

1. フィールズとは

■ フィールズとは

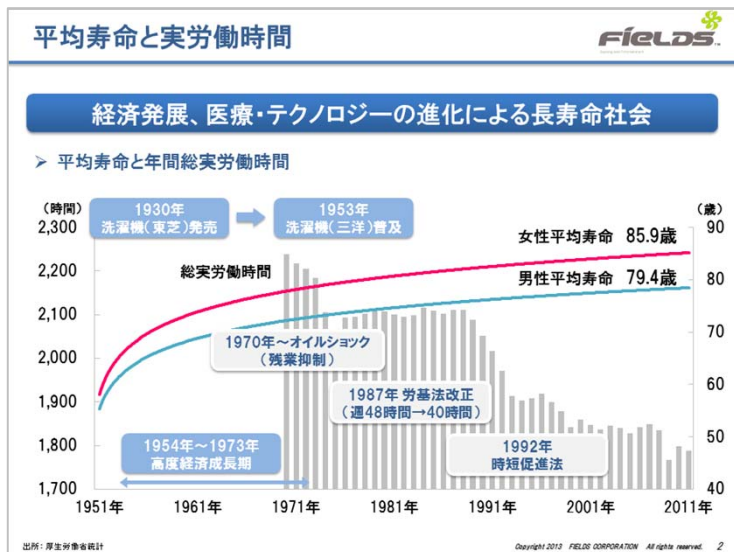
フィールズとは
~なぜ、最高の余暇の実現を目指すのか~

Copyright 2013 FIELDS CORPORATION All rights reserved. 7

⇒ 説明会資料 1ページ

当社の企業理念や事業活動などについて、ご説明します。

■ 平均寿命と実労働時間



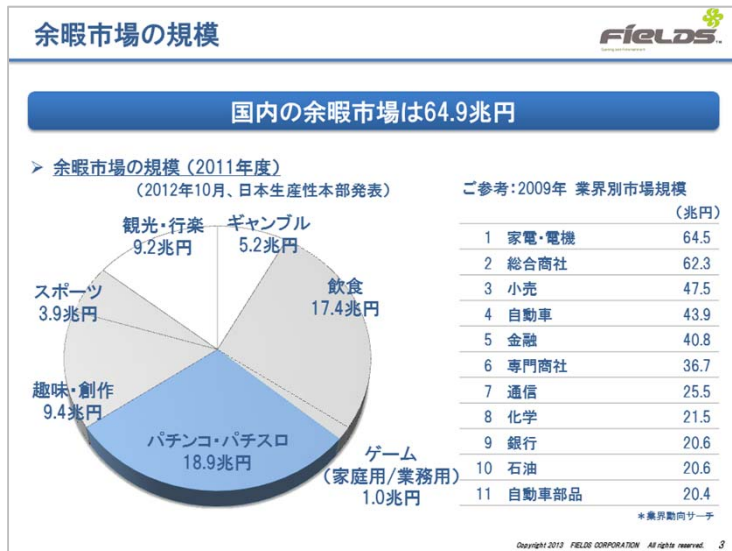
⇒ 説明会資料 2ページ

左のグラフの通り、我が国は、経済発展や医療・テクノロジーの進化で平均寿命が延び、労働環境の変化に伴い、総実労働時間が減少してきました。

こうしたなか、当社は人々の余暇時間の増加と、余暇に対するニーズの高まりを予見し、そこにビジネスチャンスを見出してきました。

1. フィールズとは


■ 余暇市場の規模



⇒ 説明会資料 3ページ

左のグラフの通り、2011年度の国内の余暇市場は64.9兆円となっており、非常に大きな市場とされています。

■ 企業理念

企業理念 

企業理念
「すべての人に最高の余暇を」

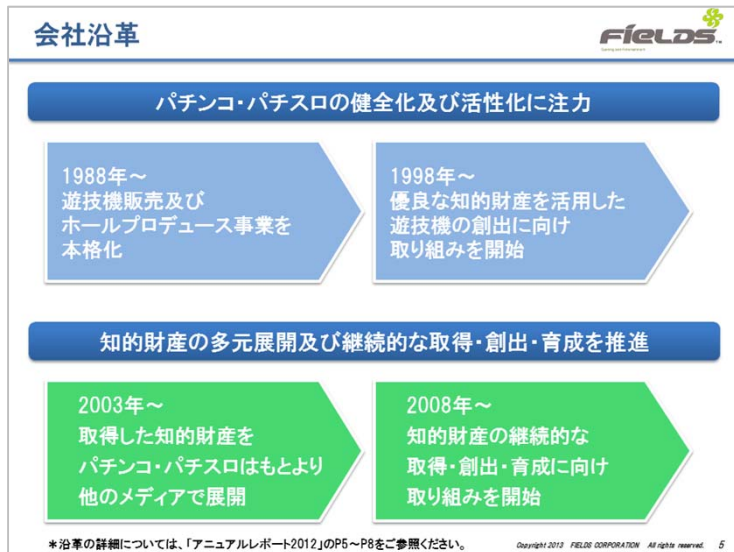
Copyright 2012 FIELDZ CORPORATION All rights reserved. 4

⇒ 説明会資料 4ページ

当社は、増加する人々の余暇をより充実させるため、「すべての人に最高の余暇を」という企業理念を掲げました。そして、その実現に向けてまい進しています。

1. フィールズとは

■ 会社沿革



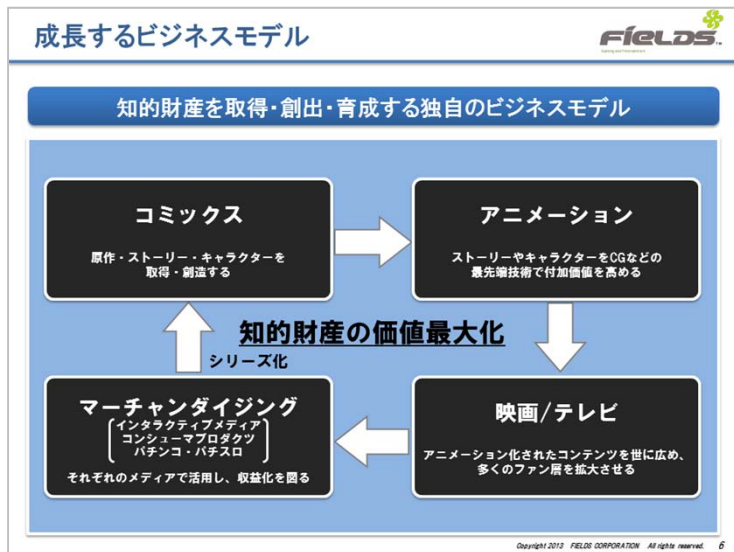
⇒ 説明会資料 5ページ

沿革をご説明します。

当社は1988年に設立し、パチンコ・パチスロの健全化及び活性化に努めてきました。

そして、2003年以降は、知的財産の多元展開を進め、現在は、知的財産の取得・創出・育成に注力しています。

■ 成長するビジネスモデル



⇒ 説明会資料 6ページ

左図は、2012年に発表した「成長するビジネスモデル」です。本モデルでは、コミックス、アニメーション、映画/テレビ、マーチャンダイジングで、知的財産の価値最大化を図ります。

1. フィールズとは

■ 事業内容

事業内容 FIELDS

キャラクターなどの知的財産の取得・創出・育成を推進

コミックス アニメーション 映画/テレビ

©ヒーローズ / ©三浦建太郎(スタジオ後編)・白泉社 / BERSERK FILM PARTNERS / ©2011ウルトラマンスーツ製作委員会 Copyright 2012 FIELDS CORPORATION All rights reserved. 7

⇒ 説明会資料 7ページ

コミックス・アニメーション・映画/テレビでは、知的財産の取得・創出・育成に向け、様々な施策を進めています。

■ 事業内容

事業内容 FIELDS

マーチャンダイジング

> ソーシャル・ゲーム/オンラインサービス > 家庭用ゲーム

> カフェ&ショップ/グッズ > パチンコ・パチスロ

©NHN Japan Corp. All rights reserved. ©Aurea Shiroe Masamura / CROSSROAD-FutureScope ©Yuji Shiozaki/WANBOOKS ©2012 Seekus Corp. Powered by FutureScope.
 ©Fields corporation / FutureScope ©王政大・宇平七 / 講談社 ©Fields/FutureScope
 ©カカオ ©Gifty 志士館出版・Production ID / 講談社・双葉社 ©製作委員会
 ©CAPOOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. Copyright 2012 FIELDS CORPORATION All rights reserved. 8

⇒ 説明会資料 8ページ

マーチャンダイジングでは、ソーシャル・ゲームやパチンコ・パチスロなどの多様な分野で、知的財産を活用したサービスや商品を提供しています。

2. 成長戦略

■ 成長戦略① ～パチンコ・パチスロを健全化・活性化～

成長戦略①
～パチンコ・パチスロを健全化・活性化～

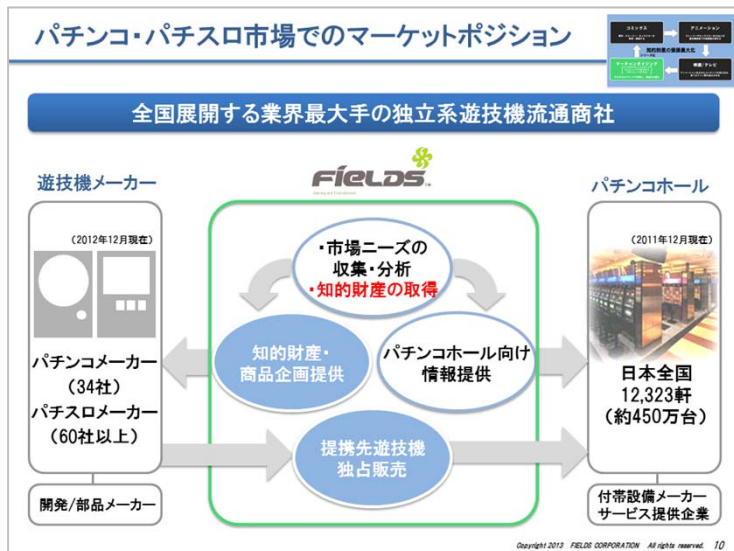
Copyright 2013 FIELDS CORPORATION All rights reserved. 9

⇒ 説明会資料 9ページ

当社の成長戦略について、ご説明します。

一つ目は、パチンコ・パチスロ分野における、
業界最大手の流通商社としての基盤強化になります。

■ パチンコ・パチスロ市場でのマーケットポジション

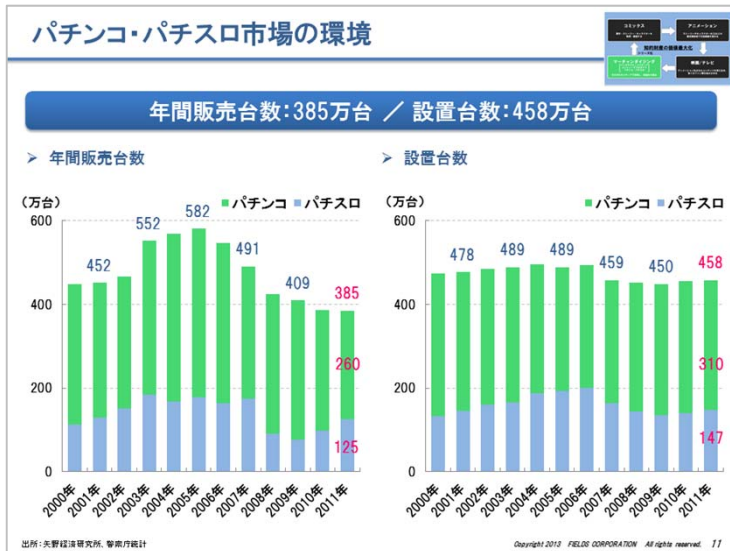


⇒ 説明会資料 10ページ

当社は、遊技機メーカーとホールの間に位置しています。
当社が有する商品化権や企画を提携メーカーに提案し、
各メーカーが開発・製造を行い、当社が総発売元として販売
します。

2. 成長戦略

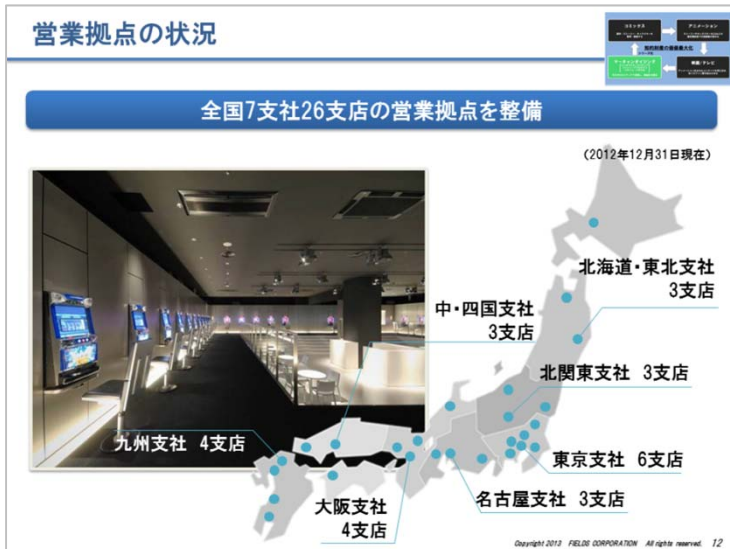
■ パチンコ・パチスロ市場の環境



⇒ 説明会資料 11ページ

パチンコ・パチスロ市場では、全国に12,323軒のホールがあり、458万台の遊技機が設置されています。
また、年間販売台数は385万台とされています。

■ 営業拠点の状況

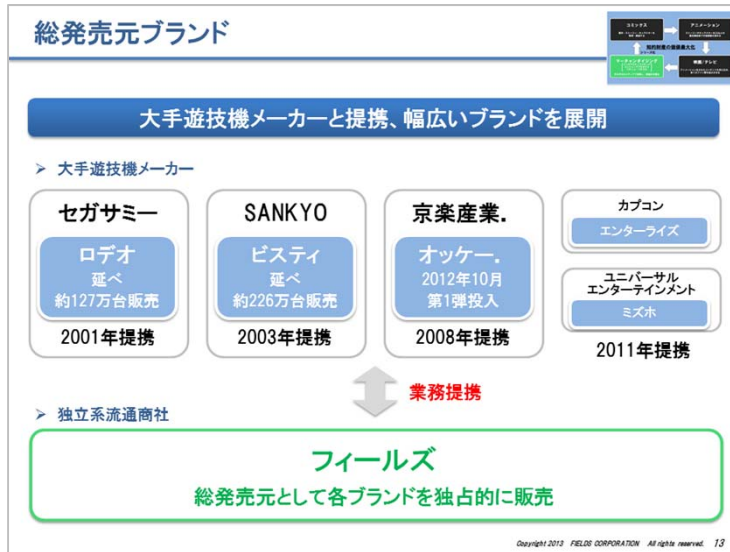


⇒ 説明会資料 12ページ

当社は、全国7支社26支店の営業拠点を擁し、300名以上の営業社員を配置しています。
そして、遊技機販売のみならず、顧客ホールへのきめ細やかな提案を進めています。

2. 成長戦略

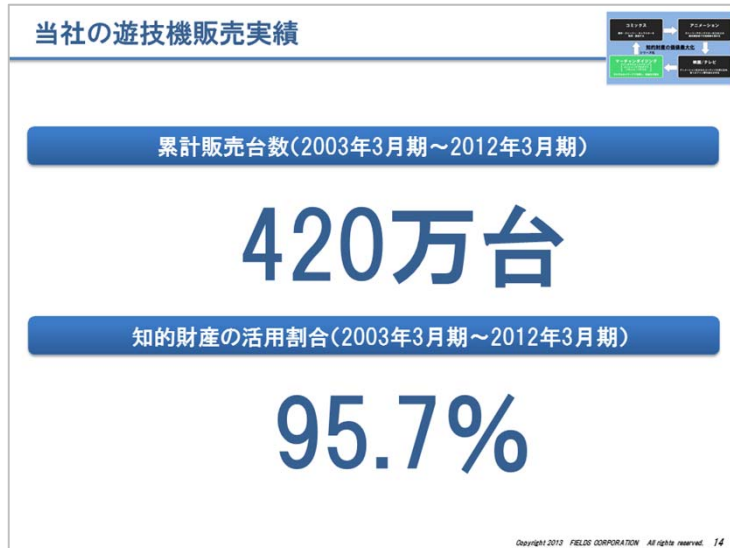
■ 総発売元ブランド



⇒ 説明会資料 13ページ

当社は、セガサミー/SANKYO/京楽産業. などの大手遊技機メーカーと提携して共同ブランドを展開しています。
なお、各共同ブランドは、当社が独占的に販売しています。

■ 当社の遊技機販売実績



⇒ 説明会資料 14ページ

こうした取り組みにより、当社は2003年3月期以降の10年間で420万台を販売しました。
また、その殆どの遊技機に知的財産を活用することで、遊技機のエンタテインメント性を高め、市場全体の健全化・活性化に寄与してきました。

2. 成長戦略

■ ご参考:「エヴァンゲリオン」シリーズ

ご参考:「エヴァンゲリオン」シリーズ

「エヴァンゲリオン」シリーズ累計販売台数

175万台以上



<パチンコ「エヴァ」> <パチスロ「エヴァ」>

©DANIAX/Project Eva・テレビ東京
©カウー ©Biaty

Copyright 2013 FIELD CORPORATION All rights reserved. 15

⇒ 説明会資料 15ページ

知的財産を活用した遊技機の例として、「エヴァンゲリオン」シリーズがあります。

2004年に発売し、現在までシリーズ累計175万台以上を販売しています。

2. 成長戦略

■ 成長戦略② ～知的財産を取得・創出・育成～

成長戦略②
～知的財産を取得・創出・育成～

Copyright 2013 FIELDS CORPORATION All rights reserved. 16

⇒ 説明会資料 16ページ

二つ目の成長戦略として、知的財産の取得・創出・育成を推進しています。

■ 知的財産の創出例

知的財産の創出例

コミックス × アニメーション

知的財産の価値最大化
シリーズ化

コミックス
原作・ストーリー・キャラクターを
取得・創出する

アニメーション
ストーリーやキャラクターをCGなどの
最先端技術で付加価値を高める

マーチャндаイジング
インタラクティブメディア
コンテンツマーケティング
パチンコ・パチスロ
それぞれのメディアで活用し、収益化を図る

映画/テレビ
アニメーション化されたコンテンツを更に広め、
多くのファン層を拡大させる

Copyright 2013 FIELDS CORPORATION All rights reserved. 17

⇒ 説明会資料 17ページ

知的財産の創出例として、コミックスとアニメーションでの取り組みをご紹介します。

2. 成長戦略

■「ヒーローズ」

「ヒーローズ」

小学館クリエイティブと共同で「月刊ヒーローズ」創刊
2011年11月創刊、セブンイレブンなどで販売中



©ヒーローズ ©円谷プロ ©創通/フィールズ
Copyright 2012 FIELD CORPORATION All rights reserved. 18

⇒ 説明会資料 18ページ

当社は、2010年4月に(株)小学館クリエイティブとともに、出版会社(株)ヒーローズを設立しました。2011年11月には「月刊ヒーローズ」を創刊し、2012年9月から単行本「ヒーローズコミックス」を刊行しています。

■「銀河機攻隊 マジェスティックプリンス」

「銀河機攻隊 マジェスティックプリンス」

「銀河機攻隊 マジェスティックプリンス」アニメーション化推進
(株)創通、東宝(株)などの有力企業と連携、2013年4月テレビ放映



公式サイトで動画公開中
<http://mjp-anime.jp/>



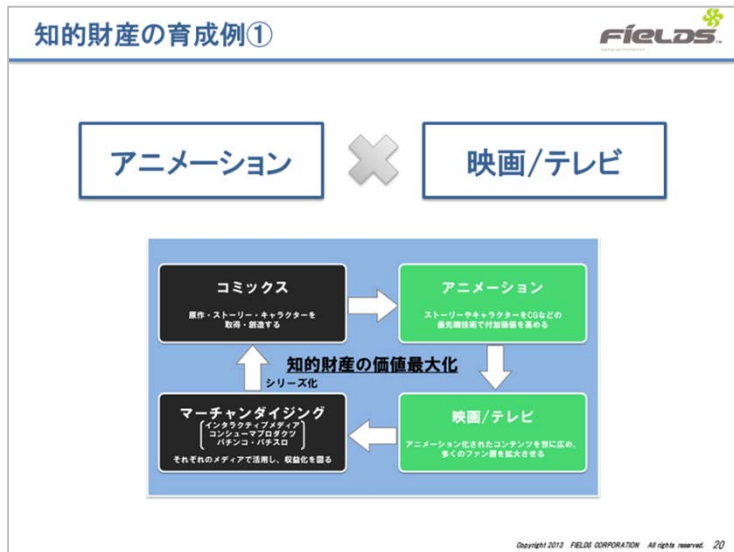
© 創通・フィールズ/MJP製作委員会
Copyright 2012 FIELD CORPORATION All rights reserved. 19

⇒ 説明会資料 19ページ

当社は、(株)創通や東宝(株)などの企業と連携して、「銀河機攻隊 マジェスティックプリンス」のアニメーション化を進めています。2013年4月よりテレビ放映が決定しています。

2. 成長戦略

■ 知的財産の育成例①



⇒ 説明会資料 20ページ

知的財産の育成例として、アニメーションと映画/テレビでの取り組みをご紹介します。

■ 「ベルセルク」

「ベルセルク」

コミックス「ベルセルク」を映像化

「ベルセルクⅠ」
2012年2月 劇場公開

「ベルセルクⅡ」
2012年6月 劇場公開

「ベルセルクⅢ」
2013年2月 劇場公開

©三編建次郎(スタジオイグナル)・白泉社/BERSERK FILM PARTNERS

Copyright 2012 FIELD5 CORPORATION All rights reserved. 21

⇒ 説明会資料 21ページ

当社は、コミックス「ベルセルク」を、最先端の技術を活用して映像化を進めてきました。
2013年2月には、3部作シリーズの第3部を公開しました。

2. 成長戦略

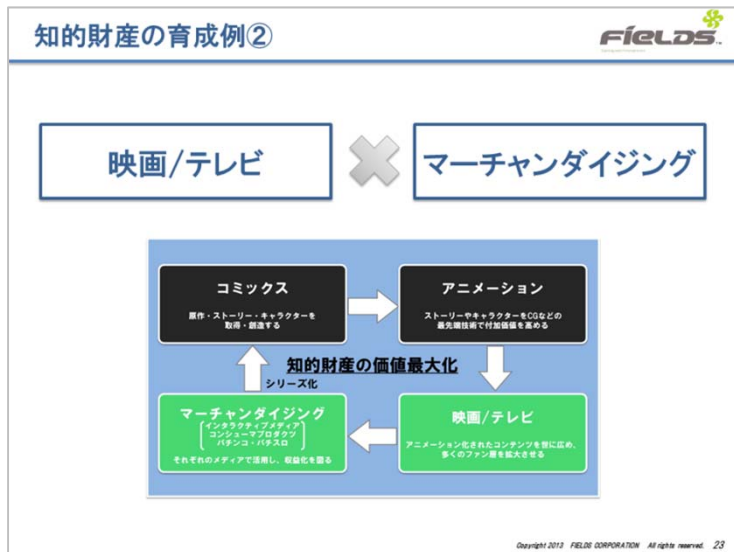
■ 「ベルセルク」



⇒ 説明会資料 22ページ

「ベルセルク」は、今後、ソーシャルゲームやパチンコ・パチスロ、グッズなど多メディアで展開していきます。

■ 知的財産の育成例②



⇒ 説明会資料 23ページ

知的財産の育成例として、映画/テレビとマーチャндаイジングでの取り組みをご紹介します。

2. 成長戦略

■ 「ウルトラマン」

「ウルトラマン」

映画/テレビを通じて「ウルトラマン」を普及

劇場映画「ウルトラマンサーガ」
2012年3月 劇場公開

テレビ「ウルトラマン列伝」
2011年7月より放送開始



©2011「ウルトラマンサーガ」製作委員会
©円谷プロ

Copyright 2012 FIELDS CORPORATION All rights reserved. 24

⇒ 説明会資料 24ページ

当社は、「ウルトラマン」シリーズを有する円谷プロダクションをグループ企業に迎え入れました。

「ウルトラマン」は世界的に有名なコンテンツであり、今後も、有力パートナーと協力して様々な施策を推進していきます。

■ 知的財産の育成例③

知的財産の育成例③

FIELDS

マーチャндаイジング

知的財産の価値最大化
シリーズ化

コミックス
原作・ストーリー・キャラクターを
取得・開発する

アニメーション
ストーリーやキャラクターをCGなどの
最先端技術で付加価値を高める

マーチャндаイジング
【インタラクティブメディア】
【コンシューマー向けグッズ】
【パソコン・タブレット】
それぞれのメディアで活用し、収益化を図る

映画/テレビ
アニメーション化されたコンテンツを更に広め、
多くのファン層を拡大させる

Copyright 2012 FIELDS CORPORATION All rights reserved. 25

⇒ 説明会資料 25ページ

知的財産の育成例として、マーチャндаイジングでの取り組みをご紹介します。

2. 成長戦略

■「ソーシャル・ゲーム」

「ソーシャル・ゲーム」

当期より、ソーシャル・ゲームに本格的に注力

当社グループのサービス(例)



©Yuji Shiozaki/WANBOOKS ©2012 Seekus Corp. Powered by FutureScope.
©Fields corporation /FutureScope ©王訳大・李宇仁/講談社 ©Fields/FutureScope.

Copyright 2012 FIELDS CORPORATION All rights reserved. 26

⇒ 説明会資料 26ページ

当社は、知的財産を活用したソーシャル・ゲームの企画・開発に本格的に注力しています。

2013年3月期は、すでに7本のタイトルを投入しており、今後も多種多様なソーシャル・ゲームを順次投入していきます。

2. 成長戦略

■ 成長戦略③ ～強固な財務基盤～




成長戦略③
～強固な財務基盤～

Copyright 2012 FIELD'S CORPORATION All rights reserved. 27

⇒ 説明会資料 27ページ

三つ目の成長戦略として、強固な財務基盤について、ご説明します。

■ 貸借対照表



(2012年12月31日現在)

貸借対照表

> 資産合計: 711億円

資産の部 (単位:億円)	
流動資産	390
(現金及び預金)	122
(その他)	268
固定資産	321
(有形固定資産)	111
(無形固定資産)	44
(投資その他の資産)	165
資産合計	711

> 負債純資産合計: 711億円

負債の部 (単位:億円)	
流動負債	183
固定負債	41
負債合計	224

純資産の部 (単位:億円)	
株主資本	495
その他の包括利益累計額 少数株主持分	△12
純資産合計	486

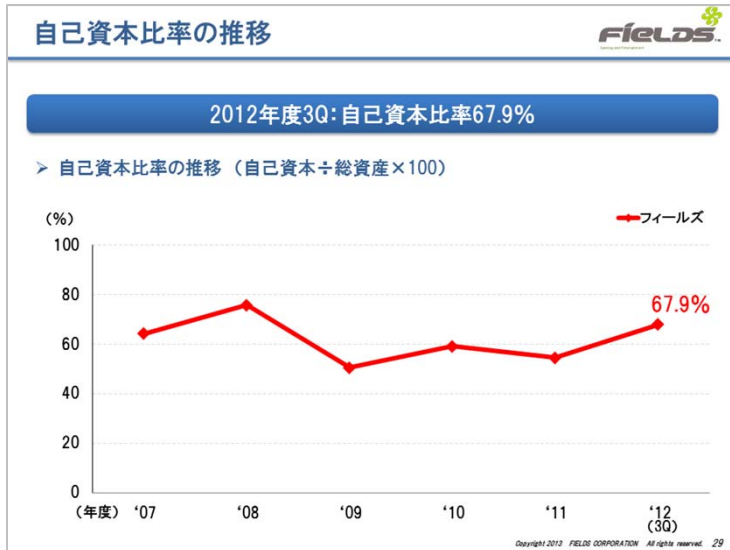
(注)業績の数字は別添で表示しています。 Copyright 2012 FIELD'S CORPORATION All rights reserved. 28

⇒ 説明会資料 28ページ

左表は、2012年12月末の貸借対照表になります。
 現預金は122億円、借入金はごくわずか、純資産合計は486億円となっています。
 今後も、こうした健全な財務体質を持続していきます。

3. フィールズの財務基盤

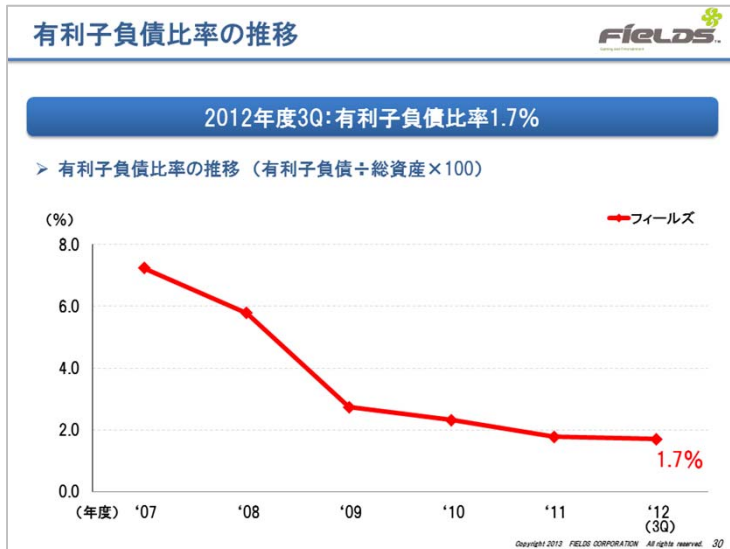
■ 自己資本比率の推移



⇒ 説明会資料 29ページ

左のグラフは、自己資本比率の推移になります。
2012年12月末は67.9%となっています。
今後もこうした安定的な経営を持続していきます。

■ 有利子負債比率の推移

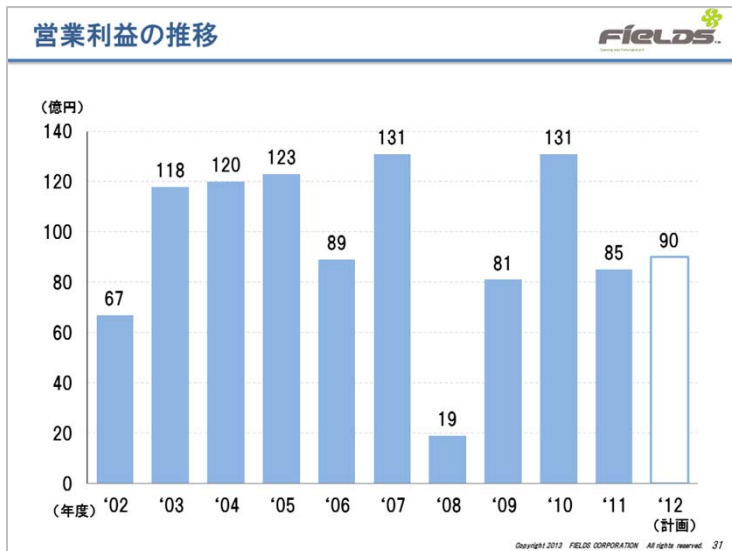


⇒ 説明会資料 30ページ

左のグラフは、有利子負債比率の推移になります。
2012年12月末は1.7%となっています。
これは経営上、問題のない割合と認識しています。

2. 成長戦略

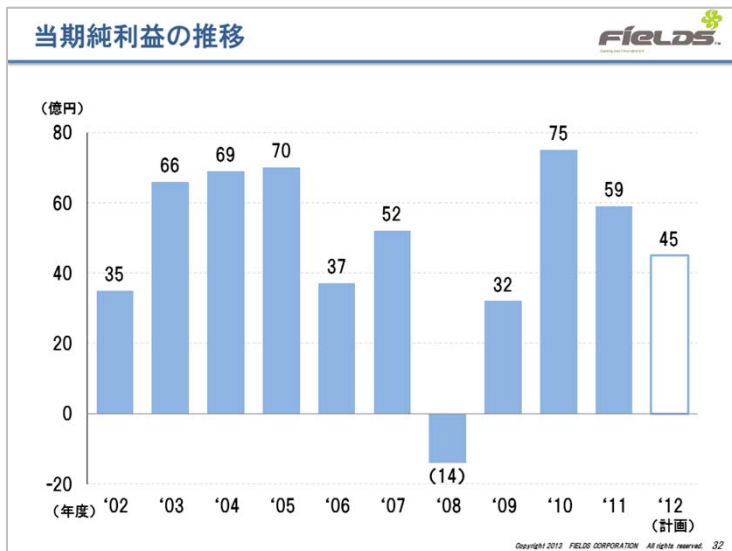
■ 営業利益の推移



⇒ 説明会資料 31ページ

左のグラフは、当社の上場来の営業利益の推移になります。基本的に営業利益は、100億円から150億円の範囲にあり、2013年3月期は、90億円を計画しています。

■ 当期純利益の推移

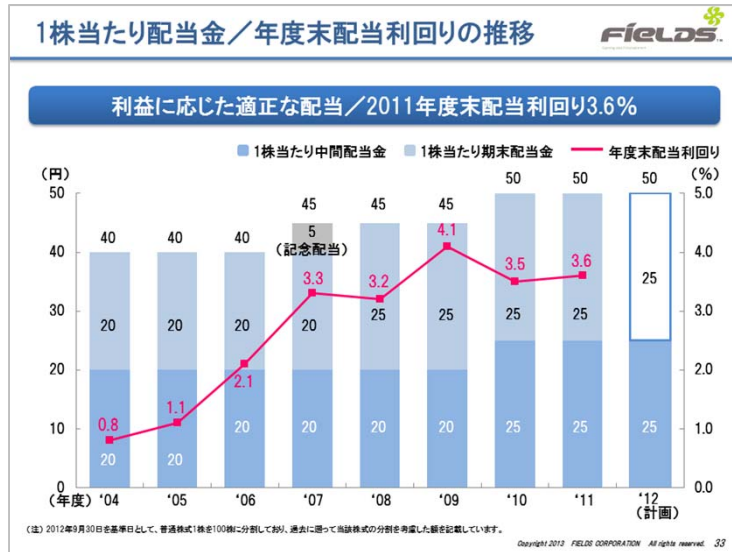


⇒ 説明会資料 32ページ

左のグラフは、当社の上場来の当期純利益の推移になります。基本的に当期純利益は、30億円から70億円の範囲にあり、2013年3月期は、45億円を計画しています。今後もう一段高い水準に伸長させるため、知的財産を中心としたビジネスモデルへ挑戦しています。

2. 成長戦略

■ 1株当たり配当金／年度末配当利回りの推移

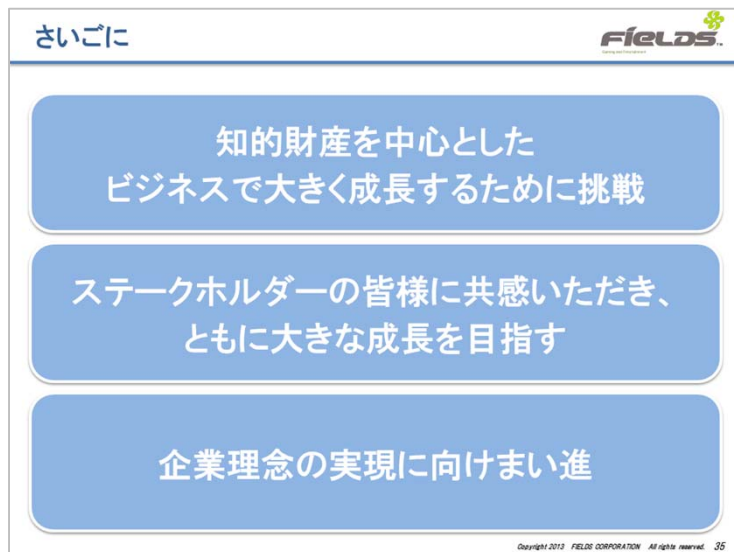


⇒ 説明会資料 33ページ

左のグラフは、当社の配当金の推移になります。
 当社は、連結配当性向基準を20%以上としており、
 2013年3月期の1株当たり期末配当金は25円を予定しています。

3. さいごに

■ さいごに



⇒ 説明会資料 34-35ページ

当社は、パチンコ・パチスロ分野で着実に収益を上げつつ、さらなる成長に向けて、知的財産を中心としたビジネスへ変化を遂げようと挑戦を続けています。

そして、ステークホルダーの皆様にご共感いただき、ともに大きな成長を目指すとともに、企業理念「すべての人に最高の余暇を」の実現に向けまい進していきます。

当社にご興味を持っていただいた方、またご不明な点がございましたら、お気軽に直接お問合せください。

〈お問い合わせ先〉
フィールズ株式会社
コーポレートコミュニケーション室IR課
TEL: 03-5784-2109
E-mail: ir@fields.biz

〈スピーカー〉

(大分会場)

執行役員 コーポレートコミュニケーション室長 畑中英昭

(島根会場)

コーポレートコミュニケーション室IR課長 高野拓也