



2026年2月13日

各 位

会 社 名 セガサミーホールディングス株式会社
代表者名 代表取締役社長グループ CEO
 里 見 治 紀
 (コード番号 6460 東証プライム)
問 合 せ 先 経 営 企 画 本 部 長
 跡 部 弦 太
 (電話番号 03-6864-2400)

特別損失（減損損失）の計上及び業績予想の修正に関するお知らせ

当社は、2026年3月期第3四半期決算において、下記のとおり特別損失（減損損失）を計上いたしました。また、2025年5月12日に公表した通期連結業績予想について、下記のとおり修正いたしましたので、併せてお知らせいたします。

記

1. 特別損失（減損損失）の計上

当グループは、エンタテインメントコンテンツ事業における成長戦略の一環として、成長余地の大きいグローバルモバイルゲーム領域における事業展開を加速すべく、同領域において高い開発力と運営力を有する Rovio Entertainment Ltd. (以下、Rovio) を2023年9月にグループへ迎え入れました。

しかしながら、Rovio のグループ参画後、グローバルモバイルゲーム市場では短期間で複数の大型タイトルが誕生するとともに顧客獲得競争が激しくなるなど、事業環境が急速に変化しました。Rovioにおいては当初想定していた事業展開を進めることができ難となり、同事業の収益性は当初計画を下回る状況となっております。

このような状況を踏まえ、当グループはRovioの事業計画の見直しを行い、減損テストを実施しました。結果、Rovio に係る回収可能価額が帳簿価額を大幅に下回ることが判明したため、2026年3月期第3四半期連結決算において、のれん及びその他の無形資産の減損損失約313億円を計上いたしました。また、その他の無形資産の減損処理に伴い、繰延税金負債取り崩しによる約9億円の法人税等調整額(益)を計上いたしました。

以上のことから、2026年3月期第3四半期に計上した親会社株主に帰属する四半期純損失への影響額は、のれん及びその他の無形資産の減損損失から、繰延税金負債の取り崩しによる法人税等調整額の影響を控除した約304億円となりました。

2. 通期業績予想の修正

2026年3月期通期連結業績予想の修正 (2025年4月1日～2026年3月31日)

	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	調整後 EBITDA	1株当たり 当期純利益
前回発表予想 (A)	百万円 475,000	百万円 53,000	百万円 56,000	百万円 37,500	百万円 67,500	円銭 175.39
今回発表予想 (B)	490,000	40,000	43,500	△13,000	10,000	△61.87
増減額 (B-A)	15,000	△13,000	△12,500	△50,500	△57,500	—
増減率 (%)	3.2%	△24.5%	△22.3%	—	△85.2%	—
(ご参考) 前期実績 (2025年3月期)	428,948	48,124	53,114	45,051	62,283	209.79

■ 通期連結業績予想修正の理由

遊技機事業は、主要タイトルの堅調な販売により、全体として好調に推移いたしました。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、F2P の新作タイトル、Rovio が低調に推移しました。また、ゲーミング事業では、期初計画に含まれていなかった GAN Limited 及び Stakelogic B.V. (以下、Stakelogic) の連結取り込みを開始した結果、売上高は増加したもの、経常利益は減少いたしました。以上のことから、2026年3月期の経常利益は435億円と期初計画を下回る見込みとなりました。

さらに、「1. 特別損失（減損損失）の計上」に記載のとおり、Rovio に係るのれん等の減損損失を2026年3月期第3四半期に計上いたしました。加えて、2024年に買収を発表した Stakelogic につきましても、主要市場であるオランダにおける規制強化を背景に、事業環境が想定を上回るペースで悪化しており、買収当初の見込みより収益性が低下しております。それに伴い、回収可能価額が帳簿価額を下回ると推測されることから、期末に約150億円（精査中）の減損損失を計上することを見込んでおります。これらの影響を踏まえ、親会社株主に帰属する当期純損失は130億円となる見込みとなりました。

なお、当社はDOE（株主資本配当率）3%以上または総還元性向50%以上のうち、還元額が高い方を株主還元の基準とし、配当または自己株式の取得を通して還元する事としております。この方針に沿って公表している2026年3月期の期末配当予想1株当たり28円に変更はなく、実施済みの中間配当と合わせた2026年3月期の配当予想は1株当たり55円となります。

(参考情報：2026年3月期通期連結業績予想セグメント別内訳)

(単位：百万円)

セグメント		前回発表予想 (A)	今回発表予想 (B)	増減額 (B-A)
売上高 内訳	合計	475,000	490,000	15,000
	エンタテインメント コンテンツ事業	336,000	330,000	△6,000
	遊技機事業	130,000	133,000	3,000
	ゲーミング事業	6,000	24,000	18,000
	その他/消去等	3,000	3,000	—
経常利益 内訳	合計	56,000	43,500	△12,500
	エンタテインメント コンテンツ事業	40,000	31,000	△9,000
	遊技機事業	30,000	31,500	1,500
	ゲーミング事業	0	△4,000	△4,000
	その他/消去等	△14,000	△15,000	△1,000
調整後 EBITDA 内訳	合計	67,500	10,000	△57,500
	エンタテインメント コンテンツ事業	50,000	10,000	△40,000
	遊技機事業	33,000	32,000	△1,000
	ゲーミング事業	△2,500	△18,500	△16,000
	その他/消去等	△13,000	△13,500	△500

※本資料内に記載した業績予想等につきましては、本資料の発表日現在において入手可能な情報に基づき作成したものであり、実際の業績は今後の様々な要因により予想数値と異なる結果となる可能性があります。

以上