

2027年3月期 第1四半期
決算説明資料

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

2026年7月

連結業績

- 概要: 2026年5月に発表した「グループ中期経営計画FY2026-2028」の初年度として成長戦略の着実な実行と事業基盤の一層の強化を進めた。各事業において施策のスピーディーな推進を図った結果、業績は期初計画を上回って推移しており、グループ中期経営計画の達成に向けた強固な足がかりを構築することができた。
- 実績: 売上高437.1億円(前年同期比△21.3%減)、営業利益68.8億円(同△11.9%減)。

コンテンツ&デジタル事業セグメント

- 概要: (株)円谷プロダクションは、中国を中心とする海外売上および国内の商品化ライセンスが堅調に推移した結果、売上高21.2億円(同5.0%増)、営業利益7.7億円(同227.7%増)。
- 実績: 売上高33.6億円(前年同期比4.9%減)、営業利益9.2億円(同107.5%増)。

アミューズメント事業セグメント(※)

- 概要: フィールズ(株)は、全国の主要パーラーとの強固な信頼関係を背景とした業界唯一の販売・流通プラットフォーム(第一層)を基盤に、協業メーカーによる有力商品(第二層)および自社開発商品(第三層)の供給体制が順調に機能した。
- 実績: 売上高400.1億円(前年同期比22.6%減)、営業利益69.6億円(同14.9%減)。

※従来の「アミューズメント機器事業」、当期より改称

(単位：億円)

	2026年3月期 第1四半期	2027年3月期 第1四半期	対前期増減 (増減率)	期初予想 (5月12日)	修正予想 (7月27日)
売上高	555.5	437.1	△118.3 (△21.3%)	1,870.0	2,053.0
売上総利益	130.1	117.5	△12.6 (△9.7%)	-	-
販売管理費	52.0	48.7	△3.3 (△6.5%)	-	-
営業利益	78.0	68.8	△9.2 (△11.9%)	190.0	225.0
(営業利益率)	(14.1%)	(15.7%)		(10.2%)	(11.0%)
経常利益	80.0	70.7	△9.2 (△11.6%)	191.5	226.5
親会社株主に帰属する 四半期純利益	55.7	47.4	△8.3 (△15.0%)	135.0	150.0

※ 千万円未満は切り捨てて表示しています。

(単位：億円)

	2026年3月期 第1四半期	2027年3月期 第1四半期	対前期増減額 (増減率)	期初予想 (5月12日)	修正予想 (7月27日)
コンテンツ&デジタル事業 セグメント	売上高	35.4	△1.7 (△4.9%)	153.0	190.0
	営業利益	4.4	+4.7	30.0	45.0
	(営業利益率)	(12.5%)	(+107.5%)	(19.6%)	(23.7%)
アミューズメント事業 セグメント	売上高	517.0	△116.9 (△22.6%)	1,700.0	1,850.0
	営業利益	81.7	△12.1	200.0	220.0
	(営業利益率)	(15.8%)	(△14.9%)	(11.8%)	(11.9%)
その他	売上高	4.4	△0.0 (△1.4%)	-	-
	営業利益	△0.0	△0.0	-	-
調整額	売上高	△1.3	+0.3	-	-
	営業利益	△8.0	△1.8	-	-

※千万円未満は切り捨てて表示しています。

各事業セグメント 第1四半期実績

コンテンツ&デジタル事業セグメント 2027年3月期 第1四半期実績

TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS

コンテンツ&デジタル事業

(単位：億円)

		2026年3月期 第1四半期	2027年3月期 第1四半期	対前期増減率
円谷プロダクション	売上高	20.2	21.2	+5.0%
	営業利益	2.3	7.7	+227.7%
その他 (デジタルフロンティア等)	売上高	15.1	12.3	△18.2%
	営業利益	2.0	1.4	△31.2%
合計	売上高	35.4	33.6	△4.9%
	営業利益	4.4	9.2	+107.5%

円谷プロダクション実績

地域別実績		2026年3月期 第1四半期	2027年3月期 第1四半期	対前期増減率
国内	売上高	8.1	9.0	+11.6%
	営業利益	△1.8	1.5	-
中国	売上高	9.9	10.3	+3.8%
	営業利益	7.8	8.8	+12.0%
アジア	売上高	1.0	0.5	△44.4%
	営業利益	△1.0	△0.6	-
その他(*1)	売上高	0.3	0.8	+117.1%
	営業利益	△0.7	△0.2	-
グローバル・ マーケティング(*2)	売上高	0.7	0.4	△39.8%
	営業利益	△1.8	△1.6	-
合計	売上高	20.2	21.2	+5.0%
	営業利益	2.3	7.7	+227.7%

円谷プロダクション

<国内>

- ライセンスならびに映像・イベントの各事業が総じて堅調に推移し、前年同期比で増収増益となった。グループ中期経営計画で掲げる自社MD事業の積極展開に向けた施策の一環として、有力なIPホルダーとのコラボレーションを推進した結果、想定を上回る大きな反響を得ている。

<海外>

- 中国：マスターライセンスによる各種営業施策が奏功したことに加え、新規ライセンスの獲得および大手既存ライセンスからのライセンス収入の増加により、前年同期比で増収増益となった。

※ 千万円未満は切り捨てて表示しています。

(*1) その他：欧米・その他

(*2) グローバル・マーケティング：映像作品制作費用、制作委員会への出資金の償却等

事業別実績

(単位：億円)

		2026年3月期 第1四半期	2027年3月期 第1四半期	対前期 増減率
ライセンス	売上高	11.4	12.5	+9.6%
	営業利益	7.6	9.6	+25.1%
MD(物販)	売上高	2.9	1.9	△34.2%
	営業利益	△2.0	△1.1	-
映像・イベント	売上高	5.1	6.3	+23.6%
	営業利益	△1.4	0.9	-
グローバル・ マーケティング	売上高	0.7	0.4	△39.8%
	営業利益	△1.8	△1.6	-
合計	売上高	20.2	21.2	+5.0%
	営業利益	2.3	7.7	+227.7%

円谷プロダクション

<ライセンス>

- 国内市場:中期経営計画に基づくライセンス事業の営業改革を進めた結果、既存顧客の深耕および新規開拓が奏功し、前年同期を上回る増収増益となった。
- 中国市場:マスターライセンシーとの戦略的パートナーシップを一層強化した。主力カテゴリーにおける新商品の販売が好調に推移した結果、前年同期を上回る増収増益となった。

<映像・イベント>

- ライブイベントの展開を積極的に掲げる中、イベント開催数の増加等により、前年同期を上回る増収増益となった。

中国売上高 内訳

(単位：百万円)

	2026年3月期 第1四半期	2027年3月期 第1四半期	対前期 増減率
トイ&ホビー	337	505	+ 49.7%
ライフスタイル	247	250	+ 1.1%
パブリッシング	7	7	△4.3%
FMCG	94	0	△99.4%
カードゲーム	90	8	△90.5%
その他(ゲーム・広告等)	60	74	+ 23.3%
小計	839	847	+ 1.0%
他社分消去等	6	△29	-
ライセンス 合計	845	818	△3.1%
MD(自社物販) 合計	0	6	-
映像イベント 合計	154	212	+ 37.9%
中国合計	999	1,037	+ 3.8%

中国ライセンス収入

トイ&ホビー(ブロック玩具)を中心に業績は回復基調を辿っている。

<ライセンス>

- ・ トイ&ホビーでは、主要サブライセンシーが展開するブロック玩具の新商品販売が好調に推移した結果、売上高は前年同期比49.7%増と大幅に伸長し、業績回復を牽引する主要因となった。
- ・ トイ&ホビーおよびライフスタイル(キッズアパレル等)での新規獲得が順調に推移。
- ・ SNSを活用した効果的な情報発信や話題作りなどの効果的なプロモーションが奏功し、売上を支える要因となっている。

<映像イベント>

- ・ 大手デジタルコンテンツ企業からの映像収入が寄与。

(単位：億円)

	2026年3月期 第1四半期	2027年3月期 第1四半期	対前期増減率
売上高	517.0	400.1	△22.6%
営業利益	81.7	69.6	△14.9%

販売実績

パチンコ販売	3.9万台	4.2万台	+7.1%
パチスロ販売	5.5万台	2.5万台	△55.0%
合計	9.5万台	6.7万台	△29.1%

※千万円未満は切り捨てて表示しています。

※千台未満は切り捨てて表示しています。

フィールズ

- 有力IPを搭載した複数機種の販売に加え、市場で引き続き高い人気を獲得している『L 東京喰種』の増産ニーズに対応した結果、販売台数は約6.7万台(前年同期比29.1%減)となった。
- 多数の販売機種の投入や複数機種の増産が集中した前年同期と比較すると、販売機種数及び販売台数は減少したものの、今期の通期業績計画に対し営業利益は約35%で進捗した。

第1四半期	
パチンコ	P ウルトラマンメビウス デカヘソ 319
	e バイオハザード6
	e 東京喰種 超デカ 超一撃 ver.
	e 東京喰種 (前期からの継続販売)
	e 新世紀エヴァンゲリオン 〜はじまりの記憶〜 (前期からの継続販売)
	e 学園黙示録ハイスクール・オブ・ザ・デッド3
パチスロ	Pクイーンズブレイド奈落 ナナエル79Ver.
	犬夜叉3.0 大入り 甘SPEC
4.2万台	
パチスロ	Lパチスロ 機動戦士ガンダム ユニコーン 覚醒 DRIVE
	L 東京喰種(増産) (前期からの継続販売)
2.5万台	
合計	6.7万台

※プライベートブランドは青枠で記載

パチンコ



P ウルトラマンメビウス
デカヘソ 319



e バイオハザード6



e 東京喰種
超デカ 超一撃 ver.

増産



e 東京喰種



e 新世紀エヴァンゲリオン
〜はじまりの記憶〜

パチスロ



Lパチスロ 機動戦士ガンダム
ユニコーン 覚醒 DRIVE

増産



L 東京喰種

©円谷プロ ©OKII 製造元/株式会社オウゲー
©CAPCOM ©NANASHOW 製造元/株式会社七冠
©石田スイ/集英社・東京喰種製作委員会 販売ブランド/ビスティ
©石田スイ/集英社・東京喰種製作委員会 販売ブランド/ビスティ
©カプコン/Project Eva ©ワッサー/EVA 製作委員会 販売ブランド/ビスティ
©サンライズ 販売ブランド/ビスティ
©石田スイ/集英社・東京喰種製作委員会 ©SPIRIT ©CROSSALPHA 製造元/株式会社クロスアルファ

2027年3月期 第2四半期以降の主な販売予定機種

TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS

	第2四半期	第3四半期
パチンコ	e 無職転生 ～異世界行ったら本気だす～	e アサルトリリィ
	e EDENS ZERO ～究極 LT～	SMART-PACHINKO GANTZ
	P春一番 甘デジ	P 新世紀エヴァンゲリオン -319 RED-
		e シン・ウルトラマン 79ver.
パチスロ	L ULTRAMAN 最終決戦	スマスロ モンスターハンターライズ:サンブレイク
	スマスロ ストリートファイター6	Lパチスロ ゴジラ対エヴァンゲリオン 2
合計		

© 徳間書店の子/ MFブックス「無職転生Ⅱ」製作委員会 製造元/株式会社EXCITE
 © 角川とロ/ 角川社 © 角川とロ/ 角川社・NTV © NANASHOW
 © AZONE INTERNATIONAL/ acufi アサルトリリィプロジェクト © WFS © SHAFT © Bistly 製造元/株式会社ヒスティ
 © カラー/ Project Eva. © カラー/ EVA 製作委員会 販売ブランド/ ヒスティ
 © 角川とロ/ 角川社 © OKI 製造元/ 株式会社オクッパ
 © 角川とロ/ 角川社 © Shimizu, Tomohiro Shimoguchi © ULTRAMAN製作委員会 © OKI 製造元/ 株式会社オクッパ
 © CAPCOM 製造元/ 株式会社レオスター
 © CAPCOM 製造元/ 株式会社アリアソン
 TM & © TOHO CO., LTD. © カラー 販売ブランド/ ヒスティ

※プライベートブランドは青枠で記載

<第2四半期>

パチンコ



e 無職転生
～異世界行ったら本気だす～



e EDENS ZERO
～究極 LT～

パチスロ



L ULTRAMAN
最終決戦



スマスロ
ストリートファイター6

<第3四半期以降>

パチンコ



e アサルトリリィ



P 新世紀エヴァンゲリオン
-319 RED-



SMART-PACHINKO
GANTZ

パチスロ



スマスロ モンスター
ハンターライズ:サンブレイク



Lパチスロ
ゴジラ対エヴァンゲリオン 2

通期業績予想およびグループ中期経営計画 上方修正

2027年3月期 通期業績予想の上方修正

TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS

■ 各事業セグメントにおける足元の業績が進捗に推移し、当初予想を上回る見込みとなった。

(単位：億円)

	2026年3月期(A)	2027年3月期			
		期初予想(B) (5月12日)	修正予想(C) (7月27日)	対期初予想 増減率(C/B)	対前期増減率 (C/A)
売上高	1,741.4	1,870.0	2,053.0	+9.8%	+17.9%
コンテンツ&デジタル事業	138.7	153.0	190.0	+24.2%	+36.9%
アミューズメント事業	1,590.6	1,700.0	1,850.0	+8.8%	+16.3%
その他&調整額	11.9	15.0	13.0	△13.3%	+8.6%
営業利益	174.5	190.0	225.0	+18.4%	+28.9%
コンテンツ&デジタル事業	9.3	30.0	45.0	+50.0%	+381.4%
アミューズメント事業	198.8	200.0	220.0	+10.0%	+10.7%
その他&調整額	△33.6	△40.0	△40.0	-	-
経常利益	177.5	191.5	226.5	+18.3%	+27.6%
親会社株主に帰属する四半期純利益	130.5	135.0	150.0	+11.1%	+14.9%

※千万円未満は切り捨てて表示しています。

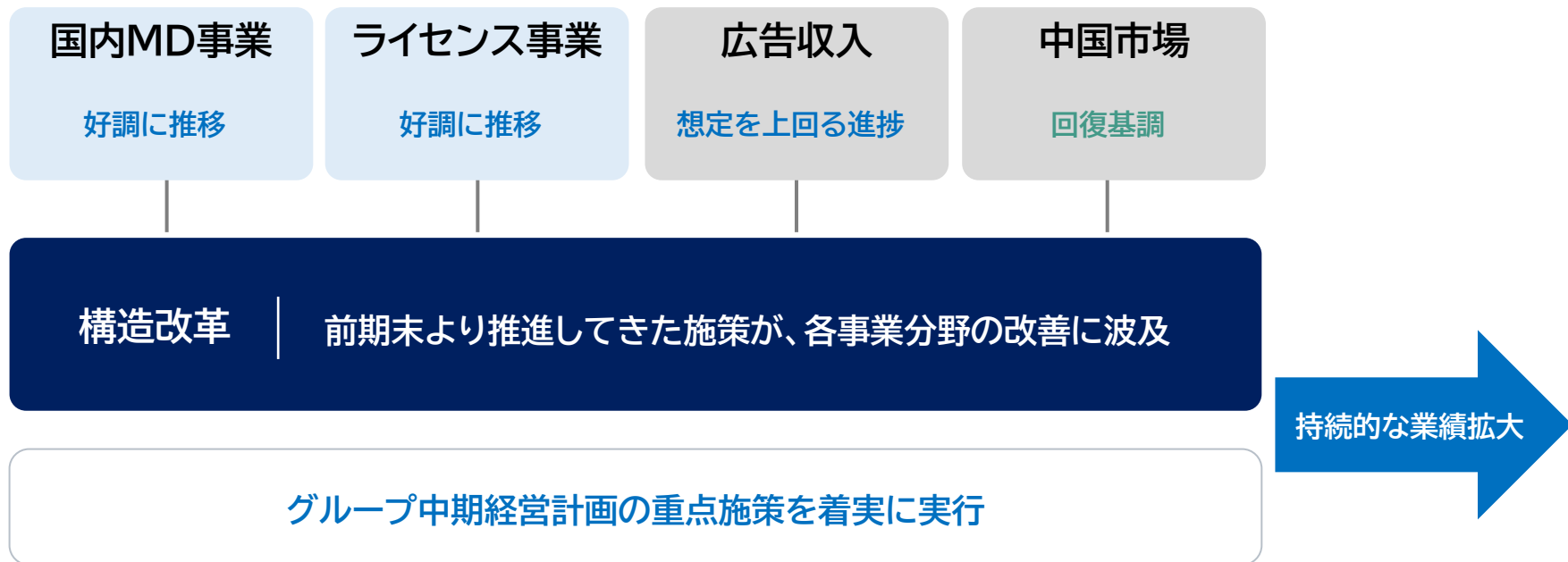
コンテンツ&デジタル事業セグメント

- 前期末より推進してきた構造改革の成果が各事業分野で着実に発現している。国内におけるMD事業およびライセンス事業がともに好調に推移しているほか、広告収入についても想定を上回る進捗となっている。また、中国市場における業績も回復基調を辿っている。今後も、グループ中期経営計画に掲げる各重点施策を確実に実行することで、持続的な業績拡大を目指していく。

アミューズメント事業セグメント

- 第2四半期累計期間に納品予定の対象商品がすでに完売となっているほか、第3四半期に納品を予定している主力機種についても、受注状況が極めて好調に推移している。単一商品の販売好調による一過性の要因にとどまらず、当社がこれまで構築してきた「強固な販売網およびホールとの信頼関係」「優れた商品調達力・提案力」「自社開発力」が複合的に発揮されたことによる構造的な収益力の向上によるもの。

構造改革の成果が各事業分野で着実に発現



- 第2四半期累計期間に納品予定の対象機種がすでに完売、第3四半期に納品予定の主力機種も、受注状況が極めて好調に推移。
- 単一商品の販売好調による一過性の要因にとどまらず、当社がこれまで構築してきた「**強固な販売網およびホールとの信頼関係**」「**優れた商品調達力・提案力**」「**自社開発力**」が複合的に発揮されたことによる構造的な収益力の向上によるもの。

営業利益(実績・予想)

年度	1Q	2Q	3Q	4Q	通期計
2026年3月期 実績	81.7億円	64.9億円	54.8億円	△2.7億円	198.8億円
2027年3月期 実績・予想	第2四半期累計期間に納品予定の対象機種がすでに完売 + 東京喰種シリーズ・好調な販売 エヴァゲリオン17・前期からの継続販売		納品予定の主力機種 の受注状況が極めて好調に推移	主力機種を 投入予定	期初予想 200.0億円
	実績 69.8億円	見通し 想定以上の販売	見通し 好調に推移	見通し 堅調な推移を見込む	修正予想 220.0億円

期初想定以上の進捗

(単位：億円)

	2026年3月期 (実績)	グループ中期経営計画 FY2026-2028					
		2027年3月期		2028年3月期		2029年3月期	
		期初予想	修正予想	期初予想	修正予想	期初予想	修正予想
売上高	1,741.4	1,870.0	2,053.0	1,930.0	2,153.0	2,020.0	2,303.0
コンテンツ&デジタル事業	138.7	153.0	190.0	205.0	240.0	240.0	290.0
アミューズメント事業	1,590.6	1,700.0	1,850.0	1,710.0	1,900.0	1,760.0	2,000.0
その他&調整額	11.9	15.0	13.0	15.0	13.0	15.0	13.0
営業利益	174.5	190.0	225.0	217.0	255.0	250.0	285.0
コンテンツ&デジタル事業	9.3	30.0	45.0	37.0	55.0	50.0	65.0
アミューズメント事業	198.8	200.0	220.0	220.0	240.0	240.0	260.0
その他&調整額	△33.6	△40.0	△40.0	△40.0	△40.0	△40.0	△40.0
経常利益	177.5	191.5	226.5	218.5	256.5	251.5	286.5
親会社株主に帰属する 四半期純利益	130.5	135.0	150.0	138.0	160.0	155.0	180.0

■ 中期経営計画の達成に向け、「収益化」と「価値創造」の両軸からなる“10の打ち手”を推進中。

1 IPポテンシャルの収益化

ライセンス事業強化

打ち手1
営業改革の実行

打ち手2
パートナーとの関係強化

打ち手5
AI活用による事業プロセスの高度化

自社商品の展開

打ち手3
自社MDの展開

打ち手4
AIサプライチェーン構築

2 IP価値の強化と拡張

熱量を生む作品展開

打ち手6
連続したストーリー展開

打ち手7
映像展開の強化

打ち手10
IPリブート／コラボ企画開発

日常接点の拡大

打ち手8
デジタルマーケの強化

打ち手9
ライブイベントの展開

※「グループ中期経営計画 FY2026-2028」P13(全体像:3年間での目標達成に向けて、“10の打ち手”を進めていく)より

① IPポテンシャルの収益化

ライセンス事業強化

自社商品の展開

打ち手1
営業改革の実行

打ち手3
自社MDの展開

打ち手2
パートナーとの関係強化

打ち手4
AIサプライチェーン構築

打ち手5
AI活用による事業プロセスの高度化

ライセンス事業強化

営業改革の実行

- ・ 個別案件対応型の営業から、重点顧客・重点カテゴリーを定め、年間を通じて複数の大規模な提案を行うアカウント型営業組織に転換していく。
- ・ 大型法人案件では、単一の広告やキャラクター契約だけではなく、映像、自社MD、イベント、デジタル展開、従業員施策などを組み合わせた複合提案を推進し、アカウント当たりの単価上昇と契約の継続性を高める。

パートナーとの関係強化

- ・ 中国マスターライセンスーとの更なる取り組みを強化中。
- ・ トイ&ホビー（ブロック玩具）を中心に業績は回復基調を辿っている。
- ・ SNSを活用したデジタルマーケティングを強化し、利益率の高い自社MD商品を展開していく。

自社商品の展開

自社MDの展開

- ・ 国内事業拡大に向け、自社MD事業を新たな収益の柱として育成する。
- ・ Z世代をターゲットとした自社MD事業を開始。7月には原宿直営店「ULTRA MART TOKYO」をオープンし、今期中に10店舗を出店目標。
→ ライセンス事業に必要な購買データ、顧客属性、商品別消化率等を蓄積・分析。各データを商品提案に活用しライセンス事業の拡大にも繋げていく。

② IP価値の強化と拡張

熱量を生む作品展開

日常接点の拡大

打ち手6
連続したストーリー展開

打ち手8
デジタルマーケの強化

打ち手7
映像展開の強化

打ち手9
ライブイベントの展開

打ち手10
IPリブート／コラボ企画開発

■ 熱量を生む作品展開&日常接点の拡大

デジタルマーケティングの強化

- SNS上でのオリジナルコンテンツの発信や、「ULTRA MART TOKYO」オープン時のインフルエンサーやVTuberとの連携で話題を喚起。

ライブイベントの展開

- IPの価値をリブートすべく、様々な大型パートナーとの取り組みが順調に進捗。
- 順調な動員数の拡大により、ファンとのタッチポイントの更なる拡大。
- ウルトラマンの人気と認知度を高め続けることで、ライセンス事業、自社MD事業への相乗効果を着実に増やしていく。

IPリブート/コラボ企画開発

- “mofusand Xウルトラマン Kiramekko”とのコラボレーションを皮切りに、有力IPとのコラボレーションを順次発表し、新たなファン創出を図る。

フィールズは業界唯一無二のディストリビューターとして店舗への営業コンサルティング、設備投資、プロモーション等、店舗の営業に資するさまざまな提案を実施している。

01 営業コンサルティング

全ての店舗に対して、コンサルティング、情報提供、アドバイスを通じて幅広い領域で支援する。

02 協業メーカー商品販売

協業メーカーにIPを提案し、開発された優秀な機械を全国市場へ供給する。

03 自社商品販売

IP、人材、開発資源への投資を拡大し、商品性の高い自社商品を全国市場へ供給することで、収益力を高める。

04 ホール空間プロデュース

エース電研による
ホールプロデュースの提案により、
さまざまな領域でぱちんこホールを支援する。

05 プロモーション

機械販売、ぱちんこホール空間だけでなく
プロモーション領域においても
さまざまな提案を実施する。

06 IP関連商品販売

東京喰種、エヴァンゲリオンをはじめ
としたIP商品を展開。IP価値の向上と
ぱちんこホールの集客に貢献する。

キャピタルアロケーション

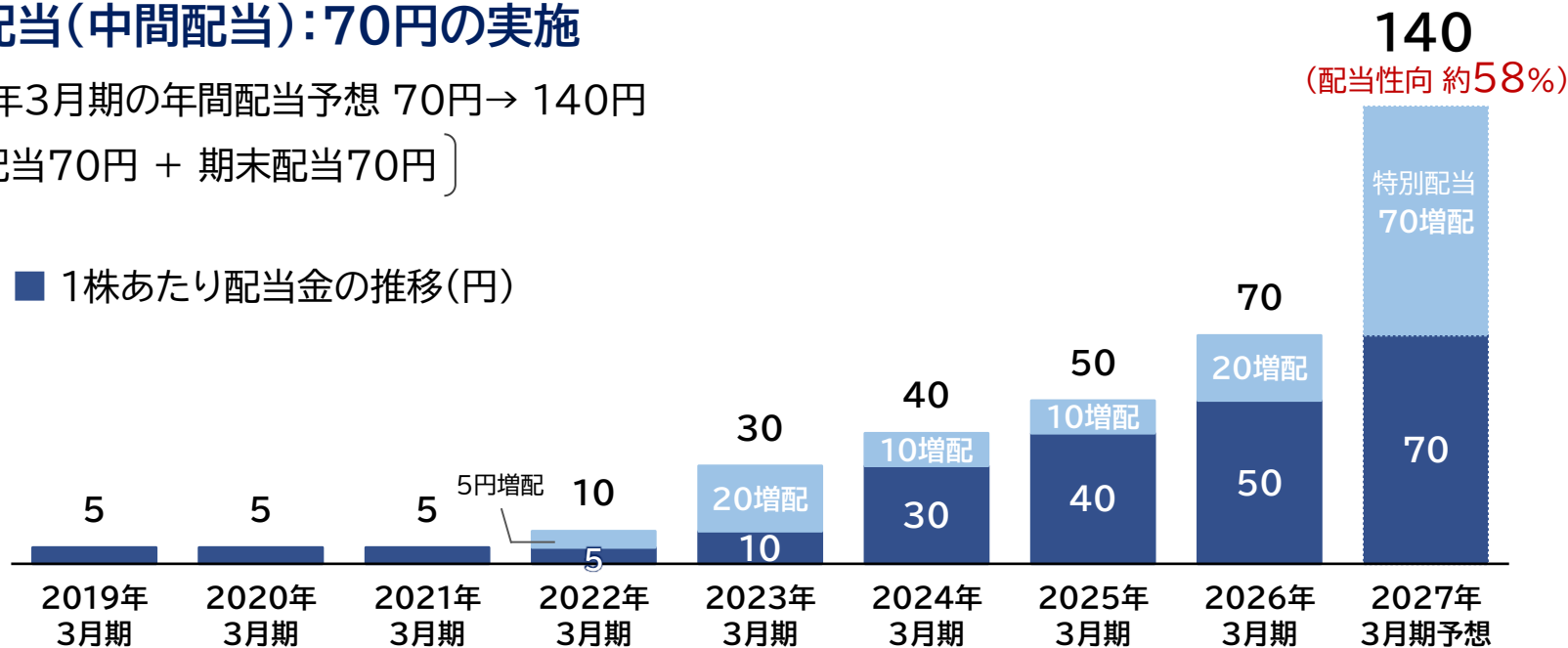
- 中間配当として創業以来最大となる特別配当を実施。来期以降は中間配当として継続的に実施予定。

特別配当(中間配当):70円の実施

2027年3月期の年間配当予想 70円→ 140円

〔特別配当70円 + 期末配当70円〕

■ 1株あたり配当金の推移(円)



当期純利益 (億円)	△6.1	4.9	△34.5	24.7	82.2	116.9	111.5	130.5	150.0
---------------	------	-----	-------	------	------	-------	-------	-------	-------

※ 2023年3月22日付で普通株式1株につき2株の株式分割を行っております。2022年3月期以前の1株当たり配当金は、当該株式分割後の基準に換算した金額を記載しております。

- アミューズメント事業の確たる利益成長により創出するキャッシュを、株主還元的大幅拡充と、IP事業の成長投資に配分していく。

2027年-2029年3月期

キャピタルアロケーション方針

キャッシュイン

キャッシュアウト

営業CF
約**610**億円

成長投資

株主還元

成長投資

株主還元

(1) IPビジネスの収益力強化(コア領域投資)

- 売り場の拡充(直営店・EC)
- MD商品企画開発
- デジタルコンテンツ

(2) IPビジネス基盤の高度化(機能・インフラ投資)

- AIデジタル投資
- MDサプライチェーン構築
- デジタルマーケティング機能開発
- 人的資本投資

利益成長を礎に株主還元の拡充を継続

Appendix

(単位：億円)

連結B/S	2026年3月末	2026年6月末	対前期増減額
流動資産	740.8	815.7	+74.8
固定資産	292.7	288.6	△4.1
資産合計	1,033.6	1,104.3	+70.7
流動負債	248.1	317.8	+69.7
固定負債	123.5	120.7	△2.8
負債合計	371.7	438.6	+66.8
純資産合計	661.8	665.7	+3.8
負債純資産合計	1,033.6	1,104.3	+70.7

※ 千万円未満は切り捨てて表示しています。

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。