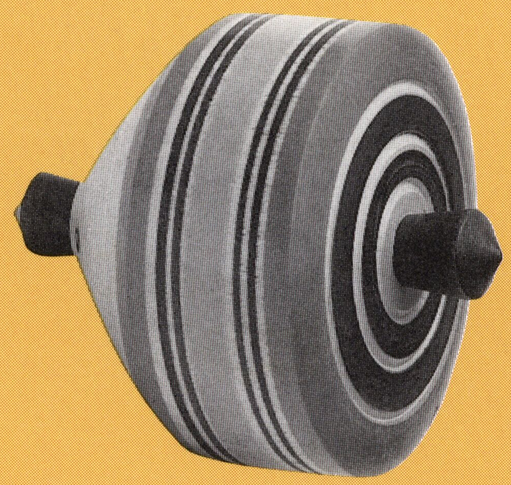
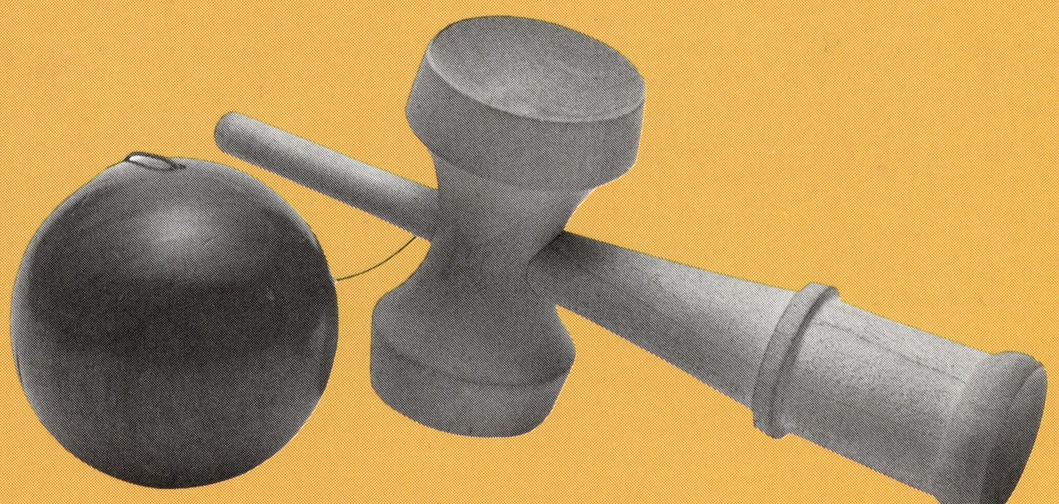
WELCOME TO
SEGA
ENTERPRISES

CONCEPT OF SEGA



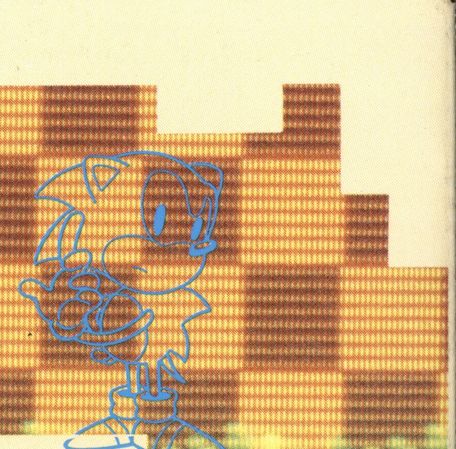


HIGHTECH ENTERTAINMENT COMPANY

変わらないこころ、進化しつづける夢

時を忘れ、夢中になって遊んでいる、ワクワク、ドキドキ、
胸弾み心ときめかす、とても楽しい瞬間(とき)……。
人の感性に快く訴え、知性を揺り動かす、
そんな衝動を大切にはぐくんでいきたい——。
今、セガはテクノロジーとイマジネーションを駆使して、
いつの日にか見た心地よい夢を
人々のもとへ運び込もうとしています。

ROAD FOR T



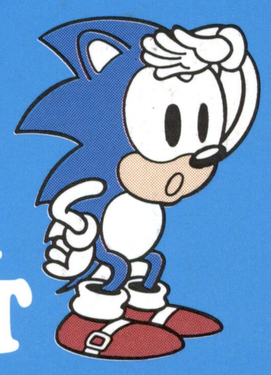
WORLD WIDE STRATEGY

THE WORLD

"遊び心"という名のパスポート

セガが創り出すアミューズメントは、
国境を越えて広がっていきます。
なぜなら、遊び心とテクノロジーを融合させた
アミューズメントをセガは提供しているからです。
"遊び心"は世界共通のパスポート。
セガは世界の人々にそれを伝える技術を、
楽しんでいただけるメディアをもっています。

INVITATION FOR AMUSEMENT



アミューズメント・ワールドへの招待

セガは今、全国各地に
遊びのための新しい
空間を創りあげようと
しています。

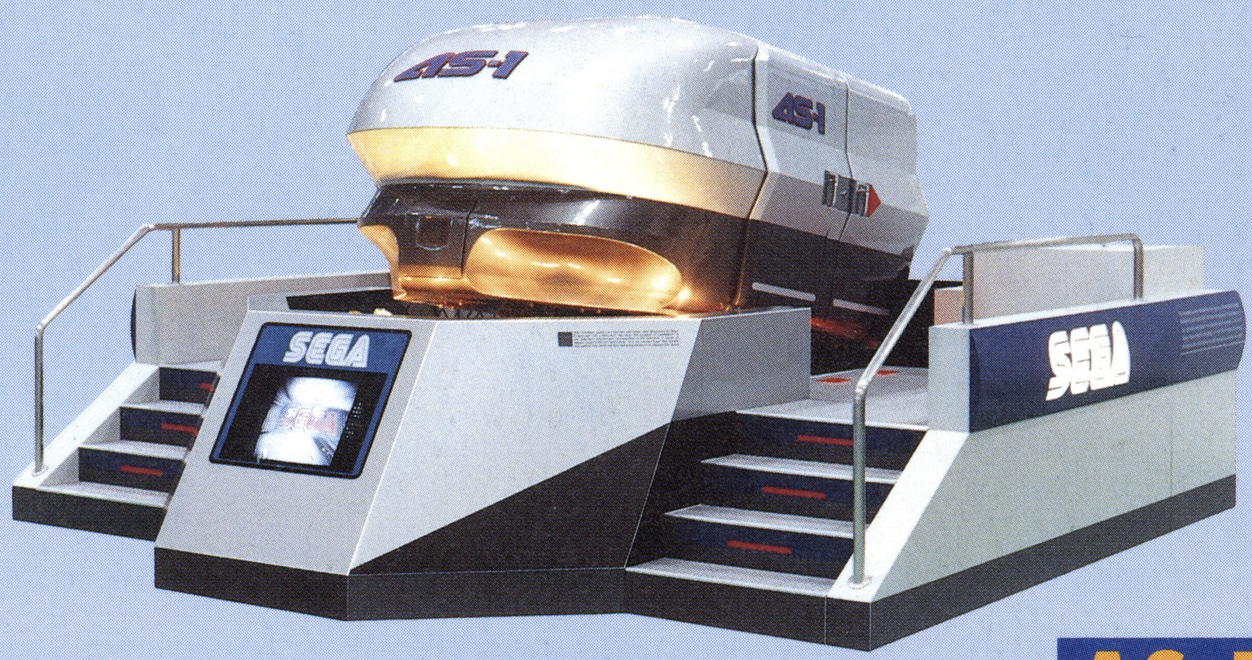
WELCOME TO HIGHTECH WONDERLAND

VIRTUA RACING FORMULA

R-360

CCD CART

SPEED



AS-1

DREAM PALACE

CYBER DOME

ROYAL ASCOT

SONIC POPCORN PLANT

HIGHTECH COMPLEX FOR HUMAN

アミューズメント・ワールド・プロジェクト

SEGA ESPACIO

SEGA ROPPONGI GIGO

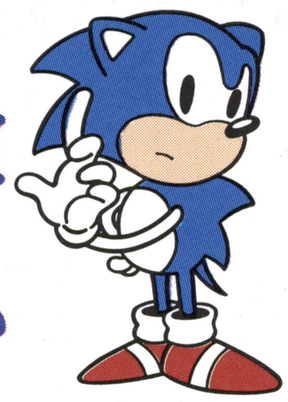
セガは、参加型のアミューズメント・テーマパークを全国各地に創ることを提案。このコンセプトは、大型アトラクション中心の従来の体験型テーマパークとは違って、バーチャルリアリティ(VR)など、今までにないインタラクティブ・エンターテイメント空間をオープンしていくこと。そこには、多彩なアミューズメントを創造し、アミューズメント・ビジネスを熟知した豊かなノウハウと、綿密なマーケティングを行うセガの営業力、演出力が生かされています。

セガは、アミューズメント・ワールドをプロジェクトするプランナーであり、プロデューサーなのです。

SEGA WORLD TOYOHASHI

SEGA AGE'S KUMAMOTO

RESERCH
&
DEVELOPMENT



ENGINEER, DESIGNER, PLANNER, MUSICIAN& PROGRAMER

技術と芸術の融合、そして結晶

イメージを追いかけ、アイデアを形にし、最先端技術を投入して、

ひとつの製品にまでまとめあげる。

技術者たちの胸の内に燃えさかる熱い感性が、

技術の力を借りてほとばしり出るとき、

セガはまた、新たな創造の伝説を生み出すのです。

PLANNER

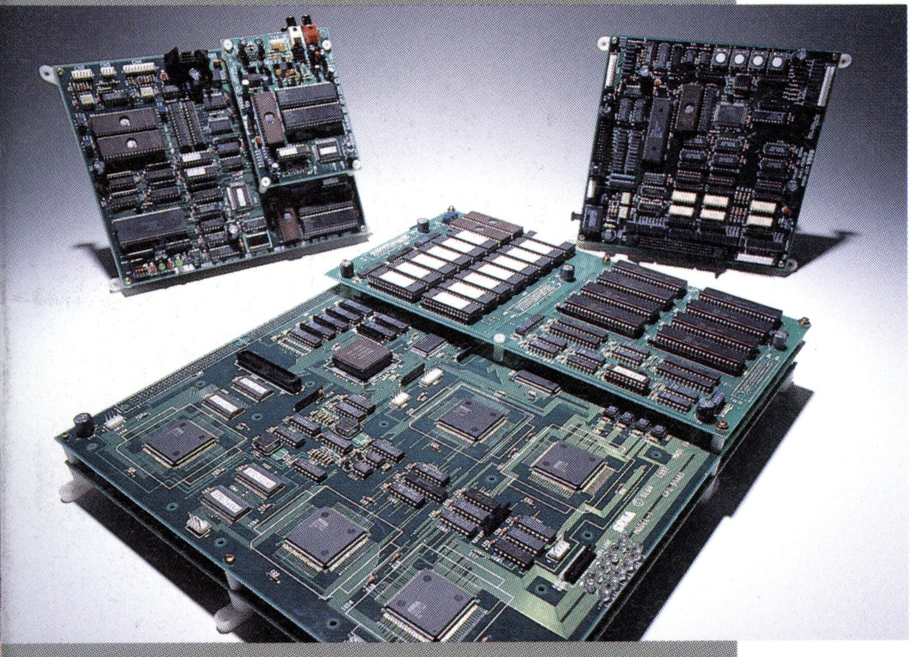
夢のラフスケッチ

アミューズメントマシン、ソフト、エレクトロニクス・トイといったセガの製品は、それぞれのテーマごとのプロジェクトチームにより創られています。プランナーをはじめとするプロジェクトメンバーたちの多彩なアイデアをもとに、何度もブレーンストーミングが重ねられ、ひとつのコンセプトが練りあげられていきます。これは、いわば彼らの夢のラフスケッチなのです。

ENGINEER

最先端技術へのチャレンジャー

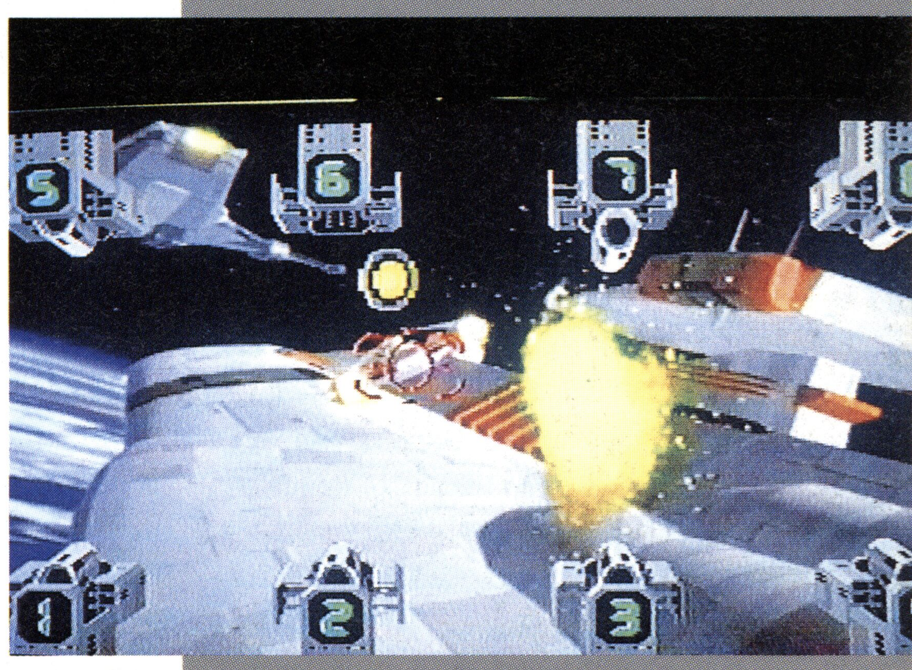
バーチャルリアリティ(ＶＲ)などの最先端技術に果敢にチャレンジし、新しい技術、新しいデバイスを駆使することで最先端技術をインフラ(産業基盤)化していく——セガのハードウェア、メカトロの技術者たちは、創造力に技術力を融合することによって、今までにない独創的なスキルを編み出し、自らの手で時代の最先端技術を創り出しています。



PROGRAMMER

イメージのエッセイスト

数値で表すことがきわめて困難なアイデアを具体的なものとしてイメージし、そして高いレベルでシステム化していく……。セガのソフトウェア技術者たちは、あたかも構成作家が原稿用紙を埋めていくように、コンピュータの画面上での高度で論理的な作業を通して、夢のイメージを数値化していくエッセイストなのです。



DESIGNER

視覚効果のスペシャリスト

技術的な視点に立ち、コンピュータ・グラフィックス(ＣＧ)を描く。製品コンセプトに基づいて、そのキャラクターや構図を映像デザインしていく。あるいはアミューズメントマシンやソフトパッケージをより商品価値のあるものとして仕上げていく——。セガのデザイナーは、つねに時代の全方位にアンテナを伸ばし、そのトレンドを敏感にキャッチし続けています。

MUSICIAN

彩りを添えるコンポーザー

映画に音楽は欠かせないように、アミューズメントの分野でも、サウンドは、その製品の楽しさを何倍にもふくらませます。アミューズメントマシン、家庭用ビデオゲーム機のソフトのタイトルやプレイ中のBGM……今や、アミューズメント製品を彩るミュージックは、音楽界に新たなジャンルを確立しています。

人と技術のプロデュース

生産計画の策定から製品の出荷まで、

生産に携わるセガの技術者たちは、

製品がいかに効率よく仕上がるかを見据えています。

自社工場をはじめとして、国内外の協力工場に何度も足を運び、

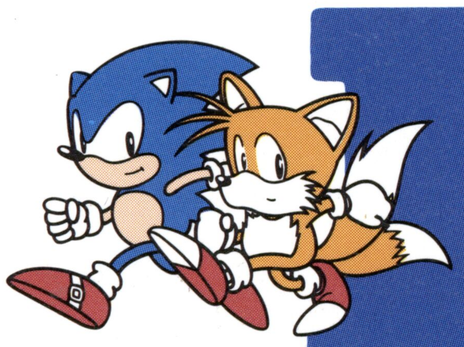
その工程がスムーズに進行するように努め、

生産計画というシナリオのもとに、

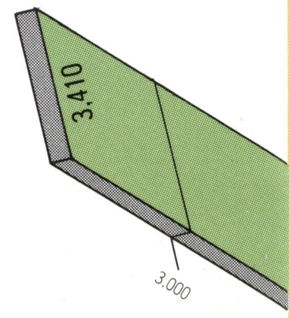
人と技術をプロデュースしてるのです。

TECHNO

PRODUCER FOR OLOGY & HUMAN



DATA P★A★C★K



採用職種[採用実績]

営業・販売
- ●アミューズメント・センター、大型アミューズメント施設などの企画、開拓、管理・運営
- ●業務用アミューズメント機器の販売、販売促進
- ●コンシューマ製品の販売、販売促進

海外営業
- ●業務用アミューズメント機器およびコンシューマ製品の海外営業
- ●海外マーケティング

研究開発
- ●業務用アミューズメント・マシン、家庭用ビデオゲーム、エレクトロニクス・トイなどの商品企画、ゲームソフトのシナリオ制作
- ●コンピュータ・グラフィックス、キャラクターなどの画像デザイン、製品のインダストリアル・デザイン、パッケージ・デザインなど
- ●ソフトウェア開発、プログラミング
- ●電子回路などハードウェアの開発、設計
- ●体感マシンなどにかかわるメカトロ開発、設計
- ●ゲームミュージック、サウンド・エフェクトの制作

製造・生産
- ●国内外の生産管理
- ●品質管理
- ●資材、部材の調達・購買

管理・事務
- ●経理・財務、情報システム(EDP)
- ●総務、人事、法務
- ●営業事務

会社概要

会社名	株式会社セガ・エンタープライゼス
所在地	〒144 東京都大田区羽田1丁目2番12号
設立	昭和35年6月3日［創業昭和26年4月］
資本金	243億6,266万円
従業員数	3500名
年商	3410億円［平成5年3月期見込］
決算期	3月31日［年1回］

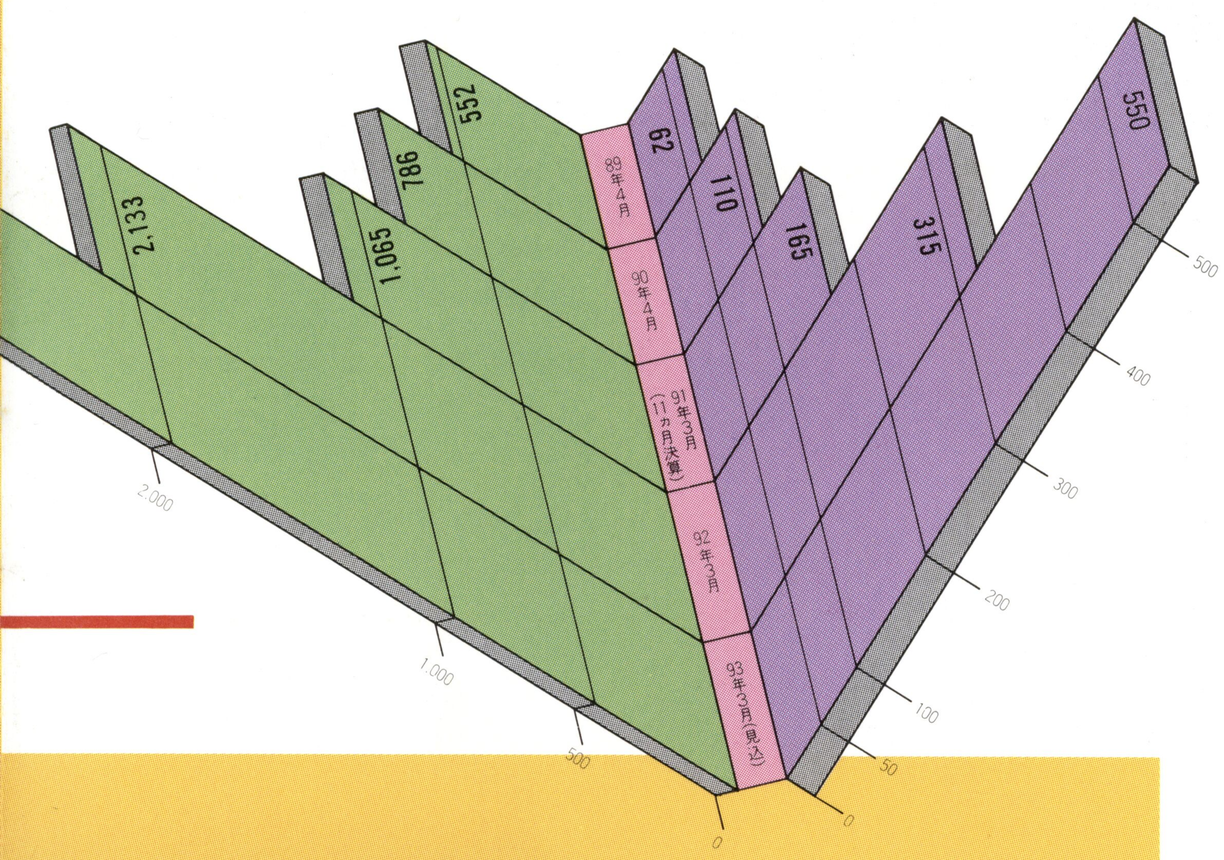
役員		
	取締役会長	大川　功
	代表取締役社長	中山　隼雄
	代表取締役副社長	駒井　徳造
	専務取締役	小形　武徳
	専務取締役	桜井大三郎
	専務取締役	内藤　経雄
	常務取締役	鈴木　久司
	常務取締役	中村　俊一
	常務取締役	永井　明
	常務取締役	八木　国勝
	常務取締役	田子　林七
	取締役	佐藤　秀樹
	取締役	小野　忠彦
	取締役	和知　満男
	取締役	上原　宗吉
	取締役	家田　和忠
	取締役	鎌田　繁雄
	取締役	田副　康夫
	取締役	舟越　肇
	取締役	倉澤　申
	取締役	デヴィット・ローゼン
	取締役	湯川　英一
	取締役	藤枝　純教
	常勤監査役	小林　新吉
	監査役	外立　憲治
	監査役	宮崎　金助

事業内容
1. 各種ビデオ・ゲーム、アミューズメント・マシンおよび関連電子機器の製造・販売・輸出入、アミューズメント・センターの企画・設計・設置・運営
2. 家庭用ビデオゲーム機、教育機器・玩具／ビデオソフト・娯楽用品および各種周辺機器、ソフト類の製造・販売・輸出
3. 両替機その他電子機器ならびにシステムの製造、販売／プリペイド・カードシステムの販売およびコンサルティング業務

関連会社
- ■株式会社大王振興
- ■株式会社セガ・テック
- ■シムス株式会社
- ■株式会社ソニック
- ■株式会社セガ・ファルコム
- ■株式会社ジー・サット
- ■株式会社エスアイエレクトロニクス
- ■株式会社エマーグ
- ■株式会社東京ムービー新社
- ■セガ オブ アメリカ, インク.
- ■セガ エンタープライゼス, インク.(U.S.A.)
- ■セガ ヨーロッパ リミテッド
- ■セガ アミューズメンツ ヨーロッパ リミテッド
- ■セガ ヨーロッパ グループ リミテッド
- ■セガ フランス S.A.
- ■セガ ゲゼルシャフト ファ ビデオスピール M.B.H.
- ■セガ コンシューマプロダクツ S.A.
- ■セガ V.M.B.H.
- ■デイス レジャー リミテッド
- ■セガ オペレーションズ フランス E.U.R.L.
- ■ダブリュー・ディー・ケー S.A.
- ■セガ アミューズメンツ タイワン リミテッド
- ■セガ オージーソフト PTY. リミテッド
- ■リンガフォン・ジャパン株式会社
- ■株式会社ジョイテック トーカイ
- ■株式会社亜土電子工業
- ■ライト印刷株式会社
- ■株式会社CSK
- ■その他CSKグループ

●売上高
（億円）

●経常利益
（億円）



新本社完成予想図

平成6年3月、現本社ビルの隣に新本社ビルが竣工します。

本社ビル

セガ山中保養所

平成3年7月にオープン。充実したオフタイムを過ごせます。

セガ上永谷寮

自社寮（上永谷、羽田、新城）のほか、全国に借上寮が設置されています。

会社沿革

昭和26年4月	創業
昭和35年6月	日本娯楽物産㈱設立[資本金900万円、昭和40年7月商号㈱セガ・エンタープライゼスに変更]
昭和39年4月	資本金3600万円に増資
昭和39年6月	日本機械製造㈱吸収合併[資本金8800万円]、業務用アミューズメント機器の製造開始
昭和40年7月	㈲ローゼン・エンタープライゼス吸収合併[資本金1億353万円]、ゲームセンターの運営を開始
昭和41年1月	資本金1億1853万円に増資
昭和41年7月	資本金1億5003万円に増資
昭和44年3月	ガルフ アンド ウエスタン インダストリーズ,インク.の傘下に入る
昭和58年7月	資本金4億5003万円に増資
昭和59年4月	CSKグループの一員となり、日本法人として独立
昭和59年7月	当社100%出資子会社セガ ヨーロッパ リミテッド設立
昭和60年3月	当社100%出資子会社セガ エンタープライゼス,インク.[U.S.A.]設立[昭和62年8月セガ オブ アメリカ,インク.へ株式を100%譲渡]
昭和60年10月	資本金20億2440万円に増資
昭和61年3月	当社100%出資子会社セガ オブ アメリカ,インク.設立
昭和61年11月	当社株式東京店頭市場に新規登録される
昭和62年6月	リンガフォン・ジャパン㈱へ出資、語学教育分野へ拡大をはかる
昭和63年4月	当社株式東京証券取引所市場第2部に上場 資本金81億6140万円に増資
平成元年4月	資本金148億2700万円に増資
平成2年4月	資本金242億8600万円に増資
平成2年10月	当社株式東京証券取引所市場第1部に指定
平成3年1月	ヨーロッパ市場におけるアミューズメント機器の安定的な製造・販売拠点の確保ならびに将来的な販売力強化のためデイス レジャーリミテッドを買収
平成3年7月	ヨーロッパ市場における家庭用TVゲーム機の販売力強化、コンシューマ商品の多角化戦略をはかるため、ヴァージン・マスタートロニクス社を買収
平成4年3月	欧州への業務用アミューズメント機器輸出の拠点としてダブリュー・ディー・ケーS.A.買収

事業所

札幌支店 〒062 北海道札幌市豊平区豊平五条3-2-34
TEL.011(841)0248 FAX.011(841)0257

関西支店 〒561 大阪府豊中市豊南町東2-5-3
TEL.06(334)5333 FAX.06(334)5338

博多支店 〒810 福岡県福岡市中央区白金2-5-15
TEL.092(522)4715 FAX.092(531)6179

大森事業所 〒143 東京都大田区大森南3-23-15
TEL.03(3743)7443 FAX.03(3743)5902

佐倉事業所 〒285 千葉県佐倉市大作1-3-4
TEL.0434(98)2621 FAX.0434(98)0150

矢口事業所 〒270-15 千葉県印旛郡栄町矢口神明5-3-2
TEL.0476(95)7511 FAX.0476(95)7231

第一糀谷事業所 〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1
TEL.03(3743)7431 FAX.03(3745)1249

第二糀谷事業所 〒144 東京都大田区東糀谷2-1-18 PKビル
TEL.03(3743)7495 FAX.03(3743)5791

川崎事業所 〒210 神奈川県川崎市川崎区桜本2-32-1 ラポール川崎SRCビル
TEL.044(271)4801 FAX.044(271)4800

下丸子事務所 〒146 東京都大田区下丸子2-28-16
TEL.03(5482)0211 FAX.03(5482)0219

営業所 全国52ヵ所

SEGA 株式会社 セガ・エンタープライゼス

〒144 東京都大田区羽田 1-2-12 ☎(03)3743-7431(人事部)