

価値創造プロセス

共通の価値観である「創造は生命×積極進取」を原動力に、4つの強みからなる価値創造サイクルを力強く回すことで、事業領域を拡げ、ジャンルを越え、国境を越えながら新しい感動体験を生み出しています。エンタテインメントが社会に与えるインパクトを最大化し、「負」の影響の抑制に努めながら、社会的価値と経済的価値の両面での価値提供を続け、企業価値の最大化を追求してまいります。

創出した価値による強みの更なる強化

インプット

ビジネス

アウトプット

アウトカム

グループのコンテンツ・サービスを時代に適したエンタテインメントとして提供

セガサミーの強み ～価値最大化のサイクル～



事業領域の拡大・
地理的拡大

25/3期-27/3期 中期計画
WELCOME
TO THE
NEXT LEVEL!
■調整後EBITDA
2,300億円(3カ年累計)
■ROE10%超(3カ年平均)

エンタテインメントコンテンツ事業
IPスケールの拡大
調整後EBITDA 1,800億円超*

遊技機事業
安定収益の維持
調整後EBITDA 900億円超*

ゲーミング事業
事業の確立
調整後EBITDA プラス*

企業価値の向上

経済的価値 の創出

エンタメ
世界30億人のゲーマーに届く
確固たるグローバルブランドへ
遊技機
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

社会的価値 の創出

製品やサービスを通じて
「感動体験」を生み出し、
世界中の人々に「彩り」を提供

ガバナンス



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。