



第45期

2024年8月期 株主通信

(2023年9月1日～2024年8月31日)

スタンダード 4728

TOSE TIMES | 45th

ゲーム市場の動向と経営環境

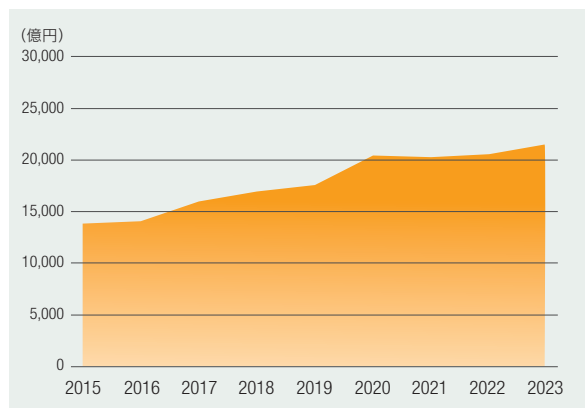
2024年8月期、当社が軸足を置くゲーム関連の市場環境は概ね堅調に推移しました。コロナ禍の巣ごもり需要の反動から、業界各社の業績動向

に一時的な停滞が見られる部分もありましたが、国内・世界ともに市場規模は高水準を維持しています。スマートフォンゲーム市場は成熟し、新規コンテンツのヒットが難しくなっている一方、PCゲームの市場規模は年々成長を見せています。今後の市場動向に関しては、着実な成長軌道を辿

るものと予想しています。任天堂株式会社が次世代ゲーム機を2025年3月までに発表する計画であることも受けて、業界と市場の活性化に対する期待がより一層高まると予想されます。特にグローバルのゲーム市場が順調に拡大していることに加え、生成AIをはじめとする先端デジタル技術の進化が業界と市場の発展を力強く牽引しています。

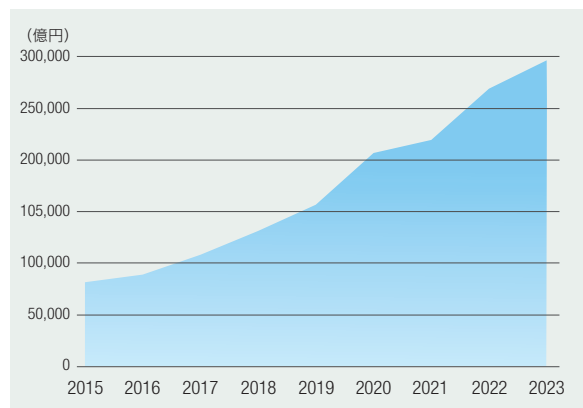
当社の経営に影響を及ぼす重要な環境の変化としては、近年、ユーザー層の広がりやトレンドの変遷の加速、ゲーム開発期間の長期化などを背景に、ゲーム会社側の企画がユーザーの期待を的確に捉えて販売見通しの通りにタイトルのヒットにつなげることが難しくなっていると感じられます。このことからお客様のゲーム事業において、以前よりもマーケティングが重視され、開発中のタイトルまたは開発したタイトルの評価替えがされるなど、方針や考え方の転換が見られております。

国内ゲーム市場規模推移



出展:ファミ通ゲーム白書2024

世界ゲーム市場規模推移



出展:ファミ通ゲーム白書2016～2024



代表取締役会長
兼 CEO

齋藤 茂



代表取締役社長
兼 COO

渡辺 康人



2024年8月期の業績と振り返り

当社は付加価値の高いサービスを提供するディベロッパーであり続けるため、2024年8月期も開発技術力の向上とグローバル案件を含む新規プロジェクトの獲得に力を注いでまいりました。しかしながら、想定外の不採算案件の発生と開発案件の中止や失注が重なったことで、2024年8月期の売上高は前期を大きく下回り、各段階利益で会社設立以来初の赤字となりました。

想定外の開発トラブルで不採算となる事態が2件重なりましたが、2件とも、当社にとって今までにない新しい要素を持った案件であり、トラブルはその新規性に起因するところも一部あったと考えております。しかしながら、将来的な事業成長のためには、様々な面でのチャレンジや新規要素の取り込みが不可欠と考えておりますので、今回の振り返りをしっかりと行い、これからも挑戦を続けてまいります。

また上述したように、お客様のゲーム事業における方針やタイトルのリリースについての考え方に転換があったことで、当社が2024年8月期に着手を予定していた開発案件が複数中止や失注となりました。一部制作に着手していたものもあり、大きな損失となってしまいました。

今後速やかに成長軌道に戻るため、フィリピンにある子会社の清算と札幌開発センターの閉鎖を決定しております。2024年8月期に特別損失を計上することとなりましたが、付加価値や成長性の向上がより期待できるフィールドに経営資源を集中させ、事業推進体制の一層の高度化を図ってまいります。

2025年8月期の見通し

2025年8月期には、損失の発生を未然に防ぐ仕組みづくり、体制づくりに注力し、確実に黒字転換を果たし、さらなる事業発展に挑戦してまいります。

開発トラブルを防止するための施策のひとつとして、2024年9月にプロジェクトマネジメント支援室を設置しました。プロジェクトチーム以外の客観的な視点で進捗と品質をモニタリングすることで、開発業務におけるリスクの低減を図ってまいります。

デジタルエンタテインメント事業では、開発に関するご相談やご依頼は継続的に寄せられておりますので、新規受注に向けての活動を精力的に推進するとともに、2025年8月期初頭に立ち上がった新たな大型案件や2023年8月期以前から取り組んでいる案件を、着実に進行させてまいります。

SI事業ではこれまで注力してきた教育関連分野で、新規案件を2024年8月期の後半に獲得し進めております。その他にも複数のコンテンツ開発案件をスタートさせる予定であり、非ゲーム分野での事業拡大を進めてまいります。

当社はこれからも、長年にわたり培ってきた高度な技術力と広範なネットワーク、そしてお客様との強固な信頼関係を強みに、市場と社会に新たな価値を発信し、持続的な成長と企業価値の最大化を追求してまいります。

株主の皆様におかれましては、なお一層のご指導、ご支援を賜りますようお願い申し上げます。

配当金について

2024年8月期
年間配当金(1株)

25.0円

予想

2025年8月期
年間配当金(1株)

25.0円

企業体質の強化と新たなビジネス分野への積極的な事業展開に備えるために内部留保資金の充実を図りつつ、株主の皆様に対し安定的な配当を維持していくことを基本方針としております。



最新の決算説明動画はこちらからご覧いただけます。



プロジェクトマネジメント支援室の設置

開発トラブルや損失の防止と、顧客満足度向上を目指して

近年ゲーム開発は大型化・複雑化が進む一方であり、開発期間も長期化しています。関わるスタッフも非常に多く、膨大なコストが投入されます。そのためトラブルが発生した際の損失も大きくなる傾向にあり、リスクも高まっていることから、プロジェクトを適切に管理し、慎重に進行することが求められます。当社ではこれまで、プロジェクト管理手順の標準化・文書化に取り組み、確認事項や工程の抜け漏れ・重複、また手戻り等がないように、プロセスの効率化を進めてまいり

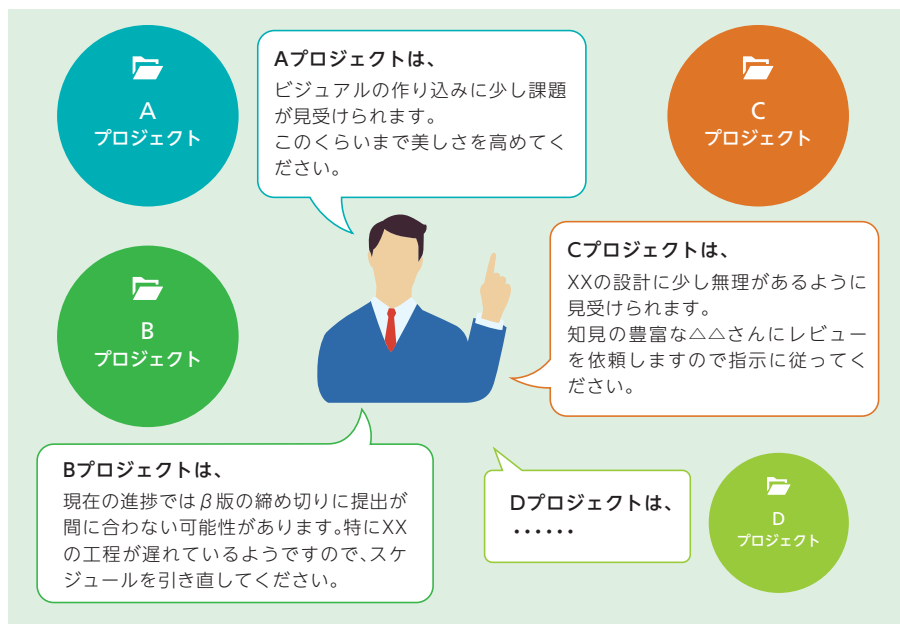
プロジェクト管理で重要な要素

プロジェクトマネジメント支援室は、主に品質と進捗のモニタリングを実施

1 品質管理	ユーザー満足度を高めるために、早期からの不具合や不整合の定期的なチェックと対応が肝要。
2 スケジュール管理	ゲーム開発にはステップが多く、設計、デザイン、実装、テストなどが複雑に絡み合う。スケジュールを明確に立て、進捗を管理することが納期達成にとって必要不可欠。
3 リソース管理	開発チームは、プランナー、プログラマー、アーティスト、サーバーエンジニア、サウンドクリエイター、QAテスターなど、異なる専門分野の人々で構成される。限られたリソースの効果的な配分が、プロジェクト全体の効率を高める。
4 予算管理	正確な見積もりと進捗の管理で、予算超過を防止。コストと品質のバランスを適正に保つことが重要。
5 リスク管理	技術的な問題や、遅延、市場の変化など様々なリスクを予測し、事前に対策を講じる。リスクの早期発見と適切な対応が失敗を防ぐ。

プロジェクトマネジメント支援室の役割

開発を進めているプロジェクトチーム以外の客観的な視点から、主に品質と進捗をモニタリングし、指導や支援を行います。



トーセの人的資本経営

Vol. 1 2024年8月期末号

基本方針と注力している施策

当社グループの使命である「より良い製品とサービスを社会に提供し、健全で豊かな社会の実現的に事業を成長させていく最も重要なエンジンのひとつが、“人的資本”です。人的資本の増大することが、当社グループの成長戦略の要のひとつであり、それは従業員のエンゲージメントをていくと考えています。当社が取り組んでいる、従業員のエンゲージメント向上のための主な施策をご紹介します。

に寄与する」を実践し、持続と資本効率の最大化を進め向上させることで実現され

ダイバーシティとインクルージョンの推進

当社グループの成長に欠かせない創造性や、イノベーションを生み出すのは、多様な視点です。2つの方向から、ダイバーシティとインクルージョンを推進しています。

多様なバックグラウンドを持つ人材の積極採用

ジェンダーや文化、世代(年齢)などへの理解促進

取り組みの例

全従業員向け「世代間の違いを理解するセミナー」を実施しました

毎年30人前後の新卒入社者がいる当社では、若手従業員の比率が高く、彼らの視点やバイタリティはより良い開発のカギです。団塊ジュニア世代、ゆとり世代、Z世代…それぞれのバックグラウンドを互いに理解し合い、尊重し合ったコミュニケーションで一層の相乗効果を生み出すことを目指して、実施しました。

VOICE

従業員の声

youth

自身ではなかなか、世代の違う、特に年長者の考えを読み取ることが難しい。年長者が何を思い、自分たちにどんなことを伝えようとしていたのか、セミナーでわかりやすい説明があり、得るものが多かった。

「下の世代はこうだろう」と思い込んでいたことが、実は違うのかも、下の世代は下の世代で気遣ってくれていたのかも…といった気付きがありました。

older

自律的に成長できる体系づくり

当社グループが属するゲーム業界やデジタルコンテンツ業界とても速く、新しいスキルや知識を学び続けることが求めら

では、技術進化やトレンドの変遷が

取り組みの例

1 オンライン教育プラットフォームを活用して、継続的な学習を奨励しています。中間層の従業員を対象に、ビジネススキルを診断するテストを実施し、結果をフィードバック。次にどのような学習をするのがよいかのヒントになります。

2 若手従業員の早期戦力化が企業価値の向上に直結するため、OJTを中心とした実践的・専門的なスキル・知識の早期習得を強化しています。

育成担当者向けに研修を実施しています。



研修のイメージ

健康経営の推進

厚生労働省の調査によると、情報通信業はメンタルヘルスの不調により休職や退職した労働者の割合が最も高くなっています。そのような状況を理解し、従業員のウェルビーイング(心身の健康と幸福感)向上を目指し、安心して働ける職場の提供に努めています。

取り組みの例

- 定期的なストレスチェック
- メンタルヘルスケアの支援プログラム導入
- ストレス管理に関する研修の実施

ゲーム業界と技術

Vol.2



基礎的な研究

強化学習に関する研究や検証

強化学習とは、AIのモデルが、特定の環境の中で「行動」しその行動の結果に応じて「報酬」を得る、という試行錯誤を繰り返すことによって、目標達成のための最適な行動を学習していく仕組みです。これは人間が経験から学ぶ過程に似ており、単に正解を覚え込む学習とは異なります。

AIモデルの強化学習は、ゲーム開発での応用が期待されています。例えば、AIが多様なシナリオでゲームを繰り返しプレイすることで、ゲームの最適な設定や改善点を見つけ出すことが可能になります。

当社では、AIが強化学習する環境の構築や、学習を進めるための手順やアルゴリズム(問題解決のための具体的な計算手順)の選定を行っています。また、得ら



AIに関する研究開発活動のご紹介

当社グループでは、2つの方向から、AIに関する研究開発を推進しています。



れた学習結果の評価・分析(レビュー)を通じて、学習プロセスの効率化を図り、ゲームの開発に適したAIモデルを作成するための知見を積み上げています。

ゲーム開発での実用面の検証

最適なAIツールの検討

ゲームの開発業務において、AIツールを活用して効率化を図るための検証を進めています。例えば、コードレビュー(プログラムの品質やエラーをチェックする作業)や、多数のパターンが必要となる画像の生成など、それぞれの業務に最適なAIツールの検証や検討を行っています。

AI活用による技術資料データベースの整備

当社は、これまでに多数のデジタルコンテンツを開発してきたことから、膨大な技術資料が社内に蓄積されています。これらの資料をAIに学習させることで、資料の分類やパターン化、データに基づいた予測を行

い、当社の知見を今後のプロジェクトに効率的に活用することを目指しています。例えばゲームの企画段階では、AIがゲームの特性に応じた必須の要素や最適な開発手法、予測されるリスクを提案することで、企画プロセスがより効率的に、よりスピーディになることが期待されます。

最適なAIツールの検討

データベースの整備

知見の積み上げ



開発タイトルのご紹介

SOUL COVENANT

(ソウル・コヴェナント)

世界の命運をかけた戦いに挑む主人公と“一体化”するような高い没入感を追求したVRドラマチックアクション。

株式会社Thirdverse様 2024年4月19日発売
対応機種: Meta Quest3、Meta Quest2、PlayStation®VR2、Steam®



SOUL COVENANT

© Thirdverse, Co., Ltd.

VRゲーム機に対応したゲームソフトを開発させていただきました

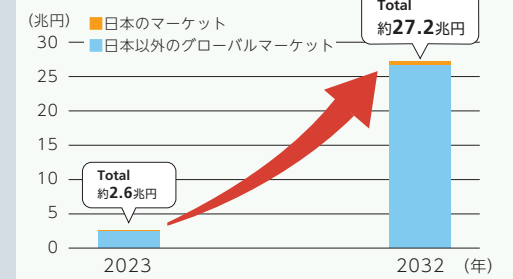
日本ではVRゲーム機の普及はまだ緩やかですが、海外では順調に伸びてきており、VRゲームのグローバル市場は今後大きく拡大していくと予想されています。当社は成長するグローバル市場の商機を掴んでいくため「グローバル案件の取り込み」を重要な経営課題のひとつとしております。今後もこちらのタイトルのように、グローバル市場がターゲットとなるコンテンツや、海外顧客からのご依頼に積極的に取り組んでまいります。

市場での評価

類まれなる創造性や卓越した技術力を讃える、名誉ある国際的なゲームアワード“NYX Game Awards”の11部門でGrand Winner(最高賞)等を受賞しました。Grand Winnerを受賞した部門(一部を掲載しております)
● Meta Quest VR Game - Best Game Design
● Sony PlayStation Game - VR/AR
● PC Game - VR/AR 等

1 PlayStation®VR2の2024年4月ダウンロードランキング(日本)で1位を獲得しました。

VRゲームの市場規模予想



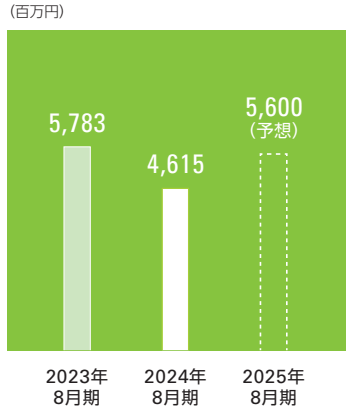
当社ホームページで、これまで開発に携わったタイトルの一部をご紹介します。ご覧ください。



業績ハイライト

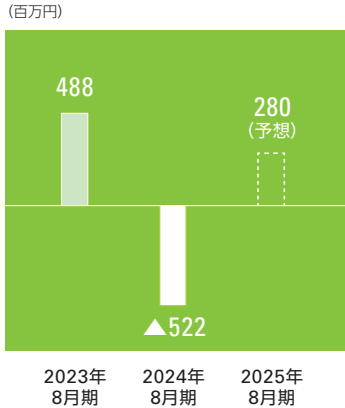
売上高

4,615 百万円



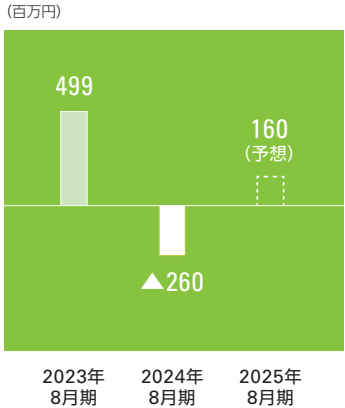
営業利益

▲522 百万円



親会社株主に帰属する当期純利益

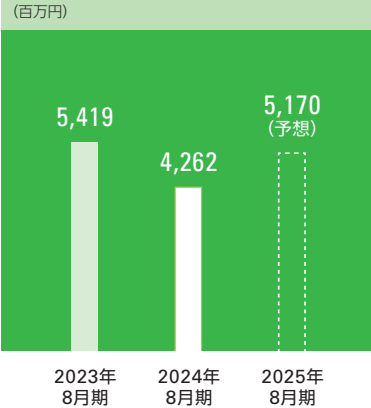
▲260 百万円



セグメント別の業績

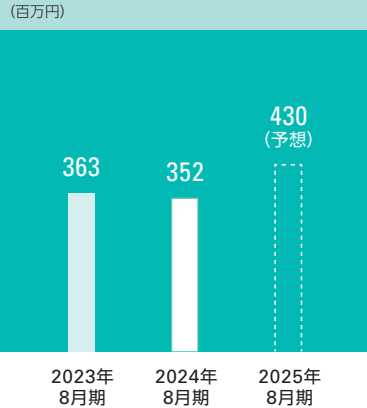
デジタルエンタテインメント事業

売上高 4,262 百万円



その他事業

売上高 352 百万円



連結貸借対照表 (要約)

(百万円)

	前期末 2023年8月31日	当期末 2024年8月31日
資産の部		
流動資産	4,387	3,679
固定資産	3,238	3,547
資産合計	7,625	7,227
負債の部		
流動負債	708	663
固定負債	357	483
負債合計	1,065	1,147
純資産の部		
株主資本	6,367	5,916
その他の包括利益累計額	162	127
非支配株主持分	30	35
純資産合計	6,560	6,079
負債純資産合計	7,625	7,227

株式情報 (2024年8月31日現在)

株式の状況

発行可能株式総数	31,000,000株
発行済株式総数	7,763,040株
株主数	6,469名

大株主(上位5名)

氏名または名称	持株数 (株)	持株比率 (%)
株式会社S-CAN	1,178,500	15.55
株式会社シン	388,700	5.13
株式会社京都銀行	311,200	4.11
齋藤 茂	225,500	2.98
齋藤 真也	224,500	2.96

※持株比率は、自己株式(183,420株)を控除して計算しております。

株主メモ

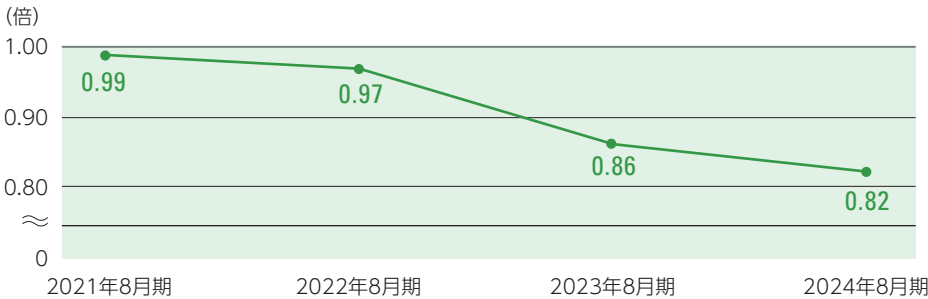
事業年度	毎年9月1日から翌年8月31日まで		同事務取扱場所	〒540-8639 大阪市中央区北浜四丁目5番33号 三井住友信託銀行株式会社 証券代行部
定時株主総会	毎年11月下旬			
配当の基準日	期末配当 毎年8月31日 中間配当 毎年2月末日			
公告方法	電子公告とし、当社ホームページ(https://www.tose.co.jp/)に掲載いたします。 電子公告によることができない事故、その他のやむを得ない事由が生じた場合は、日本経済新聞に掲載いたします。		郵便物送付先	〒168-0063 東京都杉並区和泉二丁目8番4号 三井住友信託銀行株式会社 証券代行部
単元株式数	100株			
上場証券取引所	東京証券取引所スタンダード市場			
株主名簿管理人	東京都千代田区丸の内一丁目4番1号 三井住友信託銀行株式会社		電話照会先	電話 0120-782-031 (フリーダイヤル) 受付時間 9:00 ～ 17:00 (土日休日除く) 取次事務は三井住友信託銀行株式会社の 本店および全国各支店で行っております。

デジタルエンタテインメント事業の製品別売上構成 (2024年8月期実績)



資本効率性についての方針

PBRの推移



当社は資本効率の向上を重要な経営課題のひとつと認識しております。2024年8月期は設立以来初の赤字などを背景に株価が低迷し、PBRは低下しました。2025年8月期の黒字転換を確実に達成し、中期的な経営課題に対するアクションに注力していくことで、事業や収益・利益を拡大し、成長性・将来性への信頼を獲得してまいります。並行して、情報発信の拡充にも努めてまいります。

会社概要 (2024年8月31日現在)

会社名	株式会社トーセ (TOSE CO., LTD.)
証券コード	4728
設立	1979年11月1日
資本金	9億6,700万円
本社所在地	京都市下京区東洞院通四条下ル
事業内容	家庭用ゲームソフトの企画・開発・運営 モバイル・インターネット関連コンテンツの企画・開発・運営
従業員数(連結)	653名

株主様向けアンケート

株主の皆様の声をお聞かせください

当社では、株主の皆様の声をお聞かせいただくため、アンケートを実施いたします。お手数ですが、アンケートへのご協力をお願いいたします。

下記URLにアクセスいただき、アクセスコード入力後に表示されるアンケートサイトにてご回答ください。所要時間は5分程度です。

<https://www.e-kabunushi.com>

アクセスコード 4728

以下の方法でもアンケートにアクセスできます

検索窓から

kabu@wjm.jp

こちらへ空メールを送信

「件名」「本文」は無記入。アンケートのURLが直ちに自動返信されます。

スマートフォンから

カメラ機能でQRコード読み取り

QRコードは株式会社デンソーウェーブの登録商標です。

ご回答いただいた方の中から抽選で薄謝 (QUOカードPay500円) を進呈させていただきます

アンケート実施期間は、本書がお手元に到着してから約2ヶ月間です

アンケートのお問い合わせ
「e-株主リサーチ事務局」
MAIL: info@e-kabunushi.com