

2014年9月に開催いたしました個人投資家様向け会社説明会の主な質疑応答(要旨)を以下にご案内いたします。

Q. パチンコホールの店舗数は減少していると思うが、今後のパチンコホールの動向をお聞かせください。

A. パチンコホールの店舗数は年々減少しているものの、実は全国に設置されている遊技機の総台数には大きな変化はありません。これは、パチンコホールにおいて店舗の大型化が進んでいることを示しており、今後もこの流れがつづくものと考えております。

Q. パチスロ遊技機の販売台数が増加を続けているが、この理由をお聞かせください。

A. パチスロ遊技機は2004年の規則改正で射幸性が抑制され、一時的に販売台数も大きく減少いたしました。しかし、遊技機メーカーの開発努力や新しいユーザー層がエントリーしたことなどで、射幸性に大きく依存しないゲーム性・エンタテインメント性豊かな遊技機が多数投入され、販売台数も増加を続けることとなりました。

Q. 遊技機の射幸性が抑制されることで、パチンコホールの収益性は悪化するのでは？

A. 遊技機の射幸性が抑制されると一時的にパチンコホールの収益が減少する可能性があります。ゲーム性・エンタテインメント性を高めることで新たなファン層の開拓や遊技時間の増加などで、結果としてパチンコホールの収益拡大につながるものと考えております。

Q. クールジャパンの一環として政府は日本のマンガやアニメの輸出を推進しているが、フィールズは政府と協働でコンテンツの開発を進めることはあるのか？

A. 例えば、月刊ヒーローズに連載している「ソウルリヴァイヴァー」は、ANEW社(※1)とともにハリウッドでの実写映画化に向けた脚本開発を進めております。また、米国大手映画製作会社と協働で企画・プロデュースしている「アップルシード アルファ」は、文化庁の国際共同製作映画支援事業に採択され、助成金を頂いております。その他のコンテンツでも同様の動きがあります。引き続き、コンテンツの開発においては、官民間問わず、様々なパートナーと協業していきたいと考えております。

※1: ANEW社(株式会社All Nippon Entertainment Works)は、株式会社産業革新機構が国内コンテンツ(ストーリー/キャラクター等)の海外展開に向けて設立した会社になります。

2014年9月に開催いたしました個人投資家様向け会社説明会の主な質疑応答(要旨)を以下にご案内いたします。

Q. 今後、カジノが日本で認可された場合、フィールズにビジネスチャンスはあるのか？

A. 当社では、知的財産を活用した商品やサービスの展開を進めており、カジノを含む統合型リゾート施設においても、知的財産の展開先の一つと捉え、例えばショービジネスなどのエンタテインメント分野について日々、調査・研究を重ねています。

Q. 今期の利益計画が前期と比較して半分になっているが、その要因をお聞かせください。

A. 現在、セガサミーグループと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おります。これにより、同グループとの提携商品については一機種を除いて今期計画に含めておらず、これが前期と比較して利益が減少する主な要因となっております。
なお、来期以降は、新たに提携を開始した遊技機メーカーのラインアップが拡充されるほか、既存提携メーカーから複数タイトルを発売することを計画しており、ご期待頂ければと思います。

Q. パチンコ税についての考え方をお聞かせください。

A. これは概要が不明瞭なこともあり、回答を差し控えさせていただきます。パチンコに関わる法整備全般については、業界の健全な成長・発展につながるものと考えております。

Q. 2014年6月末のたな卸資産の内訳をお聞かせください。

A. 2014年6月末のたな卸資産は35億円となっており、主に子会社における遊技機やゲームなどの開発費用が仕掛品として計上されております。

2014年9月に開催いたしました個人投資家様向け会社説明会の主な質疑応答(要旨)を以下にご案内いたします。

Q. 円谷プロダクションの収益性を今後どのように上げていくのか？

A. 当社は、円谷プロダクションを2011年にグループに迎え入れ、ウルトラマンシリーズを活性化すべく、新テレビシリーズの放送等、様々な諸施策を進めてきました。

これにより前期までに債務超過が解消されており、今後は、様々なパートナーの協力も得ながら、例えばウルトラマンシリーズを東南アジアをはじめ北米や欧州など海外にも積極的に展開することなどで、新たなファン層を創出し、収益性を高めていきたいと考えております。

Q. ウルトラマンシリーズ以外のコンテンツの今後の展開をお聞かせください。

A. 例えば、月刊ヒーローズの作品については、すでに複数作品の映像化が進んでおります。今後は映像化によってファンを拡大したのち、マネタイズを進め、収益の拡大を図っていききたいと考えております。