

CSR/コーポレート・ガバナンス/会社情報/株式情報

社会の幸せに寄与するために

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

フィールズのCSR	40
コーポレート・ガバナンス	41
フィールズについて（会社概要）	43
フィールズの歩み	45
株式の情報	51

CSR（企業の社会的責任）

CSR基本方針

フィールズでは、企業理念である「すべての人に最高の余暇」を提供することを使命としています。そして全役員および全従業員は、企業の社会的責任（CSR）が企業活動そのものであることを自覚し、社会および事業の持続的発展を図ることで、すべてのステークホルダーへの社会的責任を果たしていきます。

CSR推進体制

当社は、企業理念の実現を目指すことで、より豊かな社会の実現に貢献するため、全社一体となり日々の事業活動を行っています。

CSR推進体制として、取締役会の直下にCSR担当役員を設置し、フィールズのCSR基本方針に基づいた経営の意思決定を、事業部門ならびにスタッフ部門に浸透させる体制を構築しています。また、グループ会社との連携を図り、フィールズグループ全体で「事業を通じた社会貢献」活動を推進していきます。



ウルトラマン基金

フィールズグループでは2011年3月、(株)円谷プロダクションを中心とし、グループ内賛同企業各社とともに「ウルトラマン基金」を設立しました。災害により被災された地域の方々はもとより、とりわけ未来への希望の光である子どもたちのために日本全国で支援活動を展開しています。

ウルトラマン基金は、2017年で活動7年目を迎え、そしてウルトラマンセブン放送開始50年という節目にもあたります。これを機に、全国にあるおよそ600の児童養護施設を対象にウルトラマンとともに訪問するヒーローキャラバンを実施します。これらの活動が、子どもたちの夢や希望を描く機会となり、そして、新たな時代を力強く切り拓き成長していくことを願って、これからも継続的な支援活動に取り組んでいきます。



ウルトラマン基金公式サイト
<http://www.ultraman-kikin.jp/>



ウルトラマン基金 (© 円谷プロ)

コーポレート・ガバナンス

コーポレート・ガバナンス基本方針

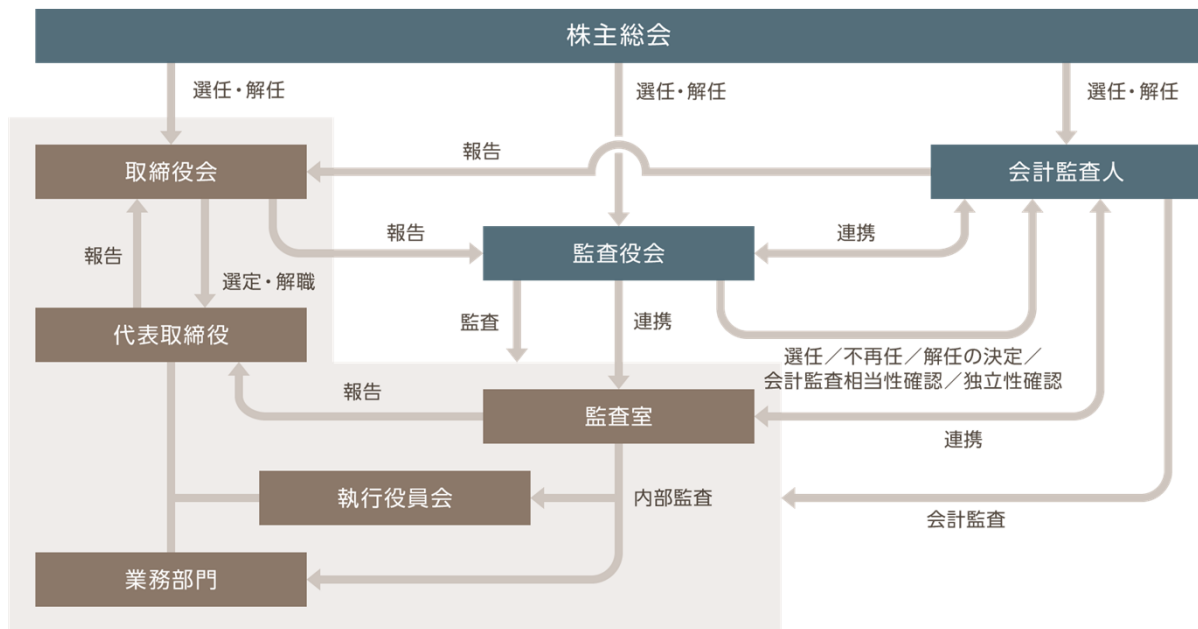
当社は、経営理念である「すべての人に最高の余暇を」提供することを使命とし、企業価値を継続的に高めていくことを経営の基本方針としています。この基本方針を実現するために、コーポレート・ガバナンスを有効に機能させることが、当社の重要な経営課題の一つであると考えています。

コーポレート・ガバナンス強化の取り組み

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、会計監査人およ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ます。また、当社グループは経営方針に基づき、方針と施策を綿密に協議したうえで、互いに合意した経営計画に沿った事業を推進しています。さらに、経営環境の変化に迅速に対応できる経営体制を構築するとともに、事業年度における取締役の経営責任をより明確にするため、取締役の任期を2年から1年としました。

なお、東京証券取引所が2015年6月1日に適用を開始した「コーポレートガバナンス・コード」への対応については、当社では引き続き、経営の透明性、公平性を担保しつつ、持続的な利益成長と適切な企業統治による中長期的な企業価値の向上を目指し、最適なガバナンス体制の整備に向け鋭意検討を進めています。

コーポレート・ガバナンス推進体制



取締役、監査役および執行役員（2017年6月30日現在）

代表取締役会長		山本 英俊
代表取締役社長		繁松 徹也
取締役副社長		秋山 清晴
専務取締役	PS事業統括本部長	吉田 永
常務取締役		栗原 正和
常務取締役		藤井 晶
常務取締役		小澤 謙一
取締役	計画管理本部長	山中 裕之
取締役		藤島 輝男
取締役	クロスメディア事業統括本部長	鎌形 英一
社外取締役		糸井 重里
社外監査役 常勤		池澤 憲一
社外監査役		古田 善香
社外監査役		中元 紘一郎
執行役員	法務室長	末永 徹
執行役員	コーポレートコミュニケーション室長	畑中 英昭
執行役員	PS事業統括本部営業管理部長	若園 秀夫
執行役員	IPマーケティング室 EP	小澤 洋介
執行役員	研究開発室長	大塩 忠正
執行役員	IPマーケティング室長	清水 憲忠
執行役員	クロスメディア事業統括本部クロスメディア事業部長	山村 豪快男

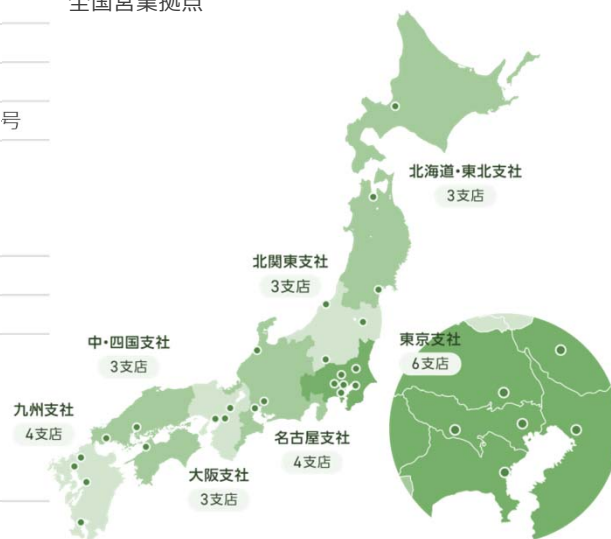
※EP=エグゼクティブプロデューサー

フィールズについて

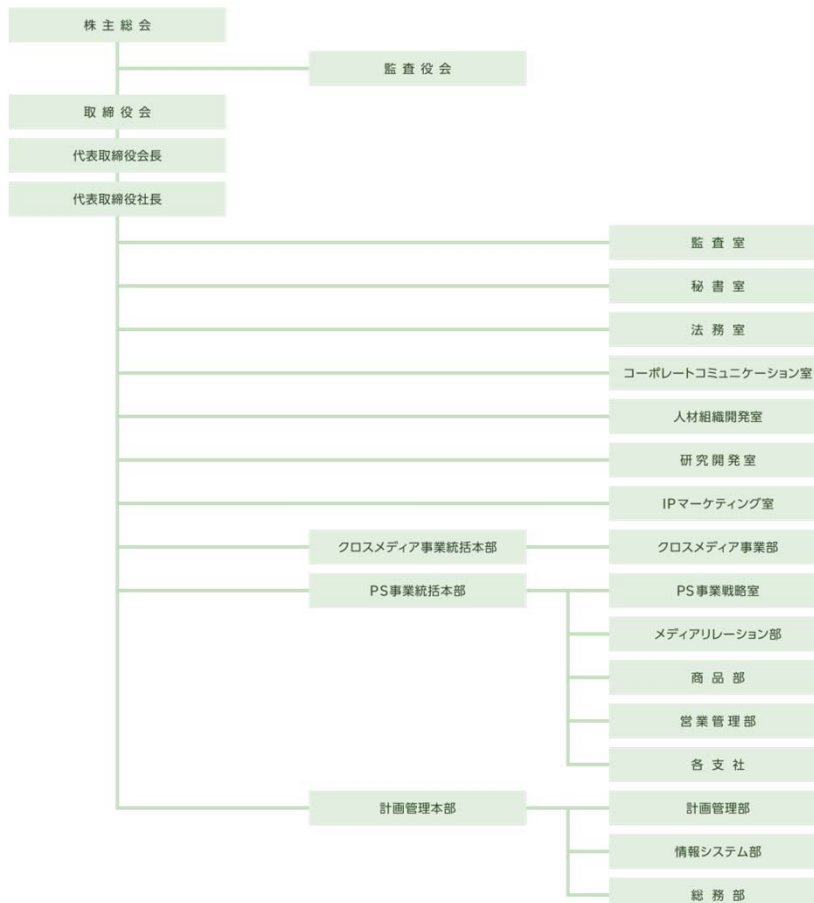
会社概要（2017年3月31日現在）

商号	フィールズ株式会社 (英文: FIELDS CORPORATION)
企業理念	「すべての人に最高の余暇を」
設立	1988年6月
本社所在地	〒150-0036 東京都渋谷区南平台町16番17号
事業内容	1.キャラクター、コンテンツの企画開発、販売 2.映像ソフトの企画開発、販売 3.遊技機の企画開発 4.遊技機の仕入、販売
資本金	7,948百万円
従業員数	1,713名(連結) 784名(個別)
連結子会社	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14社
持分法適用関連会社	(株) ヒーローズ (株) 角川春樹事務所 など計8社

全国営業拠点



組織図（2017年5月15日現在）



主な子会社等の状況

	会社名	資本金 (百万円)	当社の議決 権比率(%)	主な事業内容
パチンコ・パチスロ	フィールズジュニア株式会社	10	100.0	遊技機のメンテナンス等
	新日テクノロジー株式会社	10	100.0	遊技機の開発
	株式会社マイクロキャビン	10	100.0	遊技機用ソフトウェアの企画・開発
	株式会社クロスアルファ	10	100.0	遊技機の開発・製造
	株式会社スパイキー	100	100.0 (100.0)	遊技機の開発・製造
	株式会社BOOOM	10	51.0	遊技機の企画・開発
	株式会社ミズホ	10	49.7	遊技機の企画・開発・製造・販売
	株式会社七匠	40	38.9	遊技機の企画・開発・製造・販売
	株式会社総合メディア	10	35.0	セールスプロモーションに関する企画・制作
コミックス	株式会社ヒーローズ	10	49.0	コミック誌・キャラクターコンテンツの企画・運営・制作
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式会社	10	100.0	アニメーションの企画・制作およびプロデュース
	株式会社デジタル・フロンティア	31	86.9	コンピュータ・グラフィックスの企画・制作等
映画/テレビ	株式会社エスピーオー	371	31.8	映画の企画・制作・配給等
インタラクティブメディア	株式会社フューチャースコープ	60	94.4	モバイルコンテンツの提供サービスおよび通信販売
コンシューマプロダクツ	トータル・ワークアウト プレミアムマネジメント株式会社	5	95.0	フィットネスクラブの経営・運営
	株式会社円谷プロダクション	310	51.0	映画、テレビ番組の企画・制作 キャラクター商品の企画・制作・販売

※当社の議決権比率の（ ）内は、間接所有割合を内書きで記載しています。

フィールズの歩み

1988年～

心を豊かにするエンタテインメントの創出に向けて

1980年代、国内のエンタテインメントが新たな時代を迎える中、私たちは人々の余暇時間の増加にビジネスチャンスを見出し、心を豊かにするエンタテインメントの創出に向けて動きはじめました。

1988年にフィールズの礎である（株）東洋商事を設立し、まずは人々の生活圏にあって、かつ気軽に楽しめるエンタテインメントの本質を備えたパチンコをより多くの人々に開放するため、業界の健全化および活性化に注力しました。

その後、パチンコ・パチスロ市場規模は30兆円に拡大。そして、自らも全国に営業網を有する業界最大手の流通企業としてパチンコ業界をけん引し、パチンコホールやファンの多様なニーズを予見し、それに応え続けてきました。

フィールズの変遷

- 1983 - 東洋商事創業
- 1987 - 本社ビルを施工し、エンタテインメント全般やコンピュータ管理システムの調査・研究に着手
- 1988 - (株)東洋商事(現、フィールズ(株))を設立、遊技機販売事業を本格化
- 1992 - 情報サービスの開始
 - 1992 - (株)レジャー日本新聞社買収、パチンコ産業ビジョン作成に着手
 - 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
- 流通企業の基盤確立に向け、営業拠点を全国に拡大
 - 1992 - 東京、九州地方へ展開
 - 1995 - 東北、中国、関西地方へ展開
 - 2000 - 全国に営業網を整備

Entertainment & Pachinko/Pachislot History

● Entertainment ● Pachinko/Pachislot

- 1983 - 「東京ディズニーランド」オープン
 - 家庭用ゲーム機「ファミリーコンピュータ」発売
- 1984 - 日本初のインターネット「JUNET」運用開始
- 1985 - 日本初の携帯電話「ショルダーフォン」発売
- 1985 - 「新風営法」施行（保安通信協会による型式検定試験開始）
- 1987 - 日本初の「BS放送」開始
- 1988 - 「東京ドーム」オープン
- 1989 - 日本初の「CS（音声）放送」開始
- 1990 - 遊技機規則等の改正（CRパチンコ機登場）
- 1991 - カラー液晶モニター搭載パチンコ機発売
- 1993 - シネマコンプレックス国内第一号オープン
- 1994 - パチンコ・パチスロ市場規模が30兆円に拡大
- 1995 - パチンコ機の射幸性抑制に向けた規則強化
- 1996 - パチンコ機設置台数が過去最大の390万台を記録

1998年～ エンタテインメント性の高い遊技機の創出に向けて

1990年代、液晶モニターを搭載した遊技機は、パチンコ・パチスロに映画やテレビと同様のメディアとしての魅力をもたらし、液晶の大型化や高品質化などは、業界特有のオリジナルIP（知的財産）を多数誕生させていきました。

こうした中、私たちはパチンコ・パチスロをメディアと捉え、より多くのファンを創出するため、全国規模の営業ネットワークから人々のニーズを探り、広く世の中に認知される優良IPを活用した遊技機の創出に向けて歩みはじめました。そして、IP取得体制の構築や優秀なクリエイター・プランナーとの関係構築、遊技機メーカー・サミー（株）との業務提携など、一貫して遊技機のゲーム性・エンタテインメント性を高める施策に注力しました。1988年には、数10万台で推移していたパチスロ設置台数は100万台を超えました。

パチンコ・パチスロが変わる。エンタテインメントが変わる。こうした思いのもと、私たちはIPへの本格的な取り組みを開始しました。

フィールズの変遷

- 1999 - 優れた業務品質の提供に向け、ISO9002（販売部門）取得
（2002年に「ISO9001」へ移行）
- 2000 - (株)東洋商事からフィールズ(株)へ社名変更
- 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
- 2001 - 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、オクケーブランドの独占販売を開始
- 2009 - (株)エンターライズ（カブコン子会社）と提携、エンターライズ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)大一商会と業務提携契約を締結
- 2017 - サミー(株)と販売取引基本契約を締結
- 2001 - 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スに着手
- 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)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

Entertainment & Pachinko/Pachislot History

● Entertainment ● Pachinko/Pachislot

- 1998 - 「Windows 98」発売
- 1998 - 大手パチンコホールが大型店の出店を加速
- パチスロ設置台数が100万台を突破
- 1999 - 携帯電話網を活用したインターネット接続サービス「ドコモiモード」サービスイン
- 1999 - カラー液晶モニター搭載パチスロ機発売
- 大手遊技機メーカーからオリジナルIP搭載機が多数発売
- 2001 - 「ユニバーサル・スタジオ・ジャパン」オープン
- 「東京ディズニーシー」オープン
- 劇場アニメーション『千と千尋の神隠し』公開
- 2002 - 「2002FIFAワールドカップ」開催

2003年～ IPの多元展開に向けて

メディアの多様化や個人の嗜好が広がりを見せる中、私たちは、「すべての人に最高の余暇を」の実現に向け、IPを基軸としたビジネスモデルの確立に努めてきました。

2003年の株式上場を機に、公募などで得た資金を活用してマンガ、アニメ、映画、テレビドラマ、音楽、ゲーム、スポーツなどの分野で優良IPを有する企業から数多くの商品化権を集中的に確保しました。そして、クリエイティブに秀でた企業や人材、最先端技術を有する企業などと連携し、取得した商品化権をパチンコ・パチスロはもとより、他のメディアでも展開する新たな取り組みをはじめました。

21世紀に入り、キャラクターをはじめとしたIPがあらゆるメディアで活用されました。パチンコ機に至ってはIPの活用が約7割となりました。

それは将来のIPの枯渇を意味し、これを打破することが私たちの使命となりました。

フィールズの変遷

- 2003 - JASDAQ市場に上場、IPを基軸としたビジネスモデルを発表
- 2004 - 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ーソフトを発売
 - 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
- 2005 - IP取得および多元展開に向け、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）、情報発信型のミニネコンを展開
- 2006 - IP取得・創出および多元展開に向け、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)と共同出資でアイビー・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、アイビープロス(株)を吸収合併
- スマートフォンアプリ「タワー オブ プリンセス」など5作品を配信
- 2007 - 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、劇場版アニメーション『ベルセルク 黄金時代篇』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）、Fly Studio SDN. BHD.（マレーシア）を子会社化
 - 2012 - (株)創通、東宝(株)などと連携し、ヒーローズ作品「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始動
 - 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 - 「APPLESEED ALPHA」劇場公開
 - 2016 - 「APPLESEED ALPHA」がVFX-JAPANアワード 2016「部門別最優秀賞」受賞
- テレビアニメ「ベルセルク」第1期がMBSほかアニメイズム枠、WOWOWにて放送
- フル3DCGアニメ「GANTZ:O」劇場公開
- 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
- フル3DCGアニメ「GANTZ:O」が第2回CGWORLD AWARDS「大賞」受賞
- Fly Studio SDN. BHD.（マレーシア）の全株式売却
 - 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
- テレビアニメ「アトム ザ・ビギニング」NHK総合テレビにて放送

Entertainment & Pachinko/Pachislot History

● Entertainment ● Pachinko/Pachislot

- 2004 - SNS「Facebook」サービスを開始
- 2004 - 遊技機規制等の改正施行
 - パチンコ機 規則緩和
 - パチスロ機 射幸性抑制に向けて規則強化
 - 新規パチンコ機「CR新世紀エヴァンゲリオン」登場
 - 大手遊技機メーカーからIP搭載機が多数発売
- 2006 - 情報サービス「Twitter」サービスを開始
 - 地上デジタルワンセグ放送開始
- 2006 - パチスロ機設置台数が200万台を記録
- 2007 - 通信機能を搭載した電子ブックリーダー「Kindle」発売
- 2007 - パチスロ機が新規規則対応機へ完全移行

2008年～

IPの継続的な取得・創出・育成に向けて

遊技機の独立系流通企業からはじまり、私たちはIPを起点にパチンコ・パチスロ分野で大きな成長を遂げてきました。

その過程で（株）円谷プロダクションのような優良IPを保有する企業を傘下に収め、また保有するIPの高付加価値化に向け、各分野の優良企業や秀でたパートナーとのネットワークをより強靱に構築するとともに、自らもコミックス、アニメーション、映像などの専門分野を担う企業をグループに迎え入れてきました。

この間も、パチンコ・パチスロ業界ではキャラクターをはじめとした優良IPの枯渇が進み、この状況を踏まえ、私たちはIPを継続的に取得・創出・育成する、IPに主軸をおいたビジネスモデルへの戦略転換を企図しました。

フィールズの変遷

- 2008 –IPの継続的な取得・創出・育成を目指し、5カ年中期経営計画を発表
–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
- 2008 –(株)Bbmfマガジンに出資、コミックスをデジタル配信
- 2010 –(株)小学館クリエイティブと共同で出版会社(株)ヒーローズを設立
- 2011 –「月刊ヒーローズ」創刊
- 2012 –ヒーローズコミックスを刊行
–(株)Bbmfマガジンの株式を売却
- 2016 –アプリ「マンガHERO's」配信

- 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
- 2011 –TVシリーズ「ウルトラマン列伝」放送（ウルトラゼロファイト）
- 2013 –TVシリーズ「新ウルトラマン列伝」放送（ウルトラマンギンガ、ウルトラマンギンガS、ウルトラファイトビクトリー、ウルトラマンX）
- 2016 –「ウルトラマンオーブ」放送
- 2017 –「ウルトラマンゼロ THE CHRONICLE」放送
–「ウルトラマンジード」放送

Entertainment & Pachinko/Pachislot History

● Entertainment ● Pachinko/Pachislot

- 2008 –「iPhone 3G」日本発売
- 2008 –パチンコ市場ではファンニーズの多様化にともない低貸玉営業が拡大
–優良IPを活用したパチスロ機が市場を活性化
–他のメディアと連動したパチンコ機が登場（映画、テレビ、モバイル、ライブシアターなど）

- 2010 –映像分野で3D関連が興隆、国内映画興行収入が過去最高を記録
–「モバゲー」「GREE」がオープンプラットフォーム化
–経済産業省製造産業局に「クール・ジャパン室」が開設

- 2011 –地上アナログテレビ放送が停波し、地デジへ完全移行（国内被災3県以外）
- 2012 –「iPhone 5」発売、4G LTEサービス開始
–「バズドラ」記録的大ヒット
- 2012 –大手パチンコホールが香港証券取引所に株式を上場

2012年～ IPの価値最大化に向けて

2012年以降、スマートフォンやタブレットなどのデバイスの普及、またインターネットの高速化、デバイスの大容量化にともない、コミックス、映像、ゲームなどはプラットフォームに依存せず気軽に楽しめるものとなり、人々の余暇の過ごし方も多様化してきました。また、インターネット環境の充実により、グローバルでもコンテンツが求められる時代となりました。

こうした流れを予見し、当社は2012年5月に、IPを主軸とした「成長するビジネスモデル」を発表しました。そして、メディアに依存することなく、また、国内だけでなく海外も見据えてIPを取得・創出・育成し、IPをクロスメディア展開する戦略を推進してきました。

フィールドズの変遷

- 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
- 2014
 - －(株)DLEと業務提携、ヒーローズ作品「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始動
- 2015
 - －コンセプトual・ライセンス「A MAN of ULTRA」を様々な企業やブランドと協業展開
- 2016
 - －テレビアニメ「アクティヴレイド -機動強襲室第八係-」第1期放送
 - －テレビアニメ「アクティヴレイド -機動強襲室第八係-」第2期放送
 - －「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
- 2014
 - －IPのグローバル展開を加速
- 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
- 2015
 - －アニメ「ニンジャスレイヤー フロムアニメイシヨン」全世界で配信
 - －中国、香港、タイ、マレーシアなど各国で「ウルトラヒーロー」のライブショーを実施
 - －米国クランチロール、中国テンセントなどSVOD事業者と協業し映像作品のグローバル配信を活性化
- 2016
 - －中国チャイナ・モバイル/董石などと協業しヒーローズ作品の電子書籍配信を拡充、北南米・欧州・韓国にも展開
 - －北南米・欧州・アジアでヒーローズ作品の単行本展開

Entertainment & Pachinko/Pachislot History

● Entertainment ● Pachinko/Pachislot

- 2013
 - －「2020年夏季五輪」東京開催が決定
- 2014
 - －パチンコとパチスロの両方に業界団体による自主規制実施
- 2015
 - －テーマパーク・遊園地の市場規模が過去最高
 - －「Netflix」日本での映像配信サービス開始
 - －Amazon「プライム・ビデオ」日本での配信サービス開始
- 2016
 - －映画「君の名は」公開
- 2016
 - －警察庁 検定機と異なる可能性のある遊技機の全リスト公表と年内撤去を要請
 - －「IR推進法」公布

2017年～ 次の30年への成長に向けて

当社は、2018年6月に創立30周年を迎えます。次の30年への成長に向けて、2017年5月に3か年中期経営計画を発表しました。

創業来のDNAである「市場の過去と未来を見据えた企画・プロデュース」に今一度立ち返り、ヒーローIPを様々な顧客接点（事業プラットフォーム）を通じて提供することで、日本全国の人々の喜びや幸せに貢献し、さらにそのIPやプラットフォームを世界に広げていきます。

今後も、世界中の人々の心を豊かにする商品やサービスの企画、開発、提供に努め、「すべての人に最高の余暇を」という企業理念の実現に向け、ひきつづき取り組んでまいります。

フィールズの変遷

- 2017 - 3か年中期経営計画を発表
- 電子書籍プラットフォーム(株)ナンバーナインの株式取得

Entertainment & Pachinko/Pachislot History

- Entertainment
- Pachinko/Pachislot

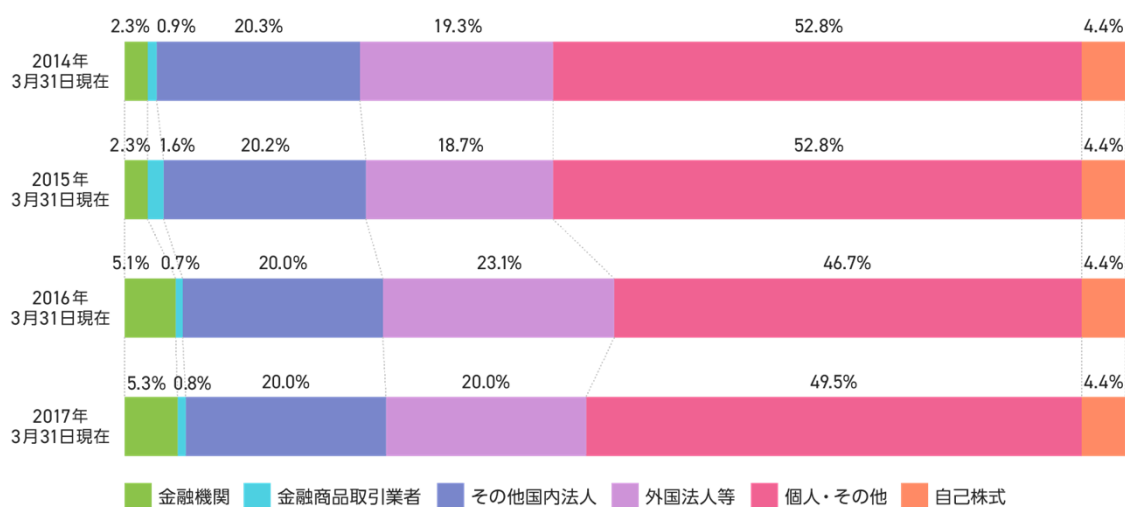
- 2017 - 風営適正化法施行規則等の改正

株式の状況

株式情報

発行可能株式総数	138,800,000株	自己名義株式	1,516,300株
発行済株式総数	34,700,000株	株主数	7,745名

所有者別株式分布状況



大株主

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%
NORTHERN TRUST CO. (AVFC) RE NVI01	1,835,100	5.29%
有限会社ミント	1,600,000	4.61%
自己名義株式	1,516,300	4.37%
ゴールドマン・サックス・アンド・カンパニー レギュラーアカウント	1,089,200	3.14%
ステート ストリート バンク アンド トラスト カンパニー 505019	593,600	1.71%
NORTHERN TRUST CO. (AVFC) RE IEDU UCITS CLIENTS NON LENDING 15 PCT TREATY ACCOUNT	573,600	1.65%
ノーザン トラスト カンパニー (エイブイエフシー) アカウント ノン トリーティー	476,200	1.37%
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社 (信託口9)	427,400	1.23%



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)

〒150-0036 東京都渋谷区南平台町16番17号

Tel : 03-5794-2109 (ダイヤルイン) Fax : 03-5784-2119



フィールズ コーポレートサイト
<http://www.fields.biz>



フィールズ IRサイト
<http://www.fields.biz/ir/>