



決算補足資料

2026年2月期 第1四半期



株式会社イオンファンタジー

2026年2月期 第1四半期

目次 会社概要・沿革

連結決算概要

重点取り組み概要

トピックス

1. 国内事業
2. アセアン事業
3. 中国事業
4. サステナビリティの取り組み

連結業績予想

単体資料

会社概要

2025年2月末現在

- | | |
|--------|--|
| 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 | 18億24百万円 |
| 5) 株主 | イオン株式会社60.49%　　その他39.51% |
| 6) 市場 | 東京証券取引所　プライム市場 |
| 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「プレイグラウンド」の運営 |

沿革

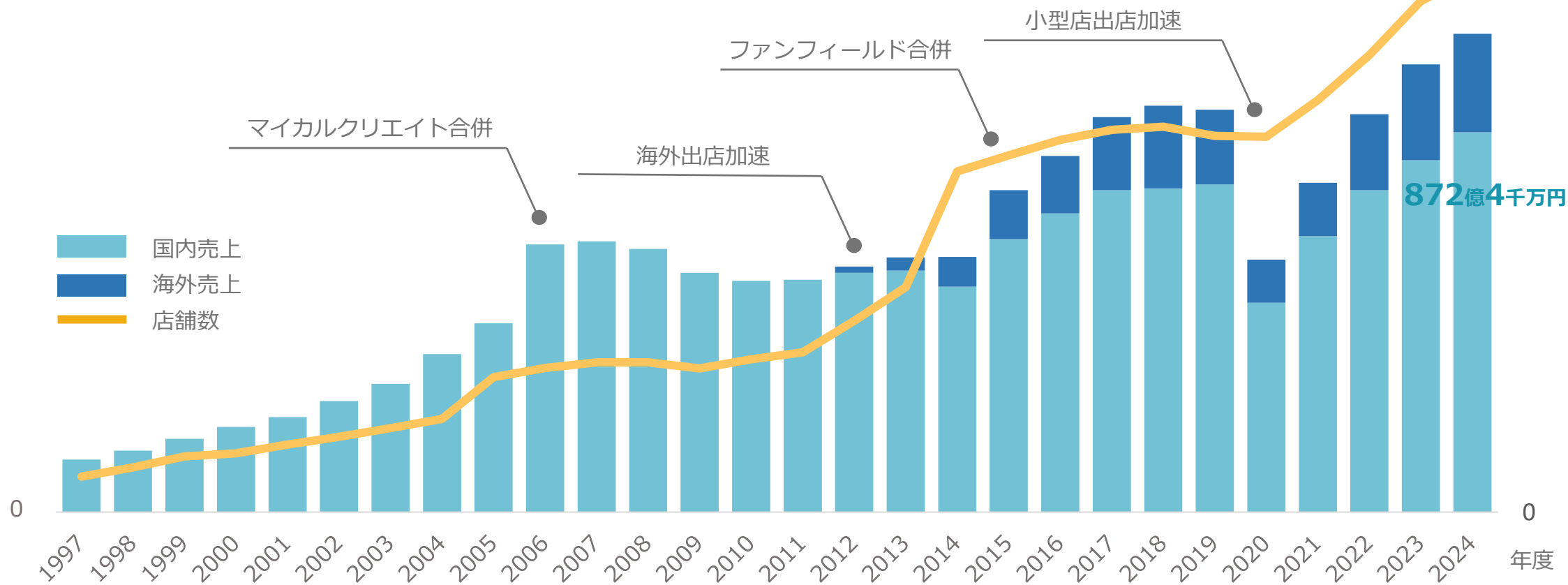
2025年2月末現在

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
2006年 (株)マイカルクリエイトと合併
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し業界No. 1
2017年 ベトナムに会社設立
2022年 1,000店舗達成

億円
1,000

1,228
店舗
1,250



事業紹介

2025年2月末現在



AMUSEMENT

アミューズメント事業



PLAYGROUND

プレイグラウンド事業



OTHER その他

オンライン事業



温浴事業



地域共生
プロジェクト



キャラクター
ライセンスビジネス





2026年2月期 第1四半期

連結決算概要

売上高・営業利益ともに過去最高

百万円／％

	2025年2月期	2026年2月期	前年同期比	
			増減額	増減率
売上高	20,389	21,898	+1,509	7.4
売上総利益（店舗利益）	2,236	2,985	+748	33.5
営業利益	485	1,222	+737	151.7
為替差損益	581	△ 539	△ 1,120	—
経常利益	702	587	△ 114	△ 16.4
特別損失	71	60	△ 10	△ 14.9
親会社株主に帰属する 四半期純利益	54	145	+90	165.1
1株当たり四半期純利益	+2.78円	+7.37円	+4.59円	165.1
償却前営業利益	3,061	3,812	+750	+24.5

■売上高

218億98百万円と第1四半期で過去最高を更新

■売上総利益（店舗利益）

前年同期より7億48百万円の増

■営業利益

前年同期比約**2.5倍**と大きく上回る

■経常利益

為替レートの影響により子会社への貸付金に対する為替差損5億39百万円が発生し前年同期より減少（前年同期為替差益5億81百万円）

■償却前営業利益

収益力の実態を示す償却前営業利益は前年同期より**7億5千万円**増加

国内事業の売上高・営業利益が全体を牽引、中国事業の営業利益は大幅改善

百万円／％

	売上高		営業利益		
	2026年2月期 第1四半期	前年同期比 増減率	2026年2月期 第1四半期	前年同期比 増減額	営業 利益率
国内	17,721	+9.6	1,346	+463	7.6
アセアン	3,479	+13.0	244	△ 88	7.0
中国	764	△ 35.8	△ 368	+360	-
海外計	4,243	△ 0.6	△ 124	+271	-
連結計	21,898	+7.4	1,222	+737	5.6

■ 国内

売上高・営業利益ともに過去最高
営業利益は4億63百万円増と前年同期で

1.5倍超に

■ アセアン

売上高は前年同期を上回る

■ 中国

構造改革の実行により営業利益が

前年同期より**3億60百万円**の大幅改善

連結貸借対照表

百万円／％

	2025年2月期末		2026年2月期第1四半期末		
	金額	構成比	金額	構成比	前期末比 増減額
流動資産	12,185	22.7	17,700	29.3	+5,514※
固定資産	41,488	77.3	42,776	70.7	+1,288
資産合計	53,673	100.0	60,476	100.0	+6,803
流動負債	30,758	57.3	37,223	61.6	+6,465※
（短期借入金・1年内含む）	15,394	28.7	22,104	36.5	+6,710
固定負債	16,072	29.9	15,836	26.2	△ 236
（長期借入金）	10,540	19.6	10,937	18.1	+396
負債合計	46,831	87.3	53,060	87.7	+6,228
純資産合計	6,842	12.7	7,416	12.3	+574
負債純資産合計	53,673	100.0	60,476	100.0	+6,803

※ 当第1四半期期末における金融機関の休日による影響（33億64百万円）

新店101店舗、閉店57店舗 2025年5月末時点の店舗数は1,272店舗

	アミューズメント		プレイグラウンド			その他	FC※内数	合計	当期	
	標準店	小型店	大型店	標準店	小型店				新店	閉店
日 本	416	327	11	3	3	7	0	767	31	17
アセアン	68	56	8	157	77	4	5	370	43	5
インドネシア	2	3	5	34	34	1	0	79	29	0
ベトナム	8	5	1	16	10	0	0	40	0	0
マレーシア	56	34	1	26	14	2	0	133	6	5
フィリピン	0	0	0	60	8	0	0	68	2	0
タイ	1	14	1	17	11	1	0	45	6	0
カンボジア	1	0	0	3	0	0	4	4	0	0
ミャンマー	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0
中 国	45	0	5	33	51	1	6	135	27※	35
合 計	529	383	24	193	131	12	11	1,272	101	57
事業合計	912		348							

※ 中国の出店は主に店舗コストがかからず初月度から利益を出せる小型店「莫莉（モーリー）活力空間」



2026年2月期 第1四半期

重点取り組み概要

トピックス

国内事業	・売上高 第1四半期として2期連続過去最高 ・営業利益 前年同期比約2.5倍と大幅に上回り、過去最高 ・既存店 売上高既存店前年同期比106.6%（曜日調整後） ・部門別 プライズ部門が全体を牽引。メダル部門・体感部門も好調に推移 ・新店 出店31店舗（プレイグラウンド大型業態2店舗・小型専門店29店舗）
アセアン事業	・売上高 前年同期比113.0% ・既存店 非活性化店舗は前年同期を下回るも、活性化店舗が好調に推移 ・新店 出店43店舗（大型・標準・小型を含む）
中国事業	・売上高 前期から継続する不採算店舗の整理により減少 ・営業利益 不採算店舗の整理・経費削減・店舗活性化が順調に進捗し前年同期から大幅に改善

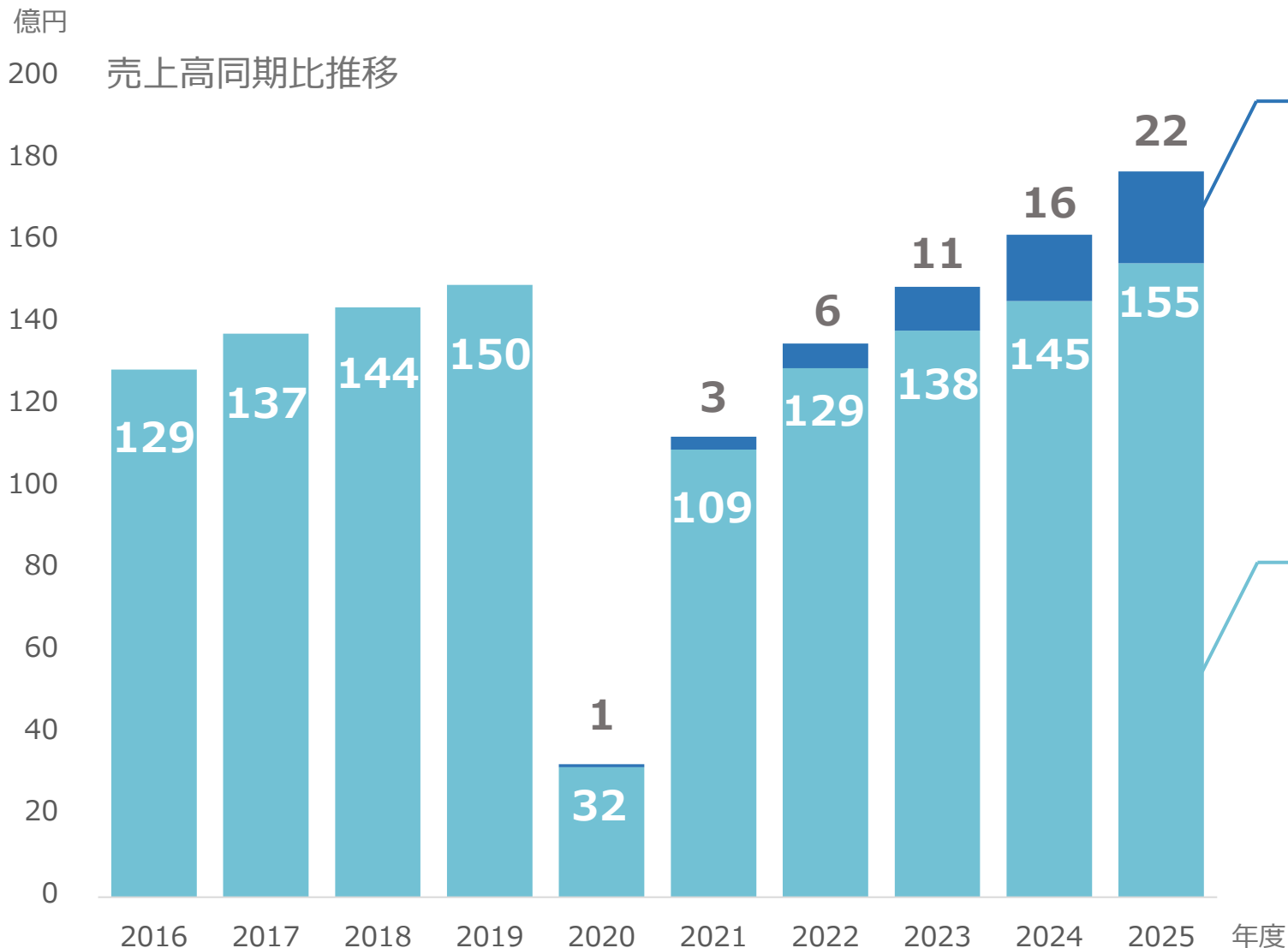


2 0 2 6 年 2 月 期 第 1 四 半 期

重点取り組み概要

1. 国内事業

売上高は177億21百万円と2期連続で過去最高を更新



小型店



■ 売上高は22億円まで成長、構成比は12.4%と
全体の売上に貢献

大型・標準店



■ 売上高155億円と同期比で過去最高

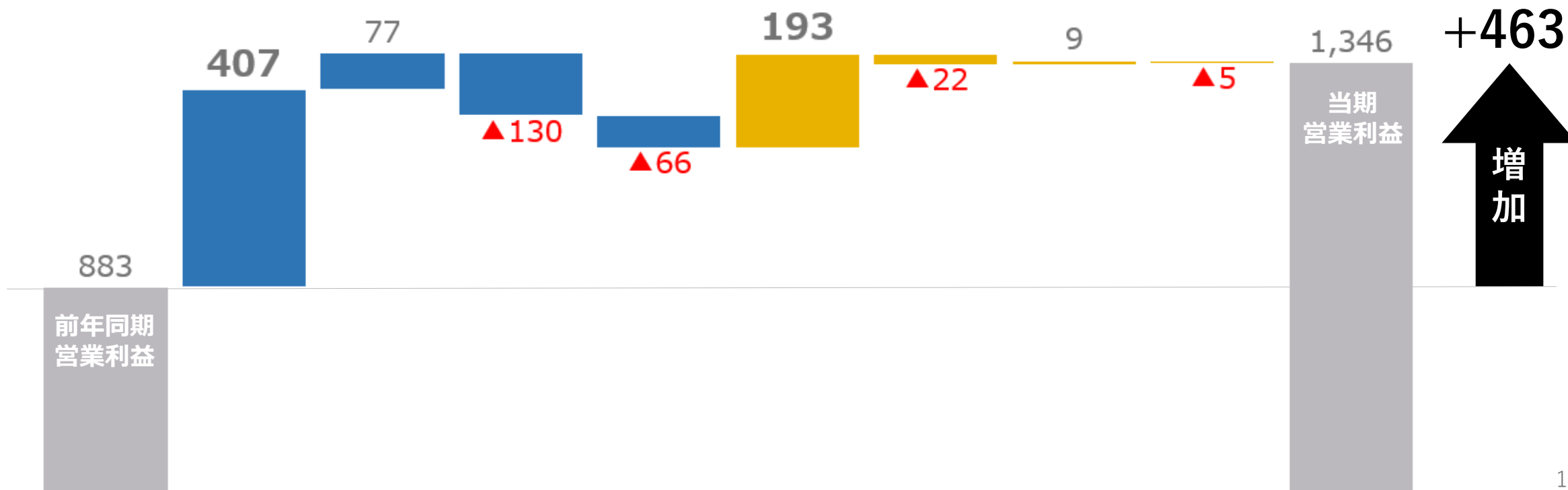
既存店の売上増加・荒利益改善、2024年度小型店新店の効果が大きく貢献

中期経営計画の重点戦略



既存店売上増加 荒利益率改善 人件費増加 償却費増加 2024年度 2025年度 2024年度 2025年度

百万円



2026年2月期 第1四半期

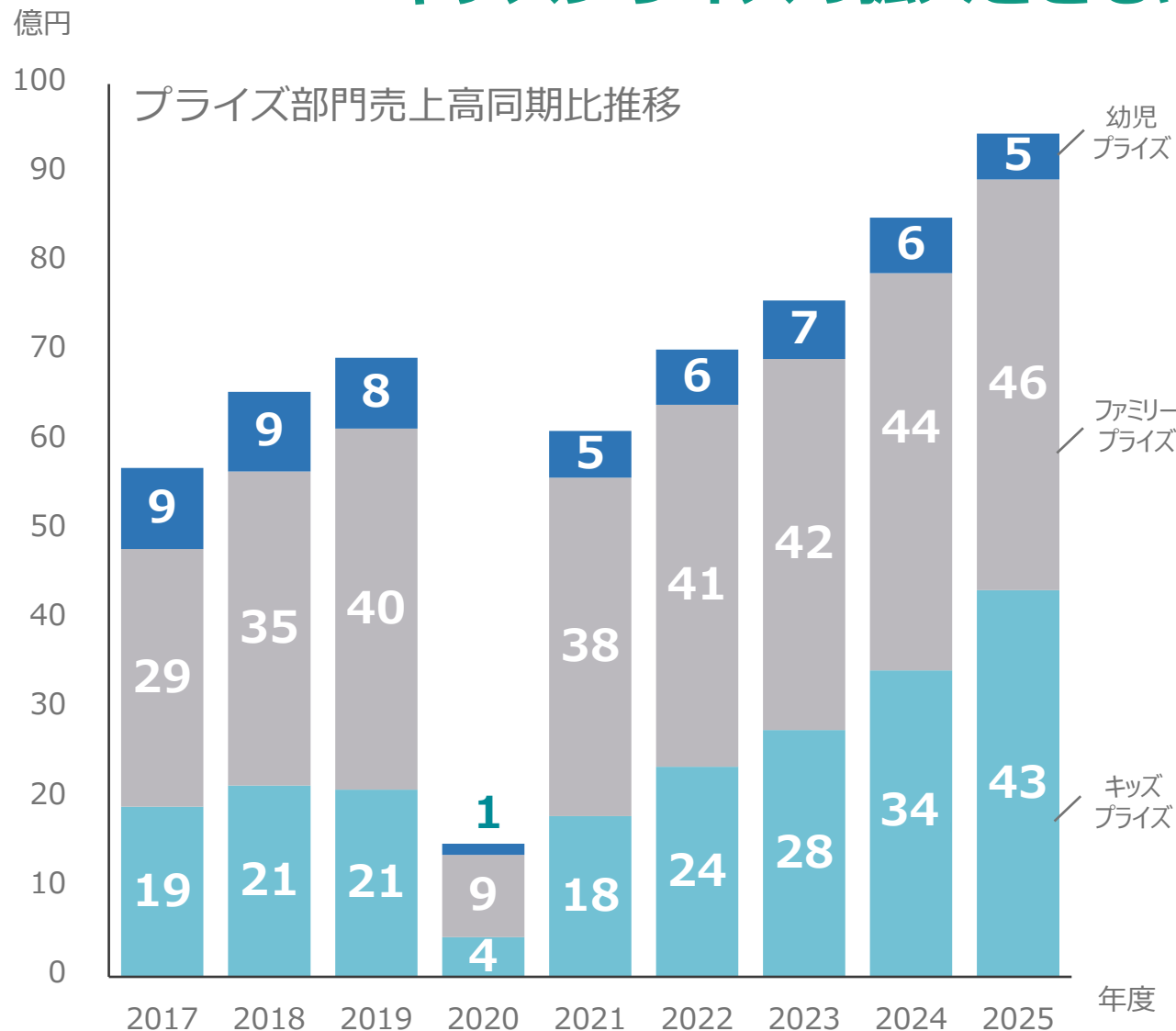
重点取り組み概要

1. 国内事業

既存店の深化の取り組み

業態・エリア開発の取り組み

キッズプライズの拡大とともにファミリープライズも好調



プライズ部門 売上高前年同期比 **113.1%** キッズプライズ 売上高前年同期比 **127.8%**

■部門売上高

前年同期を上回り好調を継続

■キッズプライズ

IPのトレンドに左右されず小さなお子さまにもとれやすいコーナーの好調により部門全体を牽引。部門内構成比は**45.8%**と拡大

■ファミリープライズ

ネットイコルミー
「≠ME」の当社限定景品が大人気となるなど好調

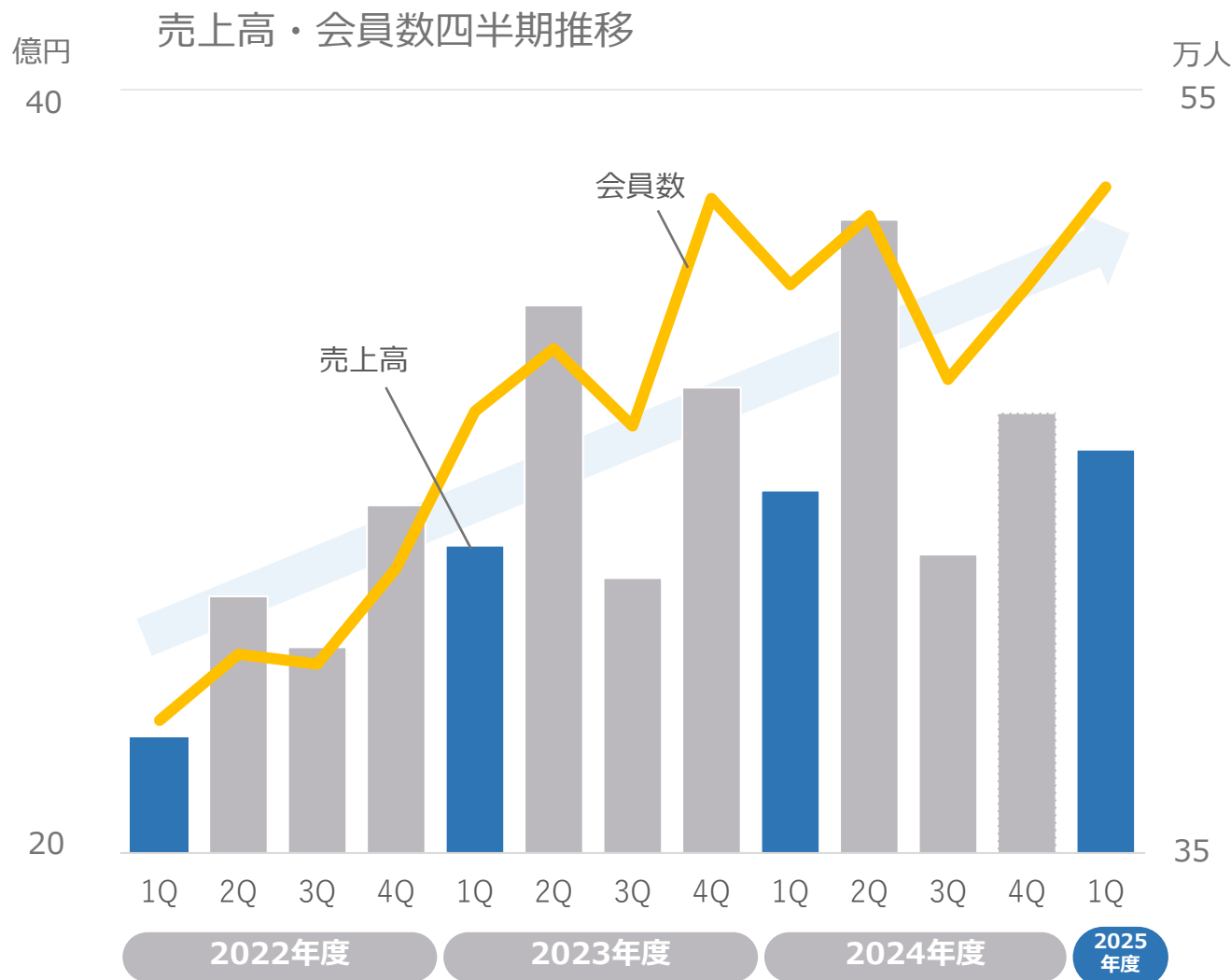


【キッズプライズ】戦略的に面積を拡大している
“とれやすい”ブース



【キッズプライズ】面積を有効利用できる小型の
2段ディスプレイ

大型機種の新規導入とイベント実施の継続で売上高・会員数ともに拡大



メダル部門
売上高前年同期比 **105.8%** メダル会員数
前年同期比 **105.2%**

■新機機械導入

「モノポリー THE MEDAL」150台、前期からの人気機種
「パワフルプロ野球」50台（累計155台）を導入

■イベント

ゴールデンウィークに合わせてメダル増量イベントを実施し好評

■メダル会員数

順調に増加



GWメダル増量イベント販促ポスター

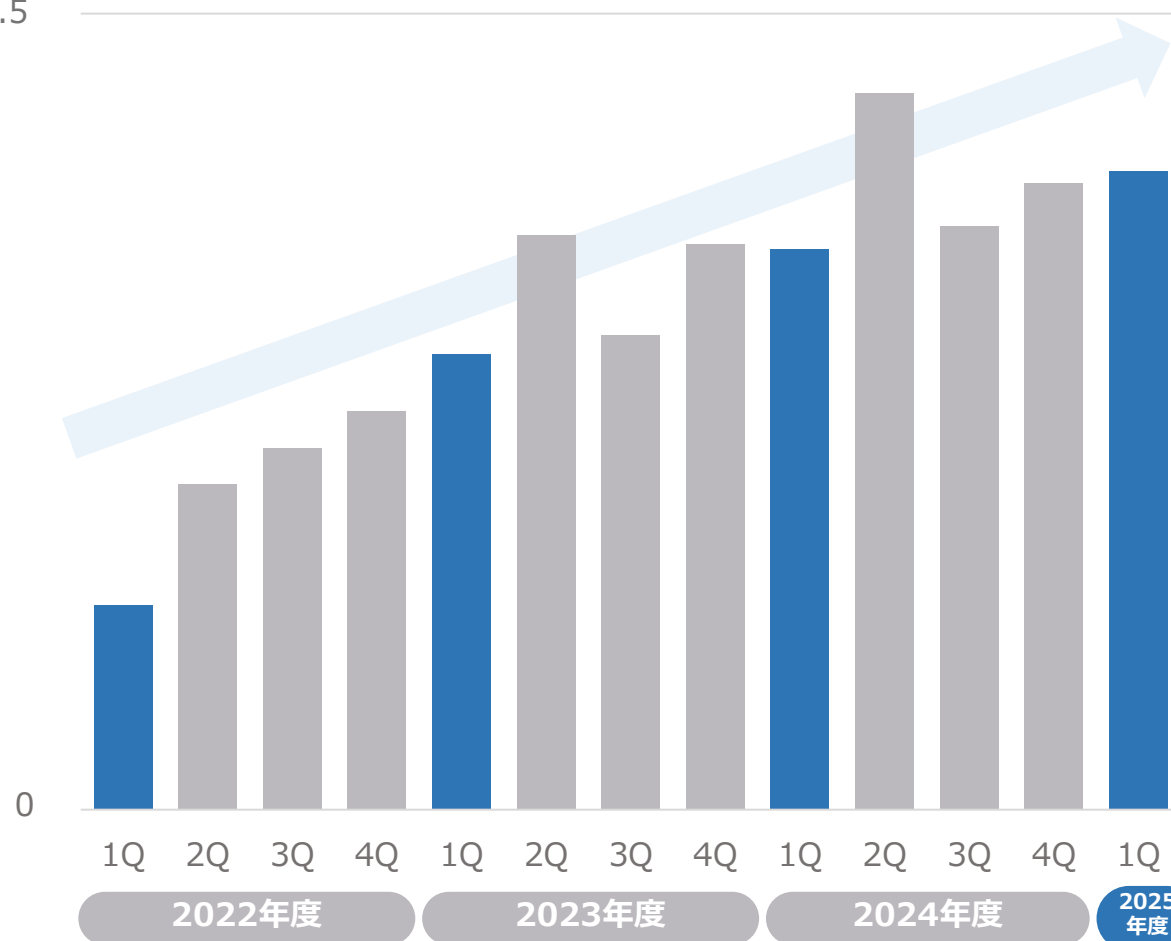


新規導入「モノポリー THE MEDAL」

「よくばりパス」「マイよくばりパス」の強化を継続し売上高を拡大

よくばりパス売上高四半期別推移
(マイよくばりパス含む)

億円
4.5



体感部門
売上高前年同期比 **114.4%** よくばりパス
売上高前年同期比 **113.8%**

■マイよくばりパス

お得にあそべる＋ポイントを貯めて好きなと交換できる
「マイよくばりパス」を新たに4店舗に導入し計16店舗に

■人気機種拡大

「とんでみよう！わんぱくパイロット」を100台追加で導入



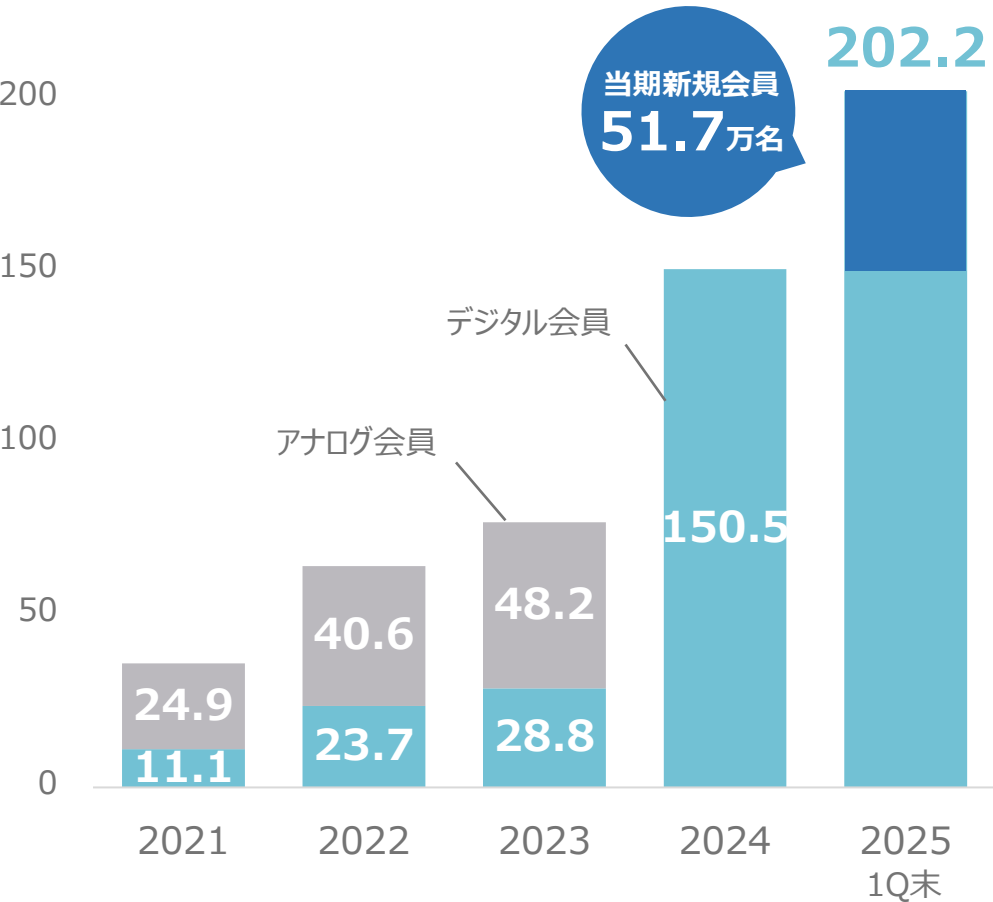
「よくばりパス」であそべる機種を
装飾しコーナー化してあそびやすさを訴求



「よくばりパス」利用の人気機種を追加導入

販促活動やイベントの実施により会員数を拡大

万名 デジタル会員年度別推移 (2025年度のみ1Q末)
※2024年度よりアナログ会員制度を廃止しデジタル会員へ完全移行いたしました



デジタル会員数 前期末比 **134.7%** デジタル会員数累計 **202.2** 万名

イオンファンタジー公式LINEアカウント 子育て応援アプリ「トットット」



- イベント情報やお得なクーポンを配信
- 会員数約**135**万人
(2025年5月末現在)



- 0歳からの会員制度で成長の過程に寄り添い長くサポートできるサービスを提供
- 会員数約**67.2**万人
(2025年5月末現在)

2026年2月期 第1四半期

重点取り組み概要

1. 国内事業

既存店の深化の取り組み

業態・エリア開発の取り組み

大型業態「ちきゅうのにわ」 2店舗、小型専門店29店舗を出店

業態			エリア	屋号	当期 出店数	累計 店舗数
プレイグラウンド	大型店		商業施設内 専門店区画	ちきゅうのにわ	2	10
	小型店	預かり機能 専門店	商業施設内 専門店区画	スキッズガーデン	1	3
アミューズメント	小型店	カプセルトイ 専門店	商業施設内	TOYS SPOT PALO	23	243
			商業施設内	カプセル横丁	1	5
		プライズ 専門店	商業施設内	PRIZE SPOT PALO	4	79
合計					31	

かしはら
榎原店、福岡店の2店舗を出店



当期出店 **2** 店舗 累計 **10** 店舗

お子さまだけであそべる単独小型店
ミナモア店（広島駅直結）を出店



当期出店 **1** 店舗 累計 **3** 店舗



榎原店



福岡店



ミナモア店

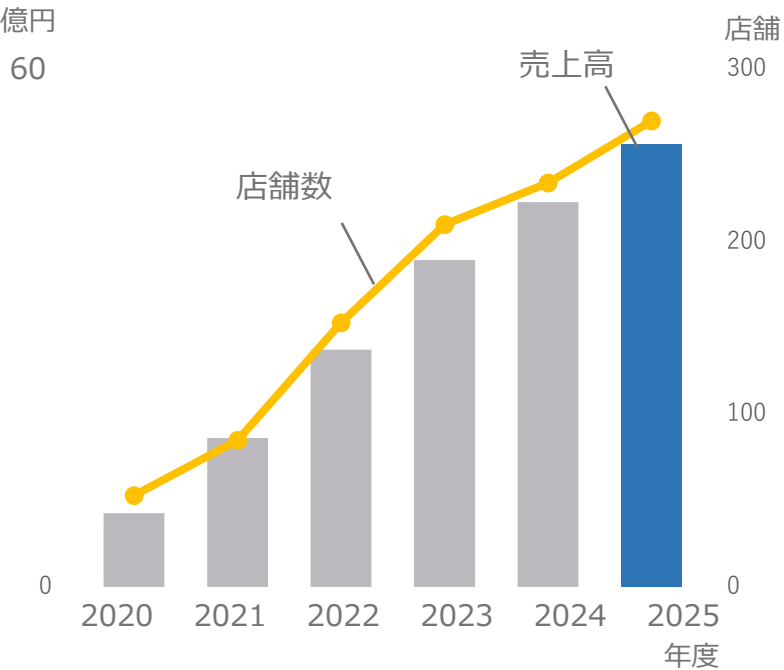


カプセルトイ専門店



当期出店 **24** 店舗 累計 **248** 店舗

カプセルトイ専門店売上高前年同期比推移

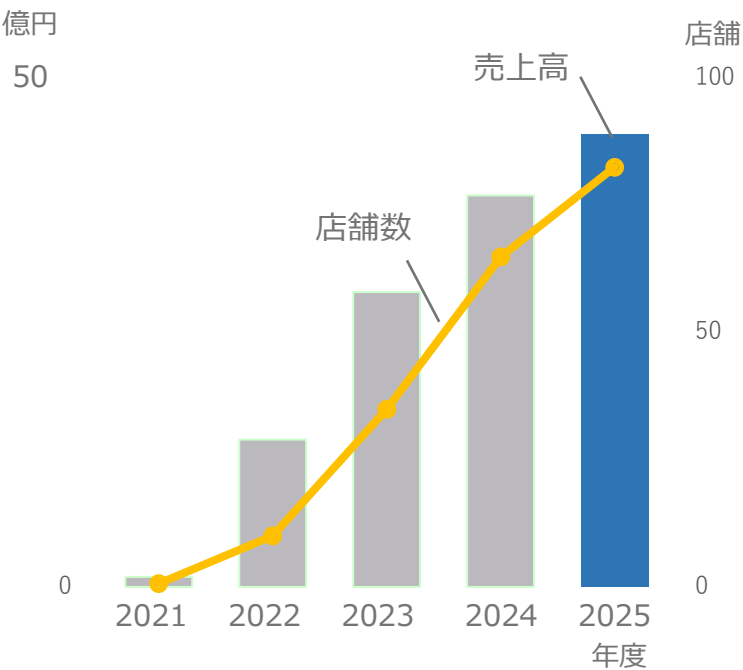


プライズ専門店



当期出店 **4** 店舗 累計 **79** 店舗

プライズ専門店売上高前年同期比推移





2026年2月期 第1四半期

重点取り組み概要

2. アセアン事業

売上高は前年同期を上回り過去最高

百万円／％

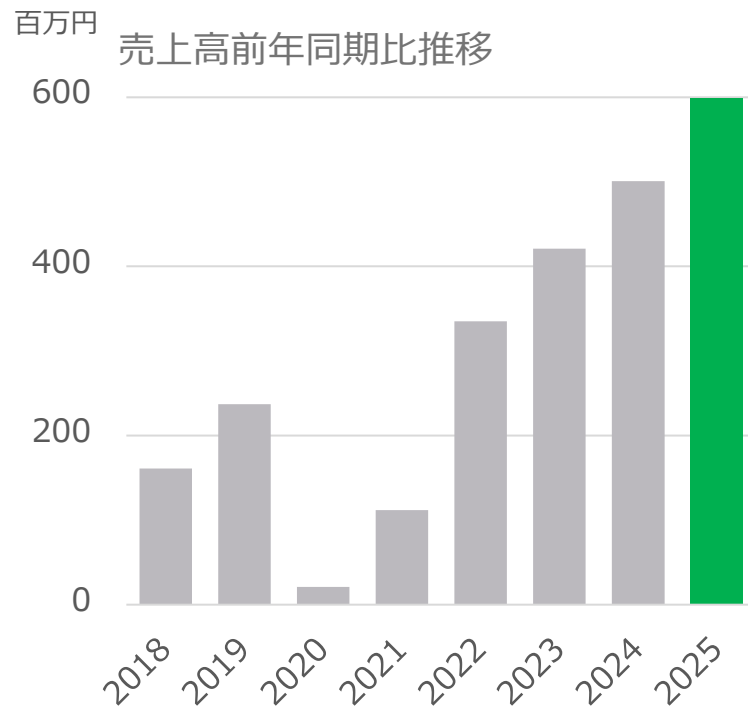
											アセアン事業計	
	成長率重視				シェア拡大重視				生産性向上			
	インドネシア		ベトナム		フィリピン		マレーシア		タイ			
	前年	当年	前年	当年	前年	当年	前年	当年	前年	当年	前年	当年
売上高	501	598	301	312	749	892	1,235	1,348	289	327	3,077	3,479
売上総利益 (店舗利益)	122	94	43	38	203	237	321	303	52	22	742	696
販管費	94	94	26	43	90	97	167	175	32	41	410	452
営業利益	28	0	16	△ 5	113	139	154	128	19	△ 19	332	244
償却前営業利益	116	107	120	108	313	393	448	493	82	60	1,071	1,154
売上高 前年同期比	+19.0	+19.5	+40.9	+3.7	+19.0	+19.0	+22.0	+9.1	+16.6	+12.9	+23.0	+13.0
既存店売上高 前年同期比	△ 6.8	△ 11.3	△ 7.7	+1.5	△ 4.5	+11.6	+13.0	△ 1.6	+5.9	△ 8.9	+2.7	△ 0.3

●中期経営改革の戦略方針「成長率重視」

インドネシア

累計店舗数 **79** 店舗 売上高 前年同期比 **119.5%**

- インドネシア初のポケモンアーケードゲーム専門店「Pokémon Mezastar forest」25店舗を出店
- 「KID'S BOX Binjai」は北スマトラ州Binjai市への初出店

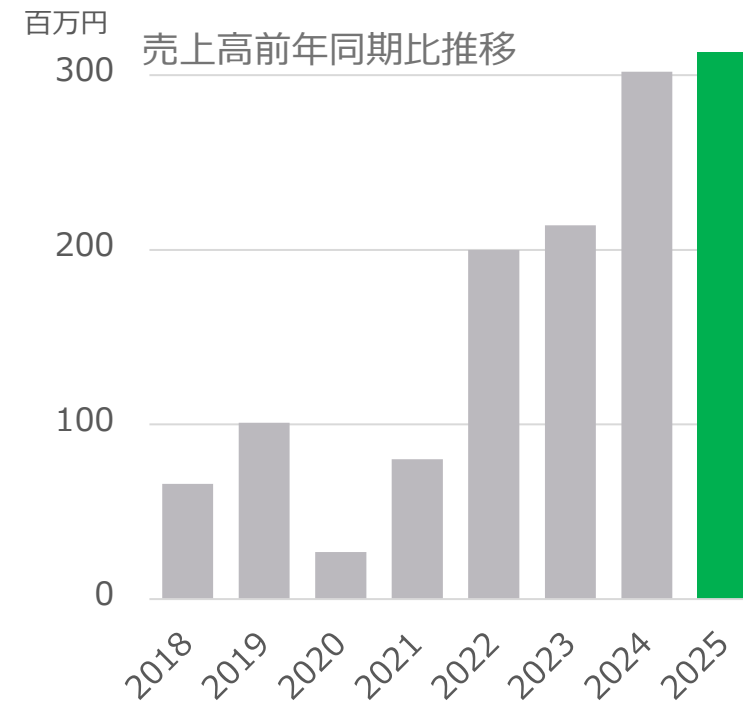


4月に開催した「Pokémon Mezastar」先行体験会ではのべ2,000名以上が来場

ベトナム

累計店舗数 **40** 店舗 売上高 前年同期比 **103.7%**

- プレイグラウンドの活性化を実施し、実施前比で売上高約116%の効果



大型プレイグラウンド「FANPEKKA」活性化を実施。実施後はイベントの強化と毎週末の館内パレードを開催し認知度と施設の魅力度を向上

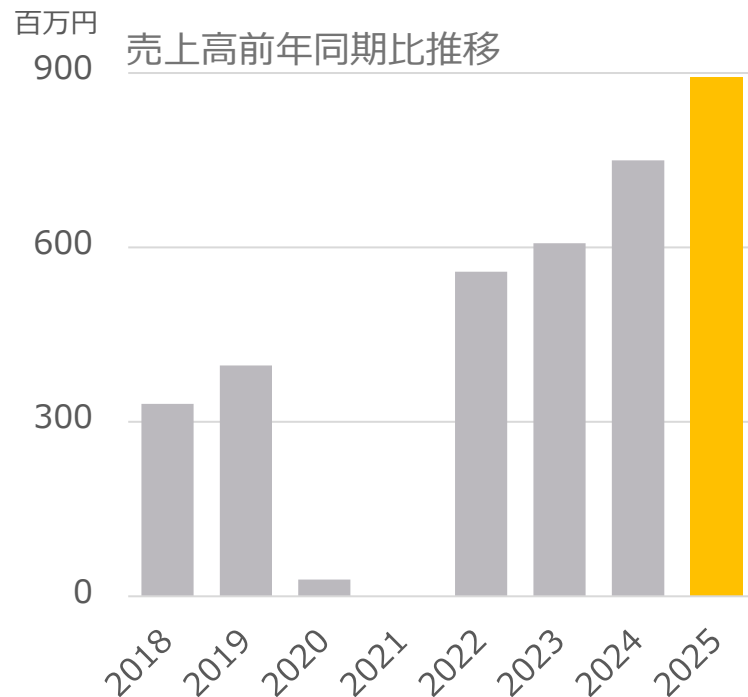
● 中期経営改革の戦略方針「シェア拡大重視」

フィリピン

プレイグラウンド市場シェアNo.1

累計店舗数 **68** 店舗 売上高 前年同期比 **119.0%**

■ 世界各地に展開するフィリピン最大手のファストフードチェーン「Jollibee（ジョリビー）」と3月よりタイアップを開始



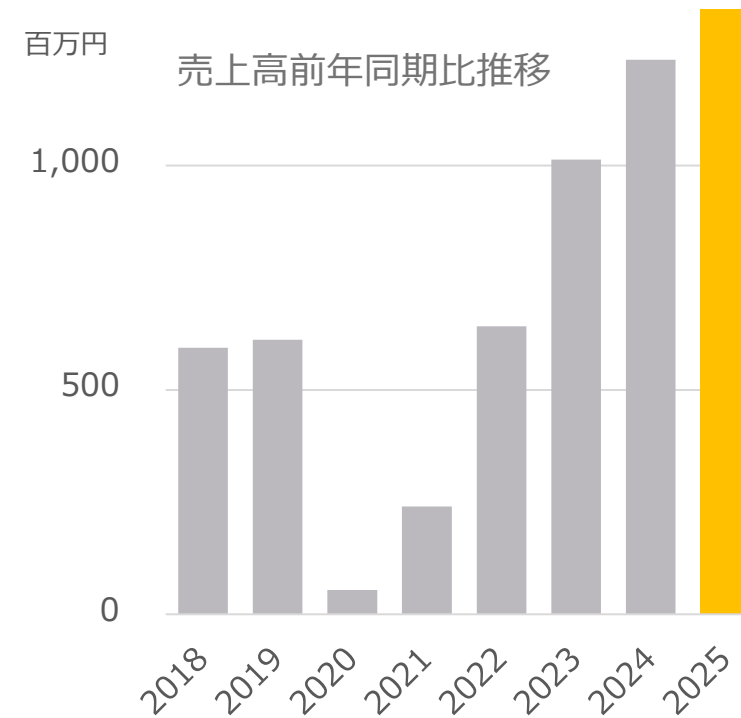
「Jollibee」との調印セレモニー

マレーシア

アミューズメント市場シェアNo.1

累計店舗数 **133** 店舗 売上高 前年同期比 **109.1%**

■ アミューズメントではリデンプション部門が計画比164.3%と好調



4月にオープンした「Mollyfantasy AEON MALL IPOH（イポー）STATION 18」店

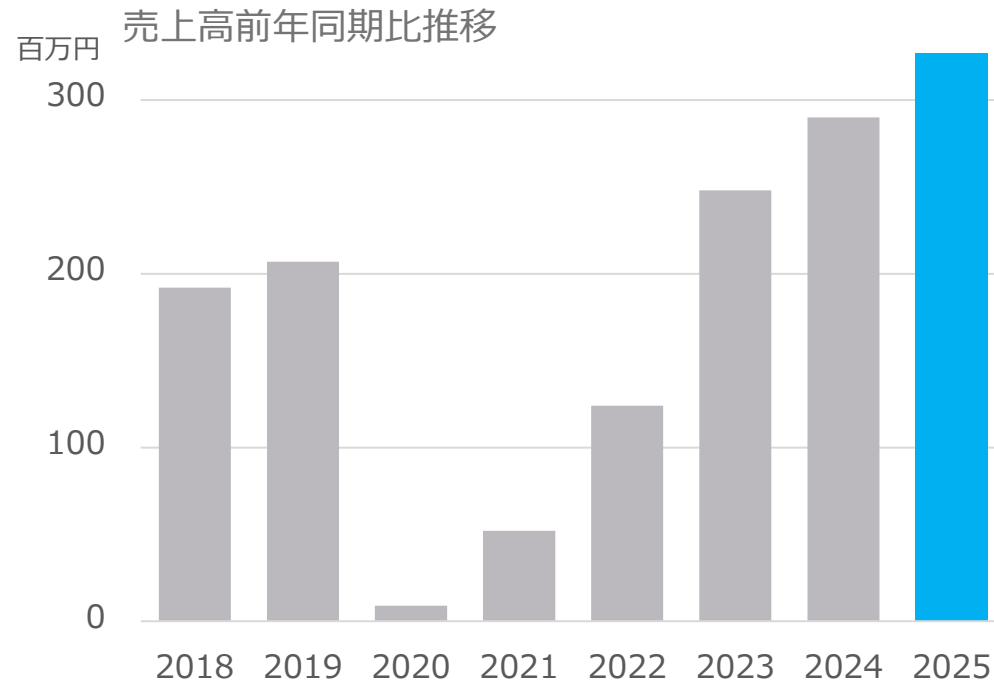
●中期経営改革の戦略方針「生産性重視」

タイ

累計店舗数 **45** 店舗

売上高
前年同期比 **112.9%**

- 「Tiny Mollyfantasy」「KID'S BOX」「KID'S BOX JUMBO」合計6店舗を出店。新店売上高は全体で125.1%と好調に推移
- 既存店は活性化を実施した店舗で実施前後比31.7%の増
- 全店舗で近隣の幼児施設を訪問し来店を促進。約18,000名のこどもたちが来店



エリア初出店となる「KID'S BOX JUMBO
パンティップチェンマイ」店



全店舗で周辺の幼稚園を訪問し来店を促す

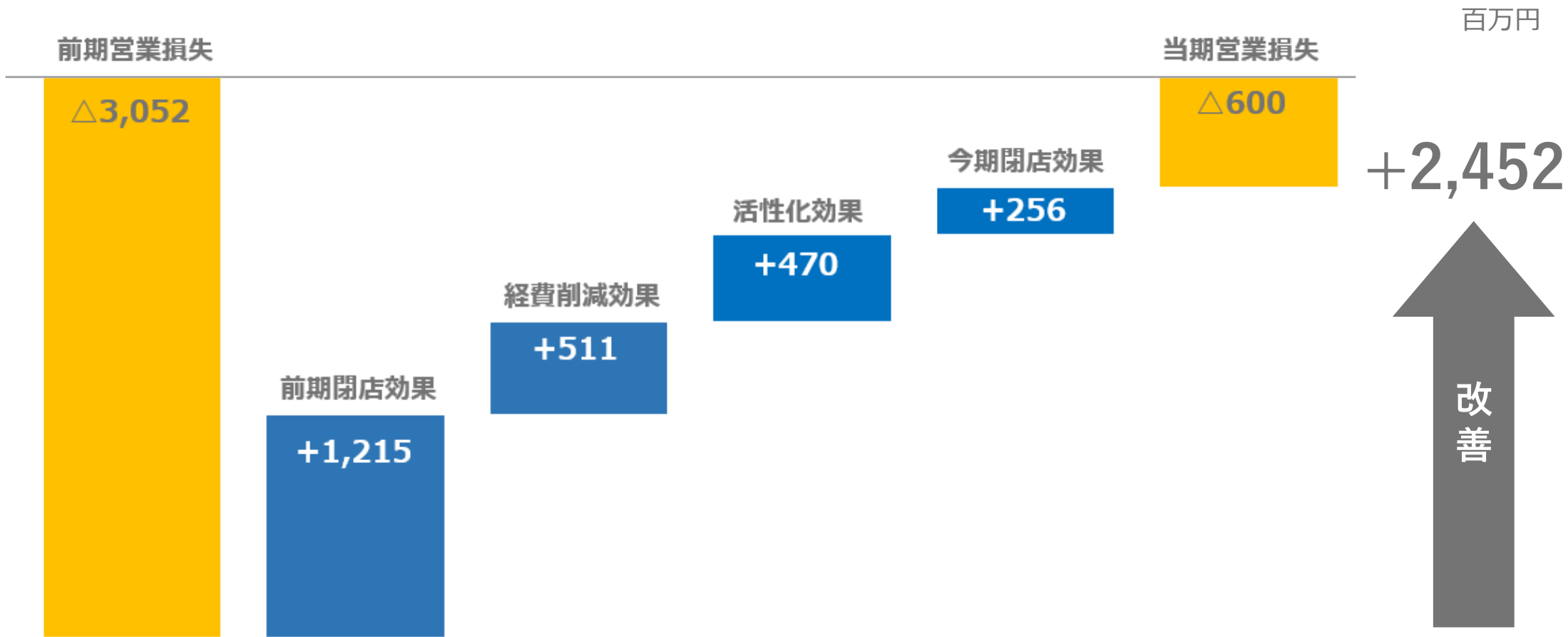


2026年2月期 第1四半期

重点取り組み概要

3. 中国事業

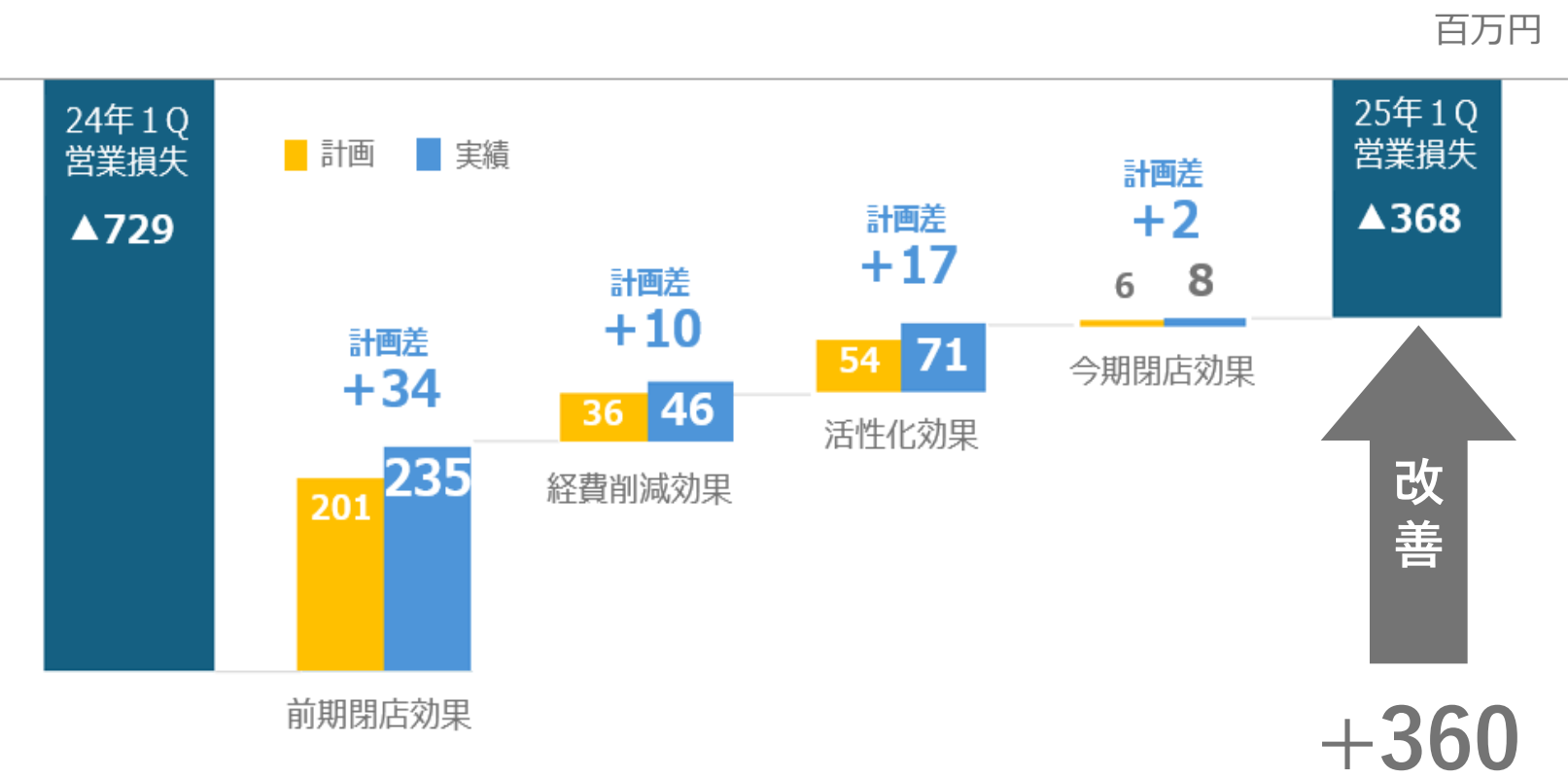
2026年2月期利益改善計画（年間）



営業利益は計画を上回る進捗

営業利益
前年同期差 **3億60**百万円

1 Q営業利益増減要因



■ 営業利益

利益改善計画に従い構造改革を進め、前年同期より
3億60百万円の大幅改善

● 利益改善計画に対する進捗状況

前期閉店効果

- ・ 前期不採算店67店舗の閉店による効果
- ・ 前期末減損損失の計上による当期減価償却費の減少

経費削減効果

- ・ 本社費用・既存店の経費削減

活性化効果

- ・ 前期活性化20店舗実施による効果
- ・ 当期は13店舗で実施
- ・ アミューズメントからの業態転換で出店コストのかからない「莫莉活力空間」を拡大

今期閉店効果

- ・ 当期閉店を計画から前倒しで進捗



2026年2月期 第1四半期

重点取り組み概要

4. サステナビリティの取り組み

S E G

※当社の特長である「S」の取り組みを先頭に表示しています

こどもの未来への貢献

S

- 16年目を迎えた「あそんで募金」合計 1,000万円を3月に世界7か国のこども支援活動団体へ寄付



あそんで募金
世界7か国のこども支援団体へ寄付

脱炭素社会・循環型社会・生物多様性保全への取り組み

E

- 環境がまなべるエデュテイメント体感ゲーム機を環境イベントに出展
- 小学生向けSDG s サイト「モーリーファンタジーSDG s 探検」を公開



小学生向けSDG s 探検サイトを公開

ガバナンスへの取り組み

G

- 「健康経営優良法人2025」に認定
- 「ポジティブ・インパクト・ファイナンス」による資金調達を実行

2026年2月期
連結業績予想

前回（4月11日）公表数値より変更はございません

百万円／％

	2025年2月期 実績	2026年2月期 予想	前期比 増減率	前期比 増減額
売上高	87,240	92,200	5.7	+4,959
営業利益	4,344	7,300	68.0	+2,955
経常利益	3,440	5,700	65.7	+2,259
親会社株主に帰属する 当期純利益	△ 1,816	2,500	-	+4,316
1株当たり当期純利益	△91.87円	+126.42円	-	+218.29円
1株当たり配当金	5.00円	15.00円	-	10.00円

前回（4月11日）公表数値より変更はございません

百万円／％

		連結計	国内	アセアン	中国	連結調整
売上高	額	92,200	73,000	15,200	4,300	△ 300
	前期比 増減率	+5.7	+5.1	+15.3	△ 11.0	-
	中期経営計画 との差	+1,200	+4,000	+1,300	△4,050	△50
営業利益	額	7,300	6,500	1,400	△ 600	0
	前期比 増減額	+2,955	+289	+209	+2,452	-
	中期経営計画 との差	+700	+1,500	△150	△650	0

本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、その達成を当社として、約束する趣旨のものではありません。また、実際の業績等は様々な要因により、大きく異なる可能性があります。





単体資料

百万円／％

	2025年2月期 第1四半期	2026年2月期 第1四半期	前年同期比 増減率
売上高	16,172	17,721	+9.6
売上総利益（店舗利益）	2,086	2,578	+23.6
販売管理費	1,203	1,232	+2.4
営業利益	883	1,346	+52.5
営業外損益	389	△224	—
経常利益	1,272	1,122	△11.8
税引前四半期純利益	△6	278	—
四半期純利益	△440	△82	—

単体 会計上の売上高詳細



百万円／％

		2024年1Q		2025年 1 Q		前年 同期比	既存店 前年同期比 (曜日調整後)
		実績	構成比	実績	構成比		
	遊戯機械	13,306	82.3	14,533	82.0	109.2	106.3
	商品（物販）	2,586	16.0	2,868	16.2	110.9	108.2
	委託	28	0.2	38	0.2	133.2	—
	その他	160	1.0	165	0.9	102.9	—
遊戯施設関係売上		16,082	99.4	17,605	99.3	109.5	106.6
その他売上高		90	0.6	116	0.7	128.8	—
売上高合計		16,172	100.0	17,721	100.0	109.6	106.6

単体 四半期毎の業績推移



百万円／％

	2025年2月期						2026年2月期	
	第2四半期		第3四半期		第4四半期		第1四半期	
	実績	前年同期 増減率	実績	前年同期 増減率	実績	前年同期 増減率	実績	前年同期 増減率
売上高	18,603	+10.1	16,024	+8.0	18,668	+4.6	17,721	+9.6
売上総利益（店舗利益）	3,630	+32.5	1,984	+33.1	3,292	△ 4.1	2,578	+23.6
販管費	1,162	+7.6	1,243	+12.8	1,174	+5.6	1,232	+2.4
営業利益	2,468	+48.7	741	+91.0	2,117	△ 8.7	1,346	+52.5
営業外損益	△ 575	△ 231.8	295	△ 31.8	△ 51	△ 110.9	△ 224	－
経常利益	1,892	△ 9.7	1,037	+26.2	2,066	△ 25.9	1,122	△ 11.8
税引前利益	1,524	△ 9.0	△ 1,428	+48.3	△ 188	△ 116.6	278	－
四半期純利益	917	△ 5.6	△ 1,812	+42.1	△ 556	△ 225.5	△ 82	－

単体 貸借対照表



百万円／％

	2025年2月期末		2026年2月期第1四半期末		前期末比 増減額
	金額	構成比	金額	構成比	
流動資産	11,468	29.0%	16,294	35.8%	+4,826
固定資産	28,060	71.0%	29,216	64.2%	+1,156
資産合計	39,528	100.0%	45,511	100.0%	+5,982
流動負債	23,168	58.6%	29,807	65.5%	+6,639
固定負債	11,247	28.5%	10,673	23.5%	△ 574
負債合計	34,415	87.1%	40,480	88.9%	+6,065
純資産合計	5,112	12.9%	5,030	11.1%	△ 82
負債純資産合計	39,528	100.0%	45,511	100.0%	+5,982

%

	2025年2月期						2026年2月期	
	第2四半期		第3四半期		第4四半期		第1四半期	
	売上高 構成比	既存前年同期比 (曜日調整後)	売上高 構成比	既存前年同期比 (曜日調整後)	売上高 構成比	既存前年同期比 (曜日調整後)	売上高 構成比	既存前年同期比 (曜日調整後)
時間制遊具	4.3	102.8	3.8	98.2	3.7	87.6	4.3	92.3
体感	5.0	104.1	4.7	99.5	4.4	96.4	5.5	115.1
カード	6.8	81.5	7.8	80.7	8.7	115.1	8.6	104.6
メダル	20.0	106.1	17.6	101.9	17.1	101.1	17.9	104.1
プライズ	53.8	112.7	55.6	111.1	56.4	108.3	54.8	107.5
シール	1.3	95.0	1.2	96.2	1.2	93.0	1.4	92.1
カプセルトイ	6.7	114.3	7.1	112.3	6.7	102.7	7.4	114.1
遊戯施設売上計	100.0	109.8	100.0	107.5	100.0	106.0	100.0	106.6

単体 既存店売上高前年同期比



月度実績 %

国内計	2024年6月	7月	8月	9月	10月	11月
前年同期比 (曜日調整後)	110.9	105.4	106.5	106.6	107.2	101.6
国内計	12月	2025年1月	2月	3月	4月	5月
前年同期比 (曜日調整後)	105.7	105.5	106.2	102.3	107.3	111.2

推移グラフ

