

第一部 【企業情報】

第1 【企業の概況】

1 【主要な経営指標等の推移】

(1) 連結経営指標等

回次	第22期	第23期	第24期	第25期	第26期
決算年月	平成22年3月	平成23年3月	平成24年3月	平成25年3月	平成26年3月
売上高 (百万円)	66,342	103,593	92,195	108,141	114,904
経常利益 (百万円)	7,761	13,684	8,661	10,268	9,765
当期純利益 (百万円)	3,289	7,520	5,991	4,720	5,370
包括利益 (百万円)	—	7,382	6,162	5,204	5,583
純資産額 (百万円)	41,187	47,021	51,555	55,098	58,753
総資産額 (百万円)	81,329	78,971	93,601	106,628	104,869
1株当たり純資産額 (円)	1,236.46	1,408.53	1,539.04	1,644.15	1,756.27
1株当たり当期純利益金額 (円)	97.97	226.44	180.45	142.27	161.83
潜在株式調整後 1株当たり当期純利益金額 (円)	—	—	—	—	—
自己資本比率 (%)	50.5	59.2	54.6	51.2	55.6
自己資本利益率 (%)	8.2	17.1	12.2	8.9	9.5
株価収益率 (倍)	11.1	6.3	7.6	10.9	9.3
営業活動による キャッシュ・フロー (百万円)	8,429	8,005	10,015	13,570	16,322
投資活動による キャッシュ・フロー (百万円)	△1,011	△4,356	△4,798	△6,263	△8,018
財務活動による キャッシュ・フロー (百万円)	△2,687	△3,915	△2,565	△2,277	△2,018
現金及び現金同等物の 期末残高 (百万円)	15,906	15,632	18,284	23,309	29,583
従業員数 〔外、平均 臨時雇用者数〕 (名)	909 〔 372 〕	1,149 〔 635 〕	1,324 〔 688 〕	1,416 〔 1,071 〕	1,588 〔 1,290 〕

(注) 1 売上高には消費税等は含まれていません。

2 潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額については、潜在株式が存在しないため記載していません。

3 平成24年8月23日開催の取締役会決議に基づき、平成24年10月1日付をもって、普通株式1株を100株に分割するとともに、1単元の株式数を100株とする単元株制度を採用しました。これにより、第22期の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、1株当たり純資産額及び1株当たり当期純利益金額を算定しています。

(2) 提出会社の経営指標等

回次	第22期	第23期	第24期	第25期	第26期
決算年月	平成22年 3 月	平成23年 3 月	平成24年 3 月	平成25年 3 月	平成26年 3 月
売上高 (百万円)	61,357	90,971	80,394	97,301	103,572
経常利益 (百万円)	8,830	13,451	8,496	10,219	9,246
当期純利益 (百万円)	4,538	6,826	4,905	6,083	4,582
資本金 (百万円)	7,948	7,948	7,948	7,948	7,948
発行済株式総数 (株)	347,000	347,000	347,000	34,700,000	34,700,000
純資産額 (百万円)	44,703	49,724	52,928	57,774	60,830
総資産額 (百万円)	82,782	78,949	91,049	105,898	104,388
1株当たり純資産額 (円)	1,346.02	1,497.19	1,595.02	1,741.05	1,833.14
1株当たり配当額 (円)	4,500	5,000	5,000	50	50
(内1株当たり 中間配当額) (円)	(2,000)	(2,500)	(2,500)	(25)	(25)
1株当たり当期純利益 金額 (円)	135.17	205.56	147.75	183.33	138.09
潜在株式調整後 1株当たり当期純利益 金額 (円)	—	—	—	—	—
自己資本比率 (%)	54.0	63.0	58.1	54.6	58.3
自己資本利益率 (%)	10.5	14.5	9.6	11.0	7.7
株価収益率 (倍)	8.0	6.9	9.3	8.4	10.9
配当性向 (%)	33.3	24.3	33.8	27.3	36.2
従業員数 〔外、平均 臨時雇用者数〕 (名)	619 〔 — 〕	639 〔 — 〕	680 〔 — 〕	671 〔 — 〕	770 〔 70 〕

(注) 1 売上高には消費税等は含まれていません。

2 潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額については、潜在株式が存在しないため記載していません。

3 平成24年8月23日開催の取締役会決議に基づき、平成24年10月1日付をもって、普通株式1株を100株に分割するとともに、1単元の株式数を100株とする単元株制度を採用しました。これにより、第22期の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、1株当たり純資産額及び1株当たり当期純利益金額を算定していません。また、第25期以降の1株当たり配当額についても、当該株式分割を考慮した額を記載しています。

2 【沿革】

年月	沿革
昭和63年 6月	遊技機の販売、遊技場の経営及び製鉄原料の加工・販売を目的として、株式会社東洋商事を資本金10百万円にて名古屋市緑区に設立
平成元年 7月	パチンコ台間玉貸機の販売を目的として、セントラルコスモ株式会社を資本金10百万円にて名古屋市緑区に設立
平成11年 1月	ISO9002取得(販売部門)
平成12年10月	株式会社北洋ビル(平成3年1月設立)、株式会社データベース(昭和61年8月設立)及び有限会社エスケイオフィス(昭和62年4月設立)を吸収合併(合併比率 1:0.3:0.4:0.4)
平成12年11月	株式会社ロデオの総販売元として、同社パチスロ遊技機「ガメラ」販売開始
平成13年 3月	遊技場部門の営業を株式会社竹屋に譲渡
平成13年10月	経営の合理化を目的として、製鉄原料部門等を分離し、遊技機販売に特化すべく、会社分割(新設分割)を行い、新設会社(株式会社東洋商事)に製鉄原料部門等を移管 当社は商号をフィールズ株式会社に変更するとともに、本社を東京都港区に移転
平成13年11月	株式会社ロデオとパチスロ遊技機の独占的販売代理店取引基本契約を締結
平成14年 3月	有限会社セリオを買収し、遊技機の販売及びメンテナンス等を目的として、フィールズジュニア株式会社に組織変更、資本金10百万円 株式会社ロデオに出資(出資比率:35.0%)
平成14年12月	「ISO9001」へ移行
平成15年 3月	一般公募増資により資本金を1,295百万円へ増資 JASDAQ市場に上場
平成15年11月	株式会社ダイドー(現、株式会社ビスティ)と遊技機販売取引基本契約を締結 普通株式1株を5株に株式分割
平成16年 2月	株式会社ディースリー・パブリッシャーに出資(出資比率:36.1%)
平成16年 6月	一般公募増資により資本金を7,948百万円へ増資
平成16年 7月	東京都渋谷区に本店移転
平成16年 9月	普通株式1株を2株に株式分割
平成16年12月	日本証券業協会への店頭登録を取消し、株式会社ジャスダック証券取引所に株式を上場
平成17年 3月	株式会社ディースリー・パブリッシャーに追加出資(出資比率:57.4%) 株式会社角川春樹事務所に出資(出資比率:30.0%)
平成17年 7月	ホワイトトラッシュチャームズジャパン株式会社を子会社化(出資比率:100.0%) ジェイ坂崎マーケティング株式会社に出資(出資比率:65.0%)
平成17年10月	プロフェッショナル・マネージメント株式会社、トータル・ワークアウト株式会社及びジェイ坂崎マーケティング株式会社の子会社3社を合併し、ジャパン・スポーツ・マーケティング株式会社へ商号変更(出資比率:61.8%)
平成17年11月	株式会社イー・アクティブに出資(出資比率:100.0%)
平成18年 4月	株式会社ディースリー・パブリッシャーは、会社分割による持株会社体制へ移行し、商号を株式会社ディースリーに変更し、新たに株式会社ディースリー・パブリッシャー設立 株式会社シンクアーツを子会社化(出資比率:100.0%)
平成18年 6月	株式会社イー・アクティブの商号をフィールズピクチャーズ株式会社に変更
平成18年10月	株式会社フューチャースコープに出資(出資比率:83.3%)
平成19年 2月	イルデル株式会社設立(出資比率:60.0%)
平成19年 8月	ISO27001を取得(情報システム部門)
平成19年10月	株式会社デジタルロードの商号をルーセント・ピクチャーズエンタテインメント株式会社に変更

年月	沿革
平成19年12月	株式会社EXPRESSを子会社化(出資比率：80.0%) ハルキ・フィールズシネマファンドを設立(出資比率：90.0%)
平成20年1月	新日テクノロジー株式会社を子会社化(出資比率：100.0%) 株式会社Bbmfマガジンに出資(出資比率：33.8%)
平成20年2月	京楽産業、株式会社と共同事業契約を締結
平成20年3月	株式会社エスピーオーに出資(出資比率：34.0%)
平成21年1月	フィールズピクチャーズ株式会社及びホワイトトラッシュチャーミングジャパン株式会社を吸収合併
平成21年3月	株式会社シンクアーツ清算終了 株式会社ディースリーの全株式を売却
平成21年5月	K-1インターナショナル株式会社(出資比率：85.7%)及び株式会社F(出資比率：100.0%)を設立
平成22年3月	株式会社総合メディアを設立(出資比率：35.0%)
平成22年4月	ジャスダック証券取引所と大阪証券取引所の合併に伴い、大阪証券取引所(JASDAQ市場)に株式を上場 株式会社ヒーローズを設立(出資比率：49.0%) 株式会社円谷プロダクション(出資比率：51.0%)及び株式会社デジタル・フロンティア(出資比率：74.3%)を子会社化
平成22年6月	株式会社デジタル・フロンティア株式追加取得(出資比率：86.9%)
平成22年10月	イルデル株式会社清算終了 大阪証券取引所ヘラクレス市場、同取引所JASDAQ市場及び同取引所NEO市場の各市場の統合に伴い、大阪証券取引所JASDAQ(スタンダード)に株式を上場
平成22年12月	NHN Japan株式会社と共同出資にてアイピー・ブロス株式会社を設立(出資比率：85.0%)
平成23年1月	株式会社マイクロキャビン(出資比率：85.0%)を子会社化
平成23年2月	ハルキ・フィールズシネマファンド清算終了
平成23年5月	JSM, HAWAII, LLC清算終了 トータル・ワークアウトプレミアムマネジメント株式会社を設立(出資比率：95.0%)
平成23年6月	株式会社F株式売却(出資比率：51.0%)
平成23年11月	株式会社ネクセンタテインメント(出資比率：64.6%)を子会社化
平成24年2月	株式会社ミズホの第三者割当増資を引受(出資比率：49.8%)
平成24年3月	株式会社Fの商号を株式会社B000Mに変更 ジャパン・スポーツ・マーケティング株式会社清算終了
平成24年6月	チェアサイド株式会社を設立(出資比率：100.0%)
平成24年10月	普通株式1株を100株に株式分割、単元株制度の導入により1単元の株式数を100株に変更 株式会社Bbmfマガジンの全株式を売却
平成24年12月	チェアサイド株式会社の商号をヘアグランス株式会社に変更
平成25年3月	日本アミューズメント放送株式会社株式取得(出資比率：40.0%) ヘアグランス株式会社株式の一部を譲渡(出資比率：50.0%)

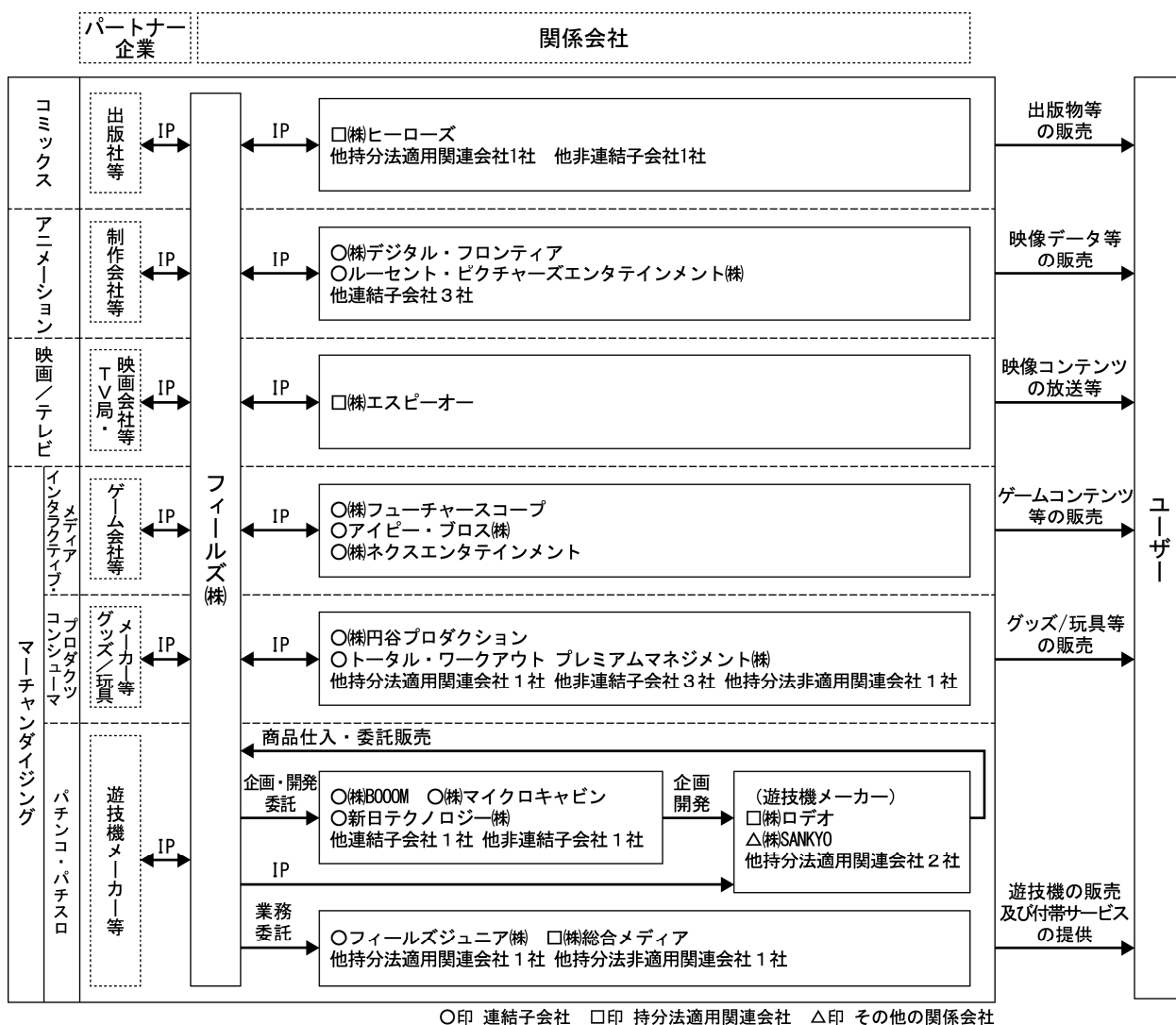
年月	沿革
平成25年6月	株式会社EXPRESS株式を追加取得（出資比率：100.0%）
平成25年7月	東京証券取引所と大阪証券取引所の現物市場の統合に伴い、東京証券取引所JASDAQ（スタンダード）に株式を上場 株式会社グラマラスに出資（出資比率：40.0%）
平成25年9月	株式会社エフ（出資比率：100.0%）及び株式会社B000M(注)（出資比率：100.0%）を設立 株式会社エフの商号を株式会社XAAXに変更 株式会社マイクロキャビン株式を追加取得（出資比率：100.0%）
平成25年10月	株式会社EXPRESSを吸収合併
平成26年1月	株式会社七匠の第三者割当増資を引受（出資比率：29.6%）
平成26年3月	株式会社B000M(注)の商号を株式会社GLOWZに変更 ルーセント・ピクチャーズエンタテインメント株式会社株式を追加取得（出資比率：100.0%） 株式会社フューチャースコープ株式を追加取得（出資比率：85.8%） 株式会社七匠株式を追加取得（出資比率：38.9%） ヘアグランス株式会社の商号を株式会社クリスティーナに変更

（注）平成25年9月に設立した株式会社B000Mは、平成24年3月に株式会社Fより商号変更した株式会社B000Mとは別法人です。

3 【事業の内容】

当社グループ（当社及び関係会社）は、フィールズ株式会社（以下「当社」という。）、子会社20社、関連会社11社及びその他の関係会社1社により構成されています。

当グループの事業に係る位置づけ並びに事業の系統図は、以下の通りです。



当社グループは、中長期的な成長戦略として、キャラクターをはじめとするIPを主軸において、取得・保有・創出したIPの価値を最大化することで持続的な成長を目指しています。

2012年に成長するビジネスモデルを発表し、当社グループは、パートナー企業と協働でIPの開発を推進するとともに、多メディア展開に向けて各分野の有力企業との協力関係を構築しています。そして現在、これまで培ったIP開発における幅広い知見やノウハウ、クリエイティブやビジネスパートナーとのネットワークを最大限に活用し、パートナーシップに基づくIPの育成・事業化を進めています。

コミックスの分野では、原作、ストーリー、キャラクターの取得・創出を行っています。同分野では、月刊ヒーローズをはじめとしたコミック誌ならびに単行本の企画・製作を行い、コンビニや書店等を通じて販売しています。

アニメーションの分野では、最先端の技術を活用したIPの創出・育成を進めています。同分野では、高度なCG技術を用いた映像データの企画・制作や、アニメーション作品の企画・制作・プロデュースを行っています。

映画/テレビ分野では、アニメーション化された映像コンテンツのメディア提供や、IPを活用した実写化・ライブショー等を推進し、IPの認知度の向上と価値拡大を図っています。

マーチャンダイジングの分野では、コミックス、アニメーション、映画/テレビの分野で創出・育成したIPを活用し、多様なメディアやプラットフォームへ多面展開することにより新たなファンを生むと同時に、収益化を図っています。インタラクティブ・メディアでは、ゲーム、モバイル、ソーシャル・ネットワーキング・サービス等を通じて商品やサービスの提供を行なっています。コンシューマプロダクツでは、グッズや玩具等の販売、ならびにIPを活用

したコンセプトショップの運営を行っています。

当社グループでは、パチンコ・パチスロをメディアと捉え、優良なIPを搭載した遊技機を提携メーカーと協力して企画・開発し、パチンコホールに販売しています。また、遊技機の販売に関連し、パチンコホールへの遊技機設置等の付帯サービスの提供を行っています。なお、パチンコ・パチスロの流通に係る売上高は、当社支店の営業活動により直接パチンコホールへ販売する「代理店」販売と、販売の仲介を行う「代行店」販売の2つに分類され、計上方法や計上時期が異なります。

① 「代理店販売」と「代行店販売」

パチンコ・パチスロ遊技機の販売につきましては、当社支店の営業活動により直接パチンコホールへ販売する「代理店」販売方法と、販売の仲介を行う「代行店」販売方法があります。

代理店販売は、当社が遊技機メーカーより遊技機を仕入れ、遊技機使用者(パチンコホール)に販売するものです。代行店販売は、当社が遊技機メーカーの販売代行店(販売仲介業者)として、(a)遊技機メーカーとパチンコホールの売買契約書作成業務代行、(b)販売代金の集金代行、(c)開店準備全般に関わる業務代行、(d)アフターサービスに関わる業務代行等、を行うことにより、遊技機メーカーより代行手数料を得るものです。(下図参照)

なお、代理店販売、代行店販売ともに、当社の代行店(販売仲介・2次)をさらに経由して販売する場合があります。

物流面では、代理店販売、代行店販売ともに、遊技機は遊技機メーカーより直接パチンコホールに納入されます。代理店販売においてもこのような方式を採っているのは、当社の物流コスト負担の軽減のほか、遊技機の不正改造を防止する目的から、遊技機を遊技機メーカー指定の運送業者により配送するためです。

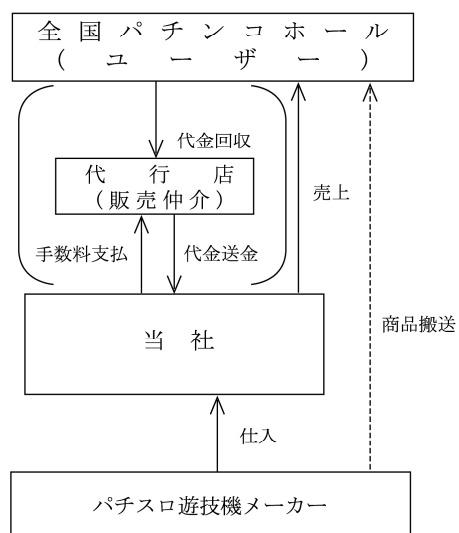
② 売上等の計上方法について

代理店販売と代行店販売では、売上等の計上方法に以下のような相違があります。

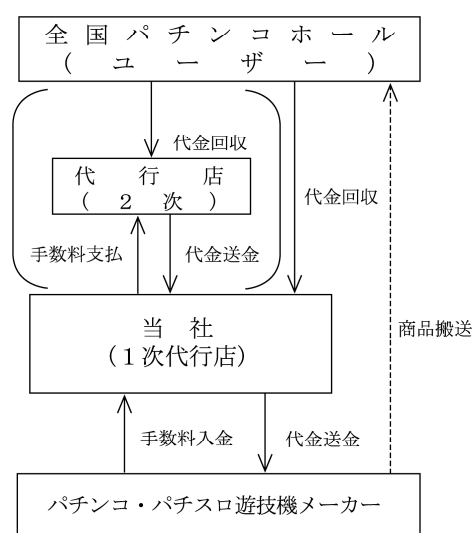
代理店販売につきましては、売上高は当社がパチンコホールに販売した遊技機の代金が計上され(損益計算書上の勘定科目は商品売上高で、売上先はパチンコホール)、売上計上基準は、遊技機を出荷した時点です。売上原価には遊技機メーカーからの遊技機の仕入代金のほか、当社の代行店をさらに経由して販売する場合には、当該代行店に支払う代行手数料が計上されます。

一方、代行店販売につきましては、売上高は遊技機を販売した際に遊技機メーカーから受け取る代行手数料が計上され(損益計算書上の勘定科目は手数料収入で、売上先は遊技機メーカー)、売上計上基準は、遊技機がパチンコホールへ納品され遊技機メーカーへ遊技機代金が納入された時点です。売上原価は、当社が直接パチンコホールに販売する場合には計上はありませんが、当社の代行店をさらに経由して販売した場合には、当該代行店に支払う代行手数料が計上されます。

代理店販売



代行店販売



代行店販売取引につきましては、パチンコホールより代金を回収し、その代金を遊技機メーカーに納入し(この時点で売上を計上)、手数料が遊技機メーカーより入金されます。

4 【関係会社の状況】

名称	住所	資本金 (百万円)	主要な事業の内容	議決権の所有 (又は被所有) 割合 (%)	関係内容
(連結子会社)					
フィールズジュニア株式会社	東京都渋谷区	10	遊技機のメンテナンス等	100.0	役員の兼任 1名 遊技機の設置・ メンテナンス等
新日テクノロジー株式会社	東京都渋谷区	50	遊技機の開発	100.0	役員の兼任 1名 企画に関する業務委託
株式会社マイクロキャビン(注2)	三重県四日市市	227	業務用機器向けソフトの企画・ 開発	100.0	役員の兼任 1名 企画に関する業務委託
ルーセント・ピクチャーズ エンタテインメント株式会社(注3)	東京都渋谷区	20	アニメーションの企画・制作 及びプロデュース	100.0	役員の兼任 1名 企画に関する業務委託 資金の援助
株式会社フューチャースコープ	東京都渋谷区	60	モバイルコンテンツの提供サー ビス及び通信販売	87.7	役員の兼任 1名 資金の援助
株式会社デジタル・フロンティア	東京都渋谷区	31	コンピュータ・グラフィックス の企画・制作等	86.9	役員の兼任 1名 企画に関する業務委託 資金の援助
アイビー・プロス株式会社	東京都渋谷区	75	知的財産のデジタル事業化 遊技機の専門サイトの構築・ 運営	85.0	企画に関する業務委託
株式会社ネクスエンタテインメント	東京都渋谷区	92	コンピュータソフトウェアの企 画・製作・販売	64.6	役員の兼任 1名 企画に関する業務委託 資金の援助
株式会社B000M	東京都渋谷区	10	遊技機の企画・開発	51.0	役員の兼任 1名 企画に関する業務委託
株式会社円谷プロダクション	東京都渋谷区	310	映画・テレビ番組の企画・製作 キャラクター商品の企画・製作 ・販売	51.0	役員の兼任 2名 資金の援助
(他5社)	—	—	—	—	—
(持分法適用関連会社)					
株式会社ミズホ	東京都江東区	10	遊技機の企画・開発・製造・販 売	49.7	商品化権の販売
株式会社ヒーローズ	東京都渋谷区	10	出版物の企画・販売	49.0	役員の兼任 2名 資金の援助
株式会社ロデオ	東京都豊島区	100	遊技機の開発・製造	35.0	遊技機の仕入 営業保証金の差入
株式会社総合メディア	東京都渋谷区	10	セールスプロモーションに関す る企画・制作	35.0	役員の兼任 1名
(他5社)	—	—	—	—	—
(その他の関係会社)					
株式会社SANKYO(注1)	東京都渋谷区	14,840	遊技機の製造及び販売	(被所有) 15.7	遊技機の代行店 販売手数料収入

(注) 1 有価証券報告書提出会社です。

2 当社は、平成25年9月30日付で、株式会社マイクロキャビンの株式を追加取得し、完全子会社化しました。

3 当社は、平成26年3月31日付で、ルーセント・ピクチャーズエンタテインメント株式会社代表取締役鎌形英一氏の保有していました同社の株式を追加取得し、完全子会社化しました。

4 株式会社EXPRESSは、平成25年10月1日を効力発生日として、当社を存続会社とする吸収合併を行っていません。

5 【従業員の状況】

(1) 連結会社の状況

平成26年3月31日現在

従業員数(名)
1,588 [1,290]

- (注) 1 従業員数は就業人員数（当社グループから当社グループ外への出向者を除き、当社グループ外から当社グループへの出向者を含む）であり、臨時雇用者数（パート、アルバイト、嘱託、契約社員を含み、派遣社員を除く）は年間の平均人員を〔 〕外数で記載しています。なお、従業員に対する嘱託、契約社員の割合が高まったため、当連結会計年度より臨時雇用者数の算定方法を変更し、嘱託、契約社員を臨時雇用者数に含めて記載しています。
- 2 前連結会計年度に比べ従業員数が172名増加していますが、これは主に営業強化に伴う従業員の増加によるものです。
- 3 当社グループは単一セグメントであるため、セグメント情報に関連付けて記載していません。

(2) 提出会社の状況

平成26年3月31日現在

従業員数(名)	平均年齢(歳)	平均勤続年数(年)	平均年間給与(千円)
770 [70]	35.8	7.5	6,666

- (注) 1 従業員数は就業人員数（当社から社外への出向者を除き、社外から当社への出向者を含む）であり、臨時雇用者数（パート、アルバイト、嘱託、契約社員を含み、派遣社員を除く）は年間の平均人員を〔 〕外数で記載しています。なお、連結会社の臨時雇用者数の算定方法を変更し、嘱託、契約社員を臨時雇用者数に含めたことに伴い、当社においても嘱託、契約社員を臨時雇用者数に含めて記載しています。
- 2 前事業年度と比べ従業員数が99名増加していますが、これは主に営業強化に伴う従業員の増加によるものです。
- 3 平均年間給与は、賞与及び基準外賃金を含んでいます。
- 4 当社は単一セグメントであるため、セグメント情報に関連付けて記載していません。

(3) 労働組合の状況

労働組合は結成されていませんが、労使関係は良好であり、特記すべき事項はありません。