



地球の **コ** **コ** **ク** おどらせよう。

T  **SE TIMES**

2019年8月期(第40期) 株主通信
2018年9月1日～2019年8月31日

東証一部:4728

特集 社長インタビュー

外部環境の変化に柔軟に対応し、「永遠に続く会社づくり」の実現に向け、2020年8月期は組織強化・人材投資を積極化

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 外部環境の変化に柔軟に対応し、 「永遠に続く会社づくり」の実現に向け、 2020年8月期は組織強化・人材投資を積極化	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

増収大幅増益を達成。 新組織体制の定着、積極的な 人材投資を実行してまいります。

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

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、「Stadia」で配信されるゲームタイトルの発表や、「Nintendo Switch Lite」の発売など、ゲーム市場のさらなる拡大に期待が高まる状況となりました。一方、国内のスマホゲーム市場では、より一層個別タイトル同士の競争が激化する状況となりました。

このような状況のもと、当社グループでは、2018年10月に「中期経営ビジョン NEXT 2021」を公表しました。そのビジョンに基づき、既存事業の技術力向上や新事業分野進出への取り組みを開始しました。これらの結果、顧客からの支持拡大と信頼を確保することができ、2019年8月期の業績は、一部のスマートフォン向けゲームの大型案件の開発完了が翌期にずれ込んだものの、家庭用ゲームソフトの大型案件やその他の開発案

件の開発売上が伸長し、増収大幅増益となりました。

今後もゲーム市場は、次世代ゲーム機やクラウドゲームサービスの登場・普及に伴う開発需要の高まりが期待され、また、国内のスマホゲーム市場は、引き続き開発期間の長期化や開発費の高騰が続くものと思われます。当社グループは、2019年6月から始動した新組織体制のもとで、さらなる事業推進力の向上を図るとともに、全社的な技術力、企画・提案力の向上に向けた施策を積極的に展開してまいります。また、人材確保・育成・定着への投資を積極的に行い、「従業員が働きやすい組織環境づくり」や「風通しの良い企業風土づくり」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。

2019年8月期
年間配当金
(1株) 25.0 円

2020年8月期
年間配当金
(予想/1株) 25.0 円

外部環境の変化に柔軟に対応し、 「永遠に続く会社づくり」の実現に向け、 2020年8月期は組織強化・人材投資を積極化

当期業績と今後の取り組みについて渡辺社長に伺いました。

Q. 当期を振り返っていかがでしょうか？

A. 期初予想通り、増収増益を達成。
特に利益面では大幅な増益となりました。

昨今の国内スマホゲーム市場における競争激化を受け、一部のスマートフォン向けの運営案件に関して顧客の要望により運営業務の終了や運営規模の縮小が発生しましたが、他の大型案件が概ね順調に完了。また、一部の家庭用ゲームソフトの大型案件の仕様追加等により開発売上が伸長しました。利益面では増収効果の他に、効率的な事業運営を図ることで大幅な増益を達成することができました。

一方でここ数年、一般企業でもIT人材の需要拡大が進み、ゲーム業界、IT業界から人材が流出する傾向にあります。そのため、人材確保についても策を講じました。開発を進めていく中で、当初のプロジェクトの人員体制では難しい局面もあり、各スタジオ内、あるいはスタジオの垣根を越えて人員調整を行い、各案件を全社で乗り切ることができました。この教訓を今後も生かしていきたいと考えています。

Q. 事業環境と今後の取り組みについて教えてください。

A. 次世代機、クラウドゲームへの対応等、
外部環境の大きな変化に柔軟に対応できる
組織体制の強化と積極的な人材投資を実行します。

ハードウェア、通信環境、ビジネスモデルの変化等により外部環境は変化し続けています。PS5やXboxの次世代機への対応も必要ですし、5Gサービスの開始、クラウド化の進行等で、データ通信の在り方が変わりますので、ゲーム環境は大きく変化すると見ています。技術的には、高画質で登場するオブジェクト[※]数が多く、またマルチプレー等により複数人分のデータ処理を行うことが必要になります。様々なメディアミックスが考えられるため、それぞれの題材の特性を生かしたビジネスモデルの提案や、ゲーム内課金のシステム構築等も必要になってくると考えています。

※ゲームに登場する主人公・敵などのキャラクターやアイテムなどのこと



部署を新設しました。企画・提案力の向上と研究開発、この両輪がしっかりと機能することで、次世代機やクラウドゲームの登場による事業環境の変化に対応していけると考えています。

且つ、開発本部を廃止し、各開発スタジオを経営体制と直結させることで、開発組織のフラット化を行いました。指示系統のピラミッドが深いほど、上層部と現場のギャップが生まれやすし、新しい技術を生かすための現場の意見を取り入れながら経営判断に反映するためにも、意思疎通がしやすい組織体制が構築できたと考えています。

また、評価制度を改善し、モチベーションアップに繋がるような人事制度の改革や従業員が働きやすい環境を整備していきます。

R. 中期経営ビジョン 組織戦略の実行 開発部門の機能ユニットの新設と、 風通しのよいフラットな組織へ。

このような状況のもと、当社は「中期経営ビジョン NEXT 2021」の基本である「持続的な成長のための組織体制の確立」の第一歩を踏み出したところです。2020年8月期は「新組織体制の着実な実行」と「積極的な人材投資」に重点的に取り組みます。具体的には、企画開発推進部と研究開発推進部、この2つの専門

Q. 株主の皆様に向けたメッセージをお願いします。

R. 安定配当を維持し、年間25円の配当を実施。

外部環境変化が大きいほど、企画・開発力、技術力のある当社は各ゲームメーカーの「縁の下の力持ち」としての価値を発揮できます。「永遠に続く会社づくり」に取り組む一方で、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。

持続成長をするために 人材投資を積極的に実行

～人材・組織基盤の強化を事業力強化へ～

2019年
8月期
組織体制の
変更

2020年
8月期
新組織体制の
定着・実行
積極的な
人材投資

中長期的な
企業価値と
資本効率の向上

▶ 当期の業績

売上高

5,352 百万円

営業利益

363 百万円

親会社株主に帰属する
当期純利益

250 百万円

1 事業が好調に推移 期初予想通り、
売上高・営業利益ともに増収増益を達成

家庭用ゲームソフトに関して、仕様の追加に伴う作業量の増加が発生したことやその他の開発案件が順調に完了したことなどにより、増収増益となりました。

2 次期は持続的成長のための
積極的な人材投資を実行

持続的な成長を実現していくために、企画・提案力、技術力の向上に向けた取り組みや人材確保・育成・定着への投資を積極的に行うことに伴い、2020年8月期の業績は売上高51億52百万円、営業利益2億26百万円の見込みです。

連結業績ハイライト (単位:百万円)

売上高



営業利益



経常利益



親会社株主に帰属する当期純利益

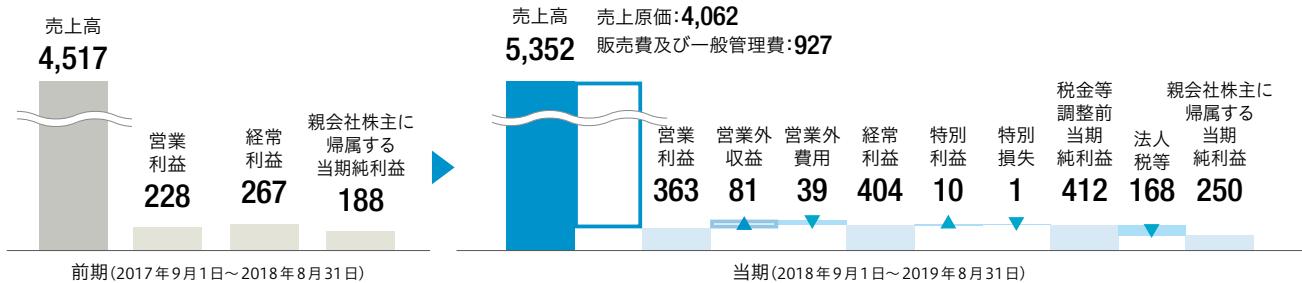


連結貸借対照表 (単位:百万円)

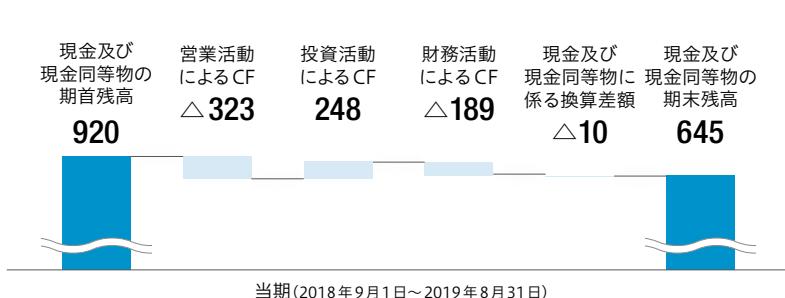


※「税効果会計に係る会計基準」の一部改正(企業会計基準第28号 平成30年2月16日)等を当連結会計年度から適用しており、過年度については遡及適用後の値を記載しています。

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

▶ 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

4,873 百万円

● ゲームソフト関連

家庭用ゲームソフトの大型案件に関して仕様の追加に伴う作業量の増加が発生したことや、その他の開発案件の完了などにより、開発売上が伸長した結果、売上高は22億71百万円となりました。

● モバイルコンテンツ関連

一部の運営案件に関して、顧客の要望により運營業務の終了や運営規模の縮小が発生したものの、スマートフォン向けゲームの大型案件が概ね順調に完了した結果、売上高は22億64百万円となりました。

● パチンコ・パチスロ関連

近年の規制の影響により引き続き厳しい受注環境が続いているものの、大型案件が完了した結果、売上高は3億37百万円となりました。

● 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48億73百万円となりました。また、事業が好調に推移し、営業利益は3億69百万円となりました。

営業利益

369 百万円

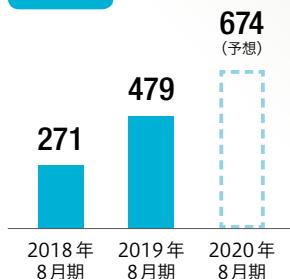
その他事業

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、コンサート事業やクレーンゲーム事業などの新規事業

(単位:百万円)

売上高



営業損益



売上高

479 百万円

営業損失

△5 百万円

SI事業において、顧客ロイヤリティの向上を図り、事業拡大に努めた結果、新規案件の受注が好調に推移するとともに、当該案件の開発が順調に完了したことから、売上高は4億79百万円となりました。一方、子会社の株式会社フォネックス・コミュニケーションズが新たに取り組んでいるコンサート事業やクレーンゲーム事業など新規事業に係る費用が売上を大きく上回ったことから、営業損失は5百万円となりました。

※報告セグメントの変更等に関して

当連結会計年度から、連結子会社であるTOSE PHILIPPINES, INCの事業内容の変更に伴い、従前「その他事業」に含めて開示しておりました当該連結子会社を「デジタルエンタテインメント事業」に含めて開示しております。

なお、前連結会計年度のセグメント情報については、変更後の報告セグメント区分方法により作成しております。

▶ 大型プロジェクト数の推移

ユーザー獲得に向けて品質の高いコンテンツを供給するために開発期間は長期化の傾向が顕著となっております。開発の引き合いは引き続き好調であり、前期から開発をスタートしている1億円規模のスマートフォン向けゲーム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。

(単位:件数)



▶ 開発タイトル数・運営サイト数

(単位:タイトル)

	2019年8月期	2020年8月期(予想)
据置型ゲーム機向けソフト		
Switch	3	0
マルチプラットフォーム	0	2
アーケードゲーム機向けソフト	0	2
パソコン向けソフト	3	1
スマートフォン向けコンテンツ	8	4
開発タイトル数 合計	14	9
運営サイト数	24	25

PICK UP!

ハリウッドで活躍するキャラクタークリエイター

片桐裕司さんによる 特別セミナーを開催!

当社の企画・技術力を支えるアートスタッフを含め約70名を対象に、ハリウッドの第一線で活躍中の片桐裕司さんによる特別セミナーを開催しました。



Q 今回の特別セミナー開催の経緯を教えてください。

A. キャラクターデザインの考え方は、ゲーム開発においてもとても重要であり、当社アートスタッフの意識・技術力向上を目的として、ハリウッドで活躍する片桐裕司さんに特別セミナーをお願いしました。

Q セミナーはどのような内容でしたか。

A. セミナーは、「講演」と「実演」の2部構成で行われました。講演では、キャラクターデザインをする際にどのようなことを意識するのかということから、ポージングの取らせ方、クライアントとのコミュニケーションの取り方まで、片桐さんの体験談も交えながらスライドを用いてわかりやすく講演していただきました。その後、参加者からアンケートを募り、胸像を一から造形する作業を実演していただきました。新たなキャラクターが造形されていく過程を見るのと同時に、何を考えながら制作しているのか、その作業は何を意図しているのかなど、参加者からの質問にも答えていただきました。造形技術だけではなく、クリエイターとしての考え方、仕事への姿勢なども学ぶことができ、大変有意義なセミナーとなりました。

講師プロフィール

片桐裕司 かたぎり ひろし

彫刻家 / キャラクターデザイナー / 映画監督

東京生まれ。高校卒業後18歳で渡米。ハリウッドの特殊メイクアップ業界で27年、関わられた映画作品は50種類以上。主な代表作は『キャプテンマーベル』『パシフィック・リム』『マン・オブ・スティール』など。2013年3月から日本の後進を育成するため、「片桐裕司彫刻セミナー」を全国で開催。また、企業や学校からの依頼で特別セミナーも開催しており、積極的に後進育成の活動に精力を注いでいる。

参加者の声



キャラクター自体が持つ情報をどう立体造形に落としこんでいくかというコツや、造形の際に行ったほうが良いチェックの方法など実践的に教えていただき、とても勉強になりました。

造形のポイントを説明しながらのリアルタイムでのモデル造形は仕上がりにまで目が離せなかったです。

教えていただいたことをしっかりと身につけて、仕事に生かしていきたいと思えます。

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	5,582 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 (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

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
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社	407,700	5.25
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

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)	602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
	取締役(社外)	舟橋 良博
	常勤監査役	馬場 均
	監査役(社外)	藤岡 博史
	監査役(社外)	山田 善紀

執行役員

CEO	齋藤 茂
COO	渡辺 康人
上席執行役員	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・節度を持つて」という意味を併せ持ちます。