SEGASammy

セガサミーIR
公式LINEアカウント

@segasammy_ir

©SEGA

セガサミーホールディングス株式会社
会社説明資料

2025年3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。

© SEGA SAMMY HOLDINGS INC. All Rights Reserved.

本日のご説明

1 セガサミーグループの概要

2 業績推移

3 中期計画（2025/3期～2027/3期）

4 成長投資と株主還元

本日のご説明

1 セガサミーグループの概要

2 業績推移

3 中期計画（2025/3期～2027/3期）

4 成長投資と株主還元

セガサミーグループの成り立ち

2004年10月　経営統合

SEGA®

社是：創造は生命

Sammy

社是：積極進取

SEGASammy

創造は生命（いのち）×積極進取

SEGASammy

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。

グループミッションピラミッド

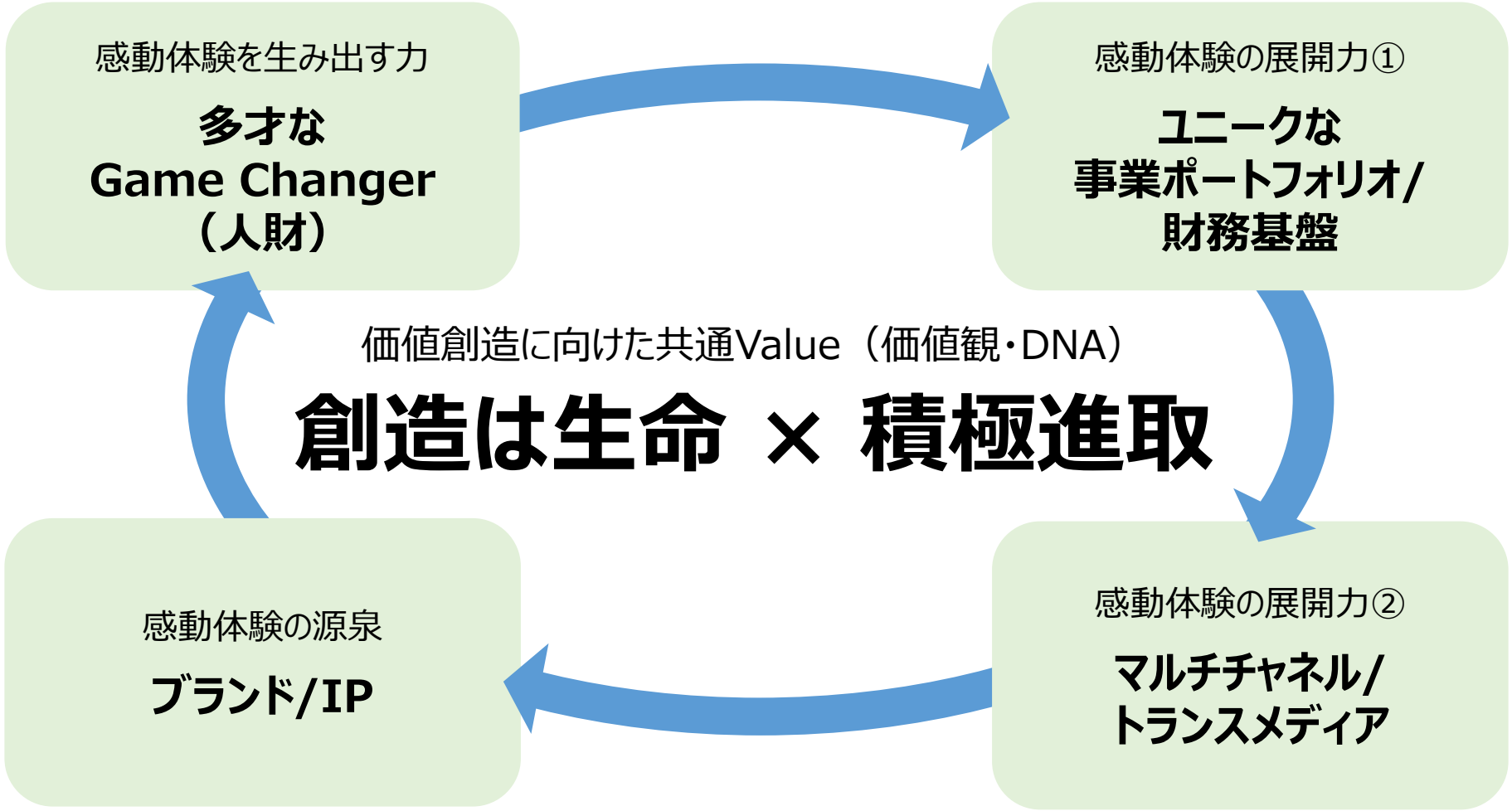
SEGASammy

Value（価値観・DNA）

創造は生命×積極進取

セガサミーグループの強み

価値最大化のサイクル



価値創造プロセス

SEGASammy

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

価値創造に向けた共通Value（価値観・DNA）
創造は生命 × 積極進取

感動体験を生み出す力
多才なGame Changer（人財）

感動体験の展開力①
ユニークな事業ポートフォリオ/財務基盤

感動体験の展開力②
マルチチャネル/トランスメディア

感動体験の源泉
ブランド/IP

事業領域の拡大・地理的拡大

- ゲーム
- 映像
- アミューズメント機器
- マーチャンダイジング/TOY
- 遊技機
- ゲーミング

企業価値の向上

- 社会的価値
- 経済的価値

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。

事業概要　エンタテインメントコンテンツ事業

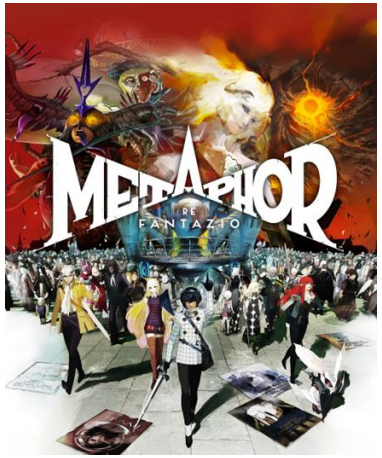
SEGASammy

コンシューマ分野

フルゲーム

『ソニック × シャドウ ジェネレーションズ』

©SEGA



『メタファー：リファンタジオ』

©ATLUS. ©SEGA.

『龍が如く８外伝 Pirates in Hawaii』

©SEGA

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

事業概要　エンタテインメントコンテンツ事業

SEGASammy

映像分野

劇場版『名探偵コナン 100万ドルの五稜星（みちしるべ）』

©2024 青山剛昌／名探偵コナン製作委員会

『ソニック × シャドウ TOKYO MISSION（邦題）』

©2024 PARAMOUNT PICTURES AND
SEGA OF AMERICA, INC.

『範馬刃牙』

©板垣恵介(秋田書店)／範馬刃牙製作委員会

『SAKAMOTO DAYS』

©鈴木祐斗／集英社・SAKAMOTO DAYS 製作委員会

AM&TOY分野

『UFO CATCHER 10』

©SEGA

『StarHorse4』

©SEGA

『アンパンマン にほんご えいご 二語文も！ あそぼう！しゃべろう！ことばずかんPremium』

©やなせたかし／フレーベル館・TMS・NTV

【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 版権許諾証YRA-114
©Sammy

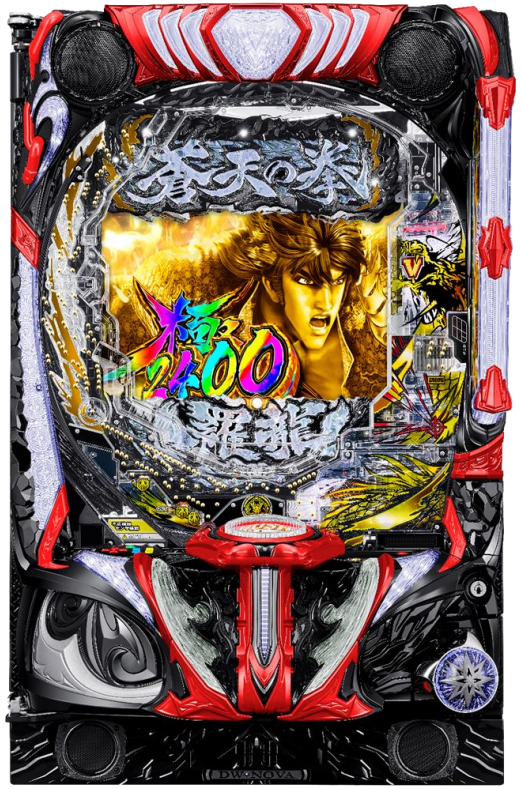
『回胴黙示録 カイジ 狂宴』

©福本伸行／講談社
©福本伸行・萩原天晴・三好智樹・橋本智広／講談社
©福本伸行・萩原天晴・上原求・新井和也／講談社
©福本伸行／講談社・VAP・マッドハウス・NTV・D.N.ドリームパートナーズ
©福本伸行／講談社・VAP・NTV
©福本伸行・萩原天晴・三好智樹・橋本智広／講談社・帝愛グループ 広報部
©福本伸行・萩原天晴・上原求・新井和也／講談社・帝愛グループ 広報部
©Sammy

【パチンコ遊技機】

『P北斗の拳 暴凶星』

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



『e蒼天の拳 羅龍』

©原哲夫・武論尊／コアミックス 2001,
©蒼天の拳 2018 版権許諾証YRJ-515
©Sammy

事業概要　ゲーミング事業

SEGASammy CREATION

『Railroad Riches™』

© SEGA SAMMY CREATION INC.

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）

売上高構成

ゲーミング事業

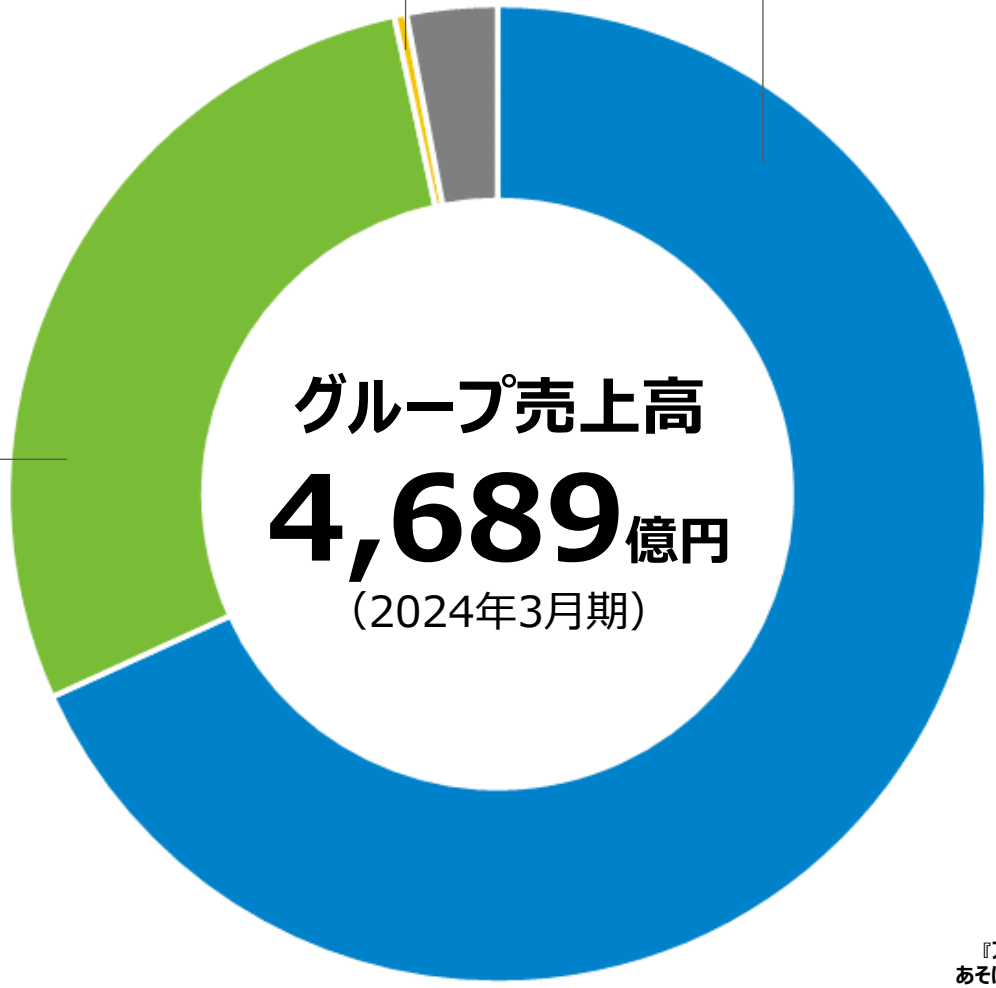
『Railroad Riches™』
© SEGA SAMMY CREATION INC.

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

遊技機事業

『スマスロ北斗の拳』
©武論尊・原哲夫／コアミックス 1983,
©COAMIX 2007 版権許諾証YRA-114
©Sammy

『P北斗の拳 暴凶星』
©武論尊・原哲夫／コアミックス 1983,
©COAMIX 2007 版権許諾証YBO-314
©Sammy



エンタテインメントコンテンツ事業

『ソニック × シャドウ ジェネレーションズ』
©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
100万ドルの五稜星（みちしるべ）』
©2024 青山剛昌／名探偵コナン製作委員会

『アンパンマン にほんご えいご 二語文も！
あそぼう！しゃべろう！ことばずかんPremium 』
©やなせたかし／フレーベル館・TMS・NTV

*パラダイスシティを運営するパラダイスセガサミーの収益は持分法投資利益として営業外収益に計上（売上高には含まれない）
※2024年3月期の実績について、セグメント区分の変更による遡及対応を実施（未監査）

1 セガサミーグループの概要

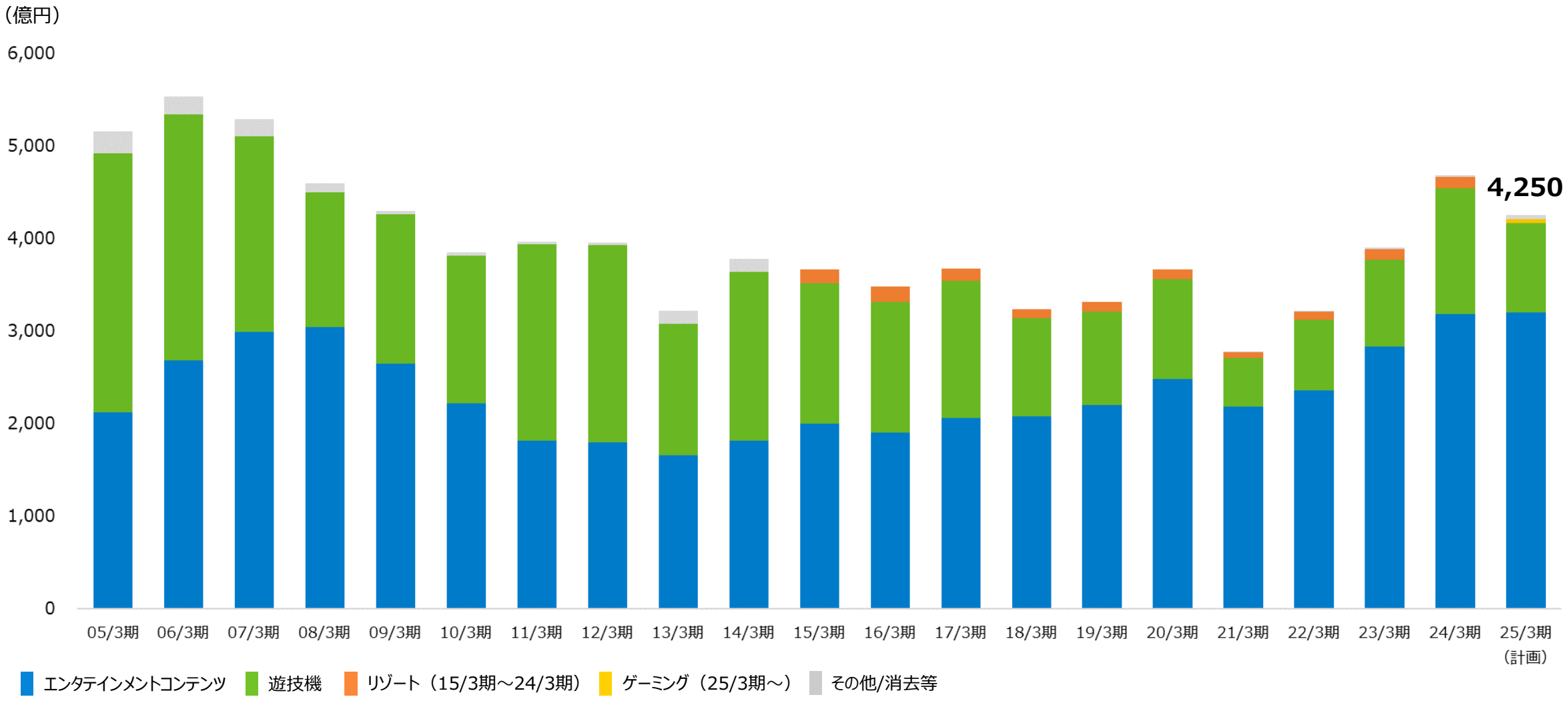
2 業績推移

3 中期計画（2025/3期～2027/3期）

4 成長投資と株主還元

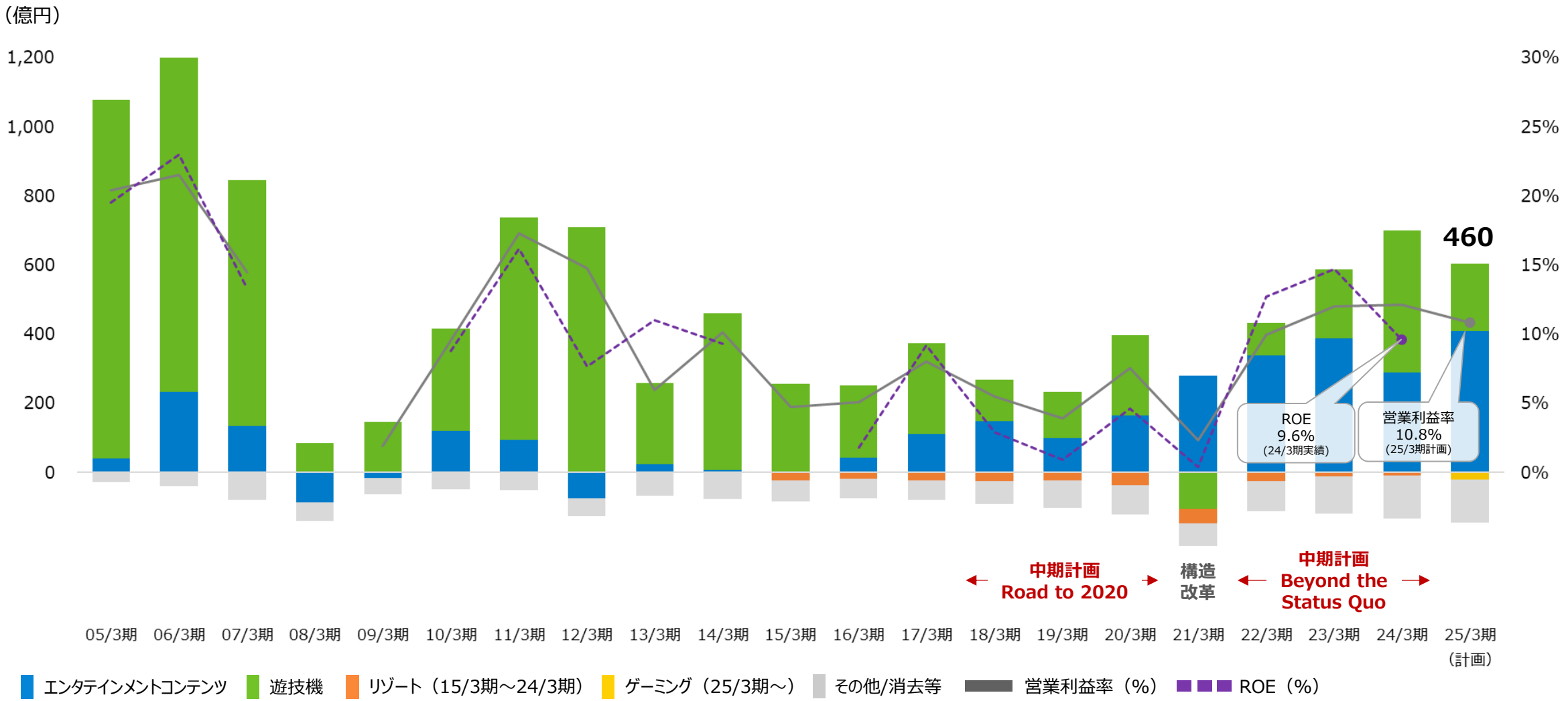
売上高推移

■ 近年はエンタテインメントコンテンツ事業が牽引



営業利益（率）・ROE推移

■ 利益面でも近年はエンタテインメントコンテンツ事業が中心に



1 セガサミーグループの概要

2 業績推移

3 **中期計画（2025/3期～2027/3期）**

4 成長投資と株主還元

中期計画目標

SEGASammy

WELCOME TO THE NEXT LEVEL!

Goal

25/3期-27/3期 3ヵ年累計
調整後EBITDA 2,300億円超

25/3期-27/3期 3ヵ年平均
ROE 10%超

Strategy

エンタメ* IPスケールの拡大	遊技機 安定収益の維持	ゲーミング 事業の確立

事業別調整後EBITDA
※2025/3期-2027/3期の3ヵ年累計値

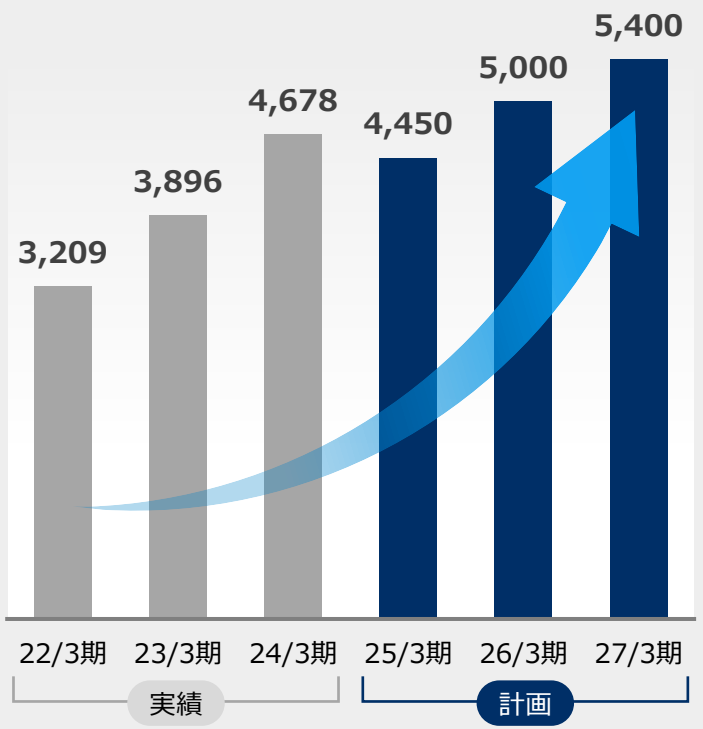
1,800億円超	900億円超	調整後EBITDA プラス

*エンタメ＝エンタテインメントコンテンツ事業

主要指標の推移（連結）

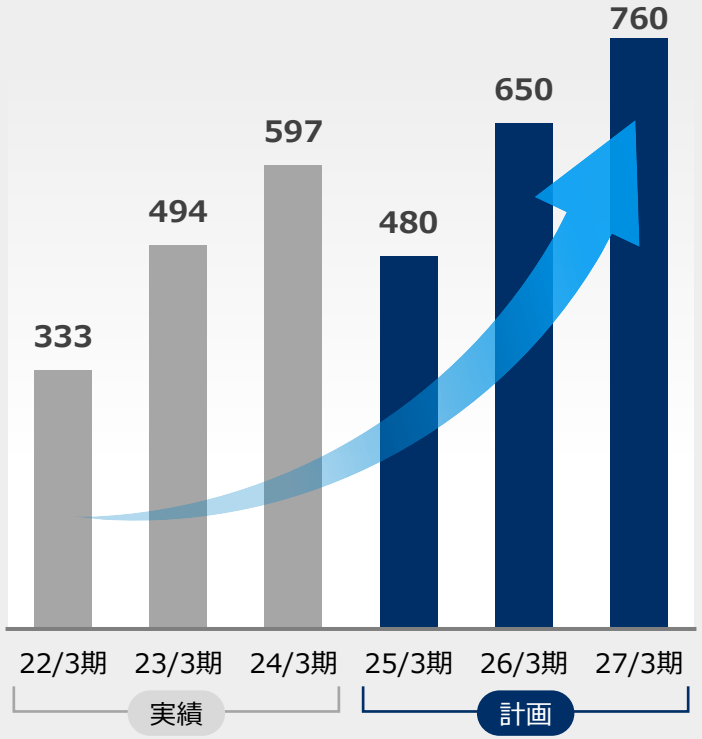
（単位：億円）

売上高



Beyond the Status Quo → WELCOME TO THE NEXT LEVEL!

経常利益

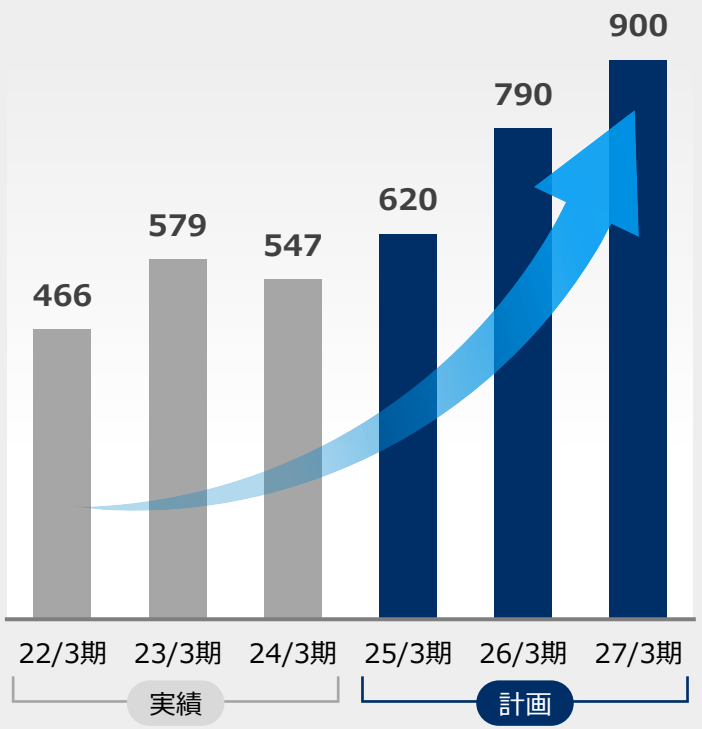


Beyond the Status Quo → WELCOME TO THE NEXT LEVEL!

調整後EBITDA

22/3-24/3期累計 1,592億円

25/3-27/3期累計 2,300億円



Beyond the Status Quo → WELCOME TO THE NEXT LEVEL!

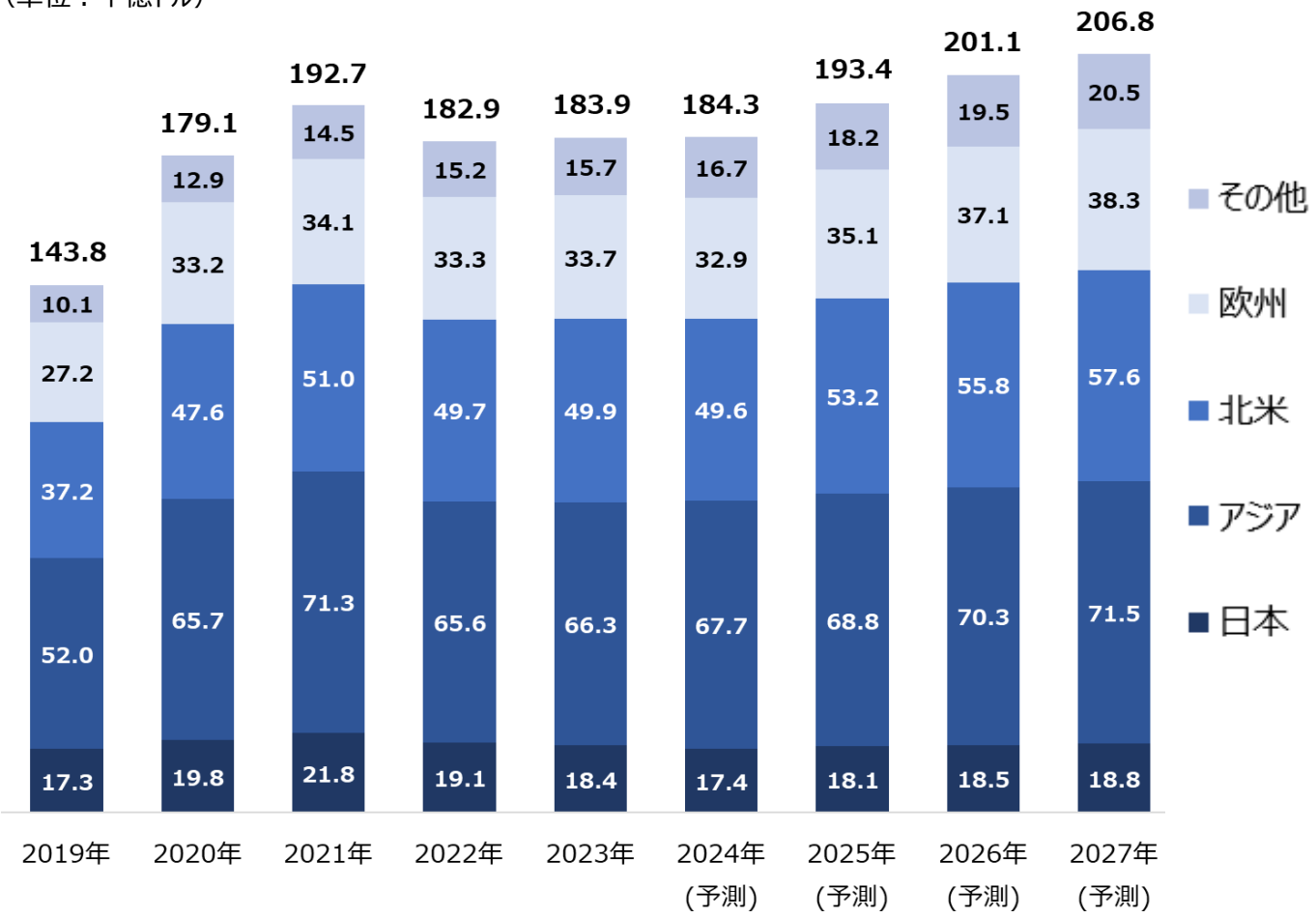
エンタテインメントコンテンツ事業
（コンシューマ分野）

Entertainment Contents Business

市場環境

コンシューマゲーム市場規模推移

（単位：十億ドル）



※「Newzoo Global Games Market Data December 2024」のデータを元に自社推計

サービス提供形態の多様化により、市場成長が期待される

ダウンロード販売の拡大やゲーム配信プラットフォームの増加に伴い、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の形成が進む

中期経営計画

1 主要IPの更なる拡大

- トランスメディア戦略
- グローバルGaaS*(Rovio他)

2 開発力・商品力強化に向けた投資

- 主要IP
- レガシーIP (中長期取組)
- Super Game（中長期取組）
- 映像IP

3 欧州事業の再成長

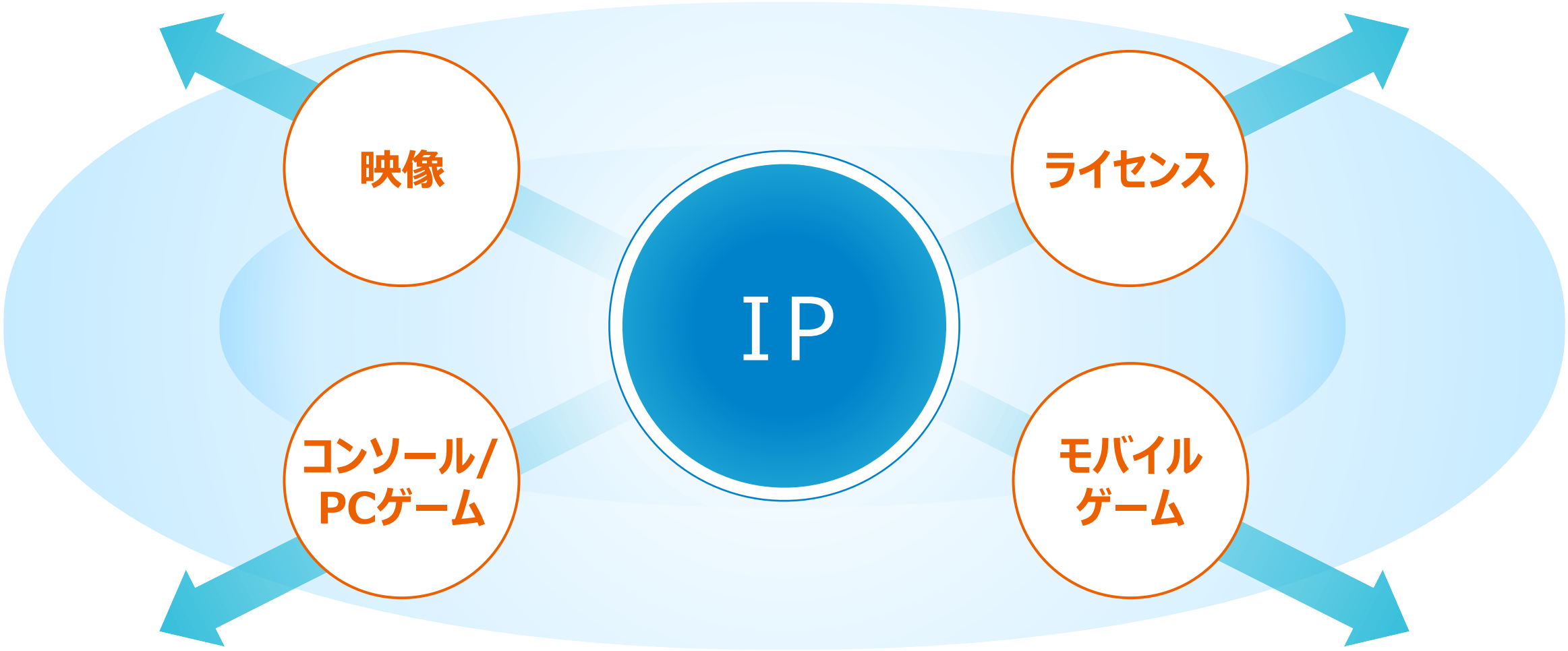
*GaaS : Game as a Serviceの略

SEGAブランドの源泉　－豊富なIP

©SEGA ©ATLUS. © SEGA. ©Games Workshop Limited 2021. Published by SEGA. ©Creative Assembly 2023. Published by SEGA. ©Sports Interactive Limited 2023. Published by SEGA. ©Two Point Studios 2020. Published by SEGA.

トランスメディア戦略

様々な事業分野に戦略的にIPを展開することで、
ユーザーエンゲージメントを高め、中核となるゲームの収益性向上につなげる

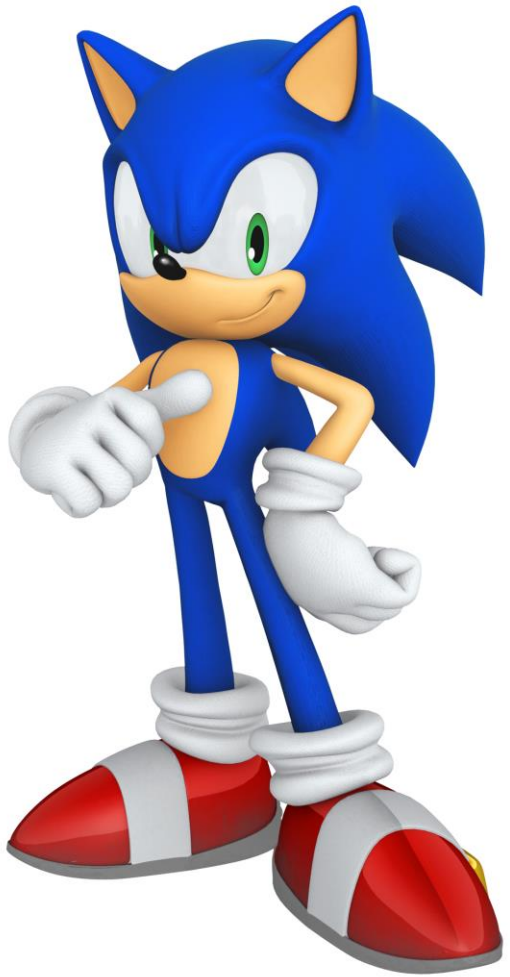


トランスメディア戦略 × 地域拡大

SEGASammy

トランスメディアと地域拡大を通じて、IP価値の最大化を図る

トランスメディア戦略：「ソニック」IP



「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」とは

- 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
- シリーズ累計：約17.7億（本/ダウンロード*）
- 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」をテーマに音速のヒーローとしての地位を築く

*フルゲーム、F2P（モバイル等）合計
*Qスコアの順位は1993年当時のもの

©SEGA

トランスメディア戦略：「ソニック」IP

SEGASammy

2020年（映画第1弾） → **2022年（映画第2弾）** → **2024年（映画第3弾）**

©2019 PARAMOUNT PICTURES
AND SEGA OF AMERICA, INC.
ALL RIGHTS RESERVED.

©2022 PARAMOUNT PICTURES
AND SEGA OF AMERICA, INC.

©2024 PARAMOUNT PICTURES
AND SEGA OF AMERICA, INC.

		2020年（映画第1弾）	2022年（映画第2弾）	2024年（映画第3弾）
全世界興行収入		3.2億ドル	4億ドル	**4.9億ドル***
Rotten Tomatoes*	**Tomatometer score**	64%	69%	**87%**
	Popcornmeter score	93%	96%	**96%**

*「Rotten Tomatoes」：映画やテレビ番組のレビューサイト。映画・テレビ評論家によるTomatometer scoreと、視聴したファンによるPopcornmeter scoreを公表しており、それぞれ好意的に評価した人の割合を示している。数字は2025/2/4時点。

*映画第3弾の興行収入は25/3/9時点

トランスメディア戦略：「ソニック」IP

©SEGA

ソニック × シャドウ ジェネレーションズ （コンソール・PC向け）
（2024/10/25発売）

- **全世界販売本数　200万本突破** ※2025/1/24発表

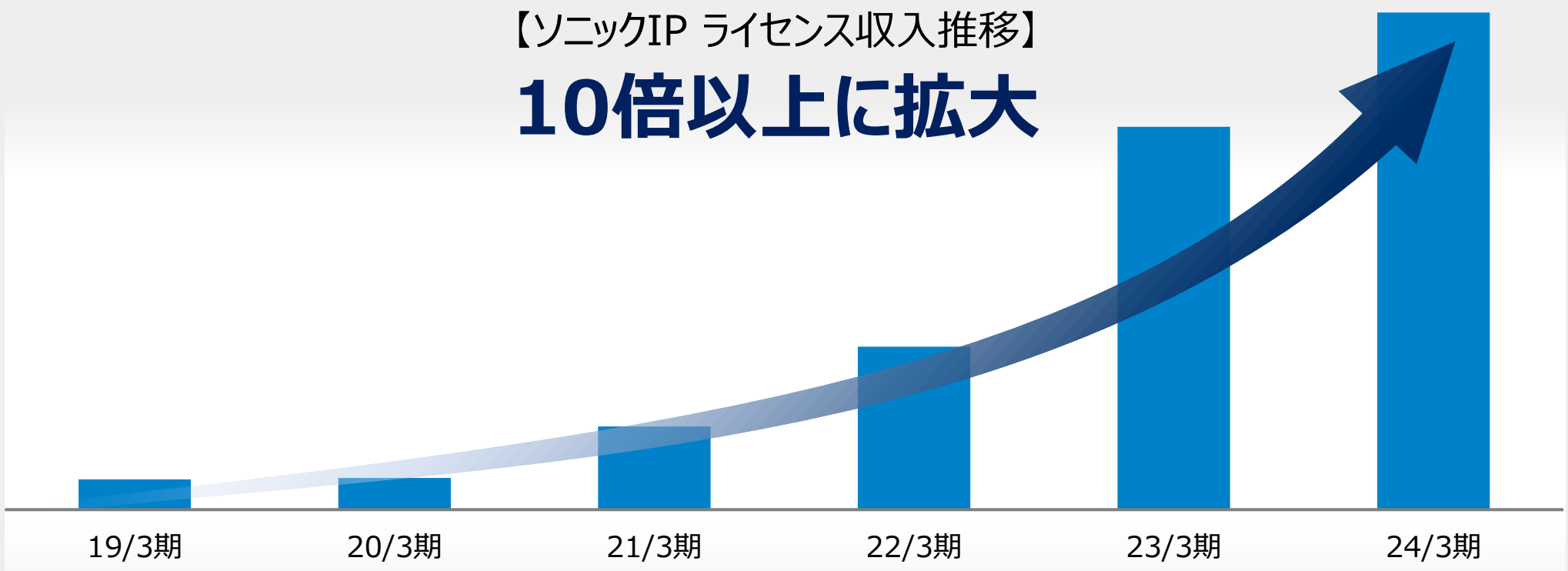
©SEGA

Sonic Rumble（ソニックランブル） （モバイル・PC向け）
（2025年春サービス開始予定）

- 映画等で拡大した世界中のソニックファンベースに対して、
  カジュアル×モバイルでのリーチを狙う

トランスメディア戦略：「ソニック」IP

ゲームと映画を中心としたトランスメディア展開を戦略的に行うことで、
ソニックIPのライセンス収入も飛躍的に拡大



トランスメディア戦略：その他IP

「龍が如く」シリーズ

- 2005年に誕生、セガが手掛ける
- 裏社会の思惑に巻き込まれた主人公たちが巨悪を打ち砕く様を、本格的なクライムサスペンスとして描くドラマティックアドベンチャー
- シリーズ累計で約2,770万本*を販売

「ペルソナ」シリーズ

- 1996年に誕生、アトラスが手掛ける
- 「ペルソナ能力」に目覚めた少年少女たちが、様々な事件や困難に立ち向かって成長していくジュブナイルRPG
- シリーズ累計で約2,350万本*を販売

「Angry Birds」シリーズ

- 2009年に誕生、Rovioが手掛ける
- スリングショットで鳥（バード）を飛ばす痛快アドベンチャー
- 累計50億ダウンロード*を誇るRovioの主力IP

*「龍が如く」、「ペルソナ」シリーズの累計販売本数は2024年3月末時点、フルゲーム合計（本/DL）の本数。Rovioの累計ダウンロード本数は2022年時点。

©SEGA ©ATLUS. ©SEGA. ©2024 Rovio Entertainment Ltd

トランスメディア戦略：その他IP

ソニックIPの成功事例を踏襲し、その他主要IP等についても映像展開を進める

主要IP

『ナックルズ』（Paramount+、2024年公開）

『ソニック × シャドウ TOKYO MISSION（邦題）』（映画、2024年公開）

『Sonic the Hedgehog 4（原題）』（映画、2027年公開予定）

『アングリーバードと謎の島：ベイビーバードの大冒険』（Amazonプライムビデオ、2024年公開）

『The Angry Birds Movie 3（原題）』（映画、公開日未定）

『龍が如く ～Beyond the Game～』（Amazonプライムビデオ、2024年公開）

レガシーIP・その他

制作中

企画開発中

企画開発中

企画開発中

企画開発中

※レガシーIP・その他の作品の公開時期は未定

更なるアップサイド：レガシーIP

©SEGA

©SEGA

©SEGA

©SEGA

©SEGA

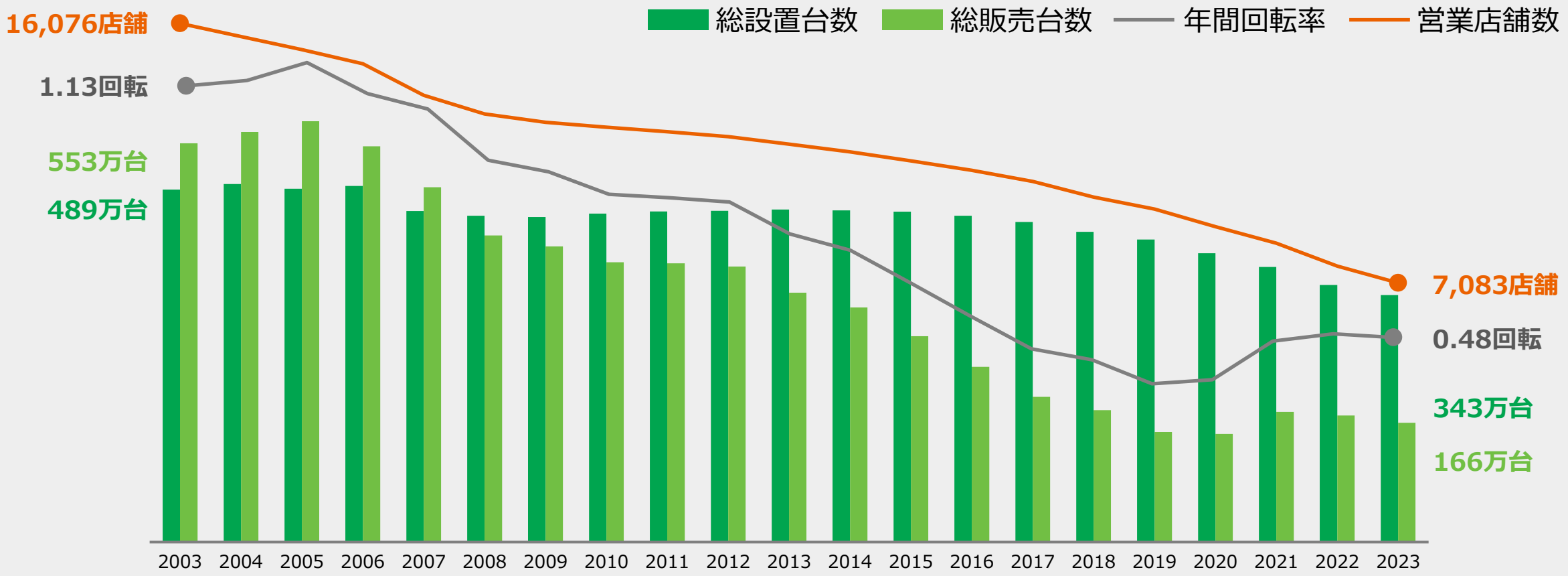
- 往年の人気タイトルを復活させ、新たな主力シリーズへと育成
- 「SHINOBI」IPについては2025年8月に『SHINOBI 復讐の斬撃』を発売予定

遊技機事業

Pachislot and Pachinko Machines Business

市場環境（長期）

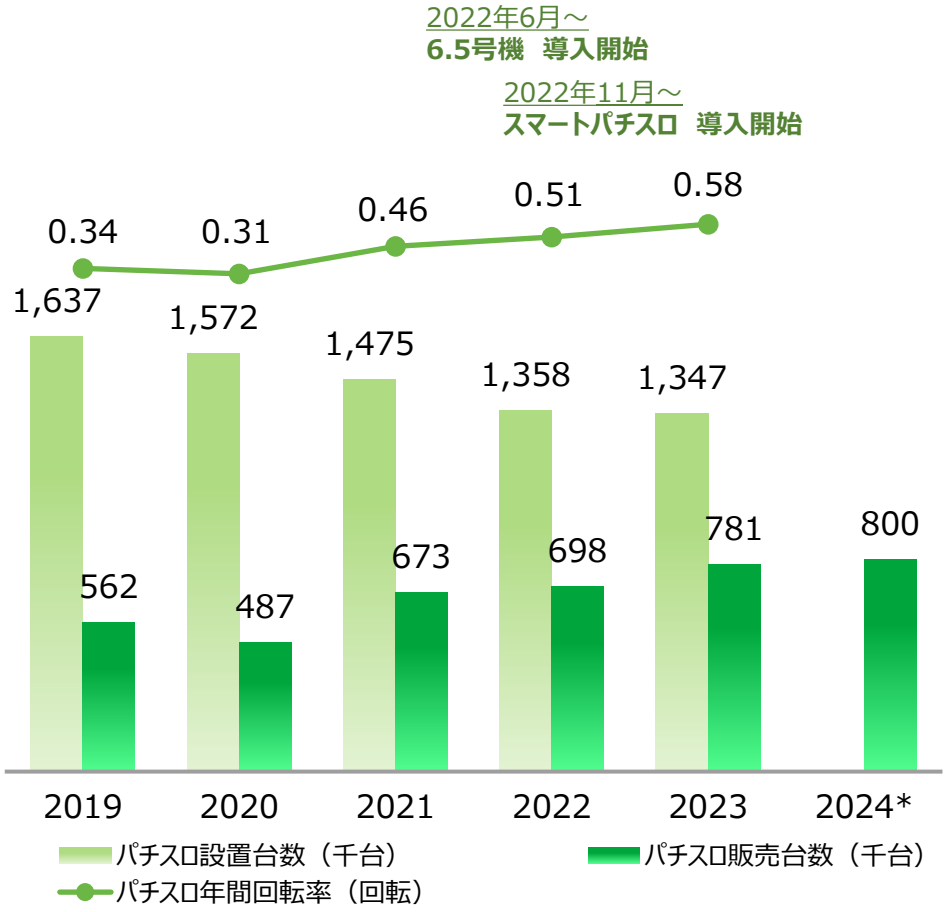
市場は長期的には縮小傾向が続く



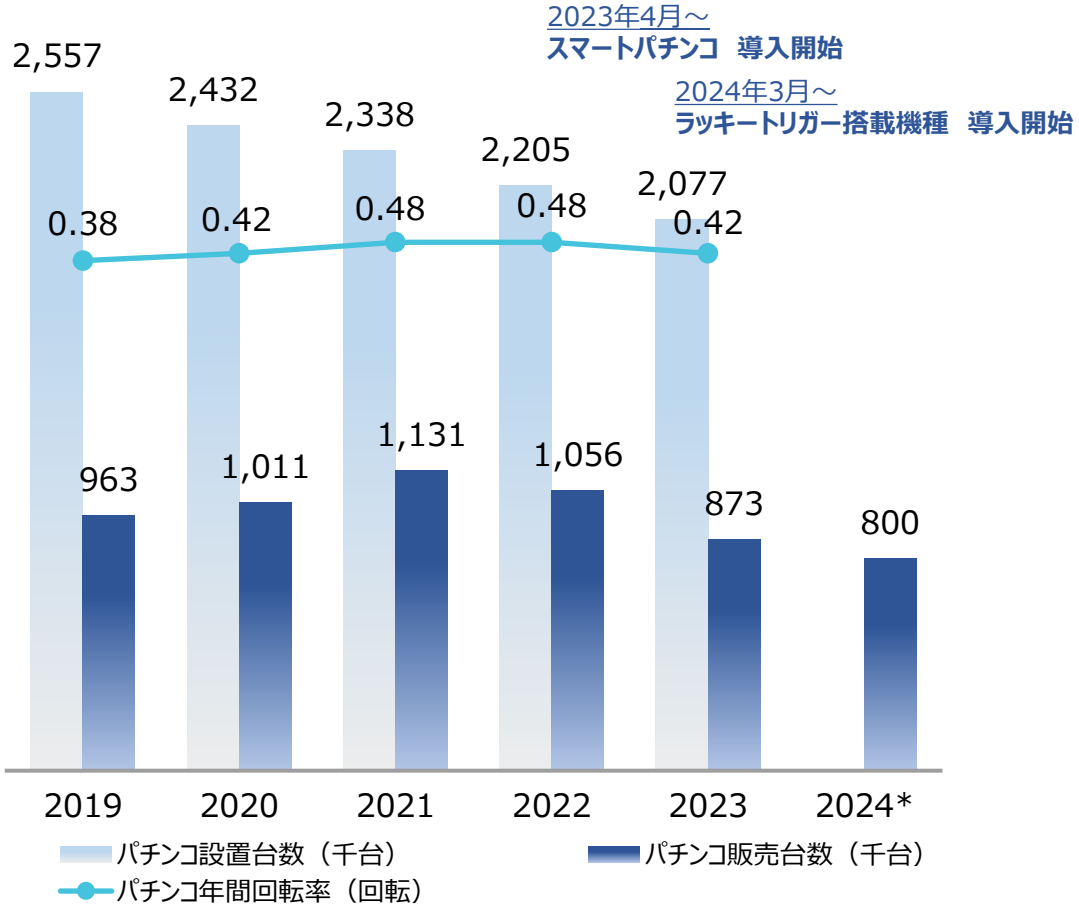
※年間回転率 ＝ 年間販売台数/設置台数　　出所：警察庁、矢野経済研究所「パチンコ関連メーカーの動向とマーケットシェア」（日本国内市場の調査）

足元ではパチスロの回復により、市場環境は堅調に推移

【パチスロ】



【パチンコ】



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）　※2024年は自社予想

SEGASammy

パチスロ・パチンコ「合算稼働シェア」No.1

累計調整後EBITDA 900億円超

（2025/3期～2027/3期）

戦略

①収益基盤の強化/安定化

②遊技機業界の活性化

①収益基盤の強化/安定化

SEGASammy

1 パチスロ・パチンコ シェア拡大

- **スペックレンジの拡大**
  （パチスロ）
- **人気IPの新規活用による新たな主力シリーズの創出**

2 プラットフォーム戦略の推進

- **グループ全体でプラットフォーム化を推進**
  - 筐体開発、製造（ZEEG）
  - EC販売
  - パチスロ・パチンコ オンラインゲーム　等

②遊技機業界の活性化

SEGASammy

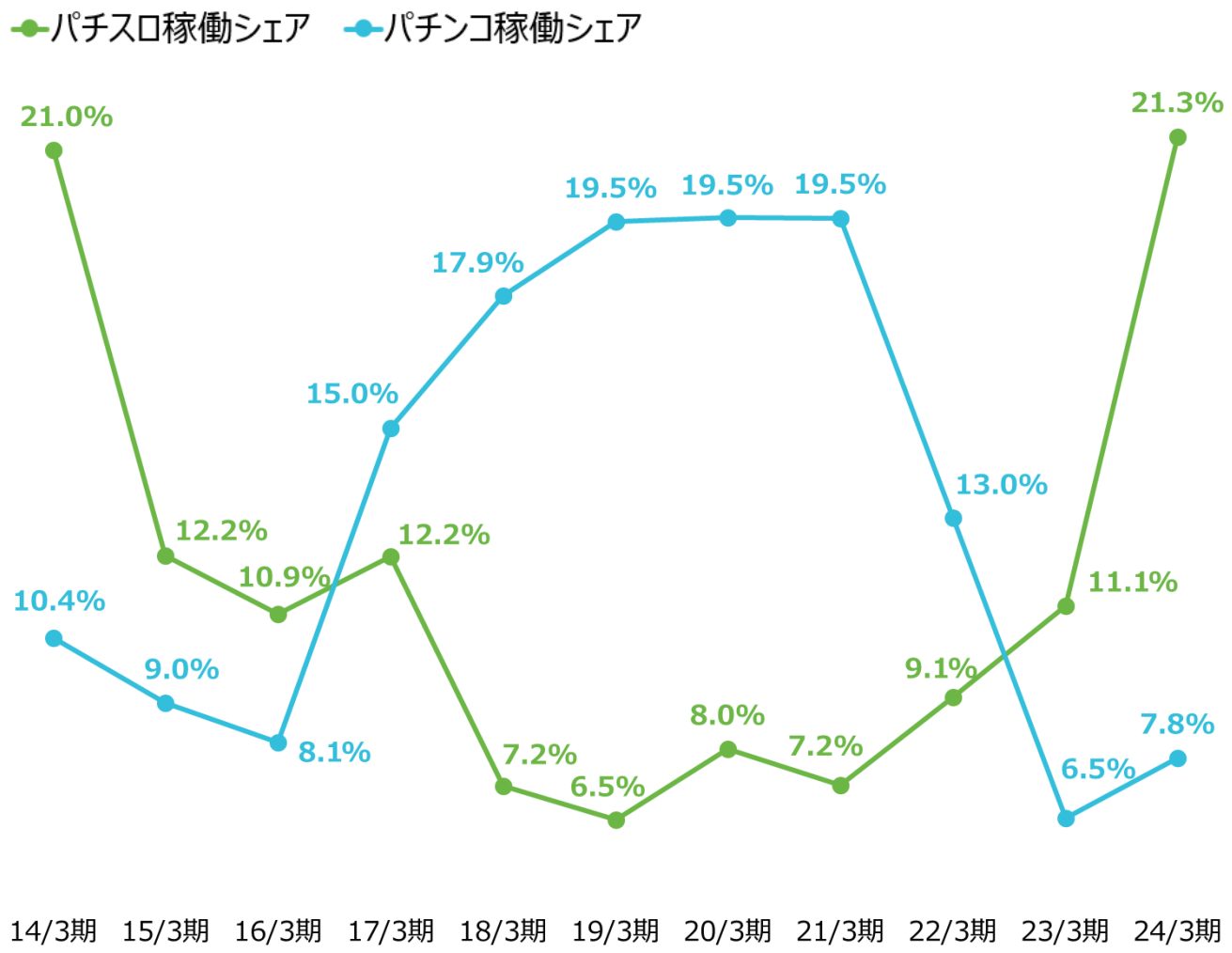
1 コスト構造の変革

- メーカー・ホール双方のコスト低減に向けたパチスロ新筐体の開発

2 ユーザー数の増加

- 新規ユーザー獲得・スリープユーザー復帰など、ホール活性化に向けたプロモーションの実施

当社稼働シェア推移



『スマスロ北斗の拳』の大ヒット等により、
当社のパチスロ稼働シェアは大幅に上昇（24/3期）

※期中平均にて算出（期を跨ぐ週は計算より除外）
※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
※ダイコク電機㈱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

既存主力シリーズ

SEGASammy

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	41	約315万台
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	15	約29万台
エウレカセブン	9	約19万台
〈物語〉シリーズ	14	約17万台
コードギアス	6	約9万台

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

※パチスロ・パチンコ機におけるタイトル数・販売台数の合計　※2024年3月末時点

人気IPの新規活用

SEGASammy

『ユニバーサルカーニバル×サミーフェスティバル2024』主な発表タイトル
（2024年3月開催）

「東京リベンジャーズ」
（パチスロ・パチンコ）

「リコリス・リコイル」
（パチスロ）

「痛いのは嫌なので防御力に極振りしたいと思います。」
（パチスロ）

人気IPの新規活用による新たな収益源の創出を目指す

- 既存の主力シリーズ機では安定的に収益を確保
- 人気IPの積極的な新規活用を通じ、新たな主力シリーズの創出を図る

©和久井健／講談社 ©和久井健・講談社／アニメ「東京リベンジャーズ」製作委員会 ©Sammy
©Spider Lily／アニプレックス・ABCアニメーション・BS11 ©Sammy
©2020 夕蜜柑・狐印／KADOKAWA／防振り製作委員会 ©Sammy

ゲーミング事業

Gaming Business

既存事業

『Railroad Riches™』

© SEGA SAMMY CREATION INC.

SEGASammy CREATION

北米、アジア市場向けに
スロットマシン等のゲーミング
機器の開発・販売を行う

PARADISE CITY

『パラダイスシティ』

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

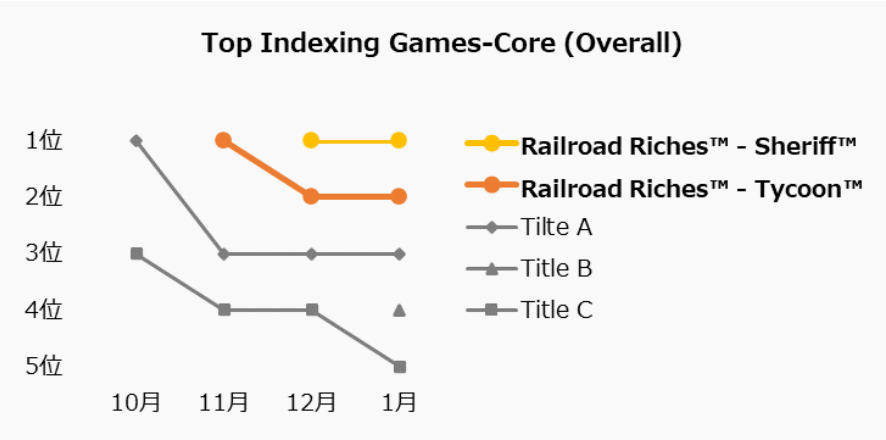
韓国初のIR施設*
『パラダイスシティ』を運営

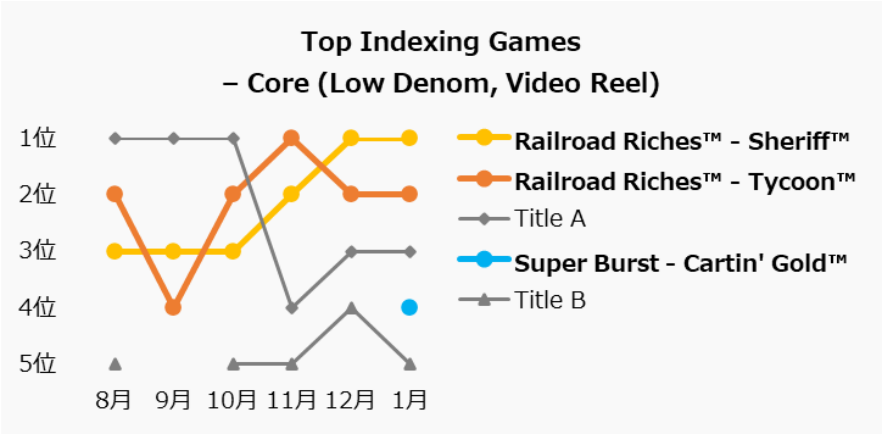
*IR施設：統合型リゾート施設

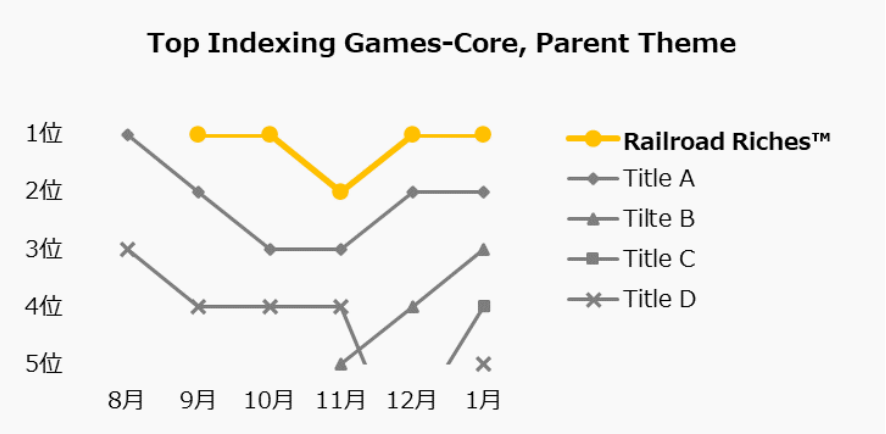
既存事業（ゲーミング機器販売）

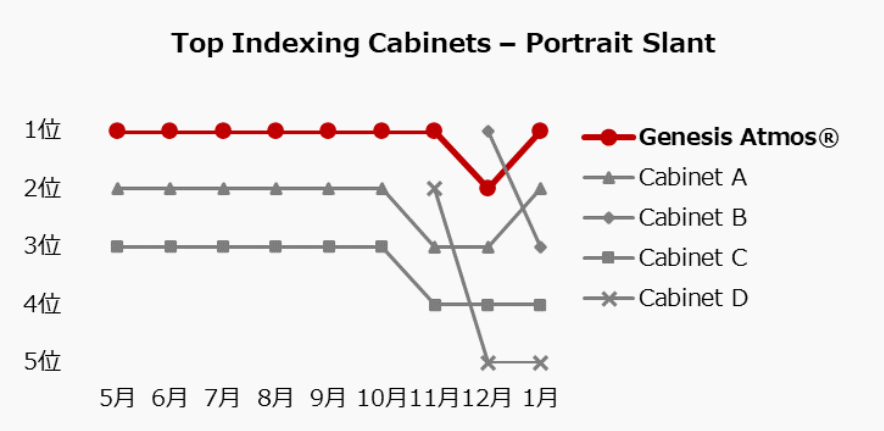
2024年1月より導入開始した『Railroad Riches™』が北米において稼働好調
カジノオペレーターとの接点強化に寄与

『Railroad Riches™』









*米国ゲーミング調査会社であるEilers & Krejcik Gaming, LLCが発行する "U.S. & Canada Game Performance Report" における"Top Indexing Games-Core (Overall) " ランキング、"Top Indexing Games-Core (Low Denom, Video Reel)"ランキング、"Top Indexing Games-Core, Parent Theme"ランキング、及び"U.S. & Canada Cabinet Performance Report" における"Top Indexing Cabinets-Portrait Slant"ランキングより
*グラフ内の月はレポート発行月

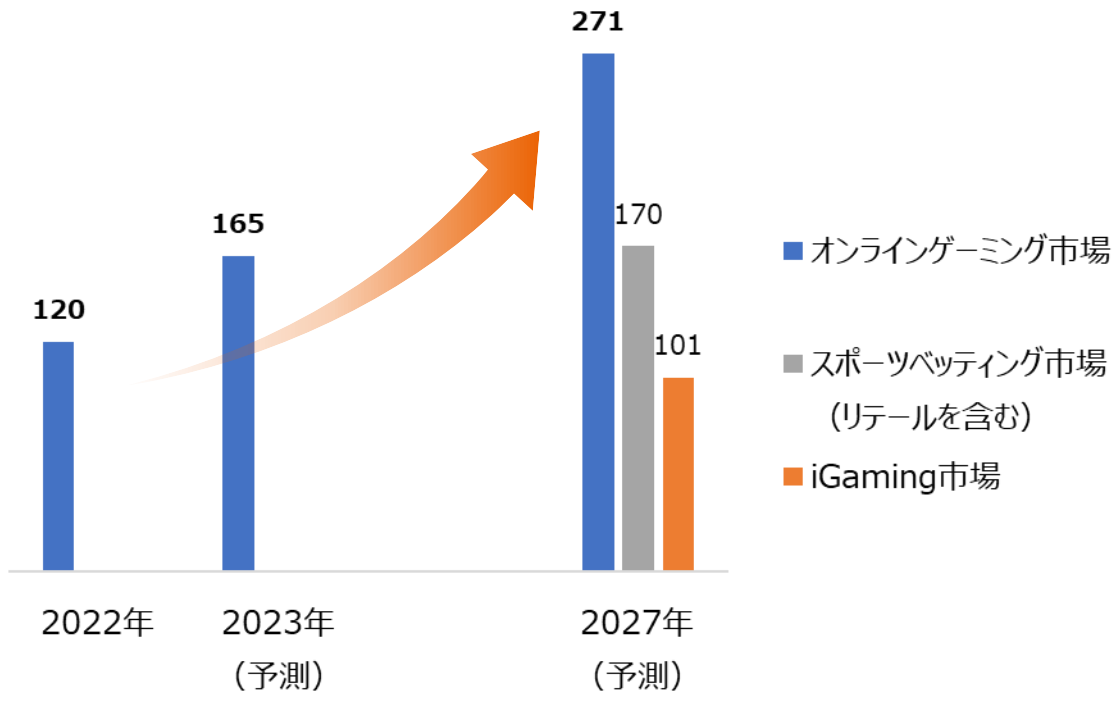
© SEGA SAMMY CREATION INC.

今後の戦略：オンラインゲーミング市場の成長性

■ **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）



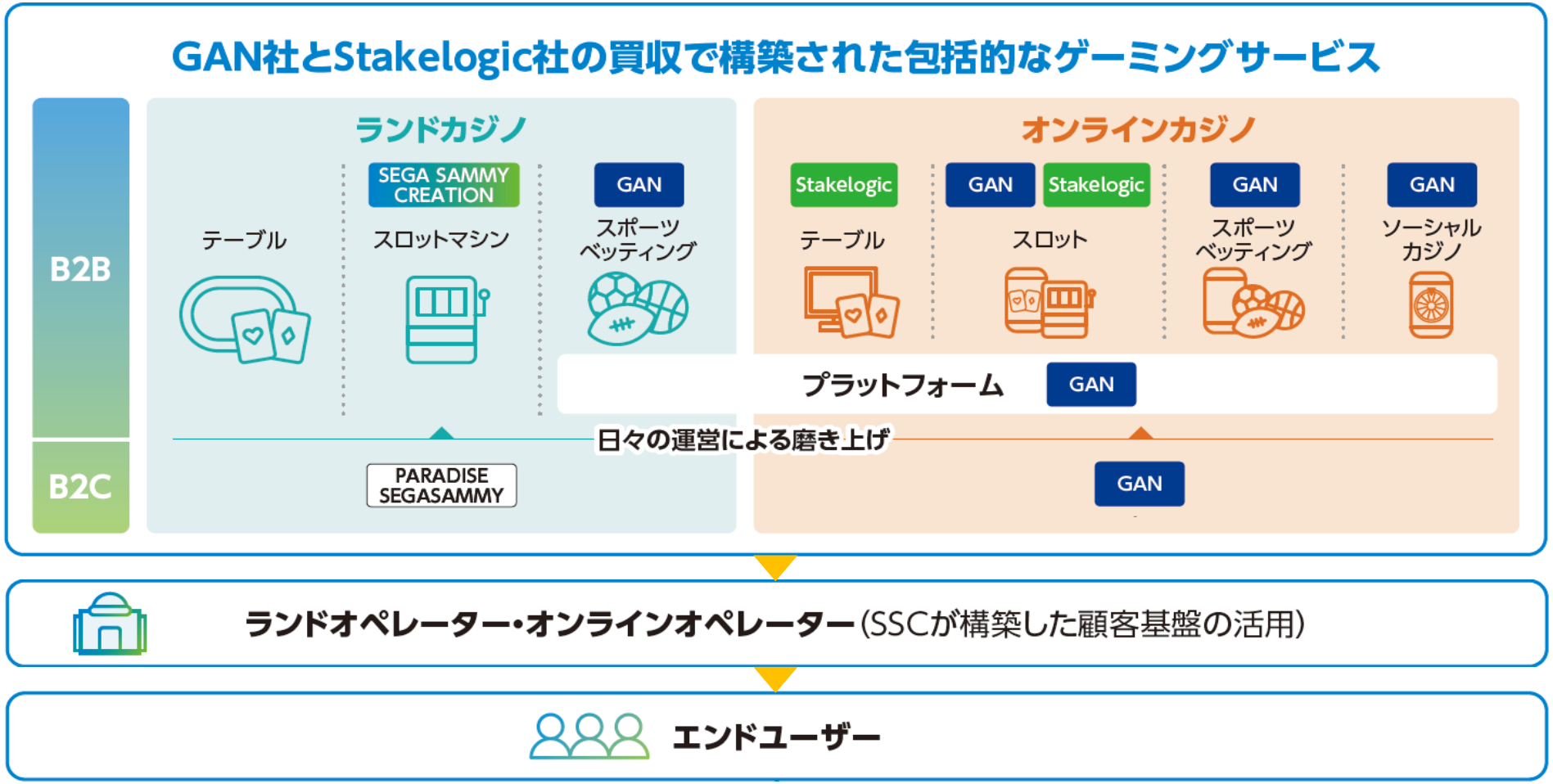
出典：MVB Bank “U.S. Online Gaming Report Spring 2023”

*オンラインポーカーのみが合法の州は含めない
*情報は2024/3期第2四半期決算発表時点（2023年11月8日発表）

- ✓ 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

今後の戦略

今後も成長が見込まれる米国オンラインゲーミング市場への本格的な参入を目指す
市場で戦うための競争力の源泉として、技術を有するGAN社・Stakelogic社を買収



1 セガサミーグループの概要

2 業績推移

3 中期計画（2025/3期～2027/3期）

4 **成長投資と株主還元**

成長投資と株主還元の考え方

【キャピタルアロケーションの方針】

＜キャッシュ原資＞

営業CF創出
（2025/3期～2027/3期累計）
約1,900億円

CS分野への開発投資控除前

現預金
（2024/3期末）
約2,200億円

運転資金
（2024/3期末）
約700億円

＜今後3年での配分イメージ＞

成長投資

- **CS分野への開発投資** 1,200億円＋
- **戦略投資** 800億円+
- **投資決定済み** 360億円

株主還元

その他投資CF、借入返済

運転資金

- **IPの成長加速のための開発投資拡充**
  - 日本スタジオの主力IP強化 900億円+
  - レガシーIP/Super Game 300億円＋
- **さらなる成長の柱の構築に向けた投資検討（M＆A含む）**
  - コンシューマ分野、ゲーミング事業
- **投資決定済み**
  - GAN（約160億円）、Stakelogic（約200億円）
- **利益成長に応じた株主還元**

  ＜株主還元方針＞
  - DOE3%以上または総還元性向50%以上のうち、高い方を採用し、配当または自己株式取得を通じて実施

※金額は発表当時の為替レートでの換算による

株主還元の基本方針

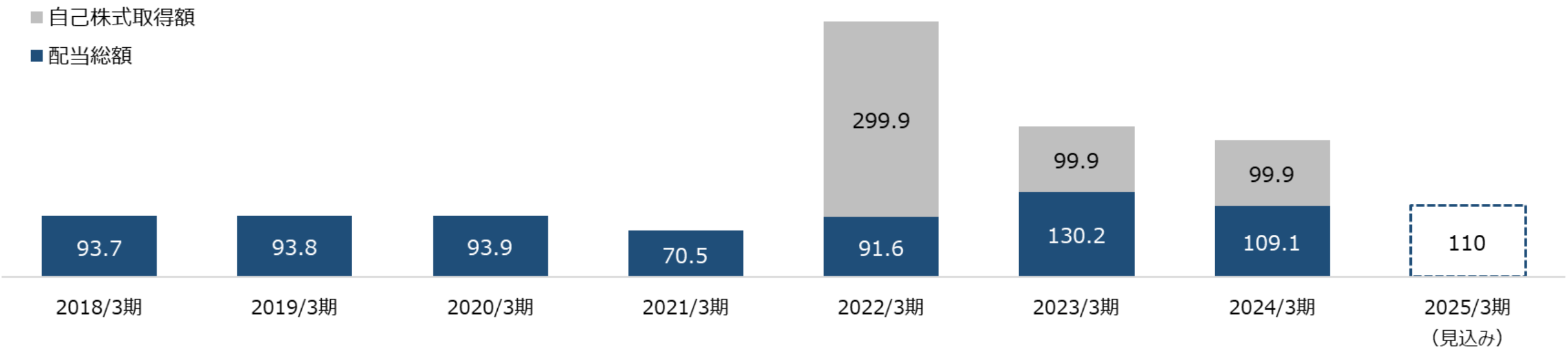
SEGASammy

■ 2022/3期より、新たな株主還元方針を導入

・DOE3%以上または総還元性向50%以上のうち、還元額が高い方を株主還元の基準とする
・配当または自己株式の取得を通じて還元

※2025/3期の株主還元額は暫定的にDOE3%の基準で算出
※実際の期末の還元額及び還元手法については、業績の進捗等による変動の可能性あり

株主還元額の推移



	2018/3期	2019/3期	2020/3期	2021/3期	2022/3期	2023/3期	2024/3期	2025/3期（見込み）
株主還元額	**93.7億円**	**93.8億円**	**93.9億円**	**70.5億円**	**391.5億円**[*1]	**230.2億円**[*2]	**209.1億円**[*3]	**約110億円**[*4]
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：27円	中間：25円 期末：25円[*5]
DOE[*6]	**3.0%**	**3.1%**	**3.1%**	**2.4%**	**3.1%**	**4.2%**	**3.3%**	**3%以上**
総還元性向[*7]	**105%**	**355%**	**68%**	**553%**	**106%**	**50%**	**63.3%**	**50%以上**

[*1]買付期間は、2021/11/9～2022/4/19
[*2]買付期間は、2023/5/1～2023/12/22
[*3]買付期間は、2024/9/2～2024/9/20
[*4]2025/3期の株主還元額は暫定的にDOE3%の基準で算出（2025/3期第3四半期決算にて公表の修正計画値ベース）
[*5] 2025/3期の期末配当は期初時点での配当予想
[*6] DOE（株主資本配当率）＝ 配当額 / 純資産
[*7] 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ついて

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2024

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/

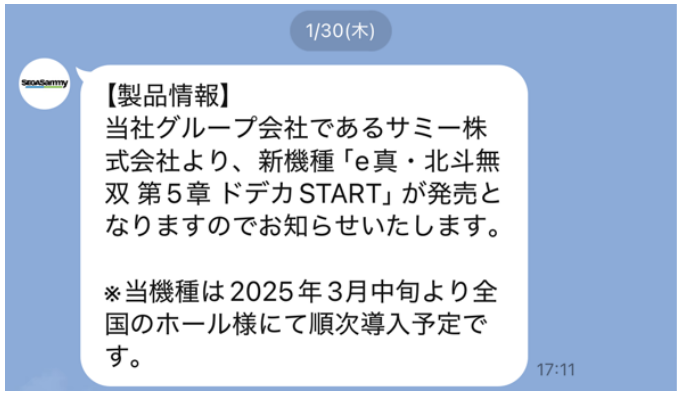
セガサミー　個人投資家向けサイト
「SS通信」イメージ

「統合レポート2024」

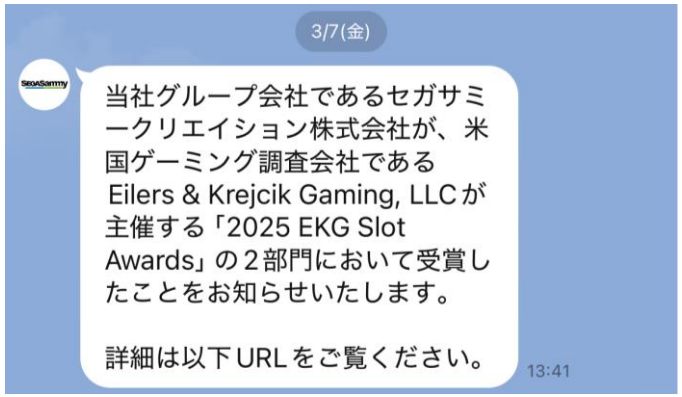
当社LINE公式アカウントについて

【LINE画面イメージ】

【新製品情報】



【適時開示情報】



LINE ID:
@segasammy_ir

06

補足

サステナビリティへの取り組み

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/

ESGに関する外部評価・レーティング等

MSCI ESGレーティング

MSCI ESG RATINGS

AAA

CCC	B	BB	BBB	A	AA	AAA

CDP

CDP Discloser 2024

- **Climate Change : B**
- **Water : C**

主なESG指数への採用状況

2025 CONSTITUENT MSCIジャパン
ESGセレクト・リーダーズ指数

2025 CONSTITUENT MSCI日本株
女性活躍指数 (WIN)

「Morningstar Japan ex-REIT
Gender Diversity Tilt Index」構成銘柄

FTSE Blossom Japan Sector Relative Index

S&P/JPX カーボン エフィシェント 指数

THE INCLUSION OF SEGA SAMMY HOLDINGS INC. IN ANY MSCI INDEX, AND THE USE OF MSCI LOGOS, TRADEMARKS, SERVICE MARKS OR INDEX NAMES HEREIN, DO NOT CONSTITUTE A SPONSORSHIP, ENDORSEMENT OR PROMOTION OF SEGA SAMMY HOLDINGS INC. BY MSCI OR ANY OF ITS AFFILIATES. THE MSCI INDEXES ARE THE EXCLUSIVE PROPERTY OF MSCI. MSCI AND THE MSCI INDEX NAMES AND LOGOS ARE TRADEMARKS OR SERVICE MARKS OF MSCI OR ITS AFFILIATES.

当社IRに対する外部評価

SEGASammy

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2024 金賞、業種別ランキング 機械部門 1位

■ **日興アイ・アール**
2024年度全上場企業ホームページ充実度ランキング
総合部門 最優秀サイト

■ **大和インベスター・リレーションズ**
IR表彰2024 優良賞

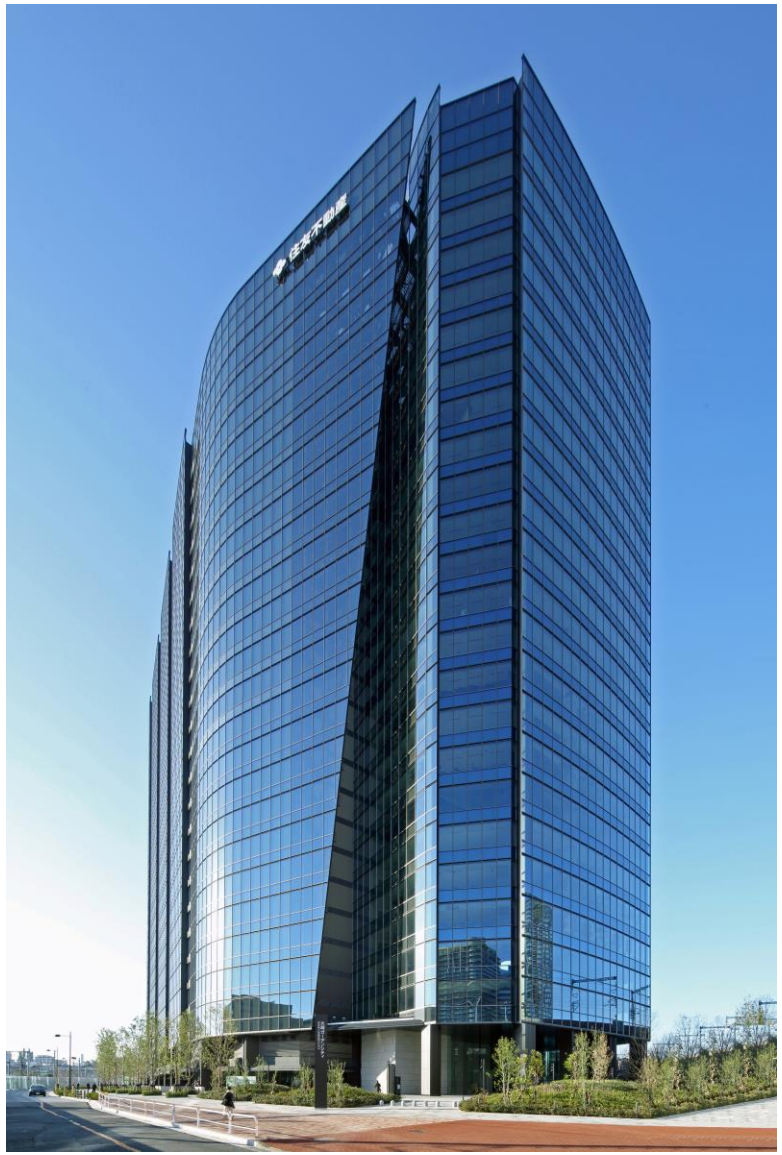
IR活動 評価

■ **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」（2024年度）
広告・メディア・エンタテインメント部門 第2位

会社概要

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	8,144名（連結）　(2024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



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	内海　州史
取締役	星野　歩
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（社外）	アンクル・サフ
取締役 監査等委員	石倉　博
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）	村崎　直子
取締役 監査等委員（社外）	牛島　真希子

株式の状況 （2024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	57,799名

属性別分布	（%）
金融機関	17.3
金融商品取引業者	1.1
その他法人	24.0
外国法人等	31.7
個人その他	15.1
自己株式	10.8

※単元未満の株式数含む

大株主の構成

株主名	所有株式数（千株）	持株比率（%）
株式会社ＨＳ Ｃｏｍｐａｎｙ	39,008	18.12
日本マスタートラスト信託銀行株式会社（信託口）	26,372	12.25
STATE STREET BANK AND TRUST COMPANY 505001	14,552	6.76
有限会社エフエスシー	13,682	6.35
株式会社日本カストディ銀行（信託口）	9,986	4.63

※当社は自己株式を25,974千株保有、上記大株主からは除外
※持株比率は、自己株式を除いた発行済株式総数に対する持株数の割合を表示

事業の歴史

『パチスロ北斗の拳』
©武論尊・原哲夫／コアミックス 1983
©Sammy

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

SEGA®

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
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』

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

SEGASammy CREATION

2024年
『Railroad Riches™』導入

『Railroad Riches™』
© SEGA SAMMY CREATION INC.

「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