



地球の コ コ ク おどらせよう。

**T**  **SE TIMES**

**2019年8月期(第40期)第2四半期 株主通信**  
2018年9月1日～2019年2月28日

東証一部：4728

特 集

5G対応で新たな成長ステージへ

**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:5G 対応で新たな成長ステージへ ..... | 3 |
| ▶ 当第2 四半期(累計)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



## 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。

当社グループを取り巻く事業環境は、家庭用ゲーム市場において年末商戦を中心に「Nintendo Switch」、「プレイステーション4」の販売が好調に推移し、有力タイトルがミリオンセラーとなるなど、活況を呈しました。また、Google 社がクラウドゲームプラットフォーム「STADIA (ステイディア)」を発表するなど、ゲーム市場の拡大に期待が高まる状況となりました。一方、世界のモバイルゲーム市場は、2018年には市場規模が前年比103.4%の約7兆円に達する（「ファミ通モバイルゲーム白書2019」調べ）など、拡大傾向が継続しております。

このような状況のもと、当社グループでは、新たに策定

した中期経営ビジョンに基づき、重点施策として3つの組織戦略と2つの事業戦略への取り組みを開始しました。これらの結果、2019年8月期第2四半期連結業績は、売上高、利益ともに前年同期比においては減収減益となったものの、当初予想を上回る着地となりました。

引き続き、外部環境の変化に対応し、お客様の期待を超える高付加価値サービスを提供し続けるために、基盤となる組織体制の確立、次世代を担う人材の育成、培った技術や情報を効率的に活用する仕組み作りなどに取り組み、中長期的な企業価値と資本効率の向上を図ってまいります。

株主の皆様におかれましては、今後とも一層のご支援、ご鞭撻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 配当金(1株)

中間配当金  
12.5 円

期末配当金  
12.5 円  
(予想)

年間配当金  
25.0 円  
(予想)

# 5G 対応で新たな成長

## ● 5G とは？

5G（第5世代移動通信システム）は、IoT時代のスマート社会を実現する重要な通信インフラです。海外では2019年に商用サービスが開始、日本でも2019年9月頃からプレ商用サービスが開始されます。主な特長は、「高速」、「大容量」、「多接続性」、「低遅延」。つまり、あらゆるモノから多くの情報をスピーディーにリアルタイムで取得できるようになります。5Gを起点にあらゆる産業分野でイノベーションが起こり、その経済波及効果は日本だけで約46.8兆円<sup>\*1</sup>、世界では約12兆ドル<sup>\*2</sup>と予想されています。例えば自動車の自動運転の早期実用化、手術ロボットによる遠隔手術といった医療の発達、建築現場で

の重機の遠隔操作など、誤作動が許されない分野での活用も考えられます。ゲーム業界が属するエンタテインメント分野でも、リッチコンテンツ化、4K・8K映像配信、VR・AR（仮想現実・拡張現実）のようなテクノロジーを活用したリアリティとエンタテインメント性の追求により、市場の拡大につながると言われています。来たる5G社会に向けて、このような環境変化への対応が各企業に求められています。

※1「電波政策2020懇談会」総務省

※2「IHSマーケット予測」

1970年代後半  
～80年代

1990年代

2000年代

2010年代

2019年～

アナログ通信

デジタル通信

音声通話



1G

メール



2G

音楽、ゲーム  
海外ローミング



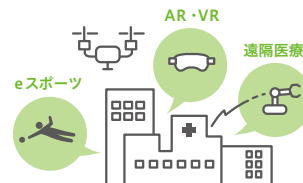
3G

動画、  
スマホアプリ



4G

スマート社会  
(IoT / IoE)



5G

# ステージへ

## ● 5G への対応 ～トーセの取り組み～

### 持続成長のための組織体制 開発・技術リソース、ノウハウを集約し強化



2022年から拡大期に入ると予想されている5G。ゲーム業界においても新たな技術やハードウェアの進化が期待されるとともに、それらに対応するゲームコンテンツの企画、開発が最重要課題となっています。

トーセにとっては、まさしく事業成長の好機。強みである国内最大級の開発体制、メーカーとの強固なパートナーシップ、ハードウェアへの対応力や開発・技術力、多様なジャンルの製品を生み出してきた企画・提案力を最大限に発揮できると考え

ています。

この度、それらの強みをさらに強化するため、中期経営ビジョンの一つである「組織体制」の再編成を実施する予定です。個々の「強み」を集約し、「組織力」を加えることにより、5Gなどの環境変化に対応し持続成長できる体制づくりを開始します。5G移行を追い風にゲーム業界を盛り上げ、皆様に楽しんでいただけるコンテンツをさらに創出してまいります。

▶ 当第2四半期(累計)の業績

売上高

1,790 百万円

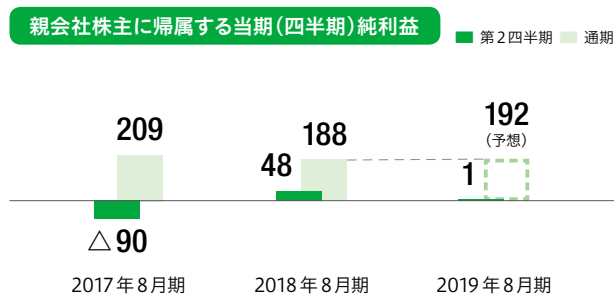
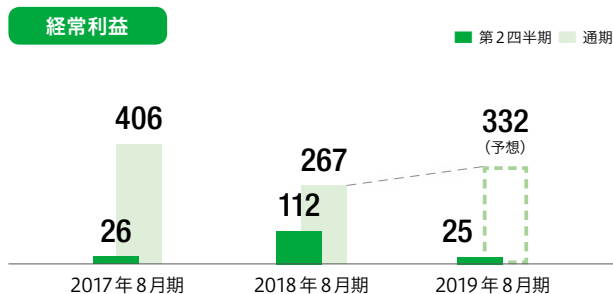
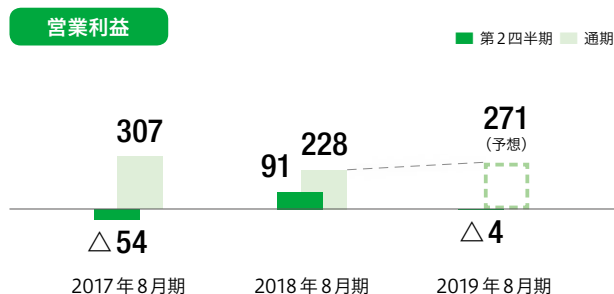
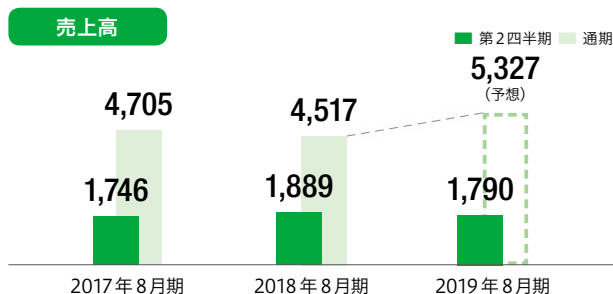
経常利益

25 百万円

売上高が下期偏重型となっていることに伴い減収減益となったものの、スマートフォン向けゲームの開発案件に関して顧客の要望により追加業務が発生し、売上高・利益ともに当初予想を上回る。

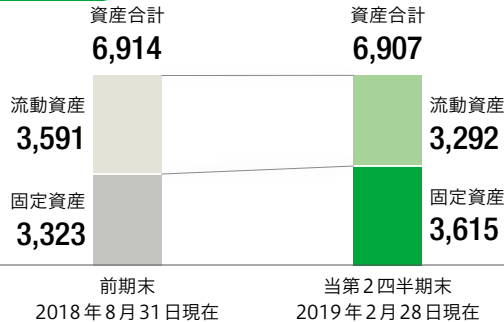
パチンコ・パチスロ関連の減収が影響し、売上高は17億90百万円となりました。利益面では、販売費及び一般管理費が増加したことなどにより、経常利益25百万円、親会社株主に帰属する四半期純利益1百万円となりました。

連結業績ハイライト (単位:百万円)

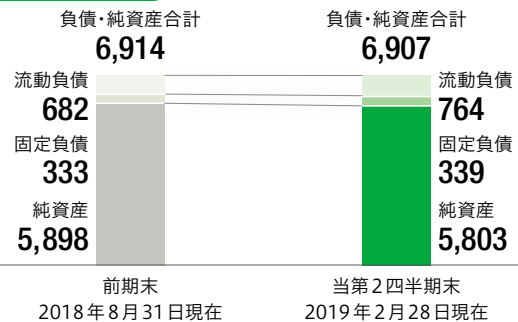


四半期連結貸借対照表 (単位:百万円)

資産の部

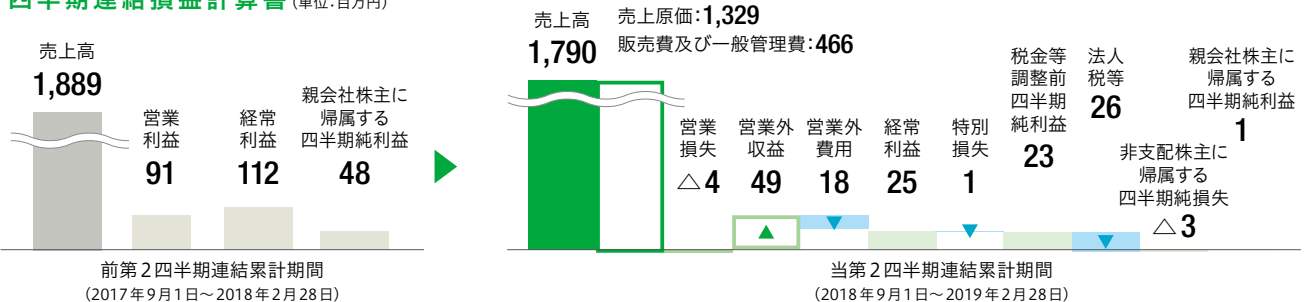


負債・純資産の部

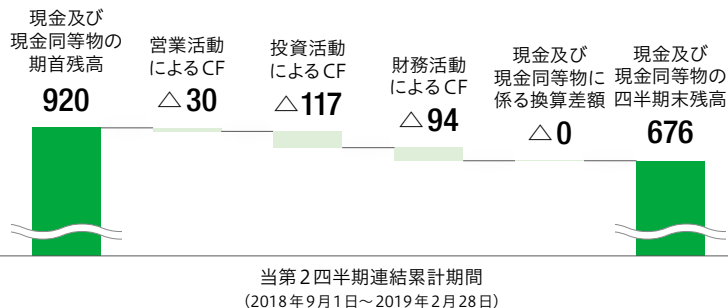


※「税効果会計に係る会計基準」の一部改正(企業会計基準第28号 平成30年2月16日)等を第1四半期連結会計期間の期首から適用しており、過年度については遡及適用後の値を記載しています。

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

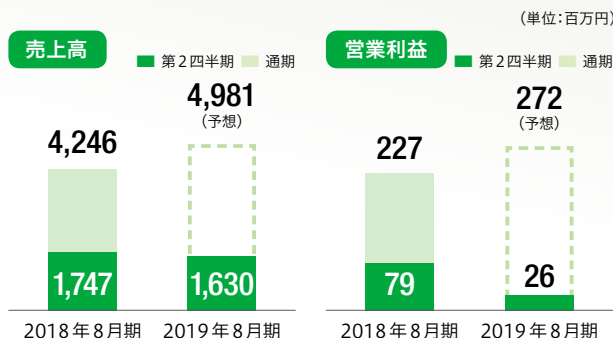
<https://www.tose.co.jp/ir/index.html>



# 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



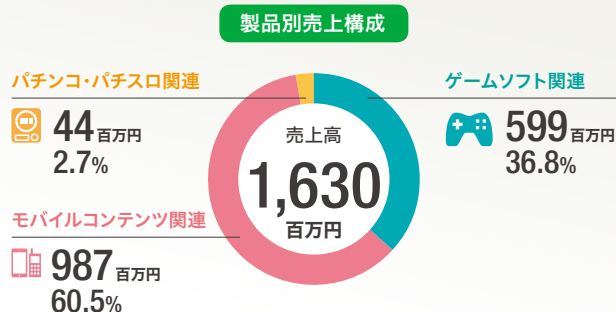
売上高  
**1,630**百万円

### ● ゲームソフト関連

「Nintendo Switch」向けの開発売上が伸長した結果、売上高は5億99百万円となりました。

### ● モバイルコンテンツ関連

一部のスマートフォン向けゲームにおいてロイヤリティ売上が伸長したものの、運營業務の立ち上がりが少なかったことが影響し、前年同期に比べて運営売上が減少したことから、売上高は9億87百万円となりました。



営業利益  
**26**百万円

### ● パチンコ・パチスロ関連

規制強化の影響により引き続き厳しい受注環境が続くことが予想される中、適切な人員配置を行うべく、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、売上高は44百万円となりました。

### ● 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16億30百万円、営業利益は26百万円となりました。



## 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、コンサート事業やクレーンゲーム事業などの新規事業

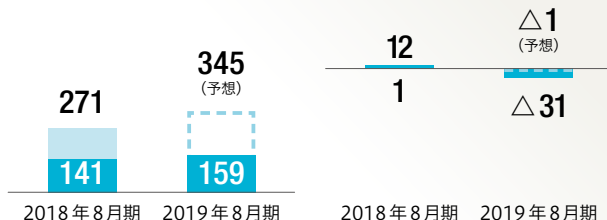
(単位:百万円)

売上高

■ 第2四半期 ■ 通期

営業利益

■ 第2四半期 ■ 通期



売上高

159 百万円

営業損失

△ 31 百万円

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おいてクレーンゲーム事業のロイヤリティ売上が好調に推移した結果、当事業の売上高は1億59百万円となったものの、コンサート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31百万円となりました。

※報告セグメントの変更等に関して

第1四半期連結会計期間から、連結子会社である TOSE PHILIPPINES, INC. の管理手法の変更に伴い、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。

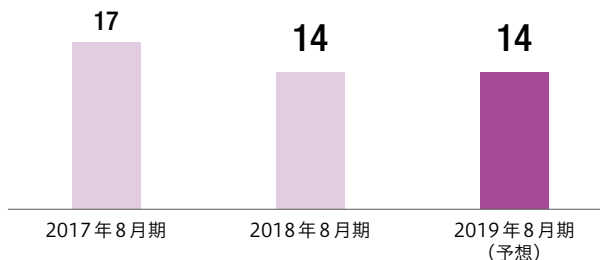
なお、前第2四半期連結累計期間のセグメント情報については、変更後の報告セグメントの区分方法により作成しております。

## ▶ 大型プロジェクト数の推移

多種多様なジャンルのゲームが登場する中、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。スマートフォン向けゲームを中心に開発の引き合いは引き続き堅調であり、通期の大型プロジェクト数は前年同様に推移する見込みです。

※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)

|                | 上期進捗状況 | 当初通期見通し |
|----------------|--------|---------|
| 据置型ゲーム機向けソフト   |        |         |
| Switch         | 2      | 2       |
| PS4            | 0      | 1       |
| 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 |        |         |
|                | 6      | 12      |
| 開発タイトル数 合計     | 11     | 16      |
| 運営サイト数         | 26     | 26      |

*PICK UP!*

## 「クラフトカードゲーム ドットヒーローズ」の開発を させていただきました



© BANDAI CO.,LTD 2019 ALL RIGHTS RESERVED

「クラフトカードゲーム ドットヒーローズ」は専用カードにドットで描いたヒーローがスマートフォンのアプリ内で自動で立体化され、その立体化されたドットヒーローを使ってゲームを楽しめる史上初のカードゲーム。「自分が描いたドット絵のヒーローが動き出す」夢のカードバトルです。

株式会社バンダイ様より2019年3月1日に発売・配信がスタートしました。

## 当社ホームページが 「2018年度 全上場企業ホームページ充実度 ランキング調査」で優良サイトに選定されました



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「2018年度 全上場企業ホームページ充実度ランキング調査」の総合ランキングにおいて『優良サイト』に選定されました。この調査は、全上場企業のホームページにおける情報開示の充実度を調査するとともに、企業の情報開示に対する意識醸成の促進を目的として実施されています。今回の受賞を励みに、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の発信に努めてまいります。

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



## 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      | 5,637 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   |
| 株式会社シン               | 388,700   | 5.01    |
| 日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社 | 376,700   | 4.85    |
| 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<br>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<br>三井住友信託銀行株式会社                                                                                                               |

|         |                                                                        |
|---------|------------------------------------------------------------------------|
| 同事務取扱場所 | 〒540-8639<br>大阪市中央区北浜四丁目5番33号<br>三井住友信託銀行株式会社<br>証券代行部                 |
| 郵便物送付先  | 〒168-0063<br>東京都杉並区和泉二丁目8番4号<br>三井住友信託銀行株式会社<br>証券代行部                  |
| 電話照会先   | 電話 0120-782-031 (フリーダイヤル)<br>取次事務は三井住友信託銀行株式会社の<br>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<br>モバイル・インターネット関連コンテンツの<br>企画・開発・運営 |
| 従業員数(連結) | 574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  |

## 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。