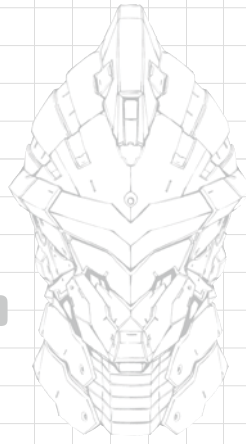


SPACIUM
SWORD

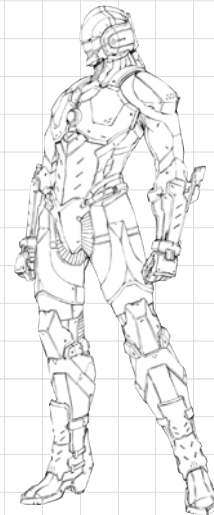
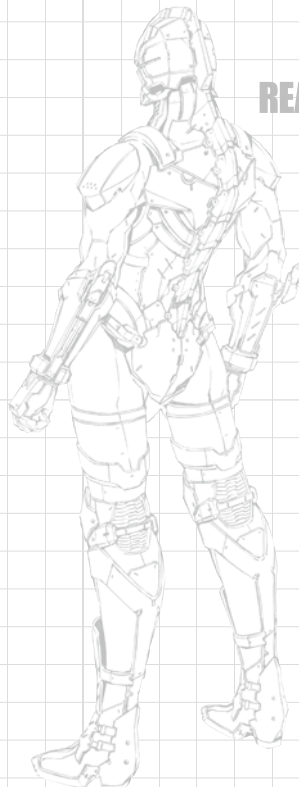
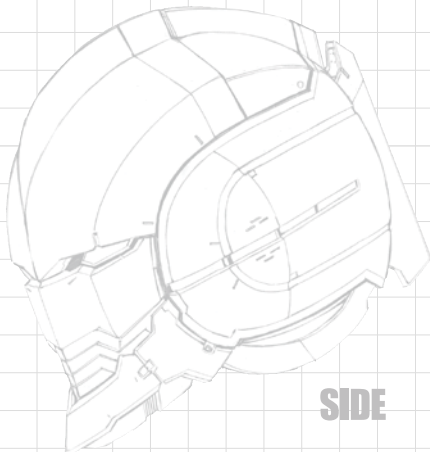


HEAD



Shaping the

FUTURE



MESSAGE FROM THE CHAIRMAN & CEO

すべての人に最高の余暇を

The Greatest Leisure for All People



代表取締役会長 (CEO)

山本 英俊

山本 英俊

私たちは、「すべての人に最高の余暇を」という企業理念のもと、世の中の人々の心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、経済面や物質面の充実のみならず、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、私たちは広く世の中に存在す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。同時に、技術の進化によって多様なメディアが創出され、人々の余暇の過ごし方が大きく変化していく中で、私たちがすべきことを日々考え続けてまいりました。その過程で、キャラクターやストーリーをはじめとした知的財産があらゆるメディアの中心となると予見した私たちは、数多くの知的財産を取得し、同時に取得した知的財産の価値を高めるべく、各分野のクリエイティブに秀でた企業や人材、最先端の技術を有する企業とのネットワークを構築してまいりました。そして、幅広いエンタテインメント分野に事業領域を拡大した私たちは、従前から存在するエンタテインメントの各分野を有機的に結びつけ、知的財産を中核に据えて循環させるといった、これまでにない新たなビジネスモデルを発表いたしました。

それから2年余り、私たちは、コミックス、映像、コンシューマサービス、パチンコ・パチスロ等の分野において、ビジネスモデルの具現化を進めてまいりました。その中で、各分野のスペシャリストやパートナーの方々とのネットワークもさらな

る広がりを見せており、この先、私たちが創出、育成した知的財産は映像をはじめとした様々な形となって世に広がるものと考えております。

また、新時代におけるモノ創りの仕組みとして、様々な才能を持つ者が有意義な情報に触れ、自らも価値ある情報を発信する、グループ会社を含む2,000人規模の社内ネットワークを構築いたしました。すべての社員がエンタテインメントを創造するプロデューサーとして、そして、質の高いコンシューマとして意見を交わすことで、人々の心に豊かさや幸せをもたらすクリエイティブの種が生み出されるものと強く信じております。

私たちは、これからも世の中の人々のニーズに真摯に向き合い、社会にとってかけがえのない存在となるべく、日々挑戦を続けてまいります。

これまでも私たちの理念や姿勢にご賛同頂き、多大なお力添えを賜りました株主、投資家の皆様に、この場をお借りして深く感謝いたしますとともに、皆様からのさらなるご期待に応えるべく、グループ全体で一丸となってまい進してまいりますので、今後とも倍旧のご支援、ご鞭撻を賜りますよう、お願い申し上げます。

2014年9月

代表取締役会長(CEO)

山本 英俊



CONTENTS

- 1 MESSAGE FROM THE CHAIRMAN & CEO
- 4 TOP MESSAGE
- 8 IPの取り組み - 進捗状況
- 11 IPの価値最大化に向けて
- 16 フィールズの事業活動レビュー
・業績総括
・財政状態
・キャッシュ・フロー
・余暇市場の動向
・コンテンツ産業の市場動向
・パチンコ・パチスロ市場の動向
・分野別概況
- 24 CSR(企業の社会的責任)
- 26 コーポレート・ガバナンス
- 30 事業等のリスク及び管理状況
- 33 取締役、監査役及び執行役員
- 34 連結貸借対照表
- 36 連結損益計算書/
連結包括利益計算書
- 37 連結株主資本等変動計算書
- 38 連結キャッシュ・フロー計算書
- 39 会社概要
- 40 株式情報
- 41 IRインフォメーション

見直しに関する注意事項

本冊子の記載内容の計画及び業績予測は現在活用できる情報を基礎としており、潜在的なリスクや不確実性を含んでいます。したがって、予測の基礎とした様々な要因の変化により、実際の事業内容や業績が記述の予測とは大きく異なる結果となる可能性があることをご承知おきください。

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。

連結財務ハイライト

フィールズ株式会社及び連結子会社

2009年3月期

経営成績(百万円)：		前期比 増減率(%)
売上高	¥73,035	(28.3)
売上総利益	24,024	(30.5)
売上総利益率(%)	32.9	
営業利益	1,960	(85.1)
売上高営業利益率(%)	2.7	
経常利益	991	(91.5)
売上高経常利益率(%)	1.4	
当期純利益(損失)	(1,481)	—
売上高当期純利益率(%)	—	
財政状況(百万円)：		前期比 増減
総資産	52,064	(17,103)
純資産	39,496	(6,835)
自己資本	39,463	(5,022)
有利子負債	3,011	(1,995)
キャッシュ・フロー(百万円)：		前期比 増減
営業活動によるキャッシュ・フロー	4,147	(6,980)
投資活動によるキャッシュ・フロー	(6,182)	8,421
財務活動によるキャッシュ・フロー	602	1,986
フリー・キャッシュ・フロー	(2,035)	1,441
1株当たりデータ(円)*1：		
当期純利益(損失)	¥(4,271)	
純資産	117,326	
配当金	4,500	
主要経営指標(%)：		
ROE(自己資本当期純利益率(損失率))	(3.5)	
ROA(総資産経常利益率)	1.6	
自己資本比率	75.8	
配当性向	—	
従業員数(人)		827

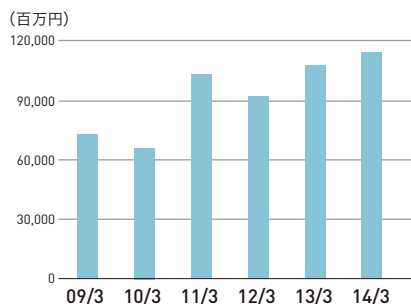
表中の()はマイナス数値を示しています。

*1 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。

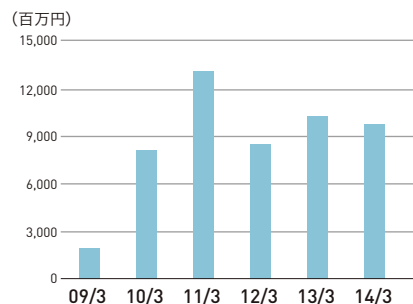
2009年3月期

遊技機販売台数実績(台)：		前期比 増減
パチンコ・パチスロ遊技機の販売台数	331,205	(153,329)
パチンコ・パチスロ別		
パチンコ遊技機	202,525	(71,456)
パチスロ遊技機	128,680	(81,873)

売上高



営業利益

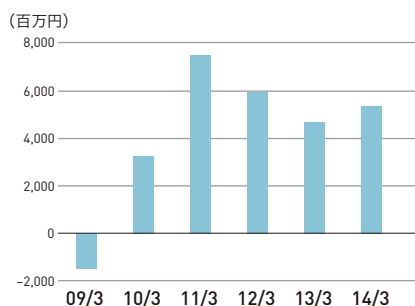




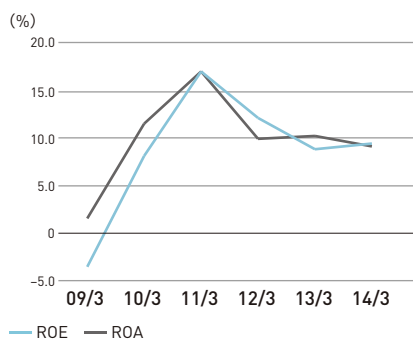
2010年3月期		2011年3月期		2012年3月期		2013年3月期		2014年3月期	
	前期比 増減率(%)		前期比 増減率(%)		前期比 増減率(%)		前期比 増減率(%)		前期比 増減率(%)
¥66,342	(9.2)	¥103,593	56.2	¥92,195	(11.0)	¥108,141	17.3	¥114,904	6.3
26,889	11.9	35,129	30.6	31,330	(10.8)	33,279	6.2	33,812	1.6
40.5		33.9		34.0		30.8		29.4	
8,124	314.3	13,136	61.7	8,527	(35.1)	10,314	21.0	9,791	(5.1)
12.2		12.7		9.2		9.5		8.5	
7,761	682.9	13,684	76.3	8,661	(36.7)	10,268	18.6	9,765	(4.9)
11.7		13.2		9.4		9.5		8.5	
3,289	—	7,520	128.6	5,991	(20.3)	4,720	(21.2)	5,370	13.7
5.0		7.3		6.5		4.4		4.7	
81,329	29,264	78,971	(2,357)	93,601	14,630	106,628	13,026	104,869	(1,758)
41,187	1,690	47,021	5,834	51,555	4,533	55,098	3,543	58,753	3,654
41,064	1,601	46,779	5,714	51,071	4,291	54,559	3,487	58,279	3,720
2,230	(781)	1,834	(395)	1,660	(172)	1,052	(609)	743	(308)
8,429	4,281	8,005	(424)	10,015	2,010	13,570	3,554	16,322	2,752
(1,011)	5,171	(4,356)	(3,344)	(4,798)	(441)	(6,263)	(1,465)	(8,018)	(1,754)
(2,687)	(3,290)	(3,915)	(1,227)	(2,565)	1,349	(2,277)	288	(2,018)	258
7,418	9,452	3,649	(3,769)	5,217	1,568	7,307	2,088	8,303	997
¥9,796		¥22,643		¥18,044		¥142.27		¥161.83	
123,645		140,853		153,904		1,644.15		1,756.27	
4,500		5,000		5,000		50		50	
8.2		17.1		12.2		8.9		9.5	
11.6		17.1		10.0		10.3		9.2	
50.5		59.2		54.6		51.2		55.6	
45.9		22.1		27.7		35.1		30.9	
909		1,149		1,324		1,416		1,588	

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	
	前期比 増減		前期比 増減		前期比 増減		前期比 増減		前期比 増減
449,880	118,675	480,273	30,393	412,390	(67,883)	328,110	(84,280)	392,982	64,872
330,734	128,209	262,614	(68,120)	233,223	(29,391)	99,993	(133,230)	162,879	62,886
119,146	(9,534)	217,659	98,513	179,167	(38,492)	228,117	48,950	230,103	1,986

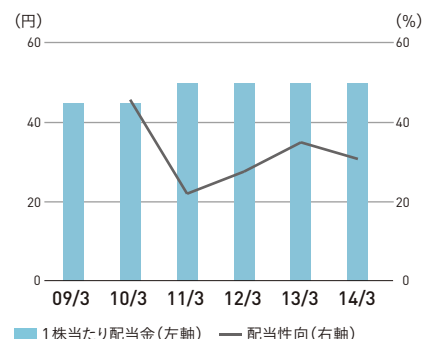
当期純利益



ROE / ROA



1株当たり配当金*2 / 配当性向



*2 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分割を考慮した額を掲載しています。

フィールズの経営方針

現状分析に基づく将来を見据えた施策を展開し、循環型ビジネスモデルを通じて、より多くのIP(知的財産)の価値向上に取り組んでいます。

代表取締役社長(COO)
大屋 高志



「成長するビジネスモデル」の構築と運用

私たちは、将来を見据えた中長期的な経営課題として、強みとするPS(パチンコ・パチスロ)の領域のみならず多様なエンタテインメント領域において、秀でた知見やノウハウを有する企業とのリレーション構築や人材の確保などに取り組んできました。そして培ったネットワークや当社グループの機能拡充、人材の確保などを基盤に、2012年、IPを主軸に置いた「成長するビジネスモデル」を発表し、パートナー企業と連携して新たなIPの創出と創出したIPの育成を推進しています。

当社のビジネスモデルは、クロスメディア展開によって、IPそのものの価値向上を図る取り組みです。IPの価値向上のため、単純に

複数のメディアに展開するのではなく、IPの世界観を確立し、その魅力をメディアによって高めるために、戦略的に映像化や商品化という多様なメディアを活用した展開を行います。

一つ例を挙げれば、「マジェスティックプリンス」というIPがあります。同IPは一つの世界観をもとに、コミックスとアニメで二つのストーリーを同時期にリリースし、その世界観を創りあげてきました。続いて、アニメの見どころの一つでもあったシューティングシーンをソーシャルゲームで展開し、さらなる価値向上を図っています。現在、次なる仕掛けにも着手しています。

新たなビジネスモデルの中で見えてきた課題

歴史が物語るように、メディアに依存する仕組みの多くは、進化を伴わなければ最終的に廃れてしまいます。私たちが描くビジネスモデルは、ゲームや遊技機を面白くするためにIPが存在するのではなく、IPそのものの魅力を高めるために各メディアを活用していくというものです。しかし、クリエイティブの現場でメディアに携わると、IPではなくメディアを優先しがちになります。現在まだ、組織としては、PSやゲームなどそれぞれ違う文化や土壌があるフィールドに、IPがブリッジとしてかかった段階です。縦割り組織の中で醸成されたそれぞれの文化や土壌を本質的に融合していくには、もう少し時間を要すると考えています。

例えば、前述の「マジェスティックプリンス」をソーシャルゲームでリリースしたとき、シューティングの要素を軸としましたが、アニメで考えるとシューティングの要素はシーンの1コマに過ぎません。つまり、シューティングゲームとして面白いものを創るだけでなく、作品の面白さを伝えるものでなくてはなりません。IPの力をもってメディアとしての競争力を高めていく過去の取り組みから進化し、メディアを活用してIPの価値を最大化していくことが現在のミッションであり、喫緊の課題です。

IP基軸のビジネスモデルにマッチした組織・風土を作る

こうした課題への対策も含め、今取り組んでいるのが企業風土の変革です。

まず、人材面では、IPプロデューサーとして常にIPにプライオリティを置いて、物事を考えられる人材を採用・育成しています。IPプロデューサーには、各分野で優れた才能を持った人材をまとめあげ、IPの創出から、価値最大化まで包括的に実現していくことを期待しています。IPプロデューサーがリードする体制が機能してくると、IPの取得・保有・創出から育成、事業化まで一貫してコストを管理することが可能となり、どこでキャッシュを生み出し、そのキャッシュを使ってどこでリスクをとるか、といったことが俯瞰的に捉えられるようになります。またそうなると、メディアの形が変わったとしても、柔軟に対応できる組織になれると考えています。

次に、組織面では、ビジネスモデル全体を取締役が管理・監督し、執行役員が各事業部門を管掌する仕組みとしました。「成長するビジネスモデル」では、ビジネスモデル全体を俯瞰して、IPを育成していかなければなりません。仕組みづくりや基礎固めを積み上げてきた今、これまで事業部門を管掌してきた取締役はもう一段上のレイヤーに上がり、事業部門は新たなリーダーのもと、これまで以上に私たちの目指すビジネスモデルを推進していく体制としました。

IPプロデューサーが増え、複数の優良IPが「成長するビジネスモデル」を通じて、各メディアを循環するようになると、リスクが遞減でき、構造的に収益力が上がります。

2015年3月期の事業方針

これまで築いてきた基盤をもとに、より強力にビジネスモデルを推進するため、2015年3月期は主に三つの施策に注力します。

まず一つ目は、ビジネスモデルの要である魅力的なIPをより多く創出すべく、キャラクターやストーリーを創出する軸となるコミックスのテコ入れを図ります。これまで以上にスピード感を持って、様々な手立てを仕掛けていく考えです。その一環として、2015年3月期第1四半期にはすでに、「月刊ヒーローズ」において新たに5作品を掲載し、9作品の単行本を発行しました。今後もこうした動きを加速させていきます。

二つ目は、創出したIPのクロスメディア展開で中核を担う映像化の取り組みです。複数の作品について、コミックスの動き出しに合わせ、映像化の話も持ちあがっていますが、いずれも企画段階に過ぎないため、こうした種をベストな形で具現化していくことが大きなテーマとなります。

三つ目は、「第3のメディア」の企画の推進です。各メディア固有の課題に取り組みつつ、クロスメディア展開において、IPの魅力を表現するという明確なミッションを遂行するための策を考案するということです。これは将来に向けて非常に大きな意味を持ちます。

株主・投資家の皆様へ

中長期的な視点で、IPを主軸に置いた循環型ビジネスモデルを推進していく中で、メディアの形態が変わる可能性も十分にあると認識しています。そのことを踏まえ、あまり既成概念をつくらず、都度適切な体制をもって、企業理念の実現に臨んでまいりたいと考えています。

今後もさらなる挑戦を続ける一方で、株主の皆様への配当原資の認識は最上位に置きつつ、取り組んでまいり所存です。飛躍への準備を整え、次なるフェーズへ移行していく当社にどうぞご期待ください。

株主・投資家の皆様をはじめとしたステークホルダーの皆様におかれましては、引き続きご支援とご鞭撻を賜りますよう、よろしくお願い申し上げます。

IPを基軸にしたビジネスモデル

IPをコアとしたビジネスモデルを推進し、常に新しい視点を持って、IPの創出・育成の方法を追求しています。

専務取締役
繁松 徹也



IPを主軸に置いたビジネスモデルへの挑戦

当社グループでは、魅力的なIPの創出に向けて、組織体制や人材配置など、これまで試行錯誤を繰り返してきました。徐々にその成果は出始めていますが、そう簡単に行くものではないと覚悟したうえで、メジャー IPの創出に挑み続けてきました。

「月刊ヒーローズ」はそうした取り組みの一つです。同誌に掲載した作品の映像化が進み始めていますが、これは今までの取り組みの成果というよりは、今までの取り組みを基盤としてチャレンジする機会が増えてきたと捉えています。チャレンジによって、IPとし

ての価値が向上するものもあれば、そうでないものもありますが、大事なことは、外部の優れたパートナーの力もお借りしながら、その確率を少しでも高めていくことだと考えています。同誌から高く支持されるヒット作品を生み出すことができれば、同誌の価値も変わり、それをきっかけに、当社のビジネスモデルも、より意義のあるモデルになるはずで、その可能性は十分に出てきていると感じています。

IP戦略の今後の方針

【基本戦略】

IPを創出し、クロスメディア展開でその価値を高め、マネタイズする、という一連のサイクルの中で、企業価値のさらなる向上のためにも、当社オリジナルのIPが占める割合をさらに増やしていく考えです。

オリジナルIPの創出について、「月刊ヒーローズ」が今後もその中核を担うことには変わりありませんが、ゲームなどヒーローズ以外のプラットフォームでも、他社とアライアンスを組んで、オリジナルIPの創出に取り組み始めています。当社が主体的にかかわるオリ

ジナルIPを、どのプラットフォームからでも創出できる力を備えることができれば、それは進化へ向けた大きな第一歩になると思います。

当社が取り組んでいる一つひとつの事業領域は、従前から存在しているビジネスサイクルではあるものの、これらを単一の事業領域とは捉えず、一元的に繋いでクロス展開できるビジネスモデルに仕上げ、新しい付加価値を生み出すことは、今後のエンタテインメント業界において、非常に重要な位置づけであると考えています。また、IPの創出、育成、マネタイズの新たな方法について、常に新しい視点を持ってチャレンジしていく考えです。

【IPの創出ポイント】

毎年、小説やコミックスから多くの作品が生まれ、年間数百という映像作品が創られる一方、近年はソーシャルゲームにおいても年間相当数の新規タイトルがリリースされています。スマートフォンやタブレットの普及が進んだこともあり、ソーシャルゲームのプラットフォームが大きなビジネスチャンスを生んでいるという傾向もあります。したがって、必ずしも書籍からスタートし、次は映像化、という順番にこだわる必要はありません。ソーシャルゲームであれば、IPの創出とマネタイズを同時に実現できるチャンスもあり、当社で最も収益力の高い遊技機との親和性も高く、制作効率の向上やゲームとしての面白さをそのまま遊技機へ移植できるメリットがあります。

このように、IP創出の方法は必ずしも一つとはいえませんが、先述の通り、常に新しい視点を持ってIPの創出や育成の方法を追求しなければならぬと認識しています。

【IPのクロスメディア展開における課題】

現在の国内市場では、コミックス、アニメ、映画、ゲーム、遊技機など、どのメディアからも高い支持を得るIPが創出される可能性があります。そして、高い支持を得たIPのクロスメディア展開はすでに常識になってきていることを認識しておく必要があります。

今後の取り組みに必要なことは、ただ漫然と成功事例のキャッチアップを目指すのではなく、クロスメディア展開における一歩二歩先のことを社員全員で考え抜き、試行錯誤を繰り返していくことです。

さらに、アジアや欧米など海外を意識していくことも今後求められてきます。国内市場だけをターゲットにIPを創って成功したとしても、それ以上のレバレッジが効かなくなります。国内市場を軸に海外展開を考えたとき、例えばどうローカライズするかまで意識することは、クロスメディア展開を二歩三歩先に進めるために不可欠なことと考えています。

メジャーIP「ウルトラマン」シリーズにおける様々な仕掛け

三世目をターゲットにしたIPとして「ウルトラマン」シリーズは圧倒的な競争力を有していることから、グランドジェネレーションにも楽しんで頂けるものも含め、カテゴリー別の作品を創っていきます。

海外展開については、旧作品の映像販売ばかりではなく、新しいラインアップを組み込みながら、日本国内同様、クロスメディア展開していく仕組みを構築したいと考えています。その一環として、

インドネシアに駐在員を派遣し、現在、様々な角度から検討、交渉を進めています。

また、クロスメディア展開の新たな要素として、ライブショーにも注力しています。最先端の映像表現であるプロジェクションマッピングを用い、ライブと映像を掛け合わせるなど、子どもだけでなく親も楽しめるショーを追求し、新たなマネタイズの構造や仕組みを創りたいと考えています。

株主・投資家の皆様へ

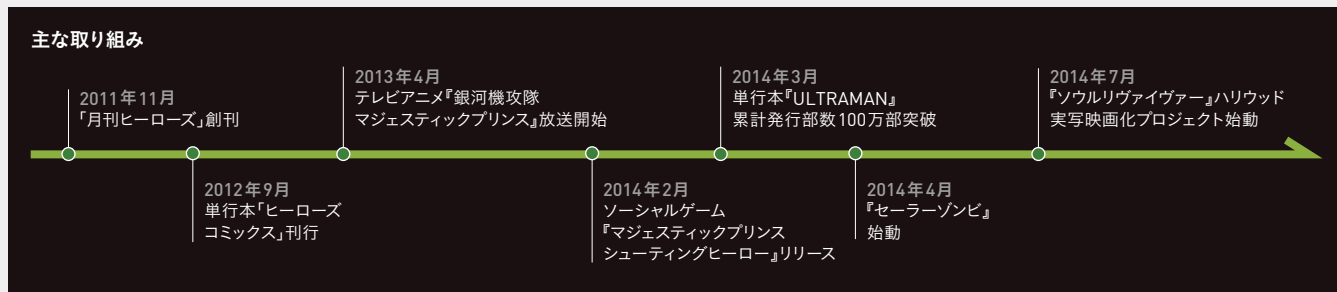
2015年3月期は、これまで考えてきたこと、種をまいてきたことを具現化する一年と位置づけています。マネタイズすべき案件はしっかりとマネタイズし、IPのクロスメディア展開によってさらにその先の成果へと繋いでいきます。中長期的な未来を見据えたチャレンジは着実に進捗しており、当社グループが次のステージへ進むための準備を積み上げています。

ステークホルダーの皆様におかれましては、当社グループの成長にご期待頂きますとともに、末永いご支援を賜りますよう、心よりお願い申し上げます。

IPの創出・育成



IPを主軸に置いたビジネスモデルの起点となるキャラクターやストーリーの創出では、コミックスを軸に取り組んでいます。また、創出したIPのクロスメディア展開に向けては、映像化を中核とした取り組みに重点を置いています。



月刊ヒーローズ／ヒーローズコミックス

ヒーローを基軸としたキャラクターやストーリーで構成した「月刊ヒーローズ」を2011年11月に創刊しました。これまで累計42作品を掲載するほか、24作品の単行本「ヒーローズコミックス」を刊行しました。

現在、創出した複数のIPについて、映像化の企画が進行しています。



『マジェ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て、クロスメディアの展開を念頭に企画し、「月刊ヒーローズ」の連載とテレビアニメで、同時期に異なるストーリーを展開しました。2014年2月にはソーシャルゲームをリリースし、現在、その他メディアへの展開も企画を推進しています。



『ULTRAMAN』

従来の『ウルトラマン』の世界観を踏襲しつつ、等身大のヒーローとして、初代『ウルトラマン』のハヤタ隊員の息子を描いた作品です。現在、単行本を第4巻まで発行し、累計発行部数が100万部を超えるなど、順調にファンの拡大を図っています。



『セーラーゾンビ』

フィールズ原案の『セーラーゾンビ』を、パートナー企業とともに、クロスメディア展開しています。2014年4月より、「月刊ヒーローズ」、テレビドラマ、アーケードゲームへのクロスメディア展開を推進しています。



『ソウルリヴァイヴァー』

「月刊ヒーローズ」連載作品『ソウルリヴァイヴァー』のハリウッド実写映画化に向けた脚本開発を進めています。

映画『ラストサムライ』や『恋におちたシェイクスピア』などを手掛けたハリウッド映画製作会社The Bedford Falls Company、日本のコンテンツのハリウッド展開を推進する(株)All Nippon Entertainment Worksと3社共同で、2014年7月、実写映画化プロジェクトを始動しました。



保有 IP の育成

ウルトラマン

2010年に(株)円谷プロダクションを子会社化し、日本の至宝とも称される『ウルトラマン』シリーズのさらなる IP 育成と新たなキャラクターの創出に取り組んでいます。



『ULTRAMAN』

従来の『ウルトラマン』シリーズがファミリー層をターゲットとするのに対し、「月刊ヒーローズ」で描く『ULTRAMAN』では主にヤングアダルトをターゲットとしています。

将来的にはグローバルコンテンツとしての展開を視野に入れ、現在、映像化の企画を進めるなど、IPの育成を推進しています。



従来の『ウルトラマン』シリーズのさらなる活性化

『ウルトラマン』シリーズは、1966年のテレビ放送開始から、シリーズ作品を経て、幅広いファン層に支持されるメジャー IP です。シリーズのさらなる活性化を図るべく、2013年7月に新テレビシリーズ『ウルトラマンギンガ』の放送を開始しました。主にファミリー層をターゲットとし、パートナー企業と連携したマーチャンダイジングの展開を行うなど、シリーズIPの活性化を図っています。さらに、2014年7月には『ウルトラマンギンガS』のテレビ放送を開始し、継続的にメジャー IP を活用したクロスメディア展開を推進しています。

また、従来の『ウルトラマン』シリーズIPについても、各種媒体や企業とのコラボレーション、ヒーローショーの実施などにより、ファンとの接点を増やすことで、シリーズを通じてのIPの価値向上に取り組んでいます。

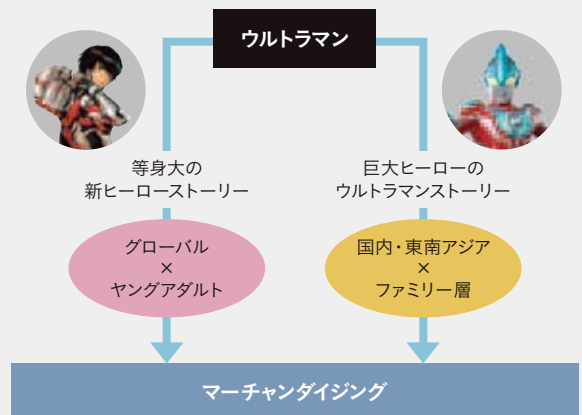


今後の展開

従来の『ウルトラマン』シリーズと「月刊ヒーローズ」から創出した『ULTRAMAN』を両軸に、幅広いファン層を獲得すべく、IPのクロスメディア展開を推進していきます。

また、海外展開においては、東南アジアを中心に、これまでの旧作品の映像販売のみならず、日本国内同様、新たなラインアップを組み込みつつ、クロスメディア展開していく仕組みを構築していきます。

今後も、日本を代表するヒーローキャラクター『ウルトラマン』シリーズのIP価値向上に向け、映像、ライブエンタテインメント、グッズなどのマーチャンダイジングなど、多様なメディアを活用した展開を図っていきます。



パートナー企業とのコンテンツ開発

パートナーシップに基づくIPの育成・事業化として、パートナー企業とともに映像化を中心としたコンテンツ開発に取り組んでいます。そしてさらに、開発したコンテンツを活用したクロスメディア展開を推進していきます。



『ベルセルク 黄金時代篇』



1989年から現在まで連載が続いているダークファンタジー作品のコミックを原作に、映画『ベルセルク 黄金時代篇』3部作としてパートナー企業とともに企画・プロデュースし、2012年から2013年にかけて公開しました。そして、創出した映像コンテンツをもとに、2013年8月にソーシャルゲーム、パチンコ遊技機へ展開を図り、IPの価値向上に取り組んでいます。

今後同IPを活用したマーチャндаイジング分野への展開を推進し、IP育成に取り組んでいきます。

『キルラキル』

(株)アニプレックスや(株)KADOKAWAなど、パートナー企業とともに、オリジナルアニメーションとして映像企画を推進し、2013年10月にテレビアニメとして放送を開始しました。

今後、マーチャндаイジング分野への展開を推進し、さらなるIPのファン拡大に取り組んでいきます。



『アカメが斬る!』



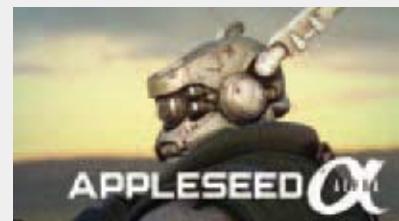
東宝(株)や(株)ソニー・ミュージックエンタテインメントなど、パートナー企業とともに、シリーズ累計部数160万部以上を発行するコミックを原作とし映像化を推進しました。2014年7月より、テレビアニメとして2クール(全24話)の放送を開始しました。

現在は、映像コンテンツをもとに、マーチャндаイジングの企画を推進しています。

『APPLESEED ALPHA』

コミックを原作としたリポート作品として、米国ソニー・ピクチャーズ エンタテインメントと共同で、映像化を推進し、2014年7月に北米にて映画をリリースしました。

今後、国内での映像展開をはじめ、その他メディアへの展開を推進していきます。



『クロスアンジュ 天使と竜の輪舞』

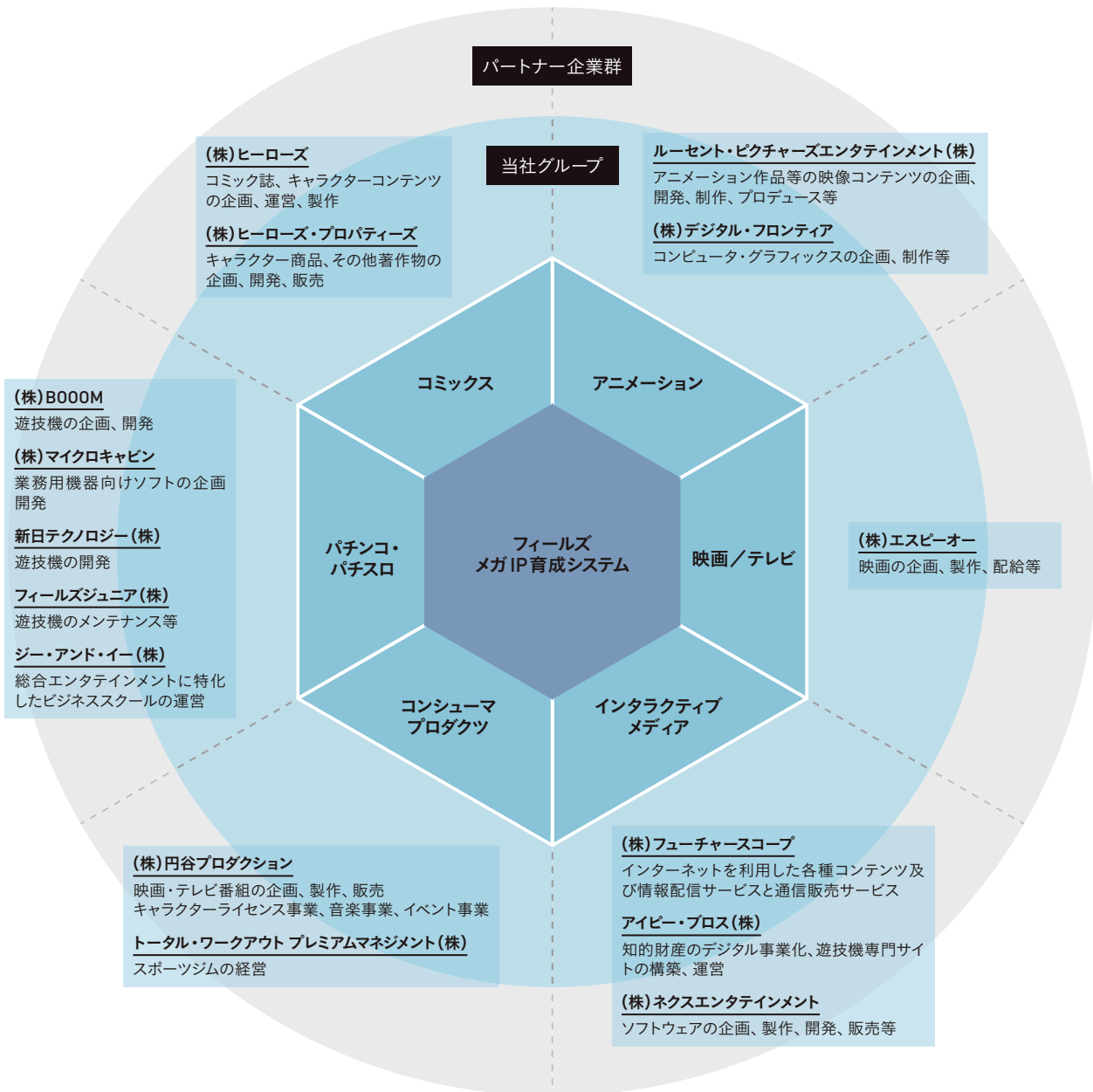
(株)サンライズ、キングレコード(株)など、パートナー企業とともに、オリジナルアニメーションとして映像企画を推進し、2014年10月よりテレビアニメとして放送を予定しています。

今後、創出した映像コンテンツをもとに、クロスメディア展開によるIPの価値向上に取り組んでいきます。



IPの価値向上を実現するグループ体制

各エンタテインメント領域において、クリエイティブに秀でた企業や最先端技術を有する企業とグループ体制を構築しています。加えて、外部パートナーとのネットワークを最大限に活かし、当社グループの中長期的な成長戦略であるIPを主軸に置いたビジネスモデルを強力に推進していきます。



企業理念の実現に向けたフィールズの取り組みの歴史

エンタテインメント市場トピックス

1991～ 遊技機のエンタテインメント性が飛躍的に向上

- 1991 カラー液晶モニター搭載
パチンコ遊技機発売
- 1999 カラー液晶モニター搭載
パチスロ遊技機発売

アニメや映画などのコンテンツを搭載した遊技機が人気を博し、1994～96年、市場規模は30兆円を超え、最盛期を迎える

1998～ インターネットの普及と通信インフラの整備が急速に進む

- 1998 Windows98発売
- 1999 ドコモiモードサービスイン
- 2001 ブロードバンド元年

インターネットの普及と通信インフラの整備により、本格的な情報化社会へと突入する

2004～ ゲーム機の多様化と人気ゲームタイトルの提供プラットフォームの分散化

- 2004 ニンテンドーDS発売
プレイステーション・ポータブル発売
- 2006 プレイステーション3発売

人気ゲームタイトルの提供プラットフォームの分散化により、ユーザーはソフトウェアにあわせハードウェアを複数所有する傾向となる

2008～ ソーシャルゲーム市場の拡大と提供形態の移行

- 2008 iPhone3G日本発売
- 2010 「モバゲー」「GREE」がオープンプラットフォーム化
- 2012 「パズドラ」記録的大ヒット

スマートフォンなどの普及に伴いソーシャルゲームが興隆、さらにその後、提供形態がWebアプリ型からネイティブアプリ型へ移行する

2013～ ライブエンタテインメントの盛況

- 2013 テーマパーク・遊園地の市場規模が過去最高
- 2014 オリエンタルランドが2014年3月期決算において、売上高、各利益、入園者数、いずれも過去最高
- ユニバーサル・スタジオ・ジャパンに「ハリウッド・ボウラー」エリアがオープン、月間入場者数過去最高

キャラクターを中心としたイベント企画などにより、各イベント施設において盛況となる

フィールズの変遷

1988 (株)東洋商事設立

1992 ■ (株)レジャーニッポン新聞社買収

■ 先進的な情報サービスの開始

- 1992 「ホールTV」開始
- 1994 「パチンコ情報ステーション」開始

■ 流通企業の基盤確立に向け、営業拠点を全国に拡大

1999 ■ 優れた業務品質の提供に向け、ISO9002(販売部門)取得

2001 (株)東洋商事からフィールズ(株)へ社名変更

■ IPを活用した遊技機の創出に向け、大手遊技機メーカーと提携

- 2001 サミー(株)と業務提携、ロデオブランドの独占販売を開始
- 2003 (株)SANKYOと業務提携、ビスティブランドの独占販売を開始
- 2008 京楽産業.(株)と業務提携

→2012 オッカー、ブランドの独占販売を開始

- 2010 カブコングループ エンターライズブランドの独占販売を開始

- 2011 (株)ユニバーサルエンターテインメントと業務提携

→2014 ミズホブランドの独占販売を開始

- 2014 大一商会グループと業務提携
(株)七匠と業務提携

■ スポーツ・エンタテインメント分野に進出

2003 JASDAQ市場に上場、IPを基軸としたビジネスモデル発表

株式上場を機に優良IP商品化権を多数取得

2004 ■ ゲーム分野に進出

2006 ■ モバイルを含む、オンラインサービス分野に進出

2007 ■ アニメーション分野に進出

ルーセント・ピクチャーズエンタテインメント(株)始動

2008 ■ 遊技機の映像開発分野に進出

■ 電子コミックス分野に進出

2010 ■ コミックス分野に進出

(株)ヒーローズ設立

■ 『ウルトラマン』などのIPを保有する(株)円谷プロダクションを子会社化

■ 映像制作分野に進出

(株)デジタル・フロンティアを子会社化

2011 ■ ソーシャルゲーム、コンシューマプロダクツの事業強化

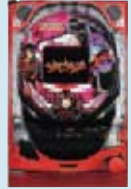
2012 キャラクターをはじめとしたIPを基軸とし、その価値最大化を目指す「成長するビジネスモデル」を発表

- コミックス ■ 映像(アニメーション、映画/テレビ) ■ インタラクティブメディア
- コンシューマプロダクツ ■ パチンコ・パチスロ

事業化例

パチンコ・パチスロ

- 2004 ■ パチンコ遊技機「新世紀エヴァンゲリオン」発売
(2014年6月現在 シリーズ累計190万台)
- 2005 ■ パチスロ遊技機「鬼武者3」発売
- 2013 ■ パチンコ遊技機「新世紀ばちんこベルセルク」発売
■ パチスロ遊技機「パチスロ ウルトラマンウォーズ」発売
- 2014 ■ パチスロ遊技機「アナザーゴッド ハーデス-奪われたZEUSver.-」発売
■ パチスロ遊技機「パチスロ モンスターハンター～月下雷鳴～」発売



インタラクティブメディア

- 2011 ■ ソーシャルゲーム「AKB48 ステージファイター」リリース
- 2013 ■ ソーシャルゲーム「姫奪!ダンジョンズロード」を含む事業譲受
■ ソーシャルゲーム「ベルセルク～快進撃!怒涛の傭兵団～」リリース
- 2014 ■ 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」リリース
■ アーケードゲーム「セーラーズンビ ～ AKB48 アーケード・エディション～」発売
■ ソーシャルゲーム「AKB48 ついに公式音ゲーでした。」リリース

コンシューマプロダクツ

- 2011 ■ 「AKB48 CAFE&SHOP 秋葉原」オープン
- 2012 ■ 「AKB48 CAFE&SHOP 博多」オープン
■ 「AKB48 CAFE&SHOP なんば」オープン



映像(アニメーション、映画/テレビ)

- 2012 ■ 映画「ベルセルク 黄金時代篇」(3部作)公開
■ 映画「ウルトラマンサーガ」公開
- 2013 ■ テレビアニメ「銀河機攻隊 マジェスティックプリンス」放送開始
■ テレビシリーズ「ウルトラマンギンガ」放送開始
- 2014 ■ 映画「ウルトラマンギンガ 劇場スペシャル」公開
■ テレビシリーズ「ウルトラマンギンガS」放送開始
■ 映画「APPLESEED ALPHA」北米リリース



コミックス

- 2011 ■ コミック誌「月刊ヒーローズ」創刊
- 2012 ■ 単行本「ヒーローズコミックス」刊行

世代やエリアを越えて愛され続けるIPこそ、 フィールズが求めるもの

IPがヒットするかどうかは、時流のほか、競合他社の参入動向や消費者ニーズの変化などによって左右されます。しかし、本当に最高のIPであれば、いかなる影響を受けようとも必ずメジャーIPへと成長していくはず。当社は様々なデータを徹底的に分析・研究し、特定の時代の人にしか届かないコンテンツではなく、10年後、20年後も色褪せないコンテンツの創出を目指しています。そこでフィールズが選んだのが「ヒーロー（ヒロイン）」という存在でした。私たちの心の中にいつまでも生き続けるヒーロー。時代が変わり、ヒーローの姿形は変わっても、人々に与える興奮や感動は変わりません。ハリウッド映画でも現在、ヒーローの姿を描いた多くの作品がヒットしています。ヒーローストーリーはいつの時代も私たちの心を豊かに、そして正しい方向に導いてくれます。そんなヒーローコンテンツこそが、成長するビジネスモデルを通じたポジティブスパイラルを実現してくれるIPだと確信しています。

経済産業省が2010年に発表した「コンテンツ産業の成長戦略に関する研究会報告書」では、コンテンツ産業の目指すべき将来像として、2020年に国内外売上高を15兆円規模から20兆円規模へ、うち海外売上高を0.7兆円規模から2.3兆円規模へ、海外売上比率を5%から12%へ拡大し、輸出産業のトップ5に入るという絵姿が打ち出されています。当社は国内外でのIPのクロスメディア展開により、こうしたビジョンに寄与するとともに、さらに10年、20年先を見据えた挑戦を今後も続けていきます。

経産省が描く2020年のコンテンツ産業の絵姿

・国内外売上高	20兆円	・海外売上高	3倍増
・海外売上比率	2倍増	・輸出産業	TOP 5入り

出所：経済産業省「コンテンツ産業の成長戦略に関する研究会報告書」



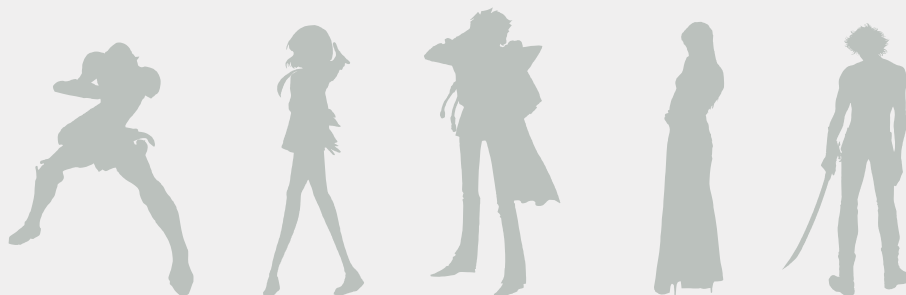


エンタテインメントを次のステージへ、
フィールズの挑戦は続く。

FUTURE

“Shaping the Future”

フィールズは、まだ誰も想像できないエンタテインメントの未来を
カタチづくることに挑戦し続けています。



フィールズの事業活動レビュー

業績総括

売上高

1,149億円

+6.3%

営業利益

97億円

-5.1%

当期純利益

53億円

+13.7%

単位:百万円

連結業績ハイライト	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	92,195	108,141	114,904	100,000
前年同期比(%)	89.0	117.3	106.3	87.0
売上高比(%)	100.0	100.0	100.0	100.0
売上総利益	31,330	33,279	33,812	—
前年同期比(%)	89.2	106.2	101.6	—
売上高比(%)	34.0	30.8	29.4	—
販売費及び一般管理費	22,803	22,964	24,020	—
前年同期比(%)	103.7	100.7	104.6	—
売上高比(%)	24.7	21.2	20.9	—
営業利益	8,527	10,314	9,791	5,000
前年同期比(%)	64.9	121.0	94.9	51.1
売上高比(%)	9.2	9.5	8.5	5.0
経常利益	8,661	10,268	9,765	5,000
前年同期比(%)	63.3	118.6	95.1	51.2
売上高比(%)	9.4	9.5	8.5	5.0
当期純利益	5,991	4,720	5,370	2,500
前年同期比(%)	79.7	78.8	113.7	46.6
売上高比(%)	6.5	4.4	4.7	2.5
自己資本比率(%)	54.6	51.2	55.6	—
自己資本当期純利益率(ROE)(%)	12.2	8.9	9.5	—
総資産経常利益率(ROA)(%)	10.0	10.3	9.2	—
1株当たり配当金(円)*	50	50	50	50
配当性向(%)	27.7	35.1	30.9	66.4

* 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分割を考慮した額を掲載しています。

3 営業利益の変動要因

- 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、特に『ウルトラマン』シリーズを保有する(株)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つつあります。2014年3月期は、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、継続サービス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。

上記の通り、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、営業利益は前年同期比5.1%減となりました。



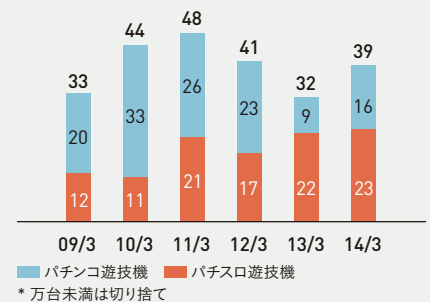
① “収益の柱”を担うパチンコ・パチスロの事業展開

現在の収益の柱を担うパチンコ・パチスロの事業展開では、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、諸施策を推進しています。

2014年3月期は、パチンコ遊技機では『エヴァンゲリオン』シリーズ最新作などを投入し、販売台数は約163,000台(前年同期比約63,000台増)となりました。パチスロ遊技機では新たにミズホブランドを商品ラインアップに加え、販売台数は約230,000台(同約2,000台増)と、過去最高の販売台数となりました。

遊技機販売台数

(万台)



② 遊技機の計上方法の違い

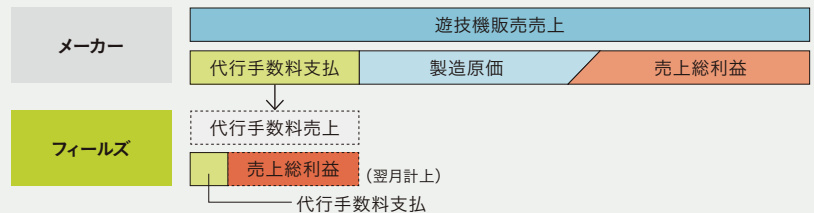
パチンコ・パチスロ遊技機では、それぞれ販売形態が異なります。

パチンコ遊技機は手数料販売を基本とし、パチンコホールに遊技機を販売するごとにメーカーから1台当たりの手数料を得ます。これが売上に計上されます。

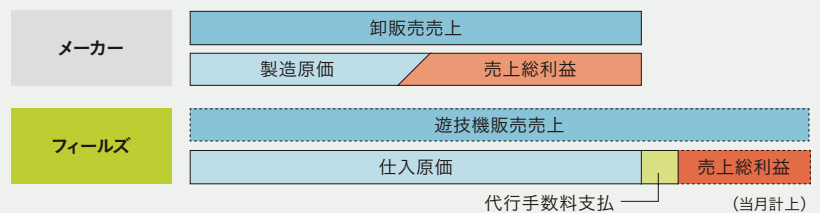
一方、パチスロ遊技機は仕入販売を基本とし、パチンコホールに販売する遊技機の販売価格が売上となり、仕入額を差し引いた金額が売上総利益として計上されます。

つまり、1台当たりの売上計上がパチスロの方が大きいことから、パチスロ遊技機の販売台数が増加した場合、売上高が伸長し、一方、パチンコ遊技機の販売台数が増加した場合、利益率が向上するという構造になっています。

パチンコ遊技機 <市場価格帯：25万円～40万円>



パチスロ遊技機 <市場価格帯：35万円～45万円>



④ 株主還元

当社は、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、キャッシュ・フローの状況などを基準に決定しますが、連結配当性向の基準として20%以上を目指しています。内部留保については、財務体質と経営基盤の強化及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。

以上を踏まえ、2014年3月期の配当は中間配当25円、期末配当25円(年間配当50円)とさせて頂きました。連結配当性向は30.9%です。2015年3月期の配当は、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。

流動資産

669億円

-57億円

総資産

1,048億円

-17億円

純資産

587億円

自己資本比率
55.6%

フリー・キャッシュ・フロー

83億円

+9億円

財政状態

連結財務ハイライト

	2012年3月末	2013年3月末	2014年3月末	増減
流動資産合計	62,811	72,709	66,921	(5,788) ①
有形固定資産合計	10,980	11,151	12,104	953
無形固定資産合計	4,372	4,540	4,365	(174)
投資その他の資産合計	15,437	18,226	21,477	3,251 ②
固定資産合計	30,790	33,918	37,948	4,029
資産合計	93,601	106,628	104,869	(1,758)
流動負債合計	37,925	47,365	41,730	(5,635) ③
固定負債合計	4,121	4,164	4,386	222
負債合計	42,046	51,529	46,116	(5,413)
株主資本合計	51,895	54,957	58,670	3,712
少数株主持分	483	539	473	(65)
純資産合計	51,555	55,098	58,753	3,654 ④
負債純資産合計	93,601	106,628	104,869	(1,758)

キャッシュ・フロー

連結キャッシュ・フロー

	2012年3月期	2013年3月期	2014年3月期
営業活動によるキャッシュ・フロー	10,015	13,570	16,322
投資活動によるキャッシュ・フロー	(4,798)	(6,263)	(8,018)
財務活動によるキャッシュ・フロー	(2,565)	(2,277)	(2,018)
現金及び現金同等物に係る換算差額	0	(3)	0
現金及び現金同等物の増減額	2,652	5,025	6,284
現金及び現金同等物の期首残高	15,632	18,284	23,309
現金及び現金同等物の期末残高	18,284	23,309	29,583



● 財政状態の分析

[資産] 流動資産は前期末比5,788百万円減少の66,921百万円となりました(①)。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同12,861百万円減少の29,155百万円となったことによるものです。固定資産は同4,029百万円増加の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取得などにより同3,251百万円増加の21,477百万円となったことによるものです(②)。

以上の結果、資産の部は同1,758百万円減少の104,869百万円となりました。

[負債] 流動負債は同5,635百万円減少の41,730百万円となりました(③)。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同3,498百万円減少の33,105百万円となったこと、「未払法人税等」が1,971百万円減少して1,959百万円になったことによるものです。

以上の結果、負債の部は同5,413百万円減少の46,116百万円となりました。

純資産について、同3,654百万円増加の58,753百万円となりました(④)。これは主に、「利益剰余金」が、当期純利益の増加などにより同3,712百万円増加の44,548百万円となったことによるものです。

● キャッシュ・フロー

営業活動によるキャッシュ・フロー

営業活動の結果、得られた資金は前期13,570百万円の収入に対し16,322百万円となりました。これは主に、税金等調整前当期純利益9,588百万円、売上債権の減少13,078百万円、仕入債務の減少3,132百万円、法人税等の支払5,929百万円などによるものです。

投資活動によるキャッシュ・フロー

投資活動の結果、使用した資金は前期6,263百万円の支出に対し8,018百万円となりました。これは主に、その他の関係会社有価証券の取得による支出3,000百万円、有形固定資産の取得による支出2,035百万円、無形固定資産の取得による支出1,414百万円などによるものです。

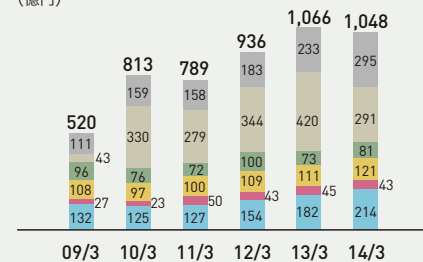
なお、営業活動によるキャッシュ・フローと投資活動によるキャッシュ・フローを加算したフリー・キャッシュ・フローは、前期7,307百万円に対し8,303百万円となりました。

財務活動によるキャッシュ・フロー

財務活動の結果、使用した資金は前期2,277百万円の支出に対し2,018百万円となりました。これは主に配当金の支払1,657百万円、社債の償還による支出300百万円、長期借入金の返済による支出122百万円などによるものです。

資産の推移

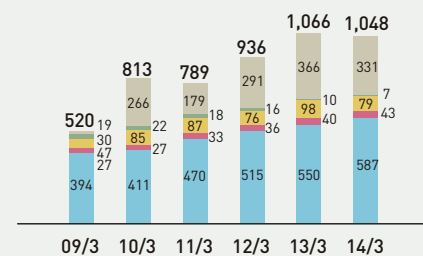
(億円)



● 投資その他の資産 ● 無形固定資産
 ● 有形固定資産 ● その他流動資産
 ● 受取手形及び売掛金 ● 現金及び預金
 * 億円未満は切り捨て

負債・純資産の推移

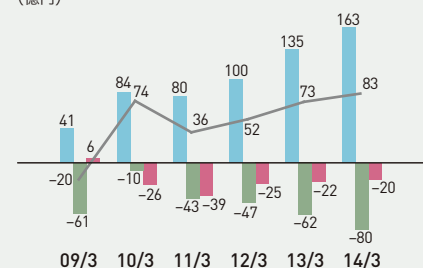
(億円)



● 純資産 ● その他流動負債
 ● 有利子負債 ● 支払手形及び買掛金
 * 億円未満は切り捨て

フリー・キャッシュ・フローの推移

(億円)



● 営業キャッシュ・フロー
 ● 投資キャッシュ・フロー
 ● 財務キャッシュ・フロー
 ● フリー・キャッシュ・フロー
 * 億円未満は切り捨て

対面市場の動向

余暇市場の動向

(公財)日本生産性本部発表の「レジャー白書2014」によると、2013年の余暇市場は65兆2,160億円となり、前年比0.8%増と僅かながらプラスとなりました。特に伸びの大きな部門は観光・行楽部門で、前年に続き4%台の伸びとなる10兆220億円となりました。これは遊園地やテーマパークで過去最高の売上を更新したことや、旅行業において、海外旅行は円安の影響で取扱額を減少させたものの、国内旅行が大きく伸びたことなどに起因するものです。2014年4月に実施された消費税増税に対する駆け込み需要も増加要因となりました。

出所：(公財)日本生産性本部「レジャー白書2014」

なお、「レジャー白書2014」の統計には含まれていないスマートフォンゲーム市場については、2013年の市場規模は5,468億円となり、前年比で78.0%の増加と大幅に拡大しました。ネイティブアプリ型は、クイズやパズルから本格的なロールプレイングゲームまで、幅広いジャンルのタイトルが増加し、コアユーザーのみならず幅広い層からの支持を受け、市場規模は前年から137.2%増加となる3,178億円となりました。Webアプリ型は、コアユーザーがフィーチャーフォンからスマートフォンへ移行し、引き続き根強い支持を得て、前年から32.2%増加となる2,290億円となりました。

出所：(株)CyberZ / (株)シード・プランニング共同調べ、(一社)日本オンラインゲーム協会協力

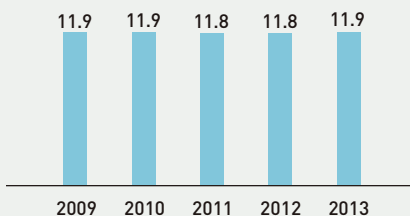
コンテンツ産業の市場動向

(一財)デジタルコンテンツ協会発表の「デジタルコンテンツ白書2014」によると2013年の日本の映画、アニメ、テレビ番組、ゲーム、書籍などのコンテンツ産業の市場規模は11兆9,094億円、前年比0.4%増とほぼ横ばいとなりました。コンテンツ別の前年比では、「動画」と「ゲーム」が増加となり、「音楽・音声」と「静止画・テキスト」が減少となりました。

また、デジタルコンテンツ市場は7兆6,589億円、前年比1.6%増と順調に拡大し、コンテンツ市場全体の64.3%を占め、引き続き、アナログからデジタルへの移行が進んでいます。コンテンツ別では、「動画」の市場規模が4兆3,348億円とデジタルコンテンツ市場の56.6%の割合を占めています。前年比では、「音楽・音声」以外の、「動画」「ゲーム」「静止画・テキスト」がいずれも増加となりました。

コンテンツ市場*

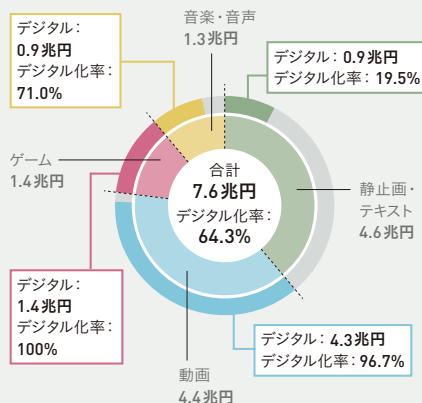
(兆円)



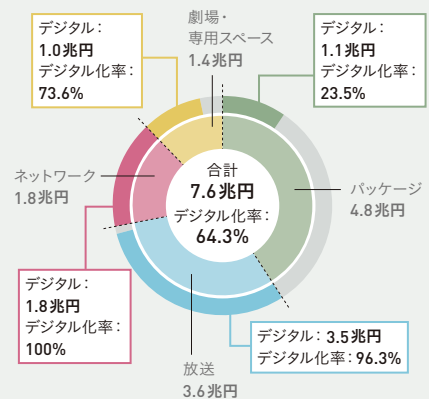
* コンテンツとは、動画・静止画・音声・文字・プログラムなどによって構成される情報内容で、デジタルコンテンツとは、利用者が購入する段階でデジタルデータとして表現されているコンテンツです。

デジタルコンテンツ市場*

コンテンツ別



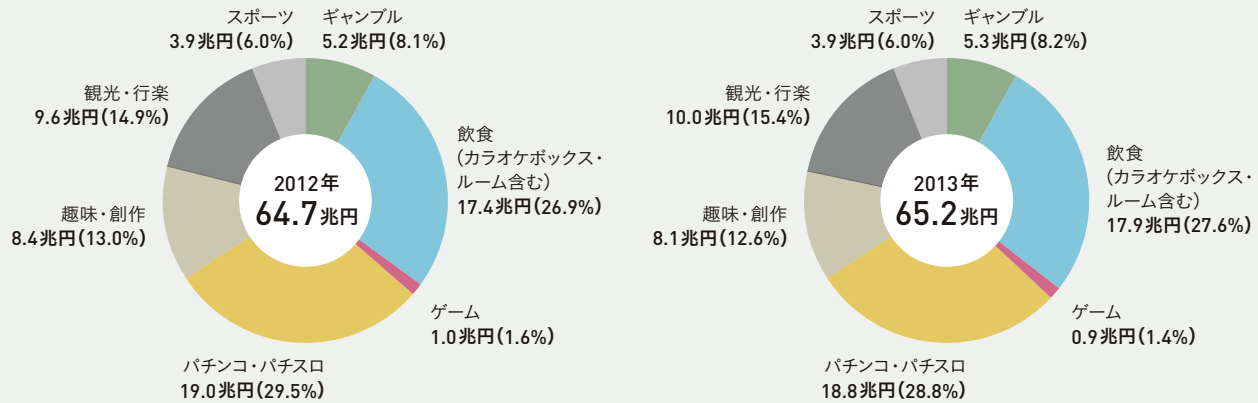
メディア別



出所：(一財)デジタルコンテンツ協会編集、経済産業省監修「デジタルコンテンツ白書2014」



余暇市場



出所：(公財)日本生産性本部「レジャー白書2014」

パチンコ・パチスロ市場の動向

2013年のパチンコ・パチスロの貸玉料による市場規模は、前年比1.3%減の18兆8,180億円となり減少したものの、余暇市場では依然、突出した市場規模となっています。

全国のパチンコホール数は11,893店舗で、前年比2.1%の減少となりましたが、遊技機の設置台数は461万台と2010年以降4年連続の増加となり、引き続き、1店舗あたりの設置台数は拡大傾向となっています。

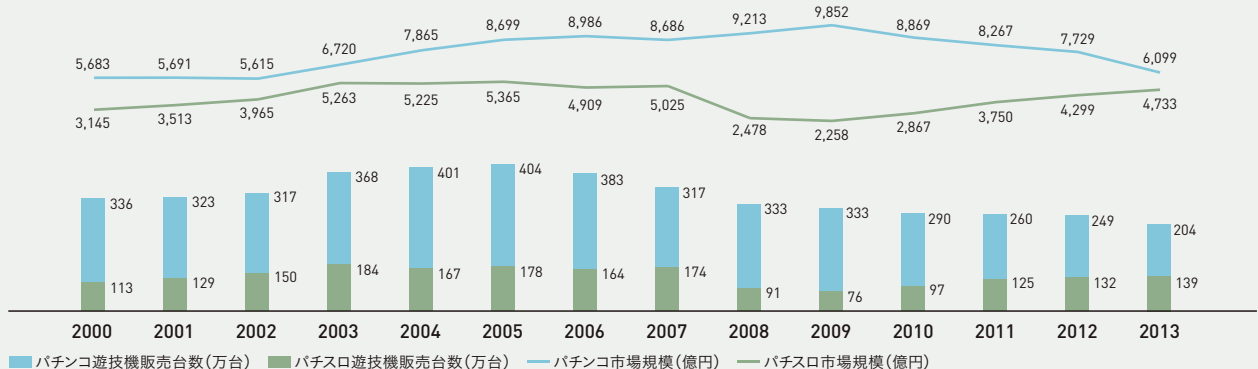
遊技機販売台数では、パチンコ遊技機が204万台で前年から44万台の減少となり、パチスロ遊技機が139万台で前年から6万

台の増加となりました。これにより販売市場規模は、パチンコ遊技機が6,099億円で前年比21.1%減、パチスロ遊技機が4,733億円で前年比10.1%増となり、合算では1兆832億円で前年比9.9%減となりました。

遊技機市場においても、コンテンツの重要性が増えています。販売されたタイトルの多くが、アニメやテレビ、映画などのコンテンツを搭載しており、市場の大半を占めています。

出所：(株)矢野経済研究所「2014年版 パチンコ関連メーカーの動向とマーケットシェア」

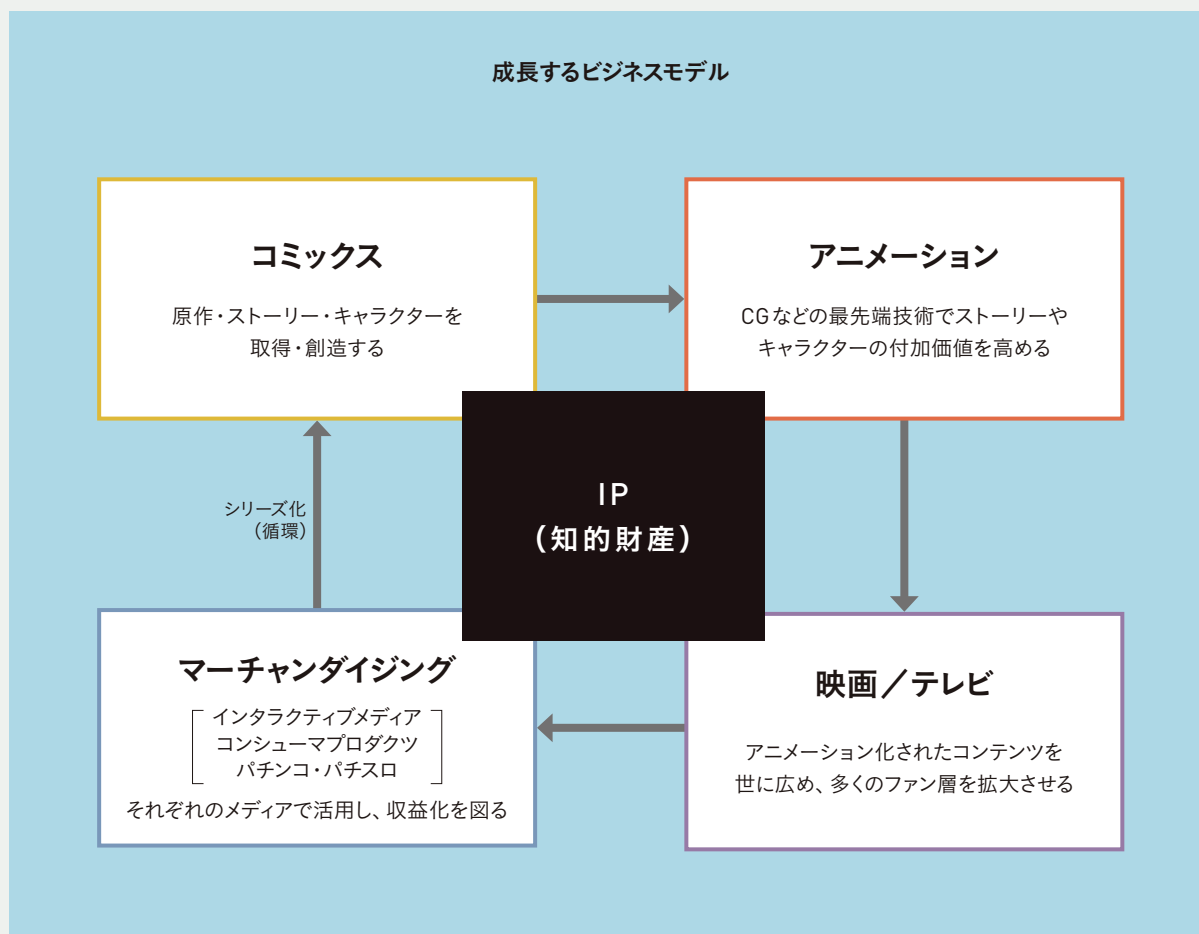
遊技機販売の市場規模(販売金額ベース)



出所：(株)矢野経済研究所「2014年版 パチンコ関連メーカーの動向とマーケットシェア」

分野別概況—「成長するビジネスモデル」の進捗状況

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を主軸に置いて、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います。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。

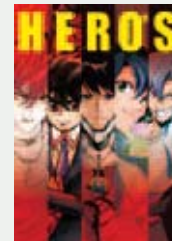


コミックス

コミックスは、自社IP創出の源泉として位置づけ、クロスメディア展開の起点となる原作、ストーリー、キャラクターの開発に取り組んでいます。

2014年3月期、ヒーローを基軸としたコンテンツの創出を進める「月刊ヒーローズ」において、これまで累計42作品を掲載するほか、24作品の単行本ヒーローズコミックスを刊行しました。なかでも、『ULTRAMAN』は、単行本を第4巻まで刊行し、累計発行部数が100万部を超えるなど、順調にファンの拡大を図っています。

また、パートナー企業と共同でヒーローズ以外のメディアでも、コミカライズの展開を行うなど、その取り組みを推進しています。



アニメーション、映画／テレビ(映像化)

アニメーションは、最先端の技術を活用してIPのデジタル化を図り、映画／テレビを通じての普及と価値拡大を図っています。

2013年4月よりアニメ『銀河機攻隊 マジェスティックプリンス』のテレビ放送を開始したほか、「月刊ヒーローズ」から生み出された作品について、アニメや映画などの企画が進行するなど、映像化の様々な取り組みを加速させています。マンガ作品『GTO』で知られる藤沢とおる氏原作、秋重学氏作画の『ソウルリヴァイヴァー』は、米国ハリウッドの映画製作会社The Bedford Falls Companyなどと共同で、海外展開を視野に入れた脚本開発に着手しました。

また、『ベルセルク』や『アカメが斬る!』など、コミックを原作とした映像化に加え、『キルラキル』や『クロスアンジュ 天使と竜の輪舞』など、パートナー企業とともに、オリジナルアニメーションとして映像コンテンツの開発にも取り組んでいます。さらに、Twitter発の小説『ニンジャスレイヤー』を原作とした映像展開を2015年に予定するなど、その取り組みを拡大させています。

保有するIPである『ウルトラマン』シリーズにおいては、2013年7月に放送を開始した新テレビシリーズ『ウルトラマンギンガ』を継続させ、2014年7月より『ウルトラマンギンガS』の放送を開始し、シリーズを通じたIPの価値向上に取り組んでいます。



マーチャンダイジング

マーチャンダイジングの分野では、IPの育成と収益化に取り組んでいます。

インタラクティブメディアでは、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、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。また、継続サービス中の『AKB48 ステージファイター』が堅調に推移するほか、2014年5月にリリースした『AKB48 ついに公式音ゲーでした。』が、サービス開始から2か月で100万ダウンロードと好調なスタートを切りました。

コンシューマプロダクツでは、各種グッズの展開において、世界23の国と地域で展開され、特に米国で人気を博すキャラクター『アグリドール』の、日本国内におけるライセンスエージェント権を獲得しました。国内でのブランディングとマーケティングを行い、新たなライセンサーとのリレーションの構築、グッズ展開、流通チャネルの構築を図っていきます。

パチンコ・パチスロでは、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において、子会社と連携した開発体制の強化を推進しました。また、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、2014年5月に新たに(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。



CSR(企業の社会的責任)

フィールズのCSR

フィールズは「すべての人に最高の余暇を」提供するという企業理念のもと、創業以来、より多くの人の余暇時間の充実のため、より多くの人の笑顔のために、素晴らしいエンタテインメントとは何かを研究し、その創造に向けて挑戦し続けています。

21世紀の成熟化する社会においては、人々の余暇時間の増加傾向は続いていくものと認知されています。私たちは、この増加をたどる余暇に対して商品・サービスを提供し、余暇の充実を図ることで、人々の生活や人生を豊かにできると考えています。さらに、これらの取り組みを持続的に行うことが、社会全体の幸せにつながると確信しています。

つまり、私たちの企業理念に基づいた行動そのものが社会的責任を果たすことであり、こうした考えに基づき行動することが、当社グループの商品・サービスをご愛顧頂いている皆様や、資本をお預け頂いている株主の皆様のみならず、当社を取り巻くすべてのステークホルダーの皆様に対する責務であると考えています。

CSR推進体制

フィールズは企業理念の実現と、自らの社会的責任を果たし、より豊かな社会の実現に貢献するために、事業を通じてその責任を果たすだけでなく、地球環境保護や文化・スポーツなどを通じた社会貢献活動などを実施してきましたが、2008年5月に、より機動的かつ体系化されたCSR活動を推進すべく、「CSR委員会」を設置しました。

このCSR委員会では、社会貢献活動、ES(従業員満足)、CS(顧客満足)、コンプライアンス、リスクマネジメントの5つを重要項目と位置づけ、各ワーキンググループによってCSR活動を積極的に推進していきます。

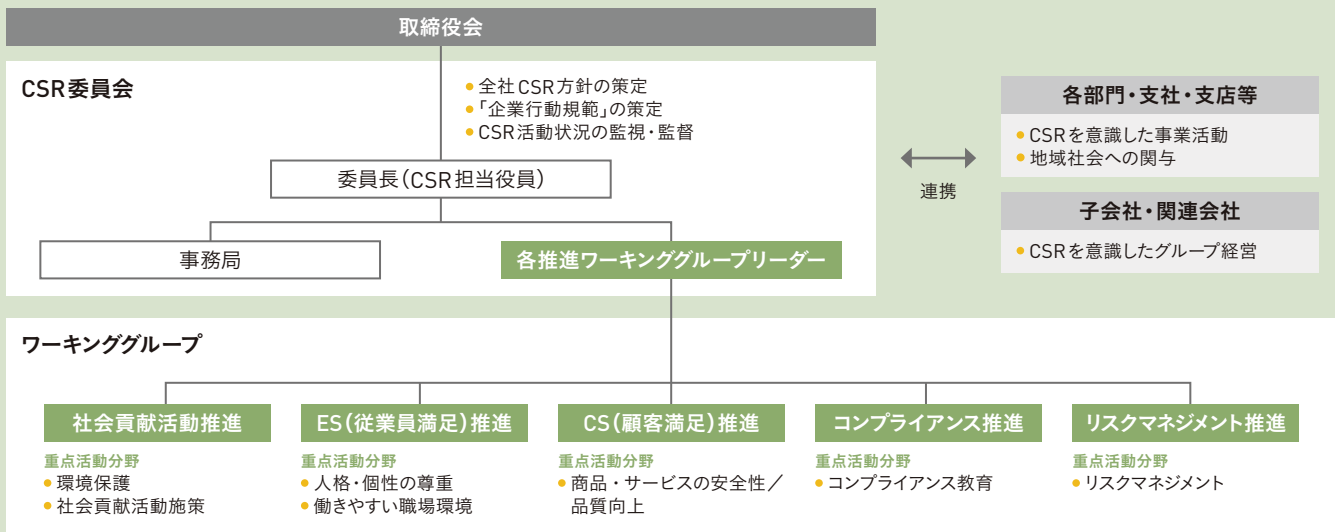
CSR委員会

CSR委員会は、CSR担当役員が委員長を務め、各推進ワーキンググループリーダー、事務局スタッフによって構成され、当社のCSR経営に関する方針の策定及び企業行動規範の承認、各推進ワーキンググループによるCSR推進活動のモニタリングを行っています。

ワーキンググループの役割

各推進ワーキンググループがそれぞれの活動方針に基づいて具体的施策を企画立案し、その遂行に向けて独自に活動を展開しています。活動の状況は、適時事務局に共有され、四半期ごとにCSR委員会へ報告されています。

CSR推進体制





2013年4月から2014年8月までの主な取り組み

【社会貢献活動推進】

当社は、本社及び全国にある支社・支店にて、社会貢献活動推進の一環として、節電への取り組みや各地での清掃活動、各種スポーツ大会への協賛を通じた寄付、NPO法人主催のボランティア活動への参加など、地域社会に貢献する活動に積極的に取り組んでいます。

〈主な取り組み〉

- 渋谷区(東京都)南平台町定期清掃活動を実施
- 「渋谷区一斉清掃の日(4月28日しぶやの日)」に参加
- チャリティゴルフトーナメントに協賛
- 渋谷地区美化推進委員会主催「渋谷駅前統一美化デー」に参加
- (一社)JEAN主催「鶴沼海岸(神奈川県)クリーンアップキャンペーン」に参加
- NPO法人「ピースマイルプロジェクト」に参加
- (株)アートネイチャーと共同で代々木公園(東京都)清掃活動を実施



【コンプライアンス推進】

当社では、法令遵守はもとより、高い倫理観と道徳意識を醸成させる活動を推進しています。グループ全体にコンプライアンス意識が定着し、事業活動が法律やルールに従って適正に遂行されるよう、学習機会の充実化や受講環境の改善に取り組んでいます。

〈主な取り組み〉

- eラーニングシステムを活用した当社グループ全体へのコンプライアンス教育の実施
- 部署別、階層別に特化したコンプライアンス集合研修の実施



TOPICS:ウルトラマン基金

フィールズグループでは、東日本大震災発生後直ちに、(株)円谷プロダクションを中心にグループ内の賛同企業各社とともに2011年3月、「ウルトラマン基金」を設立いたしました。同基金では、被災された皆様、とりわけ未来への希望の光である子どもたちに心からのエールと物資を贈り、子どもたちの未来のために永続的に支援活動を展開しています。

2013年3月からスタートさせた「ヒーローキャラバン～子どもたちの心に光を～ 78 Places in 東北」の活動では、1年を通じ、円谷ヒーローたちが被災地79か所の保育園や幼稚園、ボランティアセンターなどへのキャラバン訪問を実施して、約7,200名の子どもたちと直接ふれあいました。ヒーローと笑顔で過ごす安心して楽しい時間が、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ものと信じ、今後も活動を継続してまいります。



設立：2011年3月
運営事務局：(株)円谷プロダクション内

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/>

【リスクマネジメント推進】

当社は、社会及びお客様からの信頼にお応えるため、全社員が情報セキュリティに対して高い意識を持ち、情報セキュリティマネジメントシステムのさらなる向上に向けて取り組んでいます。

〈主な取り組み〉

- 国際規格「ISO/IEC 27001:2005」及びその国内規格「JIS Q 27001:2006」の認証を継続

【ES推進】

当社は、持続的成長の源となる従業員が能力を存分に活かし、誇りを持って働くことができるよう、中長期を見据えた人材育成の仕組みづくりに取り組んでいます。その一環として、社員全員がつながり、話し合い、情報を共有し、対等な関係で活発なコミュニケーションがとれるインフラ整備を進めています。



〈主な取り組み〉

- 社内コミュニケーションツール「campus」の開発、導入、運用
- 専用チャンネル&データベースサイト「WE」の開設、運用
- クリエイティブ・コミュニケーションスペース「campus Lab」の開設、運用

【CS推進】

当社は、お客様と取引先様に喜びを提供するとともに、お客様と取引先様からの信用と信頼を獲得するため、当社が提供する商品・サービスの安全性と品質の向上に資する施策を遂行しています。

〈主な取り組み〉

- 品質マネジメントシステムの最新規格である国際規格「ISO 9001:2008」(JIS Q 9001:2008)の認証を更新

取り組みの詳細情報につきましては、ウェブサイトをご覧ください。 www.fields.biz/ir/j/csr/action/

コーポレート・ガバナンス

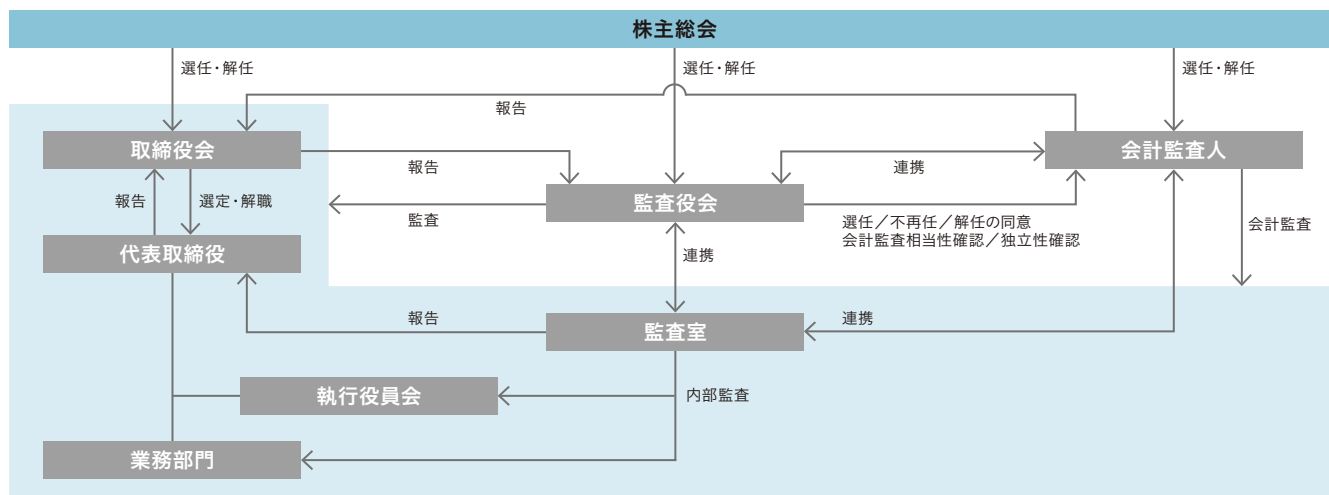
コーポレート・ガバナンスの基本的な考え方

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、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。

また、当社と子会社からなるフィールズグループは、グループの経営方針に基づき、方針と施策を綿密に協議したうえで、互いに合意した経営計画に沿った企業経営を行っており、グループへの投融資実行・撤退基準を徹底することでグループ全体の価値向上を目指しています。

コーポレート・ガバナンス体制図



会社の機関内容及び内部統制システム

組織形態	監査役設置会社
取締役会議長	社長
取締役人数(うち社外取締役人数)	12名(1名)
2014年3月期の取締役会開催数	17回
監査役人数(うち社外監査役人数)	4名(4名)
2014年3月期の監査役会開催数	20回
2014年3月期の社外監査役の実出席回数	池澤憲一17回、小池敦夫17回、古田善香17回、中元紘一郎16回
会計監査人	三優監査法人
内部監査部門	監査室



経営の監督・執行

当社の取締役会は取締役12名(うち社外取締役1名)で構成されており、当社の業務執行に関する意思決定をするとともに、取締役の職務の執行を監督する権限を有しています。毎月1回取締役会を開催するほか、必要に応じて臨時取締役会を開催し、経営上重要な事項の決定、業務執行状況の報告並びに監督など、迅速に経営判断ができる体制を整えています。さらに、社内業務全般にわたる諸規程が網羅的に整備されており、明文化されたルールのもとで、各職位が明確な権限と責任を持って業務を執行する体制としています。

監査役・監査役会・内部監査

当社は監査役会を設置しており、監査役4名全員が社外監査役で構成されています。監査役は取締役会をはじめとする社内の重要な会議に出席して意見を述べるほか、各部門へのヒアリングや決裁書類の調査などを通じて監査を実施し、取締役の業務執行状況を監視できる体制をとっています。

さらに内部監査機関として代表取締役社長直轄の監査室を設置しており、室長を含む4名で、期初に設定した内部監査計画書に基づき、当社及び子会社の業務活動全般に関して定期的に内部統制の評価及び内部監査を実施し、その結果を踏まえて業務改善に向けた助言・勧告を行っています。

毎月開催される監査役会には監査室も同席し、監査役による取締役及び重要な従業員への個別ヒアリングの機会を設けています。さらに、監査役会と監査室は、四半期ごとに会計監査人と意見交換会を開催するとともに、会計監査人による本社、支店、関係会社などにおける期中及び期末監査への立会いを適宜行うなど相互に連絡をとり、監査業務の充実を図っています。

また、内部監査、監査役監査、会計監査人監査のチェック体制を厳格、適切に運用することにより監督機能の強化と経営の透明性の向上に努めています。

社外取締役・社外監査役の機能と選任理由

当社は、社外取締役・社外監査役を下記の通り選任しています。

社外取締役

氏名	当該社外取締役を選任している理由(独立役員に指定している場合は、独立役員に指定した理由を含む)
糸井 重里	社外取締役である糸井重里氏は、コピーライター、エッセイストなどの多彩な活動をしており、当社のコンテンツビジネスにも高い見識を持っています。豊富な経験と独自の発想から、当社の事業戦略への積極的な参画を期し選任しています。また、独立性の基準を満たしており、一般株主と利益相反の生じる恐れがないと判断したため、独立役員として指定しています。

社外監査役

氏名	当該社外監査役を選任している理由(独立役員に指定している場合は、独立役員に指定した理由を含む)
池澤 憲一	常勤監査役である池澤憲一氏は、長年にわたり経理・財務業務に携わり、その経歴を通じて培われた知識や見識などを活かしたグループ内部統制に関するベテランです。幅広い見識を経営に反映させて頂くことを期し選任しています。また、独立性の基準を満たしており、一般株主と利益相反の生じる恐れがないと判断したため、独立役員として指定しています。
小池 敕夫	非常勤監査役である小池敕夫氏は、経営に関する幅広い見識を反映させて頂くことを期し選任しています。また、独立性の基準を満たしており、一般株主と利益相反の生じる恐れがないと判断したため、独立役員として指定しています。
古田 善香	非常勤監査役である古田善香氏は、国税業務を担当してきた税務のベテランです。税務に関する専門的見地を経営に反映させて頂くことを期し選任しています。また、独立性の基準を満たしており、一般株主と利益相反の生じる恐れがないと判断したため、独立役員として指定しています。
中元 紘一郎	非常勤監査役である中元紘一郎氏は、弁護士としての豊富なキャリアに基づく高度な法的知識を有する法務のベテランです。法律に関する専門的見地を経営に反映させて頂くことを期し選任しています。

独立役員の状況

社外取締役の糸井重里及び、社外監査役のうち、池澤憲一、小池敕夫、古田善香の3名は、いずれも、独立性の基準を満たしており、一般株主と利益相反の生じる恐れがないと判断したため、独立役員として指定しています。

報酬の決定に関する方針

2014年6月18日開催の第26回定時株主総会決議に基づく取締役の報酬額は、年額1,100百万円以内(うち社外取締役50百万円以内)、2005年6月29日開催の第17回定時株主総会決議に基づく監査役の報酬額は、年額50百万円以内と定めています。

なお、2014年3月期における取締役に対する報酬は723百万円(うち社外取締役14百万円)、監査役に対する報酬は18百万円、支給人数は取締役10名、監査役4名となっています。

株主総会の議決権行使結果の開示

2014年6月18日開催の第26回定時株主総会において、「剰余金の処分の件」(1株につき25円、総額829百万円)、「定款一部変更の件」、「取締役3名選任の件」、「取締役の報酬額改定の件」に関する

議案が審議され、各議案について原案通り承認可決されました。議決権行使結果について、詳細はウェブサイトをご覧ください。

www.fields.biz/ir/j/library/meeting/

コンプライアンスの向上とリスクマネジメント

当社は、コンプライアンス担当取締役を任命し、コンプライアンス関連規程の整備、内部通報制度の導入、取締役・従業員の教育研修を行っています。監査室は、コンプライアンスの運用状況について監査を行い、定期的に社長及び監査役会に報告しています。

またリスク管理に対する体制を整備するため、リスク管理担当取締役を任命するとともに、リスク管理規程などを制定し、市場、投資、災害などのリスク状況の監視並びに全社的な対応を行い、各部門所管業務に付随するリスク管理は担当各部門が行っています。

監査室は、各部門の日常的なリスク管理状況の監査を実施し、社長及び監査役会に報告しています。

リーガルリスクの管理については、各種契約書を法務室が一元管理し、重要な契約書などに関しては、原則としてすべて顧問弁護士によるリーガルチェックを受けることとしており、不測のリスクを回避するよう努めています。

その他当社が認識している事業等のリスクについては、P.30～32をご参照ください。

内部統制システム

当社は2006年4月より、今後のさらなる成長に向けた経営の仕組みづくりに取り組んでいます。その一環として、2007年10月、事業の拡張に柔軟に対応できる仕組みの提供を目的として情報システムを刷新し、J-SOXにも対応できる内部統制機能と情報セキュリティ機能を兼ね備えた基幹業務システムの導入とシステムインフラの強化を実施しました。これにより、当社における事業上の課題の可視化、意思決定の迅速化及び内部統制の有機化を実現しています。

財務報告の信頼性を確保するための体制

当社及び当社グループ各社は、金融商品取引法などの法令に従い、財務報告に係る内部統制の整備及び運用を行うとともに、そのシステムが適正に機能することを継続的に評価し、必要な是正を行います。



情報開示体制の整備・説明責任の遂行

当社は、情報開示指針に基づき、株主・投資家などのすべてのステークホルダーに対して、適時性・公平性・正確性・継続性に配慮したディスクロージャー（情報開示）に努め、より多くの皆様との信頼関係の構築を目指し、IR活動を行っています。

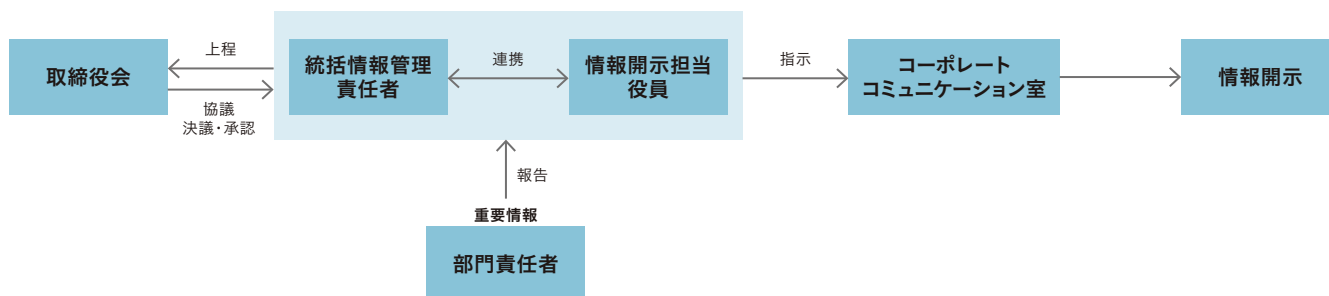
具体的には、IRポリシーを定め、これを公開するとともに、IR投資家情報専用ホームページによる情報開示やアニュアルレポート・株主通信の発行を行うほか、代表者自身が説明を行う個人投資家向け会社説明会を全国各地で開催、アナリスト・機関投資家向けの決算説明会を四半期ごとに開催しています。

また、すべてのステークホルダーとの直接的なコミュニケーションを重視し積極的に充実させていくとともに、要望や評価などについて、経営幹部はもとより広く社内にも情報共有を図り、経営や企業価値の向上に役立てています。

適時開示体制の概要

決定事実、発生事実、決算に関する情報といった会社情報に関しては、統括情報管理責任者が取締役会に報告し、承認を受けた会社情報について情報開示担当が開示とその管理を行います。情報開示担当を執行役員コーポレートコミュニケーション室長と定め、社内各部署より必要な情報を取りまとめ、開示の必要性について「上場有価証券の発行者の会社情報の適時開示等に関する規則」に従って協議を行っています。

適時開示体制



反社会的勢力排除に向けた基本的な考え方、及びその整備状況

反社会的勢力排除に向けた基本的な考え方

当社は、反社会的勢力による経営活動への関与を拒絶し、健全な会社経営を行います。また、反社会的勢力・団体によるいかなる接触に対しても、組織として毅然とした対処をします。

反社会的勢力排除に向けた整備状況

当社は、市民社会の秩序や安全に脅威を与える反社会的勢力・団体とは一切の関係を遮断し、断固として対決することを明文化した「企業行動規範」を全役員・全従業員に配布し、共有しています。具体的には、対応部署を定め、管轄警察署をはじめ関係機関が主催する連絡会、その他外部の専門機関に加入し、指導を仰ぐとともに、講習への参加などを通じ情報収集・管理に努めています。また、対応マニュアルなどにより、社内での周知・徹底を図っています。



事業等のリスク及び管理状況

有価証券報告書に記載した事業の状況、経理の状況等に関する事項のうち、リスク要因となる可能性があると考えられる主な事項及びその他投資者の判断に重要な影響を及ぼすと考えられる可能性のある事項は以下のようなものがあります。

当社グループ(当社及び連結子会社。以下同じ)では、これらのリスク発生の可能性を認識したうえで、その発生の回避及び発生した場合の対応に努める方針ですが、当社の株式に関する投資判断は、本項及び本項以外の記載内容もあわせて、慎重に検討したうえで行われる必要があると考えています。

また、以下に記載したリスク以外でも当社グループの想定を超えたリスクが顕在化した場合には、当社グループの経営成績に大きな影響を及ぼす可能性があります。なお、文中における将来に関する事項は、別段の記載がない限り、有価証券報告書提出日(2014年6月18日)現在において当社グループが判断したものであり、発生可能性のあるリスクのすべてを網羅したのではなく、また、不確実性を内在しているため、経営環境等の変化により実際の結果と異なる可能性があります。

1. ビジネスモデルについて

当社グループは、IP(知的財産)を軸に多様なメディアやプラットフォームにコンテンツを展開するビジネスを推進していますが、個々のIPのメディア適性や動向等により、当社グループの業績に影響を及ぼす可能性があります。

このため、当社グループにおいては、多岐にわたる領域での事業展開、IPポートフォリオの構築・強化を推進することによりリスク分散を図り、収益の安定化及び事業のさらなる成長に向けて取り組んでいます。

2. 市場環境等の変化及び競合について

(1) 消費者の嗜好や経済環境の変化について

当社グループが行っている事業には、余暇活動、エンタテインメント、他の娯楽の動向による影響を受ける傾向にあるものがあります。特に、消費者の余暇活動に対する嗜好・意識、余暇活動のスタイルや流行が変化した場合などには、当社グループの業績に影響を及ぼす可能性があります。

また、消費者の消費支出が減退するような国内経済情勢の低迷、法的規制や業界団体の自主規制等は、当社グループが取り扱っている余暇関連分野の商品やサービスに対する需要を低減させるおそれがあり、これによって当社グループの業績に影響を及ぼす可能性があります。

このため、当社グループにおいては、消費者の嗜好その他余暇関連分野の動向を研究・分析し、国内の特定のメディアやプラットフォームに依存せず、IPに相性のよいメディア等を選定し、海外展開も含めた多元

展開を行う戦略を進めています。あわせて、既存領域を超えて連携する新たなメディア等の創造に関与し、若しくは新規のメディア等への対応を迅速かつ効率的に行うことのできる体制の構築を進めています。

(2) 競合について

当社グループが展開している多様な事業領域において、商品やサービス、価格競争力、ブランドなどにおいて、当社グループより優れている競合他社が存在する場合があります。競合他社がその優位性を活用して商品やサービスの提供に取り組んだ場合には、当社グループが劣勢に立たされ、当社グループの期待通りに商品やサービスを提供できなくなったり、顧客を獲得・維持できなくなったりするおそれがあります。その結果として、当社グループの業績に影響を及ぼす可能性があります。

また、当社グループがIPを展開するメディアやプラットフォーム上で競合する第三者のIPの人気や動向等によって、当社グループのIPからの収益が影響を受けることがあります。その結果、当社グループの業績に影響を及ぼす可能性があります。

このため、当社グループにおいては、遊技機流通に強みを持った当社グループの機能を活用したIPを軸とするビジネスの確立を目指し、その運営に向けて経営体制の強化を図ることで、企業競争優位性の構築を図っていきます。

3. 投資等について

(1) 提携等について

当社グループでは、グループ内外の企業との提携関係の強化又は新規提携を通じて、既存事業の業容拡大及び機能強化、効率的な新規事業の開発を実施しています。その過程で、他社との合併により新会社を設立する、既存企業へ追加的な投資をする等の投資活動を行って、今後も投資活動を行っていく可能性があります。

しかし、これらの投資や事業買収の実施、事業統合に際して、多額の費用が発生する可能性があります。また、第三者との合併事業や投資先の事業が大幅な不振に陥ったり、業績不振が一定期間以上継続したりした場合には、追加的に費用が増加したり、投資有価証券の減損又は評価損の計上等により損失が発生したりする可能性があります。さらに、戦略上の目的や予定していた事業収益の増大を実現できない可能性や、第三者との合併事業が所期の目的を達成できない可能性があります。このような場合には、当社グループの業績に影響を及ぼす可能性があります。

このため、当社グループにおいては、こうした意思決定の際には、将来にわたる投資採算性等を考慮に入れリスクを回避するよう十分な検討を実施しています。



「アミュブラザ博多 夏のウルトラバーゲン」CMより ウルトラの母



「アミュブラザ博多 夏のウルトラバーゲン」CMより タダ

(2)新規事業等について

当社グループでは、顧客のニーズの変化に対応し、収益源の多様化と持続的な成長の実現を図るために、今後も新サービスないし新規事業の創出と育成に積極的に取り組んでいく考えです。しかし、新サービス又は新規事業の実施過程において、当該サービス又は事業に固有のリスク要因が加わるとともに、事業環境の急激な変化等予測困難な問題が発生することにより、新サービス又は新規事業の展開が計画通りに進捗しない場合には、当社グループの業績に影響を及ぼす可能性があります。

このため、当社グループにおいては、新規事業の意義や目的を明確にしたうえで、投資による将来の事業発展を見据え、リスクの分析及び管理を行い、未来への挑戦と足元の堅守を両立させる投資判断を実施しています。また、当社グループ全体の新規事業等への投融資の実行・撤退についても、定期的に当社内で検証を実施しています。あわせて、必要に応じて戦略的事業提携を通じ外部資源の活用も図っています。

4. 知的財産 (IP) について

(1) IPの取得・保有・創出及び展開について

当社グループは、コミックス、アニメ、映画/テレビ、マーチャダイジングの各分野において多元的に展開可能なIPやコンテンツを、国内外の権利者から「許諾を受ける」、「取得」、「買いつける」、「以下」、「保有」、「創り出す」、「以下」、「創出」ことで展開していますが、IPの多元展開において期待した効果又は収益を確保できなかった場合には、当社グループの業績に影響を及ぼす可能性があります。

加えて、取得・保有・創出したIPを新規のメディアやプラットフォームで多元展開していく場合には、関係する複数の権利者の許諾を受ける必要があり、権利処理に多くの時間と費用を要する可能性があります。万が一権利処理が十分に行われなかったり、必要な権利が取得できなかったりする場合には、IPやコンテンツを多様なメディア等で効率的に循環させる展開が困難となり、計画していた事業遂行をなせず、結果として、当社グループの業績に影響を及ぼす可能性があります。

このため、当社グループにおいては、IPやコンテンツについて取得若しくは保有する場合には、コミックス、アニメ、映画/テレビ、マーチャダイジングの各分野において、その効果や収益性について十分に検討を重ねるとともに、IPを創出する場合には、有力企業と連携したIP開発を基本としています。あわせて、IPの多元展開においては、ビジネスパートナーとのネットワークを最大限に活用する等、パートナーシップに基づく展開を実施しています。

(2)IPの侵害・被侵害について

当社グループがIPやコンテンツを多元的に展開する中で、当社グループのIPやコンテンツが侵害される可能性や第三者が保有するIPやコンテンツを侵害する可能性があり、こうした場合は、当社グループの業績に影響を及ぼす可能性があります。

また、当社グループが企画・開発・制作し、又は制作者・権利者から取得若しくは保有することとなったIPやコンテンツは、関係する複数の権利者の著作権、著作隣接権、商標権、肖像権、特許権等、多様な権利を含んでいます。瑕疵ある権利の許諾を受けたり、権利者との認識の相違により、当社グループがコンテンツの使用差止めや損害賠償の請求を受けたり、訴訟等に巻き込まれる可能性は皆無ではありません。さらに、当社グループより第三者にIPやコンテンツの使用権を許諾している場合には、当該第三者から損害賠償の請求を受けたり、訴訟等に巻き込まれたりする可能性もあります。

このため、当社グループにおいては、IPやコンテンツの価値の重要性を認識し、これらの管理体制を強化しています。また、役員及び従業員に対する教育啓発を行いながら、当社グループが創作し若しくは発明したIPやコンテンツの権利化を行うとともに、これらの侵害防止に継続的に取り組んでいます。あわせて、IPやコンテンツの企画・開発・制作、又は取得若しくは保有を行う際には、これらの権利の帰属、範囲及び内容等を契約等により明確にし、関係する複数の権利者の権利を侵害しないよう最大限留意しています。

5. 遊技機販売に関する固有リスクについて

(1)遊技機業界の法的規制、自主規制、市場環境について

当社グループが行っている遊技機の販売の事業は、直接的に法的規制を受けていませんが、遊技機メーカーは、「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律」(以下「風適法」)及び国家公安委員会規則「遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則」等の関連法令及び諸規則による規制を受けています。また、遊技機のユーザーであるパチンコホールは、風適法に基づく許可・届出の対象となっており、関連法令及び都道府県条例による規制を受けています。その他、過度な射幸性を抑制する目的等から、遊技機メーカー、パチンコホール、販売業者に対して、業界団体が自主規制を行うことがあります。

上記の法的規制の改正等が行われた場合や新たな自主規制が実施された場合、当該規制への対応からパチンコホールへの遊技機の納入遅延が発生したり、パチンコホールにおける遊技機の需要が変化したりするとともに、法的規制以外にも市場環境や経済情勢の変化によってパチンコホールの経営環境が急激に変化した場合には、当社グループの業績に影響を及ぼす可能性があります。



「アミュプラザ博多 夏のウルトラバーゲン」CMより ビグモン

事業等のリスク及び管理状況

このため、当社グループでは、遊技機業界の健全な発展に向けた取り組みを推進しており、新規顧客の創造と既存顧客の支持拡大に向けて、過度な射幸性に依存しないゲーム性・エンタテインメント性の高い遊技機の企画・開発に取り組んでいます。

(2) 遊技機販売における特定の仕入先への依存について

当社グループの主な売上高は、遊技機の販売における商品売上高(遊技機を仕入れて販売する代理店販売時の売上)と手数料収入(遊技機の販売の仲介を行う代行店販売時の売上)となっています。それぞれの売上高の総売上高(連結)に占める割合は、2013年3月期(80.0%、3.8%)、2014年3月期(77.6%、6.9%)となっています。

商品売上高については、従来、関連会社である(株)ロデオ及び提携メーカーである(株)ビスティが主な仕入先となっています。当社の商品仕入高に占める両社からの仕入高の割合は、それぞれ2013年3月期(37.7%、21.6%)、2014年3月期(0.4%、22.3%) (連結ベース)となっています。

遊技機販売において、製品開発の遅延等から販売開始が遅延されることとなった場合、製品が市場の人気を得られなかった場合、独占的販売代理店契約が解消された場合には、当社グループの業績に影響を及ぼす可能性があります。

このため、当社においては、(株)ロデオ及び(株)ビスティとの提携に次いで、京楽産業.(株)、(株)エンターライズ及び(株)ユニバーサルエンターテインメントと提携し、すでにこれら提携メーカーの製品の販売を行っています。これに加えて、2014年5月には(株)ディ・ライト及び(株)七匠との提携を発表し、特定のメーカーに対する依存度の軽減を進め、リスクの分散化を図っています。あわせて、当社グループが有するIPや企画・開発に係る知見やノウハウ等を活用して商品力の強化を図ると同時に、その販売に向けた営業体制の強化も進めています。

6. 人材の確保・育成について

有能な人材は限られていて需給バランスその他の要因により必要な人材の確保や育成が計画通りにできない場合、優秀な人材の流出を防止できない場合、急激な人材採用により当社グループ間の協業・連携が十分に機能しなくなる場合などには、計画していた事業活動を遂行することができず、当社グループの業績に影響を及ぼす可能性があります。

このため、当社グループは、成長を支えている最大の資産は人材であり、優秀な人材を採用し育成することは重要な経営課題の一つであると認識し、経営陣が採用活動全般を協議のうえ推進し、優秀な人材の確保と育成に努めています。

7. コンプライアンスについて

当社グループは、コンプライアンスを重要な経営課題の一つであると考え、諸施策を講じています。しかし、コンプライアンス上のリスクを完全に回避できない可能性があり、法令等に抵触する事態が発生した場合、当社グループの社会的信用やブランドイメージの低下、損害賠償等により、当社グループの業績に影響を及ぼす可能性があります。

このため、当社グループにおいては、コンプライアンス指針を定め、コンプライアンス推進体制を構築するとともに、役員及び従業員に対する教育啓発を実施し、さらなる企業倫理の向上及び法令等の遵守に努めています。

8. 情報セキュリティについて

当社グループは、事業上の重要情報、顧客・取引先等の機密情報や個人情報等を保有しています。万が一、予期せぬ事態により情報が外部に流出したり、第三者が不正に取得し使用したりするような事態が生じた場合には、損害賠償や対応費用の発生のみならず、当社グループの信用が低下し、当社グループの業績に影響を及ぼす可能性があります。

このため、当社グループは、情報セキュリティ対策の強化を図るとともに、役員及び従業員に対する教育啓発を実施し、情報管理の徹底に取り組んでいます。

9. 会計制度等について

当社グループが予期しない会計基準や税制等の新たな導入・変更により、当社グループの業績及び財務状況に影響を及ぼす可能性があります。

当社グループは、有形固定資産やのれん等多くの固定資産を保有しています。当社グループが保有している資産の市場価格が著しく下落した場合や事業の収益性が悪化した場合には、減損会計の適用により固定資産について減損損失が発生し、当社グループの業績及び財務状況に影響を及ぼす可能性があります。

また、当社グループでは、業務上の関係構築や純投資等を目的に投資有価証券を保有しています。投資有価証券の評価は、有価証券市場の動向、有価証券発行会社の財政状態・経営成績等の状況によって判断されるため、今後も時価の下落や実質価額の低下により減損処理を行うこととなった場合には、有価証券の減損又は評価損の計上等により当社グループの業績及び財務状況に影響を及ぼす可能性があります。

このため、当社グループでは、公認会計士、税理士等の外部専門家の助言を得ながら、適正なプロセスで投資を実施するとともに、適正な会計処理及び開示を行うべく努めています。



「ウルトラ怪獣 擬人化計画」ゼットン



「ウルトラ怪獣 擬人化計画」ゴモラ

取締役、監査役及び執行役員 (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

連結貸借対照表

フィールズ株式会社及び連結子会社
2013年3月31日及び2014年3月31日現在

資産の部	金額 (百万円)		金額 (千ドル)
	2013年	2014年	2014年
流動資産:			
現金及び現金同等物	¥ 23,309	¥ 29,583	\$ 287,436
受取手形及び売掛金	42,017	29,155	283,278
たな卸資産	2,343	3,133	30,441
商品化権前渡金	2,026	1,954	18,985
繰延税金資産	749	732	7,112
その他	2,305	2,395	23,270
貸倒引当金	(41)	(34)	(330)
流動資産合計	72,709	66,921	650,223
有形固定資産:			
土地	6,775	7,875	76,515
建物及び構築物	6,336	6,291	61,125
工具、器具及び備品	3,862	4,143	40,254
機械装置及び運搬具	70	47	456
建設仮勘定	43	41	398
計	17,086	18,397	178,750
減価償却累計額	(5,936)	(6,293)	(61,144)
有形固定資産合計	11,151	12,104	117,605
投資その他の資産:			
投資有価証券—非連結子会社及び関連会社	3,860	8,330	80,936
投資有価証券	7,539	7,277	70,705
のれん	2,177	1,905	18,509
繰延税金資産	847	654	6,354
その他	8,855	8,749	85,007
貸倒引当金	(514)	(1,074)	(10,435)
投資その他の資産合計	22,766	25,842	251,088
資産合計	¥106,628	¥104,869	\$1,018,937

表中の米ドルで表示されている金額は、日本円での表示価額 (百万円) に対し、2014年3月31日現在の為替レート (1米ドル=102.92円) を用いて換算したものです。

負債及び純資産の部	金額 (百万円)		金額 (千ドル)
	2013年	2014年	2014年
流動負債:			
支払手形及び買掛金	¥ 36,604	¥ 33,105	\$ 321,657
短期借入金	521	634	6,160
一年内返済予定長期借入債務	422	58	563
未払法人税等	3,931	1,959	19,034
賞与引当金	301	350	3,400
役員賞与引当金	230	230	2,234
その他	5,354	5,390	52,370
流動負債合計	47,365	41,730	405,460
固定負債:			
長期借入債務 (一年以内に返済予定のものを除く)	109	50	485
退職給付引当金	531	—	—
退職給付に係る負債	—	675	6,558
その他	3,522	3,659	35,551
固定負債合計	4,164	4,386	42,615
純資産:			
資本金: 普通株式			
授權株式数 2013年及び2014年3月31日現在: 138,800,000株			
発行済株式数 2013年及び2014年3月31日現在: 34,700,000株	7,948	7,948	77,225
資本剰余金			
資本準備金	7,994	7,994	77,671
利益剰余金	40,835	44,548	432,841
自己株式 2013年及び2014年3月31日現在: 1,516,200株	(1,821)	(1,821)	(17,693)
その他の包括利益累計額			
その他有価証券評価差額金	(397)	(262)	(2,545)
為替換算調整勘定	(1)	(1)	(9)
退職給付に係る調整累計額	—	(126)	(1,224)
その他の包括利益累計額合計	(398)	(390)	(3,789)
少数株主持分	539	473	4,595
純資産合計	55,098	58,753	570,860
負債及び純資産合計	¥106,628	¥104,869	\$1,018,937

表中の米ドルで表示されている金額は、日本円での表示価額 (百万円) に対し、2014年3月31日現在の為替レート (1米ドル=102.92円) を用いて換算したものです。

連結損益計算書

フィールズ株式会社及び連結子会社
自 2012年4月1日至2013年3月31日及び
自 2013年4月1日至2014年3月31日

	金額 (百万円)		金額 (千ドル)
	2013年	2014年	2014年
売上高	¥108,141	¥114,904	\$1,116,439
売上原価	74,862	81,092	787,912
売上総利益	33,279	33,812	328,527
販売費及び一般管理費	22,964	24,020	233,385
営業利益	10,314	9,791	95,132
その他の収益 (費用) :			
受取利息及び受取配当金	198	223	2,166
支払利息	(18)	(10)	(97)
持分法による投資損益	(103)	384	3,731
出資金償却	(531)	(295)	(2,866)
減損損失	(180)	(20)	(194)
制作中止損	(853)	—	—
貸倒引当金繰入額	—	(940)	(9,133)
その他 (純額)	176	456	4,430
その他の収益 (費用) 純額	(1,311)	(204)	(1,982)
税金等調整前当期純利益	9,002	9,588	93,159
法人税等:			
法人税、住民税及び事業税	4,538	3,940	38,282
法人税等調整額	(313)	203	1,972
法人税等合計	4,224	4,143	40,254
少数株主損益調整前当期純利益	4,778	5,444	52,895
少数株主利益	57	74	719
当期純利益	¥ 4,720	¥ 5,370	\$ 52,176

1株当たり当期純利益:	金額 (円)		金額 (ドル)
	2013年	2014年	2014年
潜在株式調整前当期純利益	¥142.27	¥161.83	\$1.57

表中の米ドルで表示されている金額は、日本円での表示価額 (百万円) に対し、2014年3月31日現在の為替レート (1米ドル=102.92円) を用いて換算したものです。

連結包括利益計算書

フィールズ株式会社及び連結子会社
自 2012年4月1日至2013年3月31日及び
自 2013年4月1日至2014年3月31日

	金額 (百万円)		金額 (千ドル)
	2013年	2014年	2014年
少数株主損益調整前当期純利益	¥4,778	¥5,444	\$52,895
その他の包括利益 (損失) :			
その他有価証券評価差額金	427	138	1,340
為替換算調整勘定	(0)	0	0
その他の包括利益 (損失) 合計	426	138	1,340
包括利益	¥5,204	¥5,583	\$54,246
(内訳)			
親会社株式に係る包括利益	5,147	5,505	53,488
少数株主に係る包括利益	57	77	748

表中の米ドルで表示されている金額は、日本円での表示価額 (百万円) に対し、2014年3月31日現在の為替レート (1米ドル=102.92円) を用いて換算したものです。

連結株主資本等変動計算書

フィールズ株式会社及び連結子会社
自 2012年4月1日至2013年3月31日及び
自 2013年4月1日至2014年3月31日

	発行済 普通株式数	単位:株				単位:百万円				
		資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	その他の包括利益(損失)				純資産合計
						其他 有価証券 評価差額金	為替換算 調整勘定	退職給付に 係る 調整累計額	少数 株主持分	
2012年4月1日現在	347,000	¥7,948	¥7,994	¥37,774	¥(1,821)	¥(824)	¥(0)	—	¥483	¥51,555
当期純利益	—	—	—	4,720	—	—	—	—	—	4,720
配当金	—	—	—	(1,659)	—	—	—	—	—	(1,659)
株式分割	34,353,000	—	—	—	—	—	—	—	—	—
株主資本以外の項目の 連結会計年度中の変動額 (純額)	—	—	—	—	—	426	(0)	—	55	481
2013年3月31日現在	34,700,000	7,948	7,994	40,835	(1,821)	(397)	(1)	—	539	55,098
当期純利益	—	—	—	5,370	—	—	—	—	—	5,370
配当金	—	—	—	(1,659)	—	—	—	—	—	(1,659)
連結範囲の変動	—	—	—	1	—	—	—	—	—	1
株主資本以外の項目の 連結会計年度中の変動額 (純額)	—	—	—	—	—	135	0	(126)	(65)	(57)
2014年3月31日現在	34,700,000	¥7,948	¥7,994	¥44,548	¥(1,821)	¥(262)	¥(1)	¥(126)	¥473	¥58,753

	単位:千ドル									
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	その他の包括利益(損失)				少数 株主持分	純資産合計
					其他 有価証券 評価差額金	為替換算 調整勘定	退職給付に 係る 調整累計額	少数 株主持分		
2013年4月1日現在	\$77,225	\$77,671	\$396,764	\$(17,693)	\$(3,857)	\$(9)	—	—	\$5,237	\$535,347
当期純利益	—	—	52,176	—	—	—	—	—	—	52,176
配当金	—	—	(16,119)	—	—	—	—	—	—	(16,119)
連結範囲の変動	—	—	9	—	—	—	—	—	—	9
株主資本以外の項目の 連結会計年度中の変動額(純額)	—	—	—	—	1,311	0	(1,224)	—	(631)	(553)
2014年3月31日現在	\$77,225	\$77,671	\$432,841	\$(17,693)	\$(2,545)	\$(9)	\$(1,224)	—	\$4,595	\$570,860

表中の米ドルで表示されている金額は、日本円での表示価額(百万円)に対し、2014年3月31日現在の為替レート(1米ドル=102.92円)を用いて換算したものです。



連結キャッシュ・フロー計算書

フィールズ株式会社及び連結子会社
自 2012年4月1日至2013年3月31日及び
自 2013年4月1日至2014年3月31日

	金額 (百万円)		金額 (千ドル)
	2013年	2014年	2014年
営業活動によるキャッシュ・フロー:			
税金等調整前当期純利益	¥ 9,002	¥ 9,588	\$ 93,159
調整項目:			
減価償却費	2,207	2,164	21,026
減損損失	180	20	194
のれん償却	319	323	3,138
持分法による投資損益	103	(384)	(3,731)
売上債権	(9,013)	13,078	127,069
仕入債務	8,488	(3,132)	(30,431)
その他	1,289	356	3,458
小計	12,577	22,015	213,904
利息及び配当金の受取額	212	247	2,399
利息の支払額	(19)	(10)	(97)
法人税等の還付額 (支払額)	799	(5,929)	(57,607)
営業活動によるキャッシュ・フロー	13,570	16,322	158,589
投資活動によるキャッシュ・フロー:			
有形固定資産の取得による支出	(1,571)	(2,035)	(19,772)
無形固定資産の取得による支出	(1,741)	(1,414)	(13,738)
関係会社への出資による支出	(412)	(4,209)	(40,895)
貸付けによる支出	(1,891)	(930)	(9,036)
その他	(646)	571	5,547
投資活動によるキャッシュ・フロー	(6,263)	(8,018)	(77,905)
財務活動によるキャッシュ・フロー:			
短期借入金の増減 (純額)	70	113	1,097
長期借入債務の返済による支出	(780)	(422)	(4,100)
配当金の支払額	(1,658)	(1,657)	(16,099)
その他	90	(52)	(505)
財務活動によるキャッシュ・フロー	(2,277)	(2,018)	(19,607)
現金及び現金同等物に係る換算差額	(3)	0	0
現金及び現金同等物の増減額	5,025	6,284	61,057
現金及び現金同等物の期首残高	18,284	23,309	226,476
連結の範囲の変更に伴う現金及び現金同等物の減少額	—	(10)	(97)
現金及び現金同等物の期末残高	¥23,309	¥29,583	\$287,436

表中の米ドルで表示されている金額は、日本円での表示価額 (百万円) に対し、2014年3月31日現在の為替レート (1米ドル=102.92円) を用いて換算したものです。

本レポートの連結財務諸表は、監査済みの英文連結財務諸表の一部を和訳したものであり、未監査です。財務状況に関する詳しい情報については、英文版アニュアルレポートもしくは有価証券報告書をご参照ください。
なお、英文版アニュアルレポート及び有価証券報告書に記載されている連結財務諸表に対しては、いずれも無限定適正意見が表明されています。

会社概要

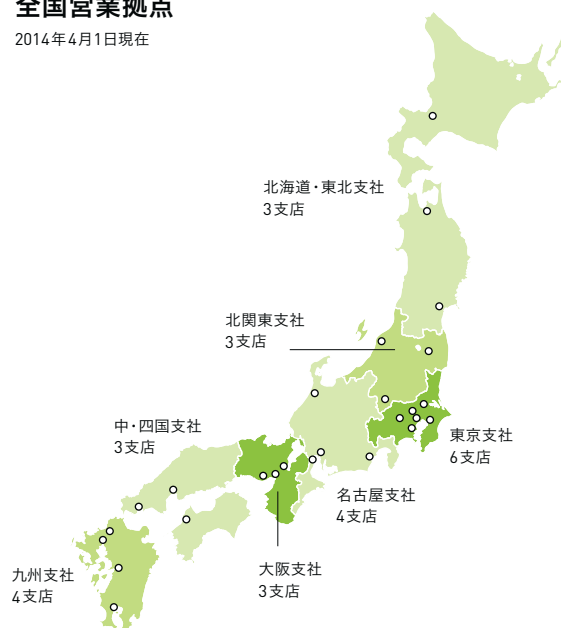
2014年3月31日現在



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
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
資本金	7,948百万円
従業員数	1,588名(連結)
連結子会社	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 他10社
持分法適用 関連会社	(株)ミズホ (株)ヒーローズ (株)角川春樹事務所 他6社

全国営業拠点

2014年4月1日現在



組織図

2014年4月1日現在



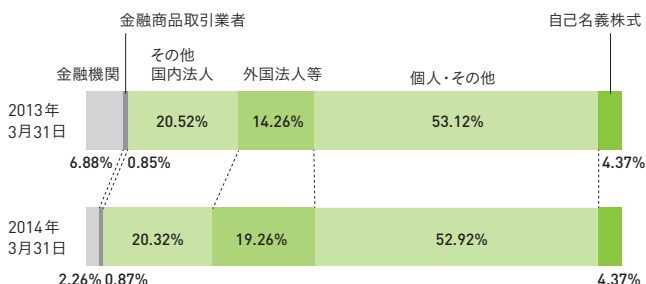
株式情報

2014年3月31日現在

株式状況

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

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	553,300	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 ノントリーテイ	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 131800	321,600	0.93

* 当社所有の自己名義株式は大株主から除いています。

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 0120-782-031 (フリーダイヤル) (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。)

・住所変更のお申出先について

株主様の口座のある証券会社にお申出ください。
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

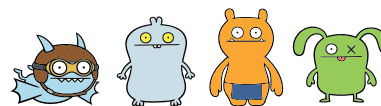
株主名簿管理人である三井住友信託銀行(株)にお申出ください。

・「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。

IR インフォメーション



2014年3月期 IR イベント～実施報告～

IR イベント		参加者人数		
2013年	5月	2013年3月期決算説明会開催	110名	
		個人投資家向け会社説明会開催(小樽、札幌)	310名	
	6月	第25回定時株主総会開催	268名	
	7月	海外 IR 実施	—	
	8月	2014年3月期1Q決算説明会開催	90名	
	9月	個人投資家向け会社説明会開催(新潟)	50名	
	10月	海外 IR 実施	—	
	11月	2014年3月期2Q決算説明会開催	100名	
		個人投資家向け会社説明会開催(倉敷、福岡)	205名	
	2014年	2月	2014年3月期3Q決算説明会開催	90名
		3月	個人投資家向け会社説明会開催(神戸、京都)	240名

2015年3月期 IR イベント～スケジュール～

IR イベント		参加者人数	
2014年	5月	2014年3月期決算説明会開催	—
		事業戦略説明会開催	120名
		個人投資家向け会社説明会開催(東京)	30名
	6月	個人投資家向け会社説明会開催(東京)	10名
		海外 IR 実施	—
		第26回定時株主総会開催	303名
	8月	2015年3月期1Q決算説明会開催	70名
		個人投資家向け会社説明会(札幌)	—
	9月	個人投資家向け会社説明会(福島、山形)	—
	11月	2015年3月期2Q決算説明会	—
	2015年	2月	2015年3月期3Q決算説明会

※2015年3月期も、個人投資家向け会社説明会、海外IRを随時実施いたします。
※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。

IR サイトの拡充を図っています。

当社に関する様々な情報を広く開示することで皆様のお役に立てるよう、IRサイトの拡充に努めています。2014年3月期は、日興アイ・アール(株)発表の「2013年度全上場企業ホームページ充実度ランキング調査」において「最優秀サイト」、大和インベスター・リレーションズ(株)発表の「2013年インターネットIR表彰」において「最優秀賞」、モーニングスター(株)発表の「Gomez IRサイトランキング2014」において新興市場ランキング1位に、それぞれ選出されました。この表彰を大変光栄に感じつつ、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、よりお役に立て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いきます。



www.fields.biz/ir/



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頂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名の方にご来場頂きました。

説明会では、当社のビジネスモデルやIPをご紹介します。皆様からはIPの今後の展開や株主還元などについて、幅広くご質問を頂きました。今後もこのような説明会を継続的に実施し、対話させて頂く機会を積極的に設けていきたいと考えています。



札幌会場



新潟会場



福岡会場



神戸会場

IRお問い合わせ先 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



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)

〒150-0036 東京都渋谷区南平台町16番17号

Tel: 03-5784-2109 (ダイヤルイン) Fax: 03-5784-2119



用紙は適切に管理された森林からの原料を含むFSC®認証紙を使用しています。

Printed in Japan