

フィールズ株式会社 個人投資家向け会社説明会

2014年8月29日



- 1 フィールズとは
- 2 フィールズの成長戦略
- 3 業績及び配当の状況

1 フィールズとは

1 会社概要

※2014年6月30日現在

設立

1988年6月

本社所在地

東京都渋谷区南平台町16-17 渋谷ガーデンタワー

資本金

79億円

上場市場

東京証券取引所 JASDAQスタンダード (2767)

事業内容

- (1) コンテンツの企画開発及び関連ビジネス
- (2) パチンコ・パチスロ機の企画開発及び販売

グループ会社

(株)円谷プロダクション、(株)デジタル・フロンティアなど計24社

従業員数

1,678名 (連結)

株主数

9,341名 (2014年3月31日)

企業理念

すべての人に最高の余暇を

フィールズは多様なエンタテインメント領域において

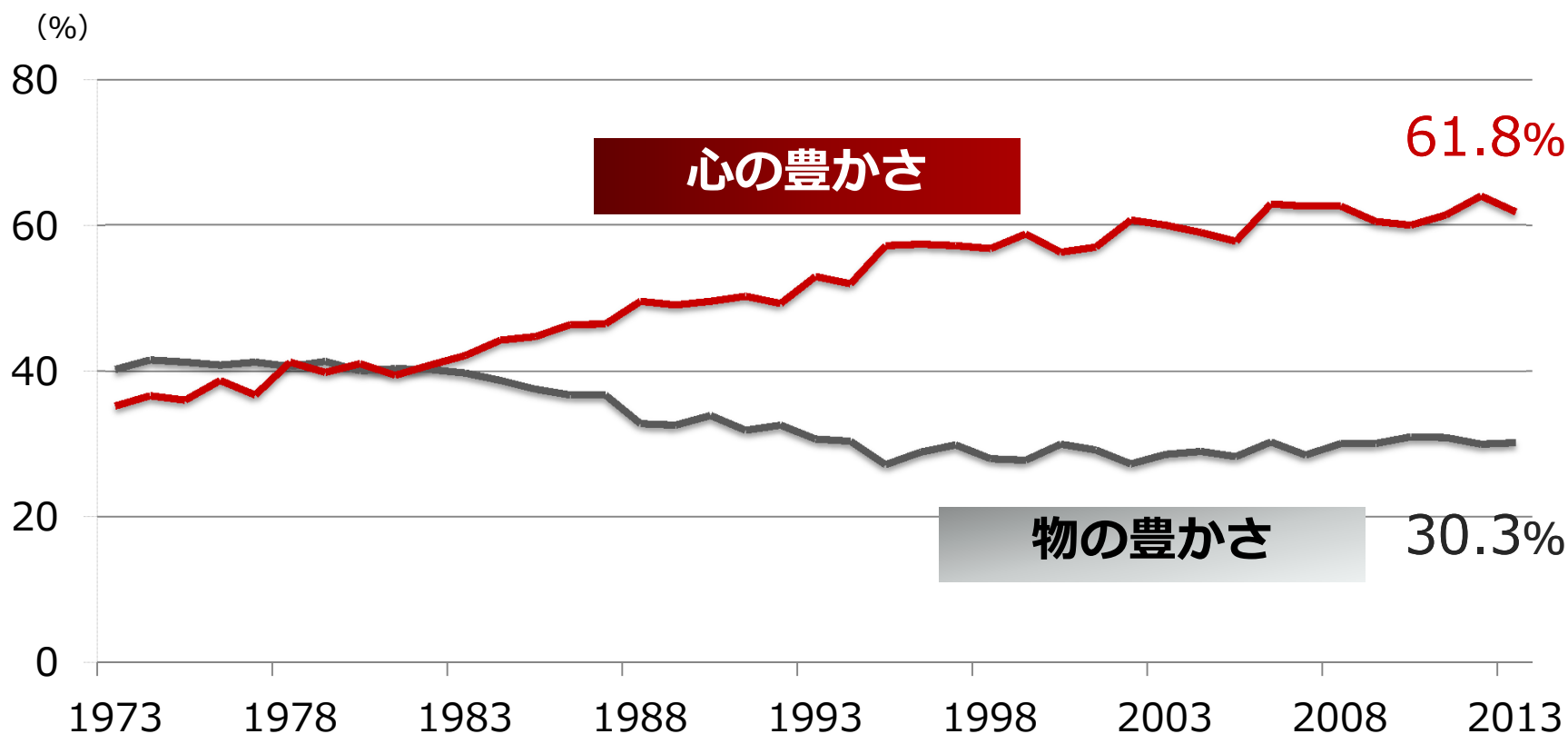
世の中の人々の心を豊かにする商品やサービスを

創出し、提供し続けています

3 人々が求める豊かさ

人々が求める豊かさは物から心へ変化

今後の生活における『心の豊かさ』『物の豊かさ』についての考え方



※ 内閣府 「国民生活に関する世論調査」 2013年

4 フィールズが考える知的財産の重要性

フィールズが考える知的財産の重要性

余暇において人々の心を豊かにするためには、
コンテンツの源泉であるキャラクターやストーリーなどの

知的財産が重要

余暇・レジャー

≠

心の豊かさ

余暇・レジャー

+

α

=

心の豊かさ

5 成長するビジネスモデル

知的財産の価値最大化に向けて 2012年に「成長するビジネスモデル」を発表



6 知的財産の価値最大化とは

知的財産の価値最大化とは

≠ メディア毎の収益を最大化

＝キャラクターやストーリー（知的財産）
のファンを増やし続けること



ヒーローを基軸としたキャラクターやストーリーで、
新しいメディアやエンタテインメントを創造

7 知的財産の育成サイクル

パートナー企業やクリエイターと連携し
知的財産の価値最大化に取り組む



2 フィールズの成長戦略

～知的財産の価値最大化の今～

1 ヒーローズ

2011年、コミック誌『月刊ヒーローズ』を創刊

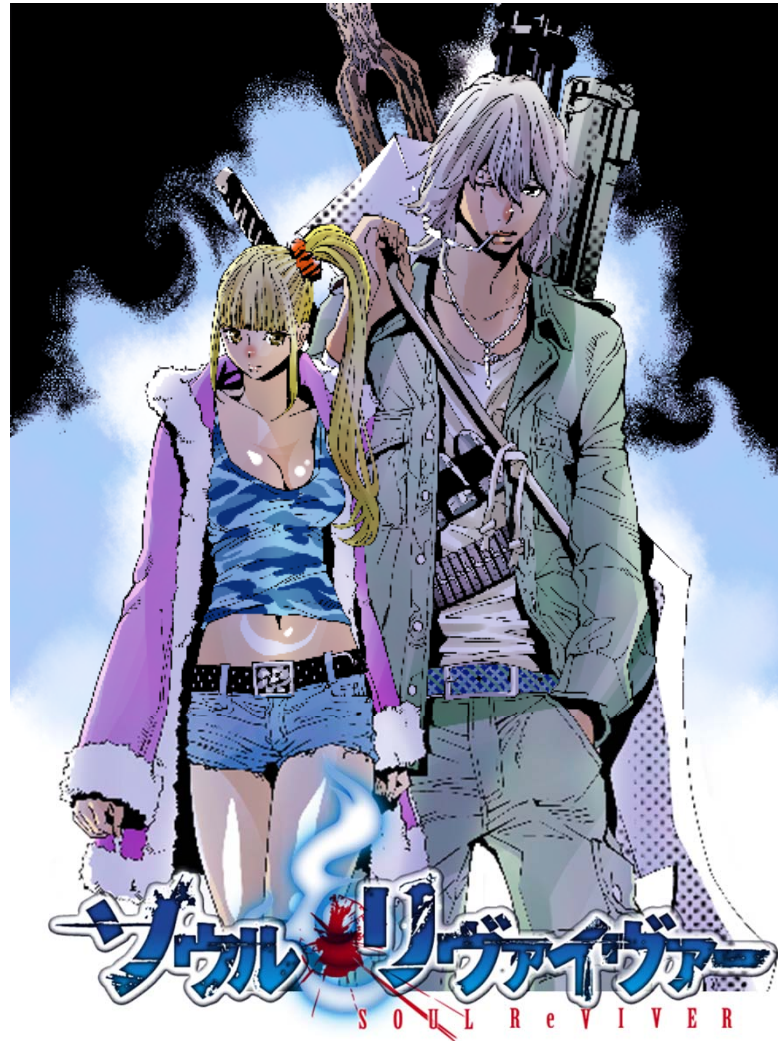


小学館クリエイティブと共同で
コミック誌を創刊

セブンイレブンと共同で
新たな出版流通を開拓

複数のパートナー企業と
映像化プロジェクト進行中

ヒーローズ連載作品のハリウッド実写映画化プロジェクト始動



2 ウルトラマンシリーズ

幅広い世代でファンを創出すべく、多メディア展開を推進

キッズ向け

40代～

事業展開

テレビ（地上波・BS）、映画、グッズなど



コミックス、ゲーム など



パチンコ・パチスロ、テレビ（衛星）など



ネオ・ウルトラQ

イベント

ウルトラマンフェスティバル



生誕45周年ウルトラセブン展



円谷英二 特撮の軌跡展



お正月だよ!ウルトラマン全員集合!!



CM / タイアップ

【マクドナルド】
「ハッピーセット」



【Gunosy】
ニュースアプリCM



【アミュプラザ博多】
AMU ESTリニューアルCM



【ベネリック】
怪獣酒場



【ハワイ州観光局】
ウルトラハワイ
キャンペーン



2 ウルトラマンシリーズ

等身大の新ヒーローストーリー『ULTRAMAN』を展開

- ・ ハリウッド進出を見据えた等身大の「ウルトラマン」による新ヒーローストーリー
- ・ 月刊ヒーローズで連載、単行本は累計100万部突破



3 今後の知的財産の展開 – 自社の知的財産

■ 企画 ■ 映像 ■ ゲーム ■ ショップ、玩具等

主な知的財産		展開	2014年 3月期	2015年3月期				2016年 3月期	2017年 3月期
				1Q	2Q	3Q	4Q		
ヒーローズ	5作品	映像	映像企画					実写映画	TVアニメ/映画
		MD	玩具		脚本開発			ソーシャルゲーム コンソールゲーム	ソーシャルゲーム
円谷プロダクション	ウルトラマンシリーズ	映像	TV/映画 (ギンガ)		TV (ギンガS)		映画		
		MD	玩具 (ギンガ関連) ソーシャルゲーム (ウルトラエバース)		玩具 (ギンガS関連)				
	ウルトラマンシリーズ以外	映像	TV/映画 (大怪獣ラッシュ)			アニメ			
		MD	アーケードゲーム (大怪獣ラッシュ) ソーシャルゲーム (怪獣リスト) 怪獣酒場			ソーシャルゲーム			
協業	2作品	映像	映像企画					TVアニメ	TVアニメ

* MD : マーチャンダイジング

3 今後の知的財産の展開 – 他社の知的財産

■ 企画 ■ 映像 ■ ゲーム ■ ショップ、玩具等

主な知的財産	展開	2014年 3月期	2015年3月期				2016年 3月期	2017年 3月期
			1Q	2Q	3Q	4Q		
AKB48	映像	映像企画	TVドラマ (セーザンビ)			WEBドラマ		
	MD		アーケードゲーム (セーザンビ)			ソーシャルゲーム		
		ソーシャルゲーム (AKBの野望)	ソーシャルゲーム (音ゲー)		ソーシャルゲーム			
アップルシード アルファ	映像	映像企画		映画(北米)				
	MD					玩具		
その他	映像	映像企画						映画
		TVアニメ (ハマトラ)		TVアニメ (ハマトラ)	TVドラマ/アニメ	TVアニメ		
	TVアニメ (キラキラ)		TVアニメ (アカメが斬る)					
	MD				ソーシャルゲーム	ソーシャルゲーム		
			ライセンス権 (アゲリドール)					

* MD : マーチャンダイジング

3 業績及び配当の状況

1 2015年3月期の業績予想

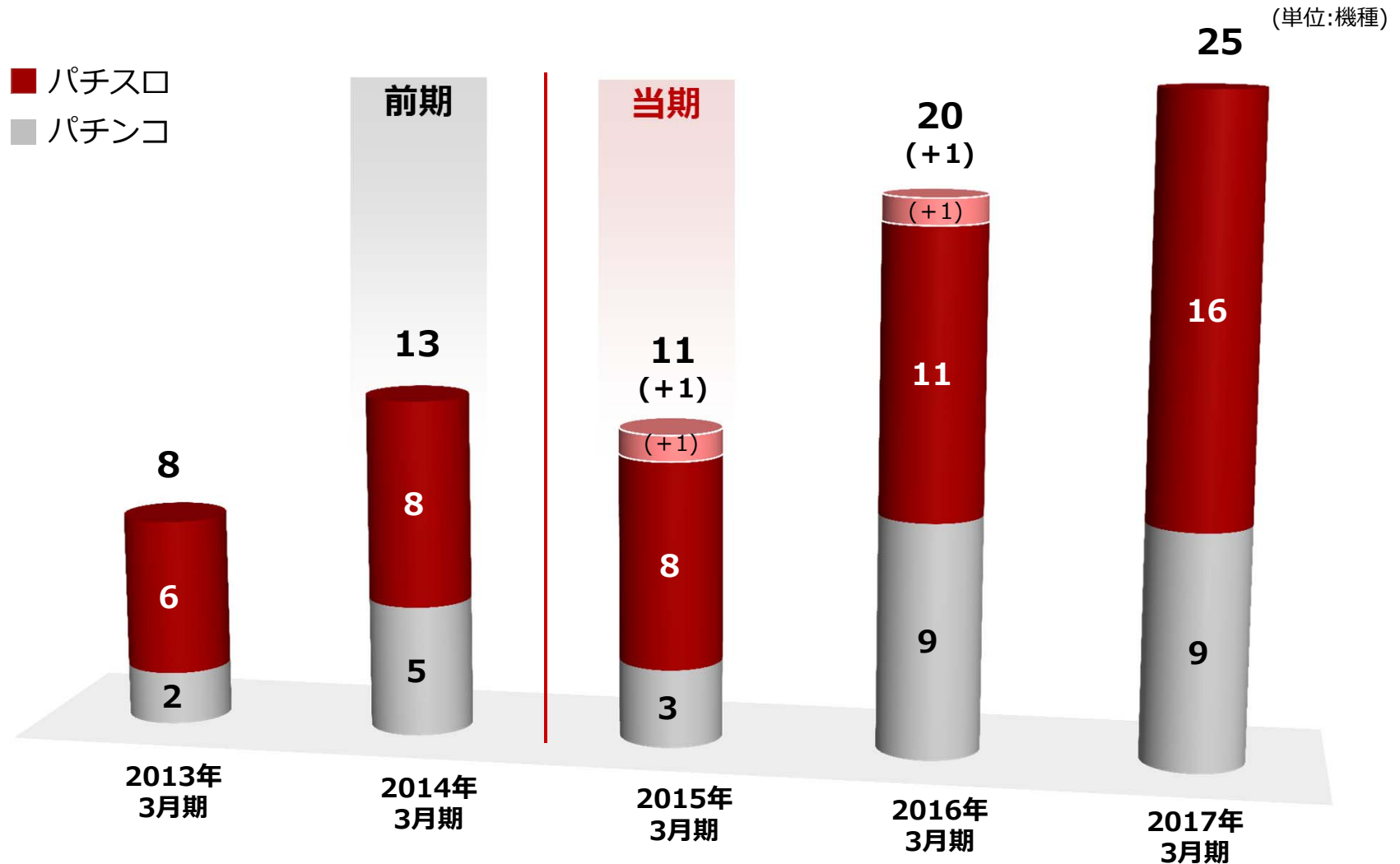
知的財産を活用した遊技機の企画・開発・販売で収益を確保
将来は知的財産の価値最大化により収益を拡大

(単位:億円)

	2013年3月期	2014年3月期	2015年3月期	
			業績予想	前年同期比(%)
売上高	1,081	1,149	1,000	△13.0
営業利益	103	97	50	△48.9
経常利益	102	97	50	△48.8
当期純利益	47	53	25	△53.4

2 パチンコ・パチスロの販売機種数 / 3カ年ラインアップ

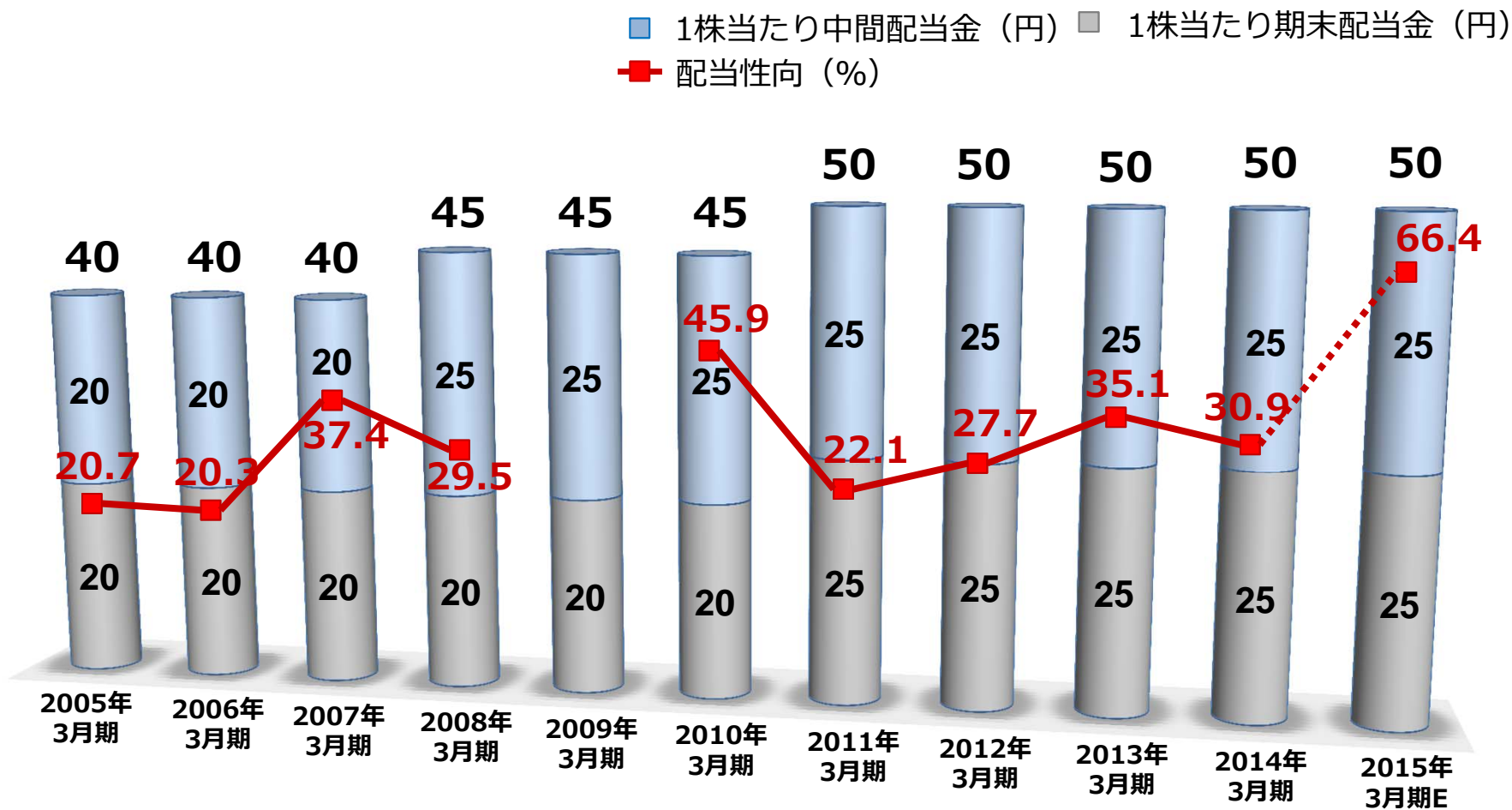
将来的に当社が創出する知的財産を活用した遊技機を発売



※ リユース機、スペック変更機は除く

3 利益還元方針

連結配当性向基準：20%以上／安定性重視



※ 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。

企業理念

すべての人に最高の余暇を

私たちフィールズは人々の心を豊かに
することに真剣に挑戦していきます

ご参考資料

1 貸借対照表

(単位：億円、2014年6月30日現在)

資産の部

流動資産	352
（現金及び預金）	189
（その他）	163
固定資産	375
（有形固定資産）	123
（無形固定資産）	43
（投資その他の資産）	208
資産合計	734

負債の部

流動負債	130
固定負債	41
負債合計	171

純資産の部

株主資本	564
その他の包括利益累計額 少数株主持分	△1
純資産合計	562

負債純資産合計	734
---------	-----

※ 業績の数字は切り捨てて表示しています。

2 上場以来の業績

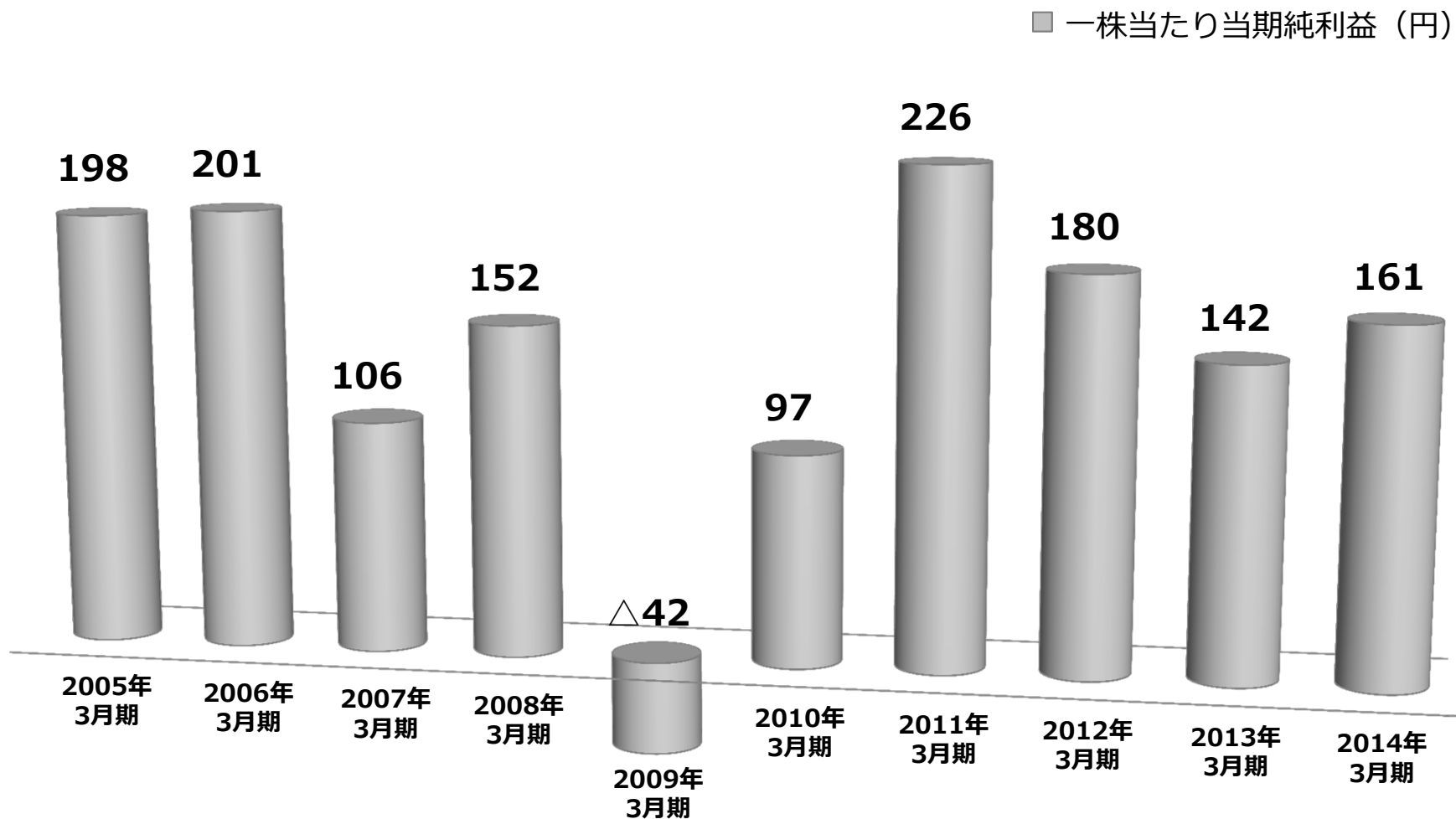
■ =過去最高 (単位：億円)

	2003年 3月期	2004年 3月期	2005年 3月期	2006年 3月期	2007年 3月期	2008年 3月期	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	2015年 3月期 (計画)
売上高	618	662	816	968	853	1,018	730	663	1,035	921	1,081	1,149	1,000
営業利益	67	118	120	123	89	131	19	81	131	85	103	97	50
経常利益	70	122	124	131	92	117	9	77	136	86	102	97	50
当期 純利益	35	66	69	70	37	52	△14	32	75	59	47	53	25

※ 業績の数字は切り捨てて表示しています。

3 EPS（一株当たり当期純利益）の推移

EPS（一株当たり当期純利益） = 当期純利益 ÷ （発行済株式数 - 自己株式数）
一株当たりの投資価値を測定する指標で、EPSが高いほど収益力が高いことを表します



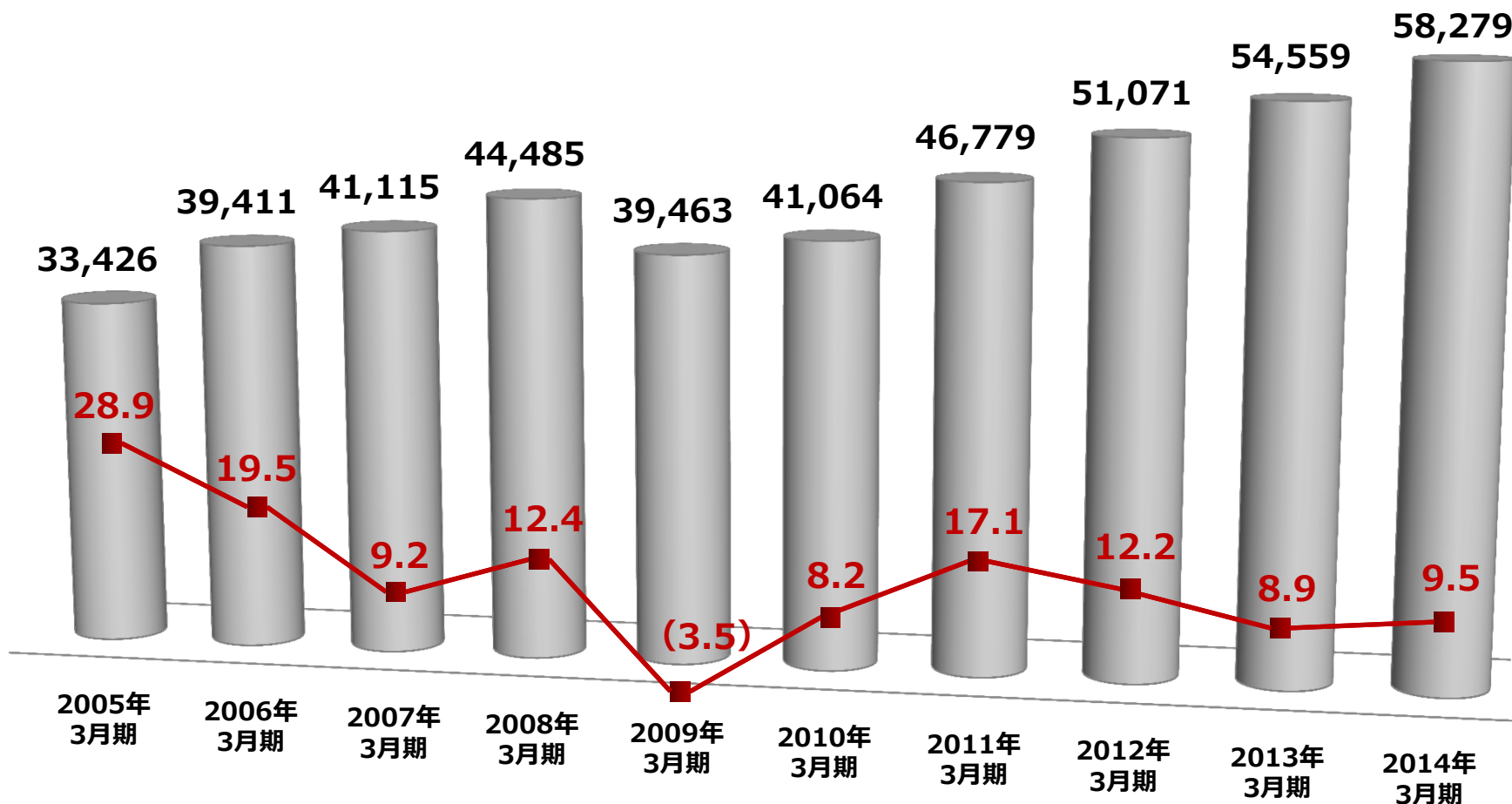
※ 2012年9月30日を基準日として当社株式1株を100株に分割し、同年10月1日より100株を単元株式数とする単元株制度を採用しました。EPSは、当該株式分割を考慮した額を記載しています。

4 ROE（自己資本当期純利益率）の推移

ROE（自己資本当期純利益率） = 当期純利益 ÷ 自己資本 × 100

株主の投下資本（自己資本）を、いかに効率よく活用して利益を上げているかを表します

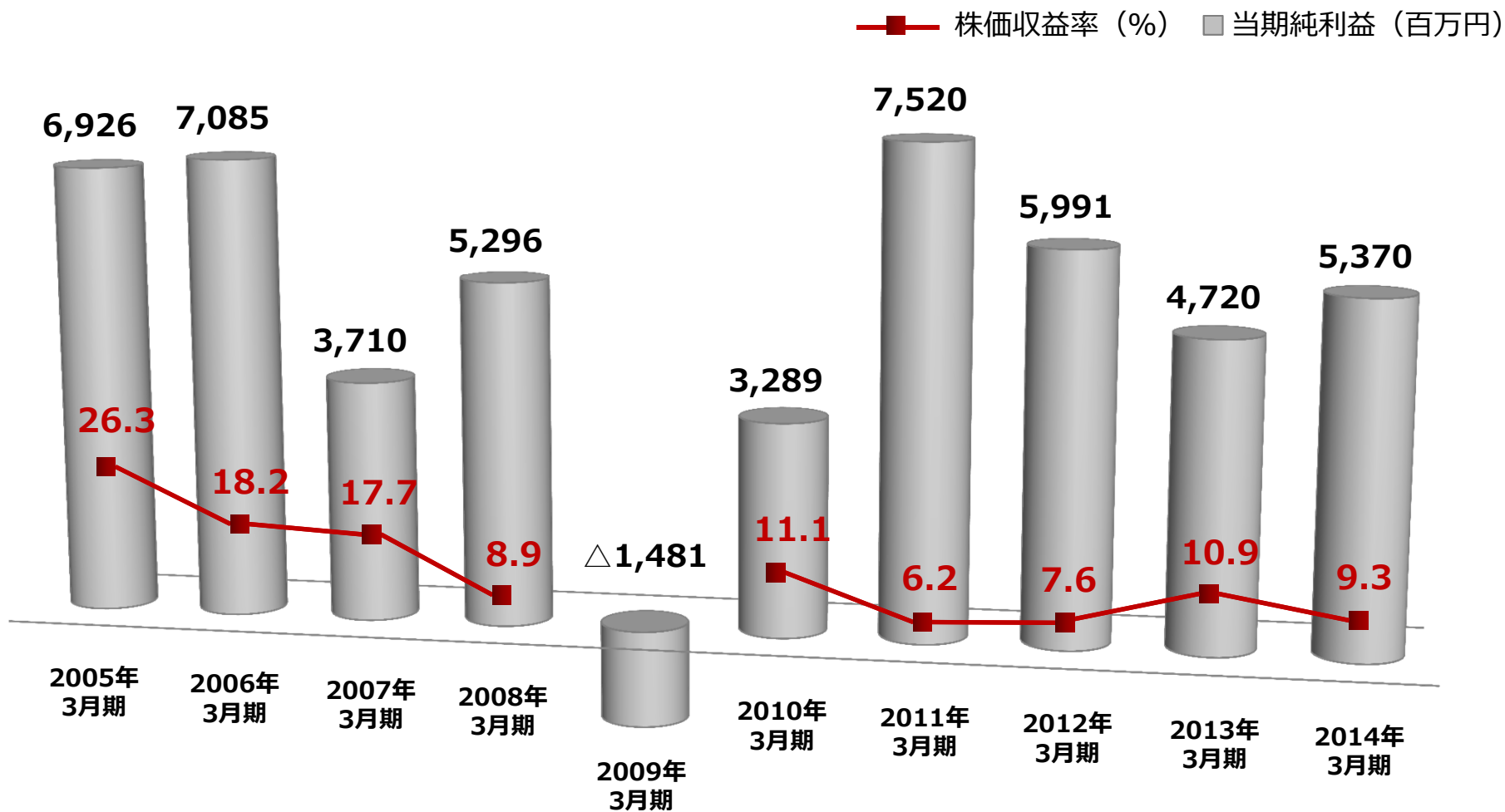
—■— 自己資本当期純利益率 (%) ■ 自己資本 (百万円)



※ 2012年9月30日を基準日として当社株式1株を100株に分割し、同年10月1日より100株を単元株式数とする単元株制度を採用しました。EPSは、当該株式分割を考慮した額を記載しています。

5 PER（株価収益率）の推移

PER（株価収益率） = 株価 ÷ 一株当たり当期純利益 = 時価総額 ÷ 当期純利益
株価が一株当たり当期純利益の何倍まで買われているかを表します



※ 2012年9月30日を基準日として当社株式1株を100株に分割し、同年10月1日より100株を単元株式数とする単元株制度を採用しました。EPSは、当該株式分割を考慮した額を記載しています。

6 CSR活動事例

フィールズCSRトピックス



節電の取り組み
総使用電力量の削減



チャリティゴルフ
トーナメント協賛



沖縄事務センター開設
による障がい者雇用促進



地域清掃活動へ参加
(神奈川県：鵜沼海岸
東京都：渋谷区)



AED導入を推進
(自動体外式除細動器)



営業部門へ
エコカー導入

グループCSRトピックス

被災地の子どもたちの、今と未来を支援する基金
「ウルトラマン基金」を設立

主な活動実績

2011年

被災地へ支援訪問

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

寄付金等の贈呈

宮城県へ3,000万円、 福島県へ2,000万円
岩手県庁へ2,000万円とマイクロバス



2012年

被災地へ支援訪問

宮城県：石巻市、女川町／福島県：郡山市、須賀川市

2013年

被災地へ支援訪問

宮城県：東松島市／福島県：富岡町

寄付金等の贈呈

岩手県・宮城県・福島県へ各2,500万円とマイクロバス

「ヒーローキャラバン～子供たちの心に光を～78 places in
東北」を2013年3月からスタート。

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。

2014年

アントニオ猪木氏とのコラボレーションによる

『東日本大震災復興チャリティーイベント元気祭り2014』を開
催。ウルトラマン基金は東北8会場でウルトラヒーローショーを
実施予定。

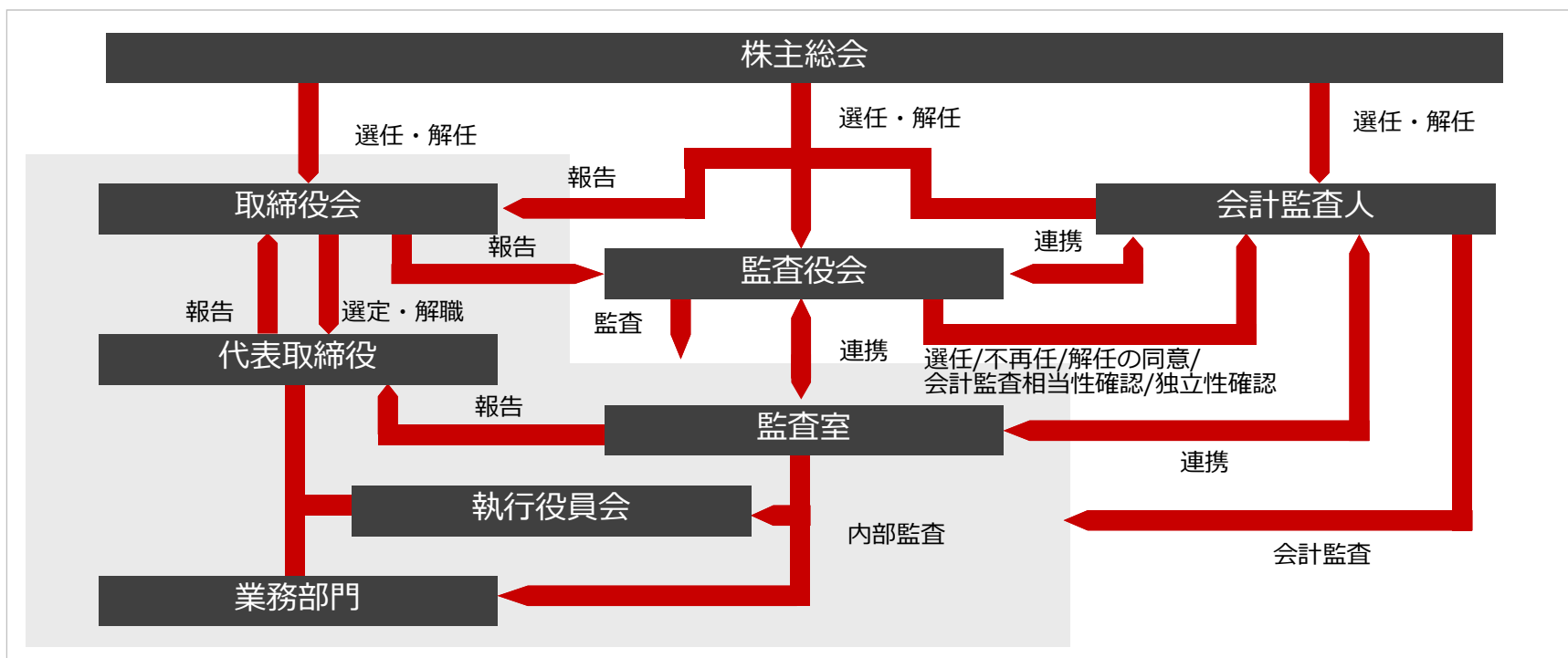
<ウルトラマン基金ホームページ： <http://www.ultraman-kikin.jp/>>

7 コーポレート・ガバナンスの状況

コーポレート・ガバナンスに関する基本的な考え方

当社は、経営理念である「すべての人に最高の余暇を」提供することを使命とし、企業価値を継続的に高めていくことを経営の基本方針としています。

この基本方針を実現するために、コーポレート・ガバナンスを有効に機能させることが、当社の重要な経営課題の一つであると考えています。コーポレート・ガバナンス体制強化については取締役会、監査役会、会計監査人及び執行役員会という枠組みの中で経営機構や制度の改革を進めていきます。



8 IR活動について

IRサイトにすべての開示資料を掲載していますのでご活用下さい

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



<アニュアルレポート>

[Shaping the FUTURE]
(2013年10月29日発行)



<株主通信>

(年2回発行)



[日興IR] 2013年度「最優秀サイト」に選定



2013
日興アイ・アール
総合ランキング
最優秀サイト



2013
日興アイ・アール
業種別ランキング
3年連続1位



2013
日興アイ・アール
新興市場ランキング
4年連続1位

[大和IR] 2013年度「最優秀賞」に選定



機関投資家様向け
決算説明会開催 (年4回)



個人投資家様向け
会社説明会開催





Gaming and Entertainment

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。

コーポレートコミュニケーション室 IR・広報課
TEL : 03-5784-2109 E-mail : ir@fields.biz