したことと、毎日遊技できる「遊び



パチスロ交響詩篇エウレカセブン

やすいスペックバランス」が、ファン層の拡大に貢献しました。

演出面では、原作の名シーンをスタイリッシュに表現するとともに、秀逸な楽曲群が、多くのプレイヤーの心をつかみました。こうした「新しいゲーム性」と『交響詩篇エウレカセブン』の魅力が融合し、初代『パチスロ 交響詩篇エウレカセブン』は、5号機を代表するヒット作になったのではないかと考えています。

©2005 BONES/Project EUREKA ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©Sammy

今
第7話
世

パチスロ 交響詩篇 エウレカセブン3 HI-EVOLUTION ZERO

セガサミーグループが時代を超えて追求している、お客様のご期待を超える価値「感動体験」。連載の第7話は、「波二乗レ」のコンセプトのもと、4号機の前兆やATのゲーム性を完全再現し、5号機の歴史を変えた『交響詩篇エウレカセブン』の初代と最新作の開発秘話に迫ります。



今昔案内人

河内 秀則

研究開発統括本部
PS研究開発本部副本部長
兼PS第一セクション
チーフプロデューサー

感動

2019

2019年12月に6号機『パチスロ交響詩篇エウレカセブン3 HI-EVOLUTION ZERO』が発売されました。初代機の登場から10年、「継承」と「進化」をテーマにシリーズの集大成として、新機種の開発を進めました。「継承」では、シリーズ伝統の映像、音、出玉感、自力感を融合した最高の爽快感と、遊びやすさを追求しました。「進化」については、6号機のレギュレーションに合わせ、遊技性を



パチスロ交響詩篇エウレカセブン3
HI-EVOLUTION ZERO

一新したボーナスとATが連鎖する新しいシステムを搭載しました。また、2017年から三部作として公開がスタートした映画『交響詩篇エウレカセブン ハイエボリューション』を全面に押し出した演出にも力を入れました。2020年は、6号機への入れ替えが進む変換期となります。「新しいことはサミーから」の精神のもと、新たな市場を「より良い市場」にできるよう、これからも斬新で画期的な機種の開発を進めていきます。

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

ソニックを世界的なエンタテインメントのアイコンにするための専門事業部門

ソニック・スタジオ



©SEGA

ロサンゼルスを拠点とするソニック・スタジオは、世界各地のソニックファンの拡大を目的として、ソニックに関わる事業機能を集約し、幅広いプラットフォーム向けのコンテンツ開発など、様々なマーケティング活動を行っている。今回は、ソニック・スタジオのチーフブランドオフィサーのイヴォ・ガースコビッチ氏に話を聞きました。

旗艦IPであるソニックブランドを伸長させる

ソニックブランドが広く浸透するために、熱心なファンの声をしっかりと聞くことが重要です。彼らの期待に応え、さらに超えることができるよう努めています。コアなファン層は、ブランドのインフルエンサーやエバンジェリスト（伝道師）となって周りのコミュニティに積極的に発信してくれます。こうしたファンを尊重し、エンゲージメントを大切にしたいと考えています。そのために、最も重視していることはユーザーが求める以上の質の高いゲームを提供することです。ユーザーに驚きを与え、面白いと感じてもらえる作品を目指して日々取り組んでいます。それに加え、マルチなプラットフォームへと展開することで、エンゲージメントの機会を増やしていくことも、IPを伸長させるためには重要となります。私たちは、世界中どこでもファンのもとにソニックを届けられるよう頑張っています。

舞台



ソニック・スタジオキーパーソン



Sega of America, Inc.
Chief Brand Officer
(チーフブランドオフィサー)

Ivo Gerscovich
イヴォ・ガースコビッチ

ソニックをポップカルチャーのアイコンにする

2020年2月から世界各国で公開され、日本でも近日公開予定の実写映画『ソニック・ザ・ムービー』による波及効果は非常に大きく、若年層からシニア層まで様々な世代や、これまでプロモーションが難しかった国々にまでソニックの魅力が伝えることができました。この認知度の向上を追い風に、今後も関係会社やブランドとのコラボレーションにも力を入れていきます。ソニック30周年に向けて、大規模コラボレーション企画も現在進めていますのでご期待ください。ソニックのファンは女性も多く、化粧品など女性向けブランドとの企画も行ってきました。また、ユーザーに驚きを与え、面白いと思ってもらえるような、自社企画によるソニックを使った商品も強化しています。クラウドファンディングとして発表したソニックの焼き色を付けることができるトースターは、SNSなどで話題になり、ファン間で大好評を博しました。また、ソニックのピザカッターを製作し、欧米向けに発売しています。私たちの最終的な目標は、ソニックをさらにカッチングエッジ(先進的でかつこいいなIP)にするともに世代を問わず愛されるブランドにすることです。最先端かつ子供たちにとって安全なコンテンツの提供を目指しています。同時に、このキャラクターが、どんな時にも、世界中に楽しみを届ける存在であってほしいと願っています。そして、私たちは、ソニックをエンタテインメントのポップアイコンにし、ハリウッドで人気を定着するという大きな目標に向けて、取り組んでいきます。私たちの快進撃が今始まります。

最新トピックス

『ソニック・ザ・ムービー』 全世界で興行収入3億ドルを突破!



セガ・オブ・アメリカ(Seга of America, Inc.)と米国パラマウント・ピクチャーズとで共同製作を行った映画『ソニック・ザ・ムービー』が、公開1カ月で全世界の興行収入3億ドルを突破しました。本作は、2月14日(金)から全米をはじめ各国で公開をスタートし、3日間で全米興行収入5,801万ドルを記録するとともに、ゲーム原作映画史上最高のオープニング成績となり、映画史に新たな1ページを刻みました。



©2020 PARAMOUNT PICTURES
AND SEGA OF AMERICA, INC.
ALL RIGHTS RESERVED.

『龍が如く7 光と闇の行方』 出荷本数45万本突破!



累計出荷本数1,200万本を超える『龍が如く』シリーズ最新作『龍が如く7 光と闇の行方』が国内・アジア地域で、累計出荷本数45万本を突破しました。本作では新主人公の春日一番が、新たな舞台「横浜・伊勢佐木異人町」で仲間たちとともに成り上がり、巨悪を打ち砕くまでを描いた熱い人間ドラマを体感できます。壮大な物語、かつてない規模のゲーム舞台、喧嘩アクションとRPGコマンド選択システムが融合した「ライブコマンドRPGバトル」などが人気となっています。



©SEGA

(株)ジグ社製の筐体を採用した 新作タイトルが続々投入



当社は、(株)ユニバーサルエンターテインメントと合併で設立した(株)ジグを中核として、遊技機のユニット・部品の共通化やリユースを推進し、製品力の向上と原価改善、さらには業界全体の効率性向上と活性化を進めています。2020年3月期には、(株)ジグ社製の筐体を採用した新作タイトルを続々投入し、取り組みを加速させました。

©2017 BONES/Project EUREKA MOVIE ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©Sammy
©武論尊・原哲夫/NSP 1983. ©NSP 2007 著作権許諾証 YAF-420 ©Sammy
©西尾維新/講談社・アニプレックス・シャフト ©Sammy



パチスロ交響詩篇エウレカセブン3
HI-EVOLUTION ZERO

5号機の流れを変えた革新的なシステムを圧倒的なクオリティで継承



北斗の拳 天昇
ハイスペックATを搭載し、
ゲーム性を一新



パチスロ物語シリーズ
セカンドシーズン

化物語の遊技性が6号機になって
継承&進化

『新サクラ大戦 the Animation』を 放送



(株)セガは、テレビアニメ『新サクラ大戦 the Animation』を2020年春よりTOKYO MX、サンテレビ、KBS京都及びBS11にて放送を開始しました。『新サクラ大戦 the Animation』は、PlayStation®4用ソフトウェア『新サクラ大戦』のアニメ化作品です。本作の主人公、「帝国華撃団・花組」の隊長代理となった天宮さくらを中心にした、『新サクラ大戦』の新たな物語が描かれます。さらに、2020年5月には、本作のエンディング主題歌で帝国歌劇団・花組&エリス、ランスロット、ユイが歌う「桜夢見し」のCDがエイベックス・ピクチャーズより発売になりました。

©SEGA/SAKURA PROJECT



「セガ設立60周年プロジェクト」 始動!



セガグループは、(株)セガの前身となる日本娯楽物産(株)が設立された1960年を起点として、2020年6月3日に設立60周年を迎えました。60周年のキーメッセージとして設定した“GO SEGA”には、いつも創造的な製品やサービスを提供し続けてきた「創造は生命(いのち)」のDNAを絶やさず、さらに強く前進していこうという想いを込めています。「セガ設立60周年プロジェクト」はその想いを象徴する周年ロゴとともに、1年を通じ様々なコンテンツを展開していきます。



<https://60th.sega.com>



ぱちんこ『P交響詩篇エウレカセブン HI-EVOLUTION ZERO』を新発売



2020年、パチスロの大人気機種『交響詩篇エウレカセブン』のぱちんこ第一弾が発売されます。「遊タイム」を搭載し、幅広いファン層に適した遊びやすさと出玉のバランスを追求した仕様となっています。エウレカ愛とパチスロでのノウハウを注ぎ込んだゲーム性と演出により、圧倒的なクオリティを実現しました。ここからぱちんこ『交響詩篇エウレカセブン』の新たな歴史が始まります。

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



P交響詩篇エウレカセブン
HI-EVOLUTION ZERO

株主優待拡充のご案内

当社は、多くの株主の皆様当社サービスを体験していただき、中長期にわたり当社株式を保有していただくことを主な目的として、株主優待制度を導入しています。このたび、当社株式の長期保有をさらに促進することを目的として、株式の保有数、保有期間に応じた新たなカテゴリーを追加しました。また新たに社会貢献活動への寄付も導入いたしました。

◆ 魅力的な優待を、多数ご用意 ◆

株主優待内容 (6月、12月の2回に分けて配布予定)

保有株式数	年数	①	②	③	④	⑤	⑥
100株以上1,000株未満	—	2,000円分	—	—	—	—	—
1,000株以上3,000株未満	—	2,000円分	20,000円分	—	—	—	—
3,000株以上5,000株未満	2年未満	2,000円分	40,000円分	—	—	—	—
	2年以上			NEW 1枚*1			
5,000株以上20,000株未満	2年未満	2,000円分	40,000円分	2枚	—	—	2枚
	2年以上			—			
NEW 20,000株以上	—	2,000円分	40,000円分	—	—	NEW 2枚	2枚

① UFOキャッチャー利用券*2

日本国内のセガゲームセンターのUFOキャッチャーもしくはセガキャッチャーオンラインで利用できる利用券

④ フェニックス・シーガイア・リゾートクラブフロア宿泊券*3

シェラトン・グランデ・オーシャンリゾート、プレミアムカテゴリー「クラブフロア」1泊宿泊券(1部屋大人2名まで)

*1 12月配布予定。

*2 ①のセガゲームセンターでのご使用は、UFOキャッチャー設置店舗に限ります。一部、ご利用いただけない店舗がございます。

UFOキャッチャーとセガキャッチャーオンラインとの併用はできません。

*3 ③～⑥はゴールデンウィーク、お盆、年末年始等、繁忙期にはご利用いただけない期間がございます。

② フェニックス・シーガイア・リゾート施設利用券

フェニックス・シーガイア・リゾート(宮崎県)で利用できる施設利用券

⑤ フェニックス・シーガイア・リゾートスイートルーム宿泊券*3

シェラトン・グランデ・オーシャンリゾート、プレミアムカテゴリー「スイートルーム(クラブスイート・ブランド)」1泊宿泊券(1部屋大人2名まで)

③ フェニックス・シーガイア・リゾート宿泊券*3

フェニックス・シーガイア・リゾート(宮崎県)内、シェラトン・グランデ・オーシャンリゾート1泊宿泊券(1部屋大人2名まで)

⑥ パラダイスシティ宿泊券*3

パラダイスシティ内、パラダイスホテル&リゾート(韓国・仁川)1泊宿泊券(1部屋大人2名まで)

優待券のご利用期限延長に関するお知らせ

当社は、新型コロナウイルス感染症拡大に伴い、2020年6月末日をご利用期限とするすべての株主優待券につきまして、以下の通りご利用期限を6カ月間延長させていただきます。

対象：券面に「ご利用期限：2020年6月末日」と印字されている未使用の株主優待券

- ◆ UFOキャッチャーもしくはセガキャッチャーオンライン利用券
- ◆ フェニックス・シーガイア・リゾート(宮崎県)施設利用券
- ◆ フェニックス・シーガイア・リゾート内、シェラトン・グランデ・オーシャンリゾート宿泊券
- ◆ パラダイスシティ内、パラダイスホテル&リゾート(韓国・仁川)宿泊券

延長後の有効期限：2020年12月末日まで(6カ月間の延長)

※ただし、繁忙期にはご利用いただけない期間がございます。

株主優待に関する詳細は、当社Webサイトをご覧ください。

<https://www.segasammy.co.jp/japanese/ir/stock/share/>



当社は、社会貢献活動への寄付も導入しています。詳細は、当社のリリースをご覧ください。

https://www.segasammy.co.jp/japanese/pdf/release/20190213_yuutai_j_final_2.pdf



企業情報

会社概要 (2020年3月31日現在)

会社名	セガサミーホールディングス株式会社
所在地	東京都品川区西品川一丁目1-1 住友不動産大崎ガーデンタワー
設立	2004年10月1日
資本金	299億円
従業員	8,798名(連結)
上場取引所	東京証券取引所第一部(証券コード:6460)
役員	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 吉澤 秀男 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

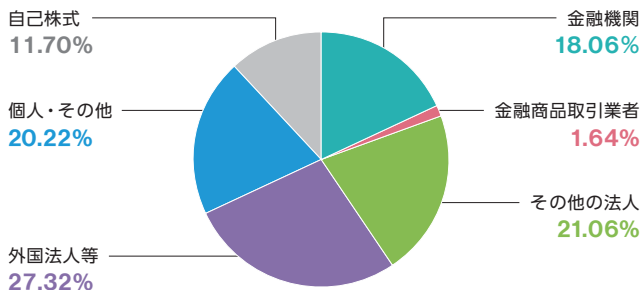
株式の状況 (2020年3月31日現在)

発行可能株式総数	800,000,000株
発行済株式総数	266,229,476株
株主数	72,584名

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	31,138,238	11.69
日本マスタートラスト信託銀行株式会社 (信託口)	16,252,100	6.10
有限会社エフエスシー	13,622,840	5.11
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社 (信託口)	10,185,700	3.82

所有者別分布状況(単元未満の株式数含む)



株主メモ (2020年3月31日現在)

証券コード	6460
1単元の株式数	100株
事業年度	毎年4月1日から翌年3月31日まで
定時株主総会	毎年6月
剰余金の 配当基準日	期末配当: 3月31日 / 中間配当: 9月30日 その他必要があるときは、あらかじめ公告いたします。
公告の方法	電子公告
公告掲載URL	https://www.segasammy.co.jp/japanese/etc/notice/ なお、止むを得ない事由により、電子公告によることができない場合は、日本経済新聞に掲載して行うものとします。

株主名簿管理人	三菱UFJ信託銀行株式会社
同連絡先	三菱UFJ信託銀行株式会社 証券代行部 〒183-0044 東京都府中市日綱町1-1 電話: 0120-232-711(通話料無料)
同取次所	三菱UFJ信託銀行株式会社 全国各支店

当社株主名簿管理人の三菱UFJ信託銀行(株)のホームページでは、株式の名義書換、単元未満株式の買取または買増、その他株式に関する諸手続きについてご案内しております。なお、証券会社の口座で株式をお持ちの方はお取引のある証券会社へご照会ください。
(三菱UFJ信託銀行のホームページ) <http://www.tr.mufg.jp/daikou/>

アンケートご協力をお願い

当社では、皆様から頂戴した貴重なご意見を活かして株主通信での情報発信を含めた、IR活動の充実に努めています。右記のURLまたはQRコードよりアクセスしていただき、アンケートにご協力をお願いいたします。また、株主優待に関するご意見もこちらにお寄せください。



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

※ キーボード入力の際、入力ミスにご注意ください。

アンケート集計結果ご報告

「2020年3月期 株主通信 冬号」でのアンケートにご協力いただき、ありがとうございました。皆様から頂戴したご意見の一部をご紹介します。

セガサミーに今後期待すること

ご意見 1 カジノを含む統合型リゾート等、新規事業の立ち上げに期待しています。

セガサミーより

当社は、国内におけるIR参入に向けた開発・運営ノウハウの蓄積を順調に進めています。また、2020年1月には、「第1回[横浜]統合型リゾート産業展」に出展しました。（詳細はP.8をご覧ください。）

ご意見 2 既存事業の収益改善に期待します。

遊技機事業は、「Road to 2020」にて推進した利益率改善施策によって、利益率は大幅に改善しています。今後も既存事業の収益改善策を進めていきます。

IRインフォメーションセンターのご案内

アンケートや株式情報、企業情報などご不明点がございましたら、下記までお問い合わせください。なお、土日祝及び会社休業日は休みとさせていただきます。

開設時間 平日▶

9:00-18:00

電話番号▶

03-6864-2407

2020年IRカレンダー 今後の株主様、投資家向け活動に関する予定

7月 第1四半期決算発表

10月 第2四半期決算発表



セガサミーホールディングス(株)投資家情報サイト
<https://www.segasammy.co.jp/japanese/ir/>

見直しに関する注意事項

この資料に記載されている、セガサミーホールディングス株式会社及びグループ企業に関する業績見直し、計画、経営戦略、認識などの将来に関する記述は、当社が現時点で把握可能な情報に基づく将来に関する見直しであり、その性質上、正確であるという保証も将来その通りに実現するという保証もありません。従って、これらの情報に全面的に依拠されることはお控えいただきますようお願いいたします。実際の業績に影響を与える要因は、経済動向、需要動向、法規制、訴訟などがありますが、業績に影響を与える要因はこれらの事項に限定されるものではありません。

SEGASammy

セガサミーホールディングス株式会社

〒141-0033 東京都品川区西品川一丁目1-1 住友不動産大崎ガーデンタワー

UD
FONT

