

harmony

VOL.123
1993

11

- ・特集
中山隼雄科学技術文化財団
- ・TOP TALKING
- ・組織変更および人事異動

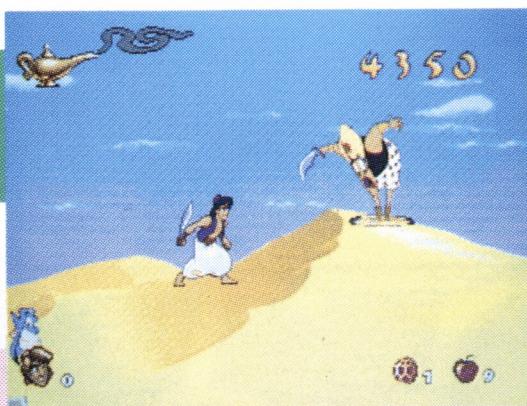
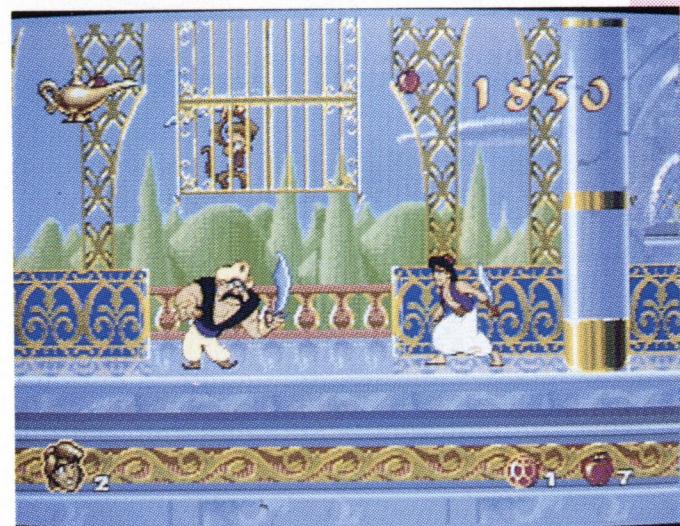


NEW PRODUCTS

■MD用 アラジン

遙か昔のアラビアの都市アグラバー。貧しくとも心優しき青年アラジンが繰り広げるファンタジックな大冒険。ランプの友人ジーニーや魔法の絨毯、相棒アブーも力を合わせて大活躍！まるで全てがディズニー映画のよう！

11月12日発売予定 定価7,800円（税別）



■メガCD用 アルスラーン戦記



話題のマルチメディア作品を完璧シミュレートしたスペクタクルロマン。人気SF作家・田中芳樹氏といえばSFファンのみならず、その物語の意外性とおもしろさはぴかいち。原作

のストーリー第1部7作までをたぐみにゲーム化。美しいアニメーションとサウンドで再現した期待作。

11月19日発売予定 定価7,800円（税別）

■MD用 シャイニング・フォースII

抜群の視覚効果で大好評を博した前作をうわまわる、数々の仕掛けを用意。キャラクターの動きをはじめ、特殊攻撃の画面処理など驚くようなシーンがめいっぱい体験できるゾ。再び“光の戦士”的冒険がはじまる！



発売中
定価8,800円（税別）

■メガCD用 ナイト・トラップ

泉のほとりの別荘で、楽しい週末を過ごすはずだった5人の女の子達に襲いかかる、正体不明の怪物たち。謎解きに頭を使い、トラップの作動タイミングに神経を研ぎ澄ます。CD-ROMならではの懐の深いゲームが楽しめます。実質90分以上の動画を可能にしたCD2枚組の大容量。

11月19日発売予定
定価8,800円
(税別)



■GG用 ソニック&ティルス



GGオリジナルゲームが登場。ジェットコースターのようなスピード感で、曲線をふんだんに取り入れた地形を利用し、ソニックとティルスが大暴れ！「ロケットシューズ」「ホッピング」など、新しいアクションも加わりおもしろさがバージョンアップ。

11月19日発売予定 定価3,800円（税別）



CONTENTS

NOV.1993



特集 ● 中山隼雄 科学技術文化 財団リポート

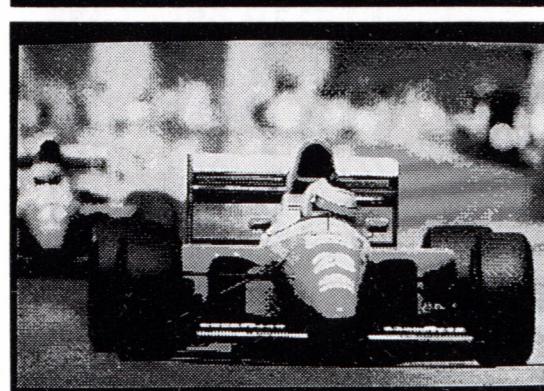


TOP TALKING	2	理事就任挨拶	20
ぱっと！ペんど	8	C S K グループ通信	21
組織変更および人事異動	10	F r o m M e d i a	22
WHAT'S ATP? Vol. 2	14	海外 きき耳・はや耳	24
事業部だより 「H・E事業部」	16	知恵袋	25
TOPIC NEWS	18	愛ちゃんのJEF UNITEDレポート	26

- ・来年度学卒者 内定式
- ・新山下町のATP予定地 地鎮祭
- ・C R I 第11期事業計画発表会
- ・フジTV・セガ共同開発プロジェクト
F 1 CD-ROMソフト記者発表会



F 1 発表会



南ちゃんの山中保養所体験記	27
VOICE OF HARMONY	28

- ・リレーコラム／投稿マンガ
- ・CD紹介／R I C Aの「ひと夏の経験」
- ・将棋クラブ／ロックオン大会開催
- ・編集後記／プレゼントクイズ
- ・KIDS FACE
- ・WEDDING

A round The AM

表4

◆第36期全社スローガン◆
エクセレントカンパニーの確立

正しい判断力で 理想を追及

正しいことを求める心は、理想を追い求める心です。正しいこと、こうあるべきだということを常に追及するということです。

一つの物事をやるときにあきらめてはいけません。易きにつかず、どんなに難しいことでも手につけたらトコトンやりなさい。しかし妥協すべき時は妥協すべきだと思います。重要なのは妥協すべきかどうかの判断で、妥協しなくともやれるんだといい正しい判断があつたら「易きにつかず」は正しいということになるのです。

世の中に出で判断というのは仕事をする上で非常に大切です。特に上に立てば頭を使わいで単純

事が出きるためには判断力を身につけなければいけません。判断力を身につけるには、要するに鋭い観察がなければダメだということです。この観察というのは無意識の観察でなければいけません。鋭い観察を生むのは神経の集中です。ですが神経の集中をしようとすると強い願望をも持ち続けなさいということなのです。

常に自分が精神込めて、無意識の中でも何かを達成しようとする強い願望、強い意識を持つていまと、何か参考になるものに出会つたときにキヤッチできます。それがないと、全部見過ごしてしまいます。

企画力がないとか、何も案を出せないとか、すべて本当の強い目的意識がないから、参考になるデータも頭の中に入つてこないからなのです。それは頭とか才能ではないのです。強烈にその仕事に對して達成しようとする意識をそ

に人に言われたことをそのまま実行するという仕事以外に『指示』しなければならなくなります。だから仕事ができるということは正しい判断をすることです。いい仕

ことです。だから、それは簡単にできることではないのです。何か自分でしたい、こうしなければいけないこと、そういう夢をたくさん持ちなさい、そういう目標をたくさん作りなさいということ、またそういうことを実現しようとすると強い願望をも持ち続けなさいということなのです。

代表取締役社長 中山 隼雄

TOP TALKING

目標実現への強い願望で チャンスをつかもう

人間は夢を描き続けることが大好きです。「夢」というのは自分の目標、したいことの一つの表現です。何かやろう、それも夢と言え

るようなものを待ちなさいという

ここに集中するのです。そこで色々なものが目に触れ、それを参考にして自分の考えを是正していく、ダブルチェックします。頭の中で考えているように思いますが、そうではなく全てそれは周りのインプットを整理、整頓して結論を出しているに過ぎないのです。仕事ができないのは勉強していない、努力していないだけなのです。能力には人の持つて生まれた頭の良さは関係ないと思っています。

人生は心構えと執念

「自分で人生というドラマを演出しなさい」。このドラマの主人公は自分自身です。ですから、ここで一番大切なことは目的意識を持つことです。人生をどう生きたらよいか、自分はどういう人間な

こに集中するのです。そこでもう一つの心構え、考え方とは、人間として生きる姿勢です。その人がマイナスの考え方を持てば、いくら努力があつても、全ての結果がマイナスになってしまいます。心構えとか、仕事にいわけです。心構えとか、仕事に取り組む考え方とかが基本になります。

仕事とは努力（熱意）と知恵のかかけ算だとよく言われます。けれども、仕事というのは体を動かす、知恵を出す、それだけではなりません。いい方で、人生は大きく変わってくるということです。哲学とは、何も高尚な内容を言うのではありません。いい考え方、きちんととした考え方のことです。つまり経営哲学を持ちなさい、しっかりとした考え方のことです。つままり経営観を持ちなさいといふことです。

もう一つ付け加えれば、何がなんでもやりぬくという執念です。執念というのは強靭性にも通じます。努力も執念から出てきます。きちんととした考え方がなければ、執念がぐらつきます。この公式、人生・仕事の結果＝熱意×努力×知恵を報・連・相の大切さと同じように徹底して理解し、実践していただきたいと思います。

（フライデーレクチャーより）



財団法人中山隼雄科学技術文化財団



設立発起人会における理事長挨拶（平成4年6月10日）

遊びをサイエンスし、

遊びの現代的意義を問う

〈財団法人とは〉

財団とは、「一定の目的のために提供された財産の集合」を言い、法律の要件を満たす場合、財団法人として、権利主体になることができます。

〈設立の趣意〉

『遊び』については、有名な古典、「ホモ・ルーデンス」の中でもホイジングガが様々な角度から探求し、また後に、カイヨワが「遊びと人間」を著し、種々の遊びの類型を提示してからそれぞれ60年、40年の歳月が流れています。現在、人間にとつて『遊び』の意義が新たに問われているにもかかわらず、ホイジングガ、カイヨワを越えるアカデミックな考察は見当たりません。

中山社長はかねてより、遊びを現代的にサイエンスすることの大切さに思いを寄せ、多額の私財を投じて、その目的を果たすため財団を設立し、理事長に就任しました。

〈設立より今日まで〉

設立発起人会は、昨、平成4年6月10日開催され、同年7月21日、科学技術庁所管の財団法人として、内閣総理大臣より設立許可書の交付を受け発足しました。事務所は、白金ゲストハウスの一室を専用に賃借し、研究開発の助成を主なものとして、事業を始めています。

〈事業の内容〉

初年度は、研究開発の助成に総額3200万円、国際交流等への助成に同じく200万円を拠出しました。理事長の意向及び、理事、評議員の方々からのご意見で、助成テーマ一件当たりの助成額が400万円強と、他の多くの財団より一桁多く、絞り込んだテーマ選出が特

長となっています。

財団の組織

財団は下の図のような組織で運営されています。理事、評議員、及び選考委員の皆様方は学会、官界、産業界等で著名な方々で、それぞれ遊び心をお持ちの方々にお願いしています。

テーマ	助成対象者	助成額(円)
新奇な図形の識別を学習する大脳皮質のメカニズム	理化学研究所 田中 啓治	4,200,000
遊びが脳機能に及ぼす研究	東京大学工学部 吉澤 修治	3,800,000
ひとり遊びと集団遊びの認知、感情過程の比較研究	筑波大学社会工学系 竹村 和久	2,950,000
器用さを上達させる脳のメカニズムの解析	京都大学総合人間学部 松村 道一	4,200,000
錯覚おもちゃの研究	理化学研究所 出澤 正徳	3,900,000
遊技的空間の成立条件に関する研究	東京工業大学工学部 仙田 満	4,200,000
高齢者の知能障害予防のためのコンピューター機器活用に関する研究	職業訓練大学校 塩田 泰仁	3,300,000
遊びにみる学びの特質についての認知科学的研究	中京大学情報科学部 土屋 孝文	3,750,000
アフリカの類人猿の子どもの遊びの研究（彼らは虚構の世界を創出しているか）	京都大学理学部 黒田 末寿	1,700,000
		計 32,000,000

平成4年度 国際交流等助成テーマ一覧

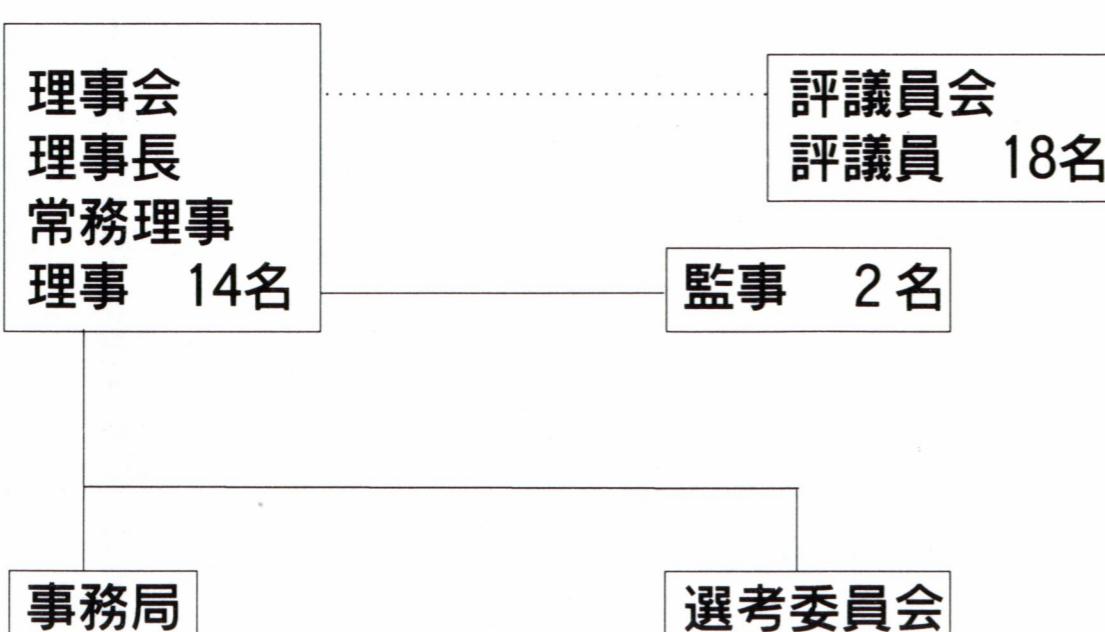
テーマ	助成対象者	申請額(円)	助成額(円)
神経回路網 国際会議	大阪大学基礎工学部 福島 邦彦	1,700,000	1,000,000
第3回計算力学 世界会議	京都大学工学部 山田 善一	2,000,000	1,000,000
		計 2,000,000	

第2年度の事業は、今年の4月よりスタートしていますが、前年度と同じ様な「研究開発助成」及び「国際交流等への助成」に加え、「研究奨励助成」さらには、「財団の自主事業」としての『人間と遊び』との係わりに関する調査研究の委託、また、未来社会における遊びの態様等への考察、提言等へも順次活動を拡げていく計画です。

今後の展開

中山隼雄科学技術文化財団の組織

名誉会長



■平成5年度事業計画

(平成5年4月1日から平成6年3月31日まで)

事業の概要

合計2,000万円

- (1) 調査研究会を作り、「2020年における遊びの予測とその前提(仮題)」について討議し報告書を作成
(2) 「人間と遊び」という視点に立った科学技術に関する調査研究の委託

2 研究助成

(1) 研究開発助成

300万円～500万円 合計4,500万円

「人間と遊び」という視点に立った科学技術に関する研究開発に対する助成

(2) 研究奨励助成

30万円～60万円 合計300万円

中学生または、高校生を対象とした遊びと科学技術に関する研究グループを助成する

3 國際交流等への助成

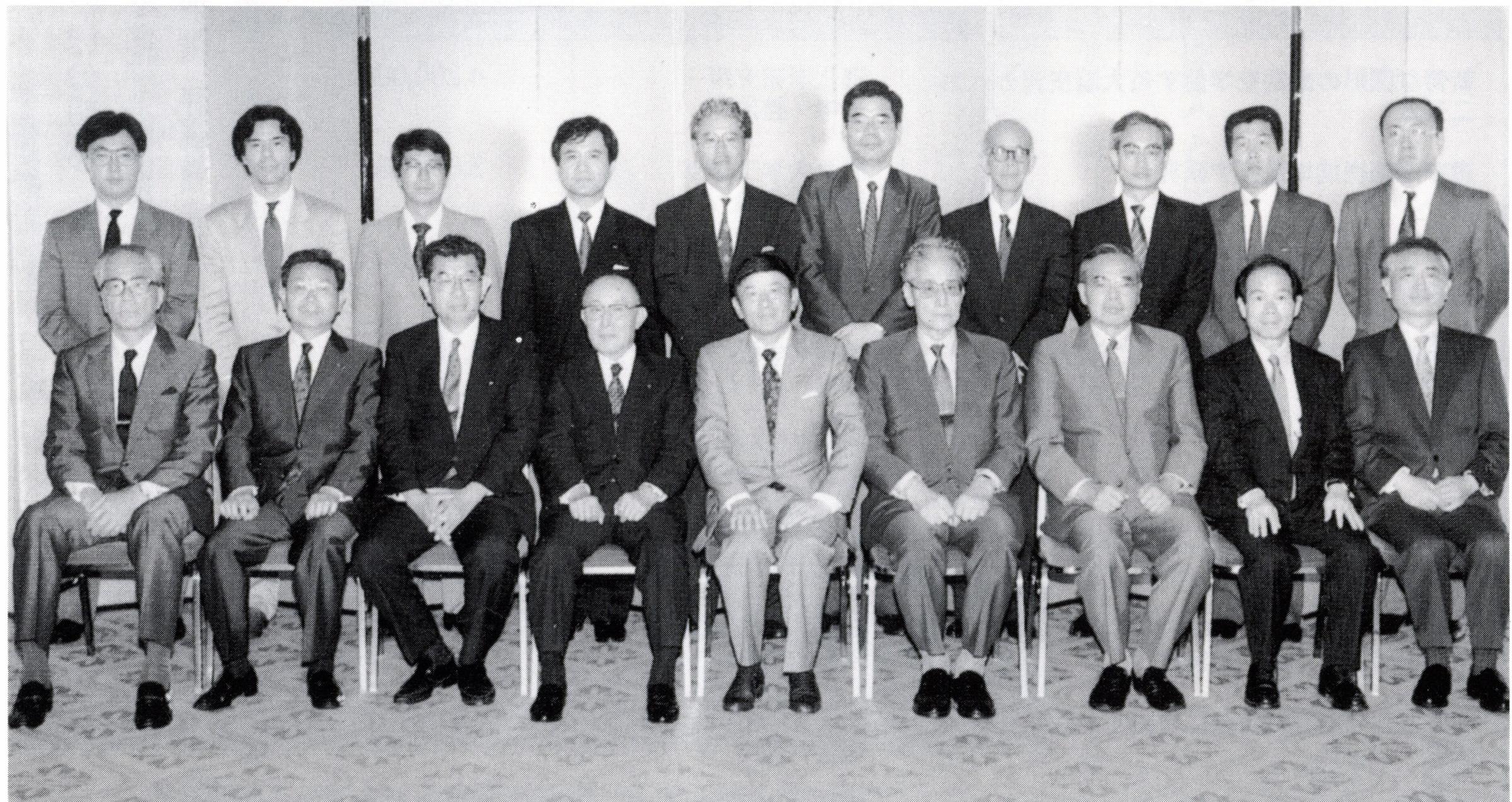
100万円～200万円 合計300万円

「人間と遊び」という視点に立った科学技術に関する国際交流に対する助成

4 科学技術の普及啓発

合計200万円

「人間と遊び」という視点に立った科学技術の普及啓発



設立発起人（平成4年6月10日）

財団法人中山隼雄科学技術文化財団

設立の趣意

今日、わが国は経済力、科学・技術力の面で国際社会をリードする国として、極めて重要な地位を占めるにいたりました。

そして今後は、21世紀へ向けて、自らのさらなる発展を図ると共に、その地位にふさわしい全地球的、グローバルな視点をもって、その役割を果たしていくことが強く求められています。

また、現代において科学技術は人間存在そのものの係わりを深め、社会の科学技術に対する依存度はますます高いものとなっており、この傾向はさらに進むものと思われます。

わが国は従来、ややもすると「遊び=罪悪」「勤労=善」という様な固定した社会規範の下、その持前の勤勉性で、世界をリードする工業国としての地位を確固たるものにしてまいりました。しかし今日、わが国と他国との間に様々な形の摩擦が生じていることは周知のことであり、ここで我々は「ゆとり」あるいは「豊かさ」の意味を問い合わせ、「遊び」の本当の意義に思いを致すことが極めて重要となっております。

また、わが国は世界に前例の無いスピードで高齢化が進んでおり、それに伴う脳の機能障害が社会的にも大きな問題となりつつありますが、「遊び」が高齢者の脳の機能維持あるいは障害の予防・回復に大きな可能性を秘めていると言うことができましょう。

「人間文化は遊びの中において遊びとして発生し、展開してきた」（ホイジンガ「ホモ・ルーデンス」）とも言われているように、「遊び」は本来人間文化に大きな係わりをもってきたものであります。わが国が高度に発展させてきた科学技術を、「遊び」をキー・ワードとする新しい文化のパラダイムへと昇華させ、これによって国際社会における摩擦を縮小し、心身共に健康な個人と、豊かで活力ある社会を築き上げることこそ、今後わが国に課せられた大きな使命といえましょう。

このような情勢に鑑み、中山隼雄科学技術文化財団を設立し、「人間と遊び」という視点に立った科学技術の調査研究、研究開発への助成、学会・研究会などに対する助成及び国際交流への助成などの事業を行い、より広く社会文化の発展と人類の福祉の増進に貢献することとした次第であります。

中山隼雄科学技術文化財団のプロフィール



設 立：1992年（平成4年）7月

出捐者（財産提供者）：中山隼雄社長（個人）

基本財産：190億円（平成4年3月）

事業規模：5,600万円

目 的：「人間と遊び」という視点に立った科学技術の調査研究、研究開発への助成、学会・研究会などに対する助成及び国際交流などの事業を行い、より広く社会文化の発展と人類の福祉の増進に貢献すること。



ぱっと！ペんど

ヒット商品への サクセスストーリー

ヒット商品への道は、遠く険しい。このサクセスストーリーは、何よりも嬉しいものです。

アイデアマンに企業格差はなく、伸び伸びと精一杯仕事ができる企業のほうがいいに決まっています。仕事の喜びは、達成観が一番！です。

「エッ、もうこんな時間か」時を忘れる充実感がそこにはあります。躍進企業の社員は顔色がいい、生き生きとしてみえます。こんなところにヒットアイデアがポンポンでる環境があります。ヒットを飛ばし、会社が発展し、並いる企業を追い抜く！そして給料が上がる。決して夢物語ではない……。これってセガのこと？

昨今のように業界がますます不透明で競合相手が霧の中でも、積極的にR&D（研究開発）を進め、着実に業績を伸ばしている企業は少なくありません。こうした企業は、例外なくその成果を上手に特許制度を活用させて成功しています。

出願は企業業績の

バロメーター

この左図はセガの過去20年間にわたる特許・実用新案の出願件数を示したものです。

出願件数の 向上のために

セガの出願件数のグラフを見ますと、出願件数はR&Dの活動力を示し、企業業績、経営状況と深くかかわっていることがわかります。

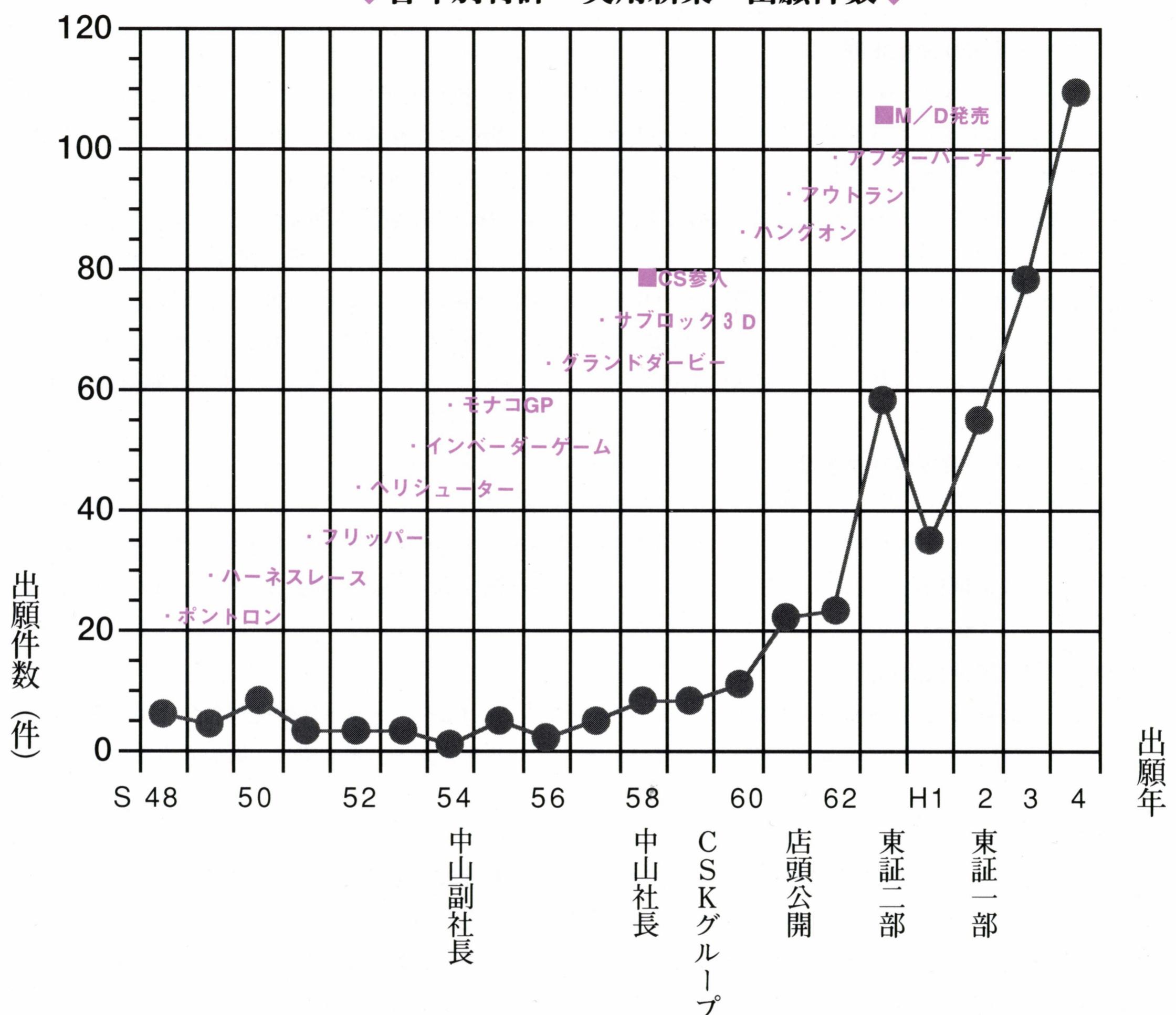
民族資本（CSK）となっています。そして二桁の出願件数になってきたのは昭和60年です。

平成4年にはついに出願件数が三桁の大台になります。この傾向は現在もさらに続いています。

これから読み取れるのは、昭和50年以前はR&Dの人員が小数の割には出願がされていました。しかし、昭和50年を越えると極端に件数が減つており、これは新商品の開発力の低下を示しています。これは企業業績の低迷を物語っています。そして昭和54年には出願が1件までになってしまいました。この年はインベーダーブームがあり、セガも潤いましたが、自社製品に恵まれず苦労している時代でした。

そこに救世主として中山副社長（現社長）がセガ入りしています。その後、中山副社長がR&Dの陣頭指揮をとり、モナコGP等を開発していますが、製品数では低迷していました。出願件数が昭和50年のレベルになるまでには、社長就任の昭和58年まで待たなければなりませんでした。この年にはコンシューマ分野に進出しています。

◆各年別特許・実用新案 出願件数◆



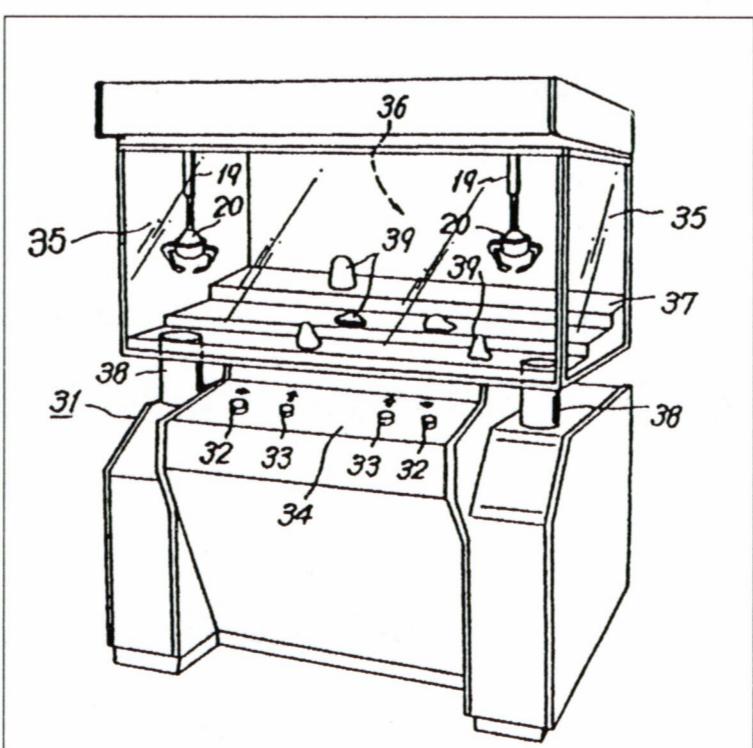
セガ社のパテント紹介

実用新案登録第1967961号
景品把み取りゲーム装置（実公3-42949号昭和60年3月29日出願）

セガ社が業界に先駆けて開発したUFOキャッチャー、従来のクレーンゲーム機の常識を打ち破り、店頭では景品の縫いぐるみ欲しさの老若男女が黒山の人だかりとなるヒット商品。

考案者：宮本智司氏（現AM4研部長）

PAT. PEND. はPATENT PENDING（特許出願中）の略です。



これから企業業績を向上させるには、出願件数を上させればいいということになります。むろん量より質と言ふ言葉もありますが、今はその段階ではありません。皆さんの創造性を引き出し、社内を活性化するためにも量を重視しています。

皆さん、特許や実用新案はR&D部員の仕事とは言わずに、皆さんの日々の仕事の中で創造性を發揮し改善を目指してください。そしていいアイデアは知的財産権部まで届けてください。

第36期下期 組織変更および人事異動

第36期下期の組織体制の強化・充実のため、平成5年10月1日付で下記の組織・人事が発令されましたので、お知らせいたします。

●コンシューマ研究開発統括本部

従来の研究開発統括本部を発展解消して、コンシューマ研究開発の強化充実を図るため、同業務関連部門を統合し、コンシューマ研究開発統括本部を新設します。統括本部長は入交副社長が務められ、重田取締役がこれを代行されます。同統括本部には、関連会社管理の一元化を図るセガ・クリエイティブ・センター、コンシューマ商品をトータルに企画するCS商品企画室、本部長を補佐するCSR&D本部室が新設され、生産統括本部よりコンシューマ製品設計本部が移管されます。従来の企画渉外部はサードパーティ企画渉外部に改称、テクニカル推進部はソフトウェア技術開発部に吸収され、企画制作部は解消して開発各部が内外作を一元的に担当します。また、CSソフト研究開発本部の第一、第二、第三コンシューマ研究開発部、ならびにRPG制作部における課制度を廃止し、プロデューサー、ディレクター制度を導入します。これにより開発ライン別構成を強化してジャンル別ノウハウを深めるとともに、開発責任の明確化を図ります。

●アミューズメント研究開発統括本部

業務用研究開発部門を一元化、開発効率の向上、管理体制の強化を図るため、アミューズメントソフト研究開発本部、アミューズメント開発設計本部、システム研究開発室の組織を従来の研究開発統括本部からアミューズメント研究開発統括本部として分離独立させます。また、アミューズメント開発設計本部の業務拡充に伴い、第七AM研究開発部を新設します。統括本部長は鈴木常務が務められます。

●ハードウェア研究開発統括本部

従来のハードウェア開発設計本部を、AMハードウェア研究開発部、CSハードウェア研究開発部で構成される統括本部に昇格します。統括本部長は佐藤常務が務められます。また、マルチメディア推進室は、新設の事業開発室に編入されます。

●生産統括本部

コンシューマ製品の生産体制の確立を図るため、AM・CSの生産技術部門を統合した生産技術部(本部扱い)を新設します。生産技術部長は立原理事補が務められます。また、海外生産の促進を目的として海外生産企画室を新設します。さらに、生産管理本部内に生産システム部を新設して、生産システムの再構築を図ります。そして、従来のアミューズメント機器製造本部を製造本部に改称、小野取締役が本部長を兼任されます。コンシューマ生産本部のハード生産部とソフト生産部をHE生産部に統合、資材本部の第三購買部を廃止し、組織の再編成を図ります。

●AM施設統括本部

東日本営業事業部、西日本営業事業部をそれぞれ事業本部へ昇格させ、従来のAM施設事業本部を解消します。また、総合レジャー開発本部長は永井常務が兼務され、従来の業務部の業務をAM施設統括本部業務部へ移管します。

●アミューズメント機器統括本部

アミューズメント施設の海外展開の更なる拡充を図るため、海外オペレーション推進室、ならびに中国室を発展解消し、海外販売事業部に海外オペレーション部を新設します。

●関連事業本部

経営企画本部を発展解消し、国内外の関連会社の管理業務を、新設の関連事業本部に移管します。また、事業計画策定の業務は社長室に、月次報告資料作成は経理本部の管理部(審査部 改称)に移管します。法務部は本部から独立し、内藤専務の管掌となります。

●社長室

社長室の業務を強化・充実し、秘書室、広報企画室、証券業務室(総務部株式課 改称)をその傘下に設置します。

●管理本部

建設関連業務の全社的な一元化を図るため、総務部から建設部を独立させ、アミューズメントテーマパーク事業部開発部施設課の業務を移管します。また、人事部と人材開発部を人事教育部に統合し、業務の一元化を図ります。

●コンシューマ研究開発統括本部

旧	新
青山 幸雄 理事 開発業務部長	理事 CSR&D本部室長
金成 實 理事補 テクニカル推進部長 (兼) テクニカル推進課長	CSR&D本部室 理事補
青木 直喜 コンシューマソフト研究開発本部長付 参事 (兼) 企画制作部長 企画制作課長	CSR&D本部室 参事 (兼) CS商品企画室 CSソフト企画 部長代行
佐藤 幸夫 第一コンシューマ研究開発部 副部長 (兼) デザイン開発一課長	デザイン・サウンド企画推進グループ アートプロデューサー (副参事)
石井 洋児 第一コンシューマ研究開発部長	第一コンシューマ研究開発部長 (兼) プロデューサー
片木 秀一 第一コンシューマ研究開発部 副部長	第一コンシューマ研究開発部 ソフトチーフ (副参事)
麻生 宏 コンシューマソフト研究開発本部長付 副参事 (兼) 第二コンシューマ研究開発部長代行 ソフト開発課長	第二コンシューマ研究開発部長代行 (副参事) (兼) プロデューサー
押谷 真 第三コンシューマ研究開発部長代理	第三コンシューマ研究開発部長代理 (兼) プロデューサー
山田 辰夫 RPG制作部長代行 (副参事)	RPG制作部長代行 (副参事) (兼) プロデューサー ディレクター
島崎 仁 開発業務部 副部長 (兼) 海外業務課長	開発業務部長代行 (副参事) (兼) 海外業務課長
〈コンシューマ製品設計本部〉	
三浦 克彦 生産統括本部長付 参事	コンシューマ製品設計本部長代行 (参事) (兼) CS商品企画室 CSプロダクト企画 部長
松井 秀信 商品企画部 副参事	機構設計部長代行 (副参事) (兼) 技術管理課長
水永 雅敏 製品設計部 副部長 (兼) 安全設計課長	第一設計部長代行 (副参事)
楮 修 商品企画部 副参事 (兼) 開発課長	第二設計部長代行 (副参事) (兼) 商品企画課長
〈CS商品企画室〉	
石原 伸彦 コンシューマ統括本部 企画渉外部長	サードパーティ企画渉外部長 (兼) 国内マーケティング課長

●アミューズメント研究開発統括本部

〈アミューズメントソフト研究開発本部〉	
鈴木 裕 理事補 第二AM研究開発部長	理事 第二AM研究開発部長
小口 久雄 第三AM研究開発部長	理事補 第三AM研究開発部長 (兼) 業務管理課長
藤乗 勝己 第三AM研究開発部 副参事 (兼) ソフト開発課長	第三AM研究開発部長 副参事 (兼) システム開発課長

第36期下期 組織変更および人事異動

新		
宮本 智司	第四AM研究開発部長	第四AM研究開発部長 (兼) メカトロ開発課長
君島 義雄	第四AM研究開発部 副部長 (兼) メカトロ開発一課長	第六AM研究開発部 副部長 (兼) メカトロ開発課長
吉田 賢吉	第六AM研究開発部 副部長 (兼) ゲーミング開発一課長	第七AM研究開発部長代行 (副参事) (兼) 企画開発課長
〈管理部〉		
黒岩 朋夫	アミューズメント開発設計本部付 参事補	管理部長代理
加藤 昭	管理部長代行 (副参事)	管理部 副部長
●ハードウェア研究開発統括本部		
矢木 博	ハードウェア研究開発部 技術部長 (参事)	AMハードウェア研究開発部長
梶 敏之	ハードウェア研究開発部 参事補 (兼) システム開発二課長	AMハードウェア研究開発部 参事補 (兼) システム開発二課長
松原 拓	ハードウェア研究開発部 副部長 (兼) システム開発一課長	CSハードウェア研究開発部 副部長 (兼) システム開発一課長
濱田 和彦	ハードウェア研究開発部 副部長 (兼) システム開発三課長	CSハードウェア研究開発部 副部長 (兼) システム開発三課長
●生産統括本部		
遊佐 勉	理事 アミューズメント機器製造本部長 (兼) 製造部長	生産統括本部長付 理事 (兼) AMサービス本部長
田宮 誠	生産統括本部付 参事	参事 海外生産企画室長
〈生産技術部〉		
立原 宏	理事補 生産技術部長	理事補 生産技術部長 (兼) CS生産技術部長
〈生産管理本部〉		
市原 正征	生産管理本部 副本部長代行 (参事)	生産管理本部長代行 (参事) (兼) 生産システム部長
長谷川元彦	管理部 副参事	生産システム部 AMシステムPT 副参事
村上 貞雄	資材本部 第三購買部長代行 (副参事)	生産システム部 AMシステムPT 副参事
下垣 熊	管理部 副参事	生産システム部 CSシステムPT 副参事
〈コンシューマ生産本部〉		
横山 邦雄	ハード生産部長	TOY生産部長
渡辺 登	ソフト生産部長代行 (副参事) (兼) ソフト生産課長	HE生産部長代行 (副参事) (兼) ソフト生産課長
〈AMサービス本部〉		
菊池 貢一	AMサービスセンター 部長代理	AMサービスセンター 部長代理 (兼) 技術課長
〈製造本部〉		
早川 敏幸	アミューズメント機器製造本部 AM品質管理部長代理 (兼) 技術管理課長	AM品質管理部長代理 (兼) 品質管理課長

● AM施設統括本部

〈西日本営業事業本部〉	旧	新
伊月 勉	総合レジャー開発本部 業務部長代理 (兼) 業務課長	西日本営業事業本部長付 副参事
〈総合レジャー開発本部〉		
片桐 達浩	店舗開発部 副部長 (兼) 開発一課長	店舗開発部長代行 (副参事) (兼) 開発一課長
櫻内 延近	総合企画部 副参事	店舗開発部 副参事

● アミューズメント機器統括本部

村瀬 貞昭	国内販売部長	アミューズメント機器統括本部付 参事
〈国内販売事業部〉		
宇賀田俊久	研究開発統括本部 理事 企画室長	理事 AM関連機器販売部長
出浜 誠	国内販売部 副部長	国内販売部長代行 (副参事)
〈海外販売事業部〉		
琴山 素行	中国室長 (兼) 海外オペレーション推進室長	海外オペレーション部長

● コンシューマ統括本部

峰岸不二男	国内コンシューマ事業本部 理事 (管理部管掌)	理事 管理部長
小林謙太郎	H・E事業部 販売部長代理 (兼) 販売二課長	H・E事業部 販売部長代理 (兼) 販売一課長

● 経理本部

辻 勇	審査部長	管理部長
山重 佳治	経理部長代理	経理部長代理 (兼) 主計課長

● 関連事業本部

岩間 清	コンシューマ統括本部 国内コンシューマ事業本部 管理部長代理	関連会社管理部長代理
------	--------------------------------------	------------

● 知的財産権部

堀本 良一	副部長 (兼) 第一課長 第二課長	副部長 (兼) 第二課長
-------	-------------------------	-----------------

● 経営戦略室

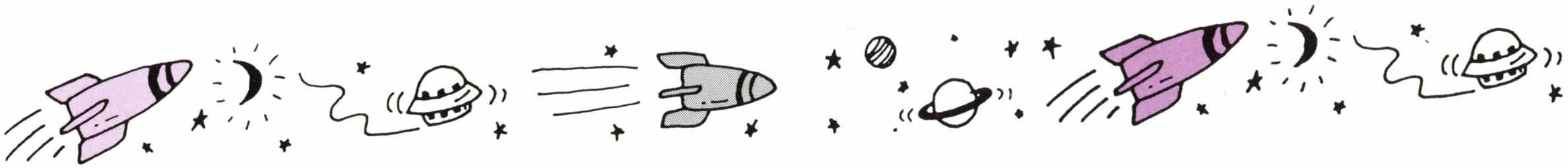
三浦 慎一	国内コンシューマ事業本部 TOY・映像事業部 TOY海外販売部長	参事
-------	--	----

● 社長室

国広 清隆	経営企画本部 経営企画部長代理	参事補
山内 泉	管理本部 総務部 副部長 (兼) 株式課長	証券業務室 副参事

● 管理本部

志水参禱雄	人材開発部長	管理本部付 参事
中山 純二	総務部 参事補 (兼) 建設企画課長	建設部長代理



WHAT'S ATP?

VOL 2

★ゲームをする場の登場
日本に初めて「ポン」
(1972年)という
ゲームがアメリカから上
陸し、以降、「ブレイク
アウト」(72年 通称ブ
ロック崩し)が登場する
と、テーブル型で場所を
とらない筐体のこのゲー
ムは、喫茶店などに置か
れ始め、「インベーダー
ゲーム」(78年)の登場
によって喫茶店のテーブ

ルは征服され、間もなく
喫茶店ではなくゲームを
する場ができる。そして
ゲームをする場(ゲーム
センター)は、娯楽施設
として認知され始める
である。

★障害による改革と成長
ゲームセンターが娯楽
の場として急速に認知さ
れると、同時にさまざま
な障害も生まれた。一部
の店のイメージが業界全

体に4Kのイメージ(き
たない・くさい・くら
い・こわい)を人々に与
え、また、当時のゆす
り、たかり事件の報道は
「ゲームをする金欲しさ
に……」という形容がつ
きものとなっていた。

として次の2つの事項
により、一時的に打撃を
受けことになる。1つ
は風俗営業法の改正(85
年)により、営業時間・
出店場所・入場者の時間
帯による制限が課せられ
た。もう1つは、家庭用
ゲームが発売され大ヒッ
トを飛ばすと、施設離れ
が起こった。(これは結果
的にはゲームをする場を
家庭内に拡大し、ゲーム
をする時間を著しく長く
することになった)

しかし、この一時的な
打撃こそが現在までの展
開のターニングポイント
となる。

★アミューズメント

第2回目の今回は、AM業界におけるセガの施設の変遷を、簡単に述べてみたいと(とくにインベーダーブームの時代を体験していない人達にわかりやすいように)思います。

Prolouge II

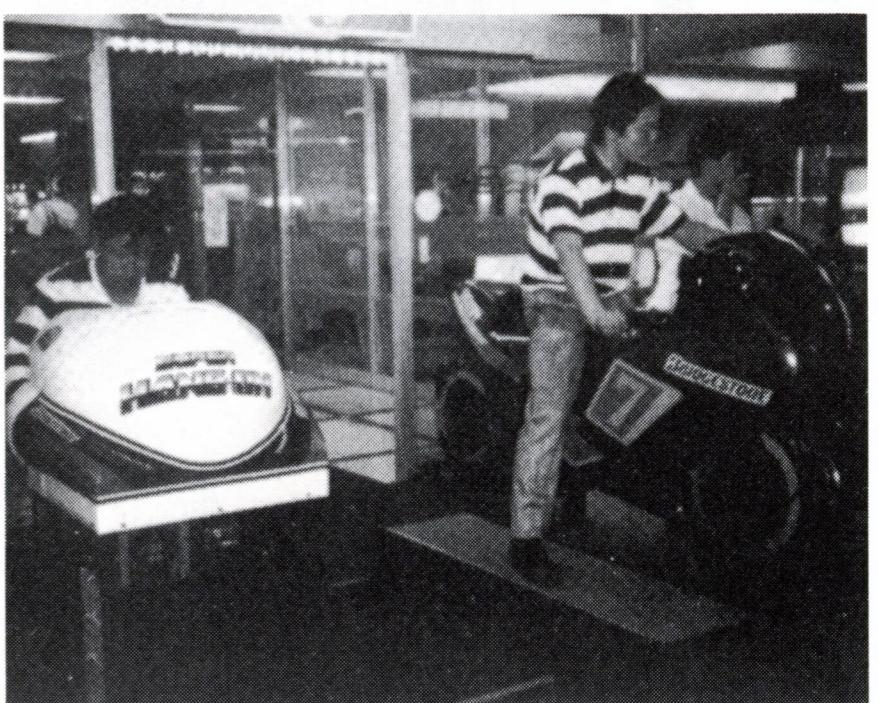
出店場所・入場者の時間
帯による制限が課せられ
た。もう1つは、家庭用
ゲームが発売され大ヒッ
トを飛ばすと、施設離れ
が起こった。(これは結果
的にはゲームをする場を
家庭内に拡大し、ゲーム
をする時間を著しく長く
することになった)





もはやKイメージなど、
みじんも感じられない施設
(池袋GIGOより)

体感ゲーム登場時には、客層問わず
たくさんの人集まりが施設を埋めた。
(ハイテクランドセガ渋谷より)



【業務用ゲーム機の変遷 S27年～59年まで】

昭和27年	ジュークボックス（米国ROCKOLA社製）を日本で初めて販売
昭和35年6月	日本初の本格的ゲームコーナー「江東楽天地ゲーム場」「日比谷ガンコーナー」をオープン
7月	国産ジュークボックス第1号「セガー1000」発売
昭和40年	初の国産ゲーム機「ペリスコープ」（潜水艦ゲーム）発売
昭和43年11月	新型クレーンゲーム機「セガ・スーパースキル・ディガ」発売
12月	「ペリスコープ」、1AAP（国際遊技娛樂協会）のアミューズメント賞受賞
昭和44年5月	室内ゲーム機販売に銀行提携ローン「セガ・住友ローン」導入
8月	本格的レーシングゲーム機「セガ・グランプリ」発売、大ヒット
昭和46年8月	国産フリッパーの1号機「セガ・ウィナー」発売
昭和47年5月	映写装置でアニメを写し出す「セガ・キラーシャーク」発売。このフィルムは、映画「ジョーズ」に使用された
昭和48年3月	空気でバックを浮かしてラリーする新しいスポーツゲーム機「セガ・スピードホッケー」発売
9月	日本で初めてコンピューター用デジタルICを使用したビデオゲーム機「セガ・ポントロン」発売、大人気を博す
昭和49年9月	多人数で遊べる画期的な大型メダルゲーム機「セガ・ハーネス・レース」発売。この後の大型ゲーム機分野における業界No.1の地位を獲得
昭和51年3月	業界初のマイクロプロセッサ(CPU)内蔵のフリッパー「セガ・ロデオ」発売
昭和52年	「ブレーク・オープン」「ジグザグ・ブロック」「レインボー・ブロック」など、ブロック物を相次いで発売、大ヒット
昭和53年3月	モデルガン使用によりプラスチック弾を発射するガンゲーム機「セガ・アマゾニア」発売
昭和54年	「スペースアタック」「スペースファイター」「戦艦ヤマト」など、インベーダー型ゲームを相次いで発売、大ヒット
3月	メイズ（迷路）物の先駆となった画期的カーチェイスゲーム機「ヘッド・オン」発売
10月	業界初のコックピット（操縦席）タイプのレーシング機「モナコ・グランプリ」発売、大ヒット
昭和55年	3種類のショベルを使用した5人用景品払出しゲーム機「セガ・ニュースキル・ディガ」発売
昭和57年4月	2種類の硬貨またはメダルの払出し可能な両替機「DP-11」発売
昭和58年4月	業界初のレーザービデオディスクゲーム機「アストロン・ベルト」発売
6月	マザーボードシステム（ロム交換方式）ビデオゲーム機「スタージャッカー」発売
昭和59年12月	9人用大型メダルビデオゲーム機「スーパーダービー」発売、大人気を博す
6月	オートバイのシミュレーションを用いた画期的レーシングゲーム機「ハング・オン」発売、大ヒットとなる
11月、	操縦席が前後左右に振動するローリングタイプのシューティングビデオゲーム機「スペース・ハリアー」発売、大ヒット
平成6年	テーマパーク用 大型アトラクション登場

に基づく店創りをし、規
模や立地を変化させたこ
とが週休2日制導入に伴
う余暇重視傾向の流れに
フィットし、ゲームだけ
でなくアミューズメント
の空間として、女性客や

カップル、ファミリーに
も受け、商業施設集客装
置のコアとして確立した
のである。

★新たなジャンル

「テーマパーク」の誕生へ
次号からいよいよその
情報をお知らせ致しま
す。おたのしみに。

(ATP事業部)



Interview



取締役事業部長

■ 鎌田 繁雄

H・E事業部

皆さん、こんにちは！国内・コンシューマー向けのTVゲーム事業を担当する、HE事業部の現状をご紹介したいと思います。

思えば業務用アミューズメントマシンのメーカーであつたセガ、家庭用のTVゲーム機「SG-1000」を発売して早10年。コンシューマ事業としての「歴史」も着実に積み重ねてきました。その間、主軸機種もSG1000 II、セガマークIII、マスター・システム、そして現在のメガドライブへとグレードアップ。さらにメガCD、ゲームギアも並行して展開中で、年間の発売総タイトル数は80を越え、国内コンシューマゲームのソフト会社としては文句なしのNo.1（！？）なのです。

さて、それでは次にHE事業部の組織をご紹介いたします。まず、国内コンシューマ事業本部（HE・TOY）を総括しておられるのが、玩具業界伝説の人、森連事業本部長。現在30代前半の方、マジンガーZなどの「超合金」ロボットを知らないとは言わせません。

次に、HEと言えばこの人あり。ニ

ヒルな笑いに秘めた鋭い眼光、鎌田取締役は多忙な業務の隙をぬつてスポーツジムに通う文武両道派です。このお二方に率いられるHE事業部は、販売部・営業推進部・マーケティング部・お客様相談室・管理部の5部門で構成されています。

販売部はその名のとおり、各地の取

引先（問屋さんですね）に商品を販売する部。札幌・名古屋・広島の各営業所にも販売課があり、日夜他社とのシェア争いにしのぎを削っています。営業推進部はプロモーショングループと販売店サポートの一いつの顔を持ち、販売店向けの各種ツール制作サービスの提供から、靴を擦り減らしての店舗巡回までを担当。もちろん各支店営業所にもメンバーが駐在しています。

マーケティング部は、商品・パブリシティ・イベントの三担当制。各チーム4～7名で、企画立案～実施までを推行します。

最後にHEの花、管理部とお客様相談室、いすれ劣らぬ美人揃いと社内でも評判です。（！？）

管理部はHEの財布を握る大蔵省、お客様相談室はお客様と直接対話する外務省、内助の功と言うよりは、ある意味でHEの最前線を担っているのです。

ここまでで部門の紹介は終わり、最後にちょっと息抜きで、各部の有名人を紹介しましょう。

「顔が良かつたら歌手になつてた」と妙な自慢（？）のH部長。アウティングに雪駄をはいてくるK「バンカラ」部長。特技がシャツ丸だしのM課長。飲んだ後5時間歩いて家まで帰ったK課長。ラジオとイベントで全国区のファンを持つF君。外見とは裏腹の生糰のギャンブラーC係長。マイクを

—HE事業部の現状についてお聞かせください。

鎌田取締役 セガには業務用の世界とコンシューマーの世界があります。トレン

—来期に向けてはいかがでしょうか。

鎌田取締役 TVゲーム機というのトレンディー商品です。トレン

業務用の世界は歴史もあり、そしてチャンピオンの座を守っていく。

しかしコンシユーマの方は歴史も浅く、チャンピオンを目指して挑戦するという立場であり、チャレンジ精神と絶対に諦めない、そしていつかはチャンピオンにと思っている人が集まっているのが、HE事業部です。勝つために人材の補強も急ピッチで進んでいます。

様々な分野で活躍した人が入社しており、皆自分の持っていない知識を持っている人から吸収しようと上心に燃えています。

—年末商戦に向けての抱負をお聞かせください。

鎌田取締役 もう少しでクリスマス・お正月商戦を迎えるわけですが、上半期を終えTVゲーム市場は競争相手であるメーカーの事業計画大幅下方修正にあるように、今年の春よりTVゲーム市場は低迷しております。流通業者の予想も今年のクリスマス商戦はかなり厳しいと予想している中、HE事業部は逆に下半期20%アップの事業計画を会社に提出いたしました。

市場低迷の中にチャンスあり！TVゲーム業界の流通慣習に風穴をあけ、大きくセガシアの獲得を目指しております。

デイ一商品は新製品の投入により一夜で逆転が可能です。

その期待される商品「次世代TVゲーム機」が来期に発売されます。ゲーム機はソフトが勝負です。敵が現われるまでに、いかに良いソフトを続けて発売できるかにかかるります。

また、そのソフトを売るための流通とマーケティングが大事です。すでにプロジェクトを組み色々とチャンピオンを目指すプランが出来上がっております。セガの中で大きな柱となるよう頑張っております。

—社内（社員）に向けて何か。

鎌田取締役 我々が一番悲しいのが、社員の方や、社員の家族の方からメガ・ドライブより競合商品の方が面白いということを耳にするときです。そのようなことが、次世代機では絶対ないようR&Dも頑張っています。戦略企画室・HEマーケのスタッフ達は毎日夜遅くまで、そして営業部員達は休日も返上してイベント、店舗応援にと頑張っております。

コンシユーマビジネスの成功は、社員の皆さまのご支援なくしては成りません。

どうか皆さまの暖かいご支援をお願いいたします。

離すと黙り込むO君。ド派手な私服が目に眩しいM係長……などなど、他にも個性的な人達ばかり。共通しているのは、やはり「明るさ」だと思います。す。

以上、駆け足での紹介となりました
が、年末年始の最大の商戦を迎えるにあたり、本年こそBP必達をとHE事業部一同、燃えております。よろしくご声援のほど、お願い申し上げます。



H·E事業部の皆さん

TOPIC NEWS

TOPIC NEWS
NOVEMBER
11



'94年度学卒者 内定式

さる10月1日、来春
大学を卒業する当社の
内定者310名を東京
(羽田東急イン)、大
阪(関西支店)、福岡
(博多全日空ホテル)
の3地区に招き、内定
式ならびに懇親会を開
催いたしました。

東京会場において

は、内定式終了後の懇
親会で、メガCD2・
メガドライブ2争奪ク

くも頭を抱えてしまうような難問奇
問を次々と答えていく内定者も多
く、緊張感のあつた式とはがらり

イズ大会が行われました。社員で
も頭を抱えてしまうような難問奇
問を次々と答えていく内定者も多
く、緊張感のあつた式とはがらり

と変わり、とても和やかな雰囲気
で行われました。

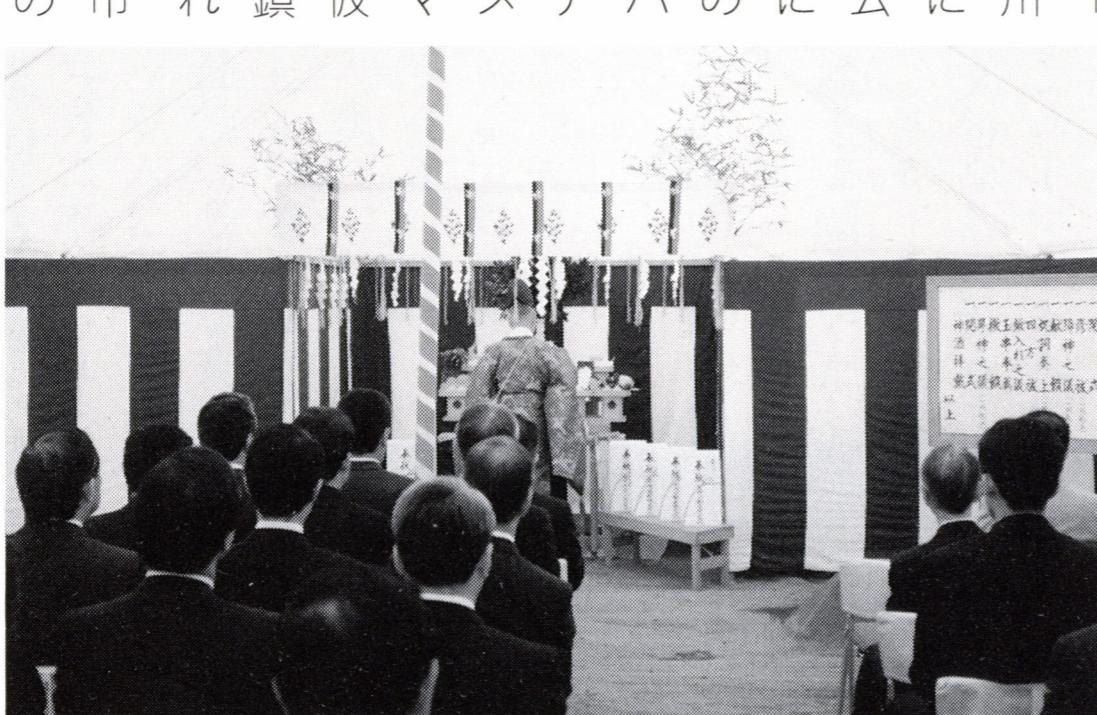
今年は、3月頃から資料請求が
殺到し、採用予定者数の100倍
という競争率を記録しました。ま
た、例年1回だった面接を2~3
回に増やし、小数精銳体制を目指
したものとなりました。

4月には、この難関を突破した
優秀な人たちが入社すると同時
に、新本社も機能を開始いたしま
す。将来のセガに大いに期待が持
たれます。



新山下町のATP予定地 地鎮祭

10月1日、神奈川県横浜市にある山下公園隣接地に建設予定の新山下町ハイテクアミューズメントテーマパーク(仮称)の地鎮祭が行われました。当日は、横浜市の都市計画局の幹部の方々をはじめ、宇徳運輸の代表者、地域代表者の方々、また、



当社からは藤本副社長、永井常務をはじめとする関係者の出席のもと、来年7月のオープンに向けて当施設が無事に施工されるよう祈念しました。

すでに、新聞紙上でも紹介されているように、ハイテクテーマパーク構想の具体化

して、当社の今後の大規模なビジネスの柱のひとつになることでしょう。



TOPIC NEWS



第11期 事業計画発表会



CRI 第11期事業計画発表会

9月20日、CSK
(CRI総合研究所)
事業計画発表会がセガ

本社3F大会議室で行
われました。中山社長
がCSKより経営を引
き継がれて、ちょうど
1年を経過した事業計
画発表会となりまし
た。

前期(第10期)の実
績は、「新生CRIへ
意識改革」のスローガ
ンのもと損失は圧縮できたもの
の、売上5億3000万円、利益
は3億1400万円の赤字となる
残念な結果となりました。席上、
中山社長からはかなり厳しい叱責
激励があり、さらなる社員の意識
改革を求められる一幕もありまし
た。第11期スローガン「執念持つ
て計画必達」どおり次期への心構

前回(第10期)の実
績は、「新生CRIへ
意識改革」のスローガ
ンのもと損失は圧縮できたもの
の、売上5億3000万円、利益
は3億1400万円の赤字となる
残念な結果となりました。席上、
中山社長からはかなり厳しい叱責
激励があり、さらなる社員の意識
改革を求められる一幕もありまし
た。第11期スローガン「執念持つ
て計画必達」どおり次期への心構

えを再度引き締めることをCRI
社員一同確認しあいました。

第11期の基本方針として「知恵
を絞つて納品厳守」「32bit全
力投球」「マルチメディアの市場
開拓」の3点が決定され、売り上
げ前年比50%アップを目指して、
黒字転換に再チャレンジを誓い合
う場となりました。

また、入交副社長が講演され、
「身軽で機動力のある会社にチャ
ンスがある」との激励の講話があ
り、CRI社員の奮起を促されま
した。



第11期 事業計画発表会



フジテレビ・セガ共同開発プロジェクト
F1 CD-ROMソフト記者発表

フジテレビジョンと
セガが初の共同開発プロ
ジェクトとして進め
ているCD-ROMソ
フト『FORMULA
ONE WORLD
CHAMPIONSHIP』
が、10月13日 新高輪プリンスホ
テルで行われました。モータース
ポーツの最高峰F-1グランプリ
を7年に渡り放送し続け、放映権
とコンピュータゲームの許諾権を
持つフジテレビが、その豊富な映
像素材と各種データを提供しての
共同開発となります。

当日、会場には140名近くの
報道関係者が詰め掛け、急遽座席
を追加するほどの盛況となり、
F-1とフジテレビ・当社への感
心の高さが伺えました。フジテレ
ビ側の出席は、富田常務取締役、
小寺スポーツ局長、セガ側は、木
下専務、鎌田取締役、重田取締役
が登壇し、それぞれ挨拶され、記
者の質問を受けられていきました。

このCD-ROMソフトは、94
年4月に日本発売、その後順次、
米欧を中心としたワールドワイド
での発売も予定され、CD-ROM
ソフトとして初のミリオン・セ
ラーが期待できるソフトとなっ
ています。

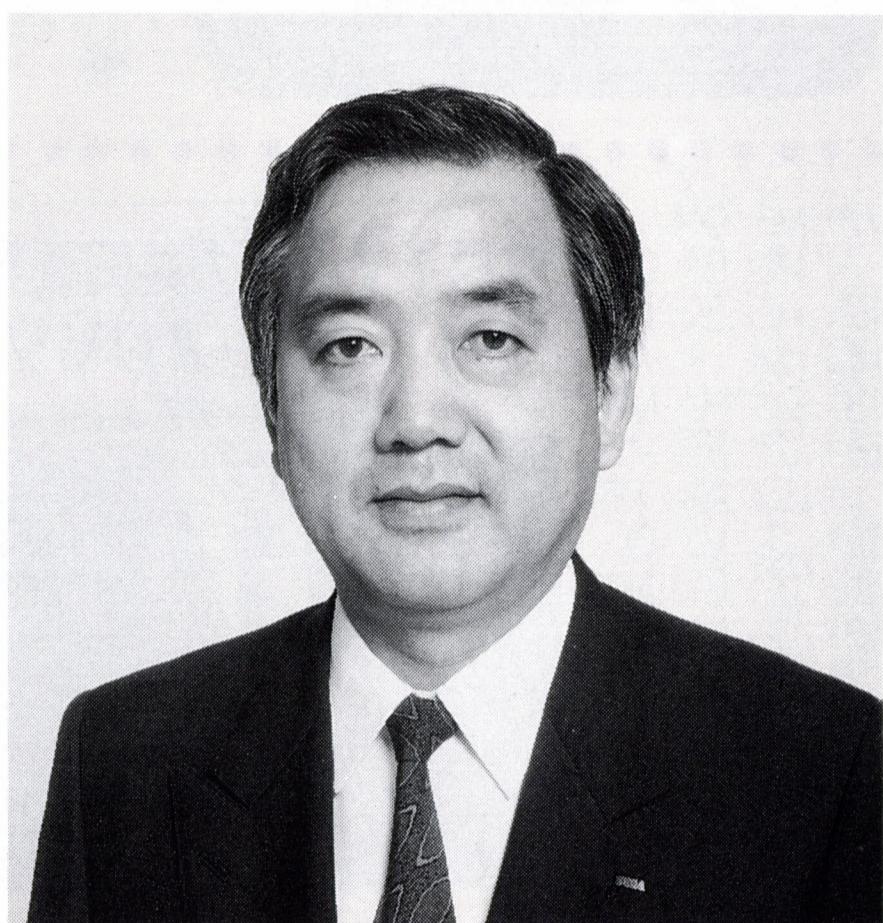


理事就任挨拶

10月1日付で皆様の一員に加えさせていただきました。なにとぞよろしくお願ひ申し上げます。

私は、昭和45年に三菱銀行に入社し、当初は池袋、京都の支店で大企業への貸付を担当、その後、本社で主に三菱グループ各社の貸付や国内外のプロジェクト推進のお手伝い、官公庁とのパイプ拡大等、さまざまな銀行業務に合計17年間携わって参りましたが、昭和62年にはご縁がありまして伊勢丹に移りました。

伊勢丹では、経営企画部に籍を置き、中長期経営計画の策定、グループ戦略の



アミューズメント機器統括本部

理事 中西 信夫

ネスの種もたくさんあり、まさしく無限の可能性があるとの確信を持てるようになりました。

私にとりましては、当社の事業は全く未知の分野ですが、早期に会社の一員として次なる発展に寄与できる存在になれますよう、全力でチャレンジして参りました。

力でチャレンジして参りました

る気持ちを抑えられない

いうのが現在の心境です。

これまでも当社を外部から見ている観衆の一人として、厳しい景況の中でも飛

躍的に業績を伸ばしている

超優良企業との認識は持つ

ております。それが入社3ヵ月間暫時リフレッシュ

と充電をして参りました。

この度、これもまたご縁

だと思いますが、計らずも当

社に入社させていただくこ

とにになり、私自信もぜひ働

いてみたい会社の一つであつたこともあつて、高ぶ

来大きく育つであろうビジ

ー

当面はご迷惑をかけること

とも多々あると思います

ております。それが入社

以来短い期間ですが、社長

をはじめ各役員、社員の皆

援を賜りますようお願い申

し上げます。

が、なにとぞご指導、ご支

援を賜りますようお願い申

し上げます。

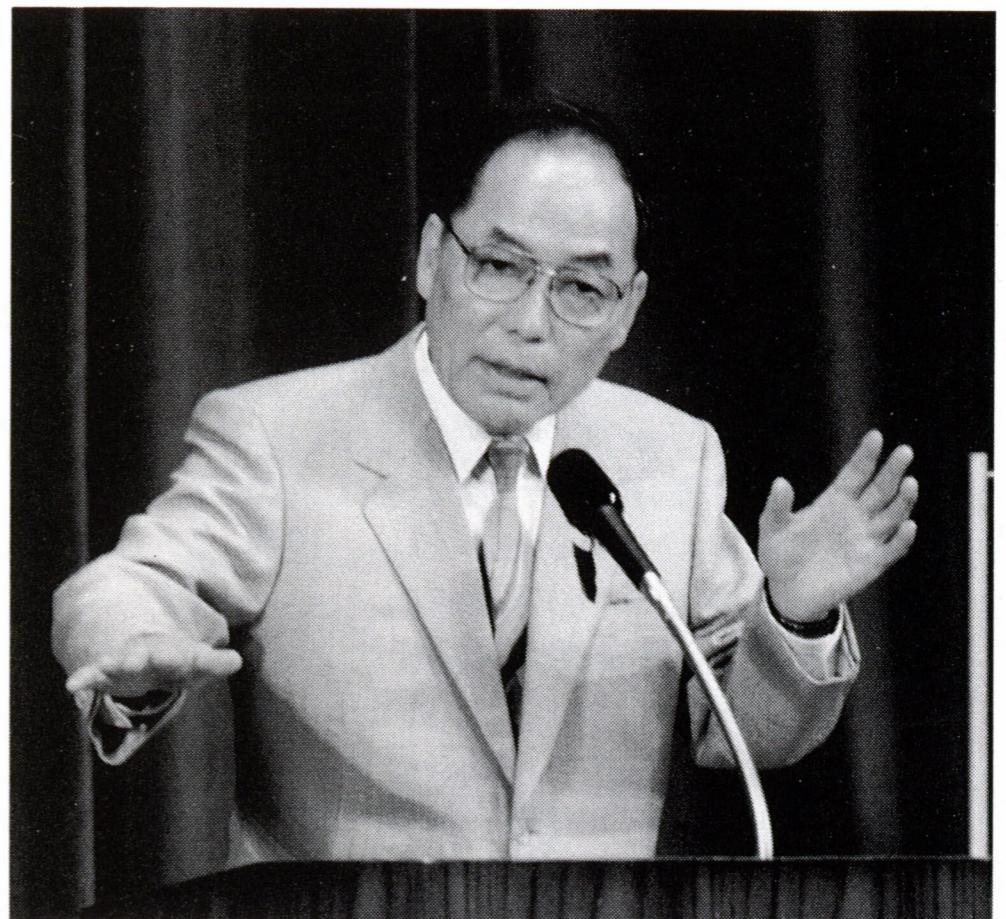
りますダイナミズム、エネ

ルギーを一瞬一瞬感じ取る

ことができます。また、将

CSK グループ通信

第26期 事業計画発表会



26期へ向けて力強く決意を語る大川会長



9月18日（土）CSK第26期全社事業計画発表会が、CSK情報教育センターにて行われました。



▲25期事業計画達成部門表彰



▲全社功労社員表彰



CSKグループスローガン..専門特化で、マーケットの創造
CSK 第26期スローガン..利益とは会社継続のための費用なり
第26期基本方針 ..一、生産性向上へ総力結集
一、スリム化徹底、小数精銳

楽器販売低迷で多角化 12月

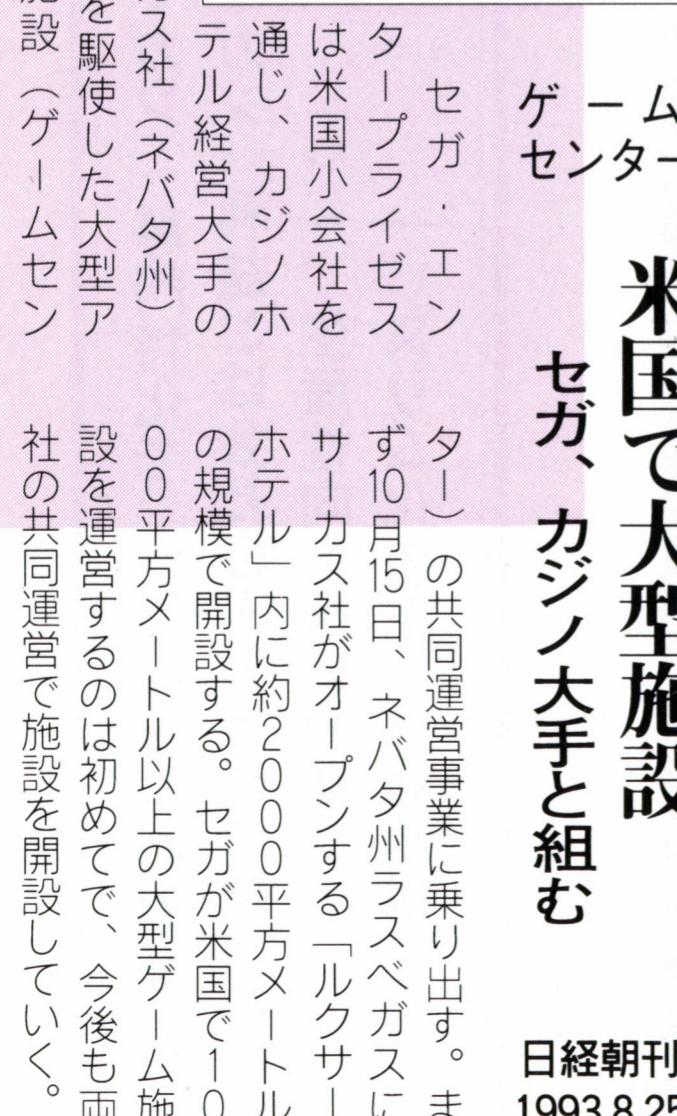
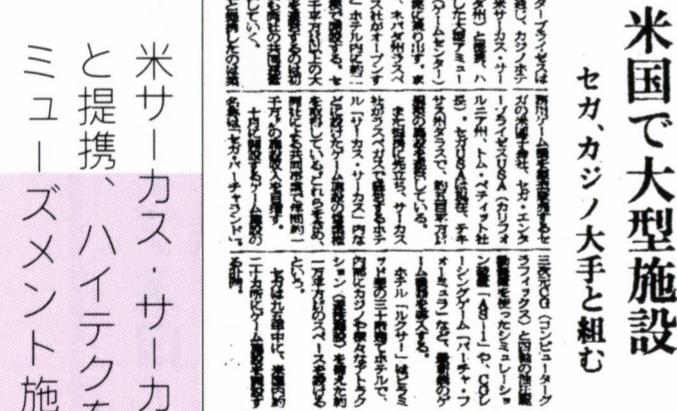
付加して売り出す。

リズム遊び、楽器当て、音符さがし、幼児用カラオケなどのソフト開発も独自に行い、来年春までに十種類の絵本ソフトをそろえる予定。電子ピアノやエレクトーンと接続し、鍵盤（けんばん）からコンピュータに入力したり、その逆もできるようにする計画もある。

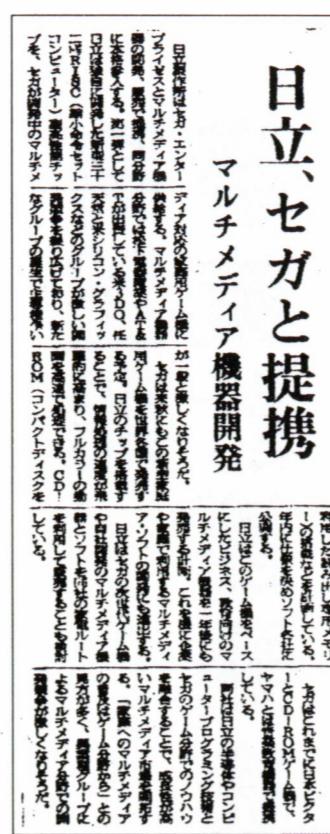
ヤマハは、楽器の売り上げが頭打ちとなつたのに伴い、ゲーム機向けの半導体、スポーツ用品、住宅設備などに事業を多角化しているが、市場の成長が著しいマルチメディア分野に狙いをつけた。



Media



ターミナルの共同運営事業に乗り出す。また、米サーカス・サーカス社（ネバダ州）と提携、ハイテクを駆使した大型アミューズメント施設（ゲームセンター）の規模で開設する。セガが米国で100平方メートル以上の大型ゲーム施設を運営するのは初めてで、今後も両社の共同運営で施設を開設していく。



日立、セガと提携 マルチメディア機器開発

日立、セガと提携 マルチメディア機器開発

日立製作所はセガ・エンタープライゼスとマルチメディア機器の開発、販売で提携、同分野に本格参入する。第一弾として日立は独自に開発した新型32ビットRISC（縮小命令セットコンピュータ）型高性能チップを、セガが開発中のマルチメディア対応の家庭用ゲーム機に供給する。マルチメディア機器分野では松下電気産業やAT&Tが出資している米3DO。任天堂と米シリコン・グラフィックスなどのグループが激しい開発競争を繰り広げており、新たなグループの誕生で主導権争いが一段と激しくなりそうだ。

セガは来秋にもこの新型家庭用ゲーム機を世界各国で発売する予定。日立のチップを搭載することで、情報処理の速度が飛躍的に高まり、フルカラーの動画を高速で処理できる。CD-ROM（コンパクトディスク）を利用して読み出し専用メモ

リード）の搭載などを計画している。年内に仕様を決めソフト各社に公開する。日立はこのゲーム機器をベースにしたビジネス、教育向けのマルチメディア機器を一年後に利用するマルチメディア・ソフトの開発にも進出する。

日立はセガの次世代ゲーム機や自社開発のマルチメディア機器とソフトを同社の家庭用ルートを利用して販売することも検討している。

セガはこれまでに日本ビクターとCD-ROMゲーム機で、ヤマハとは音楽教育機器で提携している。

両社は日立の半導体やコンピュータプロセッサー技術とセガのゲーム分野でのノウハウを融合することで、成長性が高いマルチメディア市場を開拓する。「家庭へのマルチメディアの普及はゲーム分野から」との見方が多く、異業種グループによるマルチメディア分野での開発競争が激しくなりそうだ。

セガ 来月から家庭用TVゲーム 初年度10万台目指す シンガポール企業と提携 まず3カ国対象に

【東南アジア支局】セガ・エンタープライゼス（社長中山隼雄氏）はシンガポールの有力企業、WYWYグループ（会長ワイ・ワイ・ウォング氏）と提携し、10月から東南アジアで家庭用テレビゲーム機器の販売に乗り出す。当面シンガポール、マレーシア、ブルネイの3カ国を対象に、初年度10万台の販売を目指す。同社は米国に次ぐ海外拠点としてシンガポールを重要視しており、今回の販売を機に東南アジアの市場情報を吸い上げる狙いもある。

セガは、すでにWYWYグループと家庭用テレビゲーム機器および同ソフトの総代理店契約を締結。10月から「メガドライブ」、「メガCD」「ゲームギア」および対象ソフトを輸出する。契約期間は自動延長分を含め3年で、初年度10万台の販売を見込んでいる。

今回、WYWYグループのネットを通じ、3カ国の百貨店、専門店など一般チャネル（販路）で販売するが、WYWYグ

ループ企業で情報機器などを販売する直営店を展開するワイワイライフスタイルショップにも販売を依頼する。同ショップはシンガポールに30店、マレーシアに20店を有することから、セガでは消費者直結のチャンネルを確保することになり、同地域の市場情報を吸い上げることも可能とみている。

同社は、すでにシンガポールで業務用ゲーム機器の販売およびアミューズメント（AM）施設の展開に乗り出したほか、10月中にゲーム機器の部品など資材調達を目的とする物流センターを設置する予定など、シンガポールを欧米に次ぐ海外重要拠点に位置づけている。販売が軌道に乗れば、ベトナム、タイ、インドなどの周辺地域への拡大に弾みがつくものとみている。



郵政省肝いりの業界団体であるCATV協議会（木暮剛平会長）は第1回の技術委員会を開いて新たにゲームソフト部会を設置、セガ・エンタープライズを主査企業に決めたが、これで同社による国内でのCATV（有線テレビ）利用のゲームソフト配信事業が実現に向けて前進した。

CATV協議会が今回新設したゲームソフト部会は、CATVによるゲームソフトの伝送方式などについて、1年後をめどにガイドラインを作成するのが目的。部会はセガのほか東急ケーブルテレビジョン、東京ケーブルネットワーク、関電工、NECケーブルメディアで構成し、ゲームソフトの配信について必要な技術の調査研究を進める。ゲームソフト配信はCATVをベースにしたマルチメディアの普及への力ぎを握る分野と目されている。

セガはすでに米国の大CATV会社のターム・ワーナー（TW）、テレ・コミュニケーションズ（TCI）と、米国で来春の

ヤマハ、マルチメディア参入 幼児向けコンピュータ発売

ヤマハは6日、コンピュータと家電を融合するマルチメディアの事業に参入する、と発表した。その第一弾としてゲーム機メーカー大手のセガ・エンタープライズと提携し、12月には、幼児向けのコンピュータを発売する。音楽分野での技術力を生かし、マルチメディアの機器、ソフト開発を楽器に次ぐ新たな事業の柱にする考えだ。

ヤマハがマルチメディア事業の布石とするのは、3~6歳向けに「コペラ」と名付けた16ビットコンピュータ（35,000円）。家庭にあるテレビに接続し、絵本形式の専用ソフト（別売り、8,500円）を差し込んだ後、付属のタッチペンで絵本の各所を触るとテレビ画面で絵本が様々な動き出す仕組みだ。同様のコンピュータは、すでにセガが「ピコ」という名前で発売しており、ヤマハもセガに基本部分の生産は委託する予定だが、FM音源となるIC（集積回路）や声を入力するマイクなどは独自に開発、「ピコ」に

ゲーム配信実現へ布石 セガ主査「お墨付き」に奮起 CATV協議会 ゲームソフト部会を設置

日経産業
1993.9.20

ゲーム配信実現へ布石
セガ主査「お墨付き」に奮起
CATV協議会 ゲームソフト部会を設置

ゲーム配信事業実現に向けて準備を進めており、国内でもゲーム配信の事業化に意欲的。郵政省もCATV普及のために、ゲーム配信の事業化に「理解」を示している。業界団体の「調査研究ゲーマ」として正面きつて取り上げられ、郵政省からも「お墨付き」を得た格好になつたため、国内での事業化に向けて青信号が出たと言える。ただ、CATV協議会の会員会社の中には「米国で事業が動きだした実績を見えてから」と慎重論もある。セガは協議会技術委員会の53会員のなかで唯一のゲーム会社で、任天堂などライバル会社は参加していない。セガがゲームを軸にしたマルチメディアの推進をリードできるかどうかは、部会での調査研究の進み具合がカギとなりそうだ。

セガ・エンタープライズ（社長中山隼雄氏）は東南アジア市場の物流コスト削減のため、シンガポールに資材調達センターを10月にも設立する。これまで東南アジアでは、各生産拠点ごとに部品メーカーから家庭用テレビゲーム機に必要な部品を購入していたが、部品を一括して購入し、各生産拠点に供給する。これにより東南アジア市場でかかっていた物流コスト年間30億円のうち、やく5億円の削減が図れる。

この資材調達センターの名称は「セガ・シンガポールp t e」（仮称）で、シンガポールの繁華街のホーチャンロードに設立する。同国の法制上の関係から法

人登録し、資本金は15万シンガポールドル（約1億円）。社長にはセガの資材本部理事本部長の桑崎茂氏が就任する。

資材調達センターではプリント基板メーカー4社、ACアダプターメーカー1社から部品を購入する。また家庭用テレビゲーム機のボディーとなるプラスチック機器メーカーとは現在交渉中。93年内には約50億円分の部品を購入し、94年には400億円になるに通し。資材調達センターからは、中国と台湾に各2カ所、タイとマレーシアに各1カ所ある同社の生産拠点に部品を供給し、完成した家庭用テレビゲーム機を米国・欧州市場に投入する。資材調達センターの設立に伴い、中国に1カ所、東南アジアに2カ所生産拠点を拡充する予定。

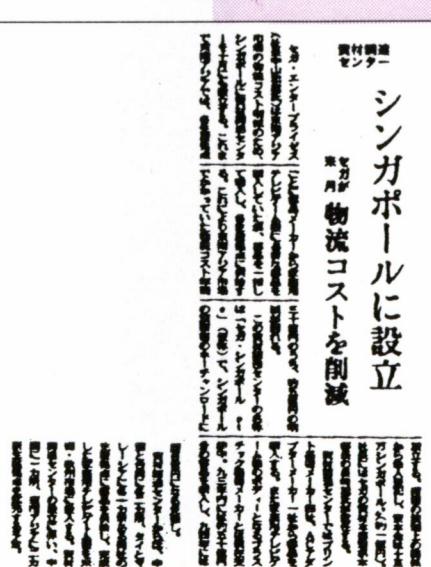
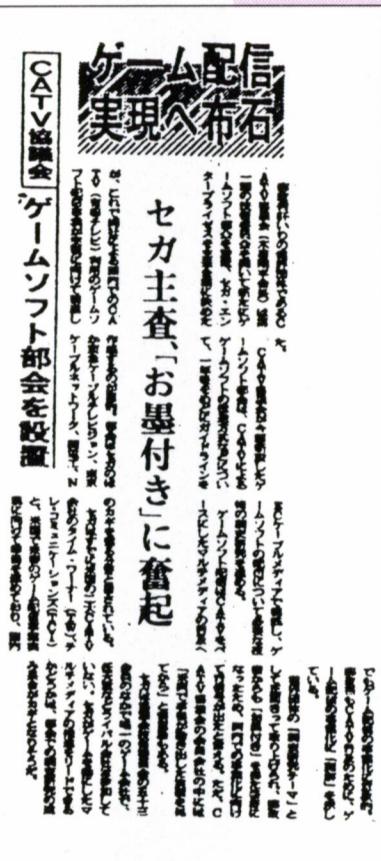
資材調達 シンガポールに設立 セガが来月 物流コストを削減

日刊工業
1993.9.2

From

セガ・エンタープライズUSA（カルフォルニア州、トム・ペティット社長）。セガUSAは現在、テキサス州ダラスで、約500平方メートル規模の施設を運営している。また提携に先立ち、セガ・エンタープライズと提携したゲーム施設の営業権を取得している。これらを含め、両社による共同事業で年間約1000万ドルの施設収入を目指す。10月に開設するゲーム施設の名称は

「セガ・バーチャランプ」。3次元G（コンピュータグラフィック）と4軸の油圧駆動装置を使ったシミュレーション装置「AS-1」や、CGレベル「セガ・セガ」内などに設けたゲーム施設の営業権を取得している。セガは95年中に、米国内約20カ所にド型の3階建てホテルで、内部にカジノや様々なアトラクション（遊技施設）を備えた約10000平方メートルのスペースを設けるという。セガは95年中に、米国内約20カ所にゲーム施設を開設する計画。





海外

きき耳 はや耳

米国事業部
星野直彦

円滑な商品の供給を 常に心がける

米国事業部は現在10名、平均年齢30歳、3歳の部長を除けば28・2歳の若さ溢れるチームです。我々の主な仕事は、家庭用ビデオ・ゲーム機を北米地域の現法子会社SOA(SOC)へはSOAを通して販売)へ出荷することあります。SOAでは現在約500名が勤務しており、現地での小売店への販売、はたまた現地市場のニーズに即したソフトの開発等々の業務に従事しております。我々は、一早く市場の状況及び今後の方向性をキャッチし、生産体制へフィードバックすることにより、円滑な商品の供給を常に心がけねばなりません。

これが口で言う程うまくやれれば苦労はないわけですが、感謝祭及びクリスマス・セールの商品仕込みのピークとなる10月から12月の頭にかけては、日本語、英語入り乱れて怒声、罵声、懇願が飛び交う混沌の中、息つく暇もなく時間に追われる毎日を送っております。

SOAはサンフランシスコにあり、午前中は充分連絡がつく時間帯なのです。が、この時期になると、向こうも現地時間で夜中の12時頃電話をかけてくることもあります。クリスマス過ぎると双方精も根もつき果ててしまふ、と言うとややオーバーですが、それ程今は大変な時

期なのです。また、現地での金曜が日本の土曜にあたるため、土曜の午前中惰眠を貪っている最

中、突然電話で叩き起されることはしばしばあります。大抵そういったときは都合の悪い用件がほとんどで、寝ぼけた頭

が今期は要求され、なおかつ親子間での税法上の問題など、勉強するところが山ほどありました。



で我々の身の不運を呪うのが、当部員の宿命と言えましょう。

本期は、「X-MEN」、「Jurassic Park」とミリオン・セラー級のタイトルを上期に発売し、これからクリスマスにかけて、「Sonic Spinball」、「NFL Football」、「Eternal Champion」等々強力タイトルが目白押し、またハードもジェネ

化など、従来よりもコストの面において厳しい対

★次回は欧州営業部 熊井ひろ美さん

和 谐 文 化

私達が素敵なライフステージを送るために、しっかりしたライフプランを持っているかどうかが大切になってきます。プランを立ててあれば、不足の事態が起こった場合でも、比較的簡単に誤差修正するだけで済むからです。

そして、「衣・食・住」時代から「衣・食・住・ゆとり」へと変容してきた現代では、『ゆとりの創造』をライフプランの中に組み入れることも求められてきています。

この「ゆとり」を創造する手段として、皆さんも耳にしたことがあるポートフォリオという考え方を紹介したいと思います。ポートフォリオとは文具の「紙ばさみ」のことで、複数の証券をはさむことから転じて、資産全体のバランスを図り効率良く運用することを意味します。わかりやすくていいえば「一つの籠にすべての卵を盛るな」という格言のとおり、籠を落としたときに卵が全部割れないうよう、予め資産を分けリスクを分散しておくということです。

金融型商品や投資型商品には「ハイリ

スク・ハイリターン」「ローリスク・ローリターン」の鉄則があります。また、現金を保管しているだけではインフレというリスクにより資産価値は減少してしまいます。このように資産にはリスクが必ずついて回り、顕著に現われたのがあの『バブル』でした。

人々はこぞって預貯金を解約し、その資金をキャピタルゲイン（値上げ利益）目的に、株・不動産・会員権等へ投下。一やがて崩壊

これは、「ハイリスク、ハイリターン」の商品に資金をシフトしすぎただけでなく、預貯金の解約というもう一つのリスクを犯していることも忘れてはいけません。

この失敗を繰り返さないために、ポートフォリオを次の3つのカテゴリー別に次号から具体的に勉強していきましょう。

- 1 流動性（換金性）
- 2 確実性（安全性）
- 3 利殖性（収益性）

★最新ランキング情報★

A 金額100万円 預入期間 1年20%一律源泉分離課税

順位	商品名	受取金額	利回り%
1	抵当証券（1年）	1,029,600円	2,96
2	抵当証券（6カ月）	1,028,000円	2,80
3	中期国債ファンド	1,024,500円	2,45
4	スーパーヒット	1,023,340円	2,33
5	ニュー定期（1年）	1,023,220円	2,32

B 金額100万円 預入期間 3年20%一律源泉分離課税

順位	商品名	受取金額	利回り%
1	抵当証券（3年）	1,098,400円	3,28
2	抵当証券（5年）	1,091,200円	3,04
3	抵当証券（1年）	1,088,800円	2,96
4	リットーハイジャンプ（3年）	1,085,150円	2,84
5	定額貯金	1,085,150円	2,84

C 金額100万円 預入期間 5年20%一律源泉分離課税

順位	商品名	受取金額	利回り%
1	一時払養老保険（5年）	1,182,720円	3,65
2	割引国債（5年）	1,173,130円	3,46
3	抵当証券（5年）	1,172,000円	3,44
4	ワイド（5年）	1,170,430円	3,41
5	ビック（5年）	1,156,420円	3,13

利回りは平成5年9月6日現在

F P ビジネスレター10月号

JEF UNITED

JR EAST FURUKAWA FOOTBALL CLUB

任天堂もJリーグに参入！

現在J1の『京都パープルサンガ』が2年後のJリーグ入りを目指し、準会員申請をしました。任天堂では京セラなどと母体企業の京都教育研究社と共に、資本金20~25億円で11月に新会社を設立し、出資していきます。任天堂の参入で、同じく準会員申請したヤンマーを援助するカブコン、ご存知ジェフ市原のセガと共に、激しいコンピューターウォーズが展開されそうだとマスコミ等は報じています。

しかし、京都のサンガは今シーズンJ1リーグで2勝16敗、最下位の10位で、まだまだ我らがセガの『ジェフユナイテッド』には足元にも及ばない!? でしょう。

皆様毎度ご愛読ありがとうございます。
このコーナーも早くも1年ということで、
今回は1周年特別企画ファンの声スペシャル！！

J.LEAGUE

ソニックを胸にサッカーをするジェフの皆さん、ベッケンバウワーが初恋の人で、サッカーマネージャーをしてた私も応援しています。
マーケティング部 姫野千映子

JEFを応援しに市原まで行ったのに、ファンクラブ用の券も引き換えられず、そのまま帰るはめに……。チケットはなかなか取れないし。P.S下川さんの1日も早い復帰を！
池袋GIGO 渡辺幸世

過去に2回応援に行つたけど2回とも勝って、そりやもう盛り上がり、踊れや唄えやでストレスぶつとびでした。
AM機器管理部 富山佳澄

にわかサッカーファンが増えた気がする。S61年には阪神ファンだったに違いない。ハゲならアルムンドよりパベルの方が上だ！？
人事部 草下永典

親子4人揃ってリティーの大ファン。あのさわやかな笑顔がたまらない。国立はもちろん、市原まで出かけて大声援。
「Get a Goal! Fight for a Win!」
後半の巻き返しに期待しています。
TOY海外販売部 中村邦夫



ベッケンバウワー、メレニンゲ、マテウスなどのスーパースターを生んだドイツから来たリティー！ ウィンナー食べて、オツツエ、パベルと魔のパミュータライアングルで3点は頂きだー！ サンバに乗った南米サッカーなんてもう古い。やっぱインテリジェントなヨーロッパサッカーが最高だ！

AM 6研 原ピエール良一

1回行ったらやみつきで忘れられず、ローソンに次の試合を貰いに行ったが、チキチキンパンだった。僕はリトルバルスキーを愛している。
欧米販売部 水谷学

エキサイティング阪倉！ オフトにお歳暮あげて代表入りだ！ 下川の復帰を首を長くして待っています。後半最後まで首位争いを望む！
AM 6研 池田ジェハク裕児

負けた試合の家路は遠い……。
がんばれジェフ！
AM 4研 宮本幸司郎 & 塚原圭介

ラグビーのバックスのようなDF板倉に、もっと頑張って欲しい。大野のよう新人に代表を取られて悔しくないのか！ 今後もフィールドのあばれん坊板倉に期待しています。
AM 4研 鈴木弘益

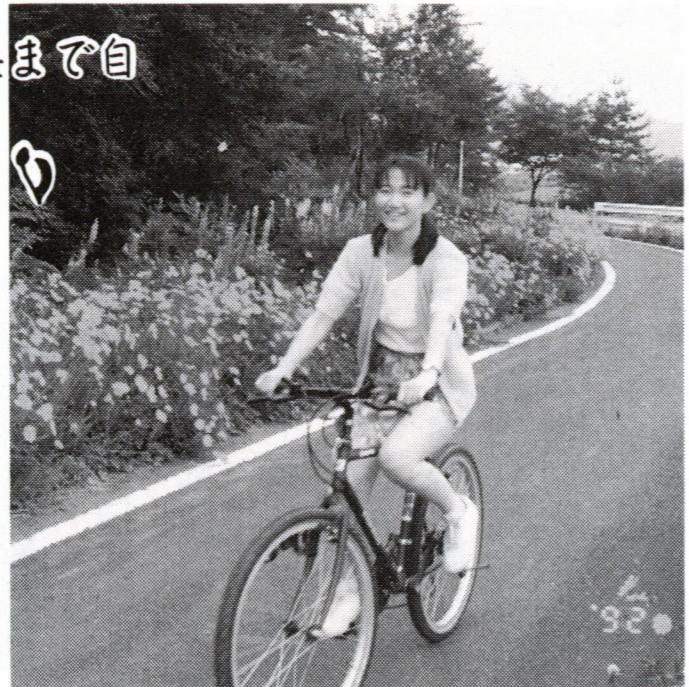
サッカー観戦は初めてだったけど、実際こんなに盛り上げるとは思わなかつた。応援で叫ぶとストレス解消になるし、サイコーだった。
パーセンター 太田政治

★このコーナーでは「ジェフ自慢」と題しまして、皆様からの身近なレポート&写真をお待ちしております。
次号は、「パベル選手直撃インタビュー」でさらにパワーアップ！ 乞うご期待!!

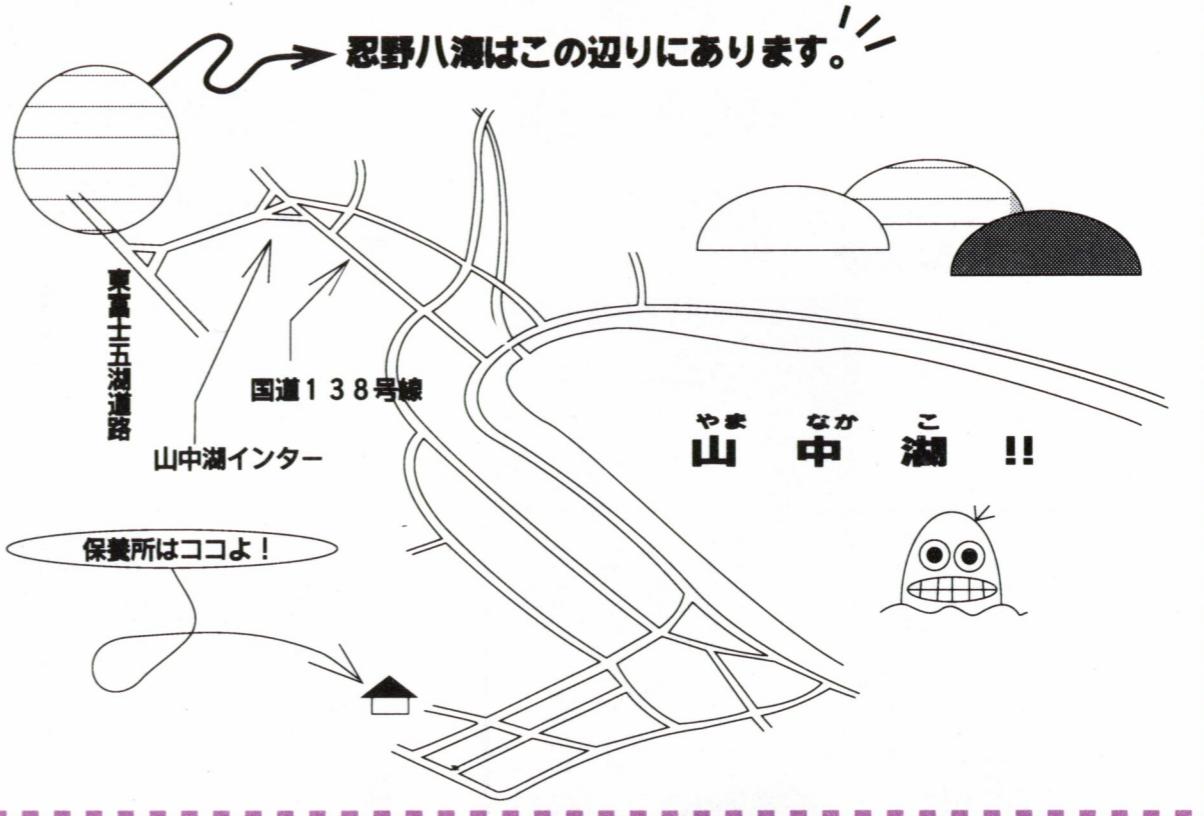


山中保養所編・最終回
その5

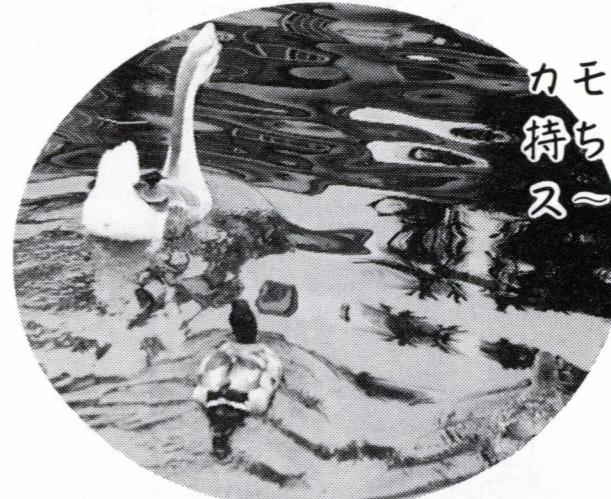
保養所から忍野八海まで自転車で約15分よ。
うんうんうんうん



社員の皆さん、今日は。
人事部の南ちゃんです。
山中保養所編もいよいよ最終回。
ちょっとびり遠出して、
忍野八海をリポートしてきました。



忍野八海の駐車場付近にはおみやげ屋さんもいっぱい。いろんなワインを試飲できるわよ。



カモの親子も気持ちよさそうにス~イスイ。



ここが記念写真の絶好のポイント。富士山がバックに写っているの、わかるかな?



忍野八海ガイドマップ
NISHINO-HAKAI GUIDE MAP

忍野八海には、澄んだ池が8つ
もあるって、とっても風光明媚。



この池だけは有料(300円)だけ
ど、気持ち悪いくらいたくさん
の鯉にエサをやれるし、わらぶき屋
根の古いお家も探索できるわよ。

まだ、山中保養所に行ったこと
のない社員の方は、ぜひ利用
してね。申し込み待ってるわ。
「南ちゃんのハッシュショウ・オ
フタイム」
山中湖保養所編
ご愛読ありがとうございました
た。



製造部第三製造課 濑賀くん
「職業病
チェック症候群」
作 あびるやすみつ



いいね
セガワールド遊びに行こうよ
仕事なんか忘れてさ
おおっ
アストロシティ
セガワールドにて
オレ達が創ったものが店に置かれ
るって
感概深い
ものがあるな
あり?
うう……
遊びに来ても
製造部の
チェック
くせが……
サイドステッカー
曲がってるぞ
サブキャビに
すきまがあるぞ
ビルボードに
キズがあるぞ
てきぱき

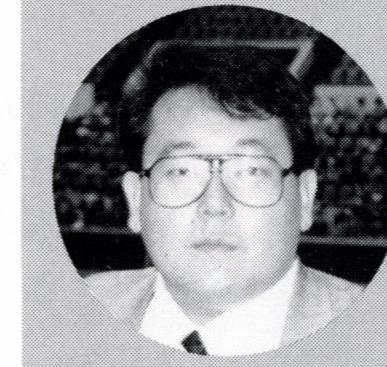
いいね
セガワールド遊びに行こうよ
仕事なんか忘れてさ
おおっ
アストロシティ
セガワールドにて
オレ達が創ったものが店に置かれ
るって
感概深い
ものがあるな
あり?
うう……
遊びに来ても
製造部の
チェック
くせが……
サイドステッカー
曲がってるぞ
サブキャビに
すきまがあるぞ
ビルボードに
キズがあるぞ
てきぱき

VOICE OF HARMONY

情報★読者投稿ページ

真夜中、6枚の鏡を用意し、内側に向か6芒星の位置にセットします。そして右手に持ったナイフでその中心を指し、「エロイムエッセイス、エロイムエッセイス、我は求め訴える出でよ、地獄に巣ぐれ、悪魔の使徒よ!」と叫びます。するとその中心に霧が発生し、しばらくするとそれが小さな人のような形をとり、その鏡で封印された空間を飛び出します。その瞬間を左手でもつた聖書で、その生き物を押さえ込みます。するとその生き物は「早くその聖書をどけてくれ、苦しい」と、叫びます。その時「永遠に私の下僕になると誓え」と言い、その生き物に誓わせて

RELAY COLUMN
「悪魔の捕獲法」



C S 製品設計本部
第二設計部

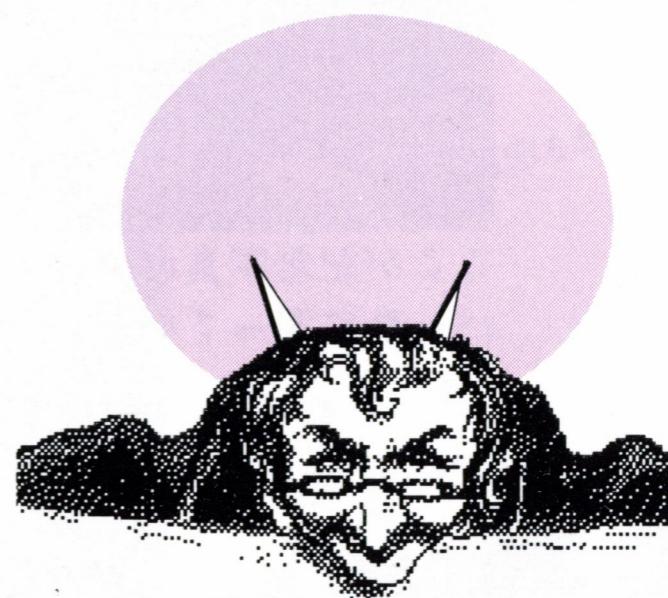
品川 浩二

ください。その生き物は、名称は『ゴブリン』と言い、体長35足らずの小鬼である。このものの性格は、大物悪友に従事する忠実な下僕である。そしてこのゴブリンを奴隸にしたら、自分のためだけに使役してください。例えば、人の物を盗ましたり、人を×××したりしてください。

ゴブリンは、素直に従いませんが「悪友の誓約は絶対だ」と言えば、悉々従います。またこのゴブリンは人間サイズに変化できます。またかなり茶田氣があり、よくくだらないギャクを言います。また、人間の見分け方ですが、少し指が短く、背も低く、小肥です。

ゴブリンを手に入れました。今ではこれを人間サイズにして、セガに入社させ私の部下として、奴隸のように使っています。その者のイニシャルはH.Nです。皆さんも私に習って、このゴブリンを捕まえてください。

なお、捕獲法はアルハザードの「ネクロノミコン」より引用しました。
(次回は米国事業部・川崎里美さんです)

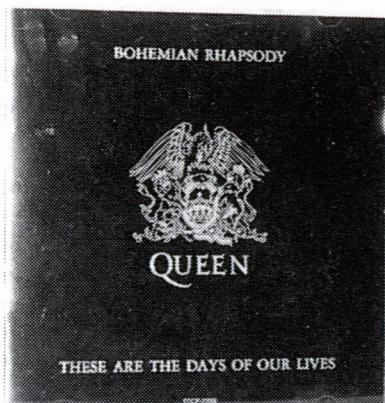


今月の推薦コーナー

先月号から始まったこのコーナー、皆さんよんていらっしゃるでしょうか。推薦物と一口にいってもわがままに、「近頃自分の好きな物々（ですか？）」を選抜してお伝えするわけですが、今回はその中でも「現在までに音楽に興味のなかった人も今回ご紹介するこれらを聴いておけば勉強になるのではないか」という選抜をしてみたので、どうか聴いてやってみてください。

★MUSIC

■ ロック編? BOHEMIAN RHAPSODY /QUEEN [EMI]



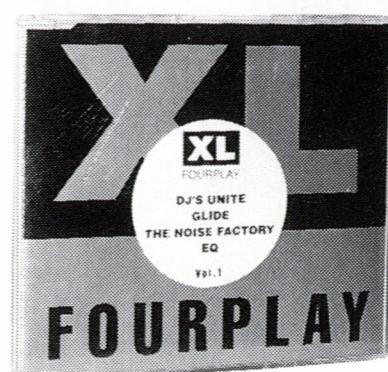
今更なんですが、「いいですヨ」。

■ ラップ編? RAISING HELL/ RUN D.M.C [LONDON RECORDINGS]



まあ、ラップといえばこれでしょう。近頃の若者はあんまり聴いた人いないんじゃないかなー。大御所なので是非。温故知新、温故知新、と。

■ テクノ編? XL—FOURPLAY Vol.1 [XL RECORDINGS]

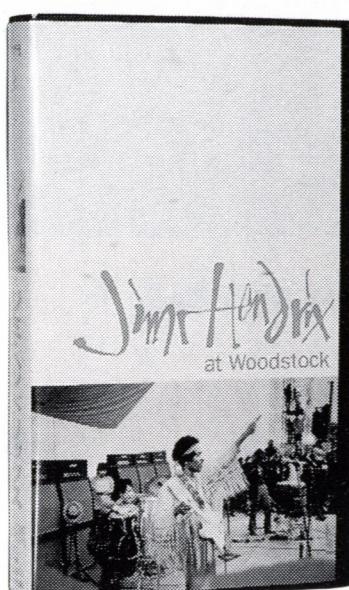


このアルバム(12inchオムニバス4曲入り)3曲目「THE NOISE FACTORY / BE FREE」いいです。民族テクノというかスピード感もあって、うん。おそらく、もう売っていないので聴いてみたい人は私の所までお越しいただければお聞かせします。

★VIDEO

JIMI HENDRIX at Woodstock [BMG VIDEO]

1969年、ニューヨーク州で開催された「ウッドストック・ミュージック&アートフェア」にジミ・ヘンドリックスが出演した時のビデオです。「ロックの原点ここにあり」系の物です。温故知新、温故知新。



値段等のお問い合わせは私の所までどうぞ。
この他にも御紹介したいものが沢山ありますが、それはまた次回の講釈で。
第一コンシューマ研究開発部デザイン開発課 杵村 史朗
(次回はCS3研・星野一幸さんです)



RICAの「ひと夏の経験」



今年の夏、私は友達と一緒にフロリダに行ってきた。観光客が狙われている土地もあるが、そんなことお構いなし。流暢な（？）英語でペーラペラ。

私が行ったのはオーランドとキーウェスト。オーランドといえばテーマパーク。セガ社員としては一度は行くべきところである。右を見ても左を見てもテーマパーク。どんな大人でも童心にかえれる世界だ。ついついグッズを集めてしまった。

アメリカ本土最南端に位置するキーウェストは作家ヘミングウェイが愛した島。行けば誰もが「老人と海」を思い描くことでしょう。海の自然なグラデーションはデザイナーもかないません。もちろん仕事を忘れ、日本の冷夏を忘れ、終には私も忘れてサイトシーリング＆ショッピング。外国に行くとお財布の紐が緩くなる私は、洋服・雑貨・お菓子などありとあらゆるものを見てしまふ。やはり不況のためどこも50～90%OFFは当たり前。ナント、850ドルのダウンが

130ドルまで下がるという有様。誰が買わずにいられよう。しかし、自分のカードの限度額も知らずに使っていたら「ピー」。そんなバカな…。

給料1ヶ月分以上の出費だった。どうしよう。「カード破産」という言葉が頭を横切った。

ついこの間、請求書がきた。貯金は全然足りなかった。やっぱり「カード破産」だった。もう二度としない「ひと夏の経験」だった。

寺嶋



Voice of Harmony 情報★読者投稿ページ



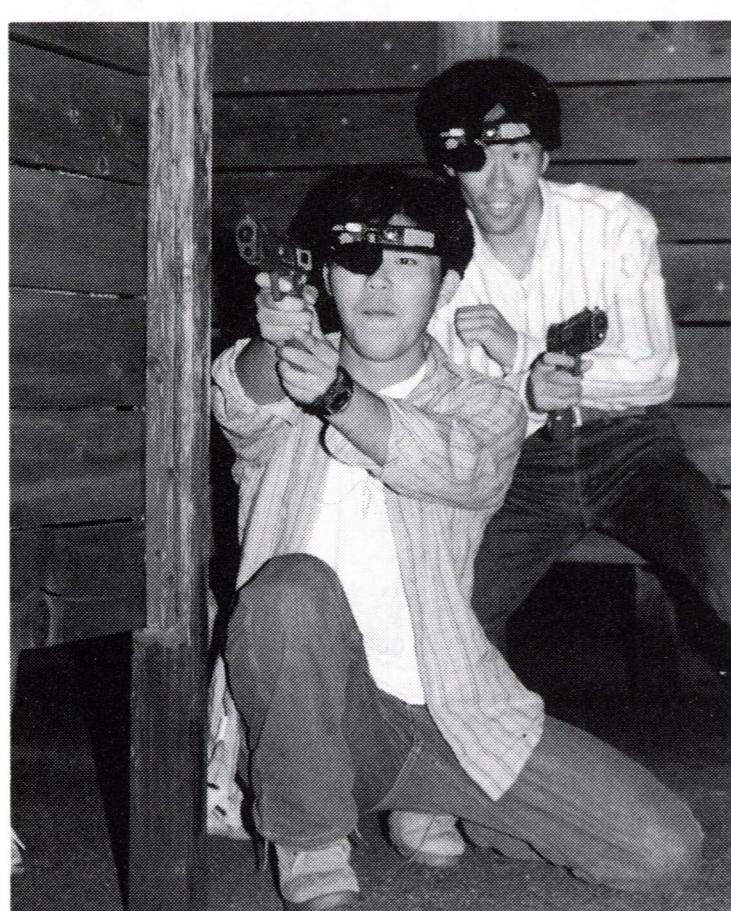
VR事務局のロックオンニュース

皆さんこんにちわ。VR事務局です。久しぶりのロックオンニュースですが、おかげさまでロックオンは順調に販売数量を伸ばし、チーム登録の会員も2000名を越える勢いです。さて、今回のロックオンニュースは『速報！ロックオンバズーカ発売決定！！』と『白熱第3回アメージングバトル』の2本です。

速報！ロックオンバズーカ発売決定！！

ロックオン会員からのたくさんのアンケートはがきで寄せられる数多くの貴重なご意見。それらの意見を参考にし、また開発者のアイデアをふんだんに込めたニューロックオンが12月発売されることになりました。名称は「ロックオンバズーカ」と決定。

①ハイパワーワイドショット②フルオート機能③シノビモードなどなどの数多くの高性能を秘め予定価格7200円で生産進行中です。



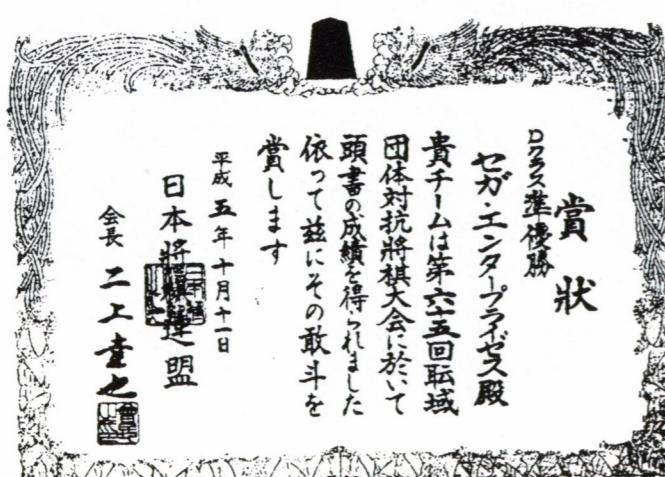
白熱！第3回アメージングバトル！

今回で第3回を数える大人ユーザー向け大会「アメージングバトル」が去る10月2日に開催されました。毎回の思考錯誤を繰り返しながらの大会にもかかわらず、大勢のロックオン会員に参加してもらい、VR事務局員一同深く感謝しています。

準優勝の副賞は、なんとおコメ。おコメの凶作が伝えられる今日この頃、おいしい新米を充分堪能させていただきました。

朝日新聞社、TDK、ソニーなど強豪相手に、1、2回戦は全勝で勝ち進み、途中では逆転勝ちもあって、優勝決定戦まで真に駒を進めましたが、決勝では惜しくも2勝3敗（5人で対戦）で準優勝となりました。

さるわ月11日、日本武道館において、第6回職域団体将棋大会（128チーム参加）が開催され、クラブ員の中から、前田5段（製造）、古口5段（情報システム）、奥田4段（法務）、臼井4段（AM3研）、村松3段（人事教育）、宇田川初段（経理）のメンバーで臨みました。



セガ将棋クラブ

惜しくも準優勝

▼矢口通勤中の動植物▲

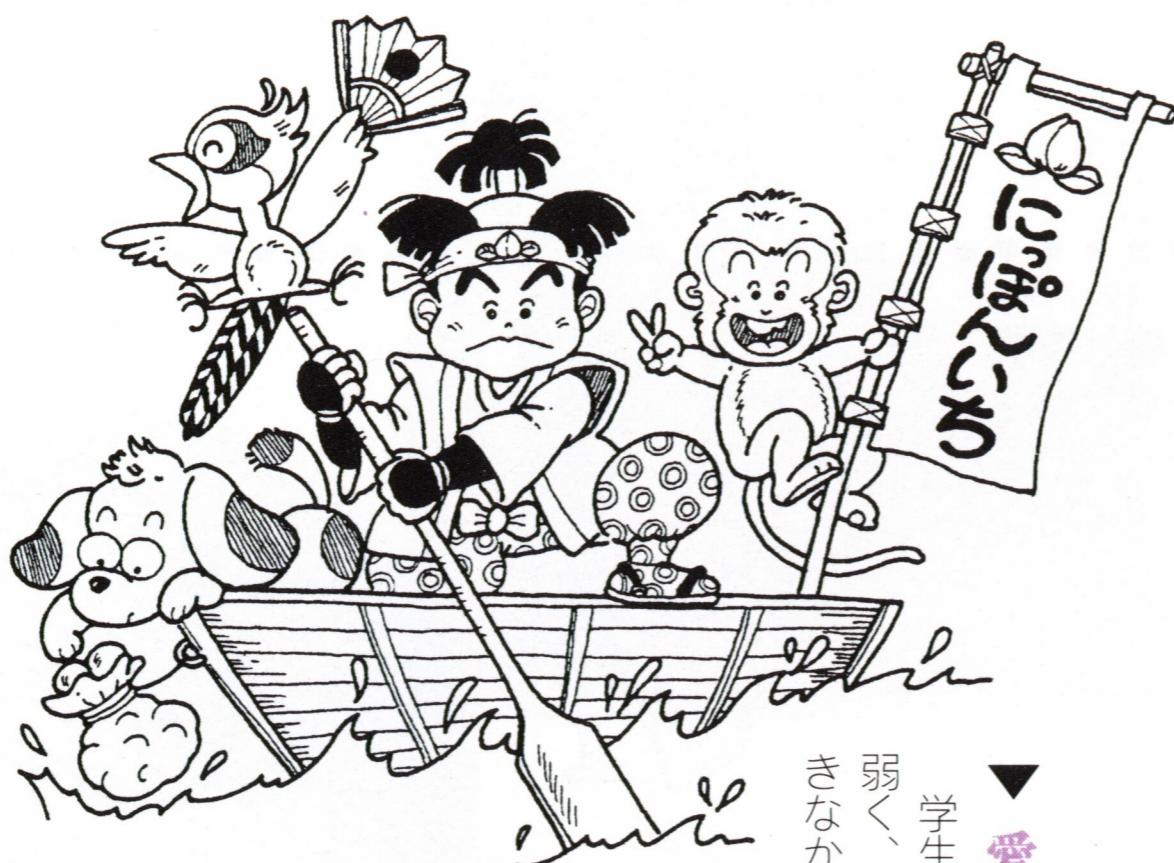
自動車通勤で矢口に来ていますが運転中に四季の変化を感じられ、今なら、県道沿いの農家には、桃・白・赤紫などの秋桜が咲き乱れています。(もちろん、春は堇・梅雨は紫陽花・菖蒲、夏は向日葵・鳳仙花など)

鳥も四季折々ですが、住んでいるアパートの周りの山では立秋まで鶯・小綏鶲が鳴っていました。今年は冷夏のため、春も夏も秋も一緒にいます。初夏の田園には白鶯も見受けられます。また運転中に民家の脇から見慣れない鶲がいると思うと

もも太郎の家来の雉とか、石が動く、運転による日の疲れか、よく見ると草龜が利根川を目指して横断中でした。ただただ驚くばかりです。また、矢口事業所では農家の牛の鳴き声がして中、猫や犬達が、空では雲雀が遊びに来ています。たまに蛇や鼠など見た話は聞きますが実際に見ないと信じのですが、鼠とかイタチを見ると何がいてもおかしくない。(夜、駐車場で狸を見た者もでてきた)

皆さん矢口事業所に来る機会があれば動植物図鑑を忘れずに。

矢口事業所・大坪広典



▼愛すべき酔っ払い▲

学生時代から飲み会好きの割には酒に弱く、なかなか「楽しく飲む」ことができなかつた私だが、ここしばらく、飲みに誘つたり誘われたりすることが多い。「楽しく飲む」ことは

ヘタではあるが、徐々にできるようになってきている。

酒に弱い私は、酔うとすぐ眠くなってしまう。したがつて醉つて笑い上戸になるとか、怒り上戸になるといったことがないのでも、そういう人々と飲むところには閉口してしまう。そんな人に限つて、素面の時にはとても良い人であることが多い、私としてはそのギャップに驚くばかりである。また、酔つてどうなるかは、多くの場合その人

と飲んでみなければわからないのが、一番困ることではないだろうか。

酒好きの友人達にいわせると、「自分が楽しく飲んでいるときに素面の奴と話すのは嫌だ」そうだ。その気持ちはよくわかるつもりだが、だからと言って限度を越えて飲まされるほうはツライものである。先日、酒飲みの貴重な友人とトラブルを起こしたばかりなので、少々きつい言い方をしてしまったようだが、世の良識ある愛すべき酔っ払いの皆様方、我々下戸のツラさも少しは理解していただければ幸いだ。酒とは本来皆で楽しく飲むものだと私は信じている。その限りにおいては、私は一人でも多くの人と楽しく飲み会で話をしたいと思っている。

「楽しくやろ? よ。ね?」

AM施設管理部
酒好きの大久保 隆



●11月号● ? プレゼントクイズ ?

締切：11／20 本社広報企画室／HARMONY編集事務局宛

正面を向いている回転椅子を右に3回半、左に2回半回したら、椅子はどこを向いている？

答え _____

所 属 _____
氏 名 _____
社員コード _____



プレゼントクイズ当選者発表
No.121の正解 A) 流星

原田 早苗	(資材センター)
浅井香緒里	(ソフトウェア技術開発部)
村松 達也	(人事教育部)
小川真由美	(商品センター)
磯辺 洋子	(貿易管理室)
安間 孝広	(AM施設・川崎)
石井 友子	(ATP事業部)
渡辺 俊行	(資材センター)
柳堀 貴之	(CS1研)
藤本 勲	(AM5研)



VOICE OF HARMONY
情報★読者投稿ページ



企画専外部 塙 智明

1991.7.11生まれ

長男 太一くん

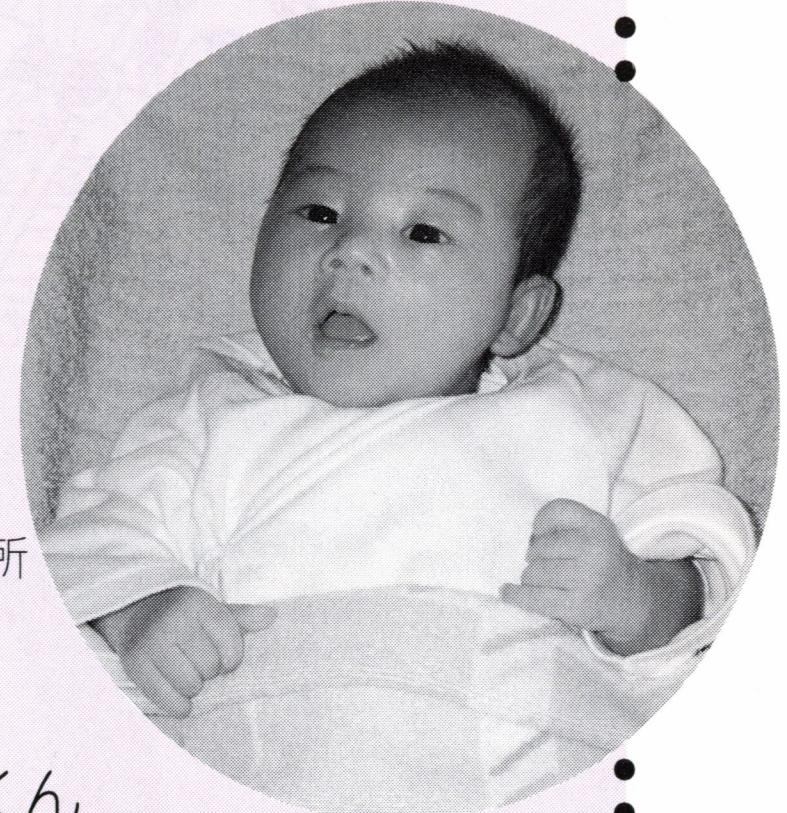
①太くて、一番に！

②弟(陸久)が生まれ、君も兄としてつらいことがあると思うけど、ガンバッテくれ！



VOICE OF HARMONY

情報★読者投稿ページ



AM施設・札幌営業所

鈴木 晴幸

1993.8.16生まれ

長男 翔太くん

①生まれてきたとき、手足を鳥のようにバタバタさせていたので、高く翔くようにと名づけました。

②(夫)元気な子になってほしい

(妻)明るく活発で素直な子に育ってほしい

KIDS FACE



お誕生、おめでとうございます。

質問事項 ①名前の由来を教えてください。
②お子さんに対して親の一言をお願いします。



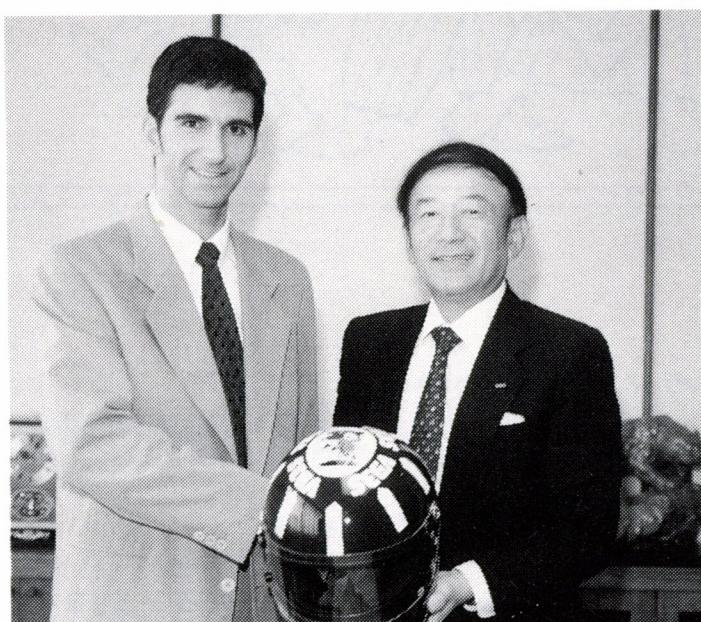
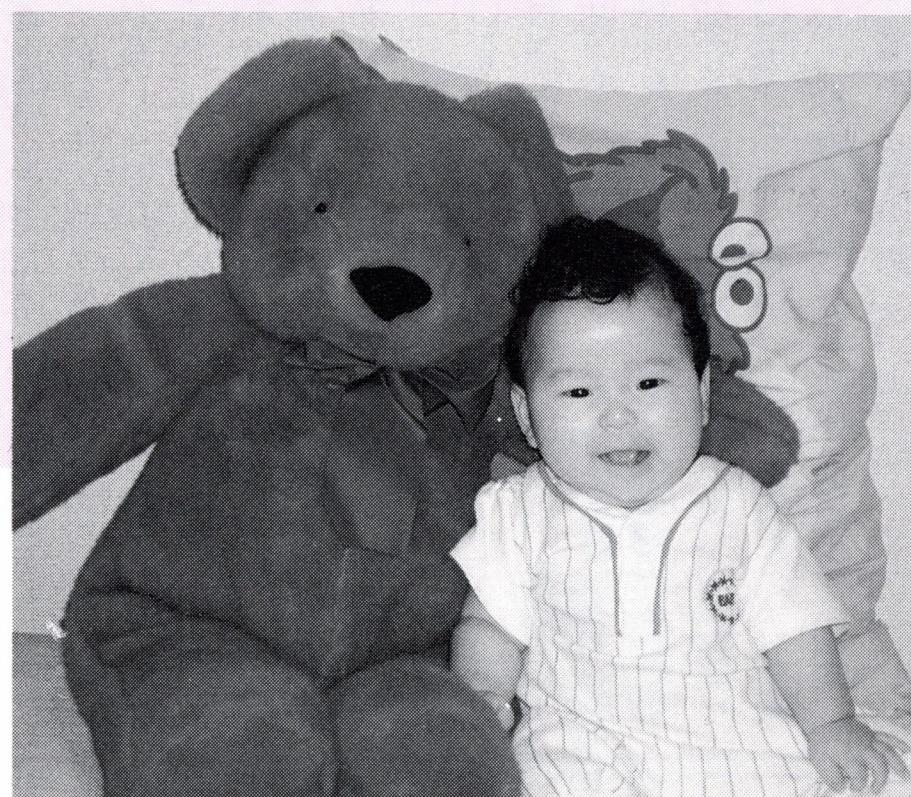
第3コンシューマ研究開発部

土屋 淳一

1993.5.10生まれ 長男 翔太郎くん

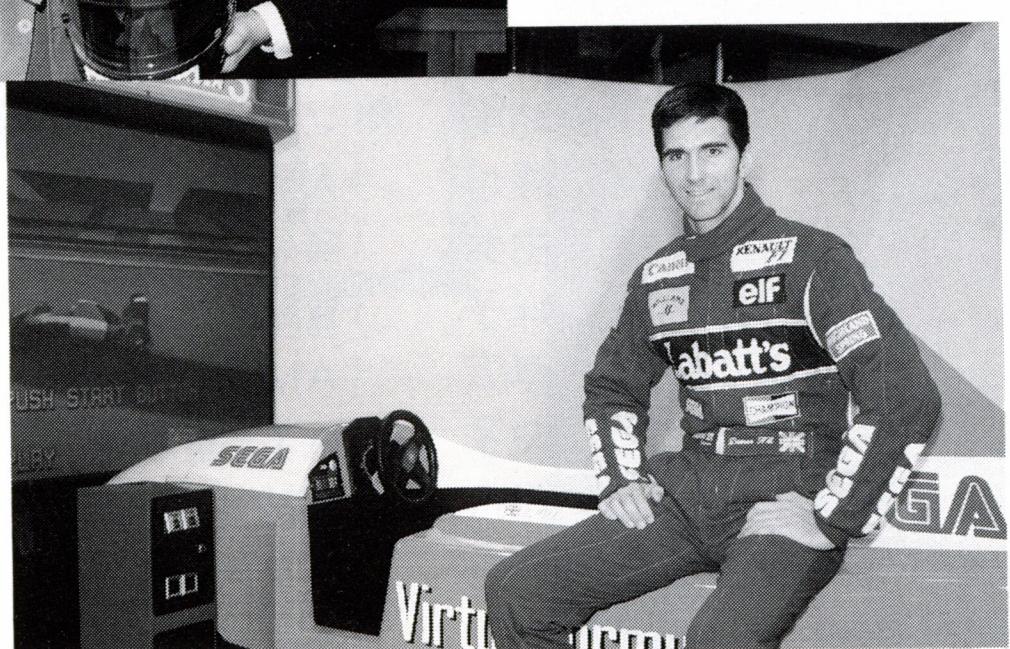
①未来に翔く元気な男の子になるように。

②翔太郎はパパ似なので、ひいおばあちゃんが大変喜んでいます。
健康で活発な男の子に育ってほしいと思っています。



〈次号の(12月号)の
お知らせ〉

10月20日、F-1ウィリアムズ・チーム・ドライバー デーモン・ヒル氏が
来社。詳報は次号で！



★VOICE OF HARMONYのコーナーでは、皆さんからのお便りを募集しております。お気軽に編集事務局へ投稿ください。FAXでもOK！お待ちしております。



宛先：広報企画室 HARMONY編集事務局
担当 梅村・寺嶋

3 2 1
 二人にとつて今は思い出の場所……。
 それは……ヒ・ミ・ツ！
 (夫) 一言……「結婚しよう!?」
 「うん！」
 (妻) 夕食のメニューが何かな?と思う時。
 一緒にいてお世話できるとき……やつぱり「幸せ」って思ったときかな?

93年5月22日挙式
 A M施設・札幌営業所 鈴木 晴幸



WEDDING

質問項目

- 1 お二人の出会いは？
- 2 プロポーズの言葉は？
- 3 「結婚してよかったです」と感じるのはどんな時？

93年6月12日挙式
 H・E事業部マーケティング部
 参鍋 誠次郎

成子(旧姓・船水)

- 1 同期入社(平成元年度)で同じ部署(H・E事業部)に配属。
- 2 コメントは差し控えさせていただきます。
- 3 帰宅して、玄関先から中の明かりが見えたとき(大学入学以来、一人暮らしが8年と長かったので)。



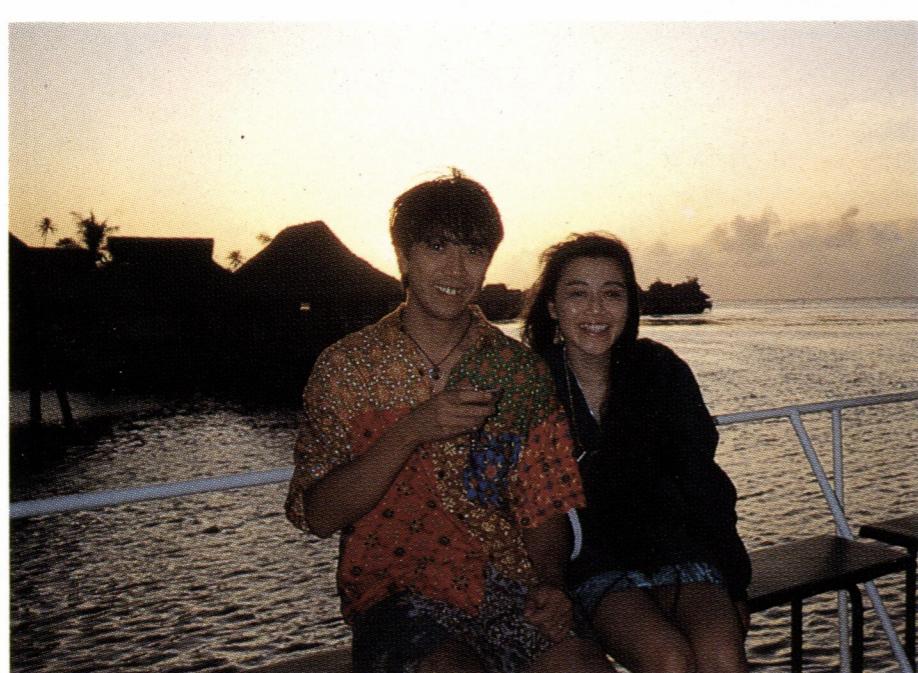
93年6月26日挙式
 国内販売部 児島 貴也
 建設部 泰子(旧姓 鈴木)

- 1 高校で同じクラスだった。
- 2 ヒ・ミ・ツ
- 3 (夫) 朝、起こしてもらえること。
 (妻) 二人で家の小物を買い揃えているとき。

93年9月15日挙式

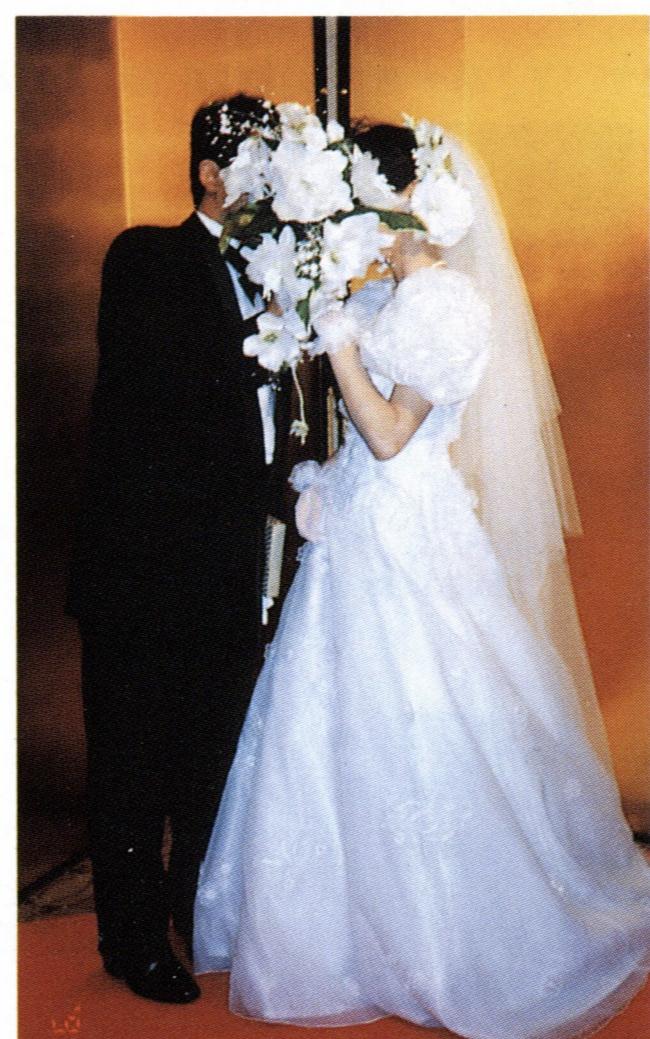
A M施設事業本部管理部
 安西 達也

るみ子(旧姓 阿部)



93年6月26日挙式
 第3 AM研究開発部 津田 知介
 雅子

- 1 出会い、11年前、芸大ヨット部にて。そして10年後、同ヨット部OB会にて再会。
- 2 知「大事な話があるんだけど……」
 雅「エッ、何何何々々…??？」
 知「だからー、付き合うということは、一生そのあの……」
 雅「お～！ 結婚かあー!!!」
 かくして、おしゃべりで頭の回転の速い雅子はプロポーズの言葉を聞くことができなかった。
- 3 長電話をしなくてすむこと。



93年6月27日挙式
 第1 CCS研究開発部 佐伯 広明

3 2 1
 政略結婚なので式場で初めて顔を知った。
 「余と共に『はあもにい』というものに載つてみぬか?」
 夫「妻の実家の高貴な血筋が手に入った」
 妻「夫の実家の莫大な財産が自由に使える」



店舗概要

所在地：東京都豊島区東池袋1—21—1
面積：1115坪
オープン日：平成5年7月24日
スタッフ数：社員20名 アルバイト200名
店長名：吉本 武
サブマネージャー：小西、玉貴、小林、根岸、前川
売上目標：月商20億以上
店舗スローガン：「人こそすべて」夢がある職場で目指せ売上2億円



Around the AM 池袋GIGO

7月24日、東京・池袋のサンシャイン通り沿いにオープンした都市型大規模AM施設「池袋GIGO」は、地下1階から地上7階までのスペースを使用しています。館全体からのイメージは“2XX1年「神話伝説の世界」”を基本コンセプトに形成、ストーリー性のある複合的環境が演出され、訪れる人々を幻想の世界に誘ってくれます。

総営業面積は約3465m²。地下1階から4階までのゲームコーナーを「物質界」、カジノ&バーのある5階を「妖精界」、カラオケコーナーのある6・7階を「精霊界」と定め、それぞれのフロアーコンセプトに合わせて空間演出とゲーム機器で構成されています。



「池袋GIGO」フロア案内図

8F エレベーター	オフィス 営業時間：9:00～6:00			エレベーター
7F	カラオケルーム			
6F	受付	待ち合わせルーム	カラオケルーム 営業時間：11:00～翌5:00	
5F	対人カジノ&バー／占いコーナー 営業時間：15:00～24:00 ※対人カジノ&バーは20歳未満はお断り			
4F	アミューズメント メダルゲームフロア		営業時間：10:00～24:00	エスカレーター
3F	アミューズメント メダルゲームフロア		営業時間：10:00～24:00	
2F	アミューズメント スポーツ・カーニバル		営業時間：10:00～24:00	
1F	アミューズメント プライズ&体感フロア ■サブ・エントランス		営業時間：10:00～24:00	■メインエントランス
B1	アミューズメント TVゲーム&体感フロア		営業時間：10:00～24:00	
	既存店舗（白札屋）			