

新セグメント【2024/3～】

■損益 (億円)		2024/3※		2025/3		2024/3※		2025/3	
		Q1	Q2	Q1	Q2	Q2累計 通期実績	Q2累計 通期計画	Q2累計 通期実績	Q2累計 通期計画
エンタテインメント コンテンツ	売上高	541	676	725	692	1,217	3,198	1,417	3,350
	コンシューマ	340	444	513	443	784	2,240	956	2,350
	映像	46	56	59	53	102	239	112	235
	AM&TOY	154	176	153	195	330	718	348	765
	営業利益	43	36	118	69	79	299	187	380
	コンシューマ	25	6	89	35	31	219	124	275
	映像	9	18	24	19	27	56	43	45
	AM&TOY	8	12	5	13	20	23	18	60
	営業外収益	3	12	11	6	15	25	17	35
	営業外費用	3	0	4	17	3	16	21	15
経常利益	44	47	125	58	91	308	183	400	
調整後EBITDA	50	-23	157	29	27	220	186	500	
遊技機	売上高	505	420	288	359	925	1,332	647	1,050
	パチンコ	315	331	174	108	646	887	282	496
	パチンQ	164	71	90	224	235	355	314	464
	その他	26	18	24	27	44	90	51	90
	営業利益	216	175	105	107	391	416	212	230
	営業外収益	1	1	2	1	2	4	3	5
	営業外費用	0	0	0	0	0	1	0	0
	経常利益	217	176	107	108	393	419	215	235
	調整後EBITDA	223	183	114	118	406	445	232	265
	ゲーミング	売上高	3	3	6	12	6	19	18
営業利益		-5	-4	-3	-7	-9	-17	-10	-20
営業外収益		3	7	14	-3	10	14	11	10
営業外費用		0	0	1	3	0	1	4	5
経常利益		-2	2	9	-11	0	-4	-2	-15
調整後EBITDA		-2	2	7	-15	-0	-4	-8	-15
その他/消去等	売上高	33	35	28	6	68	140	34	20
	営業利益	-27	-34	-27	-34	-61	-120	-61	-140
	営業外収益	5	-1	4	9	4	15	13	10
	営業外費用	5	3	2	14	8	21	16	10
	経常利益	-29	-35	-23	-43	-64	-126	-66	-140
	調整後EBITDA	-24	-34	-20	-42	-58	-114	-62	-130
連結	売上高	1,082	1,134	1,047	1,069	2,216	4,689	2,116	4,450
	営業利益	227	173	193	135	400	578	328	450
	営業外収益	12	19	31	13	31	58	44	60
	営業外費用	8	3	7	34	11	39	41	30
	経常利益	230	190	218	112	420	597	330	480
	特別利益	0	2	88	2	2	13	90	85
	特別損失	6	91	2	66	97	192	68	5
	調整後EBITDA	247	128	258	90	375	547	348	620
	税金等調整前当期純利益	225	100	304	49	325	418	353	560
	親会社株主に帰属する当期純利益	172	59	245	58	231	330	303	390

■主要経費・設備投資

(億円)		2024/3※		2025/3		2024/3※		2025/3	
		Q1	Q2	Q1	Q2	Q2累計 通期実績	Q2累計 通期計画	Q2累計 通期実績	Q2累計 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	125	175	166	141	300	831	307	681
	広告宣伝費	31	60	45	71	91	316	116	308
	減価償却費	9	11	11	11	20	44	22	44
	設備投資	19	12	13	18	31	56	31	58
遊技機	研究開発費・コンテンツ制作費	29	33	28	34	62	144	62	141
	広告宣伝費	7	7	7	13	14	29	20	41
	減価償却費	5	7	7	7	12	26	14	28
	設備投資	7	10	11	9	17	39	20	49
ゲーミング	研究開発費・コンテンツ制作費	2	2	2	2	4	7	4	10
	広告宣伝費	0	0	0	0	0	0	0	1
	減価償却費	0	0	0	0	0	0	0	0
その他/消去等	研究開発費・コンテンツ制作費	1	-1	1	-1	0	-1	0	1
	広告宣伝費	4	7	2	6	11	17	8	20
	減価償却費	5	3	3	3	8	15	6	11
	設備投資	4	2	5	3	6	17	8	12
連結	研究開発費・コンテンツ制作費	157	209	197	176	366	982	373	833
	広告宣伝費	42	74	54	90	116	362	144	370
	減価償却費	19	21	21	21	40	85	42	83
	設備投資	30	26	33	35	56	116	68	119

※2024/3期の実績について、セグメント区分の変更による過及対応を実施（未監査）

※従来「営業外収益」に計上していた米国での映画製作の出資に係る配分収入を、今期より「売上高」に計上。  
また、企業結合に係る暫定的な会計処理の確定を行った為、2024/3期の売上高、営業利益を過及して変更。

■従業員数(正社員・無期契約社員の人数 ※臨時従業員除く)

(人)	2024/3		2025/3	
	Q4	Q1	Q1	Q2
エンタテインメントコンテンツ	6,361	6,562	6,449	
遊技機	1,057	1,089	1,121	
ゲーミング	91	97	98	
全社・他	1,114	503	502	
連結	8,623	8,251	8,170	
海外人員比率	27.7%	28.8%	27.3%	
開発人員比率※	51.8%	54.4%	54.2%	

※開発人員比率へのRovio社のグループ会社化に伴う変動は未反映

セガサミーホールディングス株式会社  
2025年3月期 Q2決算補足データ集



2024年11月8日

■コンシューマ売上内訳

(億円)	2023/3				2024/3※				2025/3		2023/3			2024/3※			2025/3		
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	通期計画	
コンシューマ	<b>合計</b>	<b>347</b>	<b>403</b>	<b>675</b>	<b>454</b>	<b>340</b>	<b>444</b>	<b>707</b>	<b>749</b>	<b>513</b>	<b>443</b>	<b>750</b>	<b>1,425</b>	<b>1,879</b>	<b>784</b>	<b>1,491</b>	<b>2,240</b>	<b>956</b>	<b>2,350</b>
	国内	157	181	186	190	145	177	197	251	201	163	338	524	714	322	519	770	364	724
	海外	192	219	487	269	193	265	506	496	311	277	411	898	1,167	458	964	1,460	588	1,622
	海外比率	55.3%	54.3%	72.1%	59.3%	56.8%	59.7%	71.6%	66.2%	60.6%	62.5%	54.8%	63.0%	62.1%	58.4%	64.7%	65.2%	61.5%	69.0%
	その他/消去	-2	3	2	-5	2	2	4	2	1	3	1	3	-2	4	8	10	4	4
内訳	<b>フルゲーム</b>	<b>99</b>	<b>124</b>	<b>330</b>	<b>179</b>	<b>110</b>	<b>124</b>	<b>298</b>	<b>349</b>	<b>152</b>	<b>125</b>	<b>223</b>	<b>553</b>	<b>732</b>	<b>234</b>	<b>532</b>	<b>881</b>	<b>277</b>	<b>930</b>
	新作	21	54	259	122	25	37	213	275	39	17	75	334	456	62	275	550	56	533
	日本	5	12	19	14	7	1	36	85	12	2	17	36	50	8	44	129	14	73
	アジア	5	6	24	18	1	2	22	49	4	4	11	35	53	3	25	74	8	66
	欧米	10	36	217	89	15	35	155	142	22	11	46	263	352	50	205	347	33	393
	<b>レポート</b>	<b>77</b>	<b>70</b>	<b>71</b>	<b>58</b>	<b>85</b>	<b>86</b>	<b>86</b>	<b>73</b>	<b>112</b>	<b>109</b>	<b>147</b>	<b>218</b>	<b>276</b>	<b>171</b>	<b>257</b>	<b>330</b>	<b>221</b>	<b>396</b>
	日本	8	9	7	6	10	10	10	9	16	12	17	24	30	20	30	39	28	56
	アジア	8	7	7	6	10	16	12	16	21	20	15	22	28	26	38	54	41	73
	欧米	61	54	56	45	63	61	63	49	75	76	115	171	216	124	187	236	151	265
	海外売上比率	84.8%	83.1%	92.1%	88.3%	80.9%	91.9%	84.6%	73.4%	80.3%	88.8%	83.9%	88.8%	88.7%	86.8%	85.5%	80.7%	84.1%	85.7%
	ダウンロード比率	74.9%	74.1%	60.3%	81.1%	57.1%	52.3%	59.0%	89.3%	72.2%	80.4%	74.5%	66.0%	69.7%	54.6%	57.1%	69.8%	75.9%	72.6%
	<b>F2P</b>	<b>156</b>	<b>162</b>	<b>152</b>	<b>151</b>	<b>125</b>	<b>144</b>	<b>132</b>	<b>138</b>	<b>110</b>	<b>121</b>	<b>318</b>	<b>470</b>	<b>621</b>	<b>269</b>	<b>401</b>	<b>539</b>	<b>231</b>	<b>569</b>
	日本	130	141	128	133	108	126	114	121	96	108	271	399	532	234	348	470	204	491
	アジア	5	0	0	1	-	-	-	1	-	-	5	5	6	-	-	1	-	1
	欧米	20	21	24	17	17	17	17	16	13	13	41	65	82	34	51	67	26	77
	2018/3以前のリリース	37	30	29	30	26	28	26	28	24	26	68	97	127	54	80	108	50	107
	2019/3 リリース	15	27	25	29	19	33	19	29	20	25	42	66	95	52	71	100	45	95
	2020/3 リリース	7	8	7	7	5	5	5	4	4	4	15	22	29	11	16	20	8	18
	2021/3 リリース	62	66	59	60	46	50	55	52	40	45	128	187	247	96	151	203	85	170
	2022/3 リリース	34	31	32	25	25	26	27	24	22	20	65	98	122	51	78	102	42	91
	2023/3 リリース	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	2024/3 リリース	-	-	-	-	3	2	0	0	0	0	-	-	-	5	5	5	0	-
	2025/3 リリース	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	1	88
	<b>その他</b>	<b>92</b>	<b>117</b>	<b>193</b>	<b>124</b>	<b>105</b>	<b>176</b>	<b>277</b>	<b>262</b>	<b>251</b>	<b>197</b>	<b>209</b>	<b>402</b>	<b>526</b>	<b>281</b>	<b>558</b>	<b>820</b>	<b>448</b>	<b>851</b>
	うちRovio	-	-	-	-	-	34	96	85	87	83	-	-	-	34	130	215	170	433

※2024/3期の実績について、セグメント区分の変更による遡及対応を実施（未監査）

※2025/3期計画を再精査し、一部変更

■ 販売タイトル数・販売本数（フルゲーム）

		2023/3				2024/3				2025/3		2023/3			2024/3			2025/3	
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	通期計画
タイトル数	日本	3	4	4	4	2	1	5	3	2	0	7	11	15	3	8	11	2	8
	アジア	3	4	4	4	2	1	6	3	2	0	7	11	15	3	9	12	2	8
	欧米	3	4	5	4	2	1	7	3	2	0	7	12	16	3	10	13	2	8
販売本数 (万本)	<b>合計</b>	<b>514</b>	<b>500</b>	<b>1,061</b>	<b>714</b>	<b>487</b>	<b>565</b>	<b>858</b>	<b>879</b>	<b>586</b>	<b>653</b>	<b>1,014</b>	<b>2,075</b>	<b>2,789</b>	<b>1,052</b>	<b>1,910</b>	<b>2,789</b>	<b>1,239</b>	<b>2,967</b>
	新作	44	104	549	312	74	92	361	396	71	31	148	697	1,009	166	527	923	102	919
	日本	9	16	39	45	16	3	58	108	16	3	25	64	109	19	77	185	19	122
	アジア	11	15	60	49	4	6	39	86	8	8	26	86	135	10	49	135	16	119
	欧米	23	73	450	218	54	82	264	201	46	20	96	546	764	136	400	601	66	677
	リピート	470	395	512	402	412	473	498	483	514	623	865	1,377	1,779	885	1,383	1,866	1,137	2,048
	日本	26	50	32	30	43	40	45	65	50	48	76	108	138	83	128	193	98	177
	アジア	41	34	64	45	47	75	64	96	98	109	75	139	184	122	186	282	207	743
	欧米	403	309	417	327	321	358	389	323	366	465	712	1,129	1,456	679	1,068	1,391	831	1,127

■ 主要IPの販売本数（フルゲーム）

(万本)		2023/3				2024/3				2025/3		2023/3			2024/3			2025/3
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計
	SONICシリーズ	146	117	412	140	122	149	234	87	67	86	263	675	815	271	505	592	153
	Total Warシリーズ	42	53	80	55	31	56	62	42	53	71	95	175	230	87	149	191	124
	ペルソナシリーズ	27	23	154	123	63	75	129	239	79	102	50	204	327	138	267	506	181
	龍が如くシリーズ(ジャッジアイズシリーズ含む)	47	49	77	110	51	68	152	265	72	69	96	173	283	119	271	536	141

■ 配信タイトル数（F2P）

F2P		2023/3				2024/3				2025/3		2023/3			2024/3			2025/3	
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	通期計画
	新規配信タイトル数	-	-	-	-	1	-	1	-	-	-	-	-	-	1	2	2	-	2
	停止タイトル数	-	-	-	-	-2	-1	-	-1	-	-1	-	-	-	-3	-3	-4	-1	-
	期末配信タイトル数	20	20	20	20	19	18	19	18	18	17	20	20	20	18	19	18	17	20

■ 販売タイトル数・台数(遊技機)

	2023/3					2024/3					2025/3		2023/3			2024/3			2025/3	
	Q1	Q2	Q3	Q4		Q1	Q2	Q3	Q4		Q1	Q2	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	通期計画
パチスロ	タイトル数	2	2	3	1	1	2	2	2	3	1	4	7	8	3	5	7	4	7	
	台数(台)	8,724	25,988	28,867	31,387	64,766	65,629	33,303	16,392	36,993	22,153	34,712	63,579	94,966	130,395	163,698	180,090	59,146	107,000	
パチンコ	タイトル数	1	0	2	2	2	1	1	0	2	2	1	3	5	3	4	4	4	8	
	台数(台)	14,018	9,942	25,199	54,397	39,095	17,403	18,183	13,555	22,475	46,260	23,960	49,159	103,556	56,498	74,681	88,236	68,735	115,000	
	うち本体販売	3,598	6,520	8,714	33,320	19,312	3,633	1,372	1,102	2,383	36,116	10,118	18,832	52,152	22,945	24,317	25,419	38,499	57,400	
	うち盤面販売	10,420	3,422	16,485	21,077	19,783	13,770	16,811	12,453	20,092	10,144	13,842	30,327	51,404	33,553	50,364	62,817	30,236	57,600	

■ Paradise Segasammy

(億ウオン)	2023/3					2024/3					2025/3		2023/3			2024/3			2025/3	
	Q1	Q2	Q3	Q4		Q1	Q2	Q3	Q4		Q1	Q2	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	通期計画
売上高	456	452	789	1,008	912	1,094	1,327	1,154	1,323	1,314	908	1,697	2,705	2,006	3,333	4,487	2,637			
カジノ	227	184	445	719	633	822	979	845	1,025	1,025	411	856	1,575	1,455	2,434	3,279	2,050			
ホテル	200	230	288	241	232	233	281	257	237	247	430	718	959	465	746	1,003	484			
その他	28	37	56	49	45	40	67	52	59	42	66	122	171	85	152	204	101			
売上総利益	-1	-41	179	227	171	279	352	153	400	334	-42	137	364	450	802	955	734			
営業利益	-58	-99	109	133	98	170	248	47	299	142	-157	-48	85	268	516	563	441			
EBITDA	82	42	252	277	241	283	358	155	408	250	124	376	653	524	882	1,037	659			
純利益	-176	-210	11	35	26	153	156	-55	224	48	-386	-374	-339	179	335	280	272			
カジノ利用者数(千人)	21	27	43	60	63	72	81	81	85	87	48	91	151	135	216	297	172			
持分法取込額(億円)	-8	-11	-0	1	0	6	7	-4	10	1	-19	-19	-18	6	13	9	11			

■ ゲーミング機器

(台)	2023/3					2024/3					2025/3		2023/3			2024/3			2025/3	
	Q1	Q2	Q3	Q4		Q1	Q2	Q3	Q4		Q1	Q2	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	通期計画
販売台数(北米+アジア)					123	49	61	330	190	288						172	233	563	478	1,087
新規設置台数(北米+アジア)					191	72	104	388	249	398						263	367	755	647	1,428
期末リース稼働台数*(北米)					291	288	291	311	398	492										456

\* 各四半期末時点のリース稼働台数

旧セグメント実績【2022/3~2024/3】

■ 損益

(億円)	2022/3				2023/3				2024/3				2022/3			2023/3			2024/3			
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	
	売上高	474	600	704	581	527	639	938	724	538	672	983	987	1,074	1,778	2,359	1,166	2,104	2,828	1,210	2,193	3,180
	エンタテインメント																					
	消費マ	295	417	484	387	347	403	675	454	337	442	702	745	712	1,196	1,583	750	1,425	1,879	779	1,481	2,226
	AM機器	114	118	128	137	131	153	172	193	141	152	158	161	232	360	497	284	456	649	293	451	612
	映像・玩具	55	60	89	52	47	82	88	76	57	78	120	80	115	204	256	129	217	293	135	255	335
	その他/消去	10	5	3	5	2	1	3	1	3	0	3	1	15	18	23	3	6	7	3	6	7
	営業利益	84	138	131	-14	65	73	258	-9	41	33	114	101	222	353	339	138	396	387	74	188	289
	コンテンツ																					
	消費マ	65	119	110	-1	53	53	227	-5	29	21	89	108	184	294	293	106	333	328	50	139	247
	AM機器	16	7	7	-5	5	4	12	8	12	12	9	-4	23	30	25	9	21	29	24	33	29
	映像・玩具	5	12	21	-8	2	21	19	3	3	15	22	0	17	38	30	23	42	45	18	40	40
	その他/消去	-2	0	-7	0	5	-5	0	-15	-3	-15	-6	-3	-2	-9	-9	0	0	-15	-18	-24	-27
	経常利益	85	142	141	0	81	91	243	-4	44	46	107	110	227	368	368	172	415	411	90	197	307
	遊技機																					
	売上高	103	130	285	240	105	170	246	421	509	425	268	157	233	518	758	275	521	942	934	1,202	1,359
	パチスロ	34	86	74	112	33	104	125	148	315	331	167	74	120	194	306	137	262	410	646	813	887
	パチンコ	47	24	192	108	51	44	104	243	164	71	71	49	71	263	371	95	199	442	235	306	355
	その他	22	20	19	20	21	22	17	30	30	23	30	34	42	61	81	43	60	90	53	83	117
	営業利益	-16	-1	70	40	-9	22	56	131	215	173	63	-39	-17	53	93	13	69	200	388	451	412
	経常利益	-14	1	73	42	-6	26	53	134	218	175	64	-39	-13	60	102	20	73	207	393	457	418
	リゾート																					
	売上高	15	23	28	20	26	30	31	28	29	31	32	31	38	66	86	56	87	115	60	92	123
	営業利益	-11	-7	-1	-6	-3	-1	-3	-4	-3	-1	-2	-3	-18	-19	-25	-4	-7	-11	-4	-6	-9
	経常利益	-19	-20	-7	-21	-11	-12	-5	-4	-2	4	5	-7	-39	-46	-67	-23	-28	-32	2	7	0
	その他/消去等																					
	売上高	2	1	2	1	3	0	4	4	4	3	5	4	3	5	6	3	7	11	7	12	16
	営業利益	-19	-22	-20	-26	-26	-26	-24	-33	-28	-35	-26	-35	-41	-61	-87	-52	-76	-109	-63	-89	-124
	経常利益	-18	-10	-21	-21	-22	-24	-13	-33	-30	-35	-24	-39	-28	-49	-70	-46	-59	-92	-65	-89	-128
	連結																					
	売上高	594	754	1,019	842	661	839	1,219	1,177	1,080	1,131	1,288	1,179	1,348	2,367	3,209	1,500	2,719	3,896	2,211	3,499	4,678
	営業利益	38	108	180	-6	27	68	287	85	225	170	149	24	146	326	320	95	382	467	395	544	568
	営業外収益	7	19	10	23	25	24	-6	6	14	22	18	14	26	36	59	49	43	49	36	54	68
	営業外費用	11	15	3	17	10	12	2	-2	8	3	15	13	26	29	46	22	24	22	11	26	39
	経常利益	34	113	186	0	42	81	278	93	230	190	152	25	147	333	333	123	401	494	420	572	597
	特別利益	0	7	20	25	-	-	0	0	0	2	2	9	7	27	52	0	0	0	2	4	13
	特別損失	2	1	2	1	1	1	0	21	6	91	20	75	3	5	6	2	3	24	97	117	192
	税金等調整前当期純利益	32	119	204	24	41	79	277	73	225	100	135	-42	151	355	379	120	397	470	325	460	418
	親会社株主に帰属する当期純利益	29	91	174	76	31	65	232	131	172	59	122	-23	120	294	370	96	328	459	231	353	330

旧セグメント実績【2022/3~2024/3】

■主要経費・設備投資

(億円)	2022/3				2023/3				2024/3				2022/3			2023/3			2024/3			
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	
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	99	135	127	183	119	148	164	229	125	175	278	253	234	361	544	267	431	660	300	578	831
	広告宣伝費	22	39	37	44	27	50	63	67	31	60	111	114	61	98	142	77	140	207	91	202	316
	減価償却費	8	9	9	11	9	10	9	10	9	11	12	12	17	26	37	19	28	38	20	32	44
	設備投資	15	14	16	28	11	11	17	20	19	12	14	11	29	45	73	22	39	59	31	45	56
遊技機	研究開発費・コンテンツ制作費	34	32	34	44	30	35	37	42	31	35	35	50	66	100	144	65	102	144	66	101	151
	広告宣伝費	2	6	5	3	3	3	3	8	8	6	5	11	8	13	16	6	9	17	14	19	30
	減価償却費	5	7	7	8	6	7	7	7	5	7	6	8	12	19	27	13	20	27	12	18	26
	設備投資	12	11	8	10	10	10	10	12	8	11	14	10	23	31	41	20	30	42	19	33	43
リゾート	研究開発費・コンテンツ制作費	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	2
	広告宣伝費	0	2	1	0	0	1	1	1	0	2	1	1	2	3	3	1	2	3	2	3	4
	減価償却費	1	2	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	3	5	6	3	4	6	3	4	6
	設備投資	1	1	1	1	5	1	4	2	0	2	0	2	2	3	4	6	10	12	2	2	4
その他/消去等	研究開発費・コンテンツ制作費	1	-1	1	-1	0	0	1	-2	1	-1	-1	-1	0	1	0	0	1	-1	0	-1	-2
	広告宣伝費	4	4	2	3	3	7	2	2	3	6	1	2	8	10	13	10	12	14	9	10	12
	減価償却費	4	1	3	2	5	1	3	2	4	1	3	1	5	8	10	6	9	11	5	8	9
	設備投資	3	0	3	6	2	0	2	1	3	1	5	4	3	6	12	2	4	5	4	9	13
連結	研究開発費・コンテンツ制作費	134	166	162	227	149	183	202	270	157	209	313	303	300	462	689	332	534	804	366	679	982
	広告宣伝費	28	51	45	50	33	61	69	78	42	74	118	128	79	124	174	94	163	241	116	234	362
	減価償却費	18	19	21	22	21	20	20	21	19	21	22	23	37	58	80	41	61	82	40	62	85
	設備投資	31	26	28	45	28	22	33	35	30	26	33	27	57	85	130	50	83	118	56	89	116

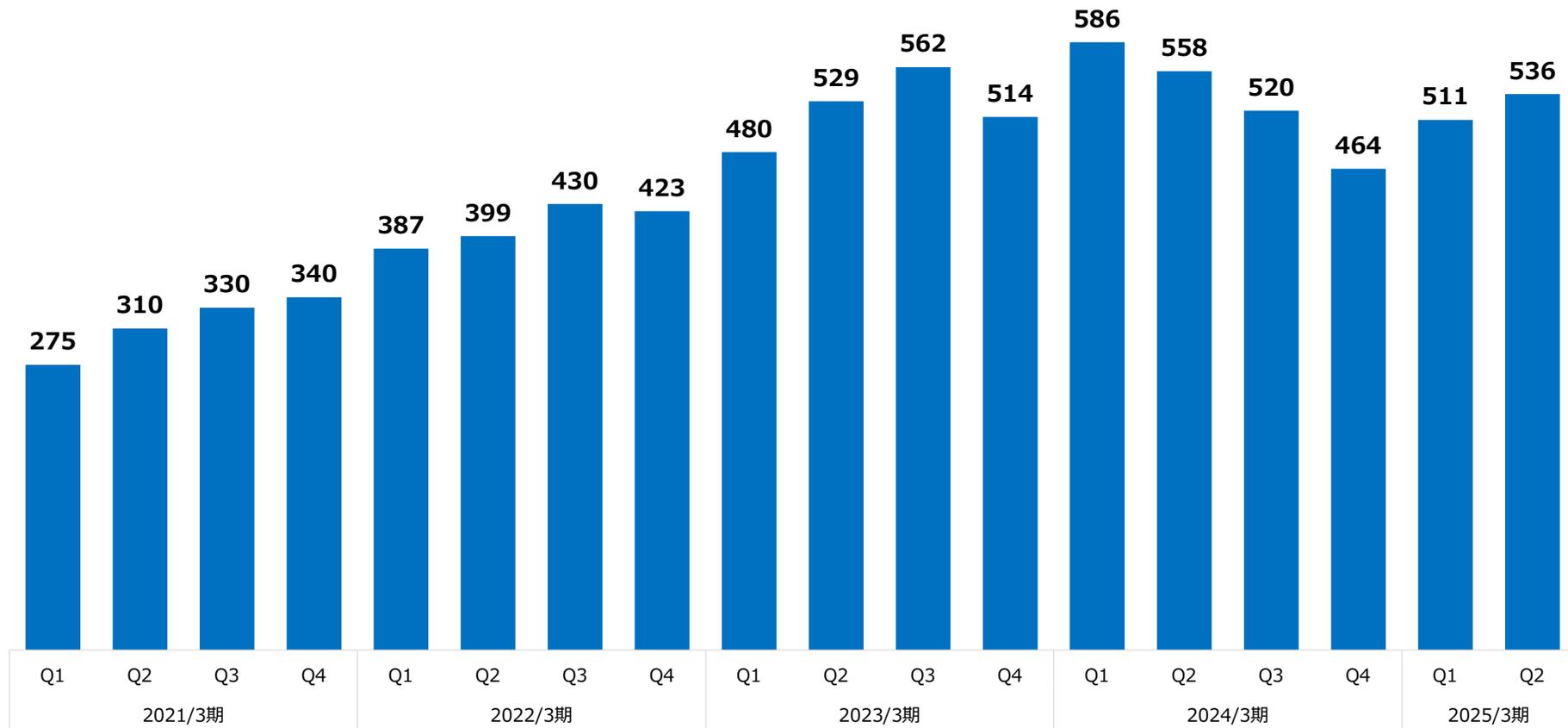
■従業員数(正社員・無期契約社員の人数 ※臨時従業員除く)

(人)	2022/3				2023/3				2024/3			
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4
エンタテインメントコンテンツ	5,464	5,541	5,612	5,630	5,822	5,887	5,989	6,035	6,169	6,699	6,749	6,361
遊技機	1,057	1,052	1,050	1,047	1,087	1,111	1,106	1,108	1,141	1,145	1,146	1,138
リゾート	714	701	682	664	684	672	651	628	669	638	635	626
全社・他	435	431	426	419	426	437	449	448	480	482	495	498
連結	7,670	7,725	7,770	7,760	8,019	8,107	8,195	8,219	8,459	8,964	9,025	8,623
海外人員比率	26.1%	27.0%	27.2%	27.6%	27.4%	27.9%	28.1%	28.7%	27.1%	31.6%	31.1%	27.7%
開発人員比率※	55.5%	56.0%	56.5%	56.9%	56.4%	56.7%	56.9%	57.1%	56.2%	56.5%	56.3%	54.9%

※2024/3期Q2~の開発人員比率へのRovio社のグループ会社化に伴う変動は未反映

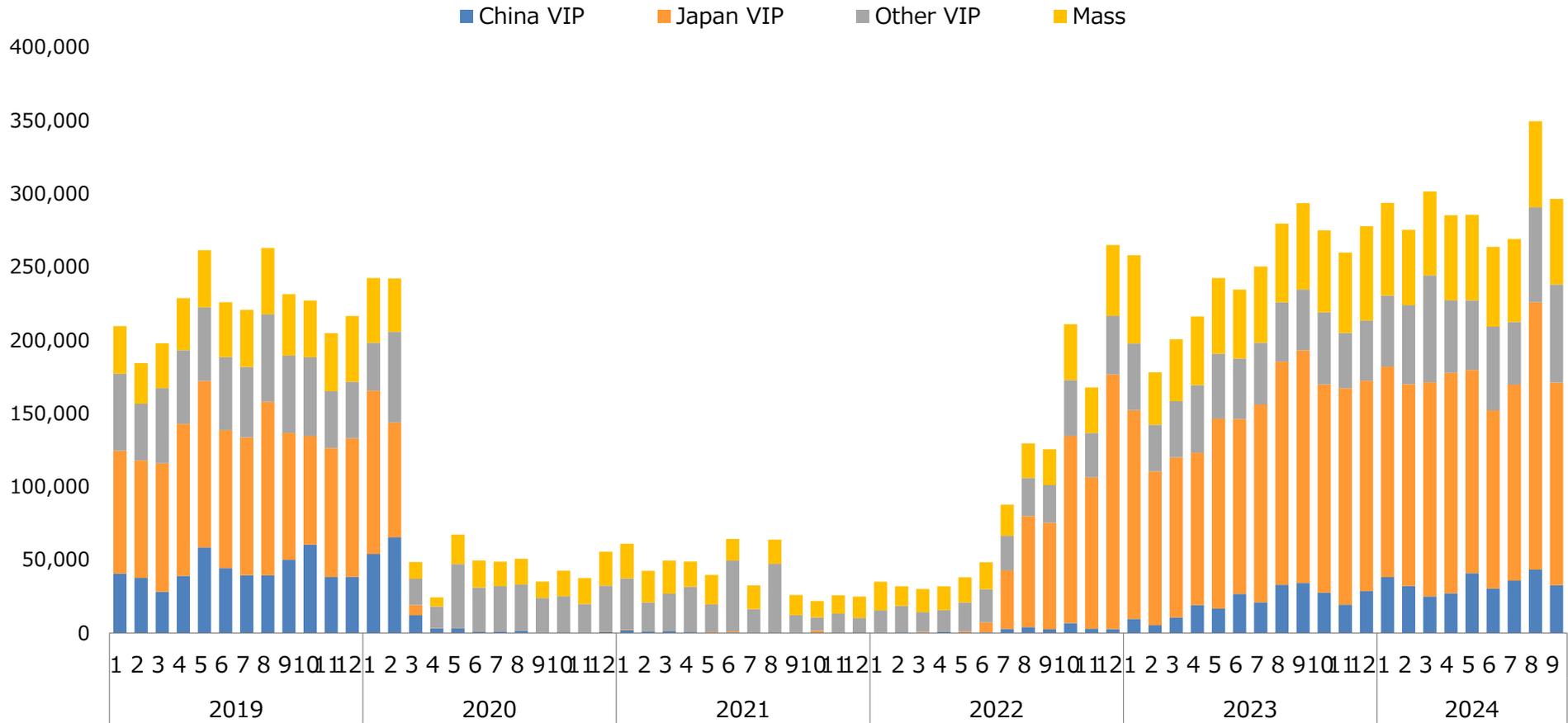
## ■コンテンツ制作費 B/S残高推移（コンシューマ分野）

(単位：億円)



# ■パラダイスシティ ドロップ額※推移

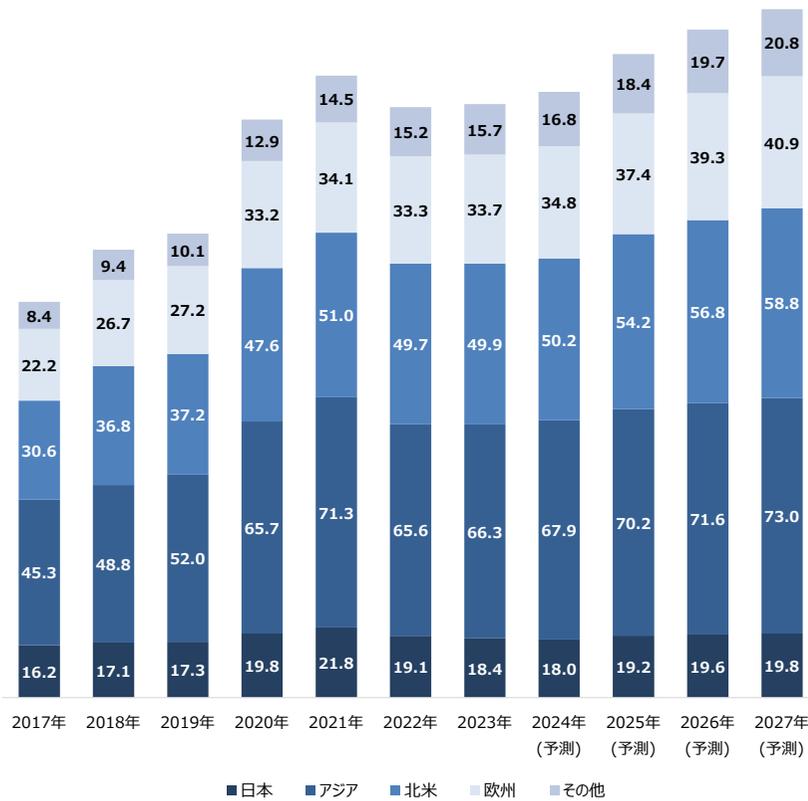
(単位：百万ウォン)



※ドロップ額 = チップ購入額

コンシューマゲーム業界市場規模

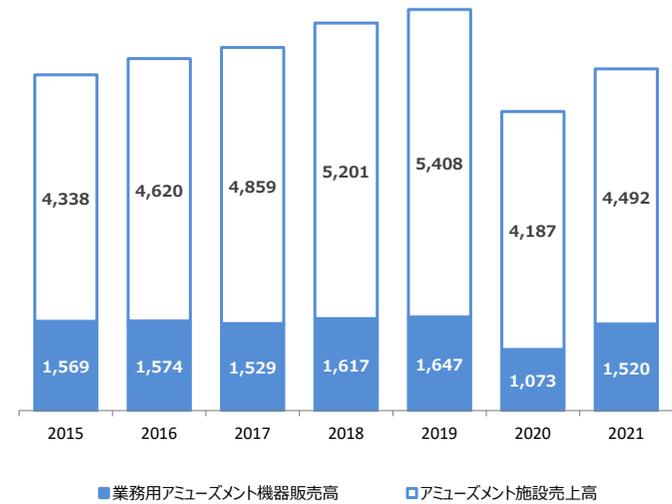
コンシューマゲーム市場規模推移 (billion USD)



出所：「Newzoo Global Games Market Data July 2024」を元に自社推計

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)

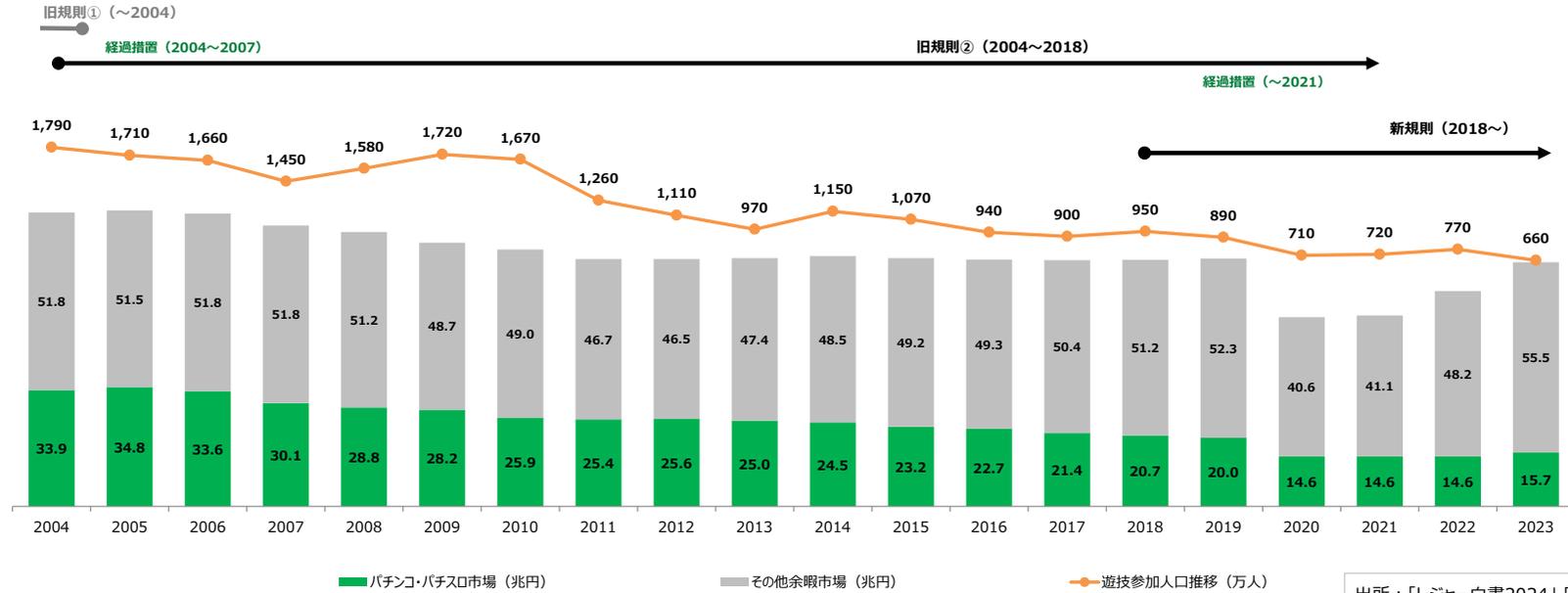


ゲームセンター営業所数、ゲーム機設置台数



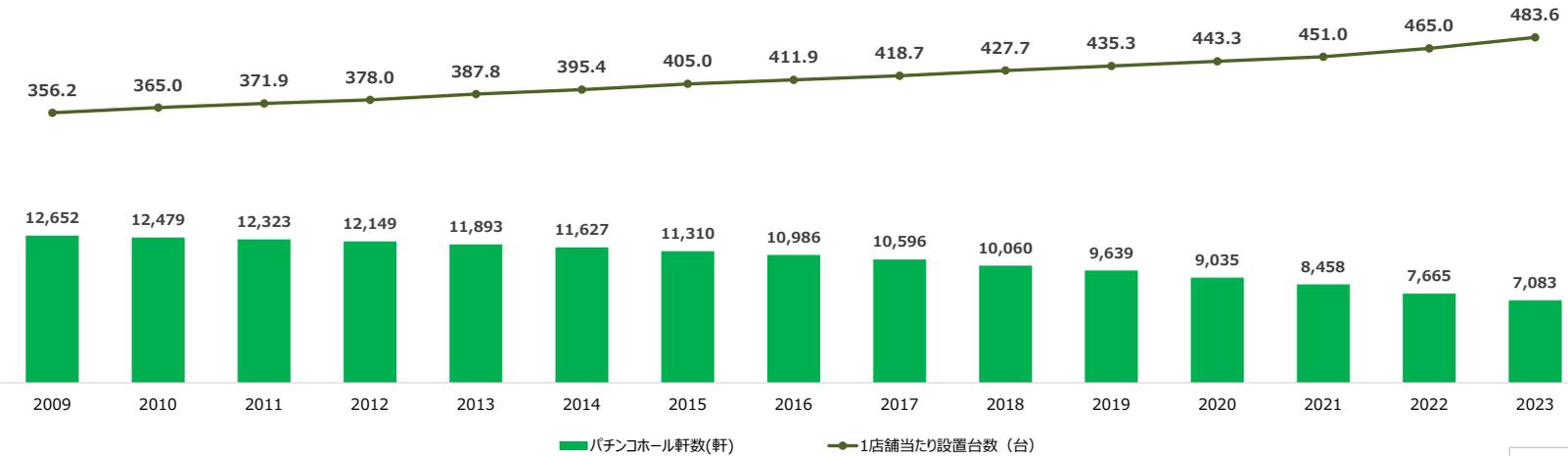
出所：日本アミューズメント産業協会、警察庁

市場規模及び遊技参加人口推移



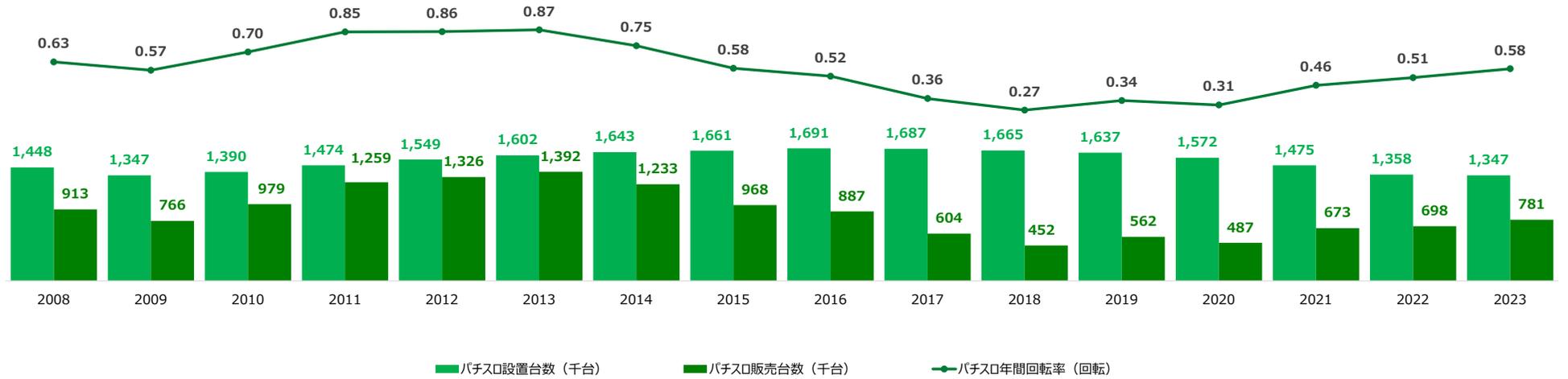
出所：「レジャー白書2024」日本生産性本部

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

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

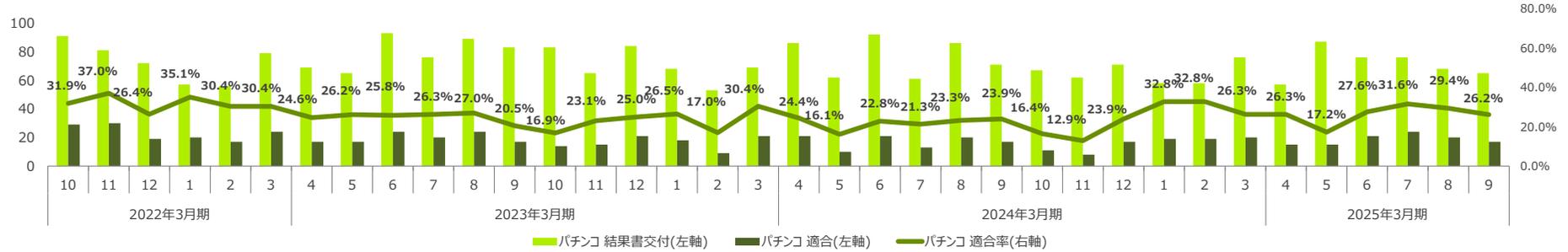


出所：警察庁、矢野経済研究所「パチンコ関連メーカーの動向とマーケットシェア」（日本国内市場の調査）

パチスロ型式試験結果データ

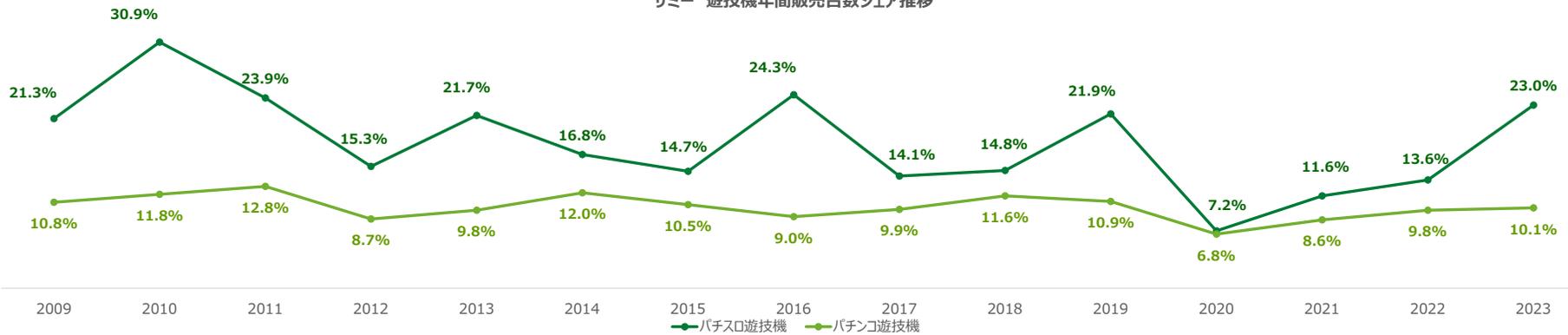


パチンコ型式試験結果データ



出所：保通協

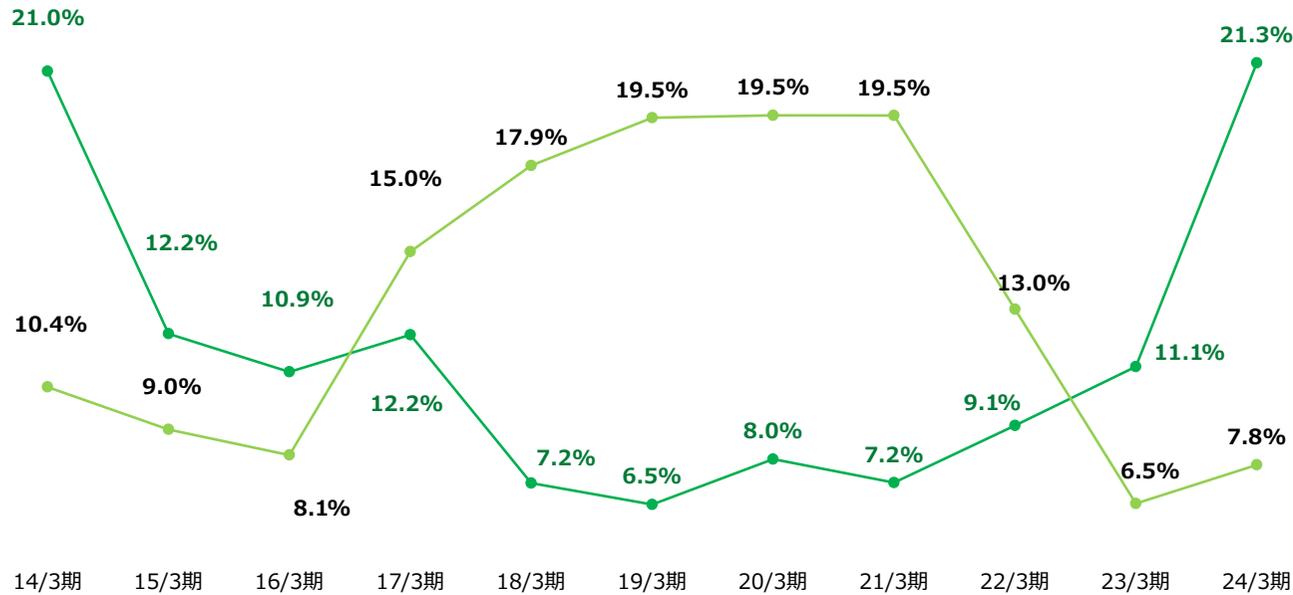
サミー 遊技機年間販売台数シェア推移



\* 7月～6月の間に迎える決算期  
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

## 稼働シェアの推移（サミー）

● パチスロ稼働シェア  
● パチンコ稼働シェア



### 合算稼働シェア

順位		23/3期	24/3期
1	S社	18.4%	S社 21.1%
2	K社	16.3%	K社 15.2%
3	S社	13.9%	<b>サミー 14.4%</b>
4	<b>サミー</b>	<b>8.7%</b>	S社 12.8%

### パチスロ稼働シェア

順位		23/3期	24/3期
1	K社	34.4%	K社 30.9%
2	U社	15.5%	<b>サミー 21.3%</b>
3	<b>サミー</b>	<b>11.1%</b>	U社 13.7%
4	D社	8.7%	S社 7.1%

### パチンコ稼働シェア

順位		23/3期	24/3期
1	S社	31.3%	S社 34.5%
2	S社	25.7%	S社 24.9%
3	<b>サミー</b>	<b>6.5%</b>	D社 7.9%
4	N社	6.4%	<b>サミー 7.8%</b>

※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

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/ja/ir/>

**【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、予め承知おきください。

**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、セガサミークリエーション株式会社及びその完全子会社であるSega Sammy Creation, USA Inc.（以下、総称して「運営子会社」）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。

運営子会社は、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、<https://www.segasammy.co.jp/ja/ir/stock/regulation/>をご覧ください。

また、両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」といいます）においても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、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。