

# 新・中期経営計画(2024/3期-2026/3期)

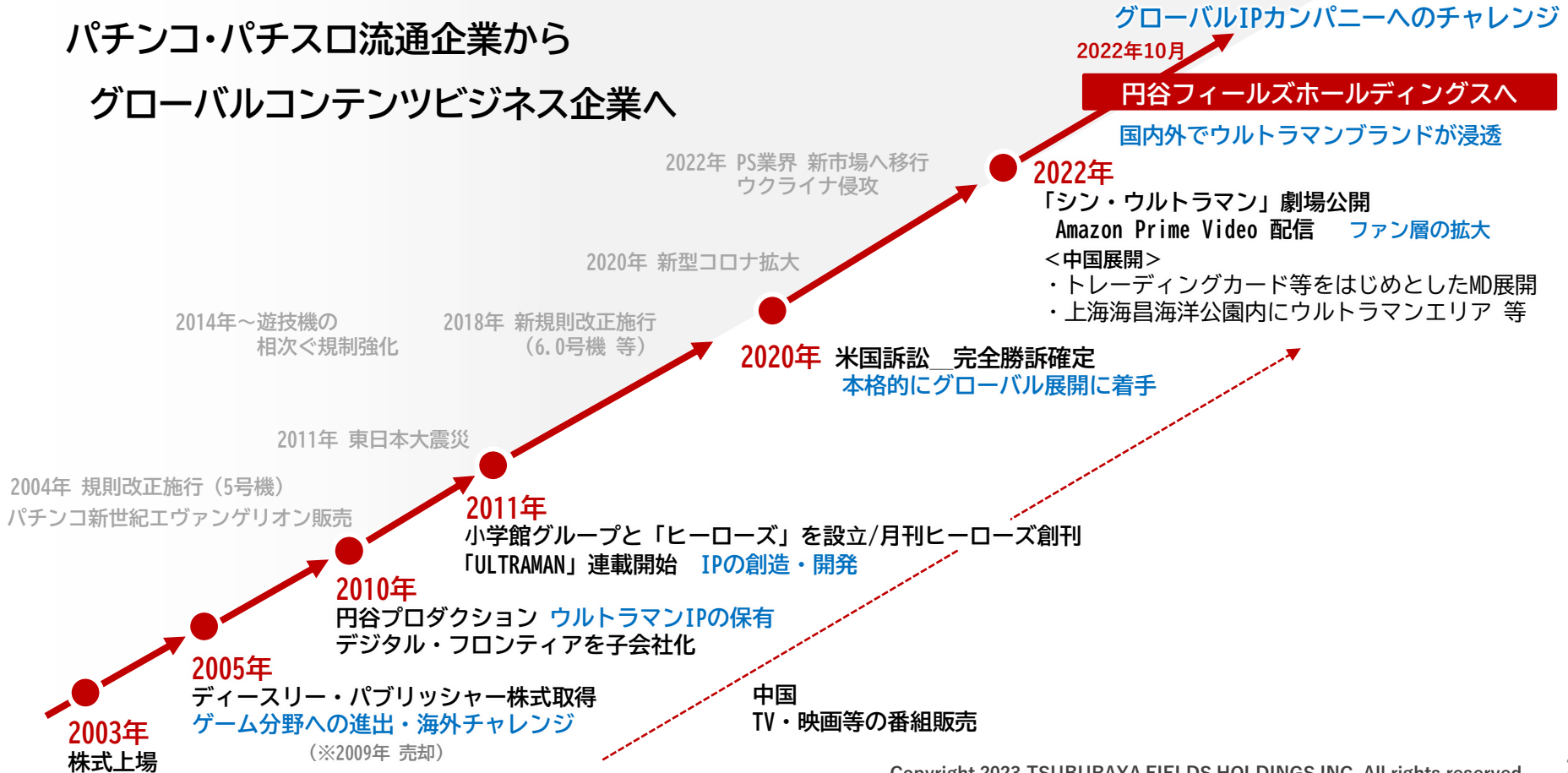
---

円谷フィールズホールディングス株式会社

東証プライム市場  
証券コード 2767

2023年5月

## パチンコ・パチスロ流通企業から グローバルコンテンツビジネス企業へ



グローバルコンテンツビジネスへの挑戦

2003年 JASDAQ上場、コンテンツビジネスに進出

2004年 公募増資による資金調達により、多数のコンテンツ取得、M&A実行

■2005年 ディースリー・パブリッシャー株式取得 ゲーム分野への進出、米国でのチャレンジ (2009年売却)

■2010年 円谷プロダクション子会社化  
「ウルトラマン」IPを保有

TVシリーズ(ニュージェネレーション)復活  
各種映像作品を中国・ASEANに展開  
ウルトラマンブランドの浸透に注力

■2010年 デジタル・フロンティア子会社化  
CG・VFXなどデジタル技術集団の獲得

■2011年 『月刊ヒーローズ』創刊  
小学館グループとIPの開発・創造

2020年 ウルトラマン海外利用権訴訟で勝訴確定  
グローバル展開が急速に拡大  
2020 中国市場でのマーチャンダイジング伸長

アニメ、CGでTV、映画等の映像作品を展開  
「GANTZ:O」「ベルセルク」「マジェスティックプリンス」etc.

着実な海外展開の実績

ナレッジ・ノウハウの蓄積

グローバルコンテンツビジネスが軌道にのり  
持株会社体制「円谷フィールズホールディングス」へ

## 今後3年間の中国・ASEANにおけるコンテンツ&デジタル事業展開(予定)

7月『ウルトラマンブレーザー』

日本・TV放送開始 → 中国・ASEANでサイマル配信開始

米国発 Netflixアニメ映画  
全世界同時配信

中国・ASEANで  
ローカライズ映画予定

5月 米国子会社設立(HD持株比率100%)

TSUBURAYA FIELDS Media & Pictures Entertainment, Inc.

2023年

拠点開設予定  
・中国・シンガポール

2024年

拠点開設予定  
・タイ王国・マレーシア・インドネシア

2025年

5月 中国・大連海昌発現王国内に  
ウルトラマンエリア

6月 中国・成都テーマパーク内に  
ウルトラマンエリア

中国国内の複数テーマパーク内にウルトラマンエリア開設予定

初夏 日本・西武園ゆうえんちにウルトラマン・ザ・ライド

ASEAN内に  
ウルトラマンアトラクション開設予定

### 中国でのウルトラマンガッズ展開拡大

- ・トレーディングカード
- ・マーチャンダイジング
- ・各種デジタルサービス

### ASEANでウルトラマンガッズ本格展開

- ・トレーディングカード
- ・マーチャンダイジング
- ・各種デジタルサービス

## 中国・ASEAN地域に今後3年間で円谷ブランドを確立

そのために

グローバルビジネスパートナーとの強固な協力体制構築のため、海外拠点を設立

- ① 映像作品の展開による認知度向上
- ② テーマパークへの展開による接触機会の拡大  
(専用エリア、アトラクション、常設ステージ)
- ③ 文化に合わせた商品展開の拡大

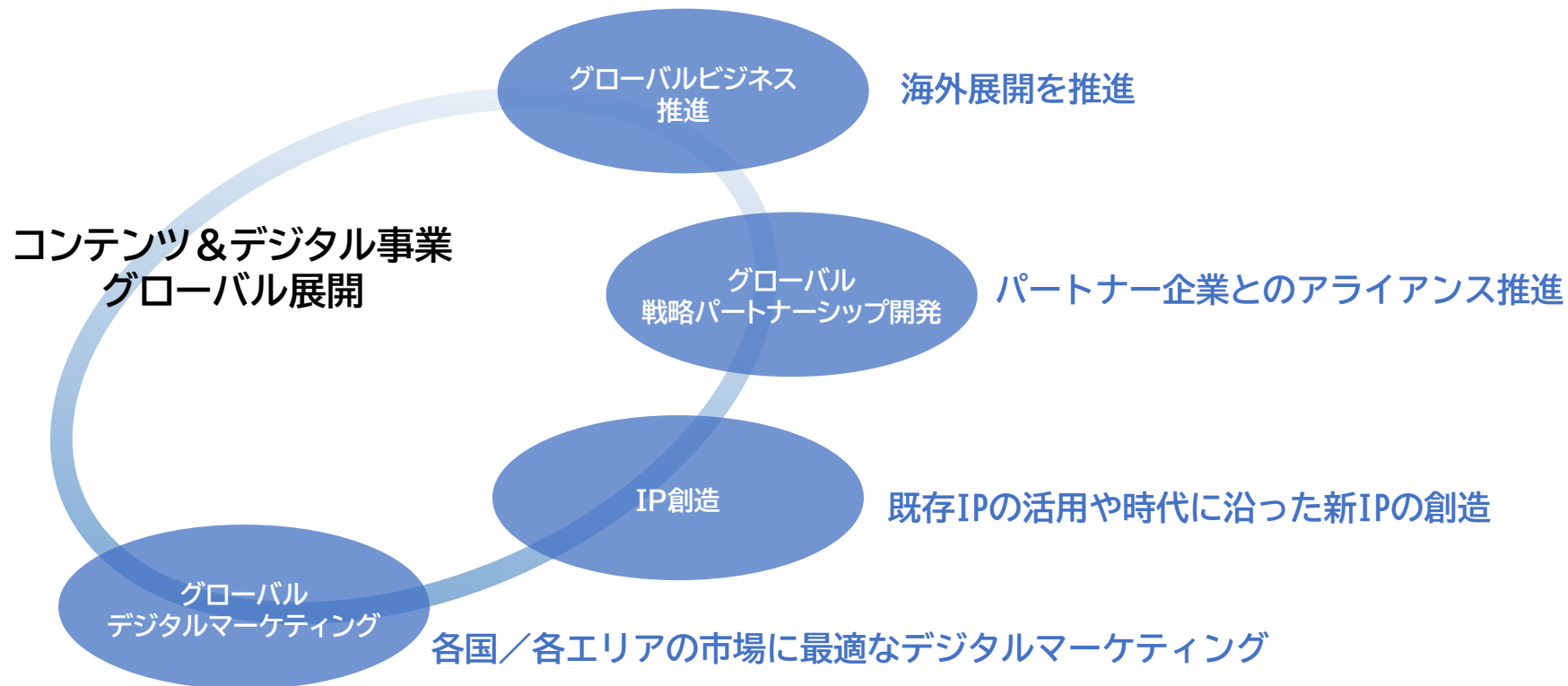
中国  
展開拡大

- ・ トレーディングカード
- ・ マーチャンダイジング
- ・ 各種デジタルサービス

ASEAN  
本格展開

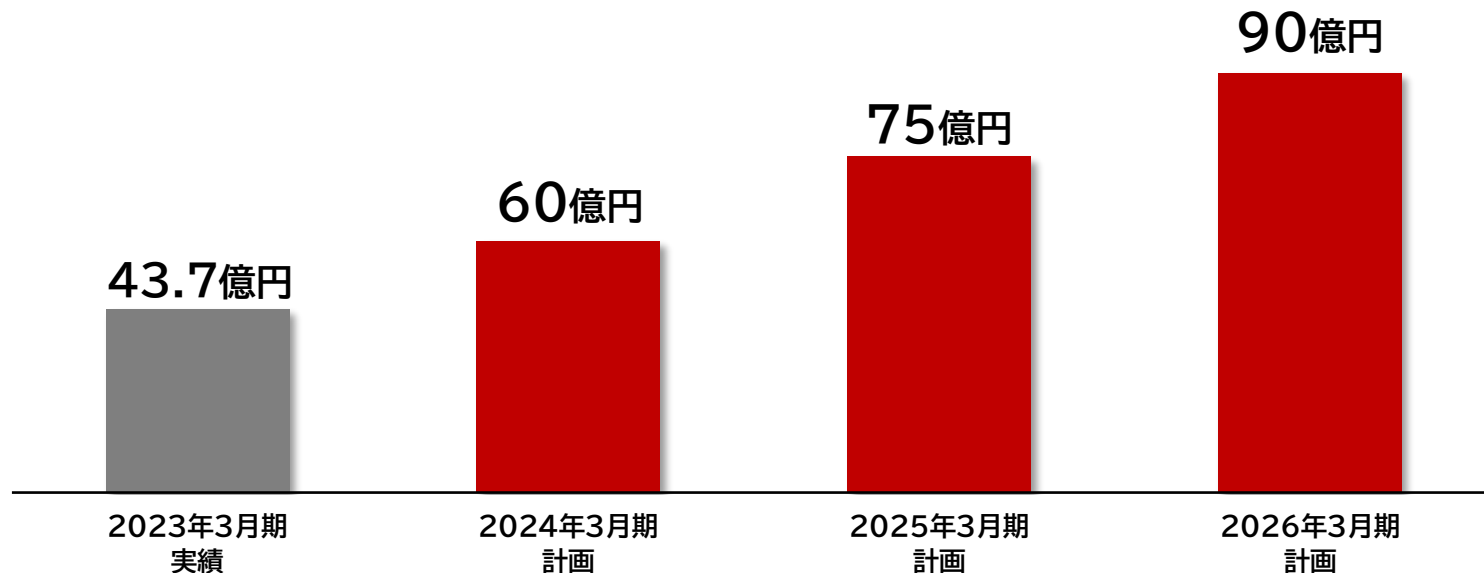
- ・ トレーディングカード
- ・ マーチャンダイジング
- ・ 各種デジタルサービス

コンテンツ&デジタル事業のグローバル展開を推進すべく、多様なビジネス機能を構築



## 営業利益(実績/計画)

新・中期経営計画



# 新・中期経営計画(2024/3期-2026/3期)

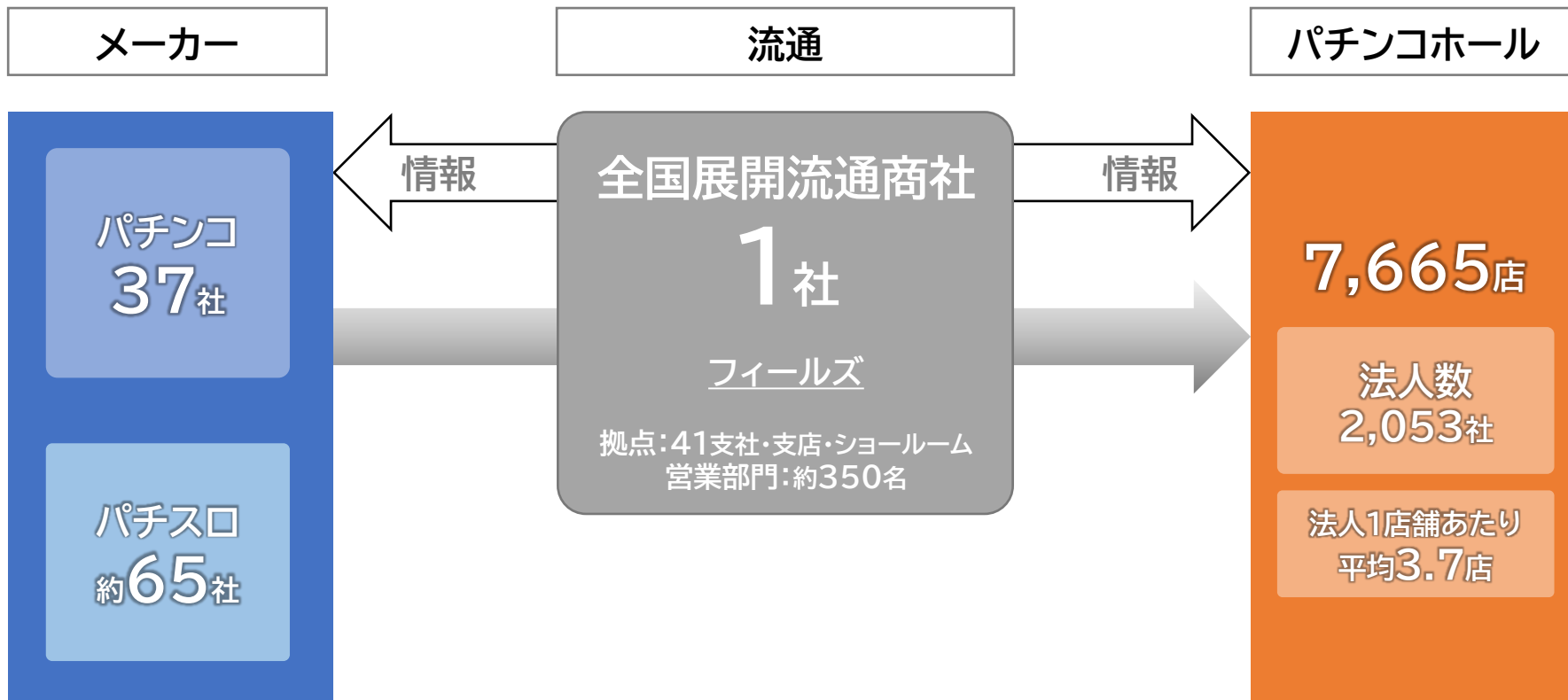
---

## PS事業セグメント

フィールズ(株)



フィールズは、PSセクターにおける唯一無二の全国展開ディストリビューター





## メーカー、ホールとの繋がり

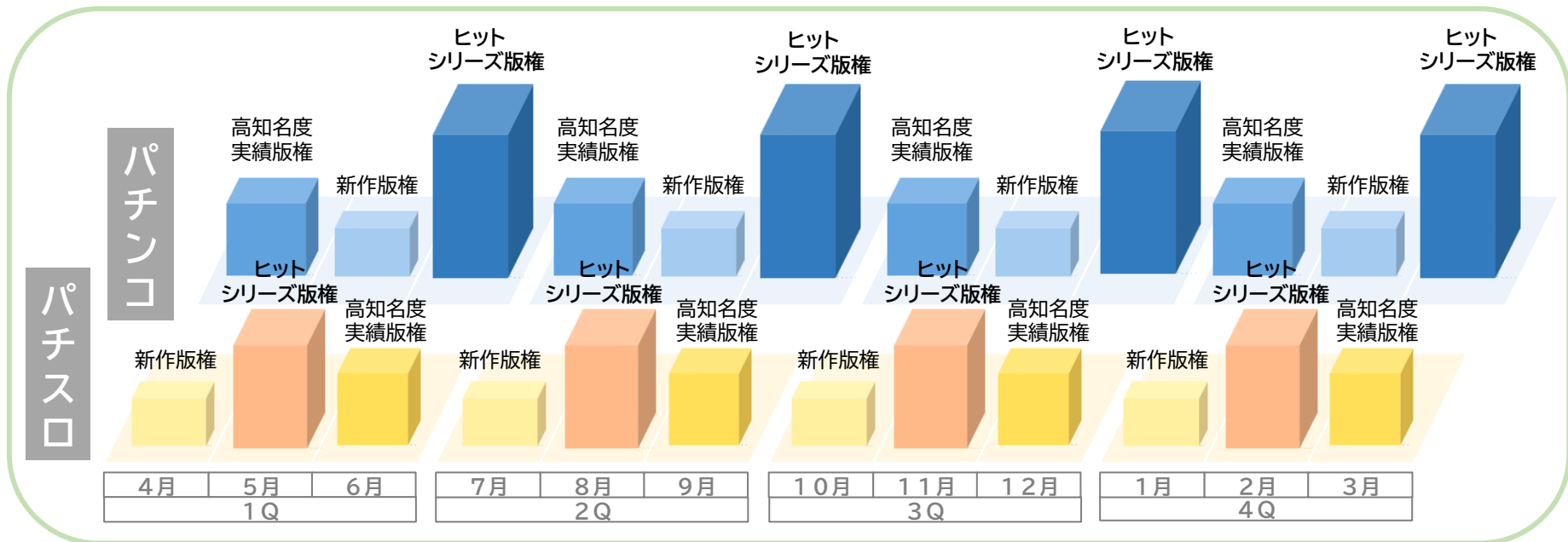
### メーカー

- ① 全国のファン・ホールから収集した各種データの提供
- ② ファンが望むヒットにつながるIPの提供

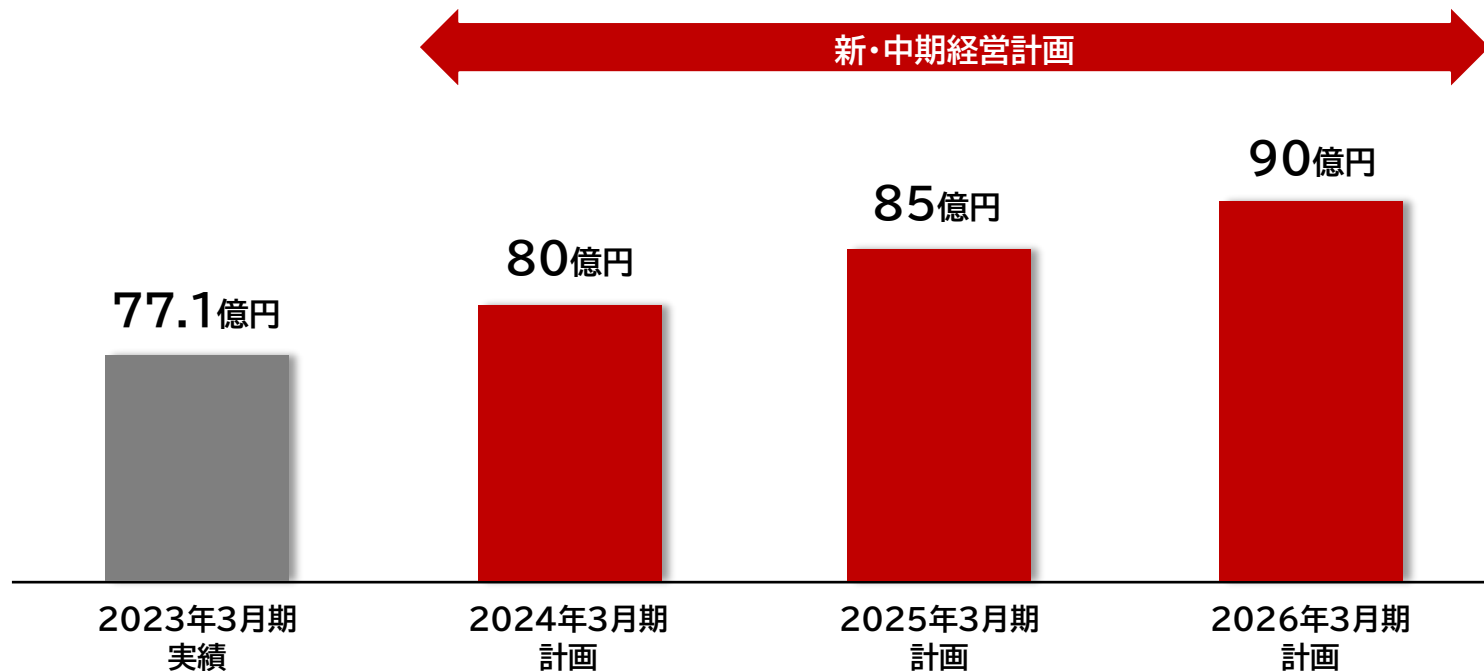
### ホール

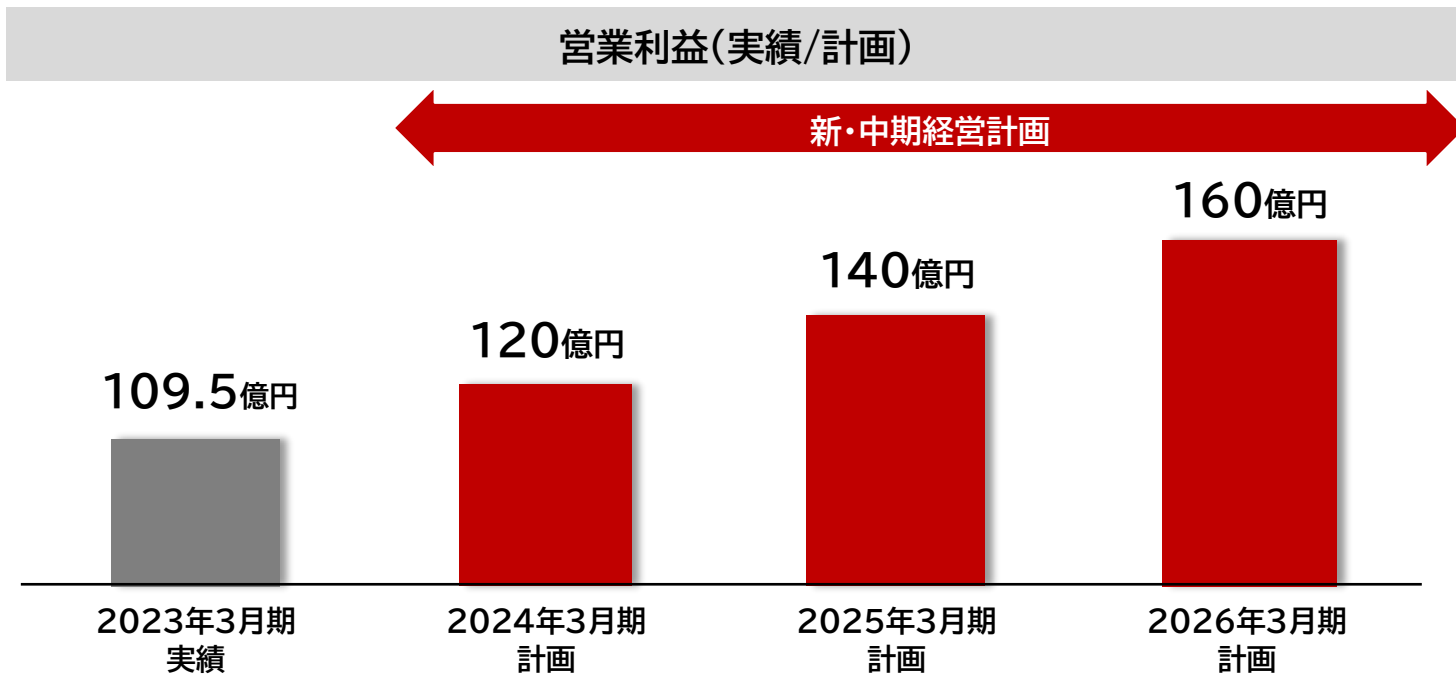
- ① 地域のホールに全国ファンのニーズに関する情報をホール毎にカスタマイズして提供
- ② ファンに支持される商品の安定供給

- シリーズだけでなく、若い人、高齢者に受け入れられるIPを通じて、すべての人に最高のレジャーを提供する
- マーケット情報から得られたファンのニーズにより認知度・好感度の高いIPを調査・研究、取得する
- IPとともに、ヒットする要素を企画として提携メーカーに提供し、開発商品を全国のホールに供給する



## 営業利益(実績/計画)





コンテンツ&デジタル事業	43.7億円	60億円	75億円	90億円
PS事業	77.1億円	80億円	85億円	90億円
その他事業及び調整額	△11.3億円	△20億円	△20億円	△20億円

# TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS

## 免責事項

本資料に掲載されている当社の計画、戦略、予想等は、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、当社グループの事業を取り巻く経済環境、市場における競争状況、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。