



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

© TOSE CO., LTD. All rights reserved.

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。レベニュ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	-

© TOSE CO., LTD. All rights reserved.

3

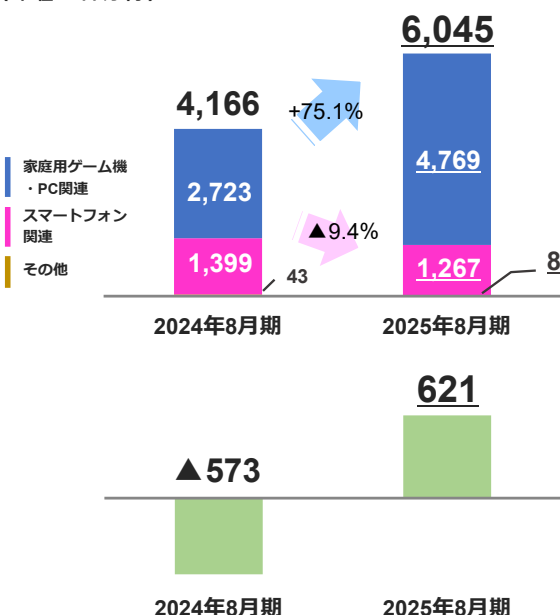
- ゲーム業界はグローバルにユーザー層の拡大と嗜好の多様化が進み、依然として市場規模は高い水準を維持しています。2025年6月には任天堂よりNintendo Switch 2が発売され、同社のゲーム専用機として過去最高の滑り出しを記録しており、今後対応ソフトの拡充が見込まれます。インディーゲームの映画化などのクロスメディア展開や、ゲーム開発における生成AIの活用が進むなど、ビジネスモデルと技術の両面での変革も加速しました。
- そのようななか当社では、ゲーム事業の複数の主要プロジェクトにおける開発活動が活発に進行したことで、売上高は前期に比べ大きく増加し、66億3,600万円となりました。
- 利益面については、前期にはゲーム事業で開発トラブル2件による大きな損失が発生しましたが、当期にその影響は一切及んでいないことに加え、主要な開発プロジェクトの円滑な進行により収益性が想定を上回りました。またレベニューシェア※が増加したことも寄与し、営業利益は6億8,900万円、経常利益は6億7,700万円となりました。当初は、前期の赤字から従前の業績水準に回復するには2年かかることを想定していましたが、実際、回復に留まらず、従前の水準を超える大幅な増益となりました。
一方で、当社が京都府長岡京市に有する長岡京トーセビルの建替え計画に伴い、一部の土地を売却するため、建物の減損損失等3億1,400万円が特別損失として発生いたしました。この結果、親会社株主に帰属する当期純利益は2億5,000万円となりました。

※ 開発したタイトルの販売に応じて分配される成功報酬であり、原価を伴わない収益。

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ュ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

運営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続いていることを鑑み、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を中心にレベニュ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。

© TOSE CO., LTD. All rights reserved.

4

- 家庭用ゲーム機・PC関連については、2023年8月期以前から取り組んできたものを中心に複数のプロジェクトで開発活動が最も活発なフェーズに入り、なかには追加発注等により当初の想定を上回る開発ボリュームとなったプロジェクトもあったことから、開発売上が大きく伸長しました。この結果、売上高は前期に比べ75.1%増加し、47億6,900万円となりました。
- スマートフォン関連については、スマートフォンゲーム市場は競争の激しい状況が続いていることを鑑み、新規開発のご依頼については家庭用ゲーム機向けのものを優先して対応したことから、開発売上は前期に比べ減収となりました。この結果、スマートフォン関連全体としては、売上高は前期に比べ9.4%減少し12億6,700万円となりました。
- その他は売上高800万円となり、これらの結果、ゲーム事業の売上高は60億4,500万円となりました。
- セグメント営業利益については、前期の後半に、クライアントにおけるゲーム開発の方針や考え方の転換を受け複数の開発プロジェクトが中止や失注となったことで、当期は開発人財の稼働状況に大きな空きがある状態でのスタートとなりましたが、期中に海外の大手ゲーム会社との新規プロジェクトが本格的に立ち上がるなど稼働状況を改善することができました。ただし、豊富なプロジェクトマネジメントスキルを有する人財が足りず受け切れない依頼があったことや、プロジェクトに配置されていないスタッフのスキルとプロジェクトに必要なスキルとの不一致もあり、稼働状況の空きを解消するには至っておりません。
一方で、3ページでも記載のとおり前期の損失が解消され、また主要な開発プロジェクトを総じて順調に進行できたことで、各プロジェクトの収益性が想定を上回って推移したこと、さらに第1四半期を中心にレベニューシェアが一時的に増加したこと

より、営業利益は前期の赤字から大きく回復し、6億2,100万円となりました。

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

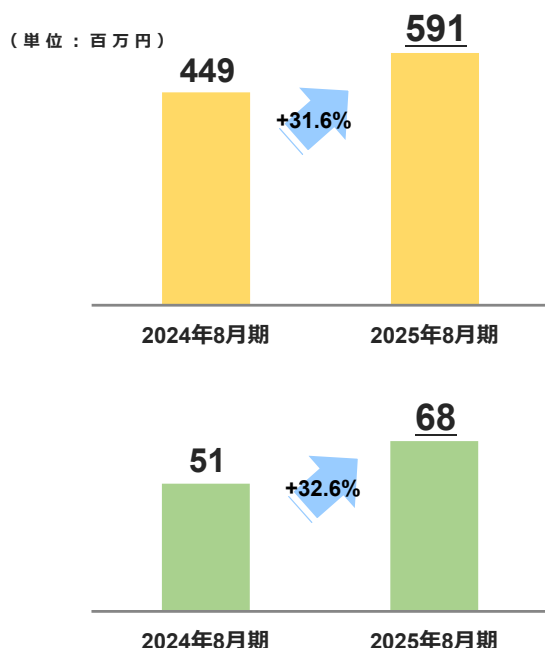
プロジェクト	クライアント	対応機種	状況
A	国内の既存顧客	マルチプラットフォーム（予定）	活発に進行中
B	国内の既存顧客	マルチプラットフォーム（予定）	活発に進行中
C	国内の既存顧客	マルチプラットフォーム（予定）	活発に進行中
D	海外顧客	マルチプラットフォーム（予定）	開発中盤～活発化

- 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。

- ゲーム事業において、当期に5億円以上の売上を計上した開発プロジェクトはご覧のとおりです。
いずれも良好に進行いたしました。
ご覧の4つのうちいくつかのプロジェクトは、2026年8月期、開発フェーズが終盤に入っていき、引き続き売上に貢献する予定です。

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。



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。

© TOSE CO., LTD. All rights reserved.

6

- 従前より技術とノウハウを蓄積してきた教育関連分野においては、複数の新規クライアントとコンテンツ開発に取り組んだことで売上が伸長しました。同分野で新しいビジネスの創出に向けて、企画や商談を進行しております。
- そのほか、スポーツや芸能関連など、多様な業種に対して複数の提案を行い、事業化を目指して取り組みを進めました。そのなかで、複数件の試作プロジェクトが売上に寄与しました。本開発に進んだ大きなプロジェクトはまだないものの、引き続き、多様な業種に対してアプローチしてまいります。
- 家庭用カラオケ楽曲配信事業は、引き続き安定して高水準な収益を維持し、前期とほぼ横ばいで推移しました。
- 以上の結果、その他事業の売上高は前期に比べ31.6%増加し、5億9,100万円となりました。
- セグメント営業利益は、教育関連分野のコンテンツ開発による増益などの結果、6,800万円となりました。

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ュ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		
		予想	(額)	前期比 (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%

© TOSE CO., LTD. All rights reserved.

8

- 2026年8月期においては、国内のスマートフォンゲーム市場は競争の激しい状況が続くと考えられる一方、家庭用ゲーム機関連ではNintendo Switch 2の普及が進むことが見込まれ、対応ソフトの開発も活発化してくることが予想されます。グローバルの市場規模は高い水準を維持しており、需要を取り込める余地が多くあります。
- このような事業環境のなか、当社では引き続き、ゲーム事業の主要なプロジェクトを中心に開発活動を進めるとともに、その他事業での新しいビジネスの創出に取り組んでまいります。
- 詳細は次のページでセグメントごとにご説明いたしますが、売上高は前期とほぼ同水準の65億1,000万円の見通しである一方、営業利益はゲーム事業でレベニューシェアの反動減があることから4億500万円、経常利益は4億1,000万円を予想しております。
長岡京トーセビルの建替えに際し、土地の一部を売却することから固定資産売却益等の特別利益7億8,900万円の発生を見込んでいるため、当期純利益は7億9,000万円と、大幅な増益となる予想です。なお当該収入は、新オフィスビルの建設資金として活用することを予定しております。

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%

© TOSE CO., LTD. All rights reserved.

9

- セグメント別の業績予想についてです。
- ゲーム事業につきましては、競争の激しさをふまえ、新規のスマートフォンゲームの市場投入は慎重に検討される傾向が続くと考えられることから、当社は引き続き、スマートフォンゲームよりも家庭用ゲーム機向けの開発依頼を優先し、開発技術の向上や知見の蓄積に取り組む方針であることから、スマートフォンゲームの新規開発は期初時点では計画しておりません。
家庭用ゲーム機関連では、進めてきた複数の主要な開発プロジェクトのうちいくつかは終盤に差し掛かる予定であり、入れ替わりに新しい開発プロジェクトの立ち上げが重なる見通しです。
これらのことから、スタッフをスムーズに新しいプロジェクトへシフトさせながら、2025年8月期末にまだ見られた開発人財における稼働状況の空きを適正水準まで解消していくことが肝要となります。また繰り返しになりますが、2025年8月期はレベニューシェアが想定を超えて発生しましたが、2026年8月期はクライアントによるソフトの販売時期などから貢献するタイトルが限られる見込みであることや、現在携わっているスマートフォンゲームの運営は縮小傾向にあることから、レベニューシェアは減少する見通しです。
これらの結果、ゲーム事業の売上高は61億1,000万円、セグメント営業利益は3億6,000万円を予想しております。
- 非ゲーム領域では、エンタテインメント性を持つ多様なコンテンツサービスがグローバルで拡大し、ビジネス機会の幅が広がっています。これをとらえ、その他事業では、新たな領域に向けたコンテンツやIP関連サービス等の提供や、従前より技術やノウハウを蓄積してきた教育関連分野、また親和性の高いメンタル・ウェルビーイング分野での事業展開を中心に、多様な業種に対して働きかけ、新しいビジネスの創出を進めてまいります。そのことから、市場調査や研究開発等に一層注力する投資フェーズ

となること、また2025年8月期に寄与したコンテンツ開発の剥落もあることから、売上高4億円、セグメント営業利益4,500万円を予想しております。

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**

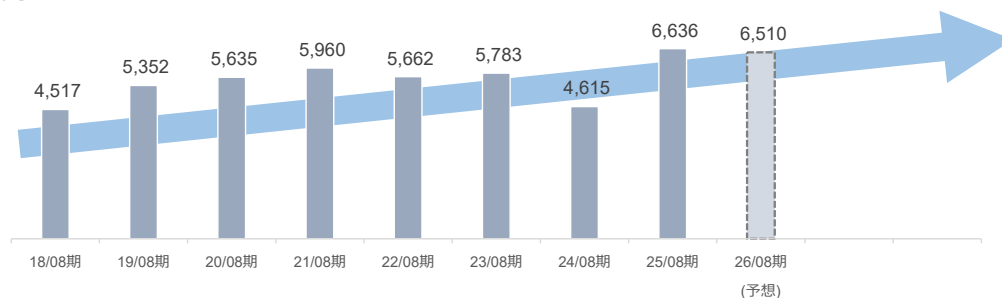
参考資料

増収増益傾向で成長

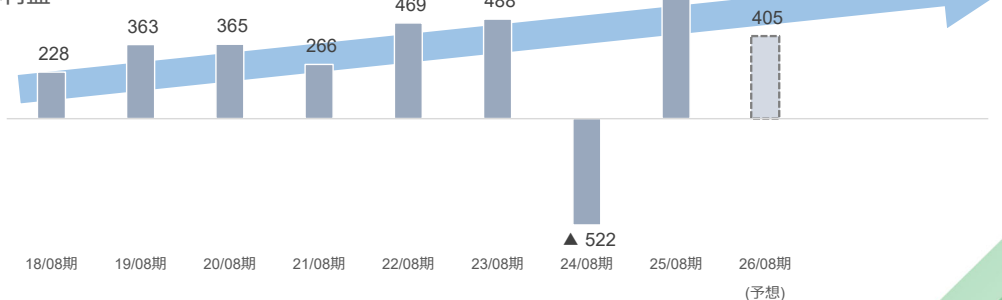
開発技術力の強化等を背景に、売上・営業利益ともに着実に拡大を続け、2025年8月期は直近15年で最高の売上・営業利益を達成。

(単位：百万円)

売上高



営業利益



© TOSE CO., LTD. All rights reserved.

11

- これまで、開発人財の増強や開発技術力の向上、開発プロセスの効率化などの課題に取り組んでまいりましたが、その結果業績は、売上・営業利益ともに拡大傾向で推移してきました。今後も新しいプラットフォームの登場や、AIなどの技術の進展のなかで、継続して開発基盤の強化に努め、事業を推進してまいります。
- 2024年8月期は、次世代ゲーム機発表前の端境期となり、複数の当社クライアントにおいて、開発中または開発したタイトルの評価替えがされるなど、ゲーム開発の方針や考え方の転換が見られ、当社においてもプロジェクトの中止や失注があったことに加え、新規クライアントとの開発プロジェクトでのトラブル等が重なり業績が一時的に落ち込みました。
しかしながら、開発技術力の強化を地道に進めてきたことで、2025年8月期は、2009年8月期以降16年ぶりに売上60億円を突破し、売上は過去最高、営業利益は直近15年で最高額となりました。
2026年8月期は、8ページ・9ページで記載のとおり、開発人財の稼働状況に空きが出にくい体制とするためスタッフの育成を進めたり、その他事業での成長を加速させたりする仕込みの時期となることから減益の予想ですが、中期的にさらなる業績の拡大に努めてまいります。

変化する環境のなかに成長機会がある

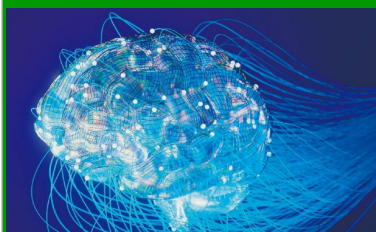
急速に変化する事業環境を捉え、当社の強みを活かして事業を展開していく。

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



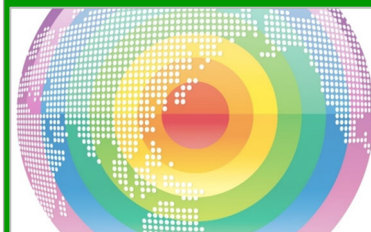
コンテンツがプラットフォームの枠を超えて展開される流れが拡大。価値観の多様化も進む。ゲームだけでなく、さまざまなデジタルエンタテインメントに関するビジネス機会が拡大している。

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。

- 現在の環境をふまえて、当社が今後、中期的に取り組んでいく課題と戦略をアップデートいたします。
12ページでは、当社をとりまく環境のなかで、ビジネス機会として着目する重要なポイントを取り上げております。
- ひとつめに、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しています。人気のゲームシリーズがゲームとは別のストーリーでアニメ化・映画化・舞台化されたり、SNS発信のキャラクターを題材としたゲームが制作されたり、マンガやライトノベルを題材としたイベントがテーマパークで実施されるなど、例を挙げるときりがないほど多様なパターンがあります。また価値観も多様化しており、新しいものだけでなく、レトロな題材も注目を集めることが増えています。
こうしたトレンドから、ユーザーの裾野が広がり、またユーザーとコンテンツの接触機会が多様になる一方で、ひとつのプラットフォームに割かれる時間は減少しています。また、ユーザーが嗜好する題材を追求したコンテンツが求められ、戦略の重要性が増しています。
- ふたつめに、ハード面・ソフト面ともに速いスピードで技術が進化しています。スマートフォンの普及がECの拡大に大きく影響したように、今後のテクノロジーの進化が、これまでになかったコンテンツやサービスの創出につながってきます。並行して業務のプロセスや働き方、職場環境も大きく変わっていくことが予想されます。AIの活用などによって、従前の業務の自動化や短縮化が想像を超える水準で進めば、よりクリエイティブな業務や、成長施策のために時間をさけるようになります。一方でそれは社会の余暇時間の増加にもつながり、当社の製品・サービスの市場拡大になります。

- みつつめに、ゲームのグローバル市場の成長はここ数年ゆるやかではあるものの、コロナ禍で急拡大した高水準な市場規模を維持しています。Nintendo Switch 2 や、今後SIEやMicrosoftからも発売が予定されている次世代機の普及によっては、さらなる盛り上がりも期待できます。
また、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はグローバルで作用しており、ゲーム以外のデジタルエンタテインメント市場の拡大はますます多角的に、そして勢いを増して進むと考えられます。そのようななかで日本には、世界的に人気の高いIPを多数生み出していることや、圧倒的に高いコンテンツ品質などの強みがあります。2025年6月に経済産業省が発表した「エンタメ・クリエイティブ産業戦略」では、日本のコンテンツの輸出額20兆円を目指して100のアクションプランが策定されており、当社としてもグローバル市場を対象とするビジネスにますます挑戦していく考えです。

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

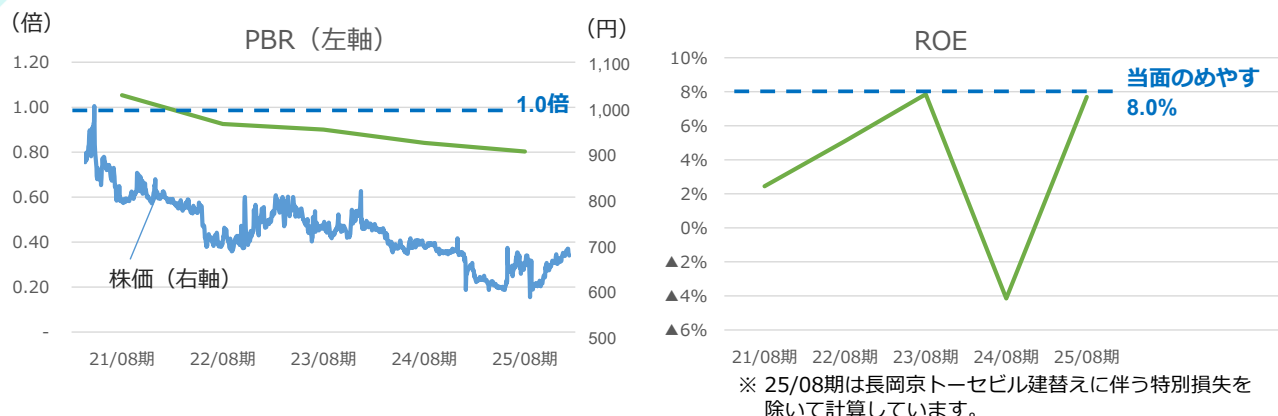
- ✓ 社内教育の充実とキャリア採用の強化による、開発人財の質アップ。
- ✓ 職場環境、キャリア形成、報酬・評価制度など多面的な施策を通して従業員エンゲージメントを向上。
- ✓ 長岡京新オフィスビルを活用し、開発にふさわしい環境の構築、柔軟で活力ある組織体制への転換。

- 以上のような環境をふまえ、中期的な経営戦略をこのように整理しています。
- まずビジネス面では、ゲーム領域と非ゲーム領域の2つの方向性で取り組みます。
- ゲーム領域での事業成長と収益性の向上については、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などの開発を主軸に、優れた企画提案と堅実なコンテンツ開発力を強みとして、既存・新規、国内・海外問わず、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します。
- 非ゲーム領域での新たなビジネスの構築については、既の実績のある教育関連分野や、その知見を応用できるメンタル・ウェルビーイング領域、またIP活用を含む幅広いエンタテインメント領域などにおいて、新しいビジネスの創出に取り組んでまいります。社会共通の課題やニーズを捉え、当社の開発技術やノウハウの応用力、コラボレーションの企画力を活かした主体的なアプローチで、事業を開発してまいります。
- そしてリソース面では、開発技術や生産性の向上及び、人的資本の拡充と組織の最適化を進めます。
- 開発技術の継続的な高度化、生産性の最大化については、開発スタッフによる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みます。また、すべての部門で、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、成長施策に投下する時間を拡大してまいります。そして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ます。

- 人的資本の拡充、組織の最適化については、社内教育の充実とキャリア採用の強化によって、開発人財の質を一段と高めてまいります。そして引き続き、職場環境の改善、キャリア形成への支援、報酬・評価制度のアップデートなど、多面的な施策を推進し、従業員エンゲージメントの向上を図ります。また建て替えを進めている長岡京新オフィスビルを活用して、クリエイティブな開発を促進する職場環境を構築し、柔軟で活力ある組織体制へ転換してまいります。

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。



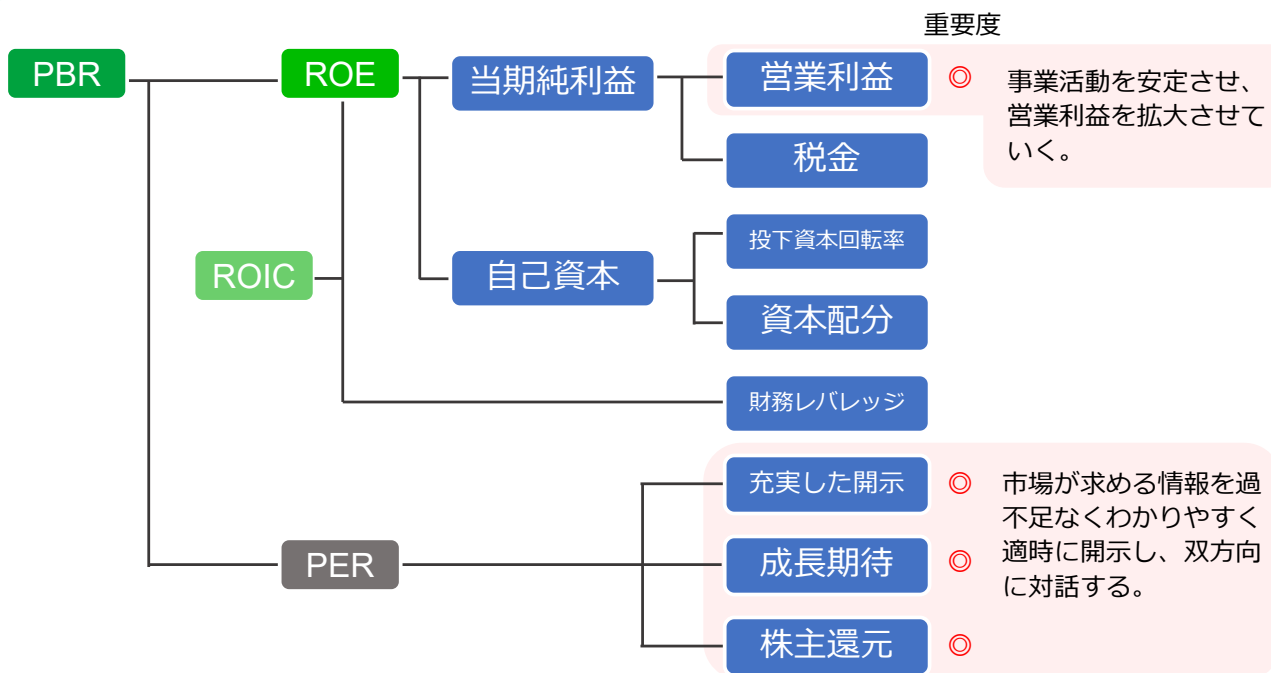
課題認識

- 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。

- ご説明してきたような方向性・戦略で事業を成長させるなかで、資本効率についても向上させてまいります。
- 11ページのとおり、増収増益傾向で進んできたものの、株価は上昇しておらず、PBRも低下傾向であることを認識しております。
当社の持続的成長に必要な水準として、安定的にROEが8.0%以上となるよう、特に利益の拡大に努めてまいります。

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。



- 15ページで、PBR、ROEを要素分解し、特に注力して取り組むドライバを明確にしております。
- 13ページでご説明した、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ことに努めてまいります。
- 並行して、株式市場における評価の向上を目指し、当社の企業価値の成長ストーリーを、ステークホルダーのみなさまに深くご理解いただけるよう、よりわかりやすい情報開示に努め、双方向の対話を強化してまいります。

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）



- 株主還元については、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おり、2026年8月期においても、年間配当金は25円を目指しております。
今後、事業展開の節目や業績を鑑みながら、記念配当、株式分割などを実施し、株主の皆様への利益還元を行ってまいりたいと思います。

2025年8月期 決算概要

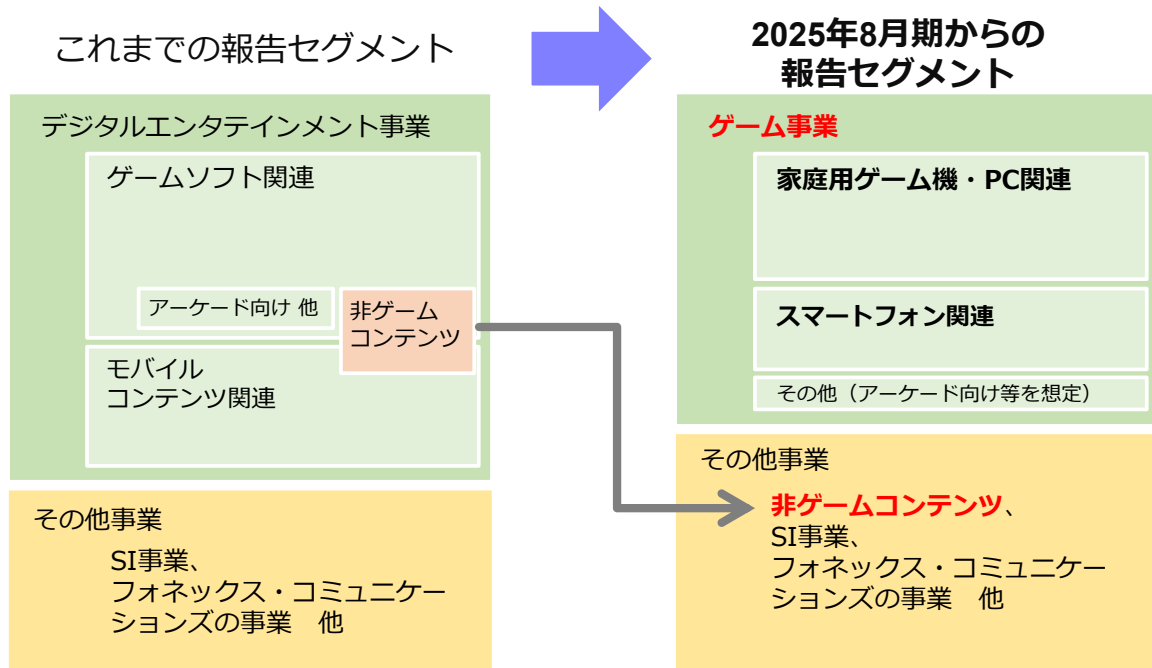
2026年8月期 業績予想

**中期的な課題と今後の取り組み
について**

- **参考資料**

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。



- 2025年8月期の第1四半期から報告セグメントを変更しております。当社グループは、これまで報告セグメントを「デジタルエンタテインメント事業」「その他事業」としておりましたが、経営管理区分の見直しにより、「ゲーム事業」と「その他事業」に変更いたしました。それに伴い、ゲーム事業の製品別情報の名称も明瞭な内容に変更しております。
- 経営管理区分変更の背景としましては、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、これまで事業活動の主軸であった一般的なゲームソフトの受託開発に加え今後は、より様々な領域において事業を広く展開していきたいと考えております。そのことから、これまで「デジタルエンタテインメント事業」に含めて管理してきたゲーム以外のエンタテインメントコンテンツ等を扱う事業活動を、切り分けて管理することといたしました。家庭用ゲーム機、スマートフォン、アーケード向けのゲームソフト等、一般的なゲームソフトに関する開発や運営を「ゲーム事業」とし、それ以外のエンタテインメントコンテンツの企画や開発を、「その他事業」に移管しております。

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。

© TOSE CO., LTD. All rights reserved.

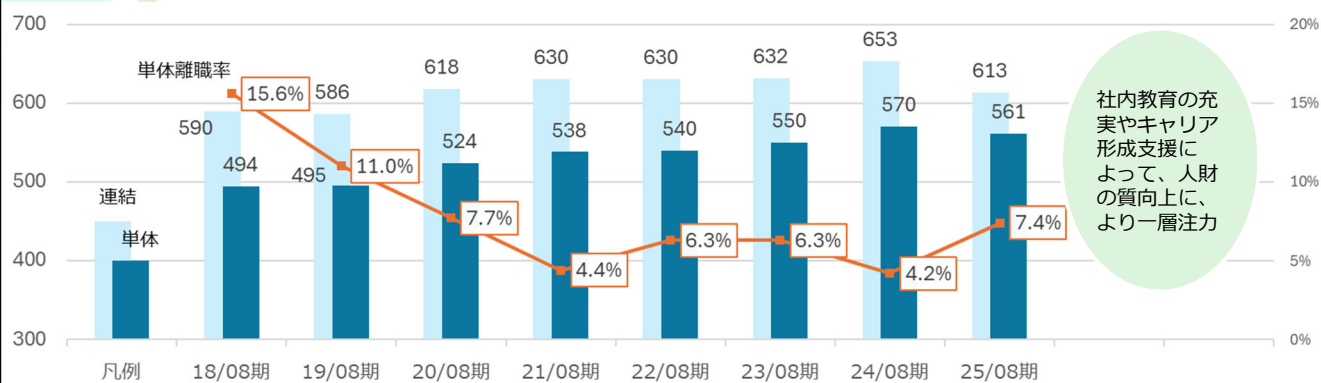
19

- 長岡京トーセビルの建替えに伴う土地の売却に関連して発生した特別損失と、2026年8月期に発生予定の特別利益についてはご覧のとおりです。
- 3月24日の適時開示でお知らせしておりますとおり、当社が京都府長岡京市に有する、長岡京トーセビル及び隣接する長岡ターミナルビルの老朽化が進んでいることからその2棟を解体し、新たなオフィスビル1棟を建設することを計画しております。それに伴い、2棟のビル解体後、新オフィスビル建設予定地以外の土地を売却することといたしました。
土地の売却収入の計上は2026年8月期になり、2025年8月期には一部の関連費用として3億1,400万円の特別損失が発生いたしました。
- なお、長岡京トーセビルにて活動していた当社の従業員につきましては、2025年8月より一時的に京都本社に移動して勤務しております。
また、新オフィスビルについては現在構想を進めており、詳細が決定いたしましたら改めてご説明する予定です。

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



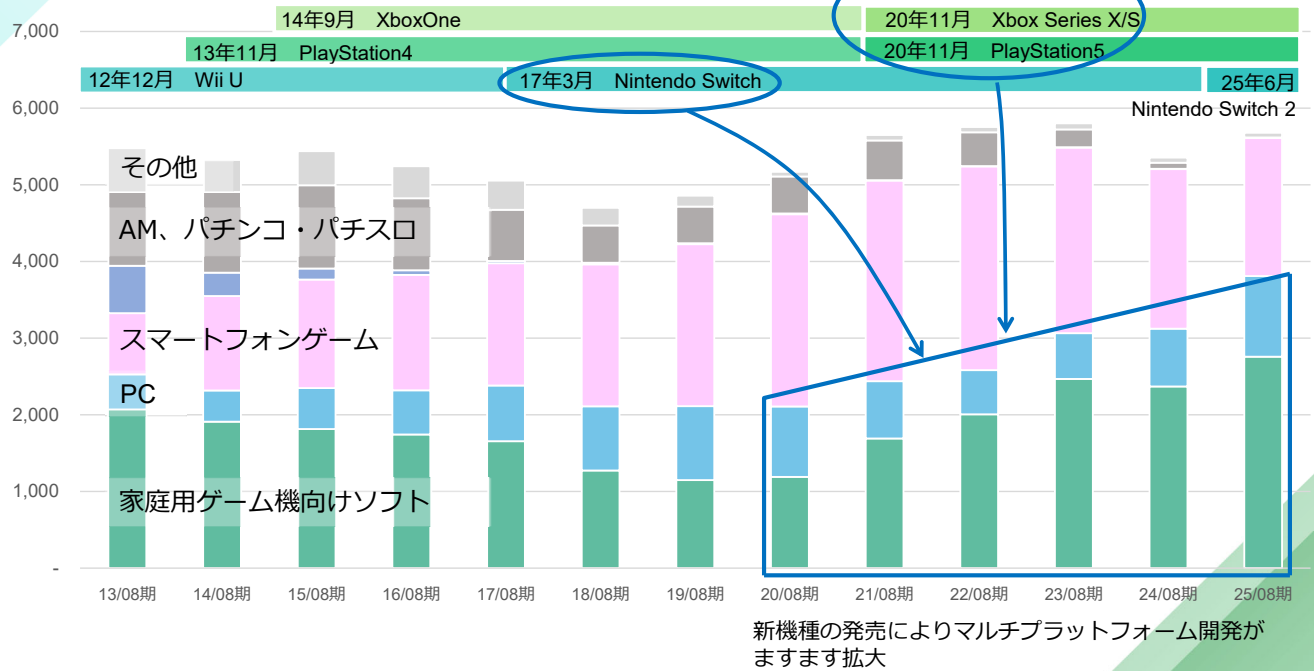
人的資本に関する施策の例



プラットフォーム別売上（3年平均）の推移

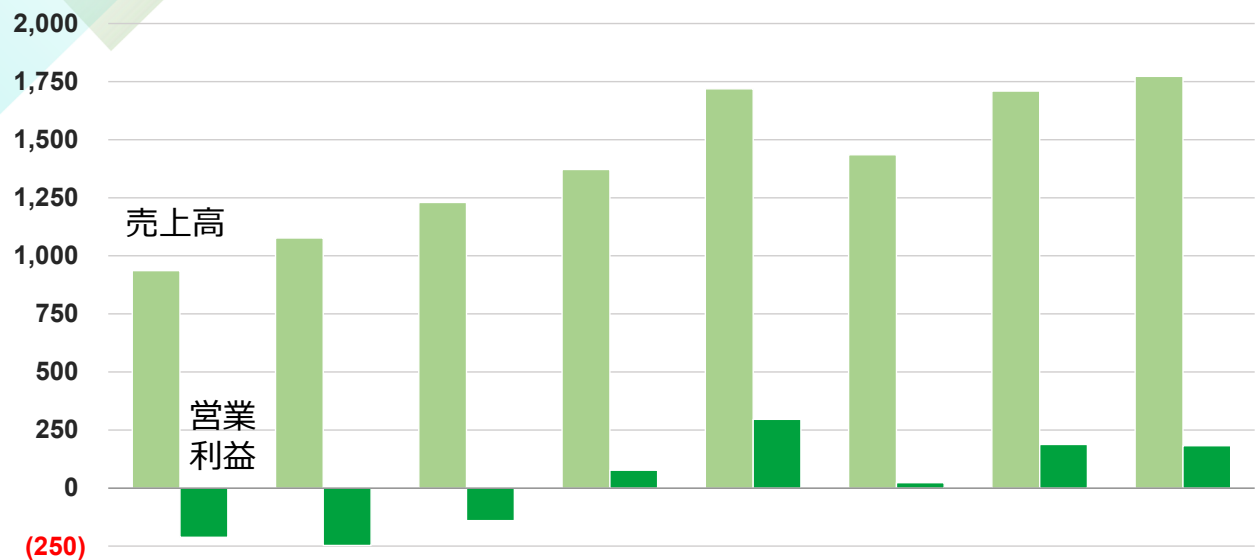


(単位：百万円) プラットフォームの遷移



売上高・営業利益の四半期推移

(単位：百万円)



(250)

(500)

	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>

