



TAKARA®

第51期 事業報告書

2004年4月1日～2005年3月31日

TAKARA®

代表取締役会長
佐藤 慶太代表取締役社長
奥出 信行

株主の皆さまには、日ごろより格別のご高配を賜り、厚く御礼申し上げます。

タカラグループは、2003年5月発表の第2次中期経営計画に基づき「玩具を中核としたライフエンタテインメント企業」を目指してまいりました。そして、2004年11月には、“真”成長計画の立案に向けて、戦略の転換に着手致しました。しかしながら、今期の連結業績につきましては、多額の経常損失、当期純損失を計上し、株主の皆さまのご期待にお応えできない結果となりましたことを深くお詫び申し上げます。

今後につきましては、短期間での業績の回復と財務体質の改善を図るため、グループ企業の再編を行うとともに、総合玩具メーカーとして事業領域を絞り込み、玩具・エンタテインメントコンテンツビジネス領域へと集中してまいります。

また、当社は、先般、株式会社インデックスとの業務・資本提携や、株式会社トミーとの合併に関する基本合意などを発表させていただきました。時代の流れに即し、玩具・コンテンツをIT関連事業と融合させ、グローバルな展開を積極的に推進するとともに、国内玩具事業においては、さらなる市場の発展を目指し、子どもから大人までより多くの遊びと夢を提供できるよう努力してまいります。

株主の皆さまにおかれましては、より一層のご指導、ご支援を賜りますようお願い申し上げます。

代表取締役会長 佐藤 慶太
代表取締役社長 奥出 信行

第51期(2004年4月～2005年3月)の業績をどのように考えますか。

当期は、玩具を中核としたライフエンタテインメント企業を目指して、コンテンツ創造と販売チャネルの拡大を急速に進めてきました。これにより、新ジャンル商品の開発と市場創造においては確実に実力をつけることができたと思っております。しかしながら、自社の持つ体力を超えたスピードと量での拡大路線をとったために、損益分岐点の上昇が各種経営効率の悪化をもたらし、ひいては業績不振を招いてしまいました。結果として、連結、単体ともに大幅な赤字となり、株主配当についても見送らざるをえず、株主の皆さまの期待に応えられなかったことを深くお詫び致します。

私たちは既に、当中間期の結果を踏まえて、これまでの拡大成長路線から軌道修正し、企業成長への推進方法や収支構造について抜本的な見直しを行い、業績の回復と財務体質の改善に着手しています。



第52期について、基本計画と展望をお聞かせください。

総合玩具メーカーとして市場創造と体質改善をおし、国内玩具ビジネスとそこから生まれるコンテンツビジネスに経営資源を集中するとともに、グローバル展開し得る体制の構築により“真”の成長企業づくりを目指します。

またタカラ単体ではリストラクチャリングをはじめ、一部の不採算事業の見直しを行い、財務体質の改善を図ります。まずは黒字化を必達目標として、損益分岐点を売上高600億円規模から460億円程度まで引き下げ、構造改革による低コスト体質へと改善しています。そして今後は開発力、マーケティング力、営業力、コンテンツ創造力などそれぞれの強化に取り組み、早期にヒット商品を創出することで、売上げと利益拡大を目指します。

今後のグループ戦略についてお聞かせください。

今後の戦略として、グループの再編とマネジメントの強化を行います。タカラグループのブランド力に相応しい商品の供給、不採算事業領域からの撤退、そしてグループ企業業績の確実な黒字化など、あらゆる施策をおして早期に財務基盤の改善を図っていきます。そこで今回新たに、グループ内企業を大きく3つのセグメントに分け、セグメントごとにシナジー効果の最大化を図るため、業績の先行管理を行います。



グループ内企業を
大きく3つのセグメントに分け、
セグメントごとにシナジー効果の
最大化を図ります。

ではまず、“トイ”セグメントでの取り組みを
お聞かせください。

タカラを軸として、タカラグループの中核となる玩具事業を担うグループ群が“トイ”セグメントです。ここでは定番ラインを強化し、基本となるコンテンツ力・ブランド力を玩具市場で徹底強化していきます。さらに株式会社トミーとの合併が実現することになれば、国内玩具市場はもとより世界に向けた事業展開をトップレベルで推進することができます。

つぎに“エンタテインメントコンテンツ”
セグメントについてお聞かせください。

“エンタテインメントコンテンツ”セグメントとは、日本の基幹産業として認められたコンテンツ産業において、エンタテインメントをキーワードに事業推進を行うグループ群です。

従来の玩具からコンテンツを生み出す手法にとどまらず、今後の大きな事業の可能性として映像からエンタテインメントコンテンツを生み出す機能を備え、これまでの個別の成功事例をグループにまとめることにより最大限の効果と可能性を広げていきます。株式会社インデックスとの戦略子会社とも連動し、ライセンスビジネスから、映像の配信や配給、パッケージ販売まで展開していきます。

続いて“ライフエンタテインメント”
セグメントについてお聞かせください。

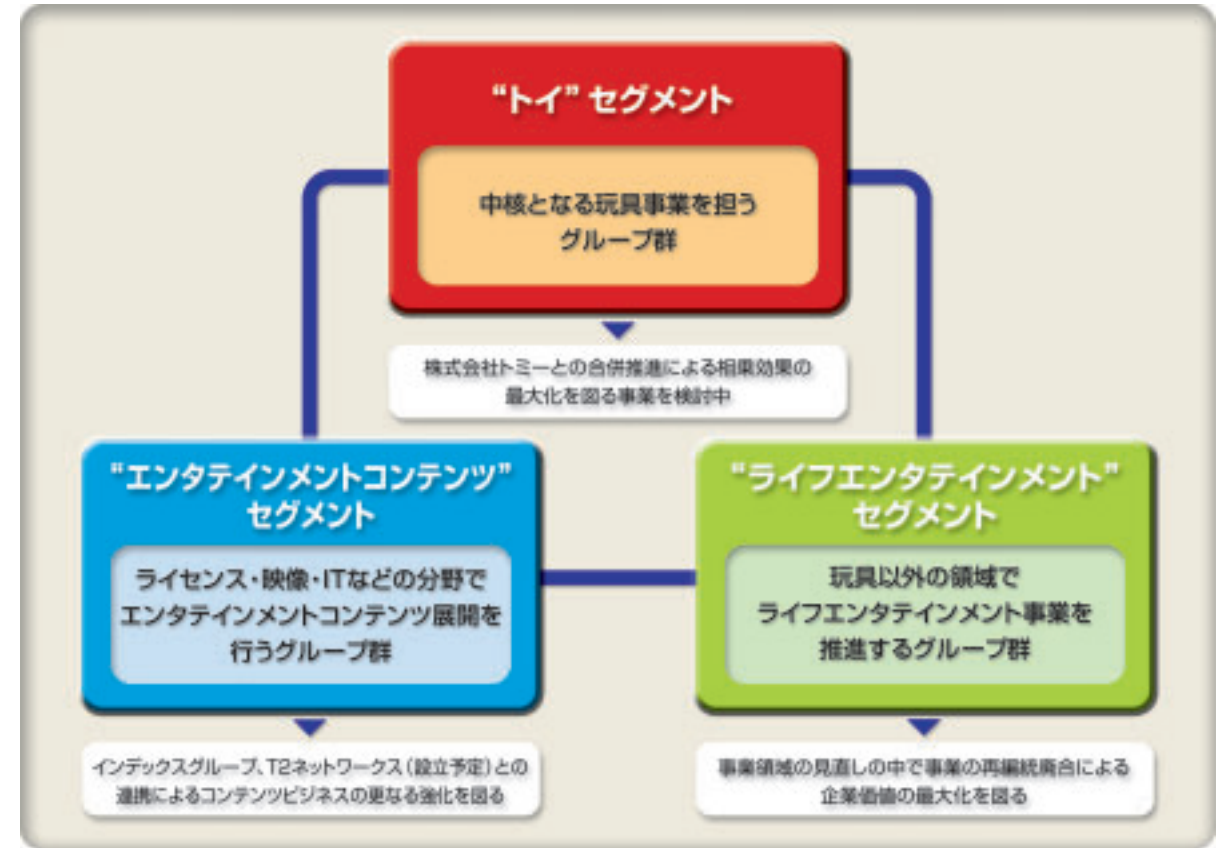
玩具以外の領域でのライフエンタテインメントをキーワードに事業推進を行うグループ群が“ライフエンタテインメント”セグメントです。セグメント内のグループ会社の統合、整理を行うことを前提として、セグメント内の連携を深め、タカラグループの連結業績に寄与していくよう先行管理を徹底していきます。

タカラの未来に向けての展望をお願いします。

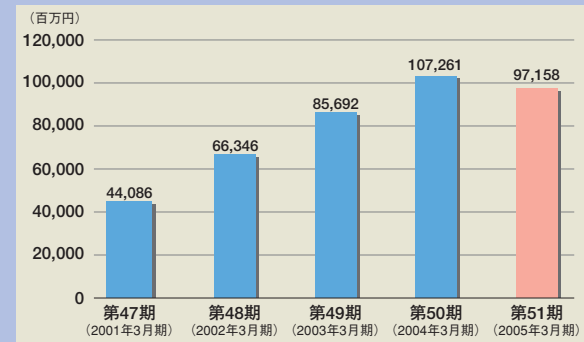
当社はおかげさまで今年、創立50周年を迎えます。これまで「リカちゃん」「チョロQ」など多くのオリジナルコンテンツを創造することで、子どもたちに多くの夢を届けてきました。昨今の国内玩具市場は、少子化やあそびの多様化などで、過当競争、寡占化市場という厳しい状況が続いています。しかし、日本のメーカーが生み出すコンテンツは世界に通用するクオリティを持ち、世界中の子ども

たちに夢を与える可能性を持っていることに変わりはありません。

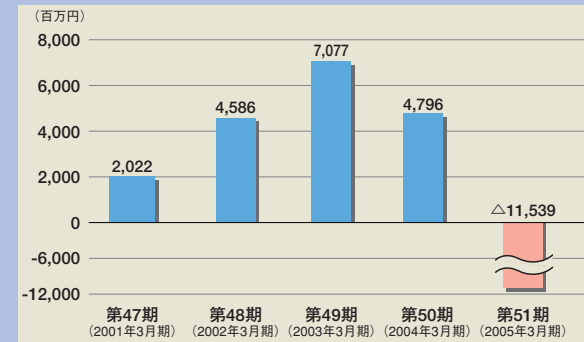
今後は新たなステージとして、株式会社インデックスとの業務・資本提携によりITやグローバル戦略を推進するとともに、株式会社トミーとの合併が実現すれば、国内玩具NO.1の企業として市場を活性化し、さらに世界市場に向けて積極的な展開が可能となります。今後も世界中の子どもたちに、これまで以上の夢を提供し続けられる商品づくり、そしてコンテンツ創造にいっそう広く取り組んでいきたいと思っています。



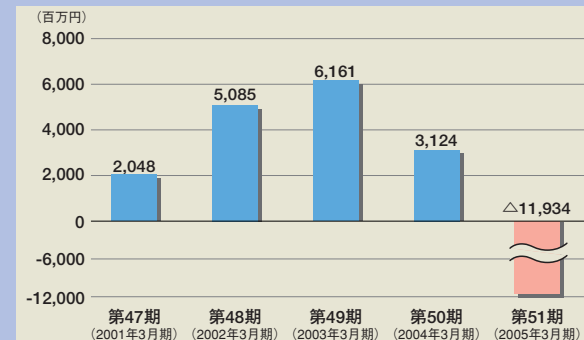
売上高



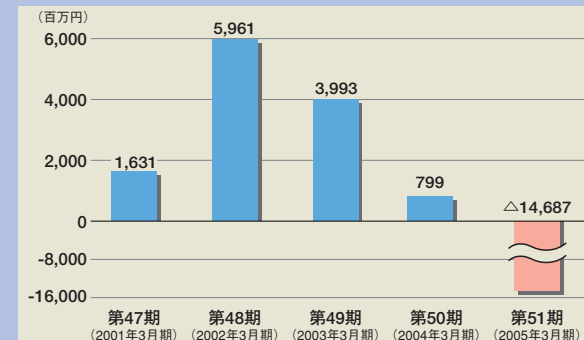
営業利益



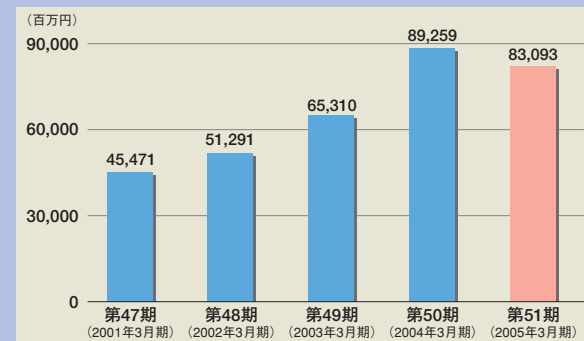
経常利益



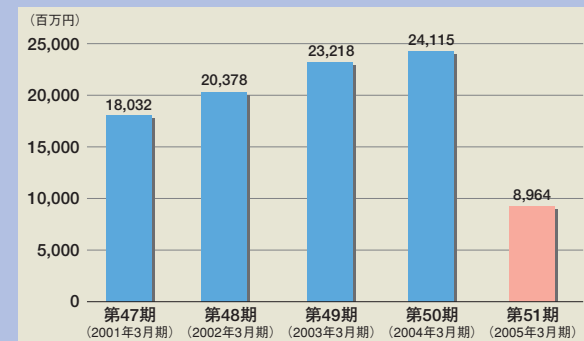
当期純利益



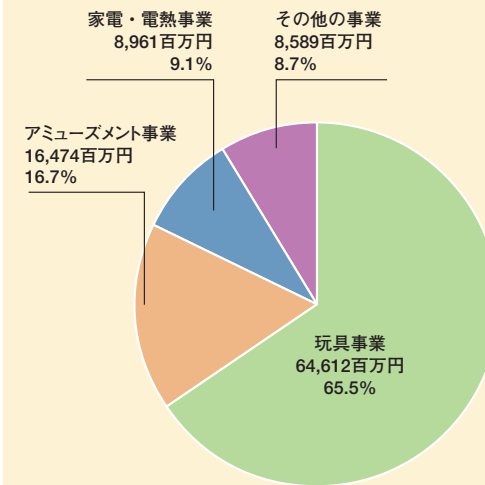
総資産



株主資本



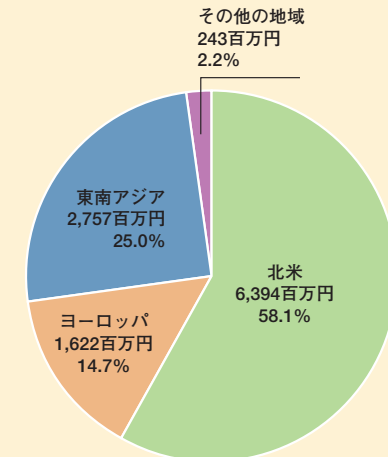
事業別売上高構成比



各区分に属する主要な製品

事業区分	主要製品
玩具事業	女兒玩具・男児玩具・各種ゲーム・一般玩具・その他
アミューズメント事業	アミューズメント施設の運営・アミューズメント機器
家電・電熱事業	コンシューマー電化製品・家庭用暖房機器・産業用電熱機器
その他の事業	ホームセンター向け家庭用品・電気自動車・自動車用品事業・その他

海外売上高構成比



各区分に属する主な国又は地域

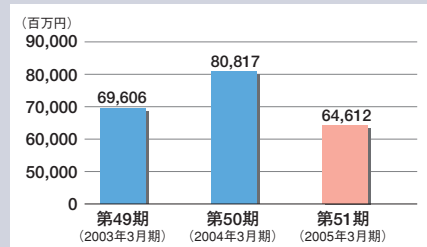
北米	米国・カナダ
ヨーロッパ	イギリス・フランス
東南アジア	中国・香港・タイ・韓国・台湾

玩具事業

国内事業では、男児玩具で、2002年に発売したカードゲーム「デュエル・マスターズ」が好調な売上を持っていますが、2001年からヒットしてきた「ベイブレード」の海外売上高が大幅に減少しました。幼児玩具では、定番商品の「リカちゃん」、「ジュニー」に加え、「こえだちゃん」を人形付ハウス玩具として復活させ好評を得ましたが、ホビー商品の伸び悩みにより、前期と同程度の売上となりました。生活遊具では、犬語翻訳機「バウリング」、猫語翻訳機「ミャウリング」の話題商品に変わる商品提案ができず大幅な売上減少となりました。一般玩具では、前期大きく売上を伸ばした「人生ゲーム」が引き続き好調に推移しておりますが、テレビにつないで遊ぶ「Plug It!」ゲーム等の落ち込みにより売上高が減少しました。

当連結会計年度より子会社として(株)エー・ジーの業績を加えたにもかかわらず、当期の売上高は646億1千2百万円(前期比20.1%減)となりました。営業損失は、売上高の減少に加え、たな卸資産評価損と販売費及び一般管理費が増加した結果、111億2千5百万円の営業損失(前期は営業利益47億6千8百万円)となりました。

■売上高



「こえだちゃんのちっちゃなおへや」

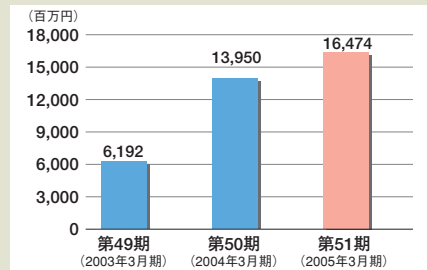
「デュエル・マスターズ T.C.G 転生編」
©2005 Wizards of the Coast/
Shogakukan/Mitsui-Kids

アミューズメント事業

アミューズメント事業は(株)アトラスの業務用アミューズメント機器事業・アミューズメント施設事業が順調に推移しました。なお前連結会計年度につきましては(株)アトラスの売上高及び営業利益は下期より連結決算に含まれております。

また(株)タカラアミューズメントのアミューズメント施設事業を当中間連結会計期間末に事業譲渡いたしました。その結果、売上高は164億7千4百万円(前期比18.1%増)、営業利益は(株)アトラスの4店舗出店に伴う費用、償却負担の増加等もあり6億7千9百万円(前期比42.7%減)となりました。

■売上高



(株)アトラス「美の掟」



©ATLUS 2004

家電・電熱事業

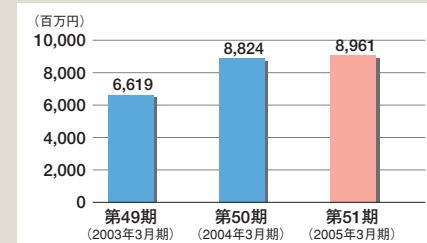
家電・電熱事業は斬新なアイデアとシンブルな機能の新ブランド家電「±0(プラスマイナスゼロ)」商品を企画販売しましたが、生産の遅れ及び流通戦略の模索により期待された売上に至りませんでした。さらに日本電熱(株)における半導体製造装置の大型受注において、一過性ではありますが、採算割れとなったことから、人員削減を含めてコスト構造の改善に着手致しました。その結果、売上高は、89億6千1百万円(前期比1.6%増)、営業損失は5億5千6百万円(前期は営業損失1億6千1百万円)となりました。



「±0青山本店」

家電ブランド ±0(プラスマイナスゼロ)
「コーヒーマーカー」家電ブランド ±0(プラスマイナスゼロ)
「お皿つきライト」

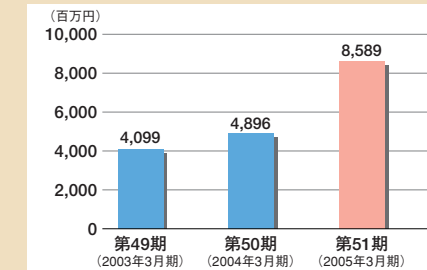
■売上高



その他の事業

その他の事業は(株)ワコーの自動車用品事業が加わり売上が大幅に増加しましたが、ホームセンター事業と電気自動車事業が低調に推移致しました。その結果、売上高は85億8千9百万円(前期比75.4%増)、営業損失は4億9千8百万円(前期は営業損失5億4千8百万円)となりました。

■売上高

(株)ワコー
「サンクスタイル」

重点商品



「セサミストリート グッドフレンドエルモ」
Sesame Street® and associated characters, trademarks and design elements are owned and licensed by Sesame Workshop. ©2004 Sesame Workshop・SSPJ/TV TOKYO. All Rights Reserved.



「バトルビーダマン コバルトプラスター」
©犬木栄治/小学館・タカラ・ディレイツ/ソノコン・テレビ東京



「MA・MAIL (マ・メール)」



「きぐるみキグミー」
©デジターポ



「こえだちゃんと木のおうち」
「きのちゃんときこのレストラン」
「こりんごちゃんとりんごのおうち」



「デュエル・マスターズ」
©2005 Wizards of the Coast/Shogakukan/Mitsui-Kids

定番商品



「ジェニー」



「リカちゃん」



「カラフルせんせい」



「人生ゲームEX」



「トランスフォーマー ハイブリッドスタイル キャラクソンコンボイ」
©2005 TAKARA・テレビ愛知・ウィーヴ
©TAKARA CO.,LTD.2004.2005

「チョコロQ」



「e-kara mix」
©TAKARA CO., LTD.2004
©2004 SSD CO.,LTD.



「小鳥日和」



「だっちゃん」

— あそびは文化
タカラ

～個性ある創造の歴史～



創業者
最高顧問：佐藤 安太

株式会社タカラは、1955年(昭和30年)に、佐藤安太が東京都葛飾区宝町に「有限会社佐藤ビニール工業所」を設立したところからスタート。1959年、葛飾区青戸に移転、その後1966年(昭和41年)11月に「株式会社タカラ」という名称になりました。「タカラ」という社名は、創業の地名「宝町」にちなんでいることに加えて、玩具や遊び

を通して子どもから大人まで多くの人々の心に夢を提供できるような企業でありたいと願い、「人の心の中の宝(タカラ)物を創造していく」という意味が込められています。

1982年(昭和57年)創業者佐藤安太により、経営哲学でもある**経営理念(20条)**、**社是**、**心訓**が制定されました。

◆ 経営理念 ◆

- 1.生活文化創造の使命を果たします**
子供が遊ぶものとしてのおもちゃを作るという考えだけにとらわれないようにします。発想を転換し、人間社会の進歩向上に対する、夢やあこがれを小さなミニの世界で形にして提供し、多くの人々に楽しみと生きがいを与えるのが、我々の仕事であると考えます。生活文化を創造していくことが我が社の使命です。この使命感に立って行動します。
- 2.全天候型優良中堅企業作り計画を推進します**
商品企画・開発とマーケティングを中核とした全天候型の総合マネジメントにより、長・中・短期計画に沿って十年以内に一千億規模の生活文化娯楽用品総合メーカーとなります。優良企業作りの中で社員の生活保証と生きがい・発見の場を与えます。
- 3.消費者とともに歩みます**
店頭での商品選択は、消費者の心のままです。どうしたら我が社の商品を選んでくれるか、それにはいつも消費者に学び、消費者の声を聞き、心から買う側の身になっての商品づくりが大切です。
- 4.商品こそ我が社のいのです**
全社員が自慢できるすぐれた商品づくりに、あらゆる部門と人が注意を払い、熱意と力を注ぎ、その商品を大切に保管し、取扱い、販売することがすべてです。
- 5.人を創ります**
我が社の成長発展をリードできる、先見性ある社長の分身をトップ層に創り、レベルの高い専門家を創るとともに、全社員のやる気と潜在能力を喚起して、総合力による発展をはかります。
- 6.仕事のできる人を創るために自発的行動をすすめます**
仕事ができるとは、自分の考えを打ち出し、企画・計画し、周囲を説得しながら推進した結果、売上・利益に貢献することです。貪欲に挑戦し、失敗・成功を積み重ねて人材が育ちます。
- 7.我が社の目標と業態にあった組織を創ります**
小企業の良さと、大企業の力をあわせ持つ組織づくり、その運用が発展の鍵となります。商品企画・開発、マーケティング部門を核心に据えた、特殊な組織運営を創り出します。
- 8.利益は経営のパロメーターです**
利益を獲得するため、アイテム別・部門別・月別・四半期別など単位別に、リーダーおよび全員が採算意識を持って利益を追求します。一方で、あらゆるムダの発生に注意し、防ぎます。
- 9.今の仕事と並行し、未来を活性化する活動を忘れません**
現在の高収益会社は過去の先行投資、先行活性化活動の表面化、数値化したものです。長期計画にもとづいて、短期計画とバランスのとれた先行投資、先行活性化活動を積み重ねて未来に備えます。
- 10.商品企画・開発力とマーケティング力が牽引車です**
売上・利益をささえる中核機能は、商品企画・開発、マーケティング部門です。創造力が必要なこの部門を強化するため、人材の育成には熱意と努力、独特なシステムが必要です。
- 11.販売力と生産力で成長をささえます**
商品の多様化をはかるためには、それを売り切る販売体制の強化が必要です。生産力、生産技術力の向上が要請されます。販売力と生産力—この車の両輪が我が社の成長をささえます。
- 12.安定商品で経営の安定、流行商品で市場活性化をはかります**
定盤商品による安定市場の確保が経営の基本戦略です。一方において、流行商品による市場活性化をはかり、経営を発展させます。
- 13.管理業務の充実で戦略企業となります**
企業の発展には、経営活動の「攻め」の部分の強化とバランスして「守り」の部分である管理面の充実が必要です。発展に見合った管理能力の質的強化が、戦略企業への土台となります。
- 14.企業ぐるみ国際化で成長路線を進みます**
新しい生活文化の創造は、世界的規模で考えなければならない時代です。新地球時代の新しい楽しみと生きがい発見のための商品やシステムの開発・販売で、大きな成長が望めます。
- 15.基礎技術開発に力を入れます**
アイデア開発はこれからも主流ですが、今後は長期的観点に立ち、技術力をたかめる社風づくり、人材づくりをして、将来のニーズを予見した基礎技術開発に取り組んでいきます。
- 16.技術革新を理解し、これを進んで受け入れ我が社のものとしませ**
加速度的な技術革新により、ビジネス革命を迎えましたが、我が社はこれをいち早くマスターして武器としなければなりません。そこに成長発展の鍵があります。
- 17.企業のイメージアップをはかります**
企業イメージは経営活動に大きな影響があります。全社員が自社にプライドを持ち、会社もイメージ・アップをはかることにより、社会に対して良い印象と、大きな力を持つこととなります。
- 18.我が社だけがでることに力を注ぎます**
他社の商品や、売り方を模倣してはなりません。我が社の歴史は個性ある創造の歴史です。他社と差別化し、我が社だけがでるものを常に求めてゆくことによるのみ、真の利益と成長発展が生まれます。
- 19.経営理念類は社会に対する我が社の誓約です**
企業は存在する以上、社会に対する誓約を果たさなければなりません。経営理念類はその誓約を文字に記してハッキリさせたものです。我々はこれを経営活動のチェックリストとして自己点検をします。
- 20.経営理念類の無視は我が社衰退のもとです**
経営理念類は我が社の独自のものですが、一面企業経営の基本原則にのっとっています。この経営理念類を無視したり、遊離することは経営の基本をゆるがすこととなります。これを各自の経験をもて理解し、具体化をはからなければなりません。ただの飾りものや言葉の遊びとはなりません。



今年で創業50周年を迎えるタカラにはいつの時代にも変わらない思いがあります。それは「夢を形にし、多くの人に楽しみや生きがいといった心の財産を提供し続けること」。こうした思いをDNAに、「リカちゃん」や「チョコQ」を初めとした様々なコンテンツが生まれてきました。過去から未来へ、親から子へ。これからもタカラのDNAは時代や国境を越えて生活文化を創造してまいります。



1955/9(昭和30年)
9月17日
佐藤安太が東京都葛飾区宝町に「有限会社佐藤ビニール工業所」を設立

1960/4(昭和35年)
「だっこちゃん」発売
240万個を販売し社会現象となるとともに、企業発展の原動力に

1960/7(昭和35年)
「株式会社タカラビニール工業所」に商号変更

1961/2(昭和36年)
「株式会社タカラビニール工業所」に商号変更

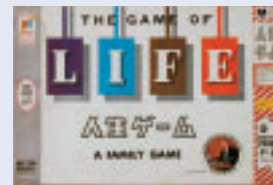
1950's

1959/6(昭和34年)
「株式会社佐藤ビニール工業所」に改組。
葛飾区青戸に移転

1966/11(昭和41年)
「株式会社タカラ」に商号変更

1967/7(昭和42年)
「リカちゃん」発売

1968/5(昭和43年)
「人生ゲーム」発売



1970's

1975(昭和50年)
TVキャラクター「鋼鉄ジグ」発売

1976/4(昭和51年)
玩具類の製造子会社
「株式会社タカラいわき工業」を設立

1977/7(昭和52年)
「こえだちゃんと木のおうち」発売

1977/8(昭和52年)
「せんせい」発売

1978/6(昭和53年)
玩具類の海外生産子会社「TAKARA (HONG KONG) CO.,LTD」を設立



1980's

1984/5(昭和59年)
米国にて提携先のハズプロ社から「トランスフォーマー」発売
全米玩具史上空前の大ヒット商品に

1984/11(昭和59年)
(社)日本証券業協会店頭登録銘柄となる

1985/6(昭和60年)
「トランスフォーマー」国内発売
日本でも大ヒット商品に

1986/2(昭和61年)
東京証券取引所市場第二部に上場

1986/2(昭和61年)
「バービー」を「ジェニー」に名称変更



1988/11(昭和63年)
「フラワーロック」発売
のちに世界的な大ヒット商品に

1980/2(昭和55年)
玩具類の米国向け販売子会社「TAKARA U.S.A. CORPORATION」を設立

1980/7(昭和55年)
「ダイアクロン」発売

1980/12(昭和55年)
「チョコQ」発売
発売1年間で1,000万個の大ヒット商品に



1982/1(昭和57年)
経営理念・社是・心訓を制定
「バービー」を発売し大ヒット商品となる

1990's

1993/9(平成5年)
業界初の本格的子ども向け化粧品
「ピンキッシュ」発売

1993/12(平成5年)
「ビードマン」発売

1994/4(平成6年)
会長佐藤安太・社長佐藤博久による新体制がスタート

1995/11(平成7年)
会長佐藤安太が
勲四等旭日小綬章を叙勲

1997/7(平成9年)
世界初フルCG変身ロボット
連続TVアニメ「ビーストウォーズ」の
キャラクター商品発売

1999/7(平成11年)
改造ができる次世代ペー
ゴマ「バイブレード」を発売

©青木たかお・BB2プロジェクト・
テレビ東京
©TAKARA CO.,LTD. 2002



1990(平成2年)
「ちびまるこちゃん」が社会的ブームとなり、当社から発売されたキャラクター商品も大ヒット

1990/2(平成2年)
「ミュージカン」発売

1991/3(平成3年)
「愛鳥倶楽部」発売
エコロジーブームの中で、
3ヶ月で150万個を発売

1991/9(平成3年)
東京証券取引所市場第一部に上場

1993/5(平成5年)
福島県小野町に「リカちゃんキャッスル」
ランドオープン



2000's

2001/3(平成13年)
「Let's Beer Great」発売

2001/5(平成13年)
21世紀の新生「だっこちゃん」発売

2001/9(平成13年)
株式会社相忠(現アステージ)グループ
の株式取得(現持株比率:90.4%)

2001/9(平成13年)
ローティーン向けコスメ
「スイートバンビーニ」発売

2001/10(平成13年)
米ハズプロ社と包括的業務提携

2001/10(平成13年)
コナミ株式会社との共同開発
「MICRO IR デジキュー」発売



2000/2(平成12年)
佐藤慶太が代表取締役社長に就任、
拡玩具路線へ

2000/7(平成12年)
コナミ株式会社との戦略的資本提携

2000/7(平成12年)
「九州・沖縄サミット」を記念して
「サミットリカちゃん」を
インターネット販売

2000/8(平成12年)
株式会社インデックスに出資

2000/9(平成12年)
ソーラーパワーで泳ぐ
水槽ロボット「アクアロイド」発売

2000/10(平成12年)
テレビにつなぐだけで楽しめる
マイク型体型カラオケ
「e-kara」発売 「モーニング
娘。」をCMに起用し、2ヶ月
で58万個の
大ヒット
©TAKARA CO.,LTD.2000
©2000 SSD CO.,LTD.

2002/2(平成14年)
「チョコキューモーターズ株式会社」を設立
「タカラモバイルエンタテインメント株式会社」
を設立

2002/5(平成14年)
カードゲーム「デュエル・マスターズ」発売

2002/9(平成14年)
電気自動車「Q-CAR」
インターネット予約スタート
株式会社海洋堂とのコラボレーションで
玩具「チョコQ」を販売
犬語翻訳機「パウリンガル」発売

2002/9(平成14年)
株式会社キディランドに出資
(現持株比率:23.3%)



2002/10(平成14年)
株式会社キディランドに出資
(現持株比率:23.3%)

2005

2005/4.1(平成17年)
奥出信行が代表取締役社長に、佐藤慶太
が取締役会長に就任

2005/4.1(平成17年)
株式会社ワコーにキャラクター雑貨事業
部門を譲渡

2005/4.25(平成17年)
コナミ株式会社が全保有タカラ株売却

2005/4.25(平成17年)
株式会社インデックスが筆頭株主に

2005/4.26(平成17年)
株式会社インデックスとの業務・資本提携

2005/5.12(平成17年)
佐藤慶太が代表取締役会長に就任

2005/5.13(平成17年)
株式会社タカラと株式会社トミーとの合
併および株式会社インデックスとの戦略
的合併会社設立に関する基本合意

株主の皆さまへ
連結主要財務データ
セグメント別概況
セグメント別概況
主力商品紹介
タカラ50年の歩み / 年表
連結財務諸表
単体財務諸表
株式の状況 / 優待情報

社長インタビュー
連結主要財務データ
セグメント別概況
タカラ50年の歩み / 経営理念
タカラ50年の歩み / 年表
連結財務諸表
コンテンツ紹介
会社概要 / 株主メモ

連結貸借対照表(要旨)

(単位:百万円)

科目	当期 (2005年3月31日現在)	前期 (2004年3月31日現在)
●資産の部		
I 流動資産	48,677	54,962
現金及び預金	10,653	16,137
受取手形及び売掛金	17,518	17,161
たな卸資産	15,161	15,820
その他	5,344	5,843
II 固定資産	34,416	34,281
有形固定資産	16,214	18,029
建物及び構築物	6,346	7,706
機械装置及び運搬具	495	617
工具器具備品	4,150	5,129
土地	4,822	4,520
その他	399	55
無形固定資産	2,779	1,389
投資その他の資産	15,421	14,862
III 繰延資産	—	15
資産合計	83,093	89,259

【資産、負債、資本の概要】

資産につきましては、グループCMS(キャッシュ・マネジメント・システム)導入により資金の効率化を図り現預金が減少したことにより、前連結会計年度より61億6千5百万円減少しました。負債につきましては、当社の借入金が増加したことにより93億1千1百万円増加しました。

資本につきましては、大幅な当期純損失を計上したことにより、151億5千万円減少しました。

(単位:百万円)

科目	当期 (2005年3月31日現在)	前期 (2004年3月31日現在)
●負債の部		
I 流動負債	52,352	37,252
短期借入金	23,419	16,872
1年内償還予定の社債	7,160	160
その他	21,773	20,219
II 固定負債	12,060	17,849
社債	460	7,620
長期借入金	4,817	3,616
その他	6,782	6,613
負債合計	64,413	55,101
●少数株主持分		
少数株主持分	9,715	10,042
●資本の部		
資本金	18,121	18,121
資本剰余金	5,595	5,595
利益剰余金	△13,447	1,907
土地再評価差額金	△1,238	△1,493
その他有価証券評価差額金	1,043	1,188
為替換算調整勘定	△297	△425
自己株式	△812	△777
資本合計	8,964	24,115
負債、少数株主持分及び資本合計	83,093	89,259

(注)掲載した連結財務諸表は、主要な項目を表示しております。また、すべて単位未満を切捨てて表示しております。

連結損益計算書(要旨)

(単位:百万円)

科目	当期 自2004年4月1日 至2005年3月31日	前期 自2003年4月1日 至2004年3月31日
売上高	97,158	107,261
売上原価	76,809	76,501
売上総利益	20,348	30,759
販売費及び一般管理費	31,888	25,963
営業利益	△11,539	4,796
営業外収益	649	547
営業外費用	1,044	2,220
経常利益(△は損失)	△11,934	3,124
特別利益	6,040	2,243
特別損失	4,786	3,575
税金等調整前当期純利益	△10,680	1,792
法人税、住民税及び事業税	996	274
法人税等調整額	3,317	358
少数株主利益(△は損失)	△307	360
当期純利益(△は損失)	△14,687	799

【連結損益の概要】

当連結会計年度の業績につきましては、売上高は前期比9.4%減少し971億5千8百万円、経常損失は119億3千4百万円(前期は経常利益31億2千4百万円)となり、これにアミューズメント施設事業の譲渡益等を加え、たな卸資産評価損等を控除して、当期純損失は146億8千7百万円(前期は当期純利益7億9千9百万円)となりました。

【連結キャッシュ・フロー計算書概要】

当連結会計年度における現金及び現金同等物は、前連結会計年度末に対して、51億5千5百万円減少し104億5千9百万円となりました。当連結会計年度における営業活動によるキャッシュ・フローは売上債権が減少しましたが税金等調整前当期純損失により60億7千2百万円の支出となりました。投資活動によるキャッシュ・フローは(株)タカラアミューズメントのアミューズメント施設事業の譲渡収入から玩具製造用金型及びアミューズメント施設等の固定資産の取得支出等を差引き7億3千6百万円の収入となりました。財務活動によるキャッシュ・フローは、短期借入金等による収入から長期借入金の返済、配当金の支払等を差引いた結果2千6百万円の支出となりました。

連結キャッシュ・フロー計算書(要旨)

(単位:百万円)

科目	当期 自2004年4月1日 至2005年3月31日	前期 自2003年4月1日 至2004年3月31日
I 営業活動によるキャッシュ・フロー	△6,072	3,002
II 投資活動によるキャッシュ・フロー	736	△2,921
III 財務活動によるキャッシュ・フロー	△26	2,173
IV 現金及び現金同等物に係る換算差額	146	△267
V 現金及び現金同等物の増減額	△5,214	1,986
VI 現金及び現金同等物の期首残高	15,614	13,627
VII 現金及び現金同等物の新規連結による増加	59	—
VIII 現金及び現金同等物の期末残高	10,459	15,614

連結剰余金計算書(要旨)

(単位:百万円)

科目	当期 自2004年4月1日 至2005年3月31日	前期 自2003年4月1日 至2004年3月31日
●資本剰余金の部		
資本剰余金期首残高	5,595	5,595
資本剰余金期末残高	5,595	5,595
●利益剰余金の部		
利益剰余金期首残高	1,907	1,806
利益剰余金増加高	—	799
当期純利益	—	799
子会社の減少に伴う増加高	25	—
利益剰余金減少高	—	—
当期純損失	14,687	—
配当金	436	699
土地再評価差額金取崩に伴う減少高	256	—
利益剰余金期末残高	△13,447	1,907

貸借対照表(要旨)

科目	(単位:百万円)	
	当期 (2005年3月31日現在)	前期 (2004年3月31日現在)
●資産の部		
I 流動資産	17,632	25,009
現金及び預金	2,906	4,576
売掛金	4,383	7,434
たな卸資産	4,532	5,780
その他	5,811	7,216
II 固定資産	25,790	27,241
有形固定資産	7,455	7,821
建物	2,527	3,058
工具器具備品	2,338	2,122
土地	2,200	2,458
その他	390	181
無形固定資産	2,183	740
投資その他の資産	16,151	18,679
III 繰延資産	—	15
資産合計	43,423	52,266
●負債の部		
I 流動負債	32,082	13,435
買掛金	2,125	2,723
短期借入金	16,043	5,500
1年内の償還予定の社債	7,000	—
その他	6,914	5,212
II 固定負債	2,615	8,932
社債	—	7,000
長期借入金	500	190
その他	2,115	1,742
負債合計	34,698	22,368
●資本の部		
I 資本金	18,121	18,121
II 資本剰余金	5,595	5,595
III 利益剰余金	△14,503	6,590
利益準備金	13	13
任意積立金	5,500	4,500
当期末処分利益(△は未処理損失)	△20,016	2,077
IV 土地再評価差額金	△1,238	△1,493
V その他有価証券評価差額金	835	1,169
VI 自己株式	△85	△84
資本合計	8,725	29,898
負債、及び資本合計	43,423	52,266

損益計算書(要旨)

科目	(単位:百万円)	
	当期 自2004年4月1日 至2005年3月31日	前期 自2003年4月1日 至2004年3月31日
売上高	45,606	68,287
売上原価	39,128	49,978
売上総利益	6,478	18,309
販売費及び一般管理費	16,888	15,558
営業利益(△は損失)	△10,410	2,750
営業外収益	1,308	1,147
営業外費用	323	591
経常利益(△は損失)	△9,425	3,306
特別利益	1,595	1,694
特別損失	9,459	2,526
税引前当期純利益(△は損失)	△17,289	2,474
法人税、住民税及び事業税	10	20
法人税等調整額	3,085	399
当期純利益(△は損失)	△20,385	2,055
前期繰越利益	625	293
中間配当額	—	271
土地再評価差額金取崩額	△256	—
当期末処分利益(△は未処理損失)	△20,016	2,077

利益処分及び損失処理

科目	(単位:百万円)	
	当期 自2004年4月1日 至2005年3月31日	前期 自2003年4月1日 至2004年3月31日
当期末処分利益(△は未処理損失)	△20,016	2,077
これを次のとおり処分又は処理いたします。		
利益配当金 (1株につき)(円)	—	451 普通(5円)
任意積立金取崩額	5,500	—
利益準備金取崩額	13	—
資本準備金取崩額	5,595	—
別途積立金	—	1,000
次期繰越利益(△は繰越損失)	△8,907	625

国内外の様々なフィールドから生まれるコンテンツを活用し、世界規模での展開を目指してまいります。

「こえだちゃん」

1977年から1993年までの約16年間にわたり発売され、大ヒットしたオリジナル女兒キャラクターです。2004年9月に企業キャラクターとして復活させ、“自然との調和”“やさしさ”などのメッセージを、21世紀を担う子どもたちに発信しています。グローバル展開としては、2005年度中に、海外市場へ向け“Treena and Her Forest Friends(トゥリーナアンドハーフォレストフレンズ/発売元:TAKARA USA)”として発売されます。



「マジック:ザ・ギャザリング」

1993年に米国のウィザーズ・オブ・ザ・コースト社から発売された本格的トレーディング・カードゲームで、現在、世界60カ国以上で発売されています。当社は、2005年1月から日本国内における総販売代理店となり、カード販売やイベントを継続して開催する他、「マジック:ザ・ギャザリング」を一つのブランドとして様々なメディアと連動した展開を行っています。カードを世界共通のコミュニケーションツールとして、国内外のカードユーザーをつなぐ架け橋となっています。

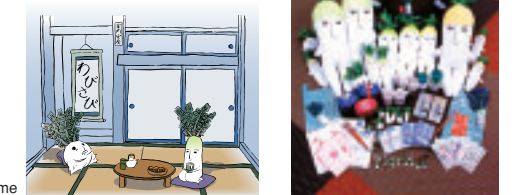


©1993-2005 Wizards. U.S. Pat. No. RE 37,957

「あおくび大根」

株式会社キディランドとの共同企画として、一般からキャラクターを公募し、商品化する企画「エブリディキャラクター工房」の第1回受賞作品です。2004年6月から50種類以上のキャラクター商品を発売するとともに、関連の書籍の出版や、企業のキャンペーン起用など、その認知と活躍の場が広がっています。日本古来の“和”や“わび・さび”の中に、現代の日本人特有のシュールな表情を持った大根がいる、独特の世界観が特徴です。

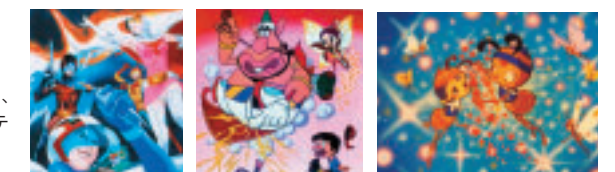
あおくび大根



©2004 TAKARA/KIDDY LAND/Hajime

新キャラクターコンテンツ
「タツノコプロダクション」

「科学忍者隊ガッチャマン」、「ハクション大魔王」、「みなしごハッチ」、「マッハGoGoGo」、「新造人間キャシャーン」などのキャラクターコンテンツを展開してまいります。



©タツノコプロ

©タツノコプロ

©タツノコプロ

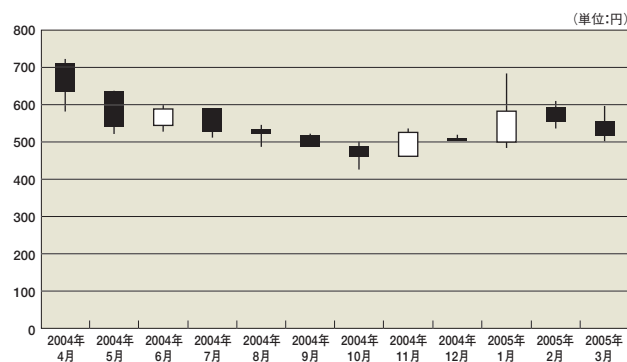
■株式の状況

会社が発行する株式の総数170,000,000株
 発行済株式総数90,462,244株
 株主数31,016名

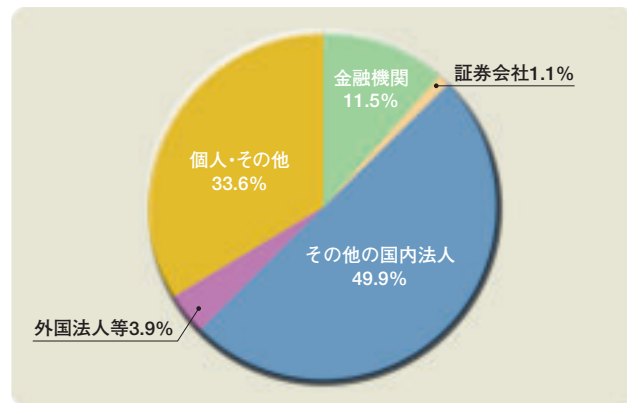
■大株主

株主名	当社への出資状況	
	持株数(千株)	議決権比率(%)
コナミ株式会社	20,104	23.0
株式会社 ティーエイケイ	12,716	14.6
MAC Small Cap 投資事業組合	4,948	5.7
株式会社タカラアミューズメント	3,000	—
財団法人日本玩具文化財団	2,200	2.5
日本証券金融株式会社	2,081	2.4
株式会社みずほ銀行	1,889	2.2
日本マスタートラスト 信託銀行株式会社(信託口)	1,685	1.9

■株価の推移



■所有者別株式分布



■株主に対する特典

2005年3月期 株主に対する特典
 2005年3月末現在100株以上をご所有の株主に対し、当社人気キャラクターの株主限定オリジナル商品セット(非売品)を贈呈予定

- 1,000株以上所有 50周年記念商品
- オリジナルリカちゃんキーホルダー
 - オリジナル初代チョコQ
 - オリジナルフラワーキューブ



- 100株以上1,000株未満 50周年記念商品
- オリジナル初代チョコQ



■会社概要

- 本社所在地 〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16
TEL 03-3603-2131 (代表)
- 設立年月日 1955年9月17日
- 資本金 181億2,169万5,096円
- 従業員数 509名(2005年3月31日現在)
- 役員
 - 代表取締役会長 佐藤 慶太
 - 代表取締役執行役員社長 奥出 信行
 - 取締役常務執行役員 眞下 修
 - 取締役 木谷 高明
 - 常勤監査役 野沢 武一
 - 常勤監査役 竹内 昭司
 - 監査役 水戸 重之
 - 監査役 野上 順
- 常務執行役員 長澤 隆之
- 執行役員 水谷 英次
- 執行役員 綿引 民雄
- 執行役員 田中 紘一郎
- 執行役員 久保 亮三
- 執行役員 細屋 憲雄
- 執行役員 須佐 謙一
- 執行役員 小林 弘志
- 執行役員 渡辺 洋子
- 執行役員 黒木 健一
- 執行役員 中野 哲

(2005年5月12日現在)

■株主メモ

- 決算期 3月31日
- 利益配当金受領株主確定日 3月31日
- 中間配当金受領株主確定日 9月30日
- 定時株主総会 毎年6月
- 基準日 定時株主総会については3月31日 (その他必要があるときは、あらかじめ公告して定めます。)
- 名義書換代理人 東京都中央区八重洲一丁目2番1号 みずほ信託銀行株式会社
- 同事務取扱場所 東京都中央区八重洲一丁目2番1号 みずほ信託銀行株式会社 本店証券代行部
- 郵便物送付先 〒135-8722 東京都江東区佐賀一丁目17番7号 みずほ信託銀行株式会社 証券代行部
- 電話お問合せ先 TEL0120-288-324 (フリーダイヤル)
- 同取次所 みずほ信託銀行株式会社 全国各支店 みずほインバスターズ証券株式会社 本店及び全国各支店
- 公告方法 電子公告(ただし、電子公告によることができない事故その他やむを得ない事由が生じたときは、日本経済新聞に掲載して行います。)
- ホームページアドレス <http://www.takaratoys.co.jp/>