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10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.

# 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 事業紹介

4 株主還元

5 お知らせ

# 01

# セガサミーグループの概要

# 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

# 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。～

# グループミッションピラミッド

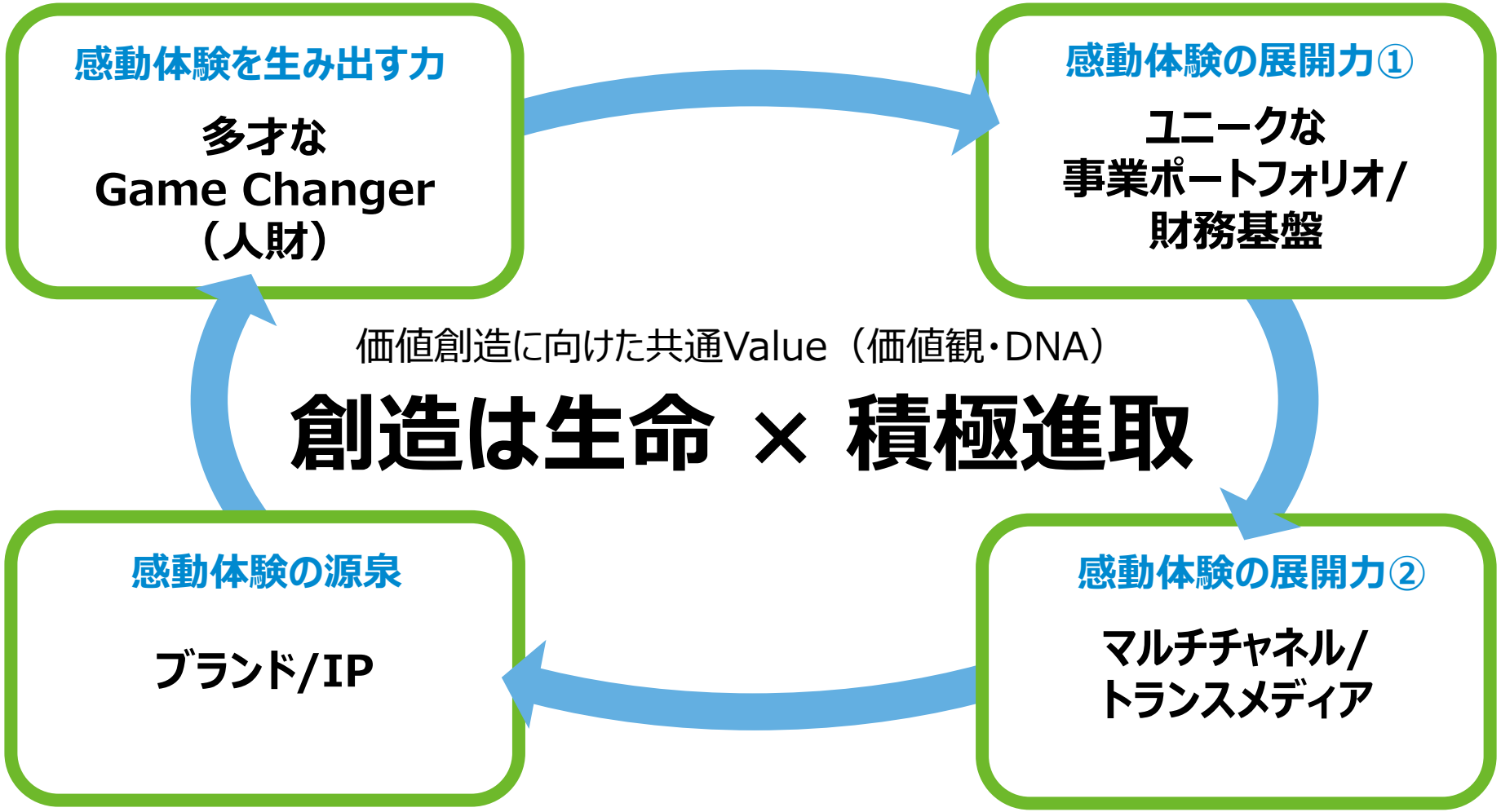
Value（価値観・DNA）

**創造は生命×積極進取**



# 価値最大化サイクル

## 価値最大化のための4つの強みのサイクル



# 価値創造プロセス

## 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。

# 事業ポートフォリオ

**遊技機事業がグループの収益を支え、**
**エンタテインメントコンテンツ事業とゲーミング事業で成長を追求**

| | |
|---|---|
| **エンタテインメント コンテンツ事業** | 主力と位置付けるグループの主力事業 |
| **遊技機事業** | グループの成長を支えるキャッシュを創出している事業 |
| **ゲーミング事業** | 中長期的な成長事業 |

# 事業別人員数・ブランド・中計方針

| | 人員数（26/6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 | 6,730人 | ソニック<br>龍が如く<br>アトラス<br>Football Manager<br>Total War 等 | 積極的な投資実施と大きな成長 |
| 遊技機 | 1,193人 | 北斗の拳<br>北斗無双<br>甲鉄城のカバネリ<br>東京リベンジャーズ 等 | 安定的な利益貢献 |
| ゲーミング | 961人 | Railroad Riches™<br>PARADISE CITY 等 | 買収2社のPMI実施<br>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）











































©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.
© 2026 Rovio Entertainment Ltd. All Rights Reserved.

# 事業概要　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





©SEGA
©ATLUS. ©SEGA.
© 2024 PARAMOUNT PICTURES AND SEGA OF AMERICA, INC.
©2026 青山剛昌／名探偵コナン製作委員会
©Perfect World ©ATLUS. ©SEGA.
©やなせたかし／フレーベル館・TMS・NTV

# 主な外部IP（遊技機事業）

## 遊技機事業は外部IPを活用した製品が中心









©武論尊・原哲夫／コアミックス 1983, ©COAMIX 2007 版権許諾証YRA-114　©Sammy
©カバネリ製作委員会　©Sammy
©鈴木央／講談社　©鈴木央・講談社／「七つの大罪」製作委員会・MBS　©鈴木央・講談社／「七つの大罪 戒めの復活」製作委員会・MBS©鈴木央・講談社／「七つの大罪 神々の逆鱗」製作委員会　©鈴木央・講談社／「七つの大罪 憤怒の審判」製作委員会・テレビ東京　©Sammy
©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

# 事業概要　遊技機事業

## パチスロ







## パチンコ







©武論尊・原哲夫／コアミックス 1983, ©COAMIX 2007 版権許諾証YRA-114　©Sammy
©カバネリ製作委員会　©Sammy
©鈴木央／講談社　©鈴木央・講談社／「七つの大罪」製作委員会・MBS　©鈴木央・講談社／「七つの大罪 戒めの復活」製作委員会・MBS©鈴木央・講談社／「七つの大罪 神々の逆鱗」製作委員会　©鈴木央・講談社／「七つの大罪 憤怒の審判」製作委員会・テレビ東京　©Sammy
©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

# 事業概要　ゲーミング事業

## カジノ機器の開発/製造/販売

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.

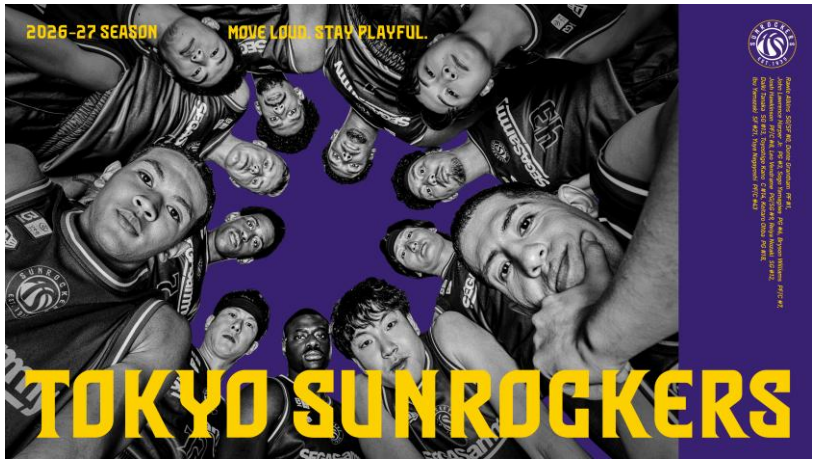


©PARADISE SEGASAMMY Co., Ltd. All rights reserved.

# その他取り組み（スポーツ）

## 各プロリーグへも参入

スポーツ｜セガサミーホールディングス




**B.LEAGUE**
**(バスケットボール)**

**東京サンロッカーズ**



**D.LEAGUE**
**（ダンス）**

**SEGA SAMMY LUX**




**Mリーグ**
**（麻雀）**

**セガサミーフェニックス**

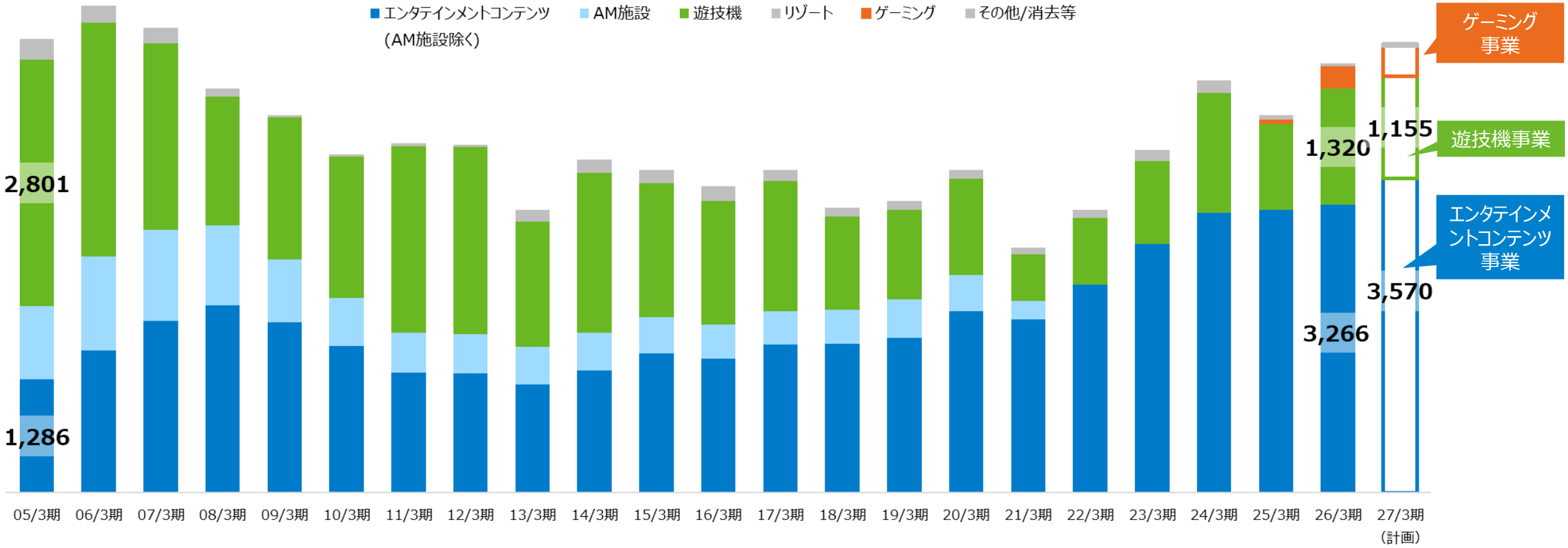
02

# 業績推移

# 業績推移（売上高）

## 売上高はエンタテインメントコンテンツ中心へ変化

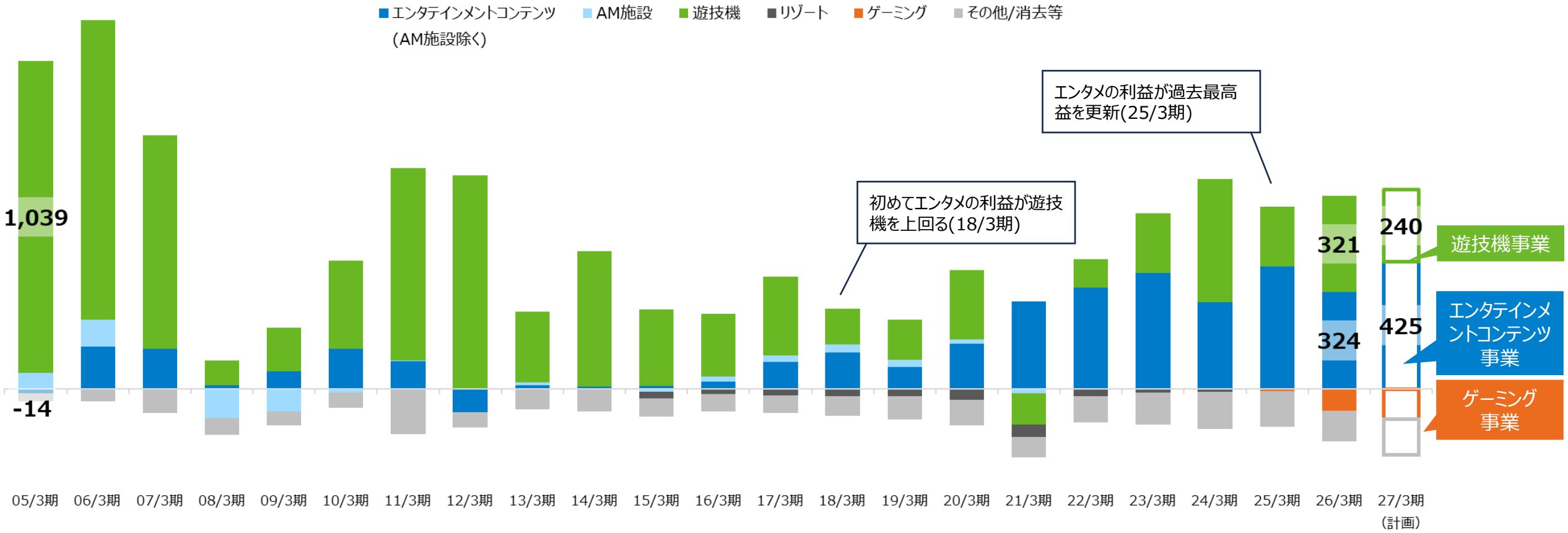
（単位：億円）



# 業績推移（営業利益）

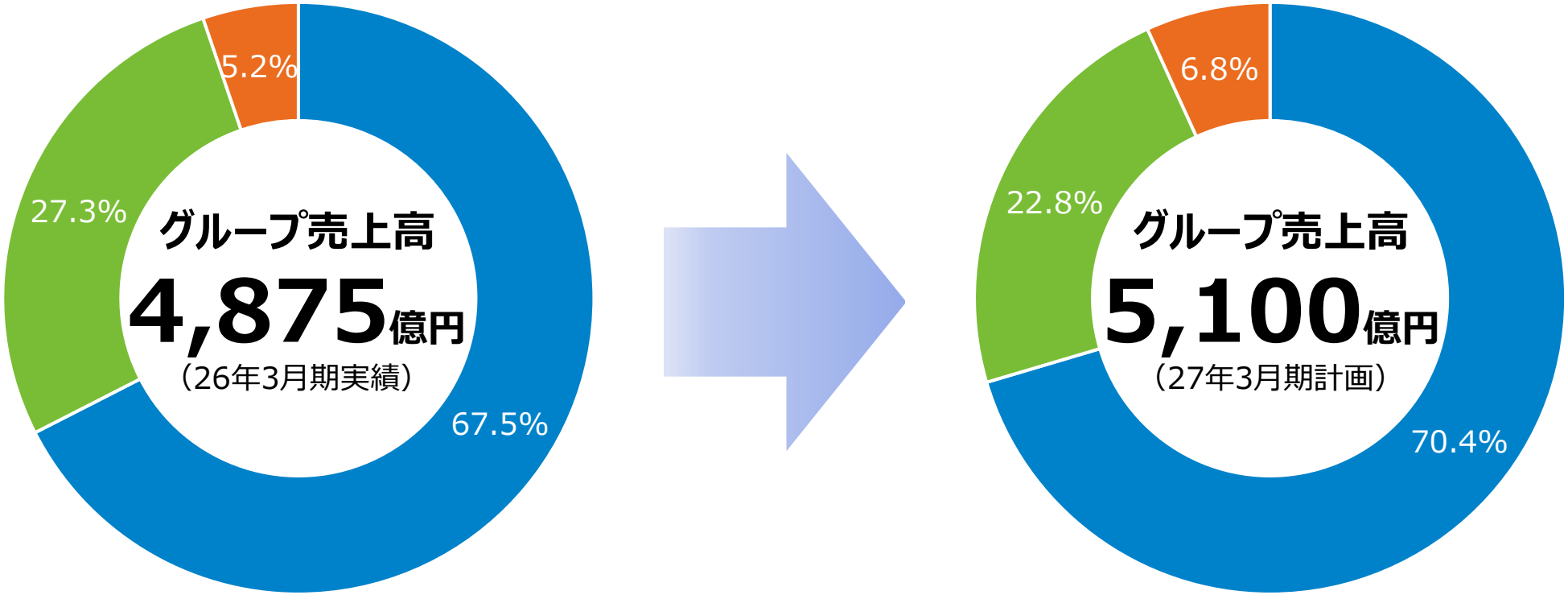
## 利益面は遊技機依存から脱却し、エンタテインメントコンテンツを成長の柱に

（単位：億円）



# セグメント別売上高構成

## 27/3期は、グループとして20年ぶりの売上高5000億円超を計画
## エンタテインメントコンテンツ事業においては、過去最高業績を目指す




※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　26年3月期実績：36億円　27年度3月期計画：30億）

# 03

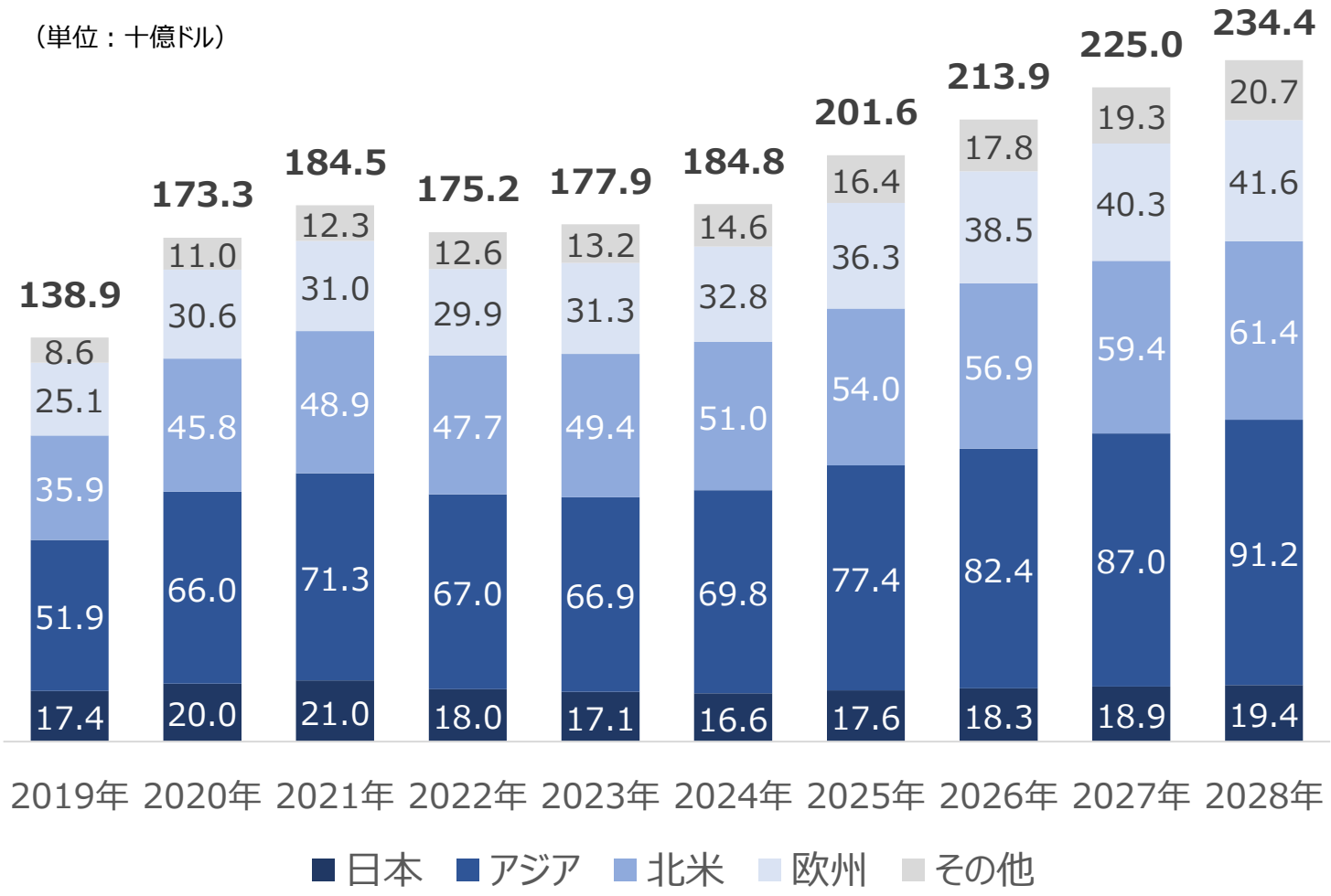
# 事業紹介

# 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




※「Newzoo Global Games Market Data May 2026」を元に自社推計、2026年以降は予測

## 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

# フルゲームの主要タイトルの販売本数

## 主力IPを活用したタイトルを安定的に投入




| | |
|---|---|
| ソニックスーパースターズ(24/3期) | 288万本 |
| ソニックフロンティア(23/3期) | 500万本 |




| | |
|---|---|
| ペルソナ３ リロード(24/3期) | 300万本 |
| ペルソナ５シリーズ(16/3期) | 1,550万本 |




| | |
|---|---|
| 龍が如く８(24/3期) | 205万本 |
| 龍が如く７ 光と闇の行方(20/3期) | 312万本 |

©SEGA
©ATLUS. ©SEGA.

※数値は各タイトルの累計販売本数（ ）内は発売期
※特記のない限り、販売本数は2026年3月期末時点の累計 （ペルソナ３ リロード：2026年6月公表値、ソニックフロンティア：2026年8月公表値）

# 27/3期以降の主なタイトル①

## 27年1月




**STRANGER THAN HEAVEN**
（27/1/15）







## 27年2月




**ペルソナ４ リバイバル**
（27/2/18　Nintendo Switch 2版　２7/5/20）








## 26年11月

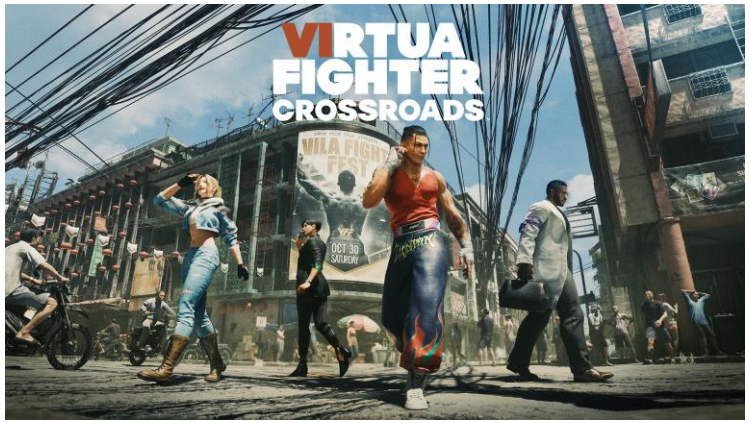
**Football Manager 27**
（26/11/11）

©SEGA
©ATLUS. ©SEGA.
© Sports Interactive Limited 2026. All rights reserved.

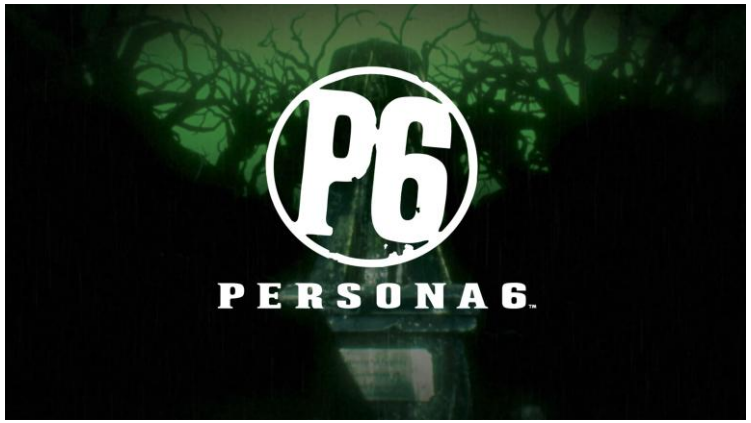
# 27/3期以降の主なタイトル②




**クレイジータクシー：ワールドツアー**（27年）




**VIRTUA FIGHTER CROSSROADS**（27年）




**ペルソナ６**




**トータルウォー：ウォーハンマー40,000**（27年）




**トータルウォー：メディーバル３**




**エイリアン：最後の生存者**

©SEGA
©ATLUS. ©SEGA.
© Games Workshop Limited 2026. Published by SEGA.
© Creative Assembly 2026. © SEGA.
TM & © 2026 20th Century Studios. All rights reserved. Alien: Isolation 2 game software, excluding Twentieth Century Studios elements © SEGA. Developed by The Creative Assembly Limited. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. Creative Assembly and the Creative Assembly logo are registered trademarks or trademarks of The Creative Assembly Limited. SEGA and the SEGA logo are registered trademarks or trademarks of SEGA CORPORATION. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

# トランスメディア戦略

## 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
















【期間：26年6月30日（火）～7月13日（月）】

F2P

フルゲーム

LBE / Shop

IP

映像化

ライセンス アウト コラボ

商品化









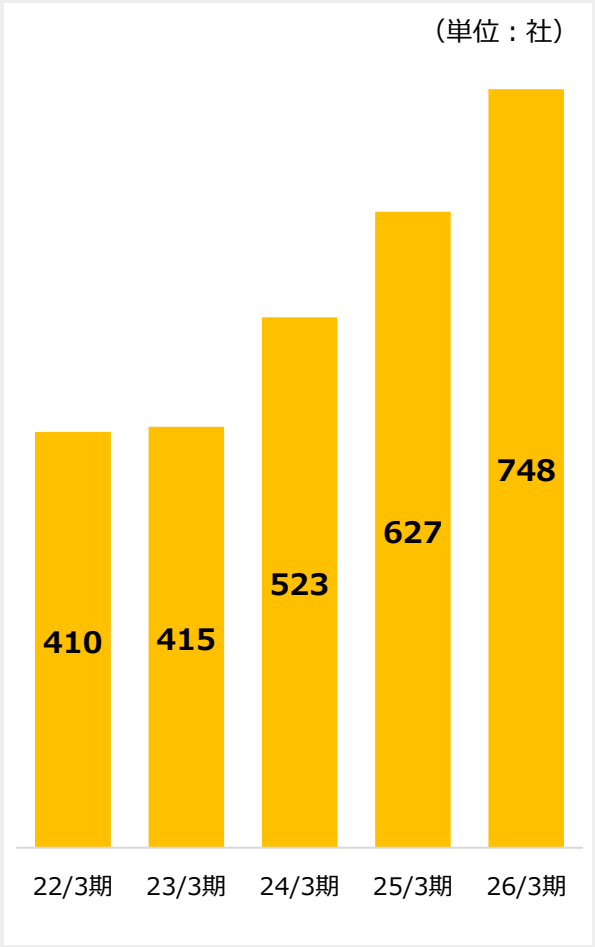




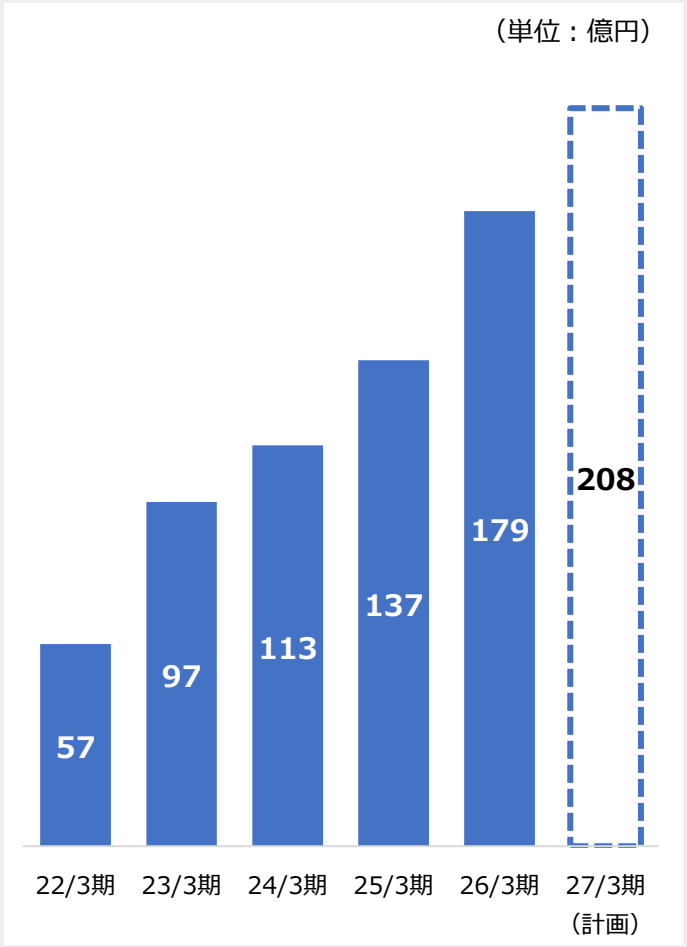
©SEGA
©ATLUS. ©SEGA.
© 2024 PARAMOUNT PICTURES AND SEGA OF AMERICA, INC.
©2024 Amazon Content Services LLC or its Affiliates.
©Perfect World ©ATLUS. ©SEGA.

# ライセンスアウト関連事業の伸長

**ライセンシー社数*1推移**




**ライセンス収入推移*2**




## ➢ ライセンスアウト関連事業は成長継続

**【従来】**

- 「ソニック」映画第1弾のヒットを受けて事業が本格化
- 「ソニック」IP、米国市場を中心に着実に成長
- ライセンシー社数も着実に増加
- 「ソニック」以外のIPにおける映像化、音楽関連の取り組みを推進

**【今後】**

- 映画公開を機に「ソニック」「アングリーバード」IP関連の成長を見込む
  - The Angry Birds Movie 3（北米にて26/12/23）
  - Sonic the Hedgehog 4（北米にて27/3/19）
- 日本・中国を含むアジア市場への取り組み強化

＊1 ライセンシー社数は、その期に売上を計上した取引先数
＊2 ソニック映画の配分収入は含みません
※24/3期～26/3期におけるライセンス収入のRovio分は概算値

# トランスメディア戦略　「ソニック」IP

**2020年（映画第1弾）**




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

**2022年（映画第2弾）**




©2022 PARAMOUNT PICTURES
AND SEGA OF AMERICA, INC.

**2024年（映画第3弾）**




©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** | 64% | 69% | 86% |
| | **Popcornmeter score** | 93% | 96% | 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26/2/25時点

# トランスメディア戦略　マーチャンダイズビジネスの強化

**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**

**上海・東京に加えて、26年7月に北京、10月に大阪で開業**




25年
5月
OPEN

セガオフィシャルストア
「SEGA STORE SHANGHAI」




25年
7月
OPEN

セガオフィシャルストア
「SEGA STORE TOKYO」

# トランスメディア戦略　今後の取り組み




**Angry Birds 2**
（2027/3期中）




**The Angry Birds Movie 3（原題）**（26/12/23）




**関連商品イメージ**

## ➢ 多面的な展開を通して「アングリーバード」IPの拡大を目指す

### ゲーム（F2P）

- 「アングリーバード」IPタイトルの展開拡大
  - 『アングリーバード2』の中国本土での配信開始を予定
  - 「アングリーバード」IPの複数タイトルを今期中投入予定
  - 「アングリーバード」映画第三弾と各タイトルとの連動施策実施

### トランスメディア展開

- 「アングリーバード」IPのトランスメディア展開の本格化
  - 『The Angry Birds Movie 3』（26/12/23公開）
  - ライセンスアウト関連事業の本格化

Angry Birds and all related properties, titles, logos, and characters are trademarks of Rovio Entertainment Ltd and are used with permission. All Rights Reserved.
Angry BirdsTM & © 2025 Rovio Entertainment Ltd. All Rights Reserved.

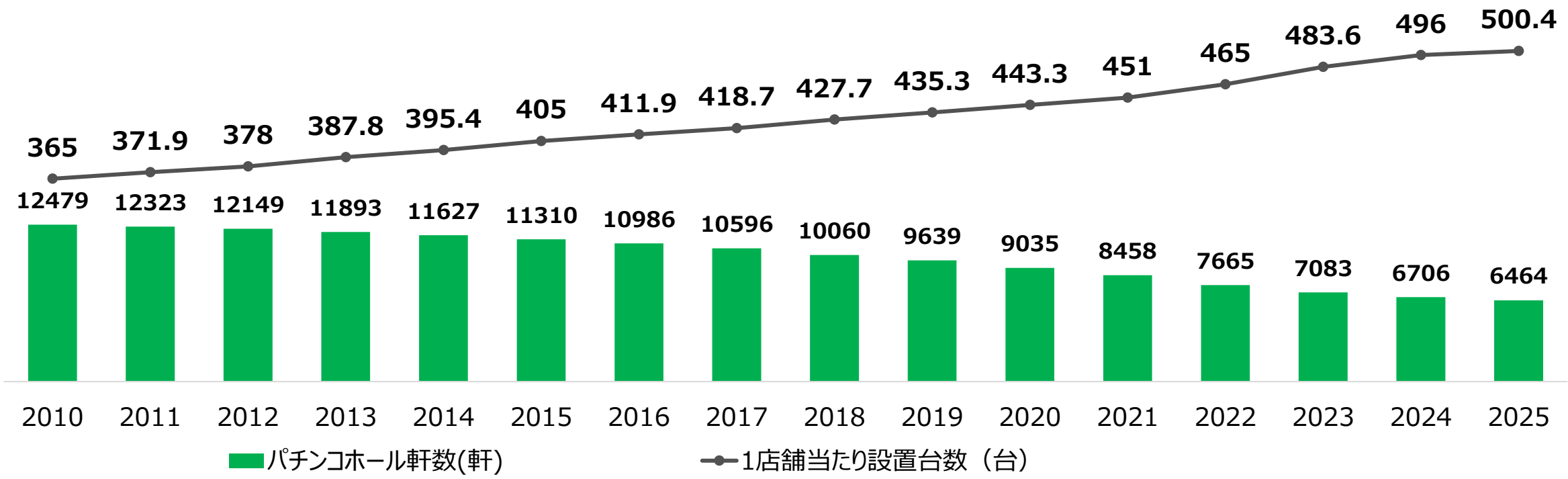
# 遊技機事業

Pachislot and Pachinko Machines Business

# 市場環境（パチンコホール軒数・設置台数推移）

## ホール店舗数は減少傾向。一方、店舗の大型化により、1店舗あたりの設置台数は増加傾向

【パチンコホール軒数と1店舗当たりの設置台数推移】

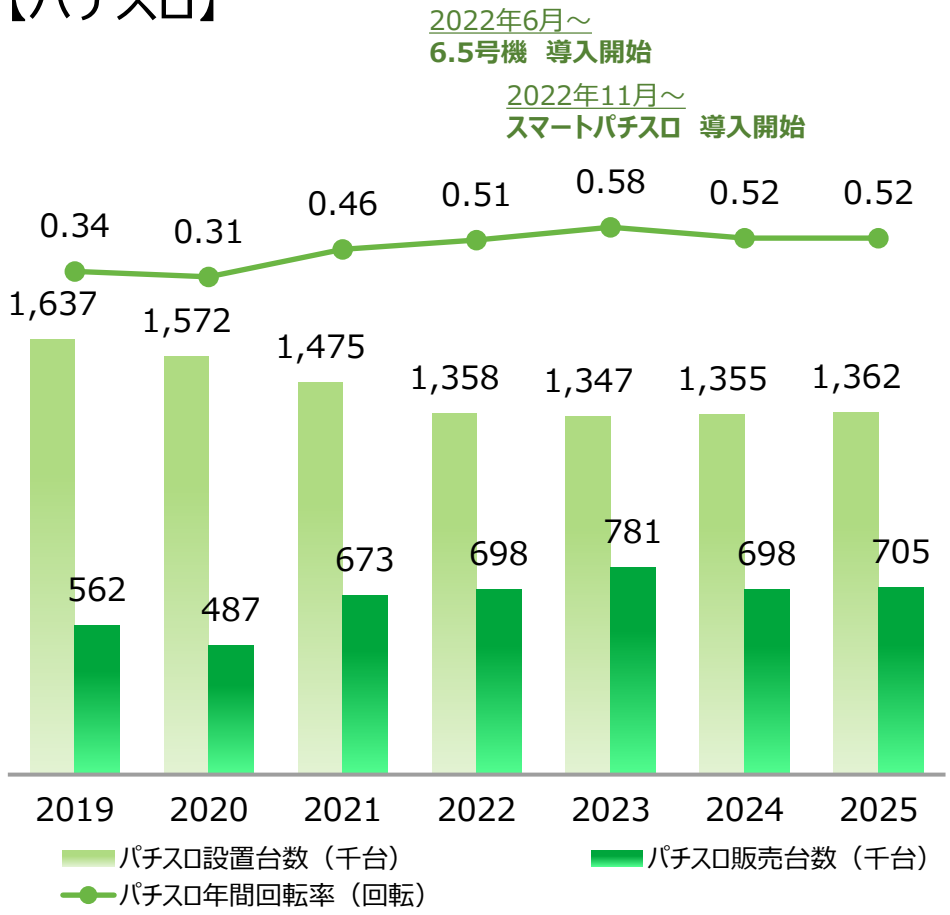



出所：警察庁　※2025年（1店舗当たり設置台数）は警察庁データに基づく自社推計

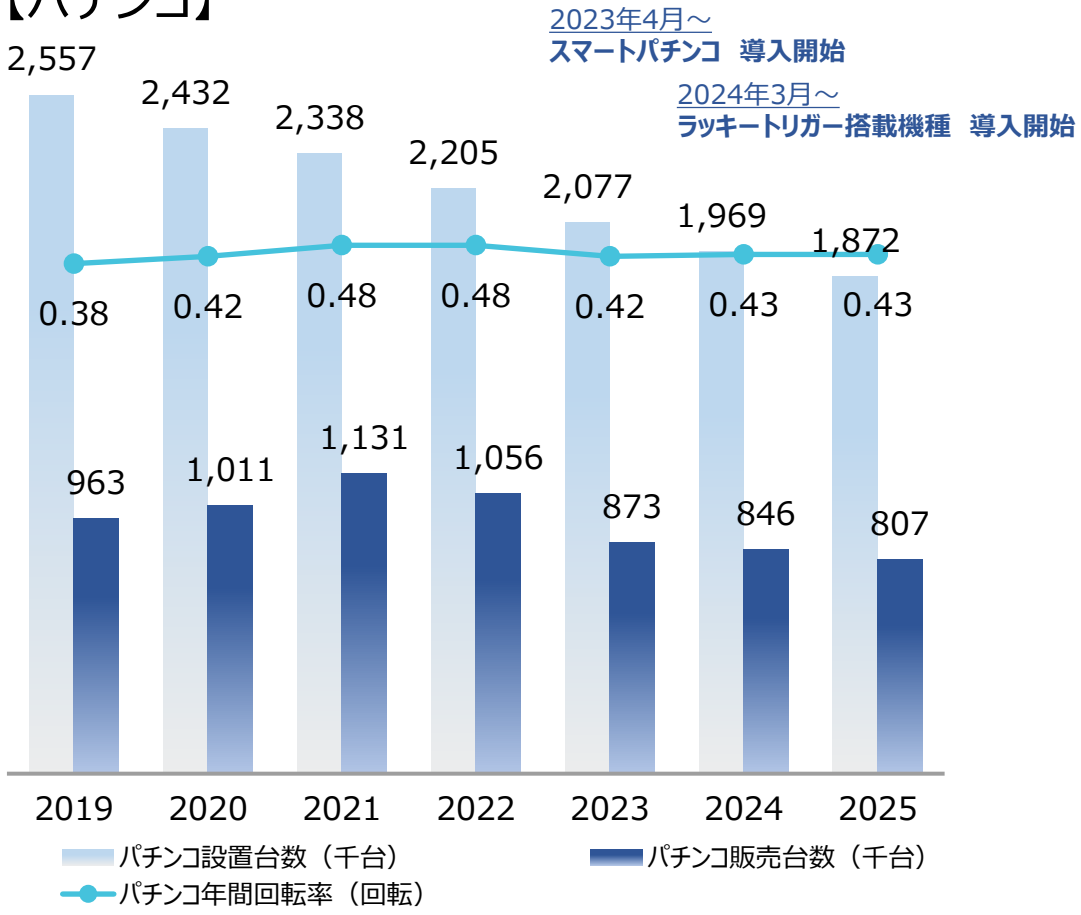
# 市場環境（設置台数・販売台数推移）

## 足元ではパチスロの市場環境が堅調に推移
## パチスロに強みがあるメーカーとしては強みが活きる市場環境

【パチスロ】



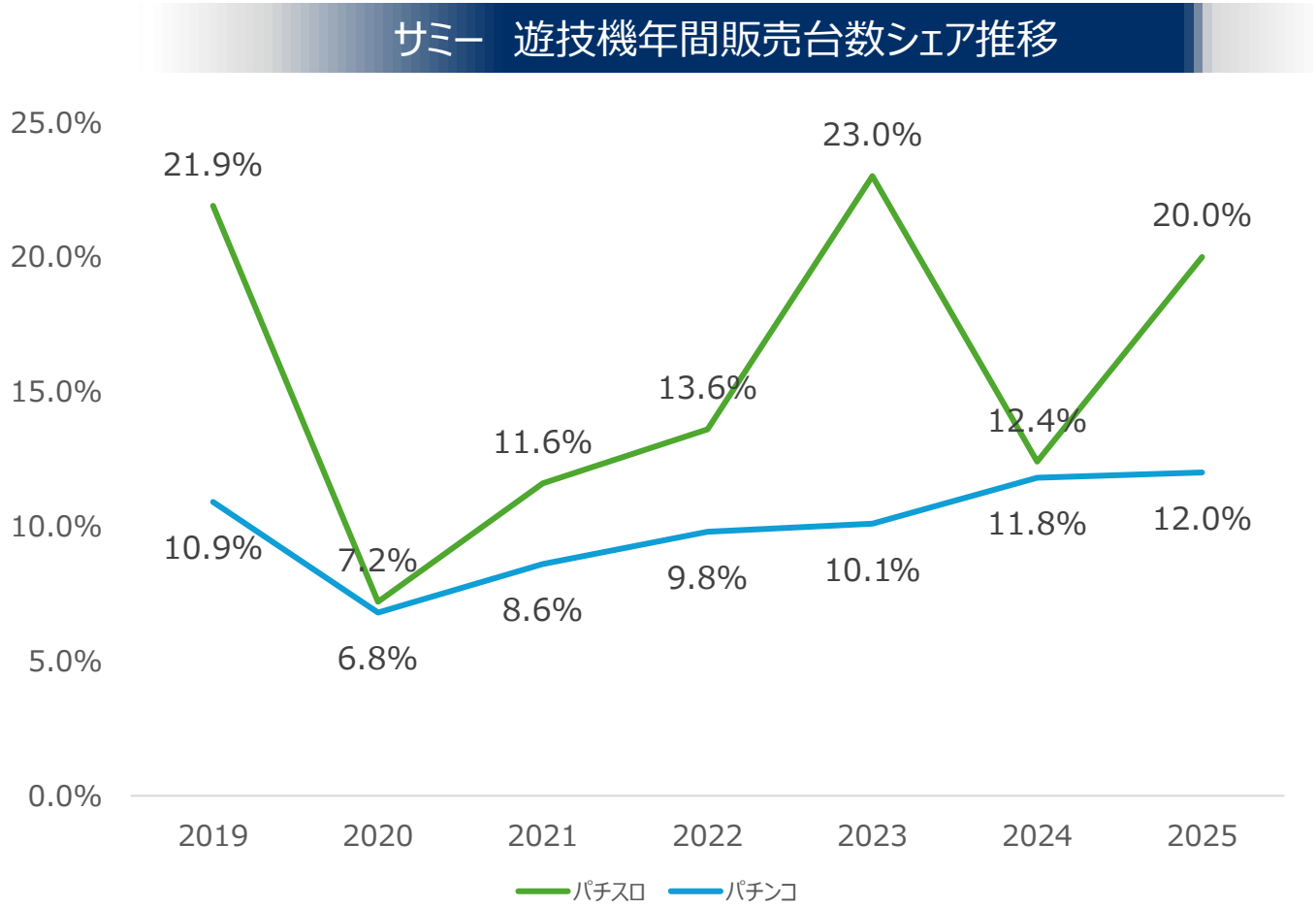

【パチンコ】




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」 ※2025年の販売台数は自社社推計

# 年間販売台数シェア

## パチスロの販売台数は業界トップクラスの水準



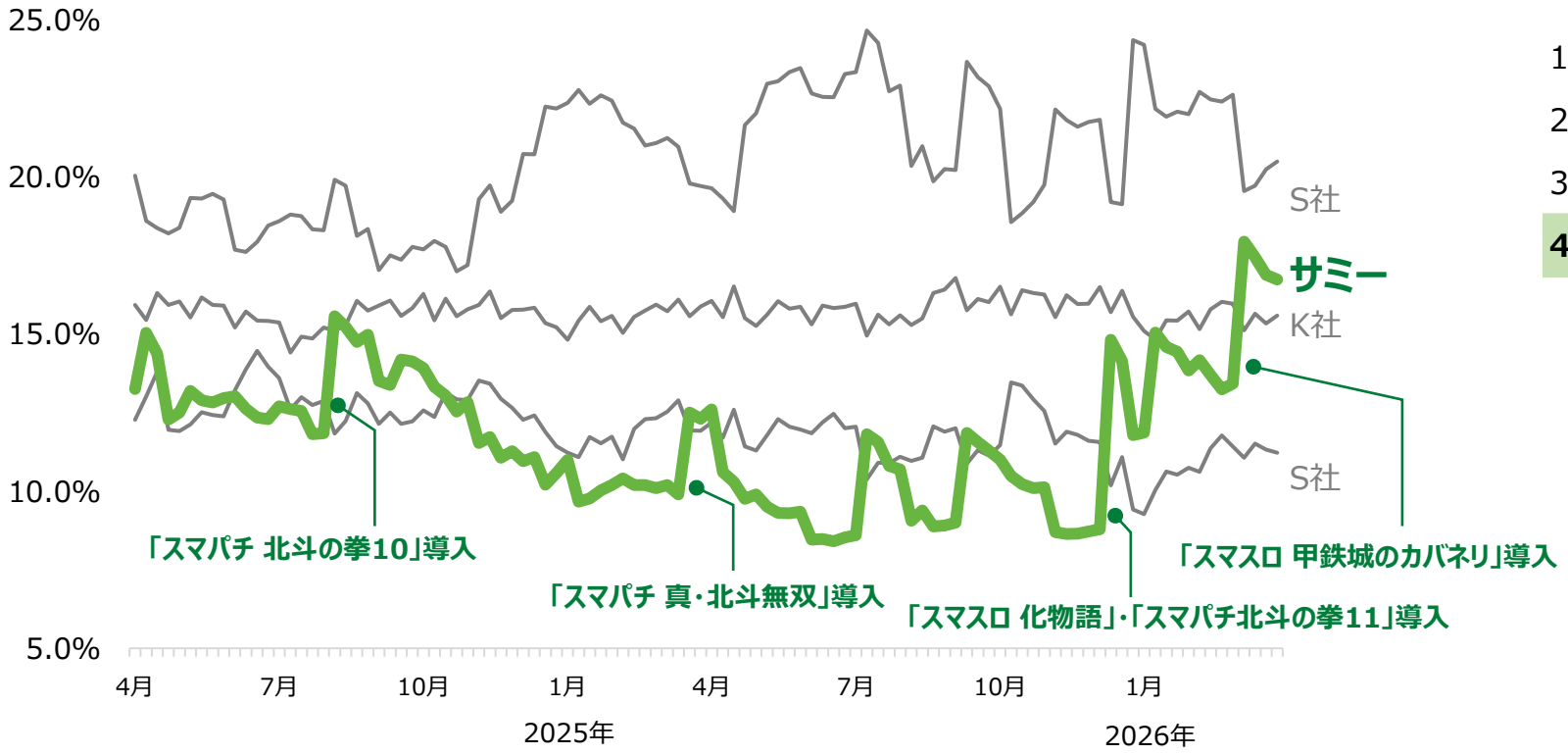

- パチスロ：10～20%で推移
- パチンコ：10%前後で推移
- 2025年合算販売台数シェア 15%（第2位）

※ 2019年～2024年：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」掲載の遊技機総販売台数を元に自社推計
※ 2025年：自社推計

# パチンコ・パチスロ合算稼働シェア

## 「販売」「設置」「稼働」のシェアNo.1を目指す上で、「稼働シェア」を最重要指標として重視

### サミー・同業他社　合算稼働シェア推移




### 合算稼働シェア順位*1

| | 25/3期 | | **26/3期** | |
|---|---|---|---|---|
| 1位 | S社 | 19% | 1位 | S社 | 22% |
| 2位 | K社 | 16% | 2位 | K社 | 16% |
| 3位 | S社 | 13% | 3位 | S社 | 11% |
| **4位** | **サミー** | **12%** | **4位** | **サミー** | **11%** |

※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、掲載期間は2024年4月～2026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）

# 既存主力シリーズ

## 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*1 | 累計販売台数*2 |
|---|---|---|
| 北斗の拳 | 46 | 約327万台 |
| アラジン | 15 | 約58万台 |
| 獣王 | 16 | 約51万台 |
| 蒼天の拳 | 17 | 約50万台 |

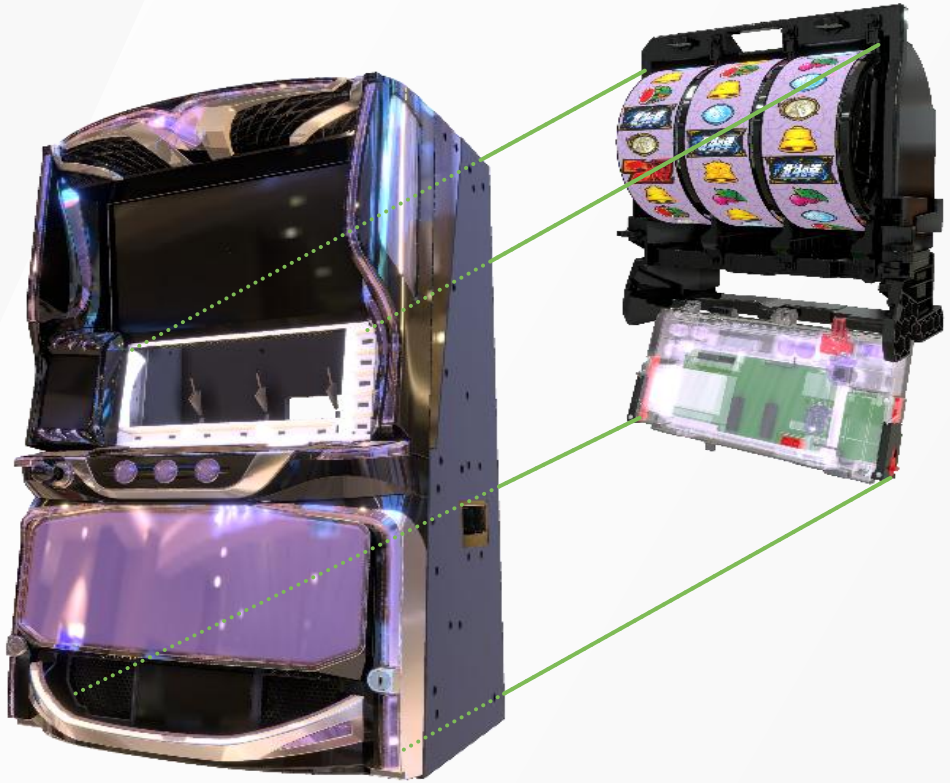
| シリーズ名 | 累計タイトル数* | 累計販売台数* |
|---|---|---|
| 北斗無双 | 18 | 約33万台 |
| エウレカセブン | 11 | 約20万台 |
| 〈物語〉シリーズ | 15 | 約18万台 |
| 甲鉄城のカバネリ | 5 | 約10万台 |

©武論尊・原哲夫／コアミックス 1983, ©COAMIX 2007 版権許諾証YRA-114　©Sammy
*1 スペック替えタイトルを含むタイトル数の合計　*2 パチスロ・パチンコにおける販売台数の合計
※2026年3月末時点

# パチスロ新筐体（分離筐体）

## 25年9月からパチスロの新筐体を投入

### 交換イメージ図



- パチンコ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　　：従前の台あたりの粗利水準を確保

©武論尊・原哲夫／コアミックス 1983, ©COAMIX 2007　©Sammy

# 主な販売・開発中タイトル

## 有力IPを活用し、競争力の高い製品開発で販売を伸ばす




スマスロ リコリス・リコイル

### 開発中の主なタイトル

パチスロ
パチンコ

パチンコ

シャングリラ・フロンティア SHANGRI-LA FRONTIER ～クソゲーハンター、神ゲーに挑まんとす～

【推しの子】

©Spider Lily／アニプレックス・ABCアニメーション・BS11 ©Sammy
©硬梨菜・不二涼介／講談社 ©硬梨菜・不二涼介・講談社／「シャングリラ・フロンティア」製作委員会・MBS ©Sammy
©赤坂アカ×横槍メンゴ／集英社・【推しの子】製作委員会 ©Sammy

# ゲーミング事業

Gaming Business

# ゲーミング事業 歴史

## セガサミーによる国内初のIR実現を目指し、グループの総力を結集しグループ最大の挑戦を実行

**2012.05**
PARADISE GROUPとの合弁会社PARADISE SEGASAMMY Co., Ltd.（PSS）を設立




**2013.06**
**セガサミークリエイション㈱設立**

**2014.04**
PSSへの当社従業員の派遣開始（のべ約70名）
日本IRに向けたプロジェクトの立ち上げ

(No image)

**2017.04**
**PARADISE CITY開業**
**北東アジア最大級のIR施設開業**



**2017.12**
**米国ネバダライセンス取得**

**2018.07**
IR（統合型リゾート）整備法が成立

**2020.01**
刀（かたな）社と協業
京都吉兆とプロデュース契約締結




**2021.06**
**横浜市へRFP提出/受理**

GENTING SINGAPORE / TAKENAKA / 鹿島 / SEGASammy / MUFG / SMBC / ALSOK / OBAYASHI

**2021.09**
横浜IR中止に伴い
日本IRビジネスから撤退、
海外オンライン
ゲーミングビジネスへの
参入検討を開始

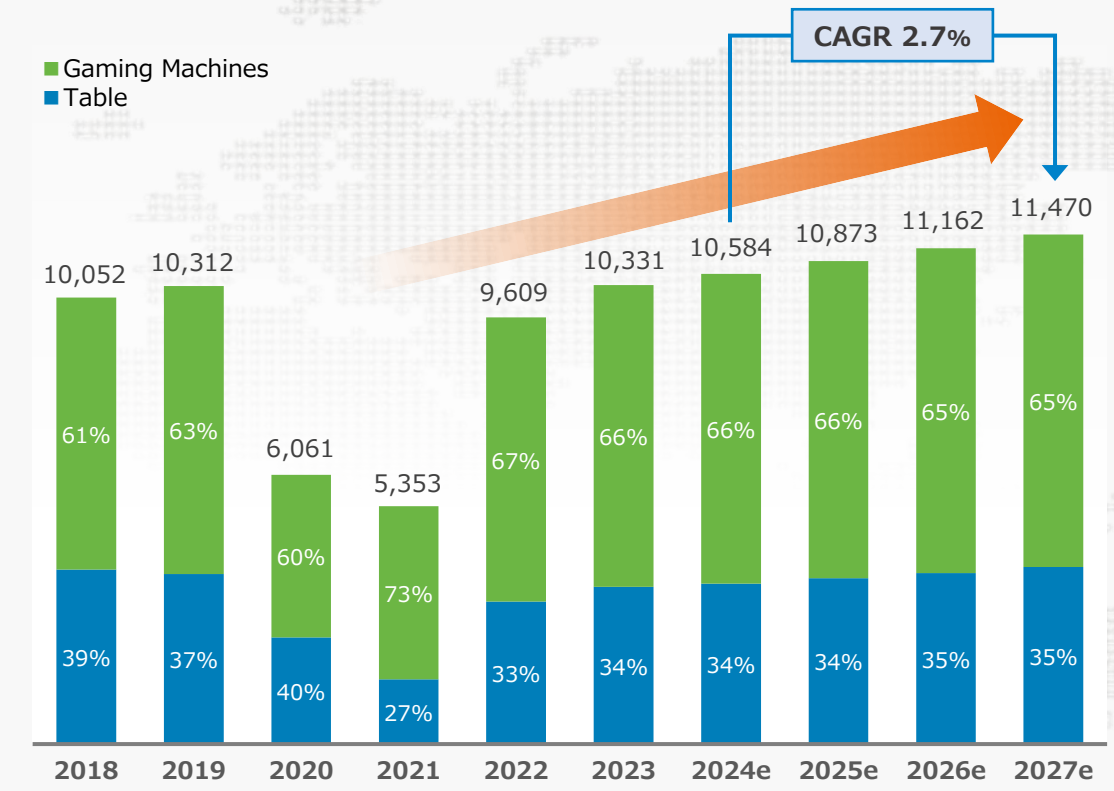
© SEGA SAMMY CREATION INC.
© PARADISE SEGASAMMY Co., Ltd. All rights reserved.

# ランドカジノ市場の売上推移

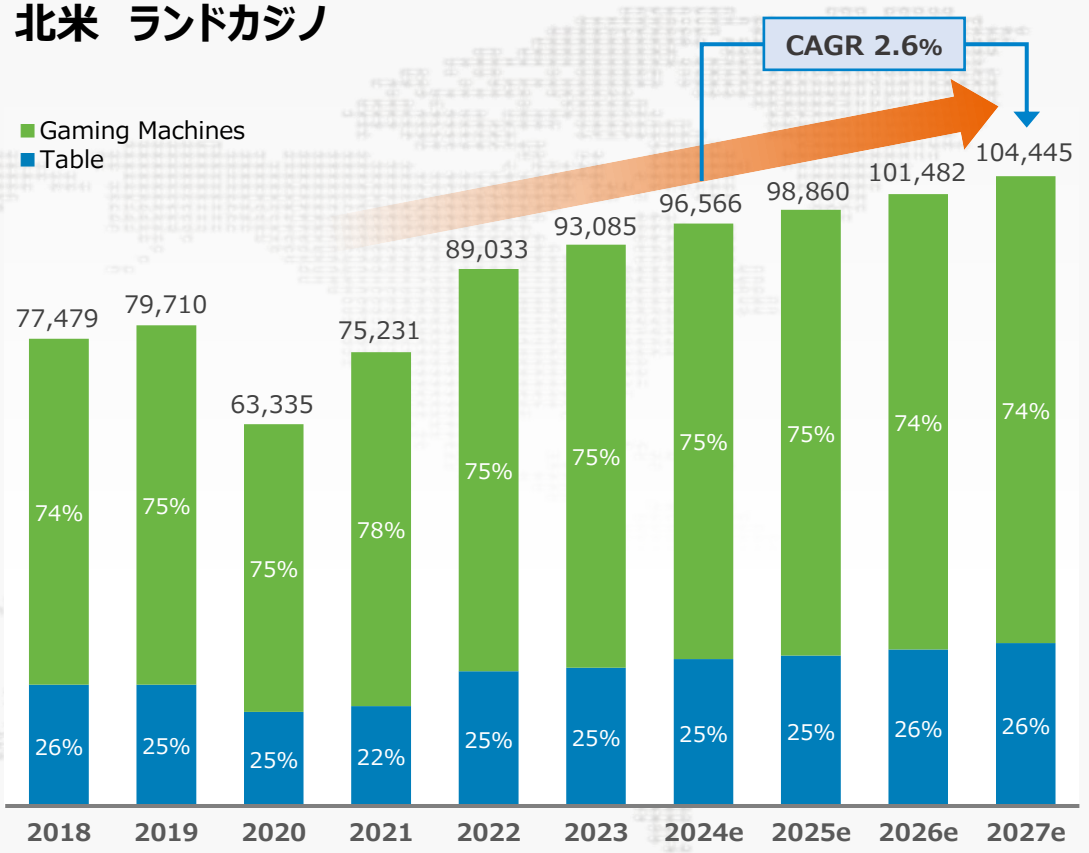
## 巨大なランドカジノ産業の安定成長が継続

(US m $)

### ● 欧州　ランドカジノ




### ● 北米　ランドカジノ



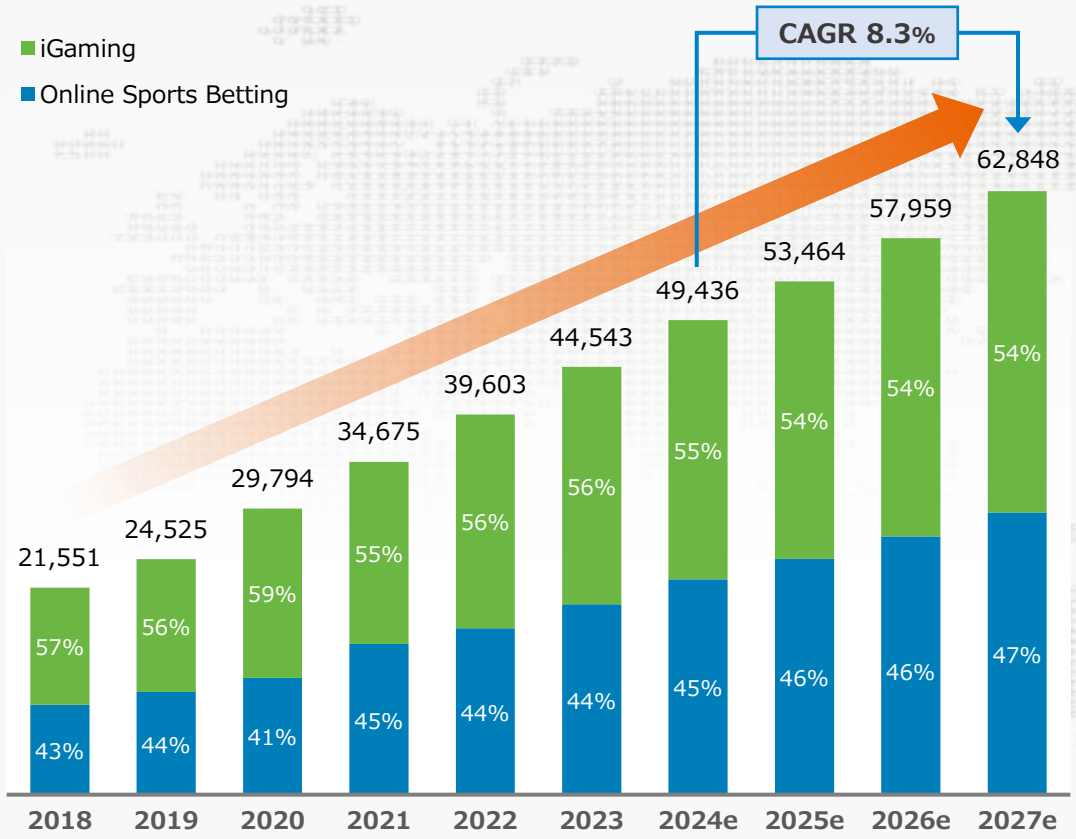

出典：H2 Gambling Capital

# オンラインゲーミング市場の売上推移

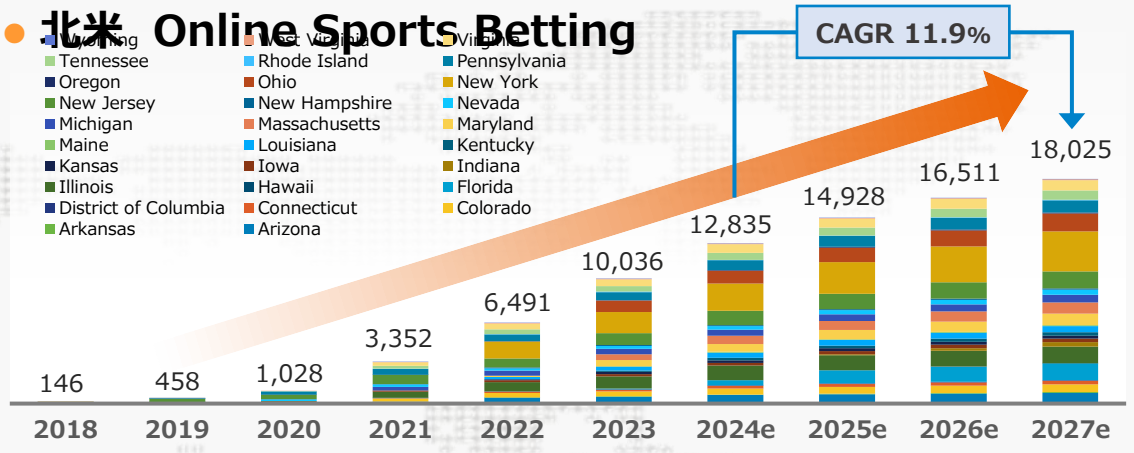
## オンラインゲーミングの合法化に伴い、Sports Betting、iGamingが急成長

(US m $)

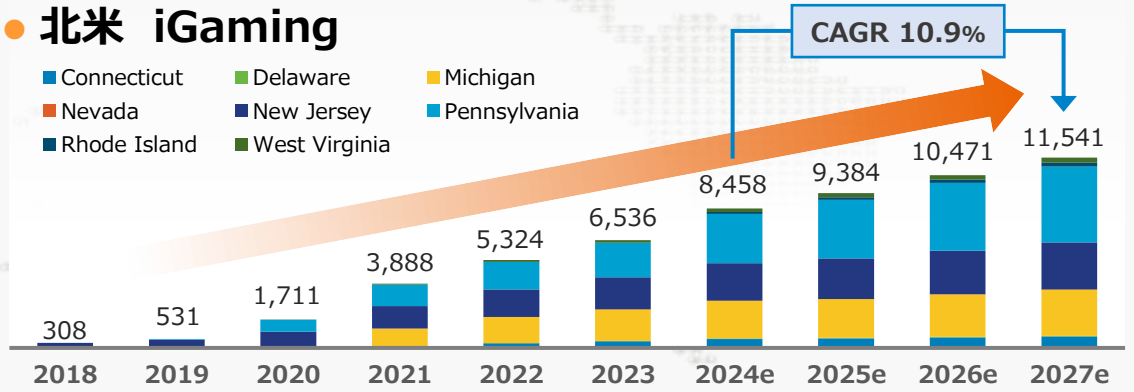
### 欧州　Online Sports Betting／iGaming




### 北米　Online Sports Betting




### 北米　iGaming




出典：H2 Gambling Capital

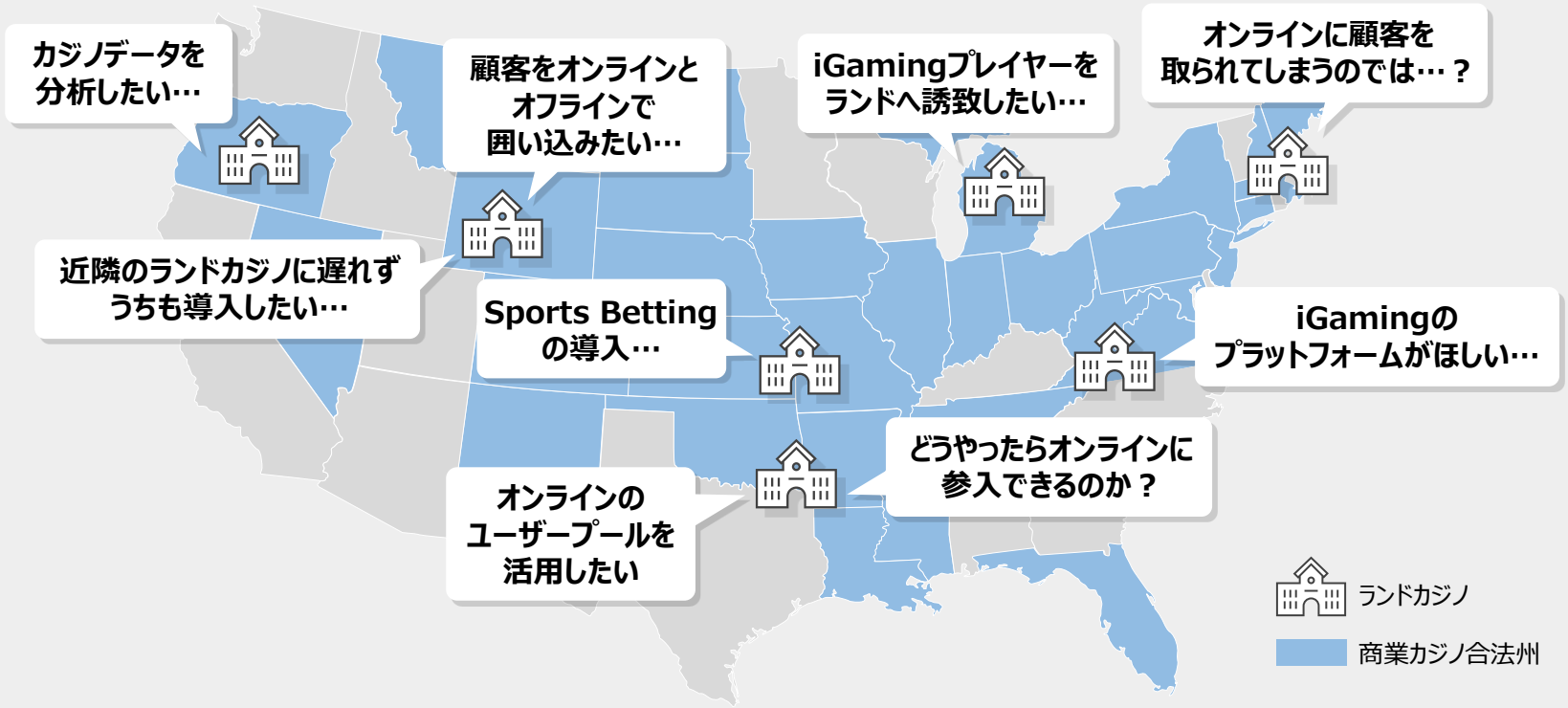
# 顧客ニーズとビジネス機会

**ランドカジノオペレーターの声・ニーズは、**
**“オンライン化に対応したいが出来ていない”、“オンラインに参入したが相乗効果が見えない”**

## ビジネス機会

**セガサミークリエイションの顧客基盤**

- 中堅カジノオペレーター
- 有力なトライバルカジノ

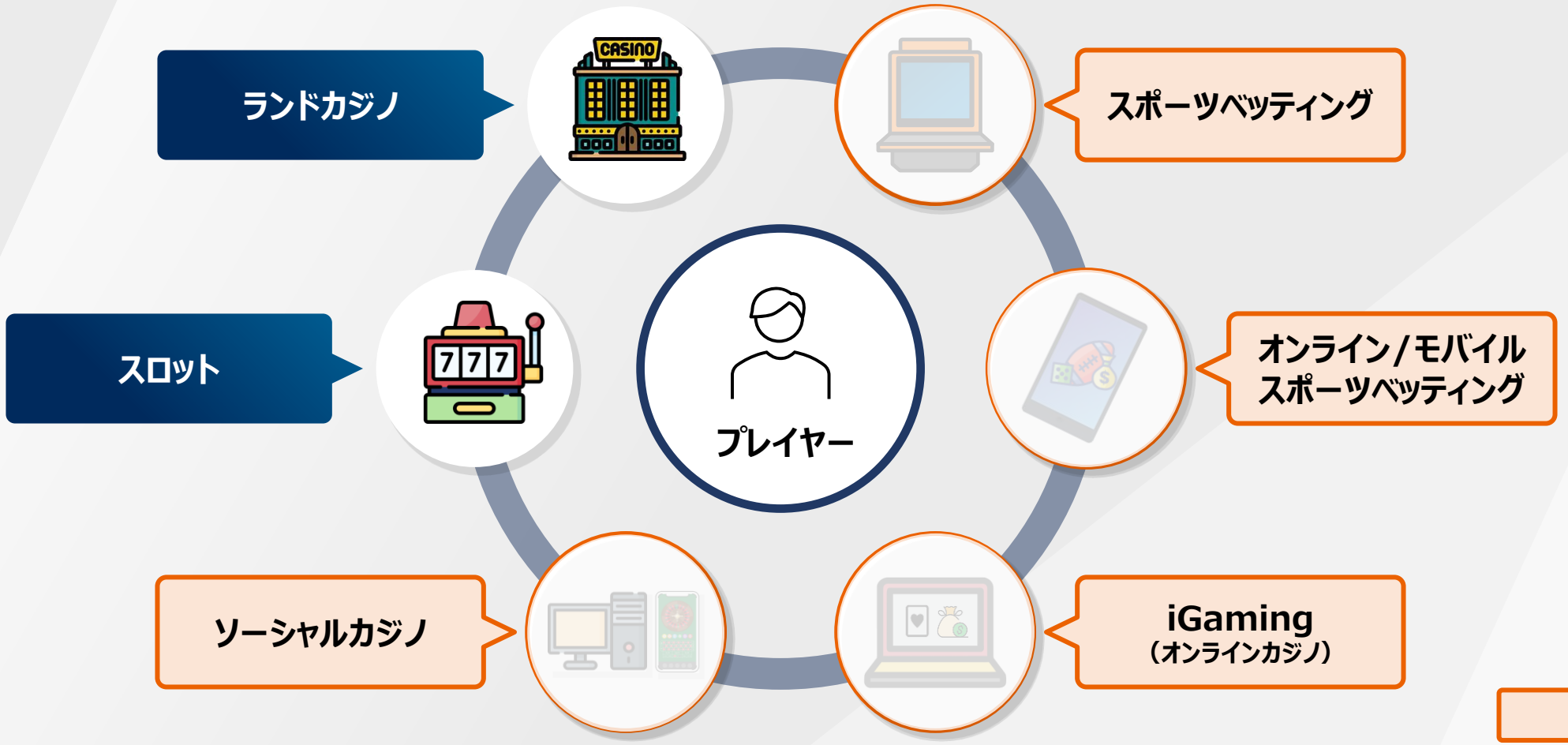



※イメージ

**顧客の悩みに寄り添い、オンライン＋オフラインをB2Bで支援**

# オムニチャネル構想

**セガとサミーのノウハウ×ゲーミング領域で培ってきたケイパビリティ×ビジネス機会 ➡ オムニチャネル戦略***




*ゲーミング領域のあらゆるコンテンツをグローバル＆統合的に連携させる戦略

# ケイパビリティの補完

**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

GAN™

COOLBET

## コンテンツ・プロバイダー

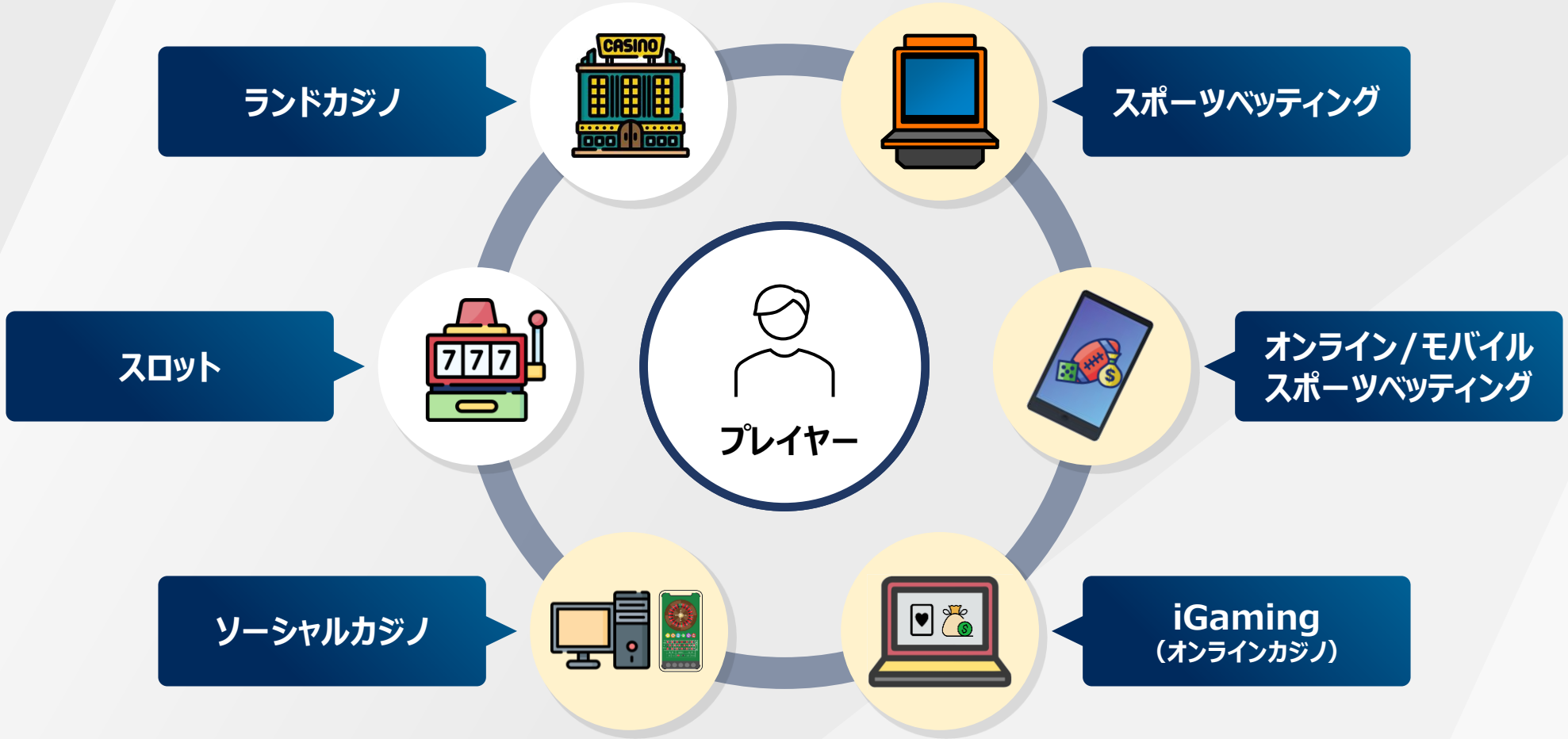
STAKELOGIC®
THINK BIGGER

※Coolbetブランドを運営するVincent Group Ltd.はGANのグループ会社

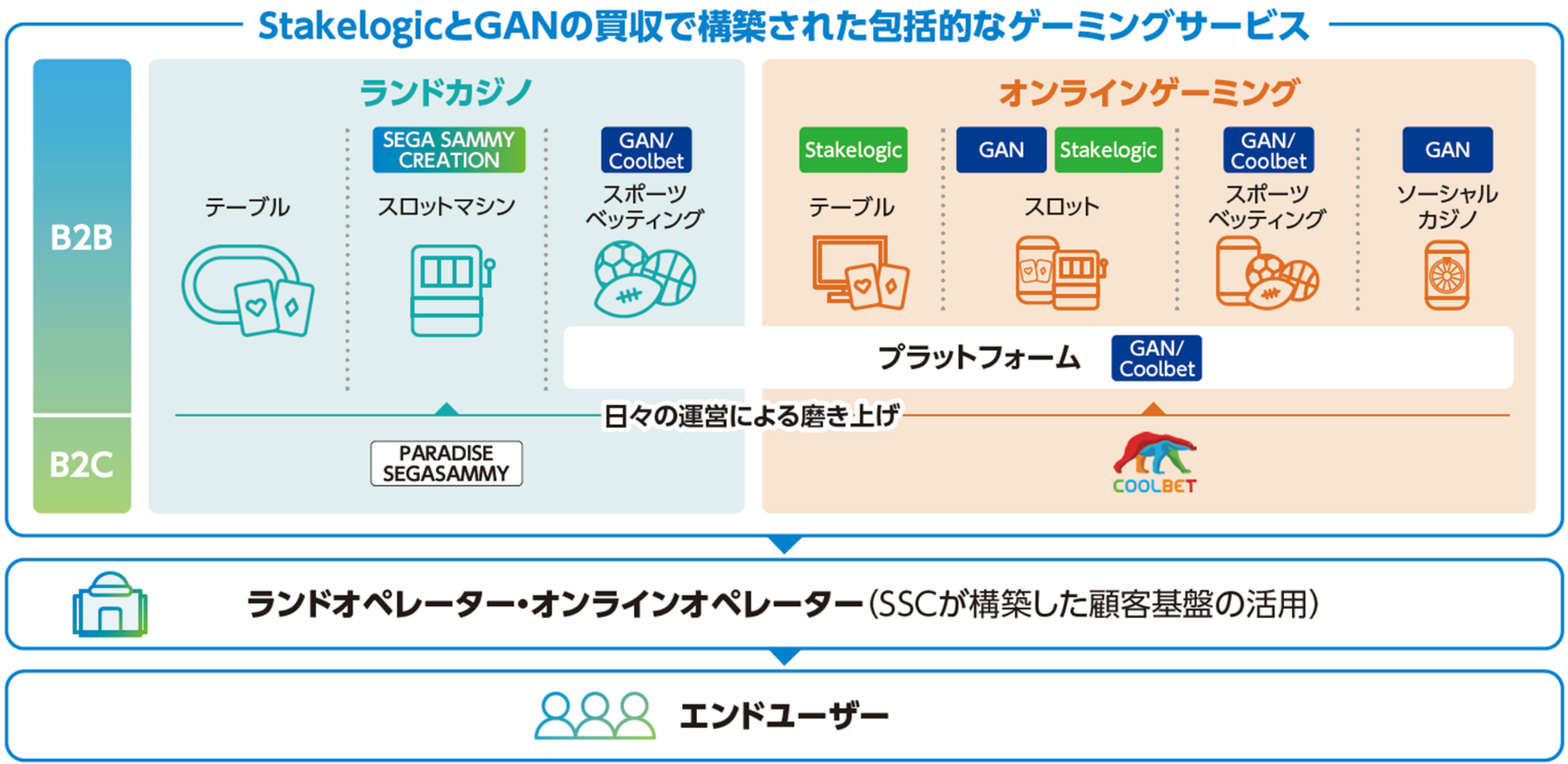
© SEGA SAMMY CREATION INC.

# オムニチャネル構想

## 新たにGANのテックとStakelogicのコンテンツを組み合わせたオムニチャネル・ソリューションを提供



# オムニチャネルソリューション






© SEGA SAMMY CREATION INC.

# ロードマップ

## 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

現時点

### STEP 2



**B2Bソリューションの提供開始**

- SSCのチャネルを通じて、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 |

# 今後の展望

| | |
|---|---|
| **エンタテインメントコンテンツ事業** | フルゲームを中心に成長軌道を確立する<br>今期4本、来期4本以上の新作投入予定 |
| **遊技機事業** | 高い競争力を維持し、グループ収益の基盤を構築 |
| **ゲーミング事業** | 今期をボトムに、来期以降の成長を実現する |

**次期中期計画（28/3期～）に向けて成長戦略を再構築**

# 04

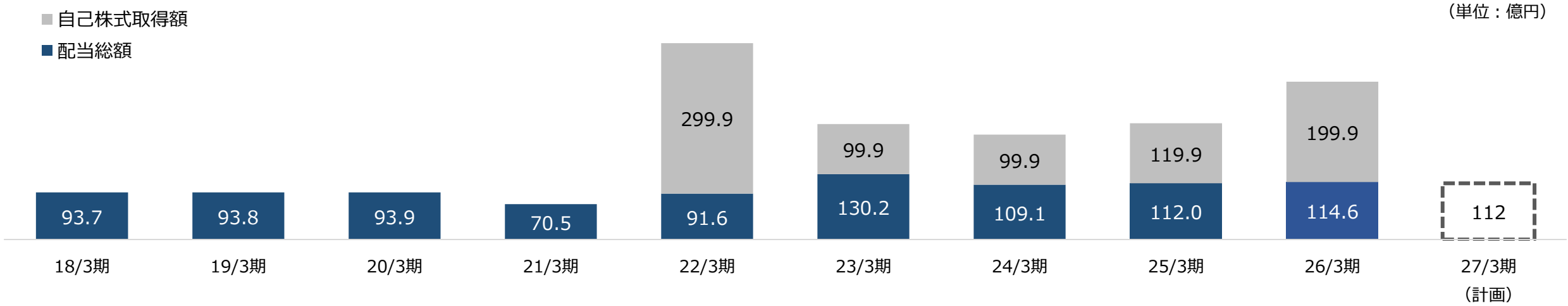
# 株主還元

# 株主還元の基本方針

- **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準とする**
- **配当または自己株式の取得を通じて還元**

# 株主還元

## 【株主還元額の推移】




| | 18/3期 | 19/3期 | 20/3期 | 21/3期 | 22/3期 | 23/3期 | 24/3期 | 25/3期 | 26/3期 | 27/3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** | **314.5億円*5** | **約112億円*6** |
| 1株当たり配当 | 中間：20円<br>期末：20円 | 中間：20円<br>期末：20円 | 中間：20円<br>期末：20円 | 中間：10円<br>期末：20円 | 中間：20円<br>期末：20円 | 中間：20円<br>期末：39円 | 中間：23円<br>期末：27円 | 中間：25円<br>期末：27円 | 中間：27円<br>期末：28円 | 中間：27円<br>期末：28円 |
| **DOE*7** | **3.0%** | **3.1%** | **3.1%** | **2.4%** | **3.1%** | **4.2%** | **3.3%** | **3.0%** | **3.1%** | **3.0%以上** |
| **総還元性向*8** | **105%** | **355%** | **68%** | **553%** | **106%** | **50%** | **63.3%** | **51.5%** | **-*9** | **50%以上** |

*1 自己株式の取得期間は、21/11/9～22/4/19　　*2 自己株式の取得期間は、23/5/1～23/12/22　　*3 自己株式の取得期間は、24/9/2～24/9/20
*4 株主還元額には、役員報酬BIP信託口および株式付与ESOP信託口に対する配当金支払額を含んでおります。DOEおよび総還元性向は、この配当金総額に基づき算出しております。
自己株式の取得期間は、25/6/2～25/6/20
*5 自己株式取得期間は、26/2/16～26/3/23。戦略投資枠の見直しに伴う自己株取得の199.9億円を加味しています。
*6 期初の配当予想は暫定的にDOE3%の基準で算出する事から、27/3期の配当予想は、通期で1株当たり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です。
総還元性向50%で算出した場合、27/3期業績予想上の親会社株主に帰属する当期純利益は325億円であることから、この場合の還元額は約162億円。※実際の株主還元の額および還元手法は、業績の進捗等によって変動する可能性があります。
*7 DOE（株主資本配当率）= 配当額 / 純資産
*8 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
*9 当期純損失のため

# 05

# お知らせ

# 当社IRに対する外部評価

## 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**
ESGサイトランキング2026 **優秀企業**

■ 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**

# 当社ホームページ

## 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/

「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

### 統合報告書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」

# 当社LINE公式アカウント

【LINE画面イメージ】




【新製品情報】




【適時開示情報】




LINE

LINE ID:
**@segasammy_ir**

# セガサミーグループの価値創造に向けた事業戦略のほか、現場で働く従業員の声や製品開発の舞台裏等を紹介する「マニアな」エピソードをご紹介

## セガサマニア#001

「IP価値向上」⇆「収益拡大」の好循環を生み出すトランスメディア戦略

[前編：タッチポイントの拡大]

[後編：ライセンスアウトビジネスの強化]

「IP価値向上」⇆「収益拡大」の好循環を生み出すトランスメディア戦略

前編:タッチポイントの拡大




作品の世界観を“体感”できる「SEGA STORE TOKYO」誕生

セガサミーグループの一員である株式会社セガ（以下セガ）は、2025年7月、トランスメディア戦略を体現する実店舗「SEGA STORE」の日本初の旗艦店として、東京・渋谷に「SEGA STORE TOKYO」をオープンしました。店内に足を踏み入れると、巨大な3Dホログラムディスプレイが出迎え、まるで空間を浮遊するかのようなダイナミックで没入感ある立体映像

## セガサマニア#002

「ペルソナ30周年」世界的IPへの成長ストーリー

[前編]

「ペルソナ30周年」世界的IPへの成長ストーリー

前編



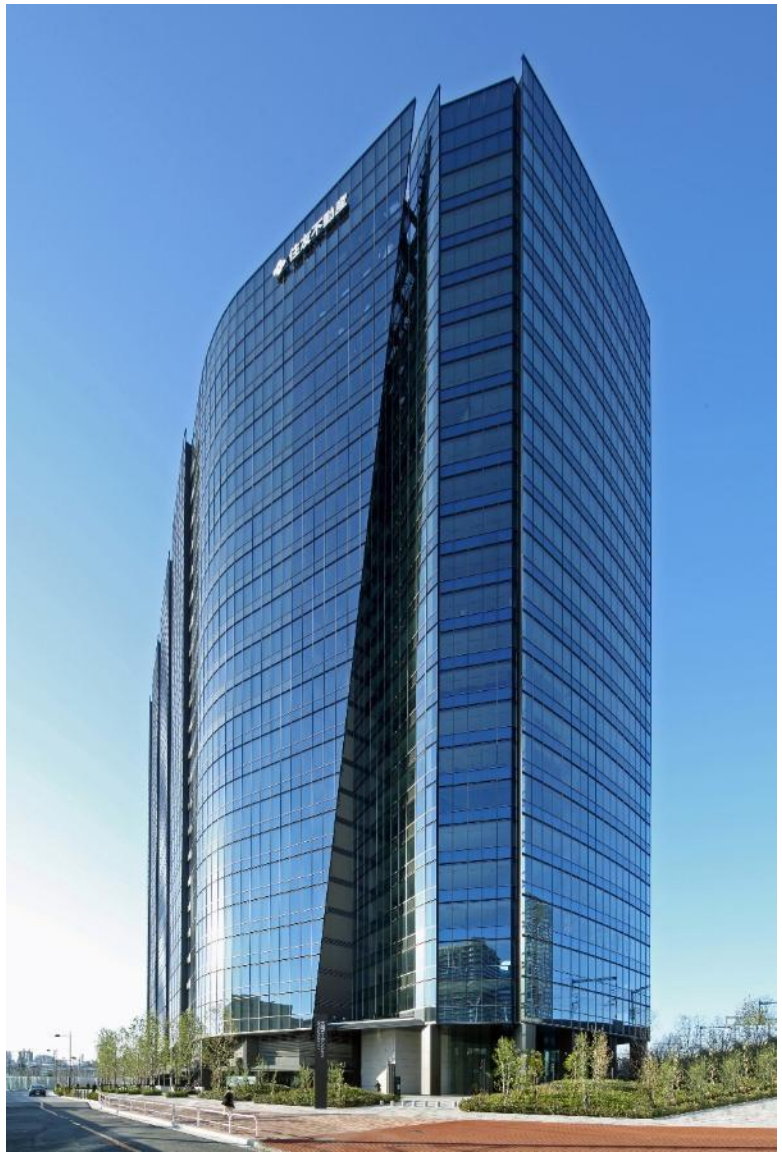

セガサミーグループの一員である株式会社アトラス（以下、アトラス）が1996年に第1作を発売したジュブナイルRPG『ペルソナ』シリーズが、2026年9月20日に30周年を迎えました。現代日本を舞台に、学校生活と非日常が交錯する独自のゲーム体験で多くのファンを魅了してきた『ペルソナ』は、現在までにナンバリングタイトル5作品を展開。シリーズ累計販売本数は全世界で3,000万本を突破（2026年6月時点）し、国内のみならず海外でも高い支持を集める世界的IPへと成長しています。

なぜ『ペルソナ』は時代を超え、世界中のユーザーを惹きつけるのか。
前編ではシリーズの歴史とIP価値拡大の歩みを振り返り、後編では「ペルソナスタジオ」総合プロデューサー・和田和久氏へのインタビューを通して、その価値創造の舞台裏と、これから描く未来に迫ります。

# （参考）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<br>住友不動産大崎ガーデンタワー |
| 従業員数 | 9,237名（連結）　(2026年3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 |



# （参考）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™」
シリーズ導入



「Railroad RICHES™」シリーズ
© SEGA SAMMY CREATION INC.

# （参考）役員構成・株式の状況

## 役員構成

| | |
|---|---|
| 取締役会長 ファウンダー | 里見　治 |
| 代表取締役社長グループCEO | 里見　治紀 |
| 専務取締役 | 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） | 石黒　不二代 |
| 取締役（社外） | アンクル・サフ |
| 取締役（社外） | 矢野　莉恵 |
| 取締役 常勤監査等委員 | 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 (2026年3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** | 55,827名 |

| **属性別分布** | (%) |
|---|---|
| 金融機関 | 17.54 |
| 金融商品取引業者 | 1.2 |
| その他法人 | 26.82 |
| 外国法人等 | 31.44 |
| 個人その他 | 15.50 |
| 自己株式 | 7.5 |

※単元未満の株式数含む

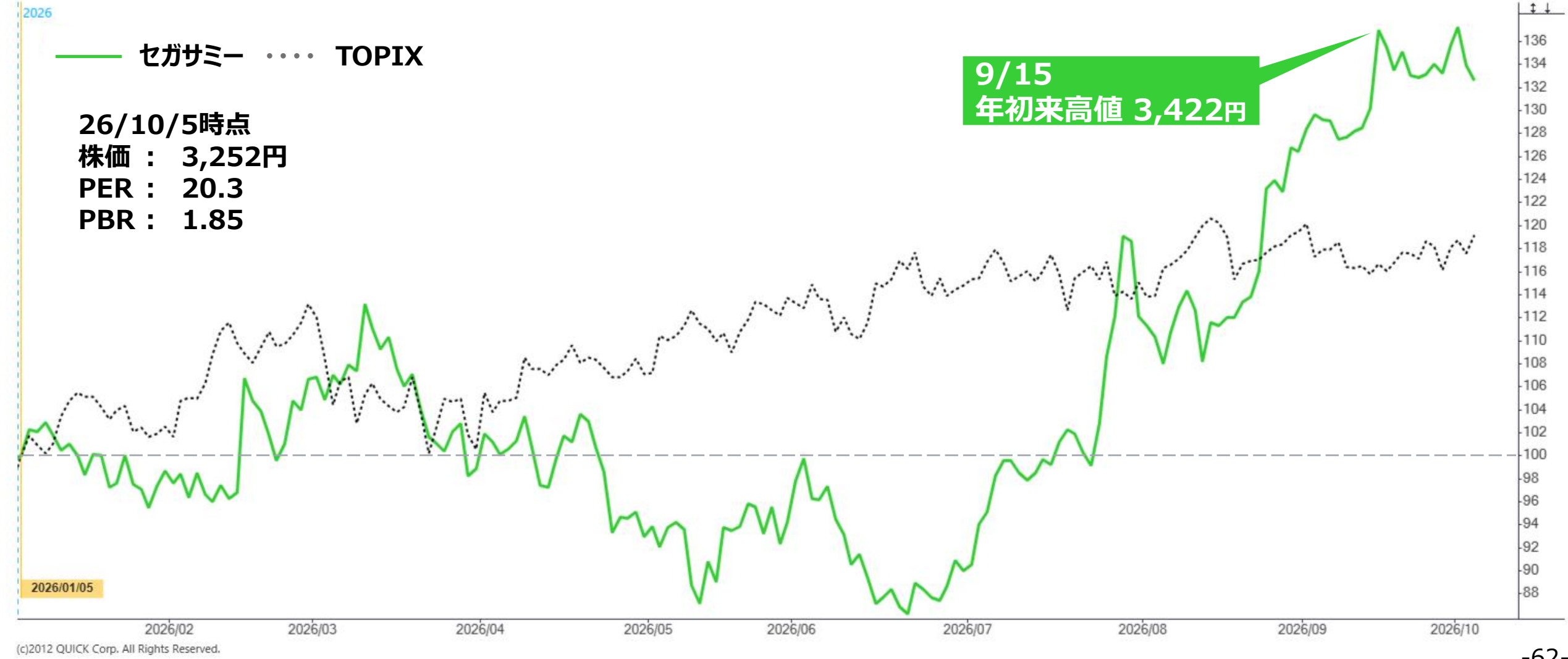
**大株主の構成**

| 株主名 | 所有株式数（千株） | 持株比率（%） |
|---|---|---|
| 株式会社ＨＳ Ｃｏｍｐａｎｙ | 41,168 | 20.11 |
| 日本マスタートラスト信託銀行株式会社（信託口） | 23,626 | 11.54 |
| STATE STREET BANK AND TRUST COMPANY 505001 | 14,681 | 7.17 |
| 合同会社エフエスシー | 13,682 | 6.68 |
| 株式会社日本カストディ銀行（信託口） | 9,469 | 4.62 |

※当社は自己株式を16,585千株保有、上記大株主からは除外

# （参考）株価推移

## 足元で株価は回復基調




(c)2012 QUICK Corp. All Rights Reserved.

※2026/1/5を100とした相対比較、日足・終値ベース

# （参考）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 2025

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

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.

## 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

S&P/JPX カーボン エフィシェント 指数

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。

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」）においてもサプライヤー、ベンダー、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