

## IP の価値向上を実現するビジネスモデル 優れたエンタテインメントの創造に向けて

世代やエリアを越えて愛されるキャラクターや  
心に響くストーリーは、余暇を過ごす人々に心豊かな時間と  
多くの笑顔をもたらします。

私たちフィールズは、優良な IP を取得・創出・育成して  
多様なメディアに展開し、IP の価値を最大化させる  
循環型の「成長するビジネスモデル」を構築しています。



© 創通・フィールズ / MJF 製作委員会 © 創通・フィールズ・フライングドッグ / ACTIVERAID PARTNERS  
© Shinya Murata Kazasa Sumita © ヒーローズ  
© カラー © Bisty © S.M/CR,LPEI/SPWA © 円谷プロ © Fields

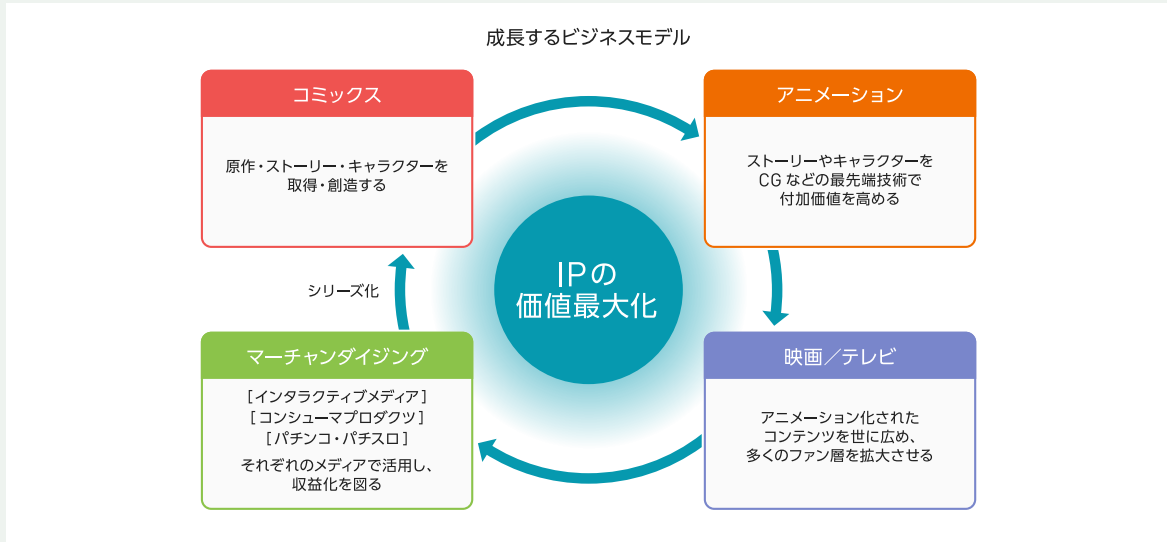
## CONTENTS

フィールズの「成長するビジネスモデル」	07
フィールズのクロスメディア戦略	10
フィールズの歩み	12

## フィールズの「成長するビジネスモデル」

IP (Intellectual Property) = 知的財産

当社は、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、コミックス、映像、ゲーム、さらにはパチンコ・パチスロに至る幅広い領域で展開し、IP そのものの価値向上と収益化の拡大を図っています。これを整理し、体系化したものが当社のIPを中核とした循環型ビジネスモデル「成長するビジネスモデル」です。



### コミックス

コミックス分野の役割は、原作・ストーリー・キャラクターを取得・創造することです。創造とはいわゆる「IPの生産工場」の役割のことです。その中核を担うのがコミック誌「月刊ヒーローズ」で、ヒーローIPの創造に注力しています。

「月刊ヒーローズ」は、2011年11月に大手出版社と共同で創刊したコミック誌で、創刊から約5年間で62作品（2016年6月末現在）を生み出してきました。

『ULTRAMAN（ウルトラマン）』や『仮面ライダークウガ』など世代を超えて支持されるヒーロー作品を多数取り扱い、同時に、複数の映像化プロジェクトも進捗させています。

さらに、電子書籍プラットフォームでは、国内42の電子書店に加え、中国（チャイナモバイル・童石）での配信も開始しています。

#### 主な新規連載作品



Infini-T Force ~未来の描線~  
© タツノコプロ Ukyou Kodachi Tatsuma Ejiri © ヒーローズ



T-DRAGON  
©Shu Sakuratani © ヒーローズ



VOICE CUSSION  
©Namoshiro Tanahashi Yamato Koganemaru © ヒーローズ



うしろ  
©LEVEL-5 / KADOKAWA / フィールズ © ヒーローズ



<http://www.heros-web.com/>

#### コミック作品のクロスメディア展開の主な事例



『銀河機攻隊 マジェスティックプリンス』  
パチスロ遊技機展開  
© 創通・フィールズ / MJP 製作委員会 © 創通 / フィールズ © ヒーローズ Produced by D-light



『Infini-T Force ~未来の描線~』  
アニメ化プロジェクト  
© タツノコプロ Ukyou Kodachi Tatsuma Ejiri © ヒーローズ



『アトム ザ・ビギニング』  
アニメ化プロジェクト  
©TEZUKA PRODUCTIONS Masami Yuuki Tetsuro Kasahara © ヒーローズ



<http://atom-tb.com/>

## アニメーション

アニメーション分野の役割は、CGなどの最先端技術によりストーリーやキャラクターの付加価値を高めることです。プロデューサーやプロダクション力を強みとし、国内トップクラスの映像クオリティによってIPの高付加価値化に取り組んでいます。また、IPの高付加価値化によって当社のレピテーションを向上させ、新たな有力IPの獲得につなげています。

2016年10月には、国内外で多くのファンから支持を得ている『GANTZ』（2000年～2013年「週刊ヤングジャンプ」にて連載）のアニメーション映画『GANTZ:0』を公開し、この他にも複数のIPにおいてアニメ化の制作・プロデュースが現在進行しています。

### 主な放送・公開作品



ニンジャスレイヤー  
フロムアニメーション  
©Ninj@ Entertainment/Ninj@  
Conspiracy



灰と幻想のグリムガル  
©2016 十字堂書・オーバーラップ/  
灰と幻想のグリムガル製作委員会



アクティブレイド  
-機動強襲室第八係-  
© 創通・フィールズ・フライングドッグ/  
ACTIVERAID PARTNERS

TVアニメ  
『アクティブレイド  
-機動強襲室第八係-』  
公式サイト



<http://activeraid.net/>

## 映像（映画／テレビなど）

映像分野の役割は、アニメーション化されたコンテンツを世に広め、多くのファン層を拡大させることです。

映画、テレビ、SVOD（Subscription Video On Demand：定額制動画配信）などを通じて、IPの普及と価値向上を図っています。

なかでもSVODは、人々のライフスタイルに合わせて進化した新たな映像ビジネスのプラットフォームであり、グローバル視点でIPの普及を考える当社にとって欠かせない存在です。

そこで現在、エンタテインメント業界の有力企業や米国・中国などのSVOD事業者といち早く協力体制を構築し、『ウルトラマンシリーズ』や『ヘルセルク』などのIPのグローバル展開を推進しています。

### 主な放送・公開作品



ウルトラマンX  
©円谷プロ



ウルトラマンオーブ  
©円谷プロ  
©ウルトラマンオーブ製作委員会・テレビ東京

『ウルトラマンX』公式サイト



<http://m-78.jp/x/>

『ウルトラマンオーブ』公式サイト



<http://m-78.jp/orb/>

## マーチャндаイジング

マーチャндаイジング分野の役割は、インタラクティブメディア、コンシューマプロダクツ、パチンコ・パチスロなど、それぞれのメディアでIPを活用し、収益化を図ることです。

ゲームでは、『AKB48』のIP展開に加え、収益性・ゲーム性を改善させたオリジナルタイトルのファン拡大施策を進めています。ライブエンタテインメントでは、主に『ウルトラマンシリーズ』を活用したライブエンタテインメントショーを国内外で展開しています。ライセンスでは、IPビジネスの領域拡大や新たなライセンスビジネスの確立に向けて、コンセプトチュアル・ライセンス『A MAN of ULTRA』などの展開を進めています。

パチンコ・パチスロでは、ヒーローズIPや他社有力IPを活用したゲーム性・エンタテインメント性の高い商品群を取り扱っています。また、市場全体の活性化に向けて、商品力の強化、流通商社としてのサービス拡充、ファン人口拡大に向けた諸施策も推進しています。

### 主なゲームタイトル



タワー オブ プリンセス  
©Fields



AKB48 ステージファイター  
©AKS ©GREE, Inc



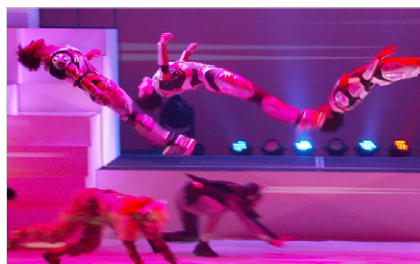
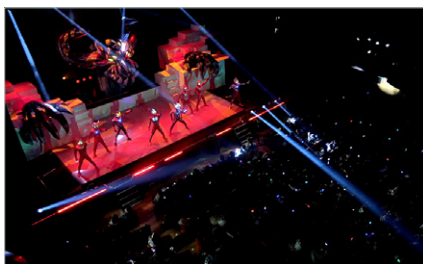
AKB48 ついに公式音ゲーでました。  
©AKS ©S&P

『タワー オブ プリンセス』  
公式サイト



<http://tawapri.jp/>

『ウルトラヒーローズ THE LIVE アクロバトル クロニクル』の様子



© 円谷プロ・フィールズ



『ウルトラヒーローズ THE LIVE アクロバトル クロニクル』  
公式サイト

<http://m-78.jp/acrobattle/>

ライセンス・ブランド『A MAN of ULTRA』



©A MAN of ULTRA ©TSUBURAYA PROD.



『A MAN of ULTRA』  
公式サイト

<http://aman-u.jp/>

主なパチンコ・パチスロ



CR 銀河機攻隊マジェスティックプリンス



エヴァンゲリオン 魂を繋ぐもの



バイオハザード 6

フィールズプレミアム  
ファンサイト



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

© 創通・フィールズ / MJP 製作委員会 © 創通 / フィールズ © ヒーローズ 製造元 / 株式会社 大一商会 © 総発売元 / フィールズ株式会社  
© カラー / Project Eva. © Bisty © CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

## フィールズのクロスメディア戦略

当社の IP を中核とした循環型ビジネスモデルの実現に向け、グループ会社の（株）円谷プロダクションが有する『ウルトラマンシリーズ』、権利元からお借りしたダークファンタジーの大作『ベルセルク』、（株）創通との協業により企画制作した『マジスティックプリンス』などの有力 IP を、コミックス、映像、ゲーム、パチンコ・パチスロなど複数のメディアに展開しています。

当社は IP のクロスメディア展開を推進し、それぞれが相互に作用し合うことで、IP のファン拡大と活性化を図っています。

そして現在、クロスメディア展開が可能なメジャー IP に投資を集中すると同時に、ローリスクハイリターンなビジネスを構築すること、メジャー IP を中核にグローバルなネットワークを強化すると同時に、『ウルトラマン』などの商流を最大限活用した商品展開を実施することの 2 点を推進しています。

### IP のクロスメディア展開事例

#### ウルトラマンシリーズ

当社は、2010 年 4 月に『ウルトラマンシリーズ』を有する（株）円谷プロダクションを子会社化しました。

2012 年以降、テレビシリーズを再開し、国内マーケティングの強化に努め、2014 年以降は東南アジアを中心としたグローバル展開を加速させてきました。

現在は、国内外のパートナーと協働で、コミックス、映像、ゲーム、ライブエンタテインメント、ライセンス、パチンコ・パチスロなどでクロスメディア展開を推進しています。



© 円谷プロ © ウルトラマンオーブ製作委員会・テレビ東京

円谷ステーション

<http://m-78.jp/>



#### 2017年3月期の取り組み

国内	2016年	6月	コンセプトual・ライセンス『A MAN of ULTRA』 参加企業：55社（ブランド） 「日本ブランド・ライセンス大賞」にてグランプリ受賞	ライセンス
		7月	ヒーローズコミックス『ULTRAMAN』第8巻 発売 累計220万部突破 『ウルトラマンオーブ』テレビ放送開始 テレビ東京系 毎週土曜朝9時放送 『ウルトラマンフェスティバル2016』開催	コミック 映像 ライブ
		9月	『ウルトラヒーローズ THE LIVE アクロバトル クロニクル 2016』大阪公演	ライブ
		12月	『ウルトラヒーローズ THE LIVE アクロバトル クロニクル 2016』名古屋公演	ライブ
		2017年	1月	『ウルトラヒーローズ THE LIVE アクロバトル クロニクル 2016』東京公演
海外	2016年	7月	『ウルトラマンオーブ』配信開始 グローバル展開：クランチロール 中国展開：アイチーイー、LeTV、テンセント、Youku	映像

## ベルセルク

『ベルセルク』は、当社グループが権利元より映像化権等を取得したIPです。原作のマンガは1989年から連載が開始され、コミックスは全世界で累計発行部数4,000万部を突破しています。

当社グループは、2012年より劇場版3部作を公開し、ゲーム、パチンコ、パチスロなどでクロスメディア展開を実施しました。

また、新シリーズの映像化を進め、2016年よりテレビやSVODを通じて展開を開始しました。



アニメ『ベルセルク』  
公式サイト

<http://www.berserk-anime.com/>



© 三浦建太郎 (スタジオ我画)・白泉社 /  
ベルセルク製作委員会

### 2017年3月期の取り組み

国内	2016年	7月	アニメ『ベルセルク』テレビ放送開始 MBSほかアニメイズム枠、WOWOW	映像
		10月	『ベルセルク無双』(株)コーエーテクモゲームス) 発売	ゲーム
海外	2016年	7月	アニメ『ベルセルク』をクランチロールにてグローバル配信開始	映像

## マジェスティックプリンス

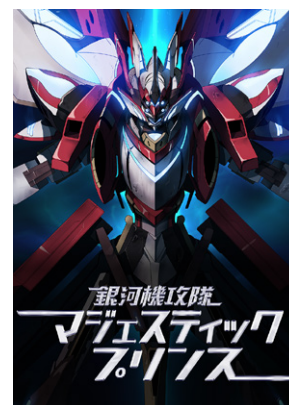
『マジェスティックプリンス』は、(株)創通と当社の共同原作となるIPです。

2011年11月よりコミック誌「月刊ヒーローズ」で連載を開始し、2013年4月よりテレビ放送を開始しました。さらに、パートナーと連携し、ソーシャルゲーム、グッズ、パチンコ・パチスロなどでクロスメディア展開を推進し、2016年秋には映画公開を予定しています。



アニメ『銀河機攻隊マジェスティックプリンス』  
公式サイト

<http://mjp-anime.jp/tv/introduction/>



© 2016 創通・フィールズ / MJP 製作委員会

### 2017年3月期の取り組み

国内	2016年	7月	BS11にてテレビアニメ全24話+新作第25話放送	映像
		11月	『劇場版マジェスティックプリンス 覚醒の遺伝子』公開	映像

## フィールドズの歩み

1988年～

心を豊かにするエンターテインメントの創出に向けて

1980年代、国内のエンタテインメントが新たな時代を迎える中、私たちは人々の余暇時間の増加にビジネスチャンスを見出し、心を豊かにするエンタテインメントの創出に向けて動きはじめました。

1988年にフィールドズの礎である（株）東洋商事を設立し、まずは人々の生活圏にあって、かつ気軽に楽しめるエンタテインメントの本質を備えたパチンコをより多くの人々に開放するため、業界の健全化および活性化に注力しました。

その後、パチンコ・パチスロ市場規模は30兆円に拡大。そして、自らも全国に営業網を有する業界最大手の流通企業としてパチンコ業界をけん引し、パチンコホールやファンの多様なニーズを予見し、それに応え続けてきました。

### フィールドズの変遷

### Entertainment & Pachinko/Pachislot History

● Entertainment ● Pachinko/Pachislot

● 1983 東洋商事創業

● 1987 本社ビルを施工し、エンタテインメント全般やコンピュータ管理システムの調査・研究に着手

● 1988 (株)東洋商事(現、フィールドズ株)を設立  
遊技機販売およびプロデュース事業を本格化

● 1992 (株)レジャー日本新聞社買収、  
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の開始

● 1992 パチンコホール経営システム「ホールTV」

● 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、営業拠点を全国に拡大

● 1992 東京、九州地方へ展開

● 1995 東北、中国、関西地方へ展開

● 2000 全国に営業網を整備

● 1983 「東京ディズニーランド」オープン  
家庭用ゲーム機「ファミリーコンピュータ」発売

● 1984 日本初のインターネット「JUNET」運用開始

● 1985 日本初の携帯電話「ショルダーフォン」発売

● 1985 「新風営法」施行(保安通信協会による型式検定試験開始)

● 1987 日本初の「BS放送」開始

● 1988 「東京ドーム」オープン

● 1989 日本初の「CS(音声)放送」開始

● 1990 遊技機規則等の改正(CRパチンコ機登場)

● 1991 カラー液晶モニター搭載パチンコ機発売

● 1993 シネマコンプレックス国内第一号オープン

● 1994 パチンコ・パチスロ市場規模が30兆円に拡大

● 1995 パチンコ機の射幸性抑制に向けた規則強化

● 1996 パチンコ機設置台数、過去最大の390万台を記録

## 1998年～ エンタテインメント性の高い遊技機の創出に向けて

1990年代、液晶モニターを搭載した遊技機は、パチンコ・パチスロに映画やテレビと同様のメディアとしての魅力をもたらし、液晶の大型化や高品質化などは、業界特有のオリジナルIP（知的財産）を多数誕生させていきました。

こうした中、私たちはパチンコ・パチスロをメディアと捉え、より多くのファンを創出するため、全国規模の営業ネットワークから人々のニーズを探り、広く世の中に認知される優良IPを活用した遊技機の創出に向けて歩みはじめました。

IP取得体制の構築や優秀なクリエイター、プランナーとの関係構築、遊技機メーカー・サミー（株）との業務提携など、一貫して遊技機のゲーム性、エンタテインメント性を高める施策に注力しました。

1988年、このとき数10万台で推移していたパチスロ設置台数は100万台を超えました。

パチンコ・パチスロが変わる。エンタテインメントが変わる。こうした思いのもと、私たちはIPへの本格的な取り組みを開始しました。

### フィールズの変遷

### Entertainment & Pachinko/Pachislot History

● Entertainment ● Pachinko/Pachislot

- 1999 優れた業務品質の提供に向け、ISO9002（販売部門）取得

- 2001 ㈱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 ㈱SANKYOと業務提携、ビスティブランドの独占販売を開始

- 2008 京楽産業、(株)と業務提携、オッキーブランドの独占販売を開始

- 2009 ㈱エンターライズ(株)カプコン子会社)と提携、同ブランドの独占販売を開始

- 2012 ㈱ユニバーサルエンターテインメントと業務提携

- 2013 ㈱ディ・ライトと業務提携

- 2014 ㈱七匠と業務提携

- 2015 ㈱アリストクラートテクノロジーズ(現、㈱クロスアルファ)を子会社化

㈱スパイキーを子会社化(㈱アリストクラートテクノロジーズ(現、㈱クロスアルファ)の100%子会社)

㈱大一商会と業務提携

スポーツ・エンタテインメント分野に進出

- 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

- 2011 トータル・ワークアウトプレミアムマネジメント(株)設立

- 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

- 1998 「Windows98」発売
- 1998 大手パチンコホールが大型店の出店を加速  
パチスロ設置台数が100万台を突破
- 1999 携帯電話網を活用したインターネット接続サービスドコモ「iモード」サービスイン
- 1999 カラー液晶モニター搭載パチスロ機発売  
大手遊技機メーカーからオリジナルIP搭載機が多数発売

- 2001 「ユニバーサル・スタジオ・ジャパン」オープン  
「東京ディズニーシー」オープン  
劇場アニメーション「千と千尋の神隠し」公開

- 2002 「2002 FIFAワールドカップ」開催



## 2003年～

## IPの多元展開に向けて

メディアの多様化や個人の嗜好が広がりを見せる中、私たちは、「すべての人に最高の余暇を」の実現に向け、IPを基軸としたビジネスモデルの確立に努めてきました。

2003年の株式上場を機に、公募などで得た資金を活用してマンガ、アニメ、映画、テレビドラマ、音楽、ゲーム、スポーツなどの分野で優良IPを有する企業から数多くの商品化権を集中的に確保しました。

そして、クリエイティブに秀でた企業や人材、最先端技術を有する企業などと連携し、取得した商品化権をパチンコ・パチスロはもとより、他のメディアでも展開する新たな取り組みをはじめました。

21世紀に入り、キャラクターをはじめとしたIPがあらゆるメディアで活用されました。パチンコ機に至ってはIPの活用が約7割となりました。

それは将来のIPの枯渇を意味し、これを打破することが私たちの使命となりました。

### フィールズの変遷

### Entertainment & Pachinko/Pachislot History

● Entertainment ● Pachinko/Pachislot

- 2003 JASDAQ市場に上場  
IPを基軸としたビジネスモデルを発表
- 2004 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タソフトを発売
  - 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取得および多元展開に向け、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
- 2006 IP取得・創出および多元展開に向け、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・プロス(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、アイピープロス(株)を吸収合併  
スマートフォンアプリ『アニマルxモンスター』配信  
スマートフォンアプリ『タワー オブ プリンセス』配信  
スマートフォンアプリ『ソウル・オブ・セブンス』配信
- 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、劇場版アニメーション『ベルセルク 黄金時代篇』3部作を企画・プロデュース
- 2004 SNS「Facebook」サービスを開始
- 2004 遊技機規制等の改正施行  
パチンコ機 規則緩和  
パチスロ機 射幸性抑制に向けて規則強化  
新規則パチンコ機「CR新世紀エヴァンゲリオン」登場  
大手遊技機メーカーからIP搭載機が多数発売
- 2006 情報サービス「Twitter」サービスを開始  
地上デジタルワンセグ放送開始
- 2006 パチスロ機設置台数が200万台を記録
- 2007 通信機能を搭載した電子ブックリーダー「Kindle」発売
- 2007 パチスロ機が新規則対応機へ完全移行

2008年～

## IPの継続的な取得・創出・育成にむけて

遊技機の独立系流通企業からはじまり、私たちはIPを起点にパチンコ・パチスロ分野で大きな成長を遂げてきました。

その過程で（株）円谷プロダクションのような優良IPを保有する企業を傘下に収め、また保有するIPの高付加価値化に向け、各分野の優良企業や秀でたパートナーとのネットワークをより強力に構築するとともに、自らもコミックス、アニメーション、映像などの専門分野を担う企業をグループに迎え入れてきました。

この間も、パチンコ・パチスロ業界ではキャラクターをはじめとした優良IPの枯渇が進み、この状況を踏まえ、私たちはIPを継続的に取得・創出・育成する、IPに主軸をおいたビジネスモデルへの戦略転換を企図しました。

### フィールドズの変遷

### Entertainment & Pachinko/Pachislot History

● Entertainment ● Pachinko/Pachislot

- 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  
(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

  - 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」創刊
  - 2012 ヒーローズコミックスを刊行

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、(株)デジタル・フロンティアが集拓域股份有限公司(台湾)、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

- 2008 「iPhone 3G」日本発売
- 2008 パチンコ市場ではファンニーズの多様化にともない低貸玉営業が拡大  
優良IPを活用したパチスロ機が市場を活性化  
他のメディアと連動したパチンコ機が登場(映画、テレビ、モバイル、ライブシアターなど)
- 2010 映像分野で3D関連が興隆、国内映画興行収入が過去最高を記録  
「モバゲー」「GREE」がオープンプラットフォーム化  
経済産業省製造産業局に「クール・ジャパン室」が開設
- 2011 地上アナログテレビ放送が停波し、地デジへ完全移行(国内被災3県以外)
- 2012 「iPhone 5」発売、4G LTE サービス開始  
「パズドラ」記録的大ヒット
- 2012 大手パチンコホールが香港証券取引所に株式を上場

## 2013年～ IPの価値最大化に向けて

2012年以降、スマートフォンやタブレットなどのデバイスの普及、またインターネットの高速化、デバイスの大容量化にともない、コミックス、映像、ゲームなどはプラットフォームに依存せず気軽に楽しめるものとなり、人々の余暇の過ごし方も多様化してきました。

また、映像、書籍、音楽などを定額制で利用できる新たなサービスも誕生し、グローバルコンテンツが求められる時代となりました。フィールズにおいてもそのような流れを予見し、国内だけでなく海外も見据えてIPを取得・創出・育成し、IPのクロスメディア展開を推進してきました。

フィールズは世界中の人々の心を豊かにする商品やサービスの企画、開発、提供に努め、「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、引き続き取り組んでまいります。

### フィールズの変遷

### Entertainment & Pachinko/Pachislot History

● Entertainment ● Pachinko/Pachislot

- 2013 IP価値向上実現のため、クロスメディア展開を強化
  - 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始動
  - 2015 コンセプトチュアル・ライセンス『A MAN of ULTRA』を様々な企業やブランドと協業展開
  - 2016 『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
- 2014 IPのグローバル展開を加速
  - 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『アップルシード アルファ』を映像化、北米および日本でリリース
  - 2015 アニメ『ニンジャスレイヤー フロムアニメイシヨン』全世界で配信
  - 2015 『ウルトラマンX』クランチロール、テンセントなどのSVODサービスにて全世界で配信
  - 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
  - 2016 アニメ『アクティブレイド -機動強襲室第八係-』全世界で配信
  - 2016 『ウルトラマンオーブ』クランチロール、テンセントなどのSVODサービスにて全世界で配信
- 2013 「2020年夏季五輪」東京開催が決定
- 2014 パチンコとパチスロの両方に業界団体による自主規制実施
- 2015 テーマパーク・遊園地の市場規模が過去最高  
「Netflix」日本での映像配信サービス開始  
Amazon「プライム・ビデオ」日本での配信サービス開始
- 2016 警察庁 検定機と異なる可能性のある遊技機の全リスト公表と年内撤去を要請