

A Message from the President of SEGA Holdings Co., Ltd.



感動体験を創造し続けることを使命とし、企業成長を実現します。

株式会社セガホールディングス
代表取締役社長 COO
岡村 秀樹

時代の変化に即応するために

セガグループの課題は「儲かる仕組み／体制」の構築、すなわちコンテンツビジネスの根幹にあるヒットの蓋然性を高めることです。今般の構造改革を通じて、コンテンツ・サービスの企画から開発、マーケティング、そしてパブリッシングに至る、それぞれの事業に最適化されたバリューチェーンへ再構築しました。これにより迅速な経営判断と効率的な組織運営を通じ、驚異的なスピードで進む時代の変化に即応しながら、優良なコンテンツやサービスを生み出す基盤が整ったと考えています。

また、「優れたエンタテインメントコンテンツづくり」という共通の目的のもと、多種多様なビジネスモデルを有する事業会社が結集したことで、事業間連携の活発化による補完・相乗効果の創出や、新たなビジネスの創造も期待しています。

企業成長実現に向けて

セガグループは、成長に向けた取り組みを始動しています。

デジタルゲーム分野では、既存タイトル中心であった前期とは対照的に、期初より「モンスターギ

ア」等、主力タイトルを続々と投入しています。また、「Noah Pass」という強力なマーケティング支援ツールも駆使しながら、業界屈指のデジタルゲームプロバイダとしての地位を一層高めていきます。

パッケージゲーム分野では、主力IPを中心に新作を投入するとともに、課題となっている北米事業の再編を進めることにより、収益性改善を図っていきます。

アミューズメント事業については、縮小傾向といわれている国内オペレーション市場は、2013年で約4,000億円の規模があり、きちんとヒットを生み出せば利益獲得が十分に可能な市場が存在しています。アミューズメント機器分野では、「艦これアーケード」やキッズカードゲームの先駆けとなった「甲虫王者ムシキング」の新作など、近年では最強のラインナップで臨みつつ、業界のリーディングカンパニーとして市場活性化を促すような各種施策に取り組んでいきます。

アミューズメント施設分野においては、既存店舗売上高前年比が100.1%と業界内でもトップクラスの水準を実現し、厳しい環境下でも収益を確保しています。加えて、異業態分野にも挑戦しており、以前から運営しているダイニング

ダーツバー「Bee」はその一例として、着実に売上高の伸長を実現しています。2015年4月開店した「三世代」をテーマとした「KidsBee」では飲食の要素も取り入れ、新しい施設運営形態にも確かな手応えを感じています。こうした異業態のビジネスモデルの磨き上げと水平展開により、収益基盤を拡大していきます。

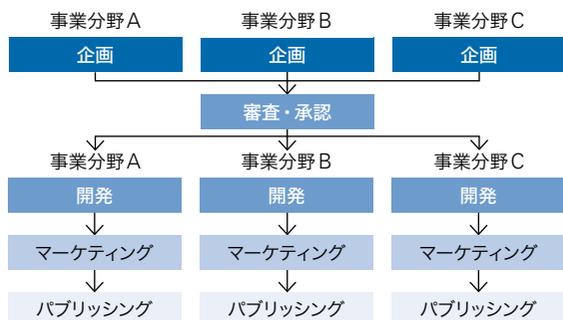
映像・玩具分野においては、アニメーション制作分野の頑健な収益基盤を軸に、投資フェーズにあるCGアニメーション制作、収益回復が求められる玩具分野各々のバランスを適切に保ち、収益拡大に努めていきます。

「感動体験を創造し続ける」

セガグループは、私たちが存在する使命（ミッション）として、「感動体験を創造し続ける」ことを掲げました。コンテンツやサービスそのものを単に創造するのではなく、その先にあるお客様の感動体験を創造することが重要であることをグループ社員全員で共有して事業に取り組んでいます。人々のライフスタイルに革新をもたらす存在（Game Changer）として、これからも新しいエンタテインメントを創造していきます。

各事業で最適化されたバリューチェーンを構築し、時代の変化に即応（イメージ）

従来



構造改革後

