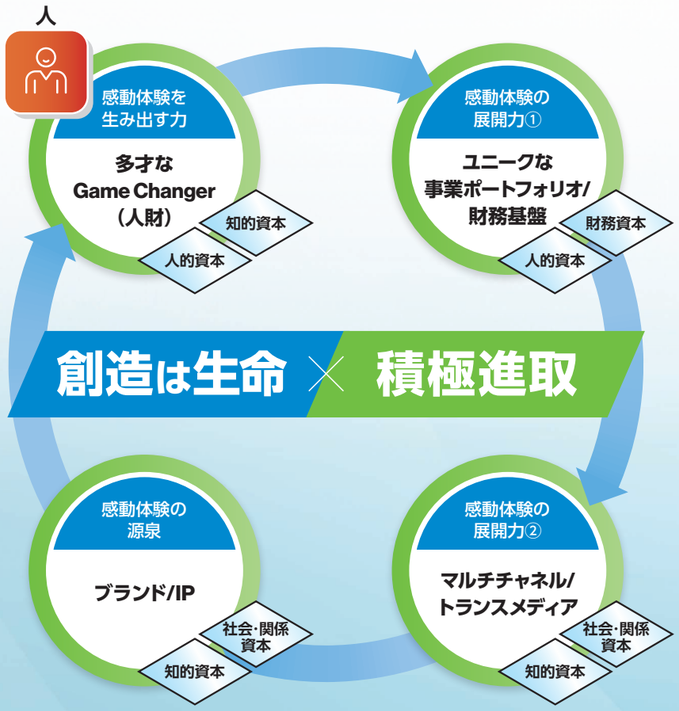
価値創造プロセス

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資本の増強と強みのさらなる強化

インプット	事業活動	アウトカム
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	企業価値の向上



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

製品/サービス　依存症　環境
自然資本
製造資本

マテリアリティの詳細は P.24

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.42

遊技機
詳細は P.46

ゲーミング
詳細は P.48

ガバナンス

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

Mission / Purpose

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。～