

SEGA[®]

株式会社 *セガ*

第45期事業報告書

(平成14年4月1日～平成15年3月31日)



©SEGA/SONICTEAM

Financial Highlights

連結決算ハイライト

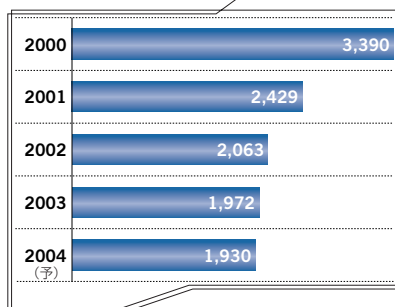
連結決算ハイライト

(単位: 億円)

	当期実績	来期予想	増減
売上高	¥1,972	¥1,930	¥42
経常利益	77	105	28
当期純利益	30	75	45
一株当たり当期純利益	19円73銭	48円37銭	28円64銭

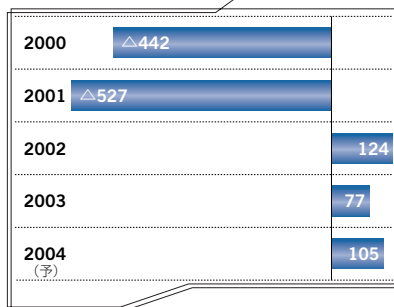
売上高

(単位: 億円)



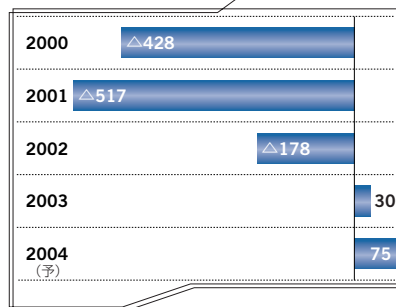
経常利益

(単位: 億円)



当期純利益

(単位: 億円)



(注) 一億円未満を切り捨てて表示しております。

目次

連結決算ハイライト	1	トピックス	9
株主の皆様へ	2	連結財務諸表	11
構造改革	3	個別財務諸表	13
営業の状況	7	株式の状況・会社の概要	14

To Our Shareholders

株主の皆様へ

株主の皆様にはますますご清祥のこととおよこび申し上げます。

当期(2002年4月1日から2003年3月31日まで)の業績概況につきましてご報告申し上げます。当期の連結業績につきましては、コンシューマ事業において、期初に発表いたしました計画を大きく下回る結果となり、誠に遺憾ながら当部門で損失を計上いたしました。アミューズメント機器販売事業におきまして、「ワールドクラブチャンピオンフットボール セリエ A 2001-2002」、「バーチャファイター4 エボリューション」や「頭文字D アーケードステージバージョン2」、などが国内市場で大ヒットしたことや、アミューズメント施設運営事業が堅調に推移したことにより、営業利益、経常利益は減少したものの、当期純利益につきましては6期ぶりの黒字化を達成することができました。

来期につきましては、依然として世界経済の今後の見通しが不透明であり、厳しい事業環境が続くものと予想されますが、特に当期に大きな損失を計上したコンシューマ事業につきましては、既に販売部門はフラットでスリムな組織体制に変え、売上に直結した経費構造へと転換することによる改善策を実施しております。今後はその進捗を確実にするとともに、「商品力の強化」による魅力あるソフト制作を図るための編成を強化し、併せてソフト開発部門の改革・整備を行うことにより早急に利益体質を確実なものとしてまいります。また、取締役及び執行役員体制の刷新にともない、これまで以上に経営と執行の分離及び迅速な意思決定と業務執行の明確化を目的とする体制を整え、事業を行っていくことで、「利益ある成長」を通して企業価値を継続的に高めていくという当社の経営の基本方針の実現を目指してまいります。今後とも株主の皆様におかれましても、より一層のご支援をたまわりますよう、何卒よろしくお願いいたします。

2003年6月



取締役会長
佐藤 秀樹



代表取締役社長
小口 久雄

事業改革 *Operational Reform*

アミューズメント事業



©SEGA/SONICTEAM

当社はすでに国内では業界ナンバーワンの地位を強固なものとしておりますが、これからも「アミューズメント業界のリーダーとして新しい遊びを創造し、業界全体を活性化し、市場を拡大していく」という理念のもと、新しい遊び方を取り入れた画期的な商品や明るく健康的で心からお客様に楽しんでいただけるようなサービスで業界を牽引してまいります。

アミューズメント機器販売事業につきましては、ビデオゲーム機、メダルゲーム機、プライズ機、シール印刷機等、あらゆる製品カテゴリーにフルラインで製品を開発、供給できる能力を有しており、国内においては施設運営市場の動向や嗜好を見極めながら着実な成長を目指し、シェアを拡大してまいります。また、当期市場投入いたしました「ワールドクラブチャンピオンフットボールセリエ A 2001-2002」をはじめとする常に新しい遊び方を提案する画期的な新製品を今後も継続的に提供することで、アミューズメント施設を運営する顧客の皆様方と当社の間で戦略を共有するパートナーシップの構築に努め、業界の成長に貢献していく所存であります。

当事業部門の注力分野である海外販売においては、各地域の特性に合った製品の販売を通して利益を確保し、売上高の増加を目指すことを基本としておりますが、国内市場で大ヒットいたしました「ダービーオーナーズクラブ」や「ワールドクラブチャンピオンフットボールセリエ A 2001-2002」等の新機軸製品が米国、欧州、アジアでも高い評価を受けており、これまでなかった遊び方の製品を海外市場にも販売することによって新市場の開拓・育成を図ってまいります。

アミューズメント施設運営事業につきましては、機器・内外装に係わる投資や新市場創造を目的とした新規投資等について、明確な投資基準を設定した上で新規出店や既存店舗のリニューアルを行ってまいります。常に明るく楽しい雰囲気を持った店舗の維持・向上を目指し、お客様の視点に立った新しいサービスを展開することによって運営の質の向上を図り、あらゆる年齢層、お客様に楽しんでいただける市場を創造し、発展を牽引できるよう努めてまいります。

コンシューマ事業

コンシューマ事業につきましては、当期の家庭用ゲームソフトの販売はマルチプラットフォーム体制へ本格的に移行した1年目でもありました。そのため、他社との時間的な差を埋められなかったこと、マーケットに見合ったソフトをタイムリーに供給できなかったことにより、期初計画を大きく下回る状況となりました。

当期のソフト販売本数につきましては、販売本数の期初計画である2,000万本を大幅に下回る1,066万本となり、収益面につきましても大きく損失を計上することとなりました。これは日米におけるコスト構造が売上高の減少に対してフレキシブルに対応できない固定的な構造であったことが大きな原因であり、日米におけるコスト構造の改善に向け、当期中にフラットでスリムな組織体制に変更し、売上に直結した経費構造へと変換しており、徐々にではありますが、その効果も出始めております。また従来の固定的な費用の削減と厳格な変動費の管理を行うとともに営業とマーケティングに集中し「販売力の強化」を図ってまいります。当期はおよそ半分のタイトルが赤字タイトルでしたが、来期以降については市場性のより高いソフトの供給をすすめることで、収益性の向上に向け取り組んでまいります。具体的には販売タイトル数を29タイトル絞り込み、77タイトルとすることで、赤字ソフトを減らし、資源の集中を図ってまいります。

また、当期の現状を鑑み、日米欧各地域ごとに家庭用ゲームソフト市場のジャンル別特性を十分に考慮した上で、最も相応しいタイトルを販売していくべく編成の強化を目的とした新たな組織作りも既に実施しております。

「商品力の強化」による魅力あるソフト制作が最重要事項であると認識しておりますが、他社が真似できない技術と発想の「This is SEGA」に値するような商品の開発・創出ができるようソフト開発部門についても改革、整備を行うことで、収益基盤の強化と成長を目指してまいります。



©SEGA/SONIC TEAM

財務改革 *Financial Reform*

当期については、①通期フリーキャッシュフロー 350 億円の創出、②有利子負債の削減、③実質無借金経営の実現に向けた財務活動、そして④転換社債の償還に備えた対応を中心に財務改革を進めてまいりました。

		対前期改善値	
安 全 性	自己資本比率	39.1%	+4.8%
	流動比率	324.2%	+198.3%
	固定比率	96.6%	△ 60.1%
収 益 性	総資本営業利益率	4.0%	△ 1.4%
	ROE	3.6%	+23.9%
	売上高総利益率	26.9%	△ 3.0%
売上高営業利益率		4.7%	△ 2.2%
現預金残高(億円)		1,013	+386
有利子負債残高(億円)		952	△ 40
ネットキャッシュ(現預金－有利子負債)(億円)		61	+426

(注) 一億円未満を切り捨てて表示しております。

① フリーキャッシュフローの創出

通期の実績は営業活動によるキャッシュフロー 342 億円、投資活動によるキャッシュフローが 140 億円をそれぞれ計上し、482 億円のフリーキャッシュフローを創出することができ、当初目標を大幅に上回る実績を残すことができました。

② 有利子負債の削減

前期末有利子負債が 993 億円ありましたが、2004 年 6 月に償還を迎える 500 億円転換社債のうち、50 億円の買入消却を実施したことなどにより、当期末では 952 億円となりました。また、銀行借入金につきましては、質的な見直しと戦略的な資金調達の実施を図っており、手元現預金と今後の営業キャッシュフローの積み上げにより着実に返済を進めてまいります。

③ 実質無借金経営に向けた財務活動

現預金につきましては、前期末 627 億円から流動性の高い有価証券や遊休不動産の売却などにより 386 億円増加し、当期末 1,013 億円となりました。このことにより、ネットキャッシュ(現預金マイナス有利子負債)につきましては、前期末で 365 億円のマイナスであったものが、当期末ではプラス 61 億円となり、「実質無借金経営」を実現することができました。

④ 転換社債償還に向けた対応

2004年6月に償還を迎える500億円転換社債につきましては当期中に50億円の買入消却を実施し、また財務改革により手元現預金を確保できたことで、今期中の営業キャッシュフローの積み上げと現状の手元現預金により、万全の体制で償還を迎えることができる見込みです。

財務改革については、当初の目標を一年前倒しで達成することができましたが、これは安定的な財務基盤の構築に向けた第一歩であり、財務面ではようやくスタートラインに立つことができたと考えています。財務改革最終年度である来期、そしてそれ以降は「自己資本の充実に主眼を置いた施策の実行」することで、より強固な財務体質を構築してまいります。



©SONICTEAM/SEGA, 2003

当期における経済情勢は、国内においては依然として続く景気の低迷、デフレの進捗により不安定な経済情勢が続きました。海外におきましてもイラク戦争等の影響を受け消費にも影響を与えました。

このような状況の中で当社およびグループ各社はエンターテインメントおよびアミューズメント業界でリーディングカンパニーとして事業を推進してまいりました。

アミューズメント事業につきましては、アミューズメント機器販売事業は期初計画を大幅に上回り、アミューズメント施設運営事業はほぼ期初計画通りとなりましたが、コンシューマ事業につきましては期初計画を大幅に下回る結果となりました。

平成 15 年 3 月期の連結売上高は 1,972 億 2 千 3 百万円（前年同期比 4.4% 減）、うち国内事業の売上高は 1,634 億 2 千 5 百万円（同 2.1% 増）、海外事業の売上高は 337 億 9 千 8 百万円（同 26.9% 減）となり、営業利益は 92 億 9 千 6 百万円（同 34.5% 減）、経常利益 77 億 8 千 3 百万円（同 37.6% 減）となりました。特別利益として、投資有価証券売却益 30 億 7 千 7 百万円、有形固定資産売却益 12 億 4 千 8 百万円、その他 17 億 4 千 5 百万円などにより合計 60 億 7 千 2 百万円を計上いたしました。

一方、株式市場の下落により、投資有価証券評価損 9 億 5 千 9 百万円を計上したほか、有形固定資産売却損および除却損 6 億 8 千万円、また大川功氏（故人）より無償で受贈した有価証券を中心とした財産の処分に関連して発生した損失 27 億 1 千 6 百万円などにより、合計 74 億 8 百万円の特別損失を計上いたしました。

これらの結果、当期純利益は 30 億 5 千 4 百万円（前期は純損失 178 億 2 千 9 百万円）となりました。

なお、当期の配当につきましては誠に遺憾ながら無配とさせていただきます。

これら成績に鑑みて取締役および執行役員報酬カットを平成 15 年 4 月より実施しております。

事業部門別の状況

アミューズメント機器販売部門

当事業部門の売上高は、613 億 4 千 3 百万円（前年同期比 16.5% 増）となり、営業利益は 108 億 9 千 2 百万円となりました。

国内販売は新しい遊び方を提案した新製品、定番商品、プライズ景品等、あらゆるジャンルの商品を供給することにより期初計画を大幅に上回る実績を上げることができました。

特に、トレーディングカードを利用した「ワールドクラブチャンピオンフットボールセリエ A 2001-2002」はアミューズメント業界を牽引する大型商品となりカードの販売も含めて大きく収益に貢献いたしました。

この他、ビデオゲーム機では「バーチャファイター 4 エボリューション」、「頭文字 D アーケードステージバージョン 2」が期初計画を上回る販売実績を上げることができました。

また、アミューズメント業界の新規店舗開設が増加したことから人気商品の「スターホース 2002」や定番商品である「UFO キャッチャー 7」、各種の「プリントシール機」や消耗品である印画紙の販売が増加したことにより大きく業績に貢献いたしました。

プライズ販売につきましても、魅力的なキャラクター景品を提供するとともに他社とのコラボレーションによるプライズ業界の健全化を率先して行いトップシェアを獲得することができました。

海外販売につきましても、現地法人の構造改革を進め黒字体質の基礎固めはできましたが全般的に市場に見合った商品の投入ができず損失を計上することとなりました。

アミューズメント施設運営部門

当事業部門の売上高は、693億3千万円(前年同期比1.2%増)となり、営業利益は80億4千9百万円となりました。

期初はワールドカップの開催や猛暑の影響を受け一時的に集客が分散いたしました。その後業界全体を牽引した「ワールドクラブチャンピオンフットボールセリエ A 2001-2002」や「バーチャファイター4 エボリューション」の投入や質の高い店舗運営により既存店の売上は堅調に推移し、通期では計画通り前年同期比100.2%を達成し収益に貢献いたしました。

また、当社のプリントシール機シリーズである「劇的美写」、「衝撃美写」、「純心美写」、「幻想美写」、「美匠」が継続的に好調さを保ち、新規ユーザーの取り込みを可能にしたため大きく収益に貢献いたしました。

施設運営の効率化を図るため、新規開設として中大型店を中心に26店舗を出店いたしました。効率の悪い店舗の閉店は27店舗であり、当期末の店舗数は498店舗となりました。

コンシューマ事業部門

当事業部門の売上高は665億4千9百万円(前年同期比21.8%減)となり、営業損失は85億7千万円となりました。

当期の家庭用ゲームソフトの販売本数は、日本は36タイトル244万本、米国38タイトル560万本、欧州32タイトル262万本、合計106タイトル1,066万本となりました。

国内市場におきましては、「サクラ大戦～熱き血潮に～」(PS2)、「Shinobi」(PS2)、「プロ野球チームをつくろう! 2」(PS2)が、米国市場においては、「NFL 2K3」(PS2,XBOX,GC)、「NBA 2K3」(PS2,XBOX,GC)、「NCAA Football 2K3」(PS2,XBOX,GC)等のスポーツタイトルおよび「Shinobi」(PS2)、「Super Monkey Ball 2」(GC)、「Sonic Collection」(GC)が、欧州市場においては、「Crazy Taxi 3」(XBOX)、「ファンタシースターオンラインエピソード1&2」(GC)が健闘いたしました。全体としては期初の計画を大きく下回る結果となりました。

特に、米国市場における「NFL 2K3」をはじめとしたスポーツタイトルは計画を大きく下回り当事業の損失の大きな要因となりました。

PC用ソフトの「Typing of the Dead」のニューバージョンは前作と合わせ累計12万本のヒットとなり、定番ソフトとして定着いたしました。

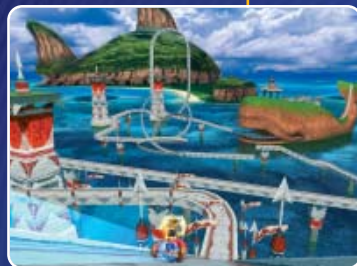
ソニックヒーローズ スーパーヒーローズ、夢の共演！

1991年に1作目が発売されて以来、そのスピード感・爽快感で全世界を虜にした「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」シリーズ。そして舞台を3Dの世界に移し、ストーリー性や多彩なゲーム目的を取り入れた「ソニックアドベンチャー」シリーズ。ソニックは12年間の歴史の中で止まることなくつねに進化を続け、シリーズは全世界で3,200万本を売り上げるなど多くの人々に愛されてきました。



そして2003年、ソニックは再び大きな進化を遂げ、プレイステーション2、ニンテンドーゲームキューブ、Xboxへと活躍の舞台を広げます！

©SONICTEAM/SEGA, 2003





J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう! 3 戦いのステージは「J から世界へ」!

プレイヤーが新しいJリーグのクラブを創設し、選手の獲得や、試合や練習を積み重ねながらJリーグの頂点を目指す『サカつく』。駆け出しの新規クラブから強豪クラブへ育て上げていく、サッカーファンの夢を実現するゲームとして、ここまででシリーズ累計 250 万本を超えるセールスを記録しています。

その『サカつく』最新作が「3」の名を冠し、多数の新システム、グラフィック、モーションを全て描き直した完全リニューアル版とし PlayStation2 に登場します。



Original Game ©SEGA ©Smilebit/SEGA, 2003
The use of real player names and likenesses is authorized by JFPro and it's member associations, adidas, the adidas logo, FEVERNNOVA and the trigon logo are trade marks which are owned by the adidas-Salomon Group, used with permission.



アヴァロンの鍵

古くから親しまれているボードゲーム。子供から大人まで広く認知され遊ばれているトレーディングカードゲーム。その2つのタイプのゲームの魅力である戦略性の高さ、コレクション性、そして「場」を囲む臨場感。そんな魅力を凝縮した上で、ヒットメーカーエッセンスを加えた新たなアーケードゲーム。それが「アヴァロンの鍵」です。

ヒットメーカーのテーマである“人と人とのコミュニケーション”の楽しさをさらに追求した本作、皆様ぜひご期待ください。



©Hitmaker/SEGA, 2003

連結財務諸表

連結貸借対照表

(単位：百万円)

		平成 15 年 3 月期 (平成 15 年 3 月 31 日現在)	平成 14 年 3 月期 (平成 14 年 3 月 31 日現在)
資産の部	流動資産	137,401	111,998
	固定資産	83,948	130,968
	繰延資産	717	943
	資産合計	222,067	243,910
負債の部	流動負債	42,379	88,925
	固定負債	91,750	70,547
	負債合計	134,129	159,473
	少数株主持分	1,051	866
資本の部	少数株主持分	1,051	866
	資本金	—	125,406
	資本準備金	—	124,916
	土地再評価差額金	—	△ 9,280
	欠損金	—	118,037
	その他有価証券評価差額金	—	2,586
	為替換算調整勘定	—	△ 8,435
	自己株式	—	△ 33,585
	資本合計	—	83,570
	負債、少数株主持分および資本合計	—	243,910
資本の部	資本金	127,582	—
	資本剰余金	2,171	—
	利益剰余金	6,816	—
	土地再評価差額金	△ 6,264	—
	その他有価証券評価差額金	△ 551	—
	為替換算調整勘定	△ 9,227	—
	自己株式	△ 33,641	—
	資本合計	86,886	—
	負債、少数株主持分および資本合計	222,067	—
	負債、少数株主持分および資本合計	222,067	—

連結損益計算書

(単位：百万円)

	平成 15 年 3 月期 (自平成 14 年 4 月 1 日 至平成 15 年 3 月 31 日)	平成 14 年 3 月期 (自平成 13 年 4 月 1 日 至平成 14 年 3 月 31 日)
売上高	197,223	206,334
売上原価	144,161	144,716
売上総利益	53,062	61,617
販売費及び一般管理費	43,765	47,416
営業利益	9,296	14,201
営業外収益	1,245	2,348
営業外費用	2,758	4,078
経常利益	7,783	12,471
特別利益	6,072	6,128
特別損失	7,408	32,893
税金等調整前当期純利益(△損失)	6,447	△ 14,293
法人税、住民税及び事業税	1,944	4,325
法人税等調整額	1,395	△ 951
少数株主利益	53	161
当期純利益(△損失)	3,054	△ 17,829

(注) 百万円未満を切り捨てて表示しています。

連結剰余金計算書

(単位：百万円)

	平成 15 年 3 月期 (自平成 14 年 4 月 1 日 至平成 15 年 3 月 31 日)	平成 14 年 3 月期 (自平成 13 年 4 月 1 日 至平成 14 年 3 月 31 日)
欠損金期首残高	—	100,185
欠損金増加高	—	—
役員賞与	—	23
当期純損失	—	17,829
欠損金期末残高	—	118,037
(資本剰余金の部)		
資本剰余金期首残高	124,916	—
資本剰余金増加高		
転換社債の転換による新株式の発行	1,549	—
ストックオプションの行使による新株式の発行	622	—
資本剰余金減少高		
損失処理にともなう資本剰余金減少高	124,916	—
資本剰余金期末残高	2,171	—
(利益剰余金の部)		
欠損金期首残高	△ 118,037	—
利益剰余金増加高		
当期純利益	3,054	—
損失処理にともなう利益剰余金増加高	124,916	—
利益剰余金減少高		
役員賞与	101	—
土地再評価差額金取崩による減少高	3,016	—
利益剰余金期末残高	6,816	—

連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

	平成 15 年 3 月期 (自平成 14 年 4 月 1 日 至平成 15 年 3 月 31 日)	平成 14 年 3 月期 (自平成 13 年 4 月 1 日 至平成 14 年 3 月 31 日)
I. 営業活動によるキャッシュ・フロー	34,232	9,349
II. 投資活動によるキャッシュ・フロー	14,000	△ 8,477
III. 財務活動によるキャッシュ・フロー	1,047	13,488
IV. 現金および現金同等物に係る換算差額	△ 668	757
V. 現金および現金同等物の増加額	48,610	15,118
VI. 現金および現金同等物の期首残高	52,750	37,632
VII. 現金および現金同等物の期末残高	101,361	52,750

(注) 百万円未満を切り捨てて表示しています。

重要な子会社

(平成 15 年 3 月 31 日現在)

●コンシューマ関連

セガ オブ アメリカ, インク.
セガ エンタープライゼス, インク. (U.S.A.)
セガ ヨーロッパ リミテッド
セガ ドットコム, インク. (旧ファミリーワンダーホールディングス, インク.)
株式会社セガトイズ

●アミューズメント関連

セガ アミューズメンツ ヨーロッパ リミテッド
セガ ゲーミング テクノロジー, インク.
株式会社セガアミューズメント
株式会社オアシスパーク
株式会社セガ・ミュージック・ネットワークス
株式会社セガ・ロジスティクスサービス

●ゲームソフトウェア研究開発

ヴァジュアル コンセプト エンタテインメント, インク.
株式会社ワウエンターテイメント
株式会社ヒットメーカー
株式会社アミューズメントヴィジョン
株式会社セガ・ロッソ
株式会社スマイルビット
株式会社オーバーワークス
株式会社ソニックチーム
株式会社ユナイテッド・ゲーム・アーティスト
株式会社ウェーブマスター
株式会社セガ・エイエムツー

個別財務諸表

貸借対照表

(単位：百万円)

		平成 15 年 3 月期 (平成 15 年 3 月 31 日現在)	平成 14 年 3 月期 (平成 14 年 3 月 31 日現在)
資産の部	流動資産	113,009	77,133
	固定資産	66,906	136,480
	繰延資産	717	943
資産合計		180,634	214,557
負債の部	流動負債	27,618	65,803
	固定負債	74,383	68,787
	負債合計	102,002	134,590
資本の部	資本金	—	125,406
	法定準備金	—	127,924
	再評価差額金	—	△ 9,280
	欠損金	—	133,314
	評価差額金	—	2,816
	自己株式	—	△ 33,585
	資本合計	—	79,966
資本の部	資本金	127,582	—
	資本剰余金	2,171	—
	利益剰余金	△ 10,942	—
	土地再評価差額金	△ 6,264	—
	株式等評価差額金	△ 274	—
	自己株式	△ 33,641	—
	資本合計	78,631	—
負債及び資本合計		180,634	214,557

損益計算書

(単位：百万円)

		平成 15 年 3 月期 (自平成 14 年 4 月 1 日 至平成 15 年 3 月 31 日)	平成 14 年 3 月期 (自平成 13 年 4 月 1 日 至平成 14 年 3 月 31 日)
経常損益の部	営業収益	100,042	106,550
	営業費用	97,948	102,187
	営業利益	2,093	4,362
	営業外収益	3,439	4,117
	営業外費用	3,588	3,761
	経常利益	1,944	4,718
特別損益の部	特別利益	4,705	8,439
	特別損失	12,609	33,534
	税引前当期損失	5,959	20,375
	法人税、住民税及び事業税	△ 3,423	391
	当期損失	2,536	20,766
	前期繰越損失	5,389	120,586
	土地再評価差額金取崩額	3,016	—
	当期末処理損失	10,942	141,353

損失処理

(単位：百万円)

	平成 15 年 3 月期 (自平成 14 年 4 月 1 日 至平成 15 年 3 月 31 日)	平成 14 年 3 月期 (自平成 13 年 4 月 1 日 至平成 14 年 3 月 31 日)
当期末処理損失	10,942	141,353
これを次の通り処理した		
別途積立金取崩額	—	7,891
固定資産圧縮積立金取崩額	—	147
利益準備金取崩額	—	3,007
資本準備金取崩額	—	124,916
次期繰越損失	10,942	5,389

(注) 百万円未満を切り捨てて表示しています。

株式の状況 (平成 15 年 3 月 31 日現在)

会社が発行する株式の総数	600,000,000 株
発行済株式の総数	174,945,690 株
1 単元の株式数	100 株
株主数	100,111 名
(うち単元株主数 94,745 名)	

■ 大株主

会社名	所有株式数
株式会社 CSK	39,148,688
株式会社セガ	19,904,361
バンク オブ ニューヨーク フォー ゴールドマン サックス インターナショナル (エクイティ)	6,289,000
日本証券金融株式会社	4,751,600
株式会社オー・エス・キャピタル	3,384,957
日本マスター・トラスト信託銀行株式会社 (信託口)	3,267,700
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社 (信託口)	3,074,300
財団法人中山隼雄科学技術文化財団	2,400,000
株式会社三井住友銀行	2,200,091
株式会社エス・エス・プランニング	2,090,000

■ 株式の所有者別状況

区分	株主数	株式数	株式数比率 (%)
個人	98,679	69,334,617	39.63
政府・地方公共団体	1	300	0.00
金融機関	84	27,323,556	15.62
証券会社	64	4,232,954	2.42
その他国内法人	937	52,493,397	30.01
外国法人等	346	21,560,866	12.32
合計	100,111	174,945,690	100

(注) 個人欄には自己名義株式 1 名、19,904,361 株が含まれています。

会社の概要 (平成 15 年 3 月 31 日現在)

商号	株式会社セガ
設立	昭和 35 年 6 月 3 日〔創業昭和 26 年 4 月〕
資本金	127,582,667,029 円
従業員数	3,469 名 (連結)

■ 事業所

本社所在地	〒144-8531 東京都大田区羽田 1 丁目 2 番 12 号 TEL (03) 5736-7111 (代表)
本社 3 号館	〒144-8532 東京都大田区東糀谷 2 丁目 12 番 14 号

■ 主な事業内容

当社は、ゲームソフトウェアの開発、販売およびアミューズメント機器の製造、販売、賃貸ならびにアミューズメント施設の運営を主な事業としております。

■ 役員 (平成 15 年 6 月 27 日現在)

取締役会長	佐藤 秀樹
代表取締役社長	小口 久雄
取締役	香山 哲
取締役	永井 明
取締役	鈴木 久司
取締役	青園 雅紘
取締役	金城 摩承
常勤監査役	家田 和忠
常勤監査役	西 巖
監査役	宮崎 金助
監査役	弦間 芳安

株主メモ

決 算 期 毎年3月31日(年1回)

定時株主総会 毎年6月中

基 準 日 毎年3月31日
臨時株主総会の開催その他必要のあるときは、
あらかじめ公告し定めます。

名義書換代理人 大阪府大阪市中央区北浜4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1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 [http://www.sumitomotrust.co.jp/STA/retail/](http://www.sumitomotrust.co.jp/STA/retail/service/daiko/index.html)
ホームページURL [service/daiko/index.html](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 東京、パリ



このパンフレットは、地球環境保護のため再生紙及び大豆インクを使用しています。