

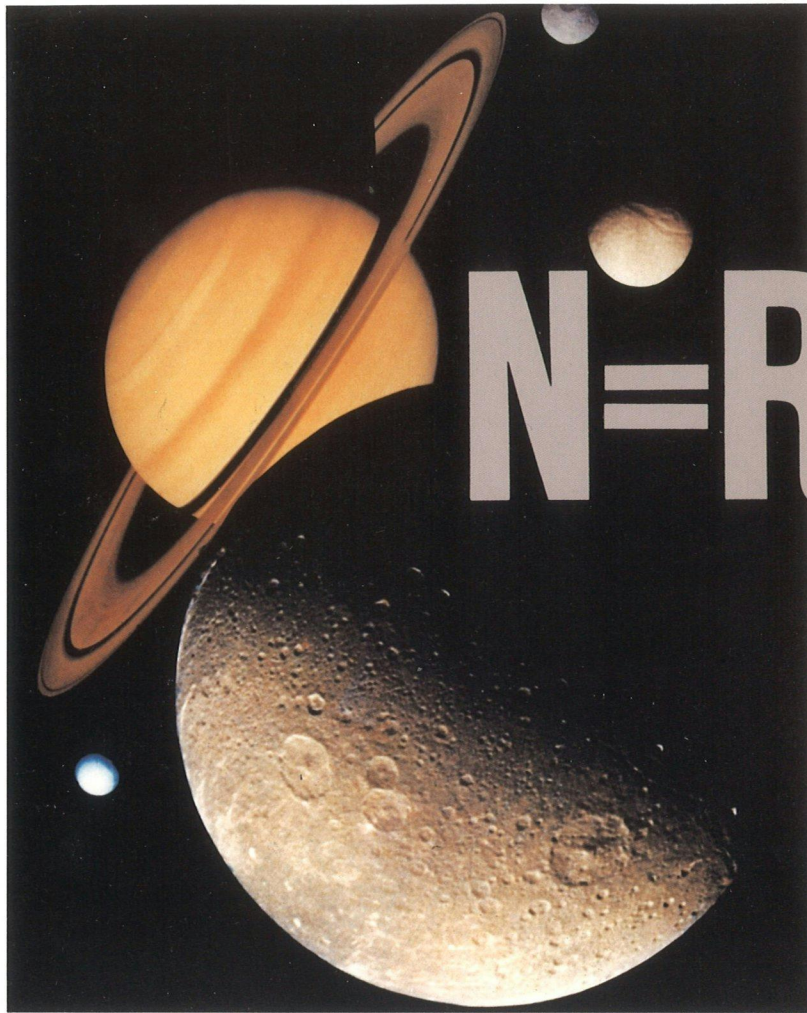


Company Profile of SEGA

A Sense of Wonder is High-tech Entertainment.
A Liberation of Mind is Excitement.
Our Creative Technology is Emotional.
New Concept of SEGA's Imagination.
Upscale Home Entertainment.
Intellectual Education for Children.
The World Business of High-tech Entertainment.
Research and Development for the Future.

HIGH-TECH
ENTERTAINMENT

SEGA[®]



A Sense of Wonder is High-tech Entertainment.

Since the birth of the cosmos, forty hundred million years have passed. In our galactic system, there may be other delightful planets besides our earth. Unless we fill our planet with joyful entertainment, they will laugh scornfully at us. Now we need new entertainment.

地球を愉快な星にする。

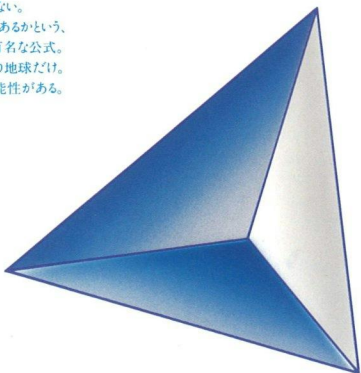
地球を愉快な星にしておかなければ、きっと宇宙で笑われる。

宇宙の誕生ビッグバンから、はるか40億年。人類が登場して100万年。
宇宙からみればそんな人類の歴史は、ほんの“瞬き”かもしれない。
でも私たちは今、もっともエキサイティングで愉快な一瞬を体験しています。
この広い銀河系にも、地球以外にきっと“愉快な星”があるはず。
私たち人類の未来の夢が、今のこの瞬間にも、
宇宙のどこかですでに、エンターテインメントされているでしょう。
だから地球をもっとも、愉快な星にする。それが私たちSEGAの願いです。

enefit



地球外文明との接触は
人類にとってもっとも素晴らしい
エンターテインメントかもしれない。
これは地球外文明はいつあるかという、
天文学者ドレイク博士の有名な公式。
悲観的にみれば1個、つまり地球だけ。
楽観的にみれば1億の可能性がある。



人類100万年の歴史の中で、火を発見し文明を築きあげたのはほんの1万年前から。人類史上このわずか1%が、人間の“進歩の時代”でした。そしてここ数十年の進歩はこの1万年の進歩にも匹敵するといわれています。この超加速度的な進歩は、同じ速さのテクノロジーと“知的創造性”というまったく新しい哲学を生みました。科学はすでに学際を超え、新たに融合し、数多くの新分野を誕生させました。そして“遊び”もまた時代を映すモニターのように、より高度に、そして多様に変貌しています。時代が求めるような“知的創造性”を最先端のコンピュータ・テクノロジーと結び付け、さらに新たなイノベーションを創りだしていくこと——それがSEGAの“ハイテク・エンターテインメント”というコンセプトです。

1951年、SEGAは日本に初めてアミューズメント・マシンを紹介して以来、LSI、超LSIなど最先端のエレクトロニクス技術を駆使し、常に業界のイニシアティブを取ってまいりました。この間、日本国内はもとより、広く世界のマーケットに向けてグローバルな事業活動を展開し、高い評価を得ております。現在ではアミューズメント産業も“遊び”の多様化、高度化に対応した高度なハイテク産業へと変貌を遂げました。この中でSEGAはヒューマニティにあふれたコンピュータ社会を指向し、アミューズメント事業からホーム・エンターテインメント事業まで、総合的なハイテク・エンターテインメント企業として独自の創造哲学と創造工学を駆使しながら、着実に未来を開拓してまいります。



代表取締役社長

中山隼雄



New Concept of SEGA's Imagination.

Creativity allows us to communicate with one another. SEGA explores not only new amusement systems but also new distribution and sales systems by using creative imagination.

Creative imagination is an active password for SEGA's developing enterprise.

私たちの言語はイマジネーション。

創造力があるからコミュニケーションできる。
テクノロジーとイマジネーションの結晶が私たちの“創理工学”。

鋭敏な感性と多彩なテクノロジーが、イマジネーションに結晶します。
豊かなイマジネーションを共有できるから、コミュニケーションが生まれます。

SEGAはアミューズメント・マシンと空間の開発だけでなく、
ロケーション運営、販売といった分野においても時代の感性を忘れません。



SEGAのアミューズメント事業ではアミューズメント・センターの店舗設計、管理・運営、そしてマシンの販売を積極的に展開しています。SEGAの直営店は全国に約150店舗さらに1,200カ所のロケーションに約3万5千台のマシンが設置されています。販売では時代の感性をいち早くキャッチし全国1,000余の販売業者を通じて、高品質で市場性の高い製品をタイムリーに提供。都市のアミューズメント・センターから郊外型の大規模施設まで、ハイテク・エンターテインメントをキー・コンセプトとする新しいアミューズメント・マシンおよび空間を企画、設計しています。また他社に先駆けて磁気カード式によるプリペイドカード・システムを導入。商品開発から物流、販売、管理・運営をトータルに展開し、イマジネーションを共通の“言葉”として、新分野への進出を推進しています。



Research and Development for the Future.

We still have lots of mysteries in the process of exploiting our future. But in the mysteries, we can find unlimited possibilities. Our future is smiling at us there. SEGA's energy for research and development is born in the challenge to the mysteries.

まだまだ、謎がある。

未来を切り拓く創造のプロセスには、まだまだ謎がある。

「謎」の中に、「不可能」はありません。

謎の中には、秘められた無限大の可能性があり、解かれるよろこびがあるからです。

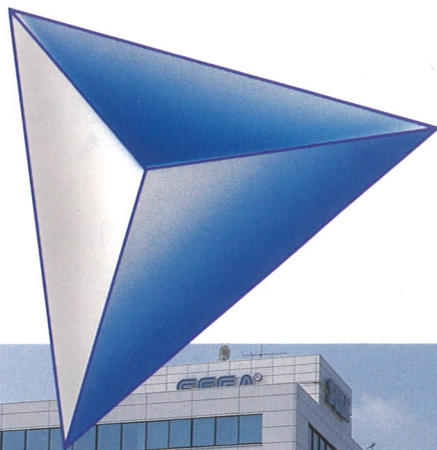
SEGAの研究開発を支えているエネルギーは、この謎との限りない対話の中から生まれるのです。

最先端のテクノロジーも独創のイメージーションも、

宇宙の謎を見つけ出す少年のようなエモーションがなければ、未来を切り拓くことはできないとSEGAは思います。



研究開発部門はSEGAの前頭葉です。400人もの開発部員がテーマごとにプロジェクトを組み、クリエイター、デザイナー、ソフトウェア、ハードウェア、サウンド、メカニクスなどの専門スタッフとともにチームをつくります。ここはテクノロジーとイメージーションが競い合う最前線なのです。SEGAのエンジニアたちの部屋が研究室のようであり、デザインルームのようであり、設計室のようであるのはそのためです。業務用マシンから家庭用マシン、そしてトイや教育まで。多くの謎を解き明かしながら、そのハードウェアとソフトウェアの開発を通して、SEGAはさまざまなエポックを生み出してきました。さらに研究開発によって生み出されたゲーム映像やゲーム音楽は、ビデオやCDにまで発展し、特に音楽の分野ではS.S.T. BANDの結成など、あらたな分野へのチャレンジも試みているのです。



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
商標 **SEGA®**

設立 昭和35年6月3日(創業昭和26年4月)
資本金 1,482,700万円
従業員数 1,460名
年商 552億円(平成元年4月実績)
決算期 4月30日(年1回)
役員

代表取締役会長	大川 功
代表取締役社長	中山 隼雄
専務取締役	駒井 徳造
取締役	北村 裕昭
取締役	小形 武徳
取締役	中村 俊一
取締役	永井 明
取締役	鈴木 久司
取締役	和知 満男
取締役	上原 宗吉
取締役	内藤 経雄
取締役	中嶋 孝仁
取締役	デヴィット・ローゼン
取締役	湯川 英一
取締役	岩田 巍
取締役	藤枝 純教
取締役	北之園英博
常勤監査役	小林 新吉
監査役	外立 憲治
監査役	宮崎 金助

取引銀行 住友銀行・日比谷支店 三和銀行・赤坂支店
日本長期信用銀行・本店 協和銀行・新宿西口支店
住友信託銀行・新宿支店 東洋信託銀行・渋谷支店
百十四銀行・東京支店 横浜銀行・蒲田支店
日本興業銀行・東京支店

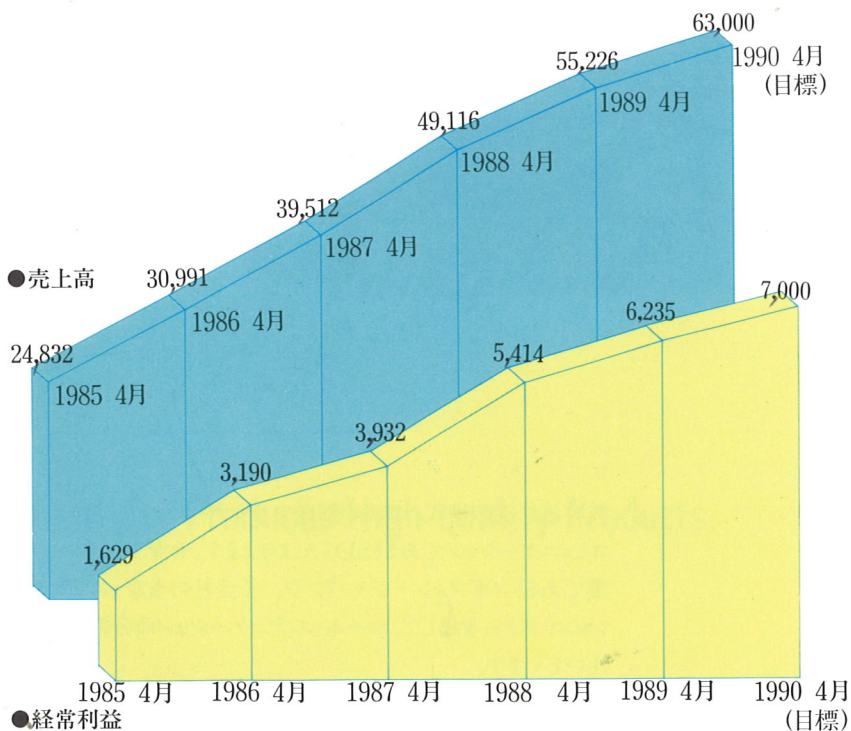
事業内容

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. 家庭用テレビゲーム機、教育機器・玩具・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. 兩替機その他電子機器ならびにシステムの製造、販売、フリベイド・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

- セガ エンタープライゼス、インク。(U.S.A.)
- セガ オブ アメリカ、インク。
- セガ ヨーロッパ リミテッド
- タイムアウトファミリー アミューズメント センターズ、インク。
- 株式会社セガ・エデュケーション システム
- リングフォン・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CSK
- その他CSKグループ各社

最近5年間の売上高、経常利益の推移
(単位:百万円)



Company Profile of SEGA.

The principle of SEGA is 'Creativity is our Life'. For us, creation is a great joy itself. We feel a sense of mission that we must hand this joy to the people of the future generation. SEGA...we will make new history in attaining our destiny.