

株式会社イオンファンタジー

決算補足資料

2020年2月期 第3四半期



目次

1. 2020年2月期第3四半期 連結決算概要
2. 2020年2月期第3四半期 重点取組み概要
3. 2020年2月期 連結業績予想

【参考資料】 単体資料



2020年2月期第3四半期

連結決算概要



2020年2月期第3四半期の連結業績

- 売上高は**過去最高**、営業利益は増益を確保。
- 経常利益、親会社株主に帰属する四半期純利益はいずれも前年を下回る。

2020年2月期第3四半期連結累計期間（2019年3月1日～2019年11月30日）（単位：百万円）

	2019年2月期 第3四半期	2020年2月期 第3四半期	前年同期比 増減率
売上高	54,081	55,694	+3.0%
売上総利益	6,406	6,665	+4.0%
営業利益	2,388	2,488	+4.2%
経常利益	2,126	1,864	△12.3%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	519	112	△78.4%
1株当たり四半期純利益	26.33円	5.69円	20.64円減

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	44,894 (+2.9%)	6,355 (△3.2%)	4,679 (+14.2%)	11,034 (+3.5%)	△234 (-)	55,694 (+3.0%)
営業利益	3,308 (+566)	△864 (△398)	47 (△67)	△816 (△465)	△3 (△0)	2,488 (+100)

売上高（ ）内は前年同期比増減率
営業利益（ ）内は前年同期増減額



株式会社イオンファンタジー

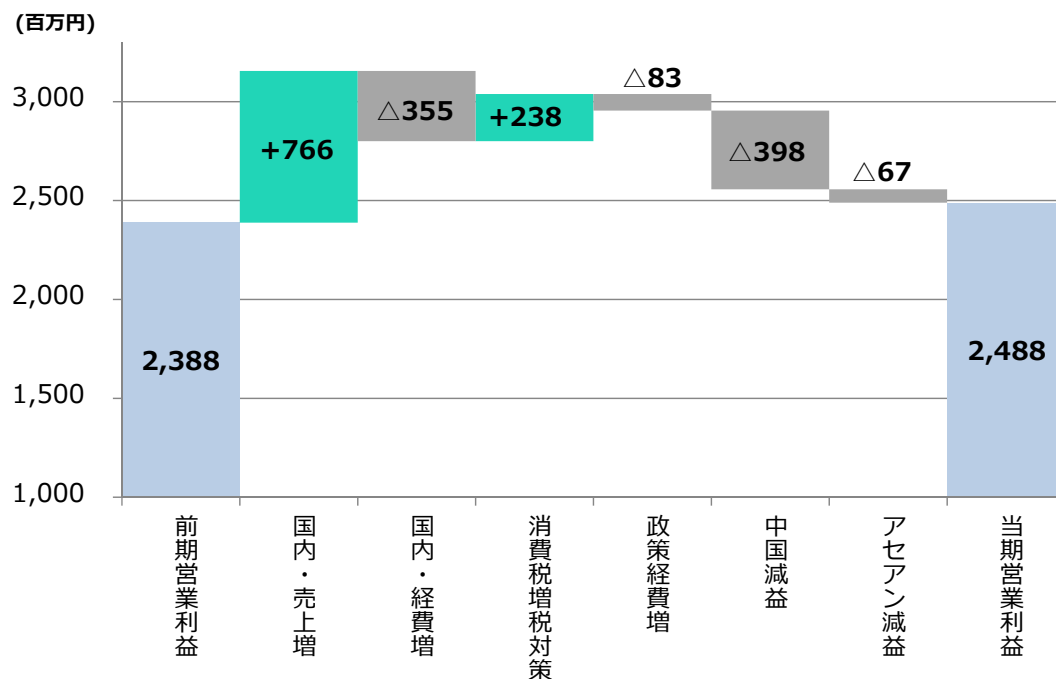
トピックス

国内事業	・当期の戦略的強化部門と位置づけたメダル部門が、強化施策としての人気ゲーム機の積極的導入や店舗別価格体系見直し効果により既存比9.5%増。 ・プライズ部門は映画関連商材が好調に推移、既存比4.5%増。 ・ガチャ専門店「TOYS SPOT PALO」が売上の底上げに貢献。
中国事業	・リデンプション方式の店舗拡大(11月末64店舗、伸び率23.9%増)やキッズーナ活性化効果(31店舗、伸び率22.0%増)により第3四半期会計期間は既存店売上伸び率12.9%増、累計でも2.8%減まで回復。(第2四半期累計10.2%減)
アセアン事業	・タイが店舗活性化効果等により順調に回復し、第3四半期累計期間で営業利益が前年から87百万円改善、また、ベトナムも活性化効果等により既存比8.8%増と好調に推移。 ・一方、マレーシア、フィリピン、インドネシアは苦戦が続き、アセアン事業合計で減益。



株式会社イオンファンタジー

営業利益 要因別増減分析（第3四半期累計実績）



株式会社イオンファンタジー

6

連結貸借対照表（2019年11月末日現在）

(単位：百万円)

	2019/ 2月期末		2020/ 2月期 第3四半期末		期首に 対する 増減
	金額	構成比	金額	構成比	
流動資産	9,618	19.7%	12,870	22.2%	+3,251
固定資産	39,272	80.3%	45,168	77.8%	+5,896
資産合計	48,891	100.0%	58,039	100.0%	+9,147
流動負債	13,280	27.2%	20,826	35.9%	+7,545
固定負債	6,390	13.1%	9,587	16.5%	+3,196
負債合計	19,671	40.2%	30,413	52.4%	+10,742
純資産合計	29,220	59.8%	27,625	47.6%	△1,594
負債純資産合計	48,891	100.0%	58,039	100.0%	+9,147

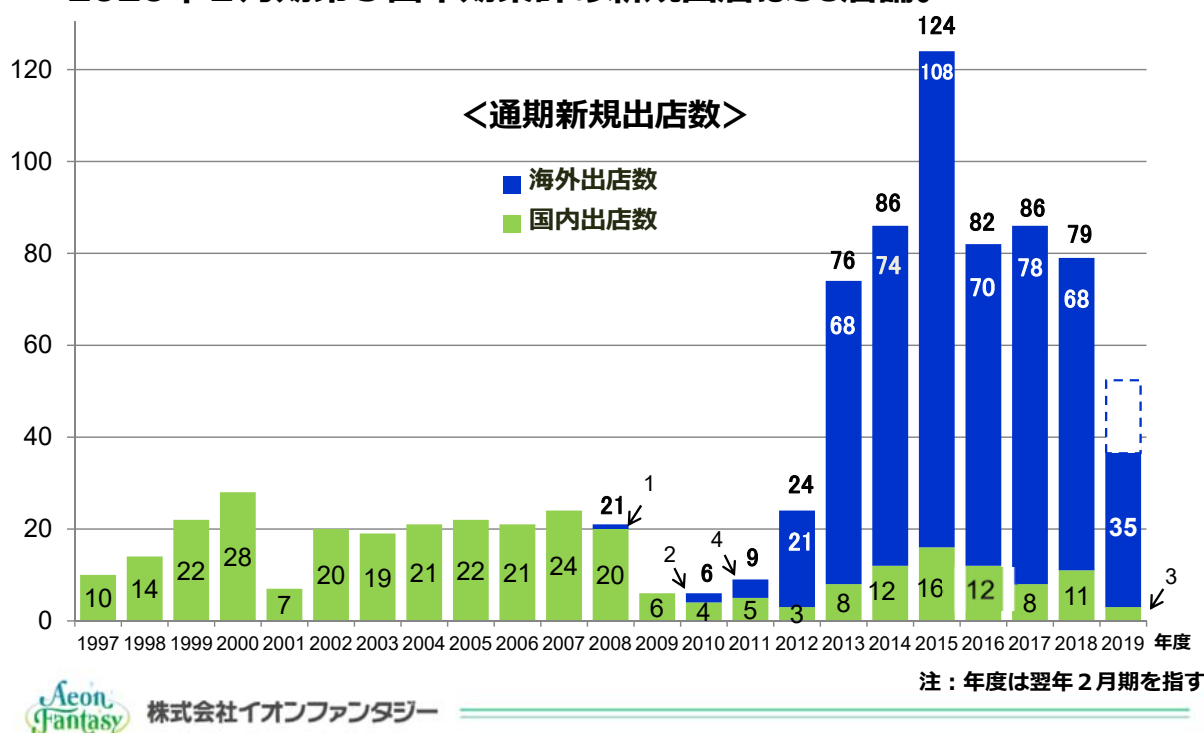


株式会社イオンファンタジー

7

新規出店の状況

■ 2020年2月期第3四半期累計の新規出店は38店舗。



8

店舗数の状況（2019年11月末日現在）

	Mollyfantasy	kidzooona	その他	計
日本	394	5	37 (2)	436 (2)
中国	158 (5)	52	12	222 (5)
マレーシア	53	29	10	92
タイ	7	20	1	28
フィリピン	0	57	0	57
インドネシア	1	26	1	28
ベトナム	5	5	2	12
カンボジア	1 (1)	2 (2)	0	3 (3)
海外計	225 (6)	191 (2)	26	442 (8)
合計	619 (6)	196 (2)	63 (2)	878 (10)

注：（ ）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。

9

2020年2月期第3四半期

重点取組み概要



株式会社イオンファンタジー

10

【国内】グループ外出店の推進

- 「LINKS UMEDA」（大阪駅北口 ヨドバシ梅田タワー）に、「モーリーファンタジーLINKS UMEDA店」を11月にオープン。
- 当社初のキャッシュレス対応。
- スイーツ専門店「Softcream Time by MINISTOP」を初導入。

ヨドバシ梅田タワー



キャッシュレス決済



LINE Pay

微信支付
WeChat Pay

支付宝
ALIPAY



株式会社イオンファンタジー

11

【国内】 グループ外出店の推進

【スキッズガーデンLINKS UMEDA】

- インタラクティブ映像システムを駆使した、新型遊具を初導入。
- スキッズガーデン内に初めてメリーゴーランドを設置。

SKIDS GARDEN
スキッズガーデン



Aeon
Fantasy

株式会社イオンファンタジー

12

【国内】 エデュテイメントのコンテンツ

【スキッズガーデンLINKS UMEDA】

- 「あそびとまなび」を取り入れた様々なイベントプログラムを実施。
- 映像に「まなび」の要素を取り入れた新型遊具を導入。



Aeon
Fantasy

株式会社イオンファンタジー

13

【国内】32店舗の活性化及び増床を実施

- 「モーリーファンタジー」の内装と品揃えを一新する活性化及び増床を32店舗実施。（前年同期43店舗実施）
- 時間制遊戯施設の拡充。（わいわいぱークをスキッズガーデン化、キッズーナにスキッズガーデンの機能追加等）



活性化実施店舗の
前年比
116.5%

未実施店舗の
前年比
103.6%

+12.9ポイントの
効果

Aeon Fantasy 株式会社イオンファンタジー

14

【国内】ショッピングセンターにガチャ専門店を出店

- ガチャ専門店「TOYS SPOT PALO」（10～30坪）を出店。（11月累計15ヶ所）
- 当社オリジナル大型ガチャ機、オリジナルカプセル玩具を導入。



オリジナルカプセル玩具

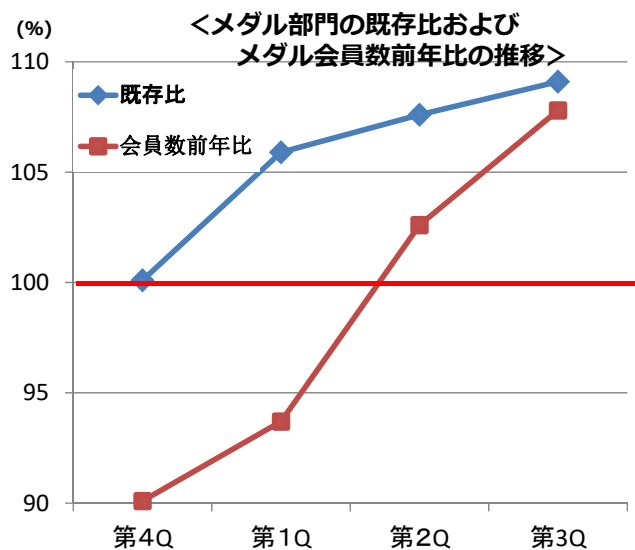


Aeon Fantasy 株式会社イオンファンタジー

15

【国内】 重点強化のメダル部門が好調に推移

- 新規導入の当社オリジナルキッズメダルを中心に好調に推移。
- 店舗毎に実施した価格体系の見直しが奏功。
- 新規顧客の増加によりメダル会員数が増加。



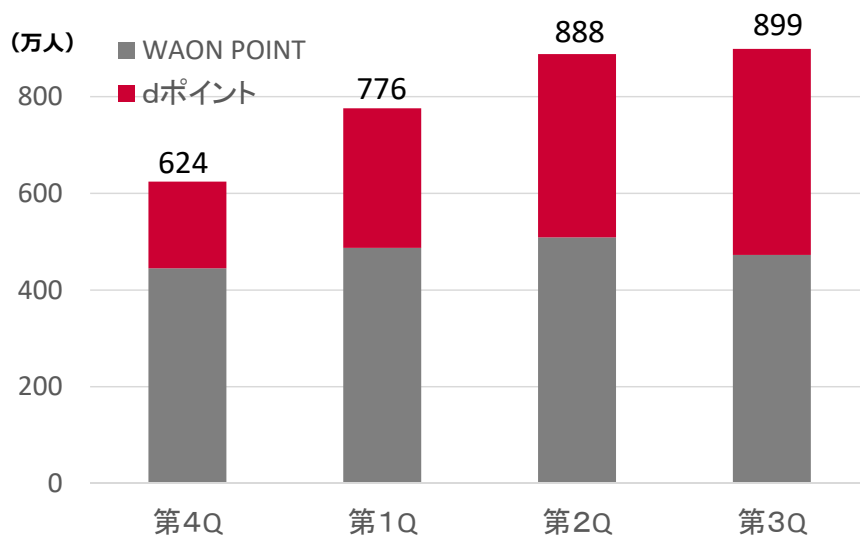
株式会社イオンファンタジー

※曜日調整後

16

【国内】 ポイント制度による来店促進

- 従来のWAON POINTに加え、18年11月よりdポイント初の来店ポイントサービスをスタート、月間来店客数約300万人。



株式会社イオンファンタジー

17

海外の業績

- 中国事業は、リデンプション方式の店舗拡大、キッズーナ活性化効果等により累計既存比△2.8%まで回復。
- アセアン事業は、タイ、ベトナムが増益となるも、マレーシア、フィリピン、インドネシアは苦戦が続き、合計では減益となった。

<国別の業績 第3四半期累計期間>

(単位：百万円、%)

	中国		マレーシア		タイ		フィリピン		インドネシア		ベトナム	
	前年	当年	前年	当年	前年	当年	前年	当年	前年	当年	前年	当年
既存伸び率	△2.2	△2.8	+0.5	+1.2	+8.1	+2.5	+1.3	△4.7	+0.7	△8.5	-	+8.8
売上高	6,566	6,355	1,817	1,909	533	579	985	1,145	538	735	223	308
店舗利益	355	△73	352	310	△12	65	106	60	174	190	71	87
販管費	821	791	217	256	84	75	82	104	99	137	61	61
営業利益	△465	△864	136	53	△97	△10	24	△43	74	53	10	25



株式会社イオンファンタジー

18

【中国】立地厳選による慎重な出店

- 2020年2月期第3四半期累計で17店舗の新規出店。

中国店舗数：222店舗

※11月末日現在



東北地区
21 店舗

華北地区
61 店舗
(新店 4)

華東地区
73 店舗
(新店 6)

西南地区
16 店舗

華南地区
46 店舗
(新店 6)

香港
5 店舗
(新店 1)

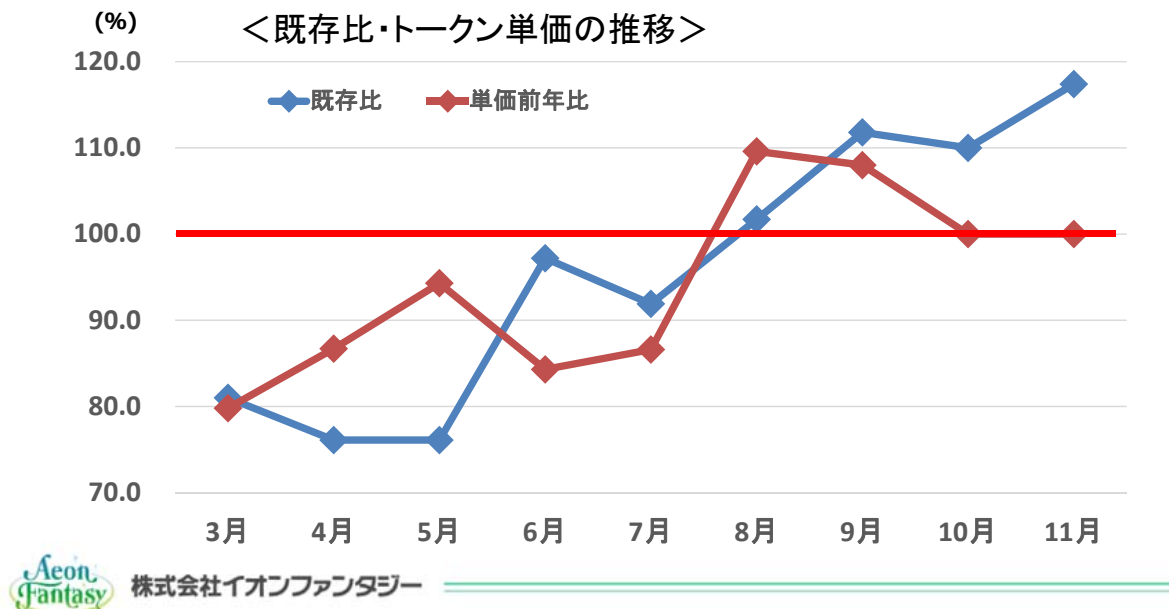


株式会社イオンファンタジー

19

【中国】 既存比とトークン単価の推移

- 前期第4四半期実施のディスカウントセールスの反動による単価低下は、8月度以降回復し前年を上回る推移。
- リデンプション効果、キッズーナ活性化効果が徐々に拡大。



20

【中国】 リデンプション方式導入店舗の拡大

- ゲームの結果に応じたポイントを景品と交換ができるリデンプション方式を64店舗に導入。(11月末現在)



ゲーム結果により
チケットをゲット



ゲットしたチケットを
専用読取機でカウント



点数に応じてカウンターや自販機で
景品と交換



リデンプション方式による売上効果 **+23.9ポイント**

【中国】キッズーナ31店舗を活性化

- 「キッズーナ」31店舗を活性化。（床絨毯の張替え、遊具の刷新等）
- 売場の活性化と併せて店舗オペレーション（日本式おもてなしによる接客）教育の徹底。⇒アセアンでの成功モデル



活性化前の前年比
97.5%



活性化後の前年比
119.5%

**+22.0ポイントの
効果**

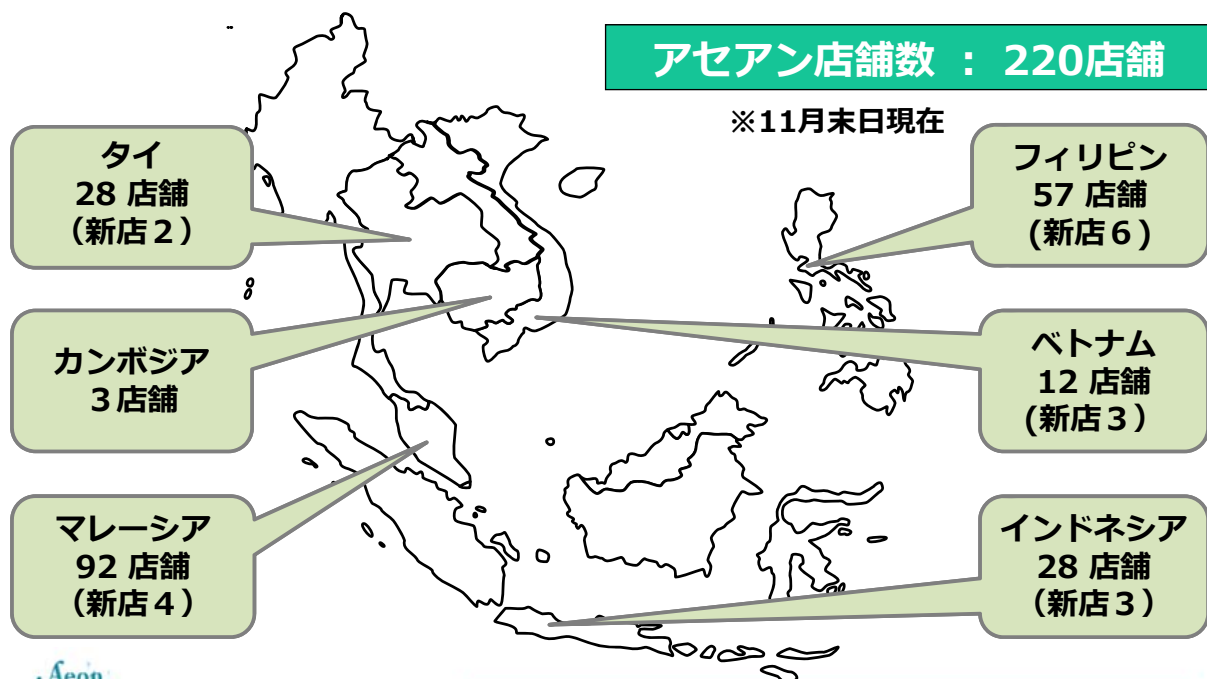


株式会社イオンファンタジー

22

【アセアン】出店拡大

- 2020年2月期第3四半期累計で18店舗の新規出店。

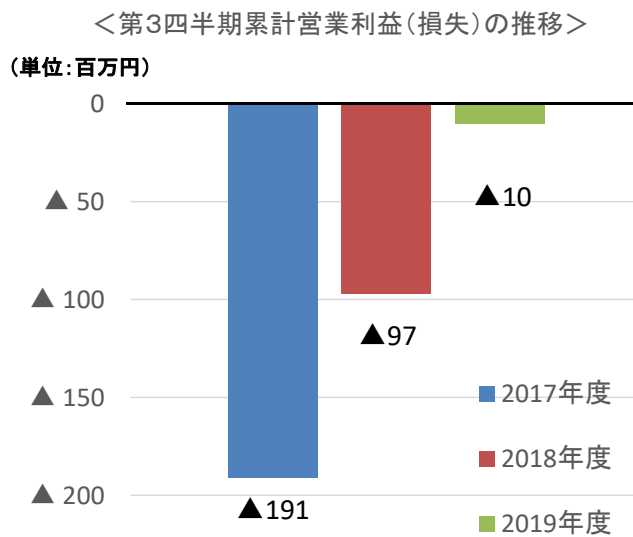


株式会社イオンファンタジー

23

【アセアン】 タイの営業利益が大幅改善

- キッズーナの活性化効果、不採算店舗の閉店等により営業利益が大幅に改善。（第3四半期累計で87百万円改善）



【アセアン】 各国でキッズーナ中心に28店舗活性化

- 各国で「キッズーナ」を中心に28店舗を活性化。
（遊具・玩具の刷新、店内照明追加、接客教育の徹底）



	店舗数	活性化前 前年比	活性化後 前年比	効果
マレーシア	6	95.4%	151.0%	+55.6%
タイ	2	74.1%	106.3%	+32.2%
フィリピン	16	96.8%	112.3%	+15.5%
インドネシア	2	92.1%	109.4%	+17.3%
ベトナム	2	132.8%	※ 271.0%	+138.2%

※ベトナムは増床活性化のためイレギュラー数値となっている

2020年2月期 連結業績予想



2020年2月期の連結業績予想

(単位：百万円)

	2019/2月期 実績	2020/2月期 予想	前期比 増減率
売上高	74,243	78,000	+5.1%
営業利益	4,651	5,400	+16.1%
経常利益	4,299	4,750	+10.5%
親会社株主に帰属する 当期純利益	1,865	2,150	+15.3%
1株当たり当期純利益	94.58円	109.03円	14.45円増
1株当たり配当金	50円	50円	±0円
R O E	6.5%	7.3%	+0.8%

※前回（2019年4月10日）の決算補足資料から修正はございません。

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。



株式会社イオンファンタジー

参考資料

単体資料



株式会社イオンファンタジー

2020年2月期の業績（単体）

参考資料

（単位：百万円）

	2019/2月期 第3四半期	2020/2月期 第3四半期	前年同期比 増減率
売上高	43,646	44,894	+2.9%
売上総利益	5,427	6,101	+12.4%
販管費	2,684	2,792	+4.0%
営業利益	2,742	3,308	+20.7%
営業外損益	3	△16	—
経常利益	2,745	3,291	+19.9%
税引前四半期純利益	1,780	1,028	△42.2%
四半期純利益	779	△115	—



株式会社イオンファンタジー

2

会計上の売上高詳細（単体）

参考資料

（単位：百万円）

		2020/2月期 第3四半期		前年同期比	既存比
		実績	構成比		
	遊戯機械	38,219	85.1%	104.1%	104.7%
	商品（物販）	6,038	13.5%	95.5%	97.3%
	委託	101	0.2%	96.3%	—
	その他	133	0.3%	143.8%	—
	遊戯施設関係合計	44,493	99.1%	102.9%	103.6%
	その他	401	0.9%	97.7%	—
	売上高合計	44,894	100.0%	102.9%	103.6%



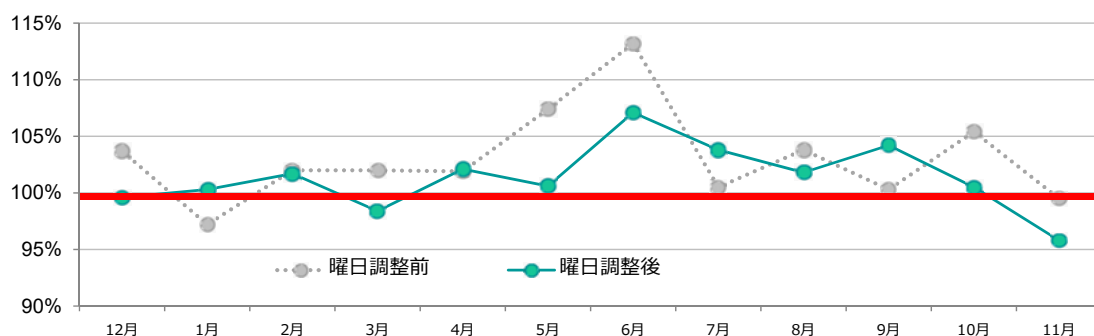
株式会社イオンファンタジー

3

売上既存比の月次推移（単体）

参考資料

FY2018 4Q～ FY2019 1Q	12月	1月	2月	3月	4月	5月
曜日調整前	103.7%	97.2%	102.0%	102.0%	101.9%	107.4%
曜日調整後	99.6%	100.3%	101.7%	98.4%	102.1%	100.6%
FY2019 2Q～3Q	6月	7月	8月	9月	10月	11月
曜日調整前	113.2%	100.5%	103.8%	100.3%	105.4%	99.5%
曜日調整後	107.1%	103.8%	101.8%	104.2%	100.5%	95.8%



株式会社イオンファンタジー

4

部門別売上動向（単体）

参考資料

(単位：%)

	2019年2月期				2020年2月期					
	第3四半期		第4四半期		第1四半期		第2四半期		第3四半期	
	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	売上高 構成比	既存比
時間制遊具	4.2	92.4	3.9	94.4	4.0	95.6	4.1	95.0	3.9	93.7
体感	7.2	98.2	6.8	101.8	7.0	101.9	6.8	97.1	6.4	93.8
カード	13.1	82.3	11.8	83.2	13.0	92.2	11.0	98.2	12.7	96.5
メダル	24.0	96.9	23.3	100.3	24.0	109.3	26.5	108.8	26.3	110.5
プライズ	47.1	100.8	50.2	106.6	47.3	105.9	47.4	107.5	46.7	99.7
シール	2.2	98.3	2.1	98.8	2.8	102.0	2.2	96.0	2.1	96.0
カプセル玩具	0.9	91.6	0.9	95.5	0.9	93.8	1.0	132.7	1.2	154.6
遊戯施設売上計	100.0	96.3	100.0	100.6	100.0	103.7	100.0	105.2	100.0	101.7

※モーリーオンラインは除く



株式会社イオンファンタジー

5

四半期毎の収益の推移（単体）

参考資料

（単位：百万円、％）

	2019年2月期 第4四半期	増減率 (%)	2020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 (%)
売上高	15,506	+1.9	15,032	+4.4	16,417	+4.3	13,444	△0.4
売上原価	12,976	+4.4	13,055	+2.3	13,420	+1.7	12,318	+0.5
売上総利益	2,530	△9.4	1,977	+20.4	2,997	+17.9	1,126	△9.4
販管費	909	+13.4	959	+5.7	905	+4.4	928	+1.9
営業利益	1,620	△18.6	1,018	+38.6	2,092	+24.9	198	△40.4
営業外損益	10	+48.0	△47	—	△2	—	32	—
経常利益	1,630	△18.4	971	+34.8	2,089	+23.8	230	△31.4
特別損益	△200	—	△1,041	—	△321	—	△899	—
税引前利益	1,430	△37.2	△70	—	1,767	△6.6	△668	—
法人税等	537	△19.4	344	+14.9	672	+23.1	126	△17.8
四半期純利益	893	△44.5	△414	—	1,095	△18.6	△795	—



株式会社イオンファンタジー

貸借対照表（単体）

参考資料

（単位：百万円）

	2019/2月期末		2020/2月期 第3四半期末		期首に 対する 増減
	金額	構成比	金額	構成比	
流動資産	6,288	17.1%	9,168	22.9%	+2,879
固定資産	30,539	82.9%	30,951	77.1%	+412
資産合計	36,827	100.0%	40,119	100.0%	+3,291
流動負債	7,293	19.8%	11,685	29.1%	+4,392
固定負債	450	1.2%	447	1.1%	△3
負債合計	7,744	21.0%	12,132	30.2%	+4,388
純資産合計	29,083	79.0%	27,987	69.8%	△1,096
負債純資産合計	36,827	100.0%	40,119	100.0%	+3,291



株式会社イオンファンタジー