

「エンタテインメントバリュー」を生み出すための経営資源

知財 (IP)

(株)セガ(現(株)セガゲームス)、サミー(株)をはじめとする事業会社は、それぞれの長い歴史の中で自社開発や買収、外部導入等により様々なIPを創出・獲得してきました。それらIP群は、時代のニーズに応じた多面展開を通じて、長きにわたりエンタテインメントバリューを生み出し続ける当グループの貴重な経営資源です。

「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」



多面展開による IP の価値最大化

「ソニック」とは

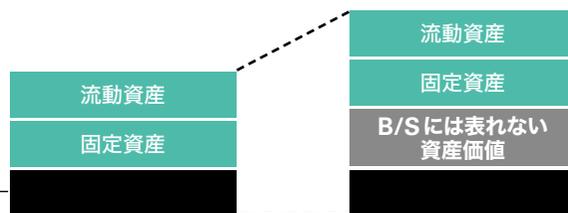
1991年にメガドライブ(米国ではGENESIS)用ゲームソフトとして発売以来、その圧倒的なスピード感と主人公ソニックのクールなキャラクター性で高い人気を獲得。様々なゲーム機やテレビアニメをはじめとするメディア展開で世界中の子供達から大きな支持を獲得しています。

見えざる資産

エンタテインメント企業では、企業買収により取得したIPは、投資有価証券及びのれんに計上されますが、自社が創出したIPや外部導入IPは資産計上されません。従って、そうしたIP群は、財務諸表には表れない「見えざる資産」といえます。

投資その他の資産
買収IPは計上。自社創出IP、導入IPは計上しない。

資産の部





遊技機



パッケージゲーム



デジタルゲーム

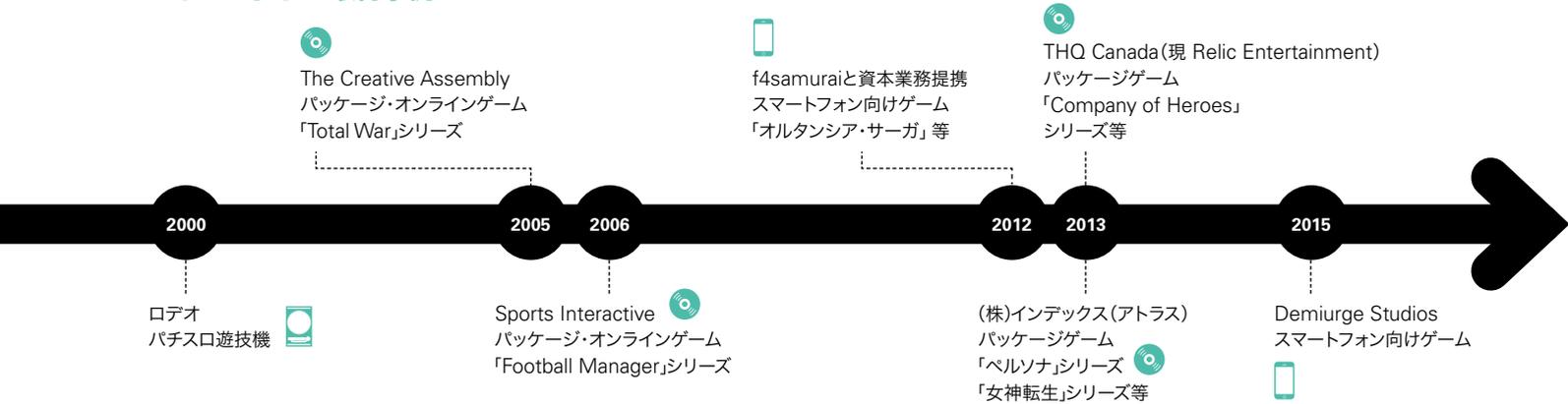


アミューズメント機器



玩具等

M&AによるIP取得事例



買収IPの例

IPタイトル	初登場	多面展開	累計	
			シリーズ数	累計販売本数/台数/ダウンロード数(DL)
「女神転生」シリーズ	1987年		28作品	約 700 万本 (パッケージ総数)
「ペルソナ」シリーズ	1996年		10作品	約 620 万本 (パッケージ総数)
「世界樹の迷宮」シリーズ	2007年		5作品	約 120 万本 (パッケージ総数)

自社開発IPの例

IPタイトル	初登場	多面展開	累計	
			シリーズ数	累計販売本数/台数/ダウンロード数(DL)
「ソニック」シリーズ	1991年		—	約 3億3,500 万(本/DL) (パッケージ・デジタル合計)
「ぷよぷよ」シリーズ	1991年*		—	約 1,600 万(本/DL) (パッケージ・デジタル合計)
「龍が如く」シリーズ	2005年		56作品	約 860 万(本/DL) (パッケージ・デジタル、モバイル会員の合計)
「アラジン」シリーズ	1989年		14作品	約 57 万台 (パチスロ・パチンコ遊技機・アミューズメント機器合計)
「獣王」シリーズ	2001年		13作品	約 45 万台 (パチスロ・パチンコ遊技機・アミューズメント機器合計)

* (株)セガが権利を取得したのは1998年。累計販売本数は権利取得以降に(株)セガから販売されたタイトルのみを集計

外部導入IPの例

「初音ミク×セガプロジェクト」シリーズ	2009年		36作品	約 450 万(本/DL) (パッケージ・デジタル合計)
「北斗の拳」シリーズ	2002年		27作品	約 250 万台 (パチスロ・パチンコ遊技機・アミューズメント機器合計)
「蒼天の拳」シリーズ	2009年		8作品	約 39 万台 (パチスロ・パチンコ遊技機・アミューズメント機器合計)