

**VOICE & VISION CONTENTS**

- 01 会長メッセージ
- 03 マネジメントレビュー
- 05 連結財務諸表(要約)
- 06 主要財務指標3年サマリー
- 07 フィールズの未来
- 11 社外取締役への質問
- 12 IRコミュニティ
- 13 コーポレートデータ/株式情報
- 14 第三者によるフィールズの分析レポート



フィールズ株式会社  
証券コード: 2767

2016年3月期  
株主通信 (中間)  
2015.4.1 → 2015.9.30

すべての人に最高の余暇を

# 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 (やまもと・ひでとし)



## 飽くなき研究心と確固たるマーケティングに基づき、 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。

株主の皆様におかれましては、ますますご清栄のこととお慶び申し上げます。また、平素より格別のご支援ご高配を賜り、厚く御礼申し上げます。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し、「すべての人に最高の余暇を」という当社の企業理念の実現に向け、一層の決意と情熱を持って新たなステージでの挑戦をスタートいたしました。

世代やエリアを超え、世界中で人々の心の中に生き続けるキャラクターやストーリー、あるいはその世界観は私たちの暮らしそのものに溶け込み、心を豊かにしてくれます。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、まさに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、コミックや映画・テレビなどの映像作品、ライブエンタテインメント、ゲーム、グッズ、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。

当社は企業理念の実現に向けて、こうしたキャラクターやストーリーなどの知的財産を人々の親しむあらゆるメディアと結びつけ、知的財産そのものを大きく育てるビジネスを推進しております。そして、グループ企業やパートナーの方々とともに創出し、育て上げたキャラクターやストーリーが世の中のあらゆるものに溶け込み、その世界観によって人々の暮らしのすべてが、より心豊かで、より面白いものに感じられるよう挑戦を続けてまいります。

これからも当社は、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、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てまいります。これまでも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株主の皆様をはじめ、取引先や従業員、そのご家族の皆様へ深く感謝いたしますとともに、皆様からのご期待に応えるべく、今後とも精進いた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、心よりお願い申し上げます。

2015年12月 山本英俊



大屋高志

代表取締役社長 (COO)

大屋 高志 (おおや・たかし)

### 2016年3月期上半期 (以下、「当上半期」) の総括

株主の皆様におかれましては、ますますご健勝のこととお慶び申し上げます。

本株主通信をお届けするにあたり、日頃のご支援ご愛顧に深く感謝申し上げます。

また、本年4月の東証一部上場にあたりましては、株主の皆様をはじめ、すべてのステークホルダーの皆様からのひとかたならぬご支援ご高配に、あらためて御礼申し上げます。

当上半期は、売上高50,255百万円 (前年同期比147.1%増)、営業利益1,884百万円 (前年同期は営業損失4,077百万円)、経常利益1,930百万円 (同経常損失4,072百万円)、親会社株主に帰属する四半期純利益706百万円 (同親会社株主に帰属する四半期純損失2,509百万円) となりました。

業績変動の主な要因は、次の通りです。

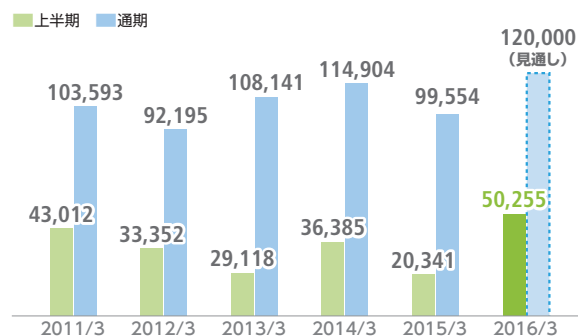
遊技機販売においては、販売台数が前年同期比31.7%増の134千台となりました。とくに、パチスロ販売台数は『エヴァンゲリオン・希望の槍』や『パチスロ バイオハザード6』などの大型タイトルが寄与し、同146.6%増の69千台となりました。なお、パチンコ販売台数は同12.1%減の64千台となりました。販売済み及び営業活動中のタイトルは右表 (4ページ) の通りとなっています。

通期見通しに対しては、円谷プロダクションやソーシャルゲームの分野を含め、概ね計画通りの進捗となりました。

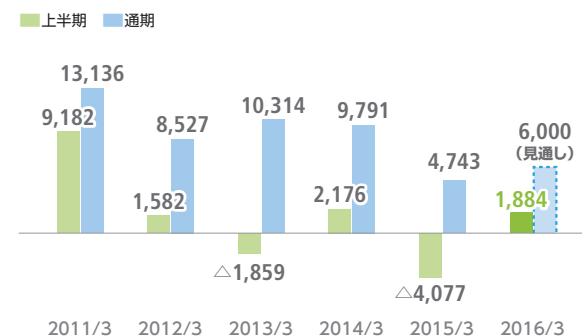
主なIP (知的財産) の創出・事業化の取り組みは、次の通りです。

当社グループは、中長期を見据えた成長戦略として、キャラクターやストーリーをはじめとするIPをクロスメディアで展開する循環型ビジネスを推進しています。

### 売上高 (単位: 百万円)



### 営業利益又は営業損失 (△) (単位: 百万円)



コミックスにおいては、「月刊ヒーローズ」を中心にクロスメディア展開を見据えたIP開発に注力しています。同誌掲載作品については映像化プロジェクトが複数進捗しており、ゲーム、パチンコ・パチスロなどの商品化も複数タイトルで決定しています。

映像メディアにおいては、テレビメディアでウルトラマンシリーズ最新作『ウルトラマンX』を放送しました。併せて、海外では同作品の映像配信を実施しました。ウルトラマンシリーズについては、今後、海外での商品展開の活性化も図っていきます。また、WEBメディアで、『ニンジャスレイヤー フロムアニメイシヨン』の映像配信を行いました。6ヵ月累計の再生回数は1,100万視聴を突破し、フィギュアやソーシャルゲームなどへの展開も進めています。

ソーシャルゲームにおいては、2015年8月に『タワーオブプリンセス』をリリースしました。9月収支は黒字化しており、ARPPU（課金者一人当たりの平均売上高）

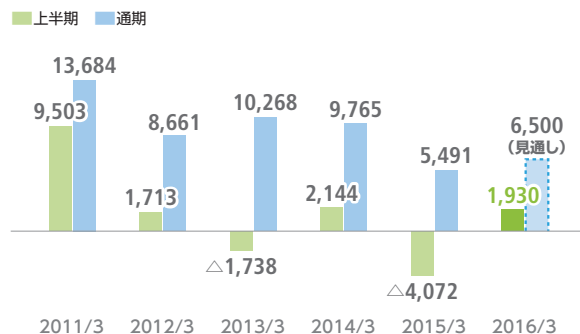
も高い水準で推移しています。また、家庭用ゲームにおいては、月刊ヒーローズ連載中の『キリングバイツ』のゲーム化が決定しました。

「日常の世界にウルトラな男を創り出す」というコンセプトで、アパレルなどの商品群にウルトラマンの世界を広げる『A MAN of ULTRA』（ライセンスブランド）においては、ライセンス企業数が33社に増加しました。また、ライブエンタテインメントにおいては、『ウルトラマンシリーズ』を活用した体感型ライブエンタテインメントショーを公演しました。すでに国内外4カ所で公演し、今後、アジアを中心に複数の公演を予定しています。

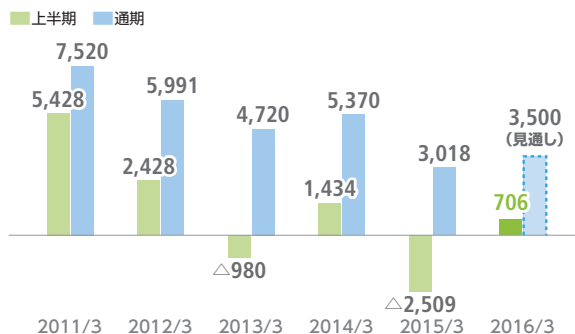
パチンコ・パチスロにおいては、『エヴァンゲリオン』をはじめとしたシリーズ機の拡販に注力しました。加えて、『銀河機攻隊 マジェスティックプリンス』のような新規IPを活用した遊技機についても、IPの価値向上と将来的なシリーズ化を視野にマーケティング活動を進めました。

(注) 本文中に記載の商品名は各社の商標または登録商標です。

### 経常利益又は経常損失 (△) (単位:百万円)



### 親会社株主に帰属する四半期(当期)純利益又は純損失(△) (単位:百万円)



### 別表 販売済み及び営業活動中の遊技機タイトル

(2015年10月30日現在)

パチスロ遊技機販売タイトル	納品月
エヴァンゲリオン・希望の槍	2015年 6月
パチスロ バイオハザード6	2015年 7月
アスラズ ラース	2015年 9月
銀河機攻隊 マジェスティックプリンス <sup>(※)</sup>	2015年11月
ああっ女神さまっ <sup>(※)</sup>	2015年11月
エヴァンゲリオン 魂を繋ぐもの <sup>(※)</sup>	2015年12月

パチンコ遊技機販売タイトル	納品月
CRエヴァンゲリオン9 零号機暴走ルーブVer.	2015年 5月
CRミリオンゴッドライジング	2015年 7月
CR機動戦艦ナデシコ	2015年 8月
CR魁!!男塾	2015年 8月
CREヴァンゲリオンX	2015年 9月
CR緑ドン 花火DEボ〜ンジョルノ <sup>(※)</sup>	2015年11月

(※) 印は、2015年10月30日時点において、営業活動中のタイトルになります。

## Consolidated Financial Statements

### 連結財務諸表 (要約)

#### 連結貸借対照表 (単位:百万円)

科目	前連結会計年度末 2015年3月31日現在	当第2四半期 連結会計期間末 2015年9月30日現在	増減額
<b>資産の部</b>			
流動資産	71,014	<b>52,070</b>	△18,943
固定資産	39,302	<b>39,201</b>	△101
資産合計	110,316	<b>91,272</b>	△19,044
<b>負債の部</b>			
流動負債	45,773	<b>26,739</b>	△ 19,034
固定負債	4,296	<b>4,751</b>	454
負債合計	50,070	<b>31,490</b>	△18,580
<b>純資産の部</b>			
株主資本	60,171	<b>59,715</b>	△455
その他の包括利益累計額	△679	<b>△796</b>	△117
非支配株主持分	753	<b>862</b>	108
純資産合計	60,246	<b>59,781</b>	△464
負債純資産合計	110,316	<b>91,272</b>	△19,044

#### 連結損益計算書 (単位:百万円)

科目	前第2四半期 連結累計期間 2014年4月1日から 2014年9月30日まで	当第2四半期 連結累計期間 2015年4月1日から 2015年9月30日まで	増減率 (%)
売上高	20,341	<b>50,255</b>	147.1
売上原価	13,420	<b>36,407</b>	171.3
売上総利益	6,920	<b>13,848</b>	100.1
販売費及び一般管理費	10,998	<b>11,964</b>	8.8
営業利益又は営業損失(△)	△4,077	<b>1,884</b>	—
営業外収益	608	<b>713</b>	17.1
営業外費用	603	<b>666</b>	10.5
経常利益又は経常損失(△)	△4,072	<b>1,930</b>	—
特別利益	478	<b>132</b>	△72.4
特別損失	47	<b>78</b>	63.1
税金等調整前四半期純利益 又は純損失(△)	△3,641	<b>1,984</b>	—
法人税等	△1,191	<b>1,047</b>	—
四半期純利益又は純損失(△)	△2,450	<b>936</b>	—
非支配株主に帰属する四半期純利益	59	<b>230</b>	287.9
親会社株主に帰属する四半期純利益 又は純損失(△)	△2,509	<b>706</b>	—

#### 連結キャッシュ・フロー計算書 (単位:百万円)

科目	前第2四半期 連結累計期間 2014年4月1日から 2014年9月30日まで	当第2四半期 連結累計期間 2015年4月1日から 2015年9月30日まで	増減額
営業活動によるキャッシュ・フロー	△11,111	<b>12,052</b>	23,163
投資活動によるキャッシュ・フロー	△1,092	<b>△1,444</b>	△351
財務活動によるキャッシュ・フロー	△1,200	<b>1,415</b>	2,615
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	△13,404	<b>12,023</b>	25,428
現金及び現金同等物の期首残高	29,583	<b>15,823</b>	△13,760
現金及び現金同等物の四半期末残高	16,178	<b>27,846</b>	11,667

財務情報の詳細については  
当社IRサイトをご覧ください。

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

フィールズ IR

検索



### 3-Year Summary

#### 主要財務指標3年サマリー

科目	2014年3月期		2015年3月期		2016年3月期	
	上半期	通期	上半期	通期	上半期	通期(見通し)
<b>経営成績(百万円)：</b>						
売上高	36,385	114,904	20,341	99,554	<b>50,255</b>	120,000
売上総利益	13,648	33,812	6,920	28,468	<b>13,848</b>	—
売上総利益率(%)	37.5	29.4	34.0	28.6	<b>27.6</b>	—
営業利益又は営業損失(△)	2,176	9,791	△4,077	4,743	<b>1,884</b>	6,000
営業利益率(%)	6.0	8.5	—	4.8	<b>3.7</b>	5.0
経常利益又は経常損失(△)	2,144	9,765	△4,072	5,491	<b>1,930</b>	6,500
経常利益率(%)	5.9	8.5	—	5.5	<b>3.8</b>	5.4
親会社株主に帰属する四半期(当期)純利益又は純損失(△)	1,434	5,370	△2,509	3,018	<b>706</b>	3,500
親会社株主に帰属する四半期(当期)純利益率(%)	3.9	4.7	—	3.0	<b>1.4</b>	2.9
<b>財政状態(百万円)：</b>						
総資産	83,774	104,869	70,408	110,316	<b>91,272</b>	—
純資産	56,106	58,753	55,014	60,246	<b>59,781</b>	—
自己資本	55,802	58,279	54,504	59,492	<b>58,919</b>	—
有利子負債	550	743	402	4,065	<b>6,778</b>	—
<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	△4,554	16,322	△11,111	△9,086	<b>12,052</b>	—
投資活動によるキャッシュ・フロー	△1,650	△8,018	△1,092	△6,297	△ <b>1,444</b>	—
財務活動によるキャッシュ・フロー	△1,387	△2,018	△1,200	1,624	<b>1,415</b>	—
フリー・キャッシュ・フロー	△6,205	8,303	△12,204	△15,384	<b>10,607</b>	—
<b>1株当たりデータ(円)：</b>						
四半期(当期)純利益又は純損失(△)	43.22	161.83	△75.63	90.97	<b>21.28</b>	105.47
純資産	1,681.62	1,756.27	1,642.51	1,792.83	<b>1,775.56</b>	—
配当金	中間 25	期末 25	中間 25	期末 35	<b>中間 25</b>	期末 25
<b>主要経営指標(%)：</b>						
ROE(自己資本当期純利益率)	—	9.5	—	5.1	—	—
ROA(総資産経常利益率)	—	9.2	—	5.1	—	—
自己資本比率	66.6	55.6	77.4	53.9	<b>64.6</b>	—
配当性向	—	30.9	—	66.0	—	47.4





# フィールズの未来

「第27回定時株主総会」における  
当社プレゼンテーションの一部を再現し、  
株主の皆様へ、フィールズの推進する事業モデル、  
そしてその先に描くフィールズの未来を  
ご理解、ご想像いただけるよう  
ご説明いたします。



## どうすれば「最高の余暇」を お客様に提供できるのか

私たちが普段、本を読んだり、映画を観たり、パチンコをしたりして過ごす余暇、その余暇を最高だと感じるときはどのようなときなのでしょう。当社の考える「最高の余暇」とは、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す。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。

当社は2004年に、『新世紀エヴァンゲリオン』という人気テレビアニメのコンテンツを用いたパチンコ機を発表しました。単なるキャラクター起用ではなく、ストーリーや世界観を取り込んだパチンコ機として企画開発し、大きなヒットを生み出すことができました。同シリーズは、高い人気を得る定番商品となり、パチンコ・パチスロシリーズ合わせて累計出荷台数200万台を突破、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、そこに『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く、新たな遊技価値を生み出すことができました。



このことから当社は、人々がIP（知的財産）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を実感し、「既存の娯楽やレジャーにIP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」、そう考えるようになりました。





フィールズの成長戦略について語る大屋社長

## 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います。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むに一週間を待ち遠しく過ごした時代とは異なり、今では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があります。

こうした時代にあって、高い人気を得ることのできるIP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、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へ育つことで生まれます。つまりビジネスとしては、特定のメディアに適する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、いわゆるクロスメディア展開がより重要と考えられます。

メディアの主演は時代の移り変わりとともに交代していきます。当社は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。当社は様々なメディアの有力企業と競合するのではなく、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、協業して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。そして、当社グループ

が創出したIPについても、様々な有力企業との協業によって、『エヴァンゲリオン』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。



## フィールズの挑戦

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ライセンスブランド『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、さらに面白いものに感じられるようになると想像しています。

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。世の中の余暇を楽しもうとするすべての人々と一緒に、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挑戦を続けていきます。

# 中長期的な未来を見据えた、 IPの事業化の取り組み

当社グループは、エンタテインメント領域に存在する様々な有力企業と協業し、収益を上げる事業モデルを推進しています。時代背景や世の中のニーズに合わせて、IPを育成する手法や仕組みを進化させながら、将来を見据えた挑戦を続けています。現在、育成・事業化に取り組む主なIPの事例をご紹介します。

### 月刊ヒーローズ



©ヒーローズ

コミック誌「月刊ヒーローズ」は、当社グループオリジナルのIPを創出・育成するため、また他社からお預かりしたIPをバリューアップしてビジネスを拡大していくためのプラットフォームとして取り組んでいます。現在、『ソウルリヴァイヴァー』や『ソードガイ 装刀凱』をはじめ、複数の同誌掲載作品について映像展開に向けた企画を推進するほか、ゲームやパチンコ・パチスロなどへのIP展開も順次、企画を進めています。

HP [「月刊ヒーローズ」公式サイト  
http://www.heros-web.com/](http://www.heros-web.com/)

### A MAN of ULTRA

『A MAN of ULTRA』は、「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チュアル・ライセンスです。『ウルトラマン』という三代にわたり愛されるIPからのスピノフ・ブランドとして、日常に「ウルトラ」な世界を感じていただくことを目標に、中長期にわたりブランディングしていきます。現在33社の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。

HP [「A MAN of ULTRA」公式サイト  
http://aman-u.jp/](http://aman-u.jp/)

©TSUBURAYA PROD.  
©A MAN of ULTRA



個別のIPについて進捗状況を語る繁松副社長

### Record

#### 月刊ヒーローズ

2011年11月  
「月刊ヒーローズ」創刊

2014年7月  
連載作品「ソウルリヴァイヴァー」  
ハリウッド実写映画化プロジェクト  
始動

2014年10月  
連載作品「ソードガイ 装刀凱」  
アニメ化プロジェクト始動

2015年7月  
ヒーローズコミックス「ULTRAMAN」  
第6巻発売 累計発行部数170万部突破

### Record

#### A MAN of ULTRA

2015年4月  
ライセンスブランド始動

2015年8月  
30社を超えるパートナー企業と  
協業を展開

2015年10月  
表参道ヒルズ  
期間限定ショップオープン

COMICS

IP総数  
164  
(2016年3月期)

PACHINKO  
PACHISLOT

CONSUMER  
PRODUCTS



ANIMATION

MOVIE/  
LIVE MEDIA

INTERACTIVE  
MEDIA

ファンの創出・拡大

Record

### ニンジャスレイヤー フロムアニメーション

2015年4月  
インターネット動画配信開始

2015年9月  
総視聴再生数  
1,000万回突破

Record

### 銀河機攻隊 マジスティックプリンス

2011年11月  
『月刊ヒーローズ』にて  
『マジスティックプリンス』連載開始

2013年4月  
テレビアニメ『銀河機攻隊  
マジスティックプリンス』放送開始

2014年2月  
スマートフォン向けゲームアプリ  
『マジスティックプリンス  
シューティングヒーロー』配信開始

2015年11月  
パチスロ『銀河機攻隊  
マジスティックプリンス』発売

Record

### タワー オブ プリンセス

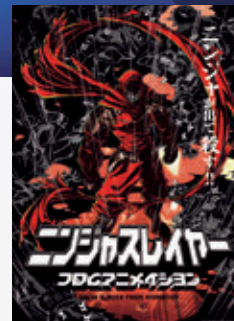
2015年8月  
スマートフォン向けゲームアプリ  
として配信開始

2015年10月  
ダウンロード数40万件突破

## ニンジャスレイヤー フロムアニメーション

『ニンジャスレイヤー』は、「Twitter」というWEB媒体に連載されたものを一つの小説にした作品です。当社はパートナー企業と協業し、2015年4月、『ニンジャスレイヤー フロムアニメーション』として、インターネットによる映像配信を開始しました。また、2016年春には地上波テレビシリーズの放送も決定しています。現在は30社を超えるパートナー企業と商品ライセンス事業を推進し、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。当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、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と見ています。

[HP](http://www.ninjaslayer-animation.com/) [【ニンジャスレイヤー フロムアニメーション】公式サイト](http://www.ninjaslayer-animation.com/)  
<http://www.ninjaslayer-animation.com/>



©Ninj@ Entertainment/Ninj@ Conspiracy

## 銀河機攻隊 マジスティックプリンス

『銀河機攻隊 マジ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、パチンコ・パチスロなど、戦略的にクロスメディア展開を推進しているIPです。中長期のサイクルの中でしっかりとIPの育成を図るべく取り組んでいきます。



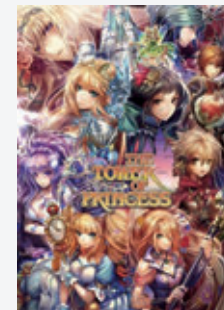
©創通・フィールズ/MJP製作委員会

[HP](http://mjp-anime.jp/) [アニメ【銀河機攻隊 マジスティックプリンス】公式サイト](http://mjp-anime.jp/)  
<http://mjp-anime.jp/>

## タワー オブ プリンセス

『タワー オブ プリンセス』は、2015年8月より配信を開始したスマートフォン向けのオンラインRPGゲームアプリです。幼い頃に幾度となく読んだ有名な物語が一堂に会する不思議な世界を、人気声優陣によるキャラクターボイスやオリジナル楽曲で彩り、App Store トップセールスランキングで34位(2015年9月7日時点)にランクインするなど順調に推移しています。現在さらなるファン拡大のための施策を推進しています。

[HP](https://tawapri.jp/) [【タワー オブ プリンセス】公式サイト](https://tawapri.jp/)  
<https://tawapri.jp/>



© FIELDS



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、まだ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が経った『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。テレビ放送終了から数年経過した人気アニメーション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。

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。



第27回定時株主総会（2015年6月29日開催）にて

社外取締役

糸井 重里

(いとい・しげさと)

個人投資家向け会社説明会を実施しています



(大阪開催)

株主及び個人投資家の皆様当社へのご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。

2016年3月期は9月までに、東京2会場と大阪の計3会場にて開催し、約370名の方々にご来場いただきました。説明会では、当社の事業内容やビジネスモデルについてご説明し、ご来場いただいた皆様からは今後の展開や当社がビジネス展開する市場の動向などについて、幅広くご質問を頂戴しました。今後もこのような説明会を継続的に実施し、皆様との対話を重ねて、当社に対する理解を深めていただけるよう努めてまいります。

配当及び利益還元方針

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。具体的な配当は、キャッシュ・フローの状況等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。

2016年3月期 主なIR活動の実施状況

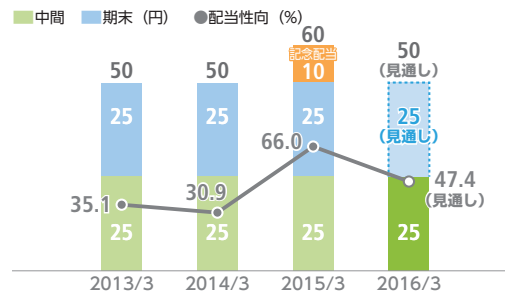
2015年	4月	個人投資家向け会社説明会 (東京)
	5月	2015年3月期 決算説明会
	6月	第27回定時株主総会
	7月	個人投資家向け会社説明会 (東京)
	8月	2016年3月期 第1四半期決算説明会
	9月	個人投資家向け会社説明会 (大阪)
	11月	2016年3月期 第2四半期決算説明会
		海外IR

今後の主なIRスケジュール

2016年	2月	2016年3月期 第3四半期決算説明会
	5月	2016年3月期 決算説明会
	6月	第28回定時株主総会

※今後の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。

1株当たり配当金及び配当性向

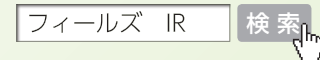


当社IRサイトのご紹介

当社は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は、皆様に当社への理解を深めていただけますよう、IRサイトによる開示情報の充実化に努めています。皆様から頂戴するご意見・ご指摘に加え、第三者からのサイト評価によるフィードバックを通じ、開示情報の内容や情報量、またユーザビリティ・アクセシビリティなどの面からも継続的な見直しを行い、IRサイトの拡充を図っています。

今後とも当社では、IRサイトの拡充を含め、IR活動の一層の充実を図ってまいります。

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



## Corporate Data / Stock Information

### コーポレートデータ / 株式情報

#### 会社概要

(2015年10月1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 渋谷ガーデンタワー
資本金	7,948百万円
従業員数	1,868名(連結) (2015年9月30日現在)
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
連結対象会社	ルーセント・ピクチャーズエンタテインメント(株) (株) デジタル・フロンティア (株) 円谷プロダクション (株) BOOOM (株) クロスアルファ … など計16社

#### 役員

(2015年10月1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(クロスメディア事業統括本部長)	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 敦夫
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(クロスメディア事業統括本部コンテンツプロデュースユニット長)	小澤 洋介
執行役員(研究開発室長)	大塩 忠正
執行役員(クロスメディア事業統括本部IPマーケティングユニット長)	清水 憲忠
執行役員(クロスメディア事業統括本部コンシューマサービスユニット長)	山村 豪快男

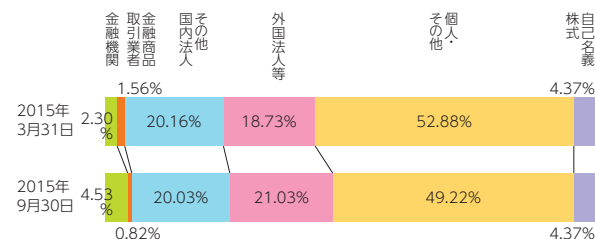
(注) ( )内は主たる役職となっています。

#### 株式状況

(2015年9月30日現在)

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	7,121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 NVIO1	1,407,800	4.06
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	1,043,000	3.01
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	568,500	1.64
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	497,900	1.43
NORTHERN TRUST CO. (AVFC) RE 15PCT TREATY ACCOUNT	464,600	1.34
大屋 高志	450,000	1.30

(注) 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。



第三者による

# フィールズの分析レポート

2010年に国がクールジャパン戦略を打ち出して以来“クールジャパン”の言葉がメディアなどを賑わすことが増えています。“クールジャパン”には日本のコンテンツや創造性の発信、そしてこれを基盤にした産業振興の意味が含まれています。これを企業に置き換えたときに、最も相応しい企業はどこなのか。その筆頭に、フィールズがあるのではないのでしょうか。

フィールズは遊技機事業の大手として長年知られてきましたが、近年、そのビジネスモデルを大きく発展させています。マンガ、アニメーション、ゲーム、キャラクター、映画といったエンタテインメント分野で次々に新たな事業に取り組んでいます。ウルトラマンを擁する円谷プロダクションや、漫画誌「月刊ヒーローズ」の創刊、オリジナルロボットアニメ『マジェスティックプリンス』の製作など、短期間で総合エンタテインメント企業の体制を構築しました。

コンテンツを様々な分野で事業展開するメディアミックスが、大きなビジネスになることは広く

知られています。その市場の魅力からコンテンツビジネスに新規参入する企業は少なくありません。

しかし、フィールズの新ビジネスはそうした多くの企業と一線を画しています。新規参入企業の多くが、既存の有力IP(知的財産)の活用や、すでにあるプロジェクトへの出資にとどまりがちなのに対して、フィールズはIPの創出に注力しているからです。自ら漫画を開発し、原作、ストーリー、キャラクターを生み出す。アニメーションや映像に展開し、認知度とビジネスを広げる。人気になったIPはさらにキャラクター商品やゲーム、パチンコ・パチスロなどに活用される。IPを創出したうえで、それを効率的に活用する仕組みをグループ内に構築しています。

さらに注目したいのは、IPを創り出すときのフィールズの一般志向、グローバル志向です。コンテンツビジネスには熱心なファンがいるジャンルに特化して、魅力的な作品を生み出すやり方もあります。一度ファンを掴めば継続的なビジネスが期待できますが、その広がりには限界があります。

しかし、フィールズのIPはウルトラマンがそうであるように、誰にでも愛される作品を生み出すこと、一般性が目指されています。例えば「月刊ヒーローズ」が掲げる“ヒーロー”も、誰にでも愛されるアイコンです。そうしたIPを日本だけでなく、さらに海外にも届けようとしています。

一般性を求めるビジネスはボリュームが大きくなるだけに、リスクも拡大します。しかし、新しいIPを継続的に世に届けることと、開発するIPの数を増やし、ヒットが出る可能性をあげることで、フィールズは全体としてのリスクを低減しています。漫画雑誌「月刊ヒーローズ」がIPの企画開発の場となっていることも重要です。

ここでようやく冒頭の話に戻ります。“クールジャパン”とは、日本ならではの価値観を創り出し、世に届けることです。現在のフィールズが目指している新しいカルチャーの創出とその発信、産業における活用、そしてグローバルの展開は、まさに“クールジャパン”と重なります。“クールジャパン”を体現する企業、それがフィールズなのではないのでしょうか。



## 数土 直志 (すど・ただし)

アニメ!アニメ!編集長。大手証券会社を経て、2004年にアニメ!アニメ!を設立。

2012年に運営サイトを(株)イードに譲渡。国内外のアニメ情報及びビジネスに関する取材・報道・執筆、アニメーションビジネスの調査・研究などを行う。

# Shareholder Memo

## 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
(電話照会先)	☎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。

## すべての人に最高の余暇を

### 企業理念への想い

### VOICE

当社は企業理念の実現に向け、幅広いエンタテインメント領域に事業を拡大しています。当社のビジネスモデルの中で、映像化は知的財産の認知拡大と同時に、映像制作過程で得られるデジタルデータをゲームや遊技機などに転用活用する役割を担います。そうすることで、「時間」「コスト」の優位性を生み出し、それらを最大限に活かす仕組みを通じて、他のエンタテインメント事業領域への広がりに道筋をつけていきます。

私たちは映像の企画製作段階からクロスメディア展開を意識したプロデュースワークに取り組み、知的財産の価値最大化を目指しています。

エンタテインメント事業は国境を越えて動きます。世界中のエンタテインメントに関わる企業やクリエイターと共に人種を越え、時代を越えて愛されるキャラクターやコンテンツを創出するため、当社は挑戦を続けてまいります。

株主の皆様におかれましては、今後とも引き続きご支援賜りますよう、よろしくお願い申し上げます。

文・表紙文字 = 取締役(クロスメディア事業統括本部長)

鎌形 英一 (かまがた・えいいち)

### IRお問い合わせ先

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

TEL 03-5784-2109 MAIL [ir@fields.biz](mailto:ir@fields.biz)

### 見直しに関する注意事項

本冊子に記載されている業績見直し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、実際の業績等は様々な要因により大きく異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。



この冊子は環境保全のため、  
植物油インキとFSC®認証紙  
を使用しています。



ユニバーサルデザイン (UD) の  
考えに基づいた見やすいデザイ  
ンの文字を採用しています。