

# セガサミー マネジメントミーティング 2026

2026/6/15

## 免責事項

本資料に記載されている市場予測や業績見通し、計画、戦略、その他の将来に関する記述は、本資料作成時点において当社が入手可能な情報および当社経営陣の判断に基づいて作成されたものであり、将来の業績を保証するものではありません。これらの記載されている内容には、経済情勢、業界動向、競合状況、為替レート、金利、原材料価格、法令・規則の変更・改廃、大規模な自然災害、感染症の流行、紛争、サイバーセキュリティに関するリスク等の様々な要因による影響を受けうる不確実性が伴うため、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。当社は、本資料の更新又は改定の義務を負いません。

また、本資料に含まれる当社以外の情報は、公開情報等から引用しておりますが、その正確性や完全性を保証するものではありません。

本資料は投資の勧誘・推奨を目的としたものではありません。投資に関する判断は、必ずご自身の責任と判断において行ってください。

万が一、本資料の情報の利用者がこれにより何らかの損害を被ったとしても当社および情報提供者は一切の責任を負いません。

いかなる目的においても、本資料の複製、転載や内容の改変等を行わないようお願い致します。本資料の全部又は一部を引用される場合は、必ず、引用元を明記するか、本資料へのリンクをしていただきますようお願いいたします。

予定時刻	プレゼンテーション	登壇者
① 15:00-15:30	● マネジメントミーティング26 オープニング ● Q&A	里見 治紀
② 15:30-16:00	● 遊技機事業 ● Q&A	星野 歩
③ 16:10-17:00	● ゲーミング事業 ● Q&A	深澤 恒一
④ 17:00-17:50	● エンタテインメントコンテンツ事業 ● Q&A	内海 州史

# マネジメントミーティング2026 オープニング

セガサミーホールディングス株式会社  
代表取締役社長グループCEO

**里見 治紀**

Value (価値観・DNA)

創造は生命×積極進取

Mission/Purpose (存在意義)  
**Captivate the World**  
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。～

Vision (ありたい姿)  
**Be a Game Changer**  
～革新者たれ～

エンタメコンテンツ  
セガブランド価値向上

遊技機  
業界No.1の  
地位確立

ゲーミング  
第3の柱となる  
事業の確立

サステナビリティ



人



製品/サービス



環境



依存症



ガバナンス

Value (価値観・DNA)

創造は生命×積極進取

Mission/Purpose (存在意義)  
**Captivate the World**  
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。～

Vision (ありたい姿)  
**Be a Game Changer**  
～革新者たれ～

エンタメコンテンツ  
セガブランド価値向上

遊技機  
業界No.1の  
地位確立

ゲーミング  
第3の柱となる  
事業の確立

サステナビリティ



人



製品/サービス



環境



依存症



ガバナンス

## 感動体験の創造と社会貢献

- **人々の心を動かす体験**  
エンタテインメントを通じて社会を活力ある、  
彩り豊かなものへ
- **持続的価値の向上**  
挑戦から生まれる感動体験の提供が、  
グループ最大の社会貢献であり成長の源泉

## 経営戦略とサステナビリティの統合

- **新推進体制の整備**  
2025年4月にサステナビリティ機能を  
経営企画本部に統合し、経営戦略と一体化
- **新マテリアリティ策定**  
次期中期計画策定にあわせ、マテリアリティを改めて特定  
事業との連動性を高め、企業価値を高める

## 価値創造の起点「人財への投資」

- **人の創造性を最大化**  
「多才な人財」を最重要資産とし、  
エンゲージメント向上や働く環境への投資を推進
- **持続的成長の基盤**  
人財への投資が、新たな感動体験の創出と  
持続的成長の好循環を生む

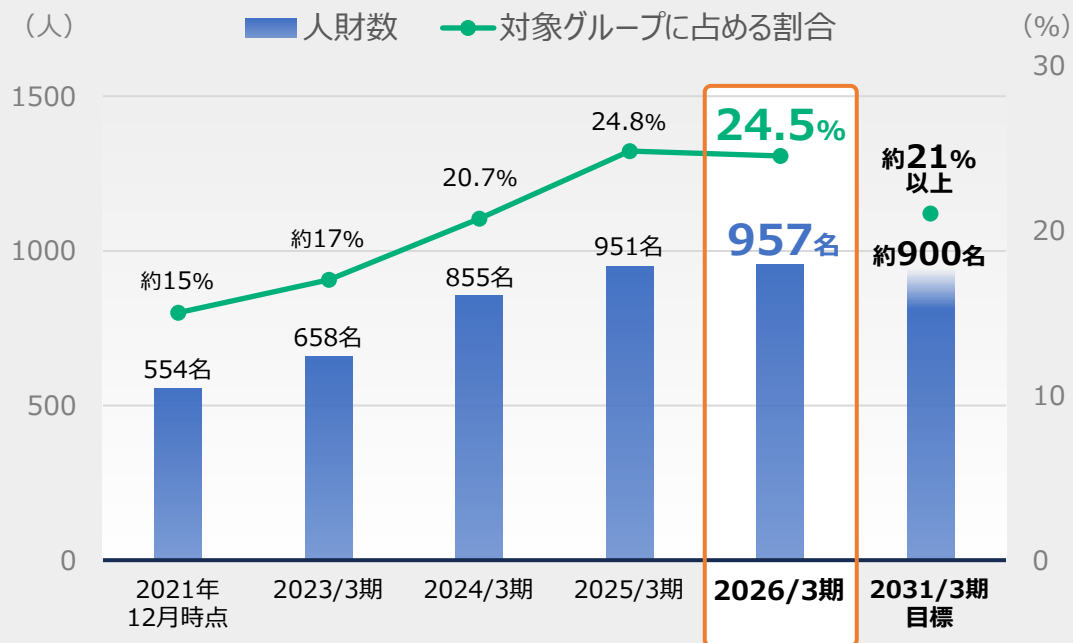
## 「負」の側面に向き合う責任ある価値創造

- **依存症対策への対応**  
業界団体とも連携し、過度な  
のめり込み防止などネガティブな影響を最小化
- **社会的責任の遂行**  
負の影響を適正管理した上で、ポジティブな体験価値を  
社会に届けることを徹底

## 1 マルチカルチャー※人財の育成

【対象会社】  
セガサミーホールディングス、  
セガ（国内）、サミー

### ● 人財数（比率）

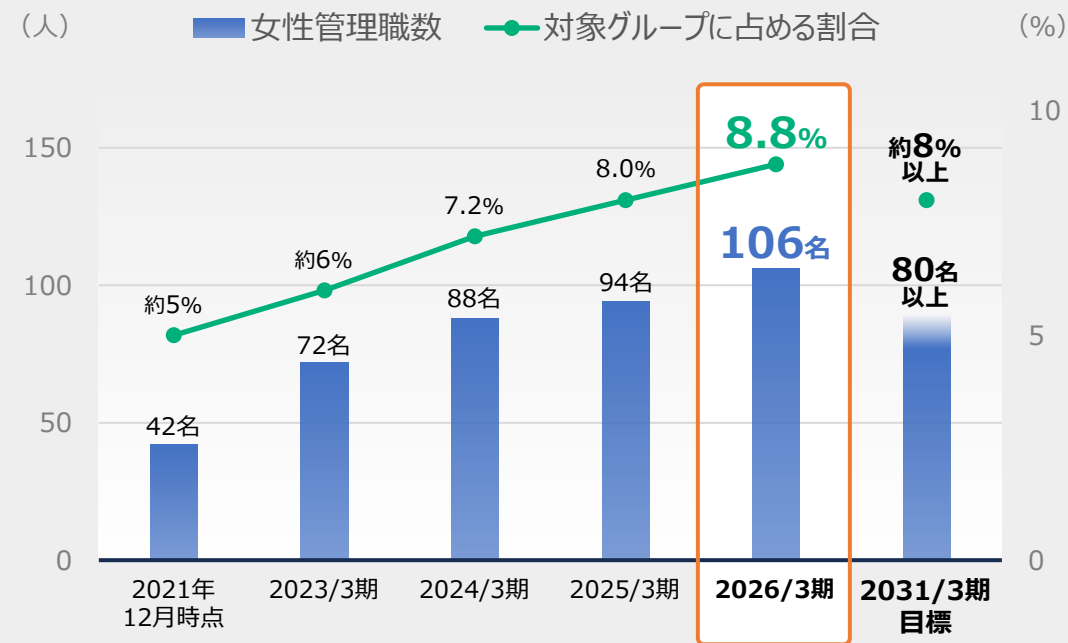


※ 外国籍である、海外滞在歴があり多文化を経験している、英語・中国語など複数の言語で一定のスキルを認められているなど複数の基準から認定。多様なカルチャーに接し、その経験を業務に活かすことのできる人財

## 2 女性活躍

【対象会社】  
セガサミーホールディングス、  
セガ（国内）、サミー

### ● 女性管理職数（比率）



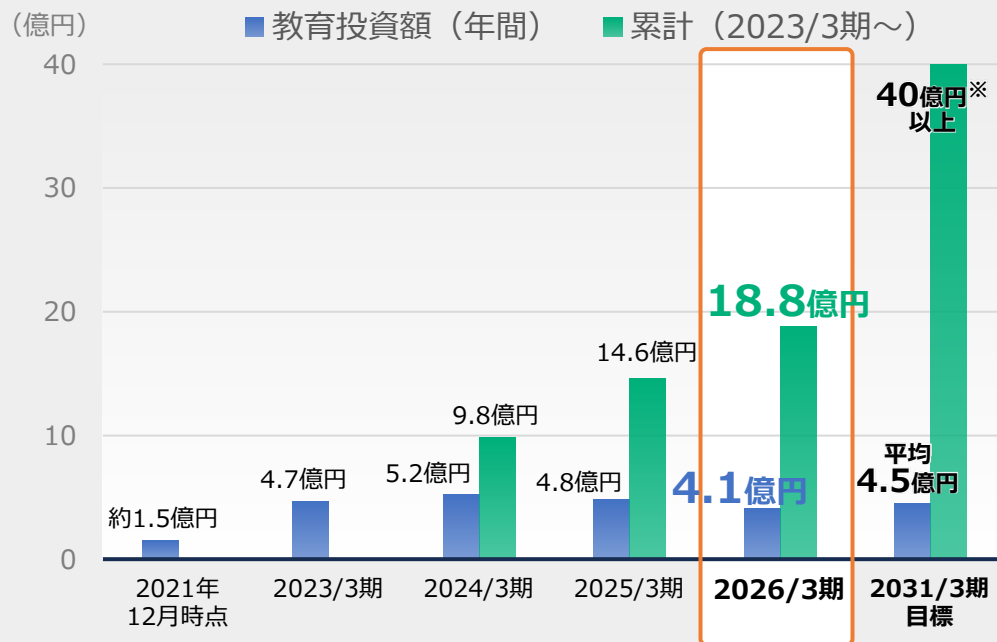
※1 全管理職に占める女性管理職比率（専門職を含む）

※2 人数は目標値を達成。一方で全体の人員数も増加したことで比率は未達であり、引き続き取り組みを推進。

## 3 中核人財の育成

【対象会社】  
セガサミーホールディングス、  
セガ（国内）、サミー

### ● 教育投資額

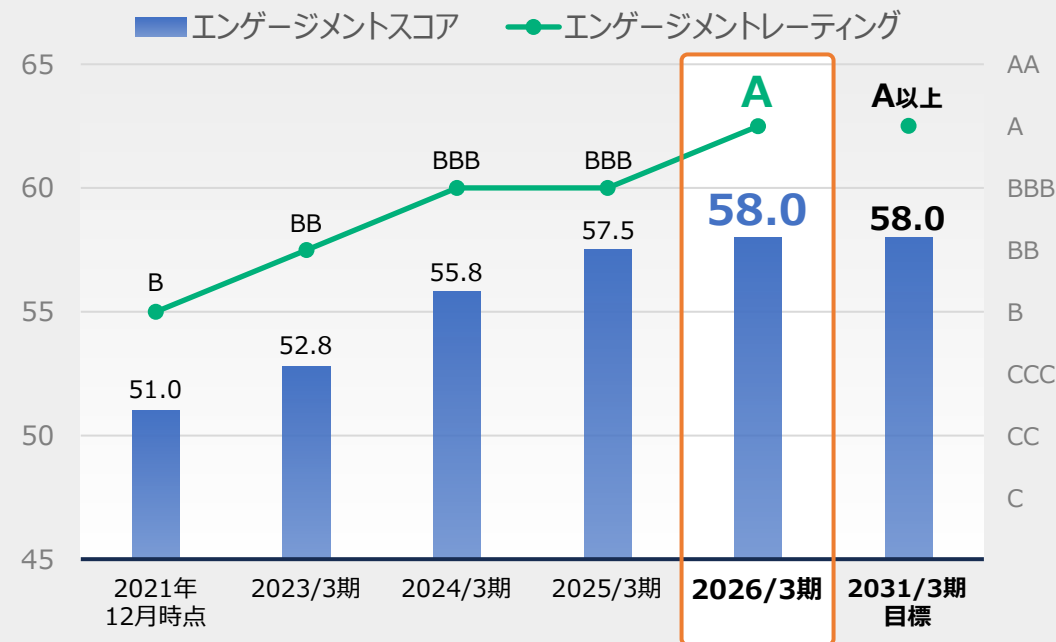


※ 2023/3期～2031/3期までの累計投資額

## 4 職場環境整備

【対象会社】  
国内主要グループ会社

### ● エンゲージメントスコア※



※ 出典：株式会社リンクアンドモチベーション モチベーションクラウドによるエンゲージメントスコア、エンゲージメントレーティング

# (参考) 従業員エンゲージメントサーベイ

セガおよびサミーが「ベストモチベーションカンパニーアワード2026」を受賞  
～大手企業部門、中堅企業部門でTOP10入り～

2026

大手企業 部門



MOTIVATION  
COMPANY

大手企業部門  
(5,000名未満)



2026

中堅企業 部門



MOTIVATION  
COMPANY

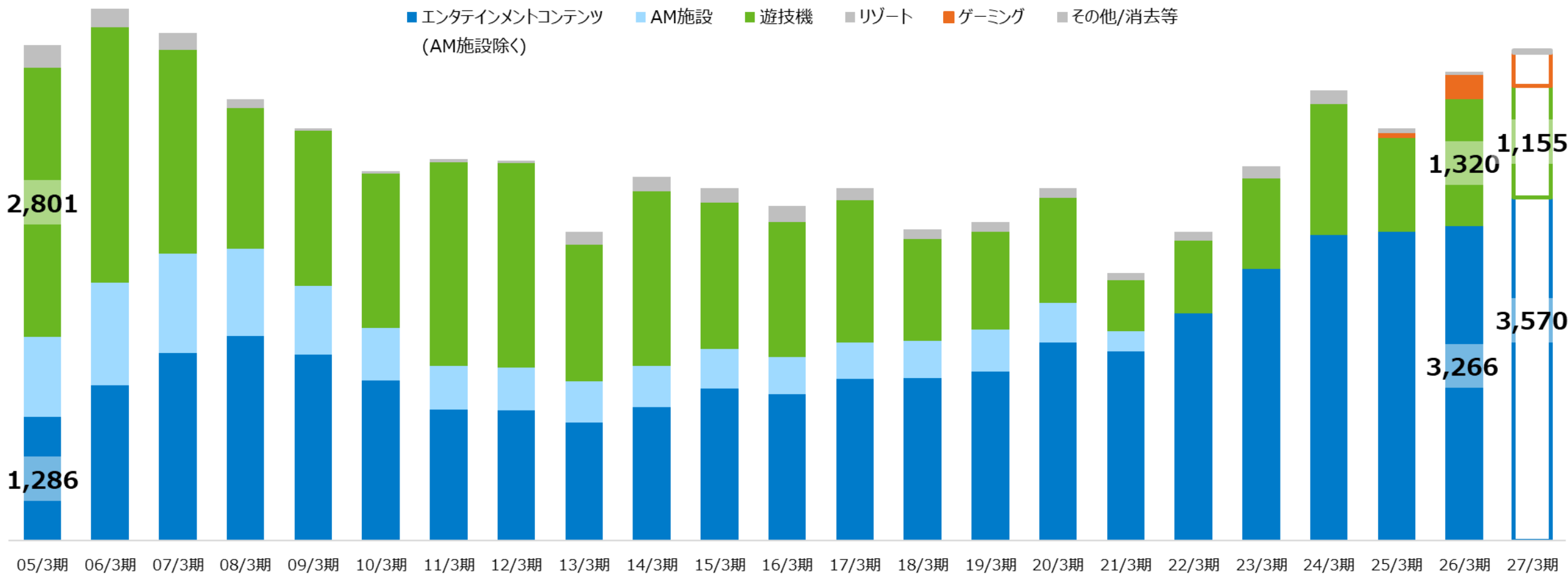
中堅企業部門  
(1,000名未満)



\*出典：「ベストモチベーションカンパニーアワード2026」は、リンクアンドモチベーションが2025年に従業員エンゲージメント調査を実施した企業の中から、企業と従業員の相互理解・相思相愛度合いを偏差値化した「エンゲージメントスコア※」の高い10社が表彰されるアワード

## ➤ 売上高はエンタテインメントコンテンツ中心へ変化

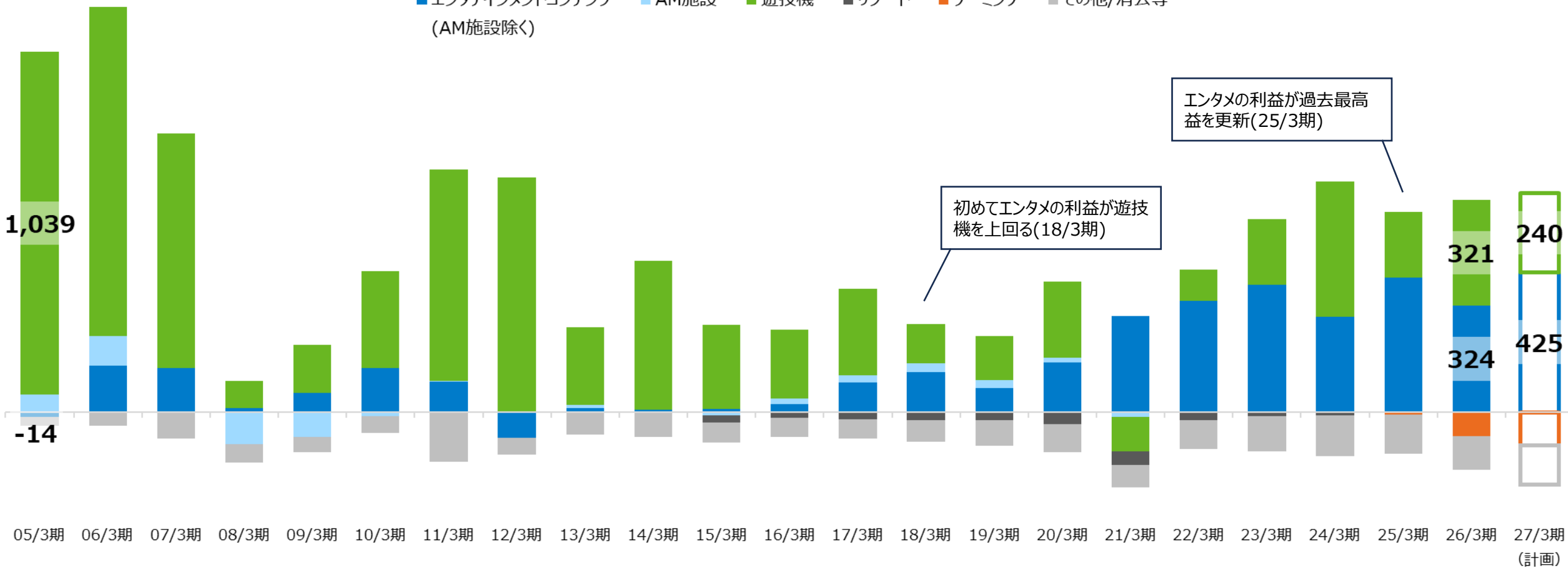
(単位：億円)



## ➤ 利益面は遊技機依存から脱却し、エンタテインメントコンテンツを成長の柱に

（単位：億円）

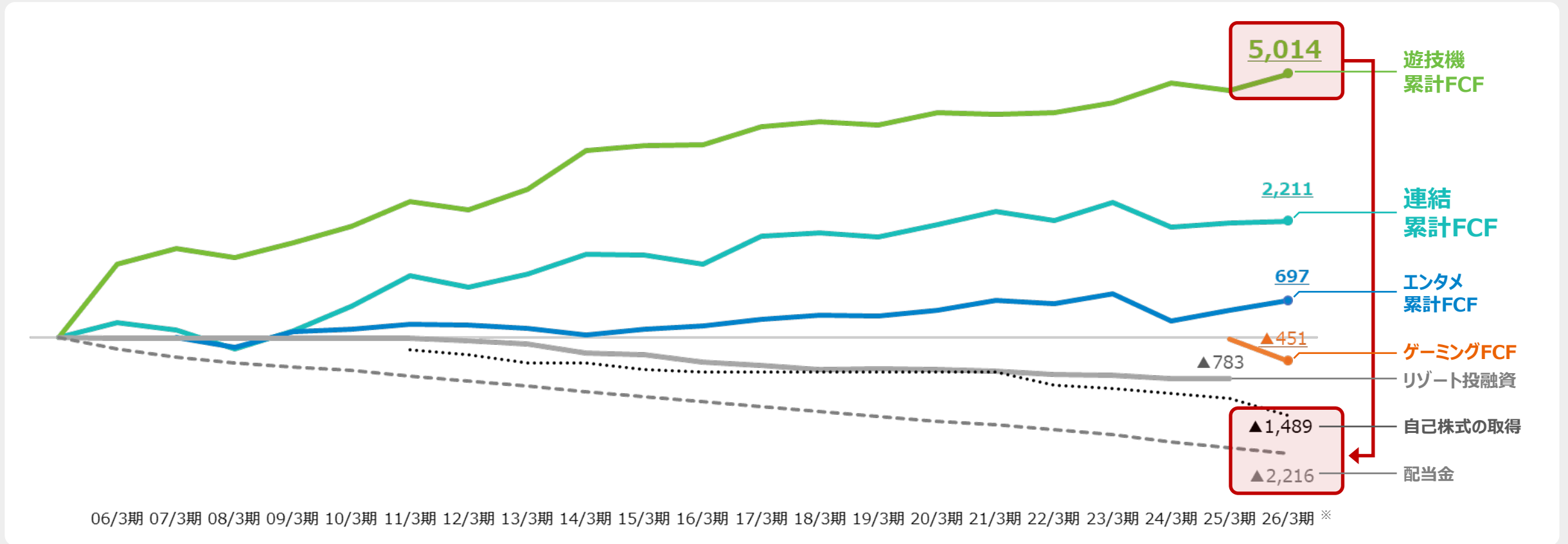
■ エンタテインメントコンテンツ ■ AM施設 ■ 遊技機 ■ リゾート ■ ゲーミング ■ その他/消去等  
 (AM施設除く)



# 統合以降の累計フリーキャッシュフロー推移

- 遊技機のCF創出力が成長投資と株主還元の源泉
- コンシューマ分野とゲーミング事業への投資を通じて成長を目指す

(単位：億円)



※概算値

※遊技機：サミー連結 エンタメ：セガ連結

	当初計画と見込み	成果・課題
<b>エンタテインメント コンテンツ事業</b>	<b>調整後EBITDA</b> (3か年累計) ✓計画 : 1,800億円超 ✓見込み : 1,073億円	<ul style="list-style-type: none"><li>● 国内スタジオを中心とした開発力の向上</li><li>● ライセンスアウト関連事業の伸長</li><li>● フルゲームの「売る力」に課題</li><li>● グローバル市場向け新作F2Pタイトルの投入遅延・不振</li><li>● Rovioの減損損失の計上</li></ul>
<b>遊技機事業</b>	<b>調整後EBITDA</b> (3か年累計) ✓計画 : 900億円超 ✓見込み : 859億円	<ul style="list-style-type: none"><li>● 着実な利益創出</li><li>● 複数のヒットタイトルを創出</li><li>● 新型筐体の投入を開始</li></ul>
<b>ゲーミング事業</b>	<b>調整後EBITDA</b> (3か年累計) ✓計画 : プラス* ✓見込み : -219億円 <small>*計画にはGAN、Stakelogicの買収影響を除く</small>	<ul style="list-style-type: none"><li>● ヒットタイトルの創出</li><li>● パラダイスセガサミーの成長</li><li>● オンラインゲーミング事業進出に向けた買収実施</li><li>● Stakelogicの減損損失の計上</li></ul>

## エンタテインメント コンテンツ事業

フルゲームを中心に成長軌道を確立する

## 遊技機事業

高い競争力を維持し、グループ収益の基盤を構築

## ゲーミング事業

今期をボトムに、来期以降の成長を実現する



次期中期計画（28/3期～）に向けて成長戦略を再構築

### 【免責事項】

本資料に記載されている市場予測や業績見通し、計画、戦略、その他の将来に関する記述は、本資料作成時点において当社が入手可能な情報および当社経営陣の判断に基づいて作成されたものであり、将来の業績を保証するものではありません。これらの記載されている内容には、経済情勢、業界動向、競合状況、為替レート、金利、原材料価格、法令・規則の変更・改廃、大規模な自然災害、感染症の流行、紛争、サイバーセキュリティに関するリスク等の様々な要因による影響を受けうる不確実性が伴うため、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。当社は、本資料の更新又は改定の義務を負いません。

また、本資料に含まれる当社以外の情報は、公開情報等から引用しておりますが、その正確性や完全性を保証するものではありません。

本資料は投資の勧誘・推奨を目的としたものではありません。投資に関する判断は、必ずご自身の責任と判断において行ってください。

万が一、本資料の情報の利用者がこれにより何らかの損害を被ったとしても当社および情報提供者は一切の責任を負いません。

いかなる目的においても、本資料の複製、転載や内容の改変等を行わないようお願い致します。本資料の全部又は一部を引用される場合は、必ず、引用元を明記するか、本資料へのリンクをしていただきますようお願いいたします。

### 【ゲーミング法令および規制に関わる、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およびその完全子会社であるSega Sammy Creation, USA Inc.、GAN (UK) Limited, GAN Nevada, Inc.（以下、総称して「運営子会社」）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。運営子会社は、ネバダ州においてゲーミング機器の製造・販売業者および情報サービス事業者としての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/ja/ir/stock/regulation/>をご覧ください。また、運営子会社はネバダ州以外の複数の国や州、地域（以下、「その他地域」）においてもサプライヤー、バンダー、データプロバイダーおよびゲーミング機器の製造・販売業者としてのライセンスを受けており、当社の株主はその他地域の法令および各ゲーミング当局が定める規則等に基づき、ネバダ州と同様又は類似の規制の適用対象となることがあります。