



株式会社アミューズ

会社説明会



AMUSE

# イントロダクション

# プロフィール

設立

1978年

事業所

山梨県  
東京都

従業員数(連結)※1

840名

所属アーティスト数(連結)

236組

子会社(連結)

18社

資本金

15.8億

総資産(連結)

663億

上場市場

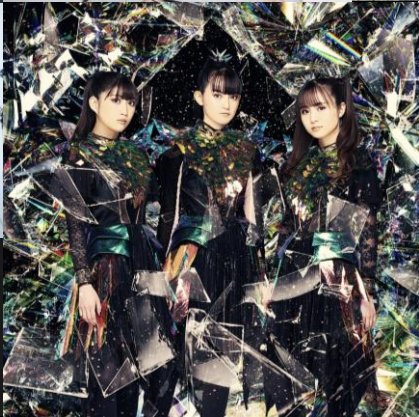
プライム

※ すべて2025年12月31日現在 ※1 平均臨時雇用者数を含む

# 感動だけが、人の心を撃ち抜ける

驚きは感動となり、やがて世界を動かす力になる。

私たちは感動を創り、届け続けてきた企業です。





and more



and more

# 01.アーティスト

## 236組

↗

国内有数の所属アーティスト数

## 多彩なカテゴリー

↗

ミュージシャン・俳優・モデル・声優・  
アスリート・文化人・スペシャリストなど

## 長期的な関係性

↗

サザンオールスターズ47年、三宅裕司40年、  
福山雅治37年など、長期的な信頼関係を  
最重要視したマネージメントを実施

## 活躍の実績

↗

全てのカテゴリーにおいて、  
一過性でない実績あり



# 01.アーティスト

## 236組

国内有数の所属アーティスト数

## 長期的な関係性

サザンオールスターズ47年、三宅裕司40年、  
福山雅治37年など、長期的な信頼関係を  
最重要視したマネジメントを実施

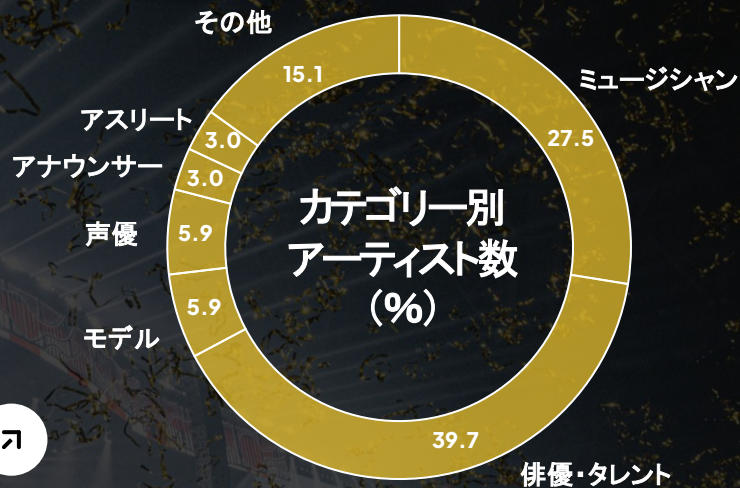
## 多彩なカテゴリー

ミュージシャン・俳優・モデル・声優・  
アスリート・文化人・スペシャリストなど

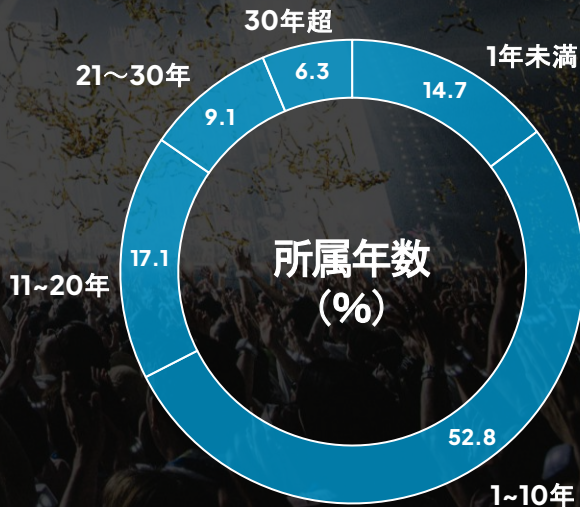
## 活躍の実績

全てのカテゴリーにおいて、  
一過性でない実績あり

### カテゴリー別 アーティスト数 (%)



### 所属年数 (%)



# 02.360°プロデュース

## アミューズ

- マネージメントカンパニー (社内カンパニー制)
- マーケティング本部 (新人開発/OM営業/ファンサービス/CA推進/ライブプランニング)
- コーポレート本部 (広報宣伝/経営企画/人事/法務/総務/財務/総務/システム/内部監査)
- プロジェクト組織

## 海外グループ会社

### 連結子会社

- Kirei Inc. (カリフォルニア州)
- Amuse Group USA, Inc. (カリフォルニア州)
- AMUSE ENTERTAINMENT, Inc. (ソウル)
- 雅慕斯娛樂股份有限公司 (台北)
- Amuse Hong Kong Limited (香港)
- 艾米斯传媒 (上海) 有限公司 (上海)

### 子会社

- 北京芸神演艺芸術制作有限公司 (北京)
- LIVE VIEWING ENTERTAINMENT Pte. Ltd. (シンガポール)

## 国内グループ会社

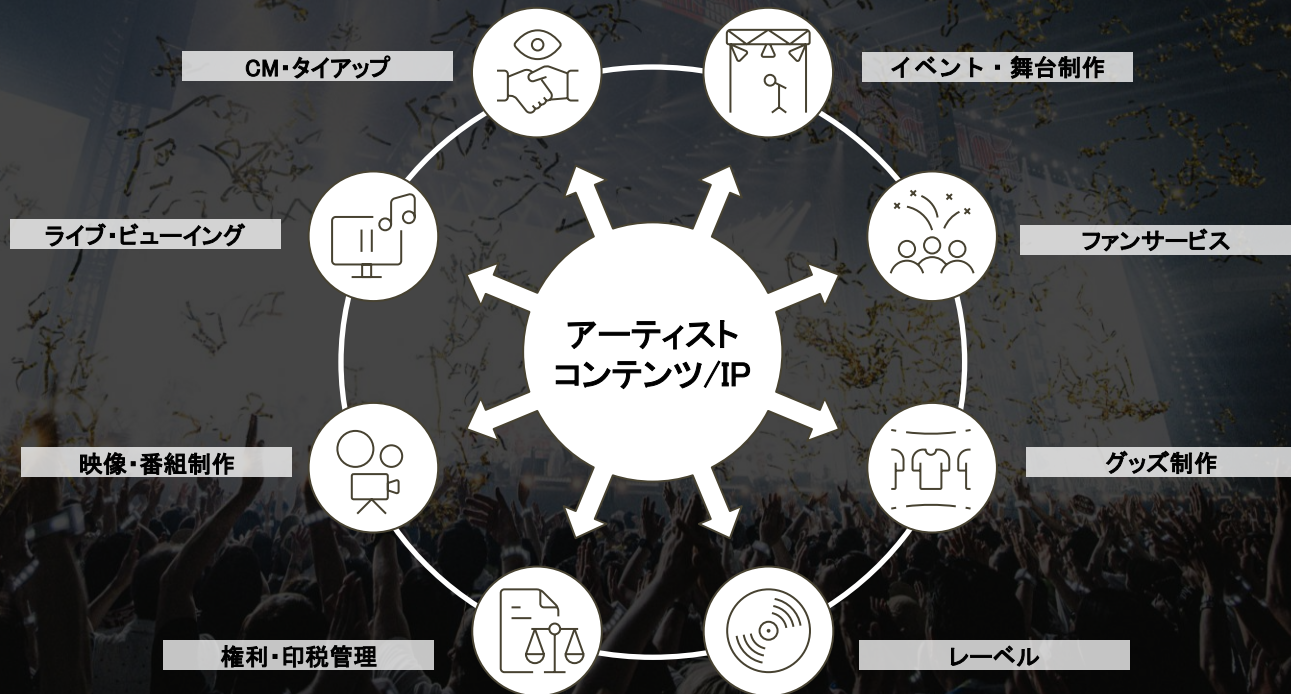
### 連結子会社

- アミューズクリエイティブスタジオ (IP開発/声優MG/映像制作/舞台制作)
- アミューズミュージックエンタテインメント (レーベル/ライブ制作)
- アミューズコミュニケーションデザイン (広告代理事業)
- アミューズスポーツエージェンシー (スポーツ事業)
- アミューズプロダクトワークス (グッズ製作・販売/アパレル)
- Kulture (デジタル・テクノロジーサービス開発)
- タイシタレーベルミュージック (レーベル)
- TOKYO FANTASY (SEKAI NO OWARI マネージメント)
- インターグループプロダクションズ (ライブ制作)
- ライブ・ビューイング・ジャパン (ライブ・ビューイング事業)
- 未来ボックス (システム開発)
- 極東電視台 (映像制作)

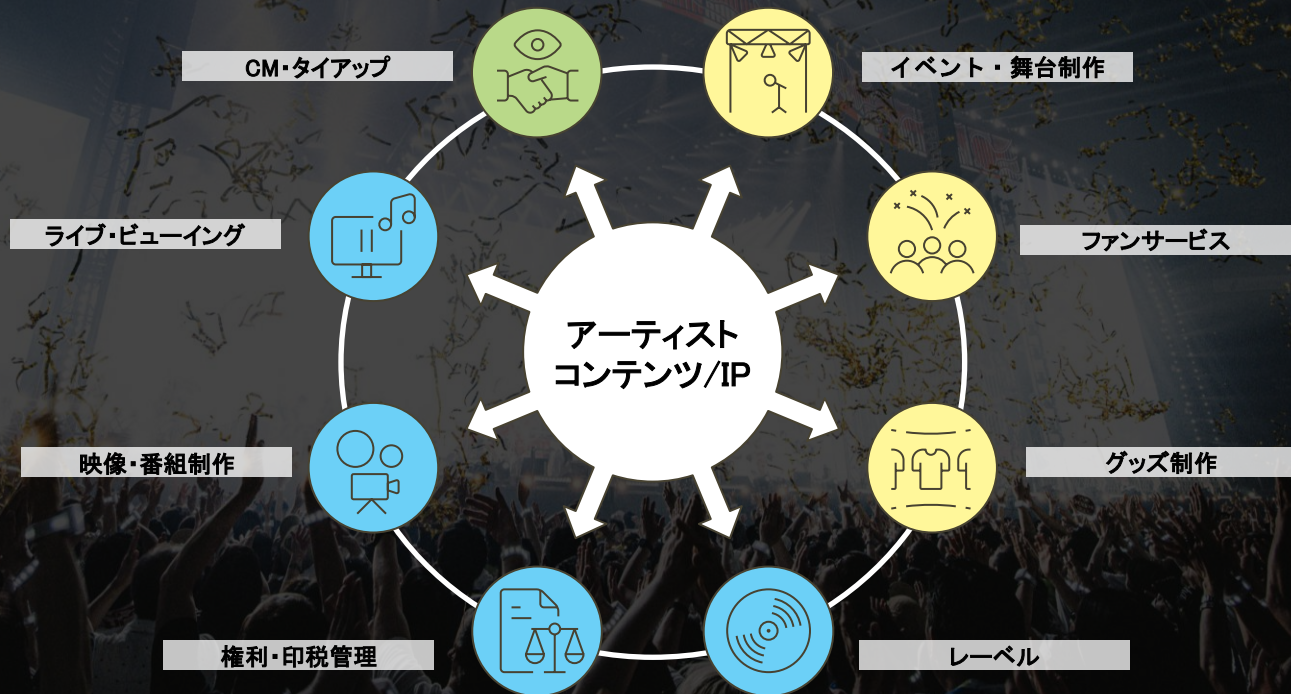
### 子会社

- 茅ヶ崎FM (コミュニティ放送局の運営)

# 02.360°プロデュース



# 02.360°プロデュース



# 事業セグメント

利益率

## ● 出演・CM収入

映画やドラマ出演による収入や、  
CM出演契約収入



## ● イベント収入

当社主催のコンサートイベント舞台公演による  
入場料収入や他社主催公演制作による制作収入

## ● ファンクラブ・商品売上収入

アーティストグッズなどの企画製作販売による収入、  
ファンクラブ会費収入など



## ● 音楽収入

アーティストが創作し発売した音楽作品の  
出荷・ダウンロード数や使用回数に応じて  
発生する印税収入

## ● 映像収入

当社が製作買付した作品の権利基づく映画の  
興行収入の分配による収入、およびライブビューイングに  
よるイベント興行の中継上映収入

## ● その他音楽・映像収入

当社が製作買付けた作品の  
CD・DVDなどの製造販売による収入



売上規模

# 03. ライブイズム

## 年間動員170万人

ライブ至上主義を掲げ、  
長年に渡り多様なイベントを制作

## 海外招聘の実績

1988年のオフブロードウェイ・ミュージカル  
「MAMA, I WANT TO SING」の招聘をはじめと  
して、創業初期から世界一流のライブ・イベン  
ト作品を日本国内に展開

➤

## ライブ制作受託機能

国内外アーティストの日本国内公演、  
海外公演制作を受託するなど、  
所属アーティストに限らないライブ制作の  
豊富な実績

➤

## ライブ軸での世界展開

世界22カ国、国内外で約101万人を動員した  
BABYMETALや、日本人バンド初の世界五大  
大陸制覇を達成したFLOWなどを中心に、ライブ  
を軸に世界に挑戦

➤

➤



# 04.47年間の実績

## 創業初期より ファンクラブを運営



ファンクラブは自社スタッフが創業期より運営  
老若男女、世界各国の多様なファンの皆様が  
長期的に当社アーティストを応援

## 権利保有楽曲 17000+曲



自社内で音楽出版管理を行っており、  
47年間でストックされた楽曲は安定的な  
収益源に

## パートナー企業との 長きに渡る関係性



国内外のビジネスパートナーの皆様と  
長期的で強固な信頼関係を築くことを重要視

## 日本と海外を結ぶ 文化の創造



芸能プロダクションの枠組みを超えて  
文化の向上に寄与してきた実績

1978

2025

2026年3月期第3四半期

# 業績概況

# ハイライト

## 前期比で増収増益

(単位：百万円)

営業収入	営業利益	経常利益	親会社株主に 帰属する四半期純利益
<b>55,030</b> 前期比：+1,143 (+2.1%)	<b>6,379</b> 前期比：+3,719 (+139.8%)	<b>6,505</b> 前期比：+3,657 (+128.4%)	<b>4,180</b> 前期比：+3,563 (+577.4%)

※( )内は前年同期比増減率

### POINT

- 営業収入・営業利益は、A-Sketchの連結除外の影響あったものの、SAS、福山雅治、星野源などの大型ツアーや、キンキーブーツ等の開催によるイベント収入、グッズ・商品売上収入や、映画「国宝」、極東テレビ台の好調による映像収入、新規CM獲得に伴うCM収入などの貢献により増収増益。
- 営業外収支ではA-Sketch連結除外に伴い、孫会社の持分法による投資利益が減少。
- 前年同期はオフィス移転などに伴う特別損失を計上（今期は計上なし）

## ハイライト

ドームツアーなどの大型公演を多数開催。  
所属アーティストのコンサート収入、グッズ収入が特に好調。



サザンオールスターズ

LIVE TOUR 2025 『THANK YOU SO MUCH!!』



福山雅治

FUKUYAMA MASAHARU 35TH ANNIVERSARY  
DOME LIVE 2025 // SOUL



Perfume

Perfume 20/25 Anniversary  
"ネビュラロマンス" Episode TOKYO DOME



星野源

Gen Hoshino presents MAD HOPE

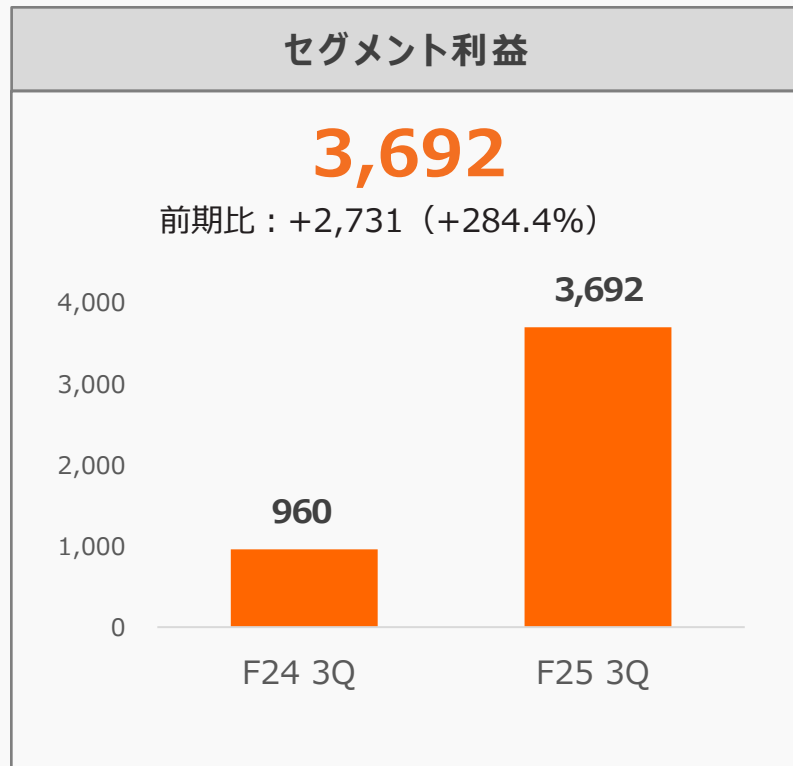
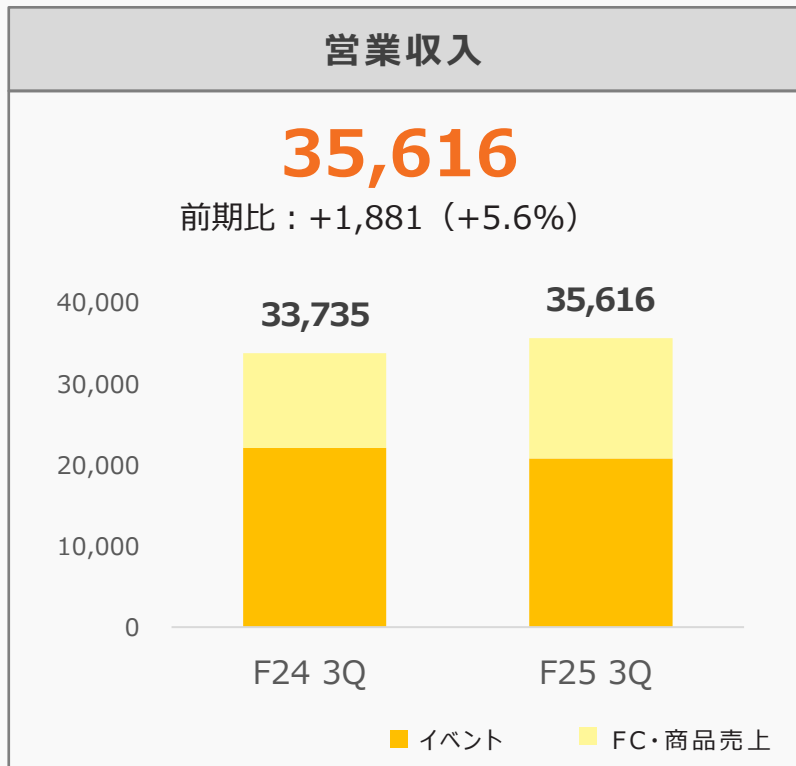


ブロードウェイミュージカル

「キンキーブーツ」

## イベント関連事業

大型コンサートツアー等開催に伴うイベント収入、商品売上収入の好調により増収増益



(単位：百万円)

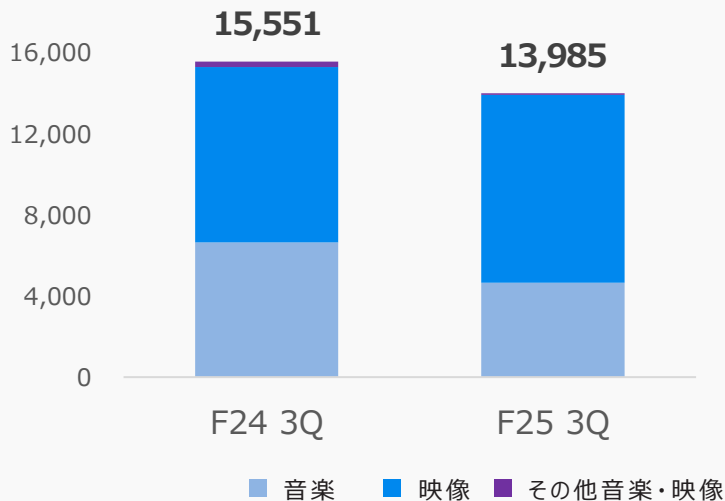
# 音楽・映像事業

A-Sketch連結除外により減収したものの、極東テレビ台や映画「国宝」の好調により増益

## 営業収入

13,985

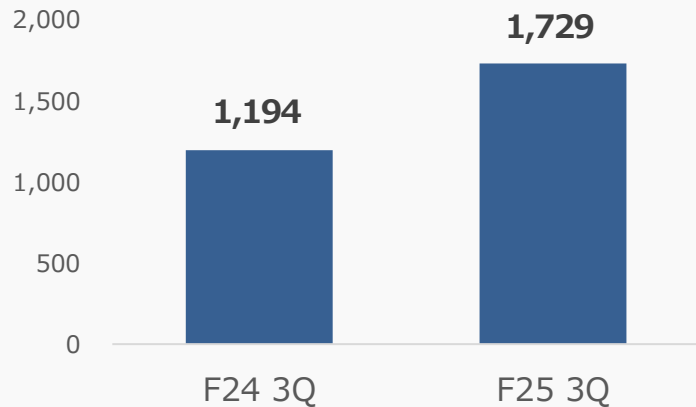
前期比：▲1,566（▲10.1%）



## セグメント利益

1,729

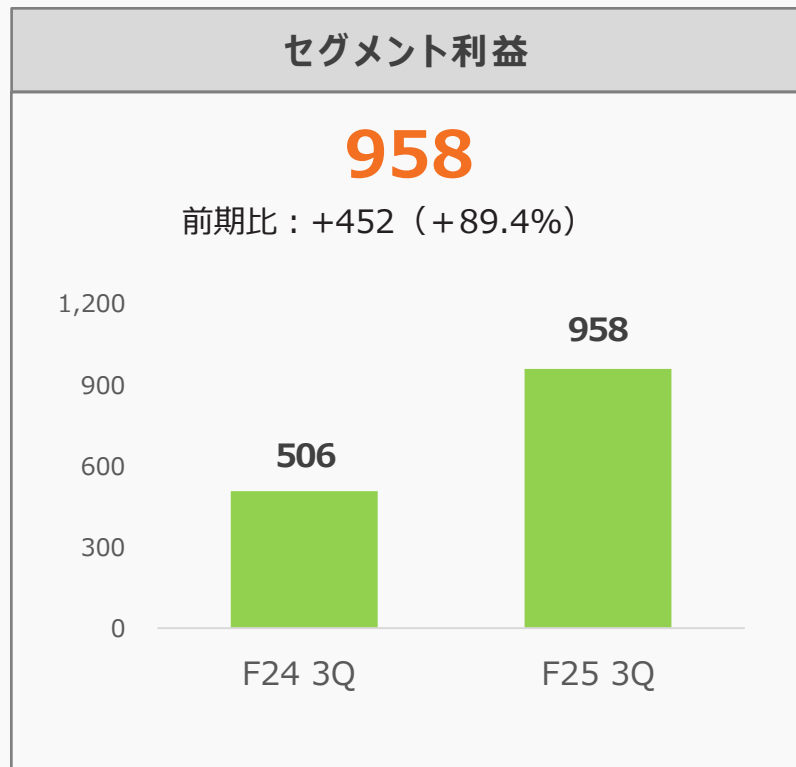
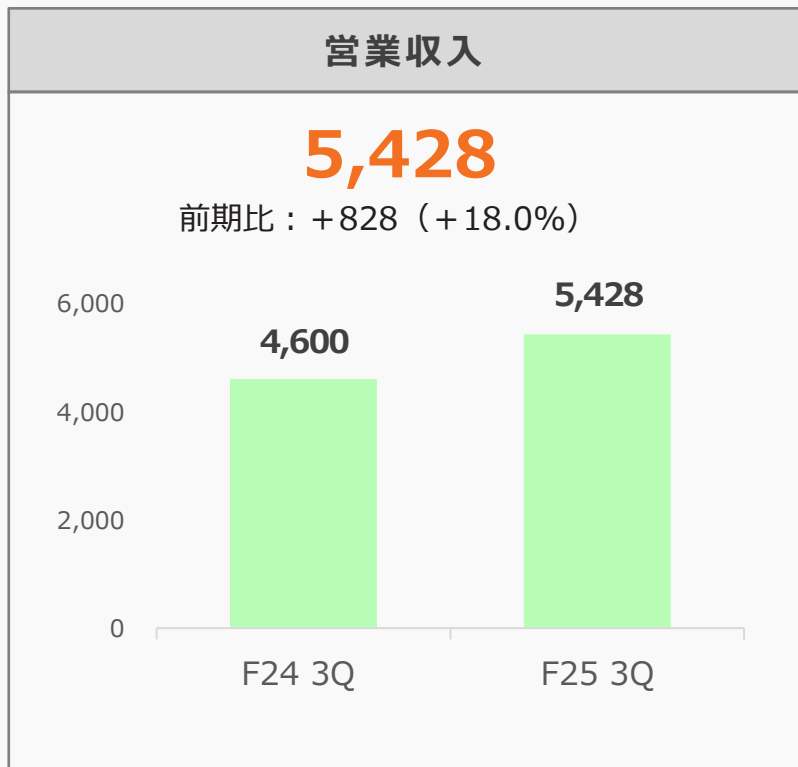
前期比：+534（+44.8%）



(単位：百万円)

## 出演・CM事業

新規契約の獲得などにより、CM収入が大きく貢献



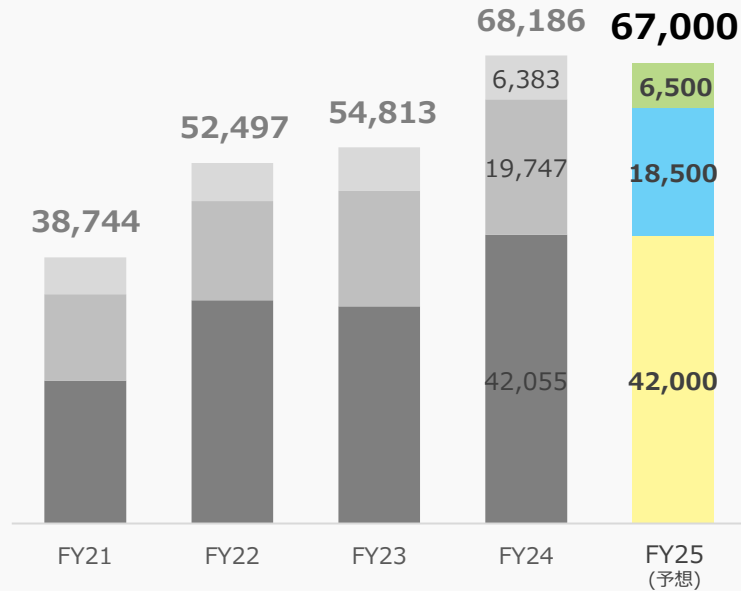
(単位：百万円)

2026年3月期  
**業績予想**

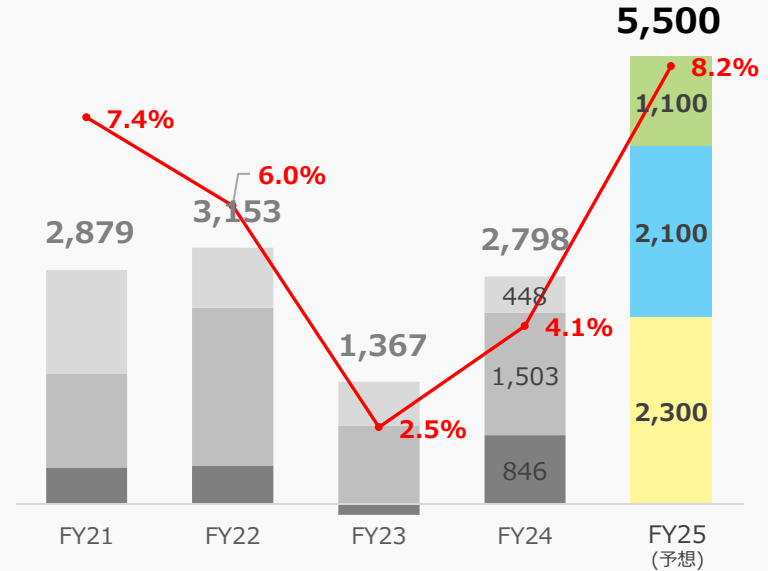
## 業績予想

固定費を吸収できるイベント、リリース計画でないことにより4Q単体の損益はマイナスの見込み。

## 営業収入



## セグメント利益



■ イベント関連事業 ■ 音楽・映像事業 ■ 音楽・映像事業

(単位：百万円)

# 中期経営計画

## 市場動向

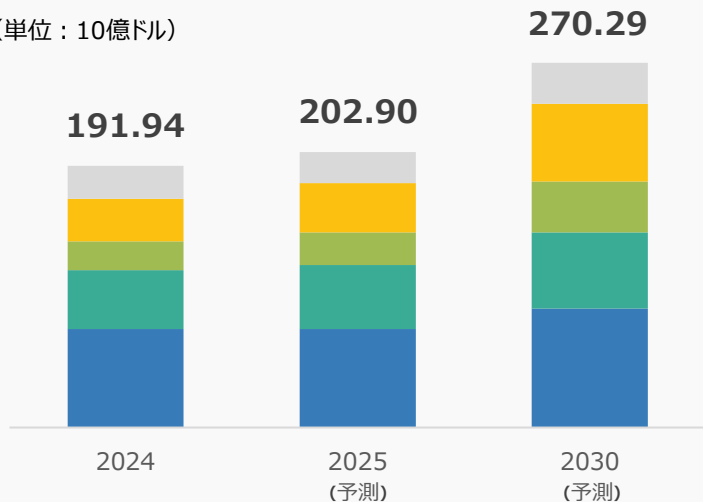
## 世界のエンタメ市場はリアル・デジタルの両軸で堅調に成長

## ライブエンターテイメント市場

年平均成長率5.9%で成長し、  
2030年には2,702億9,000万米ドルに達する見込み

■ North America ■ Europe ■ China ■ Asia Pacific (Excl.China) ■ RoW

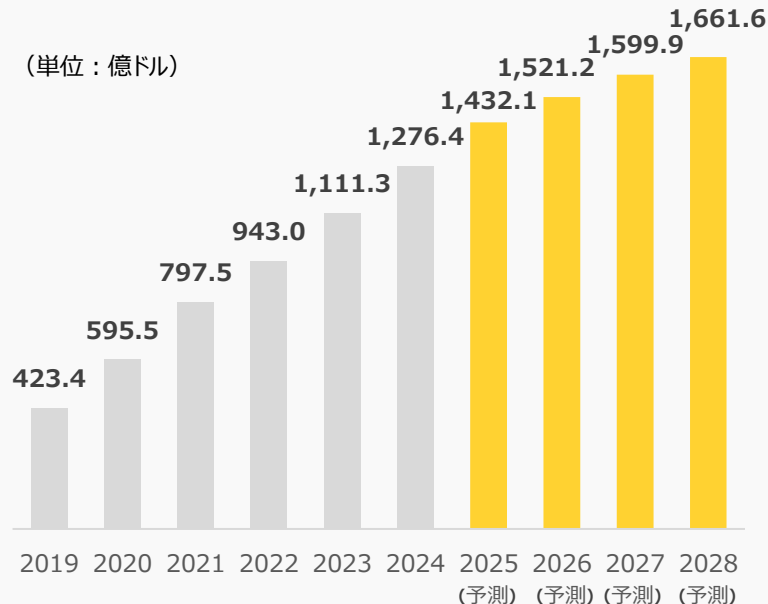
(単位：10億ドル)



## 世界の定額制動画配信売上高の推移

動画配信は広告型から定額制へシフトし、  
引き続き堅調に成長

(単位：億ドル)



## 中期経営計画の概要

# あらゆる才能とともに、 世界に挑戦するプロデュースハウスへ

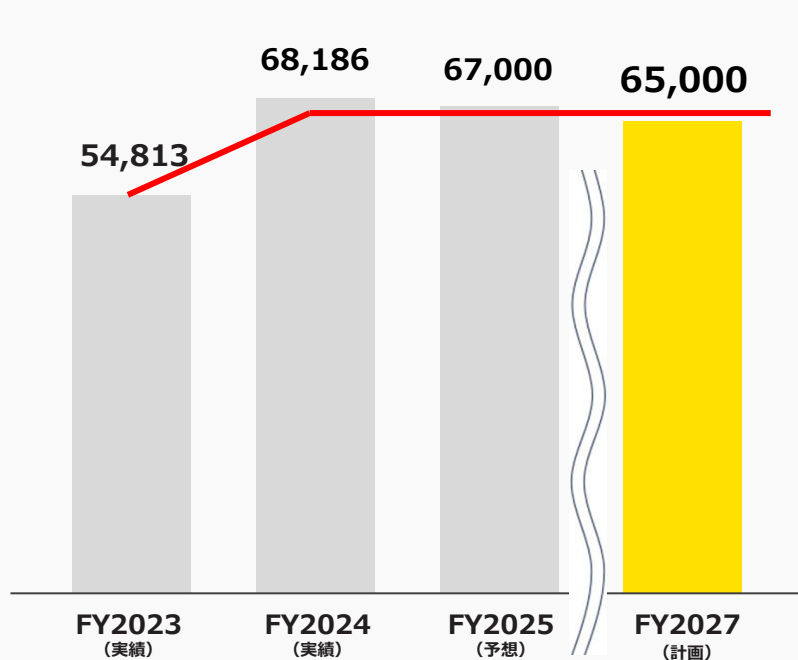
- ① 世界を見据えた「アーティスト」の発掘・プロデュース強化
- ② 世界と日本を繋ぐ「オリジナルコンテンツ」の創造
- ③ 世界に展開できる「最先端サービス・ソリューション」の開発

過去最高売上の達成、利益率の向上

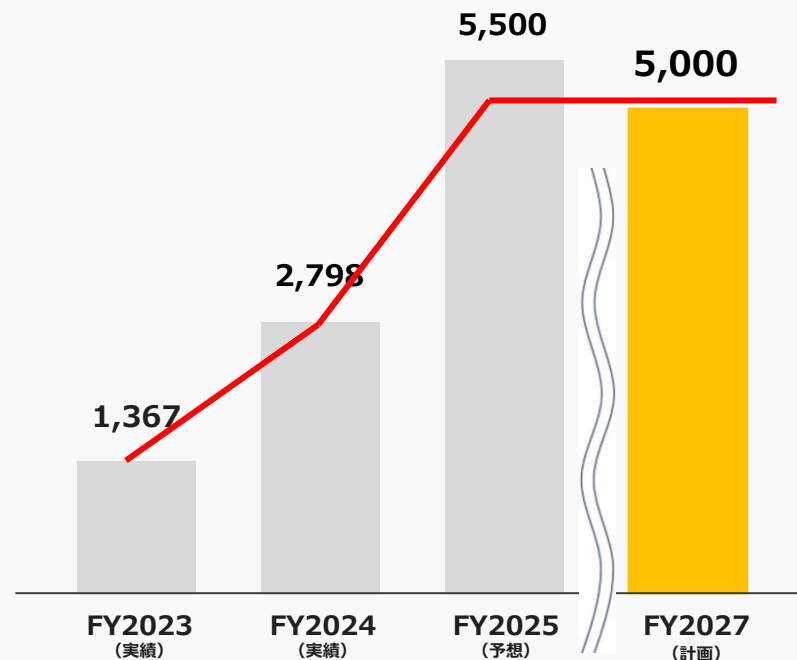
## 中期経営計画の概要

営業収入650億円、営業利益50億円水準の継続的な達成を目指す

## 連結営業収入



## 連結営業利益



(単位：百万円)

世界を見据えた「アーティスト」の発掘・プロデュース強化

## 所属アーティストの海外公演に加え、インバウンドマネージメントが加速

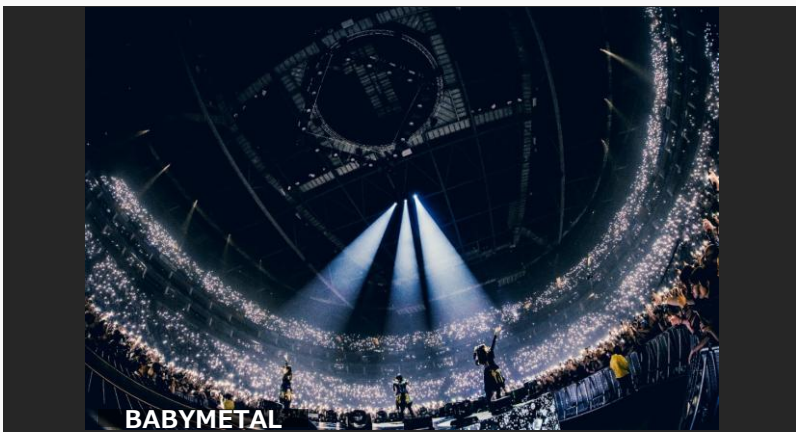
### 所属アーティストの海外公演

#### アーティストが積極的に海外公演を展開

ロンドン・O2アリーナでの単独公演を成功させたBABYMETALや、アニソンを武器に世界で活躍するFLOWのほか、SEKAI NO OWARI、星野源などが海外ツアーを展開。

営業収入における  
海外売上比率

**8.6%**



### インバウンドマネージメント

#### D-LITE(BIGBANG)の国内マネージメントをスタート

IVEやCRAVITYに加え、本年よりD-LITE、MONSTA Xの日本国内でのライブ制作、グッズ製作、ファンクラブ運営をスタート。

海外アーティスト(業務提携)による当期動員数

**16万人**



今後のテーマ

アーティストポートフォリオの拡充、および海外におけるプレゼンスのさらなる強化

## 世界と日本を繋ぐ「オリジナルコンテンツ」の創造

## 魅力ある作品を続々と発信、2026年は3本のアニメーション作品の展開も決定

## 映画製作

## 映画『国宝』が大ヒットを記録

当社所属の吉沢亮が主演を務め、当社および  
アミューズクリエイティブスタジオが製作委員会に参加する  
『国宝』が興行収入で歴代邦画実写首位の大ヒット。

興行収入

200億円超

## IP開発

## 『エレキシード』2026年アニメ化決定

『火喰鳥』に次ぎ、アミューズクリエイティブスタジオ（ACS）  
とbilibiliの共同企画・プロデュースにより、Webtoon作品  
『エレキシード』のアニメ化、全世界への配信が決定。

ACS幹事アニメ化作品

3作品



今後のテーマ

大型ヒット作品の創出、およびグループシナジーによる収益の最大化

世界に展開できる「最先端サービス・ソリューション」の開発

## Kultureを中心に、グループ内外のアーティストと連携した新たなサービスを展開

### KLEW

「KLEW」はローンチから1年

ライブ出演アーティストとチケット保有者のみが参加できるコミュニケーションサービス「KLEW」はローンチから1年。利用アーティストやチャンネル開設数も拡大中。

利用アーティスト数

37組

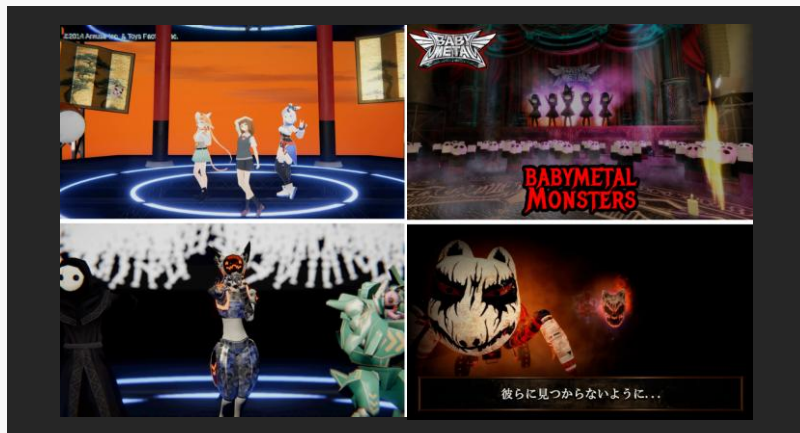
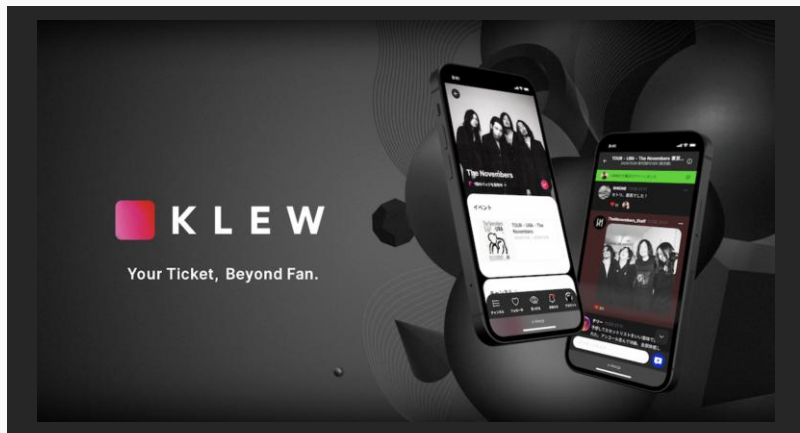
### メタバース

BABYMETALの新たなコンテンツをリリース

BABYMETALの楽曲を題材としたコンテンツをVRChat、Robloxにて展開。これらメタバース2大プラットフォームでのコンテンツリリースは国内アーティストで初となる。

Roblox  
海外ユーザー比率

98%



30

36

今後のテーマ

既存事業の高付加価値化・UVPの強化、および新規ソリューションの収益化、投資回収

# 財務・資本戦略

# 資本コストや株価を意識した経営の実現に向けた対応

## 現状認識

PBRは1倍割れが継続。ROEは単年度では資本コストを上回るも、安定超過には未達

## 方針

中期戦略の推進と市場との対話強化によりPBR1.0倍超の早期実現を目指す



# キャピタルアロケーション

<p>5年間の営業CF <b>80億</b></p>	<p>事業投資 <b>80億</b></p>	<p>中長期的な事業開発 アーティスト/映像作品/テクノロジー/サービス/システムへの投資 グループ機能の強化、内製化を図るためのM&amp;A投資等</p>
	<p>設備投資等 <b>50億</b></p>	<p>アーティスト/社員のクリエイティブ環境、レッスンスタジオ等の設備投資 他、事業等を見据えた各種投資など</p>
<p>現預金 <b>220億</b></p>	<p>現預金 <b>135億</b></p>	<p>1年間の固定費/運転資金を現預金として確保することを基本方針とし、 経営環境や事業状況を踏まえて自社株買い等を検討</p>
	<p>株主還元 <b>35億</b></p>	<p>DOE（株主資本配当率）2%を基準とした安定配当 ※FY2025は中間20円／期末20円、年間普通配当40円を予定</p>

※ 主な投資活動が親会社によるものであることから、親会社および完全子会社の財務数値をもとに算出



# あらゆる才能とともに、 世界に挑戦するプロデュースハウスへ。

アミューズの挑戦にご期待ください

## 株主優待

## より当社株式への投資の魅力を高めることを目的として、 2025年度より保有株式数に応じた特典を新たに導入

基準日：3月末

	100株以上300株未満の株主様	300株以上の株主様	
定期優待	<p>● 複数の優待品の中からいずれか一つをお選びいただき進呈</p> <p>&lt;2025年の優待&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>① ミュージカル「マリー・キュリー」東京公演ご招待</li> <li>② 映画「俺ではない炎上」ムビチケ前売券</li> <li>③ A!POINT(2,000pt)</li> </ul>	<p>● 左記優待品に加えA!-POINT※(5,000pt)を進呈</p> <p>※E コーマスサービスや、当社が運営する各ファンクラブ（一部を除く）の入会費や継続費としても充当いただける、当社独自のポイントサービス</p>	 <p>©2025「俺ではない炎上」製作委員会</p>
特別優待	—	<p>● 不定期での優待を実施</p> <p>&lt;2025年の優待&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・2025年6月「熱海五郎一座」ご招待</li> <li>・2026年3月 韓国ミュージカル ON SCREEN 『モーツァルト！』ムビチケ前売券</li> </ul>	

今後も株主の皆様のご意見をもとに、魅力ある株主優待となるよう努めてまいります

## 株主総会

## 2026年「第48期定時株主総会」後にイベントを開催予定

## 株式会社アミューズ 第48期定時株主総会

日 程：2026年6月21日（日）

会 場：両国国技館

所在地：東京都墨田区横網1-3-28

## 総会後イベント

日 時：2026年6月21日（日）株主総会終了後

会 場：両国国技館

その地：内容、出演者につきましては改めてお知らせいたします。