



2023年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

2023年1月31日

上場取引所 東

上場会社名 株式会社マーベラス

コード番号 7844 URL <https://corp.marv.jp>

代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 佐藤 澄宣

問合せ先責任者 (役職名) 取締役 管理統括本部長 (氏名) 加藤 征一郎 TEL 03-5769-7447

四半期報告書提出予定日 2023年2月2日

配当支払開始予定日 -

四半期決算補足説明資料作成の有無：有

四半期決算説明会開催の有無：無

(百万円未満切捨て)

1. 2023年3月期第3四半期の連結業績（2022年4月1日～2022年12月31日）

(1) 連結経営成績（累計）

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する 四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2023年3月期第3四半期	18,412	△2.9	3,176	△20.7	3,509	△16.2	2,410	△17.9
2022年3月期第3四半期	18,953	9.6	4,006	19.9	4,190	27.5	2,937	25.3

(注) 包括利益 2023年3月期第3四半期 2,643百万円 (△14.3%) 2022年3月期第3四半期 3,083百万円 (32.2%)

	1株当たり 四半期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 四半期純利益
	円 銭	円 銭
2023年3月期第3四半期	39.89	-
2022年3月期第3四半期	48.65	-

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
2023年3月期第3四半期	37,842	29,678	78.3	490.25
2022年3月期	36,531	28,973	79.2	479.23

(参考) 自己資本 2023年3月期第3四半期 29,645百万円 2022年3月期 28,939百万円

2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
2022年3月期	-	0.00	-	33.00	33.00
2023年3月期	-	0.00	-	-	-
2023年3月期（予想）	-	-	-	33.00	33.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無：有
配当予想の修正については、本日（2023年1月31日）公表いたしました「通期連結業績予想の修正および期末配当予想に関するお知らせ」をご覧ください。

3. 2023年3月期の連結業績予想（2022年4月1日～2023年3月31日）

(%表示は、対前期増減率)

	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		1株当たり 当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
通期	25,900	0.7	4,000	△13.1	4,300	△14.9	2,940	△23.0	48.64

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無：有
連結業績予想の修正については、本日（2023年1月31日）公表いたしました「通期連結業績予想の修正および期末配当予想に関するお知らせ」をご覧ください。

※ 注記事項

(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動（連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動）：無
新規 ー社（社名）、除外 ー社（社名）

(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用：有

（注）詳細は、添付資料P. 6「2. 四半期連結財務諸表及び主な注記（3）四半期連結財務諸表に関する注記事項（四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用）」をご覧ください。

(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 無
- ② ①以外の会計方針の変更 : 無
- ③ 会計上の見積りの変更 : 無
- ④ 修正再表示 : 無

(4) 発行済株式数（普通株式）

① 期末発行済株式数（自己株式を含む）	2023年3月期3Q	62,216,400株	2022年3月期	62,216,400株
② 期末自己株式数	2023年3月期3Q	1,747,846株	2022年3月期	1,828,646株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2023年3月期3Q	60,425,657株	2022年3月期3Q	60,372,995株

（注）期末自己株式数については、「株式給付信託（BBT）」の信託財産として、株式会社日本カストディ銀行（信託E口）が所有している株式を含めて記載しております。当該自己株式の株式数は、2022年3月期 456,100株、2023年3月期3Q 375,300株であります。

※ 四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の四半期レビューの対象外です

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。

詳細につきましては、添付資料P. 3「1. 当四半期決算に関する定性的情報（3）連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	3
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	3
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記	4
(1) 四半期連結貸借対照表	4
(2) 四半期連結損益及び包括利益計算書	5
第3四半期連結累計期間	5
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	6
(継続企業の前提に関する注記)	6
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	6
(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)	6
(追加情報)	6
(セグメント情報等)	7
(収益認識関係)	8
(重要な後発事象)	8

1. 当四半期決算に関する定性的情報

(1) 経営成績に関する説明

当第3四半期連結累計期間におけ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、大型人気タイトルの発売に牽引され、また、ゲーム機本体の品薄に解消の兆しが見られたことで、ハード・ソフトともに前年の市場規模を大きく上回り、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います。国内アミューズメント市場におきましては、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、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いたしました。しかしながら、国内で新規参入サービスの提供が開始されるなど、依然として動画配信市場の拡大が続いています。ライブエンターテインメント市場におきましては、新型コロナウイルス第8波による感染者増加により、公演関係者の感染に伴う公演中止が再度発生し、引き続き厳しい市場環境となりました。

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。

この結果、当第3四半期連結累計期間（2022年4月1日～2022年12月31日）の経営成績は、売上高18,412百万円（前年同期比2.9%減）、営業利益3,176百万円（前年同期比20.7%減）、経常利益3,509百万円（前年同期比16.2%減）、親会社株主に帰属する四半期純利益2,410百万円（前年同期比17.9%減）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。

なお、第1四半期連結会計期間より、報告セグメントを変更しており、当第3四半期連結累計期間の比較・分析は、変更後の区分に基づいております。

①デジタルコンテンツ事業

当事業のコンシューマ部門におきましては、2021年にNintendo Switch™向けに発売した『No More Heroes 3』のPlayStation®4/PlayStation®5版、Xbox Series X|S/Xbox One版、Steam®版を10月に発売いたしました。しかしながら、タイトルのラインナップ不足に加え、巣ごもり需要の縮小や経済環境の悪化による欧米市場の販売減により、売上・利益ともに減少いたしました。

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、「閃乱カグラ」シリーズ等を展開する「HONEY PARADE GAMES（ハニーパレードゲームス）」ブランドのスマートフォン向け新作タイトル『ドルフィンウェブ』が順調に立ち上がり、好調に推移いたしました。また、『剣と魔法のログレス いにしえの女神』や『ブラウザ三国志』といった長期運営タイトルにおきましても、経年により売上が減少しつつも、堅調に推移いたしました。一方、一部の既存タイトルについては、想定していた収益が見込めないと判断し、評価減を実施いたしました。

この結果、当事業の売上高は10,266百万円（前年同期比9.4%減）、セグメント利益は1,635百万円（前年同期比53.1%減）となりました。

②アミューズメント事業

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』において、2022年9月15日より稼働を開始した「ダブルチェイン2弾」が好調に推移いたしました。また、2022年11月22日より、新弾「ダブルチェイン3弾」の稼働を開始いたしました。海外展開の『ポケモンガオーレ』におきましては、一部地域で新型コロナウイルスによる影響があったものの、その他の地域におきましては順調に推移いたしました。

この結果、当事業の売上高は6,047百万円（前年同期比28.5%増）、セグメント利益は2,328百万円（前年同期比60.7%増）となりました。

③音楽映像事業

当事業の音楽映像制作部門におきましては、プリキュアシリーズのライブコンサート『デリシャスパーティ♡プリキュア LIVE 2022 Cheers! Delicious LIVE Party♡』を2022年10月に開催いたしました。また、『遊☆戯☆王ゴースト・リベリオン！！』、『デリシャスパーティ♡プリキュア』、『アオアシ』等のTVアニメ作品のパッケージ商品化を行いました。

ステージ制作部門におきましては、「歌劇『桜蘭高校ホスト部』」、「PERSONA5 the Stage」の最新作公演に加え、新規作品として「『ダイヤのA』The MUSICAL」、「音楽劇『まほろばかなた』」の公演を実施いたしました。また、「ミュージカル『新テニスの王子様』」と「ミュージカル『薄桜鬼』」のライブ公演も実施いたしました。しかしながら、新型コロナウイルス第7波の影響を大きく受けた時期の公演が当四半期計上となり、公演関係者の

感染による一部公演の中止等の影響により、売上・利益ともに大きな打撃を受けました。一方、当期第1四半期において、コンテンツグローバル需要創出促進事業費補助金等を計上したことで、前年同期比で減収増益となりました。

この結果、当事業の売上高は2,099百万円（前年同期比28.0%減）、セグメント利益は394百万円（前年同期比189.9%増）となりました。

(2) 財政状態に関する説明

当社グループの当第3四半期連結会計期間末における財政状態は、資産37,842百万円（前連結会計年度末比1,311百万円増）、負債8,164百万円（前連結会計年度末比606百万円増）、純資産29,678百万円（前連結会計年度末比704百万円増）となりました。

(流動資産)

当第3四半期連結会計期間末における流動資産は、売掛金、棚卸資産の増加等により28,609百万円となり、前連結会計年度末に比べ503百万円増加いたしました。

(固定資産)

当第3四半期連結会計期間末における固定資産は、無形固定資産の増加等により9,233百万円となり、前連結会計年度末に比べ808百万円増加いたしました。

(流動負債)

当第3四半期連結会計期間末における流動負債は、買掛金、未払金の増加等により7,825百万円となり、前連結会計年度末に比べ682百万円増加いたしました。

(固定負債)

当第3四半期連結会計期間末における固定負債は、役員株式給付引当金の減少等により338百万円となり、前連結会計年度末に比べ76百万円減少いたしました。

(純資産)

当第3四半期連結会計期間末における純資産は、前連結会計年度の配当による利益剰余金の減少があったものの、親会社株主に帰属する四半期純利益2,410百万円を計上したこと等により29,678百万円となり、前連結会計年度末に比べ704百万円増加いたしました。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

今期の連結業績予想につきましては、特定の数値による予想が困難であることから、これまでレンジ形式での開示としておりましたが、この度、第3四半期までの進捗状況や、現時点において入手可能な情報をもとに、2022年7月29日発表の通期連結業績予想数値を修正いたしました。

詳細につきましては、本日（2023年1月31日）公表いたしました「通期業績予想の修正および期末配当予想に関するお知らせ」をご参照ください。

2. 四半期連結財務諸表及び主な注記

(1) 四半期連結貸借対照表

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2022年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2022年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	16,431	13,656
受取手形、売掛金及び契約資産	4,321	4,612
電子記録債権	196	290
棚卸資産	4,595	7,221
その他	2,560	2,829
貸倒引当金	△0	△0
流動資産合計	28,106	28,609
固定資産		
有形固定資産	887	659
無形固定資産	1,225	2,154
投資その他の資産		
投資有価証券	4,610	4,689
その他	1,718	1,836
貸倒引当金	△16	△106
投資その他の資産合計	6,312	6,419
固定資産合計	8,425	9,233
資産合計	36,531	37,842
負債の部		
流動負債		
買掛金	1,544	1,652
短期借入金	160	160
未払金	1,177	1,435
未払印税	1,182	1,018
未払法人税等	670	721
引当金	598	325
その他	1,809	2,512
流動負債合計	7,143	7,825
固定負債		
長期末払金	114	114
株式給付引当金	91	58
役員株式給付引当金	136	94
資産除去債務	71	71
固定負債合計	414	338
負債合計	7,557	8,164
純資産の部		
株主資本		
資本金	3,611	3,611
資本剰余金	8,744	8,744
利益剰余金	18,072	18,475
自己株式	△1,899	△1,830
株主資本合計	28,529	29,001
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	△1	△65
為替換算調整勘定	412	708
その他の包括利益累計額合計	410	643
非支配株主持分	34	33
純資産合計	28,973	29,678
負債純資産合計	36,531	37,842

(2) 四半期連結損益及び包括利益計算書
(第3四半期連結累計期間)

(単位：百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2022年4月1日 至 2022年12月31日)
売上高	18,953	18,412
売上原価	9,230	8,565
売上総利益	9,722	9,847
販売費及び一般管理費	5,716	6,670
営業利益	4,006	3,176
営業外収益		
受取利息	42	126
為替差益	138	284
貸倒引当金戻入額	0	—
その他	3	14
営業外収益合計	184	424
営業外費用		
支払利息	0	0
貸倒引当金繰入額	—	89
その他	0	1
営業外費用合計	1	91
経常利益	4,190	3,509
特別利益		
固定資産売却益	0	0
関係会社株式売却益	10	—
特別利益合計	11	0
税金等調整前四半期純利益	4,201	3,509
法人税等	1,264	1,099
四半期純利益	2,937	2,410
(内訳)		
親会社株主に帰属する四半期純利益	2,937	2,410
非支配株主に帰属する四半期純利益	0	△0
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	26	△63
為替換算調整勘定	120	296
その他の包括利益合計	146	233
四半期包括利益	3,083	2,643
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	3,083	2,644
非支配株主に係る四半期包括利益	0	△0

(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

該当事項はありません。

(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)

税金費用については、当第3四半期連結会計期間を含む連結会計年度の税引前当期純利益に対する税効果会計適用後の実効税率を合理的に見積り、税引前四半期純利益に当該見積実効税率を乗じて計算しております。

ただし、当該見積実効税率を用いて税金費用を計算すると著しく合理性を欠く結果となる場合には、法定実効税率を使用する方法によっております。

(追加情報)

(取締役等に対する株式報酬制度)

当社は、2016年6月21日開催の第19回定時株主総会決議に基づき、中長期的な業績向上と企業価値の増大に貢献する意識を高めることを目的とし、当社の取締役を対象に株式報酬制度「株式給付信託(BBT(=Board Benefit Trust))」(以下、「本制度」といいます。)を導入しております。その後、2020年12月25日開催の取締役会決議に基づき、本制度の対象に当社の執行役員を追加しております。また、2021年6月22日及び2022年6月21日開催の取締役会決議に基づき、一部内容を改定の上、本制度を継続しております。当該信託契約に係る会計処理については、「従業員等に信託を通じて自社の株式を交付する取引に関する実務上の取扱い」(実務対応報告第30号 2015年3月26日)に準じて、総額法を適用しております。

(1) 取引の概要

当社は、取締役及び執行役員に業績達成度等により定まるポイントを付与し、一定の条件により受給権を取得したときに当該付与ポイントに相当する当社株式等を給付します。

取締役及び執行役員が当社株式等の給付を受ける時期は、原則として退任後となります。

取締役及び執行役員に対し給付する株式については、予め信託設定した金銭により将来分も含め取得し、信託財産として分割管理するものとします。

(2) 信託に残存する自社の株式

信託に残存する当社株式を、信託における帳簿価額(付帯する費用の金額を除く。)により、純資産の部に自己株式として計上しております。当該自己株式の帳簿価額及び株式数は、前連結会計年度390百万円、456,100株、当第3四半期連結会計期間321百万円、375,300株であります。

(新型コロナウイルス感染症の影響に関する会計上の見積り)

新型コロナウイルス感染症の拡大により、当社グループにおいても、施設の休業やイベントの人数規制等の影響が生じておりますが、感染症の今後の広がり方や収束時期等を正確に予測することは困難であることから、影響は少なくとも一定期間続くとの仮定のもと減損損失の判定等の会計上の見積りを行っております。なお、当該会計上の見積りの仮定については前連結会計年度から重要な変更はありません。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

前第3四半期連結累計期間(自 2021年4月1日 至 2021年12月31日)

報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位:百万円)

	報告セグメント				調整額 (注) 1	四半期連結損 益及び包括利 益計算書計上 額(注) 2
	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	計		
売上高						
外部顧客への売上高	11,332	4,704	2,916	18,953	—	18,953
セグメント間の内部売 上高又は振替高	—	—	—	—	—	—
計	11,332	4,704	2,916	18,953	—	18,953
セグメント利益	3,488	1,448	136	5,073	△1,067	4,006

(注) 1 セグメント利益の調整額△1,067百万円は、各報告セグメントに配分していない全社費用であり、主に報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。

2 セグメント利益は、四半期連結損益及び包括利益計算書の営業利益と調整を行っております。

当第3四半期連結累計期間(自 2022年4月1日 至 2022年12月31日)

1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位:百万円)

	報告セグメント				調整額 (注) 1	四半期連結損 益及び包括利 益計算書計上 額(注) 2
	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	計		
売上高						
外部顧客への売上高	10,266	6,047	2,099	18,412	—	18,412
セグメント間の内部売 上高又は振替高	—	—	—	—	—	—
計	10,266	6,047	2,099	18,412	—	18,412
セグメント利益	1,635	2,328	394	4,357	△1,181	3,176

(注) 1 セグメント利益の調整額△1,181百万円は、各報告セグメントに配分していない全社費用であり、主に報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。

2 セグメント利益は、四半期連結損益及び包括利益計算書の営業利益と調整を行っております。

2. 報告セグメントの変更等に関する事項

第1四半期連結会計期間より、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。

なお、前第3四半期連結累計期間のセグメント情報については、変更後の報告セグメントの区分に基づき作成したものを開示しております。

(収益認識関係)

顧客との契約から生じる収益を分解した情報

前第3四半期連結累計期間(自 2021年4月1日 至 2021年12月31日)

(単位:百万円)

	報告セグメント			合計
	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	
コンシューマゲーム関連	6,764	—	—	6,764
オンラインゲーム関連	4,568	—	—	4,568
アミューズメントゲーム関連	—	4,704	—	4,704
音楽・映像コンテンツ関連	—	—	846	846
舞台公演関連	—	—	2,069	2,069
顧客との契約から生じる収益	11,332	4,704	2,916	18,953
その他の収益	—	—	—	—
外部顧客への売上高	11,332	4,704	2,916	18,953

当第3四半期連結累計期間(自 2022年4月1日 至 2022年12月31日)

(単位:百万円)

	報告セグメント			合計
	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	
コンシューマゲーム関連	4,444	—	—	4,444
オンラインゲーム関連	5,821	—	—	5,821
アミューズメントゲーム関連	—	6,047	—	6,047
音楽・映像コンテンツ関連	—	—	736	736
舞台公演関連	—	—	1,363	1,363
顧客との契約から生じる収益	10,266	6,047	2,099	18,412
その他の収益	—	—	—	—
外部顧客への売上高	10,266	6,047	2,099	18,412

(重要な後発事象)

該当事項はありません。