



# 2017年2月期 第3四半期決算補足資料



株式会社イオンファンタジー

## 目次

1. 会社概要
2. 2017年2月期第3四半期累計期間  
連結決算概要
3. 2017年2月期第3四半期累計期間  
重点取組み概要
4. 2017年2月期 連結業績予想

### 【参考資料】

- ① 単体資料
- ② 重点戦略・海外事業戦略



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

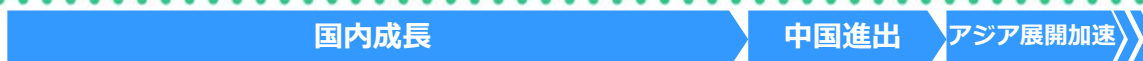
## 会社概要

- 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 65.5%、その他 34.5%
- 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

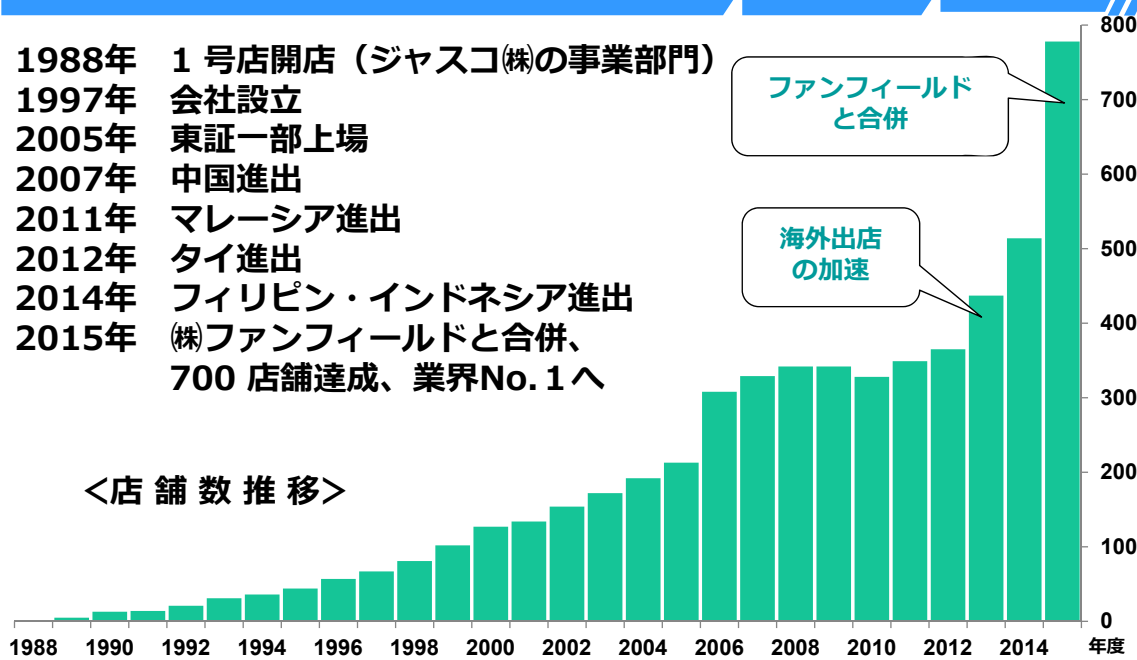


株式会社イオンファンタジー

## 沿革



- 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



<店舗数推移>

注：年度は翌年2月期を指す

## アミューズメント施設運営企業 業界No.1

| 順位 | 企業名       | 売上実績<br>(2015年度) |
|----|-----------|------------------|
| 1位 | イオンファンタジー | 588億円            |
| 2位 | A社        | 437億円            |
| 3位 | B社        | 380億円            |
| 4位 | C社        | 365億円            |
| 5位 | D社        | 147億円            |
| 6位 | E社        | 144億円            |

※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

# 2017年2月期第3四半期

## 累計期間

### 連結決算概要



株式会社イオンファンタジー

## 2017年2月期第3四半期累計期間の連結業績

- 売上高は、国内既存店が好調であること、合併効果、及び海外での積極出店により前年同期比12.3%の**増収**。同期間では**過去最高**。
- 営業利益、経常利益、四半期純利益ともに**大幅増益**。

2017年2月期第3四半期（2016年3月1日～2016年11月30日）

（単位：百万円）

|                      | 2016/2期<br>第3四半期<br>(前期) | 2017/2期<br>第3四半期<br>(当期) | 前期比<br>増減率 |
|----------------------|--------------------------|--------------------------|------------|
| 売上高                  | 42,118                   | 47,312                   | +12.3%     |
| 売上総利益                | 3,948                    | 5,020                    | +27.2%     |
| 営業利益                 | 1,105                    | 1,933                    | +74.8%     |
| 経常利益                 | 834                      | 1,751                    | +109.9%    |
| 親会社株主に帰属する<br>四半期純利益 | 247                      | 662                      | +167.9%    |
| 1株当たり四半期純利益          | 12.91円                   | 33.65円                   | 20.74円増    |



株式会社イオンファンタジー

## 2017年2月期第3四半期累計期間セグメント情報

(単位：百万円)

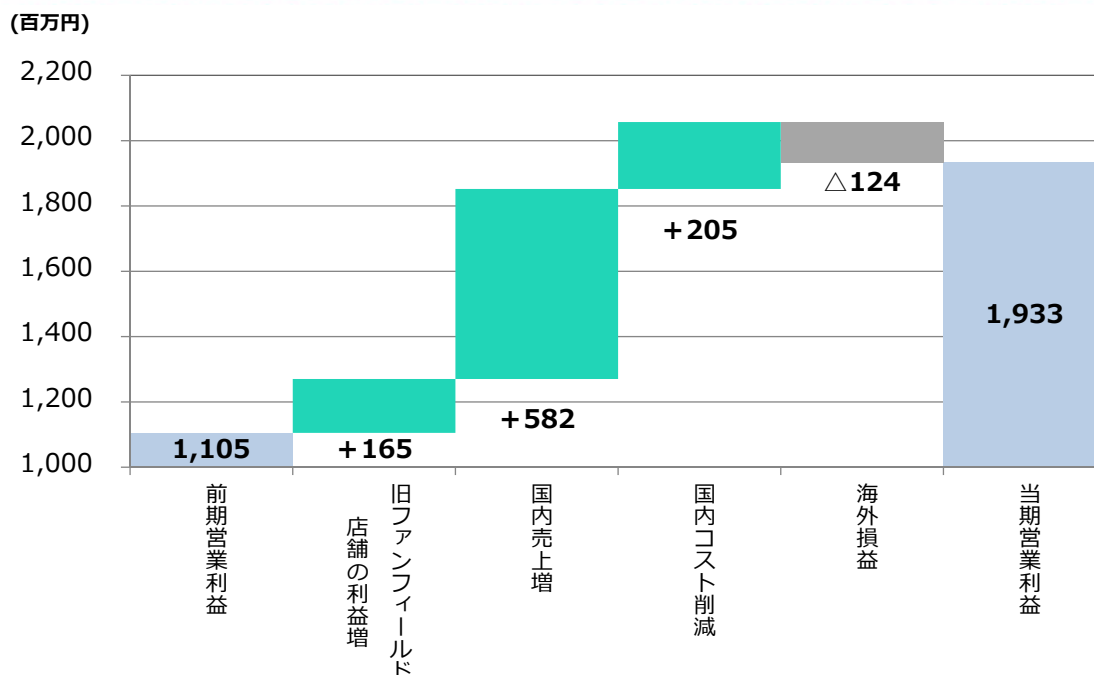
|      | 国内                 | 海外                |                   |                   | 連結調整     | 連結計                |
|------|--------------------|-------------------|-------------------|-------------------|----------|--------------------|
|      |                    | 中国                | アセアン              | 計                 |          |                    |
| 売上高  | 40,070<br>(+11.5%) | 4,916<br>(+12.3%) | 2,324<br>(+25.6%) | 7,240<br>(+16.2%) | 1<br>(—) | 47,312<br>(+12.3%) |
| 営業利益 | 2,189<br>(+951)    | △112<br>(△153)    | △143<br>(+29)     | △256<br>(△124)    | 0<br>(—) | 1,933<br>(+827)    |

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

## 2017年2月期第3四半期トピックス

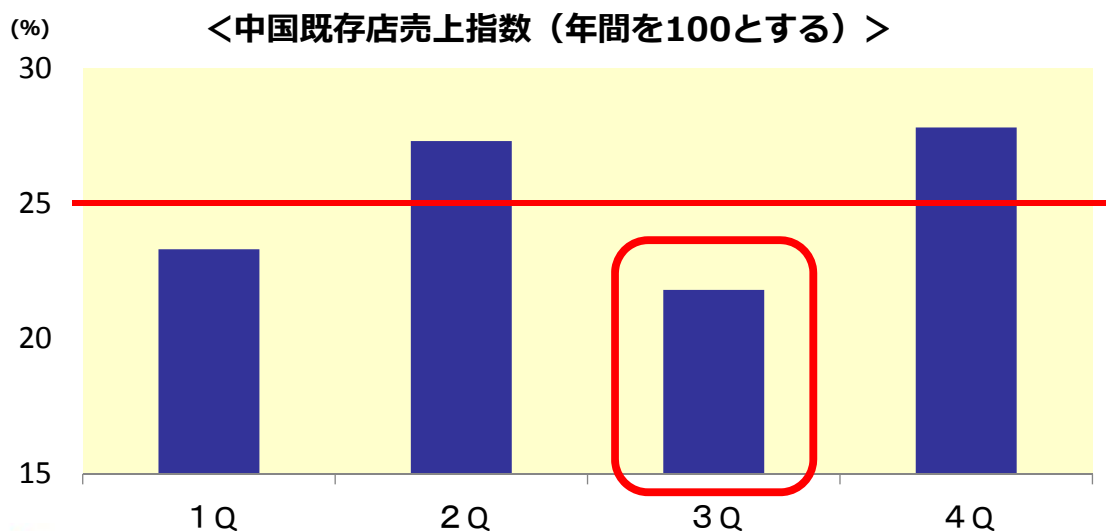
|                      |   |
|----------------------|---|
| 増収増益の達成              | 国内既存店が好調であること、2015年6月の合併効果、及び海外事業の積極出店により、第3四半期連結累計期間で増収増益を達成。売上高は同連結累計期間で過去最高。 |
| 国内遊戯機械売上の伸長          | 既存店売上伸び率がプラスになり1年を経過。引き続きプラス基調が続く。第3四半期連結会計期間の既存店伸び率は+6.7%。                     |
| 国内商品売上の回復            | 9月に31ヶ月ぶりに既存店伸び率がプラスとなる。第3四半期連結会計期間の既存店伸び率は+7.3%。                               |
| ネットを利用したプロモーションへのシフト | 従来の店内イベント中心のプロモーションから本年度はSNSマーケティングの強化や会員制アプリの開始等ネットを利用したプロモーションへシフト。           |
| 中国事業の表彰              | イオンファンタジー中国がアプリ会員システムを評価いただき、中国チェーンストア協会より「イノベーション・お客様さま体験革新賞」を受賞。              |

## 営業利益 要因別増減分析(2017年2月期第3四半期累計期間)



## 中国事業の第3四半期

中国の第3四半期は売上指数が低い期間であるため構造上営業損失が発生するものの、計画通りの進捗。店舗数の拡大とともに第1四半期および第3四半期は損失が拡大し、第2四半期および第4四半期は利益が拡大する見込み。



## 連結貸借対照表

2017年2月期第3四半期期末（2016年11月30日現在）

（単位：百万円）

|         | 2015/2期末 |        | 2016/2期末 |        | 2017/2期<br>3Q期末 |               | 期首に<br>対する<br>増減 |
|---------|----------|--------|----------|--------|-----------------|---------------|------------------|
|         | 金額       | 構成比    | 金額       | 構成比    | 金額              | 構成比           |                  |
| 流動資産    | 7,989    | 26.6%  | 8,716    | 21.2%  | <b>10,150</b>   | <b>23.9%</b>  | +1,434           |
| 固定資産    | 22,051   | 73.4%  | 32,324   | 78.8%  | <b>32,294</b>   | <b>76.1%</b>  | △29              |
| 資産合計    | 30,041   | 100.0% | 41,040   | 100.0% | <b>42,444</b>   | <b>100.0%</b> | +1,404           |
| 流動負債    | 7,956    | 26.5%  | 11,131   | 27.1%  | <b>10,789</b>   | <b>25.4%</b>  | △342             |
| 固定負債    | 476      | 1.6%   | 5,164    | 12.6%  | <b>7,120</b>    | <b>16.8%</b>  | +1,955           |
| 負債合計    | 8,432    | 28.1%  | 16,296   | 39.7%  | <b>17,909</b>   | <b>42.2%</b>  | +1,613           |
| 純資産合計   | 21,608   | 71.9%  | 24,744   | 60.3%  | <b>24,535</b>   | <b>57.8%</b>  | △208             |
| 負債純資産合計 | 30,041   | 100.0% | 41,040   | 100.0% | <b>42,444</b>   | <b>100.0%</b> | +1,404           |

## 店舗数の状況（2016年11月末日現在）

|        | Mollyfantasy | kidzoona | その他 *1 | 計        |
|--------|--------------|----------|--------|----------|
| 日本     | 439          | 5        | 44 (2) | 488 (2)  |
| 中国     | 121 (4)      | 33       | 4      | 158 (4)  |
| マレーシア  | 51           | 21       | 6      | 78       |
| タイ     | 26           | 26       | 0      | 52       |
| フィリピン  | 0            | 26       | 0      | 26       |
| インドネシア | 1            | 7        | 0      | 8        |
| ベトナム   | 4 (4)        | 4 (4)    | 0      | 8 (8)    |
| カンボジア  | 1 (1)        | 1 (1)    | 0      | 2 (2)    |
| 海外計    | 204 (9)      | 118 (5)  | 10     | 332 (14) |
| 合計     | 643 (9)      | 123 (5)  | 54 (2) | 820 (16) |

注1：日本のその他の内訳は、らんらんらんど5店舗、PALO28店舗、その他11店舗です。

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。

# 2017年2月期第3四半期

## 累計期間

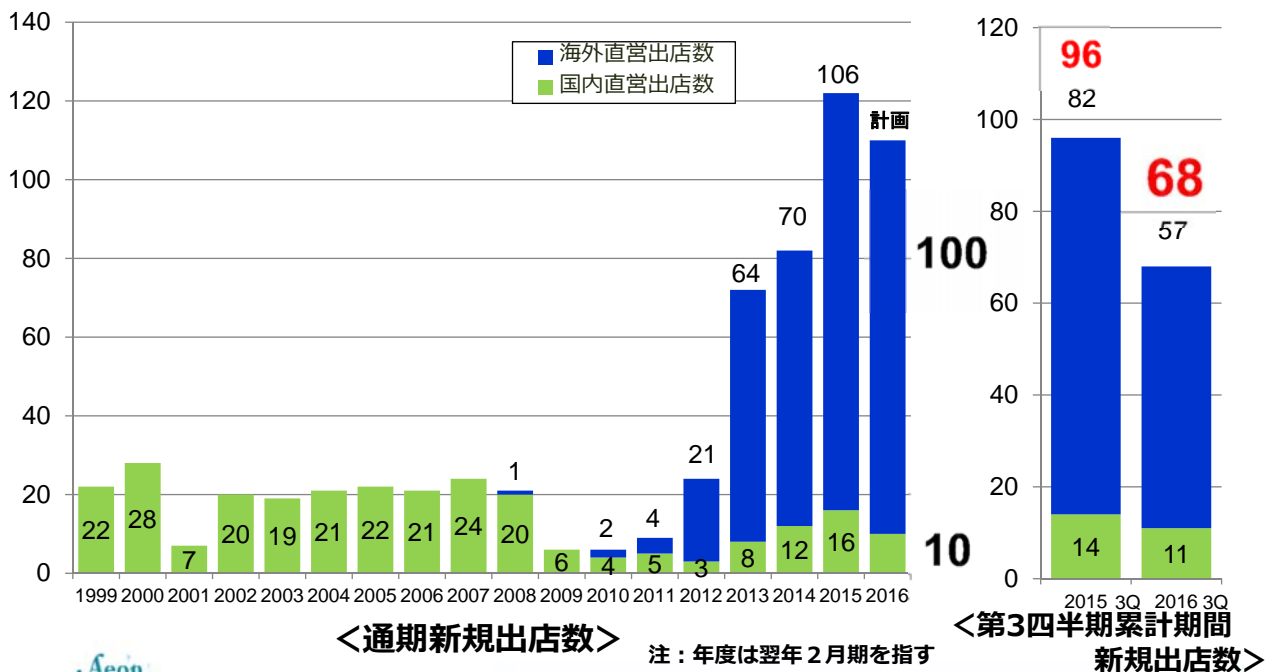
### 重点取組み概要



株式会社イオンファンタジー

## 新規出店

■ 第3四半期累計期間での直営新規出店は68店舗。



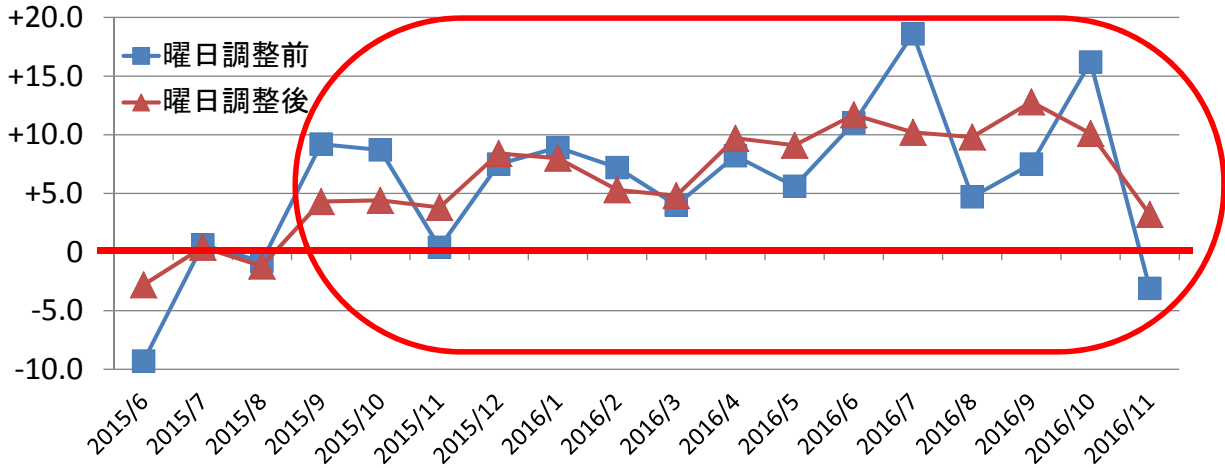
株式会社イオンファンタジー



## 国内 遊戯機械売上の伸長

- 遊戯機械売上既存店伸び率がプラスに転じ1年経過。引き続きプラス基調。（第3四半期会計期間既存店伸び率+6.7%）
- 第1四半期会計期間+5.8%、第2四半期会計期間+10.4%

(%) <遊戯機械売上既存店伸び率推移>



※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。

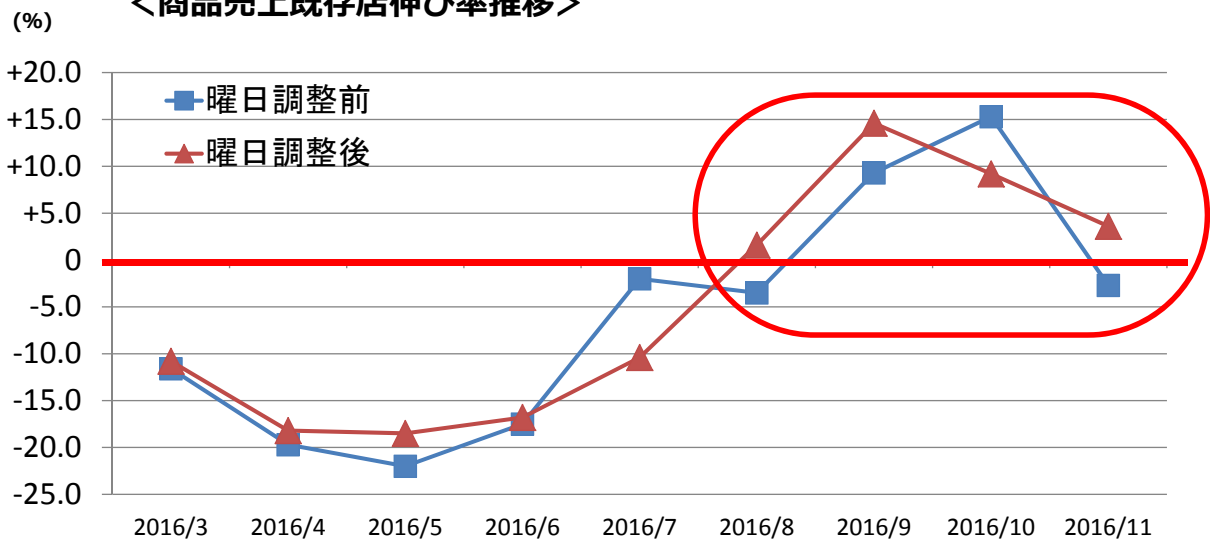


株式会社イオンファンタジー

## 国内 商品売上の回復

- 商品売上既存店伸び率が、9月に31ヶ月ぶりにプラスとなる。
- 第3四半期連結会計期間の商品売上既存店伸び率は+7.3%。

<商品売上既存店伸び率推移>



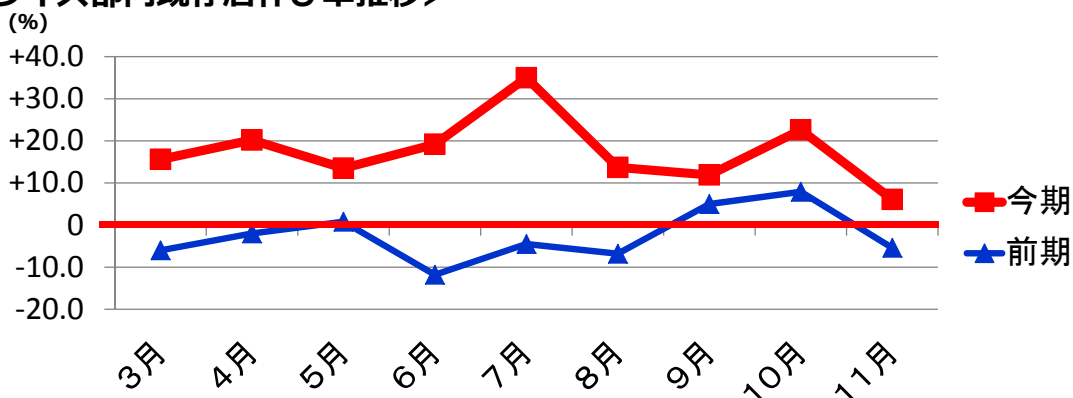
※既存店の伸び率に旧ファンフィールドの店舗は反映していません。



株式会社イオンファンタジー

## 国内 プライス部門売上好調

### <プライス部門既存店伸び率推移>



### <実施事項>

※部門別既存店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。

- 社内SNS活用による好事例の展開スピード、精度アップ。
- バイイング組織変更による景品選定の精度アップ。
- 合併によるナレッジの共有。
- 当社オリジナルのゲーム機械・景品の導入拡大。



株式会社イオンファンタジー

18

## 国内 旧ファンフィールド店舗の取組み

- 営業利益ベースで連結数値に貢献。

### <旧ファンフィールド店舗 営業利益推移>

(単位：百万円)

|        | 1Q  | 2Q  | 3Q   | 3Q累計 |
|--------|-----|-----|------|------|
| 2016年度 | 37  | 158 | ▲54  | 141  |
| 2015年度 | —   | 100 | ▲124 | ▲24  |
| 前年差    | +37 | +58 | +70  | +165 |

### <実施事項>

- 「モーリーファンタジー」ブランドへの変更。
- 店舗改装の実施。
- 遊戯機械の改廃実施による鮮度アップ。



株式会社イオンファンタジー

19

## ネットを利用したプロモーションへのシフト

■従来は店内イベント中心のプロモーションを実施。



■ネットを利用したプロモーションへシフト。

- ✓ SNSマーケティングの強化。(Facebook、Twitter、Instagram等)
- ✓ 会員制アプリの開始。



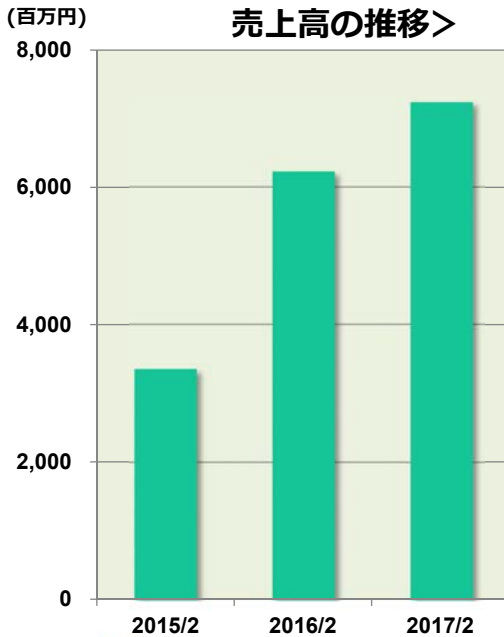
## WAON POINTの活用

- 10月より全店に専用端末を利用した、WAON POINTの来店ポイントサービスを開始。
- WAON POINTをメダルに交換することも可能に。
- 10月延べ103千人、11月延べ381千人のお客さまがご利用。

## 海外事業の業績

■ 海外事業の売上高は前年比16.2%増。連結売上高に対する構成比は15.3%。

＜第3四半期海外事業  
売上高の推移＞



Aeon Fantasy 株式会社イオンファンタジー

＜前期比較可能な各社の収益＞ (単位：百万円、%)

| 第3<br>四半期  | 中国          |             | マレーシア       |             | タイ          |             | フィリピン       |             |
|------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|
|            | 2016<br>2月期 | 2017<br>2月期 | 2016<br>2月期 | 2017<br>2月期 | 2016<br>2月期 | 2017<br>2月期 | 2016<br>2月期 | 2017<br>2月期 |
| 累計期間<br>実績 |             |             |             |             |             |             |             |             |
| 既存<br>伸び率  | -           | +1.2        | -           | +9.0        | -           | △10.8       | -           | △13.1       |
| 売上高        | 4,378       | 4,916       | 1,121       | 1,223       | 477         | 464         | 186         | 481         |
| 店舗<br>利益   | 531         | 381         | 178         | 210         | △20         | △93         | 16          | 65          |
| 販管費        | 490         | 493         | 130         | 135         | 67          | 69          | 66          | 81          |
| 営業<br>利益   | 41          | △112        | 48          | 74          | △87         | △163        | △50         | △15         |

※中国は2016年5月に「営業税から増徴税」への移行がサービス業に適用されました。これにより売上高は約6%減りますが、同額以上の営業税等（費用計上）が減るため利益に対してはプラス要因となります。この影響を考慮した実質的な既存伸び率は+5.8%となります。

## 中国事業における事業拡大

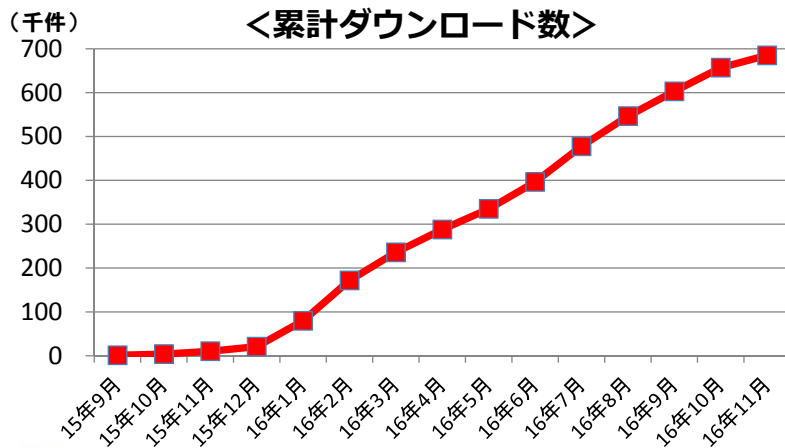
■ 2017年2月期第3四半期累計期間に31店舗の出店。



Aeon Fantasy 株式会社イオンファンタジー

## 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全店へ導入。
- アプリ会員システム上でカードへのチャージが可能。
- 中国の全社売上の40%超がアプリ会員システム経由に。
- 累計会員数11月末685千人。
- 年間会員数目標600千人から800千人に上方修正。



株式会社イオンファンタジー

24

## 中国チェーンストア経営協会より表彰

- 11月の中国チェーンストア経営協会表彰会において、イオンファンタジー中国が「イノベーション・お客さま体験革新賞」を受賞。
- アプリ会員システムを評価いただく。

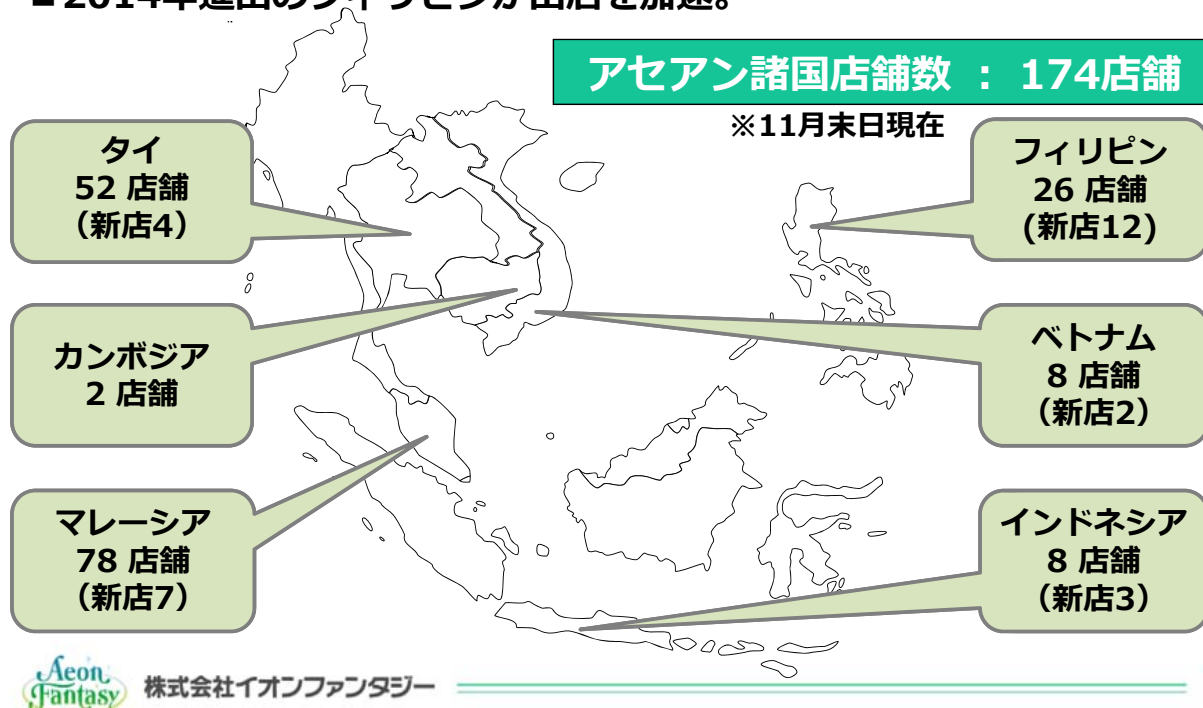


株式会社イオンファンタジー

25

## アセアン諸国における事業拡大

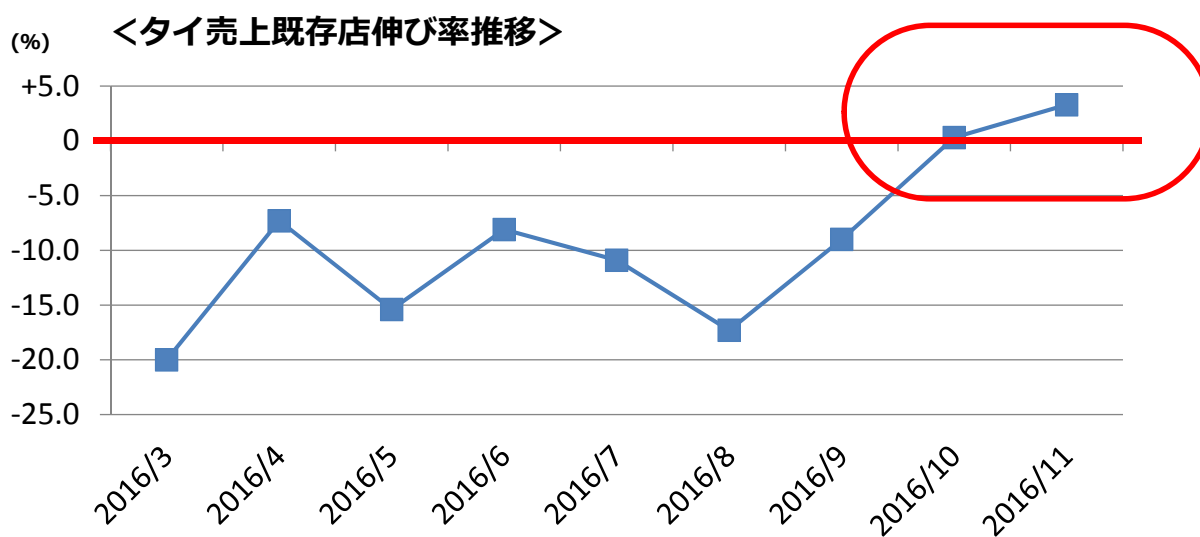
- 2017年2月期第3四半期累計期間に28店舗の新規出店。
- 2014年進出のフィリピンが出店を加速。



26

## タイの既存店改善

- 上半期に実施し効果があった活性化モデル店舗のノウハウを水平展開。
- 10月・11月と既存店伸び率がプラスに転換。



27

## FANPEKKAマレーシア1号店オープン

- テーマ型インドアプレイグラウンド「FANPEKKA」のマレーシア1号店を11月にジョホール州にオープン。計画を上回るスタート。



株式会社イオンファンタジー

28

## 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<br>実績 | 2017/2期<br>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<br>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           | -       |

※ 前回 (2016年10月5日) の決算補足資料から修正はございません。



株式会社イオンファンタジー

30

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

※ 前回 (2016年10月5日) の決算補足資料から修正はございません。



株式会社イオンファンタジー

31

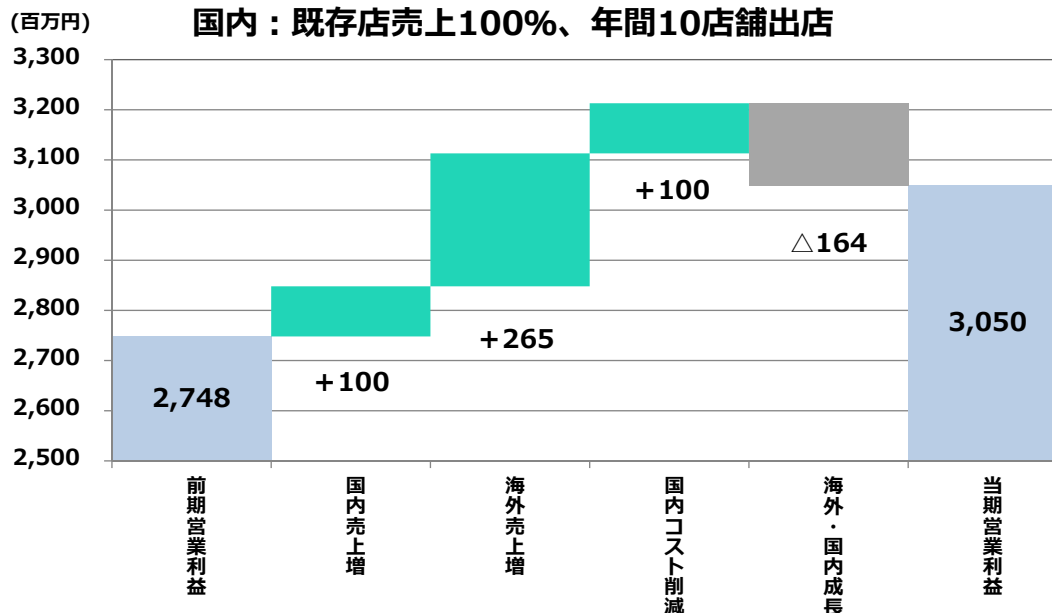


## 連結業績予想の前提 〈営業利益増減要因〉

### 〈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



※ 前回（2016年10月5日）の決算補足資料から修正はございません。

株式会社イオンファンタジー

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。



# 単体資料



株式会社イオンファンタジー

## 2017年2月期第3四半期累計期間の業績（単体）

参考資料

(単位：百万円)

|           | 2016/2期<br>第3四半期<br>(前期) | 2017/2期<br>第3四半期<br>(当期) | 前期比<br>増減率     |
|-----------|--------------------------|--------------------------|----------------|
| 売上高       | 35,922                   | <b>40,070</b>            | <b>+11.5%</b>  |
| 売上総利益     | 3,276                    | <b>4,417</b>             | <b>+34.8%</b>  |
| 販管費       | 2,039                    | <b>2,228</b>             | <b>+9.3%</b>   |
| 営業利益      | 1,237                    | <b>2,189</b>             | <b>+76.9%</b>  |
| 営業外損益     | △171                     | <b>△5</b>                | —              |
| 経常利益      | 1,065                    | <b>2,184</b>             | <b>+104.9%</b> |
| 税引前四半期純利益 | 891                      | <b>1,655</b>             | <b>+85.7%</b>  |
| 四半期純利益    | 464                      | <b>774</b>               | <b>+66.7%</b>  |



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

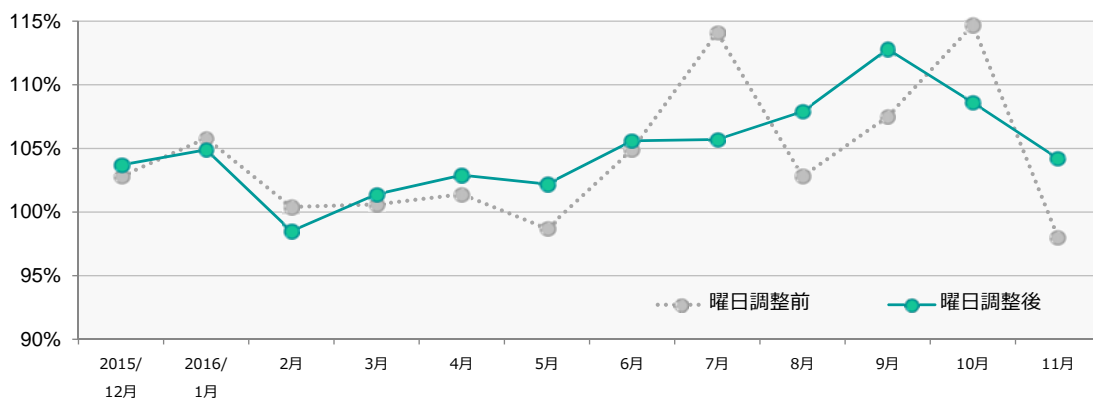
（単位：百万円）

|          | 2017年2月期<br>第3四半期 |        | 前期比    | 既存比    |
|----------|-------------------|--------|--------|--------|
|          | 実績                | 構成比    |        |        |
| 遊戯機械     | 32,480            | 81.1%  | 115.0% | 107.7% |
| 商品（物販）   | 7,310             | 18.2%  | 100.3% | 93.6%  |
| 委託       | 110               | 0.3%   | 109.1% | —      |
| 遊戯施設関係合計 | 39,901            | 99.6%  | 111.9% | 104.7% |
| その他      | 168               | 0.4%   | 60.3%  | —      |
| 売上高合計    | 40,070            | 100.0% | 111.5% | 104.5% |

## 既存店売上高前年比の月次推移（単体）

参考資料

| FY2015 4Q~<br>FY2016 1Q | 2015/12月 | 2016/1月 | 2月     | 3月     | 4月     | 5月     |
|-------------------------|----------|---------|--------|--------|--------|--------|
| 曜日調整前                   | 102.8%   | 105.8%  | 100.4% | 100.6% | 101.4% | 98.7%  |
| 曜日調整後                   | 103.7%   | 104.9%  | 98.5%  | 101.4% | 102.9% | 102.2% |
| FY2016 2Q~3Q            | 6月       | 7月      | 8月     | 9月     | 10月    | 11月    |
| 曜日調整前                   | 104.9%   | 114.1%  | 102.8% | 107.5% | 114.7% | 98.0%  |
| 曜日調整後                   | 105.6%   | 105.7%  | 107.9% | 112.8% | 108.6% | 104.2% |



※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<br>第4四半期 |                   | 2017年2月期<br>第1四半期 |                   | 第2四半期      |                   | 第3四半期      |                   |
|--------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|------------|-------------------|------------|-------------------|
|        | 売上高<br>構成比        | 既存比 <sup>※2</sup> | 売上高<br>構成比        | 既存比 <sup>※2</sup> | 売上高<br>構成比 | 既存比 <sup>※2</sup> | 売上高<br>構成比 | 既存比 <sup>※2</sup> |
| 時間制遊具  | 4.4               | 120.6             | 4.4               | 105.6             | 4.6        | 103.8             | 4.5        | 102.4             |
| 体感     | 9.0               | 107.2             | 9.4               | 82.3              | 8.7        | 90.3              | 8.6        | 93.7              |
| カード    | 16.3              | 96.6              | 15.9              | 82.6              | 16.0       | 94.8              | 18.4       | 108.9             |
| メダル    | 25.4              | 102.4             | 24.9              | 97.6              | 26.3       | 104.2             | 24.4       | 100.2             |
| プライズ   | 40.6              | 106.4             | 39.8              | 116.3             | 39.6       | 121.5             | 39.6       | 113.4             |
| シール    | 3.4               | 86.4              | 4.3               | 88.1              | 3.4        | 94.1              | 3.1        | 91.2              |
| カプセル玩具 | 1.1               | 107.1             | 1.1               | 109.2             | 1.0        | 93.0              | 1.0        | 100.9             |
| 売上高合計  | 100.0             | 101.9             | 100.0             | ※1 99.0           | 100.0      | 106.6             | 100.0      | 105.8             |

※1：2017年2月期第1四半期の既存比は、前年同期に対し休日の回数が少ないため、その影響は2.0%減となり部門別既存比の趨勢は101.0%となります。  
 ※2：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<br>第4四半期 | 増減率<br>(%) | 2017年2月期<br>第1四半期 | 増減率<br>(%) | 第2四半期  | 増減率<br>(%) | 第3四半期  | 増減率<br>(%) |
|--------|-------------------|------------|-------------------|------------|--------|------------|--------|------------|
| 売上高    | 13,949            | +34.1      | 12,883            | +27.4      | 14,634 | +6.0       | 12,551 | +4.6       |
| 売上原価   | 11,827            | +31.5      | 11,621            | +26.9      | 12,630 | +4.5       | 11,400 | 0.0        |
| 売上総利益  | 2,121             | +50.4      | 1,262             | +32.1      | 2,004  | +16.4      | 1,150  | +92.1      |
| 販管費    | 675               | +42.9      | 763               | +27.4      | 739    | +4.2       | 725    | △0.7       |
| 営業利益   | 1,446             | +54.1      | 498               | +40.0      | 1,264  | +25.0      | 425    | -          |
| 営業外損益  | 225               | △36.9      | △16               | -          | 3      | -          | 7      | -          |
| 経常利益   | 1,671             | +29.1      | 482               | △16.7      | 1,268  | +99.6      | 432    | -          |
| 特別損益   | △247              | -          | △459              | -          | △10    | -          | △58    | -          |
| 税引前利益  | 1,424             | +38.9      | 23                | △95.8      | 1,258  | +176.6     | 373    | -          |
| 法人税等   | 504               | △5.1       | 223               | △35.7      | 458    | +415.4     | 199    | -          |
| 四半期純利益 | 919               | +86.3      | △199              | -          | 800    | +118.6     | 174    | -          |

## 貸借対照表（単体）

参考資料

（単位：百万円）

|         | 2015/2期末 |        | 2016/2期末 |        | 2017/2期<br>3Q期末 |               | 期首に<br>対する<br>増減 |
|---------|----------|--------|----------|--------|-----------------|---------------|------------------|
|         | 金額       | 構成比    | 金額       | 構成比    | 金額              | 構成比           |                  |
| 流動資産    | 5,899    | 21.2%  | 6,339    | 19.4%  | <b>7,656</b>    | <b>23.0%</b>  | +1,317           |
| 固定資産    | 21,971   | 78.8%  | 26,367   | 80.6%  | <b>25,587</b>   | <b>77.0%</b>  | △780             |
| 資産合計    | 27,870   | 100.0% | 32,706   | 100.0% | <b>33,243</b>   | <b>100.0%</b> | +536             |
| 流動負債    | 6,332    | 22.7%  | 7,098    | 21.7%  | <b>7,416</b>    | <b>22.3%</b>  | +317             |
| 固定負債    | 218      | 0.8%   | 370      | 1.1%   | <b>391</b>      | <b>1.2%</b>   | +21              |
| 負債合計    | 6,550    | 23.5%  | 7,469    | 22.8%  | <b>7,808</b>    | <b>23.5%</b>  | +338             |
| 純資産合計   | 21,320   | 76.5%  | 25,237   | 77.2%  | <b>25,435</b>   | <b>76.5%</b>  | +198             |
| 負債純資産合計 | 27,870   | 100.0% | 32,706   | 100.0% | <b>33,243</b>   | <b>100.0%</b> | +536             |

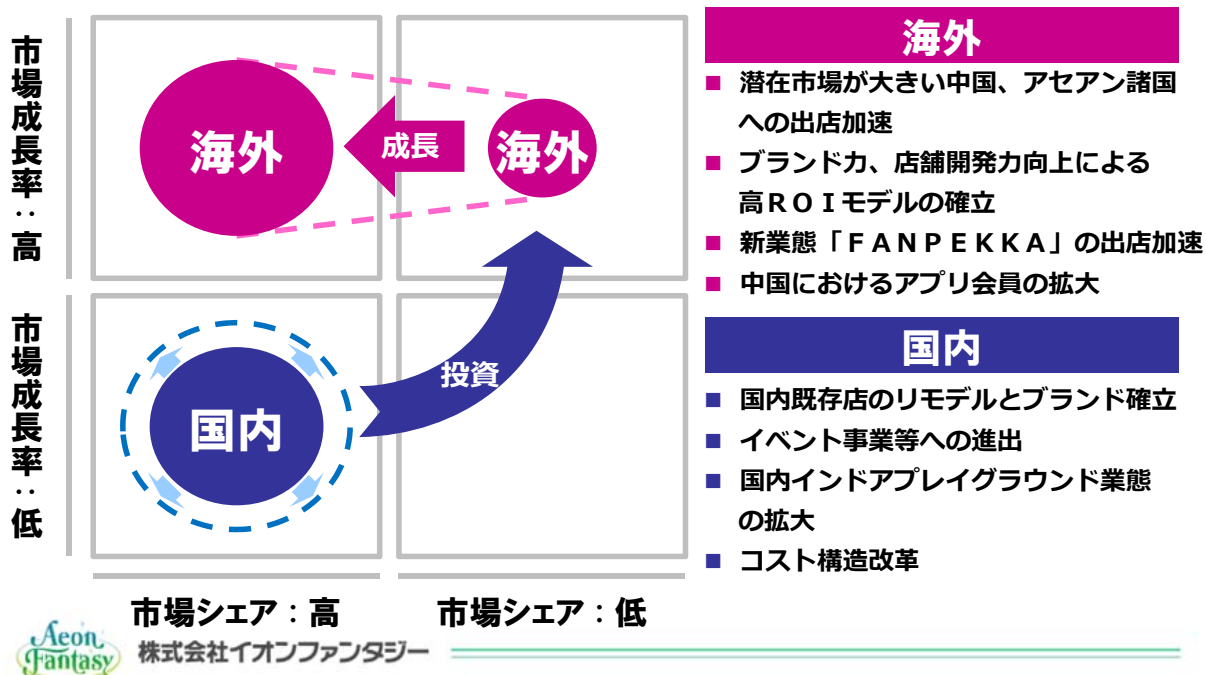
参考資料

## 重点戦略・海外事業戦略



## 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。



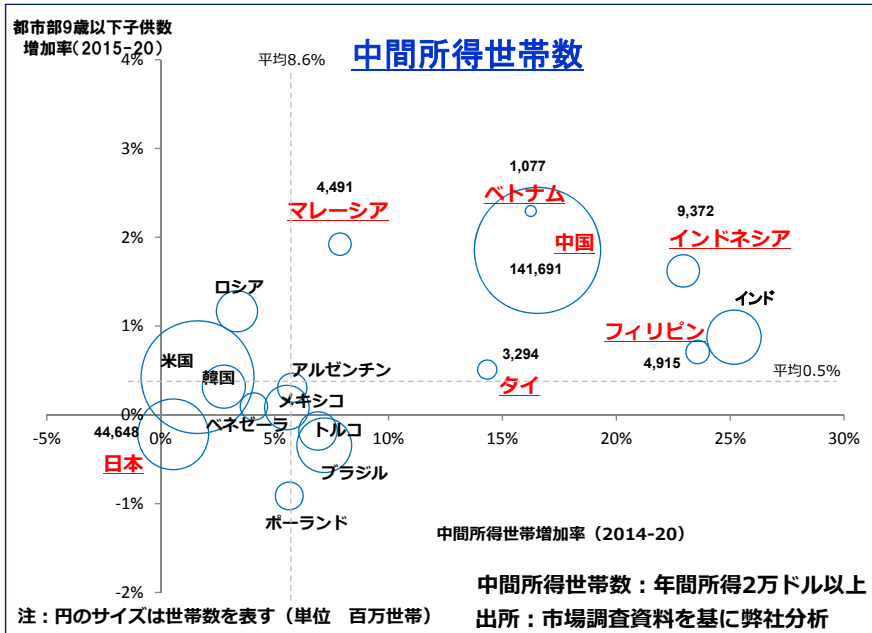
9

## 海外事業戦略：高ROIである海外展開の加速



# 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   | 現在店舗数 | 2017年2月期出店目標 |
|--------|-------|--------------|
| インドネシア | 8     | 5            |
| 中国     | 158   | 60           |
| ベトナム   | 8     | —            |
| フィリピン  | 26    | 12           |
| マレーシア  | 78    | 11           |
| タイ     | 52    | 12           |
| 日本     | 488   | 10           |

(2016年11月末現在)

# 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<br>(出店直後1年間を100)       | 100           | 155   | 142        | 42%改善      |
| 坪当たり初期投資額<br>(初期出店10店舗平均を100) | 100           |       | 70         | 30%低減      |
| ROI<br>(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"> <li>■ 出店の加速（目標60店舗）</li> <li>■ 山西省・福建省・湖南省への進出</li> </ul>    | 77%          |
| マレーシア         |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 新規事業の展開</li> <li>■ 「FANPEKKA」の出店</li> </ul>            | 42%          |
| タイ            |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 出店立地の厳選</li> <li>■ 「FANPEKKA」の出店</li> </ul>            | 98%          |
| その他<br>アセアン諸国 |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>■ フィリピン、インドネシアへの出店加速</li> <li>■ ベトナム駐在員事務所の設立</li> </ul> | 73%          |

（出店比率は2016年11月末現在）