

2021年3月期 決算説明資料

2021年5月10日

株式会社 藤商事



証券コード 6257

1. 2021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.9
3. 2022年3月期 通期業績計画	P.12
参考資料	P.16

1. 2021年3月期 決算概況

販売台数

パチンコ遊技機	70,500台	対前年同期比	+20,400台
パチスロ遊技機	0台	対前年同期比	△13,600台

パチンコ遊技機において、新規大型タイトル「とある魔術の禁書目録（インデックス）」をはじめ、第3四半期以降の販売が好調に推移したことにより、販売台数が増加

（販売台数は百台未満切捨て）

業績

売上高	269億27百万円	経常利益	4億86百万円
対前年同期比	17億55百万円 7.0%増	前年同期は経常損失	22億79百万円

販売台数の増加による増収および各種コストの低減により、黒字転換

決算ハイライト① 2021年3月期 発売機種



パチンコ遊技機

J F J

藤商事



©1998「リング」[らせん]製作委員会

Pリング
呪いの7日間2
(2020年4月発売)



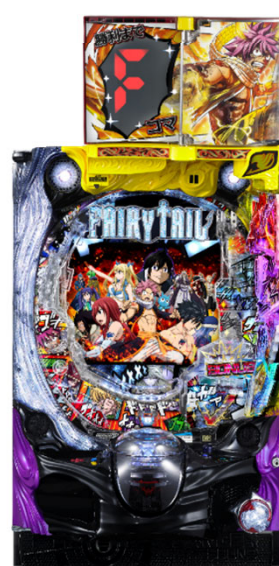
©東映

P遠山の金さん2
遠山桜と華の密偵
(2020年7月発売)



©藤原和馬 / アスキー - メディアワークス / PROJECT-INDEX
©藤原和馬 / アスキー - メディアワークス / PROJECT-INDEX Ⅱ
©藤原和馬 / アスキー - メディアワークス / PROJECT-INDEX MOVIE
©2017 藤原和馬 / KADOKAWA アスキー - メディアワークス / PROJECT-INDEX II

Pとある魔術の禁書目録
(インデックス)
(2020年10月発売)



©真島ヒロ / 講談社
©真島ヒロ - 講談社 / フェアリーテイル製作委員会・テレビ東京

**P FAIRY
TAIL 2**
(2021年1月発売)



©BaseSon

P戦国†恋姫
Vチャージver
(2021年2月発売)



©赤松中学 2008-2011 ©2011 赤松中学・株式会社KADOKAWA メディアフクトリー刊 / 東京武蔵英校

P緋弾のアリア
～緋弾覚醒編～
(2021年2月発売)

決算ハイライト② 2021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	2020年3月期		2021年3月期		対前年同期比
		構成比		構成比	
パチンコ遊技機	50,100台	78.5%	70,500台	100.0%	+20,400台
パチスロ遊技機	13,600台	21.5%	0台	0.0%	△13,600台
計	63,800台	100.0%	70,500台	100.0%	+6,700台

2021年3月期 パチンコ販売台数

Pリング 呪いの7日間2	11,900台	P戦国†恋姫 Vチャージver	6,000台
P遠山の金さん2 遠山桜と華の密偵	6,700台	P緋弾のARIA ~緋弾覚醒編~	8,000台
Pとある魔術の禁書目録(インデックス)	26,600台	その他	3,500台
P FAIRY TAIL 2	7,700台		

2021年3月期 パチスロ販売台数

その他	0台
-----	----

決算ハイライト③ 損益計算書



(単位:百万円、販売台数は百台未満切捨て)

	2020年3月期 実績		2021年3月期 実績		差異		備考
パチンコ遊技機	50,100台		70,500台		+20,400台		<p>■販売台数 第3四半期以降、パチンコ機の販売が堅調に推移し、前年を上回る販売台数を確保。</p> <p>■売上高 販売台数の増加にともなう売上高の増加。</p> <p>■各利益 積極的な原価低減活動や経費圧縮に努めたことにより、黒字転換。</p>
パチスロ遊技機	13,600台		0台		△ 13,600台		
販売台数 計	63,800台		70,500台		+6,700台		
売上高	25,172	100.0%	26,927	100.0%	+1,755	-	
営業利益	△ 2,054	-	383	1.4%	+2,437	-	
経常利益	△ 2,279	-	486	1.8%	+2,766	-	
当期純利益	△ 4,719	-	122	0.5%	+4,842	-	
1株当たり 当期純利益	△ 210.74円	-	5.49円	-	216.23円	-	

決算ハイライト④ 貸借対照表



(単位: 百万円)

	2020年3月期末		2021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	30,582	65.5%	32,960	64.9%	+2,378	■流動資産 <table border="1"> <tr> <td></td> <td>前期末</td> <td>当期末</td> </tr> <tr> <td>現金及び預金</td> <td>21,222</td> <td>18,687</td> </tr> <tr> <td>有価証券</td> <td>600</td> <td>100</td> </tr> <tr> <td>計</td> <td>21,822</td> <td>18,787</td> </tr> </table>		前期末	当期末	現金及び預金	21,222	18,687	有価証券	600	100	計	21,822	18,787			
	前期末	当期末																			
現金及び預金	21,222	18,687																			
有価証券	600	100																			
計	21,822	18,787																			
現金及び預金・有価証券	21,822	46.8%	18,787	37.0%	△3,035																
商品及び製品	0	0.0%	133	0.3%	+133																
売上債権	2,670	5.7%	8,082	15.9%	+5,412																
その他	6,088	13.0%	5,957	11.7%	△131																
固定資産	16,075	34.5%	17,834	35.1%	+1,758	<table border="1"> <tr> <td></td> <td>前期末</td> <td>当期末</td> </tr> <tr> <td>流動比率</td> <td>631%</td> <td>400%</td> </tr> <tr> <td>当座比率</td> <td>505%</td> <td>326%</td> </tr> <tr> <td>自己資本比率</td> <td>85.7%</td> <td>80.4%</td> </tr> <tr> <td>ROE</td> <td>△11.0%</td> <td>0.3%</td> </tr> </table>		前期末	当期末	流動比率	631%	400%	当座比率	505%	326%	自己資本比率	85.7%	80.4%	ROE	△11.0%	0.3%
	前期末	当期末																			
流動比率	631%	400%																			
当座比率	505%	326%																			
自己資本比率	85.7%	80.4%																			
ROE	△11.0%	0.3%																			
有形固定資産	8,424	18.1%	8,541	16.8%	+117																
その他	7,650	16.4%	9,292	18.3%	+1,641																
資産合計	46,657	100.0%	50,795	100.0%	+4,137																
流動負債	4,845	10.4%	8,234	16.2%	+3,388																
仕入債務	3,048	6.5%	5,130	10.1%	+2,082																
その他	1,797	3.9%	3,103	6.1%	+1,306																
固定負債	1,806	3.9%	1,727	3.4%	△78																
負債合計	6,651	14.3%	9,962	19.6%	+3,310																
純資産合計	40,006	85.7%	40,833	80.4%	+827																
負債純資産合計	46,657	100.0%	50,795	100.0%	+4,137																

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を積極的に市場投入



② 新規大型タイトル「Pとある魔術の禁書目録（インデックス）」が次世代を担う主力タイトルに成長

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 入替需要に対応した販売ラインナップの構築

DC事業

経営資源を遊技機事業に集約するため、ゲームアプリの開発を中止

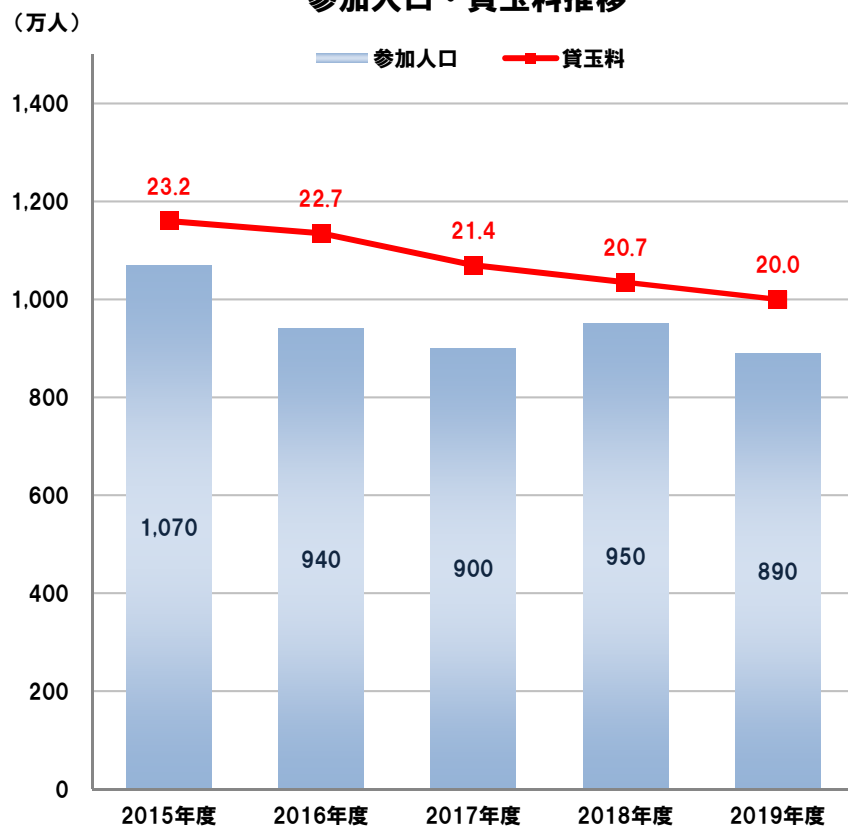
2. パチンコ・パチスロ市場の見通し

パチンコ・パチスロ市場の推移

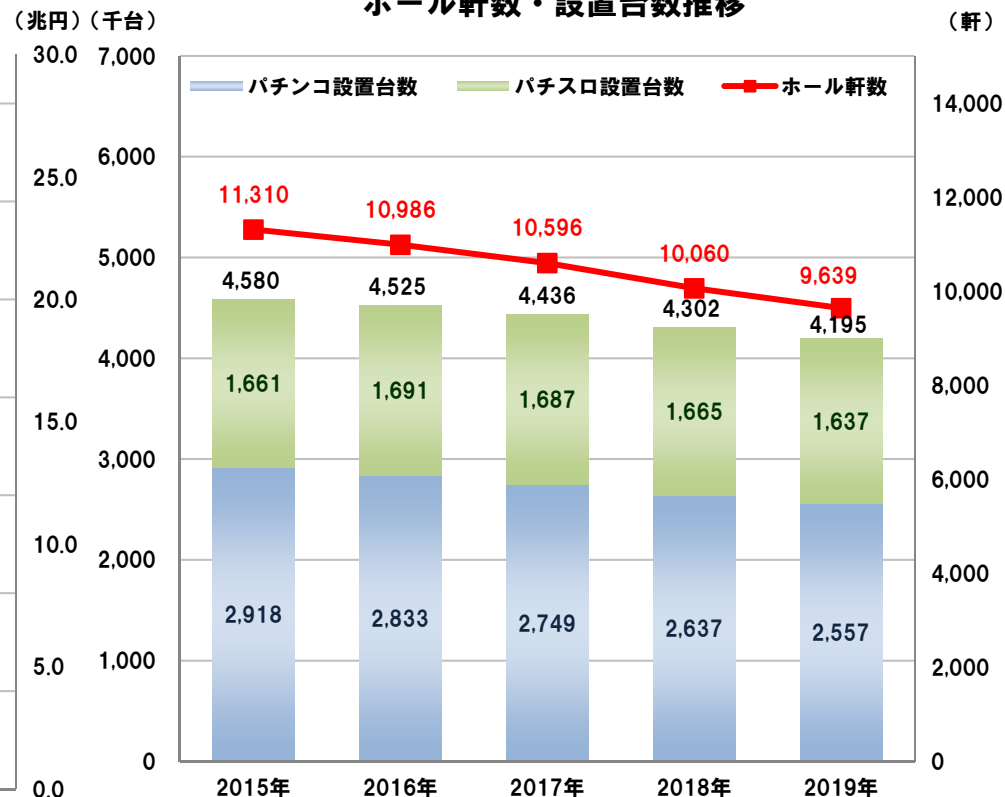
項目	2015年度	2016年度	2017年度	2018年度	2019年度
参加人口 (万人)	1,070	940	900	950	890
賞玉料 (兆円)	23.2	22.7	21.4	20.7	20.0

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

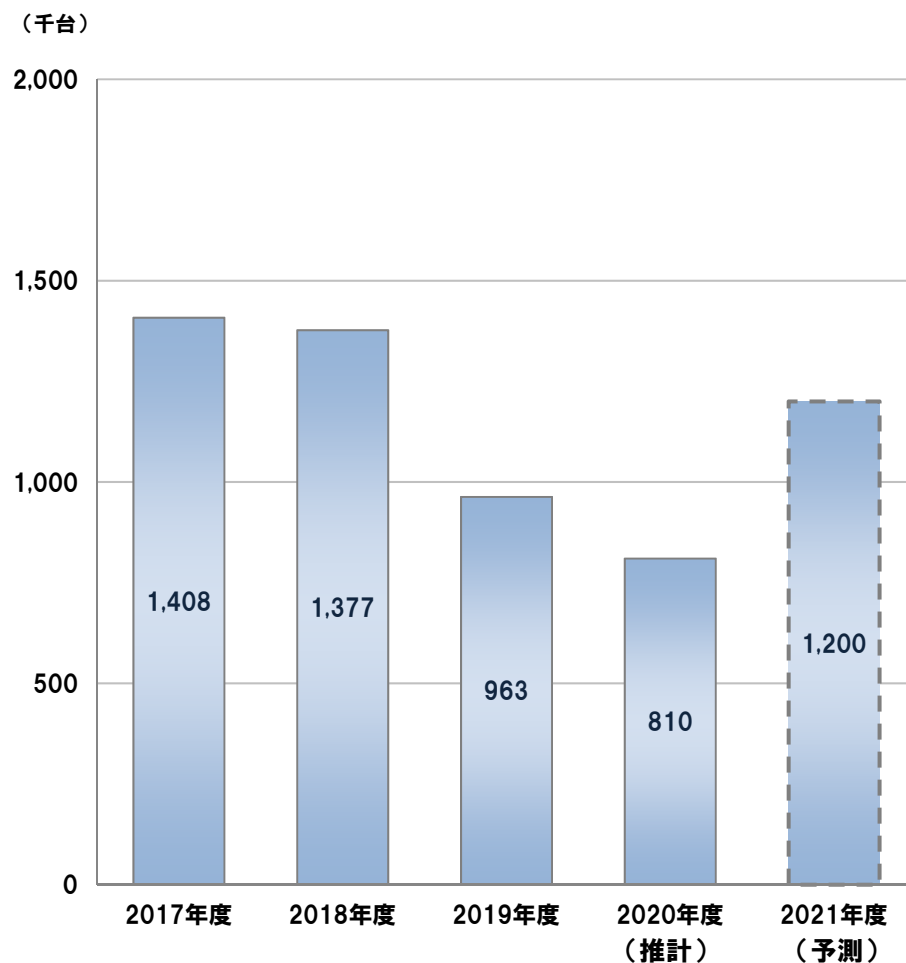


ホール軒数・設置台数推移

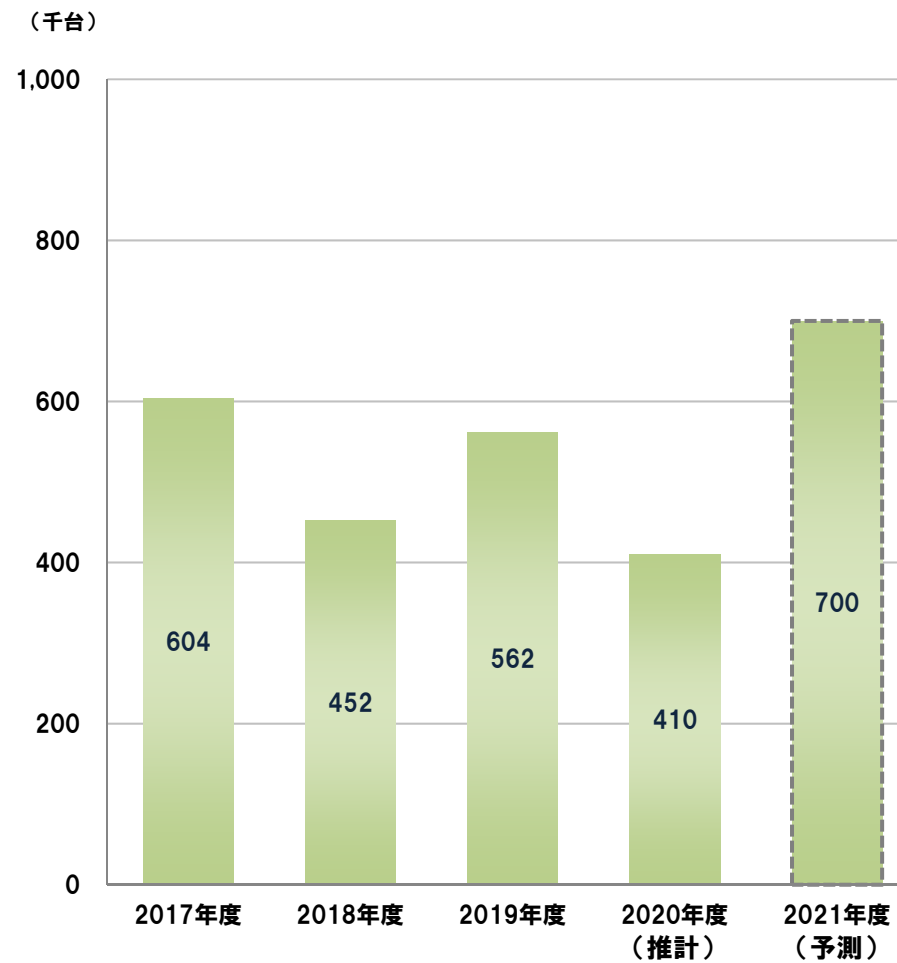


出所：警察庁（ホール軒数・設置台数）・日生産性本部『レジャー白書』（参加人口・賞玉料）

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: 榊矢野経済研究所「2020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2017年度～2019年度の実績値 ※2020年度は当社推計値・2021年度は予測値

3. 2022年3月期 通期業績計画

『稼働力向上』

新時代に向けた「ヒト味違う」ものづくりを推進

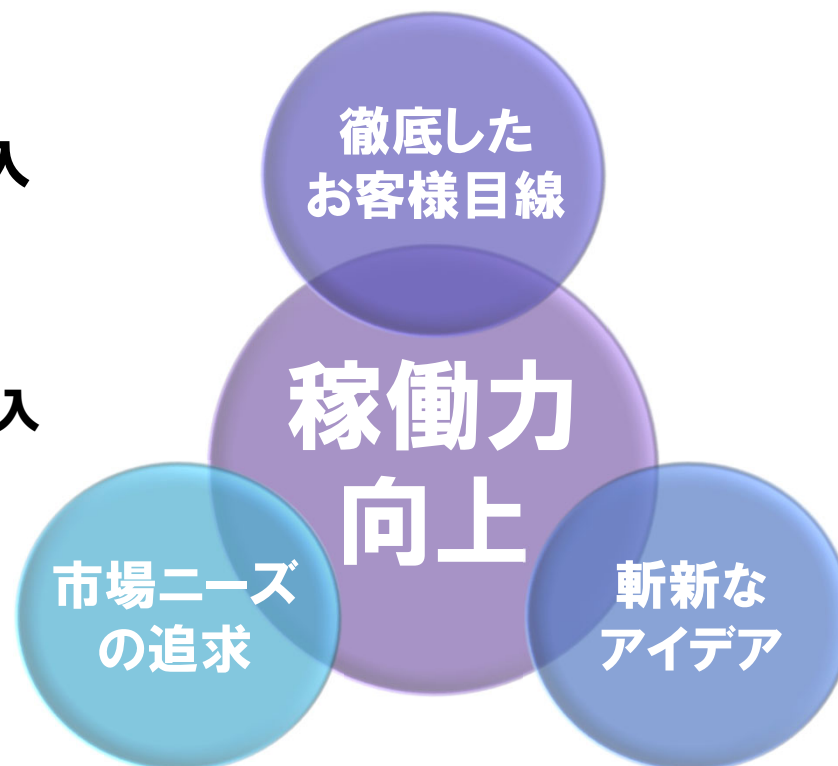
遊技機事業

【最重点課題】

稼働力の高い機種を継続的に市場投入

【その他 重点課題】

- ① 新規則機への入替需要に対応した最適なタイミングでの主力機種の市場投入
- ② 原価低減や業務効率化による利益体質の強化



2022年3月期 通期業績計画



(販売台数は百台未満切捨て)

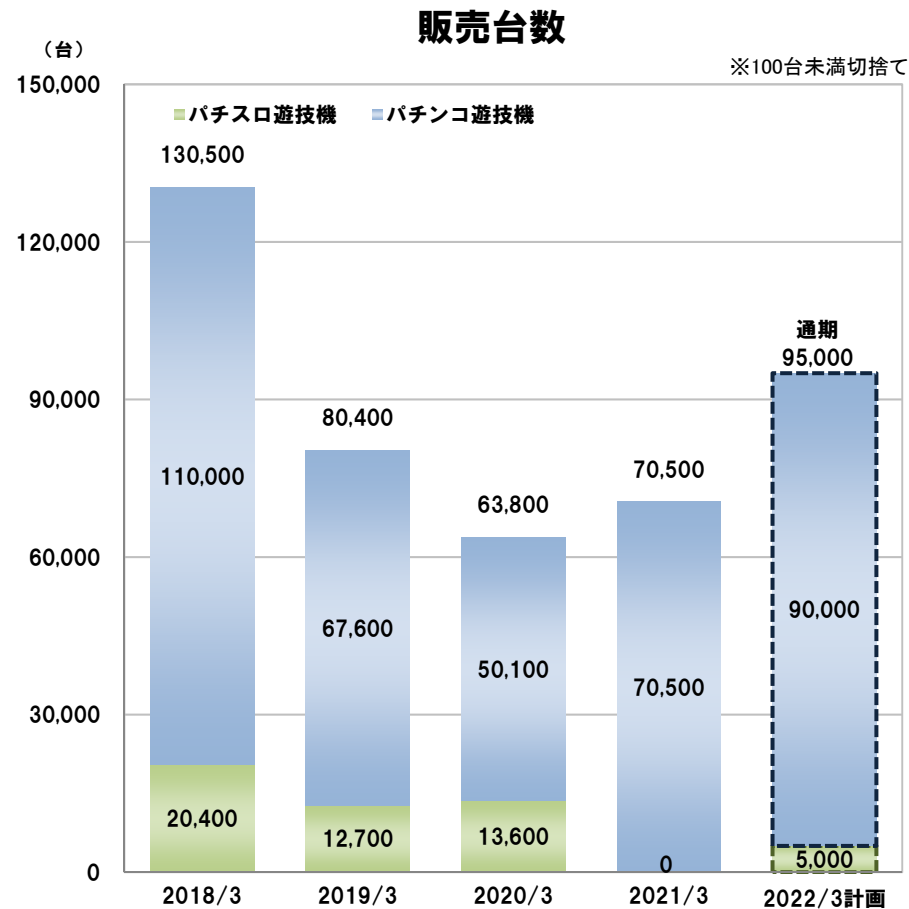
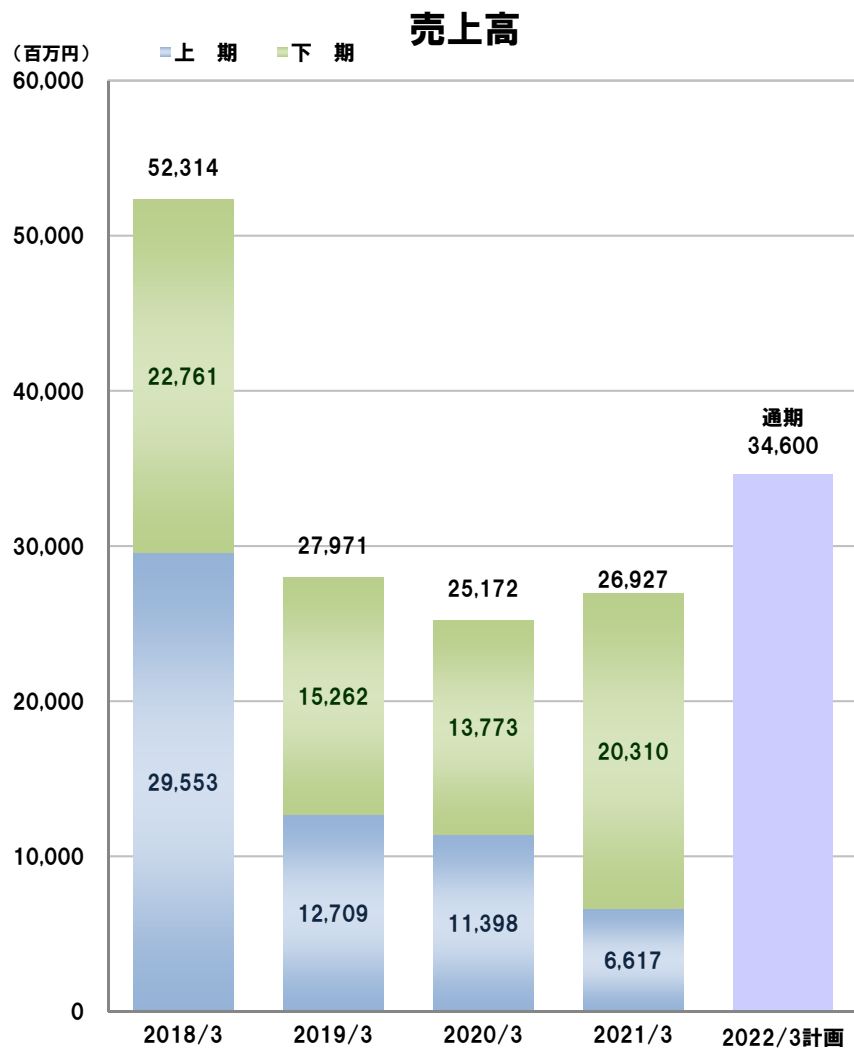
販売台数	2021年3月期 実績	2022年3月期 計画	対前期比 増減
パチンコ	70,500台	90,000台	+19,500台
パチスロ	0台	5,000台	+5,000台
合計	70,500台	95,000台	+24,500台

業 績	2021年3月期 実績		2022年3月期 計画		対前期比 増減
売上高	26,927	100.0%	34,600	100.0%	+7,672
営業利益	383	1.4%	2,000	5.8%	+1,616
経常利益	486	1.8%	2,000	5.8%	+1,513
当期純利益	122	0.5%	1,400	4.0%	+1,277
1株当たり当期純利益	5.49円		62.51円		+57.02
1株当たり配当金	50円		50円		-
配当性向	910.7%		80.0%		-



参考資料

業績推移① 売上高・販売台数等



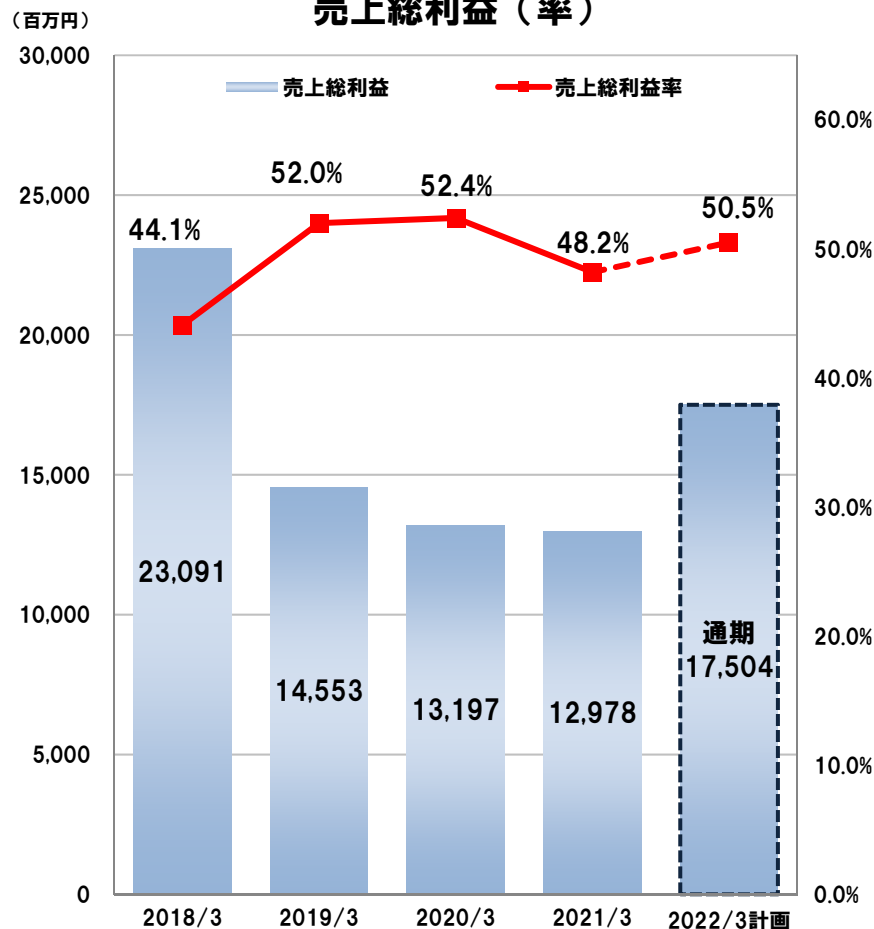
	2018/3	2019/3	2020/3	2021/3	2022/3計画
パチンコ遊技機	6	8	4	6	-
パチスロ遊技機	4	3	4	0	-
投入機種数 計	10	11	8	6	-

※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

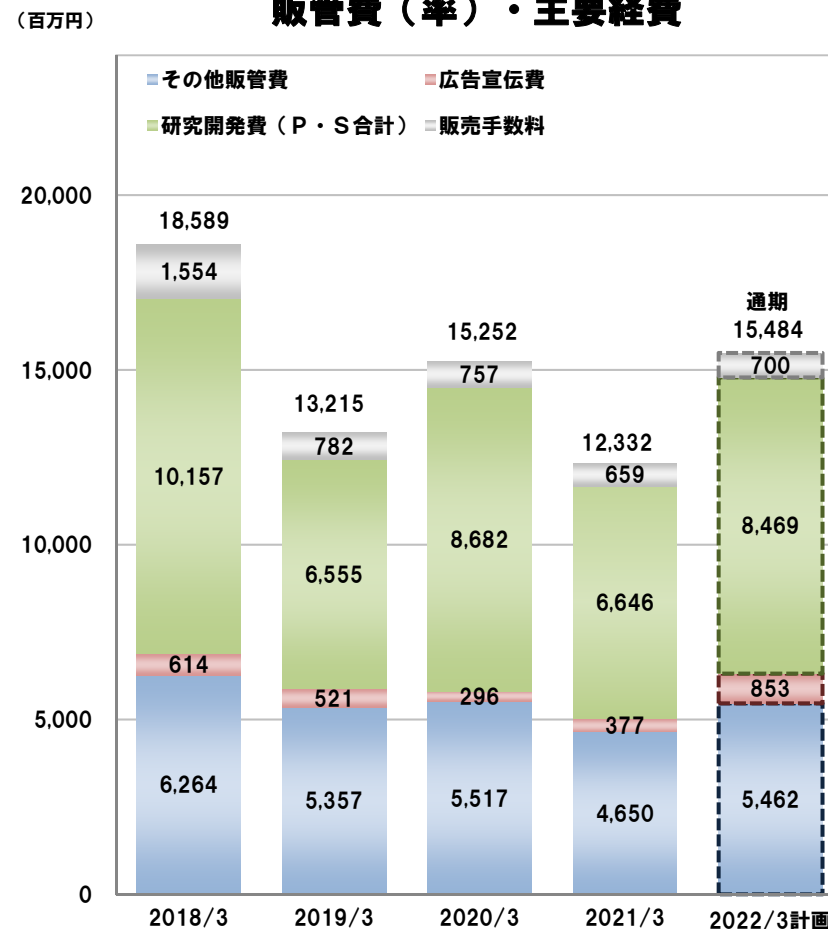


売上総利益（率）



人員数	2018/3	2019/3	2020/3	2021/3	2022/3計画
営業部門	182名	176名	174名	174名	174名
開発部門	190名	196名	201名	200名	203名
その他	96名	90名	89名	91名	91名
全社	468名	462名	464名	465名	468名

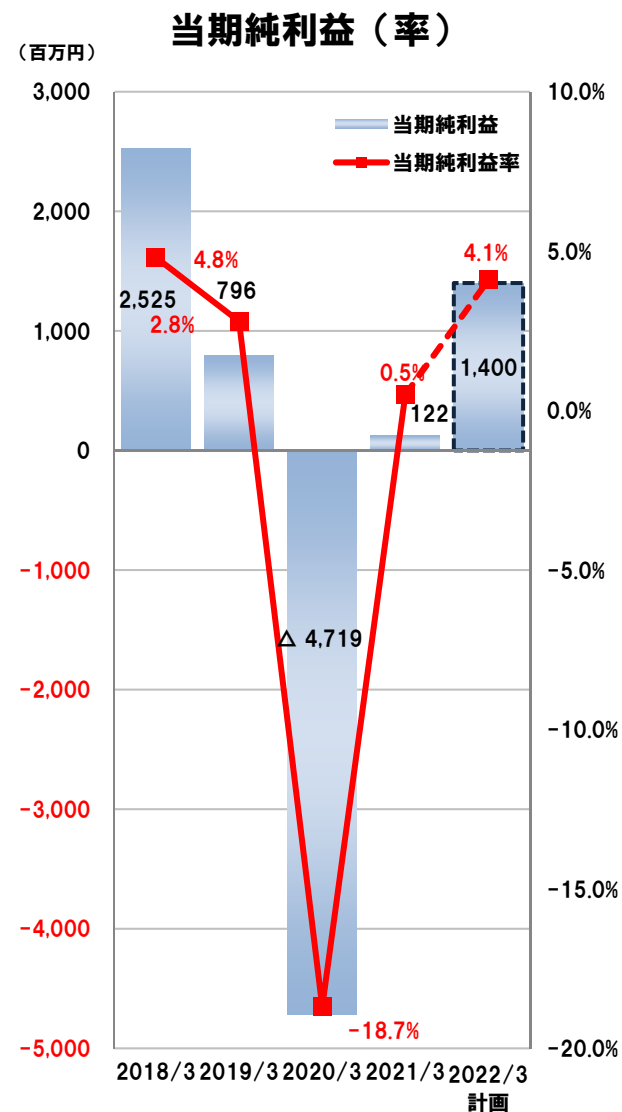
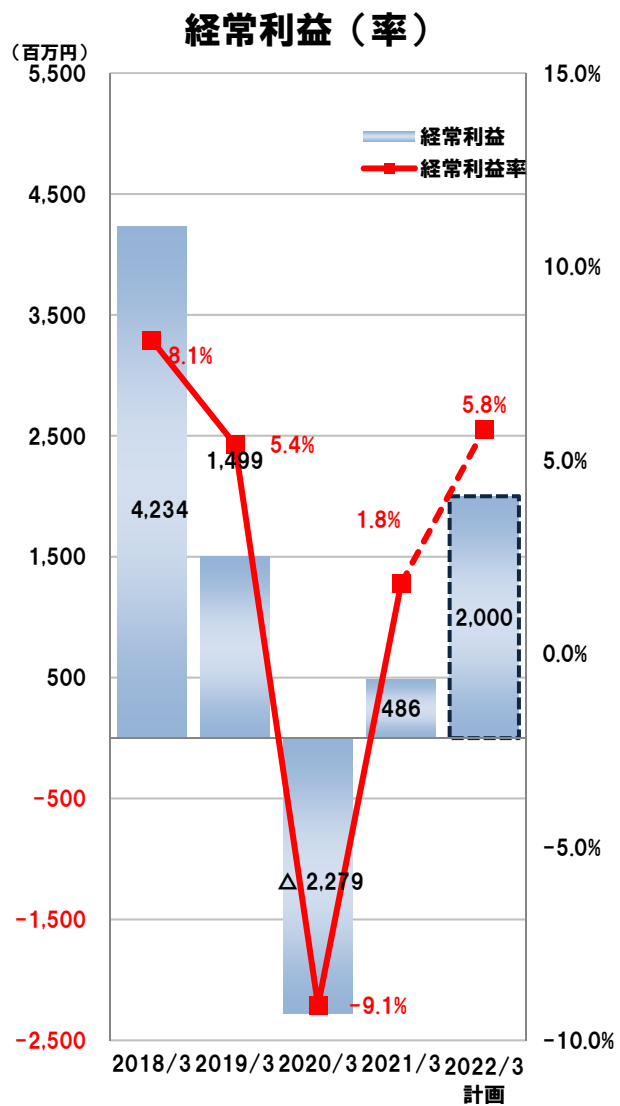
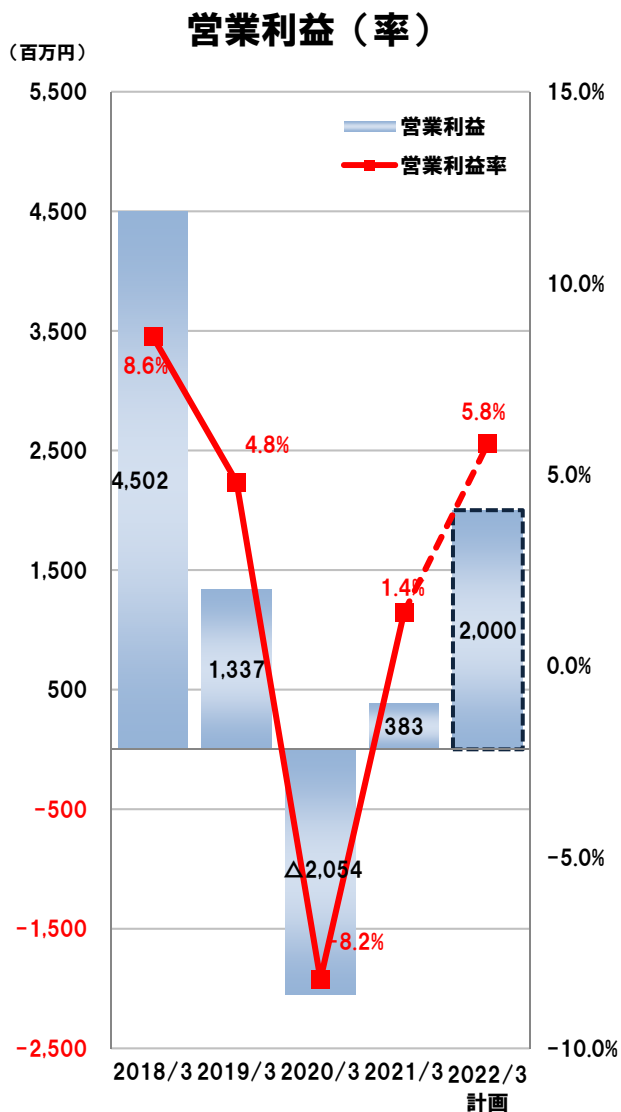
販管費（率）・主要経費



	2018/3	2019/3	2020/3	2021/3	2022/3計画
販管比率	35.5%	47.2%	60.6%	46.8%	44.7%
手数料率	3.0%	2.7%	3.0%	2.5%	2.0%
研究開発費率	19.4%	23.4%	34.5%	24.7%	24.4%
広告宣伝費率	1.2%	1.8%	1.2%	1.4%	2.5%

※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





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（2021年3月31日現在）
売上高	269億円（2021年3月期）
従業員数	465名（2021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

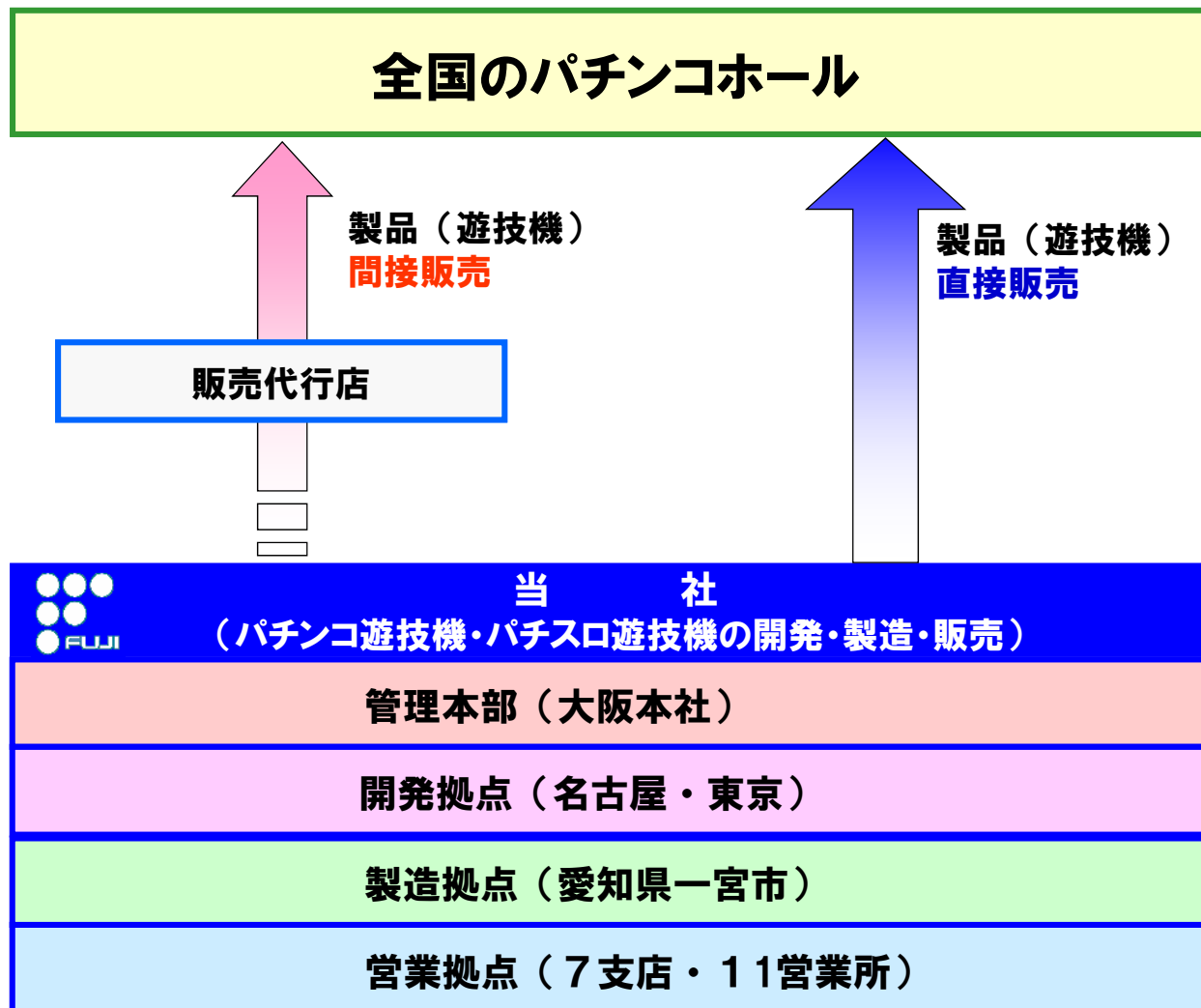
<ヒト味違う発想で一步先の“オモシロさ”を目指して!>

- 「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。

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

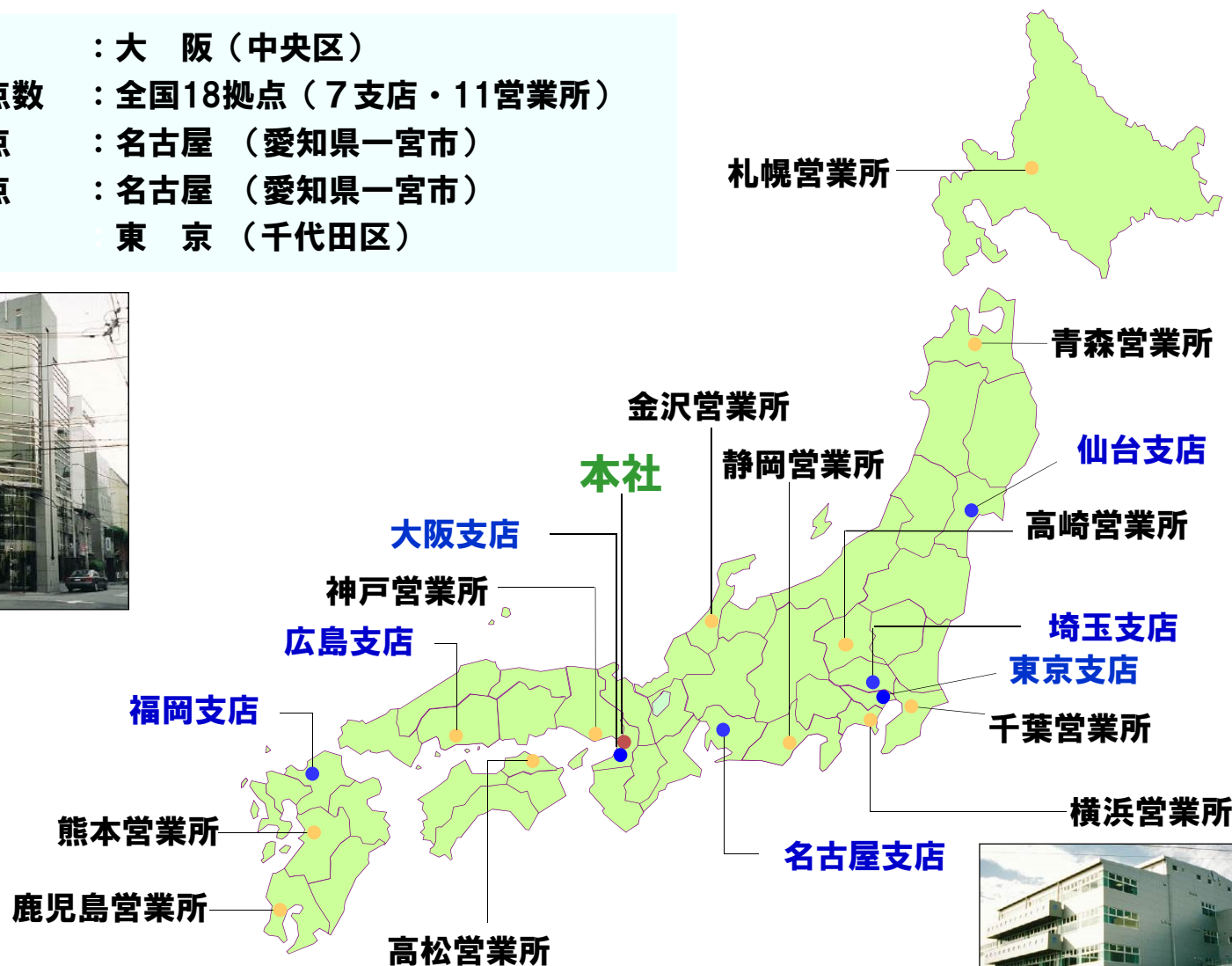
本社 : 大 阪 (中央区)
営業拠点数 : 全国18拠点 (7支店・11営業所)
製造拠点 : 名古屋 (愛知県一宮市)
開発拠点 : 名古屋 (愛知県一宮市)
 東 京 (千代田区)



大阪支店



東京支店



名古屋事業所

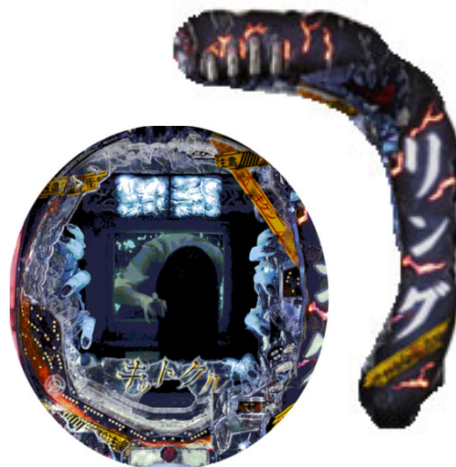
遊技機の販売形態について

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



回胴部ユニット



下パネル



機種変更時に交換

筐体販売

機種変更の際に「回胴部ユニット」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」
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 バースデイ 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～」
2020年	パチンコ	「Pとある魔術の禁書目録（インデックス）」

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)



©藤池和風/アスキー・メディアワークス/PROJECT-INDEX
©藤池和風/アスキー・メディアワークス/PROJECT-INDEX II
©藤池和風/アスキー・メディアワークス/PROJECT-INDEX MOVIE
©2017 藤池和風/KADOKAWA アスキー・メディアワークス/PROJECT-INDEX III

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とある魔術の禁書目録（インデックス）

ライトミドル
(1/100~299)



©赤松中学 2008-2011 ©2011 赤松中学・株式会社KADOKAWA メディアファクトリー刊/東京武債高校

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緋弾のアリア ～緋弾覚醒編～

甘デジ
(1/99以上)



©地獄少女プロジェクト/青伽製作委員会

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地獄少女 きくりのお祭りLIVE

※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>

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」「アニメ」「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127万人 (14.3%)	ホラー(全年代向け)	リング・地獄少女
30代～40代	約359万人 (40.4%)	萌え(10～30代向け)	緋弾のARIA
50代以上	約403万人 (45.3%)	アニメ(20～40代向け)	とある魔術の禁書目録・FAIRY TAIL
参加人口合計	890万人	時代劇(シニア向け)	暴れん坊将軍・遠山の金さん

引用:「レジャー白書2020」パチンコ参加人口率

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。

- SNS施策の強化
- 楽曲配信やオンライングッズ販売などのファンサービスを強化

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。

■ 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。