

月刊 JMITU ティンクル



11月号

日本金属製造情報通信労働組合大田地域支部
セガグループ分会 2017年発行

No.395

エンタテインメントコンテンツ事業上期は好調

なぜ一時金は夏より下がるのか？

11月2日、SHD・SIC・SLSと「秋闘・年末一時金要求についての団体交渉を行いました。」

会社「今期の見通しもBPを超える見込みが立っていない、検討をしたが会社としては変わらず、一時金係数は1.75、その他諸要求については以前の回答と同様応じられません。」

組合「BPを達成しないだけで赤字ではないのだからもう少しあげるべきではないか。」

会社「BPを達成したから上がるわけではない会社の業績が一番大きい、赤字の時でも係数は下げたがちゃんと支給していた。」

組合「生産性の高かった人に冬の一時金係数0.1上乗せを行う原資を出せるなら、全員に支給すればいいではないか。」

会社「一時金と今回の取り組みとは趣旨が違います。」

組合「以前試験的に在宅ワークを行っていると言っていたが

現在も行っているのか」
会社「SHDコーポレート本部

で今も一部行っている。」

決算上期で通期におよぶ

11月2日第2四半期決算説明会にて里見社長より「エンタテインメントコンテンツ事業の上期は、通期計画におよぶ数字を上期に達成できた、下期も

デジタル、CSともに新作タイトル投入、AMはプライズが好調」という説明をされていきました。この話を聞いていけば、かなり好調だという事は取れま

す。
半期で通期の計画を達成しているのになぜ一時金が、夏より低いのか？リロクラブのポイントも経営が厳しいという事で下げられてきましたが、いい加減戻すべきです。

フレックス制度

移行措置を終えて

移行措置が終わり、22時間残業をせず裁量労働の時より給料が下がった人、22時間以上行い以前より収入が増えた人、今までより生産効率を上げる為、昼休みに仕事をすると

組合ホームページにて「フレックス制度移行措置後のアンケート」を行っています。

フレックス導入から3カ月が経ち移行措置も終わり実際の給料から裁量労働手当もなくなり、皆さんの生活や仕事がどのように変化したかアンケートにお答え頂き会社との交渉に役立てたいと思います。
是非回答の方よろしく願います。

【訂正】

デイスカ先月号にて「7ヶ月生産性の高い働き方が出来ている社員について冬の賞与で上乗せしていくと記載しましたが、会社より説明がうまく伝わっていなかったという事で、7月～9月ではなく上期で生産性の高い方に支給するという事なので訂正致します。」

働き方改革？働かせ方改革では

問われる関連法案

政府の働き方改革関連法案

について次のことが危惧されます。「労働行政を経済産業行政に従属させるものではないか、生産性の有無で労働者の価値を評価することになりかねない。」関連法案は8本。その中の雇用対策法改正案の大きな問題点があります。

同法は職業安定行政の基本法というべきもので、完全雇用の達成や職業生活の充実をうたい、必要な施策を行うよう定めています。

雇用対策法改正案の問題

同法改正案では法の目的に「労働生産性の向上」が追加さ

れました。

問題はここにあります。

「労働者は企業収益を上げるために駆り立てられこととなる。その際、「生産性向上」が物差しになり、障害者は不用、高齢者は邪魔な存在、ノルマ未達成の労働者は解雇されて当然という価値観がまかりとることが心配です。

生産性向上という場合、無駄を省き、より低コストでより収益を上げる経営が想定され、企業経営としてはおかしくないかもしれません。

しかし、企業行動をチェックし規制すべき労働行政の目的にするのはいかなるものでしょうか。

労基法改悪で

抜け道だらけ

働き方改革関連法案は来年の通常国会に提出される見通しです。

残業時間に上限を設定するといながら、過労死認定基準の月80〜100時間を容認。一定年収以上の労働者に労働時間規制・ルールを適用しない高度プロフェッショナル制度（残業代ゼロ制度）の導入や、実際の労働時間ではなくあらかじめ定めた時間を「働いたものとみなす」裁量労働制を営業職に拡大するといった労働基準法「改正」案が含まれています。

労働条件の最低基準を定めた労基法が適用されない例外の労働者をどんどん増やそうということです。

企業目線の法改正

これでは働かせ方改革では

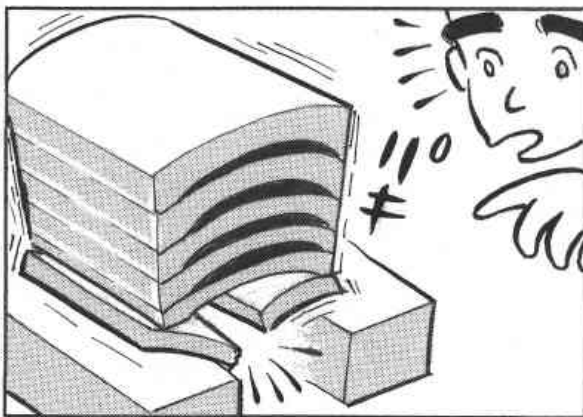
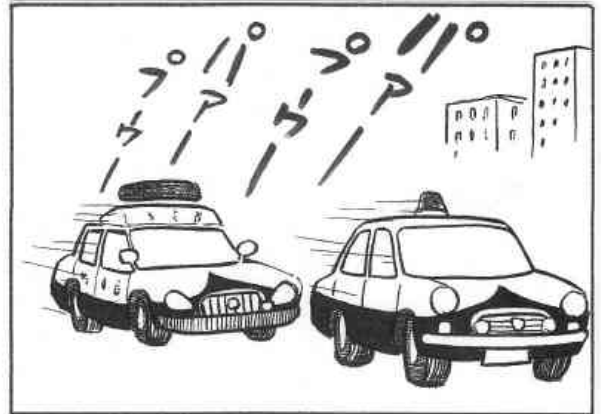
雇用対策法改正案の問題はもう一つあります。「国の講ずべき施策」として「多様な就業形態の普及」が加えられています。つまり「雇用関係によらない働き方でフリーランスや個人事業主などを指し、労働法が適用されないか、されにくい働き方を広げようということ」です。

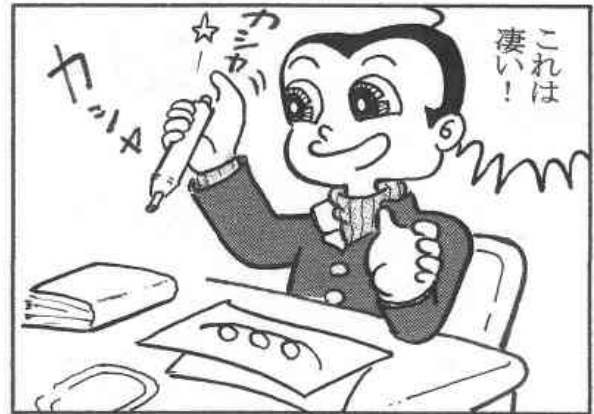
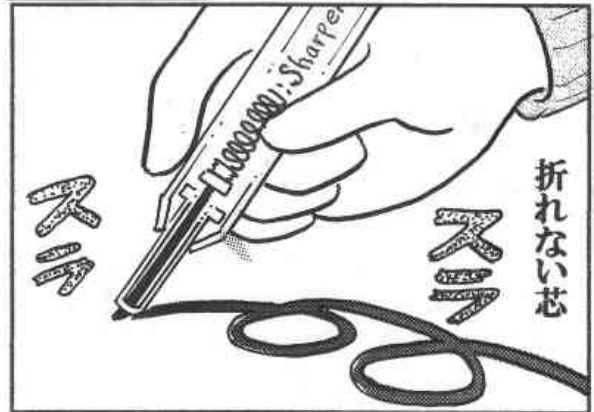
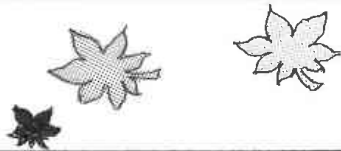
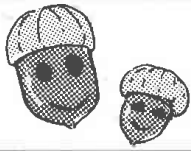
「多様で柔軟な働き方」という企業にとって都合のいい方針を具体化しているのが今の安倍内閣です。

法律で定めた最低基準を企業の都合で生産性向上にふさわしくないと断定し転換していくやり方は労働者を無権利状態に追いやる危険をもっています。これでは働かせ方改革というより働かせ方改革では。

4こ末漫画

川崎よしき





ショートショート

七十年

仙洞田一彦

同時代、もっと狭く言うと同じ年の生まれの人と話していると、他の年の生まれの人と向き合っているのと違う感じがする。わたしだけの感覚ではないかも知れないが、距離感というか、壁というかそういういったものがない感じがする。初対面の人でも、つい遠慮のない口を利いてしまうことがある。

今年もそんな体験をした。ある集まりが自己紹介から始まった。わたしが初参加だったから、わたしに配慮してくれていることだった。たまたまそこに、誕生日が一日違いの人がいたのだ。それだけでそ

の人との距離が、一気に縮まってしまう。

誘いがあったが結局行けなかった同窓会。その時も考えた。少なくとも小・中・高と同じ年の生まれの仲間と、合計すればかなり長い時間一緒に暮らしていることになる。

大学に行けば、共に暮らす時間はさらに長くなる。クラス替えがあるから、同じ人ばかりではないが、同じ年の生まれであることは違いない。教室という器の中で生活し、会話する。教室を出れば、上級生も、下級生もいる。しかし、年齢は近い者ばかりだ。

そういう生活の中で、同じ年の生まれの人と話す習慣というか、自分の構えというものが身についてくるのではないか。まったく違った土地で

育った人でも、そんな感覚だ。つまり同級生感覚だ。それは、男でも女でも、大体こんなことを考えていると、分かっている。本当に分かっているかどうか分からないが、分かっているつもりで話してしまう。

もう何十年も前の話だが、座に被爆体験の話が出た。被爆とは広島、長崎の原爆のこと。わたしは一九四五（昭和二〇）年八月十五日の敗戦、それ以降に生まれたので戦争体験はない。いわば広島、長崎の被爆も生まれる前のことという頭があった。その中で大先輩が、胎内被爆のことを言った。わたしの年代のことを言ったのだ。つまり、母親が広島か、長崎にいたら、そうなる。だから、広島、長崎被爆は、体験世代であると

いうこと。原爆は八月六日広島に、九日長崎に落とされた。戦争は八月十五日が境目なのだが、「被爆」という視点から考えると、境目がなくなってしまうということだ。

親は戦争真つただ中の世代。学校の先生だって同様。軍隊の経験もあれば、銃後の生活体験もあり、疎開経験もある。受けた教育も、戦争中の教育だ。それが子供のわたしたちに影響がないはずがない。無論そんなことを考えるようになったのは、ずっと後のこと。年齢からすれば、戦地で人を殺したかもしれない先生から授業を受けていたと思った。戦地のことを語らない親だつてそうかもしれないのだ。中には戦争で人を殺したことを自慢する大人もいることを聞

いた。

中学の時に、通学の靴と、校舎に入るときに履く靴を同じにしている者の検査があった。十人近くいたような気がする。担任はその者たちを教室の前に並べて、次々にびんたを食らわせた。その中には成績がトップクラスの者もいた。わたしはその難を逃れて助かったと思ったが、そういう制裁がそれほどの違和感なく感じられた。おそらく、大人たちの会話などから軍隊生活のことを聞いていたからではないだろうかと考える。

同級生に戦災孤児もいた。一九四五年、空襲が各地であったから、それで親を亡くしたということだろう。もしかすると生年は、わたしたちより上だと考えられる。わたしは幼稚園に行っていた、といつか行かされた。いやでたまらずすぐに止めたようだ。その幼稚園は寺が経営していた。幼稚園の他に戦災孤児を多く預かっていたようだ。幼稚園に行くわたしが、戦災孤児などという区別も言葉も知らないはずで、これも大人になってから親に聞いた話だ。

足を失い、働けないから、生活費を募金に頼っていたということなのか。わたしは家の前は学校のグラウンドだった。そこには空襲で焼け出された人たちが住んでいた。例えば良くないかも知れないが、現在河川敷で見られるような小屋がいっぱい並んでいた。ブルーシートはない。当時はその小屋のこゝとを「バラック」と言っていた。わたしが小学校に上がる頃にはすっかりなくなったよ。うな気がするが、記憶だけが頼りなのでたしかではない。その中に友達がいたのだろう、近所で遊ぶのとまったく同じ。当時のわたしにそんな垣根はなかったはずだ。わたしがバラックの家によく行って遊んでいたことを、後年親から聞

いた。

様々な記憶を繋ぎ合わせる。と、戦争は身近にあった。親を失う。家を失う。生きて帰っても腕や足を失う。それは悲しみや苦痛を伴っていた。それより遡った前の時間には、他国の人たちに、悲しみや苦痛を与えていたのだ。直接体験のないわたしの記憶にも触れるほど大量にあったのだ。それは日常だった。無論、生活習慣の中にも、戦前、戦争中のことが潜んでいた。七十年も経つと、意識して思い出さないと、思い出せない。わたしは、すでに孫のいる世代。意識しないと、孫世代に伝わっているとしても、かなり薄められてしまっているに違いない。

セガサミーHD

第2四半期業績

セガサミーHDの第2四半期決算が11月2日発表されました。

売上高は1947億6百万円(前年同期比14・9%増)、営業利益は268億12百万円(前年同期比74・5%増)、前年同期比で増収増益となっています。

セガのエンタテインメントコンテンツ事業の業績を見ると、売上高は1015億52百万円(前年同期比3・8%増)、営業利益は101億37百万円(前年同期比10・9%増)となっています。

今回のセガサミーHD上期業績は、「遊技機の大規模タイトルの販売を行ったことに加え、エンタテインメントコンテン

ツ事業全般が好調だったことから、連結実績が5月に発表した通期業績予想をすでに超過している」と説明しています。

エンタテインメントコンテンツは、「前期までの傾向と同様に上期も全体的に収益の改善傾向が継続している。デジタルゲーム分野は前年同期を下回っているが、その他の分野は概ね好調に推移している。下期においては、デジタルゲーム、パッケージゲーム分野をはじめ、各分野で新作タイトルの導入を進め、更なる収益改善に向けて取り組んで行く」と説明しています。

里見治紀社長の話では、「エンタテインメントコンテンツ下期は特殊費用が出てくる。好調というところもあり、社員への還元施策インセンティブ制度をセガには入れている。サミー

は、ボーナスが業績によってかけ率を変えている。セガはボーナスのかけ率が変わらない。なので、業績によって別途インセンティブを出す。達成しなかったらゼロです。達成したらその部門、事業会社ごとにインセンティブを出す。いま全事業が好調に推移していることで、下期にインセンティブが出るだろう。引越し関連の費用、施設の電子マネー化のコストが出る。」と言っていました。

前回の団体交渉での会社の説明では、セガの業績は厳しい通期のBPが達成できるかわからないと言っていました。しかし、第2四半期の業績を見ても、とても好調なのは明らかです。これは従業員全員の成果です。年末一時金の上積みをしてください。

労働相談、ご意見、ご質問は、下記にお寄せください。

JMITU 本部 TEL 03-5961-5601 : FAX 03-5961-5603

ホームページ <http://www.jmiu.com/>

JMITU 大田地域支部 TEL 03-3734-3502 : FAX 03-3734-3534

ホームページ <http://www6.plala.or.jp/JMIUOTA/>

セガグループ分会ホームページ <http://www.jmiusega.com/>