



会社紹介

タカラトミーグループの概要

会社概要



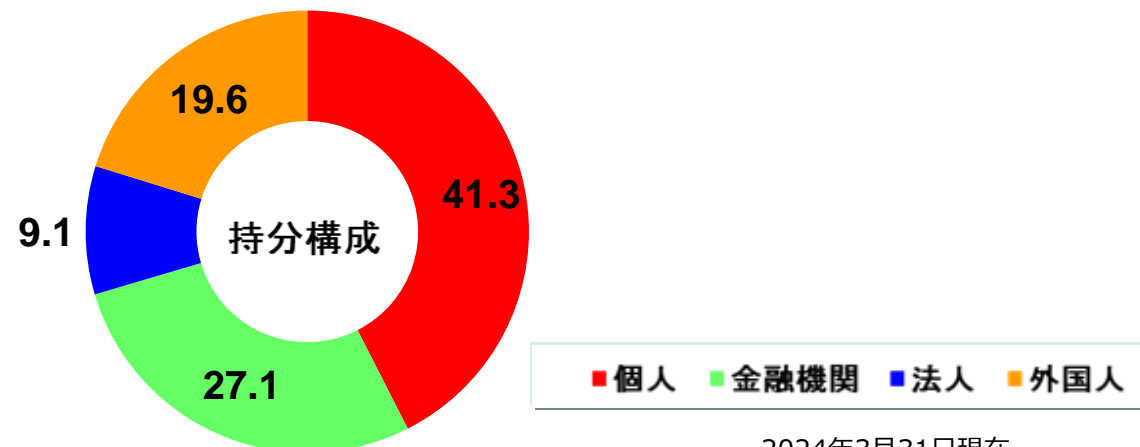
- 1924年創業
- 主な事業内容
 - ✓ 玩具事業：玩具、トレーディングカードゲーム、ホビー、乳幼児製品等
 - ✓ 玩具周辺事業：カプセル玩具、アミューズメント機器、玩具菓子等
- 東京証券取引所プライム市場上場
 - ✓ 時価総額：2,633億円（2024年3月末）
- 連結従業員数
 - ✓ 2,423名（2024年3月末）

グループ会社

日本	タカラトミーアーツ トミーテック タカラトミーマーケティング キデイランド他	連結子会社 35社
欧米豪	TOMY Holdings TOMY International、他	
アジア	TOMY Hong Kong TOMY Thailand、他	

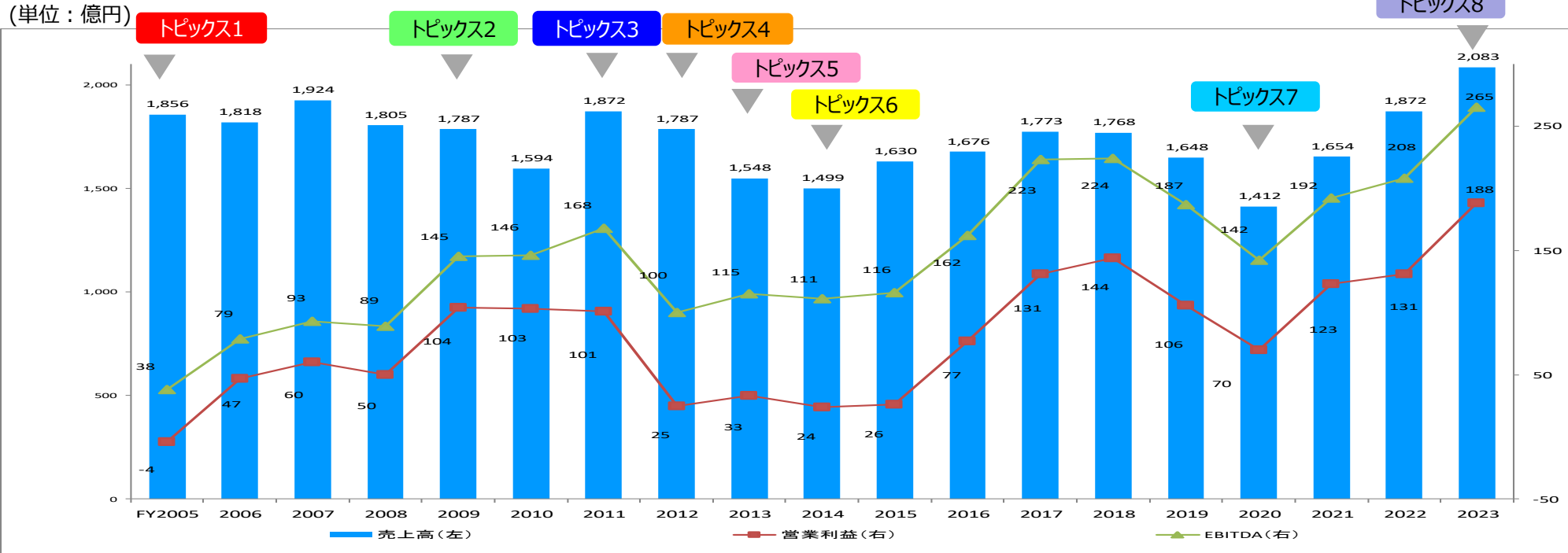
2024年3月31日現在

株主構成



2024年3月31日現在

タカラトミーグループの概要



トピックス1

タカラを吸収合併し、合併による多額の特別損失を計上するが売上高は大幅増加

トピックス2

採算性の低い商品の削減に加え、男児向け商品「ベイブレード」、映画「トランスフォーマー」関連商品のヒットと、グループ全体での事構造改革が奏功

トピックス3

アメリカの玩具メーカー R C 2 を買収

トピックス4

日本での玩具販売の苦戦と海外ビジネスの業績悪化に対し、希望退職の実施や事業構造改革に着手

トピックス5

利益率の低いTVゲーム卸子会社売却（売上高の影響前年度差-307億円）や中国事業の一部撤退を決断し、業績は底打ち

トピックス6

中期経営方針の中で「商品改革」「ビジネスの構造改革」「意識改革」の3つの改革を掲げ、売上成長による利益増加を目指す

トピックス7

新型コロナウイルス感染症が拡大し外部環境が大きく変化。2020年10月米国の独立系玩具会社Fat Brain Holdings, LLCTOMY International. Incの子会社になる。

トピックス8

タカラトミーアーツ、キデイランドをはじめ、タカラトミーグループ各社の業績が伸長したこともあり、過去最高業績を達成

主カブランド（国内）

✓ 安定的な売上に寄与する定番玩具商品を多数有し、また新たなヒット商品も生み続けています



- 1970年に発売
- 日本初の手のひらサイズの国産車ダイキャスト製ミニカーシリーズ
- 累計1,170種以上の車種、販売数は7億4,500万台超



© TOMY



- 2017年に誕生から50周年を迎えた着せ替え人形
- SNSを活用するなど、ブランド化を推進



© TOMY



- 実在する車両の鉄道玩具。
- 2019年に60周年を迎えたロングセラー
- 累計1,962種、1億8,698万個以上を販売



© TOMY
JR東海承認済



- 2002年に開始した人気コミック、アニメシリーズのトレーディング・カードゲーム



TM and © 2023, Wizards of the Coast, Shogakukan, WHC

アミューズメントマシン

- ポケモンメザスタをはじめ、アミューズメントマシンを展開



※手に入るタグは時期によって異なります。
※イメージ画像も含まれます。

©2023 Pokémon. ©1995-2023 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Developed by T-ARTS and MARV

TOMIX (鉄道模型)

- 日本でトップシェアを誇る
- 車両からジオラマまで幅広く展開



JR東日本商品化許諾済、JR東海承認済、JR西日本商品化許諾済、JR九州承認済、近畿日本鉄道商品化許諾済、小田急電鉄商品化許諾済

主カブランド（海外）

✓ 日本発の玩具、そしてTOMY Internationalの玩具とベビー商品を更に拡販します

日本で生まれた世界的な玩具



- 130以上の国と地域で展開のグローバルな変形ロボットキャラクター
- 累計販売数7億個以上



© TOMY



- 2023年7月から日本にて第4世代『BEYBLADE X』の販売を開始
- 世界80以上の国と地域で、累計出荷数5.2億個以上



©Homura Kawamoto, Hikaru Muno, Posuka Demizu, BBXProject, TV TOKYO ©TOMY

TOMY International



- 世界的な農耕車両の玩具
- プリスクール向け商品から精巧なレプリカまで幅広いラインナップ



哺乳瓶や食器類、ベビーカーなど、子育てをサポートするベビー用品



Lamaze ©
©Disney Disney.com
©Disney/Pixar Disney.com



- 発育、月齢に合わせた乳幼児向け知育玩具
- 幼児発達の専門家のアドバイスを得て開発



Business Vision 2030

高い品質とクリエイティブ性を持ち、世界中で愛される 総合アソビメーカーに成長する

2030年3月期

売上高

3,000億円

営業利益

300億円

営業利益率

10%
目標

一株当たり純利益
(EPS) 成長率

継続
10%
以上

自己資本利益率
(ROE)

継続
11%
以上

自己資本比率

50%
程度

総還元性向

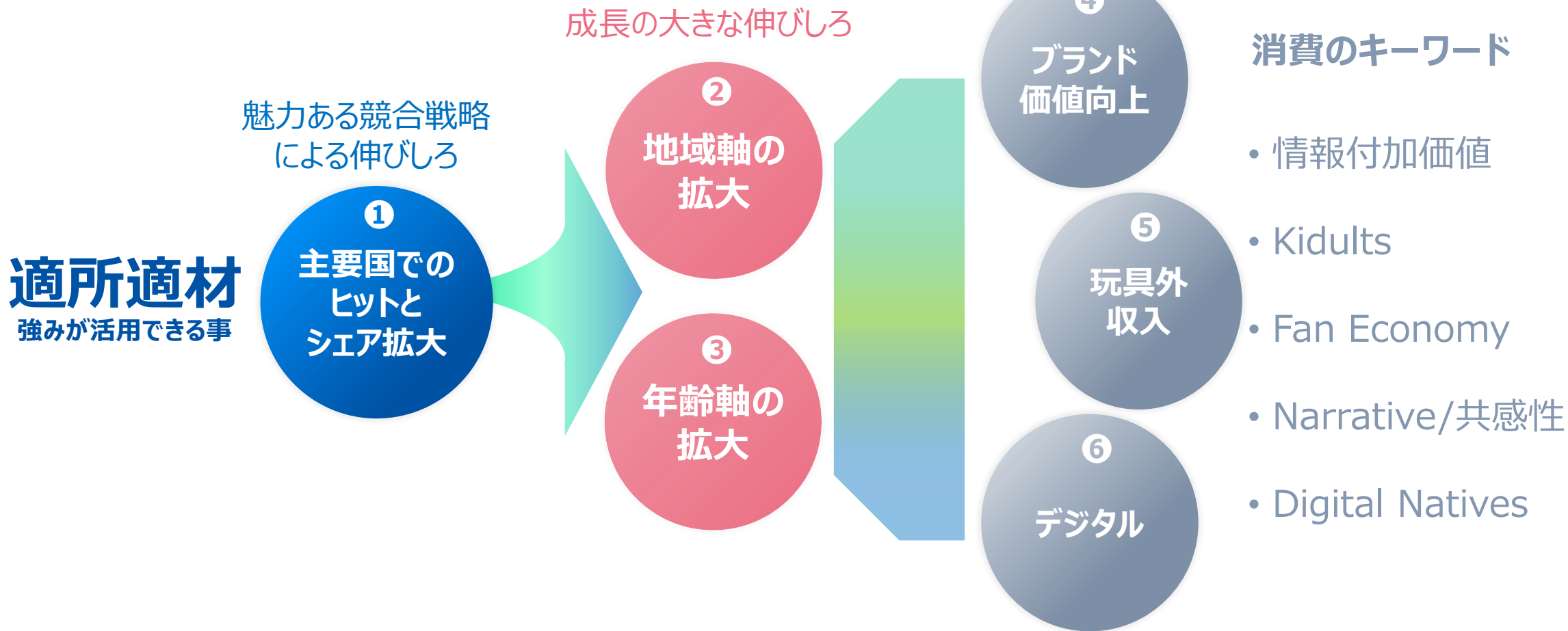
原則
50%

株価純資産倍率
(PBR)

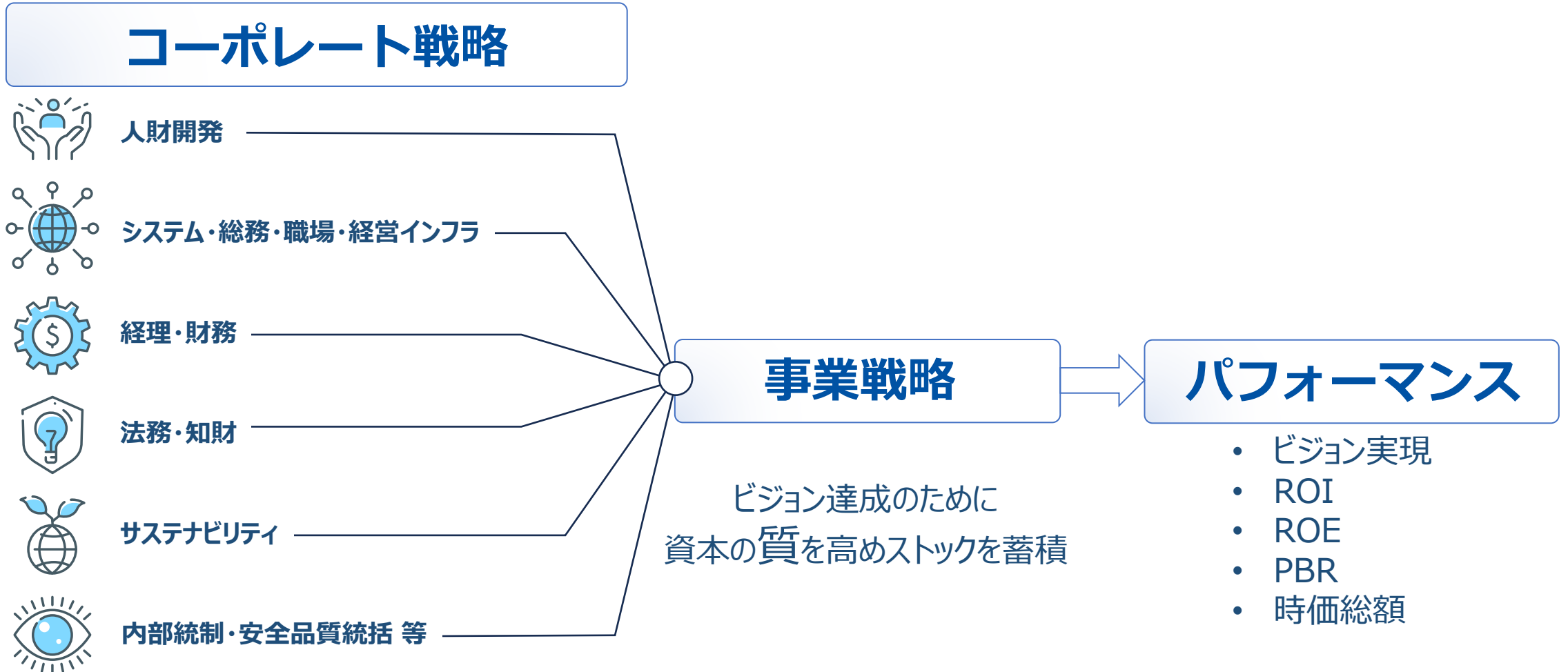
3倍
目標

ブランド成長につながる6つの重点戦略

成長を支える要因



機能別の戦略を事業戦略に有機的に接続させる。



経験豊富な経営陣

- ✓ 代表取締役2名体制を導入し、迅速な経営を進めております
- ✓ 2018年度は女性取締役を選任、2019年度には社外取締役を過半数としました
- ✓ 2020年度からは、女性の社外取締役を2名増員の3名とし、かつ引き続き社外取締役を過半数としております
- ✓ 2024年6月富山彰夫代表取締役社長が就任し新たな経営体制がスタート



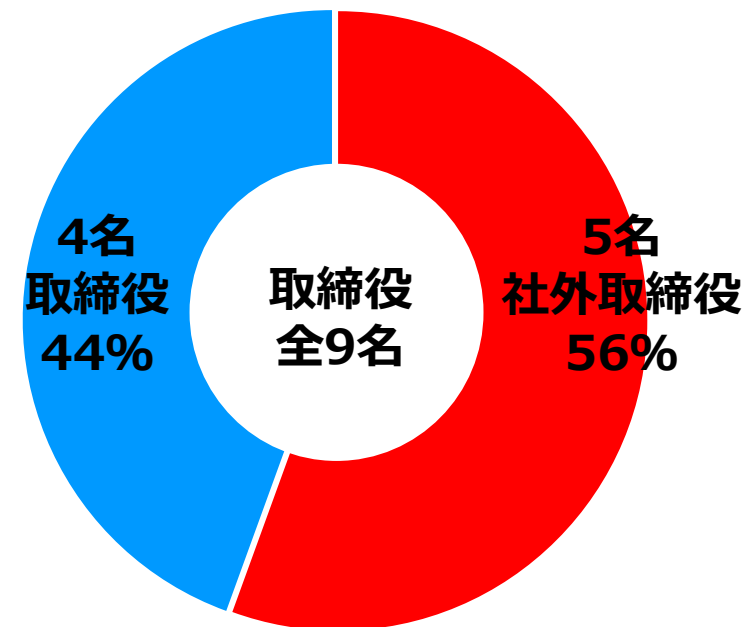
代表取締役会長
小島 一洋

1983年4月 三菱商事株式会社入社
2008年4月 丸の内キャピタル株式会社執行役員
2009年6月 当社社外取締役
2012年4月 当社取締役常務執行役員連結戦略局副局長
2012年6月 当社常務取締役連結戦略局副局長
2013年4月 当社常務取締役連結管理本部副本部長
2013年6月 当社取締役常務執行役員CFO、連結管理本部長、内部統制・監査部担当
2014年10月 当社取締役常務執行役員CFO、連結管理本部長
2017年4月 当社取締役専務執行役員CFO、連結管理本部長
2017年6月 当社代表取締役副社長COO、CFO
2018年1月 当社代表取締役社長COO
2024年4月 当社代表取締役社長CEO
2024年6月 当社代表取締役会長CEO（現任）



代表取締役社長
富山 彰夫

2010年11月 当社入社
2015年11月 当社欧米戦略室
2017年1月 TOMY International, Inc.駐在
2018年4月 TOMY International, Inc.入社、CSO
2018年7月 当社企画開発本部グローバルR&D室長兼任
2020年1月 当社常務執行役員
2020年4月 当社常務執行役員事業統括本部長
2020年6月 当社取締役常務執行役員事業統括本部長
2022年4月 当社常務取締役事業統括本部長
2023年4月 当社取締役副社長
2024年4月 当社取締役副社長 COO
2024年6月 当社代表取締役社長 COO（現任）



✓ タカラトミーでは当社ならではの取組みを推進しています。これからも長期に渡り、継続的に実行できることを主眼に、着実に取り組んでまいります。

※「タカラトミーグループのサステナビリティ・CSR」 www.takaratomy.co.jp/company/csr/

共遊玩具

タカラトミーでは、1990年、目や耳の障害の有無にかかわらず楽しく遊べるよう「配慮」された一般市場向けの玩具「共遊玩具」を提唱し、この取組みは、現在玩具業界全体へと広がっています。



共遊玩具 ロゴマーク



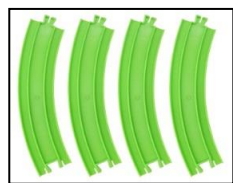
スイッチの「ON」に「凸」表示

エコトイ活動

タカラトミーでは、地球環境に配慮したおもちゃづくりを行うと共に、未来を担う子どもたちにおもちゃを通して環境への気づきのお手伝いをしたいと考えています。業界他社に先駆けて、2011年から「エコトイ」活動をスタートし、安全な再生プラスチック材料を使用した「エコトイ」マークおもちゃが誕生しました。また当社は「おもちゃではじめて」エコマークを取得しております。



エコマーク



エコ曲線レール
再生材料を50%以上
配合している
グリーン曲線レール



エコトイマーク

安全品質

商品のグローバル展開に合わせ、それぞれの地域ごとの法令、規制等を遵守することで各国における安全品質の確保に努めるほか、当社グループ独自の安全品質基準を設定し、より厳格な基準の設定によって事故の未然防止に取り組んでいます。さらに、年1回国内外の従業員全員を対象にして、安全品質担当部門のリードのもとで商品の安全品質と管理について研修する場を設け、その重要性の認識と理解促進に努めています。



社内検査設備における検査の実施

次世代教育支援

タカラトミーでは、半世紀以上にわたって親しまれている人気のおもちゃ「人生ゲーム」を通じて、SDGsを学び「誰一人取り残さない」未来を実現するために自分が出ることから行動して地域貢献を果たす授業プログラム「みんなで作るSDGs人生ゲーム」を日本全国で実施しています。



「みんなで作るSDGs人生ゲーム」



社員が講師となってオンライン授業を実施