



2016年2月期 決算補足資料



株式会社イオンファンタジー

目次

1. 会社概要
2. 2016年2月期 連結決算概要
3. 2016年2月期 重点取組み概要
4. 2017年2月期 連結業績予想
5. 海外事業戦略
6. 国内事業戦略
7. 2016年2月期 単体参考資料



株式会社イオンファンタジー

会社概要



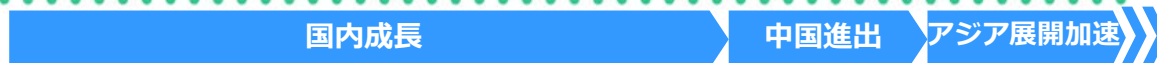
株式会社イオンファンタジー

会社概要

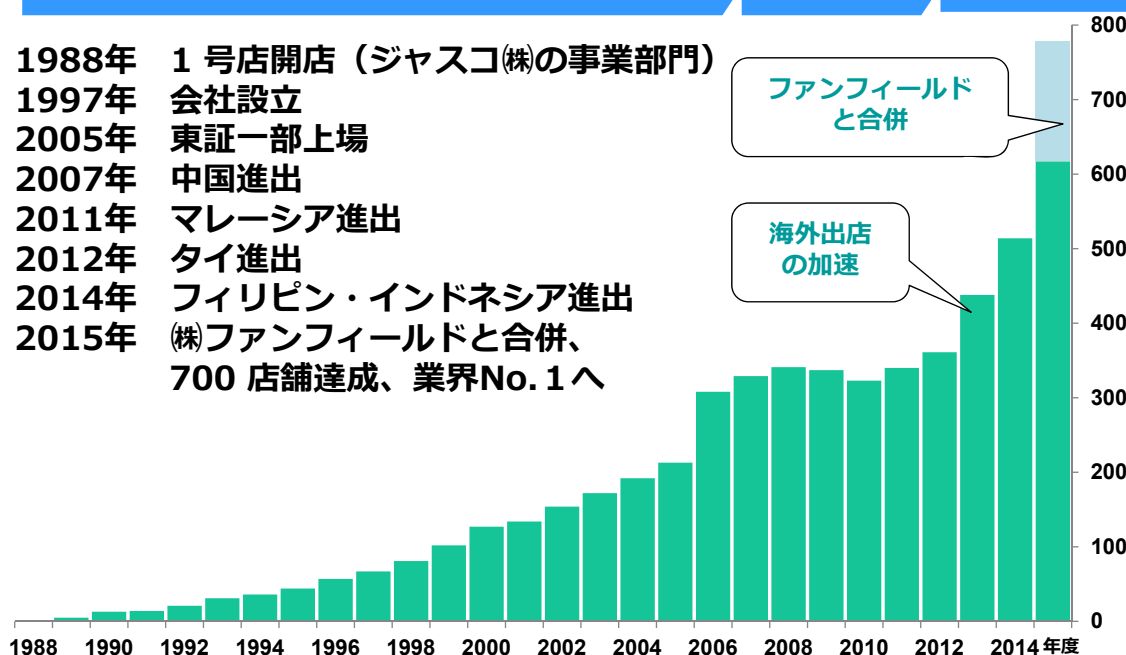
- 1) 商号 株式会社イオンファンタジー
- 2) 所在地 千葉県千葉市美浜区中瀬一丁目5番地1
- 3) 設立 1997年2月14日
- 4) 資本金 17億47百万円
- 5) 株主 イオン株式会社 57.8%、その他 42.2%
- 6) 市場 東京証券取引所 市場第一部
- 7) 事業 ショッピングセンター内「アミューズメント施設」
及び「インドアプレイグラウンド」の運営



株式会社イオンファンタジー



- 1988年 1号店開店（ジャスコ(株)の事業部門）
- 1997年 会社設立
- 2005年 東証一部上場
- 2007年 中国進出
- 2011年 マレーシア進出
- 2012年 タイ進出
- 2014年 フィリピン・インドネシア進出
- 2015年 (株)ファンフィールドと合併、
700店舗達成、業界No. 1へ



株式会社イオンファンタジー

<店舗数推移>

注：年度は翌年2月期を指す

2016年2月期 連結決算概要



株式会社イオンファンタジー

2016年2月期の連結業績

- 連結売上高は合併と海外における積極的出店により前年同期比26.2%増と**過去最高**。
- 営業利益は**海外事業の黒字転換**、9月以降の国内事業回復により同4.5%増と**2期連続増益**。
経常利益は為替差損の影響により同23.0%減。当期純利益は同10.6%増と**2期連続増益**。

2016年2月期（2015年3月1日～2016年2月29日）

（単位：百万円）

セグメント情報

（単位：百万円）

	2015/2期 (前期)	2016/2期 (当期)	前期比 増減率
売上高	46,632	58,831	+26.2%
売上総利益	5,669	6,544	+15.4%
営業利益	2,629	2,748	+4.5%
経常利益	3,417	2,630	△23.0%
当期純利益	1,338	1,480	+10.6%
1株当たり当期純利益	73.76円	76.70円	2.94円増

	国内	海外
売上高	49,871 (+21.1%)	9,054 (+64.7%)
営業利益	2,683 (△229)	64 (+348)

売上高（ ）内は前年同期比増減率
営業利益（ ）内は前年同期増加額



株式会社イオンファンタジー

6

2016年2月期トピックス

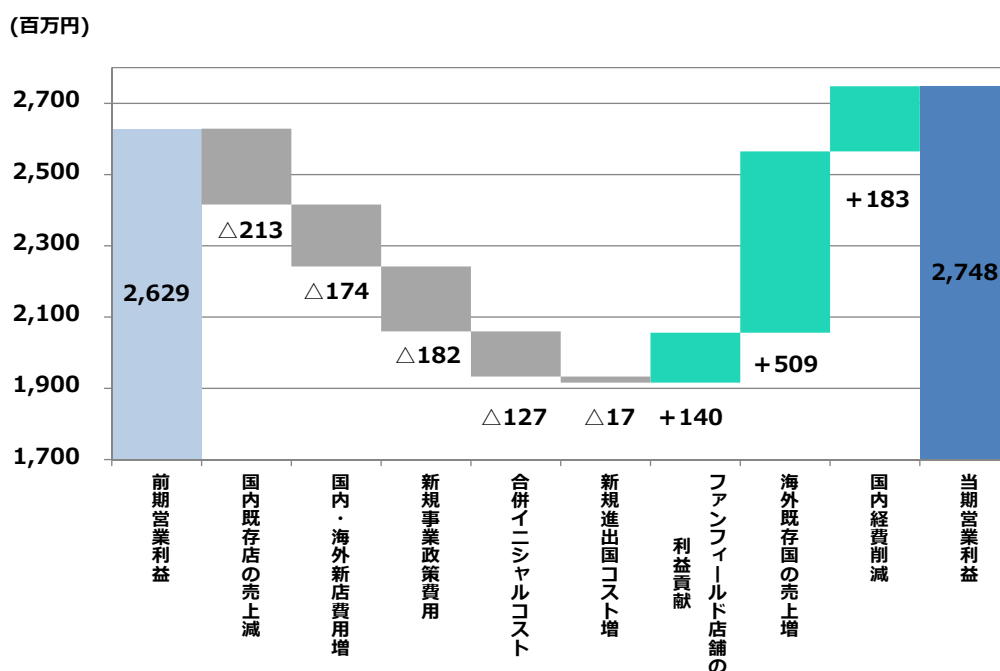
ファンフィールドとの合併により業界No.1へ	2015年6月1日付で同業第7位のファンフィールド社と合併。国内売上ランキング第1位となる。
海外事業の黒字化	海外事業全体で営業利益の黒字転換を達成。中国事業が営業利益で前年差+428百万円と大きく改善。
国内事業の回復	2015年9月より国内既存店が回復。遊戯機械売上の既存店伸び率は6ヶ月連続でプラスとなる。
過去最大の新規出店	124店舗の新規出店。 (国内16店舗、海外106店舗、海外FC2店舗) 前年同期は86店舗。 (国内12店舗、海外70店舗、海外FC4店舗)
新業態の成功	テーマ型プレイグラウンド「FANPEKKA」を北京に開店。中国チェーンストア経営協会より2015年「チェーンストア・ブランド最人気賞」を受賞。



株式会社イオンファンタジー

7

営業利益 要因別増減分析(2016年2月期)



連結貸借対照表

■ 合併及び積極的な新規出店により固定資産が増加。

2016年2月期期末 (2016年2月29日現在)

(単位: 百万円)

	2014/2期末		2015/2期末		2016/2期末		増減
	金額	構成比	金額	構成比	金額	構成比	
流動資産	11,238	40.2%	7,989	26.6%	8,716	21.2%	+726
固定資産	16,739	59.8%	22,051	73.4%	32,324	78.8%	+10,273
資産合計	27,978	100.0%	30,041	100.0%	41,040	100.0%	+10,999
流動負債	7,032	25.1%	7,956	26.5%	11,131	27.1%	+3,175
固定負債	327	1.2%	476	1.6%	5,164	12.6%	+4,688
負債合計	7,359	26.3%	8,432	28.1%	16,296	39.7%	+7,864
純資産合計	20,618	73.7%	21,608	71.9%	24,744	60.3%	+3,135
負債純資産合計	27,978	100.0%	30,041	100.0%	41,040	100.0%	+10,999

連結キャッシュフロー計算書

2016年2月期（2015年3月1日～2016年2月29日）

（単位：百万円）

	2015/2期	2016/2期	前期比増減
営業活動によるキャッシュフロー	3,570	8,156	+4,586
税引前当期純利益	3,016	2,453	△562
減価償却費	4,803	6,202	+1,398
法人税等の支払額	△1,721	△1,978	△257
投資活動によるキャッシュフロー	△3,146	△12,571	△9,424
有形固定資産の取得による支出	△8,535	△11,966	△3,431
財務活動によるキャッシュフロー	△394	4,285	+4,680
配当金の支払額	△544	△567	△23
現金及び現金同等物の増減額	123	△302	△425
現金及び現金同等物の期首残高	3,246	3,369	+123
合併に伴う現金及び現金同等物の増加額	—	658	+658
現金及び現金同等物の期末残高	3,369	3,724	+355

店舗数の状況（2016年2月末日現在）

	Mollyfantasy	kidzoona	その他 *1	計
日本	341	4	151 (2)	496 (2)
中国	106 (4)	23	2	131 (4)
マレーシア	50	17	5	72
タイ	26	26	0	52
フィリピン	0	14	0	14
インドネシア	1	4	0	5
ベトナム	3 (3)	3 (3)	0	6 (6)
カンボジア	1 (1)	1 (1)	0	2 (2)
海外計	187 (8)	88 (4)	7	282 (12)
合計	528 (8)	92 (4)	158 (2)	778 (14)

注1：日本のその他の内訳は、らんらんらんど114店舗、PALO28店舗、その他9店舗です。

注2：（ ）内数値は内数で、FC等（業務提携契約、業務委託契約、ライセンス契約を含む）の店舗数です。

2016年2月期 重点取組み概要



ファンフィールドとの合併により業界No.1へ

順位	企業名	売上実績 (2014年度)
	イオンファンタジー（合併後）	575億円
1位	A社	555億円
2位	イオンファンタジー	466億円
3位	B社	414億円
4位	C社	365億円
5位	D社	233億円
6位	E社	139億円
7位	ファンフィールド	109億円

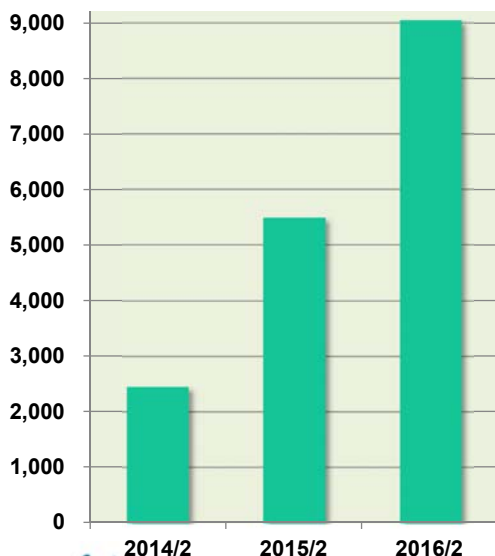
※各社の売上高は海外を含めた連結ベースのアミューズメント施設売上額

海外事業の業績

- 海外事業全体で**営業利益黒字転換を達成**。中国事業が前年差+428百万円と改善。
- 海外事業の売上高は前年比64.7%増。連結売上高の15.4%まで上昇。

<海外事業年間売上高の推移>

(百万円)



<前期比較可能な各社の収益>

(単位：百万円、%)

2016年 2月期	中国		マレーシア		タイ		フィリピン	
	2015 2月期	2016 2月期	2015 2月期	2016 2月期	2015 2月期	2016 2月期	2015 2月期	2016 2月期
累計期間 実績								
既存 伸び率	-	+16.4	-	△6.9	-	△5.7	-	+6.2
売上高	3,531	6,423	1,475	1,569	470	634	21	310
店舗 利益	257	910	275	312	28	△42	△5	38
販管費	501	725	128	165	94	90	50	87
営業 利益	△243	185	147	147	△66	△132	△56	△49

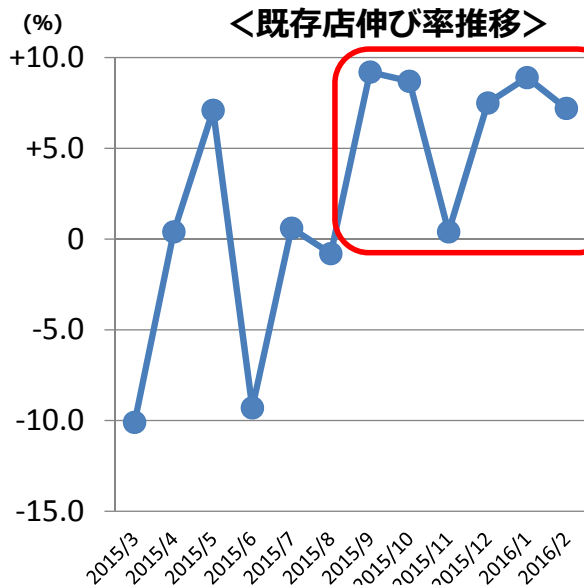


株式会社イオンファンタジー

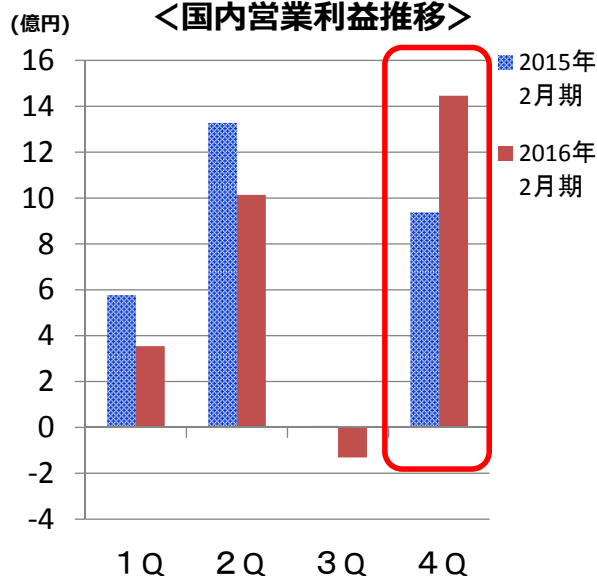
国内店舗既存店伸び率の改善

- 遊戯機械既存店伸び率が6ヶ月連続プラスとなる。
- 4Qの営業利益は前年より507百万円(+54%)の増益。

<既存店伸び率推移>



<国内営業利益推移>

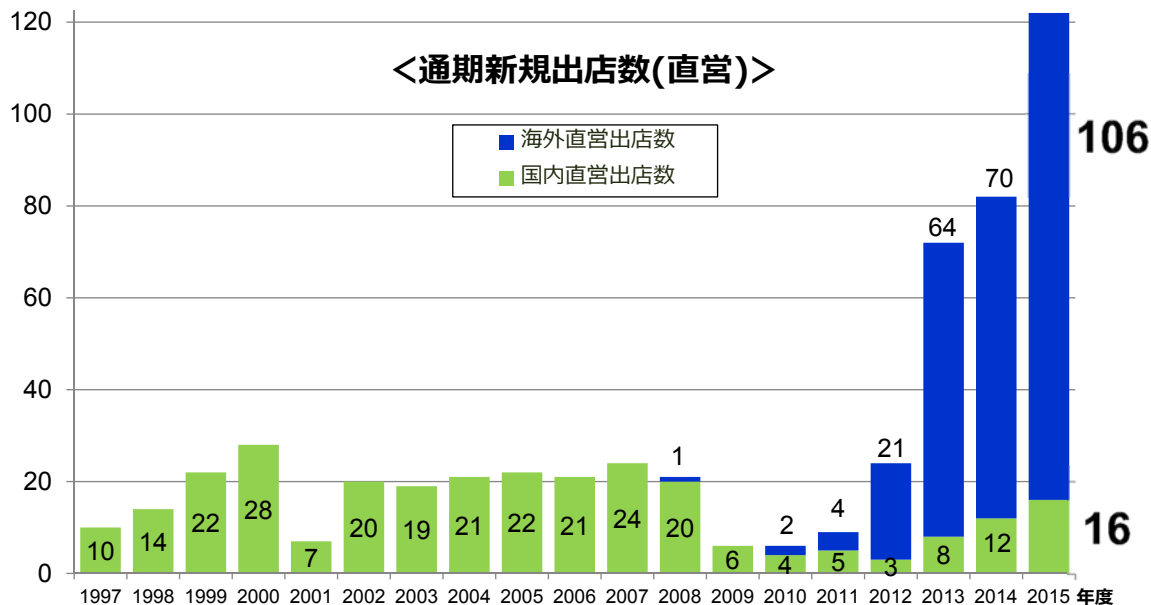


※既存店の伸び率に旧ファンフィールドの店舗は反映していません。

株式会社イオンファンタジー

過去最大の新規出店

■ 過去最大であった2014年度をさらに上回る122店舗の新規出店。



注：年度は翌年2月期を指す



株式会社イオンファンタジー

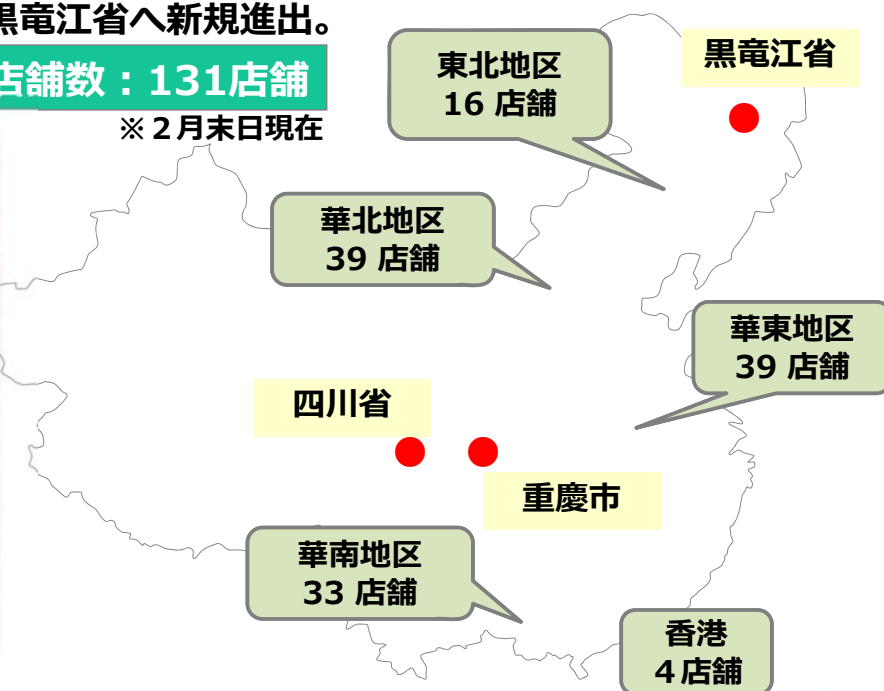
中国事業における事業拡大

■ 2016年2月期に53店舗の出店。

■ 重慶市、四川省、黒竜江省へ新規進出。

中国店舗数：131店舗

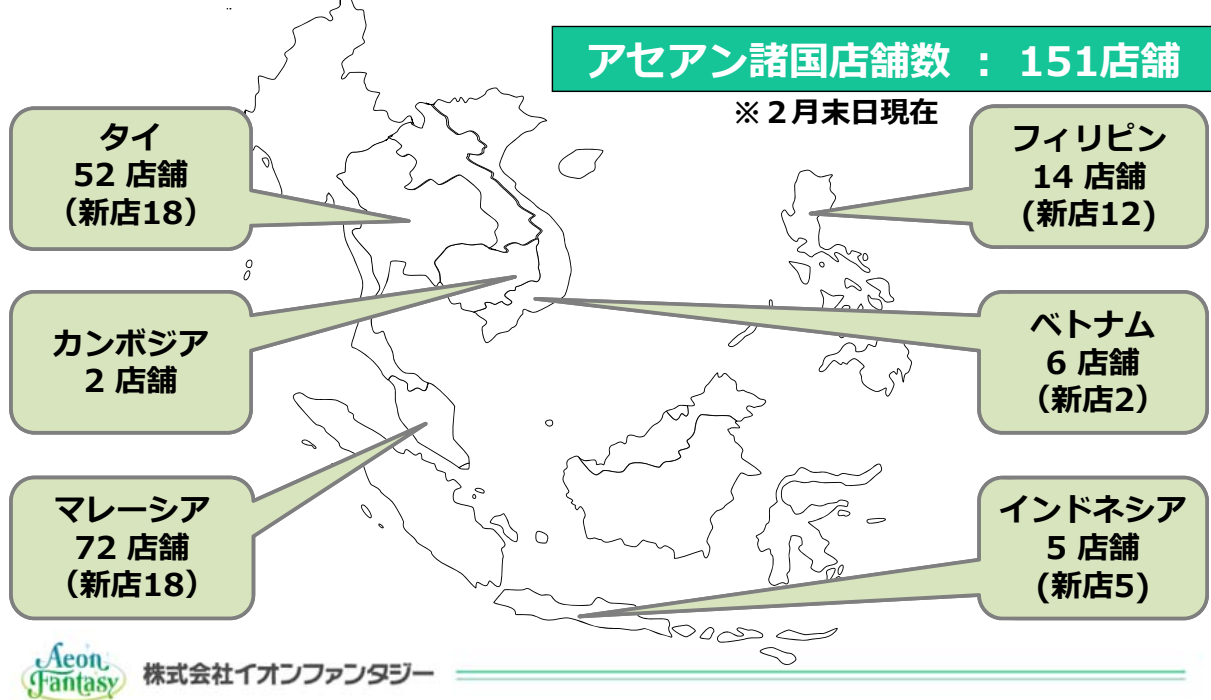
※2月末日現在



株式会社イオンファンタジー

アセアン諸国における事業拡大

- 2016年2月期に55店舗（直営店53店舗、FC2店舗）の新規出店。
- インドネシアにおいて店舗展開を開始。



18

新業態店舗の成功

北欧フィンランドをテーマとした
テーマ型プレイグラウンド『FANPEKKA』の出店



- 1号店を4月に北京へ、2号店を12月に武漢へオープン。

新業態店舗の成功

- 「FANPEKKA」が中国チェーンストア経営協会が選出する
2015年「チェーンストア・ブランド最人気賞」を受賞。



- ①フィンランドの文化や教育を遊びに取り入れている点
- ②店舗のデザイン性
- ③市場での強い影響力と集客力

等を評価していただき
受賞につながりました。



株式会社イオンファンタジー

2017年2月期 連結業績予想



株式会社イオンファンタジー

2017年2月期の連結業績予想

(単位：百万円、%)

	2016/2期 実績	2017/2期 予想	前期比 (%)
売上高	58,831	65,000	+10.5
営業利益	2,748	3,050	+11.0
経常利益	2,630	2,750	+4.5
親会社株主に帰属する 当期純利益	1,480	1,620	+9.4
1株当たり当期純利益	76.70円	83.93円	7.23円増
1株当たり配当金	30円	30円	-

連結業績予想の前提

<セグメント情報>

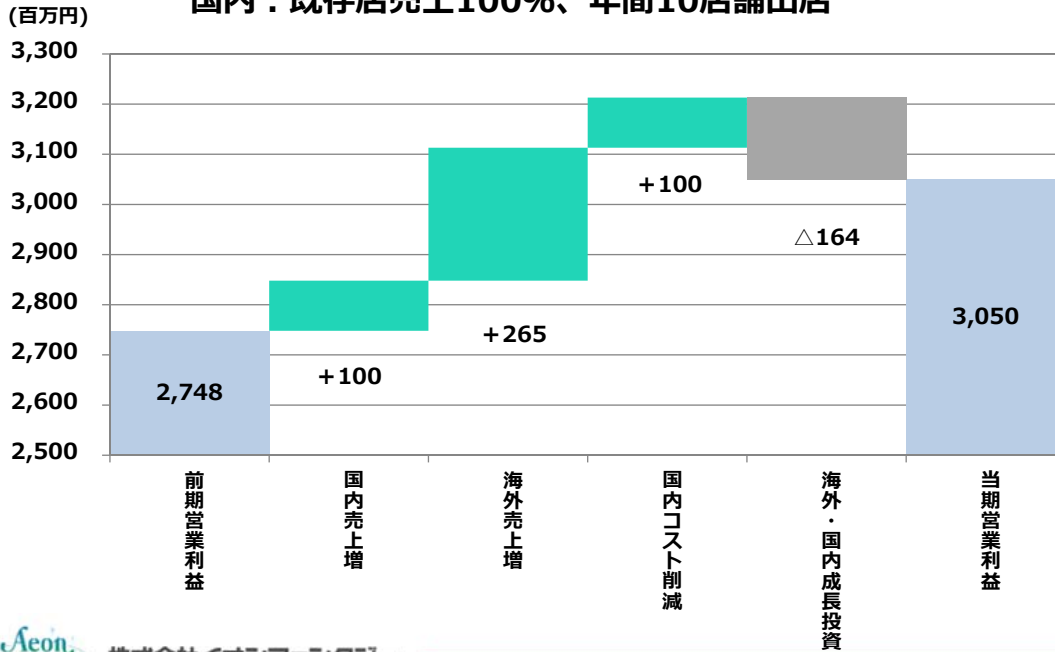
(単位：百万円)

	国内	海外			連結 調整	連結計
		中国	アセアン	計		
売上高	52,600 (前期49,871)	9,000 (前期 6,423)	3,700 (前期 2,630)	12,700 (前期 9,054)	△300 (前期△94)	65,000 (前期58,831)
営業 利益	2,760 (前期 2,683)	230 (前期 185)	60 (前期 △122)	290 (前期 64)	0 (前期 0)	3,050 (前期 2,748)

2017年2月期営業利益要因分析

<主要前提>

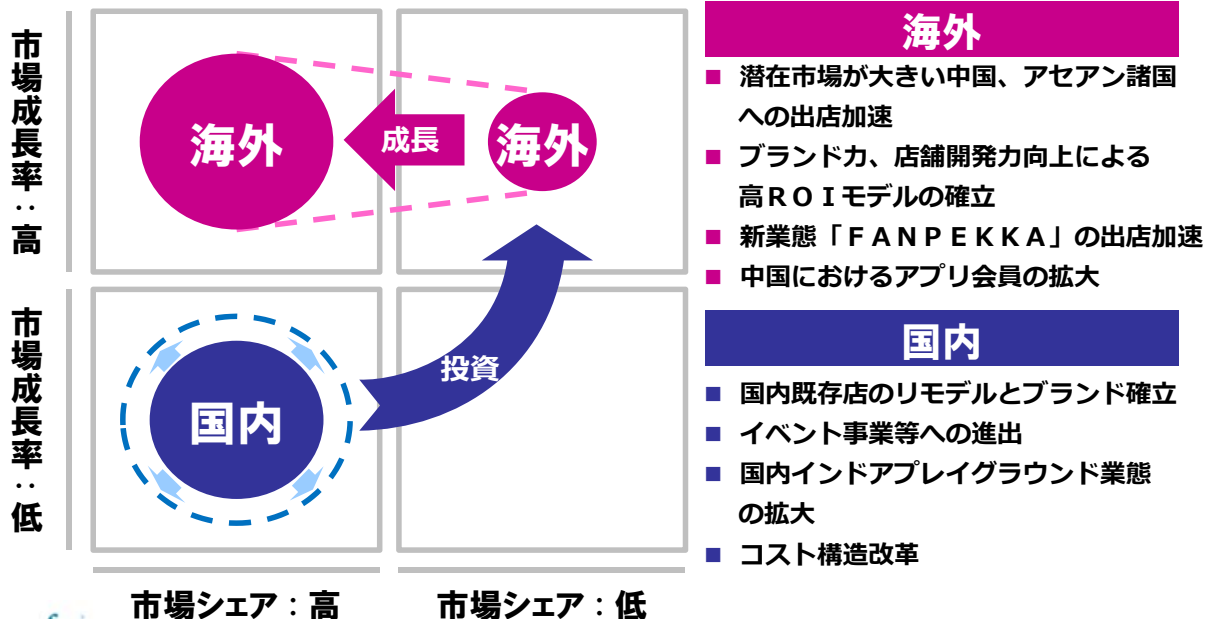
海外：既存店売上107%、年間100店舗出店
 国内：既存店売上100%、年間10店舗出店



株式会社イオンファンタジー

2017年2月期重点戦略

- 潜在市場が大きく、高いROIモデルの海外において出店を加速。
- 既存店のリモデルとブランドの確立により国内の増収増益を実現。



株式会社イオンファンタジー

海外事業戦略



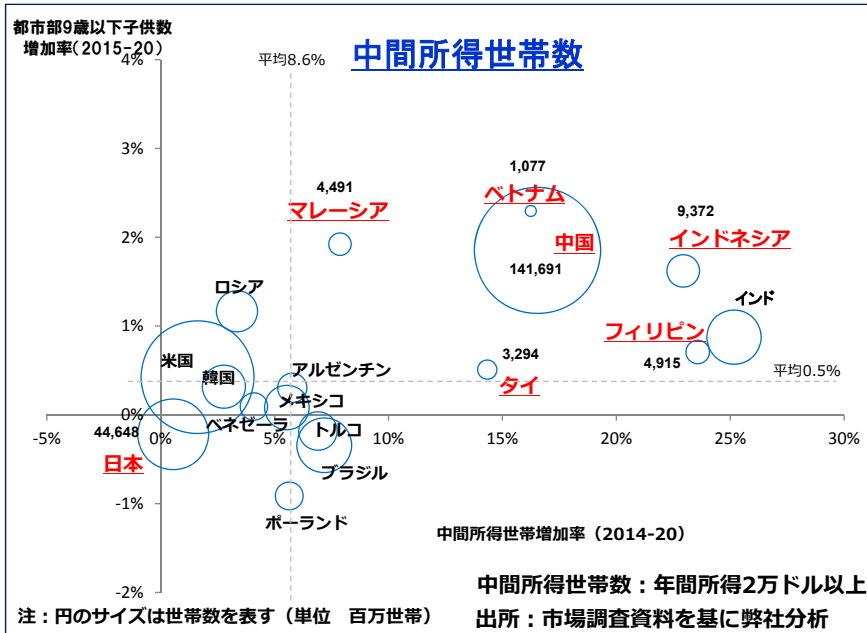
海外事業戦略：高ROIである海外展開の加速



※2016年2月期実績：海外利益構成比2.3%

海外潜在市場ポテンシャル分析：中間所得世帯数

■ 中間所得世帯数及び子どもの数が増大する、潜在市場ポテンシャルが高い国々に進出している。

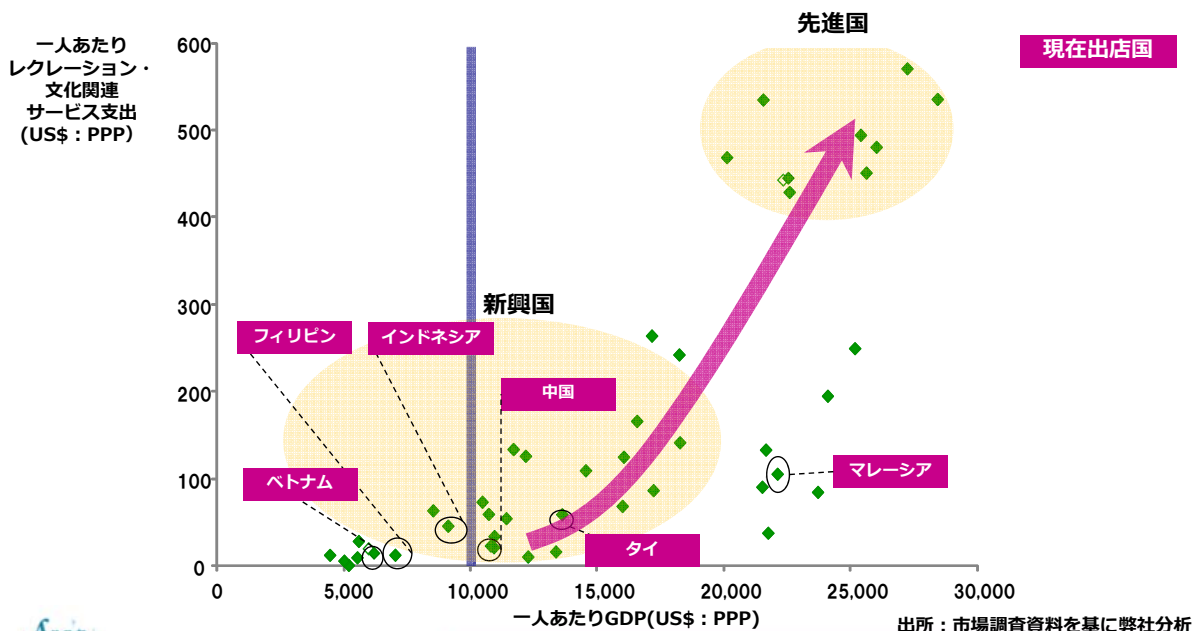


進出国名	現在出店数	2017年2月期出店目標
インドネシア	5	5
中国	131	60
ベトナム	6	—
フィリピン	14	12
マレーシア	72	11
タイ	52	12
日本	496	10

海外潜在市場ポテンシャル分析：経済成長と娯楽関連支出

■ 1人あたりGDPが1万ドルを超えるあたりから娯楽関連支出が急速に拡大する。

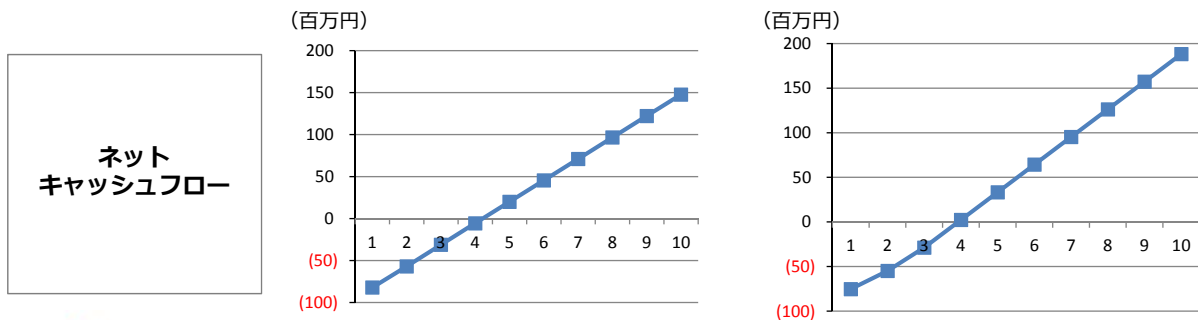
世界各国における一人あたりGDPと娯楽関連支出の相関



日本・海外店舗モデル比較

■ 海外は日本と比較してROIおよびキャッシュフロー創出力が高い。

	日本	海外
投資回収期間	4.5年	4.0年
坪数	200坪	250坪
初期投資額	1.0億円	0.7億円
ROI（5年平均）	16%	18%
累計ネットキャッシュ（10年）	1.5億円	1.9億円



海外店舗のROI改善（初期と直近店舗比較）

■ 最新出店店舗は、初期に出店した店舗に比べてROIが大きく改善している。

	中国の初期出店10店舗平均		最新出店10店舗平均	B-A
	A:出店直後1年間	直近1年間	B:直近1年間	
坪当たり売上 (出店直後1年間を100)	100	155	142	42%改善
坪当たり初期投資額 (初期出店10店舗平均を100)	100		70	30%低減
ROI (本社経費除く)	11.1%	17.3%	23.7%	12.6ポイント改善

ROI改善の理由

- ブランド力の向上
 - ■ 客数の増大
 - ■ 売上高の拡大
 - ■ 好立地への出店
 - ■ 家賃比率の改善
- 店舗初期投資額の減少

国別戦略

		主要施策	イオンG以外への出店比率
中国		<ul style="list-style-type: none"> ■ 出店の加速（目標60店舗） ■ 山西省・福建省・湖南省への進出 	73%
マレーシア		<ul style="list-style-type: none"> ■ 新規事業の展開 ■ 「FANPEKKA」の出店 	43%
タイ		<ul style="list-style-type: none"> ■ 出店立地の厳選 ■ 「FANPEKKA」の出店 	98%
その他 アセアン諸国		<ul style="list-style-type: none"> ■ フィリピン、インドネシアへの出店加速 ■ ベトナム駐在員事務所の設立 	70%

「FANPEKKA」のアジア各国への出店拡大

- 北京・武漢に続き5店舗を出店予定



- マレーシアに1号店を出店予定



- タイに1号店を出店予定

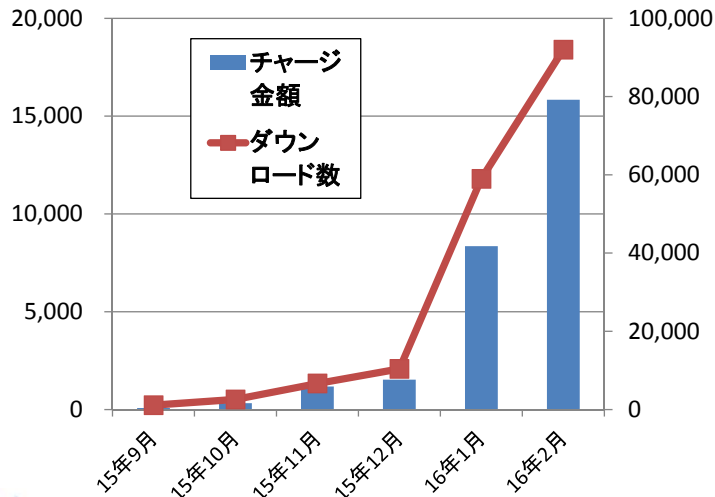


中国におけるアプリ会員の拡大

- プリペイドカードと連動したアプリ会員システムを導入。
- アプリ会員システム上でカードへのチャージが可能。
- 中国の標準決済システムとなった支付宝（Alipay）に対応。

（月間チャージ金額：千元）

（月間DL数）



株式会社イオンファンタジー



国内事業戦略



株式会社イオンファンタジー

国内既存店リモデルとブランド強化



当社発の
新しい遊びの強化

店舗内装の
リニューアル

「**こころ・あたま・からだ**」の
健全な成長につながる遊び
の強化

ブランド強化戦略

これまでの取り組み

2017年2月期の取り組み

キャラクター 戦略

- キャラクターのリモデル
- Webアニメーションの製作と配信

- CS放送（キッズステーション）での放映開始
- 店舗における露出の強化

マーケティング 戦略

- 各種キャンペーンの実施
- Facebook、LINEなどネットマーケティングの導入

- 新会員システムの導入
- ネットマーケティングの強化

旧ファン フィールド 店舗の強化

- 遊戯機械の改廃による店舗の鮮度向上
- 人気カードゲーム機の導入による売上改善

- モーリーファンタジーへの業態転換
- 店舗活性化の推進

イベント事業等への進出

■ イベント事業

イオンモールのセンターコートやイオンホール等を利用したイベント事業に参入



■ 広告事業

当社会員紙への「広告掲載」及び「当社施設内でのサンプリング」を事業として拡大



株式会社イオンファンタジー

38

国内インドアプレイグラウンド業態の拡大

■ 海外では90店舗（全体の32%）がインドアプレイグラウンド業態であるのに対し、国内での展開は現状6店舗（全体の1%）。



東京子ども区
こどもの湯
～史上最大級のボールプール設置～

Aeon Fantasy
kidzooona
キッズーナ



- これまで出店できなかった立地に出店可能
- 同一モール内に複数店舗出店可能



株式会社イオンファンタジー

39

コスト構造改革

- コスト構造改革の継続により、国内利益率を改善。
- 16年2月期実績 183百万円削減。
17年2月期予算 100百万円削減。（目標250百万円）

【16年2月期 実施事例】

- ・ 物流倉庫の統廃合
- ・ 電子入札（逆オークション）システムの活用
- ・ 店舗資材のイオングループ共通資材への変更
- ・ 社内通信ネットワークの再構築



業績予想は、本資料の発表日現在において入手可能な情報に基づき作成したものであり、実際の業績は、今後様々な要因によって予想数値と異なる可能性があります。



2016年2月期 単体参考資料



株式会社イオンファンタジー

2016年2月期の業績（単体）

(単位：百万円)

	2015/2期 (前期)	2016/2期 (当期)	前期比 増減率
売上高	41,179	49,871	+21.1%
売上総利益	5,114	5,398	+5.5%
販管費	2,201	2,714	+23.3%
営業利益	2,913	2,683	△7.9%
営業外損益	817	53	△93.5%
経常利益	3,730	2,736	△26.6%
税引前当期純利益	3,324	2,315	△30.3%
当期純利益	1,701	1,384	△18.7%



株式会社イオンファンタジー

会計上の売上高詳細（単体）

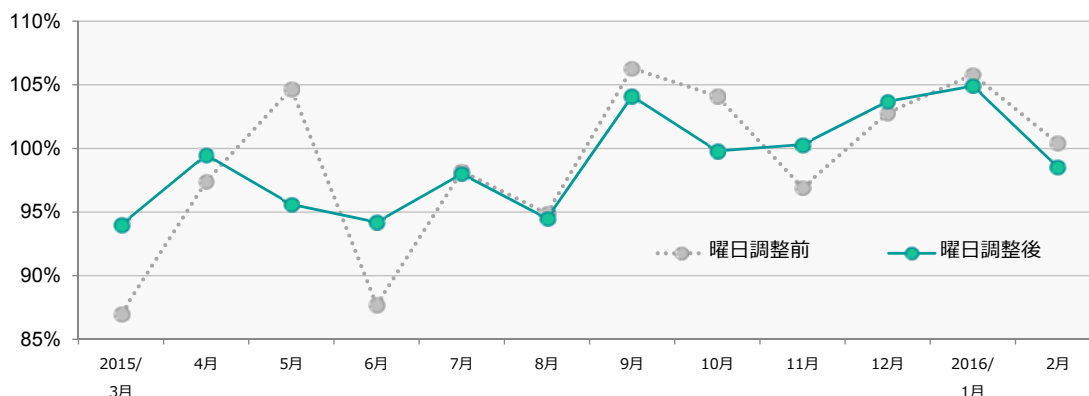
参考資料

（単位：百万円）

	2016年2月期		前期比	既存比
	実績	構成比		
遊戯機械	39,526	79.3%	127.5%	102.1%
商品（物販）	9,736	19.5%	100.7%	87.4%
委託	139	0.3%	109.6%	—
遊技施設関係合計	49,403	99.1%	121.1%	98.6%
その他	468	0.9%	120.8%	—
売上高合計	49,871	100.0%	121.1%	98.5%

既存店売上高前年比の月次推移（単体）

FY2015 1Q~2Q	2015/3月	4月	5月	6月	7月	8月
曜日調整前	87.0%	97.4%	104.7%	87.7%	98.2%	94.9%
曜日調整後	94.0%	99.5%	95.6%	94.2%	98.0%	94.5%
FY2015 3Q~4Q	9月	10月	11月	12月	2016/1月	2月
曜日調整前	106.3%	104.1%	96.9%	102.8%	105.8%	100.4%
曜日調整後	101.4%	99.8%	100.3%	103.7%	104.9%	98.5%



※既存店前年比に旧ファンフィールドの店舗は反映しておりません。

部門別売上動向（単体）

参考資料

（単位：％）

	2016年2月期 第1四半期		第2四半期		第3四半期		第4四半期	
	売上高 構成比	既存比	売上高 構成比	既存比 [※]	売上高 構成比	既存比 [※]	売上高 構成比	既存比 [※]
時間制遊具	4.9	104.5	4.5	104.9	4.3	119.5	4.4	120.6
体感	11.1	116.1	10.2	102.2	9.7	105.9	9.0	107.2
カード	20.7	85.6	18.0	90.5	18.0	99.0	16.3	96.6
メダル	25.4	97.7	27.1	101.1	26.0	105.3	25.4	102.4
プライズ	31.1	97.5	34.9	92.5	37.1	102.1	40.6	106.4
シール	4.8	77.3	3.9	76.9	3.7	82.3	3.4	86.4
カプセル玩具	1.3	81.2	1.1	95.3	1.1	98.0	1.1	107.1
売上高合計	100.0	95.5	100.0	94.7	100.0	101.7	100.0	101.9

※ 2016年2月期第2四半期から第4四半期の部門別既存比の伸び率は、旧ファンフィールド店舗の数値を反映しております。

四半期毎の収益の推移（単体）

参考資料

（単位：百万円、％）

	2016年2月期 第1四半期	増減率 (%)	第2四半期	増減率 (%)	第3四半期	増減率 (%)	第4四半期	増減率 (%)
売上高	10,114	△3.5	13,811	+22.0	11,996	+33.7	13,949	+34.1
売上原価	9,158	△1.6	12,089	+28.2	11,397	+36.8	11,827	+31.5
売上総利益	956	△18.8	1,722	△8.8	598	△6.2	2,121	+50.4
販管費	599	△0.0	709	+26.5	730	+28.6	675	+42.9
営業利益	356	△38.3	1,013	△23.7	△132	—	1,446	+54.1
営業外損益	222	—	△376	—	△18	—	225	△36.9
経常利益	579	+1.9	636	△55.8	△150	—	1,671	+29.1
特別損益	△21	—	△180	—	27	—	△247	—
税引前利益	558	+24.0	455	△66.4	△122	—	1,424	+38.9
法人税等	346	+26.1	88	△85.4	△8	—	504	△5.1
四半期純利益	211	+20.7	366	△50.8	△113	—	919	+86.3

貸借対照表（単体）

参考資料

（単位：百万円）

	2014/2期末		2015/2期末		2016/2期末		増減
	金額	構成比	金額	構成比	金額	構成比	
流動資産	9,653	36.0%	5,899	21.2%	6,339	19.4%	+439
固定資産	17,140	64.0%	21,971	78.8%	26,367	80.6%	+4,396
資産合計	26,793	100.0%	27,870	100.0%	32,706	100.0%	+4,836
流動負債	6,436	24.0%	6,332	22.7%	7,098	21.7%	+766
固定負債	213	0.8%	218	0.8%	370	1.1%	+152
負債合計	6,650	24.8%	6,550	23.5%	7,469	22.8%	+919
純資産合計	20,143	75.2%	21,320	76.5%	25,237	77.2%	+3,916
負債純資産合計	26,793	100.0%	27,870	100.0%	32,706	100.0%	+4,836



株式会社イオンファンタジー