

セガ 기업분석

(1 어떤 사업을 하고 있는지)

- 매출 총 4,678 (1억 ¥)
 - 엔터테인먼트 콘텐츠 (게임 등): 3,180
 - 게임기: 1,359
 - 리조트: 123
 - 기타: 16
- 연구 개발·콘텐츠 제작비 지출 증가 추세
- 일본, 아시아 매출은 증가, 유럽은 감소 → 유럽 지역 저조로 구조 개혁 실시
- 중기 계획: 기존 IP의 글로벌 브랜드化, 브랜드 가치 향상을 꾀함

(2 어떤 사업적 리스크를 가지고 있는지)

- 엔터테인먼트 콘텐츠 사업
 - 타사 IP 활용 타이틀의 출현으로 인한 경쟁 환경 격화
 - 사용자 니즈 변화, 어뮤즈먼트 시설 오퍼레이터의 의욕 감소
 - 경쟁 시기에 신상품 투입 실패 시 잉여 재고 발생

(3 경쟁사는 어떤 곳인지)

- Bandai Namco
- Konami
 - 디지털 엔터테인먼트 (게임), 어뮤즈먼트, 아케이드 등 주요 사업 범위 겹침

(4 경쟁사와 비교한 강점과 약점)

- 강점
 - 일본과 해외를 아우르는 다양한 타겟의 고정 팬층을 보유한 자체·퍼블리싱 IP
 - 오리지널 IP 보유로 자체 개발 역량, 환경 보유 → 최적화된 자체 엔진 사용

- 모회사 세가 사미 홀딩스의 탄탄한 경영 기반
- 최근 대표 IP의 흥행을 토대로 2026년까지 총 1,000억 ¥을 투입한 신작 개발 및 IP 리메이크 프로젝트 진행 예정
- 약점
 - 회사를 대표하는 오리지널 IP(소닉)의 최근 히트작 부재
 - 모바일 등 차세대 플랫폼에서 소극적인 모습
 - 매출의 큰 부분을 차지하며 시장 내 점유율도 높은 아케이드 게임 시장이 침체

(5 경영자의 키워드와 나의 키워드 매치성 설명

- 세가 사미 홀딩스
 - Purpose: 감동의 체험을 계속해서 창조, '감성'과 '공감'이 넘치는 사회, '색(Color)'
 - Vision: 단순히 변화에 적응 (x) → 지속적으로 변화 (o), 혁신가(Game Changer)
 - Value: 적극적인 진취, 창조
- 세가 주식회사 사장 메시지
 - 도전에 직면하고, 끊임없이 공감을 불러 일으키는 브랜드
 - SEGA가 오랜 세월에 걸쳐 쌓아 올린 풍부한 IP 라인업, 전통과 혁신을 엮은 콘텐츠의 창의성, 그리고 무엇보다도 도전 정신
 - 지역, 성별, 연령에 관계 없이 안심하고 즐길 수 있는 엔터테인먼트 콘텐츠를 제공
- 만화, 작곡, 게임 프로그래밍 등 다양한 창작 분야에 도전하여 결과물을 낸 경험 → 한 가지 상황에 안주하지 않고 변화를 위해 여러 일에 도전한 경험
- 1년 간의 편의점 본사직영점 아르바이트, 사회복무요원 복무 등을 통해 다양한 사람들을 상대하고 관계를 맺으며 상대(고객)에 대한 공감 능력을 향상함

(5 자유분석

- 앞으로는 게임뿐만 아니라 애니메이션, 실사 영화 제작, 머천다이징, 다양한 미디어와의 콜라보레이션 등 새로운 분야로 활동을 확장하여 지역과 세대의 경계를 넘어 팬들을 연결하는 트랜스미디어 경험을 만드는 데 주력할 것입니다. → 사장 메시지 중