

「エンタテインメントバリュー」を生み出す基盤となる経営資源

人財

セガサミーグループは、明日のエンタテインメントを生み出すアイデアに満ちあふれ、創造性とチャレンジ精神に富む「人財」をグループの持続的な発展を支える最も重要な経営資源と位置付け、高いモチベーションの維持と能力を最大限に発揮できる環境の整備に努めています。

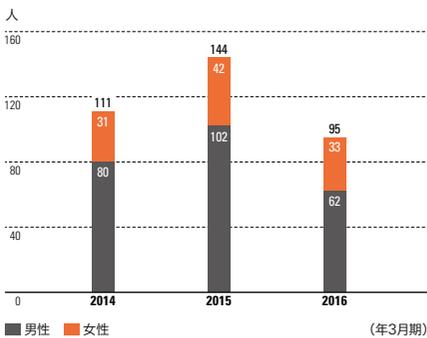
多様な人財の採用

採用にあたっては、グループのミッションやビジョンに共感し、ともに新たなエンタテインメントを創造していく意欲にあふれた人財を求め、グループのポートフォリオ戦略に基づき、各事業会社がそれぞれの採用基準に照らし、性別・国籍の別なく職務と能力・適性に応じた多様性を意識した採用・配属を行っています。2016年3月期は、グループ全体で新卒95名（うち女性33名）、中途200名（うち女性41名）を採用しました。

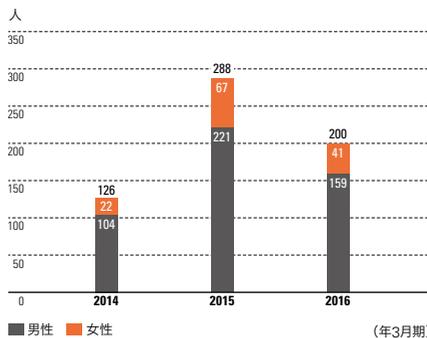
人財育成と活用

セガサミーグループでは、「グループ・マネジメントポリシー（人財に関する方針）」に基づき、公正な評価をするための仕組みを各社で整備しています。社員の育成については、階層や等級ごとに細分化された体系的な研修プログラム、全社員受講可能な教育環境の構築、資格や役割に応じたパフォーマンス発揮を支援する各種仕組み等により、社員の個性とチャレンジを尊重し、能力と創造性を発揮して、自己実現を図ることができる風土づくりを推進しています。

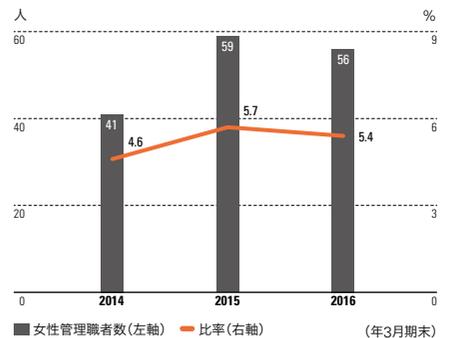
新卒採用者数



中途採用者数



女性管理職者数・比率



成長戦略に合わせた人財ポートフォリオの適正化

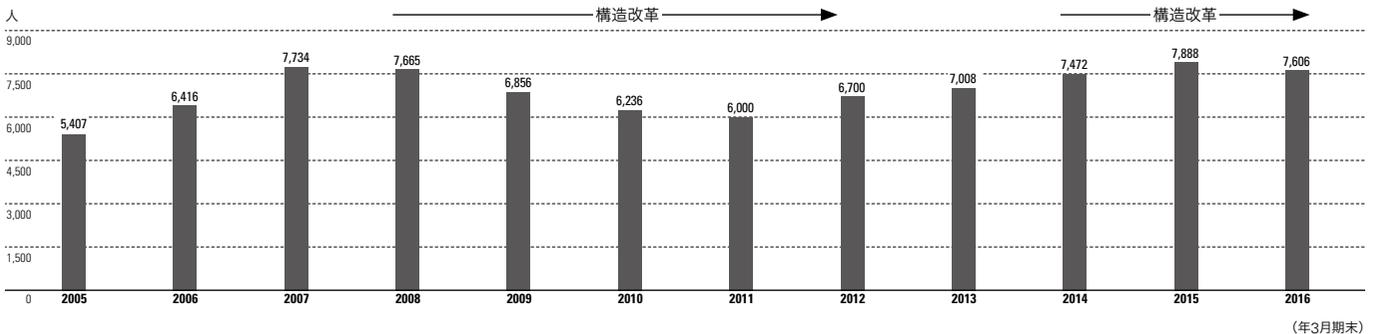
連結従業員数は、営業損失を記録した2008年3月期頃から実施した構造改革によって減少に転じました。特に旧(株)セガの収益体質の改善に向けた事業構造改革に伴い、不採算店舗の売却・閉鎖を進めていったアミューズメント施設分野の社員数が大幅に減少しています。

2012年3月期より、主にフェニックスリゾート(株)、THQ Canada Inc. (現 Relic Entertainment, Inc.)の子会社化、(株)インデックスの事業譲受ほか、

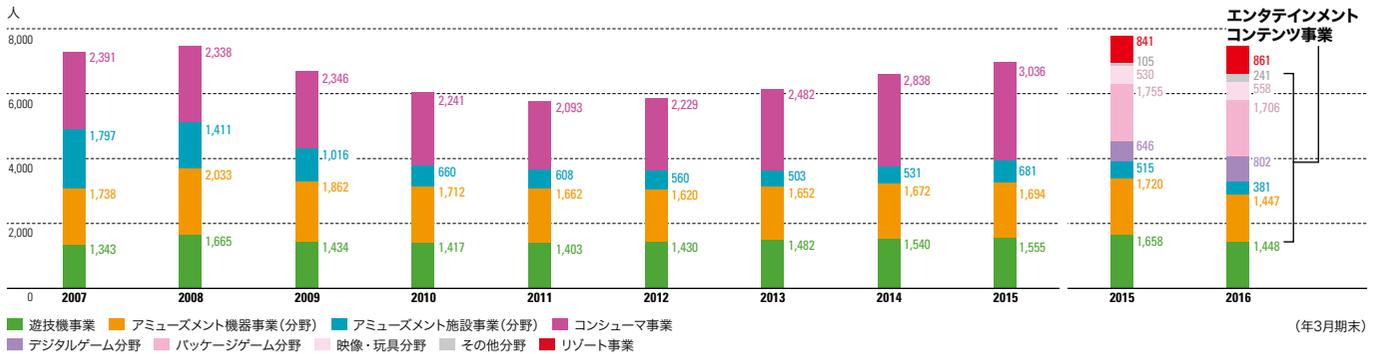
国内外デジタルゲーム分野の業容拡大に伴い、連結従業員数は増加傾向にあります。2015年3月期には、構造改革の一環として、主にアミューズメント機器分野や玩具分野等を中心に希望退職者の募集を実施しました。

開発人財については、既存事業のノウハウの高い成長性・収益性が期待できる事業での活用や、新たなビジネスノウハウの蓄積に向けて人財のシフトを機動的に実施しています。

連結従業員数

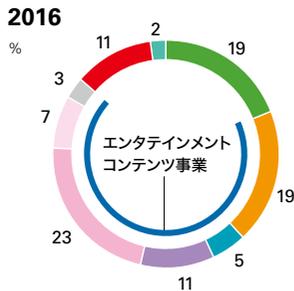


セグメント別従業員数

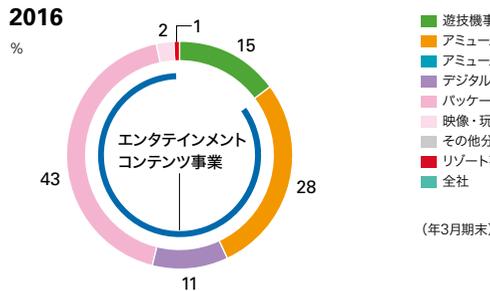


* 2015年3月期にセグメント変更を実施しました。上記の「分野」は、エンタテインメントコンテンツ事業のサブセグメントの名称です。事業セグメントの再編については、P.6をご参照ください。

セグメント別従業員構成比



セグメント別開発人財構成比



(年3月期末)

戦略領域への人財のシフト

人的資本の効率最適化に向けて、成長性・将来性が高い領域への人財シフトを進めています。

リゾート事業

「パラダイスシティ」完成予想図 ©WATG

2014年より韓国の「パラダイスカジノ(仁川)」に人財を派遣し、経営やマーケティング、IT、会計、カジノオペレーションなどのノウハウの習得を行っています。

カジノ機器

「SICBO BONUS JACKPOT」 ©SEGA SAMMY CREATION INC.

デジタルゲーム分野

「ぶよぶよ!!クエスト」 ©SEGA

人財シフト
(目的: デジタルゲーム分野の強化)

人財シフト
(目的: グラフィック技術等の活用)

人財シフト
(目的: IRに関するノウハウの吸収)

アミューズメント機器分野

「StarHorse3 Season IV DREAM ON THE TURF」 ©SEGA

人財シフト
(目的: メカトロニクスノウハウの活用)

パッケージゲーム分野

「龍が如く 極」 ©SEGA

アミューズメント施設分野

「エンタテインメントバリュー」を生み出す基盤となる経営資源

人財

人財 × 創造力 = エンタテインメント

革新的なエンタテインメントを生み出す人財は、財務諸表に表れない「見えざる資産」であり、セガサミーグループの未来を形作っていくための基盤です。



「日本発・世界初」を創り上げること

PARADISE SEGASAMMY Co., Ltd.
企画運営室 常務補

青山 茂樹

担当施設：
パラダイスセガサミー仁川カジノ

現世のうるおい



(株)セガ・インタラクティブ
第二研究開発本部 第二開発部 部長

大崎 誠

代表作：
「艦これアーケード」

あなたにとってエンタ

作り手も遊び手も楽しいもの



(株)セガ・インタラクティブ
モバイルインタラクティブ研究開発部
部長/チーフディレクター

松永 純

代表作：
「チェインクロニクル ～絆の大陸～」

©SEGA

心が躍るコト、場所、



フェニックス・シーガイア・リゾート
執行役員
ゴルフ事業本部 本部長 兼 総支配人

永嶋 達矢

担当施設：
フェニックスカントリークラブ
トム・ワトソンゴルフコース
フェニックスゴルフアカデミー

invisible asset



楽しく魅力的な
非日常

Creative Assembly Ltd.
Total War: WARHAMMER
ゲームディレクター

イアン ロクスバーク

代表作：
「Total War」シリーズ



いつでも
サプライズ!

サミー (株)
研究開発統括本部
PC研究開発本部 PC第二セクション
チーフプロデューサー

齋藤 剛

代表作：
「ばちんこCR猛獣王」シリーズ
「ばちんこCR北斗の拳 剛拳」シリーズ

テイメントとは?



いくつになっても
「夢中」になれる
もの!

サミー (株)
研究開発統括本部
PS研究開発本部
PS第一セクション
チーフプロデューサー

河内 秀和

代表作：
「パチスロ俺の空」
「パチスロ獣王 王者の帰還」



人生を“生きる”
ために必要なもの

(株)セガゲームス
コンシューマ・オンラインカンパニー
コンシューマコンテンツ事業部
第1 CSスタジオ 副部長

横山 昌義

代表作：
「龍が如く」シリーズ

©SEGA