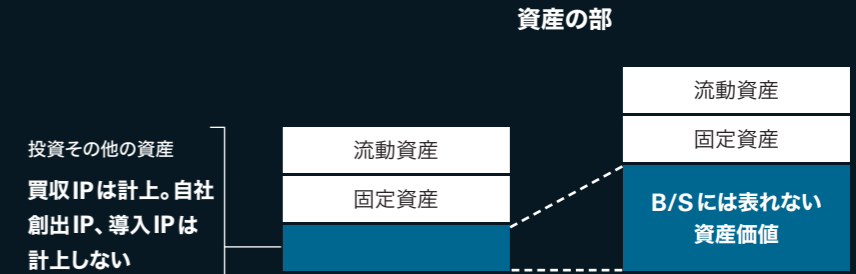


「エンタテインメントバリュー」を生み出すための経営資源 知財 (IP)

セガサミーグループは、(株)セガ、サミー(株)をはじめとする事業会社が歩んできた長い歴史の中で様々なIPを創出してきました。それらIPは世代を超えた世界中のファンの根強い支持を受けながら、時代のニーズに応じた様々な多面展開により、長きに亘りエンタテインメントバリューを生み出しています。

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や導入IPは資産計上されません。したがって、そうした「見えざる資産」を考慮に入れた場合、財務諸表に表れる数字以上の資産価値があるといえます。



IPストック&フロー

the PAST

自社創出IP、M&Aを通じた有力IPの獲得、外部有力IPの導入など柔軟なアプローチにより、IPポートフォリオを構築するとともに、ユーザー接点の拡大、IP価値の持続的拡大を目的とし、IPの多面展開を進めています。

	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)	
			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
自社開発IPの例	「ソニック」シリーズ	1991年	●	●	●	●	●	—	約1億5,000万(本/DL) (パッケージ・デジタル合計)
	「ぶよぶよ」シリーズ	1991年*	●	●	●	●	●	—	約1,350万(本/DL) (パッケージ・デジタル合計)
	「龍が如く」シリーズ	2005年	●	●	●		●	33作品	約780万(本/DL) (パッケージ・デジタル合計)
	「アラジン」シリーズ	1989年	●	●	●		●	13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)
	「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)
買収IPの例	「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)
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		●	●	●	●	24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	●	●	●	●	●	24作品	約235万台 (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)

*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セガから販売されたもののみ。

the PRESENT

