

2016年6月 個人投資家向け会社説明会 主な質疑応答（要旨）

2016年6月に開催いたしました個人投資家様向け会社説明会の主な質疑応答（要旨）を以下にご案内いたします。

ーコンテンツという言葉はフィールズのキーワードになっていますが、世界への拡大は非常に興味深いと思っています。その展開の方向性について教えてください。

プレゼンテーションでもお話しした通り、コンテンツ展開は世界を意識してやっていくことが重要と考えています。当社のコンテンツの方向性としては「ヒーロー」という基準で展開しています。よって世界にヒーローを届けていくというスタンスです。

ーヒーローを基軸とした「月刊ヒーローズ」、そこで連載されている新しいウルトラマンは非常に面白いと思います。こうしたコンテンツをクロスメディア展開で価値を高め、コミックスのようなプラットフォームで収益を拡大させていくという方向性なのでしょうか？

例えば、コミックスだけでなく、テレビや玩具店などもプラットフォームと考えていますが、当社ではプラットフォームを主体として収益を伸ばしていくというよりも、プラットフォームを支えるキャラクターなどを創ることに投資を集中し、収益化を図っていきたいと考えています。

ー「月刊ヒーローズ」に掲載されているキャラクターは、それぞれ懐かしくも新しいという印象を受けましたが、どのような手法でキャラクターを創っているのでしょうか？

月刊ヒーローズに掲載されている「ULTRAMAN」「仮面ライダークウガ」「アトム ザ・ビギニング」「Infini-T Force（タツノコ作品）」などは当社ではリボーンとあって、過去の著名なキャラクターを今の時代に合わせて創り直し、昔から好きな方だけでなく新しい世代の方にも楽しんで頂くという切り口と、逆に今の時代感、若者の心の中を見ながら新しいものを創るという切り口の両軸で、キャラクターの創出に取り組んでいます。

ーリボーンという言葉がありましたが、そのようなキャラクターによって世代間共有ができることも一つの素晴らしさだと思うのですが、それも狙いなのでしょうか？

ご指摘の通りです。「仮面ライダー」といっても世代によってそれぞれ思い入れがあり、また、タツノコヒーローといった時に「Infini-T Force（タツノコ作品）」の話も一緒に出来る。こうした世代を超えた世界観の共有という点も当社の狙いの一つとなっています。

—先ほどコンテンツの海外展開の話がありましたが、日本のヒーローキャラクターは海外からどのように受け止められているのでしょうか？

日本のヒーローは日本語版を英語版に焼き直して展開するため、元々、英語圏で広く展開されている海外のヒーローと比べますと、知名度も余り高くないというのが実情です。

ただし、「ウルトラマンシリーズ」はハリウッドの著名な映画監督たちからも多数のオファーを頂いており、日本のレジェンドヒーローとして海外で認知されている数少ないヒーローではないかと考えています。

—フィールズのこれからの海外展開によっては、日本のキャラクターの存在価値が変わってくるようにも感じますが、その辺りはどのように考えていますか？

日本の成長戦略の一つに、日本の文化を世界に広げるクールジャパンという戦略がありますが、日本の文化といっても切り口が多岐にわたっていますので、当社では日本のマンガやアニメ、またはキャラクターを中心に国内外のビジネスパートナーと一緒に世界に広げていくことに注力していきたいと考えています。こうした取り組みによって、結果的に日本のキャラクターの存在価値が高まれば良いと思っています。

—馴染みのあるキャラクターもあってコンテンツの考え方や方向性は非常に共感できたのですが、一方で今後のパチンコ・パチスロ業界についてはどのように考えていますか？

産業自体が進化して、パチンコ・パチスロを映画やゲームと比較しても遜色のないエンタテインメントに変えていくことで、市場の成長・発展が見込めると考えています。

当社は、以前にプロジェクト 45 というファン人口を 4,500 万人に拡大させるという話をしたことがあります。引き続き、ファン人口の拡大に向けて、先ほど申し上げたキャラクターを軸にパチンコ・パチスロのエンタテインメント化に注力していきたいと考えています。

—パチンコは1玉4円で貸していたものが、2円や1円で貸すといった低貸玉営業が広がり、イメージが随分変わってきていると感じています。ぜひ、国民的なアミューズメント産業となるようなパチンコ・パチスロを考えて頂きたいと思います。

ご指摘の通り、パチンコの低貸玉営業は設置台数の 45% を占めるまでになっております。パチンコ・パチスロがエンタテインメントとして成長・発展していくためには、低い金額で、長く遊べて、多くの方々に楽しんで頂ける環境整備や遊技機の創出が重要になると考えています。当社では、遊技機の流通商社として、こうした遊技機を創出しつつ、かつ利益も上げていけるよう努めていきますので、引き続き、よろしくお願いいたします。

以上