第45期
2024年8月期 第2四半期株主通信
（2023年9月1日～2024年2月29日）
スタンダード 4728

TOSE TIMES 45th interim

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

株主の皆様へ

平素は格別のご高配を賜り、厚く御礼申し上げます。

2024年2月には日経平均株価が34年ぶりに史上最高値を更新し、半導体関連等を中心に日本の株式市場は活況を呈しました。景気回復への期待が膨らむなか、ゲーム業界では、任天堂株式会社の次世代ゲーム機への期待が日に日に高まりを見せています。また日本のインディーゲームが、発売後1ヶ月で、世界中の総プレイヤー数2,500万人を突破したと報じられ大きな注目を集めるなど、様々な面で活気を感じさせました。

当社グループではプレイステーション®5やSteam®を含むマルチプラットフォームの大型案件を中心に、家庭用ゲーム機向けの複数のソフト開発案件に取り組んでおり、第1四半期には売上への貢献が小さかった案件も徐々に本格化してきています。スマートフォンゲームの運営業務も堅調に推移しております。しかしながら、家庭用ゲームソフトの開発案件で、開発終盤において、顧客とともにゲームの品質向上に取り組んでいたなか、開発要件の大幅な増加によって作業が急増し、開発期間が延びることとなりました。多額のコストが発生した一方、当該案件の作業増加に関する対価については顧客と調整中であることから、当第2四半期連結累計期間に売上の増加は発生しておりません。加えて当該対応により、別の開発案件への着手が遅れ、全体的な売上・利益への影響が出ております。またスマートフォンゲームの開発案件で、開発中にサーバーの大規模な増強が必要となり、付随して手戻りも発生したことから、開発コストが大きく増加し、開発スケジュールが遅延しております。

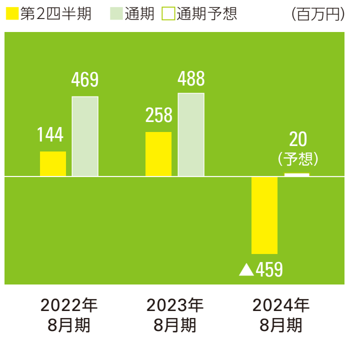
当第2四半期連結累計期間の業績は、上記のとおり2件の想定外の事態により、開発業務の遅延やコストの増加が発生したことから前年同期比で減収減益となりました。また最新の業績動向を踏まえ、通期の業績予想を下方修正しております。この経営責任を明確にするため、常勤監査等委員及び社外取締役を除く、取締役3名の月額固定報酬を5ヶ月間30%減額いたします。2案件については、解決に向けて進めており、並行して再発防止のために、プロジェクト管理ルールの強化と徹底に取り組んでおります。一方で、前期末から立ち上がってきた大型案件等については、第3四半期以降、売上・利益双方への貢献度がより高まってくることを予定しています。一時的に業績が想定を超えて悪化し、株主の皆様にはご心配をおかけしておりますが、当社グループは、中長期的な成長に向けての取り組みを、日々継続しております。

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。

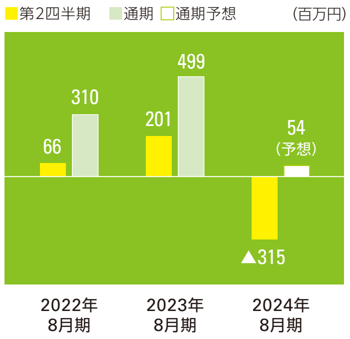
業績ハイライト

売上高
2,013 百万円

営業利益
▲459 百万円



親会社株主に帰属する当期純利益
▲315 百万円

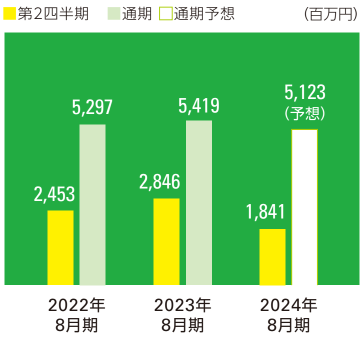


2024年8月期通期業績予想の修正について

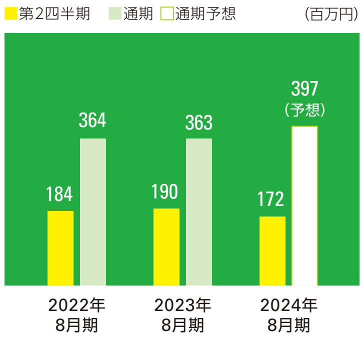
	売上高	営業利益	経常利益	親会社株主に帰属する当期純利益	1株当たり当期純利益
	（百万円）	（百万円）	（百万円）	（百万円）	（円）
前回発表予想（A）	6,000	550	554	370	48.81
今回発表予想（B）	5,520	20	20	54	7.12
増減額（B－A）	▲480	▲530	▲534	▲316	
増減率（%）	▲8.0	▲96.4	▲96.4	▲85.4	
（ご参考）前期実績（2023年8月期）	5,783	488	531	499	65.85

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 **1,841** 百万円



その他事業
売上高 **172** 百万円



デジタルエンタテインメント事業は、上述した開発案件2件の影響が大きく、通期で前期比減収減益となる見込み。その他事業は、SI事業での失注等により上期の売上が限定的だったものの、利益率は改善しており、通期では前期比増収増益を見込む。

配当金について

2024年8月期 配当金（1株）

中間配当金	予想 期末配当金	予想 年間配当金
12.5円	12.5円	25.0円

最新の決算説明動画はこちらからご覧いただけます。

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。

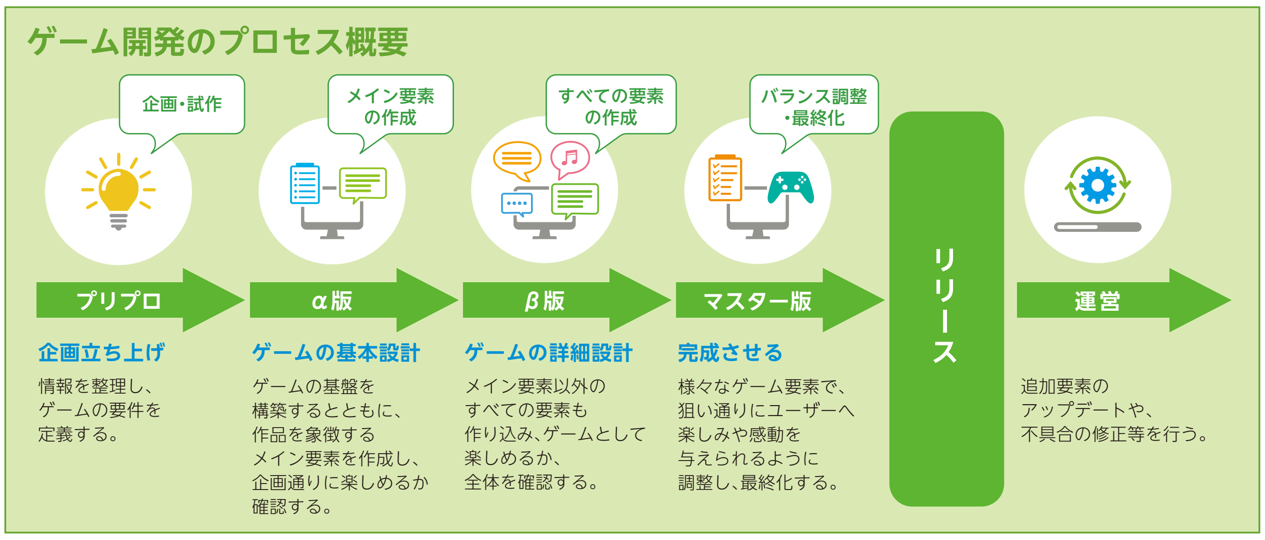
ゲーム業界と技術

Vol.1 AIの活用と将来展望

AIとゲーム業界

2022年11月、OpenAIからChatGPTがリリースされたことを契機に、現在、生成AIが様々な業界で注目されています。ゲームとAIの研究との関わりは古く、1950年代ごろにはすでに始まっていたとも言われます。AIへの関心が急速に高まるなかで、ゲーム業界でもAIをより効果的に、積極的に活用し、開発の効率化やゲームのエンタテインメント性の向上を図る取り組みが増えています。

テクノロジーとゲーム業界の相互作用が強まり、新たな展開が生まれる一方で、多方面で課題も浮上しています。当社グループもこの動向を踏まえ、情報収集を進めながら、慎重に研究開発・検証を進めています。



ゲーム業界におけるAIの活用は、主に、「コンテンツとしての活用」と「開発工程における活用」の2つの側面で期待されており、その研究は進行中です。

Case 1 コンテンツとしての活用

AIを活用することで、例えばAIがゲームを監視し、状況にあわせて敵キャラクターの行動や配置を自動で調整することができるようになります。これは「メタAI」と呼ばれ、プレイヤーの好みや遊びのスタイルに合わせることで、より充実したゲーム体験を提供することができます。

他にも、キャラクターがゲーム内で自然に動くことを実現する「ナビゲーションAI」や、キャラクターがリアルでより賢い振る舞いができるようになる「キャラクター AI」などの活用が考えられます。これらをコンテンツとして活用することで、プレイヤー満足度の向上が期待されます。

Case 2 開発工程における活用

ゲームの開発工程では、キャラクター、モーション、セリフ、背景、効果音など制作する要素が膨大にあります。生成AIを活用すれば、条件を適切に設定することで、ゲームのコンセプトにあったアートやプログラムをすばやく、何通りも作成することができます。例えば、キャラクターの性格を設定すれば、そのキャラクターが言いそうなセリフが複数案提示されるので、ゲーム開発者はそれらから最適なものを選び微調整するだけで済みます。また、ゲームのテストプレイの工程では、AIの機械学習の技術により、なにをどうテストするか、テスト結果によってゲームにどのような変更を加えるかをAIが判断して実行するようなことが期待されます。

市場動向と成長の見通し

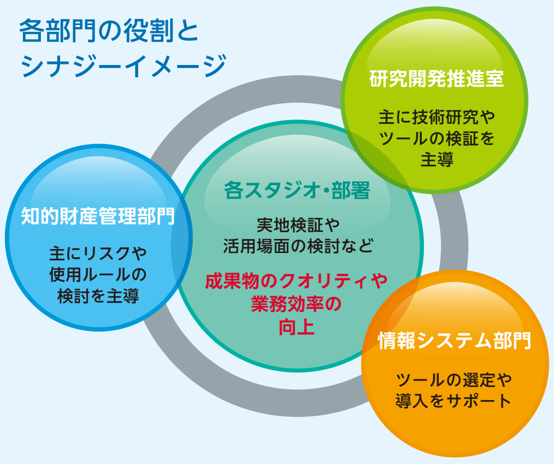
AI技術は、ゲーム業界においても様々な革新をもたらし、プレイヤー体験の向上や開発効率の改善に寄与しています。現在もゲーム市場は着実に成長を続けていますが、AI関連技術の進展はこの成長をさらに加速させると予想されます。

一方で、AIについて正しい知識を持ち、適切に扱うことのできる開発スタッフが不可欠であり、人材の確保、技術力の強化などの育成が肝要となります。

当社グループは、引き続きAI関連の研究開発や検証を進めると同時に、人財の増強・育成に努め、企業力の向上を目指してまいります。

トーセの取組み

AIが今後ゲーム開発に与える影響は大きいと考え、当社でも部門を超えて連携し、研究開発・検証を進めています。開発プロセスの効率化、省力化は当社グループが中期的に取り組む課題のひとつであり、AIの活用は大きな効果をもたらす可能性があります。一方で、著作権の侵害や情報漏洩に関する問題については、知的財産管理グループを中心に動向を注視し、情報収集や使用ルールの策定、社内啓発を行っています。現時点における当社グループの方針は、業務補助等で積極的に使用し研究、検証を進めるものの、リスクを考慮し利用は社外に出ないものに留めるとしています。



ツール検証のイメージ

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。お手数ではございますが、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
いいかぶ 検索

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

本アンケートは、株式会社リンクコーポレイトコミュニケーションズの提供する「e-株主リサーチ」サービスにより実施いたします。https://www.link-cc.co.jp

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

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	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。
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		

第45期（中間） TOSE TIMES

2024年8月期 第2四半期株主通信
（2023年9月1日～2024年2月29日）

見やすく読みまちがえにくいユニバーサルデザインフォントを採用しています。

環境負荷の少ない「植物油インキ」を使用しています。

FSC®認証材および管理原材料から作られています。 FSC® C017420

株式会社トーセ