

会社概要 (2004年3月31日現在)

商号 フィールズ株式会社
(英訳名: FIELDS CORPORATION)

企業理念 すべての人に最高の余暇を

本社所在地 〒150-0044 東京都渋谷区円山町3-6 E・スペースタワー12階
TEL: 03-5784-2111 (代表)

営業拠点 札幌、青森、仙台、郡山、新潟、高崎、つくば、さいたま、千葉、
東京、西東京、横浜、静岡、名古屋、愛知、三重、金沢、京都、大阪、
神戸、広島、岡山、山口、松山、福岡、佐賀、鹿児島 (全国27拠点)

設立 1988年6月

資本金 12億9,550万円

決算期 3月

従業員数 651名 (連結)

事業内容 1) 遊技機の企画開発
2) 遊技機の仕入、販売
3) ホールプロデュース、コンサルティング業務
4) キャラクター、コンテンツの企画・開発、販売
5) 映像ソフトの企画・開発、販売

連結対象企業 プロフェッショナル・マネージメント株式会社
フィールズジュニア株式会社
株式会社デジタルロード
ホワイトトラッシュ チャームズ ジャパン株式会社
トータル・ワークアウト株式会社



フィールズ株式会社

〒150-0044 東京都渋谷区円山町3-6 E・スペースタワー12階
ホームページアドレス <http://www.fields.biz/>
お問い合わせ先 ir@fields.biz

事業報告書 2004年3月期

2003年4月1日～2004年3月31日



Fields™

Gaming and Entertainment

Top Interview

私たちのいる場所、
そしてエンタテインメントのこれから

特集 進化するビジネススキーム

フィールズ株式会社

証券コード: 2767

“挑戦”そして“先駆”。 すべての人々の思いと響き合うために。

全国のいたるところに存在するパチンコホール、
パチンコ・パチスロ産業は、それらを基盤に地域密着型のエンタテインメントとして
発展するポテンシャルを秘めている——フィールズはそう確信しています。
典型的な規制産業として「場」の制約を受けた空間限定型レジャー、
パチンコホールという現場を離れては成立し得ないのであれば、
その空間の魅力を高め、幅広い層の人々を集めることで発展させていこう——
そんな思いをもって、フィールズは多くのパートナーと手をたずさえ、
パチンコ・パチスロのエンタテインメント性向上をめざして
さまざまなかたちでの情報発信と提案を続けてきました。
「すべての人に最高の余暇を」という企業理念を根幹とするその取り組みが
確かな成果を生み出しつつある今、人々の喜びと産業の発展のため、
フィールズの活動は新たなステージに向かいます。



「レジャーニッポン新聞社」
の買収に踏み切り、未来の
パチンコ産業を見通した。



ホールとの間にPCネットワー
クを構築し、ホールTVをス
タート。



三井物産(株)との提携で、
業界初のパチンコCS放送
番組「Pステーション」を開始。



有名キャラクター採用のパ
チスロ機をプロデュース。パ
チスロブームに火をつけた。

“パチンコメーカーはどうあるべきか？
パチンコホールはどうあるべきか？
どこをめざし、何をなすべきなのか？
そして私たちに何ができるのか？”



現UFJ総合研究所との協
働で、新しい「パチンコ産
業論」の構築をめざす。



サミー子会社のパチスロメー
カー「(株)ロデオ」と提携。
パチスロ機の普及に貢献。



「ホールデザインコンペティ
ション」を開催。パチンコホ
ールのあるべき姿を提案。



SANKYOグループの「ダイ
ドー(現(株)ビスティ)」と
提携。魅力ある遊技機の
開発を推進。

“複合”そして“連鎖”。 エンタテインメント立国を支える中核産業 へ。

フィールズは今後、これまで蓄積してきたノウハウ、そして各分野のパートナーとのコラボレーションを、多彩なエンタテインメントを複合・連鎖させた広大な空間へと収斂させていきます。社会を発展させ、暮らしを充実させていくうえで、経済と並ぶ重要なファクターとなるエンタテインメント——その必要性は今後、余暇時間が増大するなかで確実に高まっています。

そのなかでフィールズがめざすのは、地域に暮らす人々すべての心を満たし、楽しませる空間。近未来的な回廊をめぐらせた敷地内では、巨大スクリーンが高揚感あふれる映像を映し出し、パチンコホールはもとよりフィットネスジムやスパ、ショッピングモール、シネマコンプレックスなどさまざまなニーズを満たす楽しみの場があちこちに広がっている——そこにいるだけで楽しめる、ラスベガスのようなエンタテインメント空間が「すべての人に最高の余暇を」提供する日は刻々と近づいてきています。



“遅かれ早かれ、こういうネットワークは生まれるだろう。
大切なのはタイミングだ。
必要ならば自分たちでやろう。いつかなどと言わず今やろう。
人々のためになることをすればきっと成功する”

私たちのいる場所、そしてエンタテインメントの未来

Top Interview



フィールズ(株)代表取締役社長 山本 英俊

✿ 「最高の余暇」のあり方を追求して

「すべての人に最高の余暇を」——この企業理念のもと、私たちは創業以来、長期的な視野で事業のあり方を模索してきました。たとえば2010年、私たちはどのような時代を生きているのか？そこで余暇はどのような存在となっているのか？そのとき、フィールズが事業活動を展開しているパチンコ産業は、世の中の人々とどんな関係であればいいのか？メーカーは、パチンコホールはどうあるべきか？そして私たちフィールズに何ができるのか？といったことを考え続けてきたのです。

というのも、私たちは余暇産業に大きな可能性を見出していたからです。かつて、「生産こそ善」という伝統的な価値観のなかで、余暇産業は不要不急と名指された過去があります。パチンコのみならず、映画や漫画、ゲームも例外ではありませんでした。しかし、経済成長を背景に社会が成熟していく過程において、経済面・物質面の充実だけでなく心のゆとりや豊かさに対する人々のニーズが高まっていくのは世の必然です。そのことに注目し、私たちは自らが生業とするパチンコ産業を、将来にわたって世の中に広く迎え入れられる産業とし

て発展させていきたいと願い、そのために進むべき道を考え続けてきました。私たちはこの営みを「産業ビジョンづくり」と呼んでいます。未来から逆に現在を照らし、パチンコ産業がどのような価値を提供すれば人々のためになり、かつ最も大きな利益と継続的な成長を業界各社にもたらしてくれるのか、そのために何をなすべきか。メーカーやホールに何ができ、そして彼らにできないことで私たちにできることは何なのか——ビジョン実現に足りない部分を補足する、そこに自分たちのポジションを求めてきたのです。

具体的な取り組みの第一歩は、1992年に実施したレジャーニッポン新聞社の買収でした。新たな成長のステージに向かうため、メディアを通して業界全体のコンセンサスを形成することがまず必要だと考えたのです。この試みはその後、パソコンネットワーク「ホールTV」や、三井物産との提携事業であったCS放送「P(パチンコ情報)ステーション」へと引き継がれ、パチンコに対する社会の認知度向上と理解、ファンの拡大につながったと考えています。さらに1999年には、私たちは三和総合研究所(現UFJ総合研究所)の協力を得て、新しい「パチンコ産業論」の構築に着手しました。ここで得た成果を、

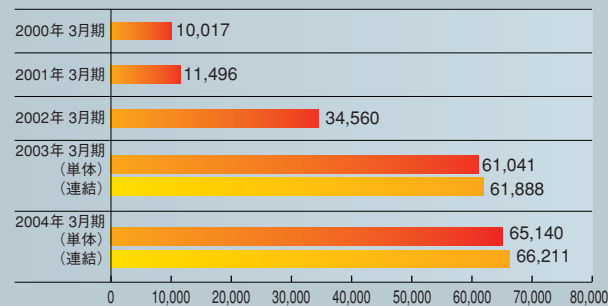
私たちは後に未来ホールのあり方を模索した「パチンコホール・デザインコンペティション」や、「遊技機の企画開発事業」へと発展させていったのです。

✿ パチンコ産業の限界性と可能性

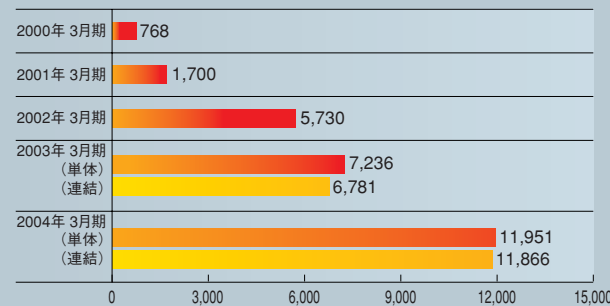
もう少し具体的にお話ししましょう。「パチンコ産業論」の構築にあたり、私たちはパチンコというゲームの本質を分析しました。まず、パチンコは本人がホールに出かけて自分で玉を弾くことが大前提になっている、すなわち“場”の制約を受けた“空間限定型レジャー”です。また、パチンコは1分間に100発しか玉を弾けないほか、貸玉料も1個4円以内と決められているためカジノのように自由にレートを設定することができません。つまり、少しでも多く出玉を得ようとするなら延々と台の前に座り続けるしか方法がない、“時間消費型レジャー”です。“空間限定型”と“時間消費型”、この2つのファクターがパチンコの射幸性とゲーム性を規定する根幹となっています。こうした制約のもと、従来、パチンコ業界は射幸性をいかに高めるかに力を注ぎ、連チャンに集客の糸口を求めてきました。

財務ハイライト

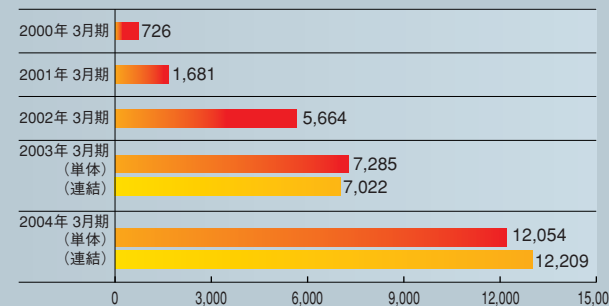
売上高 (単位:百万円)



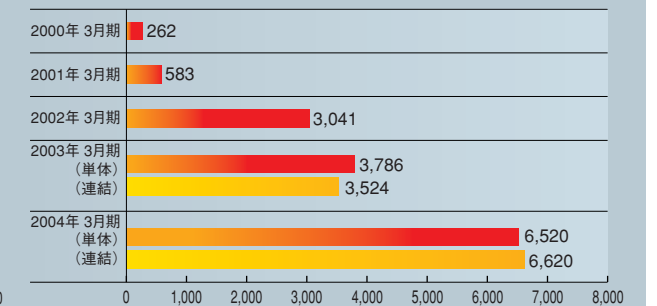
営業利益 (単位:百万円)



経常利益 (単位:百万円)



当期純利益 (単位:百万円)



私たちのいる場所、そしてエンタテインメントの未来

Top Interview

この取り組みによって特定層のファンが定着したことは業界の大きな成果です。しかし、私たちは業界がさらに成長を続けるためには、ファン層自体を拡大する必要があると考えました。ポイントは、やはり集客です。空間と時間の制約があるとはいえ、全国で約16,000店もが展開するパチンコホールは、余暇を楽しむ身近な場として大きなポテンシャルを秘めています。ホールという現場を離れて成立しないなら、その空間を多くの人々が楽しめるよう工夫を凝らせばよい、時間の制約を受けるなら、その時間をより面白く過ごせるアイデアを練ればよい——こうした発想の転換により、射幸性に依存せずエンタテインメント性を高めるホールプロデュースに、私たちは活路を見出しました。その具体策が、地域の人すべてに楽しんでもらえるようなホール空間の創出、貴重な時間をさらに輝かせるように最高のエンタテインメントを盛り込んだ遊技機の開発なのです。

劇的変化が始まっている

「ファン拡大にこそパチンコ産業の成長機会がある」という考えに沿って事業戦略を展開するうえで、もうひとつ忘れてはならないのがファン層の新陳代謝ともいえる現象です。年齢を経るごとに人々の余暇の過ごし方は変化していくことから、2,000万人規模といわれるパチンコファン人口を構成する人々も絶えず変化しています。学生か社会人か、未婚者が既婚者か、あるいは子供の有無やその年齢などによって余暇選択におけるプライオリティが変わっていくのです。

このことを踏まえ、現在、ファン拡大に向けた戦略として、私たちは18歳以上の潜在顧客層のなかでも若い世代をコアターゲットとしていきたいと考えています。パチンコ解禁となる高校卒業後の18歳ファンを増やすことは、先に述べた新陳



代謝によるファンの自然減を最小限に食い止めるとともに、中期スパンでは2,000万人を3,000万人、4,000万人、さらに4,500万人へとファン層全体の底上げに必ず貢献してくれるはず。今日、巷には若者を楽しませるさまざまなエンタテインメントがあふれています。少し

前までは他の魅力的なエンタテインメントに肩を並べるのは困難でしたが、現在では液晶技術やチップ技術の革命的な進化により、遊技機においても優れたエンタテインメントを実現することが可能になっています。臨場感あふれる液晶画面で多様なキャラクターが供給できる環境のなかで、私たちは、どのエンタテインメントにも負けない最高に面白い遊技機を、どの空間よりも身近で快適なホールで提供していくことができると確信しています。

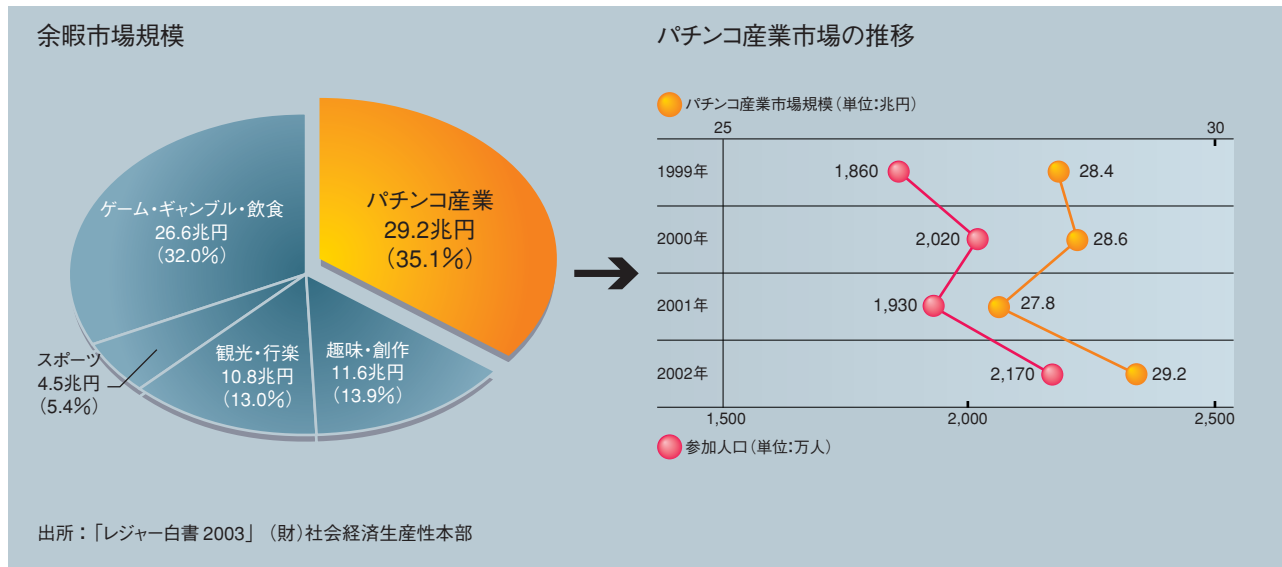
価値複合、そして価値連鎖

現在、私たちは最高の時間消費型レジャーを提供するための遊技機の企画開発に本格的な取り組みを始めています。社内に専門部署を設立するとともに、関連会社プロフェッショナル・マネージメントは芸能・スポーツ分野でのネットワークを

活かし、大型著作権の取得と開発に力を発揮しています。また、ケビン山崎氏率いるトータル・ワークアウトが強い求心力となり、一流アスリート、一流アーティスト、一流タレントの著作権を順調に獲得し続けていることも、フィールズグループの大きな強みになっています。デジタルロードも、今やパチンコ・パチスロの生命線となった画像クリエイティブの専門家集団として活発な開発を続けています。

さらにフィールズは、有力キャラクターを獲得し、それをさまざまな媒体に展開していくために、多方面に強力なパートナーシップを築いています。2004年1月には、ゲームメーカーであるディースリー・パブリッシャーと世界のゲーム市場を視野に入れた業務提携をしました。コンセプトは、キャラクターをプラットフォームにした、パチンコ・パチスロにとどまらない全方位エンタテインメントの展開です。また、2003年大晦日のイベントをスポンサーしたK-1とは、さらに絆を深めて世界的な知名度と人気を誇るアスリートたちのキャラクター展開を全方位戦略で進めていく計画です。海外との連携の面では、ハリウッドメジャー3社を中心にライセンスビジネスを展開するサン・アールアンドピ社との提携が、私たちのビジネス領域拡大に向けて大きな力になると期待できます。

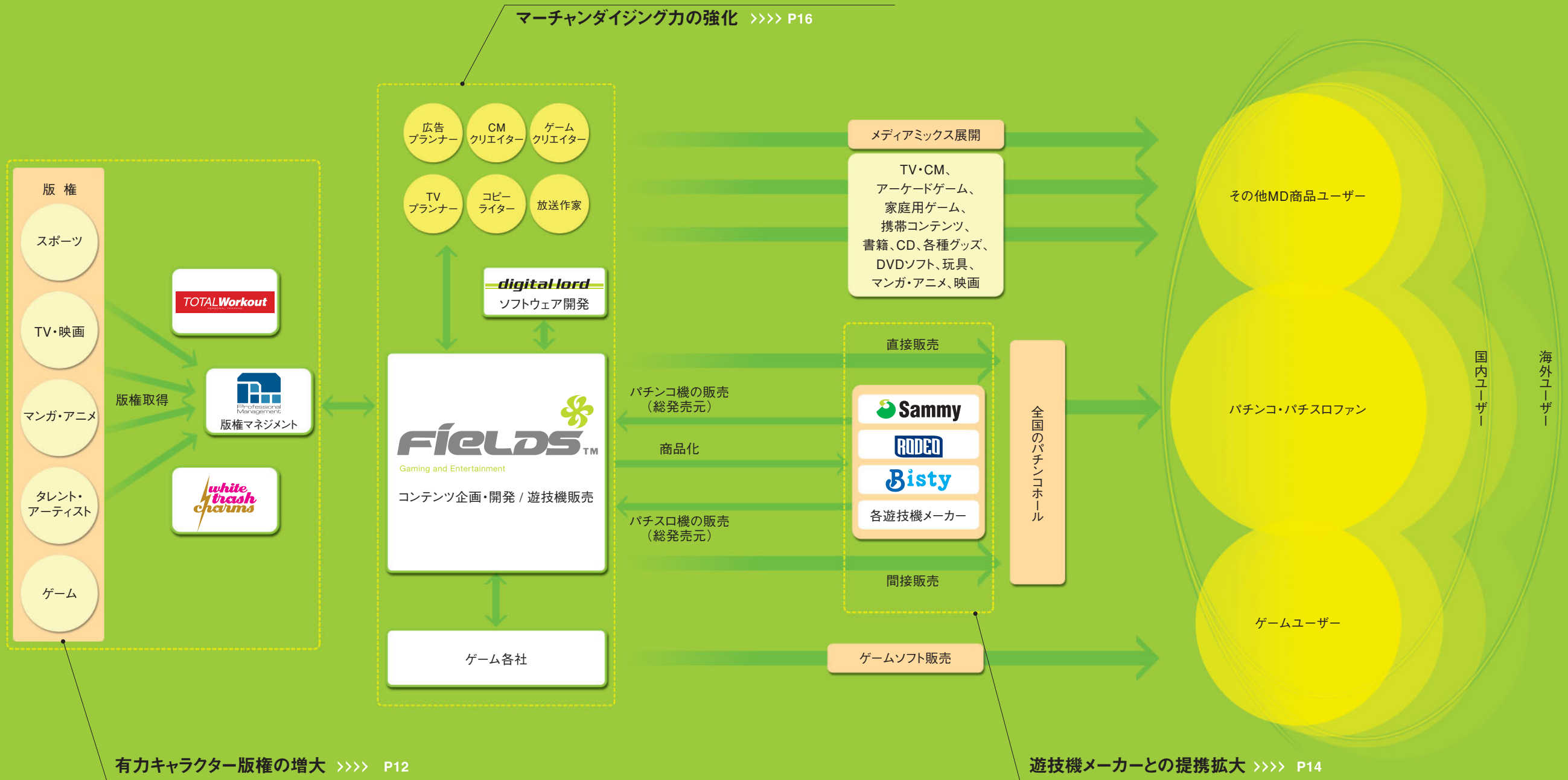
こうしたビジネス展開の方向性は、今後も変わりはありません。私たちが志向するエンタテインメントの新しいフィールドは、さまざまな価値を繋ぎ合わせ、それによりさらに新しい価値を生み出す仕組みを特徴としています。これからのエンタテインメントは、分野の壁を越え、それぞれの価値を複合し連鎖させることで人々の暮らしに欠かせないものとなっていきます。その具現化に向けて、私たちは絶え間なく新しい挑戦を続けていきます。





進化するビジネススキーム。

さまざまな分野から国内外の有力キャラクター版権を獲得し、優れたコンテンツとして遊技機に導入することでパチンコ・パチスロのエンタテインメント性を高め、集客増に貢献しています。同時に、開発したコンテンツを多彩なメディアに展開することで、パチンコ・パチスロと他の娯楽との親和性を高め、ファン層を拡大していきます。



有力キャラクター版権の増大

グループ会社の連携により、国内外の有力版権を次々と獲得。

フィールズは、スポーツや映画をはじめとする多様な分野でキャラクター版権獲得に向けた強力なネットワークを確立しています。迅速かつ効率的なコンテンツ開発に威力を発揮する話題性、訴求力の高い有力キャラクター獲得を順調に進めています。

グループ会社

プロフェッショナル・マネージメント (株)

スポーツ、芸能など幅広い分野にわたる人材マネジメントビジネスを展開しています。優れたアスリートやタレントのキャラクターとしての価値を高め信頼関係を構築し、その版権を取得・活用します。
マネジメント実績：
清原和博選手（読売巨人軍）、アン・ジョンファン選手（サッカーJリーグ）他



Professional Management

digital lord

(株) デジタルロード

元任天堂のプロデューサーであり、(株)ポケモンの取締役でもある川口孝司氏率いるクリエイター集団です。ゲーム業界を中心とする広範な人脈を活かして版権取得に貢献するとともに、遊技機の液晶ソフトをはじめクオリティの高いソフトウェアを企画・開発し、遊技機メーカーに提供していきます。



代表取締役 川口 孝司

映画分野

邦画では、「旋風の用心棒」を一例として企画段階から制作に参画し、幅広い版権の取得に取り組んでいます。洋画についてはハリウッドの人気作品に着目しており、サン・アールアンドバイ社を通じたハリウッドメジャー配給会社との版権使用契約締結の計画も進展しています。

スポーツ分野

グループ会社による各界トップアスリートのマネジメントやトレーニングを通じて、彼らのキャラクター価値向上に貢献し、版権契約を結んでいます。清原和博選手、千代大海関、アン・ジョンファン選手等に加え、2004年3月期にはマイク・タイソン選手、佐々木主浩投手等とのキャラクター契約が完了し、遊技機の企画を含めたさまざまな展開を進めています。さらに、2004年5月には、格闘技イベント「K-1」を企画・主催・制作運営する(株)FEGとの提携により、同社が主催する「格闘技イベントに関する広範囲な商品化権」を獲得しました。幅広い世代から絶大な支持を得ている「K-1」は、ボブ・サップ選手や曙選手などワールドクラスのトップファイターの相次ぐ参戦で大いに沸いています。この強力なコンテンツを今後、マルチユース展開していきます。

タレント・アーティスト分野

プロダクションに所属するタレント、アーティストについては、プロフェッショナル・マネージメント(株) その他提携企業などを通じ、フィールズが専有的な権利を獲得しています。また、版権の活用を通じて、タレント・アーティストの市場価値を高める支援活動や次代を担うタレント・アーティストの発掘・育成に着手しています。

マンガ・アニメ分野

大手出版社との間でスムーズな版権取引を実施しています。現在、少年誌をはじめ絶大な人気を誇る漫画家・本宮ひろ志氏の全作品に関する専有権を獲得しており、ゲーム化権、MD商品化権などに領域を広げるための交渉を進めています。

ゲーム分野

すでに多数のヒットゲームを遊技機用に取得し、それらを活用した遊技機開発を進めています。今後、(株)ディースリー・パブリッシャーをはじめ、有力ゲームメーカーとの連携をさらに強化していきます。



D3PUBLISHER

グループ会社

ホワイトトラッシュ チャームズ ジャパン (株)

マドンナをはじめ多くのハリウッドスターにも愛用され、日本でも人気の高まっているアクセサリーショップです。人気俳優とフィールズの人脈づくりに寄与しています。



トータル・ワークアウト (株)



多数の実績をもつ名トレーナー・ケビン山崎氏を社長とするフィットネスクラブです。多くの一流アスリートおよび有名タレントにトレーニングの場を提供するとともに、彼らとフィールズを結ぶ接点として版権契約につなげる役割を担っています。

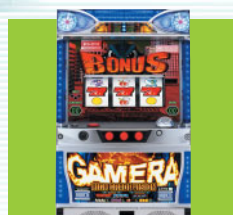
遊技機メーカーとの提携拡大

強固なパートナーシップのもと、多様な販売チャンネルでコンテンツを展開。

フィールズは、全国的な流通ネットワークを駆使した遊技機の代理・代行販売により全遊技機メーカー、全機種への取り扱いを行うことで、メーカーとパチンコホールとの双方にメリットを提供しています。また、獲得したキャラクター著作権を活かし、魅力あるコンテンツをパチンコ・パチスロ市場に導入していくため、有力メーカーと提携してキャラクター機の共同開発を積極的に推進しています。

サミー（株）、 （株）ロデオとの協業

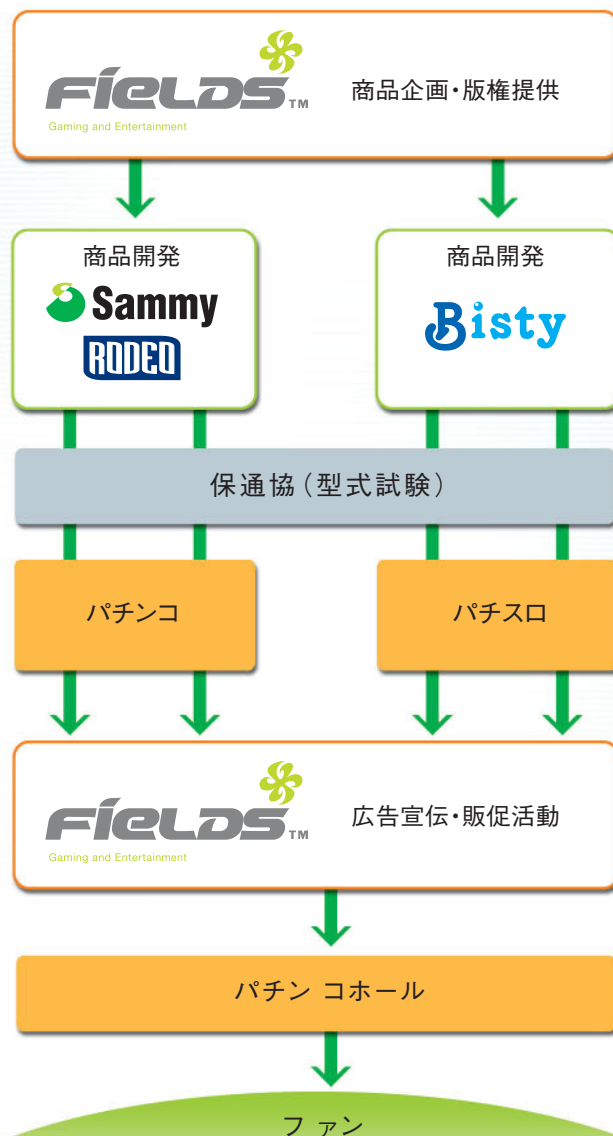
パチスロ機のトップメーカーであるサミー（株）、およびそのグループ会社でありフィールズも資本参加している（株）ロデオの総発売元として、数々の遊技機を全国で販売展開しています。2003年7月からはサミー製パチンコ（フィールズ専用機）を発売し、次々とキャラクター採用機を投入しました。2004年5月には歌手・山本リンダのキャラクターを活用したパチンコ機「CRリンダのどうにもとまらない」を発売しました。また、2004年3月に発売のロデオ製パチスロ機「ガメラ」シリーズの最新機「ガメラハイグレードビジョン」では、業界に先駆けて20インチ液晶を採用。サミーグループは常に業界をリードする優れた技術開発力を有しており、近年はパチスロ機のみならずパチンコ機に関しても市場で高い評価を得ています。フィールズは全国に築いた流通ネットワークを駆使してそれら遊技機の販売をサポートしています。



■ガメラハイグレードビジョン
©角川大映
©1999 角川大映 TNH

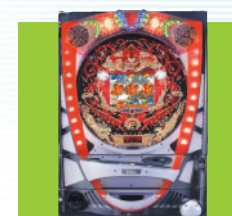


■CR力道山
©リキエンタープライズ
©Sammy



SANKYOグループ、 （株）ビスティとの提携

パチンコ機のトップメーカー、（株）SANKYOのグループ会社である（株）ビスティ（旧社名：（株）ダイドー）との業務提携にもとづき、同社が開発する遊技機を全国で販売しています。2004年3月期にはパチスロ機「海賊」、パチンコ機「CRフィーバーカンフーギャル」をそれぞれ発売しているほか、2004年5月には「CRフィーバーツインズ」「フィーバー夏祭り」を発売しました。さらに、今後は業界でも屈指のブランド力とそれを支える業界トップレベルの遊技機開発力や液晶における高度な表示処理技術を有するSANKYOグループと、フィールズのもつ企画開発力および有力キャラクター著作権を融合したコラボレーションにより、潜在的な市場ニーズを確実に喚起する魅力と独創性、エンタテインメント性に優れた遊技機を創造していきます。



■CRフィーバーカンフーギャル
©Bisty



■フィーバー夏祭り
©Bisty

マーチャンダイジング力の強化

キャラクターをプラットフォームに、多彩なメディアへ展開。

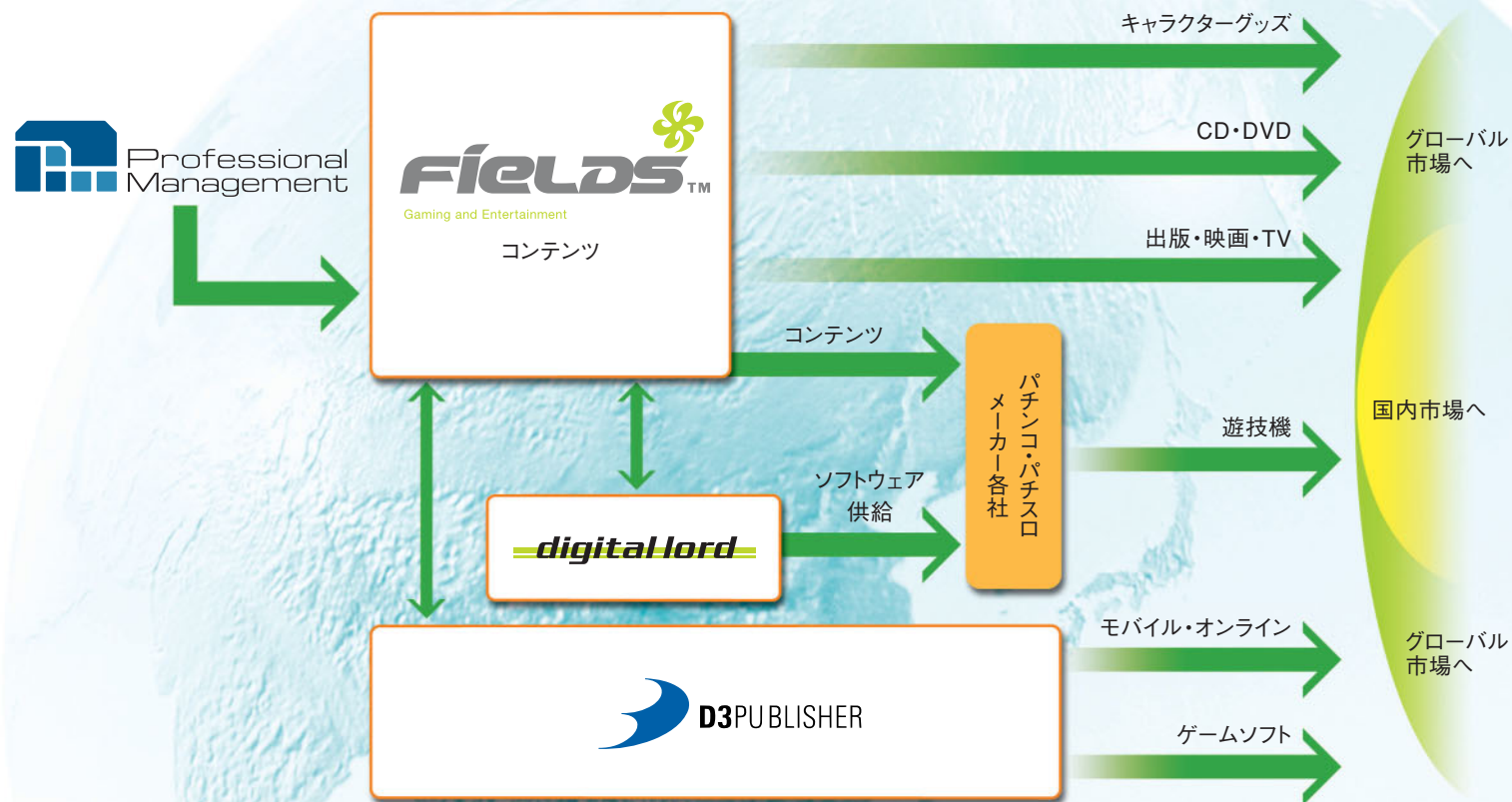
有力キャラクターの魅力を最大限に引き出し、訴求力の高いコンテンツを開発するために、フィールズは戦略的なマーチャンダイジング(MD)と高レベルなクリエイティブデザインを実現する優秀なクリエイター、プロデューサーを結集しています。開発したコンテンツを、遊技機と同時にゲーム、CD・DVDなど多彩なメディアへ展開することで各種MD商品ユーザーをパチンコ・パチスロへと誘い、ファン層拡大を図ります。

高度なクリエイティブ&プロデュース力を発揮

各界に幅広い人脈を持ち、ゲームクリエイターとしても著名な当社社外取締役・糸井重里氏に加え、ゲーム業界に多大な実績をもつ川口孝司氏が社長を務める関連会社(株)デジタルロードの陣容でクリエイティブマネジメントを担っています。糸井・川口両氏の人脈を駆使して国内外の広告プランナー、ゲームデザイナーらとのパートナーシップを確立し、マーチャンダイジング戦略の立案からコンテンツ開発までを効率的・効果的にを行っています。



社外取締役
糸井 重里



グローバルゲーム市場を視野に、ディースリー社と提携

ゲーム業界のパブリッシャーとして優れた企画力と販売ネットワークをもつ(株)ディースリー・パブリッシャーとの間で、2004年1月に資本および業務提携契約に基本合意しました。フィールズは同社株式の36.10%を取得し、ディースリー社の筆頭株主となりました。今後、ディースリー社のゲーム開発・販売ノウハウを活かして、国内外のゲーム分野にキャラクターコンテンツをマルチユース展開していきます。



当期の 連結営業概況

営業の概況

当連結会計年度におけるわが国経済は、企業活動を中心に緩やかながら景気回復傾向が続き、雇用面などに依然厳しさは見えるものの、実質家計支出は昨年11月以降4ヶ月連続増加を続けるなど、年度後半になり個人消費にも明るさが見えてきました。

こうした環境下、当社が獲得した映画、ゲームソフト、アニメ、芸能、スポーツなど多様な分野のキャラクター著作権（商品化権）をメーカーに提供し、共同開発した遊技機を精力的に販売いたしました。

ロデオ製パチスロ機「ガメラハイグレードビジョン」、サミー製パチンコ機「CR力道山」に代表される大型液晶画面を存分に活かした高いエンタテインメント性を誇る当社の主力販売商品は遊技機市場で高い評価を得ており、いずれも好調な売れ行きを示しました。



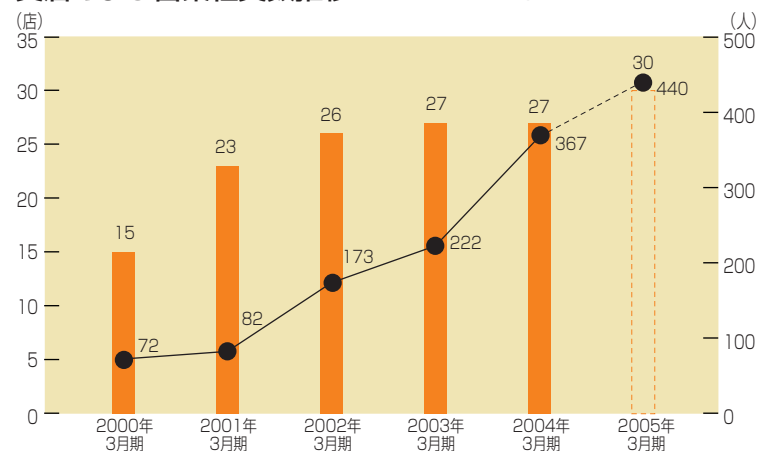
その結果、当連結会計年度 拡充されたショールーム機能

の売上高は66,211百万円（前連結会計年度比7.0%増）、経常利益は12,209百万円（同73.9%増）、当期純利益6,620百万円（同87.8%増）となりました。

なお、当社の販売形態には、1.主力パチスロ機の「代理店販売（当社が遊技機を仕入れ、直接パチンコホールに販売。勘定科目上は商品売上高となり、売上先はパチンコホール）」と、2.パチンコ機および一部パチスロ機の「代行店販売（メーカーの販売代行店として、遊技機の販売を代行。手数料収入として計上され、売上先はメーカー）」の2つの主要形態があります。当連結会計年度はパチンコ販売が大幅に増加したこと等の要因により、売上高は66,211百万円（前連結会計年度比7.0%増）に対し、経常利益は12,209百万円（同73.9%増）となりました。また、当連結会計年度における遊技機部門の売上高は61,579百万円（前連結会計年度比4.7%増）となり、それに付帯するその他の部門の売上高は4,632百万円（同51.5%増）となりました。

支店および営業社員数推移

■ 支店数 ● 営業社員数



新概念「静岡支店 新ショールーム」

次期の業績の見通し

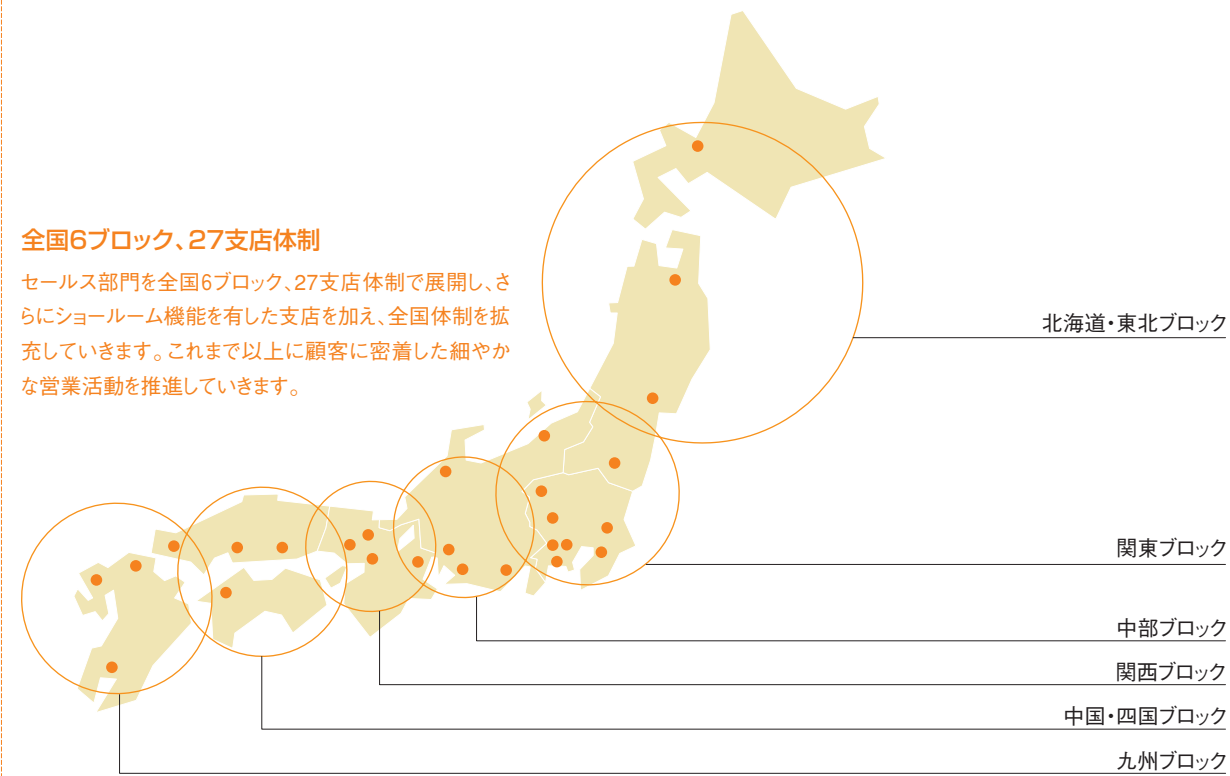
当社では、来期をこれまで戦略的に進めてきた事業提携の効果が目に見える形で現れてくる時だと考えております。遊技機市場はもちろんのこと、遊技機以外の市場も視野に入れて、戦略的な提携・アウトソーシングを積極的に行っております。本年7月1日に遊技機規則改正が実施される遊技機市場では、従来の主要取引先・サミー社に加え、SANKYOグループのビスティ社と業務提携し、当社が獲得したキャラクターを活用したゲーム性の高い遊技機製品を、精力的に投入してまいります。具体的には、企画段階から当社が参画して開発した質の高い本格的なエンタテインメント性のある遊

技機の市場投入を予定しています。また、遊技機の枠を越えたアミューズメント市場に対しても、ディズニー・パブリッシャー社とのコラボレーションによる当社保有コンテンツを活用したゲーム分野への進出など、さらにはこれらを支えるコンテンツの充実を図るなどを具体的に進展させ、当社がめざしている収益性の高いビジネスモデルの構築を推進してまいります。

以上の結果、通期の連結売上高は74,000百万円（前連結会計年度比11.8%増）、連結経常利益は14,000百万円（同14.7%増）、連結当期純利益は7,490百万円（同13.1%増）を見込んでおります。

全国6ブロック、27支店体制

セールス部門を全国6ブロック、27支店体制で展開し、さらにショールーム機能を有した支店を加え、全国体制を拡充していきます。これまで以上に顧客に密着した細やかな営業活動を推進していきます。



連結
財務諸表

連結貸借対照表

科目	当連結会計年度 2004年3月31日現在	前連結会計年度 2003年3月31日現在
資産の部		
I 流動資産		
現金及び預金	5,437,758	5,739,061
受取手形及び売掛金	18,865,138	4,379,791
たな卸資産	256,541	260,261
繰延税金資産	371,033	268,667
その他	3,309,085	1,367,368
貸倒引当金	△86,953	△ 38,378
流動資産合計	28,152,604	11,976,772
II 固定資産		
1. 有形固定資産		
建物及び構築物	1,227,337	801,830
減価償却累計額	△309,116	△234,469
車両運搬具	71,385	71,765
減価償却累計額	△47,744	△51,198
工具器具備品	850,804	554,249
減価償却累計額	△325,049	△217,842
土地	1,547,993	945,931
建設仮勘定	335,744	22,547
有形固定資産合計	3,351,355	1,892,814
2. 無形固定資産		
ソフトウェア	236,838	144,418
その他	147,746	18,656
無形固定資産合計	384,585	163,074
3. 投資その他の資産		
投資有価証券	2,824,195	1,096,809
長期貸付金	107,599	11,286
敷金保証金	1,661,745	1,198,017
繰延税金資産	222,779	240,596
その他	503,240	587,366
貸倒引当金	△92,265	△ 76,301
投資その他の資産合計	5,227,294	3,057,775
固定資産合計	8,963,234	5,113,663
資産合計	37,115,839	17,090,435

(単位:千円)

科目	当連結会計年度 2004年3月31日現在	前連結会計年度 2003年3月31日現在
負債の部		
I 流動負債		
買掛金	11,645,579	2,746,670
短期借入金	3,000,000	—
未払法人税等	3,960,019	2,605,440
賞与引当金	18,600	18,000
その他	1,930,638	1,352,405
流動負債合計	20,554,837	6,722,516
II 固定負債		
退職給付引当金	120,815	105,998
役員退職慰労引当金	699,800	569,000
預り保証金	1,161,922	863,808
連結調整勘定	1,602	3,083
その他	51,065	73,231
固定負債合計	2,035,204	1,615,121
負債合計	22,590,042	8,337,637
少数株主持分		
少数株主持分	17,976	—
資本の部		
I 資本金	1,295,500	1,295,500
II 資本剰余金	1,342,429	1,342,429
III 利益剰余金	11,631,695	6,060,735
IV その他有価証券評価差額金	238,194	54,133
資本合計	14,507,820	8,752,797
負債、少数株主持分及び資本合計	37,115,839	17,090,435

連結損益計算書

科目	当連結会計年度 2003年4月1日～2004年3月31日	前連結会計年度 2002年4月1日～2003年3月31日
I 売上高	66,211,589	61,888,832
II 売上原価	44,633,469	45,895,906
売上総利益	21,578,120	15,992,925
III 販売費及び一般管理費		
広告宣伝費	1,422,609	3,011,106
給与手当	2,759,504	1,984,355
賞与引当金繰入額	18,600	18,000
業務委託費	495,431	373,148
旅費交通費	463,518	313,465
減価償却費	257,393	207,600
地代家賃	666,555	461,397
退職給付費用	20,249	15,004
役員退職慰労引当金繰入額	148,500	109,100
貸倒引当金繰入額	79,093	—
その他	3,380,085	2,718,551
営業利益	11,866,578	6,781,196
IV 営業外収益		
受取利息	6,060	2,192
受取配当金	6,280	3,436
賃貸収入	34,908	33,660
連結調整勘定償却額	1,481	—
持分法による投資利益	292,330	255,645
その他	28,723	34,623
V 営業外費用		
支払利息	2,197	49,303
新株発行費	2,290	13,906
賃貸原価	17,137	19,024
その他	5,228	6,471
経常利益	12,209,509	7,022,048
VI 特別利益		
保証債務取崩益	17,400	47,000
固定資産売却益	6,447	—
貸倒引当金戻入益	—	15,328
保険解約戻入益	—	185,872
匿名組合投資利益	22,166	—
VII 特別損失		
固定資産除却損	23,735	50,547
投資有価証券評価損	—	65,248
匿名組合投資損失	—	6,098
出資金評価損	42,587	—
税金等調整前当期純利益	12,189,200	7,148,355
法人税、住民税及び事業税	5,768,861	3,749,518
法人税等調整額	△211,184	△125,535
少数株主利益	11,269	—
当期純利益	6,620,253	3,524,372

連結剰余金計算書

科目	当連結会計年度 2003年4月1日～2004年3月31日	前連結会計年度 2002年4月1日～2003年3月31日
資本剰余金の部		
I 資本剰余金期首残高	1,342,429	415,429
II 資本剰余金増加高		
1. 増資による新株の発行	—	927,000
III 資本剰余金期末残高	1,342,429	1,342,429
利益剰余金の部		
I 利益剰余金期首残高	6,060,735	2,826,872
II 利益剰余金増加高		
当期純利益	6,620,253	3,524,372
III 利益剰余金減少高		
1. 配当金	969,000	238,509
2. 役員賞与	77,000	52,000
3. 連結子会社増加に伴う 剰余金減少額	3,293	—
IV 利益剰余金期末残高	11,631,695	6,060,735

連結キャッシュ・フロー計算書

科目	当連結会計年度 2003年4月1日～2004年3月31日	前連結会計年度 2002年4月1日～2003年3月31日
I 営業活動によるキャッシュ・フロー	851,192	3,316,128
II 投資活動によるキャッシュ・フロー	△3,190,193	△2,253,217
III 財務活動によるキャッシュ・フロー	2,029,999	△2,454,804
IV 現金及び現金同等物に係る 換算差額	△1,892	—
V 現金及び現金同等物の増加・ 減少(△)額	△310,893	△1,391,893
VI 現金及び現金同等物の期首残高	5,739,061	7,130,955
VII 新規連結に伴う現金及び 現金同等物の増加・減少(△)額	9,590	—
VIII 現金及び現金同等物の期末残高	5,437,758	5,739,061

単体 財務諸表

貸借対照表(要旨)

(単位:千円)

科目	当事業年度 2004年3月31日現在	前事業年度 2003年3月31日現在
資産の部		
I 流動資産	27,233,322	11,342,430
II 固定資産		
1.有形固定資産	2,995,767	1,615,318
2.無形固定資産	245,740	162,105
3.投資その他の資産	6,639,975	4,190,246
資産合計	37,114,805	17,310,101
負債の部		
I 流動負債	20,348,153	6,644,015
II 固定負債	2,064,729	1,622,397
負債合計	22,412,882	8,266,412
資本の部		
I 資本金	1,295,500	1,295,500
II 資本剰余金	1,342,429	1,342,429
III 利益剰余金	11,825,799	6,351,626
IV その他有価証券評価差額金	238,194	54,133
資本合計	14,701,923	9,043,688
負債・資本合計	37,114,805	17,310,101

損益計算書(要旨)

(単位:千円)

科目	当事業年度 2003年4月1日~2004年3月31日	前事業年度 2002年4月1日~2003年3月31日
I 売上高	65,140,732	61,041,212
II 売上原価	43,975,843	45,405,808
III 販売費及び一般管理費	9,213,303	8,398,528
営業利益	11,951,585	7,236,875
IV 営業外収益	128,873	128,444
V 営業外費用	25,897	79,938
経常利益	12,054,561	7,285,382
VI 特別利益	46,014	241,803
VII 特別損失	60,225	112,167
税引前当期純利益	12,040,349	7,415,018
法人税、住民税及び事業税	5,733,846	3,747,198
法人税等調整額	△213,669	△118,626
当期純利益	6,520,172	3,786,446
前期繰越利益	942,046	555,599
中間配当額	646,000	—
当期末処分利益	6,816,219	4,342,046

利益処分計算書

(単位:千円)

科目	当事業年度 2004年6月29日	前事業年度 2003年6月27日
I 当期末処分利益	6,816,219	4,342,046
II 利益処分額		
1.配当金	646,000	323,000
2.役員賞与金	85,000	77,000
(うち監査役分)	(2,000)	(3,500)
3.任意積立金		
別途積立金	5,000,000	3,000,000
III 次期繰越利益	1,085,219	942,046

(注)日付は株主総会承認日であります。

IR インフォメーション

株式の状況(2004年3月31日現在)

会社が発行する株式の総数	586,000株
発行済株式の総数	161,500株
株主数	4,107名

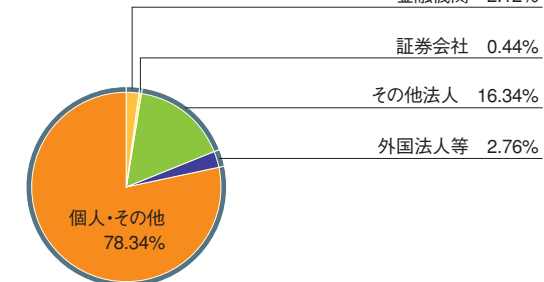
大株主の状況

株主名	所有株式数(株)	持株比率(%)
山本 英俊	62,100	38.45
山本 剛史	20,000	12.38
山本 洋子	17,500	10.84
サミー株式会社	13,750	8.51
有限会社ミント	8,000	4.95
フィールズ従業員持株会	7,205	4.46
山本 優希	2,500	1.55
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	1,512	0.94
株式会社ガイア	866	0.54
日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	833	0.52

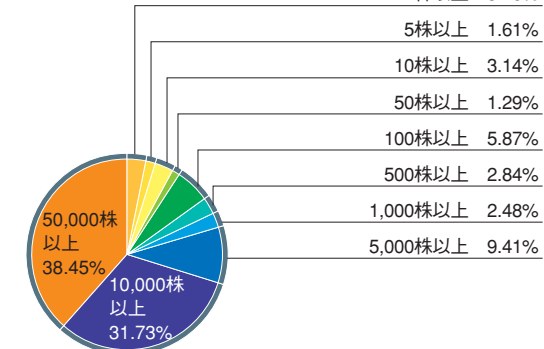
株主メモ

決算期	3月31日
定時株主総会	毎決算期の翌日から3ヶ月以内
基準日	3月31日(そのほか必要があるときは、あらかじめ公告いたします)
中間配当基準日	9月30日(取締役会の決議により中間配当を実施する場合)
株券の種類	1株券、10株券および100株券の3種類
株式の名義書換	名義書換代理人 東京都千代田区丸の内一丁目4番3号 UFJ信託銀行株式会社 同事務取扱所 東京都江東区東砂七丁目10番11号 UFJ信託銀行株式会社 証券代行部 同取次所 UFJ信託銀行株式会社 全国各支店
公告掲載新聞名	日本経済新聞 当社は決算公告に代えて、貸借対照表ならびに損益計算書を当社のホームページ(http://www.fields.biz/)に掲載いたしております。
上場市場名	JASDAQ

所有者別分布状況



所有株数別分布状況



投資家情報ホームページをリニューアルしました

フィールズのIR情報をより詳しくご紹介するようリニューアルしました。ぜひご活用ください。

