

2020年3月期 決算説明資料

2020年5月11日

株式会社 藤商事



東証JASDAQ上場

証券コード 6257

1. 2020年3月期 決算概況	P.2
2. パチンコ・パチスロ市場の見通し	P.11
3. 2021年3月期 通期業績計画	P.14
参考資料	P.18

1. 2020年3月期 決算概況

販売台数

パチンコ遊技機	50,100台	対前年同期比	△17,500台
パチスロ遊技機	13,600台	対前年同期比	+900台

パチンコ遊技機において下半期に投入したタイトルの販売不振および型式試験の適合遅延にともなう投入タイトル数の減少などにより、販売台数が減少

業績

売上高	251億72百万円	経常損失	22億79百万円
対前年同期比	△27億99百万円 10.0%減	前年同期は経常利益	14億99百万円

主にパチンコ遊技機の販売台数減少にともなう減収、損失計上

決算ハイライト① 2020年3月期 発売機種



パチンコ遊技機

藤商事

J F J



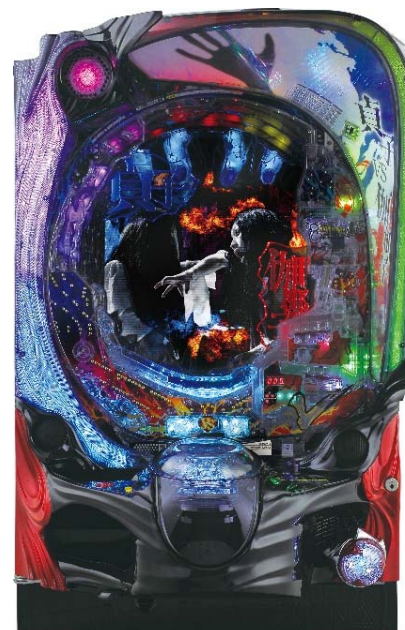
©赤松中学
©2011 赤松中学・株式会社KADOKAWA メディアファクトリー/東京武蔵高校

P 緋弾のエリアⅢ 設定付
(2019年4月発売)



©1998「リング」「5せん」製作委員会 ©2000「リング0」製作委員会

**P リング バースデー
呪いの始まり 設定付**
(2019年7月発売)



©2016「貞子vs伽椰子」製作委員会

**P 貞子 vs 伽椰子
頂上決戦**
(2019年11月発売)



©地獄少女プロジェクト/宵伽製作委員会

P 地獄少女四
(2020年1月発売)

決算ハイライト② 2020年3月期 発売機種

パチスロ遊技機

藤商事

J F J



©2014「呪怨 一転むりの始まり」製作委員会/2015「呪怨 -ザ・ファイナル-」製作委員会

S 呪怨 再誕 AT
(2019年9月発売)



©地獄少女プロジェクト/宵伽製作委員会

S 地獄少女
あとはあなたが決めることよ
(2020年2月発売)



©2008 瀬川はじめ / 「喰霊-零-」製作委員会

S 喰霊-零- 運命乱
～うんめいのみだれ～
(2019年11月発売)



©1998「リング」「らせん」製作委員会

S リング 恐襲ノ連鎖
(2019年12月発売)

決算ハイライト③ 2020年3月期 販売台数の内訳



(販売台数は百台未満切捨て)

販売台数	2019年3月期		2020年3月期		対前年同期比
		構成比		構成比	
パチンコ遊技機	67,600台	84.1%	50,100台	78.5%	△17,500台
パチスロ遊技機	12,700台	15.9%	13,600台	21.5%	+900台
計	80,400台	100.0%	63,800台	100.0%	△16,500台

2020年3月期 パチンコ販売台数

P 緋弾のエリアⅢ 設定付	10,900台	P地獄少女四	8,500台
Pリング バースデイ 呪いの始まり 設定付	17,500台	その他	6,600台
P 貞子 v s 伽椰子 頂上決戦	6,500台		

2020年3月期 パチスロ販売台数

S 呪怨 再誕 AT	2,600台	Sリング 恐襲ノ連鎖	3,800台
S 喰霊 - 零 - 運命乱 ~うんめいのみだれ~	4,000台	S地獄少女 あとはあなたが決めることよ	3,200台

決算ハイライト④ 損益計算書



(単位:百万円、販売台数は百台未満切捨て)

	2019年3月期 実績		2020年3月期 実績		差異		備考
パチンコ遊技機	67,600台		50,100台		△ 17,500台		■パチンコ遊技機 下半期に投入したタイトルの販売不振 および型式試験の適合遅延にともなう 投入タイトル数の減少などにより、 販売台数が減少
パチスロ遊技機	12,700台		13,600台		+900台		
販売台数 計	80,400台		63,800台		△16,500台		
売上高	27,971	100.0%	25,172	100.0%	△ 2,799	-	
営業利益	1,337	4.8%	△ 2,054	-	△ 3,391	-	
経常利益	1,499	5.4%	△ 2,279	-	△ 3,778	-	
当期純利益	796	2.8%	△ 4,719	-	△ 5,515	-	
1株当たり 当期純利益	35.04円	-	△ 210.74円	-	△245.78円	-	

決算ハイライト⑤ 貸借対照表



(単位: 百万円)

	2019年3月期末		2020年3月期末		金額増減	備考		
	金額	構成比	金額	構成比				
流動資産	34,473	64.4%	30,582	65.5%	△3,891	■流動資産		
現金及び預金・有価証券	22,914	42.8%	21,822	46.8%	△1,092		前期末	当期末
商品及び製品	3	0.0%	0	0.0%	△3	現金及び預金	22,211	21,222
売上債権	3,085	5.8%	2,670	5.7%	△415	有価証券	702	600
その他	8,470	15.8%	6,088	13.0%	△2,382	計	22,914	21,822
固定資産	19,084	35.6%	16,075	34.5%	△3,009		前期末	当期末
有形固定資産	8,604	16.1%	8,424	18.1%	△180	流動比率	566%	631%
その他	10,479	19.6%	7,650	16.4%	△2,828	当座比率	427%	505%
資産合計	53,557	100.0%	46,657	100.0%	△6,900	自己資本比率	85.4%	85.7%
流動負債	6,095	11.4%	4,845	10.4%	△1,250	ROE	1.7%	△11.0%
仕入債務	4,151	7.8%	3,048	6.5%	△1,103			
その他	1,944	3.6%	1,797	3.9%	△147			
固定負債	1,732	3.2%	1,806	3.9%	+74			
負債合計	7,827	14.6%	6,651	14.3%	△1,176			
純資産合計	45,729	85.4%	40,006	85.7%	△5,724			
負債純資産合計	53,557	100.0%	46,657	100.0%	△6,900			

遊技機事業

パチンコ遊技機

- ①「遊タイム」を搭載した新基準対応機など、新規則機市場におけるヒットタイトルの創出
- ②型式試験の適合機種確保に努め、複数ブランドを活用した販売戦略の取り組みを鋭意推進

パチスロ遊技機

- ①稼働力向上に向けたスペック・ゲーム性のさらなる追求
- ②型式試験の適合機種確保によるラインナップを構築し、入替需要に対応

DC事業

ゲームアプリ第4弾を鋭意開発中(リリース時期は2020年後半を予定)

パチンコ・パチスロ実機アプリ

サン電子株式会社と連携し、以下の実機シミュレーションサービスを同社より配信中。

ゲームタイトル	配信状況
CR戦国†恋姫	iOS・Android版配信中／43,000ダウンロード達成
パチスロ リング 終焉ノ刻	iOS・Android版配信中／21,000ダウンロード達成
CRリング 終焉ノ刻	iOS・Android版配信中／10,000ダウンロード達成
CR緋弾のエリアAA	iOS・Android版配信中／24,000ダウンロード達成
P地獄少女四	iOS・Android版配信中／7,000ダウンロード達成

※ダウンロード数は2020年4月7日時点の数値になります。

2. パチンコ・パチスロ市場の見通し

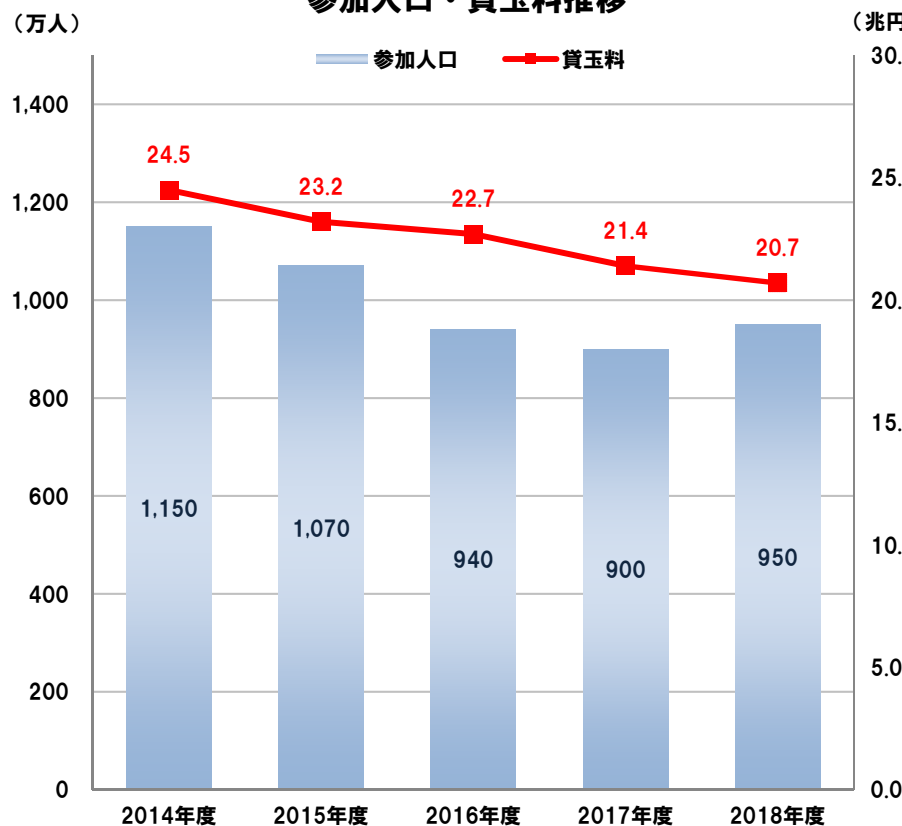
パチンコ・パチスロ市場の推移



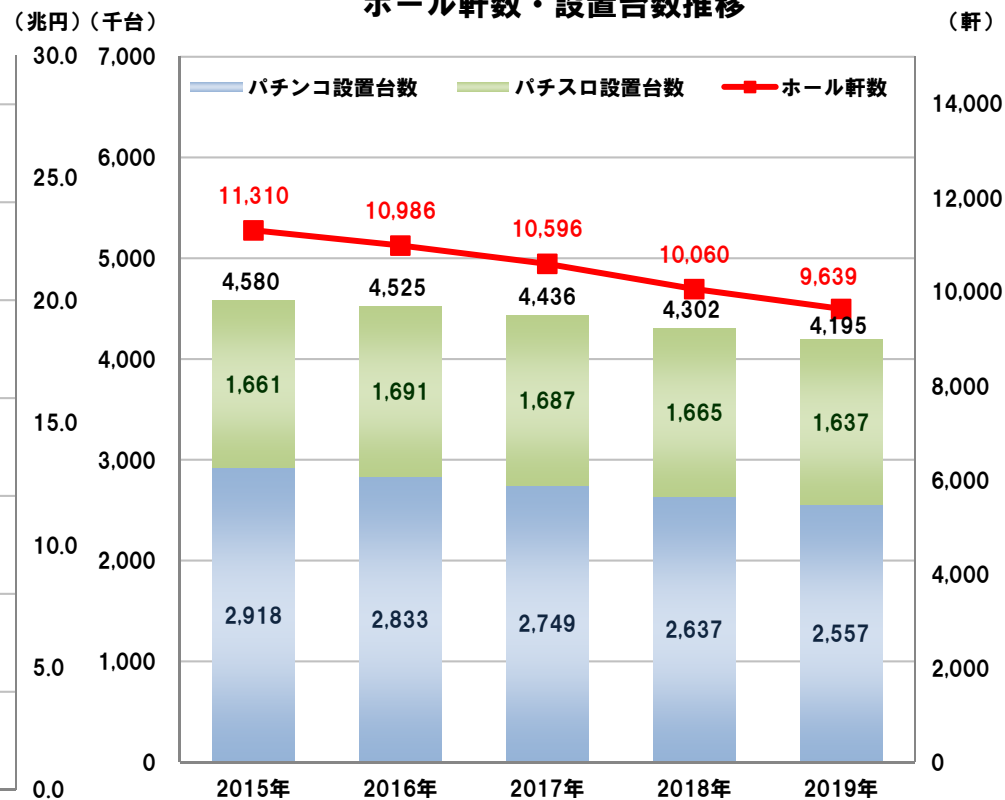
項目	2014年度	2015年度	2016年度	2017年度	2018年度
参加人口 (万人)	1,150	1,070	940	900	950
賞玉料 (兆円)	24.5	23.2	22.7	21.4	20.7

項目	2015年	2016年	2017年	2018年	2019年	
ホール軒数(軒)	11,310	10,986	10,596	10,060	9,639	
設置台数 (千台)	パチンコ	2,918	2,833	2,749	2,637	2,557
	パチスロ	1,661	1,691	1,687	1,665	1,637

参加人口・賞玉料推移

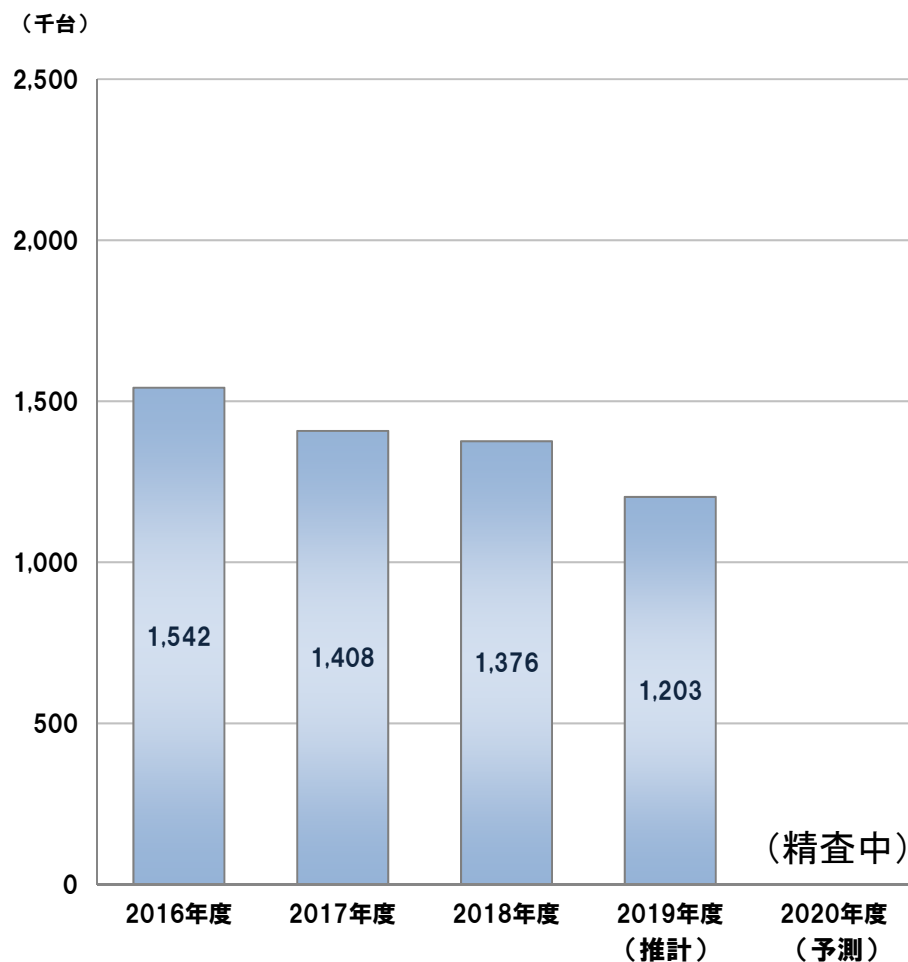


ホール軒数・設置台数推移

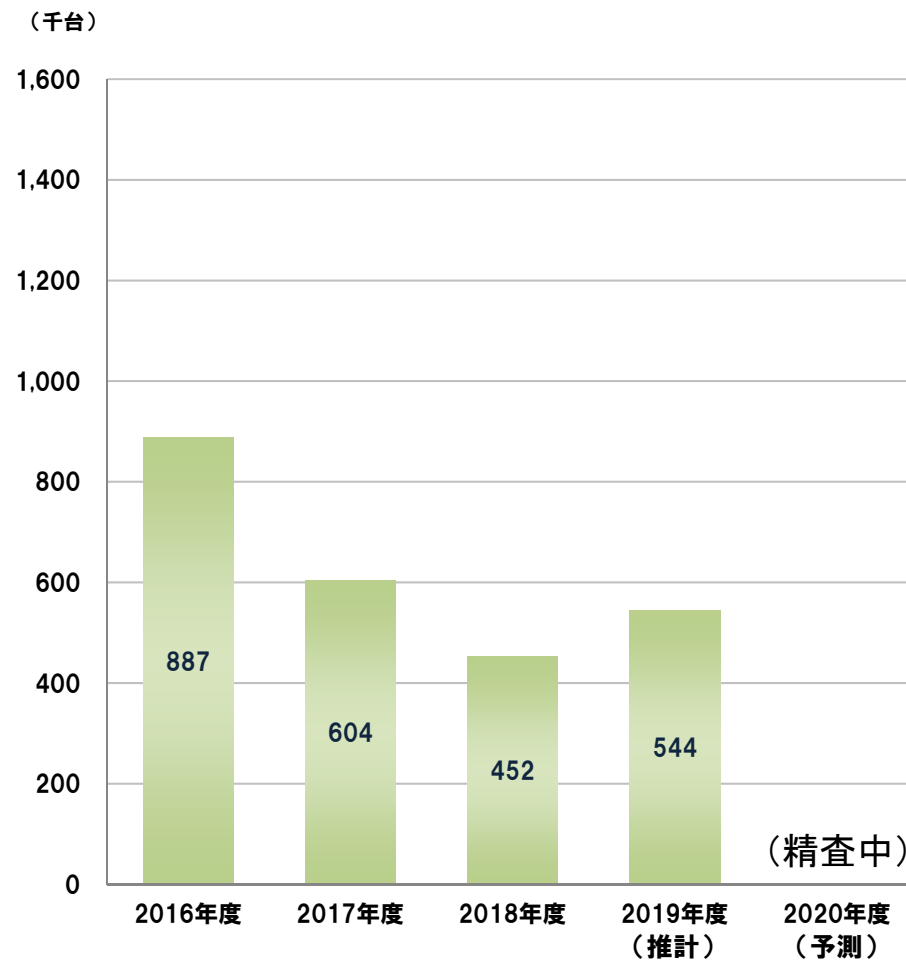


出所：警察庁（ホール軒数・設置台数）・日生産性本部『レジャー白書』（参加人口・賞玉料）

パチンコ遊技機の世界販売台数



パチスロ遊技機の世界販売台数



データ出所: 株式会社経済研究所「2019年版 パチンコ関連メーカーの動向とマーケットシェア」より2016年度～2018年度の実績値 ※2019年度・2020年度は当社推計値・予測値

3. 2021年3月期 通期業績計画

『変わる挑戦』

ものづくりに対する今までの常識や慣習にとらわれることなく、自らが変化に順応する

遊技機事業

【最重点課題】

徹底した市場ニーズの調査・遊技者目線の追求による稼働力向上

【その他 重点課題】

- ①稼働・販売力向上に向けた社内体制強化
(グループ製造・販売体制の運用整備、PDCAサイクル強化)
- ②リユースサイクル強化 (旧規則機の下取り回収強化)
- ③経費コントロール強化

デジタルコンテンツ事業(ゲームアプリ)

ゲームアプリ第4弾 2020年後半リリースに向けて鋭意開発中

2021年3月期 通期業績計画



(販売台数は百台未満切捨て)

販売台数	2020年3月期 実績	2021年3月期 計画	対前期比 増減
パチンコ	50,100台	-	-
パチスロ	13,600台	-	-
合計	63,800台	-	-

業 績	2020年3月期 実績		2021年3月期 計画		対前期比 増減
売上高	25,172	100.0%	-	-	-
営業利益	△2,054	-	-	-	-
経常利益	△2,279	-	-	-	-
当期純利益	△4,719	-	-	-	-
1株当たり当期純利益	△210.74円		-		-
1株当たり配当金	50円		50円		-
配当性向	-		-		-

新型コロナウイルス感染症の収束時期によりパチンコホール様における新台入替の対応等も大きく変動することが見込まれることから、現時点におきまして適正かつ合理的な業績予想の算出が困難であるため、2021年3月期の連結業績予想は未定とさせていただき、業績への影響が合理的に予想可能となった時点で、速やかに公表いたします。

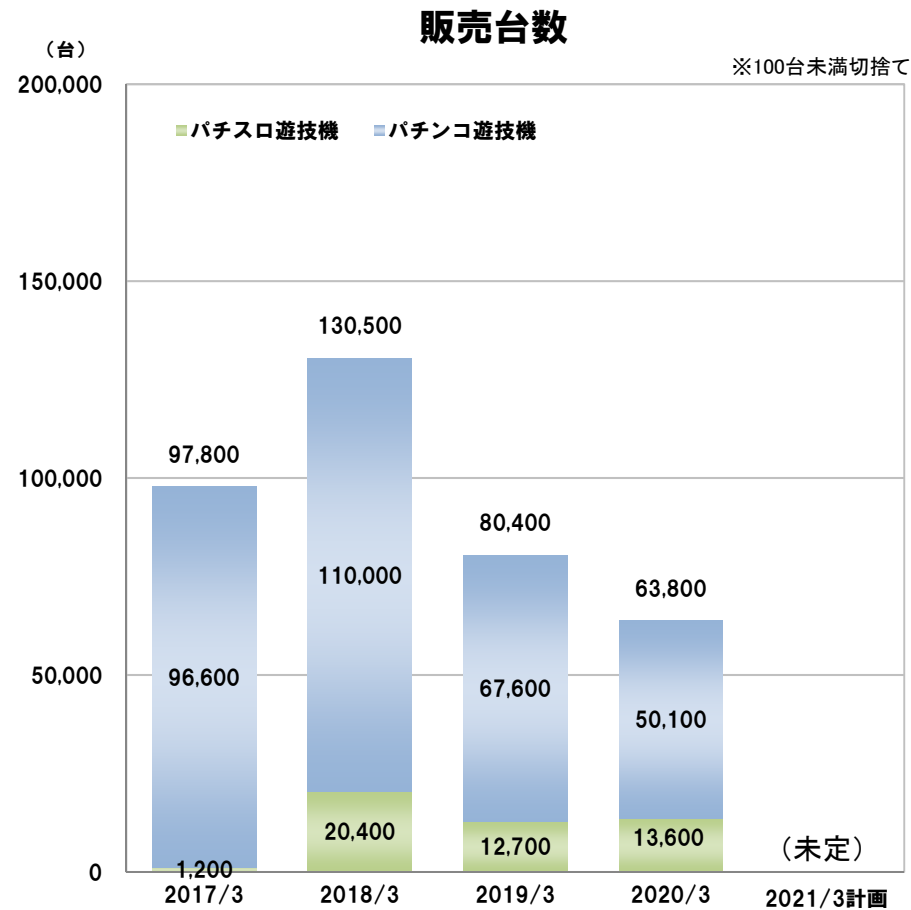
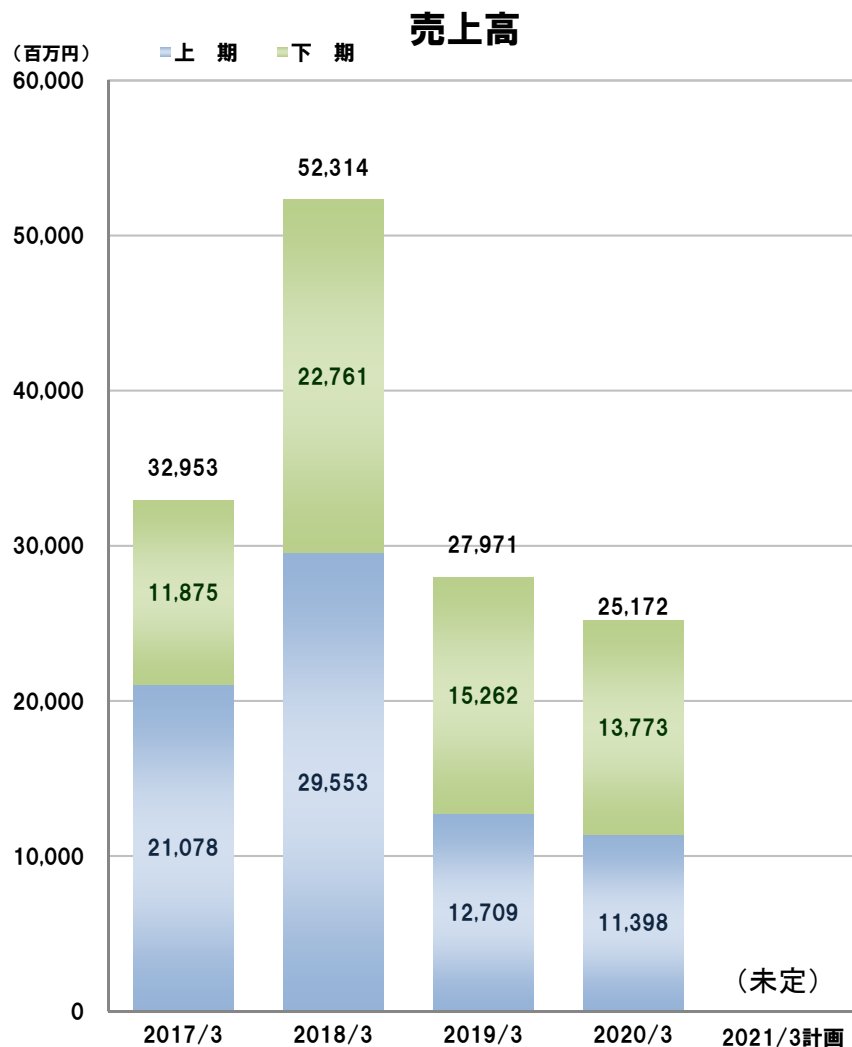


参考資料

業績推移① 売上高・販売台数等



2021年3月期の計画につきましては、新型コロナウイルス感染症による影響を合理的に算定することが困難であることから未定としております。業績予想の開示が可能となった時点で速やかに公表いたします。



	2017/3	2018/3	2019/3	2020/3	2021/3計画
パチンコ遊技機	8	6	8	4	-
パチスロ遊技機	1	4	3	4	-
投入機種数 計	9	10	11	8	-

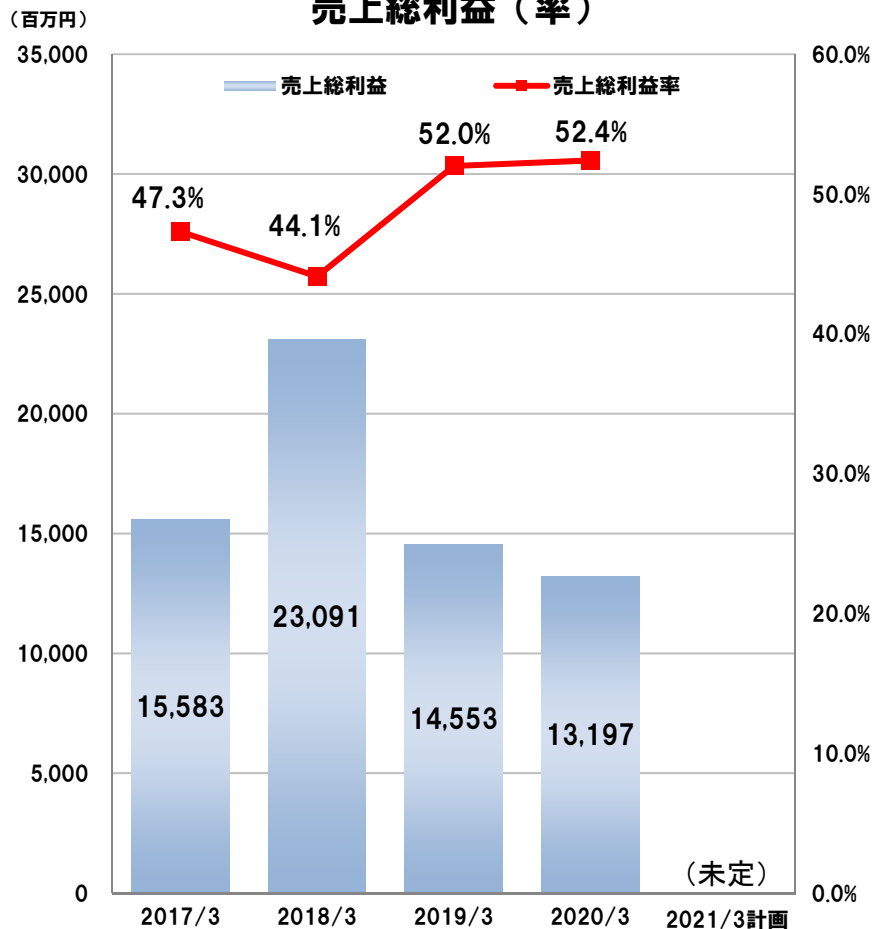
※投入機種数は、新規タイトル数

業績推移② 売上総利益・販管費



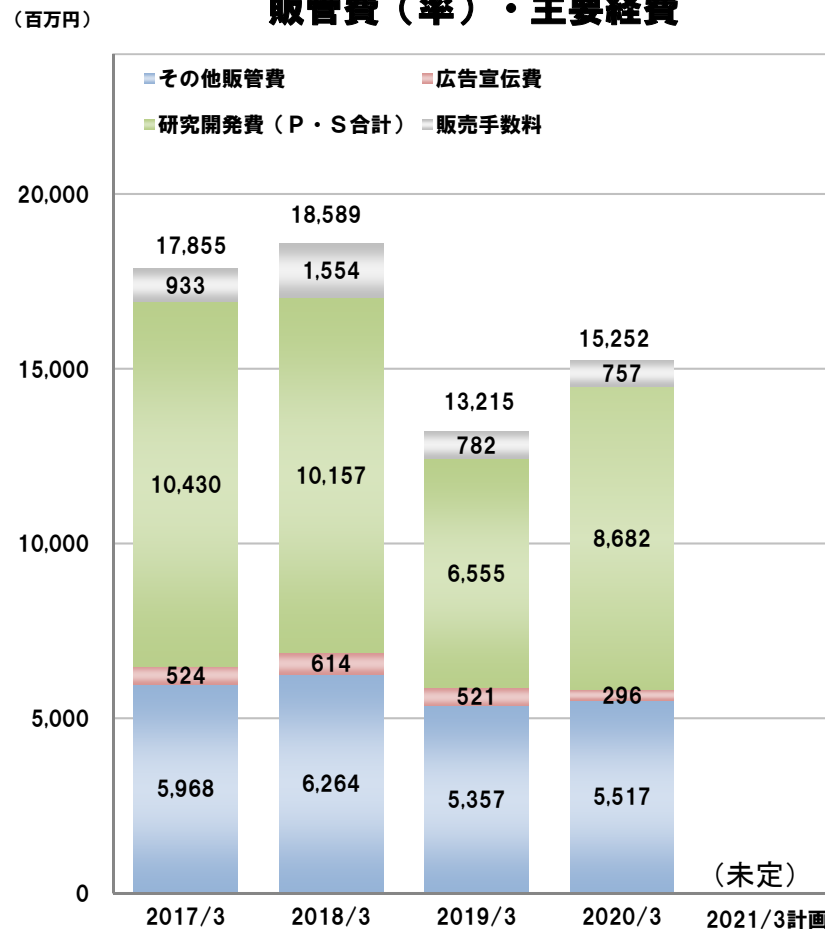
2021年3月期の計画につきましては、新型コロナウイルス感染症による影響を合理的に算定することが困難であることから未定としております。業績予想の開示が可能となった時点で速やかに公表いたします。

売上総利益（率）



人員数	2017/3	2018/3	2019/3	2020/3	2021/3計画
営業部門	182名	182名	176名	174名	-
開発部門	200名	190名	196名	201名	-
その他	86名	96名	90名	89名	-
全社	468名	468名	462名	464名	-

販管費（率）・主要経費



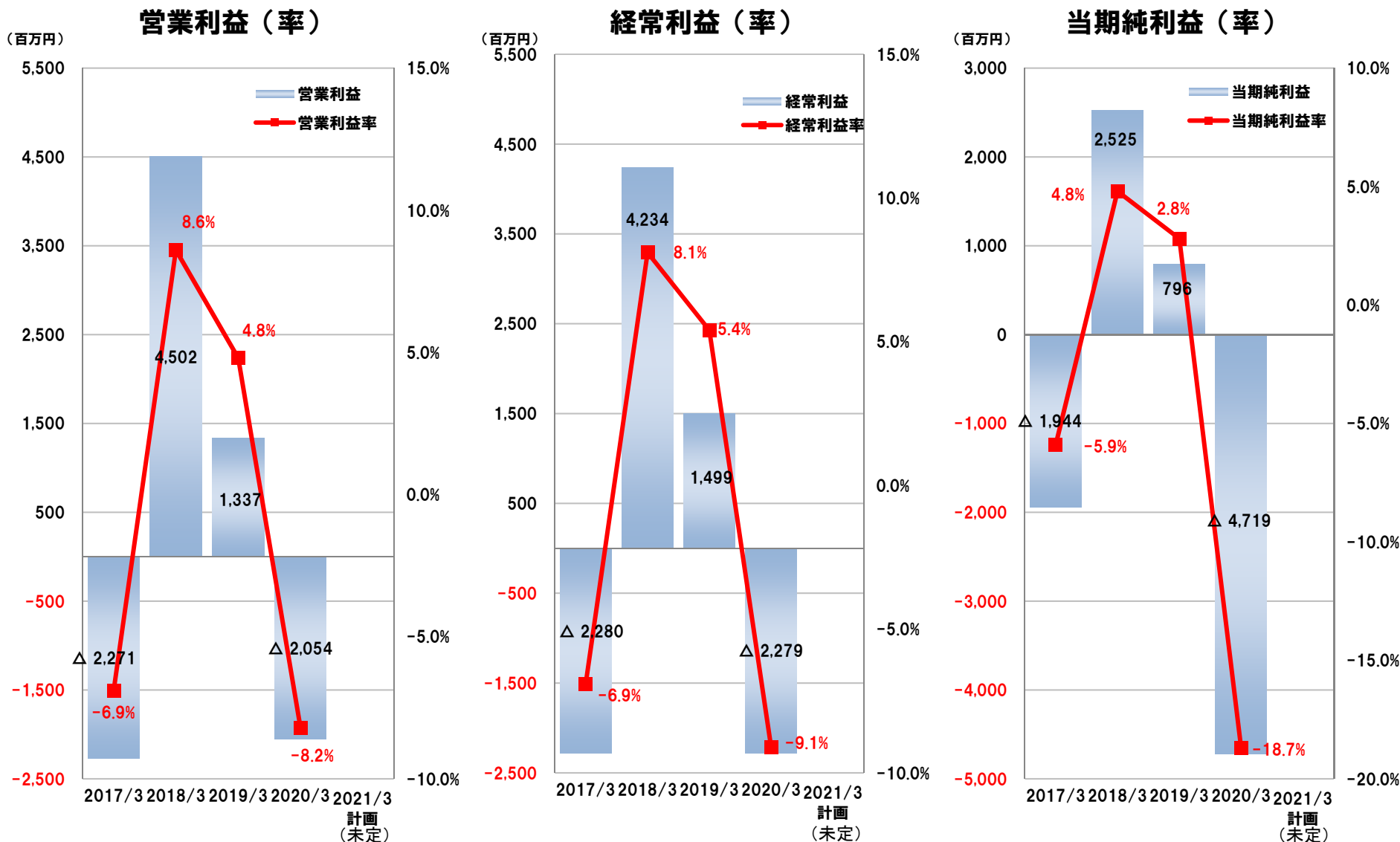
	2017/3	2018/3	2019/3	2020/3	2021/3計画
販管比率	54.2%	35.5%	47.2%	60.6%	-
手数料率	3.8%	3.0%	2.7%	3.0%	-
研究開発費率	31.7%	19.4%	23.4%	34.5%	-
広告宣伝費率	1.5%	1.2%	1.8%	1.2%	-

※各比率は、売上高に対する比率

業績推移③ 営業利益・経常利益・当期純利益



2021年3月期の計画につきましては、新型コロナウイルス感染症による影響を合理的に算定することが困難であることから未定としております。業績予想の開示が可能となった時点で速やかに公表いたします。





本社外観

社名	株式会社 藤商事
設立	1966年10月
代表者名	代表取締役社長 井上 孝司
資本金	32億81百万円（2020年3月31日現在）
売上高	251億円（2020年3月期）
従業員数	464名（2020年3月31日現在）
事業内容	<ul style="list-style-type: none">●パチンコ遊技機、パチスロ遊技機の開発・製造・販売●デジタルコンテンツの企画・開発・販売・配信



当社のコーポレートスローガン

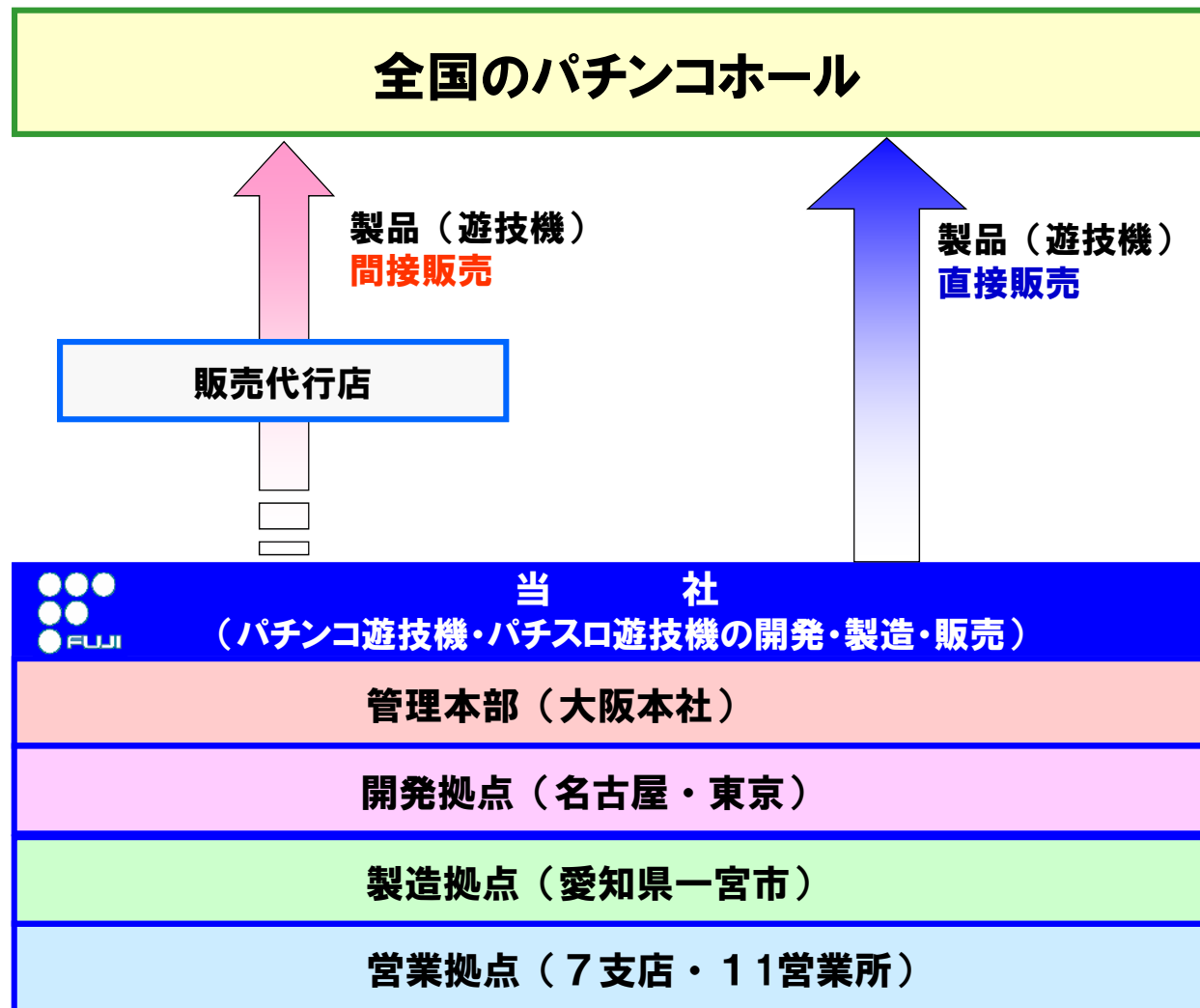
<ヒト味違う発想で一步先の“オモシロさ”を目指して!>

- 「ヒト味」は「人間味」を表しており、パチンコ・パチスロに情熱を持ち続け、可能性のある限り挑戦するモノづくりに取り組む姿勢を表しております。
- このコーポレートスローガンを「ヒト味違う“オモシロ”さ!」と短縮し、企業ロゴに表示しております。
- 企業ロゴの左側には、藤の花とイニシャル（F）をモチーフに、円の集合体を形成しております。これは、人間の持つ個々の特異性が融和されることによって生まれる人と人とのふれあいの大切さを表しています。

主な会社沿革



- 1966年10月 **じゃん球遊技機の開発、製造および貸付を目的とし、株式会社藤商事を設立**
- 1973年10月 **アレンジボール遊技機の製造および販売を開始**
- 1989年11月 **パチンコ遊技機事業に参入**
パチンコ遊技機の製造および販売を開始
- 2003年 9月 **パチスロ遊技機事業に参入**
パチスロ遊技機の製造および販売を開始
- 2007年 2月 **ジャスダック証券取引所に上場（2007年11月 J-Stock銘柄に選定）**
- 2010年 4月 **ジャスダック証券取引所と大阪証券取引所の合併に伴い、**
大阪証券取引所 J A S D A Q 市場に上場
- 2013年 3月 **サン電子株式会社と資本・業務提携契約を締結**
- 2013年 7月 **東京証券取引所と大阪証券取引所の合併に伴い、**
東京証券取引所 J A S D A Q（スタンダード）に上場
- 2014年 3月 **東京証券取引所 J A S D A Q（スタンダード）にて貸借銘柄に選定**



連結子会社：株式会社J F J・株式会社ミラクル・株式会社オレンジ
持分法非適用関連会社：株式会社 サンタエンタテイメント

地域展開の状況

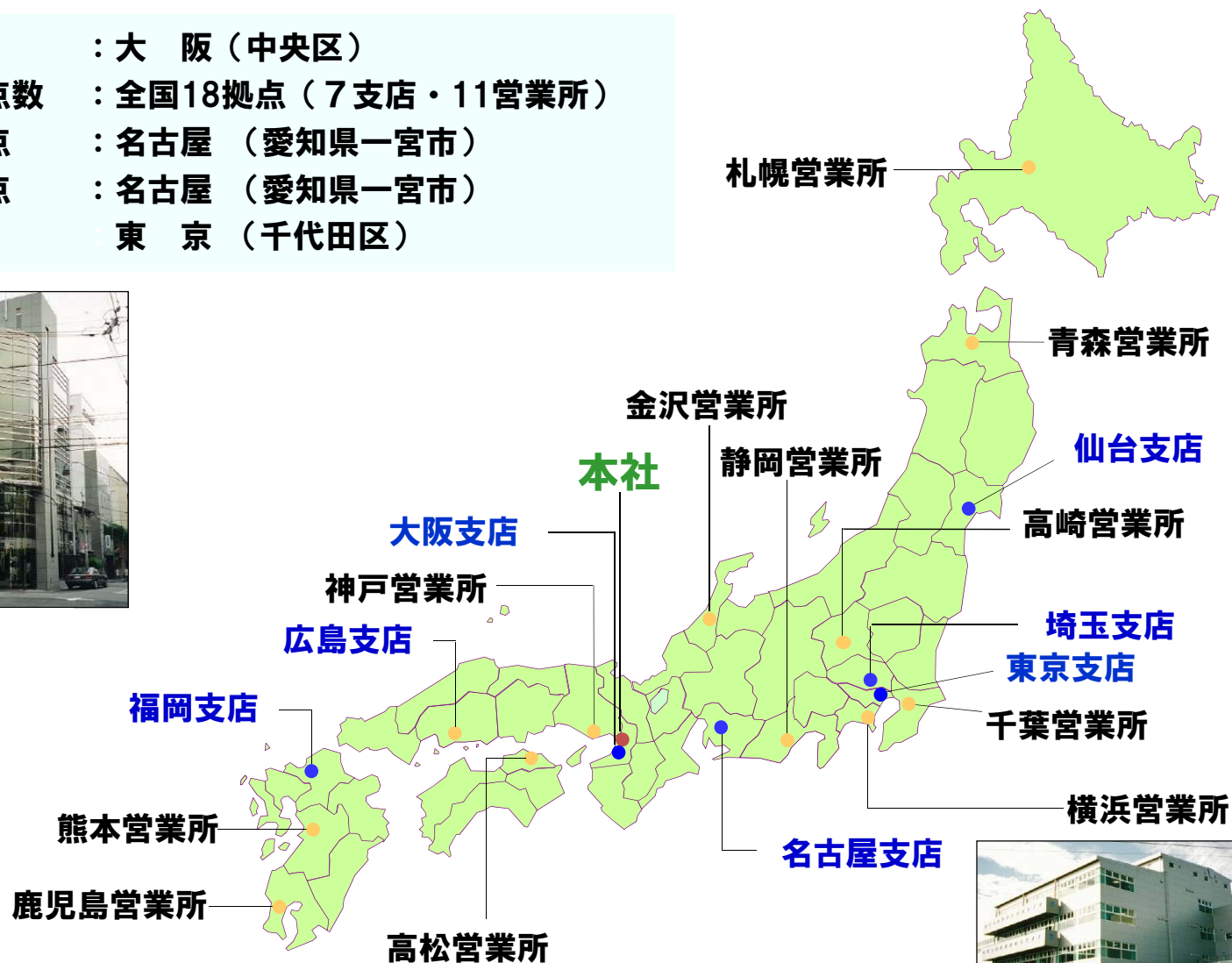
本社 : 大 阪（中央区）
営業拠点数 : 全国18拠点（7支店・11営業所）
製造拠点 : 名古屋（愛知県一宮市）
開発拠点 : 名古屋（愛知県一宮市）
 東 京（千代田区）



大阪支店



東京支店



名古屋事業所

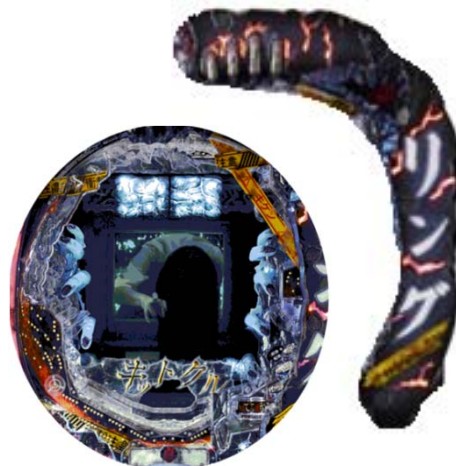
遊技機の販売形態について

パチンコ遊技機 サイドユニットシステム

サイドユニット(専用または汎用)



©1999 鈴木光司 発行:株式会社KADOKAWA 角川書店
©1998 「リング」[5せん] 製作委員会
©1999 「リング2」 製作委員会



盤面 (パネル)

パネル販売では盤面のほか、サイドユニット (機種専用または汎用) が付属します

本体販売

外枠 (本体) は一度購入すれば以後の機種では、盤面 (パネル) とサイドユニットの入替を行うことにより、継続して使用可能。 本体枠をモデルチェンジした最初の機種は、すべて枠付きの本体販売となる。

パネル販売

パチスロ遊技機 分離筐体システム



© 地獄少女プロジェクト / 宵伽製作委員会



胴部ユニット



下パネル



機種変更時に交換

筐体販売

機種変更の際に「胴部ユニット」と「下パネル」を交換可能なシステムを採用し、パチンコホール様の利便性を向上。

ユニット販売

主な発売機種

発売年	区分	機種名
1966年	じゃん球遊技機	じゃん球
1987年	アレンジボール	「シャトル21」
1992年	アレンジボール	「アレジン」
2003年	パチンコ	「CRサンダーバード2」
	パチスロ	「パチスロ サンダーバードII」
2004年	パチンコ	「CR暴れん坊将軍」
2007年	パチンコ	「CRリング」
	パチンコ	「CR宇宙戦艦ヤマト」
2011年	パチンコ	「CRゲゲゲの鬼太郎 妖怪頂上決戦」
	パチンコ	「CRリング 呪いの7日間」
	パチンコ	「CR地獄少女」
2013年	パチンコ	「CR呪怨」
2014年	パチンコ	「CR緋弾のARIA」
	パチスロ	「パチスロ リング 呪いの7日間」
2015年	パチンコ	「CR暴れん坊将軍 怪談」
2016年	パチンコ	「CR緋弾のARIAII」
2017年	パチンコ	「CRリング 終焉ノ刻」
	パチスロ	「パチスロ リング 終焉ノ刻」
2018年	パチンコ	「P暴れん坊将軍 炎獄鬼神の怪」
	パチスロ	「パチスロ FAIRY TAIL」
2019年	パチンコ	「Pリング パースデイ 呪いの始まり 設定付」
	パチスロ	「S喰霊 - 零 - 運命乱 ～うんめいのみだれ～」

パチンコ・パチスロについて

パチンコ遊技機には大当たり確率^(※1)があり大別すると、以下のように分けられます。
新規則機では設定ごとに異なる大当たり確率を搭載できるようになりました。

(※1)大当たり確率とは、遊技を始めてから、初めて大当たりするまでの確率を指します。

パチンコ遊技機

ミドル
(1/300~319)



©2016「貞子vs伽椰子」製作委員会

最も大当たりしにくいタイプだが、
大当たりした時の出玉が多い傾向にある。

代表機種：
P 貞子 vs 伽椰子 頂上決戦

ライトミドル
(1/100~299)



©1998「リング」「らせん」製作委員会 ©2000「リング0」製作委員会

比較的大当たりしやすいタイプ。
継続率が高い機種であれば、
ミドルタイプ級の出玉獲得も期待できる。

代表機種：
P リング バースデイ 呪いの始まり 設定付
(設定によって、1/319~1/199の確率に変化)

甘デジ
(1/99以上)



©東映

出玉は少ないが、大当たりしやすいタイプ。
ゆっくり遊技したい方におすすめ。

代表機種：
P 暴れん坊将軍 炎獄鬼神の怪 FW設定付

※大当たり確率の区分は当社基準によります。

パチスロ遊技機は、大別すると以下のタイプに分けることができ、「A+RT」のようにタイプが複合することもあります。大当たり確率は、設定ごとに異なります。

(※2)「リプレイ」とは、メダルを使わずにもう1回遊技できる役のこと。

パチスロ遊技機

<p>Aタイプ (ノーマルタイプ)</p>	<p>ボーナスに当選することでメダルを増やすタイプ。 分かりやすいゲーム性であることが多い傾向にある。</p>
<p>RT (リプレイタイム)</p>	<p>「リプレイ」^(※2)の確率が上がるので、メダルを減らさずに遊ぶことができる機種。大当たりすることでメダルが増える「Aタイプ(ノーマルタイプ)」と複合したタイプになることがある。 代表機種：パチスロ 貞子 v s 伽椰子 (A+RT)</p>
<p>ART (アシストリプレイタイム)</p>	<p>大当たりしていない通常時に比べると「リプレイ」^(※2)の確率が上がり、映像・音声などによって押す順番を知らせてくれるため、メダルが増えやすい機種。 代表機種：パチスロ FAIRY TAIL</p>
<p>AT (アシストタイム)</p>	<p>映像・音声などによって押す順番を知らせてくれるため、メダルが増えやすい機種。ARTに比べると、大当たり時以外でも「リプレイ」^(※2)の確率が高い傾向にある。 代表機種：S地獄少女 あとはあなたが決めることよ</p>

カジノのロットマシンとパチスロ遊技機の違い



©地獄少女プロジェクト／宵加製作委員会

パチスロ
遊技機

ユーザーの技量が必要な
ため、「遊技」に該当。

カジノ
ロット

ユーザーの技量が必要で
ないため、「ギャンブル」に
該当

1. 「技量」が必要かどうか

パチスロ遊技機は自らの意思でリールを止めることができ、これを「技量」といいます。一方、カジノのロットマシンはリールが自動的に停止する仕組みになっております。

2. 「射幸性」の違い

パチスロ遊技機には出玉などの制限があり、射幸性が抑えられています。カジノのロットマシンは、小額の投資で大金を得られる可能性があるゲームもあり、パチスロ遊技機に比べると射幸性が高いものが多いです。

新解釈基準（技術上の規格解釈基準）



2020年1月に改正されたパチンコ遊技機の「技術上の規格解釈基準(以下、新解釈基準)」についてご説明いたします。

主な改定ポイント

時短の作動回数の 上限値撤廃	これまで最大100回転だった時短の作動回数が、上限なしに改定。
時短の作動契機の追加	低確率中に規定回転数まで大当たりしなかった場合や、特定の図柄停止によって発動できる時短を追加。
リミッターの種類追加	確変リミッター回数を2パターンまで搭載することが可能。

搭載可能になる新たなゲーム性の一例（例：Pリング 呪いの7日間2）

a時短	時短回数の上限(100回転)なし 例)時短終了後、884回転の時短に突入。
b時短 (遊タイム)	低確率中に規定された回転数の図柄変動によって作動。 例)低確率状態を885回転消化後、1214回転の「遊タイム」発動。
c時短	特定の図柄停止によって、時短を発動させることができる。

ターゲットユーザー

当社は「ジャンル戦略」を推進しており、各年齢層をターゲットにしたジャンルを強化しております。「ホラー」「萌え」「時代劇」に加え、**新たなジャンル**の創造にも力を入れております。

年齢層	パチンコ参加率	ジャンル	主力タイトル
10代～20代	約176万人 (18.6%)	ホラー(全年代向け)	リング・地獄少女
30代～40代	約377万人 (39.7%)	萌え(10～20代向け)	緋弾のARIA
50代以上	約395万人 (41.6%)	時代劇(シニア向け)	暴れん坊将軍・ 遠山の金さん
参加人口合計	950万人	新たなジャンル	FAIRY TAIL

引用:「レジャー白書2019」パチンコ参加人口率
(単位未満は四捨五入してあるため、内訳が100%になっておりません)

より多くの方にパチンコを楽しんでいただくため、各種施策を行っております。
今後も各種施策を通じて、皆様にパチンコの楽しさをお伝えします。

- コミックマーケット96 ブース出展
- 日電協主催「パチスロサミット」への出展
- コミックマーケット97 ブース出展

■ お問い合わせ先

株式会社 藤商事 経営企画本部 広報・IR 室

TEL:06-6949-0323 FAX:06-6949-3174

- 本資料は、当社の事業内容等をご説明するために、現時点で入手できる情報に基づき作成したものです。本資料を作成するに当たっては、正確性を期すために慎重に行っておりますが、完全性を保証するものではありません。本資料中の情報によって生じた障害・問題等に関しては、当社は一切責任を負うものではありませんので、ご了承下さい。
- 本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報および合理的であると判断する一定の前提に基づいており、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。実際の業績等は、遊技機の型式試験の適合状況をはじめ、様々な要因により大きく異なる可能性があります。投資を行う際には、投資家ご自身のご判断でなさるようお願いいたします。