

経営方針と対処すべき課題（有価証券報告書より）

① 目指す姿と数値目標

ミッション/パーパス

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。～

調整後EBITDA
2,300億円超ROE
10%超総還元性向
50%以上DOE
3%以上

② 中長期の経営戦略

1. 全体戦略

エンタテインメントコンテンツ事業のコンシューマ分野を成長分野、遊技機事業を基盤事業として位置付け、ゲーミング事業を第3の柱として確立を目指す。

3. 遊技機事業

開発費低減、固定費削減、シェア拡大、プラットフォーム戦略推進、業界活性化（コスト構造変革、ユーザー数増加）

2. エンタテインメント事業

Transmedia戦略強化、GaaS展開、Legacy IP・映像IP投資、Super Gameへの投資、欧州事業強化（Football Manager、Total War等）

4. ゲーミング事業

Stakelogic（B2B iGaming）、GAN（米国プラットフォーム）買収完了。米国iGaming市場中心にオンラインゲーミング市場進出…

③ 対処すべき課題

① エンタテインメント事業の課題

- ・インフレーション・経済環境悪化への対応
- ・人件費上昇・開発期間長期化によるゲーム開発コスト上昇
- ・優秀な人財確保・育成、良質コンテンツ開発、IP創出・活用

② 遊技機事業の課題

- ・パチンコ稼働低調、市場の長期的な縮小傾向
- ・店舗数・設置台数減少への対応
- ・市場活性化（メーカー・ホール双方のコスト低減、ユーザー数増加）

③ ゲーミング事業の課題

- ・各国・地域の法令・レギュレーション遵守、当局承認取得・維持
- ・Stakelogic・GANとのグループシナジー創出
- ・第3の事業の柱として確立

面接で使えるポイント

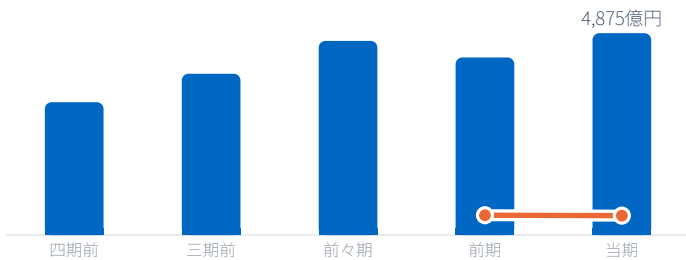
- ・セガサミーは2004年10月の経営統合以来、3つの事業領域（エンタテインメント・遊技機・ゲーミング）で全世界をターゲット…
- ・2025年度からの中期計画で「調整後EBITDA2,300億円超」と「ROE10%超」達成を掲げ…
- ・メガドライブの革新性を象徴とする「Be a Game Changer」ビジョンで…

セガサミーホールディングス株式会社

機械 | プライム（内国株式） | 決算期 3月31日 | 連結従…

証券コード 6460

業績の推移（売上＝棒 / 営業利益＝線）



※営業利益は直近2期のみ開示（有報の様式変更による）

暗記する数字3つ

連結売上高
4,875億円

営業利益率
9.7%

財務健康度
67点 / 100点

要するに

東京都品川区に本社を置く上場企業で、連結売上4,289億円

主力事業・セグメント

- ・エンタメContents 67.5%
- ・Pachislot・Pachin 27.3%
- ・ゲーミング 5.2%

強み・特徴（公開データから）

- ・連結売上高4,875億円の事業規模
- ・営業利益率9.7%の安定した収益性
- ・東証プライム市場上場

※要約はAI生成のため誤りを含む可能性があります

将来性 曇り / 就活偏差値 62.7（当サイト算出の参考指標）

平均年収
884万円

機械内 21位/208社

平均年齢
43.1歳

機械内 81位/209社

平均勤続
4.9年

機械内 208位/209社

女性管理職
17.7%

機械内 5位/168社

男性育休
40.0%

機械内 153位/169社

※平均年収は提出会社単体・有価証券報告書ベース。順位は同33業種内の掲載企業での比較。

ここから下は自分で書く（面接で話すこと）

志望動機の核

上の数字・事業と接続して書く

自分の経験との接点

逆質問メモ

※1つはデータ起点で（例：勤続年数が長い要因は…）

直近ニュース十一言

参考: セガサミーホールディングス[6460]：自己株券買付状況報告

セガサミーホールディングス株式会社 企業研究シート

出典: 企業スコープ (kigyو-scope.jp) / 金融庁EDINET 有価証券報告書

将来性・就活偏差値・財務健康度は当サイト算出の参考指標です。

投資・就職の判断は必ず一次情報をご確認ください。 作成日 2026-08-05

