

## 1. フィールズとは

### ■ フィールズとは



⇒ 説明会資料 2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 会社概要	
	※2014年6月30日現在
設立	1988年6月
本社所在地	東京都渋谷区南平台町16-17 渋谷ガーデンタワー
資本金	79億円
上場市場	東京証券取引所 JASDAQスタンダード (2767)
事業内容	(1) コンテンツの企画開発及び関連ビジネス (2) 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・フロンティアなど計24社
従業員数	1,678名 (連結)
株主数	9,341名 (2014年3月31日)

⇒ 説明会資料 3ページ

会社概要は左表の通りです。  
事業内容は、これまでビジネスの中核としていたパチンコ・パチスロの企画、開発、販売と、これから中核となるコンテンツの企画開発及び関連ビジネスです。  
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24社、連結従業員数は1,678名となっています。

1. フィールズとは

■ 企業理念

**2 企業理念**

**企業理念**  
**すべての人に最高の余暇を**

フィールズは多様なエンタテインメント領域において  
**世の中の人々の心を豊かにする商品やサービスを  
創出し、提供し続けています**

Copyright 2014. FIELDS CORPORATION. All rights reserved. 4

⇒ 説明会資料 4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。

余暇時間の拡大により余暇に対する人々のニーズが高まり、そこに対して価値の高いエンタテインメントを提供することで、人々の豊かさや幸せに貢献したいと考えています。

■ 人々が求める豊かさ

**3 人々が求める豊かさ**

**人々が求める豊かさは物から心へ変化**

今後の生活における『心の豊かさ』『物の豊かさ』についての考え方 (%)

年	心の豊かさ (%)	物の豊かさ (%)
1973	35	42
1978	40	40
1983	45	38
1988	50	35
1993	55	32
1998	58	30
2003	60	28
2008	62	27
2013	61.8	30.3

※ 内閣府「国民生活に関する世論調査」2013年

Copyright 2014. FIELDS CORPORATION. All rights reserved. 5

⇒ 説明会資料 5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。

1. フィールズとは

■ フィールズが考える知的財産の重要性

### 4 フィールズが考える知的財産の重要性

**フィールズが考える知的財産の重要性**

余暇において人々の心を豊かにするためには、コンテンツの源泉であるキャラクターやストーリーなどの**知的財産**が重要

余暇・レジャー  $\neq$  心の豊かさ

余暇・レジャー +  $\alpha$  = 心の豊かさ

Copyright 2014. FIELDS CORPORATION. All rights reserved. 6

⇒ 説明会資料 6ページ

心の豊かさが重視される中で、当社は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。

■ 成長するビジネスモデル

### 5 成長するビジネスモデル

知的財産の価値最大化に向けて  
2012年に「成長するビジネスモデル」を発表

**COMICS コミックス**  
原作・ストーリー・キャラクターを  
取得・創造する

**ANIMATION 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

**MERCHANDISING マーチャライジング**  
インタラクティブメディア  
コンシューマプロダクト  
ゲーム・パズル  
それぞれのメディアで活用し、収益化を図る

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

**知的財産**

シリーズ化

Copyright 2014. FIELDS CORPORATION. All rights reserved. 7

⇒ 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、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。

1. フィールズとは

■ 知的財産の価値最大化とは

**6 知的財産の価値最大化とは**

知的財産の価値最大化とは

≠ メディア毎の収益を最大化

＝キャラクターやストーリー（知的財産）のファンを増やし続けること

↓

ヒーローを基軸としたキャラクターやストーリーで、新しいメディアやエンタテインメントを創造

Copyright 2014. FIELDS CORPORATION. All rights reserved. 8


⇒ 説明会資料 8ページ

「知的財産の価値最大化」とは、様々なメディアを通じてファンを獲得し続けることです。ヒーローを基軸に、多様なメディアで知的財産のファンを増やし、その価値を高め、新しいメディアやエンタテインメントの創造につなげていきたいと考えています。

■ 知的財産の育成サイクル

**7 知的財産の育成サイクル**

パートナー企業やクリエイターと連携し  
知的財産の価値最大化に取り組む



知的財産

- コミックス**  
原作・ストーリー・キャラクターを  
取得・創造する  
HEROES
- 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  
HUCENT PICTURES
- 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  
SPO
- インタラクティブメディア**  
ネットやゲームを通じたさらなる浸透と  
収益化を図る  
FutureScope IPBros inc
- コンシューマプロダクツ**  
グッズや玩具を通じたさらなる浸透と  
収益化を図る  
TSUBURAYA
- パチンコ・パチスロ**  
遊技機体験を通じたさらなる浸透と  
収益化を図る  
Bisty OK D-light Enterise

Copyright 2014. FIELDS CORPORATION. All rights reserved. 9

⇒ 説明会資料 9ページ

左図の通り、様々なパートナー企業と協力して、知的財産の育成、事業化に取り組んでいます。

## 2. フィールズの成長戦略

### ■ フィールズの成長戦略



⇒ 説明会資料 10ページ

当社の成長戦略の要となる知的財産についてご説明します。

### ■ ヒーローズ

1 ヒーローズ

2011年、コミック誌『月刊ヒーローズ』を創刊

小学館クリエイティブと共同で  
コミック誌を創刊

セブンイレブンと共同で  
新たな出版流通を開拓

複数のパートナー企業と  
映像化プロジェクト進行中

⇒ 説明会資料 11ページ

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、創刊から約3年間が経過し、創出した知的財産を活用した映像やゲームなどが世に出ています。今後は、創出した知的財産のファン拡大に向けて、複数の映像化を進めていきます。

2. フィールズの成長戦略

■ ウルトラマンシリーズ

**1 ヒーローズ**

ヒーローズ連載作品のハリウッド実写映画化プロジェクト始動



©ヒーローズ Copyright 2014. FIELDS CORPORATION. All rights reserved. 12

⇒ 説明会資料 12ページ

コミック誌「月刊ヒーローズ」から創出された作品として「ソウルリヴァイヴァー」があります。  
この作品は、ハリウッド映画製作会社より実写映像化のオファーを頂き、現在、脚本開発を進めています。

■ ウルトラマンシリーズ

**2 ウルトラマンシリーズ**

幅広い世代でファンを創出すべく、多メディア展開を推進

キッズ向け 40代～

事業展開

テレビ (地上波・BS)、映画、グッズなど コミックス、ゲーム など パチンコ・パチスロ、テレビ (衛星) など

イベント

CM / タイアップ

©円谷プロ ©ヒーローズ ©2013 円谷プロ・WOWOW Copyright 2014. FIELDS CORPORATION. All rights reserved. 13

⇒ 説明会資料 13ページ

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。

現在は、キッズ向けの新テレビシリーズの展開や多様なイベントを実施することで認知度を高めており、多数のCMにも起用されています。

2. フィールズの成長戦略

■ 今後の知的財産の展開－自社の知的財産

### 2 ウルトラマンシリーズ

等身大の新ヒーローストーリー『ULTRAMAN』を展開

- ・ハリウッド進出を見据えた等身大の「ウルトラマン」による新ヒーローストーリー
- ・月刊ヒーローズで連載、単行本は累計100万部突破



©ヒーローズ ©円谷ガク Copyright 2014. FIELDS CORPORATION. All rights reserved. 14

⇒ 説明会資料 14ページ

ウルトラマンシリーズの新展開として、等身大のウルトラマンの展開も進めています。

現在、月刊ヒーローズで連載しており、今後、映像化も進めていきます。

■ 今後の知的財産の展開－他社の知的財産

### 3 今後の知的財産の展開－自社の知的財産

主な知的財産	展開	2015年3月期				2016年3月期	2017年3月期
		1Q	2Q	3Q	4Q		
ヒーローズ	映像	映像企画	脚本開発			実写映画	TVアニメ/映画
	MD				玩具	ソーシャルゲーム	ソーシャルゲーム
ウルトラマンシリーズ	映像	TV/映画 (7/17)	TV (10/5)				
	MD	玩具 (7/17)	玩具 (10/5)			ソーシャルゲーム	ソーシャルゲーム
ウルトラマンシリーズ以外	映像	TV/映画 (大怪獣バトル)		アニメ			
	MD	アーケードゲーム (大怪獣バトル)		ソーシャルゲーム			
協業	映像	映像企画				TVアニメ	TVアニメ

■ 企画 ■ 映像 ■ ゲーム ■ ショップ、玩具等

■ MD: マーチャンダイジング

Copyright 2014. FIELDS CORPORATION. All rights reserved. 15

⇒ 説明会資料 15ページ

今後の自社の知的財産展開例は以下の通りです。

ヒーローズでは、創出した作品のうち5作品の映像化を進めています。

円谷プロダクションでは、ウルトラマンシリーズを含めた作品の映画化やアニメ化の企画開発を進めています。

この他にも、オリジナルの知的財産を創出すべく、パートナー企業と協業して複数の映像化を進めています。

2. フィールズの成長戦略

■ 今後の知的財産の展開－他社の知的財産



⇒ 説明会資料 16ページ

今後の他社の知的財産展開例は以下の通りです。  
 AKB48は、映像と連動したアーケード・ゲームやソーシャルゲームの展開を図っていきます。  
 アップルシードアルファは、すでに海外での映像展開を実施しており、今後国内での映像やグッズ展開を進めていきます。  
 この他にも、今ある知的財産を育成すべく、パートナー企業と協業して複数の映像化を進めています。



### 3. 業績及び配当の状況

#### ■ 業績及び配当の状況



⇒ 説明会資料 17ページ

業績及び配当の状況についてご説明いたします。

#### ■ 2015年3月期の業績予想

1 2015年3月期の業績予想

知的財産を活用した遊技機の企画・開発・販売で収益を確保  
将来は知的財産の価値最大化により収益を拡大

(単位:億円)

	2013年3月期	2014年3月期	2015年3月期	
			業績予想	前年同期比(%)
売上高	1,081	1,149	1,000	△13.0
営業利益	103	97	50	△48.9
経常利益	102	97	50	△48.8
当期純利益	47	53	25	△53.4

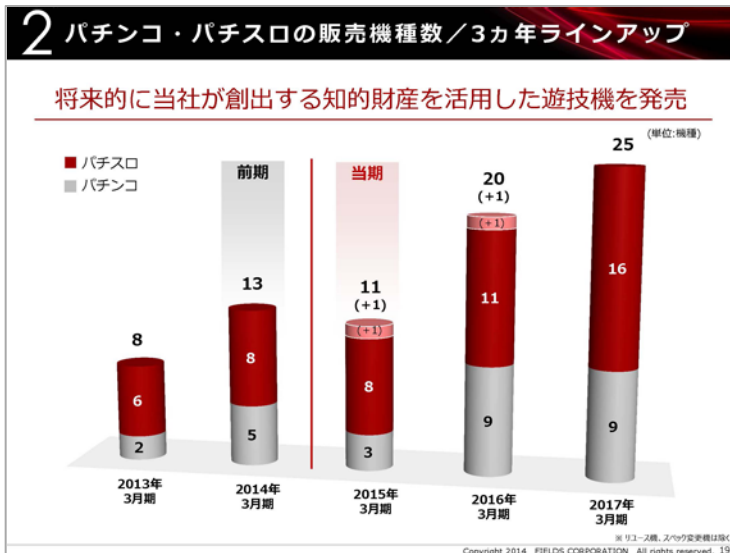
Copyright 2014. FIELDS CORPORATION. All rights reserved. 18

⇒ 説明会資料 18ページ

2015年3月期の業績予想は、左図の通りです。

3. 業績及び配当の状況

■ パチンコ・パチスロの販売機種数／3ヵ年ラインアップ

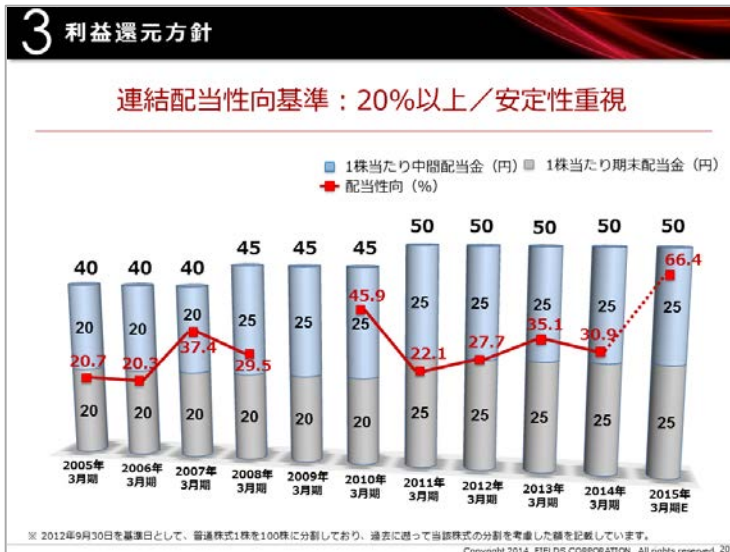


⇒ 説明会資料 19ページ

今後のパチンコ・パチスロの販売機種数の計画は左図の通りです。

2016年3月期は20機種、2017年3月期は25機種を計画しており、現在、そのすべての開発が進行しています。

■ 利益還元方針



⇒ 説明会資料 20ページ

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%以上です。2015年3月期の1株当たり配当金は50円を予定しています。

3. 業績及び配当の状況

■ さいごに

4 さいごに

企業理念

すべての人に最高の余暇を

私たちフィールズは人々の心を豊かに  
することに真剣に挑戦していきます

Copyright 2014. FIELDS CORPORATION. All rights reserved. 21

⇒ 説明会資料 21ページ

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。

<スピーカー>

代表取締役社長 大屋 高志

<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・広報課  
TEL: 03-5784-2109  
E-mail: ir@fields.biz