

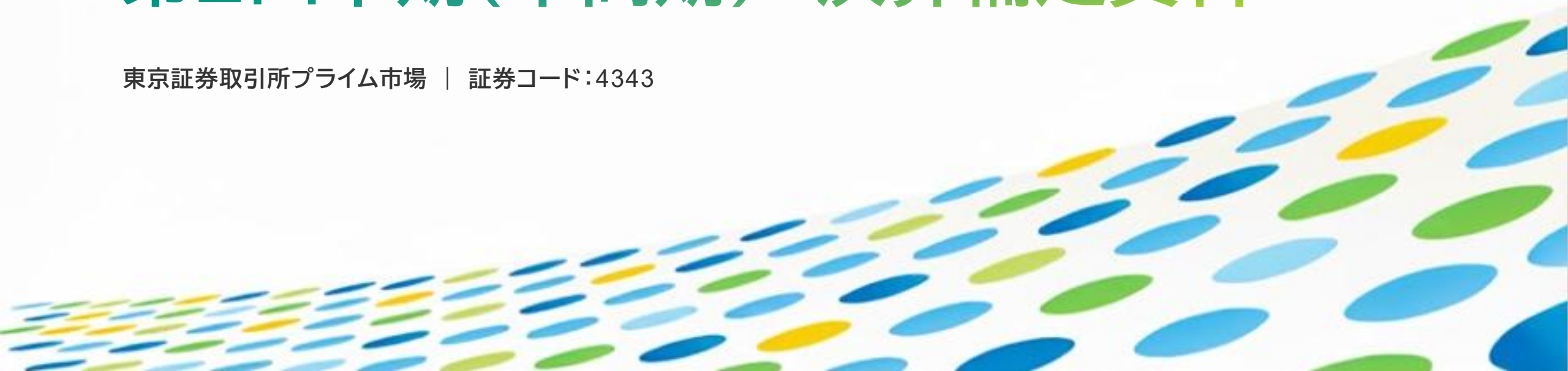
2026年10月13日 開示



株式会社イオンファンタジー

2027年2月期 第2四半期(中間期) 決算補足資料

東京証券取引所プライム市場 | 証券コード:4343





CONTENTS

2027年2月期 第2四半期(中間期)決算補足資料

01 会社概要・沿革

02 連結決算概要

03 重点取り組み概要

04 2027年2月期
連結業績予想

05 参考資料



2027年2月期 第2四半期(中間期)決算補足資料

CONTENTS

01 会社概要・沿革

会社概要

COMPANY PROFILE

2026年2月末時点

商号	株式会社イオンファンタジー
所在地	千葉県千葉市美浜区中瀬一丁目5番地1
設 立	1997年2月14日
資本金	18億29百万円
主要株主	イオン株式会社 (60.48%)
上場市場	東京証券取引所 プライム市場
従業員数	7,947名(2026年2月末時点)
事業内容	「アミューズメント施設」及び「プレイグラウンド」の運営

PURPOSE

こどもたちの夢中を育み、
“えがお” あふれる世界をつくる。

こどもと向き合うことは、未来の大人と向き合うこと。
すなわち、次の社会をつくることです。

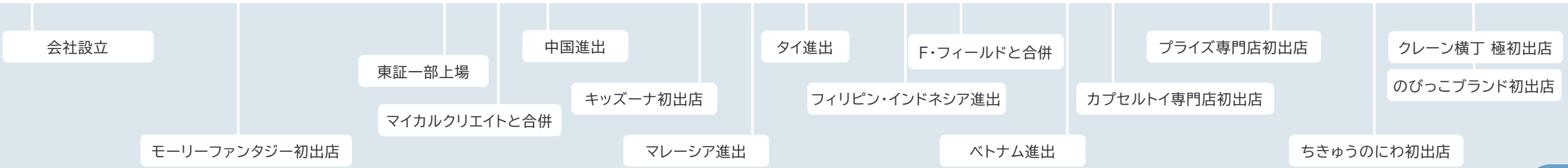
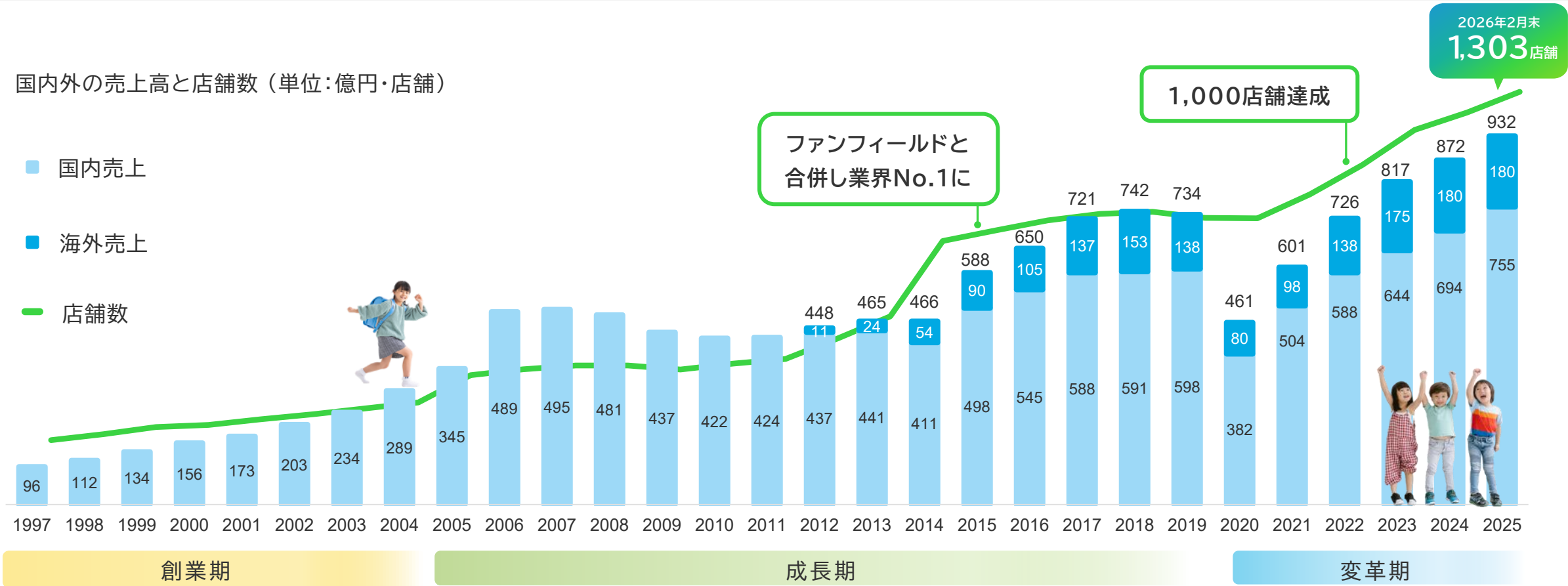
だから私たちは、効率化や最適化だけではたどり着けない
こどもたちの“えがお”に、誰よりも真剣に取り組みたいと思うのです。

私たちの夢中が、こどもたちの夢中を育む。“えがお”あふれる世界をつくるために。

イオンファンタジーは、挑戦し続けます。



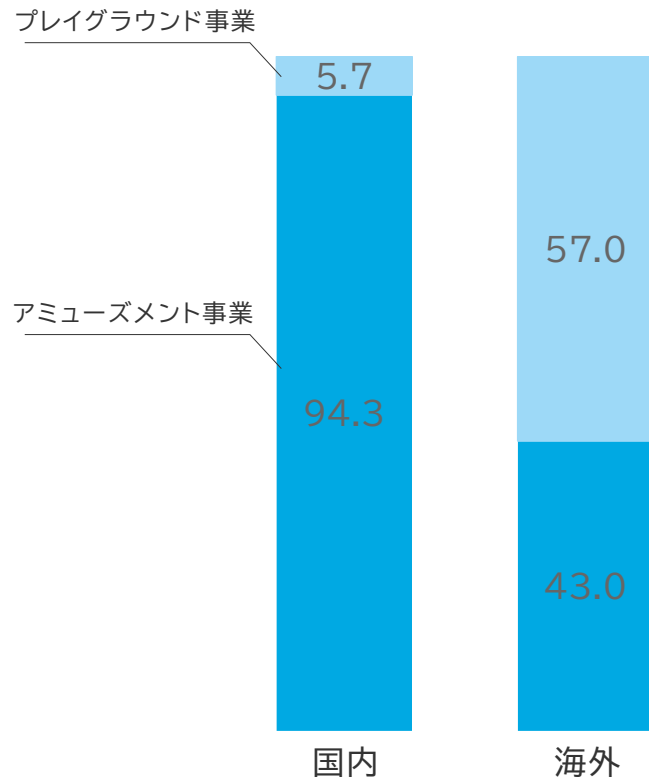
国内外の売上高と店舗数(単位:億円・店舗)



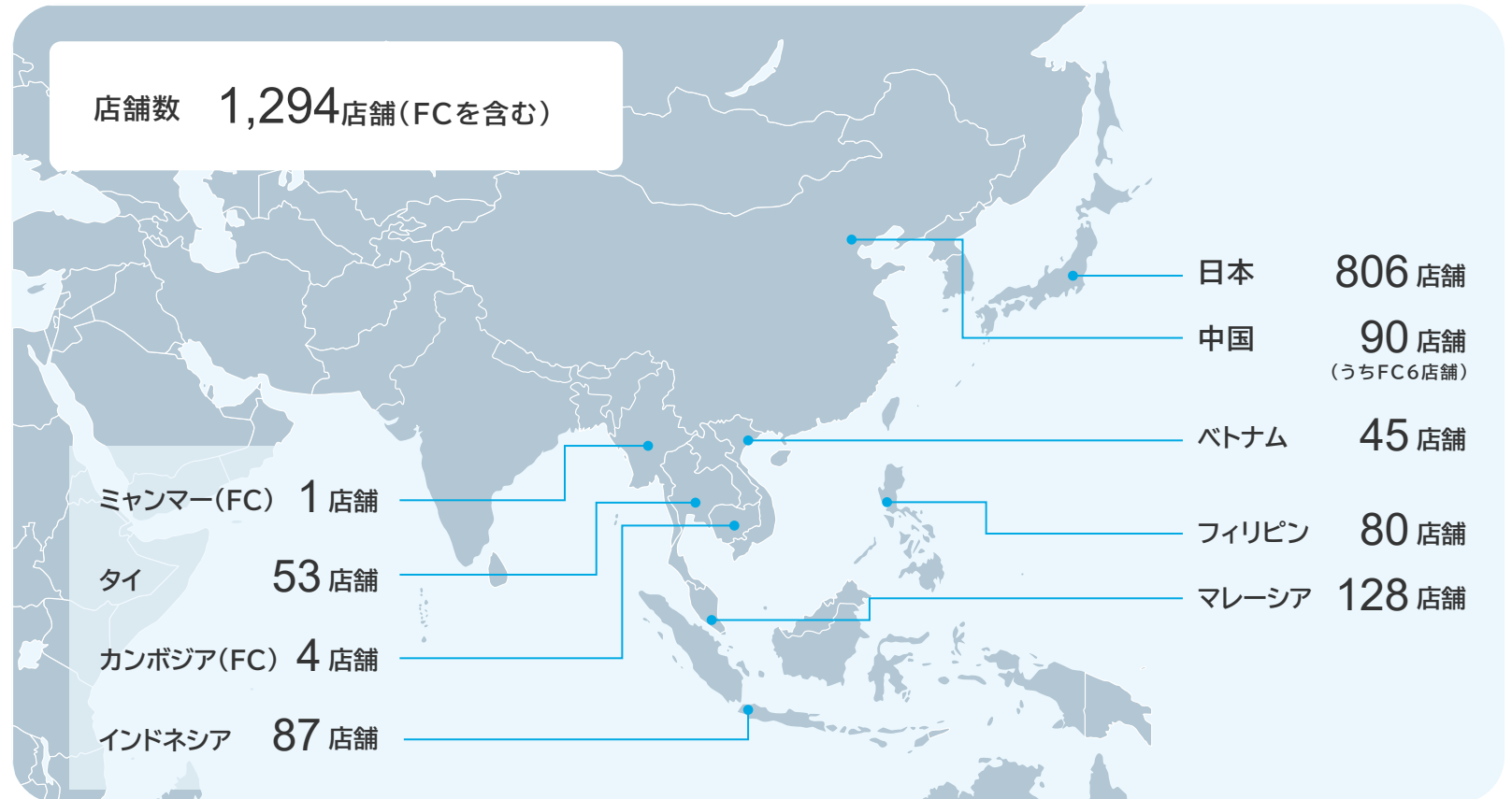
● 国内はアミューズメント事業、海外はプレイグラウンド事業を中心に展開

国別の事業構成比率（店舗数ベース）（単位：%）

※2026年8月末時点、その他事業除く



国別店舗数（2026年8月末時点）



グローバルかつ様々な事業で、こどもの”えがお”があふれる世界の実現を目指す



2027年2月期 第2四半期(中間期)決算補足資料

CONTENTS

02 連結決算概要

- 連結業績は売上高及び各段階利益が過去最高

売上高は前年同期比12.3%増、営業利益は同14.5%増。営業利益の通期計画進捗率は52.0%と順調に推移

- 国内事業は既存業態の成長と新業態の貢献により売上高及び営業利益が過去最高

新業態の積極的な出店拡大によるコスト増を吸収して増益

- 新業態「クレーン横丁 極」が6店舗全店で売上高及び店舗利益の計画を超過

高いキャッシュフローを創出し、投資回収も早まる見込み

- 海外事業は既存店の回復及び中国の構造改革により増収増益

アセアンは特にインドネシア・タイが貢献し、営業利益4億32百万円の増益

- 売上高4期連続、営業利益3期連続、経常利益・中間純利益は2期連続過去最高

売上高 52,374 百万円	
前年同期比	112.3%
通期進捗率	53.4%

営業利益 4,156 百万円	
前年同期比	114.5%
通期進捗率	52.0%

経常利益 4,301 百万円	
前年同期比	125.9%
通期進捗率	68.3%

中間純利益 2,155 百万円	
前年同期比	122.2%
通期進捗率	71.8%

償却前 営業利益 10,109 百万円	
前年同期比	113.6%

	2026年2月期 中間期	2027年2月期 中間期	前年同期差	前年同期比
売上高	46,625	52,374	+5,750	112.3%
売上総利益 (店舗利益)	7,106	7,865	+759	110.7%
営業利益	3,630	4,156	+526	114.5%
経常利益	3,418 (為替差損益: +4)	4,301 (為替差損益: +707)	+883	125.9%
親会社株主に帰属する 中間純利益	1,763	2,155	+391	122.2%
EPS (1株当たり中間純利益)	89.18円	108.96円	+19.78円	122.2%
償却前営業利益	8,902	10,109	+1,207	113.6%

- 国内は既存店の成長と新店の成功により増益。海外は既存店が回復基調となり増益

(百万円)	売上高		営業利益		
	2027年2月期 中間期	前年同期比 増減率	2027年2月期 中間期	前年同期 増減額	営業 利益率
国内	42,612	+12.9%	3,997	+94	9.4%
海外	9,911	+10.1%	160	+432	1.6%
連結 計	52,374	+12.3%	4,156	+526	7.9%

国内

売上高・営業利益は3期連続過去最高。
積極的な出店に伴う先行コストを吸収し、増益。

海外

売上高はアセアンの競争優位性の高い地方出店の成功により過去最高を更新。
営業利益は既存店が回復基調となった上、
中国の構造改革による営業損失の
縮小により増益

※連結計には連結の際の調整額を含んで算出

(百万円)	2026年2月期末		2027年2月期 中間期		
	金額	構成比	金額	構成比	前期末比増減額
流動資産	17,599	27.4%	18,282	27.0%	+683
固定資産	46,629	72.6%	49,430	73.0%	+2,801
資産合計	64,228	100.0%	67,713	100.0%	+3,484
流動負債	39,011	60.7%	41,084	60.7%	+2,073
(短期借入金・1年以内含む)	22,418	34.9%	23,259	34.3%	+840
固定負債	17,203	26.8%	17,599	26.0%	+396
(長期借入金)	12,159	18.9%	12,617	18.6%	+458
負債合計	56,214	87.5%	58,684	86.7%	+2,469
純資産合計	8,014	12.5%	9,028	13.3%	+1,014
負債純資産合計	64,228	100.0%	67,713	100.0%	+3,484

● 投資活動を上回る営業キャッシュフローを創出

(百万円)	2026年2月期 中間期	2027年2月期 中間期	前年同期増減額
営業活動キャッシュフロー	3,429	9,384	5,955
税金等調整前中間純利益	3,106	3,639	533
減価償却費	5,271	5,952	681
売上預り金の増減額(△は増加)	△ 4,856	1,174	6,030※
法人税等の支払額	△ 1,036	△ 1,807	△ 770
投資活動キャッシュフロー	△ 7,919	△ 7,138	781
有形固定資産取得による支出	△ 7,429	△ 6,713	715
財務活動キャッシュフロー	6,492	△ 643	△ 7,136
短期借入金の純増減額	5,307	512	△ 4,794
長期借入金の純増減額	2,752	975	△ 1,777
配当金の支払額	0	△ 296	△ 296
現金及び現金同等物に係る換算差額	12	△ 32	△ 44
現金及び現金同等物の増減額	2,014	1,569	△ 444
現金及び現金同等物の期首残高	6,141	7,792	1,651
現金及び現金同等物の期末残高	8,155	9,362	1,206

※ 前中間連結会計期間末日及び前連結会計年度末日が金融機関の休日のため、売上預け金の一部が翌月に決済されたことによる増加

連結合計店舗数	1,294 店舗
---------	----------

国内 (店舗)	アミューズメント			プレイグラウンド			その他	FC	当期		合計
	総合	専門		ハイエンド	ローエンド	スキッズ その他			新店	閉店	
		プライズ	カプセルトイ	ちきゅうのにわ	のびっこ ブランド						
事業合計	407	93	249	19	19	7	12	0	43	25	806
	749			45							

海外 (店舗)	アミューズメント			プレイグラウンド			その他	FC	当期		合計
	総合	専門	業務委託	ハイエンド	ミドルレンジ	ローエンド			新店	閉店	
中国	15	0	41	2	25	1	0	6	0	27	90
マレーシア	82	1	0	3	23	19	0	0	1	1	128
タイ	15	0	0	1	17	20	0	0	2	2	53
フィリピン	0	0	0	0	59	21	0	0	5	1	80
インドネシア	3	24	0	8	32	20	0	0	6	12	87
ベトナム	18	0	0	2	15	10	0	0	3	1	45
カンボジア	0	0	0	0	0	0	0	4	0	0	4
ミャンマー	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1
事業合計	199			278			0	11	17	44	488



2027年2月期 第2四半期(中間期)決算補足資料

CONTENTS

03 重点取り組み概要

1. 国内事業

全体戦略

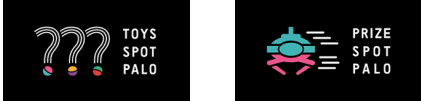
会員制度の取り組み

業績

既存業態の深化

新業態の拡大

- 既存業態は高い資本収益性を維持向上し、新業態を成長ドライバーとする

区分	既存業態		新業態	
方針	安定収益確保	利益率維持・向上	成長ドライバー 最優先投資	高利益貢献 厳選投資
KPI	資本効率性の維持向上・ROIC		売上高成長・営業利益・ROIC	
主な業態		 	 	 



2027年2月期 第2四半期(中間期)決算補足資料

CONTENTS

03 重点取り組み概要

1. 国内事業

全体戦略

会員制度の取り組み

業績

既存業態の深化

新業態の拡大

- 売上拡大によりキャッシュ創出力の指標である償却前営業利益は3期連続過去最高

売上高

42,612 百万円

前年同期比	112.9%
前年同期差	+4,853百万円
通期進捗率	52.6%

売上総利益(店舗利益)

6,504 百万円

前年同期比	103.3%
前年同期差	+207百万円

営業利益

3,997 百万円

前年同期比	102.4%
前年同期差	+94百万円
通期進捗率	53.3%

経常利益

4,209 百万円

前年同期比	103.7%
前年同期差	+150百万円

償却前営業利益

7,482 百万円

前年同期比	106.4%
前年同期差	+453百万円

売上高

既存店売上高前年同期比は106.0%と好調。また新店も売上拡大に寄与し、3期連続過去最高を更新

売上総利益
(店舗利益)

賃上げに伴う営業人件費の増加・積極的な出店に伴う先行コストを吸収し、増益

営業利益

本社販管費は売上総利益の伸びの範囲で抑え、2Q単体の前年差(+1億82百万円)で1Qの減益分をカバーし、中間期では増益

経常利益

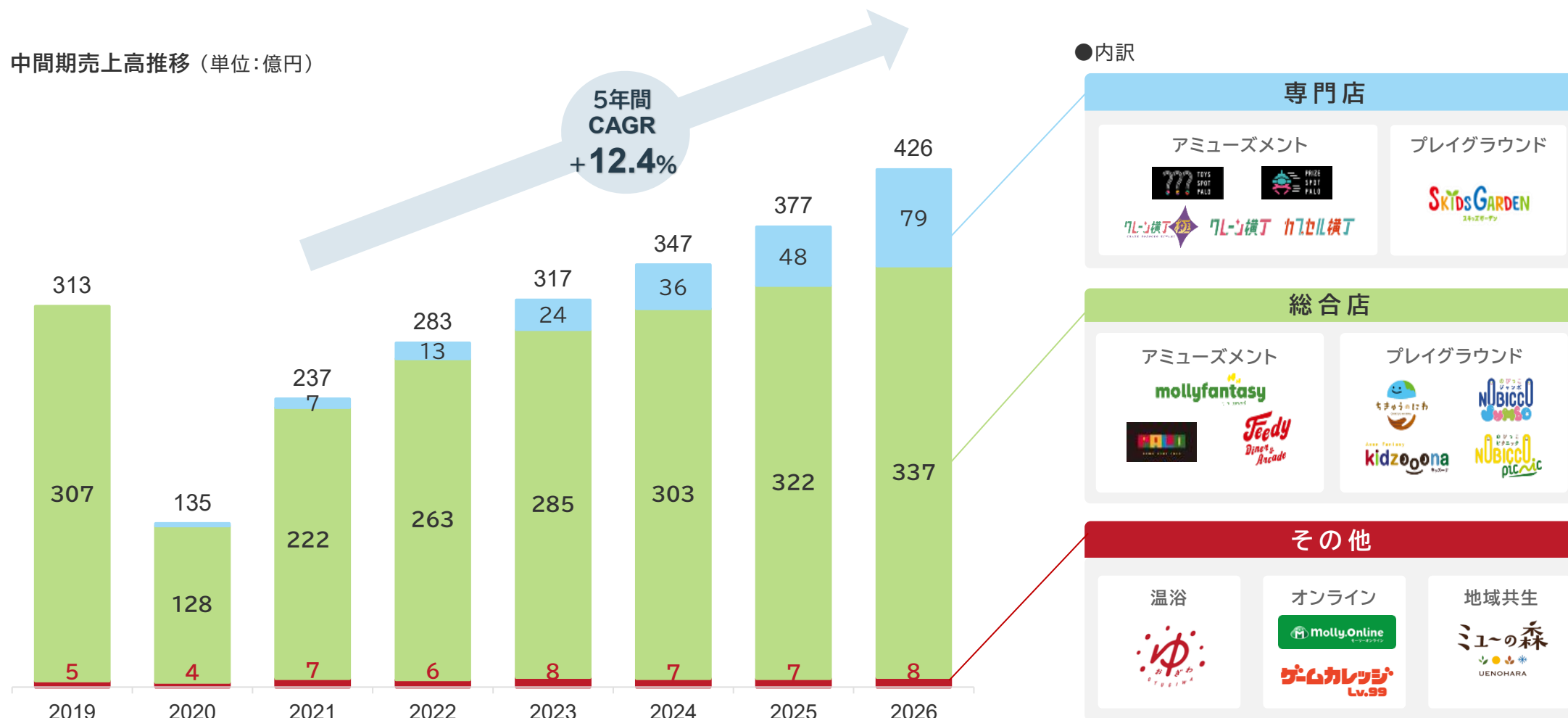
為替差益3億99百万円が生じ、3期連続過去最高を更新

償却前
営業利益

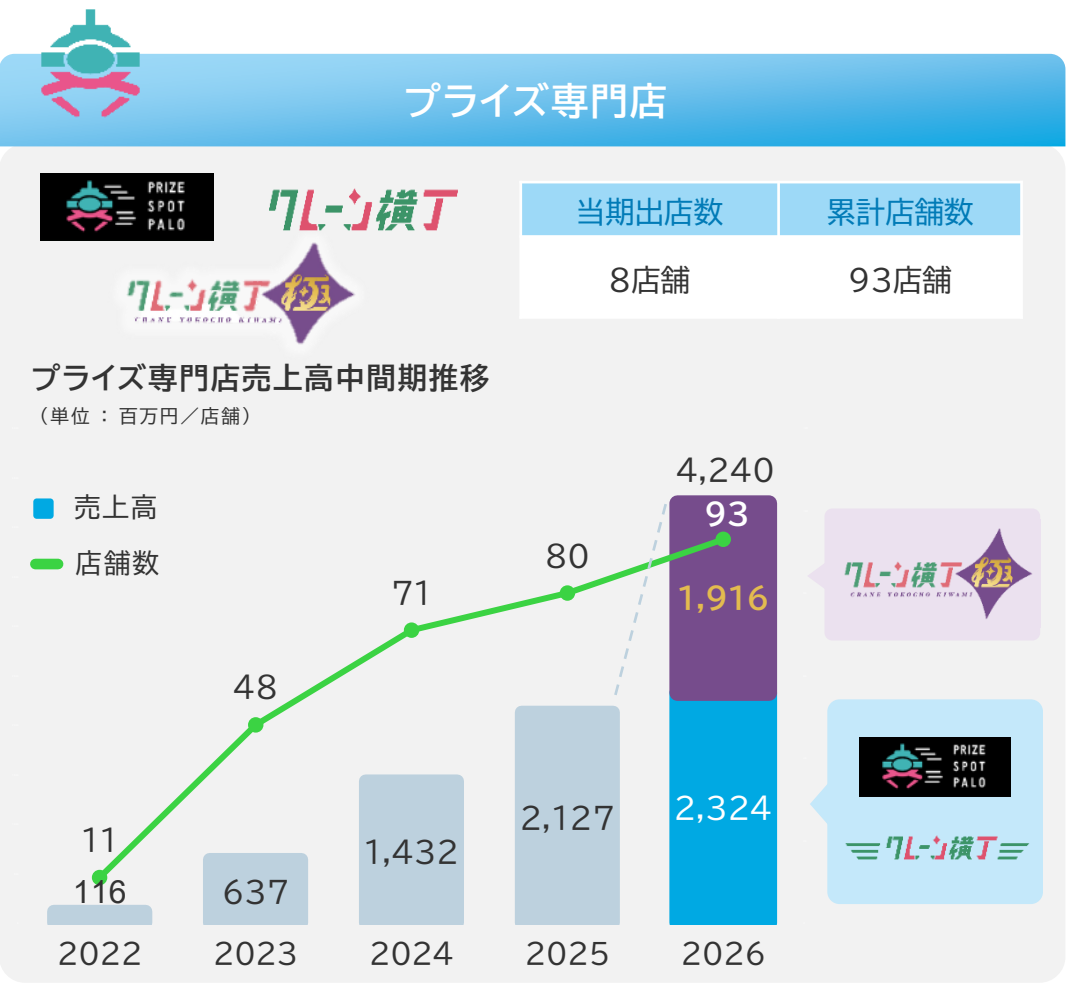
3期連続過去最高を更新

- 「総合店」の持続的な成長と、「専門店」の成功により過去最高の売上。5年間CAGRは+12.4%と持続的に成長

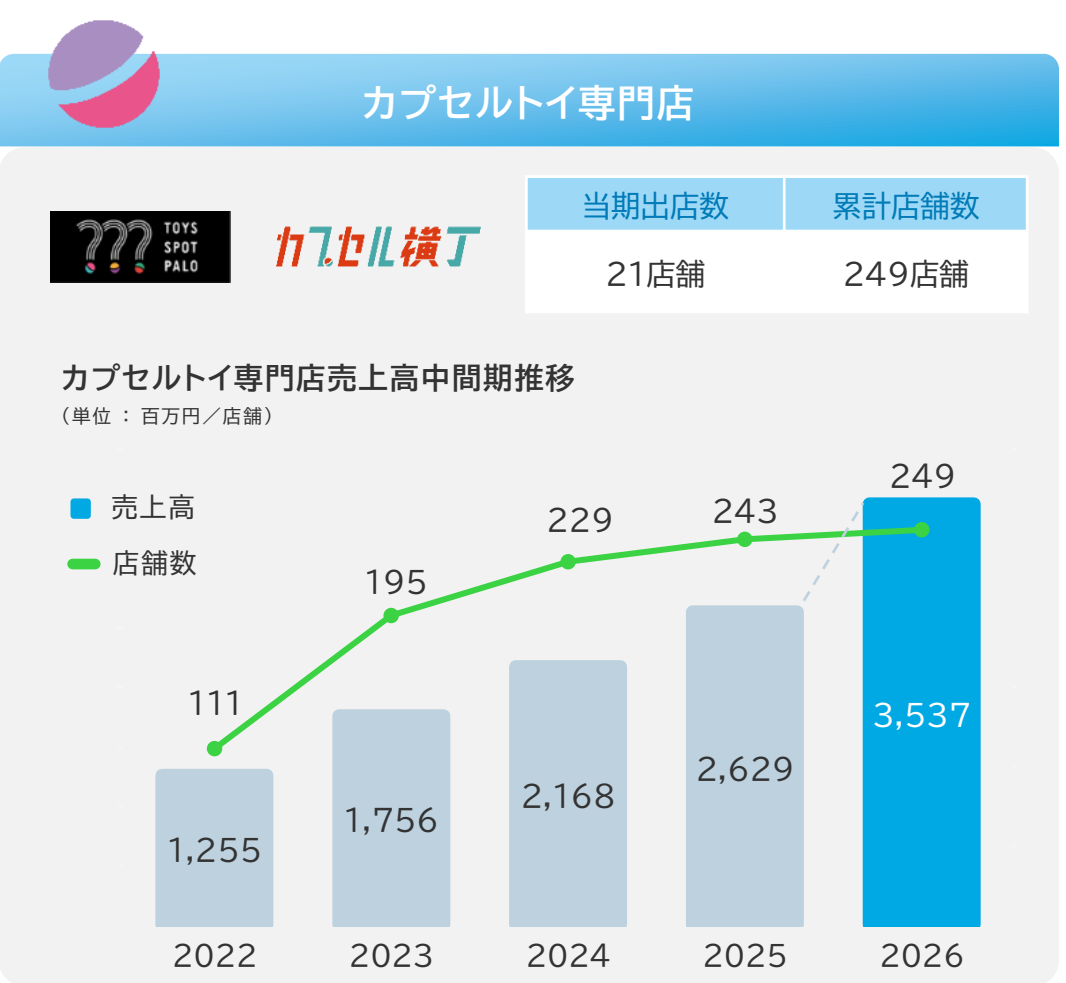
中間期売上高推移（単位：億円）



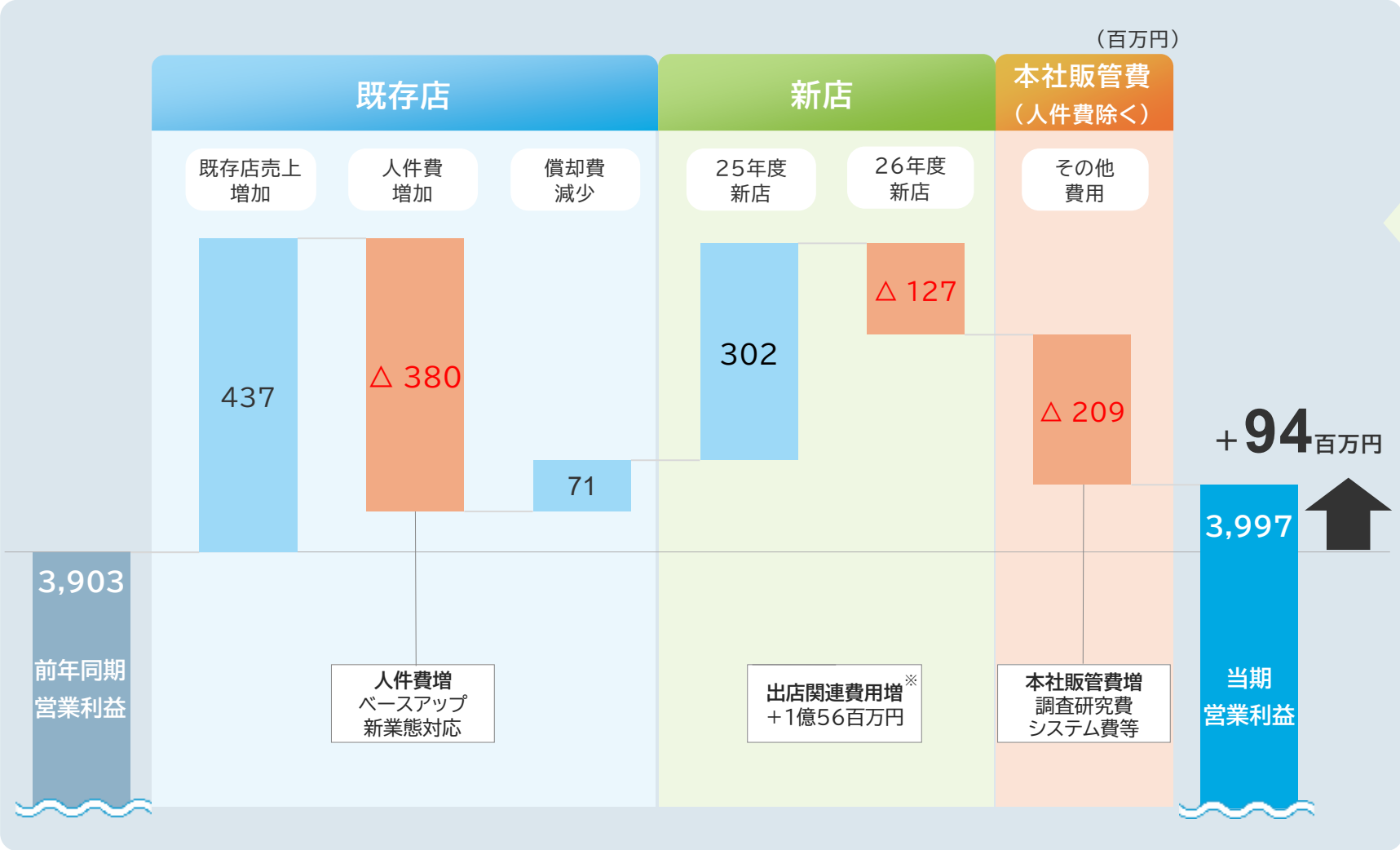
- プライズ専門店は「クレーン横丁 極」の好調により
売上が大幅伸長(前年同期比199.3%)



- カプセルトイ専門店は「めじるしチャーム」のヒットや
定番IPの人気を背景に市場と共に売上拡大



- 既存店売上の増加と25年度新店が利益貢献。人件費・本社販管費・出店関連費用の増加を吸収し、増益



※出店に伴うイニシャルコスト
前年同期より約1億56百万円増

業態別出店数前年同期差 (単位: 店舗)

業態	出店コスト	前年同期差
モーリーファンタジー	中	+ 1
Feedy Diner&Arcade	高	+ 2
PRIZE SPOT PALO	低	△ 3
クレーン横丁 極	高	+ 4
TOYS SPOT PALO	低	△ 8
カプセル横丁	中	△ 1
ちきゅうのにわ	高	△ 1
「のびっこ」ブランド	中	+ 1
スキップガーデン	低	△ 2
OYUGIWA	高	+ 1



2027年2月期 第2四半期(中間期)決算補足資料

CONTENTS

03 重点取り組み概要

1. 国内事業

全体戦略

会員制度の取り組み

業績

既存業態の深化

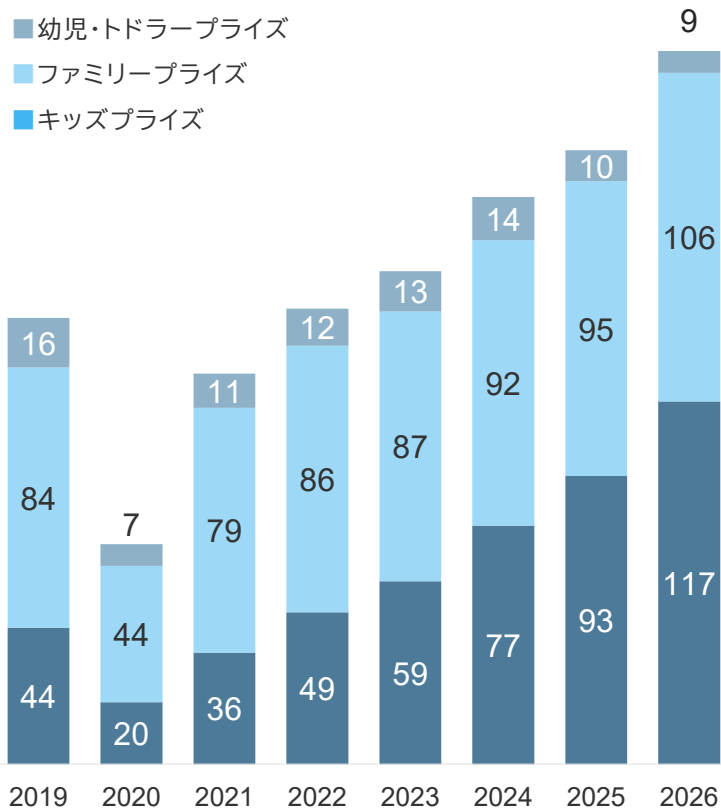
新業態の拡大

● キッズプライズ高効率機種種の増台と当社限定景品の展開により売上続伸

プライズ部門売上高中間期推移

(単位:億円)

■ 幼児・トドラープライズ
■ ファミリープライズ
■ キッズプライズ



売上高
前年同期比
116.6%



既存店売上高
前年同期比
106.9%



キッズプライズ部門
既存店売上高前年同期比
120.3%



キッズプライズ部門の拡大

機種種の増台

- 同面積でより多くの景品を展開できる小型機種を増台。前年同期よりブース数が約19%増したが、ブース売を維持したことが売上拡大要因
- IPのトレンドに影響されない「とれやすい」コーナーを拡大
- 「とれやすい」ブースに展開する低単価景品を継続して拡充



同面積で既存機種より多くの景品を展開できる高効率機種



お菓子・雑貨ともに人気の低単価景品

当社限定・トレンド景品の展開

限定景品の展開とトレンドの取り込み

- 当社オリジナル景品を常時約30%展開し、売場前面で常に限定景品を展開。人気映画商材や話題のアパレルブランドなどのトレンド景品も展開し好調



左)映画の公開に合わせて展開した「トイ・ストーリー5」の当社オリジナル景品
右)有名キッズブランド「BABYDOLL」とコラボした当社オリジナル景品



タイムバリュー

メダル部門

- 人気シリーズの新機種導入による売場活性化とメダル会員獲得に注力

売上高 前年同期比	既存店売上高 前年同期比	メダル会員数 前年同期比
95.0%	96.2%	108.2%



新規投入機種 一例(実績)



©ENHART
「みんなダービー2」
人気機種の最新台

下期 取り組み

- メダル会員データを活用した顧客層や利用シーンに応じた販促を実施
- ライトユーザー向けにLINEクーポンで集客を実施
- 人気機種を多機種導入

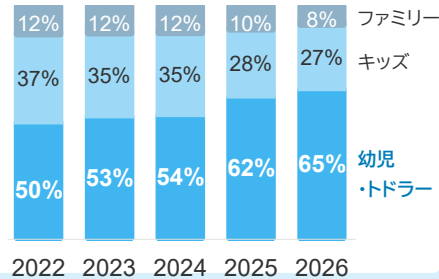
タイムバリュー

体感部門

- 「よくばりパス」対象の幼児・トドラー部門を強化新機種を導入し魅力を向上

売上高 前年同期比	既存店売上高 前年同期比	幼児・トドラー体感部門 売上高前年同期比
94.8%	95.6%	99.3%

体感部門構成比中間期推移



下期投入予定機種 一例



新機種「テキパキキッチン」

下期 取り組み

- よくばりパスのモバイル化実験推進。店舗拡大に向けシステム改良中
- 最新機種導入による売場活性化



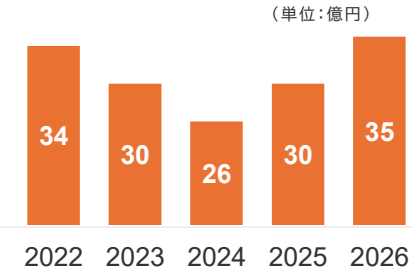
プロダクトバリュー

カード部門

- 人気IP「鬼滅の刃」新機種シェアを確保。継続して遊べるコンテンツでリピートにもつながり好調

売上高 前年同期比	既存店売上高 前年同期比
115.6%	117.1%

カード部門中間期売上高推移



新規投入機種(実績)



©吾峠呼世晴 / 集英社・アニプレックス・ufotable ©Konami Arcade Games.

人気IP「鬼滅の刃」新機種

下期 取り組み

- 新機種「アイカツ! アンコール」を全店舗に導入
- 人気機種「ポケモンフレンド」「アイプリ」の増台
- 「ポケモンフレンド」や「ガンバレジェンズ」の当社限定イベントを実施



2027年2月期 第2四半期(中間期)決算補足資料

CONTENTS

03 重点取り組み概要

1. 国内事業

全体戦略

会員制度の取り組み

業績

既存業態の深化

新業態の拡大



- 計画以上の高い売上・キャッシュ創出力で出店拡大のフェーズにおいても利益に貢献

売上

中間期売上高計画比(店舗別)

No.	店舗名	出店先	開店月	計画比
1	石橋店	栃木県	25年10月	122%
2	コーナン船橋花輪店	千葉県	26年2月	109%
3	小松島店	徳島県	26年3月	165%
4	境港店	鳥取県	26年4月	154%
5	五所川原店	青森県	26年7月	208%
6	鏡石店	福島県	26年7月	140%

当期新店
売上計画比

約**166%**

当期新店はオープン需要を見込んだ売上計画を超過

原価率への取り組み

当社の強みである

イオングループの調達力を活用し、
低価格での仕入れを実現する取り組みを
8月より実験・検証開始。
原価率を抑えてお客さまに還元すること
により、**圧倒的な優位性を実現**



グループネットワークの活用に向け
実験・検証中



利益・キャッシュ貢献

「モーリーファンタジー」標準店舗との収益性比較(「クレーン横丁 極」実績比)

項目	クレーン横丁 極
面積	1~3倍
売上高(年商)	5~10倍
キャッシュ創出額	3~9倍
店舗利益率	1.0~1.2倍

高いキャッシュ創出力
(店舗ベースの減価償却費・負担金前利益)

売上規模に応じた**利益額**を確保

今後の出店計画

当期出店計画

実績		計画	
1Q	2店舗	3Q	4店舗
2Q	2店舗	4Q	5店舗
年度計画 13 店舗			

出店に伴う費用は
下期も前年同期より
超過の計画だが、
早期に利益化の見込み

中期経営計画
2030年度末出店数予定



- 拡大領域の「のびっこジャンボ」は5店舗出店し「のびっこ」ブランド累計19店舗。「ちきゅうのにわ」は4店舗出店



特徴

主なターゲット/業態モデル

こどもも保護者も両方うれしい/ローエンドモデル・あらゆるエリアに出店

ママ友コミュニティが広がる場所

自販機設置・飲食持ち込みOK、途中入退場、保護者の交代も自由。遊んでいるこどもたちを見守りながらゆっくりランチやおしゃべり

一日滞在型

1Day利用がお手頃でお得な料金設定

雨の日も晴れの日もたっぷり遊べる広い店内とのびのび休憩スペース

当年度出店計画

1Q	2店舗
2Q	3店舗
3Q	4店舗
4Q	1店舗

「のびっこ」ブランド 累計19店舗

中間期新店売上計画比

No.	店舗名	開店月	計画比
1	豊橋南	26年4月	88%
2	小山	26年5月	113%
3	津山	26年7月	96%
4	南風原	26年7月	124%
5	熊本	26年6月	休業中



特徴

主なターゲット/業態モデル

こども/ハイエンドモデル・特に集客力の高い大型ショッピングモールに出店

エデュテイメントコンテンツ

ちきゅうの特徴を再現した10のエリアとオリジナルの遊具
イベントやワークショップで家族やスタッフと一緒に遊んで学べる

家族でうれしい

おしゃれでかわいいあこがれの「ちきゅうテーマパーク」週末のおでかけ先に

当年度出店計画

1Q	3店舗
2Q	1店舗
3Q	1店舗
4Q	(なし)

「ちきゅうのにわ」 累計19店舗

中間期新店売上計画比

No.	店舗名	開店月	計画比
1	高岡	26年3月	74%
2	東員	26年4月	115%
3	木曽川	26年4月	65%
4	東久留米	26年7月	106%



● 3号店「OYUGIWA にいざ温泉」を出店。キャッシュ貢献事業として拡大

OYUGIWAとは

お湯のまわりを、“えがお”でぽかぽかに。
こどもからシニアまで、家族やコミュニティでゆったり健康的に過ごす憩いの場
清潔でゆったりしたお風呂・リラクセーション・広々くつろぎスペース・美味しくヘルシーなメニューが
大好評なお食事を提供。既存事業のノウハウを活かし、すべてのお客さまに“えがお”でお過ごしいた
だける温浴施設

● 時間帯別主な顧客層 平日・休日・1日を通して利用があり、高収益を実現

	朝	昼	夕	夜
平日	シニア	単独30代～		Z世代
週末	単独30代～	ファミリー	Z世代	Z世代

店舗紹介

1号店「OYUGIWA海老名」



2号店「OYUGIWA浜松市野」



当期新店 3号店「OYUGIWAにいざ温泉」



業態概況

● 当期売上高実績

店舗名	実績		出店月
海老名	前年同期比	119%	2018年4月
浜松市野	前年同期比	103%	2022年9月
にいざ温泉	計画比	141%	2026年5月

● 今後の出店計画

- ・収益性・市場性を見込める既存物件に厳選して出店
- ・2030年度までに9店舗に拡大を計画



2027年2月期 第2四半期(中間期)決算補足資料

CONTENTS

03 重点取り組み概要

1. 国内事業

全体戦略

会員制度の取り組み

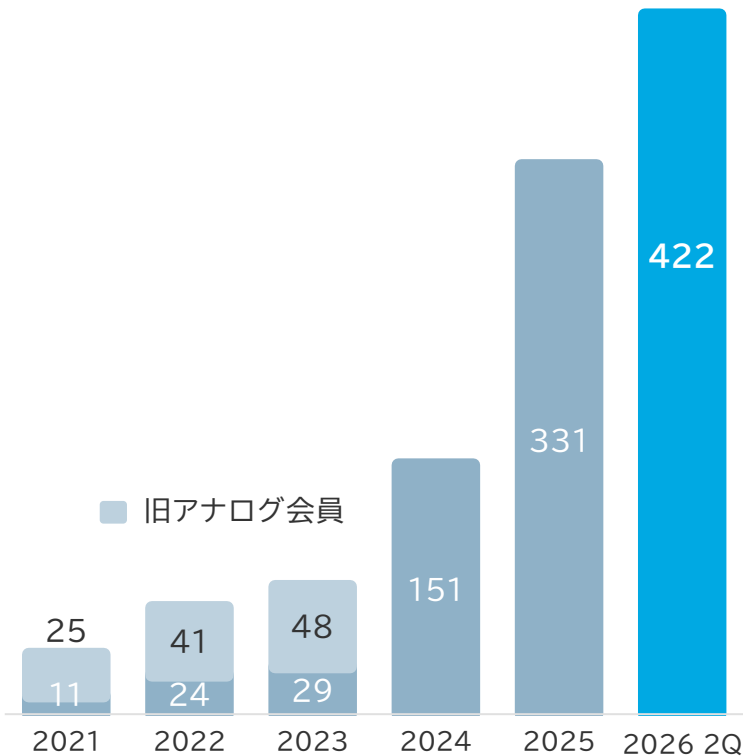
業績

既存業態の深化

新業態の拡大

- 会員数と利用データの活用を拡大。OneID化に向けて「ヨコパス」と「よくばりパス」の連携を下期より開始

デジタル会員年度別推移（万人）



旧アナログ会員+旧デジタル会員

(現)デジタル会員制度

会員数前期末比

127.9%

会員数累計

約422万人



イオンファンタジー公式LINEアカウント

約262万人



0歳から会員になれる 子育て応援アプリTOTTOTTO

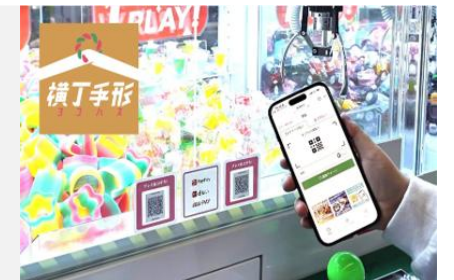
約160万人

- ・ LINE会員及びTOTTOTTO会員数は順調に増加。分析したターゲットに向けて情報を発信し、来店動機を創出
- ・ よくばりパスのモバイル化を実験。拡大に向けてICタグ導入実験等、利便性の向上を追求中
- ・ 下期より「ヨコパス」と「よくばりパス」のポイント連携を一部店舗から開始予定。OneID化に向けた取り組みを推し進める



“並ばない・お得な”
プライズゲームのキャッシュレスシステム
「横丁手形～ヨコパス～」

- ・ 利用率(店舗売上に対するヨコパス売上)は認知拡大に伴い上昇中
- ・ お得なサービスクレジットにより、一定の金額以上のチャージが再来店の動機づくりに貢献
- ・ 利用データから客単価のボリュームゾーンを把握。顧客動向に合わせた効果的な販促活動が実施可能に





2027年2月期 第2四半期(中間期)決算補足資料

CONTENTS

03 重点取り組み概要

2. 海外事業

● アセアンは成長重視から利益率重視へ方針を転換し、既存店・新店それぞれの施策を実施

区分	方針	施策		主な内容
アセアン	利益率重視	既存店	①店舗活性化	競争環境の激化している店舗を中心に、見た目のリニューアル及び新たな遊具や遊びのコンテンツを導入し当社への来店を促進する
			②料金体系の見直し	主にプレイグラウンドの入場料について、各店舗ごとにお客さまの動向やニーズを見極め最適化を実施
		新店	地方エリアを中心に新店	成長余地の大きい地方都市への出店をすすめる。ハイエンド・ミドルレンジ・ローエンドとあらゆる立地やターゲットに対応する業態の開発と、出店・運営ノウハウを活かして成功確度の高い物件を厳選する ※ベトナムはイオングループの出店拡大戦略に伴い当社も出店拡大を計画
中国	構造改革を推進			店舗閉鎖と経費縮小を図り構造改革を推進する
	事業清算を決議			2026年9月、解散及び清算を取締役会で決議 2028年2月期中までをめどに清算完了を目指す

- 地方出店の成功により、売上高は過去最高。営業利益はアセアンの既存店対策と中国の構造改革が奏功し、増益

(百万円)	マレーシア		タイ		フィリピン		インドネシア		ベトナム		中国		海外事業	
	当年	前年同期差	当年	前年同期差	当年	前年同期差	当年	前年同期差	当年	前年同期差	当年	前年同期差	当年	前年同期差
売上高	3,272	+491	833	+143	1,842	+93	2,021	+602	851	+194	1,089	△ 614	9,911	+911
売上総利益 (店舗利益)	638	+58	145	+73	219	△ 169	421	+257	141	+27	△ 56	+317	1,509	+566
販管費	466	+92	85	+9	214	+11	206	+10	118	+31	257	△ 21	1,348	+133
営業利益	171	△ 33	59	+64	4	△ 180	214	+247	23	△ 3	△ 313	+339	160	+432
償却前営業利益	1,134	+155	260	+98	639	△ 50	485	+294	317	+64	△ 209	+193	2,628	+755
売上高 前年同期比(%)	117.7		120.8		105.4		142.4		129.5		63.9		110.1	
既存店売上高 前年同期比(%)	99.9		94.6		92.7		101.3		104.5		87.2		96.5	

マレーシア

店舗数累計 128 店舗（内、イオン68店舗、イオン外60店舗）

- リデンプション強化と新業態の取り組みを開始。利益改善策を継続

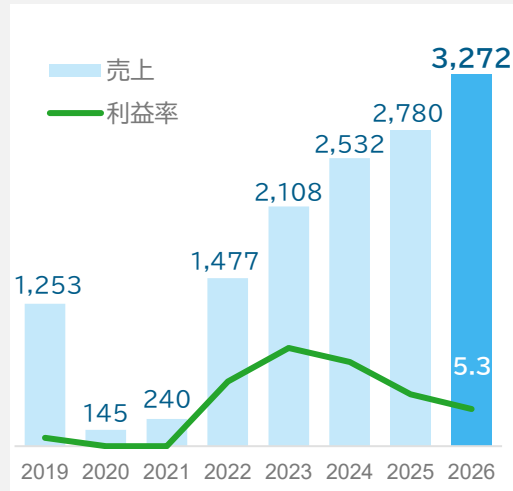
売上実績(%)

区分	実績	
全店	前年同期比	117.7
既存店	前年同期比	99.9
当期活性化店舗計	実施前後比	+15.6Pt. [※]
当期新店	計画比	41.2

当期出店数(店舗)

	出店	活性化
アミューズメント	1	5
プレイグラウンド	0	11
合計	1	16

売上高・営業利益率中間期推移（百万円/%）



主な取り組み

- 既存店
 - ・アミューズメント/リデンプション部門の機械を大幅に増台（前年同期比171%）売上は同138%と貢献
- 新店
 - ・クレーン専門店を出店も苦戦。オペレーションの改善に取り組む



体感型リデンプション機の新機種



日用品を品ぞろえたクレーン専門店を出店

タイ

店舗数累計 53 店舗（内、イオン0店舗、イオン外53店舗）

- 新店の好調と既存店の経費コントロールの徹底により大幅増益

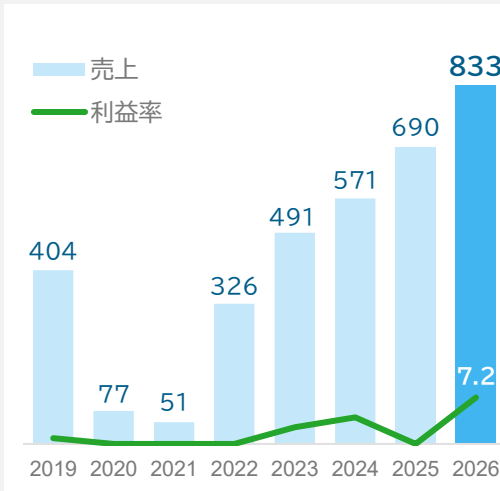
売上実績(%)

区分	実績	
全店	前年同期比	120.8
既存店	前年同期比	94.6
当期活性化店舗計	実施前後比	+26.3Pt. [※]
当期新店	計画比	160.0

当期出店数(店舗)

	出店	活性化
アミューズメント	0	0
プレイグラウンド	2	1
合計	2	1

売上高・営業利益率中間期推移（百万円/%）



主な取り組み

- 既存店
 - ・経費コントロールを強化し計画以上に進捗、増益
 - ・回数券販売、幼稚園招待会など集客策の実施を継続
- 新店
 - いずれも計画を超過。3月出店の「KID'S BOX」オープン後も好調を継続し、上期計画比159.3%



3月オープンの「KID'S BOX」Central Korat. 好調を継続

※当期活性化店舗の実施前後比は、同店舗の実施前前年伸び率と実施後伸び率の差で算出

フィリピン

店舗数累計 80 店舗 (内、イオン0店舗、イオン外80店舗)

- 原油価格高騰と台風が大きく影響。利益改善策を推進

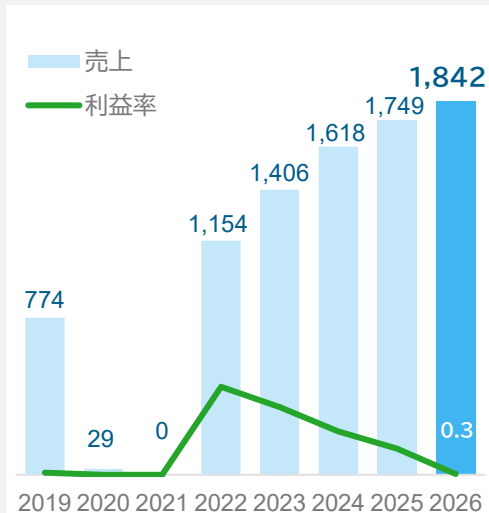
売上実績(%)

区分	実績	
全店	前年同期比	105.4
既存店	前年同期比	92.7
当期活性化店舗計	実施前後比	+6.6Pt. [※]
当期新店	計画比	97.1

当期出店数(店舗)

	出店	活性化
アミューズメント	—	—
プレイグラウンド	5	9
合計	5	9

売上高・営業利益率中間期推移 (百万円/%)



主な取り組み

- 既存店
 - 原油価格の高騰に起因する公共交通機関の減便と夏季の台風が影響し、増収も減益
- 新店
 - 5店舗出店も、「KID'S BOX JUMBO」は好調
 - 利益率の高い一時区画の出店を加速。好調店舗は長期契約への切り替えを交渉



5月オープン「KID'S BOX JUMBO」

インドネシア

店舗数累計 87 店舗 (内、イオン12店舗、イオン外75店舗)

- 出店拡大(地方新店・新業態)の好調、活性化・経費対策も増益貢献

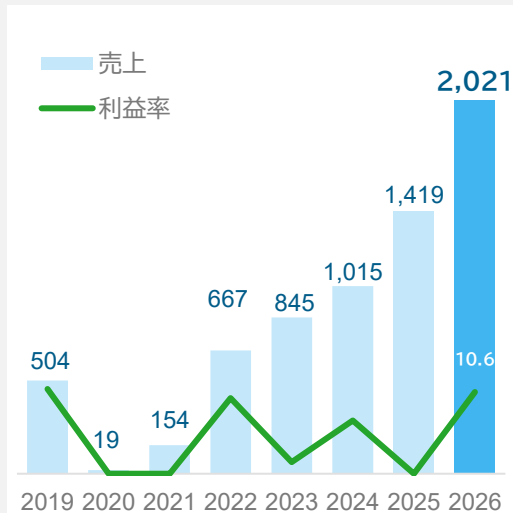
売上実績(%)

区分	実績	
全店	前年同期比	142.4
既存店	前年同期比	101.3
当期活性化店舗計	実施前後比	+26.0Pt. [※]
当期新店	計画比	168.0

当期出店数(店舗)

	出店	活性化
アミューズメント	1	0
プレイグラウンド	5	11
合計	6	11

売上高・営業利益率中間期推移 (百万円/%)



主な取り組み

- 既存店
 - 前年および当年実施の活性化がいずれも好調
 - 前年より出店の「ポケモン」業態が好調を継続
- 新店
 - 成長余地の大きい地方都市への出店を進め、いずれも計画超過。ノウハウを蓄積し安定した利益構造を構築



5月オープンの新業態「KIDZOOONA Splash(キッズーナ スplash)」23Semarang(スマラン)

※当期活性化店舗の実施前後比は、同店舗の実施前前年伸び率と実施後伸び率の差で算出

ベトナム

店舗数累計 45 店舗(内、イオン22店舗、イオン外23店舗)

- 既存店は店舗活性化が好調。新店は3店舗出店し計画を超える推移

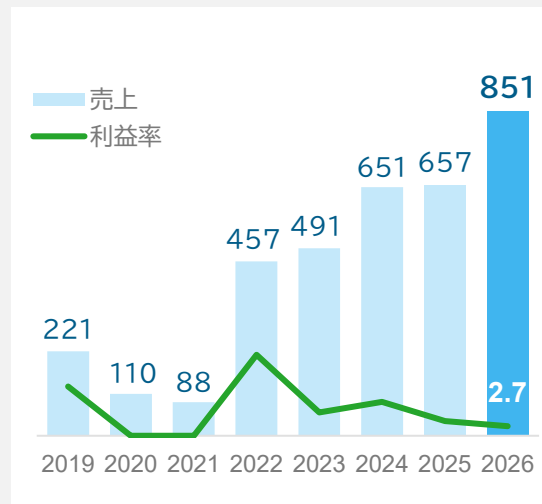
売上実績(%)

区分	実績	
全店	前年同期比	129.5
既存店	前年同期比	104.5
当期活性化店舗計	実施前後比	+24.6Pt. [※]
当期新店	計画比	164.9

当期出店数(店舗)

	出店	活性化
アミューズメント	0	0
プレイグラウンド	3	5
合計	3	5

売上高・営業利益率中間期推移(百万円/%)



主な取り組み

- 既存店
・活性化5店舗は店舗外観の刷新により集客力を高め、実施前との比較で+24.6ポイントと効果大
- 新店
・7月にイオンモールの新店イオンモールダナンタンケーに「KID'S BOX JUMBO」を出店し、計画比275.6%と好調。下期は7店舗出店を計画



ベトナム初の「Kidzooona Safari」イオンモールハドン

※当期活性化店舗の実施前後比は、同店舗の実施前前年伸び率と実施後伸び率の差で算出

中国

店舗数累計 90 店舗(内、イオン47店舗、イオン外43店舗)

- 解散及び清算を取締役会で決議

売上実績(百万円/%)

	前年	当年	前年同期差	前年同期比
売上高	1,704	1,089	△ 614	63.9
売上総利益	△ 374	△ 56	+317	—
販管費	279	257	△ 21	92.2
営業利益	△ 653	△ 313	+339	—

当期閉店店舗数(店舗)

アミューズメント	23
プレイグラウンド	4
FC	0
合計	27

イオンファンタジー中国の解散及び清算の決議について

◎9月14日開示の『連結子会社の解散及び清算に関するお知らせ』要約

背景・理由

- ・コロナ禍後の競争激化により営業赤字が継続
- ・赤字幅は改善したもの、将来的な成長性やグループポートフォリオを総合的に検討

2027年2月期(当期)影響

- ・最終益は精査中
- ① 追加費用(閉店費・従業員経済補償金)
⇒特別損失(計上予定)
- ② 繰延税金資産の計上
⇒法人税等調整額(益)
- ※現時点では②の税効果が①の特別損失を上回る想定

2028年2月期(来期)影響

- ・2028年2月期中の清算結了を予定
- 為替換算調整勘定を特別損失へ振替(2028年度以降)
- ※影響額は結了時の為替レートにより変動



2027年2月期 第2四半期(中間期)決算補足資料

CONTENTS

03 重点取り組み概要

3. サステナビリティの取り組み

※当社事業に強く関連する「Social(社会)」の取り組みを先頭に表示しています

Social 社会

こどもの未来への貢献

- 「こども車いすマークホルダー」を追加無償配布
- 発達・知的障がいのあるお子さまとご家族のための映画鑑賞会「あったかタイムinイオンシネマ」を8月に3劇場で開催

地域社会とのコミュニケーションの深化

- 地域の子育て世代をサポートする「イオンすくすくラボ」を「ちきゅうのにわプレイラボ」で6月～8月開催
- 「モーリーファンタジー」等において、小学生のお子さまを対象としたおしごと体験イベント『第12回こどもスタッフ』を全国241店舗で実施し、約500名の小学生が参加
- こどもの朝活をララちゃんが応援！園訪問イベント『ララちゃんとレッツ朝活！2026』がスタート。8月に4園を訪問。約200名の園児がイベントに参加
- 児童福祉施設の訪問や店舗への「招待会」等の社会貢献活動を全国で約880件実施し、延べ68千人の子どもたちがえがおに

従業員がいきいきと働ける組織づくり

- 2025年度の障がい者雇用率、過去最高となる「4.6%」達成



「こども車いすマークホルダー」



「朝活応援」の様子

Environment 環境

脱炭素社会・循環型社会・生物多様性保全への取り組み

- 6月の環境月間に、遊びながらリサイクルを学ぶ「おそうじ大作戦！」を全国の「スキッズガーデン」「ちきゅうのにわ」「キッズーナ」、計71店舗で開催！合計3,460名の子どもたちが参加

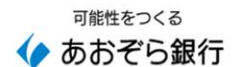


「おそうじ大作戦！」の様子

Governance ガバナンス

ガバナンスへの取り組み

- あおぞら銀行による「ポジティブ・インパクト・ファイナンス」の実行
- 社外取締役と執行役員の座談会を実施





2027年2月期 第2四半期(中間期)決算補足資料

CONTENTS

04 2027年2月期 連結業績予想

(百万円)	2026年2月期 実績	2027年2月期 予想	前期比 増減率	前期比 増減額
売上高	93,290	98,000	+5.0%	+4,709
営業利益	6,114	8,000	+30.8%	+1,885
経常利益	7,358	6,300	△ 14.4% [※]	△ 1,058 [※]
親会社株主に帰属する当期純利益	2,790	3,000	+7.5%	+209
1株当たり当期純利益	141.09円	151.67円	-	+10.58円
1株当たり配当金	15.00円	20.00円	-	+5.00円

※ 2026年2月期は為替差益18億21百万円計上に対し、2027年2月期は円高を想定
2026年4月9日公開値より変更はございません

(百万円)		連結計	国内	海外	連結調整
売上高	額	98,000	81,000	17,300	△ 300
	前期比増減率	+ 5.0%	+ 7.3%	△ 4.3%	-
営業利益	額	8,000	7,500	500	0
	前期比増減額	+1,885	+480	+1,402	-

2026年4月9日公開値より変更はございません

夢中を育む。



本資料の取り扱いについて

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。



2027年2月期 第2四半期(中間期)決算補足資料

CONTENTS

05 参考資料

(百万円)	2026年2月期 中間期	2027年2月期 中間期	前年同期比 増減率
売上高	37,759	42,612	+12.9%
売上総利益(店舗利益)	6,297	6,504	+3.3%
販管費	2,394	2,507	+4.7%
営業利益	3,903	3,997	+2.4%
営業外損益	155	211	+36.1%
経常利益	4,058	4,209	+3.7%
税引前中間純利益	2,856	2,652	△7.2%
中間純利益	1,560	1,227	△21.4%

(百万円)	2026年2月期末		2027年2月期 中間期		前期末比 増減額
	金額	構成比	金額	構成比	
流動資産	14,163	30.7%	14,492	29.5%	+328
固定資産	32,024	69.3%	34,648	70.5%	+2,624
資産合計	46,187	100.0%	49,141	100.0%	+2,953
流動負債	30,159	65.3%	32,006	65.1%	+1,847
固定負債	10,022	21.7%	10,183	20.7%	+161
負債合計	40,181	87.0%	42,189	85.9%	+2,008
純資産合計	6,006	13.0%	6,951	14.1%	+945
負債純資産合計	46,187	100.0%	49,141	100.0%	+2,953

(%)	2026年2月期				2027年2月期			
	第3四半期		第4四半期		第1四半期		第2四半期	
	売上高構成比	既存前年同期比	売上高構成比	既存前年同期比	売上高構成比	既存前年同期比	売上高構成比	既存前年同期比
プライズ	55.7	102.6	57.0	104.0	57.0	106.1	55.9	110.3
メダル	17.1	102.6	16.1	101.1	15.2	94.9	15.4	100.3
カプセルトイ	7.7	106.7	8.2	125.6	8.6	125.0	9.6	139.5
カード	8.6	118.8	8.5	105.4	8.5	111.0	8.5	124.0
時間制遊具	4.7	86.0	4.6	87.5	4.6	80.0	5.0	87.8
体感	4.9	110.1	4.4	107.8	4.7	94.5	4.4	99.6
シール	1.0	86.7	1.0	96.0	1.2	96.8	1.0	104.0
遊戯施設売上計	100.0	103.7	100.0	104.6	100.0	104.0	100.0	110.3

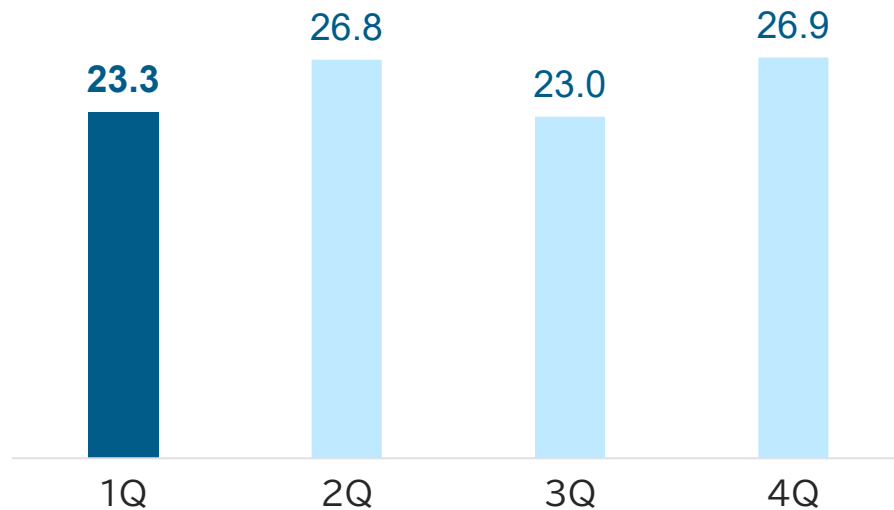
※既存前年同期比は曜日調整後の比率

(%,店舗)		第1四半期		第2四半期		上期計		当期累計 店舗数		
		売上高 前年比	売上高 既存比	売上高 前年比	売上高 既存比	売上高 前年比	売上高 既存比	出店	退店	全店
アミューズメント事業計		110.0	105.3	112.7	107.5	111.4	106.4	33	25	749
	総合店	103.2	104.9	103.7	105.8	103.5	105.4	4	8	407
	専門店	153.9	108.5	172.6	119.9	163.7	114.4	29	17	342
プレイグラウンド事業計		174.9	92.3	150.9	89.0	160.3	90.5	9	0	45
温浴事業計		119.1	110.6	171.0	109.4	145.6	110.0	1	0	3
その他事業計		80.3	84.6	93.0	104.2	87.3	92.9	0	0	9
国内計		111.3	104.9	114.2	107.0	112.9	106.0	43	25	806

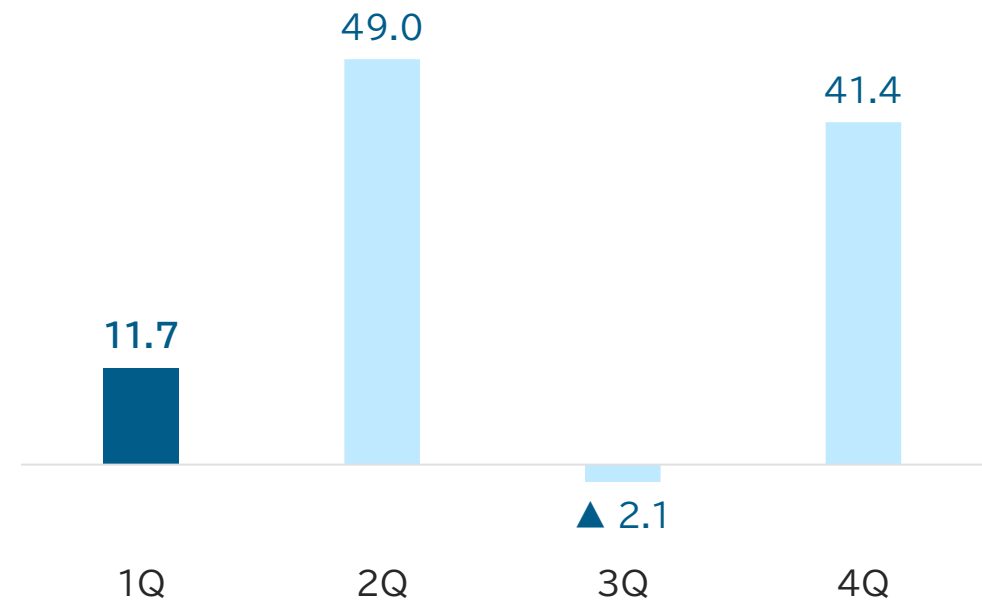


- 第2四半期・第4四半期の合計は、売上高約54%、営業利益約90%を占める(2023年～2025年度平均)

売上高指数(年間合計=100)

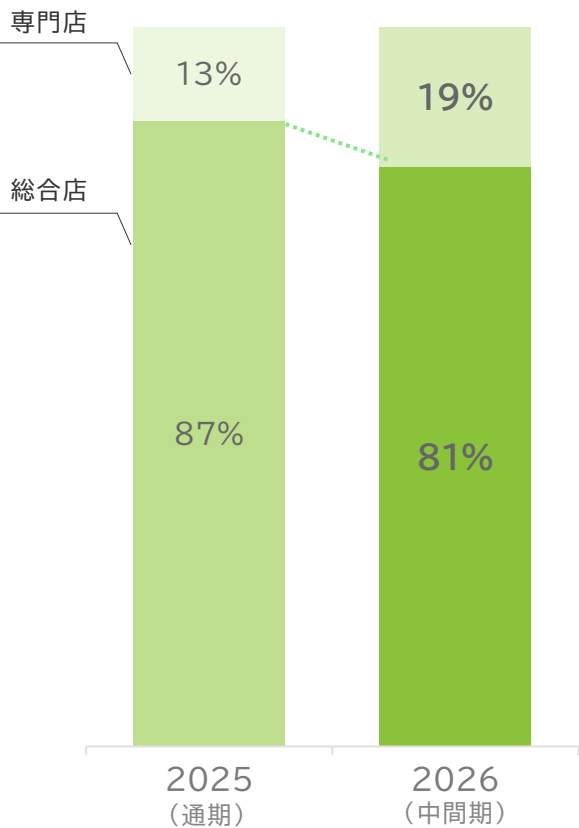


営業利益指数(年間合計=100)



● 【主力事業】アミューズメント事業 主要業態紹介

アミューズメント事業における
業態別売上構成比（単位：%／年度）



アミューズメント事業の概要と分類

総合店





「モーリーファンタジー」は、お子さまたちがワクワクしてえがおが生まれるような、夢いっぱいの空間。「ララちゃん」をはじめ、オリジナルキャラクターは世界中で大人気。多彩な遊具や催しが家族のふれあいを彩ります。



「PALO(パロ)」は「自分らしい」あそびや楽しさを追求できるアミューズメントスペース。人気のゲームをプレイして楽しむだけでなく、ゲームを通じて生まれるコミュニケーションを楽しめる、みんなにとっての「自分たちの場所」を目指していきます。「モーリーファンタジーf」は幅広い層まで対応した家族みんなで楽しめるモーリーファンタジーです。

専門店



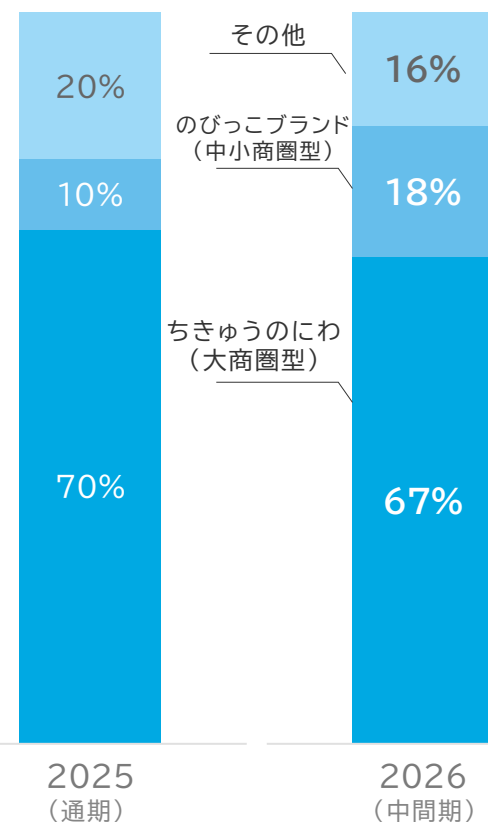


「TOYS SPOT PALO(トイズスポットパロ)」や「PRIZE SPOT PALO(プライズスポットパロ)」は、少ない面積・低投資で出店できるカプセルトイやクレーンゲーム特化型の店舗です。駅ビルやモールの小区画にも柔軟に展開でき、投資回収が早く高効率な運営が可能です。また、繁華街に出店する横丁業態も出店しております。

※ロゴは一部業態を記載

●【成長事業】プレイグラウンド事業 主要業態紹介

プレイグラウンド事業における
業態別売上構成比（単位：%／年度）



プレイグラウンド事業の概要と分類

ちきゅうのにわ （大商圏型）



「ちきゅうのにわ」は、0歳の赤ちゃんから小学生までを対象に、子どもとファミリーが夢中で遊びながら地球の面白さや自然の大切さが学べるプレイグラウンドです。

のびっこブランド （中小商圏型）



体もこころものびのびあそびの楽しさ無限大！リーズナブルな料金でのびのびあそべる「のびっこジャンボ」は家族みんなの『えがお時間』が増えるプレイグラウンドです。「のびっこピクニック」は、リーズナブルな料金で屋内でもピクニック気分でのびのび遊べるプレイグラウンドです。

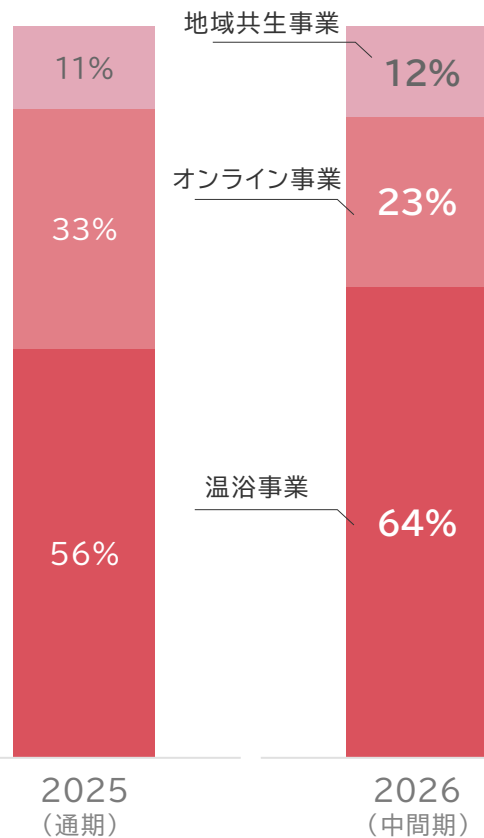
その他



「キッズーナ」は、「お子さまの成長を育みながら、親子で安心して遊んでいただきたい」という思いのもと誕生しました。日本流のホスピタリティ、厳選した遊具、そしてお子さまの「創造性」「社会性」を育みながら親子で一緒に楽しめる体験が、世界のファミリーに愛されています。「スキッズガーデン」はお子さま一人であそべるプレイグラウンドです。親離れ、子離れがめばえる遊び場です。

● その他 事業紹介

その他事業における
売上構成比（単位：%／年度）



その他事業の概要と分類

温浴事業



「お湯のまわりを、“えがお”でぽかぽかに。」「OYUGIWA」は、露天に壺湯に本格ロウリュと、多彩なお風呂はもちろん、ボディケアや岩盤浴、おいしいご飯まで充実した温浴施設です。コミックや雑誌も読み放題です。

オンライン事業



「MOLLY.ONLINE（モーリーオンライン）」は、スマートフォンやパソコンからインターネットを使って24時間いつでもどこでも楽しめるオンラインクレーンゲームです。多彩なプライズをラインナップしています。獲得した景品は全国どこでも送料無料でお客さまにお届けします。

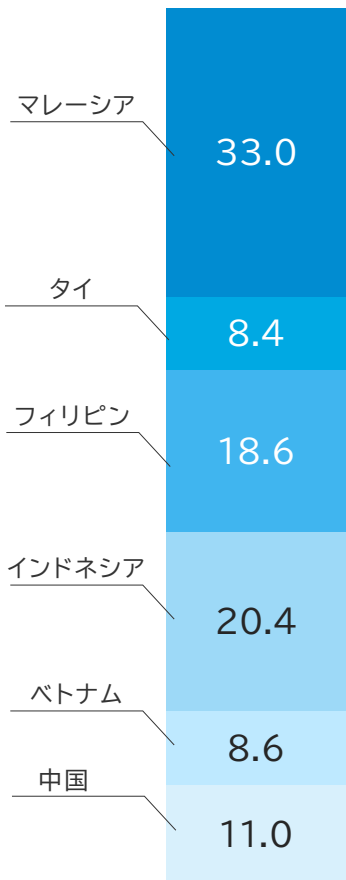
地域共生事業



「ミューの森」は、「森と川をあそぼう、物語をはじめよう。ここは、泊まれる冒険フィールド。」がコンセプトのエンターテインメント型グランピング施設です。

● 日本の“あそび”と“ノウハウ”を世界へ。プレイグラウンド事業・アミューズメント事業を展開

海外国別売上構成比
(単位: %)



(26年中間期時点)

海外事業の代表的な業態

		マレーシア	タイ	フィリピン	インドネシア	ベトナム	中国
プレイ グラウンド	ハイ エンド						
	ミ ドル レ ン ジ						
	ロー エ ン ド						
アミューズ メント	総 合						
	専 門						
	業 務 委 託						

(単位:店舗)

事業	業態	面積規模	屋号	屋号別店舗数	業態別店舗数	事業別店舗数
プレイグラウンド	総合店	大型	ちきゅうのにわ	19	41	45
			のびっこジャンボ/ピクニック	19		
			にこはぴきっず	1		
		中型	キッズーナ	2		
	専門店	小型	スキッズガーデン(単独)	4	4	
アミューズメント	総合店	大型	Feedy Diner & Arcade	4	407	749
		中型	モーリーファンタジー	380		
			モーリーファンタジーf	5		
			PALO	18		
	専門店	大型	クレーン横丁 極	6	342	
		小型	カプセル横丁	5		
			TOYS SPOT PALO	244		
			クレーン横丁	2		
			PRIZE SPOT PALO	85		
	温浴			OYUGIWA	3	
その他			その他	9		
合計				806		