
株式会社 イオンファンタジー

中期経営計画

2018年度～2020年度



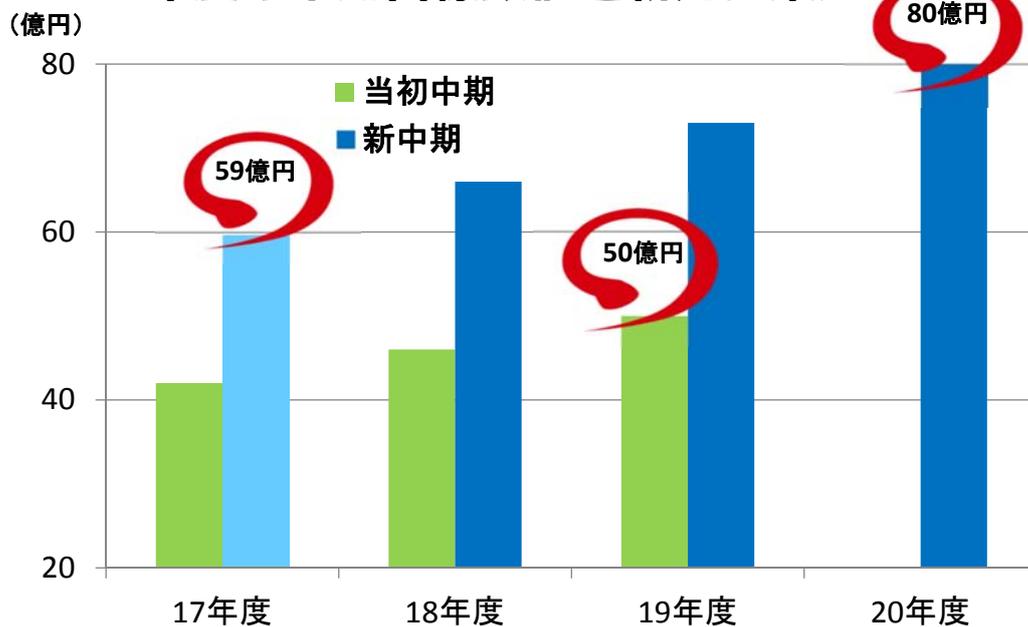
AEON

中期目標数値の修正

中期目標数値の修正（営業利益）



- 17年4月発表の中期経営計画（17～19年度）
3年目の営業利益を初年度（17年度）で達成
- 18～20年度の中期目標数値を新たに策定



I. ビジョンと基本戦略

ビジョン

Ⅱ-1 ビジョン



遊びを通じて、
「家族の笑顔」「憩い」そして
「子どもの健やかな成長」を提供する
ファミリーエンターテイメント企業

基本戦略

基本戦略



世界中のおもしろい遊びと
自ら創出した新しい遊びを
ブランディングされた
安全安心な空間で
お客さまに提供する

Ⅱ. 中期3カ年の重要改革

中期3カ年の重要改革

1. 他社にマネできない商品の拡大
 2. ブランディングの推進
 3. インドアプレイグラウンド事業の進化と拡大
 4. アジアシフトの加速
 5. 新規取組へのたゆまぬ挑戦
-

改革①

他社にマネできない商品の拡大

改革① 他社にマネできない商品の拡大



「世界中のおもしろい遊び」と「自ら創出した新しい遊び」を
圧倒的店舗数を背景に**低価格**かつ**エクスクルーシブ**に導入
＜オリジナル遊具 売上構成比＞

	17 年度	18 年度	19 年度	20 年度
国内	33%	35%	37%	39%
海外	40%	43%	45%	46%
合計	34%	36%	38%	40%



改革① 他社にマネできない商品の拡大



ゲーム機と景品をエクスクルーシブかつ安価に調達

<ゲーム機>

実現例

<プライズ景品>

機械単価 58%OFF



機械単価 21%OFF



機械単価 28%OFF



映画コラボ商材



グループコラボ商材



お菓子メーカーコラボ商材



改革① 他社にマネできない商品の拡大



GREE と共同で

世界初の子ども向けVRゲームを開発

実現例



3機種を日本200店舗 中国100店舗、900台導入

改革② ブランディングの推進

改革② ブランディングの推進



キャラクターと店舗のブランドを、
店舗とメディアを通じて広げていく



改革② ブランディングの推進



◆ YouTubeプロモーションの拡大

プリンセス姫スイート
視聴回数280万回



おるたなChannel
視聴回数140万回

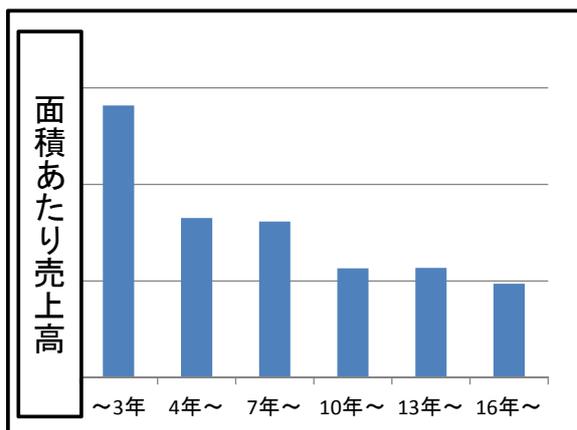


17年度 視聴回数 9,000万回超

改革② ブランディングの推進



店舗活性化の推進と店舗年齢の改善



店舗年齢が若いほど売上が高い

17年度は42店舗の活性化を実施

	既存比
実施前	101.8%
実施後	115.0%
差	+13.2ポイントの効果

活性化により売上が確実に改善

年間36店舗以上を改装し、
店舗鮮度を常に維持・向上する

改革③ インドアプレイグラウンド事業の 進化と拡大

改革③ インドアプレイグラウンド事業の進化と拡大



創育

「こころとからだの
基礎体力」の向上

テーマ型

テーマ性のある
進化型プレイグラウンド

Aeon Fantasy
kidzoona
キッズーナ



SKIDS GARDEN
スキッズガーデン



東京こども区
こどもの湯
～史上最大級のボールプール温泉～



現在6業態231店舗を展開、さらに進化・拡大する

「進化」の実現例①



テーマ型プレイグラウンド「FANPEKKA」



魔法にかけられたフィンランドの町が
プレイグラウンドになった



現在12店舗、20年には

40店舗へ

FANPEKKA

「進化」の実現例②



有名キャラクターを使用した新業態を構築する

NHKキャラクターと遊ぼう
「にこはぴきつず」



**17年初出店
→多店舗化推進**

新業態店舗



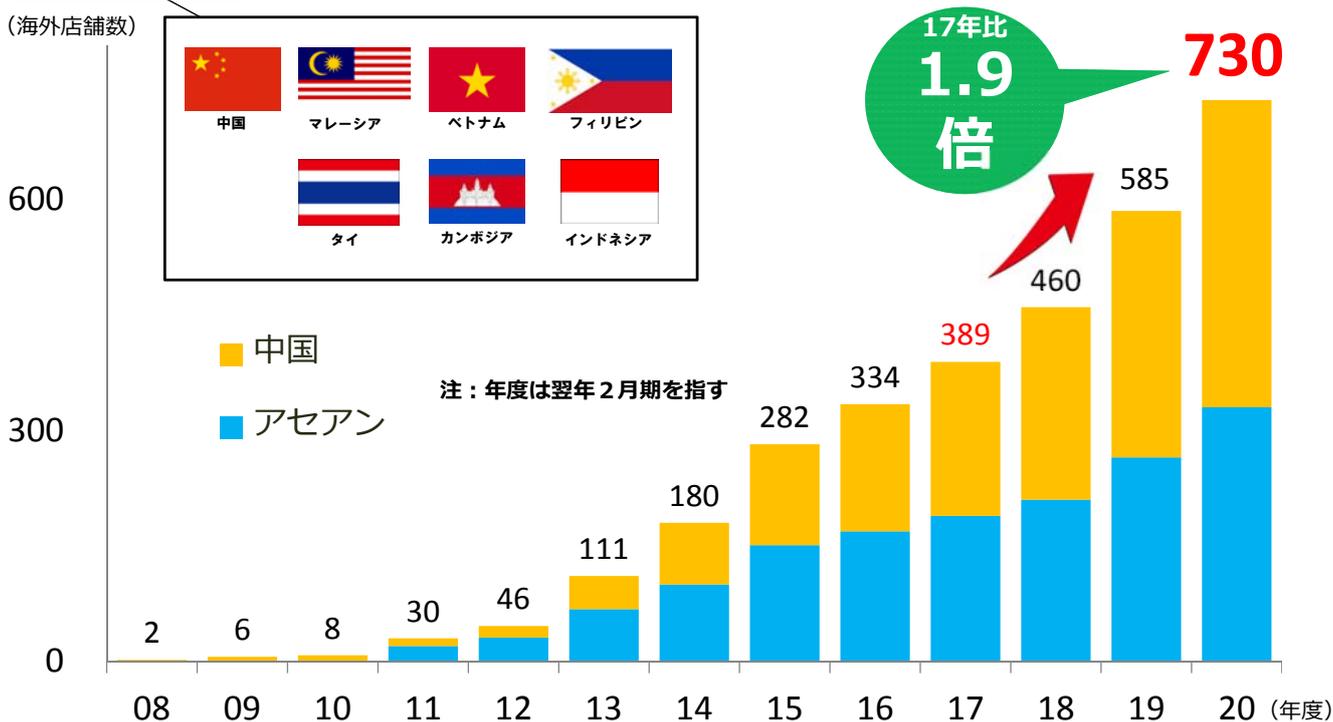
計画進行中

改革④ アジアシフトの加速

改革④ アジアシフトの加速



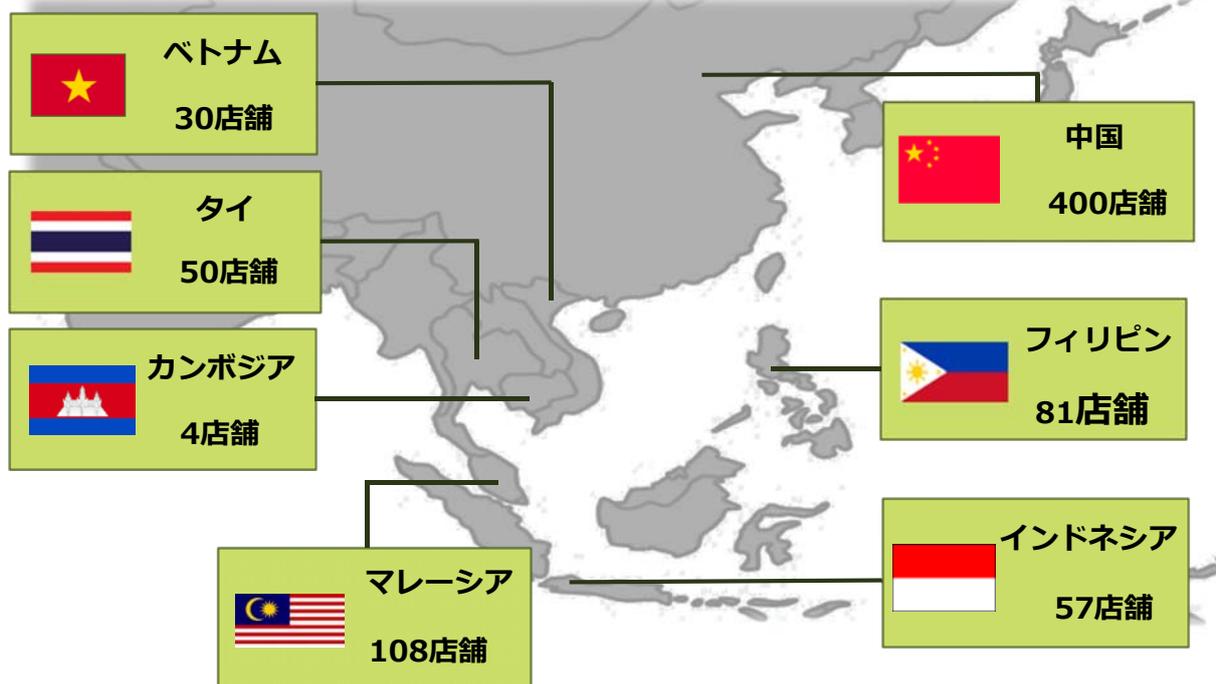
既存進出国における圧倒的ドミナント展開と新規進出国への展開



改革④ アジアシフトの加速



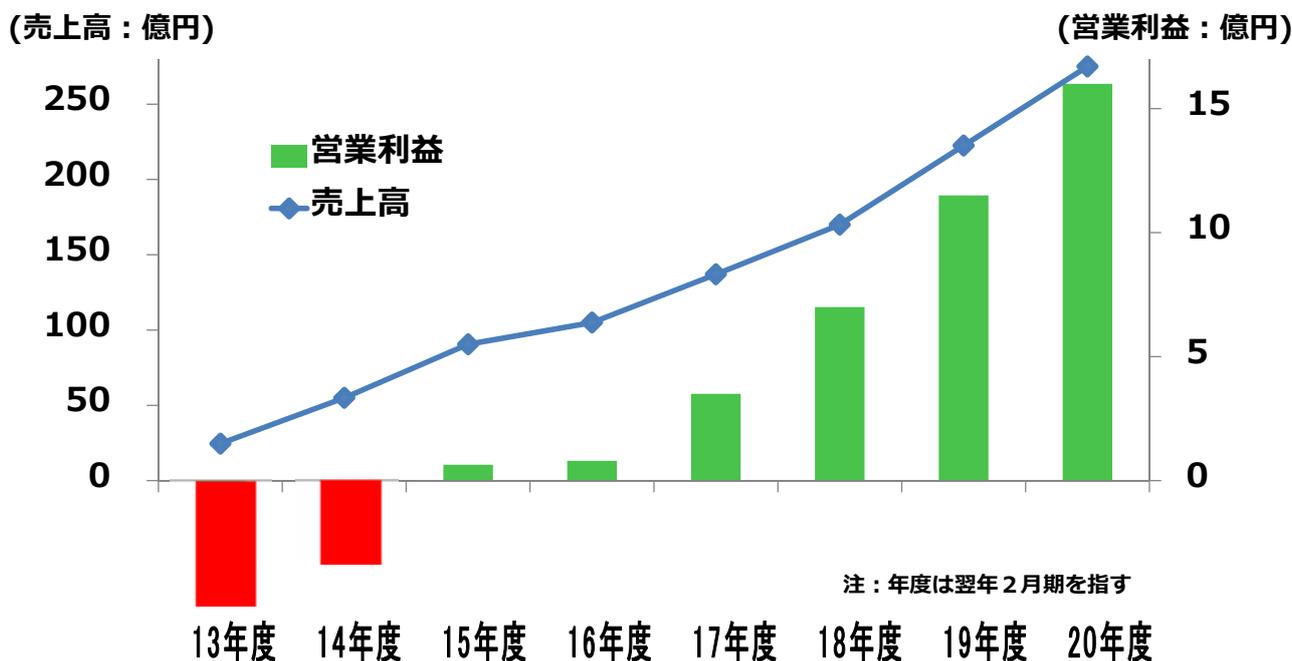
20年度末 海外 **730店舗体制**へ



改革④ アジアシフトの加速



海外で **7期連続の増収増益** を目指す 20年度は売上高275億円、営業利益16億円へ



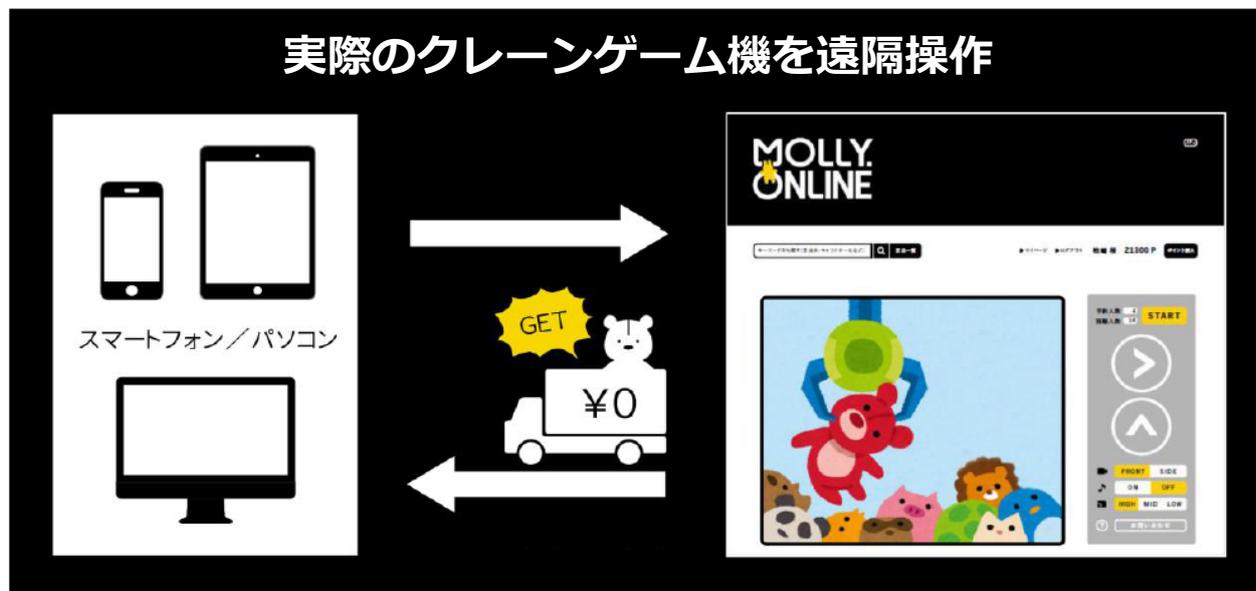
改革⑤

新規取組へのたゆまぬ挑戦

改革⑤ 新規取組み①



ネットクレーンゲーム事業へ18年3月に参入



改革⑤ 新規取組み②



温浴事業へ18年4月に参入
(市場規模3,100億円、業界No.1を狙う)



OYUGIWA



改革⑤ 新規取組み③



エンターテインメントレストランを中国で計画
(サーカスをテーマとしたキッズレストラン)



中国事業



エデュテイメントパークを中国で計画
(“遊び”と“学び”を融合させたアミューズメント施設)

中国事業



Ⅲ. 数値計画

(単位：百万円)

	18/2期	19/2期	20/2期	21/2期	2018/2期比
	実績	計画	計画	計画	
売上高	72,174	77,700	83,000	88,800	123.0%
営業利益	5,970	6,600	7,300	8,000	134.0%
経常利益	5,598	6,000	6,600	7,200	128.6%
親会社株主に帰属する当期純利益	2,986	3,300	3,700	4,200	140.7%

第22回 定時株主総会

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。