

Shaping the

# FUTURE

アニュアルレポート 2015

2014年4月1日～2015年3月31日



『ULTRAMAN』モーションコミック  
こちらのQRコードから、『ULTRAMAN』の  
モーションコミックをご覧いただけます。

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

## 私たちフィールズは、この世界に暮らすすべての人々に 最高の余暇を創造し続ける企業であることを目指します。

当社は、おかげさまで2015年4月に東京証券取引所市場第一部に上場いたしました。これもひとえに株主や投資家の皆様をはじめ、すべてのステークホルダーの皆様のご指導ご支援の賜物と深く感謝しております。当社はこのたびの東証一部上場を、創業以来の想いの実現に向けた新たなステージの始まりと捉え、今後より一層の決意と情熱を持ち、精進してまいります。

私たちフィールズは、「すべての人に最高の余暇を」という企業理念の実現に向け、あらゆるエンタテインメントを広く俯瞰し、人々の心を豊かにする余暇の在り方について真剣に向き合いながら、幾多の挑戦を重ねてまいりました。その過程で、人々の心に喜びや幸せをもたらし、ときに励まし勇気づけるキャラクターやストーリーに企業理念を実現する糸口を見出しました。そして、様々なデータやそれまでの成功と失敗の経験に基づき、当社の想いや考えを体系的に整理したビジネスモデルを、2012年5月に発表いたしました。

それ以来、当社はキャラクターやストーリーなどの知的財産をビジネスの中核に据え、それらをコミックス、映像、ゲーム、マーチャンダイジング、ライブエンタテインメント、パチンコ・パチスロなど、あらゆるメディアと結びつけ、世の中の人々に心の糧となるような「楽しい時間」や「夢いっぱい遊び」をお届けすることに挑戦しております。例えば「ウルトラマン」というヒーローキャラクターがあります。およそ50年前に(株)円谷プロダクションが

生み出した「ウルトラマン」は、世代やエリアを超えて人々の心の中に生き続けており、現在もなお、映像やライブエンタテインメント、パチンコ・パチスロなど、様々なメディアを通じて、子どもから大人まで多くの人々に笑顔をもたらしております。

このように、世界中のどこでも、人々の心の中に生き続けるキャラクターやその世界観は、暮らしそのものに溶け込み、心を豊かにしてくれます。当社はこれからも、飽くなき研究心と確固たるマーケティングに基づき、グループ企業や多くのパートナーの方々とともに、自ら創出したキャラクターを様々なメディアを通じて育て上げ、人々の暮らしに感動や興奮を提供できるよう努めてまいります。

私たちフィールズは、この世界に暮らすすべての人々に最高の余暇を提供し続ける企業であることを目指します。これまで企業理念にご賛同いただき、多大なるお力添えを賜りましたステークホルダーの皆様にあらためまして深謝いたしますとともに、皆様からのご期待に応えるべく、今後とも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お願い申し上げます。

2015年8月  
代表取締役会長(CEO)  
山本 英俊



## CONTENTS

### 01 MESSAGE FROM THE CHAIRMAN & CEO

### 03 フィールズの未来

#### 12 フィールズの事業活動レビュー

- 12 連結財務ハイライト
- 14 余暇をめぐる環境
- 18 2015年3月期の経営成績・財政状態
- 20 IPの育成・事業化の概況
- 22 企業理念の実現に向けた  
フィールズの取り組みの歴史
- 23 IPを中核とする循環型ビジネスモデルを  
推進するグループ体制

### 24 CSR(企業の社会的責任)

#### 26 コーポレート・ガバナンス

- 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
- 32 取締役、監査役及び執行役員

### 34 財務セクション

- 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

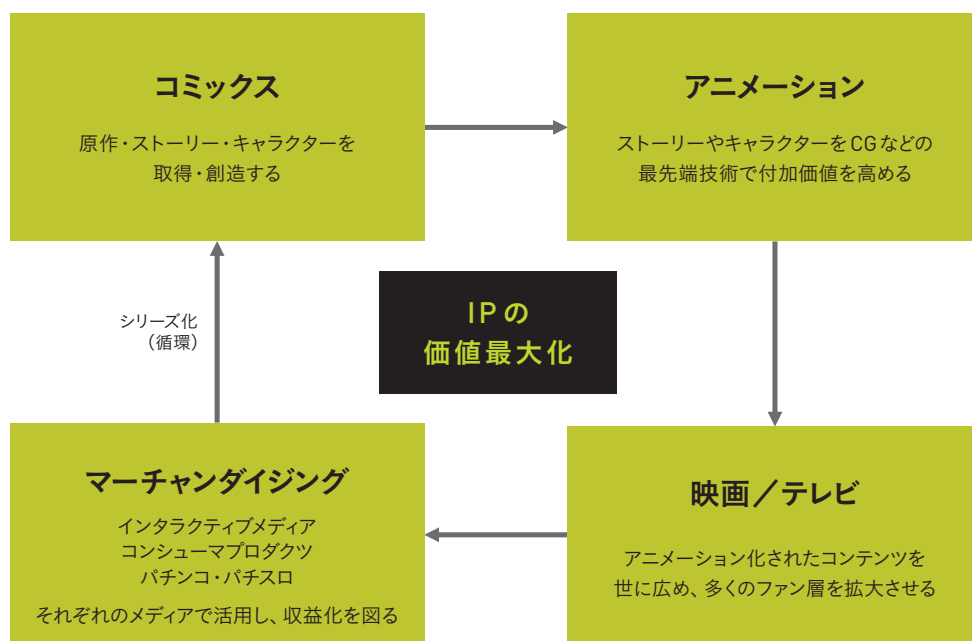
#### 見直しに関する注意事項

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、各社の商標または登録商標となります。

当社は「すべての人に最高の余暇を」という企業理念の実現に向け、キャラクターやストーリーなどのIP(知的財産)を中核としたビジネスモデルを推進しています。アニュアルレポート2015では、当社の考える事業モデル、これまでの取り組み、現在の進捗状況、そして描く未来についてお伝えします。

### 成長するビジネスモデル



# 「最高の余暇」と「IP」はどう結びつくのか？ そして「IP」はビジネスとして成り立つのか？

## フィールズの未来

2015年6月に開催いたしました「第27回定時株主総会」にて、  
代表取締役社長 大屋高志、取締役副社長 繁松徹也より、  
株主の皆様に向け、当社説明のプレゼンテーションを実施いたしました。

ここでは、そのプレゼンテーションを再現し、上記2つの疑問にお答えしながら、  
読者の皆様にも、フィールズの推進する事業モデル、そしてその先に描く未来の一片を、  
ご理解、ご想像いただけるようご説明いたします。

IP (Intellectual Property) = 知的財産



## フィールズの未来

子どものころ、時間も忘れ、夢中になって遊んだ経験。  
フィールズはキャラクターやその世界観をもって  
「最高の余暇」を創造していきます。



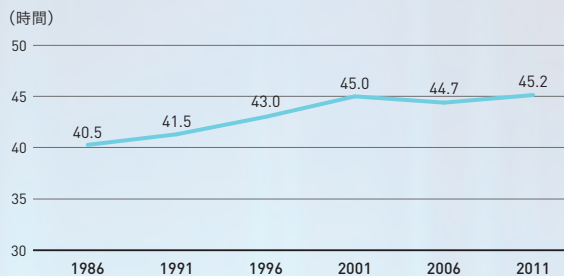
代表取締役社長 (COO)  
大屋 高志

## フィールズの考える「最高の余暇」とは

私たちはちょっとした時間に、本を読んだり、映画を観たり、インターネットをしたり、カフェでお茶を飲んだり、パチンコをしたりして時間を使います。そのように過ごす時間が余暇です。当社は創業以来、こうした余暇を最高だと感じる時はどのようなときなのか、真剣に考え続けてきました。

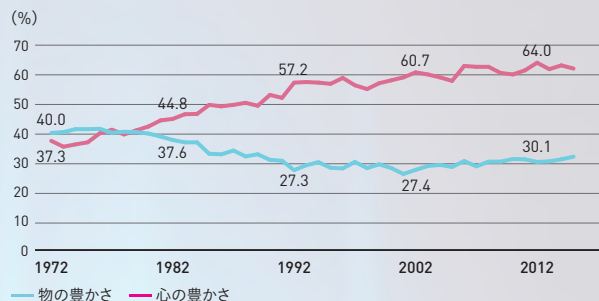
例えば、子どものときは誰にでも、最高に夢中になれる時間があつたのではないかと思います。時間を忘れて没頭していたような懐かしい思い出、かけがえない時間です。「最高の余暇」とはまさにこのように、子どものときに夢中になって過ごした時間のような、最高に楽しくて、ドキドキワクワクして、興奮できる時間のことではないかと当社では考えています。そして、人々の拡大する余暇時間、心の豊かさに対するニーズの高まり、それらに対し当社は「最高の余暇」を提供するため、挑戦を続けています。

## 余暇時間の推移(1週間累計)



出典：総務省統計局「平成23年社会生活基本調査結果」より作成  
(<http://www.stat.go.jp/data/shakai/2011/gaiyou.htm>)

## 今後の生活で重要視する豊かさについて



出典：内閣府「国民生活に関する世論調査」平成27年度より作成  
(<http://survey.gov-online.go.jp/h27/h27-life/index.html>)





EVANGELION

## どうすれば「最高の余暇」をお客様に提供できるか

当社は、これまでの幾多の挑戦の中で、かつて一つの成功体験を得ることができました。それは、パチンコの『エヴァンゲリオン』を生み出したことです。

1995年にテレビアニメとして放送された『新世紀エヴァンゲリオン』を、当社は2004年にパチンコ機として初めて発表しました。それから10年余り、同シリーズは新作が常に高い人気を得る定番商品となり、パチスロシリーズと合わせて累計出荷台数200万台を突破し、約7,000億円の市場を創造してきました。

パチンコはそれだけでも楽しい娯楽として多くのファンに人気がありますが、そのパチンコに『エヴァンゲリオン』という世界観が加わると、さらに楽しくなることをパチンコの『エヴァンゲリオン』は証明しました。なかでも象徴的となったのが、「暴走モード」という新たなゲーム性でした。パチンコ機の機能として「突然確変\*」という「出玉のない大当たり」があります。「出玉のない大当たり」なので、当然、プレイヤーに人気のある機能ではなく、この機能を搭載したパチンコ機は当時ほとんど発表されていませんでした。そのような中、パチンコの『エヴァンゲリオン』では、この機能に原作アニメの世界観にある“暴走”という要素を融合させ、プレイヤーが今までに体験したことのない、期待をして興奮できる新たなゲーム性を生み出しました。『エヴァンゲリオン』というキャラクターやその世界観を活用することで、従前のパチンコの勝ち負けだけではない、新たな遊技価値を生み出したのです。

こうした経験を通じ、当社では「既存の娯楽やレジャーにIP(知的財産)を掛け合わせるともっと面白くなる、そしてそれはビジネスとしても成功する」、そのように考えるようになりました。

\* 大当たり後、次の大当たりまで確率が変動する(当たりやすくなる)ことを「確率変動(略称:確変)」という。通常、大当たりで出玉が出た後、この「確変」の状態になるが、「突然確変」は大当たりの出玉がなく、いきなり「確変」の状態になる機能のことを指す。

### 『エヴァンゲリオン』

映画監督・庵野秀明氏による日本のアニメーション作品。1995年から1996年にかけて、テレビアニメ『新世紀エヴァンゲリオン』が放送され人気を博す。

物語の舞台は近未来の日本。主人公の14歳の少年、碇シンジが汎用ヒト型決戦兵器「エヴァンゲリオン」に搭乗し、正体不明の敵「使徒」と戦う。戦いの理由すら曖昧な謎の多いストーリー、碇シンジと同年の綾波レイやアスカといった個性的なキャラクター、名セリフの数々、特徴的なカラーリング、印象的な演出などにより若年層を中心に支持を得る。

2004年のパチンコ機のヒットにより、普段はアニメを見ない層へも認知が高まる。

2007年から映画『エヴァンゲリオン新劇場版』シリーズの公開が始まり、さらにファン層が拡大。

2012年の最新作『エヴァンゲリオン新劇場版:Q』の公開前には150社以上の企業がタイアップやコラボレーションを展開。2012年までに関連商品の市場規模は推定で1,500億円超と言われ、人気は国内にとどまらず、海外へも広がりを見せている。

### 多分野にわたる『エヴァンゲリオン』を活用したタイアップ、コラボレーション

交通	食品・飲料	ファッション
メーカー	医薬品	レジャー・アミューズメント
通信	飲食	自治体
コンビニ	自動車	



テレビアニメのストーリーにおいて、『エヴァンゲリオン』が制御不能となり“暴走”するシーンと、パチンコの「突然確変」という機能を融合させ生み出された「暴走モード」。パチンコの『エヴァンゲリオン』は、革新的な一台として、以降のパチンコ開発に大きく影響をもたらすこととなった。



## フィールズの未来

### いかにして戦略的にIPを創出、育成するのか

近年、若い世代のテレビ離れが進んでいると言われてます。日本のテレビ放送が始まった1953年以降、毎週テレビで見るアニメやヒーローを楽しみ、一週間の待ち遠しく過ごした時代とは異なり、日本の「インターネット元年」と言われる1995年から現在までの20年、メディアの様相は大きく変化してきました。インターネットの普及に始まり、それを支える通信インフラの発達、携帯電話の普及、スマートフォン、タブレット端末の登場と、現在はより身近にメディアを楽しむことができ、自分の嗜好に合うコンテンツを、好きなときに好きなだけ楽しむことができる環境です。では、かつてテレビを通じ多くのファンを楽しませ、社会現象を起こしてきたキャラクターやストーリーなどのIPは、近年ではどのようにして生まれるのか。それは特定のメディアに特化したIPではなく、コミック、テレビ、ゲーム、玩具など、エンタテインメント分野の様々なメディアに展開され、それらが相互に作用し合いながら、やがて社会現象を起こすようなIPへと育つことで生まれています。つまりビジネスとしては、特定のメディアのためにそれに適するIPを創出するのではなく、まずIPを創出してから、それを様々なメディア

に展開するという、いわゆるクロスメディア展開がより重要だと考えられます。

当社は、パチンコの『エヴァンゲリオン』を創出した経験から、世の中の人々がメディアよりもIPのストーリーや世界観によってもたらされる体験を楽しんでいることに気づき、IPを中核とした事業を展開していくことを考えました。どのメディアからスタートしてIPの人気を高めていくかという順番が重要ではなく、IPをエンタテインメントの様々なメディアへ横断的に展開することが重要だと考えています。

メディアの主役は時代の移り変わりとともに交代していきます。エンタテインメントの世界では、新聞、ラジオ、テレビ、携帯電話、スマートフォンとメディアの主役が交代するたびに、脚光を浴びる企業も移り変わってきました。当社では、ある特定のメディアに適合するIPを創出するために全力を注ぐのではなく、IPを中核に据え、様々なメディアへの横断的な展開によってIPを育成することに注力し、そのための体制の構築に取り組んでいます。



### IPの共通化

#### フィールズのIPクロスメディア展開





## フィールズが推進する事業モデル

出版社、テレビ局、玩具メーカー、ゲーム会社など、エンタテインメントの各メディアには、素晴らしい実績を積まれた企業が多数存在します。当社は出版社でも、テレビ局でも、ゲーム会社でもないため、それぞれのメディアの有力企業と競合することなく、またメディアの好不調の波に影響されず、優れたノウハウ、知見を有する各有力企業とパートナーシップを築き、ともにIPを育成することで、持続的なWIN-WINの体制を構築できるよう努めています。

例えば、前出の『エヴァンゲリオン』は、テレビアニメの放送から数年後、パチンコに展開したことで、再び人気を取り戻しました。そして、新たなストーリーが創られ、再び映画として映像コンテンツが生まれ出されたことで、さらにファン層が拡大し、様々な業種の企業とのコラボレーションが次々に実現していきました。現在の『エヴァンゲリオン』の人気はまさに、様々なメディアへの展開が相互に作用し合った結果、IPを大きく成長させることに成功した事例です。

また、『AKB48』という日本の人気アイドルグループがあります。当社はそのIPをお借りし、ソーシャルゲームやショップなどを展開しています。当社がアイドルグループをプロデュースして競合するのではなく、『AKB48』というIPと一緒に盛り上げられるようクロスメディア展開を推進しています。特定のメディアに依存することなく、パートナー企業との協業によって、IPを育成している事例です。



このように当社は、エンタテインメントの領域に存在する各有力企業と競合するのではなく、協業してIPを育成し、収益を上げる事業モデルを推進しています。当社が創出したIPについても、エンタテインメント分野の様々な企業との協業によって、『エヴァンゲリオン』や『AKB48』のように大きく成長させられるよう取り組んでいきます。

## AKB48

### 『AKB48』

「会いに行けるアイドル」をコンセプトに、東京・秋葉原の専用劇場を活動拠点とする日本の女性アイドルグループ。2005年結成。総合プロデューサーは秋元康氏。2008年以降、『SKE48』（名古屋市）、『NMB48』（大阪市）、『HKT48』（福岡市）、『JKT48』（インドネシア・ジャカルタ）、『SNH48』（中国・上海）と国内外に姉妹グループを結成。「選抜総選挙」や「選抜じゃんけん大会」など様々な仕掛けでファンを楽しませ、その人気の高さから日本の音楽シーンのトップクラスを走り続けている。2015年8月に発売したシングル曲で国内音楽史上最多の22作連続ミリオンセラーを達成。



### TV

テレビ東京系列『セーラーゾンビ』  
(2014年4月～2014年7月)



### GAME

アーケードゲーム/  
スマートフォン向けゲーム



### SHOP

CAFE & SHOP  
秋葉原・博多・なんば・ONLINE

## フィールズの未来

当社は中長期的な未来を見据え、IPを育成すべく、様々な手法や仕組みをもって、IPの事業化に取り組んでいます。

主なIPの具体的な取り組み事例をご紹介します。

取締役副社長  
繁松 徹也

### ウルトラマンIPの展開

#### ▶ ULTRAMAN

『ウルトラマン』と言えば、これまで変身によって巨大化して戦うヒーロー像を描いてきましたが、コミック誌「月刊ヒーローズ」で展開する『ULTRAMAN』は、主人公が等身大のままULTRAMANとなって活躍しています。現在、ハリウッド映画で活躍する多くのヒーローたちがそうであるように、同じIPでも時代背景や世の中のニーズに合わせ、変化しなければなりません。「月刊ヒーローズ」の『ULTRAMAN』は、将来を見据えた新たな挑戦として創出したIPです。



累計発行部数170万部突破



©Eiichi Shimizu Tomohiro Shimoguchi  
©円谷プロ ©ヒーローズ

#### ▶ ウルトラヒーローズ THE LIVE アクロバトル クロニクル

ファンとの重要な接点となるプラットフォームとして、ヒーローショーなどのライブエンタテインメントの展開に取り組んでいます。そして、ここでも時代の変化に合わせ、進化を遂げる必要があります。

現在、子どもたちだけではなく大人にも、そして世界中の人々に観ていただけるライブエンタテインメントショーを育てようと、最先端の映像技術を活用し、ヒーローショーの枠にとらわれない新たなライブエンタテインメントショーとして『ウルトラヒーローズ THE LIVE アクロバトル クロニクル』を展開しています。常に進化

することに挑戦しながら、今後は世界を股にかけ公演を行う予定です。

©円谷プロ・フィールズ



#### ▶ A MAN of ULTRA

(株)円谷プロダクションは、1960年代にテレビを通じ、『ウルトラマン』というSFヒーローを生み出しました。『A MAN of ULTRA』はSFではなく、“日常の世界に「ウルトラな男」を創り出す”というコンセプトのもとに、共感いただいたアパレルや雑貨、食品メーカーなど様々な企業やブランドとの協業によって展開するコンセプト・ライセンスです。

当社は、短期的にIPで利益を上げていくというよりも、IPの価値を高め、中長期的に利益を上げていくことが重要だと考えています。『A MAN of ULTRA』は、『ウルトラマン』という三世代にわたり愛されるIPからのスピンオフ作品として、日常に「ウルトラ」の世界を感じていただきながら、中長期にわたりブランディングしていきます。

現在、30社を超えるパートナー企業と協業しており、今後は海外へも展開を拡大していきたいと考えています。



©円谷プロ

#### ▶ ウルトラマンIPの海外展開

ウルトラマンIPはアジア圏、特に中国、マレーシア、タイ、インドネシアなどにおいては、国内同様の人気を得ています。現在、ウルトラマンIPの海外展開はアジア戦略を中心に進めており、将来的な広がりにも手応えを感じています。

ハリウッド映画で活躍するヒーローのように、ウルトラマンIPも世界のマーケットに進出させながら、一つひとつの成功ノウハウを蓄積し、将来的に大きく多面的に展開できるよう、取り組んでいます。



©円谷プロ



## ソウルリヴァイヴァー

『ソウルリヴァイヴァー』は、漫画からアニメやテレビドラマにもなった『GTO』の原作者・藤沢とおる氏による「月刊ヒーローズ」連載作品です。

現在、『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の映画製作会社とともに、映画化に向けた脚本開発を進めています。この作品が実際にハリウッド映画になれば、この作品だけではなく、「月刊ヒーローズ」というプラットフォーム自体の認知拡大につながると期待し、注力しているIPです。

SOUL  
REVIVER



©Tōru Fujisawa Manabu Akishige  
©ヒーローズ

## 銀河機攻隊 マジェスティックプリンス

『銀河機攻隊 マジェスティックプリンス』は、ガンダムシリーズで知られる(株)創通、東宝(株)のアニメレーベル 東宝アニメーション、(株)バンダイナムコエンターテインメントと連携し、コミック、テレビアニメ、ソーシャルゲームなど、クロスメディア展開を推進しているIPです。

現在、商品化の準備を進めるとともに、その後の展開についても検討を重ねています。中長期のサイクルの中でしっかりとIPを育成するよう、戦略的にクロスメディア展開を推進していきます。

MAJESTIC PRINCE



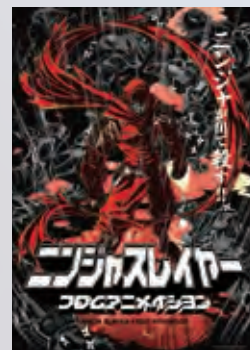
## ニンジャスレイヤー

『ニンジャスレイヤー』は、「Twitter(ツイッター)」という140文字以内でメッセージを発信するweb媒体に連載されたものを、一つの小説にした作品で、当社は映像化において、パートナー企業と協業しています。

インターネット配信による映像展開で、第1話150万PV(ページビュー)、シリーズ累計視聴再生数が1,000万PVという水準で推移しています。関東・関西地域でのテレビの視聴率1%が約50万人の視聴に相当すると言われているので、スタートとしては大きな認知度が得られたと考えています。現在、30社のパートナー企業と商品化ライセンス事業を協業しており、テレビ放送に限らないグローバルな映像展開からの広がりとして、新たな挑戦を続けているIPです。

同IPは、“ニンジャ”という特性から、海外でも非常に人気があります。映像展開を機に、将来的には大きく成長する可能性のあるIPであると見ています。

NINJA  
SLAYER



©Ninj@ Entertainment/Ninj@ Conspiracy

## 未来へ向けた成長基盤として

「月刊ヒーローズ」は、当社グループオリジナルのIPを創出し、育成するプラットフォームであり、また、IPを他社からお預かりし、バリューアップしてビジネスを拡大していくプラットフォームでもあります。

そして、当社の取り組みそのものも同様に、当社グループオリジナルのIPをより大きく育て上げること、『エヴァンゲリオン』や『AKB48』など他社のIPをお預かりし、ビジネスを最大化することの両方に注力しています。

当社グループで世界的に活躍できるIPを一つでも二つでも創出することができれば、それは未来へ向けた大きな成長基盤となります。そのために現在、当社が考えるIPビジネスをグループ一丸となって、全力で推進しています。



## フィールズの未来

# 人々のライフシーンを思い描き、 フィールズが世の中に提供すべき価値を 追求していきます。

これからの世の中は、あらゆるものがIPを表現するためのメディアになっていくのではないかと考えられます。その一つの事例が、現在、フィールズグループで展開するコンセプトual・ライセンス『A MAN of ULTRA』です。この展開はこれまでのIPの表現方法とは明らかに手法が異なります。コミックでもなければ、テレビアニメでもありません。それでも私たちは、そこに「ウルトラ」の世界観を見出し、楽しむことができます。このようにアパレル、家電、自動車、インテリアなど、今後ますます私たちの身の回りの様々なものにIPが溶け込んでいくのではないかとこの可能性を感じます。

例えば、将来どこかに「ウルトラマンゴルフ倶楽部」のようなものができたとしたら。もし、そのようなゴルフ場があれば、ゴルフファンのみならず、ウルトラマンファンも一度は足を運んでみたいのではないかと思います。

世の中のあらゆるものにIPが溶け込み、その世界観によって私たちのライフシーンのすべてが、より豊かなものに、より面白いものを感じられるようになるのではないかと想像しています。

フィールズは、IPを企画・製作する仕事と、商社のようにIPを流通させて利益を上げる仕事、つまり「生み出す仕事」と「流通させる仕事」を行っています。「生み出す仕事」により創出したのが、『ULTRAMAN』や『ソウルリヴァイヴァー』などのヒーローズIPです。「流通させる仕事」で実績をあげたのが、『エヴァンゲリオン』や『AKB48』などのIPです。これら二つの力を組み合わせることができれば、安定的な利益を確保しながら、将来、有力なIPを継続的に世の中へ提供し続けることができると考えています。

フィールズが時代の流れに合わせてビジネスを行ううえで大切なことは、優良なIPを数多く創出・育成し、それらをビジネスコアとして確立することです。そして、すべての人に夢中になって楽しめる“最高の余暇”を、フィールズが育成したIPを通じて提供していきたいと考えています。その結果、ビジネスとしても持続的に成長し、収益力の高い企業になれると信じています。

そのためにフィールズがやるべきこと、挑戦したいことはまだまだたくさんあります。すべてのステークホルダーの皆様、そして世の中の余暇を楽しもうとするすべての人々と一緒になって、夢のある最高に楽しい社会を創っていくため、これからもフィールズは飽くなき挑戦を続けていきます。



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

## 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

	2010年3月期		2011年3月期	
		前期比 増減率(%)		前期比 増減率(%)
<b>経営成績(百万円)：</b>				
売上高	¥ 66,342	(9.2)	¥ 103,593	56.2
売上総利益	26,889	11.9	35,129	30.6
売上総利益率(%)	40.5		33.9	
営業利益	8,124	314.3	13,136	61.7
売上高営業利益率(%)	12.2		12.7	
経常利益	7,761	682.9	13,684	76.3
売上高経常利益率(%)	11.7		13.2	
当期純利益	3,289	—	7,520	128.6
売上高当期純利益率(%)	5.0		7.3	
<b>財政状況(百万円)：</b>				
総資産	81,329	29,264	78,971	(2,357)
純資産	41,187	1,690	47,021	5,834
自己資本	41,064	1,601	46,779	5,714
有利子負債	2,230	(781)	1,834	(395)
<b>キャッシュ・フロー(百万円)：</b>				
営業活動によるキャッシュ・フロー	8,429	4,281	8,005	(424)
投資活動によるキャッシュ・フロー	(1,011)	5,171	(4,356)	(3,344)
財務活動によるキャッシュ・フロー	(2,687)	(3,290)	(3,915)	(1,227)
フリー・キャッシュ・フロー	7,418	9,452	3,649	(3,769)
<b>1株当たりデータ(円)*1：</b>				
当期純利益	¥ 97.97		¥ 226.44	
純資産	1,236.46		1,408.53	
配当金	45		50	
<b>主要経営指標(%)：</b>				
ROE(自己資本当期純利益率)	8.2		17.1	
ROA(総資産経常利益率)	11.6		17.1	
自己資本比率	50.5		59.2	
配当性向	45.9		22.1	
<b>従業員数(人)</b>				
	909		1,149	

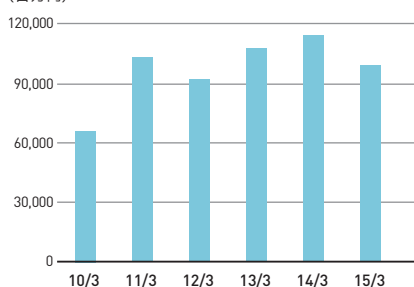
表中の( )はマイナス数値を示しています。

\*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、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。

	2010年3月期		2011年3月期	
		前期比 増減		前期比 増減
<b>遊技機販売台数実績(台)：</b>				
パチンコ・パチスロ遊技機の販売台数	449,880	118,675	480,273	30,393
パチンコ・パチスロ別				
パチンコ遊技機	330,734	128,209	262,614	(68,120)
パチスロ遊技機	119,146	(9,534)	217,659	98,513

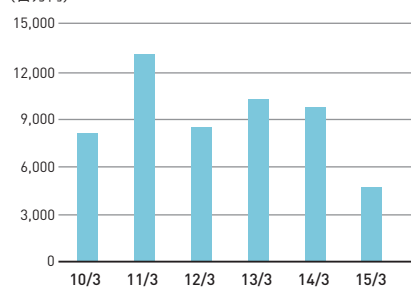
### 売上高

(百万円)



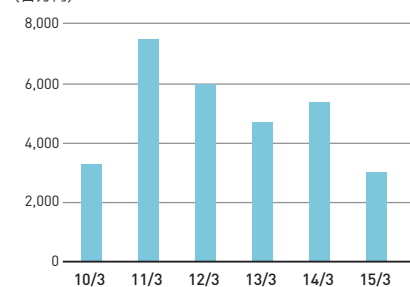
### 営業利益

(百万円)



### 当期純利益

(百万円)

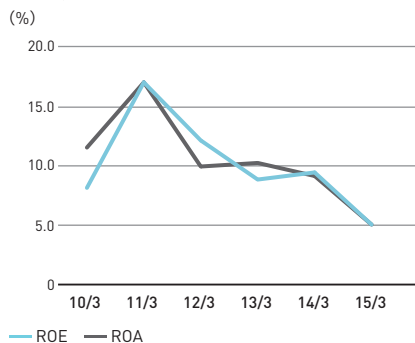




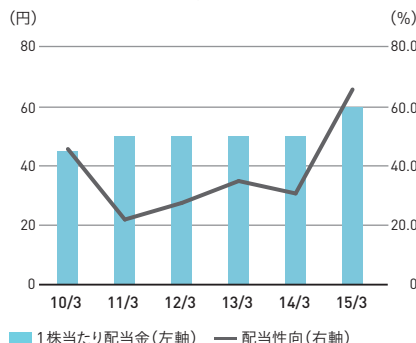
2012年3月期		2013年3月期		2014年3月期		2015年3月期	
	前期比 増減率(%)		前期比 増減率(%)		前期比 増減率(%)		前期比 増減率(%)
¥ 92,195	(11.0)	¥ 108,141	17.3	¥114,904	6.3	¥99,554	(13.4)
31,330	(10.8)	33,279	6.2	33,812	1.6	28,468	(15.8)
34.0		30.8		29.4		28.6	
8,527	(35.1)	10,314	21.0	9,791	(5.1)	4,743	(51.6)
9.2		9.5		8.5		4.8	
8,661	(36.7)	10,268	18.6	9,765	(4.9)	5,491	(43.8)
9.4		9.5		8.5		5.5	
5,991	(20.3)	4,720	(21.2)	5,370	13.7	3,018	(43.8)
6.5		4.4		4.7		3.0	
93,601	14,630	106,628	13,026	104,869	(1,758)	110,316	5,447
51,555	4,533	55,098	3,543	58,753	3,654	60,246	1,493
51,071	4,291	54,559	3,487	58,279	3,720	59,492	1,212
1,660	(172)	1,052	(609)	743	(308)	4,065	3,321
10,015	2,010	13,570	3,554	16,322	2,752	(9,086)	(25,408)
(4,798)	(441)	(6,263)	(1,465)	(8,018)	(1,754)	(6,297)	1,720
(2,565)	1,349	(2,277)	288	(2,018)	258	1,624	3,643
5,217	1,568	7,307	2,088	8,303	997	(15,384)	(23,687)
¥ 180.45		¥ 142.27		¥ 161.83		¥ 90.97	
1,539.04		1,644.15		1,756.27		1,792.83	
50		50		50		60	
12.2		8.9		9.5		5.1	
10.0		10.3		9.2		5.1	
54.6		51.2		55.6		53.9	
27.7		35.1		30.9		66.0	
1,324		1,416		1,588		1,716	

2012年3月期		2013年3月期		2014年3月期		2015年3月期	
	前期比 増減		前期比 増減		前期比 増減		前期比 増減
412,390	(67,883)	328,110	(84,280)	392,982	64,872	399,691	6,709
233,223	(29,391)	99,993	(133,230)	162,879	62,886	302,406	139,527
179,167	(38,492)	228,117	48,950	230,103	1,986	97,285	(132,818)

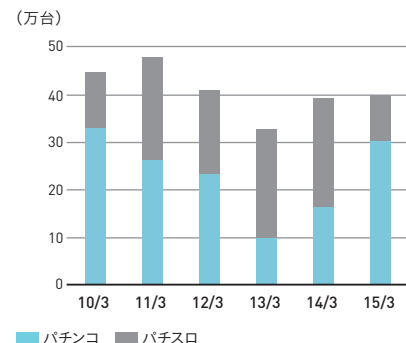
ROE / ROA



1株当たり配当金\*2 / 配当性向



遊技機販売台数実績



\*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。

## フィールズの事業活動レビュー

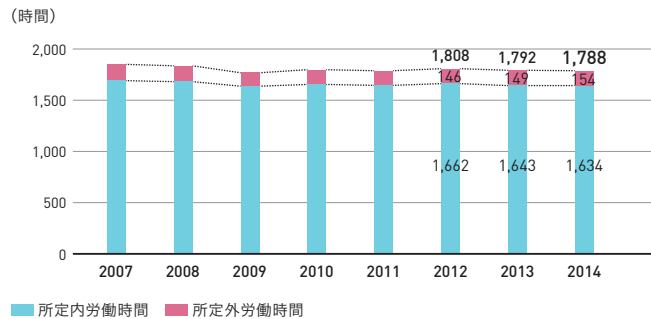
## 余暇をめぐる環境

## 労働時間の推移

厚生労働省「毎月勤労統計調査」によると、2014年の日本の年間総実労働時間(事業所規模30人以上、1人平均)は、前年に続く減少となる1,788時間(前年比0.2%減)となりました。所定内労働時間も、2年連続減少の1,634時間(同0.5%減)となる一方、所定外労働時間は3年連続増加の154時間(同3.4%増)となりました。労働時間の短いパートタイマーの比率が拡大しているため、労働者全体の労働時間は短縮しましたが、正社員の労働時間は増える結果となりました。

なお2009年は、前年秋の金融危機の影響により、製造業を中心に、所定内・所定外労働時間がともに大幅に減少しました。

## 労働時間の推移



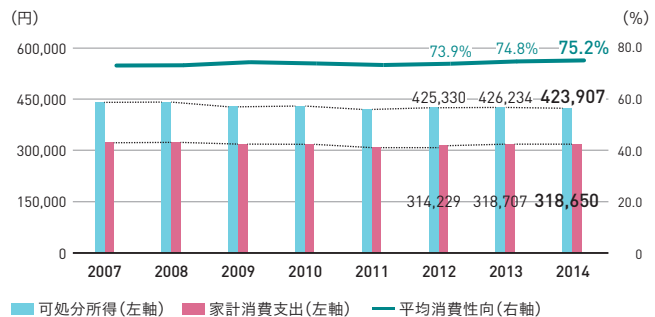
出典：厚生労働省「毎月勤労統計調査」より作成  
(<http://www.mhlw.go.jp/toukei/list/30-1.html>)

## 家計消費の動向

総務省「家計調査」によると、2014年の日本の勤労者世帯(農林漁家世帯を除く、2人以上世帯、平均世帯人員3.39人)1世帯当たりの可処分所得(1か月間、年平均)は423,907円(前年比0.5%減)、家計消費支出(1か月間、年平均)は318,650円(同0.02%減)となりました。これにより、可処分所得に対する家計消費支出の割合を示す平均消費性向は75.2%(同0.4ポイント増)と、3年連続の増加となりました。

2014年は消費税が8%に引き上げられたことによる景気の停滞を受け、可処分所得、家計消費支出ともに減少となりました。

## 家計消費の動向

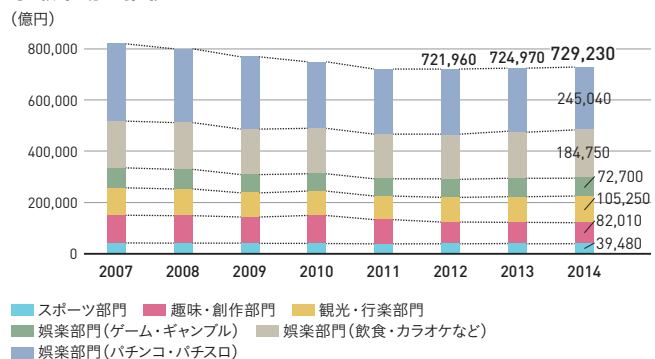


出典：総務省「家計調査」より作成  
(<http://www.stat.go.jp/data/kakei/>)

## 余暇市場の動向

(公財)日本生産性本部「レジャー白書2015」によると、2014年の日本の余暇市場は、72兆9,230億円(前年比0.6%増)となりました。特に観光・行楽部門の中で、国内旅行やホテル、遊園地・テーマパークなどの国内観光・行楽市場が6兆7,560億円(同4.5%増)と、2年連続で4%超の伸び率となりました。これは、円安の影響で訪日外国人観光客が増加し、ホテルが1兆2,010億円(同11.0%増)となったほか、参加体験型の行楽ニーズの高まりから遊園地・テーマパークは7,410億円(同2.3%増)と、過去最高を更新したことなどによるものです。

## 余暇市場の推移



出典：(公財)日本生産性本部「レジャー白書2015」より作成

また、参加体験型の消費は音楽関連市場にも波及し、ライブ・コンサートなどの音楽会の市場規模は3,460億円(同13.1%増)に伸び、CD市場(レンタルを含む)を初めて上回りました。

引き続き、参加体験型の行楽ニーズが高まると見て、レジャー各社は集客策を打っています。

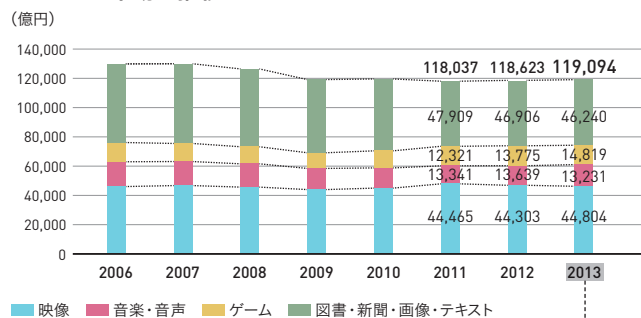
なお、余暇市場の約3割を占めるパチンコ・パチスロ市場について、(公財)日本生産性本部は過去に遡って市場規模推計の見直しを行いました。新たな推計値によると、パチンコ・パチスロ市場は、24兆5,040億円(同2.0%減)となりました。

## コンテンツ市場の動向

経済産業省「コンテンツ産業の現状と今後の発展の方向性(2015年7月)」によると、日本のコンテンツ産業は海外展開を通じた成長を見込める有望な産業であり、加えて製造業などの非コンテンツ産業への経済波及効果が大きいと言われています。そして、今後の持続的な成長のためには、日本のコンテンツの価値を活かし、海外からの収益を獲得していくことが重要とされています。

(一財)デジタルコンテンツ協会「デジタルコンテンツ白書2014」によると、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)で、米国に次いで世界第2位の規模となっています。近年は、国内人口のピークアウトなどにより成長は横ばいとなっていますが、今後は経済産業省の推進するクールジャパン戦略などにより、海外展開を通じた成長が期待されます。

### コンテンツ市場の推移



出典：(一財)デジタルコンテンツ協会「デジタルコンテンツ白書2014」より作成

### コンテンツ市場(11兆9,094億円)の内訳





## フィールズの事業活動レビュー

### 余暇をめぐる環境

## パチンコ・パチスロ市場の動向

### 1 参加人口動向

(公財)日本生産性本部「レジャー白書2015」によると、2014年のパチンコ・パチスロ参加人口(推計)は1,150万人となり、1,000万人を割り込んだ前年から180万人増の回復となりました。これは景気回復により、余暇市場全体の参加人口が押し上げられたことに加え、パチンコ・パチスロ市場において、低貸玉営業が拡大していることなどが起因したものと見られています。

### 2 パチンコホール軒数、遊技機設置動向

警察庁発表の統計データによると、2014年の全国のパチンコホール軒数は、11,627店舗(前年比266店舗減)となりました。設置台数は459万台(同1.3万台減)となったものの、1店舗当たりの設置台数は395.4台(同7.6台増)となり、引き続き店舗の大型化が進む傾向となっています。

### 3 遊技機販売動向

(株)矢野経済研究所「2015年版 パチンコ関連メーカーの動向とマーケットシェア」によると、2014年度のパチンコ機の販売台数は201万台(前年度比2.4%減)、パチスロ機の販売台数は123万台(同11.1%減)となりました。これにより遊技機販売市場規模は、パチンコ市場6,437億円(同1.1%減)、パチスロ市場4,256億円(同10.3%減)となり、合算で1兆693億円(同5.0%減)となりました。

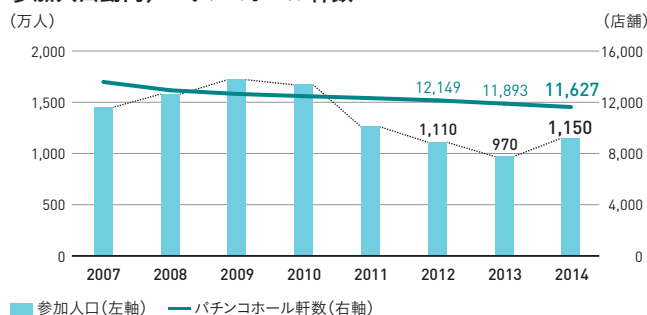
パチスロ機については、2014年9月に型式試験方法が変更(※次項<規制の動向>参照)されたため、各メーカーにおいて販売スケジュールの見直しが実施されたことが大きな変動要因となりました。

### 4 規制の動向

2014年9月、(一財)保安通信協会(保通協)によるパチスロ機の型式試験において、試験方法が変更されました。従前の、任意の試射方法において出玉率下限値(20分の11以上=55%以上)を満たすという条件から、最も出玉率の低くなる試射方法において、同条件を満たすよう変更されました。

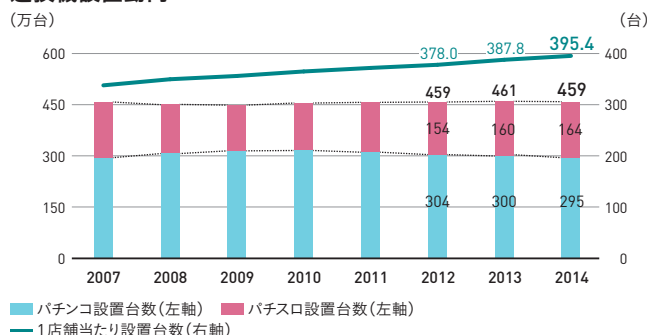
これを踏まえ同月、パチスロメーカー組合団体の日本電動式遊技機工業協同組合(日電協)により、ペナルティ機能の搭載不可、及びAT/ART機能の主基板移行に関する自主規制が発表されました。これにより、2015年12月以降は、娯楽性の高い新基準によるパチスロ機のみ販売・新台設置が可能となります。

参加人口動向/パチンコホール軒数



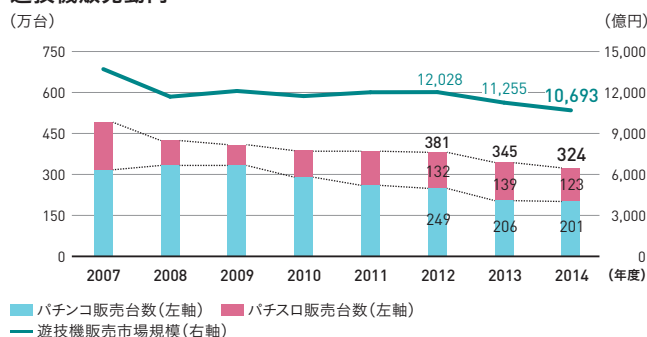
出典：(公財)日本生産性本部「レジャー白書2015」、警察庁「平成26年中における風俗関係事犯の取締り状況等について」より作成 ([https://www.npa.go.jp/pressrelease/2015/03/20150312\\_02.html](https://www.npa.go.jp/pressrelease/2015/03/20150312_02.html))

遊技機設置動向



出典：警察庁「平成26年中における風俗関係事犯の取締り状況等について」より作成 ([https://www.npa.go.jp/pressrelease/2015/03/20150312\\_02.html](https://www.npa.go.jp/pressrelease/2015/03/20150312_02.html))

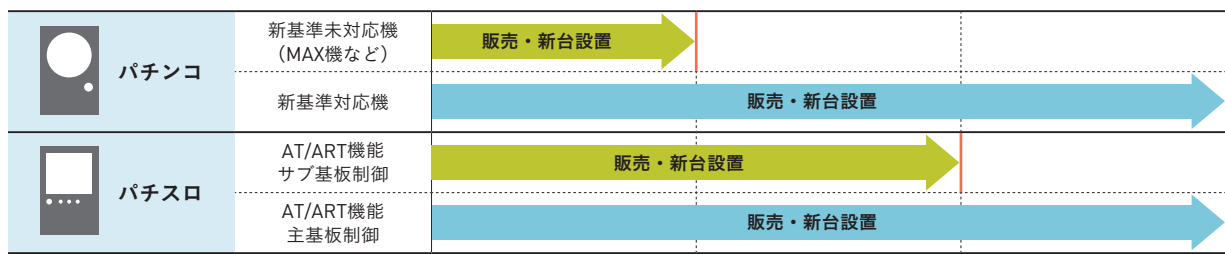
遊技機販売動向



出典：(株)矢野経済研究所「2015年版 パチンコ関連メーカーの動向とマーケットシェア」より作成

一方、パチンコ機については2015年3月、警察庁の意向を受け、パチンコメーカー組合団体の日本遊技機工業組合(日工組)により、大当たり確率の下限値を320分の1(現行は400分の1)とする自主規制が発表されました。これにより、現行のいわゆる「MAXタイプ」などは2015年10月末を販売・新台設置の期限とし、2015年11月以降は、新基準によるパチンコ機のみ販売・新台設置が可能となります。

パチンコ・パチスロ販売・設置期限



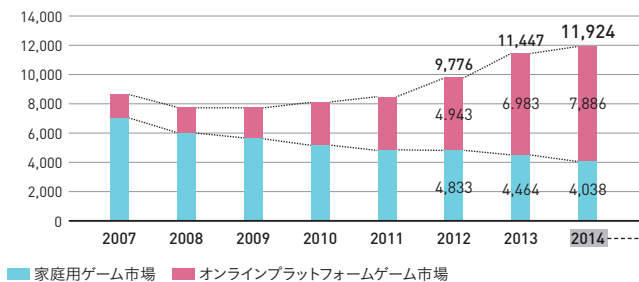
## ゲーム市場の動向

(株)KADOKAWA・DWANGO「ファミ通ゲーム白書2015」によると、2014年の日本の家庭用ゲーム市場は、ハード・ソフト合計で4,038億円(前年比9.5%減)となりました。一方、オンラインプラットフォームのゲーム市場(スマートフォン/タブレット端末向けゲームアプリ、フィーチャーフォン、PCオンラインゲーム)は、7,886億円(同12.9%増)と拡大しました。これにより、ゲーム市場規模は過去最高の1兆1,924億円(同4.2%増)となりました。

なかでも、オンラインプラットフォームのゲーム市場のうち、ゲームアプリ(スマートフォン/タブレット端末向けゲームアプリ及びフィーチャーフォン向けのSNSプラットフォームで動作するもの)の市場規模は7,154億円(同17.9%増)と、国内ゲーム市場の約6割を占める規模となり、市場規模拡大をけん引しました。

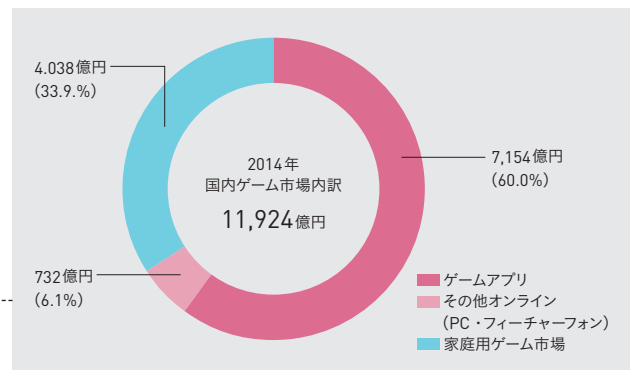
### ゲーム市場動向

(億円)



■ 家庭用ゲーム市場 ■ オンラインプラットフォームゲーム市場

出典：(株)KADOKAWA・DWANGO「ファミ通ゲーム白書2015」より作成



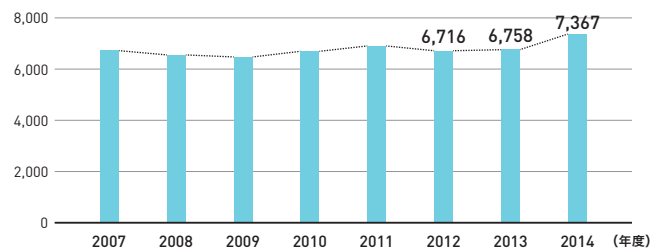
## 玩具市場の動向

(一社)日本玩具協会の発表によると、2014年度の日本の玩具市場は7,367億円(前年度比9.0%増)と、過去10年で最高の規模となりました。また、周辺分野として発表されたカプセル玩具の市場規模は319億円(同14.7%増)、同じく玩菓は659億円(同17.0%増)でこちらも大幅な伸びとなりました。

好調の要因は、小児を中心に社会的ブームとなったキャラクターの関連商品がヒットしたほか、世界中で記録的大ヒットとなったアニメ映画の関連商品が人気を集めたことによります。これらに共通して見られるように、玩具の周辺分野としてカプセル玩具や玩菓、またはテレビゲームなど、玩具の関連市場を含めた幅広い展開が相乗的に人気を向上させる傾向にあります。

### 玩具市場規模

(億円)



出典：(一社)日本玩具協会 発表データより作成

## フィールズの事業活動レビュー

## 2015年3月期の経営成績・財政状態



パチンコ機販売台数

# 30.2

万台

(前期比13.9万台増)

©カラー ©Bisty



パチスロ機販売台数

# 9.7

万台

(前期比13.2万台減)

©三浦建太郎(スタジオ我画)・白泉社/BERSERK FILM PARTNERS  
© NANASHOW

## ■ 2015年3月期の業績レビュー

2015年3月期の業績変動は主に、遊技機販売において、パチンコ機の販売台数が伸長したものの、パチスロ機の販売台数が減少したことによるものです。

パチンコ機については、有力IPを搭載した遊技機の拡販に向けて、各種営業施策を推進した結果、『CR エヴァンゲリオン 9』をはじめとする各機種の販売台数が計画を上回り、販売台数は30.2万台(前期比13.9万台増)となりました。

また、パチスロ機については、『パチスロベルセルク』をはじめ、投入した3機種はいずれも販売計画を上回ったものの、2014年9月にパチスロ機の型式試験方法が変更され、期中に販売を計画していた5機種の発売を次期に延期することになった結果、販売台数は9.7万台(同13.2万台減)となりました。

## 連結業績ハイライト

	2014年3月期	2015年3月期	2016年3月期(計画)
売上高	¥ 114,904	¥ 99,554	¥ 120,000
前期比(%)	106.3	86.6	120.5
売上高比(%)	100.0	100.0	100.0
売上総利益	33,812	28,468	—
前期比(%)	101.6	84.2	—
売上高比(%)	29.4	28.6	—
販売費及び一般管理費	24,020	23,724	—
前期比(%)	104.6	98.8	—
売上高比(%)	20.9	23.8	—
営業利益	9,791	4,743	6,000
前期比(%)	94.9	48.4	126.5
売上高比(%)	8.5	4.8	5.0
経常利益	9,765	5,491	6,500
前期比(%)	95.1	56.2	118.4
売上高比(%)	8.5	5.5	5.4
当期純利益	5,370	3,018	3,500
前期比(%)	113.7	56.2	115.9
売上高比(%)	4.7	3.0	2.9
自己資本比率(%)	55.6	53.9	—
自己資本当期純利益率(ROE)(%)	9.5	5.1	—
総資産経常利益率(ROA)(%)	9.2	5.1	—
1株当たり配当金(円)*	50	60	50
配当性向(%)	30.9	66.0	47.4

単位:百万円

\* 2015年3月期の1株当たり配当金60円には、記念配当10円を含んでいます。



連結子会社

# 15

社


持分法適用関連会社

# 9

社



IP



総IP数

150本

©円谷プロ



連結従業員数

1,716名

## 連結財務ハイライト

	2014年3月期末	2015年3月期末	増減
流動資産合計	¥ 66,921	¥ 71,014	4,093
有形固定資産合計	12,104	12,197	92
無形固定資産合計	4,365	4,490	124
投資その他の資産合計	21,477	22,614	1,137
固定資産合計	37,948	39,302	1,354
資産合計	104,869	110,316	5,447
流動負債合計	41,730	45,773	4,043
固定負債合計	4,386	4,296	(89)
負債合計	46,116	50,070	3,954
株主資本合計	58,670	60,171	1,501
その他の包括利益累計額合計	(390)	(679)	(289)
少数株主持分	473	753	280
純資産合計	58,753	60,246	1,493
負債純資産合計	104,869	110,316	5,447

単位:百万円

## 連結キャッシュ・フロー

	2014年3月期	2015年3月期	増減
営業活動によるキャッシュ・フロー	16,322	(9,086)	(25,408)
投資活動によるキャッシュ・フロー	(8,018)	(6,297)	1,720
財務活動によるキャッシュ・フロー	(2,018)	1,624	3,643

単位:百万円

## ■ 資産、負債及び純資産の状況

流動資産の変動は主に、「受取手形及び売掛金」が、前期末から16,732百万円増加して45,888百万円となったことによるものです。

流動負債の変動は主に、「短期借入金」が、前期末から3,380百万円増加して4,014百万円となったことによるものです。

純資産の変動は主に、「利益剰余金」が、当期純利益の増加により前期末から1,501百万円増加して46,049百万円となったことによるものです。

## ■ キャッシュ・フローの状況

営業活動によるキャッシュ・フローは、前期と比較して25,408百万円減の9,086百万円の支出となりました。これは主に、「売上債権」の増加によるものです。この結果、フリー・キャッシュ・フローは前期と比較して23,687百万円減の△15,384百万円となりました。



全国支店展開数

26支店

## フィールズの事業活動レビュー

## IPの育成・事業化の概況

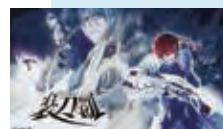
## コミックス

## 自社IP創出の源泉、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

コミック誌「月刊ヒーローズ」を通じてIPの創出に引き続き注力し、2015年8月までに累計53作品を掲載、36作品について単行本「ヒーローズコミックス」を刊行しています。なかでも、『ULTRAMAN』は単行本を第6巻まで刊行し、累計発行部数が170万部を超えるなど、順調にファンが拡大しています。

また、『ソウルリヴァイヴァー』のハリウッド映画化プロジェクトや『ソードガイ 装刀凱』のテレビアニメ化プロジェクトをはじめ、同誌掲載作品の映像展開を推進するほか、ゲームやパチンコ・パチスロ機へのIPの展開も順次、決定しています。

ハリウッド映画化  
プロジェクト  
『ソウルリヴァイヴァー』  
©Tōru Fujisawa  
Manabu Akishige  
©ヒーローズ



テレビアニメ化  
プロジェクト  
『ソードガイ 装刀凱』  
©Keita Amemiya  
Toshiki Inoue  
Wosamu Kine  
©ヒーローズ

## アニメーション、映画／テレビ(映像化)

## 最先端技術を活用したIPのデジタル化、映像を通じたIPの普及と価値拡大

「ウルトラマンシリーズ」において、継続的にテレビシリーズの放送や映画の公開を行い、映像作品と関連した商品の拡販に努めています。

また、海外においても既存映像作品の販売及び新規映像作品の企画を進めるとともに、複合施設などでの本格的なイベントを実施しました。さらに、同IPを活用した体感型のライブエンタテインメントショーを企画・制作し、国内外での公演を実施しました。

このほか、テレビアニメ『アカメが斬る!』や『クロスアンジュ 天使と竜の輪舞』、映画『アップルシード アルファ』、インターネットによるグローバル映像配信『ニンジャスレイヤー フロムアニメイシヨン』など、パートナー企業とともに映像コンテンツを開発し、クロスメディア展開に注力しています。

新テレビシリーズ  
『ウルトラマンX』  
(2015年7月～  
テレビ東京系)



©円谷プロ



インターネット映像配信  
『ニンジャスレイヤー  
フロムアニメイシヨン』  
(2015年4月～)

©Ninj@ Entertainment/Ninj@ Conspiracy

## マーチャンダイジング

## ゲーム、玩具、パチンコ・パチスロなど、広範な分野でのIPの育成と収益化

IPの収益基盤を目指すソーシャルゲームの分野では、運営体制、開発体制の効率化を推進し、各タイトルの品質向上に努めています。『AKB48』を活用したタイトルでは、新コンテンツの追加やリアルイベントなどの施策を実施するほか、スマートフォン向けゲームでは、新感覚のゲーム性と魅力的なキャラクターを掛け合わせた新作アプリを順次、投入しています。

また、『AKB48 CAFE & SHOP』や「ウルトラマンシリーズ」に登場する怪獣の世界観をモチーフとした『元祖怪獣酒場』などを展開し、IPのクロスメディア展開を推進しています。

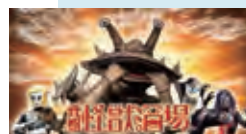
さらに、これまでのIPの表現方法とは異なる展開として、コンセプチュアル・ライセンス『A MAN of ULTRA』を発表し、現在、30社を超えるパートナー企業と協業でコンセプトや世界観を形にする商品開発に取り組んでいます。

収益の柱となるパチンコ・パチスロの遊技機事業においては、中長期的な商品ラインアップの拡充に向け、企画・開発から流通まで、グループの開発会社や提携メーカーとの連携により、体制の強化を推進しています。



ソーシャルゲーム  
『AKB48  
ステージファイター』  
(iOS/Android)  
©AKS  
©GREE, Inc./エイチーム

『AKB48  
CAFE & SHOP』  
(秋葉原・博多  
なんば・ONLINE)



『元祖怪獣酒場』  
(大阪なんば)  
©円谷プロ

## マーチャンダイジング—遊技機事業

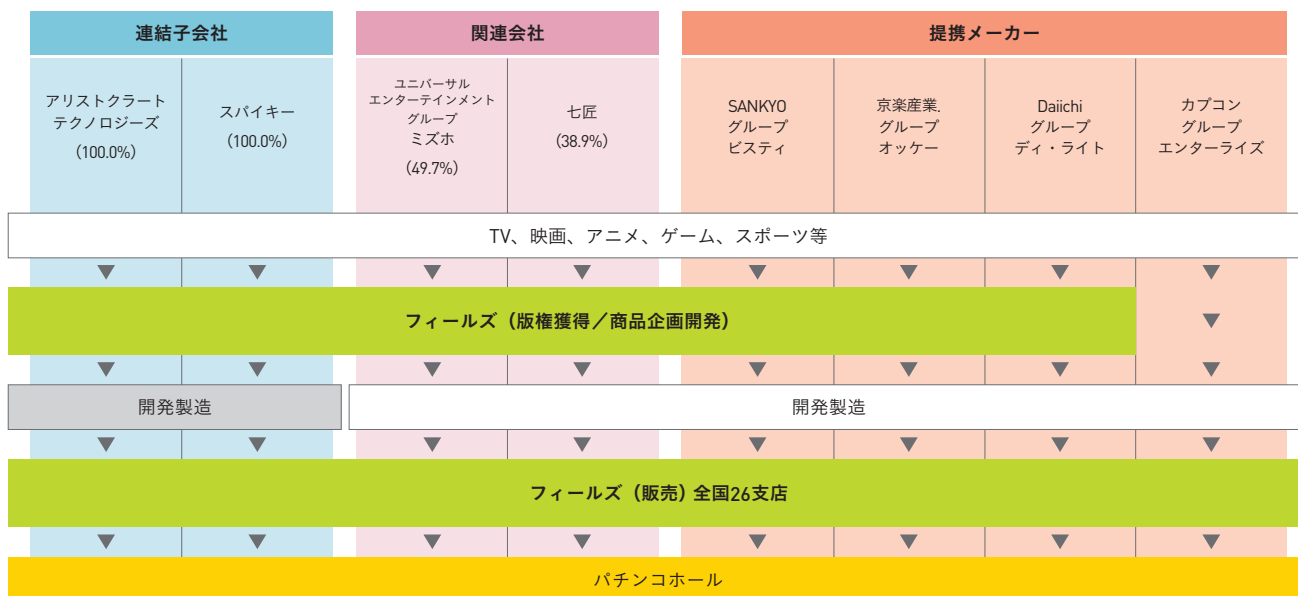
2015年6月、遊技機メーカーの(株)アリストクラートテクノロジーズ及び同社傘下の(株)スパイキーの子会社化を発表しました。今後は、両社が保有するハードウェアやソフトウェアなどの資産を活用した商品展開にも着手していきます。

こうした提携メーカーとの連携強化に加え、当社グループの開

発会社における企画・開発力の強化によって、これまで以上にIPの特性と遊技機のゲーム性が融合したエンタテインメント性の高い遊技機の創出に注力していきます。また全国の営業支店について、その増設と営業人員の増加を図り、よりきめ細かなサービスの展開を図っていきます。

( )内は出資比率

(2015年6月30日現在)



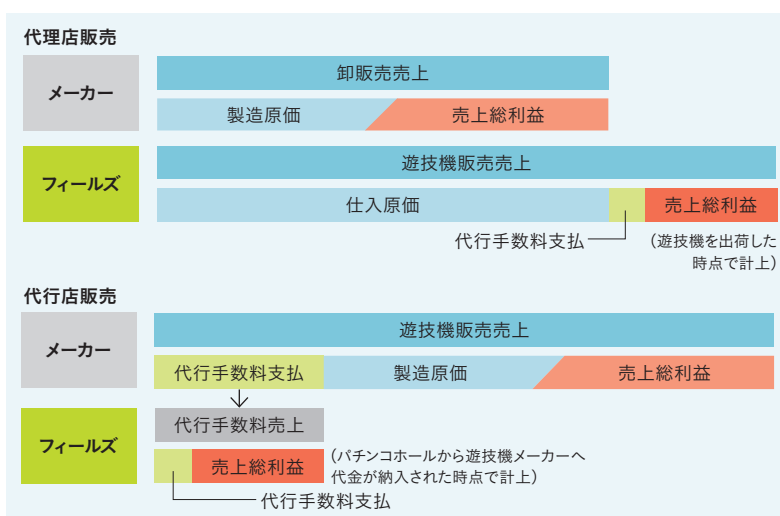
### (参考)「代理店販売」と「代行店販売」の売上などの計上方法について

遊技機の販売については、当社がメーカーより遊技機を仕入れパチンコホールに販売する「代理店販売」と、当社がメーカーの販売代行店として遊技機の販売に関わる業務代行を行うことによりメーカーから代行手数料を得る「代行店販売」があります。

「代理店販売」では、売上高は当社がパチンコホールに販売した遊技機の代金が計上され、売上計上基準は遊技機を出荷した時点です。売上原価はメーカーからの仕入代金のほか、当社の代行店をさらに経由して販売した場合の当該代行店に支払う代行手数料が計上されます。

一方「代行店販売」では、売上高は遊技機を販売した際にメーカーから受け取る代行手数料が計上され、売上計上基準はパチンコホールからメーカーへ代金が納入された時点です。売上原価は当社が直接パチンコホールへ販売する場合には計上がなく、当社の代行店をさらに経由して販売した場合の当該代行店に支払う代行手数料が計上されます。

つまり、「代理店販売」が増加した場合、主に売上高が伸長し、「代行店販売」が増加した場合、主に利益率が高まるという構造になっています。





## フィールズの事業活動レビュー

## 企業理念の実現に向けたフィールズの取り組みの歴史

1988～

心を豊かにする  
エンタテインメントの  
創出に向けて

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、ピ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 オッキー、ブランドの独占販売を開始

2010 カプコングループ 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

2013 Daiichiグループと業務提携

→2015 ディ・ライトブランドの独占販売開始

2014 (株)七匠と業務提携

→2015 NANASHOWブランドの独占販売開始

2015 (株)アリストクラートテクノロジーズ及び(株)スパイキーを子会社化  
スポーツ・エンタテインメント分野に進出

1998～

エンタテインメント性  
の高い遊技機の  
創出に向けて

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

2015 東京証券取引所市場第一部へ上場市場を変更

2003～

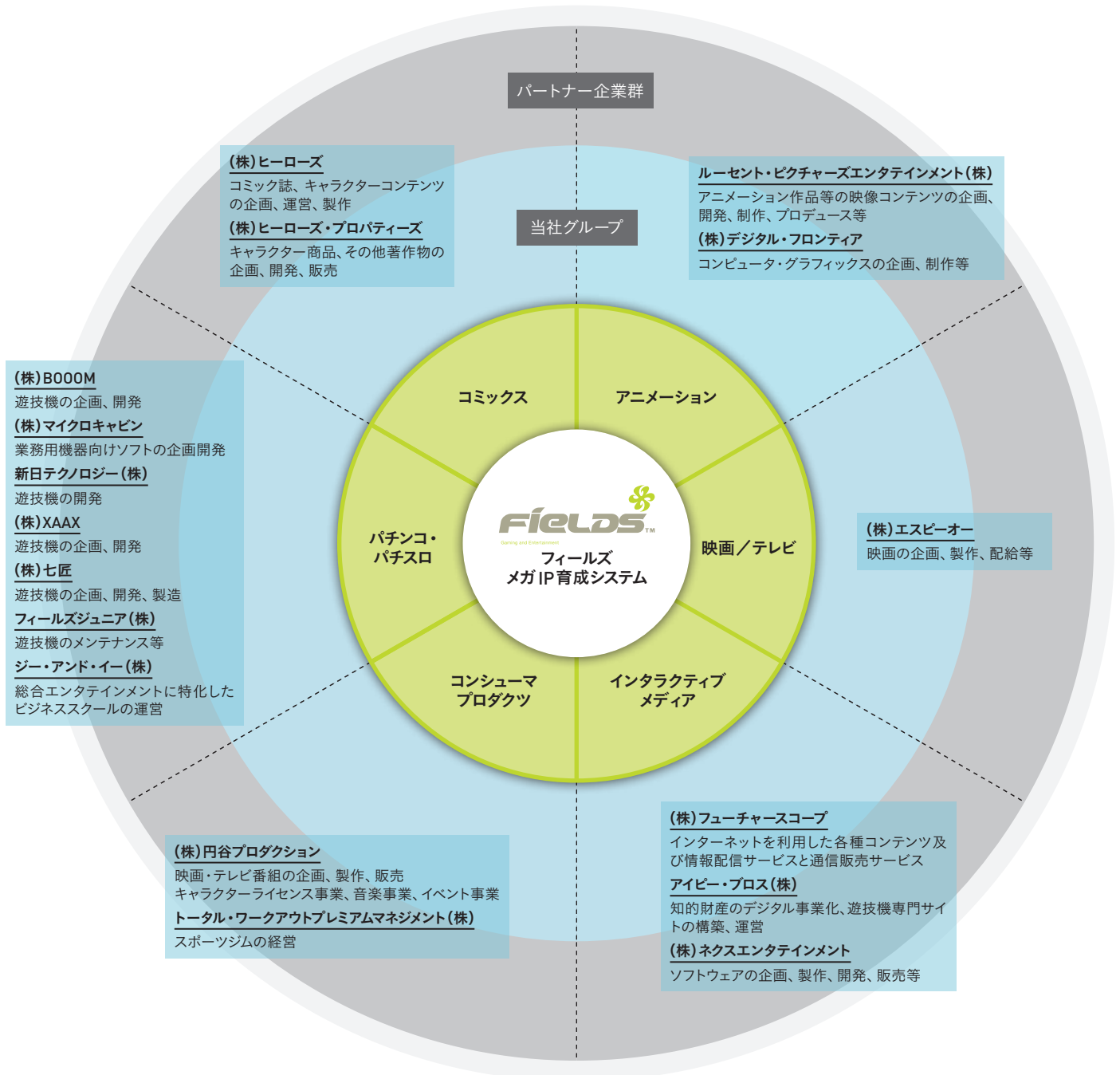
IPの多元展開  
に向けて

2008～

IPの価値最大化  
に向けて

# IPを中核とする循環型ビジネスモデルを推進するグループ体制

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をクロスメディア展開する循環型ビジネスを推進しています。当社グループが取得・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すため、エンタテインメントの各分野において、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、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、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。



※グループ企業の一部を抜粋して記載しています。

## CSR(企業の社会的責任)

### フィールドズのCSR

当社は「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。当社は、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。

このように当社では、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・サービスをご愛顧いただいている皆様や資本をお預けいただいている株主の皆様をはじめ、当社グループ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

当社は、これまで「CSR委員会」を中心とした体制のもと、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

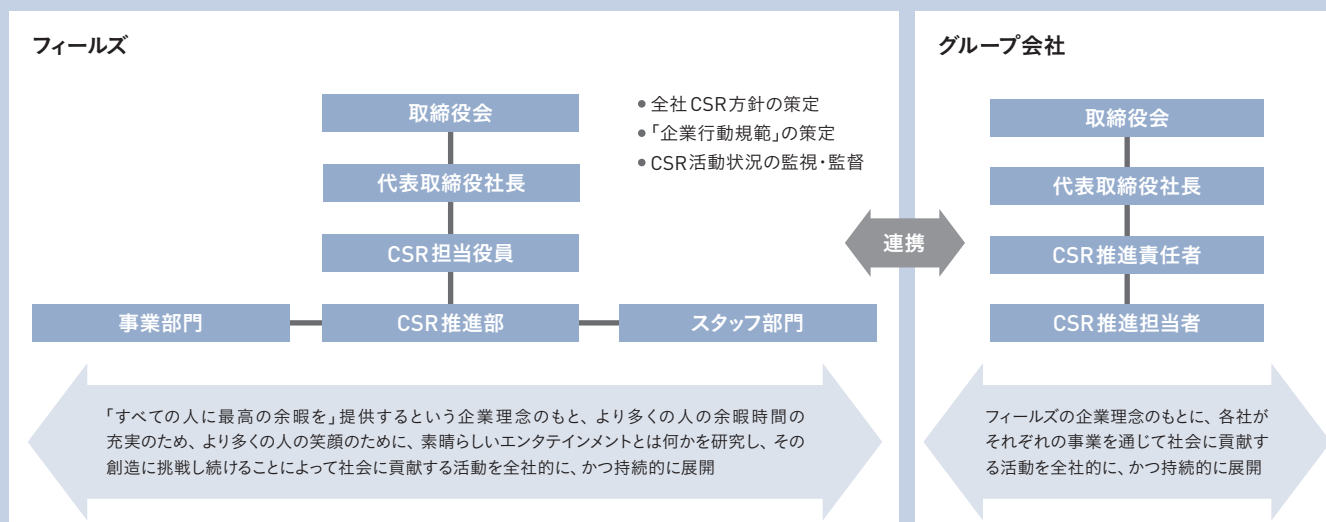
環境保護や文化・スポーツを通じた社会貢献や、企業倫理・法令遵守の徹底などの活動を推進してきました。

2014年4月、当社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るというCSRの本質を、当社グループ全体に理解・浸透させていくために専門部署を設置し、これまでの「CSR委員会」によるCSR推進体制の発展的解消を図り、同委員会の機能を取締役会が担い、かつ同委員会の傘下で展開していた活動は主管部門において展開する体制に移行しました。これからはこの新体制のもと、当社グループ全体で「事業を通じた社会貢献」を行う活動の活性化を図っていきます。

### CSR推進部

CSR推進部は、各事業部門、各スタッフ部門と協力して、「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、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、その創造に挑戦し続けることによって社会に貢献する活動を全社的に、かつ持続的に展開することを推進しています。また、グループ各社との連携を強化し、フィールドズの企業理念のもとに、グループ各社がそれぞれの事業を通じて社会に貢献する活動を全社的に、かつ持続的に展開することも併せて促進しています。

### フィールドズグループ





## 2014年4月から2015年8月までの主な取り組み

### 「フィールズグループのCSRの本質」の理解・浸透を図る取り組み

当社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るという、当社グループのCSRの本質に関する啓発・教育活動を行っています。

当社内はもとより、グループ各社においても教育活動を行っており、社内ポータルやWEという社内コミュニケーションツールを活用した情報発信によって、当社グループのCSRの本質を理解・浸透させていくことに注力しています。また、それを事業活動・企業行動に反映していくための取り組みを進めています。

### 企業倫理と法令の遵守・徹底

当社では、かねてより企業倫理とコンプライアンス意識の醸成を目的として、様々なテーマにおいて、集合研修やeラーニングシステムにより、コンプライアンス教育を励行しています。

当社グループにおいても、これまで当社のみ適用していたeラーニングシステムの適用範囲を広げ、グループ全体にわたり、企業倫理とコンプライアンス意識の醸成に努めています。

### 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するため、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。

※2015年8月に、ISMS(情報セキュリティマネジメントシステム)の新規格\*への移行並びに認証を継続しました。  
\*国際規格「ISO/IEC 27001:2013」及びその国内規格「JIS Q 27001:2014」



### その他、これまでの主な社会貢献活動への取り組み

#### TOPICS 1 節電の取り組みを継続実施

- 空調・施設関連
  - 稼働時間短縮、空調温度の管理徹底
  - 照明の削減、LED電球への交換
  - 低消費電力型の複合機を導入
- OA機器関連
  - 節電OA機器の導入、パソコン等の待機電力削減
  - クールビズ対応

#### TOPICS 2 ボランティア活動への積極参加

- 本社周辺(東京都渋谷区南平台町)の定期清掃活動
- ペットボトルキャップと使用済切手の回収の実施
- 東京都渋谷区主催「渋谷区一斉清掃の日(4月28日「しぶやの日」)」に参加
- (一社)JEAN主催「鶴沼海岸クリーンアップキャンペーン」参加
- 東京都渋谷区主催「きれいなまち渋谷をみんなでつくる条例10.7啓発キャンペーン」参加

#### TOPICS 3 地球環境に配慮しエコカーを導入

- 営業車両287台についてエコカーへの入替を完了し、年間約538トン(杉の木約3.8万本が年間に吸収するCO<sub>2</sub>量に相当\*)のCO<sub>2</sub>排出量削減
- \*杉の木1本当たりの年間CO<sub>2</sub>吸収量を約14kgとして算出(「地球温暖化防止のための緑の吸収源対策」環境省、林野庁資料)

#### TOPICS 4 AED(自動体外式除細動器)導入推進

- 本社、支社・支店など、社内の53か所にAEDを設置し、社員への取扱い講習を実施
- 来訪者や近隣住民の皆様へも役立てられるよう、支社・支店の入口付近など分かりやすい場所に設置

## TOPICS:ウルトラマン基金

フィールズグループでは、2011年3月の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としたグループ内の賛同企業各社とともに「ウルトラマン基金」を設立しました。同基金ではこれまで、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支援活動を展開してきました。震災から4年を経て、現在は活動範囲を被災地を含む全国の支援が必要な子どもたちへと広げ、継続的に物心両面からの活動を行っています。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いきます。



©円谷プロ

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/>

## 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

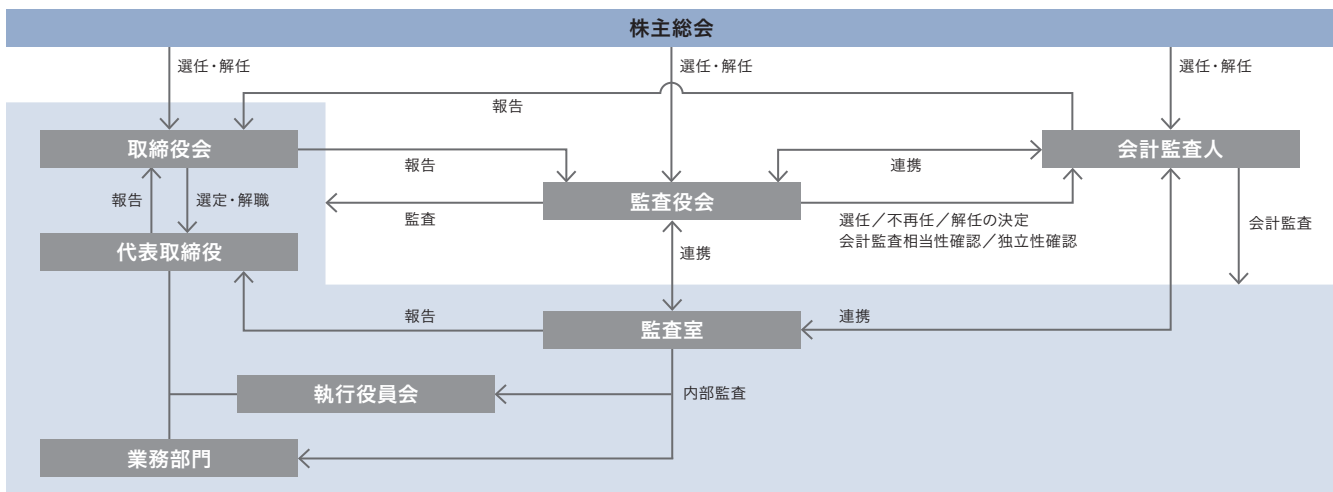
当社は、経営理念である「すべての人に最高の余暇を」提供することを使命とし、企業価値を継続的に高めていくことを経営の基本方針としています。

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、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。

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。

なお、東京証券取引所が2015年6月1日に適用を開始した「コーポレートガバナンス・コード」への対応については、当社では引き続き、経営の透明性、公平性を担保しつつ、持続的な利益成長と適切な企業統治による中長期的な企業価値の向上を目指し、最適なガバナンス体制の整備に向け鋭意検討を進めています。

### コーポレート・ガバナンス推進体制



### 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)	13名(1名)
2015年3月期の取締役会開催数	18回
監査役人数(うち社外監査役人数)	4名(4名)
2015年3月期の監査役会開催数	20回
2015年3月期の社外監査役取締役会出席回数	池澤憲一18回、小池敦夫18回、古田善香18回、中元紘一郎17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13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、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のもとで、権限委譲が行われており、各職位が明確な権限と責任をもって業務を執行する体制となっています。

## 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。毎月開催される監査役会には、内部監査部門である監査室が同席し、監査役による取締役及び重要な従業員から個別ヒアリングの機会を設けています。さらに監査役会と会計監査人は定期的に意見交換会を開催しています。

内部監査については、代表取締役社長直轄の監査室を設置し、室長1名を含む3名で実施しています。期初に策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。

監査役による監査については、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等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取っています。

また、監査役会と監査室の連携については、毎月開催される監査役会に監査室が同席し、相互に内部統制の評価及び監査結果の報告・意見交換を行っています。

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し、また会計監査人による期中及び期末監査への立会いを行うなど、三者間で相互に連携を取り、監査業務を行っています。

## 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	社外取締役の糸井重里氏は、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。株式会社東京糸井重里事務所代表取締役を兼任していますが、当社と兼任先との間には、取引その他特別な関係はありません。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等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いただ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大手証券会社の元役員であり、証券発行市場のベテランです。幅広い見識を経営に反映させていただくことを期し選任しています。株式会社東京糸井重里事務所社外監査役を兼任していますが、当社と兼任先との間には、取引その他特別な関係はありません。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。幅広い見識を経営に反映させていただくことを期し選任しています。古田善香税理士事務所所長及び株式会社マネースクウェアHD社外監査役を兼任していますが、当社と兼任先との間には、取引その他特別な関係はありません。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。幅広い見識を経営に反映させていただくことを期し選任しています。ジェイアイ傷害火災保険株式会社社外監査役を兼任していますが、当社と兼任先との間には、取引その他特別な関係はありません。また、アンダーソン・毛利・友常法律事務所顧問であり、当社と同事務所の間には法律顧問契約が締結されていますが、取引価格等については一般的取引条件によっています。

## 独立役員状況

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。



## コーポレート・ガバナンス

### 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、2015年3月期における取締役に対する報酬は821百万円(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13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

2015年6月29日開催の第27回定時株主総会において、「剰余金の処分の件」(1株につき35円(普通配当25円、記念配当10円)、総額1,161,433,000円)、「取締役13名選任の件」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。

<http://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

当社グループの取締役及び従業員は、当社グループの「企業行動規範」に基づき、適正かつ公正な事業活動に務めています。

当社は、当社グループの取締役及び従業員の職務の執行が法令等に適合することを徹底するため、コンプライアンス担当取締役を任命するとともに、コンプライアンスに関連する諸規程及び内部通報制度を整備、運用し、取締役及び従業員のコンプライアンスに関する意識向上を図るための教育研修を実施しています。

業務執行部門から独立した当社の内部監査部門である監査室が、当社グループ全体のコンプライアンスの運用状況について内部監査を実施し、定期的にその結果を当社の社長及び監査役会並びに当社グループ各社社長に報告しています。

また、当社グループのリスク管理体制を確保するため、リスク管理担当取締役を任命するとともに、リスク管理規程等を制定し、市場、投資、災害等のリスク状況の監視及び全社的対応を行っています。

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、重要な契約書等に関しては、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。

そのほか、当社が認識している事業等のリスク及び管理状況についてはP.30～31をご参照ください。

### 財務報告に係る内部統制

金融商品取引法に定める「財務報告に係る内部統制」の充実を図り、財務報告の信頼性を確保するため、当社では必要な体制の整備及び運用を行っています。当期末時点の連結財務報告に係る内部統制については、有効であると判断し、その評価結果を内部統制報告書として関東財務局長に提出するとともに、EDINET及び当社IRサイトにて開示しています。

#### 財務報告の信頼性を確保するための体制

当社は、金融商品取引法などの諸法令並びに、東京証券取引所の定める適時開示規則などに従い、透明性、公平性、継続性を基本とした迅速な情報開示を行っています。

### 情報開示体制の整備・説明責任の遂行

当社は、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。

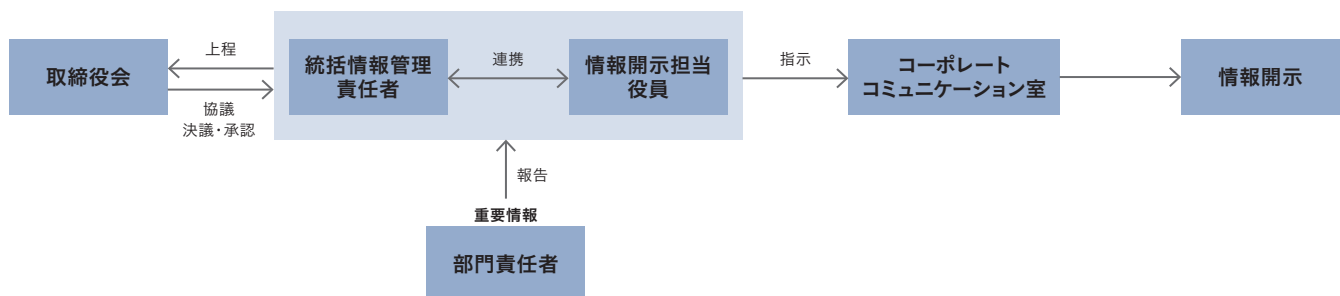
また、すべてのステークホルダーとの直接的なコミュニケーションを重視し積極的に充実させていくとともに、要望や評価などについて、経営幹部はもとより広く社内にも情報共有を図り、経営や企業価値の向上に役立てています。

### 適時開示体制の概要

当社では、情報開示担当役員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、会社情報について管理しています。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協議しています。なお、開示の必要性についてはその関係者が協議しており、情報開示の基準については「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」に従っています。

決定事実、発生事実、決算に関する情報の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役員がTDnetを使い、速やかに情報開示を行っています。

### 適時開示体制



### 反社会的勢力の排除に向けた体制

当社グループは、反社会的勢力・団体とは一切の関係を遮断することを基本方針とし、経営活動への関与を拒絶し、健全な会社経営を行っています。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。

期せずして反社会的勢力と関係を有することが判明した場合でも、反社会的勢力排除条項を契約書等に定めることにより、速やかに関係を遮断するための体制を整えます。

また、当社グループ各社の役員及び従業員に対し、反社会的勢力・団体とは一切の関係を遮断するべく、周知徹底を行っています。

さらに、不当要求の対応等に関する対応部署を定め、管轄警察署等関係諸機関とも連携し、情報の収集・管理に努めるとともに、不当要求に対しては毅然とした態度で臨むこととしています。

## コーポレート・ガバナンス

# 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(2015年6月29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す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また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おり、今後も投資活動を行っていく可能性があります。

このため、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する場合には、追加的に費用が増加したり、投資有価証券の減損または評価損の計上等により損失が発生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。

#### (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、新サービスまたは新規事業の実施過程において、当該サービスまた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、新サービスまたは新規事業の展開が計画どお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、アニメーション、映画/テレビ、マーチャン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」(以下、「取得」)、「買い付ける」(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また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ぬ、必要な権利が取得できない場合には、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しえず、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やコンテンツを取得若しくは保有する場合には、コミックス、アニメーション、映画／テレビ、マーチャン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、または制作者・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、また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企画・開発及び販売は、遊技機メーカーに対する法的規制（「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律」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）を直接的に受けることはありませんが、当社グループ内の遊技機メーカーは上述の法的規制の対象となっています。

他方、健全化に向けた取り組みの一環等から、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場合があります。また、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。

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資するゲーム性・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。

## 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どおりにできない場合、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は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践し、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、今後と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、有価証券の減損また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。

## 10. 資金調達について

当社グループは、安定的な資金調達を図るため、金融機関数社とシンジケートローン契約を締結していますが、本契約には、一定の財務制限条項が付されており、これらの条件に抵触した場合には、期限の利益を喪失し、一括返済を求められる等により、当社グループの財務状況等に影響を及ぼす可能性があります。なお、有価証券報告書提出日（2015年6月29日）現在において、当社グループは当該財務制限条項に抵触していません。

## コーポレート・ガバナンス

## 取締役、監査役及び執行役員 (2015年6月29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
取締役副社長	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
取締役(イメージングプロデュース本部長)	鎌形 英一
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 勲夫
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(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



第27回定時株主総会(2015年6月29日開催)にて

2015年6月29日に開催いたしました「第27回定時株主総会」において、糸井社外取締役に対し、株主の方からご質問をいただきましたので、ここではその回答をご紹介します。

## Q 株主の方からのご質問

糸井社外取締役は、フィールズのどこに魅力を感じ、社外取締役を引き受けているのか。

## A 糸井社外取締役の回答

私は長い間、フリーで仕事をしていたので、組織の経営やマネジメントというものには無縁でした。その私に、企業や組織には想像を具現化する力、そして世の中に影響を与え、世の中を変える力があるということを感じさせてくれたのが、山本会長でありフィールズだったのです。

フィールズはいま、IPを中核とする事業を展開しています。私が初めてこの「IPビジネス」について話を聞いたのは、10年以上前、IPという言葉が一般化する前でした。私は山本会長から、あらゆるキャラクターがパチンコの機械と結びつき、それがブランド化し、さらにお客様を増やしていく、そのための準備を進めているという話を聞きました。当時、私はその意味を正しくは理解できませんでした。しかしその後、フィールズは、アニメ放送終了から数年経った『エヴァンゲリオン』をパチンコ機のメインキャラクターに据え、大ヒットさせました。まさに言葉通り、パチンコのブランド化、IPのブランド化を実現しました。それから再び火のついた『エヴァンゲリオン』の人気については、皆様もご存じのことかと思えます。人気アニメーションのテレビ放送から数年経過した後に、そのキャラクターがパチンコ機に活用され、それがきっかけで、再び映像コンテンツとして映画館で上映されるようになるとは、誰も予想できなかったのではないかと思います。フィールズには先を予見し、新たな価値を創造する力があると確信しました。



第27回定時株主総会(2015年6月29日開催)にて

フィールズには、常識や慣習にとらわれない新しい発想がいくつもあり、私はその場にいと常に“驚き”を得ることができます。もちろん、新しい発想のすべてが実現する訳ではありません。しかし、それを実現することが、世の中に影響を与え、世の中を変える力になるということを私に気付かせてくれたのがフィールズです。したがって、私自身が驚く立場にいられることは、非常に幸運なことだと思っています。そして、それこそがフィールズの魅力だと感じています。私はフィールズの社外取締役なので、「社外」ということを活かし、こうした“驚き”に対して、私も平凡ではないすごい意見を返そうという想いで活動をしています。私自身がフィールズに期待するように、ステークホルダーの皆様にも期待していただける企業であり続けるよう、私も微力ながら尽力してまいります。



## 連結貸借対照表

フィールズ株式会社及び連結子会社  
2014年3月31日及び2015年3月31日現在

資産の部	金額 (百万円)		金額 (千米ドル)
	2014年	2015年	2015年
<b>流動資産:</b>			
現金及び現金同等物	¥ 29,583	¥ 15,823	\$131,671
受取手形及び売掛金	29,155	45,888	381,859
たな卸資産	3,133	1,736	14,446
商品化権前渡金	1,954	3,061	25,472
繰延税金資産	732	568	4,726
その他	2,395	3,959	32,944
貸倒引当金	(34)	(25)	(208)
流動資産合計	66,921	71,014	590,946
<b>有形固定資産:</b>			
土地	7,875	7,737	64,383
建物及び構築物	6,291	6,513	54,198
工具、器具及び備品	4,143	4,590	38,195
機械装置及び運搬具	47	54	449
建設仮勘定	41	59	490
計	18,397	18,953	157,718
減価償却累計額	(6,293)	(6,758)	(56,236)
有形固定資産合計	12,104	12,197	101,497
<b>投資その他の資産:</b>			
投資有価証券—非連結子会社及び関連会社	8,330	8,505	70,774
投資有価証券	7,277	6,059	50,420
のれん	1,905	1,618	13,464
長期貸付金	1,787	3,770	31,372
繰延税金資産	654	840	6,990
その他	6,962	7,340	61,080
貸倒引当金	(1,074)	(1,029)	(8,562)
投資その他の資産合計	25,842	27,104	225,547
<b>資産合計</b>	<b>¥104,869</b>	<b>¥110,316</b>	<b>\$917,999</b>

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、2015年3月31日現在の為替レート (1米ドル=120.17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 (千米ドル)
	2014年	2015年	2015年
<b>流動負債:</b>			
支払手形及び買掛金	¥ 33,105	¥ 33,850	\$281,684
短期借入金	634	4,014	33,402
一年内返済予定長期借入債務	58	42	349
未払法人税等	1,959	2,345	19,514
賞与引当金	350	378	3,145
役員賞与引当金	230	282	2,346
その他	5,390	4,859	40,434
流動負債合計	41,730	45,773	380,902
<b>固定負債:</b>			
長期借入債務 (一年以内に返済予定のものを除く)	50	8	66
退職給付に係る負債	675	521	4,335
その他	3,659	3,766	31,338
固定負債合計	4,386	4,296	35,749
<b>純資産:</b>			
資本金: 普通株式			
授權株式数 2014年及び2015年3月31日現在: 138,800,000株			
発行済株式数 2014年及び2015年3月31日現在: 34,700,000株	7,948	7,948	66,139
資本剰余金			
資本準備金	7,994	7,994	66,522
利益剰余金	44,548	46,049	383,198
自己株式 2014年及び2015年3月31日現在: 1,516,200株	(1,821)	(1,821)	(15,153)
その他の包括利益累計額			
その他有価証券評価差額金	(262)	(567)	(4,718)
為替換算調整勘定	(1)	(1)	(8)
退職給付に係る調整累計額	(126)	(109)	(907)
その他の包括利益累計額合計	(390)	(679)	(5,650)
少数株主持分	473	753	6,266
純資産合計	58,753	60,246	501,339
<b>負債及び純資産合計</b>	<b>¥104,869</b>	<b>¥110,316</b>	<b>\$917,999</b>

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、2015年3月31日現在の為替レート (1米ドル=120.17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 2013年4月1日至2014年3月31日及び  
自 2014年4月1日至2015年3月31日

	金額 (百万円)		金額 (千米ドル)
	2014年	2015年	2015年
売上高	¥114,904	¥99,554	\$828,443
売上原価	81,092	71,086	591,545
売上総利益	33,812	28,468	236,897
販売費及び一般管理費	24,020	23,724	197,420
営業利益	9,791	4,743	39,469
その他の収益 (費用) :			
受取利息及び受取配当金	223	272	2,263
支払利息	(10)	(12)	(99)
持分法による投資利益	384	187	1,556
減損損失	(20)	(12)	(99)
投資有価証券売却益	28	467	3,886
仕入割引	125	289	2,404
貸倒引当金繰入額	(940)	—	—
その他 (純額)	8	(181)	(1,506)
その他の収益 (費用) 純額	(204)	1,012	8,421
税金等調整前当期純利益	9,588	5,754	47,882
法人税等 :			
法人税、住民税及び事業税	3,940	2,425	20,179
法人税等調整額	203	4	33
法人税等合計	4,143	2,430	20,221
少数株主損益調整前当期純利益	5,444	3,324	27,660
少数株主利益	74	305	2,538
当期純利益	¥ 5,370	¥ 3,018	\$ 25,114

	金額 (円)		金額 (米ドル)
	2014年	2015年	2015年
1株当たり当期純利益 :			
潜在株式調整前当期純利益	¥161.83	¥90.97	\$0.76

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、2015年3月31日現在の為替レート (1米ドル=120.17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 2013年4月1日至2014年3月31日及び  
自 2014年4月1日至2015年3月31日

	金額 (百万円)		金額 (千米ドル)
	2014年	2015年	2015年
少数株主損益調整前当期純利益	¥5,444	¥3,324	\$27,660
その他の包括利益 :			
その他有価証券評価差額金	138	(307)	(2,554)
為替換算調整勘定	0	0	0
退職給付に係る調整額	—	17	141
その他の包括利益合計	138	(290)	(2,413)
包括利益	¥5,583	¥3,034	\$25,247
(内訳)			
親会社株式に係る包括利益	5,505	2,730	22,717
少数株主に係る包括利益	77	304	2,529

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、2015年3月31日現在の為替レート (1米ドル=120.17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 2013年4月1日至2014年3月31日及び  
自 2014年4月1日至2015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)				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			
<b>2013年4月1日現在</b>	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)	
<b>2014年3月31日現在</b>	34,700,000	7,948	7,994	44,548	(1,821)	(262)	(1)	(126)	473	58,753	
会計方針の変更による 累積的影響額	—	—	—	142	—	—	—	—	—	142	
会計方針の変更を反映した 当期首残高	34,700,000	7,948	7,994	44,690	(1,821)	(262)	(1)	(126)	473	58,895	
当期純利益	—	—	—	3,018	—	—	—	—	—	3,018	
配当金	—	—	—	(1,659)	—	—	—	—	—	(1,659)	
株主資本以外の項目の 連結会計年度中の変動額 (純額)	—	—	—	—	—	(305)	(0)	17	280	(8)	
<b>2015年3月31日現在</b>	34,700,000	¥7,948	¥7,994	¥46,049	¥(1,821)	¥(567)	¥(1)	¥(109)	¥753	¥60,246	

	単位:千米ドル									
	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			
<b>2014年3月31日現在</b>	\$66,139	\$66,522	\$370,708	\$(15,153)	\$(2,180)	\$(8)	\$(1,048)	\$3,936	\$488,915	
会計方針の変更による累積的影響額	—	—	1,181	—	—	—	—	—	1,181	
会計方針の変更を反映した当期首残高	66,139	66,522	371,889	(15,153)	(2,180)	(8)	(1,048)	3,936	490,097	
当期純利益	—	—	25,114	—	—	—	—	—	25,114	
配当金	—	—	(13,805)	—	—	—	—	—	(13,805)	
株主資本以外の項目の 連結会計年度中の変動額(純額)	—	—	—	—	(2,538)	(0)	141	2,330	(66)	
<b>2015年3月31日現在</b>	\$66,139	\$66,522	\$383,198	\$(15,153)	\$(4,718)	\$(8)	\$(907)	\$6,266	\$501,339	

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、2015年3月31日現在の為替レート(1米ドル=120.17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 2013年4月1日至2014年3月31日及び  
自 2014年4月1日至2015年3月31日

	金額 (百万円)		金額 (千米ドル)
	2014年	2015年	2015年
<b>営業活動によるキャッシュ・フロー：</b>			
税金等調整前当期純利益	¥ 9,588	¥ 5,754	\$ 47,882
調整項目：			
減価償却費	2,164	2,137	17,783
減損損失	20	12	99
のれん償却額	323	325	2,704
持分法による投資損益	(384)	(187)	(1,556)
仕入割引	(125)	(289)	(2,404)
投資有価証券売却益	(28)	(467)	(3,886)
売上債権	13,078	(17,232)	(143,396)
仕入債務	(3,132)	1,317	10,959
たな卸資産	(941)	1,396	11,616
商品化権前渡金	71	(966)	(8,038)
貸倒引当金	930	(54)	(449)
その他	449	878	7,306
小計	22,015	(7,369)	(61,321)
利息及び配当金の受取額	247	246	2,047
利息の支払額	(10)	(12)	(99)
法人税等の支払額	(5,929)	(1,951)	(16,235)
営業活動によるキャッシュ・フロー	16,322	(9,086)	(75,609)
<b>投資活動によるキャッシュ・フロー：</b>			
有形固定資産の取得による支出	(2,035)	(1,587)	(13,206)
無形固定資産の取得による支出	(1,414)	(1,665)	(13,855)
関係会社への出資による支出	(4,209)	(48)	(399)
投資有価証券の売却による収入	40	828	6,890
貸付けによる支出	(930)	(4,221)	(35,125)
貸付金の回収による収入	12	788	6,557
その他	518	(391)	(3,253)
投資活動によるキャッシュ・フロー	(8,018)	(6,297)	(52,400)
<b>財務活動によるキャッシュ・フロー：</b>			
短期借入金の増減 (純額)	113	3,380	28,126
長期借入債務の返済による支出	(422)	(58)	(482)
配当金の支払額	(1,657)	(1,658)	(13,797)
その他	(52)	(38)	(316)
財務活動によるキャッシュ・フロー	(2,018)	1,624	13,514
現金及び現金同等物に係る換算差額	0	—	—
現金及び現金同等物の増減額	6,284	(13,760)	(114,504)
現金及び現金同等物の期首残高	23,309	29,583	246,176
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)	—	—
現金及び現金同等物の期末残高	¥29,583	¥ 15,823	\$ 131,671

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、2015年3月31日現在の為替レート (1米ドル=120.17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。

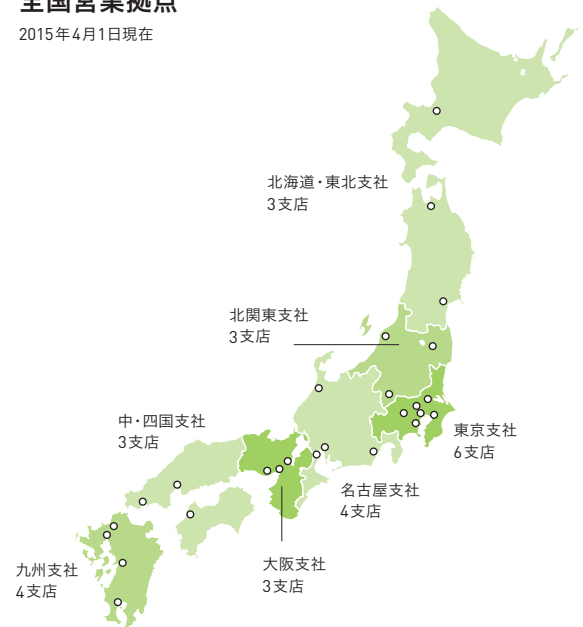
# 会社概要

2015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	1,716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 など計15社
持分法適用 関連会社	(株)ヒーローズ (株)七匠 (株)角川春樹事務所 など計9社

## 全国営業拠点

2015年4月1日現在



## 組織図

2015年4月1日現在





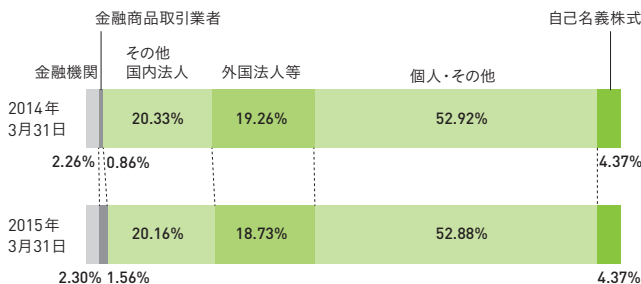
# 株式情報

2015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	8,641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	1,461,200	4.21
ゴールドマン・サックス・アンド・カンパニー レギュラーアカウント	702,021	2.02
ステートストリートバンクアンドトラストカンパニー 505103	565,800	1.63
大屋 高志	450,000	1.30
ステートストリートバンクアンドトラストカンパニー 505019	432,100	1.25
ザバンクオブニューヨーク-ジャスディック トリーティー アカウト	413,300	1.19

※当社保有の自己名義株式は大株主(上位10名)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 (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	東京証券取引所市場第一部 証券コード: 2767
公告方法	電子公告 URL <a href="http://www.fields.biz/ir/">http://www.fields.biz/ir/</a> (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いただくことができます。

※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

## 2015年3月期 IR イベント～実施報告～

IR イベント		参加者人数
2014年 5月	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	第26回定時株主総会開催	303名
	個人投資家向け会社説明会開催(東京)	10名
海外IR実施		—
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開催(札幌)	180名
9月	個人投資家向け会社説明会開催(福島、山形、東京)	390名
11月	2015年3月期2Q決算説明会開催	110名
	海外IR実施	—
12月	個人投資家向け会社説明会開催(小田原)	17名
	海外IR実施	—
2015年 2月	2015年3月期3Q決算説明会開催	80名

## 2016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
2015年 4月	個人投資家向け会社説明会開催(東京)	87名
	2015年3月期決算説明会	90名
6月	第27回定時株主総会開催	371名
7月	個人投資家向け会社説明会開催(東京)	11名
8月	2016年3月期1Q決算説明会開催	70名
9月	個人投資家向け会社説明会(大阪)	
11月	2016年3月期2Q決算説明会	
	海外IR	
2016年 2月	2016年3月期3Q決算説明会	

※2016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サイトにてご案内します。

### 当社IRサイトにて、最新のIR情報や各種決算資料をご覧いただけます。

当社は、株主及び投資家の皆様に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います。その一環として、当社IRサイトを通じて当社に関する様々な情報を広く開示するよう、内容や情報量、使いやすさなどの面から、IRサイトの拡充に努めています。

2015年3月期は、外部評価機関によるIRサイト評価ランキングにおいて、日興アイ・アール『2014年度 全上場企業ホームページ充実度ランキング』にて「最優秀サイト」、大和インベスター・リレーションズ『2014年インターネットIR表彰』にて「優秀賞」、Gomez『IRサイトランキング2015』にて「銀賞」にそれぞれ選出されました。この表彰を大変栄誉に感じつつ、引き続きIRサイトの拡充はもとより、IR活動の一層の充実を図ってまいります。



<http://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。

2015年3月期は、東京3会場と札幌、福島、山形、小田原の計7会場で開催し、約620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、皆様からは今後のIP展開や遊技機事業などについて、幅広くご質問をいただきました。

今後もこのような説明会を継続的に実施し、対話させていただく機会を積極的に設けていきたいと考えています。



東京会場



札幌会場



福島会場



山形会場



**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

フィールズ コーポレートサイト

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

フィールズ IRサイト

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



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。