



セガサミーホールディングス株式会社 会社説明資料

2022年4月

【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。

1 || セガサミーグループの概要

2 || 業績トレンド

3 || これからの成長戦略

4 || ESGの取り組み

5 || 株主還元

1 || セガサミーグループの概要

2 || 業績トレンド

3 || これからの成長戦略

4 || ESGの取り組み

5 || 株主還元

社名 セガサミーホールディングス株式会社

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 7,770名（連結）（2021年12月31日時点）

証券コード 6460

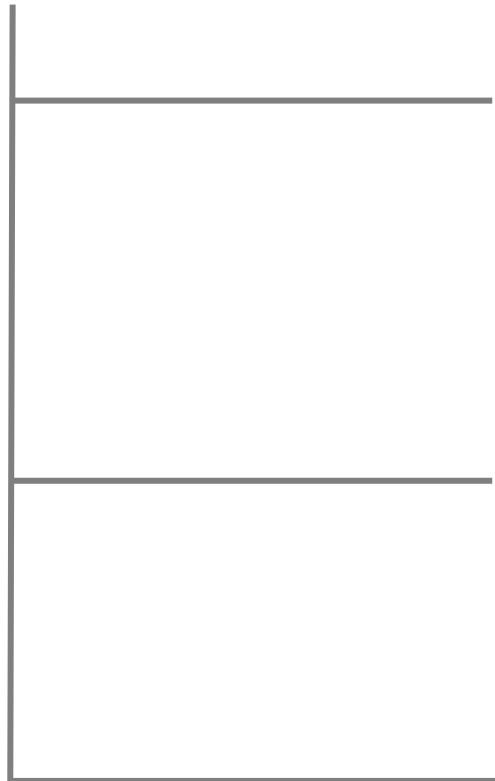
業種 機械

上場市場 東京証券取引所 プライム市場



SEGA Sammy

セガサミーホールディングス株式会社



エンタテインメントコンテンツ事業

- ・ (株) セガ
- ・ (株) セガトイズ
- ・ (株) アトラス
- ・ (株) ダーツライブ
- ・ (株) トムス・エンタテインメント など



遊技機事業

- ・ サミー (株)
- ・ (株) サミーネットワークス など



リゾート事業

- ・ フェニックスリゾート (株)
- ・ PARADISE SEGASAMMY Co., Ltd. など

事業の歴史



『パチスロ北斗の拳』

©武論尊・原哲夫
©Sammy

1979年「TV雀球」発売

1989年「アラジン」発売

1999年「ゲゲゲの鬼太郎」発売

2003年「パチスロ北斗の拳」発売

1985年「UFOキャッチャー」発売

1988年 家庭用ゲーム機「メガドライブ」発売

1994年「セガサターン」発売

1995年「プリント倶楽部」発売

1998年「ドリームキャスト」発売



『UFOキャッチャー』
©SEGA

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

2017年4月 韓国初のIR(統合型リゾート)施設
「パラダイスシティ」を開業



『パラダイスシティ』

©PARADISE SEGASAMMY Co., Ltd. All rights reserved.

2012年3月 宮崎のホテル事業
「フェニックスリゾート」の全株式を取得



©フェニックスリゾート

『フェニックス・シーガイア・リゾート』

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。～

事業が創出する価値

コア事業の創出価値

エンタテインメントコンテンツ事業
ゲーム等の提供を通じて感動を提供し、
人生に彩りを与える

遊技機事業
パチスロ、パチンコ遊技機を通じて
感動を提供し、日常に刺激を与える

リゾート事業
リゾートを通じて感動を提供し、
人生に安らぎを与える

取り組むべき重要課題と重点項目

取り組むべき重要課題 (マテリアリティ)

重点項目

環境

環境負荷軽減

依存症

依存症低減

人

働きがいの向上
多様性の向上
不平等の排除

製品／サービス

革新的製品の開発
製品/サービス品質向上
安心、安全な製品提供

ガバナンス

コーポレート・ガバナンス強化

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。

持続可能な社会の実現と
企業価値の向上を実現

【コンシューマ分野】

(フルゲーム)



『ソニックカラーズ アルティメット』

©SEGA



『LOST JUDGMENT : 裁かれざる記憶』

©SEGA



『真・女神転生V』

©ATLUS ©SEGA All rights reserved.

(フリートゥプレイ)



『プロジェクトセカイ カラフルステージ! feat. 初音ミク』

© SEGA/© CP/© CFM



『PSO2 ニュージェネシス』

©SEGA

【AM機器分野】

(アミューズメント施設向け機器)



『UFO CATCHER 9 third』

©SEGA

(映画・アニメ・おもちゃ)



『名探偵コナン ハロウィンの花嫁』

©2022 青山剛昌/名探偵コナン製作委員会

【映像・玩具分野】



『鬼滅の刃POD』

© 吾峠呼世晴/集英社・アニプレックス・ufotable

パチンコ遊技機



『P交響詩篇エウレカセブン
HI-EVOLUTION ZERO』

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



『P北斗の拳9 闘神』

© 武論尊・原哲夫/コミックス 1983,
© COAMIX 2007 著作権許諾証YHE-812
© Sammy

パチスロ遊技機



『パチスロ北斗の拳 宿命』

© 武論尊・原哲夫/コミックス 1983,
© COAMIX 2007 著作権許諾証YRG-121
© Sammy



『パチスロコードギアス
反逆のルルーシュ3』

© SUNRISE/PROJECT GEASS Character Design © 2006 CLAMP・ST
© SUNRISE/PROJECT GEASS Character Design © 2006-2008 CLAMP・ST
© SUNRISE/PROJECT G-AKITO Character Design © 2006-2011 CLAMP・ST
© BANDAI NAMCO Sevens Inc. © Sammy

『m』



© Sammy 2021



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』



©フェニックスリゾート



©フェニックスリゾート

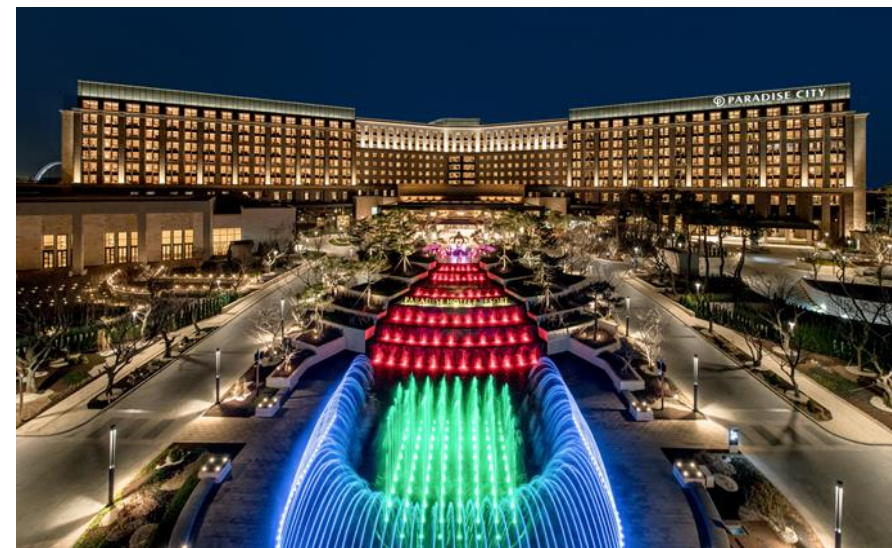


PARADISE CITY

海外リゾート施設
『パラダイスシティ』



©PARADISE SEGASAMMY Co., Ltd. All rights reserved.



©PARADISE SEGASAMMY Co., Ltd. All rights reserved.

1 | セガサミーグループの概要

2 | **業績トレンド**

3 | これからの成長戦略

4 | ESGの取り組み

5 | 株主還元

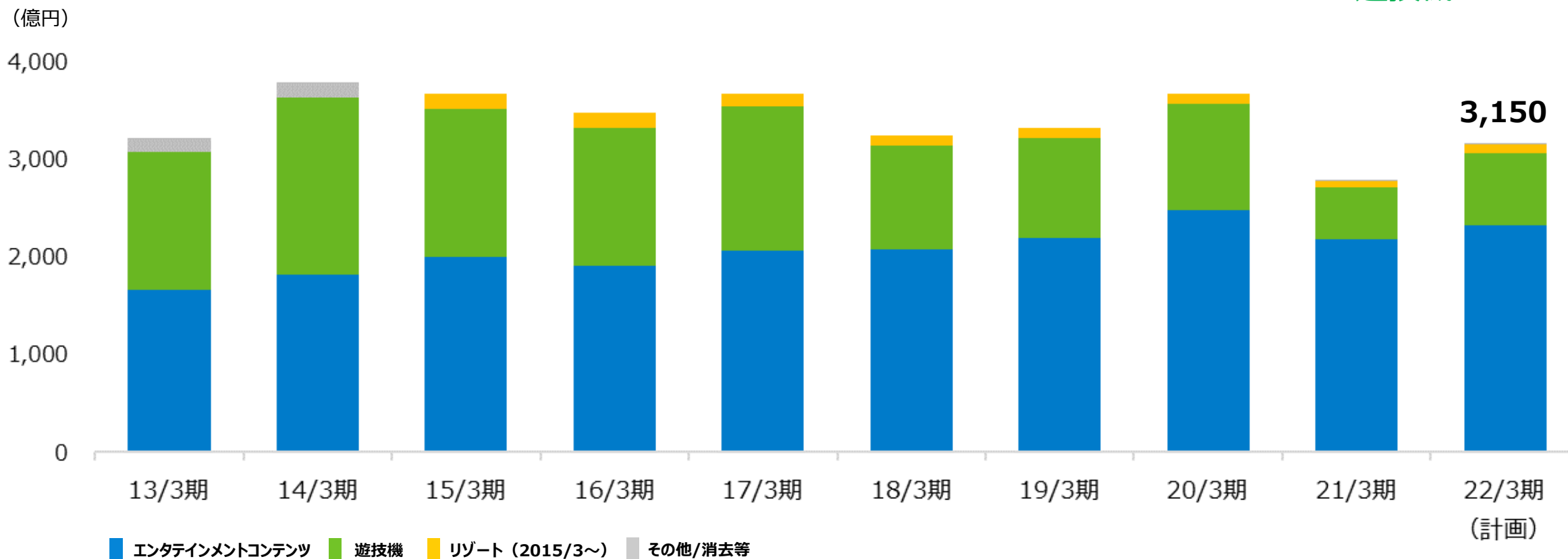
売上高推移（13/3期～22/3期）

13/3期
売上高比率

エンタメ 52%
遊技機 44%

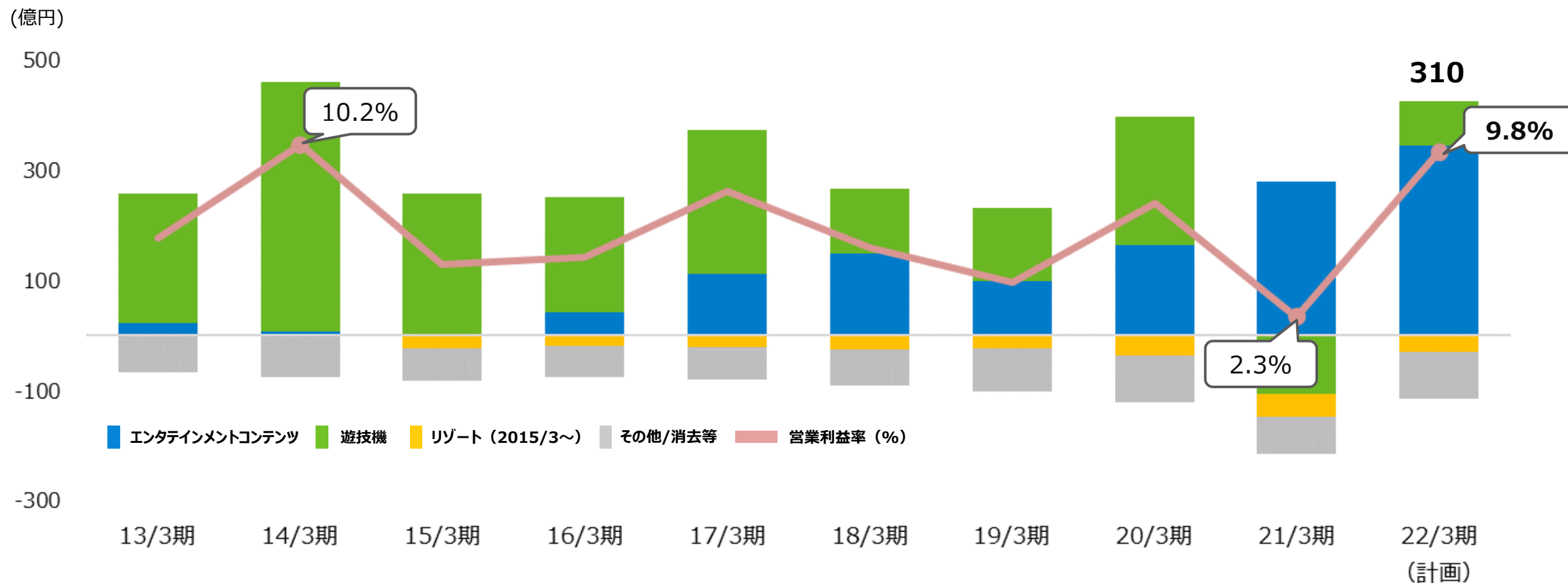
22/3期（計画）
売上高比率

エンタメ 74%
遊技機 23%



※2015年3月期よりセグメントの変更をしており、2014年3月期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。

コンシューマ分野が牽引し、エンタテインメントコンテンツ事業の収益が増加



※2015年3月期よりセグメントの変更をしており、2014年3月期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。

1 | セガサミーグループの概要

2 | 業績トレンド

3 | これからの成長戦略

4 | ESGの取り組み

5 | 株主還元

中期計画 2022年3月期～2024年3月期

New Medium-Term Plan

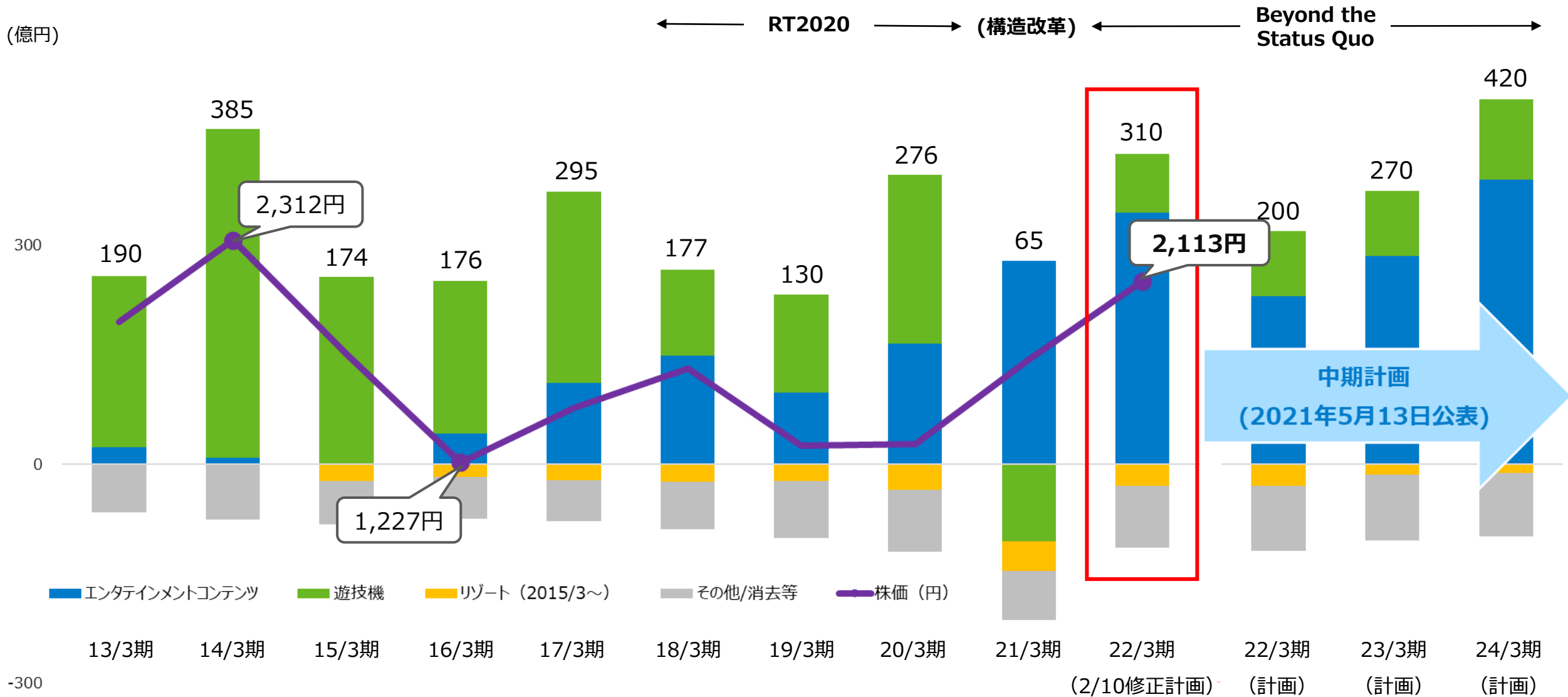
Goal
目標

Beyond the Status Quo

～現状を打破し、サステナブルな企業へ～

2024年3月期：経常利益450億円、ROE10%超

営業利益・株価推移（13/3期～24/3期）



-300

※株価については各年度末時点の終値

※2015年3月期よりセグメントの変更をしており、2014年3月期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。

24/3期にROE10%、経常利益450億円を目指す

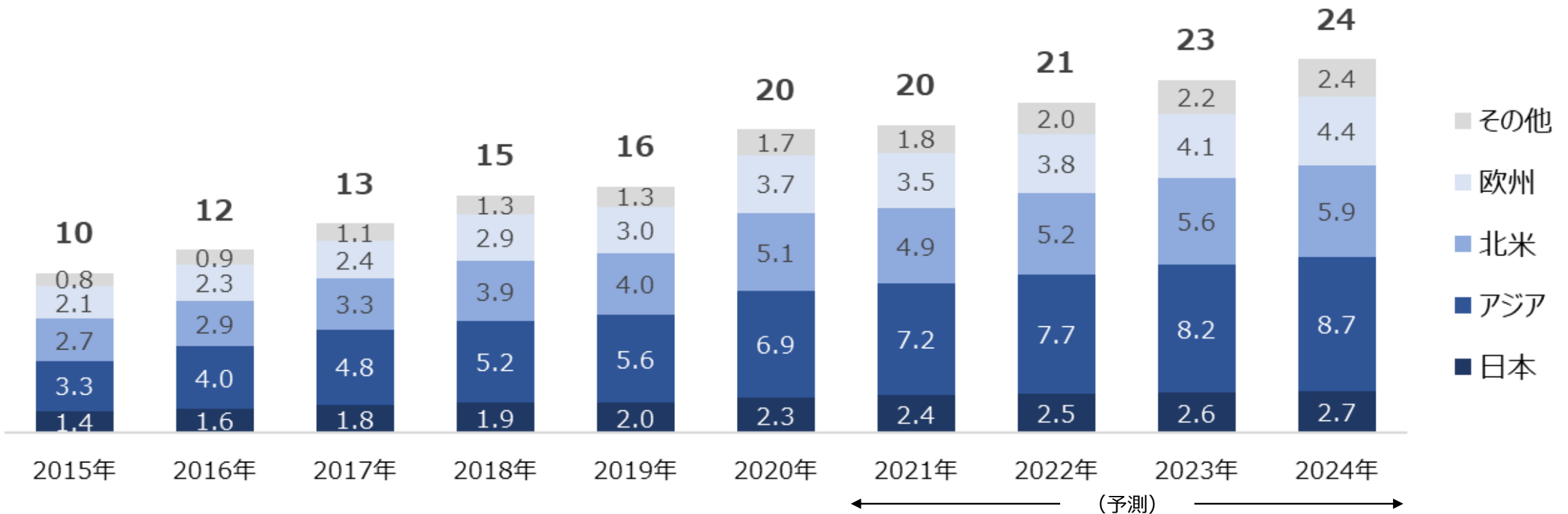
		21/3期実績	22/3期計画	23/3期計画	24/3期計画	(単位：億円)
エンタテインメントコンテンツ	売上高	2,178	2,130	2,380	2,420	
	営業利益	279	230	285	390	
	経常利益	279	250	300	400	
遊技機	売上高	531	890	880	960	
	営業利益	-106	90	90	130	
	経常利益	-113	90	90	130	
リゾート	売上高	63	95	105	105	
	営業利益	-41	-30	-15	-13	
	経常利益	-89	-50	0	10	
その他/消去	売上高	5	5	5	15	
	営業利益	-67	-90	-90	-87	
	経常利益	-60	-90	-90	-90	
連結	売上高	2,777	3,120	3,370	3,500	
	営業利益	65	200	270	420	
	経常利益	17	200	300	450	
	ROE	0.4%	5%	7%	10%	

エンタテインメントコンテンツ事業 コンシューマ分野

Entertainment Contents Business

コンシューマ事業のグローバルでの成長継続

(単位：兆円)



※「Newzoo Global Games Market Data January 2022」のデータを元に自社推計（1USD=110円換算で算出）

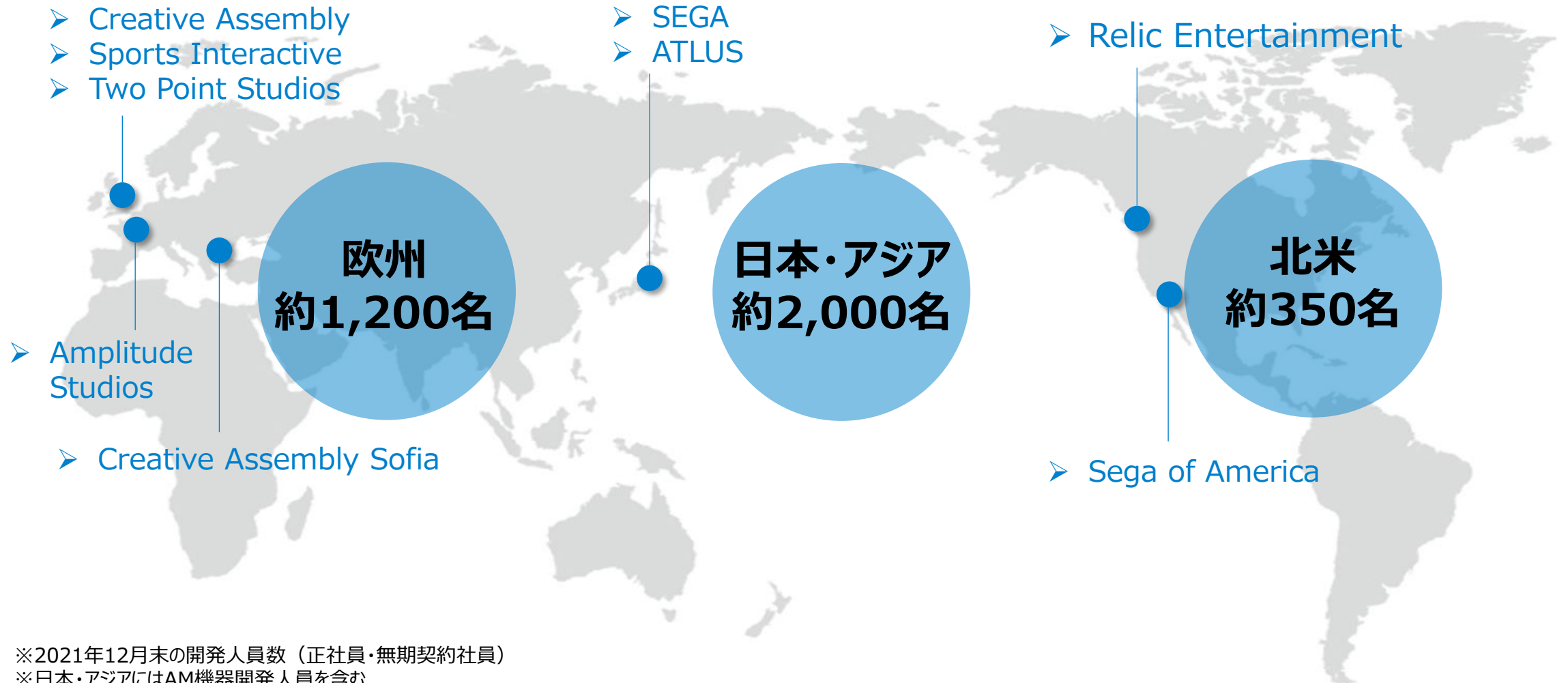
デバイス・地域の垣根がなくなり、ユーザーとの接点が増加



ゲームへの関与が多様化し、エコシステムが拡張



日系ゲーム企業としては最大規模のグローバルスタジオ体制を保有



※2021年12月末の開発人員数（正社員・無期契約社員）
※日本・アジアにはAM機器開発人員を含む

【セガの強み】海外スタジオM & Aの歴史

	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
開発人員数	約680名	約180名	約280名	約130名	約30名
主要IP	TOTAL WAR™	FOOTBALL MANAGER™	COMPANY OF HEROES™	ENDLESS SPACE 2 	TWO POINT HOSPITAL™
直近の 新作タイトル (予定)		FOOTBALL MANAGER 2022	『Age of Empires IV』 ※Microsoftパブリッシュ		TWO POINT CAMPUS™

※2021年12月末の開発人員数（正社員・無期契約社員）

【セガの強み】豊富なIP群（主要IP例）

欧州管轄スタジオ



日本管轄スタジオ



過去IP ※主な例



【重点戦略】



「主力IP」をグローバルブランドとして成長させる



1

タッチポイント の拡大

- グローバル展開強化
- マルチプラットフォーム対応
- マルチ言語対応

2

プロダクトライフサイクル の長期化

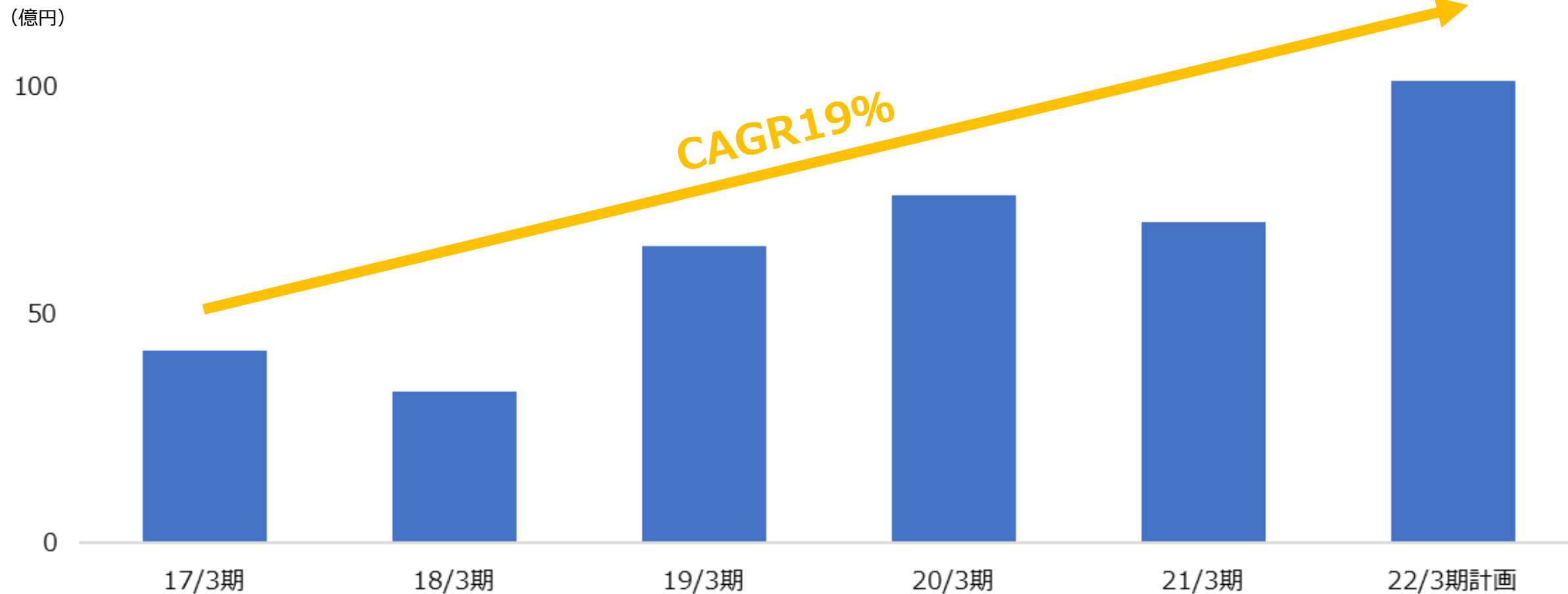
- IP資産の活用
- デジタル販売強化
- マルチマネタイズ

3

ユーザーエンゲージメント の強化

- コミュニティマネジメント
- メディアミックス強化

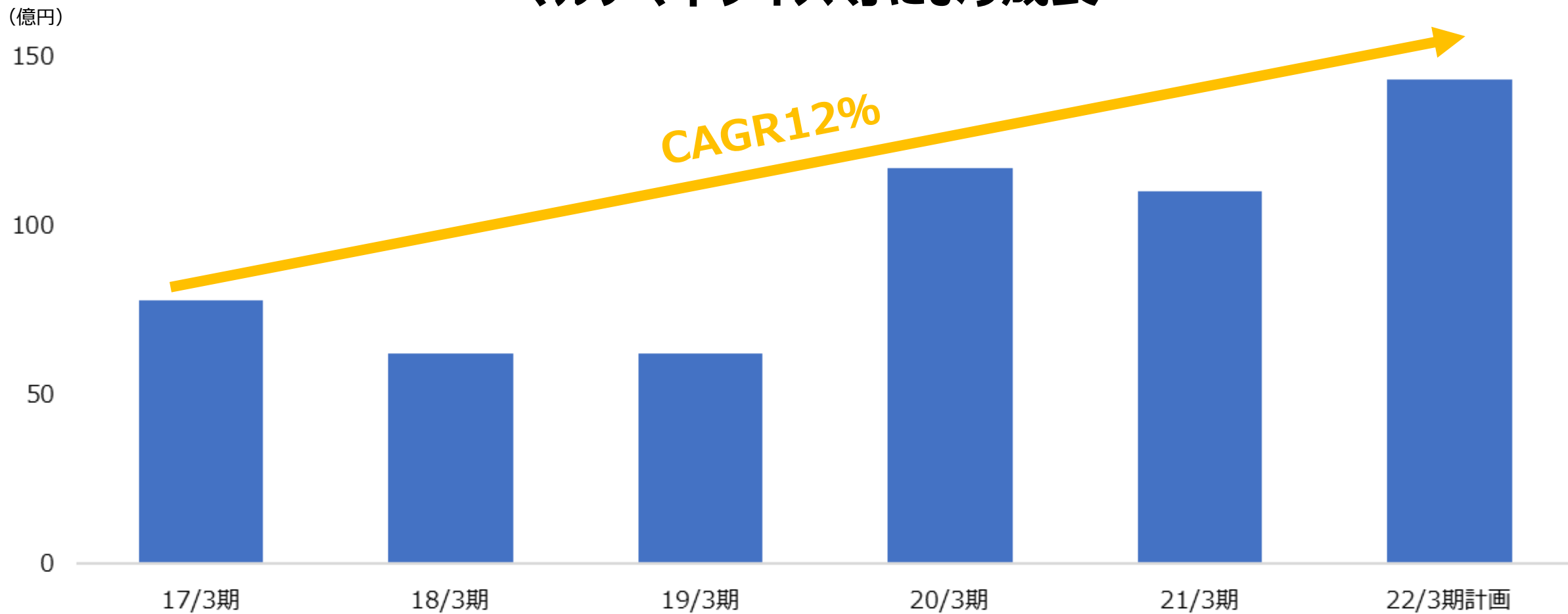
タッチポイントの拡大、スピンオフ等により成長



※コンシューマ分野の売上、ジャッジメントシリーズを含む

※CAGR：年平均成長率

マルチマネタイズ等により成長



※コンシューマ分野の売上

※CAGR：年平均成長率

メディアミックス戦略強化等により成長

(億円)

200

100

0

17/3期

18/3期

19/3期

20/3期

21/3期

22/3期計画

CAGR35%

※コンシューマ分野の売上

※CAGR：年平均成長率

2020年

2021年

2022年

2023年～

映画第1作：

全米

『Sonic the Hedgehog』

2020年2月公開

日本

『ソニック・ザ・ムービー』

2020年6月公開



映画第2作：

全米

『Sonic the Hedgehog 2』

2022/4/8 公開

日本

『ソニック・ザ・ムービー／ソニック VS ナックルズ』

2022/8/19 公開予定

パラマウント・ピクチャーズとの今後の取り組み

- 映画第3作の開発
- 「Paramount+」で配信するオリジナルTVシリーズの開発



©SEGA

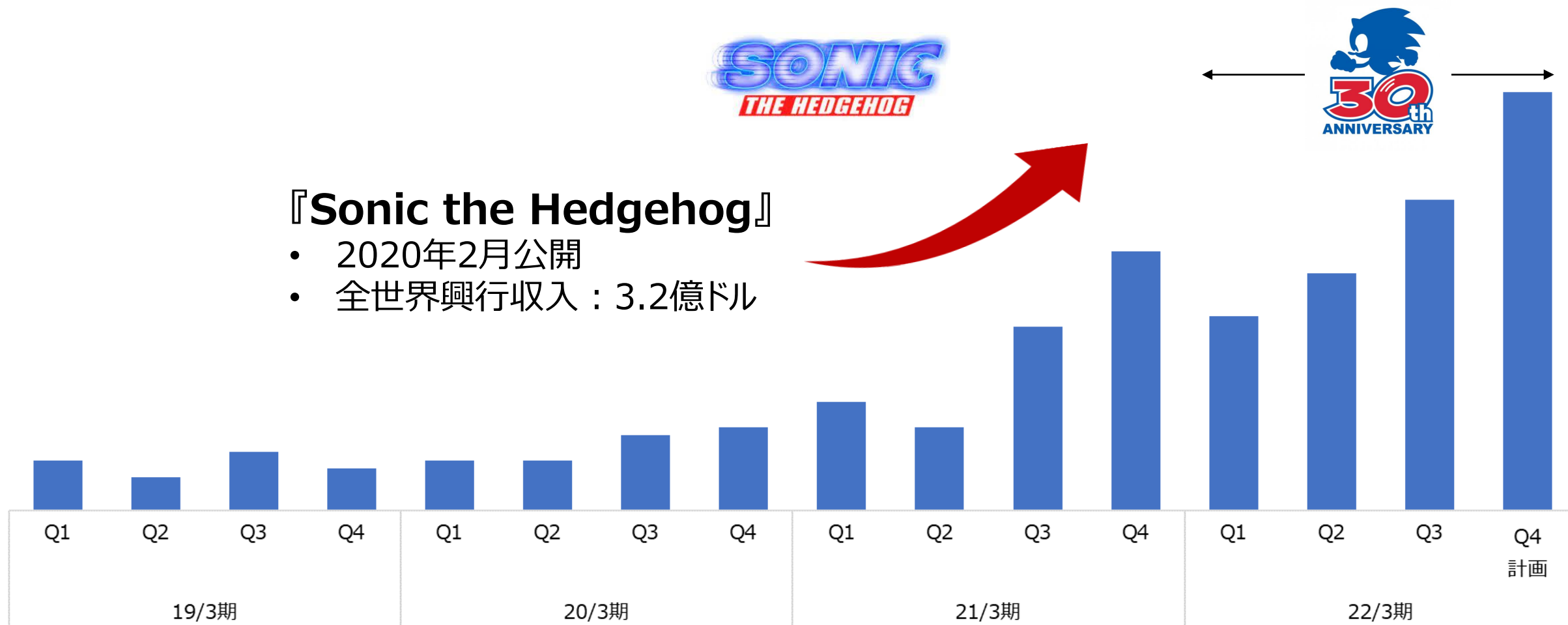


映画公開以降、ビジネスオファー急増

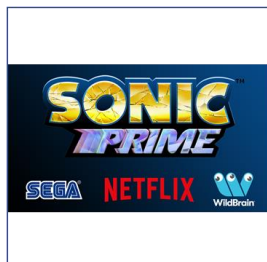


『Sonic the Hedgehog』

- 2020年2月公開
- 全世界興行収入：3.2億ドル



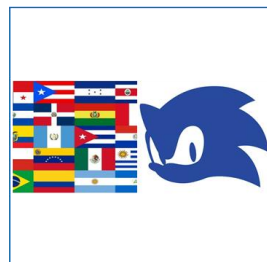
ソニック30周年コラボの例 (2021年)



Netflix Sonic Prime Animation Announce



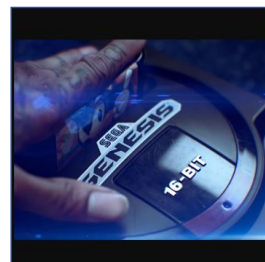
Film2 Jakks Pacific Toy Line Announce



Sonic Social LatAm Spanish Launch



Danone Mobile Partnership



30th 'Fan Anthem' Video



30th Anniversary Website



Sonic Central Video



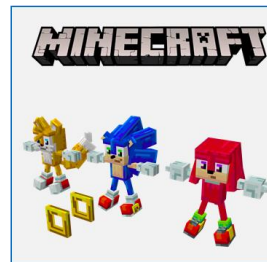
Bricktown x Sonic Collab



Tokyo Olympics Launch w/ Sonic Costume



Sonic Symphony



Minecraft x Sonic DLC



<https://sonic.sega.jp/30th/>



Mobile 30th Content (Dash/Forces/TSR)



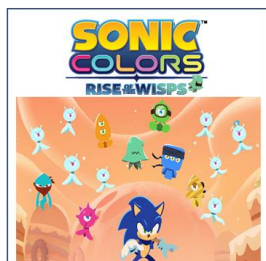
Rings Celebrity Video Series



Stray Rats Fashion Collab



Two Point Hospital X Sonic (Sonic Integration)



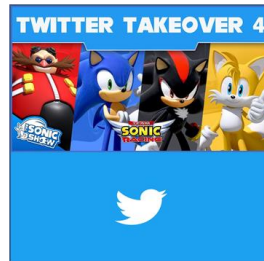
Sonic Colors: Rise of the Wisps Launch



Phantasy Star Online Content



"Sonic Colors Ultimate" Launch



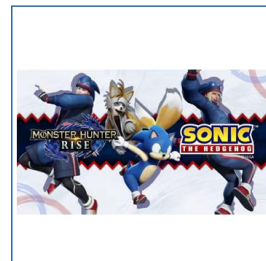
Twitter Takeover



Fall Guys x Sonic



Judgement 2 x Sonic Collab



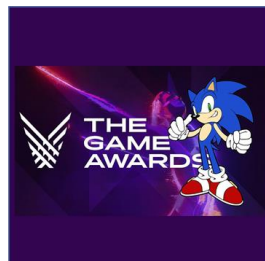
MONSTER HUNTER RISE x SONIC Collab



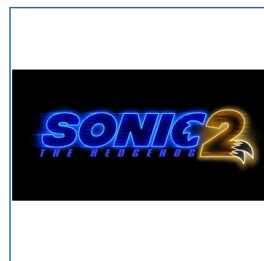
Macy's Day Parade



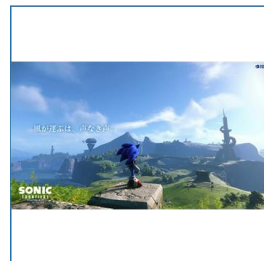
Steve Aoki x SONIC Virtual Concert



The Game Awards x Project R



"SONIC THE HEDGEHOG 2" Trailer Launch



"SONIC FRONTIERS" Announce



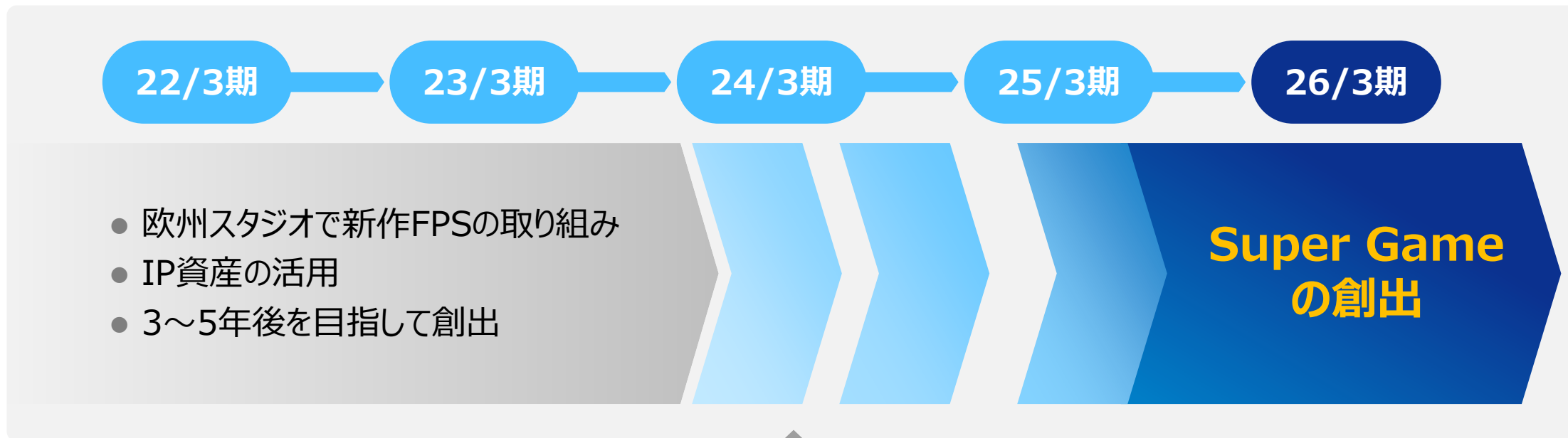
LEGO® Ideas - LEGO Sonic the Hedgehog™



『ソニックフロンティア』

発売予定：2022年 冬

大型グローバルタイトル創出へチャレンジ



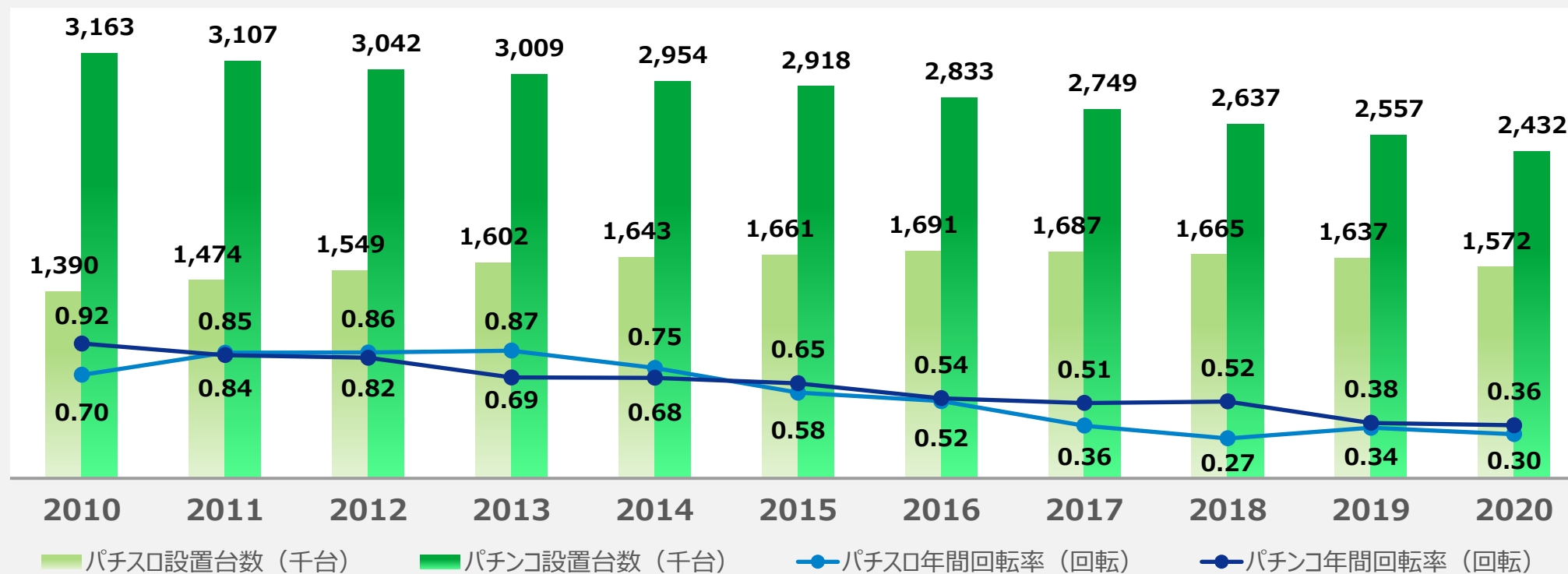
ライフタイム1,000億円の売上を目指す

遊技機事業

Pachislot and Pachinko Machines Business

市場設置台数は緩やかな減少傾向、回転率は低水準で推移

市場における設置台数および回転率の推移



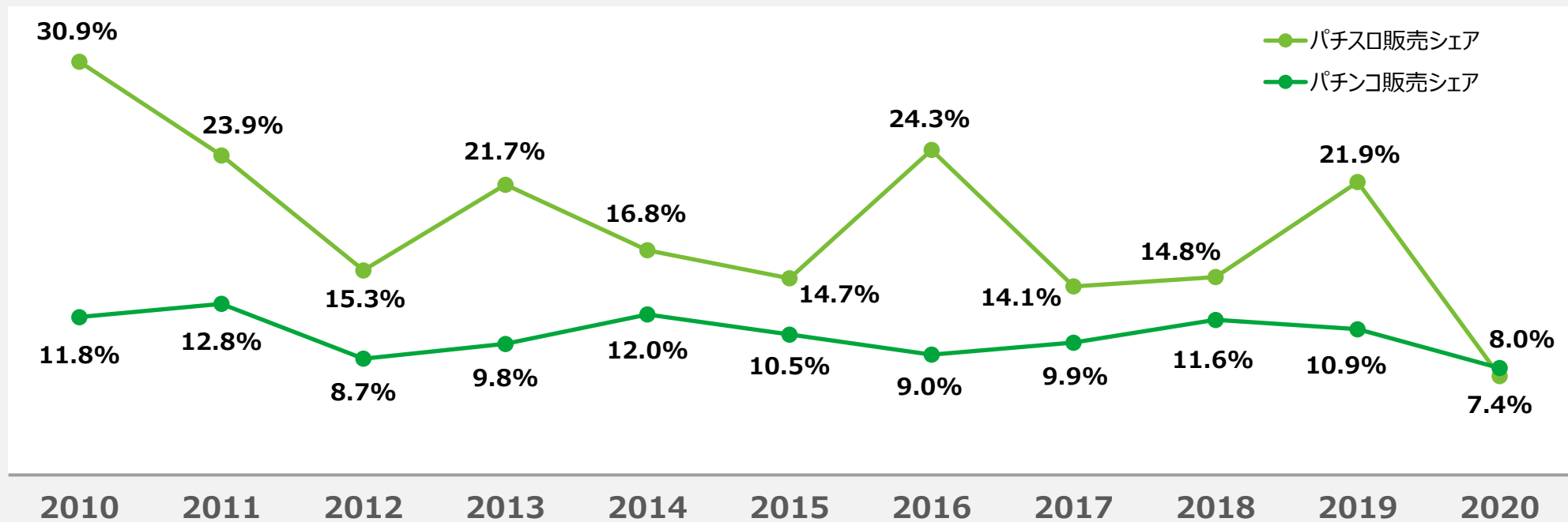
※年間回転率 = 年間販売台数/設置台数

出所：警察庁、矢野経済研究所「パチンコ関連メーカーの動向とマーケットシェア」

パチスロ：直近は10%～20%前後で推移

パチンコ：10%前後で推移

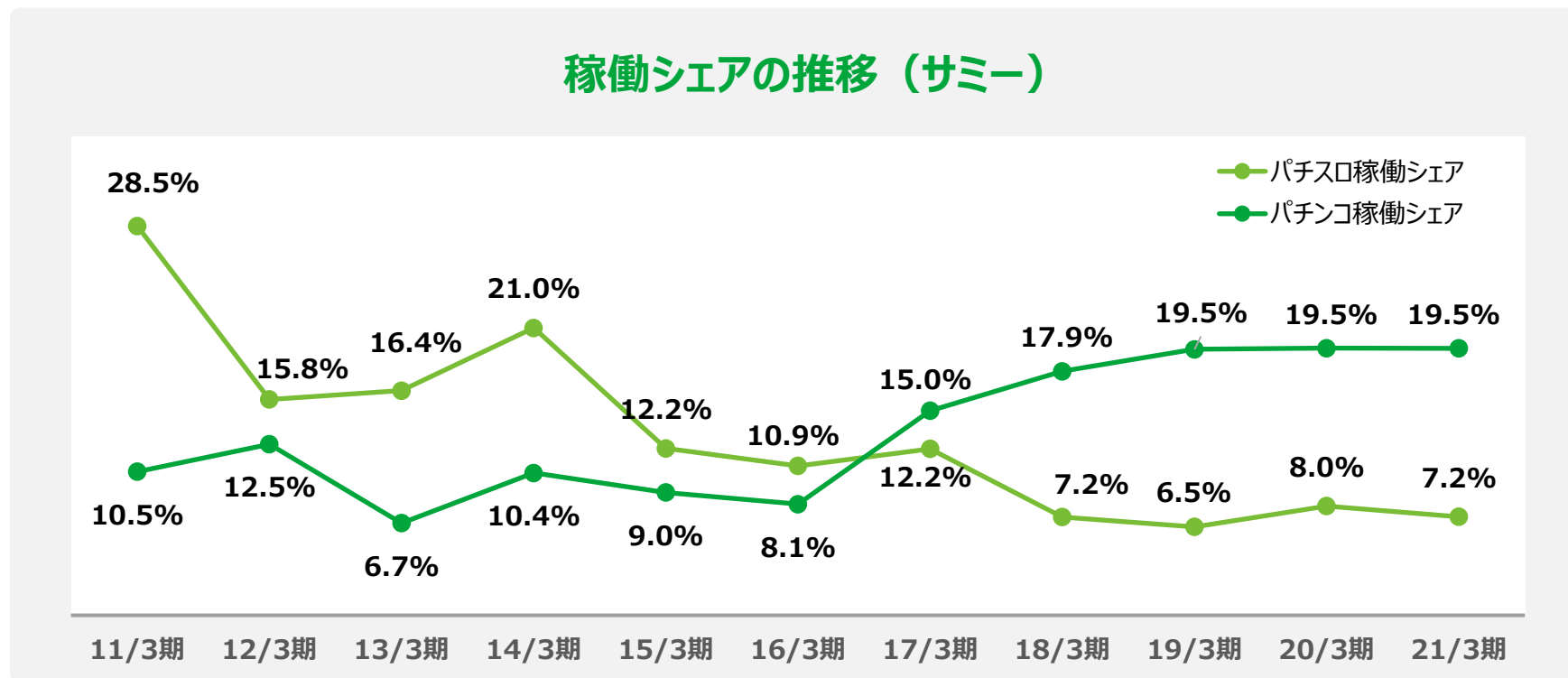
販売シェアの推移（サミー）



出所：矢野経済研究所「パチンコ関連メーカーの動向とマーケットシェア」 ※各年の7月～翌年6月までの決算期を基準として、矢野経済研究所が推計

パチスロ：直近では10%を下回る
パチンコ：20%前後で推移

参考：21/3期 稼働シェアの順位



合算稼働シェア		
1位	S社	19%
2位	K社	17%
3位	サミー	13%
4位	U社	13%

パチスロ稼働シェア		
1位	K社	35%
2位	U社	25%
3位	D社	11%
4位	サミー	7%

パチンコ稼働シェア		
1位	S社	34%
2位	サミー	20%
3位	S社	11%
4位	N社	10%

※ダイコク電機(株)DK-SISデータ(4円パチンコ、20円スロットのデータ)を元に自社推計

※期中平均にて算出（期を跨ぐ週は計算より除外）

※稼働シェア = 機種毎の設置台数 × 機種毎の稼働（パチスロ：投入されたメダル枚数、パチンコ：打ち出された玉数）の総和の内、サミー製品が占める稼働の割合

1

ラインナップの見直し

- ラインナップ編成の最適化
(シリーズ機中心)
- 新規IPの厳選・絞り込み
- 過去IPのリバイバル

2

ヒットの確率を高める

- ユーザー視点の
モノづくり
- 属性別ユーザー
分析の深化

3

メディア機能の強化

- デジタルメディアを
活用したユーザー
コミュニケーション
の拡大

1

開発効率の 向上

- パチスロ・パチンコ間の画像共通化
- 映像制作の合理化
- スペック替え等の派生タイトルの拡大

2

原価の 削減

- パチスロ・パチンコ間の部材共通化の促進
 - 初回ロットの適正化による余剰在庫の抑制
- (中長期目標：余剰在庫ゼロ)

3

EC化の 推進

- パチンコについてもEC販売へ移行

中期戦略

ヒットの創出×事業効率の向上

ラインナップの見直し

- ラインナップ編成の最適化
- 新規IPの厳選・絞り込み
- 過去IPのリバイバル

- サミークラシックシリーズで過去IPのリバイバル需要確認
第2弾『パチスロカメラ』
第3弾『パチスロアラジンAクラシック』
第4弾『パチスロディスクアップ2』

開発効率の向上

- パチスロ・パチンコ間の画像共通化
- 映像制作の合理化
- スペック替え等の派生タイトル拡大

- 22/3期の固定費は低水準で推移
構造改革前比 約14%減（※）
構造改革効果に加え、開発効率向上による効果も寄与

※22/3期通期見通し（2021/11/8時点）と18/3期～20/3期の3か年平均との比較

パチスロについては規制緩和の方向へ

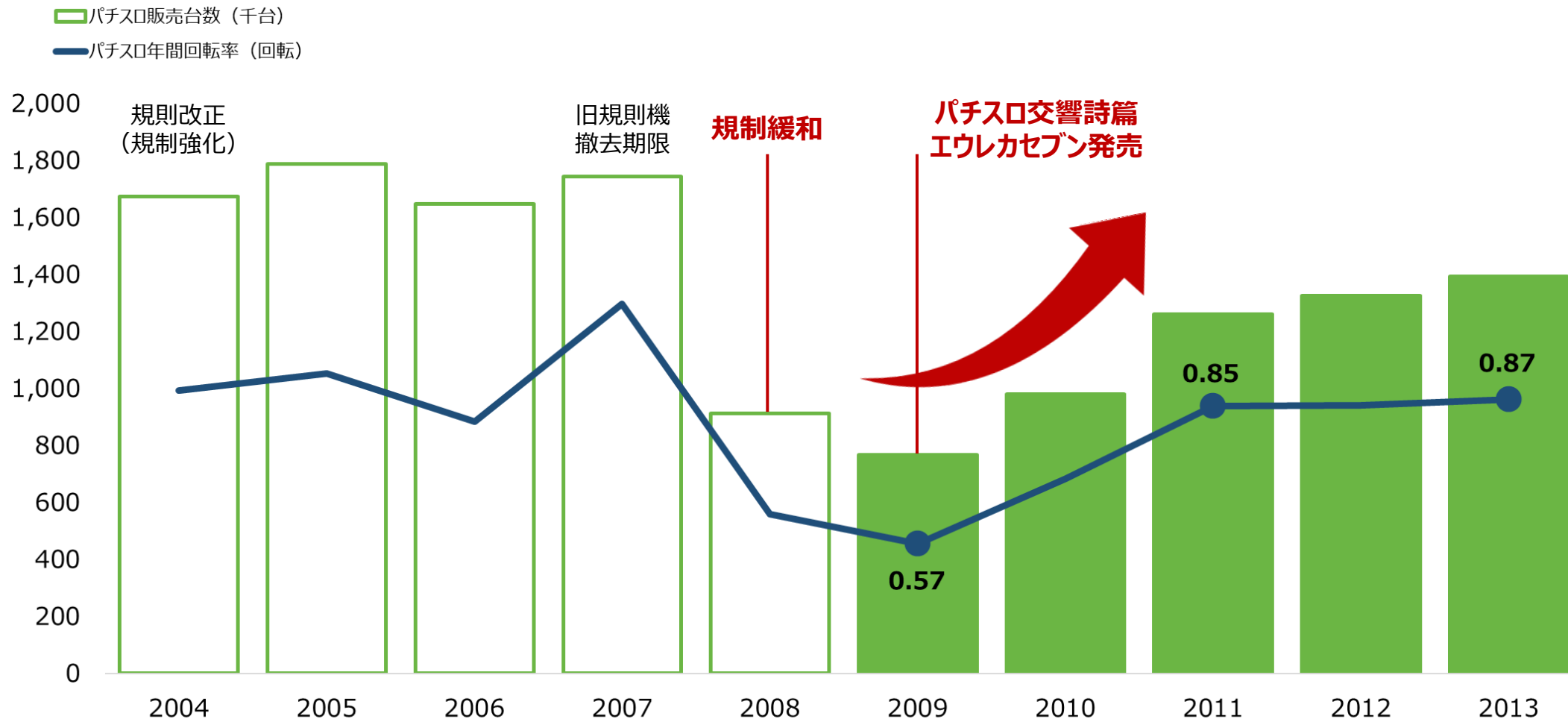
	6.0号機	6.2号機	6.5号機	スマートパチスロ
市場投入時期	2018年10月～	2021年9月～	2022年5月末～ (予定)	2022年11月～ (予定)
枚数上限	MY 2,400枚	MY 2,400枚	差枚数 2,400枚	差枚数 2,400枚
有利区間関連 (ゲーム数上限)	1,500G	3,000G	4,000G	撤廃

同一有利区間内において、一度に2,400枚以上の獲得が可能に

スマートパチンコについても、現行機よりも遊技性が広がる予定

※市場投入時期：2023年1月～（予定）

過去、規制緩和後のヒットタイトル登場により販売台数・回転率回復



※出所：警察庁、矢野経済研究所「パチンコ関連メーカーの動向とマーケットシェア」

成長投資の考え方

Financial Strategy and others

積極投資により成長を加速

コンシューマ分野
約1,000億円

■ 開発リソース強化

（投資検討領域）

- ・ オーガニックな開発パイプラインの拡充
- ・ グローバルモバイル/オンラインゲームの強化

■ 新たなエコシステムに対する投資

（投資検討領域）

- ・ ユーザーコミュニティ活性化に向けたCRM機能の強化
- ・ NFTなど新たに顕在化しつつあるビジネス領域に向けた投資

ゲーミング領域
約1,000億円

■ ゲーミング領域における投資機会の見極め

（投資検討領域）

- ・ 国内外の統合型リゾート
- ・ 海外でのオンラインカジノ・スポーツベッティング
- ・ 海外ランドベースカジノ

その他
約500億円

■ CVC投資枠拡大（総枠90億円→150億円）

- ・ スタートアップ企業等への投資を含むオープンイノベーション活動強化

■ 新規事業創出、IP獲得、等

計 2,500億円

1 || セガサミーグループの概要

2 || 業績トレンド

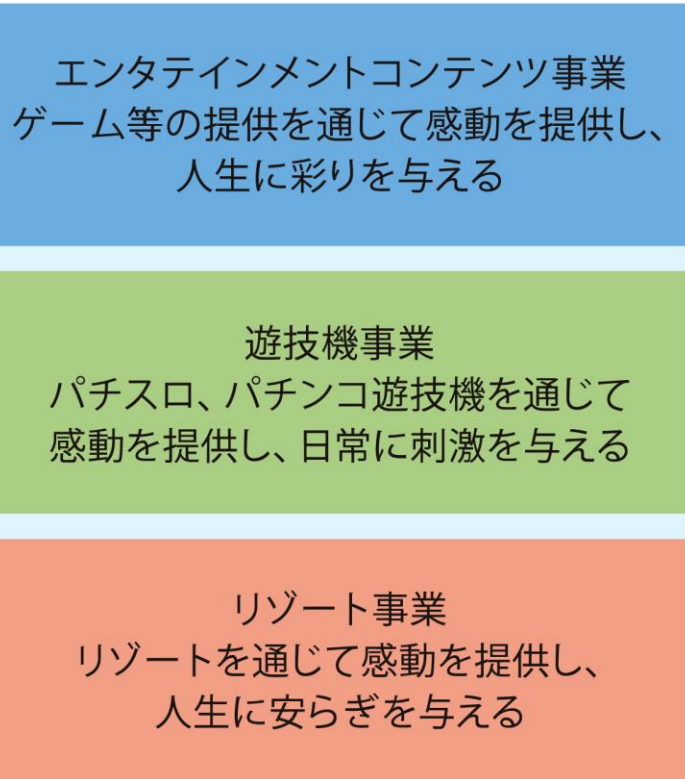
3 || これからの成長戦略

4 || **ESGの取り組み**

5 || 株主還元

事業が創出する価値

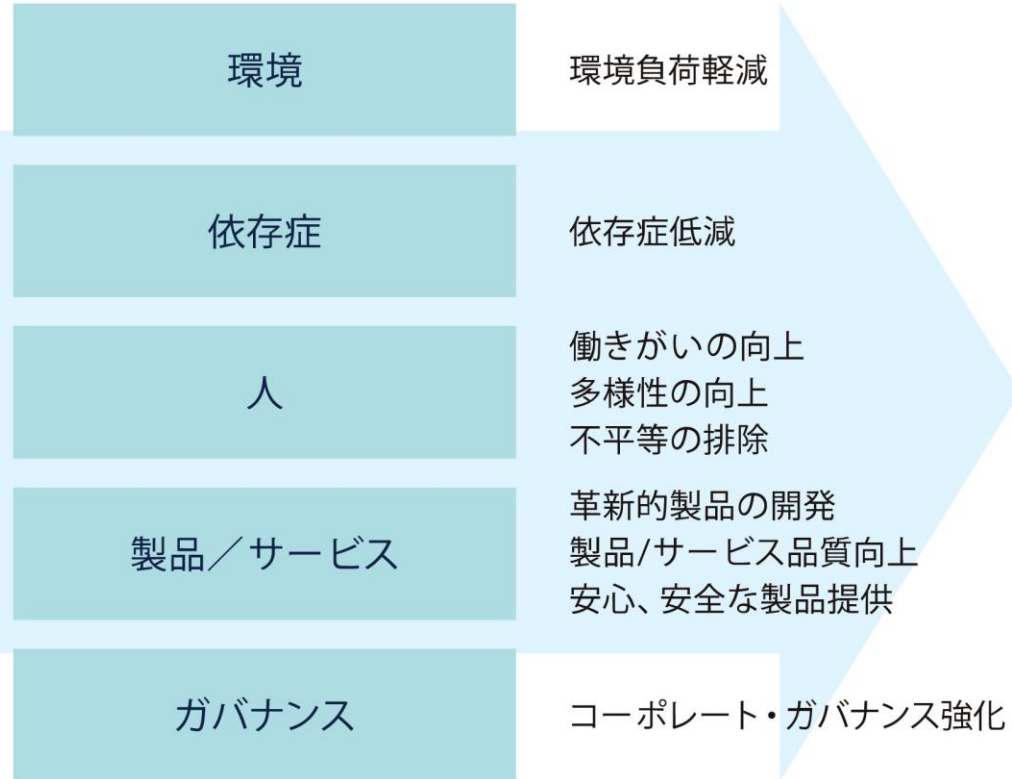
コア事業の創出価値



取り組むべき重要課題と重点項目

取り組むべき重要課題 (マテリアリティ)

重点項目



社会をもっと元気に、カラフルに。
感動体験を創造し続ける

持続可能な社会の実現と
企業価値の向上を実現



2021年「MSCI ESG格付け」AA獲得



2021年「PRIDE指標」ゴールド受賞

1 || セガサミーグループの概要

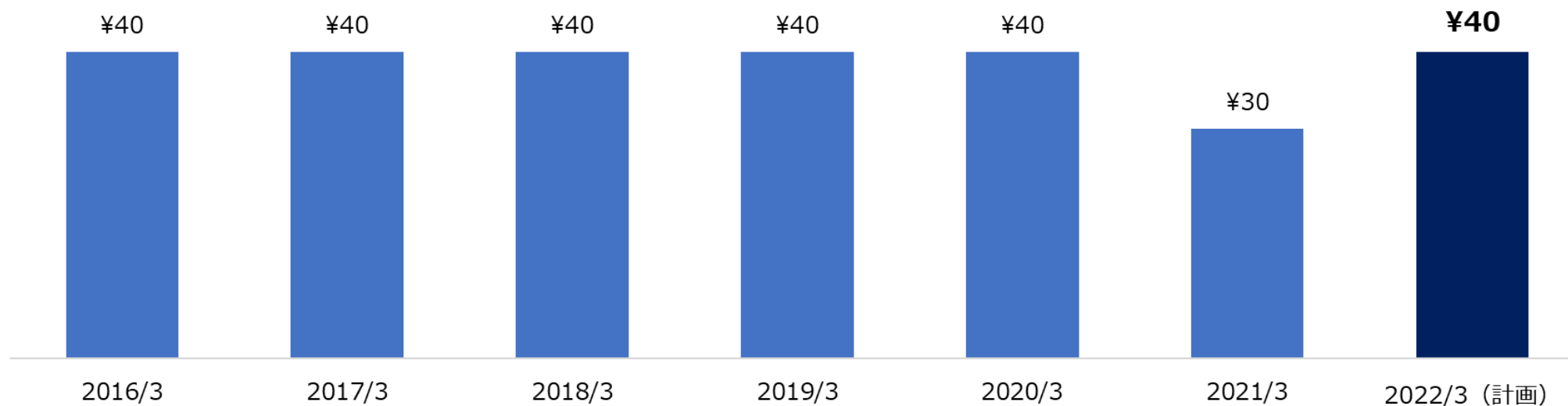
2 || 業績トレンド

3 || これからの成長戦略

4 || ESGの取り組み

5 || 株主還元

■ 配当実績・計画（1株当たりの配当金）



DOE (%)	3.1%	3.1%	3.0%	3.1%	3.1%	2.4%	3.2%
総還元性向 (%)	175%	34%	104%	358%	68%	592%	129%

※DOE (株主資本配当率) = 配当額 / 純資産

※総還元性向 = (配当支払総額+自己株式取得総額) / 当期純利益

2022/3期より、過去の配当実績を意識した上で下記の還元方針を導入

- **配当政策 = DOE3%以上**
- **総還元性向 = 50%以上**
- 自己株式の取得については、業績動向・株式市場の動向等を勘案し機動的に判断

自己株式の取得状況（2022年3月末までの累計）

✓ 取得株式の総数	12,560,300株	(進捗状況52.3%)
✓ 取得価額の総額	25,024,397,000円	(進捗状況83.4%)

【ご参考】 自己株式の取得に関する決議内容（2021年11月8日公表分）

- 取得株式の総数 上限 2,400万株（自己株式を除く発行済株式総数に対する割合 10.19%）
- 取得価額の総額 上限 300億円
- 取得期間 2021年11月9日から2022年6月30日まで

06

お知らせ

個人投資家様向けサイトをリニューアルいたしました

・セガサミー 個人投資家向けサイト



<https://www.segasammy.co.jp/japanese/ir/individual/index.html>

・統合レポート2021



https://www.segasammy.co.jp/japanese/ir/library/printing_annual/

・決算資料等



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

・その他IR情報



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

CEO業績報告



成長投資と株主還元を着実に実施し、さらなる企業価値向上を目指します

代表取締役社長 グループCEO
里見 治紀

セガサミー 個人投資家向けサイト
「SS通信」イメージ



セガサミー 統合レポート2021

役員構成

役員構成

代表取締役会長	里見 治
代表取締役社長グループCEO	里見 治紀
取締役 専務執行役員 グループCFO	深澤 恒一
取締役 上席執行役員	吉澤 秀男
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)	村崎 直子
取締役(社外)	石黒 不二代
監査役	阪上 行人
監査役(社外)	大久保 和孝
監査役(社外)	木下 潮音

株式の状況

(2021年9月末現在)

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	65,379名

属性別分布

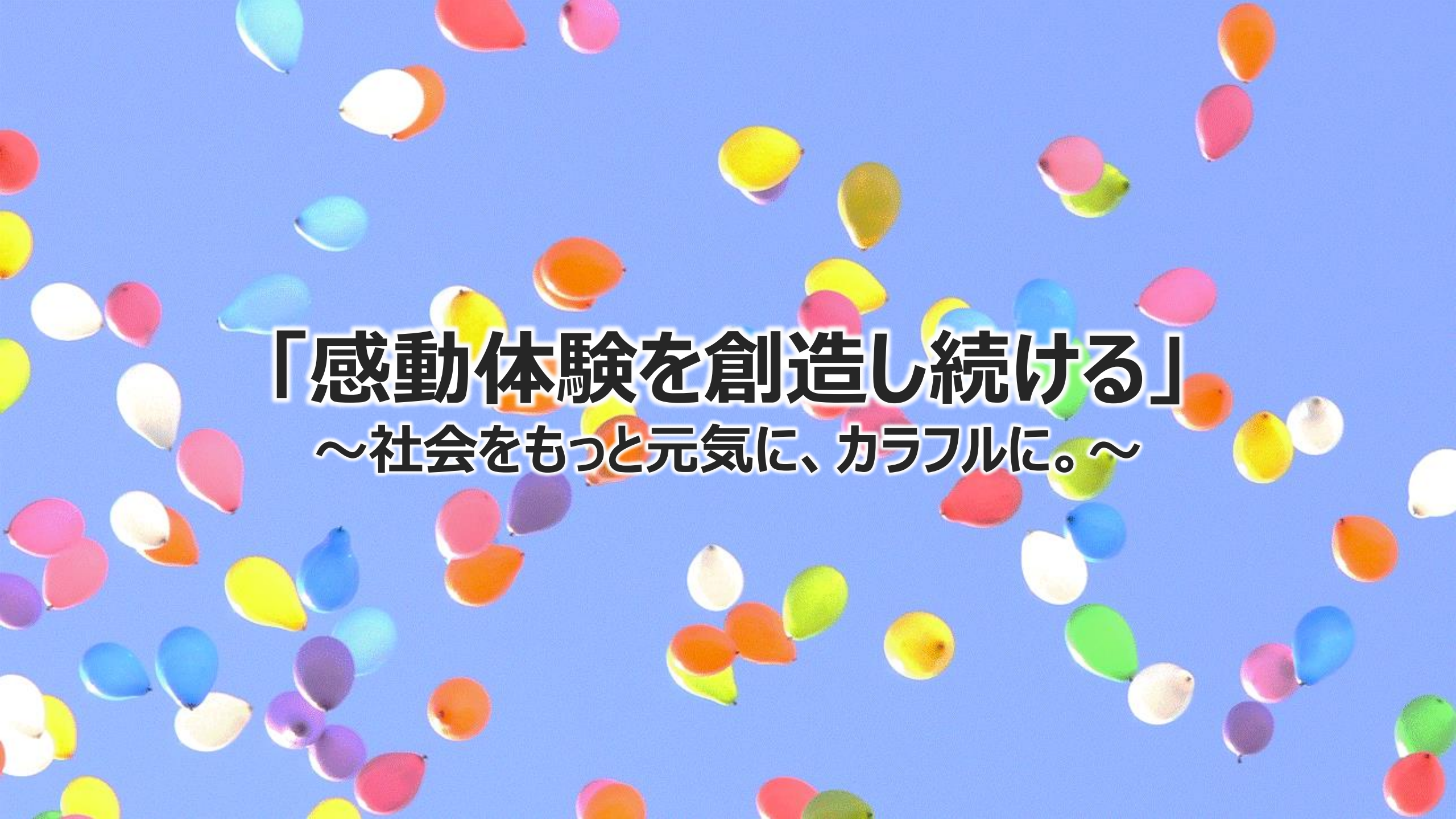
(%)

金融機関	18.8
金融商品取引業者	2.6
その他法人	21.1
外国法人等	27.9
個人その他	18.0
自己株式	11.6

※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H S Company	35,308,000	13.26
セガサミーホールディングス株式会社	30,732,326	11.54
日本マスタートラスト信託銀行株式会社 (信託口)	24,673,700	9.26
株式会社日本カストディ銀行 (信託口)	14,927,000	5.60
有限会社エフエスシー	13,682,840	5.13



「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/>

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。