





タカラはこんな事を考えている会社です

子供は未来

タカラは、未来を夢見る力が強くかけがえのない
子供時代を大切にします

遊びとやすらぎ

「楽しい時間」を過ごすとき、人は最も人らしくなります
タカラは「遊ぶ人」が大好きです

理想の会社をめざして

新しい価値の育む環境の中で、「生きがい」と「ビジネス」を
両立させる理想の会社をつくります



目次

ビジネスハイライト	2
財務ハイライト	3
株主および投資家の皆さまへ	4
社長インタビュー	6
新中期経営計画について	10
世代を超えて変わらない「楽しさ」の提供	12
夢や「憧れ」を形にする力	15
国境を越えた「遊び」の提供	16
世の中を楽しくする「ライフエンタテインメント」企業へ	19
主要商品紹介	20
タカラのあゆみ	22
財務セクション	23
グループ会社情報	45
取締役、監査役および執行役員	46
会社情報	47

見直しに関する注意事項
本誌には、さまざまな予測や見直しに関する記述が含まれています。これらの記述は現時点における判断に基づくものであり、経営環境をはじめ、さまざまな条件の変化により異なる結果となる可能性があることにご留意ください。

注：1. 当社の会計年度は、4月1日から3月31日までの1年間です。本誌では、例えば、2002年4月1日から2003年3月31日までの会計年度および2003年3月31日現在は、2003と表記しています。
2. 本誌の財務データは、英文財務諸表の書式に基づいて作成されたものであり、日本の会計基準および関連法規により作成された財務資料の数値とは異なる部分があります。
3. 本誌の財務データは、すべて単位未満を四捨五入して記載しています。



タカラのブランドイメージにもなっている「リカちゃん」は、2002年、誕生35周年を迎えました。

ビジネスハイライト

2003年3月期のハイライト



2002.5

ベイブレード

ワールドチャンピオンシップ開催

1999年7月の発売以来、「ベイブレード」は、日本だけでなく韓国・香港・台湾・米国等の世界41の国や地域で販売され人気を呼んでいます。また、それぞれの国や地域で各種イベントや大会が開催されており、日本では、2002年5月26日、幕張メッセ(千葉県)において、各国や地域の代表者を招いた『ベイブレード ワールドチャンピオンシップ 2002』が開催されました。



2003.1

Q-CAR

新モデル発表

ミニカーの「チョコQ」が、電気自動車として初めて公道を走る、という夢の企画を実現させた1人乗り電気自動車「Q-CAR」。そのシリーズ第1弾として、2002年11月に「Q(キューノ)」を発売し、大きな話題を提供してきました。さらに、2003年1月15日には、ルーフやトランクをつけた、新モデル「U(ユー)」シリーズの発表を行い、注目を集めました。



2002.10

パウリンガル

イグノーベル賞受賞

「動物と会話ができたら・・・」という、子供のころに誰もが夢見たペットとの会話を実現させる商品「パウリンガル」を2002年9月27日に発売しました。この商品は、国内外で大きな反響を呼び、2002年10月3日には、米国ハーバード大学系の出版社が主催する「イグノーベル賞」の「平和賞」を受賞しました。



2003.3

(株)アトラス

資本業務提携について基本合意

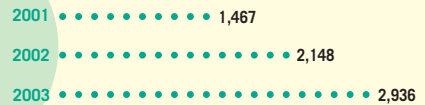
当社グループの事業領域拡大と独創的な商品やサービスの企画開発力を強化するため、家庭用・業務用ゲーム関連事業およびアミューズメント施設関連事業を手がける(株)アトラスと、2003年3月27日に資本業務提携を結びました。

主要商品売上高の推移
(百万円)

● リカちゃん



● チョコQ



● ベイブレード (国内のみ)



● e-kara (海外含む)



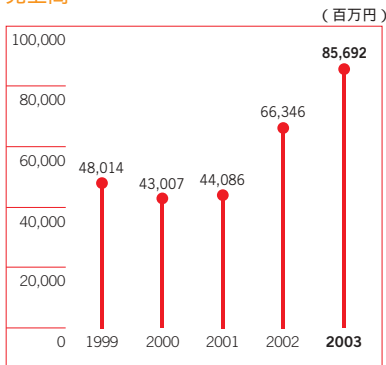
財務ハイライト

株式会社タカラおよび連結子会社
各表示年の3月31日現在および3月31日に終了した事業年度

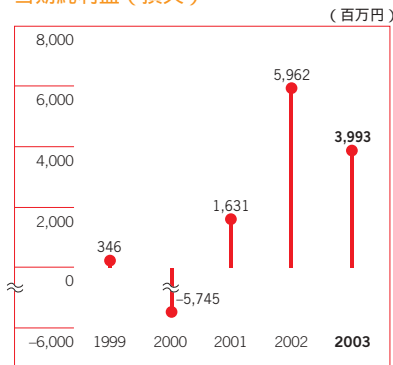
	単位:百万円		単位:%	単位:千米ドル (注記)
	2003	2002	増減率 (2003/2002)	2003
経営成績				
売上高	¥85,692	¥66,346	29.2	\$712,913
営業利益	7,077	4,587	54.3	58,877
当期純利益	3,993	5,962	(33.0)	33,221
財務状況				
総資産	65,310	51,292	27.3	543,348
株主資本	23,218	20,379	13.9	193,162
1株当たり情報 (円、米ドル)				
1株当たり当期純利益	44.65	103.10	(56.7)	0.37
1株当たり配当金	8.00	8.00	0.0	0.07
財務指標 (%)				
総資産当期純利益率 (ROA)	6.1	11.6		
株主資本当期純利益率 (ROE)	18.3	29.3		

注記:米ドル金額は、便宜上、2003年3月31日現在の東京外国為替相場1米ドル = 120.2円で換算しています。

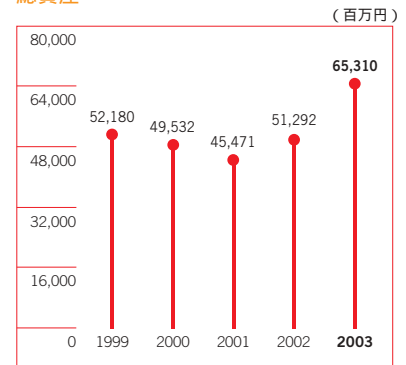
売上高



当期純利益 (損失)



総資産



株主および投資家の皆さまへ

タカラグループは、「遊びは文化」を企業ステートメントとして掲げ、世代・性別・国境を越えた人々にさまざまな形で「ライフエンタテインメント」をご提供してきました。この活動を支えてきたのが、当社グループの結束力と相互作用であり、グループ各社のユニークな事業展開です。

2003年3月期においても、タカラおよびグループ各社は結束力を高め、それぞれの分野で独自の力を発揮しさまざまな事業を展開してきました。この結果、当期は過去最高の連結売上高(857億円)を達成することができました。

当社グループは、2001年10月に策定した「中期経営計画(2002年3月期～2004年3月期)」で、オリジナルコンテンツを基盤に、玩具とシナジー効果が高い大人向けのライフエンタテインメント事業を拡大させ、「玩具を中核としたライフエンタテインメント企業」を目指してきました。

そして、2004年3月期を目標としていた連結売上高1,000億円が達成圏内となったこともあり、2003年5月、この中期経営計画を踏襲した「新中期経営計画(2004年3月期～2006年3月期)」を発表しました。当社グループでは、この「新中期経営計画」の3年間を、グループとしての強い基盤づくりや、成長のための基盤づくりを徹底する期間と位置付けています。

前中期経営計画と新中期経営計画にわたる事業拡大方針は、当社グループが長年培ってきた「遊び心」のノウハウを最大限に生かすことで見えてくる、「無限のポテンシャル」へのチャレンジであると考えています。このチャレンジは、近年の「e-kara」や「なんちゃってシリーズ」のような成功例から、専門メーカーのようにハードをハードとして売るのではなく、当社グループの強みである「遊び心」を加えたソフトをパッケージングすることで、全く新しい市場が創造できることを学んだことが背景となっています。玩具以外の多くの領域にさまざまな可能性が潜んでいると考え、そこに積極的にチャレンジしていくことが、新しい世紀における当社グループのスピリッツなのです。

もちろん、これらの新市場創造には、グループ各社との有機的な協働体制と、さまざまな領域の企業や人材との多様な形でのアライアンスとコラボレーションが必要不可欠となります。

玩具市場を取り巻く環境は、少子化問題などがあり依然厳しいと考えられます。当社グループは、これらを「ピンチとチャンス」が同居するビジネス環境ととらえ、私の社長就任以来スローガンとしてきた「スピード、チャレンジ、権限委譲とコミュニケーション」を引き続き重要なキーワードとして、これからも経営計画目標を達成してまいります。

当社グループの最大の武器である「オリジナルコンテンツ」と「遊び心」をより有効活用し、新市場を創造していくために、グループ一丸となって業績のさらなる向上に邁進してまいります。

株主および投資家の皆さまには、新領域への挑戦をスタートさせた当社グループにご期待いただくとともに、今後とも格別のご支援を賜りますようお願い申し上げます。

2003年6月
株式会社 タカラ

代表取締役社長

佐藤慶太



代表取締役社長 佐藤 慶太

Q: 2003年3月期の業績についてどのような見方をしていますか。

A: 当期の業績はほぼ予定どおりの結果となり、連結売上高は857億円と過去最高を記録することができました。売上高目標800億円に対して57億円上回っていますが、このうち50億円は買収した企業の売り上げによるもので、実質的には807億円の売上実績となります。また、連結当期純利益は40億円となりました。

当社グループは、每期、達成しうる最大の目標を掲げ、これまで継続して業績を伸ばしてきてことができました。日本経済における昨今の株価低迷や少子化問題などを考えると、来期も同様の成長率を維持することはかなり厳しい状況になると予想していますが、当社グループはさらに高い目標を掲げて展開していきます。来期は、連結売上高で1,000億円、経常利益率で7.5%を目標にしており、必ず達成させていきたいと考えています。

連結売上高・当期純利益の計画値および実績

(百万円)

	2002年3月期		2003年3月期		2004年3月期
	計画	実績	計画	実績	計画
連結売上高	64,000	66,346	80,000	85,692	100,000
連結当期純利益	4,300	5,962	3,900	3,993	4,000

(注) 上記の計画値は、公表数値です。

Q: タカラのオリジナリティあふれる主力商品の状況について教えてください。

A: 当社グループの男児玩具は、日本の玩具市場で非常に高いシェアを誇っていて、中でも売上構成比が高いのは「デュエル・マスターズ」です。この商品は、海外市場においても非常に伸びており、特に北米では、2003年3月末までに累計1,500万個を販売しました。すでにTVアニメーションも放映されていて、来期からは日本と同様、全米各地でイベントを拡大させていく予定ですので、今後一層の売り上げ増加を期待しています。また現在、男児玩具の次のヒット商品として「デュエル・マスターズ」や、2003年4月から日本のTVで放映が開始さ



れた「冒険遊記 プラスターワールド」など、非常に有望なキャラクター商品群が育ちつつあります。

女児玩具では、当社グループのオリジナル商品ではありませんが、「BRATZ(ブラッツ)」という全世界で大ヒットしている人形を、音楽業界をリードするエイベックス(株)との共同プロジェクトとして、2003年4月から日本で大々的に販売を開始しました。販売企画時から、10代後半ぐらいの女性を販売対象にしていくことを考え、エイベックス(株)は「BRATZ(ブラッツ)」をタレントとして育成・販売し、当社グループは、人形と周辺のステーショナリー、コスメ、家電製品も含めた雑貨を、“タカラブランド”として販売していこうということでスタートしました。今後は非常に話題性のある商品になるものと考えています。

ライフエンタテインメント系の商品では、2002年11月に第1モデルが発売され、2003年8月に第2モデルを発売する予定の電気自動車「Q-CAR」に期待が持てる状況です。また、



デュエル・マスターズ

©2003 Wizards of the Coast/Shogakukan/Mitsui-kids
©TAKARA CO., LTD. 2003



BRATZ(ブラッツ)

TM&©2003 MGA Entertainment®
All Rights Reserved.

「パウリングル」は、2003年6月に韓国での販売を開始し、2003年8月には北米での販売も予定しており、それらの状況を見ながら他の国や地域に販路を広げていきたいと考えています。

加えて、現在「パウリングル」と同様のコンセプトの商品について研究開発を行っています。来期以降、かなりインパクトのある商品を発表できるのではないかと考えています。

Q: 先の見えない経済情勢においても成長しているタカラという会社の強さについて教えてください。

A: 当社グループの強みは、商品アイデアを社長である私だけでなく、各部門や個人からとさまざまなパターンで出せるということにあります。例えば、2002年に好評を博した「パウリングル」は私の提案から生まれましたが、「ベイブレード」などは私とは全く関係なく、部門がチームでルーティンワークを重ねて大ヒットさせた商品です。2001年に『なんちゃってシリーズ』として発売された家庭用ビアサーバー「Let's Beer Great」という商品が大ヒットしましたが、これは社員個人の感性から生まれたものです。

こうした強さは、当社グループが「スピード、チャレンジ、権限委譲とコミュニケーション」をスローガンにして、社員一人ひとりが考えたことをスピーディーにチャレンジできる社内体制を実現させているところにあります。

また、社員がやりがいを大切にしながら、高い目標を掲げてチャレンジを繰り返し、その結果として利益が上がれば、社員の努力の成果だということで社員に還元するようにしています。

こうした中で、私自身もプレーヤーのひとりとして、企画の提案のみならず、他社との業務提携などに関しては、物事が早く決まりやすいこともあり、積極的に動くことにしています。

Q: 「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す」ための取り組みについて教えてください。

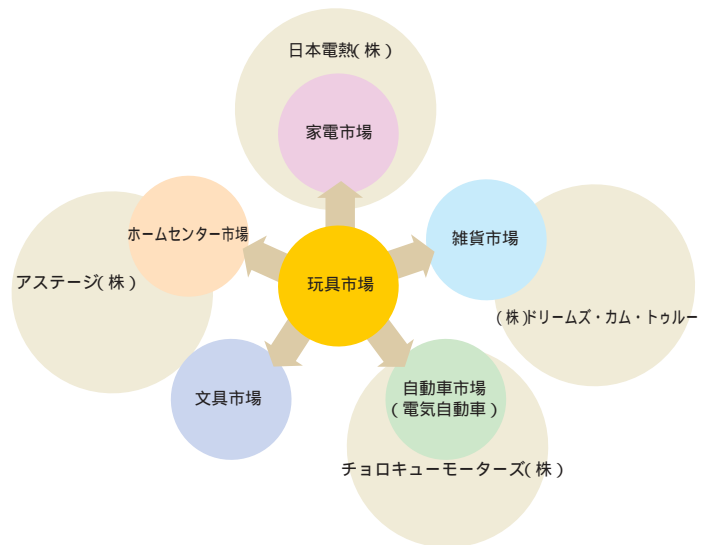
A: 当社グループは、2001年10月に策定した中期経営計画の中で、「玩具を中核としたライフエンタテインメント企業を目指す」ために次の戦略を推進してきました。

1つ目は、オリジナルコンテンツを創造し、そのオリジナルコンテンツで玩具と玩具周辺事業を強化していくという戦略です。これは、玩具周辺事業をつくるだけでは投資が多くかかってしまうので、玩具とオリジナルコンテンツを事業として商品を送り出し、投資した資金を回収する仕組みをつくるということです。すでに、カプセル玩具事業や玩菓事業、アパレル事業など成果を上げている事業がありますので、この周辺事業の強化としては非常に順調に推移していると考えています。具体的には、コナミ(株)、(株)ニシオとの業務提携や(株)アトラス、青林堂ビジュアル(株)の買収などを行い、チョロキューモーターズ(株)やタカラモバイルエンタテインメント(株)などの会社を設立しました。

2つ目は、ライフエンタテインメント企業としての基盤づくりということで、2002年12月に日本電熱(株)をグループ会社化しました。これにより、家電事業をスタートさせるための基盤づくりの下準備が整いました。また、2003年9月には世界に通用するブランドを立ち上げようとしています。

3つ目は、海外戦略の推進です。当期の連結海外売上高比率で12.5%を目標にしていたが、海外の事業が非常に好調なこともあり、連結海外売上高は対前期比200%近い150億円、同売上高比率は17.5%を達成することができました。

ライフエンタテインメント市場へ向けての
タカラグループの国内展開



海外への事業展開は、2001年10月に、アメリカのハスプロ社という世界第2位の玩具メーカーと包括的業務提携を結び、これを柱にしてきました。これまで、玩具商品はタカラUSAがハスプロ社の販路を使用して販売してきましたが、当社グループが今後を見据えたライフエンタテインメント企業となるためには、独自のチャネルや独自のノウハウを構築しなければなりません。当社グループは、オリジナル商品の「パウリングル」から独自のプロセスで海外に進出するとともに、ブランドの確立とさまざまなインフラの構築を徐々に行っていきます。また、日本市場は少子化や消費低迷の影響で厳しい状況がありますが、世界規模で見るとまだまだ可能性があります。当社グループは、今後、玩具等のオリジナルコンテンツを武器に世界市場に進出していこうと考えています。

以上の当社グループの各戦略は、グループ各社の協力により非常に順調に推進されてきたと考えています。2003年5月には、この中期経営計画の最終年の目標が達成圏内になったことにより、各戦略をさらに発展・強化させるための新しい中期経

営計画を策定しました。新中期経営計画の最終年である2006年3月期までの3カ年で、さらなる発展を目指していきたいと考えています。(詳しくは、P.10～11をご参照ください)

Q: タカラのグループ戦略、状況について教えてください。

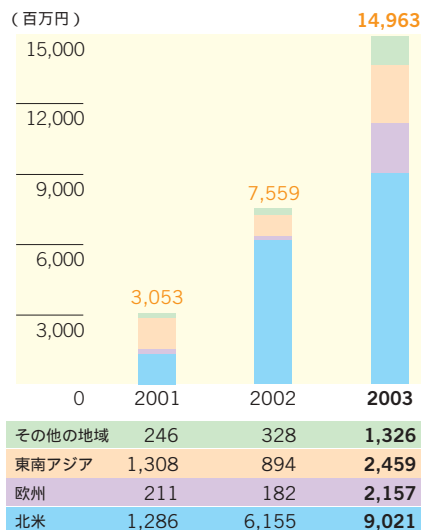
A: 両中期経営計画のビジョンに掲げている「玩具を中核としたライフエンタテインメント企業を目指す」ために、当社グループは幅広い事業展開を進めています。当社グループのコンテンツや企画開発力を他のチャネルで生かすべく、優先順位をつけてM&A等を行うとともに、「Q-CAR」のような事業は戦略事業と位置付け、当社グループの資本で企業を設立していきます。

この事業展開は、見方によっては不安を感じさせる拡大戦略のようにとらえられますが、ライフエンタテインメント事業という観点から見ると、当社グループはひとつの事業を展開していると考えています。そして、当社グループが、「ライフエンタテインメント」という今までになかった産業を興していく戦略として、今後もグループを強化していきます。

Q: タカラが商品を通して目指しているものは何ですか。

A: 当社グループは、すでにある市場を取り合うのではなく、「新しい市場を創造する」ということを目指しています。日本では、消費不況と言われていますが、消費者はお金がないのではなく、本当に欲しいものがないから買わないだけなのです。当社グループでは、「機能を上げた商品」ということよりも、癒しから感動まで「心が動く商品」「こういうものが欲しかった」と思える商品を常に考えています。エンタテインメントというのは非常に幅広い意味を持っているため、業界の垣根を飛び越えた商品を開発し、今後も「タカラだからつくれるワクワクするような商品」を数多く提案していきたいと考えています。

海外地域別売上高



(注) 上記の海外地域別売上高は、当社グループの日本国内以外の国または地域における売上高であり、P.25およびP.42～43に記載されている数値とは異なっています。

Q: 市場創造に向けての投資リスクやコーポレートガバナンス体制についてはどう考えていますか。

A: 市場を創造するということは、常にリスクが伴っていると理解しています。今は、世の中の潮流として投資リスクを抑えるという方向にあります。逆に、ひとつの投資をした場合のチャンスの広がり方は相対的に大きいと考えています。こうした意味では、将来的に当社グループが考えるM&Aの対象として、高い潜在的可能性を持った企業がたくさんあります。大切なのは、リスクを最初の段階で負うことを恐れるのではなく、リスクが本当の失敗にならないよう常に準備しておくことだと考えています。例えば、100億円の事業の可能性があったら、そこに20億円、30億円をかけても特別な問題ではなく、今のような時代だからこそ大きなチャンスがあると考えています。

コーポレートガバナンス体制については、当社はグループが拡大してきたので、取締役と執行役が一緒である現状を改めて、取締役と執行役の分離を図るために、執行役員制度を取り入れました。今後、取締役は、グループ経営というところを視点にして当社と当社グループを監督するようにしていきたいと考えています。持株会社ではありませんが、持株会社的な取締役会というものを設置していく予定です。

Q: 国内、海外の株主の皆さまにメッセージをお願いします。

A: 国内では認知度が高い当社グループの商品は、アジアなどにおいても“タカラブランド”で販売していますので、多少なりとも知名度があります。しかし、北米や欧州では残念ながら当社グループブランドの知名度はかなり低いと認識しています。北米では、子供なら誰でも「トランスフォーマー」シリーズを知っています。この商品は、長年ハスプロ社を通じて販売していますが、当社グループのものだということはほとんど知られていないので、今後は世界中で当社グループの“ブランド”をPRしていきたいと考えています。



株主価値については、株価を上げて配当を高めていきたいと強く考えています。当社グループのさまざまな活動を、私をはじめとして社員、グループ各社が一丸となって行うことによって、結果として株主の皆さまに最大のメリットを与えられると思っています。新中期経営計画を順調に達成することができれば、間違いなく株主の皆さまにも還元できると思っています。

Q: 最後に、10年後、20年後に向けて、どんな夢をお持ちですか。

A: よく「お手本にする会社はありますか」とか、「こうなりたいと思う会社はありますか」と聞かれるのですが、今のところはなりません。良い会社はたくさんあります。しかし、タカラが目指していくという点では存在していないのです。私の夢は、ライフエンタテインメントという産業を創造し、「こういう産業を興した会社があるんだね」と世界で初めて認められる、どこにもない会社にするということです。

新中期経営計画について

タカラグループが掲げる
4つのスローガン

- 1 スピード
 - 2 チャレンジ
 - 3 権限委譲とコミュニケーション
- そして
- 4 変革

新中期経営計画（2004年3月期～2006年3月期）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す」という2001年に策定した前中期経営計画のビジョンを踏襲しています。当社は、この3年間で、グループとしての強い基盤づくりや、成長のための基盤づくりを徹底する期間と位置付けています。そして、これまでに掲げていた重点目標・スローガンは「スピード」「チャレンジ」「権限委譲とコミュニケーション」でしたが、新中期経営計画では、この3つに第4の目標として「変革」を加えました。また、数値目標としては、2006年3月期に連結売上高1,500億円、経常利益率7.5%を掲げています。この7.5%という数字は前中期経営計画と同じですが、当社グループのシナジー効果の最大化を成功させて、最大で経常利益率10.0%を目指していきます。

新中期経営計画の第1の戦略では、オリジナルコンテンツの創造として4つのフィールドを考えています。当社グループがこれまで最も得意としてきた玩具事業に加え、ゲーム、出版、映像事業においてもオリジナルコンテンツを創造していきます。現在、玩具事業では、かなり多様な展開への可能性が育っています。ゲーム事業では、(株)アトラスの買収によってオリジナルコンテンツを伸ばすことができると考えています。出版事業については、オリジナルコンテンツによるムックの販売を拡大し、将来的にはコミック誌発刊を目指していきます。映像事業については、将来的にクオリティーの高いオリジナルコンテンツの創造を目指しています。

世界戦略としては、北米と香港市場を中心に強化していきます。北米市場では、ハスブロ社とのOEMや日本製品のローカライズに加え、北米発のオリジナルコンテンツの創造を目指し、また、香港市場では、アジア全域を視野に入れた展開を考えていきます。

第2の戦略では、玩具とその相乗効果が高い周辺事業の充実として、ベンダー事業、玩菓事業、カード事業、アパレル事業、コンテンツ配信事業、バス・トイレタリー事業などを強化していきます。ひとつのキャラクターで複数の周辺事業から収益を上げることで、グループ全体の売上高の増加を目指しています。

前中期経営計画（2002年3月期～2004年3月期）
- 4つの戦略 -

- 戦略
- 1 中核としての玩具事業の強化と周辺事業の確立
 - 2 ライフエンタテインメント企業としての基盤づくり
 - 3 海外戦略の推進
 - 4 新技術の積極活用による新商品開発の活性化

新中期経営計画（2004年3月期～2006年3月期）
- 4つの戦略と1つの模索 -

- 戦略
- 1 オリジナルコンテンツを創造し、世界戦略の強化
 - 2 玩具と、玩具と相乗効果の高い周辺事業の充実
 - 3 ライフエンタテインメント企業としての新事業の成功と収益貢献の拡大
 - 4 グループシナジー効果の最大化（経常利益率10.0%を目指して）
- 模索
- 1 ビジネス構造の変革

第3の戦略では、新事業の拡大として、前中期経営計画の中で1位に家電事業、2位にホームセンター事業、3位に雑貨事業、4位にIT事業という優先順位を置いていましたが、新中期経営計画では、3位と4位の位置付けを逆転させ、規模は小さいもののタカラモバイルエンタテインメント(株)を中心にIT事業に力を入れていきます。戦略事業としては自動車、映像、出版事業などへの事業拡大を考えています。

ライフエンタテインメント企業としての
新事業の成功と収益貢献の拡大

優先順位	事業分野	タカラグループ
1	家電事業	日本電熱(株)
2	ホームセンター事業	アステージ(株)
3	IT事業	タカラモバイルエンタテインメント(株)
4	雑貨事業	(株)ドリームズ・カム・トゥルー
戦略事業		
1	自動車事業	チョロキューモーターズ(株)
2	映像事業	
3	出版事業	ジャイブ(株)

第4の戦略では、複数の領域にまたがる多数の事業の相乗効果を狙います。当社グループは、さまざまな企業から商品やマーケティングの提案を受けていますが、このような新しい技術を持った企業も含めて、多数のコラボレーションやアライアンスの機会を積極活用していきます。これは、ひとつの部門のみの見方で判断せず、パートナーとともに情報を共有化することで新たなビジネスチャンスを生み出していく戦略と考えています。

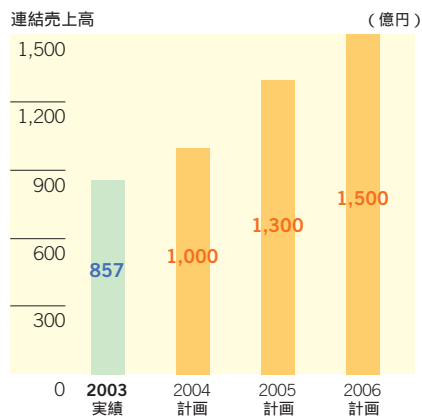
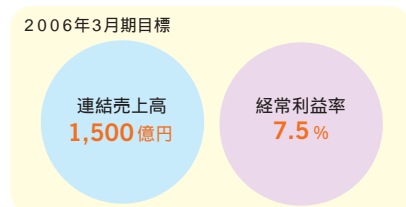
この戦略は、外部からのアイデア提供だけでなく、社内のシーズ開発にも当てはまります。社内における生産の集約とリスク回避のための分散、財務機能の集約による資金効率の改善、グループ全体における適材適所の人材配置と人材開発なども含めたインフラの整備を行うことでグループのシナジー効果を狙っています。これらのために、現在、役員体制も含めて総合的な経営体制の見直しを図っています。

最後に模索課題としては、ビジネス構造の変革を掲げており、アミューズメント事業の強化を図っていきます。

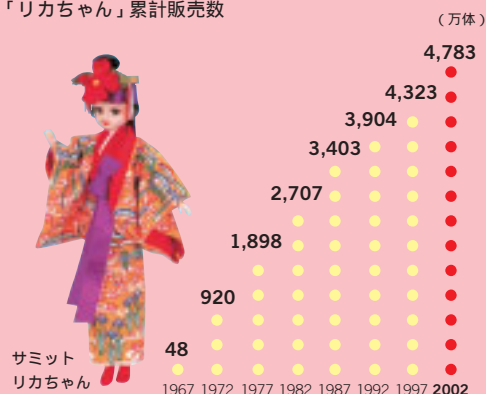
この事業は、(株)アトラスとの施設事業統合により、2003年3月期の実績では売上高120億円、アミューズメント施設事業としては国内でも第4位ほどの事業規模になります。2003年末には、大人も含めたライフエンタテインメントショップを実験的にスタートさせます。また、玩具と子供服のリサイクルショップや(株)キデイランドとの相乗効果なども、事業展開について模索していきます。

以上の「4つの戦略と1つの模索」を基本に、2006年3月期には、連結売上高1,500億円、経常利益率7.5%までの達成に全力を尽くし、この目標をさらに上回ることを目指して努力していきたいと考えています。

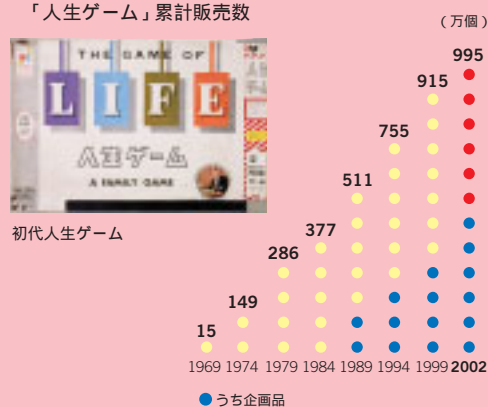
新中期経営計画
(2004年3月期～2006年3月期)



「リカちゃん」累計販売数



「人生ゲーム」累計販売数



世代を超えて変わらない「楽しさ」の提供

タカラは、2005年に創業50周年を迎えます。これまでタカラを支えてきたのは、それぞれの時代に合わせた商品として親しまれ、愛されてきたロングセラーアイテムです。今では世代を超え、親子2世代、3世代で支持されるまでになりました。

タカラのブランドイメージにもなっている「リカちゃん」は、2002年、誕生35周年を迎えました。1967年の発売以来、日本中の多くの少女に愛され、一貫して「夢や憧れ」を身近な形にすることで、遊びを提案する人形として親しまれてきました。

「リカちゃん」は、35年間で4,810万個以上の販売実績を持っています。また、「リカちゃん」ブランドは、企業、社会からのメッセンジャーとしても活躍し、日本を代表する「国民的少女キャラクター」になりました。

また、男児向け玩具として人気の高い「チョコQ」は、独自のデフォルメ・ボディに強力な馬力のブルバック・ゼンマイを搭載した、手のひらサイズのミニカーとして1979年に誕生し、1980年12月に発売されました。発売後わずか1年余りの間に販売数は1,000万台を突破し、誕生以来、累計販売数は1億2,000万台を超え、その種類は約1,000種類を超えるほどの超メガヒット商品となりました。今では親子2世代で遊ばれるオリジナルロングセラー商品となっています。

また、1968年9月に発売され、2003年に35周年を迎える「人生ゲーム」は、盤ゲームとしての遊び方だけではなく、コミュニケーションツールとしても支持を得ています。盤ゲームといえば、「サイコロを振っていかに早くゴールを目指すか」という、いわゆる“すごろく”が主流であった当時、“人生”というテーマ、自分を表すピンを差した自動車型のコマ、ボード上の立体的な山や建物、ドル札を模した紙幣のやりとり、そしてなにより、サイコロの代わりに回すルーレットは画期的なものと受け入れられました。

「人生ゲーム」は、発売以来、盤ゲームで約1,000万個、その他テレビゲーム版などを含めた累計では、2003年3月までに約1,400万個が販売され、大ヒット商品となりました。

タカラは、今後もオリジナルコンテンツの強みを生かし、遊び、語り続けられる商品をご提供していきます。

The Twelfth 1st Annual Ig Nobel Prize Ceremony

Honoring achievements that cannot, or should not, be reproduced

Thursday, October 3, 2002 7:30 PM
Sanders Theatre, Harvard University

Also featuring...

- The 24/7 Seminars
- This year's theme: JARGON
- world premiere of *The Jargon Opera*
- Win-a-Date-with-a-Nobel-Laureate Contest
- ...and more

Admission \$25/\$19 Students \$18/\$16
HARVARD BOX OFFICE at Holyoke Center
617-496-2222 (tty 617-496-1642) noon-6 pm

Groups wishing to send
theme delegations call 781-444-6757

Inflicted on you by the science humor magazine

Annals of Improbable Research (AIR)

and co-sponsored by

- The Harvard Computer Society
- The Harvard-Radcliffe Science Fiction Association
- The Harvard-Radcliffe Society of Physics Students
- and the new book
The Ig Nobel Prizes (ISBN 0752851500)

「パウリンガル」...

犬の首輪に装着した小型ワイヤレスマイクから、犬の鳴き声を本体機械に飛ばし(音声転送)リアルタイムに鳴き声を分析してその結果を画面に表示する、「ボイス翻訳」機能を主としています。飼い主と犬とのコミュニケーションをより楽しくすることができる携帯ツールです。



「人生ゲーム」...

1960年に米国で生まれた「THE GAME OF LIFE」を原型にしてつくられた「人生ゲーム」は、勝負の行方をルーレットの目に託しながら進みます。子供も大人も対等に勝負できることで、ファミリー層を中心に35年間親しまれてきました。



「チョコQ」...

「チョコQ」は、独自のデフォルメ・ボディに、強力な馬力のプルバック・ゼンマイを搭載した手のひらサイズのミニカーとして、1979年に誕生し、1980年12月に発売されました。

「リカちゃん」...

手に取って慈しむという、お人形遊びの原点を忘れず、祖母、母、娘の3世代にわたって支持される人形となった「リカちゃん」は、2003年、5千万体の販売実績を達成します。



夢や“憧れ”を形にする力

タカラの強みは、自社開発力にあります。タカラは、今まで独創的なアイデアや発想で夢や“憧れ”を形にしてきました。最近では、業務提携やコラボレーションなどにより、さまざまな技術やアイデアを持った異業種会社との共同開発も積極的に行っています。

2002年9月に発売した犬語翻訳機「パウリングル」は、「動物と会話ができたら・・・」という子供のころに誰もが夢見た、ペットとの会話を実現させる商品です。玩具というカテゴリーにありながらも、犬の行動学に基づいたこの商品は、異業種のパートナー((株)インデックス、日本音響研究所、小暮規夫獣医学博士)との協力により、開発・商品化されました。

「パウリングル」は、発売前から日本国内だけでなく、世界中のマスコミから問い合わせが殺到しました。2002年10月には、米国ハーバード大学の出版社が主催する「イグノーベル賞」の「平和賞」にノミネートされ、ハーバード大学構内の「Sanders Theatre(サンダース劇場)」にて行われた授賞式で、同賞を受賞しました。

また、2003年5月には、ロシアのサンクトペテルブルクで開催された日ロ首脳会議において、愛犬家で知られるロシアのプーチン大統領へのお土産のひとつとして、日本の小泉首相から「パウリングル」が寄贈されました。

「パウリングル」は、現在までに日本国内で約30万個が販売されており、2003年6月には韓国での販売を開始し、8月には北米での販売も予定しています。さらに、「パウリングル」の技術を応用して次につながる商品の開発も行っています。

タカラは、今後もグループとのシナジー効果や異業種会社との共同開発を強化し、「暮らしを楽しくする」商品をご提案していきます。



パウリングル



ライフカルチャーマーケティング部
パラエティ課 次長 梶田政彦
(「イグノーベル賞」授賞式にて)



韓国版ウェブサイト：<http://www.bowlingual.net>
米国版ウェブサイト：<http://www.bowlingual.info>



フラワーロック



ベイブレード(海外パッケージ)



『ベイブレード ワールドチャンピオンシップ 2002』in 幕張メッセ(千葉県)

国境を越えた“遊び”の提供

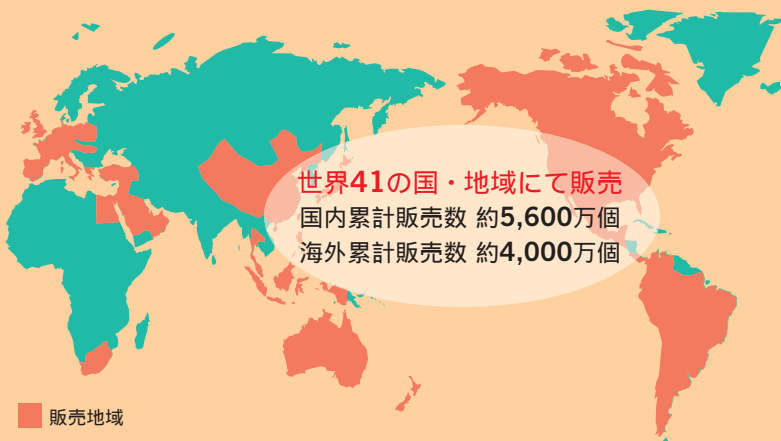
1980年代、「トランスフォーマー」や「フラワーロック」が世界的にヒットしました。このように、言葉や文化が異なっても人々が「楽しい」と思う気持ちに国境はありません。タカラでは、これまでハスプロ社との包括的業務提携を基盤に北米地域での販路拡大を行うとともに、アジア地域における代理店網の構築により、商品の流通確保に努めてきました。この結果、2002年3月期に11.4%であったタカラグループの海外売上高比率は、2003年3月期には17.5%となり、この比率は年々高まっています。

1999年7月に発売開始した「ベイブレード」は、日本の伝統的な遊びであるベーゴマを進化させた玩具として、アニメとタイアップしたこともあり爆発的なヒット商品となりました。5層構造になっているパーツを自分でカスタマイズしながら強さを競う遊びは、子供のみならず、ベーゴマ世代の父親の関心も集め、2003年3月には、日本国内における累計販売数が5,600万個を突破しました。その勢いは海外にも及び、韓国、香港、米国など世界41の国・地域で販売され、2003年3月には、海外累計販売数が約4,000万個を記録し世界中で大ヒットしています。また、2002年5月には、千葉県の幕張メッセにおいて、『ベイブレード ワールドチャンピオンシップ 2002』が開催されました。世界各国から約5,600人が参加し、約2万7,000人の来場者を記録する大会となりました。

タカラグループは、これまでハスプロ社とさまざまなコンテンツを共同開発するとともに、国内で開発したタカラのコンテンツを北米や欧州地域でOEM展開してきました。今後は、タカラグループの強みであるオリジナルコンテンツを武器に、タカラUSAを通じた独自の販売チャネルやノウハウを構築していきます。

タカラは、これからも、ゲーム対戦などの子供たちレベルでの文化交流の場を提供できる玩具を提案し、独自のプロセスによるブランドの確立やインフラの構築を行うことで、国境を越えた“遊び”をご提供していきます。

「ベイブレード」販売地域



(2003年3月現在)



「ベイブレード」...
 「ベイブレード」は、5層に分かれたパーツを交換してカスタマイズし、各パーツのさまざまな特性を利用しながらバトルする新タイプのベゴマです。現在では、世界41の国・地域で販売され、各種イベント・大会が開催されています。



「トランスフォーマー」...
 変形合体ロボット「トランスフォーマー」は、1984年、欧米玩具市場に大々的に導入され、爆発的なヒットとなりました。1985年には、日本に逆輸入されるとともに、イギリス、イタリア、ブラジルなど世界各国へ輸出されるキャラクターに成長しました。



「ベイブレードのパーツ」...
ビットチップ
 キャラクターの絵が描かれているチップ。



アタックリング
 相手に接触するパーツ。攻撃タイプ、防御タイプなどいろいろな形があります。



ウェイトディスク
 本体の重さを左右する金属パーツ。攻撃や防御だけでなく、持久力にも影響します。



スピニングア
 本体の回転方向を変えられるパーツ。2000年夏から導入されています。



ブレードベース
 本体の機動力に影響するパーツ。軸の材質やその形状により対戦時に差が出ます。



「U(ユー)」シリーズ



「サーフ」... サーフボードが積めるタイプ



「ペット」... ペット用キャリーバッグと犬語翻訳機「パウリンガル」付きタイプ



「ベーシック」... スタンダードタイプ



「モバイル」... 太陽電池パネルで携帯電話などの電源を供給できるタイプ



「タウン」... 折り畳み式原動機付き自転車「tu(トゥ)」を搭載できるタイプ



CQ MOTORS

◀◀◀ 「Q-CAR」シリーズ ...
動力は、あそびゴコロ。
ミニカーの「チョロQ」が、電気自動車として初めて公道を走る、という夢の企画を実現させたのが「Q-CAR」シリーズです。



世の中を楽しくする“ライフエンタテインメント”企業へ

タカラは、「心が動く商品」や「こういうものが欲しかった」といった、人々が心に安らぎを感じ、感動するような商品の開発に取り組んでいます。

2002年11月に発売した、1人乗り電気自動車「Q CAR」シリーズの「Qi(キューノ)」は、おもちゃメーカーとしての視点とユニークな創造力を生かすことで、「チョコQ」が電気自動車として初めて公道を走る、という夢の企画を実現したこれまでにない乗り物です。「Q CAR」シリーズは、人々の「ワクワクするような遊び心」を掘り起こすことを基本に、遊び心と夢を乗せて走る乗り物として開発されました。この乗り物は、性別を問わず幅広い年齢層の方に、「走行性」「安全性」「環境」に配慮した、楽しいコミュニケーションをご提案します。

2003年1月には、量産型の「U(ユー)」シリーズや、それに搭載できる折り畳み可能な原動機付き自転車「tu(トゥ)」を発表しました。タカラグループでは、乗り物が「モノを運ぶ道具」から、“人を楽しませるエンタテインメント”へと進化する中で、「夢があること」「ユニークであること」「コミュニケーションに役立つこと」「利便性だけでなく人や環境に優しいこと」…そして、「世の中を楽しくすること」を考えた乗り物づくりを目指しています。

タカラは、既存の限られた市場を取り合うのではなく、新しい市場の創造を目指しています。乗り物にとどまらず、2004年3月期には中期経営計画で優先順位を高く位置付けている家電市場への進出を予定しています。

タカラは、今後も、業界の垣根を飛び越えた「生活」と「遊び」を融合させた商品をご提供することで、幅広い意味での“ライフエンタテインメント”をご提案していきます。



1人乗り電気自動車の量産車
「U(ユー)」シリーズ“サーフ”



折り畳み式原動機付き自転車
「tu(トゥ)」



「Q-SQUARE」 in お台場（東京都）

「Q-CAR」シリーズは、当社グループ会社のチョコキューモーターズ(株)が、企画・製造・販売しています。

女兒玩具



- ①「アイドルカフェ カフェコスチューム」... リカちゃんシリーズ
©TAKARA CO., LTD. 2003
- ②「スイートバンビーニ」... キッズコスメ
©TAKARA CO., LTD. 2003
- ③「ジェニー」... ファッションドール
©TAKARA CO., LTD. 2003
- ④「なぞなぞケータイによ」... TVキャラクター商品
©BROCCOLI/ でじこプロジェクト・テレビ大阪
©TAKARA CO., LTD. 2003



男児玩具

- ①「RC ベイブレード」... 現代版ベゴマのラジオコントロールバージョン
©青木たかお・BB3プロジェクト・テレビ東京
©TAKARA CO., LTD. 2003
- ②「デジQ」... チョロQの小型赤外線操縦
©2003 KONAMI ©2003 TAKARA
本商品はコナミのMICRO iR™ 技術が使われています。
MICRO iR™ およびデジQ はコナミの商標です。
- ③「デュエル・マスターズ」... トレーディングカードゲーム
©2003 Wizards of the Coast/shogakukan/Mitsui-kids
©TAKARA CO., LTD. 2003
- ④「トランスフォーマー」... 変形合体ロボットシリーズ
©2003 TAKARA・テレビ東京・NAS・トランスフォーマー制作委員会



生活遊具



- ①「e-karaN」... 家庭用カラオケ
©2003 SSD CO., LTD.
©TAKARA CO., LTD. 2003
本商品には XaviX®テクノロジーが使われています。
XaviX®は新世代株式会社の登録商標です。
- ②「Let's Beer Great」... 家庭用ビアサーバー
©TAKARA CO., LTD. 2003
- ③「小鳥日和 野鳥美術館」... 超リアル野鳥フィギュア
©TAKARA CO., LTD. 2003
- ④「モアネージュ」... 家庭用ソフトクリームスクイザー
©TAKARA CO., LTD. 2003

ゲームソフト



- ①「爆転シュート ベイブレード 2002 熱闘! マグネタッグバトル!」... NINTENDO GAMECUBE®用ソフト
©青木たかお・BB2プロジェクト・テレビ東京
©TAKARA CO., LTD. 2002
- ②「DX 人生ゲーム® V」... PlayStation用ソフト
マークおよびPlayStationは、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
©Hasbro, Inc. All Rights Reserved. Licensing by Hasbro Consumer Products.
©TAKARA CO., LTD./Kim Sherbet Workshop 2002
©2002 Infogrames Interactive, Inc. All Rights Reserved.
Infogrames and the Infogrames logo are trademarks or registered trademarks of Infogrames Entertainment S.A. All other trademarks or registered trademarks are the property of their respective owners.



一般玩具

- ①「人生ゲーム EX (エクストラ)」... 定番盤ゲーム
©2003 Hasbro, Inc. All Rights Reserved.
©TAKARA CO., LTD. 2003
- ②「ボビラ 2」... プラゲイットシリーズ
©2003 SSD CO., LTD.
©TAKARA CO., LTD. 2003
本商品には XaviX®テクノロジーが使われています。
XaviX®は新世代株式会社の登録商標です。
- ③「シュタイフ社(ドイツ) テディベア」... タカラは日本における総販売代理店になっています。
©Steiff



タカラのあゆみ

- ▶ **1955年 9月**
9月17日、佐藤安太が東京都葛飾区宝町に「(有)佐藤ビニール工業所」を設立
- ▶ **1959年 6月**
「(株)佐藤ビニール工業所」に改組。葛飾区青戸に移転(8月)
- ▶ **1960年 7月**
「(株)宝ビニール工業所」に商号変更
- ▶ **1961年 2月**
「(株)タカラビニール」に商号変更
- ▶ **1966年 11月**
「(株)タカラ」に商号変更
- ▶ **1972年 4月**
福島県小野町に工場を新設
- ▶ **1976年 4月**
玩具類の製造子会社「(株)タカラいわき工業」を設立
- ▶ **1978年 6月**
玩具類の海外生産子会社「TAKARA (HONG KONG) CO., LTD.」を設立
- ▶ **1980年 2月**
玩具類の米国向け販売子会社「TAKARA U.S.A. CORPORATION」を設立
- ▶ **1984年 11月**
(社)日本証券業協会店頭登録銘柄となる
- ▶ **1986年 2月**
東京証券取引所市場第2部に上場
- ▶ **1991年 9月**
東京証券取引所市場第1部に上場
- ▶ **1993年 5月**
福島県小野町に「リカちゃんキャッスル」ランドオープン
- ▶ **1995年 11月**
会長佐藤安太が勲四等旭日小綬章を受勲
- ▶ **2000年 2月**
佐藤慶太が代表取締役社長に就任。拡玩具路線へ
- ▶ **2000年 7月**
コナミ(株)と戦略的資本提携
- ▶ **2000年 8月**
携帯電話向けコンテンツの企画・開発会社(株)インデックスに出資
- ▶ **2001年 9月**
ホームセンター向け商品の卸・企画・販売を行う(株)相忠(現アステージ(株))グループの株式取得
- ▶ **2001年 10月**
米ハスプロ社と包括的業務提携
- ▶ **2002年 2月**
電気自動車「Q-CAR」シリーズを手がけるチョロキューモーターズ(株)を設立
衛星波を利用した放送サービス番組の企画・制作会社タカラモバイルエンタテインメント(株)を設立
- ▶ **2002年 3月**
世界的な造形技術を誇る(株)海洋堂と業務提携。玩具菓子事業を強化
- ▶ **2002年 8月**
知育玩具の企画・製造・販売を手がけるタカラプリスクール(株)を設立
- ▶ **2002年 10月**
(株)キデイランド(玩具・雑貨小売業)に出資
- ▶ **2002年 12月**
日本電熱(株)(家電事業、産業機器製造)に出資
- ▶ **2003年 3月**
(株)アトラス(ゲームソフト・アミューズメント機器開発、アミューズメント施設事業)と資本業務提携

財務セクション

目 次

連結財務レビュー	24
連結貸借対照表	28
連結損益計算書	30
連結株主持分計算書	31
連結キャッシュ・フロー計算書	32
連結財務諸表注記	33
独立監査人の監査報告書	44

連結6年間要約財務データ

株式会社タカラおよび連結子会社
各表示年の3月31日現在および3月31日に終了した事業年度

	単位:百万円						単位:千米ドル (注記)
	2003	2002	2001	2000	1999	1998	2003
経営成績							
売上高	¥85,692	¥66,346	¥44,086	¥43,007	¥48,014	¥48,719	\$712,913
売上原価	58,964	47,388	31,979	33,237	34,639	34,340	490,552
営業利益(損失)	7,077	4,587	2,022	(1,155)	1,341	2,544	58,877
当期純利益(損失)	3,993	5,962	1,631	(5,745)	346	215	33,221
減価償却費	2,458	1,925	1,819	2,061			20,446
研究開発費	2,418	2,028	1,334	1,351			20,116
財務状況							
総資産	65,310	51,292	45,471	49,532	52,180	48,778	543,348
長期借入金	8,220	2,134	1,988	4,633	14,058	10,266	68,389
株主資本	23,218	20,379	18,033	9,429	22,365	22,250	193,162
発行済普通株式総数(株)	90,462,244	90,462,244	44,813,751	28,514,139	28,479,440	28,479,440	
単位:円							
1株当たり情報							
1株当たり当期純利益(損失)	¥44.65	¥103.10	¥49.90	¥(225.03)	¥12.16	¥7.55	\$0.37
1株当たり配当金	8.00	8.00	3.00		8.00	6.00	0.07
単位:%							
財務指標							
総資産当期純利益率(ROA)	6.1	11.6	3.6	(11.6)	0.7	0.4	
株主資本当期純利益率(ROE)	18.3	29.3	9.0	(60.9)	1.5	1.0	

注記:米ドル金額は、便宜上、2003年3月31日現在の東京外国為替相場1米ドル=120.2円で換算しています。

連結財務レビュー

概況

当社グループは、オリジナルコンテンツを基盤とした玩具事業を中核として、玩具とシナジー効果が高い大人向けのライフエンターテインメント事業の拡大を目指してきました。また、グループ各社が長年培ってきた「遊び心」のノウハウを最大限に生かして、さまざまな取引先とのアライアンスとコラボレーションによる「暮らしを楽しむ」商品の展開や、「大人も楽しむ生活遊具市場の創造」などにより、玩具以外の多くの領域のさまざまな可能性に積極的にチャレンジしてきました。その結果、当期には多くのヒット商品を生み出すことができました。

当期の業績については、売上高は前期比29.2%増の856億92百万円、営業利益は前期比54.3%増の70億77百万円となりました。当期純利益は前期比33.0%減の39億93百万円となり、これに伴って1株当たり当期純利益は44.65円となりました。なお、当社単体での1株当たり配当金については、前期同様8.00円とさせていただきます。

売上高・営業利益・当期純利益・1株当たり当期純利益

	単位:百万円	
	2003	2002
売上高	85,692	66,346
営業利益	7,077	4,587
当期純利益	3,993	5,962
1株当たり当期純利益(円)	44.65	103.10

セグメント情報

事業別概況

当期は、セグメント情報における事業区分の見直しを行い、前期までの事業区分にあった「ホームセンター事業」をなくし、当期から「家電・電熱事業」「その他の事業」を新たに設置しました。なお、「ホームセンター事業」の売上高は、新事業区分の「その他の事業」にすべて含まれています。

事業別セグメントの売上高・営業利益(損失)・営業利益率

		単位:百万円、%	
		2003	2002
玩具事業:	売上高	68,950	59,560
	営業利益	6,983	4,655
	営業利益率	10.1%	7.8%
アミューズメント事業:	売上高	6,192	4,975
	営業利益	346	293
	営業利益率	5.6%	5.9%
ホームセンター事業:	売上高		1,811
	営業利益(損失)		(31)
	営業利益率		
家電・電熱事業:	売上高	6,619	
	営業利益	213	
	営業利益率	3.2%	
その他の事業:	売上高	3,931	
	営業利益(損失)	(172)	
	営業利益率		

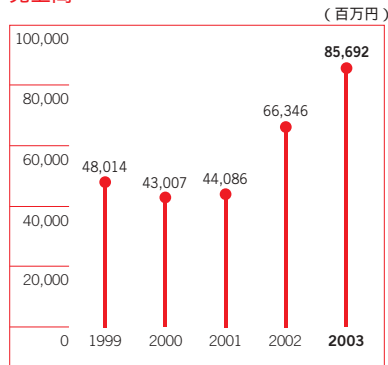
玩具事業

男児玩具については、2000年から大ヒットしている「ベイブレード」が、当期においても引き続き売上・利益に貢献しました。また、カードゲームの「デュエル・マスターズ」についても、売上が好調に推移しています。定番商品としては「チョコQ」や、ゲームソフトなど総合エンターテインメントを提供するコナミ(株)との提携による「デジQ」などが売上・利益に貢献しました。

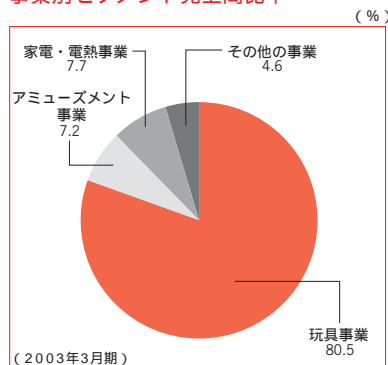
女児玩具については、定番商品としては「リカちゃん」女児ホビーが、キャラクター商品としては「ミニモニパソコン」や「トワールパトン」などの売上が好調でした。

生活遊具については、テレビにつないでカラオケが楽しめる「e-kara」は、引き続き堅調に推移しました。また、子供以外の年齢層もターゲットとした商品としては、精巧な造形技術で各種造形物の製

売上高



事業別セグメント売上高比率



作・販売を手がける(株)海洋堂との業務提携による「チョコQ」「ワールドタンクミュージアム」の玩菓や、海外でも大きな話題を提供した犬語翻訳機「パウリングル」などが、玩具以外の分野での需要を生み出しました。さらに、売場や店頭からの情報収集と情報発信を狙いとして、玩具・雑貨小売業を営む(株)キデイランドとの資本提携を行いました。

海外市場については、アメリカでアニメとしてテレビ放映された「パイブレード」や「トランスフォーマー」が好調で、海外売上が大幅に増加しました。

以上の結果、当事業の売上高は、前期比15.8%増の689億50百万円となり、総売上高に占める割合は80.5%となりました。営業利益は、前期比50.0%増の69億83百万円となりました。

アミューズメント事業

アミューズメント事業では、「楽しさと感動のある店づくり」をモットーに、アミューズメント施設の企画、運営を行っています。また、国内初の非接触型ICカードを利用したキャッシュレス店舗運営システム「ATOシステム」など、新たな技術への取り組みを行っています。

当期においては、アミューズメント施設を4店舗新規出店し、不採算店4店舗を閉鎖しました。このようなスクラップ・アンド・ビルドの効果により、アミューズメント施設およびアミューズメント景品の売上が好調に推移した結果、当事業の売上高は、前期比24.5%増の61億92百万円となり、総売上高に占める割合は7.2%となりました。営業利益も、前期比18.1%増の3億46百万円を計上し、当事業は売上高・営業利益ともに前期を上回る実績を上げることができました。

家電・電熱事業

当期より、「家電・電熱事業」としてセグメント情報を開示しています。当事業は、当期より連結子会社となった日本電熱(株)が扱う、産業用電熱機器製品および家庭用暖房機器製品などの販売を行っており、売上高は66億19百万円、営業利益は2億13百万円となりました。また、売上高の総売上高に占める割合は7.7%となりました。

その他の事業

当期より、「その他の事業」としてセグメント情報を開示していません。当事業は、ホームセンター事業およびコックス(株)との提携による電気自動車事業などを行っており、売上高は39億31百万円、営業損失は1億72百万円となりました。売上高の総売上高に占める割合は4.6%となりました。

所在地別概況

日本

当期の日本国内における売上高は前期比31.6%増の812億92百万円、営業利益は前期比23.0%増の55億76百万円となりました。

北米

当期の北米地域における売上高は前期比2.3%増の39億57百万円、営業利益は前期比164.6%増の8億68百万円となりました。

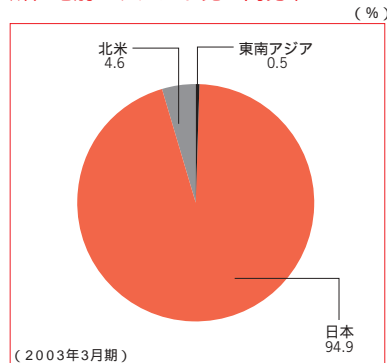
東南アジア

当期の東南アジア地域における売上高は前期比38.6%減の4億43百万円、営業利益は前期比85.3%増の3億54百万円となりました。

所在地別セグメントの売上高・営業利益・営業利益率

		単位:百万円、%	
		2003	2002
日本:	売上高	81,292	61,755
	営業利益	5,576	4,535
	営業利益率	6.9%	7.3%
北米:	売上高	3,957	3,869
	営業利益	868	328
	営業利益率	21.9%	8.5%
東南アジア:	売上高	443	722
	営業利益	354	191
	営業利益率	79.9%	26.5%

所在地別セグメント売上高比率



営業利益分析

売上原価は、前期比24.4%増の589億64百万円となり、売上高の増加に比べて低く抑えることができました。この結果、売上総利益は前期比41.0%増の267億28百万円となりました。

販売費及び一般管理費は、広告宣伝費や研究開発費などの増加により前期比36.7%増の196億51百万円となり、売上高に占める比率は、前期比1.2ポイント増の22.9%となりました。

これらの結果、営業利益は、販売費及び一般管理費が増加したものの、売上総利益の増加により、前期比54.3%増の70億77百万円となりました。また、売上高営業利益率は前期比1.4ポイント増の8.3%となりました。

販売費及び一般管理費・販売費及び一般管理費比率

	単位:百万円、%				
	2003	2002	2001	2000	1999
販売費及び一般管理費	19,651	14,371	10,085	10,925	12,035
販売費及び一般管理費比率	22.9%	21.7%	22.9%	25.4%	25.1%

その他の収益(費用)分析

その他の収益(費用)は、28億43百万円の費用計上となりました。これは、主に貸倒損失及び貸倒引当金繰入額の減少や、投資有価証券評価損の減少などがあったものの、前期に計上した子会社が保有する親会社株式売却益がなくなったことや、為替差損を計上したこと、棚卸資産評価損の大幅な計上などによるものです。この結果、税金等調整前当期純利益は前期比22.3%減の42億34百万円となりました。

資産分析・負債分析・株主資本分析

総資産は、前期末比27.3%、140億18百万円増の653億10百万円となりました。このうち、流動資産は、現金及び現金同等物が増加したことなどにより、前期末比31.4%、101億91百万円増の426億3百万円となりました。有形固定資産は、前期末比16.4%、18億42百万円増の130億65百万円となりました。また、投資及びその他の資産は、前期末比25.9%、19億85百万円増の96億42百万円となりました。

負債は、前期末比36.0%、109億66百万円増の414億20百万円となりました。このうち、流動負債は、前期末比12.6%、33億36百万円増の298億81百万円となりました。これにより、流動比率は、前期末の122.1%から20.5ポイント増加し142.6%となりました。固定負債は、普通社債70億円を発行したことにより大幅に増加し、前期末比195.2%、76億30百万円増の115億39百万円となりました。

少数株主持分については、前期末比46.4%、2億13百万円増の6億72百万円となりました。

資本については、前期末比13.9%、28億39百万円増の232億18百万円となりました。これにより、株主資本比率は、前期末の39.7%から4.1ポイント減少し35.6%となりました。

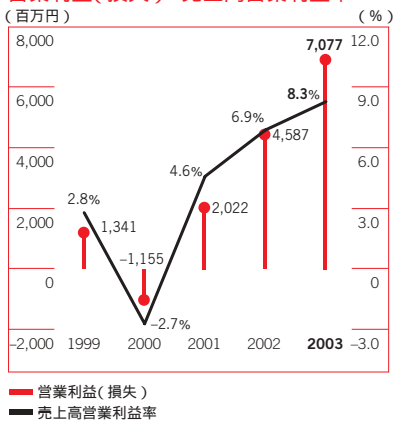
キャッシュ・フロー分析

当期末における現金及び現金同等物の残高は、前期末に比べて、41億5百万円増加し136億28百万円となりました。

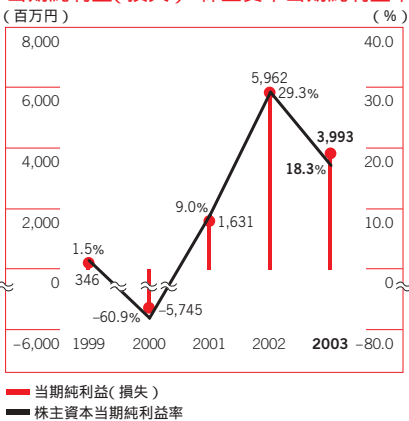
当期の営業活動によるキャッシュ・フローは、受取手形及び売掛金、および支払手形及び買掛金の減少、棚卸資産の増加などにより、45億62百万円の収入となりました。

投資活動によるキャッシュ・フローは、有形固定資産の売却などによる収入から、子会社株式の取得、および建物、玩具製造用金型、

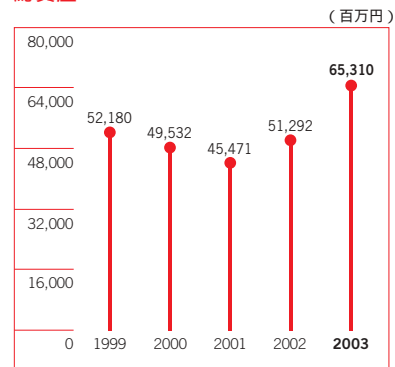
営業利益(損失)・売上高営業利益率



当期純利益(損失)・株主資本当期純利益率



総資産



アミューズメント設備などの有形固定資産の取得による支出を差し引き、50億17百万円の支出となりました。

財務活動によるキャッシュ・フローは、社債の発行による収入、および長期借入れによる収入などから、配当金の支払いや長期借入金の返済による支出などを差し引き、48億74百万円の収入となりました。

来期のキャッシュ・フローの見通しについては、営業活動によるキャッシュ・フローは、主に税金等調整前当期純利益の増加や在庫の削減により増加を予定しています。

投資活動によるキャッシュ・フローに関しては、主に金型等の有形固定資産の取得や資本提携などによる株式取得を模索しており、支出の増加を見込んでいます。

財務活動によるキャッシュ・フローに関しては、資金効率化による有利子負債の削減を基本としつつも、事業投資活動に応じて機動的に資金調達を検討してまいります。

これらの結果、来期末の現金及び現金同等物の残高は、当期と同水準になる見込みです。

来期の見通し

当社グループはグローバルな視点に立った事業戦略とともに、玩具事業にとらわれないライフエンタテインメント事業を拡大させ、新分野での商品を発売してまいります。

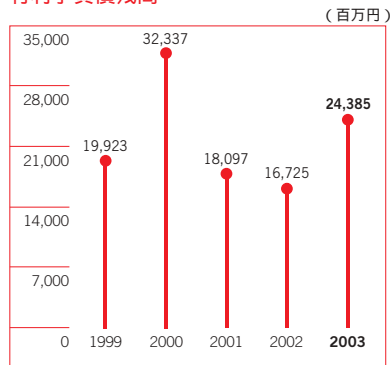
犬の鳴き声を分析表示する「パウリンガル」は、2002年9月から販売を開始しており、今後はさらに海外市場への販売を見込んでいます。生活遊具の新商品としては、家庭用ソフトクリーム抽出機「モアネージュ」などの発売を予定しています。

また、他業種とのコラボレーションの具現化としては、日本電熱

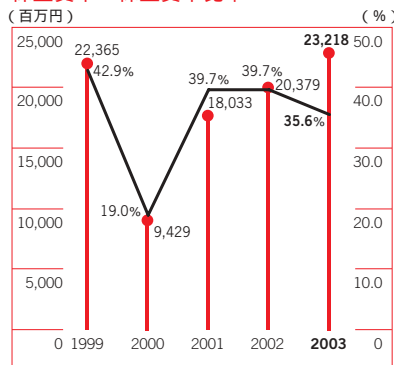
(株)への出資による「家電市場(コンシューマー電化製品)」への参入を計画しており、さらに、(株)アトラスとの資本提携により、コンシューマーソフト事業およびアミューズメント事業において、オリジナルコンテンツを生かした新事業の開発とともに提携に取り組んでまいります。

既存の玩具分野では、総合的なエンタテインメント・コンテンツプロバイダーのエイベックス・グループとの提携により、ファッションドール「BRATZ(ブラッツ)」ブランドの本格的な商品展開を予定しています。また、当期に引き続き、カードゲームの「デュエル・マスターズ」や海外で好調の「ベイブレード」、新たにアニメ放送を開始した「トランスフォーマー」、「鉄腕アトム」のキャラクター商品、および定番商品の「リカちゃん」や「チョコQ」などにより、売上の増加を見込んでいます。

有利子負債残高



株主資本・株主資本比率



■ 株主資本
— 株主資本比率

連結貸借対照表

株式会社タカラおよび連結子会社

2003年3月31日および2002年3月31日現在

	単位:百万円		単位:千米ドル (注記1)
	2003	2002	2003
資産			
流動資産:			
現金及び現金同等物	¥13,628	¥ 9,523	\$113,376
定期預金(注記6)	200	285	1,668
有価証券(注記2.e、3)		296	
受取手形及び売掛金(注記6、14):			
受取手形	2,658	2,188	22,114
売掛金	11,603	10,397	96,527
その他	423	520	3,523
貸倒引当金	(124)	(60)	(1,032)
棚卸資産(注記4)	7,811	4,959	64,982
前渡金	2,949	1,832	24,533
繰延税金資産(注記9)	2,382	1,317	19,815
前払費用及びその他の流動資産	1,073	1,155	8,929
流動資産合計	<u>42,603</u>	<u>32,412</u>	<u>354,435</u>
有形固定資産(注記6、11):			
土地	3,735	3,580	31,076
建物及び構築物	13,571	11,285	112,901
機械装置	2,881	219	23,972
工具器具備品	28,095	26,023	233,733
建設仮勘定	170		1,415
小計	48,452	41,107	403,097
減価償却累計額	(35,387)	(29,884)	(294,407)
差引有形固定資産合計	<u>13,065</u>	<u>11,223</u>	<u>108,690</u>
投資及びその他の資産:			
投資有価証券(注記2.e、3、6)	2,829	1,604	23,540
関連会社株式	1,542	943	12,826
連結調整勘定	712	140	5,920
差入保証金(注記6)	2,099	2,137	17,463
繰延税金資産(注記9)	1,780	23	14,807
土地再評価に係る繰延税金資産(注記5)		2,285	
その他の資産(注記6)	680	525	5,667
投資及びその他の資産合計	<u>9,642</u>	<u>7,657</u>	<u>80,223</u>
資産合計	<u>¥65,310</u>	<u>¥51,292</u>	<u>\$543,348</u>

連結財務諸表に対する注記参照

	単位:百万円		単位:千米ドル (注記1)
	2003	2002	2003
負債及び資本			
流動負債:			
短期借入金(注記6)	¥14,624	¥11,685	\$121,660
1年内返済予定長期借入金(注記6)	1,541	2,906	12,817
支払手形及び買掛金(注記6、14):			
支払手形	4,023	2,891	33,471
買掛金	5,427	5,007	45,152
未払法人税等(注記9)	204	59	1,700
賞与引当金	657	594	5,466
役員退職慰労引当金(注記7)		109	
その他未払費用	2,706	2,793	22,512
その他の流動負債	699	501	5,814
流動負債合計	29,881	26,545	248,592
固定負債:			
長期借入金(注記6)	8,220	2,134	68,389
退職給付引当金(注記2.i.7)	1,990	886	16,552
繰延税金負債(注記9)	574	274	4,778
土地再評価に係る繰延税金負債(注記5)	56		462
その他の固定負債	699	615	5,820
固定負債合計	11,539	3,909	96,001
少数株主持分	672	459	5,593
偶発債務(注記12)			
資本(注記8、16):			
普通株式 発行する株式の総数:170,000,000株、 発行済株式数:90,462,244株(2003年及び2002年)	18,122	18,122	150,763
資本剰余金	5,595	5,595	46,549
利益剰余金	1,807	1,748	15,033
土地再評価差額金(注記5)	(1,190)	(4,426)	(9,898)
その他有価証券評価差額金(注記3)	(218)	43	(1,810)
為替換算調整勘定(注記2.o)	(121)	51	(1,010)
合計	23,995	21,133	199,627
自己株式 1,045,742株(2003年) 1,021,530株(2002年)(注記2.r)	(777)	(754)	(6,465)
資本合計	23,218	20,379	193,162
負債及び資本合計	¥65,310	¥51,292	\$543,348

連結損益計算書

株式会社タカラおよび連結子会社

2003年3月31日および2002年3月31日に終了した事業年度

	単位:百万円		単位:千米ドル (注記1)
	2003	2002	2003
売上高(注記15)	¥85,692	¥66,346	\$712,913
売上原価(注記10、11、15)	58,964	47,388	490,552
売上総利益	26,728	18,958	222,361
販売費及び一般管理費(注記10、11、15)	19,651	14,371	163,482
営業利益	7,077	4,587	58,877
その他の収益(費用):			
受取利息及び受取配当金	42	37	351
支払利息	(347)	(369)	(2,889)
売上割引	(134)	(147)	(1,111)
為替差(損)益 純額	(549)	722	(4,566)
投資有価証券売却益 純額	245	11	2,037
子会社が保有する親会社株式売却益		2,233	
投資有価証券評価損	(121)	(1,221)	(1,009)
貸倒損失及び貸倒引当金繰入額	(69)	(798)	(574)
固定資産除売却益 純額	286	286	2,380
棚卸資産評価損	(2,256)		(18,765)
持分法適用による投資(損)益	(14)	129	(120)
その他 純額	74	(19)	613
その他の収益(費用) 純額	(2,843)	864	(23,653)
税金等調整前当期純利益	4,234	5,451	35,226
法人税等(注記9):			
法人税、住民税及び事業税	291	126	2,417
法人税等調整額	(45)	(656)	(373)
法人税等合計	246	(530)	2,044
少数株主損益	5	(19)	39
当期純利益	¥ 3,993	¥ 5,962	\$ 33,221
1株当たり情報(注記2.q):			
1株当たり当期純利益	¥44.65	¥103.10	\$0.37
1株当たり配当金	8.00	8.00	0.07

連結財務諸表に対する注記参照

連結株主持分計算書

株式会社タカラおよび連結子会社

2003年3月31日および2002年3月31日に終了した事業年度

単位:百万円

	発行済株式数	資本金	資本準備金	利益剰余金 (欠損金)	土地再評価 差額金	その他 有価証券 評価差額金	為替換算 調整勘定	自己株式
2001年4月1日現在	44,813,751	¥18,022	¥5,495	¥(3,960)		¥(129)	¥ (38)	¥(1,357)
当期純利益				5,962				
配当金(1株当たり8.00円)				(251)				
連結子会社の合併				(3)				
自己株式の売却 純額(90,483株)								603
転換社債の転換	782,562	100	100					
株式分割	44,865,931							
土地の再評価(注記5)					¥(4,426)			
その他有価証券評価差額金の純増						172		
為替換算調整勘定の純増							89	
2002年3月31日現在	90,462,244	¥18,122	¥5,595	¥ 1,748	¥(4,426)	¥ 43	¥ 51	¥ (754)
当期純利益				3,993				
配当金(1株当たり8.00円)				(699)				
自己株式の取得 純額(24,212株)								(23)
土地再評価差額金の戻入(注記5)				(3,235)	3,235			
法定実効税率の変更に伴う土地再評価 差額金の増加					1			
その他有価証券評価差額金の純減						(261)		
為替換算調整勘定の純減							(172)	
2003年3月31日現在	90,462,244	¥18,122	¥5,595	¥ 1,807	¥(1,190)	¥(218)	¥(121)	¥ (777)

単位:千米ドル(注記1)

	資本金	資本準備金	利益剰余金 (欠損金)	土地再評価 差額金	その他 有価証券 評価差額金	為替換算 調整勘定	自己株式
2002年3月31日現在	\$150,763	\$46,549	\$ 14,538	\$(36,825)	\$ 361	\$ 424	\$(6,270)
当期純利益			33,221				
配当金(1株当たり0.07米ドル)			(5,816)				
自己株式の取得 純額(24,212株)							(195)
土地再評価差額金の戻入(注記5)			(26,910)	26,910			
法定実効税率の変更に伴う土地再評価 差額金の増加				17			
その他有価証券評価差額金の純減					(2,171)		
為替換算調整勘定の純減						(1,434)	
2003年3月31日現在	\$150,763	\$46,549	\$ 15,033	\$ (9,898)	\$(1,810)	\$(1,010)	\$(6,465)

連結財務諸表に対する注記参照

連結キャッシュ・フロー計算書

株式会社タカラおよび連結子会社

2003年3月31日および2002年3月31日に終了した事業年度

	単位:百万円		単位:千米ドル (注記1)
	2003	2002	2003
営業活動に係るキャッシュ・フロー:			
税金等調整前当期純利益	¥ 4,234	¥ 5,451	\$ 35,226
調整項目:			
法人税等の支払額	(137)	(118)	(1,142)
減価償却費	2,458	1,925	20,446
連結調整勘定償却	63	(8)	526
退職給付引当金の増加額	74	7	617
貸倒引当金繰入(戻入)額	(151)	623	(1,258)
投資有価証券売却益	(245)	(11)	(2,037)
子会社が保有する親会社株式売却益		(2,233)	
投資有価証券評価損	121	1,221	1,009
固定資産除売却益	(286)	(286)	(2,380)
持分法適用による投資損益	14	(129)	120
その他 純額	729	760	6,063
資産及び負債の増減額:			
受取手形及び売掛金の(増加)減少額	971	(2,606)	8,076
棚卸資産の増加額	(438)	(54)	(3,647)
前払費用及びその他の流動資産の減少額	9	10	76
支払手形及び買掛金の増加(減少)額	(2,795)	1,327	(23,254)
未払費用及びその他の流動負債の増加(減少)額	(59)	92	(490)
修正合計	328	520	2,725
営業活動によるキャッシュ・フロー	4,562	5,971	37,951
投資活動に係るキャッシュ・フロー:			
短期投資の(増加)減少額	84	(89)	699
有形固定資産の取得による支出	(2,915)	(1,608)	(24,248)
有形固定資産の売却による収入	1,571	939	13,072
子会社株式の取得による支出	(1,984)	(91)	(16,504)
関連会社に対する投資及び株式の投資	(2,795)	(1,060)	(23,252)
関連会社に対する投資の売却及び株式の売却による収入	1,166	241	9,702
貸付金の(増加)減少額	(49)	11	(411)
その他の資産の取得額	(304)	(57)	(2,534)
その他 純額	209	2	1,740
投資活動によるキャッシュ・フロー	(5,017)	(1,712)	(41,736)
財務活動に係るキャッシュ・フロー:			
短期借入金の減少額 純額	(1,283)	(1,227)	(10,676)
長期借入れによる収入	620	767	5,158
長期借入金の返済による支出	(799)	(2,133)	(6,650)
社債の償還による支出		(100)	
社債の発行による収入	6,953		57,846
配当金の支払	(685)	(256)	(5,696)
子会社が保有する親会社株式の売却収入		2,902	
その他 純額	68	9	564
財務活動によるキャッシュ・フロー	4,874	(38)	40,546
現金及び現金同等物の純増額	4,419	4,221	36,761
連結子会社の減少に伴う現金及び現金同等物の減少額		(24)	
現金及び現金同等物に係る換算差額	(314)	182	(2,613)
現金及び現金同等物の期首残高	9,523	5,144	79,228
現金及び現金同等物の期末残高	¥13,628	¥ 9,523	\$113,376
現金収支を伴わない投資及び財務取引:			
転換社債の転換による資本金及び資本準備金の増加		¥ 200	
子会社の連結除外に伴う資産の減少		45	
子会社の連結除外に伴う負債の減少		17	
子会社の取得に関する追加情報			
資産の取得額	¥ 8,287	3,627	\$ 68,947
負債の引受額	6,658	2,747	55,390
連結調整勘定(貸方)	741	(23)	6,168

連結財務諸表に対する注記参照

連結財務諸表注記

株式会社タカラおよび連結子会社

2003年3月31日および2002年3月31日に終了した事業年度

1. 連結財務諸表の作成基準

本連結財務諸表は、日本の証券取引法およびその関連会計規則の規定、並びに日本で一般に公正妥当と認められる会計原則および実務に準拠して作成しており、会計処理および開示基準の一部について国際財務報告基準とは異なっている点があります。本連結財務諸表は、日本以外の国ないし管轄地域における一般に公正妥当と認められる会計原則および実務に基づいた財政状態、経営成績およびキャッシュ・フローの状況を開示することを意図したものではありません。

本連結財務諸表の作成に当たっては、日本国外の利用者の方々になじみのある形式で表示するために国内で公表された連結財務諸表に一定の組み替えおよび並び替えを行っております。さらに、2003年3月期の連結財務諸表の表示に合わせて、2002年3月期の表示の組み替えを行っております。

本連結財務諸表は、株式会社タカラ(以下、「当社」)が主に営業活動を行っている日本の通貨である円で表示しております。記載されている米ドルは日本以外の読者のために表示したものであり、2003年3月31日の為替相場の概数である1米ドル=120.2円の換算率で計算したものにすぎません。したがって、この換算は、上記またはそれ以外の換算率による米ドル金額に交換され得ることを意味するものではありません。

2. 重要な会計方針

a. 連結方針

本連結財務諸表は、2003年3月31日現在、当社および当社の重要な子会社17社(2002年は12社。以下、「当社グループ」)を連結の範囲としております。

すべての子会社の事業年度は、当社の事業年度と同一の3月31日であります。

支配力基準または影響力基準に従って、当社グループが事業に直接的または間接的に支配力を行使できる会社を連結の対象とし、重要な影響力を行使できる会社に対して持分法を適用しております。

非連結子会社1社(2002年は該当なし)と関連会社5社(2002年は4社)に対して持分法を適用しております。

持分法を適用していない関連会社は原価法によっております。これらの会社に対して持分法が適用されたとしても、連結財務諸表に重要な影響はありません。

2001年10月17日付けで当社は家庭用品を製造するアステージ(株)前社名(株)相忠の株式の56.5%を取得しました。当社はまた(株)アイビームの株式の51%を取得しました。2001年10月から2002年3月までの損益が連結損益計算書に含まれております。

2002年12月26日に当社は家庭用・産業用電熱機器を製造する日本電熱(株)の株式の85.5%を取得しました。当社はまた2003年2月

27日付けで青林堂ビジュアル(株)の株式の66.7%を取得しました。日本電熱(株)の2002年10月から2003年3月までの損益は連結損益計算書に含まれており、その子会社であるニチネット物流サービス(株)に対しては持分法を適用しております。青林堂ビジュアル(株)の損益は連結損益計算書に含まれておりません。

2002年9月17日付けで、当社は(株)キデイランドの株式の20%を取得し、持分法を適用しております。

それぞれの取得日における取得価額と子会社の純資産額の適正評価額との差額は連結調整勘定に計上し、5年間の定額法により償却しております。持分法が適用されている関連会社の取得日におけるそれぞれの投資差額も5年間で償却しております。

連結会社間の重要な債権債務および内部取引はすべて消去されております。連結会社間取引から生じた重要な未実現利益はすべて消去されております。

b. 現金及び現金同等物

現金同等物は容易に換金可能で、価値の変動について僅少なりリスクしか負わない短期投資からなっております。

現金同等物には取得日から3カ月以内に期日が到来する定期預金が含まれます。これらの定期預金は元本が減少することなく必要なときに引き出すことができます。

c. 貸倒引当金

貸倒引当金は期末の債権残高に対して過去の貸倒実績率および個別の回収可能性に基づいて必要と認められた額を計上しております。

d. 棚卸資産

棚卸資産は総平均法による原価法によっております。

国内子会社の棚卸資産は主に最終仕入原価法によっております。

海外子会社の棚卸資産は主に先入先出法による低価法によっております。

e. 有価証券および投資有価証券

有価証券および投資有価証券は保有目的に応じて、(1)短期間にキャピタルゲインを得ることを目的として保有する、時価を貸借対照表価額とした、評価差額を当期の損益として処理する「売買目的有価証券」、(2)償還期限まで所有するという積極的な意思とその能力に基づいて保有し、償却後簿価を貸借対照表価額とする「満期保有目的債券」、(3)上記いずれにも分類できず、時価を貸借対照表価額とし、税効果考慮後の評価差額を資本の部の1項目として計上する「その他有価証券」に分類され、処理されます。

時価のあるその他有価証券は連結決算日の時価で評価し、評価差額は税効果適用後にその他有価証券評価差額金として資本の部に計上しております。売却損益は、売却原価を移動平均法により計算して算出し、損益に含めております。

時価のないその他有価証券は移動平均法による原価法によっております。時価または実質価額が著しく下落し、回復する見込みがないと判断したその他有価証券については、減損処理を行っております。

f. 有形固定資産

有形固定資産は取得原価で計上しております。減価償却の方法は、当社および国内子会社は各資産の見積耐用年数に基づく定率法を採用しており、海外子会社は定額法を採用しております。

見積耐用年数は以下のとおりであります。

建物及び構築物	6～50年
機械装置	4～11年
工具器具備品	2～20年

g. 新株発行費および社債発行費

新株発行費は発行時に全額費用処理しております。社債発行費は3年間の定額法を採用しております。

h. ソフトウェア

ソフトウェアは償却累計額を控除して表示しています。ソフトウェアの償却方法は5年間の定額法を採用しております。

i. 退職給付および退職年金

1992年8月1日付けで当社と国内子会社4社はすべての従業員に対し、外部拠出による退職年金制度を設立しました。

2000年4月1日より、当社および国内子会社は退職給付に係る会計基準を適用し、事業年度末日における退職給付債務および年金資産の見込み額に基づき退職給付引当金を計上しております。会計基準変更時差異の額および新会計基準適用に伴う影響額は軽微であります。

役員退職慰労引当金は、事業年度末日に全取締役および監査役が退任した場合に必要な金額を計上しております(注記7参照)。

j. 研究開発費

研究開発費は発生時に費用処理しております。

k. リース取引

リース取引はすべて賃貸借取引として会計処理しております。日本のリース取引に係る会計基準では、リース物件の所有権が借主に移転すると認められるファイナンス・リース取引は資産に計上しなければなりません。それ以外のファイナンス・リース取引は賃貸借取引として会計処理することも認められております。その場合には「資産計上した場合」の情報を連結財務諸表に注記することになっております。

l. 法人税等

未払法人税等は連結損益計算書上の税金等調整前当期純利益に基づいて計算されております。税効果の認識は、会計上の資産または負債の金額と税務上の資産または負債の金額との間の一時差異に対し、繰延税金資産または負債を計上する資産負債法によっております。繰延税金の金額は税務上の一時差異に当期の法定実効税率を適用して算出しております。

m. 利益処分

各年度末における利益処分は、株主総会の承認が確定する翌連結会計年度の連結財務諸表に反映されております。

n. 外貨建取引

すべての短期および長期の外貨建金銭債権債務は、連結決算日の為替相場で換算しております。換算差額は為替予約等によりヘッジされているものを除き、損益として処理しております。

o. 外貨建財務諸表の換算

海外子会社の貸借対照表項目は連結決算日の為替相場によって円貨に換算し、株主資本は取得時の為替相場で換算しております。これらの換算の結果生じる差額は、「為替換算調整勘定」として資本の部の1項目として計上しております。海外子会社の収益および費用は期中平均相場で円貨に換算しております。

p. デリバティブ取引およびヘッジ会計

当社グループは、為替および金利の変動リスクを回避するためにデリバティブ取引を行っております。当社グループは為替先物予約、通貨オプションおよび金利スワップ取引を為替および金利変動リスクを減少させるために利用しております。当社グループはトレーディング目的あるいは投機目的でのデリバティブ取引は行っておりません。

デリバティブ取引は以下のように分類され、会計処理を行っております。

(a)すべてのデリバティブ取引を時価によって資産または負債に計上し、デリバティブ取引から発生した損益は期間損益として処理しております。

(b)ヘッジ会計の要件を満たすデリバティブ取引、すなわちヘッジ対象とヘッジ手段の間に高い相関関係および有効性が認められるものについては、ヘッジ取引の期日まで取引に係る損益を繰り延べております。

外国為替リスクを回避するための通貨オプション取引は時価評価し、評価損益は損益として認識しております。

特例処理の要件を満たす金利スワップ取引については時価評価せず、スワップ取引に基づく金銭の受払いの純額を支払利息に加減しております。

4. 棚卸資産

2003年および2002年3月31日現在の棚卸資産の内訳は、次のとおりであります。

	単位:百万円		単位:千米ドル
	2003	2002	2003
製商品	¥6,613	¥4,613	\$55,012
仕掛品	415	53	3,455
原材料	708	271	5,893
貯蔵品	75	22	622
合計	¥7,811	¥4,959	\$64,982

5. 土地再評価差額金

当社は1998年3月31日に公布され、1999年3月31日および2001年3月31日に改正された「土地再評価法」に基づき、2002年3月31日時点の不動産鑑定評価に基づく時価により自社利用の土地の再評価を行いました。

土地再評価差額金は土地の未実現損益を示しており、税引後の金額で資本の部の1項目として計上されております。連結損益計算書への影響はありません。土地の評価額がその後著しく下落した場合を除いて継続的な再調整は認められておりません。2002年3月31日の再評価の詳細は以下のとおりです。

再評価前	9,506百万円
再評価後	2,795百万円
土地再評価差額金	6,711百万円(税引後4,426百万円)

2003年3月31日時点の上記再評価後の土地の簿価は、時価を255百万円(2,121千米ドル)上回っております。

6. 短期借入金、長期債務および担保提供資産

2003年および2002年3月31日現在の短期の銀行借入金は手形借入によるものであります。その加重平均利率はそれぞれ1.59%と1.69%であります。

2003年および2002年3月31日現在の長期債務の内訳は、次のとおりであります。

	単位:百万円		単位:千米ドル
	2003	2002	2003
無担保円建普通社債 利率1.2% 満期2006年2月28日	¥7,000		\$58,236
無担保円建普通社債 利率1.44% 満期2006年7月25日	100	¥ 100	832
2003年までに順次期限が到来する 無担保長期借入金: 利率の範囲 2003年3月31日現在(1.75%~3.5%) 2002年3月31日現在(1.75%~3.65%)	1,013	2,623	8,424
2003年までに順次期限が到来する 担保付長期借入金: 利率の範囲 2003年3月31日現在(1.8%~2.9%) 2002年3月31日現在(1.75%~2.95%)	1,648	2,317	13,714
合計	9,761	5,040	81,206
1年内返済予定長期借入金	(1,541)	(2,906)	(12,817)
長期借入金(1年内返済予定 長期借入金を除く)	¥8,220	¥2,134	\$68,389

2003年3月31日現在の長期債務の期日別内訳は、次のとおりであります。

3月31日現在	単位:百万円	単位:千米ドル
2004	¥1,541	\$12,817
2005	675	5,615
2006	7,445	61,942
2007	100	832
合計	¥9,761	\$81,206

2003年3月31日現在、支払手形および買掛金209百万円(1,738千米ドル)、短期借入金1,902百万円(15,829千米ドル)および1年内長期借入金1,095百万円(9,110千米ドル)を含む長期借入金2,141百万円(17,810千米ドル)の担保として、次の資産が担保に供されております。

	単位:百万円	単位:千米ドル
定期預金	¥ 85	\$ 711
受取手形及び売掛金	20	166
土地	2,496	20,765
機械装置 帳簿価額	528	4,389
建物及び構築物 帳簿価額	2,015	16,769
投資有価証券	132	1,101
差入保証金	31	258
自己株式	228	1,893
その他	60	499
合計	¥5,595	\$46,551

7. 退職給付制度

当社および一部の連結子会社では、従業員および役員の退職金制度を設けております。

当社および一部の国内子会社の退職年金制度では、従業員はほとんどの場合退職時に、退職時の給与水準、勤続年数およびその他の要因に基づいて決定される退職金の受給資格を取得します。

このような退職金は、年金資産の受託者から年金として支払われます。

2003年および2002年3月31日現在の従業員の退職給付債務の内訳は、次のとおりであります。

	単位:百万円		単位:千米ドル
	2003	2002	2003
退職給付債務	¥2,750	¥1,255	\$22,877
年金資産	(279)	(181)	(2,320)
未認識数理計算上の差異	(193)	(188)	(1,606)
会計基準変更時差異の未処理額	(306)		(2,543)
退職給付引当金	¥1,972	¥ 886	\$16,408

2003年および2002年3月31日に終了した事業年度における退職給付費用の内訳は、次のとおりであります。

	単位:百万円		単位:千米ドル
	2003	2002	2003
勤務費用	¥157	¥109	\$1,309
利息費用	27	29	227
期待運用収益	(4)	(3)	(35)
数理計算上の差異の費用処理額	14	9	118
会計基準変更時差異の費用処理額	77		636
退職給付費用	¥271	¥144	\$2,255

2003年および2002年3月31日に終了した事業年度における退職給付債務等の計算の基礎に関する事項は、次のとおりであります。

	2003	2002
割引率	2.5%	2.5%
期待運用収益率	4.32%	4.32%
数理計算上の差異の処理年数	10年	10年
会計基準変更時差異の処理年数	5年	

2003年3月31日現在の役員退職慰労引当金は18百万円(144千米ドル)であります。役員退職慰労引当金は、株主総会の承認を得て支払われます。

8. 資本

2001年10月1日付けで商法の一部改正が行われました。

2001年の商法改正以前は額面を下限に株式発行価額の最低50%は取締役会の決議により資本金に組み入れる必要がありました。また、これを上回る金額は資本準備金として積み立てられました。2001年10月1日付けで商法が改正され、額面が廃止された結果、すべての株式が無額面となりました。

また、商法改正以前は利益処分に関して、資本金の25%に達するまでは、現金配当その他の会社の利益処分による現金支出の最低10%を配当可能利益から利益準備金として積み立てる必要がありました。

改正後は、資本準備金および利益準備金の合計額が資本金の25%に達するまで積み立てる必要があるとの規定に変更になりました。これを上回る金額は株主総会の決議により未処分利益に組み入れ、配当に充当することができるようになりました。

利益剰余金に含まれる当社の利益準備金は2002年3月31日には13百万円であります(2001年にはありませんでした)。

商法改正以前は1株当たりの純資産額が50円未満となる株式分割はできませんでしたが、商法改正においてこの制限は削除されました。

商法改正以前は自己株式の取得および使途に制限が課せられておりました。商法改正によりこの制限は削除され、定時株主総会決議による自己株式取得が認められ、2002年3月31日以後の取締役会決議により取得した自己株式の処分を行うことができます。

ただし、自己株式取得額が配当可能利益、減資差益、定時株主総会により取り崩される資本準備金および利益準備金の合計金額を超えることはできません。

商法上、資本準備金と利益準備金は取締役会の決議により資本金に組み入れることができます。また、未処分利益についても株主総会決議により資本金に組み入れることができます。

配当は事業年度終了後に開催される定時株主総会で承認されます。また、中間配当は商法の規定する範囲内で取締役会決議により行うことができます。

商法上の配当可能利益は当社の帳簿上計上されている剰余金に基づいております。2003年3月31日現在、当社の配当可能利益は3,446百万円(28,675千米ドル)であります。

9. 法人税等

当社および国内子会社は、所得に基づく法人税、住民税および事業税を課されますが、事業税を納付した際に損金算入されることを考慮した法定実効税率は2003年3月末および2002年3月末のそれぞれにおいて42%となっております。連結損益計算書における実際税率は、主に繰越欠損金の使用により法定実効税率と差異が生じております。

2003年および2002年3月31日現在の繰延税金資産および繰延税金負債となっている主要な一時差異と繰越欠損金は、次のとおりであります。

	単位:百万円		単位:千米ドル
	2003	2002	2003
繰延税金資産 流動:			
棚卸資産評価損	¥ 628	¥ 516	\$ 5,225
賞与引当金損金算入限度超過額	223	184	1,857
繰越欠損金	2,323	1,371	19,322
その他	198	118	1,648
評価性引当額	(990)	(872)	(8,237)
合計	¥2,382	¥1,317	\$19,815
繰延税金資産 固定:			
投資有価証券評価損	1,184	1,197	9,849
関係会社株式評価損		92	
退職給付引当金損金算入限度超過額	771	372	6,416
減価償却費損金算入限度超過額	350	265	2,908
ソフトウェア償却費損金算入限度超過額	606	619	5,044
貸倒損失	26	63	218
繰越欠損金	606	656	5,041
その他有価証券評価差額金	146		1,216
その他	289	351	2,402
評価性引当額	(2,198)	(3,592)	(18,287)
合計	¥1,780	¥ 23	\$14,807
繰延税金負債 固定:			
その他有価証券評価差額金		30	
資本連結に伴う土地評価差額	297		2,472
子会社の留保利益	277	244	2,306
合計	¥ 574	¥ 274	\$ 4,778

2003年および2002年3月31日に終了した事業年度における法定実効税率と税効果会計適用後の法人税等の負担率との差異の原因となった主な項目別内訳は、次のとおりであります。

	2003	2002
法定実効税率	42.0%	42.0%
交際費等永久に損金に算入されない項目	1.2	0.6
繰越欠損金の充当	(44.2)	(38.9)
評価性引当額の戻入		(12.3)
住民税均等割額	0.8	0.5
子会社の繰越欠損金に対する税効果未認識	2.1	
法定実効税率の変更に伴う影響	1.2	
その他	2.7	(1.6)
税効果会計適用後の法人税等の負担率	5.8%	(9.7)%

2003年3月31日付けで、地方税法等の一部を改正する法律が公布され、2004年4月1日より法定実効税率が約42%から40.5%に変更されました。2003年3月31日に終了した事業年度の連結損益計算書の法人税等調整額への影響額は、約50百万円(413千米ドル)であります。

2003年3月31日現在、当社は将来の課税所得と相殺できる繰越欠損金が5,015百万円(41,718千米ドル)あります。現在の日本の税法の下では、当期純損失は将来にわたり5年間繰り越すことができ、将来課税所得があれば控除することができます。使用されない場合には繰越欠損金は2008年で消滅します。

上記のほか、国内子会社7社が約2,035百万円(16,928千米ドル)の繰越欠損金を持っております。繰越欠損金は2004年から2008年に消滅します。

10. 研究開発費

2003年および2002年3月31日に終了した事業年度において費用処理した研究開発費は、それぞれ、2,418百万円(20,116千米ドル)、2,028百万円であります。

11. リース取引

当社グループは、一部の建物および構築物、コンピュータ機器およびその他の資産をリースしております。リース物件の所有権が借主に移転すると認められるもの以外のファイナンス・リース取引についてのリース料を、2003年および2002年3月31日に終了した事業年度において、それぞれ、305百万円(2,538千米ドル)、245百万円支払っております。

2003年および2002年3月31日に終了した事業年度において、リース物件の所有権が借主に移転すると認められるもの以外のファイナンス・リース取引を各事業年度に財務諸表に計上した場合、以下の金額が反映されます。

	単位:百万円			
	機械装置	工具器具 備品	ソフトウェア	合計
2003年3月31日に終了した年度				
取得価額相当額	¥251	¥998	¥162	¥1,411
減価償却累計額相当額	77	570	133	780
期末残高相当額	¥174	¥428	¥ 29	¥ 631

	単位:百万円			
	機械装置	工具器具 備品	ソフトウェア	合計
2002年3月31日に終了した年度				
取得価額相当額	¥29	¥966	¥118	¥1,113
減価償却累計額相当額	19	384	97	500
期末残高相当額	¥10	¥582	¥ 21	¥ 613

2003年3月31日に終了した年度	単位:千米ドル			
	機械装置	工具器具 備品	ソフトウェア	合計
取得価額相当額	\$2,084	\$8,302	\$1,349	\$11,735
減価償却累計額相当額	639	4,738	1,110	6,487
期末残高相当額	\$1,445	\$3,564	\$ 239	\$ 5,248

未經過リース料期末残高相当額	単位:百万円		単位:千米ドル
	2003	2002	2003
1年以内	¥290	¥265	\$2,409
1年超	341	348	2,839
合計	¥631	¥613	\$5,248

減価償却費相当額

減価償却費相当額	単位:百万円		単位:千米ドル
	2003	2002	2003
	¥305	¥245	\$2,538

減価償却費相当額は定額法によって算定されております。これらは、連結損益計算書には計上されておられません。

12. 偶発債務

2003年3月31日現在の当社グループにおける偶発債務は、次のとおりであります。

	単位:百万円	単位:千米ドル
受取手形割引高	¥125	\$1,041
受取手形裏書譲渡高	37	308

13. デリバティブ取引

当社は外貨建ての負債についての為替リスクを回避するため、先物為替予約および通貨オプション取引を行っております。また、負債の金利変動リスクを回避する目的で金利スワップ取引を行っております。

すべてのデリバティブ取引は会社の営業活動に伴って発生する金利および為替変動リスクを回避するためであります。したがって、これらのデリバティブ取引の市場リスクは、基本的にヘッジ資産あるいは負債の価値の反対方向の動きによって相殺されます。当社はトレーディング目的のデリバティブを保持あるいは発行していません。

これらのデリバティブ取引の相手先を主要な国際的金融機関に限定しているため、当社は信用リスクから生じるいかなる損失も発生しないと考えております。

デリバティブ取引は当社の経営会議によって承認された額の範囲内で行われております。

2003年および2002年3月31日現在のデリバティブ取引の契約額、時価および評価損益は、次のとおりであります。

2003年3月31日現在	単位:百万円		
	契約あるいは 名目額	時価	未実現 損益
通貨オプション:			
買建 米ドル	¥ 4,835	¥394	¥120
売建 米ドル	10,572	(276)	190
合計			¥310

2002年3月31日現在	単位:百万円		
	契約あるいは 名目額	時価	未実現 損益
通貨オプション:			
買建 米ドル	¥ 7,063	¥622	¥212
売建 米ドル	15,396	228	311
合計			¥523

2003年3月31日現在	単位:千米ドル		
	契約あるいは 名目額	時価	未実現 損益
通貨オプション:			
買建 米ドル	\$40,223	\$3,279	\$1,003
売建 米ドル	87,955	(2,293)	1,576
合計			\$2,579

14. 関連会社との取引、債権債務残高

2003年および2002年3月31日現在の関連会社に対する債権債務残高は、次のとおりであります。

	単位:百万円		単位:千米ドル
	2003	2002	2003
受取手形及び売掛金		¥4	
前渡金	¥132		\$1,101
支払手形及び買掛金	3	8	21

2003年および2002年3月31日に終了した事業年度における関係会社との取引高は、次のとおりであります。

3月31日	単位:百万円		
	売上高	仕入高	広告宣伝費
2003		¥126	¥3
2002	¥3	2	1

3月31日	単位:千米ドル		
	売上高	仕入高	広告宣伝費
2003		\$1,048	\$25

15. セグメント情報

2003年および2002年3月31日に終了した各事業年度における当社グループの事業の種類別セグメント情報、所在地別セグメント情報および海外売上高は、次のとおりであります。

(1) 事業の種類別セグメント

2003年3月31日

a. 売上高および営業損益

単位: 百万円						
	玩具事業	アミューズメント事業	家電・電熱事業	その他の事業	消去又は全社	連結
外部顧客に対する売上高	¥68,950	¥6,192	¥6,619	¥3,931		¥85,692
セグメント間の内部売上高又は振替高	657	1		168	¥(826)	
計	69,607	6,193	6,619	4,099	(826)	85,692
営業費用	62,624	5,847	6,406	4,271	(533)	78,615
営業損益	¥ 6,983	¥ 346	¥ 213	¥ (172)	¥(293)	¥ 7,077

b. 資産、減価償却費および資本的支出

単位: 百万円						
	玩具事業	アミューズメント事業	家電・電熱事業	その他の事業	消去又は全社	連結
資産	¥38,993	¥5,362	¥7,795	¥3,690	¥9,470	¥65,310
減価償却費	1,311	911	114	102	20	2,458
資本的支出	1,718	1,349	213	114		3,394

2003年3月31日

a. 売上高および営業損益

単位: 千米ドル						
	玩具事業	アミューズメント事業	家電・電熱事業	その他の事業	消去又は全社	連結
外部顧客に対する売上高	\$573,625	\$51,512	\$55,072	\$32,704		\$712,913
セグメント間の内部売上高又は振替高	5,466	5		1,405	\$(6,876)	
計	579,091	51,517	55,072	34,109	(6,876)	712,913
営業費用	520,995	48,642	53,293	35,538	(4,434)	654,034
営業損益	\$ 58,096	\$ 2,875	\$ 1,779	\$ (1,429)	\$(2,442)	\$ 58,879

b. 資産、減価償却費および資本的支出

単位: 千米ドル						
	玩具事業	アミューズメント事業	家電・電熱事業	その他の事業	消去又は全社	連結
資産	\$324,405	\$44,606	\$64,851	\$30,697	\$78,789	\$543,348
減価償却費	10,903	7,580	946	850	167	20,446
資本的支出	14,296	11,221	1,772	945		28,234

2002年3月31日

a. 売上高および営業損益

	単位:百万円				
	玩具事業	アミューズメント事業	ホームセンター事業	消去又は全社	連結
外部顧客に対する売上高	¥59,560	¥4,975	¥1,811		¥66,346
セグメント間の内部売上高又は振替高	65		18	¥ (83)	
計	59,625	4,975	1,829	(83)	66,346
営業費用	54,970	4,682	1,860	247	61,759
営業損益	¥ 4,655	¥ 293	¥ (31)	¥(330)	¥ 4,587

b. 資産、減価償却費および資本的支出

	単位:百万円				
	玩具事業	アミューズメント事業	ホームセンター事業	消去又は全社	連結
資産	¥36,427	¥5,145	¥3,504	¥6,216	¥51,292
減価償却費	1,253	593	56	23	1,925
資本的支出	1,057	584	9		1,650

注記: 1. 2003年3月31日に終了した事業年度における当社グループのセグメントの区分は、次の4区分(2002年は3区分)となります。

玩具事業: 玩具事業は主に子供向け玩具およびゲームの製造販売からなっております。

アミューズメント事業: アミューズメント事業はアミューズメント施設の運営からなっております。

家電・電熱事業: 家電・電熱事業は、家庭用および産業用の熱機器の製造販売からなっております。

その他の事業: その他の事業は、主に家庭用品および電気自動車の製造販売からなっております。

2. 営業費用のうち、消去又は全社の項目に含めた配賦不能営業費用は管理部門に係る費用であり、2003年および2002年3月31日に終了した各事業年度において、それぞれ、259百万円(2,153千米ドル)、322百万円であります。

3. 資産のうち、消去又は全社の項目に含めた全社資産は親会社での余剰運用資金や長期投資資金であり、2003年および2002年3月31日に終了した各事業年度において、それぞれ、10,806百万円(89,903千米ドル)、7,935百万円であります。

4. 2002年4月1日より事業の種類別セグメントは、3区分(玩具事業、アミューズメント事業およびホームセンター事業)から4区分(玩具事業、アミューズメント事業、家電・電熱事業およびその他)に再分類しております。この再分類は日本電熱(株)の85.5%の株式を取得したことに伴って、各事業のより有用なセグメント情報を提供するために行われました。2002年度のセグメント区分に合わせるため、2003年3月末のセグメント情報を示すと以下のようになります。

a. 売上高および営業損益

	単位:百万円					
	玩具事業	アミューズメント事業	ホームセンター事業	家電・電熱事業	消去又は全社	連結
外部顧客に対する売上高	¥69,246	¥6,192	¥3,635	¥6,619		¥85,692
セグメント間の内部売上高 又は振替高	688	1	137		¥(826)	
計	69,934	6,193	3,772	6,619	(826)	85,692
営業費用	63,084	5,847	3,811	6,406	(533)	78,615
営業損益	¥ 6,850	¥ 346	¥ (39)	¥ 213	¥(293)	¥ 7,077

b. 資産、減価償却費および資本的支出

	単位:百万円					
	玩具事業	アミューズメント事業	ホームセンター事業	家電・電熱事業	消去又は全社	連結
資産	¥39,331	¥5,362	¥3,352	¥7,795	¥9,470	¥65,310
減価償却費	1,318	911	95	114	20	2,458
資本的支出	1,789	1,349	43	213		3,394

a. 売上高および営業損益

	単位:千米ドル					連結
	玩具事業	アミューズメント事業	ホームセンター事業	家電・電熱事業	消去又は全社	
外部顧客に対する売上高	\$576,086	\$51,512	\$30,243	\$55,072		\$712,913
セグメント間の内部売上高 又は振替高	5,725	5	1,146		\$(6,876)	
計	581,811	51,517	31,389	55,072	(6,876)	712,913
営業費用	524,822	48,642	31,711	53,293	(4,434)	654,034
営業損益	\$ 56,989	\$ 2,875	\$ (322)	\$ 1,779	\$(2,442)	\$ 58,879

b. 資産、減価償却費および資本的支出

	単位:千米ドル					連結
	玩具事業	アミューズメント事業	ホームセンター事業	家電・電熱事業	消去又は全社	
資産	\$327,216	\$44,606	\$27,886	\$64,851	\$78,789	\$543,348
減価償却費	10,967	7,580	786	947	166	20,446
資本的支出	14,881	11,221	360	1,772		28,234

(2) 所在地別セグメント

2003年3月31日

	単位:百万円				連結
	日本	北米	東南アジア	消去又は全社	
外部顧客に対する売上高	¥81,292	¥3,957	¥ 443		¥85,692
セグメント間の内部売上高又は振替高	1,272		11,226	¥(12,498)	
計	82,564	3,957	11,669	(12,498)	85,692
営業費用	76,988	3,089	11,315	(12,777)	78,615
営業損益	¥ 5,576	¥ 868	¥ 354	¥ 279	¥ 7,077
資産	¥51,603	¥1,776	¥ 2,012	¥ 9,919	¥65,310

2003年3月31日

	単位:千米ドル				連結
	日本	北米	東南アジア	消去又は全社	
外部顧客に対する売上高	\$676,309	\$32,918	\$ 3,686		\$712,913
セグメント間の内部売上高又は振替高	10,585		93,394	\$(103,979)	
計	686,894	32,918	97,080	(103,979)	712,913
営業費用	640,503	25,699	94,136	(106,304)	654,034
営業損益	\$ 46,391	\$ 7,219	\$ 2,944	\$ 2,325	\$ 58,879
資産	\$429,308	\$14,777	\$16,744	\$ 82,519	\$543,348

2002年3月31日

	単位:百万円				
	日本	北米	東南アジア	消去 又は全社	連結
外部顧客に対する売上高	¥61,755	¥3,869	¥ 722		¥66,346
セグメント間の内部売上高又は振替高	2,376		6,743	¥(9,119)	
計	64,131	3,869	7,465	(9,119)	66,346
営業費用	59,596	3,541	7,274	(8,652)	61,759
営業損益	¥ 4,535	¥ 328	¥ 191	¥ (467)	¥ 4,587
資産	¥42,741	¥1,694	¥1,584	¥ 5,273	¥51,292

(3) 海外売上高

2003年および2002年3月31日に終了した各事業年度における海外売上高は、それぞれ、14,963百万円(124,487千米ドル)、7,559百万円です。

2003年3月31日	単位:百万円				
	北米	欧州	東南アジア	その他	合計
海外売上高(A)	¥9,021	¥2,157	¥2,459	¥1,326	¥14,963
連結売上高(B)					85,692
(A)/(B)	10.5%	2.5%	2.9%	1.6%	17.5%

2003年3月31日	単位:千米ドル				
	北米	欧州	東南アジア	その他	合計
海外売上高(A)	\$75,049	\$17,943	\$20,461	\$11,034	\$124,487
連結売上高(B)					712,913
(A)/(B)	10.5%	2.5%	2.9%	1.6%	17.5%

2002年3月31日	単位:百万円				
	北米	欧州	東南アジア	その他	合計
海外売上高(A)	¥6,155	¥182	¥894	¥328	¥ 7,559
連結売上高(B)					66,346
(A)/(B)	9.3%	0.3%	1.3%	0.5%	11.4%

注記: 国または地域の区分の方法は、地理的近接度によっております。
各区分に属する主な国または地域は、以下のとおりであります。
北米: アメリカ、カナダ
欧州: イギリス、フランス
東南アジア: 中国、香港、タイ

16. 後発事象

2003年6月24日開催の当社定時株主総会にて決議された利益処分は、次のとおりであります。

	単位:百万円	単位:千米ドル
1株当たり5.00円(0.04米ドル)の期末配当金	¥452	\$3,760



株式会社タカラ
取締役会 御中

当監査法人は、株式会社タカラ及び連結子会社の日本円表示の2003年3月31日及び2002年3月31日現在の連結貸借対照表、並びに同日をもって終了する連結会計年度の連結損益計算書、連結株主持分計算書及び連結キャッシュ・フロー計算書について監査を行った。この連結財務諸表の作成責任は会社にある。当監査法人の責任は、監査に基づきこれらの連結財務諸表に対して意見を表明することにある。

この監査に当たり当監査法人は、日本において一般に公正妥当と認められ適用されている監査基準、監査手続及び監査実務に準拠して監査を行った。これらの基準は当監査法人に財務諸表に重要な虚偽の表示がないかどうかについて合理的な保証を得るために監査を計画し、実施することを求めている。監査は試査により、金額を立証する証拠と財務諸表における開示を検証することが含まれている。監査はまた、経営者が採用した会計方針並びに経営者によって行われた見積りの評価と同じく全体としての連結財務諸表の表示を検討することを含んでいる。当監査法人は、監査の結果として意見表明のための合理的な基礎を得たと判断している。

当監査法人は、上記の連結財務諸表が、日本において一般に公正妥当と認められる企業会計の基準及び会計実務に準拠して、株式会社タカラ及び連結子会社の2003年および2002年3月31日現在の財政状態並びに同日をもって終了する連結会計年度の経営成績及びキャッシュ・フローの状況をすべての重要な点において適正に表示しているものと認める。

当監査法人の監査は、日本円から米ドルへの換算も含んでおり、監査の結果、日本円から米ドルへの換算手続は、連結財務諸表注記1に記載の方法に従ってなされているものと認める。この米ドルへの表示は単に日本国外の読者の便宜のためにのみ開示されている。

Deloitte Touche Tohmatsu

2003年6月24日

グループ会社情報

(2003年6月24日現在)

玩具販売事業	社名およびURL	事業内容	出資比率(%)
 Dreams Come True Co., Ltd.	(株)ドリームズ・カム・トゥルー http://www.dct-net.co.jp	雑貨、玩具、ゲーム機、スポーツ用品、カー用品、ポストカード、玩具菓子等の製造・販売	72.2
 TME TAKARA Mobile Entertainment	タカラモバイルエンタテインメント(株) http://www.takara-me.co.jp	移動体向け衛星デジタル放送、携帯電話、携帯端末、ブロードバンドのコンテンツの企画・開発・供給、玩具販売	100.0
 Takara ProShop	タカラプリスクール(株)	知育玩具等の企画・製造・販売	84.8
 TAKARA USA CORP	TAKARA U.S.A. CORPORATION http://www.takara-usa.com	北米における雑貨・玩具販売	100.0
玩具製造業			
 TAKARA IWAKI INDUSTRY	(株)タカライわき工業 http://www.liccacastle.co.jp	リカちゃんキャッスル運営、玩具製造	100.0
 TAKARA HONG KONG CORP	TAKARA (HONG KONG) CO., LTD.	香港における生産管理	100.0
アミューズメント事業			
 ATLUS	(株)アトラス http://www.atlus.co.jp	家庭用ゲームソフトの企画・開発・販売、アミューズメント施設機器開発および施設の企画・開発・運営	30.2
 TAKARA AMUSEMENT	(株)タカラアミューズメント http://www.takaraam.co.jp	アミューズメント施設の企画・開発・運営	31.8
ホームセンター事業			
 Astage	アステージ(株)	DIY商品、園芸用品、文具用品、家庭用品、レジャー用品等の企画・製造・販売	66.8
 i-BEAM	(株)アイビーム http://www.i-beam.co.jp	DIY商品、園芸用品、文具用品、家庭用品、レジャー用品等の製造・卸	66.9
家電・電熱事業			
 日本電熱株式会社	日本電熱(株) http://www.nichinetu.co.jp	各種産業用電熱機器製造および関連制御機器製造、各種家庭用暖房機器(電気カーペット、電気掛・敷毛布等)製造	85.5
その他の事業			
 CQ MOTORS	チョロキューモーターズ(株) http://www.cqmotors.co.jp	自動車の製造・販売、その他の関連商品の企画・製造・販売等	97.6
 JAPAD	(株)ジャパド	広告代理業	25.0
	青林堂ビジュアル(株)	出版およびコンテンツ事業	66.7
	ジャイブ(株) http://www.jive-ltd.co.jp	出版事業	90.0
	(株)タカラ総合サービス	本社ビルの保守管理	100.0
	フューチャー・リスク・コンサルティング(株)	保険代理業	(株)タカラ総合サービス 60.0 チョロキューモーターズ(株) 40.0

取締役、監査役および執行役員
(2003年6月24日現在)

代表取締役 執行役員社長
佐藤 慶太

常勤監査役
野沢 武一

専務執行役員
水谷 英次

取締役 常務執行役員
岩田 松雄

常勤監査役
竹内 昭司

専務執行役員
綿引 民雄

取締役 執行役員
久保 亮三

監査役
水戸 重之

常務執行役員
眞下 修

取締役
北上 一三*

監査役
野上 順

常務執行役員
田中 紘一郎

取締役
永田 昭彦*

執行役員
須佐 謙一

取締役
舘野 登志郎*

執行役員
小林 弘志

取締役
原野 直也**

執行役員
渡辺 洋子

取締役
奥出 信行**

執行役員
黒木 健一

取締役
山田 二三夫**

* 印は社外取締役です。

** 印はグループ会社取締役を兼務しています。

執行役員制度の導入と取締役制度の改革

当社は、これまで、急速に変化する経営環境に対応するための経営諸改革を進めてきましたが、さらなる経営のダイナミックな変革を強力に推進するために、2002年6月、取締役制度の改革を行うとともに、執行役員制度を導入しました。

中期経営計画に基づいた「スピード」「チャレンジ」「権限委譲とコミュニケーション」のスローガンに加え、事業における変革と迅速性のある対応で経営基盤をより強固なものとします。取締役会は経営上の重要案件について経営判断し、業務執行体制でそれぞれの機能と責任の分担を明確にした推進体制をつくります。

取締役制度の改革として、選任取締役の取締役任期を2年から1年に短縮するとともに、取締役および監査役の退職慰労金制度を廃止しました。

会社情報

(2003年3月31日現在)

会社概要

会社名	株式会社タカラ
本社所在地	〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16
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	434名(単体) 1,230名(連結)
決算期	3月31日

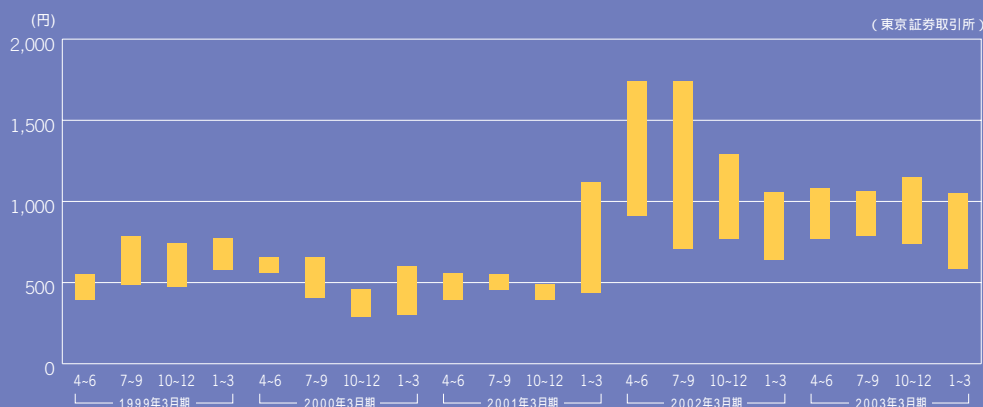
株主情報

株式数	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	19,107名
上場証券取引所	東京証券取引所市場第1部(証券コード:7969)
定時株主総会	毎年6月末
名義書換代理人	みずほ信託銀行株式会社
監査法人	明和監査法人 監査法人トーマツ
お問い合わせ先	株式会社タカラ 経営本部広報室 IR担当 〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16 TEL:03-5680-2041 FAX:03-5680-8627 URL: http://www.takaratoys.co.jp/ir

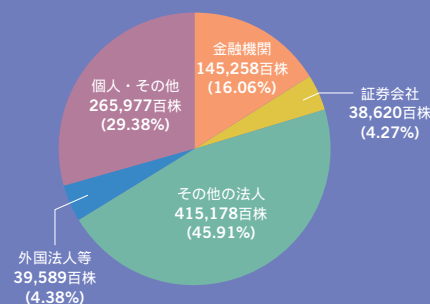
大株主

	持株数(千株)	持株比率(%)
コナミ株式会社	20,104	22.2
株式会社ティーエイケイ	13,768	15.2
株式会社タカラアミューズメント	3,000	3.3
日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	2,992	3.3
財団法人日本玩具文化財団	2,200	2.4

株価推移



所有者別株式分布状況



TAKARA[®]
<http://www.takaratoys.co.jp>