



すべての人に最高の余暇を



フィールズ株式会社

証券コード：2767

2014年3月期

株主通信

2013.4.1 → 2014.3.31

VOICE & VISION CONTENTS

- 01 会長メッセージ
- 03 マネジメントレビュー
- 06 主要財務指標6年サマリー
- 07 連結財務諸表(要約)
- 09 「成長するビジネスモデル」主なIP別事例紹介
- 11 企業の社会的責任(CSR)への取り組み
- 12 IRコミュニティ
- 13 コーポレートデータ/株式情報
- 14 第三者によるフィールズの分析レポート

すべての人に最高の余暇を



代表取締役会長 (CEO) 山本 英俊

東日本大震災から3年あまりが経過いたしました。未だ復興途上にある被災地においては今も多くの方々が復興支援に尽力しております。こうした中、時間の経過とともに記憶にとどめるのではなく、継続して向き合い続けることが必要であると考えております。

私たちは、震災直後に「ウルトラマン基金」を設立し、未来を切り拓く子どもたちへの支援活動に取り組んでまいりました。その活動の過程で、被災地を訪問させていただき、ウルトラヒーローショーの開催や、わずかばかりの寄付金とマイクロバスなどを寄贈させていただきました。また、笑顔で過ごす時間の中で、子どもたちが自然に夢を語り合える場所を創りたいとの思いから、ウルトラマンの故郷であるM78星雲にちなんで被災地78か所を訪問する『ヒーローキャラバン』をスタートさせ、約7,200名の子どもたちをはじめ、そのご家族など約18,000名の方々とヒーローがふれあえる時間を提供させていただきました。こうした取り組みの中で、私自身もヒーローの持つ力や可能性を改めて強く実感しております。

日々移り変わる被災地において今私たちだからできることを考え、これからも物心両面からの支援を粘り強く実施してまいります。改めて被災された皆様には心よりお見舞い申し上げますとともに、一日も早い心身とものご回復と地域のご復興をお祈り申し上げます。

かけがえのない価値を提供すべく、日々挑戦を続けてまいります。

当社は、「すべての人に最高の余暇を」という企業理念のもと、世の中の人々を豊かにする商品やサービスの提供に努めてまいりました。それは、日本社会が成熟する中で、経済面、物質面の充実だけではなく、心の豊かさに対する人々のニーズの高まりが自然の流れと考えたからです。

創業以来、私たちは世の中のあらゆるエンタテインメントを俯瞰し、人々の心を豊かにする余暇の在り方について調査、研究を重ねてまいりました。その過程で、全国に存在するパチンコ・パチスロにエンタテインメントの可能性を見出し、良質で新しいエンタテインメントとして世に広げるべく、キャラクターをはじめとした知的財産を多数取得し、遊技機メーカーと連携して市場に商品を提供してまいりました。同時に、知的財産の価値向上（ファンの創出、拡大）を図るべく、多様なエンタテインメント領域での展開にも挑戦してまいりました。

そして、将来にわたり安定的かつ継続的に知的財産ビジネスを強化・発展させるべく、2012年に知的財産を主軸においた「成長するビジネスモデル」を発表いたしました。

「成長するビジネスモデル」の発表から2年、当社グループは、コミックス、映像、コンシューマサービス、パチンコ・パチスロなどの分野で有力企業と

協働した知的財産の開発を進めると同時に、パートナーシップに基づく知的財産の育成、事業化を進めてまいりました。すでに、新たに開発した複数の知的財産は、世に広がりはじめ、ファンを創出、拡大させつつあります。さらに、様々な才能を持つ者があらゆる情報に触れて、価値ある情報を発信し、そこからモノ創りにつなげる仕組みとして新たに社内ネットワークを構築し、昨年より運用を開始いたしました。近い将来、人々に豊かさや幸せをもたらす知的財産、そして、その知的財産を活用した商品やサービスの種がここから生み出されるものと強く信じております。

私たちフィールズは、社会にとってかけがえのない価値を提供すべく、遊技機流通に強みを持つ当社グループの機能を活用し、キャラクタービジネスの確立を目指して挑戦を続けてまいります。

企業理念にご賛同いただき、これまで多大なお力添えを賜りました株主の皆様をはじめ、取引先や従業員、そのご家族の皆様へ深く感謝いたしますとともに、皆様からのご期待に応えるべくまい進してまいりますので、引き続き、倍旧のご支援とご鞭撻を賜りますよう、心よりお願い申し上げます。

2014年6月

山本英俊



大屋 高志

代表取締役社長 (COO)
大屋 高志

2014年3月期 (当期) の業績報告

株主の皆様におかれましては、ますますご健勝のこととお慶び申し上げます。

本株主通信をお届けするにあたり、日頃のご支援、ご愛顧に深く感謝申し上げます。

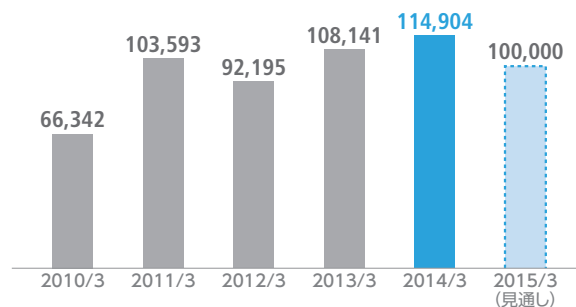
当期の連結業績は、売上高は114,904百万円（前年同期比6.3%増）、営業利益9,791百万円（同5.1%減）、経常利益9,765百万円（同4.9%減）、当期純利益5,370百万円（同13.7%増）となりました。売上高変動の主因は、遊技機販売において、パチンコ・パチスロともに販売台数が増加したことによるものです。

営業利益は、中長期的な成長を見据えた諸施策や先行投資を推進したことなどにより、前年同期と比較して減益となりました。主な変動要因は、次の通りです。

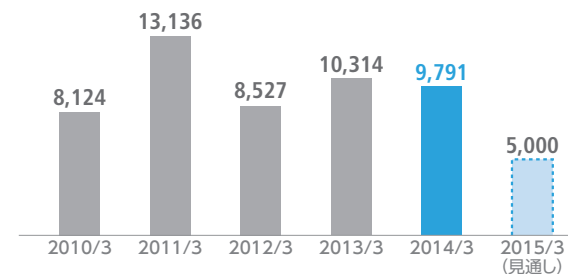
遊技機販売では、営業体制の強化や販売促進活動の拡大を実施したものの、堅調な販売活動の結果、増益となりました。一方、中長期的な商品ラインアップの拡充に向けた遊技機開発では、子会社と連携した開発体制の強化を推進しました。

コンシューマプロダクツの分野では、円谷プロダクションが安定的に収益を確保できる体制を構築し

売上高 (単位: 百万円)



営業利益 (単位: 百万円)



つつあり、当期は円谷プロ50周年イベントや新テレビシリーズの展開を進めたことにより、ライセンス事業が好調に推移するなど増益となりました。

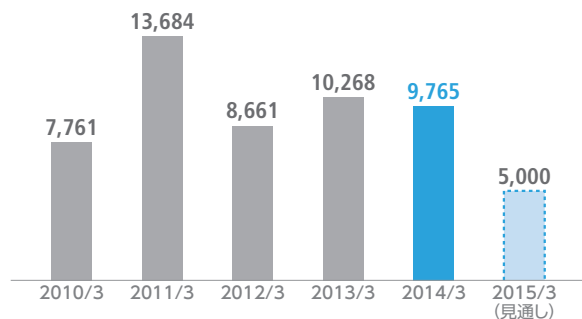
インタラクティブ・メディアの分野では、サービスを継続中の人気コンテンツが堅調に推移しました。一方、ソーシャルゲーム市場における、Webアプリ型からネイティブ・アプリ型への提供形態の急激な移行に対応するため、当社においてもラインアップの絞り込み、運営体制及び開発体制の効率化など、収益構造の改革を推進しました。この結果、当期は収益力が一時的に低下しました。

コミックス、アニメーション、映画／テレビの各分野では、成長の源泉となるキャラクターやストーリーなどのIP（知的財産）の創出・育成に向け、継続して経営資源を投入しました。特にコミックスを通じて創出した作品の映像化や販売促進活動の強化を図りました。

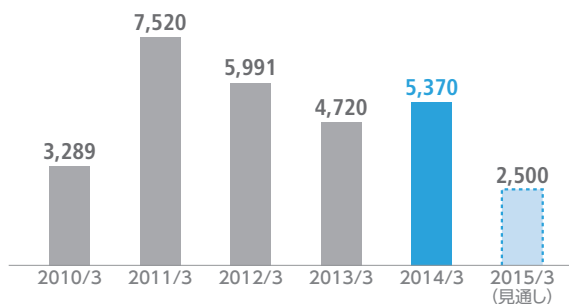


繁松 徹也
専務取締役
繁松 徹也

経常利益 (単位:百万円)



当期純利益 (単位:百万円)



2015年3月期の見通し

2015年3月期の連結業績は、売上高100,000百万円（前年同期比13.0%減）、営業利益5,000百万円（同48.9%減）、経常利益5,000百万円（同48.8%減）、当期純利益2,500百万円（同53.4%減）を見込んでいます。

当社グループは、中長期的な成長戦略として、キャラクターをはじめとするIPを主軸において、取得・保有・創出したIPの価値を最大化することで持続的な成長を目指しており、これまで培ったIP開発における幅広い知見やノウハウ、クリエイティブやビジネスパートナーとのネットワークを最大限に活用し、パートナーシップに基づくIPの育成・事業化を進めています。そして、遊技機流通に強みを持つ当社グループの機能を活用し、キャラクタービジネスの早期確立に向け、各種施策を推進しています。

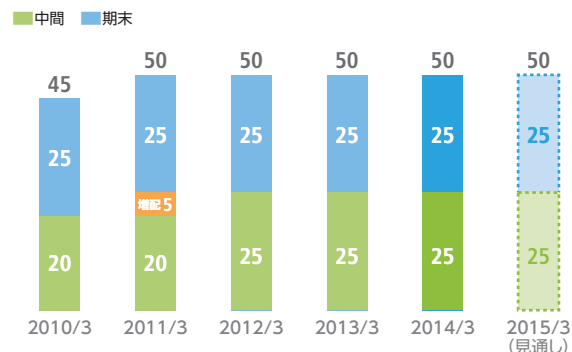
遊技機販売では、良質な商品を安定的に供給し、既存ファンの支持拡大と新規顧客の創造を図るべく、新たに（株）ディ・ライト及び（株）七匠との間で事業提携を開始しました。その一方で、サミー（株）及び（株）ロデオとは、今後の展開を踏まえ、事業提携関係全般のあり方について慎重に協議を重ねている状況下にあります。従って、現時点では、

（株）ロデオの製造する商品は、前期から当期に延期した一機種とし、その他の商品は計画に含めていません。これらにより、2015年3月期の業績予想は上述の通りとします。

なお、2015年3月期の1株当たり配当金は、中間配当25円、期末配当25円（年間配当50円）を予定しています。

株主の皆様におかれましては、当社及び当社グループの取り組みにご期待いただき、引き続き長期的なご支援を賜りますよう、よろしくお願い申し上げます。

1株当たり配当金（単位：円）



※ 2012年10月1日付で、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掲載しています。

3か年の事業戦略をご説明しました。

2014年5月7日（水）機関投資家・アナリストの皆様を対象に事業戦略説明会を開催しました。

当日は、代表取締役社長の大屋よりパチンコ・パチスロ部門の事業提携と顧客創造及び、3か年ラインアップについて、専務取締役の繁松より円谷プロダクションの現状及び、創出IPのクロスメディア展開等についてご説明しました。

詳細は、当社IRサイトにてご確認ください。

当社IRサイト

<http://www.fields.biz/ir/j/>



6-Year Summary

主要財務指標6年サマリー

	2009年3月期	2010年3月期	2011年3月期	2012年3月期	2013年3月期	2014年3月期
経営成績(百万円)：						
売上高	73,035	66,342	103,593	92,195	108,141	114,904
売上総利益	24,024	26,889	35,129	31,330	33,279	33,812
売上総利益率(%)	32.9	40.5	33.9	34.0	30.8	29.4
営業利益	1,960	8,124	13,136	8,527	10,314	9,791
売上高営業利益率(%)	2.7	12.2	12.7	9.2	9.5	8.5
経常利益	991	7,761	13,684	8,661	10,268	9,765
売上高経常利益率(%)	1.4	11.7	13.2	9.4	9.5	8.5
当期純利益(損失)	△1,481	3,289	7,520	5,991	4,720	5,370
売上高当期純利益率(%)	—	5.0	7.3	6.5	4.4	4.7
財政状況(百万円)：						
総資産	52,064	81,329	78,971	93,601	106,628	104,869
純資産	39,496	41,187	47,021	51,555	55,098	58,753
自己資本	39,463	41,064	46,779	51,071	54,559	58,279
有利子負債	3,011	2,230	1,834	1,660	1,052	743
キャッシュ・フロー(百万円)：						
営業活動によるキャッシュ・フロー	4,147	8,429	8,005	10,015	13,570	16,322
投資活動によるキャッシュ・フロー	△6,182	△1,011	△4,356	△4,798	△6,263	△8,018
財務活動によるキャッシュ・フロー	602	△2,687	△3,915	△2,565	△2,277	△2,018
フリー・キャッシュ・フロー	△2,035	7,418	3,649	5,217	7,307	8,304
1株当たりデータ(円)：*						
当期純利益(損失)	△4,271	9,796	22,643	18,044	142.27	161.83
純資産	117,326	123,645	140,853	153,904	1,644.15	1,756.27
配当金	4,500	4,500	5,000	5,000	50	50
主要経営指標(%)：						
ROE(自己資本当期純利益率(損失率))	△3.5	8.2	17.1	12.2	8.9	9.5
ROA(総資産経常利益率)	1.6	11.6	17.1	10.0	10.3	9.2
自己資本比率	75.8	50.5	59.2	54.6	51.2	55.6
配当性向	—	45.9	22.1	27.7	35.1	30.9

* 2012年10月1日付で、普通株式1株を100株に分割しており、2013年3月期より当該株式分割を考慮した額を掲載しています。

2014年
3月期の
取り組み

有力企業と協働でIPの開発を進めるとともに、パートナーシップに基づくIPの育成・事業化を推進

〈当期の主なIP育成・事業化〉

- ◎「月刊ヒーローズ」は、連載作品「ULTRAMAN」が好調に推移、また複数の連載作品の映像化プロジェクトを推進
- ◎「ウルトラマンシリーズ」は、円谷プロ50周年イベントや新テレビシリーズが好調に推移
- ◎「マジエスティックプリンス」は、テレビアニメの放送やグッズの開発・販売、ソーシャルゲームの配信を実施
- ◎「ベルセルク」は、ソーシャルゲームの配信、パチンコ遊技機の企画、開発、販売を実施
- ◎「AKB48」は、ソーシャルゲームが堅調に推移、また新たなコンセプトに基づく展開を開始

連結損益計算書 (単位:百万円)

科目	前連結会計年度 2012年4月1日から 2013年3月31日まで	対売上比 (%)	当連結会計年度 2013年4月1日から 2014年3月31日まで	対売上比 (%)	増減率 (%)
売上高 POINT 1	108,141	100.0	114,904	100.0	6.3
売上原価	74,862	69.2	81,092	70.6	8.3
売上総利益	33,279	30.8	33,812	29.4	1.6
販売費及び一般管理費	22,964	21.2	24,020	20.9	4.6
営業利益 POINT 2	10,314	9.5	9,791	8.5	△5.1
営業外収益	738	0.7	1,313	1.1	77.9
営業外費用	784	0.7	1,339	1.2	70.8
経常利益	10,268	9.5	9,765	8.5	△4.9
特別利益	10	0.0	29	0.0	190.0
特別損失	1,276	1.2	207	0.2	△83.8
税金等調整前当期純利益	9,002	8.3	9,588	8.3	6.5
法人税等	4,224	3.9	4,143	3.6	△1.9
少数株主損益調整前当期純利益	4,778	4.4	5,444	4.7	13.9
少数株主利益	57	0.1	74	0.1	29.8
当期純利益	4,720	4.4	5,370	4.7	13.8

POINT 1 売上高

売上高は、前年同期と比較して6.3%増の114,904百万円となりました。これは主に遊技機販売において、パチンコ・パチスロともに販売台数が前年同期と比較して増加したことによるものです。

POINT 2 営業利益

営業利益は、前年同期と比較して5.1%減の9,791百万円となりました。これは、中長期的な成長を見据えた諸施策や先行投資を推進したことなどによるものです。

(注) 増減率については、表上計算しています。

連結貸借対照表 (単位:百万円)

科目	前連結会計年度 2013年3月31日現在	当連結会計年度 2014年3月31日現在	増減額
資産の部			
流動資産 POINT 3	72,709	66,921	△5,788
固定資産 POINT 4	33,918	37,948	4,030
資産合計	106,628	104,869	△1,759
負債の部			
流動負債 POINT 5	47,365	41,730	△5,635
固定負債	4,164	4,386	222
負債合計	51,529	46,116	△5,413
純資産の部			
株主資本	54,957	58,670	3,713
その他の包括利益累計額	△398	△390	8
少数株主持分	539	473	△66
純資産合計 POINT 6	55,098	58,753	3,655
負債純資産合計	106,628	104,869	△1,759

連結キャッシュ・フロー計算書 (単位:百万円)

科目	前連結会計年度 2012年4月1日から 2013年3月31日まで	当連結会計年度 2013年4月1日から 2014年3月31日まで	増減額
営業活動によるキャッシュ・フロー	13,570	16,322	2,752
投資活動によるキャッシュ・フロー	△6,263	△8,018	△1,755
財務活動によるキャッシュ・フロー	△2,277	△2,018	259
現金及び現金同等物に係る換算差額	△3	0	3
現金及び現金同等物の増減額	5,025	6,284	1,259
現金及び現金同等物の期首残高	18,284	23,309	5,025
連結の範囲の変更に伴う現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	—	△10	△10
現金及び現金同等物の期末残高	23,309	29,583	6,274

(注) 増減額については、表上計算しています。

POINT 3 流動資産の主な差異

流動資産は、前期末から5,788百万円減少して、66,921百万円となりました。これは主に「受取手形及び売掛金」が、パチスロ遊技機販売に係る売上債権の減少などにより前期末から12,862百万円減少して29,155百万円となったことによるものです。

POINT 4 固定資産の主な差異

固定資産は、前期末から4,030百万円増加して、37,948百万円となりました。これは主に「投資その他の資産」が、その他の関係会社有価証券の増加などにより前期末から3,251百万円増加して21,477百万円となったことによるものです。

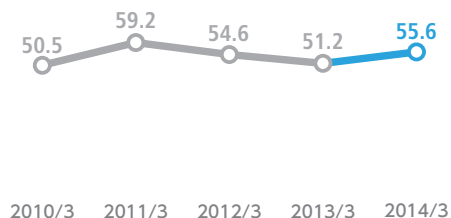
POINT 5 流動負債の主な差異

流動負債は、前期末から5,635百万円減少して、41,730百万円となりました。これは主に「支払手形及び買掛金」が、パチスロ遊技機販売に係る仕入債務の減少などにより前期末から3,499百万円減少して33,105百万円となったこと、「未払法人税等」が1,972百万円減少して1,959百万円になったことによるものです。

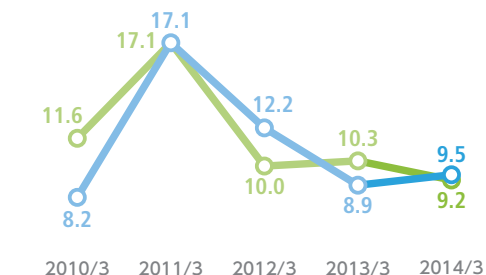
POINT 6 純資産の主な差異

純資産は、前期末から3,655百万円増加して、58,753百万円となりました。これは主に「利益剰余金」が、当期純利益の増加により前期末から3,713百万円増加して44,548百万円となったことによるものです。

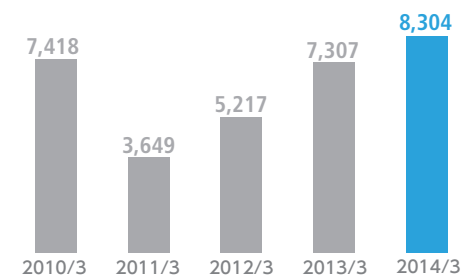
自己資本比率の推移 (単位:%)



ROE/ROA (単位:%)



フリー・キャッシュ・フロー (単位:百万円)



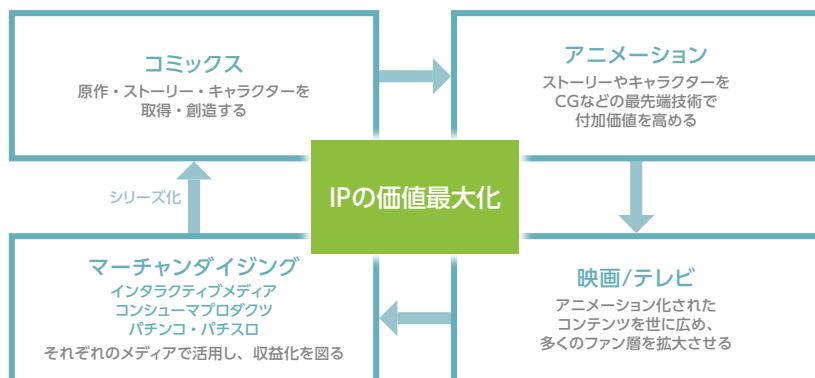
「成長するビジネスモデル」

主なIP別事例紹介

当社グループは、キャラクターをはじめとするIPを主軸において、様々なメディア展開を通じてIPの認知度を上げ、IPそのもののファンを創出し、その価値最大化を図ることで持続的な成長を目指しています。

本ページでは、これまでの主なIPの展開事例をご紹介します。

成長するビジネスモデル



©円谷プロ ©創通・フィールズ/MJP製作委員会 ©フィールズ/©BANDAI NAMCO Games Inc.
 ©三浦建太郎 (スタジオ我画)・白泉社/BERSERK FILM PARTNERS
 ©AKS ©S&P ©2014 NEX ENTERTAINMENT ©BANDAI NAMCO Games Inc.

Case1



「ウルトラマンシリーズ」

コミックス「ULTRAMAN」による新たなファン層の獲得、新テレビシリーズ「ウルトラマンギンガ」によるファミリー層のファン拡大など、シリーズの活性化を図っています。また、パートナー企業と連携したマーチャндаイジングの分野への取り組みを推進しています。今後はグローバル展開も視野に、取り組みを進めていきます。

Case2



「マジスティックプリンス」

(株) 創通や東宝(株)などの有力企業と連携し、クロスメディアの展開を念頭に企画した作品です。イベントなどの仕掛けを取り入れながら着実にファンを増やしており、今後もさらなる価値向上を実現するために、マーチャндаイジングの分野への展開も推進しています。

Case3



「ベルセルク」

連載中のコミックスを原作に、「ベルセルク 黄金時代篇」(3部作)のアニメーション映画を企画・プロデュースしました。現在はソーシャルゲームのリリースやパチンコ遊技機の投入など、マーチャндаイジング分野での展開を進め、ファンの創出、拡大を図っています。

Case4



「AKB48」

人気アイドルグループ「AKB48」をモチーフに、CAFÉ&SHOPやソーシャルゲームなど、パートナー企業と協働したメディア展開を推進しています。IPの世界観とそれぞれのメディア特性を見極め、IPの価値向上を図っていきます。

~2013.3

- 映画 「ウルトラマンゼロ THE MOVIE 超決戦!ベリアル銀河帝国」
- コミック誌 「月刊ヒーローズ」
- コミックス 「ULTRAMAN」
- テレビ 「ウルトラマン列伝」
- 映画 「ウルトラマンサーガ」

2013.4~



◀ テレビ
「ウルトラマンギンガ」



テレビ ▶
「ウルトラマンギンガS」
(2014年7月 放送開始)

- アーケードゲーム
「大怪獣ラッシュ ウルトラフロンティア」
- パチスロ遊技機
「ウルトラマンウォーズ」
- ソーシャルゲーム
「ウルトラ怪獣クエスト〜円谷プロ怪獣キャッチ&バトル〜」
- 映画
「ウルトラマンギンガ 劇場スペシャル」

- コミック誌 「月刊ヒーローズ」
- コミックス 「マジェスティックプリンス」



◀ テレビアニメ
「銀河機攻隊 マジェスティックプリンス」

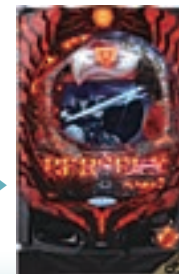


ソーシャルゲーム ▶
「マジェスティックプリンス
シューティングヒーロー」

- 映画 「ベルセルク 黄金時代篇I 覇王の卵」
- 映画 「ベルセルク 黄金時代篇II ドルドレイ攻略」
- 映画 「ベルセルク 黄金時代篇III 降臨」



◀ ソーシャルゲーム
「ベルセルク〜快進撃!怒涛の傭兵団〜」
(2014年6月20日 サービス終了)



パチンコ遊技機 ▶
「新世紀ぱちんこベルセルク」

- コンシューマ
プロダクツ AKB48 CAFÉ&SHOP
- ソーシャル
ゲーム 「AKB48ステージファイター」
- ソーシャル
ゲーム 「AKB48の野望」



◀ ソーシャルゲーム
「AKB48 ついに公式音ゲーでました。」



アーケードゲーム ▶
「セーラーゾンビ AKB48
アーケード・エディション」

ウルトラマン基金 『ヒーローキャラバン』 ～子どもたちの心に光を～ 78 Places in 東北 約7,200名の子どもたちの夢を応援しました

ウルトラマン基金は、円谷ヒーローたちが被災地の78か所を訪れて子どもたちの夢を応援する「ヒーローキャラバン～子どもたちの心に光を～ 78 Places in 東北」を2013年3月からスタートさせました。そして今年の3月末までに79か所の保育園や幼稚園、ボランティアセンター等へのキャラバン訪問を実施し、約7,200名の子どもたちがヒーローと直接ふれあいました。

ウルトラマン基金では、ヒーローと笑顔で過ごす安心で楽しい時間が、多くの子どもたちにとって自然に将来の夢や希望を描く機会になることを信じ、今後も活動を継続してまいります。



「ウルトラマン基金」は、子どもたちの未来のために、物心両面からの支援を、粘り強く実施していきます。

設立：2011年3月 運営事務局：(株)円谷プロダクション

基金の概要及び活動については
基金オフィシャルウェブサイトをご覧ください <http://www.ultraman-kikin.jp/>



ヒーローと過ごす安心が
将来の夢や希望を
膨らませる



その他、主なCSR活動

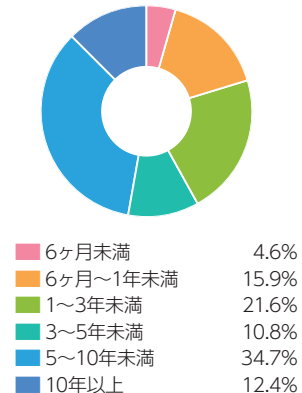
- 本社（東京都渋谷区南平台町）周辺の定期清掃活動
- 渋谷地区美化推進委員会主催「渋谷駅前統一美化デー」への参加
- 一般社団法人JEAN主催 鶴沼海岸クリーンアップキャンペーンへの参加
- (株)アートネイチャーとの協働による代々木公園清掃活動
- 全国営業拠点での清掃活動、防犯活動など地域社会貢献活動
- NPO法人「ビースマイルプロジェクト」への参加
- ザ・レジェンド・チャリティプロアマトーナメントに協賛

株主アンケート結果のご報告

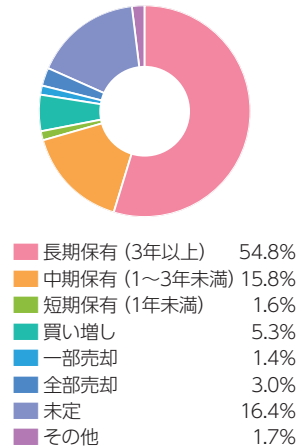
2014年3月期 株主通信（中間）をお届けした際に実施いたしましたアンケート結果の一部をご報告いたします。お忙しいところアンケートにご協力いただき、誠にありがとうございました。いただいたご意見・ご要望は今後のIR活動に活かしてまいります。

アンケート実施期間：2013年12月～2014年1月
回答者：779件（回答率：8.5%）

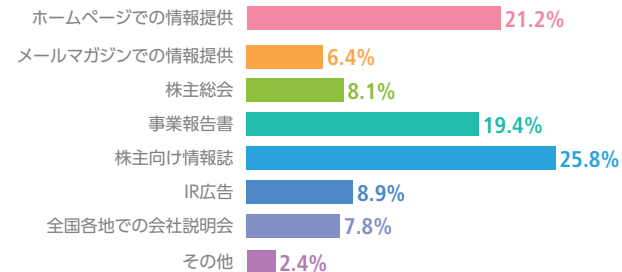
当社株式の保有期間



当社株式の保有方針



充実を希望する当社のIR活動



個人投資家向け会社説明会を実施しています



株主及び個人投資家の皆様に当社への理解を深めていただきたいとの思いから、全国各地で会社説明会を実施しています。

2014年3月期は、北海道2都市と新潟、岡山、福岡、兵庫、京都の計7か所で開催し、約800名の方にご来場いただきました。

説明会では、当社のビジネスモデルやIPをご紹介し、皆様からはIPの今後の展開や株主還元などについて、幅広くご質問をいただきました。今後も継続して説明会を実施し、当社に対する理解を深めていただけるよう努めてまいります。

2014年6月までの主なIR活動の実施報告

2013年	5月	2013年3月期決算説明会開催 個人投資家向け会社説明会開催（札幌、小樽）
	6月	第25回定時株主総会開催
	7月	海外IR実施
	8月	2014年3月期1Q決算説明会開催
	9月	個人投資家向け会社説明会開催（新潟）
	10月	海外IR実施
2014年	11月	2014年3月期2Q決算説明会開催 個人投資家向け会社説明会開催（倉敷、福岡）
	2月	2014年3月期3Q決算説明会開催
	3月	個人投資家向け会社説明会開催（神戸、京都）
	5月	2014年3月期決算説明会 事業戦略説明会開催 個人投資家向け会社説明会開催（東京）
	6月	個人投資家向け会社説明会開催（東京） 海外IR実施 第26回定時株主総会

※今後の個人投資家向け会社説明会の開催予定は、当社IRサイトにてご案内いたします。

当社IRサイトのご紹介



当社のIRサイトが外部評価機関のIRサイト評価ランキングにおいて、表彰されました。この表彰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、株主並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づくりを心掛けてまいります。

<http://www.fields.biz/ir/j/>



Corporate Data / Stock Information

コーポレートデータ / 株式情報

会社概要

(2014年3月31日現在)

商号	フィールズ株式会社 (英文: FIELDS CORPORATION)
企業理念	「すべての人に最高の余暇を」
設立	1988年6月
本社所在地	〒150-0036 東京都渋谷区南平台町16番17号 渋谷ガーデンタワー
資本金	7,948百万円
従業員数	1,588名 (連結)
事業内容	1. キャラクター、コンテンツの企画開発、販売 2. 映像ソフトの企画開発、販売 3. 遊技機の企画開発 4. 遊技機の仕入、販売
連結対象会社	ルーセント・ピクチャーズエンタテインメント(株) (株)フューチャースコープ (株)デジタル・フロンティア (株)BOOOM (株)円谷プロダクション … など計15社

役員

(2014年6月18日現在)

代表取締役会長	山本 英俊
代表取締役社長	大屋 高志
取締役副社長	秋山 清晴
専務取締役	繁松 徹也
常務取締役	栗原 正和
常務取締役	藤井 晶
常務取締役	小澤 謙一
取締役(計画管理本部長)	山中 裕之
取締役(コーポレート本部長)	伊藤 英雄
取締役(PS事業統括本部長)	藤島 輝男
取締役(メディアリレーション事業本部長)	菊池 伸之
社外取締役	糸井 重里
社外監査役 常勤	池澤 憲一
社外監査役	小池 救夫
社外監査役	古田 善香
社外監査役	中元 紘一郎
執行役員(法務室長)	末永 徹
執行役員(コーポレートコミュニケーション室長)	畑中 英昭
執行役員(PS事業統括本部営業本部長)	若園 秀夫
執行役員(コンテンツプロデュース本部長)	小澤 洋介
執行役員(研究開発室長)	大塩 忠正
執行役員(イメージングプロデュース本部長)	鎌形 英一
執行役員(IPマーケティング本部長)	清水 憲忠
執行役員(コンシューマサービス事業本部長)	山村 豪快男

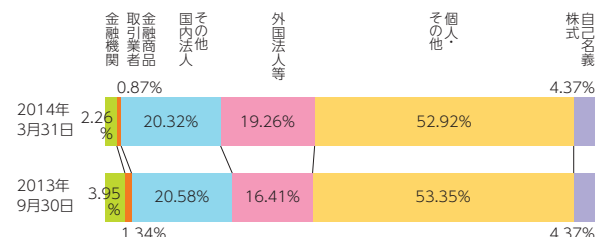
(注) ()内は主たる役職となっています。

株式状況

(2014年3月31日現在)

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	1,516,200株
株主数	9,341名

所有者別株式分布状況



大株主

(2014年3月31日現在)

株主名	所有株式数 (株)	持株比率 (%)
山本 英俊	8,675,000	25.00
(株) SANKYO	5,205,000	15.00
山本 剛史	3,612,800	10.41
(有) ミント	1,600,000	4.61
NORTHERN TRUST CO. (AVFC) RE NVI01	996,100	2.87
ジェーピーモルガンチェースバンク	385632	1.59
大屋 高志	450,000	1.30
NORTHERN TRUST CO. (AVFC) RE 15PCT TREATY ACCOUNT	393,500	1.13
ノーザントラストカンパニー(エイブイエフシー) アカウントノントリーデー	350,900	1.01
ザバンクオブニューヨークメロン (インターナショナル) リミテッド	321,600	0.93

*当社保有の自己名義株式は大株主(上位10名)から除いております。



第三者によるフィールズの分析レポート

おそらくいまフィールズという企業が直面しているのは、21世紀前半のエンタテインメントがどのようなスタイルを取るのかという問題そのものように思える。

その問題は大別して二つある。一つはインフラの問題だ。戦後のエンタテインメントの歴史とは、すなわち情報環境がより双方向的になっていく歴史だったと言える。

音楽市場で言えばそれは当初は単体で成立していたレコードが、やがてカラオケという二次創作ツールの従属物となり、やがてインターネットの時代にはその存在意義を失っていく過程であり、映像産業で言えば映画からテレビ、そして動画サイトへの流れそのものを指す。

そしてこの情報環境の変化は間違いなく今後都市インフラの変化を促す。要するにこれから先はカラオケボックス、映画館、ゲームセンター、パチンコホールといった都市の娯楽インフラが先行するメディアの変化に対応した形で変化することが要求され、「エンタテインメントの

総合社」を志向する企業には市場インフラの提案と整備が要求されるだろう、ということに他ならない。

つまりカラオケボックス2.0、ゲーセン2.0、ホール2.0的な娯楽施設の構想が今後フィールズ社に求められるのではないかと個人的には考えている。

もう一つはそのインフラに乗る中身、つまりコンテンツそれ自体の開発である。

日本のサブカルチャーがそのガラパゴス性を武器に、そのユニークさを世界各国のマニアに愛されていけばよいという時代は終わりを迎つつある。いま、日本のエンタテインメントに求められているのは、端的に中流階級が急増するアジアを中心としたグローバル・コンテンツの提供に他ならない。

そして、日本の出版、映像のプレイヤーたちの多くは、その圧倒的に高い制作能力に比して、グローバルな市場を相手にした大規模なプロジェクトをマネジメントする能力に欠けている。私見では、この部分には決定的に「外

の血」が入ることなくして強化はあり得ないと思う。

やはりここでも、「エンタテインメントの総合社」的な性格を持つプレイヤーの介入が大きく貢献することになるだろう。

いずれにせよ、現在多方面に展開するフィールズのコンテンツ制作はこうしたエンタテインメント総合社への脱皮として必然的な展開だと思われるが、同時にそれは同社的なプレイヤーが既存の業界にないものをいかに補うか、という視点から逆算されている必要がある。

「フィールズにも既存のプレイヤーに劣らないものが制作できる」のではなく「フィールズが介入しなければ立案も実行もできないプロジェクトが大きな存在感を示す」ということが重要なのではないか。

制作能力が大きく底上げされつつあるように見えるこのタイミングだからこそ、10年後、20年後への環境整備とそこから発進させるキラーコンテンツ創りに着手するタイミングなのではないかというのが観測であり、個人的な期待でもある。



宇野 常寛 (うの・つねひろ)

1978年生。評論家／

批評誌(PLANETS)編集長。

著書に『ゼロ年代の想像力』(早川書房)、『リトル・ピープルの時代』(幻冬舎)、『日本文化の論点』(筑摩書房)、『原子爆弾とジョーカーなき世界』(メディアファクトリー)。

共著に濱野智史との対談『希望論』(NHK出版)、石破茂との対談『こんな日本をつくりたい』(太田出版)。

企画・編集参加に「思想地図 vol.4」(NHK出版)、『朝日ジャーナル 日本破壊計画』(朝日新聞出版)など。京都精華大学非常勤講師も務める。

Shareholder Memo

株主メモ

事業年度	毎年4月1日から翌年3月31日まで
定時株主総会	毎年6月
基準日	
定時株主総会・期末配当	毎年3月31日
中間配当	毎年9月30日
株主名簿管理人	東京都千代田区丸の内一丁目4番1号 三井住友信託銀行(株)
(郵便物送付先)	〒168-0063 東京都杉並区和泉二丁目8番4号 三井住友信託銀行(株) 証券代行部
(電話照会先)	☎0120-782-031 取次事務は三井住友信託銀行(株)の本店及び 全国各支店で行っております。
上場証券取引所	東京証券取引所(JASDAQスタンダード) 証券コード:2767
公告方法	電子公告 URL http://www.fields.biz/ir/ (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。)

◎住所変更のお申し出先について

株主様の口座のある証券会社にお申し出ください。なお、証券会社に口座がないため特別口座が開設されました株主様は、特別口座の口座管理機関である三井住友信託銀行(株)にお申し出ください。

◎未払配当金の支払いについて

株主名簿管理人である三井住友信託銀行(株)にお申し出ください。

◎「配当金計算書」について

配当金支払いの際送付している「配当金計算書」は、租税特別措置法の規定に基づく「支払通知書」を兼ねています。確定申告を行う際は、その添付資料としてご使用頂くことができます。

※確定申告をなされる株主様は、大切に保管ください。

すべての人に最高の余暇を

企業理念への想い

VOICE

私たちは企業理念である「すべての人に最高の余暇を」の実現に向けて、IP(知的財産)を主軸に幅広いエンタテインメント領域で事業を展開し、志を共感しあえる企業とグループを形成してきました。こうした中、グループ企業または事業プロジェクトへの投資については、将来の事業発展を見据えると同時にリスクを分析・管理し、“未来への挑戦”と“足元の堅守”を両立させる投資判断を行っています。また、投資後のプロセスに目を配り、適時適切な経営判断を行うことで、健全な財務体質の構築に努めています。

今後も引き続き、グループ各社の強みを活かし、相互に作用しあうことでさらなる価値を創造できるよう、連携を一層深めていきたいと考えています。

株主の皆様におかれましては、私たちのさらなる成長にご期待いただき、引き続きご支援賜りますよう、お願い申し上げます。

文・表紙文字=常務取締役

小澤 謙一

IR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・広報課

☎TEL 03-5784-2109 ☒MAIL ir@fields.biz

見通しに関する注意事項

本冊子に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があることをご承知おください。なお、本冊子に記載されている商品・サービス名は、各社の商標又は登録商標となります。



この冊子は環境保全のため、
植物油インキとFSC®認証紙
を使用しています。



ユニバーサルデザイン(UD)の
考えに基づいた見やすいデザイ
ンの文字を採用しています。