



Gaming and Entertainment

すべての人に最高の余暇を

2017年3月期 第3四半期

# Fact Book

(補足データ 資料)

# 連結財務ハイライト

(単位:百万円)

	2003.3	2004.3	2005.3	2006.3	2007.3	2008.3	2009.3	2010.3	2011.3
売上高	61,888	(107.0) 66,211	(123.3) 81,658	(118.6) 96,814	(88.1) 85,321	(119.3) 101,818	(71.7) 73,035	(90.8) 66,342	(156.1) 103,593
売上総利益	15,992	(134.9) 21,578	(114.7) 24,752	(120.1) 29,737	(98.4) 29,248	(118.1) 34,544	(69.5) 24,024	(111.9) 26,889	(130.6) 35,129
販売費及び一般管理費	9,211	(105.4) 9,711	(130.3) 12,655	(137.4) 17,389	(116.8) 20,303	(105.3) 21,385	(103.2) 22,063	(85.0) 18,764	(117.2) 21,993
営業利益	6,781	(175.0) 11,866	(101.9) 12,097	(102.1) 12,348	(72.4) 8,944	(147.1) 13,158	(14.9) 1,960	(414.5) 8,124	(161.7) 13,136
経常利益	7,022	(173.9) 12,209	(102.2) 12,480	(105.2) 13,127	(70.1) 9,202	(127.2) 11,705	(8.5) 991	(783.1) 7,761	(176.3) 13,684
親会社株主に帰属する 当期純利益	3,524	(187.9) 6,620	(104.6) 6,926	(102.3) 7,085	(52.4) 3,710	(142.7) 5,296	(-) △1,481	(-) 3,289	(228.6) 7,520
資本金	1,295	1,295	7,948	7,948	7,948	7,948	7,948	7,948	7,948
純資産額	8,752	14,507	33,426	39,411	42,836	46,331	39,496	41,187	47,021
総資産額	17,090	37,115	72,584	87,556	66,081	69,168	52,064	81,329	78,971
営業キャッシュ・フロー	3,316	851	2,965	6,164	5,293	11,127	4,147	8,429	8,005
投資キャッシュ・フロー	△ 2,253	△ 3,190	△5,257	△2,224	△4,772	△14,604	△6,182	△1,011	△4,356
財務キャッシュ・フロー	△ 2,454	2,029	10,177	△1,540	1,488	△1,384	602	△2,687	△3,915
現金及び現金同等物の期末 残高	5,739	5,437	13,326	15,777	17,819	12,693	11,181	15,906	15,632

(単位:円)

一株当たり指標	2003.3	2004.3	2005.3	2006.3	2007.3	2008.3	2009.3	2010.3	2011.3
1株当たり純資産額	268,600	89,305	96,026	113,275	118,487	128,201	117,326	123,645	140,853
1株当たり年配当額	10,000	24,000	4,000	4,000	4,000	4,500	4,500	4,500	5,000
記念	-	10,000	-	-	-	500	-	-	-
中間	-	10,000	2,000	2,000	2,000	2,000	2,000	2,000	2,500
期末	-	4,000	2,000	2,000	2,000	2,000	2,500	2,500	2,500
1株当たり当期純利益	117,233	40,465	19,888	20,118	10,692	15,263	△4,271	9,796	22,643

(単位:%)

経営指標	2003.3	2004.3	2005.3	2006.3	2007.3	2008.3	2009.3	2010.3	2011.3
自己資本比率	51.2	39.1	46.0	45.0	62.2	64.3	75.8	50.5	59.2
自己資本利益率 (ROE)	55.9	56.9	28.9	19.5	9.2	12.4	△3.5	8.2	17.1
総資産経常利益率 (ROA)	39.3	45.0	22.8	16.4	12.0	17.3	1.6	11.6	17.1
配当性向 *1	7.9	20.1	20.7	20.3	37.4	29.5	-	45.9	22.1

その他	2003.3	2004.3	2005.3	2006.3	2007.3	2008.3	2009.3	2010.3	2011.3
発行済株式総数 (株)	32,300 <sup>*2</sup>	161,500 <sup>*2</sup>	347,000	347,000	347,000	347,000	347,000	347,000	347,000
自己株式数 (株)	-	-	-	-	-	-	10,643	14,885	14,885
従業員数 (人)	460	651	758	901	1,022	1,077	827	909	1,149

※上段(カッコ)内は前年同期比

\*1 2007年3月期以降は連結配当性向。配当性向は記念配当を含み算出

\*2 2003年3月期 1:5分割 / 2004年3月期 1:2分割

(単位:百万円)

2012.3	2013.3	2014.3	2015.3	2016.3	2017年			
					1Q	2Q累計	3Q累計	通期
(89.0) 92,195	(117.3) 108,141	(106.3) 114,904	(86.6) 99,554	(94.9) 94,476	(89.2) 15,295	(53.0) 26,659	(59.5) 42,626	
(89.2) 31,330	(106.2) 33,279	(101.6) 33,812	(84.2) 28,468	(89.5) 25,480	(50.3) 2,487	(37.4) 5,186	(49.6) 10,038	
(103.7) 22,803	(100.7) 22,964	(104.6) 24,020	(98.7) 23,707	(101.5) 24,069	(92.1) 5,485	(95.8) 11,461	(96.4) 17,433	
(64.9) 8,527	(121.0) 10,314	(94.9) 9,791	(48.6) 4,760	(29.6) 1,411	(-) △2,997	(-) △6,275	(-) △7,394	
(63.3) 8,661	(118.6) 10,268	(95.1) 9,765	(56.2) 5,491	(25.1) 1,380	(-) △3,241	(-) △6,828	(-) △7,945	
(79.7) 5,991	(78.8) 4,720	(113.8) 5,370	(56.2) 3,018	(3.9) 118	(-) △2,340	(-) △4,856	(-) △9,072	
7,948	7,948	7,948	7,948	7,948	7,948	7,948	7,948	
51,555	55,098	58,753	60,246	58,291	54,564	51,709	46,449	
93,601	106,628	104,869	110,316	92,478	80,542	80,526	81,076	
10,015	13,570	16,322	△9,086	13,353	△4,808	△7,575	△13,046	
△4,798	△6,263	△8,018	△6,297	△2,191	△247	△1,511	△3,674	
△2,565	△2,277	△2,018	1,624	5,214	△3,521	1,522	3,228	
18,284	23,309	29,583	15,823	32,200	23,598	24,636	18,720	

(単位:円)

2012.3	2013.3 *3	2014.3	2015.3	2016.3	2017年			
					1Q	2Q累計	3Q累計	通期
153,904	1,644.15	1,756.27	1,792.83	1,726.88	1,622.85	1,537.26	1,375.84	
5,000	50	50	60	50				50
-	-	-	10	-	-	-	-	
2,500	25	25	25	25	-	25	-	
2,500	25	25	25	25	-	-	-	25
18,044	142.27	161.83	90.97	3.58	△70.53	△146.34	△273.42	

(単位:%)

2012.3	2013.3	2014.3	2015.3	2016.3	2017年			
					1Q	2Q	3Q	4Q
54.6	51.2	55.6	53.9	62.0	66.9	63.3	56.3	
12.2	8.9	9.5	5.1	0.2	-	-	-	
10.0	10.3	9.2	5.1	1.4	-	-	-	
27.7	35.1	30.9	66.0	1,398.1	-	-	-	

2012.3	2013.3 *3	2014.3	2015.3	2016.3	2017年			
					1Q	2Q	3Q	4Q
347,000	34,700,000	34,700,000	34,700,000	34,700,000	34,700,000	34,700,000	34,700,000	
15,162	1,516,200	1,516,200	1,516,200	1,516,200	1,516,300	1,516,300	1,516,300	
1,324	1,416	1,588	1,716	1,845	1,877	1,796	1,751	

\*3 2012年10月より1単元 = 100株に変更。2013年3月期中間配当は、株式分割を考慮した額を記載

## 1. 2017年3月期 3Q 業績ハイライト

- 6 総括  
連結P/L
- 7 連結B/S
- 8 連結キャッシュ・フロー

## 2. 当社業績推移等

- 10 四半期P/L推移表
- 11 業績推移グラフ(連結)  
資産/負債・純資産推移グラフ(連結)
- 12 販売費及び一般管理費推移グラフ(連結)  
フリー・キャッシュ・フロー推移グラフ

## 3. 遊技機販売関連データ

- 14 パチンコ・パチスロの市場参加社  
各メーカーとの提携の歴史
- 15 ビジネスモデル(PS企画開発・販売)  
一般的な商品企画開発における商品化権の流れ及び計上方法
- 16 遊技機の計上方法
- 17 2015年3月期～2017年3月期  
主な発表済みの遊技機タイトル
- 18 パチンコ・パチスロ 総発の歴史  
提携メーカー別販売台数(2001.3～2017.3)  
タイトル別販売台数(2001.3～2018.3)
- 22 「エヴァンゲリオン」シリーズの変遷

## 4. 遊技機販売実績

- 25 遊技機販売実績
- 26 遊技機販売台数推移グラフ
- 27 遊技機販売台数(詳細)  
PSシリーズ累計販売台数(主なIP別)

## 5. 当社の知的財産 (IP)

- 29 成長するビジネスモデル  
当社のIP展開数

## 6. 対面市場データ

- 31 労働時間の推移  
家計消費の動向
- 32 余暇市場の動向  
コンテンツ市場の動向

## 7. パチンコ・パチスロマーケットデータ

- 34 パチンコ・パチスロマーケット動向(監修:グリーンベると)
- 35 パチンコ・パチスロマーケット市場規模
- 36 パチンコ・パチスロ業界の変遷  
パチンコ・パチスロ業界の変遷～規制関連抜粋～
- 38 パチンコホールの軒数と1店舗当たりの設置台数推移  
遊技機の設置台数と年間回転数
- 39 遊技機販売の市場規模  
市場占有率
- 40 パチンコホールの月次動向  
型式試験状況

## 8. エンタテインメント関連データ


- 42 ゲーム市場の動向  
玩具市場の動向
- 43 デジタルコンテンツ市場規模  
コミック・コミック誌の売上高
- 44 アニメ産業市場規模  
国内映画館興行収入
- 45 放送産業市場規模  
モバイルビジネス市場規模

## 9. 当社会社情報等

- 47 会社概要  
株式の状況
- 48 組織図
- 49 グループ体制概要
- 50 当社の歩み
- 52 コーポレート・ガバナンス体制  
利益還元方針
- 53 CSRへの取り組み
- 56 ご参考：IRサイト・ツールのご紹介

 **P. 6** 総 括  
連結 P / L

 **P. 7** 連結 B / S

 **P. 8** 連結 キャッシュフロー

# 2017年3月期 3Q 連結ハイライト

## 【 総括 】

### 経営全般

#### 3Q累計業績

売上高 426億円（前年同期比△290億円） 経常損失 79億円（前年同期比△101億円）

#### ①パチンコ・パチスロ

年末年始商戦に大型タイトルを含む複数機種を販売

－大型タイトル2機種は大半が4Qに売上計上／3Q累計は9機種13.0万台（前年同期比△8.9万台）を売上計上

#### ②クロスメディア全般

IP（知的財産）の育成・事業化に向けた取り組みが着実に進捗

－「ウルトラマンシリーズ」などでライセンス許諾によるロイヤリティ収入が前年同期を上回る

－ゲーム分野は会員数拡大諸施策が計画通りの成果を得られず/新規タイトルを絞り込み一部開発中止

－遊技機開発関連の子会社で開発ロイヤリティ・受託案件などが減少/映像関連の子会社で制作コストが増加

#### 通期業績予想（1月20日に通期業績予想を修正）

売上高 730億円（期初計画比△420億円） 経常損失 75億円（期初計画比△95億円）

－パチンコ・パチスロ分野は1機種あたり平均販売台数が市場平均を上回り推移するも、当期販売予定6機種の販売延期などにより、通期販売台数計画を約35万台から約23万台へ修正

－クロスメディア全般はIPビジネス進展も、一部ゲーム分野や映像・開発受託関連の子会社で期初計画未達

## 【 連結P/L 】

（単位:百万円）

	2015年3月期		2016年3月期		2017年3月期	
	3Q累計	通期	3Q累計	通期	3Q累計	通期計画
売上高	(54.1) <b>29,317</b> [100.0]	(86.6) <b>99,554</b> [100.0]	(244.3) <b>71,628</b> [100.0]	(94.9) <b>94,476</b> [100.0]	(59.5) <b>42,626</b> [100.0]	(77.3) <b>73,000</b> [100.0]
売上総利益	(54.3) <b>10,513</b> [35.9]	(84.2) <b>28,468</b> [28.6]	(192.7) <b>20,258</b> [28.3]	(89.5) <b>25,480</b> [27.0]	(49.6) <b>10,038</b> [23.5]	-
販売費及び一般管理費	(98.8) <b>17,113</b> [58.4]	(98.7) <b>23,707</b> [23.8]	(105.7) <b>18,090</b> [25.3]	(101.5) <b>24,069</b> [25.5]	(96.4) <b>17,433</b> [40.9]	-
広告宣伝費	2,365	3,541	3,149	4,118	3,175	-
給料	4,659	6,222	4,723	6,248	4,558	-
業務委託費	1,731	2,394	1,822	2,370	1,649	-
減価償却費	1,026	1,474	1,151	1,547	911	-
地代家賃	1,519	2,022	1,556	2,072	1,501	-
のれん償却額	245	325	245	326	240	-
その他	5,568	7,729	5,444	7,388	5,399	-
営業利益	(-) <b>△6,599</b> [-]	(48.6) <b>4,760</b> [4.8]	(-) <b>2,168</b> [3.0]	(29.6) <b>1,411</b> [1.5]	(-) <b>△7,394</b> [-]	(-) <b>△6,500</b> [-]
経常利益	(-) <b>△5,633</b> [-]	(56.2) <b>5,491</b> [5.5]	(-) <b>2,195</b> [3.1]	(25.1) <b>1,380</b> [1.5]	(-) <b>△7,945</b> [-]	(-) <b>△7,500</b> [-]
親会社株主に帰属する 当期純利益	(-) <b>△3,215</b> [-]	(56.2) <b>3,018</b> [3.0]	(-) <b>779</b> [1.1]	(3.9) <b>118</b> [0.1]	(-) <b>△9,072</b> [-]	(-) <b>△8,500</b> [-]

※ 上段(カッコ)内は前年同期比、下段[カッコ]内は対売上高比 ※「対売上高比」及び「販売費及び一般管理費のその他」は、表上計算にて算出



# 2017年3月期 3Q 連結ハイライト

## 【 連結キャッシュ・フロー 】

(単位:百万円)

	2016年3月期		2017年3月期	
	3Q累計	通期	3Q累計	要因
営業活動によるCF	8,896	13,353	△13,046	税金等調整前四半期純損失 △8,360 売上債権の増加 △889 仕入債務の減少 △4,608
投資活動によるCF	△3,223	△2,191	△3,674	貸付けによる支出 △4,420 貸付金の回収による収入 +2,024 出資金の払込による支出 △864
財務活動によるCF	2,691	5,214	3,228	短期借入金の減少 △203 長期借入れによる収入 +5,500 配当金の支払 △1,655
現金及び現金同等物の増減額	8,364	16,377	△13,480	
現金及び現金同等物の期首残高	15,823	15,823	32,200	
現金及び現金同等物の四半期末残高	24,188	32,200	18,720	





**P.10** 四半期P/L推移表



**P.11** 業績推移グラフ(連結)  
資産/負債・純資産推移グラフ(連結)



**P.12** 販売費及び一般管理費推移グラフ(連結)  
フリー・キャッシュ・フロー推移グラフ

# 四半期P/L 推移表

## 【 連結P/L 】

(単位:百万円)

	2015年3月期					2016年3月期					2017年3月期				
	1Q	2Q	3Q	4Q	通期	1Q	2Q	3Q	4Q	通期	1Q	2Q	3Q	4Q	通期
売上高	7,459	12,882	8,976	70,237	99,554	17,140	33,115	21,373	22,848	94,476	15,295	11,364	15,967		
売上総利益	2,790	4,130	3,593	17,955	28,468	4,950	8,898	6,410	5,222	25,480	2,487	2,699	4,852		
販管費	5,300	5,698	6,115	6,611	23,707	5,956	6,008	6,126	5,979	24,069	5,485	5,976	5,972		
営業利益	△2,509	△1,568	△2,522	11,342	4,760	△1,005	2,889	284	△757	1,411	△2,997	△3,278	△1,119		
経常利益	△2,254	△1,818	△1,561	11,124	5,491	△864	2,794	265	△815	1,380	△3,241	△3,587	△1,117		
親会社株主に帰属する当期純利益	△1,502	△1,007	△706	6,233	3,018	△867	1,573	73	△661	118	△2,340	△2,516	△4,216		
パチンコ(台)	38,540	35,370	44,224	184,272	302,406	15,684	49,270	61,959	35,620	162,533	24,677	20,035	33,292		
パチスロ(台)	5,657	22,552	7,172	61,904	97,285	28,725	40,852	24,037	33,268	126,882	12,105	16,236	24,346		
合計(台)	44,197	57,922	51,396	246,176	399,691	44,409	90,122	85,996	68,888	289,415	36,782	36,271	57,638		

	2012年3月期					2013年3月期					2014年3月期				
	1Q	2Q	3Q	4Q	通期	1Q	2Q	3Q	4Q	通期	1Q	2Q	3Q	4Q	通期
売上高	17,635	15,717	9,709	49,134	92,195	21,145	7,973	18,627	60,396	108,141	5,748	30,637	17,819	60,700	114,904
売上総利益	5,076	6,907	4,343	15,004	31,330	5,566	3,258	6,239	18,216	33,279	2,027	11,621	5,709	14,455	33,812
販管費	5,302	5,099	5,903	6,499	22,803	5,282	5,402	5,535	6,745	22,964	5,856	5,615	5,849	6,700	24,020
営業利益	△225	1,807	△1,560	8,505	8,527	283	△2,142	703	11,470	10,314	△3,829	6,005	△140	7,755	9,791
経常利益	△266	1,979	△1,607	8,555	8,661	574	△2,312	763	11,243	10,268	△3,759	5,903	△78	7,699	9,765
親会社株主に帰属する当期純利益	△284	2,712	△1,296	4,859	5,991	342	△1,322	303	5,397	4,720	△2,290	3,724	△207	4,143	5,370
パチンコ(台)	7,107	82,157	36,201	107,758	233,223	20,928	25,895	31,824	21,346	99,993	12,842	97,434	28,728	23,875	162,879
パチスロ(台)	36,250	25,740	11,499	105,678	179,167	43,862	10,418	37,887	135,950	228,117	5,660	55,969	31,003	137,471	230,103
合計(台)	43,357	107,897	47,700	213,436	412,390	64,790	36,313	69,711	157,296	328,110	18,502	153,403	59,731	161,346	392,982

※各2Q～4Qにつきましては、表上計算にて算出

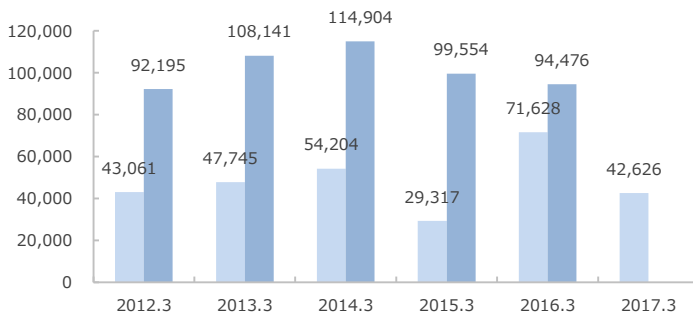
## 【 個別P/L 】

(単位:百万円)

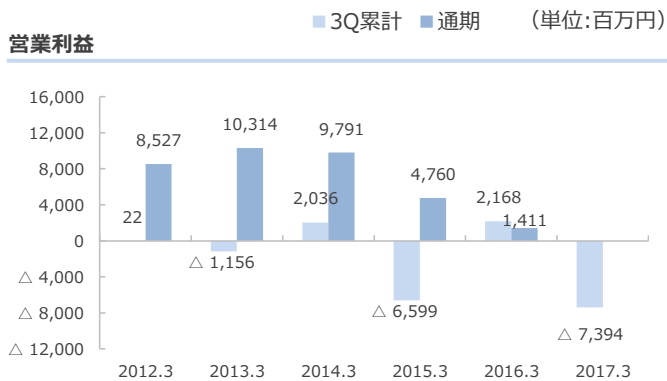
	2012年3月期	2013年3月期	2014年3月期	2015年3月期	2016年3月期
売上高	80,394	97,301	103,572	87,221	83,829
売上総利益	27,036	29,341	30,592	24,976	21,311
販管費	18,834	19,317	21,065	21,146	20,958
営業利益	8,202	10,023	9,527	3,829	353
経常利益	8,496	10,219	9,246	4,431	1,401
当期純利益	4,905	6,083	4,582	1,855	△137

# 業績推移グラフ (連結)

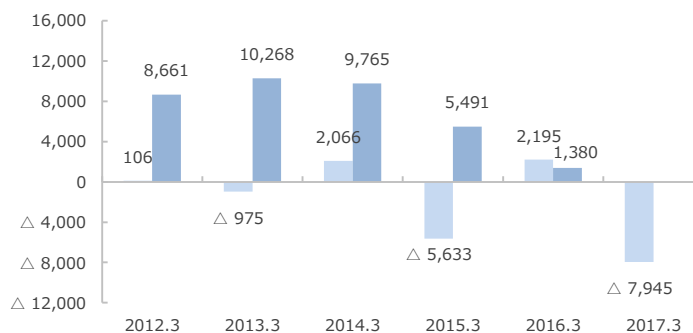
## 売上高



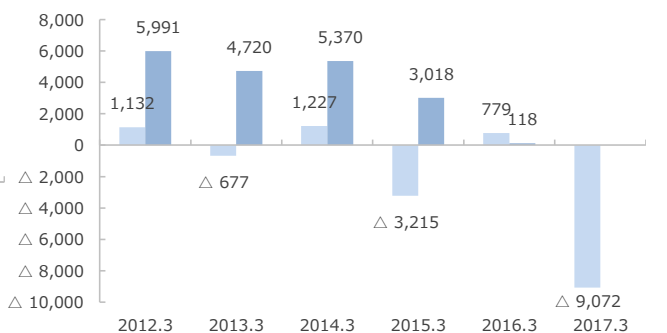
## 営業利益



## 経常利益



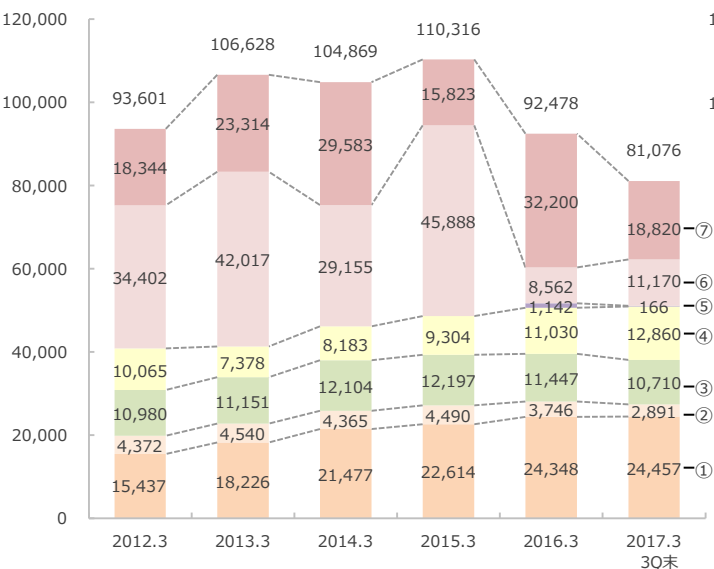
## 親会社株主に帰属する当期純利益



# 資産/負債・純資産推移グラフ (連結)

## 資産の推移

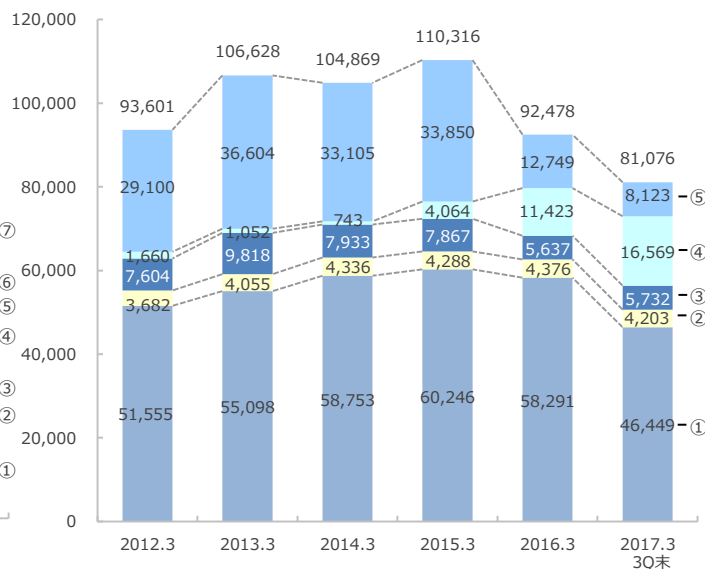
- ① 投資その他の資産
- ② 無形固定資産
- ③ 有形固定資産
- ④ その他流動資産
- ⑤ 電子記録債権
- ⑥ 受取手形及び売掛金
- ⑦ 現金及び預金



## 負債・純資産の推移

(単位:百万円)

- ① 純資産
- ② その他固定負債
- ③ その他流動負債
- ④ 有利子負債
- ⑤ 支払手形及び買掛金



※「その他流動資産」及び「その他流動負債」は、表上計算にて算出

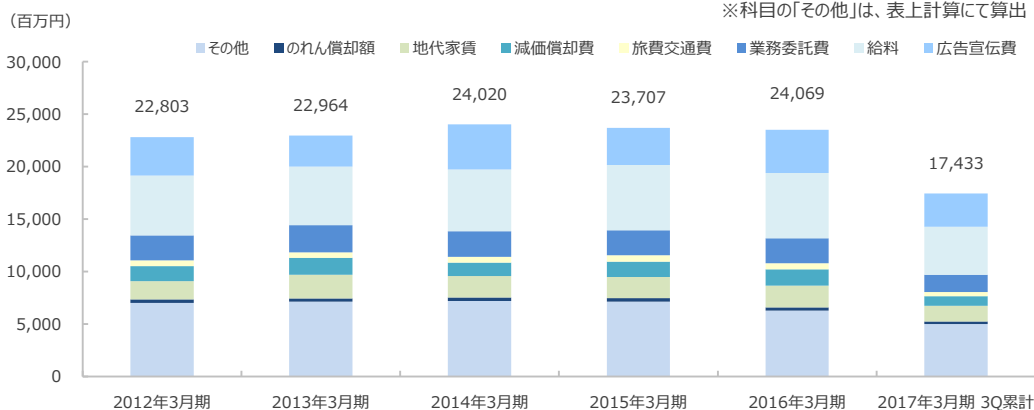
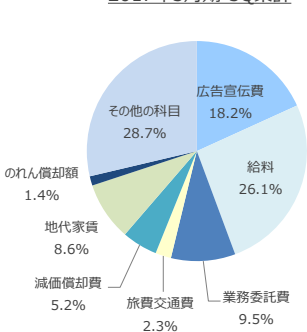
# 販売費及び一般管理費推移グラフ (連結)

(単位:百万円)

	2012年3月期	2013年3月期	2014年3月期	2015年3月期	2016年3月期	2017年3月期 3Q累計
広告宣伝費	3,644	2,964	4,305	3,541	4,118	3,175
給料	5,728	5,569	5,859	6,222	6,248	4,558
賞与引当金繰入額	246	247	285	306	231	124
役員賞与引当金繰入額	240	230	230	282	191	201
業務委託費	2,373	2,608	2,451	2,394	2,370	1,649
旅費交通費	542	507	551	598	573	404
減価償却費	1,431	1,623	1,268	1,474	1,547	911
地代家賃	1,749	2,249	2,062	2,022	2,072	1,501
貸倒引当金繰入額	△52	△56	△3	3	1	31
退職給付費用	86	92	6	118	125	112
のれん償却額	333	319	323	325	326	240
その他	6,483	6,612	6,683	6,422	6,267	4,527
販売費及び一般管理費合計	22,803	22,964	24,020	23,707	24,069	17,433

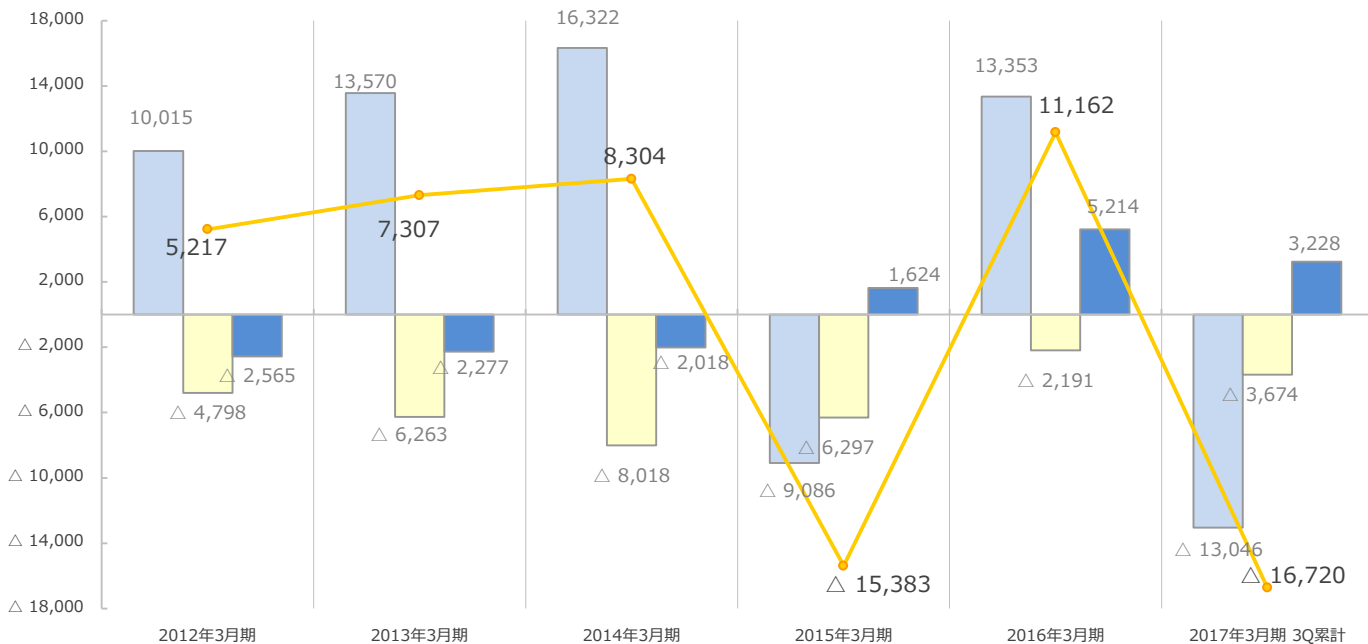
※科目の「その他」は、表上計算にて算出

2017年3月期 3Q累計



# フリー・キャッシュ・フロー推移グラフ

(百万円) 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※



※フリー・キャッシュ・フロー：営業活動によるキャッシュ・フロー＋投資活動によるキャッシュ・フロー

### 3. 遊技機販売関連データ



**P.14** パチンコ・パチスロの市場参加社  
各メーカーとの提携の歴史



**P.15** ビジネスモデル(PS企画開発・販売)  
一般的な商品企画開発における商品化権の流れ及び計上方法



**P.16** 遊技機の計上方法



**P.17** 2015年3月期～2017年3月期  
主な発表済みの遊技機タイトル

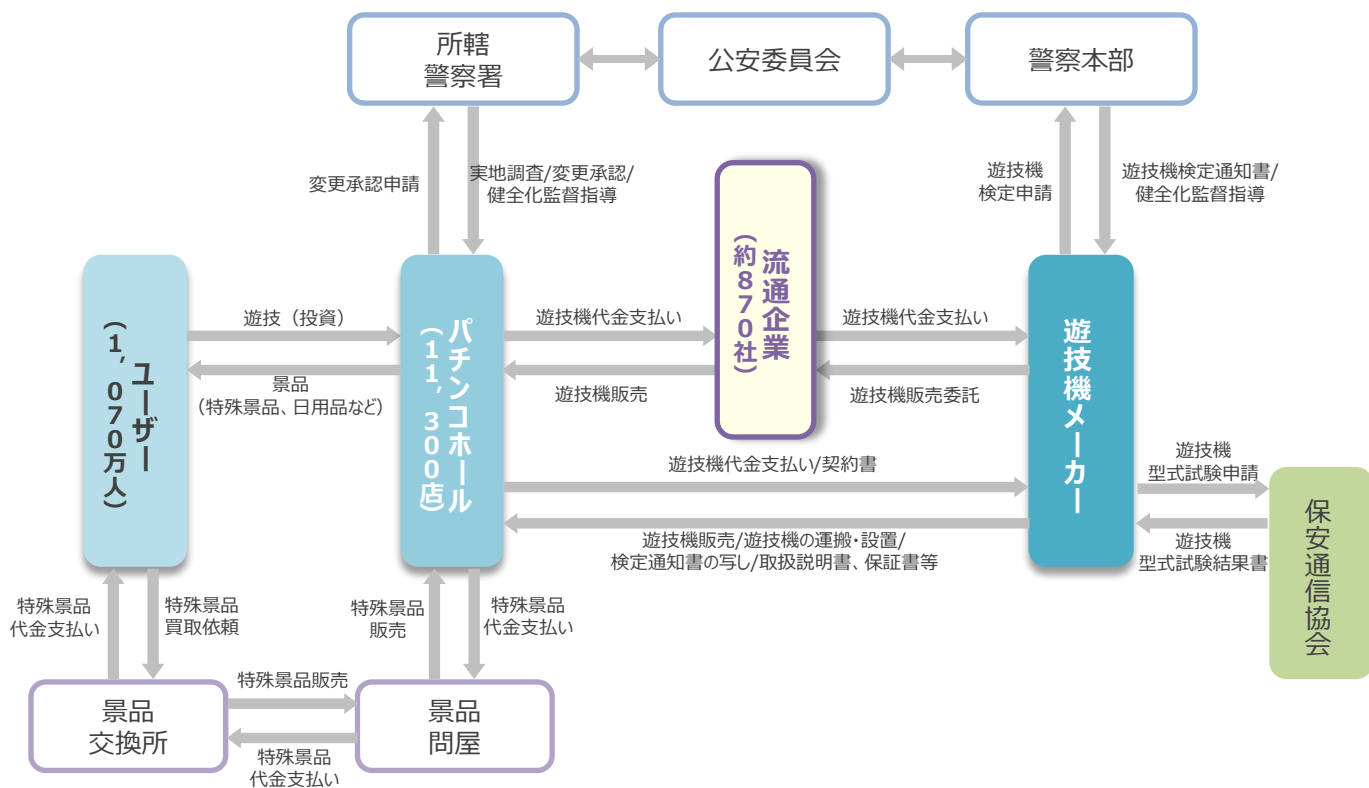


**P.18** パチンコ・パチスロ 総発の歴史  
(2001.3～2017.3)

提携メーカー別販売台数 (2001.3～2017.3)  
タイトル別販売台数 (2001.3～2018.3)



**P.22** 「エヴァンゲリオン」シリーズの変遷












## 各メーカーとの提携の歴史

	(年)	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	累計販売台数 ※千台未満切り捨て
関連会社	<b>RODEO</b>	サミー(株)と業務提携															P:	
提携メーカー	<b>Bisty</b>	(株)SANKYOと業務提携 ビスティブランドの独占販売を開始															P:	1,386,000
提携メーカー	<b>OK</b>	京楽産業(株)と業務提携 オケブランドの独占販売を2012年より開始															P:	2,280,000
提携メーカー	<b>Enterrise</b>	(株)エンターライズ(カプコン子会社)と提携 同ブランドの独占販売を開始															S:	735,000
提携メーカー	<b>MIZUHO</b>	(株)ユニバーサルエンタテインメントと業務提携															P:	184,000
提携メーカー	<b>D-light</b>	(株)デイ・ライト(Daiichiグループ)と業務提携															S:	248,000
提携メーカー	<b>NANASHOW</b>	(株)七匠と業務提携															P:	44,000
提携メーカー	<b>X</b>	(株)アリストクラートテクノロジーズ(現(株)クロスアルファ)を子会社化															S:	54,000
提携メーカー	<b>Spiky</b>	(株)スパイキーを子会社化															P:	22,000
提携メーカー																	S:	12,000
提携メーカー																	P:	2,000
提携メーカー																	S:	41,000

※ (株)クロスアルファ (旧(株)アリストクラートテクノロジーズ) の子会社化に伴い、同社の100%子会社である(株)スパイキーを子会社化しました

# ビジネスモデル（PS企画開発・販売）

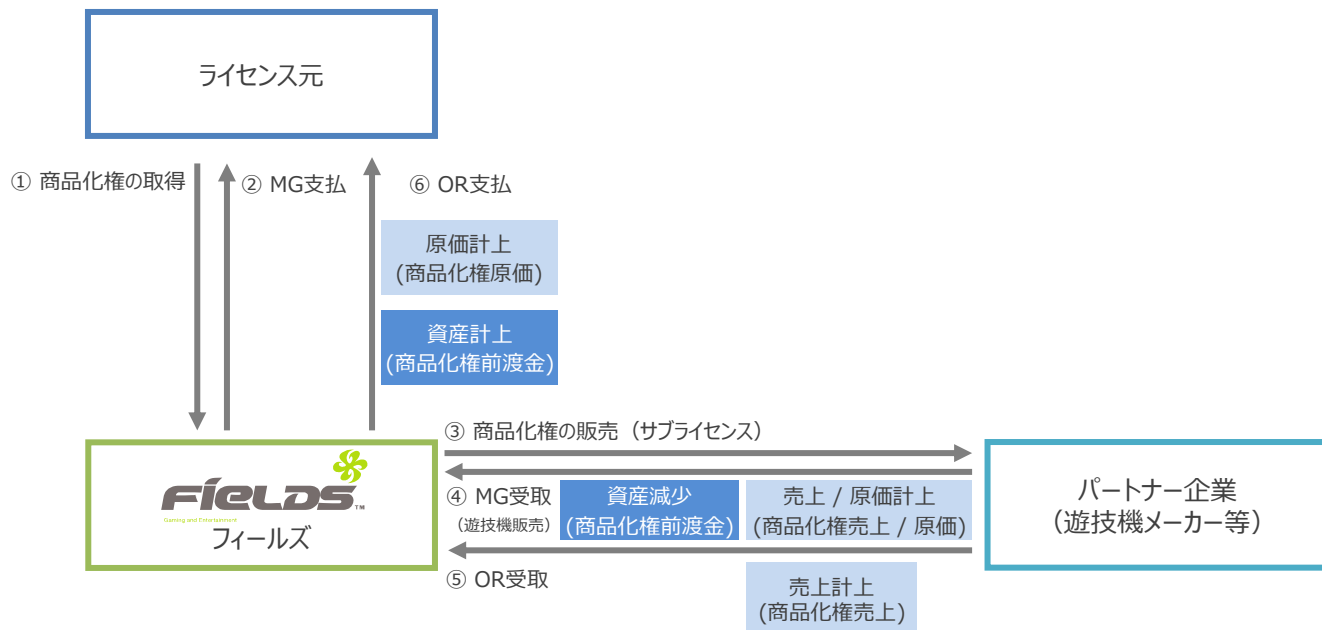
（2016年12月31日現在）

連結子会社		関連会社			提携メーカー			
クロスアルファ (旧:アリストクラート テクノロジーズ)  100.0%*2	スパイキー *1  100.0% *2	ユニバーサルエンター テインメントグループ ミズホ  49.8% *2	七匠  38.9%*2	サミーグループ ロデオ  35.0%*2	SANKYOグループ ビスティ 	京楽産業、グループ オッケー 	Daiichiグループ ディ・ライト 	カブコングループ エンターライズ 
コミック、TV、映画、アニメ、ゲーム、スポーツ等								
フィールズ（著作権獲得/商品企画開発）								
開発製造		開発製造						
フィールズ（販売）全国26支店								
パチンコホール								

\*1 ㈱クロスアルファ（旧㈱アリストクラートテクノロジーズ）の子会社化に伴い、同社の100%子会社である㈱スパイキーを子会社化しました。

\*2 %は出資比率

## 一般的な商品企画開発における商品化権の流れ及び計上方法（イメージ）



- 当社の貸借対照表
- 当社の損益計算書

MG: ミニマム・ギャランティ: ライセンスビジネス契約時に、ライセンスがライセンサーに支払う最低保証使用料のこと。

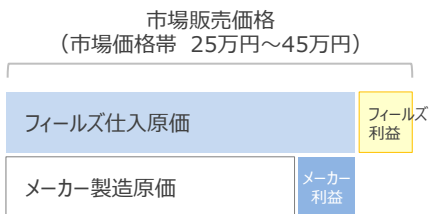
OR: オーバーロイヤリティ: 変動型ロイヤリティのこと、著作権や産業財産権などの権利の許諾に対し、ある一定の数量を超えた場合に報酬としてスライド的に支払われる使用料のこと。

# 遊技機の計上方法（イメージ）

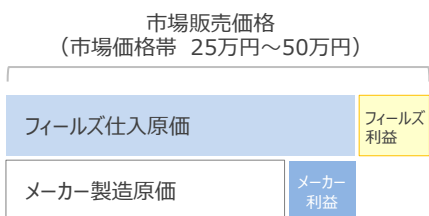
## 代理店販売（仕入による売上・利益）

### パチンコ・パチスロ

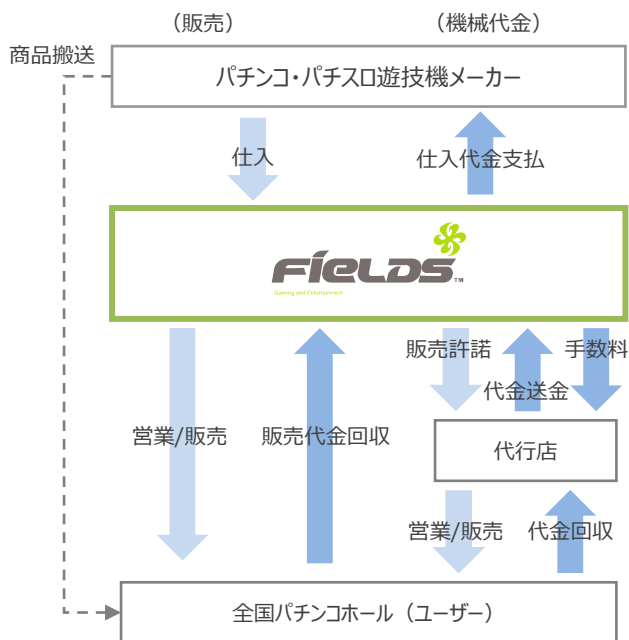
パチンコ機販売 原価・利益配分（/1台あたり）



パチスロ機販売 原価・利益配分（/1台あたり）



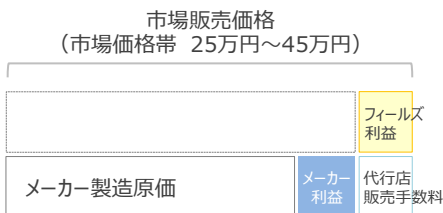
### 機械代金回収方法



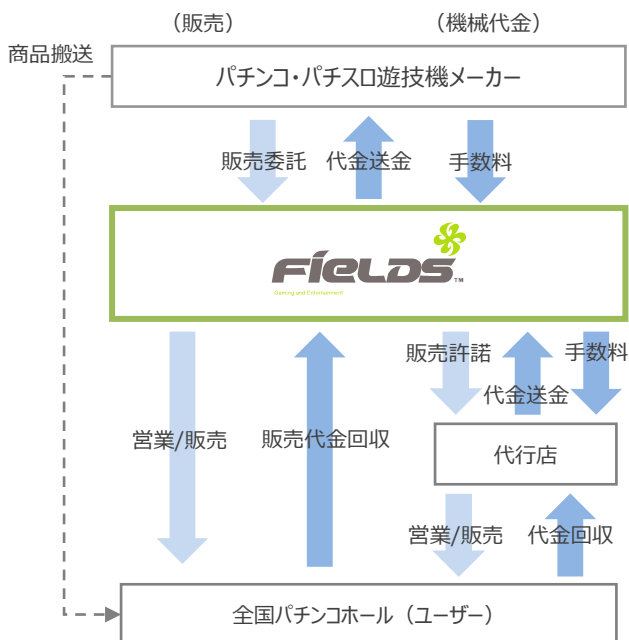
## 代行店販売（手数料による売上・利益）

### パチンコ

パチンコ機販売 原価・利益配分（/1台あたり）



### 機械代金回収方法





(販売台数は2016年12月31日現在)

パチンコ遊技機

パチンコ遊技機 4機種発売



- ビステイ 2機種
- オッカー 1機種
- ミズホ/メーシー 1機種

©avex management inc. ©avex music creative inc.  
©カラー ©Bisty TM & © DC Comics. (s15)  
©UNIVERSAL ENTERTAINMENT ©円谷7D ©OK!!

パチンコ遊技機 7機種発売



- ビステイ 2機種
- ミズホ/メーシー 3機種
- オッカー 1機種
- Daiichi 1機種

©UNIVERSAL ENTERTAINMENT  
©ゾーネン/カチンコ製作委員会・元ドモウ/1998 NADESICO製作委員会 ©Bisty  
©宮下あゆみ/集英社・東映アニメーション © Sony Music Artists Inc.  
© イネ・グム・フィクション © 電田プロモーション  
©カラー ©Bisty ©SANKYO  
©UNIVERSAL ENTERTAINMENT  
©GAINAX・中島かず子/アフロプラス・KONAMI・元ドモウ・電通 ©GAINAX・中島かず子/劇団飛  
りんご/製作委員会 ©UNIVERSAL ENTERTAINMENT ©MIZUHO  
© 2016 MARVEL © OK!!

パチスロ遊技機

パチスロ遊技機 3機種発売



- ロデオ 1機種
- エンターライズ 1機種
- 七匠 1機種

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. ©本宮ひろ志/集英社/FIELDS  
© Sammy ©RODEO  
©三浦謙太郎(スタジオ秋葉) ©集英社/BERSERK FILM PARTNERS © NANASHOW

パチスロ遊技機 10機種発売



- ビステイ 3機種
- ディ・ライト 3機種
- エンターライズ 2機種
- 七匠 2機種

©カラー ©Bisty  
©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.  
©創通・フィールズ/MJP製作委員会 ©創通/フィールズ ©ヒーローズ Produced by D-light  
©高橋謙介/講談社 ©D-light  
©創通・サンライズ 製造元/株式会社ビスティ  
©コーエーテクモゲームス ©コーエーエンターテインメント ©NANASHOW  
©電研士07-07b Expansion/Alchemist ©D-light  
©円谷7D ©NANASHOW

2015年3月期

2016年3月期

2017年3月期

4月  
オッカー  
**ぱちんこ アベンジャーズ**  
※2016年3月期計上

© 2016 MARVEL © OK!!

4月  
Daiichi  
**CR銀河機攻隊  
マジスティックプリンス**  
1.3万台

©創通・フィールズ/MJP製作委員会 ©創通/フィールズ ©ヒーローズ  
製造元/株式会社 大一商会 株式会社 ディ・ライト

4月  
七匠  
**CRアメイジング・  
スパイダーマン**

© 2016 MARVEL ©2012 CPII ©NANASHOW

8月  
ビステイ  
**CR鉄拳2 闘神ver.**  
1.5万台

©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©SANKYO ©Bisty

12月 ※売上計上1月  
ビステイ  
**CR エヴァンゲリオン  
～いま、目覚めの時～**  
販売中

©カラー ©SANKYO ©Bisty

1月  
オッカー  
**ぱちんこ GANTZ**  
販売中

©奥浩哉/集英社  
©奥浩哉/集英社・[GANTZ:O]製作委員会 © OK!!

4月  
七匠  
**ハクション大魔王**  
販売中

©タツコプロ ©NANASHOW  
製造元/株式会社七匠  
総発売元/フィールズ株式会社

4月  
エンターライズ  
**スーパーストリートファイ  
ターIV パチスロエディション**

©CAPCOM CO.,LTD., ©CAPCOM U.S.A., INC. ALL RIGHTS  
RESERVED.

5月  
ディ・ライト  
**パチスロ 翠星のガルガン  
ティア**

©オウナス/「翠星のガルガンティア」製作委員会 ©D-light

6月  
七匠  
**パチスロ バルタン星人**

©円谷7D ©NANASHOW

7月  
エンターライズ  
**デビルメイクライ クロス**  
1.5万台

© CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

10月  
七匠  
**パチスロ  
ロード オブ ヴァーミリオン**

©2007-2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.  
©NANASHOW

12月  
ロデオ  
**パチスロ 犬夜叉**

©高橋留美子/小学館・株式会社サンライズ 2000&2009  
© Sammy ©RODEO

1月  
エンターライズ  
**パチスロ モンスターハン  
ター～狂竜戦線～**  
販売中

© CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

2月  
ビステイ  
**エヴァンゲリオン  
・勝利への願い**  
販売中

製造元/株式会社ビスティ 総発売元/フィールズ株式会社 ©カラー

2017年春  
ビステイ  
**パチスロ 機動戦士  
Zガンダム**  
販売中

©創通・サンライズ 総発売元/フィールズ株式会社  
製造元/株式会社ビスティ

※ 販売台数1万台未満の販売タイトルは、販売台数を公表していません。甘デジ、リユース機は除いてあります。  
※ 2001年3月期からの販売機種の詳細はP18～P21をご参照ください。

## パチンコ 総発の歴史 提携メーカー別販売台数 (2001.3~2010.3)

		2001.3	2002.3	2003.3	2004.3	2005.3	2006.3	2007.3	2008.3	2009.3	2010.3
ビスティ	販売タイトル数	-	-	-	1	4	5	5	5	4	4
	販売台数	-	-	-	4,151	169,037	262,806	292,905	217,526	170,883	286,877
オツケー	販売タイトル数	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	販売台数	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ミズホ・メーシー	販売タイトル数	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	販売台数	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
七匠	販売タイトル数	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	販売台数	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Daiichi	販売タイトル数	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	販売台数	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

## パチスロ 総発の歴史 提携メーカー別販売台数 (2001.3~2010.3)

		2001.3	2002.3	2003.3	2004.3	2005.3	2006.3	2007.3	2008.3	2009.3	2010.3
ロデオ	販売タイトル数	2	4	5	6	3	2	3	5	3	2
	販売台数	32,904	155,263	176,436	153,538	165,134	159,222	42,818	86,182	29,811	28,762
ビスティ	販売タイトル数	-	-	-	1	2	1	5	3	2	2
	販売台数	-	-	-	5,622	19,053	22,952	73,714	112,439	91,204	76,179
エンターライズ	販売タイトル数	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1
	販売台数	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2,498
ミズホ・メーシー	販売タイトル数	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	販売台数	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
七匠	販売タイトル数	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	販売台数	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
デイ・ライト	販売タイトル数	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	販売台数	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

## パチンコ 総発の歴史 提携メーカー別販売台数 (2011.3~2017.3)

		2011.3	2012.3	2013.3	2014.3	2015.3	2016.3	2017.3 3Q 累計	合計
ビスティ	販売タイトル数	2	2	1	3	2	2	2	42
	販売台数	236,505	181,776	48,216	111,868	159,778	90,684	47,916	2,280,928
オッケー	販売タイトル数	-	-	1	2	1	1	0	5
	販売台数	-	-	32,437	28,790	114,597	5,010	3,304	184,138
ミズホ・メーシー	販売タイトル数	-	-	-	-	1	3	0	4
	販売台数	-	-	-	-	4,898	39,623	73	44,594
七匠	販売タイトル数	-	-	-	-	-	-	1	1
	販売台数	-	-	-	-	-	-	2,396	2,396
Daiichi	販売タイトル数	-	-	-	-	-	1	1	2
	販売台数	-	-	-	-	-	8,636	14,015	22,651

## パチスロ 総発の歴史 提携メーカー別販売台数 (2011.3~2017.3)

		2011.3	2012.3	2013.3	2014.3	2015.3	2016.3	2017.3 3Q 累計	合計
ロデオ	販売タイトル数	3	3	2	2	1	0	1	47
	販売台数	121,691	81,820	104,549	26,505	42,566	0	4,416	1,386,151
ビスティ	販売タイトル数	2	2	3	3	0	3	0	29
	販売台数	70,080	81,754	65,876	61,762	20	54,341	5	735,001
エンターライズ	販売タイトル数	1	1	1	2	1	2	2	11
	販売台数	16,119	7,264	47,889	72,085	24,467	42,825	35,670	248,817
ミズホ・メーシー	販売タイトル数	-	-	-	1	0	0	0	1
	販売台数	-	-	-	54,127	66	0	0	54,193
七匠	販売タイトル数	-	-	-	-	1	2	2	5
	販売台数	-	-	-	-	20,084	14,990	6,321	41,395
デイ・ライト	販売タイトル数	-	-	-	-	-	3	1	4
	販売台数	-	-	-	-	-	9,131	3,169	12,300

# パチンコ 総発の歴史 タイトル別販売台数 (2004.3~2018.3)

ビスティ			
	期	タイトル	販売台数
1	2004.3	CRフィーバーカンフーギャル	14,000
2	2005.3	CR華原朋美とみなしごハッチ	41,000
3		CR新世紀エヴァンゲリオン	124,000
4		CRサーキットへ行こう!	11,000
5		CRフィーバーツイズ	-
6	2006.3	CR新世紀エヴァンゲリオン-セカンドインパクト	161,000
7		CR明日があるさ よしもとワールド	38,000
8		CRマリリン・モンロー	39,000
9		CR飯島直子のカジノビスティ	21,000
10		CR大魔神	10,000
11	2007.3	CR新世紀エヴァンゲリオン~奇跡の価値は~	187,000
12		CR WINK	11,000
13		CR松浦亜弥	40,000
14		CR男一匹ガキ大将	-
15		CR真・三國無双	27,000
16	2008.3	CR新世紀エヴァンゲリオン~使徒、再び~	199,000
17		CRトゥームレイダー	-
18		CRAフィリックス・ザ・キャット	-
19		CRマスク・オブ・ソロ	-
20		CRルーニー・チューンズBIA	-
21	2009.3	CRミスティックブルー	-
22		CRキング・コング	21,000
23		CR七人の侍	82,000
24		CRAモーニング娘。	-
25		CRA新世紀エヴァンゲリオン プレミアムモデル	51,000
26	2010.3	CR新世紀エヴァンゲリオン~最後のシ者~	237,000
27		CR料理の鉄人	-
28		CR GTO	-
29		CR新世紀エヴァンゲリオン~使徒、再び~YF	24,000
30		CR清水の次郎長~命の絆~	11,000
31	2011.3	CRカンフーパンダ	11,000
32		CRエヴァンゲリオン~始まりの福音~Light ver.	-
33		CR清水の次郎長Light ver.	-
34		CRエヴァンゲリオン~始まりの福音~	205,000
35	2012.3	CRエヴァンゲリオン7	100,000
36		CR浜崎あゆみ物語Light /SweetVersion	11,000
37		CR浜崎あゆみ物語-序章-	72,000
38	2013.3	エヴァンゲリオン7 Smile Model	12,000
39		CR戦国BASARA3~関ヶ原の戦い~	16,000
40		エヴァライトIII	16,000
41	2014.3	CRエヴァンゲリオン8Premium Battle	12,000
42		CR鉄拳	18,000
43		CRエヴァンゲリオン8	75,000
44		CR蒼天航路	-
45	2015.3	CR鉄拳 LIGHT VERSION	-
46		CRエヴァンゲリオン8Extreme Battle	20,000
47		CR ayumi hamasaki2	23,000
48		CRエヴァンゲリオン9	103,000
49		CRエヴァンゲリオン9 甘デジ	13,000
50	2016.3	CRエヴァンゲリオン9零号機暴走ループ Ver.	-
51		CR機動戦艦ナデシコ	-
52		CRエヴァンゲリオンX	53,000
53		CRエヴァンゲリオン9暴走ループ199Ver.	-
54		CR機動戦艦ナデシコ2 お気楽バージョン	-
55		CRエヴァンゲリオンX PREMIUM MODEL	12,000

56	2017.3	CR鉄拳2 闘神ver.	15,000
57		CRエヴァンゲリオン9 180ver.	-
58		CRエヴァンゲリオン10 SPEED IMPACT	12,000
59		CRエヴァンゲリオン~いま、目覚めの時~	販売中
60		CR鉄拳2 風神ver.	販売中

オッケー			
	期	タイトル	販売台数
1	2013.3	新世紀ぱちんこ 攻殻機動隊 MAXタイプ	-
2		新世紀ぱちんこ 攻殻機動隊 ミドルタイプ	26,000
3	2014.3	ぱちんこ 新鬼武者	33,000
4		新世紀ぱちんこ ヘルセルク	23,000
5	2015.3	ぱちんこ鬼武者 ライトバージョン	-
6		ぱちんこ ウルトラバトル烈伝	80,000
7	2016.3	ぱちんこ アベンジャーズ	-
8	2017.3	ぱちんこ GANTZ	販売中

ミズホ			
	期	タイトル	販売台数
1	2015.3	CRバットマン	-
2	2016.3	CRミリオンゴッドライジング	22,000
3		CR緑ドン 花火DEボヘンジョルノ	10,000
4		CRミリオンゴッドライジング-ZEUS再び-	-
5		CR天元突破グレンラガン	-
6		CR緑ドン 花火DEボヘンジョルノ 1/99ver.	-

Daiichi			
	期	タイトル	販売台数
1	2016.3	CR魁!!男塾	-
2		CRA魁!!男塾 Light Ver.	-
3	2017.3	CR銀河機攻隊 マジェスティックプリンス	13,000

七匠			
	期	タイトル	販売台数
1	2017.3	CRアメイジング・スパイダーマン	-
2	2018.3	ハクション大魔王	販売中

# パチスロ 総発の歴史 タイトル別販売台数 (2001.3~2018.3)

ロデオ			
	期	タイトル	販売台数
1	2001.3	インディジョーズ2	23,000
2		ガメラ	29,000
3	2002.3	一撃帝王2	17,000
4		サラリーマン金太郎	118,000
5		ダブルチャレンジ	31,000
6		オオガメラ	32,000
7	2003.3	旋風の用心棒	53,000
8		スノーキング	-
9		サラリーマン金太郎S	-
10		クラブロデオT	43,000
11		ギンギン丸	31,000
12	2004.3	ガメラ ハイグレートビジョン	61,000
13		ワンタッチャブル (サミー)	-
14		ジェットセットラジオ	22,000
15		チャーリーズエンジェルFT	-
16		スロッター金太郎	52,000
17		野獣	14,000
18	2005.3	鬼武者3	120,000
19		カイジ	29,000
20		梅松 ダイナマイトウェーブ	36,000
21	2006.3	俺の空	125,000
22		ど根性ガエル	-
23	2007.3	魁!!男塾	17,000
24		プレミアム ダイナマイト	-
25		ドカベン	-
27	2008.3	バーチャファイター	10,000
28		THE MASK OF ZORRO	-
29		くりいむしちゅー	-
30		デビル メイ クライ3	48,000
31	2009.3	回胴黙示録カイジ2	18,000
32		天地を喰らう	-
33		ソニックライブ	-
34	2010.3	新鬼武者	90,000
35		炎の熱血教師	-
36	2011.3	超重神グラヴィオン	-
37		俺の空~蒼き正義魂~	38,000
38		ガメラ	13,000
39	2012.3	モンスターハンター	96,000
40		ラーゼフォン	-
41		旋風の用心棒 ~胡蝶の記憶~	23,000
42	2013.3	新鬼武者 再臨	41,000
43		魁!!男塾 天挑五輪大武會編	24,000
44	2014.3	回胴黙示録カイジ3	25,000
45	2015.3	サラリーマン金太郎 出世回胴編	42,000
46	2017.3	パチスロ 犬夜叉	-

ビスティ			
	期	タイトル	販売台数
1	2004.3	海賊	-
2	2005.3	大ヤマト	12,000
3		フィーバー夏祭り	-
4	2006.3	新世紀エヴァンゲリオン	23,000
5	2007.3	名探偵ホームズ	-
6		GTO	-
7		ロッキー・バルボア	-
8		トゥームレイダー	60,000
9		ロード・オブ・ザ・リング	-
10	2008.3	ビーチクラブ	-
11		新世紀エヴァンゲリオン ~まごころを、君に~	99,000
12		モーニング娘。	-
13	2009.3	キング・コング	-
14		新世紀エヴァンゲリオン ~約束の時~	90,000
15	2010.3	サタデーナイトフィーバー	-
16		新世紀エヴァンゲリオン ~魂の軌跡~	84,000
17	2011.3	エヴァンゲリオン ~真実の翼~	77,000
18		アベノ橋 魔法☆商店街	-
19	2012.3	エヴァンゲリオン ~生命の鼓動~	46,000
20		サムライ7	13,000
21	2013.3	EVANGERION	57,000
22		夜王	-
23		GTO	-
24	2014.3	エヴァンゲリオン ~決意の刻~	13,000
25		機動戦士ガンダム	25,000
26		パチスロ ウルトラマン ウォーズ	23,000
27	2016.3	エヴァンゲリオン 希望の槍	26,000
28		エヴァンゲリオン 魂を繋ぐもの	15,000
29		パチスロ 機動戦士ガンダム 覚醒- Chained battle -	12,000
30	2017.3	エヴァンゲリオン・ 勝利への願い	販売中
31	2018.3	パチスロ 機動戦士 Zガンダム	販売中


























エンターライズ			
	期	タイトル	販売台数
1	2010.3	ビューティフルジョー	-
2	2011.3	戦国BASARA2	16,000
3	2012.3	ストリートファイターIV	-
4	2013.3	パイオハザード5	48,000
5	2014.3	パチスロ モンスターハンター -月下雷鳴-	45,000
6		デビル メイ クライ4	25,000
7	2015.3	パチスロ 戦国BASARA3	20,000
8	2016.3	パチスロ パイオハザード6	37,000
9		アスラズ ラース	-
10	2017.3	スーパーストリートファイター IV パチスロエディション	-
11		デビル メイ クライ クロス	15,000
12		パチスロ モンスターハンター ~狂竜戦線~	販売中

ミズホ			
	期	タイトル	販売台数
1	2014.3	アナザーゴッドハーデス -奪われたZEUS.ver-	54,000

七匠			
	期	タイトル	販売台数
1	2015.3	パチスロ ベルセルク	20,000
2	2016.3	PACHISLOT NINJA GAIDEN	12,000
3		パチスロ ウルトラマン	-
4	2017.3	パチスロ バルタン星人	-
5		パチスロ ロード オブ ヴァーミリオン	-

ディ・ライト			
	期	タイトル	販売台数
1	2016.3	銀河機攻隊 マジエスティックプリンス	-
2		パチスロ ひぐらしのなく頃に 絆	-
3		ああっ女神さまっ	-
4	2017.3	パチスロ 翠星のガルガンティア	-

# 「エヴァンゲリオン」シリーズの変遷～パチンコ遊技機～

期	販売機種	低射幸性 タイプ/リユース	シリーズ 販売台数 (期別)	期	販売機種	低射幸性タイプ /リユース	シリーズ 販売台数 (期別)
2005.3	 <b>新世紀エヴァンゲリオン</b> 2004年12月 (12.4万台)		9.8万台	2014.3	 <b>エヴァンゲリオン8</b> 2013年7月 (7.5万台)	 <b>Premium Battle</b> 2014年1月 (1.2万台)	8.8万台
2006.3	 <b>セカンドインパクト</b> 2006年2月 (16.1万台)		15.0万台	2015.3	 <b>エヴァンゲリオン9</b> 2014年12月 (10.3万台)	 <b>Extreme Battle</b> 2014年7月 (2.0万台)	13.1万台
2007.3	 <b>奇跡の価値は</b> 2007年2月 (18.7万台)		20.6万台			 <b>8号機プレ ミアム甘Ver.</b> 2015年2月 (1.3万台)	
2008.3	 <b>使徒、再び</b> 2008年1月 (19.9万台)		20.6万台			 <b>改2号機 ミドルVer.</b> (2015年2月)	
2009.3		 <b>セカンドインパクト プレミアムモデル</b> 2008年5月 (5.1万台)	6.3万台	2016.3	 <b>エヴァンゲリオンX</b> 2015年9月 (5.3万台)	 <b>零号機暴走 ループVer.</b> 2015年5月	8.4万台
2010.3	 <b>最後のシンジ</b> 2009年4月 (23.7万台)	 <b>使徒、再びYF</b> 2010年1月 (2.4万台)	25.9万台			 <b>暴走ループ 199Ver.</b> 2015年12月	
2011.3	 <b>始まりの福音</b> 2010年6月 (20.5万台)	 <b>始まりの福音 Light ver.</b> 2010年11月	21.5万台			 <b>PREMIUM MODEL</b> 2016年2月 (1.2万台)	
2012.3	 <b>エヴァンゲリオン7</b> 2012年1月 (10.0万台)		9.7万台	2017.3	 <b>いま、目覚めの時</b> 2016年12月 販売中	 <b>180Ver.</b> 2016年9月	-
2013.3		 <b>EVAライトIII</b> 2012年5月 (1.6万台)	3.1万台			 <b>SPEED IMPACT</b> 2016年9月 (1.2万台)	
		 <b>Smile Model</b> 2012年12月 (1.2万台)					

# 「エヴァンゲリオン」シリーズの変遷～パチスロ遊技機～

期	販売機種	シリーズ 販売台数 (期別)
2006.3	 <b>新世紀エヴァンゲリオン</b> 2005年9月 (2.3万台)	2.2万台
2007.3		-
2008.3	 <b>まごころを、君に</b> 2007年7月 (9.9万台)	9.9万台
2009.3	 <b>約束の時</b> 2008年9月 (9.0万台)	9.0万台
2010.3	 <b>魂の軌跡</b> 2010年3月 (8.4万台)	7.4万台
2011.3	 <b>真実の翼</b> 2011年3月 (7.7万台)	6.5万台
2012.3	 <b>生命の鼓動</b> 2012年2月 (4.6万台)	6.9万台
2013.3	 <b>EVANGELION</b> 2013年2月 (5.7万台)	5.6万台

期	販売機種	シリーズ 販売台数 (期別)
2014.3	 <b>決意の刻</b> 2014年2月 (1.3万台)	1.3万台
2015.3		-
2016.3	  <b>魂を繋ぐもの</b> 2015年12月 (1.5万台)	4.1万台
2017.3	 <b>勝利への願い</b> 2017年2月 販売中	-



**P.25** 遊技機販売実績



**P.26** 遊技機販売台数推移グラフ



**P.27** 遊技機販売台数(詳細)  
PSシリーズ累計販売台数(主なIP別)



# 遊技機販売実績

## 【 ブランド別 】

(単位:台)

	2016年3月期					2017年3月期					
	1Q	2Q	3Q	4Q	通期	1Q	2Q	3Q	3Q累計	4Q	通期
<b>&lt;パチンコ遊技機&gt;</b>											
ビスティ	9,092	15,344	44,617	21,631	90,684	2,798	16,441	28,677	47,916		
オッキー	1,365	-	-	3,645	5,010	2,345	-	959	3,304		
ミズホ*1	86	22,022	12,593	4,922	39,623	73	-	-	73		
Daiichi	-	7,275	-	1,361	8,636	14,015	-	-	14,015		
七匠	-	-	-	-	-	2,396	-	-	2,396		
その他	5,141	4,629	4,749	4,061	18,580	3,050	3,594	3,656	10,300		
①パチンコ遊技機合計	15,684	49,270	61,959	35,620	162,533	24,677	20,035	33,292	78,004		
<b>&lt;パチスロ遊技機&gt;</b>											
ロデオ	-	-	-	-	-	-	-	4,416	4,416		
ビスティ	23,967	2,609	14,794	12,971	54,341	5	-	-	5		
七匠	116	-	-	14,874	14,990	1,995	173	4,153	6,321		
エンターライズ	2,670	37,205	2,950	-	42,825	5,537	15,011	15,122	35,670		
ディ・ライト	-	-	4,510	4,621	9,131	3,167	2	-	3,169		
その他	1,972	1,038	1,783	802	5,595	1,401	1,050	655	3,106		
②パチスロ遊技機合計	28,725	40,852	24,037	33,268	126,882	12,105	16,236	24,346	52,687		
①+②遊技機合計	44,409	90,122	85,996	68,888	289,415	36,782	36,271	57,638	130,691		

\*1 メーカーを含みます

## 【 主な販売タイトル 】

(単位:台)

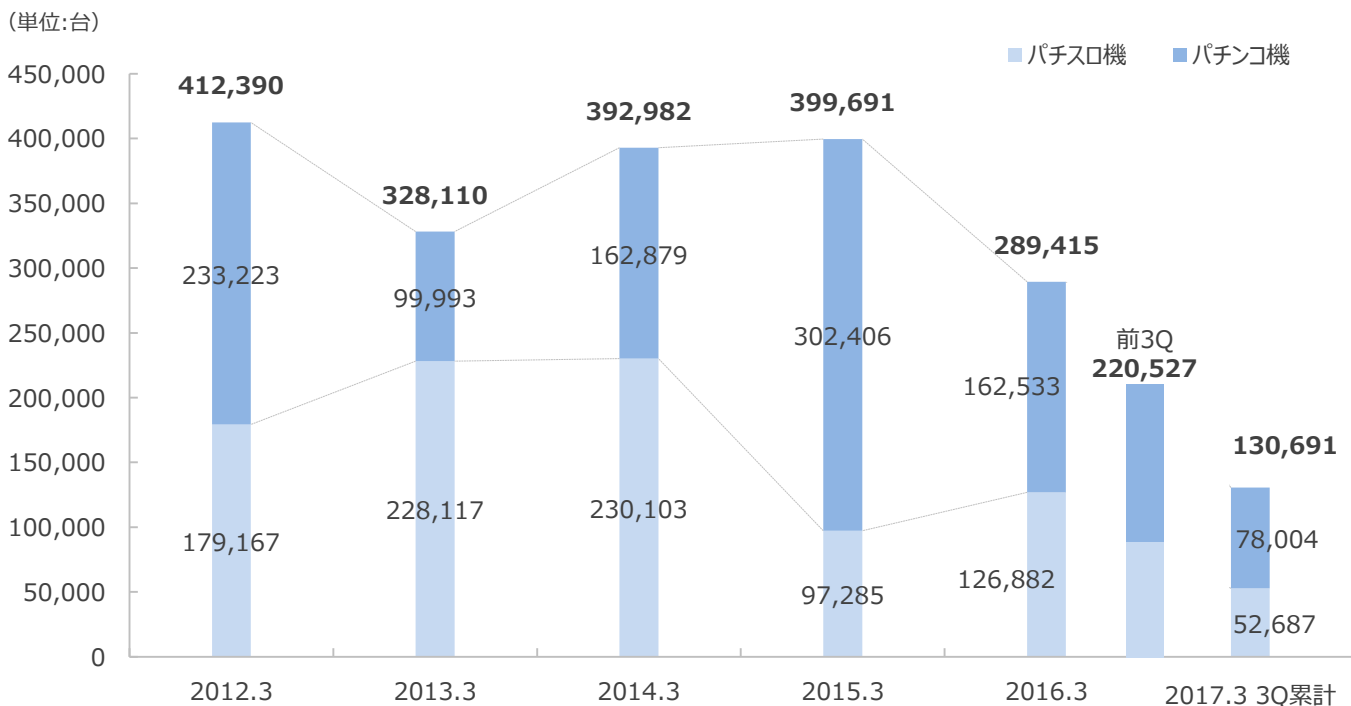
発売月	ブランド	タイトル	1Q	2Q	3Q	4Q	累計
<b>&lt;パチンコ遊技機&gt;</b>							
2016年04月	オッキー	ばちんこ アベンジャーズ	-	-	-	-	-
04月	Daiichi	CR銀河機攻隊 マジェスティックプリンス	13,000	-	-	-	13,000
04月	七匠	CRアメイジング・スパイダーマン	-	-	-	-	-
08月	ビスティ	CR鉄拳2 闘神ver.	-	14,000	-	-	15,000
09月	ビスティ	CR エヴァンゲリオン9 180ver.	-	-	-	-	-
09月	ビスティ	CR エヴァンゲリオン10 SPEED IMPACT	-	-	10,000	-	12,000
12月	ビスティ	CR エヴァンゲリオン〜いま、目覚めの時〜	-	-	販売中	-	-
2017年01月	オッキー	ばちんこ GANTZ	-	-	販売中	-	-
01月	ビスティ	CR 鉄拳2 風神ver.	-	-	-	販売中	-
04月	七匠	ハクション大魔王	-	-	-	販売中	-
<b>&lt;パチスロ遊技機&gt;</b>							
2016年04月	エンターライズ	スーパーストリートファイターIV パチスロエディション	-	-	-	-	-
05月	ディ・ライト	パチスロ 翠星のガルガンティア	-	-	-	-	-
06月	七匠	パチスロ バルトン星人	-	-	-	-	-
07月	エンターライズ	デビル メイ クライ クロス	-	15,000	-	-	15,000
10月	七匠	パチスロ ロード オブ ヴァーミリオン	-	-	-	-	-
12月	ロデオ	パチスロ 犬夜叉	-	-	-	-	-
2017年01月	エンターライズ	パチスロ モンスターハンター〜狂竜戦線〜	-	-	-	販売中	-
02月	ビスティ	エヴァンゲリオン・勝利への願い	-	-	-	販売中	-
2017年春	ビスティ	パチスロ 機動戦士Zガンダム	-	-	-	販売中	-

\* 販売台数1万台未満の販売タイトルについては、販売台数を公表していません。表記は千台未満を切り捨てています。

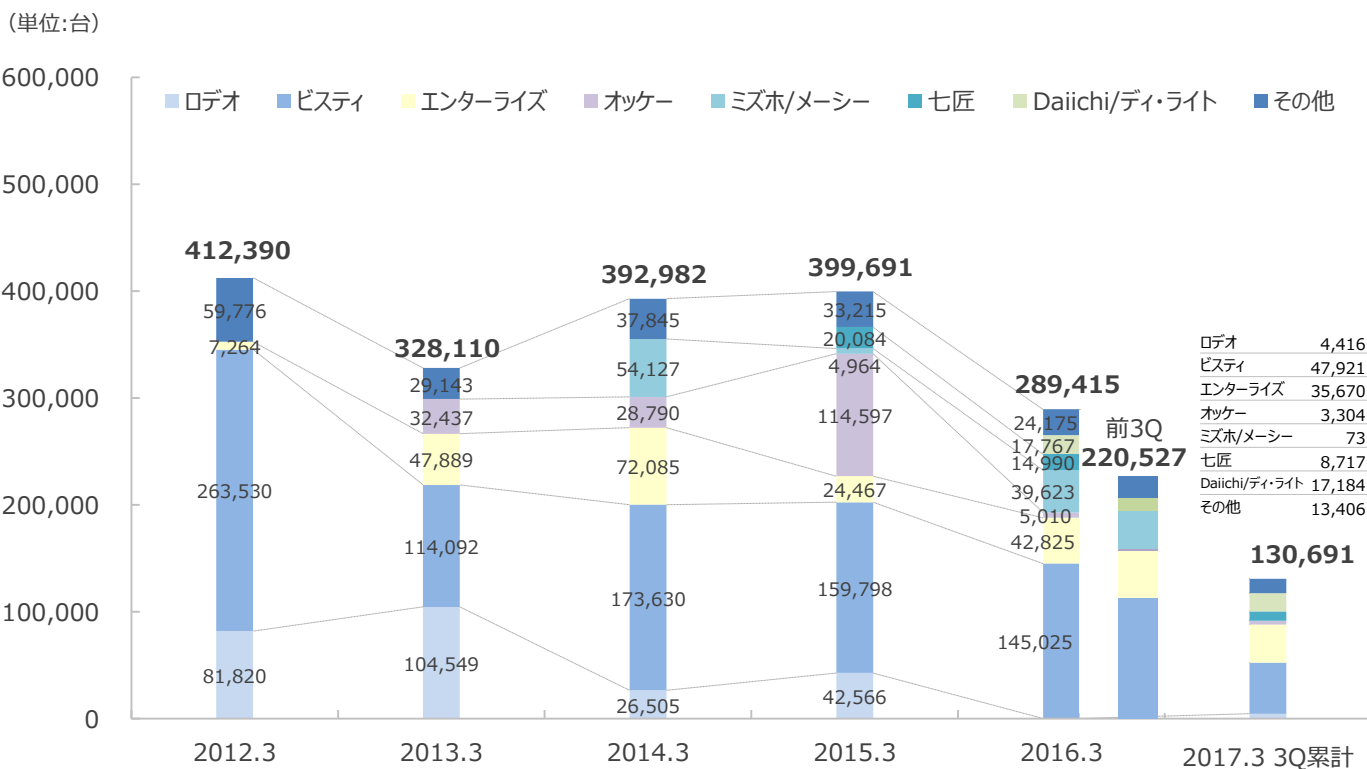
\* 青字は派生タイトルです。

# 遊技機販売台数推移グラフ

## 【 パチンコ・パチスロ遊技機別 】



## 【 ブランド別 】



# 遊技機販売台数（詳細）

（単位:台）

	2012年3月期			2013年3月期			2014年3月期			2015年3月期			2016年3月期			2017年3月期	
	上期	下期	通期	上期	下期	通期	上期	下期	通期	上期	下期	通期	上期	下期	通期	上期	通期
販売台数	151,254	261,136	412,390	101,103	227,007	328,110	171,905	221,077	392,982	102,119	297,572	399,691	134,531	154,884	289,415	73,053	
■販売比率																	
パチンコ	89,264	143,959	233,223	46,823	53,170	99,993	110,276	52,603	162,879	73,910	228,496	302,406	64,954	97,579	162,533	44,712	
	59.0%	55.1%	56.6%	46.3%	23.4%	30.5%	64.1%	23.8%	41.4%	72.4%	76.8%	75.7%	48.3%	63.0%	56.2%	61.2%	
パチスロ	61,990	117,177	179,167	54,280	173,837	228,117	61,629	168,474	230,103	28,209	69,076	97,285	69,577	57,305	126,882	28,341	
	41.0%	44.9%	43.4%	53.7%	76.6%	69.5%	35.9%	76.2%	58.6%	27.6%	23.2%	24.3%	51.7%	37.0%	43.8%	38.8%	
■代行/代理販売比率																	
代行販売	91,839	148,505	240,344	52,274	57,008	109,282	116,235	55,492	171,727	77,422	149,509	226,931	36,288	77,528	113,816	27,869	
	60.7%	56.9%	58.3%	51.7%	25.1%	33.3%	67.6%	25.1%	43.7%	75.8%	50.2%	56.8%	27.0%	50.1%	39.3%	38.1%	
代理販売	59,415	112,631	172,046	48,829	169,999	218,828	55,670	165,585	221,255	24,697	148,063	172,760	98,243	77,356	175,599	45,184	
	39.3%	43.1%	41.7%	48.3%	74.9%	66.7%	32.4%	74.9%	56.3%	24.2%	49.8%	43.2%	73.0%	49.9%	60.7%	61.9%	
■直接/間接販売比率																	
直接販売	123,142	223,672	346,814	81,336	187,610	268,946	144,481	179,486	323,967	86,597	244,134	330,731	110,070	126,307	236,377	60,805	
	81.4%	85.7%	84.1%	80.4%	82.6%	82.0%	84.0%	81.2%	82.4%	84.8%	82.0%	82.7%	81.8%	81.5%	81.7%	83.2%	
間接販売	28,112	37,464	65,576	19,767	39,397	59,164	27,424	41,591	69,015	15,522	53,438	68,960	24,461	28,577	53,038	12,248	
	18.6%	14.3%	15.9%	19.6%	17.4%	18.0%	16.0%	18.8%	17.6%	15.2%	18.0%	17.3%	18.2%	18.5%	18.3%	16.8%	

# PSシリーズ累計販売台数（主なIP別）

（2016年12月31日現在）

	「エヴァンゲリオン」シリーズ	「ゲームIP」シリーズ	「本宮ひろ志」シリーズ	「マンガ、アニメIP」シリーズ	「ウルトラマン」シリーズ
■主なタイトル					
パチンコ	・エヴァンゲリオンX ・エヴァンゲリオン ～いま、目覚めの時～	・新鬼武者 ・鉄拳	・サラリーマン金太郎 ・俺の空	・魁!!男塾 ・天元突破グレンラガン	・ウルトラバトル烈伝
パチスロ	・希望の槍 ・魂を繋ぐもの	・モンスターハンター ・バイオハザード	・サラリーマン金太郎 ・俺の空	・機動戦士ガンダム ・銀河機攻隊 マジェスティック プリンス	・ウルトラマンウォーズ ・ウルトラマン
■累計販売タイトル					
パチンコ*	11	10	3	19	1
パチスロ	10	23	8	29	3
合計	21	33	11	48	4
■累計販売台数（台）					
パチンコ	1,639,000	206,000	82,000	257,000	80,000
パチスロ	533,000	721,000	403,000	336,000	27,000
合計	2,173,000	928,000	486,000	594,000	108,000

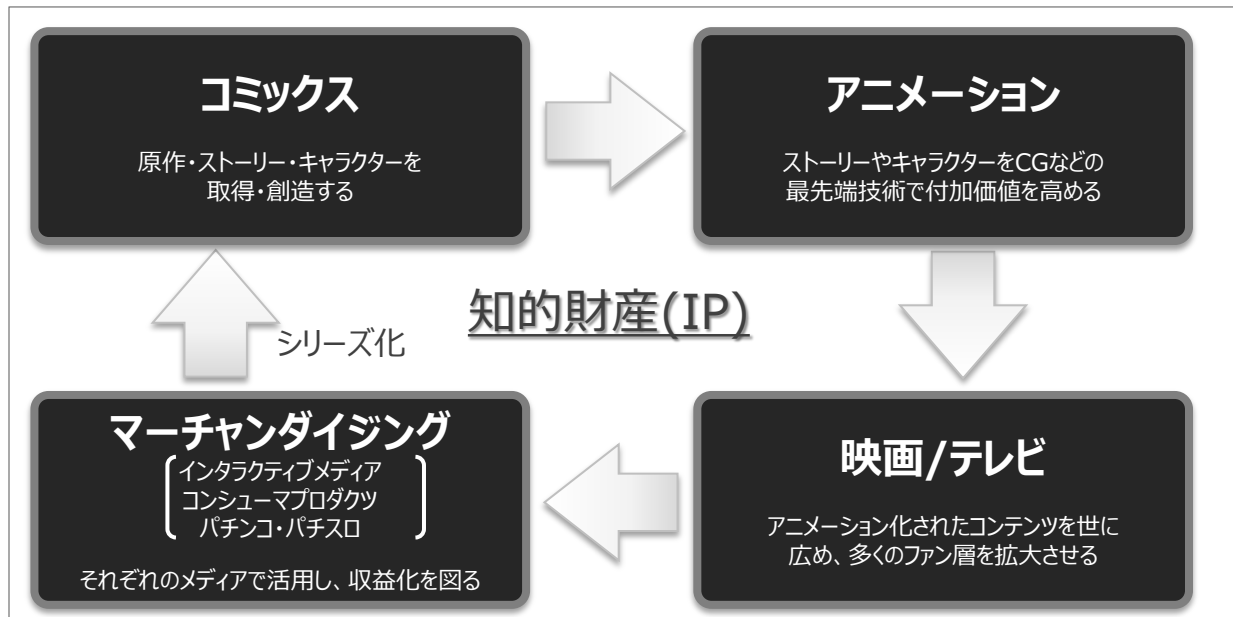
※表記は千台未満を切り捨てています ※パチンコ・パチスロの累計販売台数合計は、表上計算ではありません  
※パチンコの販売タイトル数は、リユース機、スペック変更機を除いています



**P.29** 成長するビジネスモデル  
当社のIP展開数

# 成長するビジネスモデル

当社グループは、中長期的な成長戦略として、エンタテインメントの根幹となるキャラクターやストーリーなどのIP（知的財産）をコミック、映像、ゲーム、さらにはパチンコ・パチスロに至るクロスメディアで展開する循環型ビジネスを推進しています。



※IP = Intellectual Property(知的財産)の略

## 当社のIP展開数

(2016年12月31日時点)

IP総数

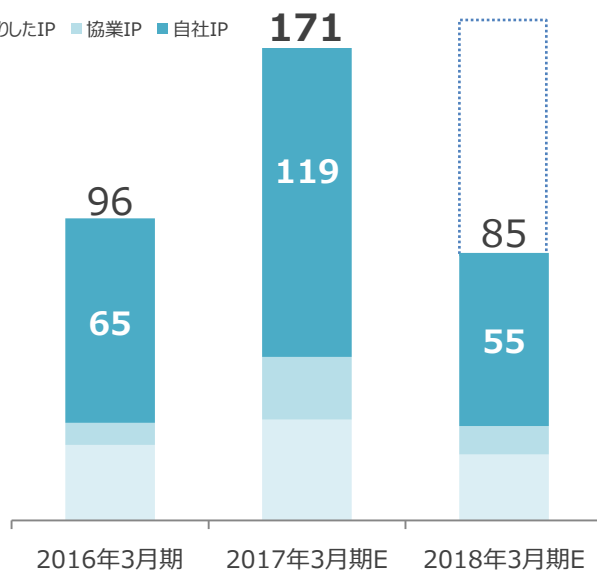
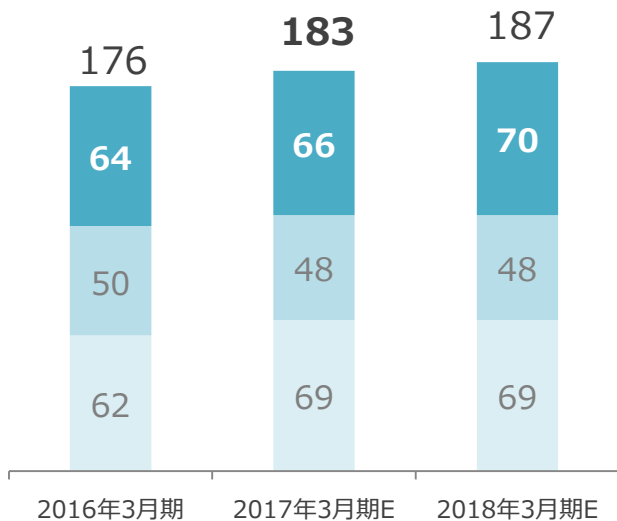
IP展開メディア数

(2016年12月31日時点で確定しているIP数)

(2016年12月31日時点で確定しているメディア展開数)

■ お借りしたIP ■ 協業IP ■ 自社IP

■ お借りしたIP ■ 協業IP ■ 自社IP



※ 自社IPの創出は主にヒーローズの新連載作品数/メディア展開は主に単行本化、映像化、MD化（ソーシャルゲーム、グッズ、パチンコ・パチスロ化）等



**P.31** 労働時間の推移  
家計消費の動向



**P.32** 余暇市場の動向  
コンテンツ市場の動向

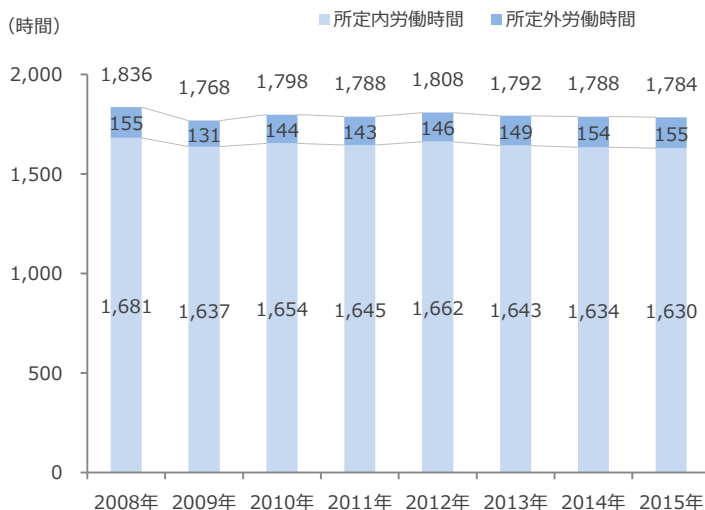
# 労働時間の推移

本データは「就労条件総合調査：厚生労働省」より作成

厚生労働省「毎月勤労統計調査」によると、2015年の日本の年間総実労働時間（事業所規模30人以上）は1,784時間（前年比0.1%減）となり、3年連続の減少となりました。所定内労働時間は1,630時間（同0.0%増）となり、昨年までの2年連続減少からほぼ横ばいに転じました。また、所定外労働時間は155時間（同0.3%減）と昨年までの3年連続増加から、微減に転じました。

引き続き、パートタイム労働者の比率が増加していることから、労働時間は微減ながら減少傾向となっています。

※平成27年1月に調査事業所の抽出替えを行ったことに伴い、指数、増減率が過去に遡って改訂されています。そのため前年比はグラフ内の実数値で計算した場合と必ずしも一致しません。



# 家計消費の動向

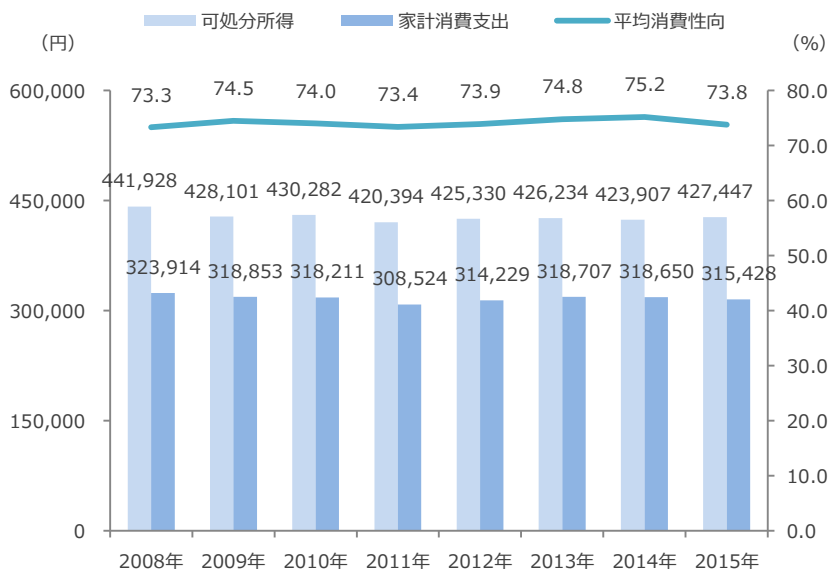
本データは「家計調査：総務省」より作成

※勤労者世帯（農林漁家世帯を除く、2人以上世帯、平均世帯人員3.39人）1世帯当たりの可処分所得（1ヶ月間、年平均）

総務省「家計調査」によると、2015年の勤労者世帯1世帯当たりの可処分所得は427,447円（前年比0.8%増）と、昨年に比べ3,540円の増加に転じました。一方、家計消費支出（1カ月間、年平均）をみると、2015年は、2014年の消費税率引上げに伴う駆け込み需要の反動による減少幅は縮小したものの、夏場の天候不順の影響などもあって、315,428円（同1.0%減）と、2年連続の減少となりました。

なお、可処分所得に対する家計消費支出の割合を示す平均消費性向は73.8%（同1.4ポイント減）と、3年ぶりに減少に転じました。

※前年比は、物価変動を考慮した実質値のため、グラフ内の実数値で計算した場合と必ずしも一致しません。



# 余暇市場の動向

本データは「レジャー白書：（公財）日本生産性本部」より作成

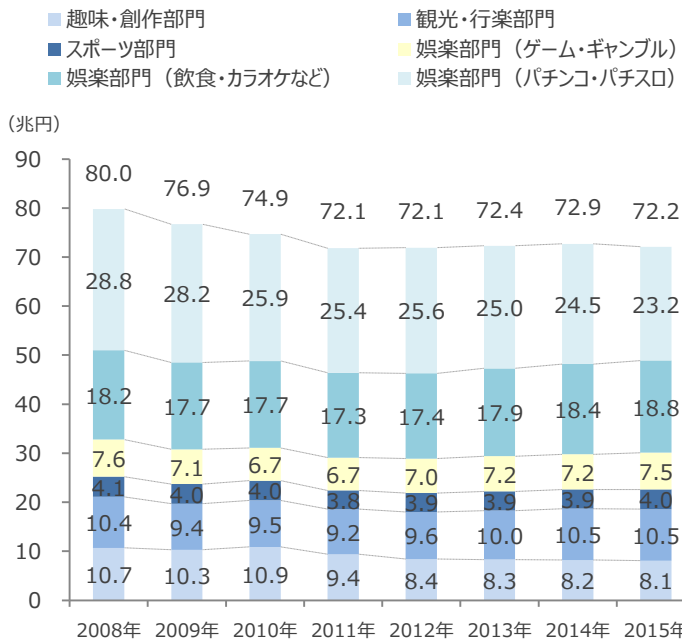
（公財）日本生産性本部「レジャー白書2016」によると、2015年の日本の余暇市場は、72兆2,990億円（前年比1.0%減）となりました。市場規模が突出して大きいパチンコ・パチスロを除くと、同1.2%増となり、3年連続のプラス成長となりました。これは国内観光分野の堅調な伸びが続き、外食、スポーツ用品が活況となったことによるものです。

スポーツ部門は4兆240億円（同1.9%増）となり、スポーツ用品やスポーツ観戦の好調により、近年の回復基調がより鮮明になりました。

趣味・創作部門は8兆1,170億円（同1.0%減）となり、カメラ・ビデオカメラ、書籍・雑誌販売の落ち込みにより、5年連続で縮小しています。しかしながら、電子出版、定額制音楽配信・有料動画配信サービスは存在感を増しています。

娯楽部門は49兆5,670億円（同1.5%減）となり、パチンコ・パチスロが減少し厳しい状況となった一方、競馬・競輪・競艇が堅調、宝くじ・スポーツくじ、外食が好調となっています。

観光・行楽部門は10兆5,910億円（同0.6%増）となり、ホテルは3年連続過去最高を更新、遊園地・テーマパークが2年連続過去最高を更新、そのほか国内旅行、鉄道・航空が堅調なことから、4年連続の増加となりました。



# コンテンツ市場の動向

本データは（一財）デジタルコンテンツ協会「デジタルコンテンツ白書2016」より作成

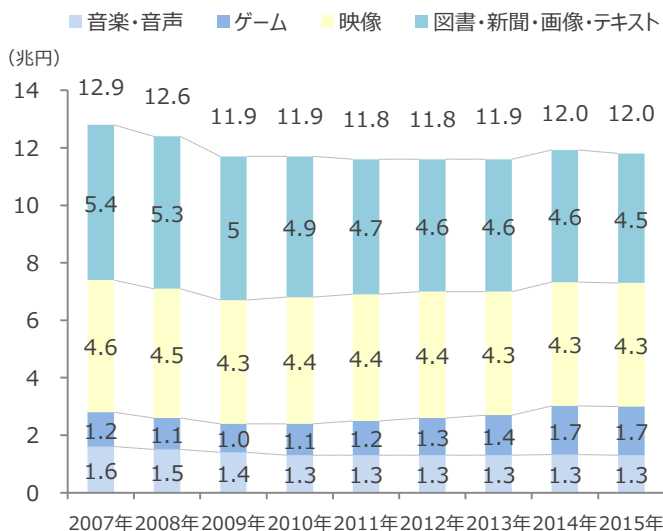
（一財）デジタルコンテンツ協会「デジタルコンテンツ白書2016」によると、日本の映画・アニメ・テレビ番組・ゲーム・書籍などのコンテンツ産業の市場規模は12兆505億円（前年比0.4%増）となりました。

「映像」は、ネットワーク配信、ステージ、映画とテレビ放送関連が増加する一方、パッケージは引き続き減少し、4兆3,655億円（同0.7%増）となりました。

「音楽・音声」は、コンサートが8年連続の成長と好調が続き、音楽配信がネットワーク配信の大幅な増加とフィーチャーフォンの減少から微増、パッケージは前年並みを維持、カラオケ、ラジオ関連サービスが減少した結果、ほぼ前年並みの1兆3,861億円（同3.7%増）となりました。

「ゲーム」は、オンラインゲーム（フィーチャーフォン向けを除いたPC・スマートフォン向けゲーム）が1兆円を上回ったものの伸び率は小幅となり、パッケージ、アーケードゲーム、フィーチャーフォン向けが引き続き減少傾向となった結果、1兆7,026億円（同0.9%減）となり、2009年以來6年ぶりに減少に転じました。

「図書・新聞・画像・テキスト」は、電子書籍や電子雑誌が大きく拡大する一方、書籍販売は9年連続、雑誌販売は18年連続のマイナス成長となった結果、3兆6,769億円（同2.9%減）となりました。





## 7. パチンコ・パチスロマーケットデータ



**P.34** パチンコ・パチスロマーケット動向(監修:グリーンベると)



**P.35** パチンコ・パチスロマーケット市場規模



**P.36** パチンコ・パチスロ業界の変遷  
パチンコ・パチスロ業界の変遷~規制関連抜粋~



**P.38** パチンコホールの軒数と1店舗当たりの設置台数推移  
遊技機の設置台数と年間回転数



**P.39** 遊技機販売の市場規模  
市場占有率



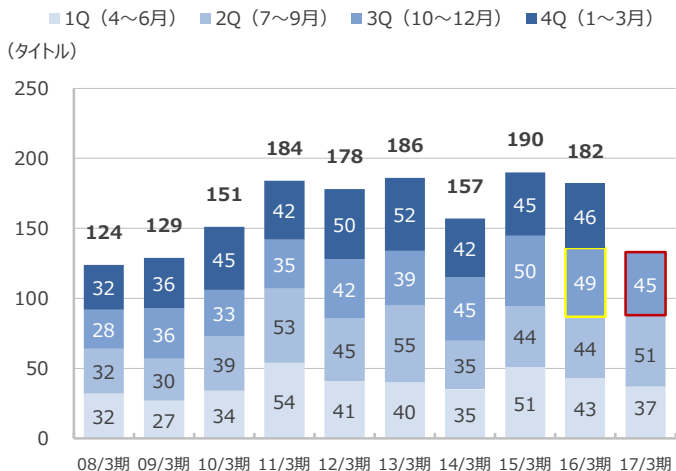
**P.40** パチンコホールの月次動向  
型式試験状況

## パチンコマーケット動向

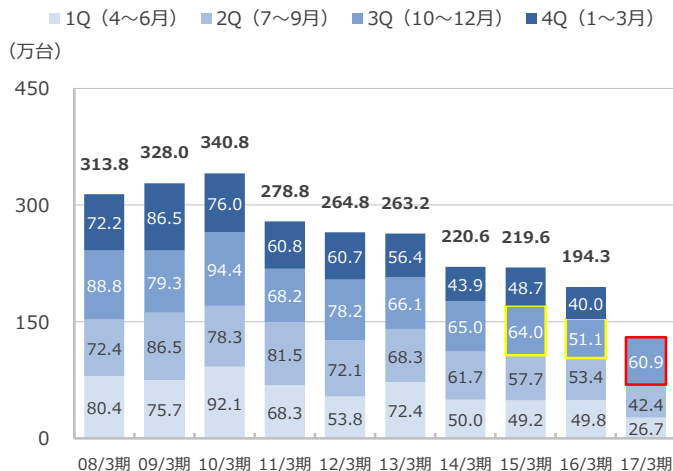
### 第3四半期累計販売台数は130万台、前年同期比15.7%減

当第3四半期（10～12月）のパチンコ販売タイトル数は、前年同四半期比4タイトル（8.2%）減の45タイトル。第3四半期累計（4～12月）では前年同  
期比3タイトル（2.2%）減の133タイトルで推移している。年末までにMAX機など「検定機と性能が異なる可能性のあるばちんこ遊技機」の回収・撤去が進められ  
たが、入替は大型タイトル中心だった。この結果、4～12月の累計期間の販売タイトル数は前年実績を下回った。一方、当第3四半期は前年同四半期比9万  
8,000台（19.2%）増の60万9,000台。撤去入替を後押しし、8四半期ぶりに60万台の大作に乗せた。しかし、第3四半期累計では24万3,000台  
（15.7%）減の130万台にとどまった。第3四半期累計の前年割れはこれで4年連続。今期は150万台も大きく割り込んだ。前期は通期で200万台を割り込ん  
だが、今期の200万台割れもほぼ確実な情勢といえそうだ。

#### パチンコ販売タイトル数



#### パチンコ販売台数



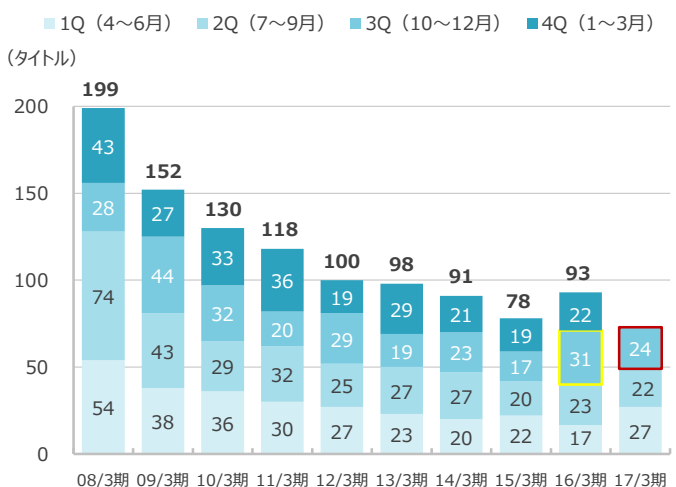
## パチスロマーケット動向

### 販売タイトル数は微増も販売台数は前年同期比18.0%の減少の68万3,000台

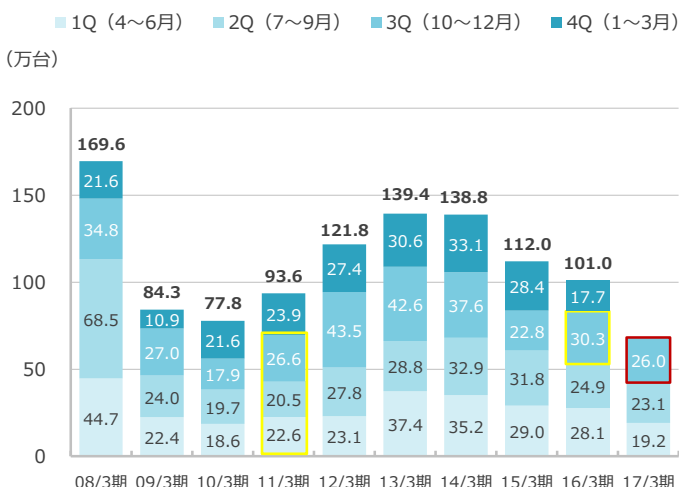
当第3四半期（10～12月）のパチスロ販売タイトル数は前年同四半期比7タイトル（22.6%）減の24タイトル。ただし第3四半期累計（4～12月）では2タ  
イトル（2.8%）増の73タイトルと前年実績を上回った。第3四半期累計が前年実績を超えるのは2年連続。新基準機（5.5号機）のタイトルリリースはこれまで  
のところ安定的だ。来期第3四半期より新台販売は5.9号機に移る。移行に伴うスペックダウンへの警戒感から5.5号機のタイトルリリースは引き続き活発に推移する  
とみられる。

また、パチスロ販売台数は前年同四半期比4万3,000台（14.2%）減の26万台。第3四半期累計では15万台（18.0%）減の68万3,000台。この結果、  
第3四半期累計販売実績は11/3期以来6年ぶりに70万台を割り込んだ。5.5号機への切り替えは2015年12月から開始された。1年1ヶ月が経過したが、この間  
の累計販売台数は93万4,000台に上っている。ただ稼働貢献の低さ（短命化）が指摘されており、投資効果の薄さを嫌った買い控え（予算縮小）の気配も覗  
いている。

#### パチスロ販売タイトル数



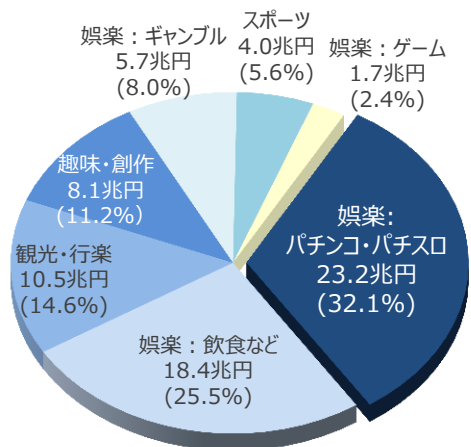
#### パチスロ販売台数



# パチンコ・パチスロマーケット市場規模

## 市場規模

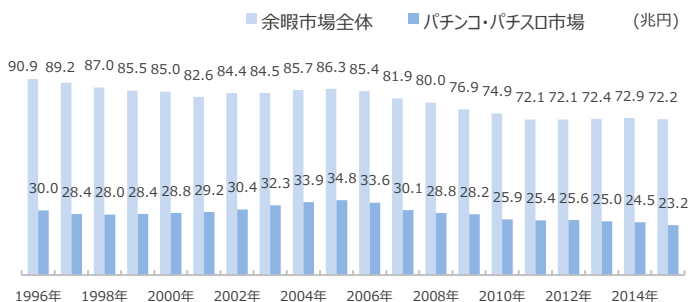
### 2015年度 日本余暇市場 72.2兆円



パチンコ・パチスロは日本人の主な余暇の1つであり、  
全国1万1,310カ所のホールで  
全人口のおよそ10.6%がプレーしている

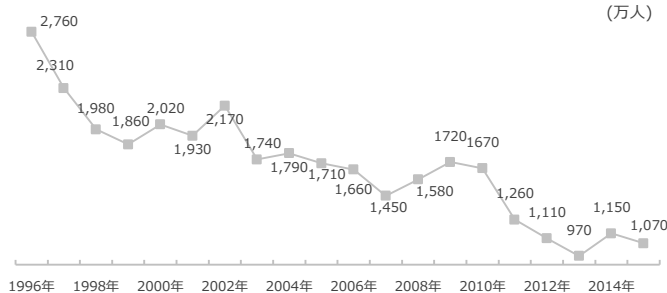
## 市場規模の推移

本データは「レジャー白書：日本生産性本部」より毎年8月に更新



## 遊技参加人口の推移

本データは「レジャー白書：日本生産性本部」より毎年8月に更新



※レジャー白書は2009年より調査手法を訪問留置法からインターネット調査に移行しました。

## パチンコホールの収益構造

### パチンコ産業市場規模 23.2兆円 (貸し玉料総計)

景品 18.5兆円 (還元部分)

粗利益  
3.5兆円

粗利益 3.5兆円

集客再投資

新台入替費 (遊技機購入費)  
パチンコ遊技機 : 6,130億円  
パチスロ遊技機 : 3,697億円


- 新店・改装費
- 宣伝広告・サービス費
- 周辺機器費
- その他経費
- 純利益

遊技機販売市場約9,827億円

ホール周辺ビジネス

純利益

# パチンコ・パチスロ業界の変遷

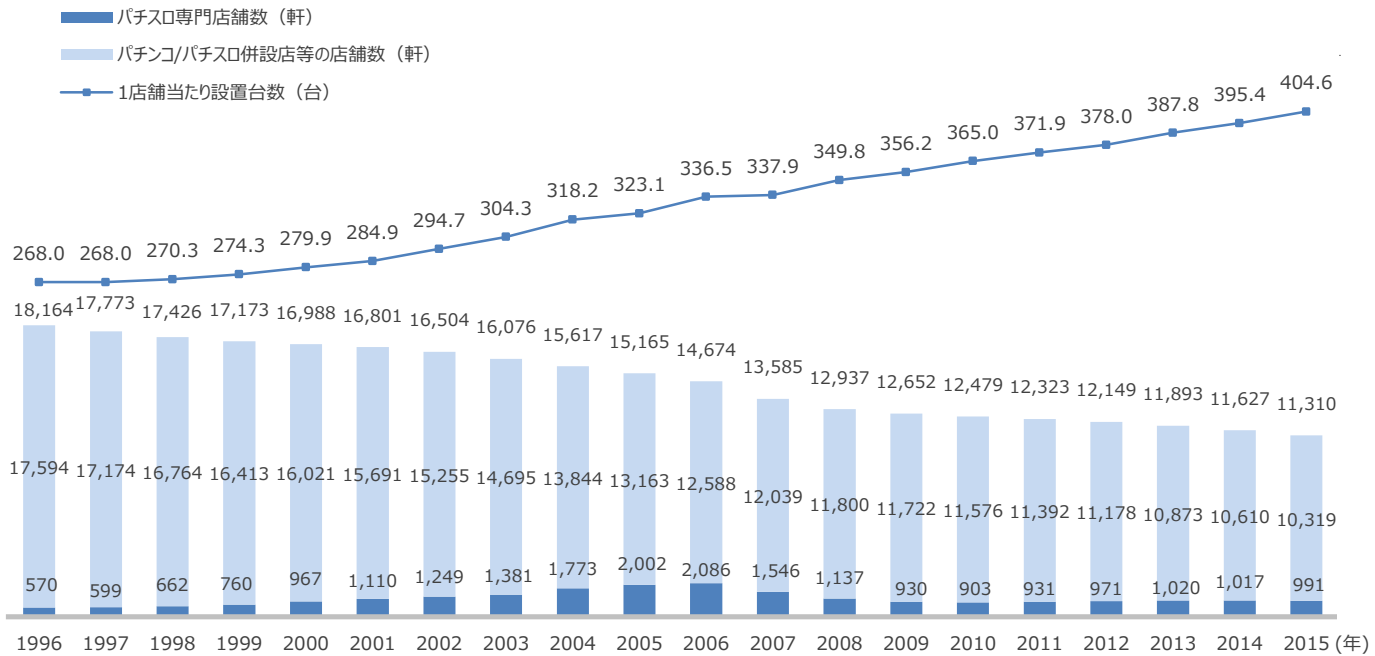
決算期	主な出来事	業界全体	P S 総販売台数	ホール店舗数	ホール
2005.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>10月 新潟中越地震</li> <li>12月 スマトラ沖地震</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>7月 遊技機規則の改定施行</li> </ul>	568万台	15,617軒	
2006.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>1月 ライブドア事件</li> </ul>		583万台	15,165軒	<ul style="list-style-type: none"> <li>業界初のパチスロ5号機として「新世紀エヴァンゲリオン」登場</li> </ul> 
2007.3			548万台	14,674軒	<ul style="list-style-type: none"> <li>5月 改正風営法施行</li> </ul> <p>新世紀エヴァンゲリオン 2005年9月 2.3万台</p> <p>*ホール閉店時の出玉保証、18歳未満の立入禁止の徹底等、ホール営業の厳格化（罰則の強化）</p>
2008.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>8月 米 サブプライムローン問題</li> </ul>		491万台	13,585軒	<ul style="list-style-type: none"> <li>10月 5号機移行完了</li> <li>パチスロ専門店の閉店が増加</li> <li>低貸パチンコ本格化</li> </ul>
2009.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>7月 北海道 G8サミット開催</li> <li>9月 米 リーマンショック</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>7月 G8サミット開催に伴う入替自粛</li> </ul>	425万台	12,937軒	<ul style="list-style-type: none"> <li>※設置比率 14.1%</li> </ul>
2010.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>9月 民主党政権発足</li> <li>11月 APEC首脳会議開催</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>11月 APEC開催に伴う入替自粛</li> </ul>	409万台	12,652軒	<ul style="list-style-type: none"> <li>パチスロ ARTタイプの台頭</li> <li>低貸パチスロ本格化</li> <li>※設置比率 22.1%</li> </ul>
2011.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>3月 東日本大震災発生</li> <li>7月 タイ大洪水</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>3月 東日本大震災発生に伴う営業、宣伝活動の自粛</li> </ul>	388万台	12,479軒	<ul style="list-style-type: none"> <li>※設置比率 9.7%</li> <li>28.6%</li> </ul>
2012.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>10月 円高 戦後最高値</li> </ul>		386万台	12,323軒	<ul style="list-style-type: none"> <li>8月 広告(イベント)に関する規制の厳格化</li> <li>※設置比率 12.3%</li> <li>32.7%</li> </ul>
2013.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>12月 自民党政権発足</li> <li>3月 日銀総裁 黒田氏就任</li> </ul>		382万台	12,149軒	<ul style="list-style-type: none"> <li>8月 ダイナム 香港市場に上場</li> <li>パチスロ ATタイプの台頭</li> <li>※設置比率 18.7%</li> <li>37.5%</li> </ul>
2014.3			345万台	11,893軒	<ul style="list-style-type: none"> <li>※設置比率 21.1%</li> <li>40.5%</li> </ul>
2015.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>4月 消費税増税</li> </ul>		325万台	11,627軒	<ul style="list-style-type: none"> <li>※設置比率 23.0%</li> <li>43.0%</li> </ul>
2016.3			285万台	11,310軒	<ul style="list-style-type: none"> <li>4月 ニラク香港市場に上場</li> <li>6月 改正風営法が可決 7号営業→4号営業</li> <li>※設置比率 23.7%</li> <li>45.3%</li> </ul>
2017.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>4月 平成28年熊本地震</li> <li>5月 伊勢志摩サミット開催</li> <li>6月 英・EU離脱 国民投票</li> <li>11月 米 大統領選</li> <li>12月 IR推進法案成立</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>5月 サミット開催に伴う入替自粛</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>1月 設置遊技機の楽曲上映でJASRACと合意</li> </ul>
2018.3					

# パチンコ・パチスロ業界の変遷 ～規制関連抜粋～

決算期	パチンコ	パチスロ
2005.3	国家公安委員会規則改定	
	■大当たり確率：1/360→1/500 →以降、MAX type台頭	■5号機時代突入
2006.3	■10月 大当たり確率の下限 1/500→1/400へ自主規制	
2007.3		
2008.3	■3月 保留装置等演出面の緩和	■3月 フリーズ演出等、演出面の緩和
2009.3	■10月 大当たり確率 計算方式の変更 ■11月 混合機の仕様に関する変更	
2010.3		
2011.3		
2012.3	■3月 電チュー最低賞球数3個未滿を可とする等の変更	
2013.3		
2014.3		
2015.3	■6月 大当たり確率1/260未滿に限りスタート賞球数1個を可とする等 ■3月 大当たり確率の下限 1/400→1/320へ自主規制 →販売期限：2015年10月末	■9月 型式試験方法変更 出玉率下限55%厳守 ■9月 出玉制御のメイン基板移行に関する規制 (= 5.5号機) →サブ基板出玉制御 販売期限：2015年11月末
2016.3	■10月 ベース値30以上 →販売期限：2016年2月末 ■2月 確変継続率上限65% →販売期限：2016年4月末	■12月 事実上AT機禁止、及びART中純増2.0枚未滿 → AT及びART中2.0枚以上 販売期限：2016年8月末
2017.3	■6月 日工組「検定機と性能が異なる可能性のある遊技機」の 撤去・回収リスト発表 →撤去・回収期限：2016年12月末	■6月 5.9号機概要発表 (有利区間規制、役比モニタ搭載) →5.5号機の販売期限：2017年9月末 以降、5.9号機へ
2018.3		

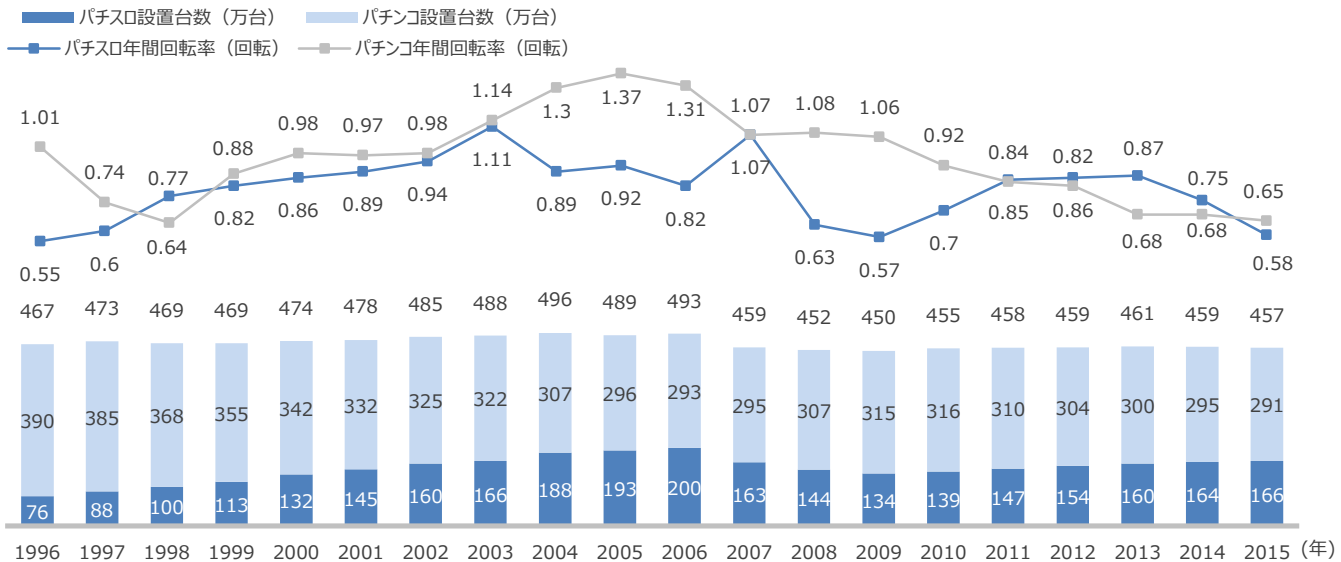
# パチンコホールの軒数と1店舗当たりの設置台数推移

本データは「警察庁統計」より毎年4月に更新



# 遊技機の設置台数と年間回転数

設置台数は「警察庁統計」より毎年4月、回転率は「パチンコ関連メーカーの動向とマーケットシェア：矢野経済研究所」より毎年8月に更新

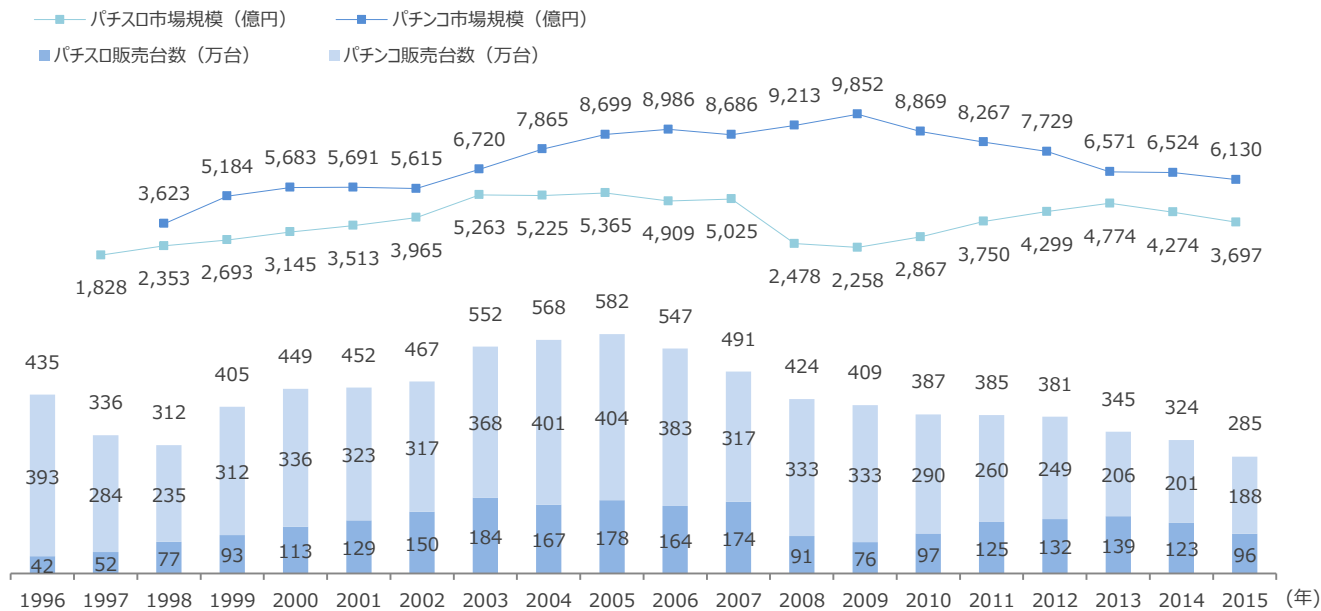


遊技機年間回転率 (回転)

年	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015
0.93	0.71	0.67	0.86	0.95	0.95	0.96	1.13	1.15	1.19	1.11	1.07	0.94	0.91	0.85	0.84	0.83	0.75	0.71	0.62	

# 遊技機販売の市場規模（販売金額ベース）

本データは「パチンコ関連メーカーの動向とマーケットシェア：矢野経済研究所」より毎年8月に更新



遊技機市場規模（億円）

1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015
NA	NA	5,976	7,877	8,828	9,204	9,580	11,983	13,090	14,064	13,895	13,711	11,691	12,110	11,736	12,007	12,029	11,345	10,798	9,827

## 市場占有率

本データは「パチンコ関連メーカーの動向とマーケットシェア：矢野経済研究所」より毎年8月に更新

### パチンコ遊技機販売台数シェア推移

順位	2010年度		2011年度		2012年度		2013年度		2014年度		2015年度	
	メーカー	シェア	メーカー	シェア	メーカー	シェア	メーカー	シェア	メーカー	シェア	メーカー	シェア
1	三洋物産	22.5%	京楽産業.	18.7%	三洋物産	21.8%	京楽産業.	17.3%	SANKYO	17.5%	サンセイR&I	15.9%
2	SANKYO	14.6%	SANKYO	13.9%	京楽産業.	20.3%	SANKYO	15.4%	京楽産業.	15.9%	SANKYO	15.7%
3	サミー	11.8%	サミー	12.8%	平和・オリンピア	10.1%	三洋物産	14.3%	平和・オリンピア	13.7%	三洋物産	14.6%
4	京楽産業.	11.1%	三洋物産	12.8%	ニューギン	10.0%	サンセイR&I	10.7%	三洋物産	13.5%	平和・オリンピア	12.4%
5	ニューギン	10.2%	ニューギン	9.8%	サミー	8.7%	平和・オリンピア	10.1%	サミー	11.2%	ニューギン	11.7%

※SANKYOはビスティを含む

※サミーは銀座、タイヨーエレックを含む

### パチスロ遊技機販売台数シェア推移

順位	2010年度		2011年度		2012年度		2013年度		2014年度		2015年度	
	メーカー	シェア	メーカー	シェア	メーカー	シェア	メーカー	シェア	メーカー	シェア	メーカー	シェア
1	サミー	30.9%	サミー	23.9%	ユニバーサル	17.8%	サミー	21.7%	サミー	16.8%	ユニバーサル	17.0%
2	大都技研	11.9%	大都技研	15.9%	サミー	15.3%	ユニバーサル	15.4%	ユニバーサル	16.6%	サミー	14.7%
3	SANKYO	11.9%	山佐	15.6%	山佐	14.6%	平和・オリンピア	8.6%	大都技研	10.4%	平和・オリンピア	11.8%
4	平和・オリンピア	11.3%	ユニバーサル	13.7%	大都技研	14.0%	SANKYO	8.4%	山佐	8.8%	北電子	10.3%
5	ユニバーサル	10.5%	SANKYO	7.6%	北電子	8.3%	大都技研	7.3%	平和・オリンピア	7.5%	SANKYO	8.3%

※サミーはロデオ、アイジーティー、トリピー、タイヨーエレックを含む

※ SANKYOはビスティを含む

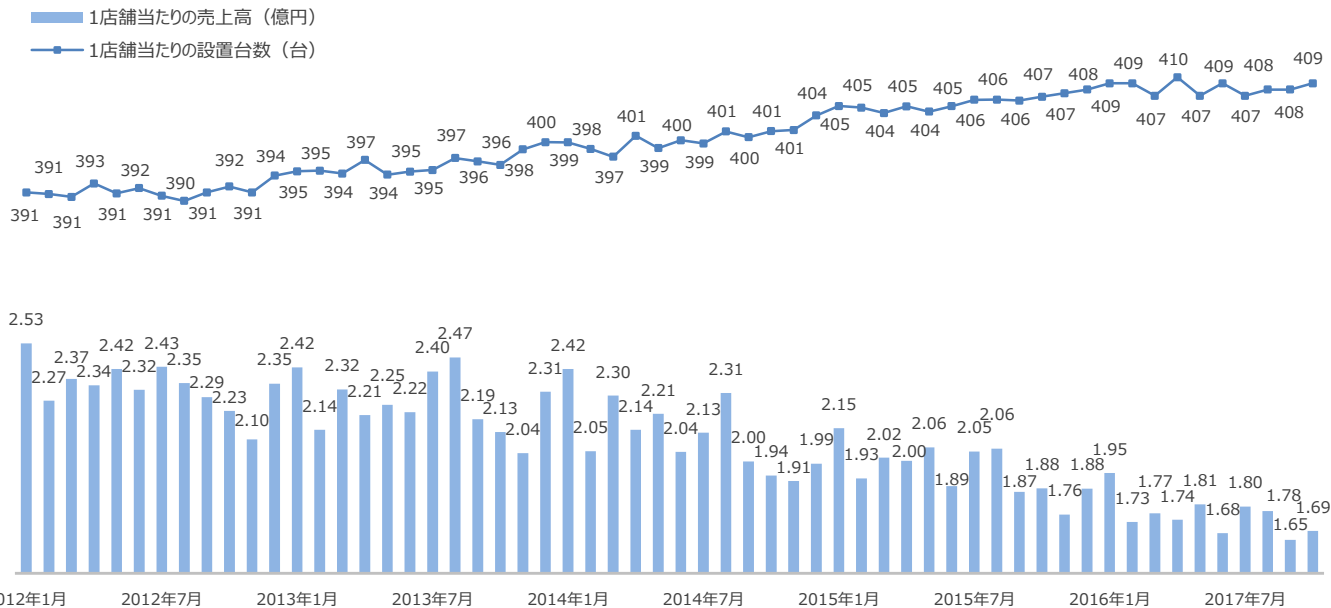
※アルゼは2009年に社名をユニバーサルエンターテインメントに変更

※ユニバーサルはエレコ、ミスホ、メーシーを含む

※オリンピアは平和販売分を含む、オリンピア・平和全ブランドを合算し表示

# パチンコホールの月次動向～特定サービス産業動態統計調査抜粋～

本データは「特定サービス産業動態統計調査：経済産業省」より毎月更新



※2001年1月を基準とし、「特定サービス産業動態統計調査」で発表される実数値および伸び率より換算。

※2008年1月～2012年12月は約300店舗～400店舗、2013年1月以降は約1,200店舗を対象に調査。調査対象店舗は、経済産業省が全日遊連に委託し、全国47都道府県すべてから選定。

## 型式試験状況

### パチンコ

年次	項目	1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	年計
2013	結果書交付	36	39	34	30	51	31	56	41	48	41	45	38	483
	適合	27	34	34	26	40	28	53	33	43	35	39	31	412
	適合率	75.0%	87.2%	100.0%	86.7%	78.4%	90.3%	94.6%	80.5%	89.6%	85.4%	86.7%	81.6%	85.3%
2014	結果書交付	45	57	44	51	52	48	48	48	48	60	48	53	602
	適合	37	51	36	44	45	41	44	39	41	47	42	38	505
	適合率	82.2%	89.5%	81.8%	86.3%	86.5%	85.4%	91.7%	81.3%	85.4%	78.3%	87.5%	71.6%	83.8%
2015	結果書交付	55	53	60	50	58	66	58	63	65	52	60	50	690
	適合	37	41	45	36	50	59	47	50	54	35	36	28	518
	適合率	67.3%	77.4%	75.0%	72.0%	86.2%	89.4%	81.0%	79.4%	83.1%	67.3%	60.0%	56.0%	75.1%
2016	結果書交付	54	73	88	79	58	94	69	81	70	53	73	61	853
	適合	26	28	49	41	27	45	24	35	29	25	38	29	396
	適合率	48.1%	38.4%	55.7%	51.9%	46.6%	47.9%	34.8%	43.2%	41.4%	47.2%	52.1%	47.5%	46.4%

### パチスロ

年次	項目	1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	年計
2013	結果書交付	62	41	35	57	62	46	43	47	47	61	68	66	644
	適合	24	23	13	17	29	17	16	19	18	26	28	21	251
	適合率	38.7%	56.1%	37.1%	29.8%	46.8%	37.0%	37.2%	40.4%	38.3%	42.6%	41.2%	31.8%	39.0%
2014	結果書交付	42	45	38	60	53	61	61	49	46	32	20	38	545
	適合	21	21	12	23	17	29	24	21	3	13	12	7	203
	適合率	50.0%	46.7%	31.6%	38.3%	32.1%	47.5%	39.3%	42.9%	6.5%	40.6%	60.0%	18.4%	37.2%
2015	結果書交付	17	8	31	39	43	35	95	74	37	62	67	71	579
	適合	5	3	14	19	19	15	45	28	13	29	31	29	250
	適合率	29.4%	37.5%	45.2%	48.7%	44.2%	42.9%	47.4%	37.8%	35.1%	46.8%	46.3%	40.8%	43.2%
2016	結果書交付	59	69	51	75	50	47	63	50	67	82	62	70	745
	適合	25	29	22	33	22	13	24	21	23	38	27	23	300
	適合率	42.4%	42.0%	43.1%	44.0%	44.0%	27.7%	38.1%	42.0%	34.3%	46.3%	43.5%	32.9%	40.3%





**P.42** ゲーム市場の動向  
玩具市場の動向



**P.43** デジタルコンテンツ市場規模  
コミック・コミック誌の売上高



**P.44** アニメ産業市場規模  
国内映画館興行収入



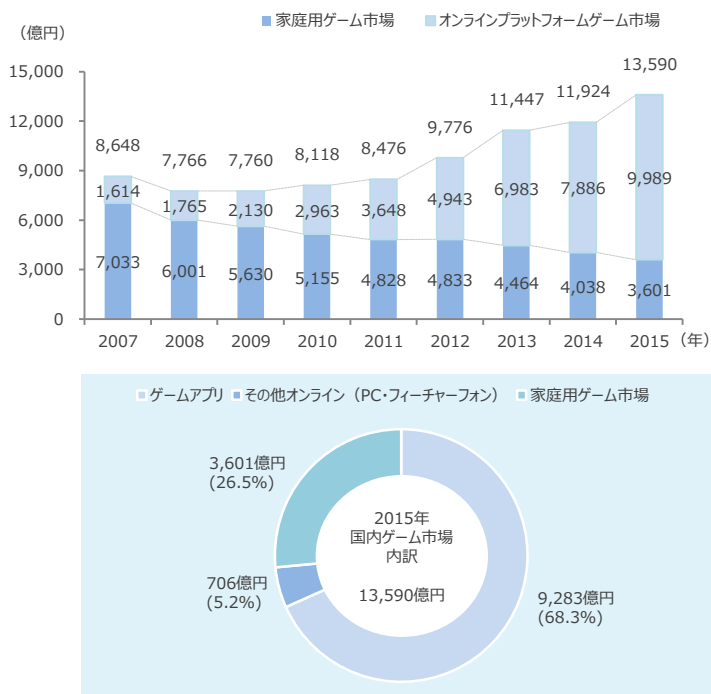
**P.45** 放送産業市場規模  
モバイルビジネス市場規模

# ゲーム市場の動向

本データは「ファミ通ゲーム白書2016：カドカワ(株)」より作成

「ファミ通ゲーム白書2016」(カドカワ(株))によると、2015年の国内家庭用ゲーム市場は、ハード・ソフト合計で3,601億円（前年比10.8%減）となりました。一方、オンラインプラットフォームのゲーム市場（スマートフォン/タブレット向けゲームアプリ、フィーチャーフォン、PCオンラインゲーム）は、9,989億円（同26.7%増）と拡大しました。これにより、国内ゲーム市場は、過去最高の1兆3,590億円（同14.0%増）となりました。

なかでも、オンラインプラットフォームのゲーム市場のうち、ゲームアプリ（スマートフォン/タブレット向けゲームアプリ及びフィーチャーフォン向けのSNSプラットフォームで動作するもの）の市場規模は9,283億円（同29.8%増）と、国内ゲーム市場の約7割を占める規模となっています。

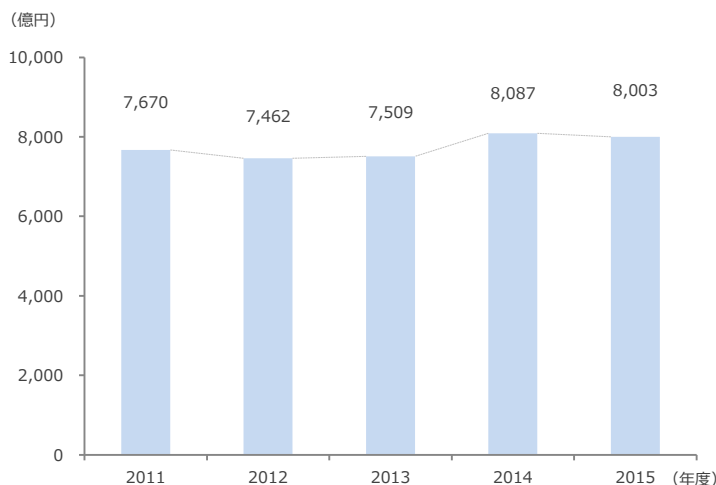


# 玩具市場の動向

本データは「(一社)日本玩具協会 統計・資料」より作成

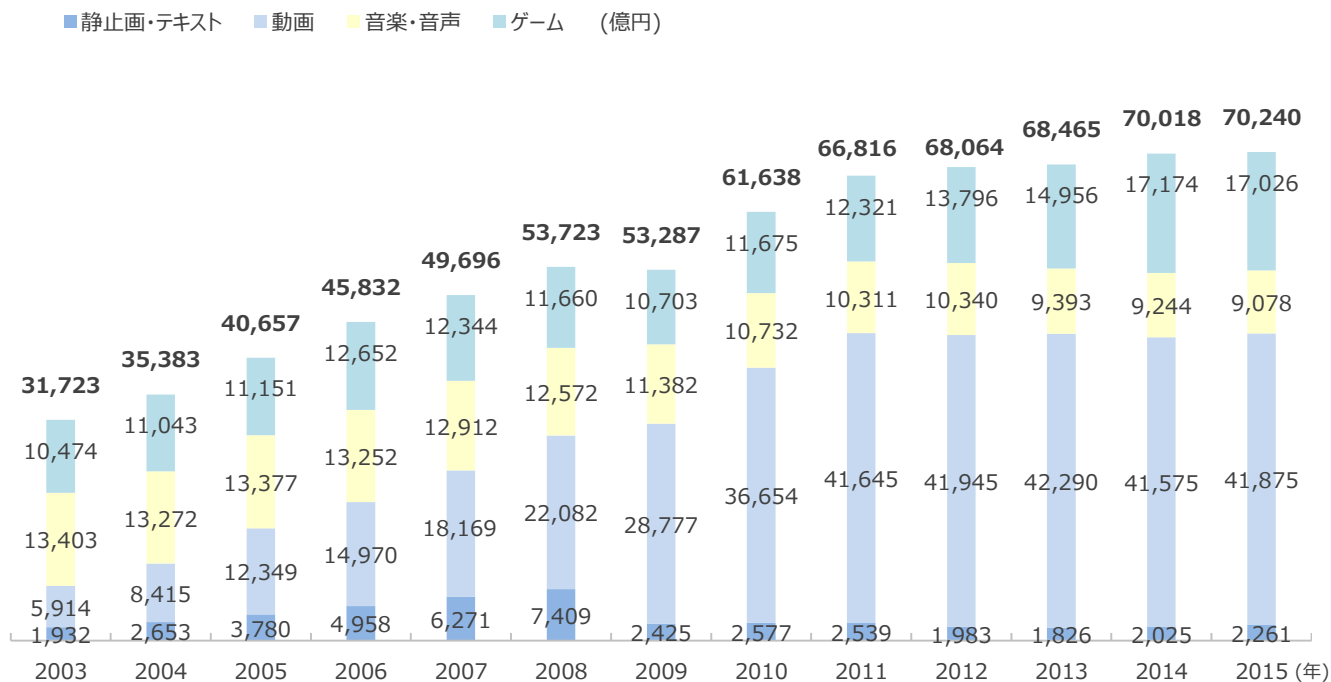
(一社)日本玩具協会の発表によると、2015年度の国内玩具市場は8,003億円（前年比1.0%減）となりました。過去10年で最高の売り上げとなった前年実績にほぼ近い水準で推移しました。また、周辺分野として発表されたカプセル玩具の市場規模は316億円（同0.9%減）、玩菓市場は520億円（同21.1%減）といずれも減少しました。

2015年は、トレーディングカードゲームの人气が復活したのに加え、ドールハウスや人形玩具など定番商品が売り上げを伸ばしました。一方、前年の小児向けキャラクター関連商品のヒットの反動により、男児キャラクター、ぬいぐるみ、雑貨、小物玩具などが減少しました。



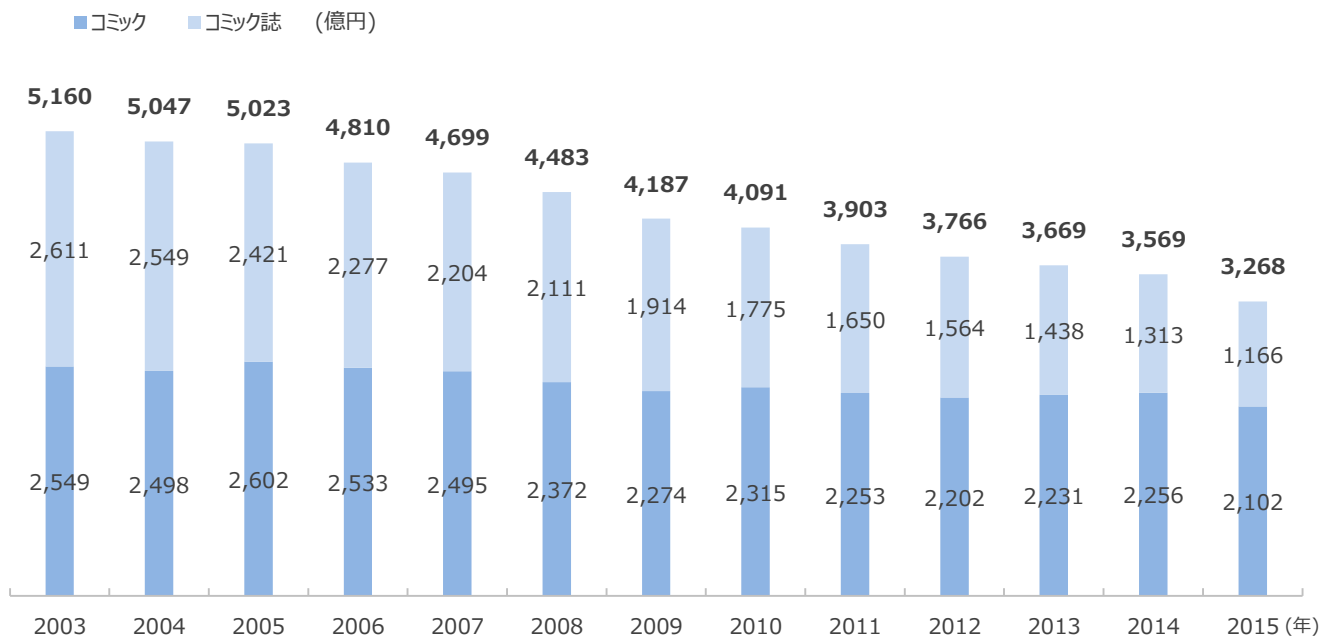
# デジタルコンテンツ市場規模

本データは「デジタルコンテンツ白書：デジタルコンテンツ協会」より毎年9月に更新



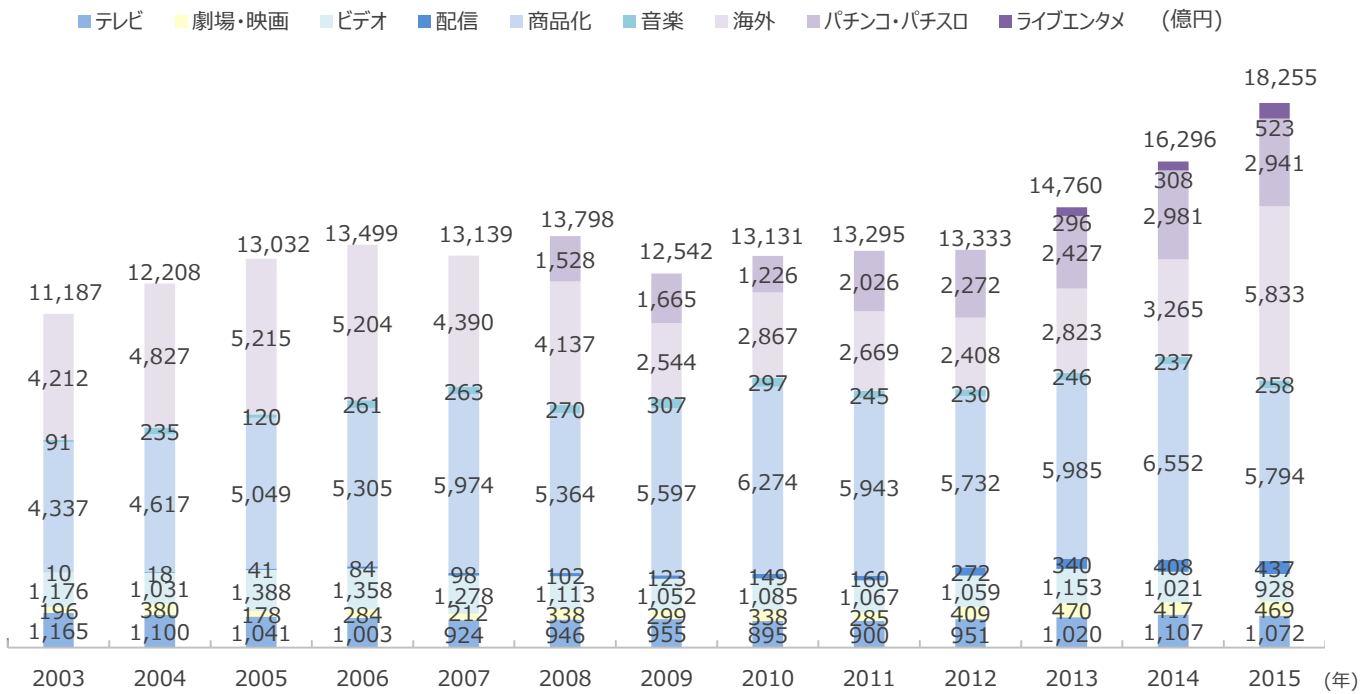
# コミック・コミック誌の売上高

本データは「出版指標年報：全国出版協会」より毎年4月末に更新



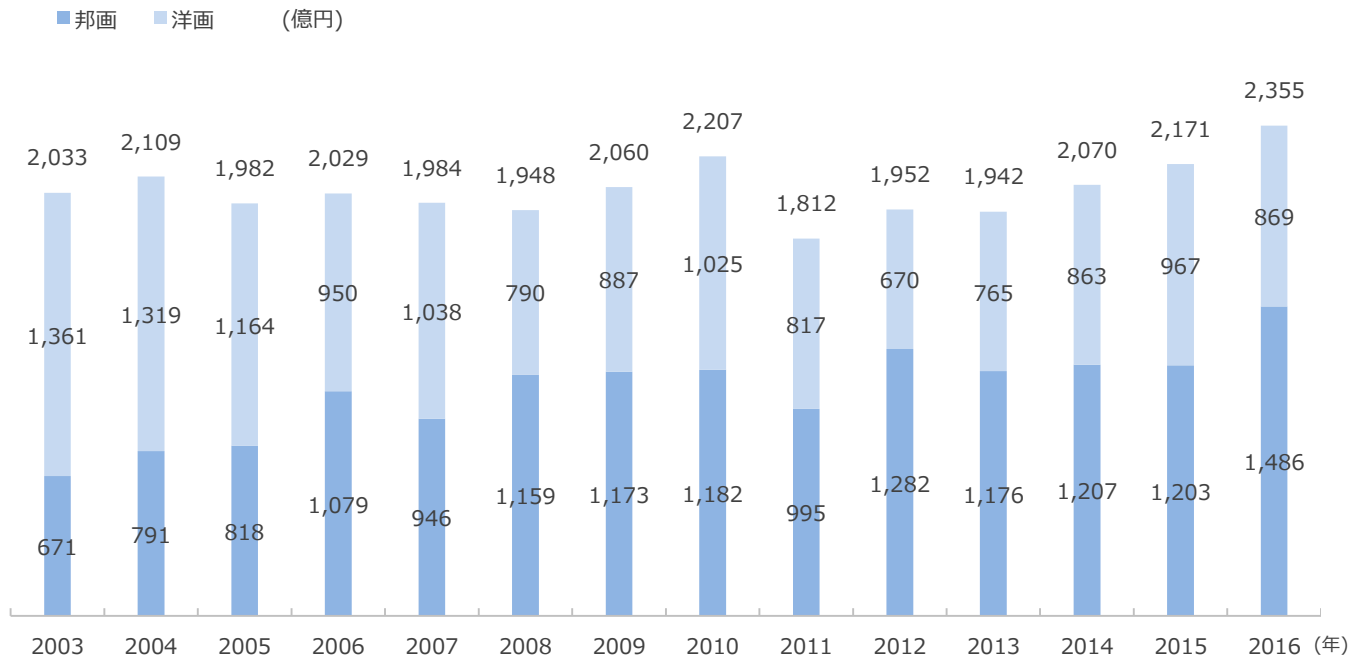
# アニメ産業市場規模

本データは「日本のアニメ市場の推移：日本動画協会」より4月に更新、PSはアニメを活用した遊技機の出荷高より弊社推計  
(PS以外はユーザー支払い額を基準に算出)



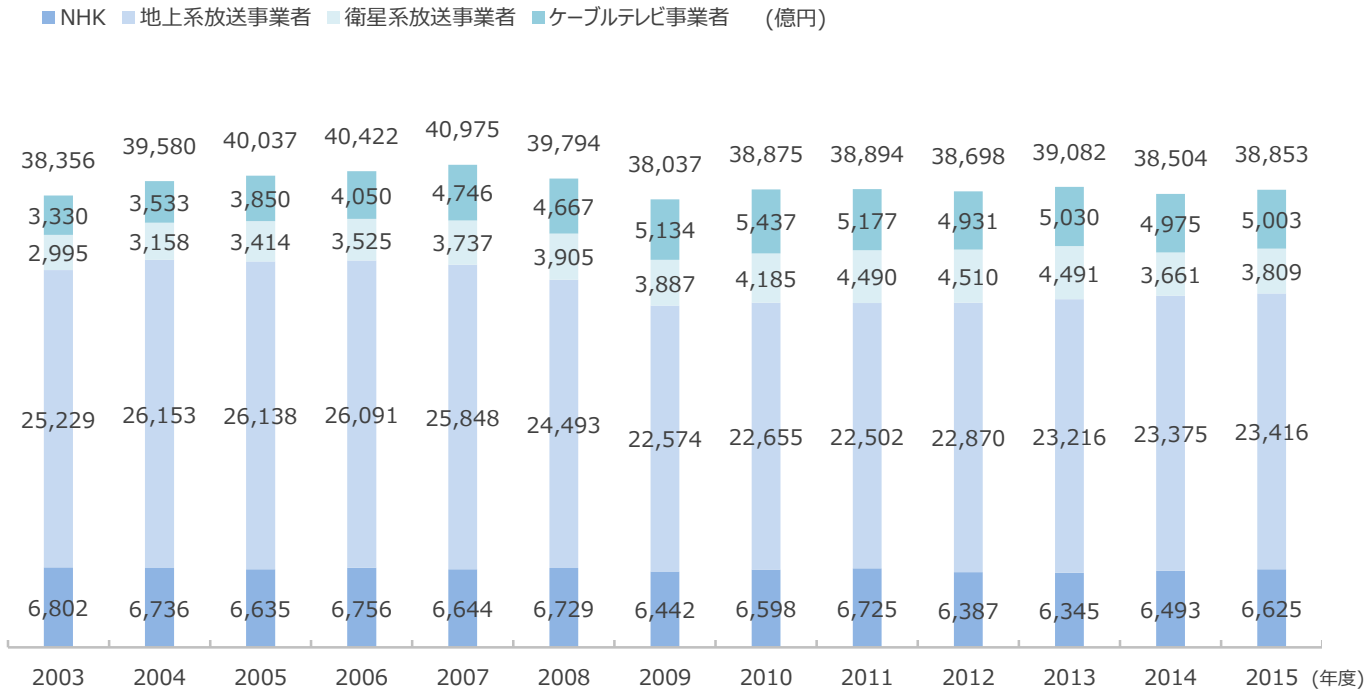
# 国内映画館興行収入

本データは「日本映画産業統計：日本映画製作者連盟」より毎年1月に更新



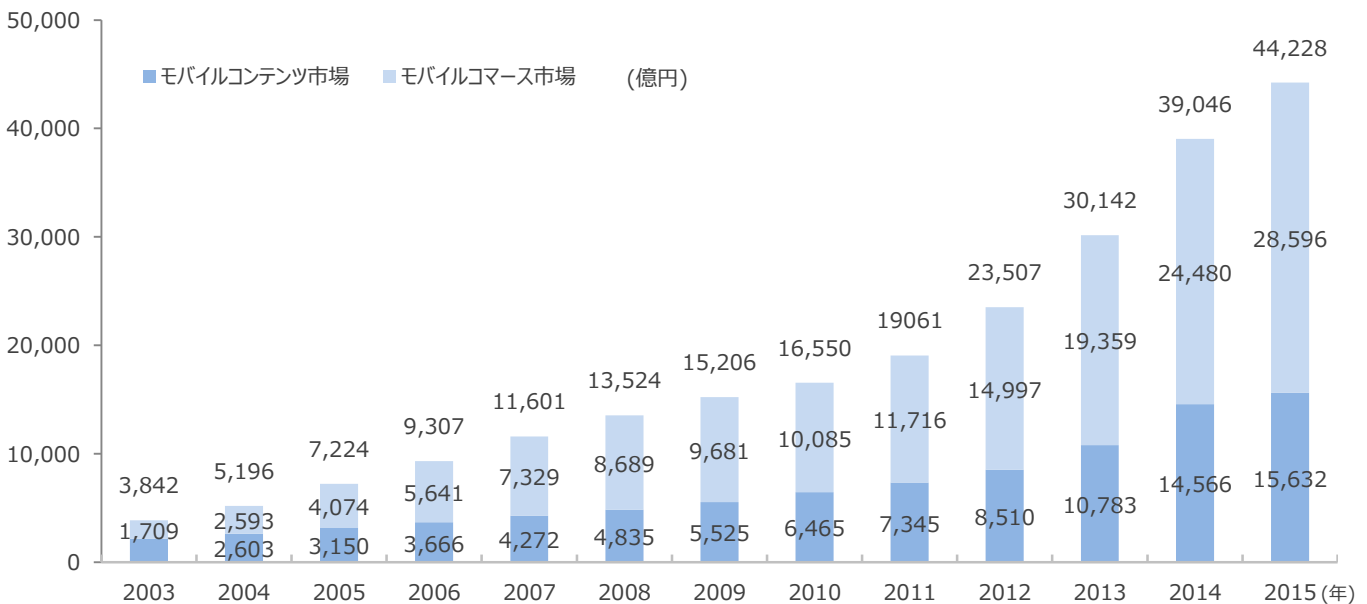
# 放送産業市場規模

本データは「民間放送事業者の収支状況：総務省」より毎年9月に更新



# モバイルビジネス市場規模

本データは一般社団法人「モバイル・コンテンツ・フォーラム」より毎年7月に更新



## 9. 当社会社情報等



**P.47** 会社概要  
株式の状況



**P.48** 組織図



**P.49** グループ体制概要



**P.50** 当社の歩み



**P.52** コーポレート・ガバナンス体制  
利益還元方針



**P.53** CSRへの取り組み

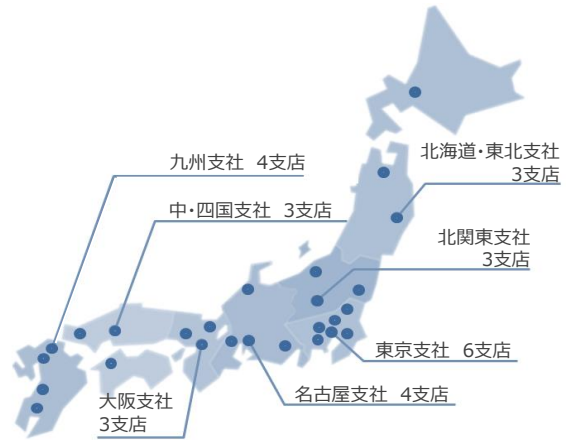


**P.56** ご参考：  
IRサイト・ツールのご紹介

(2016年12月31日現在)

商号	フィールズ株式会社 (FIELDS CORPORATION) http://www.fields.biz/
設立	1988年6月 (1983年に東洋商事の名で事業を開始)
本社所在地	〒150-0036 東京都渋谷区南平台町16番17号 渋谷ガーデンタワー
資本金	7,948百万円
株式の状況	発行済株式総数 34,700,000株 (内 自己株式数 1,516,300株)
上場証券取引所	東京証券取引所 市場第一部 証券コード：2767
従業員数	1,751名(連結) 806名(個別)
事業内容	コンテンツ関連ビジネス 遊技機の企画開発及び販売
連結対象企業	・ルーセント・ピクチャーズエンタテインメント(株) ・(株)デジタル・フロンティア ・(株)円谷プロダクション ・(株)BOOOM ・(株)クロスアルファ など計16社
持分法適用会社	・(株)ヒーローズ ・(株)角川春樹事務所 など計9社

営業拠点	<支社：7社> 北海道・東北、北関東、東京 名古屋、大阪、中・四国、九州
	<支店：26社> 札幌、仙台、青森、高崎、新潟、郡山、東京、 西東京、千葉、さいたま、横浜、つくば、名古屋、三重、静岡、 金沢、大阪、京都、神戸、広島、山口、松山、福岡、 佐賀、熊本、鹿児島

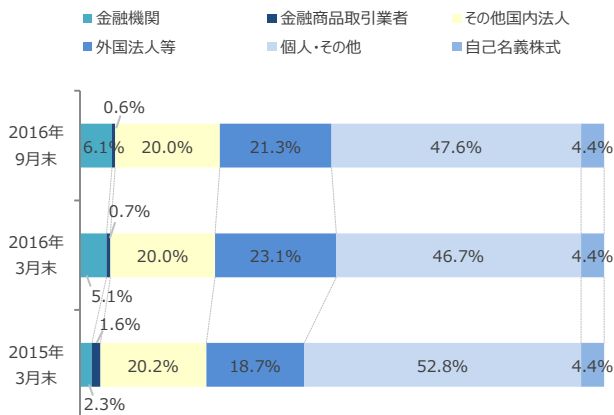


## 株式の状況

### 株式状況

発行可能株式総数	138,800,000 株
発行済株式総数	34,700,000 株
自己名義株式	1,516,300 株
株主数	6,619 名

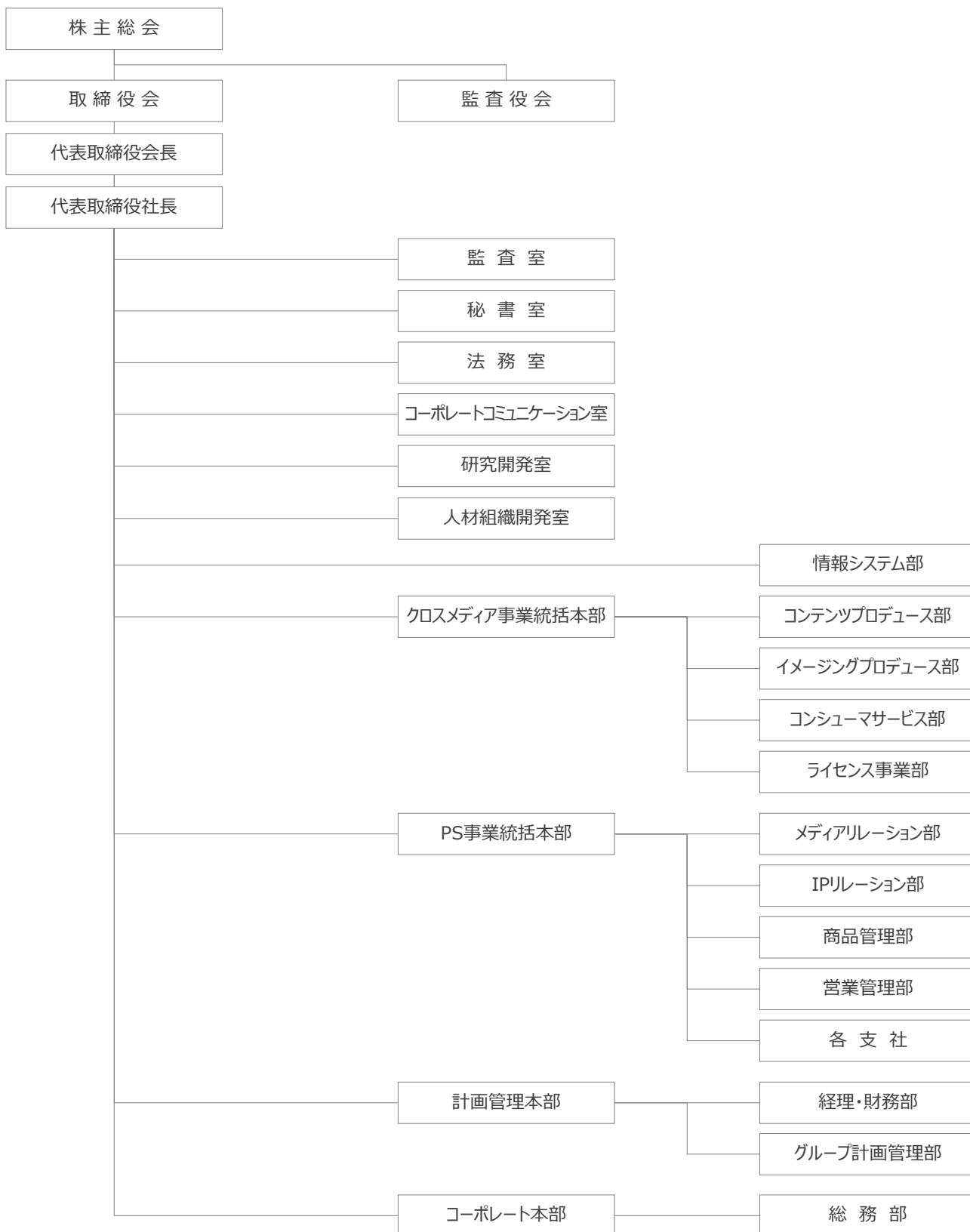
### 所有者別分布状況



### 大株主

(2016年9月30日現在)

株主名	所有株式数	持株比率
山本英俊	8,875,000	25.58%
株式会社SANKYO	5,205,000	15.00%
山本剛史	3,612,800	10.41%
有限会社ミント	1,600,000	4.61%
自己名義株式	1,516,300	4.37%
NORTHERN TRUST CO. (AVFC) RENVIO1	1,398,400	4.03%
GOLDMAN, SACHS & CO. REG	1,390,200	4.01%
STATE STREET BANK AND TRUST COMPANY 505103	519,600	1.50%
CBNY-CHARLES SCHWAB FBO CUSTOMER	496,700	1.43%
STATE STREET BANK AND TRUST COMPANY 505019	463,900	1.34%





# グループ体制概要

(2016年12月31日現在)

	会社名	議決権 所有割合	資本金 (百万円)	住所	事業内容	グループ 参加年月
コミックス	□(株)ヒーローズ	49.0	10	東京都 渋谷区	コミック誌・キャラクターコンテンツの企画・運営・製作	2010年 4月
アニメーション	○ルーセント・ピクチャーズ エンタテインメント(株)	100.0	20	東京都 渋谷区	アニメーションの 企画・制作・プロデュース	2007年 10月
	○(株)デジタル・フロンティア	86.9	31	東京都 渋谷区	コンピュータ・グラフィックスの 企画・制作等	2010年 4月
映画/テレビ	□(株)エスピーオー	31.8	371	東京都 中央区	映画の企画・制作・配給等	2008年 3月
マーチャンダイジング						
インタラクティブ メディア	○(株)フューチャースコープ	94.4	60	東京都 目黒区	モバイルコンテンツの 提供サービス・通信販売	2006年 10月
コンシューマ プロダクツ	○(株)円谷プロダクション	51.0	310	東京都 渋谷区	映画・テレビ番組の企画・製作 キャラクター商品の企画・製作・販売	2010年 4月
	○トータル・ワークアウト プレミアムマネジメント(株)	95.0	5	東京都 渋谷区	スポーツジムの経営	2011年 5月
パチンコ・ パチスロ	○フィールズジュニア(株)	100.0	10	東京都 渋谷区	遊技機のメンテナンス等	2002年 3月
	○新日テクノロジー(株)	100.0	50	東京都 渋谷区	遊技機の開発	2008年 1月
	○(株)BOOOM	51.0	10	東京都 渋谷区	遊技機の企画・開発	2009年 5月
	□(株)総合メディア	35.0	10	東京都 渋谷区	広告代理店業務等	2010年 3月
	○(株)マイクロキャビン	100.0	10	三重県 四日市市	業務用機器向けソフトの企画開発	2011年 1月
	□(株)ミズホ	49.7	10	東京都 江東区	遊技機の開発・製造	2012年 2月
	□(株)七匠	38.9	40	東京都 渋谷区	遊技機の開発・製造	2014年 1月
	○(株)クロスアルファ	100.0	10	東京都 渋谷区	回胴式遊技機の開発・製造	2015年 5月
	○(株)スパイキー	100.0	100	東京都 渋谷区	回胴式遊技機の開発・製造	2015年 5月

※○連結子会社 □持分法適用会社

1988～  
心を豊かにする  
エンタテインメントの  
創出に向けて

1998～  
エンタテインメント性の高い  
遊技機の創出に向けて

2003～  
IPの多元展開に向けて

1988  
1992

遊技機販売事業を目的に名古屋で(株)東洋商事設立  
(株)レジャーニッポン新聞社を買収、パチンコ産業ビジョン作成に着手  
先進的な情報サービス開始

1992 パチンコホール経営システム「ホールTV」開始

1994 パチンコ業界向けCS放送「パチンコ情報ステーション」開始

1999

流通企業の基盤確立に向け、全国に営業拠点を拡大  
優れた業務品質の提供に向けてISO9002（販売部門）を取得

2001

(株)東洋商事からフィールズ(株)へ商号変更

IPを活用した遊技機の創出に向け、大手遊技機メーカーと提携

2000 サミー(株)と業務提携、ロデオブランドの独占販売を開始

2003 (株)SANKYOと業務提携、ピスティブランドの独占販売を開始

2008 京楽産業、(株)と業務提携、オックブランドの独占販売を開始

2009 エンターライズ（カブコン子会社）と提携、同ブランドの独占販売を開始

2012 (株)ユニバーサルエンターテインメントと業務提携

2013 (株)ディ・ライトと業務提携

2014 (株)七匠と業務提携

2015 (株)アリストクラートテクノロジーズ（現、(株)クロスアルファ）を子会社化

(株)スパイキーを子会社化（(株)アリストクラートテクノロジーズ（現、(株)クロスアルファ）の100%子会社）

(株)大一商會と業務提携契約を締結

IPの取得に向け、スポーツ・エンタテインメント分野に進出

2001 プロフェッショナル・マネージメント(株)始動、エンタテインメントプロデューズに着手

2001 トータル・ワークアウト(株)設立、高品質なフィットネスクラブを提供

2005 スポーツ関連企業3社を統合し、ジャパン・スポーツ・マーケティング(株)（JSM(株)）へ商号変更

2007 (株)EXPRESSを子会社化

2011 トータル・ワークアウトプレミアムマネジメント(株)を設立

2012 今後の成長やシナジー効果を踏まえ、JSM(株)のフィットネスクラブ事業を当社吸収

2013 経営効率化を図るため、(株)EXPRESS を吸収合併

2014 トータル・ワークアウトプロデューズの飲食施設『TOTAL FOODS』をオープン

2003

JASDAQ市場に上場、IPを基軸にしたビジネスモデルを発表

IP多元展開に向け、ゲーム分野に進出

2004 (株)ディースリー・パブリッシャーに出資、パチンコ・パチスロシミュレータソフトを発売

2009 (株)ディースリーを(株)バンダイナムコゲームスへ売却、同社との関係を強化

IP取得及び多元展開に向け、映画分野に進出

2005 (株)角川春樹事務所に出資、多数の劇場用映画を企画・プロデュース

2008 (株)エスピーオーに出資（映画館運営）、情報発信型のミニシネコンを展開

IP取得・創出及び多元展開に向け、モバイルを含むオンラインサービス分野に進出

2006 (株)フューチャースコープに出資、モバイルサイト「フィールズモバイル」を展開

2010 NHN Japan(株)と共同出資でアイピー・プロス(株)設立、パチンコ・パチスロ関連サイト「ななばち」を展開

2015 (株)フューチャースコープに、アイピー・プロス(株)を吸収合併

パチンコ・パチスロのさらなるエンタテインメント化に向け、映像開発分野に進出

2008 新日テクノロジー(株)を設立

2009 (株)F（現、(株)BOOOM）を設立

2011 (株)マイクロキャビンを子会社化

2011 (株)ネクスエンタテインメントを子会社化

2013 (株)エフ（現、(株)XAAX）を設立

IPの多元展開に向け、電子コミックス分野に進出/撤退

2008 (株)Bbmfマガジンに出資、コミックスをデジタル配信

2012 (株)Bbmfマガジンの株式を売却



2004年  
『CR新世紀エヴァンゲリオン』発売

## IP取得・育成に向け、映像分野に進出

- 2007 ルーセント・ピクチャーズエンタテインメント(株)始動、アニメ「ベルセルク 黄金時代篇」劇場3部作を企画・プロデュース
- 2010 (株)デジタル・フロンティアを子会社化、高品質な映像技術を提供
- 2011 海外における映像制作ライン拡大のため集拓域股份有限公司（台湾）を子会社化  
海外における映像制作ライン拡大のためFly Studio SDN. BHD.（マレーシア）を子会社化
- 2016 テレビアニメ「ベルセルク」放送  
フル3DCGアニメ「GANTZ:O」劇場公開
- 2017 テレビアニメ「ベルセルク」第2期がMBSほかアニメイズム枠、WOWOWにて放送予定



2010年  
(株)円谷プロダクション子会社化



2011年  
「月刊ヒーローズ」創刊



2015年  
「A MAN of ULTRA」展開

## IPの創出に向け、コミックス分野に進出

- 2010 (株)小学館クリエイティブと共同で出版社(株)ヒーローズを設立
- 2011 「月刊ヒーローズ」を創刊
- 2012 ヒーローズコミックスを刊行
- 2017 ヒーローズ作品「アトム ザ・ビギニング」がNHK総合テレビにてテレビアニメ放送予定

## IPの保有・育成に向けて

- 2010 ウルトラマンシリーズなどの優良IPを保有する(株)円谷プロダクションを子会社化

2012 キャラクターをはじめとしたIPを基軸とし、その価値最大化を目指す「成長するビジネスモデル」を発表

## IPの価値向上実現のためグループ体制、外部パートナーとのネットワークを強化

- 2012 (株)創通、東宝(株)などと連携し、「銀河機攻隊 マジェスティックプリンス」のクロスメディア展開を開始
- 2013 テレビアニメ「銀河機攻隊 マジェスティックプリンス」放送
- 2014 米国ソニー・ピクチャーズエンタテインメントと共同で『APPLESEED ALPHA』を映像化、北米および日本でリリース  
(株)DLEと業務提携、ヒーローズ連載『ソードガイ 装刀凱』のクロスメディア展開に向けたプロジェクトを開始
- 2015 コンセプトチュアル・ライセンスブランド『A MAN of ULTRA』を多岐にわたる分野の企業と提携し展開
- 2016 テレビアニメ「アクティヴレイド -機動強襲室第八係-」放送  
「APPLESEED ALPHA」がVFX-JAPANアワード 2016 部門別最優秀賞受賞  
A MAN of ULTRAが「Character & Brand of the Year 2016」において「日本ブランド・ライセンス大賞 グランプリ」を受賞  
アニメ「劇場版 マジェスティックプリンス-覚醒の遺伝子-」公開



2016年  
テレビアニメ  
「ベルセルク」放送



2016年  
フル3DCGアニメ  
「GANTZ:O」劇場公開

2015 東証第一部へ市場変更

## 2016 IPのグローバル展開を加速

- 2015 中国、香港、タイ、マレーシアなど各国でウルトラマンのライブショーを実施
- 2016 中国チャイナ・モバイル/壺石および韓国NAVERと協業しヒーローズ作品の電子書籍配信を拡充  
米国クランチロールなどSVOD事業者と協業し映像作品の配信を活性化



2016年  
アニメ  
「劇場版 マジェスティックプリンス-覚醒の遺伝子-」劇場公開

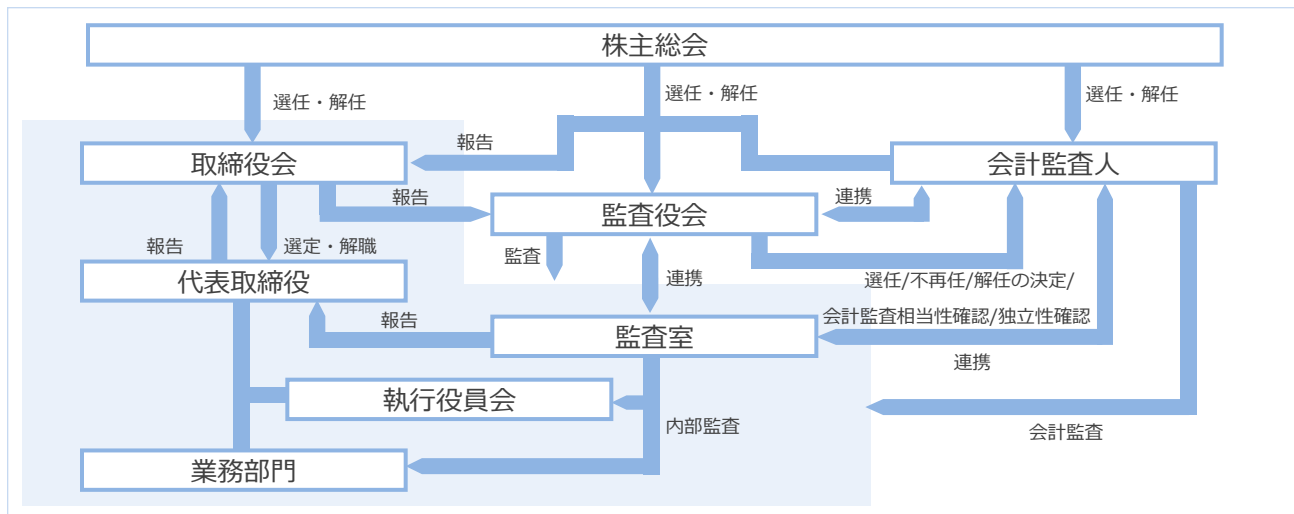


2017年  
テレビアニメ  
「アトム ザ・ビギニング」放送予定

## コーポレート・ガバナンスに関する基本的な考え方

当社は、経営理念である「すべての人に最高の余暇を」提供することを使命とし、企業価値を継続的に高めていくことを経営の基本方針としています。この基本方針を実現するために、コーポレート・ガバナンスを有効に機能させることが、当社の重要な経営課題の一つであると考えています。コーポレート・ガバナンス体制強化については取締役会、監査役会、会計監査人及び執行役員会という枠組みの中で経営機構や制度の改革を進めていきます。

※コーポレート・ガバナンス・コードへの対応状況は、下記URLの「コーポレート・ガバナンス報告書」などをご参照ください。  
URL : <http://www.fields.biz/ir/j/csr/governance/>



## 利益還元方針

### 基本方針：連結配当性向基準 20%以上／安定性重視

(単位:百万円)

	2008.3	2009.3	2010.3	2011.3	2012.3	2013.3	2014.3	2015.3	2016.3	2017.3 E
親会社株主に帰属する当期純利益	5,296	△1,481	3,289	7,520	5,991	4,720	5,370	3,018	118	△8,500
配当金総額	1,561	1,534	1,503	1,660	1,659	1,659	1,659	1,991	1,659	1,659
配当性向(%)	29.5	-	45.9	22.1	27.7	35.1	30.9	66.0	1,398.1	-
中間期										
発行済株式総数(株)	347,000	347,000	347,000	347,000	347,000	347,000	34,700,000	34,700,000	34,700,000	34,700,000
(自己株式を除く)	347,000	347,000	336,357	332,115	332,115	331,838	33,183,800	33,183,800	33,183,800	33,183,700
決算期										
発行済株式総数(株)	347,000	347,000	347,000	347,000	347,000	347,000	34,700,000	34,700,000	34,700,000	-
(自己株式を除く)	347,000	347,000	336,357	332,115	332,115	331,838	33,183,800	33,183,800	33,183,800	-

### 1株当たり配当金(円)

年間配当金	年間配当金	年間配当金	年間配当金	年間配当金	年間配当金	年間配当金	年間配当金	年間配当金	年間配当金	年間配当金
45円	45円	45円	50円	50円	50円	50円	50円	60円	50円	50円
記念配当5円	2Q期末配当金20円	2Q期末配当金20円	※1 2Q期末配当金25円	※2 2Q期末配当金25円	2Q期末配当金25円	2Q期末配当金25円	2Q期末配当金25円	記念配当10円	2Q期末配当金25円	2Q期末配当金25円
2Q期末配当金20円	期末配当金25円	期末配当金25円	期末配当金25円	期末配当金25円	期末配当金25円	期末配当金25円	期末配当金25円	2Q期末配当金25円	期末配当金25円	期末配当金25円

※1. 2010年11月4日に2Q期末配当金を増額しております。

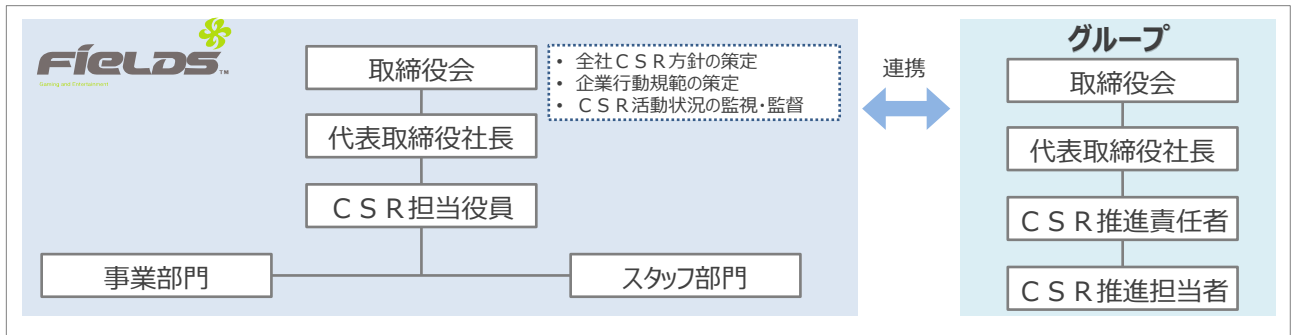
※2. 2012年9月30日を基準日として、普通株式1株を100株に分割しており、過去に遡って当該株式の分割を考慮した額を記載しています。

## フィールドズのCSR

私たちは成熟化する社会において、増加していくと認知される人々の余暇時間に対して、商品・サービスを提供し、余暇の充実を図ることで人々の生活や人生を豊かにできると考えています。そして、これらの取り組みを持続的に行うことが、社会全体の幸せにつながると確信しています。

つまり、『私たちの企業理念に基づいた行動そのものが社会的責任を果たすこと』であり、こうした考えに基づき行動することが、当社グループの商品・サービスをご愛顧いただいている皆様や、資本をお預け頂いている株主の皆様のみならず、当社を取り巻くすべてのステークホルダーの皆様に対する責務であると考えています。

## CSR推進体制



## 主な取り組み

Topics 1	省エネルギー対策の取り組みを継続実施
	2017年も省エネルギー対策を継続実施
実施内容	節電の取り組みにより、消費電力を前期比7%削減 ・夏場の室温28℃設定 ・照明の削減、LED電球への交換 ・低消費電力型の複合機を導入
	グリーン購入（低環境負荷商品・サービス購入）推進 ・環境ラベルマーク付き商品の購入推進 分別リサイクルの推進 ・エコキャップ活動による回収数65,167個（ワクチン76人分） ※集計期間：2016年4月～12月
Topics 2	社会貢献活動の実施
	環境保護活動、社会貢献活動を継続実施
2016年02月	一般財団法人NGO時遊人へ文房具の寄付を実施
2016年02月	当社にて展開中のキャラクター商品、子どものしつけと手洗いの習慣化を応援するキャラクター音声付ボトル『おしゃべりポンプ』を、渋谷区内の児童養護施設3ヶ所に寄贈
2016年02月	当社および株式会社創通、株式会社フライングドッグが原作のアニメ『アクティブレイド-機動強襲室第八係-』と警視庁生活安全部がコラボレーションし、万引き防止を呼びかけるポスターを都内各所に掲示
2016年03月	渋谷地区美化推進委員会主催「渋谷駅前統一美化デー」に参加し駅前清掃を実施
2016年04月	特定非営利活動法人 洋服ポストネットワーク協議会へ衣類の寄付を実施
2016年05月	一般財団法人NGO時遊人へ文房具の寄付を実施

Topics 3	ISO27001、ISO9001を更新
	情報セキュリティマネジメント・品質マネジメントの運用
	ISO27001：2013 2016年7月 継続更新 ISO 9001：2008 2015年10月 継続更新
内容	情報セキュリティマネジメントシステムの向上 品質マネジメントの継続的改善
Topics 4	営業部門へエコカーを導入
	環境に配慮しエコカーを導入
導入台数	247台（全車両の70%）
導入対象	営業車両（寒冷地で使用する四輪駆動車を除く）
導入効果	2015年約1,400tのCO2削減

Topics 5	沖縄事務センターを開設
	障がい者雇用の促進
活動内容	沖縄にて障がいのある方を採用し、障がい者雇用の促進 障がいのある方への就業機会を提供し、働きやすい環境を整備することで社会的責任を果たす
開設日	2010年4月1日（開所式：2010年4月5日）
業務内容	データ入力等

Topics 6	AED（自動体外式除細動器）導入推進
活動内容	社内にAEDを設置し、社員への取扱い講習を実施 来訪者や近隣住民の皆様へも役立つよう、支社・支店の入口付近等分かりやすい場所に設置
設置日	2011年1月7日～
設置場所	本社ビル及び全国7支社・26支店 沖縄事務センター、トータル・ワークアウトほか 合計44箇所



(株)円谷プロダクション並びに賛同企業グループ各社では、2011年3月に被災地支援のため大震災発生後直ちに「ウルトラマン基金」を設立しました。

当該基金では、未来への希望の光である子どもたちに心からのエールと物資を贈り、子どもたちの未来のために永続的に支援活動を展開していきます。

名称	ウルトラマン基金 ULTRAMAN FOUNDATION
代表	山本英俊（株式会社円谷プロダクション取締役会長）
設立	2011年3月
運営事務局	株式会社円谷プロダクション (Tsuburaya Productions Co., Ltd.)
URL	<a href="http://www.ultraman-kikin.jp/">http://www.ultraman-kikin.jp/</a>
ステートメント	ウルトラマン基金は、未来への希望の光である子どもたちに心からのエールと物資を贈り、そして子どもたちの未来のために永続的に支援活動を展開していく基金です。物心両面からの支援を、粘り強く継続的に実施していきます。ひとりでも多くの子どもたちが少しでも早く笑顔を取り戻し、そして、力強く未来を切り開いていくことを、心から祈ります。
スローガン	子どもたちの、今と未来を支援する基金



## TOPICS

### 鳥取県支援訪問（2016年11月17日～18日）

鳥取県中部地震に見舞われた鳥取の子どもたちへの支援訪問の一環として、ウルトラマンエックス、ウルトラマンギンガとともに鳥取県倉吉市内の保育施設（認定こども園倉吉幼稚園、めぐみ保育園、認定こども園聖テレジアこども園、社保育園、倉吉愛児園、西倉吉保育園）ならびに鳥取県立倉吉養護学校を訪問し、約630名の子どもたちと触れ合いました。

ウルトラマン基金では、今後も子どもたちの今と未来のための活動を実施してまいります。



## ウルトラマン基金の主な活動実績

2011年	<p><b>被災地へ支援訪問</b>                      宮城県：石巻市、南三陸町、気仙沼市、東松島市、女川町                      福島県：須賀川市、郡山市、いわき市、福島市                      岩手県：宮古市、大槌町                      千葉県：旭市</p> <p><b>寄付金等の贈呈</b>                      宮城県へ3,000万円、福島県へ2,000万円 岩手県庁へ2,000万円とマイクロバス</p>
2012年	<p><b>被災地へ支援訪問</b>                      宮城県：石巻市、女川町／福島県：郡山市、須賀川市</p>
2013年	<p><b>被災地へ支援訪問</b>                      「ヒーローキャラバン～子供たちの心に光を～78 places in 東北」                      2013年3月から2014年3月末までに79か所の保育園や幼稚園への訪問を実施し、7,200名以上の子どもたちと触れ合う</p> <p><b>被災地へ支援訪問</b>                      宮城県：東松島市／福島県：富岡町</p> <p><b>寄付金等の贈呈</b>                      岩手県・宮城県・福島県へ各2,500万円とマイクロバス</p>
2014年	<p><b>被災地へ支援訪問</b>                      アントニオ猪木氏とのコラボレーションによる『東日本大震災復興チャリティーイベント元気祭り2014』を開催                      ウルトラマン基金は東北8会場でウルトラヒーローショーを実施</p>
2015年	<p>被災地を含む全国の「支援を必要としている子どもたち」へと活動範囲を拡大</p> <p>支援の輪を拡大させるため募金箱をリニューアル、                      怪獣をモチーフにした5種類の「怪獣募金箱」を制作</p> <p><b>被災地へ支援訪問</b>                      「東北キャラバン2015」を実施し、9月21日から9月24日にかけて岩手県内、宮城県内の児童養護施設やこども病院、幼稚園を訪問。また、同期間に開催された中学校の女子バレーボール交流大会「ウルトラリーグ」（東日本大震災被災地より6校参加）サマーキャンプにも参加、合わせて約800名がウルトラヒーローと触れ合う</p> <p><b>被災地へ支援訪問</b>                      9月に発生した関東・東北豪雨災害に見舞われた常総市の子どもたちの支援訪問として、11月11日から12日にかけてウルトラヒーローと共に同市内の保育園(所)・幼稚園及び市役所への訪問を実施。約720名の子どもたちと触れ合う</p>
2016年	<p><b>被災地へ支援訪問</b>                      昨年に引き続き、常総市の子どもたちの支援訪問として、3月23日から24日にかけてウルトラヒーローと共に同市内の保育園への訪問を実施。また、茨城県内にある児童養護施設への訪問も行い、合わせて約290名の子どもたちと触れ合う</p> <p><b>被災地へ支援訪問</b>                      子どもたちへの支援訪問の一環として、東京都内の児童養護施設や病院への訪問を実施。約100名の子どもたちと触れ合う</p> <p><b>被災地へ支援訪問</b>                      平成28年熊本地震に見舞われた熊本県の子どもたちへの支援訪問のため、5月21日から23日にかけて熊本県内の保育施設および熊本市内の幼稚園と熊本県庁、熊本市役所を訪問し、約1,600名の子どもたちと触れ合う</p>



IRサイトに各種IRツールを掲載していますので是非ご利用下さい

## IRサイトのご案内

URL：<http://www.fields.biz/ir/j/>（日本語）

URL：<http://www.fields.biz/ir/e/>（英語）



- 企業プロフィール
- 決算関連情報
- 決算説明会情報（説明要旨、質疑応答）
- IRリリース
- コーポレート・ガバナンス/CSR情報
- 株主株式情報

[ 日興IR ]  
2016年度「最優秀サイト」に選定

[ 大和IR ]  
2015年度優秀賞

[ Gomez ]  
2015年度銀賞



## アニュアルレポート（和・英）

2004年3月期より毎年発行しています

[ STEADY, FOCUSED, FORWARD ]

2016年11月9日発行



- マネジメントメッセージ
- IPの価値向上を実現するビジネスモデル
- 事業活動レビュー
- 特集：IPを基軸とした成長戦略
- CSR/コーポレート・ガバナンス
- 会社情報/株式情報



## 個人投資家様向けページ



当社の強み、今後の戦略を中心にわかりやすく紹介した「個人投資家の皆様へ」のページをIRサイトへ設置しています。

- fieldsのビジネスモデル
- fieldsの強み
- 業績の動向
- これからの成長戦略
- fieldsの歩み
- 株主になるメリット

フィールズ  
コーポレートサイト



フィールズIRサイト



## 株主通信

招集通知と統合しました

株主の皆様に対して、定時株主総会のご案内および業績概況の報告はもとより、当社の企業理念、事業戦略、将来ビジョンについてご説明し、株主総会における十分な審議の材料にお役立ていただくため、招集通知と2016年3月期期末の株主通信を統合いたしました。



2016年5月25日発行

- TOPメッセージ
- 招集ご通知
- 株主総会参考書類
- 事業報告
- 連結計算書類等
- 監査報告書
- トピックス







## 免責事項

本資料に掲載されている弊社の計画、戦略、予想などは、すでに確定した事実を除き、潜在的リスクや不確定要素を含んでおり、その内容を保証するものではありません。

潜在的リスクや不確定要素には、弊社の主たる事業領域でありますパチンコ・パチスロ市場を中心とした経済環境、市場における競争状況、弊社の取扱商品等が考えられますが、これらに限るものではありません。  
なお、本資料・データの無断転用はご遠慮ください。