

遊技機事業

2016年3月期の概況

パチスロ遊技機は、「パチスロ北斗の拳 強敵」「パチスロ偽物語」や「パチスロ 鬼武者3 時空天翔」等の実績あるタイトルのシリーズ機の販売は堅調であったものの、それ以外のタイトルについては低調に推移し、販売台数は前期比32%減となる142千台となりました。パチンコ遊技機は、「ぱちんこCR神獣王2」や、新枠や新規演出・ギミックを搭載した「ぱちんこCR真・北斗無双」等の堅調な販売の一方で、構造改革に伴う一時的な影響や、前期の大型タイトルの反動減により、販売台数は前期比18%減の199千台となりました。以上の結果、売上高は1,327億円(前期比12.8%減)、営業利益は215億円(前期比16.4%減)となりました。



「ぱちんこCR 北斗の拳6 天翔百裂」
©武論尊・原哲夫/NSP 1983,
©NSP2007 版權許諾証 YTK-805
©Sammy

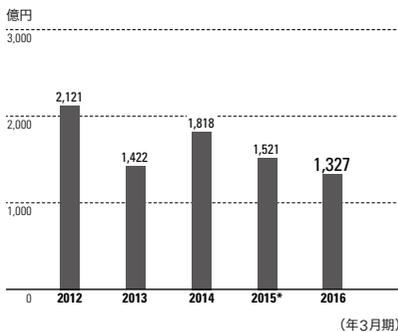


「パチスロ北斗の拳 強敵」
©武論尊・原哲夫/NSP 1983,
©NSP 2007
版權許諾証 YFC-128 ©Sammy



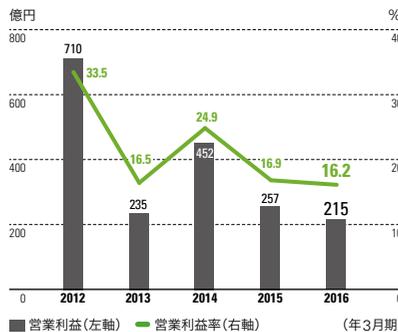
「ぱちんこCR 真・北斗無双」
©武論尊・原哲夫/NSP1983
版權許諾証 KOJ-111
© 2010-2013
コーエーテクモゲームス
©Sammy

売上高

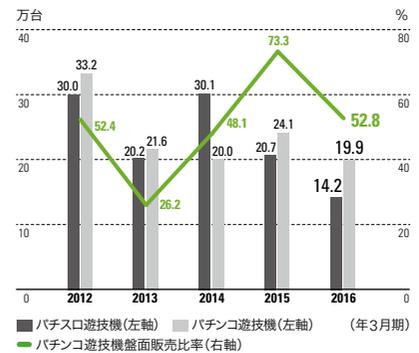


* 2016年3月期より売上高の計上基準を①純額基準から総額基準、②出荷基準から納品基準へ変更したことにより、2015年3月期実績を適及修正しています。

営業利益 / 営業利益率



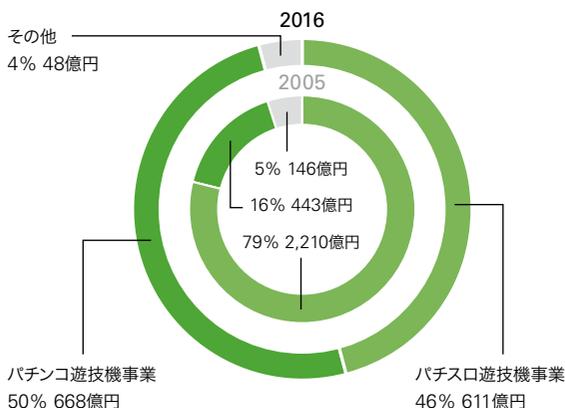
遊技機販売台数



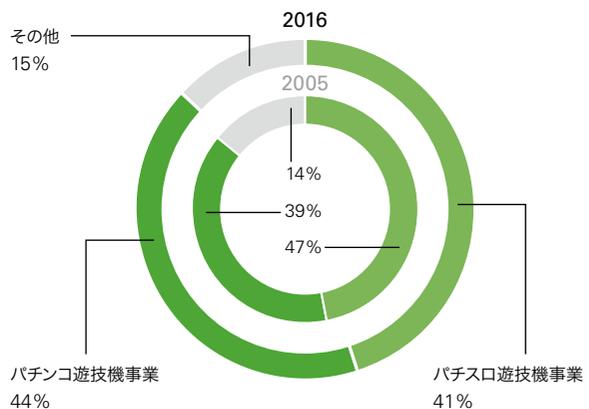
事業ポートフォリオ

パチンコ遊技機の開発力・ブランド力の強化を通じ、環境変化への耐性があるパチスロ・パチンコ遊技機のバランスの取れた事業ポートフォリオを構築しています。

売上高構成比



開発人材構成比

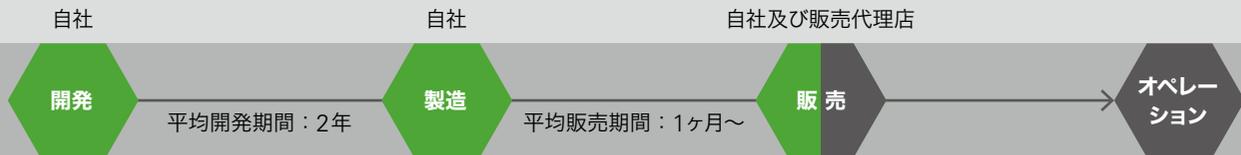


遊技機事業のビジネスサイクル

開発には平均2年程度を要する一方、多くの新機種は、市場動向を見極めながらいかに競合他社より有利に自社製品を売り込めるかが販売戦略のポイントとなります。開発ラインの複線化と低廉な機械の開発による製品ポートフォリオの多様化、開発期間の短縮化等によって開発リスクの低減に努めています。

サプライチェーンで見る遊技機事業

● 自社 ● 他社



投資回収までの平均的なサイクル24ヶ月

平均入替期間 (回転数) :
 パチスロ遊技機 0.58回/年
 パチンコ遊技機 0.65回/年
 (2015年)

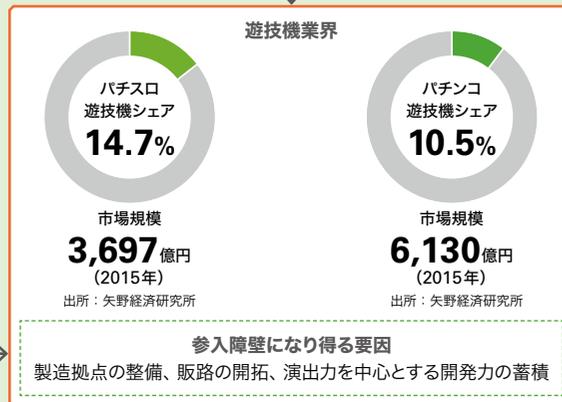
出所：警察庁及び矢野経済研究所データより当社算出。

業界動向 SNAP SHOT

遊技機業界は規制の変更、パチンコホールの経営状態、ユーザーの嗜好、他のエンタテインメントの動向による影響を受けます。



供給サイド 部品メーカー
 液晶や基板等の技術的進化、円安の影響等により部品コストが継続的に上昇しています。



外的要因
 型式試験のルールと業界の内規
 新機種の開発・販売に関する規制の変更等が、遊技性と遊技機メーカーの開発スケジュールに影響を及ぼします。

▶ P.55

新規参入企業

代替品
 娯楽の多様化
 スマートフォン向けアプリを代表とした娯楽の多様化によって、若年層のパチンコ離れが加速しています。

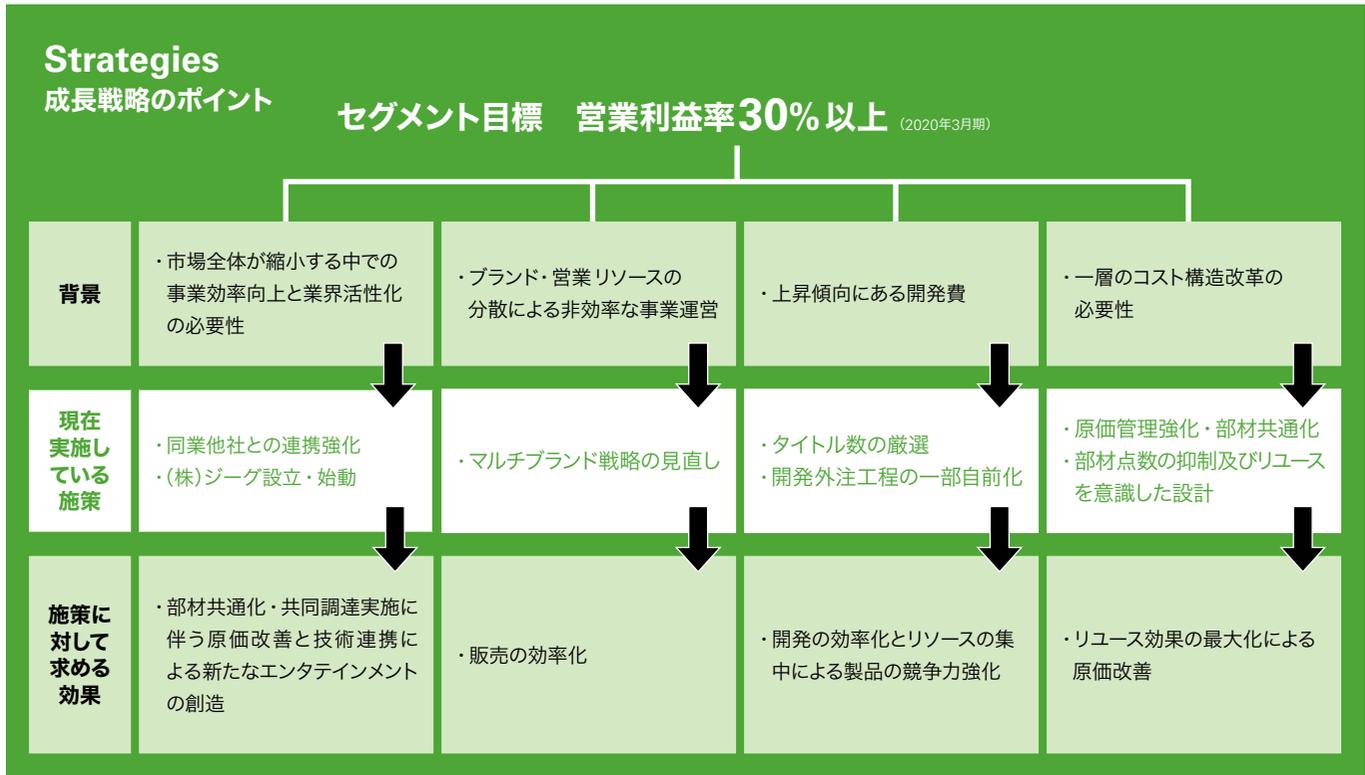
需要サイド① パチンコホール
 ユーザー数の減少を背景とする投資余力の低下により、投資を確実に回収できる機械（高稼働率）を厳しく選別しています。

パチンコホール店舗数
 1996 18,164店舗 ▶▶ 2015 11,310店舗
 出所：警察庁

需要サイド② ユーザー
 行きすぎた射幸性や遊技性の変更等を受け減少し、パチンコホールの投資余力を低下させています。

遊技人口
 1996 2,760万人 ▶▶ 2015 1,070万人
 出所：(公財)日本生産性本部「レジャー白書2016」

遊技機事業



2017年3月期の見通し

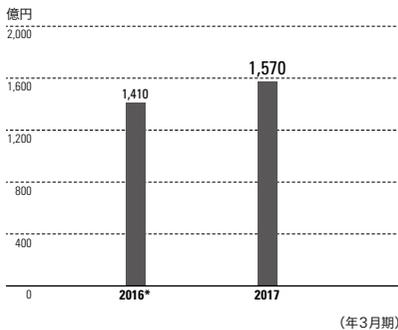
パチスロ遊技機では、主力タイトル「北斗の拳」シリーズの最新作を含む複数タイトルの販売を計画し、230千台(前期比88千台増)の販売を見込んでいます。パチンコ遊技機では、日本遊技機工業組合(日工組)にて決定された「のめり込み」対策に係る新たな申合せが適用されたことなどに伴い、一時的に市場が不安定な状況で推移するものと予想し、182千台(前期比17千台減)の販売を見込んでいます。

以上の結果、売上高は2016年3月期1,410億*円に対して1,570億円、

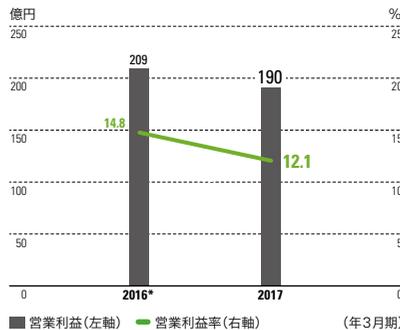
営業利益は、新枠や新規部材の普及期にあたることから、同209億円*に対して、190億円を計画しています。

また、遊技機事業では、業界団体が進める遊技産業のさらなる健全化に向けた動きを支援していきます。「特に高い射幸性を有すると区分した遊技機」及び「検定機と性能が異なる可能性のあるぱちんこ遊技機」については回収、撤去、並びに適正な遊技機への入替を通じて遊技産業の健全化に取り組んでいきます。

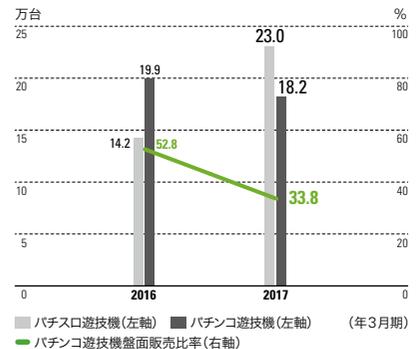
売上高



営業利益/営業利益率



遊技機販売台数



* 2017年3月期よりエンタテインメントコンテンツ事業に含まれる一部事業を遊技機事業に移管したことに伴い、2016年3月期の実績を遡及修正しています。

バリューチェーンで見るESGリスクと対応

遊技機事業は、企業価値の毀損を未然に防止するために、開発から製造、販売に至る各ビジネスプロセスにおいてビジネスの停滞、対応コストの上昇、ブランド価値の毀損等に繋がり得るESG(環境・社会・ガバナンス)リスクへの慎重な目配りを行っています。

● 自社 ● 他社

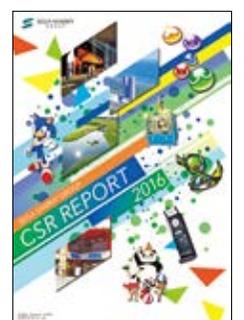


「パチスロ偽物語」
©西尾維新/講談社・
アニプレックス・シャフト
©Sammy



「パチスロ 鬼武者3 時空天翔」
©CAPCOM CO., LTD.
ALL RIGHTS RESERVED.
©Sammy

詳細は
「CSRレポート2016」を
ご参照ください。



エンタテインメントコンテンツ事業

2016年3月期の概況

デジタルゲーム分野で、アジア向け新作オンラインゲームの韓国展開や、一部のスマートデバイス向けタイトルが、当初想定していた評価を受けることができなかつたことから、それらのタイトルに関連する資産の価値を見直したほか、広告宣伝費などの費用が増加しました。パッケージゲーム分野は販売本数の減少により減収となった一方、アミューズメント機器分野、アミューズメント施設分野、映像・玩具分野は、製品力の強化や運営力の強化等により増収となりました。

以上の結果、売上高は1,988億円(前期比0.4%減)となりましたが、2015年3月期に実施した構造改革施策の効果により、既存事業の収益性改善が進んだことなどから、営業利益は36億円(前期は63百万円)となりました。

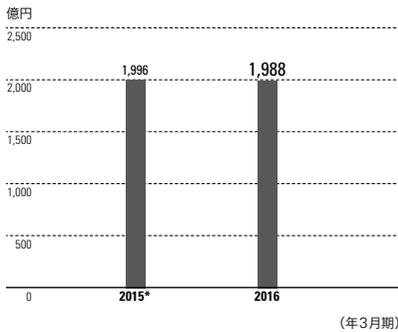


「CHUNITHM PLUS (チュウニズム プラス)」 ©SEGA



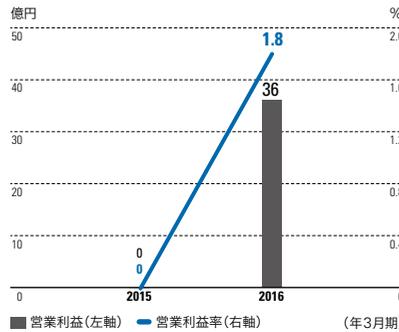
真・女神転生IV FINAL ©ATLUS ©SEGA All rights reserved.

売上高



* 2016年3月期より売上高の計上基準を①純額基準から総額基準、②出荷基準から納品基準へ変更したことにより、2015年3月期実績を適及修正しています。

営業利益 / 営業利益率



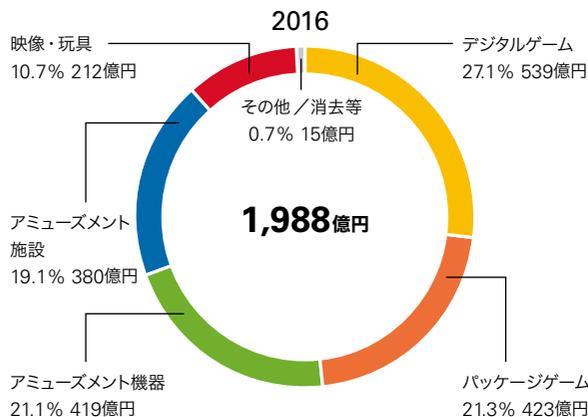
「ぷよぷよ!!クエスト」 ©SEGA

事業ポートフォリオ

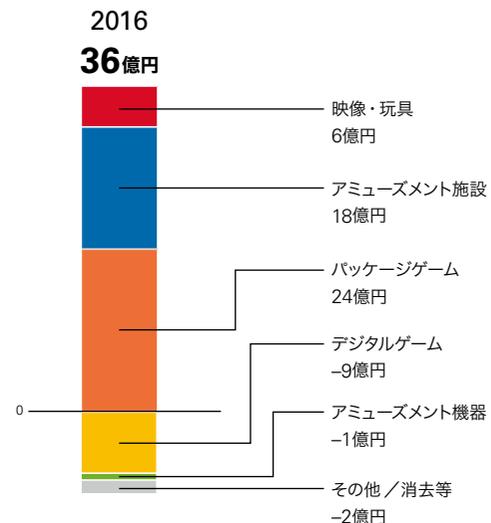
経営資源の重点的な投下を進めているデジタル分野の売上高が、拡大傾向にある一方、市場規模に見合った事業規模への適正化に取り組むその他の事業は、売上高が横ばいもしくは縮小しています。利益面では、デジ

タル分野が主力となる事業構造(2016年3月期は除く)となっていますが、既存事業の利益も回復傾向にあります。

売上高構成比

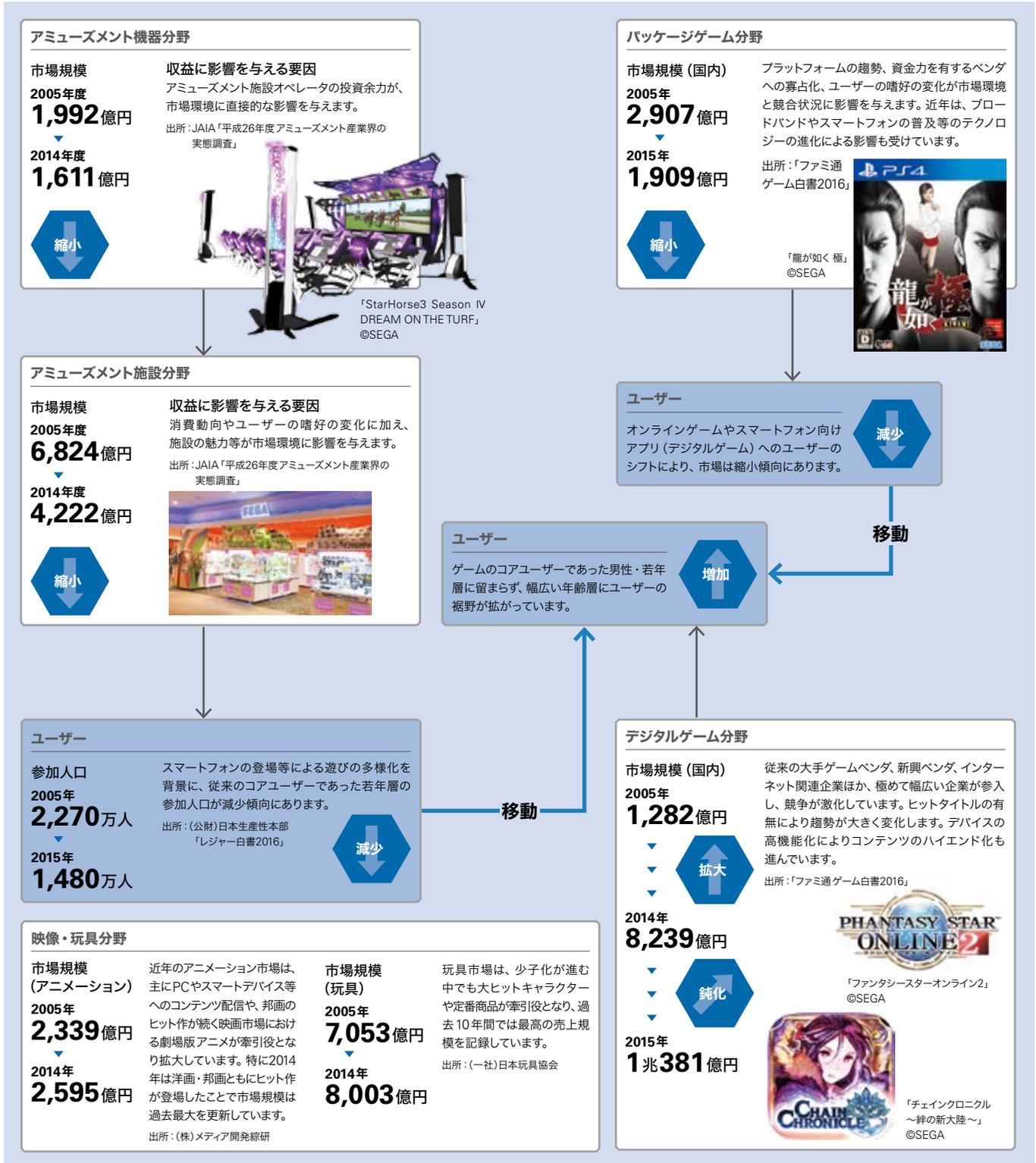


営業損益



業界動向 SNAP SHOT

様々なエンタテインメント領域で事業を展開するエンタテインメントコンテンツ事業は、領域ごとに異なる市場の成長性や競合状況の影響を受けます。またデジタルデバイスの進化は、エンタテインメント業界内に加え、実質的に異業種ともユーザーを奪い合う競合関係をもたらしています。

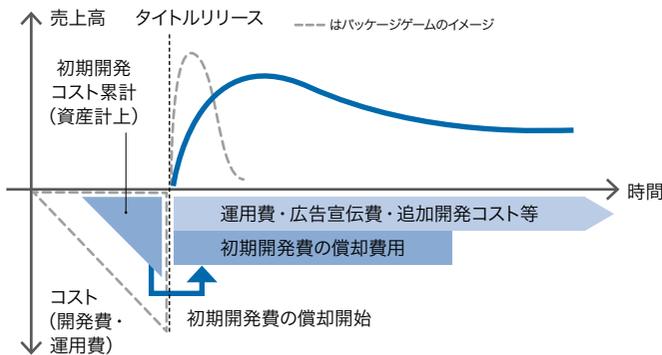


エンタテインメントコンテンツ事業

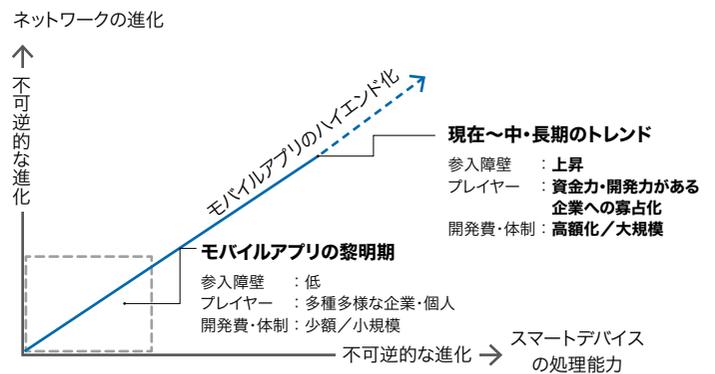
事業モデル ▶ デジタルゲーム分野 ①

デジタルゲーム市場では、ハードの高機能化に伴いアプリの一層のハイエンド化が予想されています。今後は、より長期の開発期間と一定の開発コストをかけた開発ノウハウを有する当グループが優位性を発揮できると考えています。

F2P(Free-to-Play)の収益モデルイメージ



スマートデバイスのハイエンド化による競争環境の変化

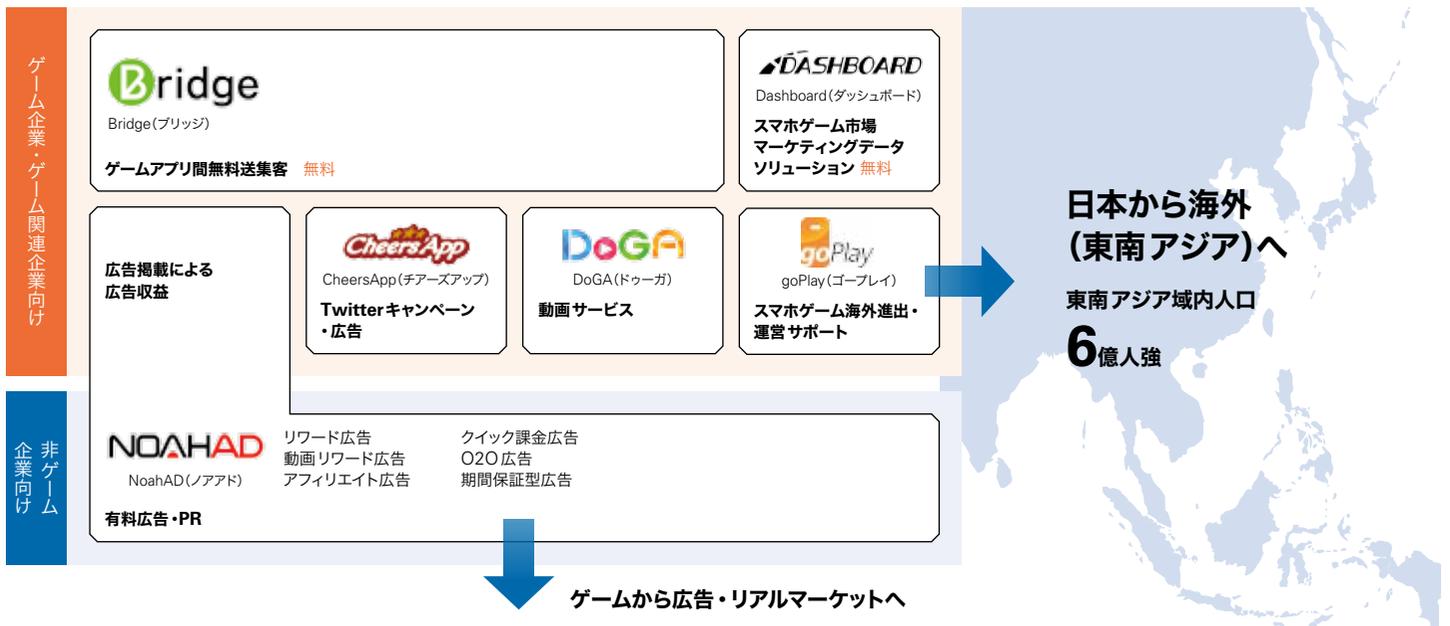


事業モデル ▶ デジタルゲーム分野 ②

「Noah Pass」は、ゲームアプリ間での相互送客・集客を主要機能とするマーケティング支援ツールです。無料であり利用に制約がないこともあり、累計接触端末数は1億4,534万台、月間ユーザー数は1,236万人、参加社数は135社、タイトル数は累計784タイトルとなり、順調に規模を拡大しています。これをプラットフォームとし、様々なIT企業やリアルビジネスを展

開する企業との協業により非ゲーム事業の拡大に取り組んでいます。国内ではADネットワークを中心とした有料広告、データソリューション等、海外では、新興国市場(東南・南アジアの国と地域、ロシアなど)への展開を目指す企業の事業展開コストを軽減する、グローバルパブリッシング支援サービス(goPlay)を推進しています。

NOAH PAS S 累計接触端末数: **1億4,534万台** 参加社数: **135社**
 月間ユーザー数: **1,236万人** タイトル数: **784タイトル** (2016年6月末時点)



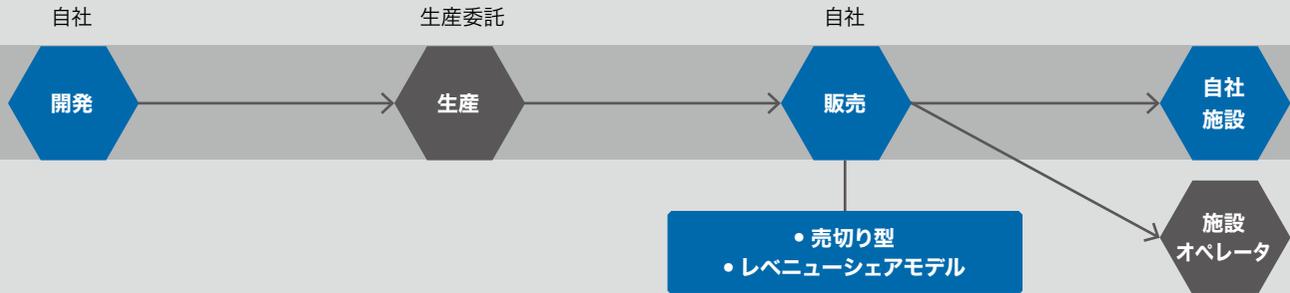


「UFO キャッチャー9」
©SEGA

事業モデル ▶ アミューズメント機器分野

アミューズメント機器分野では、企画・開発を自社で行い、製造工場を持たずに生産は外部委託しています。近年では、施設オペレータの設備投資負担やユーザーの裾野拡大を企図し、様々なビジネスモデルを導入しています。

サプライチェーンで見るアミューズメント機器分野 ● 自社 ● 他社

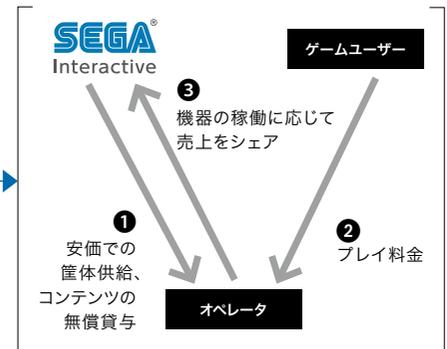


CVTキット

CVTキットは、コンテンツのバージョンアップ、基板や外装等の交換キットです。筐体を新たに購入することなくゲームのバージョンアップが可能であるため、施設オペレータの設備投資軽減に貢献します。

レベニューシェアモデル

低廉な価格で筐体供給とコンテンツの無償供与を行うとともに、機器の稼働に応じて売上を当グループとオペレータでシェアするビジネスモデルです。オペレータは少ない初期投資で機器の導入が可能になり、当グループにとっては、投資回収期間が長期化する一方、機器の販売で完結することなく、継続的な収益の確保が期待できます。



電子マネーの導入

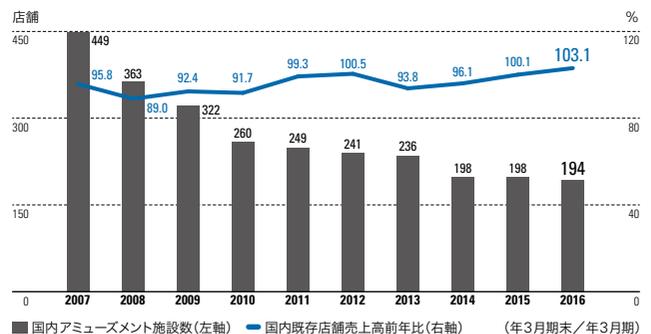
柔軟な価格設定が可能となり、キャッシュレス化による顧客利便性の向上だけでなく、店舗オペレーションの効率化等を目的として電子マネーの導入を進めています。ユーザーや店舗運営者のさらなる利便性向上を目指し、幅広い電子マネーが使える、機器メーカー特有のサービスも幅広く提供できる共同インフラの構築を競合企業とのパートナーシップを通じて進めています。

事業モデル ▶ アミューズメント施設分野

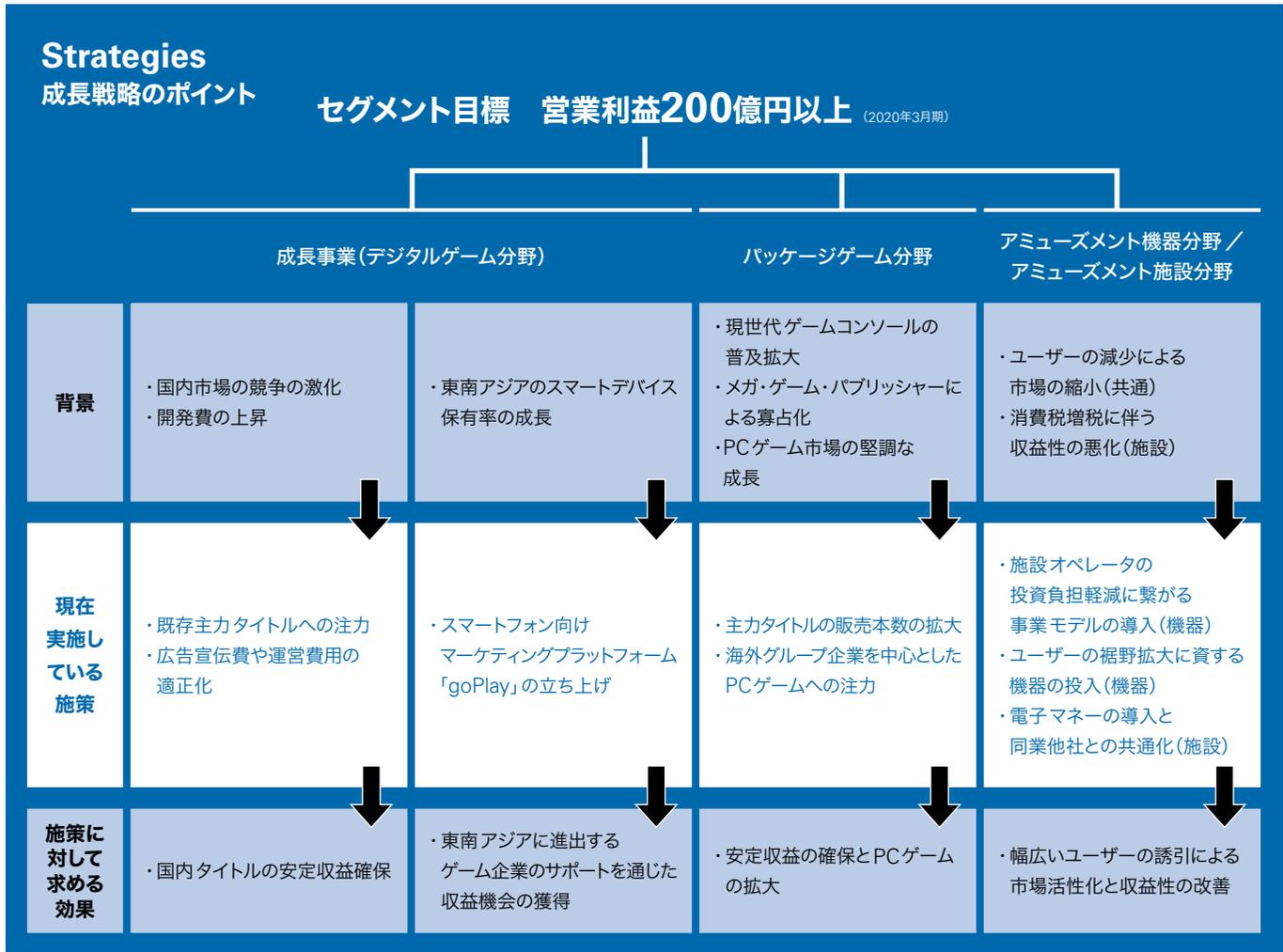
アミューズメント施設分野は、国内では自社開発店舗で運営しています。継続的なスクラップ&ビルドによる事業規模の適正化と、オペレーションの強化によって、業界最高レベルの効率性を実現しています。



国内アミューズメント施設数*1/国内既存店舗売上高前年比*2



*1 株式会社セガ エンタテインメントを設立し、グループ内の施設事業を統合したことから、2014年3月期より施設数の集計方法を変更しています。
*2 グループ内の施設事業を統合したことから、2014年3月期より既存店対象店舗を変更しています。

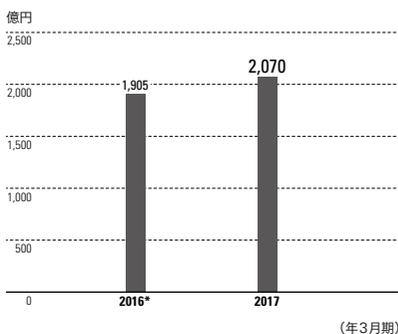


2017年3月期の見通し

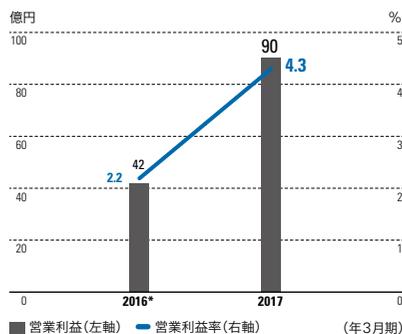
デジタルゲーム分野において、PC向け新作ゲームの投入等により増収を計画しています。

既存主力タイトルへの注力と広告宣伝費や運営費用の適正化を通じた収益性の改善により、同分野で80億円の営業利益(2016年3月期は4億円*の営業損失)を見込み、セグメント全体では90億円の営業利益を見込んでいます。

売上高



営業利益 / 営業利益率



「Total War: WARHAMMER」
© Copyright Games Workshop Limited 2016. Warhammer, the Warhammer logo, GW, Games Workshop, The Game of Fantasy Battles, the twin-tailed comet logo, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters, and the distinctive likeness thereof, are either © or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world, and used under licence. All Rights Reserved to their respective owners.

* 2017年3月期よりエンタテインメントコンテンツ事業に含まれる一部事業を遊技機事業に移管したことに伴い、2016年3月期の実績を遡及修正しています。

バリューチェーンで見るESGリスクと対応

幅広いエンタテインメント領域で事業を展開するエンタテインメントコンテンツ事業では、分野ごとに異なるビジネスモデルやユーザー層、業界ルールや社会の関心等を踏まえ、重要なESGリスクを抽出し、適切な対応を心掛けています。

■ 自社 ■ 他社



デジタルゲーム分野における社会リスクの例

未成年者の過度な利用

デジタルゲーム市場では、射幸性を煽る「ガチャ」と呼ばれるシステムを利用した未成年者への過度な課金がいざしば社会問題となっており、コンテンツベンダに対応が求められています。

対応

一部タイトルで年齢認証による月間の課金上限設定を設けるほか、曖昧な表現により過度な期待を持たせることや、過課金を防ぐための社内ガイドラインを設定・運用しています。



デジタルゲーム分野における社会リスクの例

お客様サポート

パッケージゲームとは異なり、デジタルゲームは消費者と接点を持ち続け、継続的にサポートを提供していく必要があります。サポートに不備があればブランドの毀損に繋がります。

対応

通常は、ユーザーサポート窓口を通じてお客様に対応していますが、必要に応じて専用窓口を設置しています。2013年9月に発生したPC向けオンラインゲームの不具合についても、情報を直ちに公開し、不具合を修正するとともに、専用窓口を設けて対応を行いました。



アミューズメント機器分野における社会・環境リスクの例

調達に関するコンプライアンス

ファブレスモデルを採用しているアミューズメント機器分野において、優位な立場を利用した不正な取引を行ったり、労働慣行に関する適用法への遵守を怠れば、法的な制裁を受けることになります。また、世界的環境規制強化の流れに適合していかなければ、商品の排除に繋がります。

対応

セガサミーグループにて「サプライチェーン調達ガイドブック」やグループ行動規範に基づき、お取引先との公平・公正な関係構築に努めています。サプライヤーの多いアミューズメント機器分野においては「AM資材調達方針」を別途定めて、公正な取引を徹底しています。また、「セガ機器・製品化学物質基準」に基づき、すべてのサプライヤーに対して化学物質管理体制の構築と運用を要請するほか、体制の構築状況や運用状況を確認し、化学物質の適正管理に努めています。



アミューズメント施設分野における社会リスクの例

青少年の指導・育成

未成年者の喫煙防止策や入場制限、飲食店併設店舗への未成年者の入店制限、飲酒防止策等の社会的なルールに則った対応は施設オペレータとしての社会責務となっています。

対応

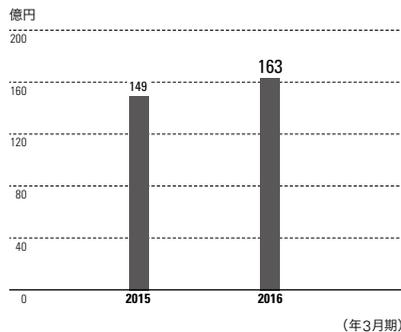
未成年者の入場制限や喫煙に対する適切な対応手法を業務マニュアルに明記し、教育しています。飲食店併設店舗では原則として未成年の入店を禁止し、未成年者が入店する際も飲酒防止策を徹底しています。

リゾート事業

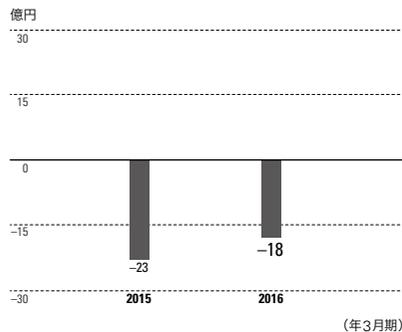
2016年3月期の概況

「東京ジョイポリス」の利用客数増、「青島ジョイポリス」の開業により、売上高は163億円(前期比9.5%増)となりました。また「フェニックス・シーガイア・リゾート」における客単価の上昇等により、営業損失は18億円(前期は営業損失23億円)となりました。

売上高



営業利益(損失)



リゾート事業の主要ポートフォリオ

ライセンスアウト施設
セガ・リパブリック

ドバイ



海外IR施設
パラダイスカジノ仁川/パラダイスシティ

1967年に韓国初の外国人専用カジノとしてオープンした「パラダイスカジノ仁川」*の運営及び2017年4月開業予定の韓国初の本格的統合型リゾート「パラダイスシティ」の開発。

*Paradise Casino Incheonは当社持分法適用関連会社である「PARADISE SEGASAMMY Co., Ltd.」により運営

海外大型複合施設
施設名未定



テーマパーク
東京ジョイポリス

「デジタル」と「リアル」の融合を意味する「デジタルリアル(DigitaReal)」をコンセプトに掲げた、斬新かつ先進的なエンタテインメントを提供する国内最大級の屋内型テーマパーク。



テーマパーク
オービィ横浜

BBC EARTHの映像力とセガのエンタテインメント技術を融合し、自然界の様々なシーンを独自の手法で再現。大自然の神秘を全身に感じることができるまったく新しいミュージアム。

テーマパーク
梅田ジョイポリス



ライセンスアウト施設
オービィ大阪



リゾート施設
フェニックス・シーガイア・リゾート

「シェラトン・グランデ・オーシャンリゾート」等の宿泊施設や、最大5,000名収容可能な国際級コンベンション施設、日本屈指の名門ゴルフコース「フェニックスカントリークラブ」等のスポーツ施設を保有するリゾート施設。「シェラトン・グランデ・オーシャンリゾート」が大規模改修工事を終え、新客室やクラブラウンジなど2016年8月リニューアルオープン。



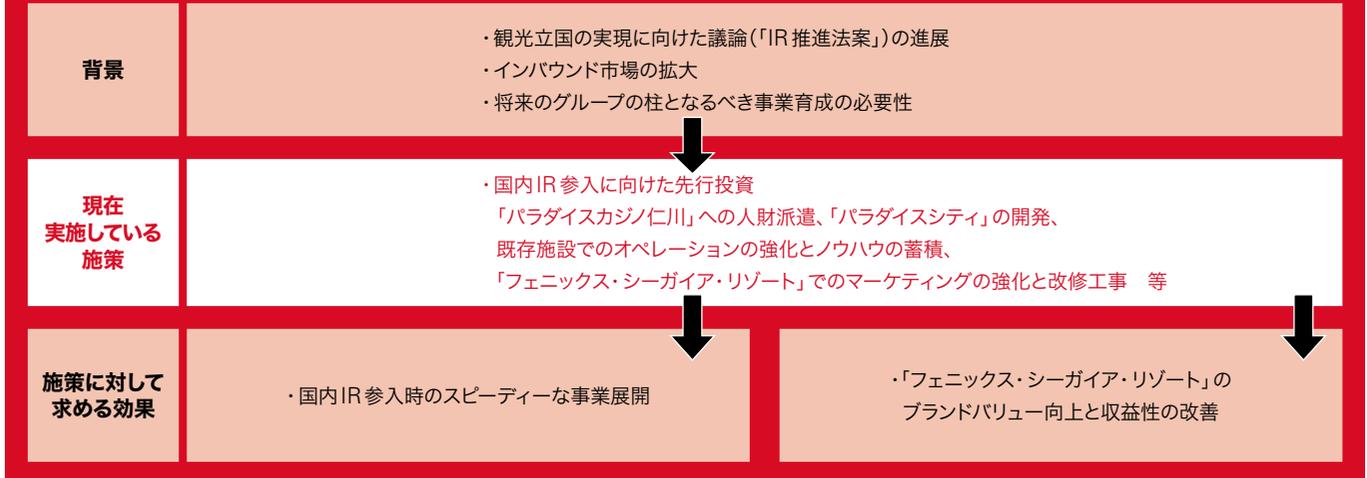
ライセンスアウト施設
上海ジョイポリス

Orbi™ ©SEGA/BBC Worldwide
©WATG
©PHOENIX RESORT CO., LTD.
©SEGA

Strategies

成長戦略のポイント

セグメント目標 IR事業参入



2017年3月期の見通し

「フェニックス・シーガイア・リゾート」における開業以来最大規模の改修工事に伴う償却費用負担の増や、IR(統合型リゾート)事業における先行費用の発生により、25億円の営業損失(2016年3月期は18億円の営業損失)を見込みます。

(年3月期)		2015年		2016年		2017年(計画)	
					前期比		前期比
売上高(億円)		149	163	+9%	160	-2%	
営業損益(億円)		-23	-18	—	-25	—	
フェニックス・シーガイア・リゾート	利用者数(千人)	643	571	-11%	570	—	
	客単価(円)	14,468	15,845	+10%	16,902	+7%	
東京ジョイポリス	利用者数(千人)	614	687	+12%	650	-5%	
	客単価(円)	3,426	3,545	+3%	3,723	+5%	
オービィ横浜	利用者数(千人)	400	323	-19%	371	+15%	
	客単価(円)	2,283	2,282	—	2,050	-10%	
パラダイスカジノ仁川*	カジノ売上高(10億KRW)	109	94	-14%	—	—	
	利用客数(千人)	58	48	-17%	—	—	

*「パラダイスカジノ仁川」は当社持分法適用関連会社である「PARADISE SEGASAMMY Co., Ltd.」により運営しています。また、数値は3ヶ月遅れで計上しています。

バリューチェーンで見るESGリスクと対応

■ 自社 ■ 他社



テーマパーク分野における社会リスクの例

設備の安全性

人が乗ることのできる大型のアトラクションを設置している施設で、安全にかかわる事故が発生した場合、営業停止やブランドの毀損等に繋がるリスクがあります。

対応

大型アトラクション等の設備は、開発段階でレビューや診断による安全性確認を実施するとともに、自社で定める100項目からなるチェックリストに基づき、運営面、管理面から定期的に自主点検を実施しています。