

COMPANY RESEARCH AND ANALYSIS REPORT

|| 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 >>>](#)

2026年6月10日 (水)

執筆：客員アナリスト

佐藤 譲

FISCO Ltd. Analyst **Yuzuru Sato**



FISCO Ltd.

<https://www.fisco.co.jp>

目次

■ 要約	01
1. 2026年3月期の業績概要	01
2. 2027年3月期の業績見通し	01
3. 今後の成長戦略	01
4. 株主還元策	02
■ 事業概要	03
1. 会社概要	03
2. 事業セグメント	04
■ 業績動向	07
1. 2026年3月期の業績概要	07
2. 事業セグメント別の動向	08
3. 財務状況と経営指標	10
■ 今後の見通し	11
1. 2027年3月期の業績見通し	11
2. 今後の成長戦略	13
■ 株主還元策	17

要約

遊技機器向けLSI事業はシェア拡大と製品ポートフォリオ拡充で成長目指す

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事業で培った開発力を生かして、AI事業の育成に取り組んでいる。

1. 2026年3月期の業績概要

2026年3月期の連結業績は、売上高で前期比3.9%減の14,656百万円と2期連続の減収となったものの、営業利益は同13.9%増の1,664百万円と2期ぶりの増益に転じた。遊技機器の市場規模（年間販売台数）が同3.3%減の148万台と低調に推移するなか、遊技機器向けLSI事業の売上高がメモリモジュールの販売減等により同6.8%減と落ち込んだことが減収要因となった。一方、利益面ではAI事業で大口案件の売上計上があったこともあり、同事業の損失額が前期の495百万円から168百万円に縮小したことが増益要因となった。なお、主力の遊技機器向けG-LSIは販売数量で同10%減の46万個となったものの、プロダクトミックスの変化による販売単価の上昇で売上高は同約5%増となり、市場シェアも約55%と前期並みの水準を維持した。

2. 2027年3月期の業績見通し

2027年3月期の連結業績は売上高で前期比2.3%増の15,000百万円、営業利益で同27.9%減の1,200百万円を見込んでいる。事業セグメント別売上高は、LSI事業が同3.7%増の14,300百万円、AI事業が大口案件の剥落により同18.8%減の700百万円となる見通しだ。前提となる遊技機器の市場規模は同8.8%減の135万台、G-LSIの市場シェアは約55%と変わらないものの、リユース率が前期の35%から50%に上昇し、販売数量は同32.6%減の31万個を見込んでいる。特に2026年はメモリ価格が急騰していることもあり、遊技機器メーカーがコスト削減のためリユース率を高める動きになると見ている。

3. 今後の成長戦略

同社は今後の成長戦略として、遊技機器市場向けはG-LSIのシェア拡大と製品ポートフォリオの拡充により、LSI事業の拡大を目指す。G-LSIは競合メーカーの撤退が予想されることから、市場シェアを5年後に約85%まで拡大する。メモリモジュールの市場シェアも現状の約80%から約90%を目指す。遊技機器の市場規模が今後も135万台の水準が続くことを前提にすれば、2031年3月期の売上高は200億円超、営業利益は30億円超に拡大する見通しだ。一方、AI事業はAIコンピューティング事業におけるAI実装支援サービスやAI高速化サービスの引き合いが自動車やFAメーカーを中心に増加していることから、今までAIアプリケーション事業などに分散していたリソースを同領域に振り向け収益化フェーズへの早期移行を図る。同支援案件については実用化段階でライセンス収入が見込めるため、短期的な収益貢献は小さいものの、将来的に安定したストック収入が期待できる。また、LSI事業やAI事業以外の新規事業を立ち上げるべく、新たに新事業創出室を立ち上げた。まずは3年以内に10億円規模の新たな市場・事業創出の目途を立てることに取り組む。

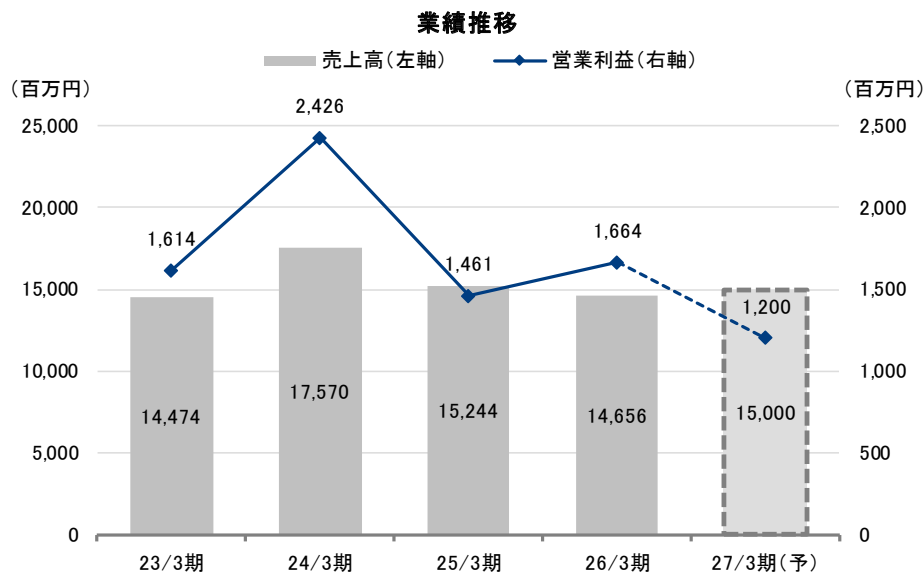
要約

4. 株主還元策

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2026年3月期の1株当たり配当金は、前期比12.0円増配の57.0円(配当性向50.1%)とした。2027年3月期は減益見込みのため同16.0円減配の41.0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高い。また、株主優待制度も導入しており、毎年3月末の株主を対象に保有期間や保有株数に応じてQUOカードを贈呈する。継続保有期間が1年以上の株主には500円相当、5年以上かつ500株以上継続保有の株主に対しては3,000円相当のQUOカードを贈呈している。

Key Points

- ・ 2026年3月期はG-LSIの新製品が順調に立ち上がり2期ぶりの増益に転じる
- ・ 2027年3月期の業績見通しは増収減益と保守的な予想
- ・ LSI事業は5年後に売上高200億円、営業利益30億円を目指す



出所：決算短信よりフィスコ作成

■ 事業概要

遊技機器向けLSI事業で成長、 事業領域の拡大を図るべくAI事業を育成中

1. 会社概要

同社は1996年に設立されたファブレス半導体メーカーで、主に遊技機器に搭載される液晶ディスプレイに映像コンテンツを表示するためのG-LSIの開発販売を行っており、遊技機器向けG-LSIでは約55%の市場シェアを握る。遊技機器向けでは映像コンテンツを格納するメモリモジュールの開発販売を連結子会社のaimRage(株)^{*}が手掛けているほか、周辺デバイスであるLEDドライバ等の販売も行っている。また、医療機器や産業機器などに搭載する組込み機器向けG-LSIの開発販売も行っている。

^{*} 2020年に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))と合併で設立した。

同社は事業ポートフォリオを拡充するため、遊技機器向けG-LSIの開発で蓄積したノウハウを生かし、AI関連のソリューションビジネスを展開すべく、2019年に連結子会社のax(株)(現 アイリア(株))を設立した。AIフレームワークの開発販売、AI実装支援サービス等を展開しているが、先行投資段階にある。

連結子会社の事業内容

会社名	議決権比率	事業内容
アイリア(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」シリーズの開発販売
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

事業概要

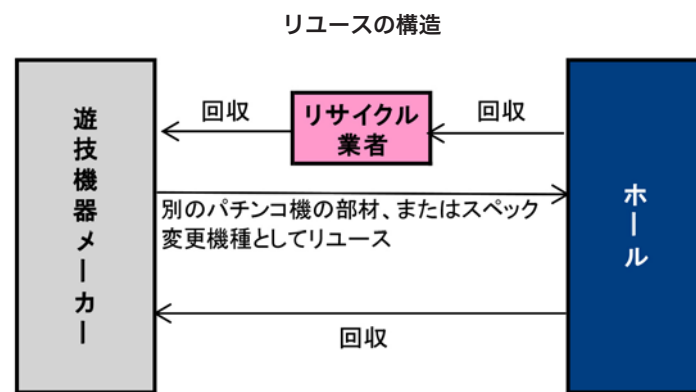
2. 事業セグメント

同社は2026年3月期より事業セグメント名を従来の「LSI開発販売関連」及び「新規事業関連」から「LSI事業」及び「AI事業」に変更した。当該変更は名称変更のみであり、セグメントの内容は従来どおりである。

(1) LSI事業

LSI事業では、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、2026年3月期の売上高構成比は94.1%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>、デジタルメディアプロフェッショナル<3652>等が挙げられる。ちなみに、メモリモジュールに関しては、市場シェアで約80%と圧倒している。

なお、遊技機器向けのG-LSIや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削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削減施策の動向やG-LSIの世代交代、メモリ市況等により変動するが、G-LSI・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。



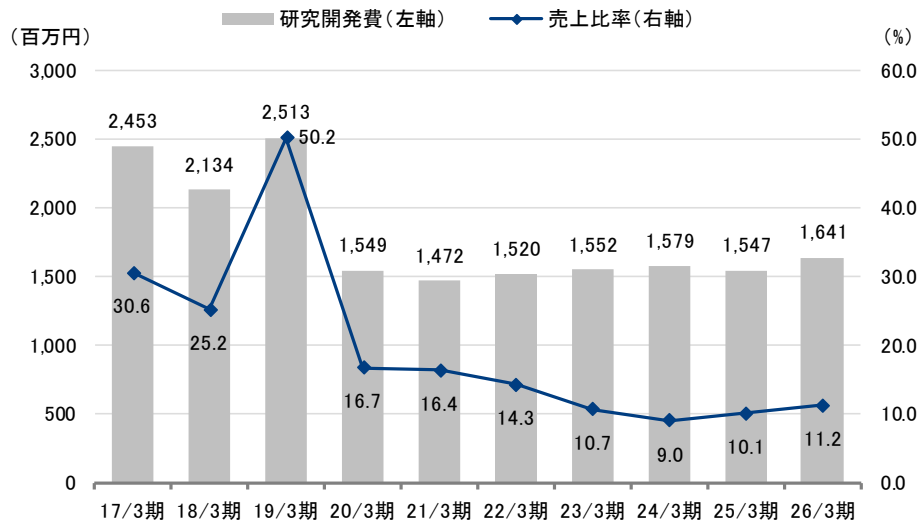
出所：会社資料よりフィスコ作成

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については製品仕入れの一部を外貨建ての決済としている。このため、為替変動の影響を受けることになるが、一部が為替の予約をしているほか価格改定も適宜実施しており、収益に与える影響は小さい。主要顧客は緑屋電気(株)や加賀電子<8154>などのエレクトロニクス商社で、そこから遊技機器メーカーに納品している。

事業概要

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、売上比率は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り、次世代G-LSIの開発が始まっていないためだ。移行がスムーズに進まなかったのは、「AG5」に対して「AG6」の消費電力や販売価格が高く、遊技機器メーカー側で採用メリットを見出せなかったことが要因と見られる。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改良版「AG6R」を開発、2026年3月期から販売を開始した。同製品の投入によって「AG6」シリーズへの移行も進み始めている。現在は「AG6R」よりもさらに高速処理、高精細化を実現するバージョンアップ版の開発を進めている状況で、当面の研究開発費は15億円前後の水準が続く見通しだ。

研究開発費と売上比率の推移



出所：決算説明資料よりフィスコ作成

(2) AI事業

AI事業では、AI領域を主軸とした事業を展開しており、特に同社が長年培ってきたハードウェア開発の知見を最大限に生かせる「AIコンピューティング領域」に注力している。同セグメントの管理区分には、AI領域やミドルウェア領域のほか、医療機器や産業機器等に搭載される組み込み機器向けG-LSIやブロックチェーン技術(Web3.0)領域等も含まれている。同社がLSI事業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し、顧客基盤の着実な拡大を進める戦略である。

事業概要

a) AI領域

AI領域では、独自開発したエッジ(端末)AI推論フレームワーク「アイリア SDK」を中核に展開している。「アイリア SDK」の特長は、1) 最新モデルを含めて400種類以上の学習モデルをすぐに利用でき、物体検出や姿勢推定、超解像、音声認識、LLMなど幅広いカテゴリーをカバーできる点、2) 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エッジで実現可能な点、3) 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つが挙げられる。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が高い。

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 LLCやMicrosoft<MSFT>など海外大手プラットフォームの推論フレームワークを利用して、自社の独自モデル(学習領域)と組み合わせて開発しているケースが多い。同社の「アイリア 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だ。

事業ドメインとしては、「アイリア SDK」の提供や「アイリア 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、AIアプリケーション事業の2つを展開し、いずれもを拡大する戦略であったが、自動車業界を中心にAI実装支援サービスの引き合いが多いことから、2027年3月期以降はAIコンピューティング事業にリソースを集中する方向に軌道修正した。1案件当たりの売上規模は小さくなるものの、AI実装したハードウェア製品が実用化段階に入り、普及が進めばロイヤリティ収入が積み上がる。

「アイリア SDK」採用事例

領域	内容
マンガ・イラスト制作	(株)セルシスが提供するイラスト・マンガ・アニメーション制作ソフト「CLIP STUDIO PAINT」に「アイリア SDK」を採用。スマートスケーリング機能のAI推論に活用。
自動車・ADAS	豊田合成(株)の次世代自動車のハンドルモジュール(開発品)に、「アイリア SDK」と(株)Acculusの機械学習モデルを組み合わせたAIソリューションを採用。ハンドル内蔵カメラからクラウド接続なしでエッジ側でドライバーの状態(顔、視線、姿勢)をリアルタイムで検知。
自動運転・モビリティ	(株)NTTドコモが実用化を推進する対話型AI自動運転車いすパートナーモビリティに「アイリア SDK」を採用。障害物検知・プライバシー保護処理をエッジ上でリアルタイムに実行。
デジタルアセット管理	(株)ビジュアル・プロセッシング・ジャパンが提供するデジタルアセット管理システム「CIERTO」に「アイリア SDK」を搭載。AIによるメタデータ自動入力・類似画像検索機能などを実装。
組込み・半導体	(株)エヌエスアイテクス(現(株)デンソー)が開発したDFP(Data Flow Processor)「DR1000C」に「アイリア SDK」を実装。Non-OS・RTOS(Real Time OS)環境でのAI推論を実現。
アート・体験型パビリオン	大阪・関西万博のパビリオン「null ² (ヌルヌル)」で実演されたMirrored Body®の音声認識、音声合成、低遅延エッジAI、生成AIの機能を「アイリア SDK」で実装。

出所：同社ホームページよりフィスコ作成

事業概要

b) 組み込み機器向けG-LSI

医療機器や産業機器など、組み込み機器市場をターゲットにしたG-LSIの開発販売を行っている。限られた経営資源を最適化するため、本領域の展開については現状の規模を据え置く方針だ。

c) ミドルウェア製品「AXIP」

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製品「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製品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が、売上規模は小さい。

d) ブロックチェーン技術 (Web3.0) 領域

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。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を提供するビジネスモデルであるが、市場の成熟や動向を注視する方針だ。

業績動向

2026年3月期はG-LSIの新製品が順調に立ち上がり 2期ぶりの増益に転じる

1. 2026年3月期の業績概要

2026年3月期の連結業績は売上高で前期比3.9%減の14,656百万円、営業利益で同13.9%増の1,664百万円、経常利益で同16.2%増の1,792百万円、親会社株主に帰属する当期純利益で同25.7%増の1,230百万円と、減収増益となった。売上高は2期連続の減収となったが、各利益は2期ぶりの増益に転じた。主力のLSI事業が遊技機器の市場規模 (年間販売台数) ※減少 (前期153万台から148万台) の影響により減益となったものの、AI事業が大口案件の売上貢献により前期の495百万円から168百万円に損失縮小したことが増益要因となった。また、期初計画に加え、2025年9月に発表した上方修正計画に対しても売上高、各利益とも上回って着地した。AI事業で大口案件を受注したことに加えて、LSI事業のG-LSIの販売数量が新製品「AG6R」の投入効果で計画 (期初計画40万個、修正計画45万個) を上回る46万個となったことが要因だ。

※ 同社推計値。

業績動向

2026年3月期の連結業績

(単位：百万円)

	25/3期		26/3期		実績	売上比	前期比	修正計画比
	実績	売上比	期初計画	修正計画※1				
売上高	15,244	-	12,000	13,770	14,656	-	-3.9%	6.4%
売上原価	10,856	71.2%	8,250	9,330	9,947	67.9%	-8.4%	6.6%
売上総利益	4,388	28.8%	3,750	4,440	4,709	32.1%	7.3%	6.1%
販管費	2,926	19.2%	2,750	3,050	3,044	20.8%	4.0%	-0.2%
（研究開発費）	1,547	10.1%	-	-	1,641	11.2%	6.1%	-
営業利益	1,461	9.6%	1,000	1,390	1,664	11.4%	13.9%	19.7%
経常利益	1,542	10.1%	1,020	1,480	1,792	12.2%	16.2%	21.1%
親会社株主に帰属する 当期純利益	978	6.4%	730	1,050	1,230	8.4%	25.7%	17.1%

遊技機器市場規模と G-LSIの状況	25/3期		26/3期		実績	売上比	前期比	修正計画比
	実績	売上比	期初計画	修正計画※1				
遊技機器市場規模※2	153万台		155万台	155万台	148万台		-3.3%	-4.5%
G-LSI市場シェア	約55%		約55%	-	約55%			
リユース率	40%		50%	-	35%			
G-LSI販売数量	51万個		40万個	45万個	46万個		-9.8%	2.2%

※1 修正計画は2025年9月発表値

※2 遊技機器市場規模は年間販売台数、G-LSI市場シェアはリユース分を含む同社推計値

出所：決算短信、決算説明資料よりフィスコ作成

売上原価率は前期の71.2%から67.9%に低下した。AI事業の増収効果に加えて、LSI事業でも利益率の高いG-LSIの売上構成比が上昇したことで、原価率の改善に寄与した。この結果、売上総利益は前期比7.3%増の4,709百万円となった。販管費は同117百万円増加した。研究開発費がLSI事業を中心に93百万円増加したことに加え、業績連動型賞与の支給に伴い人件費も若干増加したことが主因だ。営業外収支は同45百万円増加したが、為替差益を49百万円計上したことが主な増加要因である。なお、親会社株主に帰属する当期純利益の増益率が経常利益よりも大きくなっているのは、前期に特別損失として計上した投資有価証券売却損125百万円が剥落したことが主因だ。

LSI事業のうち、G-LSIは新製品投入効果で増収に転じる

2. 事業セグメント別の動向

(1) LSI事業

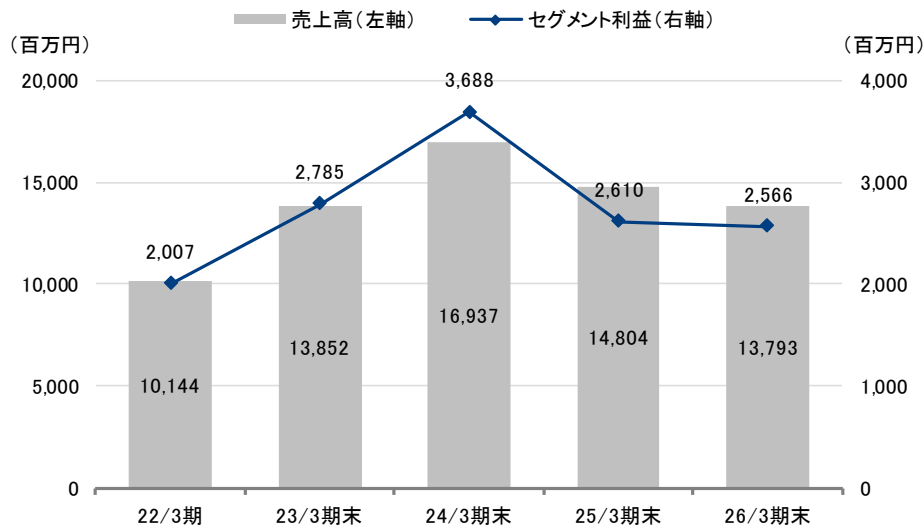
LSI事業の売上高は前期比6.8%減の13,793百万円、セグメント利益は同1.7%減の2,566百万円となった。製品別売上高を同社が開示している売上構成比から試算すると、G-LSIは同5%増の54億円、メモリモジュールが同13%減の68億円、その他周辺LSIが同13%減の14億円となった。利益率の高いG-LSIが増収となったこともあり、セグメント利益率は前期の17.6%から18.6%に上昇した。

業績動向

G-LSIは販売数量で前期比約10%減の46万個となったが、販売単価で同約16%上昇したことが増収要因となった。販売単価の上昇はプロダクトミックスの変化によるもので、新たに投入した低消費電力版の「AG6R」が順調に立ち上がったことに加え、チップ単体での販売に加え、基板実装タイプでの販売も多かったことも寄与した。新製品の受注が増えたこともあり、リユース率は前期の40%から35%に低下した。期初計画ではリユース率50%を前提に40万個の販売計画を立てていたが、「AG6R」の受注が想定を上回ったことで結果的にリユース率が低下し、販売数量の上方修正につながった。市場シェアは約55%と前期並みの水準だった。

メモリモジュールはメモリ容量の大きい高単価製品の販売数増加により平均販売単価が前期比10%上昇したが、販売数量が同21%減の65万個に落ち込んだことが減収要因となった。遊技機器の市場規模が減少したことに加えて、リユース率が前期の30%から45%に上昇したことが主因だ。遊技機器メーカーが部材コスト削減のためメモリモジュールのリユースを強化した。なお、市場シェアは約80%と前期並みの水準であった。遊技機器に搭載されるメモリモジュールの平均記憶容量については、映像コンテンツの充実や高精細化が進む中で年々増加傾向にある。現状は128GB前後がボリュームゾーンとなっているが、最大容量で480GBを搭載する機種も出てきており、今後もメモリ容量の上昇トレンドは続くものと予想される。なお、LSI事業における期末受注残高は14,929百万円と前期末比で35.8%増加した。メモリ市況の高騰でメモリモジュール価格も上昇していることや、さらなる価格高騰や品不足に備えて前倒しで発注する顧客が増えていることが要因と見られる。

LSI事業の業績推移

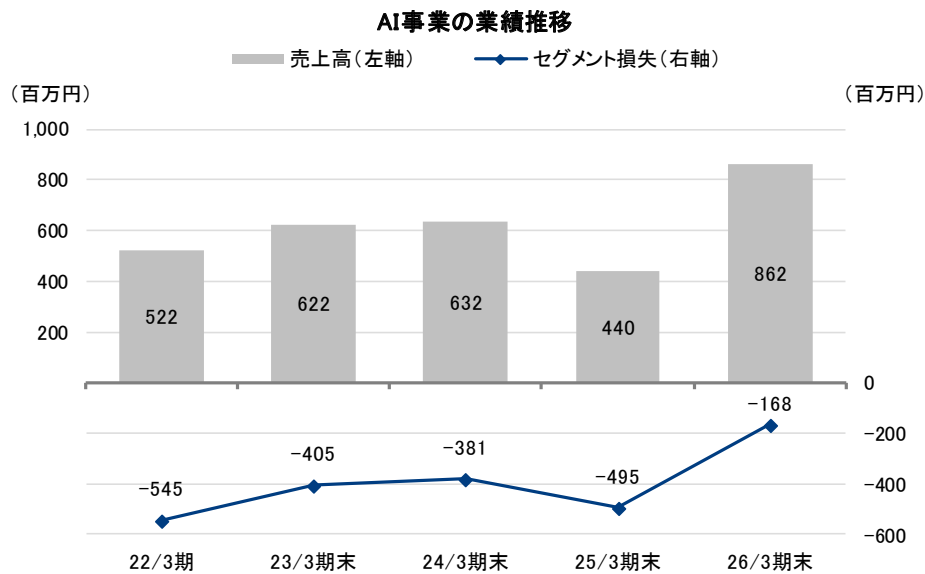


出所：決算説明資料よりフィスコ作成

業績動向

(2) AI事業

AI事業の売上高は前期比96.0%増の862百万円、セグメント損失は168百万円（前期は495百万円の損失）となった。期初計画は売上高700百万円だったが、AI実装支援サービスで大口案件を受注したことで上回った。トピックスとしては、ゲームで使用するコンテンツが問題ないかどうかをAIで検索するシステムを開発したほか、組み込み機器向けG-LSIの販売も好調に推移したが、そのほかの事業については目立った進展はなかった。今後はハードウェア開発の知見を最大限に生かせるAIコンピューティング事業に注力し、早期の収益化を実現する考えだ。



出所：決算説明資料よりフィスコ作成

無借金経営で自己資本比率も80%台と財務内容は良好

3. 財務状況と経営指標

2026年3月期末の資産合計は、前期末比1,066百万円増加の16,109百万円となった。流動資産では現金及び預金が830百万円減少した一方で、売掛金及び契約資産が195百万円、在庫が951百万円それぞれ増加した。固定資産では投資有価証券が637百万円増加した。負債合計は前期末比350百万円増加の2,377百万円となった。主に未払法人税等が393百万円増加したことによる。純資産合計は同716百万円増加の13,732百万円となった。自己株式が196百万円増加（減少要因）した一方で、利益剰余金が736百万円、その他有価証券評価差額金が161百万円それぞれ増加した。

経営指標を見ると、安全性を示す自己資本比率は84.3%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あわせて56億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。収益性に関しては売上高営業利益率が11.4%、ROEで9.3%、ROAで11.5%とそれぞれ前期から1ポイント強上昇した。水準としてはここ数年比較的安定しているが、今後LSI事業の拡大やAI事業の収益化によって、さらに引き上げていく余地はありと弊社では見ている。

業績動向

連結貸借対照表

(単位：百万円)

	23/3期末	24/3期末	25/3期末	26/3期末	増減
流動資産	12,798	13,588	12,411	12,804	393
(現金及び預金)	9,509	8,316	5,000	4,170	-830
(在庫)	736	2,438	3,911	4,862	951
固定資産	1,084	1,985	2,631	3,304	673
資産合計	13,883	15,574	15,042	16,109	1,066
負債合計	2,187	2,682	2,026	2,377	350
(有利子負債)	-	-	-	-	-
純資産合計	11,695	12,891	13,015	13,732	716
<安全性>					
自己資本比率	83.5%	81.9%	85.6%	84.3%	-1.3pp
<収益性>					
ROA	13.9%	16.6%	10.1%	11.5%	1.4pp
ROE	12.2%	14.6%	7.6%	9.3%	1.7pp
売上高営業利益率	11.2%	13.8%	9.6%	11.4%	1.8pp

出所：決算短信よりフィスコ作成

■ 今後の見通し

2027年3月期の業績見通しは増収減益と保守的な予想

1. 2027年3月期の業績見通し

2027年3月期の連結業績は売上高で前期比2.3%増の15,000百万円、営業利益で同27.9%減の1,200百万円、経常利益で同29.1%減の1,270百万円、親会社株主に帰属する当期純利益で同27.6%減の890百万円と、増収減益を見込む。前提となる遊技機器の市場規模は、同8.8%減の135万台と縮小傾向が続くと見ている。厳しい経営環境が続く中で、ホール軒数並びに遊技機器設置台数の減少傾向が続いていることが背景にある。

増収要因としては、メモリ価格の高騰に伴う販売価格の適正化等により、LSI事業のメモリモジュールが前期比20%増の82億円と伸長すること、既存顧客からのLEDドライバの受注増によりその他周辺LSIも増収が見込まれることが挙げられる。一方利益面では、メモリモジュールの仕入れコスト上昇により原価率が前期の67.9%から70.7%に上昇することが減益要因となり、売上総利益は同6.6%減の4,400百万円を見込んでいる。また、販管費も研究開発費を中心に同155百万円増加する見通しだ。今後の業績動向については、収益柱となる遊技機器向けG-LSIのリユース率の動向がポイントとなる。同社の計画では、リユース率が前期の35%から50%に上昇することを前提としていることもあり、G-LSI販売数量は同32.6%減の31万個に落ち込むと見ているが、「AG6R」の販売状況次第ではリユース率が想定を下回り、販売数量が上振れする可能性も十分にある。

今後の見通し

2027年3月期連結業績見通し

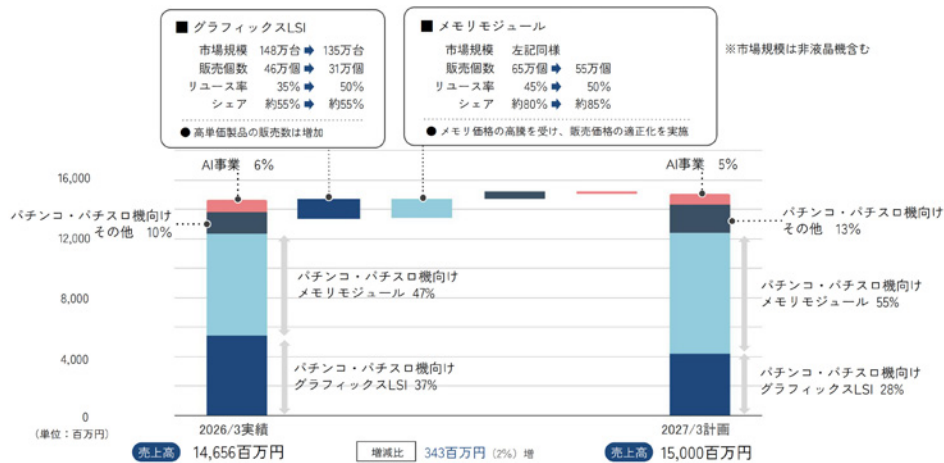
(単位：百万円)

	26/3期		27/3期		
	実績	売上比	期初計画	売上比	前期比
売上高	14,656	-	15,000	-	2.3%
売上原価	9,947	67.9%	10,600	70.7%	6.6%
売上総利益	4,709	32.1%	4,400	29.3%	-6.6%
販管費	3,044	20.8%	3,200	21.3%	5.1%
営業利益	1,664	11.4%	1,200	8.0%	-27.9%
経常利益	1,792	12.2%	1,270	8.5%	-29.1%
親会社株主に帰属する 当期純利益	1,230	8.4%	890	5.9%	-27.6%

市場前提	26/3期		27/3期	
	実績		期初計画	前期比
遊技機器市場規模	148万台		135万台	-8.8%
G-LSI市場シェア	約55%		約55%	
リユース率	35%		50%	
G-LSI販売数量	46万個		31万個	-32.6%

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

2027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

今後の見通し

事業セグメント別では、LSI事業の売上高が前期比3.7%増の14,300百万円となる見通しだ。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23%減の42億円、メモリモジュールが同20%増の82億円、LEDドライバを含むその他LSIが同33%増の19億円となる。G-LSIの販売数量は遊技機器市場の縮小とリユース率の上昇により同32.6%減の31万個、高付加価値製品へのシフトにより平均販売単価は同15%の上昇を見込む。また、メモリモジュールの販売数量はリユース率の上昇（前期45%から50%）により同15.4%減の55万個となるが、平均販売単価は市況高騰に伴う価格転嫁により同42%の大幅上昇を見込んでいる。市場シェアはG-LSIが前期と同水準の約55%、メモリモジュールが同約5ポイント上昇の約85%となる見通しだ。前期末の受注残高が14,929百万円に積み上がっていることから、市場環境が想定以上に悪化しなければ達成可能な水準と弊社では見ている。

一方、AI事業の売上高は前期比18.8%減の700百万円となる見通しだ。前期の売上に貢献した大口案件が剥落するほか、既述のとおり「アイリア SDK」の提供や、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リソースを傾注する方針を決定し、2027年3月期はその体制を固める一年と位置付ける。AI技術が予想を上回るスピードで進化する中で、ハードウェアとソフトウェアの両方の知見を有する強みを生かして、自動車業界を中心にプロジェクトを推進していく考えだ。短期的な売上貢献は小さいものの、AI実装したハードウェア製品が実用化され販売拡大することで、将来的にロイヤリティ収入の積み上げが期待される。

LSI事業は5年後に売上高200億円、営業利益30億円を目指す

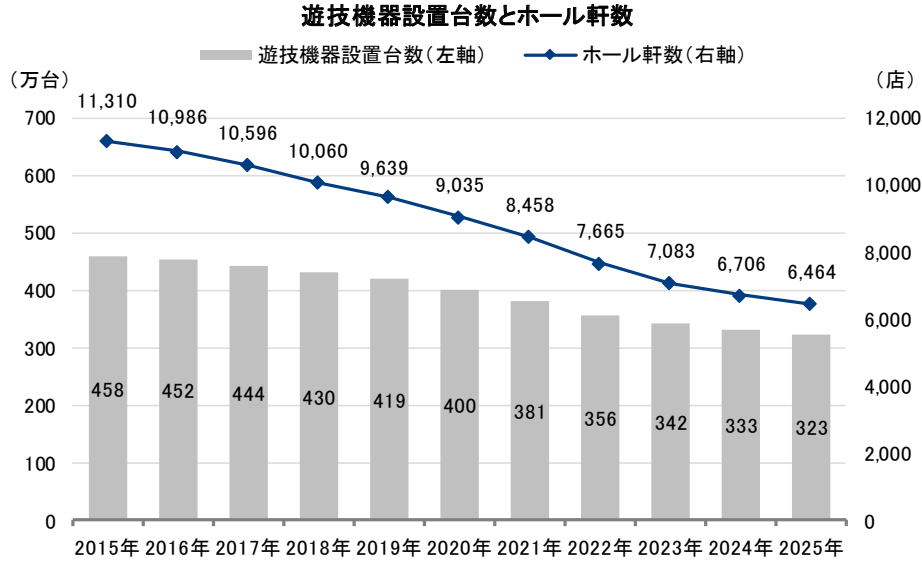
2. 今後の成長戦略

今後の成長戦略として、LSI事業はG-LSI・メモリモジュールの市場シェア拡大と製品ポートフォリオの拡充を進めることで、さらなる事業拡大を目指す。AI事業では、AIコンピューティング事業に注力し、収益化フェーズへの早期移行を図る。また、遊技機器及びAI市場以外の新規事業の創出についても取り組む。

(1) LSI事業

遊技機器市場は、娯楽の多様化や射幸性に関する規制強化もあって利用客数が減少し、ホール軒数も2015年の11,310店から2025年は6,464店と10年間で6割弱の水準まで減少した。遊技機器の設置台数で見ると2015年の458万台から2025年は323万台と約7割の水準に減少しており、市場規模では同様に298万台から148万台と5割の水準まで縮小している。

今後の見通し



出所：警察庁「令和7年における風俗営業等の現状と風俗関係事犯の取締り状況等について」よりフィスコ作成

市場規模が縮小する中で、同社の業績が直近10年間でどのように変化したかを見ると、売上高は2016年3月期(単体)の8,982百万円から2026年3月期(連結)は14,656百万円と1.6倍に拡大し、営業利益も同様に244百万円から1,664百万円と6.8倍に拡大した。売上高の増加要因は、メモリモジュールを中心にG-LSI以外の売上を10年間で4.8倍の8,354百万円まで伸ばせたことが大きい。2016年3月期のメモリモジュールの販売先は1社だったが、10年間で顧客の開拓が進み、2026年3月期の市場シェアは80%まで成長した。一方、G-LSIについてはリユース率が上昇したこともあって、販売数量は108万個から46万個と4割強の水準まで落ち込んだが、売上高は8割弱の水準にとどまっている。製品の高付加価値化に伴う単価上昇に加えて、基板実装まで行いモジュール品として販売するケースが増加したことが要因だ。また、G-LSIの市場シェアも51%から55%と若干ながら上昇した。一方、営業利益については、増加要因の大半が研究開発費の減少によるものである。研究開発費控除前営業利益で見ると2016年3月期の3,051百万円に対して、2026年3月期は3,305百万円と約8%の増加にとどまっている。なお、10年前にはなかったAI事業の損失額を除くともう少し増益率は高くなる。

業績対比 (2016年3月期 対 2026年3月期)

(単位：百万円)

	16/3期(単体)	26/3期(連結)	16/3期比
売上高(a)	8,982	14,656	63.2%
営業利益	244	1,664	582.0%
営業利益+研究開発費(b)	3,051	3,305	8.3%
(b)÷(a)	34.0%	22.6%	-11.4pp
遊技機器市場規模(万台)	298	148	-50.3%
G-LSI売上高*	6,994	5,423	-22.5%
G-LSI販売数量(万個)	108	46	-57.4%
リユース率	29%	35%	6pp
G-LSI市場シェア	約51%	約55%	
その他LSI売上高	1,749	8,354	377.6%

※ 同社発表の構成比率より算出

出所：決算説明資料よりフィスコ作成

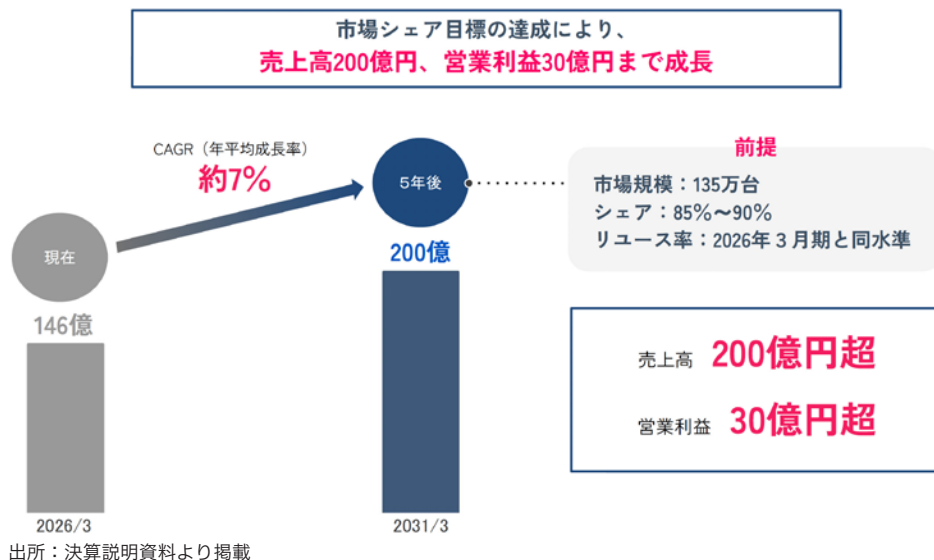
今後の見通し

こうした状況を考慮すれば、遊技機器市場の停滞が継続した場合でも、市場シェアの拡大並びに製品ポートフォリオの拡充によって、事業規模が拡大していく可能性は十分にあると言える。同社は今回、初めて数値目標を掲げた。具体的には5年後の2031年3月期にLSI事業で売上高200億円、営業利益30億円を目指す。前提となる2031年3月期の遊技機器の市場規模は135万台とし、市場シェアについてはG-LSIで約55%から約85%に、メモリモジュールで約80%から約90%にそれぞれ引き上げていく。業績目標値は、市場シェアの拡大だけで達成可能な水準であり、これに新たな製品を追加することができればさらに上乗せできることになる。市場規模が縮小する中で残存者利益を獲得できる絶好のポジションに同社が立っているとも言える。

G-LSIにおける同社の強みとして、圧倒的なシェアと開発継続力、動画再生など市場ニーズを的確に捉えた製品仕様、顧客が新機種の開発を効率的に進められるソフトウェア開発環境の提供、手厚いサポートによる顧客との強固な関係性、などが挙げられる。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、差別化製品の開発には多額な投資が必要なため高いシェア前提でなければ経済合理性が合わないことなどが挙げられる。

製品ポートフォリオの拡充については、電子部品などその他のハードウェア部材の需要を取り込んでいく方針である。これらの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出てくる。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ることで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。

将来ビジョン



今後の見通し

(2) AI事業

AI事業については、自動車やFA機器業界のエッジAI市場でAIコンピューティング事業に注力していく。エッジAIを動かすには、限られたリソースの中で処理速度を高める必要があり、個別の機器に合わせて半導体やAIモデルを最適化することが求められている。同社の強みは、LSI事業で培ったハードウェア及びソフトウェアの知見を有していること、独自開発したAI推論フレームワーク「アイリア SDK」を持っていること、特定用途に特化したカスタムAIモデルの開発能力を有していることなどが挙げられる。2025年に開催された大阪・関西万博では、シグネチャーパビリオン「null²」の技術パートナーとして協賛したことでAI企業としての認知度が向上しており、今後の動向が注目される。

AIコンピューティング事業の展開

事業立ち上げ期	現在のステータス	目指す姿
<p><学習済みモデルの蓄積と応用></p> <ul style="list-style-type: none"> ・「アイリア SDK」の販売と開発支援の積み上げ 	<p><ビジネスモデルの進化></p> <ul style="list-style-type: none"> ・「アイリア SDK」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) 	<p><規模のメリット></p> <ul style="list-style-type: none"> ・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「アイリア 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

(3) 新規事業

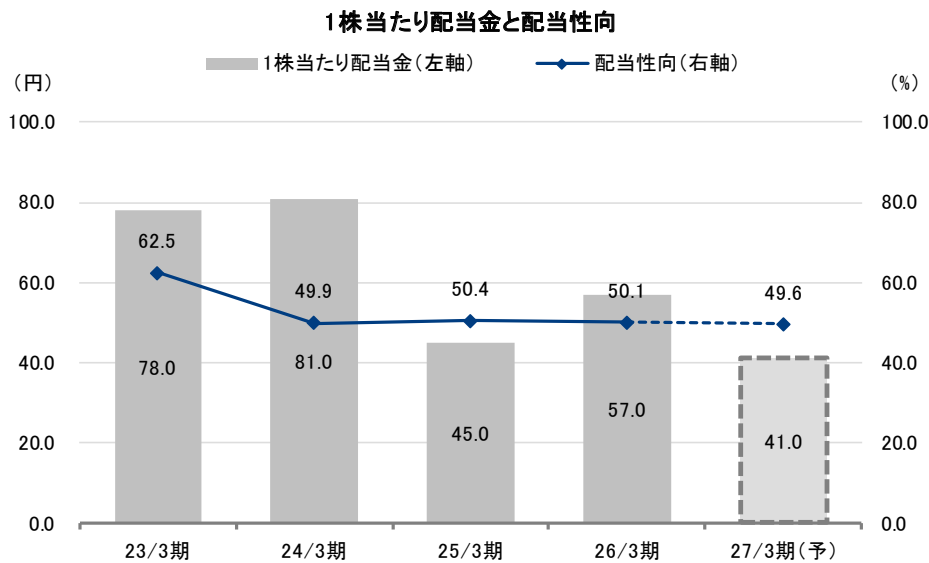
遊技機器及びAI市場以外で新規事業を立ち上げ、事業ポートフォリオの拡充と収益基盤の強化に取り組んでいく。このため、新事業創出室を新設し2026年6月より7名体制で始動する。まずは3年以内に10億円規模の新たな市場・事業創出の目途を立てることに取り組む。

株主還元策

連結配当性向50%を基準に配当を実施、株主優待制度も継続

同社は配当方針として、連結配当性向50%を基準に配当を行う方針を打ち出している。同方針に基づき2026年3月期の1株当たり配当金は、前期比12.0円増配の57.0円（配当性向50.1%）とした。2027年3月期は減益計画としているため、同16.0円減配の41.0円（同49.6%）を予定しているが、業績が上振れすれば配当性向50%を目安に配当も上積みされる可能性が高い。

また、同社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QUO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QUO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円を含む

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	-	QUOカード500円	
500株以上	-	QUOカード500円	QUOカード3,000円

出所：会社資料よりフィスコ作成

重要事項 (ディスクレマー)

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。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、企業から報酬を受け取って作成されています。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、理由のいかなを問わず、いかなる責任も負いません。

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、配布等することは強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