



ダイコク電機株式会社

個人投資家さま向け 会社説明会

東証プライム/名証プレミア

証券コード:6430

2026年1月30日(金)

DK **ダイコク電機株式会社**

目次

1. 会社概要	P.3
2. 事業環境	P.13
3. 当社の強み	P.28
4. 経営戦略について	P.37
5. 業績・株式について	P.44





別画面の
ムービーを
ご覧ください



社名	ダイコク電機株式会社
創業	1965年9月
設立	1973年7月
資本金	7億53万680円
本社	名古屋市中村区那古野一丁目43番5号
上場市場	東京証券取引所 プライム市場 / 名古屋証券取引所 プレミア市場
証券コード	6430
従業員数	736人(単体:423人)
主な事業内容	パチンコホール向けコンピュータシステムの開発・製造・販売 パチンコ遊技機の一部ユニットの開発・製造・販売 パチスロ遊技機の企画・開発・製造・販売



七福神の「大黒天」

||

「商売の基盤を支える存在」
でありたい



- 社訓 -

未来を信じ 何事にも無我夢中で 挑戦し続ける事である

- 経営理念 -

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。

1965年

創業

前身となる
「ダイコク産業」
を創業



1973年

設立

「ダイコク電機(株)」
を設立

1974年

業界初①

業界初の
ホールコンピュータ
を発売

1991年

業界初②

業界初の情報公開端末
「データロボ」を発売



2006年

遊技機メーカー として出発

パチスロメーカー
「DAXEL(株)」を設立
(現在は連結子会社)

2009年

新トレンド

大型情報公開端末
「BiGMO」発売



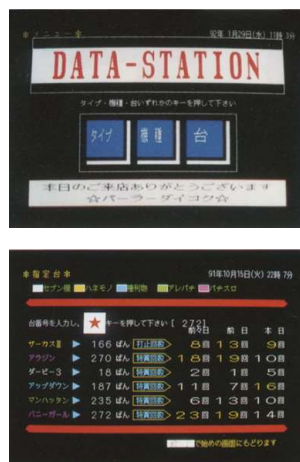
2019年

業界初③

業界初の
AIホールコンピュータ
「X(カイ)」をリリース

イノベーションによる新しい価値づくり

1991年



情報公開端末
データロボ

現在



パチンコ・パチスロ情報サイト
データロボ サイトセブン

短絡的な常識より、ファンの価値を優先

イノベーションによる新しい価値づくり

以前



データランプ
IL-Y

2009年



大型情報公開端末
BiGMO

現在

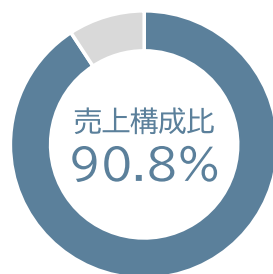


大型情報公開端末
BiGMO XCEL、REVORA II、DUALINA

短絡的な常識より、ファンの価値を優先

事業構成(セグメント紹介)

情報システム事業

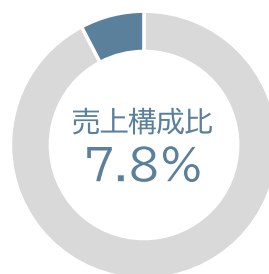


売上高
52,126百万円
セグメント利益
14,406百万円

パチンコホール向けコンピュータシステム、
景品顧客管理システム、情報公開システム
の開発・製造・販売



アミューズメント事業事業

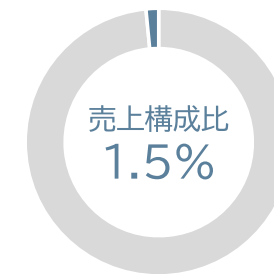


売上高
4,451百万円
セグメント利益
356百万円

パチンコ・パチスロ遊技機に関わるソフト
ウェアの開発及びハードウェアの開発・
製造・販売



成長投資事業



売上高
889百万円
セグメント利益
△178百万円

報告セグメントに含まれない連結子会社の
西本産業(株)、(株)LILIUM、(株)ログオンシス
テム、(株)箱根ガラスの森リゾートが属する



※構成比は小数点以下第2位を四捨五入しております。また、セグメント間取引があるため、合計したときに会社売上高と一致しない場合がございます。

2025年3月期 連結業績

売上高	57,415百万円(前期比106.6%)
営業利益	12,212百万円(前期比101.8%)
経常利益	12,231百万円(前期比101.1%)
親会社株主に帰属する 当期純利益	7,727百万円(前期比91.3%)
1株当たり 当期純利益	526.84円(前期比92.0%)

自己資本比率	79.1%
自己資本 利益率(ROE)	18.1%
研究開発費	1,154百万円
設備投資額	5,876百万円
株価純資産 倍率(PBR)	0.86倍

目次

1. 会社概要	P.3
2. 事業環境	P.13
3. 当社の強み	P.28
4. 経営戦略について	P.37
5. 業績・株式について	P.44



遊技業界にこんなイメージはありませんか？

パチンコ店って
うるさい/汚い/怖いイメージ...

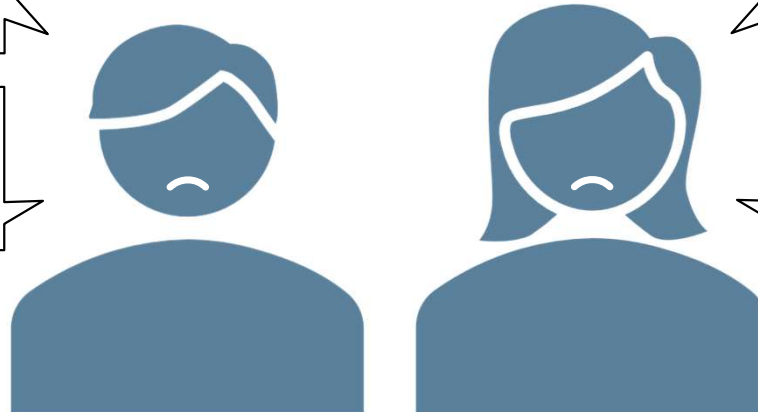
タバコの煙が
充満してるんでしょ？

スタッフがみんな怖くて
困ってても話しかけづらそう

パチンコ業界って斜陽産業でしょ？

「風営法」？で規制されてる
いかがわしいお店でしょ？

スタッフさんも
重労働で働きにくそう...



結 論

パチンコ業界は、規模は縮小したが、
「大規模な店舗に集約される産業」
へと構造が変化している。

パチンコファン人口(推計)

約 **1,660** 万人

ダイコク電機調べ(2023年)

18歳～75歳の
5人に1人 が遊技している

※アンケートではなく一人あたりの消費金額や来店回数から導き出した数値

【参考】レジャー白書(2023年) **660万人** (アンケートベース)

パチンコホール店舗数(全国)

6,706 店舗

(前年比5.3%↓)

店舗数自体は
減少 している

※20年前の約16,000店から5割以上減少

出典：警察庁「令和6年における風俗営業等の現状と風俗関係事犯の取締り状況等について」

パチンコ台 設置台数

約 **197** 万台
(前年比 4.8%↓)



パチスロ台 設置台数

約 **136** 万台
(前年比 0.7%↑)



合計

約 **332** 万台
(前年比 2.9%↓)

20年前は約**480**万台

➡20年間で約**3**割減少

店舗数、遊技機設置台数ともに減少… —— では、**パチンコは「斜陽産業」なのか？**

パチンコホール1店舗あたりの遊技機設置台数の推移

	1995		2005		2015		2022	2023	2024
総台数(万台)	475		490		458		356	342	332
パチンコ台数	383		296		292		220	207	197
スロット台数	70		194		166		135	134	135
1店舗当たりの 設置台数(台)	260.5	➡	323.1	➡	405.0	➡	465.0	483.6	496.0

➡小規模店舗が減り、大規模ホールに集約されてきている

	売上	還元率※
パチンコ	16.2兆円	85%
競馬	3.3兆円	75%
競輪	1.3兆円	75%
宝くじ	0.8兆円	47%

※還元率: 売上に対して、どれだけお客様に戻しているかの割合

Point 1

遊技業界は
非常に大きな市場
といえる

Point 2

遊技業界は
意外と薄利
で営業している

パチンコ

業界横断プロジェクト「PACHI-PACHI-7」で 藤田ニコル氏を起用

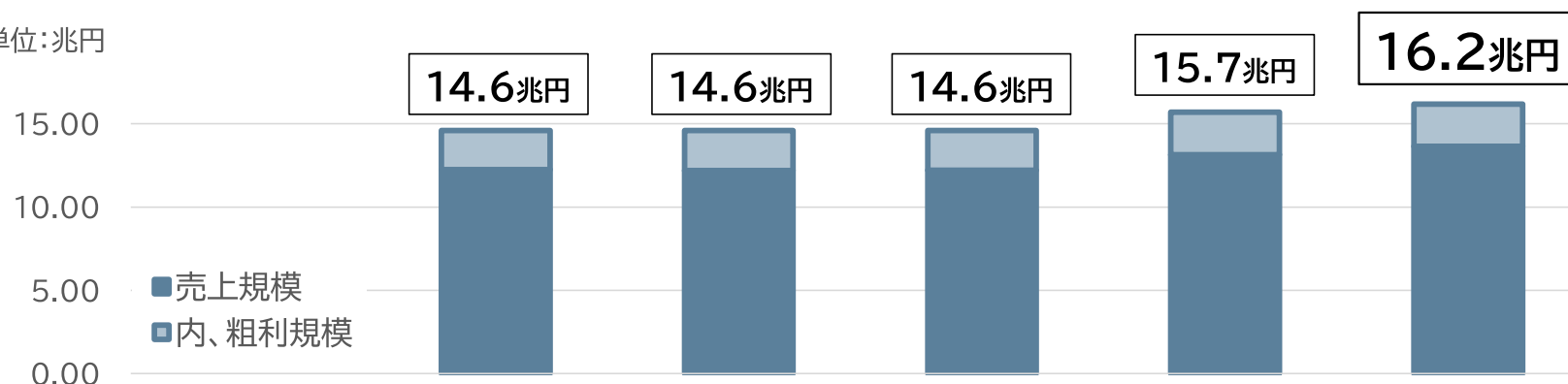
- 親しみやすく、身近な娯楽として発信
- 若年層との新たな接点づくり

➡「年配男性の娯楽」という従来イメージを緩和、
新規ファンの入口を広げる



業界総粗利規模の変化と年別業績

単位: 兆円



	項目	2020年	2021年	2022年	2023年	2024年
市場規模	売上規模	14.6兆円	14.6兆円	14.6兆円	15.7兆円	16.2兆円
	粗利規模	2.35兆円	2.39兆円	2.38兆円	2.54兆円	2.54兆円
	営業所数(店舗数)	9,035	8,458	7,665	7,083	6,706

スマート遊技機(スマパチ・スマスロ)とは？



スマートパチンコ

遊技機内部でパチンコ玉が循環し、

玉に触らず遊べる

パチンコ機のこと

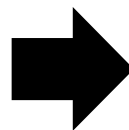


スマートパチスロ

物理的なメダルを使用せず、

メダルレスで遊べる

パチスロ機のこと



スマート遊技機(スマパチ・スマスロ)のメリット



パチンコファン

- ・ 遊技性能の広がり
- ・ 玉やメダルに触らず遊べる
- ・ 玉やメダルの投入が不要
- ・ 遊技終了後にそのまま遊技台で計数可能

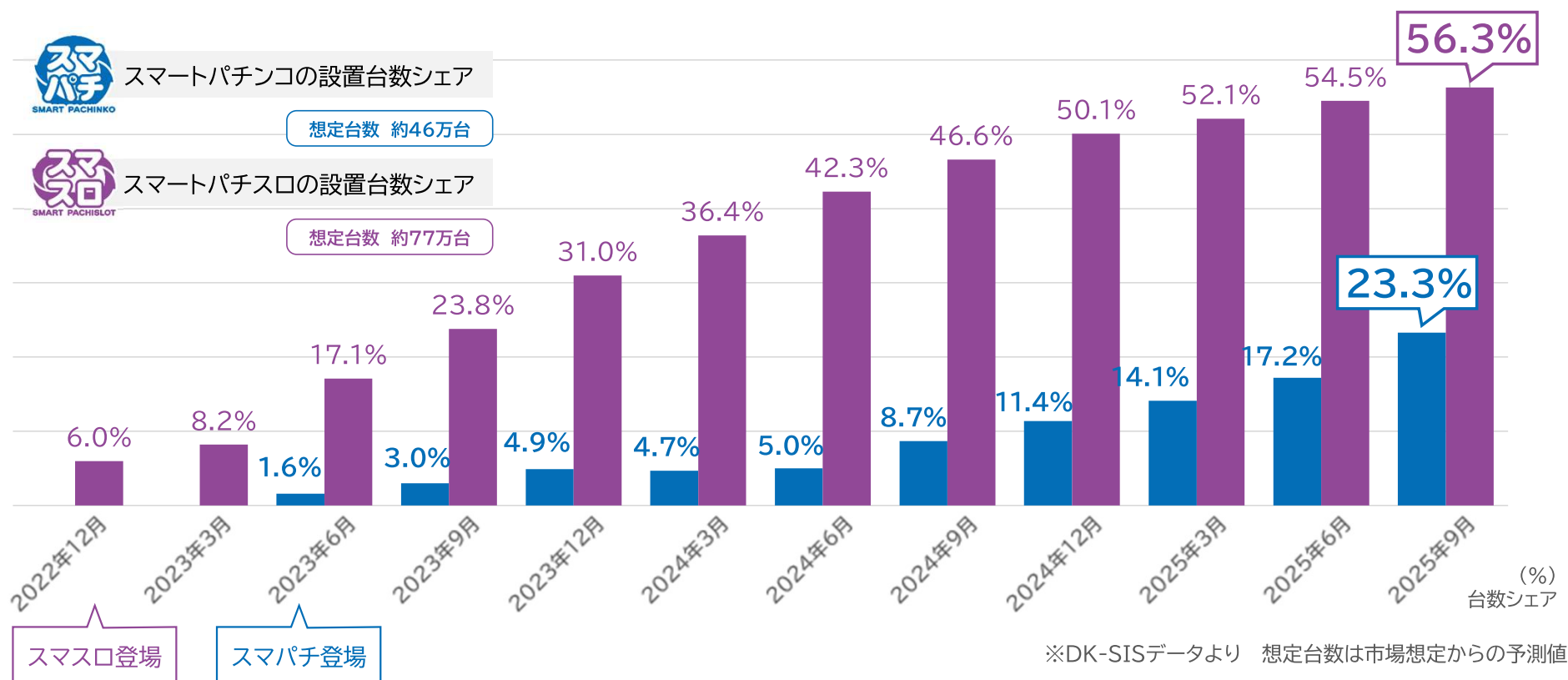


パチンコホール

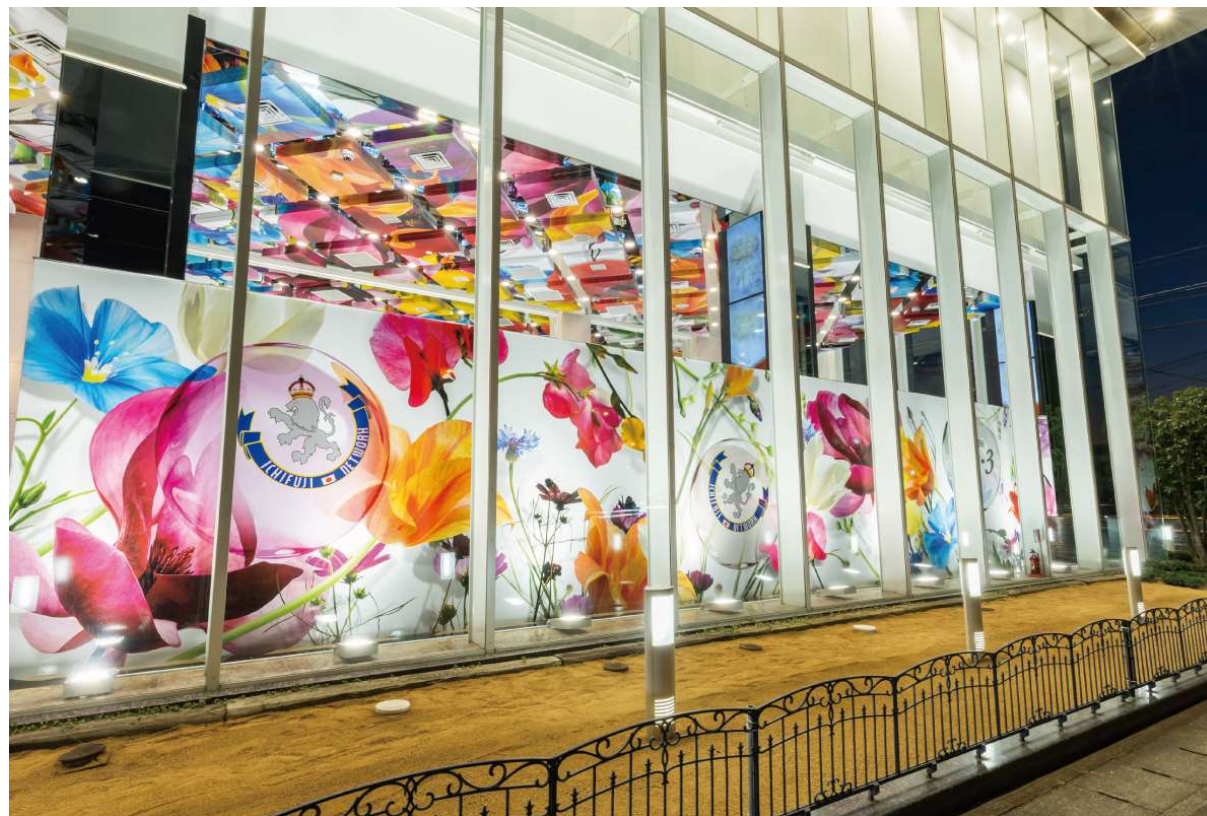
- ・ 遊技性能の広がり
- ・ 玉やメダルの…
 - ①自動還元機・計数機が不要
 - ②計数作業が不要
 - ③持ち込みや不正行為が減少

「スマート遊技機」とそれがもたらす変化について

設置台数シェアの推移

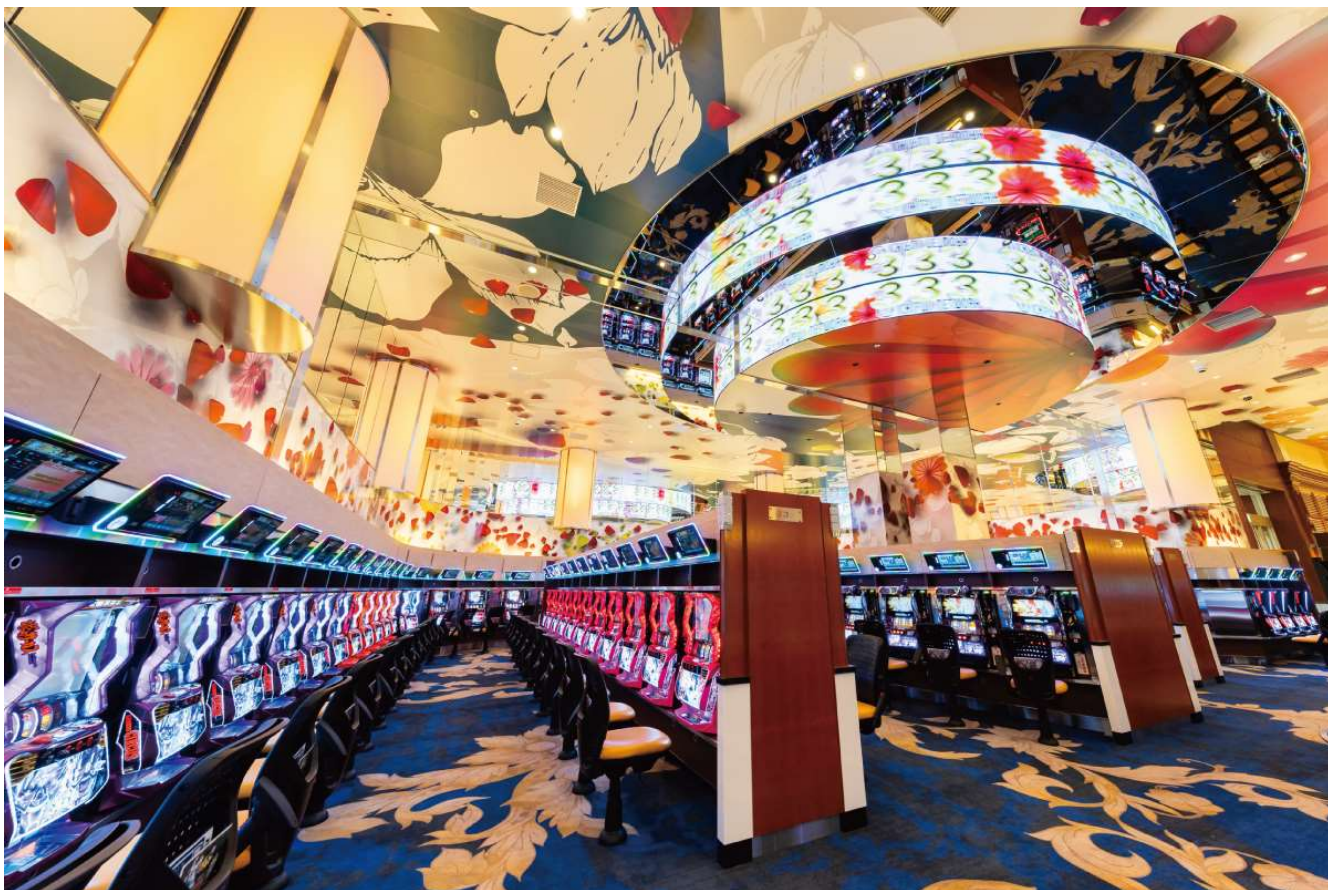


最新のパチンコホール(外観)



※「月刊GREENBELT 2025年3月号(vol.709)」掲載記事より

最新のパチンコホール(内観)

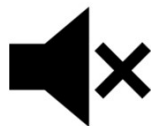


※「月刊GREENBELT 2025年2月号(vol.708)」 「月刊GREENBELT 2025年3月号(vol.709)」 掲載記事より

意外と知らない「遊技業界」あれこれ

Point 1

「スマート遊技機」導入で
ホール内の騒音も
大幅軽減！



Point 2

今のパチンコ店は
全面禁煙！



Point 3

「風営法=いかがわしい」？
ゲームセンターも「風俗営業」！

Point 4

商業施設で最強クラス!?
圧倒的な換気設備！

Point 5

実はスタッフは
女性も多い！



Point 6

ホール内は
明るくクリーン！

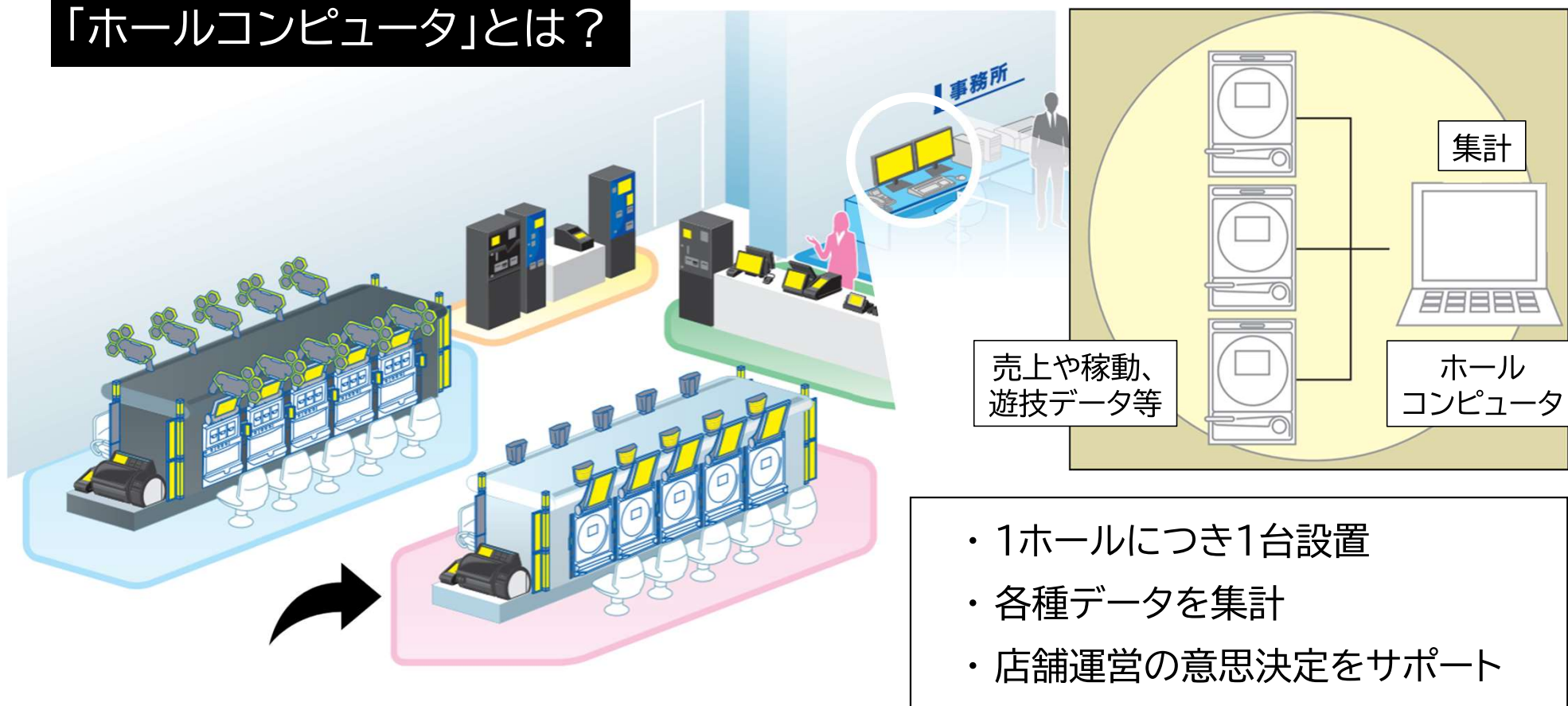


目次

1. 会社概要	P.3
2. 事業環境	P.13
3. 当社の強み	P.28
4. 経営戦略について	P.37
5. 業績・株式について	P.44



「ホールコンピュータ」とは？

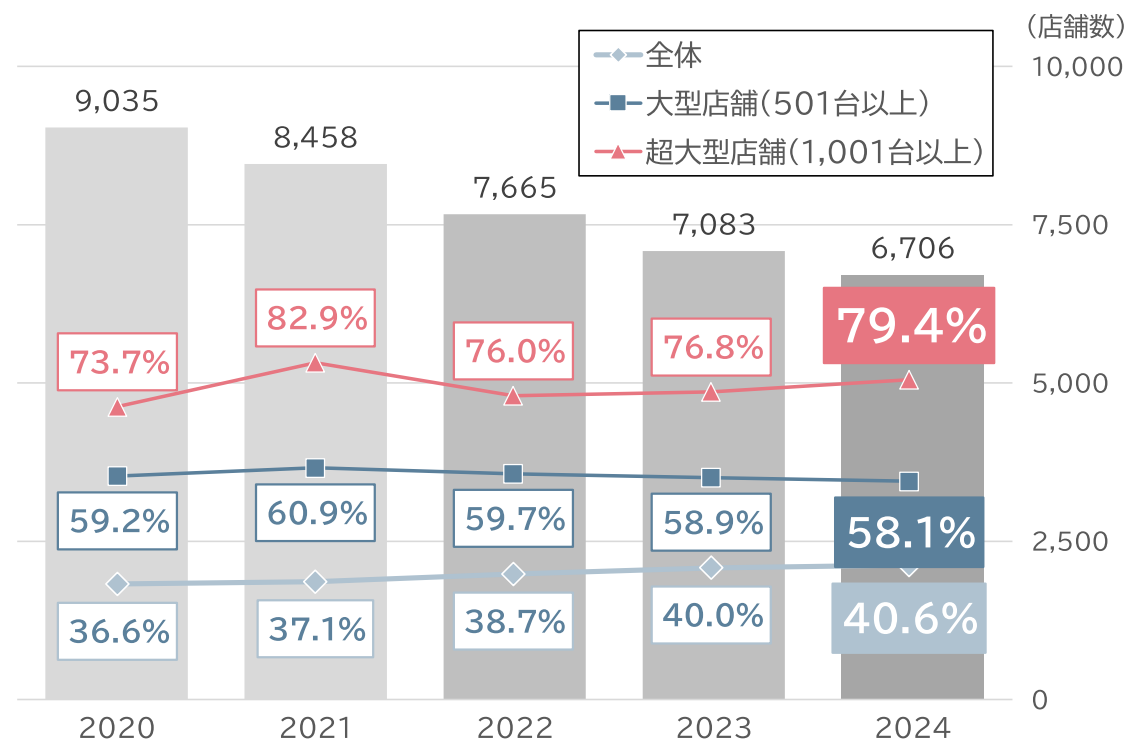


ダイコク電機の3つの「強み」



全国ホールシェア 約 **40 %**
さらに、大型店舗では約 **60 %**
超大型店舗では約 **80 %**

連携遊技台数 **162** 万台



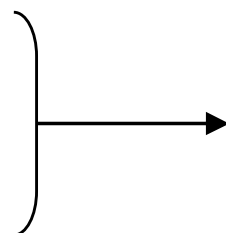
※店舗数は警察庁の「風俗営業等の現状と風俗関係事犯等の取締り状況」より

「ホールコンピュータ」の 業界シェアNo.1

当社の「ホールコンピュータ」の特徴



- ・ 多店舗展開をしている
- ・ 1店舗あたりの規模が大きい
- ・ データを使って戦略的に経営したい



大手ホール様に選ばれやすい

高性能 & 高価格



遊技台 **140** 万台分のデータを毎日収集

毎時 **4,380** 店舗の客数データを取得

 **MIRAIGATE SERVICE**

データ集積・分析サービス
 **DK-sis**

営業戦略シミュレーション
 **Xai-sis**

全国ファン動向データ公開サービス
 **Fan-sis**

クラウドチェーン店管理システム
 **ClarisLink**

商圏分析サービス
 **Market-sis**

業界随一の ビッグデータを保有



150 万人のファンと繋がり、動向を分析

ダイコク電機の3つの「強み」

パチンコホール向け

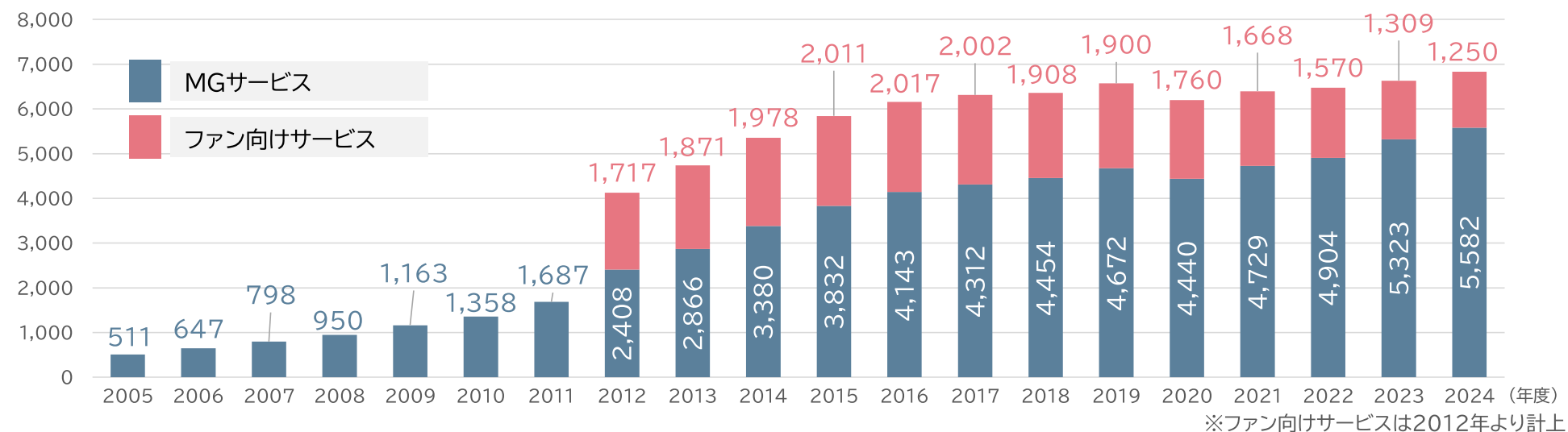


パチンコファン向け



サービス売上
合計 **68.6** 億円

(単位:百万円)



■ホールコンピュータ

■景品管理システム



ホール向け設備

遊技機周辺設備

■情報公開端末

■カードユニット



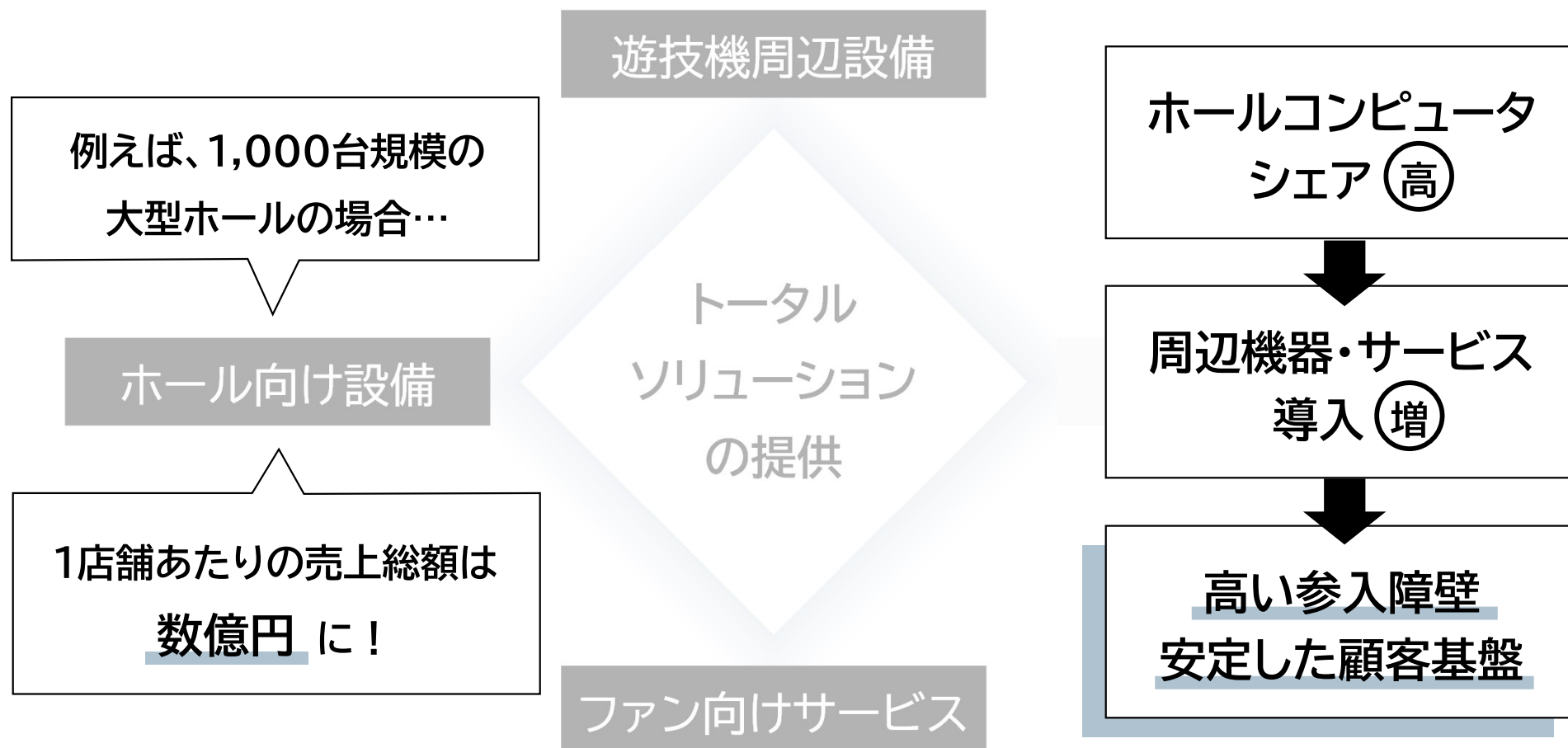
遊技機の開発

トータル
ソリューション
の提供



ファン向けサービス





まとめ

1

大型店舗を中心とした
ホールコンピュータ
の圧倒的シェア

2

業界トップクラス
のビッグデータ

3

トータルソリューション
の提供

目次

1. 会社概要	P.3
2. 事業環境	P.13
3. 当社の強み	P.28
4. 経営戦略について	P.37
5. 業績・株式について	P.44





既存領域での安定成長 + 新規領域での成長

Make CX Amazing ～未知の顧客体験を世界に～

情報システム事業

■3年後の目指す姿

AI・ビッグデータを活用した業界のDXリーダー

■方針

パチンコホールの競争力・ファンへの訴求力を大幅に強化し業界の持続的な成長を支援

■重点施策

1. ホール運営プロセスの最適化と革新
2. 集客支援サービスへの参入
3. データドリブン経営の実現
4. 生産性の向上(当社の提供する人材価値の向上)

アミューズメント事業

■3年後の目指す姿

自社パチスロ機のリリースにより、知名度、市場シェアを獲得・拡大

■方針

ヒット機種の新出とアミューズメント事業の収益強化

■重点施策

1. パチスロ企画開発体制見直し・強化
2. コンテンツ事業の育成
3. パチンコソフト受託による収益維持
4. 主力製品の創出(ゲーム)

－別画面のムービーをご覧ください－



3年後の目指す姿

- ➡ 新たな事業領域への挑戦と
複数の成長の柱の確立

方針

- ➡ 成長事業への投資とPMI
(買収後の統合)による
DKグループへの貢献

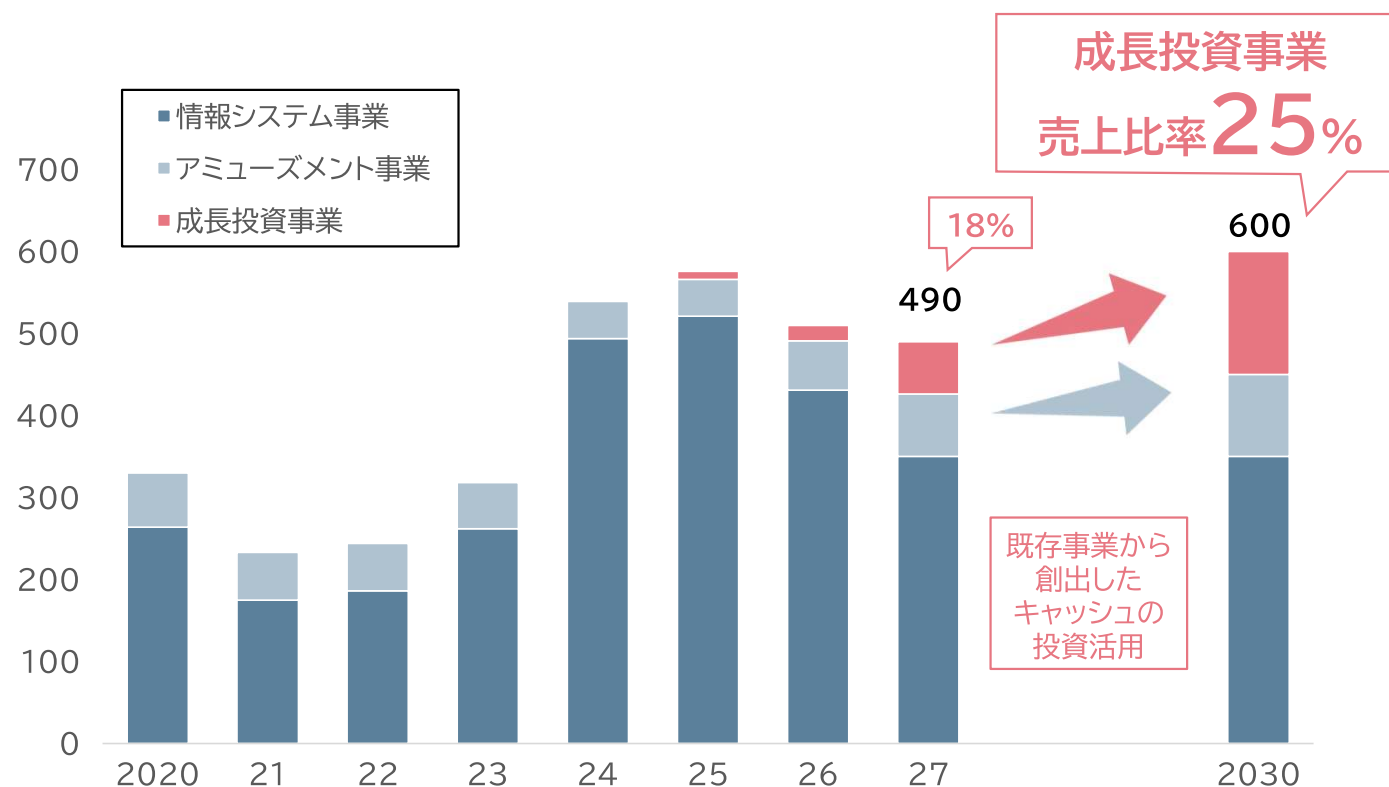
「人がサービスを利用する現場で、
体験価値をより高められる分野」が対象



既存事業で培った経験を活かし、
「新しい顧客体験」を生み出す



2030年ビジョン売上高目標(特需を除く)

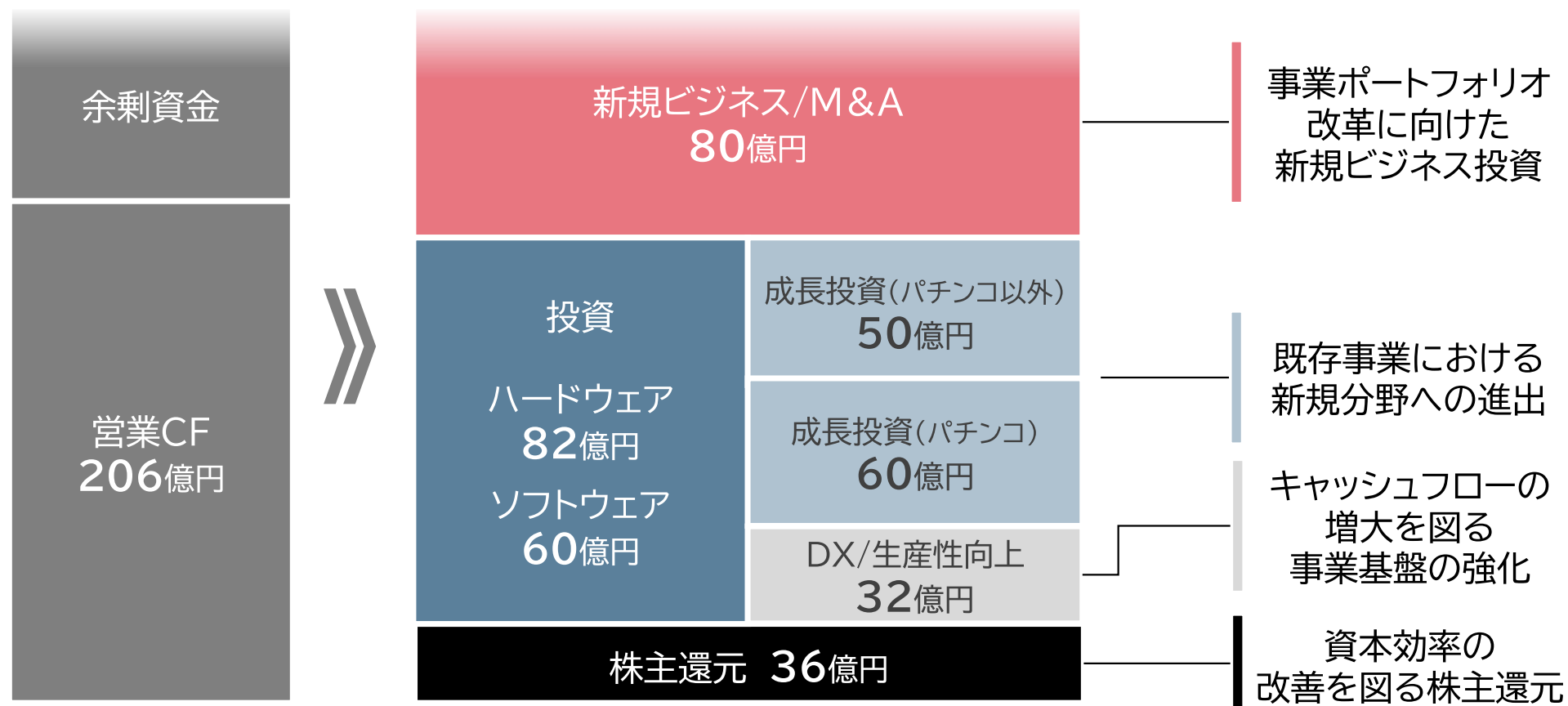


2030年度
新規事業・M&Aにより

成長投資事業の
売上ウェイト

25%

を目指す

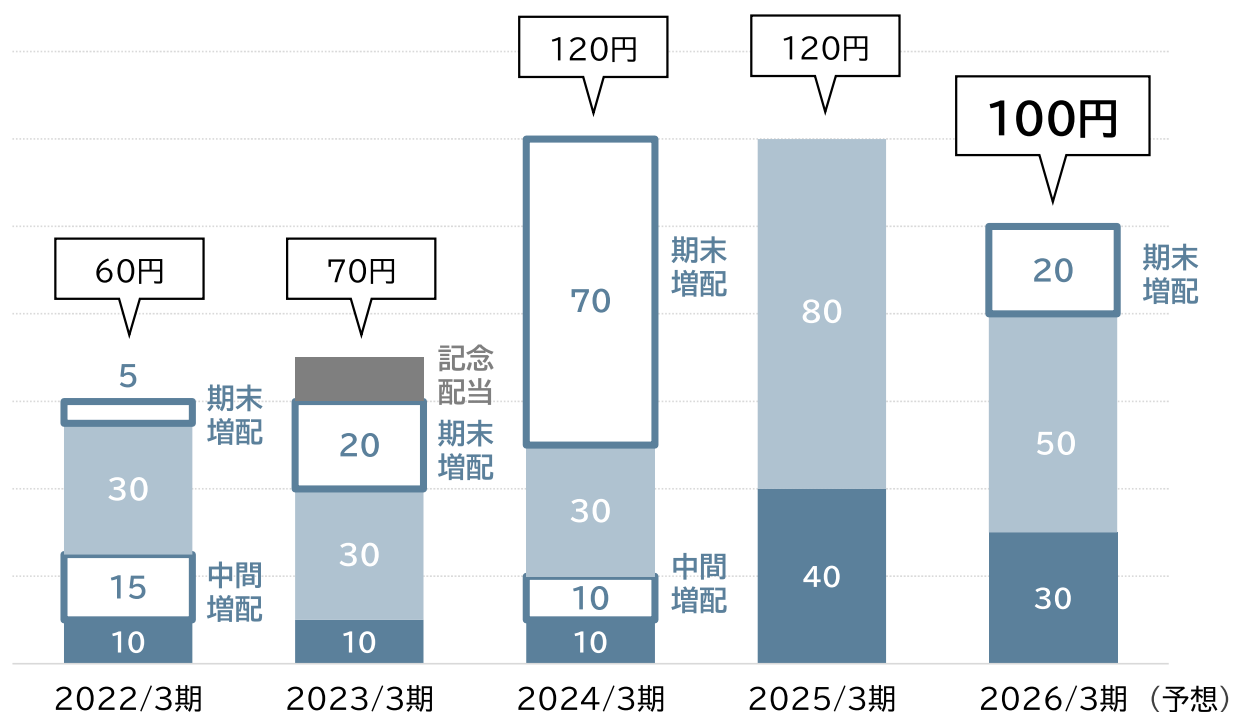


目次

- | | |
|--------------|------|
| 1. 会社概要 | P.3 |
| 2. 事業環境 | P.13 |
| 3. 当社の強み | P.28 |
| 4. 経営戦略について | P.37 |
| 5. 業績・株式について | P.44 |



連結配当性向	72.2%	35.3%	21.0%	22.8%	30.9%
--------	-------	-------	-------	-------	-------



配当方針

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

下限配当金

100円へ引き上げ

2025年5月に策定した中期経営計画において下限配当金を年間80円に設定



2026/3期の増配&今後3年間の下限配当金を年間100円へ引き上げ



箱根ガラスの森美術館

保有株式数	継続保有期間		
	1年未満	1年以上 3年未満	3年以上
100株以上～ 500株未満	1,000円分	2,000円分	3,000円分
500株以上～ 1,000株未満	2,000円分	3,000円分	4,000円分
1,000株以上	3,000円分	4,000円分	5,000円分

+

「箱根ガラスの森美術館」文化事業承継を記念した特別優待

当該美術館ペア招待チケット(100株以上)



※2026年1月28日 終値データ

最低単元株	100株
発行済み株式数	14,818,175株
時価総額	約416億円
1株当たり配当金(予想)	100円
配当利回り(予想)	約3.57%
予想PER	8.67倍
実績PBR	0.83倍
ROE	約17.97%
ROA(2025/3実績)	約13.49%

目次

- | | |
|--------------|------|
| 1. 会社概要 | P.3 |
| 2. 事業環境 | P.13 |
| 3. 当社の強み | P.28 |
| 4. 経営戦略について | P.37 |
| 5. 業績・株式について | P.44 |





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推進係

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

E-MAIL : xsomu@daikoku.co.jp

