

フィールズの事業活動レビュー

業績総括

売上高

1,149億円

+6.3%

営業利益

97億円

-5.1%

当期純利益

53億円

+13.7%

単位:百万円

連結業績ハイライト	2012年3月期	2013年3月期	2014年3月期	2015年3月期(計画)
売上高	92,195	108,141	114,904	100,000
前年同期比(%)	89.0	117.3	106.3	87.0
売上高比(%)	100.0	100.0	100.0	100.0
売上総利益	31,330	33,279	33,812	—
前年同期比(%)	89.2	106.2	101.6	—
売上高比(%)	34.0	30.8	29.4	—
販売費及び一般管理費	22,803	22,964	24,020	—
前年同期比(%)	103.7	100.7	104.6	—
売上高比(%)	24.7	21.2	20.9	—
営業利益	8,527	10,314	9,791	5,000
前年同期比(%)	64.9	121.0	94.9	51.1
売上高比(%)	9.2	9.5	8.5	5.0
経常利益	8,661	10,268	9,765	5,000
前年同期比(%)	63.3	118.6	95.1	51.2
売上高比(%)	9.4	9.5	8.5	5.0
当期純利益	5,991	4,720	5,370	2,500
前年同期比(%)	79.7	78.8	113.7	46.6
売上高比(%)	6.5	4.4	4.7	2.5
自己資本比率(%)	54.6	51.2	55.6	—
自己資本当期純利益率(ROE)(%)	12.2	8.9	9.5	—
総資産経常利益率(ROA)(%)	10.0	10.3	9.2	—
1株当たり配当金(円)*	50	50	50	50
配当性向(%)	27.7	35.1	30.9	66.4

* 2012年10月1日付で、普通株式1株を100株に分割しており、過去に遡って当該株式分割を考慮した額を掲載しています。

3 営業利益の変動要因

- 遊技機販売では、営業体制の強化や販売促進活動の拡大を実施したものの、堅調な販売活動の結果、増益となりました。一方、中長期的な商品ラインアップの拡充に向けた遊技機開発では、子会社と連携した開発体制の強化を推進しました。
- コンシューマプロダクツの分野では、特に『ウルトラマン』シリーズを保有する(株)円谷プロダクションが安定的に収益を確保できる体制を構築しつつあります。2014年3月期は、円谷プロ50周年イベントや新テレビシリーズの展開を進めたことにより、ライセンス事業が好調に推移するなど増益となりました。
- インタラクティブメディアの分野では、継続サービス中の人気コンテンツが堅調に推移しました。一方、ソーシャルゲーム市場におけるWebアプリ型からネイティブアプリ型への提供形態の急激な移行に対応するため、当社においてもラインアップの絞り込み、運営体制及び開発体制の効率化など、収益構造の改革を推進しました。この結果、当期は収益力が一時的に低下しました。
- コミックス、アニメーション、映画/テレビの各分野では、成長の源泉となるキャラクターやストーリーなどのIPの創出・育成に向け、継続して経営資源を投入しました。特にコミックスを通じて創出した作品の映像化や販売促進活動の強化を図りました。

上記の通り、中長期的な成長を見据えた諸施策や先行投資を推進したことなどにより、営業利益は前年同期比5.1%減となりました。



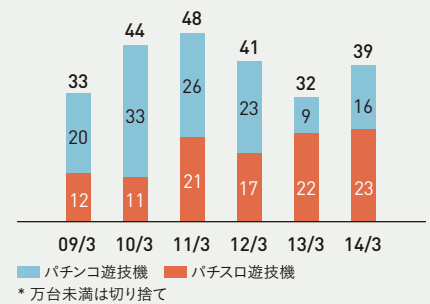
① “収益の柱”を担うパチンコ・パチスロの事業展開

現在の収益の柱を担うパチンコ・パチスロの事業展開では、良質な商品を安定的に供給し、既存ファンの支持拡大と新規顧客の創造を図るべく、諸施策を推進しています。

2014年3月期は、パチンコ遊技機では『エヴァンゲリオン』シリーズ最新作などを投入し、販売台数は約163,000台(前年同期比約63,000台増)となりました。パチスロ遊技機では新たにミズホブランドを商品ラインアップに加え、販売台数は約230,000台(同約2,000台増)と、過去最高の販売台数となりました。

遊技機販売台数

(万台)



② 遊技機の計上方法の違い

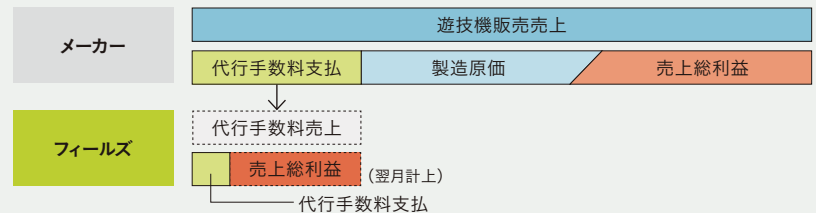
パチンコ・パチスロ遊技機では、それぞれ販売形態が異なります。

パチンコ遊技機は手数料販売を基本とし、パチンコホールに遊技機を販売するごとにメーカーから1台当たりの手数料を得ます。これが売上に計上されます。

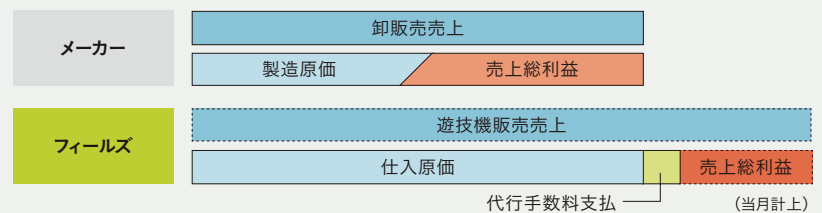
一方、パチスロ遊技機は仕入販売を基本とし、パチンコホールに販売する遊技機の販売価格が売上となり、仕入額を差し引いた金額が売上総利益として計上されます。

つまり、1台当たりの売上計上がパチスロの方が大きいことから、パチスロ遊技機の販売台数が増加した場合、売上高が伸長し、一方、パチンコ遊技機の販売台数が増加した場合、利益率が向上するという構造になっています。

パチンコ遊技機 <市場価格帯：25万円～40万円>



パチスロ遊技機 <市場価格帯：35万円～45万円>



④ 株主還元

当社は、企業価値の向上を経営の重要課題と位置づけ、利益に応じた適正な配当を行うことを基本方針としています。具体的には、キャッシュ・フローの状況などを基準に決定しますが、連結配当性向の基準として20%以上を目指しています。内部留保については、財務体質と経営基盤の強化及び継続的な事業拡大と競争力の確保に向けた投資に有効活用していく方針です。

以上を踏まえ、2014年3月期の配当は中間配当25円、期末配当25円(年間配当50円)とさせて頂きました。連結配当性向は30.9%です。2015年3月期の配当は、中間配当25円、期末配当25円(年間配当50円)を予定しています。

流動資産

669億円

-57億円

総資産

1,048億円

-17億円

純資産

587億円

自己資本比率
55.6%

フリー・キャッシュ・フロー

83億円

+9億円

財政状態

連結財務ハイライト

	2012年3月末	2013年3月末	2014年3月末	増減
流動資産合計	62,811	72,709	66,921	(5,788) ①
有形固定資産合計	10,980	11,151	12,104	953
無形固定資産合計	4,372	4,540	4,365	(174)
投資その他の資産合計	15,437	18,226	21,477	3,251 ②
固定資産合計	30,790	33,918	37,948	4,029
資産合計	93,601	106,628	104,869	(1,758)
流動負債合計	37,925	47,365	41,730	(5,635) ③
固定負債合計	4,121	4,164	4,386	222
負債合計	42,046	51,529	46,116	(5,413)
株主資本合計	51,895	54,957	58,670	3,712
少数株主持分	483	539	473	(65)
純資産合計	51,555	55,098	58,753	3,654 ④
負債純資産合計	93,601	106,628	104,869	(1,758)

キャッシュ・フロー

連結キャッシュ・フロー

	2012年3月期	2013年3月期	2014年3月期
営業活動によるキャッシュ・フロー	10,015	13,570	16,322
投資活動によるキャッシュ・フロー	(4,798)	(6,263)	(8,018)
財務活動によるキャッシュ・フロー	(2,565)	(2,277)	(2,018)
現金及び現金同等物に係る換算差額	0	(3)	0
現金及び現金同等物の増減額	2,652	5,025	6,284
現金及び現金同等物の期首残高	15,632	18,284	23,309
現金及び現金同等物の期末残高	18,284	23,309	29,583



● 財政状態の分析

[資産] 流動資産は前期末比5,788百万円減少の66,921百万円となりました(①)。これは主に「受取手形及び売掛金」が、パチスロ遊技機販売に係る売上債権の減少などにより同12,861百万円減少の29,155百万円となったことによるものです。固定資産は同4,029百万円増加の37,948百万円となりました。これは主に「投資その他の資産」が、その他の関係会社有価証券の取得などにより同3,251百万円増加の21,477百万円となったことによるものです(②)。

以上の結果、資産の部は同1,758百万円減少の104,869百万円となりました。

[負債] 流動負債は同5,635百万円減少の41,730百万円となりました(③)。これは主に「支払手形及び買掛金」が、パチスロ遊技機販売に係る仕入債務の減少などにより同3,498百万円減少の33,105百万円となったこと、「未払法人税等」が1,971百万円減少して1,959百万円になったことによるものです。

以上の結果、負債の部は同5,413百万円減少の46,116百万円となりました。

純資産について、同3,654百万円増加の58,753百万円となりました(④)。これは主に、「利益剰余金」が、当期純利益の増加などにより同3,712百万円増加の44,548百万円となったことによるものです。

● キャッシュ・フロー

営業活動によるキャッシュ・フロー

営業活動の結果、得られた資金は前期13,570百万円の収入に対し16,322百万円となりました。これは主に、税金等調整前当期純利益9,588百万円、売上債権の減少13,078百万円、仕入債務の減少3,132百万円、法人税等の支払5,929百万円などによるものです。

投資活動によるキャッシュ・フロー

投資活動の結果、使用した資金は前期6,263百万円の支出に対し8,018百万円となりました。これは主に、その他の関係会社有価証券の取得による支出3,000百万円、有形固定資産の取得による支出2,035百万円、無形固定資産の取得による支出1,414百万円などによるものです。

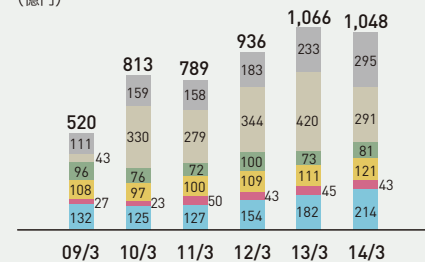
なお、営業活動によるキャッシュ・フローと投資活動によるキャッシュ・フローを加算したフリー・キャッシュ・フローは、前期7,307百万円に対し8,303百万円となりました。

財務活動によるキャッシュ・フロー

財務活動の結果、使用した資金は前期2,277百万円の支出に対し2,018百万円となりました。これは主に配当金の支払1,657百万円、社債の償還による支出300百万円、長期借入金の返済による支出122百万円などによるものです。

資産の推移

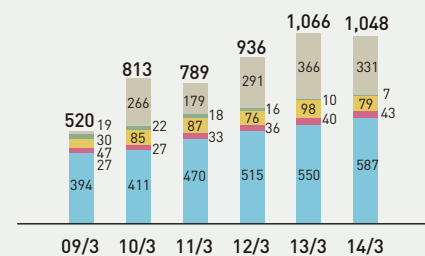
(億円)



● 投資その他の資産 ● 無形固定資産
 ● 有形固定資産 ● 其他流動資産
 ● 受取手形及び売掛金 ● 現金及び預金
 * 億円未満は切り捨て

負債・純資産の推移

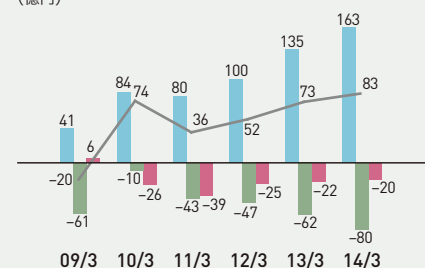
(億円)



● 純資産 ● 其他固定負債
 ● 其他流動負債 ● 有利子負債
 ● 支払手形及び買掛金
 * 億円未満は切り捨て

フリー・キャッシュ・フローの推移

(億円)



● 営業キャッシュ・フロー
 ● 投資キャッシュ・フロー
 ● 財務キャッシュ・フロー
 ● フリー・キャッシュ・フロー
 * 億円未満は切り捨て

対面市場の動向

余暇市場の動向

(公財)日本生産性本部発表の「レジャー白書2014」によると、2013年の余暇市場は65兆2,160億円となり、前年比0.8%増と僅かながらプラスとなりました。特に伸びの大きな部門は観光・行楽部門で、前年に続き4%台の伸びとなる10兆220億円となりました。これは遊園地やテーマパークで過去最高の売上を更新したことや、旅行業において、海外旅行は円安の影響で取扱額を減少させたものの、国内旅行が大きく伸びたことなどに起因するものです。2014年4月に実施された消費税増税に対する駆け込み需要も増加要因となりました。

出所：(公財)日本生産性本部「レジャー白書2014」

なお、「レジャー白書2014」の統計には含まれていないスマートフォンゲーム市場については、2013年の市場規模は5,468億円となり、前年比で78.0%の増加と大幅に拡大しました。ネイティブアプリ型は、クイズやパズルから本格的なロールプレイングゲームまで、幅広いジャンルのタイトルが増加し、コアユーザーのみならず幅広い層からの支持を受け、市場規模は前年から137.2%増加となる3,178億円となりました。Webアプリ型は、コアユーザーがフィーチャーフォンからスマートフォンへ移行し、引き続き根強い支持を得て、前年から32.2%増加となる2,290億円となりました。

出所：(株)CyberZ / (株)シード・プランニング共同調べ、(一社)日本オンラインゲーム協会協力

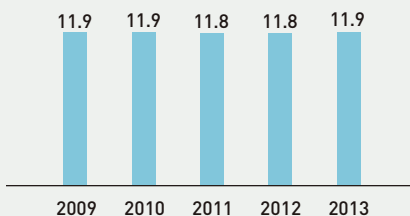
コンテンツ産業の市場動向

(一財)デジタルコンテンツ協会発表の「デジタルコンテンツ白書2014」によると2013年の日本の映画、アニメ、テレビ番組、ゲーム、書籍などのコンテンツ産業の市場規模は11兆9,094億円、前年比0.4%増とほぼ横ばいとなりました。コンテンツ別の前年比では、「動画」と「ゲーム」が増加となり、「音楽・音声」と「静止画・テキスト」が減少となりました。

また、デジタルコンテンツ市場は7兆6,589億円、前年比1.6%増と順調に拡大し、コンテンツ市場全体の64.3%を占め、引き続き、アナログからデジタルへの移行が進んでいます。コンテンツ別では、「動画」の市場規模が4兆3,348億円とデジタルコンテンツ市場の56.6%の割合を占めています。前年比では、「音楽・音声」以外の、「動画」「ゲーム」「静止画・テキスト」がいずれも増加となりました。

コンテンツ市場*

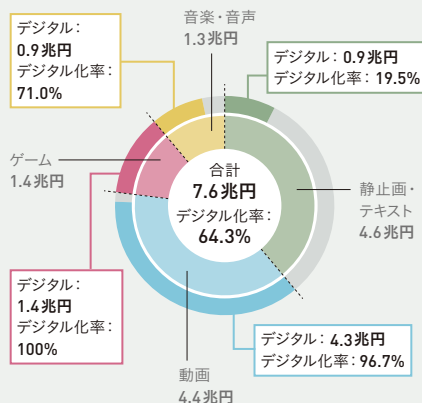
(兆円)



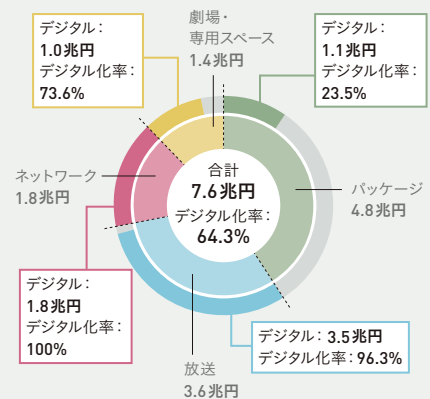
* コンテンツとは、動画・静止画・音声・文字・プログラムなどによって構成される情報内容で、デジタルコンテンツとは、利用者が購入する段階でデジタルデータとして表現されているコンテンツです。

デジタルコンテンツ市場*

コンテンツ別



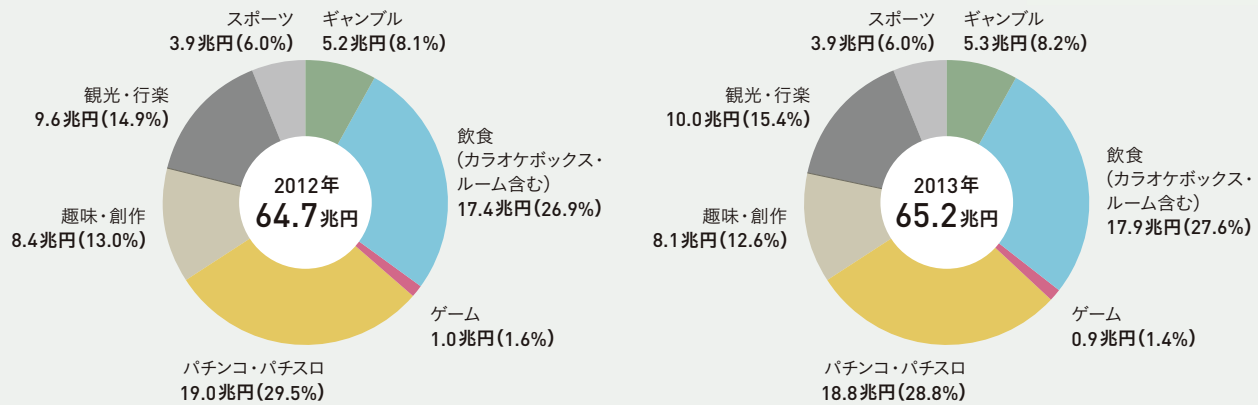
メディア別



出所：(一財)デジタルコンテンツ協会編集、経済産業省監修「デジタルコンテンツ白書2014」



余暇市場



出所：(公財)日本生産性本部「レジャー白書2014」

パチンコ・パチスロ市場の動向

2013年のパチンコ・パチスロの貸玉料による市場規模は、前年比1.3%減の18兆8,180億円となり減少したものの、余暇市場では依然、突出した市場規模となっています。

全国のパチンコホール数は11,893店舗で、前年比2.1%の減少となりましたが、遊技機の設置台数は461万台と2010年以降4年連続の増加となり、引き続き、1店舗あたりの設置台数は拡大傾向となっています。

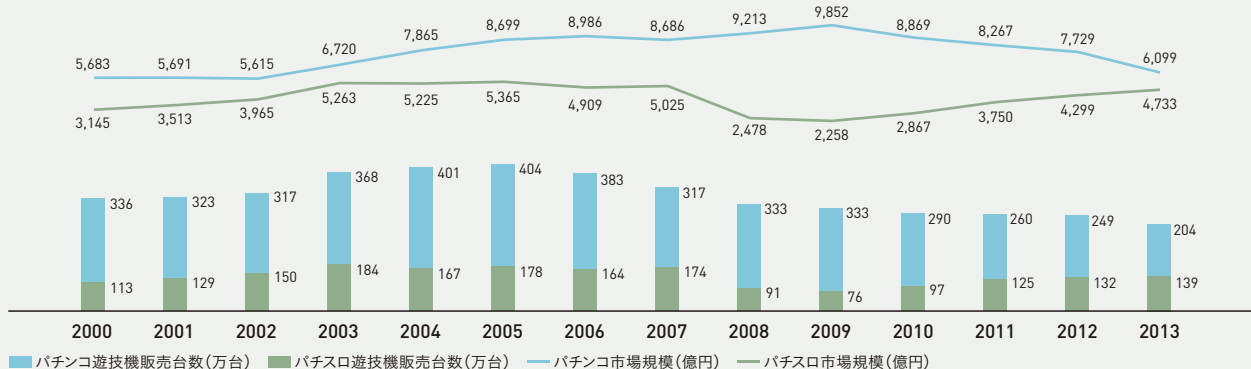
遊技機販売台数では、パチンコ遊技機が204万台で前年から44万台の減少となり、パチスロ遊技機が139万台で前年から6万

台の増加となりました。これにより販売市場規模は、パチンコ遊技機が6,099億円で前年比21.1%減、パチスロ遊技機が4,733億円で前年比10.1%増となり、合算では1兆832億円で前年比9.9%減となりました。

遊技機市場においても、コンテンツの重要性が増しています。販売されたタイトルの多くが、アニメやテレビ、映画などのコンテンツを搭載しており、市場の大半を占めています。

出所：(株)矢野経済研究所「2014年版 パチンコ関連メーカーの動向とマーケットシェア」

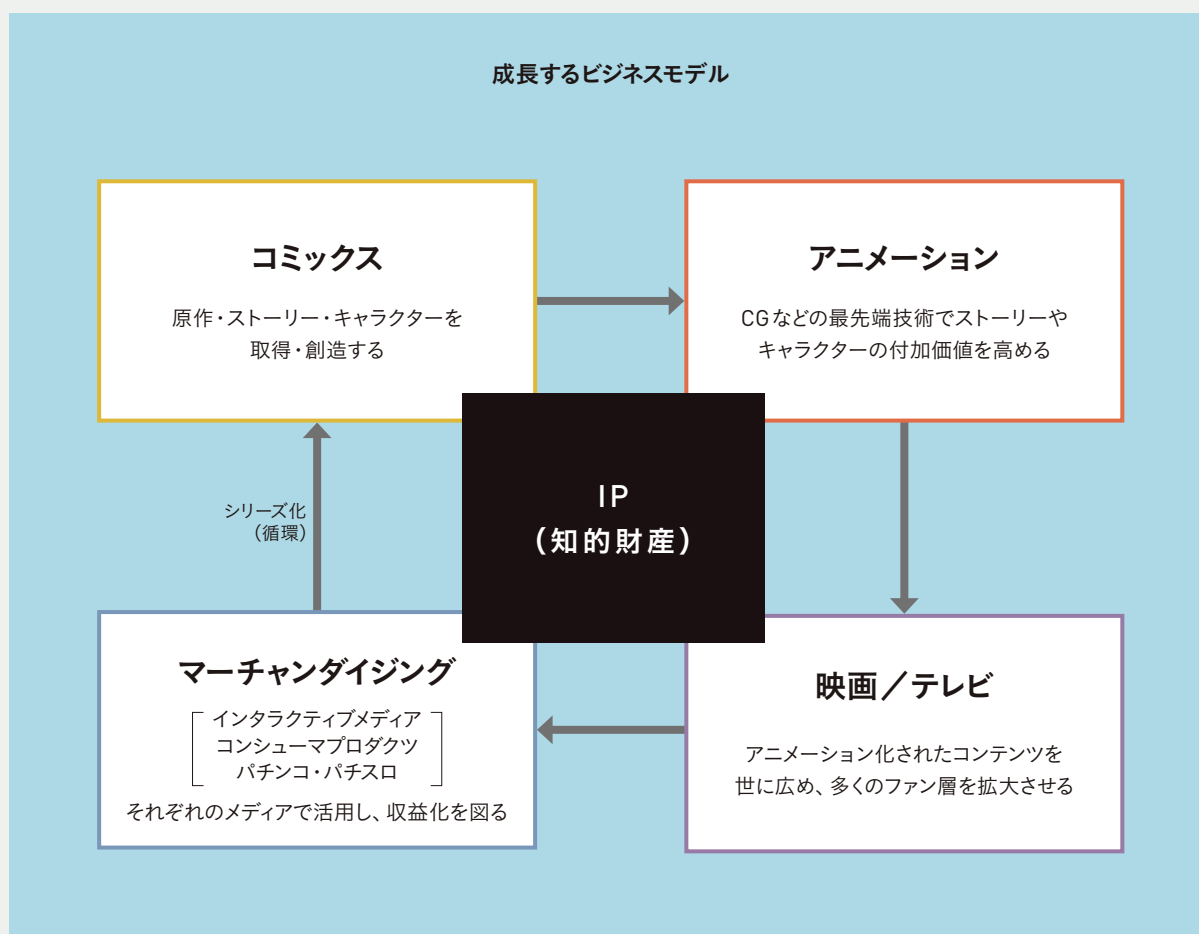
遊技機販売の市場規模(販売金額ベース)



出所：(株)矢野経済研究所「2014年版 パチンコ関連メーカーの動向とマーケットシェア」

分野別概況—「成長するビジネスモデル」の進捗状況

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を主軸に置いて、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。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。

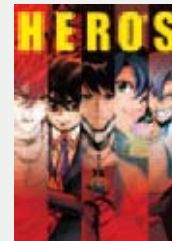


コミックス

コミックスは、自社IP創出の源泉として位置づけ、クロスメディア展開の起点となる原作、ストーリー、キャラクターの開発に取り組んでいます。

2014年3月期、ヒーローを基軸としたコンテンツの創出を進める「月刊ヒーローズ」において、これまで累計42作品を掲載するほか、24作品の単行本ヒーローズコミックスを刊行しました。なかでも、『ULTRAMAN』は、単行本を第4巻まで刊行し、累計発行部数が100万部を超えるなど、順調にファンの拡大を図っています。

また、パートナー企業と共同でヒーローズ以外のメディアでも、コミカライズの展開を行うなど、その取り組みを推進しています。



アニメーション、映画／テレビ(映像化)

アニメーションは、最先端の技術を活用してIPのデジタル化を図り、映画／テレビを通じての普及と価値拡大を図っています。

2013年4月よりアニメ『銀河機攻隊 マジェスティックプリンス』のテレビ放送を開始したほか、「月刊ヒーローズ」から生み出された作品について、アニメや映画などの企画が進行するなど、映像化の様々な取り組みを加速させています。マンガ作品『GTO』で知られる藤沢とおる氏原作、秋重学氏作画の『ソウルリヴァイヴァー』は、米国ハリウッドの映画製作会社 The Bedford Falls Company などと共同で、海外展開を視野に入れた脚本開発に着手しました。

また、『ベルセルク』や『アカメが斬る!』など、コミックを原作とした映像化に加え、『キルラキル』や『クロスアンジュ 天使と竜の輪舞』など、パートナー企業とともに、オリジナルアニメーションとして映像コンテンツの開発にも取り組んでいます。さらに、Twitter発の小説『ニンジャスレイヤー』を原作とした映像展開を2015年に予定するなど、その取り組みを拡大させています。

保有するIPである『ウルトラマン』シリーズにおいては、2013年7月に放送を開始した新テレビシリーズ『ウルトラマンギンガ』を継続させ、2014年7月より『ウルトラマンギンガS』の放送を開始し、シリーズを通じたIPの価値向上に取り組んでいます。



マーチャンダイジング

マーチャンダイジングの分野では、IPの育成と収益化に取り組んでいます。

インタラクティブメディアでは、ソーシャルゲーム市場におけるWebアプリ型からネイティブアプリ型への提供形態の急激な移行に対応するため、ラインアップの絞り込み、運営体制及び開発体制の効率化など、収益構造の改革を推進しました。また、継続サービス中の『AKB48 ステージファイター』が堅調に推移するほか、2014年5月にリリースした『AKB48 ついに公式音ゲーでした。』が、サービス開始から2か月で100万ダウンロードと好調なスタートを切りました。

コンシューマプロダクツでは、各種グッズの展開において、世界23の国と地域で展開され、特に米国で人気を博すキャラクター『アグリドール』の、日本国内におけるライセンスエージェント権を獲得しました。国内でのブランディングとマーケティングを行い、新たなライセンサーとのリレーションの構築、グッズ展開、流通チャネルの構築を図っていきます。

パチンコ・パチスロでは、中長期的な商品ラインアップの拡充に向けた遊技機開発において、子会社と連携した開発体制の強化を推進しました。また、良質な商品を安定的に供給し、既存ファンの支持拡大と新規顧客の創造を図るべく、2014年5月に新たに(株)ディ・ライト及び(株)七匠との間で事業提携を開始しました。

