



証券コード: 6238

# 決算説明資料

2026年3月期 第2四半期決算説明資料

# INDEX

- 
- 03 会社概要
  - 08 2026年3月期 第2四半期決算概要
  - 15 事業の進捗
  - 23 通期業績予想に対する進捗
  - 29 フリュー中期ビジョン2027
  - 35 参考資料

# 会社概要



**FuRyu**  
Precious days, always



## 会社概要（2025年9月30日現在）

商号	フリュー株式会社		
設立	2007年（平成19年）4月1日 ※オムロンエンタテインメント(株)より全部事業譲受		
代表取締役 社長	榎本 雅仁		
本社	東京都渋谷区鷺谷町2-3 COMSビル2F		
事業内容	キャラクター商品・プリントシール機・家庭用ゲームの開発・製造・販売、インターネット通信販売		
従業員数	連結554名/単体514名	資本金	16億3,921万円
決算日	3月31日	発行済株式総数	28,296,000株
市場	東証プライム	証券コード	6238



## 社名の由来・企業理念

### 社名の由来

フリューの語源は、日本古来のエンタテインメントを表すことは「風流（ふりゅう）」。現在のわび・さびに通ずる「風流（ふうりゅう）」とは、意味も読み方も異なります。

平安時代に京都で始まった祇園祭は、  
当時、国内最大のエンタテインメントイベントでした。  
一年に一度きり、その一瞬のために  
人々は、その美しさ、にぎやかさ、楽しさ、華やかさを追求していました。

それこそが、日本古来の美意識、風流<フリュー>。  
京都の地で創業し、その心を大切にしている私たちの社名です。

### 企業理念

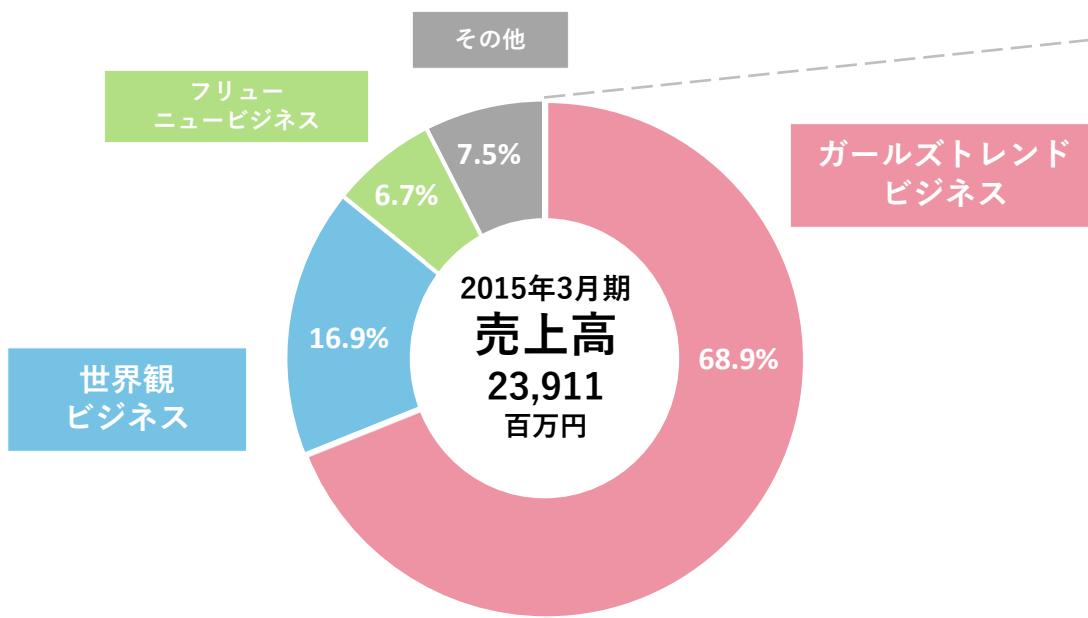
人々のこころを豊かで幸せにする  
良質なエンタテインメントを創出する！



## 事業ポートフォリオの変遷

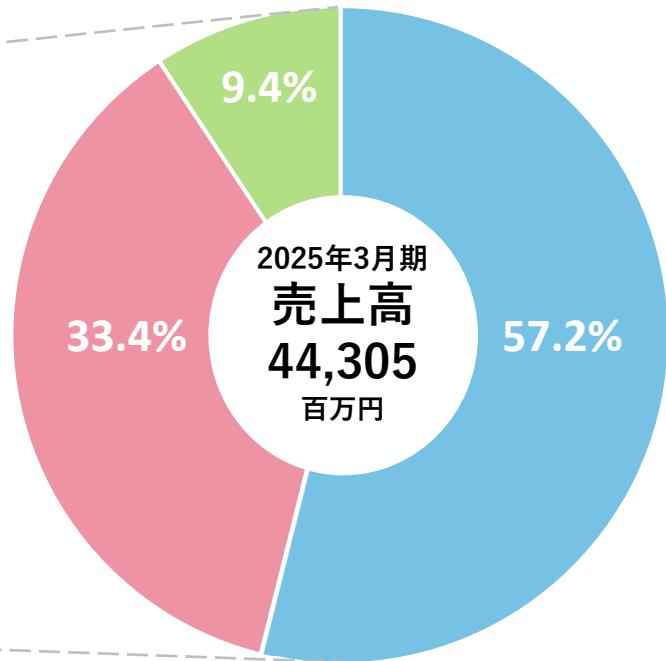
10年前に比べて世界観ビジネスが急成長（40億→253億）

2015年3月期（10年前）



✓ プリントシール機＆周辺事業がメイン

2025年3月期



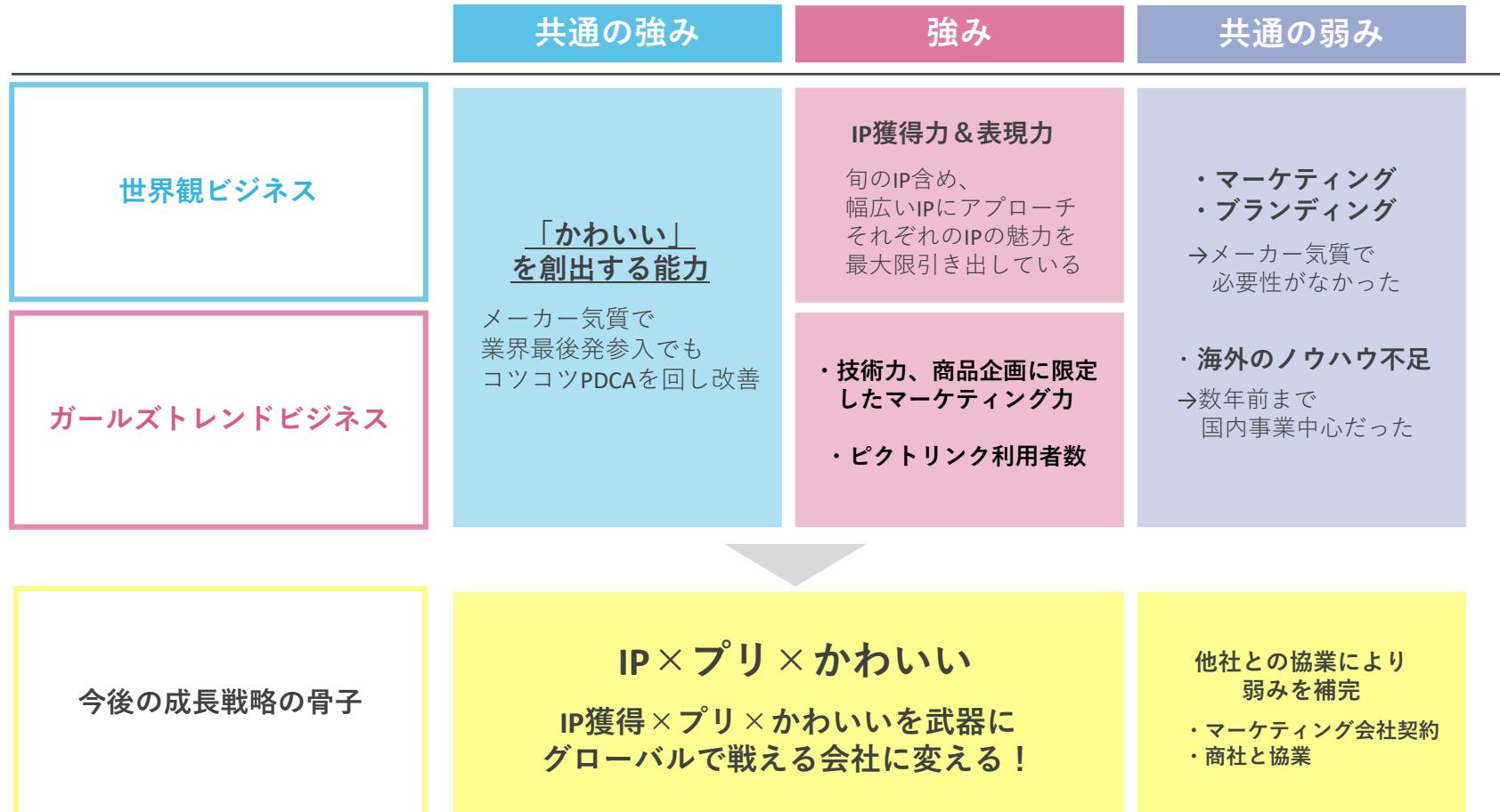
✓ プリントシール機＆周辺事業 シェア9割  
✓ キャラクターMD（クレーンゲーム景品は業界2位）  
の2本柱

※2015年3月期については旧セグメントのため  
GTBについては簡便的にプリントシールとコンテンツメディアの合計で集計



# フリューの2軸の自社評価

自社の強みを活かし、「IP×プリ×かわいい」での世界展開  
自社の弱みは、他社で補完



# 2026年3月期 第2四半期決算概要





## 連結全社

### 世界観ビジネスが好調で大幅利益増加

売上 : 113億 (YoY 98.7%)  
営業利益 : 10億 (YoY 166.5%)

## 世界観 ビジネス

### 海外物販・高価格帯ホビーが好調で大幅利益増加

売上 : 72億 (YoY 110.4%)  
営業利益 : 7億 (YoY 181.7%)

## ガールズ トレンド ビジネス

### プレイ回数・会員数ともに減少し、減収減益

売上 : 34億 (YoY 92.7%)  
営業利益 : 8億 (YoY 97.8%)

## フリュー ニュー ビジネス

### 前年度の事業の選択と集中により、赤字が縮小

売上 : 6億 (YoY 52.5%)  
営業利益 : ▲0.2億 (YoY + 0.4億)

# 26年3月期 第2四半期 連結概要

## 世界観ビジネスが好調で大幅利益増加

(単位：百万円)	1Q (4月～6月)			2Q (7月～9月)			2Q累計		
	2025年 3月期	2026年 3月期	率	2025年 3月期	2026年 3月期	率	2025年 3月期	2026年 3月期	率
売上高	10,046	10,104	100.6%	11,528	11,378	98.7%	21,575	21,482	99.6%
世界観ビジネス	5,851	6,293	107.6%	6,585	7,272	110.4%	12,436	13,566	109.1%
ガールズトレンドビジネス	3,395	3,365	99.1%	3,756	3,482	92.7%	7,151	6,847	95.7%
フリューニュービジネス	799	446	55.8%	1,186	623	52.5%	1,986	1,069	53.8%
営業利益	648	702	108.3%	656	1,093	166.5%	1,305	1,796	137.6%
世界観ビジネス	510	618	121.2%	405	736	181.7%	915	1,354	148.0%
ガールズトレンドビジネス	881	663	75.2%	876	858	97.8%	1,758	1,521	86.5%
フリューニュービジネス	▲202	▲27	-	▲67	▲21	-	▲270	▲49	-
全社費用	▲540	▲550	-	▲557	▲479	-	▲1,098	▲1,030	-
経常利益	651	707	108.5%	699	1,076	153.8%	1,351	1,783	132.0%
親会社株主に帰属する当期純利益	436	463	106.2%	463	662	143.0%	899	1,125	125.1%



## 26年3月期 第2四半期 世界観ビジネス 概要

### クレーンゲーム景品・海外物販好調により増収増益

(単位：百万円)	1Q (4月～6月)			2Q (7月～9月)			2Q累計		
	2025年 3月期	2026年 3月期	率	2025年 3月期	2026年 3月期	率	2025年 3月期	2026年 3月期	率
売上高	5,851	<b>6,293</b>	107.6%	6,585	<b>7,272</b>	110.4%	12,436	<b>13,566</b>	109.1%
クレーンゲーム景品	4,443	<b>4,244</b>	95.5%	5,184	<b>5,383</b>	103.8%	9,627	<b>9,627</b>	100.0%
海外物販	538	<b>784</b>	145.8%	447	<b>879</b>	196.7%	985	<b>1,664</b>	168.9%
高価格帯ホビー	628	<b>760</b>	120.9%	682	<b>870</b>	127.7%	1,311	<b>1,631</b>	124.4%
くじ	240	<b>504</b>	209.7%	272	<b>138</b>	50.9%	512	<b>642</b>	125.4%
営業利益	510	<b>618</b>	121.2%	405	<b>736</b>	181.7%	915	<b>1,354</b>	148.0%
仕入時 平均送金レート (円/1米ドル)	151.3	<b>146.7</b>	97.0%	148.5	<b>148.1</b>	99.7%	149.8	<b>147.4</b>	98.4%

#### 2Q概要

<クレーンゲーム景品>

- 定番カテゴリー  
(サンリオ・ディズニー)  
で堅調に全体の売上維持

<海外物販>

- 北米の売上急成長
- 中国については堅調

<高価格帯ホビー等>

- 高粗利なものに絞り、  
利益率改善で黒字大幅達成
- 中価格帯については着実に  
商品数を増やしながら拡大

<くじ>

- タイトル1本を発売

<為替影響>

- 想定レートに比べ、約58百万円の利益方向  
(2Q累計で約96百万円の利益方向)



## 26年3月期 第2四半期 ガールズトレンドビジネス概要

ユーザー数はコロナ前に戻るも、プレイ回数・会員数が減少し、減収減益

(単位：百万円)	1Q (4月～6月)			2Q (7月～9月)			2Q累計			2Q概要
	2025年 3月期	2026年 3月期	率	2025年 3月期	2026年 3月期	率	2025年 3月期	2026年 3月期	率	
売上高	3,395	<b>3,365</b>	99.1%	3,756	<b>3,482</b>	92.7%	7,151	<b>6,847</b>	95.7%	<プリ：アミューズメント施設>
プリ：アミューズメント施設	1,419	<b>1,572</b>	110.8%	1,766	<b>1,469</b>	83.1%	3,186	<b>3,041</b>	95.4%	・プレイ数は前年同期比減少も回復の兆し ・プリントシール機販売が1Q先行により2Qは前年同期比減収
プリ：直営店	297	<b>264</b>	88.9%	326	<b>290</b>	89.1%	623	<b>555</b>	89.0%	<プリ：直営店>
ピクトリンク	1,552	<b>1,455</b>	93.8%	1,554	<b>1,650</b>	106.2%	3,106	<b>3,106</b>	100.0%	・プレイ数は前年同期比減少 ・直営店数38店 (25年3月時点 39店)
その他	126	<b>72</b>	57.4%	108	<b>71</b>	66.2%	234	<b>144</b>	61.4%	<ピクトリンク>
営業利益	881	<b>663</b>	75.2%	876	<b>858</b>	97.8%	1,758	<b>1,521</b>	86.5%	・有料会員数126万人も価格統一の状況は80万人がプレミアム会員化 ・中学生入会数は前年同期比1.35倍に増加
プレイ数(万回)	712	<b>638</b>	89.6%	779	<b>724</b>	92.8%	1,491	<b>1,361</b>	91.3%	<その他>
値上げ機種プレイ数構成比(%)	86%	<b>96%</b>	112.3%	88%	<b>97%</b>	110.2%	87%	<b>96%</b>	110.6%	・デコメ等のコンテンツサービスの縮小により減収
ピクトリンク会員数(万人)	140	<b>130</b>	93.1%	139	<b>126</b>	91.0%	-	-	-	

※ その他には以下、事業が含まれます。 レタッチソフト・コンテンツサービス

・プレイ数：例年、プレイ数は 2Q：夏季の長期休暇 4Q：卒業式シーズンの記念撮影で、需要が集中



# 26年3月期 第2四半期 フリューニュービジネス 概要

事業譲渡により経営資源集中。赤字圧縮。

(単位：百万円)	1Q (4月～6月)			2Q (7月～9月)			2Q累計		
	2025年 3月期	2026年 3月期	率	2025年 3月期	2026年 3月期	率	2025年 3月期	2026年 3月期	率
売上高	799	<b>446</b>	55.8%	1,186	<b>623</b>	52.5%	1,986	<b>1,069</b>	53.8%
家庭用ゲームソフト	117	<b>170</b>	145.5%	474	<b>330</b>	69.7%	591	<b>501</b>	84.7%
アニメ	266	<b>184</b>	69.4%	313	<b>214</b>	68.3%	580	<b>398</b>	68.8%
カラーコンタクト※1	221	<b>0</b>	-	223	<b>0</b>	-	445	<b>0</b>	-
その他※2	193	<b>90</b>	46.8%	176	<b>78</b>	44.7%	369	<b>169</b>	45.8%
営業利益	▲202	<b>▲27</b>	-	▲67	<b>▲21</b>	-	▲270	<b>▲49</b>	-

※1 2025年3月で事業譲渡。比較のため記載

※2 その他には以下、事業が含まれます。

ゲームアプリ（撤退）・広告プランニング・オルドット

## 2Q概要

<家庭用ゲームソフト>

- ・「ヴァレット」発売も不調

<アニメ>

- ・前2Q『ゆるキャン△SEASON3』のBlu-ray発売あり剥落
- ・当2Qは幹事タイトル「転生悪女の黒歴史」の海外販売が貢献

<カラーコンタクト>

- ・前期で終了

<その他>

- ・オルドット（アパレル）については固定費見直しによる赤字圧縮

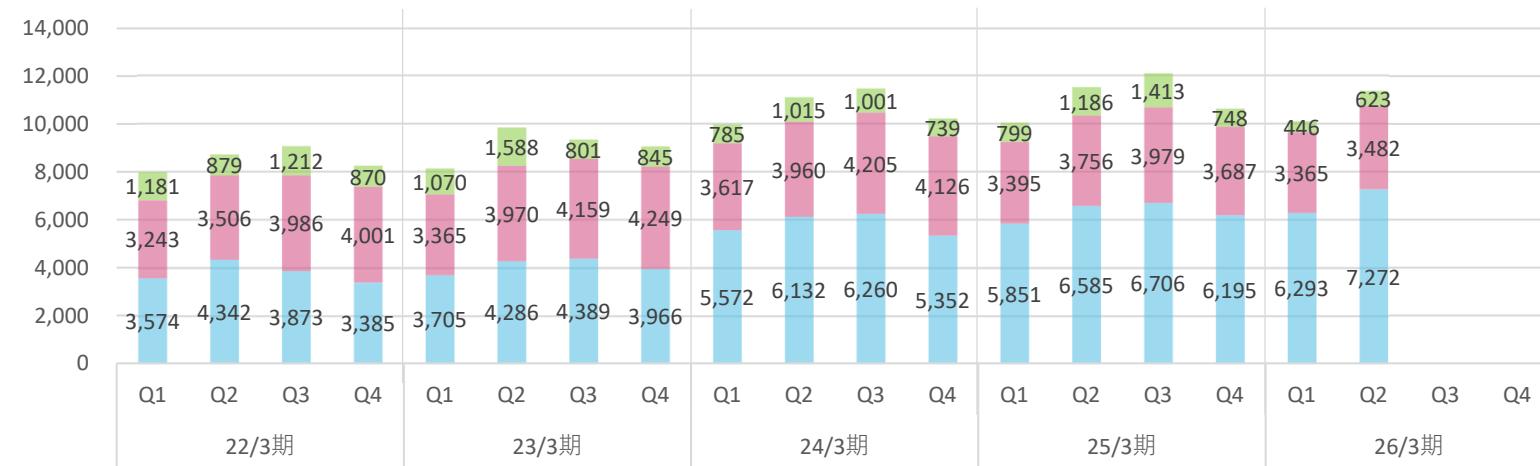


# 四半期業績推移（売上高・営業利益）

**FuRyu**  
Precious days, always

## 【売上高】

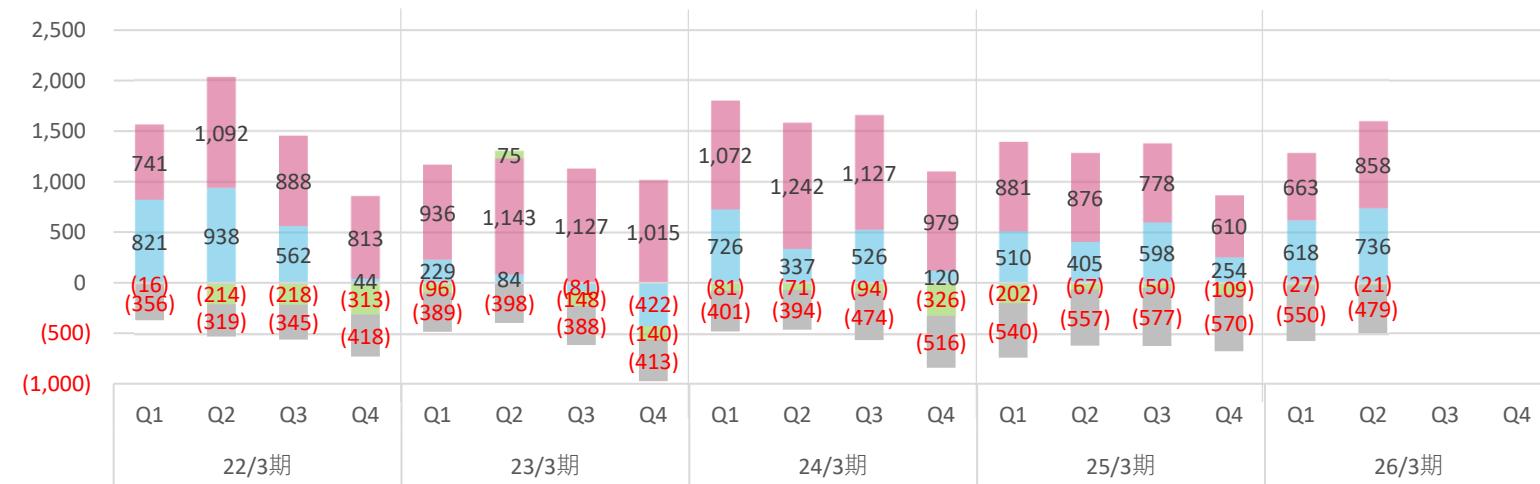
(単位：百万円)



## 【営業利益】

■ SKB ■ GTB ■ FNB

(単位：百万円)



# 事業の進捗



**FuRyu**  
Precious days, always



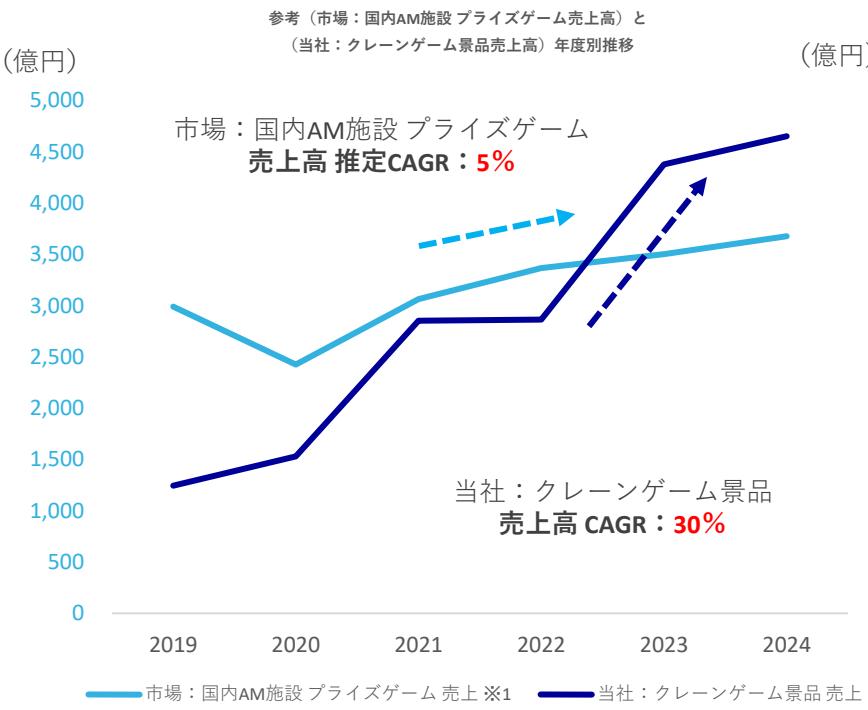
# 事業の進捗 世界観ビジネス

## <クレーンゲーム景品>

市場：AM施設プライズゲーム市場は、好調で市場拡大中

当社：主要IPの入れ替わりはあるが売り上げ好調を維持

IPのチャレンジも受注生産でリスク回避しながら実施



## <海外物販>

市場：日本アニメグッズの需要が伸びており市場拡大傾向

当社：好調。売上が前年比約1.7倍のペースで拡大中

アメリカ向け売上が受注が伸びて貢献



## <高価格帯ホビー>

- ・高品質に加え、高人気×高粗利の商品に絞り、利益体質化を目指す
- ・25年度アイテムの仕込強化し受注完了。利益確保しており順調。



株式会社サンリオとの取り組み

**FuRyu**  
Precious days, always

## ■ オリジナルアート商品

### 【HBD Kuromi♥シリーズ】



フリューオリジナルイラスト



10/31に誕生日を迎えるクロミを  
サンリオキャラクターズがお祝いする特別なデザイン



© 2025 SANRIO CO., LTD. APPROVAL NO. L660101



© 2025 SANRIO CO., LTD. APPROVAL NO. L660101

限定デザインオリジナル商品化（25年10月発売）

## ■ サンリオキャラクター大賞記念

→全60種のマスコットを発売



© FURYU Corporation.

## ■ サンリオピューロランドコラボ

→ライブキャラをグッズ化



© 2025 SANRIO CO., LTD. APPROVAL NO. L660101



© 2025 SANRIO CO., LTD. APPROVAL NO. L660101



株式会社サンリオとの取り組み

FuRyu  
Precious days, always

## ■ SANRIO FESへブース出展



## ■ ミルキーボア（自社ブランド）

→ミルキーカラーがかわいい ふわふわ生地の自社ブランド

ミルキーボア  
マスコット  
-produced by FURYU-



ウォルト・ディズニー・ジャパン株式会社との取り組み

■ オリジナルアート商品

【#MY推しDAYS シリーズ】



フリューオリジナルイラスト



「推し活」テーマに合わせた  
ペンライトも企画



限定デザインオリジナル商品化（25年8月発売）

■ 映画商品

→25年6月公開「リロ&スティッチ」  
実写のスティッチをぬいぐるみ化！



■ ミルキーボア（自社ブランド）

→どんなIPにもマッチする  
フリューオリジナルブランド



ミルキーボア  
マスコット  
-produced by FURYU-





# 事業の進捗 ガールズトレンドビジネス

## 中学生無料会員増加

→将来の有料会員への囲い込み

## 価格統一の進捗

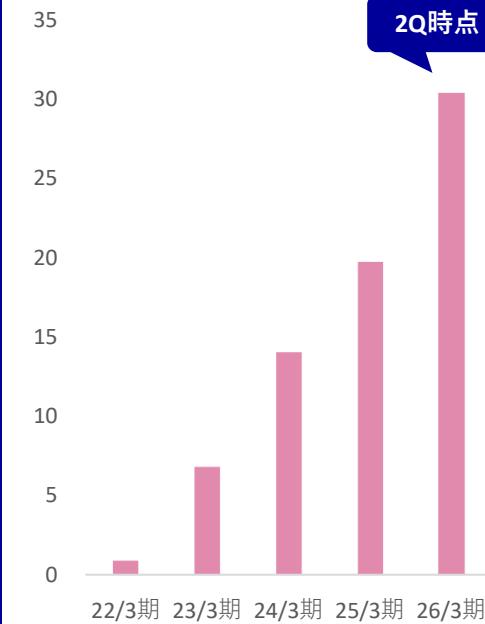
→比較的好調に推移

## ユーザ変化

→大学生の減少により  
ピクトリンク会員に影響  
ブランドやマーケティングに  
課題があると認識

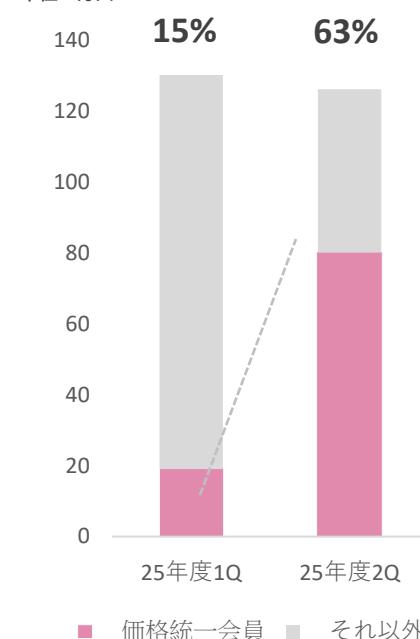
### ピクトリンク会員 中学生無料会員の推移

単位：万人



### ピクトリンク 価格統一の進捗

単位：万人



### プレイ数の 年齢別割合



# 事業の進捗 ガールズトレンドビジネス

## 【課題】

当初計画を下回り、プレイ数およびピクトリンク有料会員数が下振れ

## 【対策】

### 1.新機種開発へ向けたリソース集中

→ 25年冬は新機種投入を計画的に休止 26年春・26年夏に向けた新機種開発へリソースを集中。

### 2. プリ30周年キャンペーンのピーク施策を配置

- ・話題化のピークを意図的に25年度下期へ重ねることで、  
**①既存機のプレイ促進 ②ピクトリンク入会率改善** を実現。

#### ①既存機のプレイ促進

- ・「3回目無料」キャンペーンで撮影回数を増加

#### ②ピクトリンク収益改善

- ・入会導線改善、退会抑制施策を強化
- ・価格統一は計画通りに推移し、利益確保に寄与

### 3. 中期成長へ向けた投資

- ・体験価値の異なる新機種を開発進行中
- ・IPを活用した国内外プリントシール機を展開予定。新規展開先を積極開拓

## 【見通し】

30周年キャンペーンによる **【話題化 × 既存機のプレイ促進 × ピクトリンク会員収益改善】** で  
業績を下支えしながら、プレイ数は25年度下期で挽回する計画。  
26年春・26年夏に投入する新機種への展開により、成長基調へ回帰。  
加えて、新規市場（海外含む）展開も加速させる。



# 事業の進捗 フリューニュービジネス

10月8日よりアニメ『転生悪女の黒歴史』放送開始！

今期放映・発売タイトルの製作は順調に進行。

## 【家庭用ゲーム】

### <進捗>

- ・『ペイブレードエックス エボバトル』  
発売
- ・海外ローカライズ版、過去タイトルの移植版展開も堅調
- ・他社の発売タイトルの開発を受託

### <今期施策>

- ・『ペイブレードエックス エボバトル』  
をはじめ、複数タイトルをリリース
- ・Steam等のPC市場を強化し、  
海外販売の拡大を目指す

## 【アニメ】

### <進捗>

- ・幹事タイトル 『転生悪女の黒歴史』 が  
10月8日より放送開始

### <今期施策>

- ・幹事タイトル 『お前ごときが魔王に  
勝てると思うな』 放送
- ・長期的に支持されるIPを育成  
IPのライセンサーとしての事業を強化

## 【Olu.】

### <進捗>

- ・定期的なヒット商品の創出が  
できつつある

### <今期施策>

- ・イベント実施やSNS活用で集客強化し  
セッション数・サイト訪問者数を増加
- ・アウトレット販売により  
在庫回転率を高める
- ・初回購入者の2回目購入促進

## 25年度発売・放映タイトル

発売・放映時期予定	タイトル	サブセグメント
2025年10月	転生悪女の黒歴史	アニメ
2025年11月	ペイブレードエックス エボバトル	家庭用ゲーム
2025年11月	ニコラ4	家庭用ゲーム
2026年	お前ごときが魔王に勝てると思うな	アニメ

※アニメは幹事タイトルのみ記載

# 通期業績予想に対する進捗



**FuRyu**  
Precious days, always



# 通期業績予想に対する進捗 PL

## <世界観ビジネス>

- ・国内クレーンゲーム市場好調は継続し、2Qの好調が3Q以降も続く見通し。
- ・海外物販・高価格帯ホビーは計画通り利益貢献。3Q以降も継続。

## <ガールズトレンドビジネス>

- ・プレイ数とピクトリンク有料会員数は想定を下ブレ。プレイ促進・退会抑制施策を実施し、巻き返しを図る。
- ・ピクトリンクの価格統一は順調に推移し、利益確保

## <フリューニュービジネス>

- ・2Qはコンシューマが想定外の不調。3Qでコンシューマ・アニメでの売上を計画

(単位：百万円)	2026年3月期 年間予想	2026年3月期 2Q累計	進捗率	2026年3月期 3Q-4Qイメージ	2027年3月期 通期イメージ
<b>売上高</b>	45,000	21,482	47.7%		
世界観ビジネス	25,900	13,566	52.4%		
ガールズトレンドビジネス	16,000	6,847	42.8%		
フリューニュービジネス	3,100	1,069	34.5%		
<b>営業利益</b>	3,000	1,796	59.9%		
世界観ビジネス	2,000	1,354	67.7%		
ガールズトレンドビジネス	3,300	1,521	46.1%		
フリューニュービジネス	100	▲49	-		
全社費用	▲2,400	▲1,030	-		
<b>経常利益</b>	3,000	1,783	59.5%		
<b>親会社株主に帰属する当期純利益</b>	2,150	1,125	52.4%		

## 当期のプレイ回数とピクトリンク有料会員数の見通し

直近の実績を元に、プレイ回数、会員数を算定（変更せず）

下期での挽回を狙う

2025年3月末有料会員数

約**137**万人

年間総プレイ回数

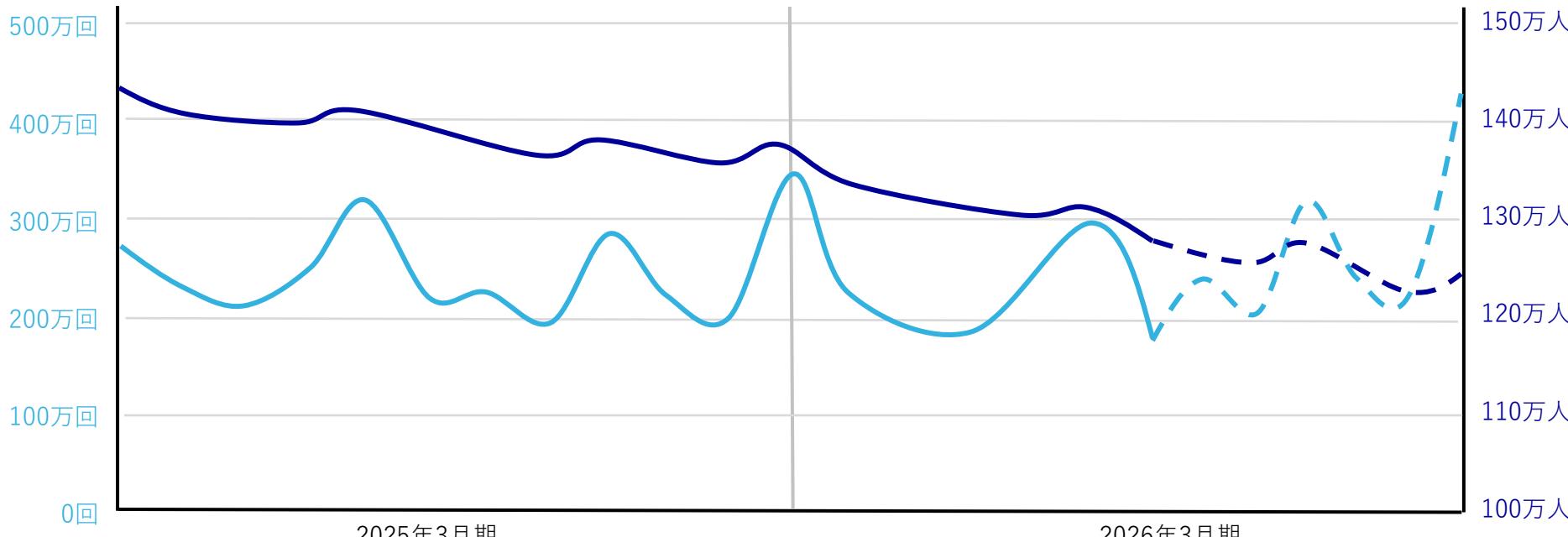
約**3,000**万回

2026年3月末有料会員数(予想)

約**124**万人

年間総プレイ回数(予想)

約**3,100**万回





## 株主還元と財務方針

安定的な配当と機動的な自己株式取得を通じて、株主還元の充実を目指す  
2028年3月期にROE15.0%以上が目標

	2024年3月期 実績	2025年3月期 実績	2026年3月期 予想
発行済株式数	28,296,000株	28,296,000株	<b>28,296,000株</b>
期末自己株式数	1,855,989株	※ 1,817,325株	※ <b>1,817,325株</b>
1株当たり当期純利益 (EPS)	94.22円	61.50円	<b>81.25円</b>
1株当たり配当金 (DPS)	39.00円	39.00円	<b>39.00円</b>
配当性向	41.4%	63.4%	<b>48.0%</b>
自己株式取得額	—	—	—
純資産額	21,862百万円	22,424百万円	—
1株当たり純資産 (BPS)	826.88円	846.87円	—
自己資本当期純利益率 (ROE)	11.9%	7.3%	<b>約10%</b>

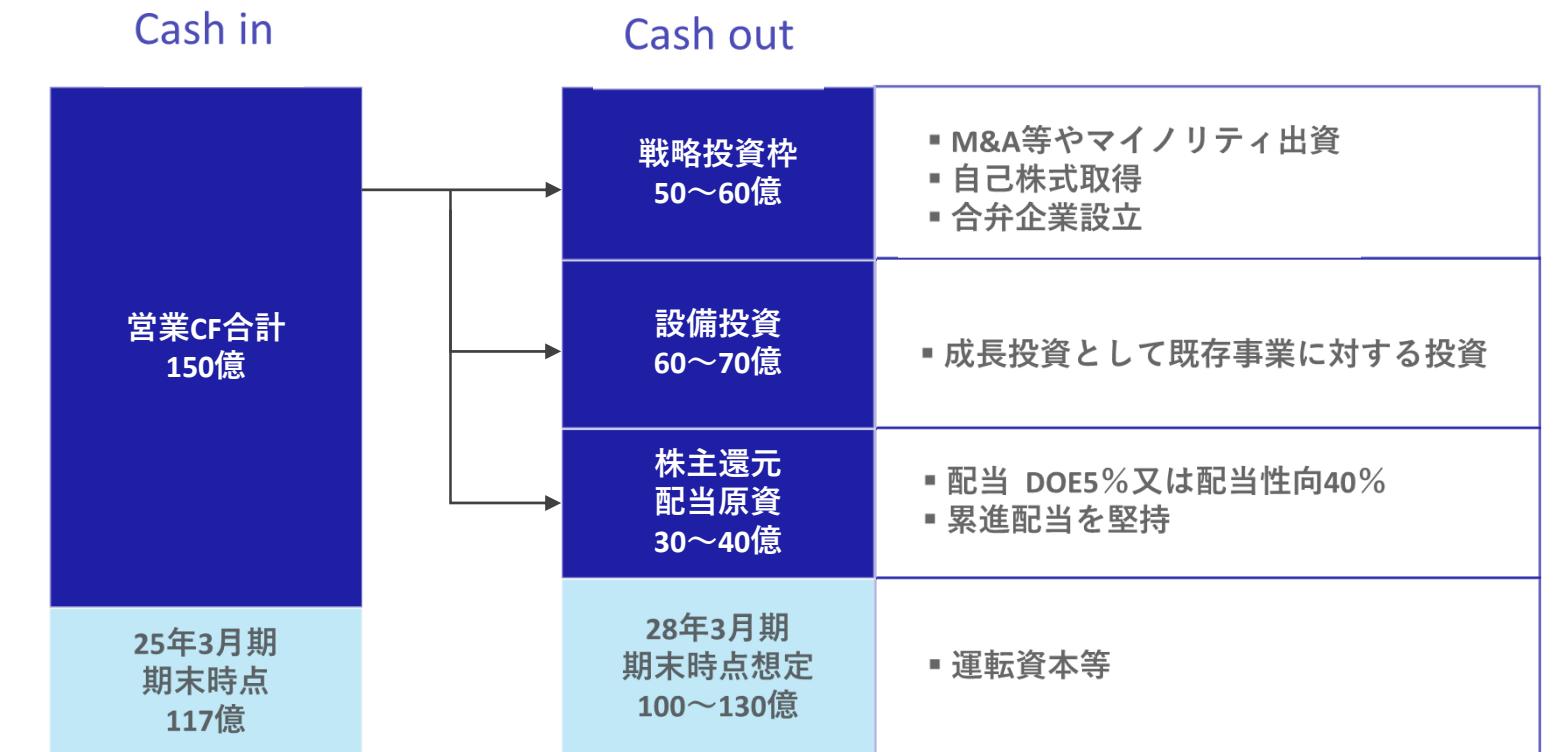
(※) 当社は、2025年3月期より「株式給付信託（BBT-RS）」を導入しており、当該信託が保有する当社株式を期末自己株式数及び期中平均株式数の算定上控除する自己株式に含めております（2025年3月末120,000株）。



## キャピタル・アロケーション

戦略投資により中期ビジョンの達成させるべく  
キャピタル・アロケーションを策定

### 26年3月期から28年3月期の3年間におけるキャピタルアロケーションの基本方針

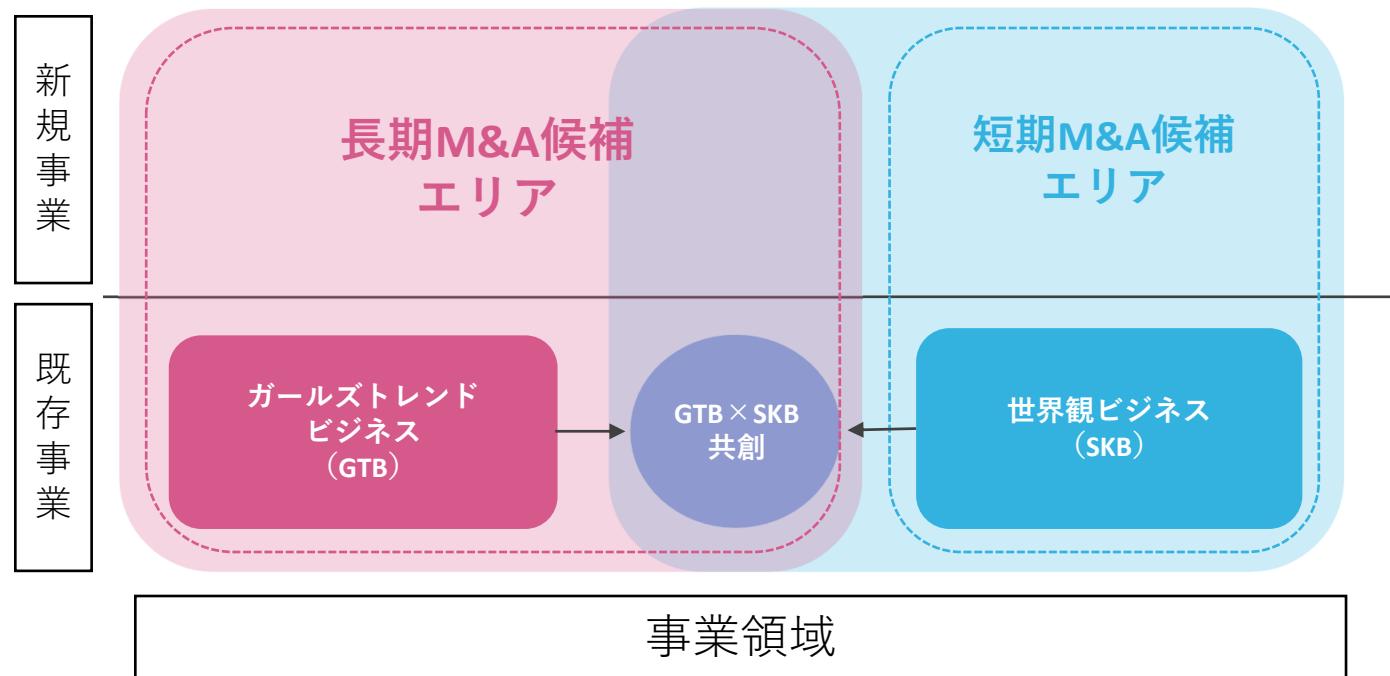




## M&A方針（28年3月期までの方針）

- 目的 : 事業シナジーの創出や新規事業の獲得により、成長を加速するため
- 対象範囲 : 世界観ビジネスの周辺で事業を展開しており、事業シナジーにより、共にさらなる成長が実現できるような企業

### M&A検討領域イメージ



# フリュー中期ビジョン2027



**FuRyu**  
Precious days, always



## 中期ビジョン 目指す経営指標と定量目標

### ◆中期ビジョン

「ROE：15%以上・営業利益率：10%以上」

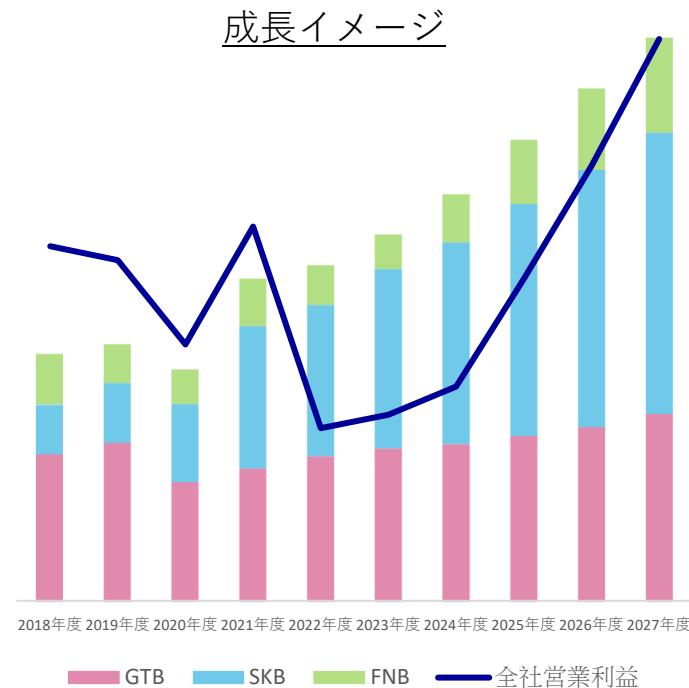
### ◆経営戦略

- 成長力：世界観ビジネス（SKB）
- 収益力：ガールズトレンドビジネス（GTB）
- 将来性：フリューニュービジネス（FNB）

### ◆2027年度目標

- 売上：600億円（5年CAGR 10%）
- 営業利益：60億円（5年CAGR 26%）

※2022年度 実績比





## 基本方針

### 世界中に笑顔を届ける総合エンタテインメント企業

#### 世界観ビジネス (SKB)

##### 成長力

- ・有力版権の取得
- ・フィギュアの拡大
- ・EC販売の拡大
- ・海外展開加速

##### 成長ドライバー

- ・フィギュアの拡大

#### ガールズトレンドビジネス (GTB)

##### 収益力

- ・プリ体験の価値向上
- ・LTV最大化
- ・強みを活用したプリ関連事業拡大

##### 成長ドライバー

- ・LTV最大化

#### フリューニュービジネス (FNB)

##### 将来性

- ・新規事業における戦略的再構築
- ・1-2年で新規事業の選択と集中
- ・集中事業に経営資源を投入
- ・未来の売上100億事業を創出

## 組織風土改革

### ■動的ビジョン（注）の実現：社員の自律的なキャリアアップとモチベーション向上による社員と会社の成長

- ・企業価値向上を担う多様な人材の育成
- ・働きがいのある職場環境の推進

- ・多才で多様な人材リソースの獲得
- ・チャレンジとチームワークを促す仕組みづくり

（注）個人の「やりたいこと」と「できること」、会社の「やらねばならないこと」を重ね合わせていくことで社員と会社の成長をめざす  
フリューで働く人たちの大切な価値観



## ◆中期ビジョン

「**ROE：15%以上・営業利益率：10%以上**」

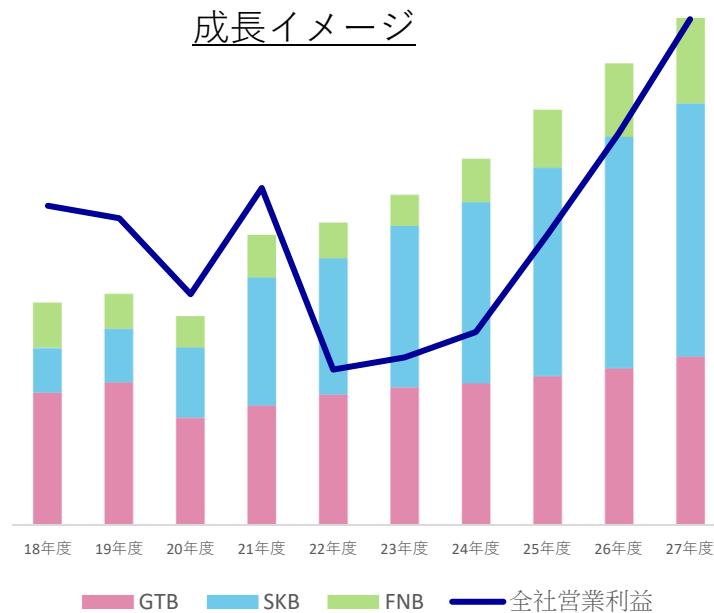
## ◆2027年度目標

- ROE : **15%以上**
- 営業利益率 : **10%以上**
- 売上 : **600億円 (5年CAGR10%)**
- 営業利益 : **60億円 (5年CAGR26%)**

※2022年度 実績比

## ◆2024年度実績

- ROE : **7.3%** (23年 : **11.9%**)
- 営業利益率 : **5.1%** (23年 : **8.8%**)
- 売上 : **443億円**
- 営業利益 : **22億円**



目標達成に向け、売上・営業利益拡大を図るべく、引き続き戦略的な施策を強化



## ROE向上に対する考え方

株主資本コストを上回る水準を意識し、2028年3月期ROE15%以上を目指す

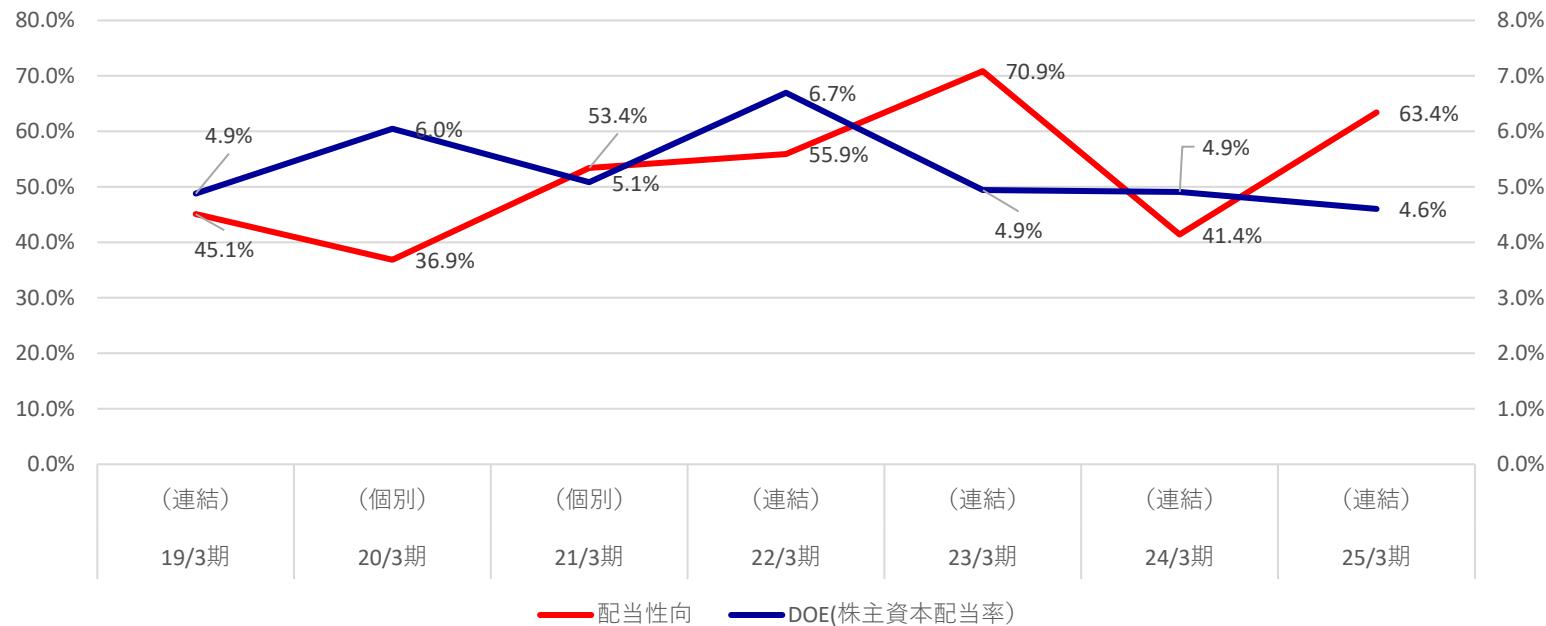
2024/03 (実績)	2025/03 (実績)	2028/03 (目標)	ROE向上のための方針
11.9%	7.3%	<b>15.1%</b>	15%以上の水準を維持
収益性 ①売上高純利益率 当期純利益 ÷ 売上高	5.8%	3.7%	GTBの高水準利益率維持 SKBの利益率向上
資産効率性 ②総資産回転率 売上高 ÷ 総資産	1.58回	1.57回	不要資産の圧縮 売上高の増加
財務レバレッジ ③総資産 ÷ 自己資本	1.30倍	1.27倍	現状の自己資本比率水準を維持

CAPMベースに、市場の期待値を考慮した場合、株主資本コストは6%～7%と認識しており、ROEは資本コストとほぼ同じ水準



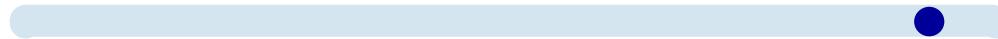
配当性向40%またはDOE（株主資本配当率）5%を参考指標として配当

$$\text{ROE} \times \text{配当性向} = \text{DOE}$$



※2020年3月期、2021年3月期は個別決算のため参考値として記載しております。

# 參考資料



**FuRyu**  
Precious days, always



## 主要な経営指標の推移

(単位：百万円)	2020年3月期 (個別)	2021年3月期 (個別)	2022年3月期 (連結)	2023年3月期 (連結)	2024年3月期 (連結)	2025年3月期 (連結)
売上高	27,431	24,777	34,058	36,400	42,768	44,305
営業利益	3,637	2,736	3,709	2,134	3,771	2,239
経常利益	3,656	2,716	3,707	2,179	3,735	2,280
親会社株主に帰属する当期純利益※	3,020	1,844	2,544	1,443	2,491	1,627
1株当たり当期純利益 (EPS) : 円	108.54	67.42	93.01	53.62	94.22	61.50
発行済株式数：株	28,296,000	28,296,000	28,296,000	28,296,000	28,296,000	28,296,000
配当総額	1,094	984	1,422	1,004	1,031	1,037
配当性向：%	36.9	53.4	55.9	70.9	41.4	63.4
1株当たり配当金 (DPS) : 円	40	36	52	38	39	39
純資産額	18,994	19,764	21,250	20,152	21,862	22,424
自己資本比率：%	79.1	82.3	75.5	77.7	77.1	79.8
1株当たり純資産 (BPS) : 円	694.22	722.38	776.71	762.2	826.88	846.87
自己資本当期純利益率 (ROE) : 率	16.4	9.5	12.0	7.0	11.9	7.3
従業員数：人	453	453	488	507	529	537

※ 2020年3月期～2021年3月期は「当期純利益」の数字を使用しております。



## セグメント別 業績推移（年度別）

(単位：百万円)	2022年3月期 (連結)	2023年3月期 (連結)	2024年3月期 (連結)	2025年3月期 (連結)
売上高	34,058	36,400	42,768	44,305
世界観ビジネス	15,175	16,347	23,317	25,338
ガールズトレンドビジネス	14,738	15,745	15,911	14,818
フリューニュービジネス	4,144	4,307	3,540	4,148
営業利益	3,709	2,134	3,771	2,239
世界観ビジネス	2,375	▲189	1,710	1,768
ガールズトレンドビジネス	3,536	4,223	4,421	3,147
フリューニュービジネス	▲762	▲310	▲574	▲430
全社費用	▲1,439	▲1,589	▲1,787	▲2,246



# 業績推移（四半期別）

(単位：百万円)	2022年3月期				2023年3月期				2024年3月期			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
売上高	7,999	8,729	9,073	8,256	8,142	9,845	9,351	9,061	9,974	11,108	11,467	10,218
世界観ビジネス	3,574	4,342	3,873	3,385	3,705	4,286	4,389	3,966	5,572	6,132	6,260	5,352
ガールズトレンドビジネス	3,243	3,506	3,986	4,001	3,365	3,970	4,159	4,249	3,617	3,960	4,205	4,126
フリューニュービジネス	1,181	879	1,212	870	1,070	1,588	801	845	785	1,015	1,001	739
営業利益	1,190	1,497	887	126	679	904	510	39	1,315	1,112	1,085	257
世界観ビジネス	821	938	562	44	229	84	▲81	▲422	726	337	526	120
ガールズトレンドビジネス	741	1,092	888	813	936	1,143	1,127	1,015	1,072	1,242	1,127	979
フリューニュービジネス	▲16	▲214	▲218	▲313	▲96	75	▲148	▲140	▲81	▲71	▲94	▲326
全社費用	▲356	▲319	▲345	▲418	▲389	▲398	▲388	▲413	▲401	▲394	▲474	▲516

(単位：百万円)	2025年3月期				2026年3月期			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
売上高	10,046	11,528	12,099	10,631	10,104	11,378		
世界観ビジネス	5,851	6,585	6,706	6,195	6,293	7,272		
ガールズトレンドビジネス	3,395	3,756	3,979	3,687	3,365	3,842		
フリューニュービジネス	799	1,186	1,413	748	446	623		
営業利益	648	656	748	185	702	1,093		
世界観ビジネス	510	405	598	254	618	736		
ガールズトレンドビジネス	881	876	778	610	663	858		
フリューニュービジネス	▲202	▲67	▲50	▲109	▲27	▲21		
全社費用	▲540	▲557	▲577	▲570	▲550	▲479		



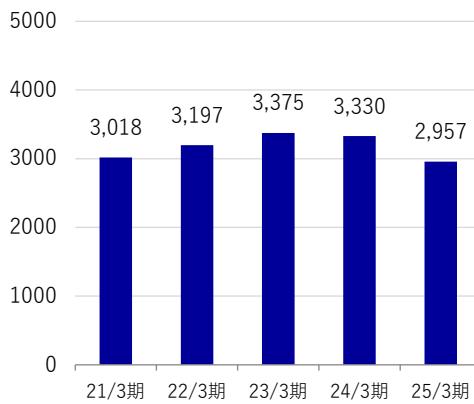
# サブセグメント別 業績推移（四半期別）

(単位：百万円)	2025年3月期				2026年3月期			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
売上高	10,046	11,528	12,099	10,631	10,104	11,378		
世界観ビジネス	5,851	6,585	6,706	6,195	6,293	7,272		
クレーンゲーム景品	4,443	5,184	5,065	3,921	4,244	5,383		
海外物販	538	447	726	920	784	879		
高価格帯ホビー	628	682	770	658	760	870		
くじ	240	272	143	695	505	138		
ガールズトレンドビジネス	3,395	3,756	3,979	3,687	3,365	3,842		
プリ：アミューズメント施設	1,419	1,766	2,050	1,737	1,572	1,469		
プリ：直営店収入	297	326	315	326	264	290		
ピクトリンク	1,552	1,554	1,531	1,546	1,455	1,650		
その他	126	108	81	77	72	71		
フリューニュービジネス	799	1,186	1,413	748	446	623		
家庭用ゲームソフト	117	474	677	189	170	330		
アニメ	266	313	311	196	184	214		
カラーコンタクト	221	223	235	211	0	0		
その他	193	176	189	151	90	78		
営業利益	648	656	748	185	702	1,076		
世界観ビジネス	510	405	598	254	618	736		
ガールズトレンドビジネス	881	876	778	610	663	858		
フリューニュービジネス	▲202	▲67	▲50	▲109	▲27	▲21		
全社費用	▲540	▲557	▲577	▲570	▲550	▲479		

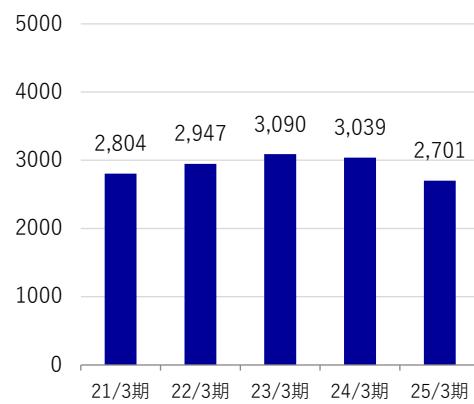


# KPI 年度別推移

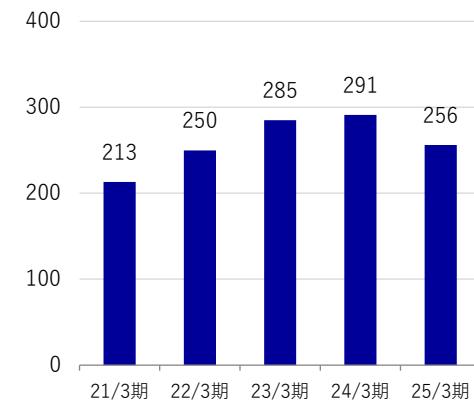
■ 総プレイ回数（万回）



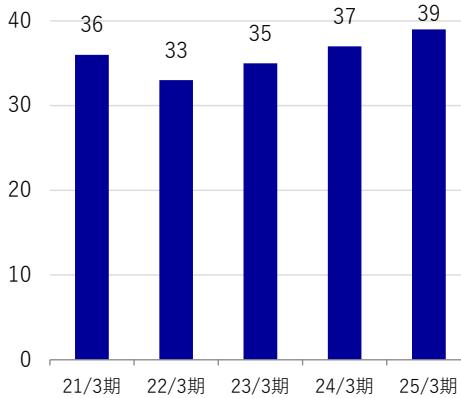
■ AM施設プレイ回数（万回）



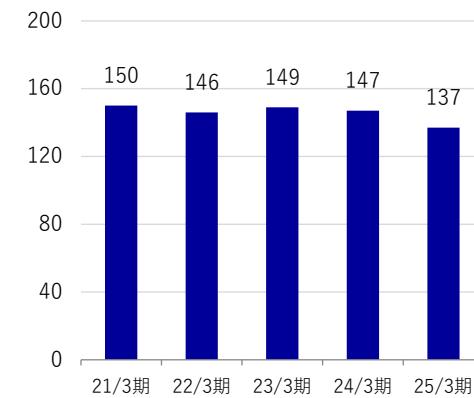
■ 直営店プレイ回数（万回）



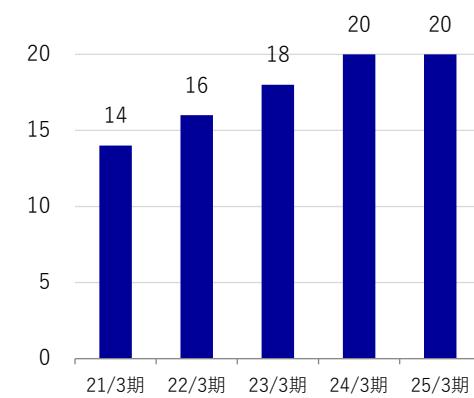
■ 直営店店舗数（店）



■ ピクトリンク期末有料会員数（万人）



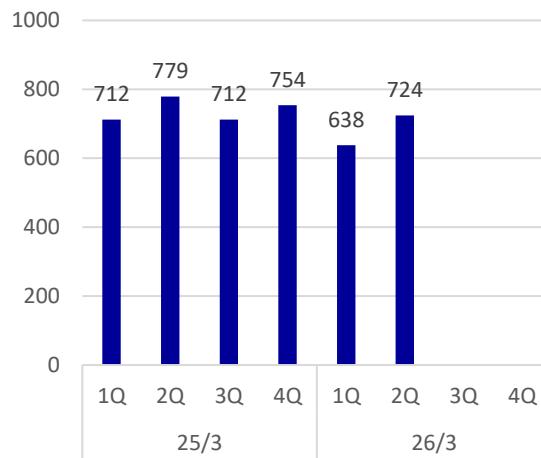
■ ピクトリンク プレミアム会員数（万人）



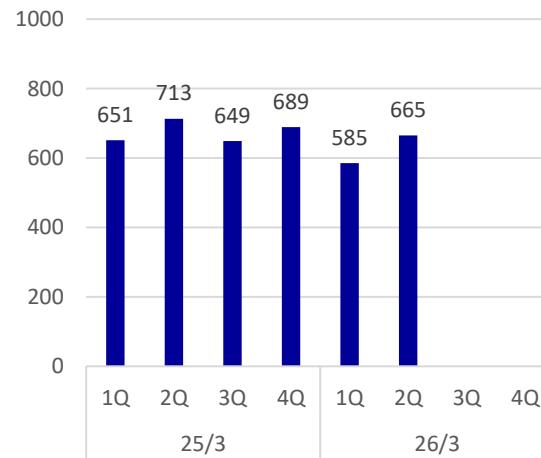


# KPI 四半期別推移

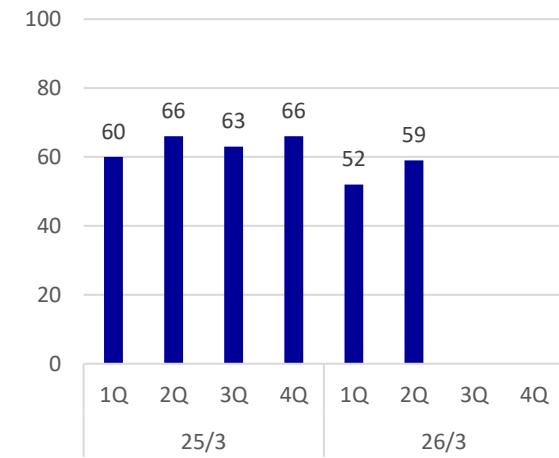
■ 総プレイ回数（万回）



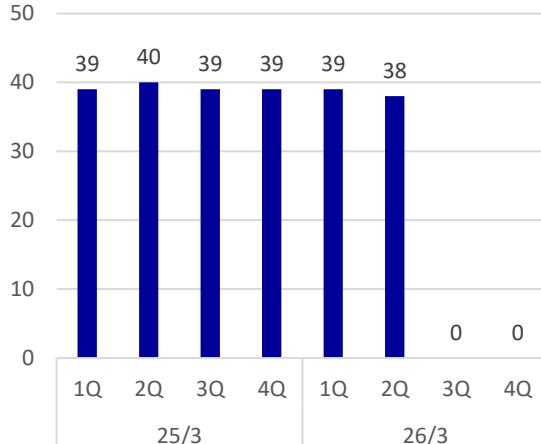
■ AM施設プレイ回数（万回）



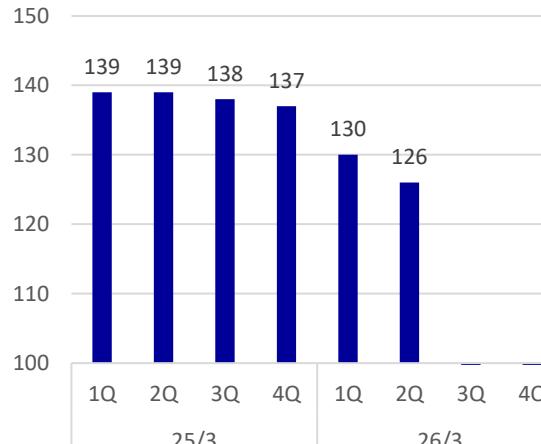
■ 直営店プレイ回数（万回）



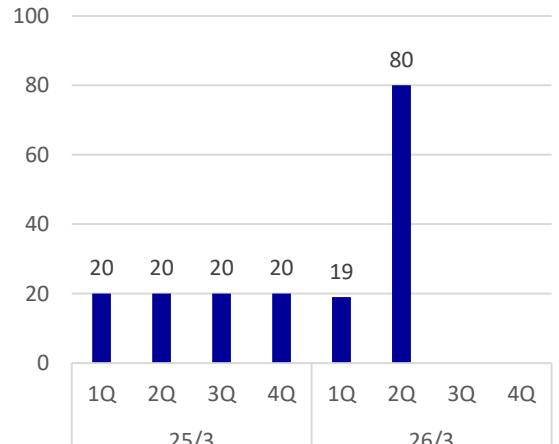
■ 直営店店舗数（店）



■ ピクトリンク期末有料会員数（万人）



■ ピクトリンク プレミアム会員数（万人）





## 株式について（2025年9月30日現在）

発行可能株式総数	104,400,000株
発行済株式の総数	28,296,000株
株主数	10,425名

株主名	持株数（株）	持株比率（%）
風流商事株式会社	4,360,000	16.39
日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	2,513,300	9.45
TM株式会社	1,415,000	5.32
フリュー社員持株会	921,600	3.46
田坂 吉朗	840,000	3.16
吉田 真人	802,232	3.02
株式会社日本カストディ銀行(信託口)	675,000	2.54
株式会社SBI証券	615,580	2.31
中村 真司	511,300	1.92
YOSHIDA株式会社	493,000	1.85

※1 当社は、自己株式を1,697,930株保有しておりますが、上記大株主からは除外しております。

※2 持株比率は自己株式を控除して計算しております。



**本資料に関するお問い合わせ先**  
フリュー株式会社 経営戦略統括部 財務経理部 IR担当  
**Email : info-ir@furyu.jp**

本資料に含まれる当社が開示する将来の業績に関する見通しは、  
公表時点で入手可能な情報に基づき当社が予測したものです。  
実際の業績は、経済情勢、市場動向などの様々なリスク要因や  
不確実な要素により変動する可能性があることを予めご承知ください。

**FuRyu**  
Precious days, always