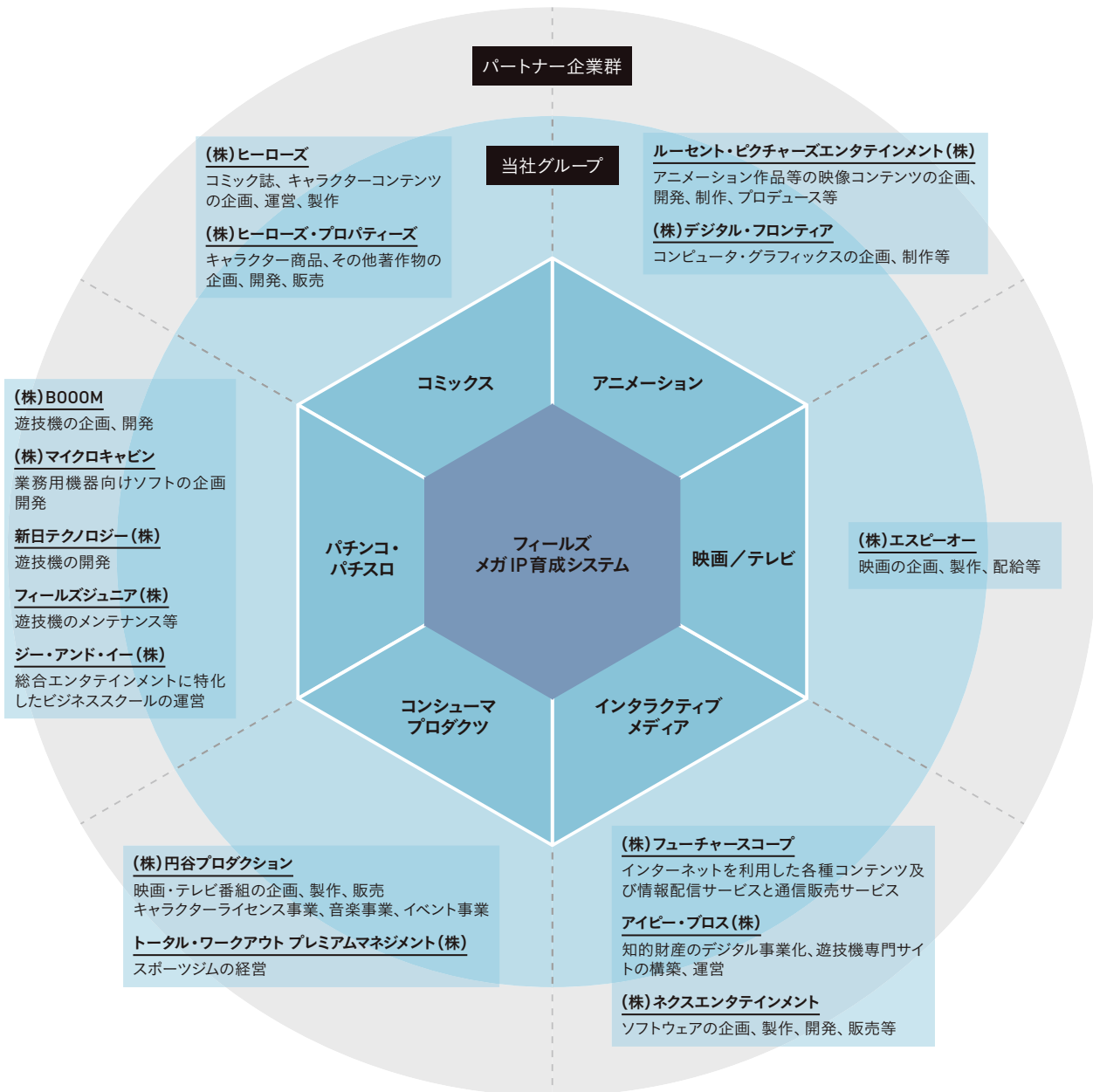


IPの価値向上を実現するグループ体制

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・ボッター」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。

