

法定開示の補足

P/L (損益計算書)

長期トレンド

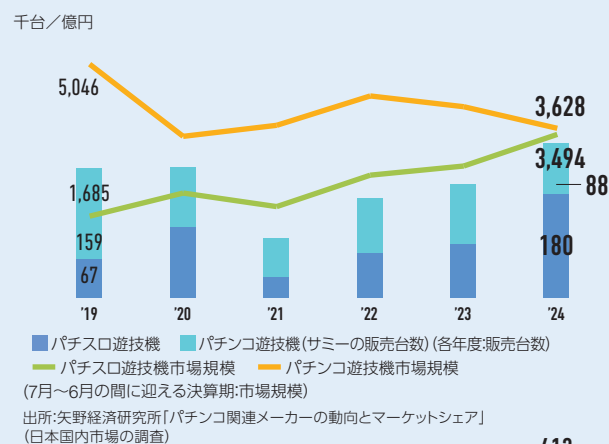
エンタテインメントコンテンツ事業は、プラットフォームの増加やビジネスモデルの多様化などに伴い、売上、利益ともに増加傾向にあり、今後も継続的な成長を見込んでいます。

一方、遊技機事業は、規制見直しによる市場環境の好転と、原価低減等による事業効率向上によって売上、利益ともに回復傾向となっています。

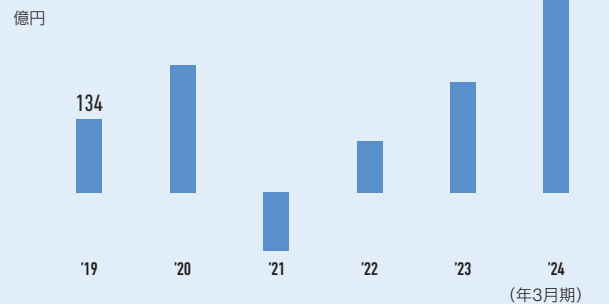
主な減益要因

市場縮小を背景とする既存事業の収益減少

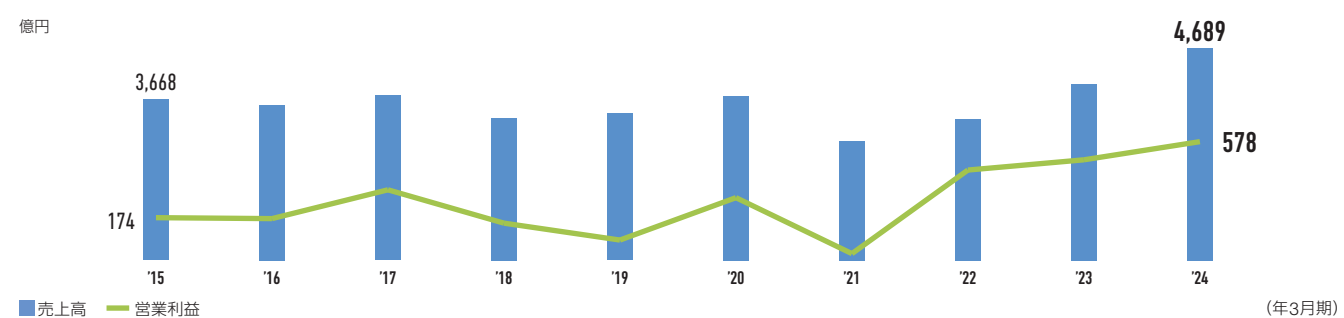
●サミーの販売台数/パチスロ・パチンコ市場規模



●遊技機事業の営業利益



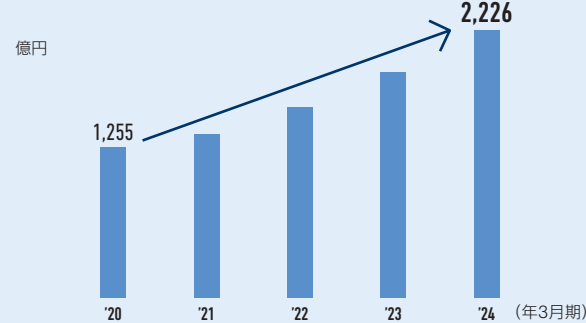
●売上高および営業利益の長期トレンド



収益改善

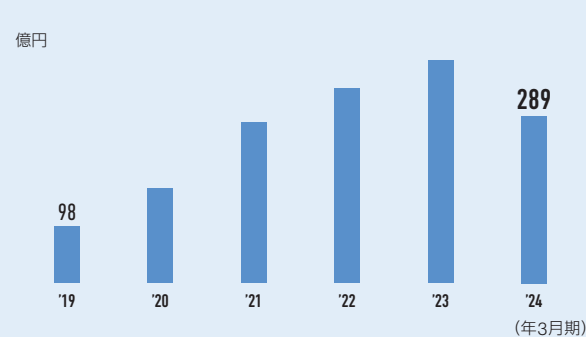
コンシューマ分野の売上成長

●コンシューマ分野の売上高

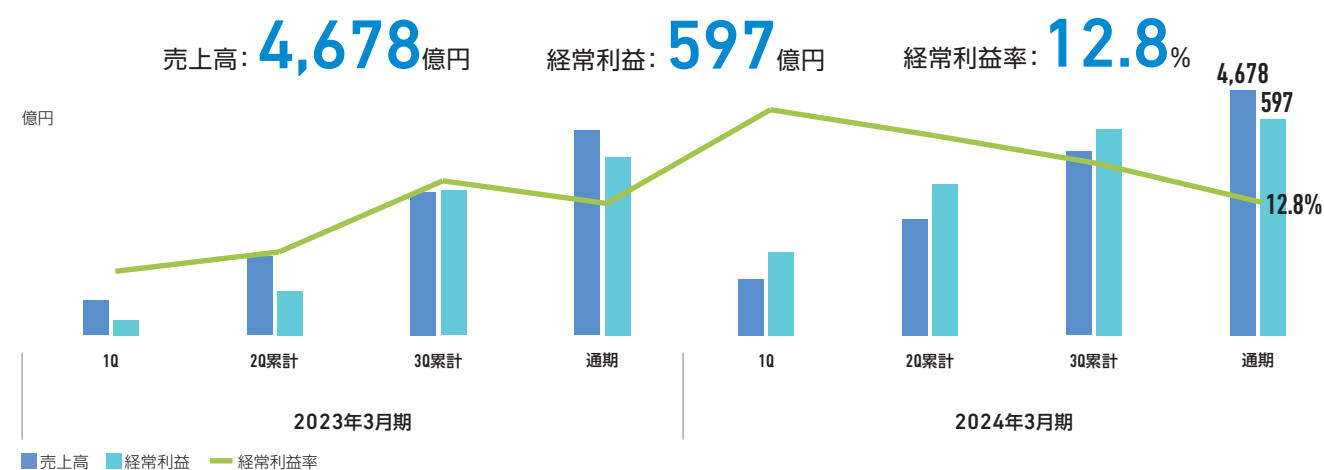


エンタテインメントコンテンツ事業の収益性改善

●エンタテインメントコンテンツ事業の営業利益



2023年3月期と2024年3月期の比較



●要約連結財務諸表

	2023	2024	億円増減
売上高	3,896	4,678	20.1%
エンタテインメントコンテンツ事業	2,828	3,180	12.4%
遊技機事業	942	1,359	44.3%
リゾート事業	115	123	7.0%
その他/消去等	11	16	45.5%
営業利益	467	568	21.6%
エンタテインメントコンテンツ事業	387	289	-25.3%
遊技機事業	200	412	106.0%
リゾート事業	-11	-9	-
その他/消去等	-109	-124	-
営業外収益	49	68	38.8%
営業外費用	22	39	77.3%
経常利益	494	597	20.9%
エンタテインメントコンテンツ事業	411	307	-25.3%
遊技機事業	207	418	101.9%
リゾート事業	-32	0	-
その他/消去等	-92	-128	-
経常利益率	12.7%	12.8%	0.1pt
特別利益	0	13	-
特別損失	24	192	700.0%
税金等調整前当期純利益	470	418	-11.1%
法人税等	11	88	700.0%
親会社株主に帰属する当期純利益	459	330	-28.1%
1株当たり配当 (円)	59	50	-
1株当たり当期純利益 (円)	208.07	150.75	-
1株当たり純資産 (円)	1,498.75	1,652.29	-

□営業利益(エンタテインメントコンテンツ事業)

国内・アジアCS*の堅調やRovioのグループ入りにより増収も、主に欧州CSの低調に伴い減益

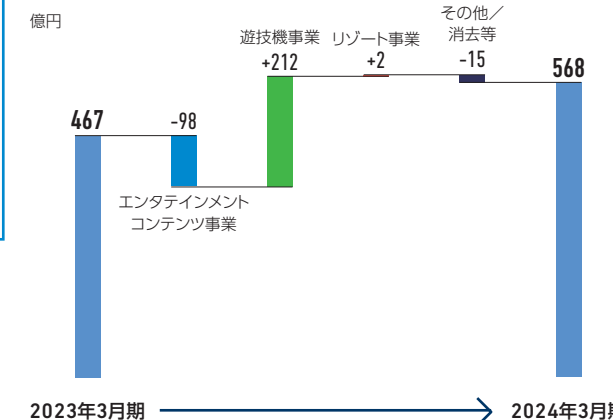
□営業利益(遊技機事業)

パチスロ機を中心に販売が好調に推移し、前期比で大幅増益

□特別損失

CS分野における欧州スタジオを中心とする経営環境の悪化に伴い、構造改革の実施を決定したこと等により特別損失を計上

●セグメント別の営業利益増減



*CS=コンシューマ

※2024年3月期の数値は、セグメント区分変更に伴う遡及修正前の数値を使用

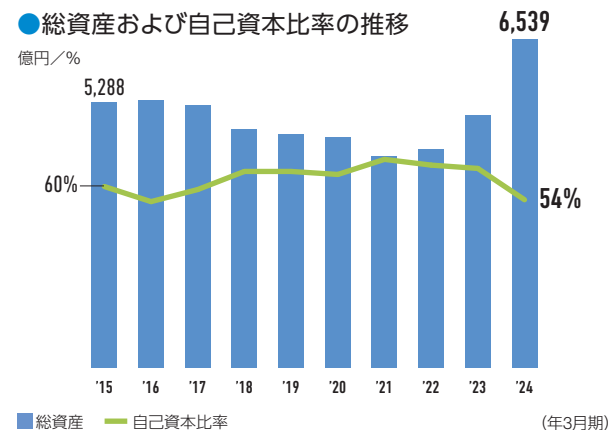
法定開示の補足

B/S(財政状態)

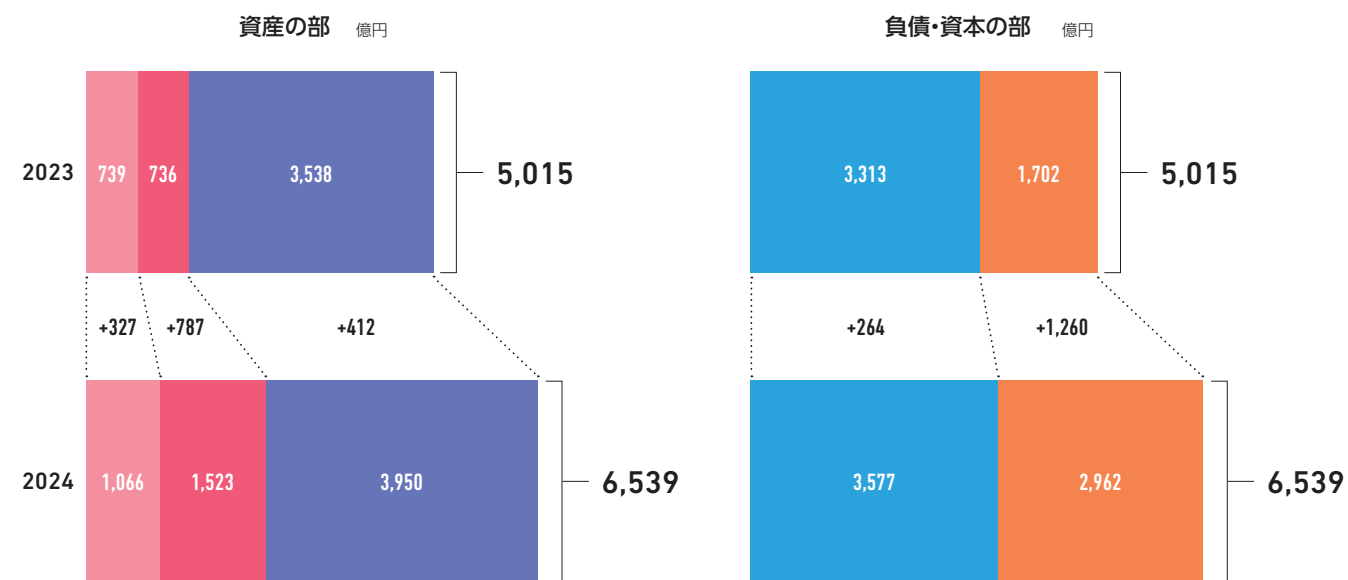
長期トレンド

2015年3月期以降、エンタテインメントコンテンツ事業での買収に伴うのれんの増加、IR(統合型リゾート)事業への取り組み、成長分野への新たな投資に伴う投資有価証券の増加等により、総資産は増加傾向にありました。一方、近年は本社移転に伴う現金および預金の減少、有価証券の減少、社債の償還等により減少傾向にあります。

業態の特性上、ヒットの有無により収益が大きく変動するなかでも、自己資本比率は一定の水準を維持しており、成長分野への投資および安定的な配当を実施しています。



2023年3月期末と2024年3月期末の比較



投資その他の資産 +327億円
Rovio社を連結の範囲に含めたことにより、のれんおよび商標権が増加

固定資産 +787億円
棚卸資産が減少した一方で、Rovio社を連結の範囲に含めたことにより、現金および預金並びに有価証券が増加

流動資産 +412億円
配当金の支払や自己株式の取得により株主資本の減少があった一方で、親会社株主に帰属する当期純利益を計上したことおよび為替換算調整勘定が増加したこと等により増加

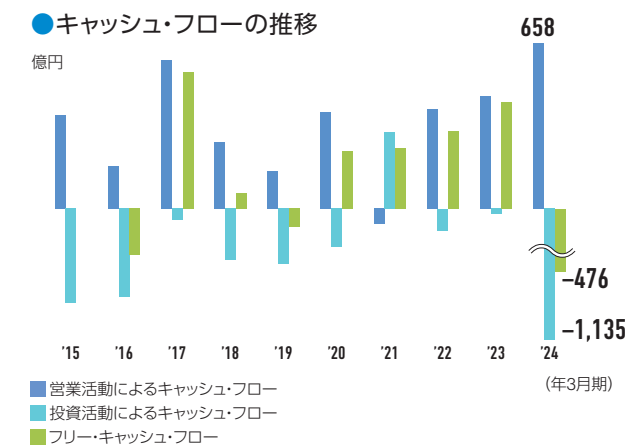
純資産 +264億円
長期借入金が増加

負債合計 +1,260億円

Cash Flows(キャッシュ・フロー)

長期トレンド

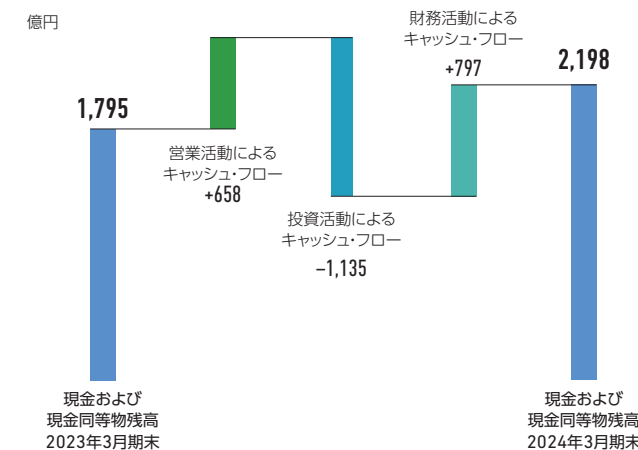
成長分野におけるM&Aや、生産体制の増強等の戦略投資により、一時期を除き投資活動によるキャッシュ・フローのキャッシュアウトが継続しています。2013年3月期頃以降は、上場子会社3社の完全子会社化等の組織体制変更に向けた投資に加えコンシューマ分野等、成長領域への投資を積極的に実行しています。CMS(キャッシュ・マネジメント・システム)によりグループ内の資金の有効活用を図るとともに、借入、社債等など多様な流動性補完を確保し、投資資金需要への機動的な対応を図っています。



2024年3月期のキャッシュ・フロー

2024年3月期末における現金および現金同等物の残高は、2023年3月期末に比べ403億1百万円増加し、2,198億10百万円となりました。

●連結キャッシュ・フローの状況



●キャッシュ・フローの内訳

項目	金額 (億円)
営業キャッシュ・フロー	
税金等調整前当期純利益	418
減価償却費	135
法人税等の支払	-125
その他	230
投資キャッシュ・フロー	
子会社株式の取得	-817
出資金の払込	-129
その他	-189
財務キャッシュ・フロー	
長期借入れによる収入	1,220
長期借入金の返済	-170
自己株式の取得	-100
配当金の支払	-136
その他	-17

■ 営業活動によるキャッシュ・フロー

+658億円

法人税等の支払で125億5百万円を支出し、仕入債務が82億38百万円、契約負債が80億9百万円それぞれ減少した一方で、税金等調整前当期純利益を418億31百万円計上したこと、減価償却費を135億14百万円計上したこと等により、2024年3月期における営業活動によるキャッシュ・フローは658億3百万円の収入(2023年3月期は447億4百万円の収入)となりました。

■ 投資活動によるキャッシュ・フロー

-1,135億円

出資金の分配により97億95百万円の収入があった一方で、子会社の取得により817億76百万円、出資金の払込により129億89百万円をそれぞれ支出したこと等により、2024年3月期における投資活動によるキャッシュ・フローは1,135億9百万円の支出(2023年3月期は23億51百万円の支出)となりました。

■ 財務活動によるキャッシュ・フロー

+797億円

長期借入金の返済により170億18百万円、配当金の支払により136億73百万円、自己株式の取得により100億16百万円をそれぞれ支出した一方で、長期借入れにより1,220億円の収入があったことから、2024年3月期における財務活動によるキャッシュ・フローは797億86百万円の収入(2023年3月期は153億58百万円の支出)となりました。

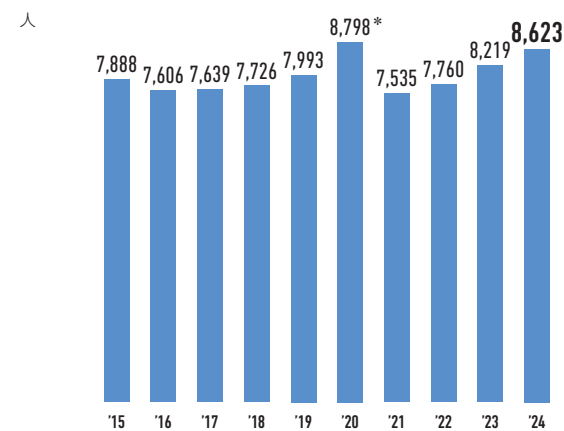
法定開示の補足

Non-Financial Assets (非財務資産)

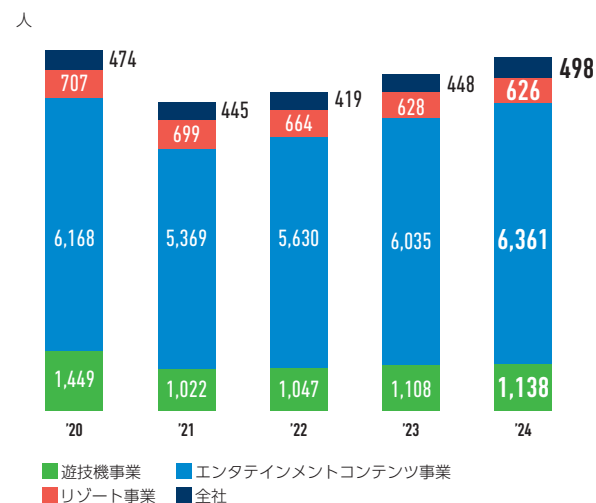
人財

連結従業員数 当期末の連結従業員数は、主にエンタテインメントコンテンツ事業におけるコンシューマ分野において開発リソースの増強を積極的に行っており、前期末比404名増の8,623名となりました。

● 連結従業員数



● 事業別従業員



*主にエンタテインメントコンテンツ事業における臨時雇用者の無期労働契約への転換(約440名)による人数の増加になります。

知財

研究開発費・コンテンツ制作費 当グループは、競争力の源泉となる知財の強化、充実を図るため、研究開発費・コンテンツ制作費に積極的な投資を行っています。近年は特に、コンシューマ分野で中期的なラインナップ拡充に向けた投資を計画しています。2024年3月期の研究開発費・コンテンツ制作費は、前期比178億円増加し、982億円となりました。

ご参考 製品／サービス別の研究開発費・コンテンツ制作費の認識基準

● エンタテインメントコンテンツ事業 (CS・フルゲーム)

開発中は棚卸資産、または無形固定資産として資産計上され、発売後に費用化。初月25%、以降、残額を23ヵ月で定額償却(償却期間は計24ヵ月)。

● エンタテインメントコンテンツ事業 (CS・F2P)

配信開始日より24ヵ月間または36ヵ月で定額償却。

● エンタテインメントコンテンツ事業 (AM)

開発中は棚卸資産として資産計上し、発売後に費用化。発売当初2ヵ月は15%ずつ、以降10ヵ月で7%ずつ定額償却(償却期間は計12ヵ月)。

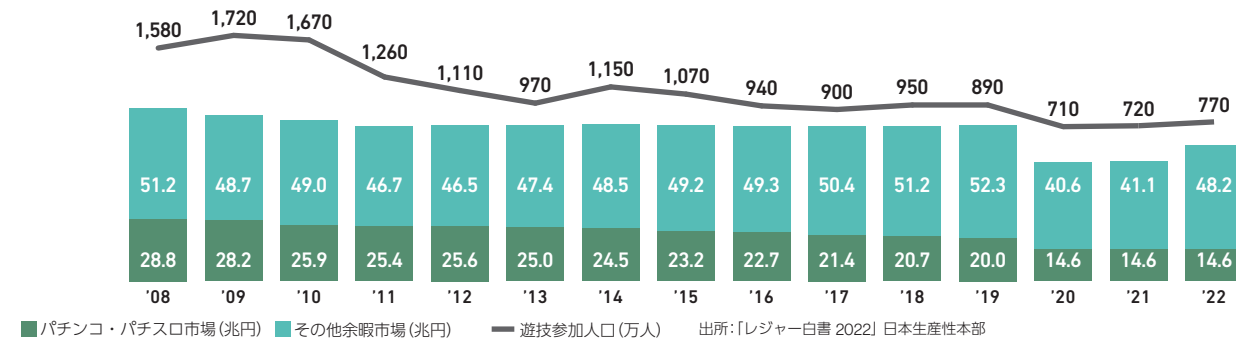
● 遊技機事業

資産計上せず、発生ベース(外注加工費は検収時点)で費用計上。

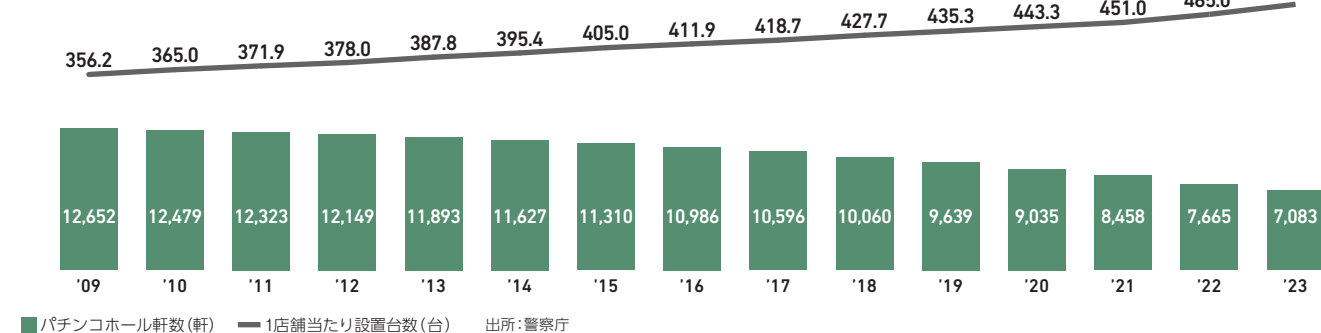
*CS・フルゲームは、プロダクトライフサイクルの長期化により、従来に比べて長期での販売を見込めることから、2024年3月期発売の新作より償却ルールを上記に見直し。

基礎データ

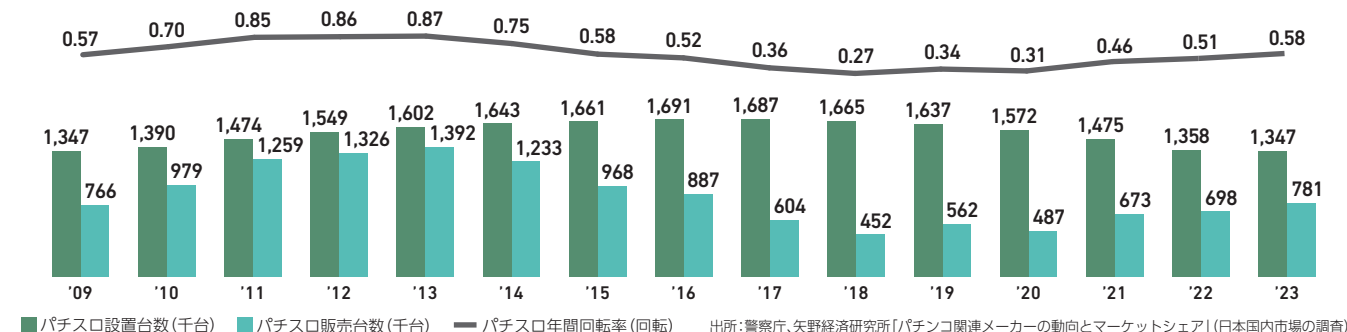
● 市場規模および遊技参加人口推移



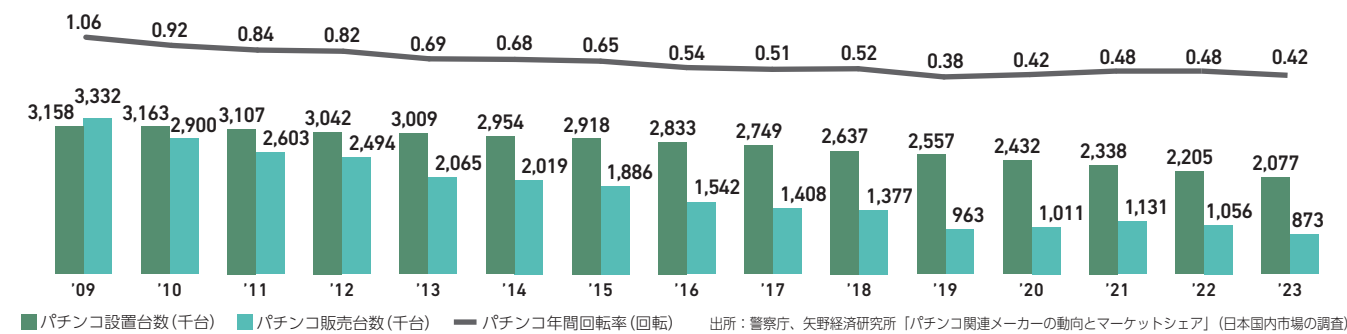
● パチンコホール軒数と1店舗当たりの設置台数推移



● パチスロ／設置台数、販売台数、年間回転率推移

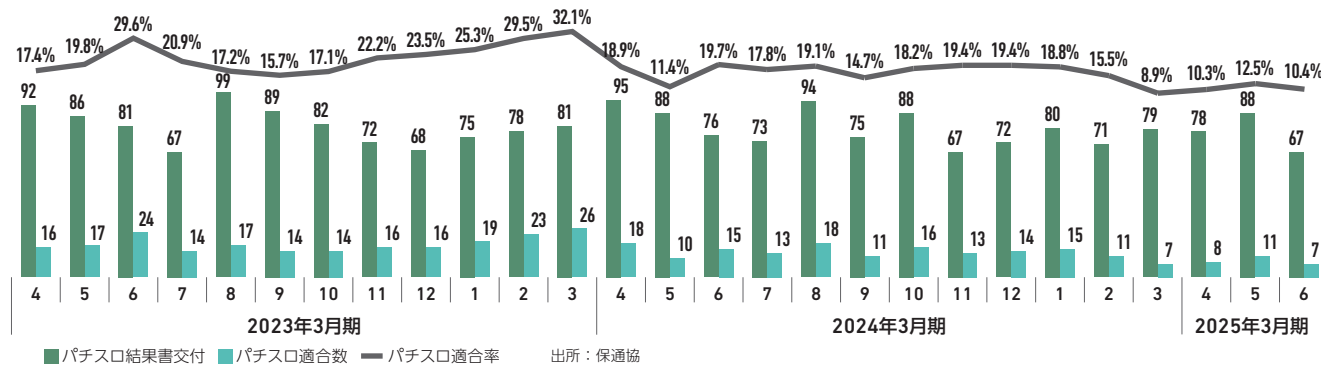


● パチンコ／設置台数、販売台数、年間回転率推移

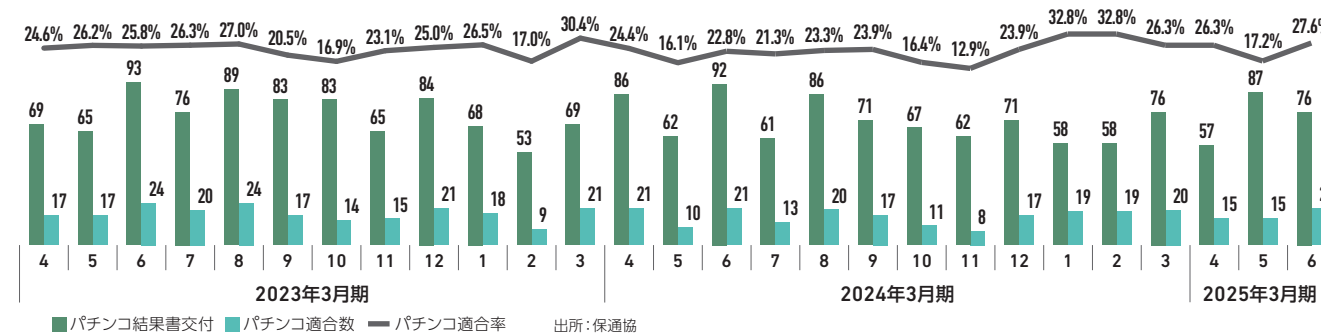


法定開示の補足

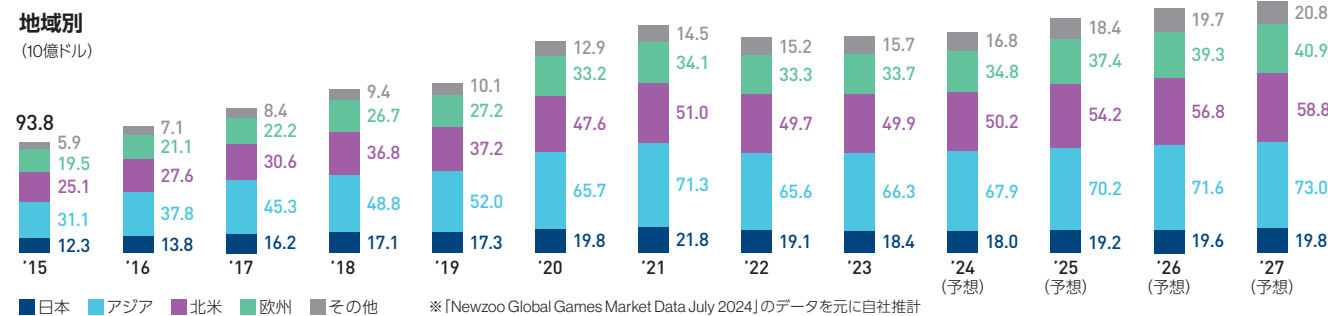
●パチスロ型式試験結果データ



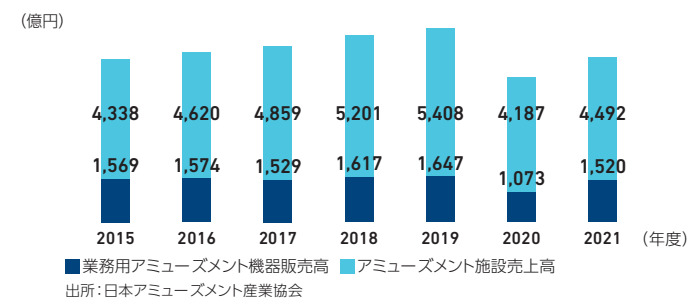
●パチンコ型式試験結果データ



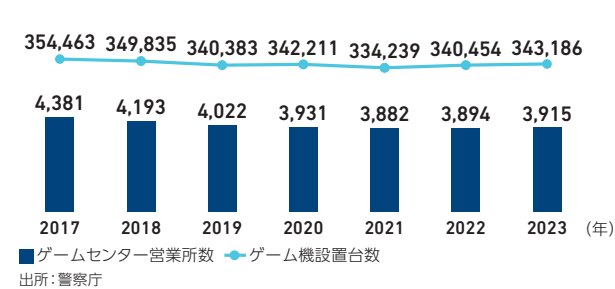
●ゲームコンテンツ市場規模



●国内アミューズメント機器・アミューズメント施設売上高



●ゲームセンター営業所数、ゲーム機設置台数



会社概要 / 株式情報

会社概要

会社名	セガサミーホールディングス株式会社
英文表記	SEGA SAMMY HOLDINGS INC.
所在地	〒141-0033 東京都品川区西品川一丁目1-1 住友不動産大崎ガーデンタワー
URL	https://www.segasammy.co.jp
設立	2004年10月1日
資本金	299億円(2024年3月31日現在)
事業内容	総合エンタテインメント企業グループの持株会社として、グループの経営管理およびそれに附帯する業務

株式の状況 (2024年3月31日現在)

発行可能株式総数	800,000,000株
発行済株式総数	241,229,476株
株主数	68,796名

大株主の状況 (2024年3月31日現在)

氏名又は名称	所有株式数	発行済株式の総数に対する所有株式数の割合
合同会社HS Company	36,008,000	16.17%
日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	26,118,000	10.82%
セガサミーホールディングス株式会社	25,214,788	10.45%
有限会社エフエスシー	13,682,840	5.67%
株式会社日本カストディ銀行(信託口)	10,399,200	4.31%
STATE STREET BANK AND TRUST COMPANY 505001	6,024,476	2.49%
KOREA SECURITIES DEPOSITORY-SAMSUNG	5,648,300	2.34%
里見 治	4,217,238	1.74%
里見 治紀	3,920,661	1.62%
SSBTC CLIENT OMNIBUS ACCOUNT	3,397,051	1.40%
JPモルガン証券株式会社	3,138,935	1.30%

所有者別分布

