

マネジメントメッセージ

すべての人に最高の余暇を

私たちフィールズは、この世界に暮らすすべての人々に最高の余暇を創造しつづける企業であることを目指します。



CONTENTS

CEOメッセージ 代表取締役会長 山本 英俊	-----	02
COOメッセージ 代表取締役社長 繁松 徹也	-----	04



MESSAGE FROM THE CHAIRMAN & CEO

CEOメッセージ

山小 英俊

ご挨拶

株主、投資家の皆様をはじめ、ステークホルダーの皆様におかれましては、平素より当社へのご理解とご支援を賜り、心より感謝申し上げます。

また、昨年度の業績につきましては、皆様に大変ご心配をおかけする結果となりましたこと、心よりお詫び申し上げます。当社はこの経験が無駄にせず、これを糧として将来的な飛躍を確実に成し遂げるため、経営陣をはじめ全社が一丸となり一層の精進を重ねてまいります。

創業期のPS流通改革

当社は創業来、日本全国の各地域において人々の生活に密着し、大衆娯楽として親しまれていたパチンコという遊びに将来的なポテンシャルを見出し、パチンコが地域密着型の価値あるエンタテインメントとして発展する道を模索するべく取り組んできました。

当社はメーカーでもなくパチンコホール事業者でもなく流通商社という立場から、ファンの真のニーズを探求し、これらに応えるべく改革に着手しました。パチンコホールに設置される遊技機のラインアップ、提供されるサービス、さらにはパチンコホールという空間そのもののあり方まで、多岐にわたり様々なことを業界全体に提案し続けました。

その一環として、遊技機のハードの進化に合わせ、よりエンタテインメント性の高い遊技機の創出に注力するべく、大手メーカーとの協力体制を築いてきました。マンガやアニメ、映画などのキャラクターを活用した商品開発を提案・推進し、パチンコ・パチスロを勝ち負けだけではなく、より多くの人々が楽しめるエンタテインメントとするための変革に取り組んできました。

IPビジネスの黎明期

キャラクターなどのいわゆるIP（知的財産）を活用した遊技機の企画開発を推進してきた当社は、2003年にJASDAQ（当時）市場へ上場した後、戦略のコアとなるIPの商品化権を、あらゆるエンタテインメントの分野から集中的に確保しました。

その後、市場はIPを活用した遊技機が主流となり、あらゆるメーカーから同様の新機種が発売されるにつれ、当社は将来的なIPの枯渇、特に遊技機の特性に合致するIPの不足を憂慮し、自らもIPの創出や保有に取り組み始めました。

大手出版社との協業により月刊誌を創刊、従来の流通慣習にとられない独自の流通経路を開拓し、新たなIPを創出するモデルを構築しました。また2010年には、日本を代表するヒーロー『ウルトラマン』を創出した（株）円谷プロダクションをグループに迎え入れ、同社が保有する数多くのIPの活用を図ってきました。同時に、デジタルコンテンツの活用を企図し、最先端のCG技術を有する（株）デジタル・フロンティアもグループに迎え入れ、IPを中核としたビジネスの基盤を少しずつ構築してきました。

そして2012年、IPを中核とした新たなビジネスモデルを発表しました。IPの取得はもちろん、自らもIPを創出・保有する“IPオリエントド”な企業として、IPを多様な事業プラットフォームに展開する循環型のビジネスモデルを打ち出し、これを実践しています。

今後の成長期に向けて

今や日本のマンガやアニメなどのコンテンツは、世界中で活躍しています。当社はIPを中核としたビジネス展開をさらに加速させ、日本の将来を担う産業として大きな期待を集めるコンテンツ産業の発展に貢献するとともに、この世界に暮らすすべての人々に最高の余暇を提供し続ける企業であることを目指してまいります。

近年、エンタテインメントの領域では、技術革新によるハード・ソフトの進化および人々の余暇時間の増加により、顧客ニーズの多様性がますます広がっています。こうした多様化する人々のニーズを捉え、またグローバルにおける習慣や文化の違いに合わせ、あらゆる形で子どもから大人まですべての人々が楽しめるエンタテインメントを創造するため、当社は、これまでのすべての経験を糧に、私たちのなかに根付く探求心や企画力、チャレンジ精神といった本来のDNAを発揮し、自らのビジネスモデルも進化させながら、挑戦を続けてまいります。そして、最高のエンタテインメントによって、世界中が喜びや感動にあふれることを心より願っています。

さいごに

これまでも「すべての人に最高の余暇を」という企業理念にご賛同いただき、多大なるお力添えを賜りましたステークホルダーの皆様には、あらためまして深謝申し上げます。皆様からのご期待に応えるべく、今後とも精進してまいりますので、引き続き、倍旧のご指導とご鞭撻を賜りますよう、よろしくお願い申し上げます。

2017年9月
代表取締役会長
山本 英俊

MESSAGE FROM THE PRESIDENT & COO

COOメッセージ

繁松 徹也



ご挨拶

株主、投資家の皆様をはじめ、ステークホルダーの皆様におかれましては、ますますご清祥のこととお慶び申し上げます。また、平素より格別のご高配を賜り、厚く御礼申し上げます。

当社の2017年3月期決算につきましては、皆様のご期待に添う結果に至らず、あらためまして深くお詫び申し上げます。当社は、決算と同時に発表いたしました3カ年の中期経営計画に基づき、短期業績回復はもとより、中長期の持続的成長を実現するべくまい進してまいる所存です。

中期経営計画策定にあたり

当社は、創業来から築いてきたものや失ったもの、そして現在の強みと弱み、さらに未来の市場予測に鑑みた戦略や戦術、これらを熟考し、議論を重ね、当年度から2019年度までの3カ年、当社が成し遂げるべきことを中期経営計画として策定いたしました。

過去を振り返ったとき、流通商社として起業した当社は、遊技機のみならず様々なエンタテインメントの領域において、企画・プロデュース力をコアとした事業バリューチェーンを構築してきました。しかし直近は、この当社の事業バリューチェーンのなかに大小の歪が生じていました。つまり、直近の業績低迷の要因は、市場環境の変化に伴う外的要因もさることながら、本質は当社の内的要因にあったと考えています。したがって当社は、この事業バリューチェーンを早期に再構築し、これをベースに「IP（知的財産）×事業プラットフォーム」という独自のビジネスモデルを事業化することで、収益の回復および拡大に努めてまいります。遊技機だけでも、ゲームだけでも、マンガでもない、多様でユニークな数々の事業プラットフォーム群にIPを展開する当社だからこそその強みを生かし、顧客志向や市場環境の変化に左右されない強固な事業基盤を築くことで、中長期にわたる持続的な成長を実現してまいります。

今後の展望

今後、2020年の東京オリンピック・パラリンピック開催をはじめ、IR推進法の施行に伴う日本国内初の統合型リゾートの誕生、また2025年の誘致を目指す大阪万博など、日本経済への好影響はもとより、エンタテインメント市場に対して大きな変化をもたらすであろう出来事がいくつもあります。

当社は、既に事業展開をしている事業プラットフォームのみならず、新技術や新領域に対しても意欲的に挑戦をしながら、多様なエンタテインメント領域に対し、当社の考えるIPビジネスを拡大・深耕してまいります。そして、国内のみならず、アジアを中心としたグローバル市場に対しても、様々なパートナーシップを構築し、それぞれの国の文化や習慣、市場特性に合わせた展開によって、さらなる成長・拡大を実現してまいります。

私たちの誓い

当社が2015年4月に東証一部上場を果たし、上場広告において発表した「この世界に暮らすすべての人々に最高の余暇を創造し続ける企業であることを目指します」という言葉は私たちの不変の誓いです。これからも当社は、キャラクターなどのIPと、それを楽しもうとするすべての人々との接点を数多く創出し、商品やサービスの提供を通じて、人々の心の豊かさに寄与してまいりたいと考えています。

そのために、まずはこの3カ年の中期経営計画を確実に実現・達成し、その先の成長を見据えた事業基盤や経営体制をしっかりと構築してまいります。

株主・投資家の皆様をはじめ、すべてのステークホルダーの皆様におかれましては、当社グループの成長にご期待いただくとともに、引き続き、ご支援賜りますよう、衷心よりお願い申し上げます。

2017年9月
代表取締役社長
繁松 徹也