

CONTENTS

CEOメッセージ	01
特集「第一期中期経営計画の始動」	03
フィールズの今	07
パチンコ・パチスロ遊技機レポート	09
第2四半期累計期間決算概況	11
連結財務諸表	12
株式情報	13
IRコミュニティ	14
コーポレートデータ	裏表紙

Voice & Vision

2009年3月期 株主通信(中間)

2008.4.1 >>> 2008.9.30

社会全体の幸せに寄与する企業

歩み

フィールズの

当社は1988年に設立し、今年の6月で20周年を迎えました。

これまでの当社の歩みを振り返ると、最初の10年間は、全国のパチンコホールが多くの人々にとって快適で楽しい場所となるように、パチンコホールに対してサービス、空間、遊技機のあり方などを中心とした提案活動に注力してまいりました。

そして次の10年間は、遊技機をより多くの人々に愛され、親しまれる存在とするために、射幸性に依存せず、ゲーム性やコンテンツの魅力を高めていくことに取り組み、商品化権や商品企画の提供などを通じて、大手遊技機メーカーとの提携を推進してまいりました。

このように当社は、パチンコ市場に求められる「次」を予見することで、市場の発展と健全化に寄与し、成長発展を遂げてまいりました。

理念

フィールズの

余暇を充実させるエンタテインメントは、心に潤いと活力を与え、社会に豊かさをもたらすものとして、人々の幸せな生活に必要な存在となっております。

当社グループは、「すべての人に最高の余暇を」という企業理念を企業活動の根幹として、世の中の人々に「感動」と「興奮」をもたらす優れたエンタテインメントを創り出し、社会全体の幸せに寄与する企業を目指してまいります。

へ向けて

目指す未来

フィールズの

現在の当社グループは、パチンコ・パチスロ分野を中核として、ゲーム、スポーツ、映画、アニメ、モバイル、出版など幅広いグループ事業を手掛けております。これらの各業界にはいずれも優れたトップ企業が存在しており、その中で当社グループが成長発展を遂げていくためには、各業界の最先端のトップ企業にも負けない力を蓄え成長の礎とするとともに、10年後、20年後のエンタテインメントのあり方を研究・分析し、未来を予測することで、誰も経験したことのない新しいエンタテインメントを創出することが必要となります。

今後の当社グループにおいては、パチンコ市場から大きな利益と成長性を得るパチンコ・パチスロ事業を核としたビジネスと、未来の人々に受け入れられる新たなエンタテインメントの創出を目的としたビジネスの二つを経営の柱に、より大きく持続的な発展を目指してまいります。

前進

フィールズの

当社グループは、こうした将来ビジョンに基づき、「10年後のあるべき姿」に向けて、当期からの5年間を一つの区切りとした第一期中期経営計画をスタートいたしました。

この第一期中期経営計画においては、パチンコ・パチスロ分野を再強化するとともに、グループ事業への先行投資を実績に結び付け、一次コンテンツの創出・融合や多面展開などのクロスメディアビジネスを推進していくことで、さらなる企業価値の向上を図り、社会全体ならびに株主の皆様の利益に寄与するよう努めてまいります。

株主の皆様におかれましては、当社グループのさらなる前進にご期待いただき、引き続き長期的なご支援を賜りますようお願い申し上げます。



代表取締役会長 (CEO) **山本 英俊**

TOP INTERVIEW

特集 「第一期中期経営計画の始動」

「フィールズにしかできないこと」を 着実に実現していく。

当期からの5年間を一つの区切りとした第一期中期経営計画。この経営計画の位置づけや目標などを大屋高志代表取締役社長ならびにグループ戦略本部を管掌する繁松徹也専務取締役に話を聞いた。



代表取締役社長 (COO) **大屋 高志**

第一期中期経営計画とは？

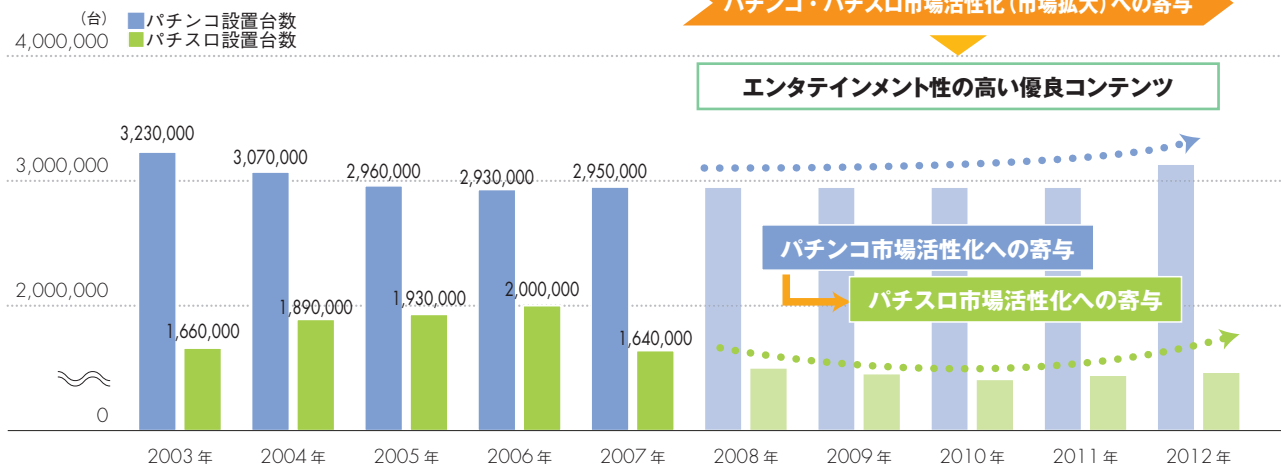
第一期中期経営計画とは、2013年3月期までの5年間を一つの区切りとした中期経営計画であり、当社グループの「10年後のあるべき姿」の実現に向けた途中経過となりうるものと捉えています。

当社グループにおいては、この第一期中期経営計画の期間を長期的・永続的な発展の基盤を構築する期間と位置づけるとともに、「フィールズにしかできないこと」に着実に取り組んでいきます。

「フィールズにしかできないこと」とは？

「すべての人に最高の余暇を」という企業理念を掲げる当社は、パチンコ市場における既存ファンのみならず、すべての人に楽しんでいただける遊技機の創出を目指し、その実現に向けて努めています。その中で、す

パチンコ・パチスロ市場予測とフィールズのミッション



すべての人が楽しめる遊技機は、射幸性に頼るのではなく優れたエンタテインメント性を備えた遊技機であることが重要であると捉え、またこうした考えのもとに創り込まれた遊技機が、業界の発展ならびに当社の成長に繋がるものと考えています。

この理念に基づいて、業界最大手の独立系流通企業である当社は、業界に先駆けて全国のパチンコホールやファンが求める遊技機を提供し続けるとともに、新たなファン層の拡大に向けて、近年の液晶をはじめとしたテクノロジーの進化を予見し、優良コンテンツを活用したエンタテインメント性の高い遊技機の企画開発を行ってきました。

このように「フィールズにしかできないこと」を持続させるとともに、新たな成長戦略に基づいた「次」を予見した取り組みを推進させることが、中期経営計画を通して当社が果たすべき使命と考えています。

パチンコ・パチスロ市場活性化(市場拡大)への寄与

エンタテインメント性の高い優良コンテンツ

パチンコ・パチスロ事業における成長戦略とは？

パチンコ・パチスロ事業における成長戦略では、まずは既存ビジネスを強化することが焦点であると考えています。

この戦略推進に向けた取り組みとして、従来の提携メーカーであるサミー(株)、(株)SANKYO、(株)オリンピアに続き、2008年2月に、業界最大手の一つである京楽産業(株)と業務提携を行い、既存の提携メーカーとの関係強化に加え、新たな提携メーカーとの関係構築にも努めています。

また、優良コンテンツの活用とそのコンテンツの魅力を最大限に引き出すため、企画・開発領域を拡大し、企画・開発力の強化を行うとともに、全てのメーカーの遊技機を扱える大規模なショールームを全国に整備するなどの営業基盤強化も順次進めています。

このように既存ビジネスを強化し、パチンコホールやファンが求める遊技機を創出し提供することが、パチンコ市場の活性化・発展に寄与するとともに、ひいては当社のパチンコ・パチスロ事業の収益の最大化に繋がるものと考えています。

グループ事業における成長戦略とは？

グ ループ事業における成長戦略では、コンテンツの取得・創出が焦点であると考えています。

現在のパチンコ市場は、エンタテインメント性の拡大とともに、遊技機における液晶表示機などが高性能化したことにより、その中で表示されるコンテンツの質が重要視され、その取得競争も激化したことにより、コンテンツそのものが枯渇するといった状況にあります。

当社グループは、これらの状況を予測し、パチンコ・パチスロ事業で活用できる優良コンテンツの取得を推進するとともに、映画・ゲーム・アニメなどの幅広いエンタテインメントの各分野に先行投資を行い、一次コンテンツの創出に努めています。

また、第一期中期経営計画の期間中に、これらのコンテンツのマルチユース展開を具現化することにより、グループ間シナジーの最大化を図っていきます。

このように、グループ全体を通してコンテンツプロデュースの本格展開に向けた体制を確立することが、フィールズの成長戦略に則ったグループの成長に繋がると考えています。

パチンコ・パチスロ事業

- 1 提携戦略の推進
- 2 企画・開発力の強化
- 3 営業基盤の強化



グループシナジー

グループ事業

- 1 パチンコ・パチスロ化のための優良版權取得
- 2 マルチユース展開による収益拡大
- 3 各メディアへの積極投資による一次コンテンツの創出

第一期中期経営計画の目標は？

当 社グループは、2013年3月期の連結営業利益として250億円を目標としており、この連結営業利益目標においてグループ事業が30%寄与すると考えています。

この目標は、パチンコ・パチスロ事業における既存ビジネスの強化による収益拡大ならびにグループ事業における分野が有するポテンシャルやコンテンツ戦略を勘案し策定しています。

当社グループは、この達成に向けて、常に新しい戦略に基づく取り組みを成長のドライバと捉え、事業を推進する所存です。

株主の皆様におかれましては、第一期中期経営計画において当社が着実に積み上げていく一つひとつの成果にご注目いただき、さらなる成長性の確保と長期的・持続的な発展に対して、大いにご期待いただきたいと存じます。

INTERVIEW

「人々が余暇を楽しく過ごすための源泉」を創造する。



専務取締役(グループ戦略本部管掌)
繁松 徹也

フィールズが定義するコンテンツとは？

コンテンツという言葉の定義は様々あると思いますが、当社グループにおけるコンテンツとは、「人々が余暇を楽しく過ごすための源泉」と定義しています。

この定義のもと、パチンコ・パチスロ事業を中心としたコンテンツ・ビジネスを推進するとともに、映画・ゲーム・アニメなどの幅広いエンタテインメント分野でビジネスを創造していきます。

フィールズが目指すコンテンツ・ビジネスとは？

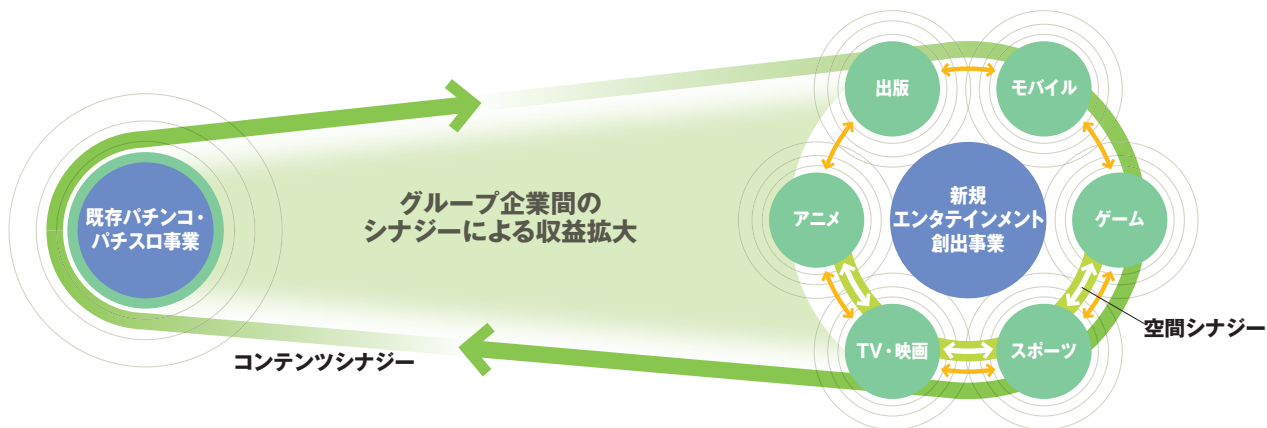
当社グループが目指すコンテンツ・ビジネスとは、現在想像できないようなエンタテインメント性に優れたコンテンツ市場を創造、新たなファンを創出し、その市場のリーダーシップを担うことにあります。

そのためにはパチンコ・パチスロ事業を中心としたコンテンツ・ビジネスのみならず、様々な分野のコンテンツやメ

ディアを調査・分析し、グループ事業を構築していくことが重要となっています。

このため第一期中期経営計画の期間においては、コンテンツ・ビジネスの持続的な成長を目指した仕組み作りとともに、外部企業やコンテンツ・クリエイターとのリレーションシップの強化を図り、さらなるグループの成長に向けた基盤作りを推進していきます。

株主の皆様におかれましては、新たなエンタテインメント市場を創造する当社グループの取り組みと、その成果であるコンテンツをご評価いただきつつ、当社の長期的・持続的な発展に対して、ご支援を賜りますよう、お願い申し上げます。



PS 事業

市場の拡大と健全化に寄与する商品を提供するために、提携戦略を推進し
企画・開発と営業基盤を強化

1 提携戦略の推進

現在のサミー(株)/(株)ロデオ、SANKYOグループ・(株)ビスティ、(株)オリンピアなどの有力メーカーとのコラボレーション体制に加え、新たに2008年2月に京楽産業。(株)と業務提携をスタートしました。

京楽産業。(株)との提携商品については、早期の市場投入に向け、企画・開発を推進しています。



(サミーグループ)

Bisty

(SANKYOグループ)



(オリンピア)

!! KYORAKU

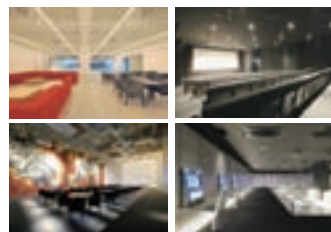
(京楽産業.)

2 企画・開発力の強化

パチンコ遊技機においては、新たなエンタテインメントの創出を目指した新基軸タイトル第1弾「CR七人の侍」を発売しました。また、パチスロ遊技機においては、優良版権を活用した大型タイトルである「新世紀エヴァンゲリオン」シリーズの最新作「新世紀エヴァンゲリオン～約束の時～」を発売しました。

3 営業基盤の強化

各支社の責任の明確化およびお客様向けソリューションサービスの一層の充実を図るため、2008年4月に支社制度を導入するとともに、商品内容をより正確に伝える取り組みとして、大型ショールームを完備した名古屋支社・支店をオープンしました。



名古屋支社・支店ショールーム

GROUP 事業

グループシナジーの最大化を目指して、
クロスメディアビジネス戦略を推進するとともに、
事業ポートフォリオの再構築にも着手

1 ゲーム・フィールド

ゲームソフトの企画開発・販売などを主な事業としたゲーム・フィールドでは、ゲーム分野での収益拡大を図るとともに、パチンコ・パチスロ分野で活用するコンテンツの獲得・創出に向けてコンテンツのマルチユース展開およびグローバル展開を推進しています。

第2四半期累計期間においては、前期末に発売開始した大型タイトル「darkSector」のプライス・プロテクションの実施見込み額を計上しました。一方、パチンコ・パチスロ事業とのシナジー効果である「CR新世紀エヴァンゲリオン〜使徒、再び〜」のフルプライスソフトや、海外での「BEN10」「NARUTO」シリーズの販売は好調に推移しました。



BEN10
〜 Protector of Earth 〜

CARTOON NETWORK, BEN 10, the logos and all related characters and elements are trademarks of and © Cartoon Network.
(507)
Game and Software ©2007 D3Publisher of America, Inc. Published exclusively by D3Publisher of America, Inc. worldwide.

2 スポーツ・フィールド

スポーツ・フィールドでは、スポーツ分野でのB to CおよびB to Bビジネスを二本柱とした戦略のもと、アスリートマネジメントや「トータル・ワークアウト」などの事業を積極的に展開しています。

第2四半期累計期間においては、各種スポンサーセールスが堅調に推移したほか、契約アスリートの活躍などによりアスリートマネジメント事業は順調に推移しました。一方、「トータル・ワークアウト」(スポーツジム)は、地方都市展開の施策として福岡店を4月にオープンし会員獲得に努めるとともに、既存店舗見直しの一環として大阪・戎橋店を9月末に閉店し、収益性の改善に努めました。



トータル・ワークアウト
福岡店

3 映像・フィールド

映画制作、デジタルコンテンツの創出、商品化権などの取得を主な事業とした映像・フィールドにおいては、パチンコ・パチスロ遊技機での映像コンテンツを活用した商品化を目指し、かねてより映画およびコンテンツファンドへの投資をしています。

第2四半期累計期間においては、映画制作として投資した2作品が公開されました。なお、「神様のパズル」においては、興行成績の低調により出資金の費用化を実施しました。

また、フィールドピクチャーズ(株)につきましては、2009年1月に吸収合併し、意思決定の迅速化・リスクの最小化を図っていきます。

4 その他・フィールド

モバイルコンテンツの創出ならびにアニメーションの企画・製作などを主な事業としたその他・フィールドにおいては、モバイル分野での新ビジネス創出に向けた取り組みとともに、アニメーション分野での企画・開発を本格的に展開し、早期収益化を目指しています。

第2四半期累計期間においては、(株)フューチャースコープが運営する携帯コンテンツ「フィールズモバイル」の有料会員数が38万人を超えるとともに、ルーセント・ピクチャーズエンタテインメント(株)が、アニメーション映像の企画・開発に本格的に着手しました。

また、ホワイトトラッシュチャームズジャパン(株)につきましては、2009年1月に吸収合併し、運営の効率化を図っていきます。

「フィールズモバイル」へは、こちらからアクセスしてください。



新たなファン層の拡大に向けた遊技機を積極的に投入。

第2四半期累計期間においては、新たなファン層の拡大に向けて、ゲーム性・エンタテインメント性豊かなパチンコ・パチスロ遊技機を積極的に投入しました。

パチンコ遊技機販売事業においては、低射幸性タイプの「CRA 新世紀エヴァンゲリオン プレミアムモデル」(累計51,300台販売)、新たな映像エンタテインメントへの挑戦となる「CR 七人の侍」(65,700台計上、累計82,200台販売)など3機種を発売し、総販売台数は137,500台となりました。

パチスロ遊技機販売事業においては、市場の皆様から大きな評価をいただきました「新世紀エヴァンゲリオン」シリーズの最新作「新世紀エヴァンゲリオン～約束の時～」(72,600台計上、累計90,000台販売)など2機種を発売し、総販売台数は79,200台となりました。

「新世紀エヴァンゲリオン」シリーズの最新作、高い評価を獲得。



©GAINAX・カラー /Project Eva. ©Bisty

当社は、大型コンテンツである「新世紀エヴァンゲリオン」シリーズの最新作として、第1四半期には(株)ビスティ製パチンコ遊技機「CRA 新世紀エヴァンゲリオン プレミアムモデル」(低射幸性タイプ)、第2四半期には同社製パチスロ遊技機「新世紀エヴァンゲリオン～約束の時～」を発売しました。

これらの遊技機は、コンテンツの魅力をさらに活かし、その進化を追求することで、パチンコホールや多様化するファン層の皆様のご期待に応え、高い評価を獲得することができました。

新機軸タイトル第1弾登場、新たなエンタテインメントへの挑戦。



黒澤プロダクション ©三船プロダクション ©BP/PC ©FIELDS ©Bisty

当社は、新機軸タイトルの第1弾として、第2四半期に(株)ビスティ製パチンコ遊技機「CR 七人の侍」を発売しました。

本遊技機は、新たな映像エンタテインメントの創出を目指した取り組みの一つとして、不朽の名作映画「七人の侍」をパチンコのためだけに撮り下ろすという史上初の試みに挑戦しました。

このような「パチンコ発のコンテンツ」を目指した新コンセプトは、パチンコホールの皆様から多くの賛同をいただいておりますが、多くの改善点も踏まえ、幅広いファン層の皆様のご期待に応えられるよう努めていきます。

INTERVIEW

企業理念の実現に向けた 企画・開発の挑戦。

企業理念の実現に向けて企画・開発領域で挑戦し続ける
栗原正和取締役商品本部長に、その開発手法を聞いた。



取締役商品本部長
栗原 正和

初めて取り組んだ「パチンコ発のコンテンツ」とは？

当社は、優良コンテンツと遊技機のゲーム性が融合した新たなエンタテインメントが、パチンコファンの拡大およびパチンコ業界の発展に寄与すると考えてきました。このため、業界に先駆けて、広く知られているキャラクターをパチンコ・パチスロ遊技機のコンテンツとして採用し、その世界観をリアルに融合させることで、従来になかったエンタテインメントの創出に挑戦してきました。このような「コンテンツ発のパチンコ」という取り組みは、現在のパチンコ市場に大きな影響を与えており、なかでも2004年から販売を開始した「新世紀エヴァンゲリオン」シリーズは、現在に至るまで市場の皆様から高い評価と長期的な支持をいただいています。

しかしながら、パチンコ市場のさらなる発展のためには、すでに存在するコンテンツの世界観をパチンコ・パチスロ遊技機に搭載するだけでなく、その逆のプロセスを辿った「パチンコ発のコンテンツ」を創造・発信する“時期が来た”と考えています。このため、パチンコに最適なエンタテインメントを根本から創り出す「パチンコ発のコンテンツ」への挑戦の第1弾として、第2四半期に「CR七人の侍」を発売しました。

企業理念の実現に向けた企画・開発とは？

当社の企業理念である「すべての人に最高の余暇を」の実現のためには、パチンコ・パチスロ遊技機の企画・開発領域においても、様々な開発手法に挑戦し続けることが重要であると考えています。

その一つである「パチンコ発のコンテンツ」においては、映像の開発を進め、その評価や市場の動向を踏まえた改善を図るなどの挑戦を今後も続けることで、さらなる進化を目指していきます。また二つめとして、「新世紀エヴァンゲリオン」などの大型コンテンツを採用したパチンコ・パチスロ遊技機においても、コンテンツの魅力を最大限に活かした企画開発を推進させ、その進化を追求していきます。

さらにこうした挑戦のみならず、グループ戦略との最大のシナジー効果として、当社グループや友好的なネットワークを活用して創出するコンテンツを、映画・テレビ・ゲーム・モバイル・アニメなどの他メディアとのマルチウィンドウ展開により良質なコンテンツとして育成し、このコンテンツを採用したパチンコ・パチスロ遊技機の商品化を目指しています。

こうした挑戦によって、パチンコ・パチスロが一つのエンタテインメントとして確立するために、常に時代の先を見据え、自らも成長していきます。

第2四半期累計期間決算概況

営業の概況

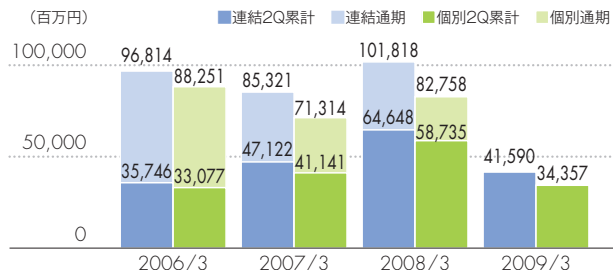
第2四半期累計期間の連結業績は、パチンコ・パチスロ分野においては、第2四半期に投入した遊技機の販売が順調に推移し計画を上回りました。一方で、ゲーム、スポーツ、映像、アニメ、モバイルなどの各分野においては、各々の収益力の改善・向上へ向けて堅実な事業運営を推進し、あわせてパチンコ・パチスロ遊技機での商品化を視野に入れたコンテンツナジエ創出への各種施策に取り組みました。

この結果、売上高41,590百万円、営業利益3,252百万円、経常利益3,023百万円、四半期純利益845百万円となりました。

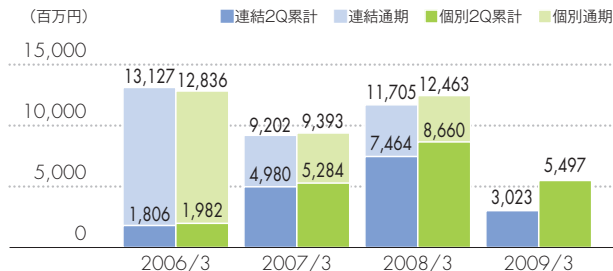
なお、第2四半期累計期間においては、受取保険金等の特別利益160百万円、子会社における制作中止損等の特別損失782百万円を計上しています。

収益指標の推移

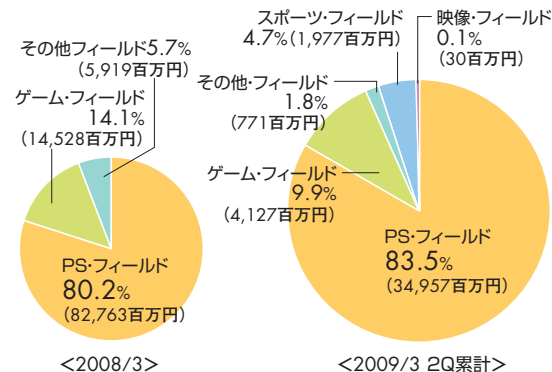
売上高



経常利益

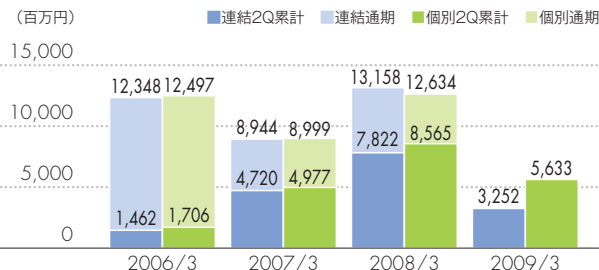


セグメント別売上高構成比

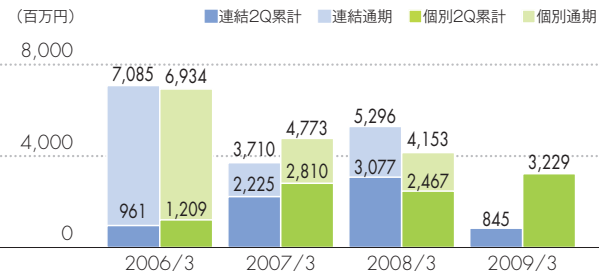


* 2009年3月期より「その他フィールド」は、「スポーツ・フィールド」「映像・フィールド」「その他・フィールド」に変更しています。

営業利益



当期(四半期)純利益



連結財務諸表

連結貸借対照表

(単位：百万円)

科目	前連結 会計年度末 2008年3月31日現在	当第2四半期 連結会計期間末 2008年9月30日現在
資産の部		
流動資産	39,559	55,717
固定資産	29,609	32,154
有形固定資産	8,093	11,617
無形固定資産	3,937	3,513
投資その他の資産	17,578	17,023
資産合計	69,168	87,871
負債の部		
流動負債	19,322	36,390
固定負債	3,514	6,175
負債合計	22,836	42,566
純資産の部		
株主資本	44,795	44,772
資本金	7,948	7,948
資本剰余金	7,994	7,994
利益剰余金	28,852	28,829
評価・換算差額等	△309	△655
新株予約権	43	60
少数株主持分	1,802	1,128
純資産合計	46,331	45,305
負債純資産合計	69,168	87,871

連結財務諸表作成に関する注記事項

当連結会計年度より「四半期財務諸表に関する会計基準」(企業会計基準第12号)および「四半期財務諸表に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第14号)を適用しております。また、「四半期連結財務諸表規則」に従い四半期連結財務諸表を作成しております。

連結損益計算書

(単位：百万円)

科目	前第2四半期 連結累計期間 2007年4月1日から 2007年9月30日まで	当第2四半期 連結累計期間 2008年4月1日から 2008年9月30日まで
売上高	64,648	41,590
売上原価	47,203	27,068
売上総利益	17,444	14,522
販売費及び一般管理費	9,621	11,269
営業利益	7,822	3,252
営業外収益	223	367
営業外費用	582	595
経常利益	7,464	3,023
特別利益	46	160
特別損失	953	782
税金等調整前四半期純利益	6,557	2,400
法人税等	3,695	2,219
少数株主利益	△215	△664
四半期純利益	3,077	845

連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

科目	前第2四半期 連結累計期間 2007年4月1日から 2007年9月30日まで	当第2四半期 連結累計期間 2008年4月1日から 2008年9月30日まで
営業活動によるキャッシュ・フロー	7,328	△2,260
投資活動によるキャッシュ・フロー	△3,824	△5,127
財務活動によるキャッシュ・フロー	111	5,312
現金及び現金同等物に係る換算差額	8	85
現金及び現金同等物の増減額	3,624	△1,990
現金及び現金同等物の期首残高	17,819	12,693
新規連結に伴う現金及び現金同等物の増加額	10	—
現金及び現金同等物の四半期末残高	21,454	10,703

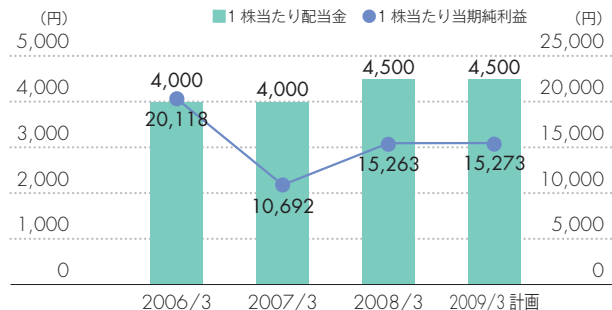
株式の状況

発行可能株式総数	1,388,000株
発行済株式総数	347,000株
株主総数	9,620名

大株主

株主名	持株数(株)	出資比率(%)
山本 英俊	86,750	25.00
株式会社SANKYO	52,050	15.00
山本 剛史	36,128	10.41
有限会社ミント	16,000	4.61
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	11,797	3.40
シービーエヌワイ サクソン ファンズ マネージメント リミテッド	9,501	2.74
日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	8,033	2.31
ジェービーエムシー エヌエイアイティ-エスロンドンクライアント アカウトモルガスタンレイアンドカンパニー-インターナショナル	7,688	2.21
大屋 高志	4,500	1.30
ザ チェース マンハッタン バンク エヌ エイ ロンドン エスエル オムニバス アカウト	4,327	1.25

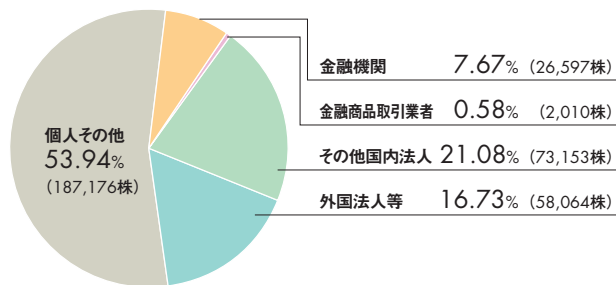
配当金および1株当たり当期純利益



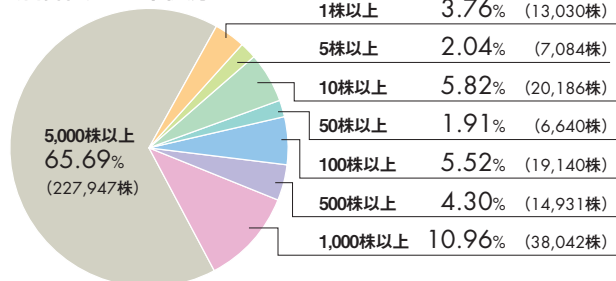
*2008年3月期の1株当たり配当金には、設立20周年記念配当500円を含む。

株式分布状況

所有者別分布状況



所有株数別分布状況



利益還元方針

企業価値の向上を経営の重要課題と位置づけ、利益に応じた適正な配当を行うことを基本方針としています。具体的には、事業収益やキャッシュ・フローの状況等を基準に決定いたしますが、連結配当性向の基準として20%以上を目指しています。

内部留保金につきましては、財務体質と経営基盤の強化および継続的な事業拡大と競争力の確保に向けた投資に有効活用していく方針です。

個人投資家向け会社説明会を開催

2008年9月、東京証券会館において個人投資家向け会社説明会（主催：モーニングスター株式会社）を開催しました。

ご来場いただいた約350名の個人投資家の皆様に対し、代表取締役社長 大屋より、当社のマーケットポジションや事業戦略、今後の成長戦略についてご理解いただけるよう説明し、多くの個人投資家の皆様が当社の事業内容に関心を持たれた様子で、活発なご意見も伺うことができました。

今後とも、会社説明会の定期的な開催など、個人投資家の皆様に向けた積極的なIR活動を推進し、企業活動の理解促進に努めていきます。



ジャスダック2008年度 IR優良会社に選定

当社が上場するジャスダック証券取引所の「IR優良会社表彰制度」より、このたび2008年度IR優良会社として選定され、優秀IR賞を受賞しました。

表彰理由として、WEBサイトの情報の充実度、わかりやすさ、探しやすさ、更新頻度において優れている点や、IR資料における詳細な記述および内容理解のしやすさなどへの評価が挙げられています。

この受賞を大変栄誉に感じつつ、引き続きIR活動の一層の充実を図り、株主ならびに投資家の皆様によりお役立ていただける情報提供とコミュニケーションの場作りを心掛けていきます。



当社IRサイトを全面リニューアル

当社の「株主・投資家情報」向けのIRサイト (<http://www.fields.biz/ir/j/>) は、このたび全面リニューアルを行いました。

新IRサイトでは、企業ビジョンや成長戦略について、より多くの株主・投資家の皆様にお伝えするとともに、個人投資家の皆様向けの情報や財務・業績情報などの豊富な情報を取り揃え、初めてIRサイトをご覧いただいた皆様にも、当社をより深くご理解いただける内容となっております。今後も、株主・投資家の皆様にとって利便性の高い情報ツールとしてご利用いただけますよう鋭意改善を図り、有意義な情報提供に努めていきます。



株主メモ

事業年度末日	毎年3月31日
定時株主総会	毎年6月
配当金受領株主確定日	期末配当：3月31日 第2四半期末配当：9月30日
株主名簿管理人	東京都港区芝三丁目33番1号 中央三井信託銀行株式会社
同事務取扱所 (連絡先・送付先)	〒168-0063 東京都杉並区和泉二丁目8番4号 中央三井信託銀行株式会社 証券代行部 電話：0120-78-2031 (フリーダイヤル)
同 取 次 所	中央三井信託銀行株式会社 全国各支店 日本証券代行株式会社 本店および全国各支店
上場証券取引所	JASDAQ
公 告 方 法	電子公告 URL http://www.fields.biz (事故その他やむを得ない事由によって電子公告による公告をすることができない場合は、日本経済新聞に掲載いたします。)

株式関連手続きのご案内

住所変更、名義書換請求および配当金振込指定に必要な各用紙のご請求は、下記株主名簿管理人中央三井信託銀行のフリーダイヤルまたはウェブサイトをご利用ください。

● 電話 (通話料無料)
0120-87-2031 (24時間受付：自動音声案内)

● ウェブサイト
http://www.chuomitsui.co.jp/person/p_06.html

2009年1月5日より上場会社の株券電子化が予定されております。お手元に株券をお持ちの株主様におかれましては、お早めに証券会社などを通じて証券保管振替機構に預け入れられることをおすすめします。

なお、株券電子化に関するお手続きにつきましては、各証券会社にお問い合わせください。

会社概要

商号 フィールズ株式会社
英文社名 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 〒150-0044 東京都渋谷区円山町3番6号
 E・スペースタワー
資本金 79億4,803万円
従業員数 1,118名(連結)
事業内容 1)遊技機の企画開発
 2)遊技機の仕入、販売
 3)キャラクター、コンテンツの企画開発、販売
 4)映像ソフトの企画開発、販売

連結対象会社

フィールズジュニア株式会社
 株式会社ディースリー
 ルーセント・ピクチャーズエンタテインメント株式会社
 株式会社フューチャースコープ
 ジャパン・スポーツ・マーケティング株式会社
 他14社

役員

代表取締役 会長	山本 英俊
代表取締役 社長	大屋 高志
専務取締役(グループ戦略本部管掌)	繁松 徹也
専務取締役(営業本部、商品本部管掌)	秋山 清晴
社外取締役	糸井 重里
取締役(グループ戦略本部長)	山口 善輝
取締役(商品本部長)	栗原 正和
取締役(計画管理本部長)	山中 裕之
取締役(コーポレート本部長)	伊藤 英雄
取締役(会長室長)	末 永 徹
取締役(営業本部長)	藤井 晶
社外監査役 常勤	松下 滋
社外監査役	小池 勲夫
社外監査役	古田 善香
社外監査役	中元 紘一郎
執行役員(社長室長兼IR・広報室長)	畑中 英昭
執行役員(営業本部販売推進部長)	藤島 輝男
執行役員(営業本部支店統括部長兼東京支社長)	若園 秀夫
執行役員(グループ戦略本部事業開発部 エグゼクティブプロデューサ)	小澤 洋介
執行役員(グループ戦略本部知的財産部 エグゼクティブプロデューサ)	西畑 幸雄
執行役員(計画管理本部グループ予算管理担当)	糟谷 総一