

2Q FY2021

2022年3月期 第2四半期

Fact Book 1

財務・企業関連データ

2021年11月12日



フィールズ株式会社

東証1部 証券コード[2767]

連結財務ハイライト

(単位:百万円)

期	2003/3	2004/3	2005/3	2006/3	2007/3	2008/3	2009/3	2010/3	2011/3	2012/3
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	(89.0) 92,195
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	(89.2) 31,330
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	(103.7) 22,803
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	(64.9) 8,527
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	(63.3) 8,661
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	(79.7) 5,991
資本金	1,295	1,295	7,948	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	51,555
総資産額	17,090	37,115	72,584	87,556	66,081	69,168	52,064	81,329	78,971	93,601
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	10,015
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	△ 4,798
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	△ 2,565
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	18,284

(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	2012/3
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	153,904
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	5,000
	記念	-	10,000	-	-	-	500	-	-	-
	中間	-	10,000	2,000	2,000	2,000	2,000	2,000	2,500	2,500
	期末	-	4,000	2,000	2,000	2,000	2,500	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	18,044

(単位:%)

経営指標	2003/3	2004/3	2005/3	2006/3	2007/3	2008/3	2009/3	2010/3	2011/3	2012/3
自己資本比率	51.2	39.1	46.0	45.0	62.2	64.3	75.8	50.5	59.2	54.6
自己資本利益(ROE)	55.9	56.9	28.9	19.5	9.2	12.4	△ 3.5	8.2	17.1	12.2
総資産経常利益(ROA)	39.3	45.0	22.8	16.4	12.0	17.3	1.6	11.6	17.1	10.0
配当性向 ^{※1}	7.9	20.1	20.7	20.3	37.4	29.5	-	45.9	22.1	27.7

その他	2003/3	2004/3	2005/3	2006/3	2007/3	2008/3	2009/3	2010/3	2011/3	2012/3
発行済株式総数(株)	※2 32,300	※2 161,500	347,000	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	14,885
従業員数(人)	460	651	758	901	1,022	1,077	827	909	1,149	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

出所:フィールズ

(単位:百万円)

期	2013/3	2014/3	2015/3	2016/3	2017/3	2018/3	2019/3 ^{※3}	2020/3	2021/3	2022/3 2Q累計
売上高	(117.3) 108,141	(106.3) 114,904	(86.6) 99,554	(94.9) 94,476	(81.2) 76,668	(79.6) 61,055	(83.1) 50,755	(131.2) 66,587	(58.3) 38,796	(352.6) 37,348
売上総利益	(106.2) 33,279	(101.6) 33,812	(84.2) 28,468	(89.5) 25,480	(69.2) 17,641	(76.0) 13,400	(99.3) 13,300	(111.3) 14,809	(67.0) 9,927	(238.6) 6,128
販売費及び一般管理費	(100.7) 22,964	(104.6) 24,020	(98.7) 23,707	(101.5) 24,069	(95.6) 23,015	(83.2) 19,138	(79.1) 15,132	(93.1) 14,095	(86.3) 12,169	(97.8) 5,770
営業利益	(121.0) 10,314	(94.9) 9,791	(48.4) 4,743	(29.6) 1,411	(-) △ 5,374	(-) △ 5,738	(-) △ 1,832	(-) 713	(-) △ 2,241	(-) 358
経常利益	(118.6) 10,268	(95.1) 9,765	(56.2) 5,491	(25.1) 1,380	(-) △ 9,068	(-) △ 5,204	(-) △ 1,864	(-) 939	(-) △ 2,032	(-) 597
親会社株主に帰属する当期純利益	(78.8) 4,720	(113.8) 5,370	(56.2) 3,018	(3.9) 118	(-) △ 12,483	(-) △ 7,691	(-) △ 614	(-) 490	(-) △ 3,452	(-) 315
資本金	7,948	7,948	7,948	7,948	7,948	7,948	7,948	7,948	7,948	7,948
純資産額	55,098	58,753	60,246	58,291	43,227	35,509	34,638	34,279	30,443	29,032
総資産額	106,628	104,869	110,316	92,478	80,397	72,336	67,450	64,317	52,370	55,124
営業キャッシュ・フロー	13,570	16,322	△ 9,086	13,353	△ 7,319	△ 1,094	2,178	△ 2,427	3,692	1,006
投資キャッシュ・フロー	△ 6,263	△ 8,018	△ 6,297	△ 2,191	△ 3,927	4,399	3,217	876	△ 1,072	△ 493
財務キャッシュ・フロー	△ 2,277	△ 2,018	1,624	5,214	2,136	△ 2,021	△ 962	△ 2,537	△ 2,835	△ 2,214
現金及び現金同等物の期末残高	23,309	29,583	15,823	32,200	23,090	24,373	28,807	24,725	24,510	22,822

(単位:円)

一株当たり指標	2013/3	2014/3	2015/3	2016/3	2017/3	2018/3	2019/3 ^{※3}	2020/3	2021/3	2022/3 2Q累計
1株当たり純資産額	1,644.15	1,756.27	1,792.83	1,726.88	1,272.48	1,054.99	1,031.63	1,018.63	921.80	873.17
1株当たり年配当額	50	50	60	50	50	30	10	10	10	-
記念	-	-	10	-	-	-	-	-	-	-
中間	25	25	25	25	25	25	-	-	-	-
期末	25	25	25	25	25	5	10	10	10	-
1株当たり当期純利益	142.27	161.83	90.97	3.58	△ 376.19	△ 231.77	△ 18.52	14.79	△ 105.78	9.77

(単位:%)

経営指標	2013/3	2014/3	2015/3	2016/3	2017/3	2018/3	2019/3 ^{※3}	2020/3	2021/3	2022/3 2Q累計
自己資本比率	51.2	55.6	53.9	62.0	52.5	48.4	50.8	52.6	56.9	51.2
自己資本利益(ROE)	8.9	9.5	5.1	0.2	△ 25.1	△ 19.9	△ 1.8	1.4	△ 10.9	1.1
総資産経常利益(ROA)	10.3	9.2	5.1	1.4	△ 10.5	△ 6.8	△ 2.7	1.4	△ 3.5	1.1
配当性向 ^{※1}	35.1	30.9	66.0	1,398.1	-	-	-	67.6	-	-

その他	2013/3 ^{※2}	2014/3	2015/3	2016/3	2017/3	2018/3	2019/3	2020/3	2021/3	2022/3 2Q累計
発行済株式総数(株)	34,700,000	34,700,000	34,700,000	34,700,000	34,700,000	34,700,000	34,700,000	34,700,000	34,700,000	34,700,000
自己株式数(株)	1,516,200	1,516,200	1,516,200	1,516,200	1,516,300	1,516,300	1,516,300	1,516,300	2,368,300	2,368,300
従業員数(人)	1,416	1,588	1,716	1,845	1,713	1,514	1,342	1,341	1,266	1,271

※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 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

※3 2019年3月期の数値の一部を訂正しています。

出所:フィールズ

I N D E X

1. 2022年3月期 2Q連結ハイライト

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

2. 当社連結業績推移

- 10 四半期P/L推移表
- 11 業績推移グラフ
資産/負債・純資産推移グラフ
- 12 販売費及び一般管理費推移グラフ
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 PS*市場参加者
当社が総発売元となる商品企画開発における商品化権の流れ
- 15 当社が総発売元となる遊技機販売 売上高等の計上方法
(イメージ)
- 16 主な提携メーカー及びグループ各社
- 17 主な発表済みの遊技機タイトル (2021/3期～2022/3期)
- 18 PS 提携メーカー別販売台数推移
(2001/3期～2022/3期)
- 20 パチンコ タイトル別販売台数推移
(2004/3期～2022/3期)
- 22 パチスロ タイトル別販売台数推移
(2001/3期～2022/3期)
- 24 「エヴァンゲリオン」シリーズの変遷

4. 遊技機販売実績

- 29 遊技機販売実績 (ブランド別・主な販売タイトル)
- 30 遊技機販売台数推移グラフ
- 31 遊技機販売台数 (四半期)
遊技機販売台数 (上期・下期)

5. 当会社情報等

- 33 会社概要
株式の状況
- 34 組織図
- 35 グループ体制概要
- 36 当社の歩み
- 38 フィールズグループ社会的責任・サステナビリティへの取り組み
- 43 ご参考：IRサイトのご紹介

※PS：パチンコ・パチスロ

1. 2022年3月期 2Q

連結ハイライト

P.6 連結 P/L

P.7 連結 B/S

P.8 連結 キャッシュ・フロー

(単位:百万円)

期	2020/3		2021/3		2022/3
	2Q累計	通期	2Q累計	通期	2Q累計
売上高	(153.9) 27,772 [100.0]	(131.2) 66,587 [100.0]	(38.1) 10,591 [100.0]	(58.3) 38,796 [100.0]	(352.6) 37,348 [100.0]
売上総利益	(107.8) 4,151 [14.9]	(111.3) 14,809 [22.2]	(61.9) 2,568 [24.2]	(67.0) 9,927 [25.6]	(238.6) 6,128 [16.4]
販売費及び一般管理費	(89.0) 6,902 [24.9]	(93.1) 14,095 [21.2]	(85.4) 5,896 [55.7]	(86.3) 12,169 [31.4]	(97.8) 5,770 [15.4]
広告宣伝費	483	1,233	420	940	299
給料	2,249	4,486	1,941	3,978	2,075
業務委託費	556	1,162	511	946	381
減価償却費	282	595	245	554	211
地代家賃	652	1,318	579	1,247	613
のれん償却額	279	559	145	280	126
その他	2,401	4,742	2,055	4,224	2,065
営業利益	(-) △ 2,750 [-]	(-) 713 [1.1]	(-) △ 3,327 [-]	(-) △ 2,241 [-]	(-) 358 [1.0]
経常利益	(-) △ 2,534 [-]	(-) 939 [1.4]	(-) △ 3,247 [-]	(-) △ 2,032 [-]	(-) 597 [1.6]
親会社株主に帰属する当期純損益	(-) △ 2,756 [-]	(-) 490 [0.7]	(-) △ 3,923 [-]	(-) △ 3,452 [-]	(-) 315 [0.8]

※ 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

	2020/3末	2021/3末	2021/9末	増減	増減要因
現金及び預金	24,825	24,610	22,922	△ 1,688	
受取手形及び売掛金	14,171	5,325	-	△ 5,325	
受取手形、売掛金及び契約資産	-	-	6,792	6,792	
電子記録債権	1,087	67	44	△ 23	
棚卸資産	7,873	6,190	6,964	774	
その他	2,653	3,026	5,044	2,018	
貸倒引当金	△ 29	△ 71	△ 70	1	
流動資産合計	50,580	39,147	41,696	2,549	売上債権の増加
土地	1,644	1,645	1,645	-	
その他	3,090	2,627	2,704	77	
有形固定資産合計	4,734	4,272	4,349	77	工具、器具及び備品の増加
のれん	2,156	1,875	1,749	△ 126	
その他	836	753	806	53	
無形固定資産合計	2,992	2,628	2,555	△ 73	のれんの減少
投資有価証券	1,325	1,803	1,473	△ 330	
長期貸付金	373	457	243	△ 214	
その他	4,683	4,470	5,080	610	
貸倒引当金	△ 373	△ 408	△ 274	134	
投資その他の資産合計	6,008	6,322	6,522	200	出資金の増加
固定資産合計	13,736	13,223	13,428	205	
資産合計	64,317	52,370	55,124	2,754	
支払手形及び買掛金	9,336	3,610	5,857	2,247	
短期借入金	200	253	215	△ 38	
未払法人税等	127	100	187	87	
一年内返済予定の長期借入金	5,329	3,863	3,652	△ 211	
その他	3,004	3,069	6,881	3,812	
流動負債合計	17,996	10,895	16,792	5,897	有償支給取引に係る負債および仕入債務の増加
長期借入金	7,691	6,837	5,207	△ 1,630	
その他	4,349	4,194	4,092	△ 102	
固定負債合計	12,040	11,031	9,299	△ 1,732	長期借入金の減少
負債合計	30,037	21,927	26,091	4,164	
資本金	7,948	7,948	7,948	-	
資本剰余金	7,579	7,579	7,579	-	
利益剰余金	20,060	16,104	14,616	△ 1,488	
自己株式	△ 1,821	△ 1,946	△ 1,946	-	
株主資本合計	33,767	29,686	28,197	△ 1,489	
その他有価証券評価差額金	10	116	36	△ 80	
その他の包括利益累計額	34	117	33	△ 84	
新株予約権	-	7	17	10	
非支配株主持分	477	632	783	151	
純資産合計	34,279	30,443	29,032	△ 1,411	利益剰余金の減少
負債純資産合計	64,317	52,370	55,124	2,754	

※ 各科目の「その他」と「増減」は、表上計算にて算出

出所:フィールズ

連結 キャッシュ・フロー

(単位:百万円)

期	2021/3		2022/3	
	2Q累計	通期	2Q累計	要因
営業活動によるCF	1,037	3,692	1,006	税金等調整前四半期純利益 + 788 仕入債務の増加 + 1,643 棚卸資産の増加 △ 1,003 売上債権の増加 △ 749 減価償却費 + 346
投資活動によるCF	△ 666	△ 1,072	△ 493	出資金の払込による支出 △ 558 投資有価証券の売却による収入 + 463 固定資産の取得による支出 △ 418
財務活動によるCF	△ 3,055	△ 2,835	△ 2,214	長期借入金の返済による支出 △ 2,041 配当金の支払 △ 322 長期借入れによる収入 + 200
現金及び現金同等物に係る換算差額	△ 0	△ 0	△ 0	
現金及び現金同等物の増減額	△ 2,683	△ 215	△ 1,701	
現金及び現金同等物の期首残高	24,725	24,725	24,510	
新規連結に伴う現金及び現金同等物の増加額	-	-	14	
現金及び現金同等物の期末残高	22,042	24,510	22,822	

出所:フィールズ

2.当社連結業績推移

P.10 四半期P/L推移表

P.11 業績推移グラフ
資産/負債・純資産推移グラフ

P.12 販売費及び一般管理費推移グラフ
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 】

(単位:百万円)

期	2020/3					2021/3					2022/3				
	1Q	2Q	3Q	4Q	通期	1Q	2Q	3Q	4Q	通期	1Q	2Q	3Q	4Q	通期
売上高	19,164	8,608	9,393	29,422	66,587	2,341	8,250	18,591	9,614	38,796	22,930	14,418			
売上総利益	2,798	1,353	2,185	8,473	14,809	340	2,228	4,586	2,773	9,927	3,378	2,750			
販管費	3,397	3,505	3,547	3,646	14,095	2,744	3,152	3,123	3,150	12,169	3,000	2,770			
営業利益	△ 599	△ 2,151	△ 1,363	4,826	713	△ 2,403	△ 924	1,462	△ 376	△ 2,241	378	△ 20			
経常利益	△ 546	△ 1,988	△ 1,436	4,909	939	△ 2,383	△ 864	1,557	△ 342	△ 2,032	559	38			
親会社株主に帰属する当期純利益	△ 607	△ 2,149	△ 1,531	4,777	490	△ 2,910	△ 1,013	1,246	△ 775	△ 3,452	338	△ 23			

(単位:台)

パチンコ	37,464	18,442	17,058	63,488	136,452	2,858	1,213	26,586	19,467	50,124	43,947	21,252			
パチスロ	4,464	4,191	17,354	28,874	54,883	484	11,946	25,567	7,790	45,787	6,474	6,245			
合計	41,928	22,633	34,412	92,362	191,335	3,342	13,159	52,153	27,257	95,911	50,421	27,497			

(単位:百万円)

期	2017/3					2018/3					2019/3				
	1Q	2Q	3Q	4Q	通期	1Q	2Q	3Q	4Q	通期	1Q	2Q	3Q	4Q	通期
売上高	15,295	11,364	15,967	34,042	76,668	12,446	22,767	10,053	15,789	61,055	8,930	9,111	19,574	13,140	50,755
売上総利益	2,487	2,699	4,852	7,603	17,641	1,961	4,983	3,775	2,681	13,400	1,421	2,431	6,323	3,125	13,300
販管費	5,485	5,976	5,972	5,582	23,015	4,864	4,860	4,608	4,806	19,138	4,155	3,604	3,678	3,695	15,132
営業利益	△ 2,997	△ 3,278	△ 1,119	2,020	△ 5,374	△ 2,902	122	△ 832	△ 2,126	△ 5,738	△ 2,733	△ 1,173	2,645	△ 571	△ 1,832
経常利益	△ 3,241	△ 3,587	△ 1,117	△ 1,123	△ 9,068	△ 3,055	△ 233	△ 570	△ 1,346	△ 5,204	△ 2,755	△ 1,307	2,748	△ 550	△ 1,864
親会社株主に帰属する当期純利益	△ 2,340	△ 2,516	△ 4,216	△ 3,411	△ 12,483	△ 2,752	△ 537	△ 844	△ 3,558	△ 7,691	△ 2,957	△ 294	3,237	△ 600	△ 614

(単位:台)

パチンコ	24,677	20,035	33,292	77,610	155,614	14,531	15,723	39,171	26,353	95,778	19,895	12,927	37,026	33,931	103,779
パチスロ	12,105	16,236	24,346	35,283	87,970	12,571	56,668	8,053	18,387	95,679	3,341	6,863	9,983	14,057	34,244
合計	36,782	36,271	57,638	112,893	243,584	27,102	72,391	47,224	44,740	191,457	23,236	19,790	47,009	47,988	138,023

※各2Q～4Qは、表上計算にて算出

※2019年3月期及び2020年3月期1Q～3Qの数値の一部を訂正しています。

【 個別 】

(単位:百万円)

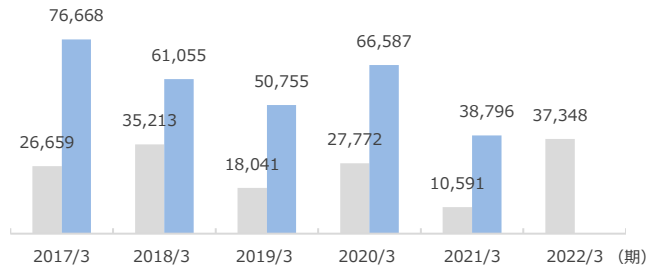
期	2016/3	2017/3	2018/3	2019/3	2020/3	2021/3
売上高	83,829	64,155	50,570	42,571	57,515	29,723
売上総利益	21,311	14,075	8,888	8,677	11,284	5,684
販管費	20,958	19,761	15,934	11,837	10,288	9,153
営業利益	353	△ 5,685	△ 7,045	△ 3,160	995	△ 3,468
経常利益	1,401	△ 5,213	△ 6,430	△ 2,243	1,516	△ 3,497
当期純利益	△ 137	△ 13,559	△ 6,239	△ 2,363	1,091	△ 4,120

※2019年3月期の数値の一部を訂正しています。

出所:フィールズ

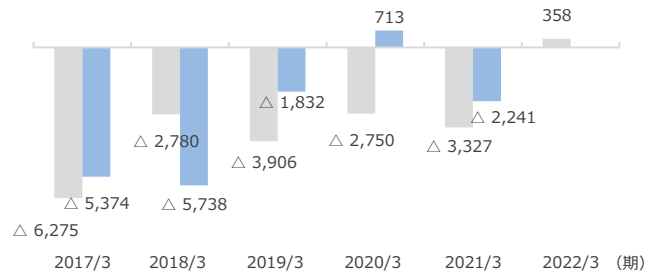
業績推移グラフ

売上高

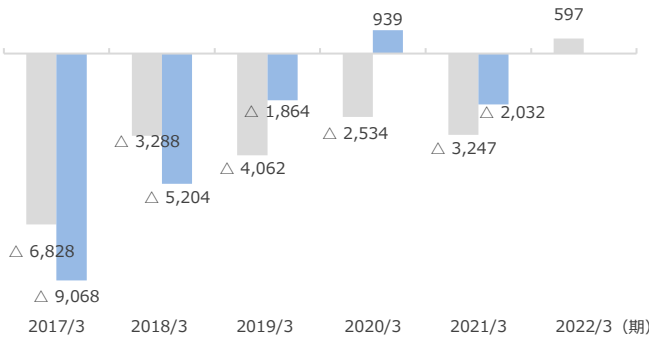


営業利益

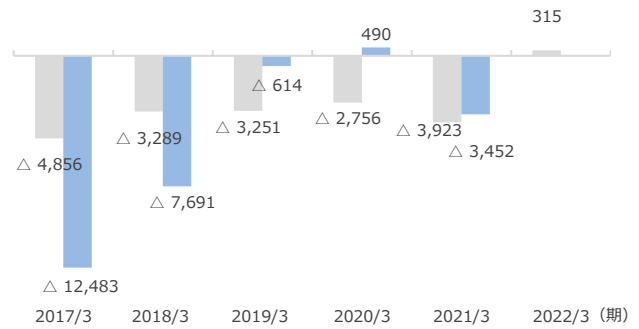
■ 2Q累計 ■ 通期 (単位:百万円)



経常利益



親会社株主に帰属する当期純利益

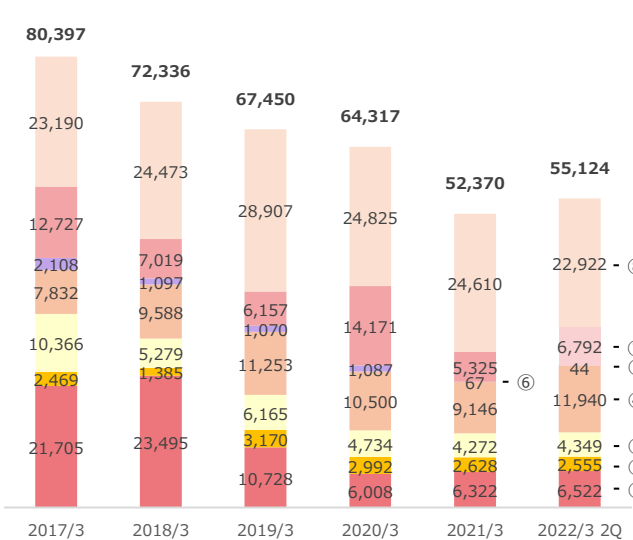


※2019年3月期及び2020年3月期2Q累計の数値の一部を訂正しています。 出所:フィールズ

資産/負債・純資産推移グラフ

資産の推移

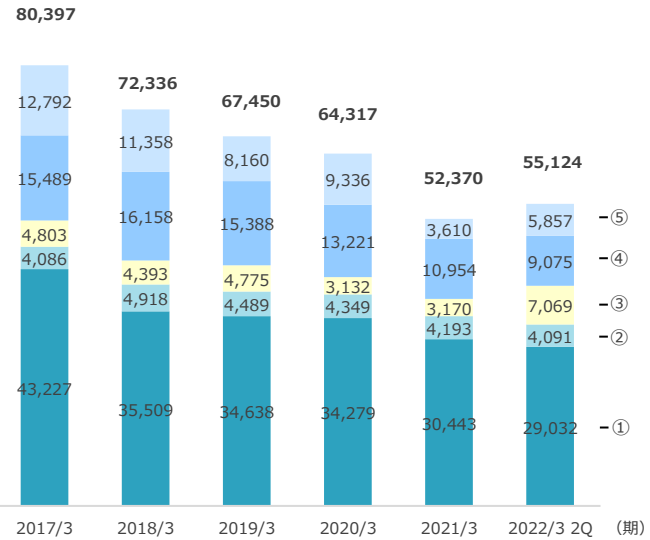
- ① 投資その他の資産
- ② 有形固定資産
- ③ 電子記録債権
- ④ 受取手形、売掛金及び契約資産
- ⑤ 無形固定資産
- ⑥ 受取手形及び売掛金
- ⑦ 現金及び預金
- ⑧ その他流動資産



負債・純資産の推移

(単位:百万円)

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



※「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

※2019年3月期の数値の一部を訂正しています。

出所:フィールズ

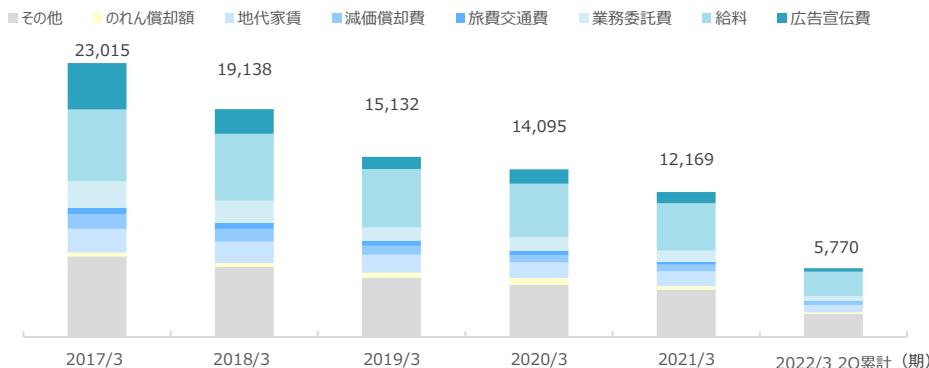
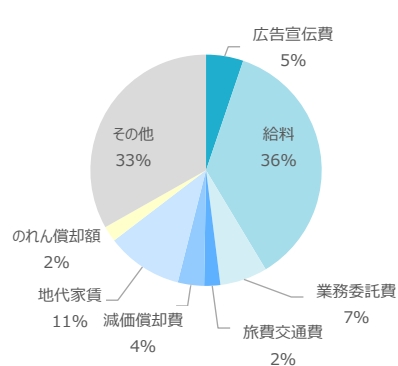
販売費及び一般管理費推移グラフ

(単位:百万円)

期	2017/3	2018/3	2019/3	2020/3	2021/3	2022/3 2Q累計
広告宣伝費	3,904	2,059	1,034	1,233	940	299
給料	6,033	5,639	4,900	4,486	3,978	2,075
賞与引当金繰入額	222	137	118	139	165	104
役員賞与引当金繰入額	-	9	10	14	14	4
業務委託費	2,232	1,851	1,108	1,162	946	381
旅費交通費	542	520	432	364	247	129
減価償却費	1,221	1,060	761	595	554	211
地代家賃	1,981	1,793	1,494	1,318	1,247	613
貸倒引当金繰入額	42	236	47	△ 68	47	△ 4
退職給付費用	149	132	135	76	73	32
のれん償却額	322	322	435	559	280	126
その他	6,367	5,380	4,658	4,217	3,678	1,800
販売費及び一般管理費合計	23,015	19,138	15,132	14,095	12,169	5,770

※科目の「その他」は、表上計算にて算出
※2019年3月期の数値の一部を訂正しています。

2022/3期 2Q累計

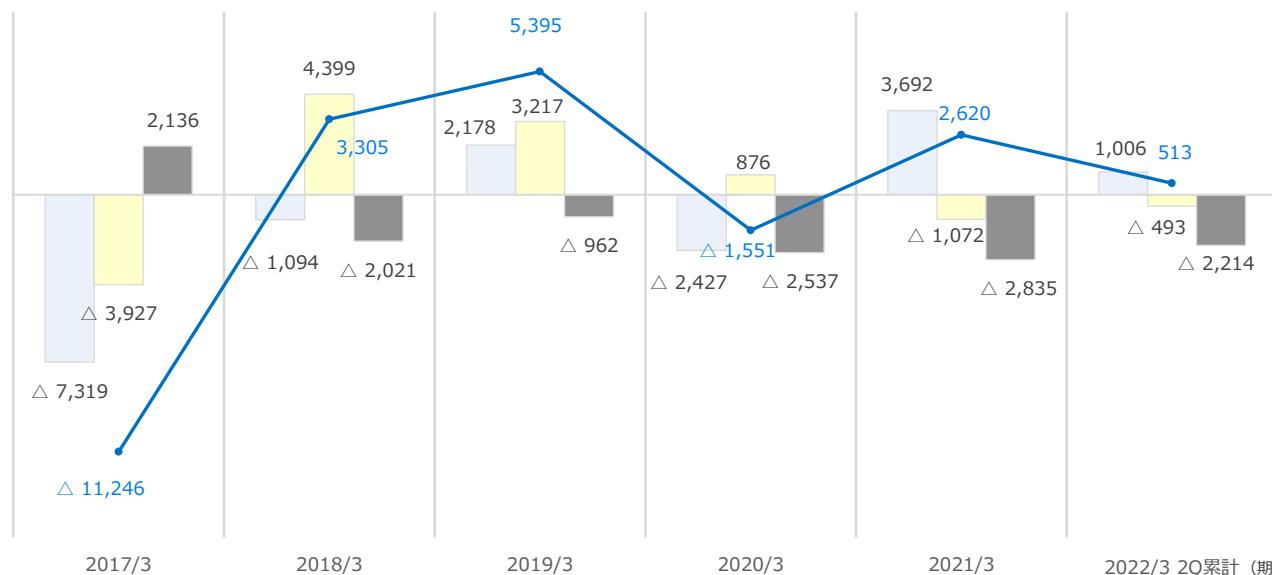


出所:フィールドズ

フリー・キャッシュ・フロー推移グラフ

(単位: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※

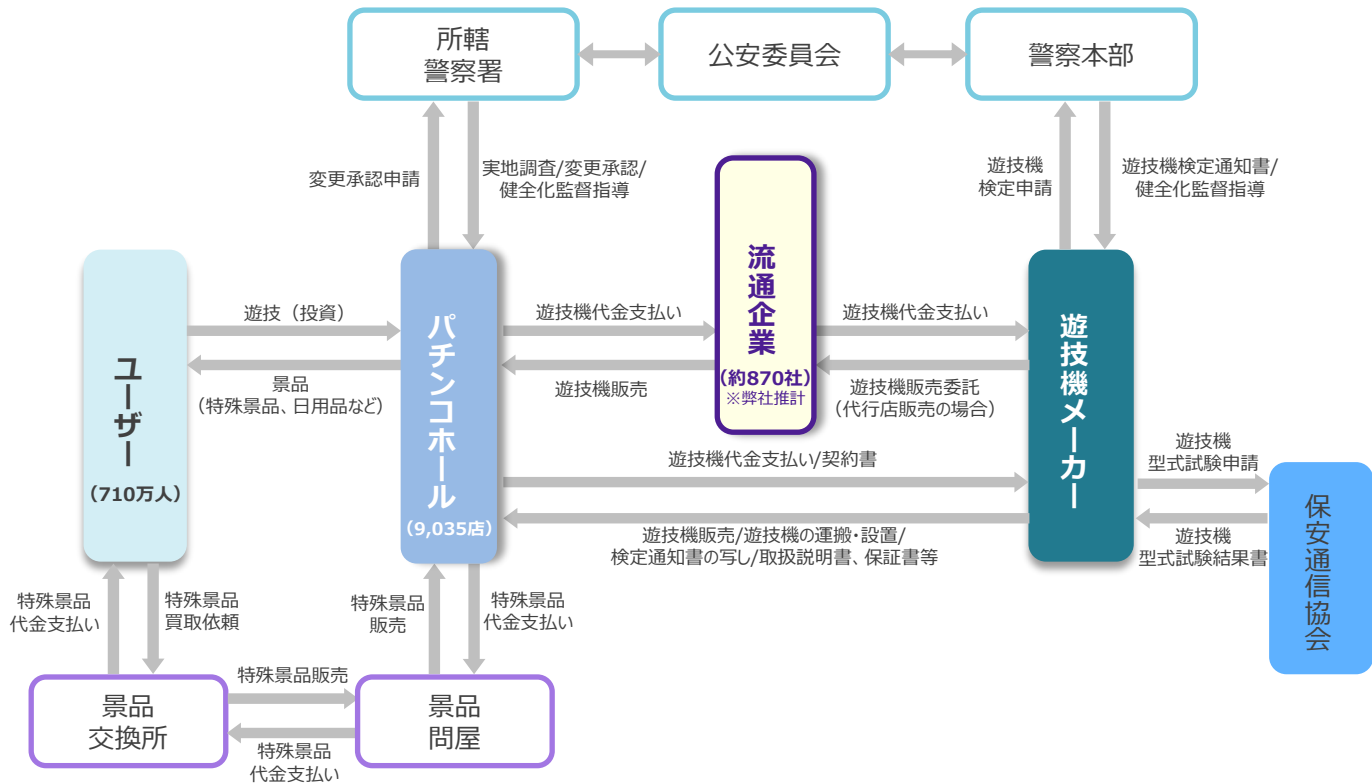


※フリー・キャッシュ・フロー：営業活動によるキャッシュ・フロー+投資活動によるキャッシュ・フロー、表上計算にて算出

出所:フィールドズ

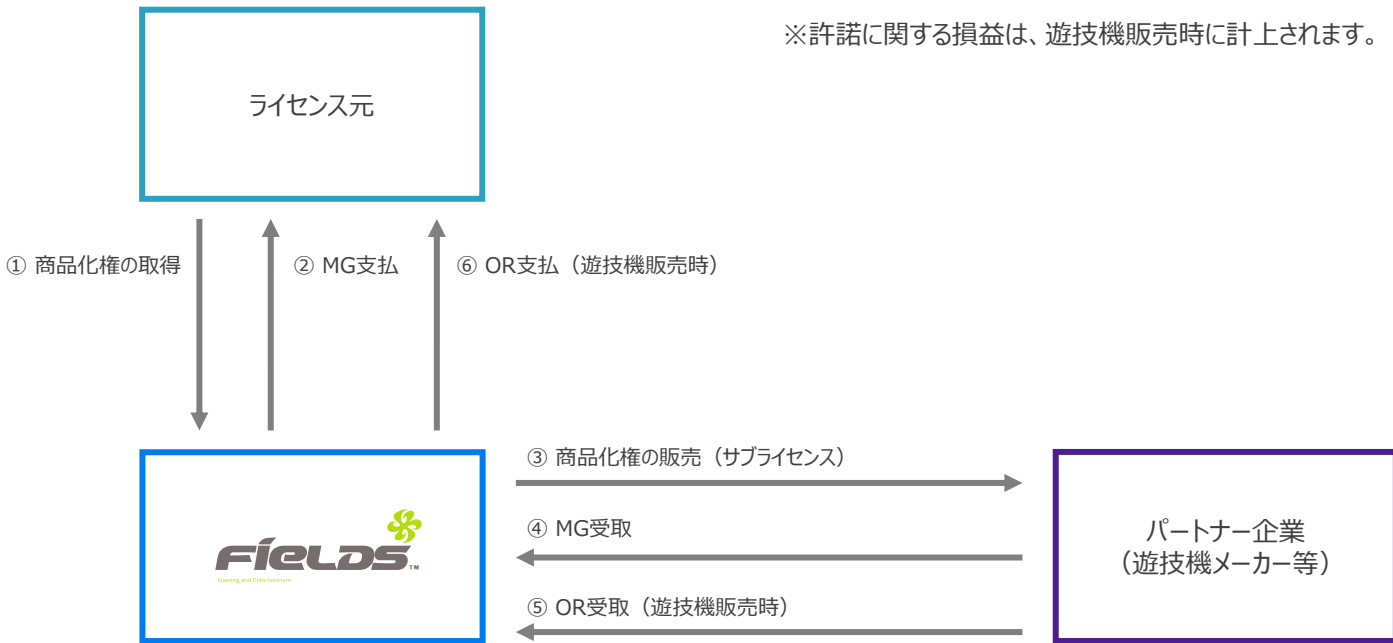
3. 遊技機販売関連データ

- P.14 PS市場参加者
当社が総発売元となる商品企画開発における商品化権の流れ
- P.15 当社が総発売元となる遊技機販売 売上高等の計上方法（イメージ）
- P.16 主な提携メーカー及びグループ各社
- P.17 主な発表済みの遊技機タイトル（2020/3期～2022/3期）
- P.18 PS 提携メーカー別販売台数推移
（2001/3期～2022/3期）
- P.20 パチンコ タイトル別販売台数推移
（2004/3期～2022/3期）
- P.22 パチスロ タイトル別販売台数推移
（2001/3期～2022/3期）
- P.24 「エヴァンゲリオン」シリーズの変遷



出展：「レジャー白書」日本生産性本部、警察庁統計

当社が総発売元となる商品企画開発における商品化権の流れ



②④：MG (ミニマム・ギャランティ) ライセンスビジネス契約時に、ライセンス使用者が支払う最低保証使用料のこと。

⑤⑥：OR (オーバーロイヤリティ) 変動型ロイヤリティのことで、商品化の許諾に際し、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。

出所：フィールズ

当社が総発売元となる遊技機販売 売上高等の計上方法（イメージ）

遊技機販売における原価・利益配分(1台あたり)



市場販売価格（市場価格帯 25万円～55万円）

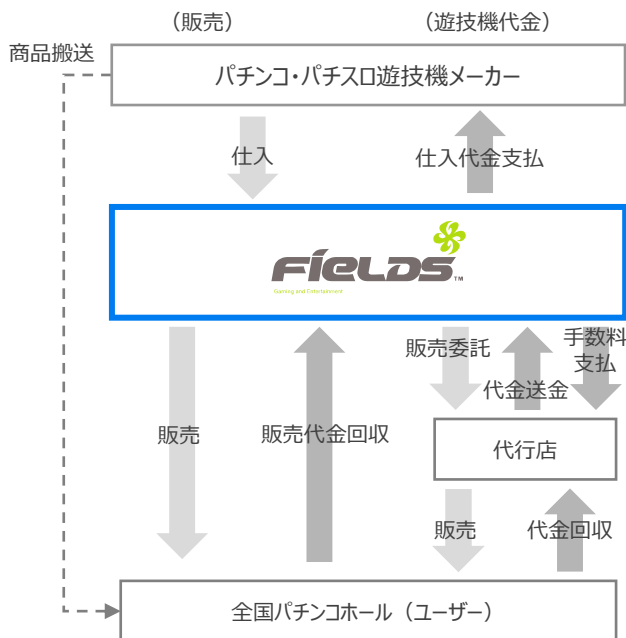


©円谷プロ ©OK! 製造元/京楽産業、株式会社 ©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

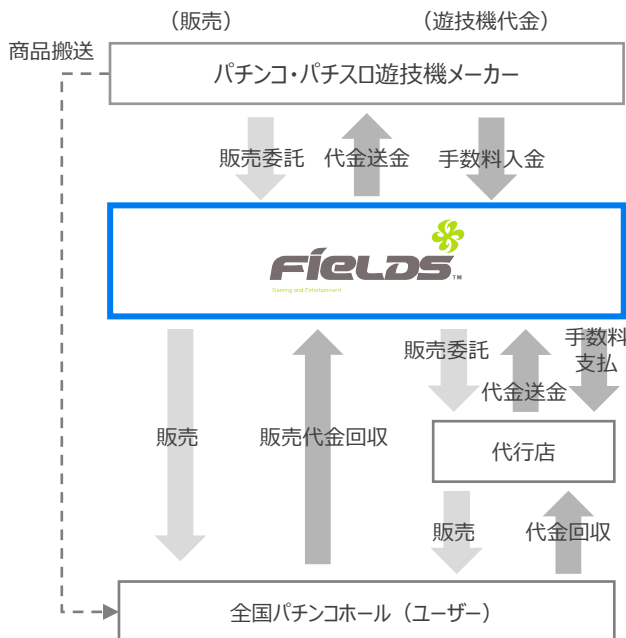
2021年4月より「収益認識に関する会計基準」（企業会計基準第29号 2020年3月31日）等を適用しています。
 これにより、当社が「総発売元」となる取引[※]は、販売方法（代理店/代行店販売）に関わらず以下の通り計上されます。
 売上高：当社がパチンコホールに販売した遊技機の代金を計上（売上計上基準：遊技機の出荷時点）
 売上原価：遊技機メーカーからの遊技機の仕入代金を計上（代行店を経由して販売する場合、その代行手数料も計上）
[※]当社が遊技機を独占的に販売する旨を定めた契約を締結していること

（ご参考）代理店販売/代行店販売の遊技機代金回収方法

代理店販売



代行店販売



出所:フィールズ

主な提携メーカー及びグループ各社

(2021年9月30日現在)

	メーカー	提携の歴史
提携メーカー	<p>SANKYOグループ ビスティ</p>  <p>メーカー累計販売 P: 2,529,000台 S: 795,000台</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・2003年 (株)ビスティと販売取引基本契約締結
	<p>京楽産業,グループ オッケー.</p>  <p>メーカー累計販売 P: 361,000台 S: 7,000台</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・2008年 京楽産業.(株)と共同事業契約締結 ・2012年 オッケー.ブランドの独占販売を開始 ・2015年 (株)オッケー.と取引基本契約締結
	<p>大一商会グループ デイ・ライト</p>  <p>メーカー累計販売 P: 37,000台 S: 24,000台</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・2013年 (株)デイ・ライトと業務提携 ・2015年 (株)大一商会と業務提携
	<p>カプコングループ エンターライズ</p>  <p>メーカー累計販売 S: 340,000台</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・2009年 (株)エンターライズと取引基本契約締結
連結子会社	<p>七匠 NANASHOW</p> <p>66.7% ※2 (27.8%)</p> <p>メーカー累計販売 P: 24,000台 S: 68,000台</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・2014年 (株)七匠と業務提携 関連会社化 ・2018年 (株)七匠を連結子会社化
	<p>スパイキー※1</p>  <p>100.0% ※2 (100.0%)</p> <p>メーカー累計販売 S: 29,000台</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・2015年 (株)スパイキーを連結子会社化
	<p>クロスアルファ</p>  <p>100.0% ※2</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・2015年 (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) を連結子会社化
	<p>エフ</p>  <p>100.0% ※2 (100.0%)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・2021年 (株)エフを連結子会社化
協業メーカー	<p>セガサミーグループ サミー/ロデオ</p>  <p>メーカー累計販売 S: 1,412,000台</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・2000年 (株)ロデオと業務提携 ・2001年 (株)ロデオと独占的販売代理店取引基本契約締結 ・2002年 (株)ロデオ関連会社化 ・2017年 サミー(株)と販売取引基本契約締結 株式譲渡により、(株)ロデオを関連会社から除外

※1 (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
 ※2 %は出資比率、()内は間接出資比率

※販売台数の表記は千台未満を切り捨て
 ※販売台数は一部レンタルプランを含む
 ※2019年3月期より、一部タイトルについて計上するブランドの見直しを実施

2021/3期～2022/3期 主な発表済みの遊技機タイトル

(2021年9月30日現在)

パチンコ遊技機

<1Q～2Q>

<3Q>



10月
ビスティ
新世紀エヴァンゲリオン
決戦～真紅～
14,000台

©カマー / Project Eva, ©Bisty



11月
オッケー.
ばちんこ ウルトラセブン 超乱舞
10,000台

©丹谷プロ ©OK!! 製造元/京楽産業 株式会社

<4Q>



1月
ビスティ
Pコードギアス
反逆のルルーシュ
13,000台

©SUNRISE/PROJECT GEASS Character Design ©2006 CLAMP-ST ©SUNRISE/PROJECT GEASS Character Design ©2008-2009 CLAMP-ST ©BANDAI NAMCO Sevens Inc. ©Bisty

<1Q>



4月
オッケー.
ばちんこ GANTZ極

©奥浩哉 / 集英社 ©製造元/京楽産業 株式会社 ©OK!!



4月
オッケー.
ばちんこ ウルトラマンタロウ2
25,000台

©丹谷プロ ©OK!! 製造元/京楽産業 株式会社



5月
ニューギン
P.ベルセルク無双

©三浦建太郎(スタジオ横須) / 白泉社(ヤングアニマル) ©三浦建太郎(スタジオ横須) / 白泉社 / BERSEK FILM PARTNERS ©三浦建太郎(スタジオ横須) / 白泉社 / 白泉社 / ベルセルク製作委員会 ©ニューギンゲームス ©newjin

<2Q>



7月
ビスティ
P宇宙戦艦ヤマト2202
愛の戦士たち

©西崎義典/宇宙戦艦ヤマト2202製作委員会 ©Bisty

<3Q>



12月
ビスティ
新世紀エヴァンゲリオン
～未来への咆哮～
販売中

©カマー / Project Eva, ©Bisty

期

2021/3

2022/3

パチスロ遊技機

<1Q～2Q>



7月
七匠 開発
BLACK LAGOON4

©2006,2010 広江礼威・小宇篤 / BLACK LAGOON製作委員会 ©Spiky ©NANASHOW



8月
ビスティ
シェア専用パチスロ
逆襲の赤い彗星

©前編/サンライズ ©Bisty



9月
エンターライズ 開発
リングにかける1
ワールドチャンピオンカーニバル編

©東田正美 / 集英社・東映アニメーション ©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. ©Spiky 製造元/株式会社スライカー 開発/株式会社エンターライズ



11月
七匠
アカメが斬る!

©79810-田代賢也 / スクウェア・エニックス(アマガハル)製作委員会 ©NANASHOW



11月
エンターライズ
パチスロ
モンスターハンター:ワールド
17,000台

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.



12月
大一商会
パチスロ 哲也 -天運地カ-

©たけのこい / 星野孝規 / 講談社



3月
ビスティ
パチスロ アイドルマスター
ミリオンライブ!

©篠岡優之 ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©BENEI / PROJECT IM@S ©BANDAI NAMCO Sevens Inc. ©Bisty



3月
スパイク
絶対衝激Ⅲ

©ブシロード事務所 ©Spiky ©NANASHOW



6月
エンターライズ
パチスロ 百花繚乱
サムライガールズ

©2010 予野あきら・N&B・ホビージャパン/百花繚乱パートナー ©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.



9月
大一商会
Sうしおととら 雷槍一閃

原作/藤田和日郎「うしおととら」(小学館刊) ©藤田和日郎・小学館/「うしおととら」製作委員会



11月
エフ
パチスロGANTZ極
THE SURVIVAL GAME
販売中

©奥浩哉 / 集英社 ©奥浩哉 / 集英社 / 「GANTZ」製作委員会 開発 / 株式会社スライカー 製造元 / 株式会社エフ



12月
エンターライズ
パチスロ
モンスターハンター:ワールドTM
黄金狩獵
販売中

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

期	パチンコ販売台数				
	1Q	2Q	3Q	4Q	通期
2021/3	2,858	1,213	26,586	19,467	50,124
2022/3	43,947	21,252			

期	パチスロ販売台数				
	1Q	2Q	3Q	4Q	通期
2021/3	484	11,946	25,567	7,790	45,787
2022/3	6,474	6,245			

※2021年10月31日時点における発表済みの主な遊技機タイトルを記載 (一部の甘デジ、リユース機は除く) ※各タイトルの販売台数の表記は千台未満を切り捨て

※販売台数は、2Q末時点で計上されるタイトルにおいて表記。なお、販売台数1万台未満のタイトルは、販売台数を非公表としている。※2001/3期からの販売台数の詳細はP.20~P.23を参照

出所:フィールズ

パチンコ 提携メーカー別販売台数推移

(2021年9月30日現在)

期		2001/3	2002/3	2003/3	2004/3	2005/3	2006/3	2007/3	2008/3	2009/3	2010/3	2011/3	2012/3
ビステイ	販売タイトル数	-	-	-	1	4	5	5	5	4	4	2	2
	販売台数	-	-	-	4,151	169,037	262,806	292,905	217,526	170,883	286,877	236,505	181,776
オッケー.	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	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
大一商会/ ディ・ライト	販売タイトル数	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	販売台数	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
合計	販売タイトル数	-	-	-	1	4	5	5	5	4	4	2	2
	販売台数	-	-	-	4,151	169,037	262,806	292,905	217,526	170,883	286,877	236,505	181,776

出所:フィールズ

パチスロ 提携メーカー別販売台数推移

期		2001/3	2002/3	2003/3	2004/3	2005/3	2006/3	2007/3	2008/3	2009/3	2010/3	2011/3	2012/3
ロデオ	販売タイトル数	2	4	5	6	3	2	3	5	3	2	3	3
	販売台数	32,904	155,263	176,436	153,538	165,134	159,222	42,818	86,182	29,811	28,762	121,691	81,820
ビステイ	販売タイトル数	-	-	-	1	2	1	5	3	2	2	2	2
	販売台数	-	-	-	5,622	19,053	22,952	73,714	112,439	91,204	76,179	70,080	81,754
オッケー.	販売タイトル数	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	販売台数	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
エンターライズ	販売タイトル数	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1	1
	販売台数	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2,498	16,119	7,264
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	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
スパイキー	販売タイトル数	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	販売台数	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
大一商会/ ディ・ライト	販売タイトル数	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	販売台数	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
合計	販売タイトル数	2	4	5	7	5	3	8	8	5	5	6	6
	販売台数	32,904	155,263	176,436	159,160	184,187	182,174	116,532	198,621	121,015	107,439	207,890	170,838

※パチンコ販売タイトル数はメインタイトルのみ集計
※販売台数は各メーカーの累計販売台数で、一部レンタルプランを含む

出所:フィールズ

パチンコ 提携メーカー別販売台数推移

(2021年9月30日現在)

期	2013/3	2014/3	2015/3	2016/3	2017/3	2018/3	2019/3	2020/3	2021/3	2022/3 2Q累計	合計	
ビスティ	販売タイトル数	1	3	2	2	2	2	2	2	1	51	
	販売台数	48,216	111,868	159,778	90,684	98,637	56,865	37,146	57,423	32,518	13,881	2,529,482
オツケー.	販売タイトル数	1	2	1	1	1	-	2	3	1	2	14
	販売台数	32,437	28,790	114,597	5,010	22,897	19,110	24,038	63,026	12,464	38,949	361,318
ミズホノ	販売タイトル数	-	-	1	3	-	1	-	-	-	-	5
メーシー	販売台数	-	-	4,898	39,623	73	6,316	5,367	-	-	-	56,277
七匠	販売タイトル数	-	-	-	-	2	-	1	1	-	-	4
	販売台数	-	-	-	-	3,731	665	16,567	3,921	50	-	24,934
大一商会ノ	販売タイトル数	-	-	-	1	1	-	1	1	-	-	4
ディ・ライト	販売台数	-	-	-	8,636	14,015	-	10,278	4,386	1	-	37,316
合計	販売タイトル数	2	5	4	7	6	3	6	7	3	3	78
	販売台数	80,653	140,658	279,273	143,953	139,353	82,956	93,396	128,756	45,033	52,830	3,009,327

出所:フィールズ

パチスロ 提携メーカー別販売台数推移

期	2013/3	2014/3	2015/3	2016/3	2017/3	2018/3	2019/3	2020/3	2021/3	2022/3 2Q累計	合計	
ロデオ	販売タイトル数	2	1	1	-	1	2	-	-	-	-	48
	販売台数	104,549	26,505	42,566	-	4,431	629	-	-	-	-	1,412,261
ビスティ	販売タイトル数	3	3	-	3	2	2	2	2	2	-	39
	販売台数	65,876	61,762	20	54,341	12,010	12,294	13,186	14,870	7,675	24	795,055
オツケー.	販売タイトル数	-	-	-	-	-	2	-	-	-	-	2
	販売台数	-	-	-	-	-	7,039	-	-	-	-	7,039
エンターライズ	販売タイトル数	1	2	1	2	3	2	3	1	1	1	20
	販売台数	47,889	72,085	24,467	42,825	57,848	22,326	4,854	19,868	17,697	4,500	340,240
ミズホノ	販売タイトル数	-	1	-	-	-	2	-	-	-	-	3
メーシー	販売台数	-	54,127	66	-	-	4,000	-	-	-	-	58,193
七匠	販売タイトル数	-	-	1	2	2	3	2	2	1	-	13
	販売台数	-	-	20,084	14,990	6,321	10,989	7,985	5,178	2,484	-	68,031
スパイキー	販売タイトル数	-	-	-	-	-	1	4	-	3	-	8
	販売台数	-	-	-	-	-	7,064	6,660	-	12,696	2,631	29,051
大一商会ノ	販売タイトル数	-	-	-	3	1	2	-	-	1	1	8
ディ・ライト	販売台数	-	-	-	9,131	3,185	3,357	-	-	4,081	5,076	24,830
合計	販売タイトル数	6	7	3	10	9	16	11	5	8	2	141
	販売台数	218,314	214,479	87,203	121,287	83,795	67,698	32,685	39,916	44,633	12,231	2,734,700

※パチンコ販売タイトル数はメインタイトルのみ集計

※販売台数は各メーカーの累計販売台数で、一部レンタルプランを含む ※一部商品について2019年3月期より計上ブランドの見直しを実施

※2014/3期発売の「回期照示録カイン3」(銀座製)の販売台数はロデオに含む

※2018/3期発売の「ばちスロ ウルトラセパン」(京楽産業・製)、2019/3期発売の「ばちんこ 新鬼武者 超・蒼剣」(京楽産業・製)の販売台数はオツケー.に含む

出所:フィールズ

パチンコ タイトル別販売台数推移 (2004/3期～2022/3期)

(2021年9月30日現在)

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フィーバーツインズ	-
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・ゾロ	-
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	12,000
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SweetVersion	10,000
37		CR浜崎あゆみ物語Light	-
38		CR浜崎あゆみ物語-序章-	72,000
39	2013/3	エヴァンゲリオン7 Smile Model	12,000
40		CR戦国BASARA3～関ヶ原の戦い～	16,000
41		エヴァライトIII	16,000

42	2014/3	CRエヴァンゲリオン8 Premium Battle	12,000
43		CR鉄拳	18,000
44		CRエヴァンゲリオン8	75,000
45		CR蒼天航路	-
46	2015/3	CR鉄拳 LIGHT VERSION	-
47		CRエヴァンゲリオン8 Extreme Battle	20,000
48		CR ayumi hamasaki2	23,000
49		CRエヴァンゲリオン9	103,000
50		CRエヴァンゲリオン9 8号機プレミアム甘 Ver.	13,000
51		CRエヴァンゲリオン9 改2号機ミドル Ver.	-
52	2016/3	CRエヴァンゲリオン9 零号機暴走ループ Ver.	-
53		CR機動戦艦ナデシコ2	-
54		CRエヴァンゲリオンX	53,000
55		CRエヴァンゲリオン9 暴走ループ199Ver.	-
56		CR機動戦艦ナデシコ2 お気楽バージョン	-
57		CRエヴァンゲリオンX PREMIUM MODEL	12,000
58	2017/3	CR鉄拳2 闘神ver.	15,000
59		CRエヴァンゲリオン9 180ver.	-
60		CRエヴァンゲリオン10 SPEED IMPACT	12,000
61		CRエヴァンゲリオン～いま、目覚めの時～	57,000
62		CR鉄拳2 風神ver.	-
63	2018/3	CRエヴァンゲリオン～いま、目覚めの時～ Premium Model	-
64		CRエヴァンゲリオン 2018年モデル	36,000
65		CRエヴァンゲリオン～いま、目覚めの時～ Start Impact	-
66		CRコードギアス 反逆のルルーシュ ～エンペラーロード～	10,000
67		CRエヴァンゲリオン 2018年 モデルGOLD Impact	-
68	2019/3	CRどらむ☆エヴァンゲリオンPINK	-
69		モードパチンコ コードギアス 反逆のルルーシュ ～お気楽バージョン～	-
70		モードぱちんこ どりむ☆エヴァンゲリオンGOLD	-
71		エヴァンゲリオン 超覚醒・超暴走	27,000
72	2020/3	鉄拳 極	-
73		エヴァンゲリオン13 プレミアムモデル	-
74		新世紀エヴァンゲリオン ～シト、新生～	35,000
75		鉄拳 極 SWEET COMBO VER.	-
76		エヴァンゲリオン13 エクストラモデル	-
77		新世紀エヴァンゲリオン ～シト、新生～ プレミアムモデル	-
78	2021/3	新世紀エヴァンゲリオン 決戦 ～真紅～	14,000
79		Pコードギアス 反逆のルルーシュ	13,000
80		新世紀エヴァンゲリオン 決戦 プレミアムモデル	-
81	2022/3	P宇宙戦艦ヤマト2202 愛の戦士たち	-
82		Pコードギアス 反逆のルルーシュ ライトミドルver.	-
83		新世紀エヴァンゲリオン～未来への咆哮～	販売中

※2021年10月31日時点における発表済み商品を一覧記載

※販売台数は、2Q末時点で計上されるタイトルにおいて表記（一部の甘デジ、リユース機は除く）。販売台数1万台未満のタイトルは、販売台数を非公表。

※販売台数の表記は千台未満を切り捨てて表示

※販売台数は一部レンタルプランを含む

出所:フィールズ

パチンコ タイトル別販売台数推移 (2004/3期～2022/3期)

(2021年9月30日現在)

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	25,000
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 新鬼武者 ライトバージョン	-
6		ぱちんこ ウルトラバトル烈伝 戦えゼロ! 若き最強戦士	80,000
7	2016/3	ぱちんこ アベンジャーズ	-
8	2017/3	ぱちんこ GANTZ	31,000
9	2018/3	ぱちんこ ウルトラバトル烈伝 戦えゼロ! 若き最強戦士 Light Edition	-
10		ぱちんこ アベンジャーズ Type196	-
11		ぱちんこ アベンジャーズ ライトバージョン	-
12		ぱちんこ GANTZ EXTRA	-
13	2019/3	ぱちんこ 新鬼武者 超・蒼剣 (製造元/京楽産業.)	15,000
14		ぱちんこ 劇場霊	10,000
15	2020/3	ぱちんこ GANTZ:2	25,000
16		ぱちんこ 新鬼武者 狂鬼乱舞 (製造元/京楽産業.)	10,000
17		ぱちんこ 新鬼武者 狂鬼乱舞 Light Version (製造元/京楽産業.)	-
18		ぱちんこ ウルトラ6兄弟 (製造元/京楽産業.)	20,000
19	2021/3	ぱちんこ ウルトラセブン 超乱舞 (製造元/京楽産業.)	10,000
20		ぱちんこ GANTZ:2 Sweet ぼーじょん	-
21	2022/3	ぱちんこ GANTZ 極	-
22		ぱちんこ ウルトラマンタロウ2 (製造元/京楽産業.)	25,000
23		ぱちんこ ウルトラ6兄弟 Light Version (製造元/京楽産業.)	販売中

大一商会/デイ・ライト			
	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 マジスティックプリンス	13,000
4	2019/3	CR犬夜叉 JUDGEMENT∞	-
5		P犬夜叉 JUDGEMENT∞ PREMIUM	-
6	2020/3	ayumi hamasaki ～LIVE in CASINO～	-

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		ハクション大魔王	-
3	2019/3	CR究極神判	16,000
4	2020/3	PA 究極神判 Sweet Judgement 99 ver.	-
5		CR マッハGoGoGo GP7000	-

ミズホ/メーシー			
	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ポ〜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ポ〜ンジョルノ 1/99ver.	-
7	2018/3	CR遊技性ミリオンアーサー	-
8	2019/3	CR天元突破グレンラガン199ver.	-
9		CR天元突破グレンラガン99ver.	-
10		CR遊技性ミリオンアーサー199ver.	-

※2021年10月31日時点における発表済み商品の一部記載
 ※販売台数は、2Q末時点で計上されるタイトルにおいて表記 (一部の甘デジ、リユース機は除く)。販売台数1万台未満のタイトルは、販売台数を非公表。
 ※販売台数の表記は千台未満を切り捨てて表示
 ※販売台数は一部レンタルプランを含む

パチスロ タイトル別販売台数推移 (2001/3期～2022/3期)

(2021年9月30日現在)

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 ハイグレイトビジョン	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	-
26	2008/3	バーチャファイター	10,000
27		天下無敵! サラリーマン金太郎	18,000
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	95,000
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	2013/3	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 (製造元/銀座)	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	-
47	2018/3	パチスロ 闘え!サラリーマン	-
48		パチスロ イース I & II	-

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	12,000
21	2013/3	EVANGELION	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	-
31		パチスロ 機動戦士 Zガンダム	-
32	2018/3	EVANGELION 30ΦMODEL	-
33		新世紀エヴァンゲリオン～まごころを、君に～2	-

※2021年10月31日時点における発表済み商品の一部記載

※販売台数の表記は千台未満を切り捨てて表示 ※販売台数は一部レンタルプランを含む

※販売台数は、2Q末時点で計上されるタイトルにおいて表記 (一部の目撃、リユース機は除く)。販売台数1万台未満のタイトルは、販売台数を非公表。

出所:フィールズ

パチスロ タイトル別販売台数推移 (2001/3期～2022/3期)

(2021年9月30日現在)

34	2019/3	パチスロ エヴァンゲリオン AT777	14,000
35		新世紀エヴァンゲリオン 暴走400	-
36	2020/3	カードバトルパチスロ ガンダム クロスオーバー	-
37		エヴァンゲリオン フェスティバル	-
38	2021/3	シャア専用パチスロ 逆襲の赤い彗星	-
39		パチスロ アイドルマスター ミリオンライブ!	-

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	バイオハザード5	49,000
5	2014/3	パチスロ モンスターハンター -月下雷鳴-	50,000
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 バイオハザード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～	37,000
13	2018/3	パチスロ 逆転裁判	-
14		パチスロ バイオハザード リベレーションズ	18,000
15	2019/3	パチスロ 大神	-
16		ストリートファイターV パチスロエディション	-
17		パチスロ 戦国BASARA HEROES PARTY	-
18	2020/3	パチスロ 新鬼武者	20,000
19	2021/3	パチスロ モンスターハンター:ワールド	17,000
20	2022/3	パチスロ 百花繚乱 サムライガールズ	-
21		パチスロ モンスターハンター:ワールド™ 黄金狩猟	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
2	2018/3	回胴性ミリオンアサー	-
3		アメijing・スパイダーマン	-

エフ

	期	タイトル	販売台数
1	2022/3	パチスロGANTZ極 THE SURVIVAL GAME	販売中

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 ウルトランマン	-
4	2017/3	パチスロ パルタン星人	-
5		パチスロ ロード オブ ヴァーミオン	-
6	2018/3	パチスロ グラップラー刃牙	-
7		パチスロ 討鬼伝	-
8		パチスロ BLACK LAGOON3	-
9	2019/3	パチスロ マッハGoGoGo	-
10		パチスロ ロード オブ ヴァーミオン Re:	-
11	2020/3	超AT 美ら沖	-
12		パチスロ 天元突破グレンラガン	-
13	2021/3	アカメが斬る!	-

大一商会/ディ・ライト

	期	タイトル	販売台数
1	2016/3	銀河機攻隊 マジェ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		あぁっ女神さまっ	-
4	2017/3	パチスロ 翠星のガルガンティア	-
5	2018/3	パチスロ おそ松くん	-
6		パチスロ 織田信奈の野望	-
7	2021/3	パチスロ 哲也 -天運地カ-	-
8	2022/3	Sラしおとら 雷槍一閃	-

オッキー.

	期	タイトル	販売台数
1	2018/3	ぱちスロ アベンジャーズ	-
2		ぱちスロ ウルトラセブン (製造元/京楽産業.)	-

スパイキー

	期	タイトル	販売台数
1	2018/3	パチスロ 超 GANTZ (開発/七匠)	-
2	2019/3	パチスロ 天元突破グレンラガン極 (開発/七匠)	-
3		パチスロ 花人-はなんちゅ- (開発/七匠)	-
4		パチスロ ロックマン Ability (開発/エンターライズ)	-
5		パチスロ バイオハザード イントゥザバニック (開発/エンターライズ)	-
6	2021/3	BLACK LAGOON4 (開発/七匠)	-
7		パチスロ リングにかける1 ワールドチャンピオンカーニバル編 (開発/エンターライズ)	-
8		絶対衝激Ⅲ (開発/七匠)	-















※2021年10月31日時点における発表済み商品の一部記載

※販売台数の表記は千台未満を切り捨てて表示 ※販売台数は一部レンタルプランを含む

※販売台数は、2Q末時点で計上されるタイトルにおいて表記 (一部のガジェ、リユース機は除く)。販売台数1万台未満のタイトルは、販売台数を非公表。

出所:フィールズ

「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 (メインタイトル)	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 (メインタイトル)	低射幸性タイプ/リユース	シリーズ 販売台数 (期別)
2005/3	 新世紀エヴァンゲリオン 2004年12月 (12.4万台)		9.8万台	2010/3	 CR新世紀エヴァンゲリオン 最後のシ者 2009年4月 (23.7万台)	 CR新世紀エヴァンゲリオン 使徒、再びYF 2010年1月 (2.4万台)	25.9万台
2006/3	 CR新世紀エヴァンゲリオン セカンドインパクト 2006年2月 (16.1万台)		15.0万台	2011/3	 CRエヴァンゲリオン 始まりの福音 2010年6月 (20.5万台)	 CRエヴァンゲリオン 始まりの福音 Light ver. 2010年11月	21.5万台
2007/3	 CR新世紀エヴァンゲリオン 奇跡の価値は 2007年2月 (18.7万台)		20.6万台	2012/3	 CRエヴァンゲリオン7 2012年1月 (10.0万台)		9.7万台
2008/3	 CR新世紀エヴァンゲリオン 使徒、再び 2008年1月 (19.9万台)		20.6万台	2013/3		 (CRエヴァンゲリオン7) EVAライトIII 2012年5月 (1.6万台)	3.1万台
					 CRエヴァンゲリオン7 Smile Model 2012年12月 (1.2万台)		
2009/3		 CR新世紀エヴァンゲリオン プレミアムモデル 2008年5月 (5.1万台)	6.3万台	2014/3	 CRエヴァンゲリオン8 2013年7月 (7.5万台)	 CRエヴァンゲリオン8 Premium Battle 2014年1月 (1.2万台)	8.8万台

※販売台数の表記は千台未満を切り捨て
※ () 内はタイトルごとの販売台数 (1万台未満は非表示)

©カラー ©カラー-/Project Eva. ©Bisty ©カラー ©Bisty

出所:フィールズ

「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 (メインタイトル)	低射幸性タイプ/リユース	シリーズ 販売台数 (期別)
2015/3	 CRエヴァンゲリオン9 2014年12月 (10.3万台)	 CRエヴァンゲリオン8 Extreme Battle 2014年7月 (2.0万台)  CRエヴァンゲリオン9 8号機プレミアム日Ver. 2015年2月 (1.3万台)  CRエヴァンゲリオン9 改2号機 ミドルVer. (2015年2月)	13.1万台
2016/3	 CRエヴァンゲリオンX 2015年9月 (5.3万台)	 CRエヴァンゲリオン9 零号機暴走ループVer. 2015年5月  CRエヴァンゲリオン9 暴走ループ199Ver. 2015年12月  CRエヴァンゲリオンx PREMIUM MODEL 2016年2月 (1.2万台)	8.4万台
2017/3	 CRエヴァンゲリオン いま、目覚めの時 2016年12月 (5.7万台)	 CRエヴァンゲリオン9 180Ver. 2016年9月  CRエヴァンゲリオンx SPEED IMPACT 2016年9月 (1.2万台)	7.8万台
2018/3	 CRエヴァンゲリオン 2018年モデル 2017年10月 (3.6万台)	 CRエヴァンゲリオン11 PREMIUM MODEL 2017年6月  CRエヴァンゲリオン11 Start Impact 2017年12月  CRエヴァンゲリオン 2018年モデル GOLD Impact 2018年3月	4.6万台
2019/3	 エヴァンゲリオン 超覚醒・超暴走 2019年3月 (2.7万台)	 CRどらむ☆ エヴァンゲリオンPINK 2018年8月  モードばんこ どらむ☆ エヴァンゲリオンGOLD 2019年1月	3.3万台









※販売台数の表記は千台未満を切り捨て
※ () 内はタイトルごとの販売台数 (1万台未満は非表示)

期	販売機種 (メインタイトル)	低射幸性タイプ/リユース	シリーズ 販売台数 (期別)
2020/3	 新世紀エヴァンゲリオン ～シト、新生～ 2019年12月 (3.5万台)	 エヴァンゲリオン13 プレミアムモデル 2019年9月  エヴァンゲリオン13 エクストラモデル 2020年2月  新世紀エヴァンゲリオン ～シト、新生～ プレミアムモデル 2020年3月	5.1万台
2021/3	 新世紀エヴァンゲリオン 決戦～真紅～ 2020年10月 (1.4万台)	 新世紀エヴァンゲリオン 決戦 プレミアムモデル 2021年2月	1.8万台
2022/3	 新世紀エヴァンゲリオン ～未来への咆哮～ 2021年12月 販売中		

©カラー ©カラー/Project Eva. ©Bisty ©カラー ©Bisty ©カラー ©Bisty ©SANKYO

出所:フィールズ

「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 (メインタイトル)	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 (メインタイトル)	低射幸性タイプ/リユース	シリーズ 販売台数 (期別)
2006/3	 新世紀エヴァンゲリオン 2005年9月 (2.3万台)		2.2万台	2011/3	 エヴァンゲリオン 真実の翼 2011年3月 (7.7万台)		6.5万台
2007/3			-	2012/3	 エヴァンゲリオン 生命の鼓動 2012年2月 (4.6万台)		6.9万台
2008/3	 新世紀エヴァンゲリオン まごころを、君に 2007年7月 (9.9万台)		9.9万台	2013/3	 EVANGELION 2013年2月 (5.7万台)		5.6万台
2009/3	 新世紀エヴァンゲリオン 約束の時 2008年9月 (9.0万台)		9.0万台	2014/3	 エヴァンゲリオン 決意の刻 2014年2月 (1.3万台)		1.3万台
2010/3	 新世紀エヴァンゲリオン 魂の軌跡 2010年3月 (8.4万台)		7.4万台	2015/3			-

※販売台数の表記は千台未満を切り捨て
※ () 内はタイトルごとの販売台数 (1万台未満は非表示)

©カラー ©カラー/Project Eva. ©Bisty ©カラー ©Bisty

出所:フィールズ

「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 (メインタイトル)	低射幸性タイプ/リユース	シリーズ 販売台数 (期別)
2016/3	 エヴァンゲリオン 希望の槍 2015年6月 (2.6万台)		4.1万台
	 エヴァンゲリオン 魂を繋ぐもの 2015年12月 (1.5万台)		
2017/3	 エヴァンゲリオン 勝利への願い 2017年2月		-
2018/3	 新世紀エヴァンゲリオン ~まごころを、君に~2 2018年2月	 EVANGELION 30ΦMODEL 2018年1月	1.1万台
2019/3	 パチスロ エヴァンゲリオン AT777 2019年2月 (1.4万台)	 新世紀エヴァンゲリオン 暴走400 2019年3月	1.3万台
2020/3	 エヴァンゲリオン フェスティバル 2020年3月		-

※販売台数の表記は千台未満を切り捨て
 ※ () 内はタイトルごとの販売台数 (1万台未満は非表示)

©カラー ©カラー-/Project Eva. ©Bisty ©カラー ©Bisty

出所:フィールズ

4.遊技機販売実績

P.29 遊技機販売実績（ブランド別・主な販売タイトル）

P.30 遊技機販売台数推移グラフ

P.31 遊技機販売台数（四半期）
遊技機販売台数（上期・下期）

遊技機販売実績

(2021年9月30日現在)

(単位:台)

【 ブランド別 】

期	2021/3					2022/3				
	1Q	2Q	3Q	4Q	通期	1Q	2Q	3Q	4Q	通期
<パチンコ遊技機>										
ビスティ	1,626	109	14,696	16,087	32,518	2,583	11,298			
オッキー.	101	1	10,193	2,169	12,464	34,670	4,279			
大一商会/ディ・ライト	1	-	-	-	1	-	-			
七匠	50	-	-	-	50	-	-			
その他 ※1	1,080	1,103	1,697	1,211	5,091	6,694	5,675			
①パチンコ遊技機合計	2,858	1,213	26,586	19,467	50,124	43,947	21,252			
<パチスロ遊技機>										
ロデオ	-	-	-	-	-	-	-			
ビスティ	14	3,831	-	3,830	7,675	24	-			
オッキー.	-	-	-	-	-	-	-			
七匠	-	-	2,466	18	2,484	-	-			
スパイキー	11	8,025	1,379	3,281	12,696	1,707	924			
エンターライズ	157	-	17,537	3	17,697	4,468	32			
大一商会/ディ・ライト	-	-	4,049	32	4,081	-	5,076			
その他	302	90	136	626	1,154	275	213			
②パチスロ遊技機合計	484	11,946	25,567	7,790	45,787	6,474	6,245			
①+②遊技機合計	3,342	13,159	52,153	27,257	95,911	50,421	27,497			

※1 ニューギンを含む

※ 販売台数は一部レンタルプランを含む

出所:フィールズ

【 主な販売タイトル 】

(単位:台)

発売月	ブランド	タイトル	2022/3				
			1Q	2Q	3Q	4Q	通期
<パチンコ遊技機>							
2021年 04月	オッキー.	ばちんこ GANTZ極	-	-			
04月	オッキー.	ばちんこ ウルトラマンタロウ2	25,000	-			
05月	ニューギン	P ベルセルク無双	-	-			
07月	ビスティ	P宇宙戦艦ヤマト2202 愛の戦士たち					
09月	ビスティ	Pコードギアス 反逆のルルーシュ ライトミドルver.					
10月	オッキー.	ばちんこ ウルトラ6兄弟 Light Version					販売中
12月	ビスティ	新世紀エヴァンゲリオン ～未来への咆哮～					販売中
<パチスロ遊技機>							
2021年 04月	エンターライズ	パチスロ 百花繚乱 サムライガールズ	-	-			
09月	大一商会	Sうしおととら 雷槍一閃					
11月	エフ	パチスロGANTZ極 THE SURVIVAL GAME					販売中
12月	エンターライズ	パチスロ モンスターハンター：ワールド™ 黄金狩猟					販売中

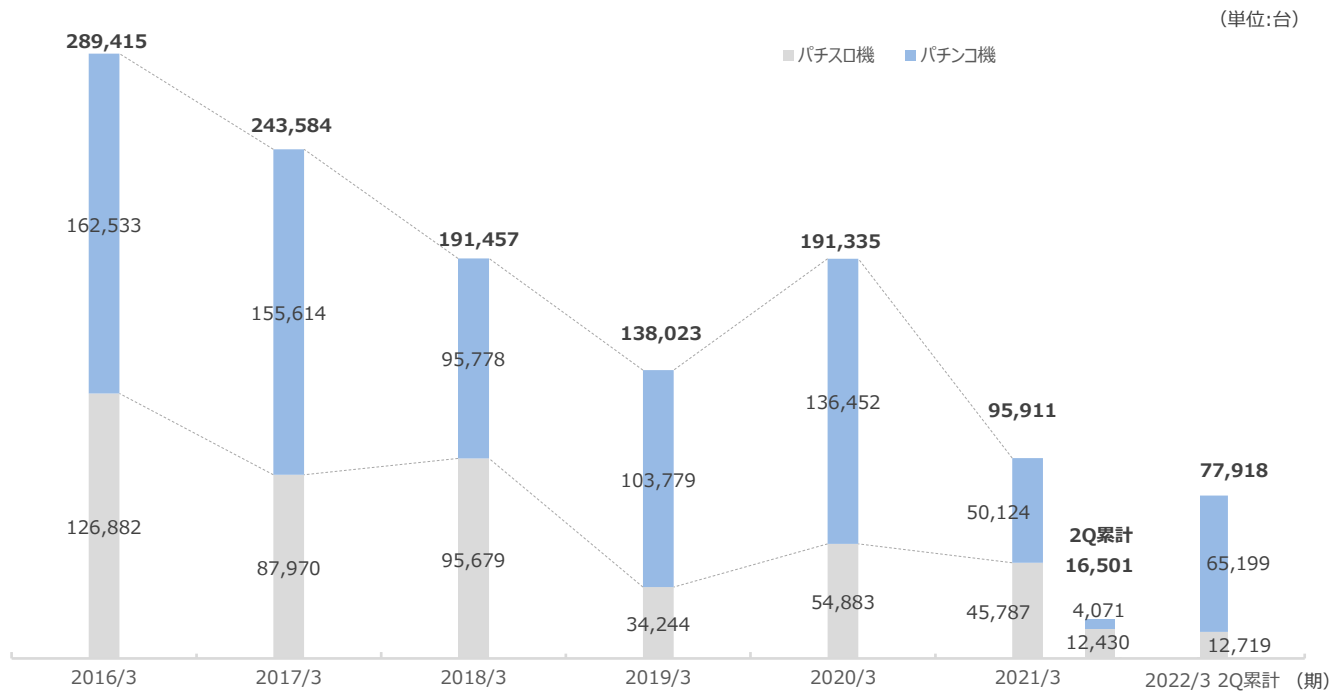
※販売台数1万台未満の販売タイトルについては、販売台数非公表

※販売数の表記は千台未満を切り捨てて表示 ※青字は派生タイトル

出所:フィールズ

遊技機販売台数推移グラフ

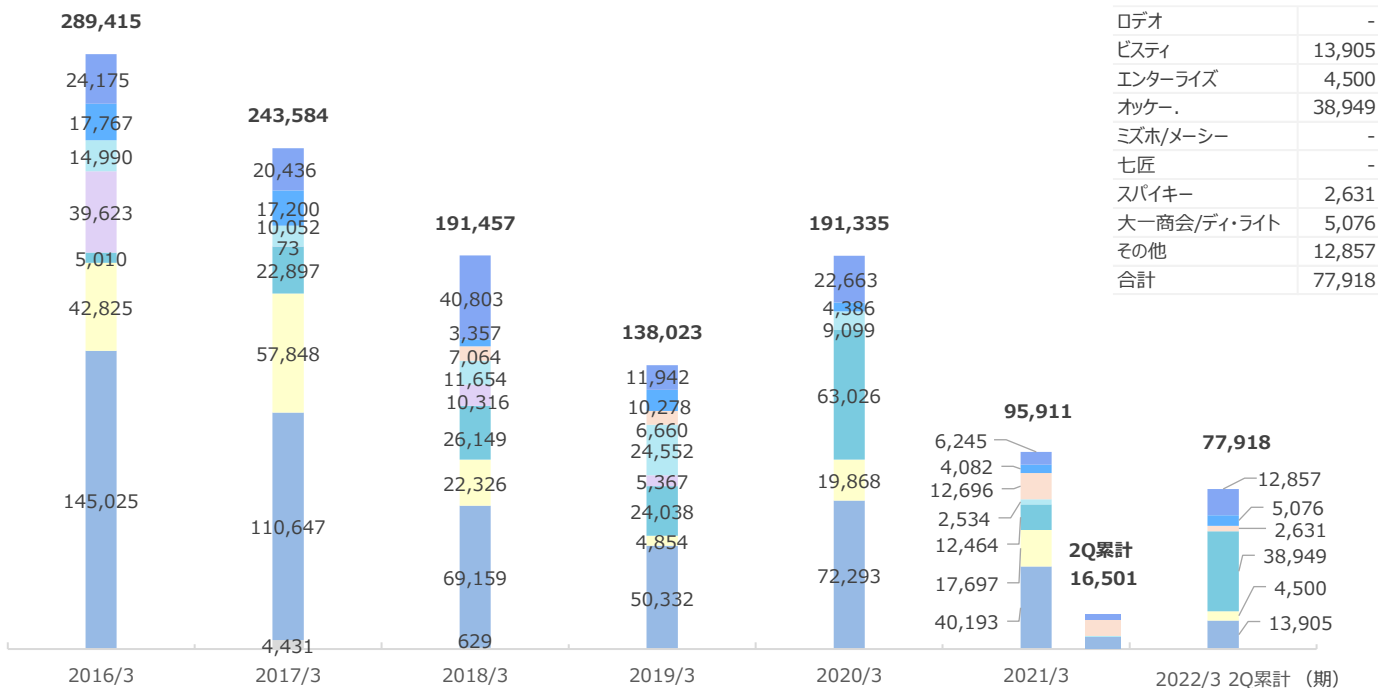
【パチンコ・パチスロ遊技機別】



出所:フィールズ

【ブランド別】

(単位:台)



※ 販売台数は一部レンタルプランを含む ※2019年3月期より、一部タイトルについて計上するブランドの見直しを実施

出所:フィールズ

遊技機販売台数（四半期）

(単位:台)

期	2020/3					2021/3					2022/3				
	1Q	2Q	3Q	4Q	通期	1Q	2Q	3Q	4Q	通期	1Q	2Q	3Q	4Q	通期
販売台数	41,928	22,633	34,412	92,362	191,335	3,342	13,159	52,153	27,257	95,911	50,421	27,497			
パチンコ	37,464	18,442	17,058	63,488	136,452	2,858	1,213	26,586	19,467	50,124	43,947	21,252			
	89.4%	81.5%	49.6%	68.7%	71.3%	85.5%	9.2%	51.0%	71.4%	52.3%	87.2%	77.3%			
パチスロ	4,464	4,191	17,354	28,874	54,883	484	11,946	25,567	7,790	45,787	6,474	6,245			
	10.6%	18.5%	50.4%	31.3%	28.7%	14.5%	90.8%	49.0%	28.6%	47.7%	12.8%	22.7%			
代行販売	8,483	8,922	24,123	41,713	83,241	2,992	1,301	16,280	17,524	38,097	8,883	21,666			
	20.2%	39.4%	70.1%	45.2%	43.5%	89.5%	9.9%	31.2%	64.3%	39.7%	17.6%	78.8%			
代理販売	33,445	13,711	10,289	50,649	108,094	350	11,858	35,873	9,733	57,814	41,538	5,831			
	79.8%	60.6%	29.9%	54.8%	56.5%	10.5%	90.1%	68.8%	35.7%	60.3%	82.4%	21.2%			
直接販売	33,307	18,546	27,345	72,282	151,480	2,824	10,208	40,911	21,589	75,532	39,916	21,568			
	79.4%	81.9%	79.5%	78.3%	79.2%	84.5%	77.6%	78.4%	79.2%	78.8%	79.2%	78.4%			
間接販売	8,621	4,087	7,067	20,080	39,855	518	2,951	11,242	5,668	20,379	10,505	5,929			
	20.6%	18.1%	20.5%	21.7%	20.8%	15.5%	22.4%	21.6%	20.8%	21.2%	20.8%	21.6%			

※ 販売台数は一部レンタルプランを含む

出所:フィールズ

遊技機販売台数（上期・下期）

(単位:台)

期	2018/3			2019/3			2020/3			2021/3			2022/3		
	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
販売台数	99,493	91,964	191,457	43,026	94,997	138,023	64,561	126,774	191,335	16,501	79,410	95,911	77,918		
パチンコ	30,254	65,524	95,778	32,822	70,957	103,779	55,906	80,546	136,452	4,071	46,053	50,124	65,199		
	30.4%	71.2%	50.0%	76.3%	74.7%	75.2%	86.6%	63.5%	71.3%	24.7%	58.0%	52.3%	83.7%		
パチスロ	69,239	26,440	95,679	10,204	24,040	34,244	8,655	46,228	54,883	12,430	33,357	45,787	12,719		
	69.6%	28.8%	50.0%	23.7%	25.3%	24.8%	13.4%	36.5%	28.7%	75.3%	42.0%	47.7%	16.3%		
代行販売	35,610	56,116	91,726	18,287	32,478	50,765	17,405	65,836	83,241	4,293	33,804	38,097	30,549		
	35.8%	61.0%	47.9%	42.5%	34.2%	36.8%	27.0%	51.9%	43.5%	26.0%	42.6%	39.7%	39.2%		
代理販売	63,883	35,848	99,731	24,739	62,519	87,258	47,156	60,938	108,094	12,208	45,606	57,814	47,369		
	64.2%	39.0%	52.1%	57.5%	65.8%	63.2%	73.0%	48.1%	56.5%	74.0%	57.4%	60.3%	60.8%		
直接販売	84,258	73,713	157,971	34,611	76,533	111,144	51,853	99,627	151,480	13,032	62,500	75,532	61,484		
	84.7%	80.2%	82.5%	80.4%	80.6%	80.5%	80.3%	78.6%	79.2%	79.0%	78.7%	78.8%	78.9%		
間接販売	15,235	18,251	33,486	8,415	18,464	26,879	12,708	27,147	39,855	3,469	16,910	20,379	16,434		
	15.3%	19.8%	17.5%	19.6%	19.4%	19.5%	19.7%	21.4%	20.8%	21.0%	21.3%	21.2%	21.1%		

※ 販売台数は一部レンタルプランを含む

出所:フィールズ

5.当社会社情報等

- P.33 会社概要
株式の状況
- P.34 組織図
- P.35 グループ体制概要
- P.36 当社の歩み
- P.38 フィールズグループ社会的責任・サステナビリティへの取り組み
- P.43 ご参考：IRサイトのご紹介

(2021年9月30日現在)

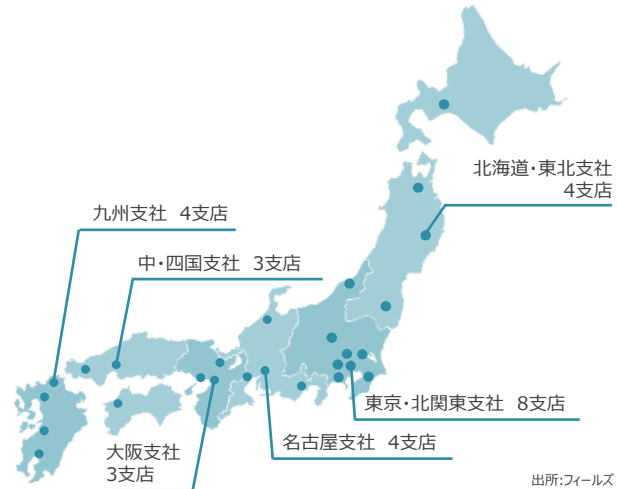
商号	フィールズ株式会社 (FIELDS CORPORATION) https://www.fields.biz/
設立	1988年6月 (1983年に東洋商事の名で事業を開始)
本社所在地	〒150-0036 東京都渋谷区南平台町16番17号 渋谷ガーデンタワー
資本金	7,948百万円
株式の状況	発行済株式総数 34,700,000株 (内 自己株式数 2,368,300株)
上場証券取引所	東京証券取引所 市場第一部 証券コード：2767
従業員数	1,271名 (連結) 522名 (個別)
事業内容	コンテンツ関連ビジネス 遊技機の企画開発及び販売
連結対象企業	・フィールズジュニア(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)総合メディア ・(株)エスピーオー など計4社

〈支社：6社〉
北海道・東北、東京・北関東
名古屋、大阪、中・四国、九州

〈支店：26社〉
札幌、仙台、青森、郡山、東京、高崎、新潟、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

〈ショールーム：9ヶ所〉
盛岡、秋田、宇都宮、長野、上野、高松、岡山、大分、宮崎

営業拠点

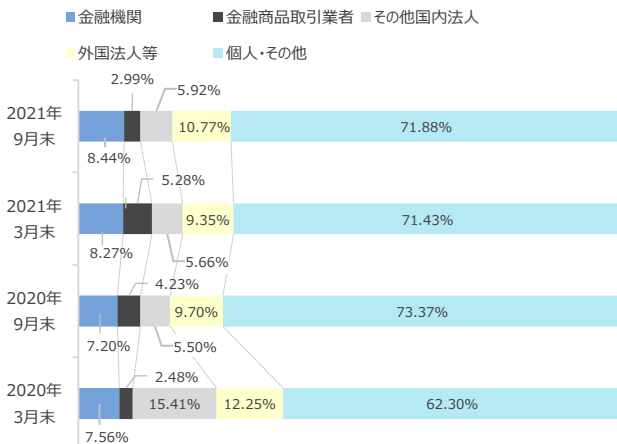


株式の状況

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	2,368,300 株
株主数	9,316 名

所有者別分布状況



大株主

(2021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	27.45%
山本剛史	3,612,800	11.17%
日本マスタートラスト信託銀行株式会社 (信託口)	2,047,300	6.33%
有限会社ミント	1,600,000	4.95%
株式会社日本カストディ銀行 (信託口)	595,200	1.84%
栢森将豪	500,000	1.55%
栢森綾音	500,000	1.55%
栢森秀行	500,000	1.55%
BNP PARIBAS SECURITIES SERVICES LUXEMBOURG/JASDEC/ACCT BP2S DUBLIN CLIENTS-AIFM	459,000	1.42%
新島洋一	421,600	1.30%

※ 持株比率については、自己名義株式 (2,368,300株) を控除して算出しています。

出所:フィールズ



グループ体制概要

(2021年9月30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
○フィールズジュニア株式会社	100	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式会社	100 (100)	10	東京都 渋谷区	遊技機の開発・製造	2008年 1月
○株式会社BOOOM	100	10	東京都 渋谷区	遊技機の企画・開発	2009年 5月
○株式会社マイクロキャビン	100	10	三重県 四日市市	遊技機用ソフトウェアの企画・開発	2011年 1月
○株式会社クロスアルファ	100	10	東京都 渋谷区	遊技機の開発・製造	2015年 5月
○株式会社スパイキー	100 (100)	100	東京都 渋谷区	遊技機の開発・製造	2015年 5月
○株式会社エフ	100 (100)	5	東京都 渋谷区	遊技機の開発・製造	2016年 8月
○株式会社ルーセント	99.89	10	東京都 渋谷区	不動産の賃貸・管理・売買・資産運用	2003年 1月
○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	95.00	5	東京都 渋谷区	フィットネスクラブの経営・運営	2011年 5月
○株式会社フューチャースコープ	94.40	60	東京都 渋谷区	インターネットを利用した各種情報提供サービス	2006年 10月
○株式会社デジタル・フロンティア	86.95	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
○株式会社七匠	66.67 (27.78)	40	東京都 渋谷区	遊技機の企画・開発・製造・販売	2014年 1月
○ぱちんこパチスロ情報ステーション 株式会社	60.00	10	東京都 渋谷区	情報配信サービスの運営	2018年 2月
○株式会社円谷プロダクション	51.00	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
□株式会社総合メディア	35.00	10	東京都 渋谷区	セールスプロモーションに関する企画・制作	2010年 3月
□株式会社エスピーオー	31.81	100	東京都 中央区	映画館の運営 劇場用映画・テレビドラマ等権利の輸出入・販売 メディアサービスの企画・開発・運営	2008年 3月

※○連結子会社 □持分法適用会社
※議決権所有割合の（）内は、間接所有割合

出所:フィールズ

1988～
心を豊かにする
エンターテインメントの創出
に向けて

1998～
エンター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

遊技機販売事業を目的に名古屋で(株)東洋商事設立

1992

(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

流通企業の基盤確立に向け、全国に営業拠点を拡大

1999

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、オッカー、ブランドの独占販売を開始

2009 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

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

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)に商号変更

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、ジャパン・スポーツ・マーケティング(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スの飲食施設「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)と共同出資でアイビー・ブロス(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・ブロス(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

(株)ネクスエンタテインメントを子会社化

2013 (株)エフ（後に、(株)XAAXに商号変更）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

©カラー ©カラー/Project Eva. ©Bisty

2008

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」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
- 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「将国のアルタイル」がMBSほかアニメイズム枠、WOWOWにて放送
テレビアニメ「Infini-T Force」が日本テレビ系にて放送
- 2018 テレビアニメ「ダーリン・イン・ザ・フランキス」がTOKYO MXほかにて放送
テレビアニメ「BEATLESS」がMBSほかアニメイズム枠にて放送
「劇場版Infini-T Force／ガッチャマン さらば友よ」が全国公開
アニメ「ソードガイ The Animation」がNetflixにて全世界同時配信

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 「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
電子マンガプラットフォーム事業を展開する(株)ナンバーナインの株式取得
- 2018 テレビアニメ「キリングバイツ」がMBSほかアニメイズム枠にて放送

IPの保有・育成に向けて

- 2010 ウルトラ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

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始動
- 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「アクティブレイド -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-」劇場公開
実写映画「破裏拳ポリマー」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・モバイルおよび重石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

2017

中期経営計画を発表

2018

新たな成長に向けて、グループを再編成 4つのカンパニー制へ移行

- 2018 [PS流通カンパニー](株)フューチャースコープと共同開発した広告サービス「フィールズアドネットワーク」を開始

[PS開発カンパニー]経営効率化の一環として、(株)七匠を連結子会社化し、遊技機開発分野における機能を集約
- 2019 [PS流通カンパニー](株)アミューズメントプレスジャパン、(株)アド・サークルと当社の共同出資により設立したばちんこパチスロ情報ステーション(株)より、これまでにない情報配信サービス「ばちんこパチスロ情報ステーション」のテスト配信を開始

[映像カンパニー](株)デジタル・フロンティア出資のテレビアニメ「荒野のコトブキ飛行隊」がTOKYO MXほかにて放送

[IP&MDカンパニー](株)円谷プロダクションとの共同出資アニメ「ULTRAMAN」がNetflixにて世界同時配信
- 2020 [IP&MDカンパニー](株)円谷プロダクションとマーベル・エンターテインメントのコラボレーション作品「THE RISE OF ULTRAMAN」発売

[PS流通カンパニー]広告プラットフォーム『Optimize』のサービス提供開始

[映像カンパニー](株)デジタル・フロンティアが、日活(株)、AOI TYO Holdings(株)との3社共同出資により、バーチャルスタジオ運営会社バーチャル・ライン・スタジオ(株)を設立
- 2021 [IP&MDカンパニー](株)円谷プロダクション、東宝(株)、(株)カラーの共同製作による映画「シン・ウルトラマン」全国公開予定

[映像カンパニー](株)デジタル・フロンティアがNetflixと業務委託契約を締結、Netflix オリジナル作品を対象に(株)デジタル・フロンティアの映像リソースを提供

[IP&MDカンパニー](株)円谷プロダクションと(株)NTTドコモとの協業サービス、公式定額制デジタル・プラットフォーム・サービス「TSUBURAYA IMAGINATION」を提供開始

[IP&MDカンパニー](株)円谷プロダクションがNetflixとの共同制作によるCGアニメ長編映画「Ultraman (原題)」を発表

出所:フィールズ

1. 基本方針

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。

国際連合(国連)の「持続可能な開発目標 (SDGs)」について

国連が目指す「あらゆる形態の貧困に終止符を打ち、誰一人置き去りにしない」社会は、すべての人が健康で安全で充実した生活が成立しているものだと考えます。そしてそこには様々なエンタテインメントを通じた最高の余暇があるものだと思います。私たちはそのゴールに向かって、国連の掲げる「持続可能な開発目標 (Sustainable Development Goals : SDGs)」達成とともに、最高の余暇を提供する事業活動を続け、持続可能な社会の発展に寄与してまいります。



2. 主な取り組み

(1) 環境に対する取り組み

取り組み実績についてはこちらをご参照ください
URL : <https://www.fields.biz/ir/j/csr/action/>



節電の取り組みにより電力削減

- 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

環境に配慮しハイブリッドカーを導入

- 導入台数：221台（全車両の82.2%）
- 導入対象：営業車両（役職者、寒冷地で使用する四輪駆動車を除く）、本社車両の一部

関連するSDGs



フィールズグループ社会的責任・サステナビリティへの取り組み

(2) 社会に対する主な取り組み

<p>品質マネジメントシステムの運用</p> <ul style="list-style-type: none"> 「顧客ホールの繁栄に寄与するクオリティーの高いサービスを永続的に提供」を方針として、継続的改善を実施 2020年8月に継続更新 	<p>沖縄事務センターを開設</p> <ul style="list-style-type: none"> 沖縄にて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 開設日：2010年4月1日 業務内容：データ入力等
<p>社会貢献活動の実施</p> <ul style="list-style-type: none"> リコージャパン(株)が推進する大学の国際化支援活動の趣旨に賛同し、日本の大学と企業を知ることが目的としたスタディツアーの実施に協力 東京都渋谷区南平台町の本社ビル周辺にて、有志による定例清掃活動を実施 SDGsに関する啓蒙活動 	<p>AED（自動体外式除細動器）導入推進</p> <ul style="list-style-type: none"> 来訪者や近隣住民の皆様へも役立てられるよう、支社・支店の入口付近等分かりやすい場所に設置 社内にAEDを設置し、社員への取扱い講習を実施 設置日：2011年1月7日～ 設置場所：本社ビル及び全国支社支店、トータル・ワークアウトほか、合計34箇所

TOPICS：円谷プロダクションほか協働企業による、SDGsに関する啓蒙活動

子どもたちに「持続可能な開発目標：SDGs」を伝えるためのプロジェクト『かいじゅうステップ SDGs大作戦』

(株)円谷プロダクションでは、東京書籍(株)、キッズプロジェクト(株)と協働し、幼児向けアニメシリーズ『かいじゅうステップ ワンダバダ』を通じ、未就学児から小学生の子どもたちに、持続可能な開発目標(SDGs)を紹介する取り組みを開始しました。

取り組みの第一弾として、SDGs 17の目標をテーマとして盛り込み、未就学児から小学生の子どもたちに「問題の背景」や「自分たちができること」を伝えるショートアニメーションを、2021年4月22日のアースデイ(Earth Day)より、毎週2本ずつ配信しています。

■ ショートアニメーション概要

- ・ タイトル：『かいじゅうステップ SDGs大作戦』
- ・ 配信開始日：2021年4月22日(木) ※以降、毎週木曜日12時に2エピソードずつ配信
- ・ 視聴料金：無料
- ・ 初回配信エピソード：「SDGsってなに？」
- ・ 配信サイト：<https://sdgs-kaijustep.com/>

<1話あらすじ>

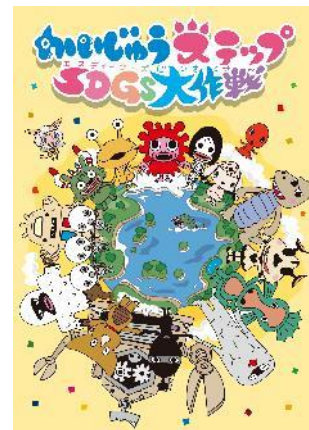


1話「SDGsってなに？」

世界には、おなかを空かせたり、住む家がなかったり、困っている人がたくさんいることに気づいたピグちゃん。みんなを笑顔にするには、どうしたらいいんだろう？「S せかいじゅうの D だれだって G げんきにしちゃう s 作戦」SDGs はじめよう！

ショートアニメーションの展開を軸に、SDGsを体験的に学べる常設展示や、SDGs教材開発、イベント・ワークショップなどの展開を予定しています。

円谷プロダクションほか協働企業では、子どもたちが楽しく「SDGs」を理解・認識できるようなコンテンツを製作し、SDGs目標達成に向けた、子どもたちの“はじめのいっぽ”を応援したいと考えます。



関連するSDGs



ウルトラマン基金

ウルトラマン基金公式HPはこちら
<http://www.ultraman-kikin.jp/>



©円谷プロ

(株)円谷プロダクション並びに賛同企業グループ各社は、2011年3月東日本大震災発生後、直ちに「ウルトラマン基金」を設立しました。2021年に活動10年を迎えました。当基金では、未来への希望の光である子どもたちに心からのエールを贈り、子どもたちの未来のために継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
代表	山本英俊
設立	2011年3月
運営事務局	株式会社円谷プロダクション
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継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

円谷プロダクションおよびウルトラマン基金は、『ウルトラヒーローズEXPO2021 サマーフェスティバル IN 池袋・サンシャインシティ』において、8月27日（金）に、ウルトラマン基金のチャリティ企画として、『ウルトラマンコスモス』放送20周年記念イベント「ウルトラマンコスモスナイト〜20th Anniversary 君にできるなにか〜」を開催しました。

当日は、様々な形でウルトラマン基金の活動にご協力頂いている、主人公・春野 ムサシ役の杉浦太陽さんをはじめ、フブキ ケイスケ役の市瀬秀和さん、ヒウラ隊長役の嶋 大輔さんが登壇。そして現在ニュージーランドに在住しているモリモト（春野）アヤノ役の鈴木蘭葉さんがリモートで参加しました。オープニング映像の上映や登壇者によるオリジナルエピソードの朗読劇、トークイベントなどが行われました。懐かしの怪獣やウルトラマンコスモスの登場は大いに盛り上がり、イベント最後の杉浦さんの涙ながらのコメントには会場から盛大な拍手をいただくなど、大変温かな空気の中、イベントは幕を閉じました。

多くの皆様にご協力いただき、誠にありがとうございました。

また、会場内に設置した募金箱にも、たくさんの暖かいご寄付をいただきました。

「ウルトラマンコスモスナイト」のチケット1枚につき100円およびイベント会場に設置された募金箱への寄付全額は、「ウルトラマン基金」へと寄付させていただき、子どもたちの支援のために大切に使用させていただきます。

ヒーローと笑顔で過ごす安心して楽しい時間が、多くの子供たちにとって将来の夢や希望を描く機会になるものと信じ、今後も活動を継続して参ります。



関連するSDGs



©円谷プロ 出所:フィールズ

フィールズグループ社会的責任・サステナビリティへの取り組み

ウルトラマン基金の主な活動実績	
2011年	<p>東日本大震災 被災地支援訪問（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>寄付金等の贈呈 宮城県：3,000万円／福島県：2,000万円／岩手県：2,000万円とマイクロバス寄贈</p>
2012年	<p>東日本大震災 被災地支援訪問 宮城県：石巻市、女川町／福島県：郡山市、須賀川市</p>
2013年	<p>「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>東日本大震災 被災地支援訪問（宮城県：東松島市／福島県：富岡町／岩手県：宮古市）</p> <p>寄付金等の贈呈 岩手県・宮城県・福島県：各県に2,500万円とマイクロバス寄贈</p>
2014年	<p>「東日本大震災復興チャリティーイベント元氣祭り2014」 アントニオ猪木氏とのコラボレーションによるチャリティーイベント。東北8会場でウルトラヒーローショーを実施</p> <p>被災地支援訪問 福島県警察主催「絆 キッズボリススクールin福島」への参加</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」 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 Yahoo!ネット募金に「ウルトラマン基金」のページをオープン</p> <p>「東北キャラバン2015」 2015年9月21日から24日にかけて岩手県、宮城県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し、総勢約800名がウルトラヒーローと触れ合う</p> <p>関東・東北豪雨災害 被災地支援訪問（茨城県：常総市）</p>
2016年	<p>関東・東北豪雨災害 被災地支援訪問（茨城県：常総市）</p> <p>平成28年熊本地震 被災地支援訪問（熊本県：熊本市、阿蘇郡、大津町）</p> <p>鳥取県中部地震 被災地支援訪問（鳥取県：倉吉市）</p> <p>児童養護施設、病院への訪問（東京都：東京女子医科大学病院 小児病棟）</p> <p>募金活動の実施（東京都：「ウルトラマンフェスティバル2016」にてチャリティーオークション）</p>
2017年	<p>「ウルトラドリームプロジェクト」 日本中の子どもたちへ勇気と希望を届けるため、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共に訪問する「ウルトラドリームプロジェクト」スタート</p> <p>平成29年7月九州北部豪雨 被災地支援訪問（福岡県：朝倉市・朝倉郡東峰村）</p> <p>医療関連施設、保育施設への訪問 （宮城県：東北大学病院、宮城県立こども病院、ドナルドマクドナルハウス せんだいハウス／福島県：草野・飯樋幼稚園、葛尾幼稚園）</p>
2018年	<p>平成30年7月豪雨 被災地支援訪問（愛媛県：宇和島市、大洲市／広島県：広島市安芸区、呉市／岡山県倉敷市）</p>
2019年	<p>北海道胆振東部地震 被災地支援訪問（北海道勇払郡厚真町、安平町、むかわ町）</p> <p>医療関連施設への訪問（北海道：札幌医科大学附属病院、北海道立子ども医療・療育センター、北海道大学病院）</p> <p>募金活動の実施 （東京都：「ウルトラマンフェスティバル2019」にてチャリティーナイトイベント「みんな誰かのウルトラマン～君にできる何か～」開催）</p>
2020年	<p>令和元年房総半島台風および令和元年東日本台風 被災地支援訪問 （宮城県：伊具郡丸森町／福島県：郡山市、相馬市、福島市、いわき市／栃木県：佐野市、栃木市／千葉県南房総市、館山市）</p> <p>新型コロナウイルス感染症 関連支援 子ども向け在宅支援コンテンツ動画の配信／『ウルトラマンシリーズ』出演者の皆様からのメッセージ公開 など</p>
2021年	<p>募金活動の実施 （東京都：「ウルトラヒーローズEXPO2021 サマーフェスティバル IN 池袋・サンシャインシティ」内イベント「ウルトラマンコスモスナイト～20th Anniversary 君にできるなにか～」において、チケット1枚につき100円等本イベント収益の一部をウルトラマン基金へ寄付）</p>

これまでの基金活動の実績など、詳細はこちらをご覧ください。

「ウルトラマン基金」公式HP 活動実績紹介ページ：<https://www.ultraman-kikin.jp/report/2021/>



▲活動実績（年別）

3. コーポレートガバナンスの取り組み

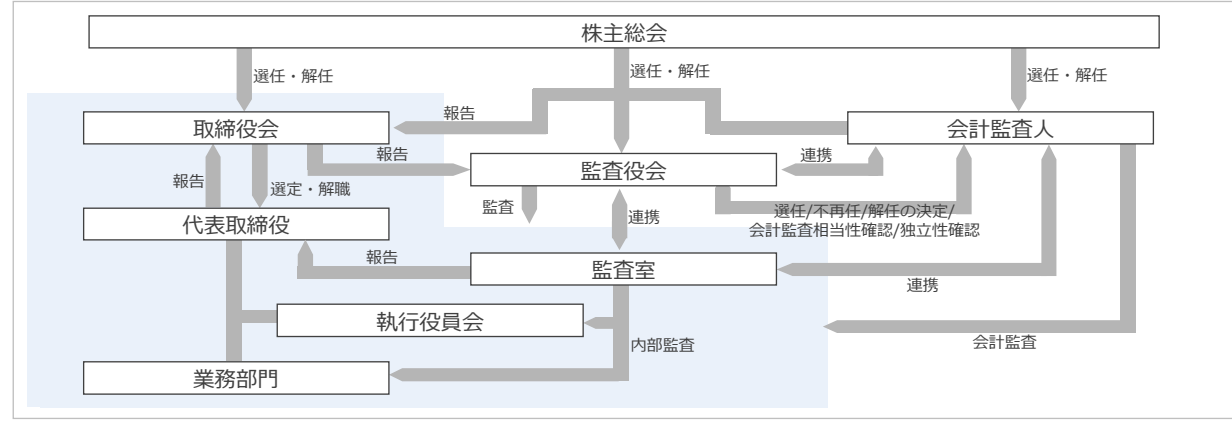
コーポレートガバナンス・コードの対応状況は、IRサイト内「コーポレートガバナンス報告書」をご参照ください
 URL : <https://www.fields.biz/ir/j/csr/governance/>



(1) 基本方針

当社は、企業理念である「すべての人に最高の余暇を」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と考えています。当社は、経営の健全性、透明性およびコンプライアンス意識を高めるため、コーポレートガバナンスの充実を図りながら、経営環境の変化に迅速かつ柔軟に対応できる組織体制を構築し、効率的な経営を行ってまいります。なお、当社は、コーポレートガバナンスにおける基本的な事項を定めたコーポレートガバナンス・ガイドラインを策定しています。

(2) 推進体制



(3) 主な取り組み

① 推進体制強化

企業価値を継続的に高めるべく、取締役の責務の明確化や多様な人材の選任など、内部統制システムの整備やコーポレートガバナンス・コードを踏まえたガバナンス体制の強化に注力しています。

② 利益還元方針

将来的な株主還元の最大化に資するため、DOE（自己資本配当率）を基準としています。 (単位:百万円)

期	2013/3	2014/3	2015/3	2016/3	2017/3	2018/3	2019/3 ^{※2}	2020/3	2021/3	2022/3 E
親会社株主に帰属する当期純利益	4,720	5,370	3,018	118	△12,483	△7,691	△614	490	△3,452	-
配当金総額	1,659	1,659	1,991	1,659	1,659	995	331	331	323	-
配当性向(%)	35.1	30.9	66.0	1,398.1	-	-	-	67.6	-	-
中間期										
発行済株式総数(株)	347,000	34,700,000	34,700,000	34,700,000	34,700,000	34,700,000	34,700,000	34,700,000	34,700,000	34,700,000
(自己株式を除く)	331,838	33,183,800	33,183,800	33,183,800	33,183,700	33,183,700	33,183,700	33,183,700	32,331,700	32,331,700
決算期										
発行済株式総数(株)	34,700,000	34,700,000	34,700,000	34,700,000	34,700,000	34,700,000	34,700,000	34,700,000	34,700,000	-
(自己株式を除く)	33,183,800	33,183,800	33,183,800	33,183,800	33,183,700	33,183,700	33,183,700	33,183,700	32,331,700	-
1株当たり配当金(円)										
記念配当金	-	-	10	-	-	-	-	-	-	-
中間配当金	25 ^{※1}	25	25	25	25	25	-	-	-	-
期末配当金	25	25	25	25	25	5	10	10	10	-
年間配当金	50	50	60	50	50	30	10	10	10	-

※1. 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。
 ※2. 2019年3月期の数値の一部を修正しています。

関連するSDGs



IRサイト

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

URL : <https://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

IRサイト



[日興IR]

総合ランキング
「最優秀サイト」



[Gomez]

総合ランキング
「銀賞」



2Q FY2021

2022年3月期 第2四半期

Fact Book 2

関連市場データ

2021年11月12日



フィールズ株式会社

東証1部 証券コード[2767]

I N D E X

対面市場データ

- 4 労働時間の推移
家計消費の動向
- 5 余暇市場の動向 [Update]
コンテンツ市場の動向

PSマーケットデータ

- 7 PS市場規模 [Update]
- 8 遊技機販売の市場規模（販売金額ベース） [Update]
中古遊技機の証紙発給枚数 [Update]
- 9 PSメーカー組合加盟社数推移 [Update]
市場占有率 [Update]
- 10 パチンコ販売タイトル数/台数 [Update]
- 11 パチスロ販売タイトル数/台数 [Update]
- 12 PS合算販売タイトル数/台数 [Update]
- 13 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率 [Update]
- 14 パチンコホールの月次動向 [Update]
PS平均稼動・粗利 [Update]
- 15 新規店舗数と廃業店舗数の推移（年別）
新規店舗数と廃業店舗数の推移（月別） [Update]
- 16 型式試験状況（グラフ） [Update]
型式試験状況（詳細） [Update]
- 17 PS年間平均活動回数・年間平均費用 [Update]
PS参加率・一回あたりの平均費用 [Update]
- 18 風適法施行規則等の改正
新規機への完全移行スケジュール [Update]
- 19 PS規制の動向
- 20 PS業界の変遷 [Update]

エンタテインメント関連データ

- 22 アニメ産業市場規模
国内映画館 興行収入
- 23 日本の放送コンテンツ海外輸出額の推移 [Update]
放送コンテンツ海外輸出額（ジャンル別） [Update]
- 24 健康産業の市場規模 [Update]
健康産業参加人口の推移 [Update]
- 25 玩具市場の動向

PS：パチンコ・パチスロ
ドキュメントおよび数値を更新したページは、タイトル右上に [Update] を記載
数値の表記について：原則として単位未満で四捨五入しています。このため、合計と内訳の計は必ずしも一致しません。

対面市場データ

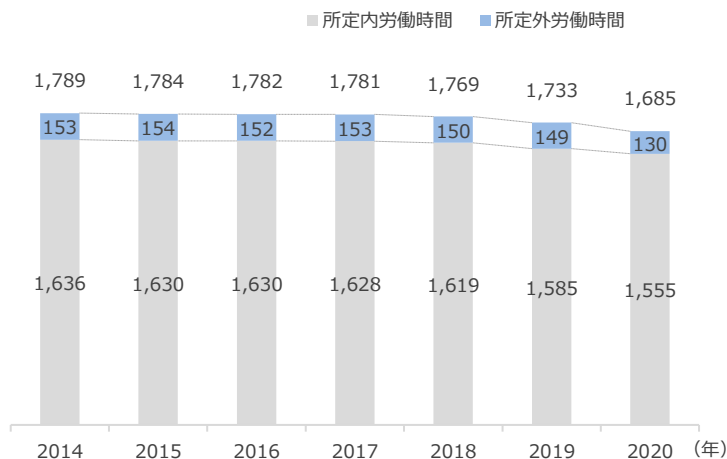
P.4 労働時間の推移
家計消費の動向

P.5 余暇市場の動向 [Update]
コンテンツ市場の動向

労働時間の推移

本データは「毎月勤労統計調査」（厚生労働省）より作成、毎年4月更新

(単位：時間)



「毎月勤労統計調査」によると、2020年の日本の年間総実労働時間（事業所規模30人以上）は1,685時間（前年比2.8%減）となり、8年連続の減少となりました。

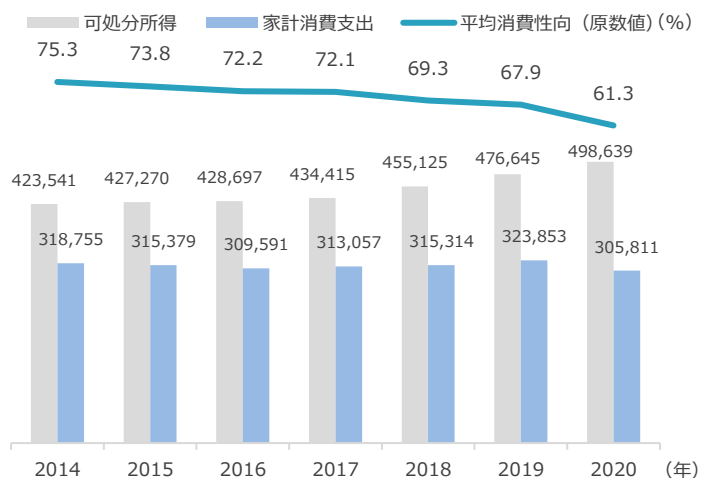
また、所定内労働時間は1,555時間（同1.9%減）、所定外労働時間は130時間（同12.8%減）と、労働時間は全体的に減少傾向が続いています。

※厚生労働省の発表によると、2004年から2017年の調査結果において、一部不適切な数値となっていました。そのため、2013年から2017年の数値については、厚生労働省が発表した再集計値に変更しています。

家計消費の動向

本データは「家計調査報告（家計収支編）」（総務省統計局）より作成、毎年4月更新

(単位：円)



「家計調査」によると、2020年における2人以上の世帯のうち勤労者世帯の1世帯当たり可処分所得（月平均）は498,639円（前年比4.6%増）となりました。一方、同条件での家計消費支出は、305,811円（同5.6%減）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（原数値）は61.3%（同6.6ポイント減）となりました。

余暇市場の動向

本データは「レジャー白書2021」（公益財団法人 日本生産性本部）より作成、毎年9月に更新

「レジャー白書2021」によると、2020年の余暇市場は55兆2,040億円で、前年比23.7%の減少となりました。2019年までの成長基調から一転してコロナ禍の影響による大きなダメージを受けました。

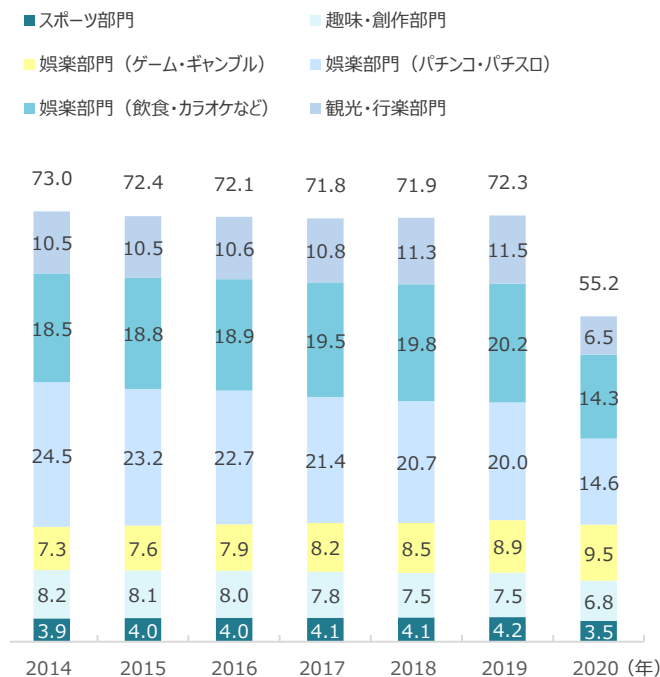
スポーツ部門は3兆5,190億円（前年比15.9%減）となりました。スポーツ用品もスポーツ施設も総じて落ち込み、近年成長著しかったスポーツ観戦が激減となりました。一方、スポーツ自転車とゴルフ練習場は数少ないプラス成長分野となりました。

趣味・創作部門は6兆8,190億円（同9.5%減）となりました。コロナ禍の影響で演劇などシアター系の鑑賞レジャーは興行自体が激減し、大きく落ち込みました。一方、巣ごもり消費により、有料動画配信サービス、音楽配信、コンテンツ配信は大きく伸びました。

娯楽部門は合計で3兆3,610億円（同21.8%減）となりました。コロナ禍の影響が飲食、カラオケ、パチンコなどに大きく見られました。一方、巣ごもり消費により、テレビゲームやオンラインゲーム、ネット販売に強みを発揮した公営競技は大きく伸びました。

観光・行楽部門は6兆5,050億円（同43.7%減）となりました。前年までの好調を支えたインバウンドがコロナ禍の入国制限で消失し、外出自粛規制で国内旅行も停滞、交通手段や宿泊施設も落ち込みました。遊園地・テーマパークは入場者数制限も加わって大幅に下落しました。

（単位：兆円）



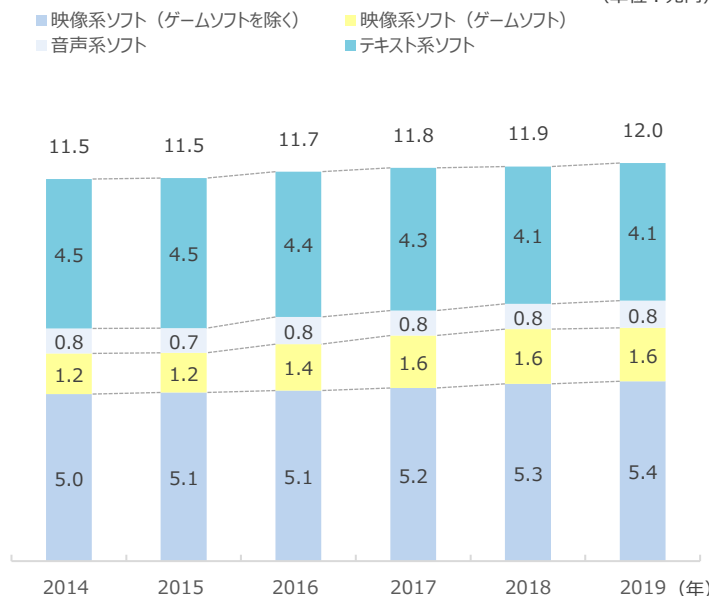
コンテンツ市場の動向

本データは「メディア・ソフトの制作及び流通の実態に関する調査研究〈報告書〉」（総務省 情報通信政策研究所）より作成、毎年6月に更新

「メディア・ソフトの制作及び流通の実態に関する調査研究〈報告書〉」によると、2019年の日本の映画ソフト、テレビ番組、ゲームソフト、書籍などのコンテンツ市場規模は11兆9,552億円（前年比0.8%増）となり、2012年以降、増加傾向で推移しています。

映像系ソフト（ゲーム含む）は7兆32億円（市場全体の58.6%）、音声系ソフトは8,172億円（同6.8%）、テキスト系ソフトは4兆1,349億円（同34.6%）となりました。

（単位：兆円）

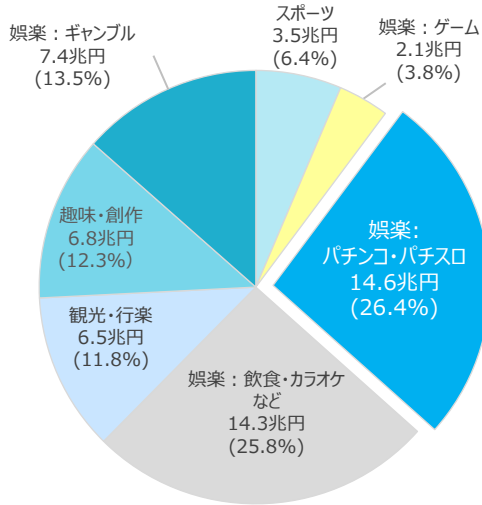


PSマーケットデータ

- P.7 PS市場規模 [Update]
- P.8 遊技機販売の市場規模（販売金額ベース） [Update]
中古遊技機の証紙発給枚数 [Update]
- P.9 PSメーカーの組合加盟社数推移 [Update]
市場占有率 [Update]
- P.10 パチンコ販売タイトル数/台数 [Update]
- P.11 パチスロ販売タイトル数/台数 [Update]
- P.12 PS合算販売タイトル数/台数 [Update]
- P.13 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率 [Update]
- P.14 パチンコホールの月次動向 [Update]
PS平均稼動・粗利 [Update]
- P.15 新規店舗数と廃業店舗数の推移（年別）
新規店舗数と廃業店舗数の推移（月別） [Update]
- P.16 型式試験状況（グラフ） [Update]
型式試験状況（詳細） [Update]
- P.17 PS年間平均活動回数・年間平均費用 [Update]
PS参加率・一回あたりの平均費用 [Update]
- P.18 風適法施行規則等の改正
新規則機への完全移行スケジュール [Update]
- P.19 PS規制の動向
- P.20 PS業界の変遷 [Update]

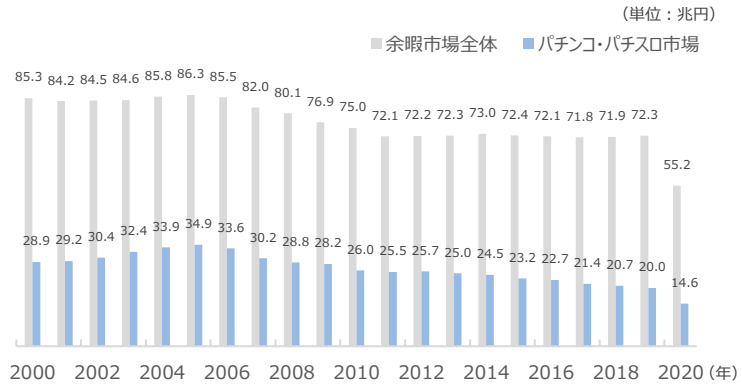
市場規模

2020年 日本余暇市場 55.2兆円

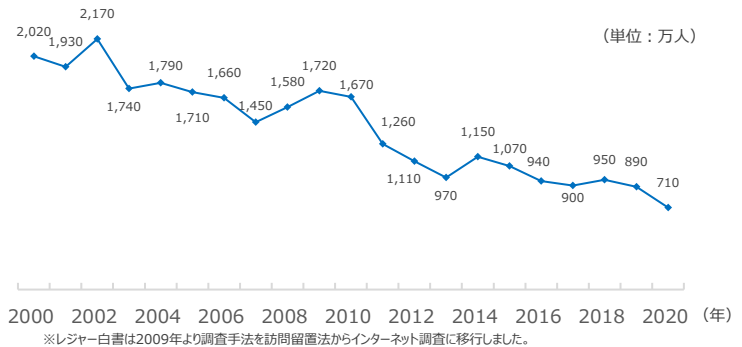


パチンコ・パチスロは日本人の主な余暇の1つであり、全国9,035カ所のホールで、710万人の人々がプレーしています。

市場規模の推移



遊技参加人口の推移



出所：「レジャー白書」（日本生産性本部）、警察庁統計

パチンコホールの収益構造

PS産業市場規模 14.6兆円（貸し玉料総計）

景品 12.4兆円（還元部分）

粗利益 2.2兆円

粗利益 2.2兆円

集客再投資

新台入替費（遊技機購入費）
 パチンコ遊技機：3,205億円
 パチスロ遊技機：1,845億円

- 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：5,050億円

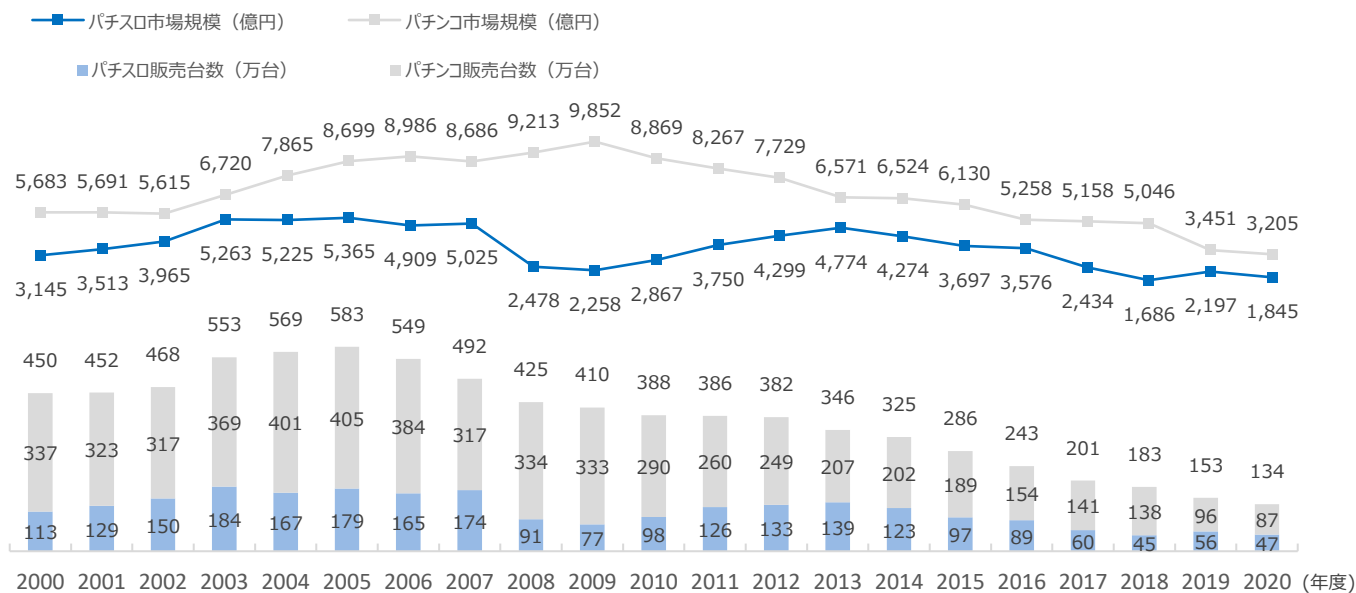
ホール周辺ビジネス

利益

遊技機販売の市場規模（販売金額ベース）

Update

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）より作成、毎年8月に更新



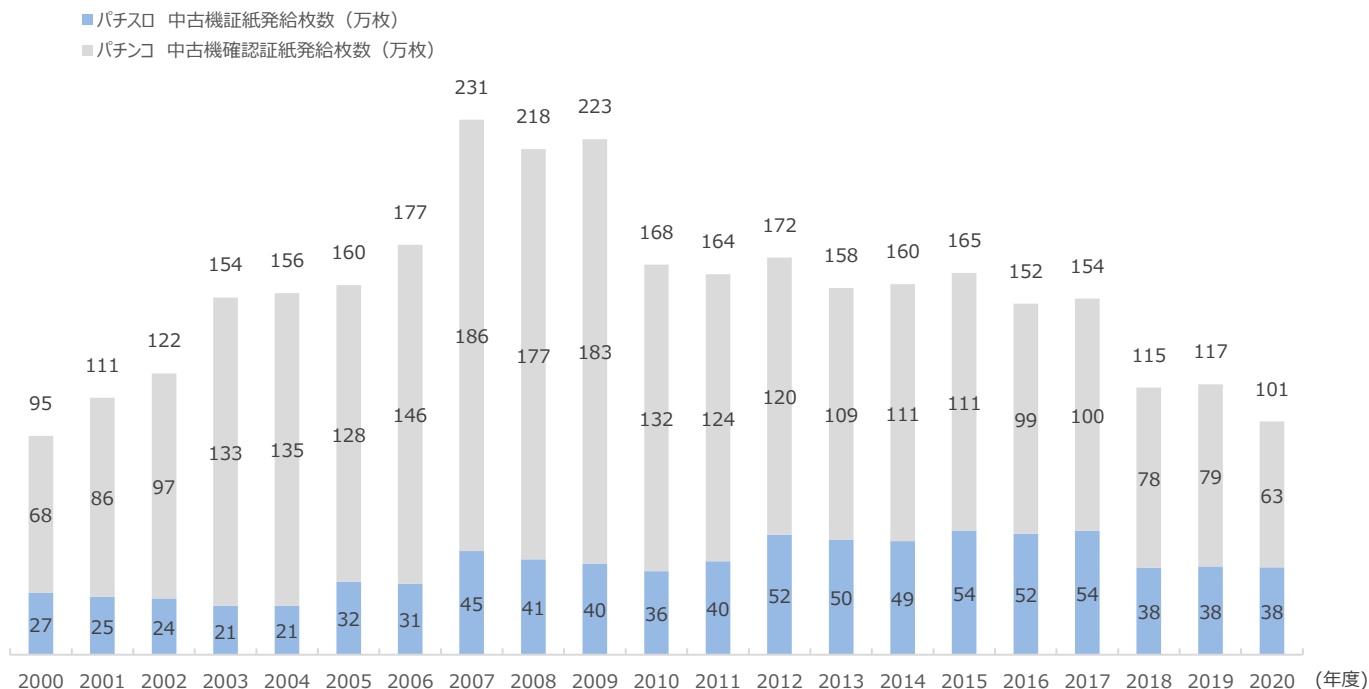
遊技機市場規模 (億円)

年度	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020
市場規模 (億円)	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	11,346	10,798	9,828	8,835	7,592	6,732	5,648	5,050

中古遊技機の証紙発給枚数

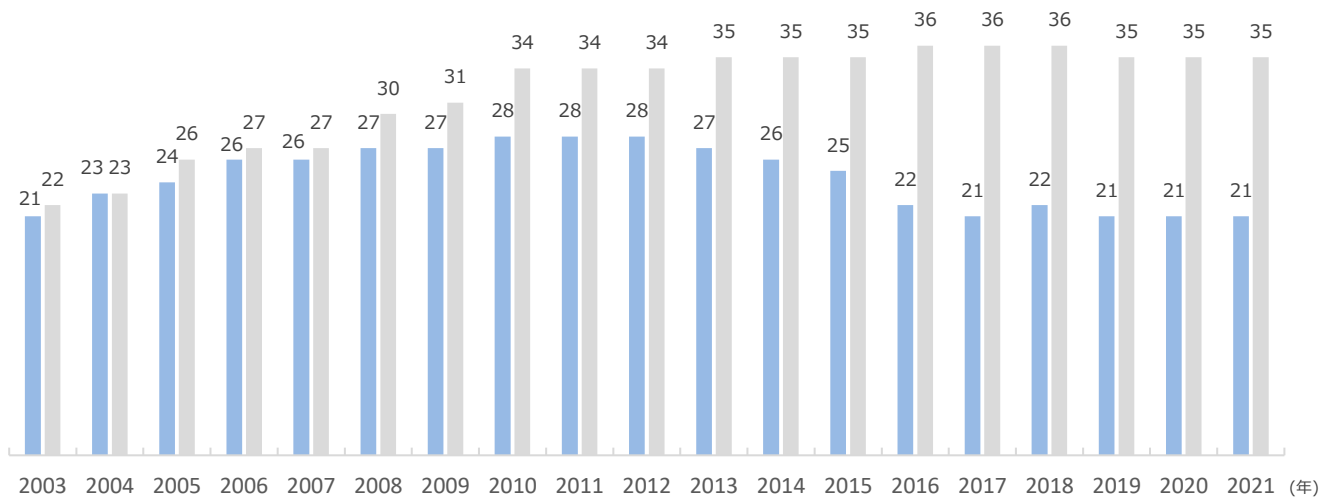
Update

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）より作成、毎年8月に更新



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）より作成、毎年8月に更新
 ※数値は、各年7月末時点の数値

- 日本電動式遊技機工業協同組合加盟社数（パチスロ）
- 日本遊技機工業組合加盟社数（パチンコ）



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）より作成、毎年8月に更新

パチンコ遊技機販売台数シェア推移

年度	2016		2017		2018		2019		2020	
	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	19.5%	三洋物産	23.4%	三洋物産	18.2%	SANKYO	15.5%	三洋物産	23.0%
2	サンセイ R&D	13.3%	SANKYO	12.2%	SANKYO	14.2%	ニューギン	12.5%	京楽産業.	15.5%
3	平和・オリンピア	12.3%	サミー	9.9%	京楽産業.	14.0%	京楽産業.	11.0%	SANKYO	14.6%
4	SANKYO	11.0%	京楽産業.	9.9%	サミー	11.6%	三洋物産	11.0%	ニューギン	10.6%
5	ニューギン	10.2%	サンセイ R&D	9.2%	平和・オリンピア	8.6%	サミー	10.9%	藤商事	8.1%

※SANKYOはビスティ、ジェイビーを含む
 ※サミーは銀座、タイヨーエレクトを含む
 ※京楽産業.はオッケーを含む

パチスロ遊技機販売台数シェア推移

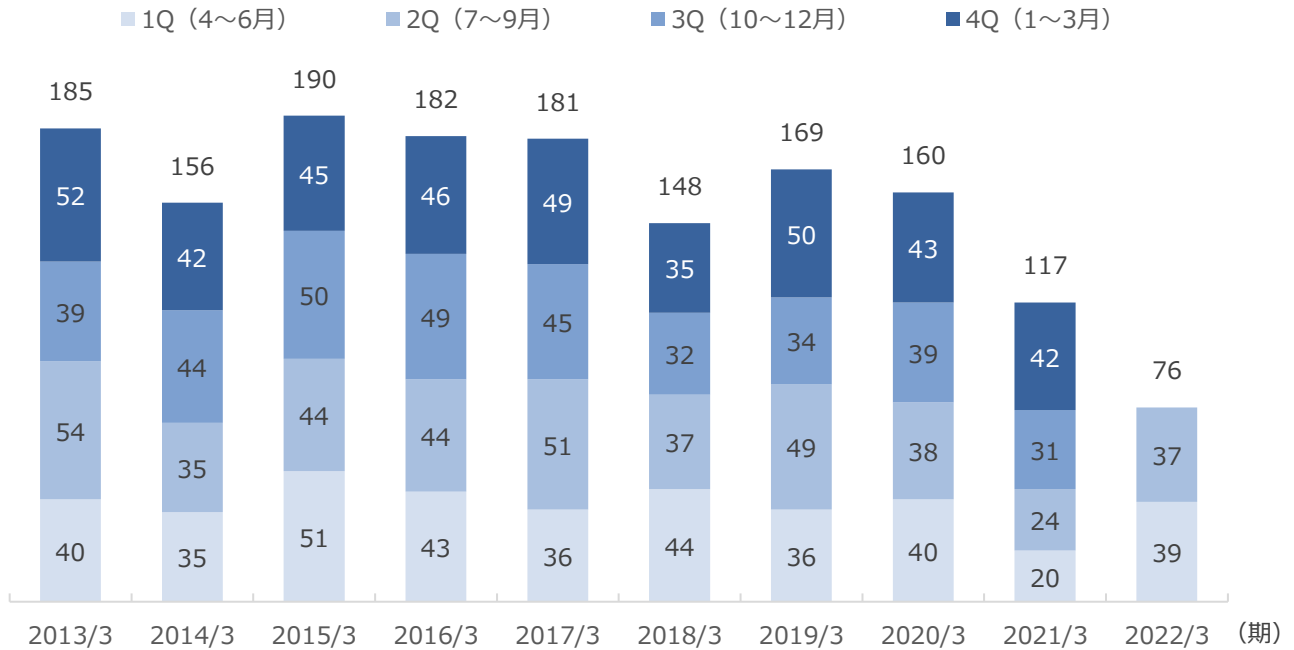
年度	2016		2017		2018		2019		2020	
	メーカー	シェア	メーカー	シェア	メーカー	シェア	メーカー	シェア	メーカー	シェア
1	サミー	24.3%	北電子	17.7%	大都技研	17.7%	サミー	21.9%	ユニバーサル	27.1%
2	ユニバーサル	22.9%	大都技研	16.5%	北電子	15.0%	大都技研	13.0%	大都技研	16.9%
3	北電子	10.2%	サミー	14.1%	サミー	14.8%	平和・オリンピア	12.3%	北電子	14.5%
4	平和・オリンピア	9.1%	ユニバーサル	7.1%	平和・オリンピア	10.4%	ユニバーサル	10.5%	平和・オリンピア	7.5%
5	エンターライズ	6.4%	山佐	6.3%	ユニバーサル	8.3%	北電子	8.5%	サミー	7.4%

※サミーはロデオ、アイジーティ、トリピー、タイヨーエレクトを含む
 ※SANKYOはビスティを含む
 ※ユニバーサルはエレコ、ミズホ、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

パチンコ販売タイトル数

Update

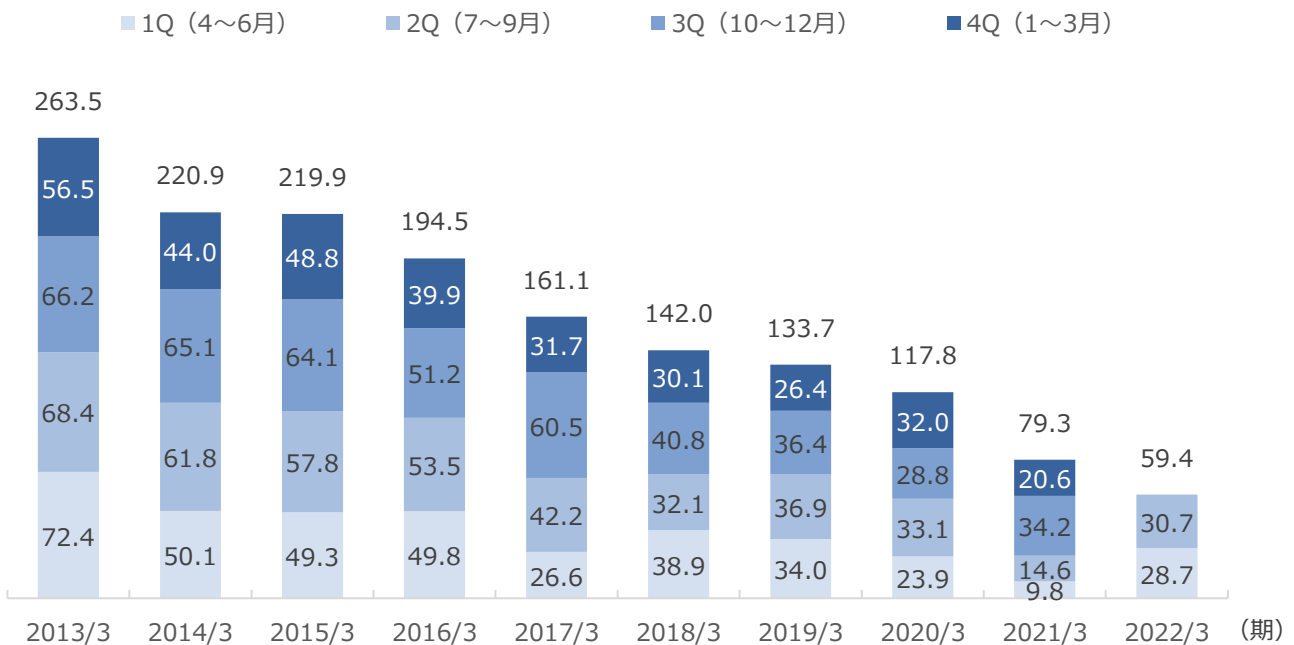
(単位：タイトル)



パチンコ販売台数

Update

(単位：万台)



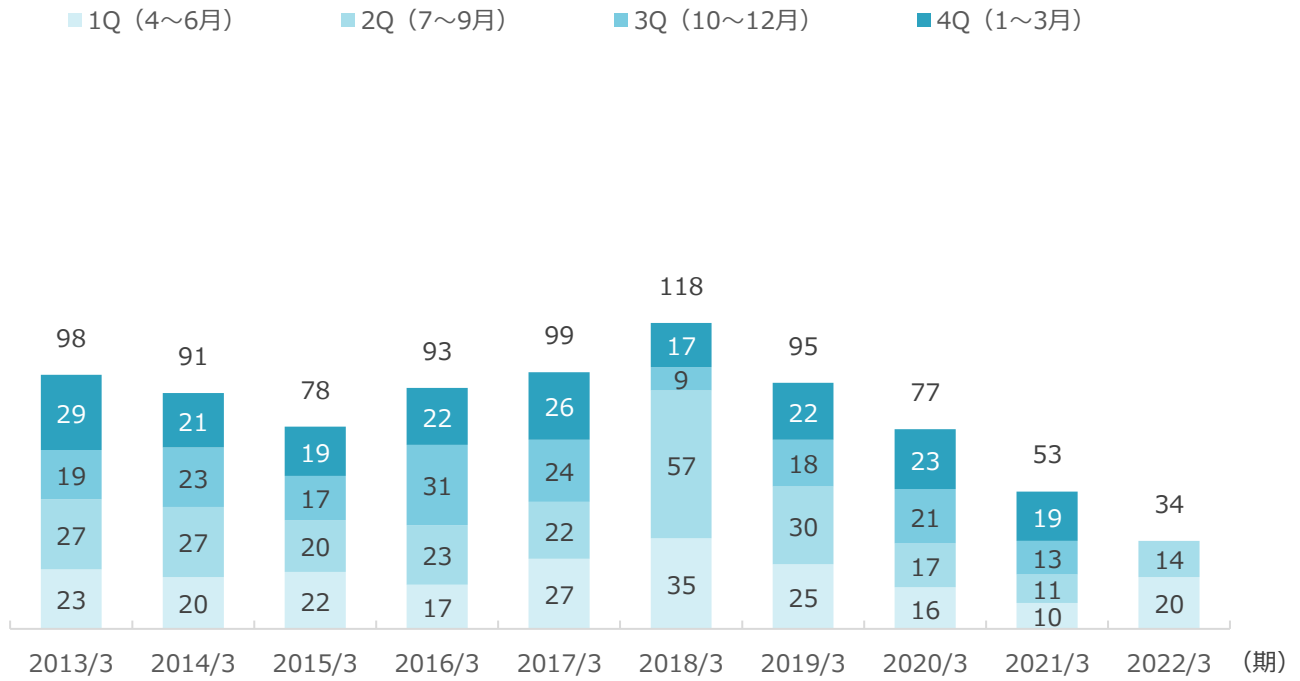
※年1回販売台数・タイトル数の見直しを実施

出所：当社調べ

パチスロ販売タイトル数

Update

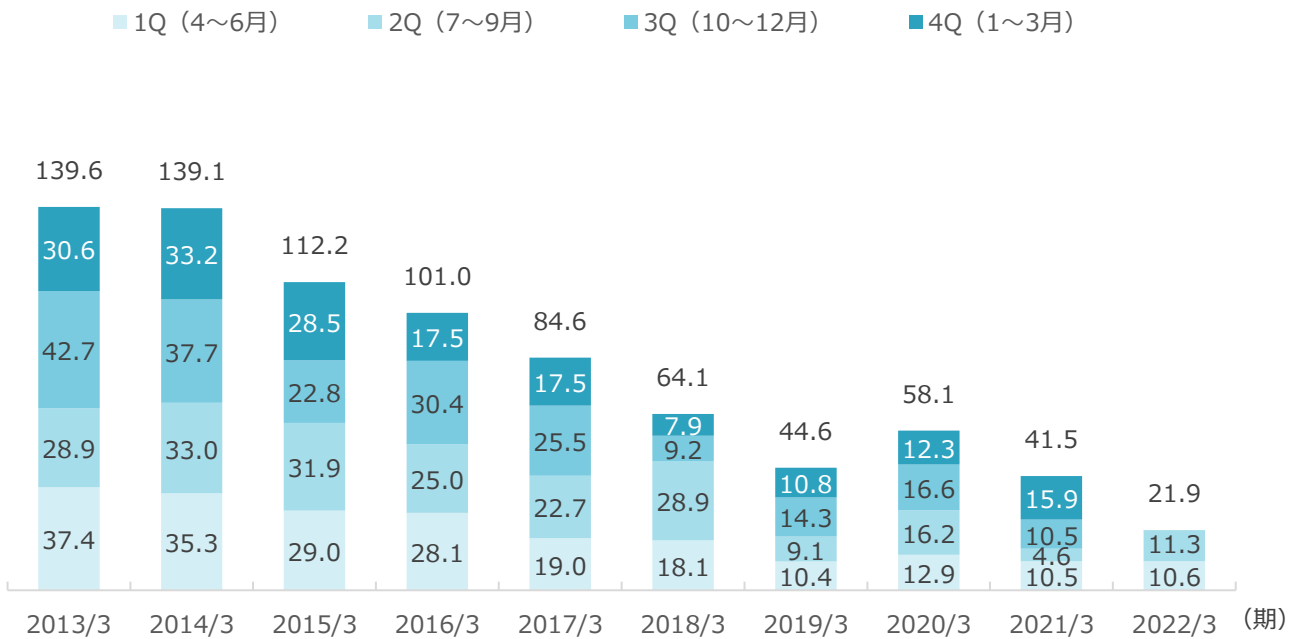
(単位：タイトル)



パチスロ販売台数

Update

(単位：万台)



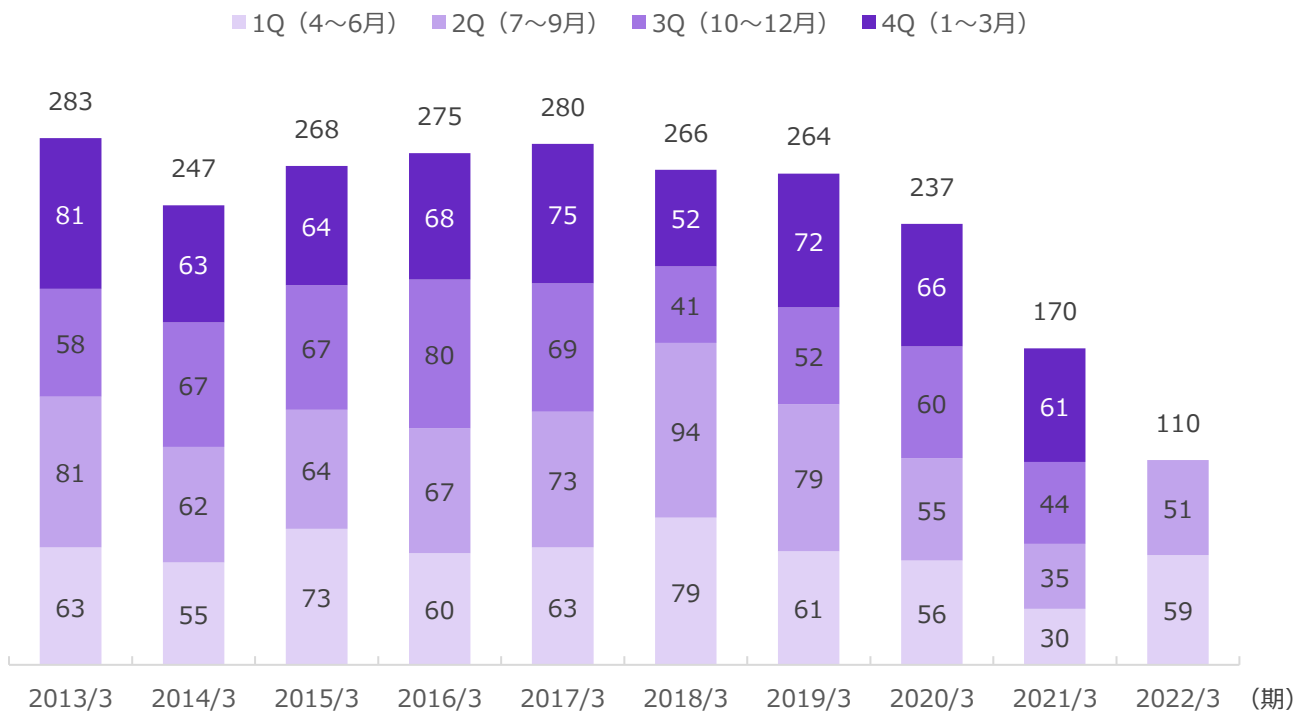
※年1回販売台数・タイトル数の見直しを実施

出所:当社調べ

PS合算販売タイトル数

Update

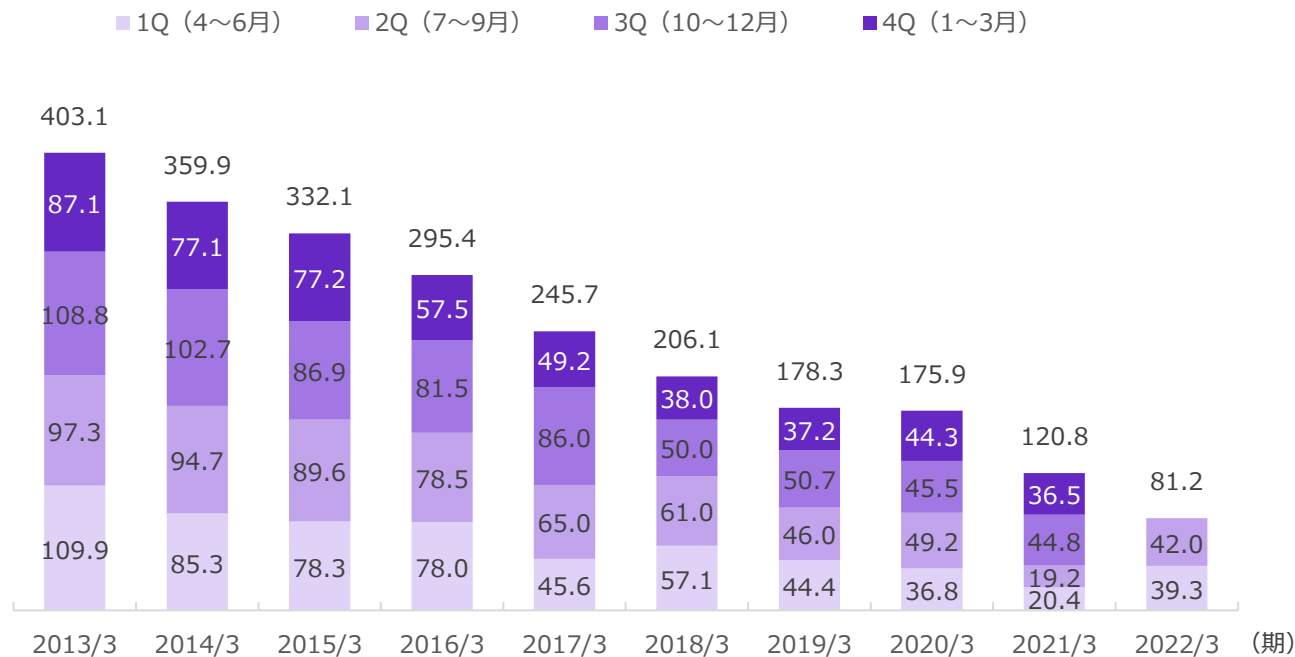
(単位：タイトル)



PS合算販売台数

Update

(単位：万台)

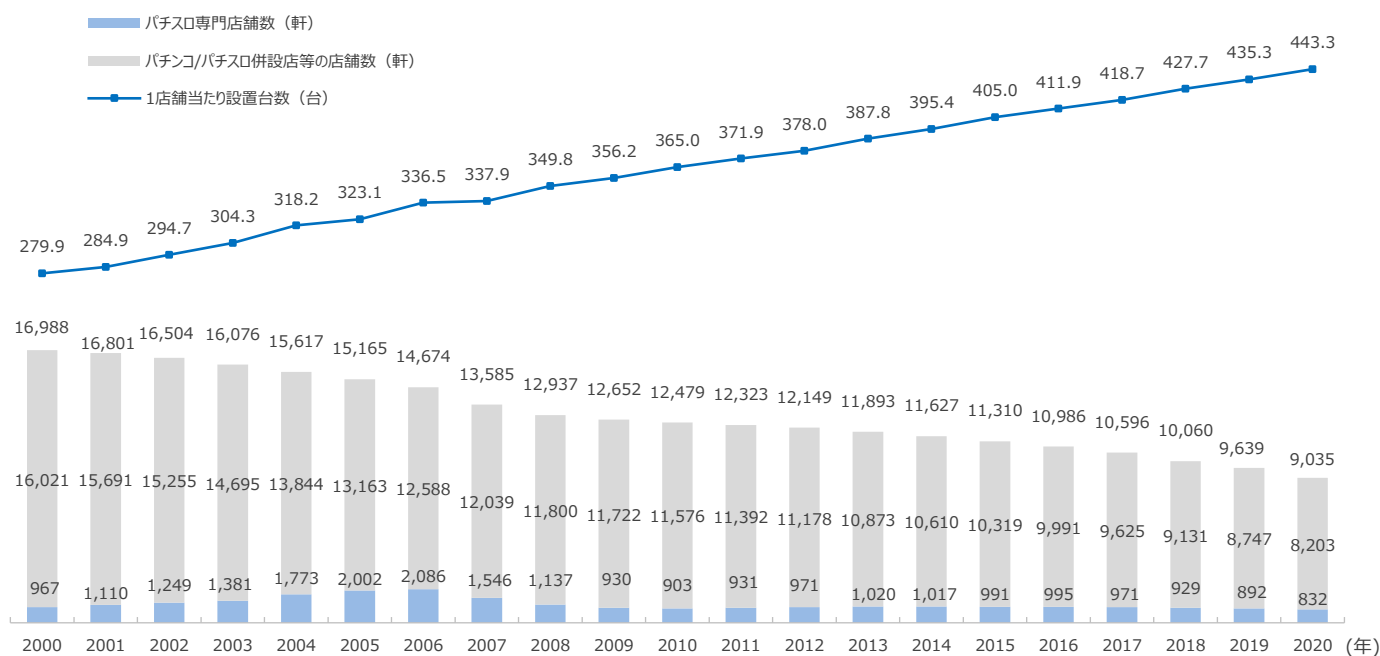


※年1回販売台数・タイトル数の見直しを実施

出所:当社調べ

パチンコホールの軒数と1店舗当たりの設置台数推移

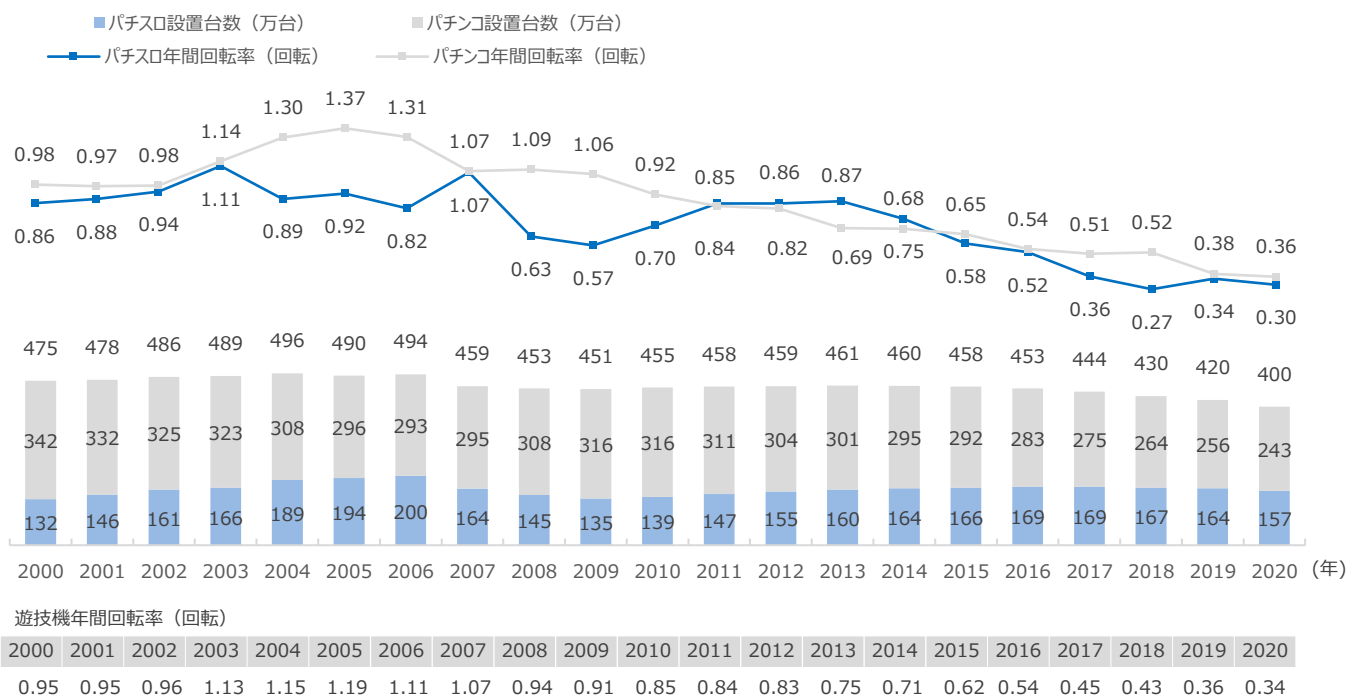
本データは「警察庁統計」より作成、毎年4月に更新



遊技機の設置台数と年間回転率

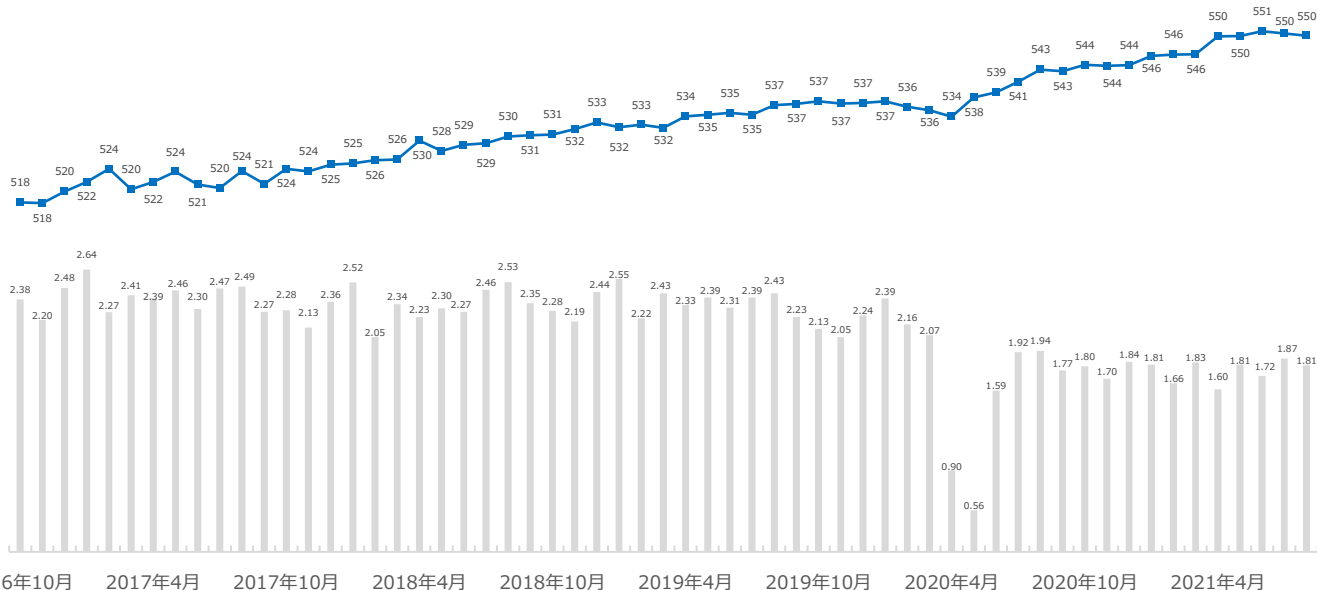
Update

設置台数は「警察庁統計」より毎年5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)より作成、毎年8月に更新



本データは「特定サービス産業動態統計調査」（経済産業省）より作成、毎月更新

■ 1店舗当たりの売上高（億円） ■ 1店舗当たりの設置台数（台）

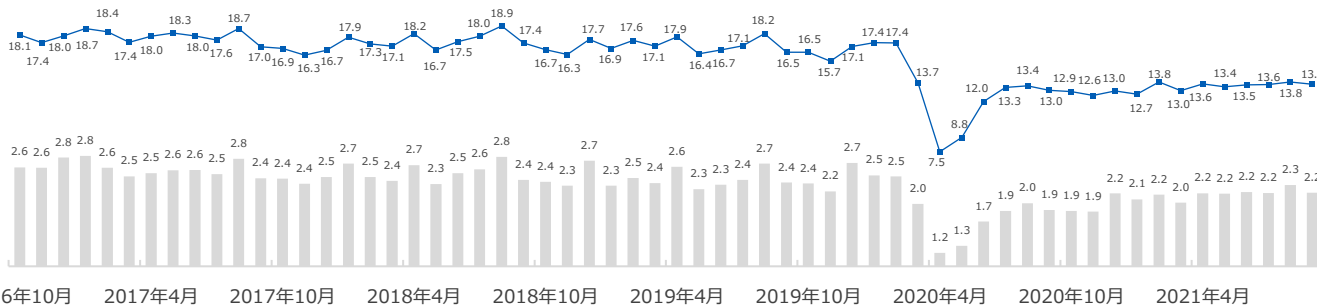


※調査対象店舗は、経済産業省が全日遊遊に委託し、全国47都道府県すべてから選定
 ※2017年1月分より一部数値に変更が生じたため、以前の数値と不連続が生じています。また、本データは、経済産業省により数値の見直しが実施されています。
 ※「1店舗当たりの設置台数（台）」は小数点第一位を、1店舗当たりの売上高（億円）は小数点第三位をそれぞれ四捨五入しています。

PS平均稼働・粗利

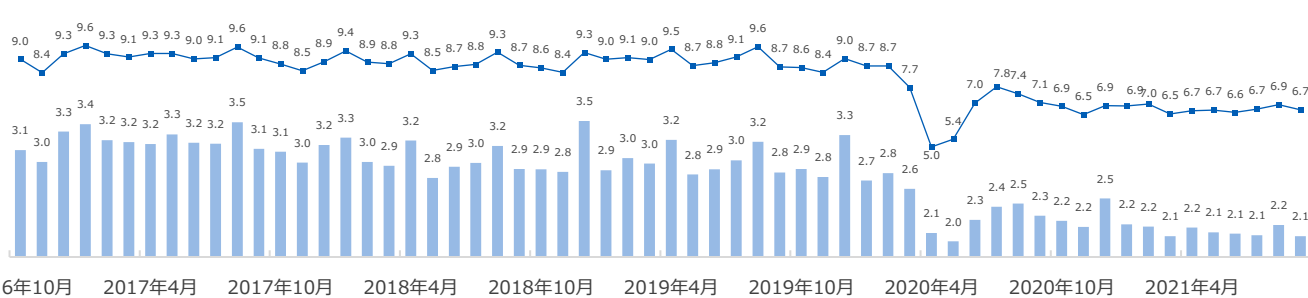
【パチンコ】

■ 一日あたりの平均粗利（千円） / (台) ■ 一日あたりの平均稼働（千発） / (台)



【パチスロ】

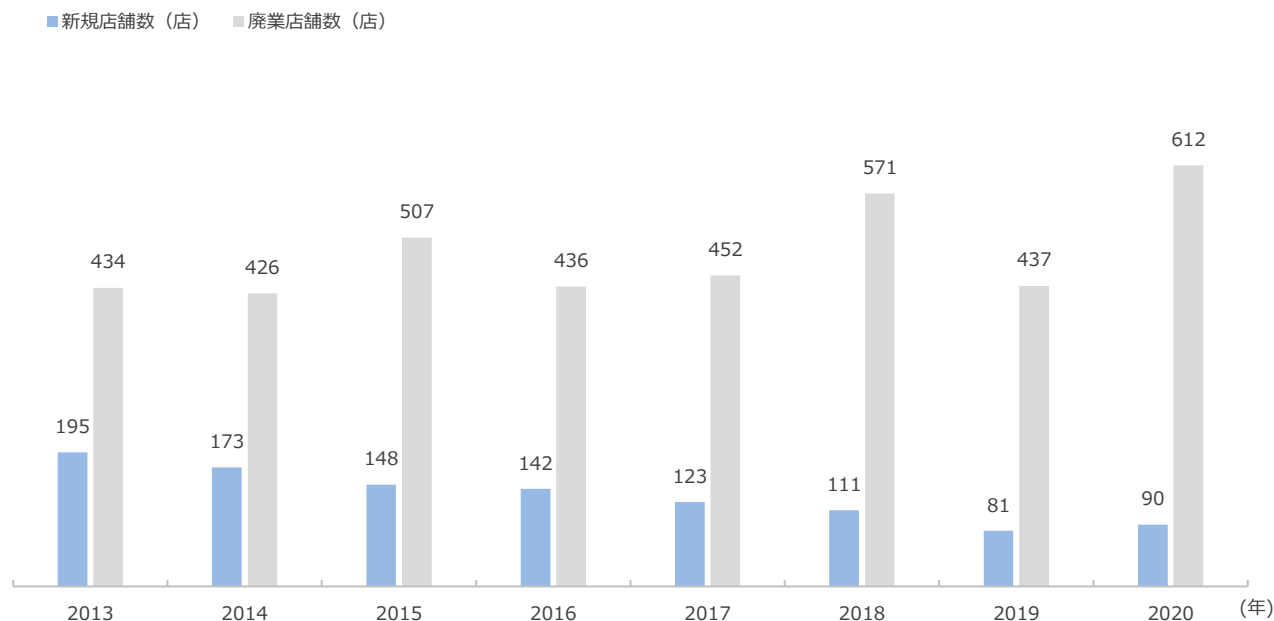
■ 一日あたりの平均粗利（千円） / (台) ■ 平均稼働（枚）



出所:当社調べ

新規店舗数と廃業店舗数の推移（年別）

本データは「組合加盟店舗の実態調査結果について（経過報告）」（全日本遊技事業協同組合連合会）より作成、毎月更新



新規店舗数と廃業店舗数の推移（月別）

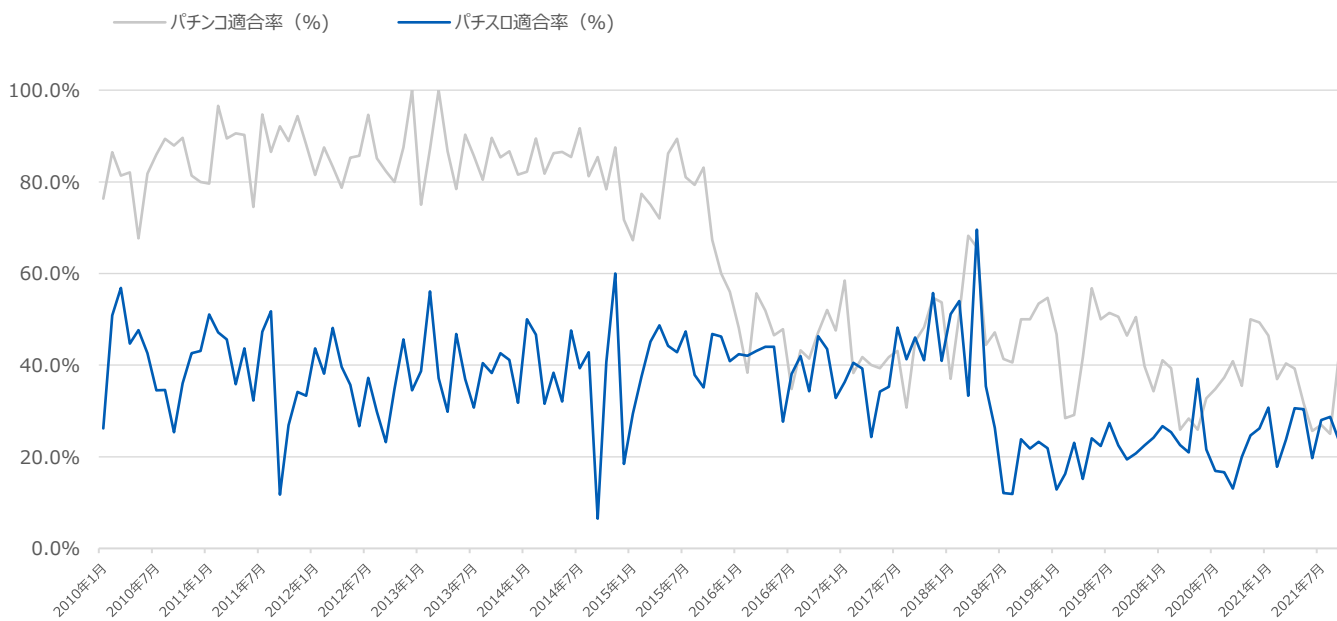
Update

		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	新規出店	17	7	8	37	13	20	18	17	6	8	9	35	195
	廃業店舗数	34	37	52	41	30	43	19	35	43	38	28	34	434
	増減	△ 17	△ 30	△ 44	△ 4	△ 17	△ 23	△ 1	△ 18	△ 37	△ 30	△ 19	1	△ 239
2014	新規出店	18	5	13	24	18	3	16	21	10	4	11	30	173
	廃業店舗数	18	37	55	30	33	35	39	44	34	31	28	42	426
	増減	0	△ 32	△ 42	△ 6	△ 15	△ 32	△ 23	△ 23	△ 24	△ 27	△ 17	△ 12	△ 253
2015	新規出店	13	9	5	23	3	5	7	16	10	12	12	33	148
	廃業店舗数	33	39	51	51	78	61	40	25	40	28	33	28	507
	増減	△ 20	△ 30	△ 46	△ 28	△ 75	△ 56	△ 33	△ 9	△ 30	△ 16	△ 21	5	△ 359
2016	新規出店	10	9	7	13	9	15	6	11	5	3	8	46	142
	廃業店舗数	23	37	61	40	34	28	37	34	45	27	37	33	436
	増減	△ 13	△ 28	△ 54	△ 27	△ 25	△ 13	△ 31	△ 23	△ 40	△ 24	△ 29	13	△ 294
2017	新規出店	9	8	10	20	7	22	4	8	4	4	6	21	123
	廃業店舗数	46	31	47	18	38	41	35	38	41	35	33	49	452
	増減	△ 37	△ 23	△ 37	2	△ 31	△ 19	△ 31	△ 30	△ 37	△ 31	△ 27	△ 28	△ 329
2018	新規出店	26	9	4	29	9	5	7	6	6	0	2	8	111
	廃業店舗数	62	56	69	43	49	41	55	38	33	46	35	44	571
	増減	△ 36	△ 47	△ 65	△ 14	△ 40	△ 36	△ 48	△ 32	△ 27	△ 46	△ 33	△ 36	△ 460
2019	新規出店	23	3	8	12	5	0	1	2	5	0	4	18	81
	廃業店舗数	53	33	42	46	32	33	31	32	42	23	35	35	437
	増減	△ 30	△ 30	△ 34	△ 34	△ 27	△ 33	△ 30	△ 30	△ 37	△ 23	△ 31	△ 17	△ 356
2020	新規出店	3	6	0	2	4	31	9	8	6	1	11	9	90
	廃業店舗数	58	34	66	68	61	78	49	32	47	52	30	37	612
	増減	△ 55	△ 28	△ 66	△ 66	△ 57	△ 47	△ 40	△ 24	△ 41	△ 51	△ 19	△ 28	△ 522
2021	新規出店	2	2	6	6	2	1	1	0					
	廃業店舗数	62	53	127	49	44	44	21	43					
	増減	△ 60	△ 51	△ 121	△ 43	△ 42	△ 43	△ 20	△ 43					

型式試験状況（グラフ）

Update

本データは「遊技機の型式試験業務 統計資料」（一般財団法人 保安通信協会）より作成、毎月更新



型式試験状況（詳細）

Update

本データは「遊技機の型式試験業務 統計資料」（一般財団法人 保安通信協会）より作成、毎月更新

パチンコ

		1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	合計
2018	結果書交付	54	49	63	35	36	70	58	69	46	64	73	53	670
	適合	20	25	43	23	16	33	24	28	23	32	39	29	335
	適合率	37.0%	51.0%	68.2%	65.7%	44.4%	47.1%	41.3%	40.6%	50.0%	50.0%	53.4%	54.7%	50.0%
2019	結果書交付	77	88	96	84	74	84	72	85	71	95	93	70	989
	適合	36	25	28	35	42	42	37	43	33	48	37	24	430
	適合率	46.8%	28.4%	29.2%	41.7%	56.8%	50.0%	51.4%	50.6%	46.5%	50.5%	39.8%	34.3%	43.5%
2020	結果書交付	56	61	81	74	27	61	69	75	71	76	64	77	792
	適合	23	24	21	21	7	20	24	28	29	27	32	38	294
	適合率	41.1%	39.3%	25.9%	28.4%	25.9%	32.8%	34.8%	37.3%	40.8%	35.5%	50.0%	49.4%	37.1%
2021	結果書交付	71	73	104	84	63	78	63	68	62				
	適合	33	27	42	33	20	20	17	17	26				
	適合率	46.5%	37.0%	40.4%	39.3%	31.7%	25.6%	27.0%	25.0%	41.9%				

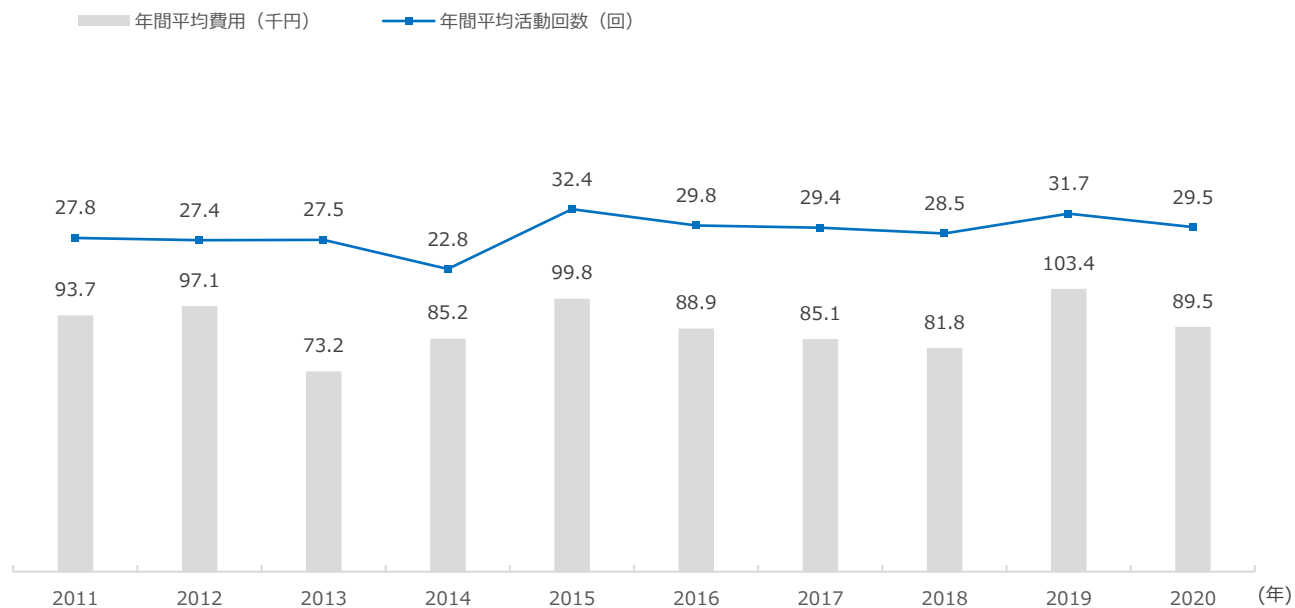
パチスロ

		1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	合計
2018	結果書交付	43	50	69	46	48	38	33	42	42	87	86	64	648
	適合	22	27	23	32	17	10	4	5	10	19	20	14	203
	適合率	51.1%	54.0%	33.3%	69.6%	35.4%	26.3%	12.1%	11.9%	23.8%	21.8%	23.3%	21.9%	31.3%
2019	結果書交付	70	92	65	66	79	76	73	71	67	82	80	91	912
	適合	9	15	15	10	19	17	20	16	13	17	18	22	191
	適合率	12.9%	16.3%	23.1%	15.2%	24.1%	22.4%	27.4%	22.5%	19.4%	20.7%	22.5%	24.2%	20.9%
2020	結果書交付	75	75	62	62	27	74	65	84	84	90	69	84	851
	適合	20	19	14	13	10	16	11	14	11	18	17	22	185
	適合率	26.7%	25.3%	22.6%	21.0%	37.0%	21.6%	16.9%	16.7%	13.1%	20.0%	24.6%	26.2%	21.7%
2021	結果書交付	65	73	80	85	79	76	75	94	89				
	適合	20	13	19	26	24	15	21	27	21				
	適合率	30.8%	17.8%	23.8%	30.6%	30.4%	19.7%	28.0%	28.7%	23.6%				

PS年間平均活動回数・年間平均費用

Update

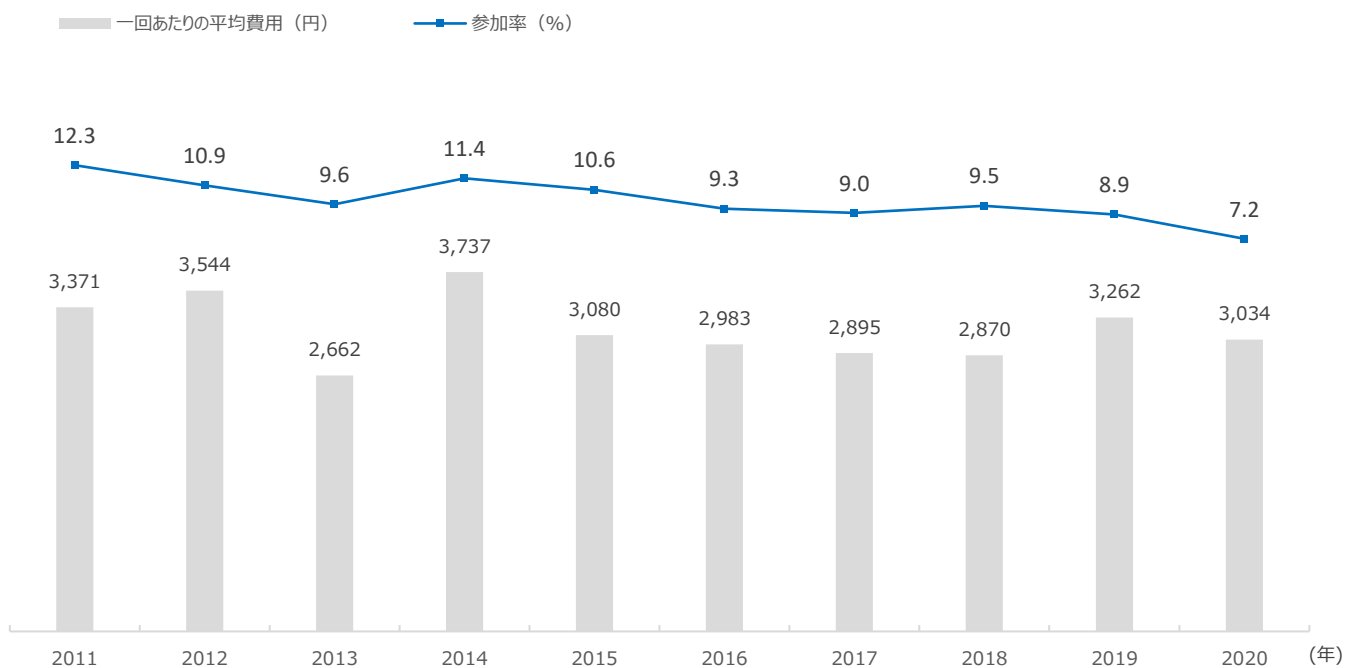
本データは「レジャー白書2021」（公益財団法人 日本生産性本部）より作成、毎年8月に更新



PS参加率・一回あたりの平均費用

Update

本データは「レジャー白書2021」（公益財団法人 日本生産性本部）より作成、毎年8月に更新
 ※「一回あたりの平均費用」については、「年間平均活動回数」および「年間平均費用」から算出



◇出玉規制関係

①試射試験の基準値の変更

パチンコ	試験	従来の出玉率規制	新たな出玉率規制
	1時間	300%未満	33%超、220%未満
	4時間	-	40%超、150%未満
	10時間	50%以上、200%未満	50%超、133%未満

②当たり出玉の基準値の変更

従来の基準	新たな基準
2,400個 (9,600円相当)	1,500個 (6,000円相当)

③パチンコ 最大ラウンド数の変更

従来の基準	新たな基準
最大16ラウンド	最大10ラウンド

①試射試験の基準値の変更

パチスロ	試験	従来の出玉率規制	新たな出玉率規制	従来の基準	新たな基準
	400ゲーム	300%未満	33%超、220%未満	480枚 (9,600円相当)	300枚 (6,000円相当)
	1,600ゲーム	-	40%超、150%未満		
	6,000ゲーム	150%未満	50%超、126%未満		
	17,500ゲーム	55%超、120%未満	60%超、115%未満		

◇「管理遊技機」及び、「パチンコ機の設定（6種類）」規格導入

◇パチンコ依存防止対策を促進するため、管理者の業務に遊技客への情報提供、またその他必要な措置を講ずることを追加

出所：当社調べ、警察庁（2017年9月4日公表）「新旧対照表」

新規規則機への完全移行スケジュール

Update

◇遊技業界による自主規制 パチンコ・パチスロ産業21世紀会の決議内容（2021年5月）に基づく遊技機の撤去期限及び、新規規則機設置比率

2021年

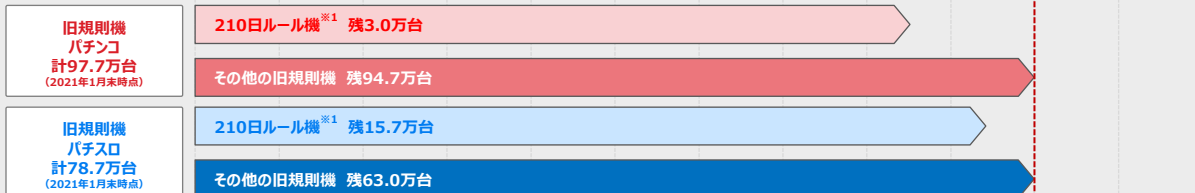
2022年

1月 2月 3月 4月 5月 6月 7月 8月 9月 10月 11月 12月 1月 2月

従来のスケジュール

◇ 2020年5月決議

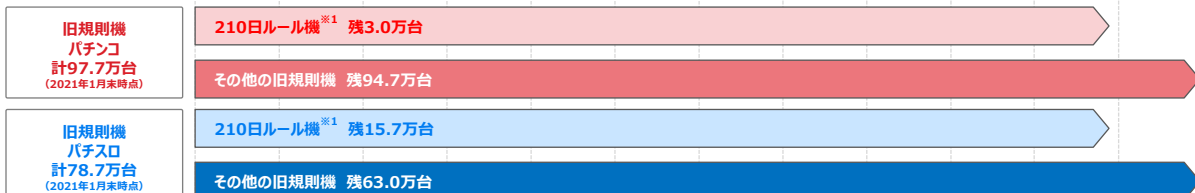
・旧規則機の完全撤去期限→2021年11月末



今後のスケジュール

◇ 2021年5月決議

・旧規則機の完全撤去期限→2022年1月末に変更
 ・別途定めた「新目標 新規規則機設置比率（PS合算）」を目標に、毎月段階的に撤去



◇ 新規規則機設置比率（PS合算）

目標	65%	70%	75%	80%	85%	90%	95%	100%
実績 ^{※2}	55.3% 218万台	58.1% 229万台	59.1% 233万台	61.6% 243万台	64.2% 253万台	66.0% 261万台	68.4% 270万台	72.2% 281万台
旧規則機 残台数 ^{※2}	176万台	165万台	161万台	151万台	141万台	134万台	124万台	107万台

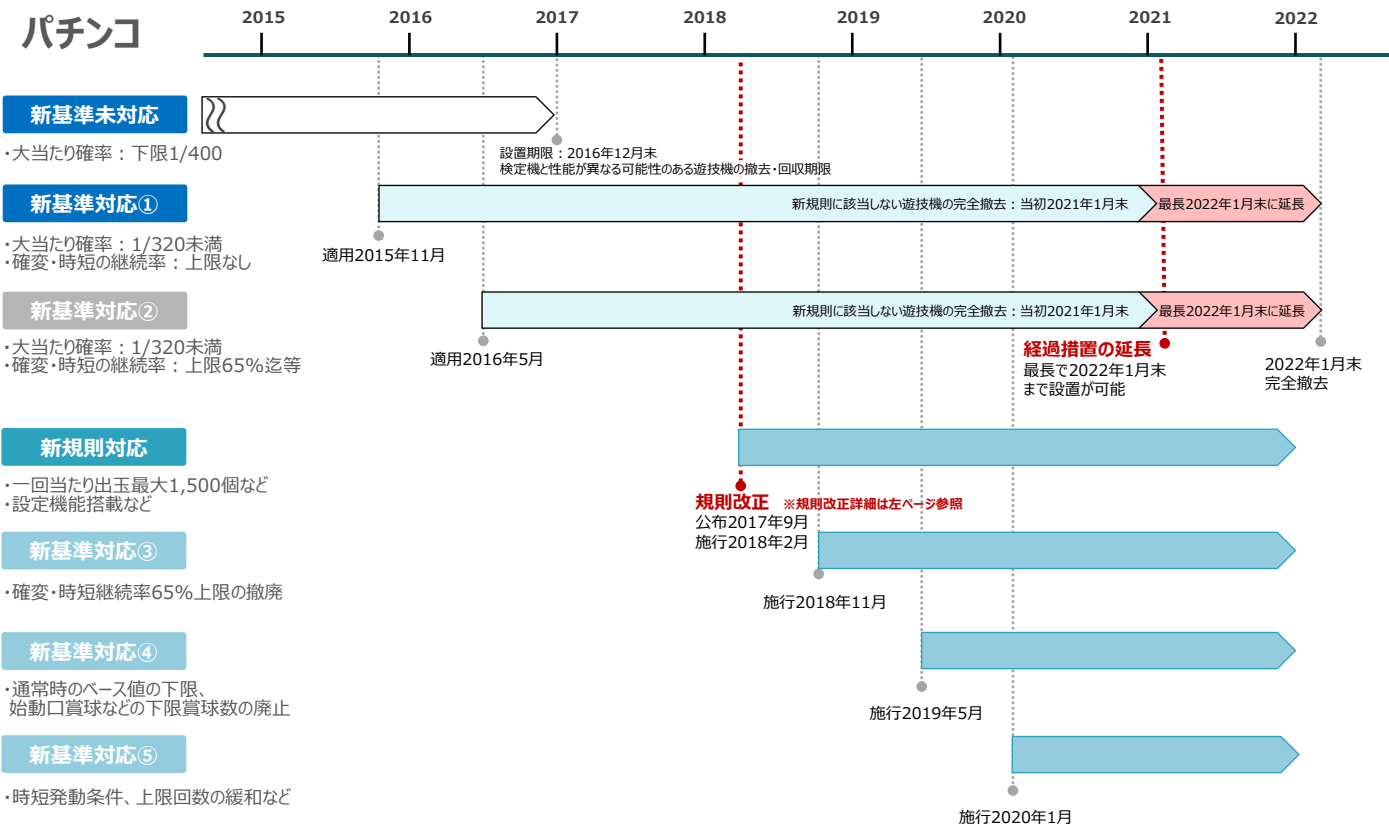
※1 210日ルール機：当初2020年以内に検定の切れる旧規則機のうち、2020年5月に撤去期限が210日延長された射幸性の低い遊技機。
 パチンコ：ハネモン、甘デジ等
 パチスロ：ノーマルAタイプ

※2 設置台数は、7月末までは総設置台数を395万台として算出。8月以降は市場台数減少を受け総設置台数を389万台として算出。

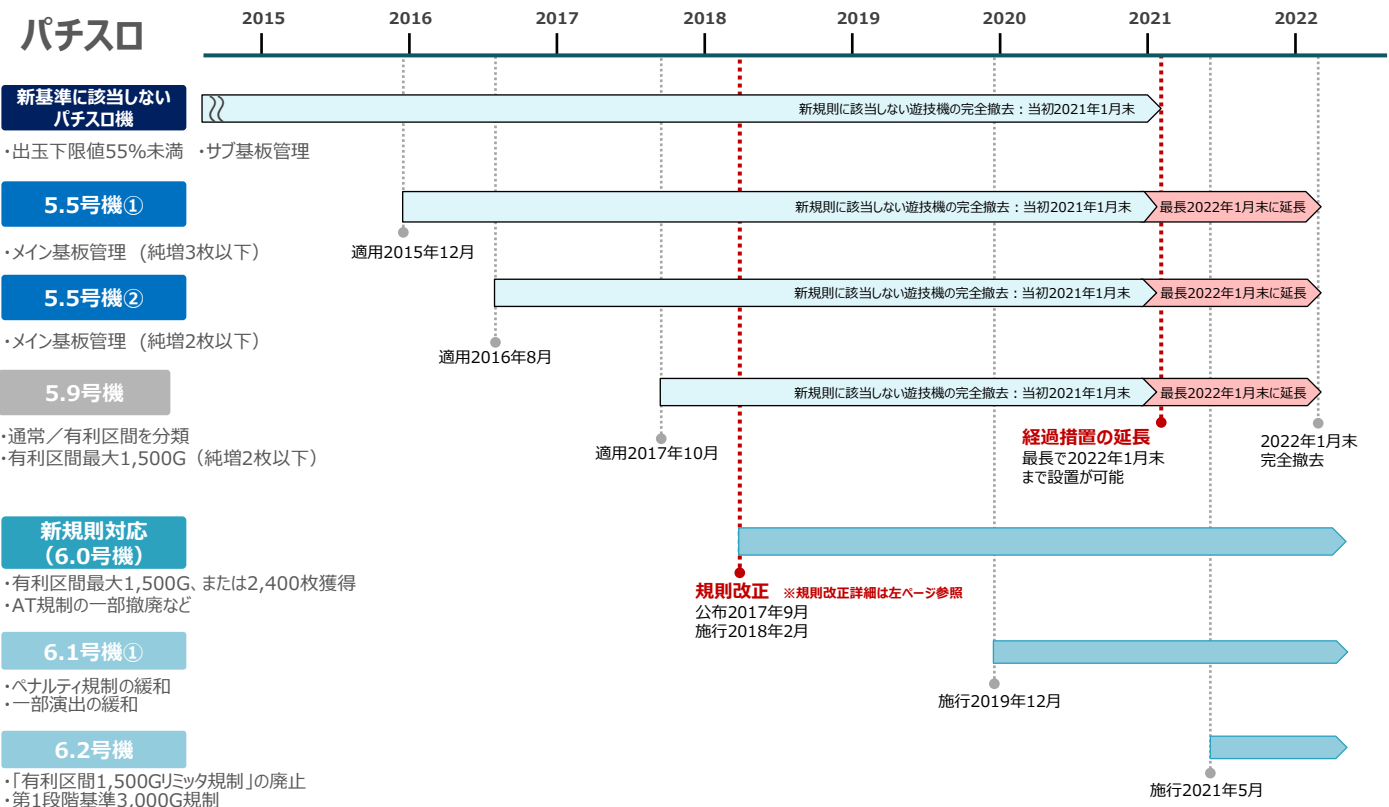
出所：当社調べ、警察庁、パチンコ・パチスロ21世紀会、グリーンベルト、株式会社アミューズメントプレスジャパン

PS規制の動向

パチンコ



パチスロ



出所：当社調べ、警察庁（2017年9月4日公表）「新旧対照表」

期	主な出来事	業界全体	PS 総販売台数	ホール店舗数	ホール
2005/3	■10月 新潟中越地震 ■12月 スマトラ沖地震	■7月 遊技機規則の改定施行	569万台	15,617軒	
2006/3	■1月 ライブドア事件		583万台	15,165軒	
2007/3			549万台	14,674軒	■5月 改正風営法施行 ※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）
2008/3	■8月 米 サブプライムローン問題		492万台	13,585軒	■パチスロ専門店の閉店が増加 ■低貸パチンコ本格化
2009/3	■7月 北海道 G8サミット開催 ■9月 米 リーマンショック	■7月 G8サミット開催に伴う入替自粛	425万台	12,937軒	※設置比率 14.1%
2010/3	■9月 民主党政権発足 ■11月 APEC首脳会議開催	■11月 APEC開催に伴う入替自粛	410万台	12,652軒	■パチスロ ARTタイプの台頭 ■低貸パチスロ本格化
2011/3	■3月 東日本大震災発生 ■7月 タイ大洪水	■3月 東日本大震災発生に伴う営業、宣伝活動の自粛	388万台	12,479軒	※設置比率 9.7%
2012/3	■10月 円高 戦後最高値		386万台	12,323軒	■8月 広告(イベント)に関する規制の厳格化
2013/3	■12月 自民党政権発足 ■3月 日銀総裁 黒田氏就任		382万台	12,149軒	■8月 ダイナム 香港市場に上場 ■パチスロ ATタイプの台頭
2014/3			346万台	11,893軒	※設置比率 21.1%
2015/3	■4月 消費税増税		325万台	11,627軒	※設置比率 23.0%
2016/3			286万台	11,310軒	■4月 ニラク香港市場に上場 ■6月 改正風俗営業法が可決 7号営業→4号営業
2017/3	■4月 平成28年熊本地震 ■5月 伊勢志摩サミット開催 ■6月 英・EU離脱 国民投票 ■11月 米 大統領選 ■12月 IR推進法案成立	■5月 サミット開催に伴う入替自粛	243万台	10,986軒	■1月 設置遊技機の楽曲上映でJASRACと合意
2018/3		■2月 風適法施行規則等の改正（施行）	201万台	10,596軒	■5月 Okura Holdings Limitedが香港市場に上場
2019/3	■6月 米朝首脳会談 ■7月 ギャンブル依存症対策基本法成立 ■7月 平成30年7月豪雨 ■10月 平成30年台風21号 ■10月 北海道胆振東部地震		183万台	10,060軒	※設置比率 23.2%
2020/3	■5月 天皇陛下の御即位 ■6月 G20サミット開催 ■9月 令和元年台風15号 ■9~11月 ラグビーワールドカップ ■10月 令和元年台風19号 ■3月 WHOが新型コロナウイルスをパンデミックと表明		153万台	9,639軒	※設置比率 23.0%
2021/3	■4月 緊急事態宣言① 発令 → 5月解除 ■7月 令和2年7月豪雨 ■1月 緊急事態宣言② 発令		134万台	9,035軒	■4月 対象地域のパチンコホールに対し、休業を要請（実施率95%超） ■5月 下旬～ 営業を再開
2022/3	→ 4月解除 ■4月 緊急事態宣言③ 発令 → 6月解除 ■7月 緊急事態宣言④ 発令 9月解除 ■7月 東京オリンピック 開催 ■8月 東京パラリンピック 開催				■4月 TV、ラジオ、新聞等におけるCM自粛を解禁 対象地域のパチンコホールに対し、休業を要請 ■7月 対象地域のパチンコホールに対し、休業また時短営業を要請

※ホール店舗数は各年末時点

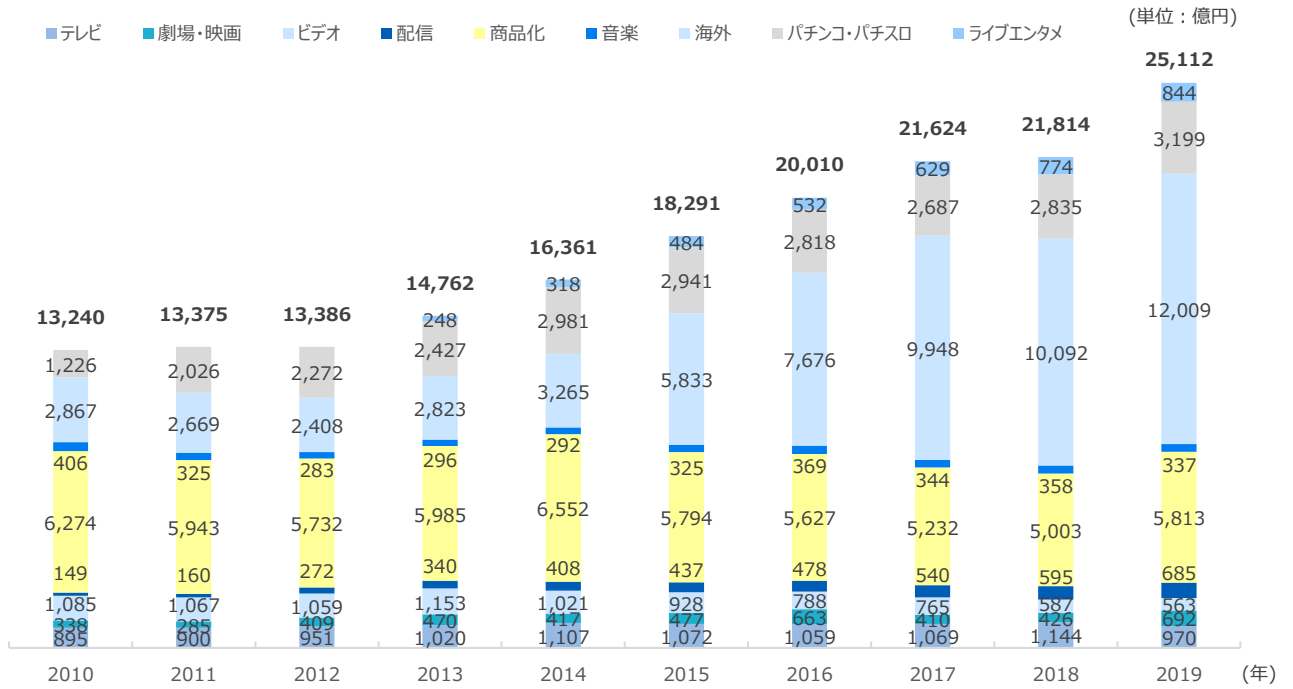
出所:当社調べ、警察庁統計、「パチンコ関連メーカーの動向とマーケットシェア」(矢野経済研究所)

エンタテインメント関連データ

- P.22 アニメ産業市場規模
国内映画館 興行収入
- P.23 日本の放送コンテンツ海外輸出額の推移 [Update]
放送コンテンツ海外輸出額（ジャンル別） [Update]
- P.24 健康産業の市場規模 [Update]
健康産業参加人口の推移 [Update]
- P.25 玩具市場の動向

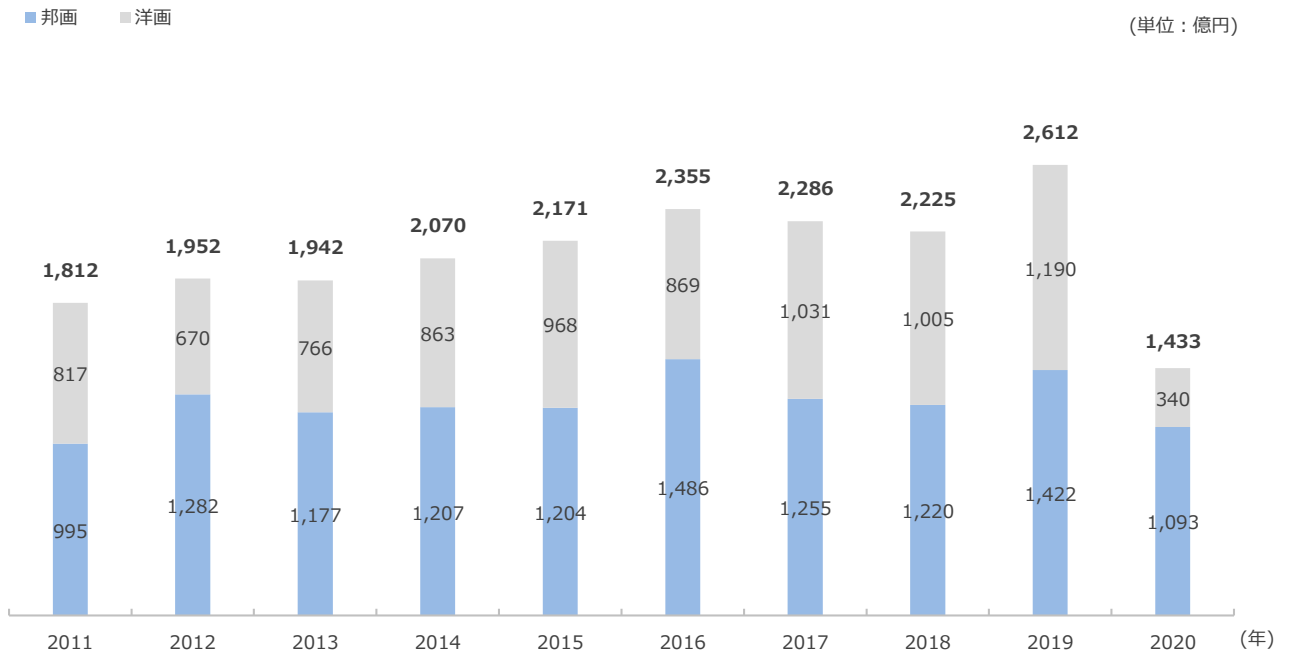
アニメ産業市場規模

本データは「アニメ産業レポート2019」（一般社団法人 日本動画協会）より作成、毎年1月に更新
 （※ パチンコ・パチスロは、アニメを活用した遊技機の出荷高より算出した推計値
 パチンコ・パチスロ以外はユーザー支払い額を基準に算出）



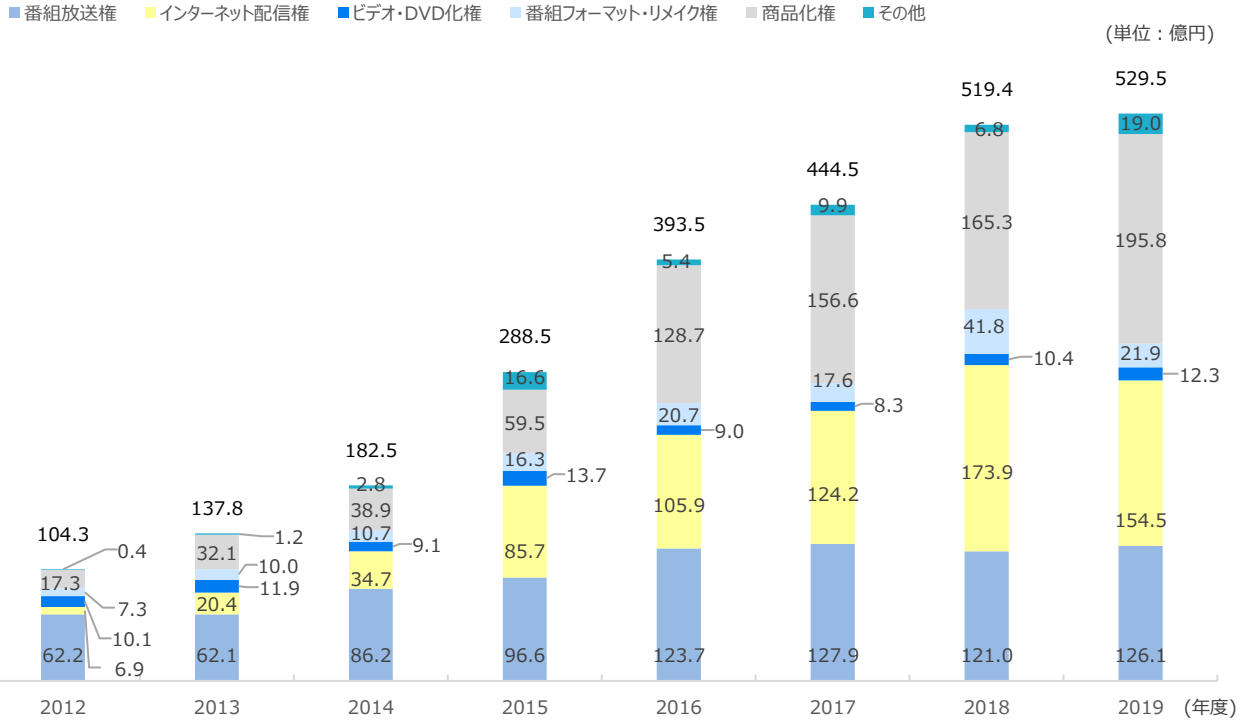
国内映画館 興行収入

本データは「日本映画産業統計」（一般社団法人 日本映画製作者連盟）より作成、毎年1月に更新



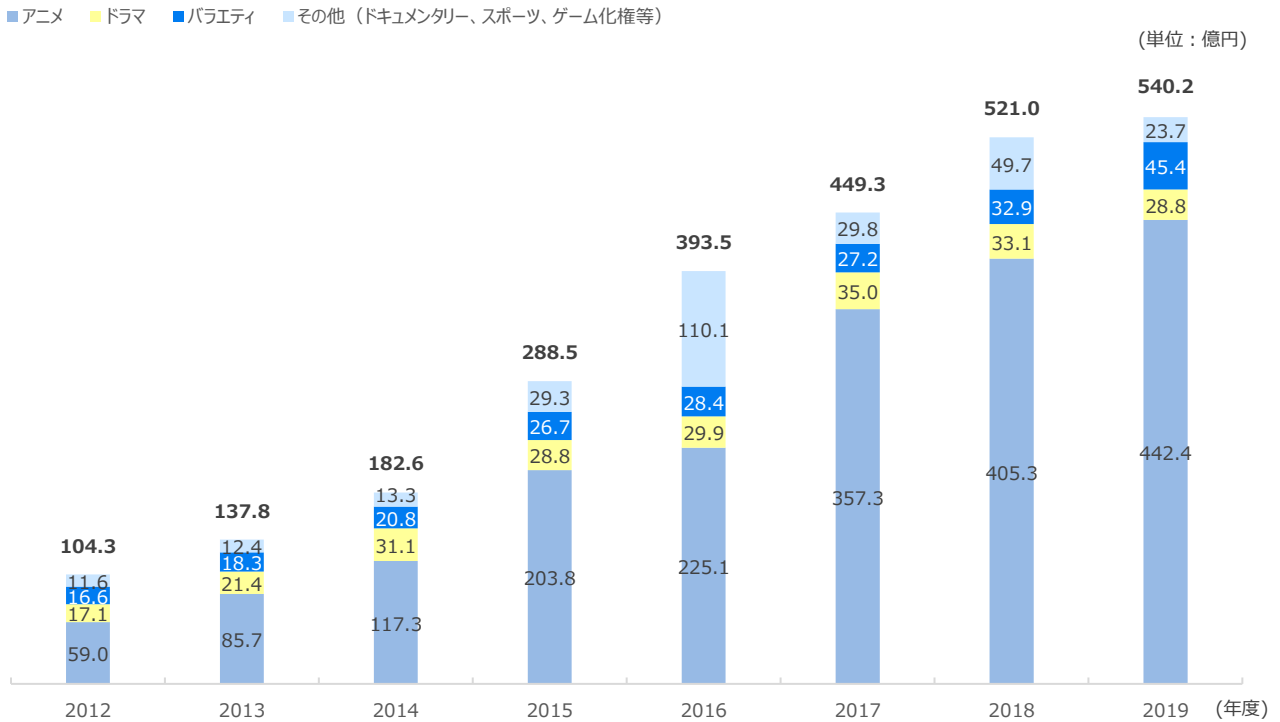
日本の放送コンテンツ海外輸出額の推移

本データは「放送コンテンツの海外展開に関する現状分析」（総務省情報流通行政局）より作成、毎年5月に更新



放送コンテンツ海外輸出額（ジャンル別）

本データは「放送コンテンツの海外展開に関する現状分析」（総務省情報流通行政局）より作成、毎年5月に更新

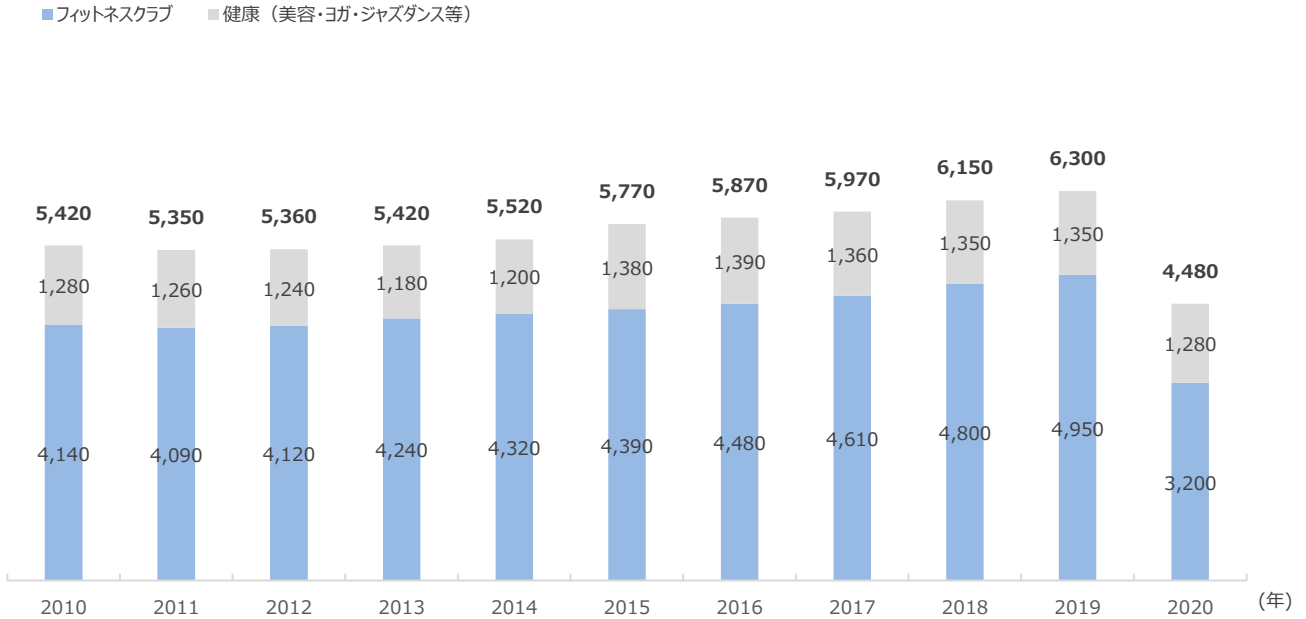


健康産業の市場規模

Update

本データは「レジャー白書2021」（公益財団法人 日本生産性本部）より作成、毎年8月に更新

(単位：億円)

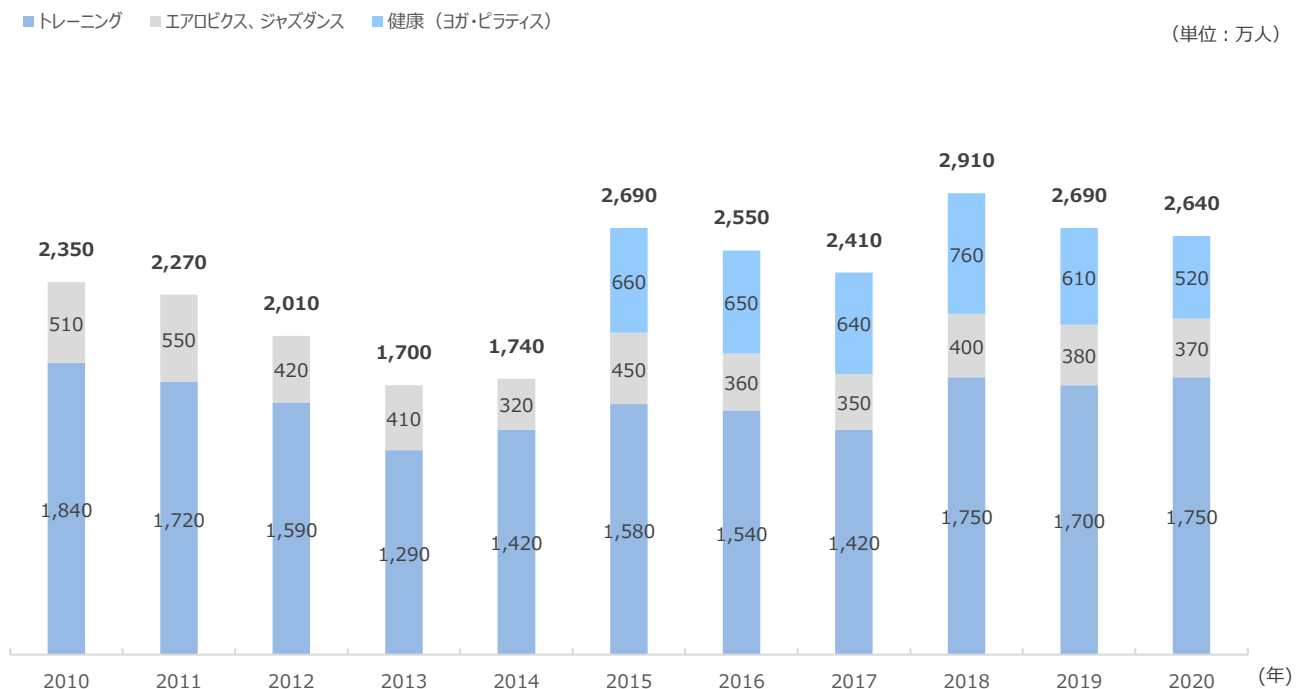


健康産業参加人口の推移

Update

本データは「レジャー白書2021」（公益財団法人 日本生産性本部）より作成、毎年8月に更新

(単位：万人)

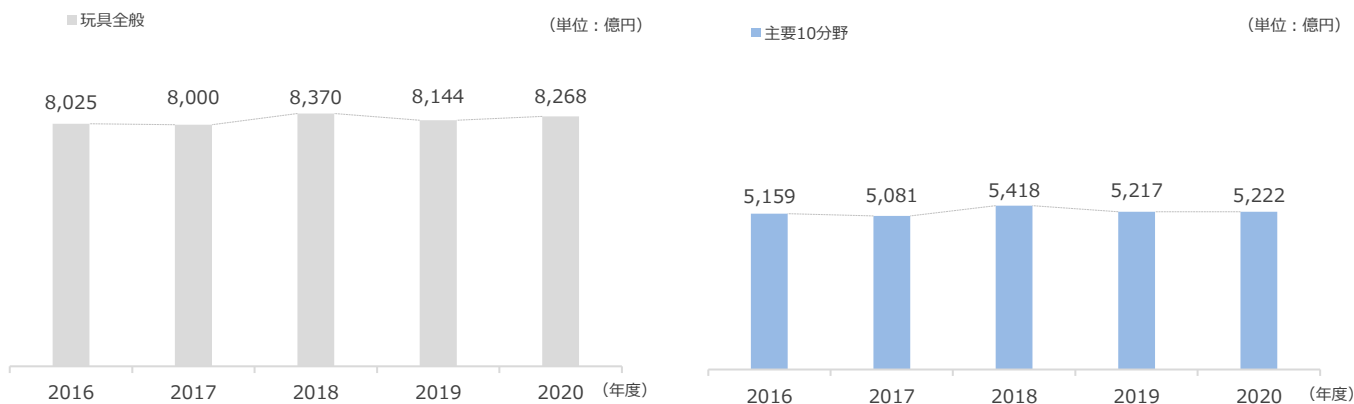


玩具市場の動向

本データは「2020年度玩具市場規模データ」（一般社団法人 日本玩具協会）より作成、毎年6月に更新

「2020年度玩具市場規模データ」によると、2020年度の国内における玩具市場規模は、上代価格（希望小売価格）ベースで前年度比1.5%増の8,268億円となりました。この数字は過去20年間の調査で3番目に大きい数値となりました。

また、玩具の中核を占める主要10分野（※）においても、前年度比0.1%増の5,222億円となりました。



（※）主要10分野とは、市場全体からベビーカー・チャイルドシート・三輪車等の乗用関連と、雑貨、ホビーを除いたもの。

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。