

セガサミーホールディングス株式会社  
2023年3月期 第1四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累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	通期計画
	売上高	451	519	706	502	474	600	704	581	527	970	1,676	2,178	1,074	1,778	2,359	2,770
	コンシューマ	324	290	410	333	295	417	484	387	347	614	1,024	1,357	712	1,196	1,583	1,920
	AM機器	54	82	120	101	114	118	128	137	131	136	256	357	232	360	497	558
	AM施設	34	84	88	4	-	-	-	-	-	118	206	210	-	-	-	-
	映像・玩具	34	56	81	61	55	60	89	52	47	90	171	232	115	204	256	287
	その他/消去	4	8	7	3	10	5	3	5	2	12	19	22	15	18	23	5
エンタテインメント	営業利益	81	68	150	-20	84	138	131	-14	65	149	299	279	222	353	339	390
コンテンツ	コンシューマ	125	78	106	5	65	119	110	-1	53	203	309	314	184	294	293	345
	AM機器	-16	-3	18	-15	16	7	7	-5	5	-19	-1	-16	23	30	25	33
	AM施設	-20	-7	13	0	-	-	-	-	-	-27	-14	-14	-	-	-	-
	映像・玩具	0	2	19	0	5	12	21	-8	2	2	21	21	17	38	30	30
	その他/消去	-8	-2	-6	-10	-2	0	-7	0	5	-10	-16	-26	-2	-9	-9	-18
	経常利益	82	86	163	-52	85	142	141	0	81	168	331	279	227	368	368	400
	売上高	27	80	266	158	103	130	285	240	105	107	373	531	233	518	758	860
遊技機	パチスロ	2	18	28	91	34	86	74	112	33	20	48	139	120	194	306	327
	パチンコ	0	37	209	39	47	24	192	108	51	37	246	285	71	263	371	445
	その他	25	25	29	28	22	20	19	20	21	50	79	107	42	61	81	88
	営業利益	-84	-36	38	-24	-16	-1	70	40	-9	-120	-82	-106	-17	53	93	115
	経常利益	-85	-39	37	-26	-14	1	73	42	-6	-124	-87	-113	-13	60	102	120
リゾート	売上高	4	18	26	15	15	23	28	20	26	22	48	63	38	66	86	115
	営業利益	-17	-9	-5	-10	-11	-7	-1	-6	-3	-26	-31	-41	-18	-19	-25	-12
	経常利益	-21	-25	-20	-23	-19	-20	-7	-21	-11	-46	-66	-89	-39	-46	-67	-30
その他/消去等	売上高	1	2	1	1	2	1	2	1	3	3	4	5	3	5	6	5
	営業利益	-18	-15	-18	-16	-19	-22	-20	-26	-26	-33	-51	-67	-41	-61	-87	-93
	経常利益	-16	-17	-20	-7	-18	-10	-21	-21	-22	-33	-53	-60	-28	-49	-70	-90
連結	売上高	483	619	999	676	594	754	1,019	842	661	1,102	2,101	2,777	1,348	2,367	3,209	3,750
	営業利益	-38	8	165	-70	38	108	180	-6	27	-30	135	65	146	326	320	400
	経常利益	-40	5	160	-108	34	113	186	0	42	-35	125	17	147	333	333	400
	税金等調整前当期純利益	-64	-167	143	-10	32	119	204	24	41	-231	-88	-98	151	355	379	400
	親会社株主に帰属する当期純利益	-33	-184	155	74	29	91	174	76	31	-217	-62	12	120	294	370	280

セガサミーホールディングス株式会社  
2023年3月期 第1四半期決算補足データ集

■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累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	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	190	308	455	234	361	544	666
	広告宣伝費	17	28	33	37	22	39	37	44	27	45	78	115	61	98	142	190
	減価償却費	22	23	7	15	8	9	9	11	9	45	52	67	17	26	37	35
	設備投資	22	28	35	19	15	14	16	28	11	50	85	104	29	45	73	75
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	93	126	163	66	100	144	143
	広告宣伝費	1	6	3	2	2	6	5	3	3	7	10	12	8	13	16	33
	減価償却費	8	9	9	8	5	7	7	8	6	17	26	34	12	19	27	21
	設備投資	11	7	7	8	12	11	8	10	10	18	25	33	23	31	41	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	1	2	0	0	1	0
	広告宣伝費	0	1	1	0	0	2	1	0	0	1	2	2	2	3	3	4
	減価償却費	2	2	3	2	1	2	2	1	1	4	7	9	3	5	6	8
	設備投資	0	0	1	0	1	1	1	1	5	0	1	1	2	3	4	13
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	0	-1	0	1	0	0
	広告宣伝費	2	1	2	2	4	4	2	3	3	3	5	7	8	10	13	12
	減価償却費	4	3	3	1	4	1	3	2	5	7	10	11	5	8	10	9
	設備投資	3	1	-1	4	3	0	3	6	2	4	3	7	3	6	12	5
連結	研究開発費・コンテンツ制作費	147	136	152	184	134	166	162	227	149	283	435	619	300	462	689	809
	広告宣伝費	20	36	39	41	28	51	45	50	33	56	95	136	79	124	174	240
	減価償却費	36	37	22	26	18	19	21	22	21	73	95	121	37	58	80	72
	設備投資	36	36	42	31	31	26	28	45	28	72	114	145	57	85	130	134

■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
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
遊技機	1,458	1,457	1,446	1,022	1,057	1,052	1,050	1,047	1,087
リゾート	732	729	714	699	714	701	682	664	684
全社・他	510	525	526	445	435	431	426	419	426
連結	8,984	9,051	8,080	7,535	7,670	7,725	7,770	7,760	8,019
海外人員比率	20.5%	20.8%	24.0%	26.3%	26.1%	27.0%	27.2%	27.6%	27.4%
開発人員比率	46.3%	46.9%	52.4%	54.8%	55.5%	56.0%	56.5%	56.9%	56.4%

セガサミーホールディングス株式会社  
2023年3月期 第1四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累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	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>614</b>	<b>1,024</b>	<b>1,357</b>	<b>712</b>	<b>1,196</b>	<b>1,583</b>	<b>1,920</b>
	国内	124	155	208	159	130	179	194	163	157	279	487	646	309	503	666	661
	海外	196	138	209	181	167	236	291	226	192	334	543	724	403	694	920	1,261
	海外比率	60.5%	47.6%	51.0%	54.4%	56.6%	56.6%	60.1%	58.4%	55.3%	54.4%	53.0%	53.4%	56.6%	58.0%	58.1%	65.7%
	その他/消去	2	-1	-7	-7	-2	2	-1	-2	-2	1	-6	-13	0	-1	-3	-2
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>252</b>	<b>426</b>	<b>551</b>	<b>307</b>	<b>503</b>	<b>658</b>	<b>984</b>
	新作	20	32	86	61	30	130	131	115	21	52	138	199	160	291	406	622
	日本	0	1	17	3	2	22	30	3	5	1	18	21	24	54	57	51
	アジア	7	3	2	5	1	8	11	10	5	10	12	17	9	20	30	49
	欧米	12	29	65	54	27	100	90	101	10	41	106	160	127	217	319	523
	リピーター	123	76	89	64	80	67	65	40	77	199	288	352	147	212	252	362
	日本	17	10	10	8	8	12	8	6	8	27	37	45	20	28	34	33
	アジア	5	6	4	7	7	7	4	5	8	11	15	22	14	18	23	45
	欧米	99	62	74	50	64	49	53	29	61	161	235	285	113	166	195	283
	海外売上比率	85.4%	92.6%	83.3%	92.8%	90.0%	83.2%	80.6%	93.5%	84.8%	88.5%	86.4%	87.8%	85.7%	83.7%	86.2%	91.5%
	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%	67.7%	62.8%	63.8%	65.3%	63.8%	69.5%	79.4%
	<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>255</b>	<b>411</b>	<b>541</b>	<b>261</b>	<b>408</b>	<b>558</b>	<b>568</b>
	日本	91	124	140	117	109	122	134	135	130	215	355	472	232	366	501	506
	アジア	0	1	1	0	0	0	3	2	5	1	2	2	0	3	5	5
	欧米	19	20	14	13	14	14	10	13	20	39	53	66	29	39	52	57
	2018/3以前のリリース	51	63	50	42	39	29	34	32	37	114	164	206	68	102	134	119
	2019/3 リリース	22	30	21	9	14	20	12	15	15	52	73	82	34	46	61	59
	2020/3 リリース	21	27	24	25	10	13	11	11	7	48	72	97	23	34	44	39
	2021/3 リリース	15	26	61	54	45	41	70	64	62	41	102	156	86	156	220	186
	2022/3 リリース	-	-	-	-	16	34	20	28	34	-	-	-	50	70	98	129
	2023/3 リリース	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	36
	その他	65	41	88	83	62	83	141	84	92	106	194	277	145	286	370	370

■ 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累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	通期計画
タイトル数	日本	0	0	2	0	0	3	2	1	3	0	2	2	3	5	6	15
	アジア	1	0	3	2	1	3	3	2	3	1	4	6	4	7	9	15
	欧米	3	2	4	1	3	3	5	2	3	5	9	10	6	11	13	16
販売本数 (万本)	合計	1,298	610	1,512	757	658	746	793	523	514	1,908	3,420	4,177	1,404	2,197	2,720	3,425
	新作	79	39	259	225	106	244	313	214	44	118	377	602	350	663	877	1,395
	日本	1	1	35	6	5	36	37	7	9	2	37	43	41	78	85	104
	アジア	15	5	6	10	5	20	25	26	11	20	26	36	25	50	76	157
	欧米	62	34	217	209	96	188	251	181	23	96	313	522	284	535	716	1,133
	リピート	1,219	571	1,252	532	552	502	480	309	470	1,790	3,042	3,575	1,054	1,534	1,843	2,030
	日本	46	23	30	24	29	37	29	18	26	69	99	123	66	95	114	124
	アジア	24	27	19	30	34	34	20	28	41	51	70	100	68	88	117	211
	欧米	1,148	521	1,204	478	489	431	430	262	403	1,669	2,873	3,351	920	1,350	1,613	1,696

■ 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累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	通期計画
F2P	新規配信タイトル数	2	2	1	0	2	0	0	1	0	4	5	5	2	2	3	1
	停止タイトル数	-1	0	-1	0	-2	0	0	-3	0	-1	-2	-2	-2	-2	-5	0
	期末配信タイトル数	20	22	22	22	22	22	22	20	20	22	22	22	22	22	20	21

■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	2	Q1	Q2	Q3	Q4	4	Q1	2	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	2023/3 通期計画
パチスロ	タイトル数	0	1	2	2	2	2	2	4	4	2	1	3	5	5	4	6	10	9
	台数(台)	485	4,400	7,602	22,786	9,554	21,630	17,738	28,948	8,724	4,885	12,487	35,273	31,184	48,922	77,870	84,000	84,000	
パチンコ	タイトル数	0	2	1	1	2	1	2	0	1	2	3	4	4	3	5	5	6	
	台数(台)	177	11,165	48,017	9,654	15,038	8,080	40,907	33,002	14,018	11,342	59,359	69,013	23,118	64,025	97,027	114,000		
	うち本体販売	54	1,133	45,387	7,067	3,437	1,447	36,115	15,729	3,598	1,187	46,574	53,641	4,884	40,999	56,728	46,900		
	うち盤面販売	123	10,032	2,630	2,587	11,601	6,633	4,792	17,273	10,420	10,155	12,785	15,372	18,234	23,026	40,299	67,100		

■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	122	Q1	Q2	Q3	Q4	189	Q1	234	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期
PSR	施設利用者数	44	167	219	122	140	187	244	189	234	211	430	552	327	571	760	868	
	宿泊3施設	12	66	99	46	48	76	109	75	94	78	177	223	124	233	308	363	
	ゴルフ2施設	9	22	26	18	22	21	27	24	26	31	57	75	43	70	94	98	
	その他施設	23	79	94	58	70	90	108	90	114	102	196	254	160	268	358	407	
P City	カジノ利用者数	66	35	36	37	34	25	21	19	21	101	137	174	59	80	99	-	

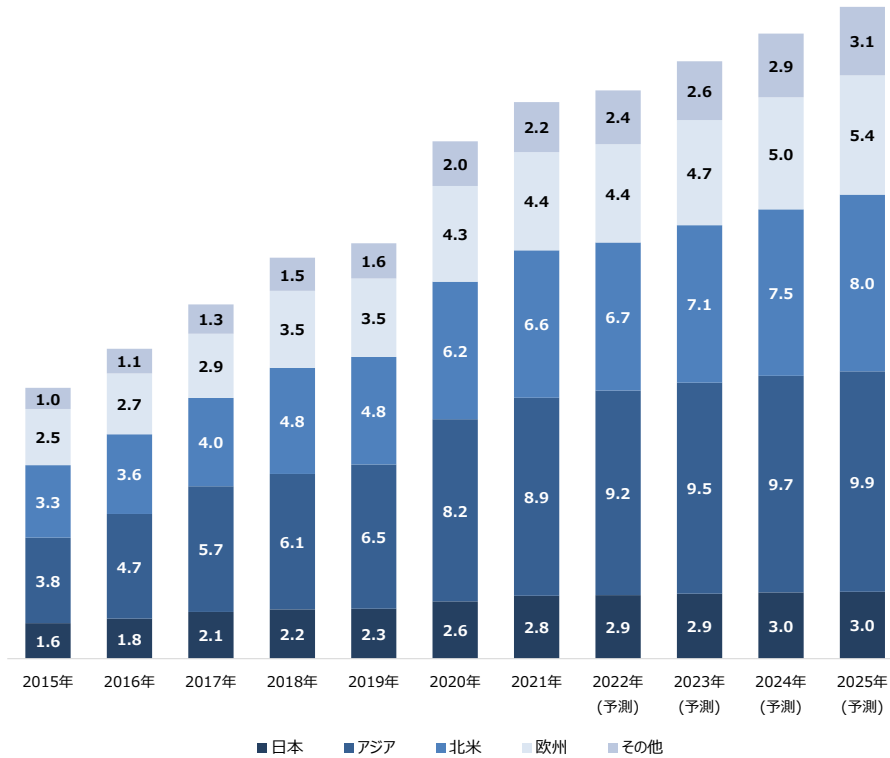
※PSR=Phoenix Seagaia Resort P City=Paradise City

■Paradise Segasammy 損益

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

コンシューマゲーム業界市場規模

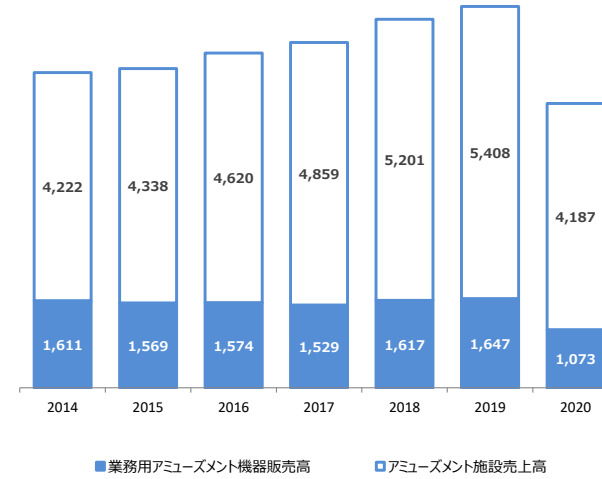
コンシューマゲーム市場規模推移 (兆円)



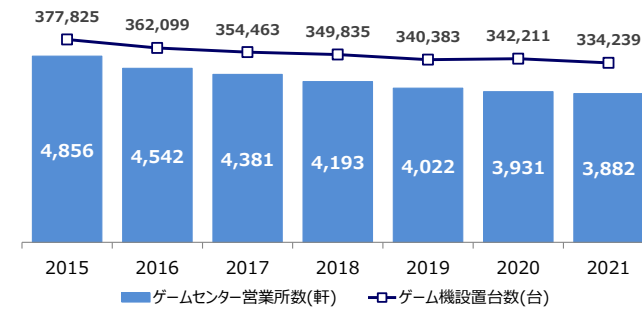
出所：「Newzoo Global Games Market Data July 2022」を元に自社推計（※1USD=130円換算で算出）

アミューズメント業界市場規模

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 (億円)

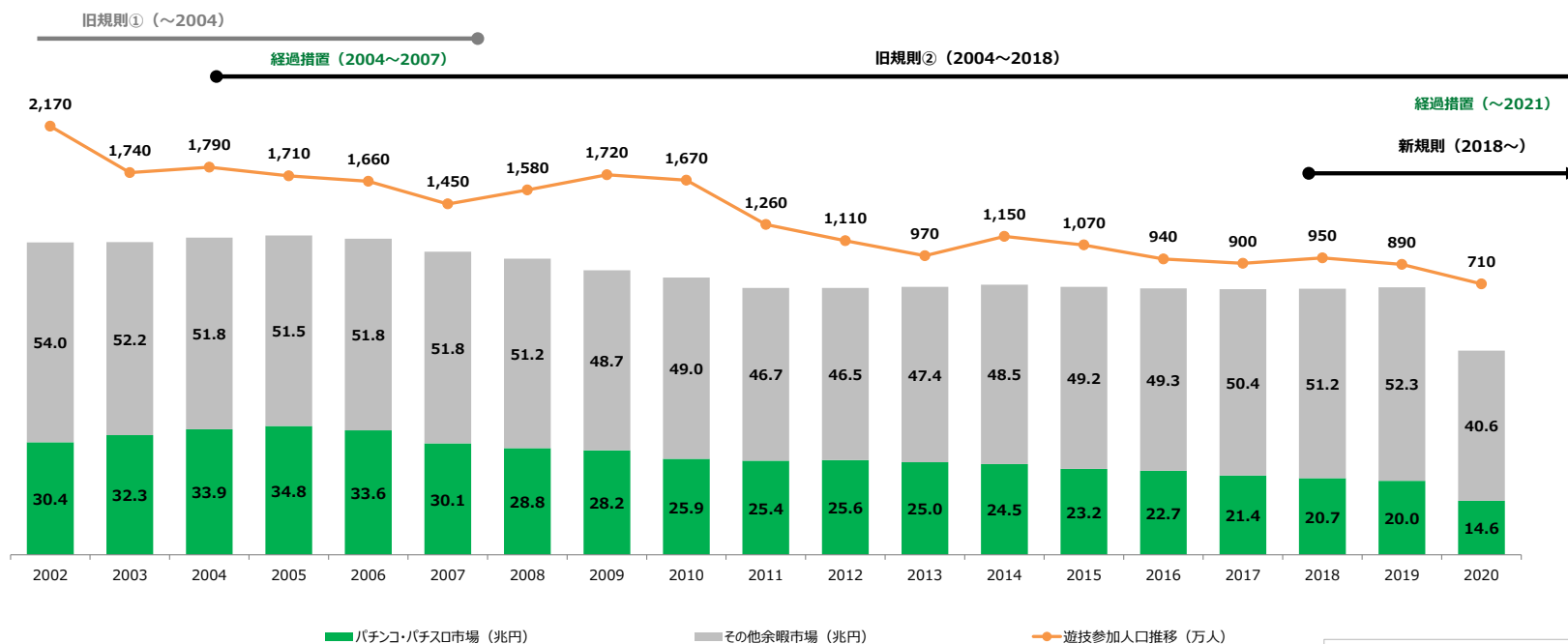


ゲームセンター営業所数、ゲーム機設置台数



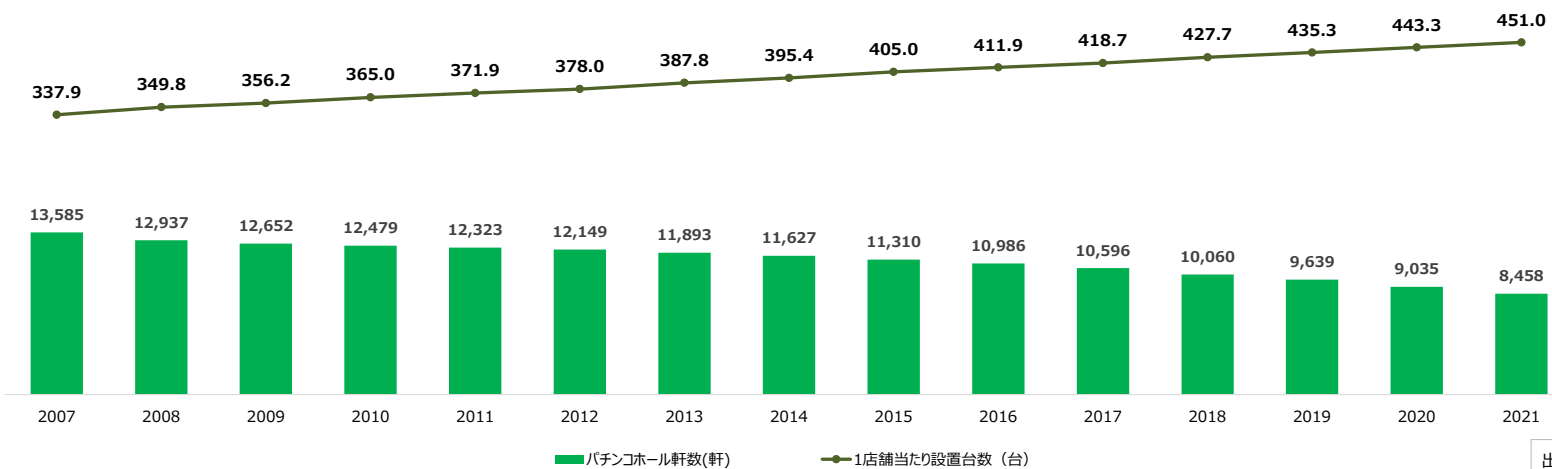
出所：日本アミューズメント産業協会、警察庁

市場規模及び遊技参加人口推移



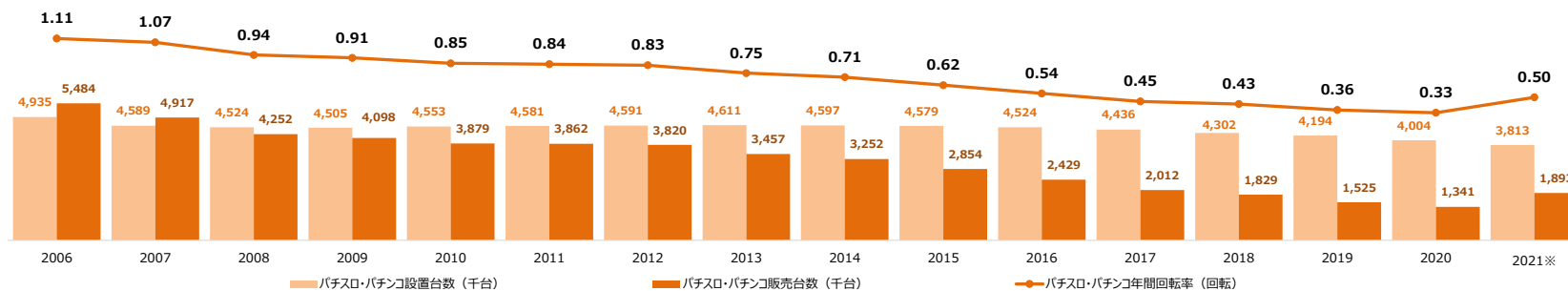
出所：「レジャー白書2021」日本生産性本部

パチンコホール軒数と1店舗当たりの設置台数推移

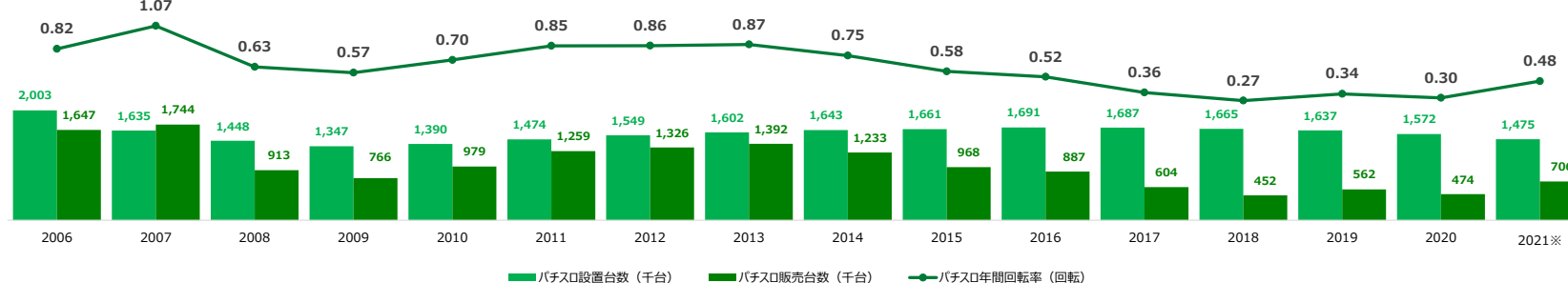


出所：警察庁

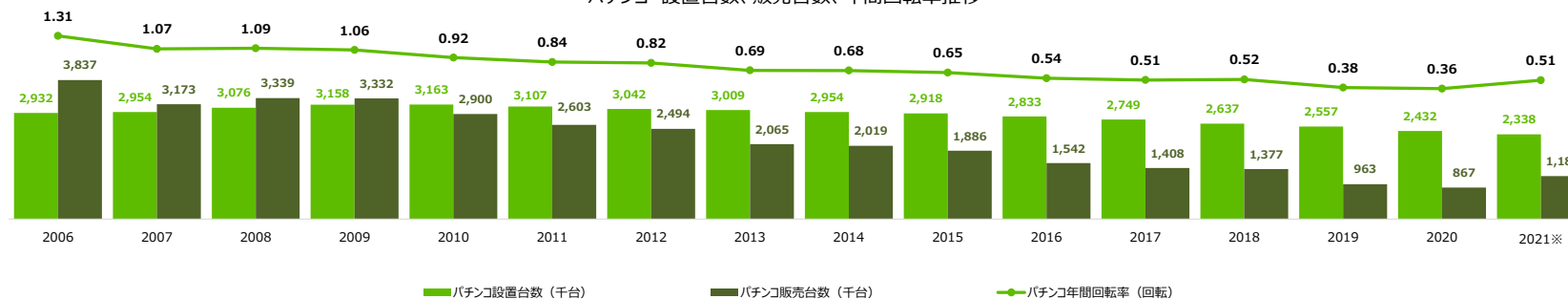
遊技機 設置台数、販売台数、年間回転率推移



パチスロ 設置台数、販売台数、年間回転率推移



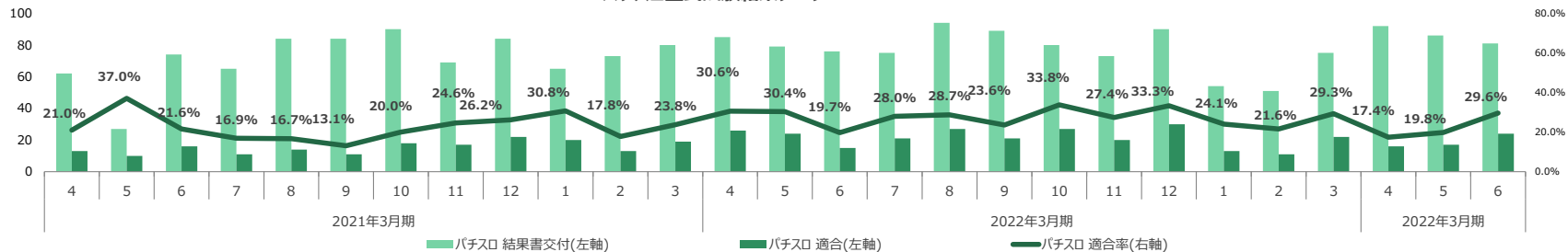
パチンコ 設置台数、販売台数、年間回転率推移



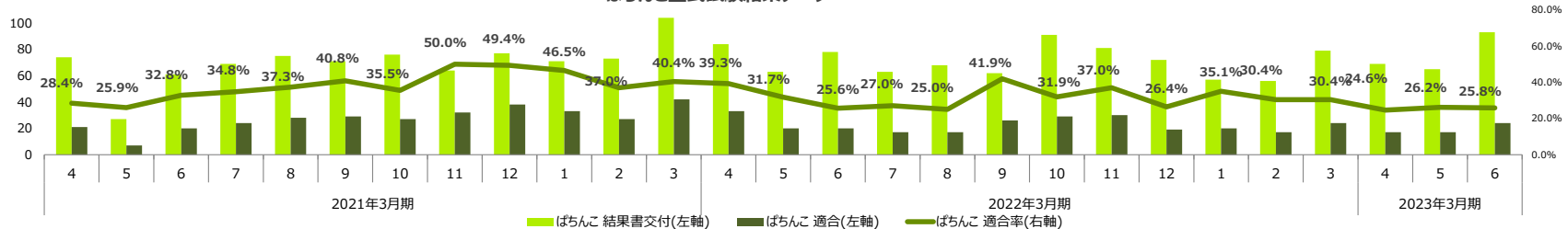
出所：警察庁、矢野経済研究所「パチンコ関連メーカーの動向とマーケットシェア」(※2021年は自社推計)



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



パチスロ年間販売台数マーケットシェア

出所：保通協

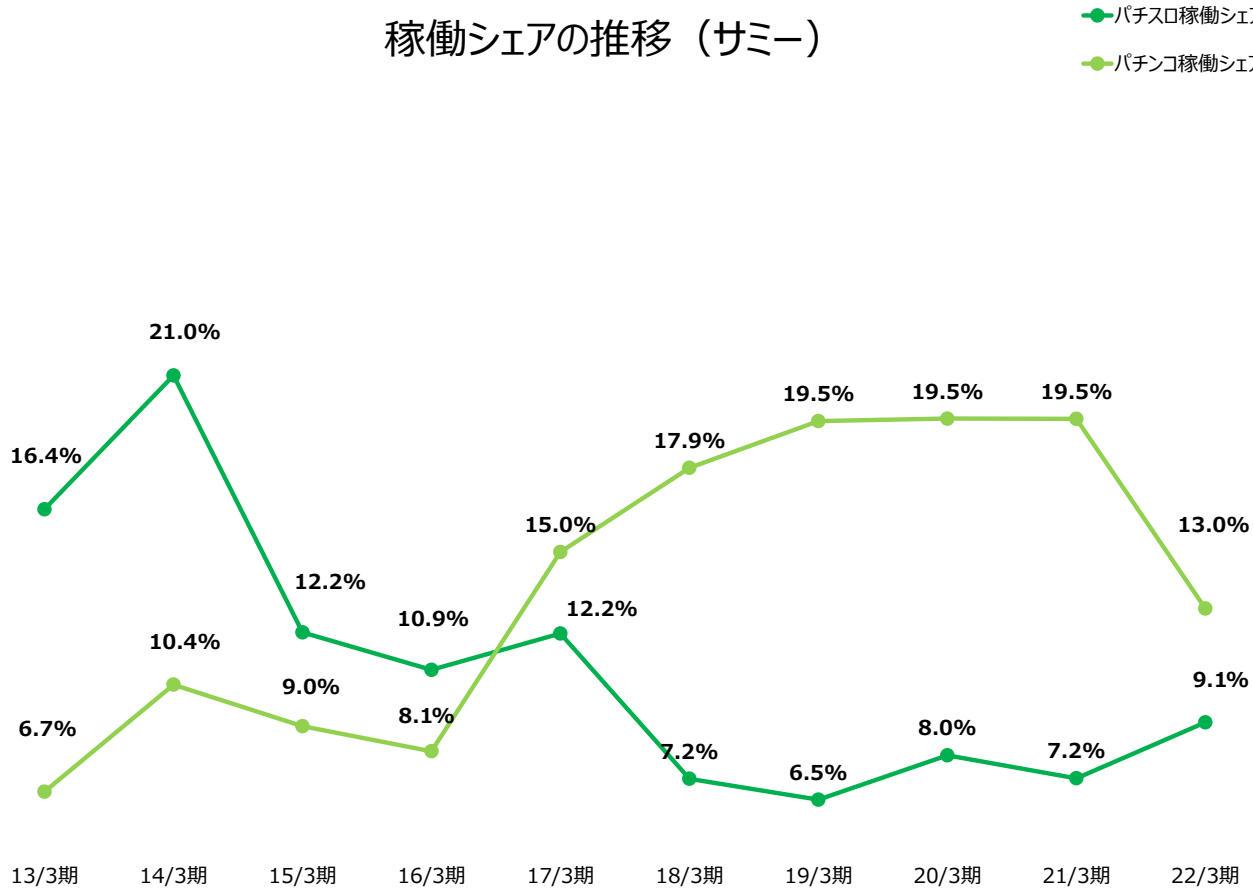
順位	2014年			2015年			2016年			2017年			2018年			2019年			2020年		
	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア
1	サミー	207,828	16.8%	ユニバーサル	165,000	17.0%	サミー	215,736	24.3%	北電子	107,000	17.7%	大都技研	80,000	17.7%	サミー	123,336	21.9%	U社	128,454	27.1%
2	ユニバーサル	205,000	16.6%	サミー	142,337	14.7%	ユニバーサル	203,000	22.9%	大都技研	100,000	16.5%	北電子	68,000	15.0%	大都技研	73,000	13.0%	D社	80,000	16.9%
3	大都技研	128,000	10.4%	平和・オリーブ	113,997	11.8%	北電子	90,500	10.2%	サミー	85,041	14.1%	サミー	67,140	14.8%	平和・オリーブ	68,917	12.3%	K社	69,000	14.5%
4	山佐	108,000	8.8%	北電子	100,000	10.3%	平和・オリーブ	80,953	9.1%	ユニバーサル	43,000	7.1%	平和・オリーブ	47,244	10.4%	ユニバーサル	59,143	10.5%	H社	35,393	7.5%
5	平和・オリーブ	92,763	7.5%	SANKYO	80,125	8.3%	エンターライズ	57,000	6.4%	山佐	38,000	6.3%	ユニバーサル	37,365	8.3%	北電子	48,000	8.5%	サミー	35,273	7.4%

パチンこ年間販売台数マーケットシェア

順位	2014年			2015年			2016年			2017年			2018年			2019年			2020年		
	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア	メーカー	販売台数	シェア
1	三洋物産	330,000	16.3%	サンセイR&D	300,000	15.9%	三洋物産	306,000	19.8%	三洋物産	330,000	23.4%	三洋物産	250,000	18.2%	SANKYO	149,520	15.5%	S社	200,000	23.0%
2	SANKYO	329,892	16.3%	SANKYO	296,346	15.7%	サンセイR&D	209,000	13.5%	SANKYO	171,919	12.2%	SANKYO	196,007	14.2%	ニューギン	120,000	12.5%	K社	134,500	15.5%
3	京楽産業.	308,000	15.3%	三洋物産	275,000	14.6%	平和・オリーブ	192,761	12.5%	サミー	140,013	9.9%	京楽産業.	192,800	14.0%	京楽産業.	106,000	11.0%	S社	126,565	14.6%
4	平和・オリーブ	252,103	12.5%	平和・オリーブ	234,616	12.4%	SANKYO	172,954	11.2%	京楽産業.	140,000	9.9%	サミー	159,848	11.6%	三洋物産	106,000	11.0%	N社	92,000	10.6%
5	サミー	241,425	12.0%	ニューギン	220,000	11.7%	ニューギン	160,000	10.4%	サンセイR&D	130,000	9.2%	平和・オリーブ	118,880	8.6%	サミー	104,581	10.9%	F社	70,500	8.1%
6	サミー	199,014	10.5%	サミー	138,321	9.0%										サミー	69,013	8.0%			

出所：矢野経済研究所「パチンこ関連メーカーの動向とマーケットシェア」※各年の7月～翌年6月までの決算期を基準として、矢野経済研究所が推計

## 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	18.6%	K社	18.3%
2	K社	17.5%	S社	17.7%
3	<b>サミー</b>	<b>13.4%</b>	<b>サミー</b>	<b>11.1%</b>
4	U社	12.5%	S社	8.7%

### 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(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



<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、予めご承知おさください。

**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/>