

株主の皆様へ

## “モノづくり”を追求する

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。

まずは近況のご報告をさせていただきます。

前年度の成果といたしまして、『ポケモンメザスタ』が2007年から始まるポケモンキッズアミューズメントマシン史上、過去最高となる目覚ましい実績を残しました。また、『ポケモンガオーレ』の海外展開も好調に推移したアミューズメント事業は、当社の主軸事業の一つとして大きく成長しております。さらなる新製品の投入と海外市場の開拓を進め、引き続きこの事業の拡大を図ってまいります。

そして、オンラインゲームでは、新作『ドルフィンウェーブ』の立ち上げに成功し、4月に実施したハーフアニバーサリーイベントも大好評をいただきました。今後も当社の大切なIPのひとつとして育成してまいります。

一方で、前期末にリリースした新作『サクライグノラムス』につきましても、ご期待に応えることができず、大きなプロジェクト損失を計上するとともに、早期にサービスを終了する結果となり、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。この失敗に真摯に向き合い、原点に立ち返り、今後の“モノづくり”へと活かしていく所存です。

エンターテインメントを生業とする私たちは、先人たちが創造し、提供してくれた幾多の「おもしろい」に触れてきた体験の上に存在しています。「おもしろい」に触れる喜びは、人々の人生を豊かにし、生きる楽しみを与えてくれる大きな力を持っています。

エンターテインメントの原点である「おもしろい」を探求し続け、“モノづくり”にこだわり、良質なコンテンツを世界中の人たちに届けることが私たちの使命であり社会貢献です。

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。

2023年5月

代表取締役社長 **佐藤 澄宣**



# 事業報告 (2022年4月1日から2023年3月31日まで)

## 1 マーベラスグループの現況

売上高	25,341	百万円 (前期比 1.5%減)	↓
営業利益	2,488	百万円 (前期比 45.9%減)	↓
経常利益	2,931	百万円 (前期比 42.0%減)	↓
親会社株主に帰属する当期純利益	1,925	百万円 (前期比 49.6%減)	↓

### 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の感染拡大と収束が繰り返されたものの、行動制限の緩和により経済活動が徐々に正常化に向かい始めました。しかしながら、資源・エネルギー価格の高騰や、急激な為替相場の変動、ウクライナ情勢の長期化など、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きましては、ゲーム機本体の品薄に解消の兆しが見られ、ハード市場を中心に好調に推移いたしました。モバイルゲーム市場におきましては、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きましては、新型コロナウイルス感染症第7波の影響により7月から8月にかけて集客が一時的に減少したものの、プライズ（景品）ゲームを中心に好調に推移し、コロナ禍以前の水準まで市場規模が回復いたしました。音楽映像市場におきましては、パッケージ市場の縮小傾向が続く中、好調であった動画配信市場においても、巣ごもり需要の縮小により動画配信サービス間の競争が激化しました。ライブエンターテインメント市場におきましては、行動制限の緩和により観客動員が改善傾向にあります。コロナ禍前の水準への回復には時間を要している状況です。

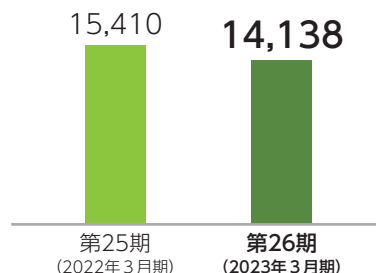
この結果、当連結会計年度（2022年4月1日～2023年3月31日）の業績は、売上高25,341百万円（前連結会計年度比1.5%減）、営業利益2,488百万円（前連結会計年度比45.9%減）、経常利益2,931百万円（前連結会計年度比42.0%減）、親会社株主に帰属する当期純利益1,925百万円（前連結会計年度比49.6%減）となりました。

なお、当連結会計年度より報告セグメントを変更しており、比較・分析は変更後の区分に基づいております。

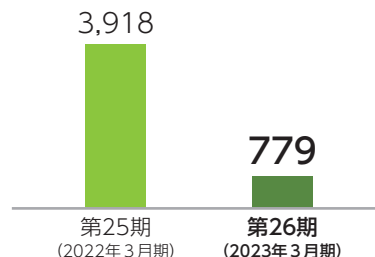
## デジタルコンテンツ事業



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きましては、「牧場物語」シリーズの最新作で、2003年に発売された『牧場物語 ワンダフルライフ』のリメイク作品である『牧場物語 Welcome! ワンダフルライフ』を2023年1月26日に発売し、好調なセールスを記録いたしました。また、「ルーンファクトリー」シリーズの最新作で、2009年に発売された『ルーンファクトリー3』のリメイク作品である『ルーンファクトリー3 スペシャル』を2023年3月2日に発売いたしました。一方、完全新作ゲーム『DEADCRAFT (デッドクラフト)』を、2022年5月19日に全世界同時に配信開始いたしました。目標を下回る販売推移となりました。また、国内外でのタイトルのラインナップ不足に加え、特に欧米市場における経済環境の悪化などにより、前期と比べて販売が減少いたしました。

オンライン部門におきましては、2022年10月20日に配信を開始したスマートフォン向け新作ゲーム『ドルフィンウェーブ』が好調に推移し、下期において大きく業績貢献いたしました。また、『剣と魔法のログレス いにしえの女神』や『シノビマスター 閃乱カグラ NEW LINK』、『ブラウザ三国志』といった長期運営タイトルにつきましては、経年により売上が減少したものの、堅実に収益貢献いたしました。一方、2023年2月27日に配信を開始したスマートフォン向け新作ゲーム『サクライグノラムス』が想定を大きく下回る推移となり、ゲーム資産残高を一括償却いたしました。

この結果、当事業の売上高は14,138百万円（前連結会計年度比8.3%減）、セグメント利益は779百万円（前連結会計年度比80.1%減）となりました。



©2023 Marvelous Inc.



©2023 Marvelous Inc.

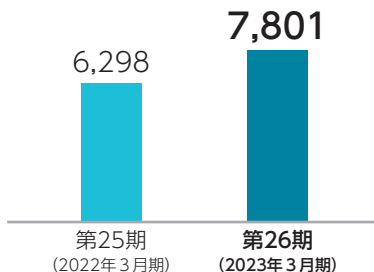


©Marvelous Inc.  
©HONEY PARADE GAMES Inc.

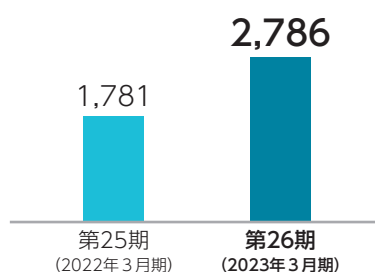
## アミューズメント事業



売上高 (単位：百万円)



セグメント利益 (単位：百万円)



当事業におきましては、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』が、2022年4月に稼働を開始した「スーパータッグ5弾」をはじめ、それぞれ同年7月、9月、11月、2023年2月に稼働を開始した「ダブルチェーン」各弾が非常に好調に推移し、2007年の『ポケモンバトリオ』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、過去最高の売上を達成いたしました。また、海外展開の『ポケモンガオーレ』におきましても、一部地域で新型コロナウイルス感染症による影響があったものの、概ね順調に推移いたしました。

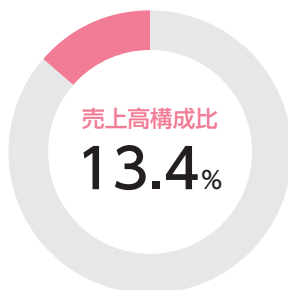
この結果、当事業の売上高は7,801百万円（前連結会計年度比23.9%増）、セグメント利益は2,786百万円（前連結会計年度比56.4%増）となりました。



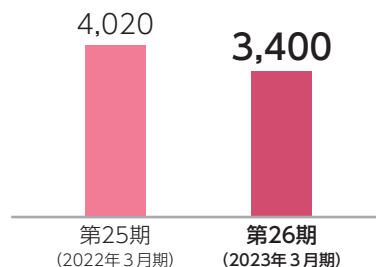
©2023 Pokémon. ©1995-2023 Nintendo/Creatures Inc./ GAME FREAK inc.  
Developed by T-ARTS and MARV  
ポケットモンスター・ポケモン・Pokémonは任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリークの登録商標です。

©2023 Pokémon. ©1995-2023 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.  
Developed by T-ARTS and MARV  
TM and ® are trademarks of Nintendo.

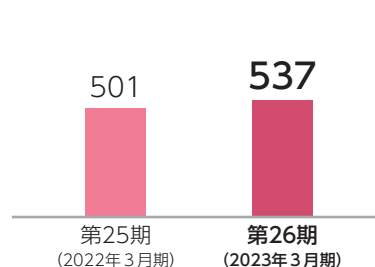
## 音楽映像事業



売上高 (単位：百万円)



セグメント利益 (単位：百万円)



当事業の音楽映像制作部門におきましては、TVアニメ『デリシャスパーティ♡プリキュア』をはじめとした、プリキュアシリーズのTVアニメや映画、関連イベントのパッケージ商品化を行ったほか、TVアニメ『アオアシ』を2022年4月より、TVアニメ『吸血鬼すぐ死ぬ2』を2023年1月より放送し、それぞれパッケージ商品化を行いました。また、アニメ『刀剣乱舞-花丸-』シリーズの新作三部作「特『刀剣乱舞-花丸-』～雪月華～」を2022年5月、7月、9月に、「映画刀剣乱舞」の第2弾となる「映画刀剣乱舞-黎明-」を、2023年3月31日より劇場公開いたしました。

ステージ制作部門におきましては、「舞台『刀剣乱舞』」、「ミュージカル『テニスの王子様』」、「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』」等のシリーズ最新公演や、今期の完全新作として、「『東京カラソニック!!』 the Stage」、「舞台『鋼の錬金術師』」等の公演を実施いたしました。

パッケージ販売の低下などにより売上が減少いたしました。が、配信収入の増加や、行動制限の緩和による観客動員の回復傾向、コンテンツグローバル需要創出促進事業費補助金等の計上などにより、前期比で増益となりました。

この結果、当事業の売上高は3,400百万円（前連結会計年度比15.4%減）、セグメント利益は537百万円（前連結会計年度比7.1%増）となりました。



©ABC-A・東映アニメーション



©益ノ木至（秋田書店）／製作委員会2すぐ死ぬ



©藤原大介／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2,026百万円であり、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 | 1,646百万円 |
| (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 | 245百万円   |

(注) 当連結会計年度より、報告セグメントの区分を変更しております。その詳細は、事業報告30ページ「5) 主要な事業内容」に記載のとおりであります。

### 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

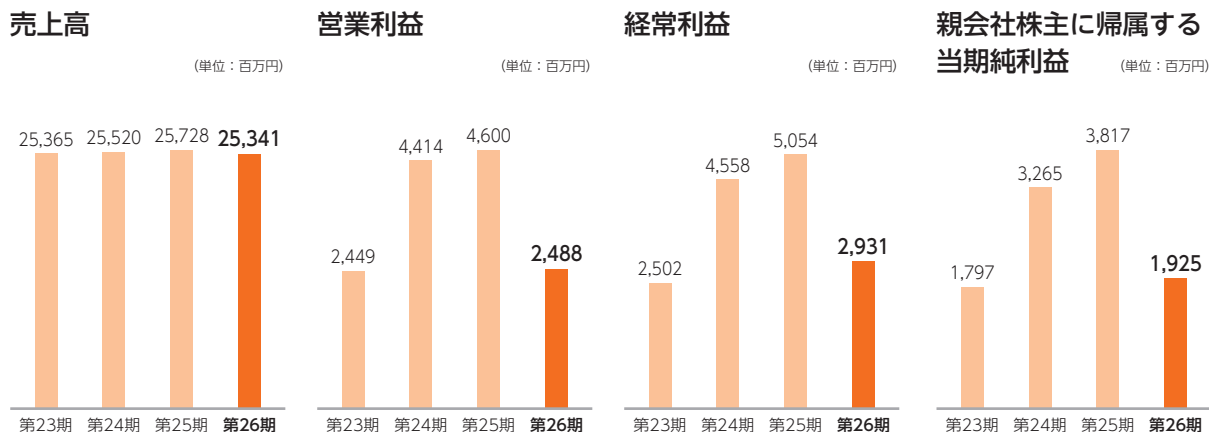
該当事項はありません。

### 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



(単位：百万円)

項目別	期別	第23期 (2020年3月期)	第24期 (2021年3月期)	第25期 (2022年3月期)	第26期 (当連結会計年度) (2023年3月期)
	売上高		25,365	25,520	25,728
営業利益		2,449	4,414	4,600	2,488
経常利益		2,502	4,558	5,054	2,931
親会社株主に帰属する当期純利益		1,797	3,265	3,817	1,925
1株当たり当期純利益		34円75銭	55円64銭	63円23銭	31円85銭
総資産		26,238	33,463	36,531	36,447
純資産		20,099	26,751	28,973	29,227
1株当たり純資産額		388円48銭	443円19銭	479円23銭	482円69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23期 (2020年3月期)	第24期 (2021年3月期)	第25期 (2022年3月期)	第26期 (当事業年度) (2023年3月期)
売上高		21,890	19,905	20,158	21,870
経常利益		6,115	2,731	3,085	2,685
当期純利益		3,526	1,936	2,503	1,833
1株当たり当期純利益		68円16銭	33円00銭	41円46銭	30円33銭
総資産		24,062	29,392	30,714	30,681
純資産		18,544	23,775	24,287	24,099
1株当たり純資産額		358円43銭	393円88銭	402円18銭	398円54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による社会活動の制限が緩和され、経済活動が徐々に正常化に向かうことで、緩やかに景気回復の動きが見られたものの、資源・エネルギー価格の高騰や、急激な為替相場の変動、ウクライナ情勢の長期化など、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、AIやメタバースに注目が集まるなど、エンターテインメントの領域がさらなる拡大を見せつつあり、「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、積極的な広報および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 (2023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

(注) 当連結会計年度より、報告セグメントを従来の「オンライン事業」、「コンシューマ事業」、「音楽映像事業」から「デジタルコンテンツ事業」、「アミューズメント事業」、「音楽映像事業」に変更しております。

## 6) 主要な事業所 (2023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（2023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	453名	—
アミューズメント事業	78名	—
音楽映像事業	42名	2名増
全社（共通）	65名	1名増
合計	638名	15名増

(注) 1. 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55名）等の臨時雇用者は含まれておりません。

2. 当連結会計年度より報告セグメントの区分を変更したため、当該変更の対象セグメントであるデジタルコンテンツ事業及びアミューズメント事業につきまして、セグメント別の前連結会計年度末比増減は記載しておりません。

#### 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
563名	4名増	37.8歳	7.9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45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（2023年3月31日現在）

借入先	借入金額
株式会社みずほ銀行	160百万円

### 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。