

企業理念

新価値創造 for the next smile

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、
人々の次代の幸福を作り出してまいります。



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

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
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/>

第16期 中間事業報告書
2005年4月1日から2005年9月30日までEdutainment
BusinessFamily
Entertainment
BusinessNew Contents
BusinessNew
Business Foreign
Business

いっしょに「まっ」としよ?



株式会社 セガトイズ

証券コード 7842



古紙/HP-ア配合率100%再生紙を使用しています



大豆油インキ使用

新価値創造

For the next smile

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“ニューマーケティングトイカンパニー”を目指しています。工場等の製造設備を持たず、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、新しい市場を開拓しています。

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づくりを目指してまいります。

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。



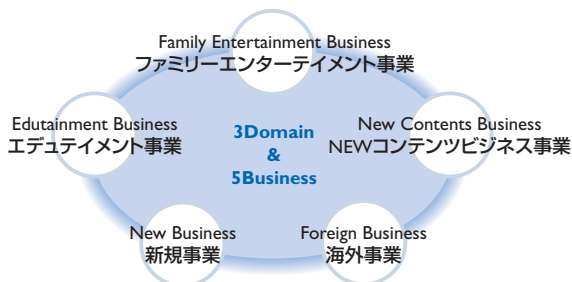
Newコンセプトの創造

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造し、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

- New Contents Business
NEWコンテンツビジネス事業
- 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

株主の皆様には、ますますご清祥のこととお慶び申し上げます。第16期中間事業報告書（2005年4月1日から2005年9月30日まで）をお届けするにあたり、日頃よりのご支援に心から深く感謝をし、ご挨拶申し上げます。

当中間期におけるわが国経済は、企業収益の改善や設備投資の増加がみられ、また、個人消費の回復基調がみられるなど、景気の踊り場を脱してきております。しかしながら、玩具業界におきましては、バンダイ、ナムコの統合やトミー、タカラの統合など業界トップ企業における再編の動きが活発になり大きな変革期を迎えております。

このような環境のもと、当社は中期経営方針である「攻めの戦略」と「守りの戦略」の6つの基本施策をベースとして、当社の得意とするデジタル技術を活用し、新しい価値・お客様の満足の追求、新しいマーケットの開拓に取り組んでまいりました。本年8月には家庭用星空投影机「ホームスター」を新しいマーケットの開拓に向け発売し、グループ協業ビジネスとして「甲虫王者ムシキング～森の民の伝説～」の「RCバトル」をはじめ、海外事業においてはハスプロ社とアライアンスを組んだ「idog」等を市場に投入することができました。これらの結果、当中間期における業績は、売上高6,349百万円（前年同期比43.9%増）、経常利益292百万円（前年同期比88.2%増）、中間純利益172百万円（前年同期比115.3%増）となりました。

当社は、経営理念として「新しい顧客満足を創造し、お客様に新しいエンタテインメントを提供する会社」「お客様に満足・喜びを感じてもらい、社員が創造する喜びを共有する会社」を掲げております。当社の3つの事業ドメイン

である「エデュテイメント事業」「ファミリーエンターテイメント事業」「NEWコンテンツビジネス事業」「その他事業」それぞれこの経営理念に基づき、玩具に偏らないバランスの取れた事業運営を目指してまいります。

当中間期には、今後の成長のために必要な資金を公募増資並びに第三者割当増資により調達することができ、3つの事業ドメインの積極的な事業活動に投資してまいります。また、当中間期末基準で株式分割（1：3）を実施させていただきました。配当につきましても5円を据え置くこととし、株主の皆様への最重要課題である積極的な利益還元の一環として実施をさせていただきました。今後とも適正な利益配分を実施するとともに、事業拡大に向けて努力してまいります。

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を賜りますようよろしくお願い申し上げます。

2005年12月



株式会社セガトイズ
代表取締役社長

国分功

この冊子をご覧くださいにあたって

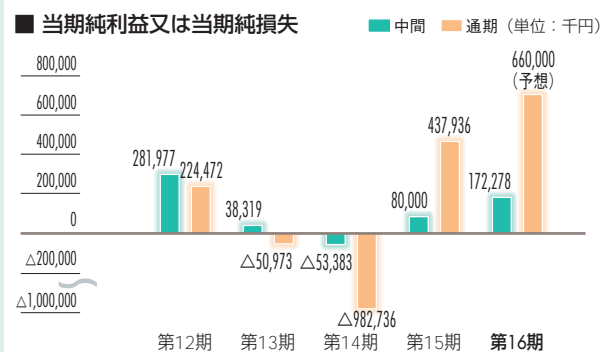
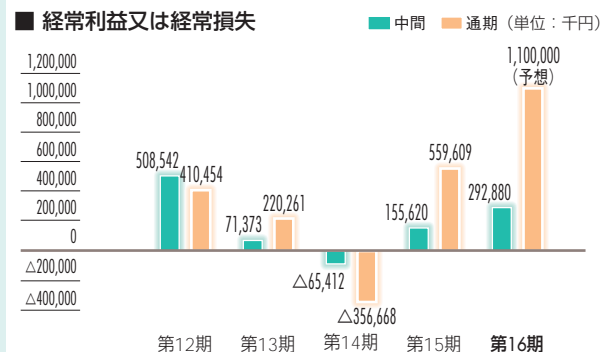
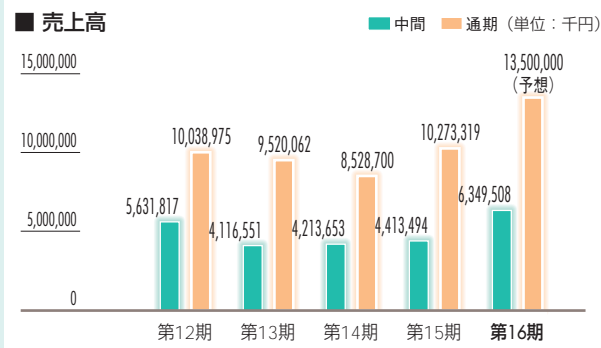
本冊子は、株主・投資家の皆様に当社の経営方針、計画、財務状態等の情報を提供し、当社をより深くご理解いただくことを目的としており、投資勧誘を目的としたものではありません。従って投資に関する決定は利用者ご自身の判断において行われるようお願いいたします。

(単位：千円)

	前中間会計期間 2004年4月1日～ 2004年9月30日	当中間会計期間 2005年4月1日～ 2005年9月30日	前事業年度 2004年4月1日～ 2005年3月31日
売上高	4,413,494	6,349,508	10,273,319
経常利益	155,620	292,880	559,609
中間（当期）純利益	80,000	172,278	437,936
資本金	529,700	1,668,023	560,750
発行済株式総数	5,692千株	7,016千株	5,944千株
純資産額	948,807	3,751,237	1,368,805
総資産額	4,855,279	7,316,522	4,341,125
1株当たり中間（当期）純利益	14円24銭	26円51銭	76円81銭
1株当たり中間（当期）配当金	—	—	—
1株当たり株主資本	166円69銭	534円65銭	230円26銭
自己資本比率	19.5%	51.3%	31.5%
営業活動によるキャッシュ・フロー	10,776	△305,970	10,043,414
投資活動によるキャッシュ・フロー	△118,343	△1,269,523	△223,143
財務活動によるキャッシュ・フロー	367,635	2,031,705	△526,308
現金及び現金同等物中間期末（期末）残高	850,332	1,341,714	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。

1株当たり中間（当期）純利益につきましては、期中平均株式数に基づいて計算しております。



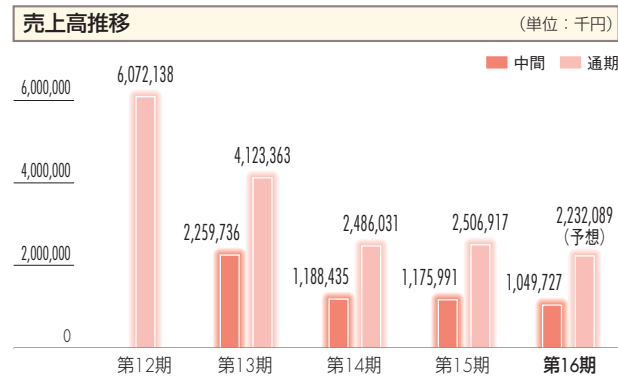
教育事業としてトータルなマーケティングを行うことによりエデュテイメント売場の拡大、知育マーケットでの事業拡大を図り、オンリーワン事業としての中長期の安定化を目指します。



エデュテイメント事業につきましては、ピコの後継機として、「アドバンスドピコ ビーナ」を投入しました。ひらがな・カタカナの読み書きが覚えられる「それいけ！アンパンマン はじめてかけたよ！おぼえたよ！」、アニメでも人気の「甲虫王者ムシキング～森の民の伝説～」、ドライブゲームや交通ルールが学べるペリフェラルソフト「GO！GO！アドバンスドライブ」等を発売しました。これらによりビーナシリーズによる当中間期の売上高は531百万円となりました。

ココパッドシリーズにつきましては、株式会社ベネッセコーポレーション向けの販売が一巡したことにより、売上高は前年同期比31.7%減となりました。

これらの結果、当中間期の売上高は1,049百万円（前年同期比10.7%減）となりました。



(注) 1 15期より新区分に変更しており、13期に通り新区分にて記載しております
2 16期末は予想数値です



ビーナ
本体

© SEGA TOYS 2005



それいけ！アンパンマン
はじめてかけたよ！
おぼえたよ！

© やなせたかし/フレーベル館・TMS・NTV

甲虫王者ムシキング
～森の民の伝説～

© ムシキングプロジェクト・テレビ東京



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・全世帯・全世界）に向け、新しい付加価値を創出していきます。



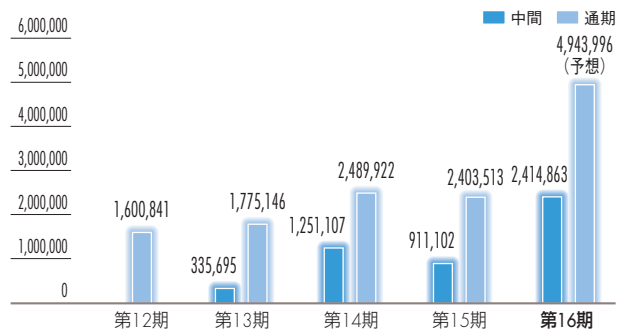
ファミリーエンターテインメント事業につきましては、NEW デジタルトイシリーズでは、8月に発売した家庭用星空投影機「ホームスター」がテレビや新聞・雑誌で大きく取り上げられ、業界内外で話題となり、異業種への販売を含め売上に大きく貢献しました。さらに「idog」につきましても、玩具チャンネルでの販売に加え、企業様キャンペーン向けのオリジナル販売が好調に推移いたしました。「脳カトレーナー」につきましては、昨年発売した「脳カトレーナー」の販売が引き続き好調に推移したことに加え、「脳カトレーナー音読編」「携帯脳カトレーナー」等、商品の拡充を図りました。これらにより、売上高は前年同期比446.9%増となりました。

ファミリーエンターテインメント（海外）につきましては、ソフト内蔵型TVGame「メガドライブPlay TV」の販売が好調に推移したのに加え、ハスプロ社向けの「idog」が北米で話題商品になるなど好調に推移し、売上高は前年同期比157.0%増となりました。

これらの結果、当中間期の売上高は2,414百万円（前年同期比165.0%増）となりました。

売上高推移

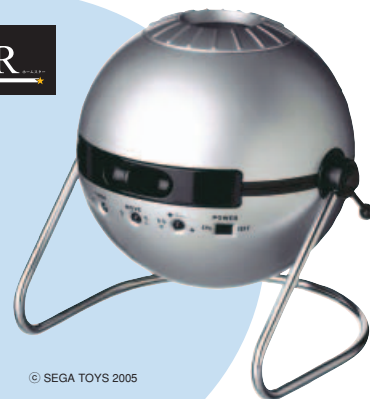
(単位：千円)



(注) 1 15期より新区分に変更しており、13期に通り新区分にて記載しております
2 16期末は予想数値です



ホームスター



© SEGA TOYS 2005



idog

© SEGA TOYS 2005

Play TV



© SEGA TOYS 2004

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・サービス等具体化していきます。



NEWコンテンツビジネス事業につきましては、男児キャラクターシリーズでは、グループ協業ビジネス「甲虫王者ムシキング～森の民の伝説～」のアニメの放送開始もあり、「RCバトル」「パワースラム」「森の民の星読み鏡」などを発売して、シリーズの拡充を図ったことにより、売上高は前年同期比55.0%増となりました。

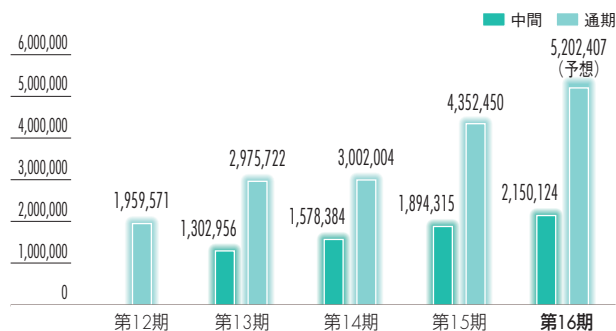
お茶犬シリーズにつきましては、ハウス遊びができるなごみのお家シリーズや、きせかえ遊びができるお茶犬すたいるおしゃれ堂シリーズ、テレビに接続して遊ぶ「TVとお茶礼 お茶犬「ほっ」と生活」などが好調に推移し、売上高は前年同期比65.2%増となりました。

長期定番のアンパンマンシリーズにつきましては、新製品「コロンドライブ」「ビーンズマスコット」に代表されるぬいぐるみが好調に推移しましたが、アンパンマンミュージアムシリーズの販売が伸び悩み、売上高は前年同期比7.9%減となりました。

これらの結果、当中間期の売上高は2,150百万円（前年同期比13.5%増）となりました。

売上高推移

(単位：千円)



(注) 1 15期より新区分に変更しており、13期に通り新区分にて記載しております

2 16期末は予想数値です



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



なごみのお家でらっくす 階段たんすのお茶犬寮

© SEGA TOYS / HORIPRO 2002



コロンドライブ



© やなせたかし/フレーベル館・TMS・NTV

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。



その他事業につきましては、AM機器・景品事業では、グループ協業ビジネス「甲虫王者ムシキング～森の民の伝説～」に加え、新たに「オシャレ魔女 ラブ and ベリー」のカプセル玩具を発売し、株式会社セガが展開しているアミューズメント機器の人気もあり好調に推移しました。また同社のアミューズメント施設向け景品「アンパンマンプライズ」に加え、サミー株式会社向けの「パチスロ北斗の拳 ポータブル冷温庫」が好調に推移いたしました。

これらの結果、当中間期の売上高は734百万円（前年同期比70.1%増）となりました。



つながるケース
甲虫コレクション



© ムシキングプロジェクト・テレビ東京



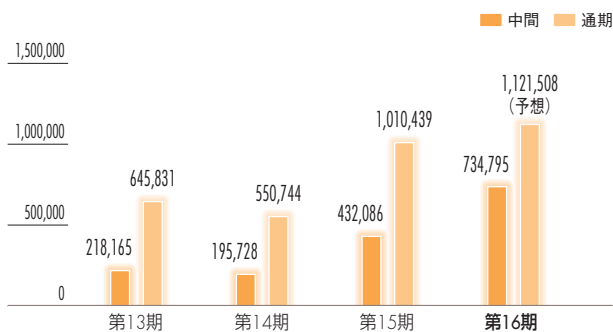
ラブ&ラッキー占い
キーチェーン



© SEGA, 2004

売上高推移

(単位：千円)



(注) 1 15期より新区分に変更しており、13期に遡り新区分にて記載しております
2 16期末は予想数値です



ライセンス事業 (お茶犬)



© SEGA TOYS / HORIPRO 2002

中間貸借対照表 Non-Consolidated Balance Sheet

(単位：千円)

科 目	前中間会計期間 (2004年9月30日現在)	当中間会計期間 (2005年9月30日現在)	前事業年度 (2005年3月31日現在)
(資産の部)			
流動資産	4,211,396	6,103,931	3,842,355
現金及び預金	855,332	1,346,714	888,126
受取手形・売掛金	2,317,410	3,025,285	2,069,599
棚卸資産	625,843	791,573	390,328
その他の流動資産	412,810	440,387	494,300
固定資産	634,107	1,209,332	492,253
有形固定資産	188,257	429,872	225,565
無形固定資産	54,951	53,989	48,542
投資その他の資産	390,899	725,469	218,144
繰延資産	9,774	3,258	6,516
資産合計	4,855,279	7,316,522	4,341,125
(負債の部)			
流動負債	2,590,950	2,579,652	1,782,748
支払手形・買掛金	1,034,313	1,649,437	909,766
短期借入金	800,000	—	—
一年以内償還予定社債	50,000	50,000	50,000
一年以内返済予定長期借入金	260,000	260,000	260,000
その他の流動負債	446,635	620,213	562,980
固定負債	1,315,520	985,632	1,189,572
長期借入金	580,000	320,000	450,000
社債	610,000	560,000	585,000
その他の固定負債	125,519	105,631	154,571
負債合計	3,906,471	3,565,285	2,972,320
(資本の部)			
資本金	529,700	1,668,023	560,750
資本剰余金	550,877	1,688,280	581,907
利益剰余金	△131,960	398,254	225,976
その他有価証券評価差額金	190	△3,321	171
資本合計	948,807	3,751,237	1,368,805
負債及び資本合計	4,855,279	7,316,522	4,341,125

(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。

中間損益計算書 Non-Consolidated Statement of Income

(単位：千円)

科 目	前中間会計期間 (2004年4月1日から 2004年9月30日まで)	当中間会計期間 (2005年4月1日から 2005年9月30日まで)	前事業年度 (2004年4月1日から 2005年3月31日まで)
売上高	4,413,494	6,349,508	10,273,319
売上原価	2,816,878	4,210,726	6,454,794
売上総利益	1,596,615	2,138,782	3,818,525
販売費及び一般管理費	1,460,307	1,813,710	3,220,152
営業利益	136,308	325,072	598,373
営業外収益	53,604	44,674	43,062
営業外費用	34,292	76,865	81,826
経常利益	155,620	292,880	559,609
特別損失	—	—	2,999
税引前中間(当期)純利益	155,620	318,667	559,442
法人税、住民税及び事業税	1,931	1,890	3,793
法人税等調整額	73,689	144,499	117,711
中間純利益	80,000	172,278	437,936
前期繰越利益又は損失(△)	△211,960	225,976	△211,960
中間(当期)未処分利益又は 中間(当期)未処理損失(△)	△131,960	398,254	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。

中間キャッシュ・フロー計算書 Non-Consolidated Statements of Cash Flows

(単位：千円)

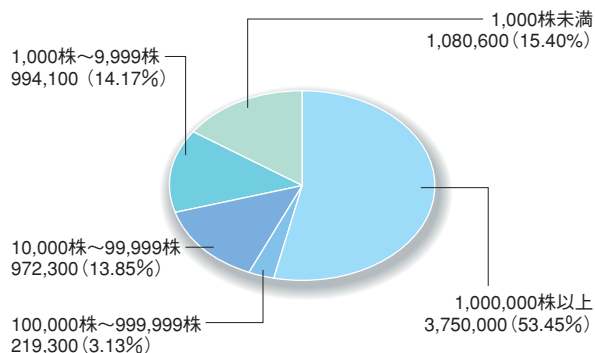
科 目	前中間会計期間 (2004年4月1日から 2004年9月30日まで)	当中間会計期間 (2005年4月1日から 2005年9月30日まで)	前事業年度 (2004年4月1日から 2005年3月31日まで)
営業活動による キャッシュ・フロー	10,776	△305,970	1,043,414
投資活動による キャッシュ・フロー	△118,343	△1,269,523	△223,143
財務活動による キャッシュ・フロー	367,635	2,031,705	△526,308
現金及び現金同等物の 増加額	265,597	458,587	298,391
現金及び現金同等物の 期首残高	584,735	883,126	584,735
現金及び現金同等物の 中間期末残高	850,332	1,341,714	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。

- 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 7,016,300株
- ③一単元の株式数 100株
- ④株主数 6,199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(%)
セガサミーホールディングス株式会社	3,750,000	53.45
セガトイズ従業員持株会	219,300	3.13
モルガンスタンレーアドカパニー・インターナショナル・リミテッド	95,300	1.36
國 分 功	73,300	1.04
日本証券金融株式会社	70,400	1.00
ゴールドマン・サックス・インターナショナル	67,200	0.96
始 谷 泰	60,000	0.86
資産管理サービス信託銀行株式会社(証券投資信託口)	58,000	0.83
永 田 伸 二	52,500	0.75
横 関 謙 治	28,300	0.40

■ 所有数別株式状況 (単位: 株)



- 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
- 資 本 金 1,668百万円
- 従業員数 117名

■ 役 員

- 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(非常勤) 中山 圭史
- 取締役(非常勤) 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

■ 主な事業の内容

事業	内容
エデュテイメント事業	教育的要素(エデュケーショナル)と玩具の楽しさ(エンターテイメント)を組み合わせた製品およびサービスを提供する事業
ファミリーエンターテイメント事業	当社オリジナルキャラクターまたは、版權元から契約により製品化許諾を受けたキャラクターを用いた製品およびサービスを提供する事業
NEWコンテンツビジネス事業	さまざまな種別のキャラクターコンテンツを、ユーザーとのインタラクティブ性に主眼をおき、デジタル技術を応用した製品およびサービスを提供する事業
新規事業	当社が今まで扱っていない事業領域向けや、まったく新しいトイビジネスを創造し、セガサミーグループシナジーの最大化が図れるような取り組みや事業化を推進する事業
海外事業	当社の製品や、セガサミーグループの資産を有効に活用し、世界中のお客様に笑顔と感動をお届けするため、情報・技術・マーケティングをグローバルに構築・展開する事業