

すべての人に最高の余暇を

個人投資家様向け会社説明会

フィールズ株式会社



2016年6月4日

【東証一部 2767】

1 知的財産による成長戦略 P.02

- ◆ 会社概要 P.03
- ◆ 当社沿革 P.04
- ◆ 事業環境（国内） P.06
- ◆ 事業環境（海外） P.07
- ◆ 当社の成長戦略 P.08
- ◆ 知的財産の展開例：ウルトラマンシリーズ P.10
- ◆ 知的財産の展開例：AKB48 P.13
- ◆ 知的財産の展開例：月刊ヒーローズ P.14

2 業績推移／さいごに P.15

- ◆ 業績推移 P.16
- ◆ 配当金／配当性向推移 P.17
- ◆ さいごに P.18
- ◆ ウルトラマン基金について P.19

1

知的財産による成長戦略

知的財産 = IP (Intellectual property)

企業理念『すべての人に最高の余暇を』

(2016年3月31日現在)

設立

1988年（昭和63年）6月

資本金

79億円

上場市場

東京証券取引所 市場第一部 / 証券コード 2767

事業内容

- 1) キャラクターなどの知的財産の企画開発、関連ビジネス
- 2) パチンコ・パチスロ機の企画開発、販売

連結子会社

(株)円谷プロダクションなど 計16社

従業員数

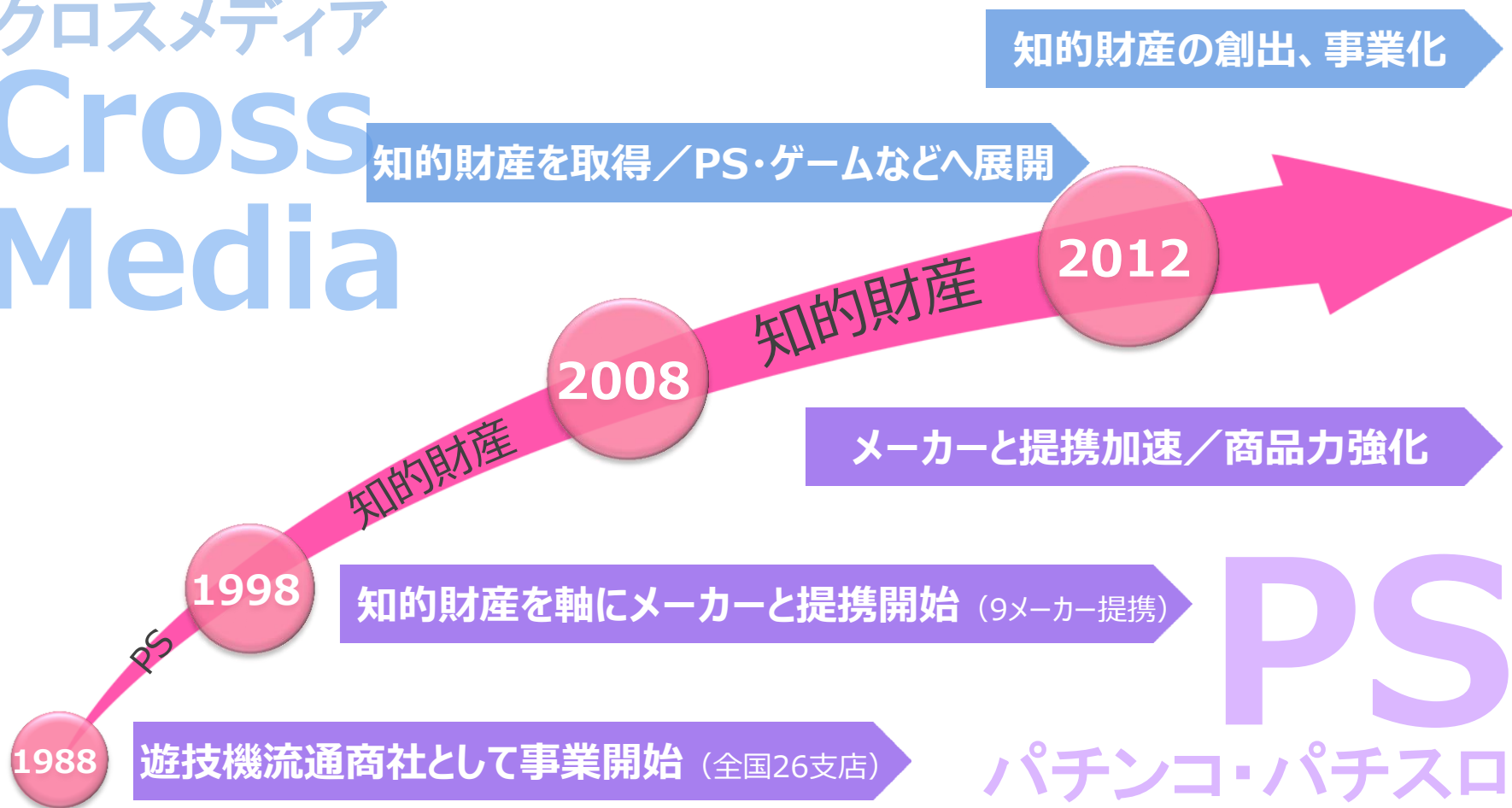
1,845名（連結）

株主数

6,162名

1998年以降、知的財産を中核とした戦略を推進

クロスメディア
Cross
Media

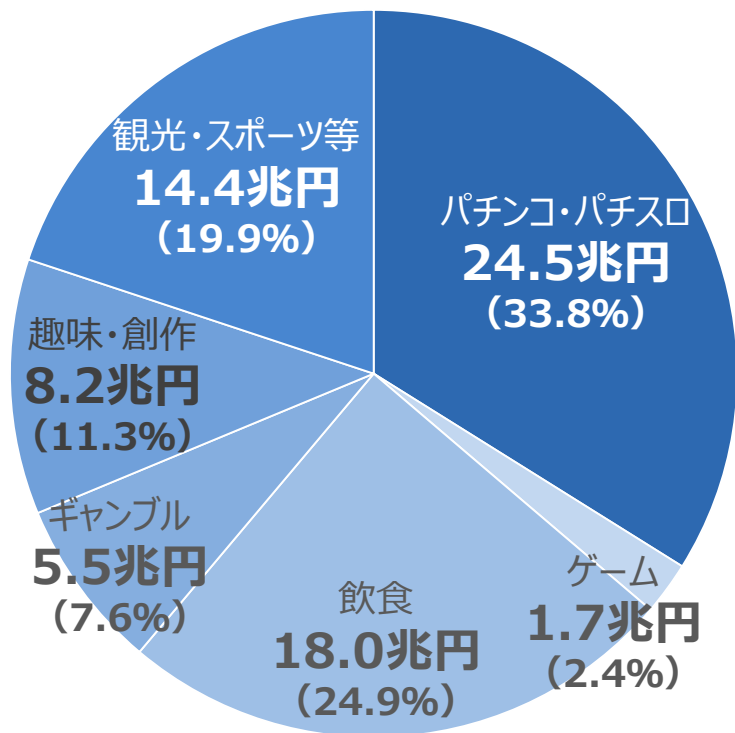


なぜ、知的財産を主軸とした事業を 推進するのか？

国内余暇市場は72兆円、キャラクター市場は2兆円

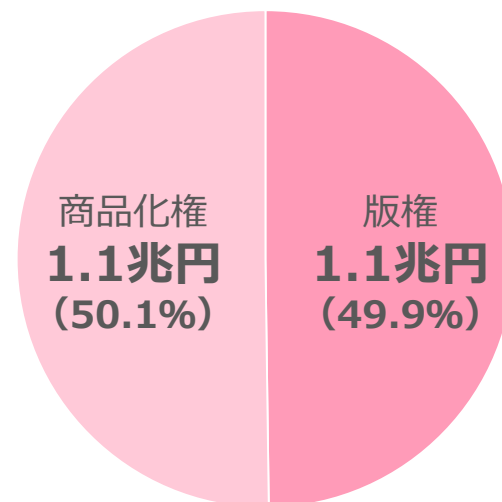
2014年 国内余暇市場

72.9兆円



2014年 キャラクター市場（予測）

2.3兆円



（ご参考）

- ・ 著作権市場：著作権・キャラクター使用权等の合計。
- ・ 商品化権市場：キャラクターを使用した玩具／文具／食品／衣料品等の小売金額の合計。ゲーム、遊技機等は含まず。

（出所）社会生産性本部「レジャー白書」／矢野経済研究所「キャラクタービジネスに関する調査結果」

2050年までに海外人口は20億人増、GDPは約5倍へ

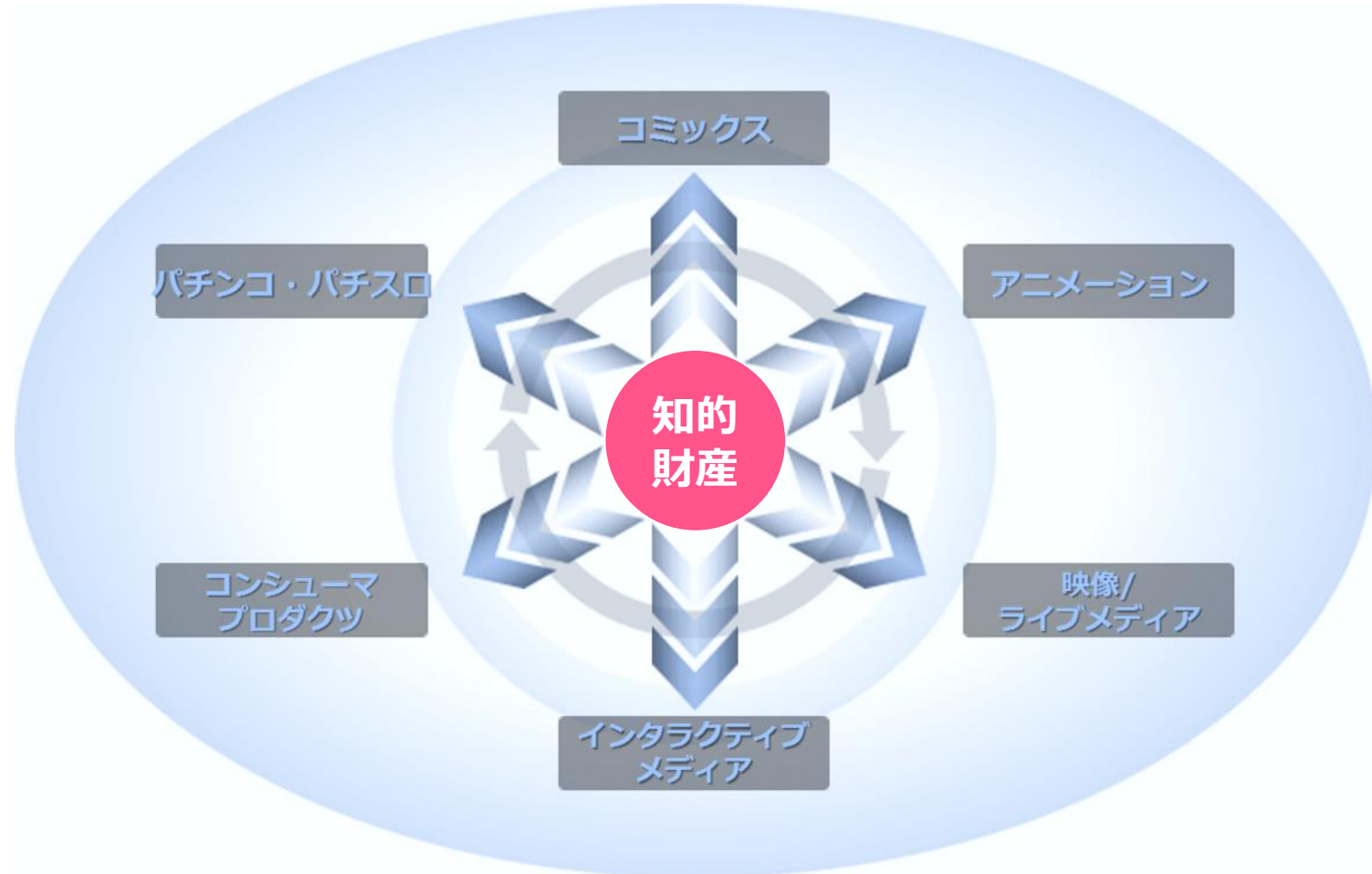


(出所) 2013年の数値は総務省統計局「世界の統計」より引用

2050年の世界人口/GDPはアジア開発銀行資料より、日本人口は総務省統計局「世界の統計」より、日本GDPはHSBC予測値より引用

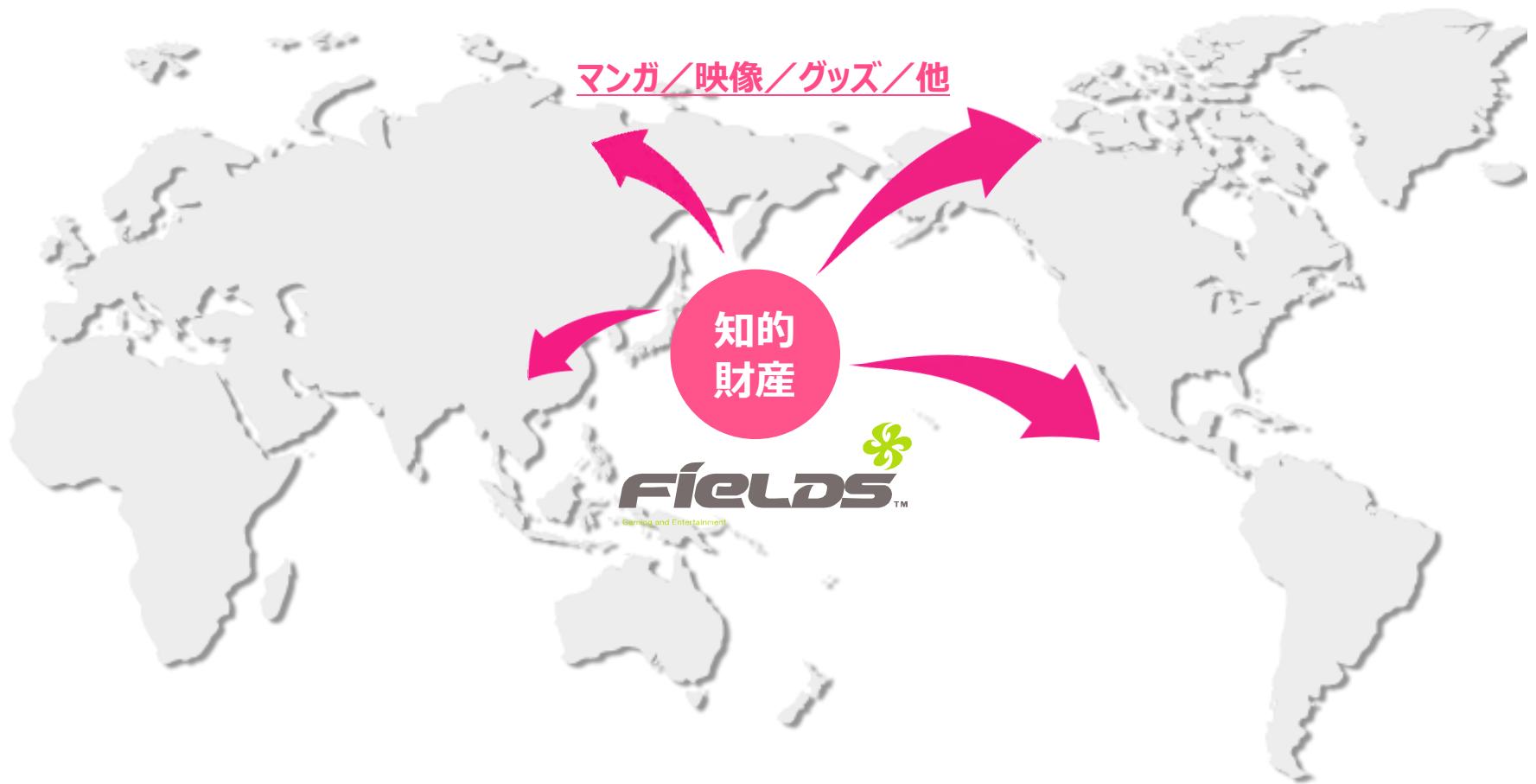
当社の成長戦略（1）

メジャーな知的財産を獲得し、クロスメディア展開を推進
知的財産のファン創出・拡大を図る



当社の成長戦略 (2)

知的財産を軸にグローバル展開を推進
世界のキャラクタービジネスの中心的存在を目指す



2010年ウルトラマンシリーズを保有する円谷プロを子会社化

ウルトラマン



ウルトラマンシリーズの歴史

2010年以降、新テレビシリーズ開始／アジア展開加速

1966 昭和シリーズ開始

ウルトラマン
ウルトラセブン ヒット

ウルトラマン80以降
テレビシリーズ休止

1996 平成シリーズ開始

16年ぶりテレビ
シリーズ再開

高額な製作費により
制作ペースが鈍化

2010 当社子会社化

新テレビシリーズ開始
アジア展開加速

ウルトラマン セブン ジャック エース 80 ティガ ダイナ コスモス ネクサス ゼロ ギンガ／ビクトリー



タロウ



レオ



ガイア



マックス



メビウス



エックス



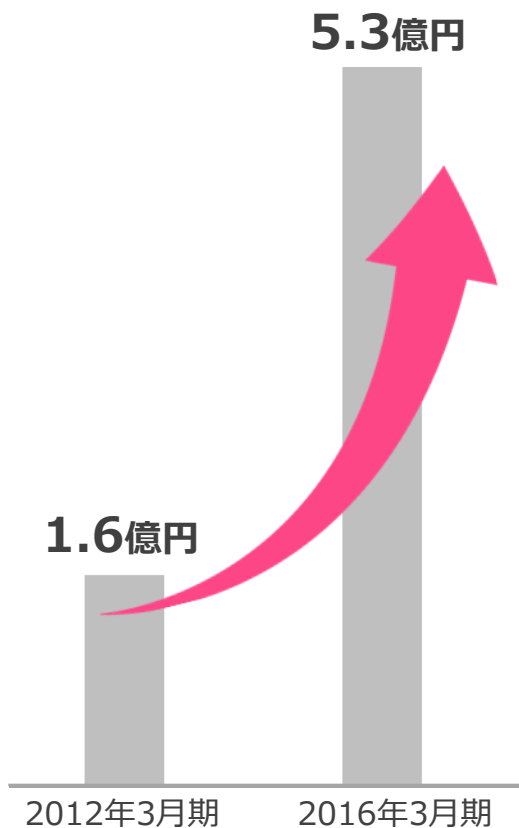
オーブ



円谷プロダクションの状況

映像・ライセンス・商品展開など活性化

■ 円谷プロダクション 営業利益



2012～ 新テレビシリーズ放送開始

- 2012年より新テレビシリーズを継続展開
- 2016年より放送枠を土曜9時へ変更



2013～ 国内マーケティング強化

- 広告、ソーシャルゲーム、遊技機展開拡大
- 新たなヒーローライブエンタテインメント開始



2014～ 東南アジアへ展開加速

- 映像配信、ライセンス、商品展開が活性化
- 東南アジア、中国で継続的にライブショー実施



2016～ 多キャラクター海外展開

- ウルトラマンをフックに円谷プロが保有するキャラクターの展開企画進行中

AKB48の当社展開実績

2011年にゲーム化権、商品化権を取得 カフェ、ゲームを中心にクロスメディア展開を推進



コミック

月刊ヒーローズ連載 (2014年4月～2016年1月)



テレビ

テレビ東京・テレビ大阪ほか放送 (2014年4月～7月)

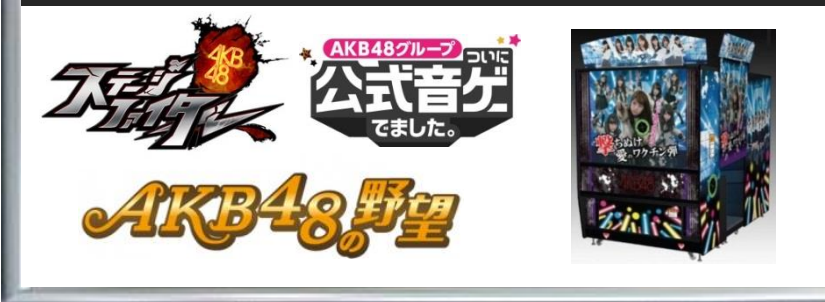
カフェ&ショップ

3店舗運営、累計来店 約**450**万人 (2016年5月時点)



ゲーム

ソーシャルゲーム累計登録 約**859**万人 (2016年3月時点)



月刊ヒーローズの作品及び展開例

2011年に「月刊ヒーローズ」創刊、セブンイレブンで販売 コミックから、テレビ／映画／遊技機など多メディア展開進行中



ULTRAMAN

- 等身大ウルトラマンの活躍を描く
- 単行本1～7巻累計 **200万部**突破



仮面ライダークウガ

- 平成仮面ライダーシリーズ第一弾
- 単行本1～3巻累計 **30万部**突破



Infini-T Force (タツノコ作品)

- タツノコヒーロー集結
- 3DCGアニメプロジェクト始動



アトム ザ・ビギニング

- 鉄腕アトム誕生までのストーリー
- アニメ化決定



2

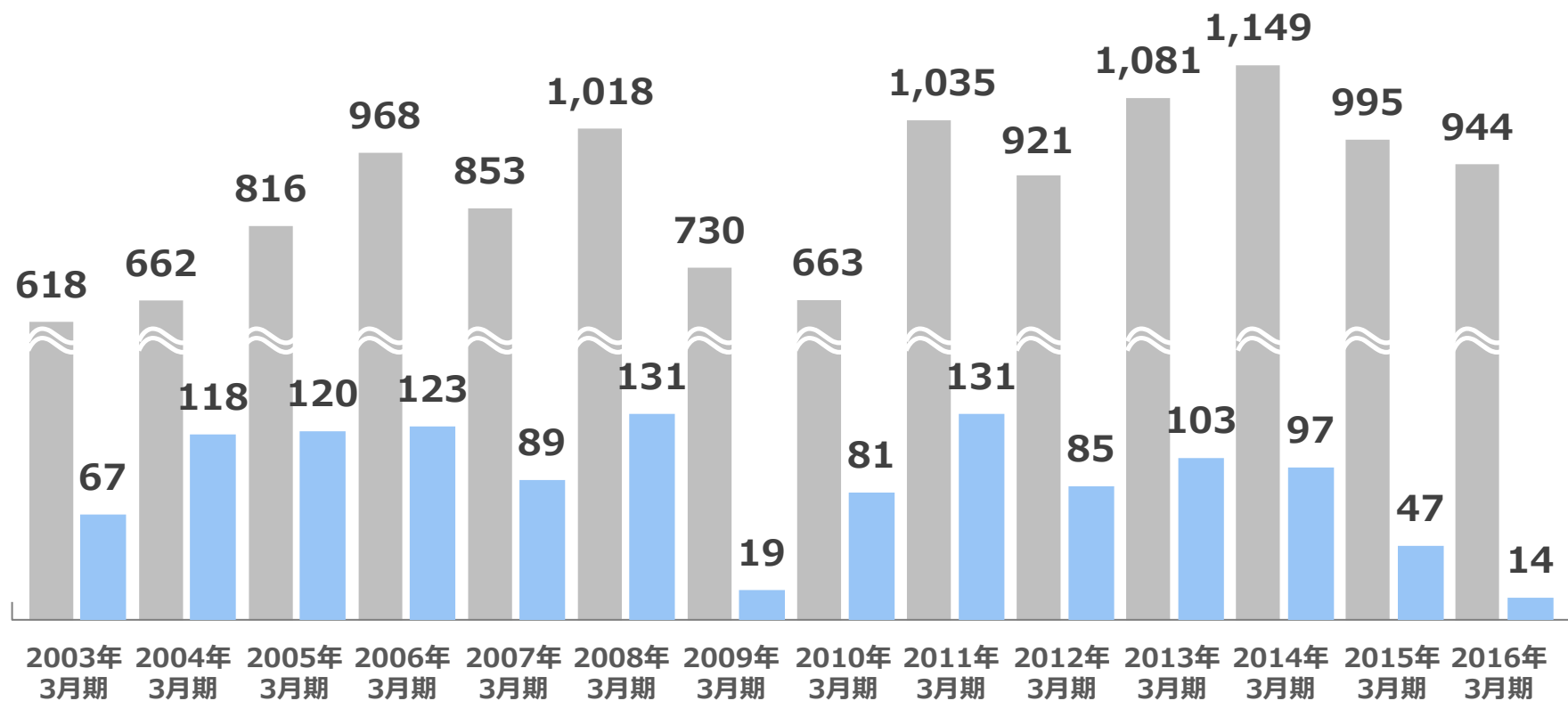
業績推移／さいごに

業績推移

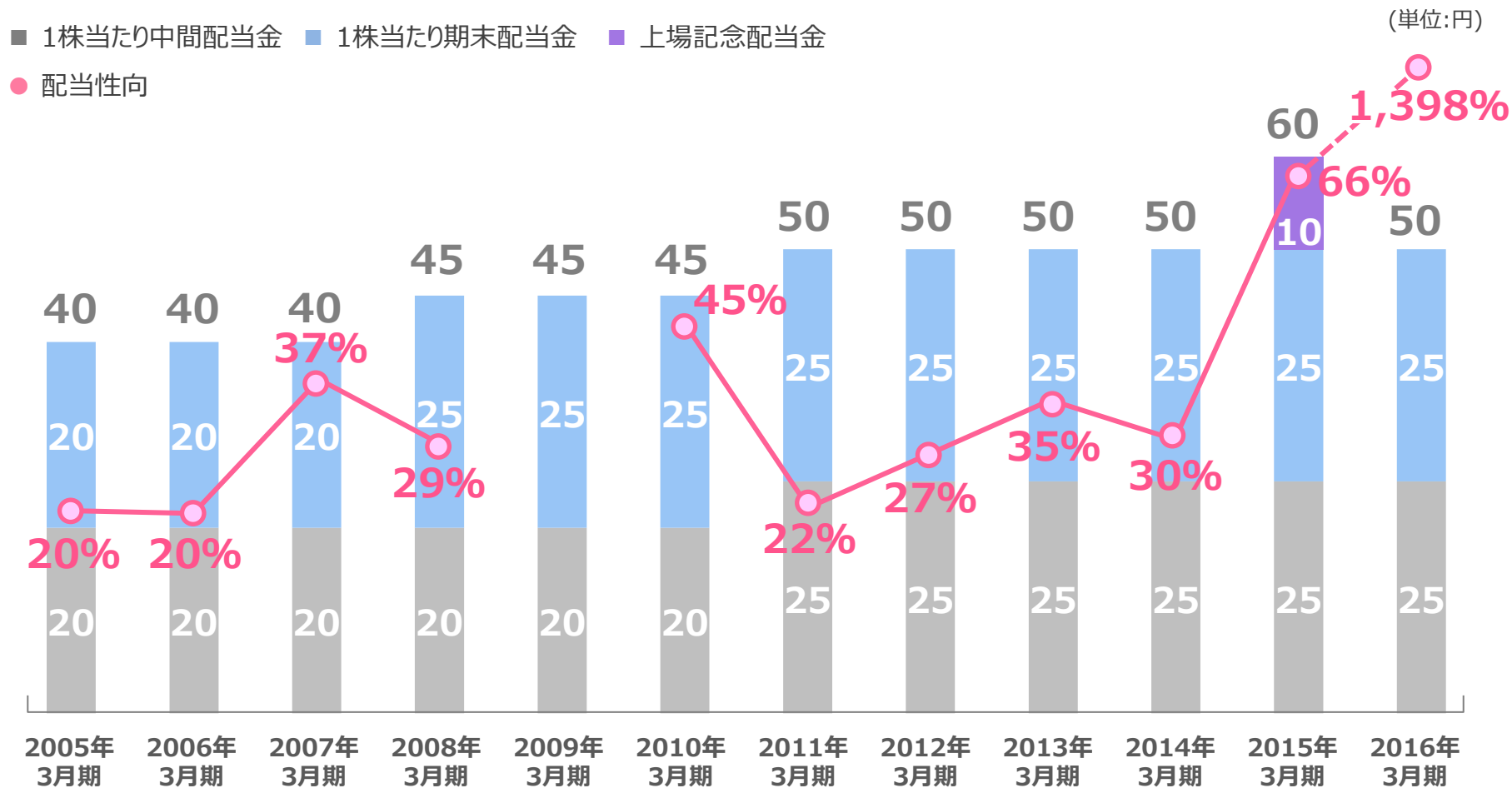
パチンコ・パチスロ市場の規制等の影響で直近2期の収益は一時的に減少
知的財産の収益化は着実に進行

■ 売上高 ■ 営業利益

(単位:億円)



連結配当性向基準20%以上、安定性を重視



企業理念「すべての人に最高の余暇を」の実現に向けて

私たちはフィールズは、

「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て、

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す。

事業活動を通じた **企業の社会的責任（CSR）** を果たし、

社会のさらなる成長と発展に貢献してまいります。

ウルトラマン基金について

2011年 東日本大震災被災地支援に向け「ウルトラマン基金」を設立 これまでに1万人以上の子どもたちと触れ合う

2011年
～
2014年

東日本大震災被災地への支援訪問活動

宮城県：石巻市、南三陸町、気仙沼市、東松島市、女川町
福島県：須賀川市、郡山市、いわき市、福島市、富岡町
岩手県：宮古市、大槌町、千葉県：旭市

『ヒーローキャラバン～子供たちの心に光を～78 places in 東北』

79か所の保育園や幼稚園への訪問を実施。

『東日本大震災復興チャリティーイベント元気祭り2014』

アントニオ猪木氏とのコラボレーションにより開催。

寄付金等の贈呈

東北3県に寄付金贈呈、自治体にマイクロバス寄贈

2015年

活動範囲を、被災地を含む全国の 「支援を必要としている子どもたち」へと拡大

『東北キャラバン2015』

東北地方の保育施設、こども病院など訪問。

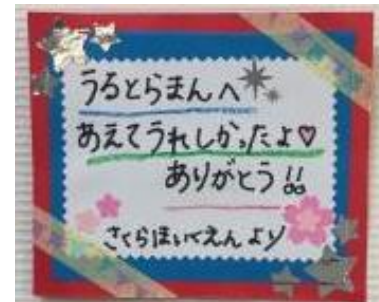
『関東・東北豪雨災害 茨城県支援』

茨城県内の保育園(所)や幼稚園及び児童養護施設、市役所への訪問を実施。

2016年

『平成28年熊本地震災害 熊本県支援』

熊本県内の小学校、保育園(所)や幼稚園及び避難施設、県庁、市役所への訪問を実施。





【 お問い合わせ先 】
コーポレートコミュニケーション室
TEL : 03-5784-2109
E-mail : ir@fields.biz

本資料に記載の商品名・キャラクター名などは、各社の商標または登録商標です。