

セガサミー マネジメントミーティング 2023

2023/12/12, 13

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、予めご承知おきください。

Day1

2023/12/12

SEGA Sammy

グループ全体の概況

セガサミーホールディングス(株)
代表取締役社長グループCEO

里見 治紀

取締役 専務執行役員 グループCFO

深澤 恒一

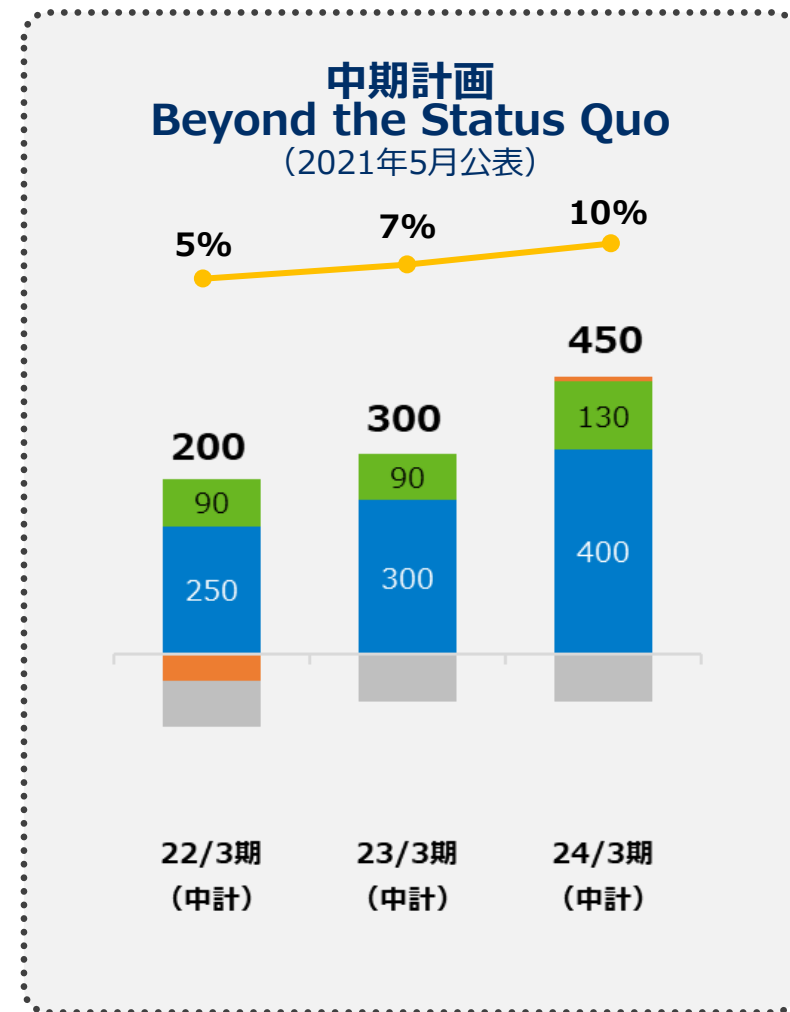
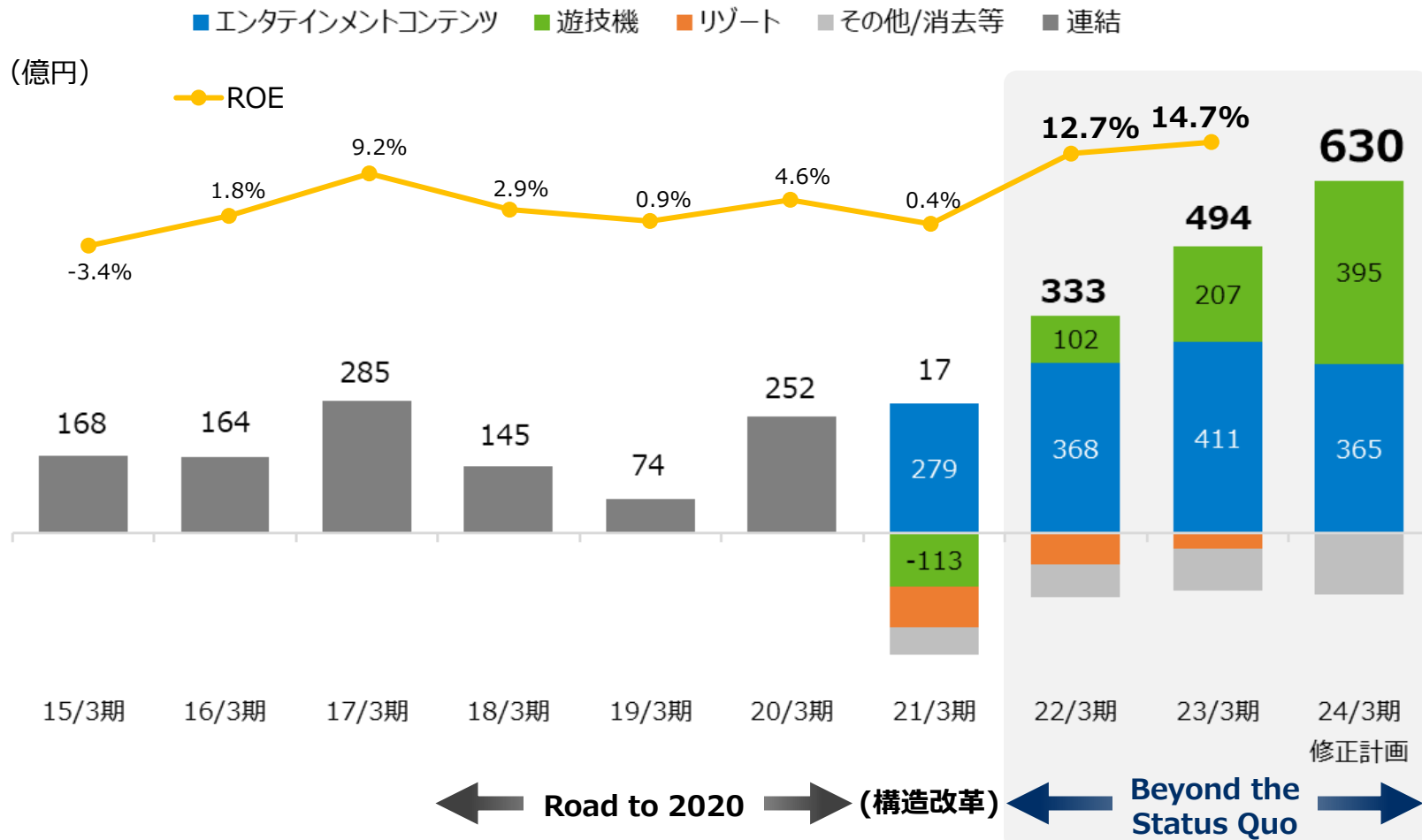
Value (価値観・DNA)
創造は生命×積極進取

Mission/Purpose (存在意義)
感動体験を創造し続ける
～社会をもっと元気に、カラフルに。～

Vision (ありたい道)
Be a Game Changer
～革新者たれ～



エンタテインメントコンテンツ事業が成長を牽引、遊技機事業が大きくV字回復



エンタテインメント コンテンツ事業 (コンシューマ分野)

- 着実な利益成長を実現
- 欧州での課題が発生
- 日本管轄IPが好調

遊技機事業

- 安定的なキャッシュカウ事業へ回復
- パチスロが業績回復を牽引
- スマパチのヒット創出は課題

全社

- 成長投資を実行（Rovio、GAN）
- 方針に基づき株主還元を実行

Day1

2023/12/12

SEGA Sammy

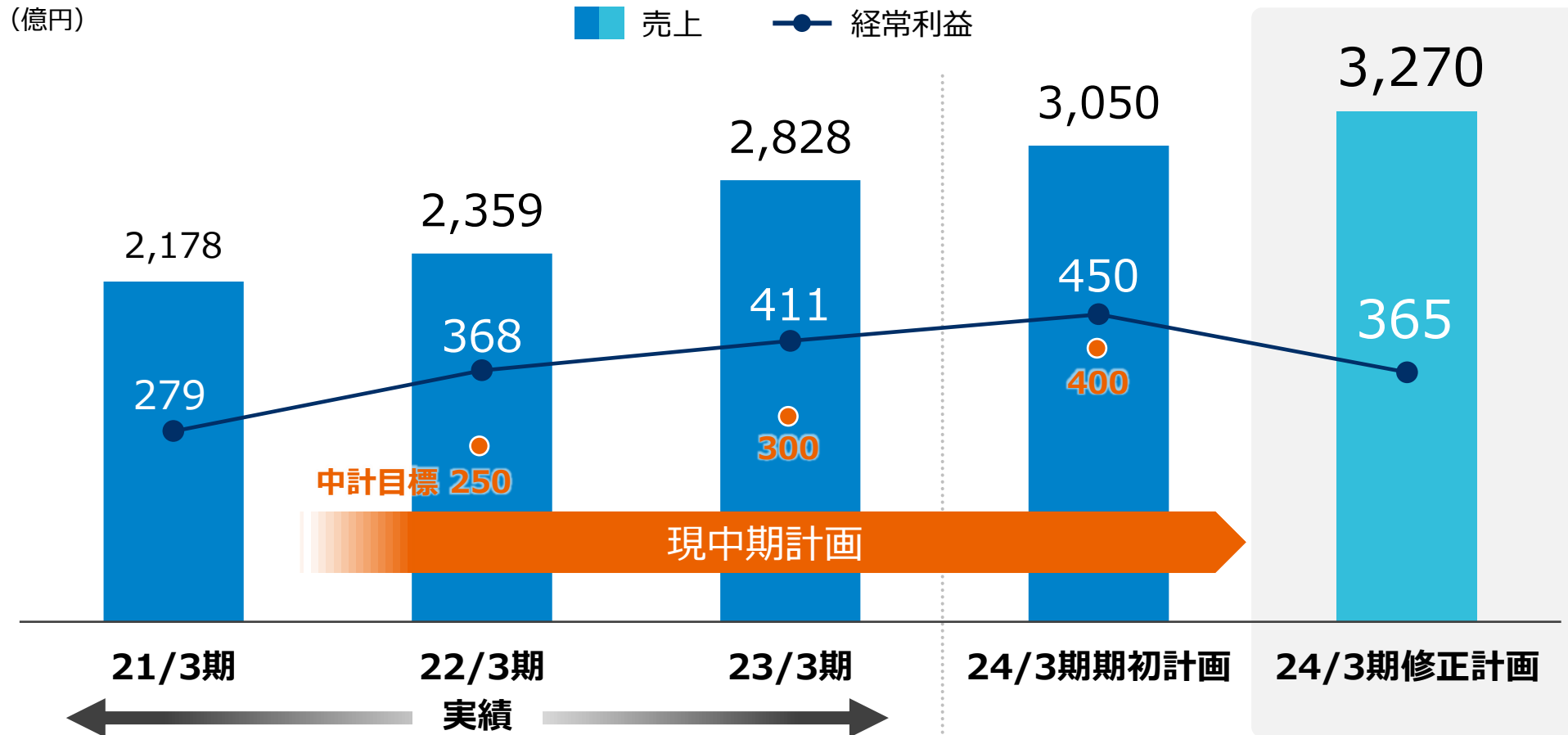
エンタテインメントコンテンツ事業の概況 現中期計画の総括

(株)セガ
代表取締役社長COO

杉野 行雄



現中期計画において1, 2年目は売上・利益共に順調に成長 3年目の更なる成長を計画していた

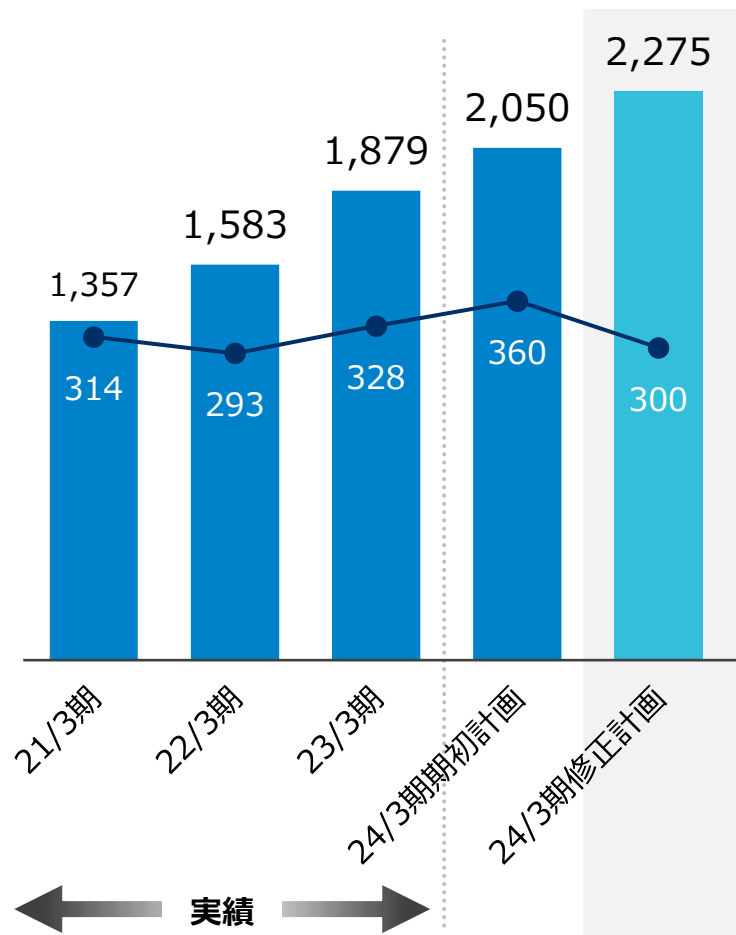


サブセグメント別業績推移

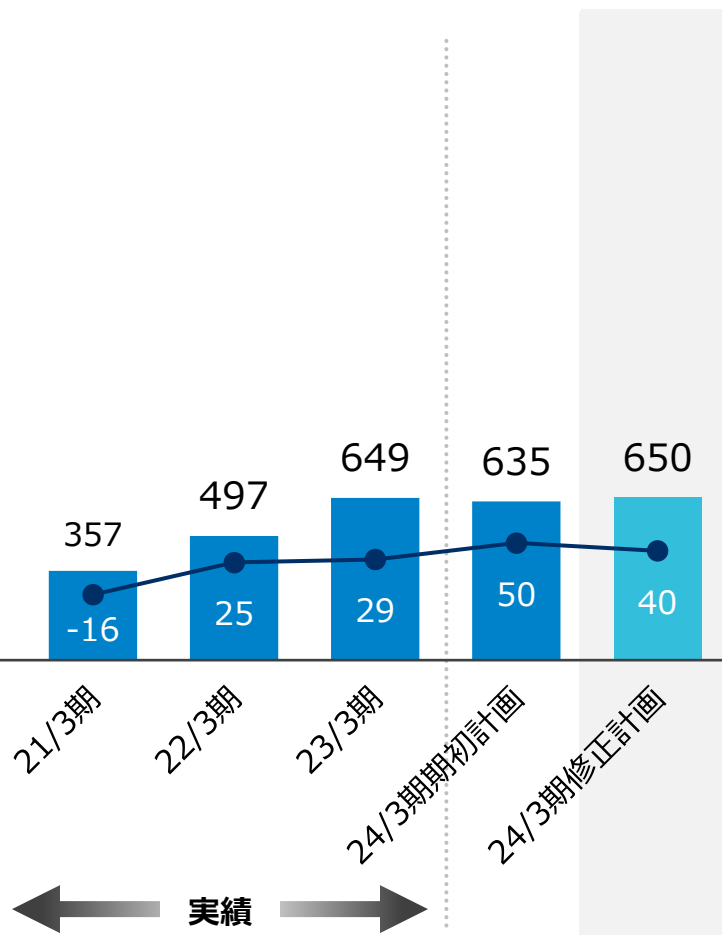
■ 売上 ● 営業利益

(億円)

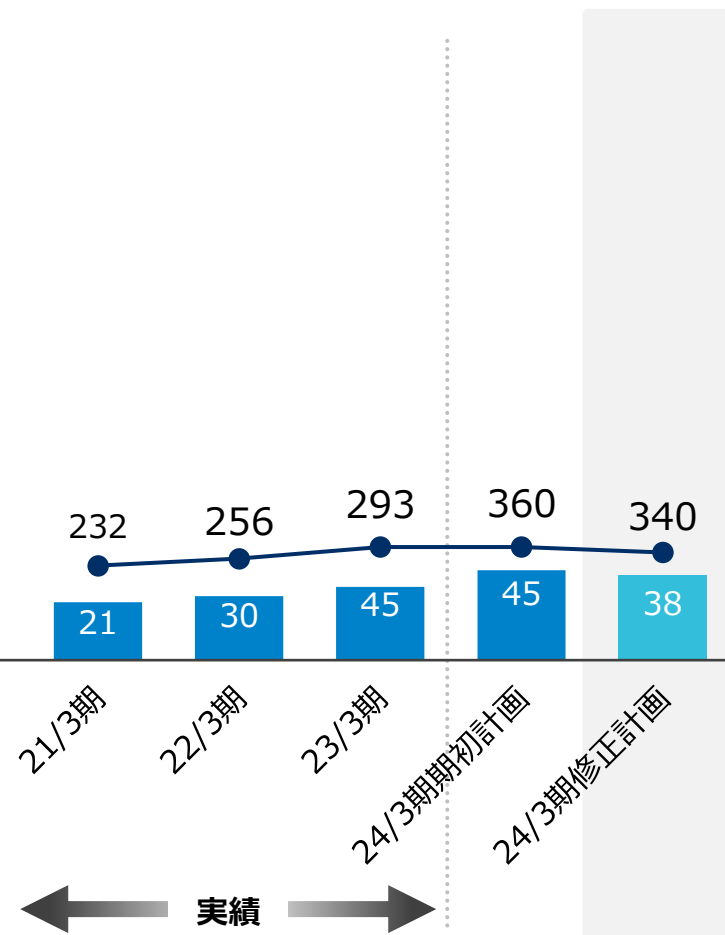
コンシューマ

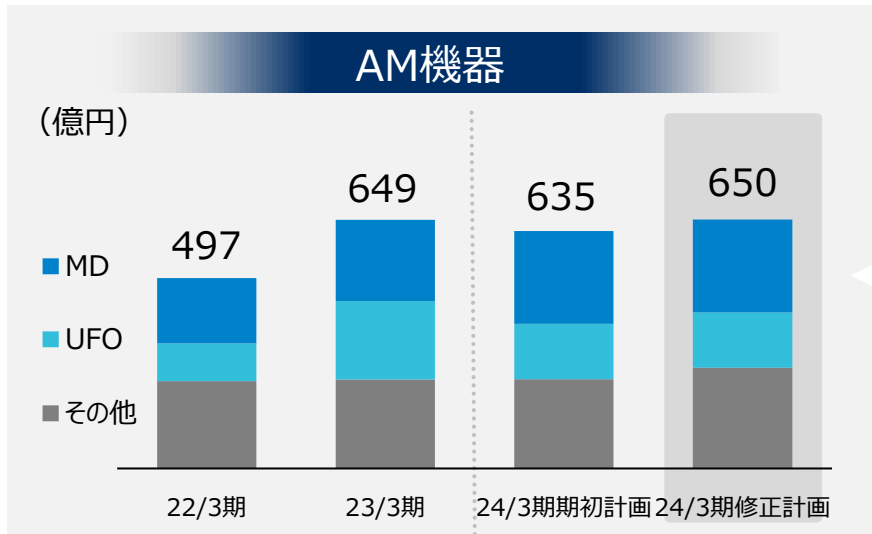


AM機器



映像・玩具






©SEGA

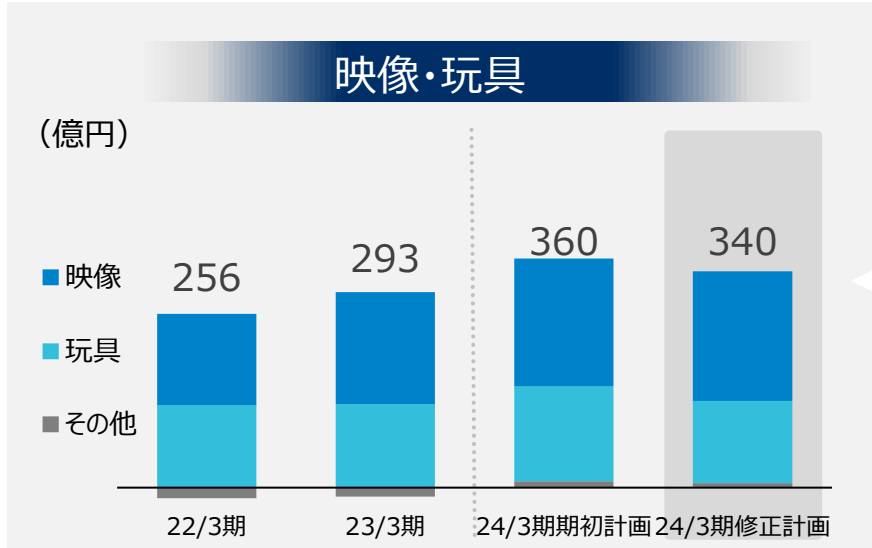



©SEGA




© Disney. Based on the "Winnie the Pooh" works by A.A. Milne and E.H. Shepard.


- コロナ禍より回復基調、プライズ市場の好況を受け堅調
- 業界トップシェアの“UFO Catcher”と、多様なIPによるMD展開が強み


©2023 青山剛昌 / 名探偵コナン製作委員会




©板垣恵介(秋田書店) / 範馬刃牙製作委員会



©戸塚慶文 / 集英社・アンドッドアングラック製作委員会



©米スタジオ・Boichi / 集英社・Dr.STONE製作委員会



©鈴木央・講談社 / 「七つの大罪 黙示録の四騎士」製作委員会

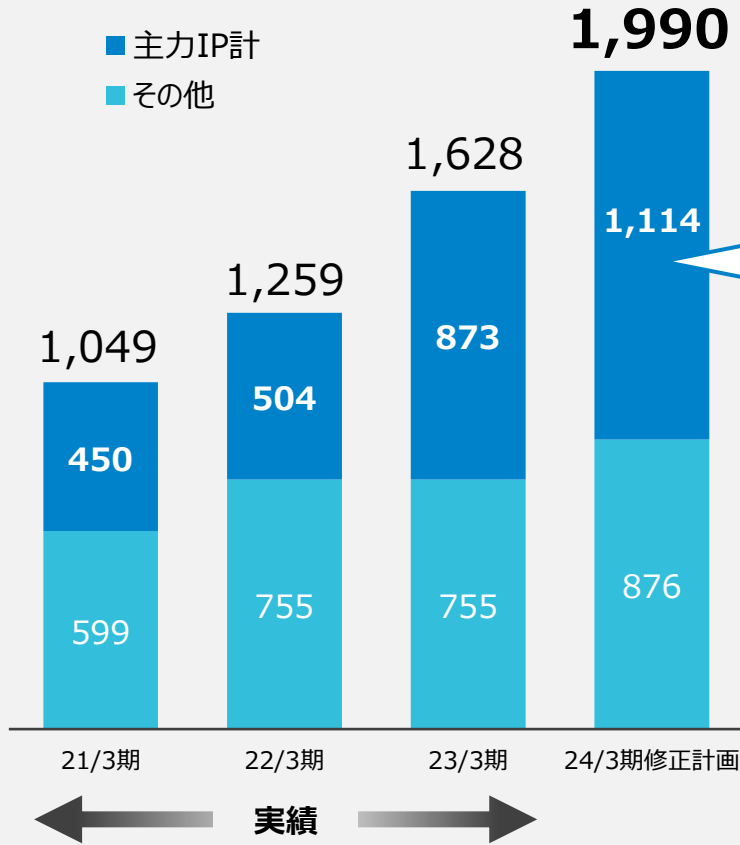
- 映像事業では、コナン映画が今期過去最高興行収入を記録。アニメ範馬刃牙はNetflixでグローバルNo.1を記録。
- 著作権ビジネスが拡大

※概算値

売上高

(億円)

■ 主力IP計
■ その他

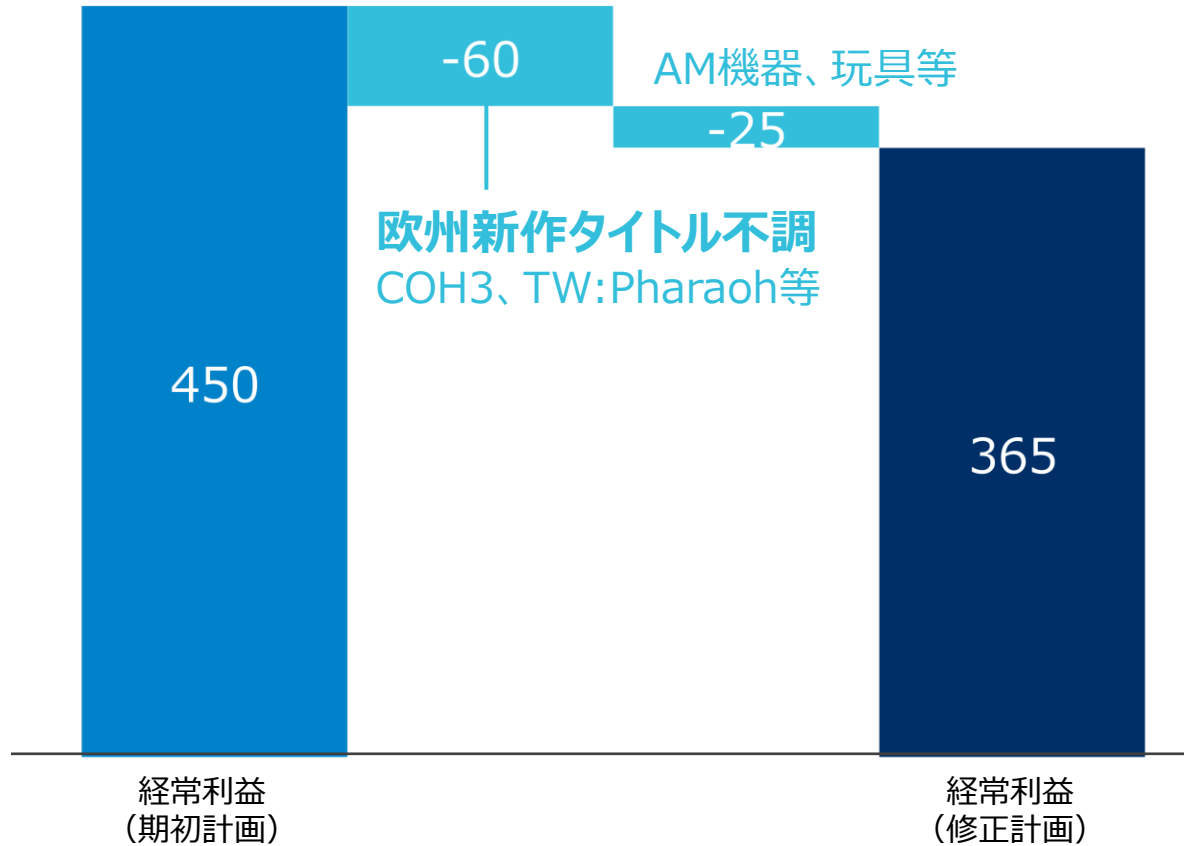


- ピラー戦略が奏功、主力IPが成長を牽引
- マルチプラットフォーム×全世界同時発売でタッチポイント拡大

※概算値

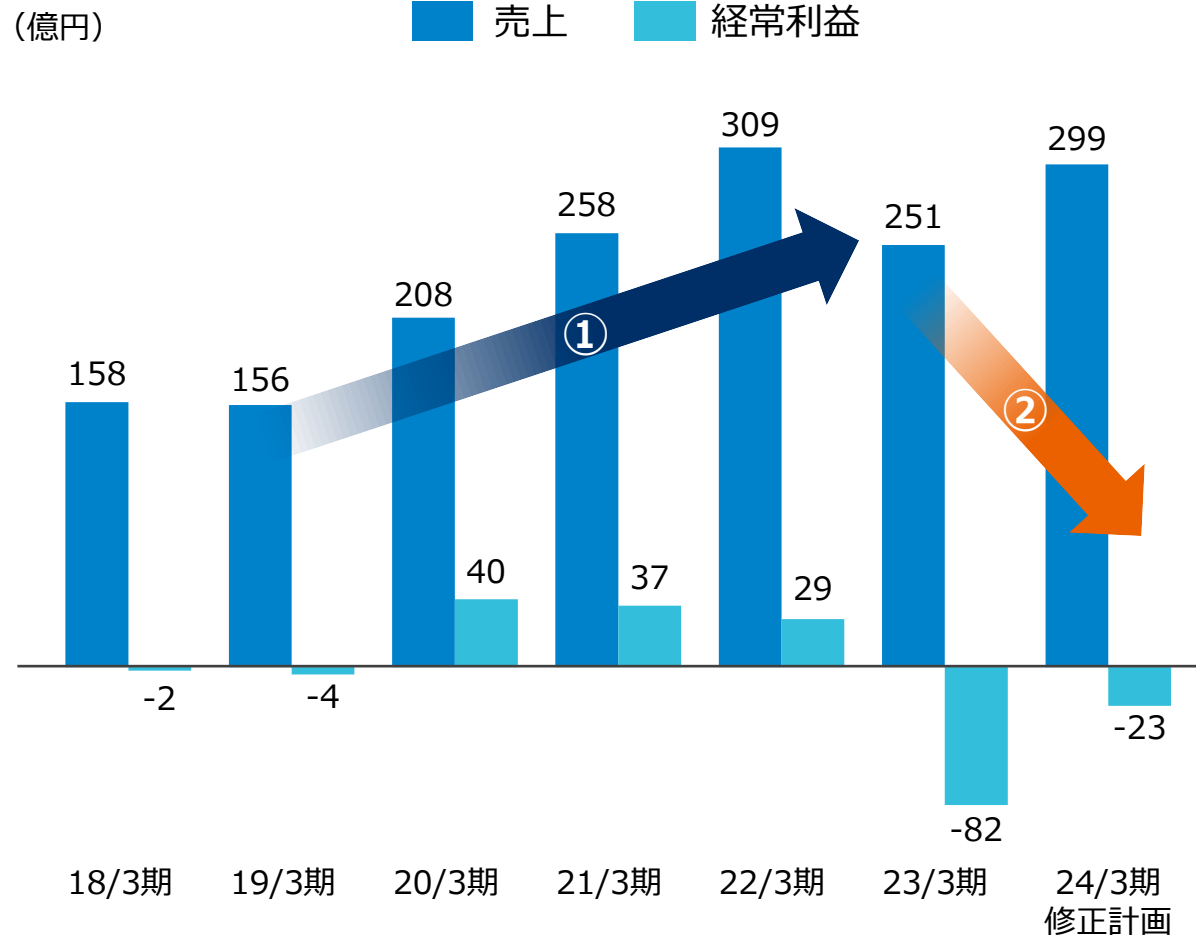
欧州事業の不振を主要因として、今期業績を下方修正

(億円)



- 欧州新作タイトル不調等により
経常利益を85億円引き下げ
- 特別損失129億円を折り込み

欧州事業業績推移



※概算値

各スタジオ権限を重視した経営の展開



①業績拡大期

- ポートフォリオ拡大に挑戦 (PCメイン)
- 各スタジオが体制を増強
- コロナの影響もあり開発遅延が発生

事業環境の悪化

②業績低迷

- 売上低迷
- コスト肥大化

1 | 中期ラインナップの見直し

- 全タイトル市場価値再評価、一部タイトル中止
- 欧州Keyタイトル強化、マルチプラットフォーム化

2 | 固定費最適化・投資効率改善

- 事業規模に合った適正サイズへのスリム化

3 | 開発/販売体制・管理体制見直し

- “Chief Revenue Officer”設置
- 開発プロセス強化（客観性ある品質・市場性評価）
- 組織体制の全面見直し

健全な議論の土壌整備

スタジオに寄った目線から、パブリッシングの目線も入れて健全な議論を促進し、より良い事業プランを策定できるように体制整備

ガバナンス強化

開発プロセスの各マイルストーンにおいて、客観的な品質&市場性評価を実施結果を踏まえ、プロジェクト中止を迅速に判断

積極的な成長投資

5年で最大1,000億円規模の追加投資



グローバルモバイル領域の強化



Super Game創出



鋭意開発中

※日本スタジオ

- ▶ 欧州は**マネジメント上の課題**も多く、
大きな反省材料として今後活かしていく
- ▶ 日本スタジオ主軸の**Pillar戦略が奏功し**、
大幅な成長を実現
- ▶ 積極的な成長投資により**Rovio社買収を実行**
- ▶ Super Gameの開発は一朝一夕には行かないが、
時間をかけて**開発に取り組む体制**が出来て来ている
(=ポートフォリオの安定化)

Day1

2023/12/12

SEGA Sammy

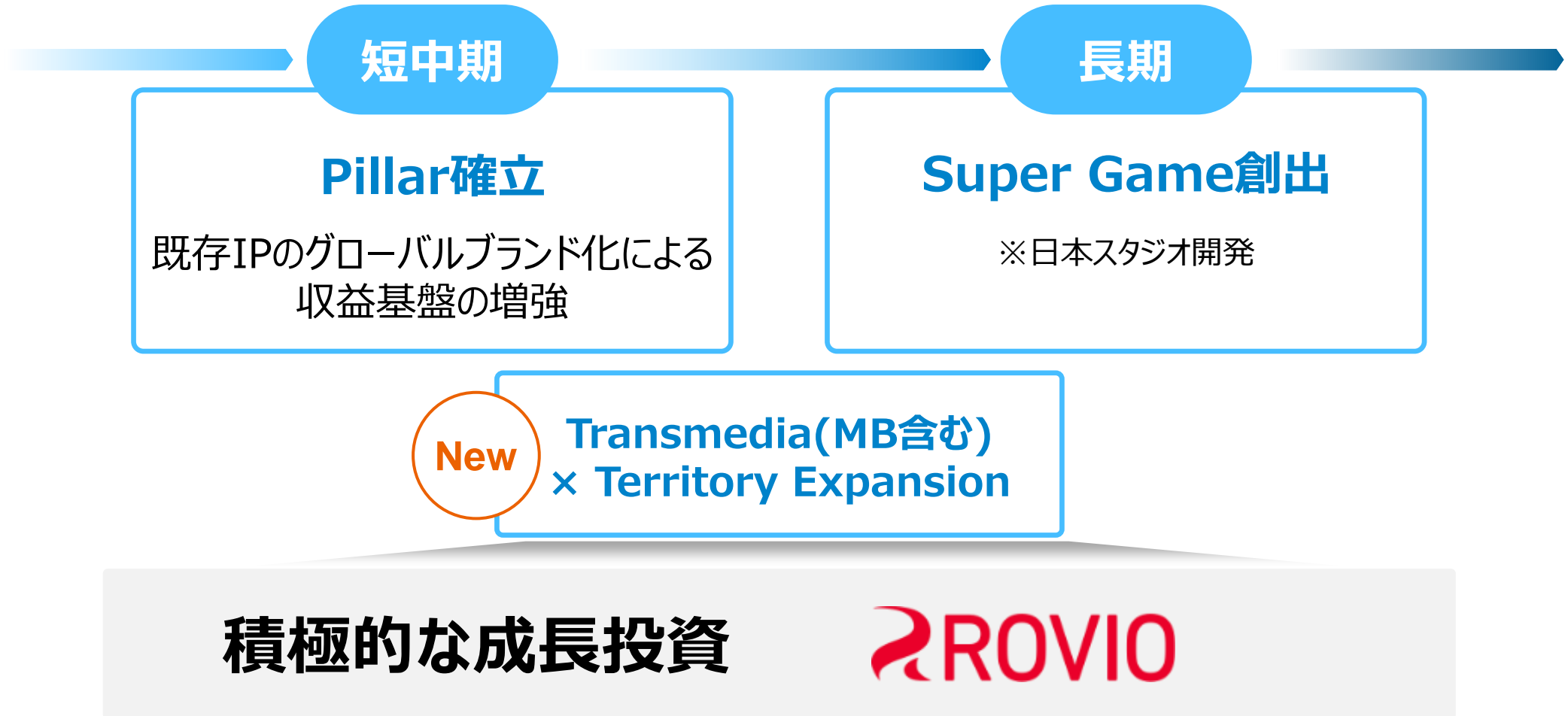
コンシューマ分野の成長戦略

(株)セガ

代表取締役副社長Co-CEO

内海 州史

グローバルリーディングコンテンツプロバイダーへ



「主力IP」をグローバルブランドとして成長させてきた



1

タッチポイント の拡大

- マルチPF対応
- テリトリーエクспанション
- マルチ言語対応

2

プロダクトライフサイクル の長期化

- IP資産の活用
- デジタル販売強化
- マルチマネタイズ

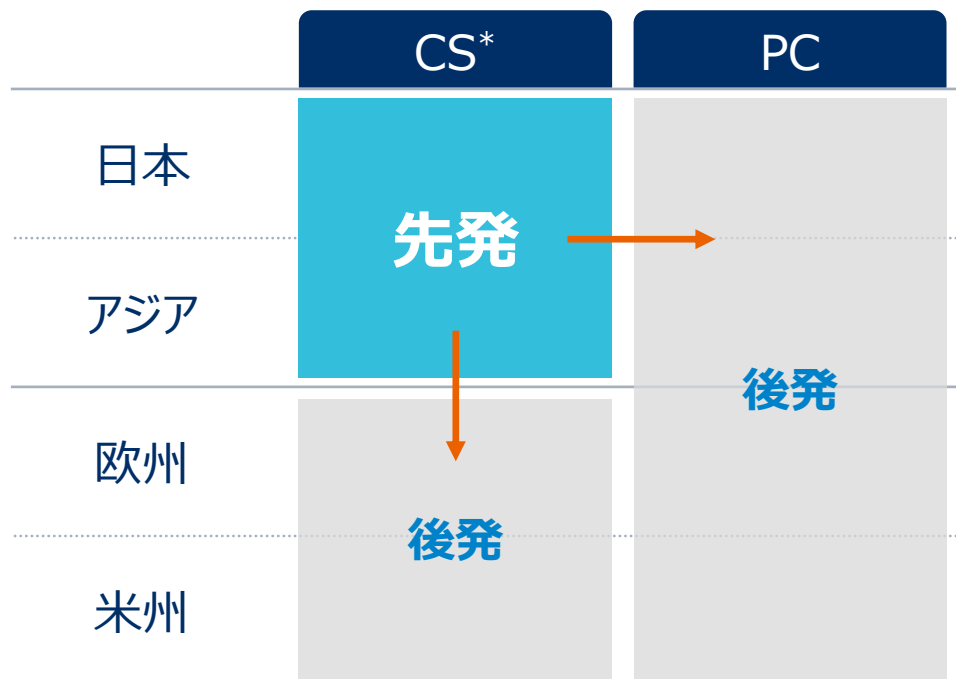
3

ユーザーエンゲージメント の強化

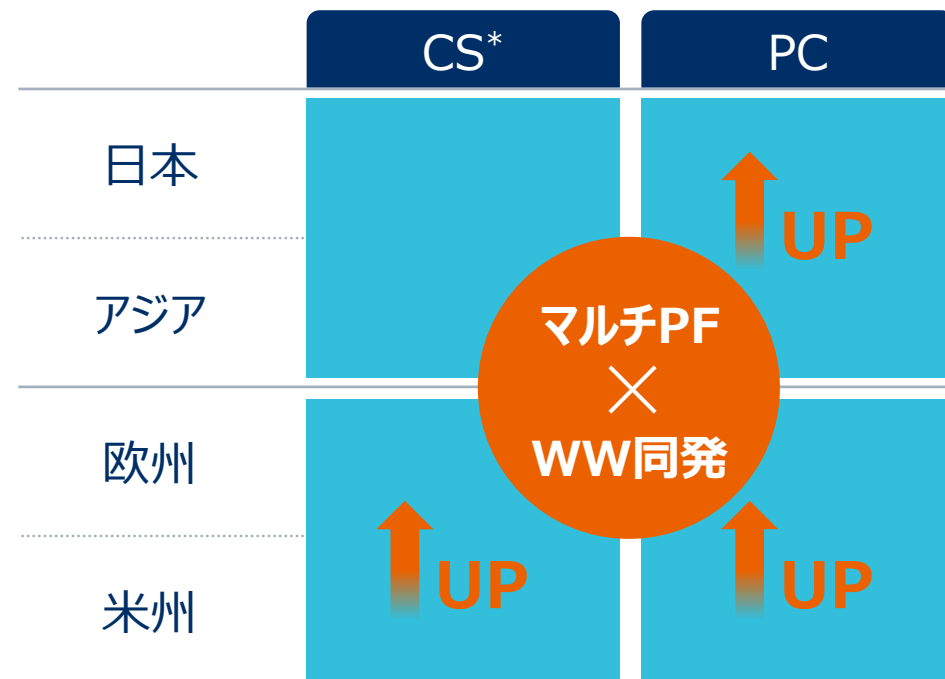
- コミュニティマネジメント
- メディアミックス強化

展開の塊を大きくすることで話題性の醸成が可能に

過去



現在

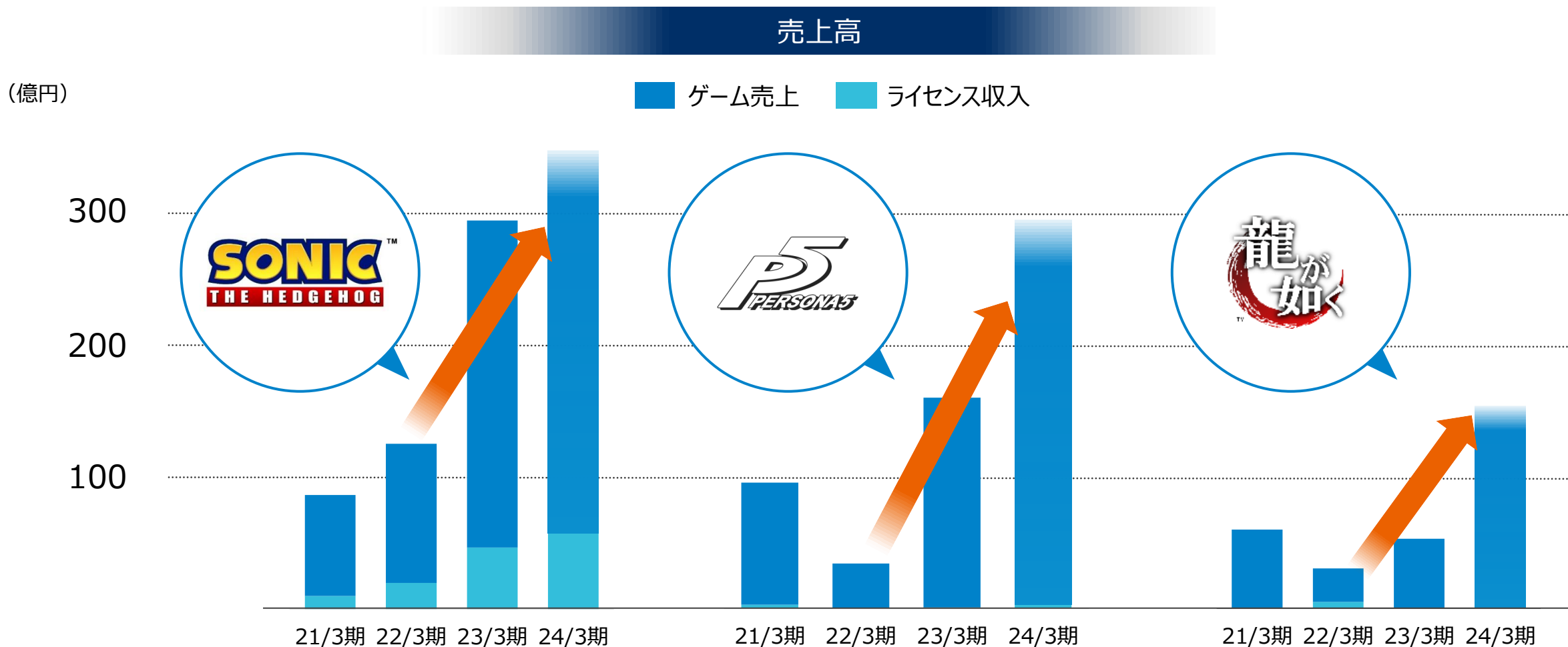


欧米・アジア市場が大幅成長

* CS : コンソール

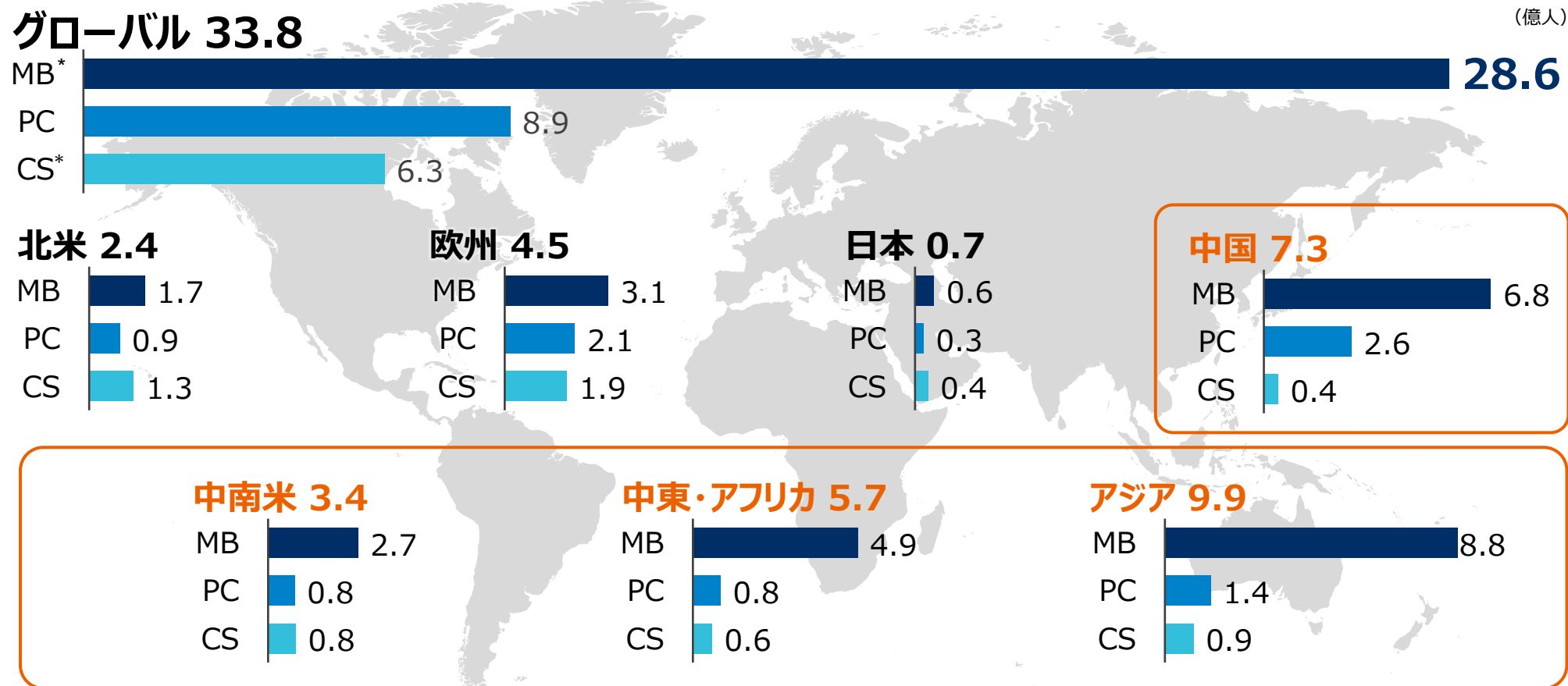
- ▶ PCへの注力で特に**アジアの販売**を強化
- ▶ **パブリッシング体制**の強化
- ▶ **多言語対応**の強化
- ▶ **グローバルバリューチェーン**の改善

主力IP群は順調に成長



※概算値

グローバル30億人へのリーチに向け、MB及び新興国へのリーチが肝 中国市場も依然としてヒットした際の爆発力は凄まじい



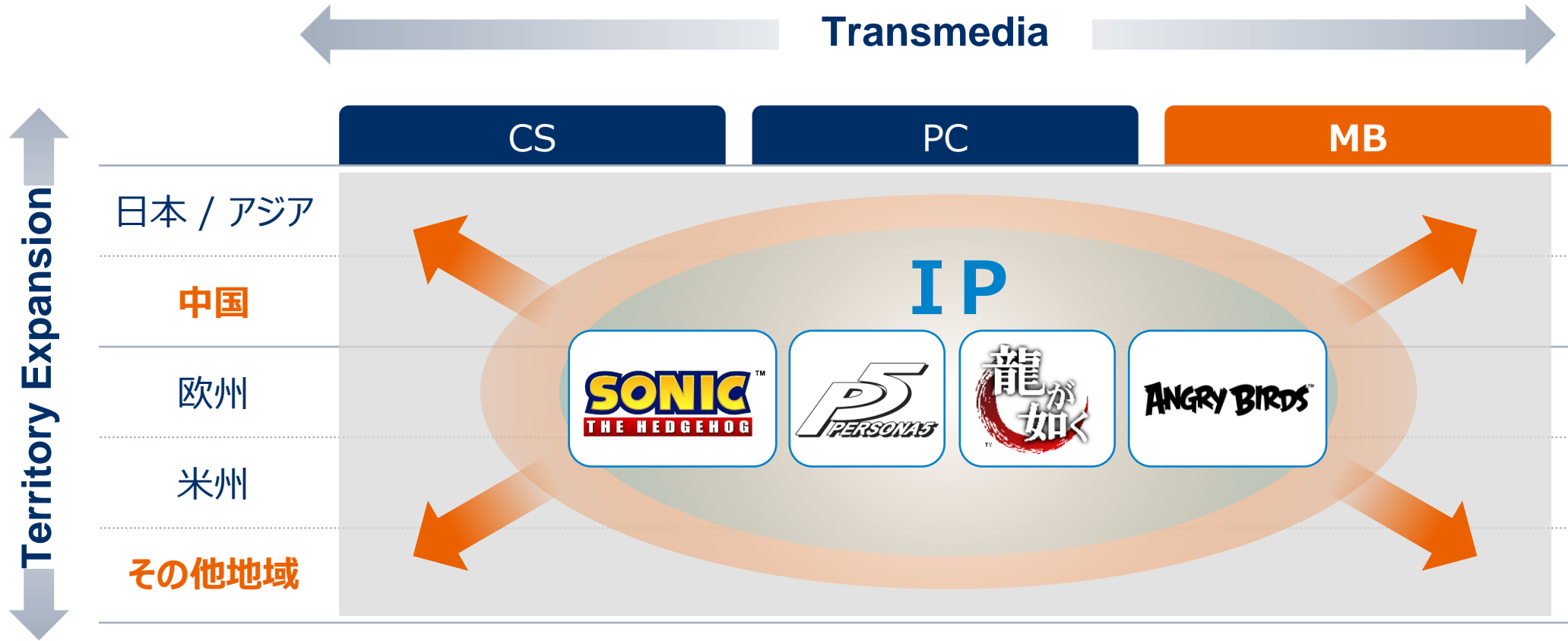
データソース「Newzoo-Global-Games-Market-Data-July-2023」 ※アジアは日本・中国を除くアジア太平洋地域。ゲームプレイヤーは過去6ヶ月以内にプレイしたすべての人。
* MB : モバイル、CS : コンソール

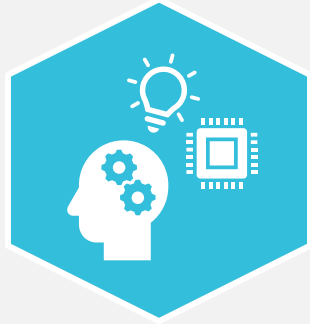
- ▶ グローバルモバイルゲーム市場は**継続拡大**
- ▶ **中国資本**のグローバル展開加速
- ▶ **米系資本主導のサブスクサービス**の定着と拡充（映像⇔ゲーム、etc.）
- ▶ **新技術**によるサービス革新（AI、クラウドゲーム、メタバース、等）
- ▶ 大型M&Aによるクロスボーダーでの**業界再編の継続**

当社の成長機会

モバイル / 中国 / トランスメディア

“Transmedia”×“Territory Expansion”により、
タッチポイントの更なる拡張を図る





Beacon導入



SEGA IP拡大

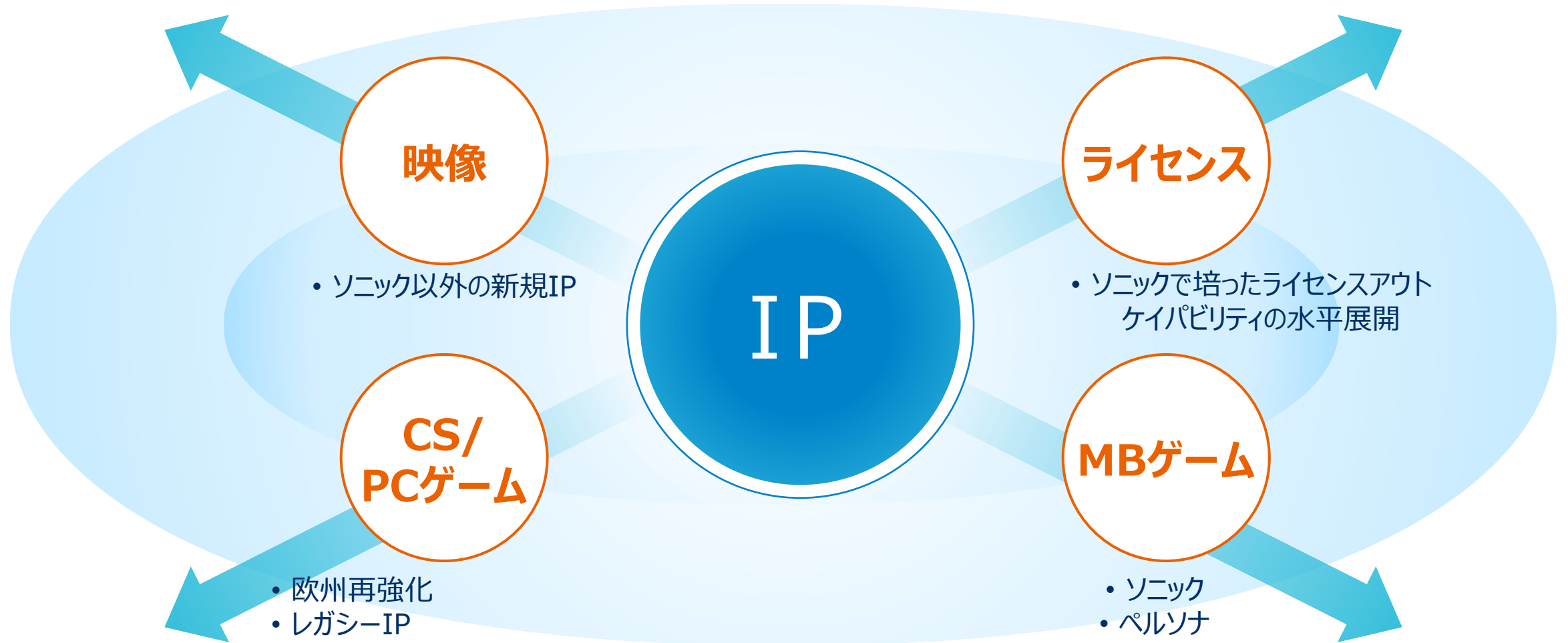
- 複数の新作ソニック
モバイルタイトルを開発中



Rovio IP拡大

- Angry Birds IPの
PC/Console展開
- 新規・既存ゲームでの
相互コラボ・プロモ

「タッチポイント拡大」×「ファンエンゲージメント強化」+ ライセンス収入





CS/PCでグローバルプレゼンスを拡大中 ペルソナブランド全体でユーザー拡大を図るべくブランドマーケティングを強化

ペルソナ5シリーズ
累計1,000万本超



New

リメイク



©ATLUS ©SEGA All rights reserved.

リマスター





《ペルソナ5: The Phantom X》

※配信日：未定

中国・Perfect World社との
協業による大型モバイルタイトル

P5X展開の戦略的意義

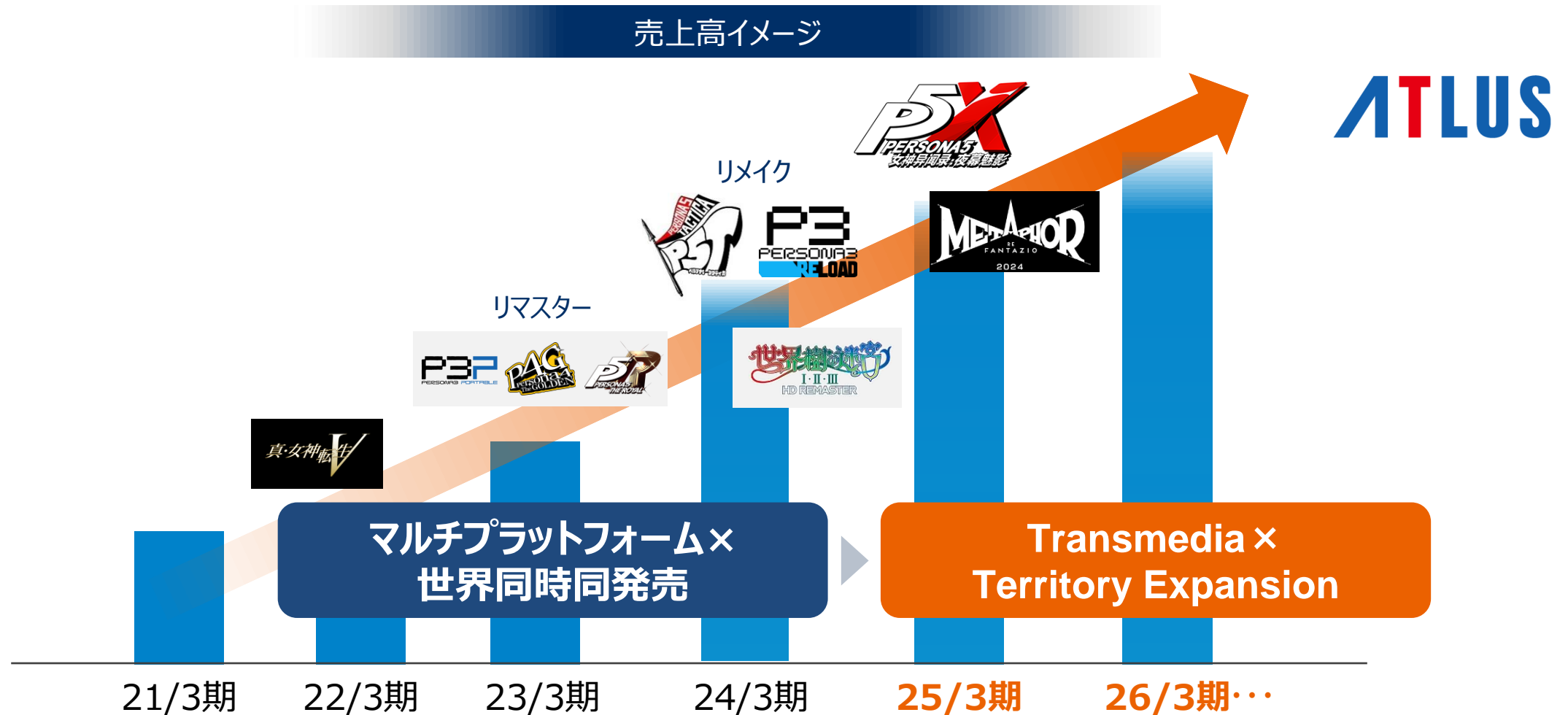
- 中国企業とのパートナーシップを通じた中国市場への参入
- 中国版をローンチ予定



- ペルソナ 3 / 4 / 5 の開発者による新たなブランドを立ち上げ
- 2024年秋にマルチプラットフォーム×世界同時発売予定

©ATLUS ©SEGA All rights reserved.

IPの拡張とともに更なる収益の拡大を図る



日本舞台のコアは活かしつつも、グローバルに展開を広げる Transmedia展開も検討中



©SEGA

国内CS先行、海外/PC後発

全世界...180万本

国内...40万本

海外...140万本



©SEGA

マルチプラットフォーム×世界同時発売

シリーズ転換点となる
『龍が如く7 光と闇の行方』と
ナンバリング新作をつなぐ



©SEGA

マルチプラットフォーム×世界同時発売

舞台は“ハワイ”へ

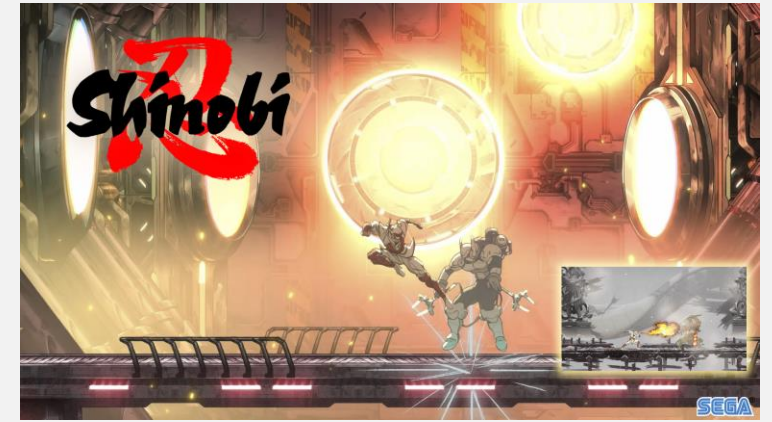
Lore & Innovation 伝承 と 革新



©SEGA



©SEGA



©SEGA



©SEGA



©SEGA

※画像はすべて開発中のものです。



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

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、セガサミークリエイ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。

グループの製品・サービスについては、下記Webサイトをご覧ください

<https://www.segasammy.co.jp/ja/corp/group/>

（セガサミーグループ会社一覧）

- 本資料に記載されている会社名及び製品名等は、該当する各社の商標または登録商標です。

セガサミーのLINE公式アカウント（LINE ID：@segasammy_ir）友だち募集中です。

友だち登録用URL <https://lin.ee/PREWG5L>