

SEGA  
TOYS



第15期 事業報告書

2004年4月1日から2005年3月31日まで

Edu**tainment**  
Business

Family  
Entertainment  
Business

New Contents  
Business

New  
Business Foreign  
Business

株式会社 **セガトイズ**

本 社：〒111-0052 東京都台東区柳橋1-4-4 ツイントラスビル  
TEL 03-5822-6222 (代表)  
関西事業所：〒532-0004 大阪府大阪市淀川区西宮原2-1-3 SORA新大阪21 6階  
TEL 06-6395-7757

<http://www.segatoys.co.jp/>

いっしょに「ほっ」としよ?



© SEGATOYS/HORIPRO 2002

株式会社 **セガトイズ**

証券コード 7842

## 新価値創造

初めて経験する、楽しく、心豊かな生活を提案し、あなたの“思わずにっこり”を創ります。

セガトイズは「人間中心」人間を中心と考え、「創造無限」無限大の想像力を活かして、人々の幸福を作り出してまいります。



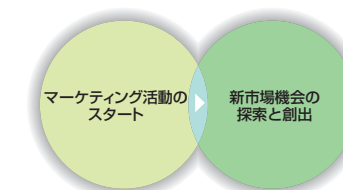
セガトイズは従来の玩具業界の枠にとらわれない、エンターテインメント・イノベーターとして全く新しい企業“NEWマーケティングトイカンパニー”を目指しています。製品開発、マーケティング等に経営資源を集中し、製品の開発はデジタル等の新技術を活用した分野等いくつかのポイントに特化し、これまでになかった新しい遊びを提案し、新しいマーケットを開拓しています。

最先端技術を駆使し、マーケットを創造する最先端の経営を目指しておりますが、その一方で人々の「遊び」は極めて普遍的で、時代、年齢、地域等に関係なく、遊びを求めるマーケットはどこにでも存在します。私たちは最先端の経営と最先端の技術で、古来からある人々の「遊び心」を満足させ、豊かな気持ちを育む社会作りを目指してまいります。

For the next smile

## マーケティング活動が市場を創出し顧客価値を最大にします

セガトイズにおいてマーケティングとは事業経営を指します。マーケティングが経営活動の全てをコントロールします。



### Newコンセプトの創造

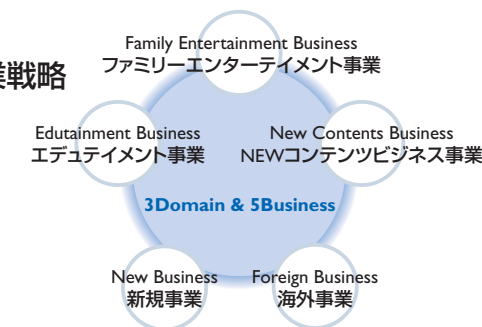
顧客のウォンツを見つけ、創造し、それを顧客満足におきかえる方法を生み出す。それが、マーケッターの市場作りの領域。セガトイズの全ての業務に関わる人がこのマーケティングマインドを持って自分の仕事に取り組んでいます。すなわち「マーケティング活動が市場を創出し、顧客価値を最大にする」ことは当社の全ての業務に当てはまるのです。

## 共生共栄

ネットワーク時代の最も重要な哲学と言える「共生」を基本に、パートナーシップの精神を大切にしながら、アライアンスに積極的に取り組み、その中で、ビジネスと社会・文化の発展と繁栄を目指します。

## マーケティング主導で進める3つの事業ドメインと5つの事業戦略

- 3つの事業ドメイン
- Edutainment Business  
エデュテインメント事業
  - Family Entertainment Business  
ファミリーエンターテインメント事業
  - New Contents Business  
NEWコンテンツビジネス事業



当期における我が国経済は、年度半ばより原油価格が高騰し、為替相場や株価に不安定な動きが生じ、加えて、相次ぐ自然災害の発生もあり景気は再び減速感が漂う状況で推移いたしました。しかしながら民間企業における設備投資の増加、雇用状況の改善や、個人消費の伸びなど明るい兆しも見えてまいりました。

玩具業界におきましては、大手老舗問屋の再建支援、大型販売店の進出による専門店経営の悪化など、目立ったヒット製品が少なく、更に、少子高齢化の影響や消費者ニーズの多様化により業界全体の売上ベースが前年割れとなるなど、玩具業界を取り巻く環境は一段と厳しく推移いたしました。

このような環境のもと当社は、従来の玩具業界の枠にとらわれない、「NEWマーケティングトイカンパニー」を中期基本方針に掲げ、事業を推進してまいりました。マーケティングではお客様のニーズとウォンツを徹底的に追求し、製品開発においてはキャラクターやデジタル技術を積極的に活用し、これまでに無かった新しい価値の創造、新しい市場の開拓に取り組んでまいりました。工場を持たず機動的・効率的な生産体制を確保することや、異業種とのアライアンスを推進する等、経営資源を製品開発とマーケティングに集中した、「効率的な経営」を実践してまいりました。

このような中で、玩具業界では最大の商戦期でありますクリスマス・年末商戦において、他企業とのアライアンスを含め当社オリジナルキャラクターであるお茶犬シリーズが女兒玩具のトップ3入りするなど好調に推移いたしました。またセガサミーグループシナジーの発揮によるムシキングシリーズが好調であったこと、既存の玩具とは異なる新しいターゲットに向け価値を提案した「脳力トレーナー」がヒット商品となるなど、計画を大幅に上回る結果となりました。海外市場におきましては、「メガドライブプレイTV」の販売が好調に推移いたしました。

これらの結果、当期における業績は、売上高10,273百万円（前期比120.5%）、経

常利益559百万円（前期は経常損失356百万円）、当期純利益437百万円（前期は当期純損失982百万円）となりました。

次年度以降につきましては、中期経営方針である「競争力・差別性ある事業への差別化と集中」の具体化として、「積極果敢」と「効率重視」の両面から事業の拡大に取り組んでまいります。

- ・エデュテイメント事業においては、玩具業界で唯一プラットフォームビジネスを展開しており、ピコシリーズ、ココパッドシリーズに加え、新たに新半導体を用いた多面的ビジネス展開をスタートし、エデュテイメント事業の強化、差別化を図ってまいります。
- ・ファミリーエンターテイメント事業においては、プーチ、夢ねこで培ってきた当社オリジナルコンセプトの具現化に加え、従来の玩具とは異なるターゲットに向けた「脳力トレーナー」、「ホームスター」等による価値提案により、年齢・性別・国籍を問わない新しい市場構築を図り、グローバル市場への拡大を計画しております。
- ・NEWコンテンツビジネス事業においては、お茶犬、アンパンマン、ムシキング等の差別性のあるコンテンツと様々なアライアンス活動により、新しいビジネスモデルを構築してまいります。

以上の施策につきまして、中期的な戦略として積極的に取り組んでまいりますので、株主の皆様におかれましては、今後ともより一層のご支援とご指導、ご鞭撻を賜りますようお願い申し上げます。

2005年6月



株式会社セガトイズ  
代表取締役社長 国分 功

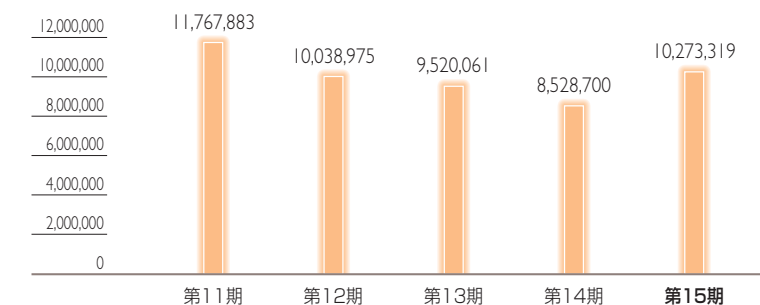
この冊子をご覧いただくにあたって  
本冊子は、株主・投資家の皆様に当社の経営方針、計画、財務状態等の情報を提供し、当社をより深くご理解いただくことを目的としており、投資勧誘を目的としたものではありません。従って投資に関する決定は利用者ご自身の判断において行われるようお願いいたします。

(単位：千円)

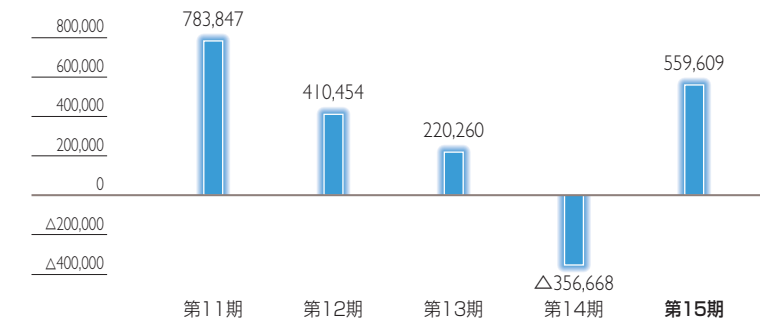
科目	第13期 (2003年3月31日現在)	第14期 (2004年3月31日現在)	第15期 (2005年3月31日現在)
売上高	(千円) 9,520,061	8,528,700	10,273,319
経常利益又は経常損失 (△)	(千円) 220,260	△356,668	559,609
当期純利益又は当期純損失 (△)	(千円) △50,974	△982,736	437,936
持分法を適用した場合の投資利益	(千円) —	—	—
資本金	(千円) 516,000	518,150	560,750
発行済株式総数	(株) 5,555,000	5,576,500	5,944,500
純資産額	(千円) 1,879,503	845,727	1,368,805
総資産額	(千円) 5,236,939	3,989,376	4,341,125
1株当たり純資産額	(円) 338.34	151.65	230.26
1株当たり配当額	(円) 10	0	0
(うち1株当たり中間配当額)	(円) (—)	(—)	(—)
1株当たり当期純利益又は当期純損失 (△)	(円) △10.98	△176.85	76.81
潜在株式調整後1株当たり当期純利益	(円) —	—	73.51
自己資本比率	(%) 35.9	21.2	31.5
自己資本利益率	(%) △3.0	△72.1	39.6
株価収益率	(倍) —	—	28.0
配当性向	(%) —	—	—
営業活動によるキャッシュ・フロー (千円)	268,037	△213,530	1,043,414
投資活動によるキャッシュ・フロー (千円)	△199,230	△321,061	△223,143
財務活動によるキャッシュ・フロー (千円)	359,837	384,392	△526,308
現金及び現金同等物の期末残高	(千円) 755,101	584,735	883,126
従業員数	(名) 101	102	107
(外、平均臨時雇用者数)	(名) (8)	(8)	(3)

(注) 金額につきましては表示単位未満は切り捨てております。

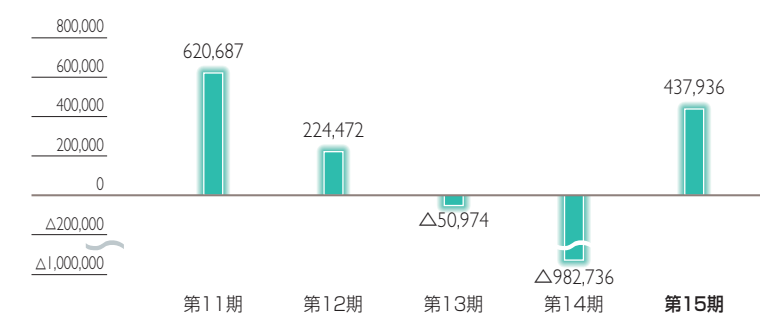
## ■ 売上高 (単位：千円)



## ■ 経常利益又は経常損失 (単位：千円)



## ■ 当期純利益又は当期純損失 (単位：千円)

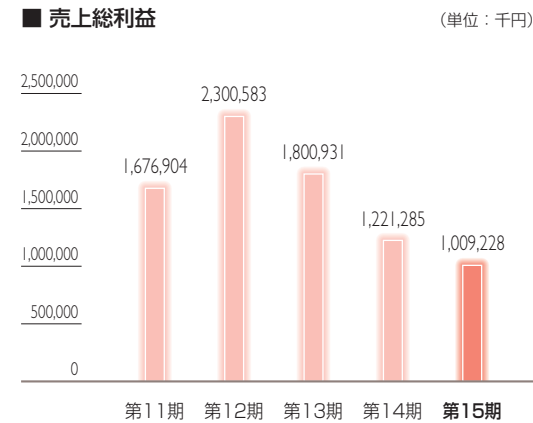
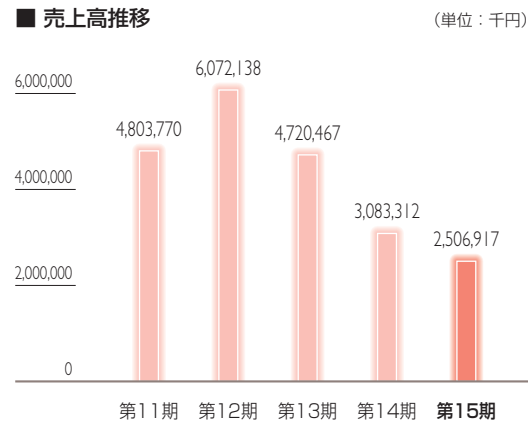


## エデュテイメント事業

教育事業としてトータルなマーケティングを行うことによりエデュテイメント売場の拡大、知育マーケットでの事業拡大を図り、オンリーワン事業としての中長期への安定化を目指します。

エデュテイメント事業につきましては、少子化の進展や親の教育に対する関心の高まりなど、社会を取り巻く変化に対応しながら、エレクトロニクス技術と遊び心で「教育」をテーマとした商品、サービスを提案しております。当期におきまして同事業は、ピコシリーズでは「みんなでピコ ポケモンわいわいバトル!」、「ペットといっしょにたのしくあそぼ♪パソコンピコ」「ディズニープリンセス すてきにレッスン! ひらがな・カタカナ」等の新製品を発売することでシリーズを拡充し、クリスマス・年末商戦では堅調に推移いたしました。ココパッドシリーズにつきましては、ベネッセコーポレーション向けの販売が好調に推移しました。

これらの結果、当期の売上高は2,506百万円（前期比100.8%）となりました。



# Edutainment Business

### キッズコミュニケーション ピコ

1993年の発売以来、本体：340万台、ソフト：1,116万本/約300タイトルを記録しているロングセラー商品です（2005年4月末現在）。

小さなお子様でも一人で簡単に遊べるよう、ペンと絵本型のソフトで操作できる仕組みとなっています。

玩具メーカー・出版社とのアライアンスによる豊富なソフトラインナップも、ピコが長きにわたって支持されてきた魅力のひとつです。



●みんなでピコ  
ポケモンわいわいバトル!

©Nintendo・Creatures・GAME FREAK・TV Tokyo・ShoPro・JR Kikaku  
©Pokémon ©SEGA TOYS 2004 発売元/TOMY



●アンパンマンの  
ひとりできちゃった!

© やなせたかレノフレーベル館・TMS・NTV

●ディズニープリンセス  
すてきにレッスン!  
ひらがな・カタカナ

© 2004 Disney



●ペットといっしょにたのしくあそぼ♪  
パソコンピコ

### ココパッド<sup>®</sup> ラーニングシステム

米本国にてリープフロッグ社より、1999年の発売以来、累計900万台以上販売されたヒット商品の日本向け仕様です。

幅広いジャンルのソフトを通じて、新しい形の学習を提案します。



●ココパッド本体

© 1999-2005 LeapFrog Enterprises, Inc.

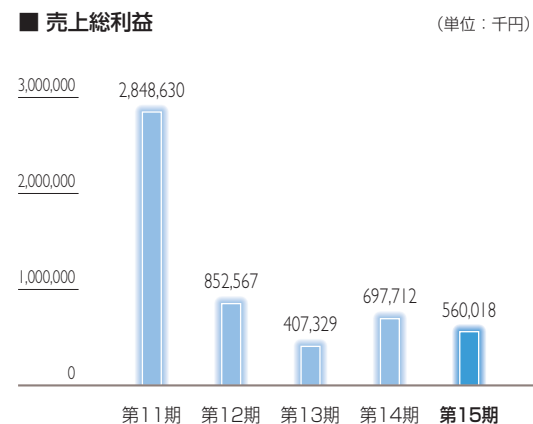
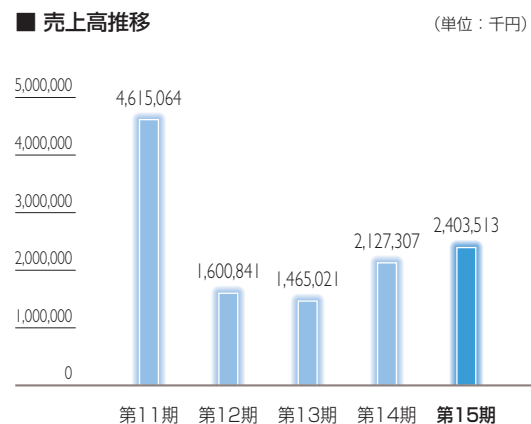
## ファミリーエンターテイメント事業

当社の強みであるデジタル技術（IC・センサー・メカトロニクス）に玩具開発のノウハウを活かし、オールターゲット（全年齢・全世界）に向け、新しい付加価値を創出していきます。

# Family Entertainment Business

ファミリーエンターテイメント事業につきましては、様々なコミュニケーションから生まれる楽しみや喜びを新しい付加として創造し、従来の玩具領域を越えた新しい生活エンターテイメントツールを提供しております。当期におきまして同事業は、「脳カトレナー」がメディアに取り上げられる等、年末商戦の話題商品となりました。定番商品であるキッズパソコンでは、「ペットノート3」が前期に引き続き業界NO.1キッズパソコンとなり、新製品「お茶犬ぺっとのーと」を投入するなど製品の拡充を図りました。更に海外におきましては、テレビに接続して遊べる「メガドライブプレイTV」が業績に寄与いたしました。

これらの結果、当期の売上高は2,403百万円（前期比96.5%）となりました。



### NEWデジタルトイシリーズ

おもにデジタル技術を駆使した製品が中心となります。NEWデジタルトイシリーズですが、代表的な製品として、音楽でコミュニケーションをし、自分の好きな音楽と一緒に楽しんでくれるペットロボット「idog」や、脳機能の研究で有名な東北大学 川島教授と産学連携で開発した「脳カトレナー」などがあります。



●idog

●脳カトレナー

### デジタルキッズシリーズ

3～10歳をメインターゲットに、子供向けパソコン「ペットノートシリーズ」や携帯電話「ペットショット」など、デジタル玩具を展開しています。



●ペットノート3

### ハートウォームトイシリーズ

デザインや動きが本物と見間違えるほど、精巧にできているペットシリーズです。

感情を持った代理ペットとして、子供から大人まで、幅広い層に人気があります。



●夢パンダ

### ファミリーエンターテイメント（海外）

グループシナジーとして、(株)セガのメガドライブの廉価版であるプラグインゲーム「メガドライブプレイTV」などを展開しています。



●メガドライブプレイTV

## NEWコンテンツビジネス事業

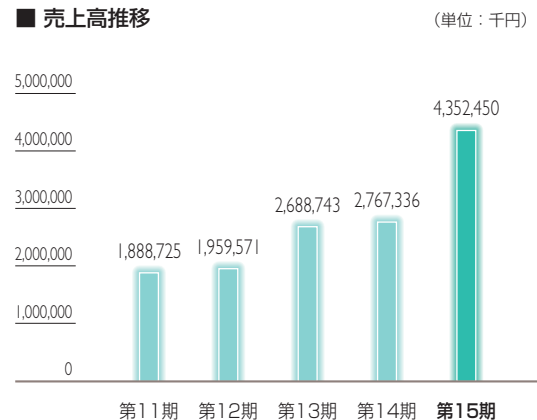
様々な種別のキャラクターコンテンツ（オリジナル・ソーシング・アライアンス）を、様々なアライアンス活動により新しいビジネスモデルを構築し、玩具や玩具周辺事業・メディア・チャンネル・サービス等具現化していきます。

## New Contents Business

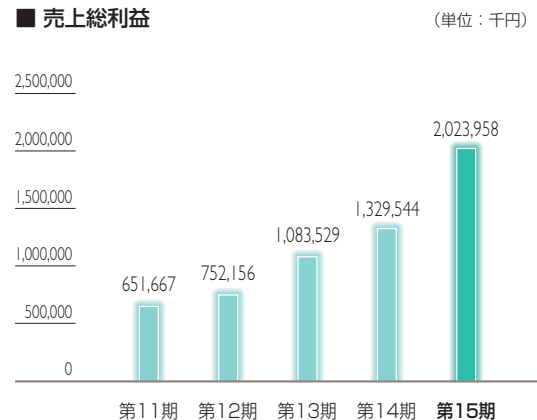
NEWコンテンツビジネス事業につきましては、良質のキャラクターを創出、選別し、従来のTVキャラクターとは違った新しいキャラクタービジネスを構築いたします。玩具業界のみならず、異業種とのアライアンスを組み、新しいビジネスモデルを確立いたします。当期におきまして同事業は、長期定番のアンパンマンシリーズではコロロン、ぬいぐるみが前期に引き続き根強い人気があり、シリーズ全体で堅調に推移いたしました。更に、ムシキングシリーズの「リモコンバトル」、お茶犬シリーズの「なごみのお家でらっくす ポットハウスのお茶犬や」がクリスマス・年末商戦において女兒玩具のトップ3入りするなど好調に推移いたしました。また、次年度につながる低価格お風呂玩具として「ふるっち」を発売いたしました。

その結果、当期の売上高は4,352百万円（前期比145.0%）となりました。

■ 売上高推移



■ 売上総利益



### 男児キャラクターシリーズ

(株)セガのアミューズメント機器で爆発的にヒットしている「甲虫王者ムシキング」が2005年4月よりアニメ放送を開始しました。

その玩具マーチャндаイジングをはじめ、男児向け製品も積極的に手がけています。



● 甲虫王者ムシキング「RCバトル」

© ムシキングプロジェクト・テレビ東京

### お茶犬シリーズ

新しいキャラクタービジネスモデルを確立した代表的なキャラクターです。(株)ホリプロとの取り組みを通じ、幅広い分野での商品化が実現しています。

お茶犬の世界観を再現した「なごみのお家」シリーズは、2004年の発売以来、累計30万個を販売いたしました。



● お茶犬なごみのお家でらっくすポットハウスのお茶犬や



© SEGATOYS / HORIPRO 2002

### アンパンマンシリーズ

アンパンマンは子供たちが最初に接する「マイファーストキャラクター」として、根強い人気を誇っています。そのキャラクターマーチャндаイジングを幅広いラインナップで、積極的に推進しています。



© やなせたかし/フレーベル館・TMS・NTV



● くるくるコロロン

### モバイルコンテンツ事業

当社のノウハウを活用した、携帯電話向けコンテンツサイトの制作、配信を行っています。



● お茶犬「デコメ工房」

© SEGATOYS / HORIPRO 2002

## その他事業

セガサミーグループのシナジーを発揮した製品・サービスを強化するとともに、オリジナルキャラクターで新たなビジネスモデルを構築していきます。

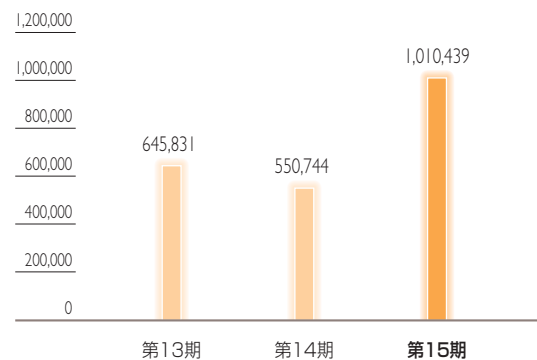
## Others business

その他事業につきましては、当社の「お茶犬」をはじめとしたオリジナルキャラクターの第三者へのライセンス許諾や、アミューズメント施設向けの景品並びにベンダー商品を提供しております。当期におきまして同事業は、UFOキャッチャー向け製品であるアンパンマンプライズやお茶犬のライセンスビジネスが好調に推移したことに加え、「ピコランド」「カプセル玩具」をスタートさせ新たな事業の柱となりました。また、サミー株式会社とのアライアンスにより「パチスロ北斗の拳 ポータブル冷温庫」を発売し、新たな景品事業に参入いたしました。

これらの結果、当期の売上高は1,010百万円（前期比183.5%）となりました。

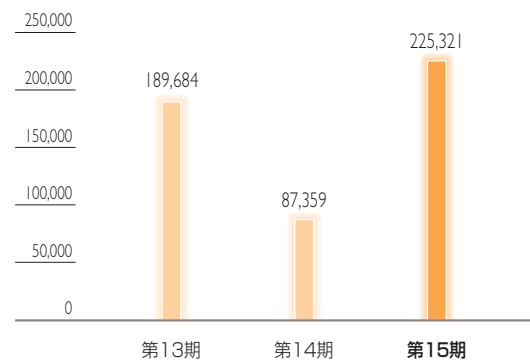
### ■ 売上高推移

(単位：千円)



### ■ 売上総利益

(単位：千円)



## AM機器・景品事業

AM機器・景品事業については、とりわけセガサミーグループの資産を最大限に活用し、シナジーを発揮しながら展開をしています。

当期についてはここ数年市場規模が拡大している「カプセル玩具」市場に2004年12月より参入いたしました。現在は「甲虫王者ムシキング」シリーズで商品展開していますが、今後は新シリーズの導入を計画しています。

またアミューズメント事業として、家庭用知育玩具として販売している「キッズコミュニケーションピコ」のノウハウをそのまま業務用ゲーム機として企画開発しています。幼児でも簡単に操作できるキッズアミューズメント機として、拡大展開していきます。

更にサミー(株)の代表的な「パチスロ北斗の拳」の景品であります、ポータブル冷温庫の製造も行っております。

● 甲虫王者ムシキング  
「フィギュアキーホルダー」



© ムシキングプロジェクト・テレビ東京



● ピコランド

ポータブル冷温庫  
© 武論尊・原哲夫  
© Sammy



## ライセンス事業

当社の「お茶犬」をはじめとしたオリジナルキャラクターの第三者へのライセンス許諾を行っています。

特にお茶犬については、業界内外の国内41社、海外61社（2005年5月末現在）と商品化契約を締結しており、市場規模は年間で40億円を超えるまでになってきています。



© SEGATOYS / HORIPRO 2002



## 16期の事業展開

### エデュテイメント事業

本格的な新教育プラットフォーム「ピコ」の上位機種「ビーナ」の発売によるエデュテイメント事業の拡大、更なる他企業との業務アライアンスを推進し、事業の強化を図ってまいります。

### ファミリーエンターテイメント事業

玩具とは異なるターゲットに向け、「脳力トレーナー」の拡大、「ホームスター」の発売、全世界でヒットした「プーチ」ビジネスモデルにより販売が好調な「idog」の拡大、他企業との話題性あるタイアップ新製品「24hピクトハウス」の発売、「プレイTV」に加え、海外大手メーカーとのアライアンスで「idog」「Pixel Chix」の世界販売により、更なる海外事業の拡大を行ってまいります。

### NEWコンテンツビジネス事業

定番商品「アンパンマン」は、従来製品とはターゲットが異なる新製品「おっきなコロロン」を発売し、堅実に販売拡大を図り、「お茶犬」は「なごみのお家」「おしゃれ堂」の拡大、新製品「テレビとお茶礼」の発売、グループシナジー「ムシキング」は、TVアニメスタートと、新製品の発売による拡大、「新キャラクター」へのチャレンジを行ってまいります。

### その他事業

差別化された当社NEWコンテンツによる「カプセル玩具」事業の拡大、「お茶犬」の更なる多面的展開によるキャラクター育成、ライセンスの拡大、(株)セガとのキッズ向け業務用ゲーム機「ピコランド」、サミー(株)との「景品ビジネス」で、グループシナジーの更なる推進を図ってまいります。

## アドバンスドピコ ビーナ™ (2005年8月発売予定)

ピコの上位機種として、社会環境の変化に対応するため新たな教育概念を取り入れました。ビーナ™では新たに「知育」「徳育」「体育」「食育」「安全」の“五育”という概念を取り入れることで、家庭で求められている教育分野をカバーし、子供の成長過程における可能性を伸ばす手助けを行います。今後のビーナ™の展開にご期待下さい。



キャリング

●ビーナ™本体と同梱ソフト

スタンドアローン

## ホームスター (2005年7月発売予定)

世界で最も先進的なプラネタリウム投影機としてギネスに認定された「メガスターII-Cosmos」の製作者・大平貴之氏と共同開発し、業務用並みの1万個の星数とリアルな投影画像を実現しました。満天の星空を自宅で鑑賞できる家庭用星空投影機です。



日本経済新聞 (2005年4月15日)

## 24hピクトハウス (2005年8月発売予定)

2005年8月より、ハウスをノックしてコミュニケーションすることで、キャラクターと一緒に24時間の生活を楽しめる商品を発売いたします。デジタル時計としての機能も備えており、アナログとデジタルが融合した全く新しい商品として、市場に提案していきます。



## 海外展開

海外メーカー、流通企業との連携により、アメリカ、アジア、欧州を中心に世界マーケットでの販売ネットワークを拡大していきます。



●ハスプロ社向けIdog (2005年7月発売予定)



●マテル社向けPixel Chix (日本名24hピクトハウス)の掲載記事(2005年2月17日のニューヨークタイムズ紙)

## 貸借対照表

# Non-Consolidated Balance Sheet

(単位：千円)

科目	第14期 (2004年3月31日現在)	第15期 (2005年3月31日現在)
<b>(資産の部)</b>		
流動資産	3,365,016	3,842,355
現金及び預金	589,735	888,126
受取手形・売掛金	1,491,430	2,069,599
棚卸資産	725,213	390,326
その他の流動資産	558,633	494,304
固定資産	611,327	492,253
有形固定資産	138,763	225,565
無形固定資産	73,399	48,542
投資その他の資産	399,164	218,144
繰延資産	13,033	6,516
<b>資産合計</b>	<b>3,989,376</b>	<b>4,341,125</b>
<b>(負債の部)</b>		
流動負債	1,637,282	1,782,748
支払手形	530,937	140,096
買掛金	—	769,670
短期借入金	300,000	—
一年以内償還予定社債	50,000	50,000
一年以内返済予定長期借入金	260,000	260,000
その他の流動負債	496,342	562,979
固定負債	1,506,367	1,189,572
長期借入金	710,000	450,000
社債	635,000	585,000
その他の固定負債	161,366	154,574
<b>負債合計</b>	<b>3,143,649</b>	<b>2,972,320</b>
<b>(資本の部)</b>		
資本金	518,150	560,750
資本剰余金	539,327	581,907
利益剰余金	△211,960	225,976
<small>その他有価証券評価差額金</small>	209	171
<b>資本合計</b>	<b>845,727</b>	<b>1,368,805</b>
<b>負債及び資本合計</b>	<b>3,989,376</b>	<b>4,341,125</b>

### Point

当期は、総資産4,341百万円と前期に比べて351百万円増加いたしました。業績が順調に推移をしたことにより、現金及び預金、売掛金等流動資産が477百万増加するなど、財務体質の改善が図られました。

(注) 金額につきましては表示単位未満は切り捨てております。

## 損益計算書

# Non-Consolidated Statement of Income

(単位：千円)

科目	第14期 (2003年4月1日から2004年3月31日まで)	第15期 (2004年4月1日から2005年3月31日まで)
売上高	8,528,700	10,273,319
売上原価	5,192,792	6,454,794
<b>売上総利益</b>	<b>3,335,908</b>	<b>3,818,525</b>
販売費及び一般管理費	3,495,061	3,220,152
<b>営業利益 (△損失)</b>	<b>△159,153</b>	<b>598,373</b>
営業外収益	16,442	43,062
営業外費用	213,957	81,826
<b>経常利益 (△損失)</b>	<b>△356,668</b>	<b>559,609</b>
特別利益	—	2,833
特別損失	880,530	2,999
<b>税引前当期純利益 (△純損失)</b>	<b>△1,237,198</b>	<b>559,442</b>
法人税、住民税及び事業税	4,141	3,793
法人税等調整額	△258,604	117,711
<b>当期純利益 (△純損失)</b>	<b>△982,736</b>	<b>437,936</b>
前期繰越利益 (△損失)	770,776	△211,960
<b>当期末処分利益 (△損失)</b>	<b>△211,960</b>	<b>225,976</b>

(注) 金額につきましては表示単位未満は切り捨てております。

### Point

当期は、セガサミーグループシナジーの発揮によるムシキングシリーズ、既存玩具とは異なるターゲットに向けた価値を提案した「脳力トレーナー」等次年度以降も期待できる製品を多く市場に投入することができました。それらの結果、売上高10,273百万円(120.5%)、経常利益559百万円(前期は経常損失356百万円)当期純利益437百万円(前期は当期純損失982百万円)となりました。

# キャッシュ・フロー計算書

## Non-Consolidated Statement of Cash Flows

(単位：千円)

科目	第14期 (2003年4月1日から2004年3月31日まで)	第15期 (2004年4月1日から2005年3月31日まで)
営業活動によるキャッシュ・フロー	△213,530	1,043,414
投資活動によるキャッシュ・フロー	△321,061	△223,143
財務活動によるキャッシュ・フロー	384,392	△526,308
現金及び現金同等物の増加額 (△減少額)	△170,366	298,391
現金及び現金同等物の期首残高	755,101	584,735
現金及び現金同等物の期末残高	584,735	883,126

(注) 金額につきましては表示単位未満は切り捨てております。

# 利益処分

## Surplus Statement

(単位：千円)

科目	第14期	第15期
当期末処分利益 (又は当期末処理損失 (△))	△211,960	225,976
利益処分額	—	—
配当金	—	—
役員賞与金	—	—
次期繰越利益	△211,960	225,976

(注) 金額につきましては表示単位未満は切り捨てております。

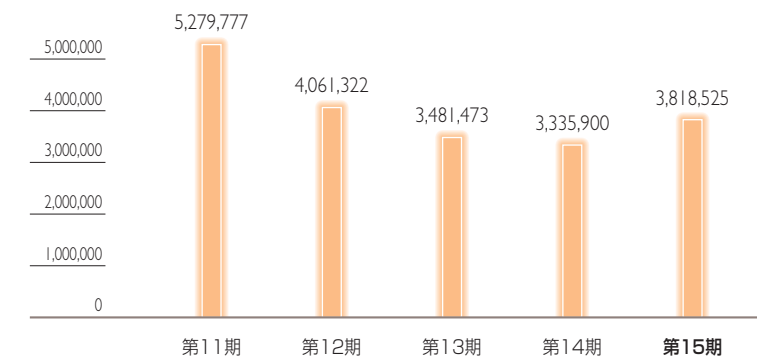
### Point

当期は、グループシナジーの発揮、他企業とのアライアンス等による新製品の投入により225百万の未処分利益を繰越することができました。当期は内部留保に充當いたしますが、当社の重点課題の利益還元につきましては、業績に応じた適正な還元ができるよう努めてまいります。

# 業績の推移

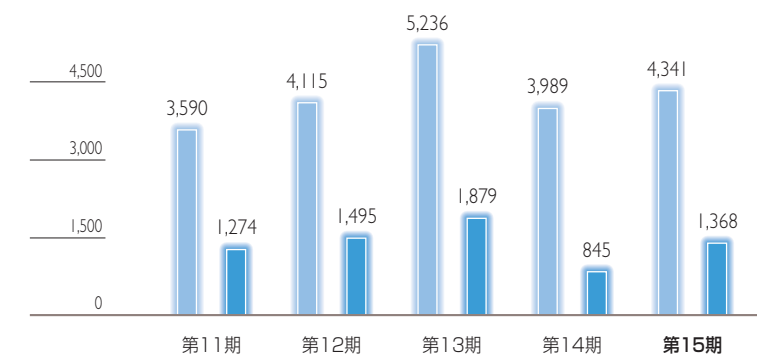
## Financial Highlights

### ■ 売上総利益 (単位：千円)



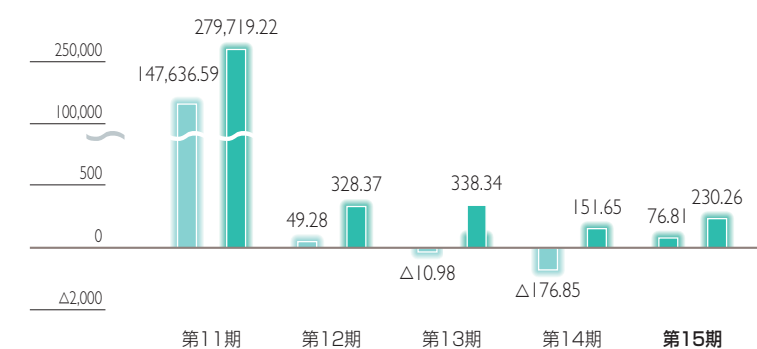
### ■ 総資産・純資産の推移 (単位：百万円)

■ 総資産  
■ 純資産



### ■ 1株当たり当期純利益・1株当たり純資産の推移 (単位：円)

■ 1株当たり当期純利益  
■ 1株当たり純資産



\*平成13年4月1日に合併により1株を50,000円から50円に額面変更しております。

# 株式の状況

(2005年3月31日現在)

# Stock Information

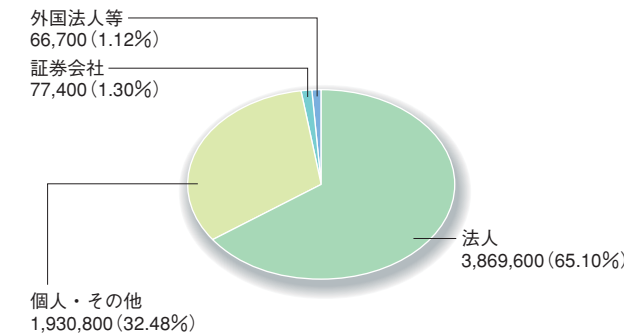
- ①会社が発行する株式の総数 18,220,000株
- ②発行済株式の総数 5,944,500株
- ③一単元の株式数 100株
- ④株主数 2,719名
- ⑤大株主（上位10名）

大株主名	当社への出資状況	
	持株数(株)	議決権比率(%)
株式会社セガ	3,750,000	63.30
セガトイズ従業員持株会	249,100	4.20
國分功	73,100	1.23
シーエスピーユーロビビークライアントメディアビル	59,000	1.00
永田伸二	52,500	0.89
松井証券株式会社(一般信用口)	32,800	0.55
横関謙治	28,100	0.47
金井明彦	26,500	0.45
吉野繁	23,100	0.39
大阪証券金融株式会社(業務口)	21,800	0.37

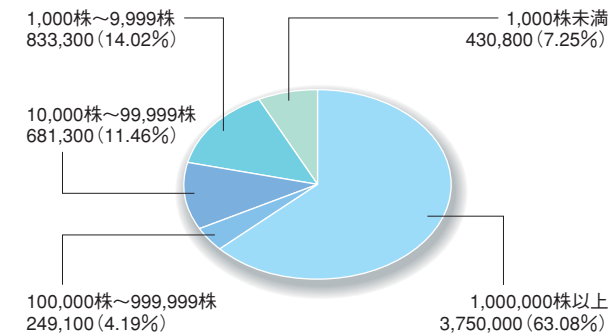
## ■株主メモ

**決算期** 毎年3月31日  
**定時株主総会** 毎年6月  
**基準日** 毎年3月31日  
 上記の他必要がある場合は、あらかじめ公告して基準日を定める  
**利益配当金受領株主確定日** 3月31日および中間配当金の支払を行うときは9月30日  
**名義書換代理人** 大阪市中央区北浜四丁目5番33号 住友信託銀行株式会社  
**同事務取扱場所** 東京都千代田区丸の内一丁目4番4号 住友信託銀行株式会社 証券代行部  
**(郵便物送付先)** 〒183-8701 東京都府中市日鋼町1番10 住友信託銀行株式会社 証券代行部  
**(電話照会先)** (住所変更等用紙のご請求) ☎0120-175-417 (その他のご照会) ☎0120-176-417  
**同取次所** 住友信託銀行株式会社 本店および全国各支店  
**公告掲載新聞** 日本経済新聞

## ■所有者別株式状況 (単位：株)



## ■所有数別株式状況 (単位：株)



# 会社概要

(2005年3月31日現在)

# Company Profile

- 商号 株式会社セガトイズ
- 英文商号 SEGA TOYS, LTD.
- 創業 1991年2月
- 代表者 國分功
- 所在地 東京都台東区柳橋一丁目4番4号 ツイントラスビル
- 資本金 560百万円
- 従業員数 107名

## ■役員 (2005年6月23日現在)

- 取締役会長 里見 治
- 代表取締役社長 國分 功
- 常務取締役 横関 謙治
- 常務取締役 吉野 繁
- 取締役 金井 明彦
- 取締役 山重 佳治
- 取締役 木村 純一
- 取締役 中山 圭史
- 取締役 岡村 秀樹
- 常勤監査役 辻 勇
- 常勤監査役 櫻井 大三郎
- 監査役(非常勤) 家田 和忠
- 監査役(非常勤) 菅野 暁

## ■組織図

