

セガサミーホールディングス株式会社  
2023年3月期 第3四半期決算補足データ集

■ 損益

(億円)		2021/3				2022/3				2023/3			2021/3			2022/3			2023/3			
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	期初 通期計画	2/9修正 通期計画
	売上高	451	519	706	502	474	600	704	581	527	639	938	970	1,676	2,178	1,074	1,778	2,359	1,166	2,104	2,770	2,800
	エンタテインメント																					
	売上高	324	290	410	333	295	417	484	387	347	403	675	614	1,024	1,357	712	1,196	1,583	750	1,425	1,920	1,880
	AM機器	54	82	120	101	114	118	128	137	131	153	172	136	256	357	232	360	497	284	456	558	635
	AM施設	34	84	88	4	-	-	-	-	-	-	-	118	206	210	-	-	-	-	-	-	-
	映像・玩具	34	56	81	61	55	60	89	52	47	82	88	90	171	232	115	204	256	129	217	287	280
	その他/消去	4	8	7	3	10	5	3	5	2	1	3	12	19	22	15	18	23	3	6	5	5
	営業利益	81	68	150	-20	84	138	131	-14	65	73	258	149	299	279	222	353	339	138	396	390	395
	コンテンツ																					
	売上高	125	78	106	5	65	119	110	-1	53	53	227	203	309	314	184	294	293	106	333	345	345
	AM機器	-16	-3	18	-15	16	7	7	-5	5	4	12	-19	-1	-16	23	30	25	9	21	33	18
	AM施設	-20	-7	13	0	-	-	-	-	-	-	-	-27	-14	-14	-	-	-	-	-	-	-
	映像・玩具	0	2	19	0	5	12	21	-8	2	21	19	2	21	21	17	38	30	23	42	30	40
	その他/消去	-8	-2	-6	-10	-2	0	-7	0	5	-5	0	-10	-16	-26	-2	-9	-9	0	0	-18	-8
	経常利益	82	86	163	-52	85	142	141	0	81	91	243	168	331	279	227	368	368	172	415	400	410
	売上高	27	80	266	158	103	130	285	240	105	170	246	107	373	531	233	518	758	275	521	860	890
	遊技機																					
	売上高	2	18	28	91	34	86	74	112	33	104	125	20	48	139	120	194	306	137	262	327	410
	パチスロ	0	37	209	39	47	24	192	108	51	44	104	37	246	285	71	263	371	95	199	445	434
	その他	25	25	29	28	22	20	19	20	21	22	17	50	79	107	42	61	81	43	60	88	46
	営業利益	-84	-36	38	-24	-16	-1	70	40	-9	22	56	-120	-82	-106	-17	53	93	13	69	115	170
	経常利益	-85	-39	37	-26	-14	1	73	42	-6	26	53	-124	-87	-113	-13	60	102	20	73	120	175
	売上高	4	18	26	15	15	23	28	20	26	30	31	22	48	63	38	66	86	56	87	115	115
	リゾート																					
	売上高	-17	-9	-5	-10	-11	-7	-1	-6	-3	-1	-3	-26	-31	-41	-18	-19	-25	-4	-7	-12	-12
	営業利益	-21	-25	-20	-23	-19	-20	-7	-21	-11	-12	-5	-46	-66	-89	-39	-46	-67	-23	-28	-30	-30
	経常利益	1	2	1	1	2	1	2	1	3	0	4	3	4	5	3	5	6	3	7	5	10
	その他/消去等																					
	売上高	-18	-15	-18	-16	-19	-22	-20	-26	-26	-26	-24	-33	-51	-67	-41	-61	-87	-52	-76	-93	-103
	営業利益	-16	-17	-20	-7	-18	-10	-21	-21	-22	-24	-13	-33	-53	-60	-28	-49	-70	-46	-59	-90	-95
	経常利益	483	619	999	676	594	754	1,019	842	661	839	1,219	1,102	2,101	2,777	1,348	2,367	3,209	1,500	2,719	3,750	3,815
	連結																					
	売上高	-38	8	165	-70	38	108	180	-6	27	68	287	-30	135	65	146	326	320	95	382	400	450
	営業利益	-40	5	160	-108	34	113	186	0	42	81	278	-35	125	17	147	333	333	123	401	400	460
	経常利益	-64	-167	143	-10	32	119	204	24	41	79	277	-231	-88	-98	151	355	379	120	397	400	455
	税金等調整前当期純利益	-33	-184	155	74	29	91	174	76	31	65	232	-217	-62	12	120	294	370	96	328	280	315
	親会社株主に帰属する当期純利益																					

■主要経費・設備投資

(億円)	2021/3				2022/3				2023/3			2021/3			2022/3			2023/3				
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	期初 通期計画	2/9修正 通期計画	
エンタテインメント コンテンツ	研究開発費・コンテンツ制作費	92	98	118	147	99	135	127	183	119	148	164	190	308	455	234	361	544	267	431	666	636
	広告宣伝費	17	28	33	37	22	39	37	44	27	50	63	45	78	115	61	98	142	77	140	190	190
	減価償却費	22	23	7	15	8	9	9	11	9	10	9	45	52	67	17	26	37	19	28	35	37
	設備投資	22	28	35	19	15	14	16	28	11	11	17	50	85	104	29	45	73	22	39	75	56
遊技機	研究開発費・コンテンツ制作費	54	39	33	37	34	32	34	44	30	35	37	93	126	163	66	100	144	65	102	143	132
	広告宣伝費	1	6	3	2	2	6	5	3	3	3	3	7	10	12	8	13	16	6	9	33	17
	減価償却費	8	9	9	8	5	7	7	8	6	7	7	17	26	34	12	19	27	13	20	21	27
	設備投資	11	7	7	8	12	11	8	10	10	10	10	18	25	33	23	31	41	20	30	40	40
リゾート	研究開発費・コンテンツ制作費	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	2	0	0	1	0	0	0	0
	広告宣伝費	0	1	1	0	0	2	1	0	0	1	1	1	2	2	2	3	3	1	2	4	3
	減価償却費	2	2	3	2	1	2	2	1	1	2	1	4	7	9	3	5	6	3	4	8	6
	設備投資	0	0	1	0	1	1	1	1	5	1	4	0	1	1	2	3	4	6	10	13	12
その他/消去等	研究開発費・コンテンツ制作費	1	-1	0	-1	1	-1	1	-1	0	0	1	0	0	-1	0	1	0	0	1	0	0
	広告宣伝費	2	1	2	2	4	4	2	3	3	7	2	3	5	7	8	10	13	10	12	12	15
	減価償却費	4	3	3	1	4	1	3	2	5	1	3	7	10	11	5	8	10	6	9	9	10
	設備投資	3	1	-1	4	3	0	3	6	2	0	2	4	3	7	3	6	12	2	4	5	4
連結	研究開発費・コンテンツ制作費	147	136	152	184	134	166	162	227	149	183	202	283	435	619	300	462	689	332	534	809	768
	広告宣伝費	20	36	39	41	28	51	45	50	33	61	69	56	95	136	79	124	174	94	163	240	225
	減価償却費	36	37	22	26	18	19	21	22	21	20	20	73	95	121	37	58	80	41	61	72	80
	設備投資	36	36	42	31	31	26	28	45	28	22	33	72	114	145	57	85	130	50	83	134	112

■従業員数(正社員・無期契約社員の人数 ※臨時従業員除く)

(人)	2021/3				2022/3				2023/3		
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3
エンタテインメントコンテンツ	6,284	6,340	5,394	5,369	5,464	5,541	5,612	5,630	5,822	5,887	5,989
遊技機	1,458	1,457	1,446	1,022	1,057	1,052	1,050	1,047	1,087	1,111	1,106
リゾート	732	729	714	699	714	701	682	664	684	672	651
全社・他	510	525	526	445	435	431	426	419	426	437	449
連結	8,984	9,051	8,080	7,535	7,670	7,725	7,770	7,760	8,019	8,107	8,195
海外人員比率	20.5%	20.8%	24.0%	26.3%	26.1%	27.0%	27.2%	27.6%	27.4%	27.9%	28.1%
開発人員比率	46.3%	46.9%	52.4%	54.8%	55.5%	56.0%	56.5%	56.9%	56.4%	56.7%	56.9%

セガサミーホールディングス株式会社  
2023年3月期 第3四半期決算補足データ集

■コンシューマ売上内訳

(億円)		2021/3				2022/3				2023/3			2021/3			2022/3			2023/3			
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	2/9修正 通期計画
コンシューマ	<b>合計</b>	<b>324</b>	<b>290</b>	<b>410</b>	<b>333</b>	<b>295</b>	<b>417</b>	<b>484</b>	<b>387</b>	<b>347</b>	<b>403</b>	<b>675</b>	<b>614</b>	<b>1,024</b>	<b>1,357</b>	<b>712</b>	<b>1,196</b>	<b>1,583</b>	<b>750</b>	<b>1,425</b>	<b>1,920</b>	<b>1,880</b>
	国内	124	155	208	159	130	179	194	163	157	181	186	279	487	646	309	503	666	338	524	661	717
	海外	196	138	209	181	167	236	291	226	192	219	487	334	543	724	403	694	920	411	898	1,261	1,172
	海外比率	60.5%	47.6%	51.0%	54.4%	56.6%	56.6%	60.1%	58.4%	55.3%	54.3%	72.1%	54.4%	53.0%	53.4%	56.6%	58.0%	58.1%	54.8%	63.0%	65.7%	62.3%
	その他/消去	2	-1	-7	-7	-2	2	-1	-2	-2	3	2	1	-6	-13	0	-1	-3	1	3	-2	-9
内訳	<b>フルゲーム</b>	<b>144</b>	<b>108</b>	<b>174</b>	<b>125</b>	<b>110</b>	<b>197</b>	<b>196</b>	<b>155</b>	<b>99</b>	<b>124</b>	<b>330</b>	<b>252</b>	<b>426</b>	<b>551</b>	<b>307</b>	<b>503</b>	<b>658</b>	<b>223</b>	<b>553</b>	<b>984</b>	<b>759</b>
	新作	20	32	86	61	30	130	131	115	21	54	259	52	138	199	160	291	406	75	334	622	492
	日本	0	1	17	3	2	22	30	3	5	12	19	1	18	21	24	54	57	17	36	51	52
	アジア	7	3	2	5	1	8	11	10	5	6	24	10	12	17	9	20	30	11	35	49	52
	欧米	12	29	65	54	27	100	90	101	10	36	217	41	106	160	127	217	319	46	263	523	387
	リピーター	123	76	89	64	80	67	65	40	77	70	71	199	288	352	147	212	252	147	218	362	266
	日本	17	10	10	8	8	12	8	6	8	9	7	27	37	45	20	28	34	17	24	33	30
	アジア	5	6	4	7	7	7	4	5	8	7	7	11	15	22	14	18	23	15	22	45	28
	欧米	99	62	74	50	64	49	53	29	61	54	56	161	235	285	113	166	195	115	171	283	207
	海外売上比率	85.4%	92.6%	83.3%	92.8%	90.0%	83.2%	80.6%	93.5%	84.8%	83.1%	92.1%	88.5%	86.4%	87.8%	85.7%	83.7%	86.2%	83.9%	88.8%	91.5%	88.8%
	ダウンロード比率	66.5%	69.4%	54.6%	68.8%	61.6%	64.4%	56.3%	88.9%	74.9%	74.1%	60.3%	67.7%	62.8%	63.8%	65.3%	63.8%	69.5%	74.5%	66.0%	79.4%	70.3%
	<b>F2P</b>	<b>111</b>	<b>144</b>	<b>156</b>	<b>130</b>	<b>124</b>	<b>137</b>	<b>147</b>	<b>150</b>	<b>156</b>	<b>162</b>	<b>152</b>	<b>255</b>	<b>411</b>	<b>541</b>	<b>261</b>	<b>408</b>	<b>558</b>	<b>318</b>	<b>470</b>	<b>568</b>	<b>614</b>
	日本	91	124	140	117	109	122	134	135	130	141	128	215	355	472	232	366	501	271	399	506	524
	アジア	0	1	1	0	0	0	3	2	5	0	0	1	2	2	0	3	5	5	5	5	6
	欧米	19	20	14	13	14	14	10	13	20	21	24	39	53	66	29	39	52	41	65	57	83
	2018/3以前のリリース	51	63	50	42	39	29	34	32	37	30	29	114	164	206	68	102	134	68	97	119	125
	2019/3 リリース	22	30	21	9	14	20	12	15	15	27	25	52	73	82	34	46	61	42	66	59	92
	2020/3 リリース	21	27	24	25	10	13	11	11	7	8	7	48	72	97	23	34	44	15	22	39	29
	2021/3 リリース	15	26	61	54	45	41	70	64	62	66	59	41	102	156	86	156	220	128	187	186	244
	2022/3 リリース	-	-	-	-	16	34	20	28	34	31	32	-	-	-	50	70	98	65	98	129	124
	2023/3 リリース	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	36	-
	その他	65	41	88	83	62	83	141	84	92	117	193	106	194	277	145	286	370	209	402	370	507

■ 販売タイトル数・販売本数（フルゲーム）

		2021/3				2022/3				2023/3			2021/3			2022/3			2023/3			
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	期初 通期計画	2/9修正 通期計画
タイトル数	日本	0	0	2	0	0	3	2	1	3	4	4	0	2	2	3	5	6	7	11	15	15
	アジア	1	0	3	2	1	3	3	2	3	4	4	1	4	6	4	7	9	7	11	15	15
	欧米	3	2	4	1	3	3	5	2	3	4	5	5	9	10	6	11	13	7	12	16	16
販売本数 (万本)	合計	1,298	610	1,512	757	658	746	793	523	514	500	1,061	1,908	3,420	4,177	1,404	2,197	2,720	1,014	2,075	3,425	2,825
	新作	79	39	259	225	106	244	313	214	44	104	549	118	377	602	350	663	877	148	697	1,395	1,135
	日本	1	1	35	6	5	36	37	7	9	16	39	2	37	43	41	78	85	25	64	104	113
	アジア	15	5	6	10	5	20	25	26	11	15	60	20	26	36	25	50	76	26	86	157	145
	欧米	62	34	217	209	96	188	251	181	23	73	450	96	313	522	284	535	716	96	546	1,133	876
	リポート	1,219	571	1,252	532	552	502	480	309	470	395	512	1,790	3,042	3,575	1,054	1,534	1,843	865	1,377	2,030	1,689
	日本	46	23	30	24	29	37	29	18	26	50	32	69	99	123	66	95	114	76	108	124	139
	アジア	24	27	19	30	34	34	20	28	41	34	64	51	70	100	68	88	117	75	139	211	174
欧米	1,148	521	1,204	478	489	431	430	262	403	309	417	1,669	2,873	3,351	920	1,350	1,613	712	1,129	1,696	1,375	

■ 配信タイトル数（F2P）

		2021/3				2022/3				2023/3			2021/3			2022/3			2023/3			
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	期初 通期計画	2/9修正 通期計画
F2P	新規配信タイトル数	2	2	1	0	2	0	0	1	0	0	0	4	5	5	2	2	3	0	0	1	0
	停止タイトル数	-1	0	-1	0	-2	0	0	-3	0	0	0	-1	-2	-2	-2	-2	-5	0	0	0	0
	期末配信タイトル数	20	22	22	22	22	22	22	20	20	20	20	22	22	22	22	22	20	20	20	21	20

■販売タイトル数・台数(遊技機)

	2021/3				2022/3				2023/3			2021/3			2022/3			2023/3					
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	期初 通期計画	2/9修正 通期計画		
パチスロ	タイトル数	0	1	2	2	2	2	2	4	2	2	2	3										
	台数(台)	485	4,400	7,602	22,786	9,554	21,630	17,738	28,948	8,724	25,988	28,867	4,885	12,487	35,273	31,184	48,922	77,870	34,712	63,579	84,000	90,000	
パチンコ	タイトル数	0	2	1	1	2	1	2	0	1	0	2											
	台数(台)	177	11,165	48,017	9,654	15,038	8,080	40,907	33,002	14,018	9,942	25,199	11,342	59,359	69,013	23,118	64,025	97,027	23,960	49,159	114,000	100,000	
	うち本体販売	54	1,133	45,387	7,067	3,437	1,447	36,115	15,729	3,598	6,520	8,714	1,187	46,574	53,641	4,884	40,999	56,728	10,118	18,832	46,900	50,000	
	うち盤面販売	123	10,032	2,630	2,587	11,601	6,633	4,792	17,273	10,420	3,422	16,485	10,155	12,785	15,372	18,234	23,026	40,299	13,842	30,327	67,100	50,000	

■施設利用者数(リゾート)

(千人)	2021/3				2022/3				2023/3			2021/3			2022/3			2023/3				
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	期初 通期計画	2/9修正 通期計画	
PSR	施設利用者数	44	167	219	122	140	187	244	189	234	257	226	211	430	552	327	571	760	491	717	868	943
	宿泊3施設	12	66	99	46	48	76	109	75	94	112	93	78	177	223	124	233	308	206	299	363	388
	ゴルフ2施設	9	22	26	18	22	21	27	24	26	23	27	31	57	75	43	70	94	49	76	98	104
	その他施設	23	79	94	58	70	90	108	90	114	122	106	102	196	254	160	268	358	236	342	407	451
P City	カジノ利用者数	66	35	36	37	34	25	21	19	21	27	43	101	137	174	59	80	99	48	91	-	-

※PSR=Phoenix Seagaia Resort P City=Paradise City

■Paradise Segasammy 損益

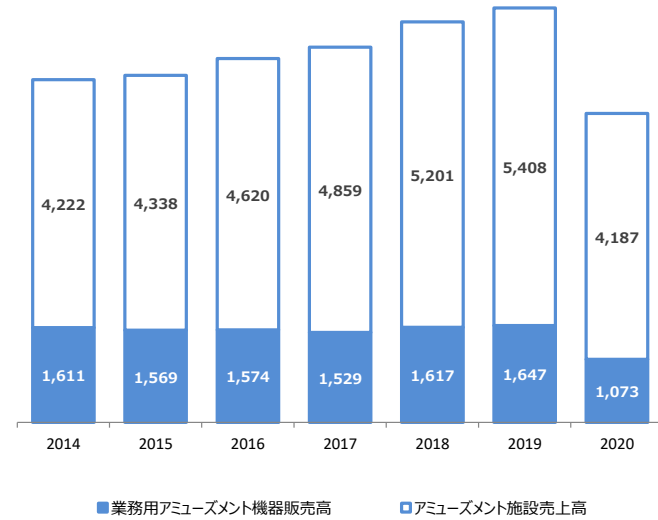
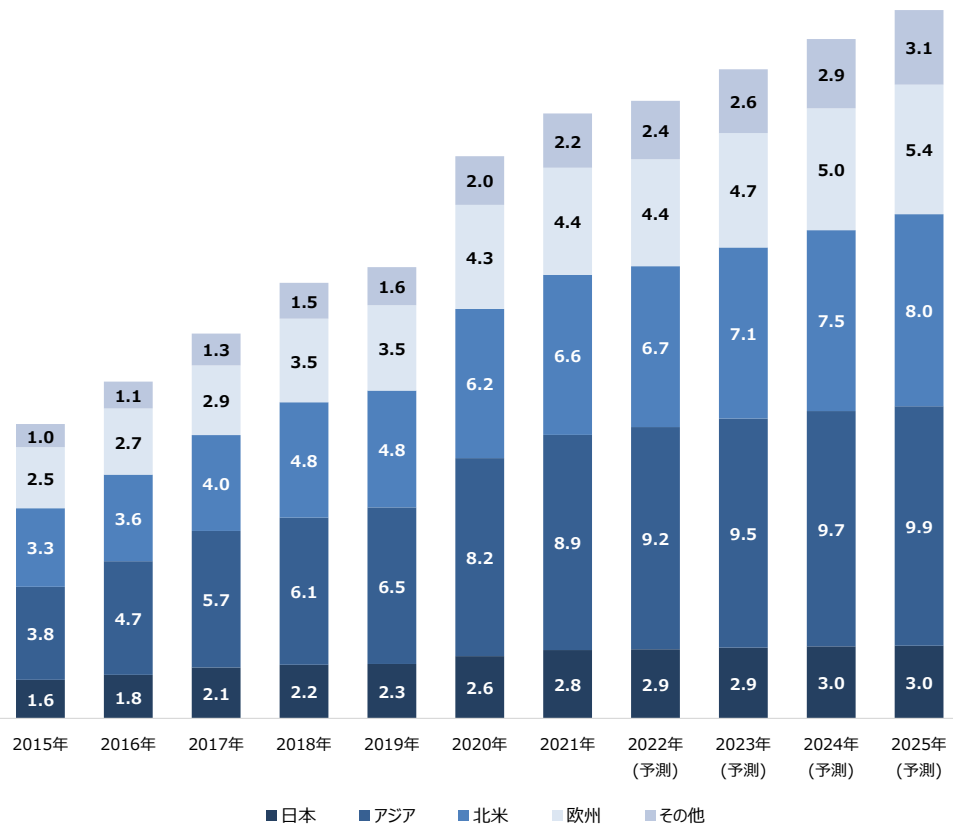
(億ウォン)	2021/3				2022/3				2023/3			2021/3			2022/3			2023/3	
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計
売上高	897	260	292	326	424	318	520	353	456	452	789	1,157	1,449	1,775	742	1,262	1,615	908	1,697
カジノ	758	160	151	199	302	139	311	114	227	184	445	918	1,069	1,268	441	752	866	411	856
ホテル	108	86	134	116	114	169	184	210	200	230	288	194	328	444	283	467	677	430	718
その他	30	14	7	12	7	11	25	27	28	37	56	44	51	63	18	43	70	66	122
売上総利益	112	-216	-188	-93	-3	-104	58	-118	-1	-41	179	-104	-292	-385	-107	-49	-167	-42	137
営業利益	24	-281	-256	-154	-75	-161	-2	-184	-58	-99	109	-257	-513	-667	-236	-238	-422	-157	-48
EBITDA	175	-135	-110	-7	68	-18	139	-40	82	42	252	40	-70	-77	50	189	149	124	376
純利益	-53	-364	-354	-291	-174	-278	-114	-313	-176	-210	11	-417	-771	-1,062	-452	-566	-879	-386	-374
持分法取込額(億円)	-3	-16	-15	-13	-8	-13	-5	-15	-8	-11	-0	-19	-34	-47	-21	-26	-41	-19	-19

コンシューマゲーム業界市場規模

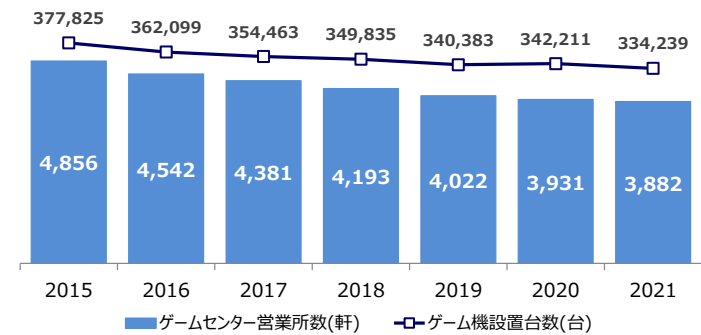
アミューズメント業界市場規模

コンシューマゲーム市場規模推移 (兆円)

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 (億円)



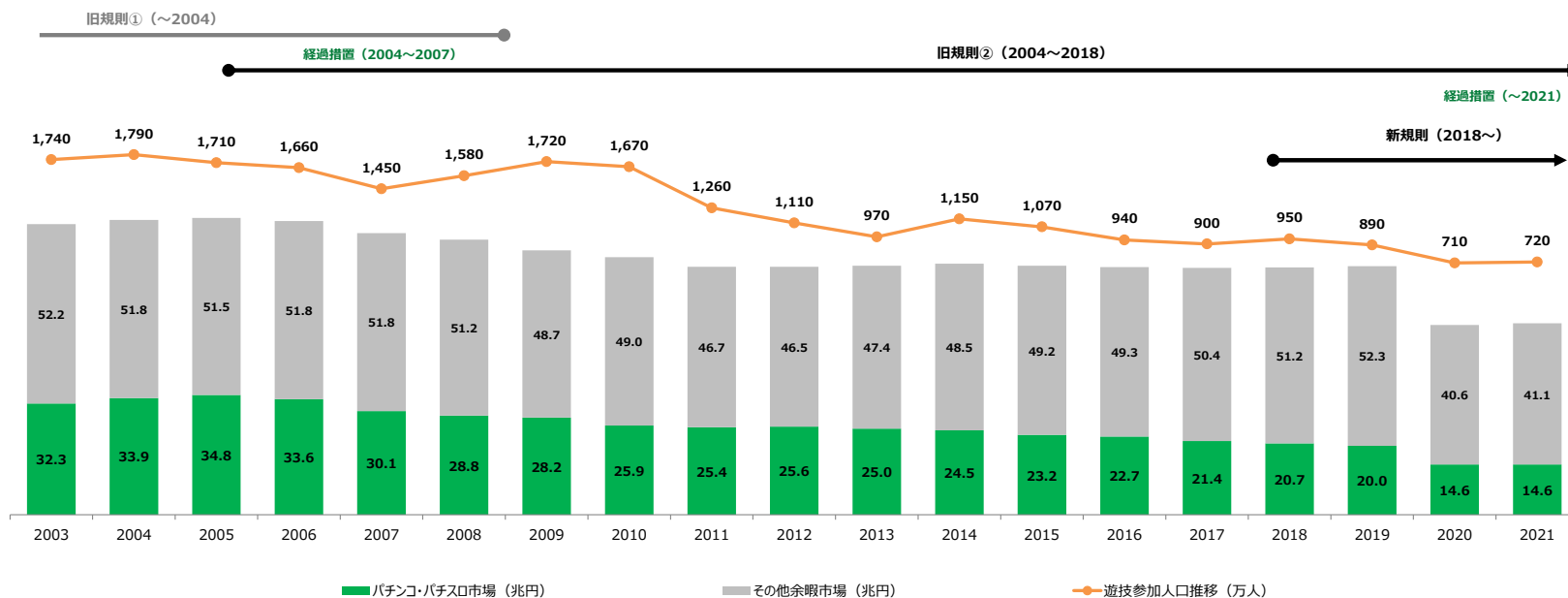
ゲームセンター営業所数、ゲーム機設置台数



出所：「Newzoo Global Games Market Data July 2022」を元に自社推計（※1USD=130円換算で算出）

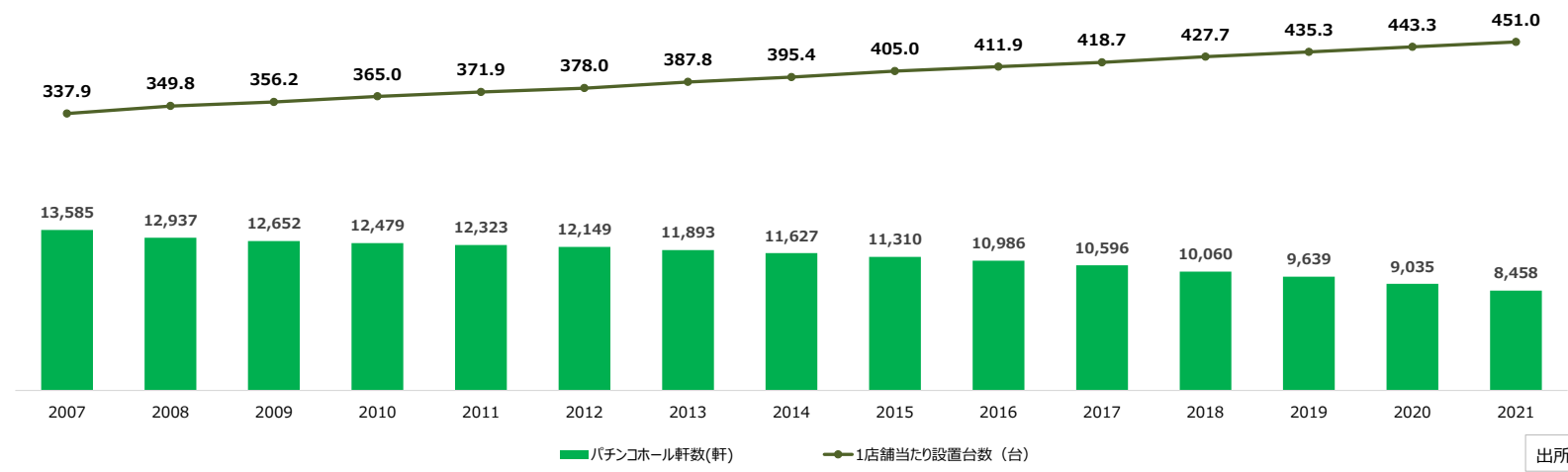
出所：日本アミューズメント産業協会、警察庁

市場規模及び遊技参加人口推移



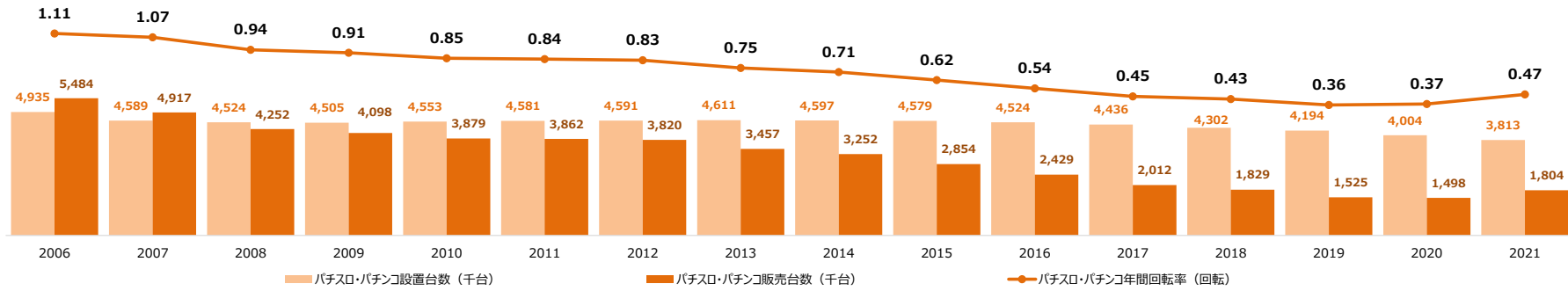
出所：「レジャー白書2022」日本生産性本部

パチンコホール軒数と1店舗当たりの設置台数推移

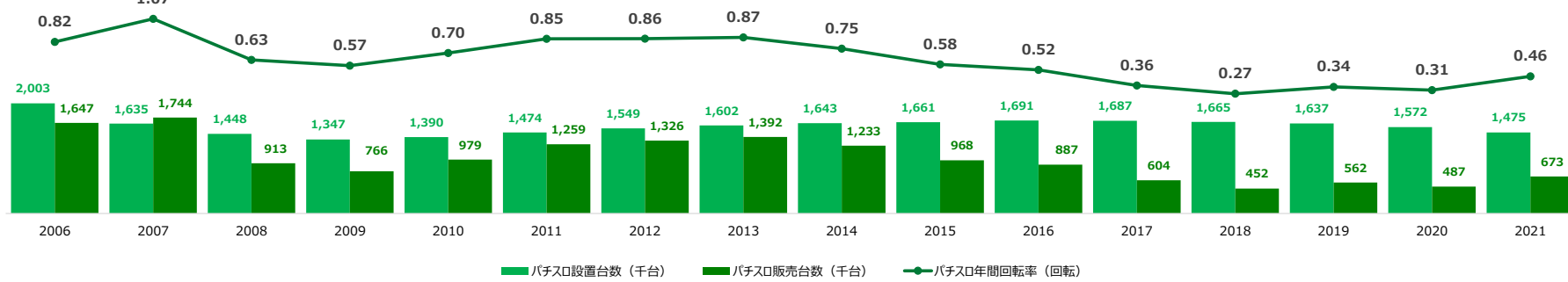


出所：警察庁

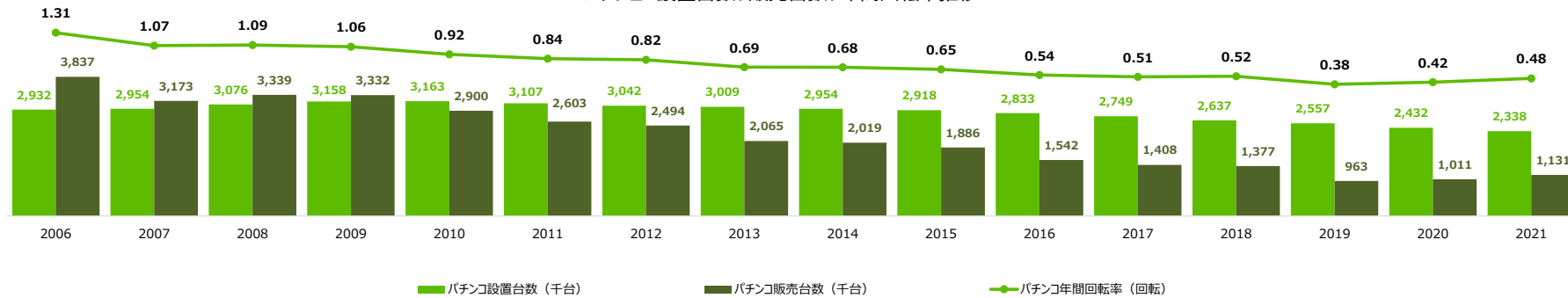
遊技機 設置台数、販売台数、年間回転率推移



パチスロ 設置台数、販売台数、年間回転率推移



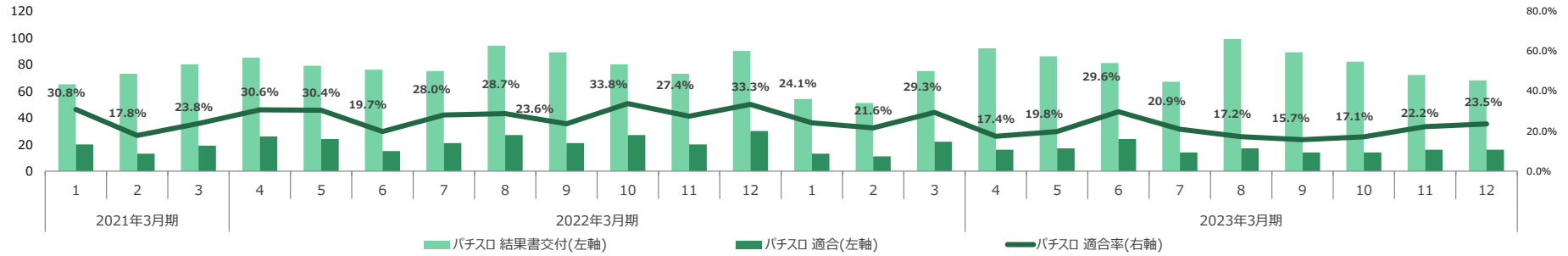
パチンコ 設置台数、販売台数、年間回転率推移



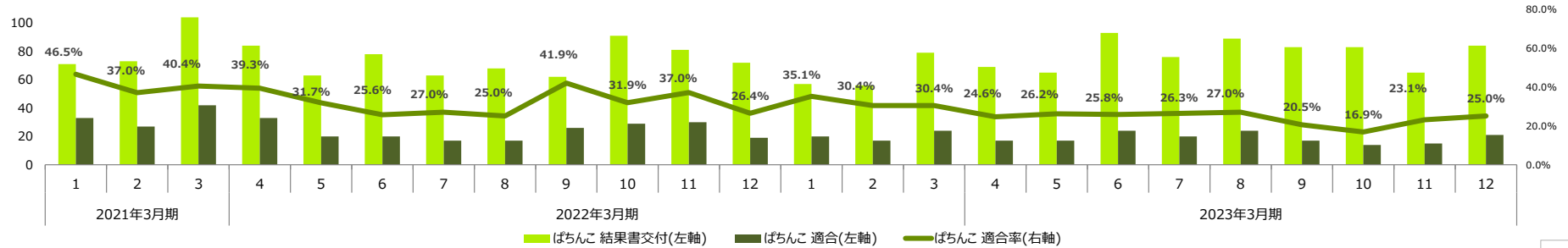
出所：警察庁、矢野経済研究所「パチンコ関連メーカーの動向とマーケットシェア」（日本国内市場の調査）



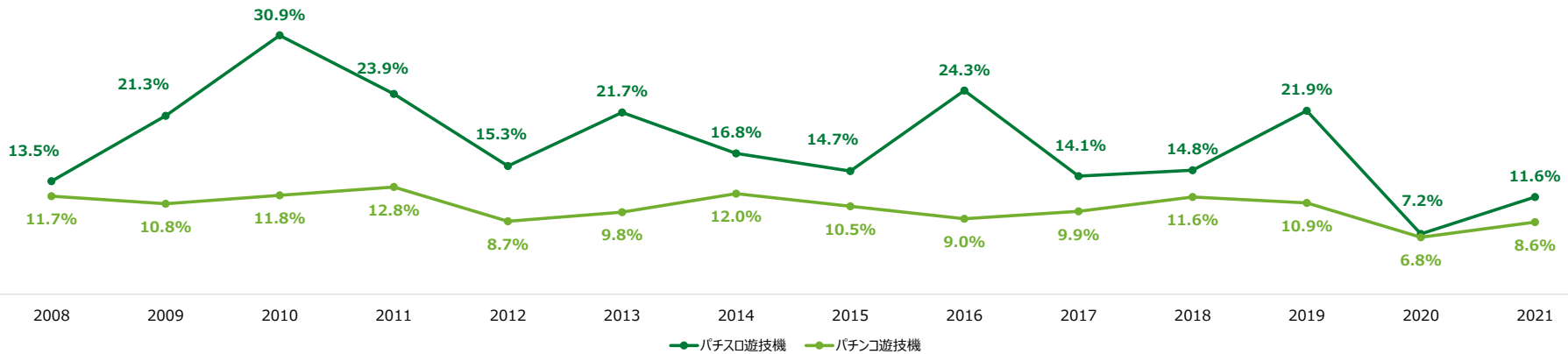
パチスロ型式試験結果データ



ぱちんこ型式試験結果データ



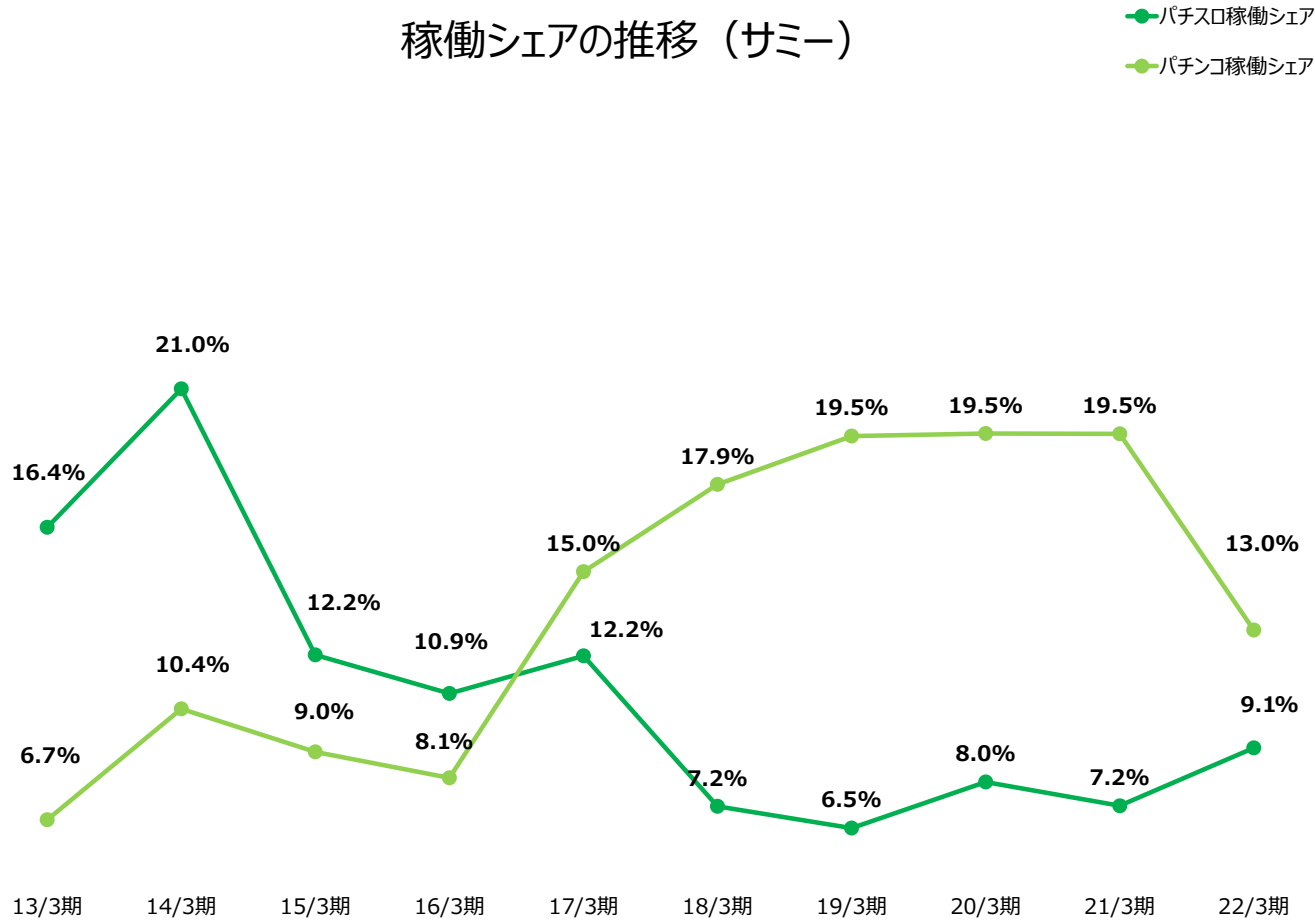
サミー 遊技機販売台数シェア推移



出所：保通協

\* 7月～6月の間に迎える決算期  
矢野経済研究所「ぱちんこ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

## 稼働シェアの推移（サミー）



※期中平均にて算出（期を跨ぐ週は計算より除外）

※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

### 合算稼働シェア

順位	21/3期		22/3期	
1	S社	18.7%	K社	18.2%
2	K社	17.4%	S社	17.8%
3	<b>サミー</b>	<b>13.5%</b>	<b>サミー</b>	<b>11.1%</b>
4	U社	12.5%	S社	8.7%

※算出方法の見直しにより、「合算稼働シェア」の数値を変更しております。

### パチスロ稼働シェア

順位	21/3期		22/3期	
1	K社	35.3%	K社	37.5%
2	U社	24.8%	U社	17.1%
3	D社	11.1%	D社	10.7%
4	<b>サミー</b>	<b>7.2%</b>	<b>サミー</b>	<b>9.1%</b>

### パチンコ稼働シェア

順位	21/3期		22/3期	
1	S社	34.5%	S社	33.0%
2	<b>サミー</b>	<b>19.5%</b>	S社	15.5%
3	S社	10.7%	<b>サミー</b>	<b>13.0%</b>
4	N社	9.8%	N社	8.8%

出所：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



<https://www.segasammy.co.jp/>

**【免責事項】**

本資料における市場予測や業績見通し等の内容は、現時点で入手可能な情報に基づき、経営者が判断したものであります。従いまして、これらの内容はリスクや不確実性を含んでおり、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。

**ネバダ州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.の2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。両子会社は、ネバダ州においてゲーミング機器を製造・販売する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、以下リンクをご覧ください。

<https://www.segasammy.co.jp/japanese/ir/stock/regulation/>