

事業活動レビュー

IPの価値向上と収益力向上を目指して

私たちフィールズは、IPの価値向上と収益力向上を目指して、メジャー化が見込めるIP群に投資を集中させ、国内外の事業パートナーと協力し、国内のみならずグローバルでのIPの展開に注力しています。



CONTENTS

連結業績ハイライト	28
業績レビュー	29
事業概況	31
マーケットデータ	36

連結財務ハイライト

主要財務指標6年サマリー

経営成績(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	
		前期比 増減率 (%)		前期比 増減率 (%)		前期比 増減率 (%)		前期比 増減率 (%)		前期比 増減率 (%)		前期比 増減率 (%)
売上高	92,195	▲11.0	108,141	17.3	114,904	6.3	99,554	▲13.4	94,476	▲5.1	76,668	▲18.8
売上総利益	31,330	▲10.8	33,279	6.2	33,812	1.6	28,468	▲15.8	25,480	▲10.5	17,641	▲30.8
売上総利益率(%)	34.0		30.8		29.4		28.6		27.0		23.0	
営業利益	8,527	▲35.1	10,314	21.0	9,791	▲5.1	4,743	▲51.6	1,411*1	▲70.4	▲5,374	-
売上高営業利益率(%)	9.2		9.5		8.5		4.8		1.5		-	
経常利益	8,661	▲36.7	10,268	18.6	9,765	▲4.9	5,491	▲43.8	1,380	▲74.9	▲9,068	-
売上高経常利益率(%)	9.4		9.5		8.5		5.5		1.5		-	
親会社株主に帰属する 当期純利益	5,991	▲20.3	4,720	▲21.2	5,370	13.7	3,018	▲43.8	118	▲96.1	▲12,483	-
売上高当期純利益率(%)	6.5		4.4		4.7		3.0		0.1		-	

*1 2016年3月期より「関連会社等より収受する業務受託料等」の計上箇所を変更いたしました。

財政状況(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	
		前期比 増減		前期比 増減		前期比 増減		前期比 増減		前期比 増減		前期比 増減
総資産	93,601	14,630	106,628	13,026	104,869	▲1,758	110,316	5,447	92,478	▲17,838	80,397	▲12,080
純資産	51,555	4,533	55,098	3,543	58,753	3,654	60,246	1,493	58,291	▲1,954	43,227	▲15,064
自己資本	51,071	4,291	54,559	3,487	58,279	3,720	59,492	1,212	57,304	▲2,188	42,225	▲15,078
有利子負債	1,662	▲172	1,052	▲609	743	▲308	4,065	3,321	11,423	7,357	15,489	4,066
キャッシュ・フロー(百万円) :		前期比 増減		前期比 増減		前期比 増減		前期比 増減		前期比 増減		前期比 増減
営業活動による キャッシュ・フロー	10,015	2,010	13,570	3,554	16,322	2,752	▲9,086	▲25,408	13,353	22,439	▲7,319	▲20,673
投資活動による キャッシュ・フロー	▲4,798	▲441	▲6,263	▲1,465	▲8,018	▲1,754	▲6,297	1,720	▲2,191	4,106	▲3,927	▲1,735
財務活動による キャッシュ・フロー	▲2,565	1,349	▲2,277	288	▲2,018	258	1,624	3,643	5,214	3,590	2,136	▲3,077
フリー・ キャッシュ・フロー	5,217	1,568	7,307	2,088	8,303	997	▲15,384	▲23,687	11,162	26,546	▲11,246	▲22,408
1株当たりデータ(円)*2												
当期純利益	180.45		142.27		161.83		90.97		3.58		▲376.19	
純資産	1,539.04		1,644.15		1,756.27		1,792.83		1,726.88		1,272.48	
配当金	50		50		50		60		50		50	
主要経営指標(%) :												
ROE (自己資本当期純利益率)	12.2		8.9		9.5		5.1		0.2		▲25.1	
ROA (総資産経常利益率)	10		10.3		9.2		5.1		1.4		▲10.5	
自己資本比率	54.6		51.2		55.6		53.9		62.0		52.5	

*2 2012年10月1日付で、普通株式1株につき100株の割合で株式分割をしており、過去に遡って当該株式分割を考慮した遡及計算を行っています。

業績レビュー

連結業績の状況

2017年3月期の連結業績は、下表の通りです。主にパチンコ・パチスロ分野における規制や販売予定機種の次期以降への販売延期が当社業績に影響を及ぼす結果となりました。

経営成績（百万円）：	2016年3月期		2017年3月期		2018年3月期	
	通期実績	前期比 増減率(%)	通期実績	前期比 増減率(%)	通期見通し	前期比 増減率(%)
売上高	94,476	▲5.1	76,668	▲18.8	82,000~ 85,000	7.0~ 10.9
売上総利益	25,480	▲10.5	17,641	▲30.8		
対売上高比	27.0%		23.0%			
営業利益	1,411	▲70.4	▲5,374	-	1,000~ 2,000	-
対売上高比	1.5%		-			
経常利益	1,380	▲74.9	▲9,068	-	0~2,000	-
対売上高比	1.5%		-			
親会社株主に帰属する当期純利益	118	▲96.1	▲12,483	-	0~1,000	-
対売上高比	0.1%		-			

資産、負債および純資産の状況

資産の部は、前期末から12,080百万円減少し、80,397百万円となりました。これは主に現金及び預金の減少により、流動資産が前期末から7,077百万円減少したためです。

負債の部は、前期末から2,983百万円増加し、37,170百万円となりました。これは主に事業に即した資金調達を実施したことで、流動負債では短期借入金が増加し、固定負債では長期借入金が増加したためです。

純資産の部は、前期末から15,064百万円減少し、43,227百万円となりました。これは主に、利益剰余金が増加したにもかかわらず、前期末から14,142百万円減少したためです。

(百万円)

	2016年3月末	2017年3月末	増減額
流動資産	52,934	45,856	▲7,077
有形固定資産	11,447	10,366	▲1,081
無形固定資産	3,746	2,469	▲1,277
投資その他の資産	24,348	21,705	▲2,643
資産合計	92,478	80,397	▲12,080

	2016年3月末	2017年3月末	増減額
流動負債	29,809	20,475	▲9,334
固定負債	4,376	16,694	12,318
純資産	58,291	43,227	▲15,064
負債純資産合計	92,478	80,397	▲12,080

キャッシュ・フローの状況

営業活動によるキャッシュ・フローは、7,319百万円の支出（前期13,353百万円の収入）となりました。これは主に税金等調整前当期純損失10,517百万円、売上債権の増加5,249百万円、持分法投資損失3,866百万円などによるものです。

投資活動によるキャッシュ・フローは、3,927百万円の支出（前期2,191百万円の支出）となりました。これは主に貸付けによる支出4,640百万円、貸付金の回収による収入2,037百万円、出資金の払込による支出969百万円などによるものです。

財務活動によるキャッシュ・フローは、2,136百万円の収入（前期5,214百万円の収入）となりました。これは主に長期借入れによる収入15,500百万円、短期借入金の減少11,133百万円、配当金の支払1,659百万円などによるものです。

これらの結果、フリー・キャッシュ・フローは、11,246百万円の支出となりました。

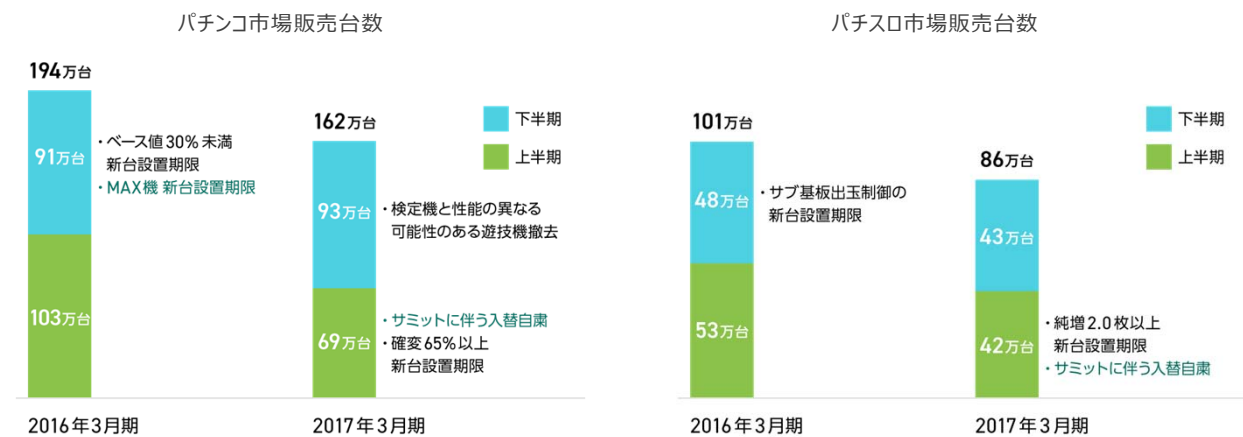
(百万円)

	2016年3月期	2017年3月期	増減額
営業活動によるキャッシュ・フロー	13,353	▲7,319	▲20,673
投資活動によるキャッシュ・フロー	▲2,191	▲3,927	▲1,735
財務活動によるキャッシュ・フロー	5,214	2,136	▲3,077

事業概況

パチンコ・パチスロ分野

パチンコ・パチスロ分野では、2014年9月に実施されたパチスロ機の型式試験方法の変更に端を発した相次ぐ規制等により、遊技機販売市場の縮小傾向が続いています。2017年3月期の遊技機販売市場は、上半期では、規制等の影響に加え、2016年5月の伊勢志摩サミットにともなう入替自粛の影響などもあり、パチンコ・パチスロの販売台数が前年上半期を下回り推移しました。下半期では、パチンコは、2016年12月に「検定機と性能の異なる可能性のある遊技機」の撤去期限を迎えたため、10-12月期に入替需要が活発化したものの、1-3月期にその反動減があったため、販売台数は前年下半期と同水準で推移しました。パチスロは、実績のあるシリーズ機に一定の需要があるものの、未だ顧客ニーズに合致した商品の提供に至っていないと見られ、販売台数は前年下半期を下回り推移しました。これらにより、2017年3月期の遊技機販売市場の総販売台数は前年同期比 約15%減の248万台程度（※当社調べ）となりました。



※市場販売台数：2016年3月期～2017年3月期
※市場販売台数は当社調べ

こうした市場環境の中、当社は7ブランド15機種の販売を行い、その拡販に努めました。そのなかで、需要増が見込まれる年末年始商戦には大型タイトル等を集中させました。これにより、12月に販売した大型タイトル2機種については堅調な販売となり、また、1月に販売した1機種については遊技機の創り込みはもとより、映像化をはじめとするクロスメディア展開も相まって、導入直後より追加受注となりました。なお、当社グループの強みであるマーケティング力等もあり、1機種あたりの販売台数は、引き続き市場平均を上回り推移しました。

しかしながら、1-3月期に販売したパチスロの一部タイトルについては、需要低下の影響により受注が伸び悩みました。また、2017年3月期に販売を予定していた6機種については、2017年1月20日付「業績予想の修正に関するお知らせ」に記載の通り、次期以降に販売を延期しました。その結果、パチンコ機の販売台数は15.5万台（前年同期比0.6万台減）、パチスロ機の販売台数は8.7万台（同3.8万台減）となり、総販売台数は24.3万台（同4.5万台減）となりました。

今後は、2017年5月に発表した中期経営計画に基づき、流通基盤の強化と取扱い商品の拡充を図り、年間を通じた安定的な商品供給に向けたラインアップ構成に努めます。また、市場環境変化に動かない事業構造を構築し、PSソリューションの提供にも注力してまいります。

直近の遊技機業界における規制等の説明

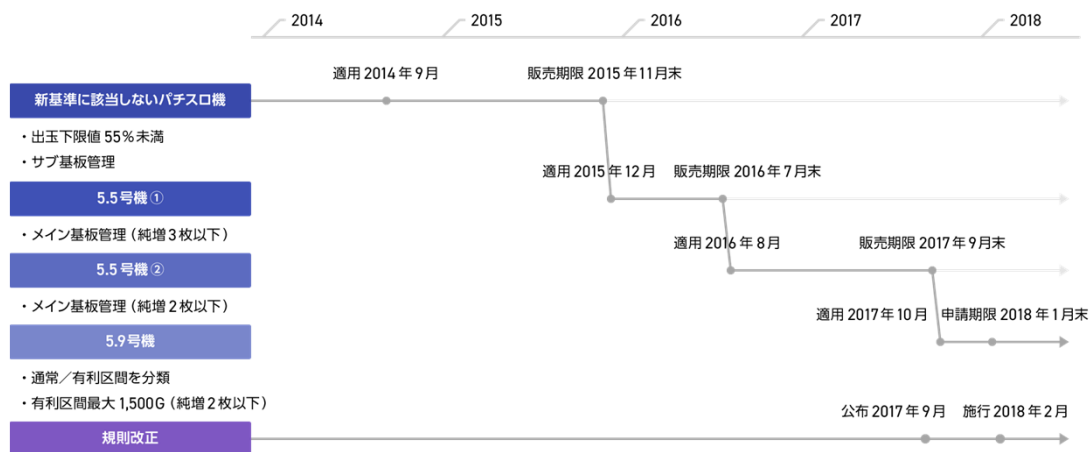
2014年8月、警察庁より業界団体に対し、およそ2週間後よりパチスロ遊技機において型式試験方法の一部変更を適用する旨が伝えられました。そして、パチスロ遊技機の仕様について、設計の見直しを要する複数の要件が業界団体より矢継ぎ早に発表されました。また時期を重ね、パチンコ遊技機においても、2015年3月に業界団体より「射幸性抑制に向けた取り組み」が発表されました。

これらにより、パチンコ・パチスロ遊技機は旧基準機の販売期限が設けられ、試験適合数の大幅な低下や、販売期限に合わせた販売集中および期限直後の急激な販売の落ち込みなど、市場は混乱をきたしました。

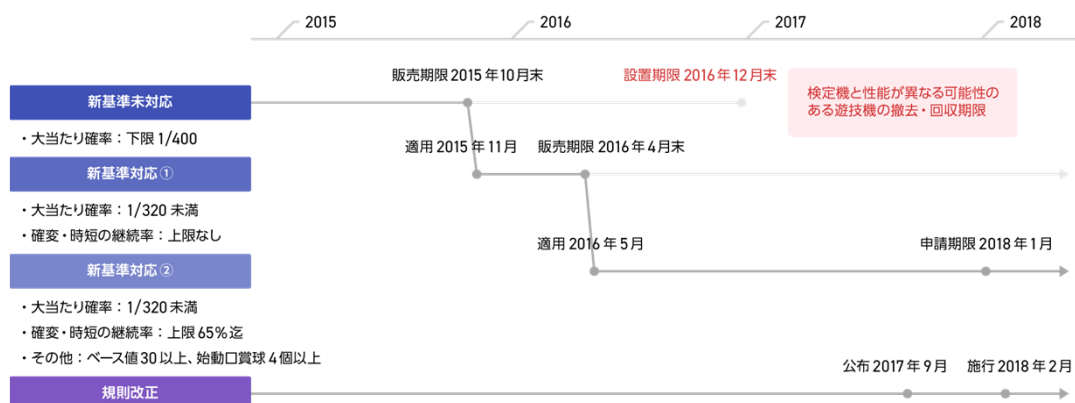
そして2017年7月11日、警察庁は、パチンコ出玉規制を含む、「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律施行規則及び遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則の一部を改正する規則案」を公表しました。これは、2018年2月1日に施行される見通しです。

これらの状況と今後のマーケット予測に鑑み、当社は市場環境の変化に動じない事業基盤を構築していく考えです。そのため、当社の強みである流通基盤の再強化、提携メーカー様とのリレーションの強化および取扱商品の拡充など、様々な施策に取り組んでいます。また、当社グループではプライベートブランドに対する投資スピードを一旦抑制していく考えです。

パチスロ規制動向



パチンコ規制動向



関連法規等の構造



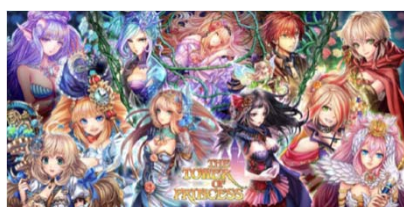
ゲーム分野

ゲーム分野では、国内ソーシャルゲーム市場の競争激化による成長鈍化が顕在化しています。また、スマートフォン端末等の高機能化等により、開発・運営コストの上昇傾向が続いています。

2017年3月期は、ソーシャルゲームにおいて『AKB48』など有力IPを活用したタイトルが引き続き収益に貢献しました。一方で、事業の選択と集中による、新規タイトルの投入延期や、既存3タイトルのサービス終了、コンシューマゲームの一部タイトルの開発中止などを実行した結果、収益が前年同期を下回りました。

タイトル例

タワー オブ プリンセス



©FIELDS

AKB48ステージファイター



©AKS ©GREE, Inc.

AKB48グループ ついに公式音ゲーでましたっ



©AKS ©S&P

今後は中期経営計画に基づき、中長期編成が可能なIPを起点に、国内外のパートナー企業と連携し、グローバルでのゲーム展開や、海外のゲームエンジンを活用したゲームコンテンツ開発などを推進し、収益化を図ります。

映像分野

映像分野では、市場全般はSVOD（Subscription Video On Demand：定額制動画配信）などの新たなプラットフォームの台頭により、国内外において飛躍的な市場拡大が予測されています。

2017年3月期は、エンタテインメント業界の有力企業や米国などのSVOD事業者と協力し、フル3DCGアニメーション『GANTZ:O』、『劇場版マジェスティックプリンス -覚醒の遺伝子-』、TVアニメ『アクディヴレイド -機動強襲室第八係- 2nd』、TVアニメ『ベルセルク』など7IPの映像公開を行いました。なお、複数の映像プロジェクトを推進したことにより、映像関連の償却費が増加し、また、映像関連子会社で一部の大型プロジェクトの制作コストが増加したことで、一時的に損失を計上するに至りました。

主な放送・公開作品

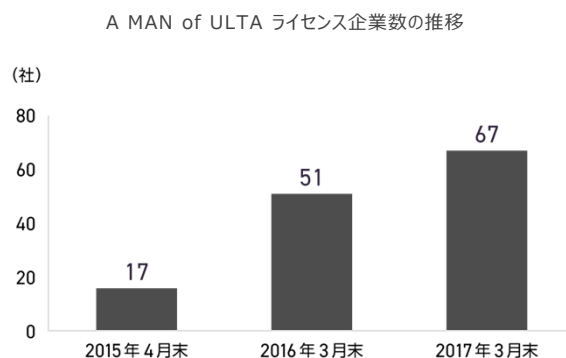
GANTZ:O	劇場版マジェスティックプリンス -覚醒の遺伝子-	劇場版 ウルトラマンオーブ 絆の力、おかりします！	アクディヴレイド -機動強襲室第八係- 2nd	BERSERK
				
©奥浩哉／集英社・ 「GANTZ:O」製作委員会	©2016 創通・フィールズ／ MJP製作委員会	©劇場版ウルトラマンオーブ製 作委員会	©2016 創通・フィールズ・フライン グドッグ／ACTIVERAID PARTNERS	©三浦建太郎(スタジオ我 画)・白泉社／ベルセルク製作 委員会

今後は中期経営計画に基づき、米国や中国の映像配信企業と協同作品を開発し、グローバル展開を推進します。さらに、映像をフックとした、グローバルマーケットでのマーチャンダイジング展開の推進や、映像のデジタルデータを活用し、ゲームやパチンコ・パチスロなどへもクロスメディア展開を実施するなど、各事業プラットフォームとの連動を図ります。

ライセンス分野

ライセンス分野では、市場全般では定番キャラクターの新たな活用や大人向け衣料品へのライセンス展開など、国内外での新市場開拓に向けた動きが活発化しています。

2017年3月期は、IPビジネスの領域拡大および新たなライセンスビジネスの確立に向けて、様々な事業領域における有力企業との連携を強化しました。また、海外市場の開拓に向け、アジア圏を中心にパートナーシップの構築を進めました。こうした取り組みにより、ウルトラマンシリーズなどでは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りました。また、2015年に立ち上げた、コンセプトual・ライセンス『A MAN of ULTRA』は、2016年6月に「日本ブランド・ライセンス大賞」においてグランプリを受賞し、今後もさらに展開を加速させていく予定です。



A MAN of ULTRA



©A MAN of ULTRA ©TSUBURAYA PROD.

TOYOTA86×A MAN of ULTRA
M78×86



©A MAN of ULTRA ©TSUBURAYA PROD.

ポップアップショップイメージ



©A MAN of ULTRA ©TSUBURAYA PROD.

今後は中期経営計画に基づき、国内だけではなく、『ウルトラマン』IPを有効活用し、中国をはじめとするアジアの現地企業との提携を進め、ゲームやMDなど様々なメディアにおけるライセンス収入の拡大を目指します。

コミック分野

コミック分野では、書籍や雑誌などの紙媒体市場の縮小が進む一方で、スマートフォンやタブレットなどの電子デバイスを活用した定額制読み放題サービスの普及などにより、電子書籍市場は堅調に拡大しています。

2017年3月期は、引き続きコミック誌「月刊ヒーローズ」を通じて、新たに4作品の連載を開始し、創出作品は累計71作品となりました。また、同誌で創出したヒーローIPのTVアニメ化や、SVODサービスを通じた映像配信などの映像化プロジェクトを推進し、2016年10月には、公式アプリ「マンガHERO's」の配信を開始しました。さらに、電子書籍プラットフォームにおける配信方法の多様化を推進し、11言語24の国と地域で電子書籍および単行本を展開しました。

新規連載作品

足の裏のイーリス



© Kentaro Kurimoto / Saki / ヒーローズ

キャプテンハンゾーモン



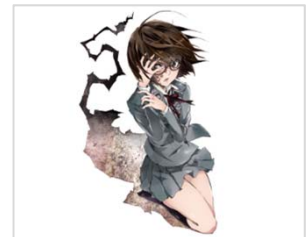
© Hiroyuki Takahashi / ヒーローズ

禁猟六区



© Bingo Morihashi Manabu Akishige / ヒーローズ

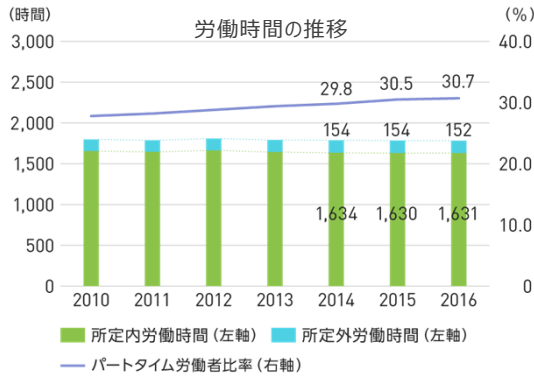
ヒメノスピア



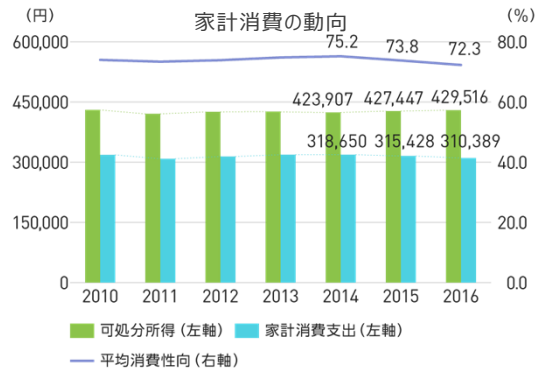
© Shinya Murata Nobuhiko Yanai / ヒーローズ

マーケットデータ

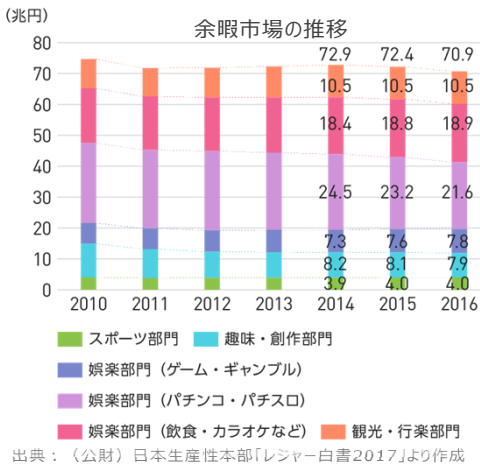
余暇をめぐる環境



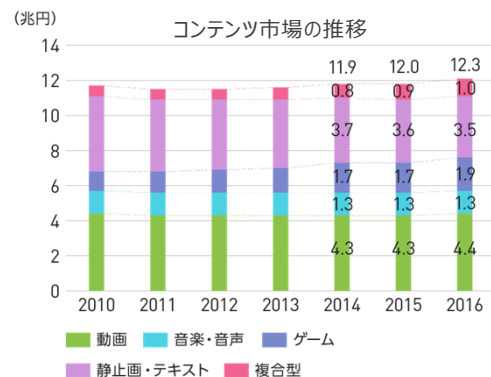
出典：厚生労働省「毎月勤労統計調査」より作成



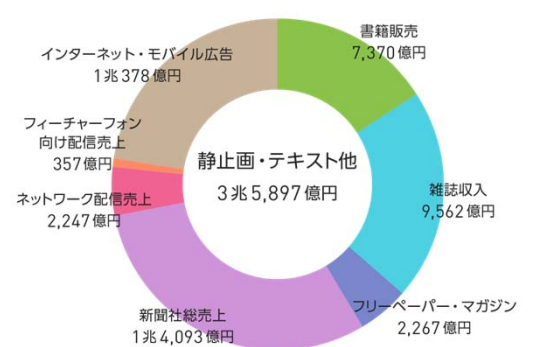
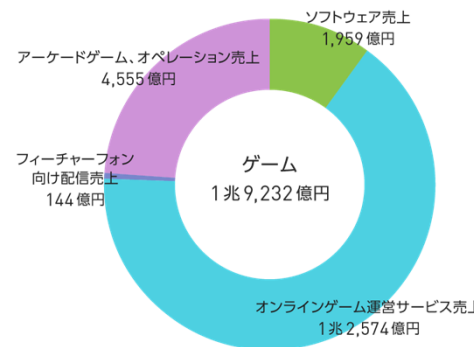
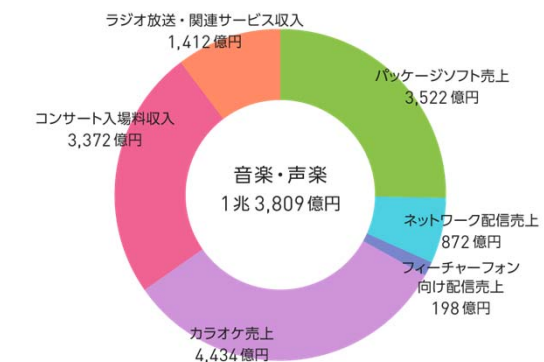
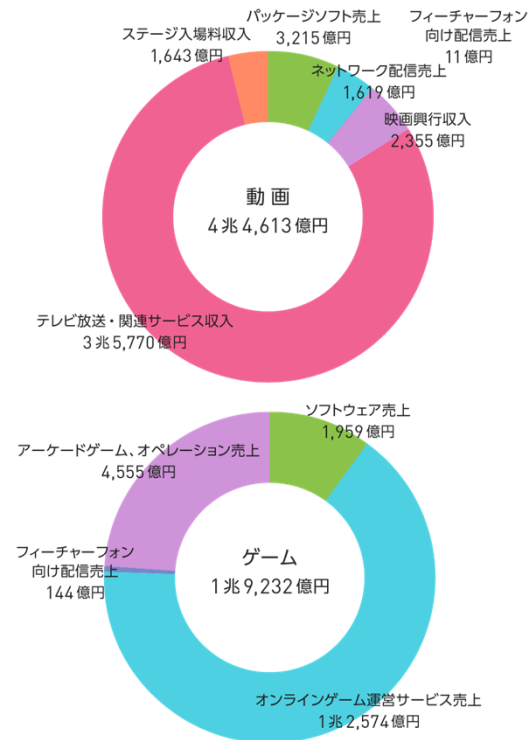
出典：総務省「家計調査」より作成



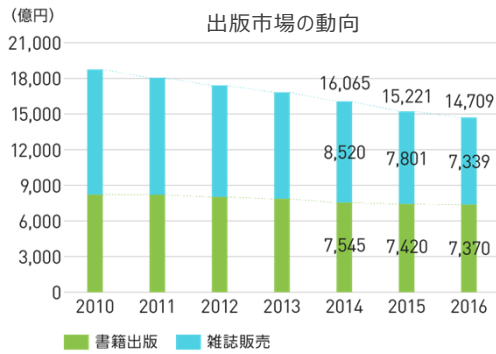
出典：(公財) 日本生産性本部「レジャー白書2017」より作成



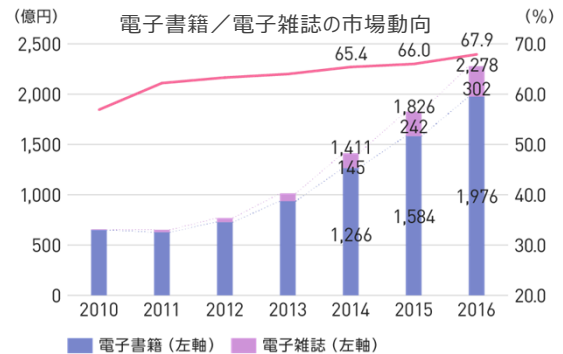
出典：(一財) デジタルコンテンツ協会「デジタルコンテンツ白書2017」より作成



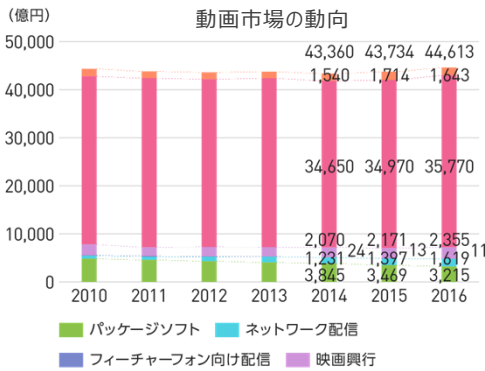
出典：(一財) デジタルコンテンツ協会「デジタルコンテンツ白書2017」より作成



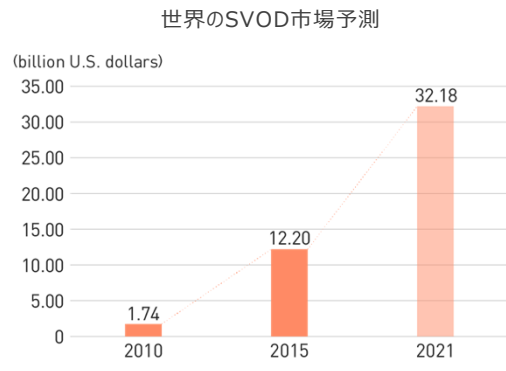
出典：(一財) デジタルコンテンツ協会「デジタルコンテンツ白書2017」より作成



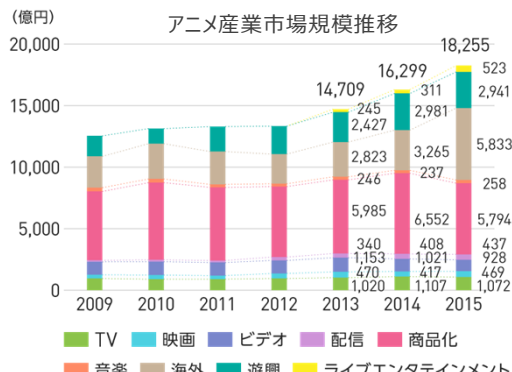
出典：(一財) デジタルコンテンツ協会「デジタルコンテンツ白書2017」より作成



出典：(一財) デジタルコンテンツ協会「デジタルコンテンツ白書2017」より作成



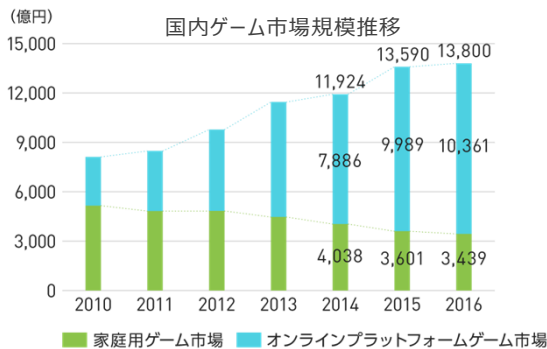
出典：Digital TV Researchより作成



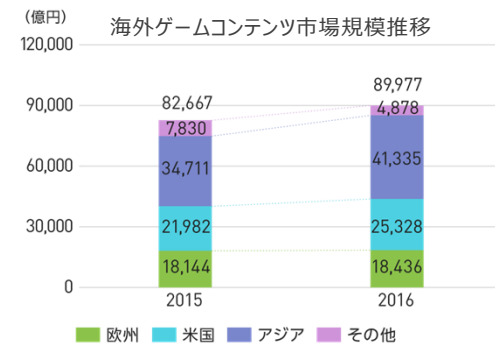
出典：一般社団法人日本動画協会「アニメ産業レポート2016」より作成



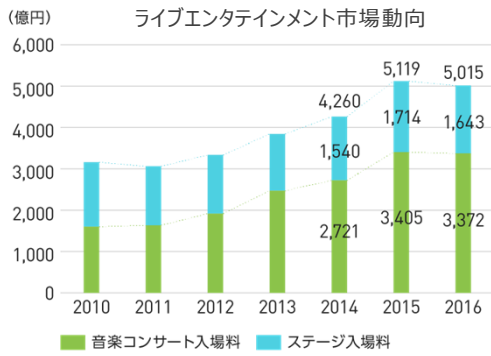
出典：一般社団法人日本動画協会「アニメ産業レポート2016」より作成



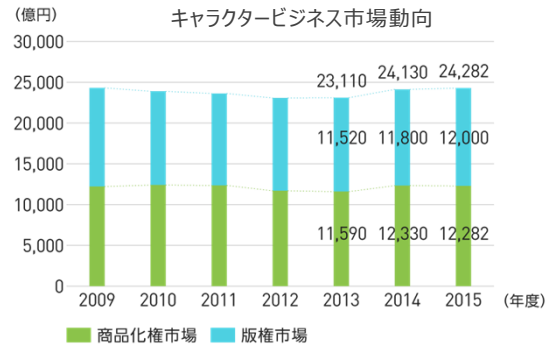
出典：厚生労働省「毎月勤労統計調査」より作成



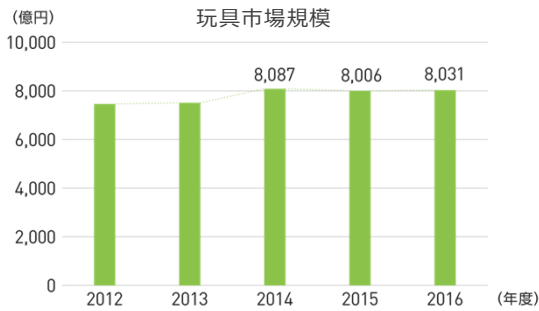
出典：(株) Gzブレイン「ファミ通ゲーム白書2017」より作成



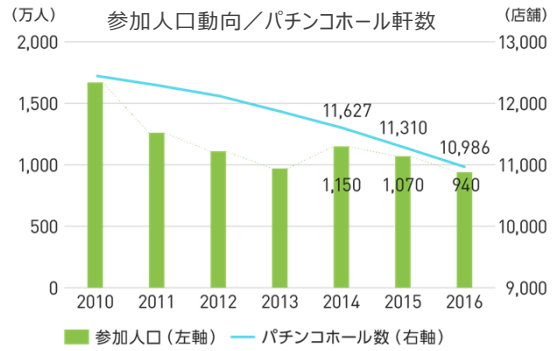
出典：(一財) デジタルコンテンツ協会「デジタルコンテンツ白書2017」より作成



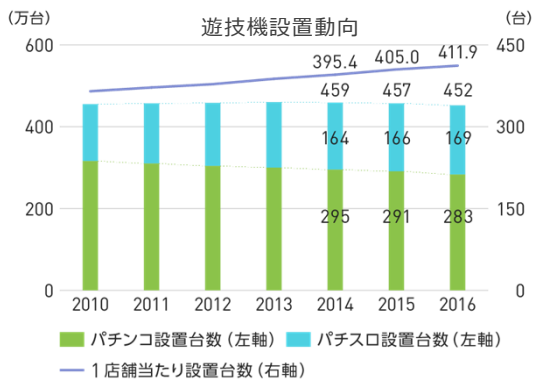
出典：(株) 矢野経済研究所「キャラクタービジネスに関する調査 (2016年)」より作成



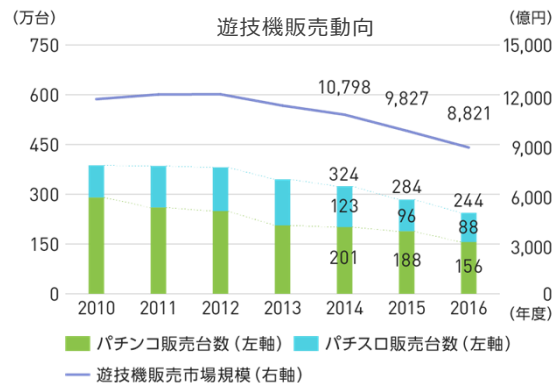
出典：(一社) 日本玩具協会 発表データより作成



出典：(公財) 日本生産性本部「レジャー白書2017」
警察庁「平成28年中における風俗関係事犯の取締り状況等について」より作成



出典：警察庁「平成28年中における風俗関係事犯の取締り状況等について」より作成



出典：(株) 矢野経済研究所「2017年版 パチンコ関連メーカーの動向とマーケットシェア」より作成