



株主通信

第17期

Shareholders Communication

2006年4月1日～2007年3月31日

証券コード:7842

お茶とSweetsで「ほっ」としよ?



©SEGA TOYS/HORIPRO 2002

株式会社 **セガトイズ**

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

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 (代表)

将来予測に関する記述についての注意事項

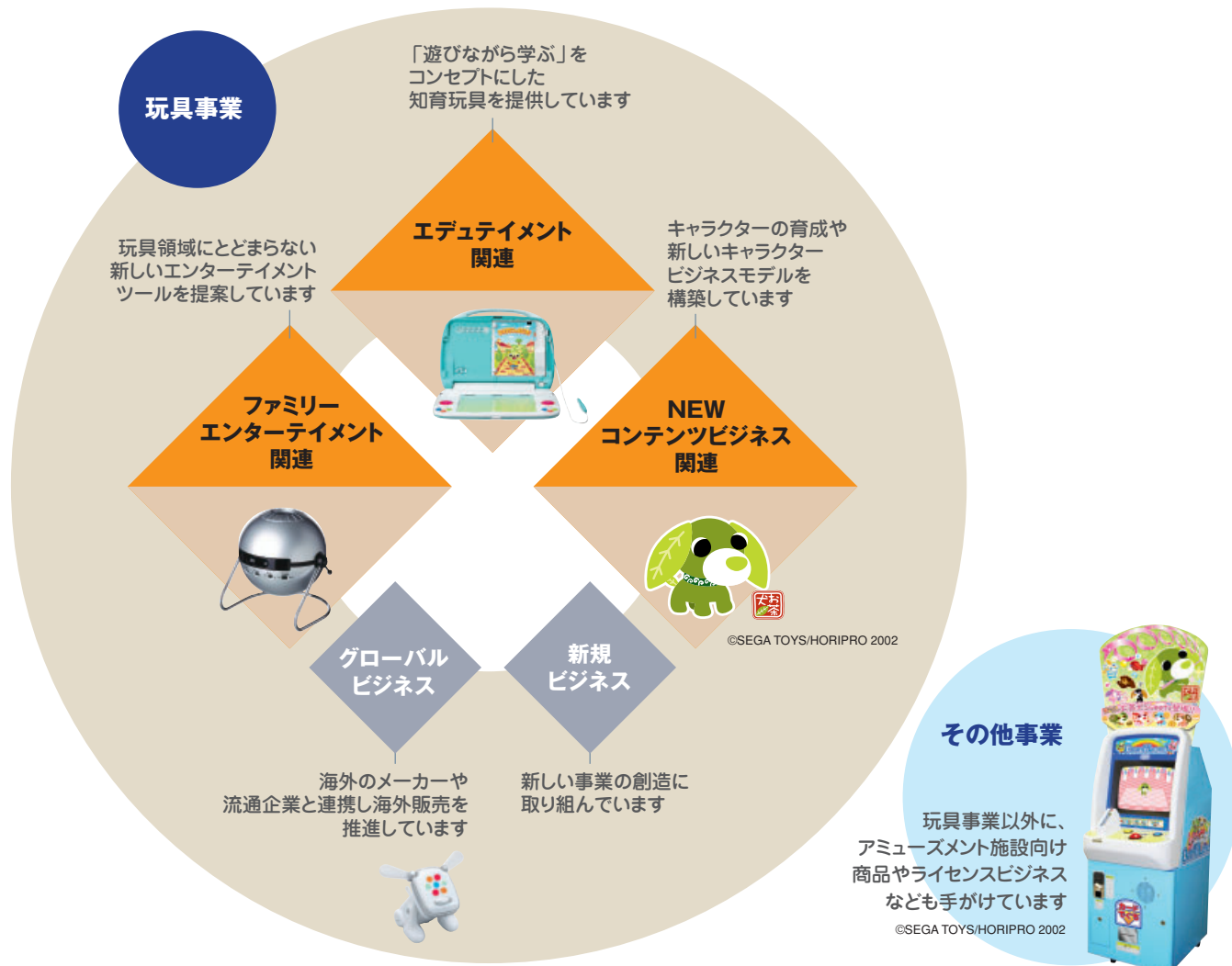
本誌の業績予測に関する記述および客観的事実以外の記述に関しましては、当社が現時点で入手可能な情報から得られた判断に基づいておりますが、リスクや不確実性を含んでおります。従いまして、これらの記述のみに全面的に依拠して投資判断を下すことはお控えくださいますようお願い申し上げます。実際の業績は、当社の事業を取り巻く経済情勢、市場動向、為替レートなどにかかわる様々な要因により、記述されている業績予想とは異なる可能性があることをご承知おきください。



事業内容



異業種とのアライアンスを積極的に行いながら、これまでにない新しい価値の創造や市場の開拓に取り組んでいます。これらの企業活動を通して、社会と文化の発展、繁栄に貢献してまいります。



トップインタビュー

従来の枠組みにとらわれず、“遊び”の新しい可能性を追求しているセガトイズ。6年前より取り組んできた3つの事業を柱とする戦略が、今、成果を出し始めています。基本的な経営方針から市場動向、将来の展望などについて、國分社長にうかがいました。



代表取締役社長 國分 功

経営方針および市場について

Q 1 まずは、経営方針についてお聞かせください。

セガトイズにおける経営の原点は「遊び」に関わるビジネスにおいて、今までにない新しい楽しさや喜びをお客さまに継続的に提供していくことです。そして、多くの方に満足していただくことが当社の成長につながると考えています。

一方で、子どもをターゲットとした国内玩具市場は5年連続で売上が前年割れと低迷しており、これまでと同じ戦略では生き残れない状況にあります。しかし当社では6年ほど前より新しいビジネスモデルの創造に取り組んでまいりました。男児玩具・女児玩具に大きく分けていた事業分野を、『エデュテイメント関連』『ファミリーエンターテインメント関連』『NEWコンテンツビジネス関連』という3つの分野に定めて新たな方向性を探ってきたのです。

そして今、“遊び”とは性別や年齢や国境にかかわらず、人間が基本的に備えているニーズであることを再認識し、新しく創造した市場への手応えを感じています。

Q 2 新しい市場とは、どのようなものですか？

大人を中心とした、これまで玩具とは縁遠かった層をターゲットとした市場のことです。例えばファミリーエンターテインメント関連では、子どものためだけではなく、大人自身が遊び、癒されるためのツールを提案しています。いずれのメーカーも手掛けてこなかったこの分野で、遊びの感性という軸にデジタルなどの新技術をプラスして商品化した「ホームスター」や「グランドピアニスト」などがヒットし、大人が楽しむ新しいエンターテインメントへのニーズが明らかになりました。この市場は今後も拡大が予想されています。

一方エデュテイメント関連では、遊びながら学ぶというコンセプトのもと、知育玩具「ビーナ」を提供しており、業界内で唯一、広範囲にわたるアライアンスの実績があるプラットフォームビジネスを展開しています。魅力的なソフトなど確かなニーズのあるものを提供することで、着実に定番化できると考えています。

トップインタビュー

3 Q 海外の市場動向についてはいかがですか？

昨年は、玩具最大のマーケットである北米市場全体の売上が回復し、その中で、当社が企画開発した「idog」など3点がアメリカのエレクトロニクス玩具製品のヒットアイテムベスト10に入りました。「idog」に続くシリーズ商品も好評で、次期(2008年3月期)のヒットが期待できます。

また、キャラクターの創出と製品化分野を担うNEWコンテンツビジネス関連では、海外を視野に入れた開発に取り組んでいます。当社で玩具とアニメを同時に立ち上げた「爆丸(BAKUGAN)」は、6月からカナダ、9月からアメリカ、韓国、台湾で順次発売される予定です。「甲虫王者ムシキング」に続き「古代王者恐竜キング Dキッズ・アドベンチャー」も海外向け玩具の販売が進行中です。



当期(2007年3月期)の業績とヒット商品の傾向

4 Q 当期を振り返っての評価は？

年末年始商戦において国内のキャラクター商品が苦戦したため、期首の売上目標に対して未達となってしまいました。今後は、新しいキャラクタービジネスモデルの創造という原点に戻って事業を活性化していきたいと思えます。

当期は好調な海外販売の牽引によりファミリーエンターテインメント関連が順調に推移しましたが、次期は国内を中心に同事業区分を強化してまいります。また、キャラクター関

連商品全般が苦戦する中でも「アンパンマン」関連の商品は好調でした。こうした事実にも着目し、本当に価値ある商品をお客さまに届けることに、改めて尽力してまいります。

5 Q 当期のヒット商品についてお聞かせください。

まずは2005年8月に発売した家庭用ブラネタリウム「ホームスター」について、当期は上位機種「ホームスターPRO」と、廉価版である「ホームスターPURE」を発売しましたが、どちらも好調で定番化しつつあります。

また、総合医科学研究所との提携により発売した「脳年齢 脳ストレス計 アタマスキャン」は50代・60代の女性ユーザーを獲得しました。

ヒット商品の共通点は“これまでにない斬新なアイデア”です。本年4月に発売し、順調に売上を伸ばしている「グランドピアニスト」も、小型グランドピアノとしての質感を携えながら、実際にピアノ音楽を観て、聴いて、弾けるという画期的な製品です。団塊世代の男性からも多くの支持を受けており、次期の業績に多大な貢献してくれることでしょう。



次期の戦略と、今後の展望

6 Q 次期期待の商品や新たな動きはありますか？

セガトイズの事業戦略における優位性は、新しいものを生み出す発想力と最先端の技術です。昨年1月には、自由な立場で大人のためのエンターテインメントを企画・立案

するべく、社内に“生活エンターテインメント研究所”を設立し、「ホームスター」など新しい製品を誕生させてきました。次期には、「東京タワー2007」を発売予定で、東京のシンボルであり続ける東京タワーを500分の1のスケールで忠実に再現しました。上質な空間を演出するとともに、大人の郷愁を誘うと期待しています。

新たな動きとしては、昨年、生産技術面の強化を目的に「SEGA TOYS (HK) CO., LIMITED(セガトイズ香港)」を設立し、コスト抑制や開発機能強化を図っています。また、本年2月に子会社「株式会社タイヨー」を新設しました。老舗ラジオコントロールトイメーカーの技術力と当社の開発力を合致させ、付加価値の高い製品を提供してまいります。

7 Q セガサミーグループにおける位置づけと今後の目標は？

セガサミーグループは世界一の総合エンターテインメント企業グループとなることを目指しています。その中でセガトイズは玩具事業の分野を担いつつ、従来の玩具の枠にとられない新しい市場の開拓と育成に取り組んでまいります。そして、グループ内のネットワークを生かして、ますますシナジーを高めていきます。

当社の規模はまだ拡大の余地があるので、引き続き様々な年齢層や地域を想定した新しい市場開拓を推進します。また、他社との差別化を図る独創性を育成しながら、柱となる3つの事業やアライアンスの活性化にさらに注力いたします。

株主の皆さまへのメッセージ

当期の業績につきましては、期首計画に対して未達となり、株主の皆さまに大変なご迷惑をおかけしましたことを、心よりお詫び申し上げます。率直に見極めの甘さを認め、苦戦の原因となった子ども向けキャラクター市場の動向をさらにシビアに見ていく方針です。そして、次期の業績向上を目指し邁進していく所存でございます。

また、企業市民としての立場を強く認識し、自らの行動が社会のためであるかどうかを全社員が常に自らに問いかけること、製品を通じて心の豊かさをお届けすること、そして、継続的な成長を実現し株主の皆さまに還元していくこと、これらを当社が果たすべき社会的責任として掲げております。

株主価値向上のためには、マーケティングや製品開発に経営資源をより集中させて、今までにない(顧客満足度の高い)市場作りに取り組んでまいります。

進む方向性を確信し、課題を明確にした今、さらなる発展に向けて、セガトイズは再スタートを切ります。魅力あるエンターテインメントを世界中に提供することで成長を図りながら、新たに設定した中期経営計画の達成に向けて、より一層の努力をしてまいりますので、ご支援のほど、どうぞよろしくお願い申し上げます。



期待の主力商品

東京タワー2007

TOKYO TOWER 2007

1958年(昭和33年)の開業以来、日本の中心に立ち続けて50年。小説、映画、ドラマなどで注目を集める「東京タワー」の2007年現在の姿を、日本電波塔株式会社の協力の下、外観だけでなく、ライトアップまで忠実に再現した1/500スケール(全高約66.6cm)のミニチュアです。様々な“光による演出”も楽しめます。部屋のインテリアや業務用のディスプレイとしても最適。

希望小売価格・税込 ¥13,330

7月7日発売予定



遊びも癒しも、大人だから思うまま。

大人になるにつれ、遊び場が何故だか限られてくる。だけど、大人になっても、たまには家で遊びたい。マナーもルールもちょっと忘れて、自宅で思うままに時間を過ごす。

セガトイズから、新しい時間の提案です。

21st Century Home Planetarium
HOMESTAR
PRO



ホームスターPRO

HOMESTAR PRO

「ホームスター」はギネス認定のプラネタリウムクリエイター、大平貴之氏との共同開発により、家庭用としては世界初となる、業務用と同じ光学(レンズ)式を用いたプラネタリウム。通常、肉眼で見える星の数は数千個と言われるところ、1万個の星の数を再現しています。「ホームスターPRO」ではレンズやLEDなどの性能がアップし、4等星以上の星空をカラーで楽しむことができます。自宅を満天の星空が広がる幻想的な空間に演出してくれます。

希望小売価格・税込 ¥29,925

発売中

グランドピアニスト

Grand Pianist

音楽をリアルに体感できるピアノコンサートプレイヤー。鍵盤の幅はわずか4mm、88鍵盤の一つ一つが動き、実際に「聴く、観る、弾く」ことができます。総合楽曲・演出プロデューサーに世界で活躍するヴァイオリニスト、葉加瀬太郎氏を迎え、クラシックからジャズ、邦楽、洋楽までの幅広いジャンルから100曲を選曲し、内蔵。あなた専属のピアニストはいかがですか？

希望小売価格・税込 ¥49,350

発売中



Live? or Touch?

小さくたって、感動は未知数。

1/6スケールでも、質感や臨場感は本物です。好きな場所で思うまま、音色をひとり占め。

海外で注目を集めるセガトイズのハイテク系玩具

活性化する北米市場

日本の4倍近い規模を有する北米の玩具市場の売上が、昨年、7年ぶりに前期を上回りました。特に、最近の新しいカテゴリーである電子玩具は、前期比22%増の

\$1.1billion(約1,300億円)になるなど、8~12才向けのハイテク系玩具の人気が高まっています。当社はこの分野に強みがあるため、大変なチャンスと考えています。

カテゴリー別の販売額 2005 VS 2006

カテゴリー	単位/B: Billion (10億) M: Million (100万)		増減率(%)
	2005	2006	
アクションフィギュアとその周辺商品	\$1.4B	\$1.2B	-9
アート&クラフト	\$2.5B	\$2.6B	4
構成玩具	\$680.3M	\$670.8M	-1
ドール	\$2.7B	\$2.7B	-1
ゲーム/パズル	\$2.5B	\$2.5B	-1
乳幼児/プリスクール	\$3.2B	\$3.3B	2
エレクトロニクス	\$871.5M	\$1.1B	22
アウトドア&スポーツ玩具	\$2.9B	\$2.9B	-1
ぬいぐるみ	\$1.4B	\$1.3B	-4
くるま	\$2.0B	\$2.1B	5
その他	\$2.1B	\$2.0B	-5
一般玩具合計*1	\$22.2B	\$22.3B	0.3
テレビゲーム合計*2	\$10.5B	\$12.5B	19

*1 出所: The NPD Group/Consumer Panel Tracking

*2 出所: The NPD Group/Retail Tracking

大手有カメメーカーとの
OEM**パートナーシップ

**OEMとは、相手先ブランドで販売される製品を製造することです。

当社は自社で海外に販売子会社や支店を持たずに、国や地域ごとに有力企業とOEMパートナーシップ契約を結び、当社製品を供給しています。当期については、世界第1位の玩具メーカーでもあるマテル社に「Pixel Chix」(24hピクトハウス)を、同じく第2位の玩具メーカーであるハスプロ社に「idog」「icat」などを供給しました。

「Pixel Chix」「idog」はどちらもアメリカで昨年クリスマスの大人気ヒット商品となったため、当社の今後のハイテク系玩具の動向が海外有力メーカーから大変注目されています。これらの結果、当社の当期の海外売上は、前期比71.2%の増加となる4,952百万円となりました。

今後の海外展開

1

グローバルアニメキャラクター

当社が推進するグローバルキャラクター「爆丸(BAKUGAN)」の世界展開が、今年6月にカナダで、今秋よりアメリカおよび韓国、台湾などのアジアで、さらに来年にはヨーロッパで始まる予定です。また、セガの人気コンテンツ「甲虫王者ムシキング」や「古代王者 恐竜キング Dキッズ・アドベンチャー」の海外向け玩具の販売も開始しています。

2

ホームエンターテインメント

新たな海外市場向けの挑戦としては、日本で大人向け玩具として新市場を開拓している「脳カトレナー」「ホームスター」「グランドピアニスト」などの大人向けホームエンターテインメント製品について、北米や欧州におけるパートナー企業の開拓に着手しています。

3

ロボットエンターテインメント

ハスプロ社へ提供している「idog」については、「icat」「ipenguin」やその他でこの「i」シリーズを拡大していく予定です。他にも新たなロボットエンターテインメント製品の提供により、グローバルなパートナーシップ展開を計画しています。

新・中期経営計画

1 3年後(2010年3月期)の到達イメージ

**現状の
玩具業界**

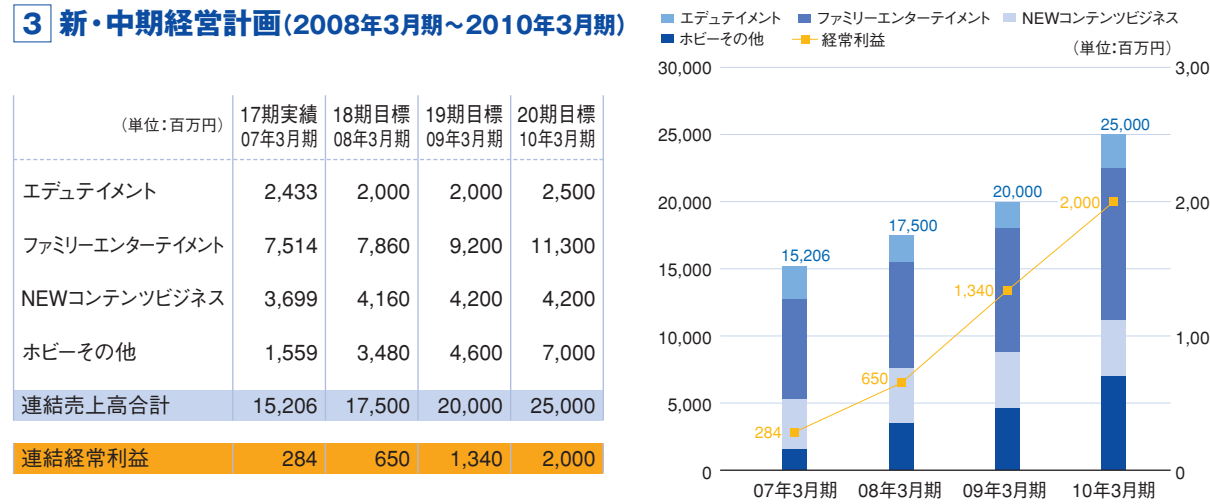
- 主要ターゲット=子ども
- 中国で大量生産
- マス広告・マーケティングで大量販売
- 既存流通ルートで年末に大量在庫

**新しい
TOYメーカーとしての
ビジネスモデルの確立**

2 選択と集中を行い、「成長企業」の軌道へ

<p>エデュテイメント 関連</p>	<p>改革</p>	<p>プラットフォームビジネスにおける新価値創造</p>	<p>NEWコンテンツ ビジネス関連</p>	<p>原点 回帰</p>	<p>既存の玩具メーカーとは異なる新しいキャラクタービジネスモデルの確立</p>
<p>ファミリー エンターテイメント 関連</p>	<p>資源の 集中</p>	<p>コンセプトの明確化による「ブランド化」の推進</p>	<p>ホビーその他</p>	<p>活性化</p>	<p>相乗効果を生む「資本提携」「業務提携」</p>

3 新・中期経営計画(2008年3月期~2010年3月期)



トピックス

新会社「株式会社タイヨー」設立

2007年2月15日、新会社「株式会社タイヨー」を設立し、同年3月1日付けで太陽工業株式会社よりラジオコントロール玩具に関する事業を譲受けました。

ラジオコントロール玩具は大人の間で人気上昇している分野であり、昨年のクリスマス商戦においては室内用のヘリコプターや飛行機などが相次ぎヒットしました。新会社におけるラジオコントロール玩具の技術と、当社が持つ様々なコンテンツや企画開発ノウハウ、ネットワークとのシナジーにより、新しいエンターテインメント製品の開発強化と市場開拓を図ります。



「ホバリングバード マイクロマスターHG」¥9,429(税込)
©TAIYO CO., LTD.

<p>商号：株式会社タイヨー 代表者：代表取締役社長 梅津 守晃(うめつ もりあき) 所在地：東京都台東区</p>	<p>設立年月日：2007年2月15日 従業員数：32名 主な事業内容：ラジオコントロール玩具の企画製造・販売など</p>
---	---

横浜アンパンマンこどもミュージアムに「ふわふわ ぬいぐるみやさん」出店



2007年4月20日、横浜アンパンマンこどもミュージアム(横浜市みなとみらい21地区)にオリジナルぬいぐるみなどを販売する「ふわふわ ぬいぐるみやさん」を出店しました。約10坪の店内では、横浜らしいチャイナやスカジャンの洋服を着せ替えることができる「きせかえぬいぐるみ」や、ぺったんに圧縮されて郵送しやすい「グリーティングブラッシュ」など、100種類以上を販売しています。



名称：ふわふわ ぬいぐるみやさん
住所：神奈川県横浜市西区みなとみらい4-3-1
「横浜アンパンマンこどもミュージアム」内
営業時間：10:00~20:00
定休日：不定休(臨時休業あり、元旦休業)

©やなせたかし/フレーベル館・TMS・NTV

開発ストーリー

人の心に寄り添える「夢ねこスマイル」が大人気



昨年9月に発売以来、幅広い層のユーザーに可愛がられている「夢ねこスマイル」。3月には「夢ひよこ」も発売され、こちらも大変好評です。これらペット型玩具誕生までの経緯やこだわりについてレポートしました。

■ とてもリアルな動きが評判ですね。

亀田 なでるとのどをゴロゴロ鳴らしたり、目を閉じたり、気まぐれに「にゃあーん」と鳴いたり…。「夢ねこスマイル」は本物の猫のような反応をします。自分の膝に抱っこしてあげたときの感触、サイズ感、眠るときに少し伏せた姿勢になることも高い評価を得ています。

ペットを飼いたくても様々な事情で実現できない方に、感情移入できるような商品をお届けしたいと考えて開発しました。「気持ちが通じあうような気がする」という反響をいただくと、とても嬉しいです。

■ 開発のきっかけは何ですか？

亀田 かつてヒットした「夢ねこ」の復活を望む声が届いていたことです。ペット関連の商品開発に携わってきた経験からも需要を感じ、実際に飼っている人を対象に何が魅力か調査しました。すると、ペットとのコミュニケーションを重視する人が多いことがわかりました。それで、リアルな反応を追求することにしました。「夢ねこスマイル」ではセンサーを5ヶ所につけているので、気持ちが通じあったように反応してくれます。また、中でもこだわったこととして、まばたきができるようにしたこともあります。「夢ねこ

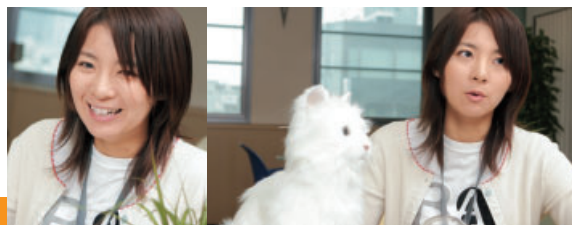
スマイル」の販売台数は、半年で5万台となりました。

■ 続いて今年3月には「夢ひよこ」を発売されましたね。

亀田 生まれたばかりのかわいいひよこを飼ってみたいと思う方は、大人にも子どもにもきつというはず、と考えました。予測が的中したようで「夢ひよこ」のユーザーは30～40代の方や5才以下のお子さまが多いですね。なでたととき、手に乗せたときに「ピヨピヨ」と鳴き、羽が動きます。乗せただけで鳴くのは傾斜センサーを内蔵したからです。

デリケートな商品なので量産体制を整える点で苦労しました。卵形のパッケージも好評で、メディアで取り上げられたこともあって売上は順調に伸びています。

次に発売が予定されているのは「夢ねこスマイル」のアメリカンショートヘア版。ほかの種類の動物でも商品化を考えています。今後も、様々なニーズに応えていきたいですね。



ファミリーエンターテインメントマーケティング部 亀田 英里さん



個性的で楽しい仲間が増えた!「お茶犬」シリーズ



セガトイズ独自の発想で生まれた「お茶犬」シリーズ。7月7日から仲間が増え、緑茶犬「リョク」の周囲はとて賑やかに! 新商品「お茶犬Sweets」のメンバーと「おかしのおうち」を紹介していただきます。

■ 「お茶犬Sweets」の誕生ストーリーは？

木村 「お茶犬」をもっと多くの女性にアピールしたいと考え、100名以上の女子学生にモニタリングした結果、“お菓子”と“カラフル”というキーワードが浮かび上がりました。そこで、お茶に合うお菓子を耳につけたキャラクターを登場させることになったのです。女性の感性が大切な商品ですから、開発はすべて宮崎さんに任せました。

宮崎 まずは、選んだり集めたりする楽しさを提供したいと思いました。そして女の子たちが大好きなお菓子を「お茶犬」と重ね合わせてイメージを膨らませてデザインし、それぞれ「ビス」「キャン」といった名前をつけて、性格や誕生日も考えた結果、12種類の新キャラクターが誕生しました。趣味などのプロフィールを含め、現在ホームページの専用コンテンツで公開しています。

■ 苦労したのはどのような点ですか？

宮崎 「お茶犬」が持っている癒し感をどのように反映させるかで悩みましたが、「お茶とSweetsで『ほっ』としよ?」というテーマを掲げて展開することにしました。

木村 和風の「お茶犬」からスタートしているので、全体的に洋風になってしまうのはどうか?という点でも悩みま

したが、思い切って「おかしのおうち」も洋風インテリアに。試作品を見せた小学校高学年の女子からは「かわいい! 自分でお金を出しても買いたい」との声が聞かれました。
宮崎 「リョク」と「お茶犬Sweets」との出会いのストーリー(前出のコンテンツ内で公開中)もあるので、シリーズとして自然に受け入れられるのではないかと思います。

■ こだわりと今後の展開についてお聞かせください。

宮崎 「おかしのおうち」はインテリアもすべてお菓子でできています。それから、別売フィギュアの「トッピングセット」は耳が付け替えられたり、おうちの張り紙はこすると香りがしたりします。どれも女の子たちの話題になること間違いなし、ではないでしょうか。

木村 販売戦略としてはお菓子を題材に様々なタイアップやコラボレーションが想定でき、売場拡大も期待できます。今後も種類を増やしていく予定です。これからの「お茶犬Sweets」にご期待ください。



ガールズコンテンツマーケティング部 木村 勇夫さん 宮崎 奈緒子さん



グループシナジーについて グループで盛り上げるオリジナルコンテンツ

セガトイズはセガサミーグループ各社との協力関係をより強固なものとし、グループシナジーを最大限に活かした事業を展開してまいります。今後ますます活発化するグループシナジーにご期待ください。

古代王者 恐竜キング Dキッズ・アドベンチャー



セガのキッズ向け業務用カードゲームとして大人気の「古代王者 恐竜キング」。2007年2月4日(日)からはテレビアニメ『古代王者 恐竜キング Dキッズ・アドベンチャー』が、テレビ朝日系全国ネットで毎週日曜朝7:00~7:30にて放映されています。ゲームの世界観をベースにしたアニメオリジナルのストーリーで、恐竜同士の白熱のバトル

シーンや子どもたちと恐竜との交流が描かれています。

当社ではティラノサウルスやトリケラトプスなど、人気恐竜のソフビフィギュアや、アニメにも出てくる「Dキッズ・アドベンチャー デイノホルダー」などを商品化しています。

爆丸



2007年4月5日(木)より、テレビアニメ『爆丸 バトルブローラーズ』がテレビ東京系列で毎週木曜夕方5:30~6:00にて放映されています。個性豊かな少年少女たちが「爆丸」を戦略的に使って爆丸バトルを繰り広げながら、人類を救うために悪と闘うアクションアドベンチャー。当社より発売中の「爆丸」がテレビアニメ内で爆丸キャラクターとして登場しています。

今年より海外展開もスタート。テレビアニメの放映は今年6月にカナダ、秋にアメリカ、韓国、台湾、来年に欧州などで予定しており、玩具の販売もテレビアニメの放映に合わせて順次、展開予定です。

また、セガからは業務用ゲームとして「デカ爆丸」が稼動します。玩具の「爆丸」より何倍も大きい「デカ爆丸」を使って遊ぶゲームは迫力満点。



お茶犬

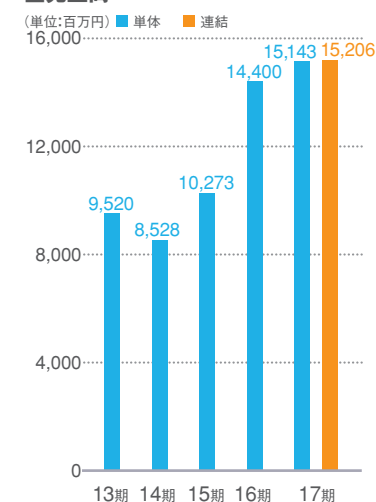


セガのアミューズメント施設で展開している子ども向け業務用カードゲーム筐体「ビーナランド」は、第1弾の「きかんしゃトーマス」、第2弾の「ドラえもん」に続いて、「お茶犬」が登場!

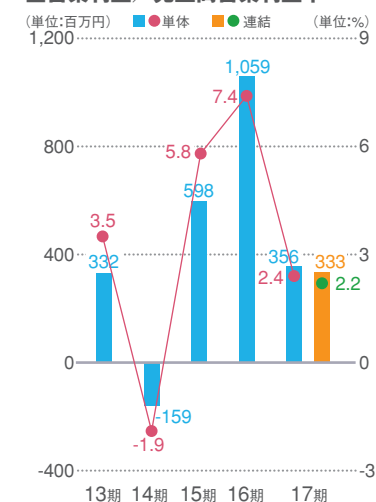
©SEGA TOYS/HORIPRO 2002

財務ハイライト

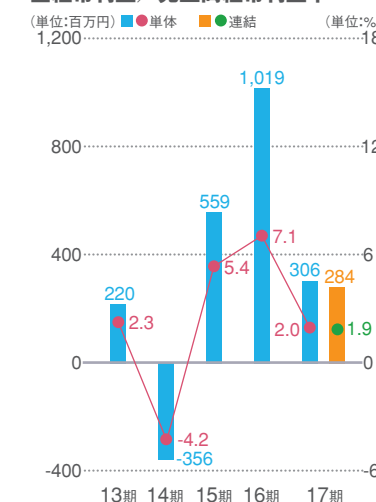
売上高



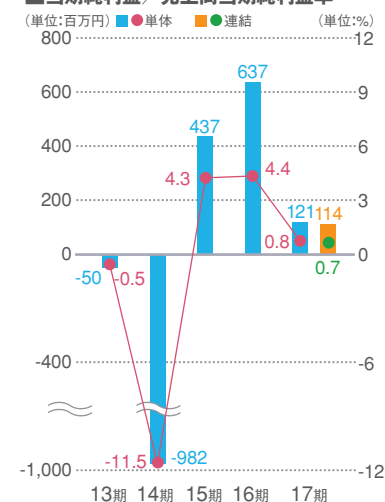
営業利益/売上高営業利益率



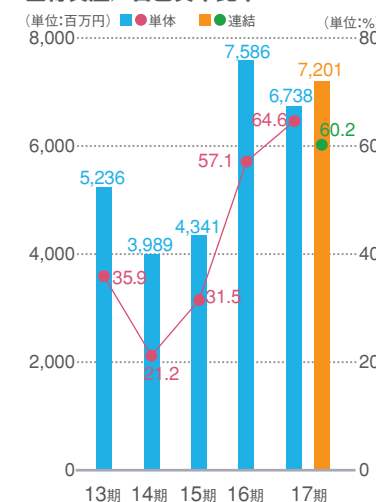
経常利益/売上高経常利益率



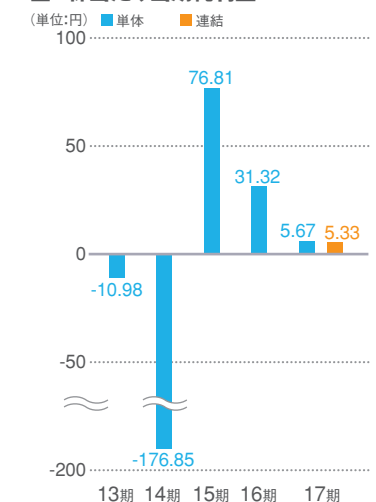
当期純利益/売上高当期純利益率



総資産/自己資本比率



1株当たり当期純利益



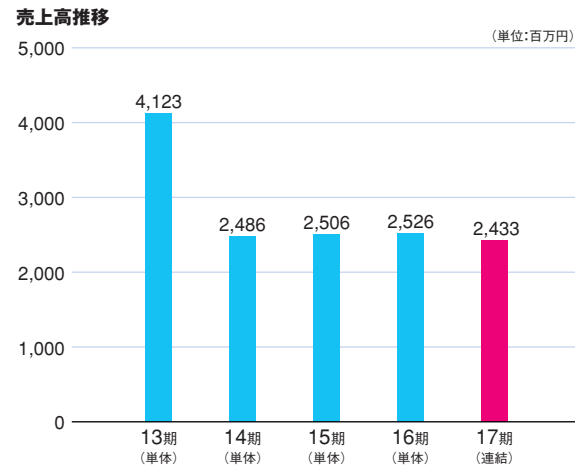
※14期の損失は、大幅な販売不振とそれに伴い増加した在庫などの一括廃棄を実施したことによるものであります。
 ※15期は、セガサミーグループのシナジーもあり、クリスマス・年末商戦が好調に推移した結果、業績は順調に回復いたしました。
 ※16期は、「ホームスター」が幅広い年齢層に支持され好調に推移したことや、引き続きセガサミーグループのシナジーもあり、当初計画を上回る結果となりました。

部門別業績報告

エデュテイメント関連

「アドバンスピコ ピーナ」シリーズの幅広い展開を積極的に行いましたが、ターゲット層を広げすぎたことによるマーケティング効率の低下や主要ターゲットに対するソフト訴求が不十分であったことから、ハード販売が伸び悩みました。ココパッドシリーズにつきましては、前期に引き続き株式会社ベネッセコーポレーション向けの販売が堅調に推移いたしました。

これらの結果、当期の売上高は2,433百万円となりました。



2007年
3月期



**パシャットとへんしん
ビューティー
アカデミー**
¥9,429 (税込)



**現役東大生がつくった！
できる子になる生活習慣
ドラゴン桜 幼児編**
～1000人の東大生を徹底分析～
©三田紀房/講談社
¥4,179 (税込)

新商品



4月発売
**ぶるんっ!しずくちゃん
あそんでたのしく脳力アップ**
©クーリア/
しずくちゃんプロジェクト・テレビ東京
¥4,179 (税込)

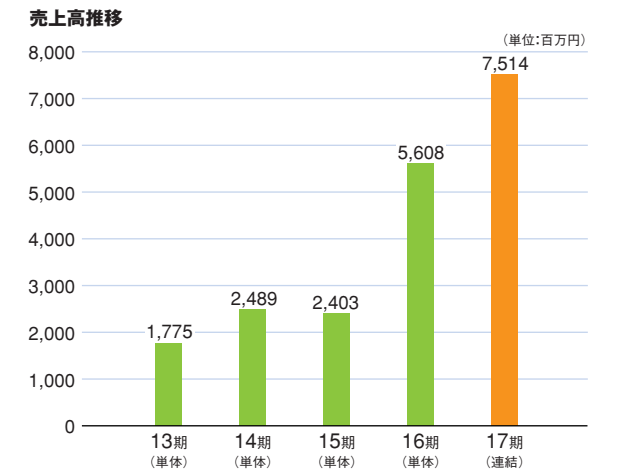


4月発売
**知育ドリル
ポケットモンスター
ダイヤモンド・パール** もじ・かず・ちえあそび
©Nintendo・Creatures・GAME FREAK・
TV Tokyo・ShoPro・JR Kikaku
©Pokémon 企画/(株)タカラトミー
¥4,179 (税込)

ファミリーエンターテイメント関連

家庭用星空投影机「ホームスター」の上位機種である「ホームスターPRO」および廉価版である「ホームスターPURE」を発売し、「ホームスター」シリーズの充実による定番化を図りました。女兒向けの携帯音楽プレーヤー「サウンドキャリアNeo」や「ムービーキャリア」なども堅調に推移しました。また、代理ペット玩具として「夢ねこスマイル」を発売し、幅広い年齢層から好評を得ました。海外におきましては、北米で「idog」が前期に引き続き大ヒットとなり、好調に推移いたしました。

これらの結果、当期の売上高は7,514百万円となりました。



2007年
3月期



ホームスターPRO
¥29,925 (税込)

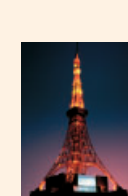


idog
※北米では米国ハズプロ社
より発売
¥4,179 (税込)

新商品



4月発売
グランドピアニスト
¥49,350 (税込)
**グランドピアニスト
with YAMAHA**
¥73,500 (税込)
※写真はグランドピアニスト
with YAMAHA



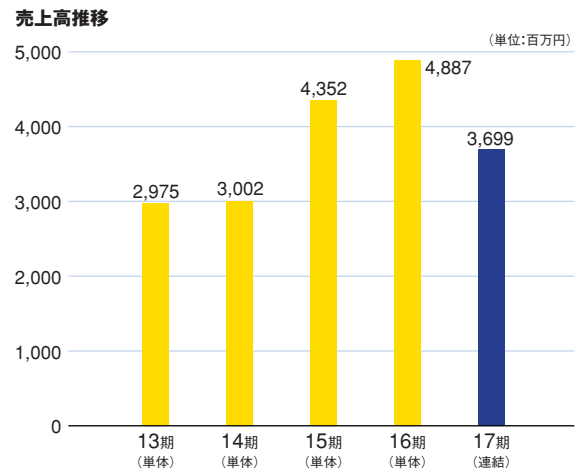
7月発売
東京タワー2007
¥13,330 (税込)

部門別業績報告

NEWコンテンツビジネス関連

長期定番のアンパンマンシリーズは、前期を上回る実績となり好調に推移しました。自社コンテンツであるお茶犬シリーズは、前期に比べ大幅に下回りました。また、男児キャラクターシリーズでは、「甲虫王者ムシキング」コンテンツを利用した玩具が国内市場で前期より下回りましたが、海外市場への展開を始めております。「古代王者 恐竜キング Dキッズ・アドベンチャー」や新たに発売した「爆丸」は軟調に推移いたしました。女兒キャラクターシリーズでは、「オシヤレ 魔女 ラブ and ベリー」コンテンツを利用した玩具が計画は下回ったものの前期を上回った他、新たに「ぶるるんっ! しずくちゃん」の玩具を発売いたしました。

これらの結果、当期の売上高は3,699百万円となりました。



2007年 3月期



おみせでおかいもの
おしゃべりいっぱい
アンパンマンレジスター

©やなせたかし/
フレール館・TMS・NTV
¥6,279 (税込)



ぶるるんっ!しずくちゃん
しずくちゃん
ペットボトルのおうち

©クーリアしずくちゃんプロジェクト・
テレビ東京
¥4,179 (税込)

新商品



4月発売
**古代王者 恐竜キング
Dキッズ・アドベンチャー
ディノホルダー**

©SEGA/サンライズ・メーテレ
¥2,079 (税込)



7月発売
**お茶犬Sweets
おかしのおうち**

©SEGA TOYS/HORIPRO 2002
¥3,675 (税込)

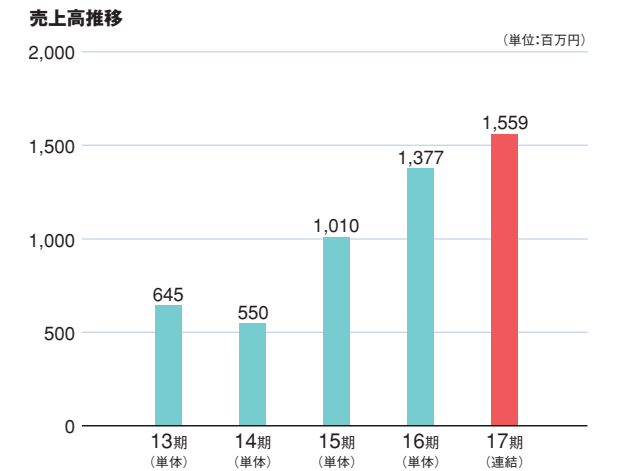
その他

玩具事業におけるその他につきましては、子ども向けカードゲーム機「ビーナランド きかんしゃトーマスとなかまたち」などの発売によりアミューズメント機器および景品は堅調に推移したものの、カプセル玩具が前期実績を下回る実績となりました。

これらの結果、当期の売上高は1,135百万円となりました。

また、玩具事業以外のその他事業につきましては、お茶犬などのライセンスビジネスが前期を上回る実績となりました。

これらの結果、当期の売上高は424百万円となりました。



2007年 3月期



ビーナランド
きかんしゃトーマスと
なかまたち

※販売元:株式会社セガ
©2006 Gullane (Thomas) Limited



ニンテンドーDSソフト
お茶犬の部屋DS

※ライセンス:エム・ティール・オー株式会社
©2006 MTO Inc.
©SEGA TOYS/HORIPRO 2002
¥5,040 (税込)

新商品



8月発売
**ビーナランド
お茶犬**

※販売元:株式会社セガ
©SEGA TOYS/HORIPRO 2002

個別財務諸表

科目	第17期 2007.3.31現在	第16期 2006.3.31現在
資産の部		
流動資産	4,967	6,361
固定資産	1,771	1,224
資産合計	6,738	7,586
負債の部		
流動負債	1,860	2,447
固定負債	523	807
負債合計	2,383	3,255
資本の部		
資本金	—	1,713
資本剰余金	—	1,734
利益剰余金	—	863
その他有価証券評価差額金	—	19
資本合計	—	4,330
負債資本合計	—	7,586
純資産の部		
株主資本	4,355	—
資本金	1,728	—
資本剰余金	1,748	—
利益剰余金	877	—
評価・換算差額等	△ 0	—
純資産合計	4,354	—
負債純資産合計	6,738	—

配当政策および配当金

当社は、株主の皆さまに対する利益還元を経営の最重要課題のひとつと位置づけた上で、財務体質の強化と積極的な事業展開に必要な内部留保の充実を勧奨し、安定した配当政策を実施することを基本方針としております。今後も中長期的な視点にたつて、成長が見込まれ

科目	第17期 (2006.4.1~ 2007.3.31)	第16期 (2005.4.1~ 2006.3.31)
売上高	15,143	14,400
売上原価	10,811	9,380
売上総利益	4,332	5,019
販売費及び一般管理費	3,975	3,959
営業利益	356	1,059
営業外収益	16	68
営業外費用	65	108
経常利益	306	1,019
特別利益	—	27
特別損失	40	36
税引前当期純利益	265	1,009
法人税、住民税及び事業税	174	120
法人税等調整額	△30	251
当期純利益	121	637
前期繰越利益	—	225
当期末処分利益	—	863

る事業分野に経営資源を投入することにより持続的な成長と企業価値の向上並びに株主価値の増大に努めてまいります。当期の期末配当金につきましては、1株につき5円とさせていただきます。

科目	第16期 (2005.4.1~ 2006.3.31)
営業活動によるキャッシュ・フロー	568
投資活動によるキャッシュ・フロー	△ 1,196
財務活動によるキャッシュ・フロー	1,966
現金及び現金同等物に係る換算差額	△ 0
現金及び現金同等物の増加額	1,338
現金及び現金同等物の期首残高	883
現金及び現金同等物の期末残高	2,221

(注)第17期から連結キャッシュ・フロー計算書を作成しておりますので、第17期のキャッシュ・フロー計算書は記載しておりません。

会社法における会計について

2006年5月施行の会社法により、以下の点が変更になりました。

貸借対照表において「資本の部」が廃止され、「純資産の部」が新設されました。

これは、貸借対照表上、資産性を持つものを「資産の部」、負債性を持つものを「負債の部」に記載し、それらに該当しないものを資産と負債との差額として「純資産の部」に記載するものです。これにより、会社の支払い能力などの財政状態を、より適切に表示することが可能となります。

「株主資本等変動計算書」が新設されました。

「剰余金計算書」が廃止され、「株主資本等変動計算書」が新設されました。これは、貸借対照表の「純資産の部」の中で、主として株主の皆さまに帰属する株主資本について、その1会計期間における変動事由と変動額をご報告するために作成する計算書類です。

	株主資本			株主資本 合計	評価・換算差額等		純資産合計
	資本金	資本剰余金 資本準備金	利益剰余金 その他利益剰余金 繰越利益剰余金		その他 有価証券 評価差額金	評価・換算 差額等 合計	
2006年3月31日残高	1,713	1,734	863	4,311	19	19	4,330
事業年度中の変動額							
ストック・オプションの行使による新株の発行	14	14		29			29
剰余金の配当(注)			△ 106	△ 106			△ 106
当期純利益			121	121			121
株主資本以外の項目の事業年度中の変動額(純額)					△ 19	△ 19	△ 19
事業年度中の変動額合計	14	14	14	43	△ 19	△ 19	24
2007年3月31日残高	1,728	1,748	877	4,355	△ 0	△ 0	4,354

(注)2006年6月の定時株主総会における利益処分項目であります。

連結財務諸表

連結貸借対照表(要旨)		単位:百万円
科目	第17期	2007.3.31現在
資産の部		
流動資産	5,510	
固定資産	1,691	
資産合計	7,201	
負債の部		
流動負債	2,341	
固定負債	523	
負債合計	2,865	
純資産の部		
株主資本	4,334	
資本金	1,728	
資本剰余金	1,748	
利益剰余金	857	
評価・換算差額等	0	
少数株主持分	1	
純資産合計	4,336	
負債純資産合計	7,201	

連結損益計算書(要旨)		単位:百万円
科目	第17期	(2006.4.1~2007.3.31)
売上高	15,206	
売上原価	10,827	
売上総利益	4,379	
販売費及び一般管理費	4,046	
営業利益	333	
営業外収益	16	
営業外費用	65	
経常利益	284	
特別損失	28	
税金等調整前当期純利益	256	
法人税、住民税及び事業税	176	
法人税等調整額	△ 30	
少数株主損失	3	
当期純利益	114	

連結キャッシュ・フロー計算書(要旨)		単位:百万円
科目	第17期	(2006.4.1~2007.3.31)
営業活動によるキャッシュ・フロー	△ 113	
投資活動によるキャッシュ・フロー	△ 775	
財務活動によるキャッシュ・フロー	△ 386	
現金及び現金同等物に係る換算差額	6	
現金及び現金同等物の増加額	△ 1,269	
現金及び現金同等物の期首残高	2,257	
現金及び現金同等物の期末残高	988	

連結株主資本等変動計算書 第17期(2006.4.1~2007.3.31)										単位:百万円
	株主資本			株主資本合計	評価・換算差額等			少数株主持分	純資産合計	
	資本金	資本剰余金	利益剰余金		その他有価証券評価差額金	為替換算調整勘定	評価・換算差額等合計			
2006年3月31日残高	1,713	1,734	863	4,311	19	—	19	—	4,330	
連結会計年度中の変動額										
ストック・オプションの行使による新株の発行	14	14		29					29	
剰余金の配当			△ 106	△ 106					△ 106	
当期純利益			114	114					114	
連結範囲変更に伴う利益剰余金減少高			△ 13	△ 13					△ 13	
株主資本以外の項目の連結会計年度中の変動額(純額)					△ 19	1	△ 18	1	△ 17	
連結会計年度中の変動額合計	14	14	△ 5	23	△ 19	1	△ 18	1	5	
2007年3月31日残高	1,728	1,748	857	4,334	△ 0	1	0	1	4,336	

会社概要／株式の状況

会社概要(2007年3月31日現在)

商号	株式会社セガトイズ
英文商号	SEGA TOYS CO., 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	1,728百万円
従業員数	単独128名 連結179名

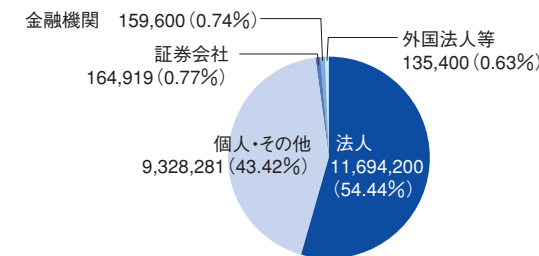
株式の状況(2007年3月31日現在)

発行可能株式総数	54,660,000株
発行済株式の総数	21,482,400株
単元株式数	100株
株主数	13,715名

大株主(上位10名)

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	11,250,000	52.39
セガトイズ従業員持株会	453,100	2.11
國分 功	191,600	0.89
永田 伸二	157,500	0.73
横関 謙治	86,600	0.40
金井 明彦	80,700	0.38
日本証券金融株式会社	80,400	0.37
櫻井 大三郎	79,900	0.37
江川 巖	72,000	0.34
吉野 繁	71,600	0.33

所有者別株式分布状況(単位:株)



株主メモ

事業年度	毎年4月1日から翌年3月31日まで
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
配当金受領株主確定日	期末:毎年3月31日 中間:毎年9月30日
株主名簿管理人	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
(インターネットホームページURL)	http://www.sumitomotrust.co.jp/STA/retail/service/daiko/index.html
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
上場証券取引所	ジャスダック証券取引所(証券コード7842)

株主優待品のご案内



所有株式数20,000株
(200単元)以上の株主さま

「東京タワー2007」
(株主さま限定フラッグ付き)



所有株式数2,000株
(20単元)以上の株主さま

「夢ひよこ」(株主さま限定プレート付き) +
「お茶犬Sweets(おちゃけんスイーツ)」
「ロール」の特製ぬいぐるみ
(株主さま限定特大サイズ)
© SEGA TOYS/HORIPRO 2002



所有株式数100株
(1単元)以上の株主さま

「夢ひよこ」
(株主さま限定プレート付き)