

株式会社イオンファンタジー

決算補足資料

2020年2月期



目次

1. 会社概要
2. 2020年2月期 連結決算概要
3. 2020年2月期 重点取組み概要
4. 2021年2月期の連結業績予想
について
5. 当社の目指す姿

【参考資料】 単体資料



会社概要



株式会社イオンファンタジー

2

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 17億85百万円
- 5) 株主 イオン株式会社 65.84% その他 34.16%
- 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

3

社是・ビジョン

1) 社是

遊びを通じて、
夢と楽しさとふれあいを提案し、
地域社会に奉仕しよう

2) ビジョン

子どもと家族の笑顔を広げるために、
世界中に楽しい「あそびとまなび」を届ける
オンリーワンのエデュテイメント企業



株式会社イオンファンタジー

4

沿革

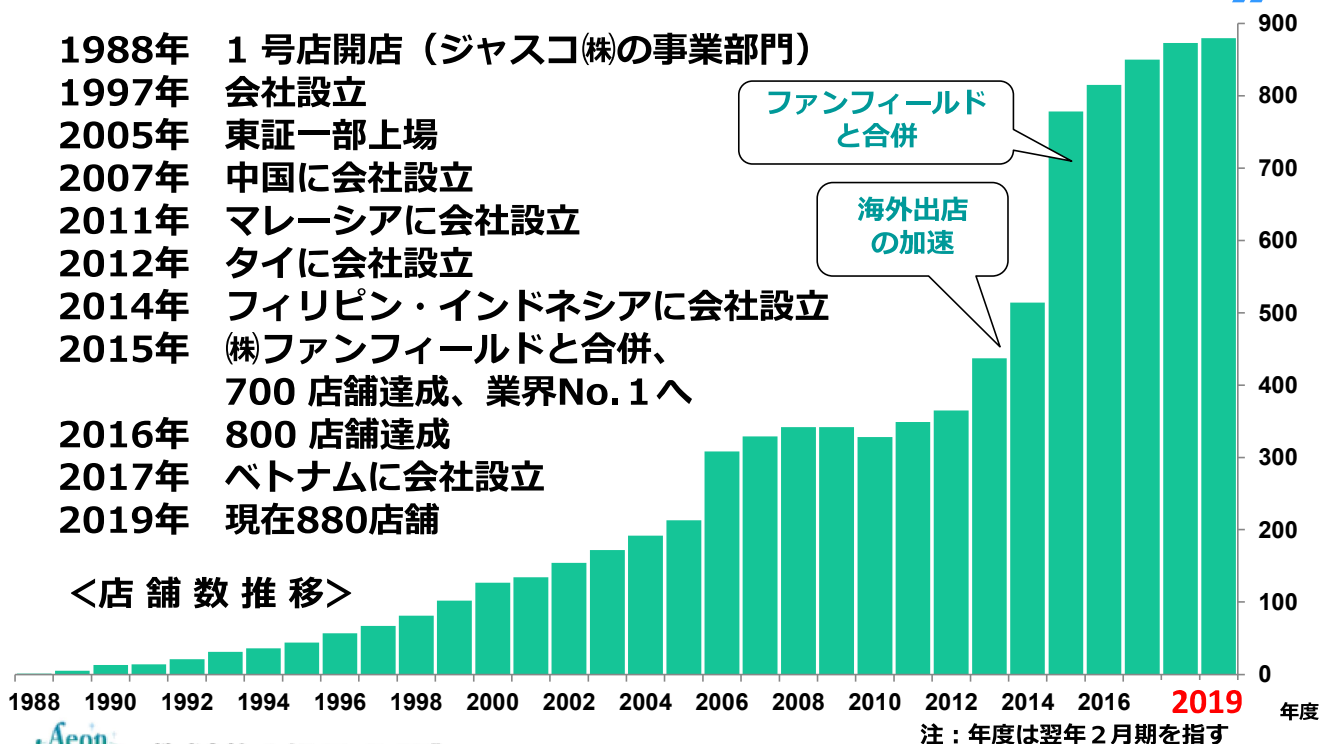
国内成長

中国進出

アジア展開加速

- 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 中国に会社設立
- 2011年 マレーシアに会社設立
- 2012年 タイに会社設立
- 2014年 フィリピン・インドネシアに会社設立
- 2015年 (株)ファンフィールドと合併、
700店舗達成、業界No.1へ
- 2016年 800店舗達成
- 2017年 ベトナムに会社設立
- 2019年 現在880店舗

<店舗数推移>



株式会社イオンファンタジー

5

2020年2月期 連結決算概要



2020年2月期の連結業績

(単位：百万円)

	2019年2月期 (前期)	2020年2月期 (当期)	前期比 増減率
売上高	74,243	73,492	△1.0%
売上総利益	10,004	8,726	△12.8%
営業利益	4,651	3,211	△31.0%
経常利益	4,299	2,387	△44.5%
親会社株主に帰属する 当期純利益	1,865	△325	—
1株当たり当期純利益	94.58円	△16.47円	△111.05円減

四半期ごとの連結業績推移

- 第2四半期が好調に推移し、業績を伸ばしたが、第4四半期に発生した新型コロナウイルスの感染症が業績に大きく影響。

(単位：百万円、%)

	第1四半期			第2四半期			上半期		
	当期	増減率	増減	当期	増減率	増減	当期	増減率	増減
売上高	17,979	2.2	393	20,980	4.0	802	38,959	3.2	1,196
営業利益	309	△43.6	△239	2,543	10.5	241	2,852	0.1	1
経常利益	91	△80.5	△375	2,302	5.3	116	2,394	△9.8	△259
親会社株式に帰属する当期純利益	△314	-	△423	1,491	19.1	239	1,176	△13.5	△184

	第3四半期			第4四半期			下半期		
	当期	増減率	増減	当期	増減率	増減	当期	増減率	増減
売上高	16,734	2.6	416	17,798	△11.7	△2,364	34,532	△5.3	△1,947
営業利益	△364	△21.4	98	722	△68.1	△1,540	358	△80.1	△1,441
経常利益	△530	0.5	△2	523	△75.9	△1,649	△6	-	△1,652
親会社株式に帰属する当期純利益	△1,064	26.5	△222	△437	-	△1,783	△1,501	-	△2,006



株式会社イオンファンタジー

8

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	59,856 (+1.2%)	7,642 (△20.8%)	6,212 (+8.3%)	13,855 (△9.9%)	△218 (-)	73,492 (△1.0%)
営業利益	4,475 (+111)	△1,198 (△1,257)	△81 (△314)	△1,279 (△1,571)	16 (+19)	3,211 (△1,440)

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

9

四半期ごとのセグメント別 営業利益推移

- 国内事業は上半期が好調に推移。
- 中国は第3Qに回復基調となるが、第4Qに新型コロナウイルス感染拡大が大きく影響。
- 新型コロナウイルスの営業利益への影響額は15億24百万円。

(単位：百万円、%)

	国内	海外事業			連結調整	連結計
		中国	アセアン	合計		
営業利益	4,475	△ 1,198	△ 81.0	△ 1,279	16	3,211
(前年増減)	111	△ 1,257	△ 314.0	△ 1,571	19	△ 1,440
営業利益の推移の四半期						
第4四半期	1,166	△ 334	△ 128	△ 463	19	722
(前年増減)	△ 454	△ 859	△ 246	△ 1,105	19	△ 1,540
コロナ影響額	△ 328	△ 1,059	△ 137	△ 1,196	0	△ 1,524
第3四半期	198	△ 497	△ 64	△ 561	0	△ 364
(前年増減)	△ 119	305	△ 87	218	0	98
第2四半期	2,092	395	56	452	△ 1	2,543
(前年増減)	402	△ 177	15	△ 161	0	241
第1四半期	1,018	△ 762	54	△ 707	△ 1	309
(前年増減)	283	△ 526	3	△ 522	0	△ 239



株式会社イオンファンタジー

10

トピックス

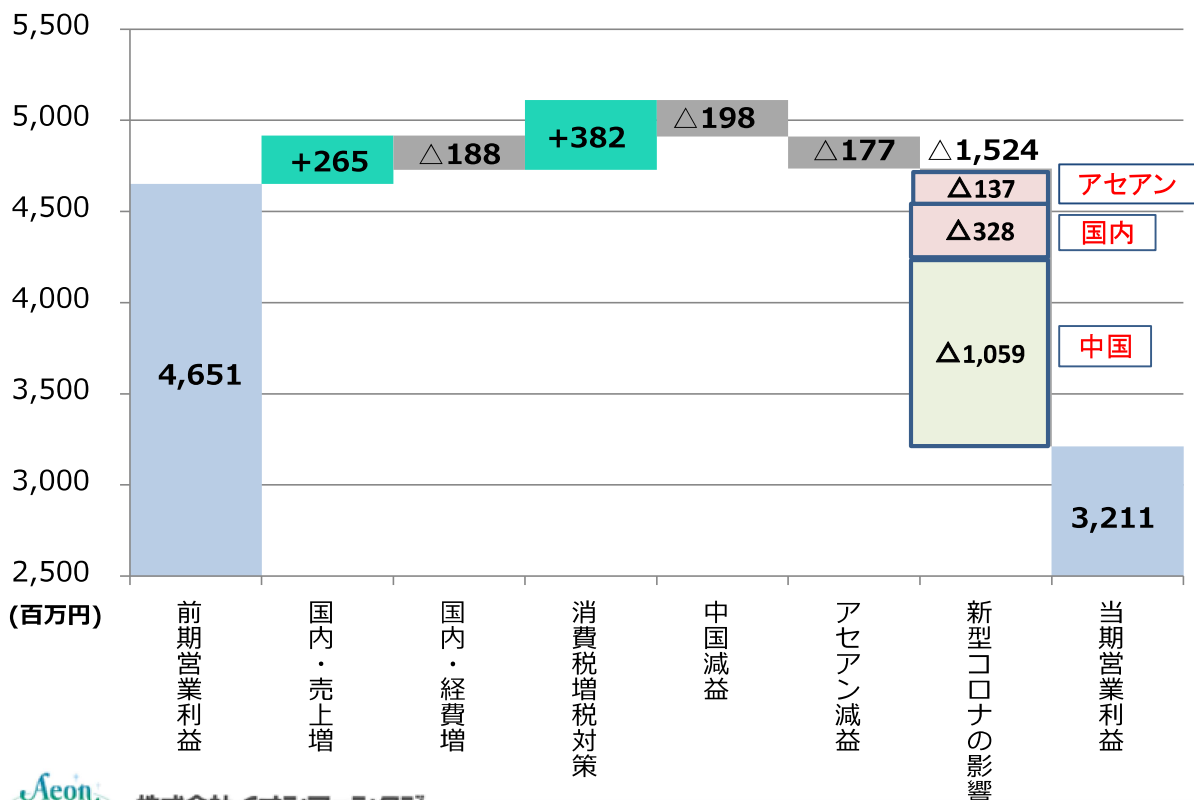
国内事業	<ul style="list-style-type: none"> ・ 遊戯機械の主力2部門が好調に推移。 メダル部門：既存比9.6%増 プライス部門：既存比2.2%増 ・ 新規出店は8店舗 うち外部出店が7店舗で過去最多。 ・ ガチャコーナー「TOYS SPOT PALO」15ヶ所に展開。
中国事業	<ul style="list-style-type: none"> ・ リデンプション方式への切替を73店舗実施。 ・ インドアプレイグラウンドの強化。専任部署の設置、31店舗を活性化。アセアンのノウハウを中国に取込む。 ・ 新規出店は19店舗。積極出店から出店基準の厳格化に方針転換。 ・ 新型コロナウイルスの感染拡大により、1月28日から全店が一時休業となる。春節期間にあたり大きな影響を及ぼす。
アセアン事業	<ul style="list-style-type: none"> ・ 既存店強化に取り組む。37店舗の活性化とSNSによるプロモーション、イベント強化と接客スキルアップに取り組む。 ・ タイが不採算店舗の整理が進む。既存店売上が好調に推移し、新規出店を再開。ベトナムは活性化が成功。 ・ インドネシアは国内政局不安、フィリピンは麻疹、デング熱の流行と自然災害の影響、マレーシアは競争環境激化、売上が苦戦。 ・ 1月下旬より新型コロナウイルスが感染拡大し、客数が低下。



株式会社イオンファンタジー

11

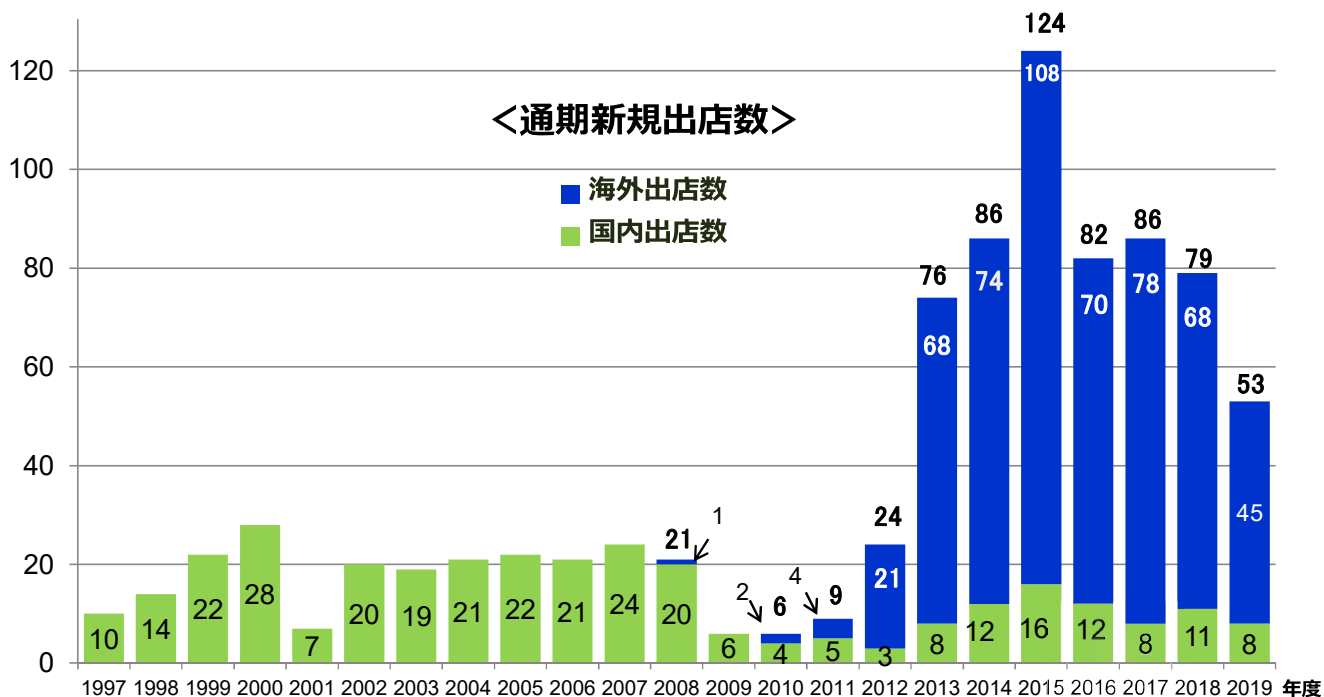
営業利益 要因別増減分析



株式会社イオンファンタジー

新規出店

■ 2019年度の新規出店は53店舗。



株式会社イオンファンタジー

注：年度は翌年2月期を指す

店舗数の状況（2020年2月末日現在）

- 期末の店舗数は880店舗。
- 新規出店は53店舗、閉店は46店舗。

	Mollyfantasy	Kidzooona	その他	計	当期		
					新店	閉店	増減
日本	396	5	34 (2)	435 (2)	8	21	△ 13
中国	157 (5)	51	12	220 (5)	19	16	3
マレーシア	54	30	12	96	8	4	4
タイ	6	21	1	28	3	1	2
フィリピン	0	57	0	57	6	1	5
インドネシア	1	28	1	30	5	0	5
ベトナム	4	5	2	11	4	3	1
カンボジア	1 (1)	2 (2)	0	3 (3)	0	0	0
アセアン	66 (1)	143 (2)	16	225 (3)	26	9	17
海外計	223 (6)	194 (2)	28	445 (8)	45	25	20
合計	619 (6)	199 (2)	62 (2)	880 (10)	53	46	7

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。



株式会社イオンファンタジー

14

連結貸借対照表（2020年2月末日現在）

（単位：百万円）

	2019/2月期末		2020/2月期		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%	11,865	21.3%	+2,246
固定資産	39,272	80.3%	43,874	78.7%	+4,601
資産合計	48,891	100.0%	55,739	100.0%	+6,848
流動負債	13,280	27.2%	19,068	34.2%	+5,787
固定負債	6,390	13.1%	9,542	17.1%	+3,152
負債合計	19,671	40.2%	28,610	51.3%	+8,939
純資産合計	29,220	59.8%	27,128	48.7%	△2,091
負債純資産合計	48,891	100.0%	55,739	100.0%	+6,848



株式会社イオンファンタジー

15

連結キャッシュフロー計算書

(単位：百万円)

	2019/2期	2020/2期	前期比増減
営業活動によるキャッシュフロー	9,588	10,271	+682
税金等調整前当期純利益	3,441	652	△2,788
減価償却費	8,356	10,815	+2,458
法人税等の支払額	△2,289	△1,227	+1,061
投資活動によるキャッシュフロー	△12,069	△10,849	+1,219
有形固定資産の取得による支出	△11,994	△10,023	+1,971
財務活動によるキャッシュフロー	1,862	96	△1,765
借入による純増減額	2,826	3,322	+495
配当金の支払額	△985	△986	△1
現金及び現金同等物の増減額	△598	△401	+197
現金及び現金同等物の期首残高	5,132	4,533	△598
現金及び現金同等物の期末残高	4,533	4,132	△401



株式会社イオンファンタジー

16

2020年2月期 重点取組み概要



株式会社イオンファンタジー

17

【国内】新規出店

- 当期の新規出店は8店舗、うち7店舗が外部出店。
単年度の外部出店数は過去最多。
- またイオン四日市泊店でモーリーファンタジーの店舗内装を一新。



18

【国内】グループ外出店の推進

- 11月に大阪駅前 ヨドバシ梅田タワー「LINKS UMEDA」に進化版モーリーファンタジーをオープン。
- スキッズガーデンに複数のエデュテイメントコンテンツを導入。
- インバウンド需要にも対応したキャッシュレス決済。



19

【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



株式会社イオンファンタジー

20

【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。



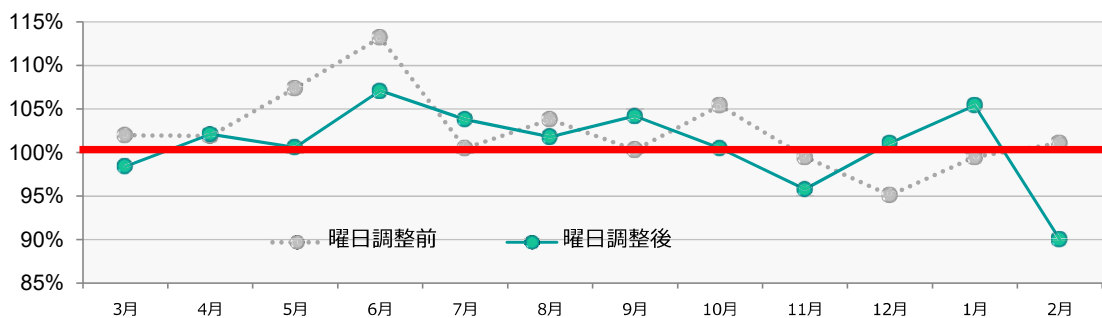
株式会社イオンファンタジー

21

【国内】既存店売上高前年比の推移

- 国内事業の既存店売上は年間で2.3%増。
- 年間を通じて好調に推移したが、2月度は新型コロナウイルス感染拡大の影響を受け、既存比が前月度対比15.4%低下。

2019 1Q～2Q	3月	4月	5月	6月	7月	8月	上半期計
曜日調整前	102.0%	101.9%	107.4%	113.2%	100.5%	103.8%	104.4%
曜日調整後	98.4%	102.1%	100.6%	107.1%	103.8%	101.8%	102.1%
2019 3Q～4Q	9月	10月	11月	12月	1月	2月	年間計
曜日調整前	100.3%	105.4%	99.5%	95.1%	99.5%	101.1%	102.3%
曜日調整後	104.2%	100.5%	95.8%	101.1%	105.4%	90.0%	100.9%



株式会社イオンファンタジー

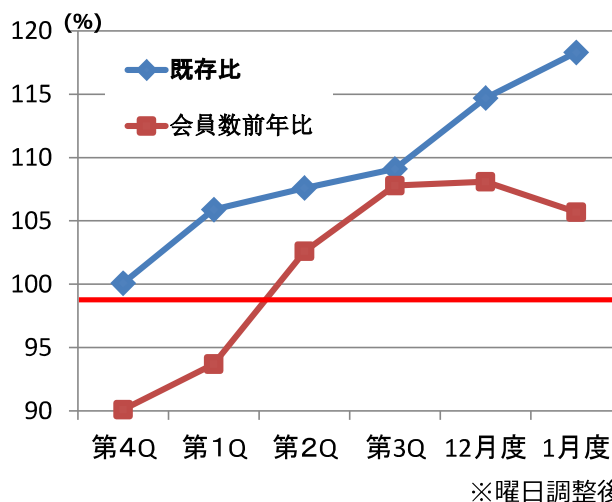
22

【国内】メダル部門 既存伸び率9.6%増

- 当社オリジナルキッズメダルなどの人気機種種の導入。
- 店舗毎に実施した価格体系の見直しにより新規顧客が増加。
- 季節ごとの遊戯機械改廃による鮮度アップ。



<メダル部門の既存比およびメダル会員数前年比の推移>

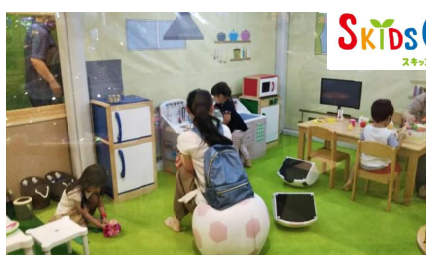


株式会社イオンファンタジー

23

【国内】 35店舗の活性化及び増床を実施

- 「モーリーファンタジー」 活性化及び増床を34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）
- キッズーナモザイク港北にスキッズガーデンの機能追加。



活性化実施店舗の
前年比
116.7%

未実施店舗の
前年比
103.6%

**+13.1ポイントの
効果**



株式会社イオンファンタジー

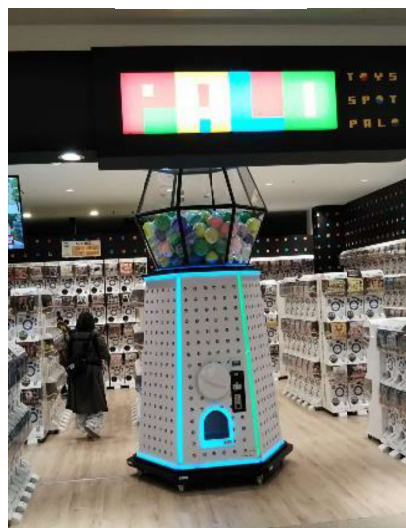
24

【国内】 ショッピングセンターにガチャコーナーを展開

- ガチャコーナー「TOYS SPOT PALO」を15か所に展開。
超大型の筐体をフラッグシップにオリジナルカップセル玩具を導入。
- ガチャ部門の既存店伸び率39.7%増に大きく貢献。

超大型筐体

オリジナルカップセル玩具



株式会社イオンファンタジー

25

海外の業績

- 中国事業は、リデンプション方式の店舗拡大と活性化推進により回復傾向に向かうが、新型コロナウイルス感染症の影響が大きかった。
- アセアン事業は、タイ、ベトナムが好調だったが、マレーシア、フィリピン、インドネシアが苦戦。新型コロナウイルス感染症の影響で2月苦戦。

<国別の業績>

(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	△0.3	△19.0	△0.2	△3.0	+9.7	△3.9	+0.7	△6.0	△2.8	△9.0	-	+2.1
売上高	9,647	7,642	2,517	2,516	727	744	1,387	1,561	800	996	302	394
店舗利益	1,122	△146	533	283	9	63	145	69	246	242	100	94
販管費	1,064	1,051	289	277	117	102	113	153	147	163	91	96
営業利益	58	△1,198	243	5	△107	△38	31	△83	99	79	8	△1

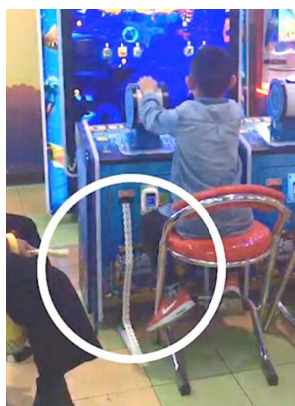


株式会社イオンファンタジー

26

【中国】リデンプション方式導入店舗の拡大

- ゲーム結果に応じて景品交換可能なポイントを付与するリデンプション方式を73店舗に導入。
- 売上効果 未実施店舗との差 **+31.6ポイント**



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

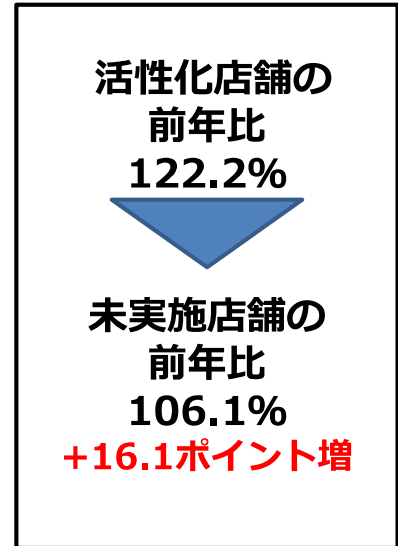


株式会社イオンファンタジー

27

【中国】インドアプレイグラウンド施設の強化

- 本部の専任部署を設置し、施設、遊具、運営指示の徹底。
- 31店舗の活性化を実施。
- 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

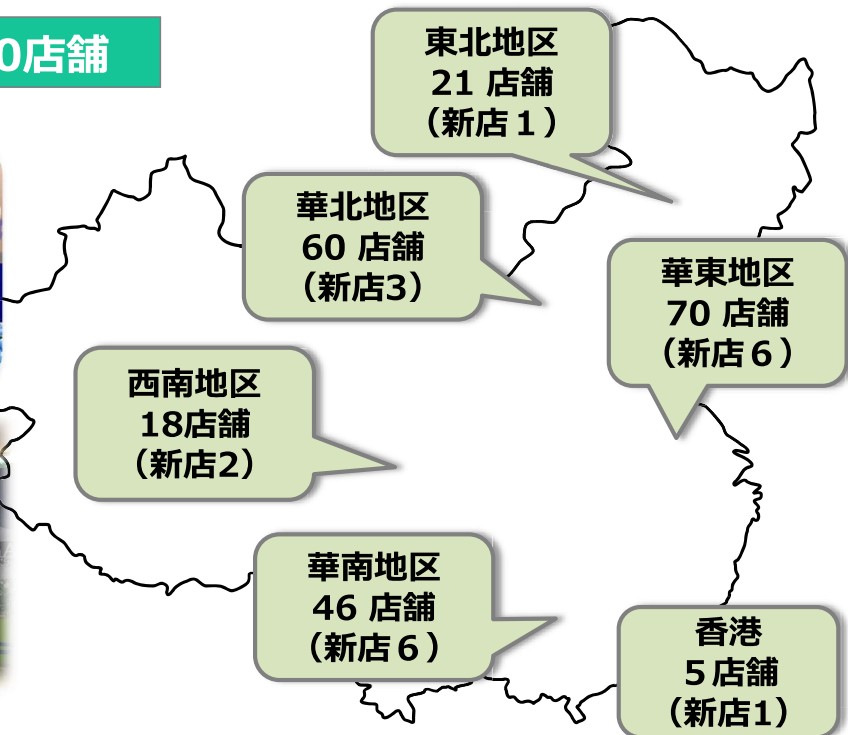


株式会社イオンファンタジー

【中国】新規出店

- 当期は出店基準を厳格化する方針に転換、19店舗の新規出店。

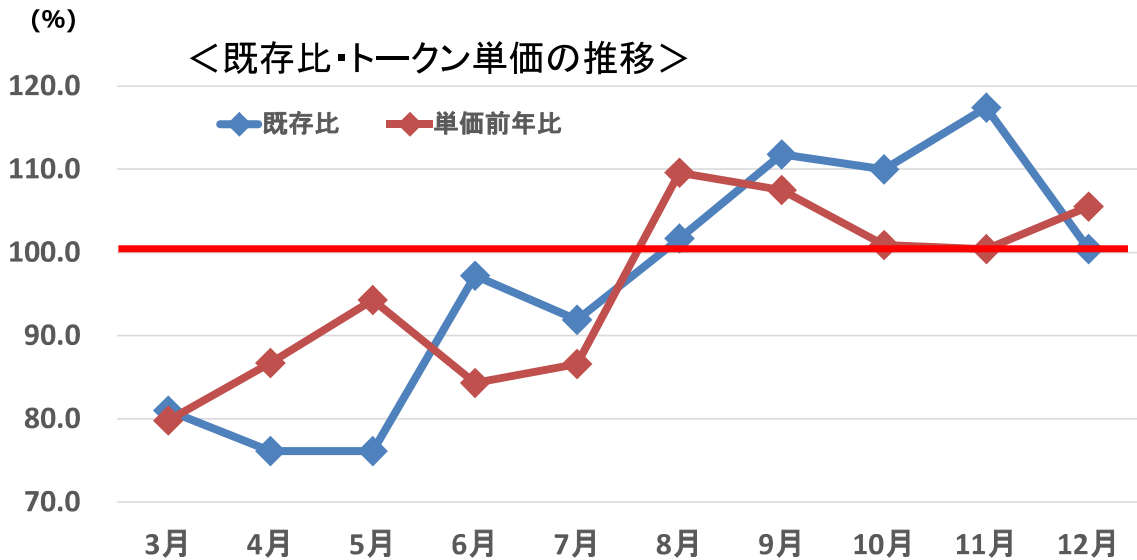
中国店舗数：220店舗



株式会社イオンファンタジー

【中国】 既存比とトークン単価の推移

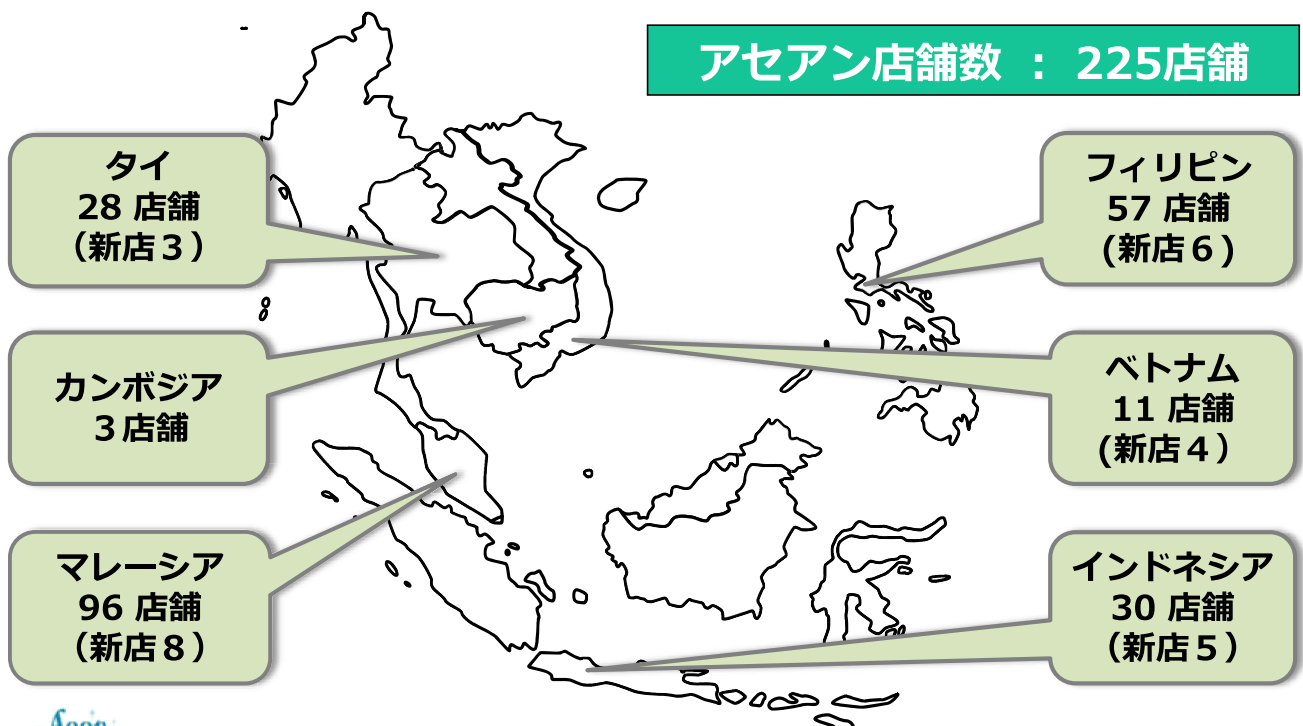
- 前期第4四半期実施のディスカウントセールの影響による単価低下は8月度以降回復し、前年を上回る推移。
- リデンション効果、キッズーナ活性化効果が徐々に拡大。



株式会社イオンファンタジー

【アセアン】 新規出店

- 当期の新規出店は26店舗。



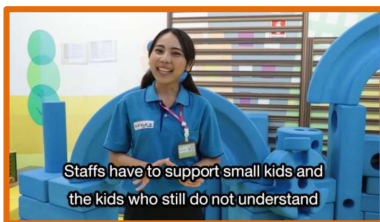
株式会社イオンファンタジー

【アセアン】 キッズーナを中心に活性化推進

- 各国で「キッズーナ」を中心に37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)



- イベントの強化と接客のスキルアップ
イベントやコーナー別の接客を動画でマニュアル化。



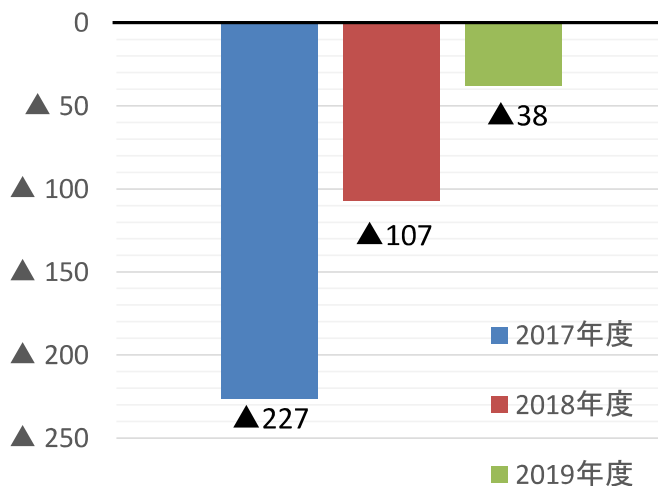
株式会社イオンファンタジー

32

【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。(前年度から69百万円改善)
- 2017年度からは189百万円の改善。

(単位:百万円) <営業利益(損失)の推移>



株式会社イオンファンタジー

33

2021年2月期の連結業績 予想について



連結業績予想について

2021年2月期について、新型コロナウイルス感染症の感染拡大が継続している中、当社グループの国内および中国・アセアンにおける店舗の営業状況等を踏まえ、現時点では合理的な算出ができない状況にあるため業績予想は未定といたします。

今後、業績予想が可能となった時点において速やかに業績見通しを開示いたします。



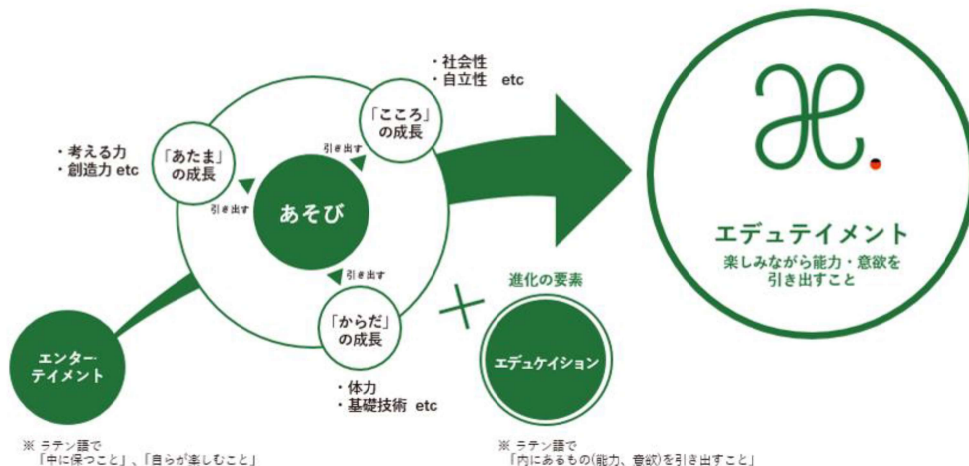
当社の目指す姿



当社の目指す姿

中長期に目指す姿を「子どもと家族の笑顔のために、世界中に楽しい『あそび×まなび』を届けるオンリーワンのエデュテイメント企業」となることと定め、「あそび」と「まなび」を融合させたエデュテイメントの領域に挑戦しております。

「エンターテイメント企業」から、「エデュテイメント企業」へと進化する



重要改革

当社は次の2022年度に向けて以下の4つの重要改革を推進します。

1



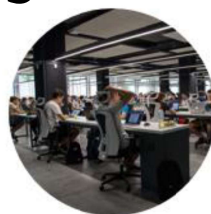
あそびの場の
進化と拡大

2



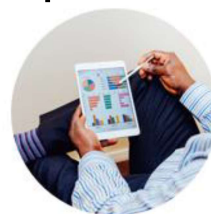
グローバル企業
への進化

3



成長を支える
人財・組織・風土
の改革

4



デジタル化による
ワークスタイル
改革



株式会社イオンファンタジー

38

具体的な取組み内容

1. あそび場の進化と拡大

あそびの場の進化・拡大

「あそび×まなび」を、新たな武器に。



アミューズメント

- ・「あそびの力」の科学的な立証と訴求
- ・エデュテイメント機種の拡大



プレイグラウンド

- ・大型エデュテイメント施設
- ・エデュテイメントコンテンツの導入

進化した業態や新業態をより多く出店しお客さまにご利用頂く



国内

- ・年8～12店舗以上の出店
- ・グループ外への出店
- 地方都市：優良SC
大型開発物件
- 大都市圏：百貨店、空港
駅前商業施設
- ・戦略的店舗の出店



海外

- ・優良SCへの安定的出店
(中国は出店厳格化)
- ・競争に勝てる新業態を
開発し、出店を再加速



株式会社イオンファンタジー

39

具体的な取組み内容

2. グローバル企業への進化

限られた経営資源を効率的、効果的に配分・投資する



国内

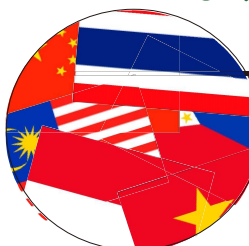
- ・ ITシステム
- ・ 戦略投資
(新規事業等)



海外

- ・ 新業態開発
- ・ 既存店活性化

より多くの地域に出店し、お客さまにご利用頂く



既存進出国

- 中国事業：抜本的改革
財政再建
- アセアン事業：業態開発
既存店活性化



新規国の検討

- 高い成長が見込める国への展開を慎重に精査
- 例：インド、アメリカ
ミャンマー、
バングラデシュ



株式会社イオンファンタジー

40

具体的な取組み内容

3. 成長を支える人財・組織・風土の改革

多様な人材の採用と今いる従業員の能力発揮と環境整備をしていく



人事制度

- ・ 成長戦略の具現化
- ・ 競争力のある店舗
- ・ キャリアの継続性
～21年3月制度改定を目指す



教育制度

- ・ 経営人材育成のスピードアップ
- ・ 職位登用研修の教育範囲の拡大
- ・ 公募型研修の効果向上



組織改革

- ・ 事業ポートフォリオ経営
- ・ 海外事業強化
- ・ 既存事業開発の強化



働き方改革

- ・ テレワークの推進
(オフィスレスへの挑戦)



株式会社イオンファンタジー

41

具体的な取組み内容

4. デジタル化によるワークスタイル改革

IT化と業務改革で後方業務▲117万人時と
人時生産性8,000円を実現する



IT化

- PCレス、HT化
- ペーパーレス
- 顔認証
- 情報伝達
- 自動化



業務改革

「やめる、減らす、復活する」
の活動の継続



株式会社イオンファンタジー

単体資料



株式会社イオンファンタジー

43

2020年2月期の業績（単体）

参考資料

(単位：百万円)

	2019/2月期 (前期)	2020/2月期 (当期)	前期比 増減率
売上高	59,153	59,856	+1.2%
売上総利益	7,957	8,140	+2.3%
販管費	3,594	3,665	+2.0%
営業利益	4,363	4,475	+2.6%
営業外損益	13	△24	—
経常利益	4,376	4,450	+1.7%
税引前当期純利益	3,211	486	△84.9%
当期純利益	1,673	△552	—



株式会社イオンファンタジー

44

会計上の売上高詳細（単体）

参考資料

（単位：百万円）

	2020/2月期		前期比	既存比
	実績	構成比		
遊戯機械	51,097	85.4%	102.2%	103.2%
商品（物販）	8,008	13.4%	95.9%	97.3%
委託	132	0.2%	94.6%	—
その他	185	0.3%	133.8%	—
遊戯施設関係合計	59,424	99.3%	101.4%	102.3%
その他	431	0.7%	81.4%	—
売上高合計	59,856	100.0%	101.2%	102.3%



株式会社イオンファンタジー

45

部門別売上動向（単体）

参考資料

（単位：%）

	第1四半期		第2四半期		第3四半期		第4四半期		2020年2月期	
	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	4.0	95.6	4.1	95.0	3.9	93.7	3.4	86.7	3.9	92.9
体感	7.0	101.9	6.8	97.1	6.4	93.8	6.1	90.7	6.6	96.1
カード	13.0	92.2	11.0	98.2	12.7	96.5	11.2	91.5	11.9	94.5
メダル	24.0	109.3	26.5	108.8	26.3	110.5	25.8	109.8	25.7	109.6
プライズ	47.3	105.9	47.4	107.5	46.7	99.7	49.0	95.8	47.6	102.2
シール	2.8	102.0	2.2	96.0	2.1	96.0	1.9	92.2	2.2	97.0
ガチャ	0.9	93.8	1.0	132.7	1.2	154.6	1.5	179.9	1.1	139.7
遊戯施設売上	100.0	103.7	100.0	105.2	100.0	101.7	100.0	98.6	100.0	102.3

※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

46

四半期毎の収益の推移（単体）

参考資料

（単位：百万円、％）

	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 (%)	第4四半期	増減率 (%)
売上高	15,032	+4.4	16,417	+4.3	13,444	△0.4	14,961	△3.5
売上原価	13,055	+2.3	13,420	+1.7	12,318	+0.5	12,922	△0.4
売上総利益	1,977	+20.4	2,997	+17.9	1,126	△9.4	2,039	△19.4
販管費	959	+5.7	902	+4.4	931	+1.9	872	△4.0
営業利益	1,018	+38.6	2,092	+24.9	198	△40.4	1,166	△28.0
営業外損益	△47	-	△2	-	32	-	△7	-
経常利益	971	+34.8	2,089	+23.8	230	△31.4	1,158	△29.0
特別損益	△1,041	-	△321	-	△899	-	△1,701	-
税引前利益	△70	-	1,767	△6.6	△668	-	△542	△37.2
法人税等	344	+14.9	672	+23.1	126	△17.8	△105	-
四半期純利益	△415	-	1,095	△18.6	△795	-	△437	-



株式会社イオンファンタジー

47

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%	8,528	22.7%	+2,240
固定資産	30,539	82.9%	29,053	77.3%	△1,485
資産合計	36,827	100.0%	37,582	100.0%	+754
流動負債	7,293	19.8%	9,187	24.4%	+1,894
固定負債	450	1.2%	844	2.2%	+393
負債合計	7,744	21.0%	10,032	26.7%	+2,288
純資産合計	29,083	79.0%	27,550	73.3%	△1,533
負債純資産合計	36,827	100.0%	37,582	100.0%	+754



株式会社イオンファンタジー

48