

株式会社 トーセ

地球のココロをおどらせよう。

Tose Times

2021年8月期(第42期)第2四半期 株主通信  
2020年9月1日～2021年2月28日

特集

ゲームだけじゃない  
トーセの開発技術力

東証一部：4728

## 経営方針

- 戦略** 「永遠に続く会社づくり」  
**戦術** 「縁の下の力持ち」  
**標語** 「地球のココロおどらせよう」

## ビジョン (基本方針)

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。

## バリュー (行動指針)

### 信頼 信頼を得る正直かつ誠実な行動

私たちは、人間、文化、習慣を尊重するとともに、信頼が得られる正直かつ誠実な行動をとり、法令・倫理規範を遵守した企業活動を行います。

### 努力 人々に感動を与える努力・研鑽

私たちは、企業活動を通じて人々に感動を与えるために、努力を怠らず、自ら一人ひとりが成長してまいります。

### 挑戦 理想や目標に向けた変革への挑戦、リーダーシップ

私たちは、社会に価値あるものを提供するために、理想や目標に向けた変革を求め、失敗を恐れずに挑戦し続けます。

### 共生 感謝を忘れず共生の精神

私たちは、ステークホルダーとの関係を尊重し、感謝を忘れず、共に成長・発展してまいります。

### 貢献 ステークホルダーへの利益還元、社会への貢献

私たちは、企業活動を通じてステークホルダーへの利益還元を実現するとともに、地域社会の発展への協力など幅広く社会へ貢献してまいります。

## CONTENTS

- |                                   |   |                               |     |
|-----------------------------------|---|-------------------------------|-----|
| ▶ トップメッセージ .....                  | 2 | ▶ セグメント別の業績 .....             | 7   |
| ▶ 特集:ゲームだけじゃない<br>トーセの開発技術力 ..... | 3 | ▶ TOSE LOUNGE: PICK UP! ..... | 9   |
| ▶ 当第2四半期(累計)の業績 .....             | 5 | ▶ 株式情報 .....                  | 10  |
|                                   |   | ▶ 会社概要 .....                  | 裏表紙 |

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



## 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。

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に伴い、ユーザーのゲームプレイ時間が増加傾向にあり、ゲーム性を含めた品質に対する要求水準がより一層高まる状況となりました。一方で、国内のスマートフォン向けゲーム市場については、コロナ禍による巣ごもり消費により、一部盛り上がりを見せたものの、既に市場規模としては飽和状態になりつつあり、顧客において新規タイトルの投入に対して慎重な姿勢が見られました。

そのような中、当社グループでは、巣ごもり消費の拡大に伴うゲーム業界の活況を背景に、活発化する品質向上に向けた取り組みに対応するとともに、従業員をはじめとする様々なステークホルダーの安全を最優先に考え、引き続き在宅勤務や交代制勤務に取り組み、事業への影響を最小限に抑えるように努めてまいりました。これらの結果、当

2四半期連結累計期間の業績は、各事業において新型コロナウイルス感染拡大の影響を受け、特にデジタルエンタテインメント事業において、品質をより一層向上させるために、顧客からの要請により開発スケジュールが変更となった案件が発生し、売上の計上時期が下期にずれしたことなどにより、減収減益となりました。なお、通期業績予想につきましては、開発スケジュールが変更となった案件の売上は下期に計上できる見込みであり、それ以外の案件についても、順調に進捗していることから、2020年10月7日に公表いたしました連結業績予想を据え置いております。

引き続き、中長期的な企業価値と資本効率の向上を目指し、大規模・高度化開発に耐えうる開発体制の充実・強化と、従業員が働きやすい職場環境の整備に取り組んでまいります。

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。

### 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。

### 2021年8月期 配当金(1株)

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

# ゲームだけじゃないトーセの開発

一般的なSI（システムインテグレート）事業にとどまらず、新しいビジネスモデルを構築し、その開発事業を展開しているBTD（ビジネス&テクノロジー開発）スタジオでは、現在案件の増加に伴い開発体制の充実を図っています。今後もさらなる成長が期待されるSI事業について、BTDスタジオの櫻井さんにお聞きしました。

## Q.1 SI事業の事業内容を教えてください。

教育、IoT分野など、様々な分野のシステム開発を行っています。

BTDスタジオでは、従来から基幹系システム、情報系システム、組み込み系システムの開発や情報システムのインフラ構築などの豊富な経験を持つエンジニアが在籍しており、一般的なシステムではなく、ゲームソフト開発の技術やノウハウを生かしたエンタテインメント性や操作性などを盛り込んだ、ユーザーにとって親しみやすいシステムを提供してきました。現在では、ゲームの娯楽などの要素をゲーム以外に応用する「ゲーミフィケーション」を用いた教育サービスのシス

テム開発や、IoT<sup>※</sup>やAI（人工知能）の技術などを駆使して、IoT家電と連携するスマホアプリの開発、システム開発に関するコンサルティング業務など、様々な業界・業種のビジネス系システムの受託開発に取り組んでいます。

※従来インターネットに接続されていなかった様々なモノが、ネットワークを通じてサーバーやクラウドサービスに接続され、相互に情報交換をする仕組み。

## Q.2 BTDスタジオの強みを教えてください。

顧客の様々な課題や問題を解決するソリューション提案力です。

ビジネス系システムの開発の場合、事前のヒアリングと要件定義が重要となります。BTDスタジオでは、お客様の業界や業種によって、どのようなシステムを必要としているのか、システムで解決すべき課題や問題とその影響・背景の洗い出しを入念にヒアリングし、お客様に寄り添ったソリューションを提案することができる点が強みだと考えます。

## Q.3 コロナ禍で受注案件に変化はありましたか。

ニューノーマルに対応した開発業務の引き合いや相談が増えています。

企業のDX（デジタルトランスフォーメーション）に対する期

### SI事業のキーパーソン

BTDスタジオ  
櫻井 秀男

# 技術力

待感・必要性の高まりやコロナ禍における消費行動の変化を背景に、新しいサービスに伴う開発業務の引き合いや相談が増えています。BTDスタジオでは、コンサルティングや有償でのSEサポートを通じて相談を受け付けており、お客様の立場に寄り添いながら可能な限り適切な助言に努めています。

## Q.4 今後の取り組みについて教えてください。

急速に進化するデジタル社会に対応したソリューションを提供し、事業拡大に貢献していきます。

5G（第5世代通信）の普及などに伴い、IoTやAIの技術

を活用したサービスが次々に生まれることが予想されます。そういった新しいサービスにおいて先端技術を活用したソリューションが提供できるように、さらなる技術力の向上に努めてまいります。また、BTDスタジオでは、開発だけでなくインフラの構築・運用についても、外部のパートナーの協力を得ながら行っています。特にインフラの構築・運用については、24時間365日のサーバー監視体制を構築する必要があることから、MSP（マネージド・サービス・プロバイダー）業者との協力が必須となります。そのため、より安全かつ安心なシステムを運営するための技術の取得やノウハウの蓄積に取り組み、お客様の満足度向上に努め、さらなる事業の拡大を目指してまいります。

### 売上高構成比

(2020年8月期(連結))



SI関連を含むその他事業の売上は、全体の売上高の約12%。まだまだ割合的には少ないですが、既存顧客からの案件増加など、好調に推移しています。今後も顧客のニーズを的確に捉え、さらなる事業拡大に貢献していきます。



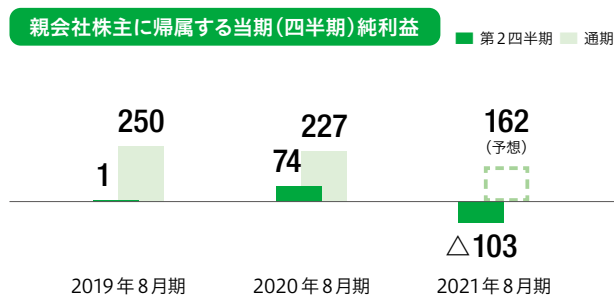
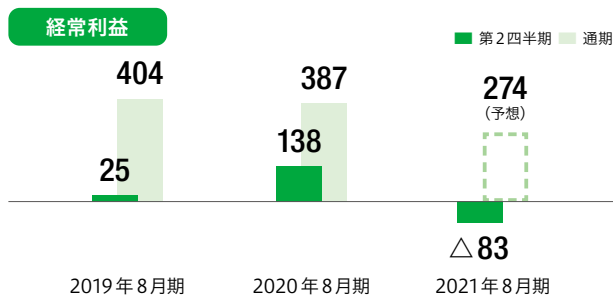
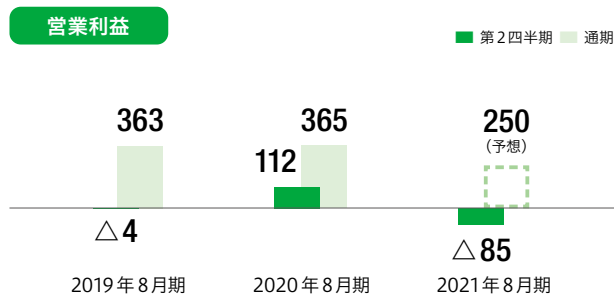
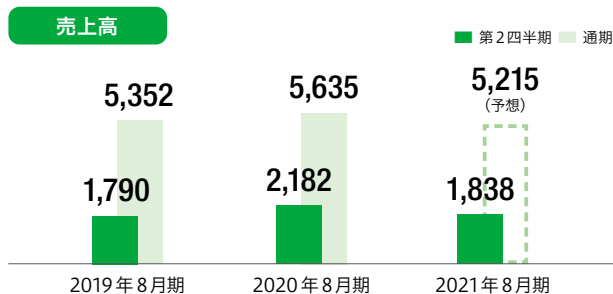
▶ 当第2四半期(累計)の業績



前年同期比で減収減益となるも、家庭用ゲームソフトの大型タイトルの開発を着実に推進し、通期目標の達成を目指します。

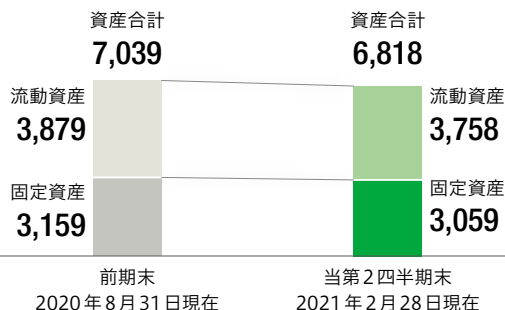
顧客からの要請による開発スケジュールの変更により、売上の計上時期が下期になった案件が発生した結果、売上高は18億38百万円となりました。利益面では、売上高がより一層下期に偏重となる中、新型コロナウイルス感染拡大防止に想定以上の費用がかかった結果、営業損失85百万円となりました。通期は大型タイトルの開発を着実に推進し、目標達成を目指します。

連結業績ハイライト (単位:百万円)

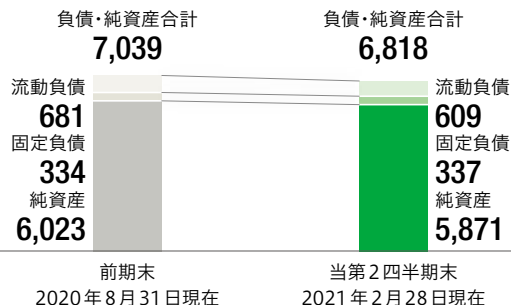


四半期連結貸借対照表 (単位:百万円)

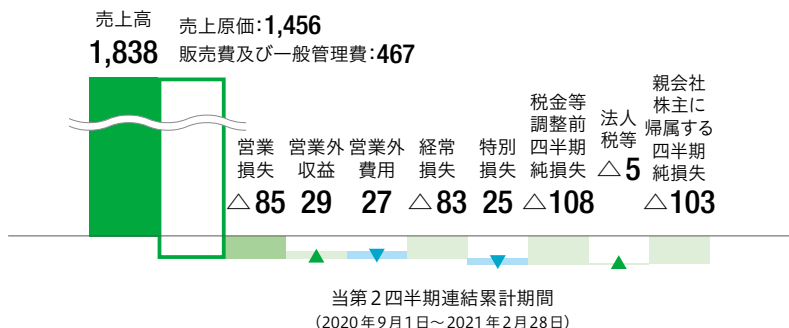
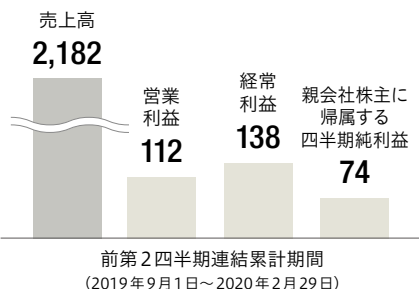
資産の部



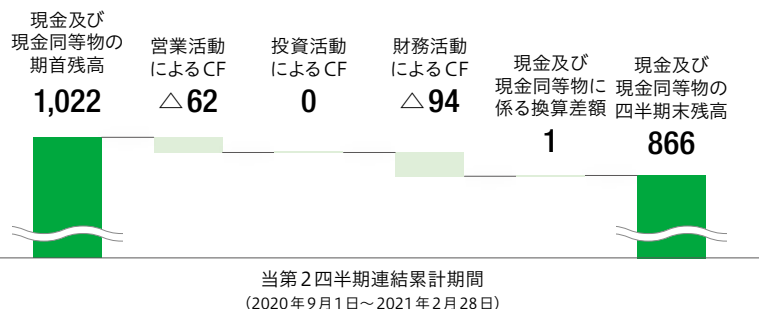
負債・純資産の部



四半期連結損益計算書 (単位:百万円)



四半期連結キャッシュ・フロー計算書 (単位:百万円)



詳細はこちら

▶ 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

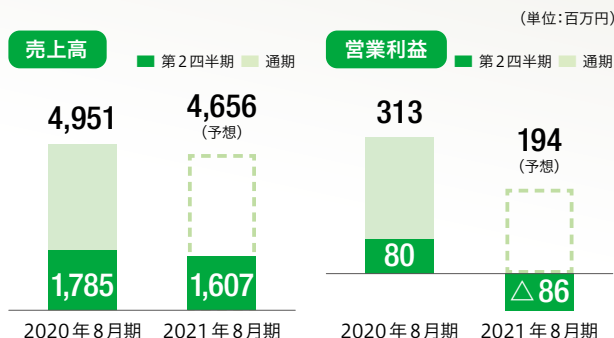
▶ URLを直接入力

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

# デジタルエンタテインメント事業

## DIGITAL ENTERTAINMENT BUSINESS

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



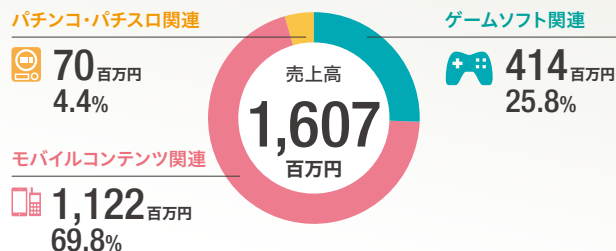
### ● ゲームソフト関連

複数の家庭用ゲームソフトの大型案件について、品質をより一層向上させるために、顧客からの要請により開発スケジュールが変更となり、売上の計上時期が下期になった結果、売上高は4億14百万円となりました。

### ● モバイルコンテンツ関連

大型のスマートフォン向けゲームの運営売上が好調に推移した一方で、前年同期と比べて開発案件の完了が少なかったことなどにより、売上高は11億22百万円となりました。

### 製品別売上構成



### ● パチンコ・パチスロ関連

需要の高いゲームソフト関連やモバイルコンテンツ関連に開発人員をシフトした結果、売上高は70百万円となりました。

### ● 事業全体

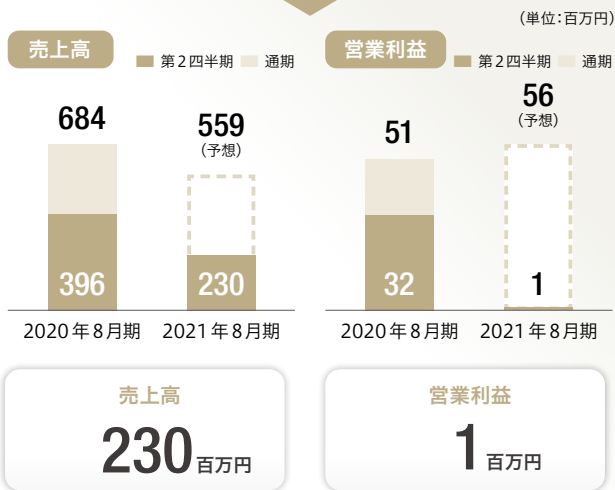
これらの結果、デジタルエンタテインメント事業全体では前年同期に比べて減収減益となり、売上高は16億7百万円、営業損失86百万円となりました。



## その他事業

### OTHER BUSINESS

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家庭用カラオケ楽曲配信事業、新規事業の創出

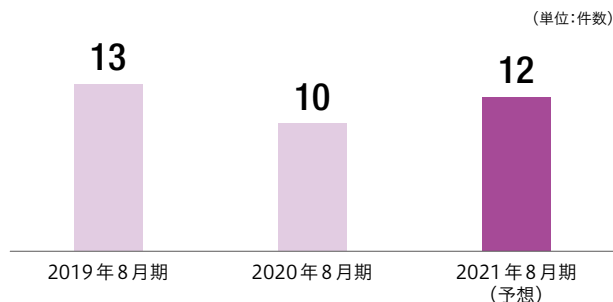


コロナ禍による巣ごもり消費の拡大に伴い、引き続き家庭用カラオケ楽曲配信事業のロイヤリティ売上が伸びました。一方で、SI関連においては、企業のDX（デジタルトランスフォーメーション）に対する期待感・必要性の高まりやコロナ禍における消費行動の変化を背景に、新しい取引先との商談が進行中であるものの、前年同期に大型案件の開発完了があったことの反動減により、当事業の売上高は2億30百万円、営業利益1百万円となりました。

## ▶ 大型プロジェクト数の推移

新型ゲーム機「プレイステーション5」、「Xbox Series X/S」やクラウドゲームサービスに対応するタイトルの拡充に伴い、開発需要がさらに高まることが予想されます。新型ゲーム機向け案件を進行していることから、ゲームソフト関連の案件が増加する見込みです。

※開発金額が50百万円を超える案件。なお、件数は試作案件を含むため、タイトル数を示すものではありません。



## ▶ 開発タイトル数

(単位:タイトル)

	通期見直し
据置型ゲーム機向けソフト マルチプラットフォーム向け	1
スマートフォン向けゲーム	6
開発タイトル数 合計	7

**PICK UP!**

令和2年度 京都市  
輝く地域企業表彰

## 「地域企業輝き賞」および 「地域企業輝き特別賞」を受賞しました

本制度は、地域に根差して企業活動に取り組んでいる事業者を表彰し、地域と共に継承・発展する「地域企業」の理念の浸透および、実践の促進を目的としています。

当社は、「地域企業輝き賞」を受賞するとともに、中でも特に顕著な事業・活動を行う事業者として「地域企業輝き特別賞」を受賞しました。今回の受賞を励みに、京都という地域に根差し、皆様から愛される企業として、今後も活動を継続・発展させてまいります。





日興アイ・アール ホームページ  
充実度ランキング調査

### 優良サイト



Gomez IRサイトランキング

### 優秀企業:銅賞

に選定されました

当社ホームページが、日興アイ・アール株式会社が発表する「2020年度 全上場企業ホームページ充実度ランキング調査」において『優良サイト』に、モーニングスター株式会社ゴメス・コンサルティング事業部が発表する「Gomez IR サイトランキング 2020」において『銅賞』にそれぞれ選定されました。今後もホームページの充実を図り、株主・投資家の皆様にタイムリーで分かりやすい情報発信を目指し、IR 活動の向上に取り組んでまいります。



## 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	5,076名

## 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 ( <a href="https://www.tose.co.jp/">https://www.tose.co.jp/</a> ) 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	東京証券取引所市場第一部
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

## 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
株式会社日本カストディ銀行	483,800	6.23
株式会社シン	388,700	5.01
日本マスタートラスト信託銀行株式会社	334,500	4.31
株式会社京都銀行	311,200	4.01

**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)  
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)** 615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.

**役員**

代表取締役会長  
 代表取締役社長  
 取締役  
 取締役  
 社外取締役  
 取締役(常勤監査等委員)  
 社外取締役(監査等委員)  
 社外取締役(監査等委員)

齋藤 茂  
 渡辺 康人  
 平井 富士男  
 齋藤 真也  
 山田 啓二  
 馬場 均  
 藤岡 博史  
 山田 善紀

**執行役員**

CEO 齋藤 茂  
 COO 渡辺 康人  
 執行役員 平井 富士男  
 執行役員 齋藤 真也  
 執行役員 中川 尚樹

🔊 トーセ ホームページ

**「IR情報」のご案内**

株主・投資家様向けの情報を開示しています。  
 是非ご覧ください。

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

● コーポレートサイト



● IRサイト



**CI (コーポレートアイデンティティ)**

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。根っこで成長企業を支えながら、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・節度を持つ」という意味を併せ持ちます。