

「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

知財 (IP)

(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。

多面展開によるIPの価値最大化



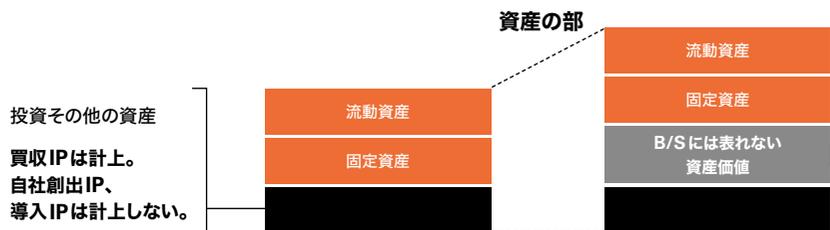
「ファンタシースターオンライン2」とは

1987年に発売されたRPG「ファンタシースター」の流れを汲み、国内オンラインRPGの礎となった家庭用3DネットワークRPG「ファンタシースターオンライン」の正統後継作品。

「ファンタシースターオンライン」から数え15年以上にわたって様々なシリーズを投入し、根強いファンを獲得するとともに、デジタルゲームやアニメ、舞台等、マルチチャネル展開によってIP価値を持続的に高めています。

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」と言えます。





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



The Creative Assembly
パッケージ・オンラインゲーム
「Total War」シリーズ



f4samuraiと資本業務提携
スマートフォン向けゲーム
「オルタンシア・サーガ -蒼の騎士団-」等



THQ Canada(現 Relic Entertainment)
パッケージゲーム
「Company of Heroes」シリーズ等



ロデオ
パチスロ遊技機



Sports Interactive
パッケージ・オンラインゲーム
「Football Manager」シリーズ



(株)インデックス(アトラス)
パッケージゲーム
「ベルソナ」シリーズ
「女神転生」シリーズ等



Demiurge Studios
スマートフォン向けゲーム



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 720 万本 (パッケージ、デジタル合計)
「ベルソナ」シリーズ	1996年		12作品	約 690 万本 (パッケージ、デジタル合計)
「世界樹の迷宮」シリーズ	2007年		7作品	約 150 万本 (パッケージ、デジタル合計)

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 3億5,000 万(本/DL) (パッケージ、デジタル合計)
「ぷよぷよ」シリーズ	1991年*1		—	約 2,200 万(本/DL) (パッケージ、デジタル合計)
「龍が如く」シリーズ	2005年		68作品	約 930 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		14作品	約 49 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)
「ファンタジー スター」シリーズ	1987年		—	約 450 万ID*2 (累計登録ID数)
「チェイン クロニクル」シリーズ	2013年		3作品	約 500 万DL (パッケージ、デジタル合計)

*1 (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

*2 ファンタジースターオンライン2における集計値

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		45作品	約 530 万(本/DL) (パッケージ、デジタル合計)
「北斗の拳」シリーズ	2002年		30作品	約 264 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・パチンコ遊技機合計)