

COMPANY RESEARCH AND ANALYSIS REPORT

|| 企業調査レポート ||

藤商事

6257 東証スタンダード市場

[企業情報はこちら >>>](#)

2022年12月20日(火)

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. 2023年3月期第2四半期累計の業績概要	01
2. 2023年3月期の見通し	01
3. スマート遊技機への取り組み	02
■ 会社概要	03
1. 会社沿革	03
2. 事業の特徴	03
■ 業績動向	04
1. 2023年3月期第2四半期累計の業績概要	04
2. パチンコ機・パチスロ遊技機の販売状況	07
3. 財務状況と経営指標	07
■ 今後の見通し	08
1. 業界動向と市場シェア	08
2. 2023年3月期の業績見通し	12
3. 重点施策	14
■ 株主還元策	15
■ その他取り組み	16
1. CSRへの取り組み	16
2. ファン層拡大に向けた取り組み	17

■ 要約

新機種の販売が順調、利益率も想定以上に改善し、 2023年3月期は黒字転換へ

藤商事 <6257> は、パチンコ・パチスロ遊技機の中堅メーカーで、新規性のある演出の企画開発力に定評がある。ジャンルとしては、「ホラー」系のほか、若年層向けに「萌え」「アニメ」、シニア向けに「時代劇」に注力している。無借金経営で手元キャッシュは230億円と潤沢にあり、財務の健全性は高い。

1. 2023年3月期第2四半期累計の業績概要

2023年3月期第2四半期累計(2022年4月-9月)の連結業績は、売上高で前年同期比119.3%増の17,156百万円、営業利益で2,543百万円(前年同期は3,428百万円の損失)と急回復した。パチンコ遊技機「Pサラリーマン金太郎」の販売台数が1.85万台と計画を上回るヒットとなったほか、前年同期は新機種の投入が無かったパチスロ遊技機も1機種を投入し計画通りの販売となるなど、投入した新機種が総じて順調に推移したことが増収要因となった。遊技機販売台数は合計で前年同期比69.4%増の4.32万台となった。利益面では数量増効果に加えて、販売ミックスの改善など採算重視の営業活動を展開したことにより売上総利益率が前年同期の48.4%から55.6%と大きく上昇したこと、研究材料費が同998百万円減少したことなどが増益要因となった。なお、部材価格高騰の影響は残っているものの前下期と比較すると沈静化してきたようで、コスト低減活動に取り組んできたこともあり、生産面や採算面での影響は無かったようだ。

2. 2023年3月期の業績の見通し

2023年3月期の業績は売上高で前期比1.3%増の30,000百万円、営業利益で1,500百万円(前期は698百万円の営業損失)と期初計画を据え置いた。第2四半期までの進捗率が売上高で57.2%、営業利益で169.5%と、利益面ではすでに超過していることから会社計画の達成は十分可能と見られる。2022年11月にパチンコ遊技機で「P新・遠山の金さん」、パチスロ遊技機で「SLOTとある科学の超電磁砲(レールガン)」を投入しており、とりわけパチスロ遊技機についてはパチンコ遊技機で人気を確立した「とある」シリーズのスロット版となり、ゲーム性が高まった6.5号機仕様となっていることから期待度も大きい。初動は好評のようで、当初の計画台数を上回ることを期待している。通期での販売台数計画はパチンコ遊技機が前期比10.8%減の7.1万台(上期3.82万台)、パチスロ遊技機が同351.6%増の1.4万台(同0.5万台)を見込む。パチスロ遊技機については第4四半期にもう1機種投入予定のため、計画を上回る可能性が高い。一方で、パチンコ遊技機については複数機種を投入予定だが業績の進捗や他社動向を睨みながら調整していく方針だ。売上総利益率は下期も高水準が続く見通しで、販管費も前期比横ばい水準を計画している。

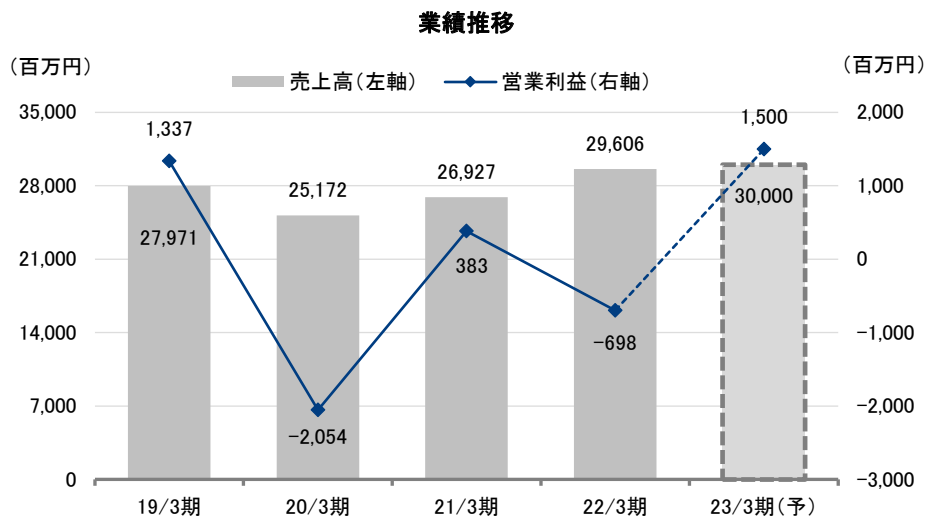
要約

3. スマート遊技機への取り組み

同社は成長に向けた重点施策として、稼働力の高い新機種の開発・投入を継続していくことに加えて、次世代遊技機となるスマートパチンコ/スマートパチスロの開発を推進していく。スマートパチンコは玉が封入され循環式となり、スマートパチスロはメダルレスとなるため、玉やメダルに触れることなく感染防止対策につながるといったメリットがあるほか、開発の自由度が増しゲーム性の向上が見込まれること、不正防止やのめり込み防止対策が講じられていることなどから、低迷が続く業界全体の活性化につながる取り組みとして注目されている。スマートパチスロ機は2022年11月から導入が開始され、スマートパチンコ機は2023年春以降の導入が予定されている。同社では2024年3月期の第2四半期までに投入していく計画となっている。遊技機業界では1992年のプリペイドカード機導入以来の大変革となり、当時は市場の活性化につながった。大手ホールでも導入に積極的な姿勢を見せているだけに、独創性の高い機種開発に定評のある同社にとってはシェア拡大の好機となり、今後の展開が注目される。

Key Points

- ・ 2023年3月期第2四半期累計業績は数量増効果と利益率改善によりV字回復に
- ・ ホール軒数の減少傾向が続くも、スマート遊技機の導入による市場活性化に期待
- ・ 2023年3月期は期初計画を据え置いても利益は第2四半期までに通期計画を超過
- ・ 稼働力の高い新機種開発とスマート遊技機の投入によりシェア拡大を目指す



出所：決算短信よりフィスコ作成

会社概要

ホラー系やキャラクター版権を利用した斬新な機種開発に定評

1. 会社沿革

同社は1958年に、じゃん球遊技機※の製造及びリリース販売を目的に創業、業務発展に伴い1966年に株式会社化された。1973年にアレンジボール遊技機市場に参入し、1992年に開発したアレンジボール「アレジン」の大ヒットが、ブランド力向上の契機となった。その後、事業領域を拡大すべく1989年にパチンコ遊技機、2003年にパチスロ遊技機市場に参入した。

※ 麻雀牌に見立てた入賞口に玉を入れることで当たり役を作り、得点に応じてメダルが払い戻される遊技機。

2007年にジャスダック（後の東京証券取引所JASDAQスタンダード）市場に株式を上場し、2013年には従来から取引関係のあったサン電子<6736>と資本業務提携契約を締結した。サン電子からは制御基板などの部材を調達しており、同社の主要調達先の1社となっている。2005年に設立した子会社の（株）JFJでパチンコ遊技機およびパチスロ遊技機の開発・製造及び販売を開始したため、2019年3月期から連結決算を開始している。また、2019年8月にはパチンコ遊技機およびパチスロ遊技機の開発・製造及び販売を行う子会社として（株）オレンジを設立した。なお、2022年4月の東京証券取引所の市場再編に伴い、東証スタンダード市場に移行している。

会社沿革

年月	主な沿革
1966年10月	じゃん球遊技機の開発、製造及び貸付けを目的とし、（株）藤商事を設立
1973年10月	アレンジボール遊技機の製造・販売を開始
1989年1月	パチンコ遊技機の製造・販売を開始
2003年9月	パチスロ遊技機の生産・販売を開始
2005年6月	（株）JFJを設立
2007年2月	ジャスダック市場に株式を上場
2013年3月	サン電子と資本業務提携契約を締結
2019年8月	（株）ミラクル、（株）オレンジを設立
2022年4月	東京証券取引所の市場再編により、東京証券取引所スタンダード市場に上場

出所：ホームページ、有価証券報告書よりフィスコ作成

2. 事業の特徴

同社の特徴としては、新しい遊技の仕組みを発案して業界でいち早く新機種の開発に活かしていることや、アニメなどのキャラクター版権を利用した機種の開発に積極的に取り組んでいることなどが挙げられる。新しい仕組みとしては、今では一般的となったパチンコ遊技機のチャンスボタンによる演出方法を、同社が業界で初めて導入している。また、キャラクター版権を利用した遊技機の開発では、2003年に発売した「CR サンダーバード2」や、2004年に発売した「CR 暴れん坊将軍」などが大ヒットした。

会社概要

2000年以降では、「ホラー」系の機種で一定のブランド力を獲得している。2007年に投入した「CRリング」は、発売当初「ホラー」で集客できるかどうか不確かだったこともあり販売台数が1.5万台にとどまったが、導入したホールで女性の固定客ファンが徐々に増加するなど高稼働を維持し、評価が高まった。2011年に発売した後継機種「CRリング 呪いの7日間」では長期間の高稼働実績を残し、シリーズ累計7万台を販売する大ヒット機種となり、現在では「ホラー」系で複数機種をシリーズ化し、コンスタントに発売するまでになっている。最近のホール側の新機種導入の傾向として、販売実績のあるシリーズ機種の後継機を優先的に導入する傾向が強くなっていることもシリーズ機種が多くなっている背景にある。このため、初代機種の販売は伸びにくい、稼働率が高ければ後継機種以降も安定した販売が見込めることになる。

一方、パチスロ遊技機は、2003年に市場に参入以降苦戦が続いていたが、2014年に発売した「パチスロ リング 呪いの7日間」が2.1万台、「パチスロ アレジン」が2.3万台を販売するヒット商品となり、パチスロ市場においても徐々に認知度が高まっている。

業績動向

2023年3月期第2四半期累計業績は数量増効果と利益率改善によりV字回復に

1. 2023年3月期第2四半期累計の業績概要

2023年3月期第2四半期累計の連結業績は、売上高で前年同期比119.3%増の17,156百万円と大幅増収となり、営業利益で2,543百万円(前年同期は3,428百万円の損失)、経常利益で2,669百万円(同3,382百万円の損失)、親会社株主に帰属する四半期純利益で2,469百万円(同2,616百万円の損失)といずれも第2四半期累計として4年ぶりに黒字転換した。また、第2四半期累計の会社計画は開示していないものの、パチンコ遊技機の販売台数が計画を上回ったことや売上総利益率の改善が想定以上に進んだことから、計画を上回る進捗だったと見られる。

業績動向

2023年3月期第2四半期累計連結業績

(単位：百万円)

	22/3 期 2Q 累計		23/3 期 2Q 累計		前年同期比
	実績	対売上比	実績	対売上比	
売上高	7,823	-	17,156	-	119.3%
(パチンコ遊技機)	7,821	100.0%	15,153	88.3%	93.7%
(パチスロ遊技機)	0	0.0%	2,002	11.7%	-
売上総利益	3,783	48.4%	9,535	55.6%	152.0%
販管費	7,212	92.2%	6,991	40.7%	-3.1%
営業利益	-3,428	-43.8%	2,543	14.8%	-
経常利益	-3,382	-43.2%	2,669	15.6%	-
親会社株主に帰属する 四半期純利益	-2,616	-33.4%	2,469	14.4%	-
販売台数(台)	25,500	-	43,200	-	69.4%
(パチンコ遊技機)	25,500	-	38,200	-	49.8%
(パチスロ遊技機)	0	-	5,000	-	-

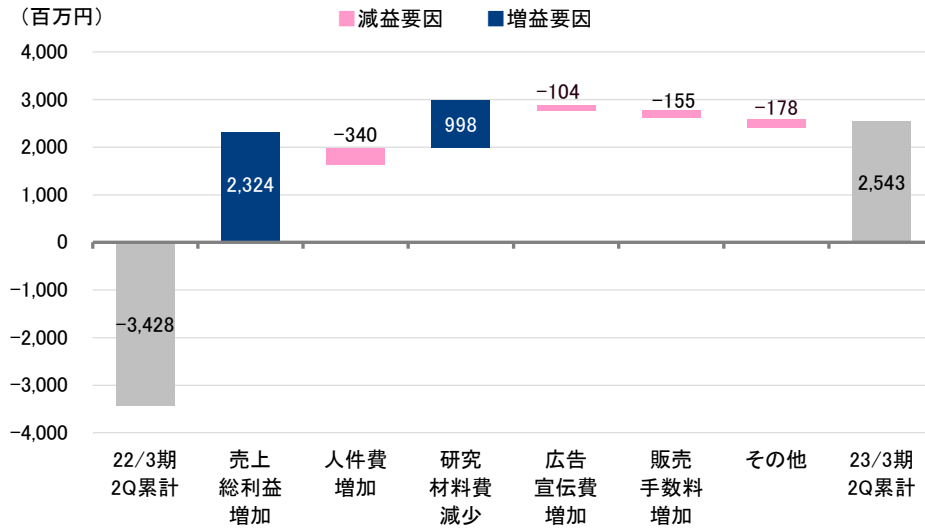
出所：決算短信、決算説明資料よりフィスコ作成

売上高については、パチンコ遊技機で同 93.7% 増の 15,153 百万円、パチスロ遊技機は前年同期の販売が無く 2,002 百万円を計上した。パチンコ遊技機の販売台数は同 49.8% 増の 3.82 万台だったため、平均販売価格が 29.3% 上昇したことになる。前年同期は PB 機や単価の低い甘デジ機種の販売比率が高かったことで平均販売単価が 307 千円とここ数年のなかでも最も低い水準となったが、当第 2 四半期累計はメインのミドル機種を中心に販売したことで 397 千円と 2 年前の水準まで回復した。

営業利益の増減要因を見ると、売上総利益の増加で 5,752 百万円、研究材料費の減少で 998 百万円の増益要因となり、人件費の増加 340 百万円、広告宣伝費の増加 104 百万円、販売手数料の増加 155 百万円、その他費用の増加 178 百万円を吸収した。特に売上総利益の増加については数量増効果に加えて、売上総利益率が前年同期の 48.4% から 55.6% と 7.2 ポイント上昇したことも大きく寄与した。利益率の改善要因は、販売ミックスの変化に加えて価格戦略に取り組んだ効果も大きかったようだ。

業績動向

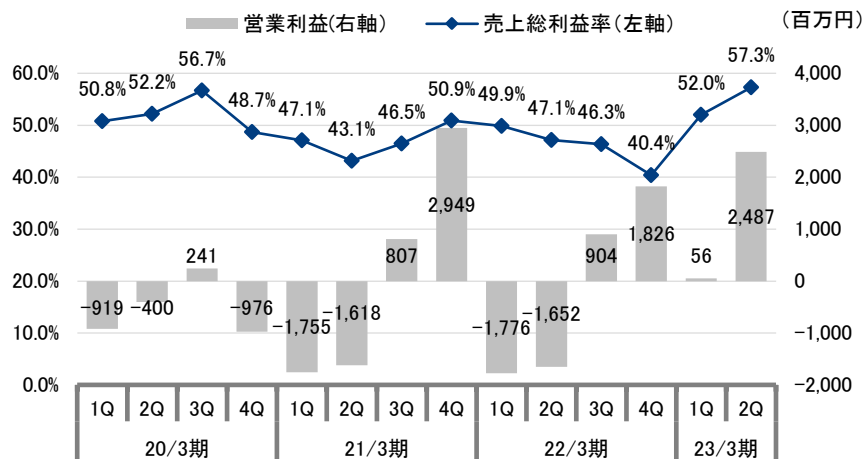
営業利益増減要因



出所：決算説明資料よりフィスコ作成

なお、前下期は半導体やコネクタなどの部材価格高騰が収益圧迫要因となったが、2023年3月期に入ってから
 は需給面でおタイト感があるものの、価格高騰は沈静化しつつあり、同社もコスト低減に取り組んだことか
 ら、生産や採算面においてマイナスの影響は受けなかったようだ。売上総利益率の四半期ベースの推移を見ても、
 当第2四半期には57.3%まで上昇したが、これは新型コロナウイルス感染症が拡大（以下、コロナ禍）前
 の2020年3月期第3四半期の水準を上回っており、収益性も急速に改善してきたことがうかがえる。

売上総利益率と営業利益の四半期推移



出所：決算説明資料よりフィスコ作成

「P サラリーマン金太郎」は計画を上回る販売台数を達成、 その他投入機種も計画通りの販売実績

2. パチンコ機・パチスロ遊技機の販売状況

2023年3月期第2四半期累計のパチンコ遊技機の販売台数は前年同期比49.8%増の3.82万台となった。「P ストリートファイターV」(2022年5月発売、ミドル機)、「P サラリーマン金太郎」(同年7月発売、ミドル機)、「P シンデレラブレイド」(同年8月発売、ライトミドル機)の3機種を発売し、いずれも稼働は順調だったようだ。このうち、「P サラリーマン金太郎」についてはスペック面で評価が高かったことに加えて、原作漫画・アニメのファンが多く、ホールからの引き合いが好調だったようで、販売台数は1.85万台と計画を上回った。また、その他2機種についても計画通りの販売となった。

一方、パチスロ遊技機は前年同期の販売が無く、5千台を販売した。「S FAIRY TAIL2」(2022年7月発売、AT 6.5号機)を投入し、計画通りの販売実績となった。

機種別販売台数

22/3 期 2Q 累計		台数	23/3 期 2Q 累計		台数
パチンコ機			パチンコ機		
P 地獄少女 きくりのお祭り LIVE		3,700	P ストリートファイターV		10,100
P 真・暴れん坊将軍 双撃		4,500	P サラリーマン金太郎		18,500
P 緋弾のアリア ~緋弾覚醒編~ (再販)		2,900	P シンデレラブレイド		3,600
その他甘デジなど (リングシリーズ他)		14,100	その他		5,900
パチスロ機			パチスロ機		
		-	S FAIRY TAIL2		5,000
合計		25,500	合計		43,200

出所：決算説明資料よりフィスコ作成

無借金経営で手元キャッシュは230億円超え、財務の健全性は高い

3. 財務状況と経営指標

2023年3月期第2四半期末の総資産は前期末比2,728百万円増加の48,132百万円となった。主な変動要因を見ると、流動資産は現金及び預金・有価証券が3,527百万円、棚卸資産が910百万円それぞれ増加した一方で、受取手形、売掛金及び契約資産が984百万円減少した。なお、棚卸資産の増加については原材料不足に対応するため、半導体や電子部品を多めに確保したことが要因となっている。固定資産は減価償却の進展に伴い有形固定資産が332百万円減少した一方で、無形固定資産が63百万円増加した。

負債合計は前期末比846百万円増加の9,624百万円となった。流動負債で未払法人税等が411百万円、賞与引当金が299百万円それぞれ増加した。また、純資産は同1,881百万円増加の38,507百万円となった。配当金支出559百万円があったものの親会社株主に帰属する四半期純利益2,469百万円の計上により利益剰余金が増加した。

業績動向

財務指標を見ると、自己資本比率は 80.0% と引き続き高水準を維持しており、無借金経営で手元キャッシュも 230 億円超と潤沢なことから、財務の健全性は確保されているものと判断される。当面の課題は安定した収益基盤の確立にあるが、パチンコ遊技機だけでなくパチスロ遊技機において稼働力の高い新機種をいかに増やしていくことができるかが鍵を握ることとなる。

連結貸借対照表

(単位：百万円)

	20/3 期	21/3 期	22/3 期	23/3 期 2Q	増減額
流動資産	30,582	32,960	31,144	34,168	3,023
(現預金・有価証券)	21,822	18,787	19,478	23,006	3,527
(棚卸資産)	3,883	3,607	4,171	5,081	910
固定資産	16,075	17,834	14,259	13,964	-295
総資産	46,657	50,795	45,404	48,132	2,728
負債合計	6,651	9,962	8,777	9,624	846
(有利子負債)	-	-	-	-	-
純資産合計	40,006	40,833	36,626	38,507	1,881
(安全性)					
流動比率	631.2%	400.3%	462.7%	449.4%	-13.3pt
自己資本比率	85.7%	80.4%	80.7%	80.0%	0.7pt

出所：決算短信よりフィスコ作成

■ 今後の見通し

ホール軒数の減少傾向が続くも、 スマート遊技機の導入による市場活性化に期待

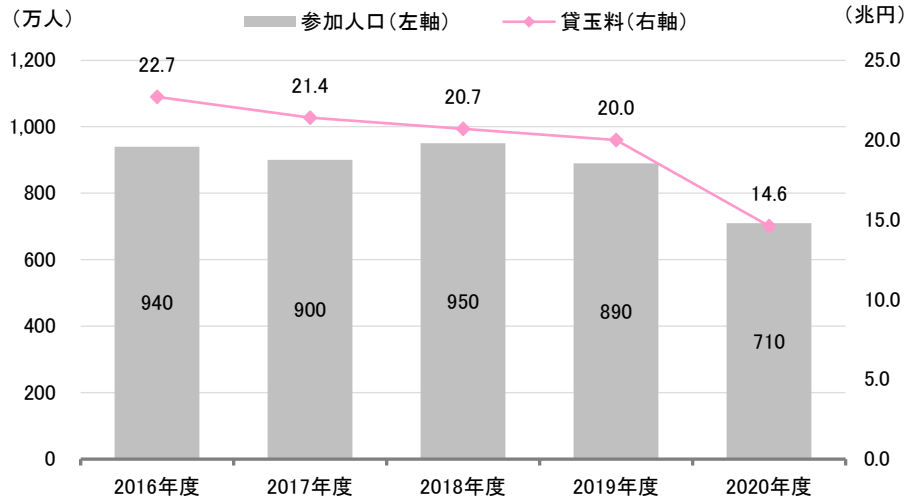
1. 業界動向と市場シェア

(1) 業界動向

レジャーの多様化や規制強化など環境変化を背景に、パチンコホール業界はここ数年、縮小傾向が続いてきた。特に 2020 年はコロナ禍で、感染防止対策として一時休業を強いられたこともあり、市場規模（貸玉料）は前年比 27.0% 減の 14.6 兆円と大きく落ち込んだ。2021 年は営業日数が回復したことで前年比横ばい水準と下げ止まった格好となっているが、パチンコホールの経営状況は厳しいままで、2021 年末時点のホール軒数は 8,458 軒（前年末比 6.4% 減）と減少傾向が続いた。業界団体である全日本遊技事業協同組合連合会のデータでは 7,637 店舗となっており、1 年間で 637 店舗が閉店しており、2022 年に入っても経営体力のない中小事業者の淘汰が進み、10 月末時点では 6,925 店舗と 7 千店舗を割り込む水準となっている。ホール軒数の減少に伴い、遊技機の設置台数について見ても、2021 年末時点でパチンコ遊技機が 233 万台（前年比 3.9% 減）、パチスロ遊技機が 147 万台（同 6.2% 減）と減少傾向となっており、市場の縮小が進むなかで遊技機メーカーの競争もさらに激しくなっている状況にある。

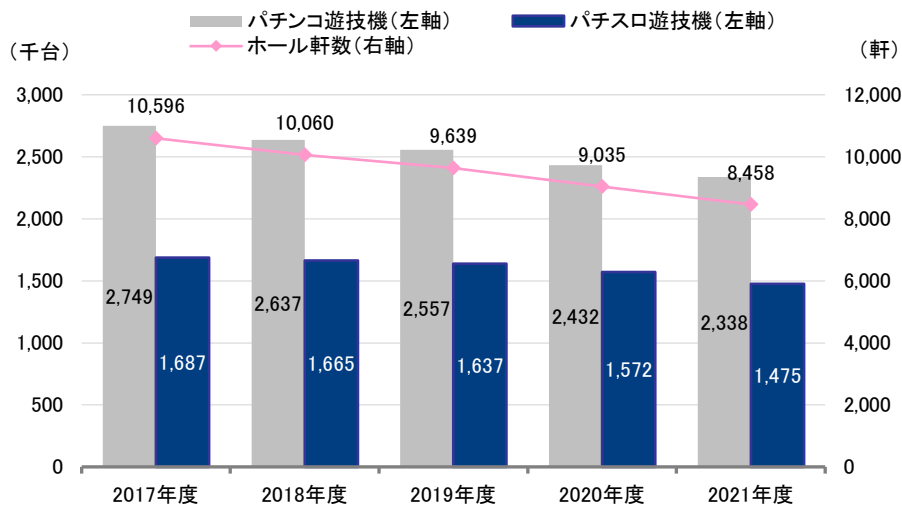
今後の見通し

参加人口と貸玉料の推移



出所：公益財団法人日本生産性本部よりフィスコ作成

ホール軒数と遊技機設置台数

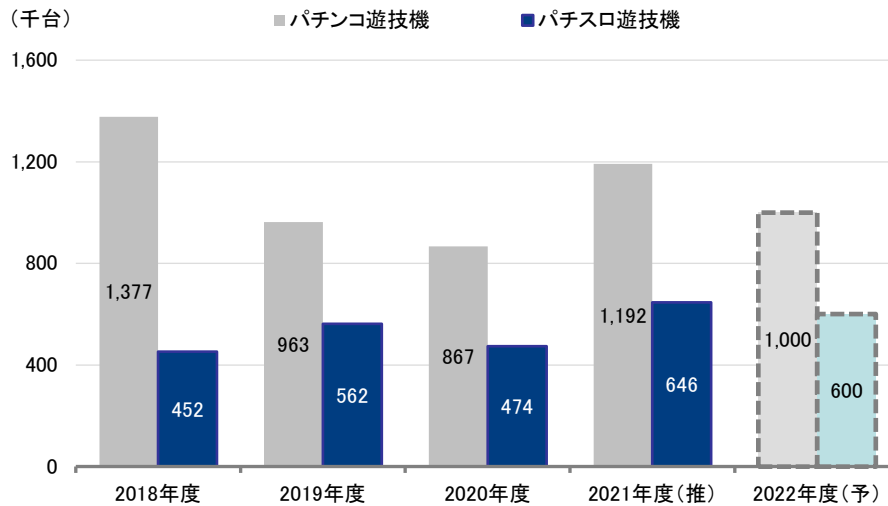


出所：警察庁発表よりフィスコ作成

2022年度の遊技機の出荷台数について、同社ではパチンコ遊技機が100万台（前年度比11.6%減）、パチスロ遊技機が60万台（同10.8%減）といずれも減少に転じる見通しを示している。これはパチンコホールにおいて旧規則機から新規機への入替を2022年1月までに実施したことによる特需の反動が2022年度は出ると見ているためだ。また、半導体等の部材不足が続いていることも一因と見られる。

今後の見通し

遊技機の業界出荷台数



出所：決算説明資料よりフィスコ作成

(2) スマート遊技機（スマートパチンコ/スマートパチスロ）について

こうした状況のなか、業界の再活性化の起爆剤になるものとして注目されているのが、次世代遊技機となるスマートパチンコ/スマートパチスロだ。従来の遊技機との大きな違いは、スマートパチンコは玉が封入され循環式となったこと、また、スマートパチンコ/スマートパチスロともに遊技に必要な物理的な玉やメダルは使用せず電子情報を元に遊技ができるため、玉やメダルに触れることがなくなり感染防止対策になるほかプレイがしやすくなり、不正防止対策にもなるなどメリットが多い。これにより客足の戻りが鈍かったシニア層の回復が期待される。

また、ホール運営側は初期導入コストが掛かるものの（1台ごとに専用ユニットが必要）、出玉やメダルの持ち運びや計数管理など店舗スタッフの業務が減少することで人件費の抑制につながり、また補給装置が不要となるため省スペース化が図れるほか、店舗レイアウトも自由度が増すといったメリットがある。このため、スマート遊技機の集客力が高いことが確認されれば、スマート遊技機専門店が出てくる可能性もある。

メーカー側にとっては、スマート遊技機で魅力的な新機種を開発しシェアを拡大できる好機となる。今回のスマート遊技機の導入にあたって、ゲーム性が高く集客力向上が期待できるような遊技機の開発を可能とするため、規則の範囲内で業界内のレギュレーション変更が行われた。スマートパチンコでは大当たり確率が従来の320分の1から350分の1になることでスペック設計の幅が広がり、大当たりチャンス機能が拡充されるなど多様性のある遊技機開発が可能となった。また、スマートパチスロについては、有利区間の最大遊技数^{※1}が撤廃され、どの段階からも大当たりが期待できるようになったほか、出玉性能も従来は大当たり開始からの増加2,400枚が上限であったが、差枚で2,400枚が上限となった^{※2}。スマート遊技機の導入によって、魅力的な新機種を開発できるチャンスが広がったことになり、独創的な機種開発に定評のある同社にとってはシェア拡大の好機につながるものとして注目される。

^{※1} 有利区間の最大遊技数は、現行の6.5号機までは有利区間の上限が連続4,000ゲームとなっており、最大遊技数に到達した場合に初期化され非有利区間（通常区間）に戻る。

^{※2} その日の台の収支がマイナス1,000枚だった場合、上限は3,400枚となる計算で、今まで以上に多くのメダルを獲得できるようになる（差枚方式については現行の6.5号機から採用）。

藤商事

2022年12月20日(火)

6257 東証スタンダード市場

<https://www.fujimarukun.co.jp/corp/ir/>

今後の見通し

業界の健全化を進めることも今回のスマート遊技機導入の目的となっており、のめり込み対策や不正防止対策として、各遊技機の出玉情報等を新たに設置される第三者機関の「遊技機情報センター」で一元管理するようにした。スマートパチスロ機が2022年11月21日から導入が開始されており、現時点では稼働状況も好調のようだ。スマートパチンコ機については、2023年春以降の導入開始が予定されている。大手ホール企業では客足の回復につながる好機と見て、積極的にスマート遊技機を導入していく方針となっている。ただ、半導体不足により専用ユニットの生産がボトルネックとなっているようで、スマート遊技機については2023年3月期下期で15万台が見込まれている。2024年3月期は大半がスマートパチスロ機にシフトするものと予想される。スマートパチンコ機についても2024年3月期から本格的に導入が開始される見込みだ。業界にとっては1992年のプリペイドカード機導入以来の大変革となり、当時は市場拡大の契機ともなったことから今回も期待度は大きい。一方で、投資体力のない中小ホールにとっては大手との格差がさらに開く可能性があり、ホール軒数全体の減少傾向は続くものと予想される。

(3) 市場シェアの動向

同社の販売シェアは人気機種の販売時期によって変動があるものの、パチンコ遊技機はおおむね5～9%で安定して推移しており、年間6～8機種のペースで新機種を開発、販売してきた。2021年3月期以降、「Pとある」シリーズが2タイトル続けて2万台を超えるヒット機種となったこともあり、従来得意としてきた「ホラー」や「時代劇」「萌え」に加えて新たに「アニメ」ジャンルで主力タイトルが確立されたことになり、今後のシェア拡大が期待される。2022年3月期のパチンコ機の販売シェアは、業界全体が新規機種の入替特需で販売台数が伸びたこともあって前期の8.1%から6.7%に低下したが、2023年3月期は7.1%と若干回復する見込みとなっている。

一方、パチスロ遊技機はパチンコ機で販売実績のあるタイトルを中心に年間2～3機種のペースで新機種を投入することを基本方針としている。新規機種の適合率が低下した影響で2023年3月期上期は1機種の投入にとどまったが、下期に2機種を投入し、合計3機種を発売する計画となっており販売シェアは2%台となる。

同社では商品戦略として、ユーザーの年齢層別にターゲットを合わせたジャンルを強化し、主力タイトルの開発・育成を図っていくことで、ラインナップの拡充を図り、パチンコ・パチスロ遊技機の双方で販売シェア拡大を目指していく方針だ。

年齢層別遊技機参加人口

年齢層	パチンコ参加率
10～20代	約99.4万人(14.0%)
30～40代	約281.1万人(39.6%)
50代以上	約329.4万人(46.4%)
参加人口合計	710万人

出所：決算説明資料よりフィスコ作成

パチンコ機のジャンルと主力タイトル

ジャンル	主力タイトル
ホラー(全年代向け)	リング、地獄少女
萌え(10～30代向け)	緋弾のアリア
アニメ(20～40代向け)	とある魔術の禁書目録、FAIRY TAIL
時代劇(シニア向け)	暴れん坊将軍、遠山の金さん

2023年3月期は期初計画を据え置くも 利益は第2四半期までに通期計画を超過

2. 2023年3月期の業績見通し

2023年3月期の連結業績は、売上高で前期比1.3%増の30,000百万円、営業利益で1,500百万円（前期は698百万円の営業損失）、経常利益で1,500百万円（同599百万円の経常損失）、親会社株主に帰属する当期純利益で1,200百万円（同1,783百万円の純損失）と期初計画を据え置いた。販売台数ではパチンコ遊技機が前期比10.8%減の7.1万台、パチスロ遊技機が同351.6%増の1.4万台を見込んでいる。利益面では、原価低減策の実行により売上総利益率を前期の44.3%から51.1%に引き上げることで、収益回復を実現していく考えだ。

2023年3月期業績見通し（連結）

（単位：百万円）

	22/3期		23/3期		前期比		23/3期2Q
	実績	対売上比	会社計画	対売上比	増減率	増減額	進捗率
売上高	29,606	-	30,000	-	1.3%	394	57.2%
売上総利益	13,109	44.3%	15,327	51.1%	16.9%	2,218	62.2%
販管費	13,808	46.6%	13,779	45.9%	-0.2%	-29	50.7%
営業利益	-698	-2.4%	1,500	5.0%	-	2,198	169.5%
経常利益	-599	-2.0%	1,500	5.0%	-	2,099	177.9%
親会社株主に帰属する当期純利益	-1,783	-6.0%	1,200	4.0%	-	2,983	205.8%
1株当たり当期純利益（円）	-80		54				
販売台数（台）	82,700	-	85,000	-	2.8%	2,300	50.8%
（パチンコ遊技機）	79,600	-	71,000	83.5%	-	-8,600	53.8%
（パチスロ遊技機）	3,100	-	14,000	16.5%	-	10,900	35.7%

出所：決算説明資料よりフィスコ作成

第2四半期までの進捗率を見ると、売上高で57.2%と高進捗となっており、利益に至っては通期計画を超過する進捗となっている。このため、会社計画の達成は十分可能と弊社では見ている。下期の新機種投入計画について、パチンコ遊技機では11月に「P新・遠山の金さん」（ミドル機）を発売し、第4四半期は業績の進捗状況や他社動向も睨みながら複数タイトルを投入する予定にしている。「P新・遠山の金さん」では、ギミックとして業界初となる大当たり祈願の紐を採り入れた。

一方、パチスロ遊技機については11月に「SLOTとある科学の超電磁砲（レールガン）」（AT6.5号機）を投入し、第4四半期にも1タイトル投入する予定となっている。特に「SLOTとある科学の超電磁砲（レールガン）」については、パチンコ遊技機のヒット機種となった「とある」シリーズのスロット版初号機となり、注目度も大きい。初動については予想以上に好反響だったようで、当初の計画を上回ることを期待していることから、パチスロ遊技機については通期計画を上回る可能性が高い。パチスロ遊技機の過去最多販売数は2014年に投入した「パチスロアレジン」の2.3万台であり、それ以来のヒットを目指す。なお、スマートパチンコ/スマートパチスロ機に関しては現在開発中で、2024年3月期上期中に投入される見通しだ。

今後の見通し

2023年3月期第3四半期以降の発売予定機種

パチンコ遊技機



P新・遠山の金さん
 (2022年11月導入予定)

出所：決算説明資料より掲載

パチスロ遊技機



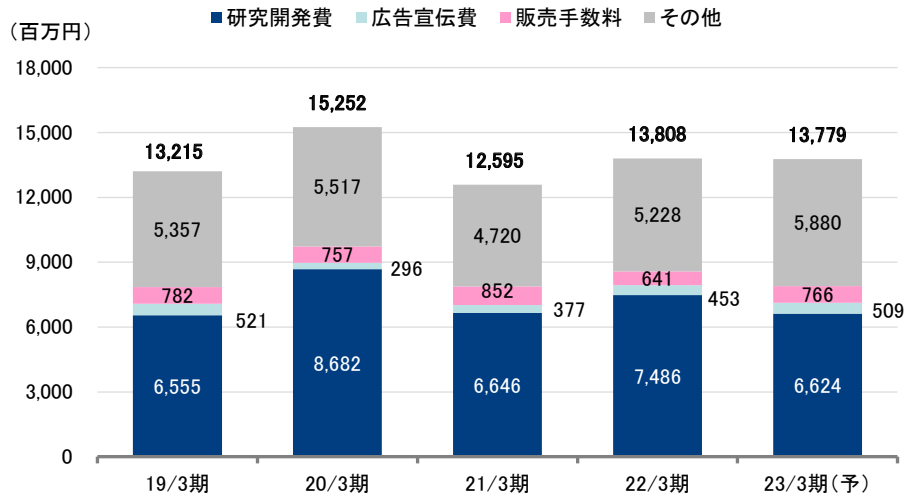
SLOTとある科学の超電磁砲(レールガン)
 (2022年11月導入予定)

売上総利益率は前期の44.3%から50.1%に上昇を見込んでいる。上昇要因としては、前期に高騰した部材費の価格がある程度沈静化していることに加えて、部材のリユース品比率の向上や設計段階から部材費の見直しを行うなど徹底したコストダウン活動を行うことなどが挙げられる。ただ、第2四半期累計では、価格戦略の効果が想定以上に寄与し55.6%まで上昇している。下期についても同様の取り組みを推進していく方針であり、売上総利益率の水準については高水準を維持する可能性がある。なお、部材のリユース品については従来、単品部品のみ再利用していたが、電源回路などのユニット品も含めてすべての品目に対象を広げ、再利用できるかどうか検討を進めている。このため、リユース品の調達機能なども強化している。なお、部材に関しては下期販売分も確保できているようで、生産面についてのリスクはないもようだ。

販管費は前期比0.2%減の13,779百万円と横ばい水準で計画している。内訳を見ると、研究開発費が同862百万円減少の6,624百万円、広告宣伝費が同56百万円増加の509百万円、販売手数料が同125百万円増加の766百万円、その他が同652百万円増加の5,880百万円となり、研究開発費の減少分でその他費用の増加分をカバーする格好となる。研究開発費は前期に部材費等を計上した反動もあって減少する見込みだが、開発プロジェクト数については変わらないもようだ。なお、従業員数については2022年3月期末の457名(前期末比8名減)に対してほぼ横ばい水準で想定している。

今後の見通し

販管費の内訳



出所：決算説明資料よりフィスコ作成

稼働力の高い新機種開発とスマート遊技機の投入によりシェア拡大を目指す

3. 重点施策

コロナ禍を契機としたパチンコホールの閉店・休止の流れが続いており、市場環境は依然として厳しい状況だが、次世代遊技機となるスマートパチンコ / スマートパチスロ機の導入が起爆剤となってホールへの客足が戻り、市場が再び活性化すると期待が高まってきている。同社ではこうした激変する環境のなかで、2023年3月期をリスタートの1年と位置づけ成長に向けた施策に取り組んでいる。

重点施策としては、前述した原価低減施策や採算性を重視した価格戦略に加えて、「稼働力の向上」を掲げている。稼働力の高い機種を継続的に市場に投入できれば、パチンコホールからの発注台数も増加し、市場シェアも拡大していくことになる。同社では、徹底した遊技者目線と市場ニーズの変化を的確に捉えながら、斬新なアイデアを取り入れることで魅力的な機種を開発し、「稼働力の向上」を図っていく。

同社は2019年より全国のパチンコホールを訪問して、競合メーカーの機種比較も含めて綿密な分析を行い、開発部門に市場のニーズや改善点などをフィードバックすることで、新機種の開発に活かしてきた。改善項目は、音や映像の表現方法から玉の出方、ハンドルの形状に至るまですべて洗い出し、新機種の開発に反映させている。こうした取り組みの成果が、2021年3月期から投入した新機種に反映されており、「Pとある」シリーズのロングヒットにつながったと弊社では見ている。2023年3月期に投入されたパチンコ遊技機やパチスロ遊技機の稼働力も概ね想定どおりであり、開発プロセス見直しの成果が出ているものと考えられる。現在、取り組んでいる設計及び部材の見直しによるコスト低減効果についても、2023年以降顕在化してくるものと見られる。

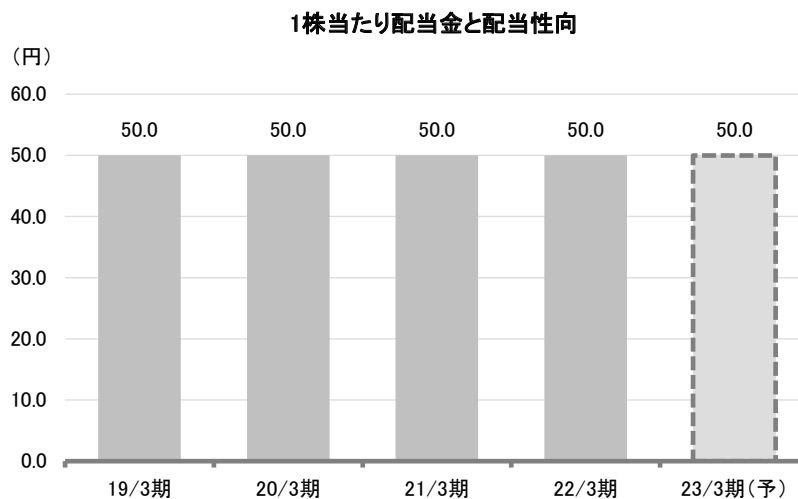
今後の見通し

商品戦略としては従来の「ホラー」「時代劇」「萌え」ジャンルに加えて、「アニメ」ジャンルの育成に注力している。各ジャンルで柱となるコンテンツを育成することが、販売台数の増加と安定した収益基盤の確立につながるためだ。特に、パチンコホールでは若年層の取り込みが課題となっており、キラコンテンツとして若者に人気の高い「アニメ」ジャンルで主力機種を複数育てることができれば市場シェアも拡大していくものと予想される。2024年3月期に投入するスマートパチンコ/スマートパチスロ機については、販売実績のある主カテゴリーで勝負するものと見られ、その動向が注目される。同社ではパチンコ遊技機の市場シェアについて現状の1ケタ台後半の水準から10%超えを目指している。

■ 株主還元策

業績及び配当性向を勘案し、安定配当を基本方針とする

同社は株主還元策として配当を実施している。安定配当を継続して行うことを基本方針としつつ、業績動向や配当性向などを総合的に勘案して配当額を決定する方針となっている。2023年3月期の1株当たり配当金については前期と同額の50円（配当性向93.3%）を予定している。年間配当支出金は11億円程度となるものの、手元キャッシュが230億円超と潤沢で配当余力は大きく、問題のない水準と言える。



出所：決算短信よりフィスコ作成

■ その他の取り組み

エンターテインメントを通じて、持続可能な社会の実現に取り組む SNSを活用したプロモーション実施も推進中

1. CSRへの取り組み

同社はエンターテインメントを通じて、持続可能な社会の実現に向けて主体的に取り組むとともに、ステークホルダーの期待を超える企業を目指すことをCSRの方針として掲げている。また、具体的な取り組み内容については、E（環境）、S（社会）、G（ガバナンス）の観点から以下のとおり推進している。

(1) 環境

循環型社会実現に向けた取り組みとしては、製品の開発段階から部材のリユースを見据えた製品づくりに取り組んでおり、ホールから回収した使用済み部品の一部を新機種の部品としてリユースすることで、廃棄物の削減を実現している。また、パチンコ遊技機では「サイドユニットシステム」、パチスロ遊技機では「分離筐体システム」を採用し、ホールでの機種入替の際に本体枠や筐体をそのまま残し、必要な部分のみを交換することで資源の有効利用と廃棄物削減に貢献している。

省エネルギー化への取り組みとして、遊技機への節電モード※を搭載しているほか、すべての事業所でエコカーを導入、また、LED照明や省エネ性能の高い空調機を導入し、電力消費量削減に取り組むことで、地球温暖化対策としてのCO₂排出量削減に貢献している。そのほか環境保全活動として、社内業務のDX（デジタルトランスフォーメーション）を進めることで、ペーパーレス化を推進している。

※ 遊技されない状態が一定時間続くと節電モードに切り替わる。

(2) 社会

遊技産業の健全な発展のため、法令を遵守した高品質遊技機の開発に取り組んでいるほか、ファンに対してPSIO（遊技産業不正対策情報機構）やリカバリー・サポートネットワーク（パチンコ・パチスロ依存症問題の相談機関）に関する情報提供を通じて、遊技機の不正改造撲滅や依存症の抑制に取り組んでいる。また、法令遵守、共存共栄の観点のもと、サプライチェーンの取引先や新たな価値をともに創造する協力企業との連携を密にすることにより、パートナーシップのさらなる強化も図っている。

従業員に対しては、1人ひとりが持てる能力を最大限に発揮できる職場環境づくりに努め、従業員の成長を通じて会社の発展を目指している。具体的には、フレックスタイム制度や時差出勤制度の導入、育児休業や有給休暇取得推奨などによるワークライフバランスの推進や、働きがいの向上と個人の成長を支援するための自己申告制度の導入、「ハラスメントに関する基本方針」の策定により、ハラスメントの無い職場環境づくりなどに取り組んでいる。

地域社会への貢献については、各事業所周辺の清掃活動への参加等による地域の美化や環境保護に取り組んでいるほか、義援金の寄付やボランティア活動による災害支援活動などを行っている。

藤商事

2022年12月20日(火)

6257 東証スタンダード市場

<https://www.fujimarukun.co.jp/corp/ir/>

その他の取り組み

(3) ガバナンス

持続的な成長と中長期的な企業価値の創出を達成するため、コーポレート・ガバナンスの機能の充実が最重要課題と考えており、企業を取り巻く環境の変化に迅速かつ適切に対応するための経営上の組織体制や仕組みの整備、その他必要な施策を実施している。また、コンプライアンスやリスクマネジメントに対する取り組みについても強化している。

2. ファン層拡大に向けた取り組み

同社ではファンに向けた取り組みの一環として、イベント出展などを行っている。2019年度は8月に開催された「コミックマーケット96」、12月に開催された「コミックマーケット97」へのブース出展、9月に開催された日本電動式遊技機工業協同組合主催「パチスロサミット2019」への出展などを積極的に行った。2020年度はコロナ禍の影響でリアルイベント開催が中止となったものの、SNSを活用したプロモーションを実施した。2021年度は日本遊技機工業組合とパチンコ・パチスロ生活向上委員会が主催する「みんなのパチンコフェス ONLINE2021」に出展。同社にとっては初のオンラインイベントへの出展となった。2022年度についてもスマート遊技機の導入開始に向けて業界全体で各種イベントが実施されており、同社もファンに向けてイベントの様子や新機種の解説動画などをYouTubeチャンネルで公開している。

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