

地球のココロをおどらせよう。

Tose Times

2022年8月期(第43期)株主通信

2021年9月1日～2022年8月31日

スタンダード：4728

特集

▶ 特集① 社長インタビュー

事業環境が大きく変化するなかでの
トーセの取り組みと今後のビジョン

▶ 特集② サステナビリティ

サステナビリティへの取り組み
～「永遠に続く会社づくり」を理念に～

経営理念

「永遠に続く会社づくり」

使命

「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に寄与する」

スローガン

「地球のココロおどらせよう」

行動指針

自律と信頼

私たちは、法令を遵守し社会規範に則って行動し、決して不正を行わず、模範となる姿勢で事業活動を行うことで、社会から信頼される企業になります。

人財との共生

私たちは、事業活動の源であるすべての従業員とその家族の健康と安全を最優先し、すべての従業員の個性を尊重し、それぞれが生き生きと働き、企業とともに成長できる職場づくりに取り組み続けます。

成長と挑戦

私たちは、従業員一人ひとりが努力を怠らず成長することで、人々に感動を与える革新的な製品とサービスの提供に挑戦し続けます。

社会の発展への貢献

私たちは、すべてのステークホルダーとの関係を尊重し、感謝を忘れず、社会・環境に配慮した利益追求・利益還元のみでなく、積極的に社会貢献を行い、より良い社会への発展に向けて、すべてのステークホルダーとともに成長します。

CONTENTS

▶ トップメッセージ	2	▶ セグメント別の業績	8
▶ 特集①:社長インタビュー	3	▶ TOSE LOUNGE: PICK UP!	9
▶ 特集②:サステナビリティ	5	▶ 株式情報	10
▶ 業績ハイライト	7	▶ 会社概要	裏表紙

利益率の改善により前期比大幅増益。 引き続き、企業価値と資本効率の向上を目指してまいります。

平素は格別のご高配を賜り、厚く御礼申し上げます。

当社グループが属するゲーム業界では、コロナ禍による巣ごもり消費が急増した前期と比較すると反動減も見受けられましたが、引き続き市場は堅調に推移しました。当社グループでは、ゲームソフト関連やメタバース、NFTに関連した開発需要の高まりの中、新型コロナウイルス感染症に対しては状況に応じて感染防止策を変更し、徹底した上で、業務を活発に遂行いたしました。

当期の業績は、デジタルエンタテインメント事業のゲームソフト関連の開発売上が伸長したものの、モバイルコンテンツ関連の運営売上が減少したため、前期比減収となりました。一方利益面では、前期にはスマートフォン向けゲームにおいて開発の大規模な改修費用が発生しましたが、当期はそれが縮小し、また新型コロナウイルス感染症に関する従業員への特別手当の減少や、開発の効率化など利益率の向上に努めた結果、大幅増益となりました。

今後はより高度な開発に対応していくため、先進的でハイエンドな開発技術や新規性のある技術の獲得に努め、利益率のさらなる改善を目指してまいります。株主の皆様におかれましては、今後とも一層のご指導、ご支援を賜りますようお願い申し上げます。

齋藤 茂
代表取締役会長 兼 CEO

渡辺 康人
代表取締役社長 兼 COO

配当金について

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。

2022年8月期
年間配当金
(1株) 25.0 円

2023年8月期
年間配当金
(予想/1株) 25.0 円

Web3.0への加速やビジネス系システム開発の需要増加。事業環境が大きく変化するなかでのトーセの取り組みと今後のビジョン



2022年8月期の振り返りと今後の取り組みについて渡辺康人社長に聞いた。

Q1. 2022年8月期を振り返ってください。

複数の大型案件を着実に進行させたとともに、重点施策にもとづく各種戦略活動もしっかりと実行できました。

家庭用ゲームソフト開発では、人気タイトルを含む複数の大型案件を着実に進行させました。2022年12月にお客様より発売が予定されているものもありますので、楽しみにしています。悔やむべき点としては、スマートフォン向けゲーム開発において、開発費が想定を超える事態が発生いたしましたが、このゲームの開発を担当していたプロジェクトチームは、その後の案件で挽回を図っており、お客様から新たなご依頼・ご要望もいただけております。

重点施策は3つ、取り組みました。1つ目は「大規模・高度化する開発に対応した開発体制の充実・強化」。研究開発推進室とスタジオの技術開発チームが連携し、ハイエンドゲーム機や開発ツールである「Unreal Engine 5」などの研究・検証を進め、成果をドキュメント化して社内に展開しました。その結果、「プレイステーション5」向け新規ゲームの開発案件を、スムーズに立ち上げることができました。また他のスタジオでは、VR（仮想現実）ゲーム機の検証と、3Dアート技術の強化を2021年8月期までに進めていましたが、2022

年8月期にはそれらの成果を融合し、VRゲームの新規開発案件の獲得につなげることができました。

2つ目は「成長性の高い事業と様々なIPを活用した事業への取り組み」。メタバースやNFTに関連した開発技術の検証を進めるとともに、多方面に商談の種まきを行いました。

そして3つ目が「人事・教育・採用の改革の継続」。2021年8月期までに、報酬制度と評価制度のテコ入れをしてみましたので、2022年8月期は教育制度の充実に向けて準備を進めました。

Q2. 現在の事業環境をどう捉えていますか。

足元の家庭用ゲームソフトの開発需要は堅調であり、今後拡大が期待されるプラットフォームとしてクラウドやPCなどにも注目しています。メタバースやNFT関連、システムインテグレーション事業でもチャンスは拡大しています。

「Nintendo Switch」や「プレイステーション5」を中心に、家庭用ゲーム機関連の市場は堅調に推移していると考えています。ただし、半導体不足や物流過密によるゲーム機の供給量の不足や、「プレイステーション5」の値上げなど、

ユーザーがゲーム機を入手しにくい状態となっているのも事実です。

一方で、クラウドやPCなどのプラットフォームへの期待も高まっており、ユーザーの拡大が見込まれます。また海外を中心に、VRゲーム機の普及も進んできています。

メタバースやNFT関連では、Web3.0やVR、AR（拡張現実）などの新しい技術の加速と相まって、世界中のあらゆる企業が可能性を画策しています。

AIやIoTなどの技術も進歩を続けており、高まるDXのニーズに伴ってシステムエンジニアリング技術への要望が増えています。

Q3. 2023年8月期以降の取り組みについて聞かせてください。

ハイエンドな技術を獲得できる開発案件や新規性のある案件に優先して挑戦します。また、業務品質の向上と、人事制度における報酬・評価・教育の好循環実現に向けても取り組みます。

上述のようなゲーム市場の事業環境を踏まえ、今後、既存技術で比較的簡単なゲーム開発をメインで扱っているだけでは、次々に新しくなるコンテンツ需要に対応していくことができなくなると考えています。そのため、今後は重点アクションのひとつとして、先進的でより高度な開発技術へ挑戦するために、ハイエンド開発技術を要する案件や新規性のある案件に優先して取り組みます。メタバースやNFT関連では、連携がおもしろそうな多様なビジネスパートナーをみつけ、新しい付加価値の創出を模索します。引き続き多方面にアプローチするとともに、関連技術の検証を進め、次の柱の事業のひとつとなることを目指してまいります。システムインテグレーション事業については、2022年8月期に自社の業務システムを開発したことで、バックオフィス業務の省力化・効率化に関するノウハウの上積みが進みましたので、そのBTDスタジオを中心に、ゲーム開発技術とシステムインテグレーションの融合を進め、取引を拡大していきます。

2つ目の重点アクションとして、業務品質の向上に取り組

みます。2021年8月期と2022年8月期には、スマートフォン向けゲームの開発過程で大規模な改修作業が発生してしまい、大きな損失が出てしまいました。開発工程の標準化を拡大し上流工程の効率化を行うとともに、下流工程での開発事故やヒューマンエラーを防ぐ仕組みづくり、マネジメント視点を持つスタッフの育成などによって、取りこぼしや損失を撲滅します。また、バックオフィスのDXもさらに推進していきます。

3つ目の重点アクションは、人事にまつわる好循環の実現です。これまで進めてきた報酬制度と評価制度の改革に加え、2022年8月期には教育制度を充実させてきました。報酬・評価・教育の基盤が整ったことで、従業員のスキルアップ→人事評価の向上→評価に伴う給与の上昇→業務やスキルアップへのモチベーション向上、という好循環を目指してまいります。

Q4. トーセのサステナビリティについて聞かせてください。

人財と企業がともに成長を続けていくための仕組みづくりと、消費電力の低減に貢献できる技術の獲得を目指します。

当社は「永遠に続く会社づくり」を経営理念に掲げ、以前から持続性を重視した経営を行ってまいりました。そして「地球のココロおどらせよう」をスローガンに、創業地である京都の文化や芸術を「ココロ」として受け継ぎながら、多様なデジタルコンテンツやサービスを創出し、将来にわたって人々の日常を豊かにすることに貢献したいと考えています。

サステナビリティに対する取り組みは様々な中で、当社が特に注力するのは、事業の根幹である人財と企業がともに成長を続けていくための仕組みづくりです。

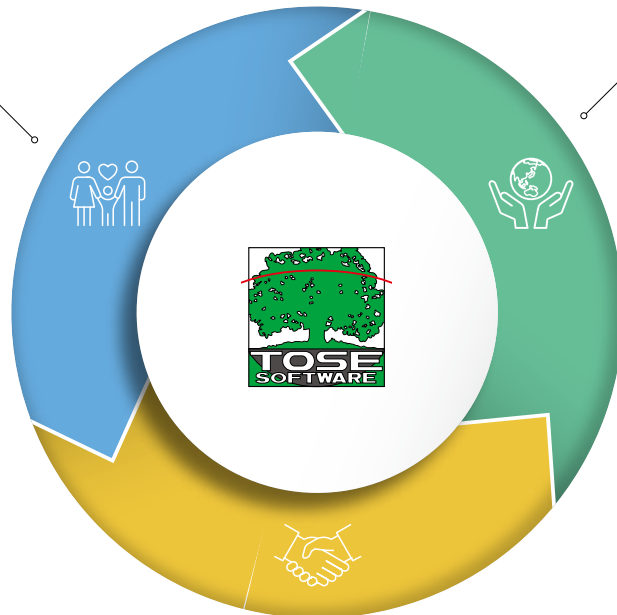
また、メタバースやIoTが加速するにつれ、電力消費の増大がすでに大きな社会問題のひとつとなっています。デジタルコンテンツの開発会社として、設計段階から電力消費量に配慮するために、社内でも意識の転換に取り組んでまいります。

サステナビリティへの取り組み ～「永遠に続く会社づくり」を理念に～

持続可能な経営と社会の実現に向けて、未来志向の経営を進めています。

Social

- 人権の尊重
- ダイバーシティの取り組み
- 働きやすい・働きがいのある職場づくり
- 人財教育
- 社会貢献活動 **Focus!**



Environment

- 環境に配慮した開発の推進
- ペーパーレスの推進 **Focus!**
- クールビズ、ウォームビズの推進



Governance

- コーポレートガバナンスの強化
- リスクマネジメント
- コンプライアンス



トーセのサステナビリティ基本方針

当社は「永遠に続く会社づくり」という経営理念のもと、企業活動を通じ、将来にわたってより良い社会、持続可能な社会の実現に寄与し続けます。付加価値を生み出し続けるための企業成長はもちろんのことから、すべてのステークホルダーとともに様々な社会問題の解決へ積極的に取り組み、企業の責任を果たしてまいります。

Focus!

取り組みをご紹介します。



自社開発した業務システムによりペーパーレス化を推進

環境に配慮した取り組みとして、以前より社内承認の電子化や、会議室へのモニター設置などにより、ペーパーレスへの取り組みを行ってきました。本年9月には、基幹システムと連動した業務システムが新たに稼働を開始し、電子化されたワークフローが増えたことで、さらにペーパーレス化を加速しています。なお、この業務システムは自社で開発しています。当社にはゲーム開発だけでなく、基幹系システム・情報系システムの開発、インフラの構築など、豊富な技術を持つエンジニアが在籍しています。



社会貢献活動を通じて、創業地・京都に「恩返し」

創業地である京都に「恩返しをする」ことをテーマに、社会貢献活動に取り組んでいます。子供の交通事故防止を推進する活動「京のこどもを守る企画」を支援しているほか、「京都市音楽芸術文化振興財団」や地域密着型のゴルフ大会である「京都レディースオープン」など、文化・芸術やスポーツ関連の振興へも協賛しています。今後も地域や社会に根ざした活動を通して、地域社会とともにより良い社会の実現を目指してまいります。

サステナビリティサイトをリニューアル

この度、当社ホームページの「CSR/ESG」ページを「サステナビリティ」ページにリニューアルしました。サステナビリティに対するトーセの想いやステークホルダーの皆様との対話や協働についてなどコンテンツの充実を図りました。ぜひ、ご覧ください。

▼ はこちら



売上高

5,662 百万円

営業利益

469 百万円

親会社株主に帰属する
当期純利益

310 百万円

2022年8月期 前期比減収大幅増益

ゲームソフト関連の開発売上が伸長したものの、モバイルコンテンツ関連の運営売上やSI事業の案件が減少し、減収。一方、前期に発生したスマートフォン向けゲーム開発の大規模な改修費用の縮小や、開発の効率化など利益率の向上に努め、営業利益増益。為替差益などにより経常利益、当期純利益も大幅増益。

2023年8月期 増収増益を予想

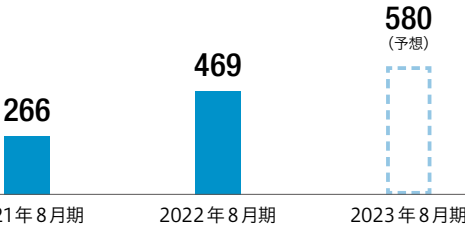
2022年8月期から継続するゲームソフト関連の開発案件を進行させるとともに、着手を控える新規ゲームソフト開発案件や、SI事業の取引拡大も見込み、増収予想。引き続き、開発やバックオフィス業務の効率化を進め、取りこぼしや開発事故による損失を撲滅して利益率のさらなる改善を見込み、増収効果以上の増益を予想。

連結業績ハイライト (単位:百万円)

売上高



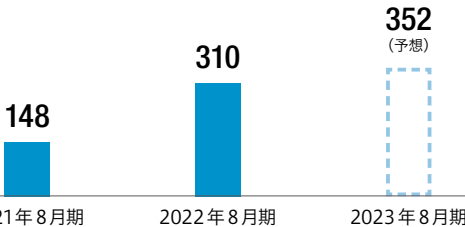
営業利益



経常利益



親会社株主に帰属する当期純利益



デジタルエンタテインメント事業

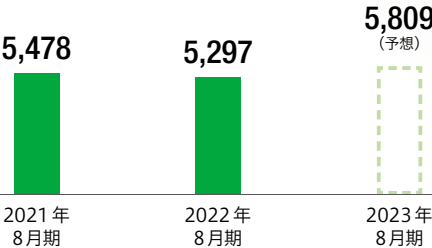
ゲームを中心とするデジタルコンテンツの
企画・開発・運営などの受託

その他事業

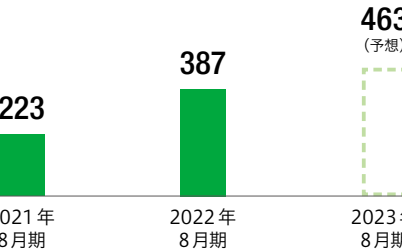
SI事業、子会社の株式会社フォネックス・コミュニケーションズによるゲーム以外のコンテンツ事業、新規事業の創出

(単位:百万円)

売上高



営業利益



製品別売上構成

パチンコ・パチスロ関連

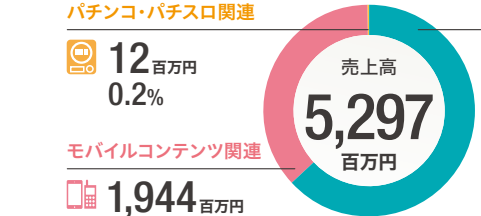
12 百万円
0.2%

モバイルコンテンツ関連

1,944 百万円
36.7%

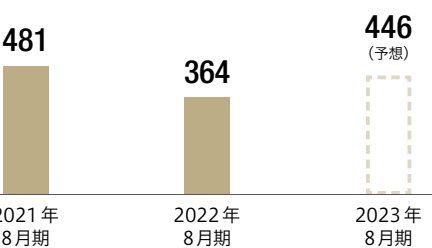
ゲームソフト関連

3,341 百万円
63.1%

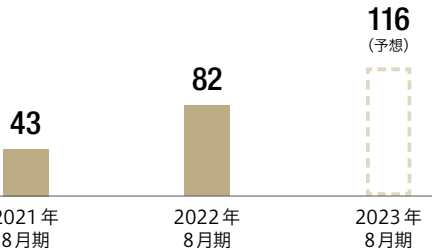


(単位:百万円)

売上高



営業利益



詳細はこちらから

▶QRコードで簡単アクセス

※ QRコードの読み取りには、専用のアプリが必要です。



▶ブラウザから検索

トーセ IR情報

検索

▶URLを直接入力

<https://www.tose.co.jp/ir/index.html>

PICK UP!

「ドラゴンクエスト トレジャーズ 蒼き瞳と大空の羅針盤」の開発をさせていただきました。

株式会社スクウェア・エニックス様から2022年12月9日に発売予定のNintendo Switch™ 向けゲームソフト「ドラゴンクエスト トレジャーズ 蒼き瞳と大空の羅針盤」の開発をさせていただきました。

●当社開発者からのコメント●

最大の魅力は、広大なフィールドで楽しむ「お宝探し」です。
子供時代のカミュとマヤが、個性豊かな仲間モンスターと、ワイワイ楽しく冒険しているさまを体感してもらえよう、こだわり続けました。
「お宝」には、歴代「ドラゴンクエスト」シリーズからの重要アイテムや、シナリオにちなんだ意外なものなどがたくさんあります。
カミュとマヤの冒険を通じて、あなたの思い出のある「お宝」をぜひ見つけてください。



© 2022 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/
SQUARE ENIX All Rights Reserved.
© SUGIYAMA KOBO

新役員のご紹介 この度、新たに社外取締役をお迎えしました。



社外取締役
堀木 エリ子 ほりき えりこ

私は、35年間、和紙という一つの素材と向き合って、日々、新たな挑戦を重ねてきました。伝統産業である手すき和紙と、最先端のデジタルエンタテインメントとは両極の世界のように見えますが、ものづくりの精神性は同じだと考えています。
異なる業界においても、不可能を可能に変え、前例のないことへの挑戦を積み重ねて、日本独自の美学や技を世界へ広げ、次世代へと繋ぐために力を尽くしたいと思います。

Profile

銀行員から転職し、和紙の商品開発会社での事務経理を経て、小田章(株)入社後、新規事業部として和紙ブランドのSHIMUSを設立。2000年に(株)堀木エリ子&アソシエイツを設立し代表取締役となる。手すき和紙の伝統の継承と技術革新のために挑戦を続け、国内外の芸術文化の分野で幅広く活躍。2022年11月より当社社外取締役に就任。

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	5,397 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	15.18
日本マスタートラスト信託銀行株式会社	509,100	6.56
株式会社シン	388,700	5.01
株式会社京都銀行	311,200	4.01
齋藤 茂	225,500	2.90

株主メモ

事業年度	毎年9月1日から翌年8月31日まで
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。
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

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
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
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。



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) 630名

ネットワーク

<国内> 株式会社トーセ
 京都本社
 山崎開発センター
 西大路開発センター
 長岡京開発センター
 東京開発センター
 札幌開発センター
 株式会社フォネックス・コミュニケーションズ
 <海外> 東星軟件(杭州)有限公司
 TOSE PHILIPPINES, INC.

「IR情報」のご案内

当社では、IRメール配信サービスを提供しています。適時開示情報やニュースリリースなど最新のIR情報を素早くお届けしていますので、ぜひご登録ください。また、ホームページでは、株主・投資家向けの情報を随時更新しています。こちらもぜひご覧ください。

 <https://www.tose.co.jp/ir/index.html>

● IRメール配信登録



● コーポレートサイト



● IRサイト



ブランドマークのコンセプト

成長しつづける緑の大樹としっかりと大地に張った根をモチーフにデザインを展開。根っこでパートナー企業を支えながら、ともに成長して行く方向性を表わしています。視覚訴求の赤いラインは「自制・節度を持って」という意味を併せ持ちます。