

# 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きます。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～



マテリアリティの詳細は P.56-57

**エンタテインメント**  
ゲーム（フルゲーム・F2P）

映像

アミューズメント機器

TOY、プライズ、MD

詳細は P.34-41

**遊技機**

詳細は P.42-47

**ゲーミング**

詳細は P.48-51

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\***

\*3カ年累計

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

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。

ガバナンス

