



FuRyu
Precious days, always

証券コード: 6238

決算説明資料

2026年3月期 決算説明資料



INDEX

- 03 会社概要
- 08 2026年3月期 決算概要
- 16 2027年3月期 業績予想
- 23 2027年3月期 施策について
- 33 フリユー中期ビジョン2027
- 39 参考資料

会社概要



会社概要 (2026年3月31日現在)

商号	フリー株式会社		
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	東京都渋谷区鶯谷町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565名/単体512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

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ば「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

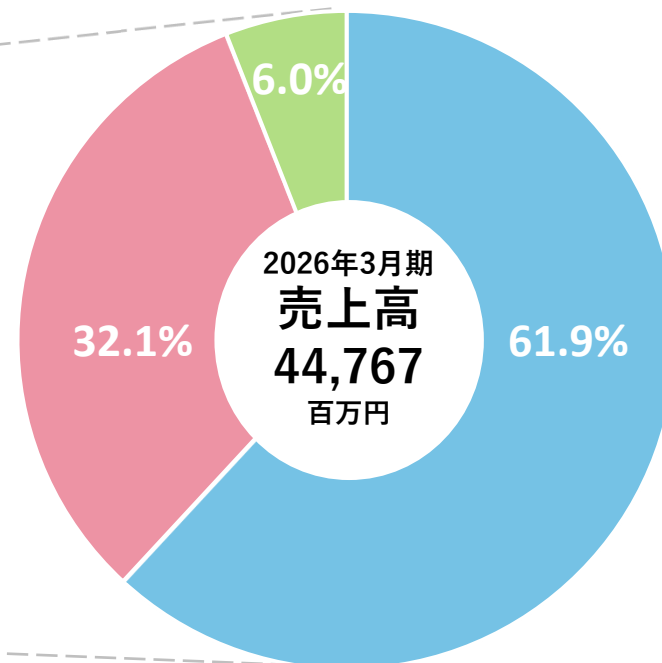
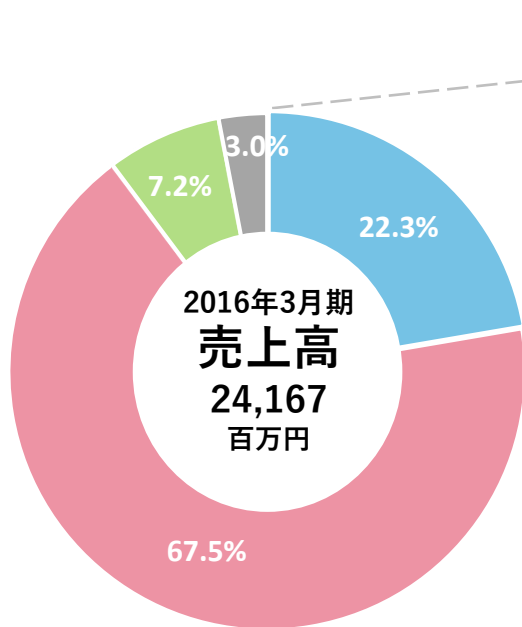
人々のところを豊かで幸せにする
良質なエンタテインメントを創出する！

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（53億→277億）

2016年3月期（10年前）

2026年3月期



✓ プリントシール機&周辺事業がメイン

- ✓ 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



フリーの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 決算概要





連結業績

26年3月期 営業利益 **48.1%増** (実績)
27年3月期 営業利益 **20.6%増** (予想)



増配

26年3月期：配当予想 39円を
40円に引き上げ



株主総利回り (TSR)

株価：27.4%
(25年3月末：965円、26年3月末：1,229円)
配当：4.1%
(年間配当40円 ÷ 965円 (25年3月末))
総利回り：**31.5%**



ガールズトレンドビジネス

プリ30周年特別企画
『DEAR 令和&平成 ウチらの伝説プリ』による
社会人ユーザーの獲得

連結全社

世界観ビジネスの好調と価格統一が牽引し、大幅な増益を達成

売上 : 447億 (YoY 101.0%)
営業利益 : 33億 (YoY 148.1%)

世界観 ビジネス

海外物販・高価格帯ホビーが好調で売上・利益増加

売上 : 277億 (YoY 109.3%)
営業利益 : 23億 (YoY 132.1%)

ガールズ トレンド ビジネス

プレイ回数・会員数ともに減少も価格統一により利益増加

売上 : 143億 (YoY 97.1%)
営業利益 : 35億 (YoY 114.0%)

フリー ニュー ビジネス

家庭用ゲームのソフトウェア償却等により、一過性の損を計上

売上 : 26億 (YoY 64.4%)
営業利益 : ▲4.5億 (YoY▲0.2億)



26年3月期 連結概要

世界観ビジネスの好調と価格統一が牽引し、増収と大幅な増益を達成

(単位：百万円)	3Q累計 (4月～12月)			4Q (1月～3月)			4Q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	33,674	32,655	97.0%	10,631	12,112	113.9%	44,305	44,767	101.0%
世界観ビジネス	19,142	20,559	107.4%	6,195	7,146	115.4%	25,338	27,707	109.3%
ガールズトレンドビジネス	11,131	10,214	91.8%	3,687	4,173	113.2%	14,818	14,388	97.1%
フリーニュービジネス	3,400	1,881	55.3%	748	791	105.8%	4,148	2,672	64.4%
営業利益	2,054	2,912	141.8%	185	403	217.4%	2,239	3,315	148.1%
世界観ビジネス	1,514	1,988	131.3%	254	349	137.2%	1,768	2,337	132.1%
ガールズトレンドビジネス	2,536	2,595	102.3%	610	993	162.8%	3,147	3,589	114.0%
フリーニュービジネス	▲320	▲95	-	▲109	▲359	-	▲430	▲454	-
全社費用	▲1,676	▲1,575	-	▲570	▲580	-	▲2,246	▲2,156	-
経常利益	2,099	2,892	137.7%	181	410	226.6%	2,280	3,302	144.8%
親会社株主に帰属する当期純利益	1,405	1,872	133.2%	221	188	84.9%	1,627	2,060	126.6%

26年3月期 世界観ビジネス 概要

海外物販・高価格帯ホビーが好調で売上・利益増加

(単位：百万円)	3Q累計 (4月～12月)			4Q (1月～3月)			4Q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	19,142	20,559	107.4%	6,195	7,146	115.4%	25,338	27,707	109.3%
クレーンゲーム景品	14,693	14,944	101.7%	3,921	4,680	119.4%	18,614	19,624	105.4%
海外物販	1,712	2,510	146.6%	920	1,110	120.7%	2,632	3,620	137.5%
高価格帯ホビー	1,890	1,978	104.6%	658	889	135.0%	2,549	2,867	112.5%
くじ	847	1,126	132.9%	695	467	67.2%	1,542	1,593	103.3%
営業利益	1,514	1,988	131.3%	254	349	137.2%	1,768	2,337	132.1%
仕入時 平均送金レート (円/1米ドル)	150.1	149.1	99.3%	150.7	153.4	101.8%	150.3	150.1	99.9%

< 為替影響 >

- ・ 想定レートに比べ、4Qで約19百万円の損失方向
(年間で約52百万円の利益方向)

4Q概要

< クレーンゲーム景品 >

- ・ 定番カテゴリーで前年同期比で売上増
- ・ 4Qでの大幅な増収を達成

< 海外物販 >

- ・ 北米・香港の売上拡大
- ・ 中国についてはやや低調
- ・ 販売割合 中国2割、北米3割、(中国除く)アジア3割

< 高価格帯ホビー等 >

- ・ 高粗利なものに絞り、利益率改善で大幅黒字達成
- ・ 2月3月で販売が集中し、売上拡大

< くじ >

- ・ タイトル4本を発売も
- 前4Qの数字が好調により減収

26年3月期 ガールズトレンドビジネス概要

プレイ回数・会員数ともに減少も価格統一により利益増加

(単位：百万円)	3Q累計 (4月～12月)			4Q (1月～3月)			4Q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	11,131	10,214	91.8%	3,687	4,173	113.2%	14,818	14,388	97.1%
※1 GTB既存ビジネス	11,064	10,195	92.1%	3,684	4,154	112.8%	14,748	14,350	97.3%
・プリ：アミューズメント施設	5,237	4,240	81.0%	1,737	1,876	108.0%	6,974	6,116	87.7%
・プリ：直営店	939	838	89.2%	326	321	98.4%	1,266	1,160	91.6%
・ピクトリンク	4,638	4,924	106.2%	1,546	1,898	122.8%	6,184	6,822	110.3%
※2 ・その他	249	192	77.2%	74	58	79.3%	323	251	77.6%
※1,3 GTB新規ビジネス	66	19	28.8%	3	18	540.9%	70	38	54.3%
営業利益	2,536	2,595	102.3%	610	993	162.8%	3,147	3,589	114.0%
※1,3 GTB既存ビジネス	2,582	2,831	109.6%	666	1,154	173.0%	3,249	3,985	122.7%
※1,3 GTB新規ビジネス	▲45	▲235	-	▲56	▲160	-	▲101	▲396	-
プレイ数(万回)	2,203	2,003	91.0%	754	782	103.7%	2,957	2,787	94.2%
ピクトリンク会員数(万人)	138	125	90.6%	137	127	92.6%	-	-	-

※1 新規事業によるコスト発生により収益性がわかりづらくなっているため
既存ビジネスと新規ビジネスに売上・営業利益を区分して表示いたします。

※2 既存ビジネスその他にはコンテンツサービスが含まれております。

※3 新規ビジネスはIPプリ（P27参照）、推し活プリ“SUKELU factory”、レタッチサービスの事業となります。

4Q概要

<プリ：アミューズメント施設>

・「DEAR 令和&平成 ウチらの伝説プリ」キャンペーンでプレイ回数回復

・シール紙出荷が前年同期比で増加

<プリ：直営店>

・プレイ数は前年同期比減少

・直営店数34店（26年3月時点）

・不採算店舗閉店により売上減少

<ピクトリンク>

・有料会員127万人中、125万人が
プレミアム会員化
→価格統一進捗：約98%

・中学生無料会員は35万人超

<その他>

・デコメ等のコンテンツサービス縮小
により減収

<GTB新規>

・レタッチ：計画と比べ苦戦し赤字

・IPプリ：コストのみ

・推し活プリ：コストのみ

26年3月期 フリーニュービジネス 概要

家庭用ゲームのソフトウェア償却等により、一過性の損を計上

(単位：百万円)	3Q 累計 (4月～12月)			4Q (1月～3月)			4Q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	3,400	1,881	55.3%	748	791	105.8%	4,148	2,672
家庭用ゲームソフト	1,268	954	75.2%	189	312	165.0%	1,458	1,267	86.9%
アニメ	891	578	64.9%	196	374	191.2%	1,087	953	87.6%
カラーコンタクト※1	681	0	-	211	0	-	892	0	-
その他※2	559	348	62.3%	151	103	68.7%	710	452	63.7%
営業利益	▲320	▲95	-	▲109	▲359	-	▲430	▲454	-

※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・オールドット

4Q概要

<家庭用ゲームソフト>

- ・新規発売なし
- ・過去タイトルのダウンロード販売が貢献
- ・受託開発増加により増収
- ・ソフトウェア償却追加計上217百万円により損失計上（一過性）

<アニメ>

- ・『ゆるキャン△』シリーズが安定的に収益貢献
- ・『お前ごときが魔王に勝てると思うな』の配信収入あり
- ・貸倒引当金計上140百万円により損失計上（一過性）

<カラーコンタクト>

- ・前期で終了

<その他>

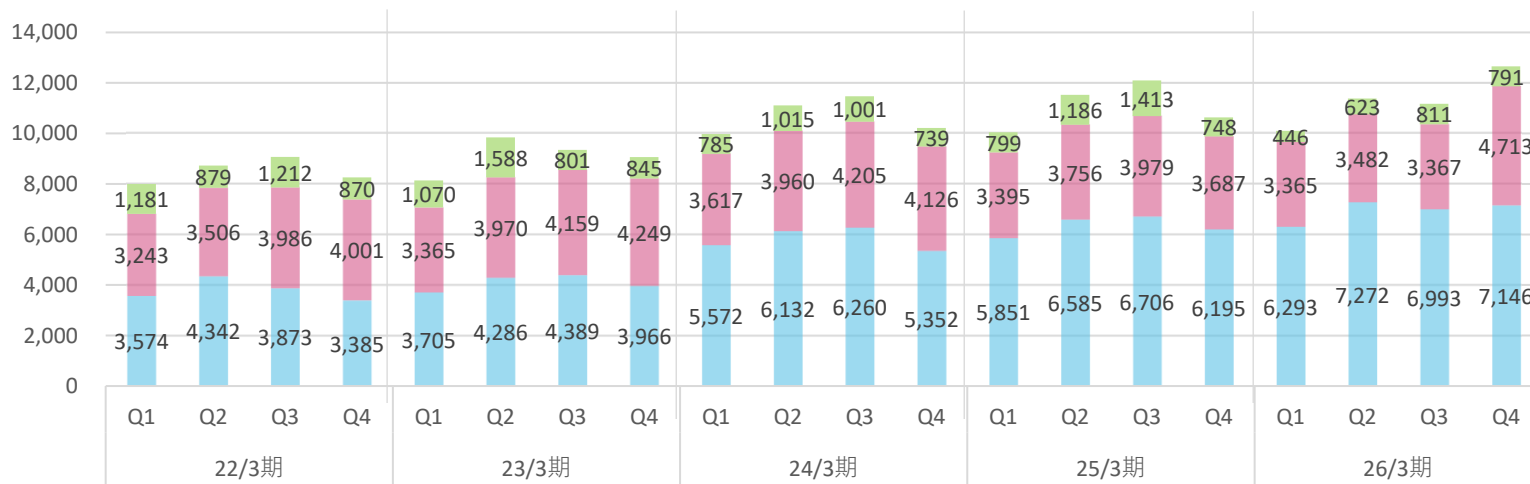
- ・オールドット（アパレル）：固定費見直しによる赤字圧縮 3Q会計期間で黒字達成も年間では赤字



四半期業績推移 (売上高・営業利益)

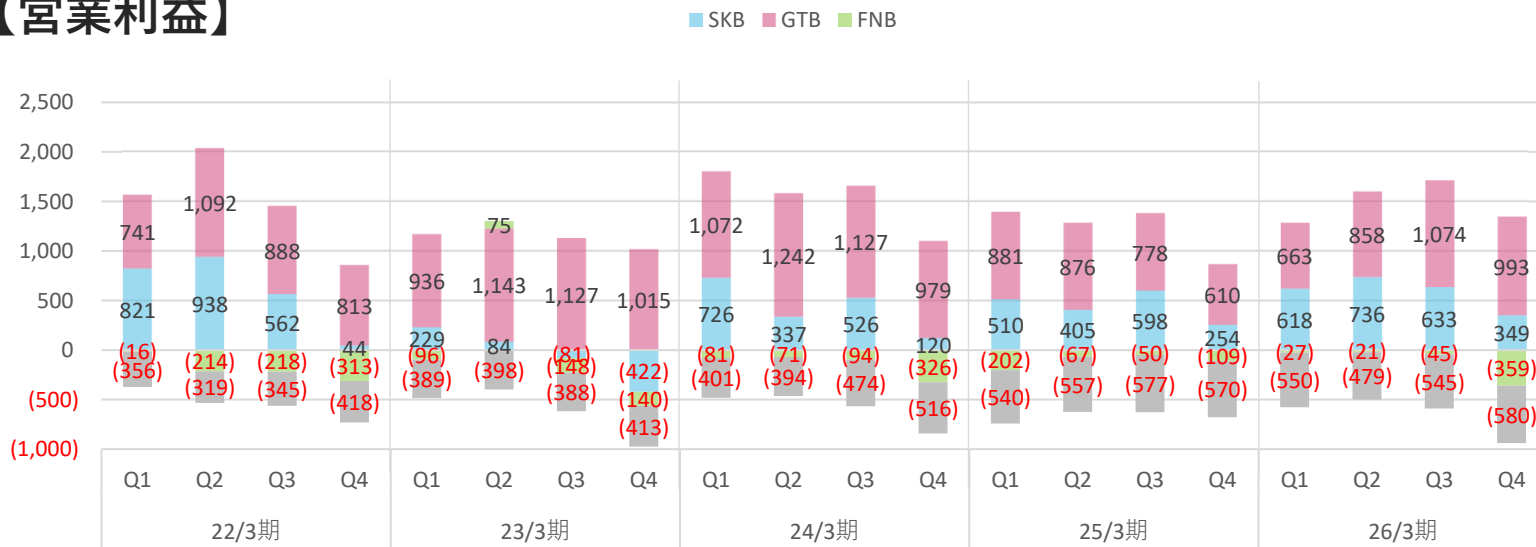
【売上高】

(単位：百万円)



【営業利益】

(単位：百万円)



2027年3月期 業績予想





27年3月期 連結業績予想について

28年3月期での中期ビジョンの達成に向け増収増益を計画

(単位：百万円)	2026年3月期 実績	2027年3月期 予想	2026年 3月期比
売上高	44,767	48,000	107.2%
世界観ビジネス	27,707	29,000	104.7%
ガールズトレンドビジネス	14,388	16,000	111.2%
フリーニュービジネス	2,672	3,000	112.3%
営業利益	3,315	4,000	120.6%
世界観ビジネス	2,337	2,800	119.8%
ガールズトレンドビジネス	3,589	3,800	105.9%
フリーニュービジネス	▲454	▲200	—
全社費用	▲2,156	▲2,400	—
経常利益	3,302	4,000	121.1%
親会社株主に帰属する当期純利益	2,060	2,500	121.4%

27年3月期 連結業績予想について

(単位：百万円)	2026年3月期 実績	2027年3月期 年間予想	増減	前提
売上高	44,767	48,000	3,233	
世界観ビジネス	27,707	29,000	1,294	<ul style="list-style-type: none"> ・ クレーンゲーム景品は市場成長率維持と主要キャラの伸びで成長 ・ 海外物販は北米と中国への拡大 ・ 高価格帯ホビーは利益率維持で売上成長
ガールズトレンドビジネス	14,388	16,000	1,612	<p><既存事業></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ プレイ回数 2,900万回 ・ ピクトリンク有料会員27年3月末 127万人 <p><新規事業></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 推し活プリやIPプリでの収益基盤確立
フリーニュービジネス	2,672	3,000	328	<ul style="list-style-type: none"> ・ 家庭用ゲームは新作ソフトに期待 ・ アニメは幹事2タイトルで増収を計画 ・ アパレルはリピート顧客で増収
営業利益	3,315	4,000	685	
世界観ビジネス	2,337	2,800	463	<ul style="list-style-type: none"> ・ 物流コスト改善で利益率上昇 ・ 為替前提は1ドル=150円 (年:為替感応度1ドル=28百万円)
ガールズトレンドビジネス	3,589	3,800	211	<p><既存事業></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 価格統一効果による増益効果を見込む。 ・ プレイ数の増加とピクトリンク有料会員数の増加のための広告宣伝費等を計上 <p><新規事業></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 27年3月期は一定のコスト発生を計画
フリーニュービジネス	▲454	▲200	254	<ul style="list-style-type: none"> ・ 26年3月期に一過性の損(357百万円)を計上 ・ フリーピクチャーズの立ち上げコスト見込
全社費用	▲2,156	▲2,400	▲244	<ul style="list-style-type: none"> ・ 各セグメント支援費用(海外事業展開を含む)

当期のプレイ回数とピクトリンク有料会員数の見通し

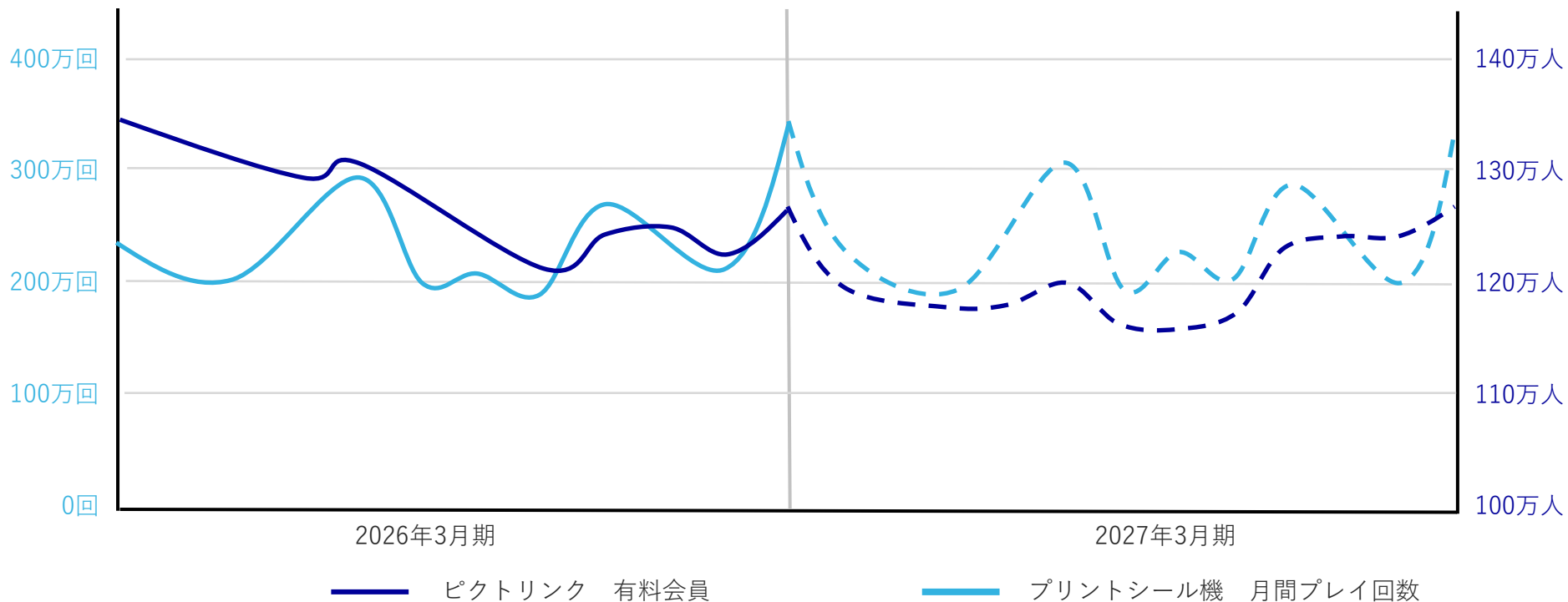
2026年3月期を底としてプレイ数の回復を計画

2026年3月末有料会員数

約 **127** 万人
年間総プレイ回数
約 **2,800** 万回

2027年3月末有料会員数(予想)

約 **127** 万人
年間総プレイ回数(予想)
約 **2,900** 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

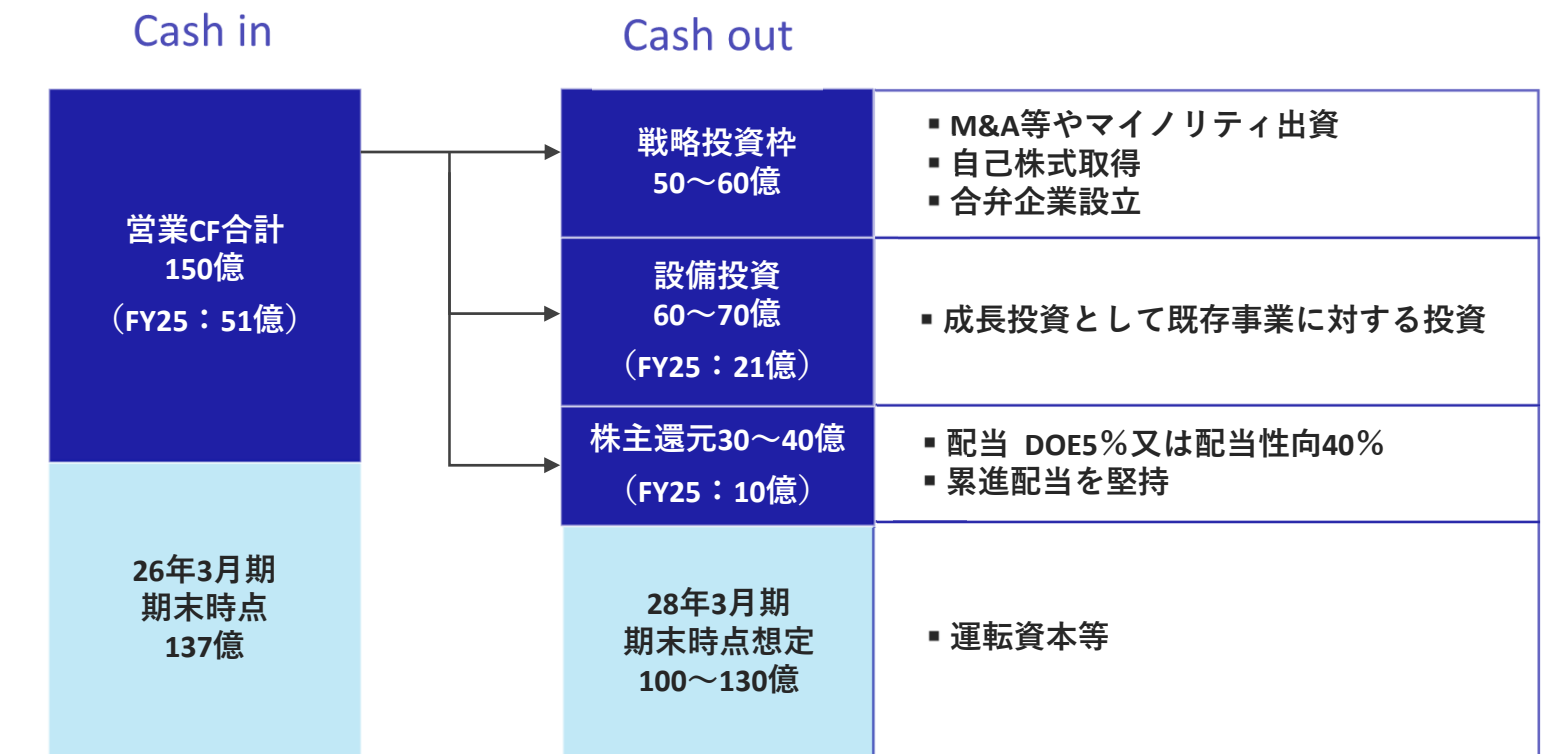
	2025年3月期 実績	2026年3月期 実績	2027年3月期 予想
発行済株式数	28,296,000株	28,296,000株	28,296,000株
期末自己株式数	※ 1,817,325株	※ 1,809,258株	※ 1,809,258株
1株当たり当期純利益 (EPS)	61.50円	77.81円	94.40円
1株当たり配当金 (DPS)	39.00円	40.00円 (増配)	40.00円
配当性向	63.40%	51.40%	42.40%
自己株式取得額	—	—	—
純資産額	22,424百万円	23,627百万円	—
1株当たり純資産 (BPS)	846.87	892.06	—
自己資本当期純利益率 (ROE)	7.30%	8.90%	約10%

(注) 期末自己株式数には、「株式給付信託 (BBT-RS)」が保有する当社株式 (2026年3月期 110,828株、2025年3月期 120,000株) が含まれております。
また、「株式給付信託 (BBT-RS)」が保有する当社株式を、期中平均株式数の計算において控除する自己株式に含めております (2026年3月期 113,717株、2025年3月期 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

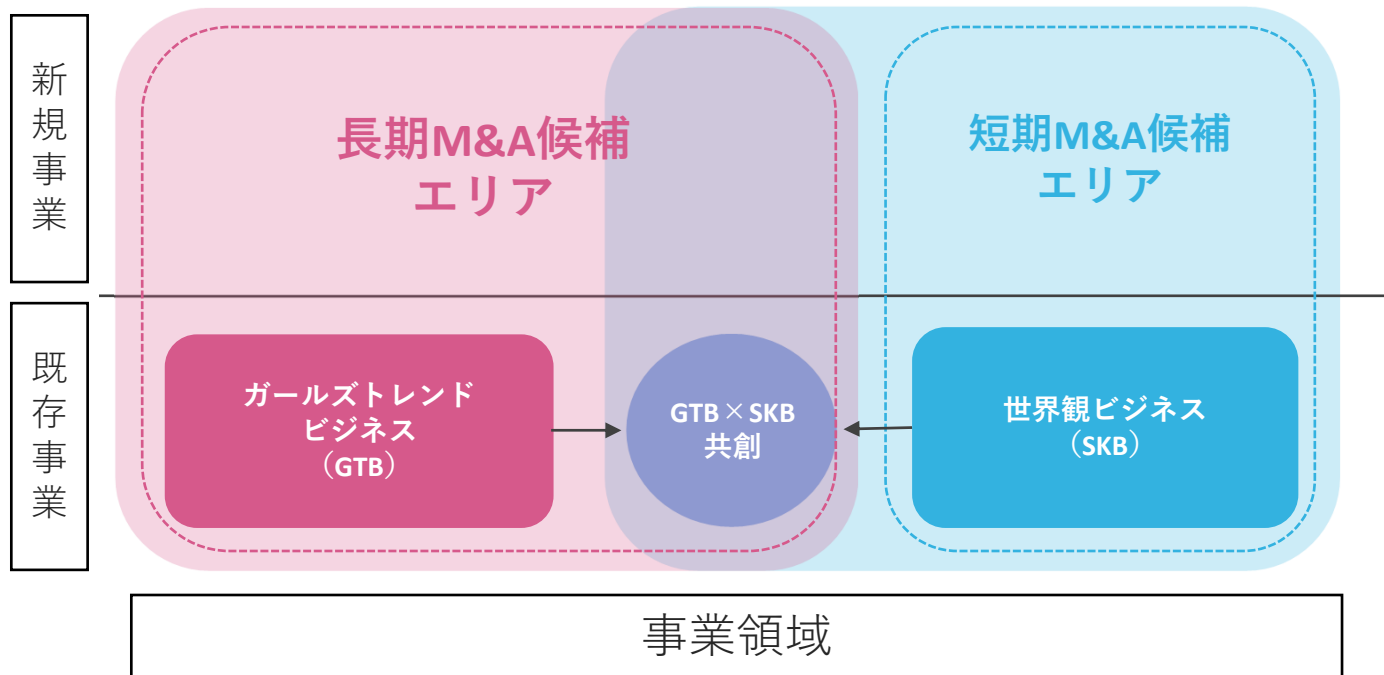


※資金で足りない場合の投資については、負債などでの資金調達を検討
戦略投資が好調であった場合→配当方針を維持しながら他に回す

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



2027年3月期 施策について



世界観ビジネス





2027年3月期 施策について

世界観ビジネス

<クレーンゲーム景品>

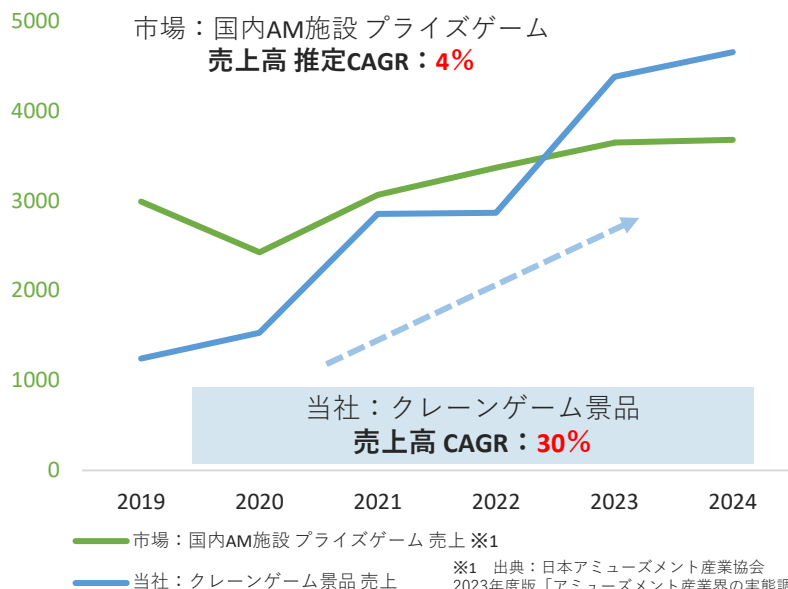
市場：AM施設プライズゲーム市場は、好調で市場拡大中

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

参考（市場：国内AM施設 プライズゲーム売上高）と
（当社：クレーンゲーム景品売上高）年度別推移

(億円)



<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

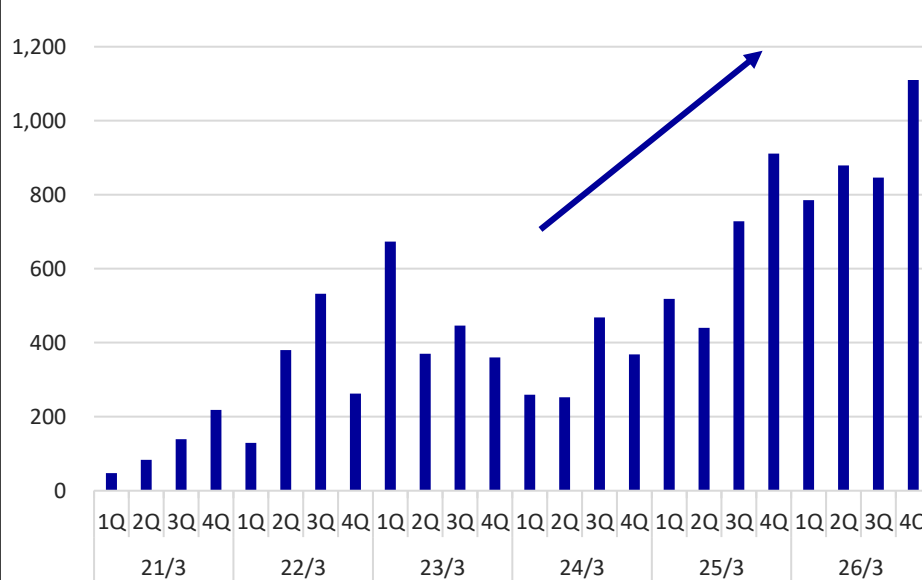
当社：好調。売上が前年比約1.5倍のペースで拡大中

アメリカ・香港向け売上が受注が伸びて貢献

新たな販路開拓と販売先の国ごとに特化したIP獲得を進める

(百万円)

海外物販 四半期別売上



<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25年度実現し利益貢献
- ・26年度は売上高、利益共に増加する見込み

ガールズトレンドビジネス



2026年3月期施策の振り返り ガールズトレンドビジネス

ピクトリンク中学生 無料会員増加

- ・ 将来の有料会員への囲い込み
- ・ 順調に会員数増加中
- ・ 過去最高を更新

価格統一の進捗

- ・ 計画を上回るペースで進捗
- ・ 本施策による離反者はほぼ無し
- ・ 新機能「ピクトリンク落書き」の利用者も増加傾向
- ・ 利益への貢献大

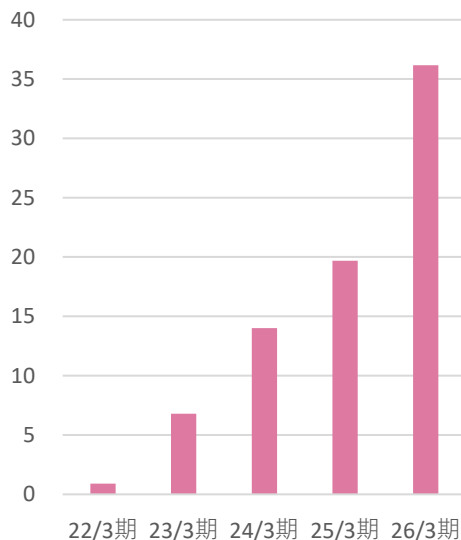
キャンペーン

プリ30周年特別企画
「DEAR 令和 & 平成ウチらの伝説プリ」
12月19日～

- ・ 本施策により有料会員数が急増
- ・ 社会人ユーザーの増加
→リピーター化を目指す

ピクトリンク会員 中学生無料会員の推移

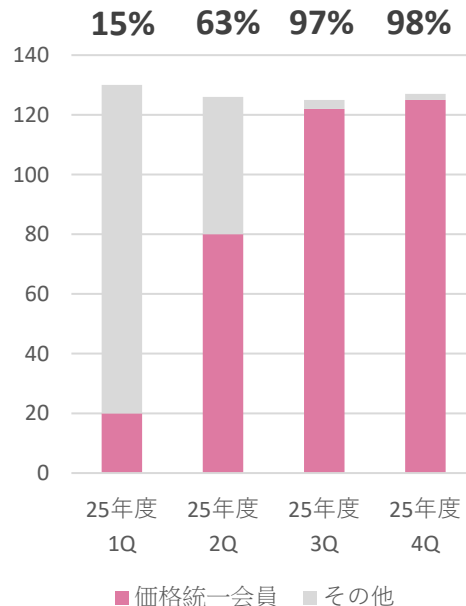
単位：万人



※2月末時点の無料会員数

ピクトリンク 価格統一の進捗

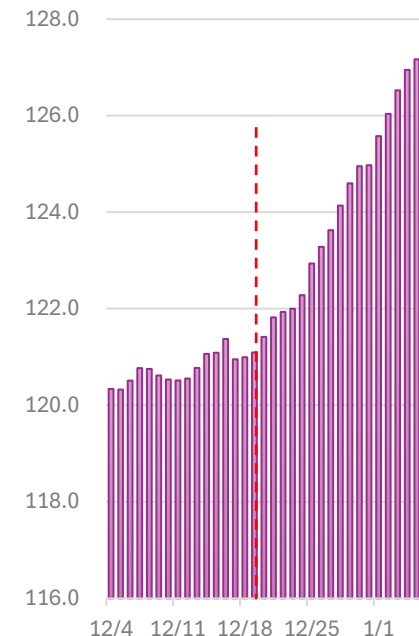
単位：万人



■ 価格統一会員 ■ その他

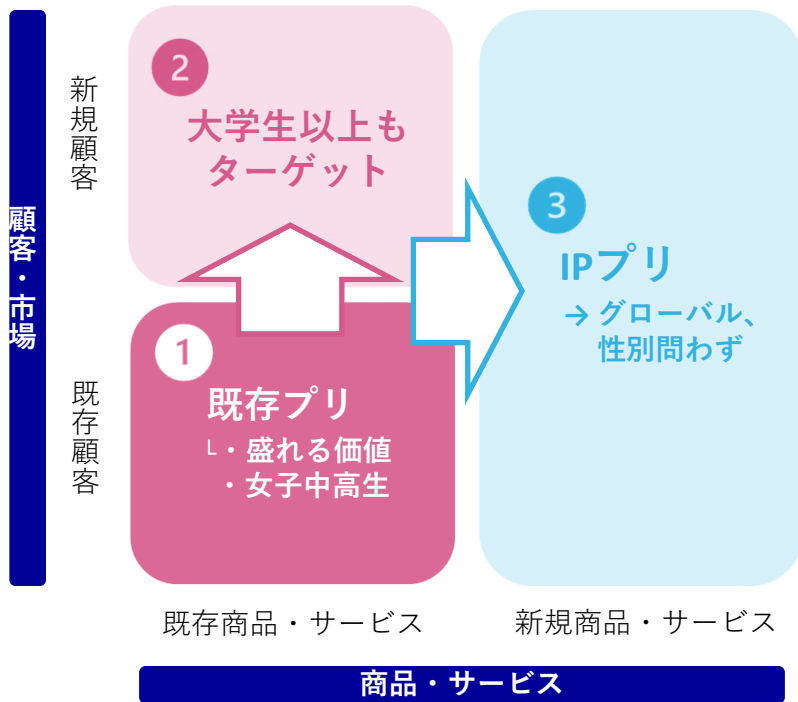
プリ30周年特別企画 「DEAR 令和 & 平成 ウチらの伝説プリ」の効果

単位：万人



固定概念を脱却し、自社の強みで商品・サービスの新領域へ

ガールズトレンドビジネスの成長戦略



既存事業 1		<p><プリの想起向上></p> <ul style="list-style-type: none"> 女子中高生をターゲット 『盛れる』という体験価値の訴求強化
既存事業 2	新規顧客	<p><新商品設計></p> <ul style="list-style-type: none"> メインターゲットに加え幅広い女性をターゲット 撮影体験そのものの『楽しい』という価値を訴求
新規事業 3	新規商品 & 新規顧客	<p><IPプリ・推し活プリ></p> <ul style="list-style-type: none"> 推し活ユーザをターゲット 世界観事業の強みをいかす

2027年3月期施策について ガールズトレンドビジネス

既存事業

(プリxピクトリンクxプロモーション)

<撮影動機を創出>

- ・プリxピクトでの体験価値向上
- ・ユーザ接点となるAM施設やSNSで体験価値のプロモーション強化
- ➔中長期的な市場成長とLTV最大化を目指す。

新規事業 (IP/推し活プリ)

<グローバル展開>

2026年度上期中に設立予定の中国子会社を拠点にキャラクターIPプリを展開予定。

<国内市場>

推し活層をターゲットとした専用機「SUKELU factory」を投入し、新たなプリント市場の開拓と新規顧客層の獲得を目指す。

プリxピクトリンクxプロモーション

どの接点からでも撮影動機に繋げられる体験導線を設計！



IP/推し活プリ

- ・世界観ビジネスで培った『IP獲得力』を活かしたIPプリ
- ・推し活ニーズの高いトレカ・フォト・ペンラシートの3種類を手軽にデザイン、印刷できる『SUKELU factory』

▼IP プリ

(画像事例：初音ミクBilibili World 2025コラボプリ)

初音未来



Art by Nardack © Crypton Future Media, INC. www.piapro.net piapro

▼ SUKELU factory



フリューニュービジネス



2027年3月期施策について フリューニュービジネス

25年度は一過性の損失が発生

26年度は安定した収益を狙っていく。

【家庭用ゲーム】

<今期施策>

- ・自社タイトル『クライムライト』などの複数の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
- ・安定的な収益基盤を確保するために協業やダウンロード版販売を効果的に顧客にアプローチする。

【アニメ】

<今期施策>

- ・製作委員会の幹事を務める『レッツゴー怪奇組』『悠久の愚者アズリーの、賢者のすゝめ』の2作品、および出資タイトルにより確実な収益貢献を目指す
- ・原作選定スキームの構築や制作ラインの確保など
- ・企画から座組構築に至る一連の体制を整備し、自社のアニメ制作リソースを継続的に拡充
- ・アニメ制作受託事業を本格化させ、制作の内製化

【Olu.】




<今期施策>

- ・イベント実施やSNS活用による集客強化でセッション数・サイト訪問者数を増加
SNSでの反響から認知度を高めて商品購入へと繋げており一定の成果を26年度を加速させる
- ・アウトレット販売により在庫回転率を高める
- ・獲得した新規顧客に対し早期の次回購入を促す施策を展開してリピーターとして定着させ、事業の収益性を向上

26年度発売・放映タイトル		
発売・放送時期予定	タイトル	サブセグメント
2026年	オリジナルタイトル	家庭用ゲーム
2026年11月	クライムライト	家庭用ゲーム
2026年7月	レッツゴー怪奇組	アニメ
2027年	ゆるキャン△ SEASON 4	アニメ
放送時期未解禁	悠久の愚者アズリーの、賢者のすゝめ	アニメ

※アニメは幹事タイトルのみ記載

アニメ 『ゆるキャン△ SEASON 4』

-  **2027年放送決定**
長期的ファンの多い有力IPの最新作が始動
-  **制作：フリュー・ピクチャーズ**
自社スタジオの制作元請作品として、
高品質なアニメーションを提供
-  **一気通貫の収益モデル**
制作から商品化まで自社でコントロール

→制作機能内包だからこそ可能な、
ファン体験とビジネス展開の密接な連携を追求します



フリュー中期ビジョン2027



◆中期ビジョン

「ROE：15%以上・営業利益率：10%以上」

◆経営戦略

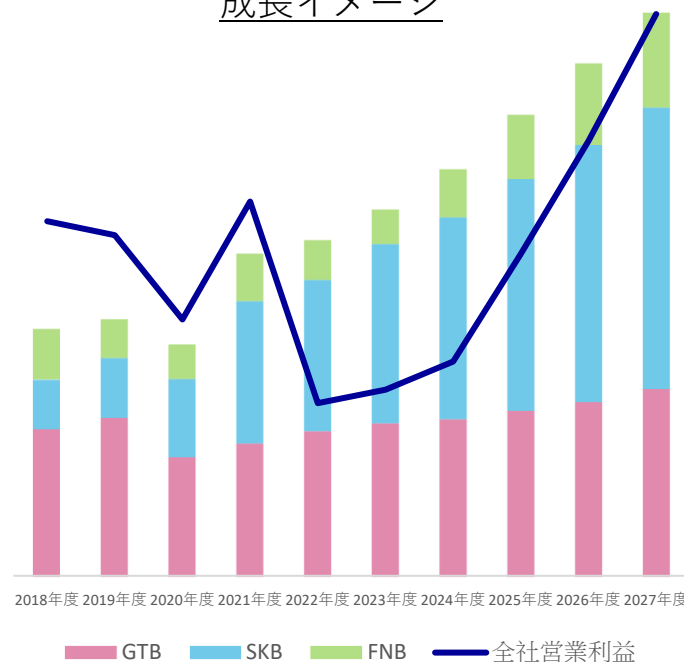
- 成長力：世界観ビジネス（SKB）
- 収益力：ガールズトレンドビジネス（GTB）
- 将来性：フリーニュービジネス（FNB）

◆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

成長イメージ



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

- ・有力著作権の取得
- ・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

フリーニュービジネス (FNB)

将来性

- ・新規事業における戦略の再構築
- ・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

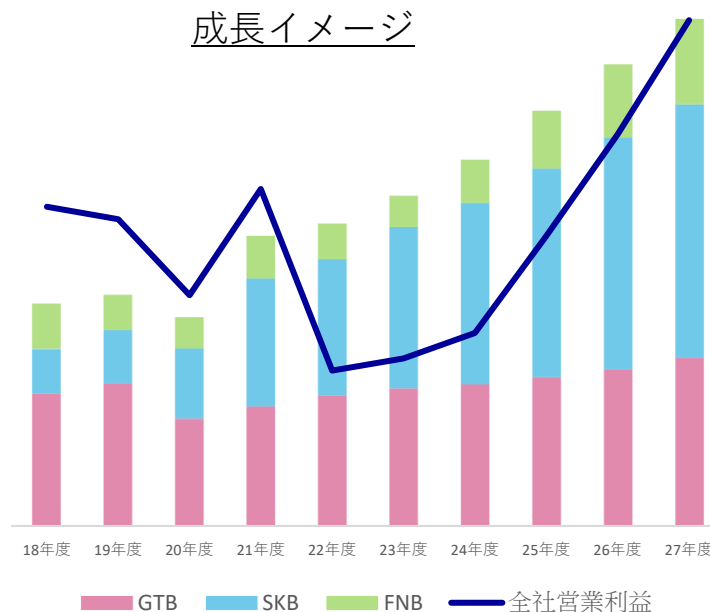
- ROE : 15%以上
- 営業利益率 : 10%以上
- 売上 : 600億円 (5年CAGR10%)
- 営業利益 : 60億円 (5年CAGR26%)

※2022年度実績比

◆2025年度実績

- ROE : 8.9% (24年度：7.3%)
- 営業利益率 : 7.4% (24年度：5.1%)
- 売上 : 447億円
- 営業利益 : 33億円

成長イメージ



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

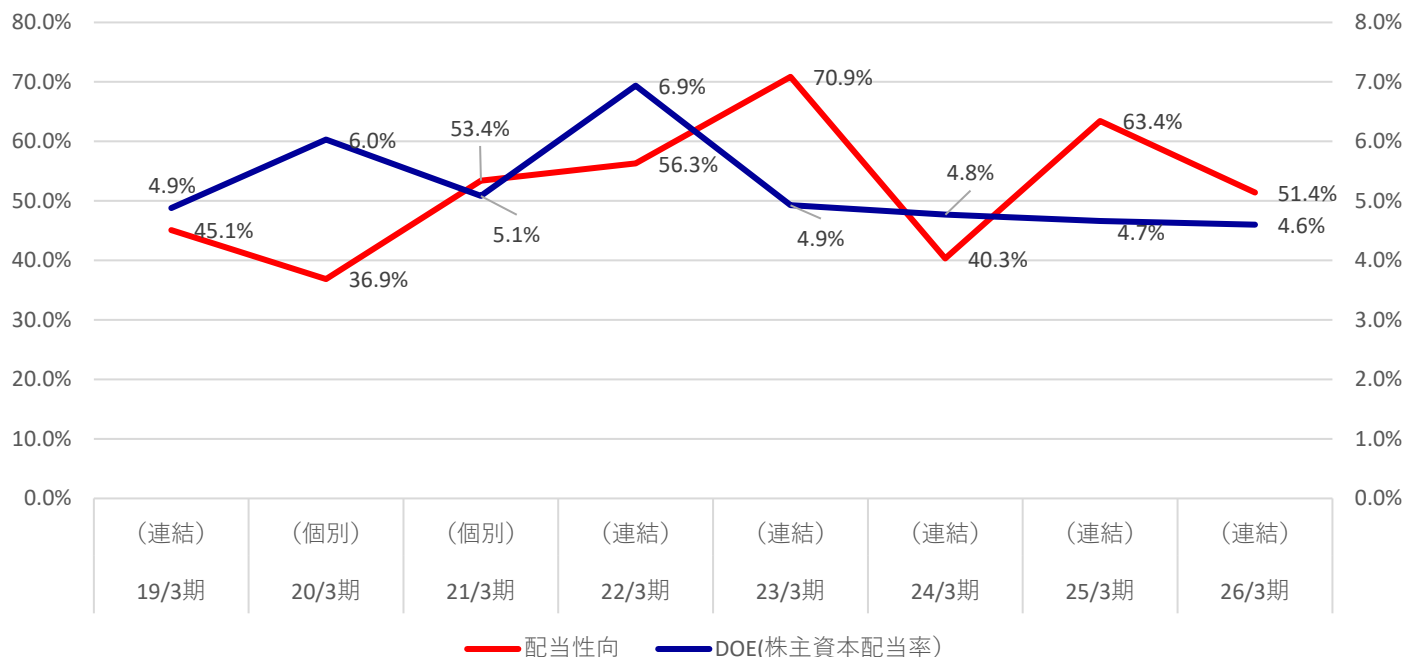
株主資本コストを上回る水準を意識し、2028年3月期ROE15%以上を目指す

	2025/03 (実績)	2026/03 (実績)	2028/03 (目標)	ROE向上のための方針
	7.3%	8.9%	15.1%	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	3.7%	4.6%	7.4%	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	1.57回	1.53回	1.44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	1.27倍	1.27倍	1.41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7%～8%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D O E（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





主要な経営指標の推移

(単位：百万円)	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)	2026年3月期 (連結)
売上高	24,777	34,058	36,400	42,768	44,305	44,767
営業利益	2,736	3,709	2,134	3,771	2,239	3,315
経常利益	2,716	3,707	2,179	3,735	2,280	3,302
親会社株主に帰属する当期純利益※	1,844	2,544	1,443	2,491	1,627	2,060
1株当たり当期純利益 (EPS) : 円	67.42	93.01	53.62	94.22	61.50	77.81
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	984	1,422	1,004	1,031	1,037	1,063
配当性向 : %	53.4	55.9	70.9	41.4	63.4	51.4
1株当たり配当金 (DPS) : 円	36	52	38	39	39	40
純資産額	19,764	21,250	20,152	21,862	22,424	23,627
自己資本比率 : %	82.3	75.5	77.7	77.1	79.8	77.9
1株当たり純資産 (BPS) : 円	722.38	776.71	762.2	826.88	846.87	892.06
自己資本当期純利益率 (ROE) : 率	9.5	12.0	7.0	11.9	7.3	8.9
従業員数 : 人	453	488	507	529	537	565
平均為替レート (米ドル) : 円	106.02	112.37	135.47	144.55	152.47	150.72

※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)	2026年3月期 (連結)
売上高	34,058	36,400	42,768	44,305	44,767
世界観ビジネス	15,175	16,347	23,317	25,338	27,707
ガールズトレンドビジネス	14,738	15,745	15,911	14,818	14,388
フリーニュービジネス	4,144	4,307	3,540	4,148	2,672
営業利益	3,709	2,134	3,771	2,239	3,315
世界観ビジネス	2,375	▲189	1,710	1,768	2,337
ガールズトレンドビジネス	3,536	4,223	4,421	3,147	3,589
フリーニュービジネス	▲762	▲310	▲574	▲430	▲454
全社費用	▲1,439	▲1,589	▲1,787	▲2,246	▲2,156



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

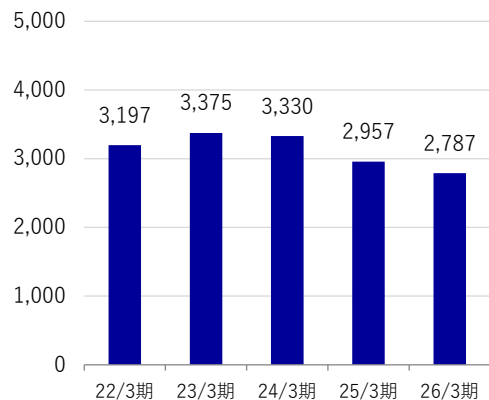
(単位：百万円)	2025年3月期				2026年3月期			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
売上高	10,046	11,528	12,099	10,631	10,104	11,378	11,172	12,112
世界観ビジネス	5,851	6,585	6,706	6,195	6,293	7,272	6,993	7,146
ガールズトレンドビジネス	3,395	3,756	3,979	3,687	3,365	3,482	3,367	4,173
フリーニュービジネス	799	1,186	1,413	748	446	623	811	791
営業利益	648	656	748	185	702	1,093	1,116	403
世界観ビジネス	510	405	598	254	618	736	633	349
ガールズトレンドビジネス	881	876	778	610	663	858	1,074	993
フリーニュービジネス	▲202	▲67	▲50	▲109	▲27	▲21	▲45	▲359
全社費用	▲540	▲557	▲577	▲570	▲550	▲479	▲545	▲580



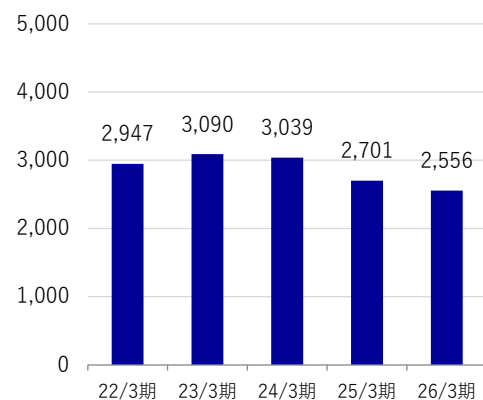
サブセグメント別 業績推移（四半期別）

(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	11,172	12,112
世界観ビジネス	5,851	6,585	6,706	6,195	6,293	7,272	6,993	7,146
クレーンゲーム景品	4,443	5,184	5,065	3,921	4,244	5,383	5,317	4,680
海外物販	538	447	726	920	784	879	845	1,110
高価格帯ホビー	628	682	770	658	760	870	346	889
くじ	240	272	143	695	505	138	483	467
ガールズトレンドビジネス	3,395	3,756	3,979	3,687	3,365	3,842	3,367	4,173
プリ：アミューズメント施設	1,419	1,766	2,050	1,737	1,572	1,469	1,198	1,876
プリ：直営店収入	297	326	315	326	264	290	282	321
ピクトリンク	1,552	1,554	1,531	1,546	1,455	1,650	1,818	1,898
その他	126	108	81	77	72	71	67	77
フリーニュービジネス	799	1,186	1,413	748	446	623	811	791
家庭用ゲームソフト	117	474	677	189	170	330	453	312
アニメ	266	313	311	196	184	214	179	374
カラーコンタクト	221	223	235	211	0	0	0	0
その他	193	176	189	151	90	78	179	103
営業利益	648	656	748	185	702	1,093	1,116	403
世界観ビジネス	510	405	598	254	618	736	633	349
ガールズトレンドビジネス	881	876	778	610	663	858	1,074	993
フリーニュービジネス	▲202	▲67	▲50	▲109	▲27	▲21	▲45	▲359
全社費用	▲540	▲557	▲577	▲570	▲550	▲479	▲545	▲580

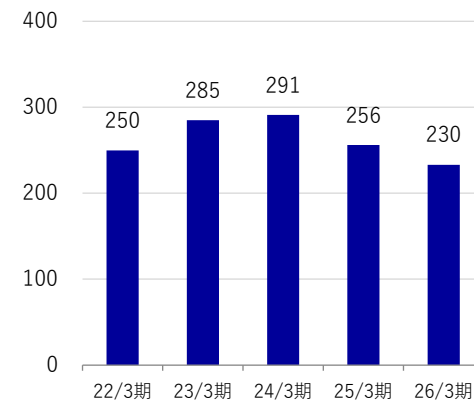
■ 総プレイ回数 (万回)



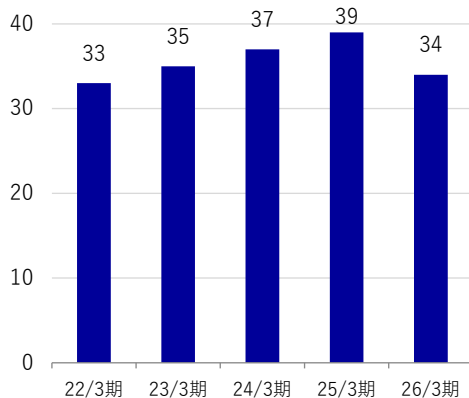
■ AM施設プレイ回数 (万回)



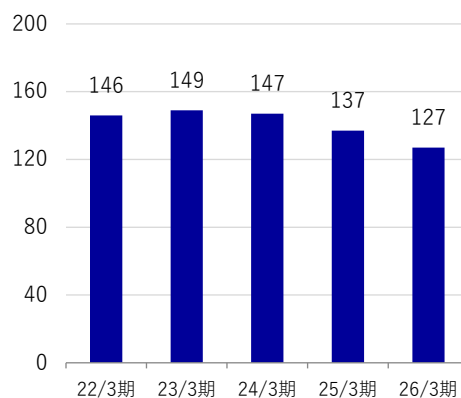
■ 直営店プレイ回数 (万回)



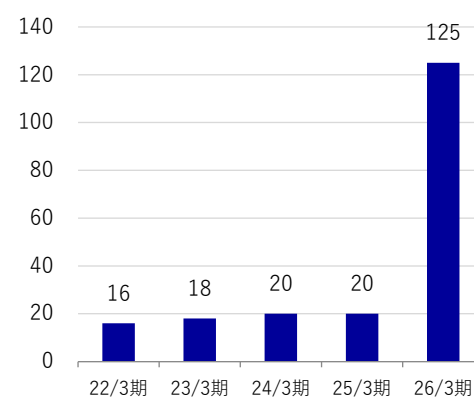
■ 直営店店舗数 (店)



■ ピクトリンク期末有料会員数 (万人)



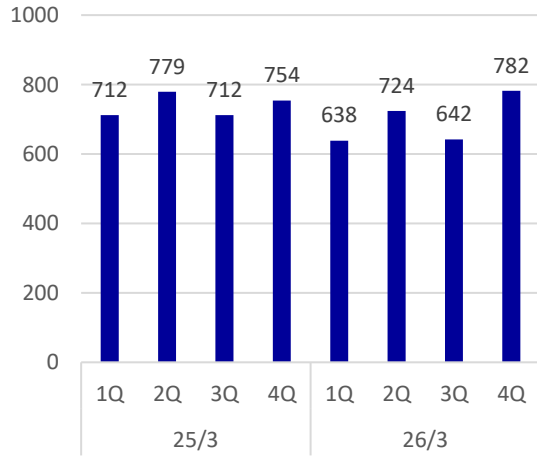
■ ピクトリンクプレミアム会員数 (万人)



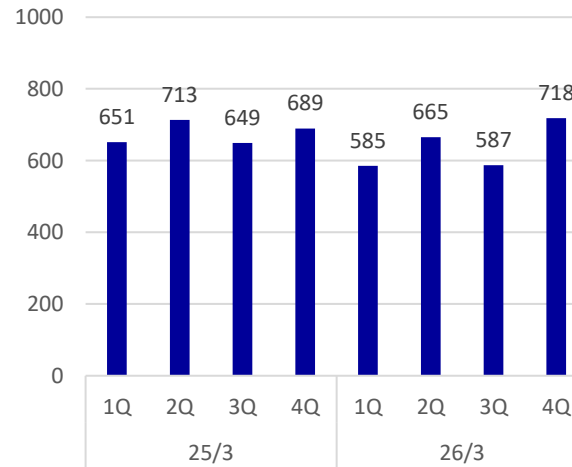


KPI 四半期別推移

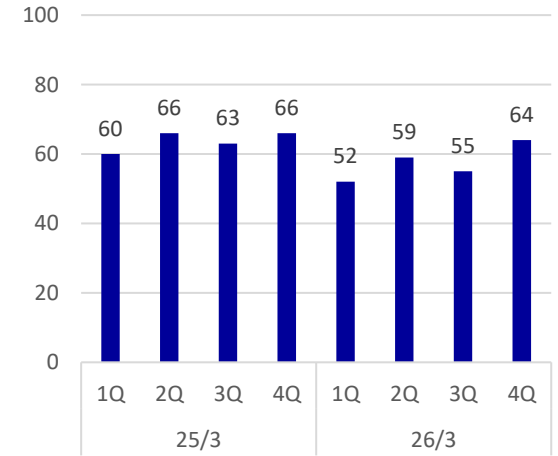
■ 総プレイ回数 (万回)



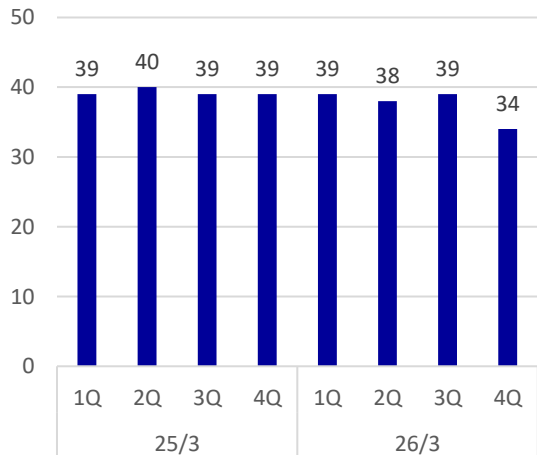
■ AM施設プレイ回数 (万回)



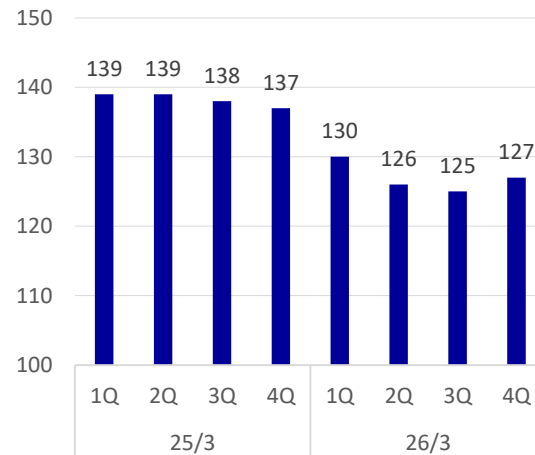
■ 直営店プレイ回数 (万回)



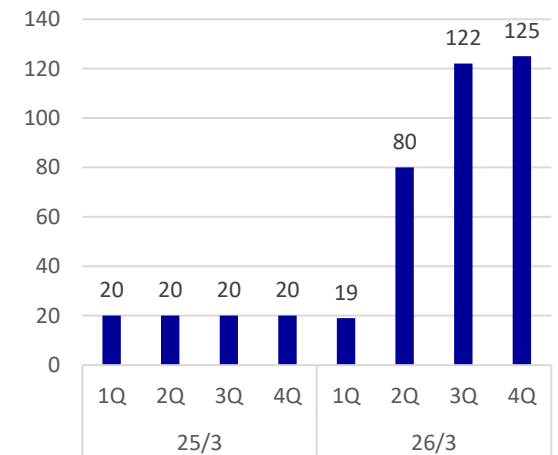
■ 直営店店舗数 (店)



■ 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（2026年3月31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	11,854名

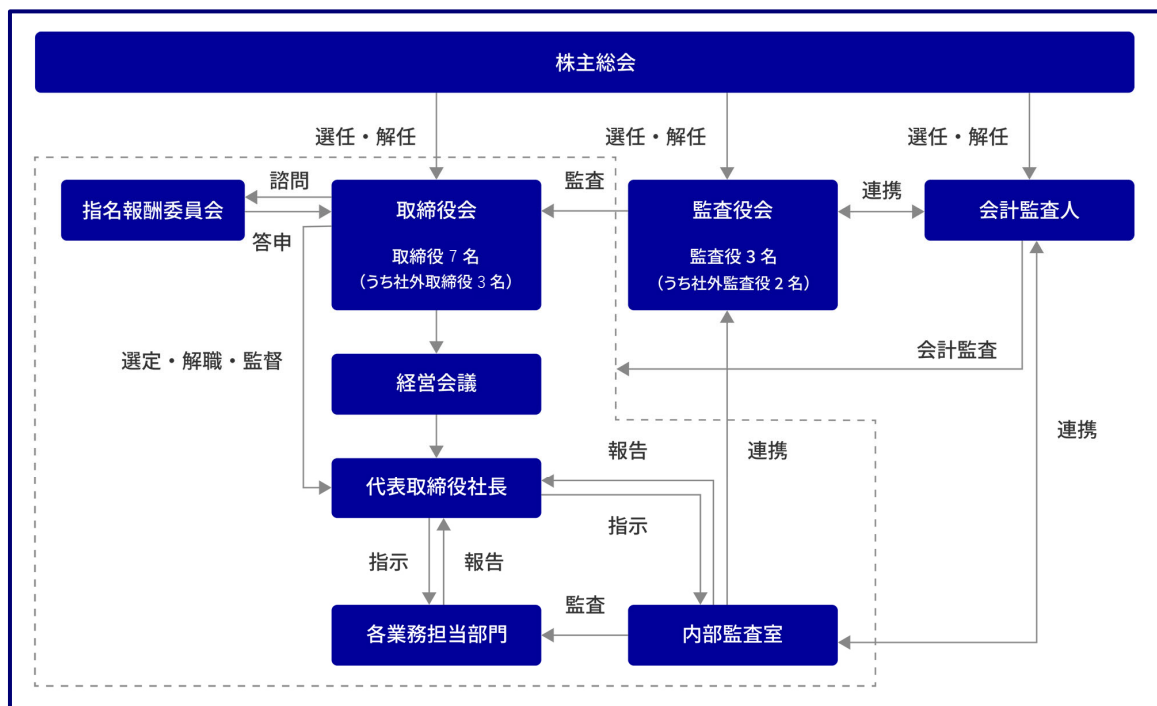
株主名	持株数（株）	持株比率（%）
風流商事株式会社	4,360,000	16.39
日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	1,959,300	7.37
TM株式会社	1,415,000	5.32
フリーー社員持株会	900,700	3.39
田坂 吉朗	840,000	3.16
稲毛 勝行	750,000	2.82
吉田 真人	551,432	2.07
中村 真司	511,300	1.92
YOSHIDA株式会社	493,000	1.85
株式会社日本カストディ銀行(信託口)	466,600	1.75

※1 当社は、自己株式を1,809,258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。

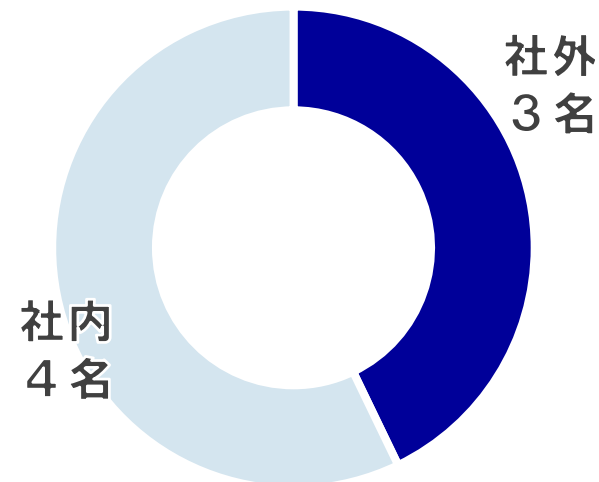
過半数を独立社外役員が占める指名報酬委員会を設置

取締役会については独立社外役員の比率を1/3以上にすることで監督機能を強化



2026年6月末予定

取締役の構成比率



【特記事項】
女性取締役 3名
(取締役のうち1/3が女性)
経営経験のある社外取締役 3名

※2026年6月開催予定の定時株主総会での取締役候補者での構成比率



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おきください。

FuRyu
Precious days, always