企業調査レポート

アクセル

6730 東証スタンダード市場

企業情報はこちら >>>

2025 年 6 月 23 日 (月)

執筆：客員アナリスト
佐藤 譲
FISCO Ltd. Analyst **Yuzuru Sato**

FISCO Ltd.
https://www.fisco.co.jp

アクセル
6730 東証スタンダード市場

2025 年 6 月 23 日（月）
https://www.axell.co.jp/ir/

目次

■要約 01
1. 2025 年 3 月期の業績概要 01
2. 2026 年 3 月期の業績見通し 01
3. 今後の成長戦略 02
■事業概要 03
1. 会社概要 03
2. 事業セグメント 03
■業績動向 08
1. 2025 年 3 月期の業績概要 08
2. 事業セグメント別の動向 09
3. 財務状況と経営指標 12
■今後の見通し 13
1. 2026 年 3 月期の業績見通し 13
2. 今後の成長戦略 15
■株主還元策 20

本資料のご利用については、必ず巻末の重要事項（ディスクレーマー）をお読みください。
Important disclosures and disclaimers appear at the back of this document.

要約

遊技機器市場向けビジネスは安定成長の見込み

アクセル <6730> は、パチンコ・パチスロ機（以下、遊技機器）向けグラフィックス LSI（以下、G-LSI）市場で約 55% のシェアを握るファブレス半導体メーカーである。LSI 開発販売関連で培った開発力を生かして、AI、ブロックチェーン技術（Web3.0）領域の新規事業を展開している。

1. 2025 年 3 月期の業績概要

2025 年 3 月期の連結業績は、売上高で前期比 13.2% 減の 15,244 百万円、営業利益で同 39.8% 減の 1,461 百万円と減収減益決算となった。遊技機器の市場規模（販売台数）が同 5.0% 減の 153 万台と低調に推移したことに加えて、G-LSI やメモリモジュールの販売数量がリユース率の上昇により減少したことが減収要因となった。利益面では、減収に加えてプロダクトミックスの影響により売上総利益率が前期の 31.9% から 28.8% に低下したことも減益要因となった。ただ、遊技機器向け G-LSI の市場シェアは前期の約 50% から約 55% に上昇したほか、メモリモジュールも約 80% と高水準を維持しており、遊技機器業界においての圧倒的な優位性は変わらない。新規事業関連については、顧客側の事情により大型案件の取引が見送られたことなどにより、売上高で前期比 30.4% 減の 440 百万円、セグメント損失で 495 百万円（前期は 381 百万円の損失）となった。

2. 2026 年 3 月期の業績見通し

2026 年 3 月期の連結業績は売上高で前期比 21.3% 減の 12,000 百万円、営業利益で同 31.6% 減の 1,000 百万円を見込んでいる。LSI 開発販売関連の売上高が前期比 23.7% 減の 11,300 百万円と落ち込むことが要因だ。前提となる遊技機器市場の販売台数は前期比 1.3% 増の 155 万台と堅調推移を見込むが、G-LSI のリユース率が前期の 40% から 50% に、メモリモジュールが同 30% から 50% に上昇することで販売数量が落ち込み、減収減益要因となる。市場シェアについては G-LSI が約 55% で変わらず、メモリモジュールは約 85% に上昇する見込みだ。リユース率の動向については流動的な要素も多く、前期は当初の想定以上に上昇したことから今回は保守的に設定している。遊技機器の出荷台数やリユース率が売上高の変動要因となるため、2025 年 7 月以降の規制緩和によってスマートパチンコ機のヒット機種がどの程度生まれるかに注目したい。一方、新規事業関連については売上高で前期比 59.1% 増の 700 百万円、損失額も縮小する見込みとなっている。

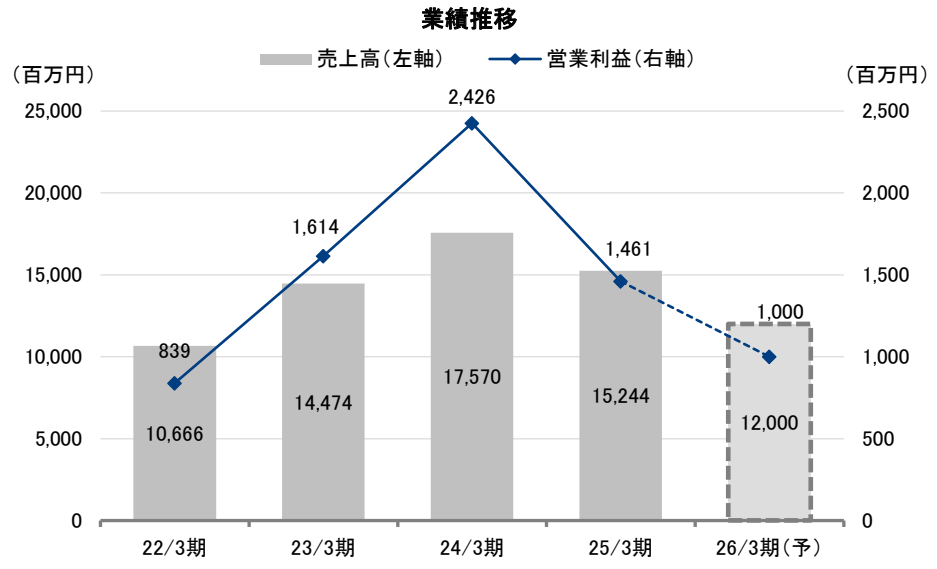
本資料のご利用については、必ず巻末の重要事項（ディスクレーマー）をお読みください。
Important disclosures and disclaimers appear at the back of this document.

3. 今後の成長戦略

同社は成長戦略として、LSI 開発販売関連を安定的な収益を獲得するキャッシュ・カウと位置付けるとともに、成長ポテンシャルの高い AI、Web3.0 領域などの新規事業関連にリソースを投下し高成長を目指す方針を打ち出してきた。しかしながら、新規事業関連については当初の想定よりも伸び悩んでいるのが実情だ。同社では、引き続き新規事業へのリソース投入を強化する方針だが、同時に遊技機器業界向けのビジネス領域を拡大することで中期的な成長を図ることを IR 戦略として新たに打ち出した。遊技機器業界全体は緩やかな縮小傾向が続いているものの、主力の G-LSI やメモリモジュールのシェア拡大に加えて、そのほかのハードウェア部材のビジネスを取り込むことで、最大 2 倍超の水準まで売上拡大できる余地があり、安定成長が見込めると同社では見ている。収益源となる G-LSI については競合先が撤退する可能性も浮上しており、市場シェアを現在の約 55%から 5 年後に約 85% に引き上げることを目標としている。相対的に収益性の高い新製品の販売も 2026 年 3 月期から開始されるため、2027 年 3 月期から業績は拡大基調に転じるものと弊社では見ている。新規事業関連については、M&A やアライアンス戦略を推進しながら自社製 AI フレームワーク「ailia SDK」を軸とした AI 実装支援サービスやロイヤリティビジネスを育成する考えだ。

Key Points

- 2025 年 3 月期業績は減収減益となるも期初計画は上回る
- 2026 年 3 月期はリユース率を保守的に織り込み減収減益を計画
- 遊技機器向けビジネス領域の拡大と AI 事業育成により高成長を目指す



出所：決算短信よりフィスコ作成

本資料のご利用については、必ず巻末の重要事項（ディスクレーマー）をお読みください。
Important disclosures and disclaimers appear at the back of this document.

事業概要

遊技機器向けファブレス半導体企業から、AI 等を社会実装する先進テクノロジー企業へ

1. 会社概要

同社は遊技機器に搭載される液晶ディスプレイに画像を映し出す G-LSI で市場シェアの約 55% を占めるトップメーカーで、製造は外部に委託し研究開発・販売戦略に特化するファブレスメーカーである。遊技機器では、約 80% の業界シェアを占めるコンテンツを格納するメモリモジュール※のほか、LED ドライバ等を手掛けている。また、医療機器や産業機器などの組込み機器向け G-LSI の開発・販売も行っている。

※ 2020 年 11 月に、遊技機器向け次世代メモリの開発販売を目的に富士通デバイス (株) (現 NV デバイス (株)) と合弁で設立した子会社の aimRage(株) で手掛けている。

また、遊技機器向け G-LSI の開発で蓄積してきた開発力を生かし、AI ソリューション等の新たな事業領域への展開を図るため、2019 年 5 月に ax(株) を子会社として設立した (出資比率 87.7%)。ax では同年 7 月にソフトウェア開発を行う bitcraft(株)、同年 8 月に画像認識・処理技術の開発を行うモーションポートレート (株) を完全子会社化し、のちに吸収合併を行った。(bitcraft は同年 10 月、モーションポートレートは 2020 年 12 月)。

連結子会社の事業内容

会社名	議決権比率	事業内容
ax(株)	87.7%	・ディープラーニング・フレームワーク「ailia」の開発販売 ・AI アプリの開発販売、AI 実装支援等 ・ミドルウェア製品「AXIP」シリーズの販売
aimRage(株)	85.0%	・メモリの企画・開発・製造・販売 ・メモリの書き込み、リユース業務

出所：有価証券報告書よりフィスコ作成

2. 事業セグメント

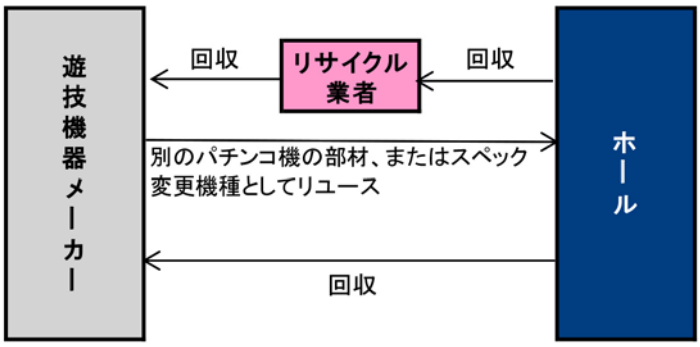
(1) LSI 開発販売関連

「LSI 開発販売関連」セグメントでは、遊技機器向け G-LSI のほかメモリモジュールや LED ドライバ等周辺デバイスの開発販売を行っており、2025 年 3 月期の売上高構成比は 97.1% を占める。同社の遊技機器向け G-LSI の特長は、比較的廉価な CPU との組み合わせでも高精細な描画表示ができる点にある。また、画像ロムに格納された圧縮画像データを瞬時に伸長して高速表示するほか、多彩な演出を可能とする各種エフェクト機能も搭載している。遊技機器向け G-LSI については、このような特定用途に特化した技術が必要となるだけでなく、設計プロセスの微細化、回路規模の大型化により研究開発費が増大する傾向にあるため、参入障壁が高い。競合企業としてはヤマハ <7951>、ディジタルメディアプロフェッショナル <3652> 等が挙げられる。

本資料のご利用については、必ず巻末の重要事項（ディスクレーマー）をお読みください。
Important disclosures and disclaimers appear at the back of this document.

なお、遊技機器向けの G-LSI、メモリモジュールは、リユース（再使用）品が一定規模で使われているため、機器の出荷台数とこれら半導体の需要が必ずしも連動しない点に留意する必要がある。これは遊技機器に搭載される部材が複数回の繰り返し利用にも耐えられる品質となっていることに加えて、遊技機器メーカーがコスト低減や環境問題対応のためにリユース品を使う動きが広まったことが背景にある。遊技機器メーカーは、リサイクル業者を介してパチンコホールから部材を回収し再利用している。リユース率は遊技機器メーカーのコスト低減施策の動向や半導体の世代交代の影響を受けるが、G-LSI 及びメモリモジュールともに年間需要の 1～4 割がリユース品になっていると推定される。

リユースの構造

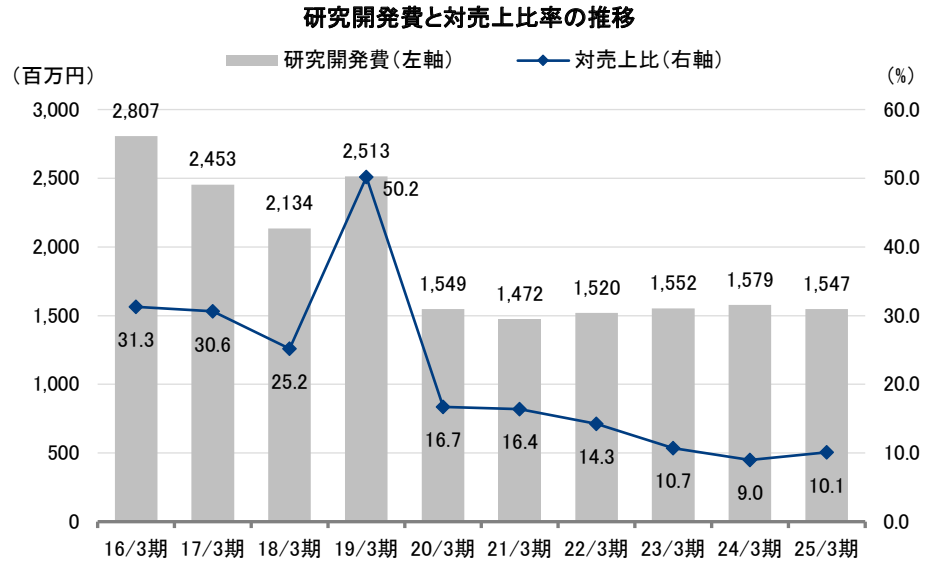


出所：会社資料よりフィスコ作成

同社はファブレスメーカーのため、半導体の製造に関してはすべて外部に委託している。G-LSI については「AG5」まで国内半導体メーカーをメインに製造委託してきたが、現在主力の「AG6」は海外大手ファンドリーメーカーに製造委託している。このため、「AG6」の仕入れについては為替変動の影響を受けることになるが、一部為替の予約を実施しているほか価格改定も適宜実施している。専門のエレクトロニクス商社を通じて遊技機器メーカーに販売しており、2024 年 3 月期の主要顧客別売上構成比では、緑屋電気 (株) が 51.2%、加賀 FEI (株) が 27.6%、加賀電子 <8154> が 12.4% となっており、3 社で 90% を超えている。

なお、同社は研究開発型のファブレスメーカーであるため、売上高に占める研究開発費率が高いという特徴が 2019 年 3 月期まであったが、2020 年 3 月期以降は研究開発費も年間 15 億円前後の水準で落ち着き、売上比率も 10% 前後の水準となっている。主因は「AG6」の開発費がピークとなった 2019 年 3 月期以降、「AG5」から「AG6」への移行スピードが従来よりも緩やかなペースとなっており、次世代 G-LSI の開発が始まっていないためだ。「AG5」に対して「AG6」の消費電力が高いことや高価格であることがネックとなっているようだ。このため、同社は「AG6」の回路設計を見直し低消費電力化とシステムコストの低価格化を実現した「AG6」改良品の販売を 2026 年 3 月期から開始する予定となっている。同製品の投入によって移行スピードが加速するものと予想される。

本資料のご利用については、必ず巻末の重要事項（ディスクレーマー）をお読みください。
Important disclosures and disclaimers appear at the back of this document.



出所：決算説明資料よりフィスコ作成

(2) 新規事業関連

「新規事業関連」セグメントとして、機械学習 /AI 及びブロックチェーン技術（Web3.0）領域をターゲットにした各種ソリューションの提供や開発支援コンサルティング、IP の販売、ミドルウェアソフト「AXIP」シリーズの販売等を行っている。同社が LSI 開発販売関連で培ってきたアルゴリズムやハードウェア・ソフトウェア開発といった様々なレイヤーの技術・ノウハウを差別化要素として、顧客の多様なニーズに対応することで新規事業の拡大を進める戦略である。まだ、いずれの領域も売上規模は小さく、先行投資段階の位置付けとなっている。そのほか、医療機器や産業機器などの組込み機器用 G-LSI も「新規事業関連」に含まれる。

a) 機械学習 /AI 領域

機械学習 /AI 領域では、独自開発したエッジ（端末）推論向け AI フレームワーク「ailia SDK」を中核に展開している。「ailia SDK」の特長は、最新モデルを含めて 370 種類以上の学習モデルをすぐに活用可能な点、GPU の積極活用により世界最高水準の推論処理スピードを端末で実現可能な点、顧客が望む実行環境に柔軟に対応可能なクロスプラットフォームに対応している点の 3 点が挙げられる。特に、クロスプラットフォームに対応していることは、開発者にとって使い勝手の良いフレームワークとして評価の高いポイントとなっている。

AI システムの構築には、「学習（ディープラーニング）」と「推論」の両プロセスが必要となるが、国内では推論領域のコア技術を持つ AI 事業者が少なく、Google や Microsoft など海外大手プラットフォーマーのエンジンを利用して、自社のディープラーニング・フレームワークと組み合わせて開発しているケースが多い。同社の「ailia SDK」は、海外大手と同水準の高速処理性能を持っており、ほかの AI 開発事業者との差別化要因となる。また、自社で推論フレームワークを持つことで、顧客の要望に応じて柔軟かつ迅速に設計変更を行える点も強みとなる。

本資料のご利用については、必ず巻末の重要事項（ディスクレーマー）をお読みください。
Important disclosures and disclaimers appear at the back of this document.

AI 事業における同社の強み

出所：決算説明資料より掲載

事業ドメインとしては、「ailia SDK」の提供や「ailia SDK」をベースとした AI 実装支援サービスなどの AI コンピューティング事業と、2024 年 2 月にリリースした AI による DX アプリ「ailia DX Insight」の拡販、並びに AI アプリ開発支援サービスなどの AI アプリケーション事業の 2 つのビジネスモデルを展開することで収益拡大を目指している。

AI 事業の主軸となる 2 つの事業ドメイン

出所：決算説明資料より掲載

本資料のご利用については、必ず巻末の重要事項（ディスクレーマー）をお読みください。
Important disclosures and disclaimers appear at the back of this document.

「ailia DX Insight」とは、AI をパッケージ化し、セキュアな環境で誰でも手軽に企業やチーム内のデータを ChatGPT や Gemini に取り込むことを可能とした DX アプリで、Windows や macOS のネイティブアプリとして実装している。高精度な音声認識や議事録作成、テキストからの画像検索、OCR など様々な AI 機能を搭載しており、今後もさらに機能の拡充を図る予定である。「ailia DX」の強みは高セキュアな環境構築が可能な点と、「ailia SDK」の開発で培ったノウハウを生かした高速処理性能が挙げられる。特に、後者は生産性向上に直結する部分であり、高セキュアという類似のソリューションを提供する他社アプリに対する優位点になると弊社では考えている。高セキュアな環境構築については、従来企業内の文章を ChatGPT 等で扱うには、文章をすべてサーバにアップロードする必要があったが、「ailia DX」では企業内の文章をオフラインで情報処理し、検索で見つかった一部の文章だけをサーバにアップロードする仕組みとすることで実現している。またローカル LLM（大規模言語モデル）を使用することも可能で、ユーザーが自社内にローカル LLM のサーバを用意すれば完全セキュアな環境が構築できる。このため、高いレベルでの情報セキュリティ対策が求められる企業や部門での需要が見込まれる。

利用シーンとしては、営業部門やカスタマーサポートセンター、研究開発部門などでの活用が想定される。営業部門などでは、ユーザーからの問い合わせに対して同アプリを活用することで自動応答が可能となり、会議の議事録も AI 音声認識機能によって自動的に作成できる。また、研究開発部門では調査や翻訳作業に利用することで生産性の向上が期待できる。

「ailia DX Insight」の想定利用シーン

出所：決算説明資料より掲載

本資料のご利用については、必ず巻末の重要事項（ディスクレーマー）をお読みください。
Important disclosures and disclaimers appear at the back of this document.

b）ブロックチェーン技術（Web3.0）

同社はブロックチェーン構築に関するコア技術や取引基盤を支えるハードウェア技術、セキュリティ技術（アルゴリズムによる暗号化技術）を持つ。同領域の事業開発を進める企業やノウハウを持つ企業等と協業し、ブロックチェーン技術を基盤とした各種ソリューション及び NFT 関連サービスの開発を推進する方針である。

c）ミドルウェア製品（AXIP）

ミドルウェア製品では、主にゲームやアニメ制作市場向けに画像及び音声圧縮技術を中心としたミドルウェア「AXIP」シリーズの開発販売を行っている。業界最高水準のミドルウェアを多機能パッケージとして販売することで付加価値を高めている。企業・アプリごとに固定または売上連動型のロイヤリティ収入を得るビジネスモデルである。

業績動向

2025 年 3 月期業績は減収減益となるも期初計画は上回る

1. 2025 年 3 月期の業績概要

2025 年 3 月期の連結業績は売上高で前期比 13.2% 減の 15,244 百万円、営業利益で同 39.8% 減の 1,461 百万円、経常利益で同 37.0% 減の 1,542 百万円、親会社株主に帰属する当期純利益で同 44.8% 減の 978 百万円と減収減益決算となった。売上高は 4 期ぶりの減収、各利益は 6 期ぶりの減益に転じたことになる。主力の遊技機器向け G-LSI の販売数量が前期比 20.3% 減の 51 万個と減少したほか、プロダクトミックスが影響したことが主因だ。ただ、期初計画比では売上高、各利益ともに上回って着地した。期初計画では遊技機器の市場規模（販売台数）を前期比 13.0% 減の 140 万台と保守的に見積もっていたが、同 5.0% 減の 153 万台※と小幅な減少に留まり、収益源となる G-LSI の販売数量が 51 万個と期初計画比で 4 万個上回ったことが主因だ。

※ 同社推計値。

本資料のご利用については、必ず巻末の重要事項（ディスクレーマー）をお読みください。
Important disclosures and disclaimers appear at the back of this document.

2025 年 3 月期連結業績

（単位：百万円）

	24/3 期		25/3 期				
	実績	売上比	期初計画	実績	売上比	前期比	計画比
売上高	17,570	-	13,300	15,244	-	-13.2%	14.6%
売上原価	11,972	68.1%	9,250	10,856	71.2%	-9.3%	17.4%
売上総利益	5,597	31.9%	4,050	4,388	28.8%	-21.6%	8.3%
販管費	3,171	18.0%	2,950	2,926	19.2%	-7.7%	-0.8%
（研究開発費）	1,579	9.0%	1,550	1,547	10.1%	-2.0%	-0.2%
営業利益	2,426	13.8%	1,100	1,461	9.6%	-39.8%	32.8%
経常利益	2,449	13.9%	1,100	1,542	10.1%	-37.0%	40.2%
親会社株主に帰属する当期純利益	1,771	10.1%	770	978	6.4%	-44.8%	27.0%

遊技機器市場と G-LSI のシェア状況

	24/3 期	25/3 期			
	実績	期初計画	実績	前期比	計画比
遊技機器市場規模	161 万台	140 万台	153 万台	-5.0%	9.3%
G-LSI 市場シェア	約 50%	約 50%	約 55%		
リユース率	20.0%	25.0%	40.0%		
G-LSI 販売数量	64 万個	47 万個	51 万個	-20.3%	8.5%

注：遊技機器市場規模は年間販売台数、市場シェアはリユース分を含む会社推計値
出所：決算短信、決算説明資料よりフィスコ作成

売上原価率は遊技機器向け G-LSI のプロダクトミックスの影響を主因として、前期の 68.1% から 71.2% に上昇し、売上総利益は同 21.6% 減の 4,388 百万円となった。販管費は同 244 百万円減少の 2,926 百万円となった。前期に、AI 領域での企業認知度向上を目的にテレビ CM を含む広告宣伝費を積極的に投下したが、2025 年 3 月期は同様のプロモーションは実施しなかった。加えて業績連動型賞与の減少などもあり、販管費は前期比で減少した。研究開発費については前期比 31 百万円減の 1,547 百万円と小幅な減少に留まった。また、営業外収支が前期比 58 百万円増加したが、受取配当金の増加 34 百万円や投資事業組合運用益の増加 43 百万円などが主な増加要因となった。一方、特別損失として投資有価証券売却損 125 百万円を計上した。

LSI 開発販売関連は販売数量の減少とプロダクトミックスの影響が響く

2. 事業セグメント別の動向

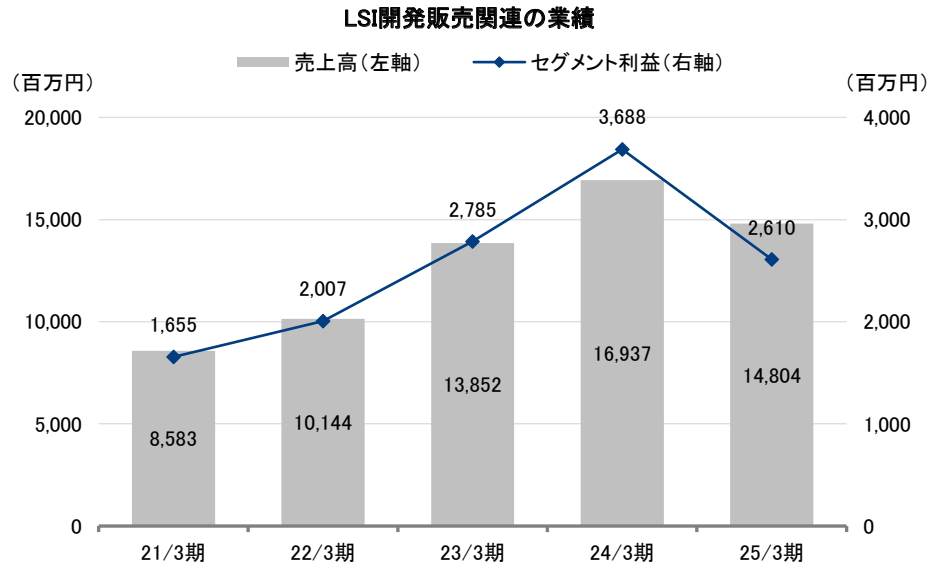
（1）LSI 開発販売関連

LSI 開発販売関連の売上高は前期比 12.6% 減の 14,804 百万円、セグメント利益は同 29.2% 減の 2,610 百万円となった。製品別売上高を同社が開示している売上構成比から試算すると、G-LSI は前期比 8% 減の 52 億円、メモリモジュールを含む周辺 LSI が同 15% 減の 96 億円となった。

本資料のご利用については、必ず巻末の重要事項（ディスクレーマー）をお読みください。
Important disclosures and disclaimers appear at the back of this document.

G-LSI は販売数量で約 20% 減、販売単価で約 16% 上昇したと見られる。販売単価の上昇はプロダクトミックスの変化（「AG5」から「AG6」へのシフト）による。一方、販売数量については遊技機器市場の落ち込みに加えてリユース率が前期の 20% から 40% に上昇したことも要因となっている。期初計画ではリユース率 25% を想定していたが現在主力の「AG6」は販売単価が高いため、遊技機器メーカー側で従来よりもリユースのニーズが強まったものと考えられる。ただ、業界シェアは約 50% から約 55% に上昇した。

メモリモジュールについてはメモリ容量の大きい高単価製品が伸びたものの、販売数量で前期比 17% 減の約 82 万個と落ち込んだことが減収要因となった。リユース率が前期の 20% から 30% に上昇したことが減少要因となった。市場シェアは約 80% と前期比横ばい水準を維持した。

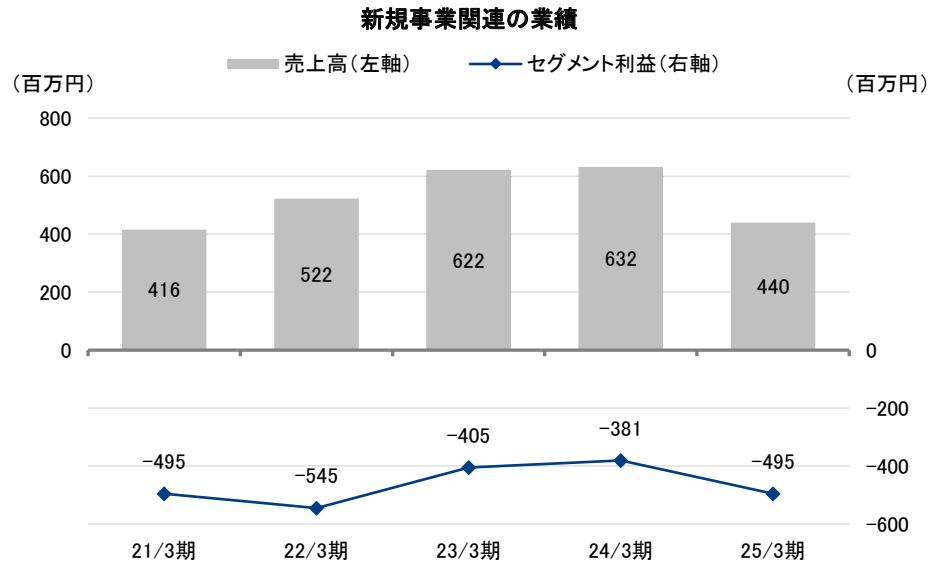


出所：決算説明資料よりフィスコ作成

(2) 新規事業関連

新規事業関連の売上高は前期比 30.4% 減の 440 百万円、セグメント損失は 495 百万円（前期は 381 百万円の損失）となった。期初計画では新たにリリースした DX アプリ「ailia DX Insight」の拡販や、AI の受託開発案件の拡大により売上高で 750 百万円を見込んでいたが、顧客側の事情により大型案件の取引が見送られたこともあり、計画未達となった。損失額が前期比で 113 百万円膨らんだが、前期に計上した広告宣伝費約 1 億円がなくなったことを考慮すれば、実質的には 2 億円程度悪化したと見ることもできる。

本資料のご利用については、必ず巻末の重要事項（ディスクレーマー）をお読みください。
Important disclosures and disclaimers appear at the back of this document.



出所：決算説明資料よりフィスコ作成

新規事業の拡大に向けてアライアンスや大手企業との共同開発など積極的に取り組んでいるものの、まだ種まきの状態が続いている。具体的事例として、2023 年 5 月に Web3.0 関連の要素技術を取り入れたコンテンツ流通基盤ソリューションの研究開発を行う（株）&DC3 及びその親会社のセルシス <3663> と戦略的パートナーシップを締結した。同社グループが保有するアプリケーション暗号化技術を使用したライセンス管理ソリューションを共同開発し、これを &DC3 のコンテンツ流通基盤に組み込むことでセキュリティ強化と、幅広いコンテンツの流通を可能にする Web3.0 ベースの流通ソリューションの構築を目指している。ただし、Web3.0 の普及には時間を要する見通しだ。2024 年 2 月には同社とセルシスが資本業務提携契約を締結し、セルシスが提供するイラスト・マンガ・アニメーション等の制作アプリ「CLIP STUDIO PAINT」の機能・サービス向上を支援するなど、クリエイターの創作活動を支援する次世代 AI 技術の共同開発等も行っている。

2024 年 9 月、（株）エルザ ジャパンの一部モバイルワークステーションモデルに「ailia DX Insight」がプリインストールされたことを発表した。また、電子部品メーカーのケル <6919> が開発するコネクタ用外観検査機には、最先端の AI モデルを活用した同社の AI 機能が実装され、少ない学習データで高精度な不良品検知が可能となった。これにより、検査工程の省力化と生産性向上が期待される。さらに、同年 12 月にはインテル <INTC> と協力し、「ailia SDK」を用いた高速 AI 推論の推進を発表した。インテルの組込み AI アクセラレーション・エンジン「Intel XMX」をサポートすることで、RAG※の文書登録処理時間が 40% 短縮され、より高速な処理が可能となる見込みである。今後は DX アプリ「ailia DX Insight」でも「Intel XMX」のサポートを予定しており、同アプリの拡販に寄与する取り組みとして期待される。

※ RAG（検索拡張生成）とは、信頼性の高い外部情報と LLM（大規模言語モデル）によるテキスト生成を組み合わせて、回答精度を高める自然言語処理（NLP）技術。ChatGPT が事前に学習した大量のテキストデータから回答を生成する技術であるのに対して、RAG は外部データベースや検索エンジンから情報を検索し、その情報を元に回答を生成する。

本資料のご利用については、必ず巻末の重要事項（ディスクレーマー）をお読みください。
Important disclosures and disclaimers appear at the back of this document.

無借金経営、手元キャッシュも潤沢で財務内容は良好

3. 財務状況と経営指標

2025 年 3 月期末の財務状況は、資産合計は前期末比 531 百万円減少の 15,042 百万円となった。流動資産では在庫が 1,476 百万円、売掛金及び契約資産が 380 百万円それぞれ増加した一方で、現金及び預金が 3,315 百万円減少した。在庫水準が 2024 年 3 月期以降、大きく増加しているが、G-LSI 等の生産リードタイムが長期化、昨今のサプライチェーンリスクの高まりにより政策的に在庫を積み増していることが要因だ。当面は同程度の在庫水準を保持する方針である。2025 年 3 月期末の LSI 開発販売における受注残高は 10,992 百万円と約 1 年分の受注残を抱えており、販売価格も安定しているため在庫評価損や廃棄損が発生するリスクは極めて低いと弊社では考えている。固定資産では資本業務提携先の株式取得等により投資有価証券が 583 百万円増加した。

負債合計は前期末比 655 百万円減少の 2,026 百万円となった。主に未払法人税等が 539 百万円減少したことによる。また、純資産合計は同 124 百万円増加の 13,015 百万円となった。配当金支出が 884 百万円あった一方で、親会社株主に帰属する当期純利益 978 百万円を計上し、利益剰余金が 93 百万円増加した。

経営指標を見ると、安全性を示す自己資本比率は 85.6% と引き続き高水準を維持している。無借金経営で現金及び預金と有価証券合わせて 66 億円と潤沢なキャッシュを有していることから、財務内容は健全な状態にあると判断される。一方で、収益性に関しては売上高営業利益率で 9.6%、ROE で 7.6%、ROA で 10.1% とそれぞれ低下した。遊技機器向けの収益依存度が高く、同市場の影響を受けたことが要因であり、新たな収益柱の育成が喫緊の課題と言える。新規事業関連の収益化に向けては、M&A・アライアンス戦略も前向きに検討している。

連結貸借対照表

（単位：百万円）

	22/3 期	23/3 期	24/3 期	25/3 期	前期比
流動資産	11,010	12,798	13,588	12,411	-1,177
（現金及び預金）	9,097	9,509	8,316	5,000	-3,315
（在庫）	771	736	2,438	3,911	1,476
固定資産	1,264	1,084	1,985	2,631	645
資産合計	12,274	13,883	15,574	15,042	-531
流動負債	1,605	2,145	2,641	1,984	-657
固定負債	39	72	41	42	1
負債合計	1,645	2,187	2,682	2,026	-655
（有利子負債）	-	-	-	-	-
純資産合計	10,629	11,695	12,891	13,015	124
＜安全性＞					
自己資本比率	86.0%	83.5%	81.9%	85.6%	3.7pp
＜収益性＞					
ROA（総資産経常利益率）	8.6%	13.9%	16.6%	10.1%	-6.6pp
ROE（自己資本利益率）	8.4%	12.2%	14.6%	7.6%	-7.0pp
売上高営業利益率	7.9%	11.2%	13.8%	9.6%	-4.2pp

出所：決算短信よりフィスコ作成

本資料のご利用については、必ず巻末の重要事項（ディスクレーマー）をお読みください。
Important disclosures and disclaimers appear at the back of this document.

今後の見通し

2026 年 3 月期はリユース率の上昇を織り込み減収減益を計画

1. 2026 年 3 月期の業績見通し

2026 年 3 月期の連結業績は売上高で前期比 21.3% 減の 12,000 百万円、営業利益で同 31.6% 減の 1,000 百万円、経常利益で同 33.9% 減の 1,020 百万円、親会社株主に帰属する当期純利益で同 25.4% 減の 730 百万円と減収減益計画となっている。前提となる遊技機器市場の販売台数は前期比 1.3% 増の 155 万台と堅調に推移するが、G-LSI やメモリモジュールのリユース率上昇により、販売数量が減少することが減収減益要因となる。売上原価率はプロダクトミックスの改善により、前期の 71.2% から 68.8% に低下する見通しだ。販管費は人件費の減少や経費抑制等により前期比 176 百万円の減少を見込んでいる。

2026 年 3 月期連結業績見通し

(単位：百万円)

	25/3 期		26/3 期		
	実績	売上比	会社計画	売上比	前期比
売上高	15,244	-	12,000	-	-21.3%
売上原価	10,856	71.2%	8,250	68.8%	-24.0%
売上総利益	4,388	28.8%	3,750	31.3%	-14.5%
販管費	2,926	19.2%	2,750	22.9%	-6.0%
営業利益	1,461	9.6%	1,000	8.3%	-31.6%
経常利益	1,542	10.1%	1,020	8.5%	-33.9%
親会社株主に帰属する当期純利益	978	6.4%	730	6.1%	-25.4%

市場前提

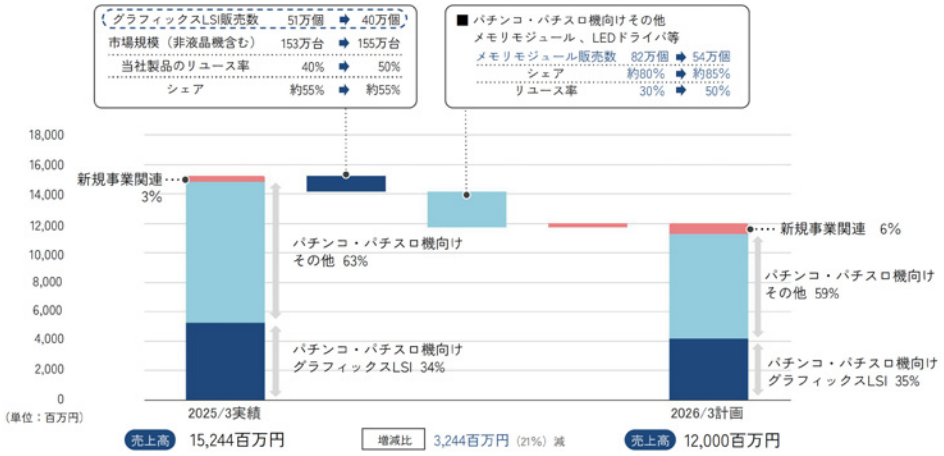
	25/3 期	26/3 期	
	実績	会社計画	前期比
遊技機器市場規模	153 万台	155 万台	1.3%
G-LSI 市場シェア	約 55%	約 55%	
リユース率	40.0%	50.0%	
G-LSI 販売数量	51 万個	40 万個	-21.6%

注：遊技機器市場規模は年間販売台数、市場シェアはリユース分を含む会社推計値
出所：決算短信、決算説明資料よりフィスコ作成

本資料のご利用については、必ず巻末の重要事項（ディスクレーマー）をお読みください。
Important disclosures and disclaimers appear at the back of this document.

今後の見通し

2026 年 3 月期　連結売上高の予想（実績との対比）



出所：決算説明資料より掲載

事業セグメント別では、LSI 開発販売関連の売上高は前期比 23.7% 減の 11,300 百万円となる見通し。同社が開示している売上構成比から試算すると、G-LSI は同 19% 減の約 42 億円、メモリモジュールを含むその他 LSI は同 26% 減の約 71 億円となる。G-LSI は市場シェアが約 55% と前期並みを維持するものの、リユース率が前期の 40% から 50% に上昇することで、販売数量が同 22% 減の約 40 万個に留まる。一方、メモリモジュールは市場シェアが前期の約 80% から約 85% に上昇するが、リユース率が同 30% から 50% に上昇することで販売数量は同 34% 減の 54 万個に落ち込む見込みとなっている。ただ、LED ドライバについては採用機種の増加で増収となる見通しである。

顧客等へのヒアリングに基づき、リユース率については上昇することを織り込んでいる。市場シェアについては大きく変動しないと見られるため、遊技機器市場の動向とリユース率が売上高の変動要素となる。市場動向については、ホール数の緩やかな減少傾向が続くものの、前期に実施された新紙幣対応設備の投資が一巡したことでホール側の遊技機器購入余力が増している。さらに 2025 年 7 月からスマートパチンコ機における LT 機能※の内規が緩和され、設計の自由度が高まることで従来にない新機種の開発が可能となり、稼働力の高い新機種の登場が期待されている。ヒット機種が相次いで生まれれば販売台数の上振れ要因となるだけに、その動向が注目される。

※ LT（ラッキートリガー）とは、総量規制の緩和に伴う出玉性能向上のこと。総量規制とは、初当たり及び C タイム等の大当たりを除く確変（RUSH）突入時の平均出玉（期待値）に対する規制である。2025 年 7 月より導入される「LT3.0＋」では、初当たりを含む獲得出玉期待値が高まったほか、RUSH の性能仕様が緩和されたことで開発の自由度が大幅に高まった。

一方、新規事業関連の売上高は前期比 59.1% 増の 700 百万円、セグメント損失に関しては減少する見込みである。主に AI 領域における事業の伸張を見込んでいる。「ailia DX Insight」の売上貢献についてはまだ軽微だが、自社製 AI フレームワークである「ailia SDK」の提供や、AI 実装支援サービスの拡大が主な増収要因となる。AI の普及が進むなかで、顧客ニーズに対応したカスタム SDK の開発や AI モデルの最適化ニーズは多く、こうした需要を取り込んでいく。

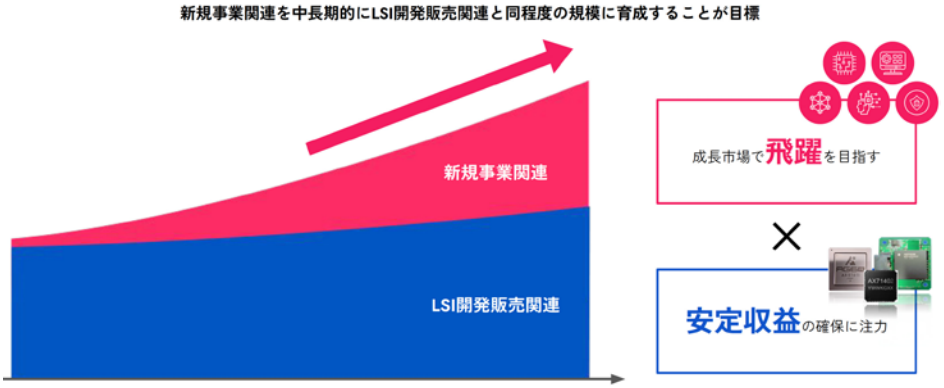
本資料のご利用については、必ず巻末の重要事項（ディスクレーマー）をお読みください。
Important disclosures and disclaimers appear at the back of this document.

遊技機器向けビジネス領域の拡大と AI 事業育成により高成長を目指す

2. 今後の成長戦略

同社は、遊技機器向けファブレス半導体企業から、世の中の革新に貢献する先端テクノロジー企業としてグローバルに活躍する企業へと進化することをビジョンとして掲げている。同ビジョンを実現するために、LSI 開発販売関連をキャッシュ・カウとして安定的な収益を確保しながら、AI ソリューションを中心とした新規事業関連に資金を投下し、持続的かつ飛躍的な成長を目指す。新規事業関連については、M&A・アライアンス戦略も積極的に推進しながら成長を加速する方針で、中長期的に新規事業関連の収益を LSI 開発販売関連と同程度まで育成することを目標としている。とは言え、AI ソリューションについては当初の想定よりも立ち上がりが緩やかで、収益化までにはしばらく時間を要すると見られる。このため、中期的には遊技機器市場におけるビジネス領域を拡大することで、収益を成長軌道に戻す考えだ。

同社グループの成長イメージ

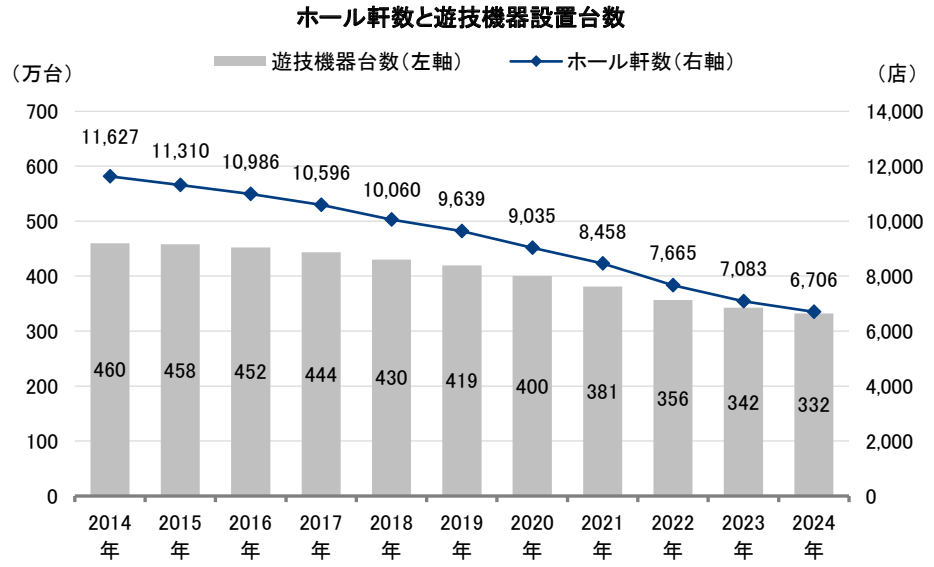


出所：決算説明資料より掲載

（1）LSI 開発販売関連

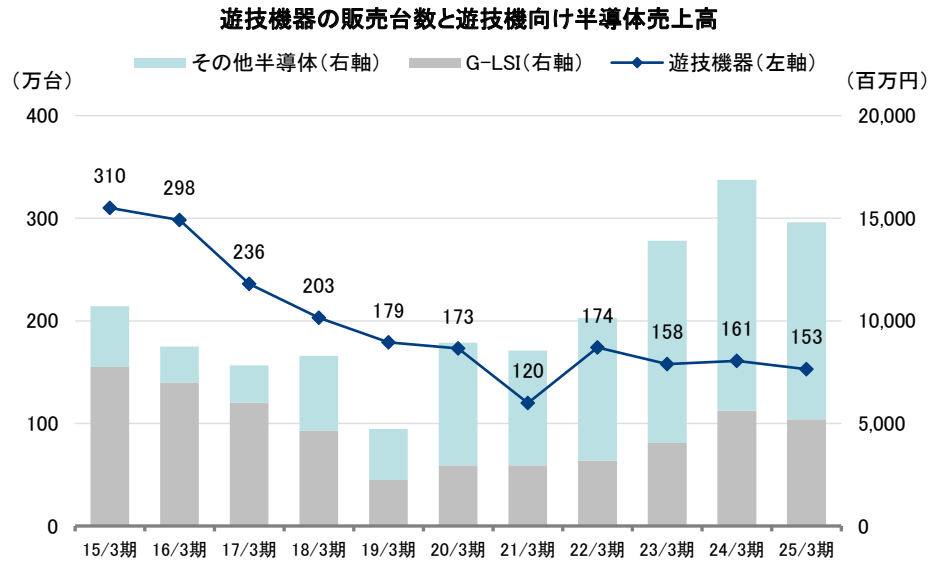
2015 年 3 月期以降の 10 年間で遊技機器の販売台数は 310 万台から 153 万台と約半分に縮小した。参加人口の減少によりホール軒数が 2014 年末の 11,627 店から 2024 年末は 6,706 店と約 6 割の水準に減少し、遊技機器の設置台数も同 460 万台から 332 万台と約 7 割の水準まで落ち込んだことが要因だ。ホールの経営環境悪化によって、遊技機器の買い替えサイクルが長期化していること、ギャンブル依存症対策として規制当局が遊技機器の射幸性を抑えるための指導を行ったことも一因となっている。また、2020 年以降のコロナ禍も市場縮小に拍車をかけた。ただ、減少率は 2022 年が店舗数で 9.4% 減、設置台数で 6.6% 減と最大であったが、2024 年は店舗数で 5.3% 減、設置台数で 2.9% 減と減少率は縮小傾向にある。店舗数は今後も減少傾向が続く可能性もあるが、大型店舗の比率が高まる傾向にあるため、遊技機器の年間販売台数については 150 万台前後の水準で今後も安定して推移すると同社では見ている。

本資料のご利用については、必ず巻末の重要事項（ディスクレーマー）をお読みください。
Important disclosures and disclaimers appear at the back of this document.



注：遊技機器台数は、警視庁資料の「ぱちんこ遊技機」及び「回胴式遊技機」の合計
出所：警察庁「令和 6 年における風俗営業等の現状と風俗関係事犯等の取締り状況について」よりフィスコ作成

こうしたなか、同社は遊技機器業界向けの売上拡大施策として、既存製品のシェア拡大とそのほかのハードウェア部材への展開に取り組む。直近 10 年間で同社の遊技機器向け売上高は、2015 年 3 月期の 107 億円から 2025 年 3 月期は 148 億円に拡大した。G-LSI については 77 億円から 52 億円に減少したものの、その他半導体売上が 30 億円から 96 億円に拡大したことによる。主にメモリモジュールの成長によるものだ。



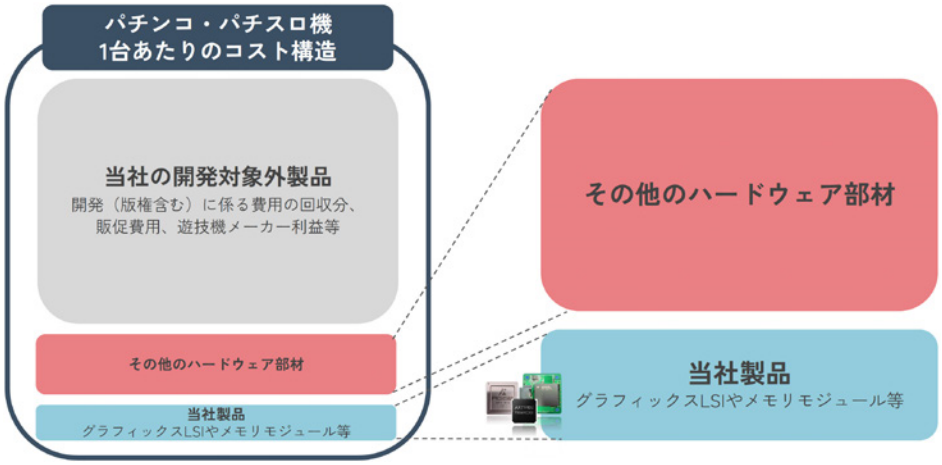
注：遊技機器の販売台数は同社推計
出所：決算説明資料よりフィスコ作成

本資料のご利用については、必ず巻末の重要事項（ディスクレーマー）をお読みください。
Important disclosures and disclaimers appear at the back of this document.

G-LSI の市場シェアは約 60% から約 55% と若干低下したが、10 年間で販売単価は 1.7 倍上昇したため、売上高の落ち込みは 3 割強程度に留まった。同社では 5 年後の市場シェアとして約 85% を目標に掲げており、シェア上昇によって G-LSI の売上高を拡大する考えだ。市場シェアが上昇する要因としては、同社製品の性能並びにコストパフォーマンスの高さに加えて、成熟市場で多額の開発投資をかけて新規参入する企業がないこと、また競合メーカーが今後撤退する可能性が出てきたことなどが挙げられる。また、メモリモジュールに関しても市場シェアを現在の約 80% から約 90% に引き上げる。遊技機器 1 台当たりのメモリ搭載容量はコンテンツの充実や高精細化等によって年々増加傾向にあるため、安定収益源として期待される。

既存製品のシェア拡大に加えて、電子部品などその他のハードウェア部材の需要も取り込んでいく意向である。これら需要を取り込むことができれば、遊技機器 1 台当たり売上単価は最大で 2 倍超に拡大できる余地があり、安定成長が見込めると同社では見ている。そのほかの主なハードウェア部材としては液晶ディスプレイや電子部品などがあり、既存メーカーが存在しているため新規参入は容易ではないものの、既存製品と組み合わせてコストパフォーマンスの良いモジュール製品を開発することでシェアを開拓していくものと予想される。

遊技機器市場における同社の成長可能性



出所：決算説明資料より掲載

(2) 新規事業関連

新規事業関連については、AI と Web3.0 領域に注力する。これら領域における市場の成長ポテンシャルが高いこと、また、同社が遊技機市場で培ってきたアルゴリズム・ハードウェア・ソフトウェア等の開発ノウハウや技術力を強みにすることがきる領域と考えているためだ。課題は幅広い業界にアプローチするためのマーケティング・営業力にあるが、同社は M&A・アライアンス戦略を推進することで、こうした課題を解消し成長を加速する考えだ。対象は顧客基盤を有するものの AI 技術を持っていない SIer やアプリ開発会社となる。

本資料のご利用については、必ず巻末の重要事項（ディスクレーマー）をお読みください。
Important disclosures and disclaimers appear at the back of this document.

a）AI 領域の取り組み状況

AI 領域では、独自開発したエッジ推論向け AI フレームワーク「ailia SDK」の強みを生かして、「aikia SDK」の販売と顧客向けの AI 実装支援サービスなどの AI コンピューティング事業に注力するほか、今後は「ailia DX Insight」の拡販や AI アプリ開発支援サービスなどの AI アプリケーション事業を育成する方針だ。「ailia SDK」を使用することで最新モデルを含めた 370 種類を超える学習モデルがすぐに活用できること、並びに世界最高水準の高速処理を実行できること、またクロスプラットフォームに対応できる長所を生かし、組込み機器メーカーと組んで最適な AI システムを構築する。AI チップは NVIDIA が圧倒的シェアを握っているが、競合メーカー（インテル、ルネサス エレクトロニクス、Qualcomm、TI、MediaTek 等）でも利用が可能でハードウェアに依存しない点も「ailia」の強みと言える。

機械学習 /AI ビジネスモデル展開

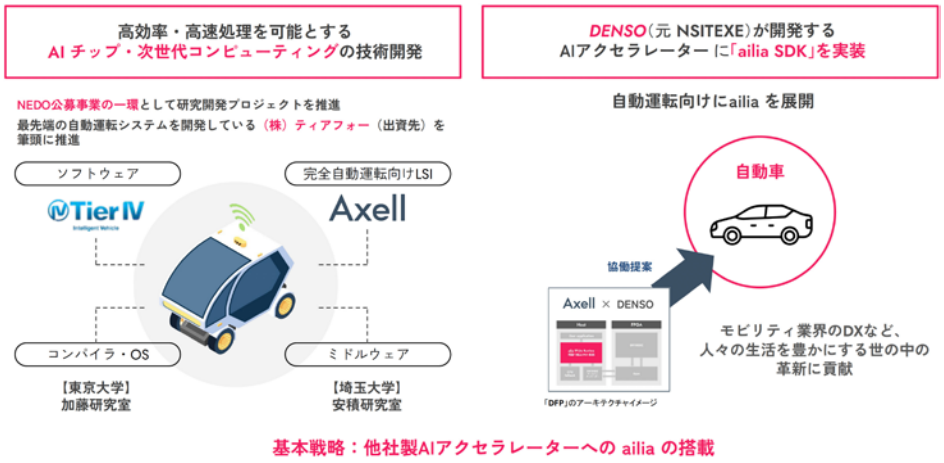
事業立ち上げ期	現在のステータス	目指す姿
＜学習済みモデルの蓄積と応用＞ ・「ailia SDK」の販売と開発支援の積み上げ	＜ビジネスモデルの進化＞ ・「ailia」とセットで学習済みモデルや AI 製品を販売 ・パートナー企業と共同で用途別モデルを開発 ・自社製品を提供（協業）	＜規模のメリット＞ ・自社製品を含むロイヤリティ・ビジネスの構築 ・普及させた「ailia SDK」及び自社製品等のロイヤリティで安定収益を積み上げ

出所：決算説明資料よりフィスコ作成

b）自動運転向けの取り組み

自動運転領域については、デンソー <6902> が開発する AI アクセラレーターに同社の「ailia SDK」を実装し、ロイヤリティ収入を獲得することを目指している。まずは、工場内で走行する自動搬送車両やショッピングモールの移動車両など走行エリアが限定されるモビリティ市場への展開が想定される。このため、収益に貢献するまでにはしばらく時間を要すると見られる。

新規事業：機械学習 /AI ビジネス拡大の取り組み（自動運転向け）



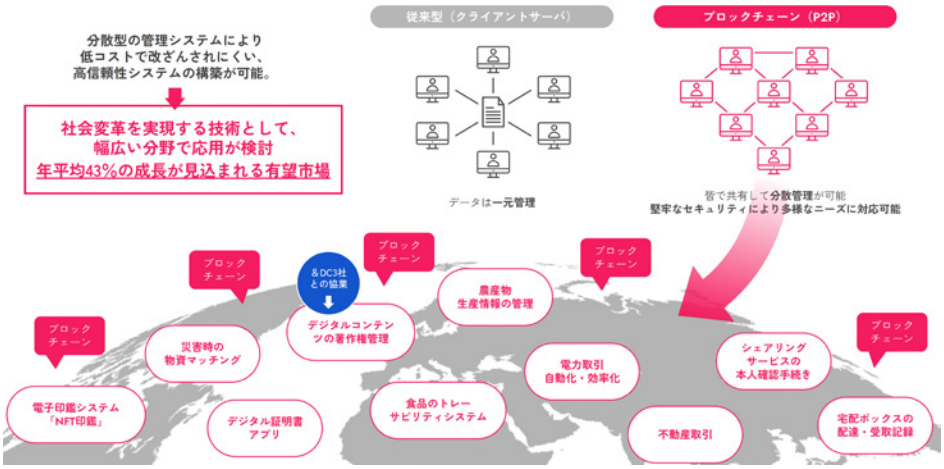
出所：決算説明資料より掲載

本資料のご利用については、必ず巻末の重要事項（ディスクレーマー）をお読みください。
Important disclosures and disclaimers appear at the back of this document.

c）ブロックチェーン技術（Web3.0）領域

ブロックチェーン技術（Web3.0）領域については、2030 年の世界市場規模が 800 億ドル、年率で 43% の高成長が予測されており、コンシューマ用途からビジネス用途まで幅広い分野で普及が見込まれている。同領域においては同社が持つ暗号化技術をベースとした堅牢なセキュリティソリューションを提携戦略により展開する計画である。サイバー攻撃が頻発するなかで、企業活動だけでなく社会インフラの安全性を高めるうえで、暗号化技術によるセキュリティソリューションの重要性が高まっているため、今後、自治体における各種住民サービスや医療情報、インターネットバンキング、ネットワーク監視カメラなどプライバシーの秘匿性が強く求められる分野で利用される可能性があり、今後の提携戦略の動向が注目される。

ブロックチェーン技術（WEB3.0）の潜在可能性



出所：決算説明資料より掲載

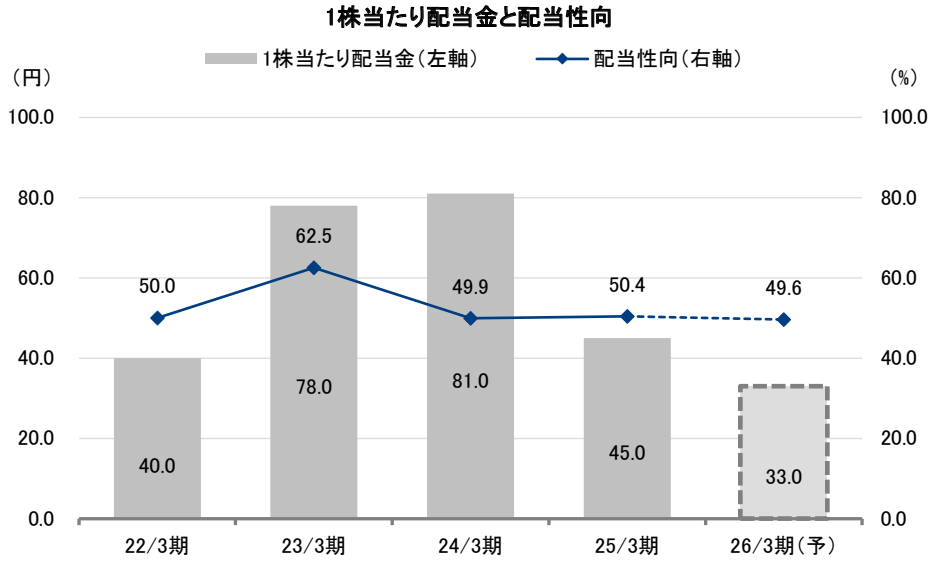
本資料のご利用については、必ず巻末の重要事項（ディスクレーマー）をお読みください。
Important disclosures and disclaimers appear at the back of this document.

株主還元策

連結配当性向 50% を基準に配当を実施、株主優待制度も導入

同社は連結配当性向 50% を基準に配当を行うことを配当方針としている。同方針に基づき 2025 年 3 月期の 1 株当たり配当金は、前期比 36.0 円減配の 45.0 円（配当性向 50.4%）とした。2026 年 3 月期は同 12.0 円減配の 33.0 円（同 49.6%）を予定しているが、業績が上振れすれば配当も上積みされる可能性があると弊社では見ている。

また、同社では知名度の向上と中長期保有目的の株主を増やすことを目的に、株主優待制度を導入している。内容は、毎年 3 月末の株主を対象に、保有継続期間 1 年以上の株主に対して 500 円相当のクオカードを、5 年以上かつ 500 株以上継続保有の株主に対して、3,000 円相当のクオカードを贈呈している。



注：23/3 期は上場 20 周年記念配当 16.0 円含む。
出所：決算短信よりフィスコ作成

株主優待の内容

保有株式数	継続保有期間及び優待内容		
	1 年未満	1 年以上 5 年未満	5 年以上
100 株以上 500 株未満	-	クオカード 500 円	
500 株以上	-	クオカード 500 円	クオカード 3,000 円

出所：会社資料よりフィスコ作成

本資料のご利用については、必ず巻末の重要事項（ディスクレーマー）をお読みください。
Important disclosures and disclaimers appear at the back of this document.

重要事項（ディスクレーマー）

株式会社フィスコ（以下「フィスコ」という）は株価情報および指数情報の利用について東京証券取引所・大阪取引所・日本経済新聞社の承諾のもと提供しています。

本レポートは、あくまで情報提供を目的としたものであり、投資その他の行為および行動を勧誘するものではありません。

本レポートはフィスコが信頼できると判断した情報をもとにフィスコが作成・表示したものですが、フィスコは本レポートの内容および当該情報の正確性、完全性、的確性、信頼性等について、いかなる保証をするものではありません。

本レポートに掲載されている発行体の有価証券、通貨、商品、有価証券その他の金融商品は、企業の活動内容、経済政策や世界情勢などの影響により、その価値を増大または減少することもあり、価値を失う場合があります。本レポートは将来のいかなる結果をお約束するものでもありません。お客様が本レポートおよび本レポートに記載の情報をいかなる目的で使用する場合においても、お客様の判断と責任において使用するものであり、使用の結果として、お客様になんらかの損害が発生した場合でも、フィスコは、理由のいかんを問わず、いかなる責任も負いません。

本レポートは、対象となる企業の依頼に基づき、企業への電話取材等を通じて当該企業より情報提供を受けて作成されていますが、本レポートに含まれる仮説や結論その他全ての内容はフィスコの分析によるものです。本レポートに記載された内容は、本レポート作成時点におけるものであり、予告なく変更される場合があります。フィスコは本レポートを更新する義務を負いません。

本文およびデータ等の著作権を含む知的所有権はフィスコに帰属し、フィスコに無断で本レポートおよびその複製物を修正・加工、複製、送信、配布等することは堅く禁じられています。

フィスコおよび関連会社ならびにそれらの取締役、役員、従業員は、本レポートに掲載されている金融商品または発行体の証券について、売買等の取引、保有を行っているまたは行う場合があります。

以上の点をご了承の上、ご利用ください。

■お問い合わせ■
〒107-0062 東京都港区南青山 5-13-3
株式会社フィスコ
電話：03-5774-2443（IR コンサルティング事業本部）
メールアドレス：support@fisco.co.jp