ヒト味違う“オモシロ”さ！

FUJI

FUJI-SHOJI GROUP

決算説明資料

株式会社 藤商事　2027年3月期　第2四半期（中間期）

2026年11月6日

JPX STANDARD

証券コード　6257

目 次

１．決算ハイライト　P.2

２．決算概況　P.4

３．パチンコ・パチスロ市場の見通し　P.12

４．2027年3月期　通期業績計画　P.15

５．資本コストや株価を意識した経営の実現に向けた対応　P.19

1．決算ハイライト

ヒト味違う発想で、一歩先の“オモシロ”さを目指して！

決算ハイライト

販売台数（累計）

パチンコ遊技機　20,703台

対前年同期比　△1,445台

パチスロ遊技機　12,636台

対前年同期比　＋12,636台

売上高

155億78百万円

対前年同期比 ＋67億27百万円
（＋76.0%）

経常利益

8億11百万円

対前年同期比 ＋44億33百万円
（－%）

決算サマリー

- パチンコ遊技機は、
  新規タイトルとして、「eリング　最恐領域」、「eひきこまり吸血姫の悶々」、「e魔女と野獣」の3機種を市場投入。
- パチスロ遊技機は、
  新規タイトルとして、「スマスロ　とある魔術の禁書目録2」の1機種を市場投入。

- パチスロ遊技機の投入により販売台数は対前年同期比11,191台増加し、
  売上高・経常利益は概ね計画通りに推移し、経常利益は前年同期の損失から黒字に転換

2. 決算概況

ヒト味違う発想で、一歩先の“オモシロ”さを目指して！

決算概況①　導入機種（新規タイトル）

パチンコ遊技機

eリング 最恐領域

（2026年4月導入）



eひきこまり 吸血姫の悶々
Hikikomari the Vampire Countess no Monmon

（2026年5月導入）



e魔女と野獣 Witch and the Beast

（2026年9月導入）



パチスロ遊技機

スマスロ とある魔術の禁書目録2（インデックス）

（2026年8月導入）



新規タイトルとして
パチンコ遊技機3タイトルを市場投入（※）
パチスロ遊技機1タイトルを市場投入

※「eリング　最恐領域」の一部が先行納品にて前期に売上計上

©1998「リング」「らせん」製作委員会
©小林湖底・SBクリエイティブ／ひきこまり製作委員会
©佐竹幸典／講談社 ©佐竹幸典・講談社／「魔女と野獣」製作委員会
©2017 鎌池和馬／KADOKAWA アスキー・メディアワークス／PROJECT-INDEX Ⅲ

決算概況② 当期導入機種

	第1四半期	第2四半期	第3四半期	第4四半期
パチンコ遊技機				
新規タイトル（メインスペック）	eリング 最恐領域 eひきこまり 吸血姫の悶々	e魔女と野獣	eとある魔術の禁書目録3	
シリーズ機種（追加スペック）		e一方通行 最狂	e女神カフェ ヒロインs コレクション eいせれべ 逆転劇への道ver.	
販売台数 累計（四半期）	13,118台 （13,118台）	20,703台 （7,585台）		（通期計画）57,000台
パチスロ遊技機				
発売機種		スマスロ とある魔術の禁書目録2	スマスロ 魔女と野獣	
販売台数 累計（四半期）	0台 （0台）	12,636台 （12,636台）		（通期計画）28,000台

©藤商事

決算概況③　損益計算書

（単位：百万円）

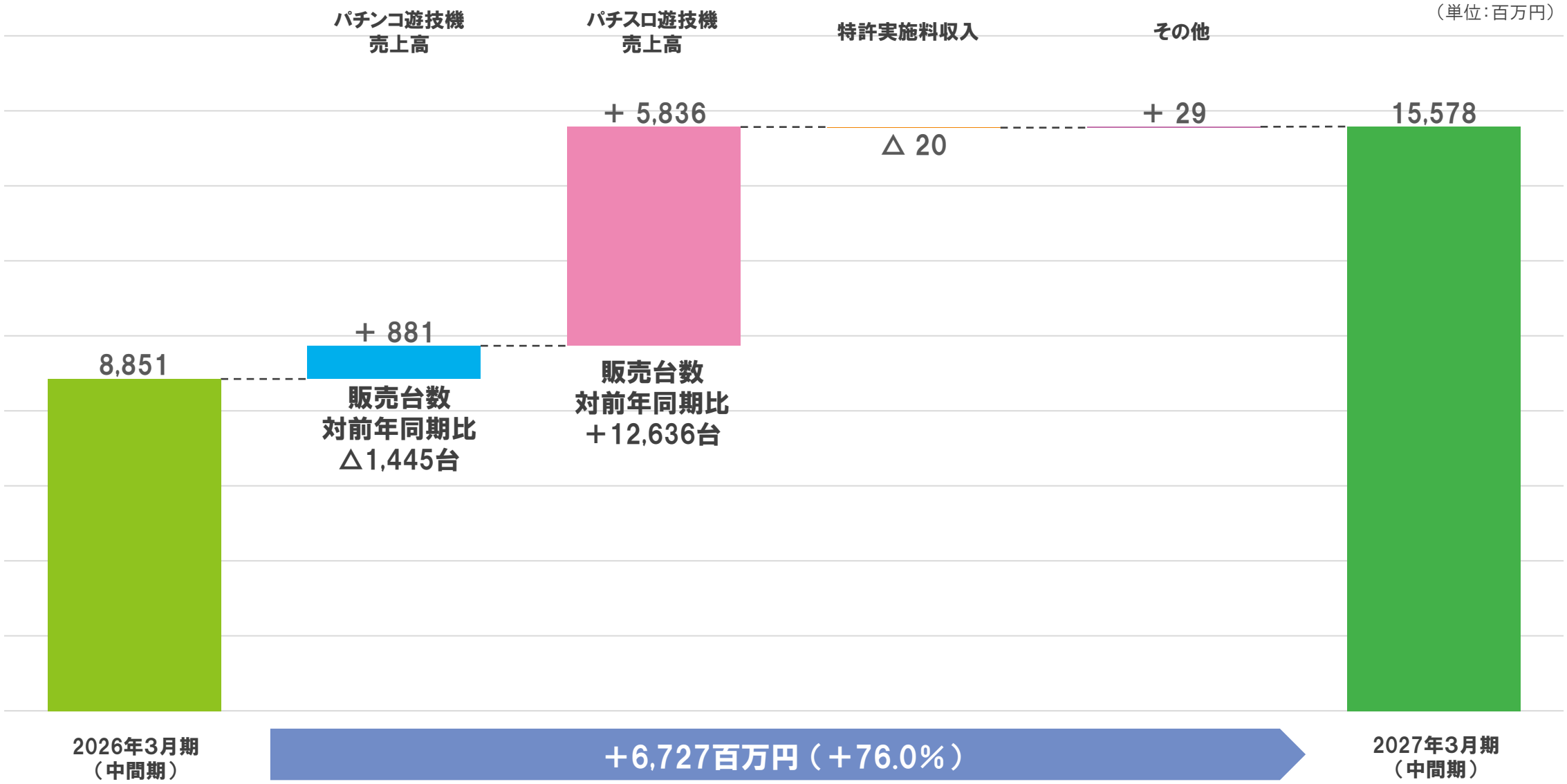
		2026年3月期（中間期） 金額	構成比	2027年3月期（中間期） 金額	構成比	対前期実績 増減 金額	率差
販売台数	パチンコ	22,148台	100.0%	20,703台	62.1%	△ 1,445台	△ 37.9pt
	パチスロ	0台	0.0%	12,636台	37.9%	＋ 12,636台	＋ 37.9pt
	合計	22,148台	100.0%	33,339台	100.0%	＋ 11,191台	－ pt
売上高		8,851	100.0%	15,578	100.0%	＋ 6,727	－ pt
売上原価		4,857	54.9%	7,176	46.1%	＋ 2,319	△ 8.8pt
売上総利益		3,993	45.1%	8,402	53.9%	＋ 4,408	＋ 8.8pt
販管費		7,747	87.5%	7,726	49.6%	△ 20	△ 37.9pt
営業利益		△ 3,753	－	675	4.3%	＋ 4,428	－
経常利益		△ 3,621	－	811	5.2%	＋ 4,433	－
当期純利益		△ 2,997	－	630	4.0%	＋ 3,627	－
1株当たり当期純利益		△ 143.31円		30.12円		＋173.43円	

増減要因

- **販売台数**
  前年同期から11,191台増加
- **売上高**
  販売台数の増加および売価の上昇により
  売上高が増加
- **売上原価**
  売上高の増加によって、
  製造固定費と材料費の売上高比率が低下
- **販管費**
  研究開発費およびその他販管費の減少により、
  販管費が20百万円減少（P. 9を参照）

決算概況④　売上高増減要因（前期対当期）

（単位：百万円）



決算概況⑤　販管費の内訳

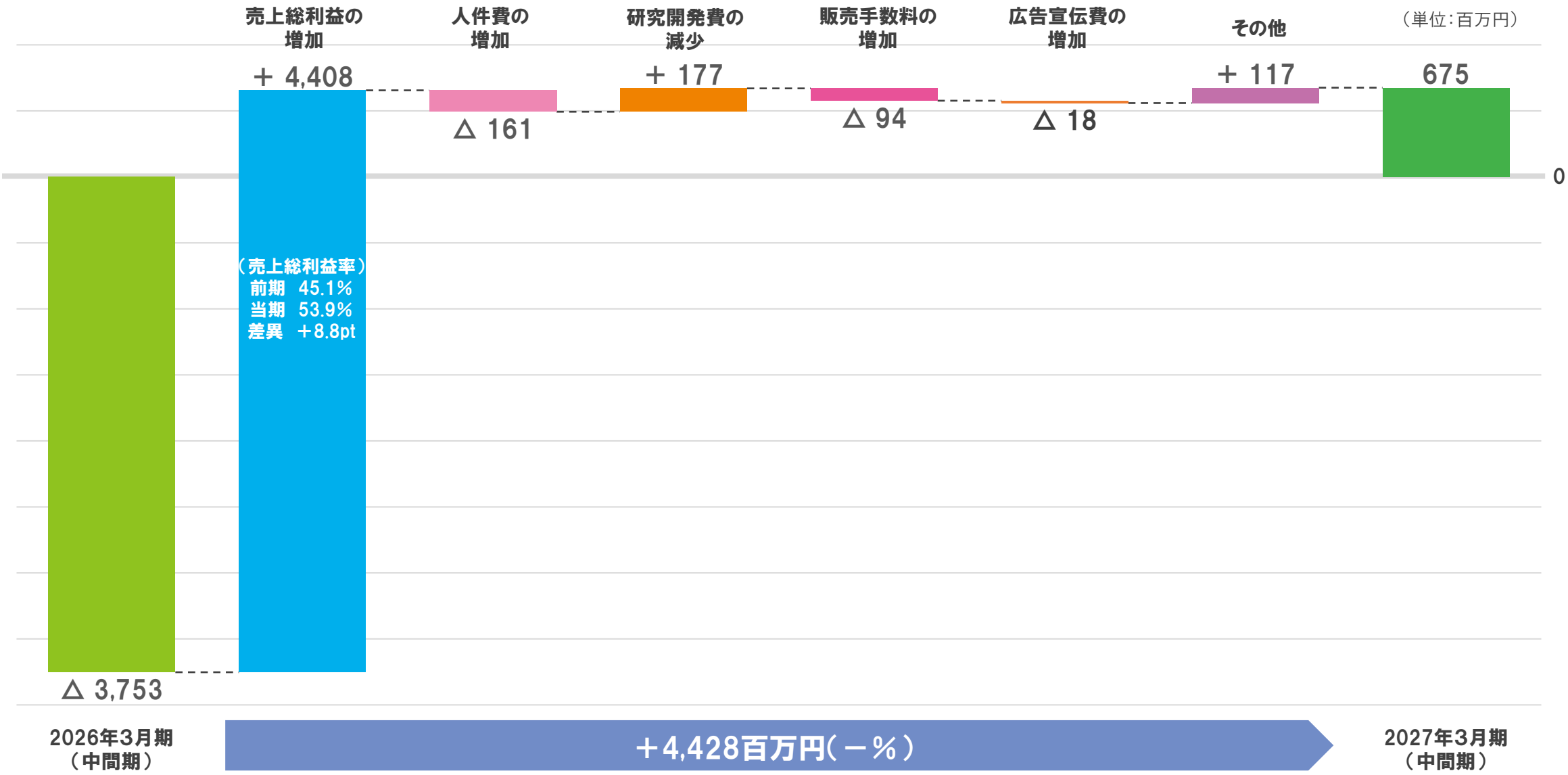
（単位：百万円）

	2026年3月期（中間期）		2027年3月期（中間期）		対前年同期　増減		2027年3月期（通期予算）		通期予算使用率
	金額	対売上比	金額	対売上比	金額	率差	金額	対売上比	
販売費及び一般管理費									
人件費	1,262	14.3%	1,423	9.1%	＋ 161	△ 5.1pt	3,100	7.8%	45.9%
研究開発費	4,348	49.1%	4,170	26.8%	△ 177	△ 22.4pt	8,700	22.0%	47.9%
販売手数料	100	1.1%	194	1.2%	＋ 94	＋ 0.1pt	700	1.8%	27.8%
広告宣伝費	392	4.4%	411	2.6%	＋ 18	△ 1.8pt	900	2.3%	45.7%
その他販管費	1,643	18.6%	1,526	9.8%	△ 117	△ 8.8pt	3,100	7.8%	49.2%
販管費　合計	7,747	87.5%	7,726	49.6%	△ 20	△ 37.9pt	16,500	41.8%	46.8%

増減要因・進捗

- **人件費**（対前年同期　＋161百万円）
  退職給付引当金の増加により、人件費が増加。
- **研究開発費**（対前年同期　△177百万円）
  前期と比べてソフト開発費の計上タイトル数が減少したことにより、研究開発費が減少。
- **販売手数料**（対前年同期　＋94百万円）
  販売台数の増加により、販売手数料が増加。
- **広告宣伝費**（対前年同期　＋18百万円）
  とあるシリーズの販促活動の強化とanimeblastによる版権育成活動の強化により、広告宣伝費が増加。
- **その他販管費**（対前年同期　△117百万円）
  減価償却費の減少などにより、その他販管費が減少。

決算概況⑥　営業利益増減要因（前期対当期）



決算概況⑦　貸借対照表

（単位：百万円）

	2026年3月期		2027年3月期（中間期）		増減額
	金額	構成比	金額	構成比	
流動資産	27,814	58.3%	27,327	55.0%	△ 486
現金及び預金・有価証券	16,215	34.0%	15,298	30.8%	△ 916
商品及び製品	375	0.8%	0	0.0%	△ 374
売上債権	2,322	4.9%	3,186	6.4%	＋ 863
その他	8,901	18.7%	8,842	17.8%	△ 58
固定資産	19,877	41.7%	22,366	45.0%	＋ 2,488
有形固定資産	7,182	15.1%	7,059	14.2%	△ 123
その他	12,695	26.6%	15,307	30.8%	＋ 2,612
資産合計	47,692	100.0%	49,693	100.0%	＋ 2,001
流動負債	3,116	6.5%	3,467	7.0%	＋ 350
仕入債務	1,211	2.5%	1,281	2.6%	＋ 70
その他	1,905	4.0%	2,185	4.4%	＋ 280
固定負債	1,639	3.4%	2,132	4.3%	＋ 492
負債合計	4,756	10.0%	5,599	11.3%	＋ 843
純資産合計	42,935	90.0%	44,094	88.7%	＋ 1,158

参考情報

	前期末	当中間期
現金及び預金	15,815	14,998
有価証券	399	300
計	16,215	15,298

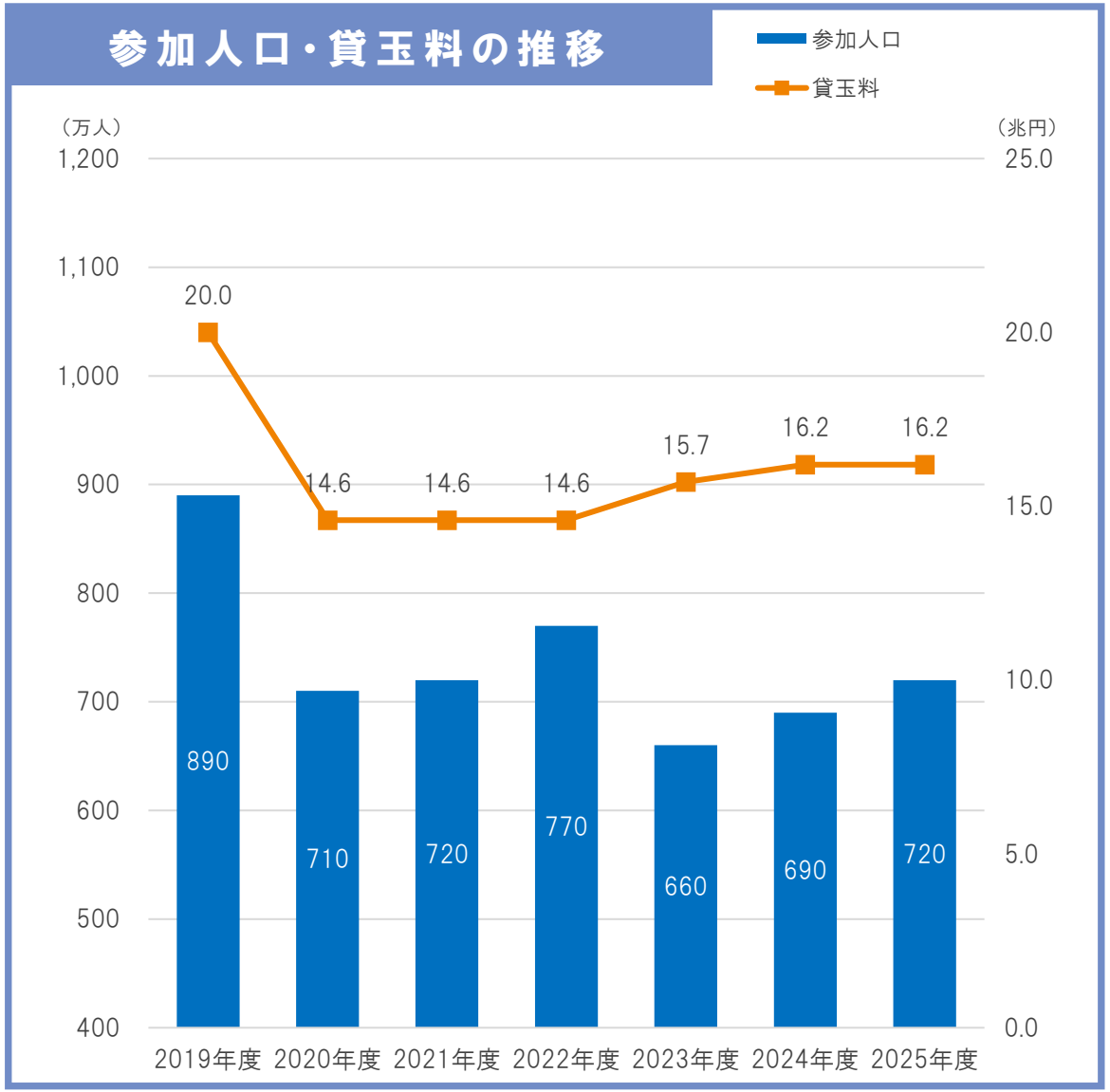
	前期末	当中間期
流動比率	892%	788%
当座比率	595%	533%
自己資本比率	90.0%	88.7%
ROE	△ 4.6%	1.4%

3. パチンコ・パチスロ市場の見通し

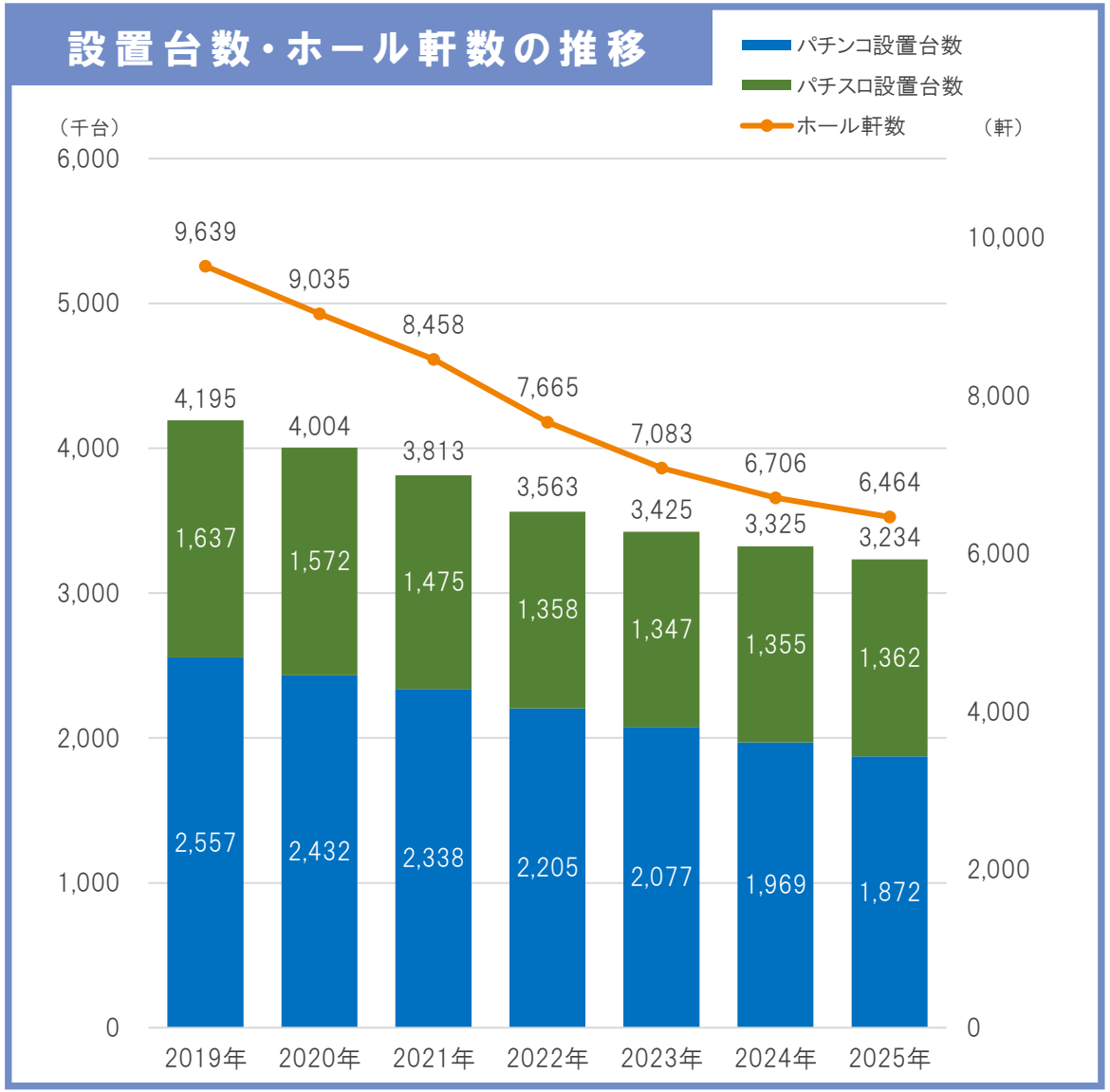
ヒト味違う発想で、一歩先の“オモシロ”さを目指して！

パチンコ・パチスロ市場の推移

参加人口・貸玉料の推移



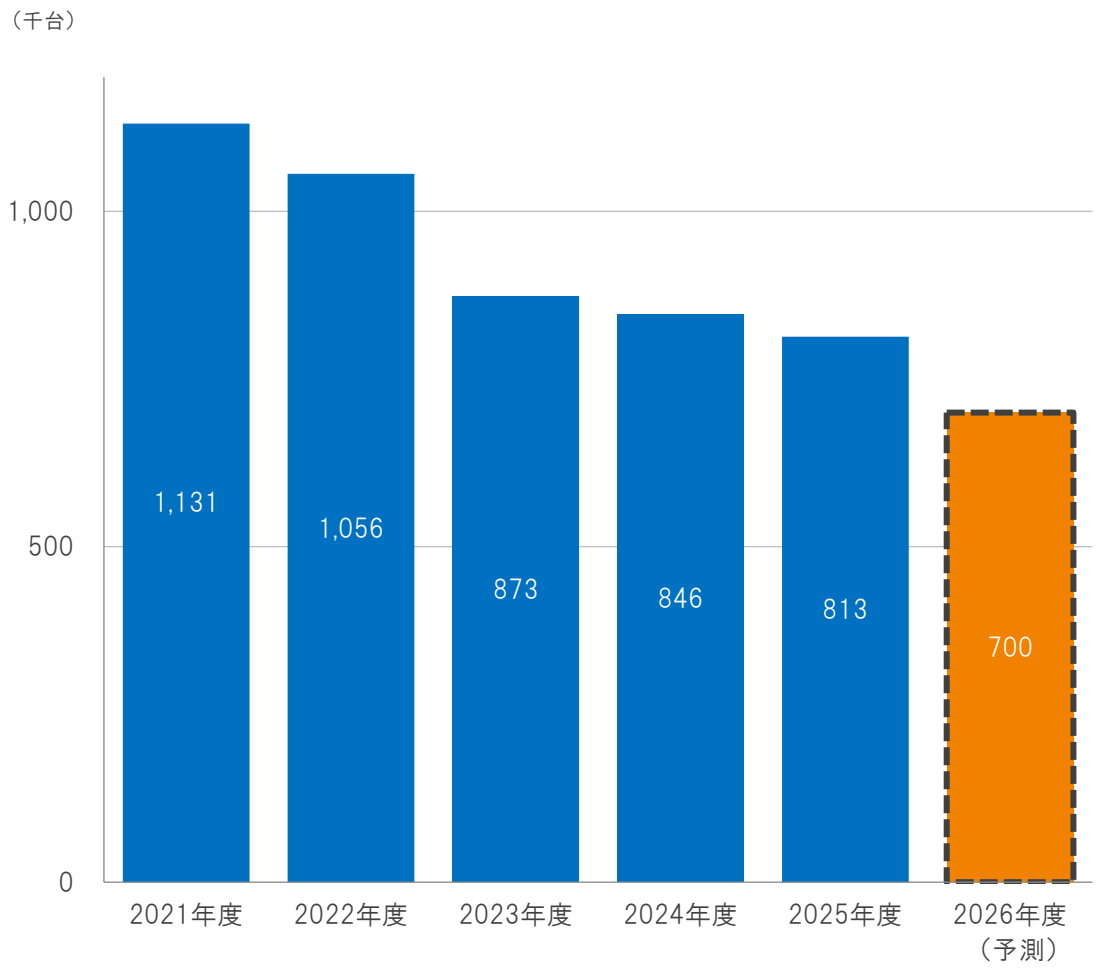
設置台数・ホール軒数の推移



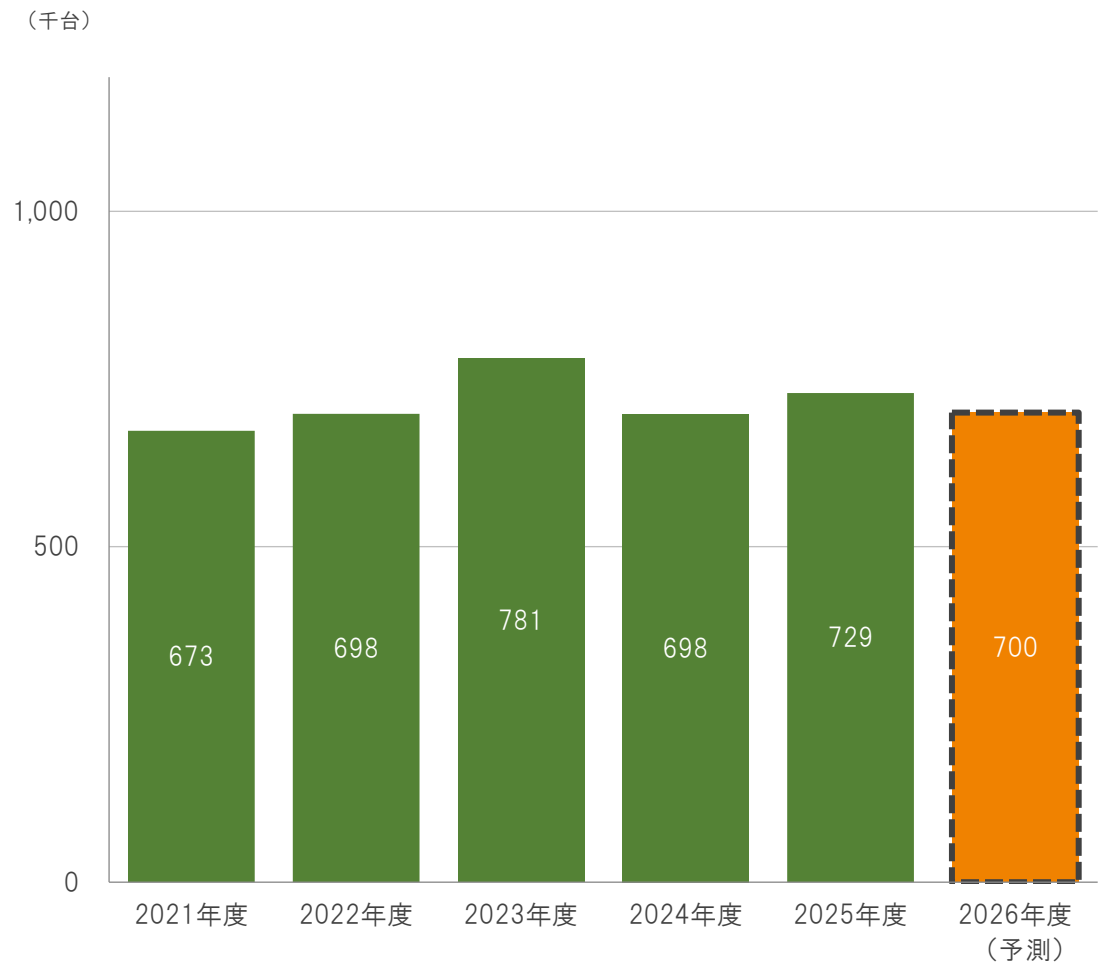
出所：日本生産性本部『レジャー白書2026』（参加人口・貸玉料）、警察庁（ホール軒数・設置台数）

遊技機市場の販売台数推移

パチンコ遊技機の市場販売台数



パチスロ遊技機の市場販売台数



データ出所：㈱矢野経済研究所「2026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2021年度～2025年度の実績値　※2026年度は当社予測値

4. 2027年3月期　通期業績計画

ヒト味違う発想で、一歩先の“オモシロ”さを目指して！

2027年3月期第3四半期　導入予定機種

パチンコ遊技機





筐体・音・映像美・スペックで
スマパチの常識を変える！
とある遊技機の革命進化！

eとある魔術の禁書目録3
（2026年11月導入）

©2017 鎌池和馬／KADOKAWA アスキー・メディアワークス／PROJECT-INDEX Ⅲ

パチスロ遊技機





未体験の塊を感じる出玉力！
スマスロ史上最強BONUS搭載！？

スマスロ 魔女と野獣
（2026年12月導入予定）

©佐竹幸典／講談社 ©佐竹幸典・講談社／「魔女と野獣」製作委員会

2027年3月期　通期業績計画①

（単位：百万円）

		2027年3月期（中間期） 金額	構成比	2027年3月期（通期計画） 金額	構成比	進捗率
販売台数	パチンコ	20,703台	62.1%	57,000台	67.1%	36.3%
	パチスロ	12,636台	37.9%	28,000台	32.9%	45.1%
	合計	33,339台	100.0%	85,000台	100.0%	39.2%
売上高		15,578	100.0%	39,500	100.0%	39.4%
営業利益		675	4.3%	3,000	7.6%	22.5%
経常利益		811	5.2%	3,000	7.6%	27.1%
当期純利益		630	4.0%	2,100	5.3%	30.0%
1株当たり当期純利益		30.12円		100.39円		
1株当たり配当金		25円（30円）		55円		
配当性向（連結）		ー %		54.8%		

※1株当たり配当金は中間配当25円と期末配当30円（普通配当25円＋記念配当5円）を予定しております。

通期計画

- 第2四半期の実績は概ね計画通り
- パチンコ遊技機は、
  当社の主力タイトルである
  「eとある魔術の禁書目録3」を
  第3四半期（2026年11月）に導入
- パチスロ遊技機は、
  「スマスロ 魔女と野獣」を
  第3四半期（2026年12月）に導入予定

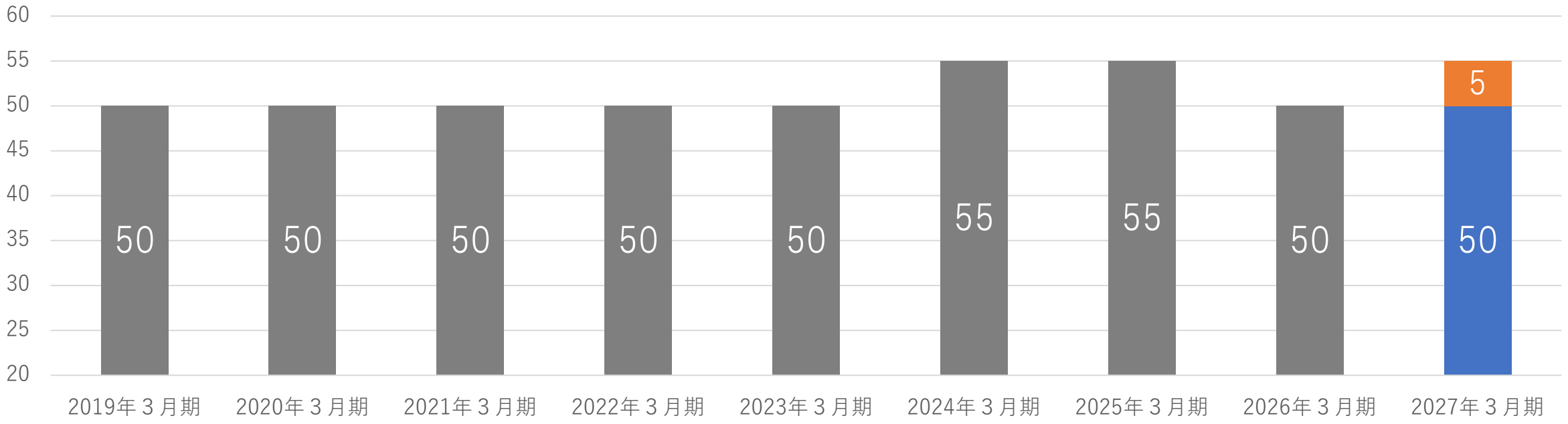
2027年3月期　通期業績計画②　配当金について

記念配当について

- 2026年10月１日をもって当社は、創立60周年を迎える節目のタイミング
- 株主の皆様に感謝の意を表して記念配当を実施
- 当期（2027年3月期）の期末配当にて普通配当に加えて記念配当を実施予定

　　中間配当　25円（普通配当）

　　期末配当　25円（普通配当）　＋　5円（記念配当）



5. 資本コストや株価を意識した経営の実現に向けた対応

ヒト味違う発想で、一歩先の“オモシロ”さを目指して！

資本コストや株価を意識した経営①　現状分析【ROE】

現状の株主資本コストの算出方法について

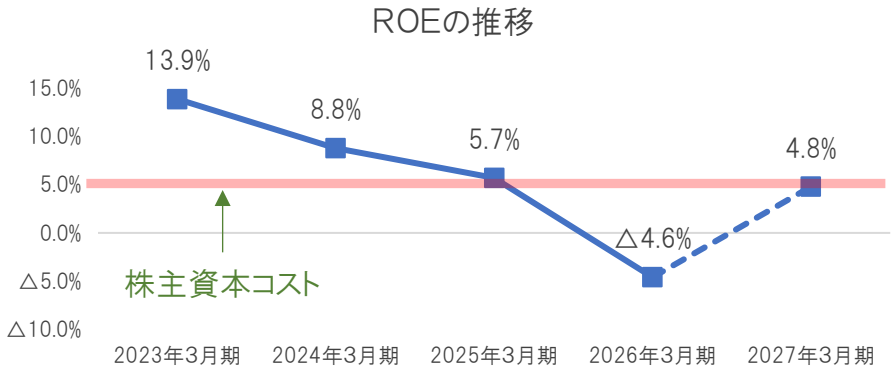
【株主資本コスト(%)】

リスクフリーレート		ベータ(β)値		リスクプレミアム		株主資本コスト
10年国債利回りをベースに設定	＋	TOPIX	×	5%と設定 ※CAPMより算出	＝	5.0%

・当社グループの株主資本コストは、5%であると認識

✓客観的な資本コストの参考値の1つとして、CAPMを使用
✓リスクフリーレートは、国内の長期金利を使用
✓β値については、当社2年週次βを使用
✓リスクプレミアムについては、日本株式市場が一般的に
5%～6%程度という見方をされるケースが多いため、5%を使用

ROE(自己資本当期純利益率)の推移



※ROEは期中平均自己資本により算出(2027年3月期は当社試算)

・前回公表時は、2026年3月期のROEを4.7%と見込んでいたが、
計画台数未達等による赤字決算となり、△4.6%に低下。
・2027年3月期は、販売台数の増加により黒字転換を計画しており、
ROEは約4.8%と、株主資本コスト(5.0%)に近い水準への回復を見込む。
・株主資本コストを上回るROEの達成には、更なる利益の積み上げが必要。

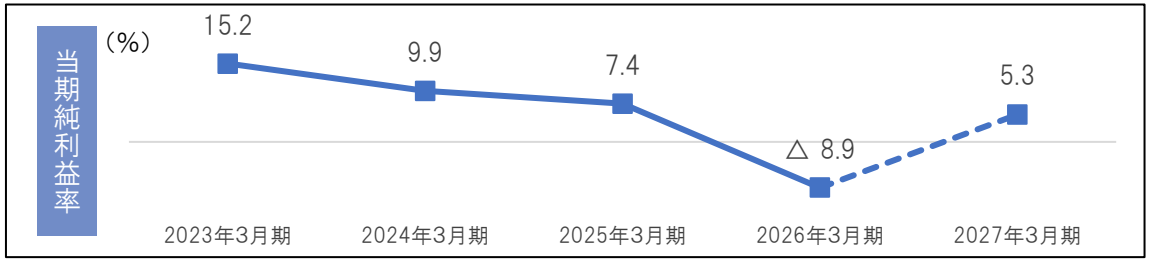
資本コストや株価を意識した経営② 現状分析【ROE分解】

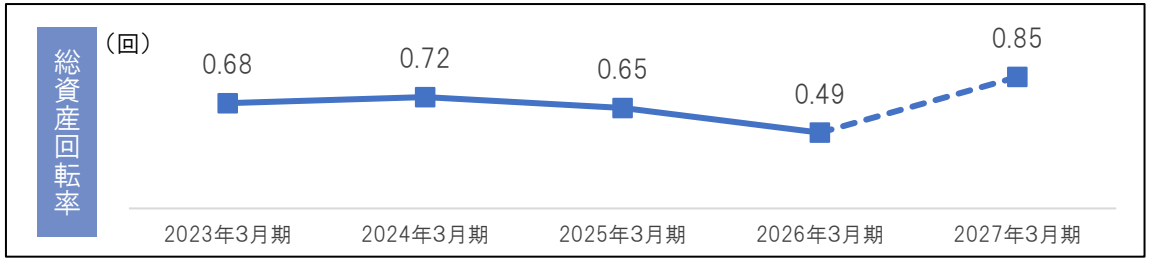
ROEの分解

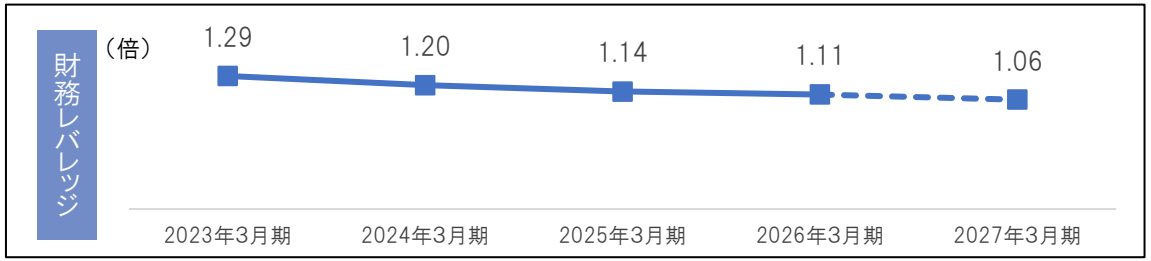
◆ROE＝当期純利益率 × 総資産回転率 × 財務レバレッジ

$$\frac{\text{当期純利益}}{\text{売上高}} \quad \frac{\text{売上高}}{\text{総資産}} \quad \frac{\text{総資産}}{\text{自己資本}}$$

	2023年3月期	2024年3月期	2025年3月期	2026年3月期	2027年3月期 予想
ROE	13.9%	8.8%	5.7%	△4.6%	4.8%







現状分析

■当期純利益率

・遊技機製造専業企業であるため、パチンコ遊技機、パチスロ遊技機の販売台数に左右される。

・2026年3月期は、計画台数未達に加え、研究開発費の増加（売上高比39.2%）もあり、
当期純利益率は、前回公表時の見込み（6.0%）を下回る△8.9%。

・2027年3月期は、販売台数85,000台の計画により売上高が増加し、研究開発費の売上高比率が22.0%に低下することで、当期純利益率は5.3%への回復を見込む（利益は下期偏重の計画）。

■総資産回転率

・現預金・有価証券が総資産の34.0%（2026年3月期末）を占め、1.00を下回る水準が継続。

・2026年3月期は、総資産が前期比10.3%減少したものの、
売上高が32.0%減少したため、0.49回に低下。

・2027年3月期は、売上高395億円（前期比67.8%増）の計画により、0.85回へ上昇する見込み。

■財務レバレッジ

・規制産業であるため設備投資や先行開発が必要となり、
一定程度の現預金を確保しておく必要がある。

・2026年3月期は、赤字により純資産が減少したものの、総資産も減少し
1.11倍（自己資本比率90.0%、前期88.0%）。

・2027年3月期は1.06倍の見込み。

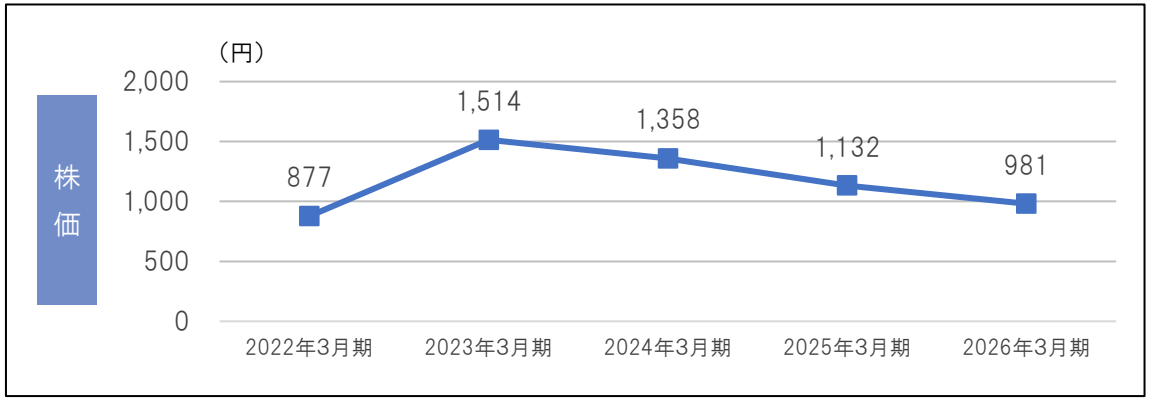
・財務の健全性を維持しつつ、レバレッジに依存せず、利益率と回転率の改善でROEを高める。

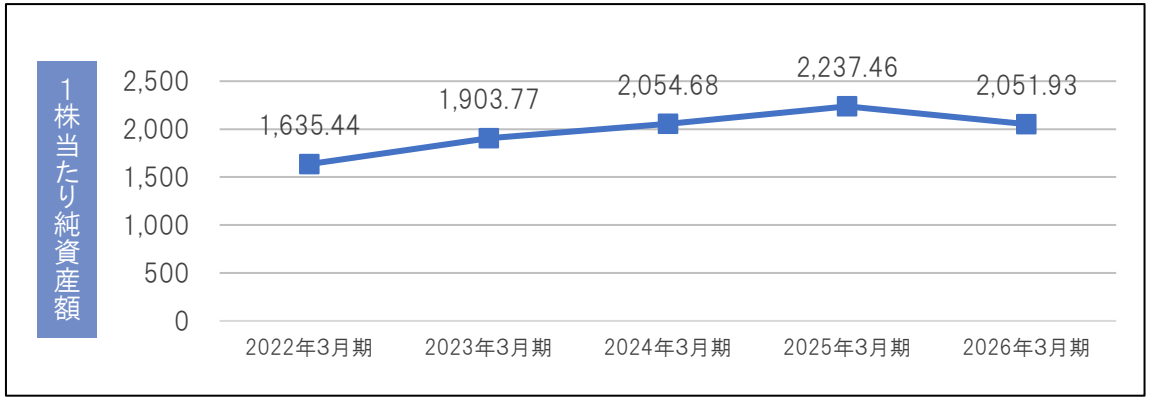
資本コストや株価を意識した経営③　現状分析【PBR】

PBRの推移と分解

◆PBR＝株価÷１株当たり純資産額

	2022年3月期	2023年3月期	2024年3月期	2025年3月期	2026年3月期
PBR	0.54	0.80	0.66	0.51	0.48





現状分析

■株価

・2026年3月期は赤字決算となり、PBRは前回公表時（2025年3月期）の0.51倍から0.48倍に低下（株価1,132円→981円）。

・ヒットタイトルの有無や規則改正の有無により、収益が大きく左右される。

・月平均出来高は、2024年3月期の約354万株から2026年3月期は約72万株に減少。

・出来高の低下により、機関投資家にとって売買の制約となりやすい。
また、機関投資家との対話の機会は、減少傾向。

・流通株式比率は、2024年3月末の約25.8%から、2026年9月末には約30.5%に向上。

・前回公表時に見込んだ約30.0%（2026年9月末）を上回った。

・支配株主の売買委託契約に基づく売却完了後は、約32.0%の見込み。

■１株当たり純資産額

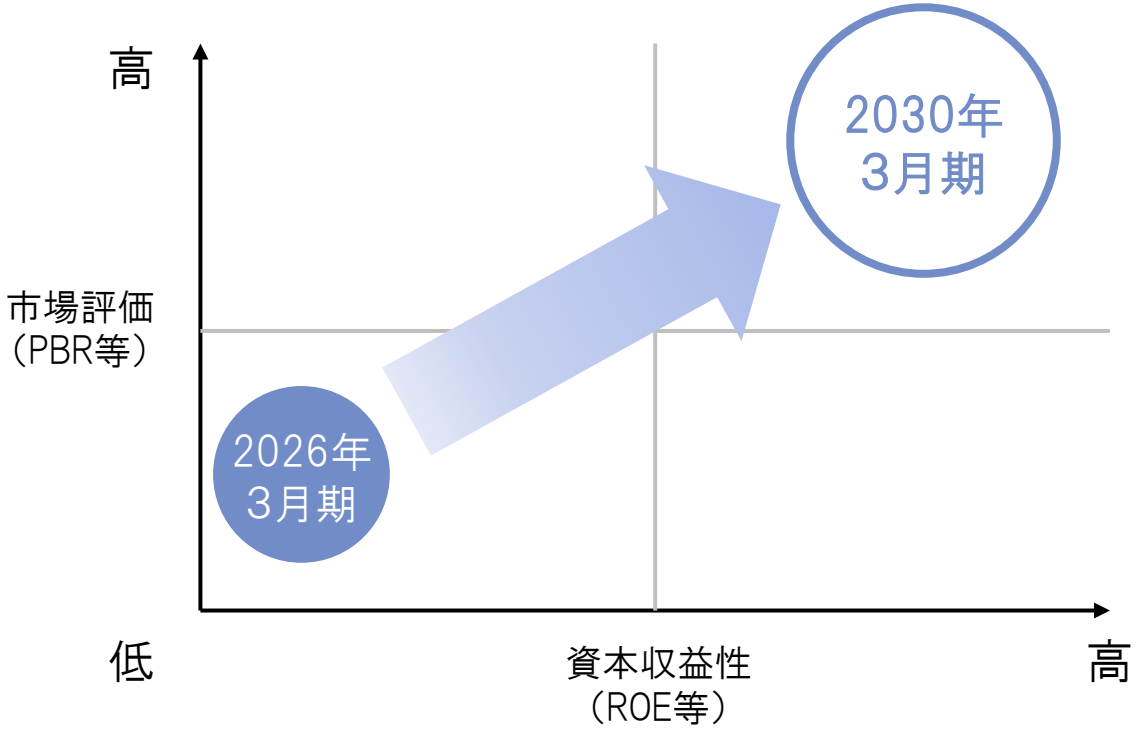
・2026年3月期は、赤字決算と配当金の支払により、純資産が前期比8.2%減少。

・１株当たり純資産額は、2,237.46円から2,051.93円に減少。

資本コストや株価を意識した経営④　課題と対策（１）

現状分析で把握した当社のポジションと目標（マトリクス分析）

【将来像】
2027年3月期の黒字転換を起点に、PBR・ROEの改善を図り、
2030年3月期でPBR1.0倍、ROE8.0%を目標に取り組みを行う。



【現状】
・2026年3月期は赤字決算となり、ROE（△4.6%）は株主資本コストを下回った。
・2027年3月期は黒字転換を計画し、ROEは約4.8%まで回復する見込み。
　ただし、株主資本コスト（5.0%）を上回る水準には至らない。
・PBRは0.48倍と1倍を下回っている。
・流通株式比率は約30.5%（2026年9月末）に向上したものの、
　出来高は低下しており、市場の流動性は限定的。

資本コストや株価を意識した経営④　課題と対策（２）

課題：市場評価PBRおよび収益性ROEの改善

収益性の回復によるROEの改善を最優先とし、あわせて資本政策を充実させ、PBR１倍を目指す。

市場評価PBRの改善

資本政策の充実

①配当性向30％以上かつ下限は１株当たり年間50円の継続。
②資本政策を推進し、流通株式比率35％以上を目指す。
③流動性の向上に向け、機関投資家との対話を拡充（決算説明会・個別面談）

資本収益性ROEの改善

- 当期純利益率
- 総資産回転率

収益性についての課題
・遊技機の利益率の改善
・タイアップ競争に伴う使用版権の確保、使用料の増加

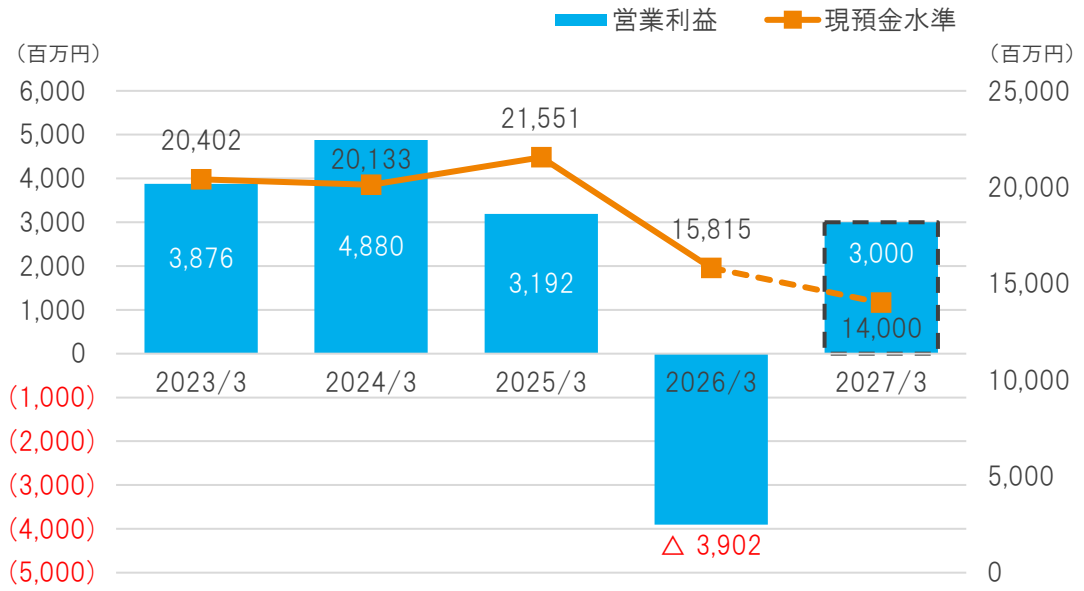
売上高についての課題
・市場ニーズに沿った販売ラインナップ
・パチンコ、パチスロの安定した市場投入

資産効率についての課題
・総資産回転率が1.00を下回る水準
・現預金・有価証券が総資産の34.0％を占める資産構成

- 対策①　部品共通化の推進とリユースの強化（原価低減）
- 対策②　“ヒト味”違うトレンドを生み出しつつ、新たなヒット機種を創出し、P・Sの2軸体制を確立する
- 対策③　「animeblast」によるアニメ業界の活性化 使用版権のブランド化・認知度の向上
- 対策④　パチスロ遊技機（スマートパチスロ）の年間4機種販売
- 対策⑤　保有資産の必要性・収益性の継続的な検証と、遊休資産の効率化

資本コストや株価を意識した経営⑤　分配方針

近年の当社の財務状況



・規制産業であり、機種開発に必要な研究開発費や金型などの
設備投資を継続的に行うため、一定の現預金が必要となる。
（2026年3月期末の現金及び現金同等物：158億15百万円、自己資本比率：90.0%）
⇒必要資金を確保したうえで、成長投資と株主還元に配分し、
資本効率の向上とROEの改善に努める。

資産分配方針

効率的な資産分配を行う方針を2025年3月期より策定し実施。

1. 企業の持続的成長を促す
2. 財務の健全性を保つ
3. 株主様とさらなる信頼関係を築く

さらなる成長を目指し、以下の分配方針を決定。

●成長投資（パチスロ遊技機の開発ライン増強、アニメ版権の育成、子会社の設立）

・パチスロ遊技機の開発ライン数の増強を継続。
・アニメ版権への投資を推進し、版権自体の「ブランド化」「認知度向上」を目指す。
・2026年4月に、アニメの音響制作、制作プロデュース、宣伝プロデュースおよび作品出資を行う子会社（株式会社Gene Entertainment）を設立。

●安定的な株主還元

・配当方針は、配当性向30%以上かつ下限は1株当たり年間50円を継続。
・2026年3月期は、赤字決算でも年間50円を維持。
・2027年3月期は、創立60周年の記念配当5円を含む55円（配当性向54.8%）を予定。

資本コストや株価を意識した経営⑥　市場との対話

市場との対話

・市場との対話を積極的に進める。

⇒市場との対話を重視し、経営戦略や業績の透明性を高める。

⇒市場からの意見は、今後の成長戦略や機種開発に活かす。

2027年3月期資本市場との対話の主なテーマ

業績関連	・市場環境変化への対応 ・今後の販売計画について ・新子会社「Gene Entertainment」設立について
成長戦略	・パチスロ遊技機事業の年間販売数の増加について ・「animeblast」の取組内容と今後の展望
資本政策	・ROE・PBRの改善に向けた取組の進捗 ・配当政策、流通株式比率・流動性の向上について

資本市場との対話について

資本市場 ⇔ 建設的な対話 ⇔ 当社

✓ 対応実施中

対話継続中

業績	・遊技機市場は縮小傾向だが業績は維持できるのか ・新規事業を立ち上げる方針はあるのか	対話継続中	・まずは、遊技機メーカーとして業界内の地位を築き業績の向上をしていきたいと考えています。 新規事業として、アニメ関連の子会社Gene Entertainmentを設立しました。 遊技機事業とのシナジーにより、遊技機事業の利益にもつなげていきたいと考えています。
成長戦略	・パチスロについては、今後市場投入数を増やす方針か ・animeblastでは、どのような取り組みを行っているのか	✓	・パチスロの1事業年度あたり市場投入機種数を4機種にするため、開発ラインを増強しました。 ・公式YouTubeで使用版権の特集やアニメ関連イベントの協賛やアニメグッズのサンプリングを行い、アニメの認知向上を継続して行っております。
資本政策	・有価証券報告書に記載の【配当政策】については、今後も維持していく方針か	対話継続中	・配当性向30%以上を目指し、安定配当として1株当たり年間50円を下限とする方針です。 2026年3月期は赤字決算でも年間50円を維持しました。 業績のベースラインが上がれば、下限変更や配当性向のベースを上げることも検討していきたいと考えています。

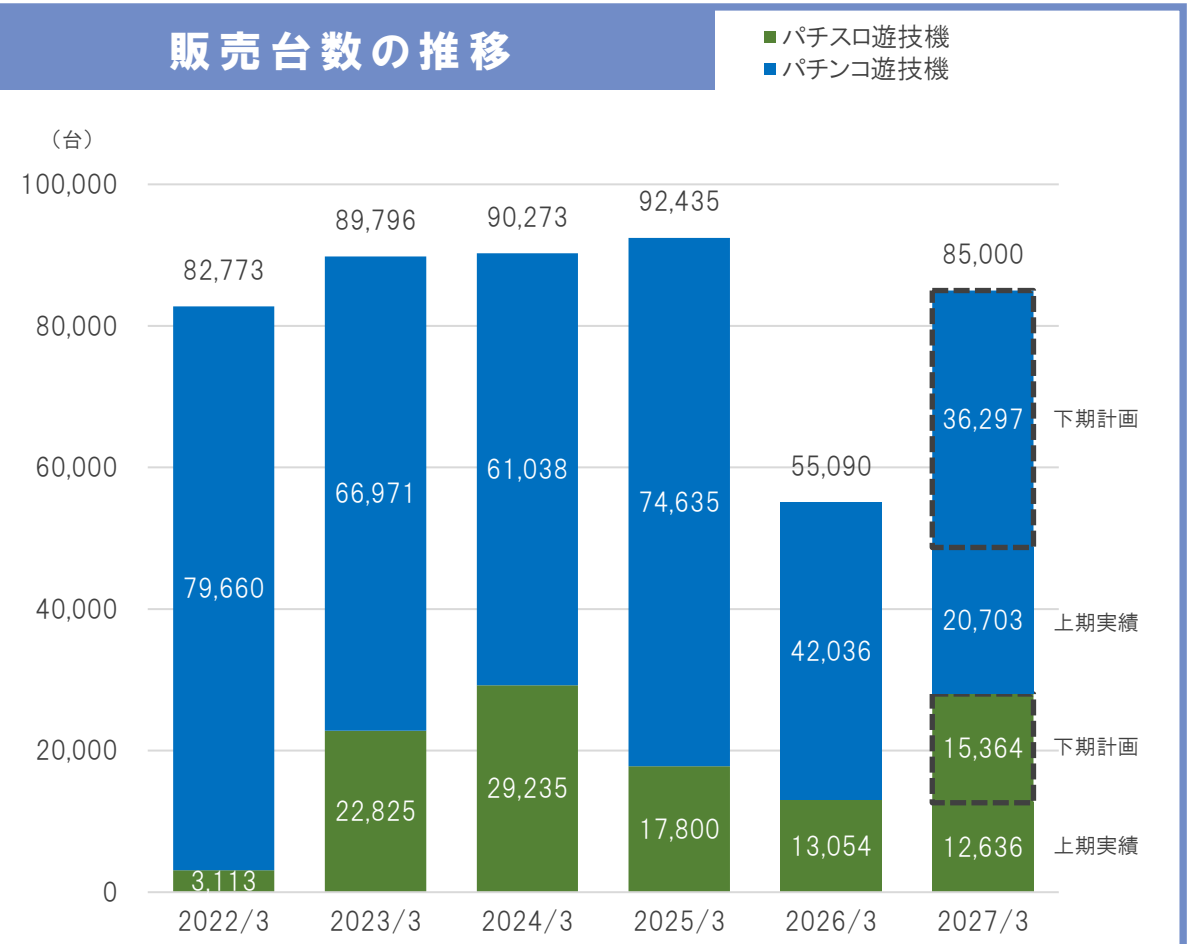

ヒト味違う“オモシロ”さ！
FUJI
FUJI
FUJI-SHOJI GROUP

参考資料

ヒト味違う発想で、一歩先の“オモシロ”さを目指して！

業績推移① 売上高・販売台数等

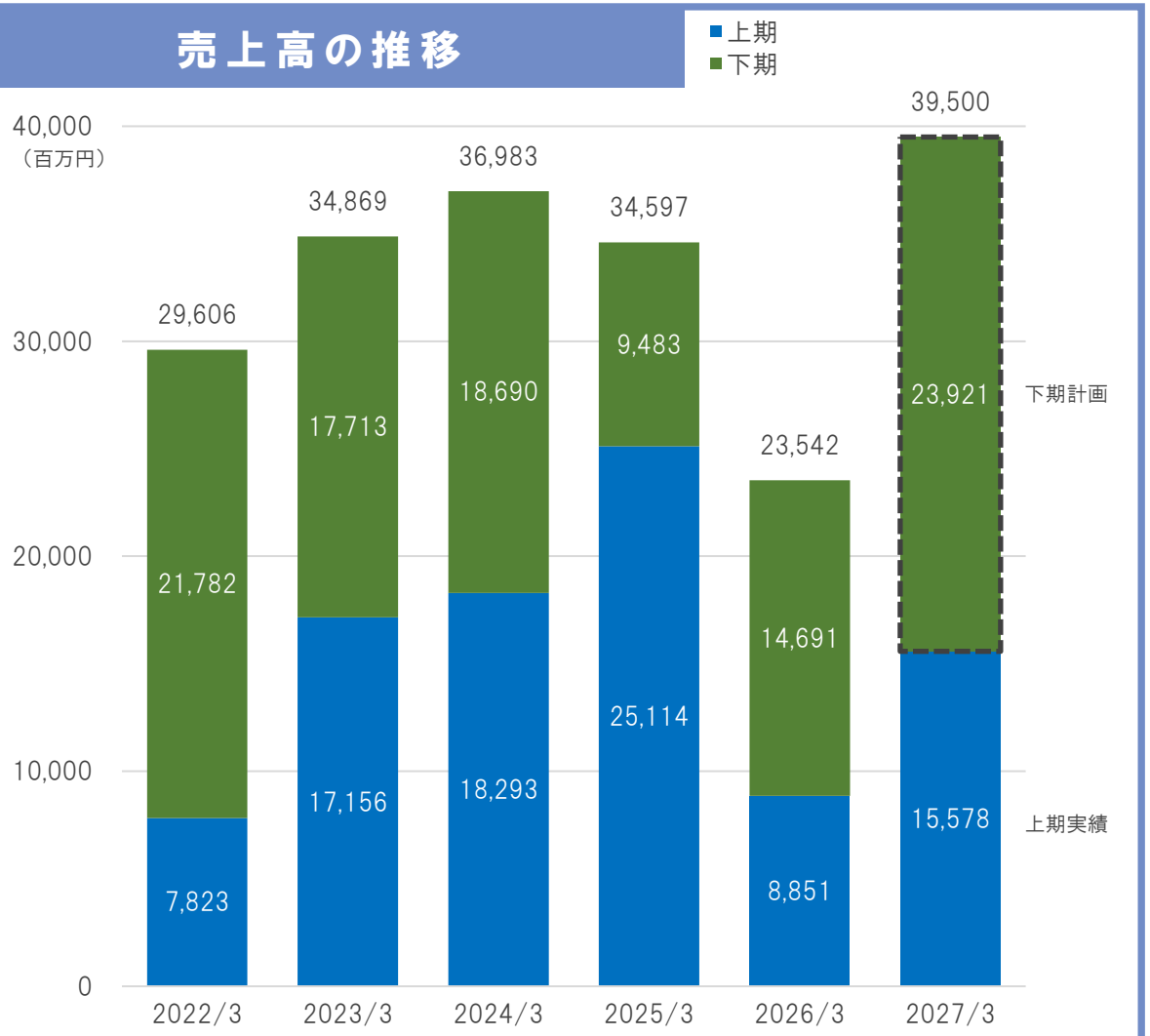
販売台数の推移



投入機種数						
パチンコ	6	4	7	5	5	—
パチスロ	1	3	4	2	2	—
合計	7	7	11	7	7	—

投入機種数は新規タイトル数

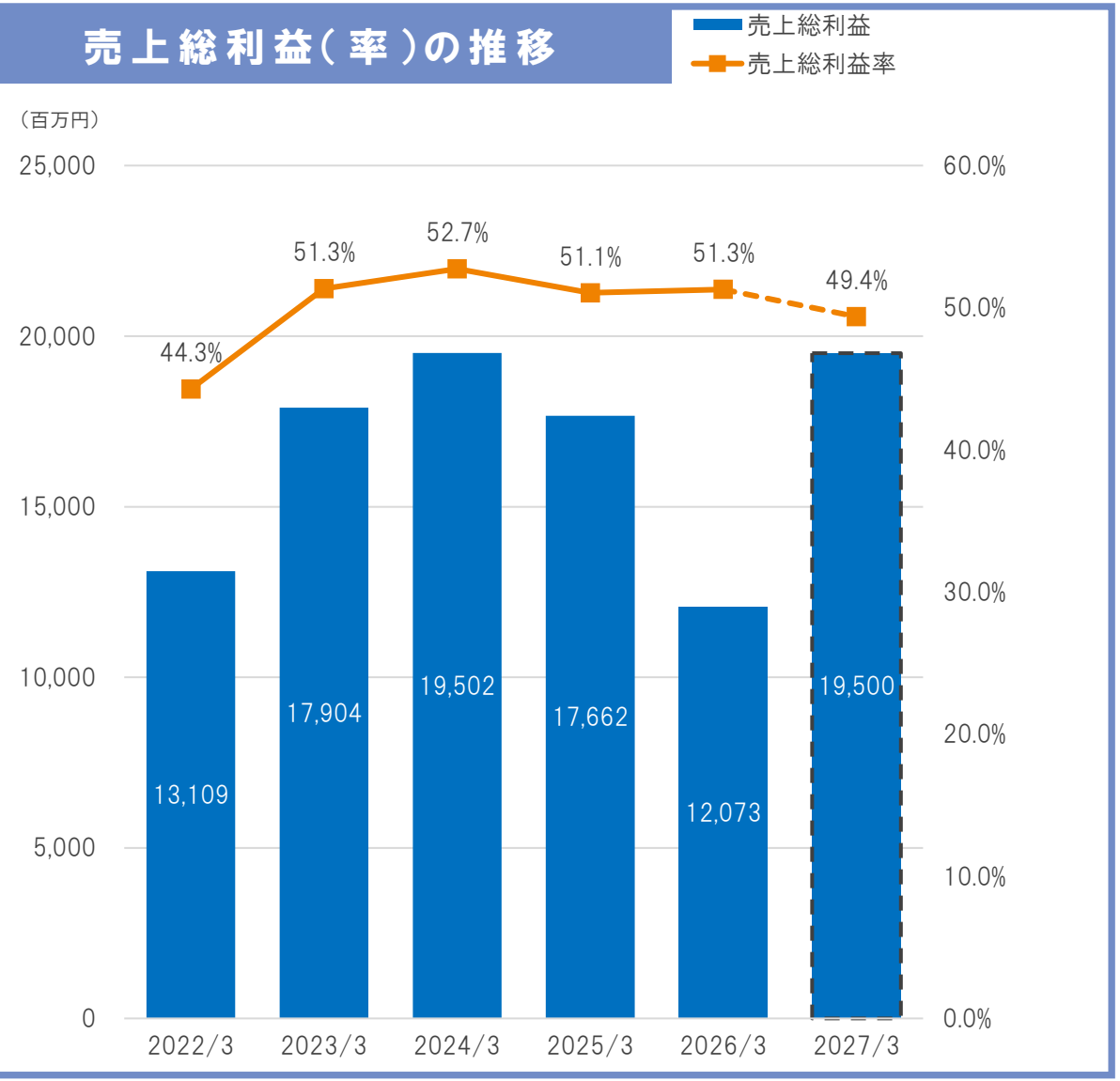
売上高の推移



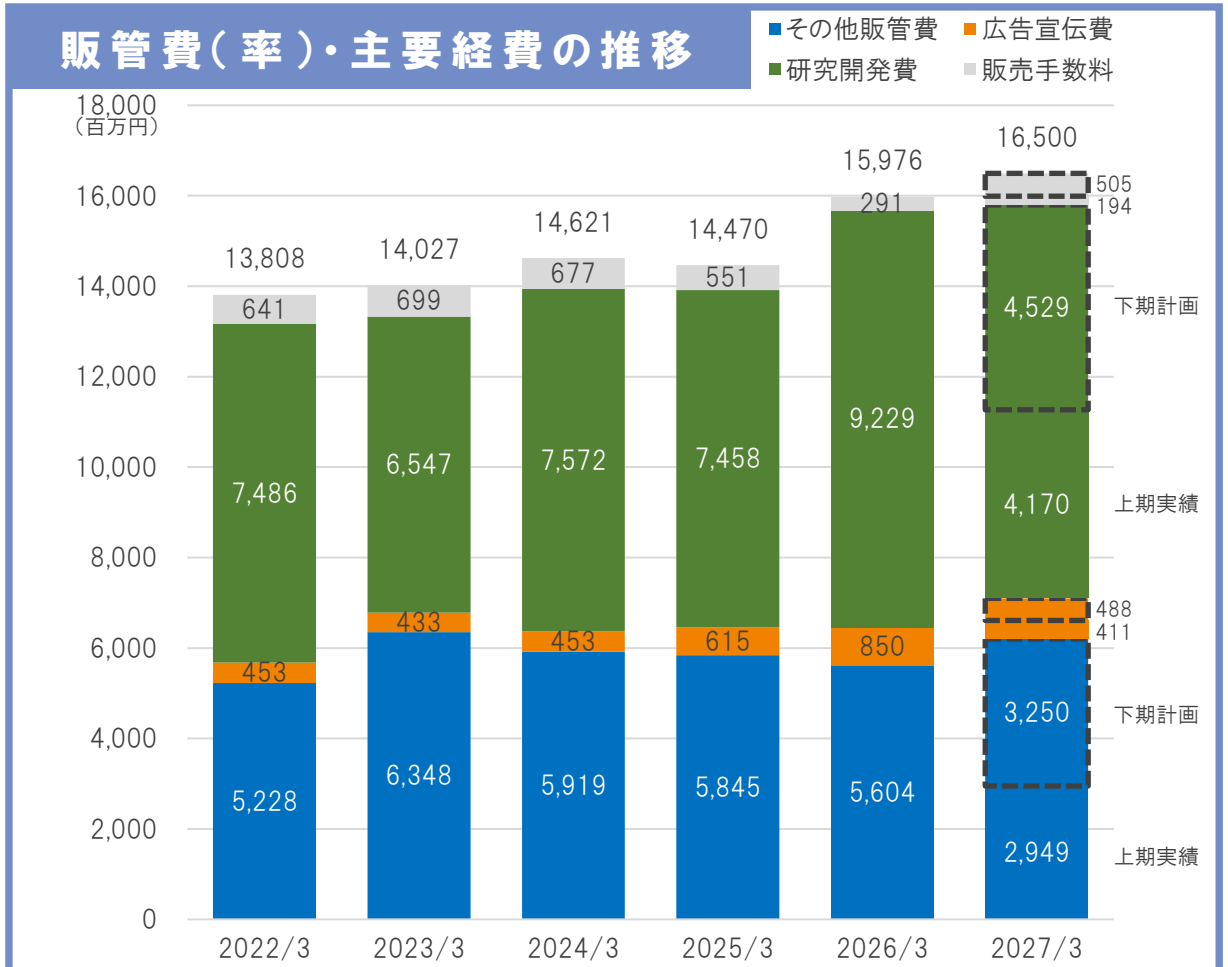
©藤商事

業績推移② 売上総利益・販管費

売上総利益(率)の推移



販管費(率)・主要経費の推移

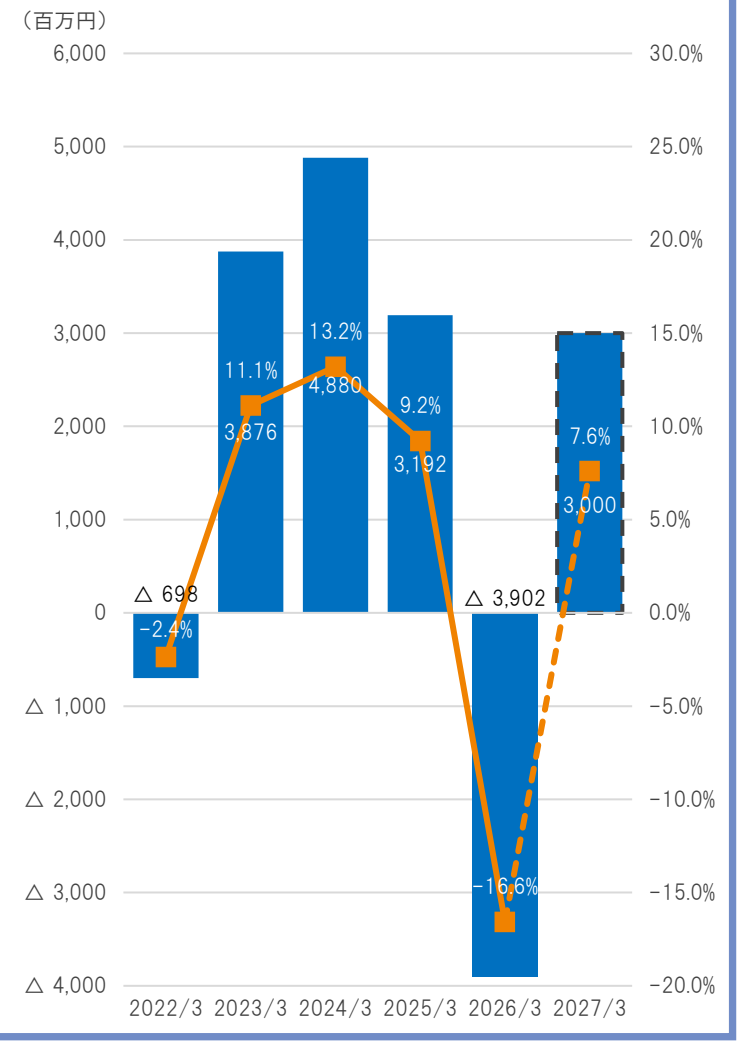


	2022/3	2023/3	2024/3	2025/3	2026/3	2027/3
販管費率	46.6%	40.2%	39.5%	41.8%	67.9%	41.8%
販売手数料率	2.2%	2.0%	1.8%	1.6%	1.2%	1.8%
研究開発費率	25.3%	18.8%	20.5%	21.6%	39.2%	22.0%
広告宣伝費率	1.5%	1.2%	1.2%	1.8%	3.6%	2.3%

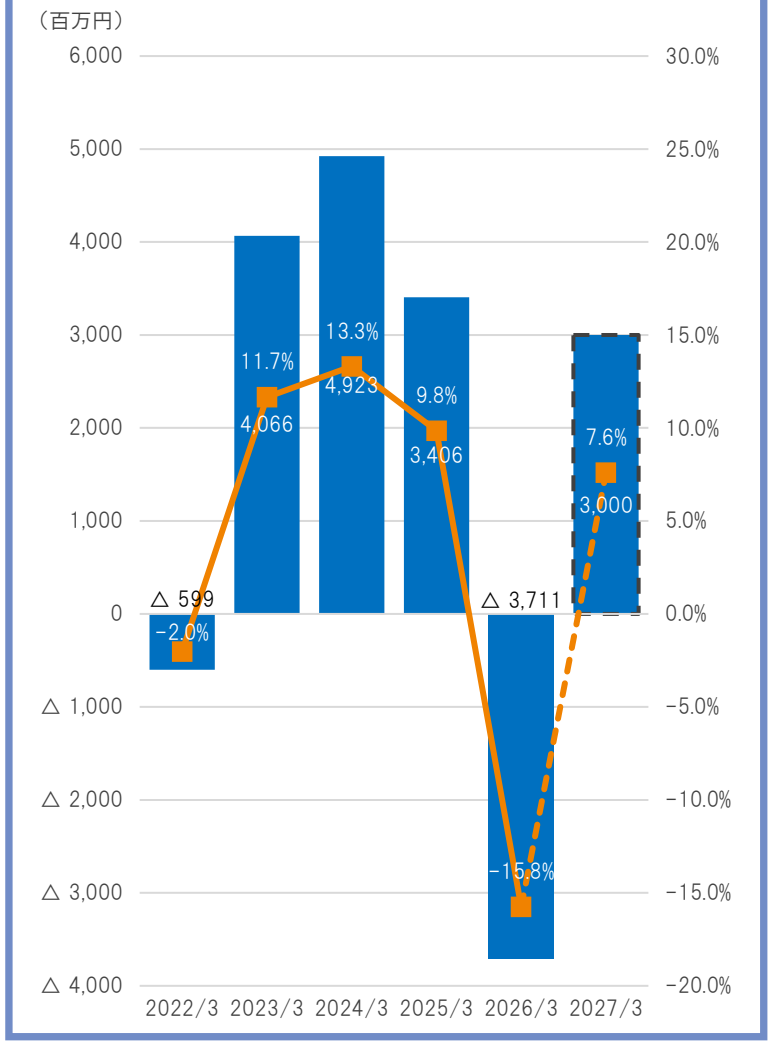
※各比率は売上高に対する比率

業績推移③　営業利益・経常利益・当期純利益

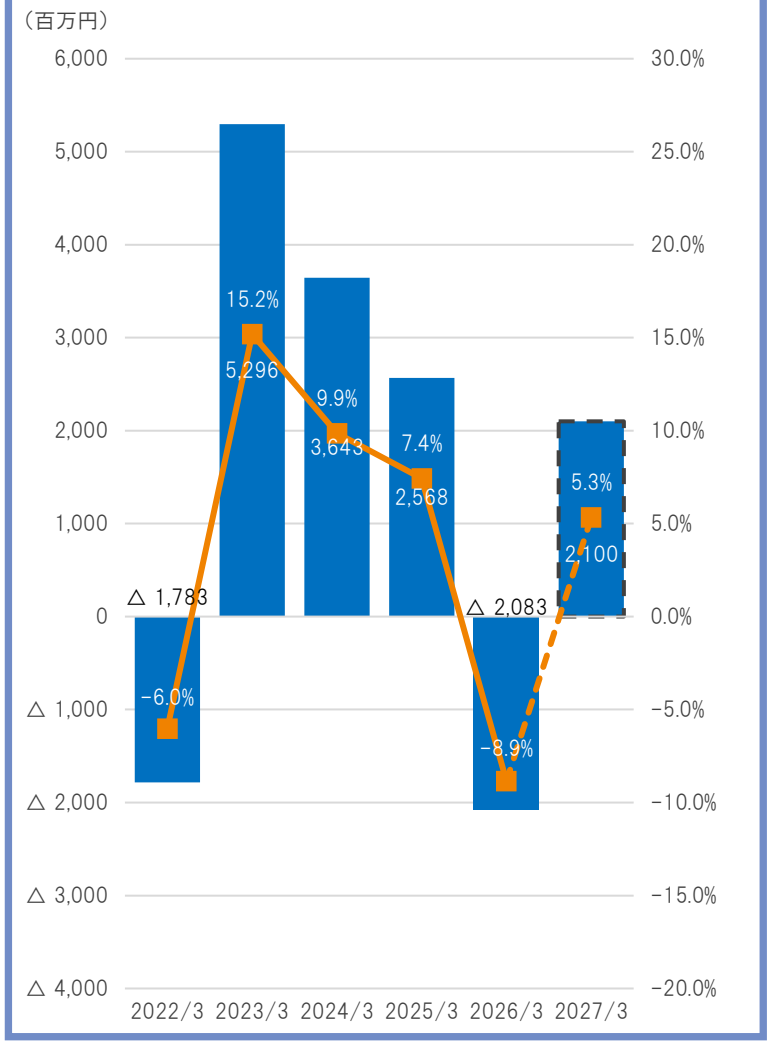
営業利益(率)の推移



経常利益(率)の推移



当期純利益(率)の推移



会社基本情報・企業ロゴ

会　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　　松下　智人
資　本　金	32億81百万円（2026年9月30日現在）
売　上　高	235億円（2026年3月期）
従 業 員 数	469名（2026年9月30日現在）
事 業 内 容	■パチンコ遊技機、パチスロ遊技機の開発・製造・販売

コーポレートスローガン

＜ヒト味違う発想で一歩先の“オモシロ”さを目指して！＞

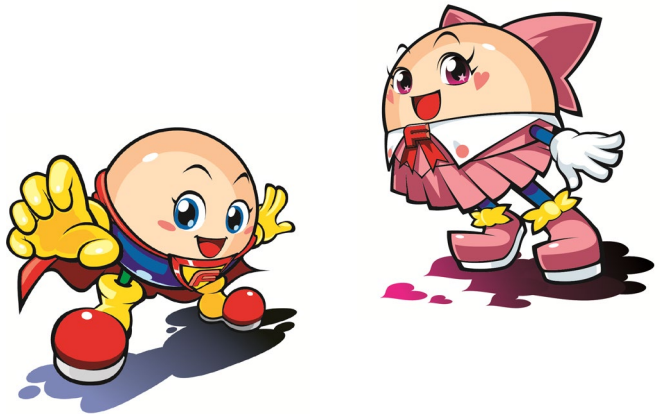
■「ヒト味」は「人間味」を表しており、パチンコ・パチスロに情熱を持ち続け、可能性のある限り挑戦するモノづくりに取り組む姿勢を表しております。

■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。

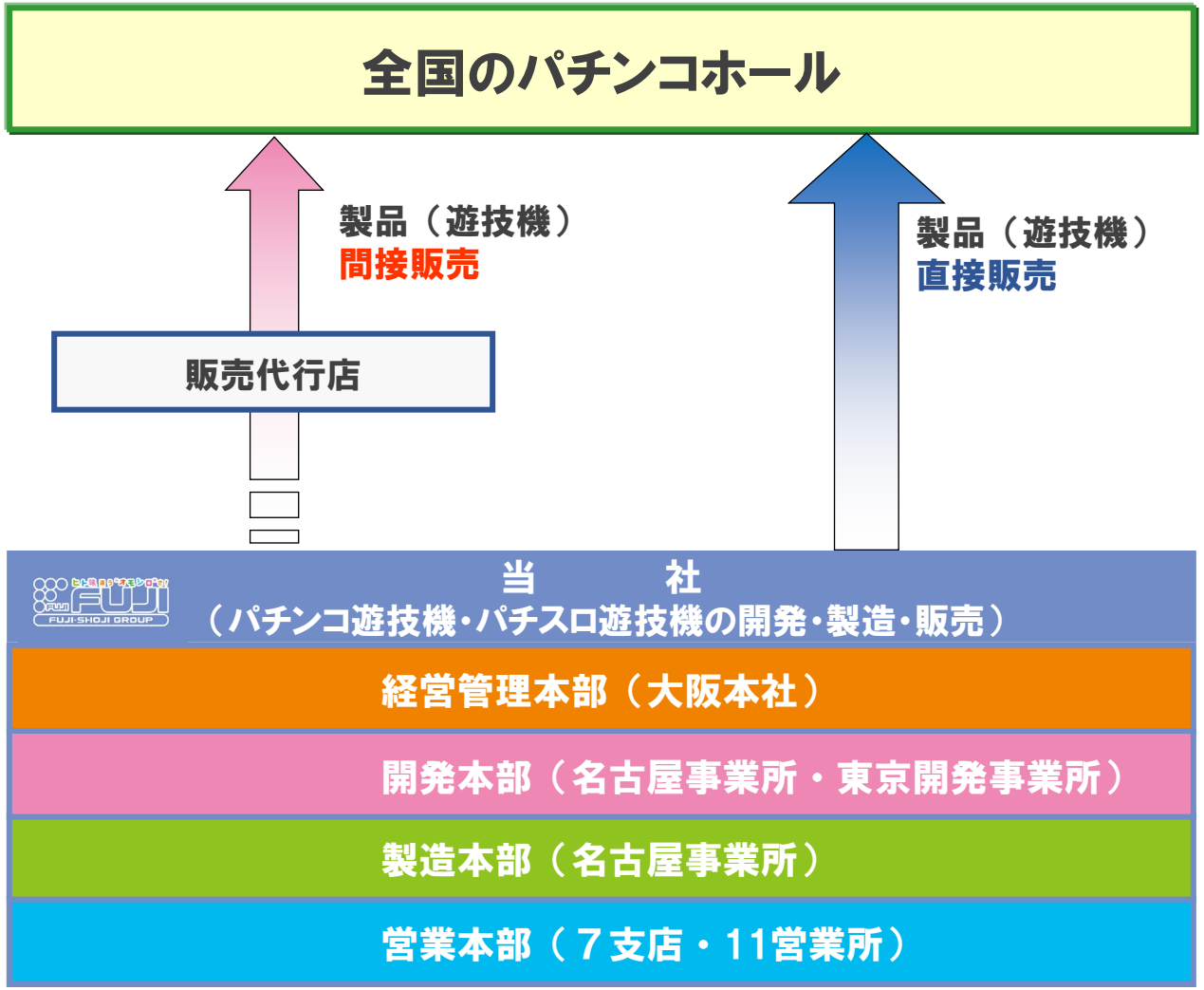
©藤商事

主な会社沿革

1966年10月	じゃん球遊技機の開発、製造および貸付けを目的とし、 大阪府布施市（現東大阪市）に資本金100万円で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
1975年７月	名古屋市西区に名古屋工場を新設
1985年５月	愛知県西春日井郡西春町（現北名古屋市）に名古屋工場を移転
1987年４月	パチンコ遊技機の開発を開始
1989年１月	当社初めてのパチンコ遊技機「スリングショット」を発売
1999年10月	生産、開発体制の強化を目的として、 愛知県一宮市に工場を新設、名古屋工場（現名古屋事業所）を移転
2001年１月	パチスロ遊技機の開発を開始
2001年８月	本社を大阪市中央区（現在地）に移転
2003年４月	当社製品の製造請負会社である株式会社第一藤工業を吸収合併
2003年９月	当社初めてのパチスロ遊技機「ツインバーニング」を発売
2004年３月	株式会社サンタエンタテイメントの株式取得
2005年６月	株式会社JFJを設立（現連結子会社）
2007年２月	ジャスダック証券取引所に株式を上場
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JASDAQ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統合に伴い、 東京証券取引所JASDAQ（スタンダード）に上場
2019年８月	株式会社ミラクルおよび株式会社オレンジ（現連結子会社）を設立
2022年４月	東京証券取引所の市場区分見直しにより、 東京証券取引所スタンダード市場に上場
2022年６月	監査等委員会設置会社へ移行
2023年７月	株式会社アイル（現持分法非適用関連会社）の株式取得
2026年４月	株式会社Gene Entertainment（現連結子会社）を設立



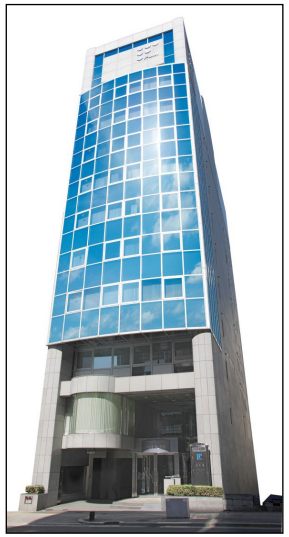
事業概要



連結子会社：株式会社ＪＦＪ・株式会社オレンジ・株式会社Gene Entertainment
持分法非適用関連会社：株式会社アイル

地域展開の状況

本　　社	：	大阪（中央区）
営業拠点	：	全国18拠点（7支店・11営業所）
製造拠点	：	愛知県（一宮市）
開発拠点	：	愛知県（一宮市）、東京都（千代田区）


本社


大阪支店




東京支店


名古屋事業所（本館）


名古屋事業所（西館）

遊技機の販売形態

パチンコ遊技機





盤面（パネル）



ロゴユニット



下部パネルシート

パネル販売では盤面のほか、
ロゴユニット、下部パネルシートが付属します
※機種により付属パーツが異なる場合がございます。

本体販売

パネル販売

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
ロゴユニット、下部パネルシー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、すべて本体販売となる。

©瀬尾公治／講談社
©瀬尾公治・講談社／「女神のカフェテラス」製作委員会・MBS

パチスロ遊技機





回胴部ユニット



下部パネル

筐体販売

回胴部販売

筐体（本体）は一度購入すれば以後の機種では、
回胴部ユニットと、下部パネルの入替を行うことにより、
継続して使用可能。
筐体をモデルチェンジした最初の機種は、すべて筐体販売となる。

©2018 鎌池和馬／冬川基／KADOKAWA／PROJECT-RAILGUN T

主な発売機種

発売年	区分	機種名
1966年	じゃん球	じゃん球
1987年	アレンジボール	「シャトル21」
1989年	パチンコ	「スリングショット」 ※当社初のパチンコ遊技機
1992年	アレンジボール	「アレジン」、「エキサイト」
	アレンジボール	「CRプレジデント5」 ※当社最後のアレンジボール遊技機
2000年	パチンコ	「CRゲゲゲの鬼太郎」 ※当社初の版権パチンコ
2002年	パチンコ	「CRダイナミックショット」 ※業界初の「チャンスボタン」搭載機
2003年	パチスロ	「ツインバーニング」 ※当社初のパチスロ遊技機
2007年	パチンコ	「CR宇宙戦艦ヤマト」 ※当社の歴代最多販売台数を記録（CR機以降）
	パチンコ	「CRリング」
2011年	パチンコ	「CR地獄少女」
2014年	パチンコ	「CR緋弾のアリア」
	パチスロ	「パチスロ リング 呪いの7日間」
2016年	パチスロ	「パチスロ 緋弾のアリア」
2018年	パチンコ	「CR FAIRY TAIL」
2020年	パチンコ	「Pとある魔術の禁書目録（インデックス）」
2022年	パチンコ	「Pとある科学の超電磁砲（レールガン）」
	パチスロ	「SLOT とある科学の超電磁砲（レールガン）」
2023年	パチスロ	「Lゴブリンスレイヤー」 ※当社初のスマートパチスロ
	パチンコ	「スマパチ RAVE 覚聖ループ」 ※当社初のスマートパチンコ
2024年	パチンコ	「P緋弾のアリア ～緋緋神降臨～ ラッキートリガーVer.」 ※当社初の「ラッキートリガー」搭載機
	パチンコ	「P貞子」 ※当社初の「役物振分機」、「BIGスタート」搭載機
2025年	パチンコ	「e一方通行　とある魔術の禁書目録（インデックス）」 ※当社初の「ラッキートリガー3.0プラス」搭載機
	パチンコ	「e地獄少女7500Ver.」 ※当社初の「SSルート」搭載機



©藤商事

アレジン
（1992年）



©1998「リング」「らせん」製作委員会

CRリング
（2007年）



Pとある魔術の禁書目録（インデックス）
（2020年）

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



Pとある科学の超電磁砲（レールガン）
（2022年）

©鎌池和馬／冬川基／アスキー・メディアワークス／PROJECT-RAILGUN
©鎌池和馬／冬川基／アスキー・メディアワークス／PROJECT-RAILGUN S
©2018 鎌池和馬／冬川基／KADOKAWA／PROJECT-RAILGUN T

パチンコ・パチスロについて①

当社のパチンコ遊技機に搭載している代表的な機能をご紹介します。

※機種により、搭載する機能は異なります。









（ラッキートリガー）
LT3.0プラス

出玉の波を創出する機能
「ラッキートリガー」から進化を
遂げ、新たなゲーム性と
楽しさを提供する最新機能。

BIGスタート

ヘソサイズを広げ（当社比）、
効率的かつノンストレスで遊技が
できる機能。

役物振分機

大当たりまでの抽せん演出を
役物を利用した3段階の
演出で行う機種。

（セーフティスタート）
SSルート

一部の玉が、ヘソに直行する
特別ルート。

©地獄少女プロジェクト／宵伽製作委員会

パチンコ・パチスロについて②

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。

Aタイプ（ノーマルタイプ）

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。

BT（ボーナストリガー）

Aタイプにボーナスループの出玉感をプラスすることで、ATとAタイプの中間に位置するタイプ。

RT（リプレイタイム）

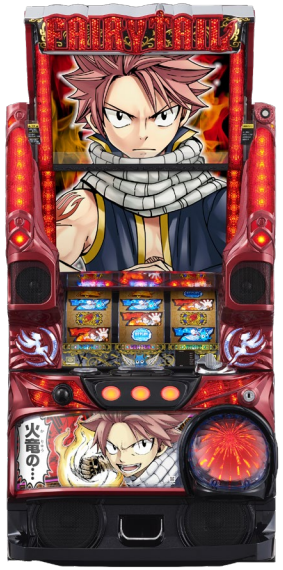


©2016「貞子vs伽椰子」製作委員会

「リプレイ」(※)の確率が上がることで、メダルを減らさずに遊ぶことができるタイプ。
大当たりすることでメダルが増える「A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vs伽椰子**

ART（アシストリプレイタイム）



©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

大当たりしていない通常時に比べると「リプレイ」(※)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ことでメダルが増えやすくなるタイプ。

代表機種：**パチスロ　FAIRY　TAIL**

AT（アシストタイム）



©2018 鎌池和馬／冬川基／KADOKAWA／PROJECT-RAILGUN T

映像・音声などによって押す順番を知らせてくれることでメダルが増えやすくなるタイプ。ART に比べると、大当たり時以外でも「リプレイ」(※)の確率が高い傾向にある。

代表機種：**スマスロ　とある科学の超電磁砲2**（レールガン）

(※)「リプレイ」とは、メダルを使わずにもう一回遊技できる役のこと。

■お問い合わせ先

株式会社 藤商事　　経営管理本部

✉　　fuji-ir@fujimarukun.co.jp

■　本資料は、当社の事業内容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あたっては、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、ご了承ください。

■　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。