

CORPORATE PROFILE 2026

セガサミーホールディングス株式会社 会社案内

感動体験が創造する未来

セガサミーは、ゲームメーカーのセガと遊技機メーカーのサミーが2004年に経営統合して誕生した総合エンタテインメント企業グループです。

“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。～”をMission/Purposeに掲げ、「エンタテインメントコンテンツ」、「遊技機」、「ゲーミング」の3つの事業を中心に幅広いフィールドでエンタテインメントを提供しています。

私たちが手掛けるエンタテインメントビジネスは、平和な世の中でなければ消費されない、いわゆる“平和産業”です。

例えば、大きな災害が発生したとき、あるいは世界が分断と対立を強めるとき、人々がまず求めるものは衣食住であり、心身の安全です。

人々がエンタテインメントに興じる余裕はありません。

そのような状況において、私たちは不要不急ビジネスとして、その存在価値を問われてきました。

しかし、心身の安全が守られたとき、次に必要となるものは、喜びや刺激、そして安らぎです。

私たちはこれまでも、困難に直面したとき、大きな壁にぶつかったとき、

エンタテインメントが生み出す感動体験を通じて、日々の癒しや明日への活力を見出ししてきました。

そして、家族や友人、仲間とともに感動したとき、すなわち「共感」が生まれたとき。

感動体験が生み出す力は何倍にも増幅し、時には社会をも変えてきました。

エンタテインメントには人の心を豊かに、前向きにするだけでなく、社会や未来を良い方向へ導く、底知れぬ力があるのです。

たしかに、人はエンタテインメントがなくても生きていけますが、エンタテインメントは人生に彩りを与えてくれます。

私たちが手掛ける製品やサービスを通じて「感動体験」、そして「共感」を生み出し、社会を元気に、カラフルに彩りたい。

そしていつか、私たちが提供するエンタテインメントで平和な世界を築きたい。

セガサミーグループはエンタテインメントを通じて社会から求められる存在であり続けるため、

これからもグループ一丸となって感動体験を創造してまいります。

代表取締役社長グループ CEO

里見 治紀





「セガサミーグループ ミッションピラミッドについて」

セガサミーグループでは、不変の価値観でありDNAであるValue (価値観・DNA)、Mission/Purpose (存在意義)、Vision (ありたい姿)を策定しています。

Valueには、斬新なアイデアをもとに多くの感動体験を創造してきたセガの社是である「創造は生命」と、どんな苦境に陥った時も積極果敢に決してあきらめず、困難に立ち向かってきたサミーの社是である「積極進取」を据え、グループが最も大切にしている価値観・DNAとしています。

セガサミーグループは総合エンタテインメント企業グループとして、いついかなる時でも感動体験を創造し続けることを使命に企業活動を行い、人々の心に感動を呼び起こすような「GameChanger (革新者)」となり、社会から求められる存在であり続けられるよう、今後も皆様にお楽しみいただけるエンタテインメントを提供してまいります。

Competency



～私たちが共有し続けたい革新者のコンピテンシー～ - Our Core Qualities -

突破力 Drive	航路を切りひらく Chart a course to new frontiers.	新しい価値を創るために、勇気をもって前進すること Proactively tackle new challenges.
共感力 Empathy	心の火を灯しあう Realize that no-one travels alone.	相手を理解し、心を伝え、多くの人の協力を得ること Actively build networks based on mutual trust.
決断力 Initiative	自分のコンパスを磨く Guide by your own compass.	判断軸を磨き、自ら決断していくこと Keep your goals in mind and act accordingly.
自制力 Control	誠実に みんなのために Keep your rudder steady.	将来のために今どうあるべきかを考え、誠実に対応すること Plan for the future. Act in the present with integrity and sincerity.
徹底力 Resolve	荒波でもオールをとめない See the journey through.	そこに可能性がある限り、妥協せずに最後までやり抜くこと Realize your potential and complete tasks to the best of your ability.

SEGA Sammy Business Summary



セガサミーグループはゲームコンテンツから映像、玩具に至るまで多種多様な“遊び”を提供する「エンタテインメントコンテンツ事業」、パチンコ・パチスロの開発から販売までを手がける「遊技機事業」、統合型リゾートの運営およびカジノ機器の開発等を手掛ける「ゲーミング事業」を軸に事業を展開しています。それぞれの事業が分野で独自の地位を築きながら、グループとしてシナジーを生み出すことで、新たな付加価値を創造し、世界中のあらゆる人に感動体験を提供し続けてまいります。



エンタテインメントコンテンツ事業

ゲームコンテンツから映像、玩具に至るまで多種多様な“遊び”を提供しています。

エンタテインメントコンテンツ事業は株式会社セガを中心としたセガグループにより、コンシューマ、映像、AM&TOYの3つの事業を推進し、コンシューマゲーム等のゲームコンテンツから、アニメや玩具など、エンタテインメントに関する多様なコンテンツやサービスを提供しています。セガグループはトランスメディア戦略を中核に、ゲームコンテンツからアニメーションやライセンスを含む多方面のメディア展開を通じてIPの価値を高めるとともに、世界各地のグループ会社との連携を強化し、世界中のみなさまに感動体験を提供してまいります。

遊技機事業

“業界の革新者”として既存概念に捉われない製品を提供します。

サミーを中心とする遊技機事業は、“新しいものはサミーから”をモットーに既存概念を覆す数々の“業界初”を生み出してまいりました。

昨今の業界を取り巻く急激な環境の変化に対応し、多くの皆様に感動体験をお届けするためには既存概念に捉われない挑戦が必要です。“業界の革新者”としてヒットを創出するため、これからも自由な発想と旺盛な好奇心を持って開発に取り組んでまいります。

ゲーミング事業

グループが保有する資産を活用し、日常にはない「手に汗握る感動体験」を創造しています。

韓国初の統合型リゾート(IR)施設であるパラダイスシティにおいて、ホテルやエンタテインメント施設、商業施設に加え、カジノ施設を通じた“非日常”の感動体験を創造しています。また、セガサミーグループが培ってきたテクノロジーや豊富な経験を活かし、グローバルゲーミング市場に向けたカジノ機器の開発を行っています。

Product & Service

遊技機 (パチンコ・パチスロ)



スマスロ 北斗の拳 転生の章2
©武論尊・原哲夫/コアミックス 1983.
©COAMIX 2007 著作権許諾証YJN-815
©Sammy



e甲鉄城のカバネリ2 咲かせや燦然
©カバネリ製作委員会 ©Sammy

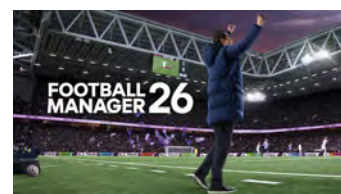
デジタルゲーム



PSO2 ニュージェネシス ver.2
©SEGA



プロジェクトセカイ
カラフルステージ! feat. 初音ミク
© SEGA / © Colorful Palette Inc. /
© Crypton Future Media, INC.
www.piapro.net piapro
All rights reserved.



Football Manager 26
©Sports Interactive Limited 2025.
Published by SEGA.

ダーツ



ダーツライブ3
©DARTSLIVE Co., Ltd.

パッケージゲーム



ソニックレーシング クロスワールド
©SEGA



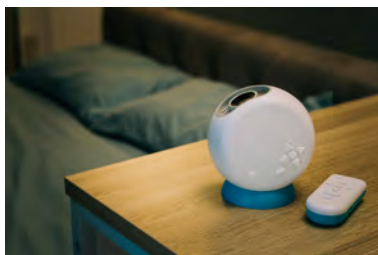
メタファー：リファンタジオ
©ATLUS. ©SEGA.

アニメーション制作



劇場版「名探偵コナン ハイウェイの壺天使」
©2026 青山剛昌/名探偵コナン製作委員会

トイ



ドリームスイッチ
©SEGA FAVE

AM機器



UFO CATCHER 10

UFO CATCHER 10
©SEGA

ゲーミング



パラダイスシティ
© SEGA SAMMY CREATION INC.



「Railroad RICHES」シリーズ
© SEGA SAMMY CREATION INC.

SEGA SAMMY GROUP

SUSTAINABILITY VISION

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

「セガサミーグループ サステナビリティビジョンについて」

私たちは、2030年に「どんな会社でありたいのか、あるべきなのか」という将来像を描き、持続可能な未来の実現に向けて、サステナビリティビジョンを策定しました。また5つのマテリアリティ(重要課題)を設定し、重点的に取り組んでまいります。

マテリアリティ	主な取り組み	目標
 人	<ul style="list-style-type: none"> ● マルチカルチャー人材の増加で、ゲーム・チェンジを推進 ● 性別にかかわらず活躍できる基盤づくり ● 次代を担う中核人材の戦略的育成 ● 人材のエンゲージメント維持・向上のための職場環境整備 	<ul style="list-style-type: none"> ● マルチカルチャー人材比率 約900名(約21%以上) ● 女性管理職比率 約80名以上(約8%以上) ● 教育投資額 累計40億円以上 ● エンゲージメントスコア 58以上/レーティングA以上 <small>(いずれも2031/3期または2030年に向けた目標)</small>
 製品/サービス	<ul style="list-style-type: none"> ● 品質向上と安心・安全のさらなる推進 	<ul style="list-style-type: none"> ● グローバルリーディング コンテンツプロバイダー <small>(エンタテインメントコンテンツ事業)</small> ● 「稼働・設置・販売」シェア三冠王 <small>(遊技機事業)</small>
 環境	<p>Scope 1,2 ● 削減施策の検討</p> <p>● サプライヤーエンゲージメント強化</p> <p>Scope 3 ● 取引先選定基準の検討</p> <p>● 削減目標設定対象会社の拡大・時期の検討</p> <p>TCFD対応 ● 戦略のアップデート</p> <p>● 開示対象会社の拡大・時期の検討</p>	<p>Scope 1,2</p> <ul style="list-style-type: none"> ● グループ全体で約50% への削減(2030年) ● グループ全体カーボンニュートラル(2050年) <p>Scope 3</p> <ul style="list-style-type: none"> ● GHG排出量22.5%以上の削減
 依存症	<ul style="list-style-type: none"> ● 各業界団体と連携した依存症やゲーム障害への対応・予防に関する取り組み ● 依存症研究への継続的な取り組み 	<ul style="list-style-type: none"> ● 依存症に関する法令・規則・自主規則等の遵守 ● 業界の健全な発展に貢献 ● 依存症に関する産学共同研究の実施
 ガバナンス	<ul style="list-style-type: none"> ● 継続して透明性の高い経営を実現し、中長期的な企業価値向上に資するコーポレート・ガバナンス体制を維持 	

沿革

2004年5月	・株式会社セガとサミー株式会社(以下、「両社」)は、株主総会及び関係官庁の承認を前提として、株式移転により共同で持株会社を設立し、両社の経営統合を行う株式移転契約書を締結することにつき取締役会で決議し、同契約書を締結。
2004年6月	・両社は、株主総会において、両社が共同で株式移転の方法により当社「セガサミーホールディングス株式会社」を設立し、両社が完全子会社となることについて承認決議。
2004年10月	・両社が、株式移転により共同で当社を設立。当社の普通株式を東京証券取引所市場第一部に上場。
2005年10月	・アニメーション映画の企画・制作・販売を手掛ける株式会社トムス・エンタテインメントを株式取得により、持分法適用関連会社から連結子会社化。
2007年3月	・サミー株式会社が、パチスロ・パチンコ遊技機の開発・製造・販売を手掛けるタイヨーエリック株式会社の第三者割当増資を引き受け、同社を持分法適用関連会社とする。
2007年12月	・サミー株式会社が、タイヨーエリック株式会社の第三者割当増資を引き受け、持分法適用関連会社から連結子会社化。
2010年12月	・当社を株式交換完全親会社、株式会社サミーネットワークス、株式会社セガトイズ、株式会社トムス・エンタテインメントをそれぞれ株式交換完全子会社とする株式交換を実施。
2011年8月	・当社の普通株式を対価として、サミー株式会社を株式交換完全親会社、タイヨーエリック株式会社を株式交換完全子会社とする株式交換を実施。
2012年3月	・複合型リゾート施設を運営するフェニックスリゾート株式会社の発行済全株式取得により、同社を連結子会社とする。
2012年5月	・サミー株式会社が、埼玉県川越市に川越工場を新設。(旧川越工場は埼玉工場へ名称変更)
2012年6月	・サミー株式会社が、埼玉県川越市にサミーロジスティクスセンターを新設。
2012年7月	・韓国仁川広域市におけるカジノを含む統合型リゾート施設の開発・運営を手掛ける合併会社PARADISE SEGASAMMY Co., Ltd.を設立し、持分法適用関連会社とする。
2013年6月	・カジノ機器の開発・製造・販売を手掛けるセガサミークリエイション株式会社を設立。
2013年11月	・株式会社セガが100%出資して新設した子会社において、株式会社インデックスの事業を譲受け。(当該子会社は2014年4月、株式会社アトラスに商号変更)
2014年11月	・持分法適用関連会社であるPARADISE SEGASAMMY Co., Ltd.が、統合型リゾート施設「パラダイスシティ」の建設に着手。
2015年4月	・グループ内組織再編に伴って、株式会社セガを分割会社とし、新設分割により株式会社セガホールディングス(当該子会社は2021年4月、株式会社セガによる吸収合併により消滅)、株式会社セガ・インタラクティブ(当該子会社は2020年4月、株式会社セガによる吸収合併により消滅)、株式会社セガ・ライブクリエイション(現CAセガジョイポリス株式会社)を設立。 株式会社セガが、株式会社セガネットワークスを吸収合併し、株式会社セガゲームス(現株式会社セガ)に商号変更。
2017年4月	・持分法適用関連会社であるPARADISE SEGASAMMY Co., Ltd.が、統合型リゾート施設「パラダイスシティ」を開業。
2017年12月	・セガサミークリエイション株式会社及び同社子会社のSEGA SAMMY CREATION USA INC.が、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。
2018年8月	・当社並びに首都圏に所在する一部の当グループ事業会社の本社を東京都品川区に移転。
2020年4月	・グループ内組織再編に伴って、株式会社セガゲームスが、株式会社セガ・インタラクティブを吸収合併し、株式会社セガに商号変更。また、株式会社セガホールディングスが、株式会社セガグループ(当該子会社は2021年4月、株式会社セガによる吸収合併により消滅)に商号変更。
2020年12月	・株式会社セガ エンタテインメント(現株式会社GENDA GiGO Entertainment)株式の一部売却に伴い、同社を連結子会社より除外。
2021年3月	・Sega Amusements International Ltd.株式の売却に伴い、同社を連結子会社より除外。
2021年4月	・グループ内組織再編に伴って、株式会社セガが、株式会社セガグループを吸収合併。
2022年4月	・東京証券取引所の市場区分の見直しにより、東京証券取引所の市場第一部からプライム市場へ移行。
2022年6月	・監査役会設置会社から監査等委員会設置会社に移行。
2023年8月	・Sega Europe Limitedが、モバイルゲームの企画、開発、販売を手掛けるRovio Entertainment Ltdを株式取得により連結子会社化。
2024年4月	・グループ内組織再編に伴って、株式会社セガを吸収分割会社、株式会社セガトイズを吸収分割承継会社とする吸収分割を実施し、株式会社セガトイズは株式会社セガ フェイブに商号変更。
2024年5月	・「リゾート事業」を「ゲーミング事業」へ、事業領域再編。 ・フェニックスリゾート株式会社の株式売却に伴い、同社を連結子会社より除外。
2025年4月	・セガサミークリエイション株式会社が、B2B iGaming コンテンツサプライヤー事業を展開するStakelogic B.V.を株式取得により連結子会社化。
2025年5月	・セガサミークリエイション株式会社が、米国カジノオペレーター向けSaaS事業及び欧州・南米向けB2Cオンラインゲーミング事業を展開するGAN Limitedを株式取得により連結子会社化。

会社概要 (2025年3月31日現在)

社名 セガサミーホールディングス株式会社
SEGA SAMMY HOLDINGS INC.

所在地 〒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

TEL 03-6864-2400(代表)

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

資本金 299億円

従業員数 414名(グループ全体:8,147名) ※連結会社の従業員数

設立 2004年10月1日

主要取引銀行 三井住友銀行
三菱UFJ銀行

上場証券取引所 東京証券取引所

証券コード 6460

役員一覧 (2026年4月1日現在)

取締役及び監査等委員である取締役

取締役会長 ファウンダー 里見 治
代表取締役社長グループ CEO 里見 治紀
専務取締役 深澤 恒一
取締役 内海 州史
取締役 星野 歩

取締役(社外) 勝川 恒平
取締役(社外) メラニー・ブロック
取締役(社外) 石黒 不二代
取締役(社外) アンクル・サフ

取締役 常勤監査等委員 石倉 博

取締役 監査等委員(社外) 大久保 和孝
取締役 監査等委員(社外) 村崎 直子
取締役 監査等委員(社外) 牛島 真希子

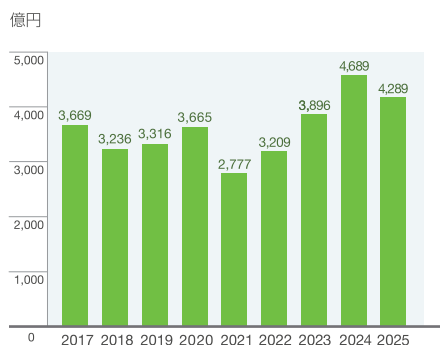
執行役員

専務執行役員グループCFO 高橋 真
専務執行役員 杉野 行雄
常務執行役員 吉澤 秀男
常務執行役員 大脇 洋一
上席執行役員グループCIO 加藤 貴治
上席執行役員 竹山 浩二

執行役員 大塚 博信
執行役員 川崎 幸生
執行役員 石田 なつえ

業績ハイライト

売上高



経常利益/経常利益率



自己資本/自己資本純利益率



国内

株式会社アティック・アーケード
株式会社アトラス
m2R株式会社
株式会社MPandC
株式会社ギャラクシーグラフィックス
株式会社銀座
サミー株式会社
サミーデジタルセキュリティ株式会社
株式会社サミーネットワークス
サミーファシリティサービス株式会社
株式会社サンロッカーズ
株式会社セガ
セガサミーイノベーション株式会社
セガサミーゴルフエンタテインメント株式会社
セガサミークリエイション株式会社
セガサミービジネスサポート株式会社
株式会社セガ・ミュージック
株式会社セガ フェイブ
株式会社セガ プレイハート
株式会社セガ・ロジスティクスサービス
タイヨーエレクトリック株式会社
株式会社ダーツライブ
株式会社トゥーンハーバーワークス
株式会社トムス・エンタテインメント
株式会社トムス・ミュージック
株式会社ハイブクリエイション
マーザ・アニメーションプラネット株式会社
株式会社ロデオ

海外

■ アメリカ・カナダ

DARTSLIVE USA, INC.
GAN Limited
MARZA ANIMATION PLANET USA INC.
Rovio Interactive Entertainment Canada Ltd
Rovio Toronto, Inc.
Sega of America, Inc.
SEGA SAMMY CREATION USA INC.

■ ヨーロッパ

DARTSLIVE UK Ltd.
Rovio Barcelona S.L.U.
Rovio Copenhagen ApS
Rovio Entertainment Ltd
Rovio Sweden Ab
Ruby Oyun ve Yazılım Danışmanlık Sanayi Ticaret Anonim Şirketi (Ruby Games)
SAS DARTSLIVE EUROPE
Sega Black Sea EOOD
Sega Europe Limited
Sega Publishing Europe Ltd.
Sports Interactive Ltd.
Stakelogic B.V.
The Creative Assembly Ltd.
Two Point Studios Limited
Vincent Group Ltd.

■ アジア

DARTSLIVE ASIA Ltd.
DARTSLIVE CHINA Ltd.
DARTSLIVE INTERNATIONAL Ltd.
DARTSLIVE KOREA Ltd.
DARTSLIVE (M) SDN. BHD.
DARTSLIVE (S) PTE LTD.
PARADISE SEGASAMMY Co., Ltd.
Rovio (Shanghai) Commerce and Trading Co., Ltd
SEGA Publishing Korea Ltd.
SEGA Taiwan Ltd.
SEGA TOYS (HK) CO., LTD.

ほか子会社56社、関連会社13社

(2026年4月現在)