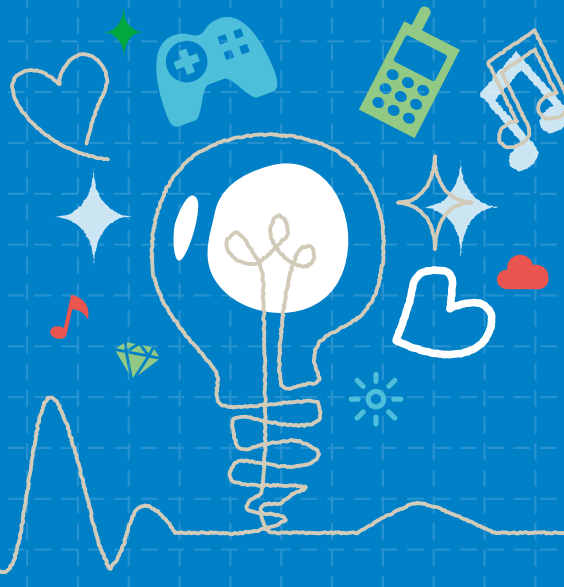


地球の  おどらせよう。



T SE TIMES

2020年8月期(第41期)株主通信
2019年9月1日～2020年8月31日

特 集

社長インタビュー

2021年8月期のトーセの成長戦略と
デジタルエンタテインメント業界の未来

東証一部：4728

株式会社 **トーセ**

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
▶ 特集:社長インタビュー 2021年8月期のトーセの成長戦略と デジタルエンタテインメント業界の未来	3
▶ 当期の業績	5

▶ セグメント別の業績	7
▶ TOSE LOUNGE: PICK UP!	9
▶ 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

2020年8月期は当初予想を上回る業績を達成。将来成長に向けて開発体制の充実・強化に取り組みます。

平素は格別のご高配を賜り、厚く御礼申し上げます。

当社グループを取り巻く事業環境は、新型コロナウイルス感染症による巣ごもり消費の影響に伴い、ゲームの需要が高まり、2020年上半期の国内家庭用ゲーム市場規模はハード・ソフト合計で約1,700億円と2012年以降で最大となりました[※]。また、スマホゲーム市場でも、世界的にダウンロード数が急増しました。

このような状況のもと、当社グループでは、中長期的な企業価値と資本効率の向上に向け、積極的な人材投資を行い、組織改革に取り組んでまいりました。これらの結果、主にデジタルエンタテインメント事業において運営を受託しているスマホ向けゲームの運営規模が当初の想定よりも大きくなったことに伴い、スマホファミ通調べ

ホ向けゲームの運営売上が好調に推移、またその他事業においてSI関連が引き続き顧客ロイヤリティの向上に努め、既存顧客からの案件が増加した結果、売上高は前期と当初計画を大幅に上回り、利益面は当初計画を大きく超過しました。

今後もゲーム市場は次世代ゲーム機の登場や5Gの普及により、開発需要がさらに高まることが予想されます。当社グループは、大規模・高度化開発に耐えうる開発体制の充実・強化に取り組むとともに、引き続き人材確保・育成への投資を行い、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。

2020年8月期
年間配当金
(1株)

25.0 円

2021年8月期
年間配当金
(予想/1株)

25.0 円

2021年8月期のトーセの成長戦略とデジタルエンタテインメント業界の未来

新型コロナウイルスの感染拡大の影響で世界的に経済が停滞する中、活況を呈しているゲーム業界。ゲームソフト・モバイル開発が主力事業のトーセではこれからどんなコンテンツを創出し、組織をどのように変えようとしているのか。渡辺康人社長に聞いた。

Q. 新型コロナウイルスの影響も踏まえ、御社を取り巻く事業環境について、どのように認識されていますか？

A. 新プラットフォームへの対応力強化に取り組む中、在宅勤務への切り替えもスムーズに進みました。

次世代ゲーム機の登場やクラウドゲームサービスの拡大を踏まえ、家庭用ゲーム開発では、それらへの対応力向上に迅速に取り組みました。一方、モバイル開発は前期に配信を開始した複数の大型タイトルが好評で、現在はより魅力的なユーザー体験を提供するために新たな仕掛け、イベントを投入しているところです。

開発環境面では、新型コロナウイルスの感染拡大以降、すべてのスタジオで出勤率を調整し在宅勤務を推進しました。本格的な導入は初めてなので、色々な意見が出ましたが、社員が前向きに取り組んでくれたことでメリットとデメリットが明確になりました。

Q. 2021年8月期の取り組みについて教えてください。

A. 『中期経営ビジョン NEXT 2021』に基づき企画力と技術力の向上による競争力強化と開発者に寄り添った組織改革をめざします。

中期経営ビジョンで明示した戦略をさらに推し進めます。事業面では研究開発力・企画開発力のさらなる強化に取り組んでいきます。特に家庭用ゲームでは、メーカーの要望が高度化する中、欧米の開発会社が緻密で複雑な大型コンテンツを続々と手がけていますので、企画力と技術力で競争力を高めていきます。

組織面では2つあります。1つはフラット化の推進。開発の高度化・複雑化により、従来の開発スキルや開発マネジメントでは解決できない課題が発生することから、開発スタッフの課題解決力を高めるとともに、誰もが同じ方向をむいて課

来



題に取り組める風通しのよい環境を整えることが不可欠です。コミュニケーションロスをはじめとする在宅勤務特有の課題については、ITツールの活用や開発工程ごとに手順を見直すなど、創意工夫によって解決できると考えています。また、開発スタッフが組織の中で自らの役割を認識し、自発的に行動に移していくことも大事です。組織変更はあくまでそのための土台づくりです。ここからさらに、各スタジオの責任者と会話し、開発現場の実情を正確に把握した上で開発スタッフがより自発的に行動するように働きかけていきます。

もう1つは人事・評価制度の改革です。社員一人ひとりが理想的なライフプランを構築し、誰もが個性と能力を生かしてキャリアアップできる環境と制度を整えます。そのために、従業員満足度調査を実施し、その内容をもとに改革を継続しています。すべての社員に「トーセの成長に貢献したい」と思ってもらえる組織にする。それが2021年8月期の最大の目標です。

Q. 株主の皆様メッセージをお願いします。

A. あらゆるものがデジタル化する社会で
変化を恐れずにチャレンジを続けていきます。

デジタル技術はゲーム、音楽、映画など、あらゆるコンテンツ製作の現場を変え、業界の勢力図やセオリーを塗り替えてきましたが、ゴールはありません。仮想空間と現実世界の融合技術は今後も進化を続け、3年後、5年後にはゲームクリエイターの活躍の場がさらに広がっているでしょう。しかし、ゲームに固執していると、あっという間に取り残されてしまう。そんな時代がすぐにやってきます。だからこそ私たちはチャレンジを続けていきます。もちろん、株主の皆様への還元もしっかり行ってまいります。株主の皆様におかれましては、当社の企業活動に引き続きご理解を賜りますとともに、今後も一層のご支援のほどよろしくお願いいたします。

▶ 当期の業績

売上高

5,635 百万円

営業利益

365 百万円

親会社株主に帰属する
当期純利益

227 百万円

1 スマホ向けゲームの運営売上や SI 関連が好調に推移し増収

スマホ向けゲームの運営規模が当初の想定よりも大きくなったことに伴い、運営売上が好調に推移したことや、SI 関連において、既存顧客からの案件が増加した結果、増収となりました。

2 2021 年 8 月期は大規模・高度化開発に耐えうる 開発体制の充実・強化と人材投資を継続

大規模・高度化開発に耐えうる開発体制の充実・強化と人材投資を行い、従業員が働きやすい職場環境の整備に取り組むことで、次期は売上高 52 億 15 百万円、営業利益 2 億 50 百万円の見込みです。

連結業績ハイライト (単位:百万円)

売上高

5,352 5,635 5,215
(予想)

2019 年 8 月期 2020 年 8 月期 2021 年 8 月期

営業利益

363 365 250
(予想)

2019 年 8 月期 2020 年 8 月期 2021 年 8 月期

経常利益

404 387 274
(予想)

2019 年 8 月期 2020 年 8 月期 2021 年 8 月期

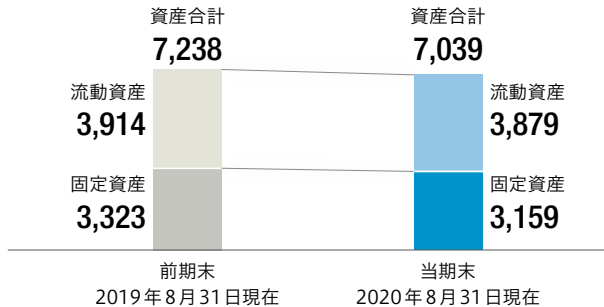
親会社株主に帰属する当期純利益

250 227 162
(予想)

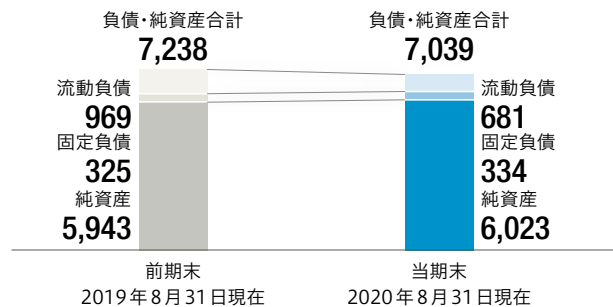
2019 年 8 月期 2020 年 8 月期 2021 年 8 月期

連結貸借対照表 (単位:百万円)

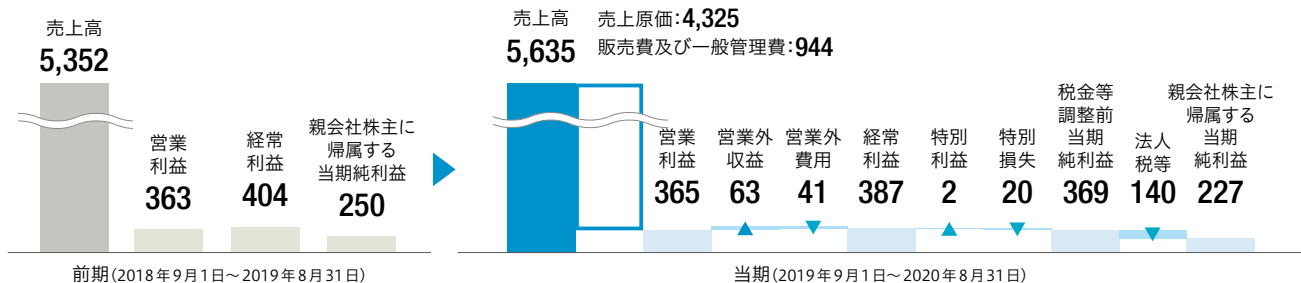
資産の部



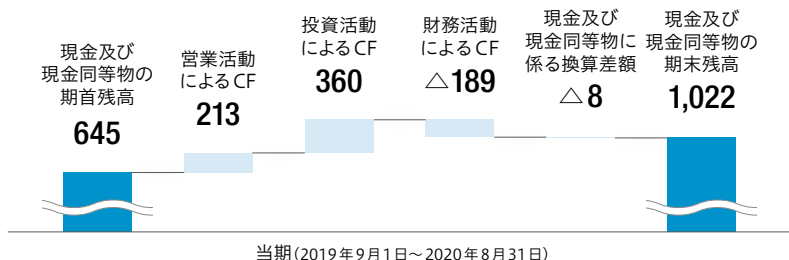
負債・純資産の部



連結損益計算書 (単位:百万円)



連結キャッシュ・フロー計算書 (単位:百万円)



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>

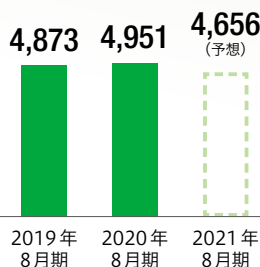
デジタルエンタテインメント事業

DIGITAL ENTERTAINMENT BUSINESS

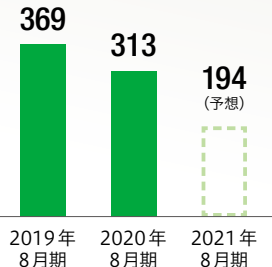
ゲームを中心とするデジタルコンテンツの企画・開発・運営などの受託

(単位:百万円)

売上高

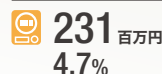


営業利益

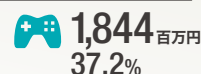


製品別売上構成

パチンコ・パチスロ関連



ゲームソフト関連



モバイルコンテンツ関連



売上高

4,951 百万円

営業利益

313 百万円

● ゲームソフト関連

次世代ゲーム機向け大型ゲームの開発も進行しましたが、当初想定どおりモバイルコンテンツ関連の案件を多く進行した結果、18億44百万円となりました。

● モバイルコンテンツ関連

開発が完了した複数の大型スマホ向けゲームが運営サービスに入り、スマホ向けゲームの運営売上が好調に推移した結果、前期比大幅増収となり28億75百万円となりました。

● 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多くの開発人員を投入した結果、2億31百万円となりました。

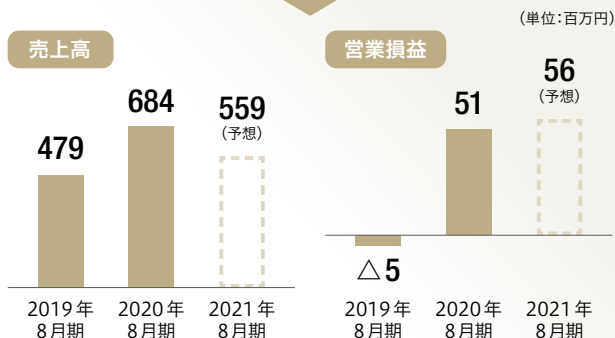
● 事業全体

これらの結果、デジタルエンタテインメント事業全体の売上高は49億51百万円となったものの、新型コロナウイルス感染症への対策費用や、在宅勤務を実施する中で、開発の負担を軽減するために外注などを多用したことにより、原価が増加した結果、営業利益は3億13百万円となりました。

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



売上高
684 百万円

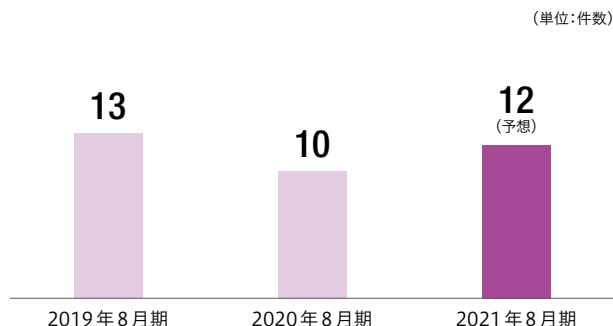
営業利益
51 百万円

SI関連において引き続き顧客ロイヤリティの向上に努めた結果、ITシステムの開発案件やコンサルティング業務が増加したことや、コロナ禍による巣ごもり消費拡大に伴い、家庭用カラオケ楽曲配信事業のロイヤリティ売上が伸長した結果、売上高は6億84百万円、営業利益51百万円となりました。

▶ 大型プロジェクト数の推移

次世代ゲーム機の登場やクラウドゲームサービスの拡大により、今後それら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。次世代ゲーム機「プレイステーション5」や「Xbox Series X/S」向け案件を進行することから、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・運営サイト数

(単位:タイトル)

	2020年 8月期	2021年 8月期(予想)
据置型ゲーム機向けソフト		
マルチプラットフォーム	1	1
アーケードゲーム機向けソフト	1	0
パソコン向けソフト	0	0
スマートフォン向けゲーム	3	6
開発タイトル数 合計	5	7
運営サイト数	23	23

PICK UP!

「ドラゴンクエストモンスターズ2 イルとルカの不思議な鍵SP」の開発をさせていただきました

スマホアプリ「ドラゴンクエストモンスターズ2 イルとルカの不思議な鍵SP」は、人気シリーズ「ドラゴンクエスト」に登場するモンスターを、育成・配合しながら最強のモンスターに育てていくゲームです。スマホでも快適にプレイできるように画面デザインを最適化し、片手でもカンタンに遊べます。

株式会社スクウェア・エニックス様から2020年8月6日に配信が開始されました。



© 2001,2020 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/
SQUARE ENIX All Rights Reserved.

新型コロナウイルス感染症対策支援 「京都市文化芸術活動緊急奨励金」への寄付を実施

当社は、株主・投資家の皆様をはじめとする様々なステークホルダーの皆様に対し、企業としての社会的責任を果たしていくことが重要であるという考えのもと、事業活動を行っております。そのような中、当社は設立以来、京都に本社を置き、エンタテインメント産業に携わる企業として、このたび京都市が行っている助成制度「京都市文化芸術活動緊急奨励金」に賛同し、金2,000万円を寄付いたしました。

今後も社会貢献につながる活動を続けてまいります。



当社会長の齋藤(左)と門川京都市市長(右)

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	5,129 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
株式会社日本カストディ銀行	452,800	5.83
株式会社シン	388,700	5.01
株式会社京都銀行	311,200	4.01
日本マスタートラスト信託銀行株式会社	263,400	3.39

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

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)	628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	齋藤 茂
代表取締役社長	渡辺 康人
取締役	平井 富士男
取締役	齋藤 真也
社外取締役	山田 啓二
取締役(常勤監査等委員)	馬場 均
社外取締役(監査等委員)	藤岡 博史
社外取締役(監査等委員)	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

スピーカー 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、ともに成長してい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。