

## 株主の皆様へ

### コンシューマ事業勝負の年！ 構造改革により、ブランド再構築へ

株主の皆様には、平素より当社経営へのご理解、ご支援をいただきまして、誠にありがとうございます。心より御礼申し上げます。

前年度におきましては、当初より発売時期に不確実性のあったコンシューマシリーズタイトルの発売が今期に後ろ倒しとなり、また、それにより唯一の基幹タイトルとなった新規オリジナルタイトル『ファーマギア』が、ご期待に応えることができず計画を大きく下回ったこと等により全社業績が未達となり、皆様には多大なご心配とご迷惑をおかけしましたことを深くお詫び申し上げます。

一方、4年ぶりの新筐体となる、ポケモンキッズアミューズメントマシンの新作『ポケモンフレンド』が順調に稼動を開始し、歴代最速の約9ヶ月で1億プレイを突破するなどご好評をいただきました。また、海外の『ポケモンガオーレ』も好調に推移し、確実に海外市場の開拓を進めております。そして、オンラインゲームでは、新作『ビックリマン・ワンダーコレクション』の立ち上げに成功し、順調に収益貢献いたしました。これらの成果を踏まえ、今後の成長につなげてまいります。

本年度は特に、近年苦戦が続くコンシューマ事業におきまして、「牧場物語」「ルーンファクトリー」「デモンエクスマキナ」という当社主力3シリーズの最新作を発売する勝負の年となります。これまでの反省を活かし、構造改革を経て、一丸となって各タイトルの収益の最大化に努めてまいります。また、ユーザーの皆様のご期待に応え、さらには期待を超えるようなコンテンツを提供することで、当社ブランドの再構築を目指してまいります。

当社は2027年に設立30年を迎えます。これまでの歩みを経て新たな未来へと進むにあたり、変化を恐れず、新たな挑戦を続けることで世界に新しい可能性をもたらし、すべてのステークホルダーの皆様にとって価値のある存在としてあり続けるよう邁進してまいります。

株主の皆様におかれましては、今後とも一層のご指導、ご支援を賜りますようお願い申し上げます。

2025年5月

代表取締役社長 照井 慎一



# 事業報告 (2024年4月1日から2025年3月31日まで)

## 1 マーベラスグループの現況

売上高	27,963	百万円 (前期比 5.2%減)	↓
営業利益	1,817	百万円 (前期比 24.7%減)	↓
経常利益	1,800	百万円 (前期比 40.1%減)	↓
親会社株主に帰属する当期純利益	818	百万円	↑

### 1) 当事業年度の事業概況

#### ① 事業の経過及び成果

当連結会計年度における日本経済は、雇用・所得環境の改善やインバウンド需要の増加等により緩やかな回復傾向にあるものの、継続的な物価の上昇、ウクライナ情勢や中東における地政学リスク、米国の関税政策等、世界経済は不確実性を増しており、景気の先行きは依然として不透明な状況が続いております。

このような中、当社グループが属するエンターテインメント業界は、国内家庭用ゲーム市場においては、PlayStation®5の価格改定や、Nintendo Switch™の次世代機への期待が高まる中、ハード市場は転換期を迎え、販売が緩やかに落ち着いたものの、一部のヒット作品がソフト市場を牽引し、市場全体としては安定した推移を見せました。モバイルゲーム市場においては、市場規模はほぼ横ばいの推移を継続している中、IPを活用したタイトルで一部ヒットが出ましたが、依然として厳しい競争環境が続いています。国内アミューズメント市場においては、引き続きプライズ（景品）ゲームの好調やインバウンド需要の高まりが市場全体の活性化に繋がっています。音楽映像市場においては、パッケージ市場の縮小傾向が継続し、極めて厳しい競争環境が続く中、動画配信市場は、コンテンツの多様化や即時配信の拡充等により、安定した成長を維持しました。ライブエンターテインメント市場は、大都市における大規模公演が牽引する形で観客動員はコロナ前水準に回復した一方、オンライン配信市場は縮小いたしました。

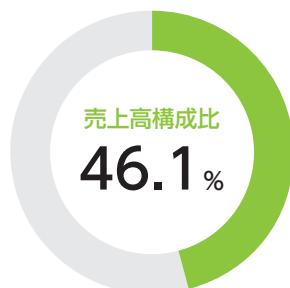
このような状況下、当社グループは、多彩なエンターテインメントコンテンツをあらゆる事業領域において様々なデバイス向けに展開する「マルチコンテンツ・マルチユース・マルチデバイス」戦略を基軸とした総合エンターテインメント企業として、強力なIPの確立に向けたブランディング戦略・アライアンス戦略・グローバル戦略を積極的に推進し、話題性の高いコンテンツの提供とサービスの強化に取り組んでまいりました。

しかしながら、当期はコンシューマ基幹タイトルの発売が前期と比べて少なかったことや、舞台映像関連収入の減少等により、売上高は前期を下回りました。利益面においては、減収要因に加え、アミューズメント筐体の新旧入れ替え費用の計上があったことや音楽映像事業における一部アニメのコンテンツ資産の一括償却、IP育成にかかる投資損失がかさんだこと等により営業利益は減少いたしました。一方、最終損益においては、一部不振の海外アミューズメント筐体資産を減損損失として特別損失に計上したものの、前期の会計上の見積りの変更に伴う特別損失の解消により、黒字回復いたしました。

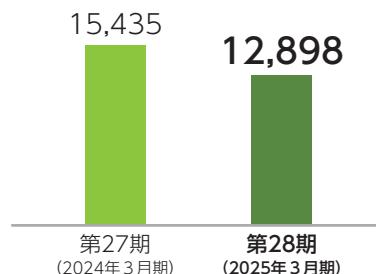
この結果、当連結会計年度（2024年4月1日～2025年3月31日）の業績は、売上高27,963百万円（前連結会計年度比5.2%減）、営業利益1,817百万円（前連結会計年度比24.7%減）、経常利益1,800百万円（前連結会計年度比40.1%減）、親会社株主に帰属する当期純利益818百万円（前連結会計年度は親会社株主に帰属する当期純損失517百万円）となりました。

セグメントごとの経営成績は次のとおりであります。

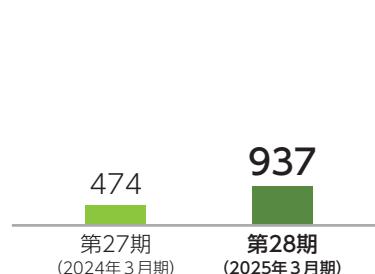
## デジタルコンテンツ事業



売上高 (単位：百万円)



セグメント利益 (単位：百万円)



当事業のコンシューマ部門においては、新作オリジナルタイトルとして2024年11月1日に『FARMAGIA (ファーマギア)』を発売いたしました。当初販売計画を大きく下回る結果となり、また、基幹タイトルの発売が本作のみであったことから、売上は昨年比で大幅に減少いたしました。一方、前期末に実施した会計上の見積りの変更により研究開発費が増加しましたが、売上原価が大きく減少したことで、利益は大幅に改善いたしました。

オンライン部門においては、2024年4月19日に配信を開始した新作スマートフォン向けゲームアプリ『ビックリマン・ワンダーコレクション』が順調に立ち上がり、収益寄与いたしました。また、既存タイトルにおいては、経年により売上が減少したものの、コラボイベント等の各タイトルの施策が堅調に推移し、計画を上回る推移となり、業績貢献いたしました。

この結果、当事業の売上高は12,898百万円（前連結会計年度比16.4%減）、セグメント利益は937百万円（前連結会計年度比97.6%増）となりました。

FARMAGIA



©2024 Marvelous Inc.

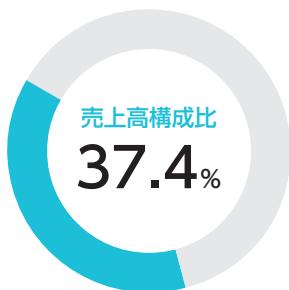


©LOTTE/ビックリマンプロジェクト  
©Marvelous Inc.

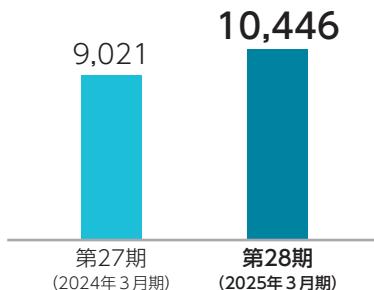


©Marvelous Inc.  
©HONEY PARADE GAMES Inc.

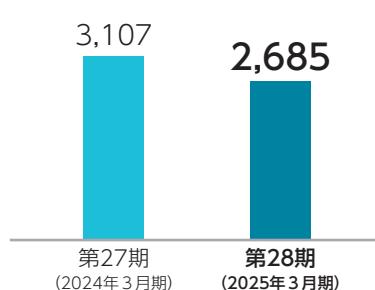
## アミューズメント事業



売上高 (単位：百万円)



セグメント利益 (単位：百万円)



当事業においては、ポケモンキッズアミューズメントマシンの最新作『ポケモンフレンド』を2024年7月11日より稼働開始し、同年9月、11月、2025年2月に新弾となる「2～4弾」をそれぞれ展開いたしました。歴代ポケモンキッズアミューズメントマシン最速となる約1ヶ月で「フレンドピック」（配出物）の配出枚数が1,000万枚を突破するなど、順調な立ち上がりとなりました。海外『ポケモンガオーレ』についても好調に推移し、筐体入れ替え前の稼働最終年ながら、前期を上回る業績となりました。また、新コンセプトのクレーンゲーム機『TRY CATCH（トライキャッチ）』を、2024年11月より全国のアミューズメント施設にて順次稼働を開始いたしました。

海外売上拡大や『TRY CATCH』の発売により増収となったものの、国内キッズアミューズメントマシンの新機種入れ替えに伴う費用先行や海外新規ビジネスの一部不振等により減益となりました。

この結果、当事業の売上高は10,446百万円（前連結会計年度比15.8%増）、セグメント利益は2,685百万円（前連結会計年度比13.6%減）となりました。



©2024 Pokémon. ©1995-2024 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.  
Developed by T-ARTS and MARV  
ポケットモンスター・ポケモン・Pokémonは任天堂・クリエーション・ゲームフリークの登録商標です。

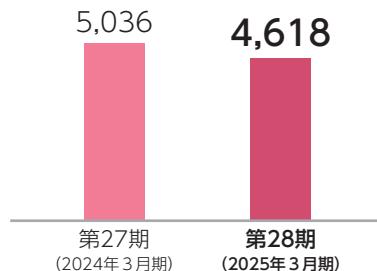
©2025 Pokémon. ©1995-2025 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.  
Developed by T-ARTS and MARV  
TM and ® are trademarks of Nintendo.

©Marvelous Inc.

## 音楽映像事業



## 売上高 (単位：百万円)

セグメント利益  
又はセグメント損失 (△)

(単位：百万円)



当事業においては、TVアニメ『刀剣乱舞 廻 -虚伝 燃ゆる本能寺』を2024年4月から、TVアニメ『女神のカフェテラス』の第2期を同年7月から、プリキュアシリーズのオリジナルTVアニメ『魔法つかいプリキュア!!～MIRAI DAYS～』、TVアニメ『悪役令嬢転生おじさん』及びTVアニメ『FARMAGIA(ファーマギア)』を2025年1月から放送したほか、TVアニメ『わんだふるぷりきゅあ!』をはじめとした「プリキュア」シリーズ関連タイトルや、TVアニメ『望まぬ不死の冒険者』等のパッケージ商品化を行いました。また、劇場版プリキュアの最新作『わんだふるぷりきゅあ!ざ・むーびー!』が2024年9月13日に公開となり、好調な成績を収めました。

また、「ミュージカル『テニスの王子様』」や「舞台『刀剣乱舞』」、「『ワールドトリガー the Stage』」、「『Dancing☆Starプリキュア The Stage』等のシリーズ作品の新作公演や、「舞台『弱虫ペダル』」の最終公演、「ミュージカル『憂国のモリアーティ』」のコンサート公演等を実施し好評を博したほか、今期の新規作品として『演劇【推しの子】2.5次元舞台編』、「舞台『魔道祖師』」等の公演を実施いたしました。

しかしながら、事業全体としては、舞台公演関連のパッケージ販売売上や配信収入が大きく減少し、また、一部アニメ作品の映像コンテンツ資産について将来の回収可能性を厳しく評価した結果、一括償却を行い評価損として原価計上いたしました。さらに、新規IPの育成にかかる投資損失がかさんだことにより、セグメント損失を計上いたしました。

この結果、当事業の売上高は4,618百万円（前連結会計年度比8.3%減）、セグメント損失は49百万円（前連結会計年度はセグメント利益531百万円）となりました。



©上山道郎・少年画報社／悪役令嬢転生おじさん製作委員会・MBS



©2024 わんだふるぷりきゅあ! ザ・むーびー! 製作委員会



©藤原大介／集英社  
©『ワールドトリガー the Stage』製作委員会



演劇【推しの子】2.5次元舞台編



©赤坂アカ×横槍メンゴ／集英社・演劇【推しの子】製作委員会

## 事業報告

### ② 設備投資の状況

当連結会計年度中の設備投資は3,451百万円であり、その主なものは次のとおりであります。

- |                                 |          |
|---------------------------------|----------|
| (i) デジタルコンテンツ事業のゲーム開発機器及びソフトウェア | 1,003百万円 |
| (ii) アミューズメント事業のゲーム開発機器及びソフトウェア | 2,275百万円 |

### ③ 資金調達の状況

特記すべき事項はありません。

### ④ 事業の譲渡、吸収分割又は新設分割の状況

該当事項はありません。

### ⑤ 他の会社の事業の譲受けの状況

該当事項はありません。

### ⑥ 吸収合併又は吸収分割による他の法人等の事業に関する権利義務の承継の状況

該当事項はありません。

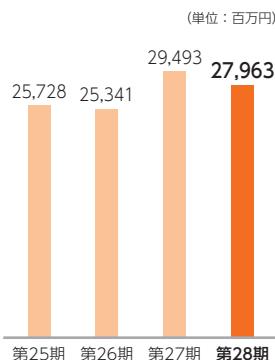
### ⑦ 他の会社の株式その他の持分又は新株予約権等の取得又は処分の状況

当社は、2024年8月22日に、シンガポールにおいてMarvelous APAC Pte. Ltd.を設立いたしました。Marvelous APAC Pte. Ltd.は、当社の完全子会社であります。

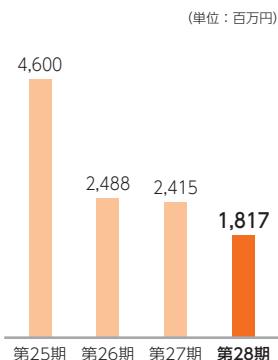
## 2) 直前3事業年度の財産及び損益の状況

### ① 企業集団の財産及び損益の状況

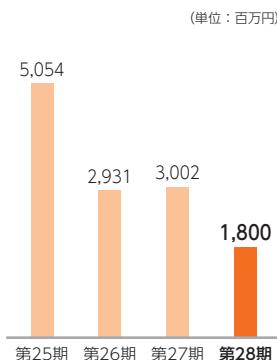
#### 売上高



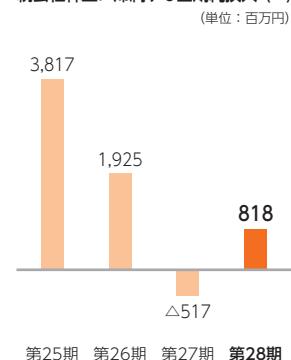
#### 営業利益



#### 経常利益



#### 親会社株主に帰属する当期純利益又は親会社株主に帰属する当期純損失 (△)



(単位：百万円)

項目別	期別	第25期 (2022年3月期)	第26期 (2023年3月期)	第27期 (2024年3月期)	第28期 (当連結会計年度) (2025年3月期)
売上高		25,728	25,341	29,493	27,963
営業利益		4,600	2,488	2,415	1,817
経常利益		5,054	2,931	3,002	1,800
親会社株主に帰属する当期純利益又は親会社株主に帰属する当期純損失 (△)		3,817	1,925	△517	818
1株当たり当期純利益又は1株当たり当期純損失 (△)		63円23銭	31円85銭	△8円55銭	13円52銭
総資産		36,531	36,447	34,538	32,903
純資産		28,973	29,227	27,396	26,187
1株当たり純資産額		479円23銭	482円69銭	451円60銭	431円60銭

(注) 1. 記載金額は百万円未満を切り捨てて表示しております。

2. 当社は、第20期より「株式給付信託 (BBT (=Board Benefit Trust))」を導入しております。「株式給付信託 (BBT)」制度に関する株式会社日本カストディ銀行 (信託E口) が所有する自社の株式は、1株当たり当期純利益又は1株当たり当期純損失の算定上、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、また、1株当たり純資産額の算定上、期末発行済株式総数から控除する自己株式数に含めております。

## 事業報告

### ② 当社の財産及び損益の状況

(単位：百万円)

項目別	期別	第25期 (2022年3月期)	第26期 (2023年3月期)	第27期 (2024年3月期)	第28期 (当事業年度) (2025年3月期)
売上高		20,158	21,870	23,583	23,458
経常利益		3,085	2,685	3,802	1,679
当期純利益		2,503	1,833	1,120	1,027
1株当たり当期純利益		41円46銭	30円33銭	18円51銭	16円96銭
総資産		30,714	30,681	29,626	28,200
純資産		24,287	24,099	23,306	22,325
1株当たり純資産額		402円18銭	398円54銭	384円77銭	368円56銭

(注) 1. 記載金額は百万円未満を切り捨てて表示しております。

2. 当社は、第20期より「株式給付信託（BBT（=Board Benefit Trust））」を導入しております。「株式給付信託（BBT）」制度に関する株式会社日本カストディ銀行（信託E□）が所有する自社の株式は、1株当たり当期純利益の算定上、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、また、1株当たり純資産額の算定上、期末発行済株式総数から控除する自己株式数に含めております。

### 3) 重要な親会社及び子会社の状況

#### ① 親会社の状況

該当事項はありません。

#### ② 重要な子会社の状況

会社名	資本金	当社の議決権比率	主要な事業内容
Marvelous USA, Inc.	1,320千USドル	100.00%	家庭用ゲームソフト及びアミューズメント筐体の制作、販売並びに運営
Marvelous Europe Limited	750千英ポンド	100.00%	家庭用ゲームソフトの制作並びに販売
株式会社ジー・モード	100,000千円	99.9%	家庭用ゲームソフト及びオンラインゲームの企画、開発、制作、販売並びに運営
株式会社HONEY PARADE GAMES	10,000千円	100.00%	家庭用ゲームソフト及びオンラインゲームの企画、開発、制作、運営並びに映像コンテンツの企画、制作
Marvelous APAC Pte. Ltd.	65,000千円	100.00%	家庭用ゲームソフト及びアミューズメント筐体等の販売・運営
株式会社グループシンク	10,000千円	60.0%	eスポーツ運営、WEB制作及び動画配信

(注) 当社は、2024年8月22日に、Marvelous APAC Pte. Ltd.を設立いたしました。

### 4) 対処すべき課題

今日の日本経済は、雇用・所得環境の改善やインバウンド需要の増加等により緩やかな回復傾向にあるものの、継続的な物価の上昇、ウクライナ情勢や中東における地政学リスク、米国の関税政策等、世界経済は不確実性を増しており、景気の先行きは依然として不透明な状況が続いております。

そのような中、当社を取り巻く経営環境としましては、急速に進化を遂げる生成AIに引き続き注目が集まるなど、エンターテインメントに変革の兆しが現れつつあり、「どのようなエンターテインメントコンテンツをどのように供給していくのか」という経営課題に対して、多様なアプローチが求められている状況であります。

当社グループといたしましては、あらゆるお客様を対象として事業領域を越えた多様なコンテンツを様々なデバイスへ供給してゆくため、以下を具体的な経営課題と捉え、積極的に取り組んでまいります。

## 事業報告

### ① 自社コンテンツ（IP）の新規創出と育成

総合エンターテインメント企業として、強力な自社コンテンツ（IP）の創出が最重要課題であると認識しております。当社の強みである幅広い事業領域から、革新的であり今までにないエンターテインメントを創造し、生み出したコンテンツを当社のあらゆる事業領域に展開することを目指してまいります。また、当社グループの既存コンテンツの育成に加え、他社著作権の獲得も推進することで活用コンテンツの拡充を進めてまいります。

### ② 技術開発力の向上

ゲーム自体のアイデアや独創性、おもしろさの追求はもちろんのこと、それぞれのデバイス・ハードウェアの特性を最大限に生かしたソフト開発力と、ワンソース・マルチプラットフォーム対応ができる技術力により、開発効率を高めることが企業収益の拡大に繋がると認識しております。当社グループは、優秀な技術者やプロデューサーの採用、教育システムの強化を通し、更なる開発力の向上を推進してまいります。また、ゲームに限らず、ITやデジタル領域における新技術の研究・開発にも取り組んでまいります。

### ③ グローバル展開の推進

当社グループにとって企業成長のための海外事業展開は重要な課題であります。ゲーム、アニメに限らず、ミュージメントや2.5次元ミュージカル分野に至るまで、当社グループのコンテンツを国内外へ向けて発信してまいります。

### ④ コーポレートブランドの強化

ユーザーから支持されるコンテンツ・サービスを提供し、作品のブランド力向上に努めることはもちろんですが、より多くの方々に当社を知っていただくためには信頼感の醸成が重要であり、コーポレートブランドの向上、「マーベラスブランド」の確立が必要であると認識しております。「マーベラスブランド」の確立のため、ステークホルダーに対する適切な情報開示と、積極的な広報及びIR活動に取り組んでまいります。

### ⑤ 事業継続性の確保

近年は、台風や地震、感染症の拡大など、大規模な自然災害や疫病が世界各地で発生しております。また、国外における地政学リスクも急速に高まっております。各種の緊急事態が起きた場合において、迅速かつ適切な対応を図ることで被害・損失や重要業務への影響を最小限に抑えるとともに、早期復旧により事業活動が継続できるよう、危機管理体制の強化を推し進めてまいります。

### ⑥ サステナビリティへの取り組み

現在、世界には地球温暖化をはじめとする気候変動や資源問題から、多様性豊かな社会づくりに至るまで、サステナビリティに関する様々な社会的課題が存在します。当社は、エンターテインメントを通じて世界中の人々の幸せにつながる新しい価値を創造することを軸に、サステナブルな社会づくりのための活動を続けてまいります。

## 5) 主要な事業内容 (2025年3月31日現在)

事業部門	事業内容
デジタルコンテンツ事業	家庭用テレビゲーム機並びにPC向けゲームソフト等の企画・開発・販売及びスマートフォン・PCブラウザ用ゲームその他オンライン・ソーシャルゲームの企画・開発及び配信・運営
アミューズメント事業	アミューズメント施設向けゲーム機の企画・開発・販売・運営
音楽映像事業	アニメーションを中心とした番組の制作・プロデュース、音楽・映像商品の企画・制作・販売及び舞台・ミュージカルの企画・制作・興行

## 6) 主要な事業所 (2025年3月31日現在)

### ① 当社

本社：東京都品川区

### ② 子会社

名称	所在地
Marvelous USA, Inc.	米国カリフォルニア州トーランス市
Marvelous Europe Limited	英国ウェスト・ヨークシャー州
株式会社ジー・モード	東京都品川区
株式会社HONEY PARADE GAMES	東京都品川区
Marvelous APAC Pte. Ltd.	シンガポール
株式会社グループシンク	東京都新宿区

## 事業報告

### 7) 使用人の状況（2025年3月31日現在）

#### ① 企業集団の使用人の状況

事業区分	使用人数	前連結会計年度末比増減
デジタルコンテンツ事業	481名	6名増
アミューズメント事業	85名	—
音楽映像事業	46名	2名増
全社（共通）	68名	1名増
合計	680名	9名増

(注) 上記表中には、契約社員及びパート社員（当連結会計年度中合計平均70名）等の臨時雇用者は含まれておりません。

#### ② 当社の使用人の状況

使用人数	前事業年度末比増減	平均年齢	平均勤続年数
606名	12名増	38.3歳	8.4年

(注) 上記表中には、契約社員及びパート社員（当事業年度中合計平均58名）等の臨時雇用者は含まれておりません。

### 8) 主要な借入先の状況（2025年3月31日現在）

該当事項はありません。

### 9) その他企業集団の現況に関する重要な事項

該当事項はありません。