

1. はじめに

■ 企業理念

企業理念

企業理念

「すべての人に最高の余暇を」

Copyright 2012 FIELDS CORPORATION All rights reserved. 2

⇒ 説明会資料 1ページ

当社グループの成長戦略についてお話いたします。

当社グループは「すべての人に最高の余暇を」という企業理念を掲げ、その理念の実現に向けてまい進しています。

■ 事業内容

事業内容

幅広いエンタテインメント領域で

知的財産の価値最大化に

主軸をおいた事業活動を推進

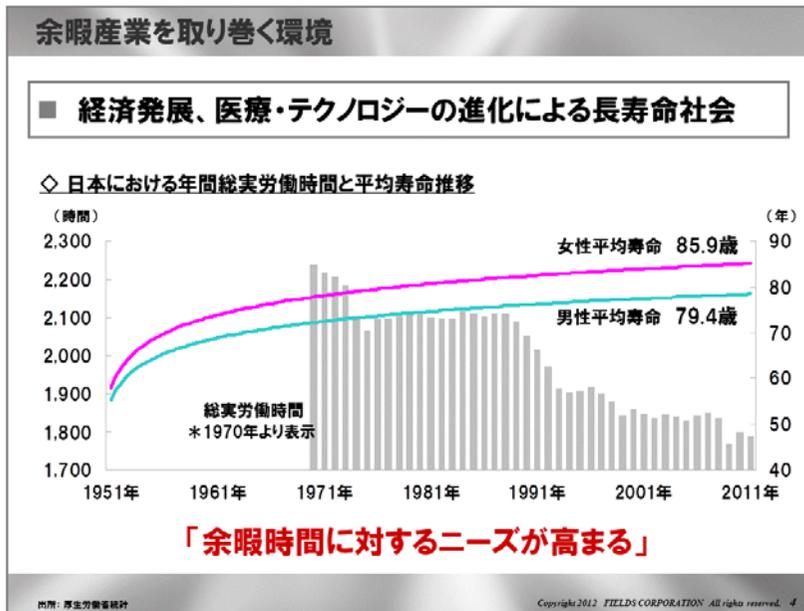
Copyright 2012 FIELDS CORPORATION All rights reserved. 3

⇒ 説明会資料 2ページ

当社グループは、企業理念の実現に向け、多岐にわたる分野で事業活動を推進しており、現在は知的財産を中核としたビジネスモデルへ挑戦することで、より高い成長を目指しています。

1. はじめに

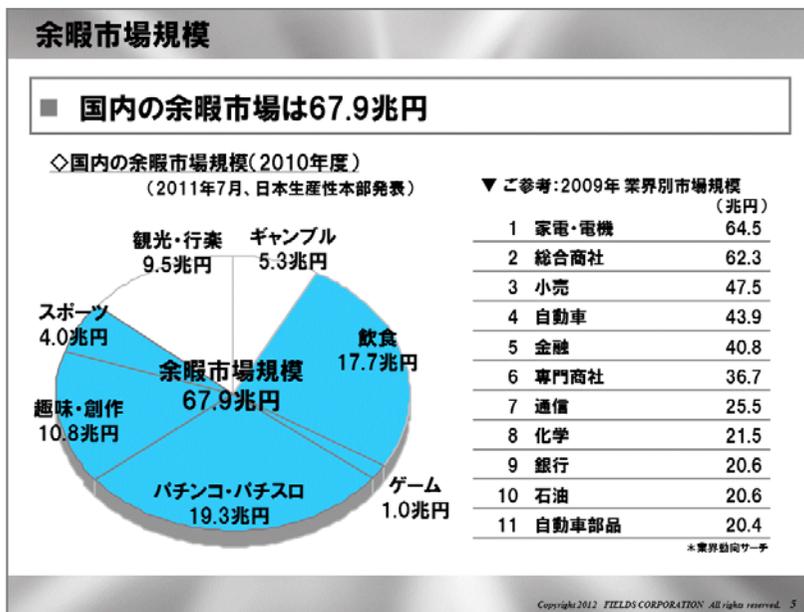
■ 余暇産業を取り巻く環境



⇒ 説明会資料 3ページ

左のグラフの通り、経済や医療の発展、テクノロジーの進化によって、平均寿命は延びている一方で、総労働時間は減少しており、人々の余暇の時間は増加していることが伺えます。当社は、この余暇にビジネスチャンスを見出し、エンタテインメント性の高い商品やサービスを提供しています。

■ 余暇市場規模



⇒ 説明会資料 4ページ

国内の余暇市場は、2010年度で67.9兆円の規模です。

2. 当社概要

■ 当社概要



⇒ 説明会資料 5ページ

当社の概要についてご紹介します。

■ 会社概要

会社概要	
(2012年6月30日現在)	
商号	フィールズ株式会社
企業理念	すべての人に最高の余暇を
設立	1988年6月
資本金	7,948百万円
上場市場	大阪証券取引所 JASDAQスタンダード(2767)
上場年月	2003年3月
従業員数	1,357名(連結)
関連会社	連結対象企業 16社 持分法適用会社 7社
事業内容	遊技機の企画・開発・販売 知的財産の企画・開発・販売

主なグループ会社	
コミックス	株式会社ヒーローズ
映像 (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)
映像 (CG)	株式会社デジタル・フロンティア
映像 (知的財産)	株式会社円谷プロダクション
モバイル・オンライン	株式会社フューチャースコープ アイビー・プロス(株)
パチンコ・パチスロ	株式会社パチオ、他

⇒ 説明会資料 6ページ

会社概要は左図の通りです。

関連会社はコミックス、映像、アニメーション、モバイル、パチンコ・パチスロなど、幅広い分野にわたります。

2. 当社概要

■ 連結業績

連結業績

■=過去最高実績 (単位:億円)

年度	'02	'03	'04	'05	'06	'07	'08	'09	'10	'11	'12 (見直し)
売上高	618	662	816	968	853	1,018	730	663	1,035	921	1,150
営業利益	67	118	120	123	89	131	19	81	131	85	140
経常利益	70	122	124	131	92	117	9	77	136	86	145
当期純利益	35	66	69	70	37	52	△14	32	75	59	73

(注)黒色の数字は切り替えて表示しています。

Copyright©2012 FIELDS CORPORATION All rights reserved. 8

⇒ 説明会資料 7ページ

上場来の連結業績推移は左表の通りです。
今後もう一段高い水準に伸長させるため、知的財産を中心にしたビジネスモデルへ挑戦しています。

■ 会社概要

利益還元方針

■ 利益に応じた適正な配当／連結配当性向基準20%以上

■ 設立20周年記念配当

年度	'05	'06	'07	'08	'09	'10	'11	'12 (見直し)
20周年記念配当			500円					
期末配当	2,000円	2,000円	2,000円	2,500円	2,500円	2,500円	2,500円	2,500円
20周年配当	2,000円	2,000円	2,000円	2,000円	2,000円	2,500円	2,500円	2,500円
合計	4,000円	4,000円	4,500円	4,500円	4,500円	5,000円	5,000円	5,000円

※増配

当期純利益 (億円)	70	37	52	△14	32	75	59	73
配当性向	20.3%	37.4%	29.5%	-	45.9%	22.1%	27.7%	22.7%

Copyright©2012 FIELDS CORPORATION All rights reserved. 9

⇒ 説明会資料 8ページ

配当金推移は左のグラフの通りです。
当社は、利益に応じた適正な配当を基本方針とし、連結配当性向基準を20%以上としています。
2013年3月期の1株当たりの配当金は、年間5,000円を予定しています。

3. フィールズの歩み

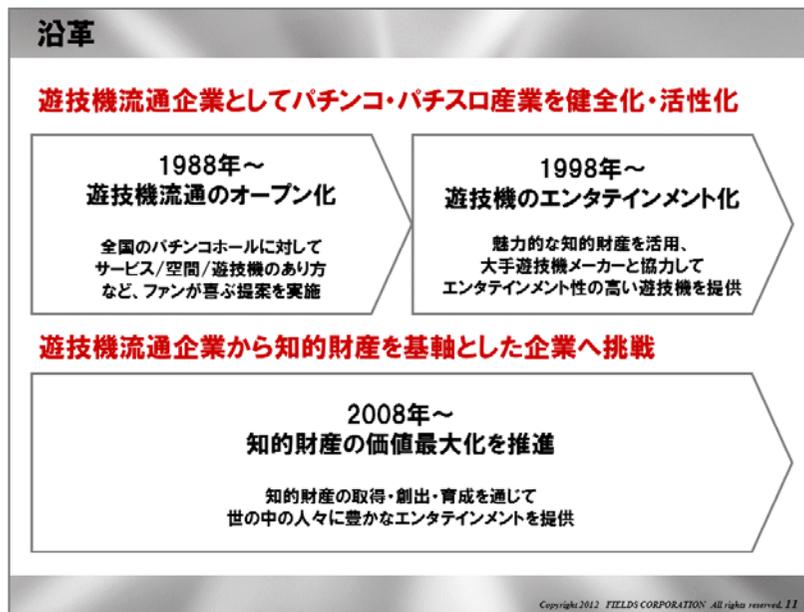
■ フィールズの歩み



⇒ 説明会資料 9ページ

当社の設立から現在までの歩みをご説明します。

■ 沿革



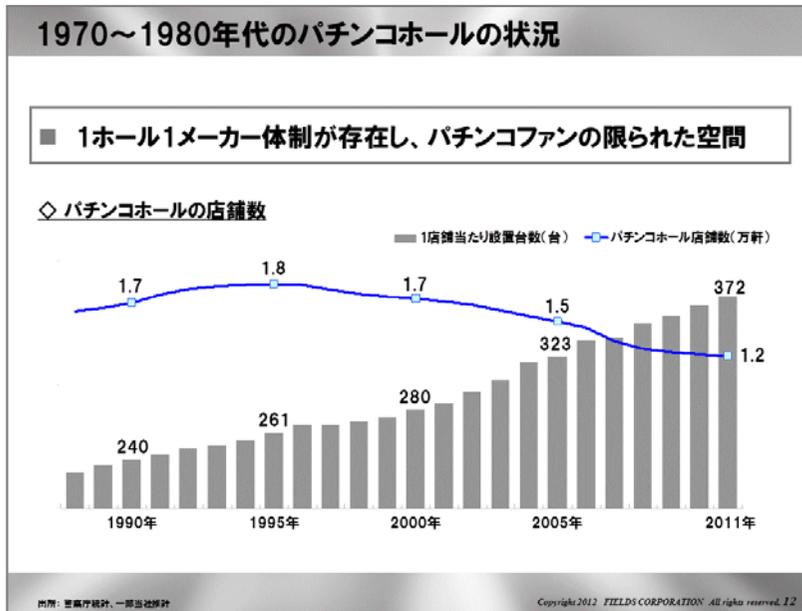
⇒ 説明会資料 10ページ

当社は1988年の設立以降、遊技機の流通企業として産業全体の健全化や活性化に資する様々な施策に積極的に取り組んできました。

そして2008年以降、遊技機の流通企業から知的財産を基軸とした企業へ挑戦しています。

3. フィールズの歩み

■ 1970～1980年代のパチンコホールの状況



⇒ 説明会資料 11ページ

パチンコホールの店舗数と1店舗当たりの設置台数は、左図の通りです。

■ 遊技機流通のオープン化に向けた取り組み

遊技機流通のオープン化に向けた取り組み

■ パチンコホールにサービス/空間/遊技機のあり方を提案

◇ 主な施策(例)

- 1988年～ ITを活用した提案開始 (市場情報分析、商圏分析など)
- 1992年 レジャーニッポン社買収 (パチンコ専門情報誌の発行)
- 1992年～ ホールTV開始 (ホール運営情報通信サービス)
- 1994年～ Pステーション開始 (CS放送を活用した情報番組)

◇ 2002年 ホール・デザインコンペティション開催

「BIG SHIP」
小川晋一都市建築設計事務所

地域の人々に「健全なエンタテインメント空間」を提供

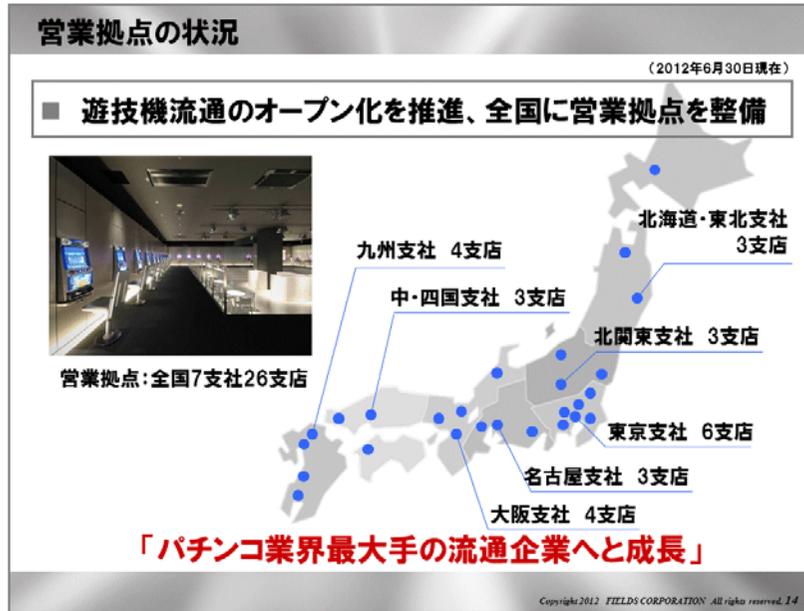
Copyright 2012 FIELDS CORPORATION. All rights reserved. 13

⇒ 説明会資料 12ページ

当社は、独立系流通商社の立場から、取引先の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、様々な提案を行ってきました。また、全メーカーの遊技機情報を調査し、パチンコホールに多くの情報を提供しました。こうして、パチンコホールを多くの人々が楽しめるエンタテインメント空間にしようとしてきました。

3. フィールズの歩み

■ 営業拠点の状況

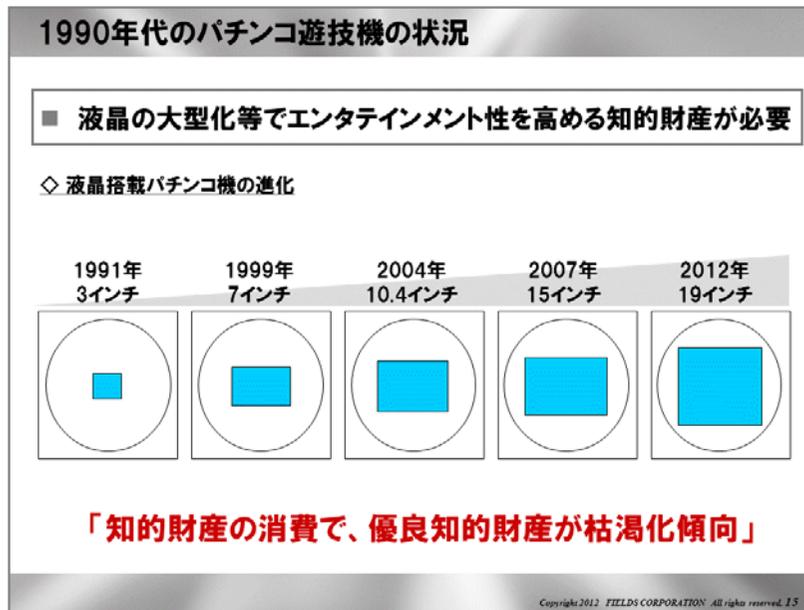


⇒ 説明会資料 13ページ

当社は、全国7支社26支店の営業拠点に300名以上の営業社員を配置し、大手遊技機メーカーに匹敵する全国営業網を構築しています。

各支社・支店は、すべてのメーカーの遊技機を取り扱い、提案型営業として確固たるポジションを築いています。

■ 1990年代のパチンコ遊技機の状況



⇒ 説明会資料 14ページ

1990年代を振り返りますと、液晶搭載機が登場し、それ以来、液晶の大型化、高品質化が続きました。

当社はこれを予見し、1998年からの10年間は、遊技機のエンタテインメント性を高める知的財産に積極的に投資するとともに、メーカーとの提携を加速しました。

3. フィールズの歩み

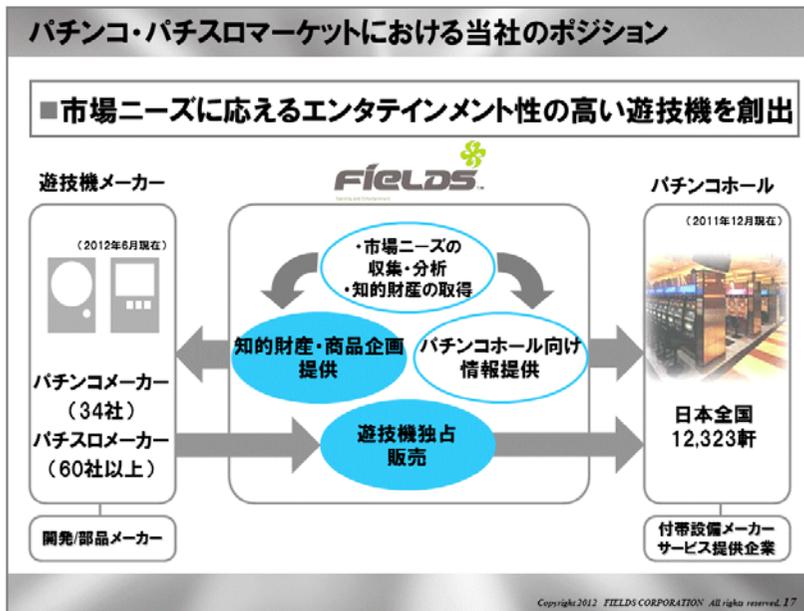
■ 上場来のビジネスモデル



⇒ 説明会資料 15ページ

左図は、2003年の上場時のビジネスモデルです。当社は、株式上場時に多くの知的財産を確保し、取得した知的財産をパチンコ・パチスロのみならず、多くのメディアに展開してきました。

■ パチンコ・パチスロマーケットにおける当社のポジション

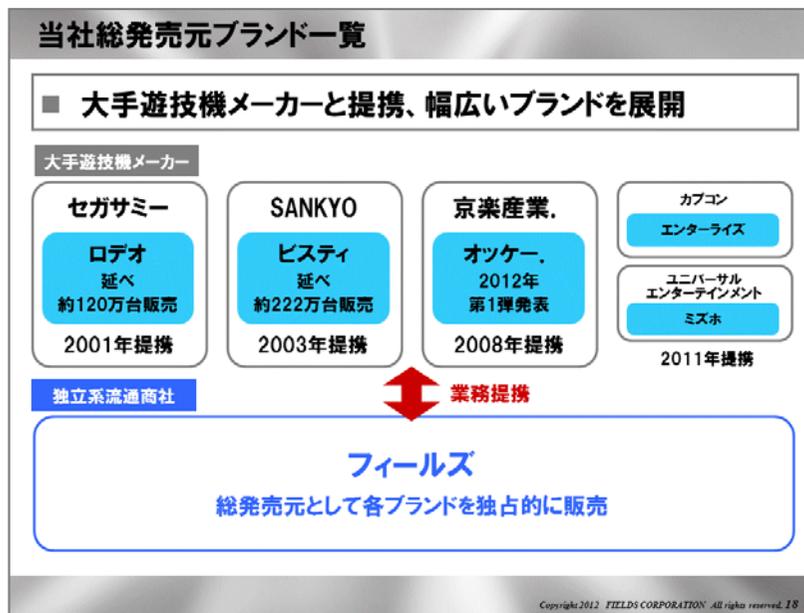


⇒ 説明会資料 16ページ

パチンコ・パチスロマーケットでは、当社はメーカーとホールの間位置する流通商社として、当社が保有している商品化権や企画を提携メーカーに提案し、各メーカーが開発・製造、当社が総発売元として販売しています。

3. フィールズの歩み

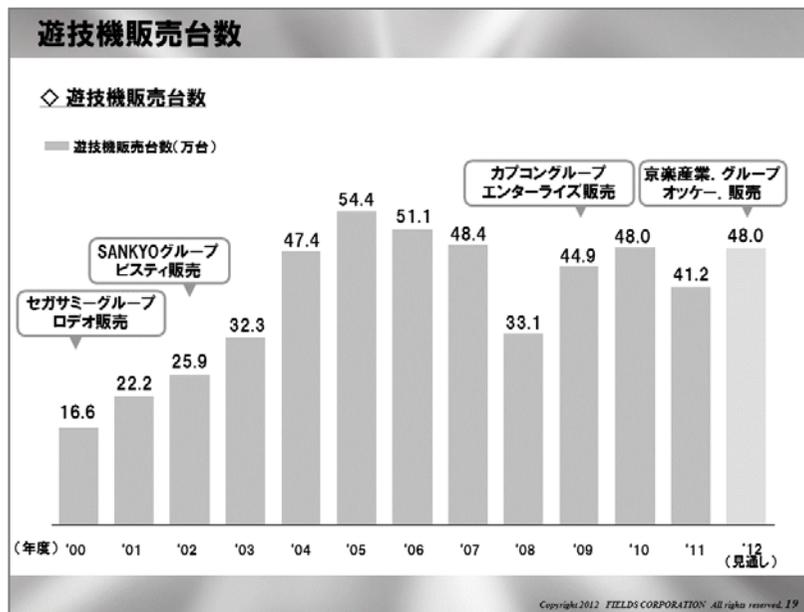
■ 当社総発売元ブランド一覧



⇒ 説明会資料 17ページ

左図の通り、当社は大手メーカーと提携し、共同でブランドを展開し、独占的に販売しています。

■ 遊技機販売台数

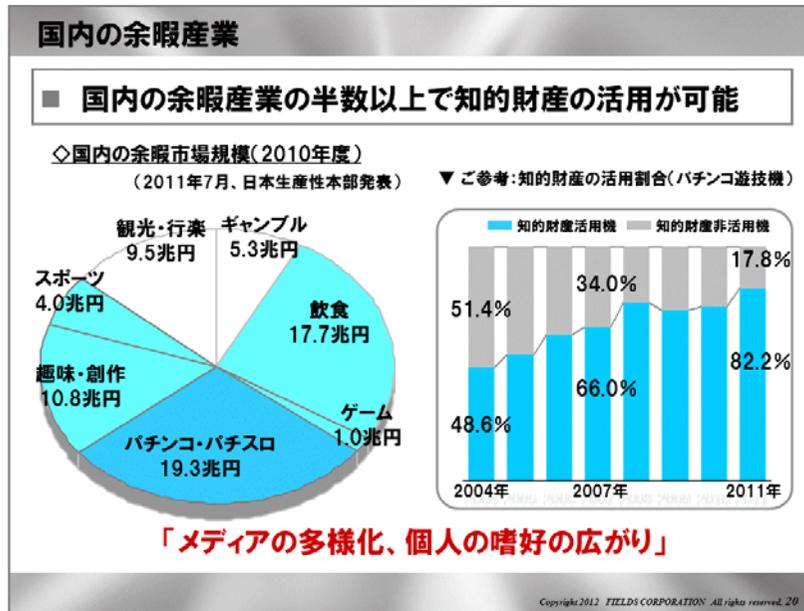


⇒ 説明会資料 18ページ

当社の遊技機販売台数は、2005年3月期以降、年間40万台～50万台の販売で推移しています。

3. フィールズの歩み

■ 国内の余暇産業

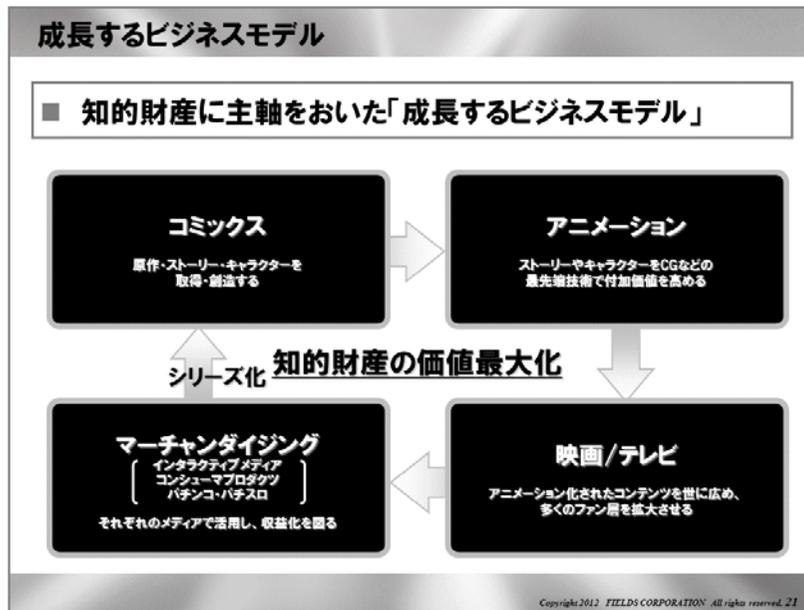


⇒ 説明会資料 19ページ

左のグラフの通り、余暇市場では、幅広い分野で知的財産が活用されています。

パチンコ機を例にとりますと、知的財産を活用した機械の割合は、2011年には80%を超え、知的財産の重要性が一層高まりを見せています。

■ 成長するビジネスモデル



⇒ 説明会資料 20ページ

当社は、上場来のビジネスモデルから、知的財産に主軸を置いたビジネスモデルへの戦略転換を企図し、上場10年目、設立25周年を迎えるこの機に、「成長するビジネスモデル」として戦略を整理・構築し、さらなる成長・発展を期しています。

本モデルでは、コミックス、アニメーション、映画/テレビ、マーチャンダイジングの4つの枠組みで、知的財産の価値最大化を図っていきます。

3. フィールズの歩み

■ 知的財産の創出例:「ヒーローズ」

知的財産の創出例:「ヒーローズ」

コミックス アニメーション
マーチン タイピング 映画/テレビ

■ 小学館クリエイティブと共同で「月刊ヒーローズ」創刊

2011年11月創刊

Copyright 2012 FIELDS CORPORATION All rights reserved. 22

⇒ 説明会資料 21ページ

知的財産の創出・展開の一例をご紹介します。

当社は、2010年4月に小学館クリエイティブと同様で出版会社を設立し、2011年11月に「月刊ヒーローズ」を創刊しました。今後も、パートナー企業と連携し、新たな知的財産を生み出す取り組みを推進していきます。

■ 知的財産の展開例①:「エヴァンゲリオン」シリーズ

知的財産の展開例①:「エヴァンゲリオン」シリーズ

コミックス アニメーション
マーチン タイピング 映画/テレビ

■ PS「エヴァンゲリオン」シリーズ、累計170万台以上販売

シリーズ最新パチンコ機 シリーズ最新パチスロ機

年度	「エヴァ」パチンコ機販売台数 (万台)	「エヴァ」パチスロ機販売台数 (万台)	累計販売台数 (万台)
'04	13	13	26
'05	31	29	60
'06	50	47	107
'07	80	67	174
'08	94	72	246
'09	127	98	344
'10	158	121	465
'11	175	131	596

Copyright 2012 FIELDS CORPORATION All rights reserved. 23

⇒ 説明会資料 22ページ

当社は、「エヴァンゲリオン」という知的財産を活用した遊技機を発売し、2004年にパチンコ機13万台、現在までにパチンコ・パチスロ機シリーズ175万台以上を販売しています。

3. フィールズの歩み

■ 知的財産の展開例②:「ベルセルク」

知的財産の展開例②:「ベルセルク」

コミックス アニメーション
マーチャン タイジング 映画/テレビ

知的財産の価値最大化

■ コミック「ベルセルク」を映像化

劇場アニメ「ベルセルクⅠ」 劇場アニメ「ベルセルクⅡ」 劇場アニメ「ベルセルクⅢ」

2012年2月 劇場公開 2012年6月 劇場公開



©三浦建太郎(スタジオ貞蔵)・白泉社/BERSERK FILM PARTNERS Copyright 2012 FIELDS CORPORATION All rights reserved. 24

⇒ 説明会資料 23ページ

当社は、コミックス「ベルセルク」を、最先端の技術を活用して映画化しています。

2012年6月に第1部、6月に第2部が公開されています。

■ 知的財産の展開例②:「ベルセルク」

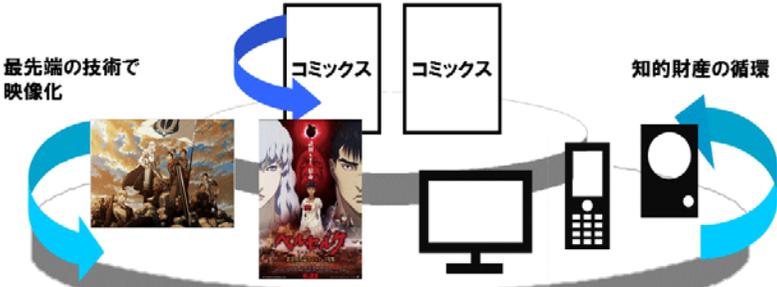
知的財産の展開例②:「ベルセルク」

コミックス アニメーション
マーチャン タイジング 映画/テレビ

知的財産の価値最大化

■ 映像化した「ベルセルク」を多メディアへ展開

1989年 「コミック誌連載開始」 世界でコミックス3,000万部突破 (1巻～36巻)



最先端の技術で映像化

知的財産の循環

「循環的な展開を通じてベルセルクを活性化」

©三浦建太郎(スタジオ貞蔵)・白泉社/BERSERK FILM PARTNERS Copyright 2012 FIELDS CORPORATION All rights reserved. 25

⇒ 説明会資料 24ページ

将来的には、ソーシャルゲームやパチンコ・パチスロ、グッズなどの多メディアで展開し、知的財産の価値最大化を図っていきます。

3. フィールズの歩み

■ 知的財産の展開例③:「ウルトラマン」

知的財産の展開例③:「ウルトラマン」

コミックス アニメーション
知財資産の価値最大化
マーチャン
タイジング 映画/テレビ

■ 映画/テレビを通じて「ウルトラマン」を普及

劇場映画「ウルトラマンサーガ」
2012年3月 劇場公開

テレビ「ウルトラマン列伝」
2011年7月より放送開始



©2011「ウルトラマンサーガ」制作委員会 ©円谷プロ
Copyright 2012 FIELDS CORPORATION. All rights reserved. 26

⇒ 説明会資料 25ページ

当社は、「ウルトラマン」シリーズで知られる円谷プロダクションをグループ企業として有しています。

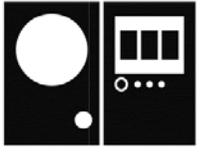
■ 知的財産の展開例③:「ウルトラマン」

知的財産の展開例③:「ウルトラマン」

コミックス アニメーション
知財資産の価値最大化
マーチャン
タイジング 映画/テレビ

■ マーチャンダイジングを通じて「ウルトラマン」を活性化

モバイル・SNS
コンシューマプロダクツ
パチンコ・パチスロ



©2011「ウルトラマンサーガ」制作委員会 ©円谷プロ ©2008 円谷プロ・CBC ©TSUBURAYA PROD
©円谷プロ ©KYORAKU ©円谷プロ ©YAMASA ©円谷プロ ©2004, 03, 08 円谷プロ・CBC
Copyright 2012 FIELDS CORPORATION. All rights reserved. 27

⇒ 説明会資料 26ページ

今後は世界的なコンテンツとして「ウルトラマン」を成長させるため、有力パートナーと協力して様々な施策を推進していきます。

3. フィールズの歩み

■ 最後に

最後に

**知的財産を中心とした
ビジネスへ変化を遂げようと挑戦**

**ステークホルダーの皆様にご共感いただき、
ともに大きな成長を目指す**

**企業理念「すべての人に最高の余暇を」
の実現に向けまい進**

Copyright 2012 FIELDS CORPORATION. All rights reserved. 28

⇒ 説明会資料 27ページ

当社は、知的財産を中心としたビジネスへ変化を遂げようと挑戦を続けています。

そして、ステークホルダーの皆様にご共感いただき、ともに大きな成長を目指すとともに、企業理念「すべての人に最高の余暇を」の実現に向けまい進していきます。

当社にご興味を持っていただいた方、またご不明な点がございましたら、お気軽に直接お問合せください。

〈お問い合わせ先〉
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課
TEL: 03-5784-2109
E-mail: ir@fields.biz

〈スピーカー〉
札幌会場
代表取締役社長 大屋 高志