

株主の皆様へ

業績回復を足がかりに 次なる成長ステージへ

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、構造改革を推進し、全社を挙げて「ブランドの再構築」に取り組んでまいりました。その結果、デジタルコンテンツ事業では、コンシューマの主力シリーズ最新作『龍の国 ルーンファクトリー』および『牧場物語 Let's! 風のグランドバザール』が国内外で好調な販売を記録し、また、アミューズメント事業においては、海外で稼働を開始した『ポケモンメガスタ』がアジア圏で好調に推移したほか、音楽映像事業においても収益改善が進みました。これらにより全社業績を達成し、回復に向けた確かな一歩を踏み出すことができました。

一方で、コンシューマゲームの新作『DAEMON X MACHINA TITANIC SCION』、およびオンラインゲームの新作『ブラウザ三国志 天』が計画を大きく下回り、収益を圧迫するなど、事業ポートフォリオの観点ではなお、開発投資の選択と集中や収益性の見極めについて課題を残しております。

本年度は、新作基幹タイトル数の減少により減収を見込むものの、デジタルコンテンツ事業の立て直しを一層進めることで、収益性の改善と利益水準の向上を目指してまいります。各事業において開発・運営・製作体制の最適化を図るとともに、IP価値の最大化とグローバル展開の強化に取り組み、持続的な成長基盤の確立を進めてまいります。

当社は2027年に設立30年を迎えます。これまでの歩みを礎に、新たな成長ステージへと進むにあたり、変化を恐れず挑戦を続けることで、世界に新たな価値を提供し続けてまいります。すべてのステークホルダーの皆様にとって価値ある存在であり続けるよう、引き続き全社一丸となって取り組んでまいります。

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。

2026年5月

代表取締役社長 照井 慎一



① マーベラスグループの現況

売上高	37,982	百万円 (前期比	35.8	%増)	↗
営業利益	2,248	百万円 (前期比	23.7	%増)	↗
経常利益	2,856	百万円 (前期比	58.7	%増)	↗
親会社株主に帰属する当期純利益	1,994	百万円 (前期比	143.6	%増)	↗

1) 当事業年度の事業概況

① 事業の経過及び成果

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おります。

当連結会計年度における日本経済は、雇用・所得環境の改善を背景に緩やかな回復基調を維持いたしました。その一方で、地政学リスクの高まりや海外諸国の政策動向を巡る不確実性に加え、為替相場の急激な変動や資源価格の高騰、物価高の長期化が経済活動に多大な影響を及ぼすなど、先行きは依然として不透明な状況にあります。

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、2025年6月に発売された新型ゲーム機Nintendo Switch™ 2がハード市場を強力に牽引し、前年度を上回る活況を呈しました。これに伴いソフト市場も好調に推移し、市場全体として一段と活性化いたしました。モバイルゲーム市場においては、新規タイトルの投入は引き続き抑制傾向にあるものの、IPを活用したタイトルの根強い人気が見られました。また、海外パブリッシャーによる有力タイトルの展開が市場全体の勢いを下支えしました。国内アミューズメント市場においては、プライズ（景品）ゲーム専門店の積極的な出店等を背景に、引き続きプライズカテゴリーが市場全体を牽引し、この結果、市場規模は堅調に推移いたしました。音楽映像市場においては、パッケージ市場の需要が限定的となるなか、動画配信市場はデジタル視聴習慣の定着により、市場全体として安定的に推移いたしました。ライブエンターテインメント市場は、人気タイトルを中心に観客動員が改善し、需要の定着により、市場全体として底堅く推移いたしました。その一方で、リアル体験への回帰がさらに進んだことを背景に、オンライン配信市場は引き続き縮小傾向となりました。

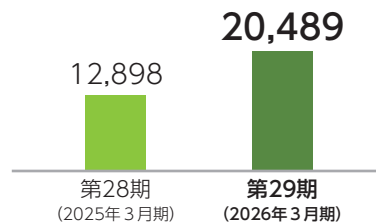
このような状況下、各事業セグメントにおいて次のとおり取り組んだ結果、当連結会計年度（2025年4月1日～2026年3月31日）の業績は、売上高37,982百万円（前連結会計年度比35.8%増）、営業利益2,248百万円（前連結会計年度比23.7%増）、経常利益2,856百万円（前連結会計年度比58.7%増）、親会社株主に帰属する当期純利益1,994百万円（前連結会計年度比143.6%増）となりました。

セグメントごとの経営成績は次のとおりであります。

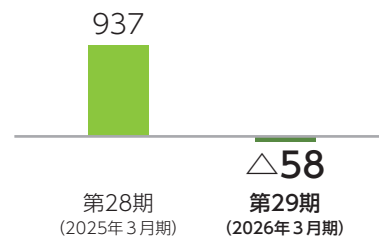
デジタルコンテンツ事業



売上高 (単位：百万円)



セグメント利益
又はセグメント損失 (△)
(単位：百万円)



当事業のコンシューマ部門においては、「ルーンファクトリー」シリーズの最新作となる『龍の国 ルーンファクトリー』を、新型ゲーム機Nintendo Switch™ 2本体同時発売タイトルとして2025年6月5日に、「牧場物語」シリーズの最新作『牧場物語 Let's! 風のグランドバザール』を同年8月に全世界で発売し、好調なセールスを記録いたしました。一方、同年9月に投入した「デモンエクスマキナ」シリーズの最新作『DAEMON X MACHINA TITANIC SCION』（デモンエクスマキナ タイタニックサイオン）は低調な推移となり、当初販売計画を大きく下回る結果となりました。

オンライン部門においては、『ドルフィンウェーブ』等の既存タイトルが堅調に推移するとともに、決済手段の多様化や運営効率化の取り組み等により、収益性が改善いたしました。一方、2025年10月22日に配信を開始した新作スマートフォン向けアプリゲーム『ブラウザ三国志 天』の売上が計画を下回る推移となったことから、将来の回収可能性を鑑み、ゲーム資産残高を一括償却いたしました。

コンシューマゲーム新作3タイトルの発売により、売上は前期比で大きく伸びましたが、『DAEMON X MACHINA TITANIC SCION』及び『ブラウザ三国志 天』の不振の影響により、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20,489百万円（前連結会計年度比58.9%増）、セグメント損失は58百万円（前連結会計年度はセグメント利益937百万円）となりました。



©2025 Marvelous Inc.



©2025 Marvelous Inc.

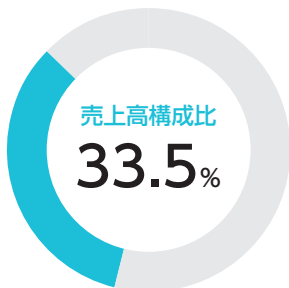


©2025 Marvelous Inc.

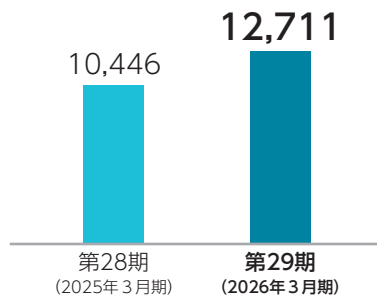


©Marvelous Inc.

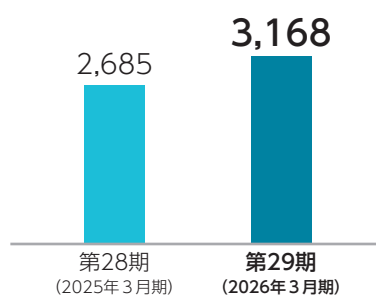
アミューズメント事業



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、主力であるキッズアミューズメントマシン『ポケモンフレンド』において、2025年4月に「5だん」を、稼動2年目からは「ベストタッグだん」の新弾を同年7月、9月、11月、2026年2月に投入し、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年7ヶ月で累計プレイ回数2億回を突破するなど、好調に推移いたしました。海外市場においては、2025年4月より『ポケモンメザスタ』の海外展開を開始し、順次稼動地域を拡大いたしました。各地域において稼動が好調に推移した結果、収益が国内を上回る水準まで成長し、業績を牽引いたしました。

なお、北米展開タイトルにおいて、稼動状況が想定を下回る推移となったことから、関連する棚卸資産及び固定資産について、評価損及び減損損失（特別損失）を計上いたしました。国内外におけるポケモンキッズアミューズメントマシンの好調により、前期比で増収増益となりました。

この結果、当事業の売上高は12,711百万円（前連結会計年度比21.7%増）、セグメント利益は3,168百万円（前連結会計年度比18.0%増）となりました。

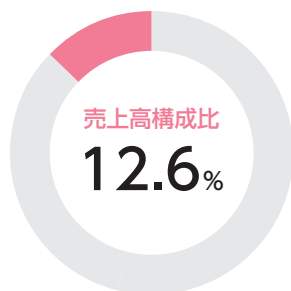


©2024 Pokémon. ©1995-2024 Nintendo/
Creatures Inc./GAME FREAK inc.
Developed by T-ARTS and MARV
ポケットモンスター・ポケモン・Pokémonは任天堂・
フリーチャーズ・ゲームフリークの登録商標です。

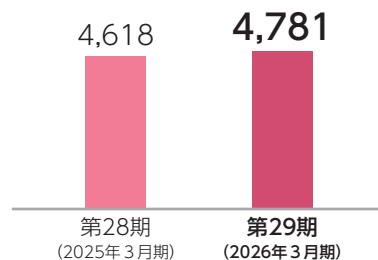
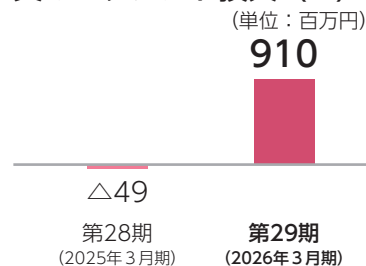


©Pokémon. ©Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.
Developed by T-ARTS and MARV. TM, ®, and character
names are trademarks of Nintendo.

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 (△)

当事業においては、TVアニメ『9-nine -Ruler's Crown』及びTVアニメ『ブスに花束を。』を2025年7月から、TVアニメ『素材採取家の異世界旅行記』及びTVアニメ『転生悪女の黒歴史』を同年10月から放送したほか、TVアニメ『キミとアイドルプリキュア♪』をはじめとした「プリキュア」シリーズ関連タイトル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『映画キミとアイドルプリキュア♪ お待たせ！キミに届けるキラッキライブ！』が同年9月12日に公開となり、2023年、2024年に続き3作品連続で興行収入が10億円を突破するなど、好調に推移いたしました。

舞台公演においては、「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」、「ミュージカル『憂国のモリアーティ』」、「ミュージカル『薄桜鬼 真改』」、「舞台『ジョーカー・ゲーム』」、「『Dancing☆Starプリキュア』The Stage」、「舞台『鋼の錬金術師』」、「舞台『魔道祖師』」といったシリーズ作品の新作公演を実施し好評を博したほか、新規作品として「舞台『日本三國』」、「舞台『賭ケブルイ』」、「ミュージカル『PandoraHearts』」、「ミュージカル『スキップとローファー』」等の公演を実施いたしました。

前期に実施した不採算事業の整理による利益改善に加え、舞台公演でのヒットタイトルの貢献や、TVアニメの二次利用収入が好調に推移した結果、利益が大幅に改善いたしました。

この結果、当事業の売上高は4,781百万円（前連結会計年度比3.5%増）、セグメント利益は910百万円（前連結会計年度はセグメント損失49百万円）となりました。



© 木乃子増緒・アルファポリス/
素材採取家の異世界旅行記製作委員会



©2025 映画キミとアイドルプリキュア♪
製作委員会



© 三好 輝/集英社 © ミュージカル
「憂国のモリアーティ」プロジェクト



© 望月淳/SQUARE ENIX・
ミュージカル『PandoraHearts』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1,544百万円であり、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 | 875百万円 |
| (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 | 567百万円 |

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

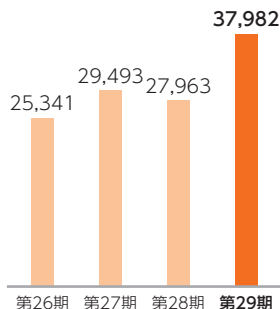
該当事項はありません。

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

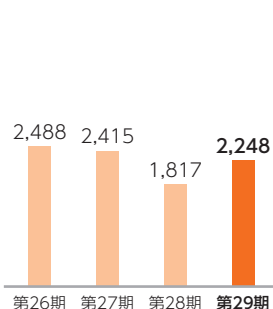
売上高

(単位：百万円)



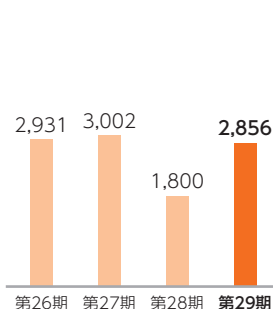
営業利益

(単位：百万円)



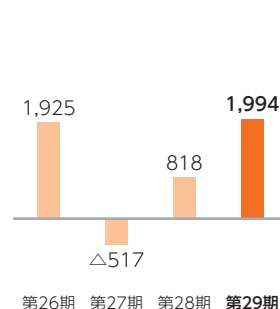
経常利益

(単位：百万円)



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)



(単位：百万円)

項目別	期別			
	第26期 (2023年3月期)	第27期 (2024年3月期)	第28期 (2025年3月期)	第29期 (当連結会計年度 (2026年3月期))
売上高	25,341	29,493	27,963	37,982
営業利益	2,488	2,415	1,817	2,248
経常利益	2,931	3,002	1,800	2,856
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 (△)	1,925	△517	818	1,994
1株当たり当期純利益又は1株当たり当期純損失 (△)	31円85銭	△8円55銭	13円52銭	32円93銭
総資産	36,447	34,538	32,903	35,510
純資産	29,227	27,396	26,187	27,775
1株当たり純資産額	482円69銭	451円60銭	431円60銭	458円02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26期	第27期	第28期	第29期
		(2023年3月期)	(2024年3月期)	(2025年3月期)	(当事業年度) (2026年3月期)
売上高		21,870	23,583	23,458	31,116
経常利益		2,685	3,802	1,679	1,626
当期純利益		1,833	1,120	1,027	1,243
1株当たり当期純利益		30円33銭	18円51銭	16円96銭	20円52銭
総資産		30,681	29,626	28,200	29,540
純資産		24,099	23,306	22,325	22,959
1株当たり純資産額		398円54銭	384円77銭	368円56銭	379円04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

4) 対処すべき課題

今日の日本経済は、雇用・所得環境の改善を背景に緩やかな回復基調を維持いたしました。その一方で、地政学リスクの高まりや海外諸国の政策動向を巡る不確実性に加え、為替相場の急激な変動や資源価格の高騰、物価高の長期化が経済活動に多大な影響を及ぼすなど、先行きは依然として不透明な状況にあります。

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。市場環境やユーザー嗜好の変化を踏まえ、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事業領域の中で最適化し、広く展開することを目指してまいります。また、外部パートナーとも連携し、自社コンテンツの育成・認知拡大を進めるとともに、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と相乗的な成長を目指してまいります。

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。技術革新の進展や開発環境の高度化を踏まえ、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・育成システムの強化を通じ、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・開発にも継続して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。米国、英国、シンガポールにおける子会社及び中国・上海の駐在拠点を軸に、地域特性や市場ニーズを踏まえた事業展開を推進し、グローバルにおける事業基盤の強化を図ってまいります。事業を問わず、各コンテンツの特性に応じたグローバルでの展開を一層強化するとともに、当社グループが取り扱うコンテンツの国内外への発信力を高めてまいります。

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。ステークホルダーとのより長期的な関係構築を見据え、「マーベラスブランド」の確立に向けて、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地政学リスクに加え、サイバー攻撃等のセキュリティリスクも急速に高まっております。こうした外部環境の不確実性の高まりを踏まえ、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けるとともに、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。こうした社会的要請の高まりを踏まえ、当社は人的資本への投資を重要な経営課題の一つと位置付け、人材の育成や多様性の推進に取り組むとともに、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継続してまいります。

5) 主要な事業内容 (2026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 (2026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（2026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	468名	13名減
アミューズメント事業	85名	—
音楽映像事業	43名	3名減
全社（共通）	59名	9名減
合計	655名	25名減

（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59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
589名	17名減	38.6歳	9.1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49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（2026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。