



Gaming and Entertainment

すべての人に最高の余暇を

2017年3月期 第1四半期

Fact Book

(補足データ 資料)

連結財務ハイライト

(単位:百万円)

	2003.3	2004.3	2005.3	2006.3	2007.3	2008.3	2009.3
売上高	61,888	(107.0) 66,211	(123.3) 81,658	(118.6) 96,814	(88.1) 85,321	(119.3) 101,818	(71.7) 73,035
売上総利益	15,992	(134.9) 21,578	(114.7) 24,752	(120.1) 29,737	(98.4) 29,248	(118.1) 34,544	(69.5) 24,024
販売費及び一般管理費	9,211	(105.4) 9,711	(130.3) 12,655	(137.4) 17,389	(116.8) 20,303	(105.3) 21,385	(103.2) 22,063
営業利益	6,781	(175.0) 11,866	(101.9) 12,097	(102.1) 12,348	(72.4) 8,944	(147.1) 13,158	(14.9) 1,960
経常利益	7,022	(173.9) 12,209	(102.2) 12,480	(105.2) 13,127	(70.1) 9,202	(127.2) 11,705	(8.5) 991
親会社株主に帰属する 当期純利益	3,524	(187.9) 6,620	(104.6) 6,926	(102.3) 7,085	(52.4) 3,710	(142.7) 5,296	(-) △1,481
資本金	1,295	1,295	7,948	7,948	7,948	7,948	7,948
純資産額	8,752	14,507	33,426	39,411	42,836	46,331	39,496
総資産額	17,090	37,115	72,584	87,556	66,081	69,168	52,064
営業キャッシュ・フロー	3,316	851	2,965	6,164	5,293	11,127	4,147
投資キャッシュ・フロー	△ 2,253	△ 3,190	△5,257	△2,224	△4,772	△14,604	△6,182
財務キャッシュ・フロー	△ 2,454	2,029	10,177	△1,540	1,488	△1,384	602
現金及び現金同等物の期末残高	5,739	5,437	13,326	15,777	17,819	12,693	11,181

(単位:円)

一株当たり指標	2003.3	2004.3	2005.3	2006.3	2007.3	2008.3	2009.3
1株当たり純資産額	268,600	89,305	96,026	113,275	118,487	128,201	117,326
1株当たり年配当額	10,000	24,000	4,000	4,000	4,000	4,500	4,500
記念	-	10,000	-	-	-	500	-
中間	-	10,000	2,000	2,000	2,000	2,000	2,000
期末	-	4,000	2,000	2,000	2,000	2,000	2,500
1株当たり当期純利益	117,233	40,465	19,888	20,118	10,692	15,263	△4,271

(単位:%)

経営指標	2003.3	2004.3	2005.3	2006.3	2007.3	2008.3	2009.3
自己資本比率	51.2	39.1	46.0	45.0	62.2	64.3	75.8
自己資本利益率 (ROE)	55.9	56.9	28.9	19.5	9.2	12.4	△3.5
総資産経常利益率 (ROA)	39.3	45.0	22.8	16.4	12.0	17.3	1.6
配当性向 *1	7.9	20.1	20.7	20.3	37.4	29.5	-

その他	2003.3	2004.3	2005.3	2006.3	2007.3	2008.3	2009.3
発行済株式総数 (株)	*2 32,300	*2 161,500	347,000	347,000	347,000	347,000	347,000
自己株式数 (株)	-	-	-	-	-	-	10,643
従業員数 (人)	460	651	758	901	1,022	1,077	827

※上段(カッコ)内は前年同期比

*1 2007年3月期以降は連結配当性向。配当性向は記念配当を含み算出

*2 2003年3月期 1:5分割 / 2004年3月期 1:2分割

(単位:百万円)

	2010.3	2011.3	2012.3	2013.3	2014.3	2015.3	2016.3	2017.3 1Q
売上高	(90.8) 66,342	(156.1) 103,593	(89.0) 92,195	(117.3) 108,141	(106.3) 114,904	(86.6) 99,554	(94.9) 94,476	(89.2) 15,295
売上総利益	(111.9) 26,889	(130.6) 35,129	(89.2) 31,330	(106.2) 33,279	(101.6) 33,812	(84.2) 28,468	(89.5) 25,480	(50.3) 2,487
販売費及び一般管理費	(85.0) 18,764	(117.2) 21,993	(103.7) 22,803	(100.7) 22,964	(104.6) 24,020	(98.7) 23,707	(101.5) 24,069	(92.1) 5,485
営業利益	(414.5) 8,124	(161.7) 13,136	(64.9) 8,527	(121.0) 10,314	(94.9) 9,791	(48.6) 4,760	(29.6) 1,411	(-) △2,997
経常利益	(783.1) 7,761	(176.3) 13,684	(63.3) 8,661	(118.6) 10,268	(95.1) 9,765	(56.2) 5,491	(25.1) 1,380	(-) △3,241
親会社株主に帰属する 当期純利益	(-) 3,289	(228.6) 7,520	(79.7) 5,991	(78.8) 4,720	(113.8) 5,370	(56.2) 3,018	(3.9) 118	(-) △2,340
資本金	7,948	7,948	7,948	7,948	7,948	7,948	7,948	7,948
純資産額	41,187	47,021	51,555	55,098	58,753	60,246	58,291	54,564
総資産額	81,329	78,971	93,601	106,628	104,869	110,316	92,478	80,542
営業キャッシュ・フロー	8,429	8,005	10,015	13,570	16,322	△9,086	13,353	△4,808
投資キャッシュ・フロー	△1,011	△4,356	△4,798	△6,263	△8,018	△6,297	△2,191	△247
財務キャッシュ・フロー	△2,687	△3,915	△2,565	△2,277	△2,018	1,624	5,214	△3,521
現金及び現金同等物の期末残高	15,906	15,632	18,284	23,309	29,583	15,823	32,200	23,598

(単位:円)

一株当たり指標	2010.3	2011.3	2012.3	2013.3 *3	2014.3	2015.3	2016.3	2017.3 1Q
1株当たり純資産額	123,645	140,853	153,904	1,644.15	1,756.27	1,792.83	1,726.88	1,622.85
1株当たり年配当額	4,500	5,000	5,000	50	50	60	50	50
記念	-	-	-	-	-	10	-	-
中間	2,000	2,500	2,500	25	25	25	25	25
期末	2,500	2,500	2,500	25	25	25	25	25
1株当たり当期純利益	9,796	22,643	18,044	142.27	161.83	90.97	3.58	△70.53

(単位:%)

経営指標	2010.3	2011.3	2012.3	2013.3	2014.3	2015.3	2016.3	2017.3 1Q
自己資本比率	50.5	59.2	54.6	51.2	55.6	53.9	62.0	66.9
自己資本利益率 (ROE)	8.2	17.1	12.2	8.9	9.5	5.1	0.2	△4.2
総資産経常利益率 (ROA)	11.6	17.1	10.0	10.3	9.2	5.1	1.4	△3.7
配当性向 *1	45.9	22.1	27.7	35.1	30.9	66.0	1,398.1	-

その他	2010.3	2011.3	2012.3	2013.3 *3	2014.3	2015.3	2016.3	2017.3 1Q
発行済株式総数 (株)	347,000	347,000	347,000	34,700,000	34,700,000	34,700,000	34,700,000	34,700,000
自己株式数 (株)	14,885	14,885	15,162	1,516,200	1,516,200	1,516,200	1,516,200	1,516,300
従業員数 (人)	909	1,149	1,324	1,416	1,588	1,716	1,845	1,877

*3 2012年10月より1単元 = 100株に変更。2013年3月期中間配当は、株式分割を考慮した額を記載

INDEX

1. 2017年3月期 1Q 業績ハイライト

- 6 総括
連結P/L
- 7 連結B/S
- 8 連結キャッシュ・フロー

2. 当社業績推移等

- 10 四半期P/L推移表
- 11 業績推移グラフ(連結)
資産/負債・純資産推移グラフ(連結)
- 12 販売費及び一般管理費推移グラフ(連結)
フリー・キャッシュ・フロー推移グラフ

3. 遊技機販売関連データ

- 14 パチンコ・パチスロの市場参加社
各メーカーとの提携の歴史
- 15 ビジネスモデル(PS企画開発・販売)
一般的な商品企画開発における商品化権の流れ及び計上方法
- 16 遊技機の計上方法
- 17 2015年3月期～2017年3月期
主な発表済みの遊技機タイトル
- 18 パチンコ・パチスロ 総発の歴史(2001.3～2010.3)
- 20 遊技機タイトル(2011.3～2017.3)
- 22 「エヴァンゲリオン」シリーズの変遷

4. 遊技機販売実績

- 25 遊技機販売実績
- 26 遊技機販売台数推移グラフ
- 27 遊技機販売台数(詳細)
PSシリーズ累計販売台数(主なIP別)

5. 当社の知的財産 (IP)

- 29 成長するビジネスモデル
当社のIP展開数

6. 対面市場データ

- 31 労働時間の推移
家計消費の動向
- 32 余暇市場の動向
コンテンツ市場の動向

7. パチンコ・パチスロマーケットデータ

- 34 パチンコ・パチスロマーケット動向(監修:グリーンベると)
- 35 パチンコ・パチスロマーケット市場規模
- 36 パチンコホールの軒数と1店舗当たりの設置台数推移
遊技機の設置台数と年間回転数
- 37 遊技機販売の市場規模
市場占有率
- 38 パチンコホールの月次動向
型式試験状況
- 39 パチンコ・パチスロ業界の変遷

8. エンタテインメント関連データ

- 43 ゲーム市場の動向
玩具市場の動向
- 44 デジタルコンテンツ市場規模
コミック・コミック誌の売上高
- 45 アニメ産業市場規模
国内映画館興行収入
- 46 放送産業市場規模
モバイルビジネス市場規模

9. 当会社情報等

- 48 会社概要
株式の状況
- 49 組織図
- 50 当社の歩み
- 52 グループ体制概要
- 53 コーポレート・ガバナンス体制
利益還元方針
- 54 CSRへの取り組み
- 57 ご参考：IRサイト・ツールのご紹介



P. 6 総 括
連結 P / L



P. 7 連結 B / S



P. 8 連結 キャッシュフロー

2017年3月期 1Q 連結ハイライト

【 連結B/S 】

(単位:百万円)

	2015年 3月末	2016年 3月末	2016年 6月末	前期末増減	前期末増減要因
現金及び預金	15,823	32,200	23,698	△8,502	
受取手形及び売掛金	45,888	8,562	4,692	△3,870	
電子記録債権	-	1,142	1,238	96	
たな卸資産	1,738	3,021	3,819	798	
その他	7,590	8,029	8,539	510	
貸倒引当金	△25	△20	△18	2	
流動資産合計	71,014	52,934	41,968	△10,966	売上債権の減少
土地	7,737	7,550	7,500	△50	
その他	4,460	3,897	3,813	△84	
有形固定資産合計	12,197	11,447	11,313	△134	
のれん	1,618	1,298	1,218	△80	
その他	2,872	2,448	2,111	△337	
無形固定資産合計	4,490	3,746	3,329	△417	ソフトウェアの減少
投資有価証券	14,564	9,716	9,056	△660	
長期貸付金	3,770	9,729	8,801	△928	
その他	5,309	6,096	7,090	994	
貸倒引当金	△1,029	△1,193	△1,017	176	
投資その他の資産合計	22,614	24,348	23,930	△418	長期貸付金の減少
固定資産合計	39,302	39,543	38,573	△970	
資産合計	110,316	92,478	80,542	△11,936	
支払手形及び買掛金	33,850	12,749	6,975	△5,774	
短期借入金	4,014	11,414	8,954	△2,460	
未払法人税等	2,345	690	36	△654	
その他	5,564	4,956	5,681	725	
流動負債合計	45,773	29,809	21,646	△8,163	仕入債務の減少及び短期借入金の減少
固定負債合計	4,296	4,376	4,331	△45	
負債合計	50,070	34,186	25,977	△8,209	
資本金	7,948	7,948	7,948	0	
資本剰余金	7,994	7,994	7,994	0	
利益剰余金	46,049	44,177	41,007	△3,170	
自己株式	△1,821	△1,821	△1,821	0	
株主資本合計	60,171	58,298	55,128	△3,170	
その他有価証券評価差額金	△567	△862	△1,155	△293	
その他の包括利益累計額	△679	△994	△1,276	△282	
非支配株主持分	753	987	712	△275	
純資産合計	60,246	58,291	54,564	△3,727	利益剰余金の減少
負債純資産合計	110,316	92,478	80,542	△11,936	

※ 各科目の「その他」と「増減」につきましては、表上計算にて算出

2017年3月期 1Q 連結ハイライト

【 連結キャッシュ・フロー 】

(単位:百万円)

	2016年3月期		2017年3月期	
	1Q	通期	1Q	要因
営業活動によるCF	△5,334	13,353	△4,808	税金等調整前四半期純損失 △3,622 売上債権の減少 +4,786 仕入債務の減少 △5,672 たな卸資産の増加 △797
投資活動によるCF	75	△2,191	△247	貸付けによる支出 △1,528 貸付金の回収による収入 +2,117 出資金の払込による支出 △493
財務活動によるCF	5,445	5,214	△3,521	短期借入金の減少 △2,459 配当金の支払額 △805
現金及び現金同等物に係る換算差額	-	0	△23	
現金及び現金同等物の増減額	185	16,377	△8,601	
現金及び現金同等物の期首残高	15,823	15,823	32,200	
連結の範囲の変更を伴う 現金及び現金同等物の増減額	-	-	-	
現金及び現金同等物の四半期末残高	16,009	32,200	23,598	



P.10 四半期P/L推移表



P.11 業績推移グラフ(連結)
資産/負債・純資産推移グラフ(連結)



P.12 販売費及び一般管理費推移グラフ(連結)
フリー・キャッシュ・フロー推移グラフ

四半期P/L 推移表

【 連結P/L 】

(単位:百万円)

	2015年3月期					2016年3月期					2017年3月期				
	1Q	2Q	3Q	4Q	通期	1Q	2Q	3Q	4Q	通期	1Q	2Q	3Q	4Q	通期
売上高	7,459	12,882	8,976	70,237	99,554	17,140	33,115	21,373	22,848	94,476	15,295				
売上総利益	2,790	4,130	3,593	17,955	28,468	4,950	8,898	6,410	5,222	25,480	2,487				
販管費	5,300	5,698	6,115	6,611	23,707	5,956	6,008	6,126	5,979	24,069	5,485				
営業利益	△2,509	△1,568	△2,522	11,342	4,760	△1,005	2,889	284	△757	1,411	△2,997				
経常利益	△2,254	△1,818	△1,561	11,124	5,491	△864	2,794	265	△815	1,380	△3,241				
親会社株主に帰属する当期純利益	△1,502	△1,007	△706	6,233	3,018	△867	1,573	73	△661	118	△2,340				
パチンコ(台)	38,540	35,370	44,224	184,272	302,406	15,684	49,270	61,959	35,620	162,533	24,677				
パチスロ(台)	5,657	22,552	7,172	61,904	97,285	28,725	40,852	24,037	33,268	126,882	12,105				
合計(台)	44,197	57,922	51,396	246,176	399,691	44,409	90,122	85,996	68,888	289,415	36,782				

	2012年3月期					2013年3月期					2014年3月期				
	1Q	2Q	3Q	4Q	通期	1Q	2Q	3Q	4Q	通期	1Q	2Q	3Q	4Q	通期
売上高	17,635	15,717	9,709	49,134	92,195	21,145	7,973	18,627	60,396	108,141	5,748	30,637	17,819	60,700	114,904
売上総利益	5,076	6,907	4,343	15,004	31,330	5,566	3,258	6,239	18,216	33,279	2,027	11,621	5,709	14,455	33,812
販管費	5,302	5,099	5,903	6,499	22,803	5,282	5,402	5,535	6,745	22,964	5,856	5,615	5,849	6,700	24,020
営業利益	△225	1,807	△1,560	8,505	8,527	283	△2,142	703	11,470	10,314	△3,829	6,005	△140	7,755	9,791
経常利益	△266	1,979	△1,607	8,555	8,661	574	△2,312	763	11,243	10,268	△3,759	5,903	△78	7,699	9,765
親会社株主に帰属する当期純利益	△284	2,712	△1,296	4,859	5,991	342	△1,322	303	5,397	4,720	△2,290	3,724	△207	4,143	5,370
パチンコ(台)	7,107	82,157	36,201	107,758	233,223	20,928	25,895	31,824	21,346	99,993	12,842	97,434	28,728	23,875	162,879
パチスロ(台)	36,250	25,740	11,499	105,678	179,167	43,862	10,418	37,887	135,950	228,117	5,660	55,969	31,003	137,471	230,103
合計(台)	43,357	107,897	47,700	213,436	412,390	64,790	36,313	69,711	157,296	328,110	18,502	153,403	59,731	161,346	392,982

※各2Q～4Qにつきましては、表上計算にて算出

【 個別P/L 】

(単位:百万円)

	2012年3月期	2013年3月期	2014年3月期	2015年3月期	2016年3月期
売上高	80,394	97,301	103,572	87,221	83,829
売上総利益	27,036	29,341	30,592	24,976	21,311
販管費	18,834	19,317	21,065	21,146	20,958
営業利益	8,202	10,023	9,527	3,829	353
経常利益	8,496	10,219	9,246	4,431	1,401
当期純利益	4,905	6,083	4,582	1,855	△137

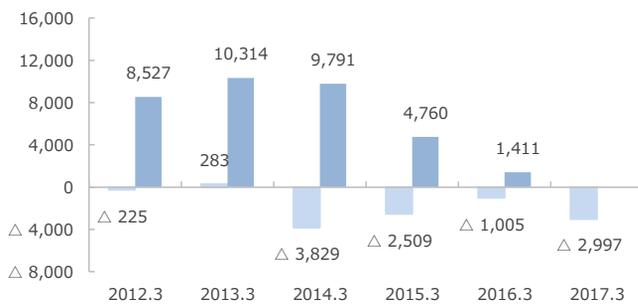
業績推移グラフ (連結)

売上高

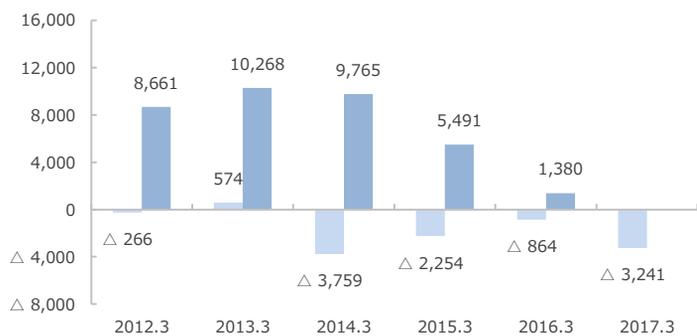


営業利益

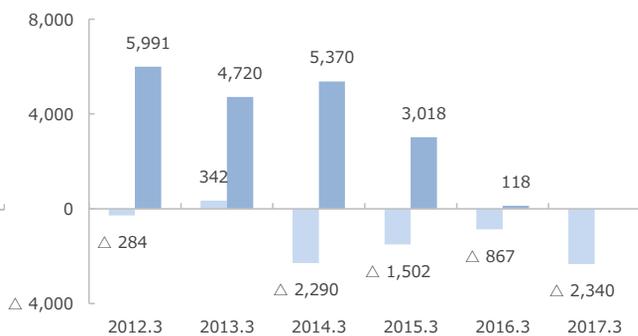
■ 1Q ■ 通期 (単位:百万円)



経常利益



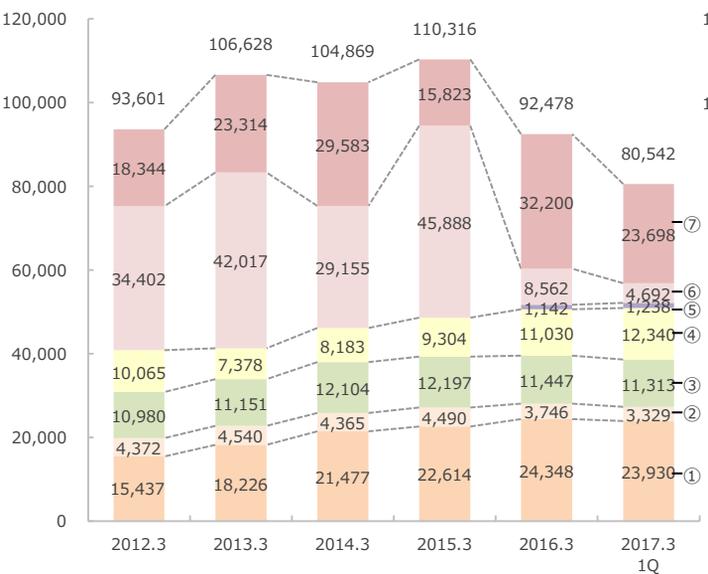
親会社株主に帰属する当期純利益



資産/負債・純資産推移グラフ (連結)

資産の推移

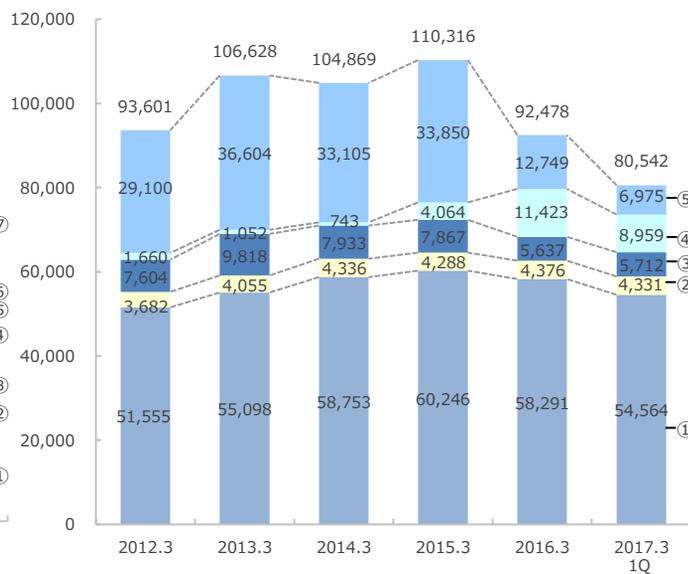
- ① 投資その他の資産
- ② 無形固定資産
- ③ 有形固定資産
- ④ その他流動資産
- ⑤ 電子記録債権
- ⑥ 受取手形及び売掛金
- ⑦ 現金及び預金



負債・純資産の推移

(単位:百万円)

- ① 純資産
- ② その他固定負債
- ③ その他流動負債
- ④ 有利子負債
- ⑤ 支払手形及び買掛金



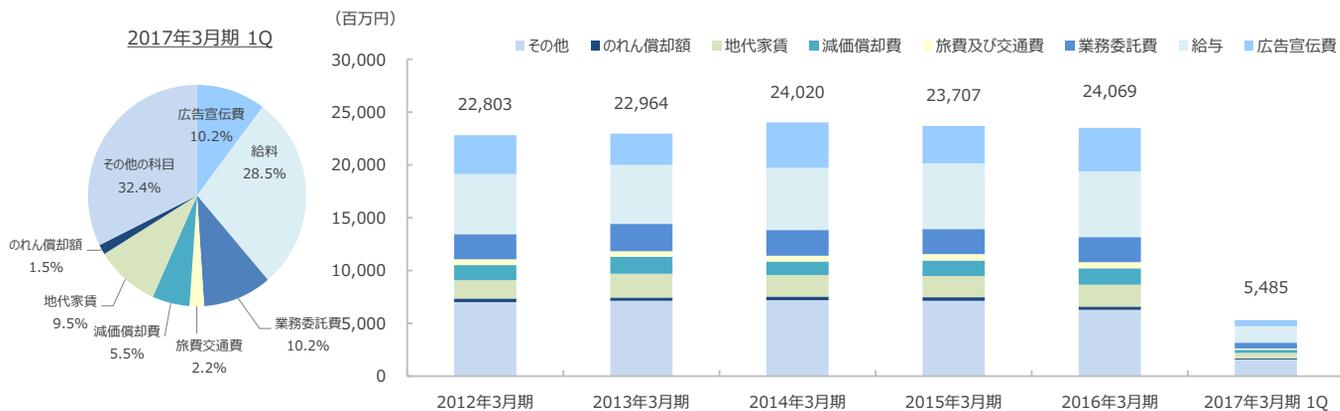
※「その他流動資産」及び「その他流動負債」は、表上計算にて算出

販売費及び一般管理費推移グラフ (連結)

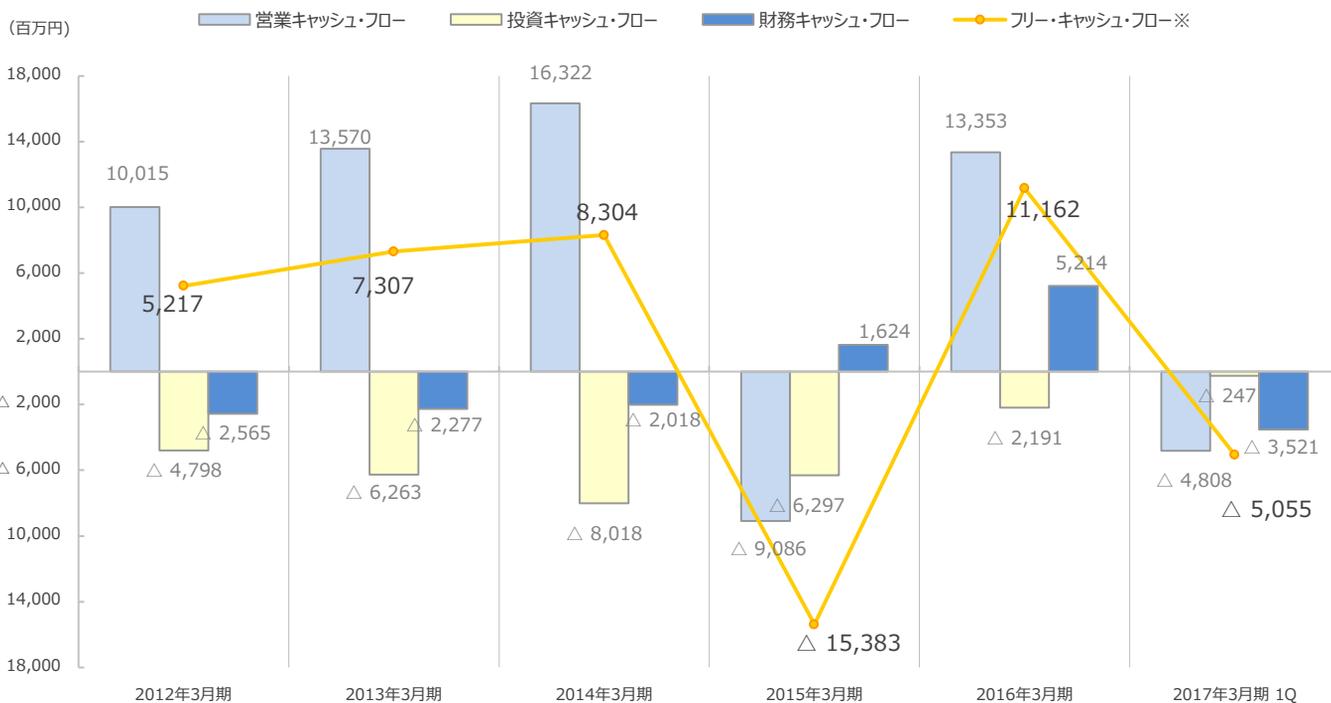
(単位:百万円)

	2012年3月期	2013年3月期	2014年3月期	2015年3月期	2016年3月期	2017年3月期 1Q
広告宣伝費	3,644	2,964	4,305	3,541	4,118	562
給料	5,728	5,569	5,859	6,222	6,248	1,564
賞与引当金繰入額	246	247	285	306	231	89
役員賞与引当金繰入額	240	230	230	282	191	67
業務委託費	2,373	2,608	2,451	2,394	2,370	560
旅費交通費	542	507	551	598	573	118
減価償却費	1,431	1,623	1,268	1,474	1,547	303
地代家賃	1,749	2,249	2,062	2,022	2,072	522
貸倒引当金繰入額	△52	△56	△3	3	1	△0
退職給付費用	86	92	6	118	125	37
のれん償却額	333	319	323	325	326	80
その他	6,483	6,612	6,683	6,422	6,267	1,583
販売費及び一般管理費合計	22,803	22,964	24,020	23,707	24,069	5,485

※科目の「その他」は、表上計算にて算出



フリー・キャッシュ・フロー推移グラフ



※フリー・キャッシュ・フロー：営業活動によるキャッシュ・フロー＋投資活動によるキャッシュ・フロー

3. 遊技機販売関連データ



P.14 パチンコ・パチスロの市場参加社
各メーカーとの提携の歴史



P.15 ビジネスモデル(PS企画開発・販売)
一般的な商品企画開発における商品化権の流れ及び計上方法



P.16 遊技機の計上方法



P.17 2015年3月期～2017年3月期
主な発表済みの遊技機タイトル



P.18 パチンコ・パチスロ 総発の歴史
(2001.3～2010.3)



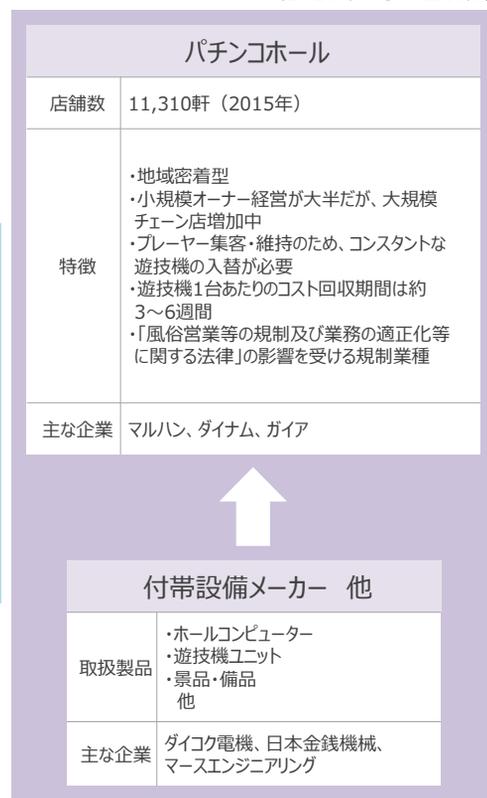
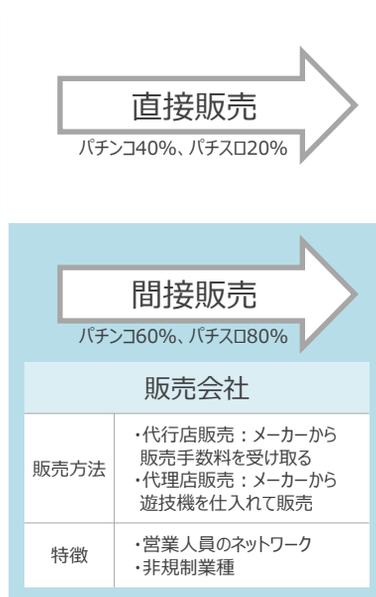
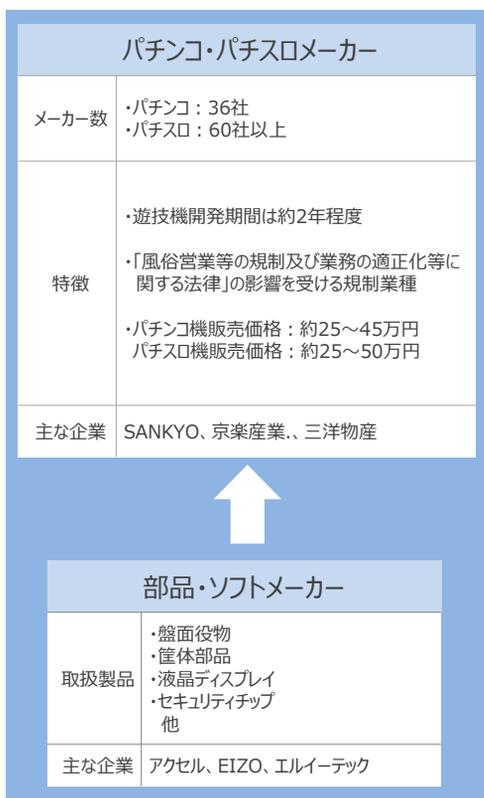
P.20 遊技機タイトル(2011.3～2017.3)



P.22 「エヴァンゲリオン」
シリーズの変遷

パチンコ・パチスロの市場参加社

(2016年6月30日現在)



各メーカーとの提携の歴史

(年)	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	累計販売台数
関連会社	RODEQ サミー(株)と業務提携																P: S: 1,381,000
提携メーカー	Bisty (株)SANKYOと業務提携 ビスティブランドの独占販売を開始																P: 2,235,000 S: 735,000
提携メーカー	OKW 京楽産業(株)と業務提携 オクケーブランドの独占販売を2012年より開始																P: 183,000 S:
提携メーカー	Enterrise (株)エンターライズ(カブコン子会社)と提携 同ブランドの独占販売を開始																P: S: 218,000
関連会社	MIZUHO (株)ユニバーサルエンタテインメントと業務提携																P: ※メーカー含む S: 44,000 S: 54,000
提携メーカー	D-light (株)ディ・ライト(Daiichiグループ)と業務提携																P: 22,000 S: 12,000
関連会社	MANASHOW (株)七匠と業務提携																P: 2,000 S: 37,000
連結子会社	XK (株)アリストクラートテクノロジーズ(現(株)クロスアルファ)を子会社化																P: S:
連結子会社	Spiky (株)スパイキーを子会社化																P: S:

※ (株)クロスアルファ (旧(株)アリストクラートテクノロジーズ) の子会社化に伴い、同社の100%子会社である(株)スパイキーを子会社化しました

ビジネスモデル（PS企画開発・販売）

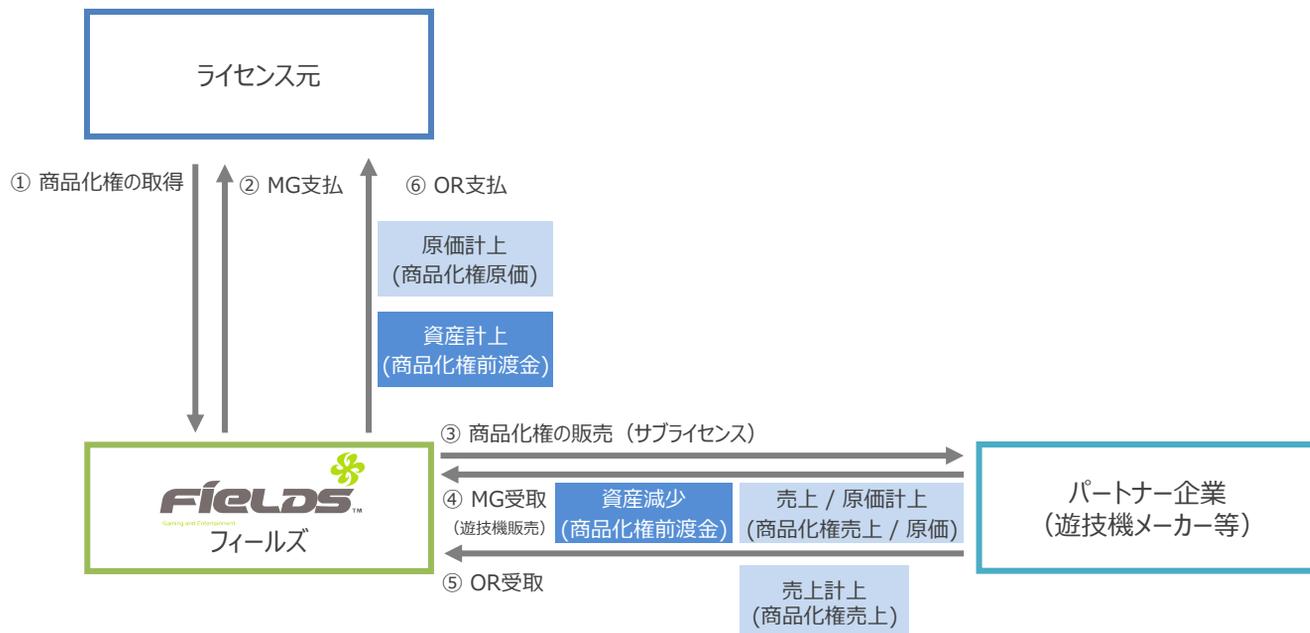
（2016年6月30日現在）



*1 (株)クロスアルファ（旧(株)アリストクラートテクノロジーズ）の子会社化に伴い、同社の100%子会社である(株)スパイキーを子会社化しました。

*2 %は出資比率

一般的な商品企画開発における商品化権の流れ及び計上方法（イメージ）



■ 当社の貸借対照表

■ 当社の損益計算書

MG: ミニマム・ギャランティ: ライセンスビジネス契約時に、ライセンスがライセンサーに支払う最低保証使用料のこと。

OR: オーバーロイヤリティ: 変動型ロイヤリティのこと、著作権や産業財産権などの権利の許諾に対し、ある一定の数量を超えた場合に報酬としてスライド的に支払われる使用料のこと。

遊技機の計上方法（イメージ）

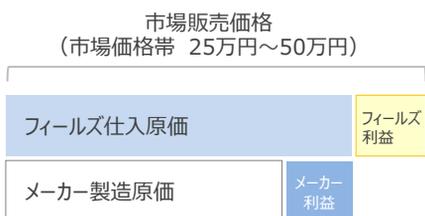
代理店販売（仕入による売上・利益）

パチンコ・パチスロ

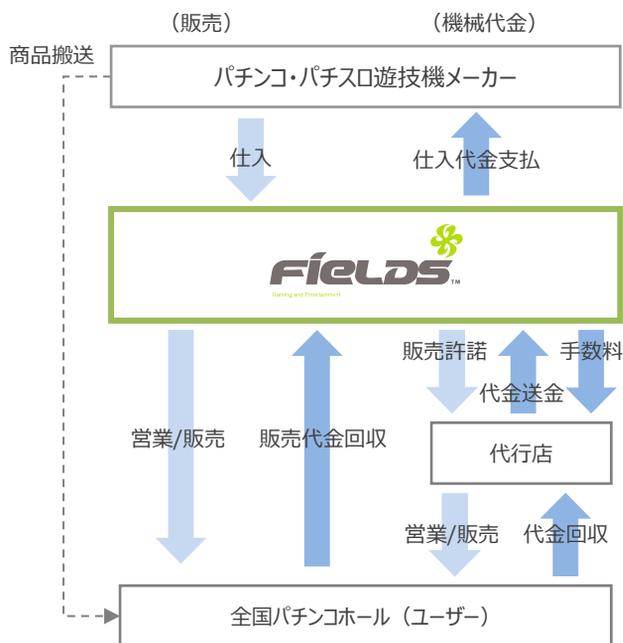
パチンコ機販売 原価・利益配分（/1台あたり）



パチスロ機販売 原価・利益配分（/1台あたり）



機械代金回収方法



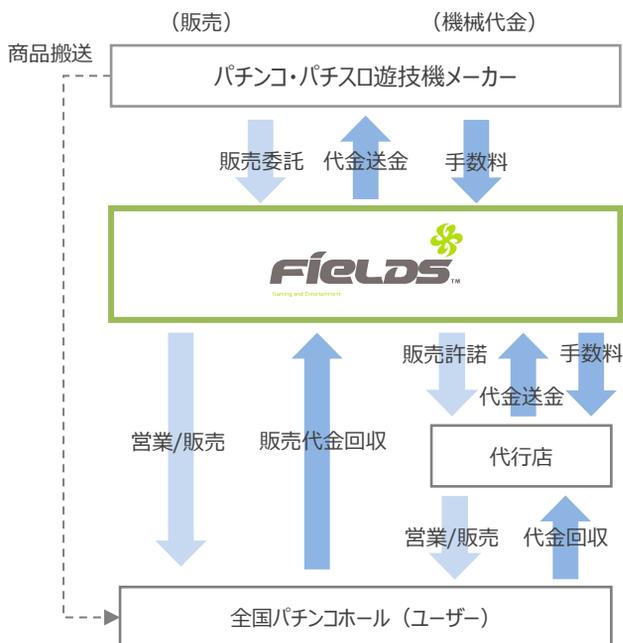
代行店販売（手数料による売上・利益）

パチンコ

パチンコ機販売 原価・利益配分（/1台あたり）



機械代金回収方法



(販売台数は2016年6月30日現在)

パチンコ遊技機

パチンコ遊技機 4機種発売



〔 Bisty 2機種
オッカー 1機種
ミズホ/メシー 1機種 〕

©avex management inc. ©avex music creative inc.
©カマー ©Bisty TM & © DC Comics. (s15)
©UNIVERSAL ENTERTAINMENT ©円谷7D ©OK!!

パチンコ遊技機 7機種発売



〔 Bisty 2機種
ミズホ/メシー 3機種
オッカー 1機種
ディ・ライト 1機種 〕

©UNIVERSAL ENTERTAINMENT
©ソニー/パチンコ製作委員会・テレビ東京©ジューン/1999 NADESICO製作委員会 ©Bisty
©宮下あかり/集英社・東映アニメーション © Sony Music Artists Inc.
©イナト・ゲーム・ソリューション © 亀田力E-ジョン
©カマー ©Bisty ©SANKYO
©UNIVERSAL ENTERTAINMENT
©GAINAX・中島かずる/アニプレックス・KONAMI・テレビ東京・電通 ©GAINAX・中島かずる/新報
ガンガン製作委員会 ©UNIVERSAL ENTERTAINMENT ©MIZUHO
©2016 MARVEL © OK!!

パチスロ遊技機

パチスロ遊技機 3機種発売



〔 ロデオ 1機種
エンターライズ 1機種
七匠 1機種 〕

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. ©本宮ひろ志/集英社/FIELDS
©Sammy ©ROOD
©三浦建太郎(スタジオ我妻)・白根社/BERSERK FILM PARTNERS © NANASHOW

パチスロ遊技機 10機種発売



〔 Bisty 3機種
ディ・ライト 3機種
エンターライズ 2機種
七匠 2機種 〕

©カマー ©Bisty
©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
©新藤・フィールズ/MSP製作委員会 ©新藤・フィールズ ©E-ローズ Produced by D-light
©新藤・フィールズ/集英社 ©D-light
©新藤・フィールズ 製造元/株式会社Bisty
©コーエーテクモゲームス ©コーエーテクモゲームス ©NANASHOW
©機軸107-07H Expansion/Alchemist ©D-light
©円谷7D ©NANASHOW

2015年3月期

2016年3月期

2017年3月期

[1Q]

4月



※2016年3月期計上
オッカー
ぱちんこ アベンジャーズ

© 2016 MARVEL © OK!!



ディ・ライト
CR銀河機攻隊 マジェスティックプリンス
1.3万台

©新藤・フィールズ/MSP製作委員会 ©新藤・フィールズ ©E-ローズ
製造元/株式会社 スー一商會



七匠
CRアメイジング・スパイダーマン

© 2016 MARVEL ©2012 CPI ©NANASHOW

8月



Bisty
CR鉄拳2 闘神ver.
販売中

©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©SANKYO ©Bisty

[1Q]

4月



エンターライズ
スーパーストリートファイターIV パチスロエ디션

©CAPCOM CO.,LTD., ©CAPCOM U.S.A., INC. ALL RIGHTS RESERVED.

5月



ディ・ライト
パチスロ 翠星のガルガンティア

©オガノス/「翠星のガルガンティア」製作委員会 ©D-light

6月



七匠
パチスロ バルトン星人

©円谷7D ©NANASHOW

7月



エンターライズ
デビル メイ クライクロス
販売中

© CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

10月



七匠
パチスロ ロードオブ ヴァーミリオン
販売中

©2007-2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
©NANASHOW

※ 販売台数1万台未満の販売タイトルは、販売台数を公表しておりません。甘デジ、リユース機は除いております。
※ 2001年3月期からの販売機種の詳細はP18~P21をご参照ください。

パチンコ 総発の歴史 (2001.3～2010.3)

(単位:台)

	サミー	販売台数	ビスティ	販売台数
2001.3				
2002.3	CRサラリーマン金太郎	24,000		
2003.3	CR幻獣霸王	13,000		
2004.3	CR力道山	40,000	CRフィーバーカンフーギャル	14,000
	CRソニック	27,000		
	CRシティーハンター	36,000		
	CR梅松パラダイス	24,000		
2005.3	CR俺の空	30,000	CR華原朋美とみなしごハッチ	41,000
	CR幕末の風	13,000	CR新世紀エヴァンゲリオン	125,000
	CRリンダのどうにもとまらない	25,000	CRサーキットへ行こう！	11,000
			CRフィーバーツインズ	-
2006.3	CR魁!!男塾	29,000	CR新世紀エヴァンゲリオン-セカンドインパクト	161,000
	CRスーパー・ジェットー	-	CR明日があるさ よしもとワールド	38,000
	CRあずみ	-	CRマリリン・モンロー	39,000
	CR K-1 PREMIUM Dynamite!!	-	CR飯島直子のカジビスティ	21,000
			CR大魔神	10,000
2007.3	CRシーコップ	-	CR新世紀エヴァンゲリオン～奇跡の価値は～	187,000
	CRサラリーマン金太郎2	28,000	CR WINK	11,000
	CRカメラ エクストリームバトル	-	CR松浦亜弥	40,000
			CR男一匹ガキ大将	-
			CR真・三國無双	27,000
2008.3	CRサクラ大戦	41,000	CR新世紀エヴァンゲリオン～使徒、再び～	200,000
			CRトゥームレイダー	-
			CRAフィリックス・ザ・キャット	-
			CRマスク・オブ・ゾロ	-
			CRルーニー・チューンズBIA	-
2009.3	CRバーチャファイター	11,000	CRミスティックブルー	-
			CRキング・コング	21,000
			CR七人の侍	82,000
			CRAモーニング娘。	-
			CRA新世紀エヴァンゲリオン プレミアムモデル	50,000
2010.3			CR新世紀エヴァンゲリオン～最後のシ者～	230,000
			CR料理の鉄人	-
			CR GTO	-
			CR新世紀エヴァンゲリオン～使徒、再び～YF	23,000
			CR清水の次郎長～命の絆～	11,000

※ 販売台数1万台未満の販売タイトルは、台数を公表していません。表記は千台未満を切り捨てています

※ 2007年3月期にオリンピア製パチンコ機「CRプロジェクトミネルヴァ」を発売しています。

パチスロ総発の歴史 (2001.3~2010.3)

(単位:台)

	ロデオ	販売台数	ビ스티	販売台数	オリンピア	販売台数
2001.3	インディジョーズ2	23,000				
	ガメラ	29,000				
2002.3	一撃帝王2	17,000				
	サラリーマン金太郎	118,000				
	ダブルチャレンジ	31,000				
	オオガメラ	32,000				
2003.3	旋風の用心棒	53,000				
	スノーキング	-				
	サラリーマン金太郎S	-				
	クラブロデオT	43,000				
	ギンギン丸	31,000				
2004.3	ガメラ ハイグレートビジョン	61,000	海賊	-	黄金神	13,000
	ワンタッチャブル (サミー)	-				
	ジェットセットラジオ	22,000				
	チャーリーズエンジェルFT	-				
	スロッター金太郎	52,000				
	野獣	14,000				
2005.3	鬼武者3	120,000	大ヤマト	12,000	めざせドキドキ島	-
	カイジ	29,000	フィーバー夏祭り	-		
	梅松 ダイナマイトウェーブ	36,000				
2006.3	俺の空	125,000	新世紀エヴァンゲリオン	23,000	ゼロニモンS	-
	ど根性ガエル	-				
2007.3	魁!!男塾	17,000	名探偵ホームズ	-	空手バカー代	-
	プレミアム ダイナマイト	-	GTO	-	キングオブマウス	30,000
	ドカベン	-	ロッキー・バルボア	-	ルーニー・テューンズ	-
			トゥームレイダー	60,000		
2008.3	天下無敵! サラリーマン金太郎	18,000	ビーチクラブ	-	真・三國無双	-
	パーチャファイター	10,000	新世紀エヴァンゲリオン 〜まごころを、君に〜	99,000	快傑ハリマオ	-
	THE MASK OF ZORRO	-	モーニング娘。	-		
	くりいむしちゅー	-				
	デビル メイ クライ3	48,000				
2009.3	回胴黙示録カイジ2	18,000	キング・コング	-		
	天地を喰らう	-	新世紀エヴァンゲリオン〜約束の時〜	90,000		
	ソニックライブ	-				
2010.3	新鬼武者	90,000	サタデーナイトフィーバー	-	エースをねらえ!	-
	炎の熱血教師	-	新世紀エヴァンゲリオン〜魂の軌跡〜	84,000	I am KONISHIKI	-

遊技機タイトル (2011.3～2017.3)

	2011.3		2012.3		2013.3		2014.3		
	タイトル	販売台数	タイトル	販売台数	タイトル	販売台数	タイトル	販売台数	
パチンコ	ビスティ	CRカンフーパンダ	11,000	CRエヴァンゲリオン7	100,000	エヴァンゲリオン7 Smile Model	12,000	CRエヴァンゲリオン8 Premium Battle	12,000
		CRエヴァンゲリオン～始まりの福音～Light ver.	-	CR浜崎あゆみ物語 Light /SweetVersion	11,000	CR戦国BASARA3～関ヶ原の戦い～	16,000	CR鉄拳	18,000
		CR清水の次郎長 Light ver.	-	CR浜崎あゆみ物語 -序章-	72,000	エヴァライトIII	16,000	CRエヴァンゲリオン8	75,000
		CRエヴァンゲリオン～始まりの福音～	205,000					CR蒼天航路	-
パチンコ	オクケー					新世紀ばちんこ 攻殻機動隊 MAXタイプ	-	ばちんこ 新鬼武者	33,000
						新世紀ばちんこ 攻殻機動隊 ミドルタイプ	26,000	新世紀ばちんこ ベルセルク	23,000
パチンコ	ミズホ ^{*1}								
パチンコ	七匠								
	ディ・ライト								

パチスロ	ロデオ	超重神グラヴィオン	-	モンスターハンター	96,000	新鬼武者 再臨	41,000	回胴黙示録カイジ3 *2	25,000
		俺の空～蒼き正義魂～	38,000	ラーゼフォン	-	魁!!男塾 天挑五輪大武會編	24,000		
		ガメラ	13,000	旋風の用心棒～胡蝶の記憶～	23,000				
	ビスティ	エヴァンゲリオン～真実の翼～	78,000	エヴァンゲリオン～生命の鼓動～	47,000	EVANGERION	57,000	エヴァンゲリオン～決意の刻～	13,000
		アベノ橋 魔法☆商店街	-	サムライ7	13,000	夜王	-	機動戦士ガンダム	25,000
	エンターライズ	戦国BASARA2	16,000	ストリートファイターIV	-	バイオハザード5	48,000	パチスロ ウルトラマンウォーズ	23,000
								パチスロ モンスターハンター-月下雷鳴-	45,000
	パチスロ	ミズホ						デビル メイ クライ4	25,000
								アナザーゴッドハーデス -奪われたZEUS.ver-	54,000
	パチスロ	七匠							
ディ・ライト									

*1 メーカーを含みます。

*2 2014年3月期発売「回胴黙示録カイジ3」(銀座製)の販売台数はロデオに記載しています。 ※ 販売台数1万台未満の販売タイトルは、台数を公表していません。表記は千台未満を切り捨てています。

遊技機タイトル (2011.3~2017.3)

2015.3		2016.3		2017.3		累計販売 台数*3	
タイトル	販売台数	タイトル	販売台数	タイトル	販売台数		
CR鉄拳 LIGHT VERSION	-	CRエヴァンゲリオン9 零号機暴走ルーブ Ver.	-	CR鉄拳2 闘神ver.	販売中	2,235,000	ビスティ
CRエヴァンゲリオン8 Extreme Battle	20,000	CR機動戦艦ナデシコ	-				
CR ayumi hamasaki2	23,000	CRエヴァンゲリオンX	53,000				
CRエヴァンゲリオン9	103,000	CRエヴァンゲリオン9 暴走ルーブ199Ver.	-				
CRエヴァンゲリオン9 甘デジ	13,000	CR機動戦艦ナデシコ2 お気楽バージョン	-				
		CRエヴァンゲリオンX PREMIUM MODEL	12,000			183,000	ホッケー
ぱちんこ鬼武者 ライトバージョン	-			ぱちんこ アベンジャーズ	-		
ぱちんこ ウルトラバトル烈伝	80,000					44,000	ミズホ*1
CRバットマン	-	CRミليونゴッド ライジング	22,000				
		CR緑ドン 花火DEボヘンジョルノ	10,000				
		CRミليونゴッドライジング -ZEUS再び-	-				
		CR天元突破 グレンラガン	-				
		CR緑ドン 花火DE ボヘンジョルノ 1/99ver.	-			-	七匠
				CRアメイジング・ スパイダーマン	-		
		CR魁!!男塾	-	CR銀河機攻隊 マジエスティックプリンス	13,000	22,000	ディ・ ライト
		CRA魁!!男塾 Light Ver.	-				
サラリーマン金太郎 出世回胴編	42,000					1,381,000	ロデオ
		エヴァンゲリオン 希望の槍	26,000			735,000	ビスティ
		エヴァンゲリオン 魂を繋ぐもの	15,000				
		パチスロ 機動戦士ガンダム 覚醒- Chained battle -	12,000				
パチスロ 戦国BASARA3	20,000	パチスロ バイオハザード6	37,000	スーパーストリート ファイター- IV パチスロエディション	-	218,000	エンター ライズ
		アスラズ ラース	-	デビル メイ クライ クロス	販売中		
						54,000	ミズホ
パチスロ ベルセルク	20,000	PACHISLOT NINJA GAIDEN	12,000	パチスロ バルトン星人	-	37,000	七匠
		パチスロ ウルトラマン	-	パチスロ ロード オブ ヴァーミリオン	販売中		
		銀河機攻隊 マジエスティックプリンス	-	パチスロ 翠星のガルガンティア	-	12,000	ディ・ ライト
		パチスロ ああっ女神さまっ	-				
		パチスロ ひぐらしのなく頃に 絆	-				

*3 累計販売台数は、各メーカーとの提携後からの累計販売台数です

「エヴァンゲリオン」シリーズの変遷①

パチンコ遊技機		パチスロ遊技機	
 <p>新世紀エヴァンゲリオン 2004年12月 12.5万台</p>	2005. 3		
 <p>セカンドインパクト 2006年2月 16.1万台</p>	2006. 3	 <p>新世紀エヴァンゲリオン 2005年9月 2.3万台</p>	
 <p>奇跡の価値は 2007年2月 18.7万台</p>	2007. 3		
 <p>使徒、再び 2008年1月 20.0万台</p>	2008. 3	 <p>まごころを、君に 2007年7月 9.9万台</p>	
<p>低射幸性タイプ/リユース</p>  <p>プレミアムモデル 2008年5月 5.0万台</p>			
 <p>最後のシ者 2009年4月 23.7万台</p>	2009. 3	 <p>約束の時 2008年9月 9.0万台</p>	
 <p>使徒、再びYF 2010年1月 2.4万台</p>	2010. 3	 <p>魂の軌跡 2010年3月 8.4万台</p>	
 <p>始まりの福音 2010年6月 20.5万台</p>	2011. 3	 <p>真実の翼 2011年3月 7.8万台</p>	
 <p>始まりの福音 Light ver. 2010年11月</p>			

「エヴァンゲリオン」シリーズの変遷②

パチンコ遊技機		パチスロ遊技機	
 <p>エヴァンゲリオン7 2012年1月 10.0万台</p>	<p>低射幸性タイプ/リユース</p>  <p>EVAライトIII 2012年5月 1.6万台</p>  <p>Smile Model 2012年12月 1.2万台</p>	2012. 3	 <p>生命の鼓動 2012年2月 4.7万台</p>
		 <p>エヴァンゲリオン8 2013年7月 7.5万台</p>	 <p>Premium Battle 2014年1月 1.2万台</p>  <p>Extreme Battle 2014年7月 2.0万台</p>
 <p>エヴァンゲリオン9 2014年12月 10.3万台</p>	 <p>8号機プレミアム甘Ver. 2015年2月 1.3万台</p>  <p>改2号機ミドルVer. 2015年2月</p>	2014. 3	 <p>決意の刻^{とき} 2014年2月 1.3万台</p>
 <p>エヴァンゲリオンX 2015年9月 5.3万台</p>	 <p>0号機暴走ループVer. 2015年5月</p>  <p>暴走ループ199Ver. 2015年12月</p>	2015. 3	 <p>希望の槍 2015年6月 2.6万台</p>
	 <p>プレミアムモデルVer. 2016年2月 1.2万台</p>	2016. 3	 <p>魂を繋ぐもの 2015年12月 1.5万台</p>



P.25 遊技機販売実績



P.26 遊技機販売台数推移グラフ



P.27 遊技機販売台数(詳細)
PSシリーズ累計販売台数(主なIP別)

遊技機販売実績

【 ブランド別 】

(単位:台)

	2016年3月期					2017年3月期				
	1Q	2Q	3Q	4Q	通期	1Q	2Q	3Q	4Q	通期
<パチンコ遊技機>										
ビスティ	9,092	15,344	44,617	21,631	90,684	2,798				
オッキー	1,365	-	-	3,645	5,010	2,345				
ミズホ* ₁	86	22,022	12,593	4,922	39,623	73				
ディ・ライト	-	7,275	-	1,361	8,636	14,015				
七匠	-	-	-	-	-	2,396				
その他	5,141	4,629	4,749	4,061	18,580	3,050				
①パチンコ遊技機合計	15,684	49,270	61,959	35,620	162,533	24,677				
<パチスロ遊技機>										
ロデオ	-	-	-	-	-	-				
ビスティ	23,967	2,609	14,794	12,971	54,341	5				
NANASHOW	116	-	-	14,874	14,990	1,995				
エンターライズ	2,670	37,205	2,950	-	42,825	5,537				
ミズホ	-	-	-	-	-	-				
ディ・ライト	-	-	4,510	4,621	9,131	3,167				
その他	1,972	1,038	1,783	802	5,595	1,401				
②パチスロ遊技機合計	28,725	40,852	24,037	33,268	126,882	12,105				
①+②遊技機合計	44,409	90,122	85,996	68,888	289,415	36,782				

*1 メーシーを含みます

【 主な販売タイトル 】

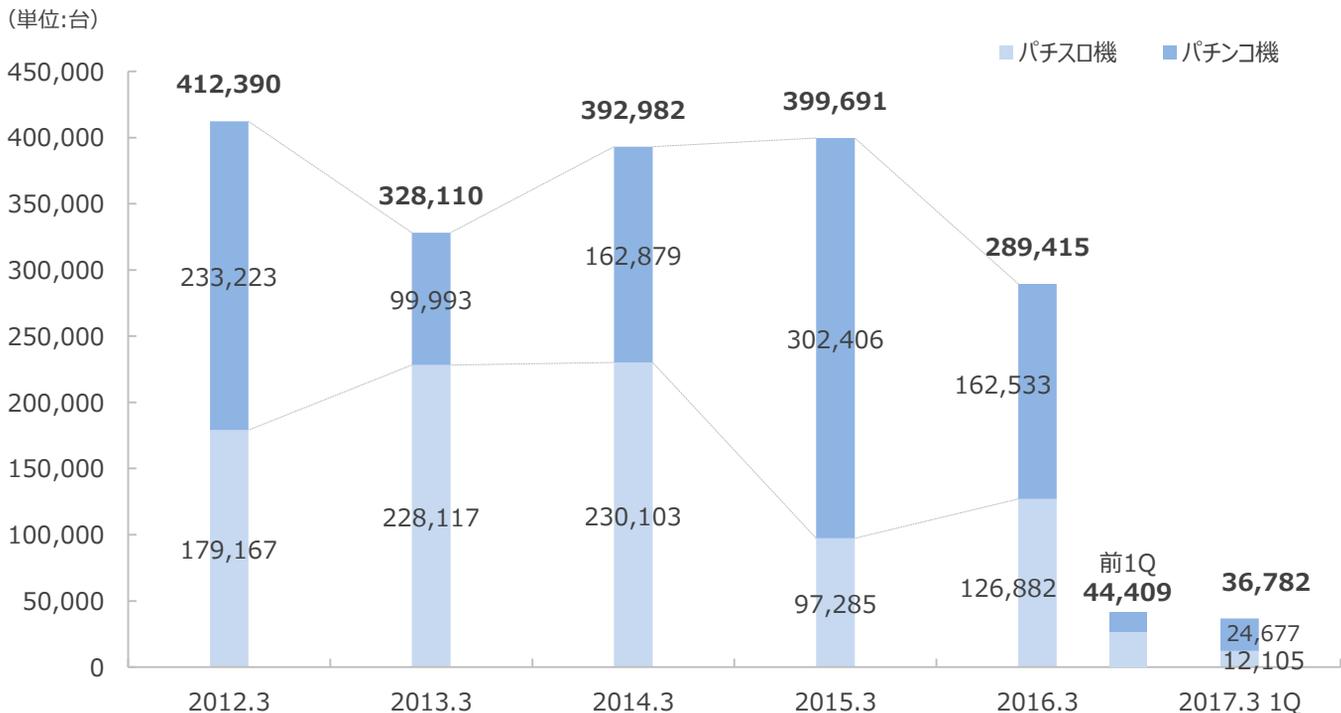
(単位:台)

発売月	ブランド	タイトル	1Q	2Q	3Q	4Q	通期
<パチンコ遊技機>							
2016年04月	オッキー	ばちんこ アベンジャーズ		-			
	04月	ディ・ライト CR銀河機攻隊 マジェスティックプリンス	13,000				
	04月	七匠 CRアメイジング・スパイダーマン		-			
	08月	ビスティ CR鉄拳2 闘神ver.		-			販売中
<パチスロ遊技機>							
2016年04月	エンターライズ	スーパーストリートファイターIV パチスロエディション		-			
	05月	ディ・ライト パチスロ 翠星のガルガンティア		-			
	06月	七匠 パチスロ パルタン星人		-			
	07月	エンターライズ デビル メイ クライ クロス		-			販売中
	10月	七匠 パチスロ ロード オブ ヴァーミリオン		-			販売中

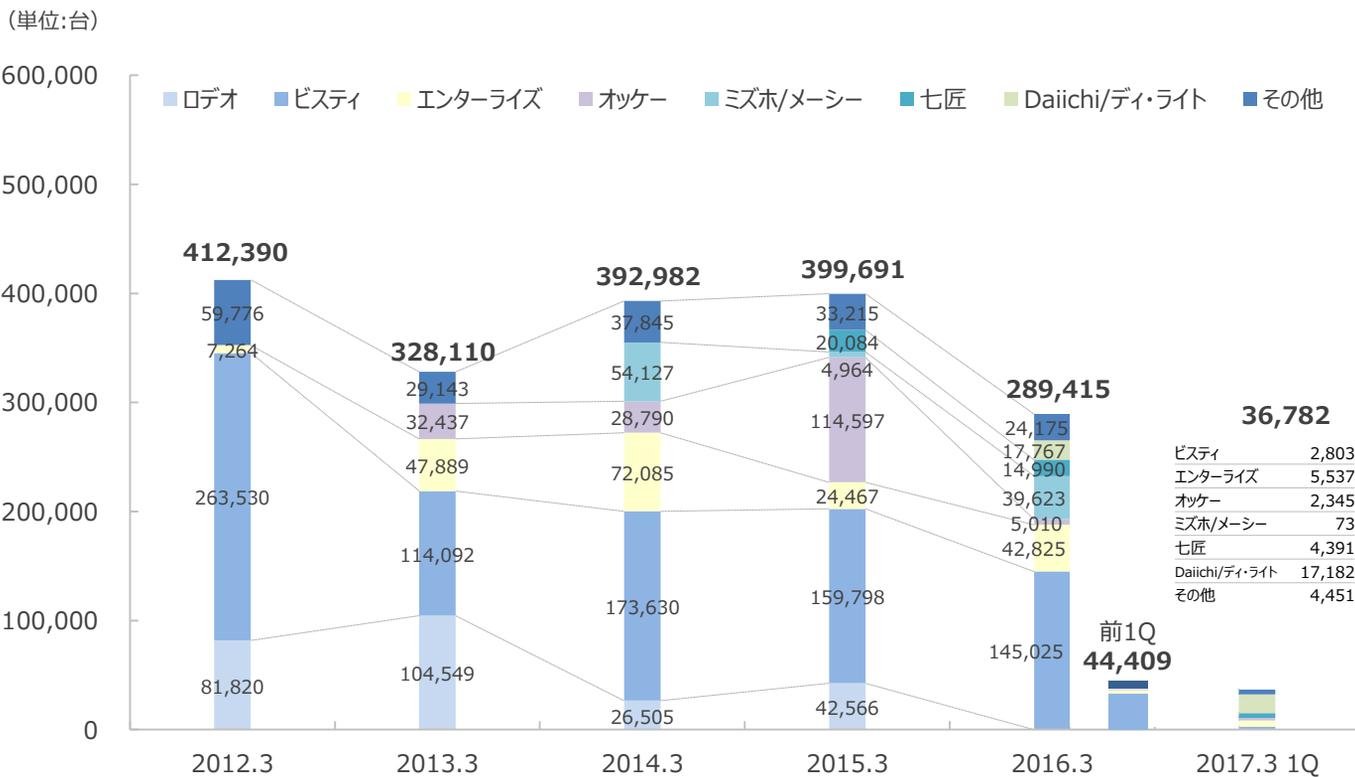
* 販売台数1万台未満の販売タイトルについては、販売台数を公表していません。表記は千台未満を切り捨てています

遊技機販売台数推移グラフ

【 パチンコ・パチスロ遊技機別 】



【 ブランド別 】



遊技機販売台数（詳細）

（単位：台）

	2012年3月期			2013年3月期			2014年3月期			2015年3月期			2016年3月期			2017年3月期	
	上期	下期	通期	1Q	通期												
販売台数	151,254	261,136	412,390	101,103	227,007	328,110	171,905	221,077	392,982	102,119	297,572	399,691	134,531	154,884	289,415	36,782	
■販売比率																	
パチンコ	89,264	143,959	233,223	46,823	53,170	99,993	110,276	52,603	162,879	73,910	228,496	302,406	64,954	97,579	162,533	24,677	
	59.0%	55.1%	56.6%	46.3%	23.4%	30.5%	64.1%	23.8%	41.4%	72.4%	76.8%	75.7%	48.3%	63.0%	56.2%	67.1%	
パチスロ	61,990	117,177	179,167	54,280	173,837	228,117	61,629	168,474	230,103	28,209	69,076	97,285	69,577	57,305	126,882	12,105	
	41.0%	44.9%	43.4%	53.7%	76.6%	69.5%	35.9%	76.2%	58.6%	27.6%	23.2%	24.3%	51.7%	37.0%	43.8%	32.9%	
■代行/代理販売比率																	
代行販売	91,839	148,505	240,344	52,274	57,008	109,282	116,235	55,492	171,727	77,422	149,509	226,931	36,288	77,528	113,816	7,249	
	60.7%	56.9%	58.3%	51.7%	25.1%	33.3%	67.6%	25.1%	43.7%	75.8%	50.2%	56.8%	27.0%	50.1%	39.3%	19.7%	
代理販売	59,415	112,631	172,046	48,829	169,999	218,828	55,670	165,585	221,255	24,697	148,063	172,760	98,243	77,356	175,599	29,533	
	39.3%	43.1%	41.7%	48.3%	74.9%	66.7%	32.4%	74.9%	56.3%	24.2%	49.8%	43.2%	73.0%	49.9%	60.7%	80.3%	
■直接/間接販売比率																	
直接販売	123,142	223,672	346,814	81,336	187,610	268,946	144,481	179,486	323,967	86,597	244,134	330,731	110,070	126,307	236,377	30,617	
	81.4%	85.7%	84.1%	80.4%	82.6%	82.0%	84.0%	81.2%	82.4%	84.8%	82.0%	82.7%	81.8%	81.5%	81.7%	83.2%	
間接販売	28,112	37,464	65,576	19,767	39,397	59,164	27,424	41,591	69,015	15,522	53,438	68,960	24,461	28,577	53,038	6,165	
	18.6%	14.3%	15.9%	19.6%	17.4%	18.0%	16.0%	18.8%	17.6%	15.2%	18.0%	17.3%	18.2%	18.5%	18.3%	16.8%	

PSシリーズ累計販売台数（主なIP別）

（2016年6月30日現在）

	「エヴァンゲリオン」シリーズ	「ゲームIP」シリーズ	「本宮ひろ志」シリーズ	「マンガ、アニメIP」シリーズ	「ウルトラマン」シリーズ
■主なタイトル					
パチンコ	・エヴァンゲリオン9 ・エヴァンゲリオンx	・新鬼武者 ・鉄拳	・サラリーマン金太郎 ・俺の空	・魁!!男塾 ・天元突破グレンラガン	・ウルトラバトル烈伝
パチスロ	・希望の槍 ・魂を繋ぐもの	・モンスターハンター ・バイオハザード	・サラリーマン金太郎 ・俺の空	・機動戦士ガンダム ・銀河機攻隊 マジェスティックプリンス	・ウルトラマンウォーズ ・ウルトラマン
■累計販売タイトル					
パチンコ*	10	10	3	19	1
パチスロ	10	23	8	27	3
合計	20	33	11	46	4
■累計販売台数（台）					
パチンコ	1,637,000	192,000	82,000	257,000	80,000
パチスロ	533,000	706,000	403,000	336,000	27,000
合計	2,171,000	899,000	486,000	594,000	108,000

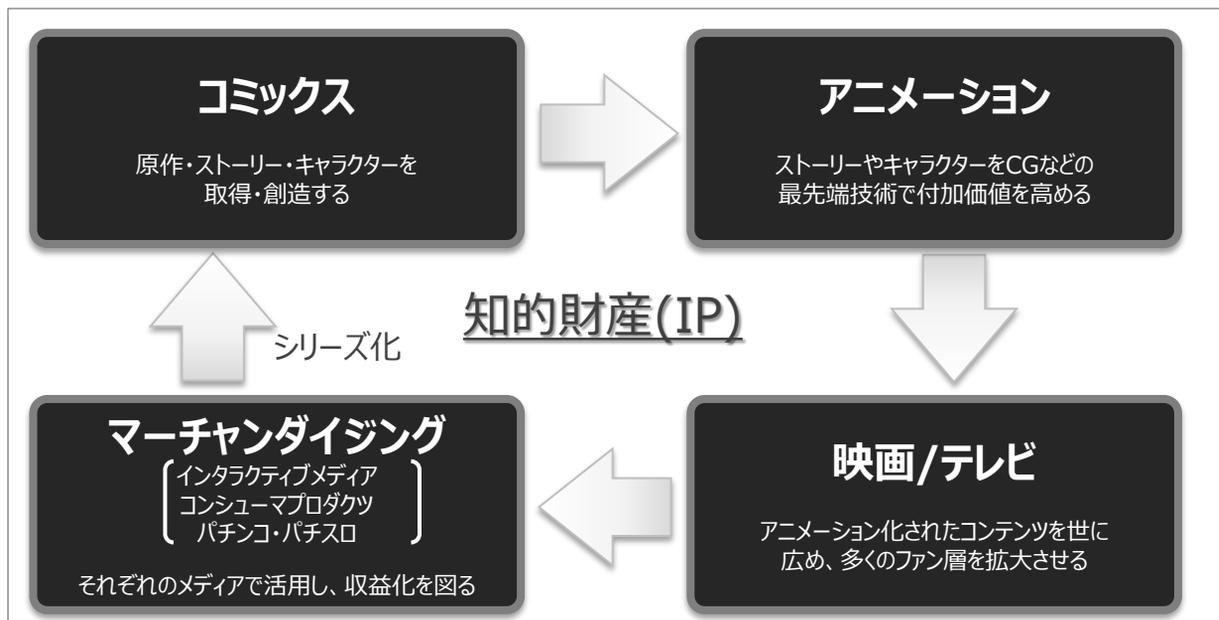
※表記は千台未満を切り捨てています
※パチンコの販売タイトル数は、リユース機、スベック変更機を除いています



P.29 成長するビジネスモデル 当社のIP展開数

成長するビジネスモデル

当社グループは、中長期的な成長戦略として、エンタテインメントの根幹となるキャラクターやストーリーなどのIP（知的財産）をコミック、映像、ゲーム、さらにはパチンコ・パチスロに至る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。



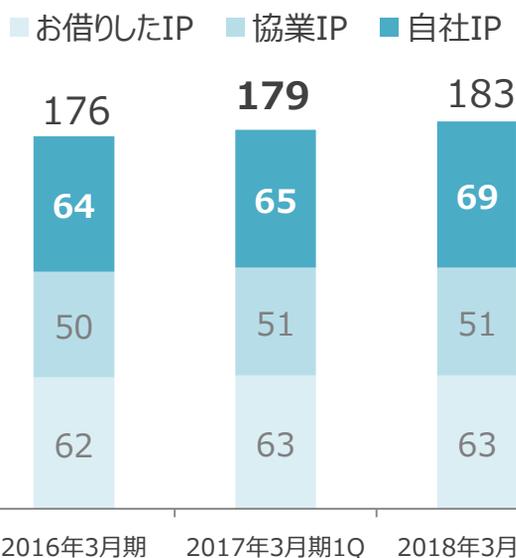
※IP = Intellectual Property(知的財産)の略

当社のIP展開数

(2016年6月30日時点)

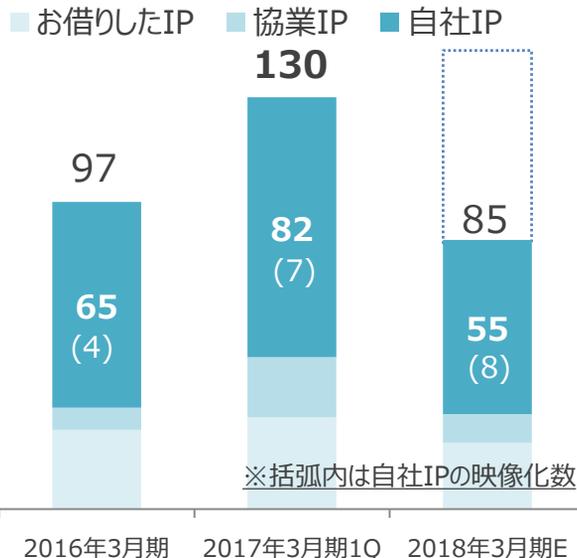
IP総数

(2016年6月30日時点で確定しているIP数)



IP展開メディア数

(2016年6月30日時点で確定しているメディア展開数)



※ 自社IPの創出は主にヒーローズの新連載作品数/メディア展開は主に単行本化、映像化、MD化（ソーシャルゲーム、グッズ、パチンコ・パチスロ化）等



P.31 労働時間の推移
家計消費の動向



P.32 余暇市場の動向
コンテンツ市場の動向

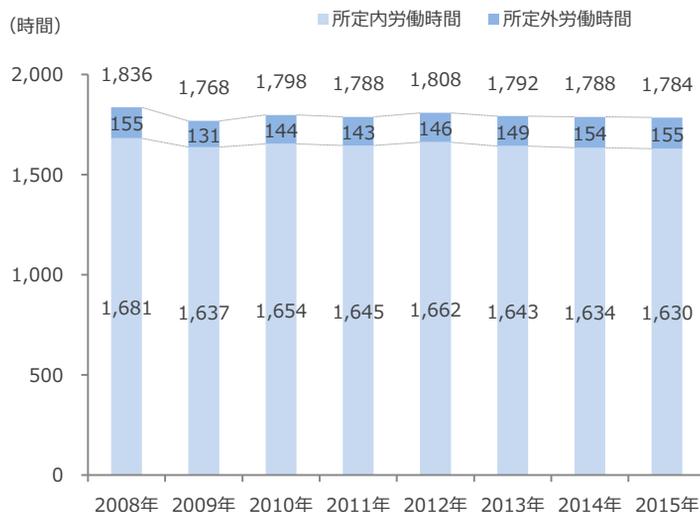
労働時間の推移

本データは「就労条件総合調査：厚生労働省」より作成

厚生労働省「毎月勤労統計調査」によると、2015年の日本の年間総実労働時間（事業所規模30人以上）は1,784時間（前年比0.1%減）となり、3年連続の減少となりました。所定内労働時間は1,630時間（同0.0%増）となり、昨年までの2年連続減少からほぼ横ばいに転じました。また、所定外労働時間は155時間（同0.3%減）と昨年までの3年連続増加から、微減に転じました。

引き続き、パートタイム労働者の比率が増加していることから、労働時間は減少傾向となっています。

※平成27年1月に調査事業所の抽出替えを行ったことに伴い、指数、増減率が過去に遡って改訂されています。そのため前年比はグラフ内の実数値で計算した場合と必ずしも一致しません。



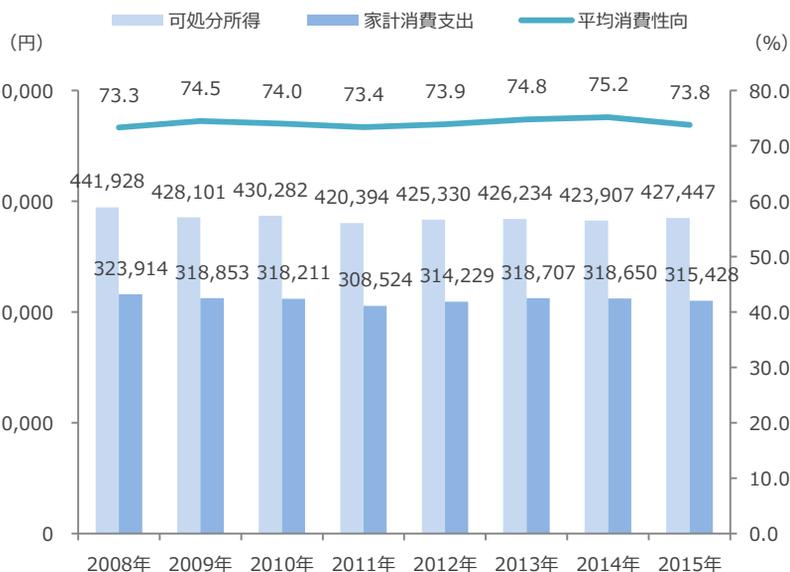
家計消費の動向

本データは「家計調査：総務省」より作成

※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ヶ月間、年平均）

総務省「家計調査」によると、2015年の勤労者世帯1世帯当たりの可処分所得は427,447円（前年比0.8%増）と、昨年に比べ3,540円の増加に転じました。一方、家計消費支出（1カ月間、年平均）をみると、2015年は、2014年の消費税率引上げに伴う駆け込み需要の反動による減少幅は縮小したものの、夏場の天候不順の影響などもあって、315,428円（同1.0%減）と、2年連続の減少となりました。

なお、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73.8%（同1.4ポイント減）と、3年ぶりに減少に転じました。



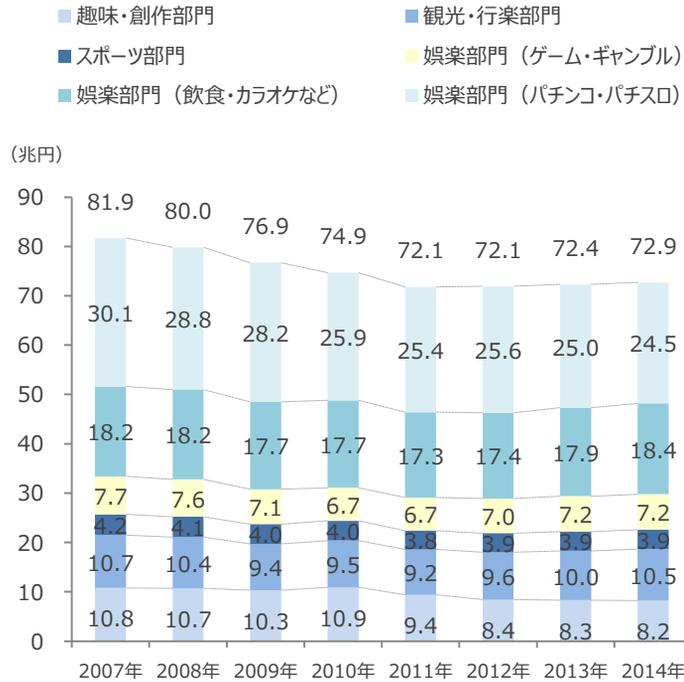
余暇市場の動向

本データは「レジャー白書：（公財）日本生産性本部」より作成

（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、72.9兆円（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6.7兆円（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1.2兆円（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0.7兆円（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。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0.3兆円（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、2014年のパチンコ・パチスロ市場は、24.5兆円（同2.0%減）となりました。



コンテンツ市場の動向

本データは「コンテンツ産業の現状と今後の発展の方向性：経済産業省」および「（一財）デジタルコンテンツ協会「デジタルコンテンツ白書2015」より作成

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2015」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12.0兆円（前年比1.4%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。





P.34 パチンコ・パチスロマーケット動向(監修:グリーンベると)



P.35 パチンコ・パチスロマーケット市場規模



P.36 パチンコホールの軒数と1店舗当たりの設置台数推移
遊技機の設置台数と年間回転数



P.37 遊技機販売の市場規模
市場占有率



P.38 パチンコホールの月次動向
型式試験状況



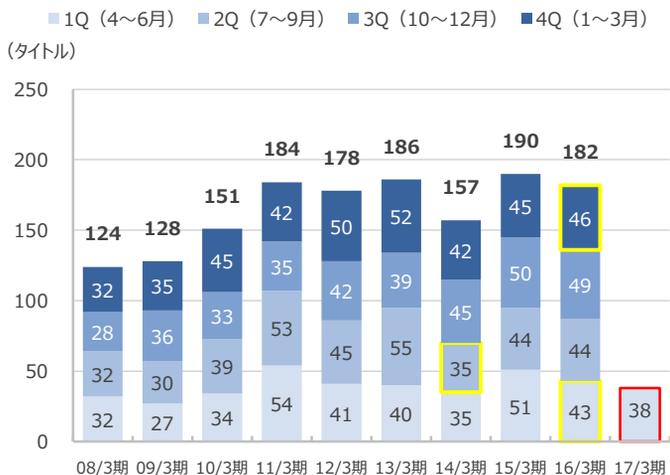
P.39 パチンコ・パチスロ業界の変遷

パチンコマーケット動向

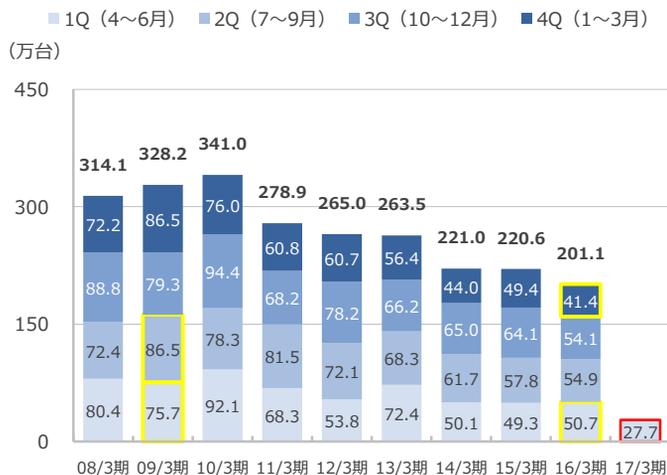
入替自粛の影響大 前回自粛時(08年6-7月)にはなかった販売台数の落ち込み

当第1四半期(2016年4-6月)のパチンコ販売タイトル数は、前年同四半期より5タイトル減の38タイトルで着地。伊勢志摩サミット開催に伴う警備強化への協力から、5月は入替自粛が全国的に実施された。その影響もあって四半期販売タイトル数は、14/3期2Q(2013年7-9月)以来11四半期ぶりに30タイトル台にとどまった。また、パチンコ販売台数は大幅に減少し、前年同四半期(2015年4-6月)比23万台減の27万7,000台、前四半期(2016年1-3月)比では13万7,000台減となった。前回の洞爺湖サミットに伴う入替自粛は、2008年6月中旬から7月中旬にかけて1ヶ月、1Qと2Qにまたがっていたため、当時は今回ほど極端な落ち込みは起こらなかった。

パチンコ販売タイトル数



パチンコ販売台数



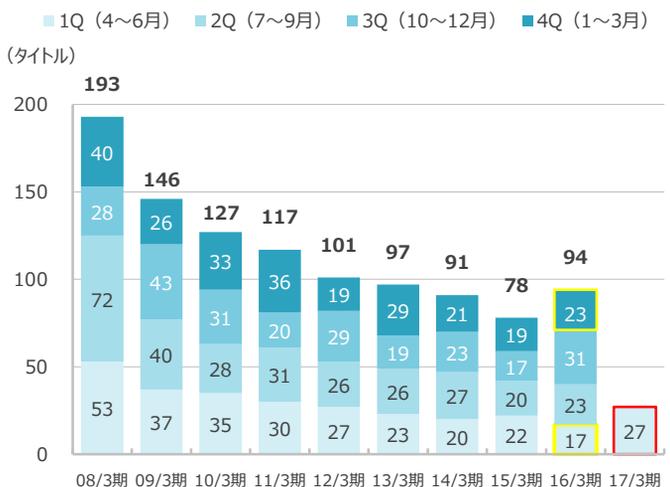
パチスロマーケット動向

駆け込み需要は伸びるもテコ入れ需要は喚起されず

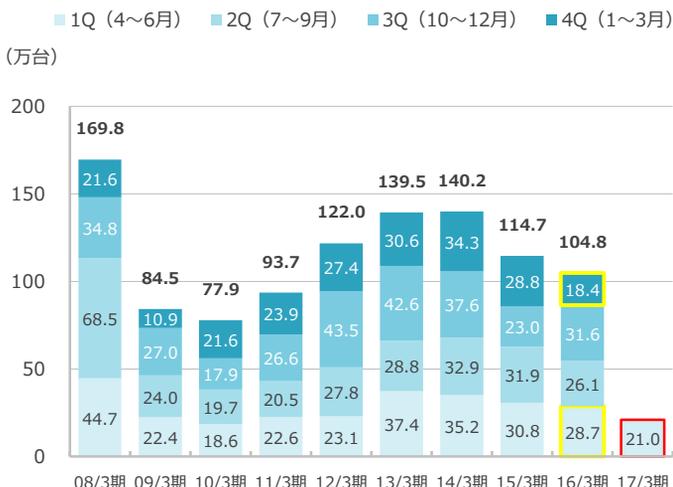
当第1四半期(2016年4-6月)のパチスロ販売タイトル数は、前年同四半期(2015年4-6月)比10タイトル増の27タイトル。前四半期(2016年1-3月)比では4タイトル増となった。第1四半期の販売タイトル数が前年実績を上回るのは2年ぶり。25タイトル以上は5年ぶりとなった。5月の入替自粛を見越して4月には駆け込みリリースが、自粛明けの6月にはテコ入れリリースが活発化した。

また、当第1四半期のパチスロ販売台数は、前年同四半期比7万7,000台減の21万台。前四半期比では2万6,000台増で推移している。入替自粛の影響から前年同期比で約3/4に落ち込んだが、前四半期の販売実績は上回った。新台導入ができない5月のハンデを考慮し、その影響を最小限にとどめたいと考えるホール側の心理が覗える。四半期販売実績が20万台を超えるのは2四半期ぶり。ただし、前四半期は25四半期(6年3ヶ月)ぶりに20万台を割り込んでいた。

パチスロ販売タイトル数



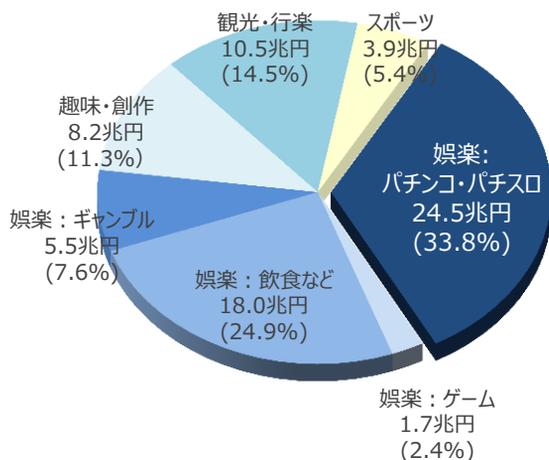
パチスロ販売台数



パチンコ・パチスロマーケット市場規模

市場規模

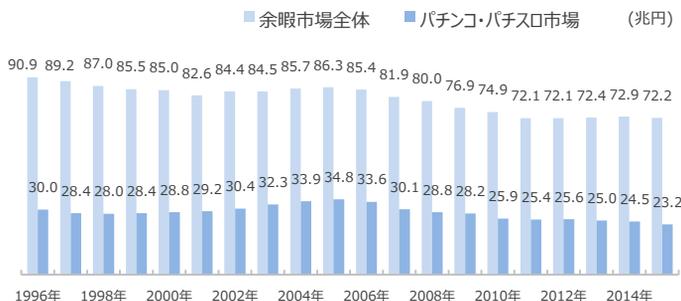
2014年度 日本余暇市場 72.9兆円



パチンコ・パチスロは日本人の主な余暇の1つであり、
全国1万1,310カ所のホールで
全人口のおよそ9%がプレーしている

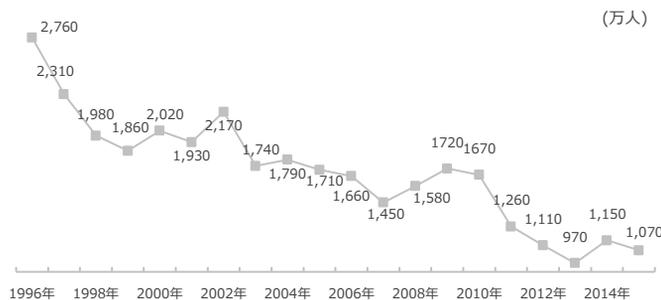
市場規模の推移

本データは「レジャー白書：日本生産性本部」より毎年8月に更新
※2015年は速報値を記載しています



遊技参加人口の推移

本データは「レジャー白書：日本生産性本部」より毎年8月に更新



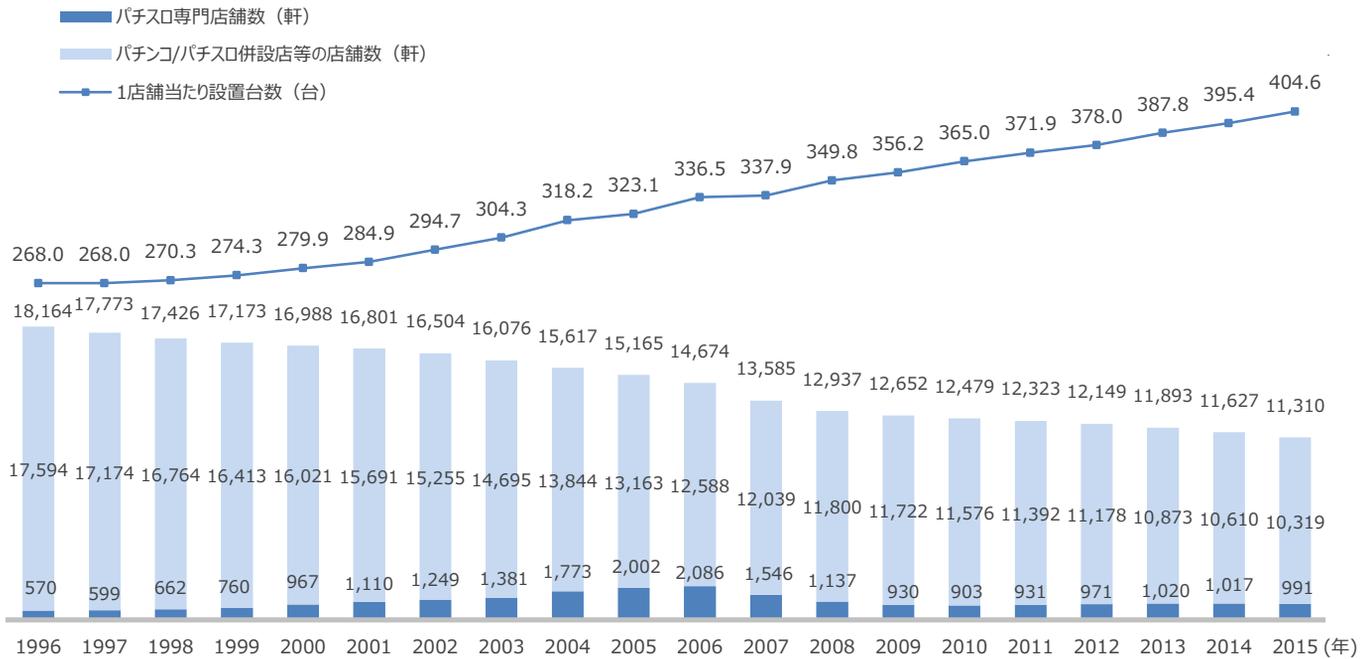
※レジャー白書は2009年より調査手法を訪問留置法からインターネット調査に移行しました。

パチンコホールの収益構造



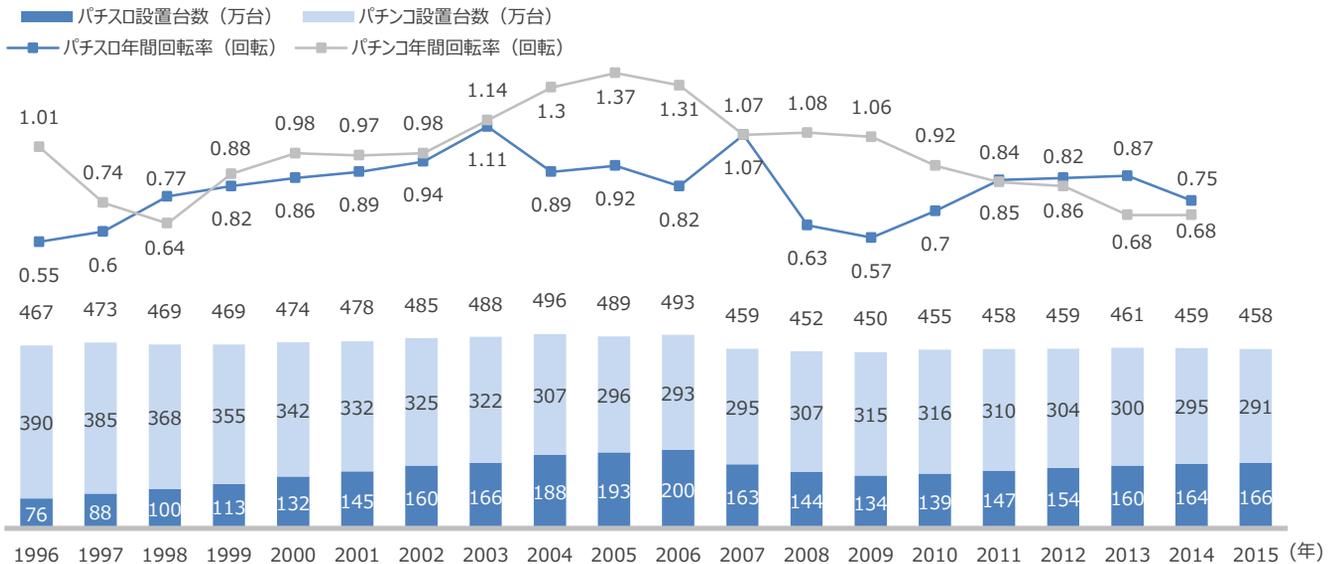
パチンコホールの軒数と1店舗当たりの設置台数推移

本データは「警察庁統計」より毎年4月に更新



遊技機の設置台数と年間回転数

設置台数は「警察庁統計」より毎年4月、回転率は「パチンコ関連メーカーの動向とマーケットシェア：矢野経済研究所」より毎年8月に更新

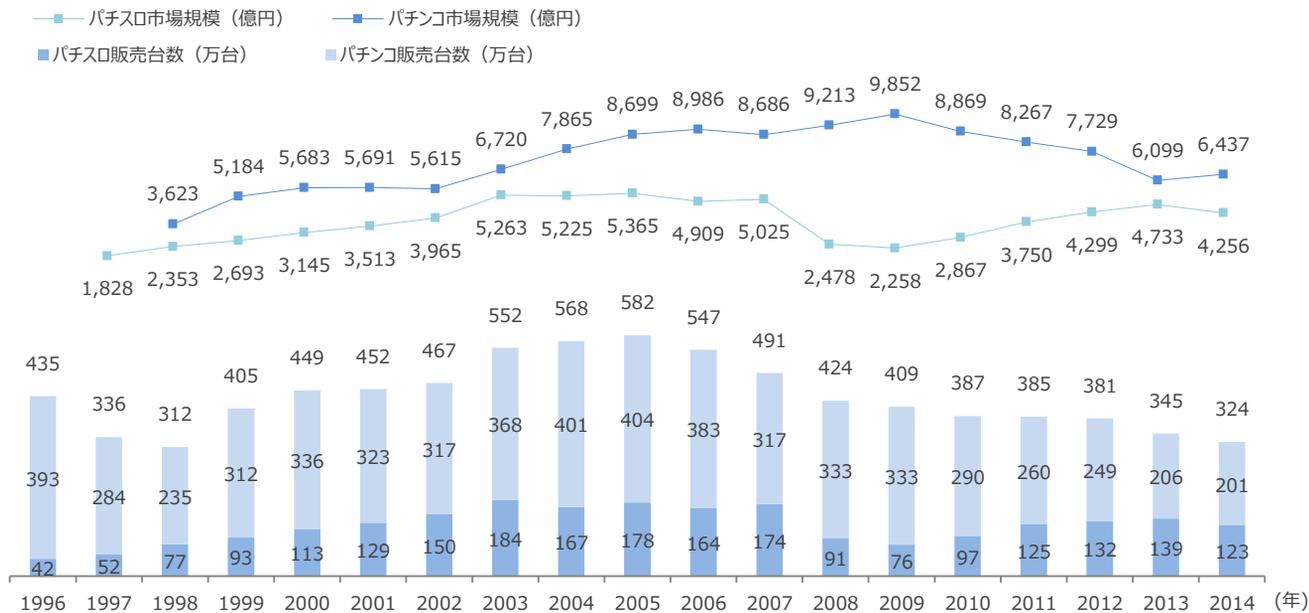


遊技機年間回転率 (回転)

年	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015
回転率	0.93	0.71	0.67	0.86	0.95	0.95	0.96	1.13	1.15	1.19	1.11	1.07	0.94	0.91	0.85	0.84	0.83	0.75	0.71	-

遊技機販売の市場規模（販売金額ベース）

本データは「パチンコ関連メーカーの動向とマーケットシェア：矢野経済研究所」より毎年8月に更新



遊技機市場規模（億円）

年	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014
NA	NA	NA	5,976	7,877	8,828	9,204	9,580	11,983	13,090	14,064	13,895	13,711	11,691	12,110	11,736	12,007	12,029	11,255	10,693

市場占有率

本データは「パチンコ関連メーカーの動向とマーケットシェア：矢野経済研究所」より毎年8月に更新

パチンコ遊技機販売台数シェア推移

順位	2009年度		2010年度		2011年度		2012年度		2013年度		2014年度	
	メーカー	シェア	メーカー	シェア	メーカー	シェア	メーカー	シェア	メーカー	シェア	メーカー	シェア
1	三洋物産	18.0%	三洋物産	22.5%	京楽産業.	18.7%	三洋物産	21.8%	京楽産業.	17.0%	三洋物産	16.4%
2	SANKYO	17.2%	SANKYO	14.6%	SANKYO	13.9%	京楽産業.	20.3%	三洋物産	15.4%	SANKYO	16.4%
3	京楽産業.	12.8%	サミー	11.8%	サミー	12.8%	平和・オリンピア	10.1%	SANKYO	14.3%	京楽産業.	15.3%
4	ニューギン	11.9%	京楽産業.	11.1%	三洋物産	12.8%	ニューギン	10.0%	サミー	9.8%	平和・オリンピア	12.5%
5	サミー	10.8%	ニューギン	10.2%	ニューギン	9.8%	サミー	8.7%	平和・オリンピア	9.6%	サミー	12.0%

※SANKYOはビスティを含む

※サミーは銀座、タイヨーエレックを含む

パチスロ遊技機販売台数シェア推移

順位	2009年度		2010年度		2011年度		2012年度		2013年度		2014年度	
	メーカー	シェア	メーカー	シェア	メーカー	シェア	メーカー	シェア	メーカー	シェア	メーカー	シェア
1	サミー	21.3%	サミー	30.9%	サミー	23.9%	ユニバーサル	17.8%	サミー	21.7%	サミー	16.8%
2	SANKYO	13.6%	大都技研	11.9%	大都技研	15.9%	サミー	15.3%	ユニバーサル	15.5%	ユニバーサル	16.6%
3	ユニバーサル	13.1%	SANKYO	11.9%	山佐	15.6%	山佐	14.6%	平和・オリンピア	8.6%	大都技研	10.4%
4	山佐	9.5%	平和・オリンピア	11.3%	ユニバーサル	13.7%	大都技研	14.0%	SANKYO	8.4%	山佐	8.7%
5	北電子	7.8%	ユニバーサル	10.5%	SANKYO	7.6%	北電子	8.3%	大都技研	7.3%	平和・オリンピア	7.5%

※サミーはロデオ、アイジーティー、トリピー、タイヨーエレックを含む

※SANKYOはビスティを含む

※アルゼは2009年に社名をユニバーサルエンターテインメントに変更

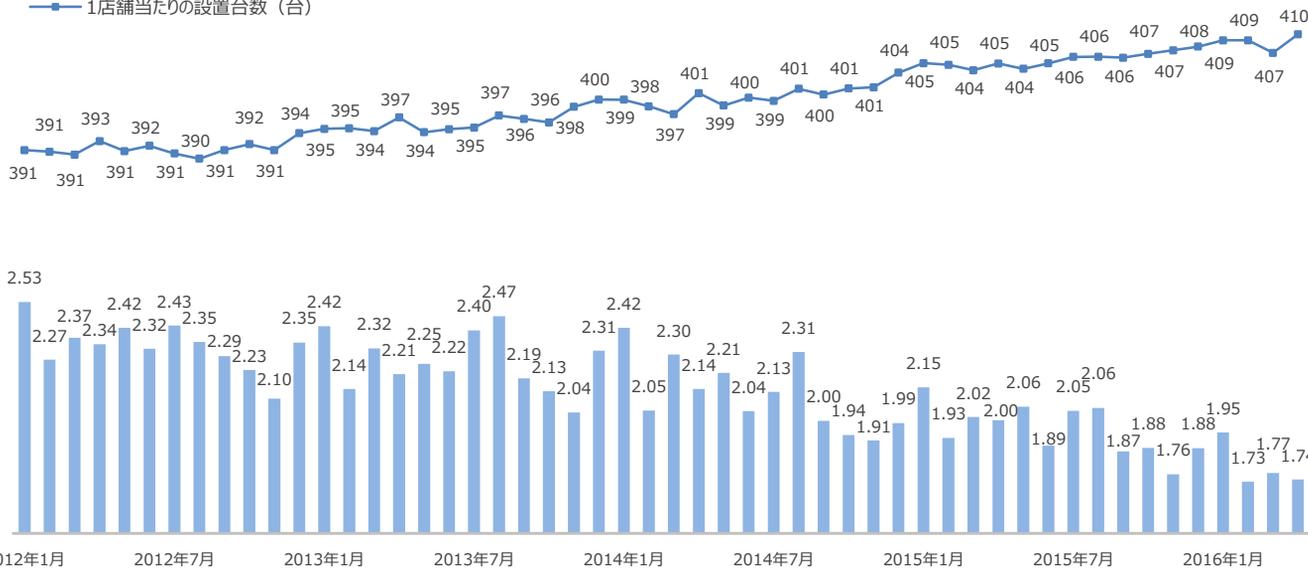
※ユニバーサルはエレコ、ミスホ、メーシーを含む

※オリンピアは平和販売分を含む、オリンピア・平和全ブランドを合算し表示

パチンコホールの月次動向～特定サービス産業動態統計調査抜粋～

本データは「特定サービス産業動態統計調査：経済産業省」より毎月更新

■ 1店舗当たりの売上高（億円）
 ● 1店舗当たりの設置台数（台）



※2001年1月を基準とし、「特定サービス産業動態統計調査」で発表される実数値および伸び率より換算。

※2008年1月～2012年12月は約300店舗～400店舗、2013年1月以降は約1,200店舗を対象に調査。調査対象店舗は、経済産業省が全日遊連に委託し、全国47都道府県すべてから選定。

型式試験状況

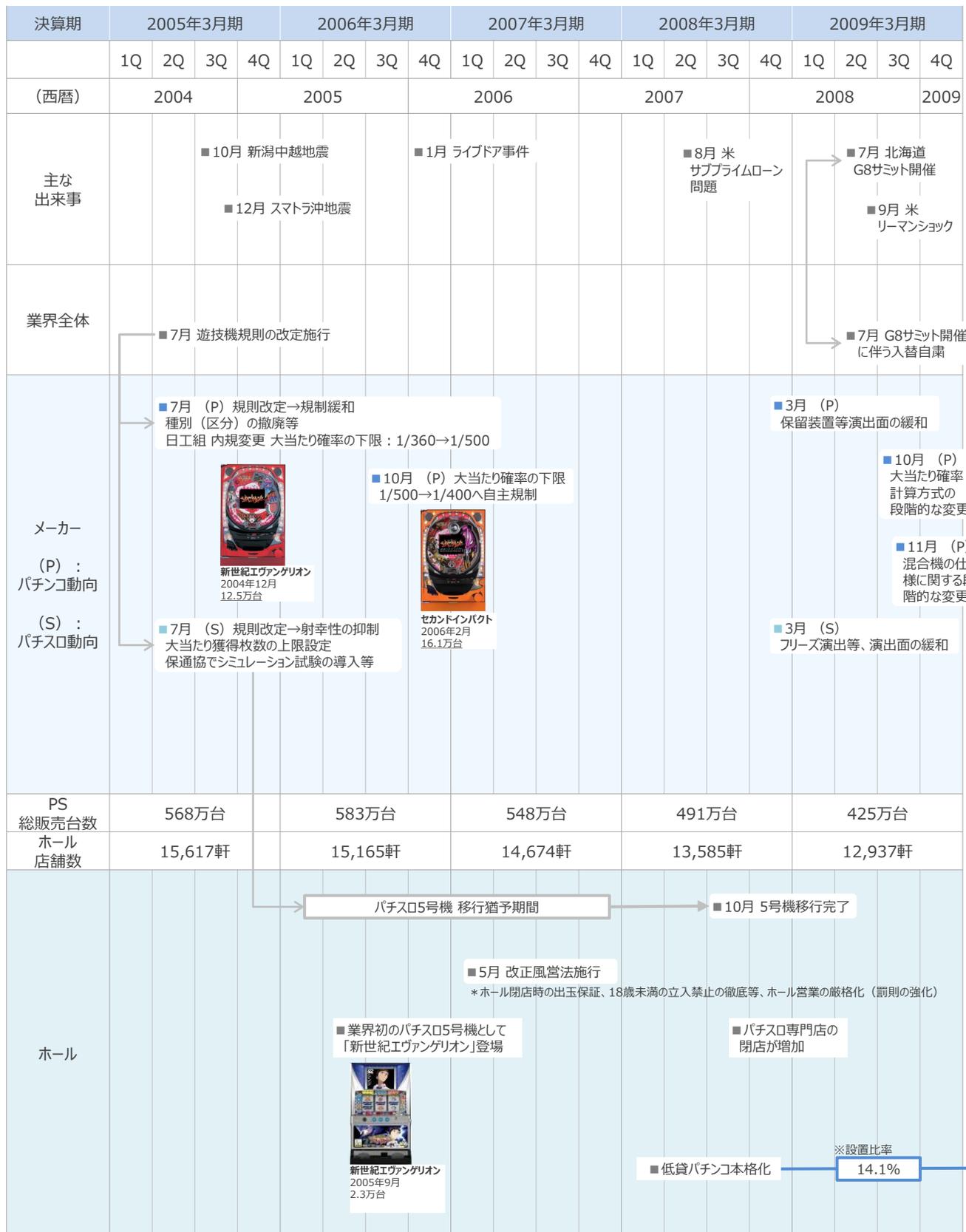
パチンコ

年	項目	1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	年計
2013	結果書交付	36	39	34	30	51	31	56	41	48	41	45	38	483
	適合	27	34	34	26	40	28	53	33	43	35	39	31	412
	適合率	75.0%	87.2%	100.0%	86.7%	78.4%	90.3%	94.6%	80.5%	89.6%	85.4%	86.7%	81.6%	85.3%
2014	結果書交付	45	57	44	51	52	48	48	48	48	60	48	53	602
	適合	37	51	36	44	45	41	44	39	41	47	42	38	505
	適合率	82.2%	89.5%	81.8%	86.3%	86.5%	85.4%	91.7%	81.3%	85.4%	78.3%	87.5%	71.6%	83.8%
2015	結果書交付	55	53	60	50	58	66	58	63	65	52	60	50	690
	適合	37	41	45	36	50	59	47	50	54	35	36	28	518
	適合率	67.3%	77.4%	75.0%	72.0%	86.2%	89.4%	81.0%	79.4%	83.1%	67.3%	60.0%	56.0%	75.1%
2016	結果書交付	54	73	88	79	58	94							
	適合	26	28	49	41	27	45							
	適合率	48.1%	38.4%	55.7%	51.9%	46.6%	47.9%							

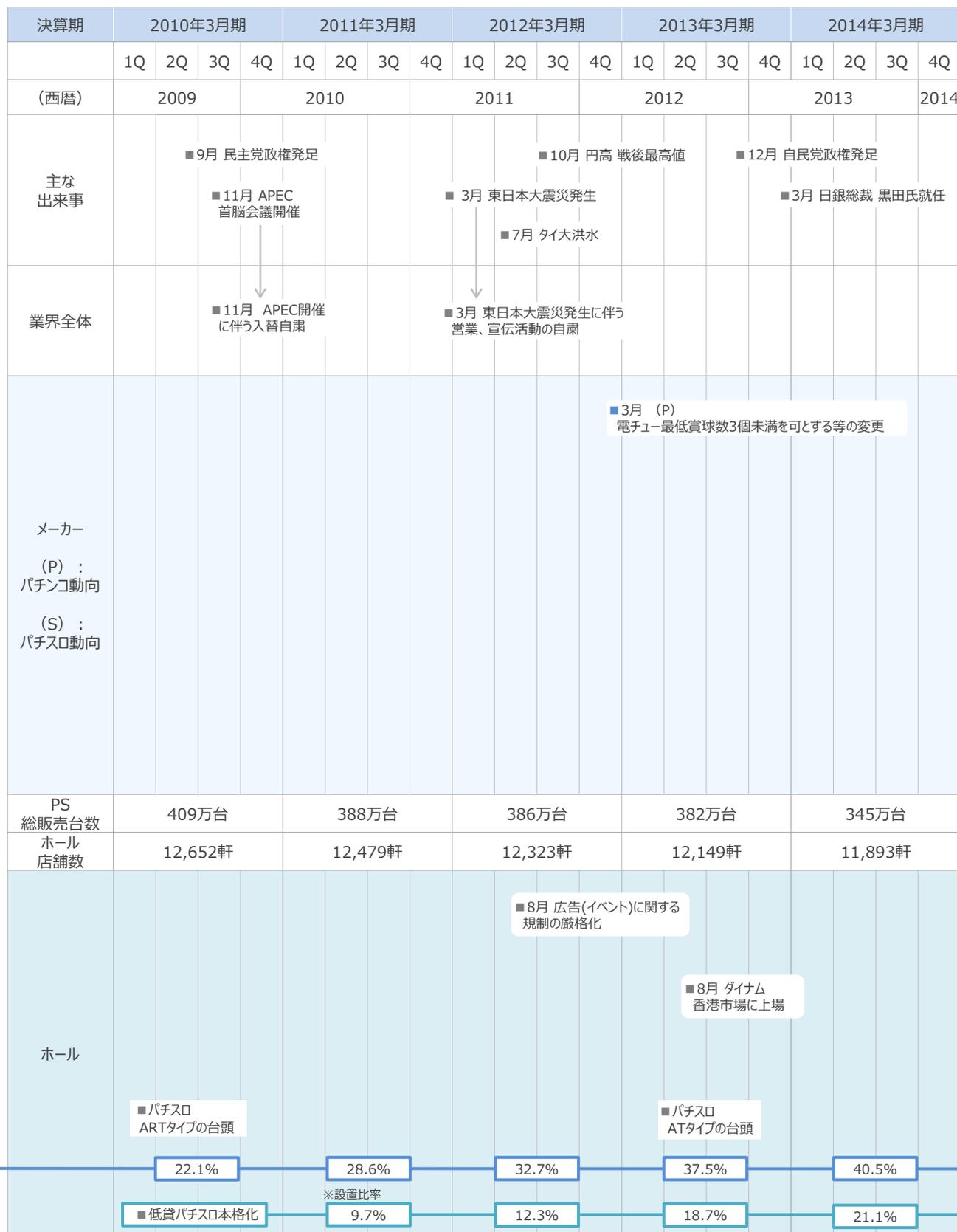
パチスロ

年	項目	1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	年計
2013	結果書交付	62	41	35	57	62	46	43	47	47	61	68	66	644
	適合	24	23	13	17	29	17	16	19	18	26	28	21	251
	適合率	38.7%	56.1%	37.1%	29.8%	46.8%	37.0%	37.2%	40.4%	38.3%	42.6%	41.2%	31.8%	39.0%
2014	結果書交付	42	45	38	60	53	61	61	49	46	32	20	38	545
	適合	21	21	12	23	17	29	24	21	3	13	12	7	203
	適合率	50.0%	46.7%	31.6%	38.3%	32.1%	47.5%	39.3%	42.9%	6.5%	40.6%	60.0%	18.4%	37.2%
2015	結果書交付	17	8	31	39	43	35	95	74	37	62	67	71	579
	適合	5	3	14	19	19	15	45	28	13	29	31	29	250
	適合率	29.4%	37.5%	45.2%	48.7%	44.2%	42.9%	47.4%	37.8%	35.1%	46.8%	46.3%	40.8%	43.2%
2016	結果書交付	59	69	51	75	50	47							
	適合	25	29	22	33	22	13							
	適合率	42.4%	42.0%	43.1%	44.0%	44.0%	27.7%							

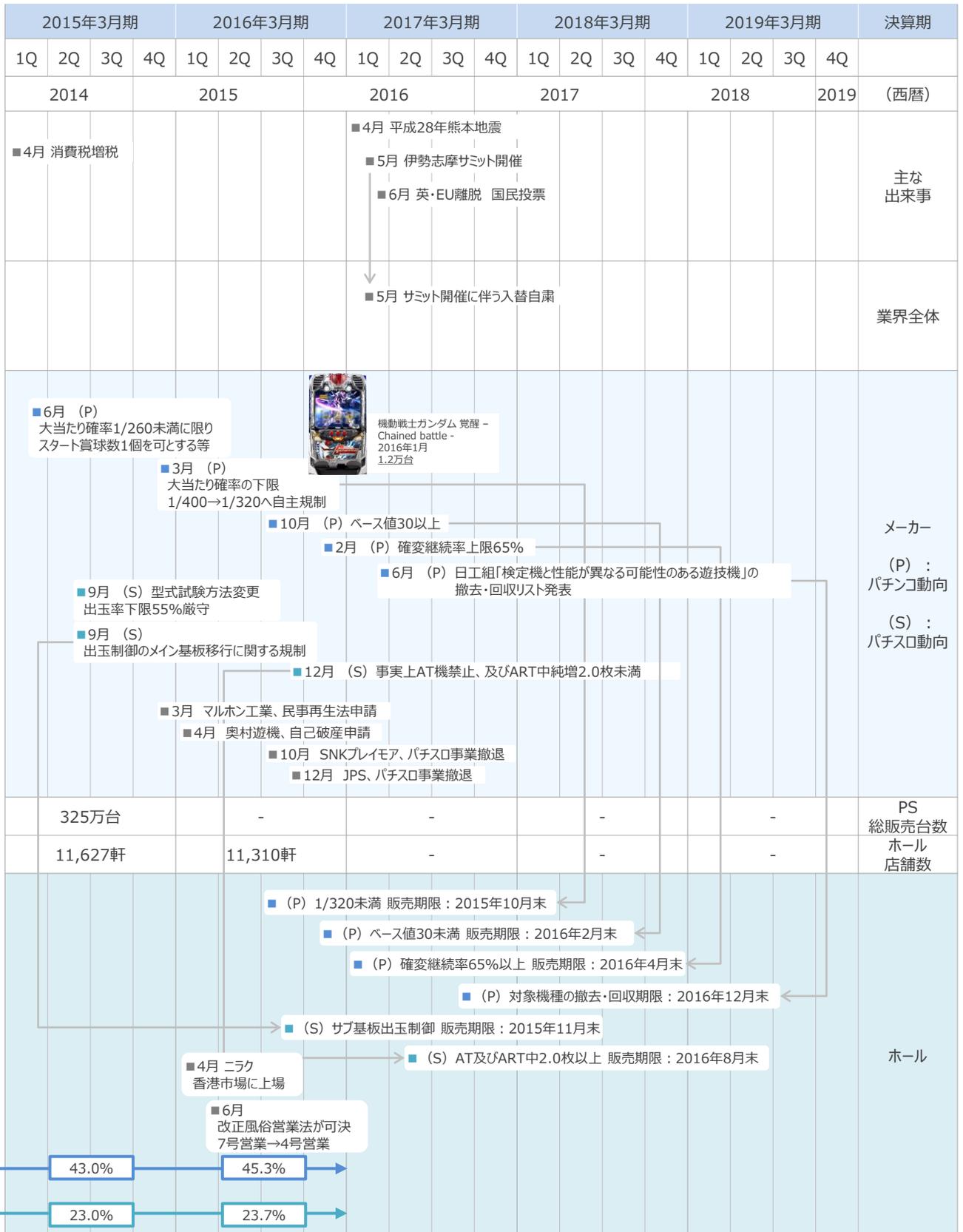
パチンコ・パチスロ業界の変遷



パチンコ・パチスロ業界の変遷



パチンコ・パチスロ業界の変遷





P.43 ゲーム市場の動向
玩具市場の動向



P.44 デジタルコンテンツ市場規模
コミック・コミック誌の売上高



P.45 アニメ産業市場規模
国内映画館興行収入



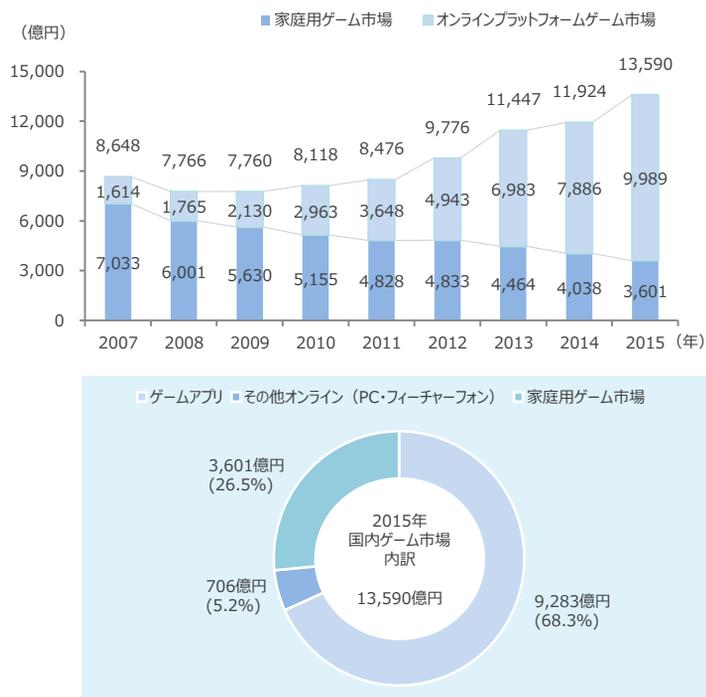
P.46 放送産業市場規模
モバイルビジネス市場規模

ゲーム市場の動向

本データは「ファミ通ゲーム白書2016：カドカワ(株)」より作成

「ファミ通ゲーム白書2016」(カドカワ(株))によると、2015年の国内家庭用ゲーム市場は、ハード・ソフト合計で3,601億円（前年比10.8%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、9,989億円（同26.7%増）と拡大しました。これにより、国内ゲーム市場は、過去最高の1兆3,590億円（同14.0%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9,283億円（同29.8%増）と、国内ゲーム市場の約7割を占める規模となっています。

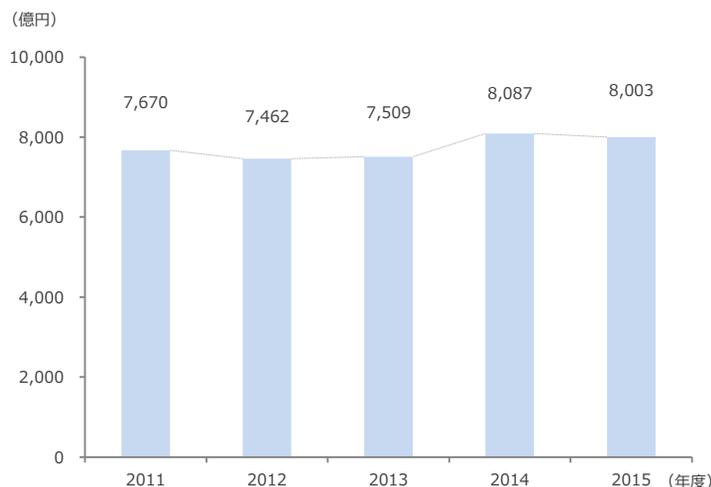


玩具市場の動向

本データは「(一社)日本玩具協会 統計・資料」より作成

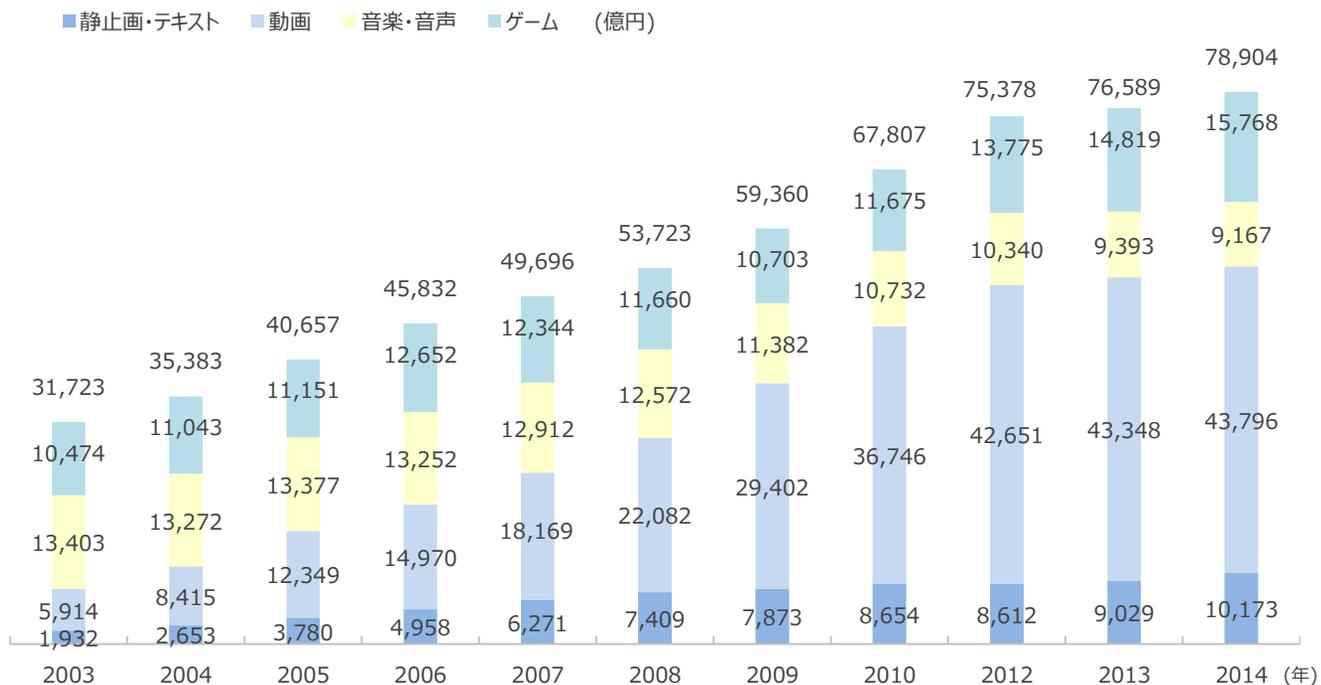
(一社)日本玩具協会の発表によると、2015年度の国内玩具市場は8,003億円（前年比1.0%減）となりました。過去10年で最高の売り上げとなった前年実績にほぼ近い水準で推移しました。また、周辺分野として発表されたカプセル玩具の市場規模は316億円（同0.9%減）、玩菓市場は520億円（同21.1%減）といずれも減少しました。

2015年は、トレーディングカードゲームの人气が復活したのに加え、ドールハウスや人形玩具など定番商品が売り上げを伸ばしました。一方、前年の小児向けキャラクター関連商品のヒットの反動により、男児キャラクター、ぬいぐるみ、雑貨、小物玩具などが減少しました。



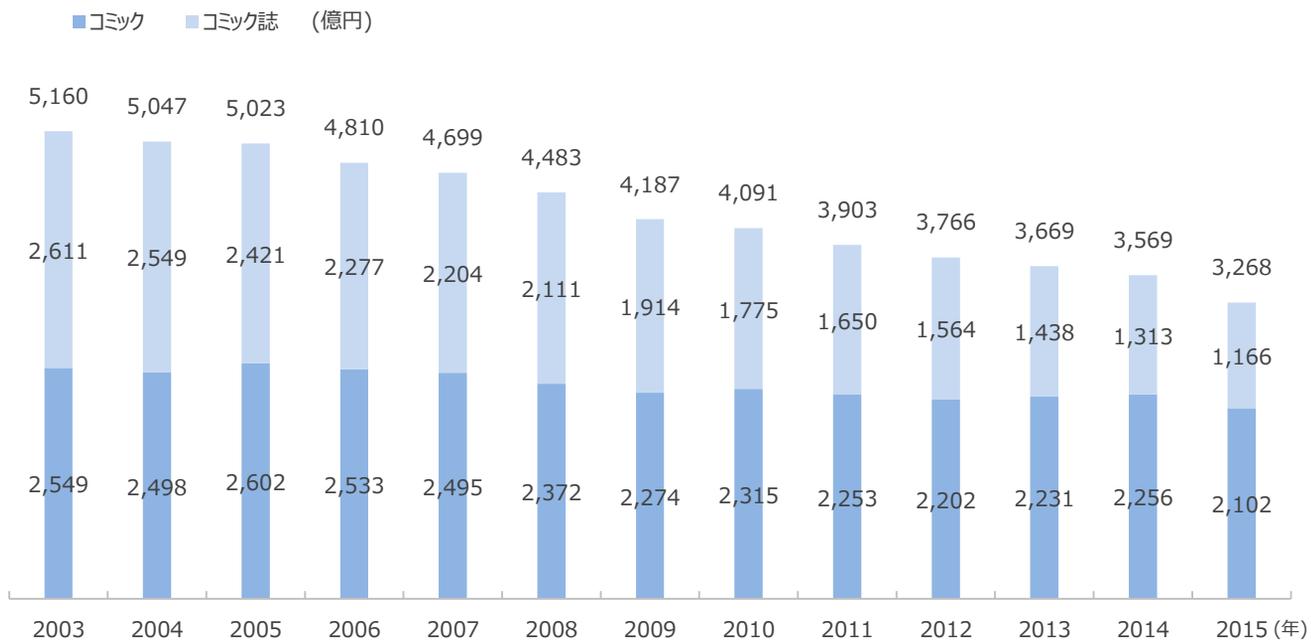
デジタルコンテンツ市場規模

本データは「デジタルコンテンツ白書：デジタルコンテンツ協会」より毎年9月に更新



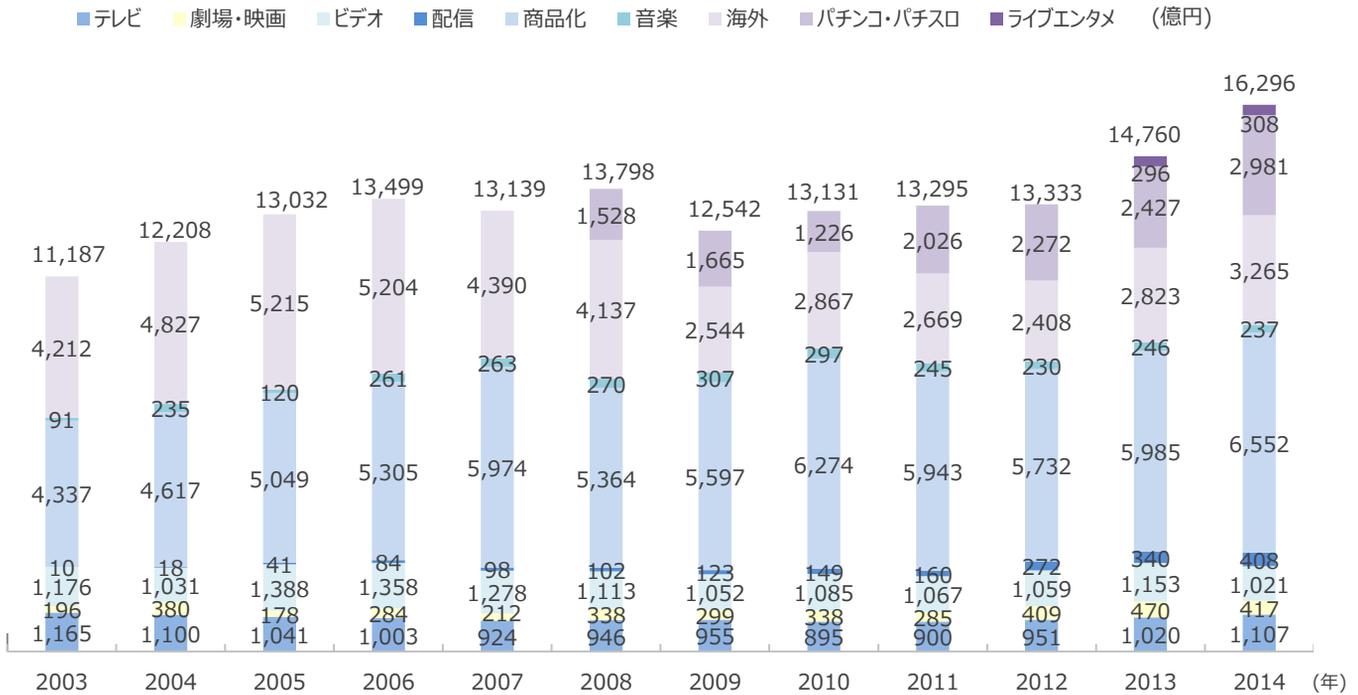
コミック・コミック誌の売上高

本データは「出版指標年報：全国出版協会」より毎年4月末に更新



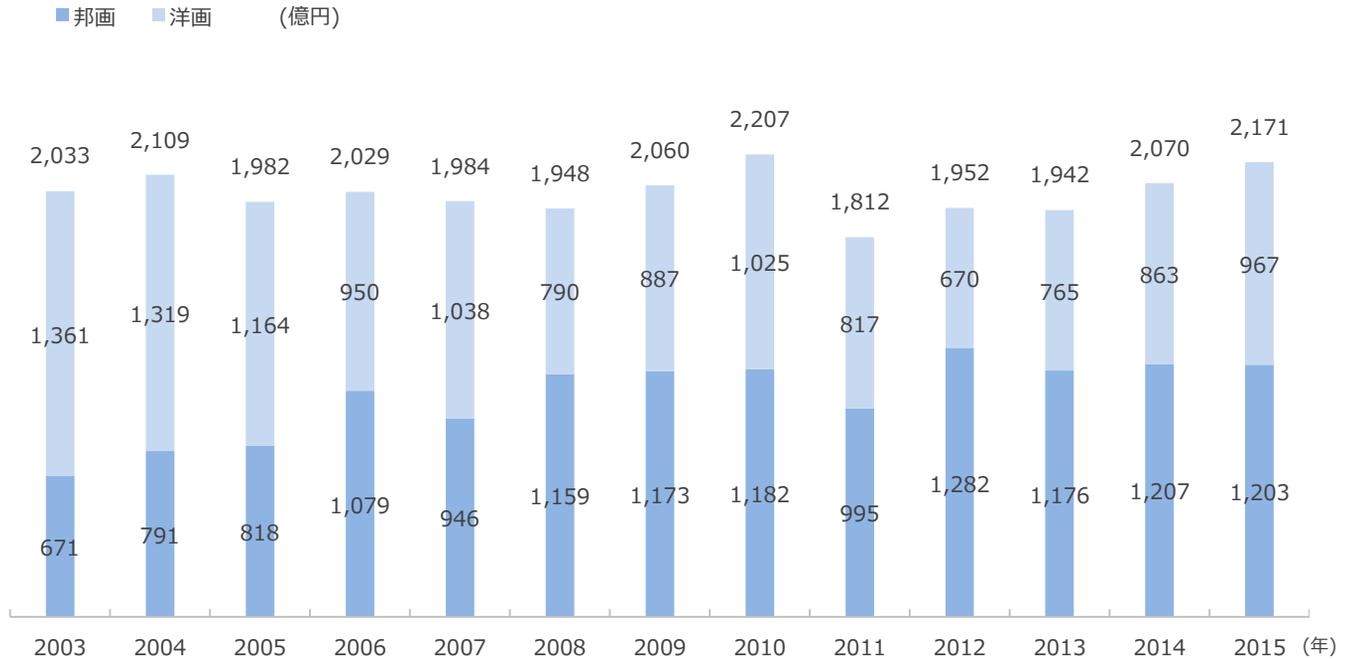
アニメ産業市場規模

本データは「日本のアニメ市場の推移：日本動画協会」より4月に更新、PSはアニメを活用した遊技機の出荷高より弊社推計
(PS以外はユーザー支払い額を基準に算出)



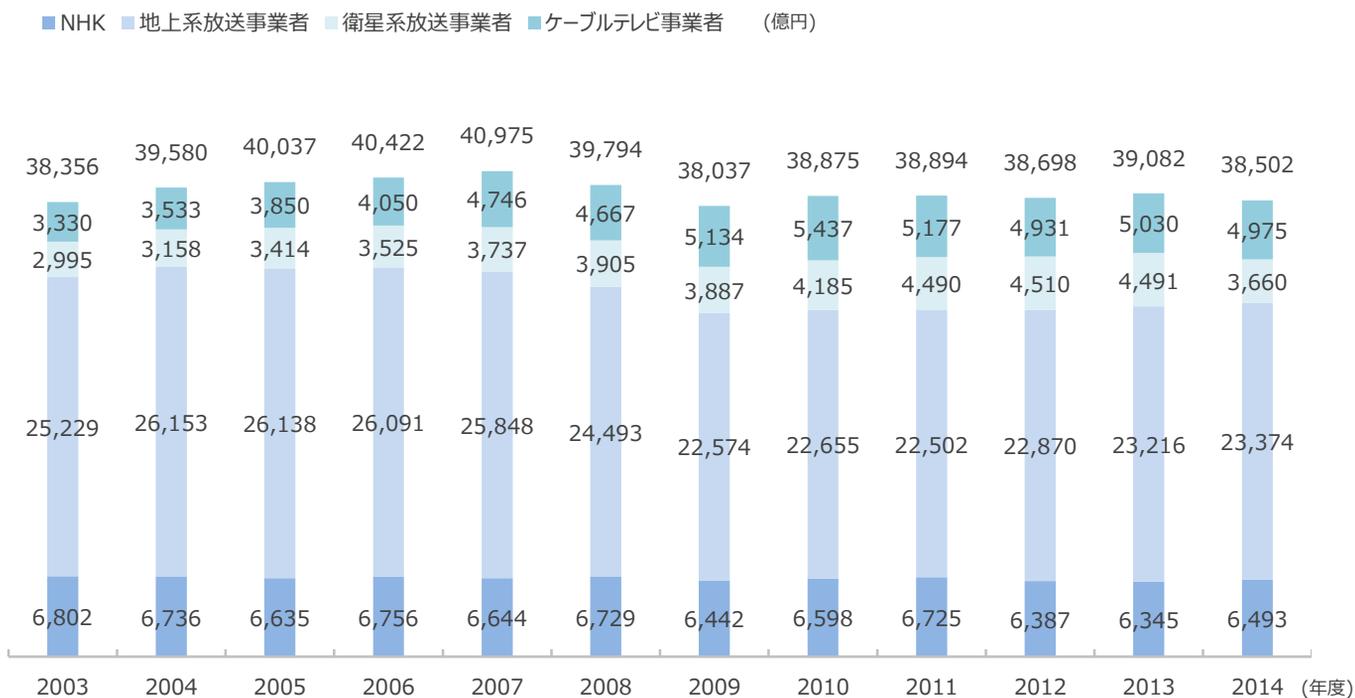
国内映画館興行収入

本データは「日本映画産業統計：日本映画製作者連盟」より毎年1月に更新



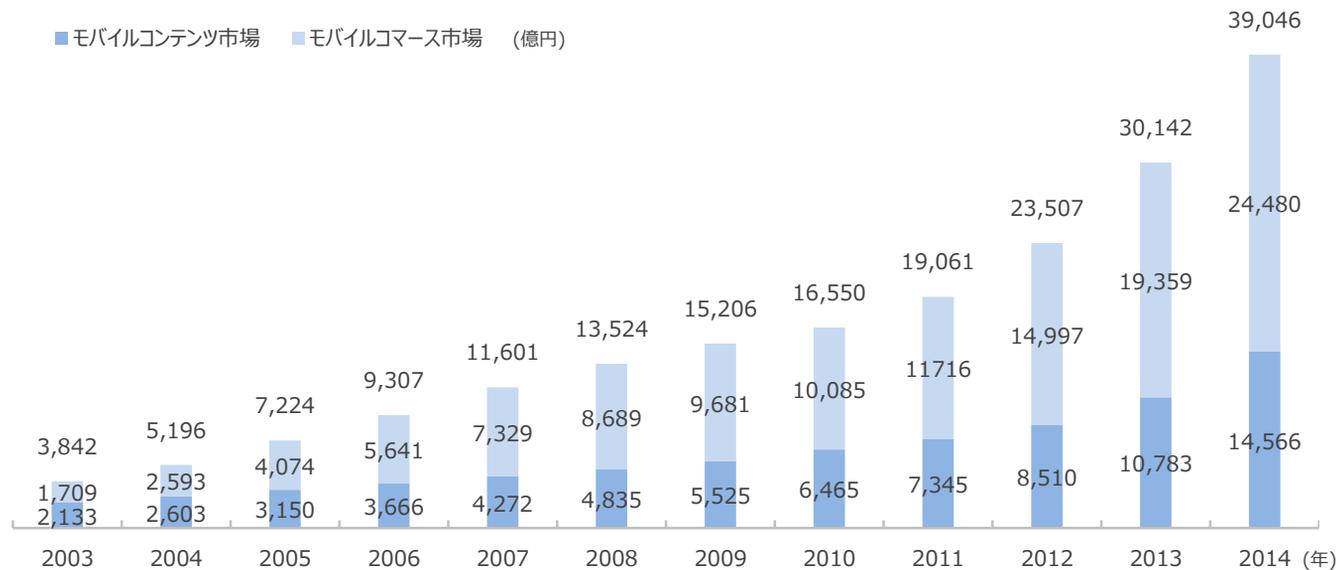
放送産業市場規模

本データは「民間放送事業者の収支状況：総務省」「日本放送協会」より毎年9月/5月に更新



モバイルビジネス市場規模

本データは一般社団法人「モバイル・コンテンツ・フォーラム」より毎年7月に更新





P.48 会社概要
株式の状況



P.49 組織図



P.50 当社の歩み



P.52 グループ体制概要



P.53 コーポレート・ガバナンス体制
利益還元方針



P.54 CSRへの取り組み



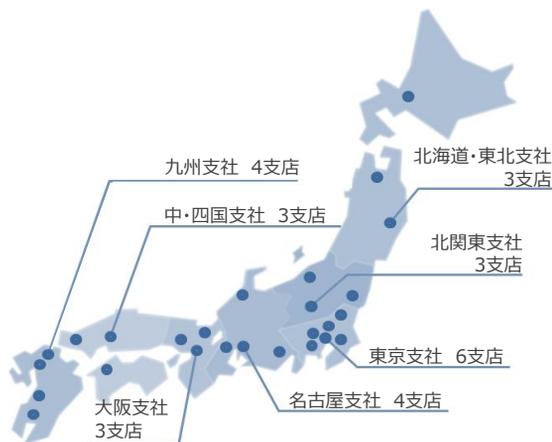
P.57 ご参考：
IRサイト・ツールのご紹介

(2016年6月30日現在)

商号	フィールズ株式会社 (FIELDS CORPORATION) http://www.fields.biz/
設立	1988年6月 (1983年に東洋商事の名で事業を開始)
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
株式の状況	発行済株式総数 34,700,000株 (内 自己株式数 1,516,300株)
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
従業員数	1,877名(連結) 843名(個別)
事業内容	コンテンツ関連ビジネス 遊技機の企画開発及び販売
連結対象企業	・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
持分法適用会社	・(株)ヒーローズ ・(株)角川春樹事務所 など計9社

<支社：7社>
北海道・東北、北関東、東京
名古屋、大阪、中・四国、九州

営業拠点 <支店：26社>
札幌、仙台、青森、高崎、新潟、郡山、東京、
西東京、千葉、さいたま、横浜、つくば、名古屋、三重、静岡、
金沢、大阪、京都、神戸、広島、山口、松山、福岡、
佐賀、熊本、鹿児島

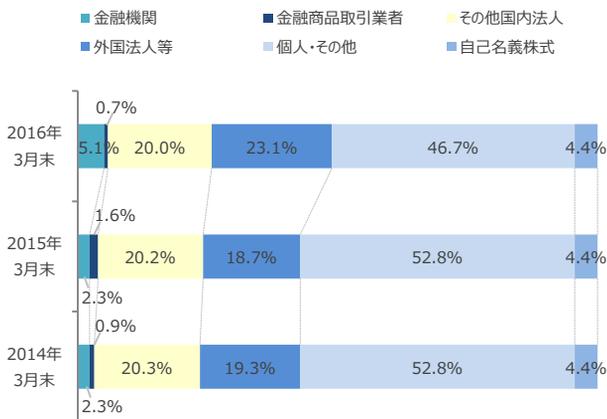


株式の状況

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	6,162 名

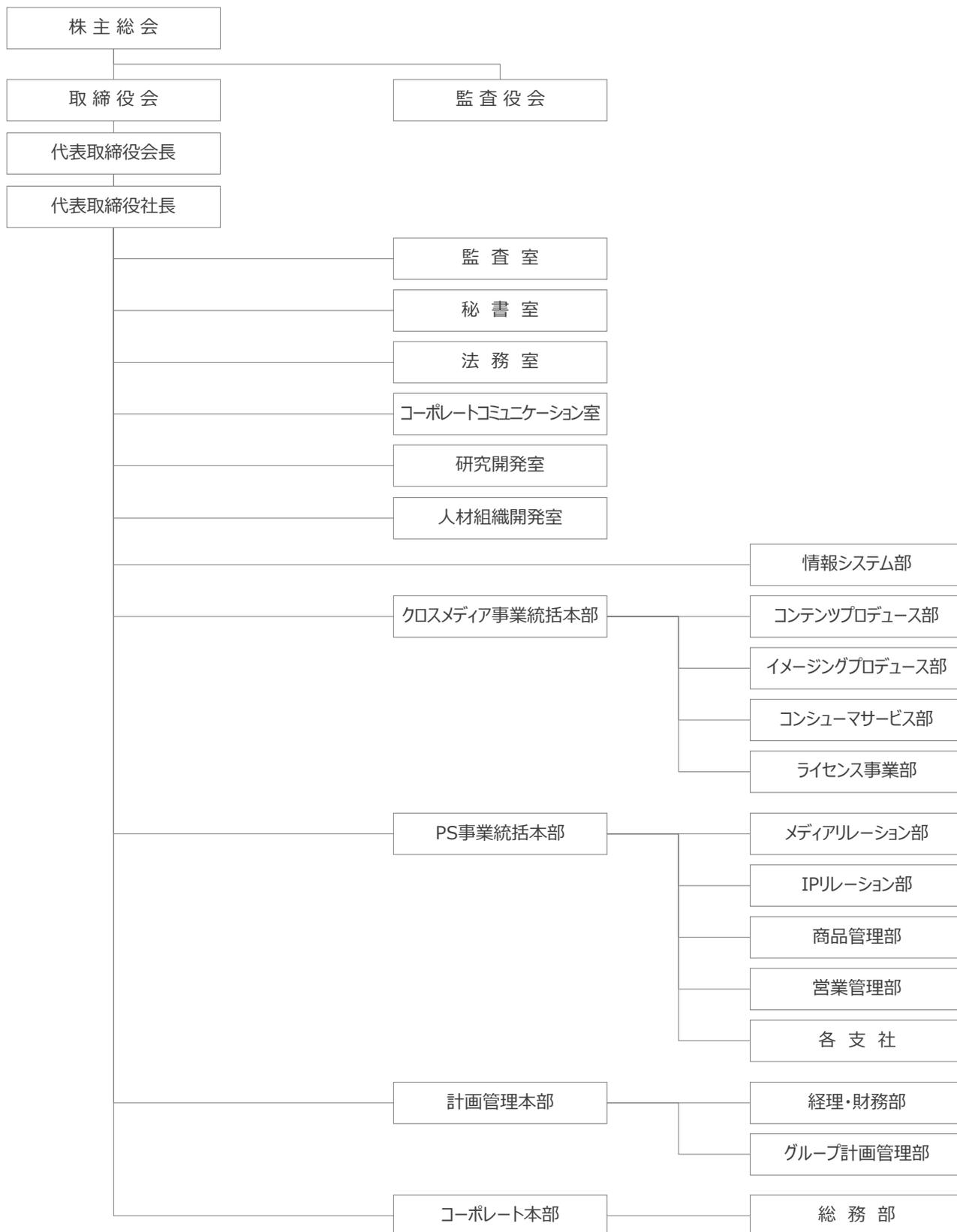
所有者別分布状況



大株主

(2016年3月31日現在)

株主名	所有株式数	持株比率
山本英俊	8,675,000	25.00%
株式会社SANKYO	5,205,000	15.00%
山本剛史	3,612,800	10.41%
有限会社ミント	1,600,000	4.61%
自己名義株式	1,516,200	4.37%
GOLDMAN, SACHS & CO. REG	1,394,600	4.02%
NORTHERN TRUST CO. (AVFC) RENVIO1	1,333,900	3.84%
STATE STREET BANK AND TRUST COMPANY 505103	568,500	1.64%
STATE STREET BANK AND TRUST COMPANY 505019	547,400	1.58%
NORTHERN TRUST CO. (AVFC) REIEDU UCITS CLIENTS NON LENDING 15 PCT TREATY ACCOUNT	514,500	1.48%



1988～
心を豊かにする
エンタテインメントの
創出に向けて

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～
IPの多元展開に向けて

- 1988 遊技機販売事業を目的に名古屋で(株)東洋商事設立
- 1992 (株)レジャーニッポン新聞社を買収、パチンコ産業ビジョン作成に着手
先進的な情報サービス開始
1992 パチンコホール経営システム「ホールTV」開始
1994 パチンコ業界向けCS放送「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、全国に営業拠点を拡大
- 1999 優れた業務品質の提供に向けてISO9002（販売部門）を取得
- 2001 (株)東洋商事からフィールズ(株)へ商号変更
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
2000 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、オッカーブランドの独占販売を開始
2009 エンターライズ（カプコン子会社）と提携、同ブランドの独占販売を開始
2012 (株)ユニバーサルエンターテインメントと業務提携
2013 (株)ディ・ライトと業務提携
2014 (株)七匠と業務提携
2015 (株)アリストクラートテクノロジーズ（現、(株)クロスアルファ）を子会社化
(株)スパイキーを子会社化（(株)アリストクラートテクノロジーズ（現、(株)クロスアルファ）の100%子会社）
(株)大一商会と業務提携契約を締結
- IPの取得に向け、スポーツ・エンタテインメント分野に進出
2001 プロフェッショナル・マネージメント(株)始動、エンタテインメントプロデュースに着手
2001 トータル・ワークアウト(株)設立、高品質なフィットネスクラブを提供
2005 スポーツ関連企業3社を統合し、ジャパン・スポーツ・マーケティング(株)（JSM(株)）へ商号変更
2007 (株)EXPRESSを子会社化
2011 トータル・ワークアウトプレミアムマネジメント(株)を設立
2012 今後の成長やシナジー効果を踏まえ、JSM(株)のフィットネスクラブ事業を当社吸収
2013 経営効率化を図るため、(株)EXPRESS を吸収合併
2014 トータル・ワークアウトプロデュースの飲食施設『TOTAL FOODS』をオープン
- 2003 JASDAQ市場に上場、IPを基軸にしたビジネスモデルを発表
IP多元展開に向け、ゲーム分野に進出
2004 (株)ディースリー・パブリッシャーに出資、パチンコ・パチスロシミュレーションソフトを発売
2009 (株)ディースリーを(株)バンダイナムコゲームスへ売却、同社との関係を強化
- 2005 IP取得及び多元展開に向け、映画分野に進出
2005 (株)角川春樹事務所に出資、多数の劇場用映画を企画・プロデュース
2008 (株)エスピーオーに出資（映画館運営）、情報発信型のミニシネコンを展開
- 2006 IP取得・創出及び多元展開に向け、モバイルを含むオンラインサービス分野に進出
2006 (株)フューチャースコープに出資、モバイルサイト「フィールズモバイル」を展開
2010 NHN Japan(株)と共同出資でアイピー・ブロス(株)設立、パチンコ・パチスロ関連サイト「ななばち」を展開
2015 (株)フューチャースコープに、アイピー・ブロス(株)を吸収合併
- 2007 IP取得・育成に向け、アニメーション分野に進出
2007 ルーセント・ピクチャーズエンタテインメント(株)始動、
劇場アニメーション「ベルセルク 黄金時代篇」3部作を企画・プロデュース



2004年
『CR新世紀エヴァンゲリオン』発売



2012年
劇場アニメーション
『ベルセルク 黄金時代篇』3部作
企画・プロデュース

2008 パチンコ・パチスロのさらなるエンタテインメント化に向け、映像開発分野に進出

- 2008 新日テクノロジー(株)を設立
- 2009 (株)F (現、(株)BOOOM) を設立
- 2011 (株)マイクロキャビンを子会社化
- 2011 (株)ネクスエンタテインメントを子会社化
- 2013 (株)エフ (現、(株)XAAX) を設立

IPの多元展開に向け、電子コミックス分野に進出/撤退

- 2008 (株)Bbmfマガジンに出資、コミックスをデジタル配信
- 2012 (株)Bbmfマガジンの株式を売却

2010 IPの創出に向け、コミックス分野に進出

- 2010 (株)小学館クリエイティブと共同で出版会社(株)ヒーローズを設立
- 2011 「月刊ヒーローズ」を創刊
- 2012 ヒーローズコミックスを刊行
- 2016 中国チャイナ・モバイル/童石と協業しヒーローズ作品の電子マンガ配信を開始



2010年
(株)円谷プロダクション
子会社化



2011年
「月刊ヒーローズ」創刊

IPの保有・育成に向けて

- 2010 ウルトラマンシリーズなどの優良IPを保有する(株)円谷プロダクションを子会社化

IPの取得・育成に向け、映像制作分野に進出

- 2010 (株)デジタル・フロンティアを子会社化、高品質な映像技術を提供
- 2011 海外における映像制作ライン拡大のため、集拓域股份有限公司 (台湾) を子会社化
- 2011 海外における映像制作ライン拡大のため、Fly Studio SDN. BHD. (マレーシア) を子会社化

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

IPの価値向上実現のためグループ体制、外部パートナーとのネットワークを強化

- 2012 (株)創通、東宝(株)などと連携し、『銀河機攻隊 マジェスティックプリンス』のクロスメディア展開を開始
- 2014 米国ソニー・ピクチャーズエンタテインメントと共同で『APPLESEED ALPHA』を映像化、北米および日本でリリース
- 2014 (株)レベルファイブと業務提携、(株)KADOKAWAと共同でRPG『うしろ』を小説化
- 2014 (株)DLEと業務提携、ヒーローズ連載『ソードガイ 装刀凱』のクロスメディア展開に向けたプロジェクトを開始
- 2015 コンセプチュアル・ライセンスブランド『A MAN of ULTRA』を多岐にわたる分野の企業と提携し展開
- 2016 『APPLESEED ALPHA』がVFX-JAPANアワード 2016 部門別最優秀賞受賞
A MAN of ULTRAが「Character & Brand of the Year 2016」において「日本ブランド・ライセンス大賞 グランプリ」を受賞



2015年
「A MAN of ULTRA」展開

2015 東証第一部へ市場変更

グループ体制概要

(2016年6月30日現在)

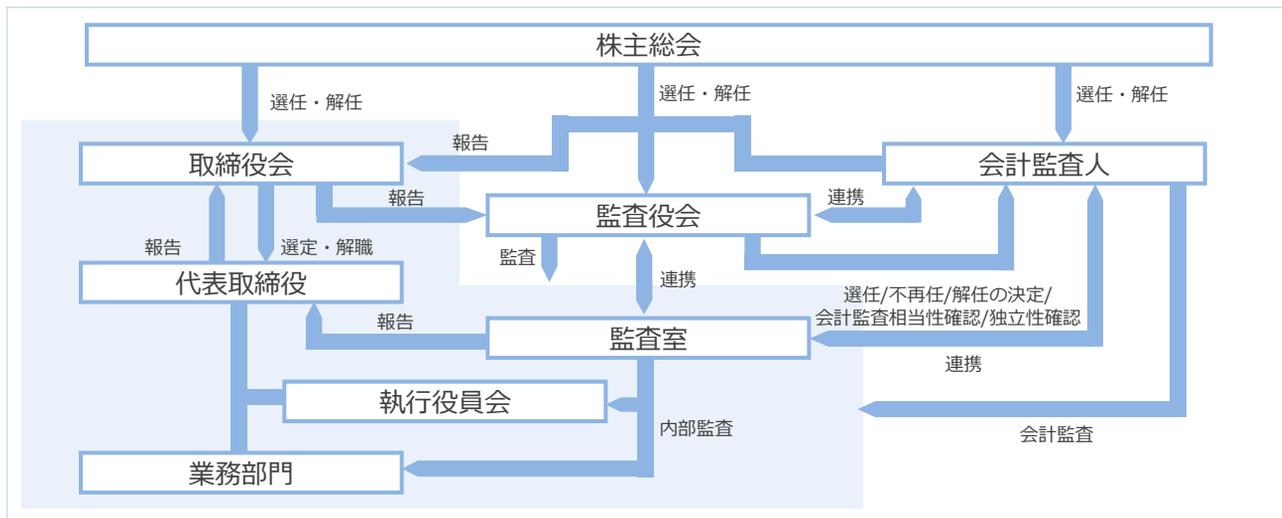
	会社名	議決権 所有割合	資本金 (百万円)	住所	事業内容	グループ 参加年月
コミックス	□(株)ヒーローズ	49.0	10	東京都 渋谷区	コミック誌・キャラクターコンテンツの企画・運営・製作	2010年 4月
アニメーション	○ルーセント・ピクチャーズ エンタテインメント(株)	100.0	20	東京都 渋谷区	アニメーションの 企画・制作・プロデュース	2007年 10月
	○(株)デジタル・フロンティア	86.9	31	東京都 渋谷区	コンピュータ・グラフィックスの 企画・制作等	2010年 4月
映画/テレビ	□(株)エスピーオー	31.8	371	東京都 中央区	映画の企画・制作・配給等	2008年 3月
マーチャンダイジング						
インタラクティブ メディア	○(株)フューチャースコープ	94.4	60	東京都 目黒区	モバイルコンテンツの 提供サービス・通信販売	2006年 10月
コンシューマ プロダクツ	○(株)円谷プロダクション	51.0	310	東京都 渋谷区	映画・テレビ番組の企画・製作 キャラクター商品の企画・製作・販売	2010年 4月
	○トータル・ワークアウト プレミアムマネジメント(株)	95.0	5	東京都 渋谷区	スポーツジムの経営	2011年 5月
パチンコ・ パチスロ	○フィールズジュニア(株)	100.0	10	東京都 渋谷区	遊技機のメンテナンス等	2002年 3月
	○新日テクノロジー(株)	100.0	50	東京都 渋谷区	遊技機の開発	2008年 1月
	○(株)BOOOM	51.0	10	東京都 渋谷区	遊技機の企画・開発	2009年 5月
	□(株)総合メディア	35.0	10	東京都 渋谷区	広告代理店業務等	2010年 3月
	○(株)マイクロキャビン	100.0	10	三重県 四日市市	業務用機器向けソフトの企画開発	2011年 1月
	□(株)ミズホ	49.7	10	東京都 江東区	遊技機の開発・製造	2012年 2月
	□(株)七匠	38.9	40	東京都 渋谷区	遊技機の開発・製造	2014年 1月
	○(株)クロスアルファ	100.0	10	東京都 渋谷区	回胴式遊技機の開発・製造	2015年 5月
	○(株)スパイキー	100.0	100	東京都 渋谷区	回胴式遊技機の開発・製造	2015年 5月

※○連結子会社 □持分法適用会社

コーポレート・ガバナンスに関する基本的な考え方

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。

※コーポレート・ガバナンス・コードへの対応状況は、下記URLの「コーポレート・ガバナンス報告書」などをご参照ください。
URL : <http://www.fields.biz/ir/j/csr/governance/>



利益還元方針

基本方針：連結配当性向基準 20%以上／安定性重視

(単位:百万円)

	2008.3	2009.3	2010.3	2011.3	2012.3	2013.3	2014.3	2015.3	2016.3	2017.3 E
親会社株主に帰属する当期純利益	5,296	△1,481	3,289	7,520	5,991	4,720	5,370	3,018	118	1,000
配当金総額	1,561	1,534	1,503	1,660	1,659	1,659	1,659	1,991	1,659	1,659
配当性向(%)	29.5	-	45.9	22.1	27.7	35.1	30.9	66.0	1,398.1	165.9
中間期										
発行済株式総数(株)	347,000	347,000	347,000	347,000	347,000	347,000	34,700,000	34,700,000	34,700,000	-
(自己株式を除く)	347,000	347,000	336,357	332,115	332,115	331,838	33,183,800	33,183,800	33,183,800	-
決算期										
発行済株式総数(株)	347,000	347,000	347,000	347,000	347,000	347,000	34,700,000	34,700,000	34,700,000	-
(自己株式を除く)	347,000	347,000	336,357	332,115	332,115	331,838	33,183,800	33,183,800	33,183,800	-

1株当たり配当金(円)

| 年間配当金 |
|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|
| 45円 | 45円 | 45円 | 50円 | 50円 | 50円 | 50円 | 50円 | 60円 | 50円 | 50円(計画) |
| 記念配当5円 | 2Q期末配当金20円 | 2Q期末配当金20円 | 2Q期末配当金25円 | 2Q期末配当金25円 | 2Q期末配当金25円 | 2Q期末配当金25円 | 2Q期末配当金25円 | 記念配当10円 | 2Q期末配当金25円 | 2Q期末配当金25円 |
| 2Q期末配当金20円 | 期末配当金25円 | 2Q期末配当金25円 | 期末配当金25円 | 期末配当金25円 |

※2010年11月4日に2Q期末配当金を増額しております。

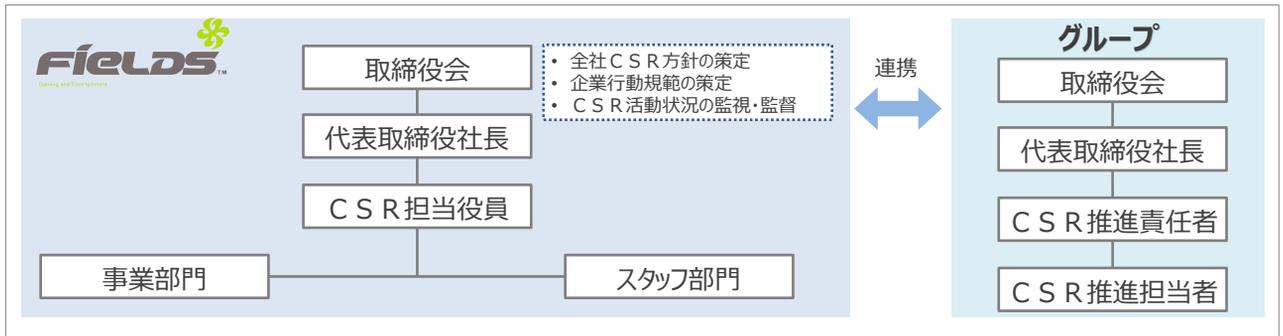
※2012年9月30日を基準日として、普通株式1株を100株に分割しており、過去に遡って当該株式の分割を考慮した額を記載しています。

フィールドズのCSR

私たちは成熟化する社会において、増加していくと認知される人々の余暇時間に対して、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。そして、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



主な取り組み

Topics 1 省エネルギー対策の取り組みを継続実施

2016年も省エネルギー対策を継続実施	
実施内容	節電の取り組み ・夏場の室温28℃設定 ・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
	グリーン購入（低環境負荷商品・サービス購入）推進 ・環境ラベルマーク付き商品の購入推進
	ゴミ分別リサイクルの推進

Topics 2 社会貢献活動の実施

環境保護活動、社会貢献活動を継続実施	
2016年02月	一般財団法人NGO時遊人へ文房具の寄付を実施
2016年02月	当社にて展開中のキャラクター商品、子どものしつけと手洗いの習慣化を応援するキャラクター音声付ボトル『おしゃべりポンプ』を、渋谷区内の児童養護施設3ヶ所に寄贈
2016年02月	当社および株式会社創通、株式会社フラインドッグが原作のアニメ『アクティブレイド-機動強襲室第八係-』と警視庁生活安全全部がコラボレーションし、万引き防止を呼びかけるポスターを都内各所に掲示
2016年03月	渋谷地区美化推進委員会主催「渋谷駅前統一美化デー」に参加し駅前清掃を実施
2016年04月	特定非営利活動法人 洋服ポストネットワーク協議会へ衣類の寄付を実施
2016年05月	一般財団法人NGO時遊人へ文房具の寄付を実施

Topics 3 ISO27001、ISO9001を更新

情報セキュリティマネジメント・品質マネジメントの運用	
ISO27001 : 2013 2016年7月 継続更新	
ISO 9001 : 2008 2015年10月 継続更新	
内容	情報セキュリティマネジメントシステムの向上 品質マネジメントの継続的改善

Topics 4 営業部門へエコカーを導入

環境に配慮しエコカーを導入	
導入台数	269台（全車両の73%）
導入対象	営業車両（寒冷地で使用する四輪駆動車を除く）
導入効果	2015年538tのCO2削減見込み （スズの年間CO2吸収量3.8万本分相当）

Topics 5 沖縄事務センターを開設

障がい者雇用の促進	
活動内容	沖縄にて障がいのある方を採用し、障がい者雇用の促進 障がいのある方への就業機会を提供し、働きやすい環境を整備することで社会的責任を果たす
開設日	2010年4月1日（開所式：2010年4月5日）
業務内容	データ入力等

Topics 6 AED（自動体外式除細動器）導入推進

活動内容	社内に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・支店の入口付近等分かりやすい場所に設置
設置日	2011年1月7日～
設置場所	本社ビル及び全国7支社・26支店 沖縄事務センター、トータル・ワークアウト 合計約55箇所



(株)円谷プロダクション並びに賛同企業グループ各社では、2011年3月に被災地支援のため大震災発生後直ちに「ウルトラマン基金」を設立しました。

当該基金では、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持続的に支援活動を展開していきます。

名称	ウルトラマン基金 ULTRAMAN FOUNDATION
代表	山本英俊（株式会社円谷プロダクション取締役会長）
設立	2011年3月
運営事務局	株式会社円谷プロダクション (Tsuburaya Productions Co., Ltd.)
URL	http://www.ultraman-kikin.jp/
ステートメント	ウルトラマン基金は、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、そして子どもたちの未来のために持続的に支援活動を展開していく基金です。物心両面からの支援を、粘り強く継続的に実施していきます。ひとりでも多くの子どもたちが少しでも早く笑顔を取り戻し、そして、力強く未来を切り開いていくことを、心から祈ります。
スローガン	子どもたちの、今と未来を支援する基金



TOPICS

熊本県支援訪問（2016年5月21日～23日）

平成28年熊本地震に見舞われた熊本県の子どもたちへの支援訪問のため、ウルトラマンエックス、ウルトラマンコスモス、ウルトラマンゼロとともに、熊本市の小学校および市役所、阿蘇郡南阿蘇村の保育園および同村立野地区の避難所（大津町・本田技研熊本工場体育館）内の仮設保育所、そして熊本市内の幼稚園と熊本県庁を訪問いたしました。

21日（土）には、一新小学校、大江小学校にて、それぞれ数百名におよぶ子どもたちに向けて、ウルトラヒーローによるヒーローショーを実施しました。また、熊本市役所では、大西一史熊本市長にウルトラマン基金運営委員会の繁松運営委員長から活動の報告を行うとともに、被災された子どもたちに役立てていただけるよう、ウルトラマン基金から市に義援金を贈呈しました。

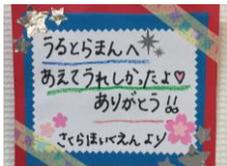
22日（日）には、ちょうよう保育園にて、近隣の白水保育所、久木野保育所の子どもたちも交えてウルトラヒーローによるヒーローショーを実施しました。また、本田技研熊本工場体育館内にある仮設保育所では、ウルトラマン体操やポーズを決めての記念撮影やお菓子の配布を行いました。

23日（月）には、力合幼稚園にて、ウルトラマン体操やポーズを決めての記念撮影や、お菓子の配布を行いました。また、熊本県庁では、蒲島郁夫熊本県知事に株式会社円谷プロダクションの大岡新一社長が活動の報告を行うとともに、被災された子どもたちに役立てていただけるよう、ウルトラマン基金から県への義援金を贈呈しました。



ウルトラマン基金の主な活動実績

2011年	<p>被災地へ支援訪問 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 岩手県：宮古市、大槌町 千葉県：旭市</p> <p>寄付金等の贈呈 宮城県へ3,000万円、福島県へ2,000万円 岩手県庁へ2,000万円とマイクロバス</p>
2012年	<p>被災地へ支援訪問 宮城県：石巻市、女川町／福島県：郡山市、須賀川市</p>
2013年	<p>被災地へ支援訪問 「ヒーローキャラバン～子供たちの心に光を～78 places in 東北」 2013年3月から2014年3月末までに79か所の保育園や幼稚園への訪問を実施し、7,200名以上の子どもたちと触れ合う</p> <p>被災地へ支援訪問 宮城県：東松島市／福島県：富岡町</p> <p>寄付金等の贈呈 岩手県・宮城県・福島県へ各2,500万円とマイクロバス</p>
2014年	<p>被災地へ支援訪問 アントニオ猪木氏とのコラボレーションによる『東日本大震災復興チャリティーイベント元気祭り2014』を開催 ウルトラマン基金は東北8会場でウルトラヒーローショーを実施</p>
2015年	<p>被災地を含む全国の「支援を必要としている子どもたち」へと活動範囲を拡大</p> <p>支援の輪を拡大させるため募金箱をリニューアル、 怪獣をモチーフにした5種類の「怪獣募金箱」を制作</p> <p>被災地および保育施設、病院へ支援訪問 「東北キャラバン2015」を実施し、9月21日から9月24日にかけて岩手県内、宮城県内の児童養護施設やこども病院、幼稚園を訪問。また、同期間に開催された中学校の女子バレーボール交流大会「ウルトラリーグ」（東日本大震災被災地より6校参加）サマーキャンプにも参加、合わせて約800名がウルトラヒーローと触れ合う</p> <p>被災地へ支援訪問 9月に発生した関東・東北豪雨災害に見舞われた常総市の子どもたちの支援訪問として、11月11日から12日にかけてウルトラヒーローと共に同市内の保育園(所)・幼稚園及び市役所への訪問を実施。約720名の子どもたちと触れ合う</p>
2016年	<p>被災地および保育施設へ支援訪問 昨年に引き続き、常総市の子どもたちの支援訪問として、3月23日から24日にかけてウルトラヒーローと共に同市内の保育園への訪問を実施。また、茨城県内にある児童養護施設への訪問も行い、合わせて約290名の子どもたちと触れ合う</p> <p>病院へ支援訪問 子どもたちへの支援訪問の一環として、東京女子医科大学病院小児病棟への訪問を実施。病室へのお見舞いやキッズスペースでの体操を行い、約30名の子どもたちと触れ合う</p>



IRサイトに各種IRツールを掲載していますので是非ご利用下さい

IRサイトのご案内

URL：<http://www.fields.biz/ir/j/>（日本語）

URL：<http://www.fields.biz/ir/e/>（英語）



- 企業プロフィール
- 決算関連情報
- 決算説明会情報（説明要旨、質疑応答）
- IRリリース
- コーポレート・ガバナンス/CSR情報
- 株主株式情報

個人投資家様向けページ



当社の強み、今後の戦略を中心にわかりやすく紹介した「個人投資家の皆様へ」のページをIRサイトへ新たに追加しました。

- fieldsのビジネスモデル
- fieldsの強み
- 業績の動向
- これからの成長戦略
- fieldsの歩み
- 株主になるメリット

<p>[日興IR] 2015年度「最優秀サイト」に選定 業種別5年連続1位に選定</p>	<p>[大和IR] 2015年度優秀賞</p>	<p>[Gomez] 2015年度銀賞</p>
--	-------------------------------	-------------------------------

フィールズ
コーポレートサイト



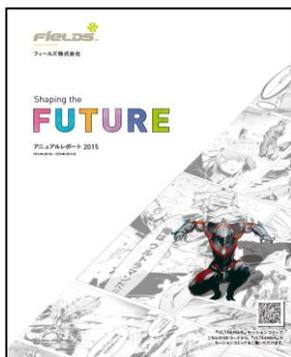
フィールズIRサイト



アニュアルレポート（和・英）

2004年3月期より毎年発行しています

[Shaping the FUTURE] 2015年10月29日発行
※2016年版を発行予定



- IPの取り組み、進捗状況
- IPの価値最大化に向けて
- 事業活動レビュー
- CSR情報
- 財務情報



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。

株主通信

招集通知と統合しました

株主の皆様に対して、定時株主総会のご案内および業績概況の報告はもとより、当社の企業理念、事業戦略、将来ビジョンについてご説明し、株主総会における十分な審議の材料にお役立ていただくため、招集通知と2016年3月期期末の株主通信を統合いたしました。



2016年5月25日発行

- TOPメッセージ
- 招集ご通知
- 株主総会参考書類
- 事業報告
- 連結計算書類等
- 監査報告書
- トピックス





免責事項

本資料に掲載されている弊社の計画、戦略、予想などは、すでに確定した事実を除き潜在的リスクや不確定要素を含んでおり、その内容を保証するものではありません。

潜在的リスクや不確定要素には、経済環境、市場における競争状況、弊社の取扱商品等が考えられますがこれらに限るものではありません。なお、本資料・データの無断転用はご遠慮ください。