

業績ハイライト

3月31日に終了した会計年度

連結業績

	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013
売上高	¥528,238	¥458,977	¥429,194	¥384,679	¥396,732	¥395,502	¥321,407
売上総利益	203,079	120,403	119,092	138,867	166,055	161,663	116,938
販売費及び一般管理費	126,548	126,232	110,728	102,154	97,304	103,279	97,865
営業利益(損失)	76,530	(5,829)	8,363	36,712	68,750	58,384	19,073
EBITDA*1	104,578	39,782	35,007	53,887	84,699	74,542	37,254
親会社株主に帰属する 当期純利益(損失)*2	43,456	(52,470)	(22,882)	20,269	41,510	21,820	33,460
研究開発費・コンテンツ制作費*3	52,106	65,384	59,676	41,502	41,104	53,348	45,294
設備投資額	59,271	50,422	26,610	16,164	19,686	36,141	32,871
減価償却費*3	28,048	45,611	26,644	17,175	15,949	16,158	18,181
営業活動によるキャッシュ・フロー	60,623	(25,878)	32,199	54,998	87,696	38,023	18,603
投資活動によるキャッシュ・フロー	(75,395)	(10,399)	936	(7,640)	(29,585)	(59,012)	6,396
財務活動によるキャッシュ・フロー	(1,712)	(7,579)	(7,653)	(3,401)	(57,168)	914	(1,116)
フリー・キャッシュ・フロー*4	(14,772)	(36,277)	33,135	47,358	58,111	(20,989)	24,999
総資産	549,940	469,642	423,938	423,161	458,624	497,451	528,504
純資産	358,858	281,627	242,532	256,770	285,461	296,376	320,034
発行済株式数(株)	283,229,476	283,229,476	283,229,476	283,229,476	266,229,476	266,229,476	266,229,476
従業員数(人)	7,734	7,665	6,856	6,236	6,000	6,700	7,008
従業員1人当たり売上高	68.3	59.9	62.6	61.7	66.1	59.0	45.9
1株当たり情報	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013
当期純利益(損失)	¥ 172.47	¥ (208.26)	¥ (90.83)	¥ 80.46	¥ 163.19	¥ 86.73	¥ 137.14
潜在株式調整後当期純利益	172.35	—	—	—	163.01	86.54	136.85
純資産	1,341.80	1,030.09	882.47	937.80	1,093.23	1,167.59	1,304.44
年間配当額	60.00	45.00	30.00	30.00	40.00	40.00	40.00
主要経営指標	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013
売上総利益率	38.4	26.2	27.7	36.1	41.9	40.9	36.4
売上高販管費率	24.0	27.5	25.8	26.6	24.5	26.1	30.4
営業利益率	14.5	—	1.9	9.5	17.3	14.8	5.9
売上高研究開発費率	9.9	14.2	13.9	10.8	10.4	13.5	14.1
ROE	13.3	—	—	8.8	16.2	7.7	11.0
ROA*5	7.9	—	—	4.8	9.1	4.4	6.3
自己資本比率	61.5	55.3	52.4	55.8	60.0	58.9	59.7

*1 EBITDA = 営業利益 + 減価償却費 2014年3月期以降は減価償却費にデジタルタイトルの償却費用を含めて算出しています。

*2 「企業結合に関する会計基準」(企業会計基準委員会 平成25年9月13日 企業会計基準第21号)等を適用し、2016年3月期より、「当期純利益」を「親会社株主に帰属する当期純利益」としています。

*3 2014年3月期より集計方法を変更し、2013年3月期まで減価償却費に含まれていたデジタルタイトルの償却費用を研究開発費・コンテンツ制作費に含めています。

*4 フリー・キャッシュ・フロー = 営業活動によるキャッシュ・フロー + 投資活動によるキャッシュ・フロー

*5 ROA = 親会社株主に帰属する当期純利益 / 総資産

*6 2016年3月期より売上高の計上基準を①純額基準から総額基準、②出荷基準から納品基準へ変更したことにより、2015年3月期実績を遡及修正しています。

百万円(別途記載分を除く)

2014	2015*6	2016
¥378,011	¥366,813	¥347,981
147,970	135,371	127,372
109,437	117,876	109,754
38,533 ①	17,495	17,617
58,276	39,242	38,632
30,721	(11,375) ②	5,369
59,219	67,622	58,042
38,182	28,780	28,046
16,182	17,615	16,624
75,201	37,010	16,906
(38,547)	(37,734)	(35,280)
(11,512)	(15,058)	14,285
36,654	(724) ③	(18,373)
542,936	528,659	532,957
348,270	322,452	299,950
266,229,476	266,229,476	266,229,476
7,472	7,888	7,606
50.6	46.5	45.8

円

2014	2015*6	2016
¥ 126.42	¥ (46.70)	¥ 22.90
125.39	—	22.90
1,409.27	1,336.54	1,257.43
40.00	40.00	40.00

%

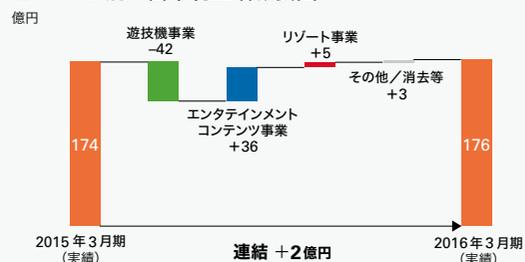
2014	2015*6	2016
39.1	36.9	36.6
29.0	32.1	31.5
10.2	4.8	5.1
15.7	18.4	16.7
9.3	—	1.8
5.7	—	1.0
63.2	60.0	55.3

1

営業利益

176 億円 (前期比+2億円、0.7%増)

セグメント別の営業利益増減要因



2

特別損失

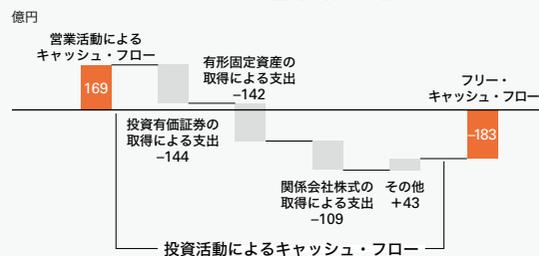
減損損失	13億円
早期割増退職金	19億円
事業再編損	12億円
その他	12億円

3

フリー・キャッシュ・フロー

-183 億円

フリー・キャッシュ・フローの主な増減要因



業績ハイライト

3月31日に終了した会計年度

セグメント別業績

	百万円(別途記載分を除く)						
	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015
遊技機事業							
売上高	¥161,691	¥160,376	¥212,060	¥212,189	¥142,281	¥181,834	¥149,160
営業利益	14,528	29,502	64,284	71,040	23,534	45,292	25,796
営業利益率(%)	9.0	18.4	30.3	33.5	16.5	24.9	17.3
研究開発費・コンテンツ制作費*1	14,289	13,019	13,485	14,393	18,056	19,510	22,327
設備投資額	4,516	3,297	5,725	12,726	11,914	7,905	6,709
パチスロ遊技機販売台数(台)	123,286	162,932	302,270	300,866	202,221	301,575	207,828
パチンコ遊技機販売台数(台)	391,831	360,171	343,188	332,288	216,860	200,225	242,847
アミューズメント機器事業							
売上高	¥61,926	¥45,117	¥47,237	¥49,929	¥39,134	¥38,604	¥39,641
営業利益(損失)	6,890	7,094	7,317	7,415	1,902	(1,264)	(2,536)
営業利益率(%)	11.1	15.7	15.5	14.9	4.9	—	—
研究開発費・コンテンツ制作費*1	11,450	7,841	9,195	9,374	7,819	8,950	11,253
アミューズメント施設事業							
売上高	¥71,310	¥54,788	¥45,695	¥44,608	¥42,707	¥43,216	¥41,416
営業利益(損失)	(7,520)	(1,338)	342	355	1,194	60	(946)
営業利益率(%)	—	—	0.7	0.8	2.8	0.1	—
設備投資額	14,893	7,796	7,701	8,328	7,923	7,729	6,534
減価償却費*1	15,908	8,212	6,126	6,184	4,671	4,725	5,232
国内アミューズメント施設数*2(店舗)	322	260	249	241	236	198	198
国内既存店舗売上高前年比*3(%)	92.4	91.7	99.3	100.5	93.8	96.1	100.1
コンシューマ事業							
売上高	¥131,361	¥121,575	¥88,896	¥85,688	¥83,874	¥99,841	¥111,025
営業利益(損失)	(941)	6,332	1,969	(15,182)	(732)	2,089	4,033
営業利益率(%)	—	5.2	2.2	—	—	2.1	3.6
研究開発費・コンテンツ制作費*1	32,875	19,644	18,150	29,316	19,538	30,166	33,467
家庭用ゲームソフト販売本数(万本)	2,947	2,675	1,871	1,724	1,078	873	1,230

事業
セグメント
の変更5事業セグメントから
3事業セグメントに再編

意思決定の迅速化、重複する機能の効率化を進め、経営資源を適切に投入できる体制を構築し、事業環境の変化に対応しながら経営効率を高めていくために、3事業セグメントへの再編を実施しました。

2005年3月期～2015年3月期



*1 2014年3月期より集計方法を変更し、2013年3月期まで減価償却費に含まれていたデジタルタイトルの償却費用を研究開発費・コンテンツ制作費に含めています。

*2 株式会社セガ エンタテインメントを設立し、グループ内の施設事業を統合したことから、2014年3月期より施設数の集計方法を変更しています。

*3 グループ内の施設事業を統合したことから、2014年3月期より既存店対象店舗を変更しています。

*4 2016年3月期より売上高の計上基準を①純額基準から総額基準、②出荷基準から納品基準へ変更したことにより、2015年3月期実績を遡及修正しています。

*5 デジタルゲーム分野における国内タイトルの年間売上高(グロス売上高)を、月平均MAU(月間アクティブユーザー)で割った値です。

遊技機事業		
	2015 *4	2016
売上高	¥152,174	¥132,732
営業利益	25,780	21,548
営業利益率(%)	16.9	16.2
研究開発費・コンテンツ制作費 *1	22,336	18,583
設備投資額	6,949	5,014
減価償却費	6,484	6,325
パチスロ遊技機販売台数(台)	207,830	142,337
パチンコ遊技機販売台数(台)	241,425	199,014

エンタテインメントコンテンツ事業		
	2015 *4	2016
売上高	¥199,663	¥198,856
営業利益	63	3,653
営業利益率(%)	0.0	1.8
研究開発費・コンテンツ制作費 *1	45,705	39,222
設備投資額	19,522	17,867
減価償却費 *1	9,569	8,659
ARPMU *5(円)	1,667	1,538
国内アミューズメント施設数 *2(店舗)	198	194
国内既存店舗売上高前年比 *2(%)	100.1	103.1
家庭用ゲームソフト販売本数(万本)	1,228	922

リゾート事業		
	2015 *4	2016
売上高	¥14,974	¥16,392
営業利益(損失)	(2,336)	(1,825)
営業利益率(%)	—	—
研究開発費・コンテンツ制作費 *1	235	591
設備投資額	2,152	5,045
減価償却費	995	1,047

1

遊技機事業 業績変動要因

- 実績あるシリーズ機は堅調な売上を記録した一方、型式試験方法の運用変更に伴い、主力タイトル以外のパチスロ遊技機が低調に推移

2

エンタテインメントコンテンツ事業 業績変動要因

- デジタルゲーム分野が一部タイトルの資産価値の見直し及び広告宣伝費の増加により低調に推移。コスト削減効果による収益性向上によりセグメント全体では増益

3

リゾート事業 業績変動要因

- 減価償却費が増加し、IR(統合型リゾート)事業における先行投資等の費用が発生した一方で、「フェニックス・シーガイア・リゾート」並びに「東京ジョイポリス」の客単上昇等により損失幅縮小

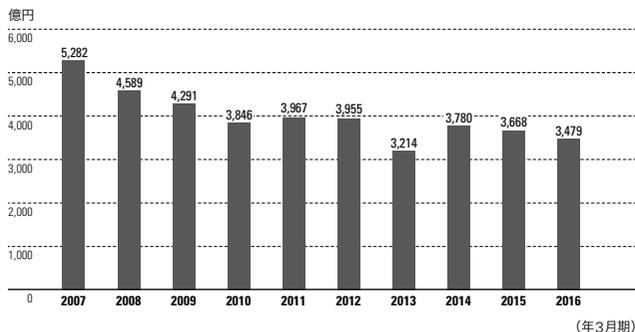
2016年3月期以降



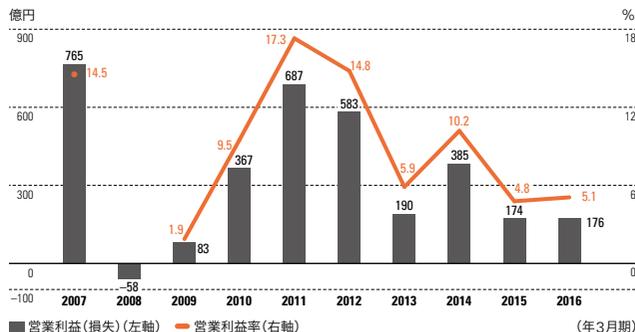
業績ハイライト

業績トレンド

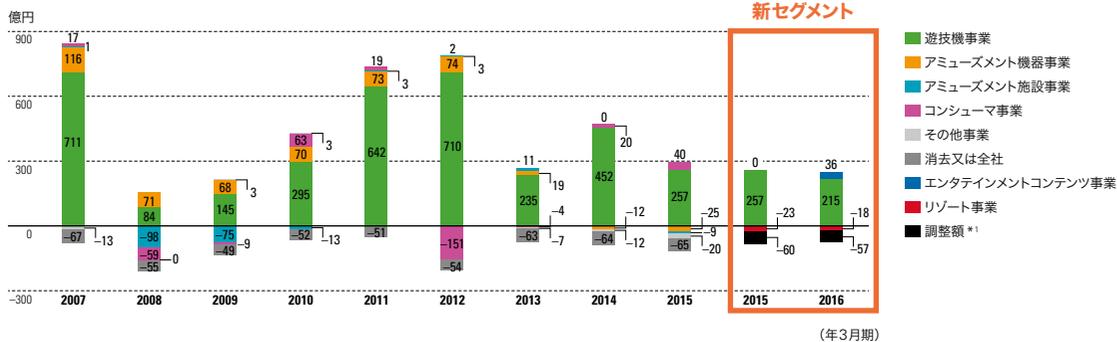
売上高



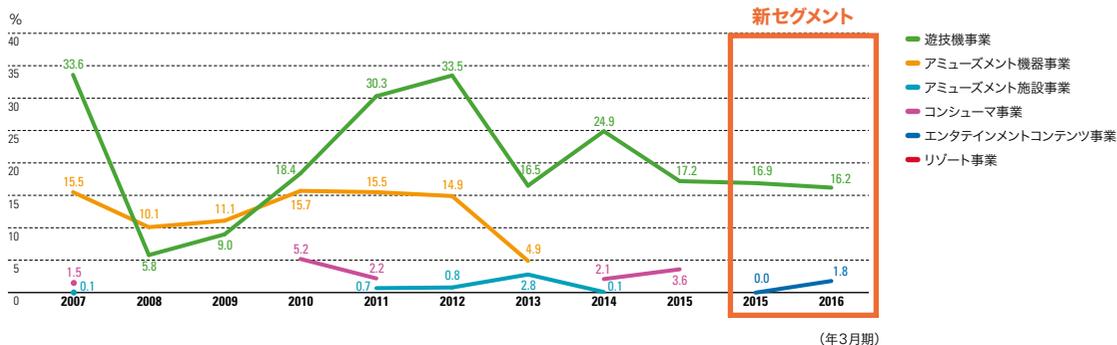
営業利益(損失)/営業利益率



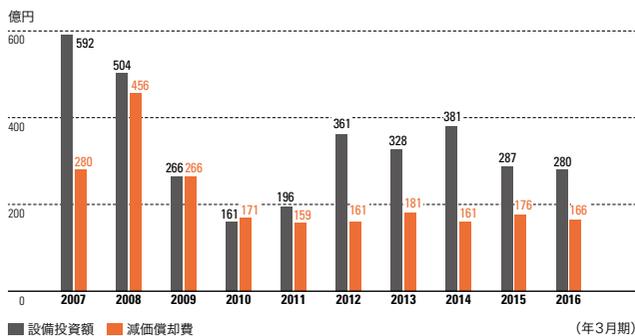
セグメント別営業利益(損失)



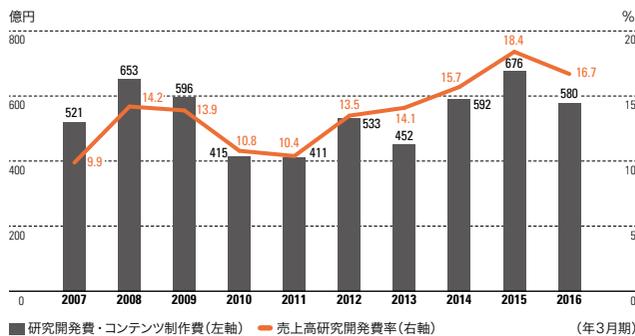
セグメント別営業利益率



設備投資額/減価償却費*2

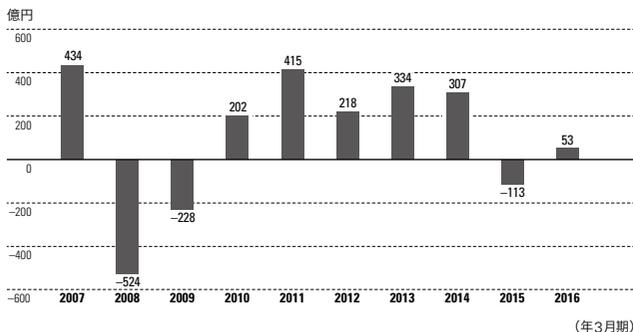


研究開発費・コンテンツ制作費*2/売上高研究開発費率

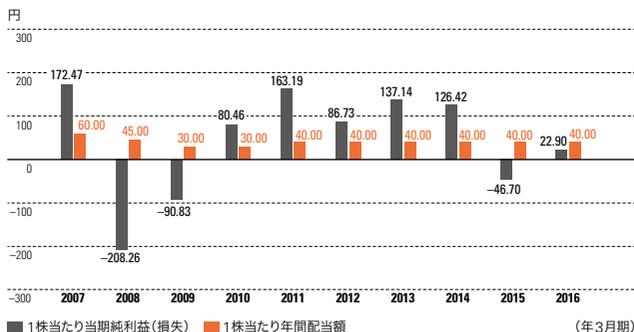


- *1 2015年のセグメント変更以降、調整額にはセグメント間取引消去と各報告セグメントに配分していない全社費用を含めています。
 - *2 2014年3月期より集計方法を変更し、2013年3月期まで減価償却費に含まれていたデジタルタイトルの償却費用を研究開発費・コンテンツ制作費に含めています。
 - *3 「企業結合に関する会計基準」(企業会計基準委員会 平成25年9月13日 企業会計基準第21号)等を適用し、2016年3月期より、「当期純利益」を「親会社株主に帰属する当期純利益」としています。
 - *4 ROA = 親会社株主に帰属する当期純利益 / 総資産
 - *5 株式会社セガ エンタテインメントを設立し、グループ内の施設事業を統合したことから、2014年3月期より施設数の集計方法を変更しています。
 - *6 グループ内の施設事業を統合したことから、2014年3月期より既存店対象店舗を変更しています。
- ※ 2016年3月期より売上高の計上基準を①純額基準から総額基準、②出荷基準から納品基準へ変更したことにより、2015年3月期実績を遡及修正しています。

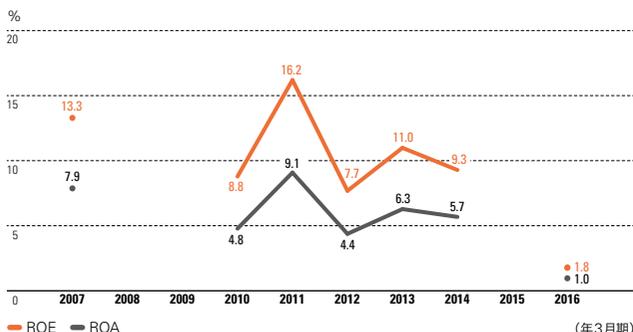
親会社株主に帰属する当期純利益(損失)*3



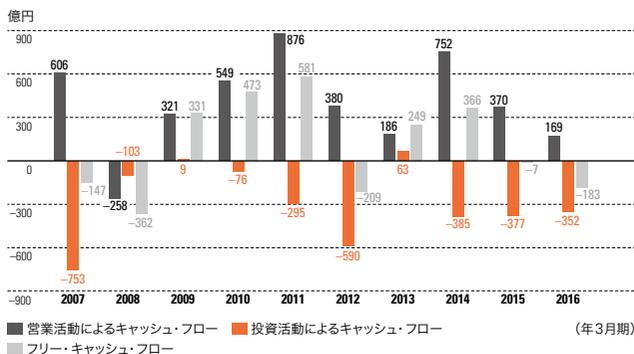
1株当たり当期純利益(損失) / 1株当たり年間配当額



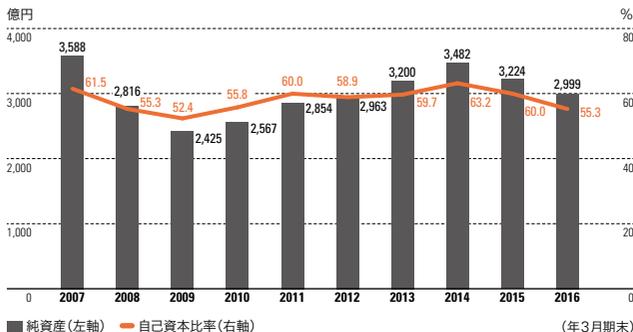
ROE / ROA*4



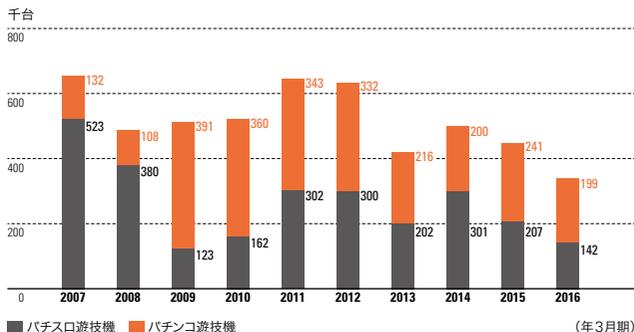
キャッシュ・フロー



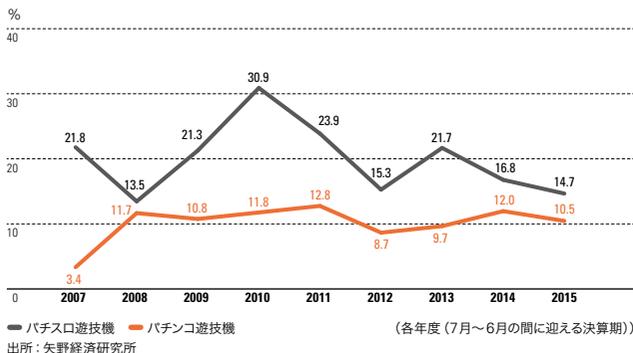
純資産 / 自己資本比率



遊技機販売台数



遊技機販売台数シェア



国内アミューズメント施設数*5 / 国内既存店舗売上高前年比*6

