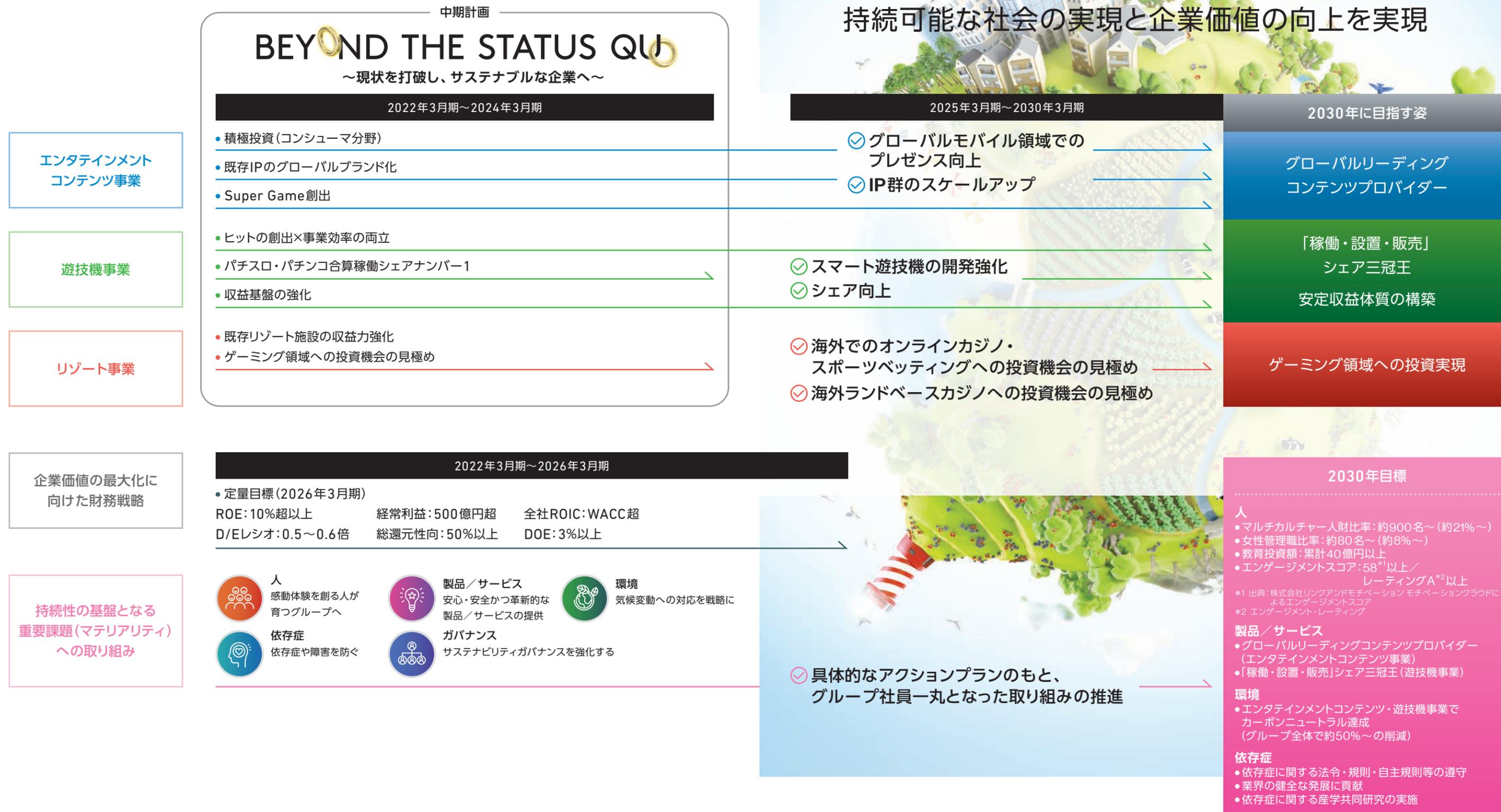


2030年に目指す姿

2030年の当グループの目指す姿の実現に向けて、中期計画のスローガンである「Beyond the Status Quo ～現状を打破し、サステナブルな企業へ～」のもと、各種施策を着実に実行していきます。



持続可能な社会の実現と企業価値の向上を実現



価値創造プロセス

当グループは、これまで培ってきた経営資源を活かし、有効な戦略を実行することで、

あらゆるステークホルダーへ価値を提供し続けていきます。

Group Value 価値観・DNA

MISSION / PURPOSE (存在意義)

創造は生命×積極進取

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。~

INPUT

財務資本

資本力と強固な財務体質

総資産: **5,015**億円

純資産: **3,313**億円

自己資本比率: **66.0%**

製造資本

グローバルに、幅広い事業分野で感動体験を生みだす「創造のDNA」

知的資本

グループの持つ豊富なIP群 P.28

研究開発力

開発人員数: **4,695**名

研究開発費: **804**億円

人的資本

連結従業員数: **8,219**名

(正社員・無期契約社員の人数 ※臨時従業員除く)

国内従業員: **5,864**名

海外従業員: **2,355**名

教育投資額: 約**4.7**億円*

*対象会社: セガサミーホールディングス、セガ(国内)、サミー

社会関係資本

他社とのアライアンス

▲上記数字は、2023年3月期実績

BUSINESS

MISSION / PURPOSE を実現する
事業ポートフォリオ

エンタテインメントコンテンツ事業

● コンシューマ/AM機器/映像・玩具

遊技機事業

● パチスロ遊技機/パチンコ遊技機
● PC・スマートフォン向けパチスロ/パチンコゲームコンテンツの企画
●ゲーミング機器

リゾート事業

● 国内外リゾートの開発・運営

中期計画

(2022年3月期~2024年3月期)

Beyond the Status Quo

~現状を打破し、サステナブルな企業へ~

最終年度目標 (2021年5月公表値)

経常利益: **450**億円 ROE: **10%**超

エンタテインメントコンテンツ事業

● 既存IPのグローバルブランド化による収益基盤の増強
● グローバルプレイヤーに向けての投資促進期

遊技機事業

● ヒットの創出でパチスロ・パチンコ「合算稼働シェア」ナンバー1
● 事業効率の向上で安定収益を維持

リゾート事業

●ゲーミング領域への投資機会の見極め

マテリアリティ

サステナビリティもカラフルに



価値創造を支える基盤

リスクマネジメント コンプライアンス 強固な財務体質

OUTPUT

売上高: **3,896**億円

経常利益: **494**億円 ROE: **14.7%**

エンタテインメントコンテンツ事業

売上高: **2,828**億円 経常利益: **411**億円

フルゲーム販売本数

新作: **1,009**万本 (国内: **109**万本/海外: **899**万本)

リピート: **1,779**万本 (国内: **138**万本/海外: **1,640**万本)

グローバル同時発売×マルチプラットフォーム対応
タイトル数

新作: **10**タイトル(約**880**万本)

海外売上高

1,167億円 (海外売上高比率**62.1%**)

遊技機事業

売上高: **942**億円 経常利益: **207**億円

販売台数

パチスロ: **94,966**台 パチンコ: **103,556**台

稼働シェア

合算稼働シェア: **4**位 パチスロ: **3**位 パチンコ: **3**位

※ 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

※ 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

リゾート事業

売上高: **115**億円 経常利益: **-32**億円

フェニックスリゾート利用者人数

宿泊3施設: **394**千人 ゴルフ2施設: **103**千人

その他施設: **449**千人

▲上記数字は、2023年3月期実績

OUTCOME

VISION (ありたい姿)

Be a Game Changer

~革新者たれ~

社会的価値の創出

人

マルチカルチャー

● マルチカルチャー人材の増加で、ゲーム・チェンジを推進

女性活躍

● 性別に関わらず活躍できる基盤づくり

中核人材育成

● 次代を担う人材の戦略的育成

職場環境整備

● 人材のエンゲージメント維持・向上

製品/サービス

品質向上

● 世界30億人のゲーマーに刺さるコンテンツとサービスづくり

● 「稼働・設置・販売」シェア三冠王へ

安心・安全

● 将来世界、万人が差別されることなく楽しめるルールづくり

● ユーザー・ホールが安心できるコンテンツを創出し続ける

環境

Scope 1,2

● カーボンニュートラルの実現

Scope 3

● GHG排出量22.5%以上の削減

依存症

● 依存症や障害の防止