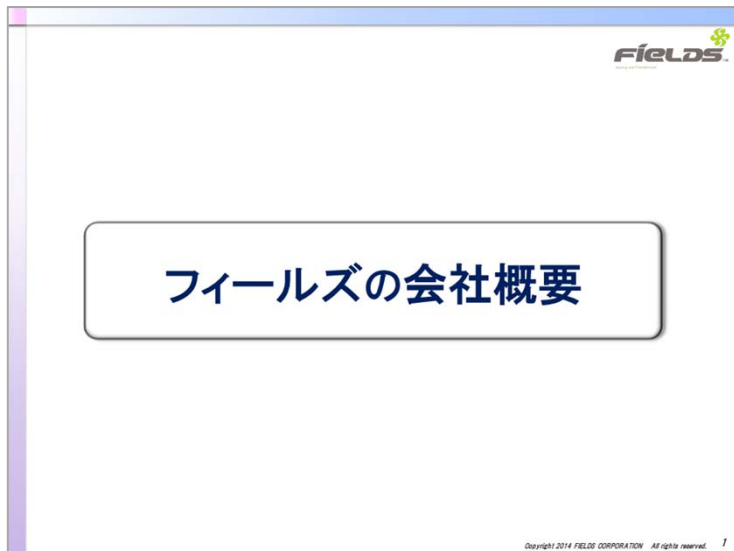


1. フィールズの会社概要

■ フィールズの会社概要



⇒ 説明会資料 1ページ

当社の会社概要、企業理念、考え方などについて、ご説明します。

■ 会社概要

1.1 会社概要	
フィールズは、幅広いエンタテインメント分野に対して知的財産を提供 <small>(2013年12月31日現在)</small>	
設立	1988年6月
本社所在地	東京都渋谷区南平台町16-17
資本金	79億4,803万円
上場市場	東京証券取引所 JASDAQスタンダード(2767) / 2003年3月上場
事業内容	コンテンツの企画開発及び関連ビジネス パチンコ・パチスロ機の企画開発及び販売
グループ会社	㈱円谷プロダクション、㈱デジタル・フロンティア、他21社
従業員数	1,554名(連結)
株主数	9,646名 ※ 株主数は2013年9月30日現在

Copyright 2014 FIELDS CORPORATION All rights reserved. 2

⇒ 説明会資料 2ページ


会社概要は左表の通りです。

当社は、幅広いエンタテインメント分野に知的財産を提供する企業グループです。

グループ会社は、ウルトラマンを有する円谷プロダクションをはじめ23社、連結従業員数は1,554名となっています。

1. フィールズの会社概要

■ 企業理念

1.2 企業理念 

拡大する余暇時間に対して、
人々の豊かさや幸せを創出することがビジネスの根幹

すべての人に最高の余暇を


Copyright 2014 FIELDS CORPORATION All rights reserved. 3

⇒ 説明会資料 3ページ

当社は、「すべての人に最高の余暇を」という企業理念を掲げています。

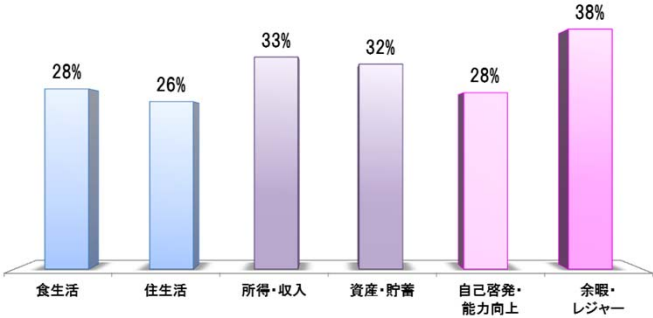
そして、拡大する余暇時間に対して、人々が豊かに幸せになるエンタテインメントを提供したいと考えています。

■ 生活における重点分野

1.3 生活における重点分野 

衣食住の充足により、余暇・レジャーに対するニーズが高まる

今後の生活で重点をおきたい分野



分野	割合
食生活	28%
住生活	26%
所得・収入	33%
資産・貯蓄	32%
自己啓発・能力向上	28%
余暇・レジャー	38%

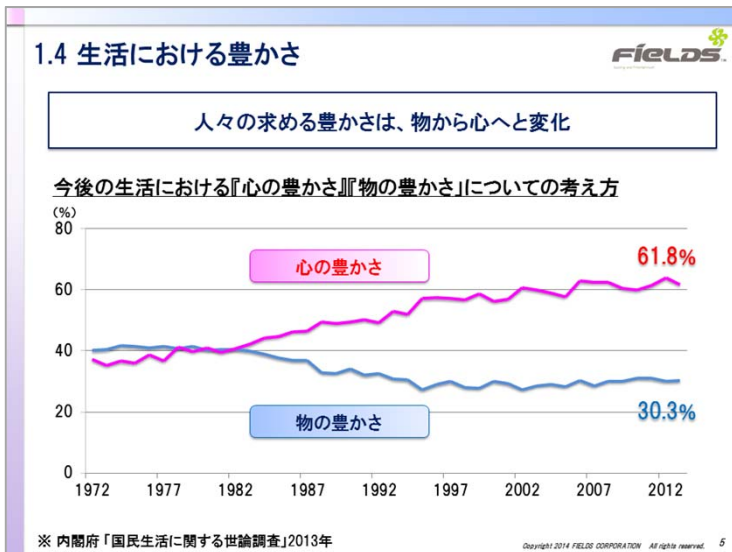
※ 内閣府「国民生活に関する世論調査」2013年 Copyright 2014 FIELDS CORPORATION All rights reserved. 4

⇒ 説明会資料 4ページ

内閣府の国民生活に関する世論調査によると、今後の生活で重点をおきたい分野という設問に対し、38%の人々が余暇やレジャーと回答しています。

1. フィールズの会社概要

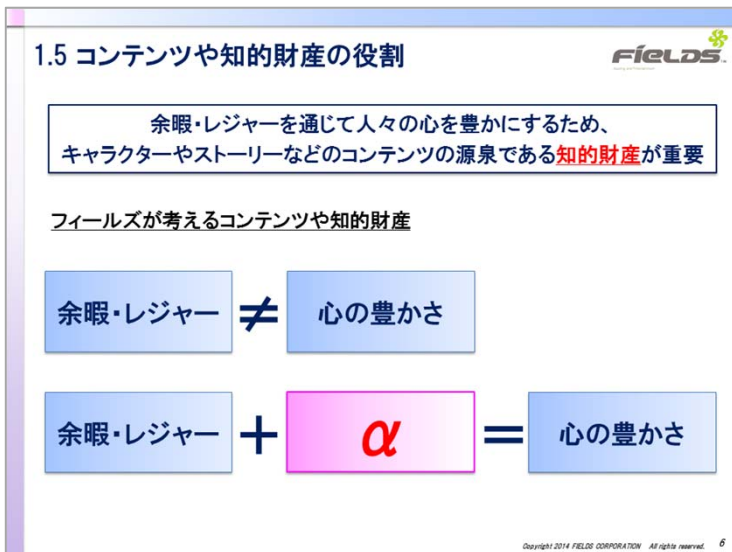
■ 生活における豊かさについて



⇒ 説明会資料 5ページ

同様に、内閣府の国民生活に関する世論調査によると、今後の生活における「心の豊かさ」と「物の豊かさ」についての考え方という設問に対し、61%の人々が心の豊かさを重視すると回答しています。

■ コンテンツや知的財産の役割

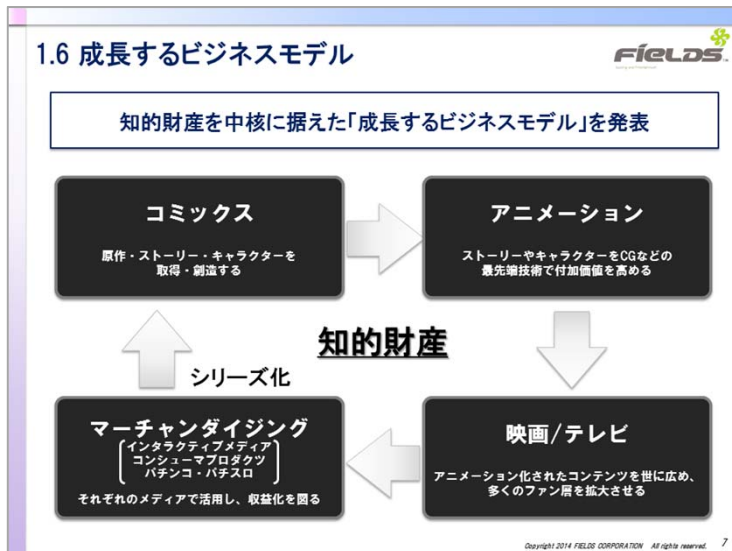


⇒ 説明会資料 6ページ

当社では、こうした世の中の人々のニーズを予見し、調査・研究を重ね、余暇やレジャーにおいて人々の心を豊かにするためにはコンテンツや知的財産が重要になると考えました。

1. フィールズの会社概要

■ 成長するビジネスモデル



⇒ 説明会資料 7ページ

当社は、2012年5月に知的財産を中核に据えたビジネスモデルを発表しました。

現在は、コミックス、アニメーション、映画/テレビ/ライブエンタテインメント、マーチャライジングの分野を通じて、知的財産のファンを拡大し、知的財産の価値最大化を目指しています。

2. 成長戦略① <知的財産>

■ 成長戦略① <知的財産>



⇒ 説明会資料 8ページ

当社の成長戦略の1点目である知的財産についてご説明します。

■ 知的財産の取得・創出・育成




⇒ 説明会資料 9ページ

当社では、取得・創出した知的財産を、多様なメディアを通じて育成しています。


2. 成長戦略① < 知的財産 >

■ ウルトラマンシリーズの育成例

2.1.2 ウルトラマンシリーズの育成例 

2010年4月 ウルトラマンシリーズを有する円谷プロダクションを子会社化

(子会社化の目的)

多メディアで付加価値のあるビジネスが期待でき、グループの企業価値が高まる 

- ・バンダイ社との連携による新たなマーチャンダイジング分野への展開
- ・遊技機分野での積極活用
- ・当社グループを通じたマルチユース展開
- ・新規映像開発、新シリーズ開発による知的財産の価値向上
- ・グローバル市場における映画やマーチャンダイジングなど国内同様の展開

©円谷プロ Copyright 2014 FIELDS CORPORATION All rights reserved. 10

⇒ 説明会資料 10ページ

ウルトラマンシリーズの育成例について、ご説明します。

当社は、2010年4月に、多メディアで付加価値のあるビジネスが期待でき、グループの企業価値が高まると考え、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に迎え入れました。

■ ウルトラマンシリーズの育成例

2.1.2 ウルトラマンシリーズの育成例 

ウルトラマンシリーズの活性化と新生を推進

(1) 巨大ヒーローウルトラマン

次世代ファミリーウルトラマン

国内×子供

テレビ ゲーム グッズ パチスロ

(2) 等身大の新ヒーロー

新・等身大ウルトラマン

世界×ヤングアダルト

単行本(マンガ)

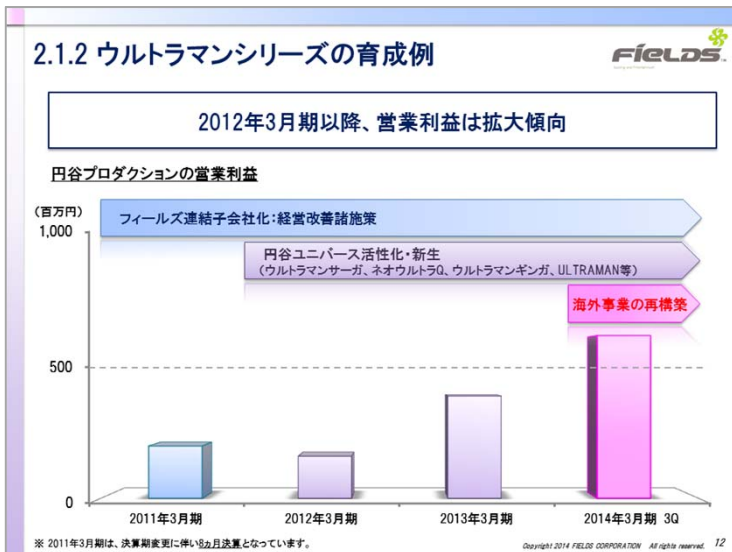
©円谷プロ ©ヒーローズ ©TSUBURAYA PROD. ©Bisy ©バンダイ Copyright 2014 FIELDS CORPORATION All rights reserved. 11

⇒ 説明会資料 11ページ

グループに迎え入れた後、当社は経営改善諸施策を進めると同時に、巨大ヒーローウルトラマンの活性化と等身大の新ヒーローの新生に取り組みました。

2. 成長戦略① < 知的財産 >

■ ウルトラマンシリーズの育成例



⇒ 説明会資料 12ページ

左のグラフは円谷プロダクションの営業利益の推移になります。

経営改善諸施策や円谷ユニバースの活性化・新生によって、2012年3月期以降、営業利益は拡大傾向となっています。

今後は、海外事業の再構築を進め、さらなる事業機会の創出と収益の拡大を目指していきます。

■ 知的財産の創出・育成例

2.1.3 知的財産の創出・育成例

大手出版社と共同で、コミック誌「月刊ヒーローズ」を創刊

- 4巻累計100万部発行
- アニメ、ゲーム、グッズ化
- 警視庁ポスター採用

- ・2011年11月創刊
- ・セブンイレブンなどで販売
- ・22作品連載 (2013年12月時点)

⇒ 説明会資料 13ページ

知的財産の創出・育成例について、ご説明します。

当社は、ヒーローの創出に向け、2011年11月に大手出版社と共同でコミック誌「月刊ヒーローズ」を創刊しました。

現在、複数の知的財産を育成すべく、連載作品の単行本化やアニメ、ゲーム、グッズ化など、様々な展開を進めています。

2. 成長戦略① < 知的財産 >

■ 知的財産の取得・育成例

2.1.4 知的財産の取得・育成例

取得した知的財産を、パートナー企業とともに育成

ゲーム、ショップ、グッズ化

AKB48 → 

映画、ゲーム、パチンコ化

ベルセルク → 

パチンコ・パチスロ、ゲーム(シミュレータ)化

エヴァンゲリオン → 

©AKS ©GREE, Inc./エイチーム ©三浦健太郎(スタジオ青島)・白泉社/BERSEK FILM PARTNERS ©Fields Corporation
©カクロー ©Glasty Copyright 2014 FIELDS CORPORATION All rights reserved. 14

⇒ 説明会資料 14ページ

知的財産の取得・育成例について、ご説明します。

当社は様々なエンタテインメント分野から知的財産を取得し、パートナー企業とともに育成しています。

例えば、「AKB48」においてはゲーム、ショップ、グッズ化を、「ベルセルク」においては映画、ゲーム、パチンコ化を、「エヴァンゲリオン」においてはパチンコ・パチスロ、ゲーム(パチンコ・パチスロシミュレータ)化を展開しています。

■ 知的財産の価値最大化サイクル

2.1.5 知的財産の価値最大化サイクル

6つのエンタテインメントの分野で、知的財産の価値最大化を目指す

知的財産の価値最大化

- コミックス: 原作・ストーリー・キャラクターを取得・発展させる
- 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
- 映像/ライブメディア: コンテンツを世に広め多くのファン層を拡大させる
- インタラクティブメディア: ネットやゲームを通じてさらなる深遠と収益化を図る
- コンシューマプロダクツ: グッズや玩具を通じてさらなる深遠と収益化を図る
- パチンコ・パチスロ: 遊技機体験を通じてさらなる深遠と収益化を図る

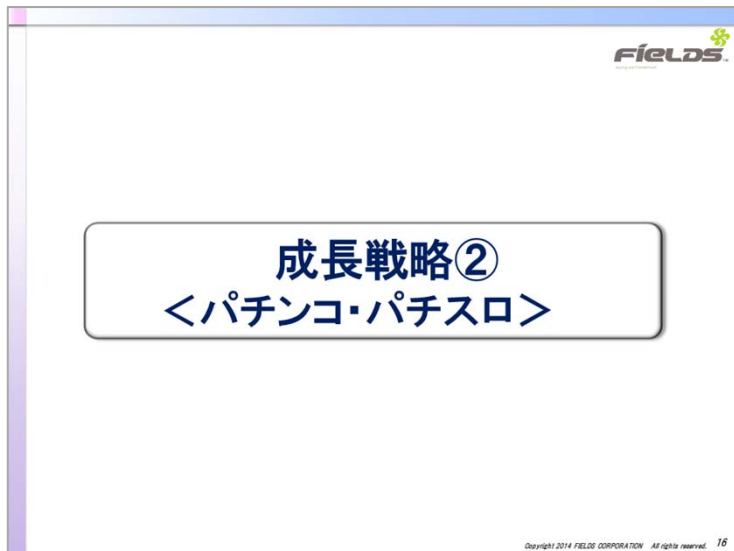
Copyright 2014 FIELDS CORPORATION All rights reserved. 15

⇒ 説明会資料 15ページ

当社では、引き続き、多数の知的財産を取得・創出し、6つのエンタテインメント分野で育成し続けることで、人々の豊かさや幸せに貢献していきたいと考えています。

2. 成長戦略② <パチンコ・パチスロ>

■ 成長戦略② <パチンコ・パチスロ>



⇒ 説明会資料 16ページ

当社の成長戦略の2点目であるパチンコ・パチスロについてご説明します。

■ パチンコ・パチスロ産業(1970年代)

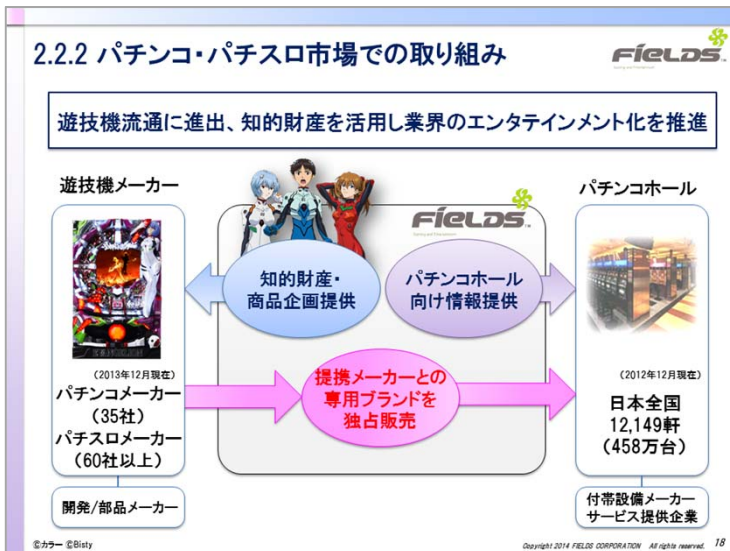


⇒ 説明会資料 17ページ

1970年代のパチンコ・パチスロは、主に1万8千軒以上のパチンコホールと、玉の動きを楽しむ遊技機で成り立っていました。

2. 成長戦略② <パチンコ・パチスロ>

■ パチンコ・パチスロ市場での取り組み



⇒ 説明会資料 18ページ

当社は、パチンコ・パチスロを多くの人を楽しめるエンタテインメントとして成長・発展させるべく、遊技機流通に進出し、お客様が喜んで頂けるよう知的財産を活用し、エンタテインメント性の高い商品展開を進めてきました。

■ 提携メーカーとの取り組み



⇒ 説明会資料 19ページ

2001年以降は、遊技機メーカーとの提携を拡大、当社が提携メーカーに知的財産や商品企画を提供し、開発・製造された遊技機を当社が独占的に販売するという新たな遊技機流通ビジネスを構築し、成長してきました。

2. 成長戦略② <パチンコ・パチスロ>

■ 営業拠点の状況

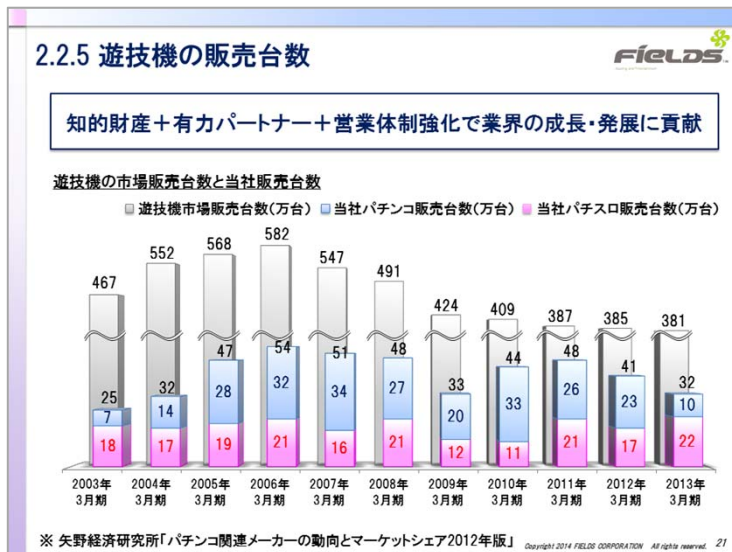


⇒ 説明会資料 20ページ

左図は営業拠点の状況です。

現在、全国に7支社26拠点を擁しており、今後、7支社37拠点へ増設する予定です。

■ 遊技機の販売台数



⇒ 説明会資料 21ページ

有力な遊技機メーカーとの提携や全国に広がる営業体制のもと、知的財産を活用した遊技機を安定的に供給することができ、2013年3月期の販売台数は32万台となりました。

引き続き、知的財産と有力なパートナー及び、営業体制の強化に注力し、業界の成長・発展に貢献していきます。

3. 財務基盤

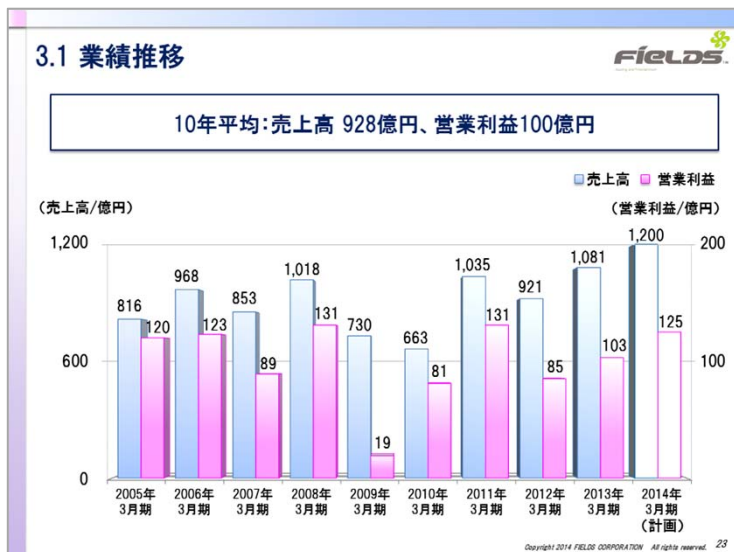
■ 財務基盤



⇒ 説明会資料 22ページ

当社の財務基盤などについて、ご説明します。

■ 業績推移



⇒ 説明会資料 23ページ

業績推移は左のグラフの通りです。

10年平均では、売上高が928億円、営業利益100億円となっています。

3. 財務基盤

■ 貸借対照表

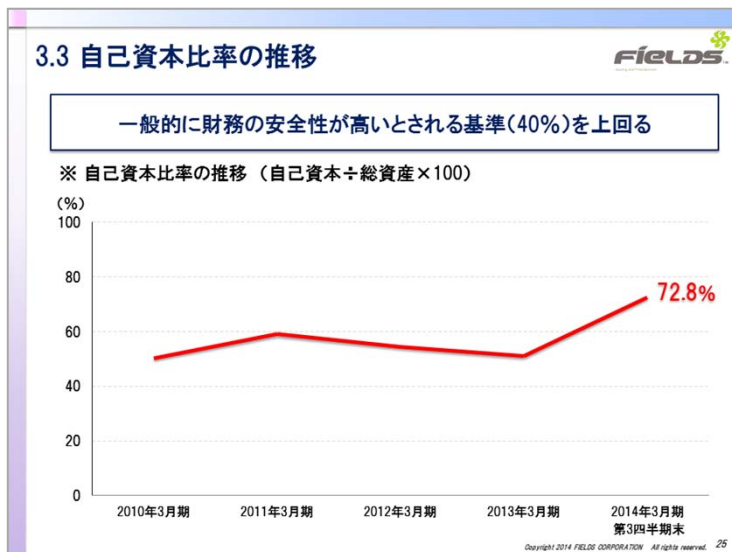


⇒ 説明会資料 24ページ

貸借対照表は左図の通りです。

流動資産412億円に対して、流動負債が158億円と小さく、現金及び預金は191億円となっています。

■ 自己資本比率の推移



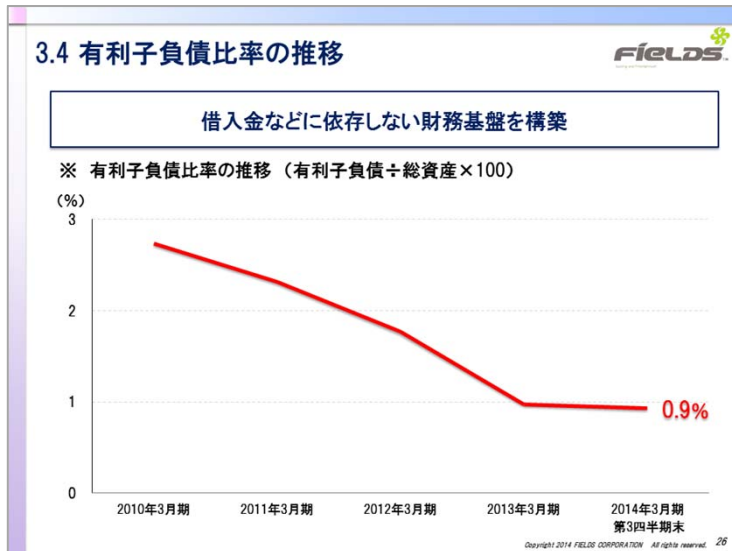
⇒ 説明会資料 25ページ

自己資本比率の推移は左のグラフの通りです。

2014年3月期 第3四半期末は72.8%となっており、一般的に財務の安全性が高いとされている基準を大きく上回っています。

3. 財務基盤

■ 有利子負債比率の推移

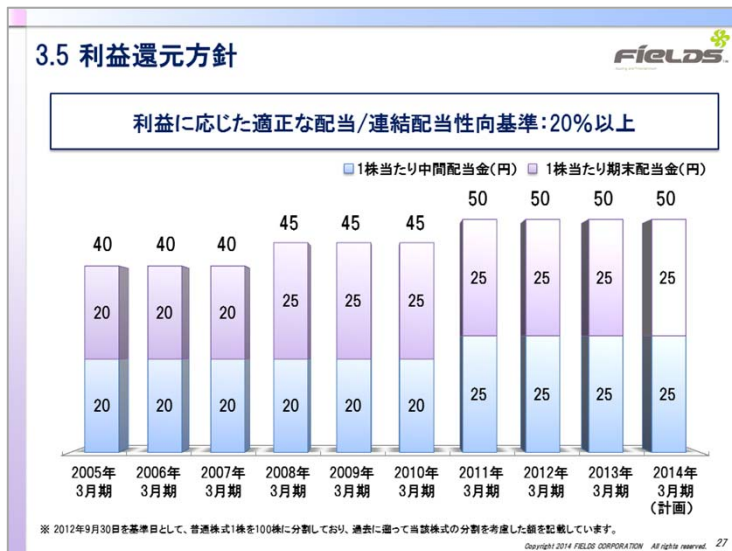


⇒ 説明会資料 26ページ

有利子負債比率の推移は左のグラフの通りです。

2014年3月期 第3四半期末は0.9%となっており、借入金に依存しない財務基盤となっています。

■ 利益還元方針



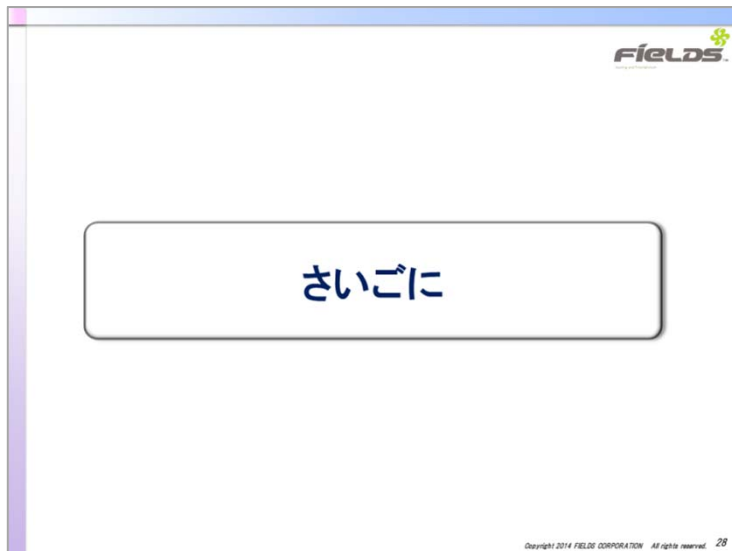
⇒ 説明会資料 27ページ

1株当たり配当金の推移は左のグラフの通りです。

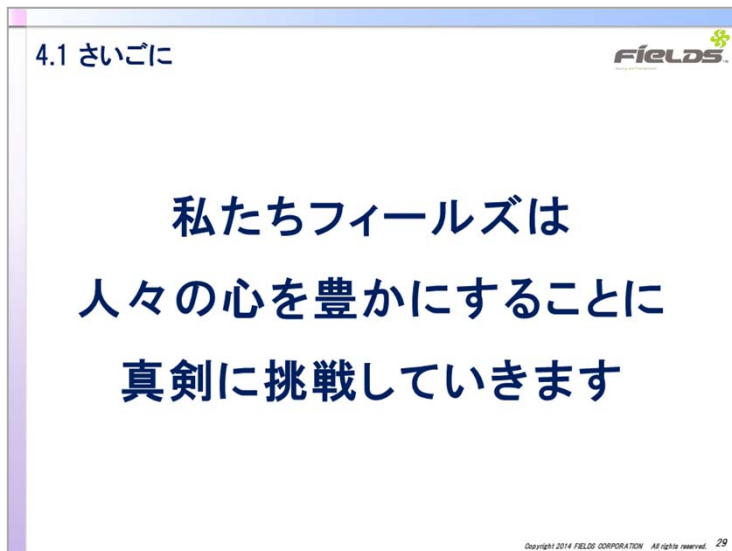
当社は、利益に応じた適正な配当を基本方針としており、連結配当性向基準は20%以上と定めています。

4. さいごに

■ さいごに



■ さいごに



⇒ 説明会資料 28-29ページ

さいごに、当社はこれからも人々の心を豊かにする商品やサービスの提供に真剣に挑戦していきます。
今後とも、ご支援、ご鞭撻を賜りますよう、よろしくお願い申し上げます。

本日は、ご清聴頂き、誠にありがとうございました。

〈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〉
神戸会場・京都会場
コーポレートコミュニケーション室 IR課長
中 研悟