

2026年3月期
決算説明資料

2026年5月27日(水)

東証プライム・名証プレミア
証券コード 6430

FY2026/3
Results

2026年3月期
決算概要

01



当期の経営成績

高水準の収益を維持

新紙幣発行による改刷対応特需の終了で減収減益も、スマート遊技機関連需要は継続。
高水準の収益を維持し、安定した財務基盤を継続。

前年同期比

売上高	543億37百万円	△5.5%
営業利益	96億73百万円	△21.0%
経常利益	98億31百万円	△19.6%
親会社株主に 帰属する当期純利益	57億54百万円	△25.5%

※当連結会計年度より、不動産賃貸に係る損益について、営業外損益から売上高及び売上原価に表示方法を変更しております。この表示方法の変更を反映させるために前連結会計年度の連結財務諸表の組替えを行っております。

今後の成長戦略

→ 更なる企業価値向上のため、

M & Aを通じた事業領域の拡大 により持続的な成長を目指す

FY2026/3
Results

2026年3月期
実績



02

2026年3月期 実績

市場環境

パチンコホール数は前年比3.6%減、遊技機設置台数は同2.8%減となったものの、店舗数減少率は前年(5.3%減)・前々年(7.6%減)から縮小傾向にあり、市場環境には底堅さも見られる。

スマート遊技機の登場から3年余りが経過し販売シェア75%超

パチンコホール数は減少も大型化が進み、1店舗あたりの遊技機設置台は500台を突破

パチンコ機全体に占めるスマートパチンコの設置割合は28.5%

パチスロ機全体に占めるスマートパチスロの設置割合は61.1%

2025年4月～2026年3月の遊技機販売台数

販売台数※3 (スマート遊技機)	スマパチ	53.8万台
	スマスロ	64.4万台
販売台数 (全遊技機)	パチンコ	84.2万台
	パチスロ	73.4万台
スマート遊技機 販売シェア	パチンコ	63.9%
	パチスロ	87.7%

スマパチ設置割合は前年同期比+14.4ポイント(およそ53万台)
スマートパチンコの稼動は従来機比108.4%と高水準
パチンコ機全体の稼動※1は前年同期比98.4%

【参考】※2 パチンコホール数 6,464店舗
全国の遊技機設置台数 323.4万台
(パチンコ機:187万台 / パチスロ機:136万台)

スマスロ設置割合は前年同期比+9.0ポイント(およそ83万台)
スマートパチスロの稼動は非スマートAT系機種比131.8%
パチスロ機全体の稼動も前年同期比100.9%と好調

※1:パチンコホールでファンが遊技している時間 ※2:2025年12月末、警察庁調べ ※3:販売台数は当社調べ (DK-SISデータ実績値)

連結損益計算書

新紙幣発行による改刷特需の終了で減収減益だが、スマート遊技機普及に伴う設備投資需要やグループ会社開発タイトルが業績に寄与し高水準を維持

(百万円)	2025/3期	2026/3期	前年同期比	増減率
売上高	57,492	54,337	△3,155	△5.5%
売上総利益	26,723	24,730	△1,993	△7.5%
販売費及び 一般管理費	14,480	15,056	+575	+4.0%
営業利益	12,242	9,673	△2,569	△21.0%
経常利益	12,231	9,831	△2,399	△19.6%
親会社株主に帰属する 当期純利益	7,727	5,754	△1,972	△25.5%

※当連結会計年度より、不動産賃貸に係る損益について、営業外損益から売上高及び売上原価に表示方法を変更しております。この表示方法の変更を反映させるために前連結会計年度の連結財務諸表の組替えを行っております。

売上高 増減要因

新紙幣発行による改刷対応特需の終了で減収も、スマートパチンコの導入が想定を上回り設備投資需要が増加。新製品となるファン向け情報公開端末、精算機とPOSが一体となったセルフ端末の販売も好調に推移。

情報システム事業

減収

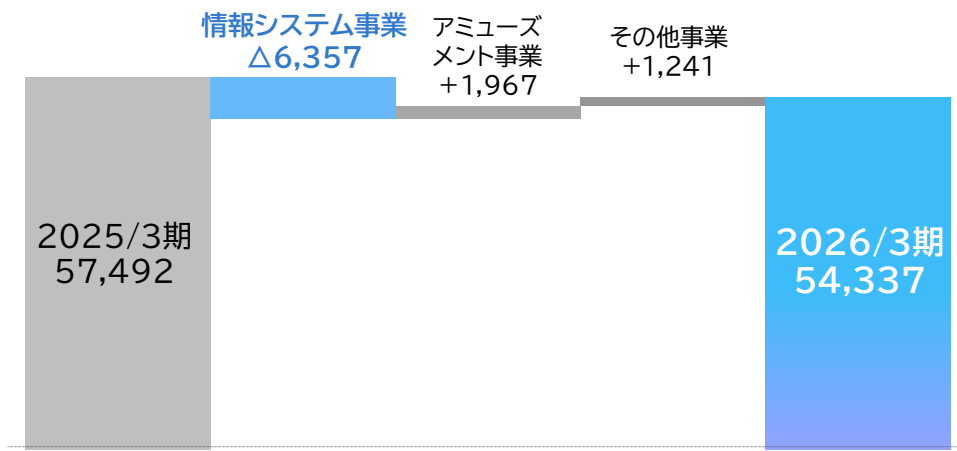
売上高 457億68百万円

前年同期比(円) △63億57百万円

前年同期比(%) △12.2%

単位:百万円

※セグメント間取引を含む



※セグメント間取引を含む

パチンコホール向け製品等

売上高 386億28百万円

前年同期比 △66億32百万円

改刷特需の反動もスマートパチンコ普及に伴いカードユニット「VEGASIA」や新製品となる「BIGMO XCEL」、「TJ-01」および準新製品の「REVOLA II」、「DUALINA」の販売も好調に推移。



サービス

売上高 71億36百万円

前年同期比 +2億71百万円

パチンコホールのDX化に貢献する「MIRAIGATE サービス」が好評、加盟店が順調に増加。



売上高 増減要因

アミューズメント事業の売上高は前年同期比+44.2%となる+19億67百万円の大幅な増収

アミューズメント事業 **増収**

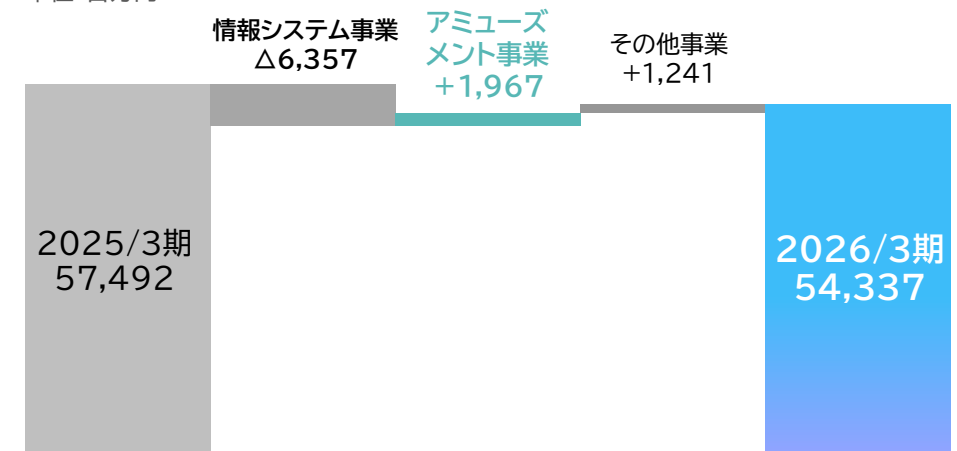
売上高 **64億19百万円**

前年同期比(円) **+19億67百万円**

前年同期比(%) **+44.2%**

単位:百万円

※セグメント間取引を含む



※セグメント間取引を含む

遊技機メーカー向け表示・制御ユニット等

売上高 **40億48百万円**

前年同期比 **+24億94百万円**



グループ会社であるDAXEL(株)が開発したスマートパチスロ「ようこそ実力至上主義の教室へ」、元気(株)による自社ゲームタイトル「首都高バトル」PS5版の販売が業績に寄与。



部品・その他

売上高 **23億25百万円**

前年同期比 **△5億21百万円**

売上高 増減要因

その他事業の売上高は前年同期比+128.5%となる+12億41百万円の大幅な増収

その他事業

増収

売上高

22億8百万円

前年同期比(円)

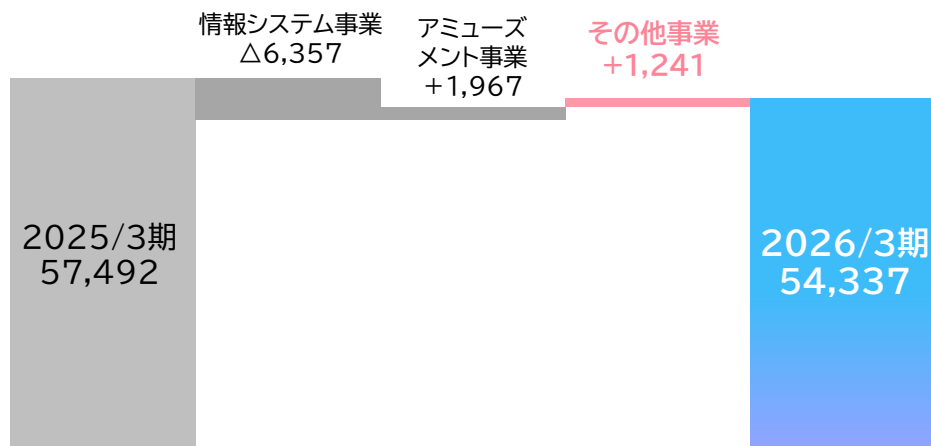
+12億41百万円

前年同期比(%)

+128.5%

単位:百万円

※セグメント間取引を含む



※セグメント間取引を含む



箱根ガラスの森美術館

※当連結会計年度より、不動産賃貸に係る損益について、営業外損益から売上高及び売上原価に表示方法を変更しております。この表示方法の変更を反映させるために前連結会計年度の連結財務諸表の組替えを行っております。

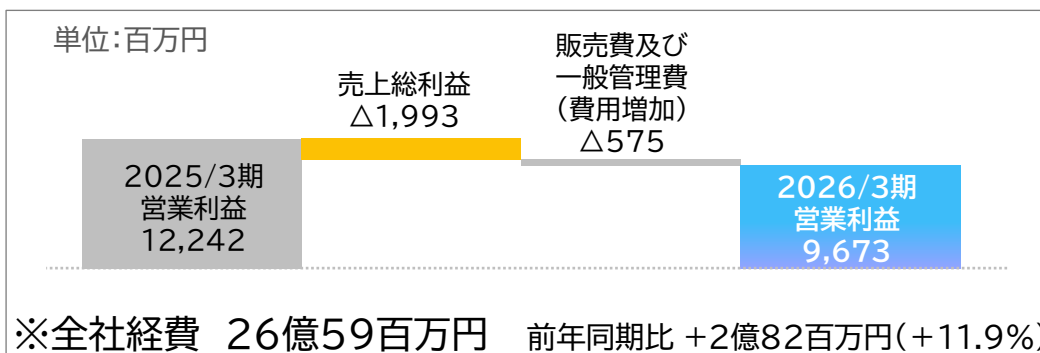
営業利益 増減要因

新紙幣発行に伴う改刷対応特需の終了で減益となるも高水準を維持

情報システム事業		減益
セグメント利益	112億3百万円	
前年同期比(円)	△32億2百万円	
前年同期比(%)	△22.2%	
改刷特需の終了はあるものの、スマートパチンコの順調な導入に伴い設備投資需要が高まり高水準を維持		

アミューズメント事業		増益
セグメント利益	11億18百万円	
前年同期比(円)	+7億61百万円	
前年同期比(%)	+213.9%	
第1四半期にDAXEL(株)が販売したスマートパチスロ「ようこそ実力至上主義の教室へ」や元気(株)の自社ゲームタイトル「首都高バトル」が大きく貢献		

※セグメント間取引を含む



その他事業		黒字化
セグメント利益	13百万円	
前年同期比(円)	+1億61百万円	

※当連結会計年度より、不動産賃貸に係る損益について、営業外損益から売上高及び売上原価に表示方法を変更しております。この表示方法の変更を反映させるために前連結会計年度の連結財務諸表の組替えを行っております。

連結貸借対照表

単位:百万円	2025/3期	2026/3期	前期比
流動資産	36,122	39,042	+2,919
固定資産	21,143	20,236	△906
資産合計	57,266	59,279	+2,013
流動負債	10,974	8,424	△2,550
固定負債	1,004	1,186	+182
負債合計	11,978	9,610	△2,367
純資産合計	45,287	49,668	+4,381
負債純資産合計	57,266	59,279	+2,013
有利子負債	6	0	△5
自己資本比率	79.1%	83.8%	+4.7%

資産 (増)

業績が好調に推移したことにより棚卸資産は減少したが、営業債権を含む当座資産の増加により前連結会計年度末比20億13百万円増加

負債 (減)

課税所得の減少により、未払法人税等が減少したほか、品質保証引当金の取崩しがあったことなどにより前連結会計年度末比23億67百万円減少

純資産 (増)

配当金の支払いがあったが親会社株主に帰属する当期純利益の計上により、前連結会計年度末比43億81百万円増加

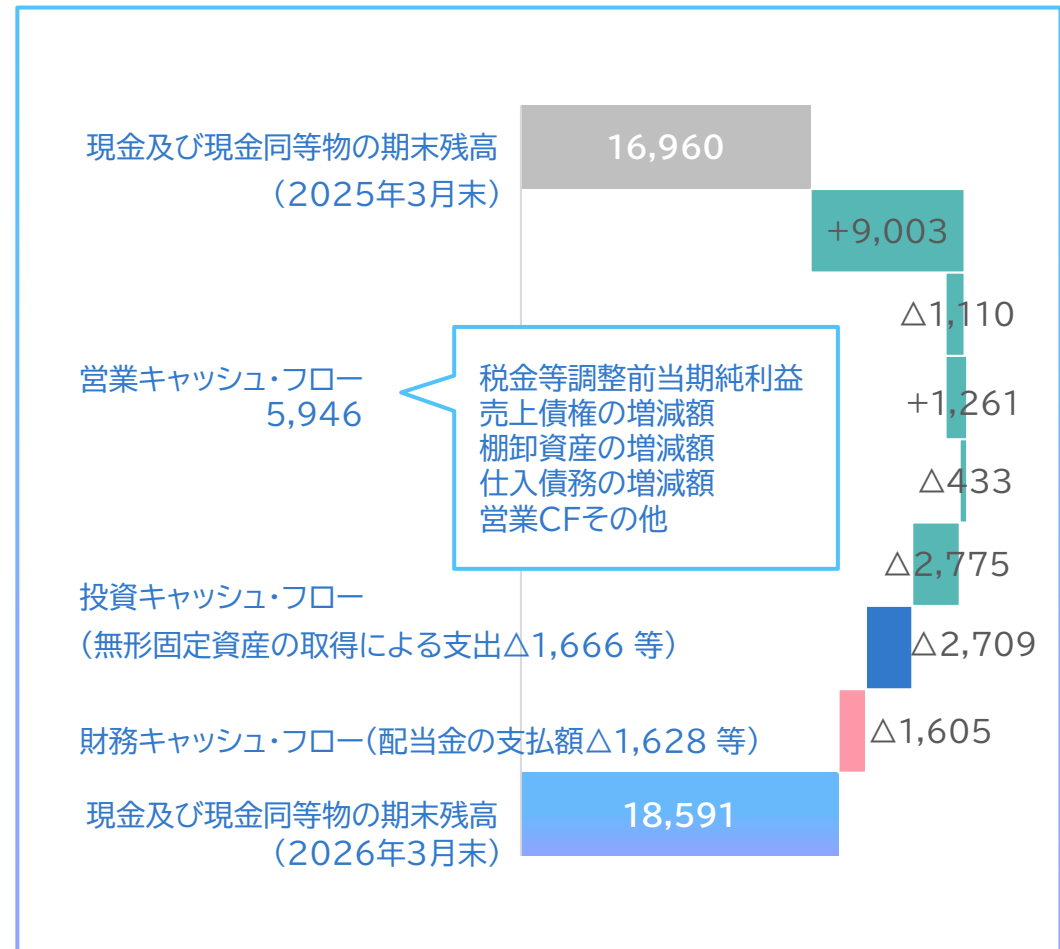
自己資本比率 (増)

前連結会計年度末比4.7ポイント増加

※当連結会計年度より、不動産賃貸事業に係る表示方法を変更しております。この変更を反映させるため、前連結会計年度の連結貸借対照表の組替えを行っております。

連結キャッシュ・フロー計算書

	2025/3期	2026/3期 中間期	2026/3期
単位:百万円			
営業 キャッシュ・フロー	7,695	5,357	5,946
投資 キャッシュ・フロー	△7,874	△192	△2,709
財務 キャッシュ・フロー	△3,295	△1,013	△1,605
現金及び 現金同等物	16,960	21,111	18,591
フリー・ キャッシュ・フロー	△178	5,164	3,236



※当連結会計年度より、不動産賃貸事業に係る表示方法を変更しております。この変更を反映させるため、前連結会計年度の連結キャッシュ・フロー計算書の組替えを行っております。

FY2026/3
Results

03

2027年3月期

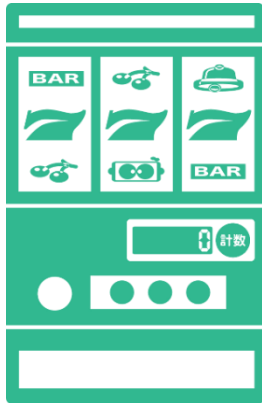
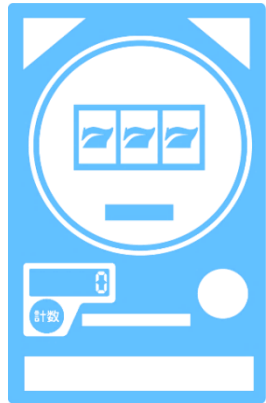
今後の見通し





パチンコ ホール

今後は低貸しへのスマートユニット導入がカギ
稼動好調のパチスロが注目されている
省人化設備への需要増



スマートパチスロ(設置台数:およそ83万台、設置比率:61.1%)※

➔ 新機種投入で普及は拡大、稼動好調のためパチスロを増台する店舗増。今後はAタイプのスマートパチスロ登場がカギ

2027年3月末 **設置台数予想67%**

スマートパチンコ(設置台数:およそ53万台、設置比率:28.5%)※

➔ 各メーカーが開発をスマートパチンコにシフトしており、新たな遊技性の機種導入で拡大、ヒット機種で大きく変化

2027年3月末 **設置台数予想40%**

※DK-SISデータ実績値

スマート 遊技機

➔ スマート遊技機への **世代交代が進む中**、設備投資需要は **底堅く推移**



Make CX Amazing

～未知の顧客体験を世界に～

新たな遊びの未来を創造する挑戦

デジタル技術やデータ、AI・IoTを活用し、

顧客体験を再定義。

一人ひとりに最適化された

次世代のスマートエンターテインメント

を提供。

他業種へ進出・事業領域拡大への挑戦

AIやIoT、映像・音響・インタラクティブ技術を活用し、

フードエンターテインメントや

観光などの**新たな体験・価値**を創造。

中期経営計画の成長戦略

既存領域

新規事業(観光・飲食)

市場
創造

【ダイコク電機の強み】

- ・システム構築力
- ・DX・AI技術
- ・データ活用力

DK
ダイコク電機

【ダイコク電機の強み】

- ・システム構築力
- ・DX・AI技術
- ・データ活用力

未知なる顧客体験

CX

新規事業において「強み」を活かし、**新たな顧客体験**を創出 ➔ **持続的成長**

事業領域の拡大と今後のM&A方針

- 情報システム事業
- アミューズメント事業
- 新規事業

既存事業から創出した
キャッシュの投資活用

新規事業・M&A

新規事業ウェイト **25%**

新規事業ウェイト **3.1%**

2024

2030

2030年度 新規事業・M&Aにより、売上ウェイト25%を目指す

01

情報システム 事業部の進化

- ・ DX・AI技術を活用した次世代プラットフォーム「AX(仮称)」の構築
- ・ 円谷フィールズホールディングス株式会社との協業による新サービス『FAN+AD』(ファンタス アド)の導入
- ・ 『DK-SIS』を刷新したクラウド新サービス『DK-SIS INFINITY』(エスアイエス インフィニティ)の提供を開始

Evolution of the Information Systems Division

02

アミューズメント 事業の強化

- ・ 自社スマートパチスロ第二弾販売に向けた開発促進
- ・ 開発能力の向上・主力ゲームの創出

Strengthening the amusement business

03

新規事業・ 事業領域の拡大

- ・「たばねのし」運営会社SHUNRIをグループ化
- ・抹茶原料の安定供給と生産現場の課題解決を目的にChagri株式会社を設立
- ・箱根ガラスの森美術館30周年施策推進

New business and expansion of business areas

04

経営基盤の強化

- ・ 挑戦し続ける人材の育成・採用、サステナビリティ経営の推進
- ・ 安定配当と資本効率向上、持続的な成長のための事業ポートフォリオ改革

Strengthening the management base




ダイコク電機では、新たな成長領域として抹茶関連事業に取り組んでおります。

株式会社 七葉

創業25周年を迎えた抹茶・日本茶がテーマのグローバルカフェブランド「nana's green tea」を国内外に展開。

2024年10月1日に第三者割当増資を実施し、ダイコク電機の関連会社へ。

 nana's green tea



株式会社 SHUNRI

浅草に本店をかまえる和クレープ専門店「たばねのし」を運営。茶室を思わせる和の空間演出と高品質な抹茶や和素材への徹底したこだわりにより、SNSを中心に注目を集める。

2026年4月1日よりダイコク電機の子会社へ。



Chagri 株式会社

抹茶原料の安定供給と生産現場の課題解決を目的に、2026年4月1日に設立。

今後の需要拡大を見据え、農業支援・アグリテック事業の分野から、抹茶バリューチェーンを支える。

あしたを、そだてる。



2027年3月期 連結業績予想

- ・スマート遊技機普及を背景とした設備投資需要は継続するものの、普及率上昇のペースは緩やかになると見込む
- ・新製品・新サービス開発、自社スマートパチスロ開発、DX関連強化に伴う研究開発費等の増加

単位：百万円	2026/3期 通期	2027/3期 (予想)	前年同期比	増減率
売上高	54,337	48,000	△6,337	△11.7%
売上総利益	24,730	21,300	△3,430	△13.9%
販売費及び一般管理費	15,056	16,800	+1,743	+11.6%
営業利益	9,673	4,500	△5,173	△53.5%
経常利益	9,831	4,600	△5,231	△53.2%
親会社株主に帰属する当期純利益	5,754	3,100	△2,654	△46.1%
研究開発費	1,012	1,400	+387	+38.3%
減価償却費	1,676	1,900	+223	+13.3%
設備投資	2,702	2,900	+197	+7.3%

※設備投資には、有形固定資産の他、無形固定資産への投資を含めて記載しております。
 ※当連結会計年度より、不動産賃貸に係る損益について、営業外損益から売上高及び売上原価に表示方法を変更しております。
 この表示方法の変更を反映させるために前連結会計年度の連結財務諸表の組替えを行っております。

2027年3月期 セグメント別業績予想

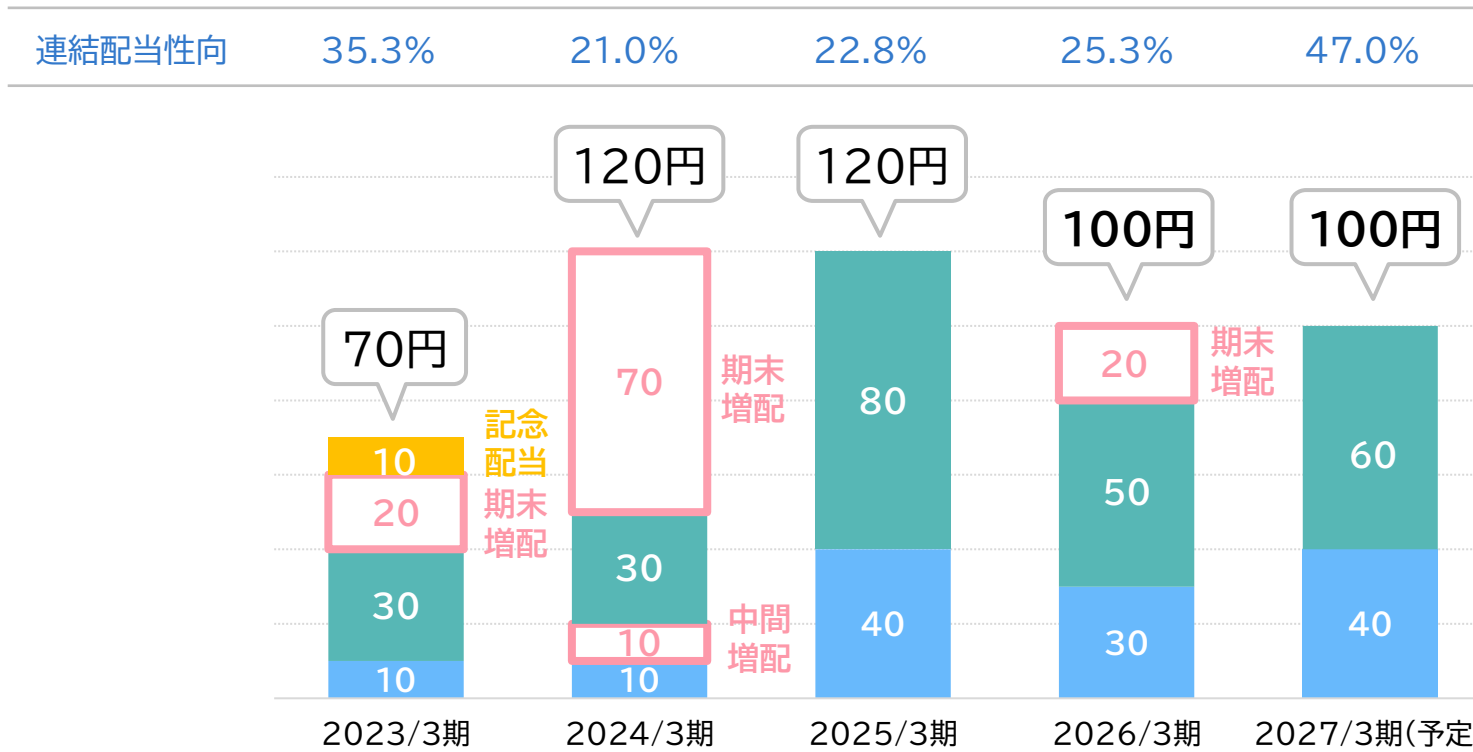
- ・パチンコホール市場では店舗数減少率にも鈍化傾向が見られる中、情報システム事業は、スマート遊技機普及を背景とした設備投資需要が継続。
- ・円谷フィールズHDとの協業サービス「FAN+AD」開始予定。「DK-SIS INFINITY」提供開始。
- ・アミューズメント事業はスマートパチスロ第二弾の市場投入に向けた開発を進める。

単位：百万円	2026/3期 通期	2027/3期 (予想)	前年同期比	増減率
情報システム事業	45,768	40,600	△5,168	△11.3%
アミューズメント事業	6,419	4,400	△2,019	△31.5%
その他	2,208	3,000	+792	+35.9%
セグメント売上高	54,396	48,000	△6,396	△11.8%
情報システム事業	11,203	7,400	△3,803	△33.9%
アミューズメント事業	1,118	△200	△1,318	—
その他	13	200	+186	+1,385.6%
セグメント利益	12,335	7,400	△4,935	△40.0%
全社経費	2,659	2,900	+240	+9.0%

※セグメント業績の売上高にはセグメント間取引が含まれております。通期予想のセグメント利益はセグメント間取引を考慮しておりません。
 ※当連結会計年度より、不動産賃貸に係る損益について、営業外損益から売上高及び売上原価に表示方法を変更しております。
 この表示方法の変更を反映させるために前連結会計年度の連結財務諸表の組替えを行っております。

2026年3月期 配当

- ・ 事業環境や収益の状況、配当性向等を総合的に勘案しつつ、安定配当を行うことを基本方針とし、業績に応じた利益還元を実施
- ・ 2026年3月期は、中間配当30円+期末配当を70円で年間配当100円へ
- ・ 2027年3月期は、中間配当40円+期末配当を60円で年間配当100円を予定



安定配当が基本方針

■ 中間配当 + ■ 期末配当 + 業績に応じた配当

2026年3月期～2028年3月期

—下限配当金—

年間100円

栢森情報科学振興財団について

公益財団法人 栢森情報科学振興財団は、ダイコク電機株式会社を設立母体として、1996年3月25日に「情報科学に関する研究の助成」を目的に設立されました。

情報科学の健全な発展とその成果の社会還元を使命とし、研究助成をはじめ、フォーラムやシンポジウムの開催、研究者間の交流促進など、多様な活動を通じて学術の発展と人材育成に取り組んでいます。



栢森情報科学振興財団 30周年記念フォーラム開催

2026年3月に設立30周年を迎え、2月27日、28日の2日間にわたり「ロボット・AI新世紀 —未来への懸け橋—」をテーマに記念フォーラムを開催するなど、技術と社会の調和や持続可能な未来の実現に向けた議論の場を提供しています。

今後も同財団は、情報科学分野の発展と次世代人材の育成を通じて、社会課題の解決と持続可能な社会の実現に寄与してまいります。

サステナビリティ(SDGs)

- ・サステナビリティ基本方針やマテリアリティに沿った具体的な取り組みを推進
- ・CDP公表の「気候変動レポート2024、2025」において、気候変動で2年連続で「B」、水セキュリティで「C」スコアを獲得

01 親子プログラミング体験教室

- 【マテリアリティ】
- ・人材活躍の推進
 - ・イノベーションによるソリューション提供



02 ノイズキャンセリングイヤホン「Wellph」

- 【マテリアリティ】
- ・人材活躍の推進
 - ・イノベーションによるソリューション提供

耳への負担軽減でスタッフを騒音から守るインカム接続用イヤホン

パチンコホール特化型
ノイズキャンセリングイヤホン



03 働きやすい環境づくり

- 「あいちワーク・ライフ・バランス推進運動2025」賛同
- 健康優良企業「銀の認定」取得
- 「愛知県ファミリー・フレンドリー企業」に認定

- 【マテリアリティ】
- ・人材活躍の推進



04 気候変動への対応

- 春日井事業所に設置したソーラーパネルでCO2削減
 - CDPマネジメントレベル：気候変動「B」、水セキュリティ「C」スコアを獲得
 - TCFDに基づく気候変動に係る情報の開示
- 【マテリアリティ】
- ・地球環境への貢献



FY2026/3
Results

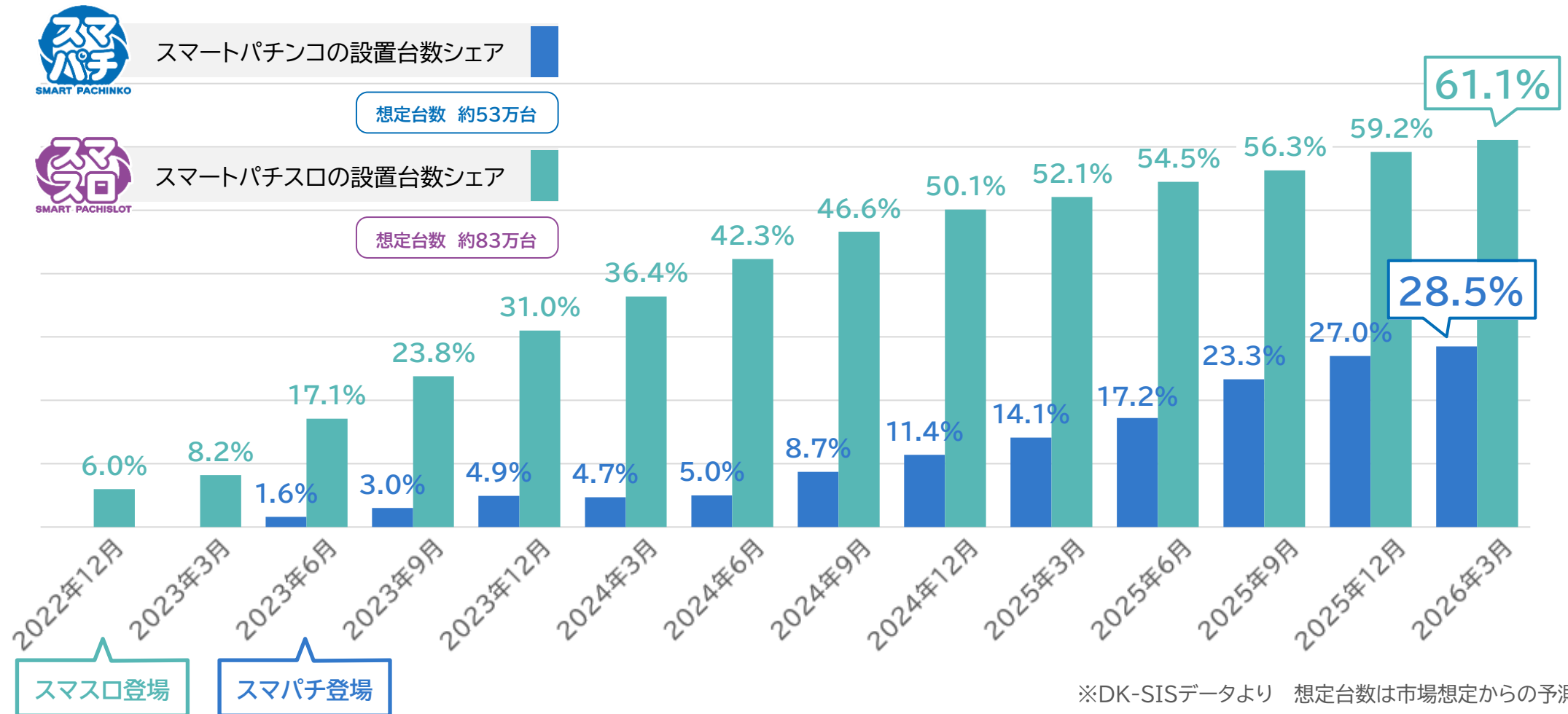
参考資料



04

参考資料 ～スマート遊技機設置台数シェアの推移～

・スマートパチンコの設置シェアは前年同月比で約2倍

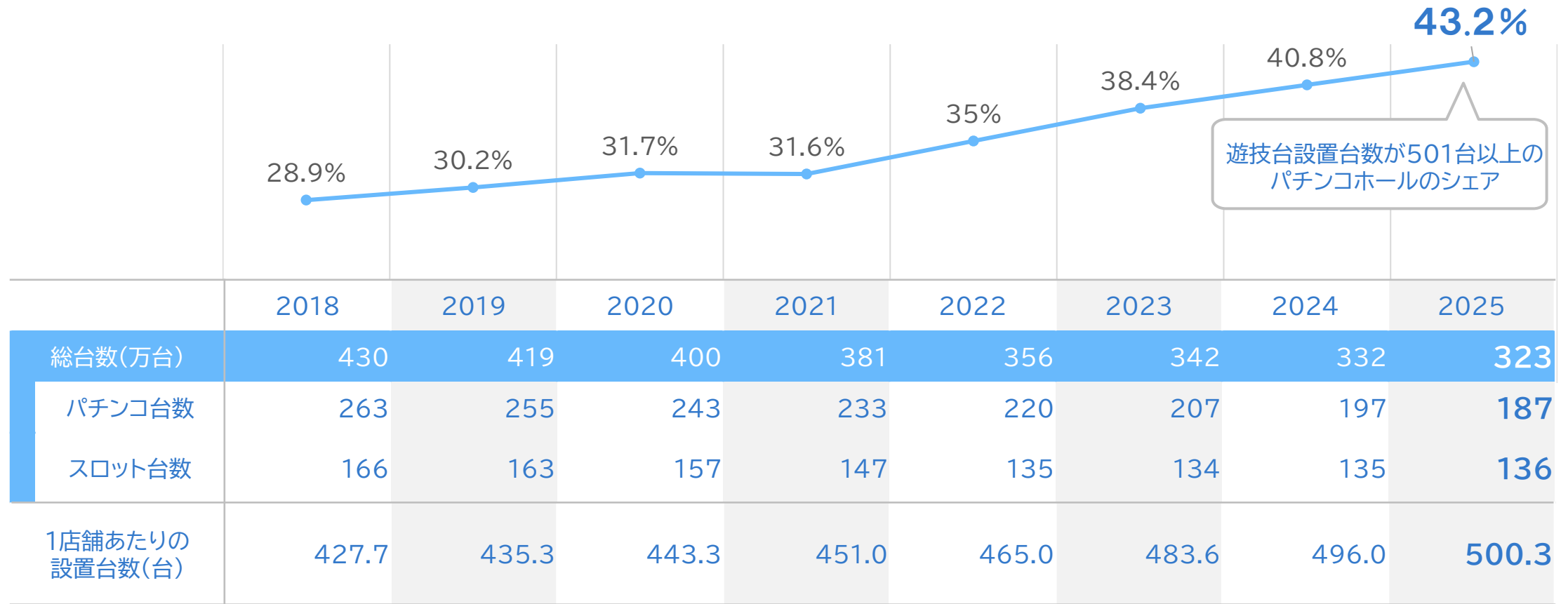


※DK-SISデータより 想定台数は市場想定からの予測値

参考資料 ~パチンコ設置台数~



- ・パチンコ店舗数は減少傾向にある一方、大型化が進み501台以上の店舗割合は拡大
- ・パチスロ台数は2年連続で増加
- ・1店舗あたりの平均設置台数は増加し続け、2025年には500台を突破

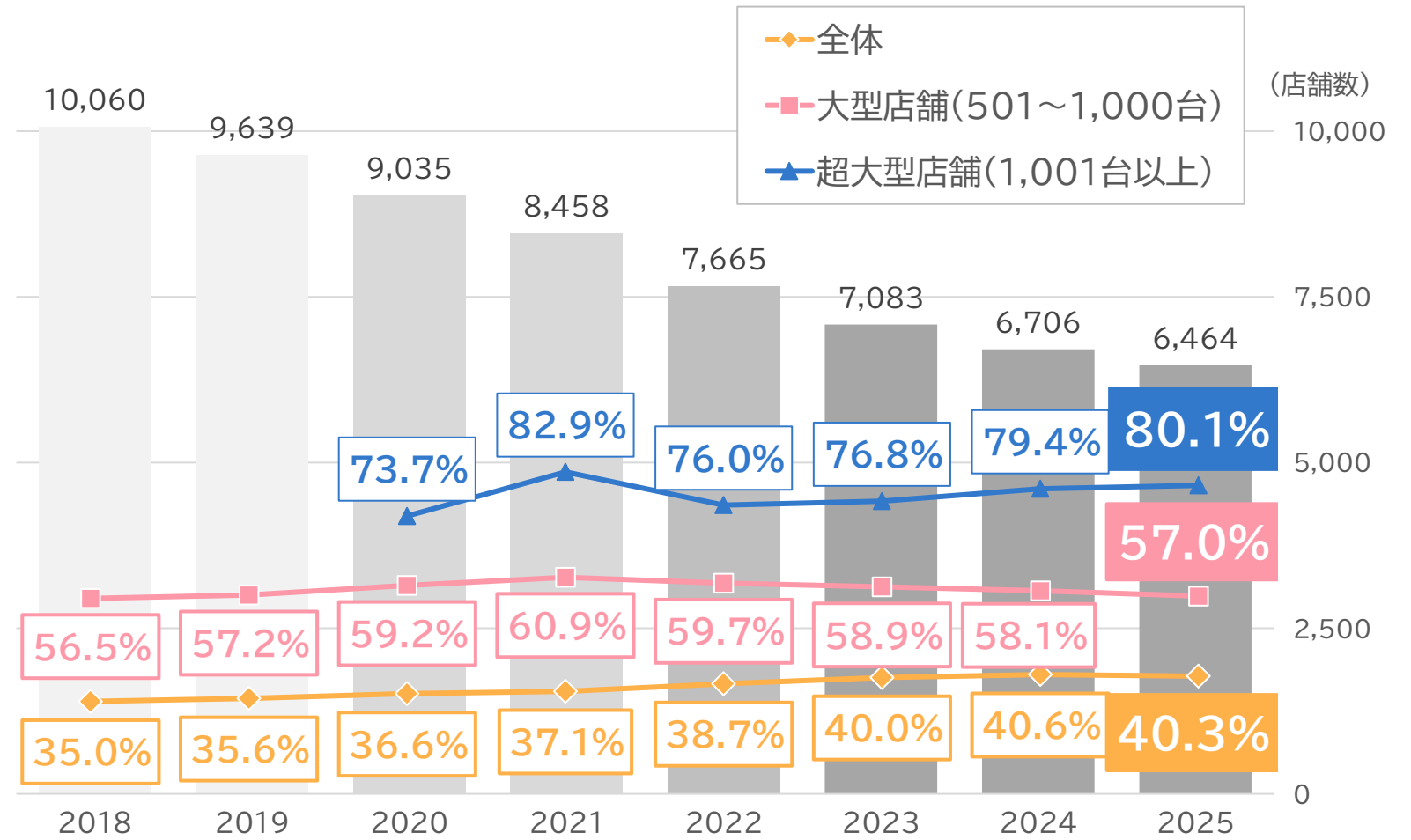


※警察庁の「風俗営業等の現状と風俗関係事犯等の取締り状況」より

参考資料 ~パチンコ店舗数と当社ホールコンピュータ店舗シェア~

・当社は大型店舗のシェアが高く順調に拡大

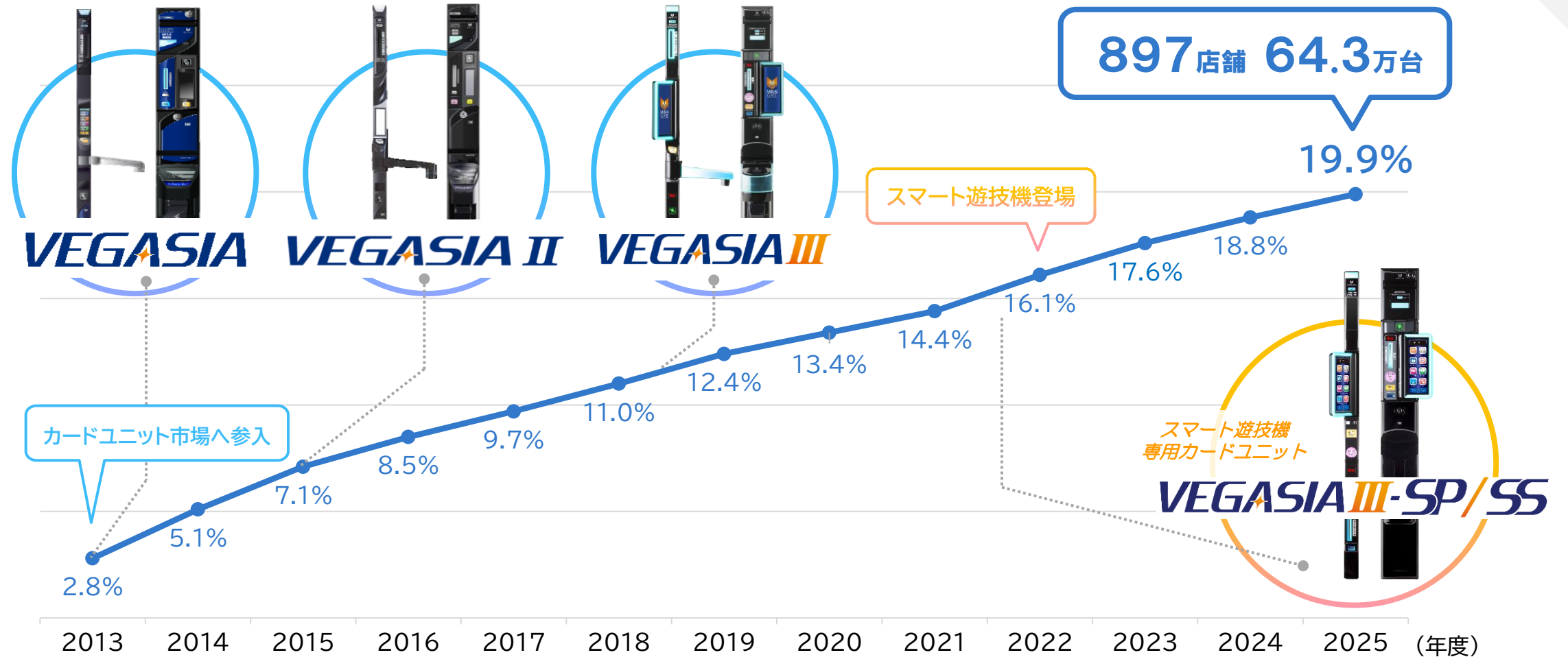
ホールコンピュータ
(店舗経営サポートコンピューター)
業界シェア
No.1



※店舗数は警察庁の「風俗営業等の現状と風俗関係事犯等の取締り状況」より

参考資料 ～当社カードユニット設置台数シェア～

・ 2013年の市場参入以来、当社カードユニット「VEGASIA」(スマート対応を含む)は順調にシェアを拡大



※設置台数は警察庁の「風俗営業等の現状と風俗関係事犯等の取締り状況」より

参考資料 ～スマート遊技機に最適な当社の製品～

- ・ 玉やメダルが無い時代の出玉アピール端末として、呼出しランプ(大型液晶)の需要が増加
- ・ ホールコンピュータ「X(カイ)」と呼出しランプやカードユニットの連動機能も好評

大型液晶端末

BIGMO XCEL

NEW!



業界最大

21.5インチ

ディスプレイがもたらす

圧倒的存在感!

大型液晶端末

REVOLA II

パチンコにニーズが高い

デカセグ+液晶タイプ

のREVOLA II



上部設置端末

DUALINA

台の上部に設置することで
スマート遊技機に最適な

出玉表現

をアピール


参考資料 ～当社の事業展開（情報システム事業）～



・パチンコホール・パチンコファン向けに各種製品サービスを開発し提供

ホール コンピュータ

店舗に設置された遊技台のデータを集計し、ホール経営に役立つ高度な分析を提供。台・景品・顧客・情報公開、セキュリティ等、店舗運営に必要なシステムを統合管理。

最新モデル「X(カイ)」では、全国の当社ホールコンピュータから当社MIRAIGATEサーバーに送信されるビッグデータを活用。

AI自動分析(オートコンサル)をはじめ、AIセキュリティ、高精度シミュレーション、禁煙化対応 新型コロナウイルス対応など、時流に合わせた運用が可能。



ファン向け WEB・アプリ サービス



業界初のホールマーケティングAIエージェント。



サイトセブン(有料サイト)では、パチロボより詳細なデータをファンが閲覧可能。

景品管理

獲得した出玉を景品交換するシステム。POS「SP-01」では、15.6インチ大型タッチパネル液晶でのキーボードレス運用が可能。「TJ-01」は精算機一体型のセルフPOS。



大型 液晶端末



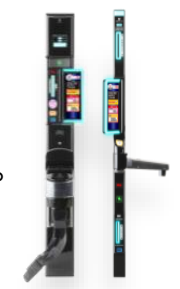
大当りやスタートなど遊技台のデータ表示、機種に合わせた映像・光・音等による演出、ファンによるスタッフの呼出しなどを行う。

カード ユニット

遊技するための玉やメダルを貸出するために、遊技台毎に設置される端末。

ホールコンピュータ「X」との連動で、ホール内での高度なセキュリティや分析を提供。

直近ではスマート遊技機専用「VEGASIAⅢ-SP/SS」の需要が急増。





- ・ストック型ビジネスとして、パチンコホール向け・パチンコファン向けサービスを展開

パチンコホール向け



契約数
ランニング売上



パチンコファン向け



有料会員数



- ・ 利益率の高いストック型ビジネス(サービス売上)が収益を下支え

パチンコホール向け

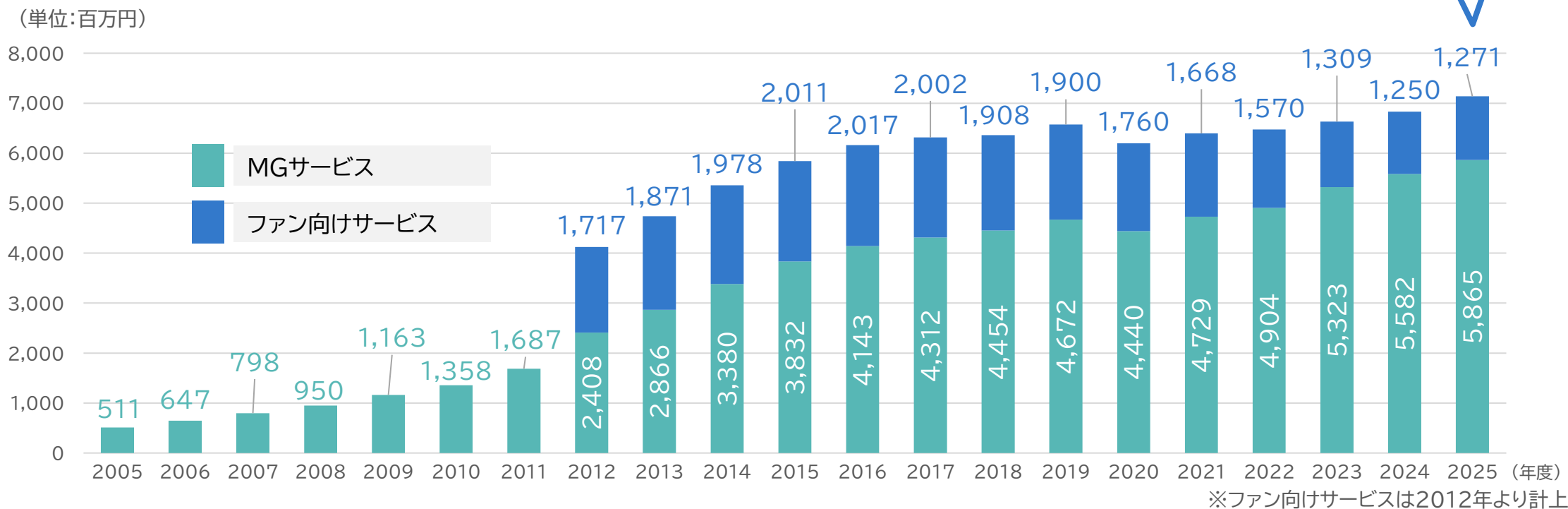


+

パチンコファン向け



サービス売上
合計 **71.3** 億円





MIRAIGATEサービス20種類のうち、

今期は特に **パチンコホールのDX化に貢献する** 3つの経営支援サービスを強化

Market-SIS

商圈分析サービス

- ✓ DK-SISのビッグデータを活用
- ✓ 自店、商圈、全国を一目で把握



データ掲載 **4,617**店舗

ClarisLink

チェーン店管理サービス

- ✓ チェーン店データをクラウド管理
- ✓ いつでもどこでもデバイスフリー



契約件数 **1,323**店舗

らく替オプション

省力化ツール

- ✓ 手間のかかる遊技機の入替設定が、たった1分で完了



変更承認
申請書
システム

契約件数 **788**店舗

※2026年3月末時点

DK-SISは、全国に設置された遊技台の**43.5%**にあたる**141万台のビッグデータ**を収集・分析し、パチンコホールの経営を支援する**業界No.1の情報提供サービス**(会員数3,347件)

**DK-sis**

2025
展示会&セミナー

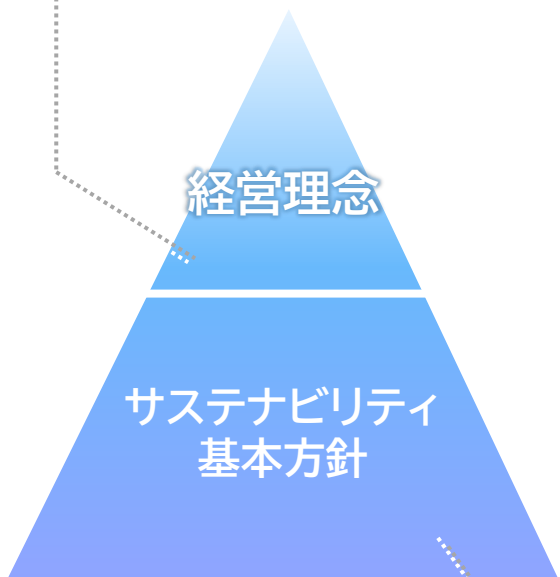


参考資料 ～サステナビリティ基本方針とマテリアリティ～



- ・ 経営理念をもとにサステナビリティ基本方針を策定
- ・ サステナビリティ基本方針のもと5つのマテリアリティを特定

イノベーションによる新しい価値づくりを通じ、これからも一貫して持続的な成長を果たしてまいります。



ダイコク電機グループは、経営理念に基づく事業活動を通じて社会課題を解決し、ステークホルダーの皆さまとともに、持続可能な社会の実現とグループの成長を目指します。

ESG	マテリアリティ	SDGs
E	地球環境への貢献	
S	人材活躍の推進	
	イノベーションによるソリューション提供	
	依存症への対応	
G	ガバナンスとコンプライアンスの強化	

本資料に掲載されているダイコク電機の現在の計画、見通し、戦略、確信等のうち、歴史的事実でないものは、将来の業績に関する見通しであり、リスクや不確実な要因を含んでおります。これらの情報は、現在入手可能な情報から当社の経営者の判断に基づいて作成されております。実際の業績は、さまざまな重要な要素により、業績見通しとは大きく異なる結果となりうるため、業績見通しのみには全面的に依拠することは控えるようお願い申し上げます。

また、本資料は、投資勧誘を目的としたものではありません。投資に関する決定は、利用者ご自身のご判断において行われるよう、お願い申し上げます。

■お問合せ先

ダイコク電機株式会社 総務部 IR推進室

URL <https://www.daikoku.co.jp/contact/>

E-MAIL : xsomu@daikoku.co.jp