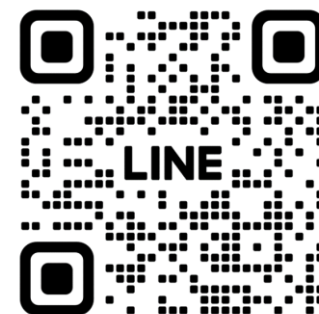


SEGA Sammy



©SEGA

セガサミーIR
公式LINEアカウント



@segasammy_ir

セガサミーホールディングス株式会社 会社説明資料

2024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 | 業績推移・中期計画進捗
- 3 | 今後の成長に向けて
- 4 | 株主還元

1 | セガサミーグループの概要

2 | 業績推移・中期計画進捗

3 | 今後の成長に向けて

4 | 株主還元

2004年10月 経営統合

SEGA®

社是：創造は生命

 Sammy

社是：積極進取


SEGASammy

創造は^{いのち}生命×積極進取

Group Mission/Purpose

存在意義

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。～

人はいつ、喜びや幸せを感じるか。その答えの一つは「感動」したときです。人は「感動」がなくても生きていくことができますが、「感動」のない人生は楽しくありません。そして「感動」は一人でもできますが、仲間と一緒に体験したとき。すなわち「共感」が生まれたとき、その力は何倍にも膨らみます。

そんな「感動」や「共感」が溢れる社会を私たちの開発した製品・サービスで生み出すこと。世界中の人々の生活に「彩り」を提供し続けること。それが私たちの使命であり、私たちが社会に在り続けられる理由(=存在理由)です。

Value (価値観・DNA)
創造は生命×積極進取

Mission/Purpose (存在意義)
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。～

Vision (ありたい道)
Be a Game Changer
～革新者たれ～

エンタテインメント
グローバルリーディング
コンテンツプロバイダー

遊技機
「稼働・設置・販売」
シェア三冠王

**ゲーミング
& リゾート**
ゲーミング領域
への投資実現



マテリアリティ

人

製品/サービス

依存症

環境

ガバナンス

コンシューマ分野

フルゲーム



『ソニックスーパーstars』

©SEGA



『龍が如く8』

©SEGA



『ペルソナ3 リロード』

©ATLUS ©SEGA All rights reserved.

F2P



『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



『セガNET麻雀 MJ』

©SEGA



『PSO2 ニュージェネシス ver.2』

©SEGA

AM 機器分野



『UFO CATCHER 10』

©SEGA



『CHUNITHM LUMINOUS』

©SEGA



『くまのプーさん 赤いほっぺ グランデぬいぐるみ』

© Disney. Based on the "Winnie the Pooh" works by A.A. Milne and E.H. Shepard.

映像・玩具分野



劇場版『名探偵コナン 黒鉄の魚影』

©2023 青山剛昌/名探偵コナン製作委員会



『範馬刃牙』

©板垣恵介(秋田書店)/範馬刃牙製作委員会



劇場版『それいけ！アンパンマン
ロボリンとほかほかプレゼント』

©やなせたかし/フレーベル館・TMS・NTV
©やなせたかし/アンパンマン製作委員会2023



『ヘッドセットではいしん?! カメラも IN! マウスできせかえ!
すみっぐらしパソコン MYLIVE』

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

【パチスロ遊技機】



『スマスロ北斗の拳』

©武論尊・原哲夫／コアミックス 1983,
©COAMIX 2007 著作権許諾証YRA-114
©Sammy



『パチスロ甲鉄城のカバネリ』

©カバネリ製作委員会
©Sammy

【パチンコ遊技機】



『Pブラックラグーン4』

©2006, 2010 広江礼威・小学館／BLACK LAGOON 製作委員会
©Sammy



『P北斗の拳 暴凶星』

©武論尊・原哲夫／コアミックス 1983,
©COAMIX 2007 著作権許諾証YBO-314
©Sammy



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

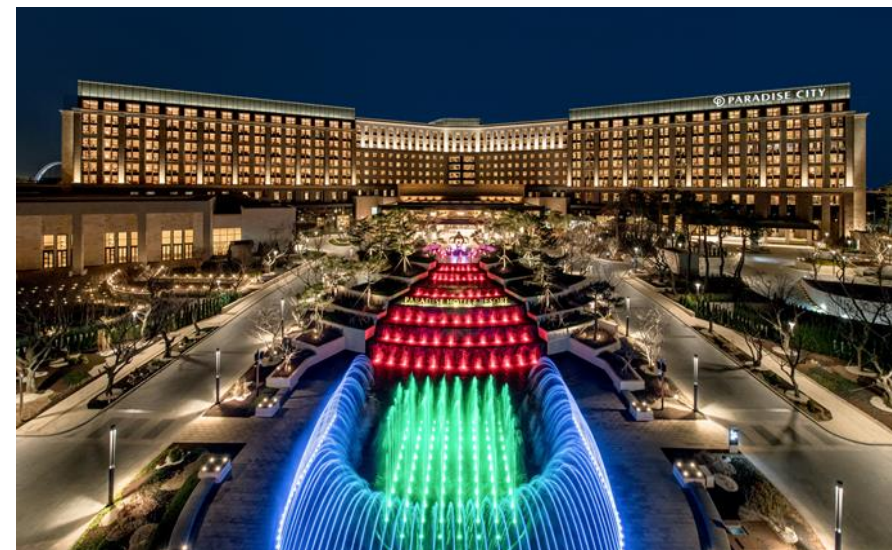


PARADISE CITY

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.

その他取り組み（スポーツ等）



リゾート事業 3%



『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



『パラダイスシティ』
©PARADISE SEGASAMMY Co., Ltd. All rights reserved.

遊技機事業 24%



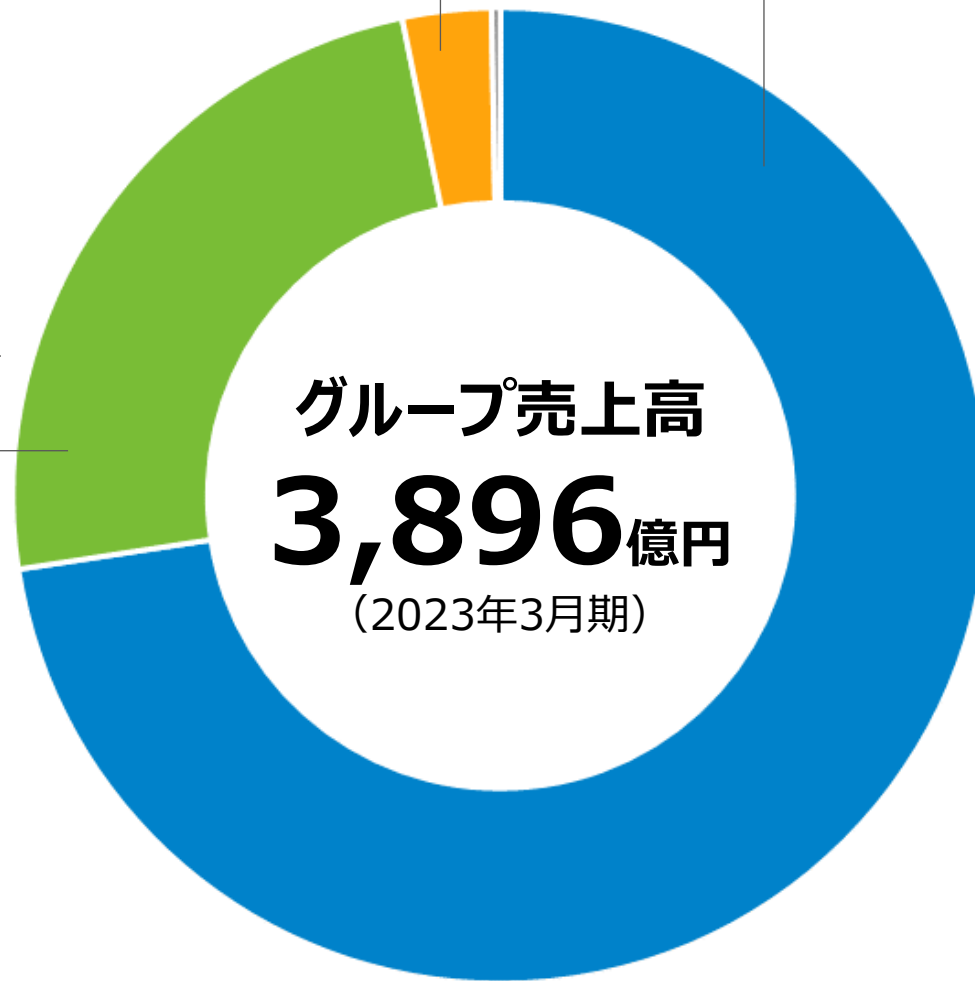
『スマスロ北斗の拳』

©武論尊・原哲夫/コアミックス 1983,
©COAMIX 2007 著作権許諾証YRA-114
©Sammy



『Pブラックラグーン4』

©2006, 2010 広江礼威・小学館/BLACK LAGOON 製作委員会
©Sammy



エンタテインメントコンテンツ事業 73%



『ソニックスーパーstars』
©SEGA



『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



『UFO CATCHER 10』
©SEGA



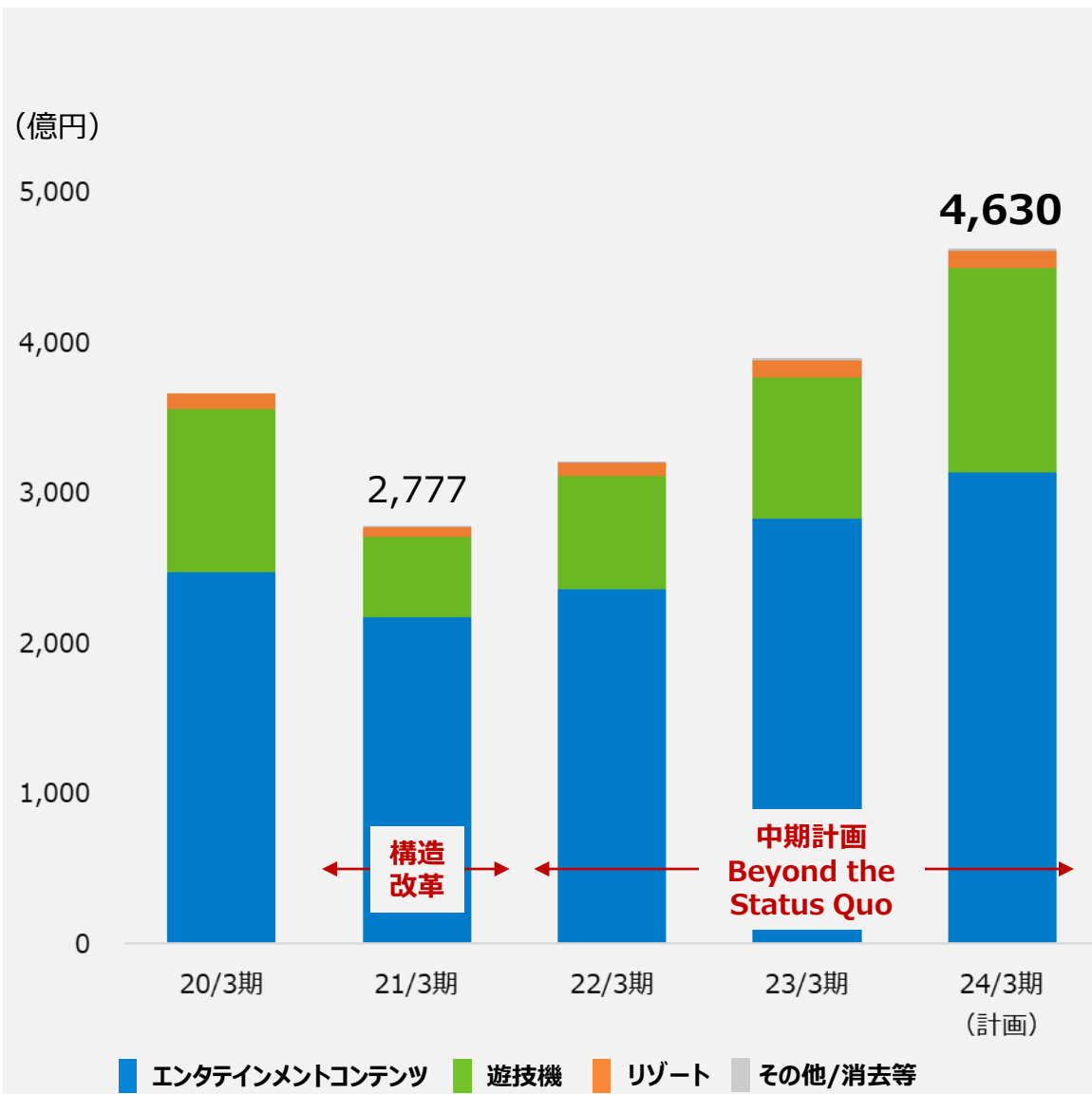
劇場版『名探偵コナン 黒鉄の魚影』
©2023 青山剛昌/名探偵コナン製作委員会



『ヘッドセットではいしん?! カメラも IN! マウスでせかせえ! すみっこぐらしパソコン MYLIVE』

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

- 1 | セガサミーグループの概要
- 2 | **業績推移・中期計画進捗**
- 3 | 今後の成長に向けて
- 4 | 株主還元



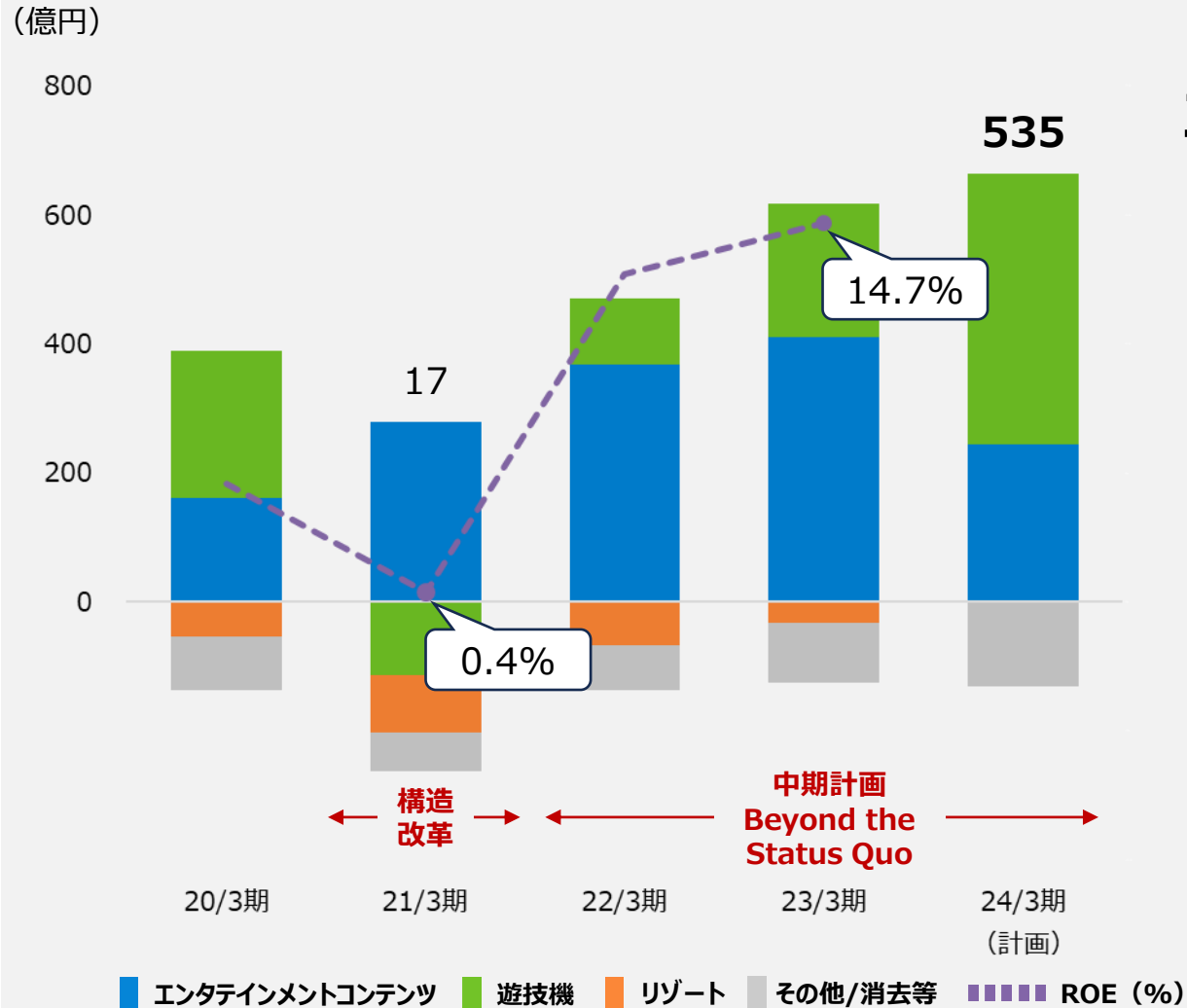
当社主力事業ともに成長が続く

▶ エンタテインメントコンテンツ事業

- コンシューマ分野において、主力IP中心に「マルチプラットフォーム×全世界同時発売」施策などが寄与 (詳細はp.22,23)
- 2023年9月より買収したRovio社の売上の取込開始

▶ 遊技機事業

- 『スマスロ北斗の拳』等のパチスロ機販売好調



主に遊技機事業のV字回復が増益に寄与

▶ エンタテインメントコンテンツ事業

- 足元では欧州地域の業績悪化が課題

▶ 遊技機事業

- 販売台数が増加
- 構造改革により収益力向上

▶ リゾート事業

- 今期黒字化を達成見込み

欧州地域における業績悪化を受け、早急に構造改革に着手

背景

- 欧州コンシューマ事業を取り巻く事業環境が急変し、収益性が急速に悪化（販売不振・コスト増加）
- 上記状況を踏まえ、当事業の位置づけを見直し、構造改革実施により、収益体質改善が必要と判断

実施事項

- 「HYENAS」等、未発表の一部開発中タイトルを中止
- 上記実施に伴い、棚卸資産の評価減・減損を実施
- 固定費の削減（Creative Assemblyを中心に、人員削減を含めた合理化施策を実施）

⇒当第3四半期累計期間において、112億円の事業再編損を特別損失として計上済

➤ 引き続き欧州地域におけるCS事業の構造改革を検討

構造改革 検討項目

- ① 中期ラインナップの見直し
- ② 固定費最適化・投資効率改善
- ③ 開発/販売体制・管理体制見直し

➤ 欧州地域経営体制の見直し（2024年1月1日付）

Jurgen PostがSEGA Europe LimitedのChief Operating Officer of West Studios / Regional Managing Director就任

(主な経歴)

2006～17年：SEGA Europe Limited（2012-2017 President/COO）

2017～19年：Tencent / President, International Partnerships (Europe)

2020～21年：Miniclip / CEO

- 1 | セガサミーグループの概要
- 2 | 業績推移・中期計画進捗
- 3 | **今後の成長に向けて**
- 4 | 株主還元

成長投資

コンシューマ分野
ゲーミング領域

安定収益確保

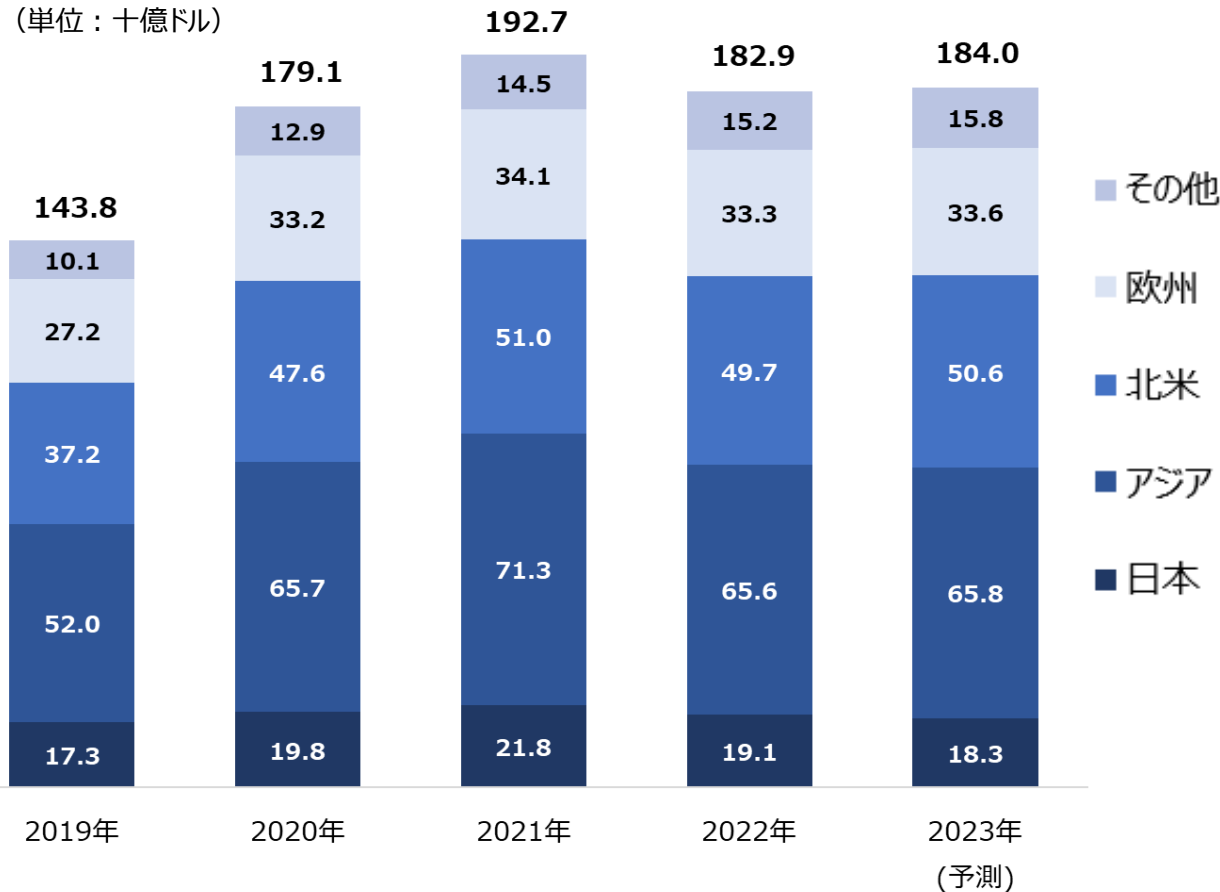
遊技機事業
AM機器分野
映像・玩具分野

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

コンシューマゲーム市場規模推移

(単位：十億ドル)



ダウンロード販売拡大・ゲーム配信プラットフォーム増加を背景に市場は成長

- 足元ではインフレ等による経済環境の悪化から、欧米を中心とした市場の拡大は踊り場を迎える
- サービス提供形態の多様化により、デバイスやプラットフォームを問わず、全世界に向けてコンテンツ・サービスを届ける環境が整ったことから、市場成長に対する期待は継続

成長の源泉となる豊富なIP群を保有

主力IP



「ソニック」シリーズ

約**16.6億**

(本/DL、累計) ※フルゲーム、F2P合計



「ペルソナ」シリーズ

約**1,770万**

(本/累計) ※フルゲームのみ合計



「龍が如く」シリーズ

約**2,130万**

(本/累計) ※フルゲームのみ合計

過去IP



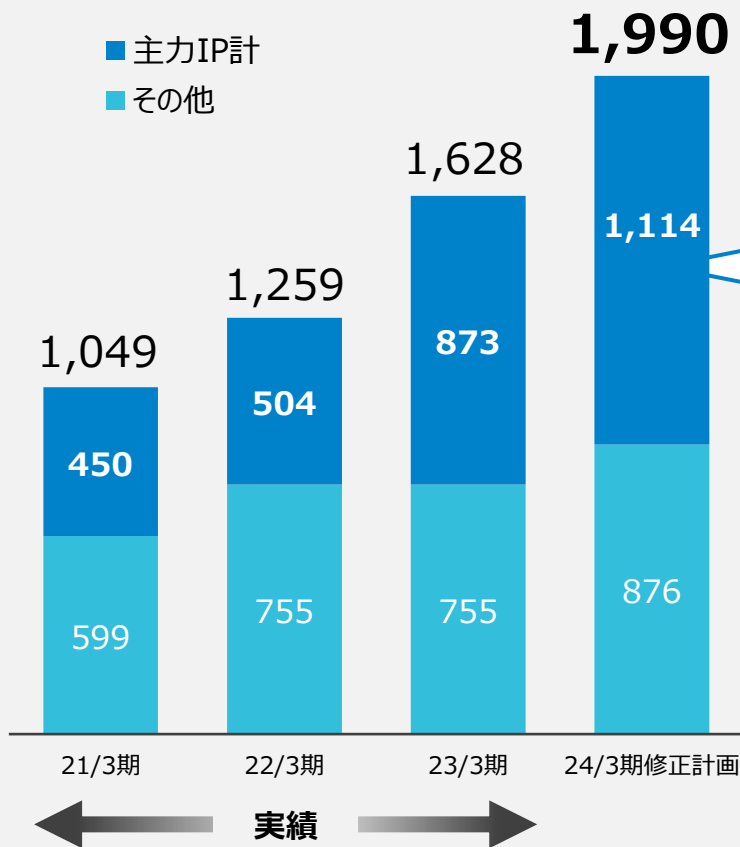
※主な例

主力IPの拡大（国内スタジオIPの成果）

売上高

(億円)

■ 主力IP計
■ その他

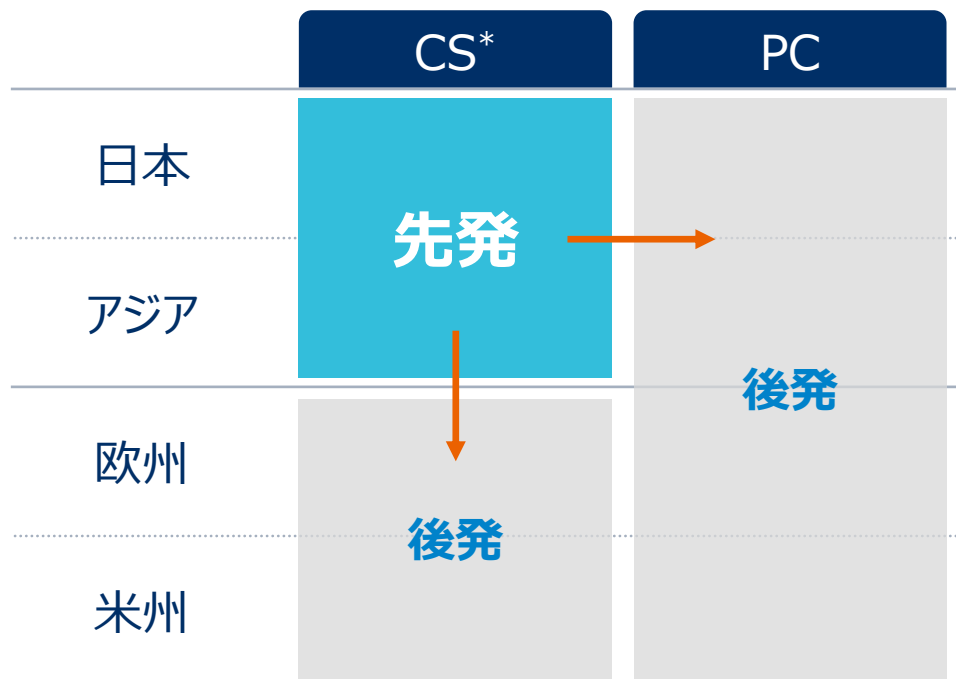


- ピラー戦略が奏功、主力IPが成長を牽引
- マルチプラットフォーム×全世界同時発売でタッチポイント拡大

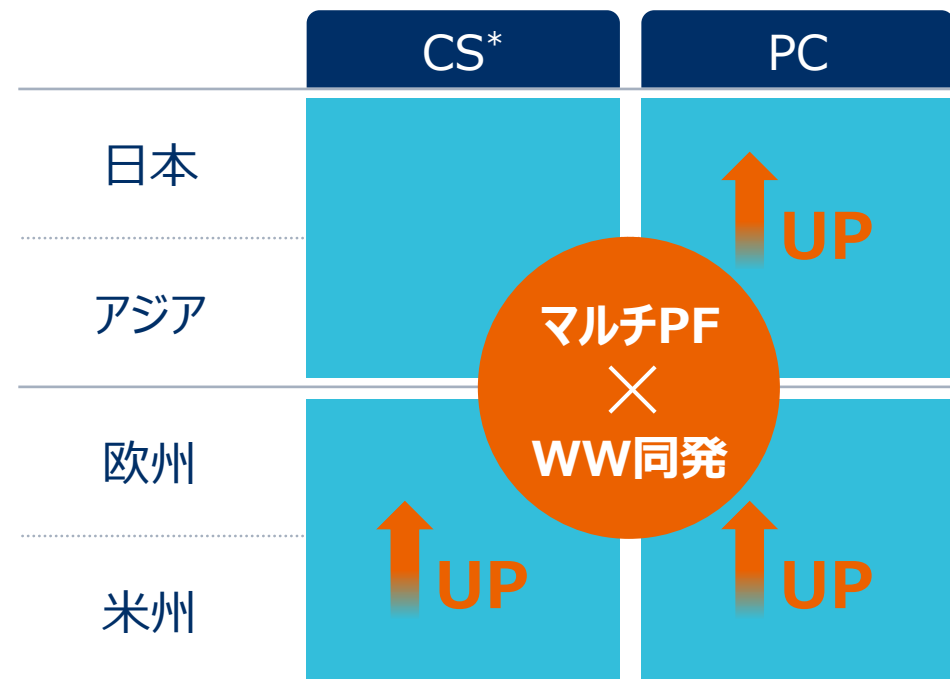
※12/12開催の「マネジメントミーティング2023資料」より抜粋
※概算値

展開の塊を大きくすることで話題性の醸成が可能に

過去



現在



欧米・アジア市場が大幅成長

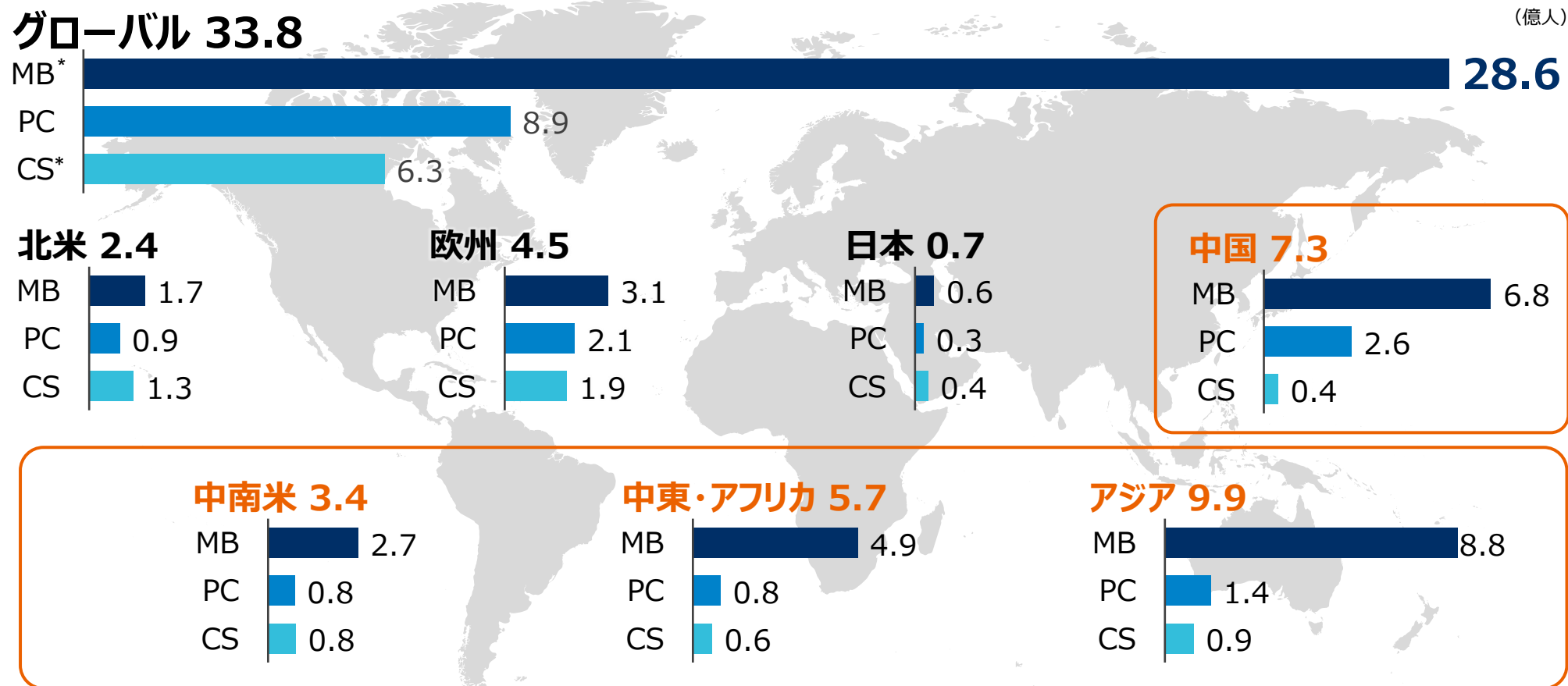
- ▶ グローバルモバイルゲーム市場は**継続拡大**
- ▶ **中国資本**のグローバル展開加速
- ▶ **米系資本主導のサブスクサービス**の定着と拡充（映像⇔ゲーム、etc.）
- ▶ **新技術**によるサービス革新（AI、クラウドゲーム、メタバース、等）
- ▶ 大型M&Aによるクロスボーダーでの**業界再編の継続**



当社の成長機会

モバイル / 中国 / トランスメディア

グローバル30億人へのリーチに向け、MB及び新興国へのリーチが肝 中国市場も依然としてヒットした際の爆発力は凄まじい



データソース「Newzoo-Global-Games-Market-Data-July-2023」 ※アジアは日本・中国を除くアジア太平洋地域。ゲームプレイヤーは過去6ヶ月以内にプレイしたすべての人。

* MB : モバイル、CS : コンソール

【想定されるシナジー】

- Rovio保有の運営ノウハウのセガ新規・既存タイトルへの活用によるグローバル展開強化
- 両社保有IPにおける多メディア展開ノウハウの共有・連携によるファンベース拡大の加速
- Rovio保有IPのクロスプラットフォーム展開へのセガによるサポート





《Persona5: The Phantom X》

※配信日：未定

中国・Perfect World社との
協業による大型モバイルタイトル

P5X展開の戦略的意義

- 中国企業とのパートナーシップを通じた中国市場への参入
- 中国版をローンチ予定

トランスメディア戦略を軸にタイトル販売拡大

2020年



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

グローバル興行収入
3.2億ドル
(435億円*)

2021年



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

グローバル興行収入
4億ドル
(544億円*)

2022年



©SEGA

『ソニックフロンティア』
マルチプラットフォーム対応
2022年11月

世界販売本数：320万本突破
(2023年3月末時点)

2023年



©SEGA

『ソニックスーパースターズ』
マルチプラットフォーム対応
2023年10月

2024年～

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
(2024年12月公開予定)
- 「Paramount+」で配信するオリジナルTVシリーズの開発



©SEGA

『ソニック × シャドウ ジェネレーションズ』
マルチプラットフォーム対応
2024年秋 発売予定

* 2022/6/23時点、1ドル136円換算

日本舞台のコアは活かしつつも、グローバルに展開を広げる トランスメディア展開も検討中



©SEGA

国内CS先行、海外/PC後発

全世界…180万本

国内…40万本

海外…140万本



©SEGA

マルチプラットフォーム×世界同時発売

シリーズ転換点となる
『龍が如く7 光と闇の行方』と
ナンバリング新作をつなぐ



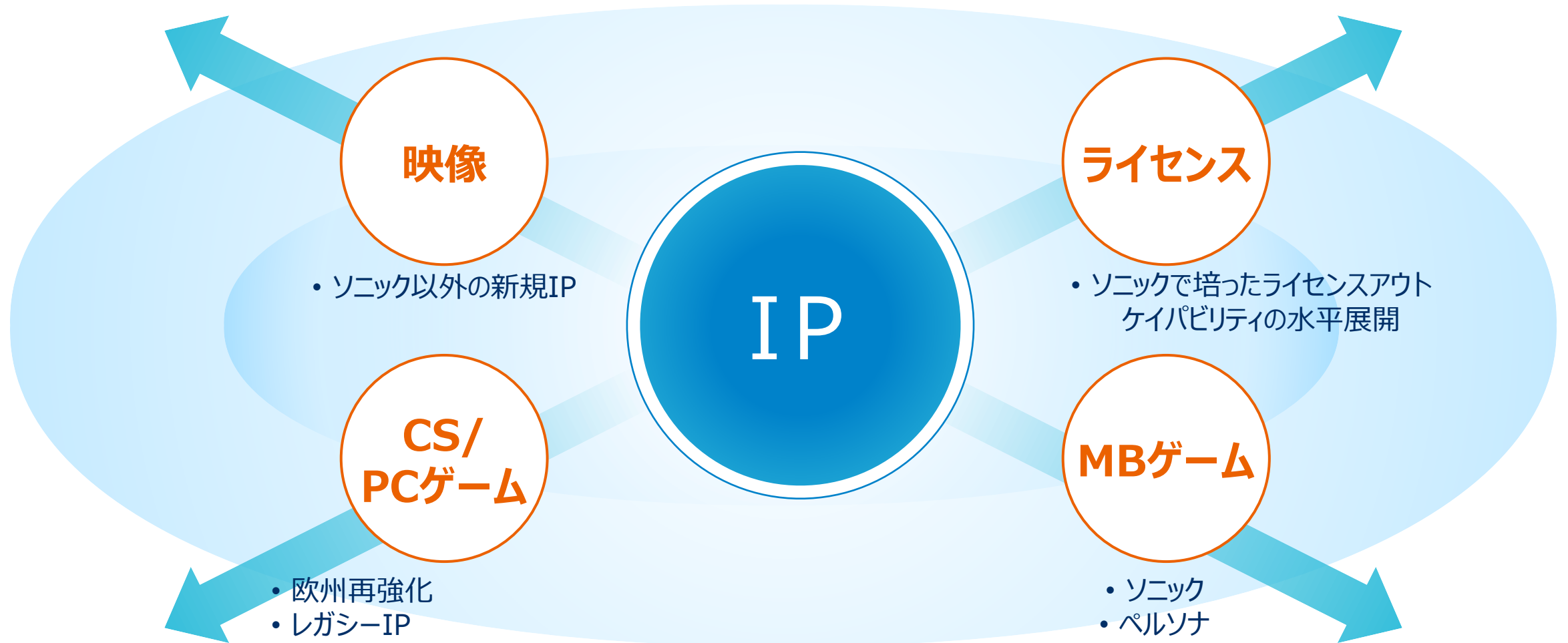
©SEGA

マルチプラットフォーム×世界同時発売

舞台は“ハワイ”へ

シリーズ最速で全世界累計販売本数
100万本を突破

「タッチポイント拡大」×「ファンエンゲージメント強化」+ ライセンス収入



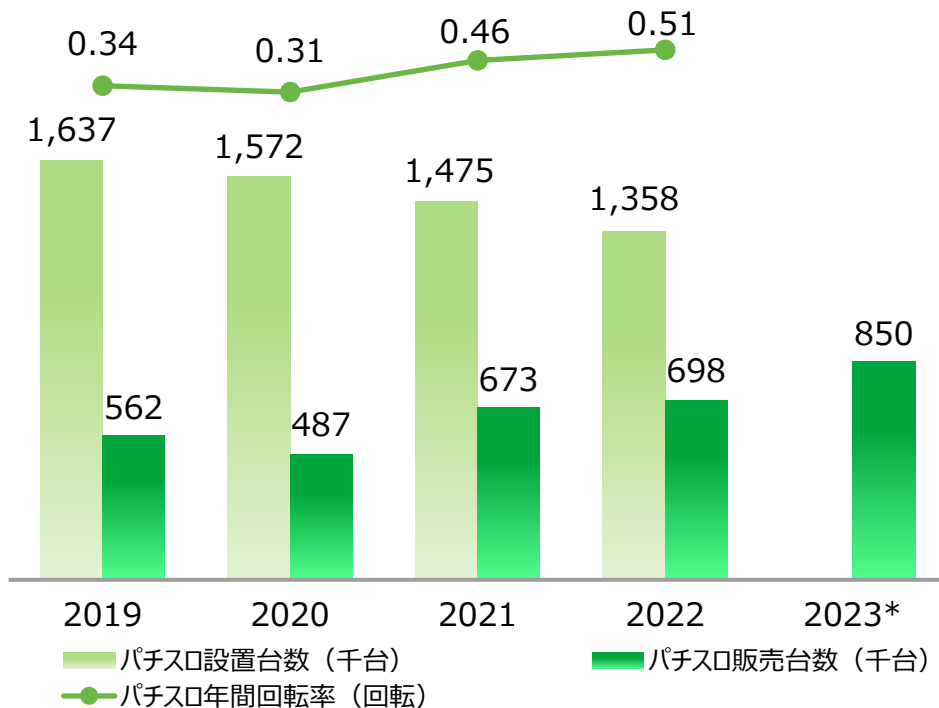
遊技機事業

Pachislot and Pachinko Machines Business

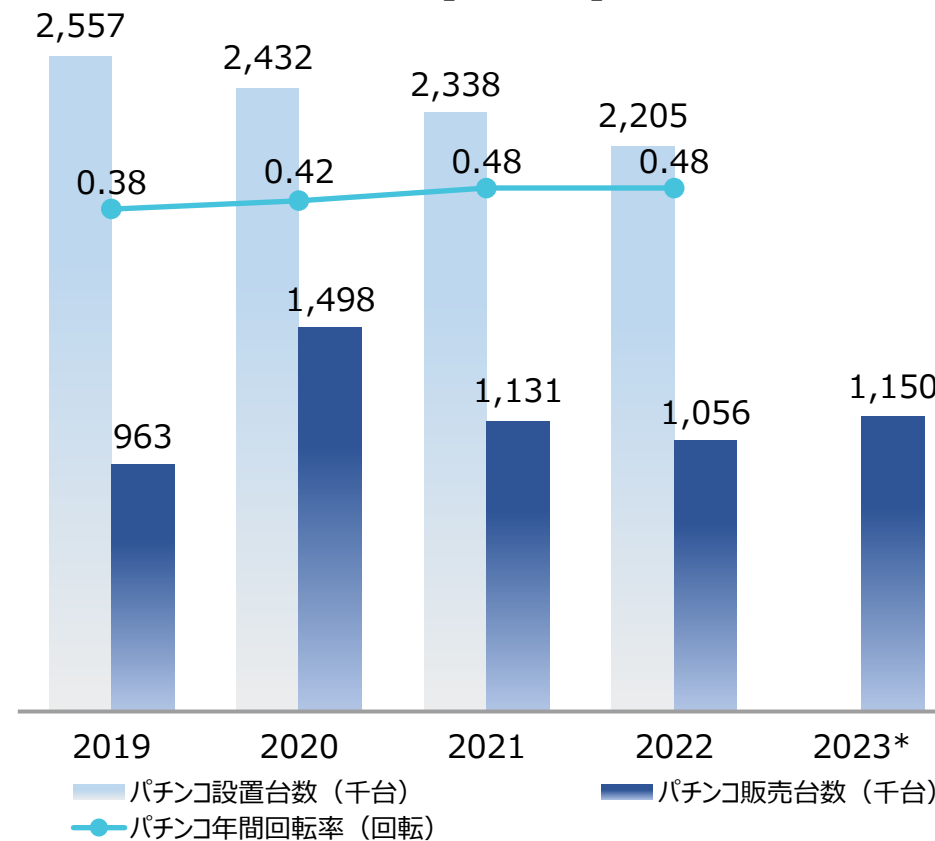
パチスロ好調により、市場全体における販売台数は増加トレンドに反転

市場における設置・販売台数および回転率の推移

【パチスロ】



【パチンコ】



※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」（日本国内市場の調査）※2023年は自社推計

複数の実績あるシリーズを保有

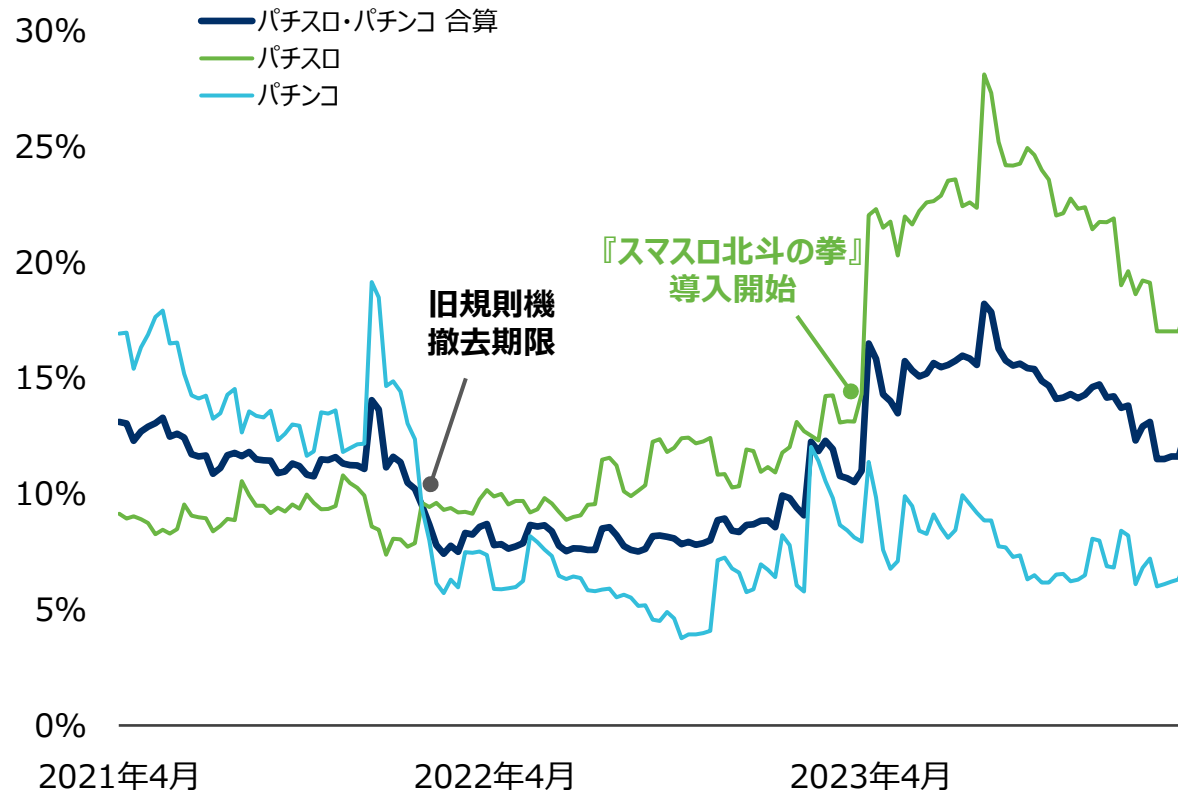


シリーズ名	累計 タイトル数*	累計 販売台数*
北斗の拳	39	約304万台
アラジン	15	約58万台
獣王	16	約51万台
蒼天の拳	16	約49万台

シリーズ名	累計 タイトル数*	累計 販売台数*
北斗無双	12	約28万台
エウレカセブン	7	約17万台
〈物語〉シリーズ	12	約15万台
コードギアス	4	約7万台

©武論尊・原哲夫/コアミックス 1983,
©COAMIX 2007 著作権許諾証YRA-114
©Sammy

当社 稼働シェア*推移



パチスロが牽引し、当社稼働シェアは回復

旧規則機の撤去期限時期で『ぱちんこCR真・北斗無双』等の人気タイトルの撤去が進み、合算稼働シェアは低下



足元では『スマスロ北斗の拳』等のパチスロ機ヒットタイトル導入により、合算稼働シェアは回復

*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

※2021/4/5週~2024/2/5週までの稼働シェア推移

※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

『スマスロ北斗の拳』が当社稼働シェアの上昇に大きく寄与



『スマスロ北斗の拳』

©武論尊・原哲夫／コアミックス 1983,
©COAMIX 2007 著作権許諾証YRA-114
©Sammy

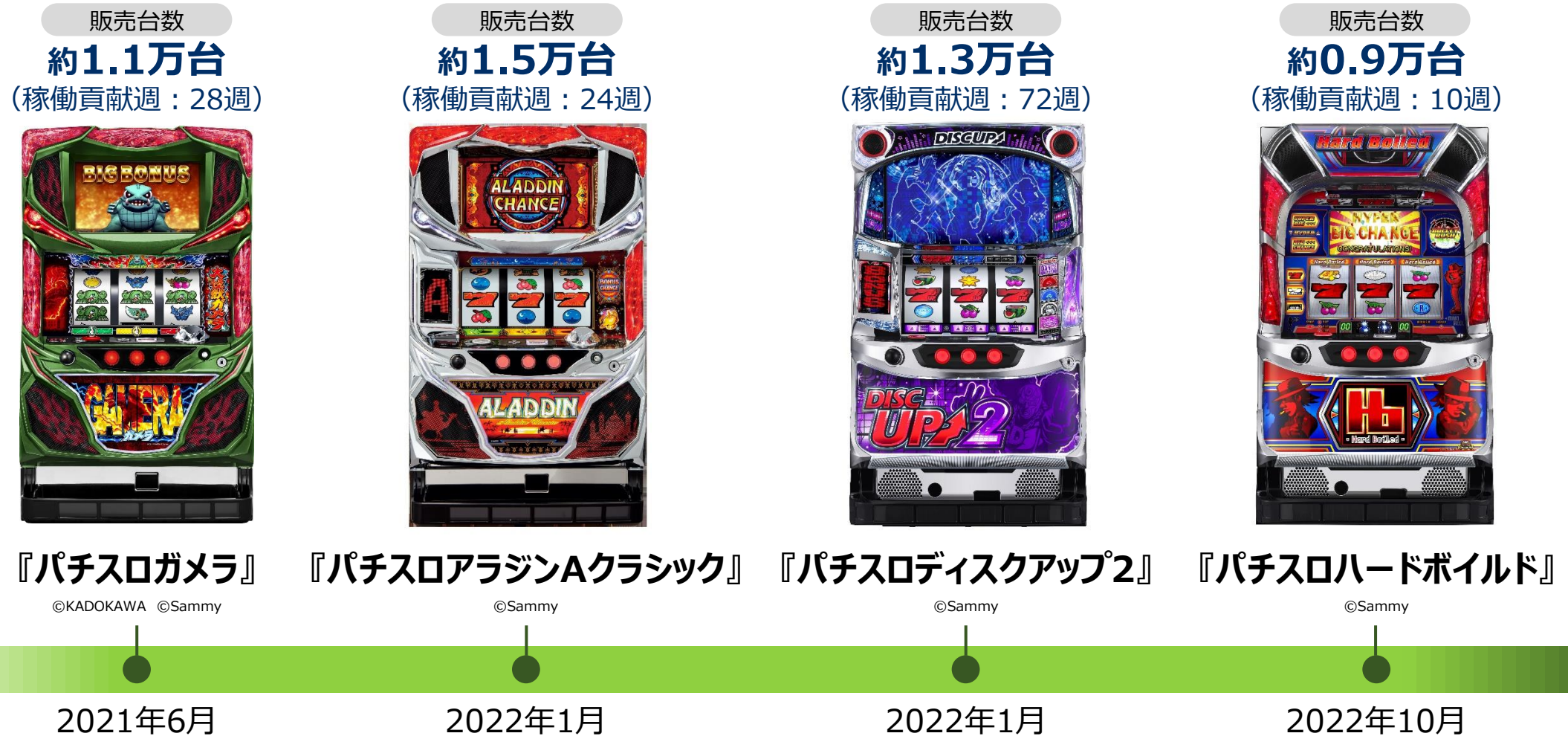
『スマスロ北斗の拳』 (2023年4月導入)

- **累計導入台数：8.4万台超** (2023年12月末時点)
- 歴代販売台数No.1『パチスロ北斗の拳』を踏襲
- 「P-WORLD パチンコ&パチスロアワード2023」パチスロ部門 第1位*
- 稼働貢献週*：46週 (継続中)

*2022/11/1～2023/10/31にリリースされた機種を対象に、P-WORLDが集計。

*稼働貢献週：毎週の市場平均稼働に対し、各機種の週間稼働が上回っているか否かを判断する指標。自社推計。

過去IPのリバイバルは販売・稼働面で好調、リバイバル可能なIPは数多く残る



※稼働貢献週は自社推計

『パチスロ甲鉄城のカバネリ』に次ぐ新規IPのヒットタイトル創出を目指す



『パチスロ甲鉄城のカバネリ』

©カバネリ製作委員会 ©Sammy

『パチスロ甲鉄城のカバネリ』（2022年7月導入）

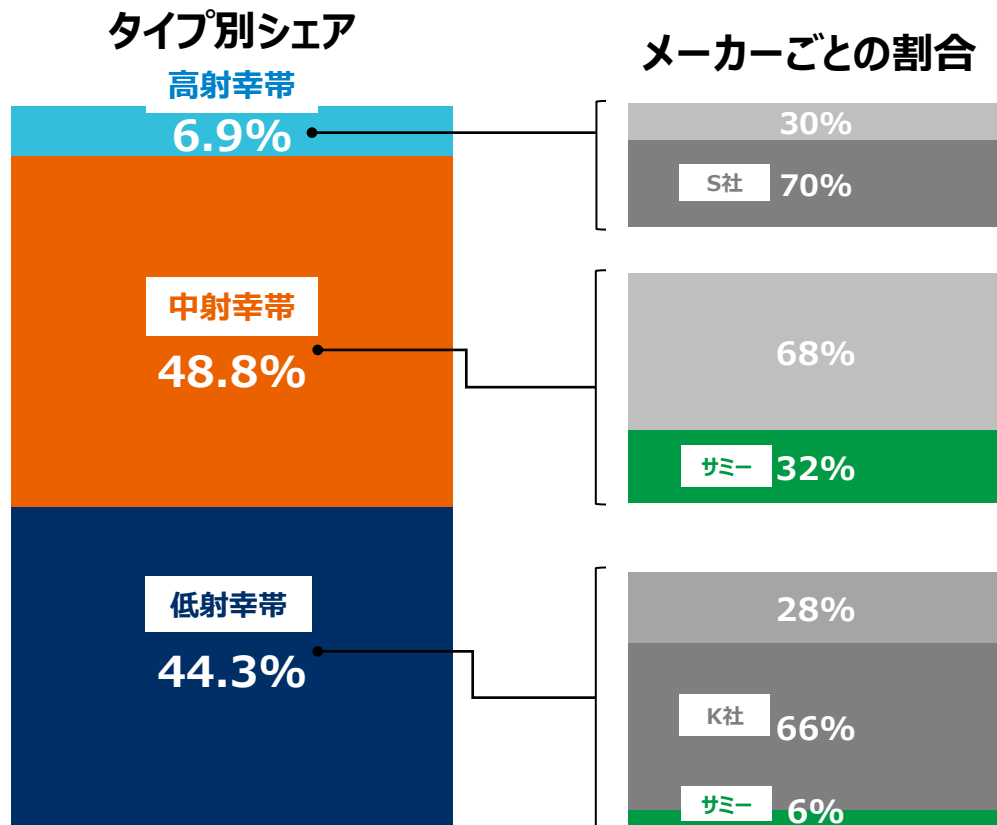
- **累計導入台数：5.1万台超**（2023年12月末時点）
- 「P-WORLD パチンコ&パチスロアワード2022」パチスロ部門 第1位*
- 稼働貢献週*：80週

IP取得については遊技機化に適しているものを厳選し、
当社主力シリーズ化を図る

*ユーザー部門・ホール部門ともに1位。2021/11/1～2022/10/31にリリースされた機種を対象に、P-WORLDが集計。

*稼働貢献週：毎週の市場平均稼働に対し、各機種の週間稼働が上回っているか否かを判断する指標。自社推計。

パチスロ 射幸帯別稼働シェア



製品ポートフォリオの拡大により、シェア向上を目指す

- 現状シェアを獲得できていない高・低射幸帯に属する機種への投入を図る
- 当社は『スマスロ北斗の拳』や『パチスロ 甲鉄城のカバネリ』等が含まれる中射幸帯では高いシェアを有する
- パチンコはスマートパチンコの投入等により、シェア獲得を目指す

*2024/2/5～2/11週の稼働データを元に算出

※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

業界活性化に向け、各種検討を進める

▶ 当社の取り組み

- 魅力的な製品の供給・ユーザー拡大へ向けたプロモーションの実施
- メーカーとホール双方のコスト低減に向けた取り組み

▶ メーカー組合の取り組み

- 遊技機業界の効率化、ユーザー利便性向上に向けて議論を進める
⇒ 一部については実現が近づいている

効率化・利便性
向上の可能性

(視点別メリット)

※検討中

各種書類・運用の電子化

メーカー

ホール

ホールレイアウトの多様化

ホール

電子決済対応

ホール

ユーザー

Bluetoothイヤホン接続

ユーザー

遊技機間通信

メーカー

ユーザー

ソフトダウンロード

メーカー

ホール

ユーザー

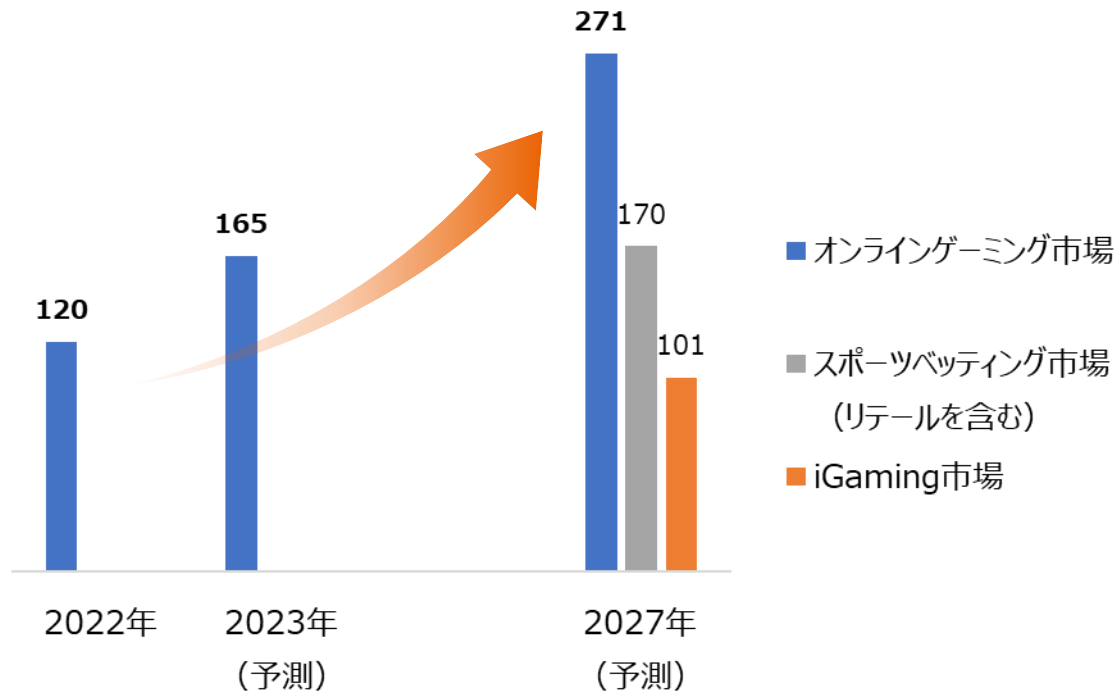
ゲーミング領域への取り組み

Gaming Business

■ 米国のオンラインゲーミング市場規模は、規制に関する透明性の向上やリテールからオンラインへの顧客シフトが成長を牽引し、2027年には約271億ドルへと大きく成長する予測

米国のオンラインゲーミング市場

(単位：億ドル)



- ✓ 米国ではオンラインスポーツベッティングは26州で合法化、iGamingは6州*で合法化
- ✓ 特にiGaming市場は合法化州が6州と限定的であるため、今後の合法化タイミングに合わせて市場参入できれば、一定シェアの獲得や市場拡大に伴う事業成長の機会が見込まれる

出典：MVB Bank “U.S. Online Gaming Report Spring 2023”

*オンラインポーカーのみが合法の州は含めない

ゲーミング領域において魅力的な技術力を有するGAN社の買収を発表 両社の技術力・顧客基盤・コンテンツの連携により、ゲーミング事業拡大を目指す

GAN社 × セガサミーグループ

iGaming
(オンラインカジノ)

スポーツ
ベッティング

オンライン/モバイル
スポーツベッティング

その他ゲーミング関連コンテンツ

CREATION
USA

スロットマシン

B2Bソリューション

カジノ事業者

ランドカジノオペレーター

オンラインカジノ
オペレーター

エンドユーザー

1 | セガサミーグループの概要

2 | 業績推移・中期計画進捗

3 | 今後の成長に向けて

4 | **株主還元**

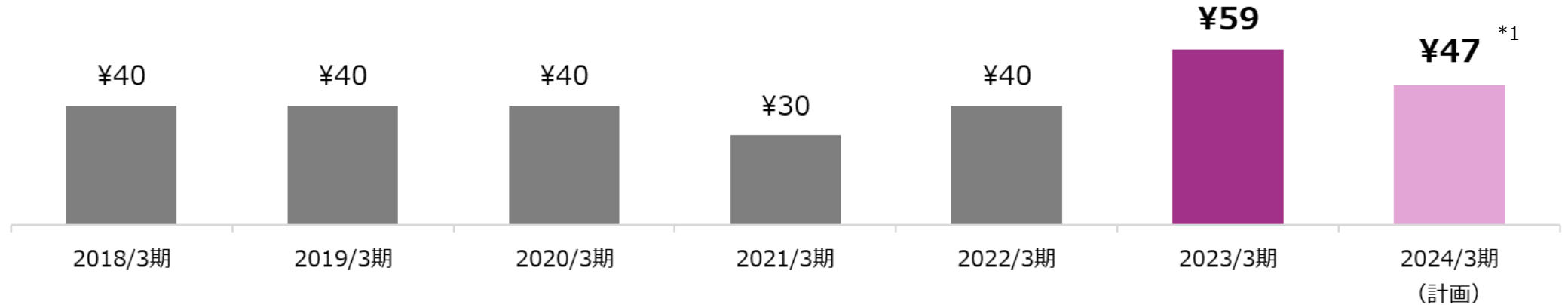
株主還元（還元額・手法の決定プロセス）



株主還元の推移（2018/3期～2024/3期）

■ 総還元性向50%の方針に基づき、23/3期の年間配当は59円、自己株式取得100億円を実行

【1株当たりの配当金の実績・計画】



	2018/3期	2019/3期	2020/3期	2021/3期	2022/3期	2023/3期	2024/3期 (計画)
配当総額	93.7億円	93.8億円	93.9億円	70.5億円	91.6億円	129.6億円	-
1株当たり配当	中間：20円 期末：20円	中間：20円 期末：20円	中間：20円 期末：20円	中間：10円 期末：20円	中間：20円 期末：20円	中間：20円 期末：39円	中間：23円 期末：24円
自己株式取得額 ^{*2}	-	-	-	-	299.9億円	100億円	-
DOE ^{*3}	3.0%	3.1%	3.1%	2.4%	3.1%	4.2%	3%以上
総還元性向 ^{*4}	105%	355%	68%	553%	106%	50%	50%以上

^{*1} 2024/3期の期初の配当予想はDOE3%相当をベースとして設定。

^{*2} 自己株式取得の買付期間は、2022/3期は2021/11/9～2022/4/19に実施、2023/3期は2023/5/1～2024/3/29に実施予定。

2023/3期の取得金額（上限）：100億円、取得株数（上限）：800万株の予定。

^{*3} DOE（株主資本配当率）= 配当額 / 純資産

^{*4} 総還元性向 = (配当総額+自己株式取得総額) / 当期純利益

05

お知らせ

当社ホームページにて各種資料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/ja/ir/individual/>

「SS通信」や「感動体験レポート」等、
ここでしか見られないコンテンツを掲載しております



統合レポート2023

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



決算資料等

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



その他IR情報

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

CEO業績報告



代表取締役社長グループCEO 榊見 治紀

2024年3月期第2四半期の当グループの業績は、遊技機的好調を背景に、前年同期比で大増収増益となり、売上高は2,211億円（前年同期1,500億円）、経常利益は420億円（前年同期123億円）、親会社株主に帰属する当期純利益は231億円（前年同期96億円）となりました。一方で、各事業の進捗を鑑み、通期業績予想を修正いたしました。

エンタテインメントコンテンツ事業では、コンシューマ分野において、リピーター販売が売上・利益ともに安定して貢献したことや、9月からRovio社の業績を取り込んだことから売上高が増加した一方、フルゲームおよびF2Pの新作が軟調に推移したこと等により、全体では、前年同期比で増収減益となりました。遊技機事業では、「スマスロ北斗の拳」、「スマスロ パイオハザード:ヴェンデッタ」等のパチスロ機を中心に販売を進め、パチスロで130,395台（前年同期34,712台）、パチンコで56,498台（前年同期23,960台）と好調に推移し、前年同期比で大増収増益となりました。リゾート事業では、フェニックス・シーガイア・リゾートにおいて個人のお客様が順調に推移したことに加え、コロナ禍で低調に推移していた団体顧客需要の回復が進みました。また仁川のバラダイスシティにおいても、日本人VIPを中心に好調に推移し、経常利益が黒字転換いたしました。

セガサミー 個人投資家向けサイト 「SS通信」イメージ

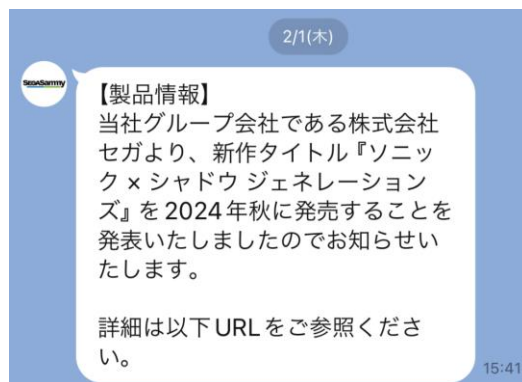


「統合レポート2023」

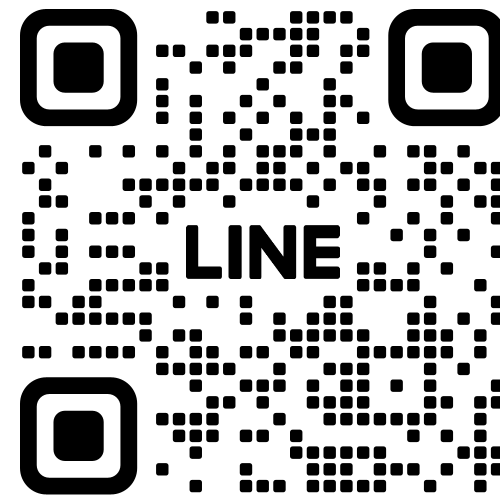
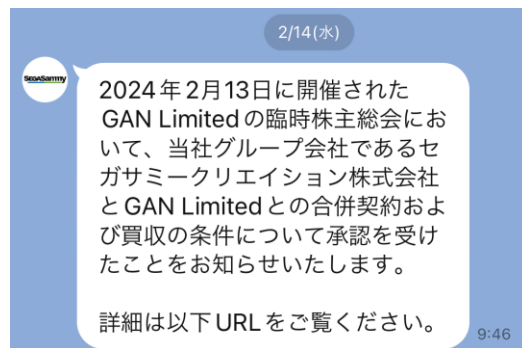
【LINE画面イメージ】



【新製品情報】



【適時開示情報】



LINE ID:
@segasammy_ir

新製品情報

適時開示

サイト更新

IR最新資料

に関する情報などをお届けいたします！

06

補足

■ 以下成長領域への投資を実行

投資の検討領域	
コンシューマ分野 約1,000億円	開発リソース強化 <ul style="list-style-type: none"> ● 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 <ul style="list-style-type: none"> ● ユーザーコミュニティ活性化に向けたCRM機能の強化 ● 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 <ul style="list-style-type: none"> ● 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 ● 国内外の統合型リゾート
その他 約500億円	CVC投資枠拡大（総枠150億円） <ul style="list-style-type: none"> ● 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 etc.

計2,500億円

進捗状況

- セガ札幌スタジオ設立
- **Rovio社のTOB完了** (2023/8/25)
⇒**総額で約1,050億円の投資実行**
- 国内外の統合型リゾートは見送り
- **オンラインゲーミング分野を検討**
⇒**GAN社の買収を公表** (2023/11/8)
約161.5億円の投資実行予定
- **新規で約34億円/19件の投資実行**
既存投資先のEXITは5件
- (株)パピレスと合併会社設立
- 「GAPOLI」サービスリリース

GROUP Mission

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。~



サステナビリティへの取り組みにつきまして、
 詳細は当社サステナビリティページをご覧ください
<https://www.segasammy.co.jp/ja/sustainability/>



サステナビリティ



サステナビリティビジョン



CEOメッセージ



社外取締役メッセージ

News 最新ニュース

2024/01/23 [企業](#) [サステナビリティ](#)
 D&I AWARD 2023にて最高位の「ベストワークプレイス」を初めて受賞

2023/12/25 [サステナビリティ](#)
 サステナビリティ【Focus6】「フェニックス・シーガイア・リゾートの食品ロス削減対策」掲載

MSCI ESGレーティング



CDP



- Climate Change : B
- Water : C

主なESG指数への採用状況

Japan ex-REIT Gender Diversity
Tilt Index

TOP CONSTITUENT 2023

2023 CONSTITUENT MSCIジャパン
ESGセレクト・リーダーズ指数

2023 CONSTITUENT MSCI日本株
女性活躍指数 (WIN)



FTSE Blossom
Japan Sector
Relative Index



Morningstar, Inc., and/or one of its affiliated companies (individually and collectively, "Morningstar") has authorized Sega Sammy Holdings Inc. to use of the Morningstar Japan ex-REIT Gender Diversity Tilt Logo ("Logo") to reflect the fact that, for the designated ranking year, Sega Sammy Holdings Inc. ranks in the top quintile of companies comprising the Morningstar® Japan ex-REIT Gender Diversity Tilt Index SM ("Index") on the issue of gender diversity in the workplace. Morningstar is making the Logo available for use by Sega Sammy Holdings Inc. solely for informational purposes. Sega Sammy Holdings Inc. use of the Logo should not be construed as an endorsement by Morningstar of Sega Sammy Holdings Inc. or as a recommendation, offer or solicitation to purchase, sell or underwrite any security associated with Sega Sammy Holdings Inc. The Index is designed to reflect gender diversity in the workplace in Japan, but Morningstar does not guarantee the accuracy, completeness or timeliness of the Index or any data included in it. Morningstar makes no express or implied warranties regarding the Index or the Logo, and expressly disclaim all warranties of merchantability or fitness for a particular purpose or use with respect to the Index, any data included in it or the Logo. Without limiting any of the foregoing, in no event shall Morningstar or any of its third party content providers have any liability for any damages (whether direct or indirect), arising from any party's use or reliance on the Index or the Logo, even if Morningstar is notified of the possibility of such damages. The Morningstar name, Index name and the Logo are the trademarks or services marks of Morningstar, Inc. Past performance is no guarantee of future results.

投資家向け
ウェブサイト
評価

- ゴメス・コンサルティング
IRサイトランキング2023 **金賞**
- 日興アイ・アール
2023年度全上場企業ホームページ充実度ランキング
業種別部門（機械セクター） **最優秀サイト**
- 大和インベスター・リレーションズ
IR表彰2023 **優良賞**

IR活動
評価

- 日本証券アナリスト協会
「証券アナリストによるディスクロージャー優良企業選定」（2023年度）
広告・メディア・エンタテインメント部門 **第2位**

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 8,964名（連結）（2023年9月30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



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

(2023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	58,435名

属性別分布

(%)

金融機関	17.7
金融商品取引業者	2.0
その他法人	23.0
外国法人等	31.7
個人その他	17.1
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)	26,502,000	10.98
セガサミーホールディングス株式会社	20,430,181	8.46
有限会社エフエスシー	13,682,840	5.67
株式会社日本カストディ銀行 (信託口)	12,501,500	5.18

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

2001年『獣王』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

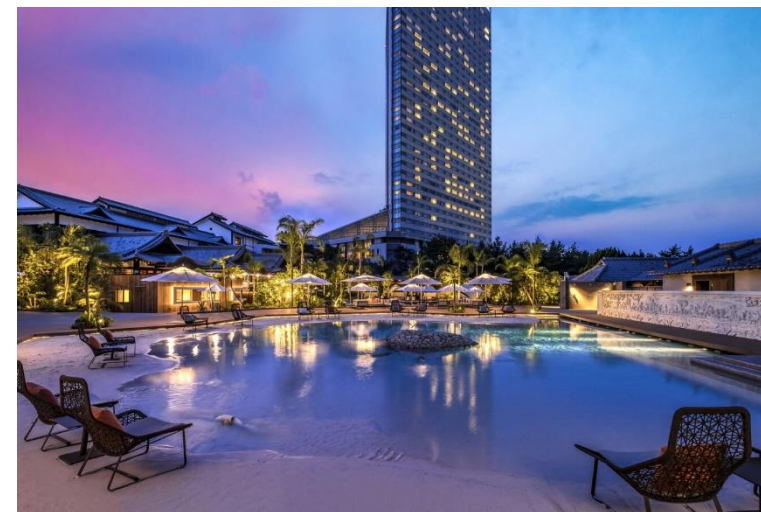
2004年10月1日 経営統合
セガサミーホールディングス設立

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。～

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

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.（以下、総称して「運営子会社」）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。

運営子会社は、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/ja/ir/stock/regulation/>をご覧ください。また、両子会社はネバダ州以外の複数の国や州、地域（以下「その他地域」といいます）においても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、当社の株主はその他地域の法令及び各ゲーミング当局が定める規則等に基づき、ネバダ州と同様又は類似の規制の適用対象となることがあります。

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/ja/corp/group/>

（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。

セガサミーのLINE公式アカウント（LINE ID：@segasammy_ir）友だち募集中です。

友だち登録用URL <https://lin.ee/PREWG5L>