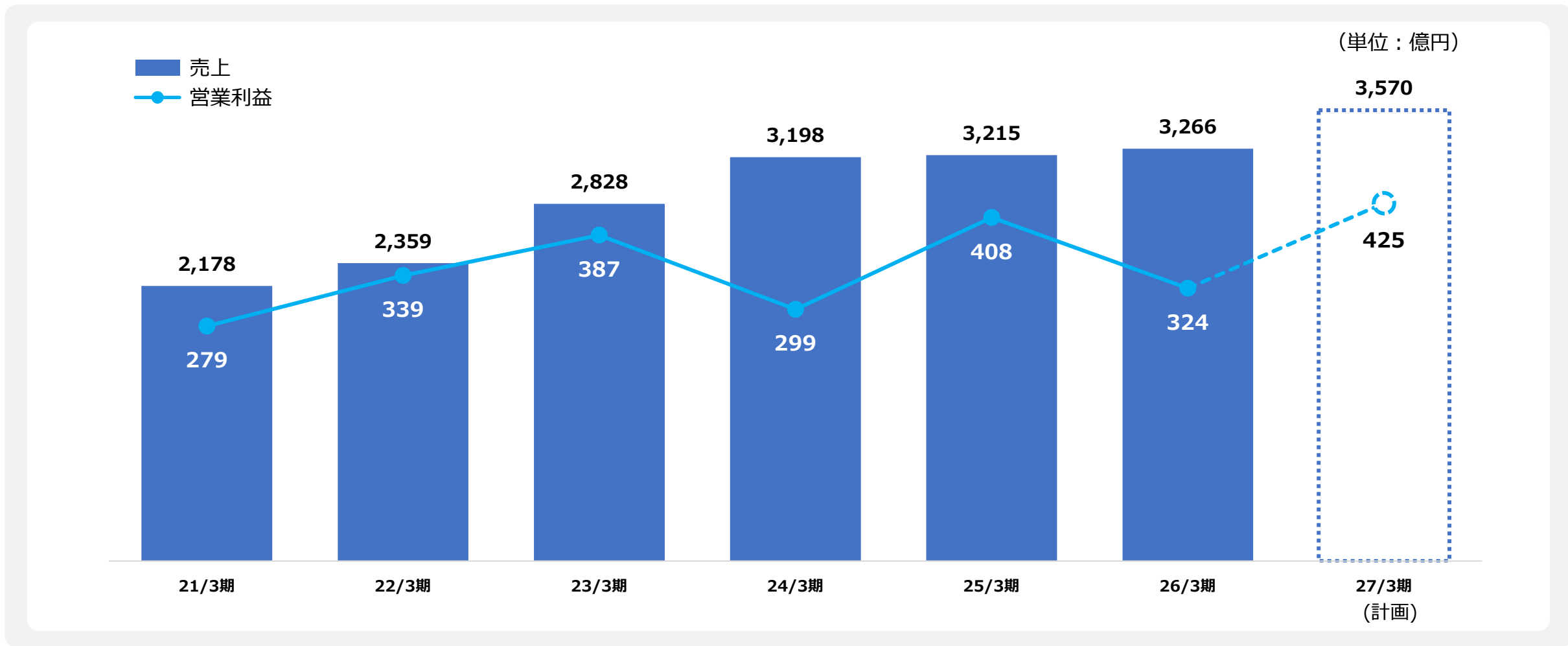


エンタテインメントコンテンツ事業 現況と今後について

株式会社セガ
代表取締役 社長執行役員COO

内海 州史

➤ 27/3期は過去最高を計画、さらなる成長に向けた課題対応を推進





成果

国内主力IPの成長
(グローバル化の進展、国内スタジオを中心とした開発力の向上)

トランスメディア事業の伸長

Rovioの事業改善に向けた取り組み



課題

フルゲームの「売る力」に課題

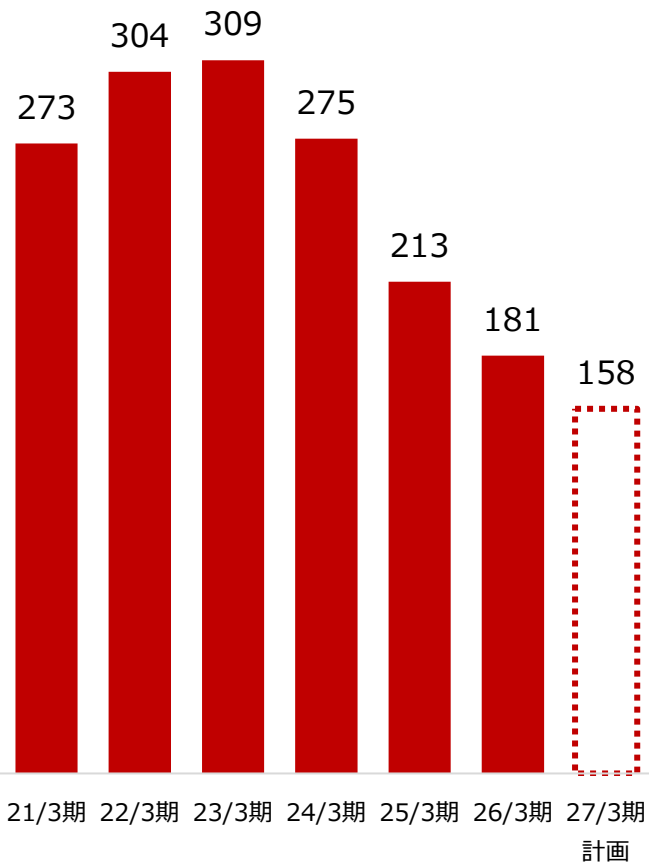
グローバルGaaS (F2P) の不振と戦略的位置づけの見直し

Rovioの事業改善に向けた取り組み

Rovioと『アングリーバード2』の売上高推移

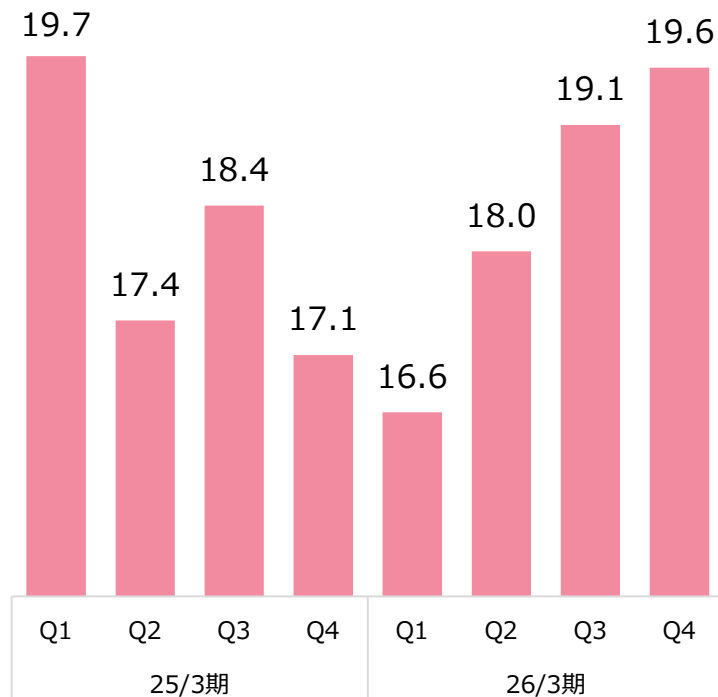
ROVIO

(単位：百万ユーロ)



ANGRY BIRDS 2

(単位：百万ユーロ)



➤ 保守的な計画を着実に達成し、立て直しを図る

- 主カタイトル『アングリーバード2』の売上は26/3期のQ1に底打ち、回復傾向
- トランスメディア展開本格化
- 「アングリーバード」IPの新作タイトルの複数投入
- 固定費適正化への継続的な取り組み

1 主力IPに集中したゲーム展開

- 『**アングリーバード2**』の展開強化
 - ・ 持続的な機能追加・イベント開催による運営強化
 - ・ 中国本土市場での再ローンチ
- 「**アングリーバード**」、「**ソニック**」に絞ったゲーム開発
 - ・ 27/3期には「アングリーバード」の新作タイトルを投入予定

2 トランスメディア戦略の推進

- **セガ・Rovio共同での「アングリーバード」IPのトランスメディア展開推進**
 - ・ 映画『The Angry Birds Movie 3』の公開（26年12月）
 - ・ ゲームとのシナジー効果、マーチャンダイジング展開を加速
 - ・ 欧米に加え、日本・アジアでの展開も強化

3 収益性向上施策の実施

- **アプリ外決済の積極活用による利益率向上**
 - ・ 5年後にRovioタイトルのアプリ外決済比率30%を目指す
- **マーケティング施策のアップデートによるUA費用効率の向上**
 - ・ インフルエンサー、クリエイタープログラムの活用 など
- **固定費の適正化**
 - ・ 開発スタジオ、間接部門の規律あるコスト管理

➤ 内外環境の変化に伴い、「売り方」のアップデートが必要に

内部環境

- 高い評価に対して販売実績は想定を下回る



ソニックレーシング クロスワールド

- メタスコア : 82
- ユーザースコア : 8.6



SHINOBI 復讐の斬撃

- メタスコア : 87
- ユーザースコア : 8.3

外部環境

- 消費者との接点が大きく変化
- 購入方法
 - ✓ 実店舗における
フィジカルでの購入
 - インターネットを通じた
デジタルデータでの
購入
- 認知の契機
 - ✓ テレビCM
 - ✓ Web広告
 - SNS
 - ✓ インフルエンサー等による配信コンテンツ

➤ 組織構造・マインドセット共に大きく転換

1 | グローバル パブリッシング体制へ

- EAST / WESTパブリッシング組織を統合
- グローバル共通のデータベース・KPI管理

2 | 広告からファンダムへ

- マス広告・ターゲティング広告から
販売を下支えするファンダム形成・拡大を重視
- インフルエンサー・ユーザーなど
第三者によるレコメンデーション拡大をより強く意識

2027/3期

2028/3期

主カタイトル4本 (欧州IPタイトル含む)



主要IP新作

主要IP新作



ペルソナ4 リバイバル
(27/2/18)

主カタイトル4本以上
(欧州IPタイトル含む)

『ソニックレーシング クロスワールド』DLC「シーズンパス2」の配信も予定
『ゴジラ』『エヴァンゲリオン』をはじめとするコラボレーションを実施

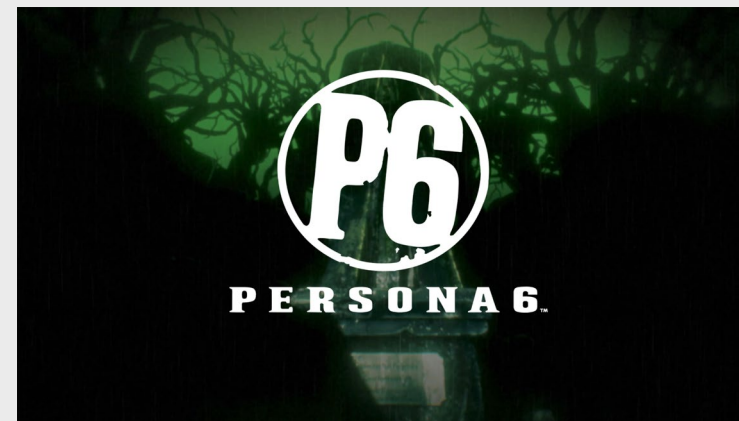
(参考) 発表済みタイトルラインナップ



クレイジータクシー:ワールドツアー (27年)



VIRTUA FIGHTER CROSSROADS (27年)



ペルソナ6



トータルウォー:ウォーハンマー40,000



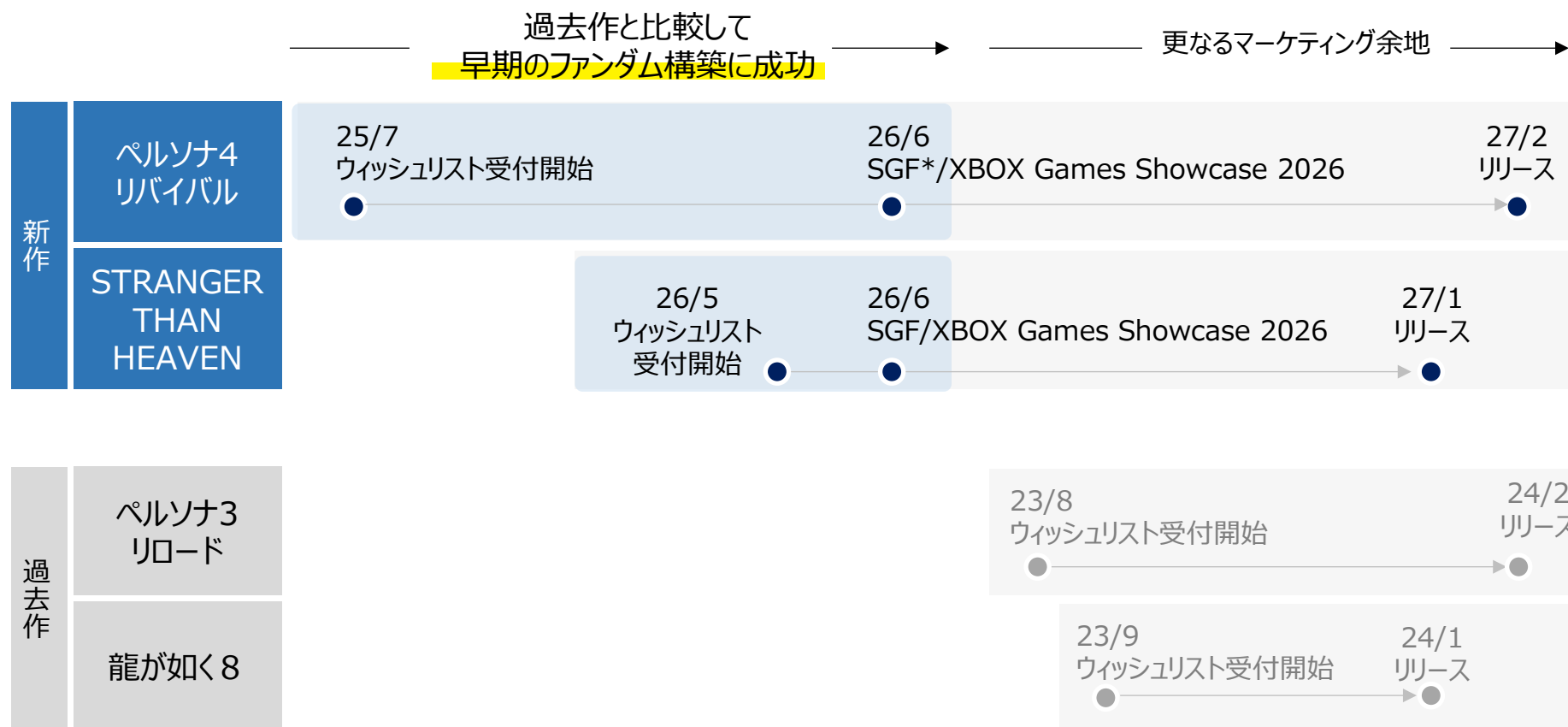
トータルウォー:メディーバル3



エイリアン:最後の生存者

初期プロモーションの実績と狙い（ウィッシュュリスト）

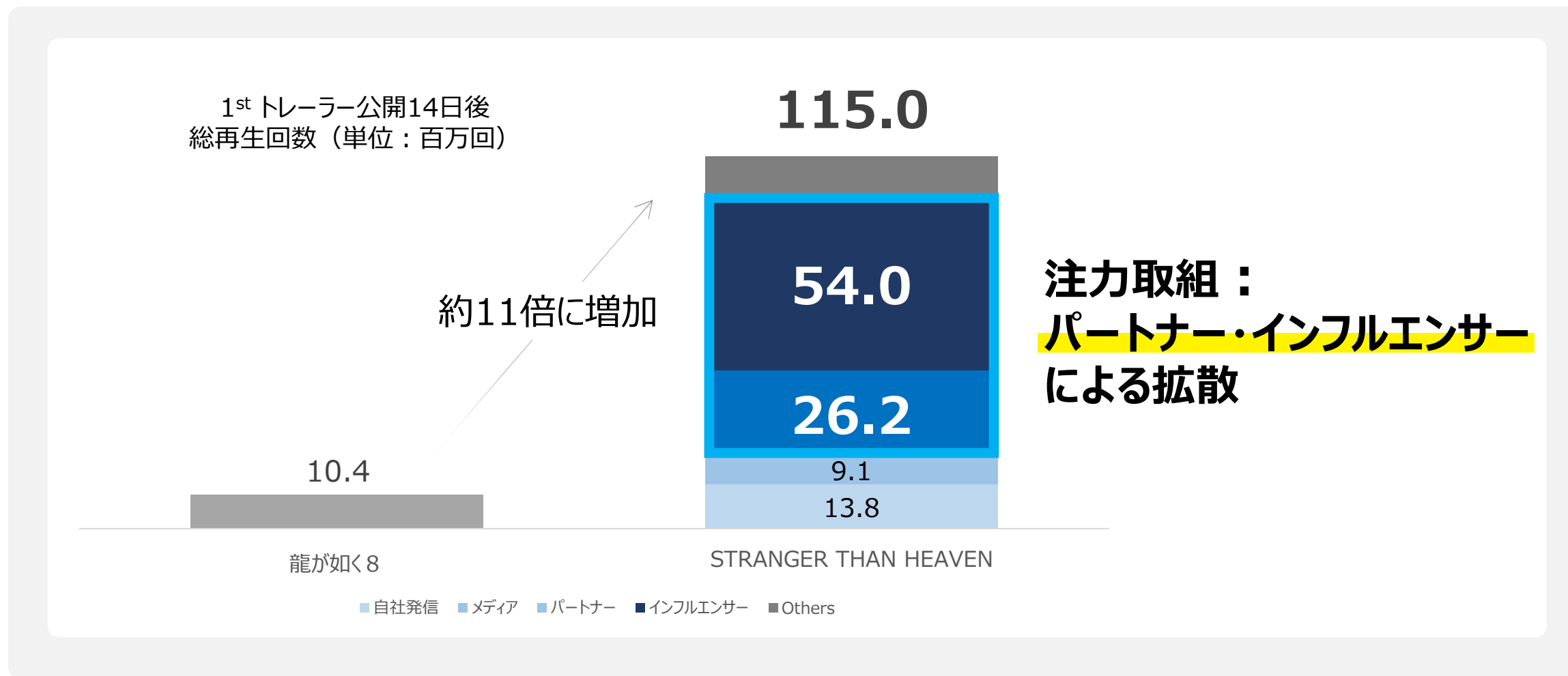
- 『STRANGER THAN HEAVEN』、『ペルソナ4 リバイバル』は早期のFandom構築を意識
- ウィッシュュリストの受付開始を早期化し、ファンの興味関心の喚起・継続を図る



* Summer Game Fest

『STRANGER THAN HEAVEN』トレーラー視聴回数の実績

- Microsoftなどのパートナーおよびインフルエンサーにより、持続的な拡散が行われた



➤ 「Fandom」からの強い期待を確認

(ショウケース直後のGoogle グローバル検索トレンド)

1位 ペルソナ 6

2位 ペルソナ 4 リバイバル

3位 xbox series x25

4位 halo campaign evolved

5位 xbox games showcase

6位 spyro

7位 clockwork revolution

8位 クレイジータクシー：ワールドツアー

2タイトルのトレーラー再生数合計

約 **1.4億回**

(6/7 発表後2日間合計)

レポート販売本数推移

- 主力IPのレポート販売が安定的に推移
- 販売強化による最大化の余地あり

								(万本)
ソニック × シャドウ ジェネレーションズ (Nintendo Switch™ 2版含む)						225	82	➔ 307
メタファー：リファンタジオ						198	48	➔ 246
龍が如く8				118	48		39	➔ 205
龍が如く7外伝 名を消した男				74	22		9	➔ 105
ペルソナ3 リロード (Nintendo Switch™ 2版含む)				122	79		96	➔ 297
ソニックスーパースターズ				181	64		43	➔ 288
ソニックフロンティア				320	76	62	36	➔ 494
Total War: WARHAMMER III		96	58	42	37		37	➔ 270
真・女神転生V (Vengeanceを含む)		99	15	1	96		33	➔ 244
龍が如く7 光と闇の行方	45	72	41	24	68	36	26	➔ 312
ペルソナ5 ザ・ロイヤル (リマスター版を含む)	103	70	35	182	160	174	142	➔ 866
チームソニックレーシング*	138	87	52	31	20	22	13	➔ 350
Total War: THREE KINGDOMS	210	41	23	22	16	7	13	➔ 332
	20/3期	21/3期	22/3期	23/3期	24/3期	25/3期	26/3期	累計

*『チームソニックレーシング』は、26/3期発売の『ソニックレーシング クロスワールド』とは異なる別のタイトル

- 挑戦を経て、ポートフォリオ上の投資割合をシフト
- 大幅な成長を続けるトランスメディアへの比重を大きくする

GaaS (F2P)

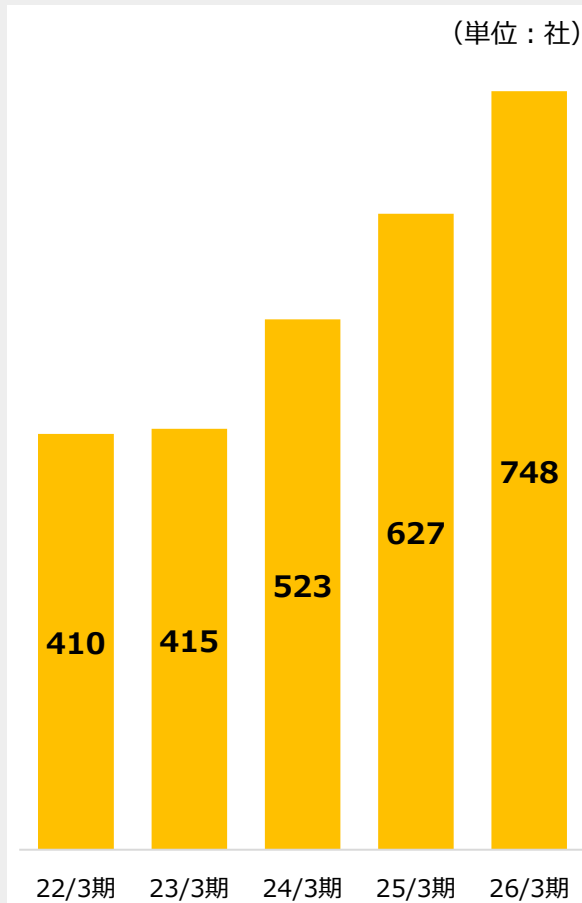
- 足元で苦戦（Super Game / グローバルモバイル）
- 事業ポートフォリオ上の投資割合を引き下げ

トランスメディア

- 近年、大幅な事業成長を達成
- 事業ポートフォリオ上の投資割合を引き上げ
- 収益を生みながら、自社IP価値向上を更に加速

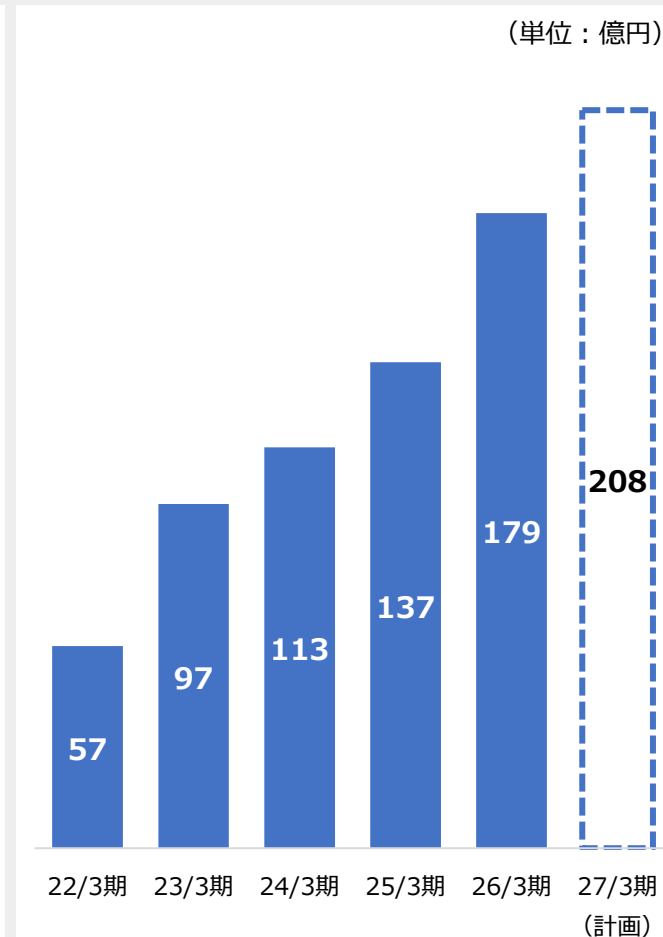
ライセンシー社数*1推移

(単位：社)



ライセンス収入推移*2

(単位：億円)



➤ ライセンスアウト関連事業は成長継続

【従来】

- 「ソニック」映画第1弾のヒットを受けて事業が本格化
- 「ソニック」IP、米国市場を中心に着実に成長
- ライセンシー社数も着実に増加
- 「ソニック」以外のIPにおける映像化、音楽関連の取り組みを推進

【今後】

- 映画公開を機に「ソニック」「アングリーバード」IP関連の成長を見込む
 - ・ The Angry Birds Movie 3 (北米にて26/12/23)
 - ・ Sonic the Hedgehog 4 (北米にて27/3/19)
- 日本・中国を含むアジア市場への取り組み強化

*1 ライセンシー社数は、その期に売上を計上した取引先数

*2 ソニック映画の配分収入は含みません

※24/3期～26/3期におけるライセンス収入のRovio分は概算値

1

複数IPによる 収益基盤の強化

- 『ペルソナ』、『龍が如く』、『アングリーバード』などに注力

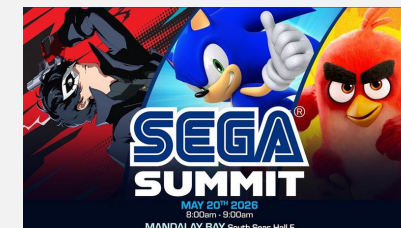
2

ライセンサーとの接点 増加・関係強化

- イベントの自社運営、大規模イベントへの参加による接点拡大



ライセンシングキックオフ2026
(3月18日@セガオフィス)



ライセンシングエキスポ
(5月@米国)

3

ストア・LBE展開の 強化

- 自社運営やコラボレーションによる国内外でのポップアップストア展開



セガ設立65周年を記念した期間
限定ショップ (渋谷)

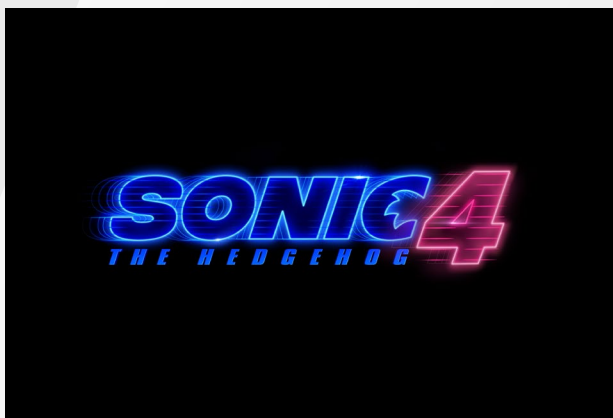


ショッピングモールでのポップ
アップストア (韓国)

トランスメディア展開における27/3期の注力IP

- IPの周年やイベントのタイミングを生かしてさらなる成長を目指す

ソニック35周年



ペルソナ30周年



アングリーバード





セガ・ミュージックへの社名変更 (旧:株式会社ウェーブマスター)

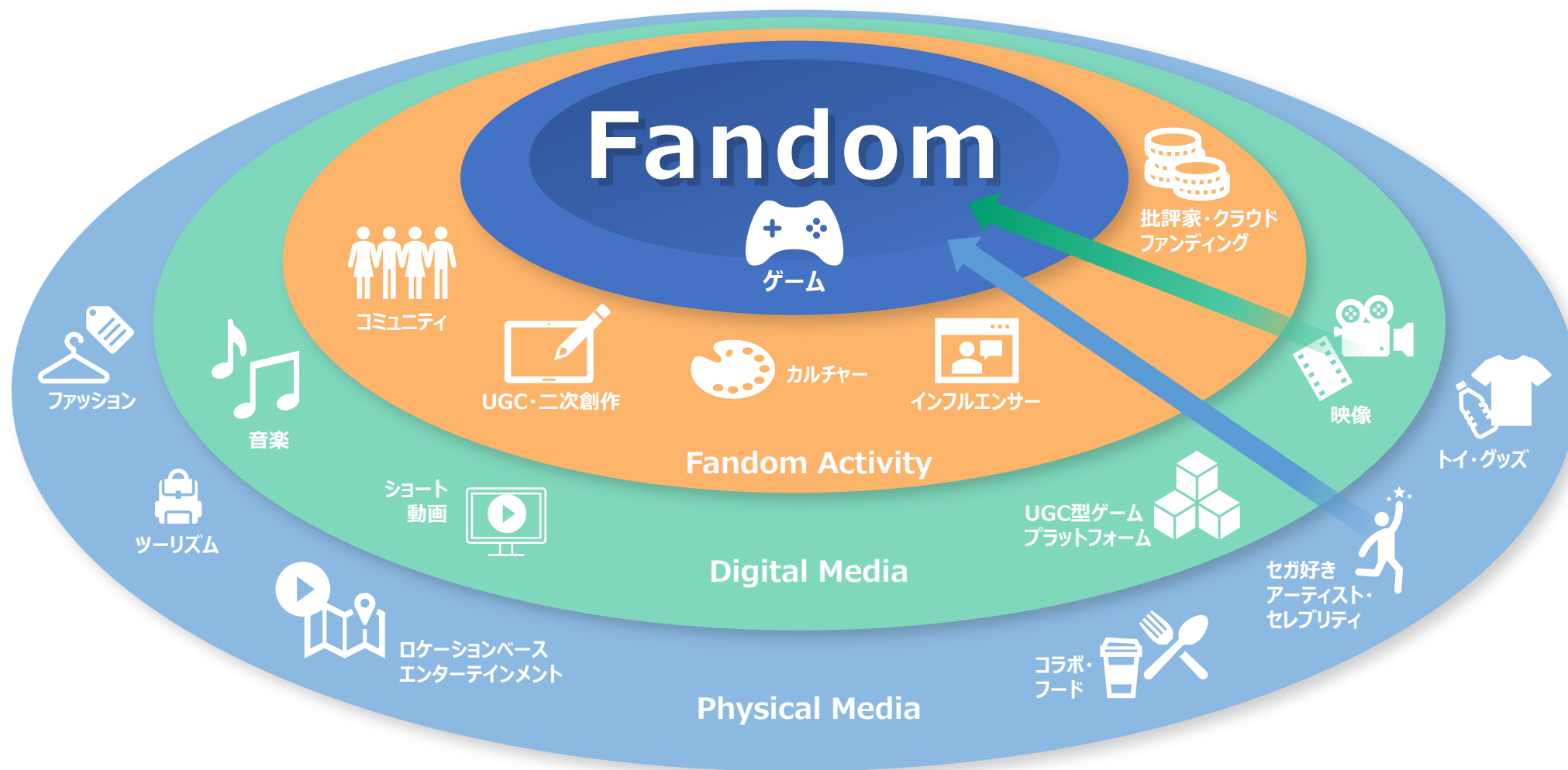
- 26年4月スタート
- セガグループが保有する約5万曲のライブラリ、ゲームのメディアとしての力を最大活用
- 「ソニック」シリーズ、「ペルソナ」シリーズ、「龍が如く」シリーズ楽曲は海外でも高い評価を獲得
 - ・アトラスサウンドチームはSpotify 2025年上半期「海外で最も再生された国内アーティスト No.2」
- 戦略的な楽曲運用を推進
 - ・デジタル配信/フィジカルリリース
 - ・ソーシャルメディア等のプロモーション
 - ・社内外タイアップ・営業
 - ・音楽関連イベントの開催 など



映像準備室の設立

- 26年4月にセガ内に設立
- ゲームIPの映像化の出資・ライセンスアウト等での取り組み拡大・強化を図る

- 多様な接点を通じてIPを訴求し、「Fandom」(ファンベース)を形成





確度の高い
充実のフルゲーム
ラインナップ



「売る力」の強化
による効率的な
プロモーションと
販売本数増



トランスメディア
戦略の
一層の強化

Empower the Gamers

【免責事項】

本資料に記載されている市場予測や業績見通し、計画、戦略、その他の将来に関する記述は、本資料作成時点において当社が入手可能な情報および当社経営陣の判断に基づいて作成されたものであり、将来の業績を保証するものではありません。これらの記載されている内容には、経済情勢、業界動向、競合状況、為替レート、金利、原材料価格、法令・規則の変更・改廃、大規模な自然災害、感染症の流行、紛争、サイバーセキュリティに関するリスク等の様々な要因による影響を受けうる不確実性が伴うため、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きください。当社は、本資料の更新又は改定の義務を負いません。

また、本資料に含まれる当社以外の情報は、公開情報等から引用しておりますが、その正確性や完全性を保証するものではありません。

本資料は投資の勧誘・推奨を目的としたものではありません。投資に関する判断は、必ずご自身の責任と判断において行ってください。

万が一、本資料の情報の利用者がこれにより何らかの損害を被ったとしても当社および情報提供者は一切の責任を負いません。

いかなる目的においても、本資料の複製、転載や内容の改変等を行わないようお願い致します。本資料の全部又は一部を引用される場合は、必ず、引用元を明記するか、本資料へのリンクをしていただきますようお願いいたします。

【ゲーミング法令および規制に関わる、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およびその完全子会社であるSega Sammy Creation, USA Inc.、GAN (UK) Limited, GAN Nevada, Inc.（以下、総称して「運営子会社」）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の製造・販売業者および情報サービス事業者としての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、運営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」）においてもサプライヤー、バンダー、データプロバイダーおよびゲーミング機器の製造・販売業者としての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およ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。