

# 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2四半期



## 目次

1. 会社概要
2. 2020年2月期第2四半期 連結決算概要
3. 2020年2月期第2四半期 重点取組み概要
4. 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2四半期

## 連結決算概要



### 2020年2月期第2四半期の連結業績

- 売上高、営業利益は**過去最高**。
- 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2四半期連結累計期間（2019年3月1日～2019年8月31日）（単位：百万円）

	2019年2月期 第2四半期	2020年2月期 第2四半期	前年同期比 増減率
売上高	37,763	<b>38,959</b>	<b>+3.2%</b>
売上総利益	5,510	<b>5,657</b>	<b>+2.7%</b>
営業利益	2,851	<b>2,852</b>	<b>+0.1%</b>
経常利益	2,653	<b>2,394</b>	<b>△9.8%</b>
親会社株主に帰属する 四半期純利益	1,360	<b>1,176</b>	<b>△13.5%</b>
1株当たり四半期純利益	69.02円	<b>59.60円</b>	<b>9.42円減</b>

## セグメント情報

(単位：百万円)

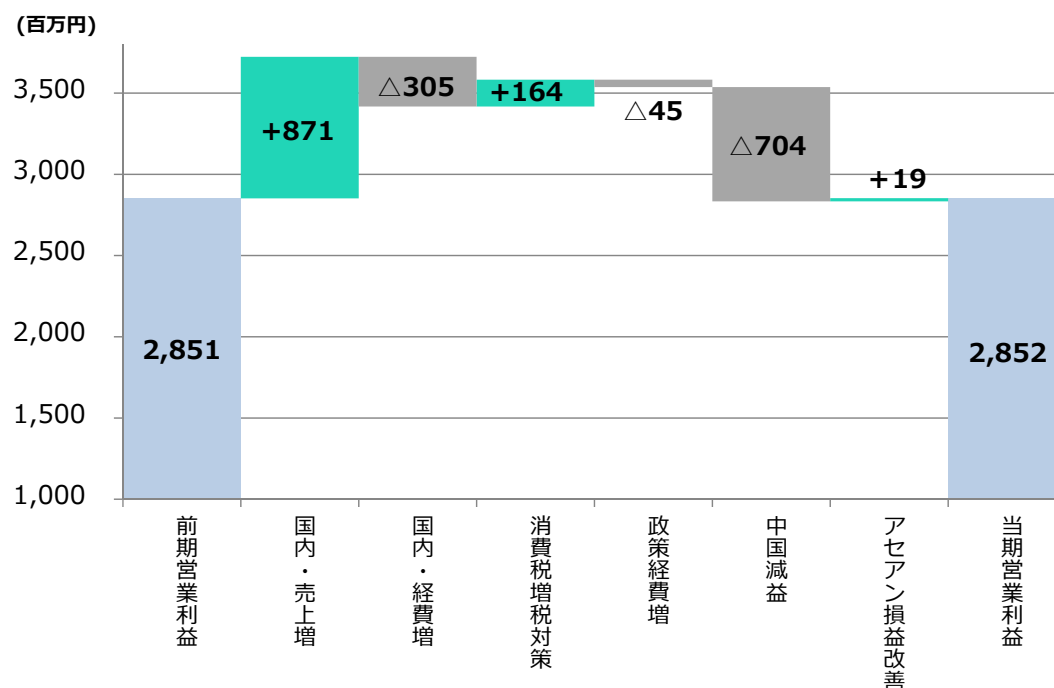
	国内	海外			連結調整	連結計
		中国	アセアン	計		
売上高	31,450 (+4.3%)	4,542 (△10.4%)	3,158 (+16.2%)	7,700 (△1.1%)	△191 (-)	38,959 (+3.2%)
営業利益	3,110 (+686)	△366 (△703)	111 (+19)	△254 (△683)	△2 (△0)	2,852 (+1)

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

## トピックス

国内事業	<ul style="list-style-type: none"> <li>・当期の戦略的強化部門と位置づけたメダル部門が新規導入のキッズメダルを中心に好調に推移したことや、4月に実施した店舗毎の価格体系見直し効果により既存比9.0%増。</li> <li>・プライス部門も映画関連商材が好調に推移、既存比6.7%増。</li> <li>・売上高、営業利益はいずれも過去最高。</li> </ul>
中国事業	<ul style="list-style-type: none"> <li>・第1四半期会計期間が既存比22.6%減と大幅にダウンした。</li> <li>・第2四半期会計期間はリデンプション方式の店舗の拡大(47店舗)やキッズーナ活性化効果等により既存比2.8%減と回復基調となった。</li> </ul>
アセアン事業	<ul style="list-style-type: none"> <li>・タイが店舗活性化効果等により順調に回復し、第2四半期累計期間で黒字化を達成、また、ベトナムも活性化効果等により好調に推移し既存比9.7%増と好調に推移した。一方、マレーシア(前年好調だったカードゲームが一巡)、フィリピン(麻疹の流行)、インドネシア(ジャカルタ市内でのデモ多発)が減益となったが、タイ、ベトナムでこれらをカバーしアセアン事業合計では19百万円の増益となった。</li> </ul>

## 営業利益 要因別増減分析（第2四半期実績）



## 連結貸借対照表（2019年8月末日現在）

(単位：百万円)

	2019/2月期末		2020/2月期 第2四半期末		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%	<b>16,160</b>	<b>26.5%</b>	<b>+6,541</b>
固定資産	39,272	80.3%	<b>44,714</b>	<b>73.5%</b>	<b>+5,442</b>
<b>資産合計</b>	<b>48,891</b>	<b>100.0%</b>	<b>60,875</b>	<b>100.0%</b>	<b>+11,983</b>
流動負債	13,280	27.2%	<b>21,609</b>	<b>35.5%</b>	<b>+8,328</b>
固定負債	6,390	13.1%	<b>10,306</b>	<b>16.9%</b>	<b>+3,916</b>
<b>負債合計</b>	<b>19,671</b>	<b>40.2%</b>	<b>31,916</b>	<b>52.4%</b>	<b>+12,245</b>
<b>純資産合計</b>	<b>29,220</b>	<b>59.8%</b>	<b>28,958</b>	<b>47.6%</b>	<b>Δ261</b>
<b>負債純資産合計</b>	<b>48,891</b>	<b>100.0%</b>	<b>60,875</b>	<b>100.0%</b>	<b>+11,983</b>

## 連結キャッシュフロー計算書

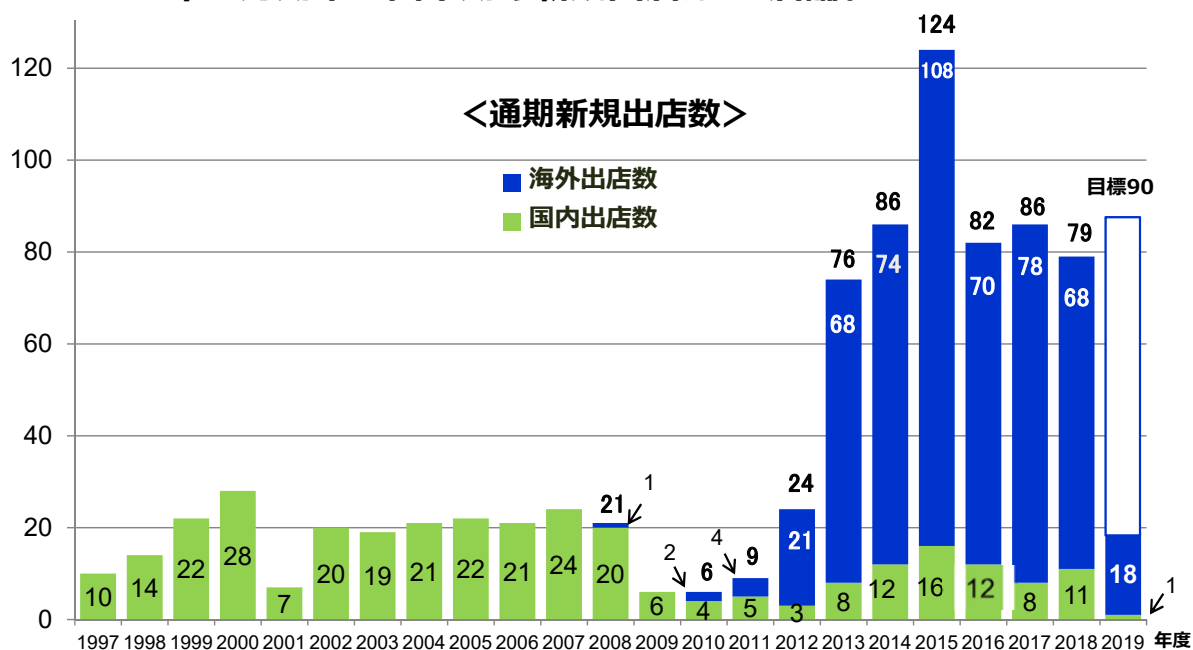
2020年2月期第2四半期（2019年3月1日～2019年8月31日）

（単位：百万円）

	2019/2期 第2四半期	2020/2期 第2四半期	前期比増減
<b>営業活動によるキャッシュフロー</b>	4,086	<b>3,754</b>	<b>△331</b>
税金等調整前四半期純利益	2,236	<b>2,222</b>	<b>△13</b>
減価償却費	4,021	<b>5,326</b>	<b>+1,305</b>
法人税等の支払額	△1,261	<b>△539</b>	<b>+721</b>
<b>投資活動によるキャッシュフロー</b>	△5,569	<b>△5,449</b>	<b>+119</b>
有形固定資産の取得による支出	△5,650	<b>△5,154</b>	<b>+496</b>
<b>財務活動によるキャッシュフロー</b>	1,452	<b>3,006</b>	<b>+1,554</b>
借入による純増減額	1,761	<b>4,516</b>	<b>+2,755</b>
配当金の支払額	△492	<b>△492</b>	<b>0</b>
<b>現金及び現金同等物の増減額</b>	26	<b>1,495</b>	<b>+1,468</b>
<b>現金及び現金同等物の期首残高</b>	5,132	<b>4,533</b>	<b>△598</b>
<b>現金及び現金同等物の期末残高</b>	5,158	<b>6,028</b>	<b>+869</b>

## 新規出店の状況

■ 2020年2月期第2四半期の新規出店は19店舗。



## 店舗数の状況（2019年8月末日現在）

	Mollyfantasy	kidzooona	その他	計
日本	394	5	40 (2)	439 (2)
中国	151 (4)	52	13	216 (4)
マレーシア	53	29	10	92
タイ	7	20	1	28
フィリピン	0	55	0	55
インドネシア	1	24	1	26
ベトナム	5	6	2	13
カンボジア	1 (1)	2 (2)	0	3 (3)
海外計	218 (5)	188 (2)	27	433 (7)
合計	612 (5)	193 (2)	67 (2)	872 (9)

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

10

## 2020年2月期第2四半期

### 重点取組み概要



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

- 「LINKS UMEDA」（大阪駅北口 ヨドバシ梅田タワー）に、あそび・まなび・おいしいスイーツが楽しめる「モーリーファンタジー-LINKS UMEDA店」を11月にオープン予定。

**Mollyfantasy**  
モーリーファンタジー



※画像はすべてイメージです

**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開発（1）

- 遊びながら学べる幼児向けプログラミングイベント「Kidstone Study Labo」を広島府中スキッズガーデンで開催。（期間7月22日～9月6日の平日）



### 参加者アンケート結果

- ・「満足」77%、「まあまあ満足」23%
- ・「また参加したい」28%、「機会があれば参加したい」71%



**Aeon Fantasy** 株式会社イオンファンタジー

13

## 【国内】エデュテイメントのコンテンツ開発（2）

- 遊びながら苦手な運動ができるようになる幼児向け運動イベント「縄跳びにチャレンジ！」をキッズーナ大宮で開催。



### 参加者アンケート結果

- ・「満足・やや満足」「この内容の教室を受講したい」 90%
- ・「(できなかった動きが)できるようになった」と実感 70%

## 【国内】エデュテイメントのコンテンツ開発（3）

- 遊びながらネイティブ英語に親しむ「ハッピーえいごタイム」、ネイティブ講師と英語で会話しながらプログラミングを学ぶ「えいごでテックタイム」をキッズーナ大宮・スキッズガーデンイオンレイクタウンで開催。



### 参加者アンケート結果

- ・「大変満足・満足」 80%
- ・「子どもが将来英語を話せる必要があると思う」 83%
- ・「遊びながら英語が身につくのが良い」 55%



## 【国内】24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24店舗実施。（前年同期30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  
116.3%

未実施店舗の  
前年比  
103.2%

**+13.1ポイントの  
効果**

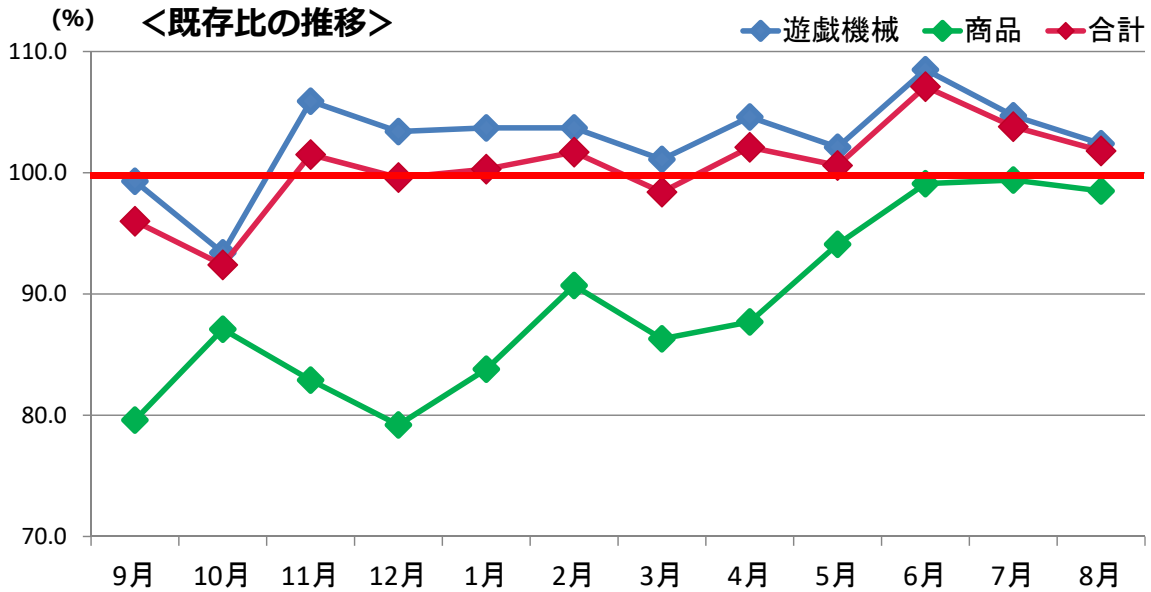
## 【国内】ショッピングセンターにガチャ専門店を出店

- カプセル玩具がインバウンド需要の高まり等により市場拡大。
- ショッピングセンターへ、ガチャ専門店「TOYS SPOT PALO」(10~30坪)を出店。（8月累計13ヶ所）



## 【国内】遊戯機械売上・商品売上の既存比推移

- 遊戯機械売上は、昨年11月度以降10ヶ月連続で前年を上回る。
- 商品売上は、構成比としては低いものの上昇基調となっている。



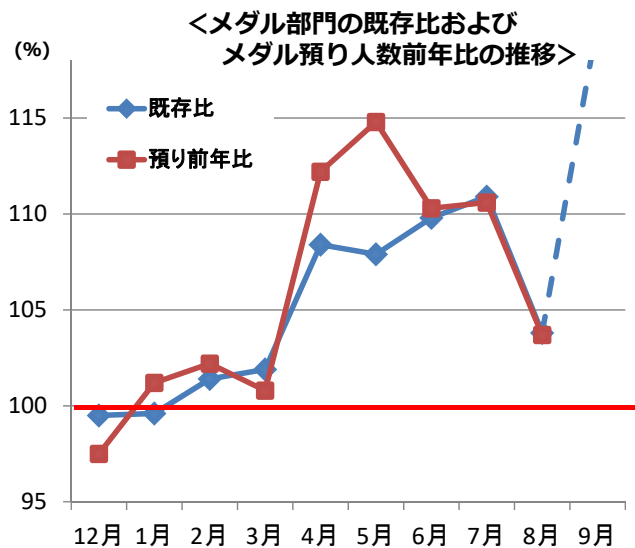
株式会社イオンファンタジー

※曜日調整後

18

## 【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預り人数が増加。



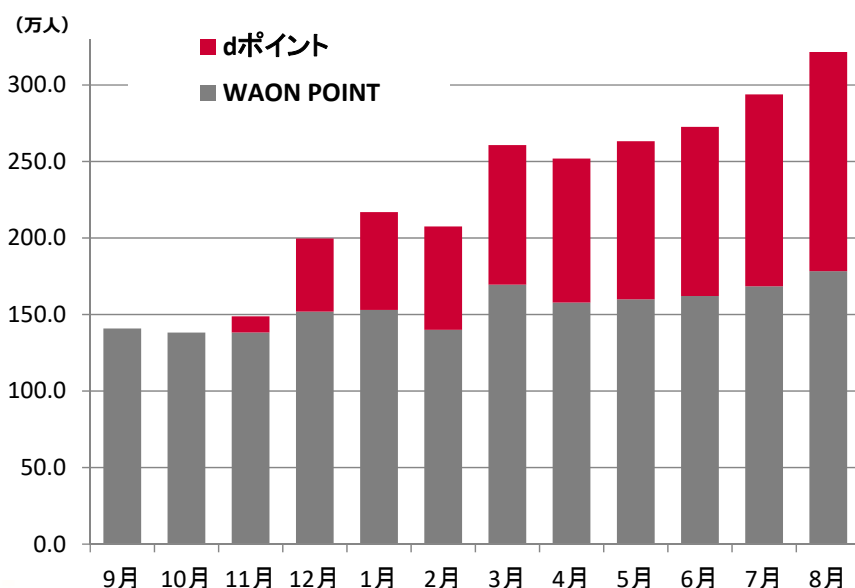
株式会社イオンファンタジー

※曜日調整後

19

## 【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、月間来店客が300万人を突破。



株式会社イオンファンタジー

## 海外の業績

- 中国事業は、第1四半期売上既存比 $\Delta 22.6\%$ となったが、活性化やリデンプション効果で第2四半期売上既存比 $\Delta 2.8\%$ まで回復。
- アセアン事業は、マレーシア、フィリピン、インドネシアが減益となるも、タイ、ベトナムが活性化効果等により増益となり、これらをカバーし合計では増益となった。

＜国別の業績 第2四半期累計期間＞

(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	+6.2	$\Delta 10.2$	$\Delta 0.1$	+0.4	+6.3	+8.0	+4.9	$\Delta 3.7$	+2.6	$\Delta 8.3$	-	+9.7
売上高	5,070	4,542	1,187	1,253	372	404	647	774	350	504	159	221
店舗利益	879	178	217	207	$\Delta 12$	57	88	75	125	148	58	68
販管費	542	545	141	170	60	53	53	69	66	92	41	37
営業利益	337	$\Delta 366$	76	36	$\Delta 72$	3	34	6	59	55	16	30



株式会社イオンファンタジー

## 【中国】立地厳選による慎重な出店

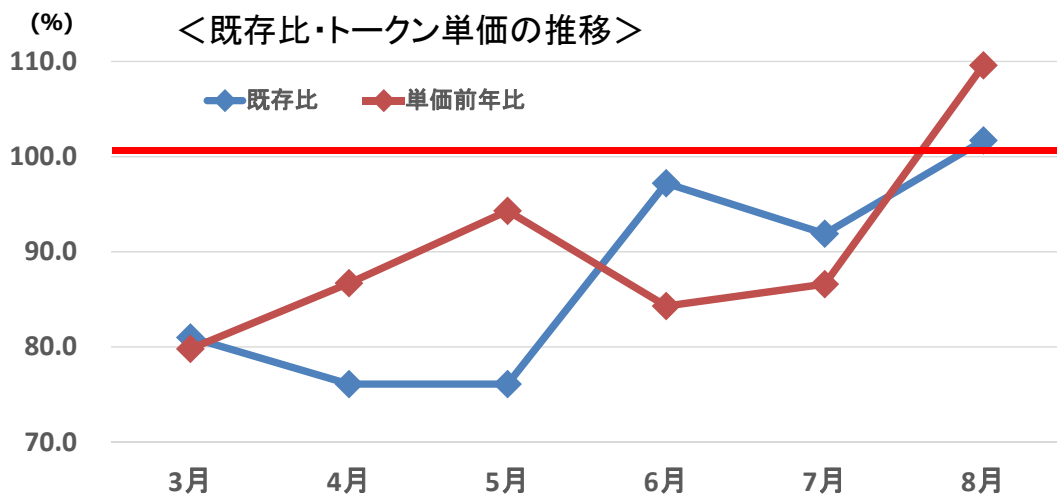
- 2020年2月期第2四半期に6店舗の新規出店。



22

## 【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の影響が長引いた。
- 8月度には単価が回復し、売上既存比も前年を上回った。



23

## 【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47店舗に導入。（8月末現在）



リデンプション方式による売上効果

**+22.4ポイント**



株式会社イオンファンタジー

24

## 【中国】キッズーナ22店舗を活性化

- 「キッズーナ」22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  
100.2%



活性化後の前年比  
116.1%

**+15.9ポイントの  
効果**

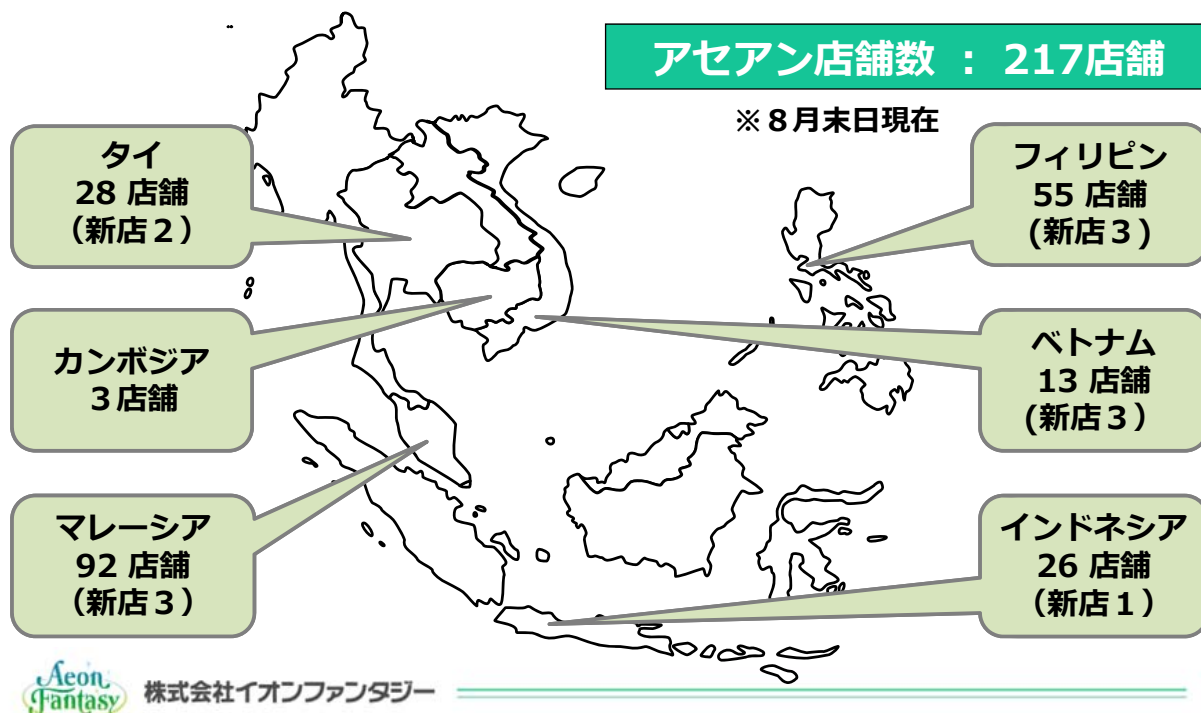


株式会社イオンファンタジー

25

## 【アセアン】 出店拡大

- 2020年2月期第2四半期に12店舗の新規出店。

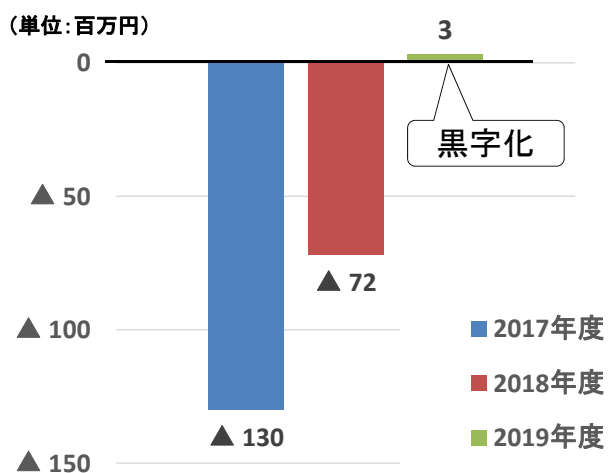


26

## 【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2四半期累計で黒字化を達成。

＜第2四半期累計営業利益(損失)の推移＞



27

## 【アセアン】 フィリピンでキッズーナ11店舗を活性化

- 「キッズーナ」11店舗を活性化。(遊具・玩具の刷新、店内照明追加)
- 売場の活性化と併せて店舗オペレーション(遊具毎の接客スキル、デイリーイベント魅力向上)教育の実施。



活性化前の前年比  
94.1%



活性化後の前年比  
111.7%

**+17.6ポイントの  
効果**



株式会社イオンファンタジー

28

## 2020年2月期

## 連結業績予想



株式会社イオンファンタジー

29

## 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。



株式会社イオンファンタジー

30

## セグメント別連結業績予想

(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	61,000 (+3.1%)	10,200 (+5.7%)	7,100 (+23.8%)	17,300 (+12.5%)	△300 (-)	78,000 (+5.1%)
営業 利益	4,800 (+436)	260 (+201)	350 (+116)	610 (+318)	△10 (△6)	5,400 (+748)

前提 ■年間出店数 国内 12店舗 中国 30店舗 アセアン 48店舗  
 ■既存店売上 国内 101% 中国 104% アセアン 105%

※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。

売上高（ ）内は前期比増減率  
 営業利益（ ）内は前年増減額

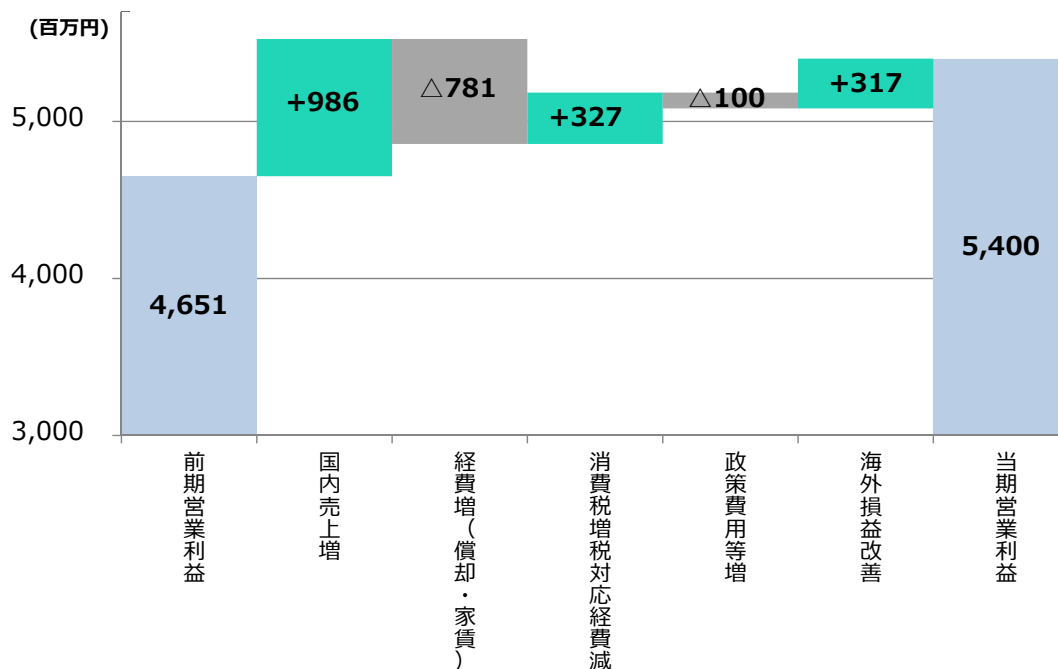


株式会社イオンファンタジー

31



## 営業利益増減要因



※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。



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。**



株式会社イオンファンタジー

# 単体資料



## 2020年2月期の業績（単体）

（単位：百万円）

	2019/2月期 第2四半期	2020/2月期 第2四半期	前年同期比 増減率
売上高	30,142	<b>31,450</b>	<b>+4.3%</b>
売上総利益	4,198	<b>4,975</b>	<b>+18.5%</b>
販管費	1,774	<b>1,861</b>	<b>+4.9%</b>
営業利益	2,424	<b>3,110</b>	<b>+28.3%</b>
営業外損益	△15	<b>△49</b>	—
経常利益	2,408	<b>3,060</b>	<b>+27.1%</b>
税引前四半期純利益	2,329	<b>1,697</b>	<b>△27.1%</b>
四半期純利益	1,483	<b>679</b>	<b>△54.2%</b>

## 会計上の売上高詳細（単体）

参考資料

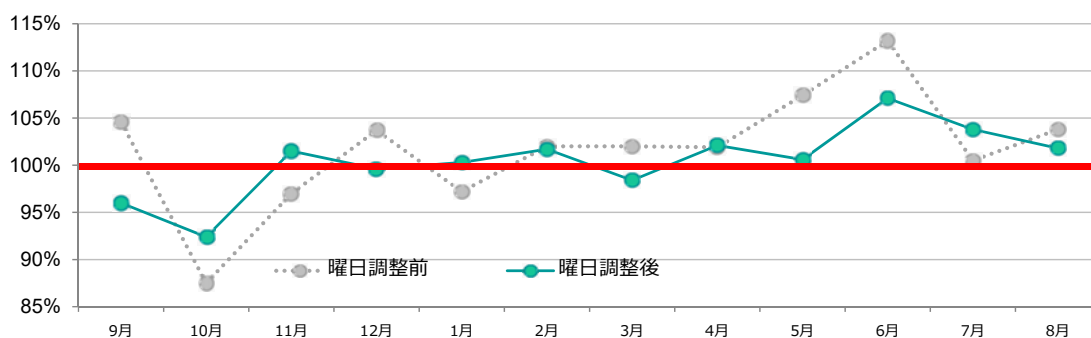
（単位：百万円）

	2020/2月期 第2四半期		前年同期比	既存比
	実績	構成比		
遊戯機械	26,862	85.4%	106.0%	106.0%
商品（物販）	4,128	13.1%	94.1%	96.1%
委託	69	0.2%	96.6%	—
その他	89	0.3%	162.9%	—
遊戯施設関係合計	31,149	99.0%	104.3%	104.5%
その他	300	1.0%	103.3%	—
売上高合計	31,450	100.0%	104.3%	104.4%

## 売上既存比の月次推移（単体）

参考資料

FY2018 3Q~4Q	9月	10月	11月	12月	1月	2月
曜日調整前	104.6%	87.5%	97.0%	103.7%	97.2%	102.0%
曜日調整後	96.0%	92.4%	101.5%	99.6%	100.3%	101.7%
FY2019 1Q~2Q	3月	4月	5月	6月	7月	8月
曜日調整前	102.0%	101.9%	107.4%	113.2%	100.5%	103.8%
曜日調整後	98.4%	102.1%	100.6%	107.1%	103.8%	101.8%



## 部門別売上動向（単体）

参考資料

（単位：％）

	2019年2月期 第2四半期		第3四半期		第4四半期		2020年2月期 第1四半期		第2四半期	
	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	4.5	98.1	4.2	92.4	3.9	94.4	4.0	95.6	4.1	95.0
体感	7.3	99.2	7.2	98.2	6.8	101.8	7.0	101.9	6.8	97.1
カード	11.5	85.5	13.1	82.3	11.8	83.2	13.0	92.2	11.0	98.2
メダル	25.6	99.3	24.0	96.9	23.3	100.3	24.0	109.3	26.5	108.8
プライズ	45.7	100.6	47.1	100.8	50.2	106.6	47.3	105.9	47.4	107.5
シール	2.4	95.2	2.2	98.3	2.1	98.8	2.8	102.0	2.2	96.0
カプセル玩具	0.8	85.9	0.9	91.6	0.9	95.5	0.9	93.8	1.0	132.7
遊戯施設売上計	100.0	97.9	100.0	96.3	100.0	100.6	100.0	103.7	100.0	105.2

※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3四半期	増減率 （％）	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 （％）
売上高	13,503	△2.8	15,506	+1.9	15,032	+4.4	16,417	+4.3
売上原価	12,261	+3.0	12,976	+4.4	13,055	+2.3	13,420	+1.7
売上総利益	1,242	△37.2	2,530	△9.4	1,977	+20.4	2,997	+17.9
販管費	910	+12.1	909	+13.4	959	+5.7	905	+4.4
営業利益	332	△71.6	1,620	△18.6	1,018	+38.6	2,092	+24.9
営業外損益	4	-	10	+48.0	△47	-	△2	-
経常利益	336	△71.3	1,630	△18.4	971	+34.8	2,089	+23.8
特別損益	△886	-	△200	-	△1,041	-	△321	-
税引前利益	△549	-	1,430	△37.2	△70	-	1,767	△6.6
法人税等	154	△61.8	537	△19.4	344	+14.9	672	+23.1
四半期純利益	△703	-	893	△44.5	△414	-	1,095	△18.6



株式会社イオンファンタジー

6

# 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2四半期末		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%	<b>12,133</b>	<b>27.5%</b>	<b>+5,845</b>
固定資産	30,539	82.9%	<b>32,071</b>	<b>72.5%</b>	<b>+1,532</b>
資産合計	36,827	100.0%	<b>44,205</b>	<b>100.0%</b>	<b>+7,377</b>
流動負債	7,293	19.8%	<b>14,482</b>	<b>32.8%</b>	<b>+7,189</b>
固定負債	450	1.2%	<b>446</b>	<b>1.0%</b>	<b>△4</b>
負債合計	7,744	21.0%	<b>14,929</b>	<b>33.8%</b>	<b>+7,185</b>
純資産合計	29,083	79.0%	<b>29,276</b>	<b>66.2%</b>	<b>+192</b>
負債純資産合計	36,827	100.0%	<b>44,205</b>	<b>100.0%</b>	<b>+7,377</b>