

2025年8月7日

各 位

会 社 名 株式会社SANKYO  
代表者名 代表取締役 小倉 敏男  
社 長  
(コード番号 6417 東証プライム)  
問合せ先 常務執行役員 赤石 昌大  
管理本部長  
(TEL. 03-5778-7777)

## 新規プロジェクトの始動および子会社設立に関するお知らせ

当社は、新たなプロジェクトを始動するにあたり、本プロジェクトの推進および業界課題への柔軟かつ迅速な対応を図るため、本日開催の取締役会において、子会社を設立することを決議いたしましたので、下記のとおりお知らせいたします。

### 記

#### 1. 新規プロジェクトの概要および子会社設立の目的

当社は、パチンコ本来の魅力をあらためて社会へ伝えていく新規プロジェクト「KUGITAMA (クギタマ)」を始動いたします。本プロジェクトの推進および業界課題への柔軟かつ迅速な対応を図るため、専任組織として、新たに子会社を設立することといたしました。

本プロジェクトでは、『デジタル』、『リアル』、『プロダクト』の三位一体の施策を展開し、本子会社を通じて「玉と釘によるパチンコ本来の面白さ」を、すべてのユーザーの皆さまにお届けしてまいります。

#### 【デジタル施策】

スマートフォンやパソコンで楽しめるゲームアプリの開発、およびデジタル博物館「SANKYO ミュージアムオンライン (仮称)」の開設を予定しております。これにより、パチンコファンや未経験者が、懐かしの名機や新規羽根モノ機を気軽に無料体験できる環境を提供いたします。さらに、一部機種は体験型店舗にも設置し、デジタルとリアルを連動させた新たな遊技体験を実現いたします。また、ゲームアプリは単なる遊技体験にとどまらず、当社やパチンコ業界の歴史・文化を学べるコンテンツとして、デジタル博物館「SANKYO ミュージアムオンライン (仮称)」内で展開してまいります。

#### 【リアル施策】

「カフェ×遊技機」の体験型店舗の都心展開を予定しております。羽根モノ機を中心としたシンプルで遊びやすい遊技機を設置し、パチンコ本来の楽しさを体験いただける空間を提供いたします。施設の一部をカフェスペースとして開放し、未経験者や若年層を含む幅広い層の方が気軽に立ち寄れる環境とすることで、来訪を促進してまいります。

#### 【プロダクト施策】

「釘と玉」というパチンコの原点に立ち返った、羽根モノ機の新台をパーラーに導入し、やすい低価格で展開することで、パチンコファンや未経験者に“体験の機会”を提供してまいります。

新規プロジェクト「KUGITAMA」は、当社が遊技文化の再構築と社会的理解の醸成に本気で取り組む姿勢の象徴です。当社は、パチンコに触れたことがない方、かつて楽しんでい  
た方、そして現在も楽しんでいるファンの皆さまへ、あらゆる垣根を超え、「あそび」の可  
可能性を広げ、日本独自の娯楽文化を未来へつなぐ第一歩とすべく、本プロジェクトに取り  
組んでまいります。

「KUGITAMA」特設サイト URL : <https://www.kugitama.sankyo-fever.jp>

## 2. 設立する子会社の概要

(1) 名称	SANKYO IZM 株式会社	
(2) 所在地	東京都渋谷区渋谷三丁目 29 番 14 号	
(3) 代表者の役職・氏名	代表取締役社長 高橋 博史	
(4) 事業内容	遊技機文化の研究・啓発及び普及に関する事業	
(5) 資本金	450 百万円	
(6) 設立年月日	2025 年 8 月 8 日（予定）	
(7) 大株主及び持株比率	当社 100%	
(8) 当社との関係	資本関係	当社 100%出資の子会社として設立する予定です。
	人的関係	当社の取締役 1 名が当該子会社の取締役を兼任する予定です。
	取引関係	該当事項はありません。

## 3. 今後の業績に与える影響

本件による当社連結業績に与える影響は軽微であると見込んでおりますが、今後、公表すべき事項が発生した場合には速やかに公表いたします。

以 上