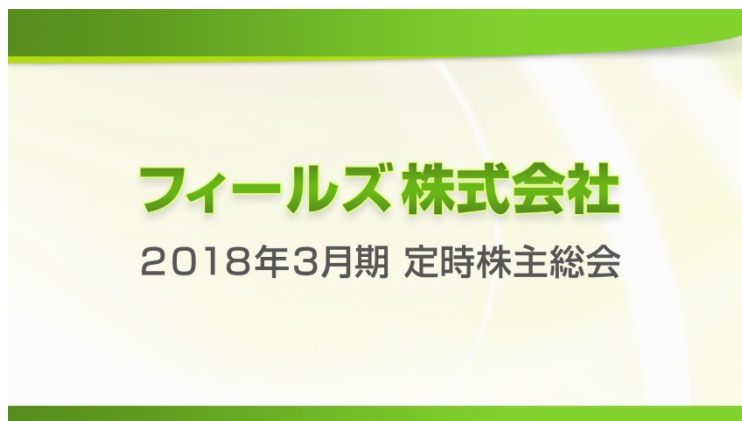


## 2018年3月期 定時株主総会（要旨）

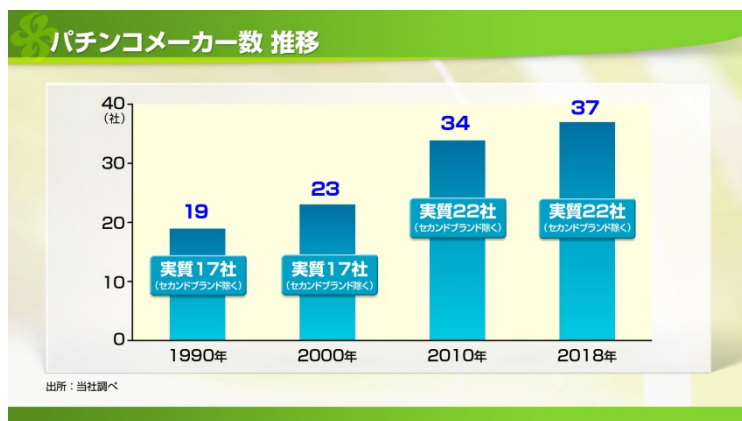
※本資料は、株主総会当日の映像による説明の、一部を抜粋しております。



### ■ 代表取締役会長兼社長 山本英俊

私から、事業報告と今後の計画について、ご説明をさせていただきます。

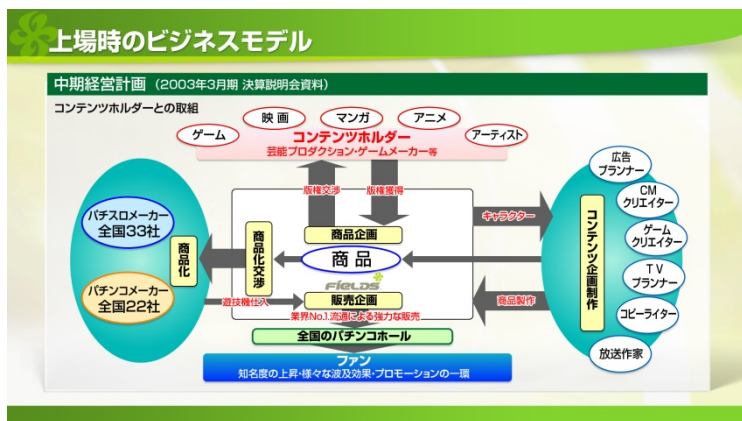
当社は、パチンコホールが地域に暮らす人々にとって快適に余暇を過ごせる場所にならないかと考えて、1988年に当社の前身である東洋商事を設立しました。それから30年の間、パチンコホールの経営や集客に資するコンサルティング、ホールプロデュースに加えて、遊技機のプロデュースにも携わることとなりました。



左の図は、パチンコメーカー数の推移です。

ご覧のようにメーカー数自体は増加しているように見えますが、セカンドブランドの設立がその要因で、実質は今でもほぼ横ばいの状況が続いています。

# 2018年3月期 定時株主総会（要旨）

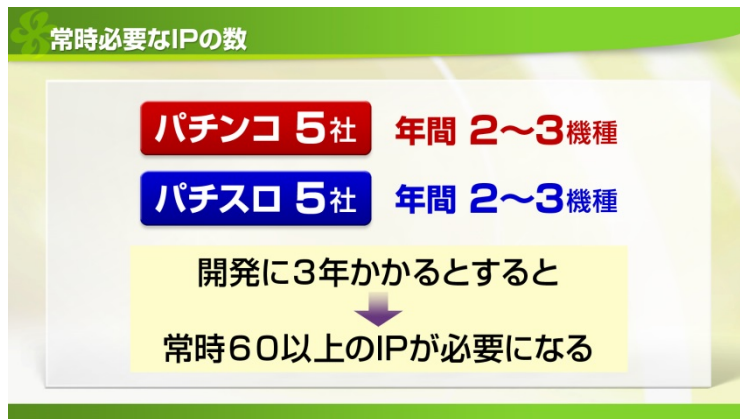


左の図は、2003年3月の上場時に発表したビジネスモデルです。  
多様な分野から有名コンテンツを取得し、メーカー各社と協業しながらマーケット・イン型の商品を生み出していくフレームです。



左の図は、2003年3月の上場時に発表したメーカー戦略です。  
具体的には、技術力・開発力・製造力に秀でた大手メーカーのセカンドブランドを中心にパチンコ5社、パチスロ5社との事業提携を実現させ、当社のシェア拡大を目指すという構想です。

## 2018年3月期 定時株主総会（要旨）



当社にとって提携ネットワーク拡大のハードルの一つは、パートナー・メーカーに供給する優良IP（知的財産）の確保にありました。

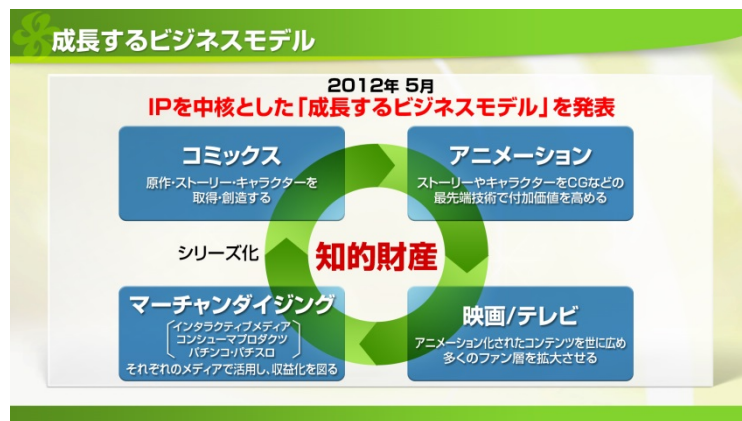
パチンコ5社・パチスロ5社、計10社との提携を実現するのであれば、各メーカー年間2~3機種と想定して、最低でも20タイトル、開発期間を3年と考えれば常時60タイトル以上のIPが必要となります。



当時、IPの有効性に気付いたメーカー各社がIP市場に参入し、IP需要が急増したため、「IPの枯渇」が嘆かれる時代になりました。そこで、当社がチャレンジしたのは、市場からIPを取得するのではなく、自らIPを開発・育成することでした。

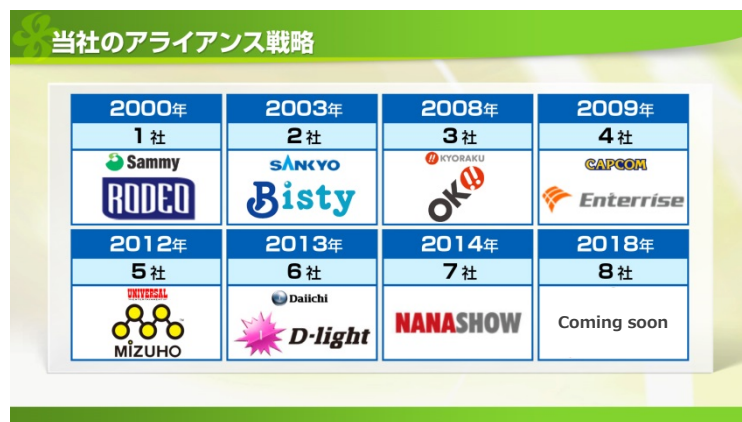
生み出した一つのIPを、漫画、アニメ、映画、マーチャンダイジングなど、複数のメディアで展開することで、IPの価値を高める戦略です。

## 2018年3月期 定時株主総会（要旨）



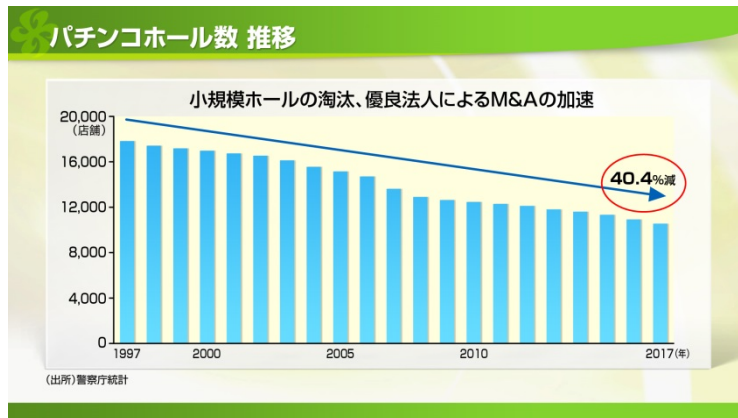
2010年に「ウルトラマンシリーズ」を保有する（株）円谷プロダクションと、映像制作の分野で世界的な評価を受ける（株）デジタル・フロンティアをグループに迎え入れ、また小学館グループと提携し、コミック誌「月刊ヒーローズ」を創刊しました。

そして、左の図のようなビジネスモデルの下、当社はIPの創出と育成に取り組ましました。



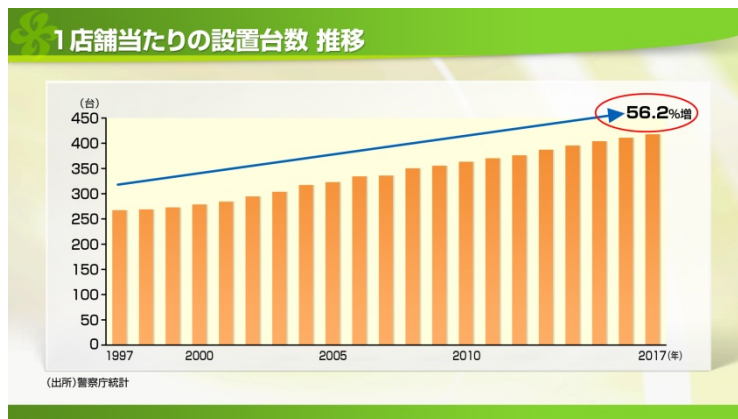
左の図は、当社とパチンコ・パチスロメーカーとのアライアンスの推移を示しています。現在は主要メーカーのセカンドブランドを主力に、新規参入メーカーも含めて図のような布陣となっています。パチンコ5社、パチスロ7社、2003年の約束が、ようやく現実のものとなってきました。

## 2018年3月期 定時株主総会（要旨）



左の図は、パチンコホール数の推移です。

パチンコホールはピーク時の1997年の1万8千軒から減少を続け、現在は約4割減の1万軒程度となっています。



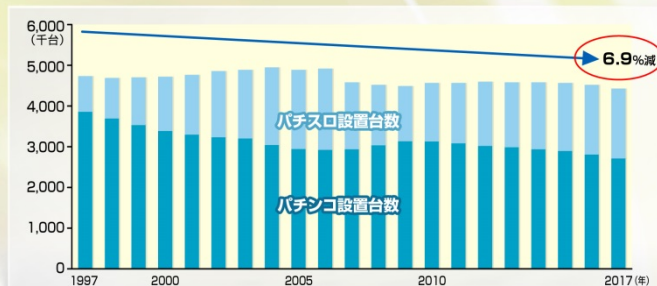
左の図は、1店舗あたりの設置台数の推移です。

パチンコホールは、統廃合による大型化が進み、店舗数は減ったものの、1店舗あたりの設置台数は増加傾向にあります。



## 2018年3月期 定時株主総会（要旨）

### 遊技機設置台数 推移



(出所) 警察庁統計

左の図は、遊技機設置台数の推移です。

総設置台数ベースで見ると、6.9%減に留まっています。

### 流通機能の強化

現在**26**拠点 + 新たに**8**拠点 = **34**拠点  
(2017年12月~2018年4月完了)



左の図は、当社の流通拠点数の増加を示しています。

次なる時代に向けて、パチンコ・パチスロの流通に絶対的な強みを保有する当社は、マーケティング戦略をさらに徹底させ、コンサルティング技術に磨きをかけるとともに、十数年をかけて築き上げてきたアライアンスの成果を携えて挑みます。

営業ネットワークのさらなる充実に力を注ぎ、規則改正後の市場を予見して、支店・ショールームの統合や新設に昨年から着手して、今期スタートの4月には従来の26拠点から新たに8拠点を加え、コストを抑えつつ業界随一の34拠点体制を完成させています。

## 2018年3月期 定時株主総会（要旨）

### 連結グループを4つのカンパニーに再編

グループ全機能の最適配置の、コスト削減、意思決定スピードの向上



左の図は、当社のグループ再編についてです。

すべての事業を収益事業として確立することをコンセプトに、連結グループを4つの事業体に再編しました。各グループで利益を出せる体制に再編したと考えています。今期より、新たなる成長に向けて再構築したグループ各社の体制をご紹介します。

### パチンコ・パチスロ遊技機の開発事業



左の図は、パチンコ・パチスロ遊技機の開発事業についてです。

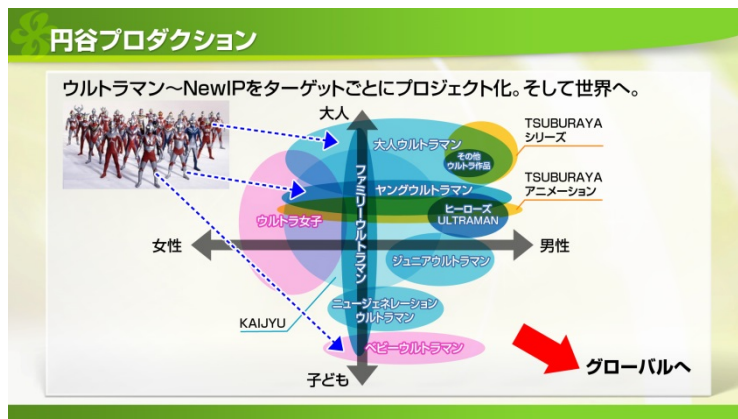
パチンコ・パチスロ開発事業への取り組みを加速させます。

メーカー経験も豊富な一流の開発者たちをリーダーに迎え、(株)BOOOMを中核とする関連会社が、提携メーカーをサポートする体制を確立しています。

## 2018年3月期 定時株主総会（要旨）



（株）デジタル・フロンティアは、映画・アニメ・ゲームからパチンコ・パチスロ映像まで、比類なく高い技術力と分野を選ばない対応力の柔軟さで右に出るものはいません。パチンコ・パチスロ事業部門にとっても欠かせないパートナーです。



（株）円谷プロダクションは、ご覧いただいているポートフォリオが示すように、年代、男女別にターゲットを定め、老若男女すべての人々から愛され親しまれる新しいウルトラマン像を創造します。国内にとどまらず大市場の北米はじめ世界のマーケットを目指しています。



## 2018年3月期 定時株主総会（要旨）

**2019年3月期 連結業績計画**

(単位:億円)

	2018年3月期 通 期	2019年3月期 通 期	計画 前期増減額
売上高	610.5	950.0	339.5
売上総利益	134.0	170.0	36.0
販管費	191.3	150.0	△41.3
営業利益	△57.3	20.0	77.3
経常利益	△52.0	25.0	77.0
親会社株主に帰属する 当期純利益	△76.9	15.0	91.9

※ 百万円以下は切り捨てて表示しています。

左の図は、2019年3月期の連結業績計画です。

こうした環境下において、今期におきましては、ご覧のような計画を立てております。ご迷惑をおかけしている配当につきましては、一日も早く皆様のご期待に沿えますよう、社員一同、力を合わせ頑張っておりますので、何卒よろしくお願い申し上げます。

以上をもちまして、私からの事業報告とさせていただきます。

長時間、ご清聴ありがとうございました。

ご清聴ありがとうございました