

2025年3月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2024年8月7日

上場会社名 セガサミーホールディングス株式会社 上場取引所 東
 コード番号 6460 URL <https://www.segasammy.co.jp>
 代表者 (役職名) 代表取締役社長グループCEO (氏名) 里見 治紀
 問合せ先責任者 (役職名) 常務執行役員財務経理本部長 (氏名) 大脇 洋一 (TEL) 03-6864-2400
 配当支払開始予定日 —
 決算補足説明資料作成の有無 : 有
 決算説明会開催の有無 : 有 (機関投資家向け)

(百万円未満切捨て)

1. 2025年3月期第1四半期の連結業績 (2024年4月1日~2024年6月30日)

(1) 連結経営成績(累計) (%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2025年3月期第1四半期	104,755	△3.2	19,341	△15.0	21,830	△5.5	24,525	42.1
2024年3月期第1四半期	108,259	—	22,765	—	23,096	442.7	17,259	446.4

(注) 包括利益 2025年3月期第1四半期 38,995百万円(49.9%) 2024年3月期第1四半期 26,017百万円(233.3%)

	1株当たり 四半期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 四半期純利益
	円 銭	円 銭
2025年3月期第1四半期	113.54	113.10
2024年3月期第1四半期	78.19	77.71

(注) 当第1四半期連結会計期間より表示方法の変更を行ったため、2024年3月期第1四半期につきましては、売上高及び営業利益を遡及適用した組替え後の数値を記載しており、増減率は記載しておりません。

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
2025年3月期第1四半期	665,210	390,988	58.6
2024年3月期	653,994	357,702	54.6

(参考) 自己資本 2025年3月期第1四半期 390,077百万円 2024年3月期 356,919百万円

2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
2024年3月期	—	23.00	—	27.00	50.00
2025年3月期	—	—	—	—	—
2025年3月期(予想)	—	25.00	—	25.00	50.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

3. 2025年3月期の連結業績予想 (2024年4月1日~2025年3月31日)

(%表示は、対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する当期純利益		1株当たり 当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
通期	445,000	△5.1	45,000	△22.2	48,000	△19.7	39,000	18.0	180.54

(注) 1. 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 無

2. 当第1四半期連結会計期間より表示方法の変更を行ったため、売上高及び営業利益の増減率については、遡及処理後の数値との比較によるものであります。

※ 注記事項

- (1) 当四半期連結累計期間における連結範囲の重要な変更 : 有
 新規 一社(社名) — 、除外 1社(社名) フェニックスリゾート株式会社
- (2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 有
- (3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示
- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 有
 - ② ①以外の会計方針の変更 : 無
 - ③ 会計上の見積りの変更 : 無
 - ④ 修正再表示 : 無

(4) 発行済株式数(普通株式)

① 期末発行済株式数(自己株式を含む)	2025年3月期1Q	241,229,476株	2024年3月期	241,229,476株
② 期末自己株式数	2025年3月期1Q	25,407,391株	2024年3月期	25,214,788株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	2025年3月期1Q	216,003,561株	2024年3月期1Q	220,750,432株

※ 添付される四半期連結財務諸表に対する公認会計士又は監査法人によるレビュー : 無

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

・本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。また、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件及び業績予想のご利用にあたっての注意事項等については、添付資料5ページ「連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

・当社は、2024年8月7日に機関投資家向けの決算説明会を開催する予定です。当日使用する決算プレゼンテーション資料については事前にTDnet及び当社ホームページに掲載するほか、決算説明会の模様及び説明内容(映像並びに音声)については、当社ホームページに掲載する予定です。

○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	5
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	5
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記	6
(1) 四半期連結貸借対照表	6
(2) 四半期連結損益及び包括利益計算書	8
第1四半期連結累計期間	8
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	10
(継続企業の前提に関する注記)	10
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	10
(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)	10
(会計方針の変更)	10
(表示方法の変更)	10
(セグメント情報等)	11
(キャッシュ・フロー計算書に関する注記)	12

1. 当四半期決算に関する定性的情報

(1) 経営成績に関する説明

■全体ハイライト

2025年3月期第1四半期は、前年同期の『スマスロ北斗の拳』の大ヒットの反動により、前年同期比で減収減益となりました。一方で、エンタテインメントコンテンツ事業においてはコンシューマ分野のフルゲーム新作、レポート販売を中心に堅調に推移し、また遊技機事業においても各タイトルの販売が同様に堅調に推移したことから、前年同期からの経常利益における減益幅は12億円にとどまり、想定以上のスタートを切ることができました。さらに、今期より経営指標としている調整後EBITDAは、258億円となり、前年同期の247億円を上回る結果となりました。

また、フェニックスリゾート株式会社の株式譲渡により特別利益約84億円を計上したことから、親会社株主に帰属する四半期純利益は前年同期比で増益となりました。

なお、今年7月下旬に発表いたしましたStakelogic B.V.の買収は、第3の事業の柱として確立を目指すゲーミング事業の成長スピードを加速させるものと考えております。買収完了時期を2026年3月期第1四半期と見込んでいことから、当連結会計年度における業績への影響は軽微と思料しております。

■事業別ハイライト

エンタテインメントコンテンツ事業

当第1四半期連結累計期間は、前年同期比で増収増益となりました。

要因として、まずはコンシューマ分野におけるフルゲームの新作や、レポート販売が堅調に推移したことが挙げられます。新作では『真・女神転生V Vengeance』を発売し、発売から3日間で全世界累計販売本数が50万本を突破しました。レポート販売におきましては、前期発売の『ユニコンオーバーロード』や、2023年3月期に発売した『ペルソナ5 ザ・ロイヤル』（リマスター版）等が好調に推移しております。また、昨年8月に買収したRovio Entertainment Corporationも前年同期比での増収に寄与しております。のれん等の償却により、損益面に与える影響は軽微ですが、償却後も利益貢献しております。

映像分野におきましては、「ソニック」シリーズの映像作品による配分収入、及びロイヤリティ収入を計上したことにより、前年同期を大幅に上回りました。なお、新・中期計画においてトランスメディア展開を推進し、主力IPのさらなる拡大を図る中、本取り組みの重要性が増したことから表示方法を変更し^{※1}、「ソニック」シリーズの映像作品に関わる収入は売上高に計上しております^{※2}。

AM&TOY分野におきましては、円安による原材料価格高騰の向かい風もありますが、AMのプライズカテゴリーやTOYの定番製品等の販売が前年同期比で堅調に推移しました。

※1 前表示方法では営業外収益に計上

※2 前期分も遡及して組替え

今後につきましては、コンシューマ分野において、引き続き、レポート販売やF2Pの既存タイトルで底堅い収益基盤を構築することに加えて、フルゲームの主力新作である『メタファー：リファンタジオ』や『ソニック × シャドウ ジェネレーションズ』、グローバル市場に向けたF2Pタイトル『Sonic Rumble』等の投入を第3四半期以降に予定しております。また、ゲームタイトルの投入に合わせて、映像作品やマーチャンダイズ展開することでIPの拡大と収益の向上を図る、トランスメディア戦略を掲げており、それらの施策が整う下半期に今期業績の山場を迎えることを見込んでいます。

※今期ラインナップにつきましては、2025年3月期第1四半期決算プレゼンテーションをご参照ください。

<https://www.segasammy.co.jp/ja/ir/library/>

遊技機事業

当第1四半期連結累計期間においては、前年同期比で減収減益となりました。

要因としては、前期ヒットした『スマスロ北斗の拳』の反動減によるものですが、一方で『スマスロ交響詩篇 エウレカセブン4 HI-EVOLUTION』や『スマスロ ゴールデンカムイ』等、当第1四半期連結累計期間に発売した新作タイトルの販売が堅調に推移したことに加え、『P北斗の拳 強敵 LT』等、稼働が好調な前期発売タイトルの追加販売等を行ったことから、順調な滑り出しとなりました。

今後につきましては、パチスロ機・パチンコ機ともに新作タイトルを継続的に投入してまいります。第2四半期においては、当グループ初のスマートパチンコであり、今期目玉タイトルの『e北斗の拳10』（2024年8月導入）をはじめ、『スマスロ真・北斗無双』等、複数の新作タイトルの投入を予定しております。これらタイトルの投入を通じて、引き続きシェア向上に努めてまいります。

※今期ラインナップにつきましては、2025年3月期第1四半期決算プレゼンテーションをご参照ください。

<https://www.segasammy.co.jp/ja/ir/library/>

ゲーミング事業

当社は、2024年5月に公表した新・中期計画の開始に伴い新たに「ゲーミング事業」を新設しました。ゲーミング事業においては、主にセガサミークリエイション株式会社（以下、SSC社）によるゲーミング機器の開発・製造・販売、及び韓国パラダイスグループとの合弁事業であるPARADISE SEGASAMMY Co., Ltd.（当社持分法適用関連会社）による統合型リゾート『パラダイスシティ』の開発・運営を行っております。

また、今後市場成長が見込まれる米国iGaming市場を中心としたオンラインゲーミング市場への進出を目標に、2023年11月には、主に米国カジノオペレーター向けにB2Bプラットフォーム事業を展開するGAN Limited（以下、「GAN社」）の買収契約締結を、2024年7月には、オランダを拠点としB2B向けiGamingコンテンツサプライヤー事業を展開するStakelogic B.V.（以下、「Stakelogic社」）の買収契約締結を公表し、買収完了に向けての手続きを進めております。

当第1四半期連結累計期間においては、前年同期比で増収、利益面では経常利益段階での利益計上となりました。ゲーミング機器販売については、米国向けに2024年1月より導入を開始したビデオスロットマシンの新筐体「Genesis Atmos™」対応の『Railroad Riches™』が高稼働を記録し、市場からの高い評価を得て販売が好調に推移いたしました。韓国の『パラダイスシティ』については、カジノにおいて引き続き日本人VIP客のドロップ額（チップ購入額）が高い水準を維持し、売上が好調に推移いたしました。

※PARADISE SEGASAMMY Co., Ltd. は12月決算のため3ヶ月遅れで計上

今後につきましては、ゲーミング機器販売については、北米やアジア地域向けに、市場から高評価を得られるようなゲーミング機器を継続的に投入し、設置台数の増加や新規顧客の開拓、新たなライセンス取得等に取り組んでまいります。『パラダイスシティ』については、引き続き好調な日本人VIP客を中心としたカジノ売上が牽引することにより、持分法取込において利益貢献を見込んでおります。

なお、新・中期計画においては、GAN社の強みであるB2Bプラットフォーム事業に、Stakelogic社のユニークなコンテンツを加えて全てのサービスを網羅的に提供できるゲーミングサービスプロバイダーとなり、これらにSSC社が持つ顧客ネットワークを掛け合わせることでシナジーを創出し、第3の事業の柱としてのゲーミング事業の確立に取り組んでまいります。

【2025年3月期第1四半期】

	前第1四半期 連結累計期間	当第1四半期 連結累計期間	前年同期比	
			増減	増減率
	百万円	百万円	百万円	%
売上高	108,259	104,755	△3,504	△3.2
営業利益	22,765	19,341	△3,424	△15.0
経常利益	23,096	21,830	△1,266	△5.5
親会社株主に帰属する 四半期純利益	17,259	24,525	7,266	42.1
調整後EBITDA (注)	24,750	25,899	1,148	4.6
	円	円	円	%
1株当たり四半期純利益	78.19	113.54	35.35	45.2

(注) 調整後EBITDA：経常利益＋支払利息＋減価償却費±調整項目※

※調整項目	<ul style="list-style-type: none"> ・＋事業上の特別利益 ・△事業上の特別損失（減損損失、タイトル評価減等） ・△非支配株主に帰属する当期純利益 ・＋M&Aに伴うのれん/商標権等の償却費
-------	--

セグメント別の概況は以下のとおりであります。

また、当第1四半期連結会計期間より報告セグメントの区分方法を見直し、報告セグメントを従来の「エンタテインメントコンテンツ事業」、「遊技機事業」及び「リゾート事業」から、「エンタテインメントコンテンツ事業」、「遊技機事業」及び「ゲーミング事業」に変更しております。詳細は、「2. 四半期連結財務諸表及び主な注記（3）四半期連結財務諸表に関する注記事項（セグメント情報等）」の「2 報告セグメントの変更等に関する事項」をご参照ください。

《エンタテインメントコンテンツ事業》

	前第1四半期 連結累計期間	当第1四半期 連結累計期間	前年同期比	
			増減	増減率
	百万円	百万円	百万円	%
外部売上高	54,163	72,585	18,422	34.0
セグメント間売上高	125	147	—	—
売上高合計	54,288	72,733	18,444	34.0
経常利益	4,443	12,509	8,066	181.5
調整後EBITDA	5,027	15,702	10,675	212.4

《遊技機事業》

	前第1四半期 連結累計期間	当第1四半期 連結累計期間	前年同期比	
			増減	増減率
	百万円	百万円	百万円	%
外部売上高	50,508	28,891	△21,617	△42.8
セグメント間売上高	13	16	—	—
売上高合計	50,522	28,907	△21,615	△42.8
経常利益	21,716	10,715	△11,000	△50.7
調整後EBITDA	22,327	11,466	△10,861	△48.6

《ゲーミング事業》

	前第1四半期 連結累計期間	当第1四半期 連結累計期間	前年同期比	
			増減	増減率
	百万円	百万円	百万円	%
外部売上高	363	680	317	87.3
セグメント間売上高	3	5	—	—
売上高合計	366	686	319	87.1
経常利益	△219	917	1,136	—
調整後EBITDA	△217	756	973	—

(2) 財政状態に関する説明

(資産及び負債)

当第1四半期連結会計期間末における資産合計は、前連結会計年度末に比べ11,215百万円増加し、665,210百万円となりました。

流動資産は、前連結会計年度末に比べ6,596百万円増加いたしました。これは、売上債権や現金及び預金が減少した一方で、有価証券が増加したこと等によるものであります。

固定資産は、前連結会計年度末に比べ4,619百万円増加いたしました。これは、フェニックスリゾート株式会社の連結除外に伴い有形固定資産が減少した一方で、のれん、商標権及び投資有価証券がそれぞれ増加したこと等によるものであります。

当第1四半期連結会計期間末における負債合計は、前連結会計年度末に比べ22,070百万円減少し、274,221百万円となりました。これは、未払法人税等や賞与引当金が減少したこと等によるものであります。

(純資産)

当第1四半期連結会計期間末における純資産は、前連結会計年度末に比べて33,286百万円増加し、390,988百万円となりました。これは、配当金の支払により株主資本が減少した一方で、親会社株主に帰属する四半期純利益を計上したこと及び為替換算調整勘定が増加したこと等によるものであります。

(財務比率)

当第1四半期連結会計期間末における流動比率は、前連結会計年度末に比べ57.8ポイント上昇の349.3%となりました。また、当第1四半期連結会計期間末における自己資本比率は、前連結会計年度末に比べ4.0ポイント上昇し、58.6%となりました。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

2025年3月期通期連結業績予想については2024年5月10日に公表した内容から変更はありません。

2. 四半期連結財務諸表及び主な注記

(1) 四半期連結貸借対照表

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2024年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2024年6月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	211,715	195,137
受取手形、売掛金及び契約資産	54,269	44,938
有価証券	8,095	25,847
商品及び製品	14,371	17,311
仕掛品	45,888	51,360
原材料及び貯蔵品	21,501	22,769
その他	39,605	44,415
貸倒引当金	△443	△180
流動資産合計	395,003	401,599
固定資産		
有形固定資産		
土地	18,647	14,011
その他（純額）	41,451	36,777
有形固定資産合計	60,099	50,788
無形固定資産		
のれん	30,264	34,306
商標権	47,574	49,903
その他	14,442	14,875
無形固定資産合計	92,281	99,085
投資その他の資産		
投資有価証券	49,858	52,344
その他	56,941	61,565
貸倒引当金	△189	△173
投資その他の資産合計	106,610	113,736
固定資産合計	258,991	263,610
資産合計	653,994	665,210

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2024年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2024年6月30日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	26,085	28,860
短期借入金	22,507	22,507
未払法人税等	10,626	5,539
引当金	13,398	5,232
資産除去債務	1	—
その他	62,876	52,840
流動負債合計	135,494	114,980
固定負債		
社債	10,000	10,000
長期借入金	124,500	124,500
引当金	430	17
退職給付に係る負債	5,666	3,810
資産除去債務	2,659	2,285
その他	17,540	18,628
固定負債合計	160,797	159,241
負債合計	296,292	274,221
純資産の部		
株主資本		
資本金	29,953	29,953
資本剰余金	69,263	69,263
利益剰余金	281,208	299,901
自己株式	△47,151	△47,154
株主資本合計	333,274	351,964
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	3,056	3,386
繰延ヘッジ損益	△230	99
土地再評価差額金	△1,109	△1,109
為替換算調整勘定	20,388	34,388
退職給付に係る調整累計額	1,540	1,348
その他の包括利益累計額合計	23,645	38,113
新株予約権	751	877
非支配株主持分	30	34
純資産合計	357,702	390,988
負債純資産合計	653,994	665,210

(2) 四半期連結損益及び包括利益計算書

第1四半期連結累計期間

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2024年4月1日 至 2024年6月30日)
売上高	108,259	104,755
売上原価	58,569	54,454
売上総利益	49,690	50,301
販売費及び一般管理費	26,924	30,960
営業利益	22,765	19,341
営業外収益		
受取利息	356	686
受取配当金	52	81
持分法による投資利益	72	990
投資事業組合運用益	539	251
為替差益	—	750
その他	178	434
営業外収益合計	1,201	3,194
営業外費用		
支払利息	78	417
投資事業組合運用損	228	154
為替差損	426	—
その他	135	134
営業外費用合計	869	705
経常利益	23,096	21,830
特別利益		
固定資産売却益	—	0
投資有価証券売却益	71	39
関係会社株式売却益	—	8,488
その他	—	357
特別利益合計	71	8,886
特別損失		
固定資産売却損	0	0
減損損失	33	204
関係会社株式評価損	—	78
関係会社株式売却損	49	—
事業再編損	569	—
その他	3	—
特別損失合計	656	283
税金等調整前四半期純利益	22,512	30,433
法人税、住民税及び事業税	4,707	5,242
法人税等調整額	543	662
法人税等合計	5,250	5,905
四半期純利益	17,261	24,527
(内訳)		
親会社株主に帰属する四半期純利益	17,259	24,525
非支配株主に帰属する四半期純利益	2	2

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2024年4月1日 至 2024年6月30日)
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	682	330
繰延ヘッジ損益	—	323
為替換算調整勘定	8,670	13,206
退職給付に係る調整額	△49	△192
持分法適用会社に対する持分相当額	△547	799
その他の包括利益合計	8,755	14,467
四半期包括利益	26,017	38,995
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	26,015	38,992
非支配株主に係る四半期包括利益	2	2

(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

該当事項はありません。

(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)

(税金費用の計算)

当連結会計年度の税引前当期純利益に対する税効果会計適用後の実効税率を合理的に見積り、税引前四半期純利益に当該見積実効税率を乗じて計算する方法を採用しております。ただし、当該見積実効税率を用いて税金費用を計算すると著しく合理性を欠く結果となる場合には、法定実効税率を使用する方法によっております。

(会計方針の変更)

(「法人税、住民税及び事業税等に関する会計基準」等の適用)

「法人税、住民税及び事業税等に関する会計基準」(企業会計基準第27号 2022年10月28日。以下「2022年改正会計基準」という。)等を当第1四半期連結会計期間の期首から適用しております。

法人税等の計上区分(その他の包括利益に対する課税)に関する改正については、2022年改正会計基準第20-3項ただし書きに定める経過的な取扱い及び「税効果会計に係る会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第28号 2022年10月28日。以下「2022年改正適用指針」という。)第65-2項(2)ただし書きに定める経過的な取扱いに従っております。なお、当該会計方針の変更による四半期連結財務諸表への影響はありません。

また、連結会社間における子会社株式等の売却に伴い生じた売却損益を税務上繰り延べる場合の連結財務諸表における取扱いの見直しに関連する改正については、2022年改正適用指針を当第1四半期連結会計期間の期首から適用しております。当該会計方針の変更は、遡及適用され、前年四半期及び前連結会計年度については遡及適用後の四半期連結財務諸表及び連結財務諸表となっております。なお、当該会計方針の変更による前年四半期の四半期連結財務諸表及び前連結会計年度の連結財務諸表への影響はありません。

(表示方法の変更)

従来、米国における映画製作の出資に係る配分収入は「営業外収益」の「持分法による投資利益」に含めておりましたが、当第1四半期連結会計期間から「売上高」に含めて表示することに変更いたしました。

これは、映画製作の出資に係る配分収入の金額的重要性が増したこと、また、新・中期計画においてもトランスメディア戦略を強化し主力IPのさらなる拡大を図る等事業の重要性が増したことによるものです。

この表示方法の変更を反映させるため、前第1四半期連結累計期間の四半期連結財務諸表の組替えを行っております。

この結果、前第1四半期連結累計期間の四半期連結損益及び包括利益計算書において、営業外収益の「持分法による投資利益」に計上していた209百万円を「売上高」として組替えております。

(セグメント情報等)

I 前第1四半期連結累計期間(自 2023年4月1日 至 2023年6月30日)

1 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位: 百万円)

	報告セグメント			計	調整額 (注)	四半期連結損益 及び包括利益 計算書計上額
	エンタテインメント コンテンツ事業	遊技機事業	ゲーミング事業			
売上高						
(1) 外部顧客に 対する売上高	54,163	50,508	363	105,035	3,224	108,259
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	125	13	3	143	△143	—
計	54,288	50,522	366	105,178	3,081	108,259
セグメント利益又は損失(△)	4,443	21,716	△219	25,940	△2,843	23,096

- (注) 1 外部顧客に対する売上高の調整額3,224百万円は、事業セグメントに帰属しない売上高であります。
2 セグメント利益又は損失の調整額△2,843百万円には、事業セグメントに帰属しない損失△75百万円、セグメント間取引消去2百万円及び各報告セグメントに配分していない全社費用△2,770百万円が含まれております。全社費用は、主に提出会社におけるグループ管理に係る費用であります。
3 セグメント利益又は損失は、四半期連結損益及び包括利益計算書の経常利益と調整を行っております。

II 当第1四半期連結累計期間(自 2024年4月1日 至 2024年6月30日)

1 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位: 百万円)

	報告セグメント			計	調整額 (注)	四半期連結損益 及び包括利益 計算書計上額
	エンタテインメント コンテンツ事業	遊技機事業	ゲーミング事業			
売上高						
(1) 外部顧客に 対する売上高	72,585	28,891	680	102,157	2,598	104,755
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	147	16	5	169	△169	—
計	72,733	28,907	686	102,326	2,429	104,755
セグメント利益又は損失(△)	12,509	10,715	917	24,142	△2,312	21,830

- (注) 1 外部顧客に対する売上高の調整額2,598百万円は、事業セグメントに帰属しない売上高であります。
2 セグメント利益又は損失の調整額△2,312百万円には、事業セグメントに帰属しない損失△197百万円、セグメント間取引消去0百万円及び各報告セグメントに配分していない全社費用△2,115百万円が含まれております。全社費用は、主に提出会社におけるグループ管理に係る費用であります。
3 セグメント利益又は損失は、四半期連結損益及び包括利益計算書の経常利益と調整を行っております。
4 (表示方法の変更)に記載のとおり、従来「営業外収益」の「持分法による投資利益」に含めていた米国における映画製作の出資に係る配分収入を、当第1四半期連結累計期間より「売上高」に含めて表示することに変更いたしました。この表示方法の変更を反映させるため、前第1四半期連結累計期間のセグメント情報の組替えを行っております。この結果、前第1四半期連結累計期間の「エンタテインメントコンテンツ事業」の「売上高」が209百万円増加いたしました。セグメント利益に与える影響はありません。

2 報告セグメントの変更等に関する事項

(報告セグメントの区分方法の変更)

当グループは、新・中期計画「WELCOME TO THE NEXT LEVEL!」の開始にあたり、当第1四半期連結会計期間より「リゾート事業」を廃止し、新たに「ゲーミング事業」を新設する再編を行いました。これは新・中期計画の戦略、事業ポートフォリオの観点から実施するものであり、新設する「ゲーミング事業」には、海外におけるオンラインゲーミング関連事業や既存の統合型リゾートの運営、カジノ機器の開発・製造等を集約します。この結果、「エンタテインメントコンテンツ事業」、「遊技機事業」及び「ゲーミング事業」を報告セグメントといたします。

なお、前第1四半期連結累計期間のセグメント情報については、変更後の区分方法により作成したものを記載しております。

(キャッシュ・フロー計算書に関する注記)

当第1四半期連結累計期間に係る四半期連結キャッシュ・フロー計算書は作成しておりません。なお、第1四半期連結累計期間に係る減価償却費(のれんを除く無形固定資産に係る償却費を含む。)及びのれんの償却額は、次のとおりであります。

	前第1四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2024年4月1日 至 2024年6月30日)
減価償却費	2,680百万円	3,441百万円
のれんの償却額	480	672