



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

2026年3月

【免責事項】

本資料に記載されている市場予測や業績見通し、計画、戦略、その他の将来に関する記述は、本資料作成時点において当社が入手可能な情報および当社経営陣の判断に基づいて作成されたものであり、将来の業績を保証するものではありません。これらの記載されている内容には、経済情勢、業界動向、競合状況、為替レート、金利、原材料価格、法令・規則の変更・改廃、大規模な自然災害、感染症の流行、紛争、サイバーセキュリティに関するリスク等の様々な要因による影響を受けうる不確実性が伴うため、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。当社は、本資料の更新又は改定の義務を負いません。

また、本資料に含まれる当社以外の情報は、公開情報等から引用しておりますが、その正確性や完全性を保証するものではありません。

本資料は投資の勧誘・推奨を目的としたものではありません。投資に関する判断は、必ずご自身の責任と判断において行ってください。

万が一、本資料の情報の利用者がこれにより何らかの損害を被ったとしても当社および情報提供者は一切の責任を負いません。

いかなる目的においても、本資料の複製、転載や内容の改変等を行わないようお願い致します。本資料の全部又は一部を引用される場合は、必ず、引用元を明記するか、本資料へのリンクをしていただきますようお願いいたします。

© SEGA SAMMY HOLDINGS INC. All Rights Reserved.

1 | **セガサミーグループの概要**

2 | **業績推移**

3 | **事業紹介**

4 | **成長投資と株主還元**

1 | セガサミーグループの概要

2 | 業績推移

3 | 事業紹介

4 | 成長投資と株主還元

2004年10月 経営統合

SEGA®

社是：創造は生命

 Sammy

社是：積極進取



SEGA Sammy

創造は^{いのち}生命×積極進取

Group Mission/Purpose

存在意義

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。～

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)
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。～

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

エンタメコンテンツ
セガブランド価値向上

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

サステナビリティ



人



製品/サービス



環境

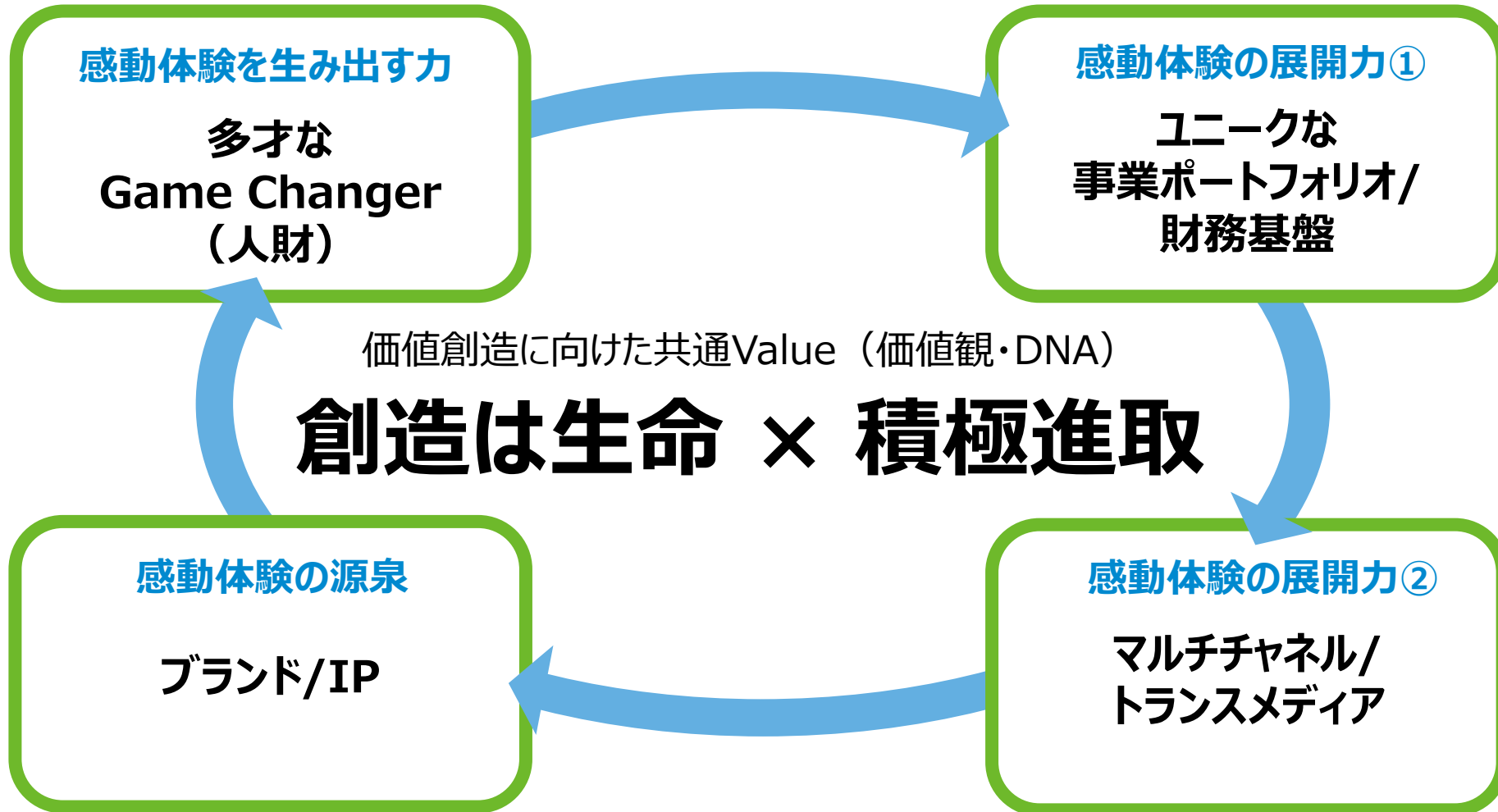


依存症



ガバナンス

価値最大化のための4つの強みのサイクル



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нда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。

事業別人員数・ブランド・中計方針

	人員数 (25/12末)	主なIP/ブランド	中計期間中の方針
エンタテインメント コンテンツ	6,586人	ソニック 龍が如く アトラス Football Manager Total War 等	積極的な投資実施と大きな成長
遊技機	1,168人	北斗の拳 北斗無双 甲鉄城のカバネリ 東京リベンジャーズ 等	安定的な利益貢献
ゲーミング	930人	Railroad Riches™ PARADISE CITY 等	買収2社のPMI実施 事業の確立へ

*臨時従業員は含まない

主なIP/ブランド (エンタテインメントコンテンツ事業)



コンシューマ分野 (フルゲーム)



映像分野



コンシューマ分野 (F2P)



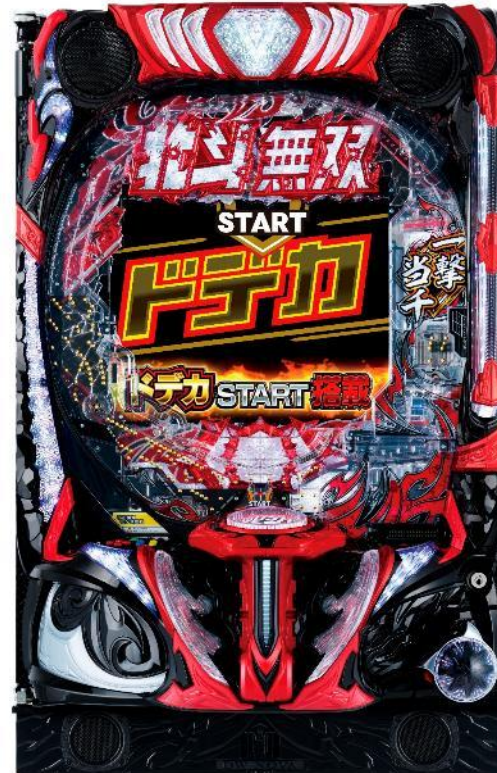
AM&TOY分野



パチスロ遊技機



パチンコ遊技機



カジノ機器の販売/製造/開発

SEGASammy
CREATION



「Railroad RICHES™」シリーズ

© SEGA SAMMY CREATION INC.

カジノを含む統合型リゾート



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）



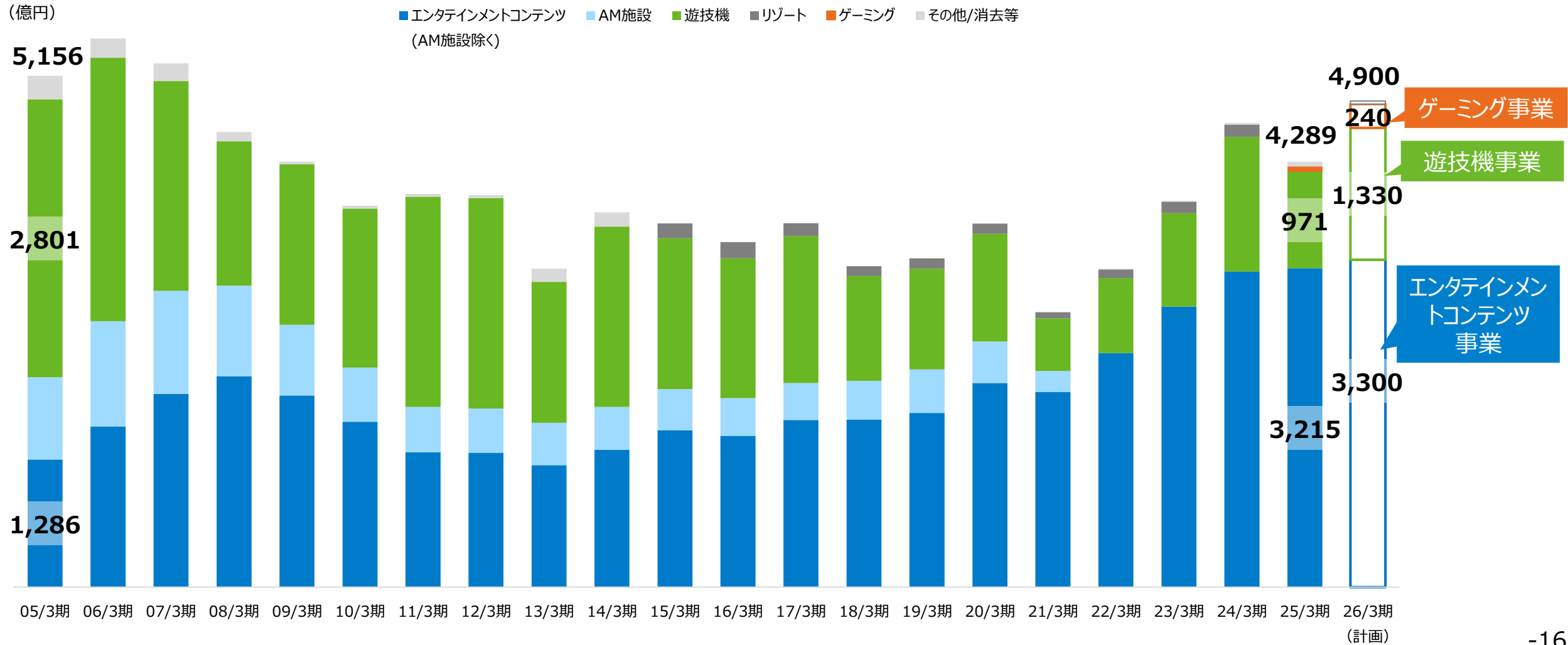
1 | セガサミーグループの概要

2 | **業績推移**

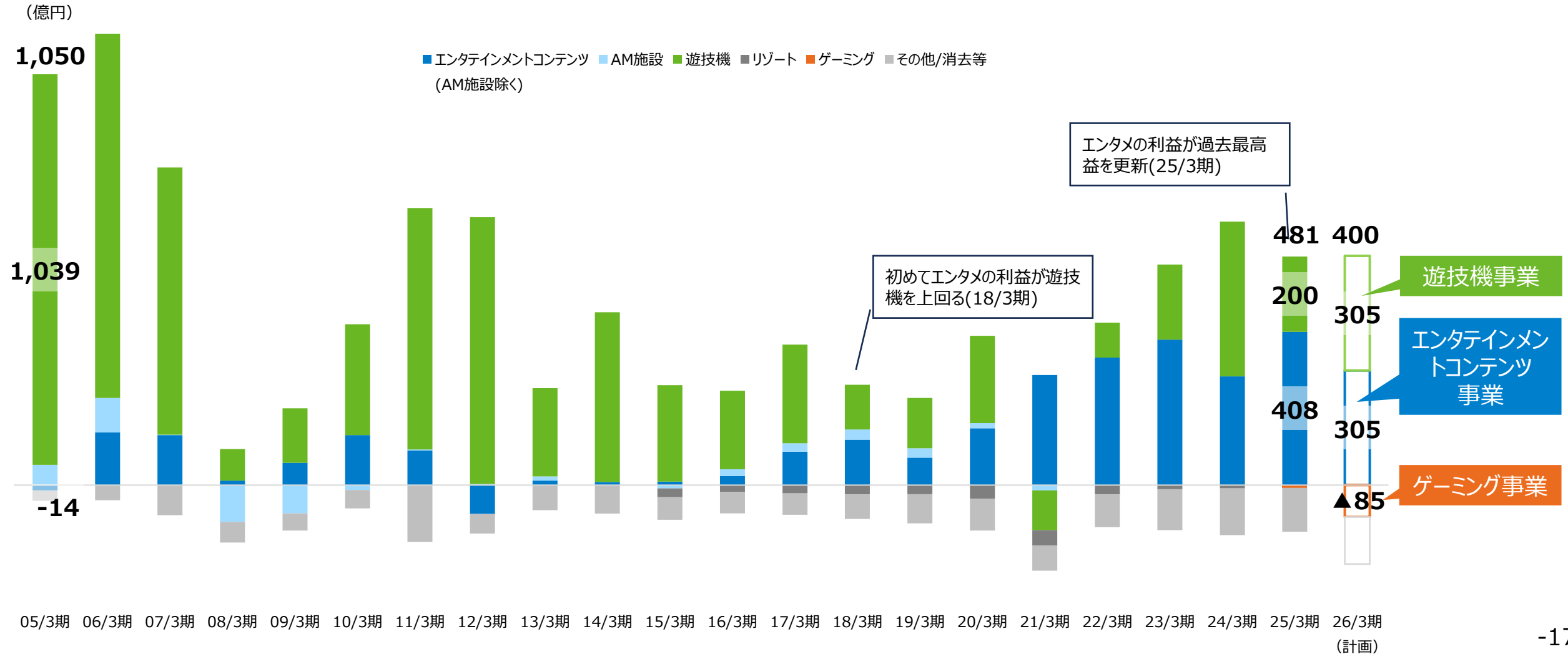
3 | 事業紹介

4 | 成長投資と株主還元

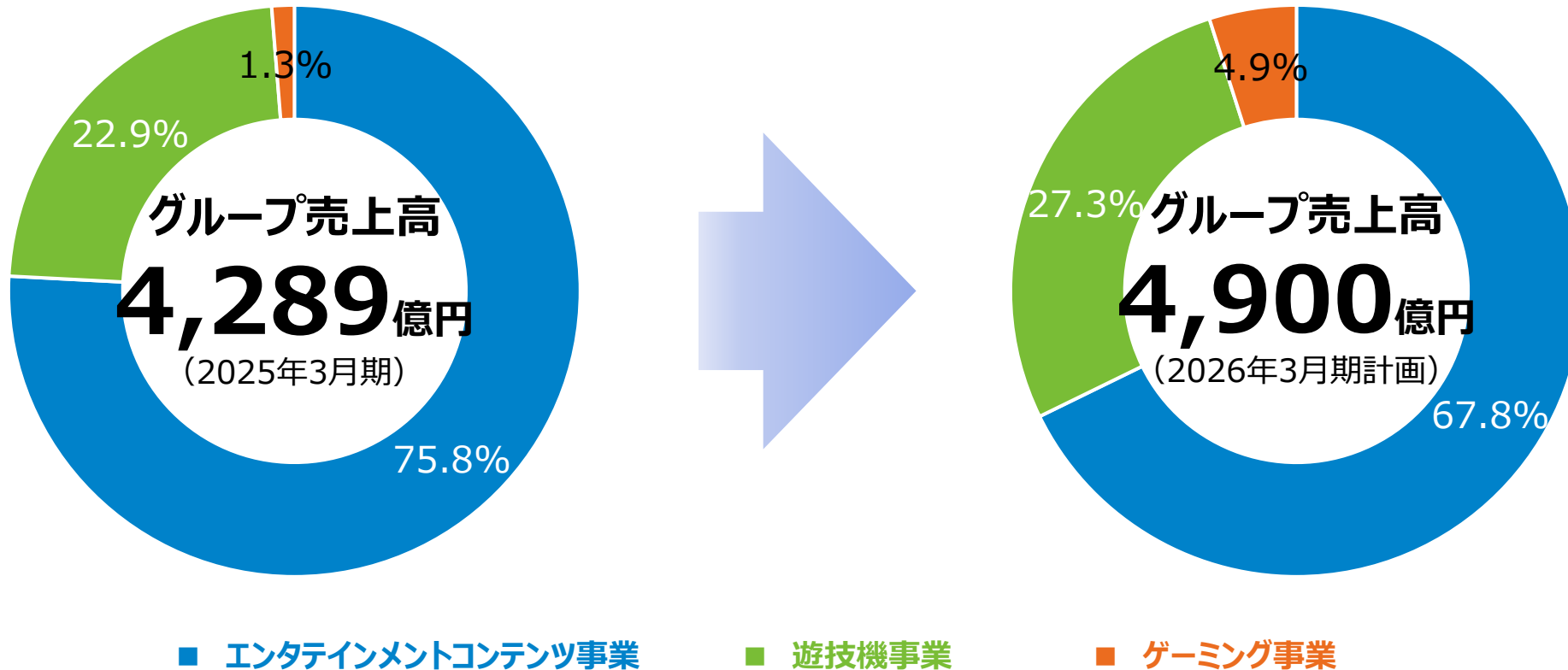
売上はエンタテインメントコンテンツ事業中心へ変化



利益面では過度な遊技機依存から脱却し、エンタテインメントコンテンツは最高益更新



エンタテインメントコンテンツ事業を柱とし、遊技機事業が底支え、ゲーミング事業が増加



※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）

※その他/消去等を除いた各事業の売上高（参考 2025年3月期実績：49億円 2026年度3月期計画：30億）

1

Rovio、Stakelogicにおける
のれん・その他の無形資産の減損

- Rovio : 約313億円
- Stakelogic : 約150億円を想定* (期末計上見込み)

*金額は精査中

2

キャピタルアロケーション方針
の見直し

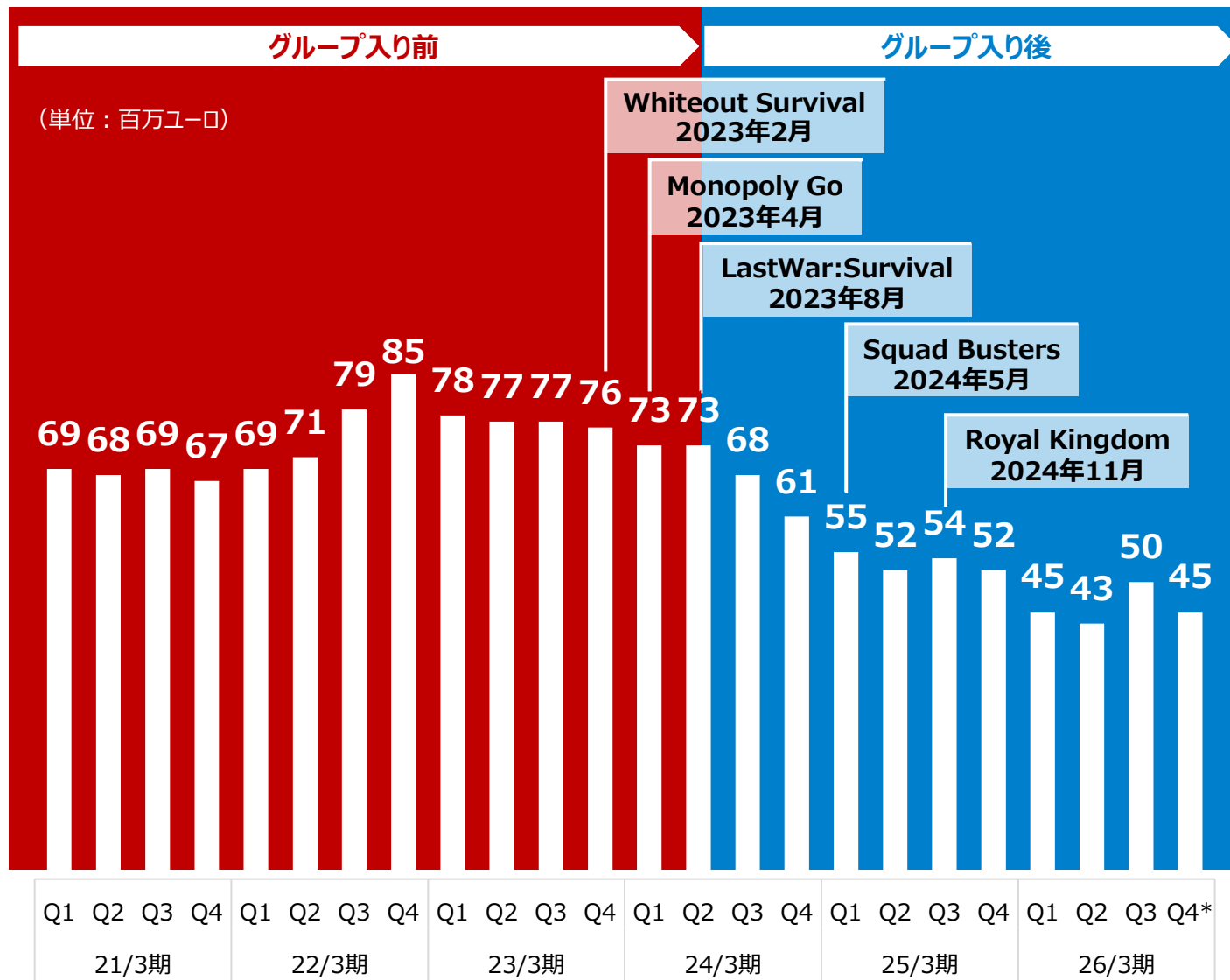
- 大型M&Aを当面凍結
- 200億円の自己株式取得を実施

3

業績予想を修正

- 減損実施に伴う特別損失計上
- 各セグメントの業績進捗を反映

Rovioの減損 売上高推移



- 当グループ入り以降、減衰傾向が続く
 - 他社大型タイトルの相次ぐローンチによるUA (User Acquisition) 環境の急激な悪化
 - 2026/3期は『アングリーバード2』でQ3に実施した大型イベント、プロモーション施策により持ち直しているものの、他タイトルの影響により全体では前期比減収見込み

*26/3期はQ3までは実績、Q4は見込み
 ※2024年3月期までは月次売上高データを4-3月で単純合算

1 主力IPに集中したゲーム展開

- 今後のゲーム開発・運営を「アングリーバード」や、「ソニック」をはじめとしたセガIPに集約

2 トランスメディア戦略の推進

- セガによる「アングリーバード」IPのトランスメディア展開
 - ・ 映画『The Angry Birds Movie 3』の公開
 - ・ ゲームとのシナジー効果、マーチャンダイジング展開を加速
 - ・ 欧米に加え、日本・アジアでの展開も強化

3 マネジメント体制の強化

- Kingでライブゲームスタジオのトップ等を歴任したDaniel SvärdがRovioのCOOに就任
- Candy Crushシリーズなどで培った運営ノウハウを生かし、既存タイトルのパフォーマンス改善と新作タイトルの成功に向けたPJ推進をリード

1 アプリ外決済の積極活用

- **アプリ外決済の積極活用による利益率向上**
 - ・ 5年後にRovioタイトルのアプリ外決済比率30%を目指す

2 UA費用効率の向上

- **マーケティング施策のアップデートによるUA費用効率の向上**
 - ・ トランスメディア施策を活用したオーガニックUAの促進
 - ・ インフルエンサー、クリエイタープログラムの活用

3 固定費の適正化

- **開発へのAI活用**
- **開発スタジオ、間接部門の効率化等**

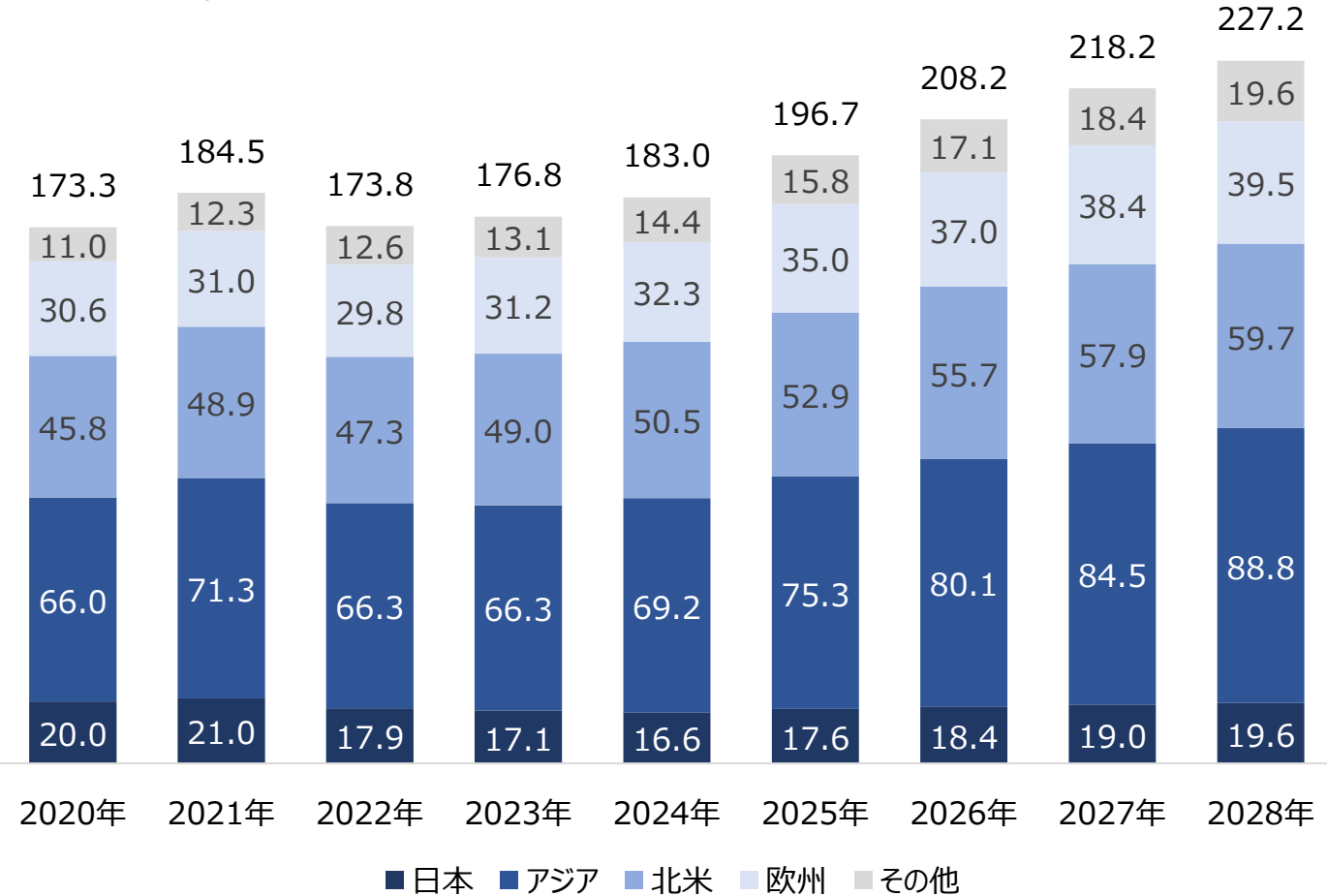
- 1 | セガサミーグループの概要
- 2 | 業績推移
- 3 | 事業紹介**
- 4 | 成長投資と株主還元

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)



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

※「Newzoo Global Games Market Data November 2025」を元に自社推計、2025年以降は予測

主力IPを活用したタイトルを安定的に投入



ソニックスーパーstars(24/3期)	243万本
ソニックフロンティア(23/3期)	457万本
Sonic Dash(13/3期)	6.76億DL



ペルソナ3 リロード(24/3期)	207万本
ペルソナ5 シリーズ(16/3期)	1,300万本



龍が如く8 (24/3期)	166万本
龍が如く7 光と闇の行方(20/3期)	286万本

2026/3期



ソニックレーシング クロスワールド
(2025/9/25)



Football Manager 26
(2025/11/5)

2027/3期

主カタイトル4本以上
(欧州IPタイトル含む)

主要IP新作
複数発売予定

欧州IP、レガシーIP作品
複数発売予定

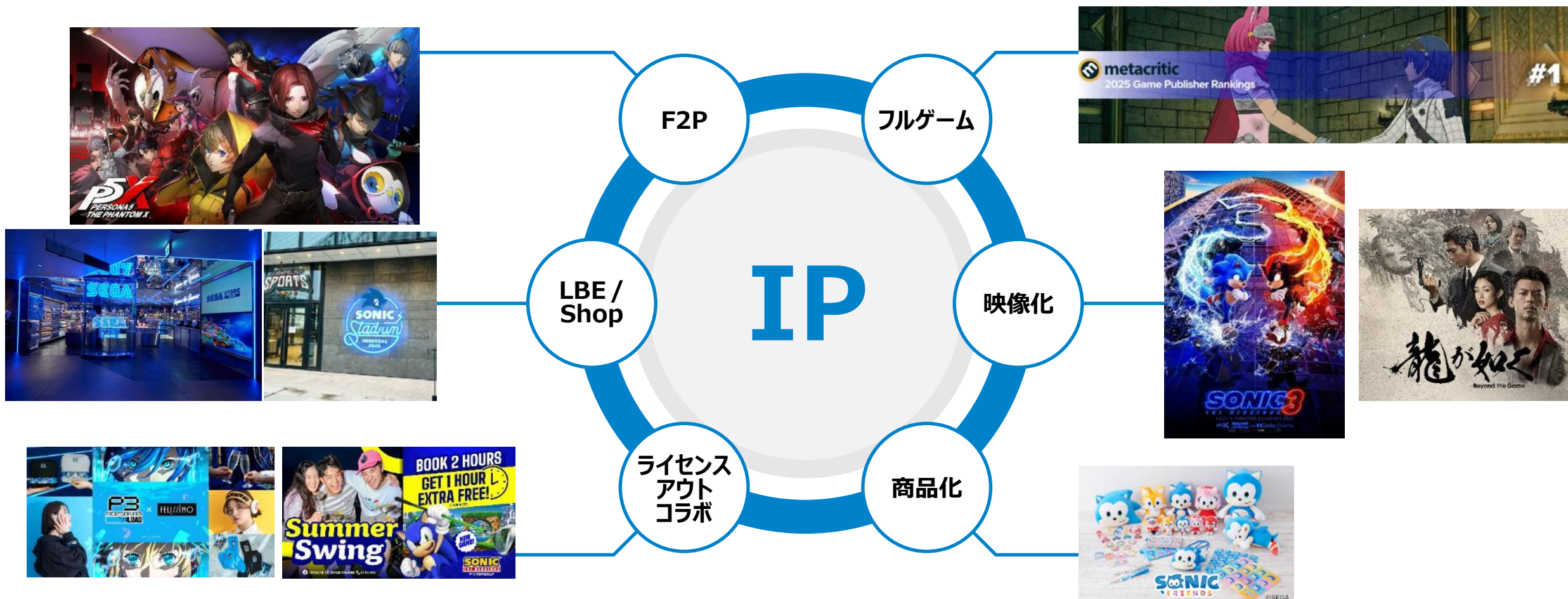
2028/3期

主カタイトル4本以上
(欧州IPタイトル含む)

主要IP新作
複数発売予定

欧州IP、レガシーIP作品
複数発売予定

ソニックをはじめとしたグローバルIPポートフォリオを多面展開

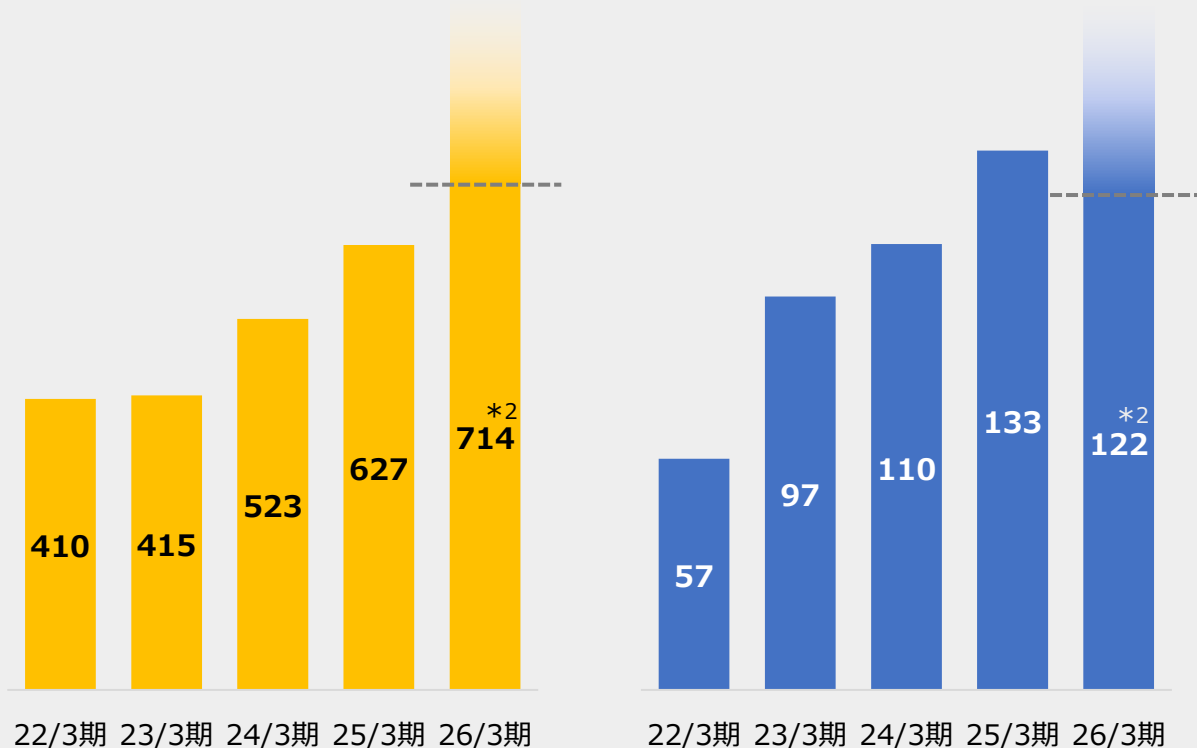


トランスメディア事業の売上は順調に成長

ライセンサー社数*1推移

ライセンス収入推移

(単位：億円)



- ライセンサー社数は、Q3末時点にて25/3期を超過
- 従来の代理店による展開からセガでの展開に切り替え、セガのトランスメディア展開ノウハウを活用
- 「ソニック」「アングリーバード」の映画公開を2027/3期に控え、話題性の向上を見込む
 - The Angry Birds Movie 3 (2026/12/23)
 - Sonic the Hedgehog 4 (2027/3/19)

*1 ライセンサー社数は、その期に売上を計上した取引先数

*2 2026/3期Q3末時点

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.

全世界興行収入

3.2億ドル

4.0億ドル

4.9億ドル

Rotten Tomatoes*
Tomatometer score
Popcornmeter score

64%

93%

69%

96%

86%

95%

*「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。

※数字はいずれも2026/2/25時点

トランスメディア戦略を体現する実店舗 豊富なIPの多面展開の実例を提示



2025年
5月
OPEN

セガオフィシャルリアル店舗
「SEGA STORE SHANGHAI」



2025年
7月
OPEN

セガオフィシャルリアル店舗
「SEGA STORE TOKYO」

トランスメディアによる「アングリーバード」IPの成長

- ライセンスビジネス体制強化



- 2026年より「アングリーバード」IPのライセンス事業をセガのトランスメディア事業に統合
- 従来の欧米中心の展開から日本・アジアへの取り組みを開始

- 映画『The Angry Birds Movie 3』公開予定



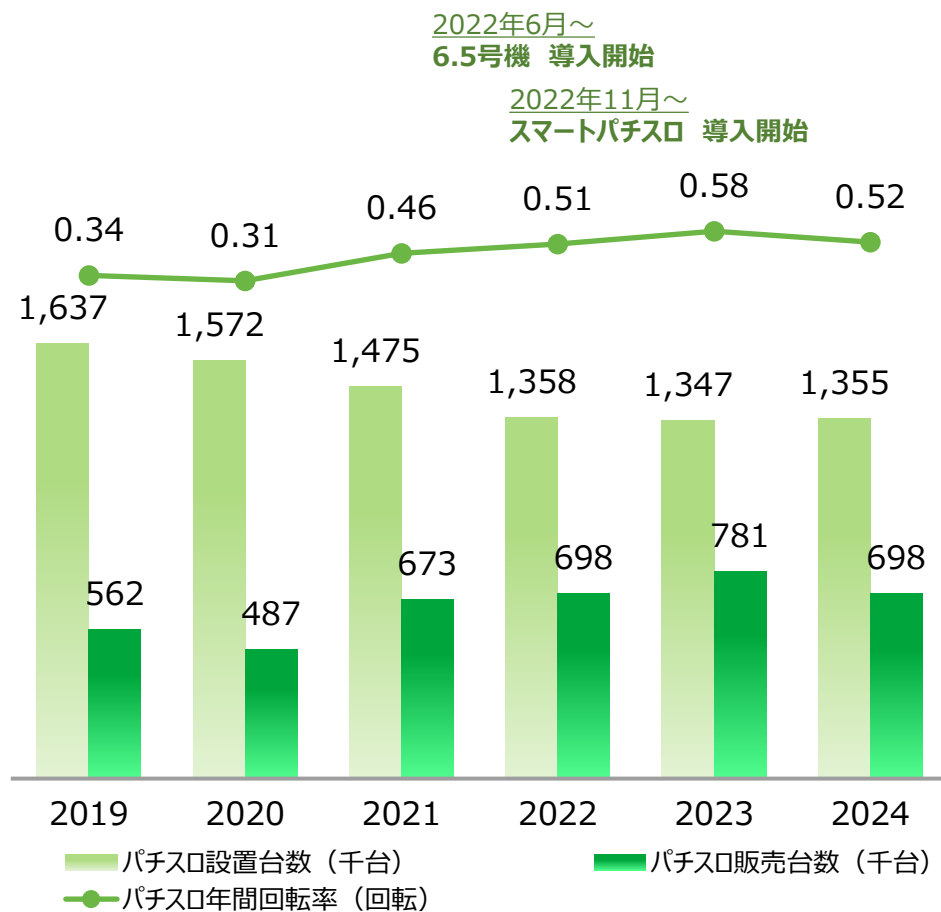
- セガも製作に参画し、ソニック映画で蓄積したノウハウを活用
- ゲームとの相乗効果、マーチャンドアイジング等の積極展開を計画

遊技機事業

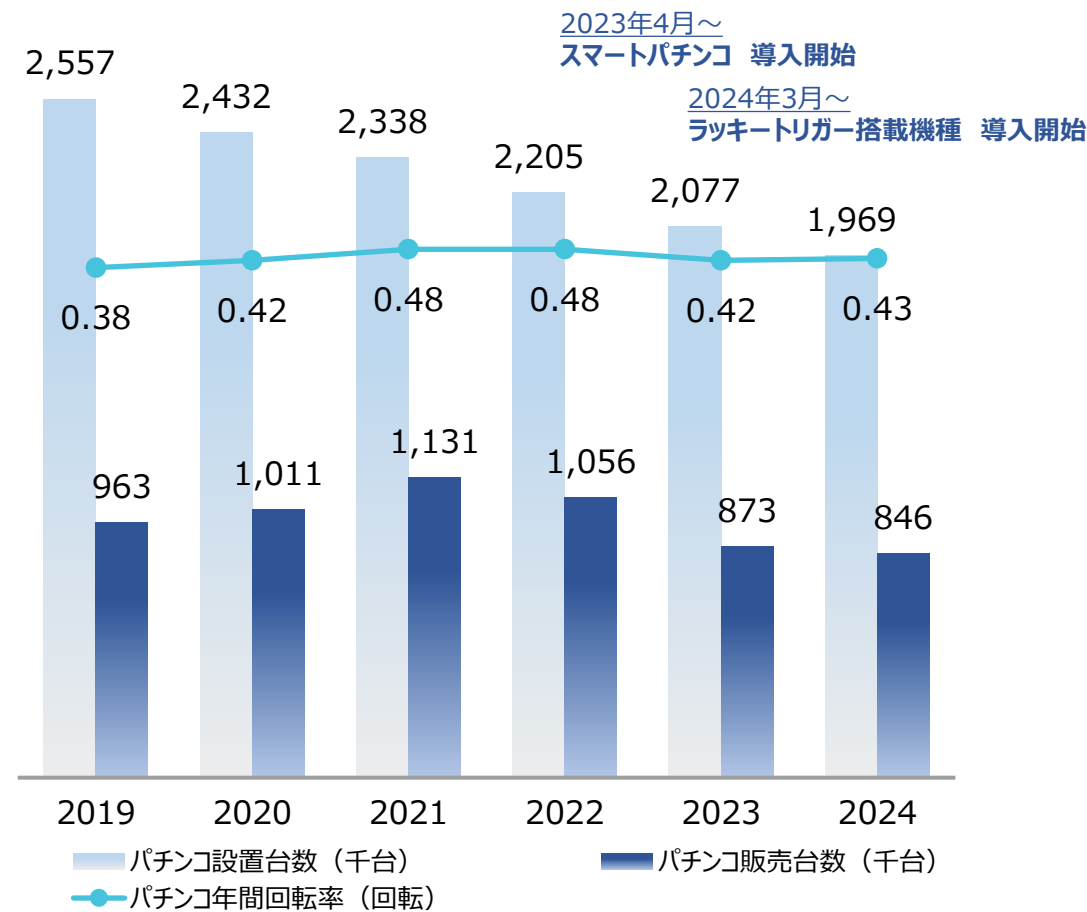
Pachislot and Pachinko Machines Business

足元ではパチスロの回復により、市場環境は堅調に推移

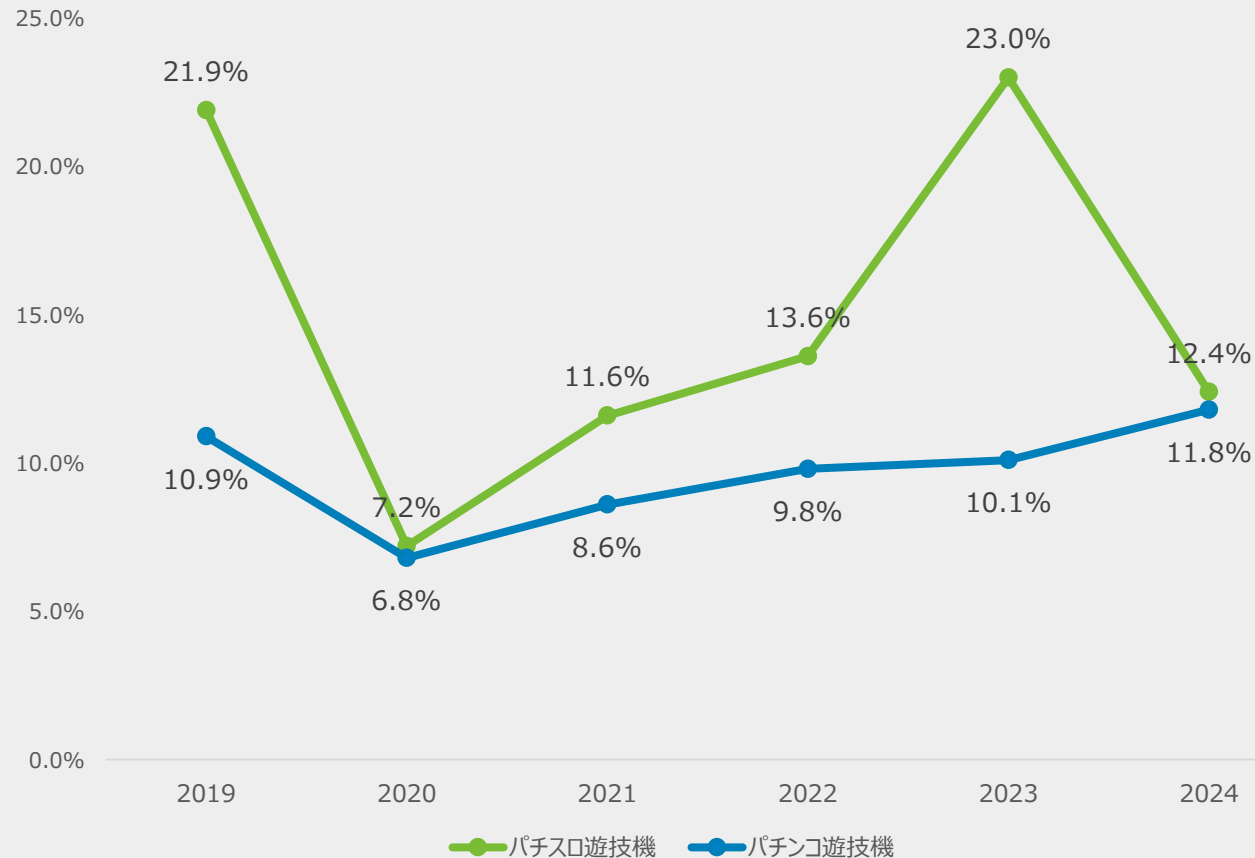
【パチスロ】



【パチンコ】

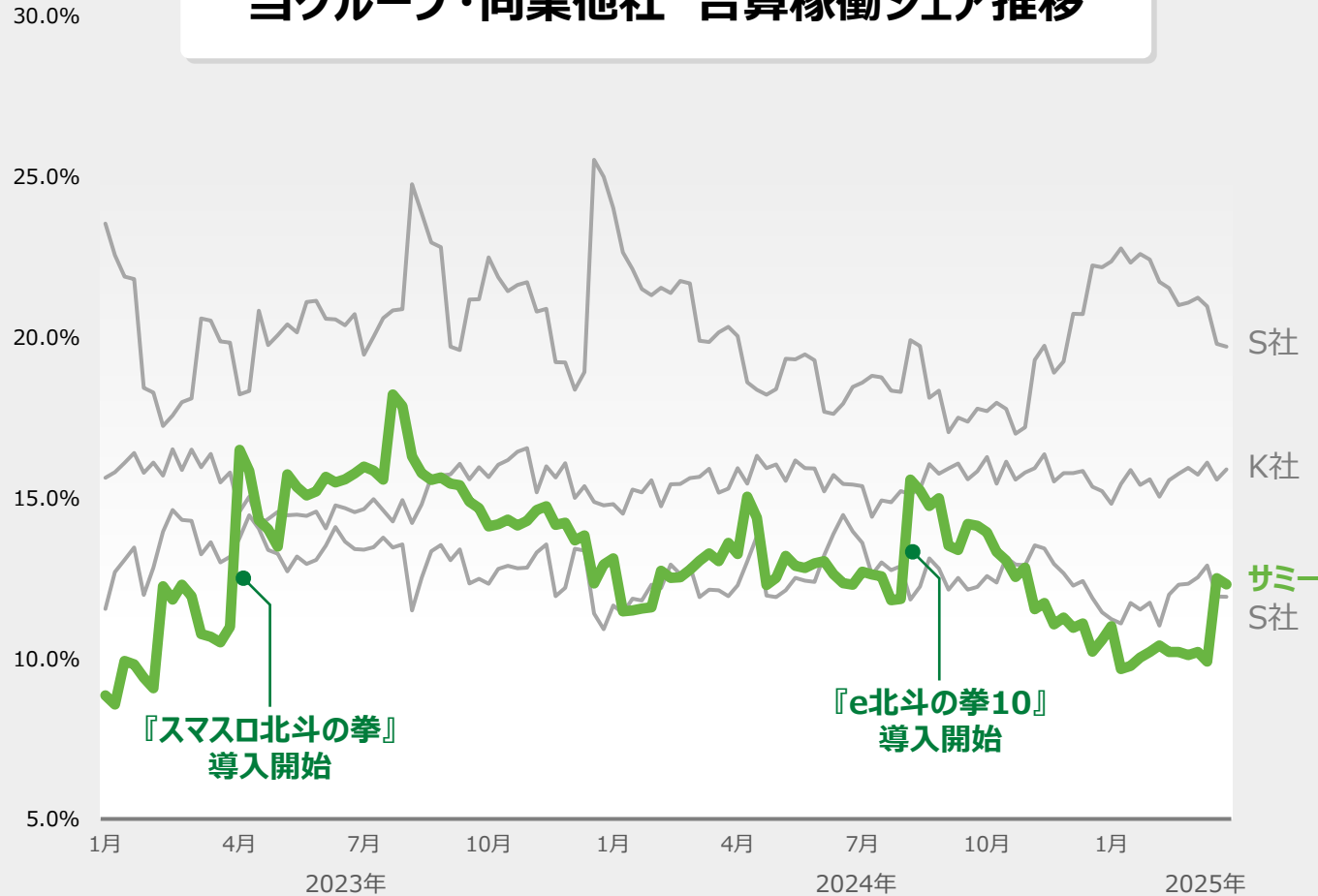


当グループ 遊技機年間販売台数シェア推移



- パチスロ遊技機：10～20%で推移
- パチンコ遊技機：10%前後で推移

当グループ・同業他社 合算稼働シェア推移



合算稼働シェア順位*1

2024/3期			2025/3期		
1位	S社	21%	1位	S社	19%
2位	K社	15%	2位	K社	16%
3位	サミー	14%	3位	S社	13%
4位	S社	13%	4位	サミー	12%

※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、掲載期間は2023年1月~2025年3月
 ※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
 *1: 期中平均にて算出(期を跨ぐ週は計算より除外)

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*	シリーズ名	累計 タイトル数*	累計 販売台数*
北斗の拳	42	約 319 万台	北斗無双	15	約 32 万台
アラジン	15	約 58 万台	エウレカセブン	11	約 20 万台
獣王	16	約 51 万台	〈物語〉シリーズ	14	約 17 万台
蒼天の拳	17	約 50 万台	コードギアス	6	約 9 万台

今期はリバイバルタイトルのパチスロを中心に販売を伸ばす



スマスロ 化物語



スマスロ 北斗の拳 転生の章2



スマスロ 攻殻機動隊

業界初の人気IPを新規活用、新たな主カシリーズの創出を目指す



スマスロ 東京リベンジャーズ



e 東京リベンジャーズ

その他タイトル
※以下は27/3期以降投入予定



業界活性化に向け、今期パチスロの新筐体を投入

交換イメージ図



- ホールにおける製品入替時、筐体全てではなく、一部の部品交換のみで完了

ホール : 入替時のコスト負担軽減

サミー : 従前の台あたり粗利水準を確保

ゲーミング事業

Gaming Business



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



『パラダイスシティ』

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



PARADISE CITY

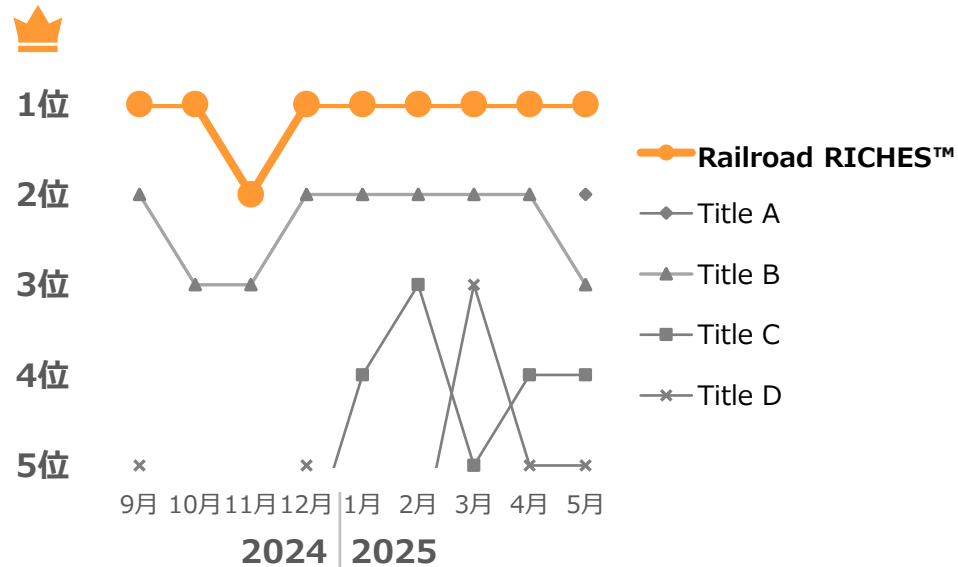
韓国初のIR施設*
『パラダイスシティ』を運営

*IR施設：統合型リゾート施設

「Railroad RICHES™」シリーズ

「Railroad RICHES™」シリーズが高稼働を継続、業界アワードを受賞

● Top Indexing Games-Core, Parent Theme



● 2025 EKG Slot Awardsで2部門受賞

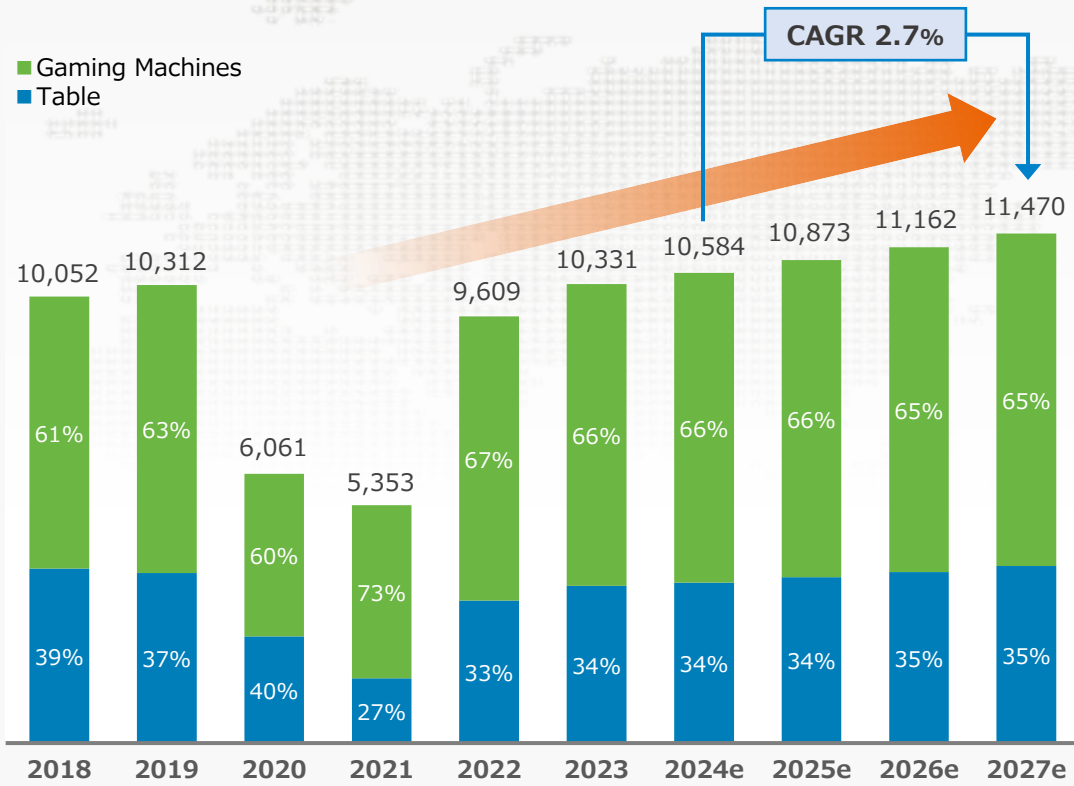
- Top Performing New Core Cabinet
- Top Performing Game from an Emerging Supplier



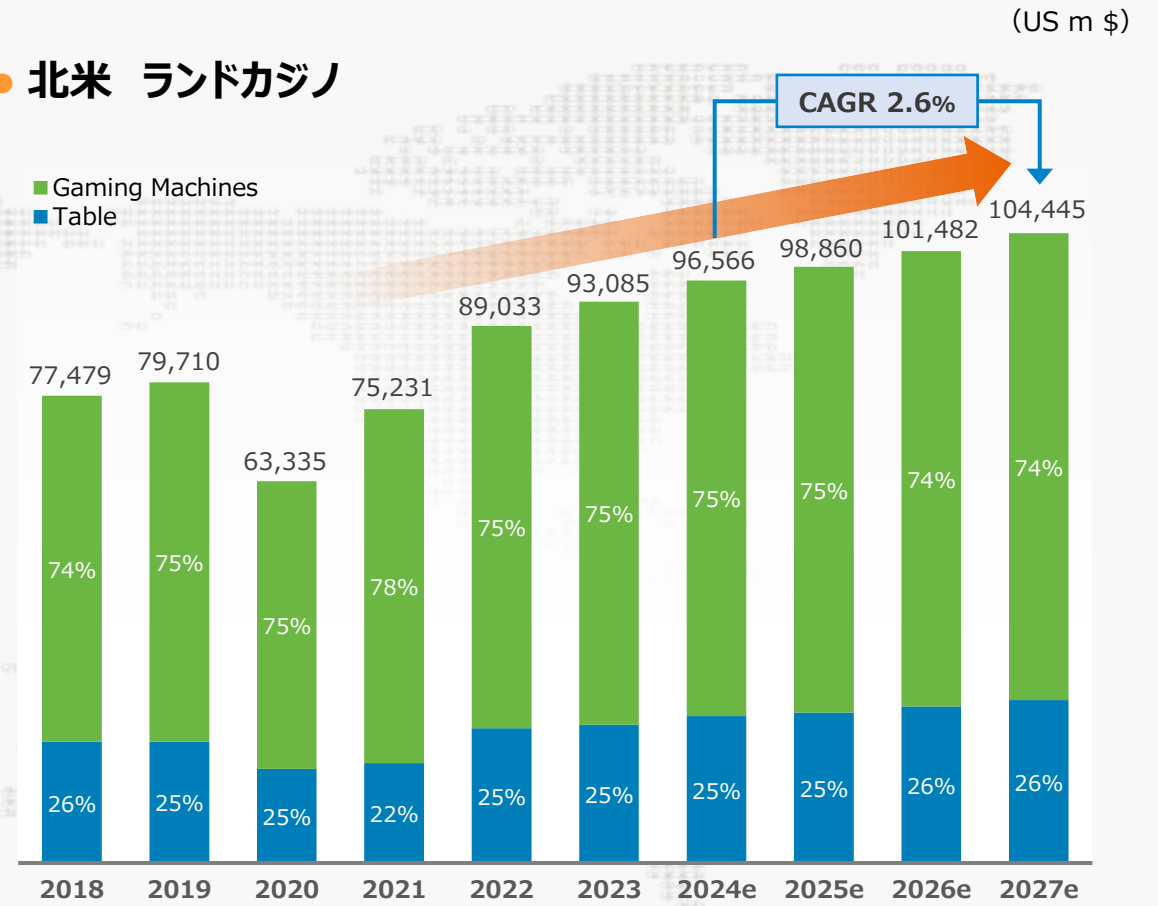
*米国ゲーミング調査会社である Eilers & Krejcik Gaming, LLC が発行する“U.S. & Canada Game Performance Report”における“Top Indexing Games-Core, Parent Theme”ランキングより。グラフ内の月はレポート発行月。
© SEGA SAMMY CREATION INC.

巨大なランドカジノ産業の安定成長が継続

● 欧州 ランドカジノ

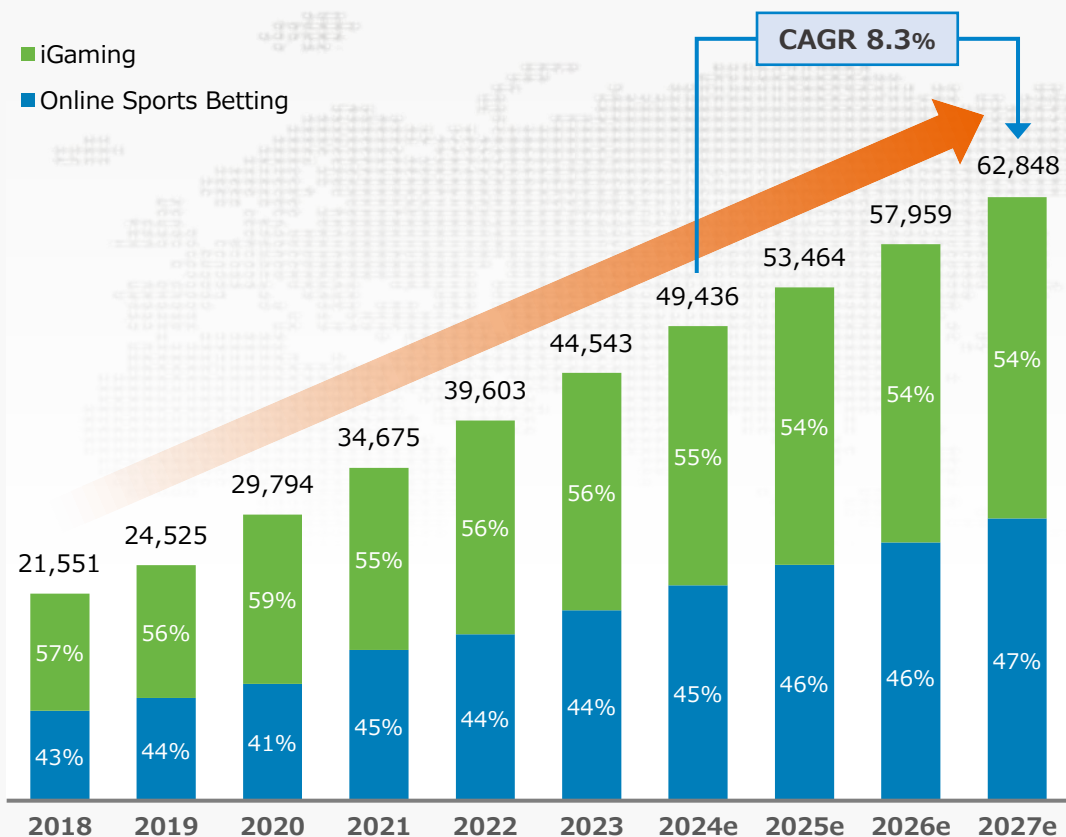


● 北米 ランドカジノ

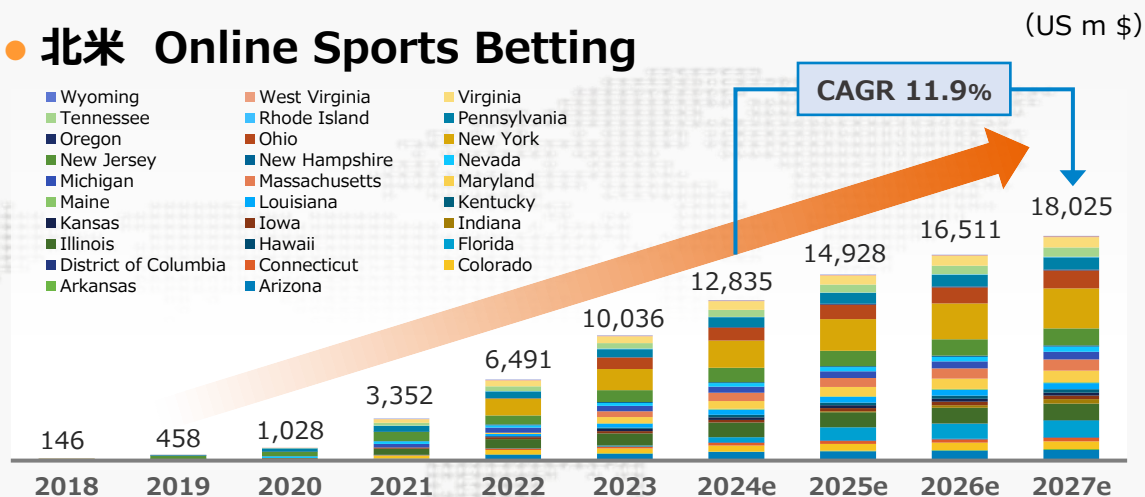


オンラインゲーミングの合法化に伴い、Sports Betting、iGamingが急成長

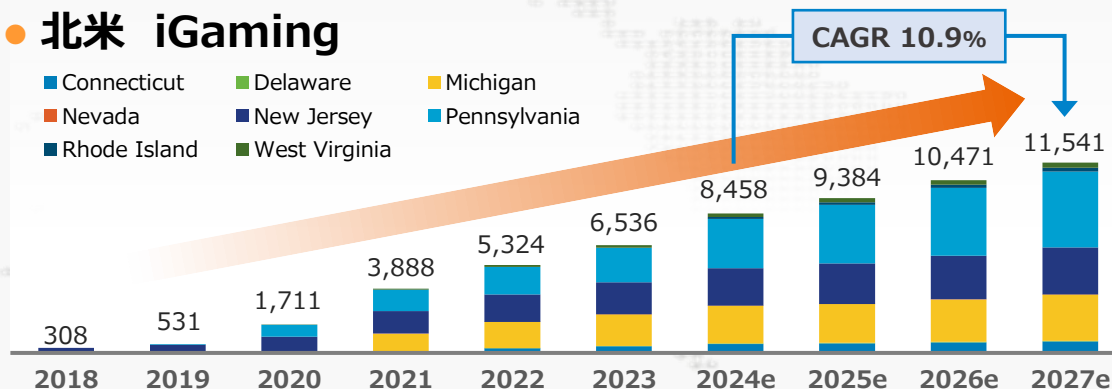
● 欧州 Online Sports Betting / iGaming



● 北米 Online Sports Betting (US m \$)



● 北米 iGaming



買収により、オムニチャネル戦略に必要な オンライン機能のケイパビリティを補完

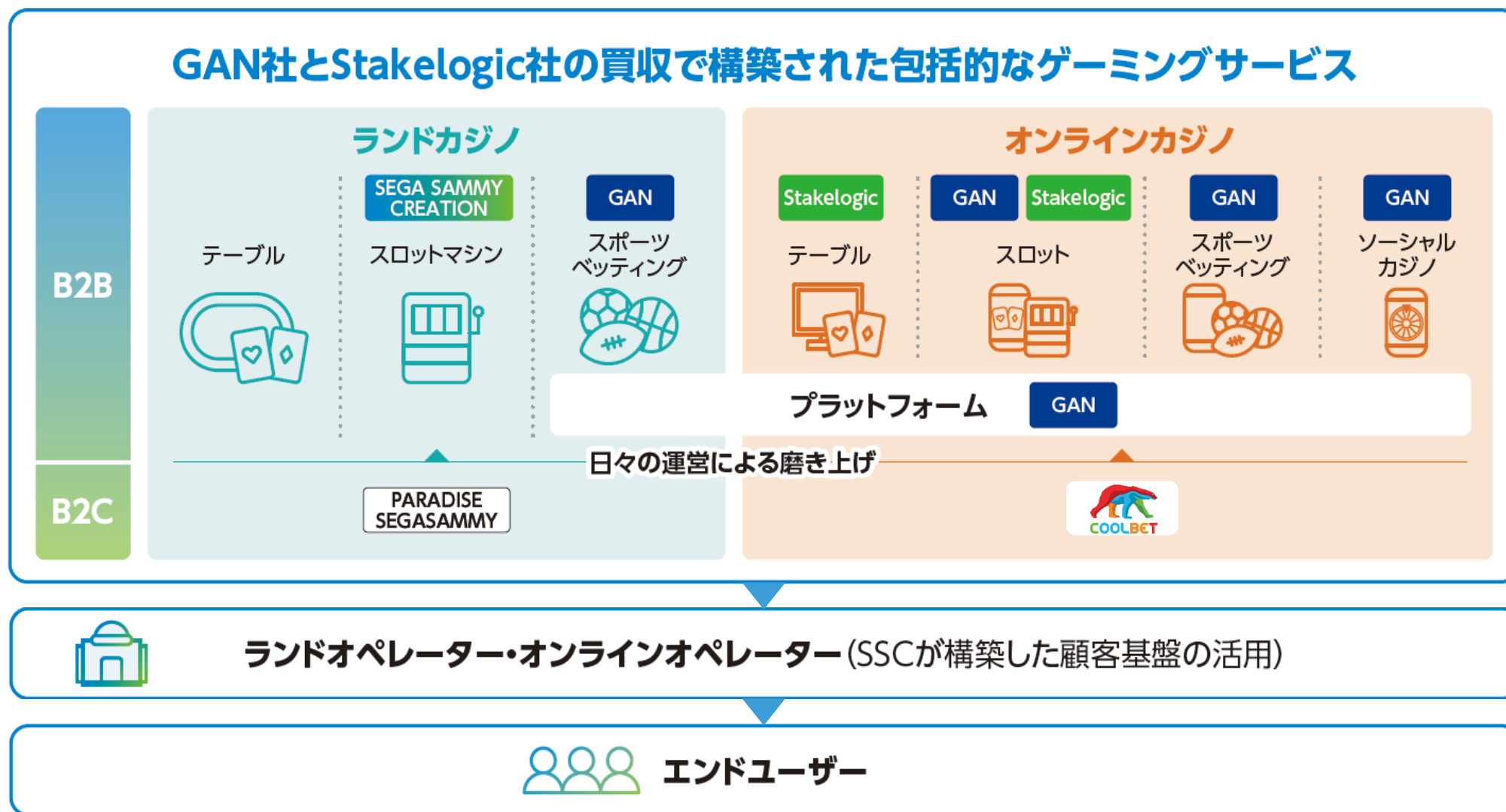
プラットフォーム・プロバイダー

GANTM



コンテンツ・プロバイダー

STAKELOGIC[®]
THINK BIGGER



B2Bオムニチャネルソリューションプロバイダー

～中期計画

中長期

完了

STEP 1



**GAN、
Stakelogic買収**

- オンラインゲーミング/ソーシャルカジノ市場で戦うための競争力の源泉として、B2Bプラットフォームを中心とする技術基盤、およびコンテンツを確保

STEP 2



**B2Bソリューションの
提供開始**

- SSCのチャンネルを通じて、ランド/オンラインオペレーターを中心に包括的なゲーミングサービスの提供を開始
- B2Bソリューションの企画開発を推進

STEP 3



ゲーミング事業確立

- 事業収益基盤を整備し、セガサミーグループの第三の柱を確立

サービス提供地域の
拡張を含めた、
更なるビジネスの
拡大へ

主要顧客

- 中堅カジノオペレーター
- 有力なトライバルカジノ

Yaamava' Resort & Casino at San Manuel

Seminole Hard Rock Hotel and Casino

Penn Entertainment

Pechanga Resort Casino

Graton Resort & Casino

Station Casinos

- 1 | セガサミーグループの概要
- 2 | 業績推移
- 3 | 事業紹介
- 4 | **成長投資と株主還元**

キャピタルアロケーション方針の見直し

キャピタルアロケーション

(2024年5月公表)

<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

※成長領域への
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

<現中計期間での配分イメージ>

**CS分野への
開発投資**
1,200億円+

GAN買収 149億円
Stakelogic買収
213億円

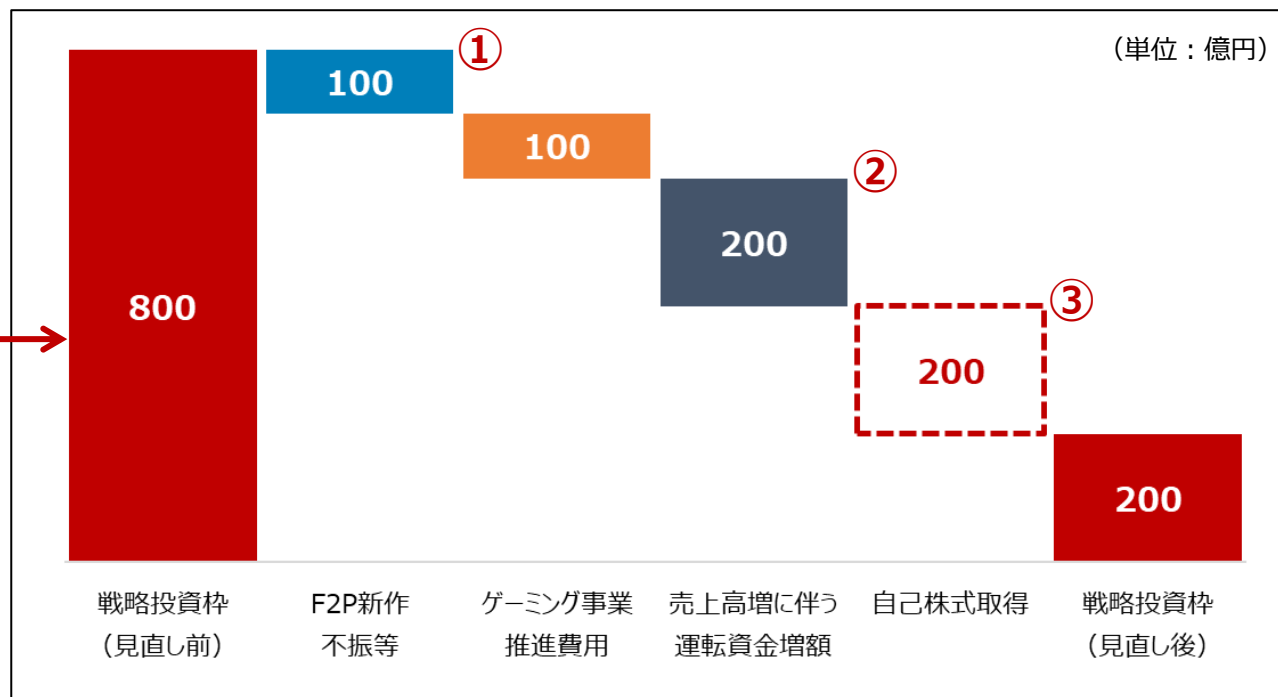
戦略投資
800億円+

株主還元

その他投資CF、借入返済

運転資金

**成長
投資**



【見直しのポイント】

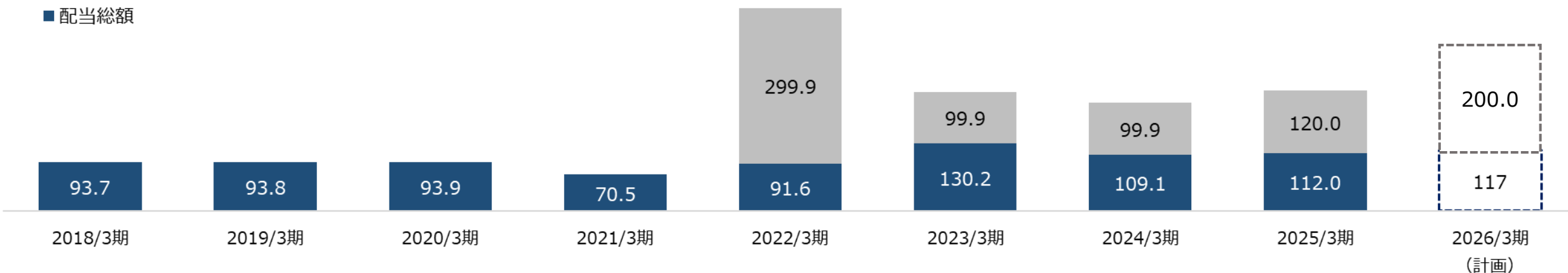
- ① F2P新作の不振等による営業CFの減少
- ② ゲーミング事業2社買収に伴う売上高増加により運転資金を増額
- ③ 大型M&Aを凍結し、自己株式を取得、戦略投資枠を見直し

■ 株主還元方針

- ・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本とする
- ・配当または自己株式の取得を通じて還元

【株主還元額の推移】

■ 自己株式取得額
■ 配当総額



	2018/3期	2019/3期	2020/3期	2021/3期	2022/3期	2023/3期	2024/3期	2025/3期	2026/3期 (計画)
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	232.0億円*4	約317億円*5
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：27円	中間：27円 期末：28円
DOE*6	3.0%	3.1%	3.1%	2.4%	3.1%	4.2%	3.3%	3.0%	3%以上
総還元性向*7	105%	355%	68%	553%	106%	50%	63.3%	51.5%	—

*1 自己株式の取得期間は、2021/11/9～2022/4/19 *2 自己株式の取得期間は、2023/5/1～2023/12/22 *3 自己株式の取得期間は、2024/9/2～2024/9/20

*4 株主還元額には、役員報酬BIP信託口及び株式付与ESOP信託口に対する配当金支払額を含んでおります。DOE及び総還元性向は、この配当金総額に基づき算出しております。

*5 期初の配当予想は暫定的にDOE3%の基準で算出する事から、2026/3期の配当予想は、通期で55円（中間27円、期末28円）としており、これによる株主還元額は約117億円程度となる見込み

なお、2026/2/13公表の通り、上限200億円の自己株式取得を実施。（取得期間：2026/2/16/～2026/7/31まで）

※実際の株主還元額及び還元手法は、業績の進捗等によって変動する可能性があります。

*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) / 親会社株主に帰属する当期純利益

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「セガサマニア」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2025

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
「セガサマニア」イメージ

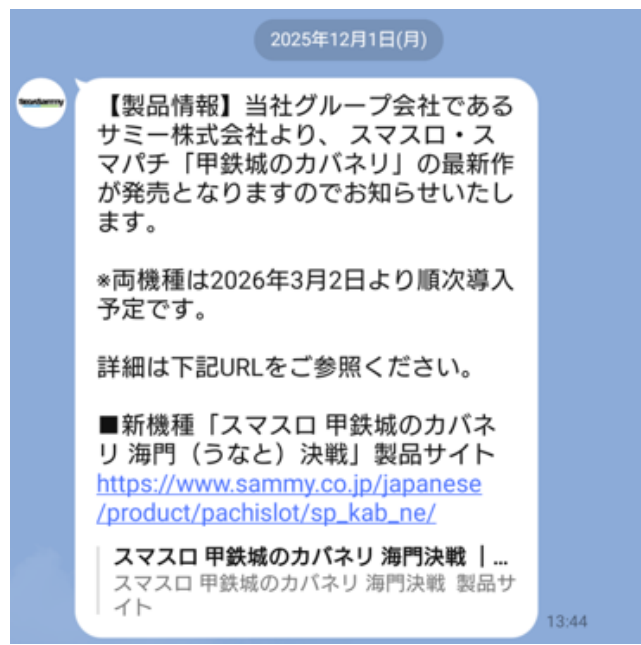


「統合報告書2025」

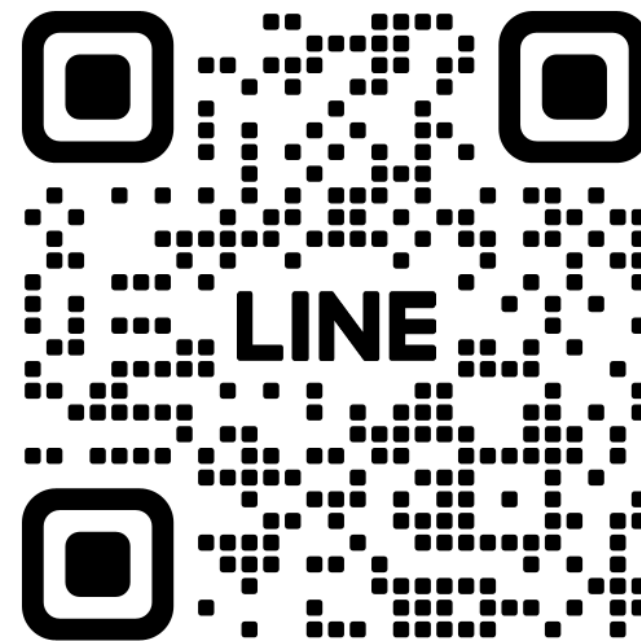
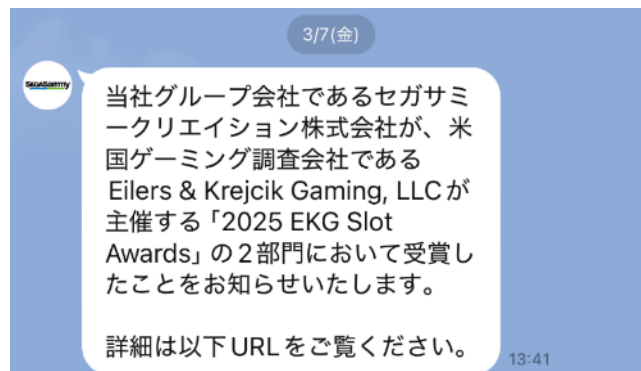
【LINE画面イメージ】



【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/>



News 最新ニュース

- 2025/11/14 企業 サステナビリティ
 LGBTQ+の取り組みを評価する「PRIDE指標2025」において 最高位の「ゴールド認定」を獲得
- 2025/06/11 サステナビリティ
 TCFD提言に基づく情報開示を更新しました
- 2025/02/28 サステナビリティ
 サステナビリティ【Focus8】「サミーの新たな挑戦『再生材循環スキーム』」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

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 JPX Blossom
Japan Sector
Relative Index



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.

FTSE Russell (FTSE International Limited と Frank Russell Companyの登録商標)はここにセガサミーホールディングスが第三者調査の結果、FTSE JPX Blossom Japan Sector Relative Index組み入れの要件を満たし、本インデックスの構成銘柄となったことを証します。FTSE JPX Blossom Japan Sector Relative Indexはサステナブル投資のファンドや他の金融商品の作成・評価に広く利用されます。

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2025 **金賞**、業種別ランキング 機械部門 **1位**
- 日興アイ・アール
2025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
インターネットIR表彰2025 **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」(2025年度)
広告・メディア・エンタテインメント部門 **第1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 9,231名（連結）（2025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)	アングル・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

(2025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	221,229,476株
株主数	53,108名

属性別分布

(%)

金融機関	17.9
金融商品取引業者	1.7
その他法人	25.9
外国法人等	35.3
個人その他	15.2
自己株式	4.1

※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H S Company	39,008	17.63
日本マスタートラスト信託銀行株式会社 (信託口)	24,588	11.11
STATE STREET BANK AND TRUST COMPANY 505001	16,533	7.47
合同会社エフエスシー	13,682	6.18
株式会社日本カストディ銀行 (信託口)	9,238	4.17

※当社は自己株式を8,983千株保有、上記大株主からは除外

事業の歴史



『パチスロ北斗の拳』

©武論尊・原哲夫/コミックス 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



2024年
「Railroad RICHES™」
シリーズ導入



「Railroad RICHES™」シリーズ

© SEGA SAMMY CREATION INC.

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.



<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.、GAN (UK) Limited, GAN Nevada, Inc.（以下、総称して「運営子会社」）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の製造・販売業者及び情報サービス事業者としての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、運営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」）においてもプレイヤー、バンダー、データプロバーダー及びゲーミング機器の製造・販売業者としての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>