※本資料は、決算説明会で投影した資料の、一部を抜粋しております。

TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS

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

2027年3月期 第1四半期 業績概況

TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS

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

Copyright 2026 TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS INC. All rights reserved. 2

当第1四半期の連結業績は、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推進した。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。連結実績としては、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）となった。

コンテンツ＆デジタル事業セグメントでは、中核である円谷プロダクションにおいて、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。その結果、円谷プロダクション単体の業績は、売上高21.2億円（同5.0%増）、営業利益7.7億円（同227.7%増）と大幅な増益を達成した。当セグメント全体の実績としては、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）となった。

アミューズメント事業セグメント（従来の「アミューズメント機器事業」から当期より改称。）では、フィールズにおいて、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）を基盤とし、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。当セグメントの業績は、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）となった。

Copyright 2026 TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS INC. All rights reserved.

2027年3月期 第1四半期［連結P/L］

TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS

（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。

Copyright 2026 TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS INC. All rights reserved. 3

当第1四半期の連結業績は、売上高437.1億円に対し、売上総利益は117.5億円となった。販売管理費を48.7億円に抑制した結果、営業利益率は前年同期の14.1%から15.7%へと改善。経常利益は70.7億円、親会社株主に帰属する四半期純利益は47.4億円でとなった。この順調な推移を踏まえ、7月27日付けで通期業績予想を売上高2,053.0億円、営業利益225.0億円へと上方修正している。

2027年3月期 第1四半期［事業セグメント別P/L］

TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS

（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	**33.6**	△1.7（△4.9%）	153.0	**190.0**
	営業利益（営業利益率）	4.4（12.5%）	**9.2**（27.3%）	＋4.7（＋107.5%）	30.0（19.6%）	**45.0（23.7%）**
アミューズメント事業セグメント	売上高	517.0	**400.1**	△116.9（△22.6%）	1,700.0	**1,850.0**
	営業利益（営業利益率）	81.7（15.8%）	**69.6**（17.4%）	△12.1（△14.9%）	200.0（11.8%）	**220.0（11.9%）**
その他	売上高	4.4	**4.4**	△0.0（△1.4%）	-	-
	営業利益	△0.0	**△0.1**	△0.0	-	-
調整額	売上高	△1.3	**△1.0**	＋0.3	-	-
	営業利益	△8.0	**△9.9**	△1.8	-	-

※千万円未満は切り捨てて表示しています。

Copyright 2026 TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS INC. All rights reserved. 4

事業セグメント別の実績詳細である。コンテンツ＆デジタル事業は、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）と倍増以上の利益を計上した。アミューズメント事業は、売上高400.1億円（同22.6%減）、営業利益69.6億円（同14.9%減）となったが、通期の修正予想営業利益220億円に対して順調な進捗を見せている。

Copyright 2026 TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS INC. All rights reserved.

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：マスターライセンシーによる各種営業施策が奏功したことに加え、新規ライセンシーの獲得および大手既存ライセンシー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

Copyright 2026 TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS INC. All rights reserved.

コンテンツ＆デジタル事業の中核である円谷プロの全体実績としては、国内のライセンス・映像等が堅調に推移し、有力IPコラボも想定以上の反響を得た。海外も中国を中心とする施策が奏功した結果、円谷プロダクション単体で売上高21.2億円（前年同期比5.0%増）、営業利益7.7億円（同227.7%増）とセグメント増益を牽引した。

円谷プロダクションの地域別実績では、国内売上は9.0億円（前年同期比11.6%増）、中国売上は10.3億円（同3.8%増）と主力市場が大きく伸長した。アジア等は前年割れとなったが、国内と中国の力強い好調がそれを補い、円谷プロダクション全体の売上高21.2億円、営業利益7.7億円の大幅な増益達成へと直結している。

円谷プロダクション実績

TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS

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。

Copyright 2026 TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS INC. All rights reserved.

円谷プロダクションの事業別実績では、営業改革による既存顧客の深耕と新規開拓が奏功し、ライセンス売上は12.5億円（前年同期比9.6%増）、営業利益9.6億円へ拡大した。MD売上は減少したが、ライブイベントの積極展開等により映像・イベント売上は6.3億円（同23.6%増）と伸長し、増収増益に貢献した。

Copyright 2026 TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS INC. All rights reserved.

円谷プロダクション実績 中国

TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS

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。

Copyright 2026 TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS INC. All rights reserved. 8

中国市場の売上内訳である。主要サブライセンシーのブロック玩具新商品が好調で、トイ＆ホビーが売上5.0億円（前年同期比49.7%増）と急回復を牽引した。またSNS活用やキッズアパレルの新規獲得、大手企業からの映像収入寄与により映像イベントも2.1億円へ伸長し、中国全体の売上は10.3億円（同3.8%増）となった。

アミューズメント事業セグメント 2027年3月期 第1四半期実績

TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS

（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。

Copyright 2026 TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS INC. All rights reserved. 9

アミューズメント事業の販売実績である。第1四半期では、パチンコ4.2万台、パチスロ2.5万台の計6.7万台（前年同期比29.1%減）を販売した。多数の機種投入や増産が集中した前年同期からは減少したが、高人気の『L 東京喰種』の増産ニーズに対応し、営業利益（期初予想）に対する進捗率は約35%と順調に推移している。

Copyright 2026 TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS INC. All rights reserved.

1Qの主なパチンコ販売機種として『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.』等を販売した。また、パチスロでは、『Lパチスロ 機動戦士ガンダム ユニコーン 覚醒 DRIVE』を市場に投入した。さらに、市場評価の高い『L 東京喰種』の増産対応や、継続販売である『e 東京喰種』、『e 新世紀エヴァンゲリオン ～はじまりの記憶～』の販売を通じ、安定した収益確保とシェア維持に貢献している

第2四半期以降に販売を予定しているパチンコ機種として『e 無職転生 ～異世界行ったら本気だす～』や『e EDENS ZERO ～究極 LT～』、『e アサルトリリィ』、『SMART-PACHINKO GANTZ』等、有力IPを搭載した新規タイトルを順次市場へ投入していく計画である。また、パチスロにおいても、『スマスロ ストリートファイター6』や『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』等を投入し、充実したラインナップによる市場活性化を図る。

Copyright 2026 TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS INC. All rights reserved.

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）	2027年3月期 修正予想(C)（7月27日）	2027年3月期 対期初予想増減率(C/B)	2027年3月期 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。

Copyright 2026 TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS INC. All rights reserved. 13

各事業セグメントにおいて足元の業績が好調に進捗し、当初予想を上回る見込みとなったため、通期予想を引き上げた。修正後の予想は、売上高2,053.0億円、営業利益225.0億円、経常利益226.5億円、当期純利益150.0億円である。コンテンツ＆デジタル事業の営業利益は期初予想比50.0%増、アミューズメント事業の営業利益は同10.0%増の上方修正を行っている。

2027年3月期 通期業績予想の上方修正理由

TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS

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。

※従来の「アミューズメント機器事業」、当期より改称

Copyright 2026 TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS INC. All rights reserved. 14

コンテンツ＆デジタル事業では、前期末からの構造改革の成果が着実に発現し、国内MD事業・ライセンス事業・広告収入が好調に推移しているほか、中国市場も回復基調にある。また、アミューズメント事業では、第2四半期納品予定機種がすでに完売し、第3四半期の主力機種も受注が極めて好調である。これは一過性の要因ではなく、当社の強固な販売網や開発力による構造的な収益力向上によるもの。これらを理由として、通期業績予想を上方修正した。

Copyright 2026 TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS INC. All rights reserved.

コンテンツ＆デジタル事業セグメント
上方修正理由

TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS

構造改革の成果が各事業分野で着実に発現

国内MD事業	ライセンス事業	広告収入	中国市場
好調に推移	好調に推移	想定を上回る進捗	回復基調

構造改革 | 前期末より推進してきた施策が、各事業分野の改善に波及

→ 持続的な業績拡大

グループ中期経営計画の重点施策を着実に実行

Copyright 2026 TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS INC. All rights reserved. 15

コンテンツ＆デジタル事業では、前期末から推進してきた構造改革の成果が各分野に波及している。具体的には、国内MD事業とライセンス事業がともに好調に推移しているほか、広告収入が想定を上回る進捗を示し、中国市場も回復基調にあることから、通期での持続的な業績拡大を確実に見込んでいる。

アミューズメント事業セグメント
上方修正理由

TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS

- 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 → 修正予想 220.0億円
	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	

期初想定以上の進捗

Copyright 2026 TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS INC. All rights reserved. 16

アミューズメント事業では、第2四半期納品予定機種の完売や、第3四半期の主力機受注の極めて好調な推移が上方修正の背景にある。一過性のヒットではなく、当社の強固な販売網・ホールとの信頼関係・商品調達力・自社開発力が複合的に発揮された「構造的な収益力の向上」によるものである。

Copyright 2026 TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS INC. All rights reserved.

グループ中期経営計画の上方修正

TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS

（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**

Copyright 2026 TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS INC. All rights reserved. 17

初年度の上振れを反映し、最終年度である2029年3月期の目標を売上高2,303.0億円、営業利益285.0億円へと引き上げた。コンテンツ事業で営業利益65億円、アミューズメント事業で260億円を目指し、グループ全体の持続的な業績拡大を追求する。

コンテンツ＆デジタル事業セグメント 中計達成に向けた“10の打ち手”

TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS

■ 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
- 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
- 打ち手5 AI活用による事業プロセスの高度化

2 IP価値の強化と拡張

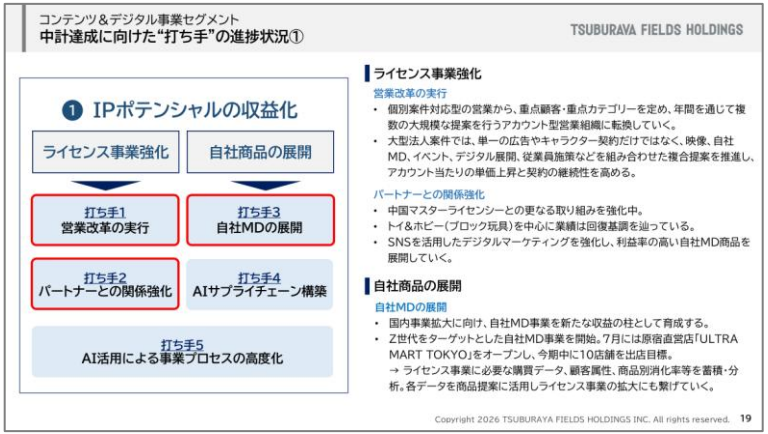
- 熱量を生む作品展開
  - 打ち手6 連続したストーリー展開
  - 打ち手7 映像展開の強化
- 日常接点の拡大
  - 打ち手8 デジタルマーケの強化
  - 打ち手9 ライブイベントの展開
- 打ち手10 IPリブート／コラボ企画開発

※「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

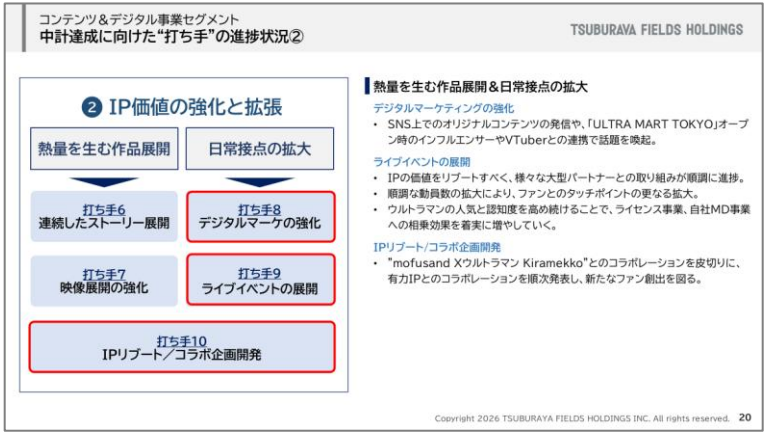
Copyright 2026 TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS INC. All rights reserved. 18

グループ中期経営計画（2026年5月）で公表したコンテンツ＆デジタル事業の中計達成に向けた「10の打ち手」である。IPポテンシャルの「収益化」として営業改革や自社MD展開等を進める。同時にIP価値の「強化と拡張」として連続ストーリー展開やライブイベント展開、コラボ企画等を推進し、これら両輪を機能させることで3年間での上方修正目標の達成を確実なものとする。

Copyright 2026 TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS INC. All rights reserved.



営業改革においては、従来の個別案件対応型から、重点顧客や重点カテゴリーを定めたアカウント型営業組織への転換を進めている。これにより、単一の広告やキャラクター契約にとどまらず、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年間を通じ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ていく。また、パートナーとの関係強化として中国マスターライセンシーとの取り組みを深め、ブロック玩具を中心に業績は回復基調を辿っている。さらに、新たな収益の柱としてZ世代をターゲットとした自社MD事業を本格始動させた。7月に原宿へ直営店「ULTRA MART TOKYO」をオープンし、今期中に10店舗の出店を目標としている。ここで得られた購買データや顧客属性、商品別消化率等のデータを蓄積・分析し、的確な商品提案へと生かすことで、ライセンス事業のさらなる拡大へ繋げていく方針である。



IP価値の強化と拡張に向けた進捗状況では、デジタルマーケティングの強化策として、SNS上でのオリジナルコンテンツの発信や、直営店オープン時のインフルエンサーおよびVTuberとの連携を通じて積極的な話題喚起を行っている。ライブイベントの展開においては、順調な動員数の拡大によりファンとの日常的なタッチポイントを拡充している。様々な大型パートナーとの取り組みも順調に進捗しており、ウルトラマンの認知度と人気を高め続けることで、ライセンス事業や自社MD事業への相乗効果を着実に生み出していく。また、IPリブート・コラボ企画開発の取り組みとして、「mofusand × ウルトラマン」のコラボレーションを皮切りに、有力IPとの協業を順次発表している。これにより既存の枠組みを超えた新たなファン層の創出を図り、IPのさらなる価値向上を推進する。

Copyright 2026 TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS INC. All rights reserved.

アミューズメント事業セグメント
成長を牽引するアミューズメント事業の展開施策

TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS

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。

Copyright 2026 TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS INC. All rights reserved. 21

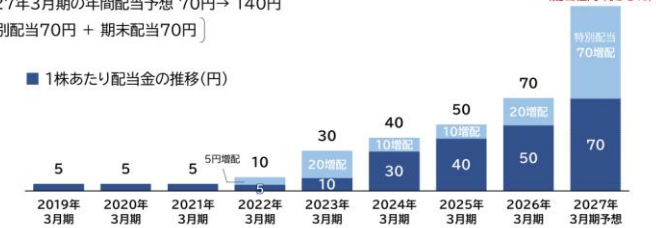
当社は業界唯一無二のディストリビューターとして、単なる機械販売にとどまらず、店舗への営業コンサルティングや設備投資、プロモーションなど、ホールの営業に資する多様な提案を実施している。
すべての店舗に対してコンサルティング、情報提供、アドバイスを通じた幅広い支援を行うとともに、エース電研によるホール空間プロデュースの提案等も展開する。商品供給の面では、協業メーカーにIPを提案し開発された優秀な機械を全国市場へ供給するほか、IP・人材・開発資源への投資を拡大し、商品性の高い自社商品を供給することで当社の収益力を高めていく。さらに、東京喰種やエヴァンゲリオンをはじめとしたIP関連商品も展開し、IP価値の向上とぱちんこホールの集客に貢献していく方針である。

株主還元
特別配当（ウルトラマン60周年記念特別配当）の実施

TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS

■ 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）



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。

Copyright 2026 TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS INC. All rights reserved. 23

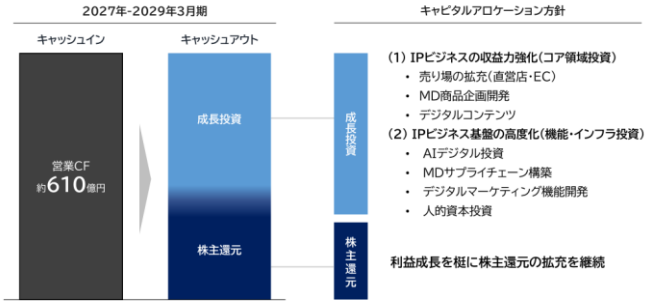
利益成長をダイレクトに還元へ結びつけるべく、中間配当として創業以来最大となる「ウルトラマン60周年記念特別配当」70円の実施を決定した。これにより、期末配当予想の70円と合わせ、当期の年間配当は1株当たり140円（配当性向約58%）への大幅な増配を見込んでいる。

Copyright 2026 TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS INC. All rights reserved.

キャピタルアロケーション

TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS

■ 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、株主還元の大幅拡充と、IP事業の成長投資に配分していく。



キャピタルアロケーション方針

(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

利益成長を梃に株主還元の拡充を継続

Copyright 2026 TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS INC. All rights reserved. 24

今後のキャピタルアロケーション方針としては、2027年～2029年3月期において創出される約610億円の営業CFを主な原資とする。これを株主還元の大幅拡充へ振り向けると共に、IP事業の成長投資に配分していく。

2027年3月期 第1四半期［連結B/S］

TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS

（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表示しています。

Copyright 2026 TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS INC. All rights reserved. 26

2026年6月末時点の流動資産は815.7億円、固定資産は288.6億円で、資産合計は1,104.3億円(前期末比70.7億円増)となった。負債合計は438.6億円(同66.8億円増)、純資産合計は665.7億円(同3.8億円増)となり、引き続き強固な財務基盤を維持している。

Copyright 2026 TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS INC. All rights reserved.