

## 株主の皆様へ

### “30周年”に向けて、中期計画をスタート

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、新規IPの創出に向けて開発に取り組みリリースしたコンシューマゲームの新規オリジナル3作品が、当初の販売計画を大きく下回り、結果として全社業績の未達、会計上の見積り変更とそれに伴う特別損失の計上、最終損益での赤字計上となり、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。

新規オリジナルゲームでのヒット創出に苦戦する一方で、既存シリーズタイトルや長期運営タイトルの堅実な収益貢献、アミューズメント事業の過去最高業績の更新、音楽映像事業のコロナ禍からの回復等、一定の成果も得られておりますので、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。コンシューマ事業におきましては、今回の反省を糧に、人材の確保と若手社員の育成を推進しながら内製化体制への更なるシフトを実行し、品質管理、マーケティングの強化といった取り組みにより、クオリティの担保とワールドワイドでの販売力強化に努め、引き続き新規IPの創出に向けたチャレンジを続けてまいります。

このような状況下、当社は、2027年の6月に創業30周年を迎えます。現状からの脱却、更なる成長に向けて、今年度を初年度とした3か年の中期計画をスタートいたします。「Reborn（再生）」を中期テーマに掲げ、ここからの3年間は、「コンシューマ事業の立て直し」「オンライン事業の再成長」「海外シェアの拡大」「自社IP、自社フランチャイズのマルチ展開促進」の4つを重点課題として取り組み、3年後の過去最高業績の達成を目指してまいります。

そして、30周年を超えたその先の未来を見据えて、さらなる高みを目指し、誰もが『マーベラスだからおもしろい』と期待を抱き、信頼されるエンターテインメントカンパニーへと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。

2024年5月  
代表取締役社長 **佐藤 澄宣**



# 事業報告 (2023年4月1日から2024年3月31日まで)

## 1 マーベラスグループの現況

売上高	29,493	百万円 (前期比 16.4%増)	↑
営業利益	2,415	百万円 (前期比 2.9%減)	↓
経常利益	3,002	百万円 (前期比 2.4%増)	↑
親会社株主に帰属する当期純利益	△517	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、新型コロナウイルス感染症の5類への移行に伴い、行動制限や入国規制が緩和され、経済活動の正常化が進み緩やかな回復が見られました。一方、世界的な資源価格の高騰や円安による物価上昇、並びにエネルギー価格上昇等による影響、地政学リスクの高まりなど、依然として先行き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、ソフト市場はパッケージ販売が減少しつつも、ダウンロード販売の伸長により堅調に推移いたしました。また、ハード市場は、PlayStation®5の品薄解消による販売増やNintendo Switch™の人気継続により好調に推移し、市場全体の成長を牽引いたしました。モバイルゲーム市場においては、新規参入タイトルにおいて一部ヒット作品が出ましたが、市場が成熟する中、既存タイトルを含めた厳しい競争環境が続いております。国内アミューズメント市場においては、プライズ（景品）ゲームの好調が市場全体を牽引し、コロナ禍前の水準を上回る規模に成長いたしました。音楽映像市場においては、パッケージ市場は縮小傾向が続きましたが、コロナ禍を経て生活に定着した動画配信市場は、競争が激化しつつも依然高水準で推移いたしました。ライブエンターテインメント市場においては、新型コロナウイルス感染症の5類移行の規制緩和等により観客動員が改善傾向にあります。消費行動の変化により以前の水準への回復には時間を要している状況です。

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。

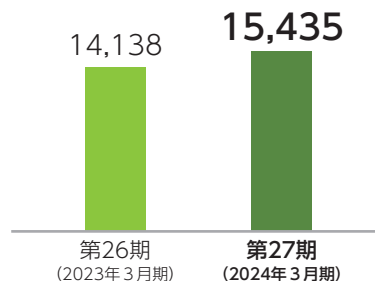
この結果、当連結会計年度（2023年4月1日～2024年3月31日）の業績は、売上高29,493百万円（前連結会計年度比16.4%増）、営業利益2,415百万円（前連結会計年度比2.9%減）、経常利益3,002百万円（前連結会計年度比2.4%増）、親会社株主に帰属する当期純損失517百万円（前連結会計年度は親会社株主に帰属する当期純利益1,925百万円）となりました。

セグメントごとの経営成績は次のとおりであります。

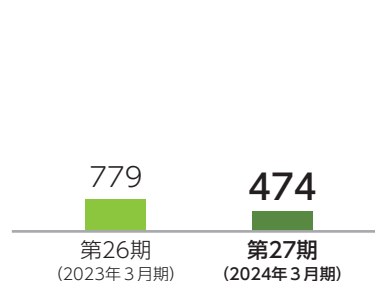
## デジタルコンテンツ事業



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、ジュブナイルRPG『LOOP8 (ループエイト)』を2023年6月より、アクションRPG『FREDERICA (フレデリカ)』を同年9月より、ファッション&コミュニケーションゲーム『ファッションドリーマー』を同年11月より全世界に向けて発売いたしました。それぞれ当初の販売計画を大きく下回る結果となり、プロジェクト損失を計上いたしました。一方、前期に国内で発売した『牧場物語 Welcome! ワンダフルライフ』の北米・欧州・Steam®版を2023年6月に発売し、好調なセールスを記録いたしました。

オンライン部門においては、2022年10月に配信を開始した『ドルフィンウェーブ』が堅調に推移し通年で寄与したことに加え、『ブラウザ三国志』をはじめとした長期運営タイトルが確実に収益貢献いたしました。また、子会社ジー・モードが展開するカジュアルゲームも好調に推移し、安定収益として寄与いたしました。

コンシューマゲームの新作が国内外で複数発売されたことで前期比増収となりましたが、新作オリジナルタイトル3作品がプロジェクト損失を計上したことが主な要因となり、利益面では減益となりました。なお、この結果と昨今の経営環境を踏まえ、ゲーム開発費用の会計上の見積りを変更し、一部シリーズタイトルを除いた現在開発中のゲーム開発資産を損失処理し、特別損失として計上することとなりました。

この結果、当事業の売上高は15,435百万円（前連結会計年度比9.2%増）、セグメント利益は474百万円（前連結会計年度比39.1%減）となりました。



©2023 Marvelous Inc.



©2023 Marvelous Inc.

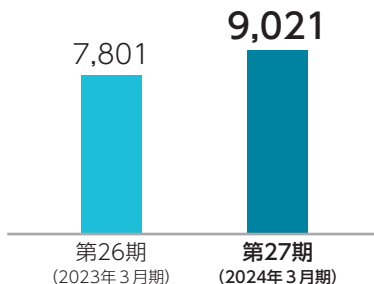


©Marvelous Inc.  
©HONEY PARADE GAMES Inc.

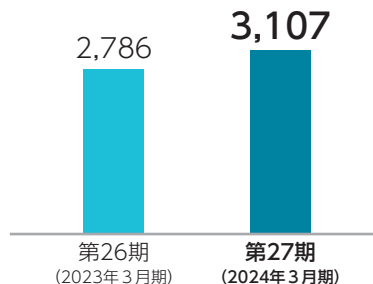
## アミューズメント事業



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、主力であるキッズアミューズメントマシン『ポケモンメザスタ』において、2023年4月に「ダブルチェイン5弾」、同年7月、9月、11月、2024年2月に「ゴージャスター1～4弾」をそれぞれ稼動開始いたしました。イベントへの出展や、他社とコラボレーションした「タグ」の配布キャンペーン等、積極的なマーケティング・プロモーション施策も寄与し非常に好調な推移となり、2007年の『ポケモンパトリオ』から展開しているポケモンキッズアミューズメントマシンにおいて、過去最高の業績を達成いたしました。海外展開中の『ポケモンガオーレ』についても好調に推移し、大きく業績貢献いたしました。また、人気作品『NARUTO-ナルト-』を活用した新作アミューズメントマシンを中国本土において2023年9月より稼動開始し、順調に稼動台数を拡大いたしました。

この結果、当事業の売上高は9,021百万円（前連結会計年度比15.6%増）、セグメント利益は3,107百万円（前連結会計年度比11.5%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・クリーチャーズ・ゲームフリークの登録商標です。



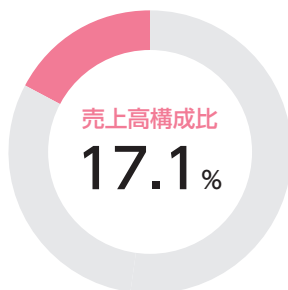
©2024 Pokémon. ©1995-2024 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.  
Developed by T-ARTS and MARV  
TM and ® are trademarks of Nintendo.



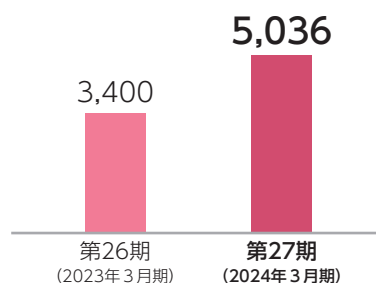
©2002 MK Licensed by PC  
©2002MK - 2007SP Licensed by PC  
中国大陆地区独家授权商：皮乐中国  
©MARV



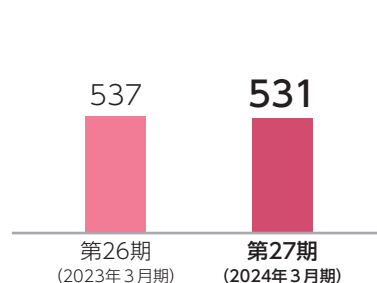
## 音楽映像事業



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、TVアニメ『女神のカフェテラス』を2023年4月から、「プリキュア」シリーズ20周年施策の一つであるオリジナルTVアニメ『キボウノチカラ～オトナプリキュア'23～』を同年10月から、TVアニメ『望まぬ不死の冒険者』を2024年1月からそれぞれ放送したほか、劇場版プリキュアの最新作『映画プリキュアオールスターズF』が2023年9月に公開となり、シリーズ史上最高の興行成績を収めました。さらに、これらTVアニメ、劇場版のパッケージ商品化を行いました。

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」、「ミュージカル『憂国のモリアーティ』」等のシリーズ作品の新作公演を実施し好評を博したほか、今期の新規作品として「舞台『吸血鬼すぐ死ぬ』」や「『Dancing☆Starプリキュア』The Stage」、「HIGH CARD the STAGE」等の公演を実施いたしました。

コロナ禍からの回復により舞台公演のチケットやグッズの販売環境が改善し、収益が大きく回復いたしました。一方で、当事業全体では、一時的なコストの増加及び先行投資、舞台公演の補助金縮小の影響等により利益率が低下し、利益面ではほぼ横ばいという結果となりました。

この結果、当事業の売上高は5,036百万円（前連結会計年度比48.1%増）、セグメント利益は531百万円（前連結会計年度比1.0%減）となりました。



©瀬尾公治・講談社／「女神のカフェテラス」製作委員会・MBS



©2023 映画プリキュアオールスターズF製作委員会



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



©竹内良輔・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

## 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3,018百万円であり、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 | 759百万円   |
| ( 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 | 1,933百万円 |

### 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。

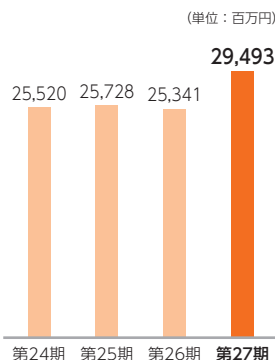
### ⑦ 他の会社の株式その他の持分又は新株予約権等の取得又は処分の状況

該当事項はありません。

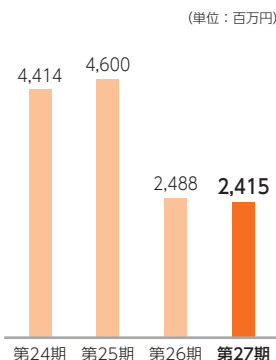
## 2) 直前3事業年度の財産及び損益の状況

### ① 企業集団の財産及び損益の状況

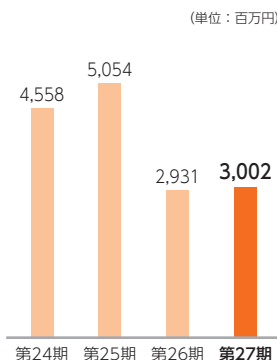
#### 売上高



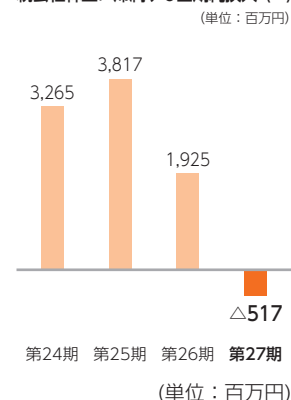
#### 営業利益



#### 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 (△)



項目別	期別	第24期	第25期	第26期	第27期
		(2021年3月期)	(2022年3月期)	(2023年3月期)	(当連結会計年度) (2024年3月期)
売上高		25,520	25,728	25,341	29,493
営業利益		4,414	4,600	2,488	2,415
経常利益		4,558	5,054	2,931	3,002
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 (△)		3,265	3,817	1,925	△517
1株当たり当期純利益又は 1株当たり当期純損失 (△)		55円64銭	63円23銭	31円85銭	△8円55銭
総資産		33,463	36,531	36,447	34,538
純資産		26,751	28,973	29,227	27,396
1株当たり純資産額		443円19銭	479円23銭	482円69銭	451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24期 (2021年3月期)	第25期 (2022年3月期)	第26期 (2023年3月期)	第27期 (当事業年度) (2024年3月期)
売上高		19,905	20,158	21,870	23,583
経常利益		2,731	3,085	2,685	3,802
当期純利益		1,936	2,503	1,833	1,120
1株当たり当期純利益		33円00銭	41円46銭	30円33銭	18円51銭
総資産		29,392	30,714	30,681	29,626
純資産		23,775	24,287	24,099	23,306
1株当たり純資産額		393円88銭	402円18銭	398円54銭	384円77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の販売並びにオンラインゲームの企画、開発及び運営
Marvelous Europe Limited	750千英ポンド	100.00%	家庭用ゲームソフトの販売並びにオンラインゲームの企画、開発及び運営
株式会社ジー・モード	100,000千円	99.9%	オンラインゲームの企画、開発及び運営
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、制作並びに映像コンテンツの企画、制作
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、新型コロナウイルス感染症の5類への移行に伴い、行動制限や入国規制が緩和され、経済活動の正常化が進み緩やかな回復が見られました。一方、世界的な資源価格の高騰や円安による物価上昇、並びにエネルギー価格上昇等による影響、地政学リスクの高まりなど、依然として先行き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。

#### 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。さらに、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。

## 事業報告

### 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、アミューズメントや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 (2024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向けゲームソフト等の企画・開発・販売及びPCブラウザ・スマートフォン・フィーチャーフォン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
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 (2024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	英国ロンドン市
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
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（2024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	475名	22名増
アミューズメント事業	85名	7名増
音楽映像事業	44名	2名増
全社（共通）	67名	2名増
合計	671名	33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65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
594名	31名増	38.1歳	8.1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52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（2024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。