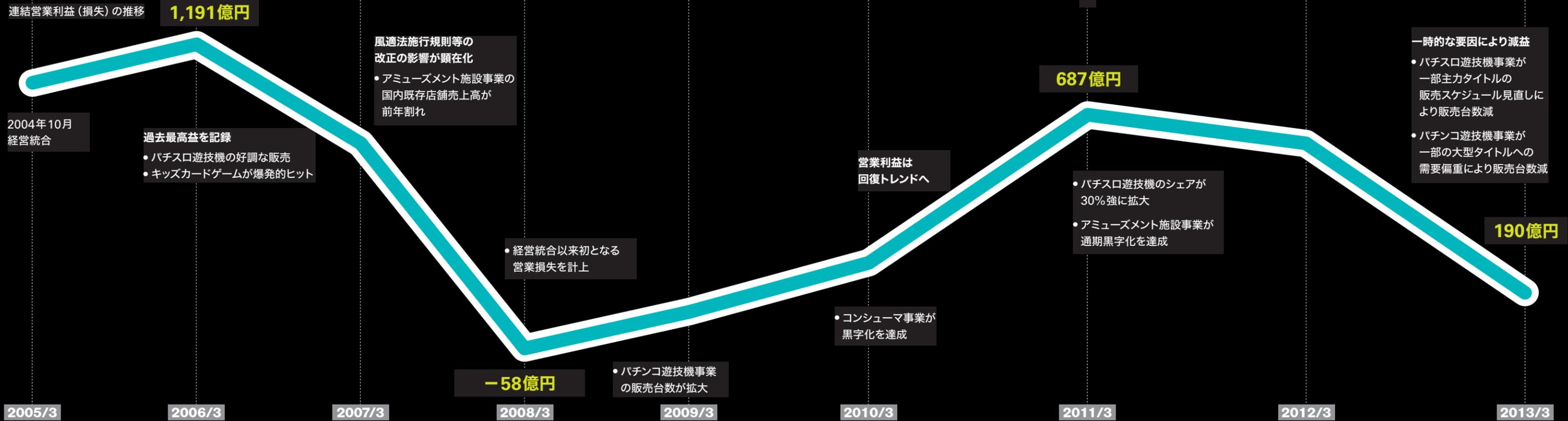


PAST

経営統合からこれまで

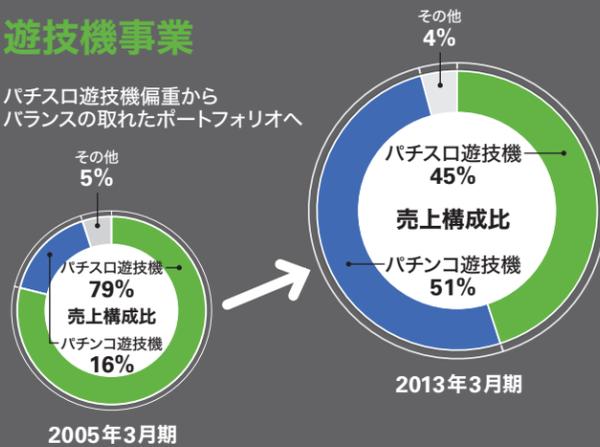


セガサミーグループは、遊技機市場の急激な環境変化を背景とする遊技機事業の利益変動や、アミューズメント施設事業、コンシューマ事業の収益性低下など、様々な経営課題に対処すると同時に、将来の収益拡大に向けた布石を打ちながら、着実に事業構造の変革を果たしてきました。

大きく変わったこと

遊技機事業

パチスロ遊技機偏重からバランスの取れたポートフォリオへ



主な取り組み

- パチンコ遊技機事業の強化(新たな開発体制への移行・盤面販売比率の向上)
- 遊技機周辺機器事業からの撤退
- 新材リユース等による原価低減
- 新工場、新流通センターを建設

◆ P.57 「INSIGHT: 遊技機市場の循環的な需要変動と遊技機事業のポートフォリオ」

アミューズメント機器事業 アミューズメント施設事業

国内店舗数

2005年3月期

477

2013年3月期

236

主な取り組み

- 一部大型・高額機器の開発中止
- 研究開発費・コンテンツ制作費の削減
- 新たなビジネスモデル(レベニューシェアモデル)の導入
- 収益性・将来性の低い店舗の閉店及び売却
- 施設の運営力強化

コンシューマ事業

パッケージゲームソフトのタイトル数(SKUベース)

2007年3月期

140

2013年3月期

49

主な取り組み

- 欧米家庭用ゲームソフト分野の組織合理化
- 開発タイトル数の絞り込み
- 研究開発費・コンテンツ制作費の削減
- (株)セガネットワークスを設立

その他のコーポレートアクション

主な取り組み

- 希望退職者の募集による人員規模の適正化((株)セガ・(株)セガトイズ)
- 国内最高峰の映像開発技術を持つ子会社設立(マーザ・アニメーションプラネット(株))
- 上場子会社の(株)サミーネットワークス、(株)セガトイズ、(株)トムス・エンタテインメント、タイヨーエレクト(株)の完全子会社化
- 韓国のParadise Groupとの合併によりPARADISE SEGASAMMY Co., Ltd. を設立
- 複合型リゾート施設事業を手がけるフェニックスリゾート(株)の完全子会社化
- 韓国釜山広域市における複合施設開発に参画
- THQ Canada Inc. (現Relic Entertainment Inc.) 及び開発タイトルに関わる知的財産の取得