FURYU
Precious days, always

証券コード: 6238

決算説明資料

2025年3月期 決算説明資料

INDEX

03 会社概要

05 2025年3月期　決算概要

11 2026年3月期　業績予想

15 2026年3月期　施策について

23 フリュー中期ビジョン2027

30 参考資料

Confidential © FURYU Corporation.

会社概要

FuRyu
Precious days, always

© FURYU Corporation.

企業理念

FuRyu
Precious days, always

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！

私たちは社員ひとりひとりが指針を持って行動し、
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します。

事業の深化を続けると共に、事業の進化に挑戦し続け、
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します。

© FURYU Corporation.

2025年3月期 決算概要

FuRyu
Precious days, always

© FURYU Corporation.

25年3月期 ハイライト

FuRyu
Precious days, always

連結全社	**世界観ビジネス好調で、前年同期比増収** **ガールズトレンドビジネス苦戦により減益** 売上　：　443億（YoY 103.6％） 営業利益　：　22億（YoY 59.4%）
世界観ビジネス	**クレーンゲーム景品・海外物販が好調で増収増益** 売上　：　253億（YoY 108.7%） 営業利益　：　17億（YoY 103.4%）
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　：　148億（YoY 93.1％） 営業利益　：　31億（YoY 71.2％）
フリューニュービジネス	**事業譲渡により経営資源集中。赤字圧縮。** 売上　：　41億（YoY 117.2％） 営業利益　：　▲4.3億（YoY ＋1.4億）

© FURYU Corporation.

25年3月期 連結概要

世界観ビジネスの好調により、増収。
ガールズトレンドビジネス苦戦により減益

	3Q累計（4月～12月）			4Q（1月～3月）			4Q累計		
	2024年3月期	2025年3月期	率	2024年3月期	2025年3月期	率	2024年3月期	2025年3月期	率
売上高	32,550	33,674	**103.5%**	10,218	10,631	**104.0%**	42,768	44,305	**103.6%**
世界観ビジネス	17,964	19,142	**106.6%**	5,352	6,195	**115.7%**	23,317	25,338	**108.7%**
ガールズトレンドビジネス	11,784	11,131	**94.5%**	4,126	3,687	**89.4%**	15,910	14,818	**93.1%**
フリューニュービジネス	2,801	3,400	**121.4%**	739	748	**101.2%**	3,540	4,148	**117.2%**
営業利益	3,513	2,054	**58.5%**	257	185	**72.0%**	3,771	2,239	**59.4%**
世界観ビジネス	1,589	1,514	**95.2%**	120	254	**210.5%**	1,710	1,768	**103.4%**
ガールズトレンドビジネス	3,442	2,536	**73.7%**	979	610	**62.4%**	4,421	3,147	**71.2%**
フリューニュービジネス	▲247	▲320	-	▲326	▲109	-	▲574	▲430	-
全社費用	▲1,270	▲1,676	-	▲516	▲570	-	▲1,787	▲2,246	-
経常利益	3,501	2,099	**60.0%**	234	181	**77.3%**	3,735	2,280	**61.1%**
親会社株主に帰属する当期純利益	2,351	1,405	**59.8%**	139	221	**158.3%**	2,491	1,627	**65.3%**

© FURYU Corporation.

25年3月期 世界観ビジネス概要

クレーンゲーム景品・海外物販が好調で増収増益

	3Q累計（4月～12月）			4Q（1月～3月）			4Q累計		
	2024年3月期	2025年3月期	率	2024年3月期	2025年3月期	率	2024年3月期	2025年3月期	率
売上高	17,964	19,142	**106.6%**	5,352	6,195	**115.7%**	23,317	25,338	**108.7%**
クレーンゲーム景品	13,779	14,693	**106.6%**	3,719	3,921	**105.4%**	17,498	18,614	**106.4%**
海外物販	1,034	1,712	**165.5%**	393	920	**233.9%**	1,428	2,632	**184.3%**
高価格帯ホビー	2,521	1,545	**61.3%**	784	515	**65.7%**	3,306	2,061	**62.3%**
その他	629	1,191	**189.4%**	454	838	**184.3%**	1,084	2,030	**187.3%**
営業利益	1,589	1,514	**95.2%**	120	254	**210.5%**	1,710	1,768	**103.4%**
補足情報									
仕入時 平均送金レート(円/1米ドル)	141	150	**106.2%**	144	150	**104.2%**	142	150	**105.6%**

※　その他には以下、事業が含まれます。
くじ・中価格帯ホビー

4Q概要

＜クレーンゲーム景品＞

・受注は引き続き好調

＜海外物販＞

・中国・北米中心に売上拡大

＜高価格帯ホビー＞

・高粗利なものに絞り、利益率改善

＜その他＞

・中価格帯ホビーは順調に成長

・くじ４Qは下記が好調

　L「初音ミク」

　「しぐれうい」

　「刀剣ONLINE 」

© FURYU Corporation.

25年3月期 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）	3Q累計（4月～12月） 2024年3月期	3Q累計（4月～12月） 2025年3月期	3Q累計（4月～12月） 率	4Q（1月～3月） 2024年3月期	4Q（1月～3月） 2025年3月期	4Q（1月～3月） 率	4Q累計 2024年3月期	4Q累計 2025年3月期	4Q累計 率
売上高	11,784	11,131	**94.5%**	4,126	3,687	**89.4%**	15,910	14,818	**93.1%**
プリ：アミューズメント施設	5,483	5,237	**95.5%**	1,987	1,737	**87.4%**	7,470	6,974	**93.4%**
プリ：直営店	1,018	939	**92.3%**	383	326	**85.3%**	1,401	1,266	**90.4%**
ピクトリンク	4,782	4,638	**97.0%**	1,620	1,546	**95.4%**	6,402	6,184	**96.6%**
その他	499	316	**63.3%**	135	77	**57.0%**	635	393	**61.9%**
営業利益	3,442	2,536	**73.7%**	979	610	**62.4%**	4,421	3,147	**71.2%**
補足情報									
プレイ数(万回)	2,442	2,203	**90.2%**	888	754	**84.9%**	3,330	2,957	**88.8%**
値上げ機種プレイ数構成比(%)	73%	87%	**118.5%**	84%	94%	**111.9%**	78%	90%	**115.4%**
ピクトリンク会員数(万人)	147	138	**93.7%**	147	137	**93.2%**	-	-	**-**

4Q概要

＜プリ：アミューズメント施設＞

・プレイ数は前年同期比減少

＜プリ：直営店＞

・プレイ数は前年同期比減少

＜ピクトリンク＞

・有料会員数は前年から減少し、137万人で着地

・中学生入会数は前年同期比1.5倍に増加

・プレミアム会員数は維持

＜その他＞

・デコメ等のコンテンツサービスの縮小により減収

※1　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

© FURYU Corporation.

25年3月期 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）	3Q累計（4月～12月）			4Q（1月～3月）			4Q累計		
	2024年3月期	2025年3月期	率	2024年3月期	2025年3月期	率	2024年3月期	2025年3月期	率
売上高	2,801	3,400	**121.4%**	739	748	**101.2%**	3,540	4,148	**117.2%**
家庭用ゲームソフト	766	1,268	**165.5%**	240	189	**78.7%**	1,007	1,458	**144.7%**
アニメ	790	891	**112.8%**	143	196	**136.6%**	933	1,087	**116.4%**
カラーコンタクト	684	681	**99.5%**	201	211	**104.8%**	886	892	**100.7%**
その他※1	560	559	**99.8%**	153	151	**98.7%**	713	710	**99.6%**
営業利益	▲247	▲320	-	▲326	▲109	-	▲574	▲430	-

※1　その他には以下、事業が含まれます。
ゲームアプリ・広告プランニング・オルドット

4Q概要

＜家庭用ゲームソフト＞

・新規発売はなし。

過去タイトルのダウンロード販売が貢献

＜アニメ＞

・『ゆるキャン△』シリーズが安定的に収益貢献

＜カラーコンタクト＞

・2025年3月31日での事業譲渡

＜その他＞

・ゲームアプリ2タイトル
クローズによる減収減益　撤退

・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

© FURYU Corporation.

2026年3月期 業績予想

FuRyu
Precious days, always

© FURYU Corporation.

25年度連結業績予想について

足元の為替の影響を鑑み、増収増益

（単位：百万円）	2025年3月期 実績	2026年3月期 予想	2025年 3月期比
売上高	44,273	**45,000**	101.6%
営業利益	2,239	**3,000**	134.0%
経常利益	2,280	**3,000**	131.6%
親会社株主に帰属する 当期純利益	1,627	**2,150**	132.2%

セグメント別	売上	営業利益	2026年3月期　連結業績予想の前提
世界観 ビジネス	25,900 （＋593）	2,000 （＋231）	・海外事業（特に中国市場）での増収を狙う ・為替前提は150円（年：為替感応度1ドル＝25百万円）
ガールズ トレンド ビジネス	16,000 （＋1,182）	3,300 （＋153）	・プレイ回数　3,100万回・ピクトリンク有料会員　124万人 ・プレミアム会員へのシフト促進
フリューニュー ビジネス	3,100 （▲1,048）	100 （＋530）	・24年度選択と集中による効果 ・家庭用ゲームとアニメで手堅く利益貢献
全社費用		▲2,400 （▲154）	・人材配置転換による人件費増等 ・各セグメント支援費用の増強

（）内は前期比

© FURYU Corporation.

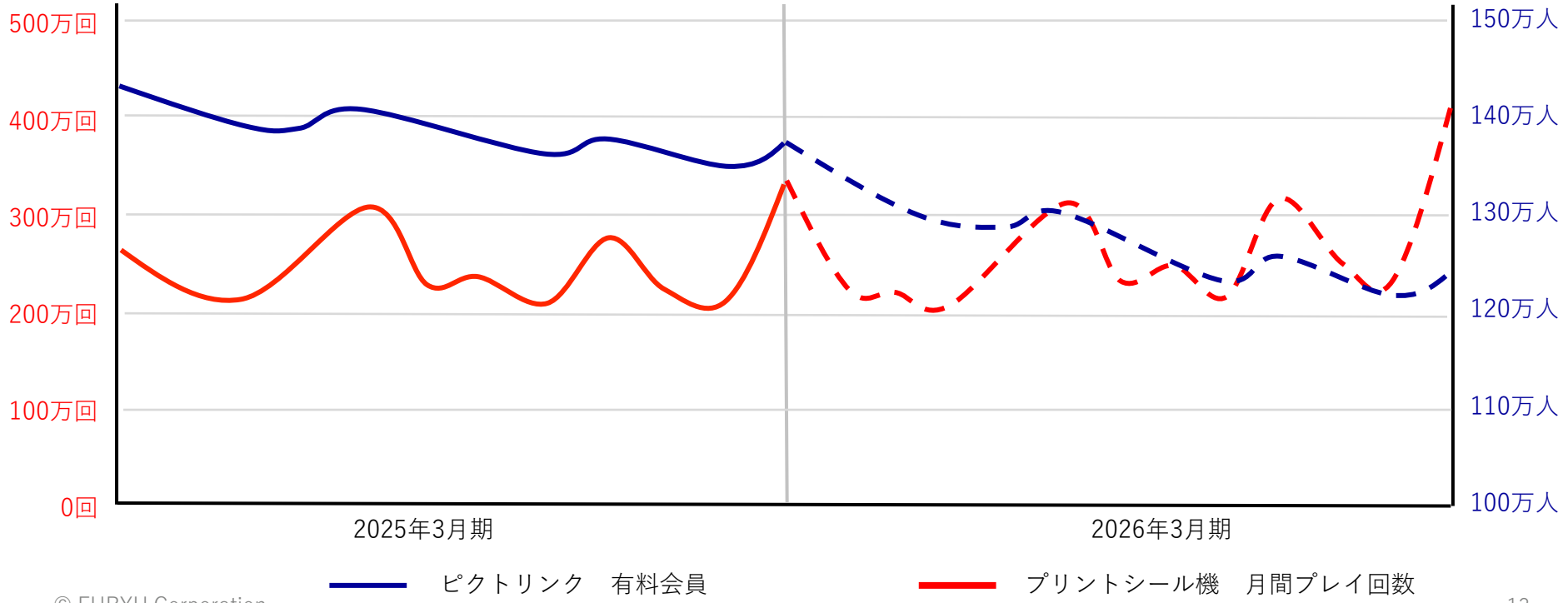
当期のプレイ回数とピクトリンク有料会員数の見通し

FuRyu
Precious days, always

直近の実績を元に、プレイ回数、会員数を算定

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



© FURYU Corporation.

株主還元と財務方針

FuRyu
Precious days, always

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	**28,296,000株**
期末自己株式数	1,855,989株	※ 1,817,325株	※ **1,817,325株**
１株当たり当期純利益（EPS）	94.22円	61.50円	**81.25円**
1株当たり配当金（DPS）	39.00円	39.00円	**39.00円**
配当性向	41.4%	63.4%	**48.0%**
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%	**約10%**

（※）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月期末120,000株）。

© FURYU Corporation.

2026年3月期 施策について

FuRyu
Precious days, always

© FURYU Corporation.

世界観ビジネス

FuRyu
Precious days, always

© FURYU Corporation.

2026年3月期 施策について　世界観ビジネス

FuRyu
Precious days, always

＜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を維持

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

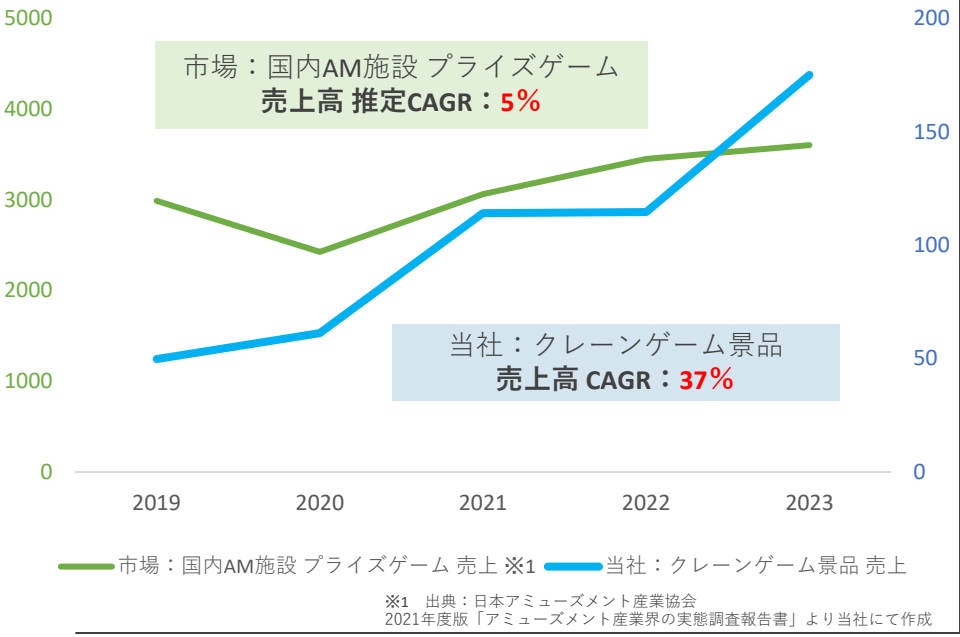
＜海外物販＞

市場：中国好調。他アジア圏・欧州等も市場拡大中

当社：好調。売上が前年比約1.5倍のペースで拡大中

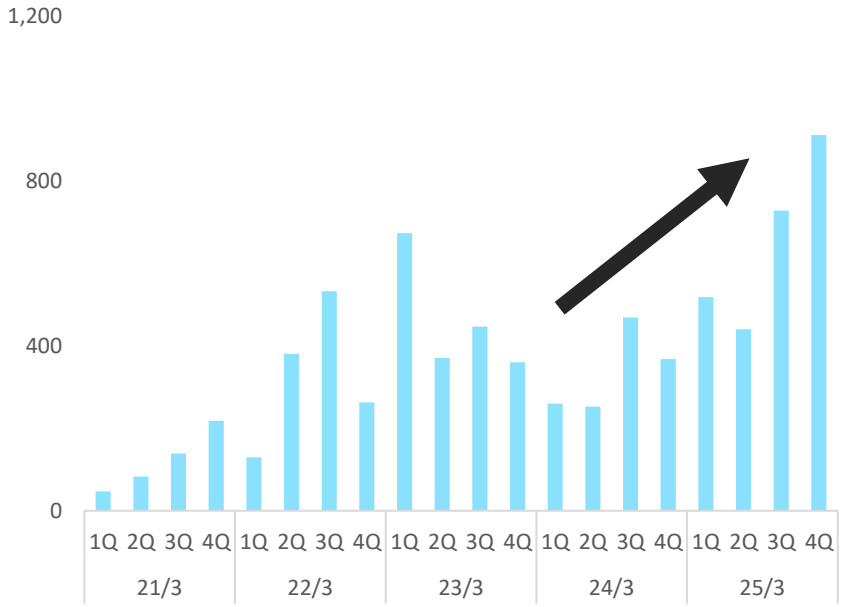
但し、トランプ関税によりアメリカ向け売上が不透明

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



※1　出典：日本アミューズメント産業協会
2021年度版「アミューズメント産業界の実態調査報告書」より当社にて作成

海外物販　四半期別　売上高推移



＜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年度黒字化に向けてアイテムの仕込強化　約7割が受注完了。利益確保できており順調。

© FURYU Corporation.

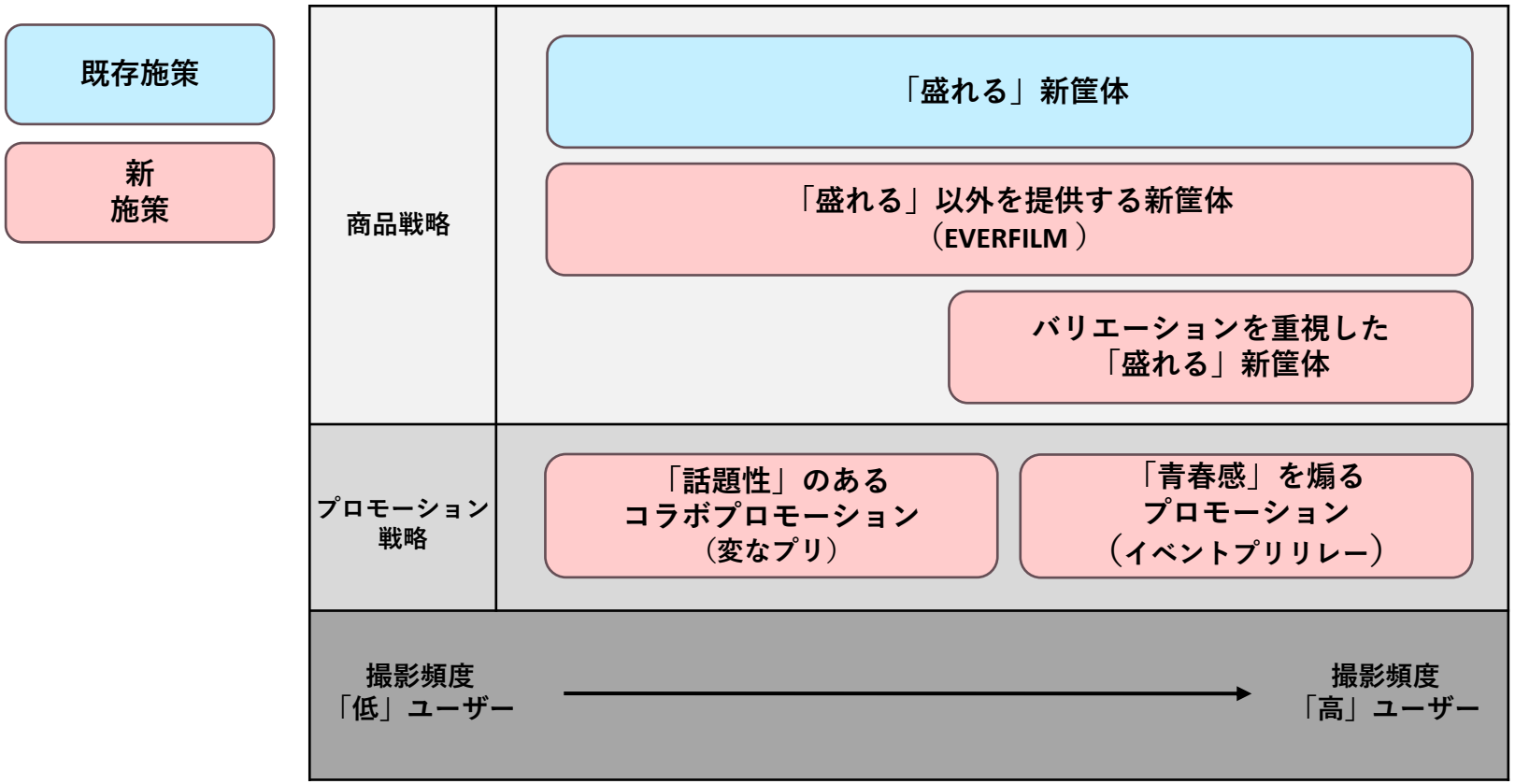
ガールズトレンドビジネス

FuRyu
Precious days, always

© FURYU Corporation.

2026年3月期 施策について　ガールズトレンドビジネス

現状の課題：ユーザー数は戻っているが、コロナ禍の時に
プリ入学できなかった影響で一人あたりのプレイ頻度が低下している
打ち手　　：撮影頻度に焦点を当てた商品開発とプロモーション施策を実施し、
プレイ数アップにより客単価向上を狙う。



© FURYU Corporation.

フリューニュービジネス

FuRyu
Precious days, always

© FURYU Corporation.

2026年3月期 施策について　フリューニュービジネス

24年度は経営資源の選択と集中を実施
25年度は安定した収益を狙っていく。

【家庭用ゲーム】

＜25年度施策＞
- 自社タイトル『ヴァレット』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、海外市場や海外販売を目指す
- 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】

＜25年度施策＞
・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
・複数の幹事タイトルや出資タイトルでの積上げを目指す
・会社分割によるアニメ制作を強化し、有力原作のアニメ獲得を目指す。

【アパレル（オルドット）】

＜25年度施策＞
・SNS強化による連続的ヒット商品を創出
・消化率を意識し、商品原価のコントロールによる利益率の向上
・商品企画の改善によるスピードアップ

25年度発売・放映タイトル		
発売・放映予定時期	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年夏発売	けものティータイム	家庭用ゲーム
2025年8月	ヴァレット／VARLET	家庭用ゲーム
2025年冬発売	タイトル非発表	家庭用ゲーム
2025年冬発売	タイトル非発表	家庭用ゲーム

※アニメは幹事タイトルのみ記載

© FURYU Corporation.

2026年3月期 施策について　フリューニュービジネス

FuRyu
Precious days, always

新設分割により、フリュー・ピクチャーズ株式会社を設立

目的：

本新設分割により、経営資源を集約させ、経営効率及びクオリティの向上を実現し、ヒット作品の創出をターゲットに、本事業のさらなる発展を目指す。

戦略：

- **制作会社としての機能強化**
- **有力な人材を確保**
- **アニメ化した作品のキャラクタマーチャンダイジングへ展開**

設立年月日：

2025年6月20日（予定）

© FURYU Corporation.

フリュー中期ビジョン2027

FuRyu
Precious days, always

© FURYU Corporation.

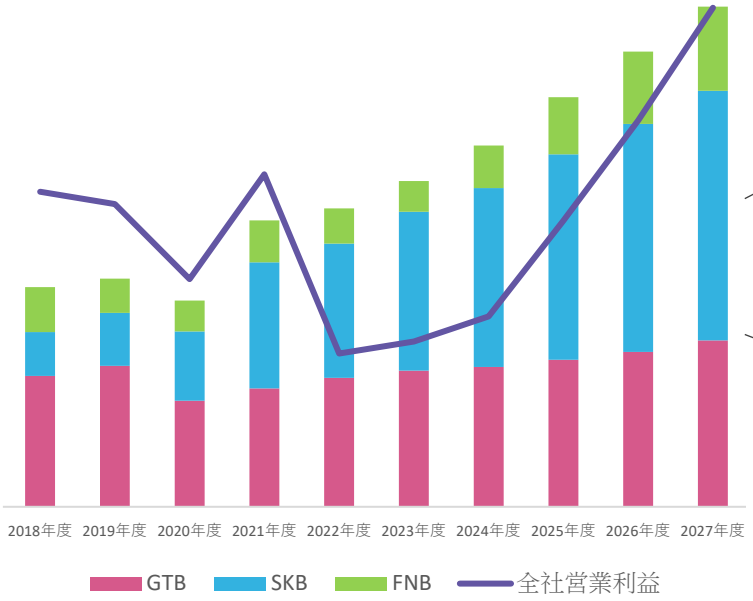
中期ビジョン　目指す経営指標と定量目標

FuRyu
Precious days, always

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）

目指す経営指標	ROE：15％以上 営業利益率：10％以上

成長イメージ



2022年度　実績比

2027年度売上	600億円 5年CAGR　10％

2027年度営業利益	60億円 5年CAGR　26％

© FURYU Corporation.

中期ビジョン　基本方針

FuRyu
Precious days, always

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
フリューで働く人たちの大切な価値観

© FURYU Corporation.

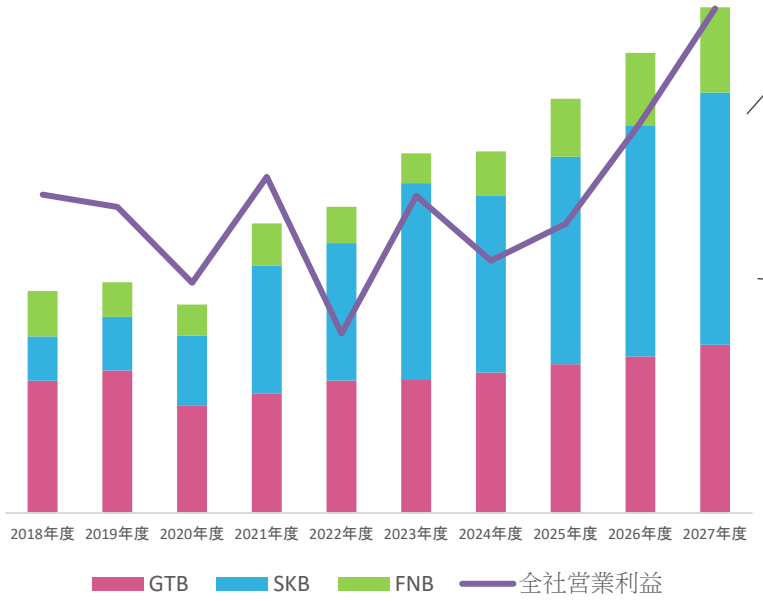
中期ビジョン　24年度進捗

FuRyu
Precious days, always

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）

27年度目標 経営指標	24年度実績 経営指標
ROE：15%以上	ROE:7.3% （23年度:11.9%）
営業利益率：10%以上	営業利益率：5.1% （23年度:8.8%）

成長イメージ



2027年度 売上目標	24年度実績 経営指標
600億円 5年CAGR（目標）10%	443億円

2027年度 営業利益目標	23年度実績 経営指標
60億円 5年CAGR（目標）　26%	22億円

目標達成を見据えた売上、営業利益拡大のため、
引き続き積極的な施策を行っていく

© FURYU Corporation.

ROE向上に対する考え方

FuRyu
Precious days, always

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％	**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	5.8％	3.7％	**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	1.58回	1.57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	1.30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6%～7%と認識しており、ROEは資本コストとほぼ同じ水準

（注）CAPMベース　リスクフリーレート　10年国債利回り平均　1.5% マーケットリスクプレミアム 5.88% β値　0.765（60か月月次）

© FURYU Corporation.

ROE　24年度進捗

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）	増分	説明
	11.9％	7.3％	▲4.6%	売上高純利益率減少（▲2.1%）
収益性 ①売上高純利益率 当期純利益÷売上高	5.8%	3.7％	▲2.1%	GTBセグメントの利益悪化 →25年度立て直しが重要
資産効率性 ②総資産回転率 売上高÷総資産	1.58回	1.57回	▲0.01回	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	▲0.03倍	現状の自己資本比率水準を維持

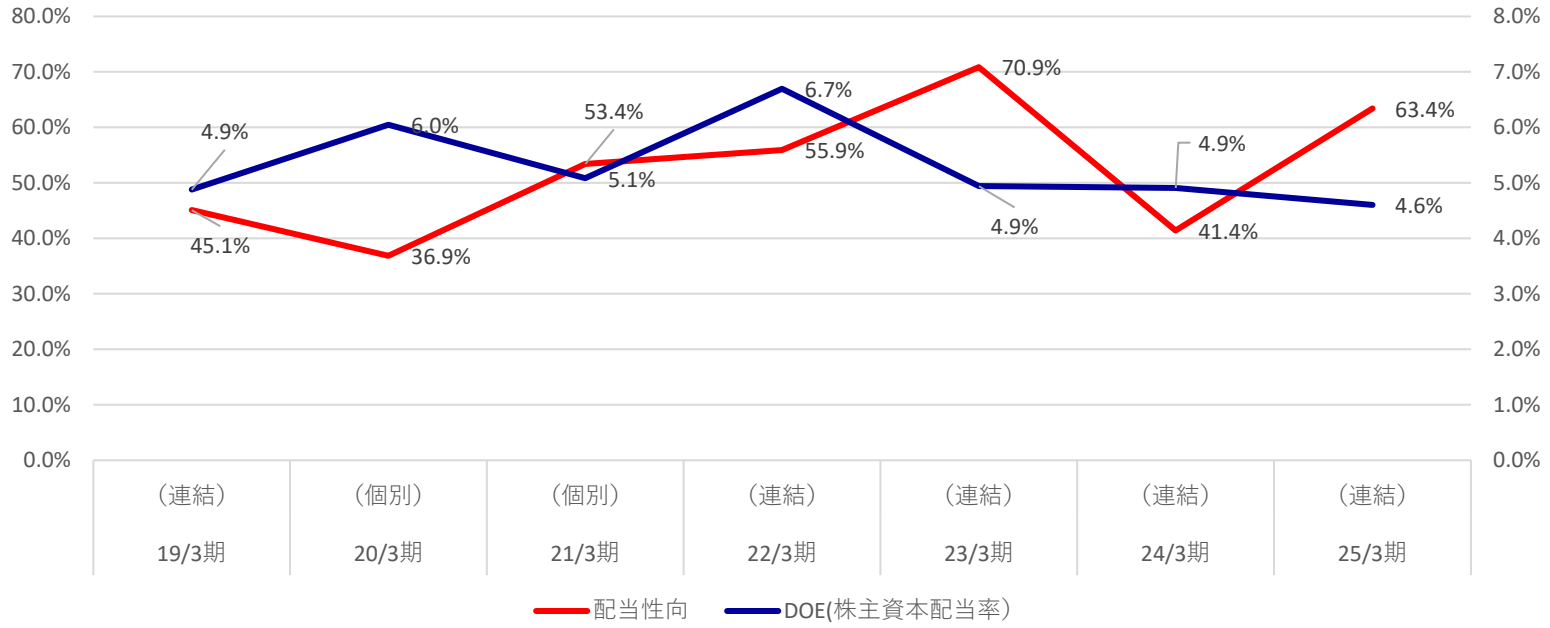
© FURYU Corporation.

株主還元策と経営指標

FuRyu
Precious days, always

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

ROE　×　配当性向　＝　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。

© FURYU Corporation.

参考資料

FURYU
Precious days, always

© FURYU Corporation.

サステナビリティの取り組み

FuRyu
Precious days, always

© FURYU Corporation.

フリューのサステナビリティについて

FuRyu
Precious days, always

こころ豊かで幸せな社会を

Fostering a fulfilled and happy society for all.

フリューのサステナビリティ

私たちフリューは、「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！」という企業理念のもと、事業活動を通じてすべてのステークホルダーの皆さまとの信頼関係の構築に努め、社会の持続的発展に貢献してまいります。

＊コーポレートサイト内のサステナビリティページをリニューアルいたしました
https://www.furyu.jp/sustainability/

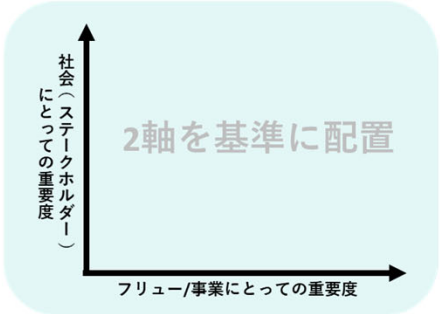
© FURYU Corporation.

重要課題と特定プロセス

FuRyu
Precious days, always

事業活動を通じて持続可能な社会に寄与するため、各事業が世の中に与える影響を踏まえ、あらゆる社会課題の中から特にフリューが取り組むべき重要課題を2019年度に特定。2021年度にその内容を最適化すべく改訂しました。

特定プロセス



STEP.1 社会課題の把握と抽出

ISO26000中核課題とフリューの企業行動指針および事業領域を照らし合わせ、子ども・若者白書（内閣府）であげられた社会課題を参考に、フリューの事業に関連する社会課題を抽出しました。

STEP.2 社会課題の重要度の整理

抽出した社会課題に関するステークホルダーの皆さまへの調査や、有識者による評価を踏まえ、社会（ステークホルダー）にとっての重要度と、フリューやフリューの事業にとっての重要度の２軸で整理しました。

STEP.3 重要課題（マテリアリティ）の特定

経営会議での承認後、取締役会決議を経て、以下の重要課題を特定しました。
特定した10個の重点課題を4つのテーマに分けそれぞれにWGを設定し取り組んでいます。

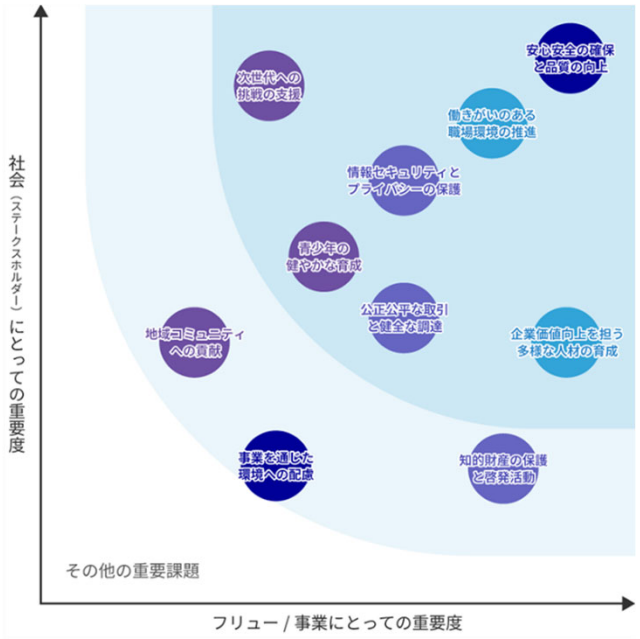
© FURYU Corporation.

マテリアリティ（重要課題）

FuRyu
Precious days, always

特定した10個の重点課題を４つのテーマに分け、それぞれにワーキンググループを設定し、課題解決に向けた活動を推進しています。

4つのテーマと 10個の重要課題(マテリアリティ)



良質なエンタテインメントの創出

01. 安心安全の確保と品質の向上
02. 事業を通じた環境への配慮

動的ビジョンの実現

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

未来を切り拓く次世代の応援

05. 次世代の挑戦への支援
06. 青少年の健やかな育成
07. 地域コミュニティへの貢献

健全な経営基盤

08. 情報セキュリティとプライバシーの保護
09. 公正公平な取引と健全な調達
10. 知的財産の保護と啓発活動

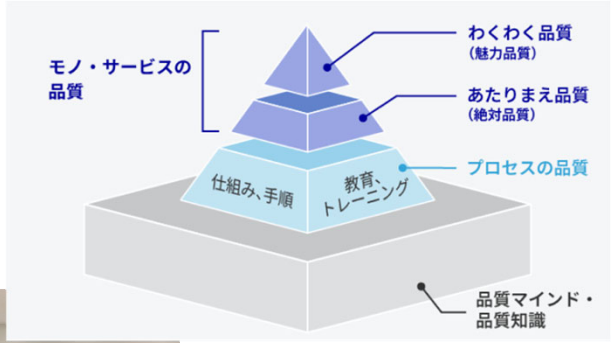
© FURYU Corporation.

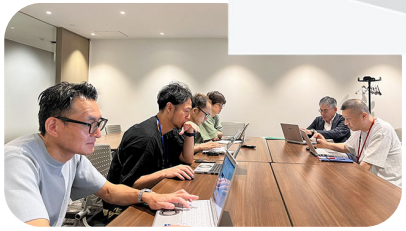
取り組み：良質なエンタテインメントの創出

該当重点項目
01. 安心安全の確保と品質の向上／02. 事業を通じた環境への配慮

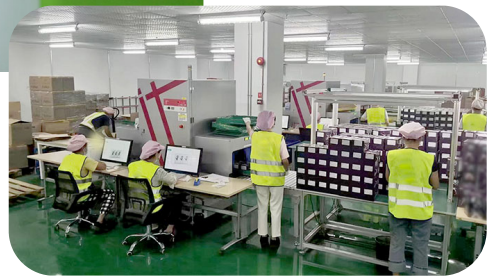
安心・安全に商品・サービスを楽しむことができる「あたりまえ品質」を堅実に実現し、お客さまのこころを動かす「わくわく品質」とあわせて、こころを豊かで幸せにする【良質】を追求しています。また、実現にあたっては、社内啓発や各事業部に適した仕組みへの落とし込み、サプライヤーさまとのコミュニケーションを通じた連携強化にも取り組んでいます。

フリュー品質の再構築および社内啓発
-全部門が共感できる内容と言葉で構成し直し、社内教育や事業活動、サプライヤーさまとの推進を実施





品質マネジメントシステム、環境配慮
-「フリュー品質」を確保し続けるための、品質基本方針及びQMSや環境方針に基づいた事業活動



＊TCFD提言に基づく情報開示　https://www.furyu.jp/sustainability/tcfd/

© FURYU Corporation.

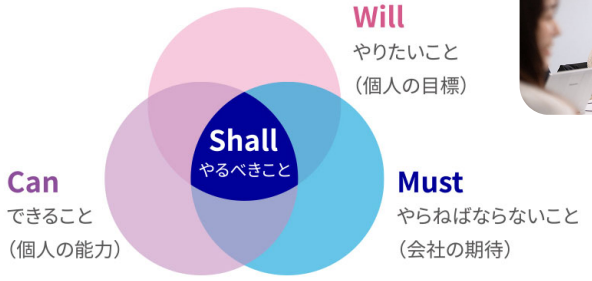
取り組み：動的ビジョンの実現

該当重点項目
03. 働きがいのある職場環境の推進／04. 企業価値向上を担う多様な人材の育成

社員のありたい姿を実現する価値観として「動的ビジョン」という考えを大切にしています。その上で、新卒・中途を両輪とする人物本位の採用活動や人材登用を行うと共に、多様な視点や価値観を尊重し、一人ひとりがやりがいを感じながら能力を最大限発揮しつつ、チームワークを高めながら成果を出せる環境づくりに取り組んでいます。

動的ビジョンを基盤としたやりがい促進

- フリュー独自の全社員共通の価値観
- 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、社員の多様性をはぐくみ、社員と会社が共に成長していくことを目指しています。



女性管理職比率
（課長以上）

28.7%

男性育児休業取得率(%)

50.0%

男女賃金差異(%)

全労働者

75.3%

うち正規雇用労働者 76.5%
うちパート・有期労働者 67.9%

「えるぼし」マーク
3段階目獲得

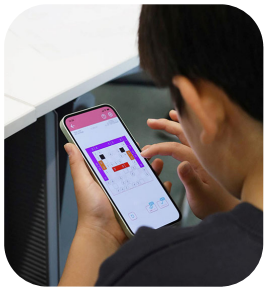
© FURYU Corporation.

取り組み：未来を切り拓く次世代の応援

該当重点項目
05. 次世代の挑戦への支援／06. 青少年の健やかな育成／07. 地域コミュニティへの貢献

お客さまとのコミュニケーションやパートナー・業界団体・地域社会との連携を通じて、青少年の健やかな育成に取り組んでいます。また、中学生や高校生を中心とした職場見学や、自社商品サービスとの接点を活かし、将来の選択肢を広げるお手伝い等を通じて次世代を応援しています。

従業員と家族向け企画



職場見学の受け入れ、出張授業（職業講話）

＊は出張授業

・2023年：計８校

・2024年：計10校

2月　東京都渋谷区立松濤中学校
2月　東大阪市義務教育学校くすは縄手南校＊
5月　宮城県岩沼市立玉浦中学校
5月　宮城県仙台市立中山中学校
5月　岐阜県岐阜市立境川中学校
5月　米国 ジョージメイソン大学
5月　愛知県小牧市立小牧西中学校
6月　愛知県美浜町立野間中学校
6月　愛知県半田市立成岩中学校
8月　東京都大妻中野高等学校
10月　昭和学院中学校
11月　福岡県伝習館高等学校
12月　広島県如水館高等学校
12月　千葉県八重原中学校

© FURYU Corporation.

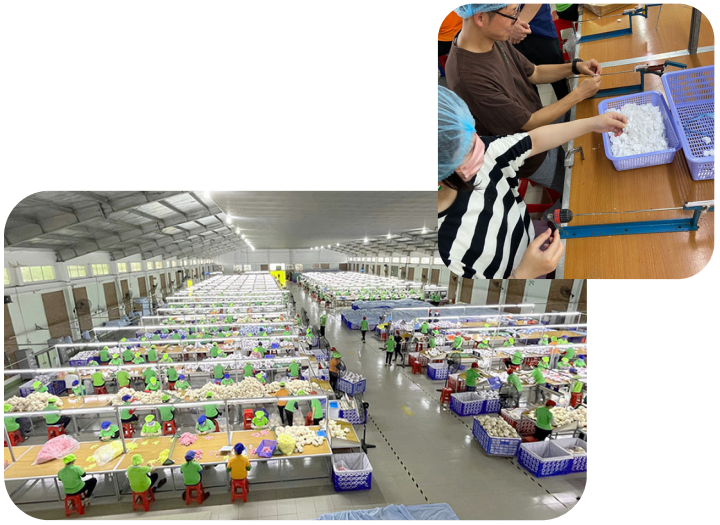
取り組み：健全な経営基盤

該当重点項目
08. 情報セキュリティとプライバシーの保護／09. 公正公平な取引と健全な調達／10. 知的財産の保護と啓発活動

法令順守はもちろんのことリスクや倫理の観点など広い視野で経営を行っています。情報セキュリティやプライバシーの保護、協力会社さま等すべてのビジネスパートナーとの責任ある調達や公平な取引、知的財産を含む権利の保護及び啓発活動に取り組んでいます。

情報セキュリティや知的財産の保護
-各種方針/ガイドラインに基づいた適切な事業活動及び社内外啓発の実施

ステークホルダーとの健全な取引
-調達方針及びガイドラインに基づいた責任ある調達と公正公平な取引の実施

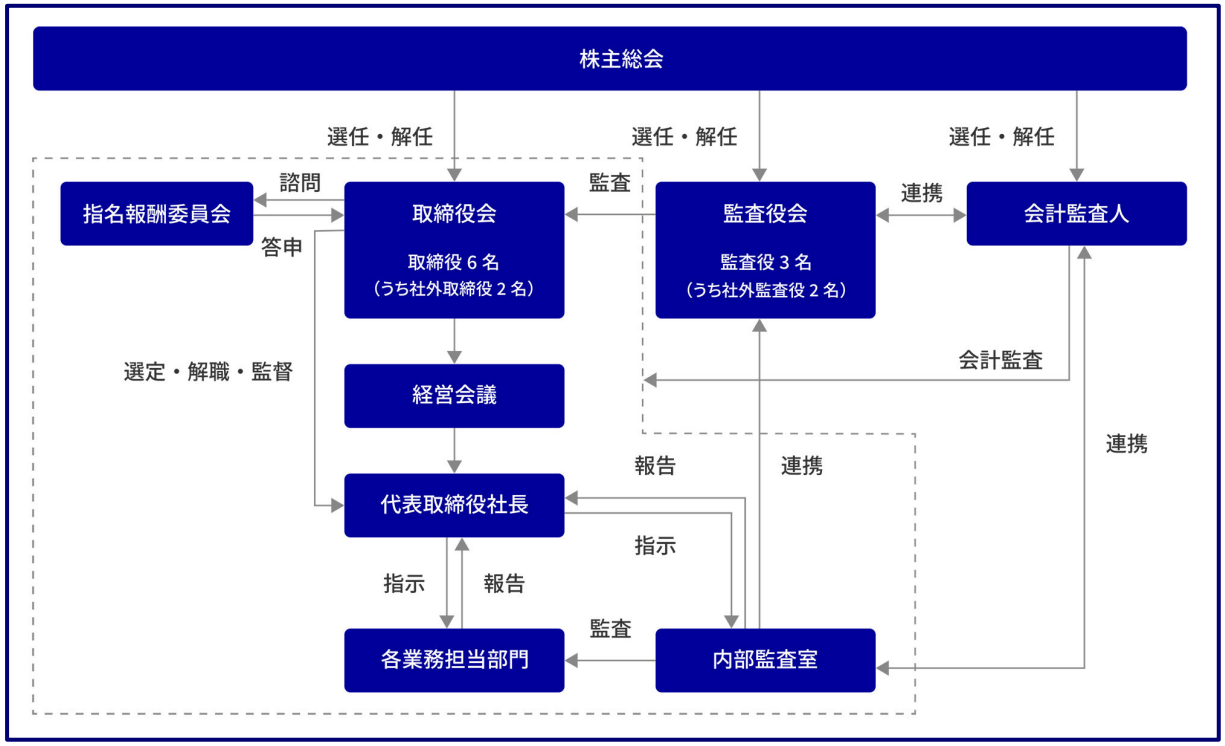


© FURYU Corporation.

コーポレート・ガバナンス

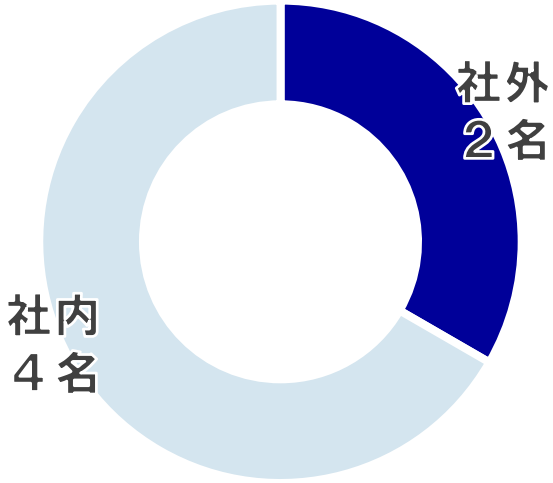
FuRyu
Precious days, always

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



2025年3月末現在

取締役の構成比率



【特記事項】
女性取締役2名（取締役のうち1/3が女性）
経営経験のある社外取締役２名

© FURYU Corporation.

ステークホルダーとの対話

ステークホルダーとの対話を重視し、持続的な成長へつなげる

・インタビュー調査（年**180**回程度）
・お問い合わせ窓口
・展示会等での意見交換
・技術サポート

・学生様の企業訪問受け入れ
・学校様での職業講話
・地域イベントへの参画

・研修やワークショップ、動的ビジョンプログラム
・従業員意識調査
・内部通報制度

個人投資家向け
・年1回の株主通信の発行
・決算説明会を年1回実施

機関投資家・アナリスト向け
・トップによる IR1on1MTG
2024年度 **100**回程度
・決算説明会を年2回実施
・施設見学会を実施

・公平で公正な取引
・調達部門を通じたコミュニケーション
・調達ガイドラインへの協力依頼

© FURYU Corporation.

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。

© FURYU Corporation.

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

© FURYU Corporation.

セグメント別　業績推移（四半期別）

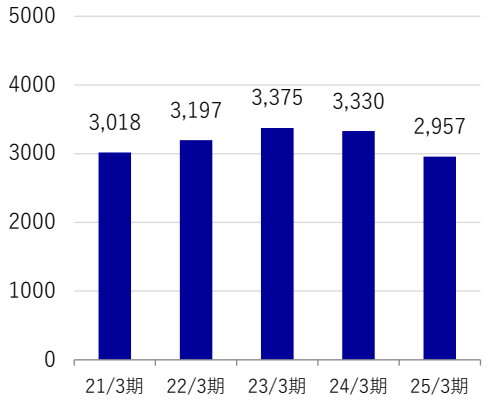
（単位：百万円）	2024年3月期 1Q	2Q	3Q	4Q	2025年3月期 1Q	2Q	3Q	4Q
売上高	9,974	11,108	11,468	10,218	10,046	11,528	12,099	10,631
世界観ビジネス	5,572	6,132	6,260	5,352	5,851	6,585	6,706	6,195
クレーンゲーム景品	4,270	4,986	4,522	3,719	4,443	5,184	5,065	3,921
海外物販	260	268	505	393	538	447	726	920
高価格帯ホビー	941	616	963	784	485	480	579	515
その他	100	260	269	454	383	473	334	838
ガールズトレンドビジネス	3,617	3,960	4,205	4,126	3,395	3,756	3,979	3,687
プリ：アミューズメント施設	1,559	1,826	2,096	1,987	1,419	1,766	2,050	1,737
プリ：直営店収入	315	362	341	383	297	326	315	326
ピクトリンク	1,571	1,601	1,610	1,620	1,552	1,554	1,531	1,546
その他	171	170	157	135	126	108	81	77
フリューニュービジネス	785	1,015	1,001	739	799	1,186	1,413	748
家庭用ゲームソフト	70	423	272	240	117	474	677	189
アニメ	298	224	267	143	266	313	311	196
カラーコンタクト	216	226	240	201	221	223	235	211
その他	199	140	220	153	193	176	189	151
営業利益	1,315	1,112	1,085	257	648	656	748	185
世界観ビジネス	726	337	526	120	510	405	598	254
ガールズトレンドビジネス	1,072	1,242	1,127	979	881	876	778	610
フリューニュービジネス	▲81	▲71	▲94	▲326	▲202	▲67	▲50	▲109
全社費用	▲401	▲394	▲474	▲516	▲540	▲557	▲577	▲570

© FURYU Corporation.

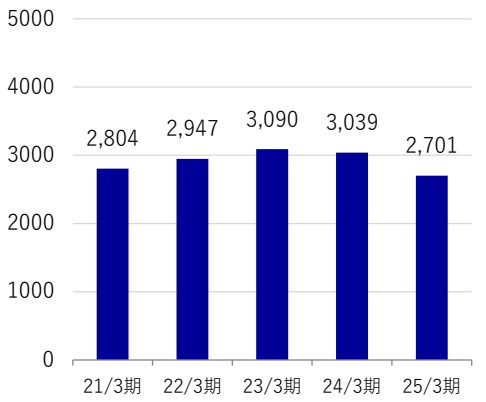
KPI　年度別推移

FuRyu
Precious days, always

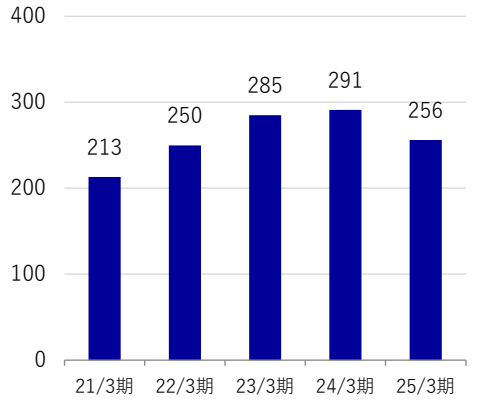
■ 総プレイ回数（万回）



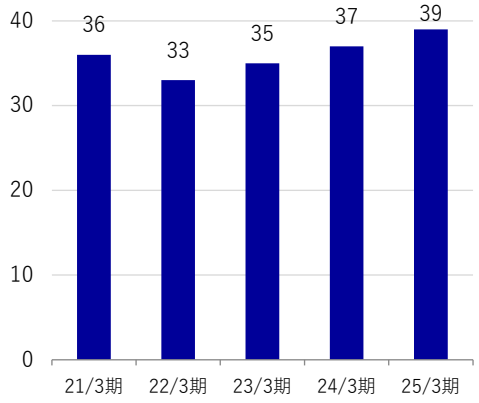
■ AM施設プレイ回数（万回）



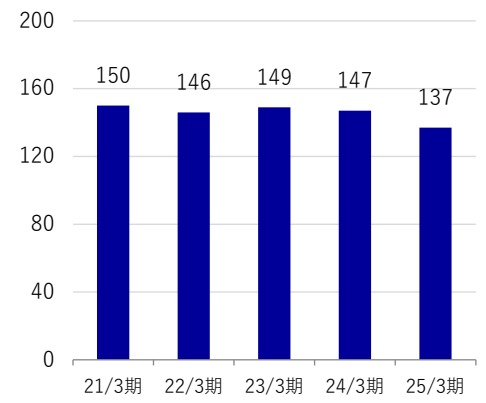
■ 直営店プレイ回数（万回）



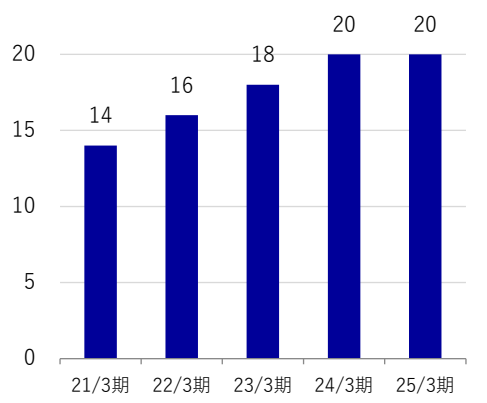
■ 直営店店舗数（店）



■ ピクトリンク期末有料会員数（万人）



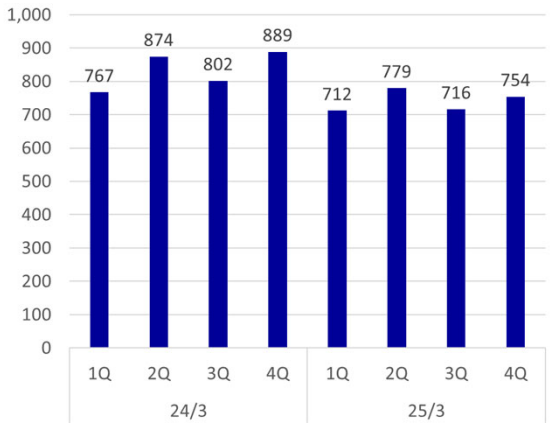
■ ピクトリンク プレミアム会員数（万人）



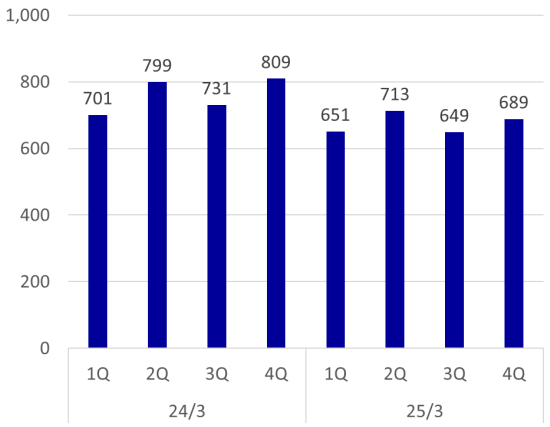
© FURYU Corporation.

KPI　四半期別推移

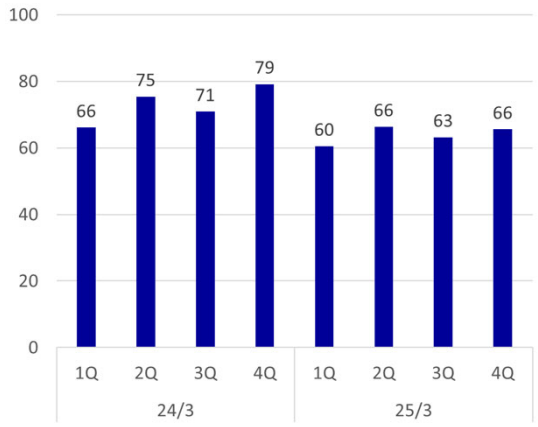
■ 総プレイ回数（万回）



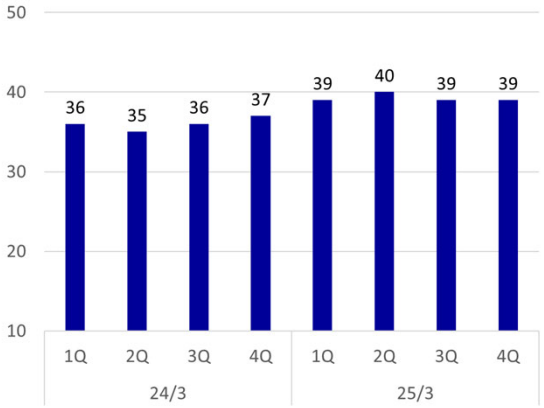
■ AM施設プレイ回数（万回）



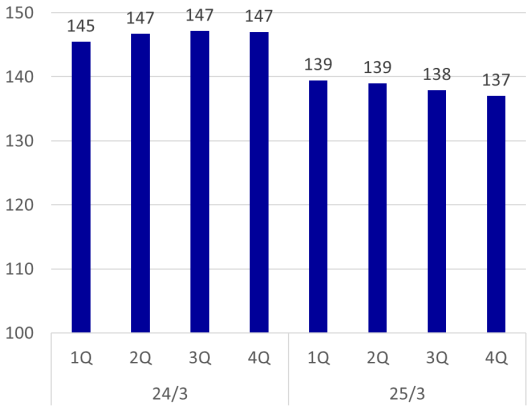
■ 直営店プレイ回数（万回）



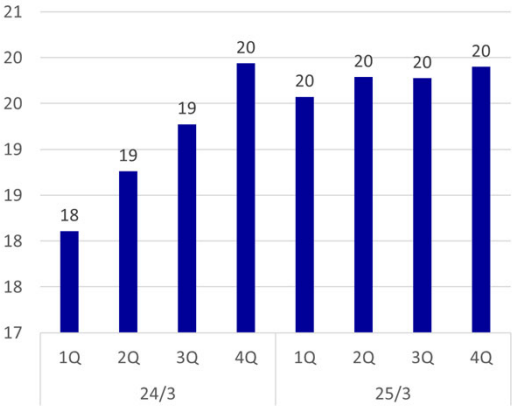
■ 直営店店舗数（店）



■ 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）



© FURYU Corporation.

株式について（2025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	11,692名

株主名	持株数（株）	持株比率（%）
風流商事株式会社	4,340,000	16.32
日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	2,338,200	8.79
TM株式会社	1,415,000	5.32
フリュー社員持株会	924,900	3.48
田坂　吉朗	840,000	3.16
吉田　眞人	800,000	3.01
稲毛　勝行	750,000	2.82
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)	444,900	1.67

※1 当社は、自己株式を1,697,325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。

© FURYU Corporation.

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

© FURYU Corporation.