



株式会社トーセ

証券コード：4728（スタンダード）

2025年8月期

決算説明資料

2025年10月16日

2025年8月期 決算概要

2026年8月期 業績予想

**中期的な課題と今後の取り組み
について**

参考資料

- **2025年8月期 決算概要**

2026年8月期 業績予想

**中期的な課題と今後の取り組み
について**

参考資料

赤字からの回復に留まらず、従前の水準を超える大幅な増益を達成

ゲーム事業において、複数の主要なプロジェクトで開発活動が活発化し、売上が大きく伸長。前期の損失解消に加え、プロジェクトの円滑な進行で収益性が想定を上回る。レベニユーシェアの増加も寄与し、大幅増益。長岡京トーセビル建替えの関連費用として特別損失が3.1億円発生。

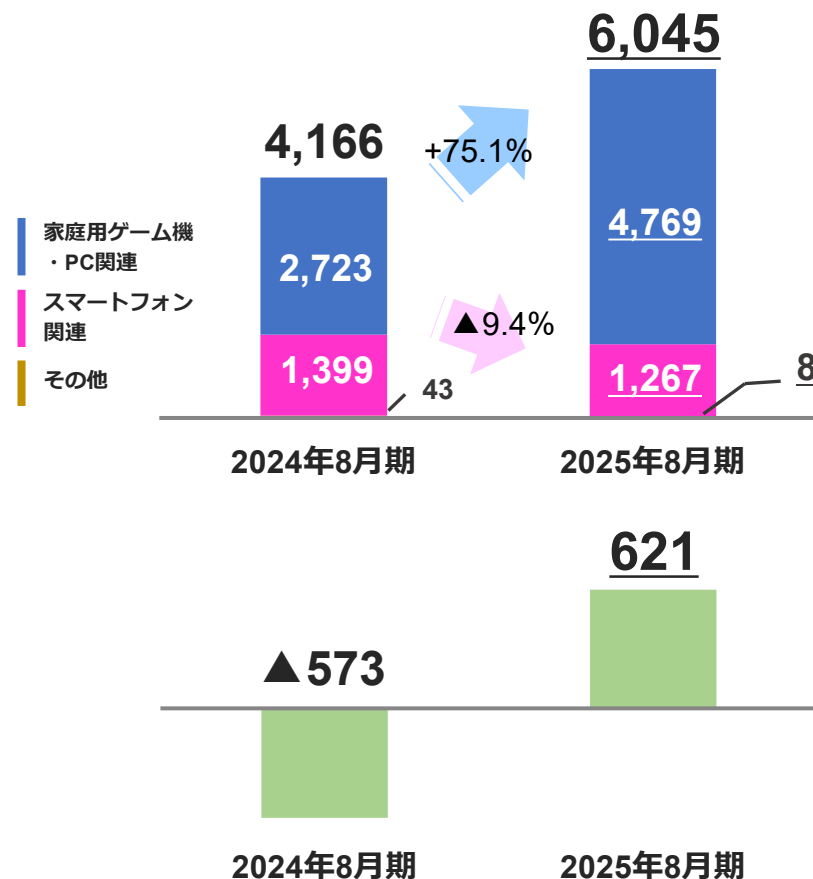
(単位：百万円)

	2024年8月期 実績	2025年8月期 実績	前期比	
			(額)	(率)
売上高	4,615	6,636	+2,020	+43.8%
売上総利益	517	1,792	+1,274	+246.2%
販管費	1,040	1,102	+62	+6.0%
営業利益	▲522	689	+1,212	-
営業利益率	▲11.3%	10.4%	-	-
経常利益	▲501	677	+1,179	-
経常利益率	▲10.9%	10.2%	-	-
親会社株主に帰属する 当期純利益	▲260	250	+511	-

前期に比べ大幅な増収増益

家庭用ゲーム機・PC関連の複数のプロジェクトにおいて開発活動が最も活発なフェーズに入る。追加発注等により開発ボリュームが拡大したプロジェクトもあり、開発売上が大きく伸長。増収による増益とレベニユーシェアの寄与に加え、前期の損失も解消し、大幅に増益。

(単位：百万円)



売上高

家庭用ゲーム機・PC関連

前期は開発トラブルやプロジェクトの中止等で売上が低調であったが、当期は主要なプロジェクトの開発活動が活発に進行。追加発注により開発ボリュームが拡大したのもあり、大幅に増収。

スマートフォン関連

運營業務には引き続き従事している一方、市場競争の激しい状況が継続していることを鑑み、新規の開発依頼は家庭用ゲーム機向けを優先して対応。開発売上が減収したことから、スマートフォン関連全体で前期比減収。

営業利益

前期の損失解消と、増収効果に加え、1Qを中心にレベニユーシェアの一時的な増加も大きく寄与し、前期に比べ大幅増益。期初に見られた開発人財の稼働状況の空きは徐々に改善したが、まだ回復余地あり。

※前期も新しい報告セグメントに組み替えています。

2025年8月期に5億円以上の売上を計上した開発プロジェクト

良好に進行し、売上・利益ともに安定して推移した。

▼家庭用ゲーム機・PC関連

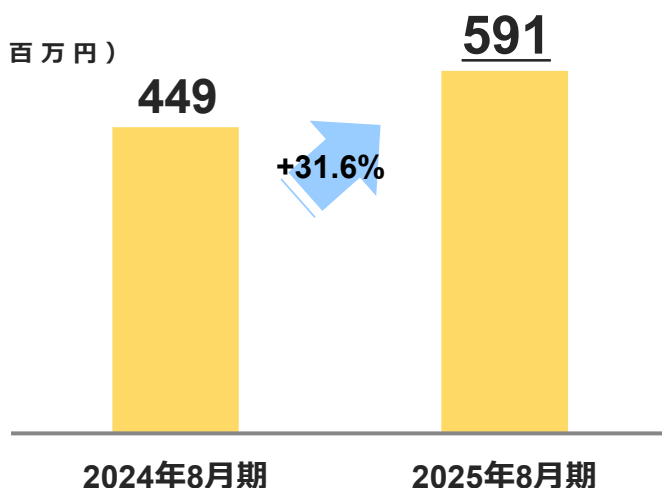
プロジェクト	クライアント	対応機種	状況
A	国内の既存顧客	マルチプラットフォーム（予定）	活発に進行中
B	国内の既存顧客	マルチプラットフォーム（予定）	活発に進行中
C	国内の既存顧客	マルチプラットフォーム（予定）	活発に進行中
D	海外顧客	マルチプラットフォーム（予定）	開発中盤～活発化

- 注記
- ・ こちらに掲載していないプロジェクトがある場合もあります。
 - ・ 開発プロジェクトは、様々な要因により中止になる可能性があります。
 - ・ 開発の詳細については一切お答えできません。ご了承をお願いいたします。

教育関連分野や試作プロジェクトで前期比増収、増益

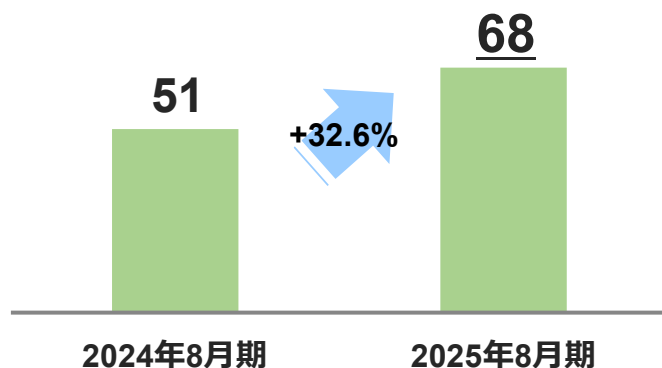
教育関連分野のコンテンツ開発により売上が伸長。異業種との試作プロジェクトや、家庭用カラオケ楽曲配信事業の安定した収益も寄与。

(単位：百万円)



売上高

教育関連分野において複数の新規クライアントとのコンテンツ開発に取り組んだことにより売上が伸長。異業種とのいくつかの試作プロジェクトも売上に貢献。家庭用カラオケ楽曲配信事業の売上は、前期比ほぼ横ばいで安定して推移。



営業利益

教育関連分野のコンテンツ開発が増益に寄与。

※前期も新しい報告セグメントに組み替えています。

2025年8月期 決算概要

- 2026年8月期 業績予想

中期的な課題と今後の取り組み
について

参考資料

売上は前期比ほぼ横ばい、営業減益、当期純利益は増益を予想

市場環境は堅調で売上は前期と同水準の予想。一方で、ゲーム事業でのレベニユーシェアの反動減により営業利益は減益の予想。長岡京トーセビルの建替えに関連し、一部の土地を売却するため特別利益7億8,900万円が発生する見込み。

(単位：百万円)

	2025年8月期 実績	2026年8月期		前期比	
		予想	(額)	(率)	
売上高	6,636	6,510	▲126	▲1.9%	
営業利益	689	405	▲284	▲41.3%	
営業利益率	10.4%	6.2%	-	▲4.2pt	
経常利益	677	410	▲267	▲39.5%	
親会社株主に帰属する 当期純利益	250	790	+539	+215.7%	

ゲーム事業は売上横ばい・減益予想、その他事業は減収減益予想

ゲーム事業では複数の主要なプロジェクトで開発フェーズが終盤に入り、入れ替わりに新規プロジェクトの立ち上げを見込む。レベニューシェアは減少。その他事業は減収減益予想。

(単位：百万円)

	2025年8月期 実績	2026年8月期 通期予想	前期比 (額) (率)	
ゲーム事業				
売上高	6,045	6,110	+64	+1.1%
営業利益	621	360	▲261	▲42.1%
その他事業				
売上高	591	400	▲191	▲32.3%
営業利益	68	45	▲23	▲34.0%
連結合計				
売上高	6,636	6,510	▲126	▲1.9%
営業利益	689	405	▲284	▲41.3%

2025年8月期 決算概要

2026年8月期 業績予想

- 中期的な課題と今後の取り組みについて

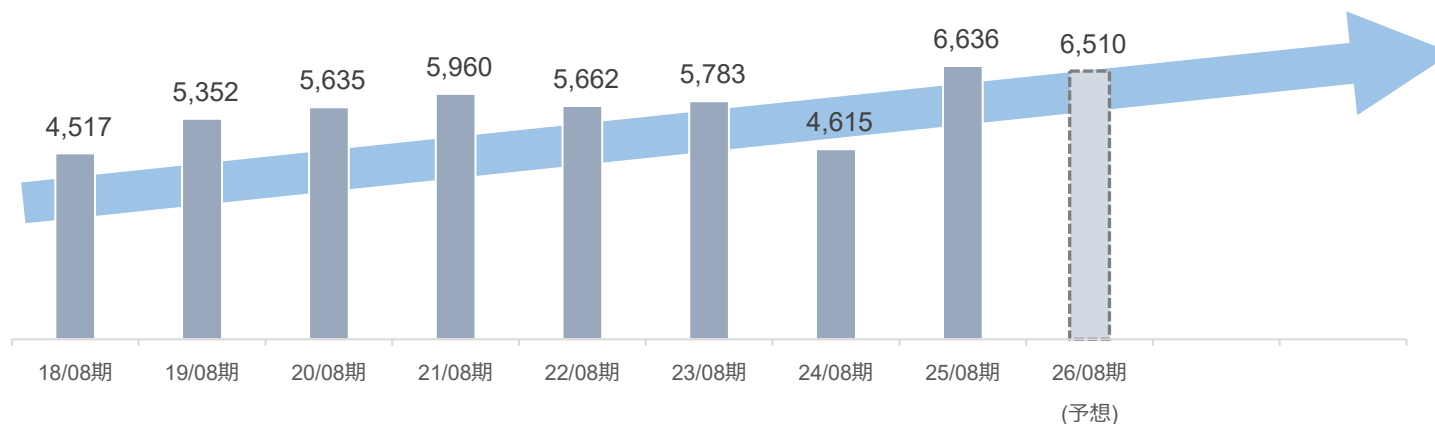
参考資料

増収増益傾向で成長

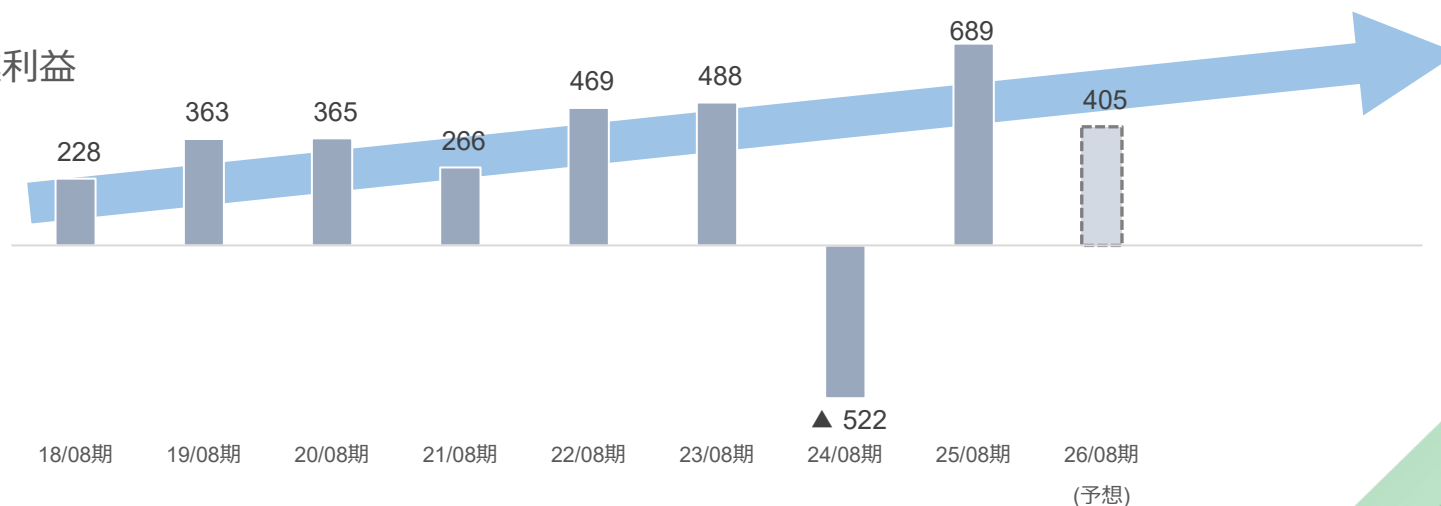
開発技術力の強化等を背景に、売上・営業利益ともに着実に拡大を続け、2025年8月期は直近15年で最高の売上・営業利益を達成。

(単位：百万円)

売上高



営業利益



変化する環境のなかに成長機会がある

急速に変化する事業環境を捉え、当社の強みを活かして事業を展開していく。

コンテンツの マルチメディア化、 クロスプラットフォーム化



コンテンツがプラットフォームの枠を超えて展開される流れが拡大。価値観の多様化も進む。ゲームだけでなく、さまざまなデジタルエンタテインメントに関するビジネス機会が拡大している。

テクノロジーの進化



通信の高速化、ビッグデータ、高精細3次元表現や仮想空間、AI等、ハード・ソフトの両面でスピーディな技術進化が見られる。それに伴い、これまでになかったコンテンツやサービスの創出や業務環境の変化が見込まれる。

グローバル市場の さらなる成長期待



グローバルのゲーム市場規模は高水準で推移。ゲーム以外のコンテンツも含む、エンタメ・クリエイティブ産業における日本企業のシェア拡大を支援する政府のアクションプランも策定されている。高い品質管理や多数の世界的なIPを持つことなどが日本の優位性。

ビジネスの拡大・収益性の向上 × リソースの増強

人的資本、開発技術を軸に、ゲーム事業の収益性を向上させ、非ゲーム領域で新たな柱を打ち立てる。

ビジネス

ゲーム領域での事業成長と収益性の向上

- 対象** 高性能プラットフォーム向けゲームやリメイクタイトル
- 強み** 優れた企画提案と堅実なコンテンツ開発力
- 目指す姿** 国内外問わず、より多くのクライアントから選ばれるパートナーを目指す

非ゲーム領域での新たなビジネスの創出

- 対象** 教育関連分野や幅広いエンタテインメント領域
- 強み** 開発技術・ノウハウの応用展開とコラボレーション企画
- 目指す姿** 社会課題やニーズを捉えた主体的な企画による、新しいビジネスの創出



リソース

開発技術の継続的な高度化、生産性の最大化

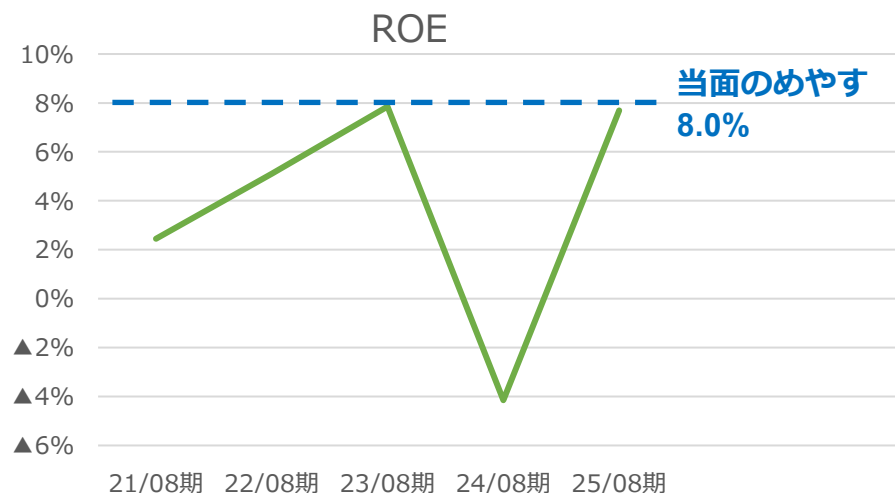
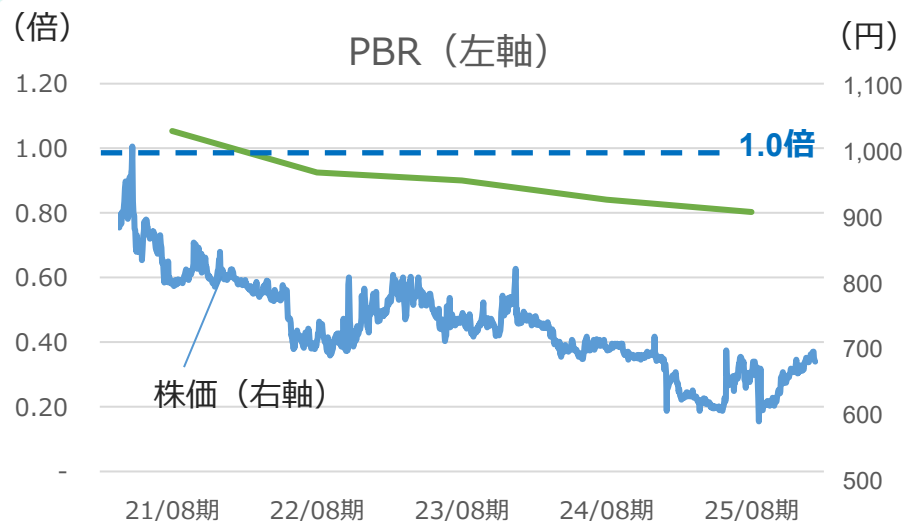
- ✓ 研究機会の拡充と社内展開の強化により、AIを含む先端技術やハイエンド開発の知見等を継続的に取り込む。
- ✓ AI活用やDX推進で業務を効率化し、クリエイティブ業務や、成長施策の時間を拡大。
- ✓ 各職種の高度育成に注力し、開発プロセス全体の競争力を高める。

人的資本の拡充、組織の最適化

- ✓ 社内教育の充実とキャリア採用の強化による、開発人財の質アップ。
- ✓ 職場環境、キャリア形成、報酬・評価制度など多面的な施策を通して従業員エンゲージメントを向上。
- ✓ 長岡京新オフィスビルを活用し、開発にふさわしい環境の構築、柔軟で活力ある組織体制への転換。

安定的にROE8.0%以上をめやすとする

11ページのとおり増収増益傾向で成長、ROEも上昇してきたものの、株価の評価上昇につなげられていない。



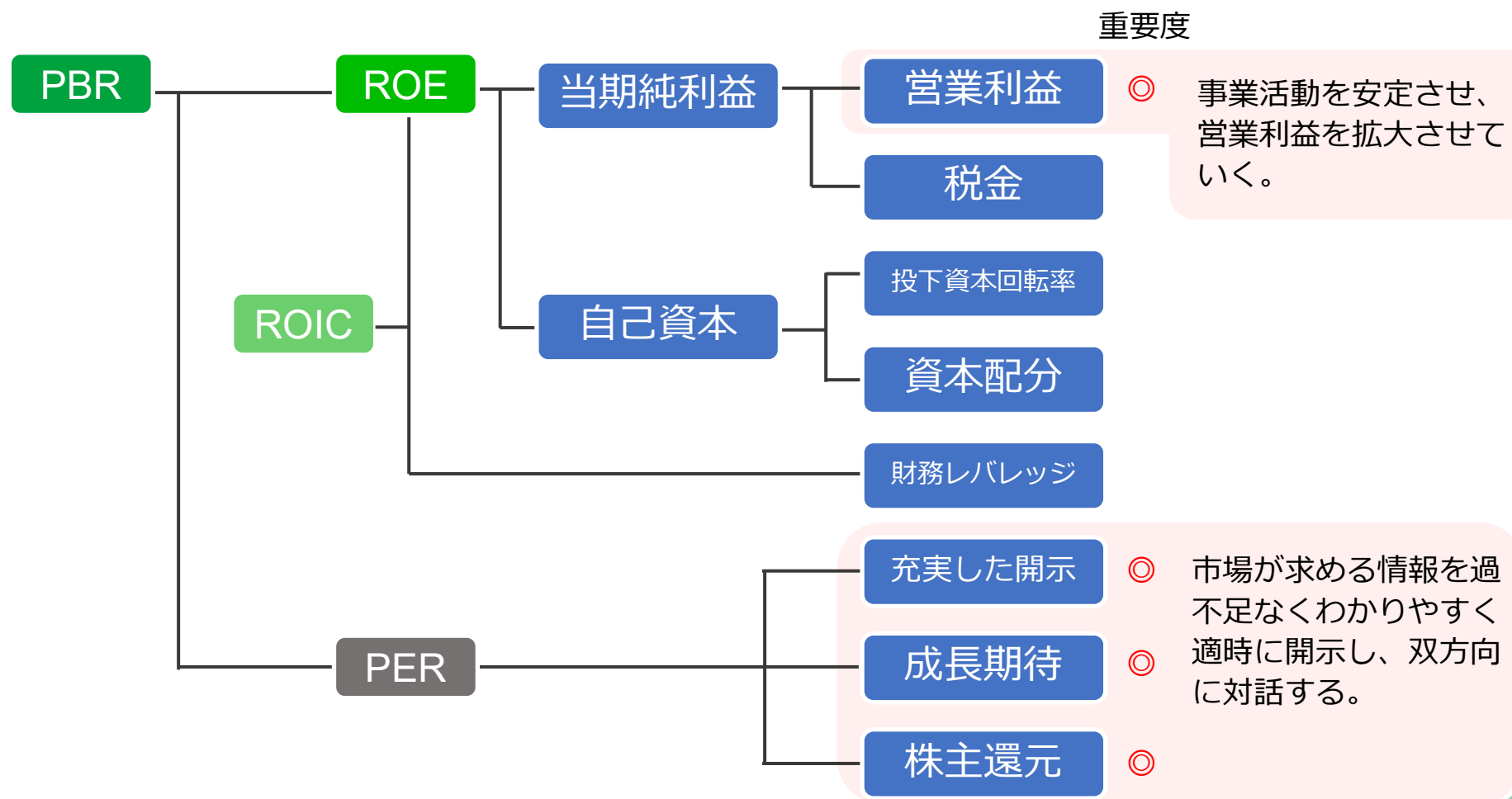
※ 25/08期は長岡京トーセビル建替えに伴う特別損失を除いて計算しています。

課題認識

- 2024年8月期は赤字となったものの、傾向としては増益、ROE増加を実現してきているが、株価の評価上昇につなげられていない。
- 安定的にROE8.0%以上となるよう、利益の積み上げが肝要。

事業の収益性向上、利益増加に努め、企業価値の成長ストーリーを伝える

ゲーム領域での事業成長と収益性の向上及び、非ゲーム領域での新たなビジネスの創出によって、事業利益を拡大する。情報開示、双方向の対話を強化する。



配当方針

当社は、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います。

2026年8月期（予想）

12.5円
中間配当

12.5円
期末配当

配当
合計

25円

24.0%

配当性向

2025年8月期 決算概要

2026年8月期 業績予想

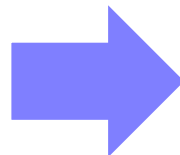
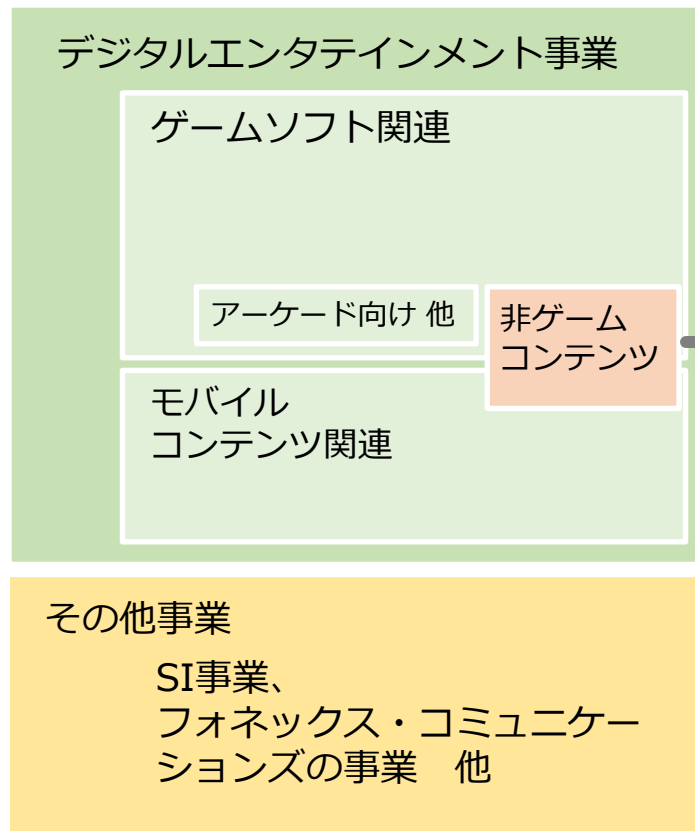
**中期的な課題と今後の取り組み
について**

- **参考資料**

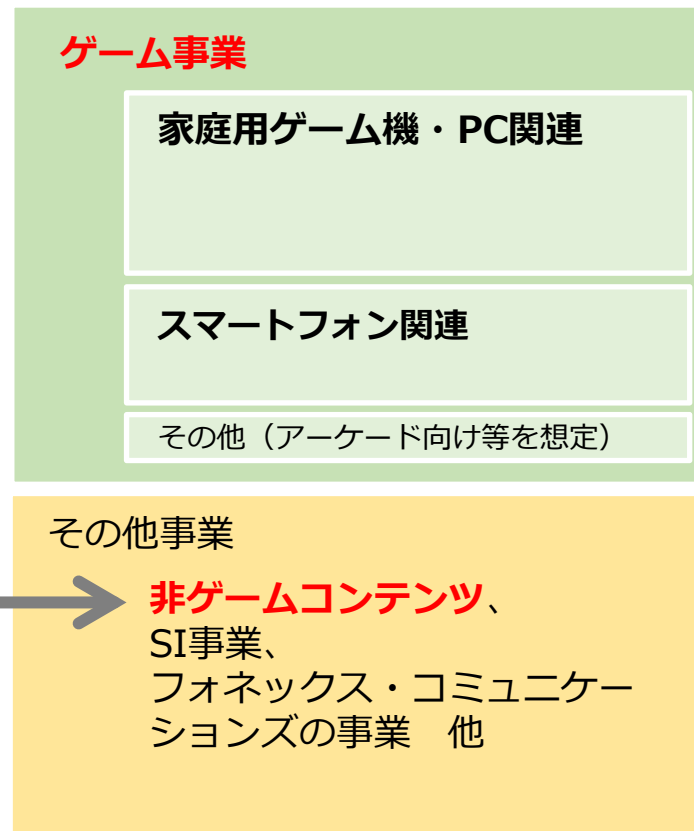
非ゲームコンテンツへの注力を見据え、経営管理区分を見直し

デジタルエンタテインメントが多様化した事業環境を捉え、今後、ゲームソフト以外の様々な領域での事業展開により一層注力していきたいとの考えから、経営管理区分の見直しを実施。

これまでの報告セグメント



2025年8月期からの報告セグメント



長岡京トーセビル建替えに伴う土地売却に関連して特別損失が発生

老朽化したビル2棟の解体と一部土地の売却、新たなオフィスビル1棟の建設を計画。
2025年8月期には特別損失が発生。2026年8月期には特別利益が発生する予定。

今後の日程

2025年 9月	長岡京トーセビル及び長岡ターミナルビルの建物の解体着工
2026年 7月	同2棟の建物の解体完了
2026年 8月	新オフィスビル建設予定地以外の土地の譲渡（引渡し）
2026年 8月	新オフィスビル着工
2027年 10月（予定）	新オフィスビル竣工
2028年 1月（予定）	新オフィスビルでの稼働開始

損益表示・百万円単位

特別利益と特別損失※1の見込額と計上時期		2025年 8月期	2026年 8月期	合計
特別利益	土地の譲渡益（売却益）※2	-	789	789
特別損失	移転補償金 投資不動産の減損損失等	▲314	-	▲314
損益合計		▲314	789	475

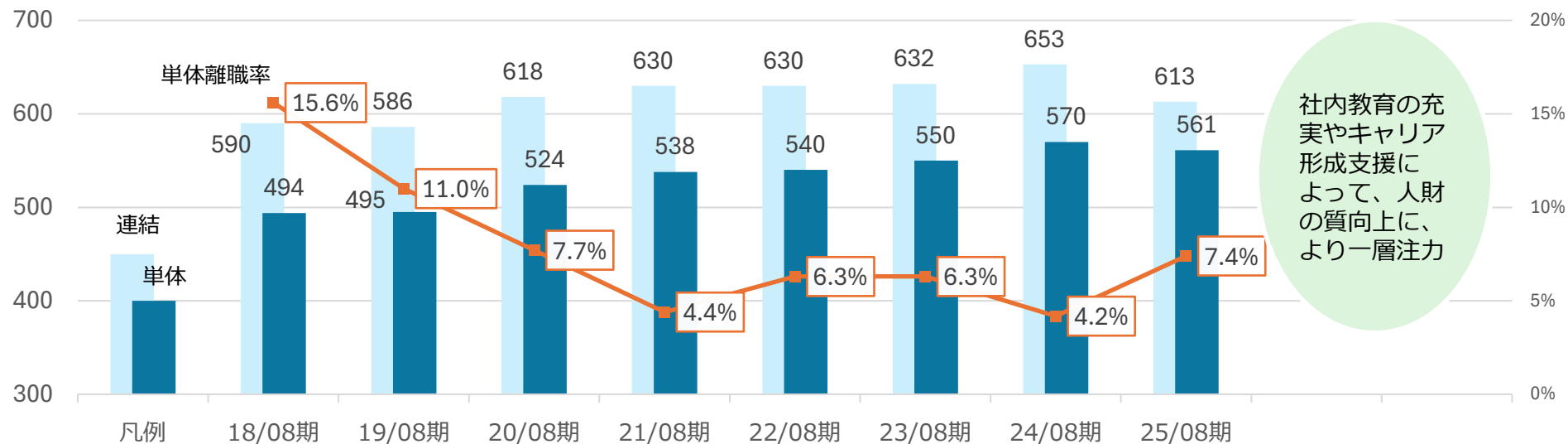
※1 関連費用の金額は現時点における見込額であり、今後増減する可能性があります。

※2 譲渡価格から帳簿価格、譲渡に係る費用等の見積額を控除した概算額です。

従業員数、人的資本に関する施策の推移



従業員数（単位：人）と単体離職率（単位：%）の推移



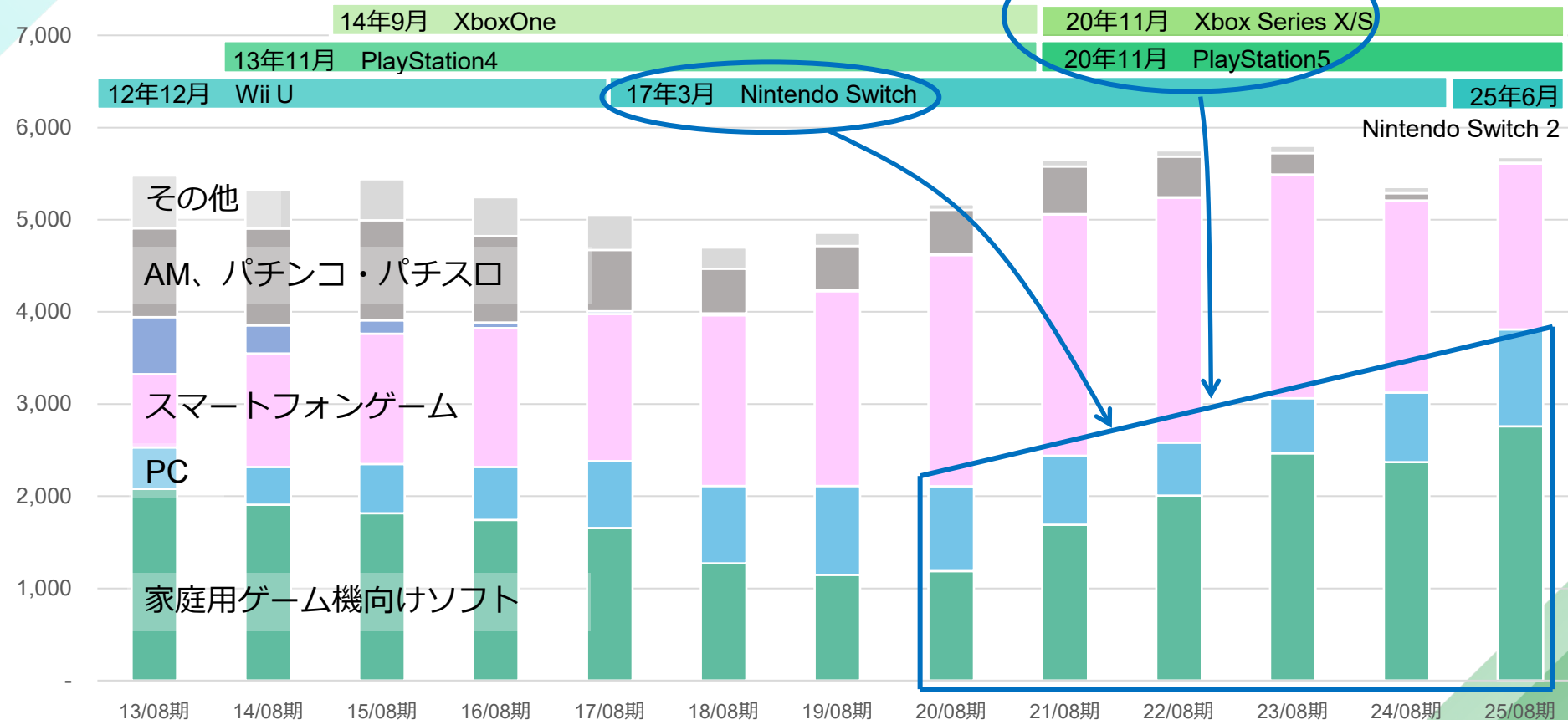
人的資本に関する施策の例



プラットフォーム別売上（3年平均）の推移



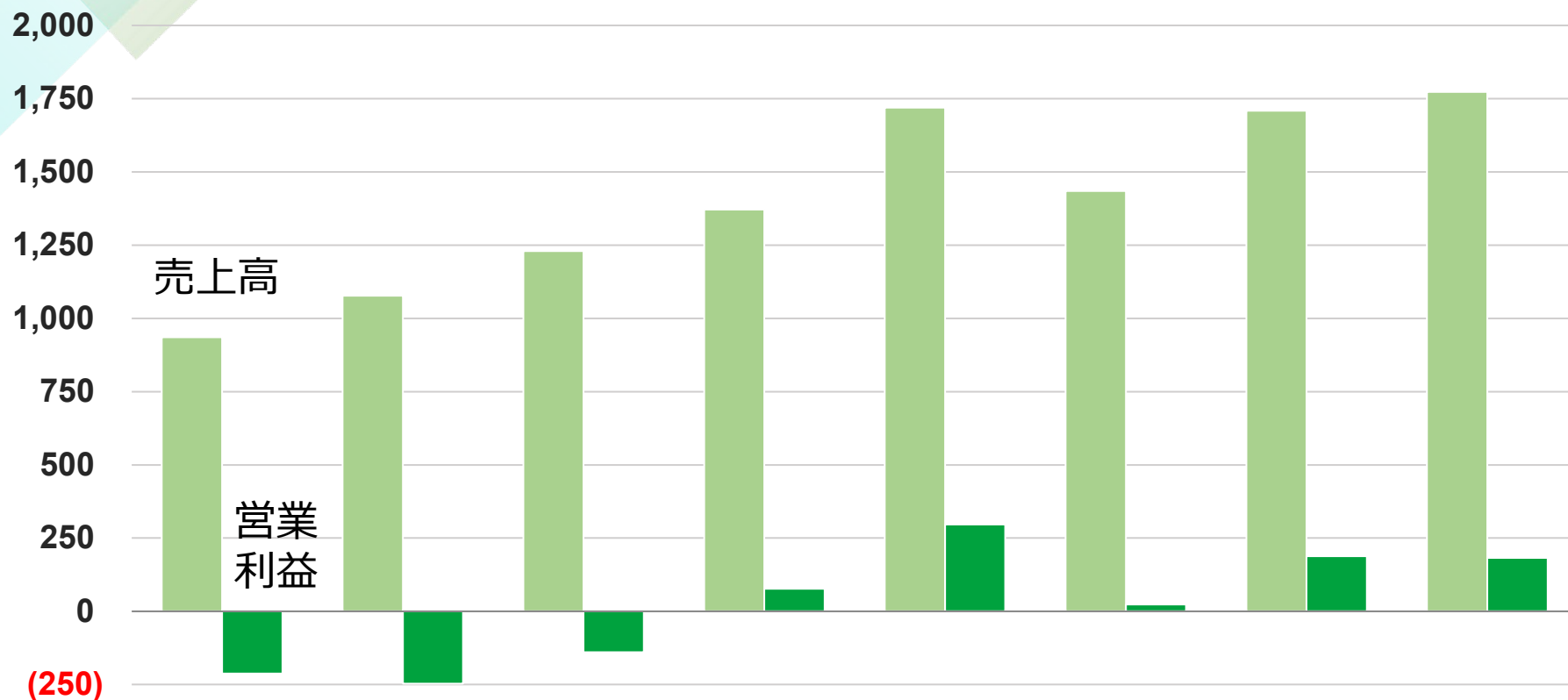
（単位：百万円） プラットフォームの遷移



新機種の発売によりマルチプラットフォーム開発がますます拡大

売上高・営業利益の四半期推移

(単位：百万円)



	24年8月期 1Q	24年8月期 2Q	24年8月期 3Q	24年8月期 4Q	25年8月期 1Q	25年8月期 2Q	25年8月期 3Q	25年8月期 4Q
売上高	936	1,077	1,230	1,372	1,719	1,435	1,709	1,773
営業利益	▲ 212	▲ 247	▲ 140	77	296	23	188	182

新しい報告セグメント別 売上高・営業利益の四半期推移



(単位：百万円)

	2024年8月期					2025年8月期				
	1Q	2Q	3Q	4Q	通期	1Q	2Q	3Q	4Q	通期
ゲーム事業										
売上高	806	974	1,120	1,266	4,166	1,514	1,269	1,573	1,689	6,045
営業利益	▲234	▲261	▲157	79	▲573	267	▲3	188	169	621
その他事業										
売上高	130	102	110	107	449	204	166	136	85	591
営業利益	22	14	17	▲2	51	29	25	0	14	68
連結合計										
売上高	936	1,077	1,230	1,372	4,615	1,719	1,435	1,709	1,773	6,636
営業利益	▲212	▲247	▲140	77	▲522	296	23	188	182	689



(2025年8月31日現在)

会社名 株式会社トーセ (英語表記 TOSE CO., LTD.)

設立年月日 1979年 (昭和54年) 11月1日

本社所在地 京都市下京区東洞院通四条下ル

代表者 代表取締役会長兼CEO 齋藤 茂
代表取締役社長兼COO 渡辺 康人

資本金 9億6,700万円

従業員数 (連結) 613名

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

- 本資料には将来に関する見通し、期待、判断、計画あるいは戦略が含まれています。この将来予測に基づく記載は、受託開発に対する需要変動、プラットフォーム別の需要変動、各プロジェクトの受託内容の変動ならびにその他のリスクや不確定要素を含みます。
- 本資料に含まれる全ての将来予測に基づく記載は、資料掲載日に入手可能な情報に基づいており、私たちは、このような将来予測に基づく記載を更新する義務を負いません。またこの記載は、将来の実績を保証するものではなく、実際の結果が、私たちの現在の期待とは実体的に異なる場合があります。このような違いには、多数の要素が原因となりえます。

本資料に関するお問い合わせ

株式会社トーセ IR・広報グループ

電話：075-342-2525（代表）

E-mail：keiki@tose.co.jp

✉ 最新の適時開示やニュースリリース等のIR情報を、ご登録のメールアドレスにお知らせするサービスを、下記URLからお申込みいただけます。

<https://www.magicalir.net/4728/mail/index.php>

