



# セガサミーホールディングス株式会社 会社説明資料

2023年2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** 8,195名（連結）（2022年12月31日時点）

**証券コード** 6460

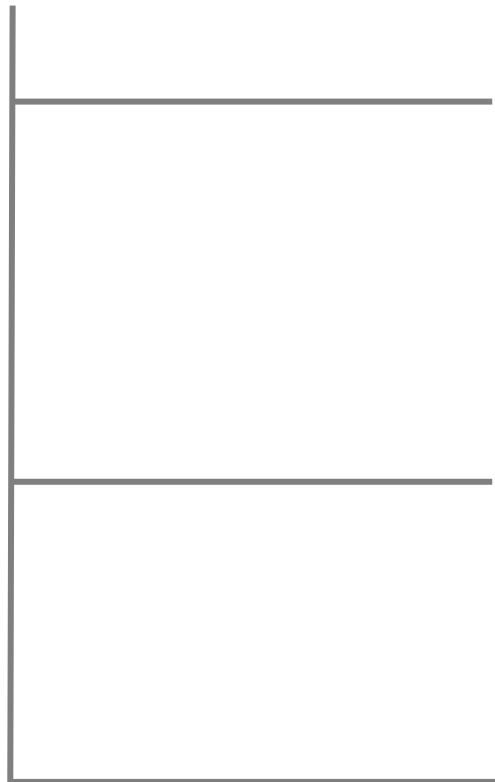
**業種** 機械

**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/NSP 1983  
©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 CATCHER®』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

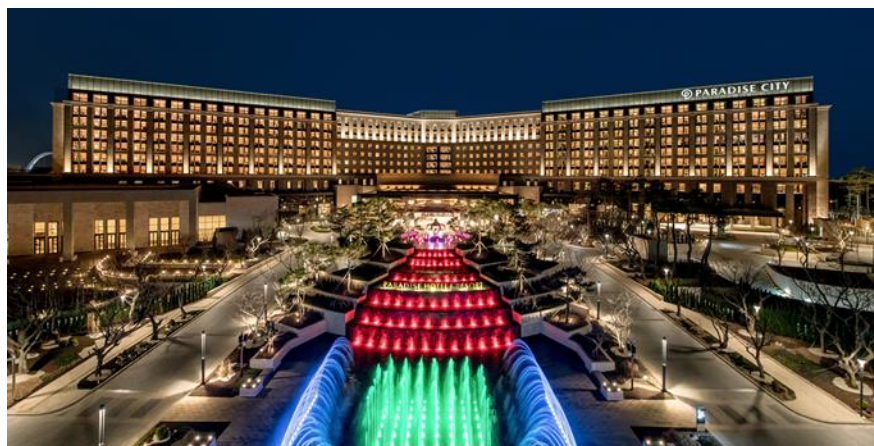
1998年『ドリームキャスト』発売



『UFO CATCHER®』  
©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』

2012年3月 宮崎のリゾート施設  
『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  
パチンコ、パチスロ遊技機を通じて  
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)

人

製品／サービス

環境

依存症

ガバナンス

### 重点項目

感動体験を創造し続ける  
人が育つグループへ

安心・安全かつ革新的な  
製品／サービスの提供

気候変動への対応を  
戦略に

依存症や障害を防ぐ

サステナビリティ  
ガバナンスを強化する

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



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

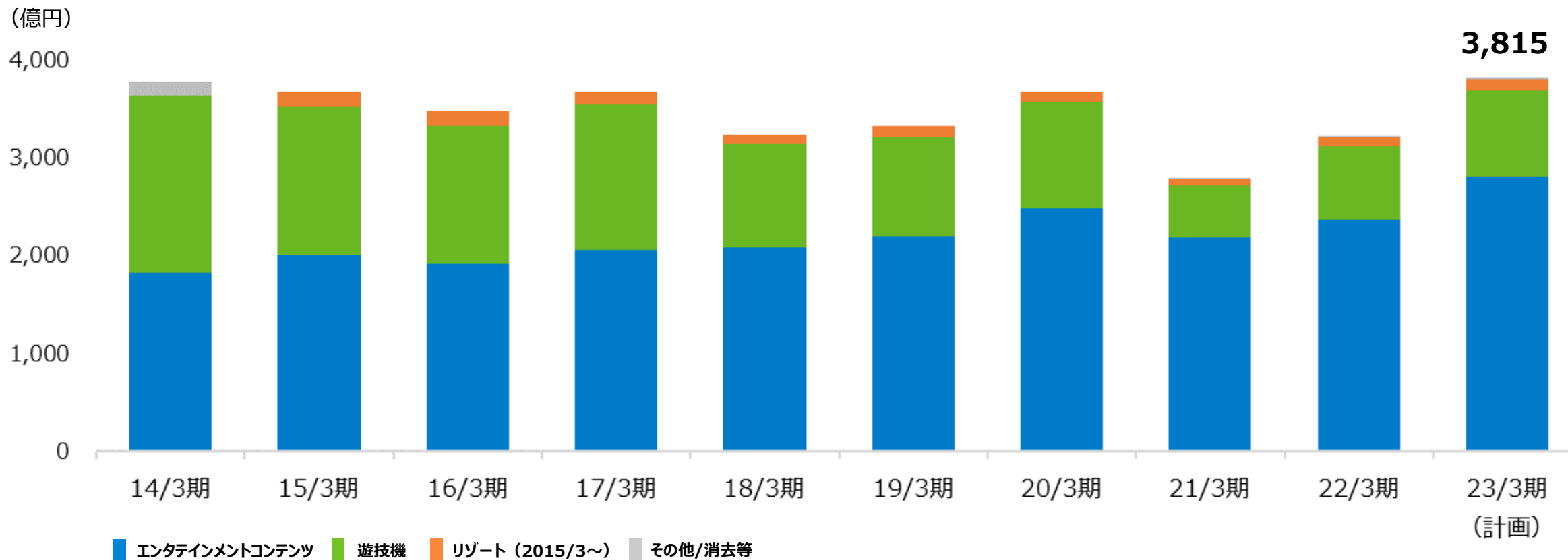
# 売上高推移（14/3期～23/3期）

14/3期  
売上高比率

インタメ 48%  
遊技機 48%

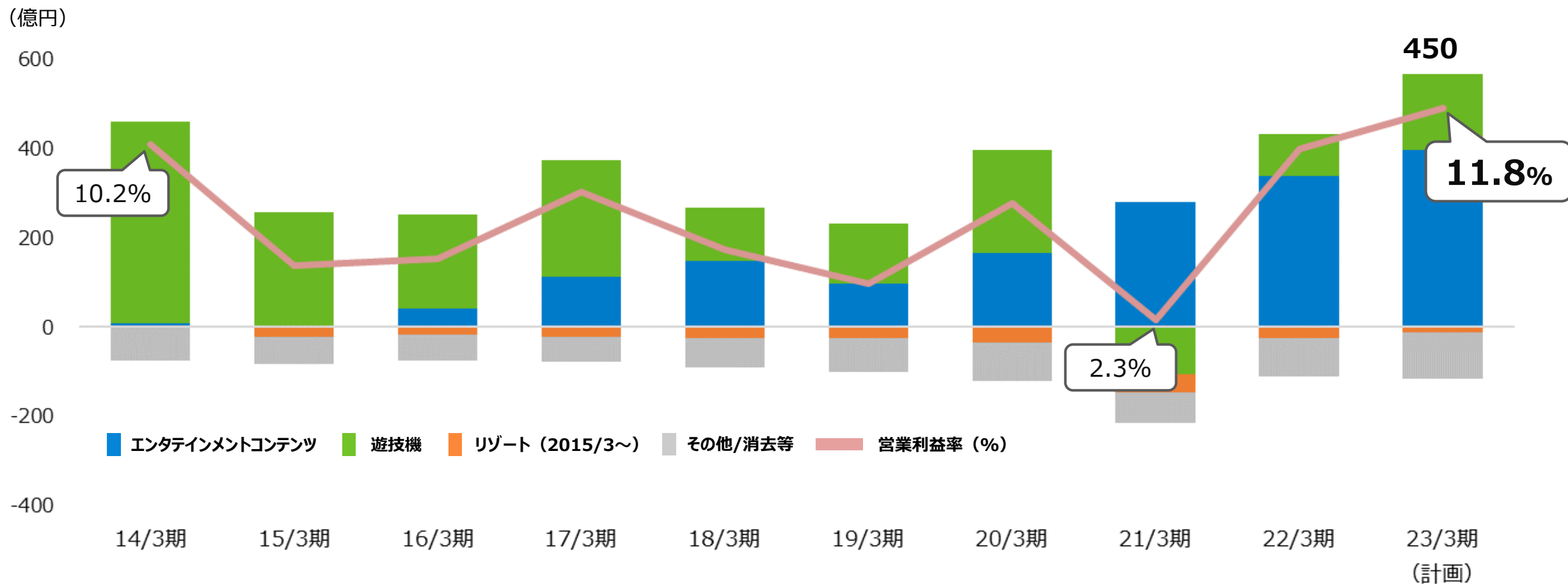
23/3期（計画）  
売上高比率

インタメ 73%  
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

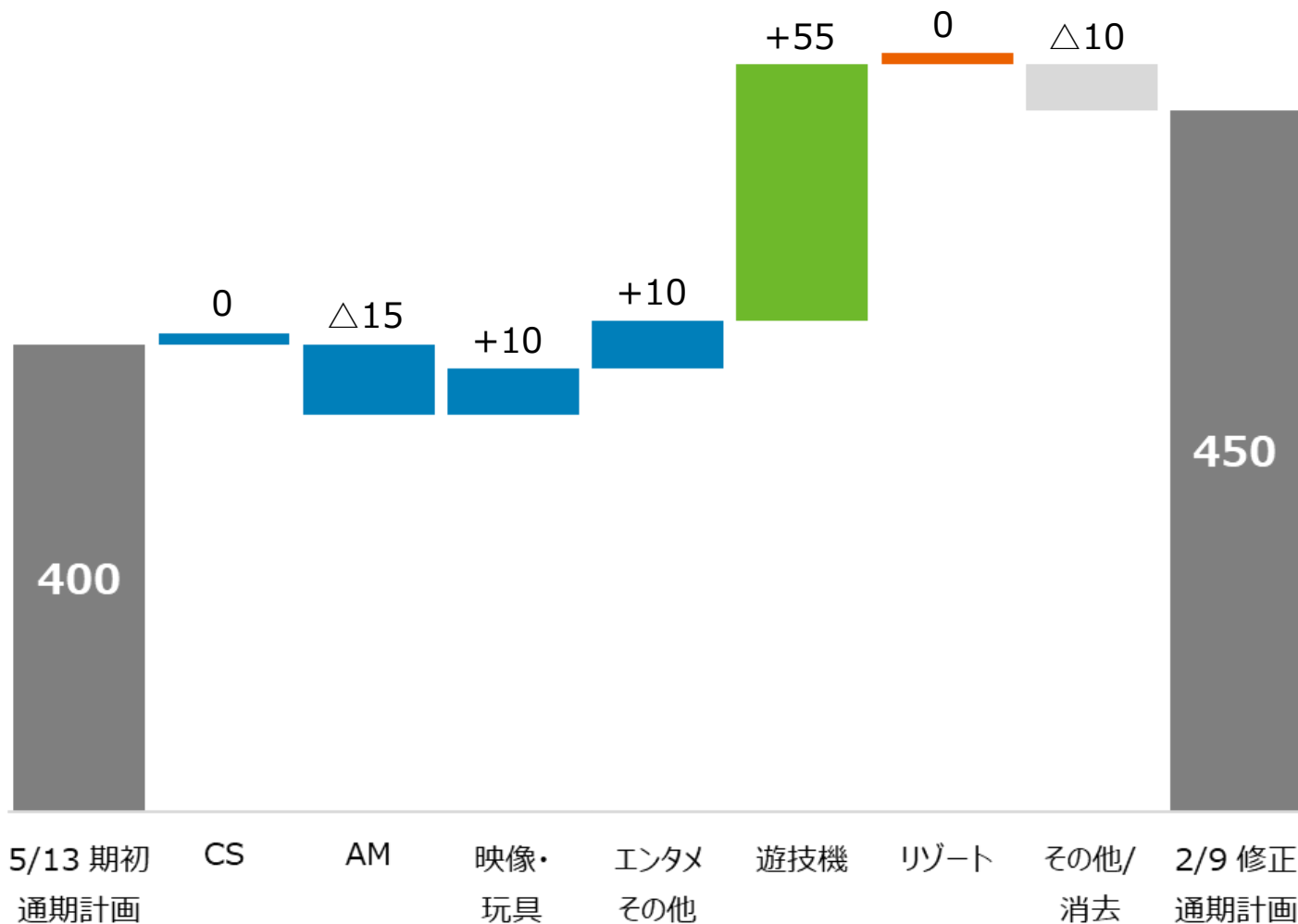


※2015年3月期よりセグメントの変更をしており、2014年3月期はコンシューマ、AM機器、AM施設の実績を合算したものをエンタテインメント事業の数値としております。

# 業績予想の修正（2023年2月9日発表）

## 【セグメント別営業利益 期初計画からの増減】

(単位：億円)



### ➤ エンタテインメントコンテンツ事業

- 期末に棚卸資産の資産性再評価の費用を見込む (CS※)
- 原材料高騰の影響継続 (AM※)
- 映像配信収入等が好調に推移 (映像・玩具)

### ➤ 遊技機事業

- パチスロ機が好調に推移

※CS=コンシューマ分野、AM=AM機器分野

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

# 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

## 【コンシューマ分野】

### (フルゲーム)



『ソニックフロンティア』

©SEGA



『龍が如く 維新! 極』

©SEGA



『ペルソナ5 ザ・ロイヤル』  
(リマスター版)

©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アラカルト3』

©SEGA

### (映画・アニメ)



『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】

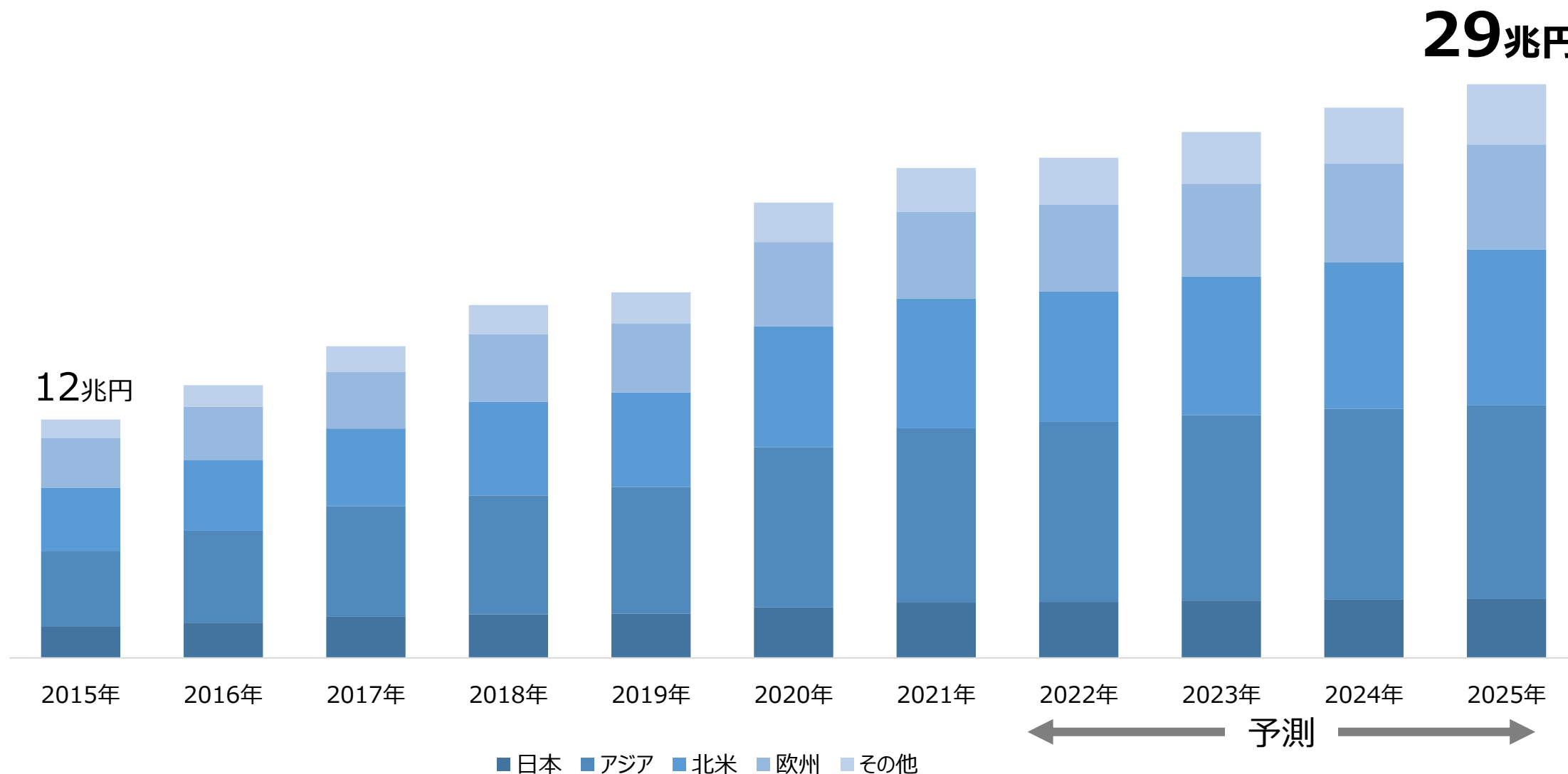
### (おもちゃ)



『カードできせかえ! すみっこぐらしPhone』

©2022 San-X Co., Ltd. All Rights Reserved.

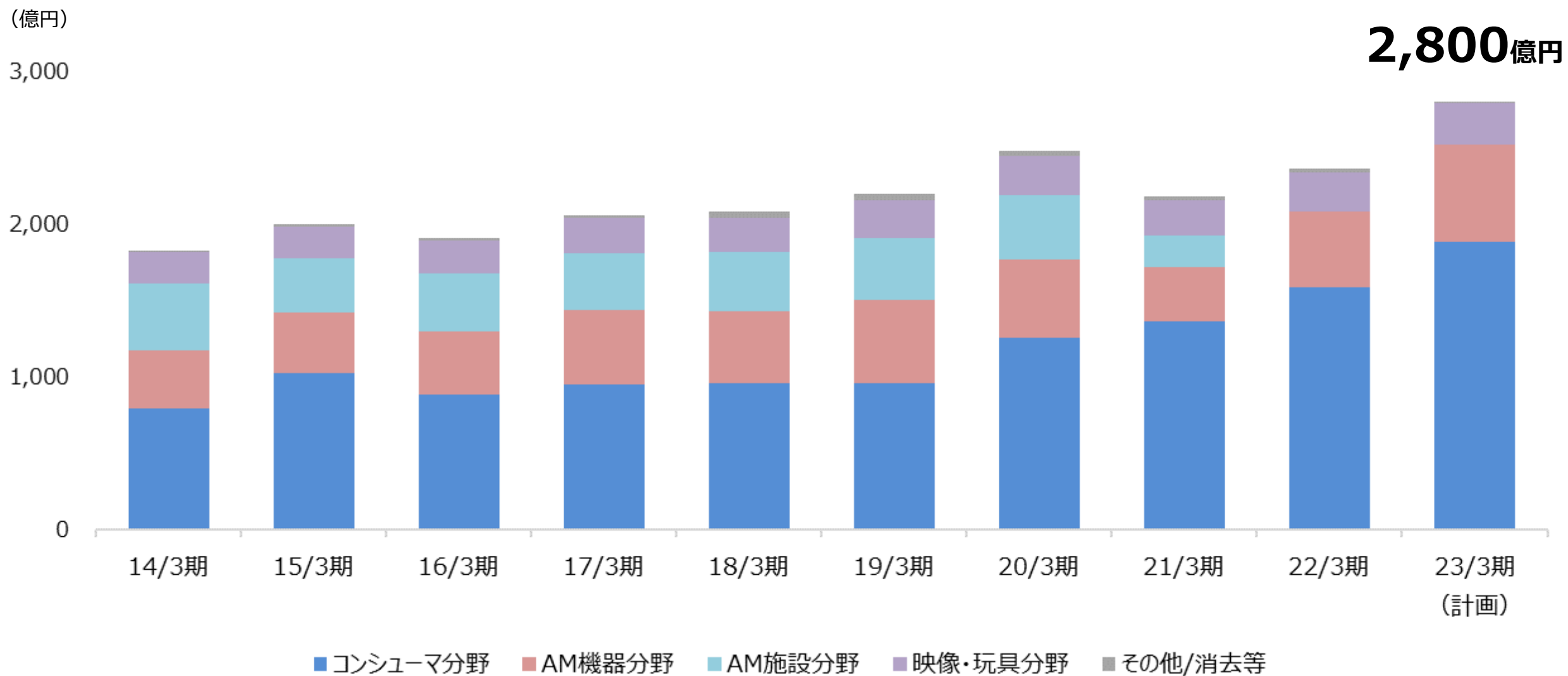
# 持続的に大きな成長が見込めるグローバルゲーム市場



出所：「Newzoo Global Games Market Data July 2022」を元に自社推計（※1USD = 130円換算で算出）

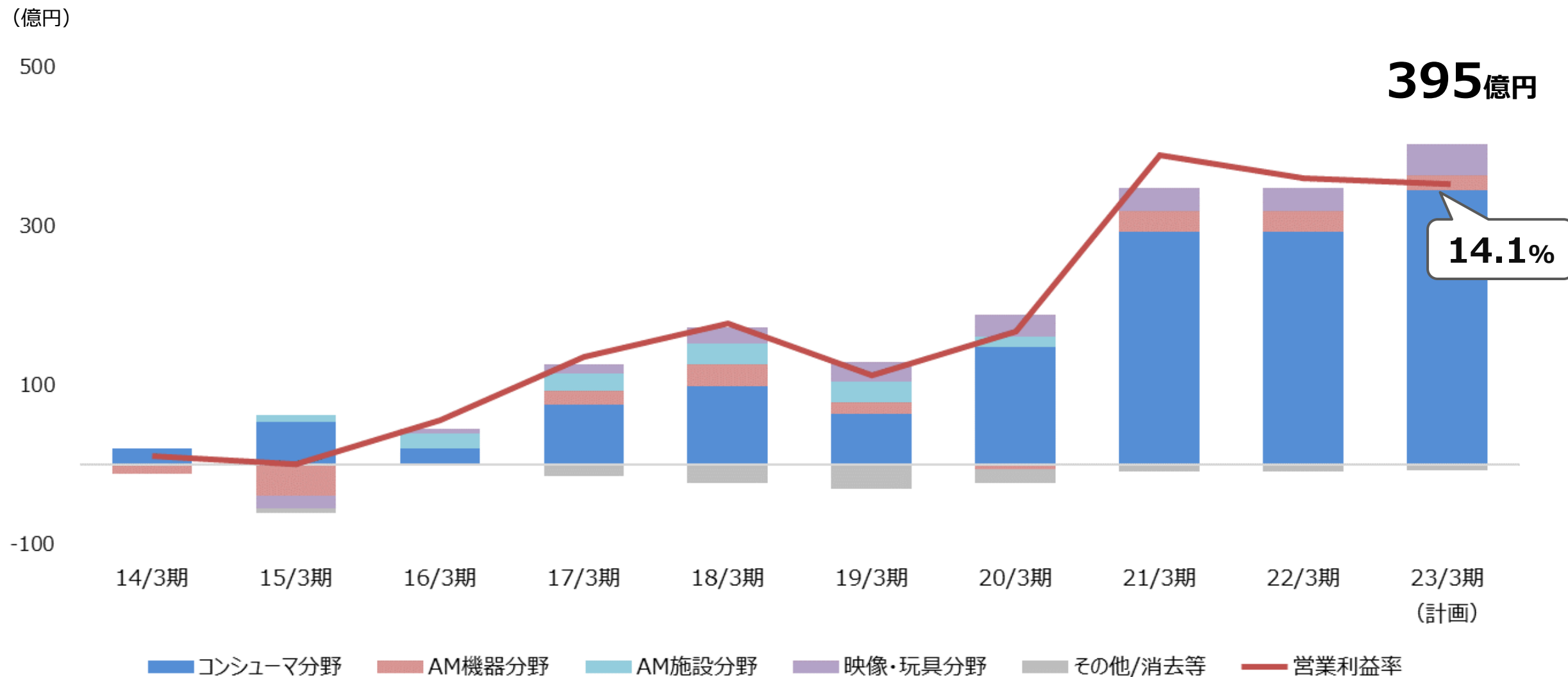


# 売上高推移（14/3期～23/3期）



※AM施設は2021年3月まで

# 営業利益・営業利益率推移（14/3期～23/3期）



※AM施設は2021年3月まで

※2015年3月期よりセグメントの変更をしており、2014年3月期はコンシューマ、AM機器、AM施設の実績を合算したものをコンシューマ分野の数値としております。

## グローバルで展開されている豊富なIP群を保有

### 欧州管轄スタジオIP

TOTAL WAR™

FOOTBALL MANAGER™

TWO POINT HOSPITAL™

HUMANKIND™

ENDLESS SPACE 2™

COMPANY OF HEROES™

### 日本管轄スタジオIP

SONIC™  
THE HEDGEHOG

龍が如く™

PHANTASY STAR™  
ONLINE 2

P5™  
PERSONA 5

真・女神転生 V

Project SEKAI™  
COLORFUL STAGE!  
feat. 初音ミク

### 過去IP

SHINOBI™

Out Run™

Space Channel 5™

AFTER BURNER™

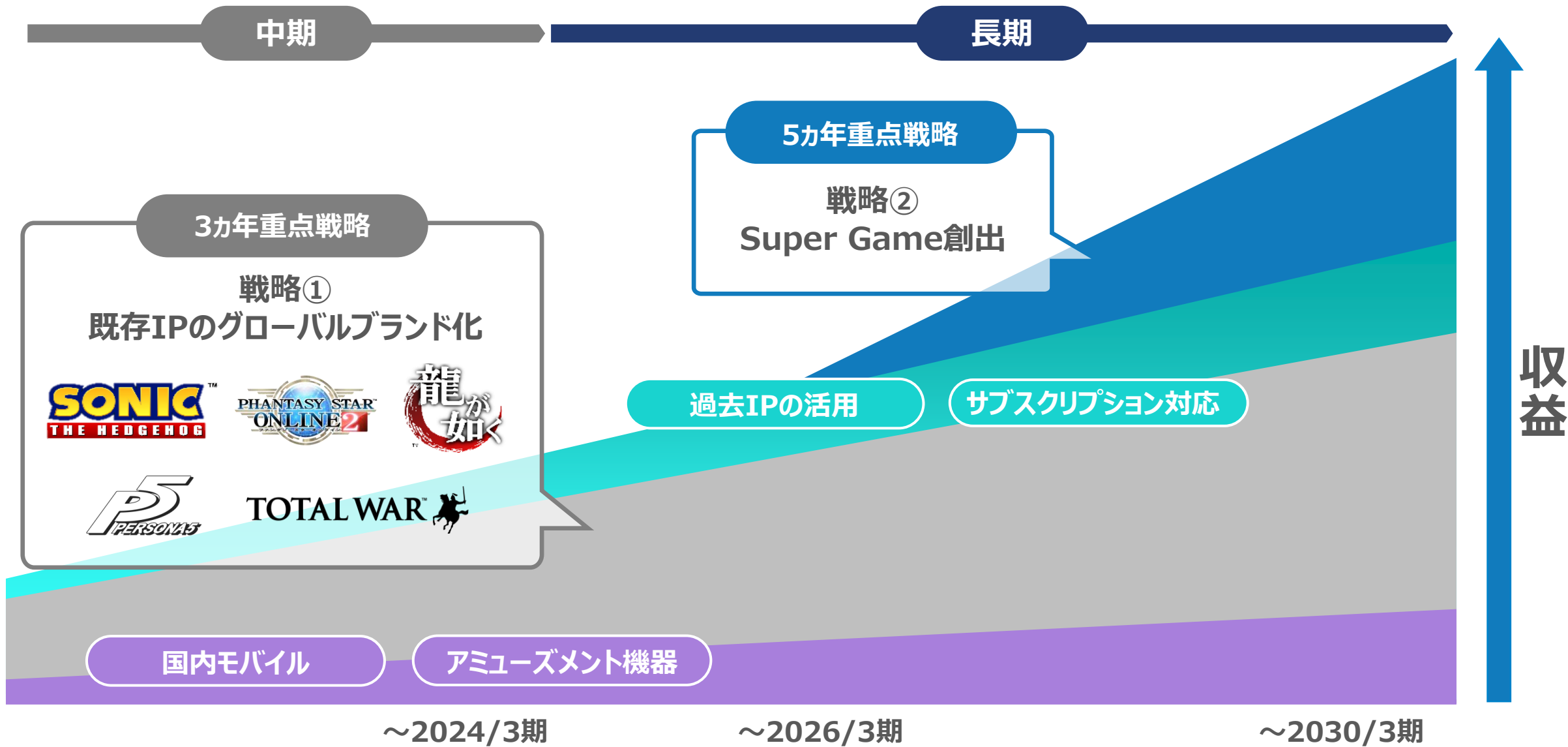
CRAZY TAXI™

黄金の眼  
GOLDEN EYE™

TEENY RADIO™

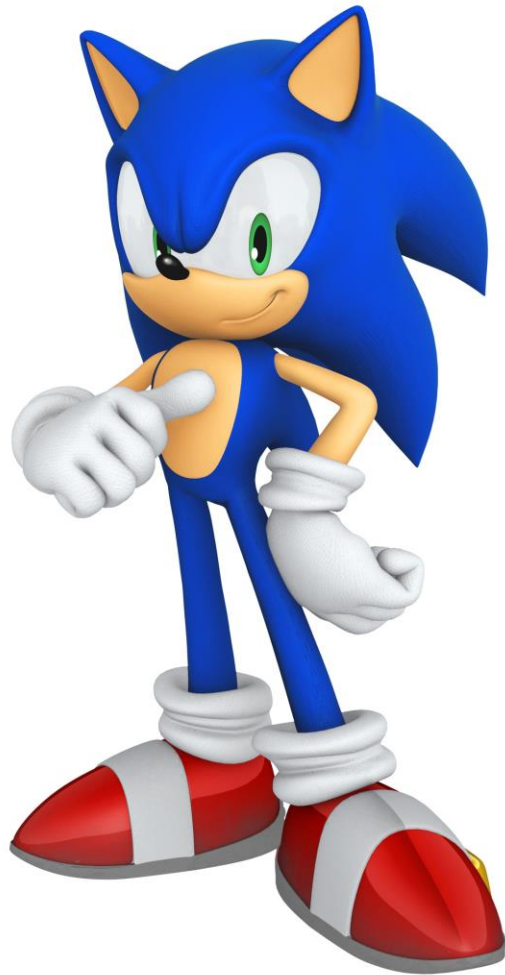
※主な例

# 中期成長戦略（時間軸）



**SONIC**™

**THE HEDGEHOG**



- 1991年に家庭用ゲーム機「メガドライブ※」用ゲームソフトとして第一作『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』を発売、400万本越えの大ヒット
- 2022年に30周年を迎えた
- 全米キャラクター好感度3位にランクイン（「Qスコア」の全米子供人気調査より）
- 超音速のハリネズミ。「COOL」をテーマに正義のヒーローとしての地位を築く

※米国では「GENESIS」



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

アニメシリーズ：

全世界 (Netflix)

『SONIC PRIME』

2022/12/15配信開始

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







➤ 映画第2作が、前作に引き続き、グローバルで大ヒットを記録



2020年2月全米公開  
グローバル興行収入  
**3.2億ドル**  
(435億円※)



ソニック2は北米地域で  
ゲームIP史上最高の  
興行収入記録を更新

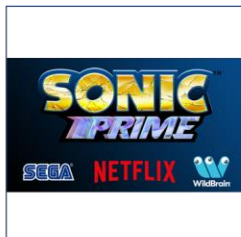
2022年4月全米公開  
グローバル興行収入  
**4億ドル**  
(544億円※)

©2022 PARAMOUNT PICTURES AND SEGA OF AMERICA, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

©2022 PARAMOUNT PICTURES CORPORATION AND SEGA OF AMERICA, INC.

※2022/6/23時点、1ドル136円換算

# 30周年のコラボ・ライセンスアウト事例 (2021年)



Netflix Sonic Prime Animation Announce



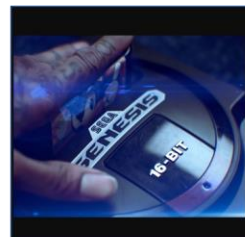
Film2 Jakks Pacific Toy Line Announce



Sonic Social LatAm Spanish Launch



Danone Mobile Partnership



30th 'Fan Anthem' Video



30th Anniversary Website



Sonic Central Video



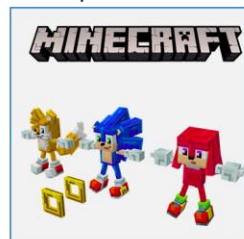
Bricktown x Sonic Collab



Tokyo Olympics Launch w/ Sonic Costume



Sonic Symphony



Minecraft x Sonic DLC



Mobile 30th Content (Dash/Forces/TSR)



Rings Celebrity Video Series



Stray Rats Fashion Collab



Two Point Hospital X Sonic (Sonic Integration)



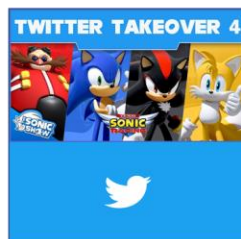
Sonic Colors: Rise of the Wisps Launch



Phantasy Star Online Content



"Sonic Colors Ultimate" Launch



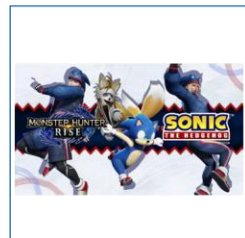
Twitter Takeover



Fall Guys x Sonic



Judgement 2 x Sonic Collab



MONSTER HUNTER RISE x SONIC Collab



Macy's Day Parade



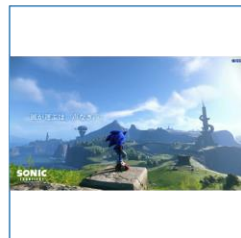
Steve Aoki x SONIC Virtual Concert



The Game Awards x Project R



"SONIC THE HEDGEHOG 2" Trailer Launch



"SONIC FRONTIERS" Announce



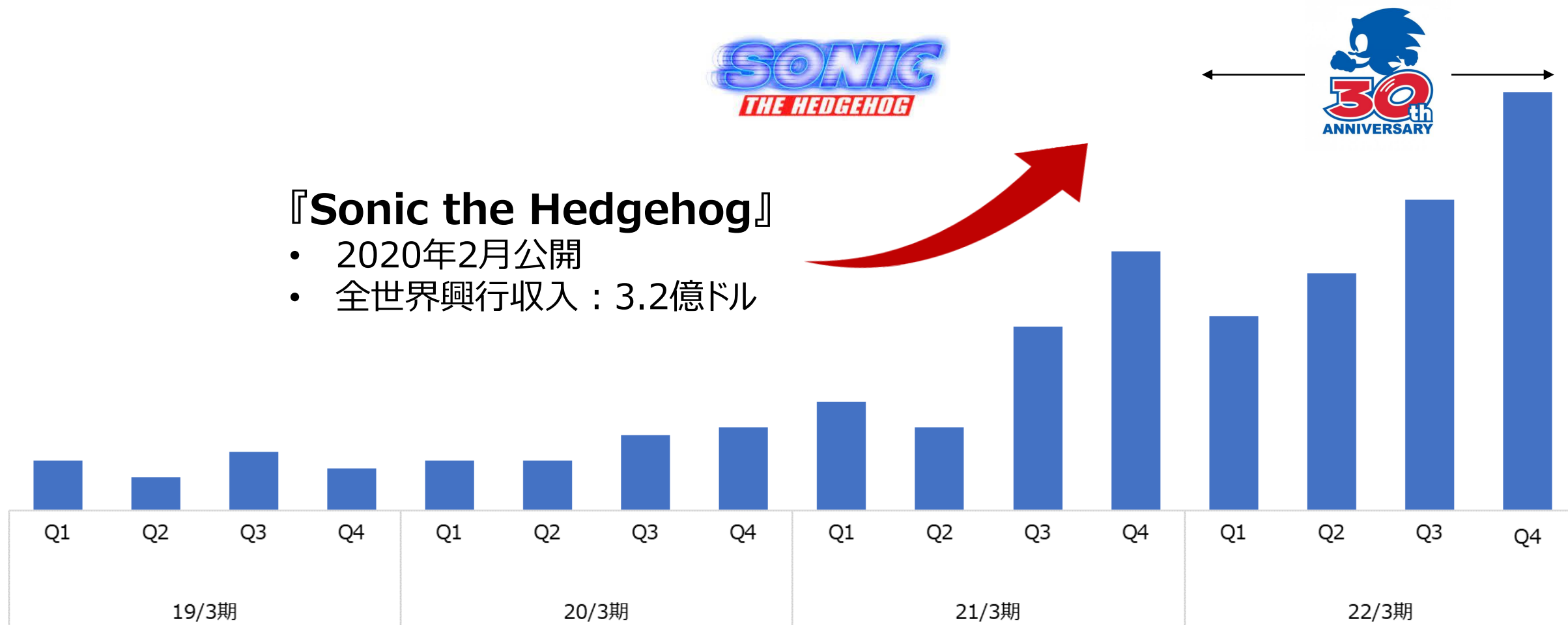
LEGO® Ideas - LEGO Sonic the Hedgehog™

## 映画第1作公開以降、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





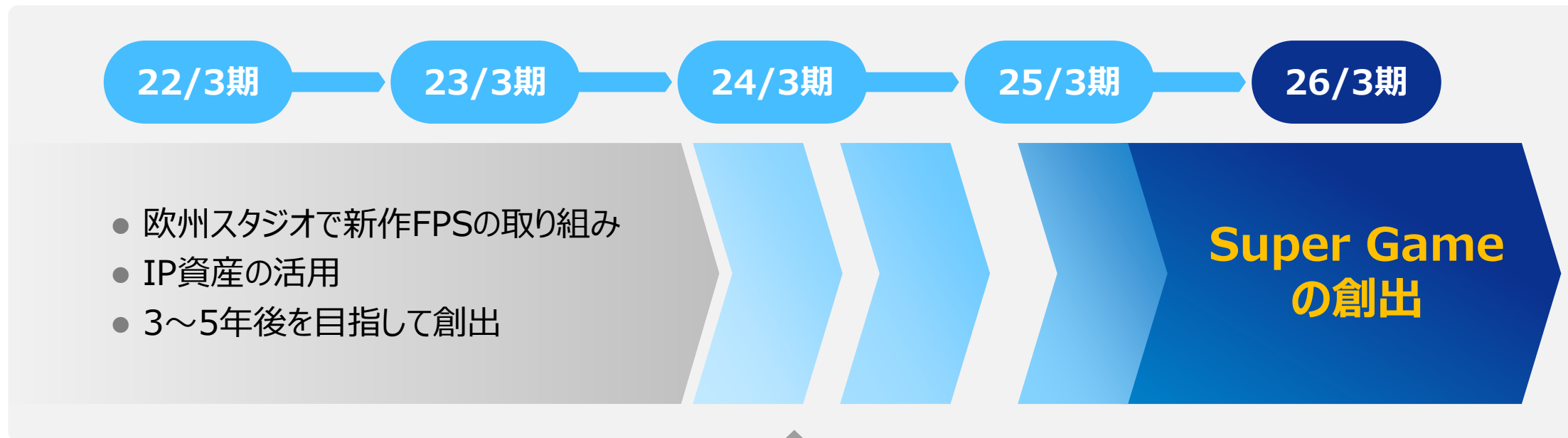
➤ **世界販売本数 290万本突破** (2022年12月末現在)



## 『ソニックフロンティア』

- 2022年11月発売
- プラットフォーム：PlayStation®5／PlayStation®4／Nintendo Switch™／Xbox Series X|S／Xbox One／PC

## 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

## パチスロ遊技機

## パチンコ遊技機



『パチスロ少女戦記』

©カルロ・ゼン・KADOKAWA刊／少女戦記製作委員会  
©Sammy



『パチスロアラジンAクラシック』

©Sammy



『P真・北斗無双 第4章』

©武論尊・原哲夫／コアミックス1983 著作権許諾証KOU-423  
©2010-2013 コーエーテックモゲームス  
©Sammy

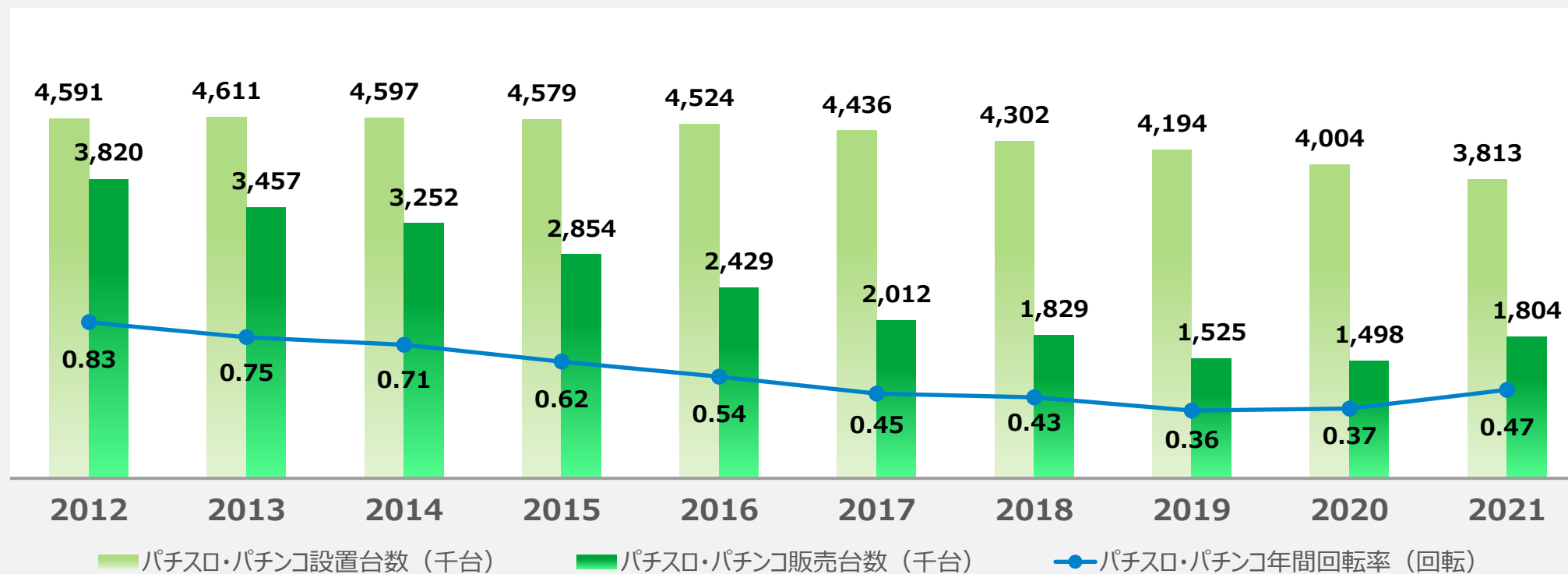


『P七つの大罪2』

©鈴木央・講談社／「七つの大罪」製作委員会・MBS  
©鈴木央・講談社／「七つの大罪TVSP」製作委員会・MBS  
©鈴木央・講談社／「七つの大罪 戒めの復活」製作委員会・MBS  
©鈴木央／講談社  
©Sammy

## 市場設置台数は減少傾向も、販売台数は増加に転ずる

市場における設置・販売台数および回転率の推移

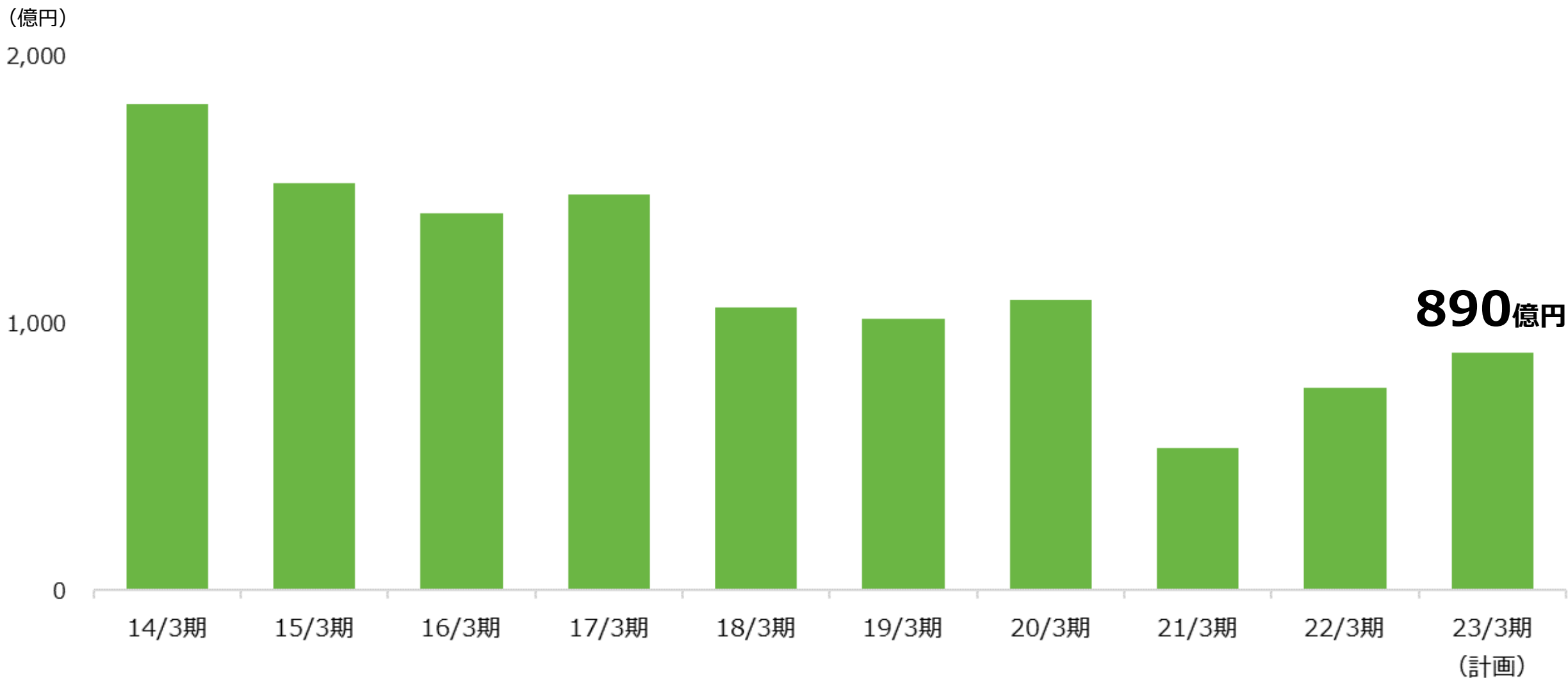


※年間回転率 = 年間販売台数/設置台数

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」



# 売上高推移（14/3期～23/3期）



# 営業利益・営業利益率推移（14/3期～23/3期）

(億円)

500

300

100

-100

14/3期

15/3期

16/3期

17/3期

18/3期

19/3期

20/3期

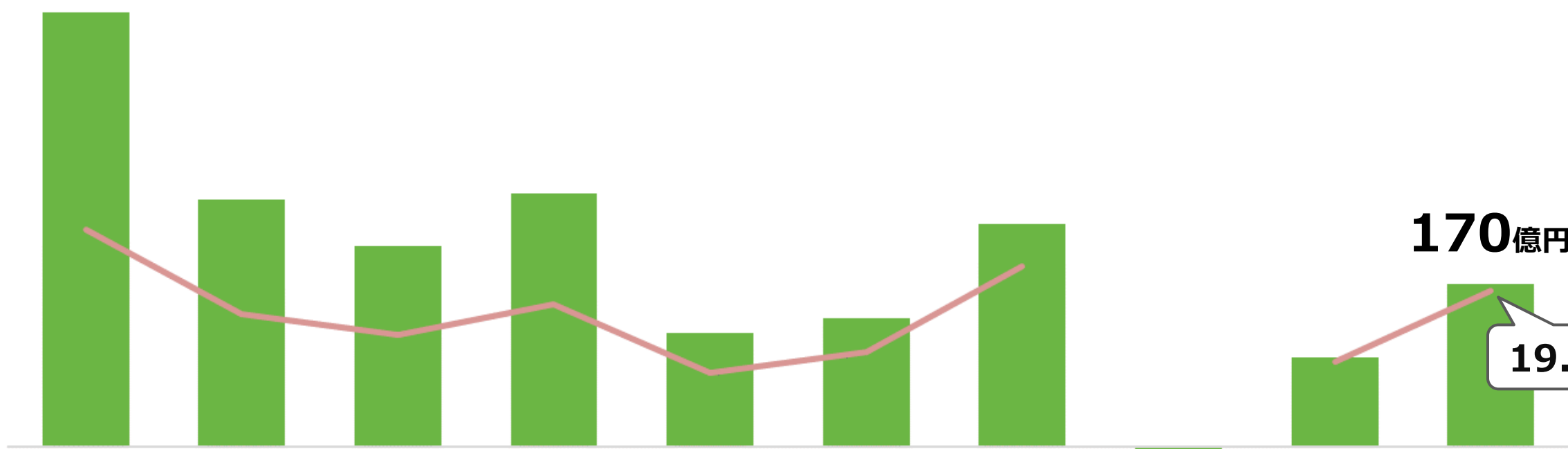
21/3期

22/3期

23/3期  
(計画)

**170**億円

**19.1%**



# 「稼働・設置・販売」 シェア三冠王

# 安定収益体質 の構築

2024/3期

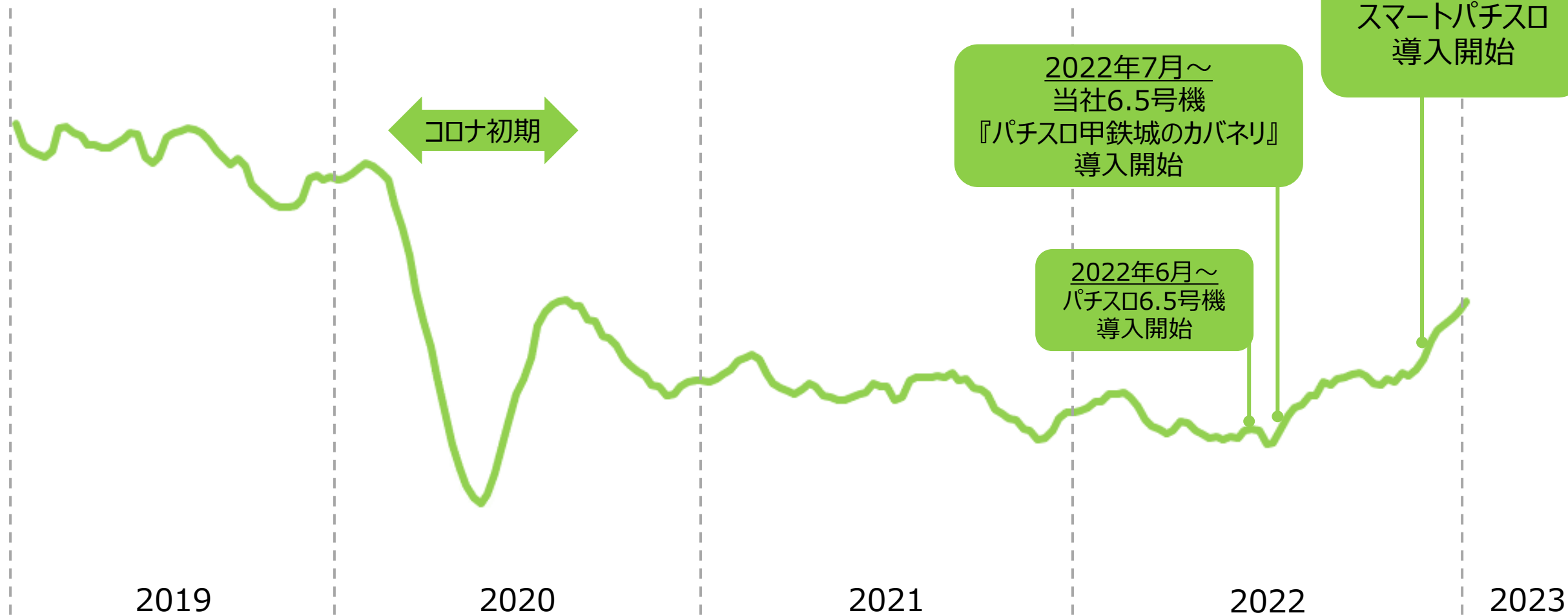
パチスロ・パチンコ  
「合算稼働シェア」ナンバー1

ヒットの創出

安定収益を維持

事業効率の向上

## ■ パチスロ稼働推移





## ➤『パチスロ甲鉄城のカバネリ』

- 2022年7月の発売以降、高い稼働水準を維持
- 販売台数：19,205台（2022年12月末時点）
- 2023年1月に大規模な追加販売を実施

## 『パチスロ甲鉄城のカバネリ』

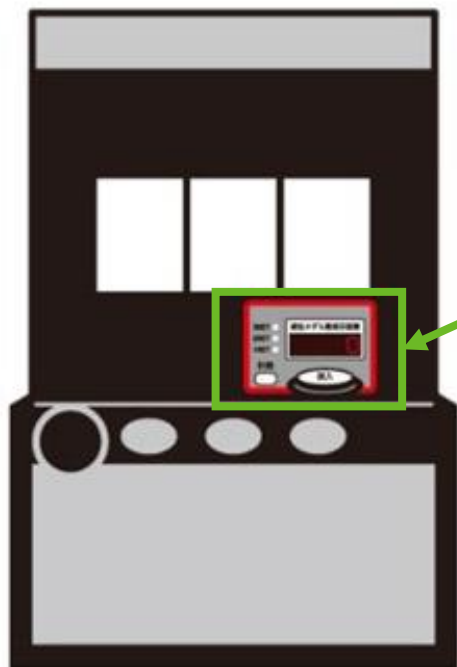
## ■ パチンコ稼働推移



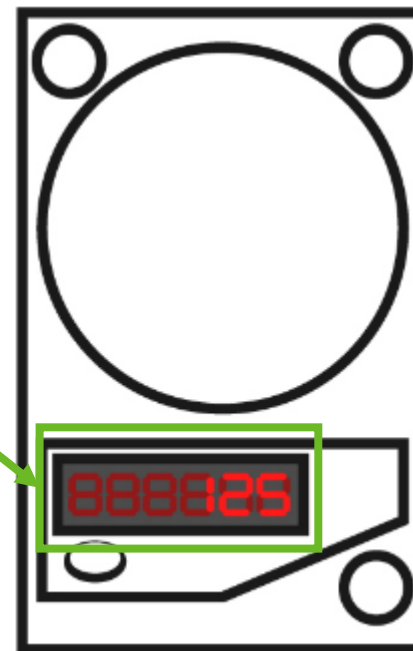
※ダイコク電機(株)DK-SISデータ (4円パチンコのデータ) を元に自社推計  
※12週移動平均

- **メダル・玉の物理的な払出が発生しない**
- **規制見直しにより、従来のパチスロ・パチンコよりゲーム性の幅が広がる**

スマートパチスロ (イメージ)



スマートパチンコ (イメージ)



持ちメダル・玉数は  
デジタルで表示

従来のパチスロ・パチンコと比較して、外見上の大きな変化は無い

## メーカー

### ■ ゲーム性の向上

⇒規制見直しにより、多様なゲーム設計が可能に

### ■ 部品点数削減

⇒払出に関する部品等が不要に

## ユーザー

### ■ ユーザー不満の解消

⇒規制見直しにより、ユーザーデメリットが解消

### ■ 感染症対策

⇒メダル・玉に直接触れないため、衛生面向上

## ホール

### ■ 負担軽減

⇒オペレーションの簡素化

### ■ 犯罪撲滅

⇒メダル・玉の持込ゴト等の防止

### ■ 環境向上

⇒メダル・玉の接触音による騒音軽減

### ■ 新規出店ハードルの低下

⇒イニシャルコストの低減

## その他

### ■ 依存対策

⇒遊技データ等を組合で  
集計可能に





## ➤『スマートパチスロ北斗の拳』

- 当社スマートパチスロ第1弾
- 歴代販売台数No.1『パチスロ北斗の拳』を踏襲
- 導入月：2023年4月（予定）

## 『スマートパチスロ北斗の拳』

# リゾート事業

Resort Business



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

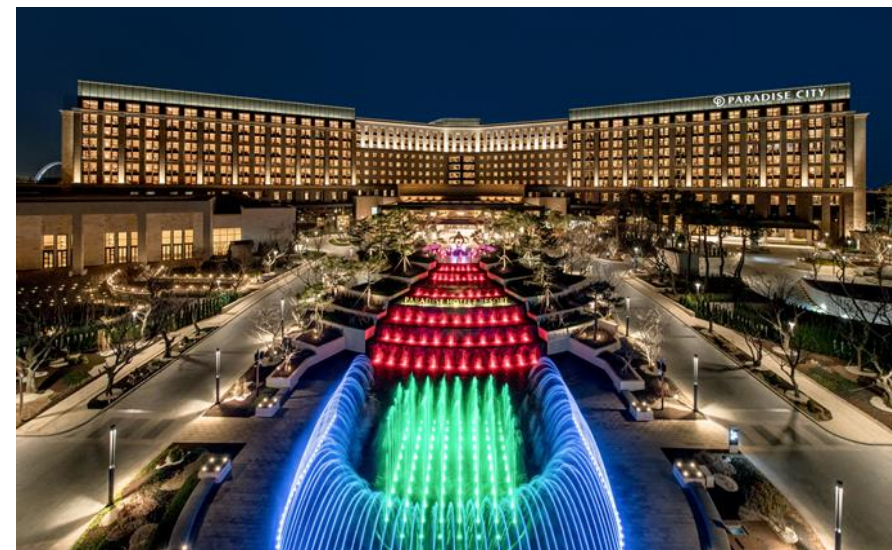


PARADISE CITY

海外リゾート施設  
『パラダイスシティ』

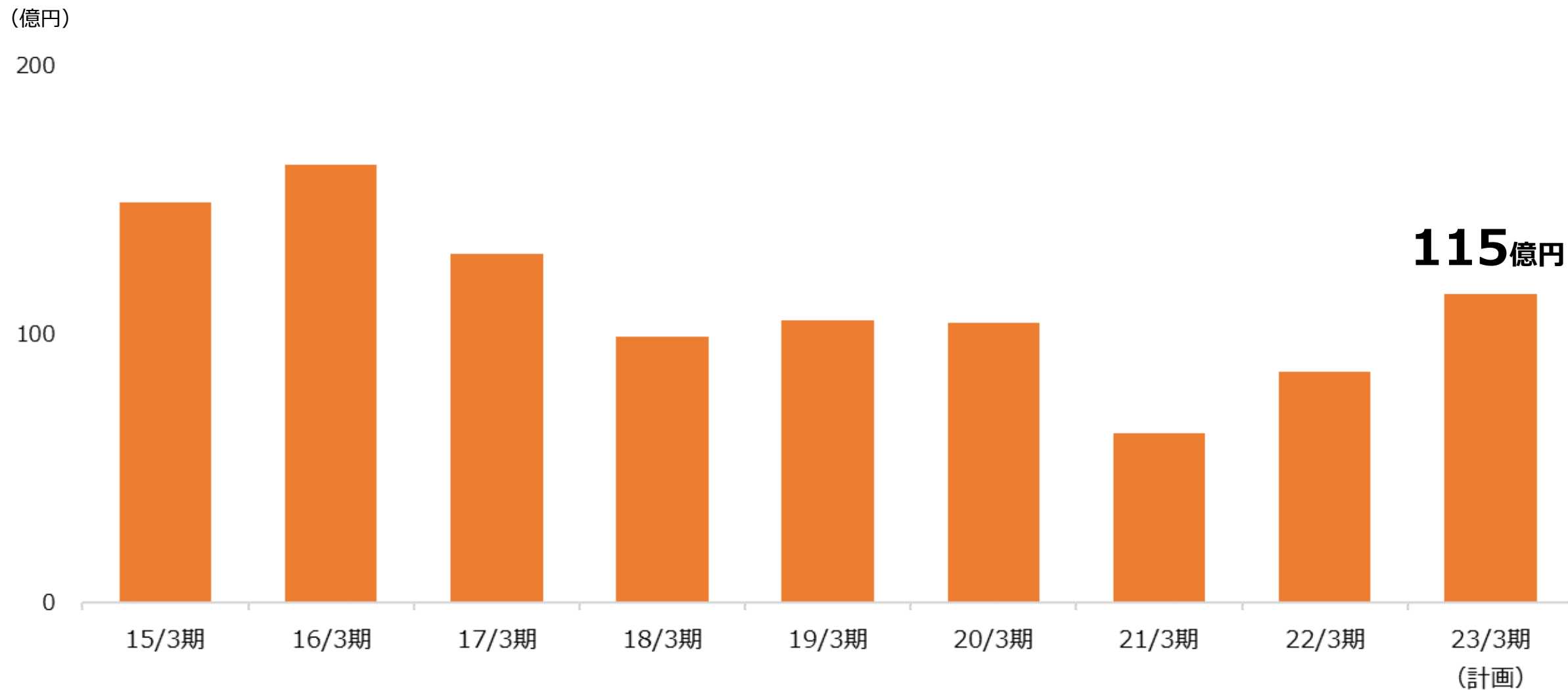


©PARADISE SEGASAMMY Co., Ltd. All rights reserved.



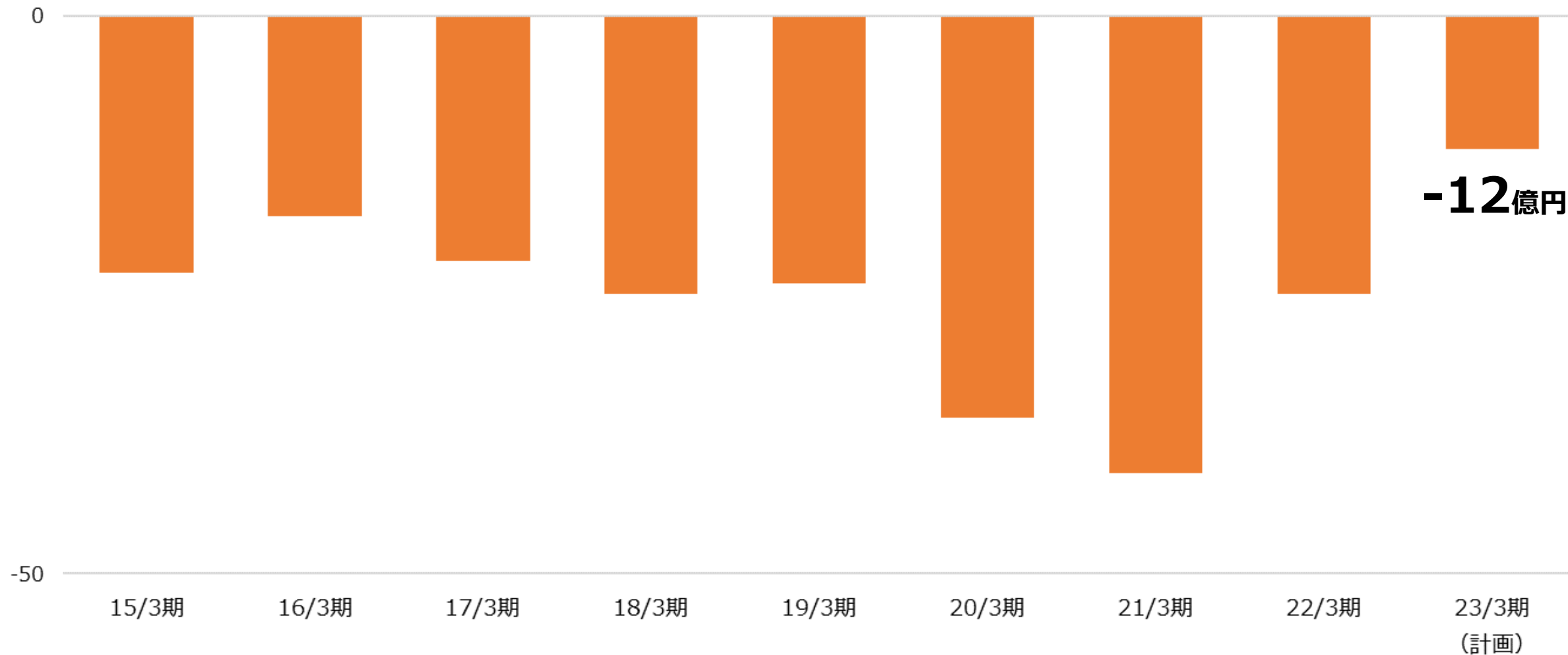
©PARADISE SEGASAMMY Co., Ltd. All rights reserved.

# 売上高推移（15/3期～23/3期）



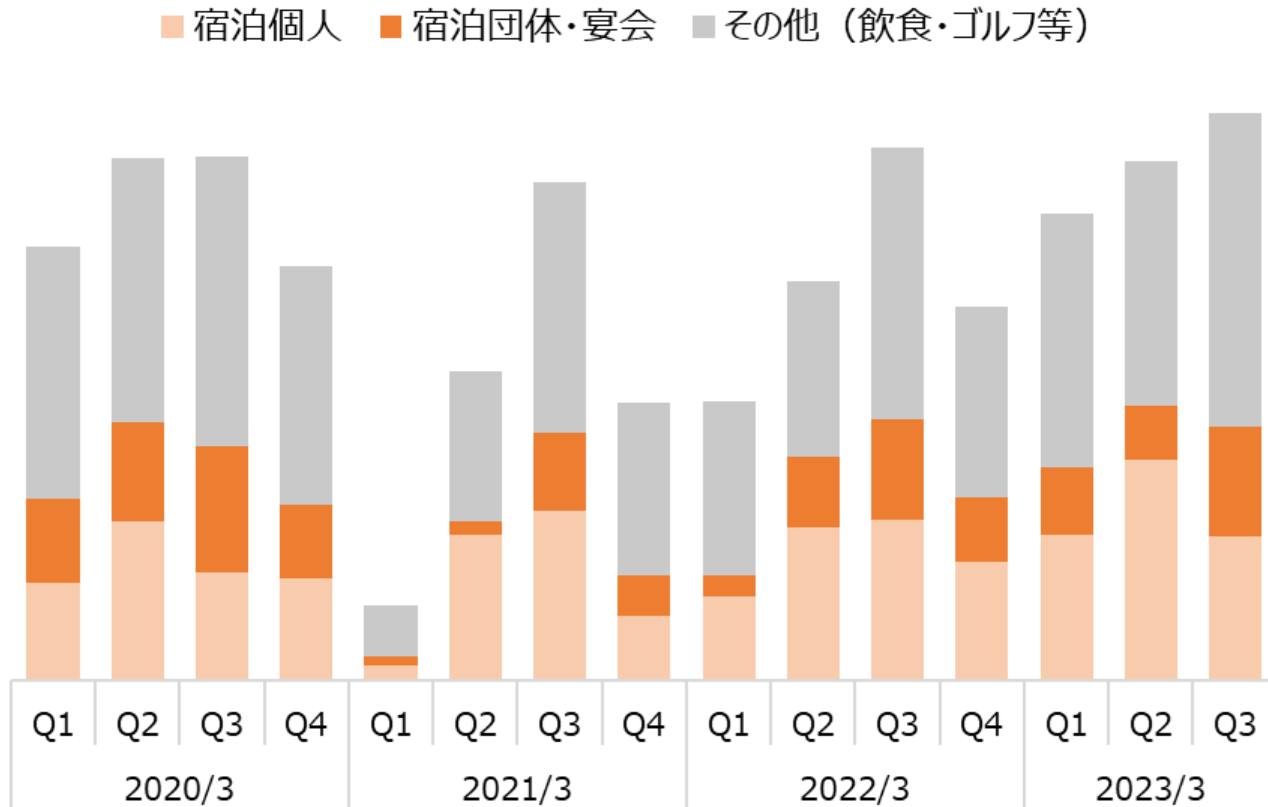
# 営業利益推移 (15/3期~23/3期)

(億円)



# (参考) 各施設の状況：フェニックスリゾート

## ■ フェニックスリゾート 施設利用者別の売上高推移

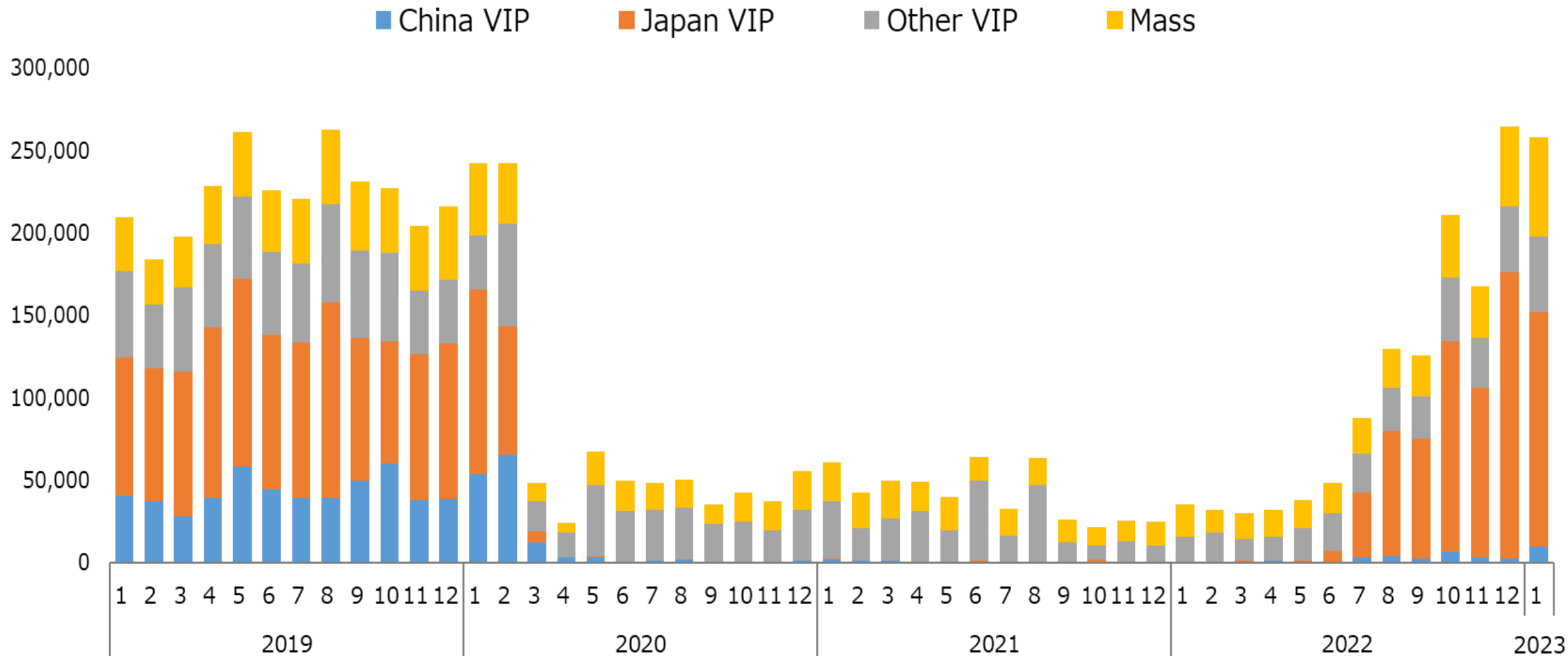


- 個人客好調により、Q3累計の売上高・施設利用者数はコロナ前水準を上回って推移
- 今後、「全国旅行支援」の寄与等により、引き続き個人客需要を見込む

# (参考) 各施設の状況：パラダイスセガサミー

## ■ パラダイスシティ ドロップ額※推移

(単位：百万ウォン)



※ドロップ額 = チップ購入額

# 成長投資の考え方

Financial Strategy and others



## 引き続き以下の成長領域への投資を検討

<b>コンシューマ分野</b> 約1,000億円	<b>開発リソース強化</b>	投資検討領域 <ul style="list-style-type: none"> <li>● オーガニックな開発パイプラインの拡充</li> <li>● グローバルモバイル/オンラインゲームの強化</li> </ul>
	<b>新たなエコシステムに対する投資</b>	投資検討領域 <ul style="list-style-type: none"> <li>● ユーザーコミュニティ活性化に向けたCRM機能の強化</li> <li>● 新たに顕在化しつつあるビジネス領域に向けた投資</li> </ul>
<b>ゲーミング領域</b> 約1,000億円	<b>ゲーミング領域における投資機会の見極め</b>	投資検討領域 <ul style="list-style-type: none"> <li>● 国内外の統合型リゾート</li> <li>● 海外でのオンラインカジノ・スポーツベッティング</li> <li>● 海外ランドベースカジノ</li> </ul>
<b>その他</b> 約500億円	<b>CVC投資枠拡大</b> （総枠150億円）	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 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</li> </ul>
	<b>新規事業創出、IP獲得 etc.</b>	

**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

マテリアリティ	主な取り組み		目標
 <b>人</b>	マルチカルチャー 女性活躍 中核人材育成 職場環境整備	<ul style="list-style-type: none"> <li>・マルチカルチャー人材の増加で、ゲーム・チェンジを推進</li> <li>・性別に関わらず活躍できる基盤づくり</li> <li>・次代を担う人材の戦略的育成</li> <li>・人材のエンゲージメント維持・向上</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・マルチカルチャー人材比率 約900名～（約21%～）</li> <li>・女性管理職比率 約80名～（約8%～）</li> <li>・教育投資額 累計40億円以上</li> <li>・エンゲージメントスコア 58以上/ランクA以上</li> </ul>
 <b>製品／サービス</b>	・品質向上と安心・安全のさらなる推進		<ul style="list-style-type: none"> <li>・グローバルリーディング コンテンツプロバイダー（エンタテインメントコンテンツ事業）</li> <li>・「稼働・設置・販売」シェア三冠王（遊技機事業）</li> </ul>
 <b>環境</b>	Scope1,2	・削減施策の検討・実施	<ul style="list-style-type: none"> <li>・グループ全体で約50%～の削減（2030年）</li> <li>・グループ全体カーボンニュートラル（2050年）</li> </ul>
	Scope3	<ul style="list-style-type: none"> <li>・サプライヤーエンゲージメント強化</li> <li>・取引先選定基準の検討</li> <li>・削減目標設定対象会社の拡大・時期の検討</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・GHG排出量22.5%以上の削減</li> </ul>
	TCFD対応	<ul style="list-style-type: none"> <li>・戦略のアップデート</li> <li>・開示対象会社の拡大・時期の検討</li> </ul>	
 <b>依存症</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・依存症研究への継続的な取り組み</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>・依存症に関する法令・規則・自主規則等の遵守</li> <li>・業界の健全な発展に貢献</li> <li>・依存症に関する産学共同研究の実施</li> </ul>
 <b>ガバナンス</b>	・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		

**MSCI**  
ESG RATINGS



2022年「MSCI ESG格付け」AA獲得



2022年「PRIDE指標」ゴールド受賞



2022年「CDP気候変動スコア」B獲得

## ■ 主なESG指数への採用状況

**2022** CONSTITUENT MSCI **ジャパン**  
ESGセレクト・リーダーズ指数



**2022** CONSTITUENT MSCI **日本株**  
女性活躍指数 (WIN)



**FTSE Blossom**  
**Japan Sector**  
**Relative Index**

1 || セガサミーグループの概要

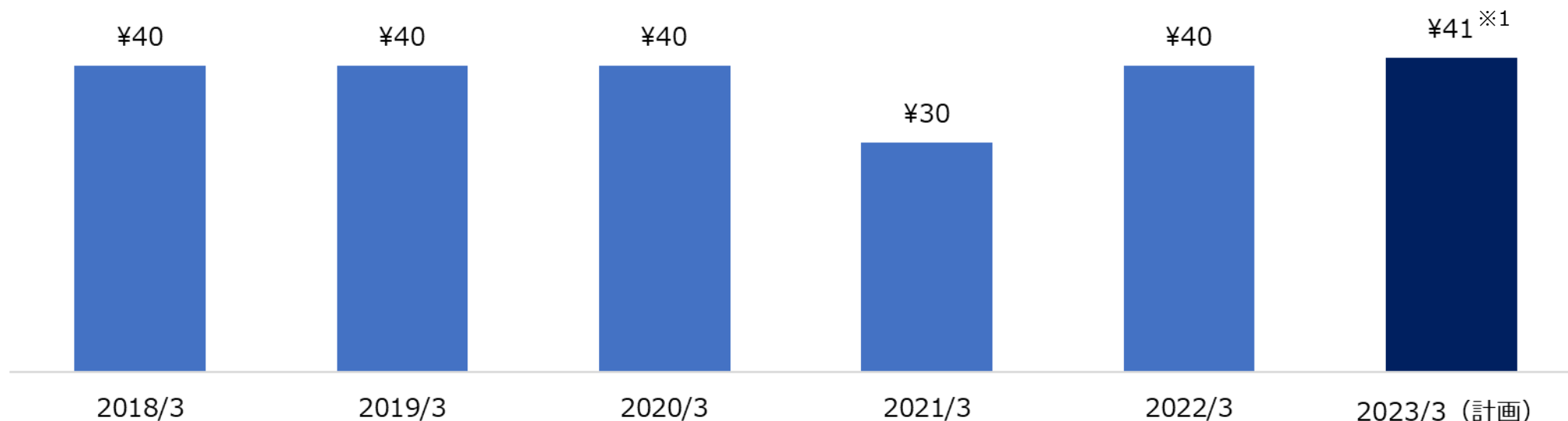
2 || 業績トレンド

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 <sup>※2</sup> (%)	3.0%	3.1%	3.1%	2.4%	3.1%	
総還元性向 <sup>※3</sup> (%)	105%	355%	68%	553%	106%	

【2023/3期】

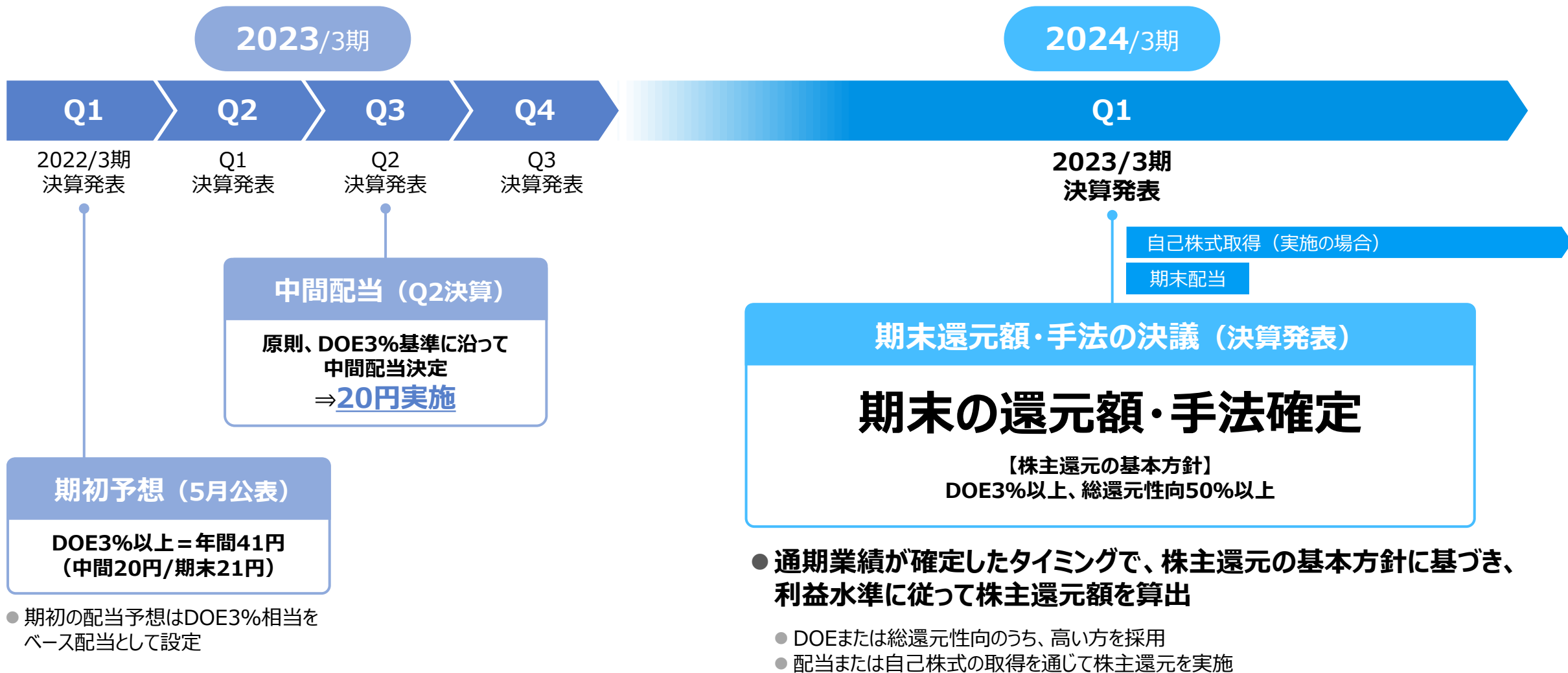
- DOEまたは総還元性向のうち、高い方を採用
- 配当または自己株式の取得を通じて株主還元を実施

※1：DOE3%相当をベースとして設定した期初の通期配当予想を据え置き ※2：DOE（株主資本配当率）= 配当額 / 純資産 ※3：※総還元性向 = （配当支払総額+自己株式取得総額） / 当期純利益

## ■ 自己株取得

2022年3月期に**299**億円/1,480万株分を取得（取得期間：2021年11月～2022年4月）

# 株主還元（還元額・手法の決定プロセス）

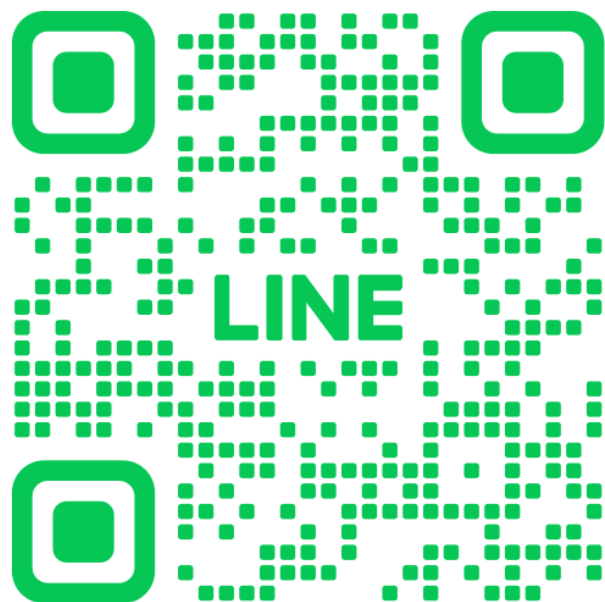




06

お知らせ

## セガサミーIR 公式LINEアカウントを開設いたしました



LINE ID:  
**@segasammy\_ir**

- 適時開示
- IR最新資料
- 新製品
- サイト更新

に関する情報などをお届けいたします。

## 当社ホームページにて各種情報を掲載しております

- ・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2022



[https://www.segasammy.co.jp/japanese/ir/library/printing\\_annual/](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



主要事業の収益基盤の強化と  
持続的な企業価値向上に向け  
まい進します

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2022

## 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 専務執行役員	杉野 行雄
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)	石黒 不二代
取締役 常勤監査等委員	阪上 行人
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)	木下 潮音
取締役 監査等委員(社外)	村崎 直子

## 株式の状況

(2022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	241,229,476株
株主数	59,757名

### 属性別分布

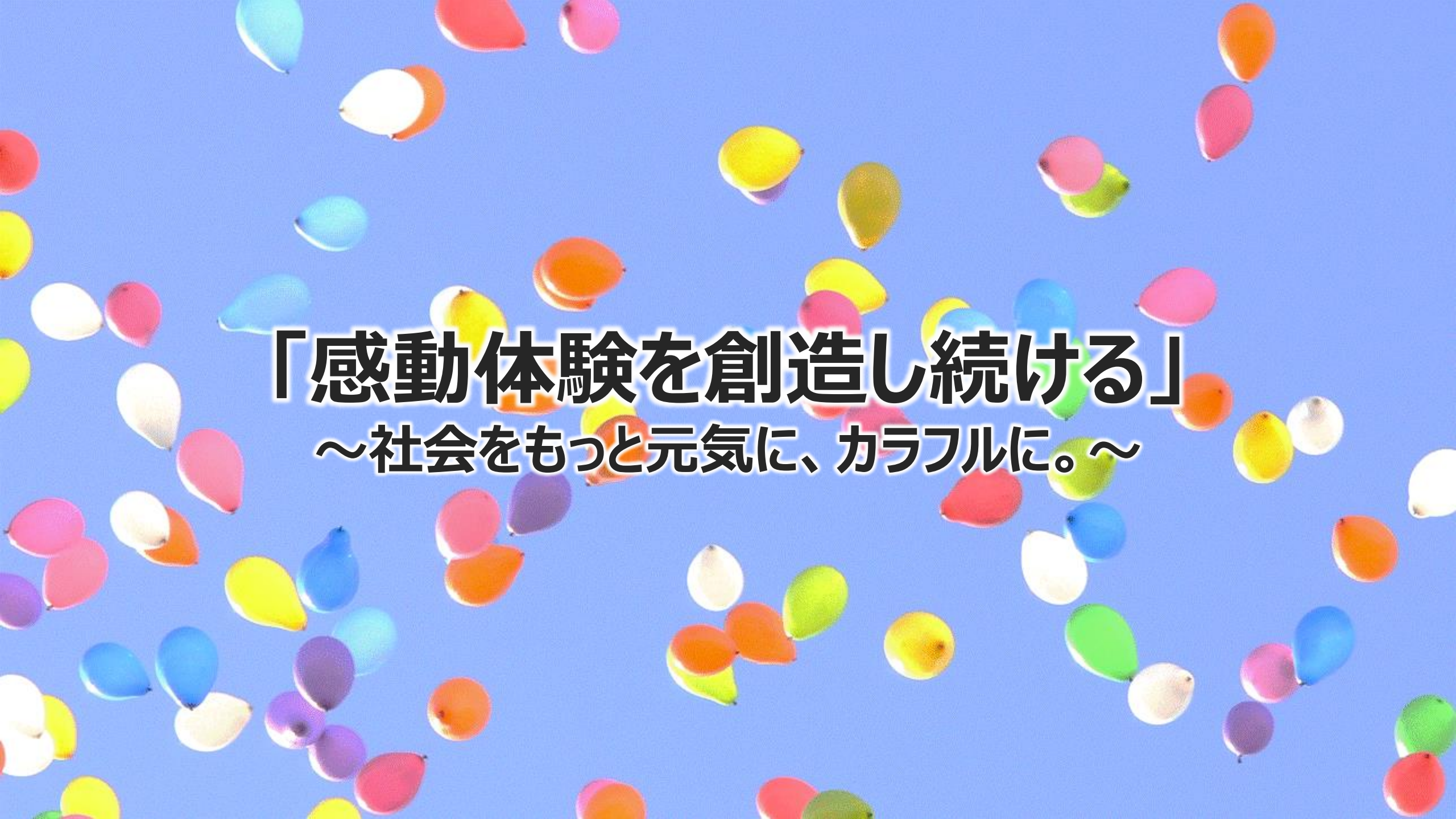
(%)

金融機関	20.9
金融商品取引業者	1.5
その他法人	23.0
外国法人等	28.3
個人その他	17.8
自己株式	8.5

※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	36,008,000	14.92
日本マスタートラスト信託銀行株式会社 (信託口)	31,414,500	13.02
セガサミーホールディングス株式会社	20,473,289	8.48
株式会社日本カストディ銀行 (信託口)	15,740,000	6.52
有限会社エフエスシー	13,682,840	5.67



**「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。