

2026年7月10日 開示



株式会社イオンファンタジー

2027年2月期

第1四半期 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1四半期決算補足資料

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1四半期決算補足資料

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。



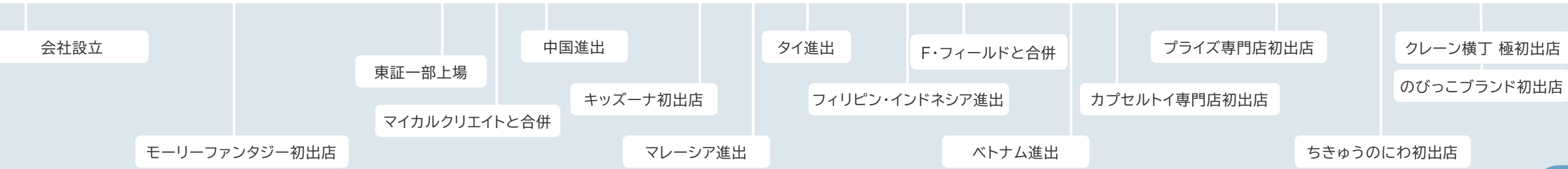
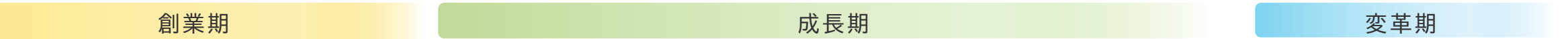
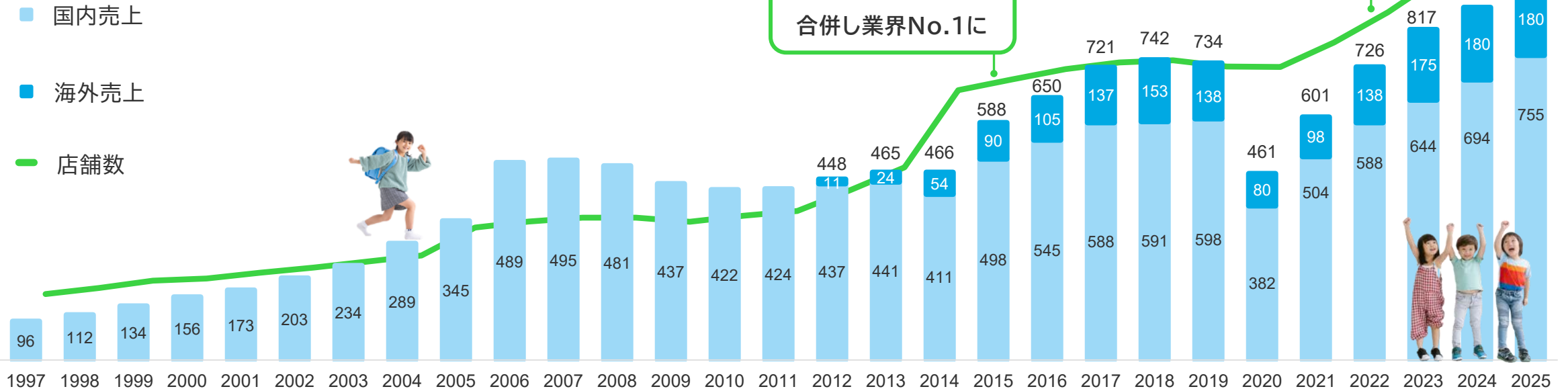
こどもと向き合うことは、未来の大人と向き合うこと。
すなわち、次の社会をつくることです。

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。

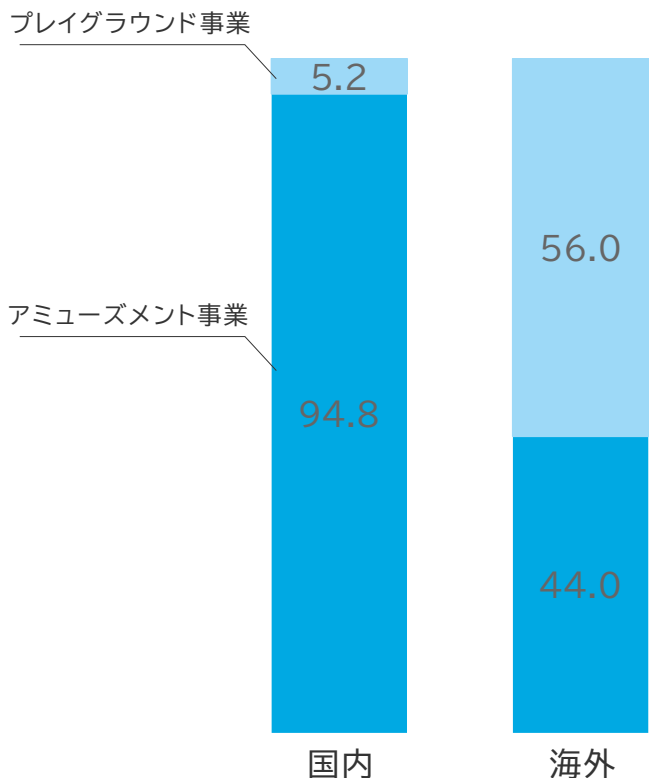
国内外の売上高と店舗数 (単位: 億円・店舗)



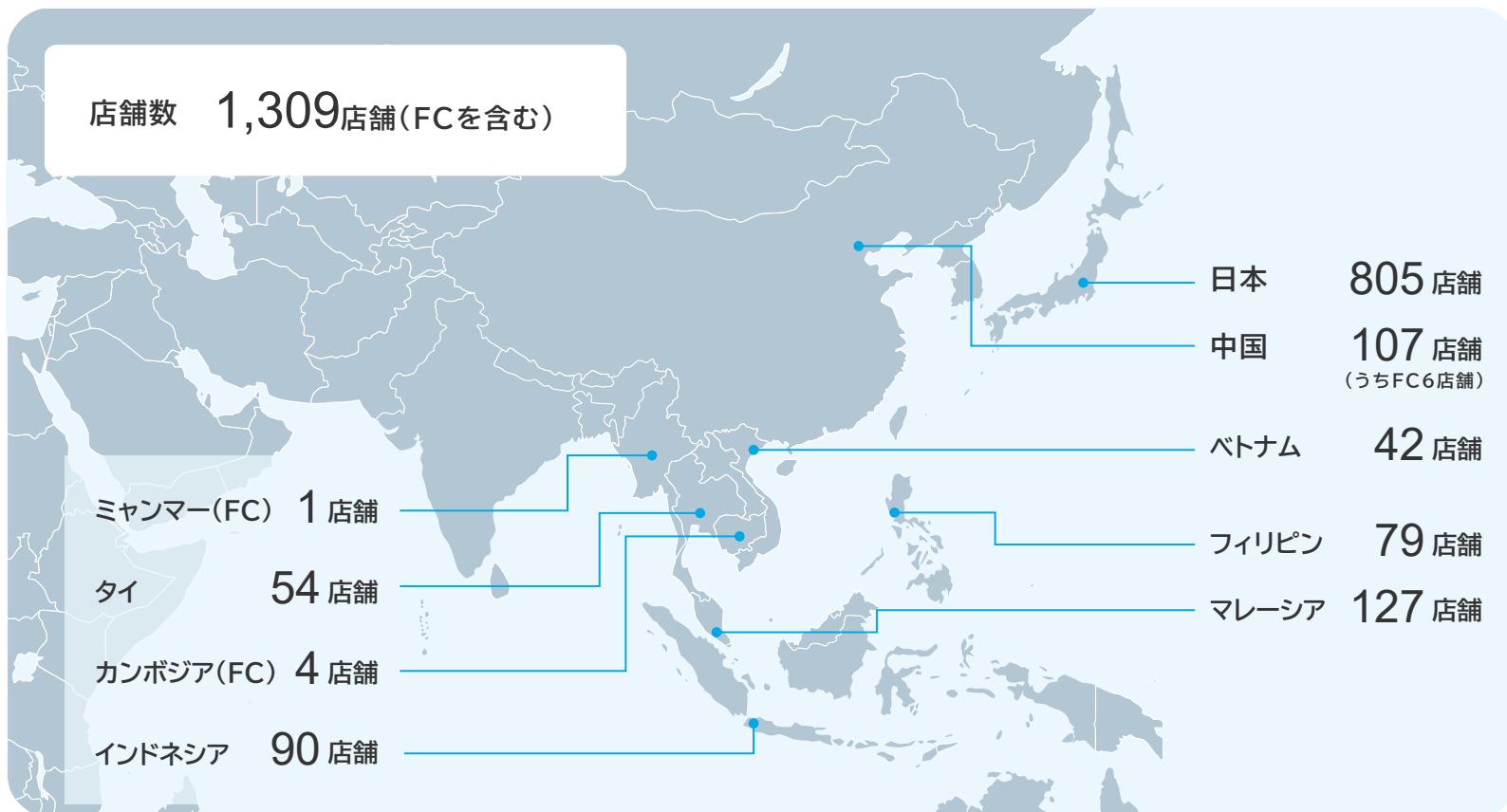
- 国内はアミューズメント事業、海外はプレイグラウンド事業を中心に展開

国別の事業構成比率(店舗数ベース) (単位:%)

※2026年5月末時点、その他事業除く



国別店舗数(2026年5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1四半期決算補足資料

CONTENTS

02 連結決算概要

- 連結業績は順調に推移し、**売上高及び各段階利益は同期比過去最高を更新**

売上高は前年同期比12.2%増、営業利益は同9.3%増、四半期純利益は為替差益の影響で前年同期より+8億40百万円増

- 成長領域である「クレーン横丁 極」等、国内の新業態が大きく**売上計画を超過**

「クレーン横丁 極」は前期新店含む4店舗全店で売上計画を上回る推移

- 国内は積極出店による初期費用の影響により減益も、**償却前営業利益は86百万円増**

成長領域である新業態の出店を積極的に行った結果、初期費用の影響により減益も、収益力を示す償却前営業利益は同期比過去最高を更新

- 海外は前期より実行している対策が奏功し、**営業利益増益**

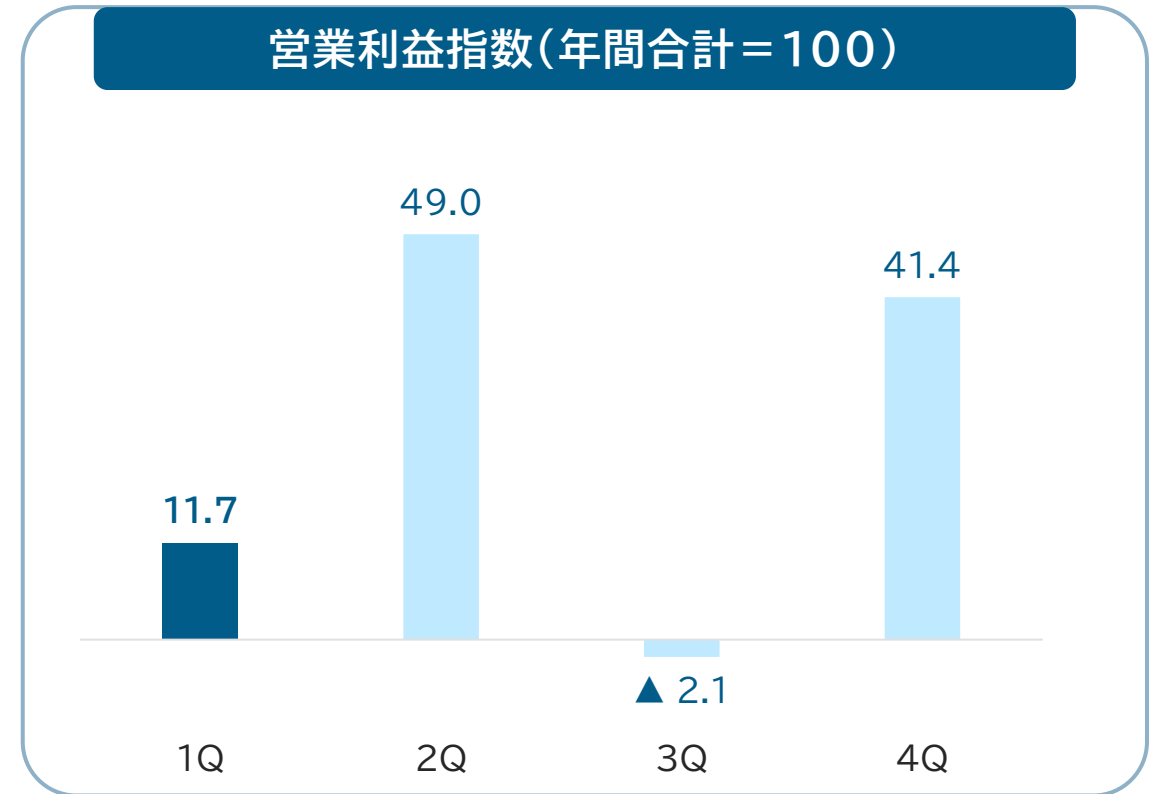
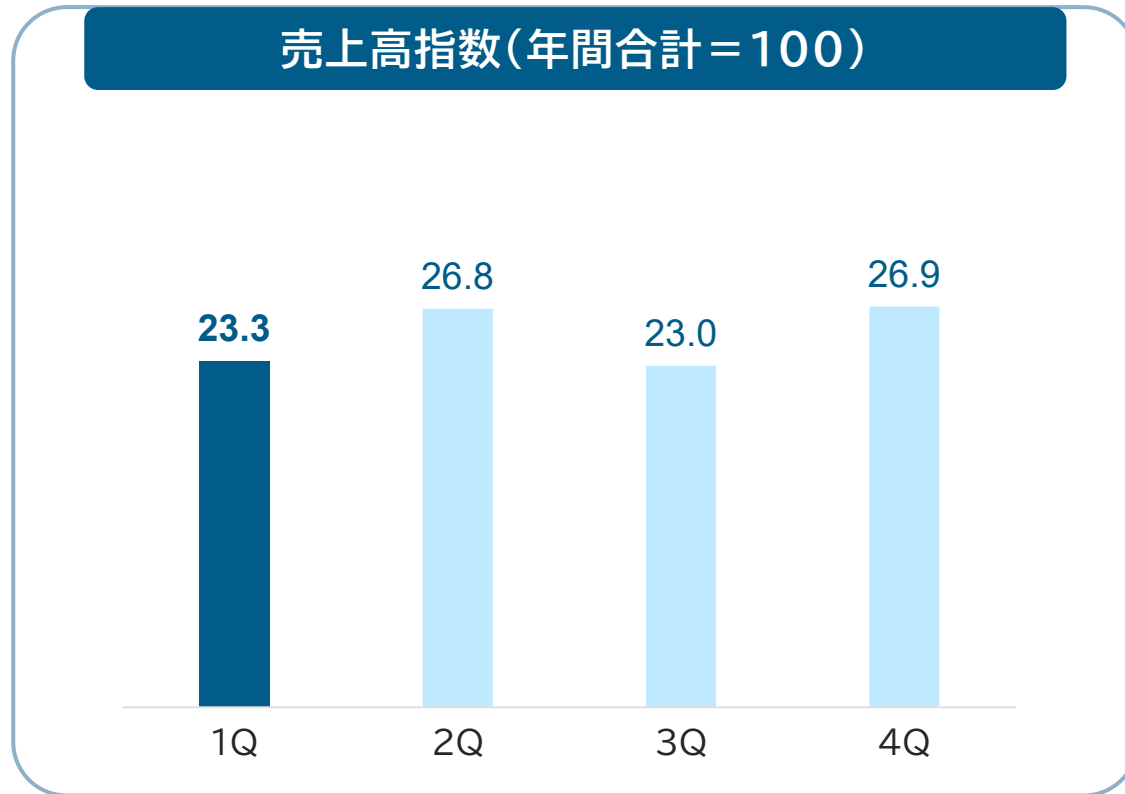
主に中国の構造改革が奏功し、営業損失を1億44百万円縮小。インドネシア及びタイの増益も貢献し、営業利益2億3百万円の増益

- 売上高4期連続、営業利益2期連続、経常利益・四半期純利益は過去最高を更新。営業利益は概ね計画水準

<p>売上高 24,575 百万円</p> <p>前年同期比 112.2%</p> <p>通期進捗率 25.1%</p>		<p>営業利益 1,336 百万円</p> <p>前年同期比 109.3%</p> <p>通期進捗率 16.7%</p>	
<p>経常利益 1,605 百万円</p> <p>前年同期比 273.2%</p> <p>通期進捗率 25.5%</p>		<p>四半期純利益 986 百万円</p> <p>前年同期比 677.1%</p> <p>通期進捗率 32.9%</p>	
<p>償却前営業利益 4,266 百万円</p> <p>前年同期比 111.9%</p>			

(百万円)	2026年2月期 第1四半期	2027年2月期 第1四半期	前年同期差	前年同期比
売上高	21,898	24,575	+2,676	112.2%
売上総利益 (店舗利益)	2,985	3,173	+187	106.3%
営業利益	1,222	1,336	+113	109.3%
経常利益	587 (為替差損益: △539)	1,605 (為替差損益: +547)	+1,017	273.2%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	145	986	+840	677.1%
EPS (1株当たり四半期純利益)	7.37円	49.87円	+42.50円	676.8%
償却前営業利益	3,812	4,266	+454	111.9%

- 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)



- 国内は売上高が3期連続過去最高。海外は営業利益が前年同期より2億3百万円増

(百万円)	売上高		営業利益		
	2027年2月期 第1四半期	前年同期比 増減率	2027年2月期 第1四半期	前年同期比 増減額	営業 利益率
国内	19,725	+11.3%	1,258	△88	6.4%
海外	4,927	+16.1%	78	+203	1.6%
連結 計	24,575	+12.2%	1,336	+113	5.4%

国内

売上高は3期連続過去最高を更新
成長領域への積極的な出店拡大の影響が
あり減益

海外

売上高は地方出店の成功により過去最高を更新
営業利益は中国の構造改革とアセアンの
既存店対策が奏功し増益

※連結計には連結の際の調整額を含んで算出

	2026年2月期末		2027年2月期 第1四半期		
	金額	構成比	金額	構成比	前期末比増減額
(百万円)					
流動資産	17,599	27.4%	19,353	28.7%	+1,757
固定資産	46,629	72.6%	48,113	71.3%	+1,484
資産合計	64,228	100.0%	67,467	100.0%	+3,238
流動負債	39,011	60.7%	43,374	64.3%	+4,363
(短期借入金・1年以内含む)	22,418	34.9%	27,394	40.6%	+4,975
固定負債	17,203	26.8%	16,057	23.8%	△1,145
(長期借入金)	12,159	18.9%	11,305	16.8%	△854
負債合計	56,214	87.5%	59,432	88.1%	+3,217
純資産合計	8,014	12.5%	8,034	11.9%	+20
負債純資産合計	64,228	100.0%	67,467	100.0%	+3,238

連結合計店舗数

1,309 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	ちきゅうのにな	のびっこ ブランド						
事業合計	408	91	253	18	16	7	12	0	28	11	805
	752			41							

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	16	0	53	3	27	2	0	6	0	10	107
マレーシア	81	1	0	3	25	17	0	0	0	1	127
タイ	17	0	0	1	23	13	0	0	1	0	54
フィリピン	0	0	0	0	59	20	0	0	4	1	79
インドネシア	3	28	0	8	44	7	0	0	4	7	90
ベトナム	18	0	0	1	15	8	0	0	0	1	42
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	217			276			0	11	9	20	504



2027年2月期 第1四半期決算補足資料

CONTENTS

03 重点取り組み概要

1. 国内事業

業績

既存事業の深化

新規事業の拡大

会員制度の取り組み

- 売上高・償却前営業利益は過去最高を更新。売上総利益・営業利益は人件費・出店関連費用増の影響により減益

売上高

19,725 百万円

前年同期比	111.3%
前年同期差	+2,003百万円
通期進捗率	24.4%

売上総利益(店舗利益)

2,510 百万円

前年同期比	97.4%
前年同期差	△67百万円

営業利益

1,258 百万円

前年同期比	93.5%
前年同期差	△88百万円
通期進捗率	16.8%

経常利益

1,492 百万円

前年同期比	133.0%
前年同期差	+370百万円

償却前営業利益

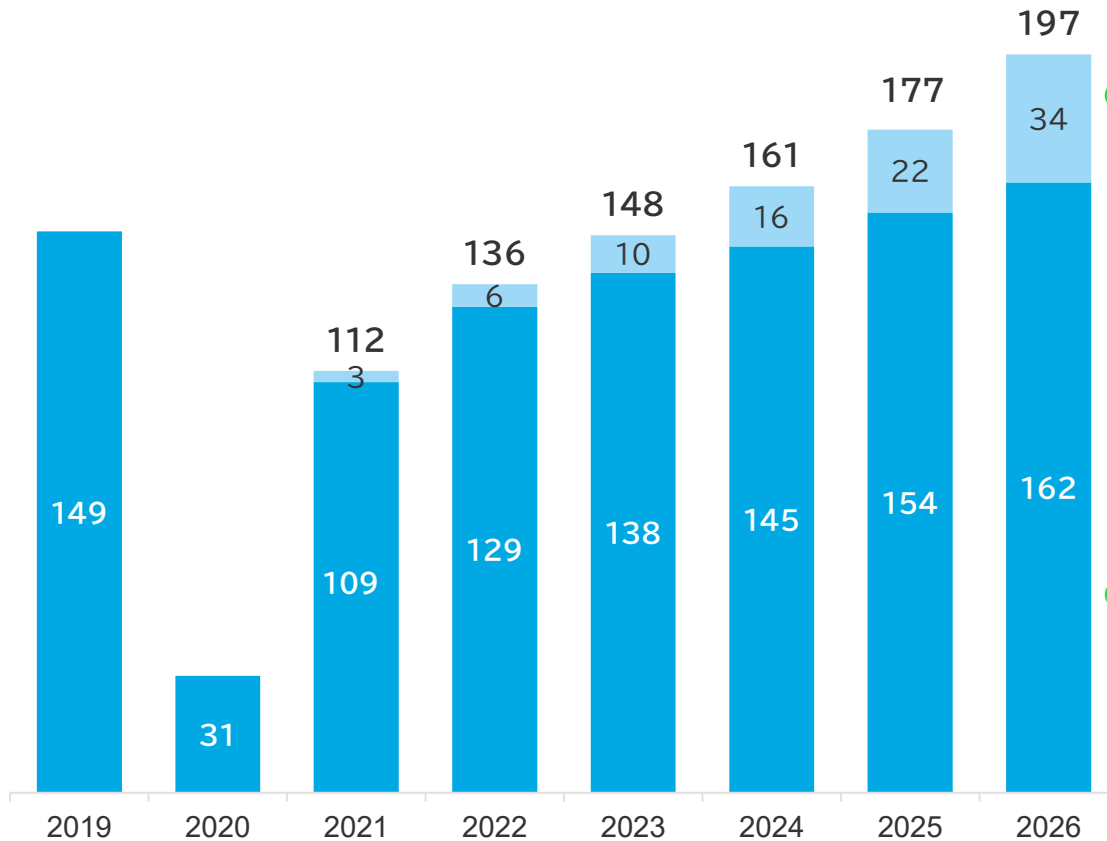
2,986 百万円

前年同期比	103.0%
前年同期差	+86百万円

売上高	3期連続過去最高を更新 既存店売上高前年同期比は104.9%と好調
売上総利益(店舗利益)	概ね計画通りに進捗 第1四半期は売上指数が低く、人件費増加や新店の出店関連費用増加の影響により減益
営業利益	
経常利益	為替差益3億17百万円計上 過去最高を更新
償却前営業利益	2期連続過去最高を更新

- 総合店は既存店が堅調に推移。専門店は売上高34億円と前年同期比56.9%増と大きく伸長

第1四半期累計売上高推移 (単位: 億円)



専門店

売上高構成比は17.7%
前年同期より5.1ポイント上昇

アミューズメント

プレイグラウンド

総合店

売上高162億円と過去最高

アミューズメント

プレイグラウンド

専門店
▶ [次ページ詳細](#)

総合店

- 「クレーン横丁 極」出店によりプライズ専門店が売上伸長(前年同期比94.3%増)

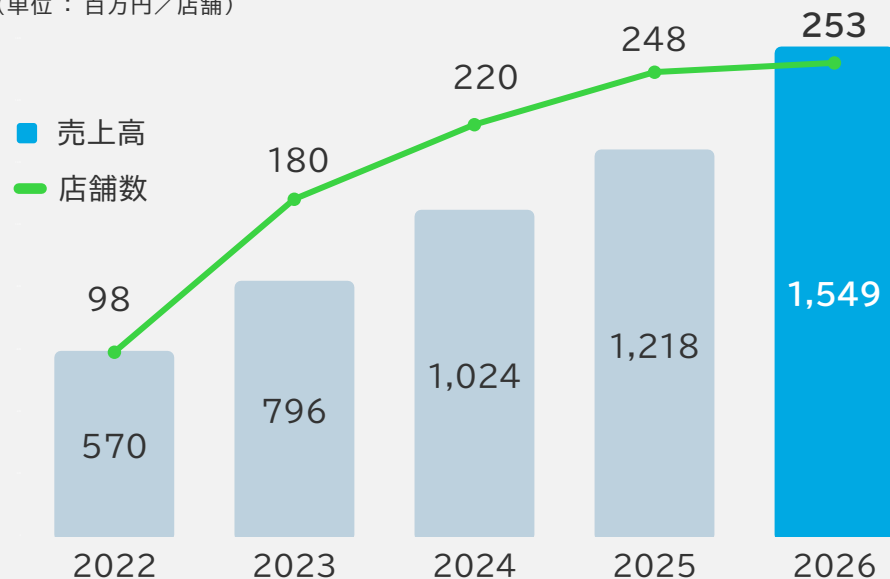
カプセルトイ専門店



当期出店数	累計店舗数
15店舗	253店舗

第1四半期 カプセルトイ専門店売上高同期比推移

(単位：百万円/店舗)



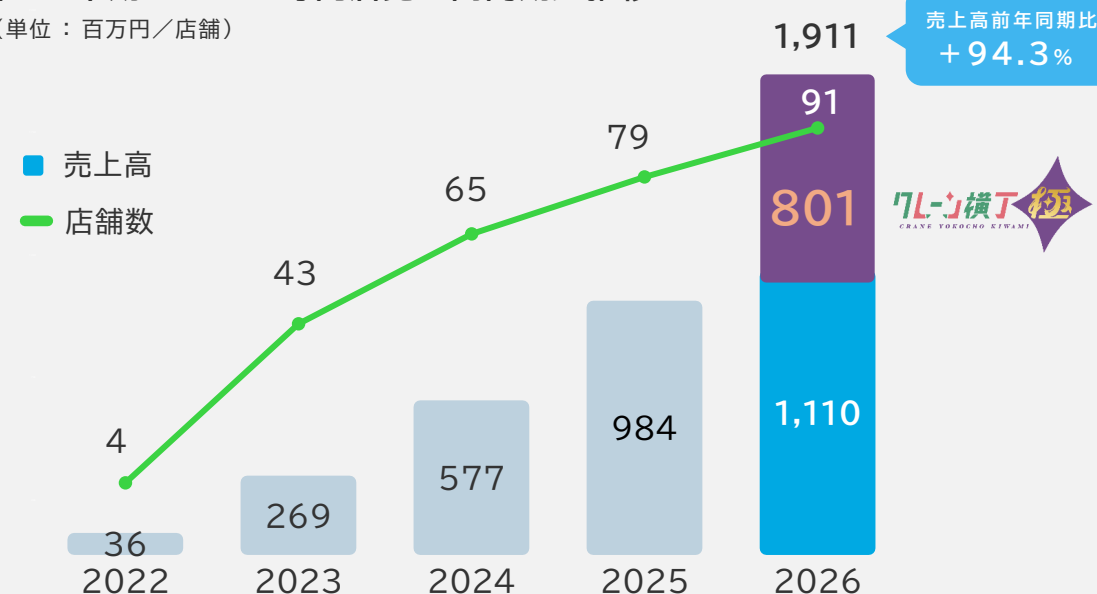
プライズ専門店



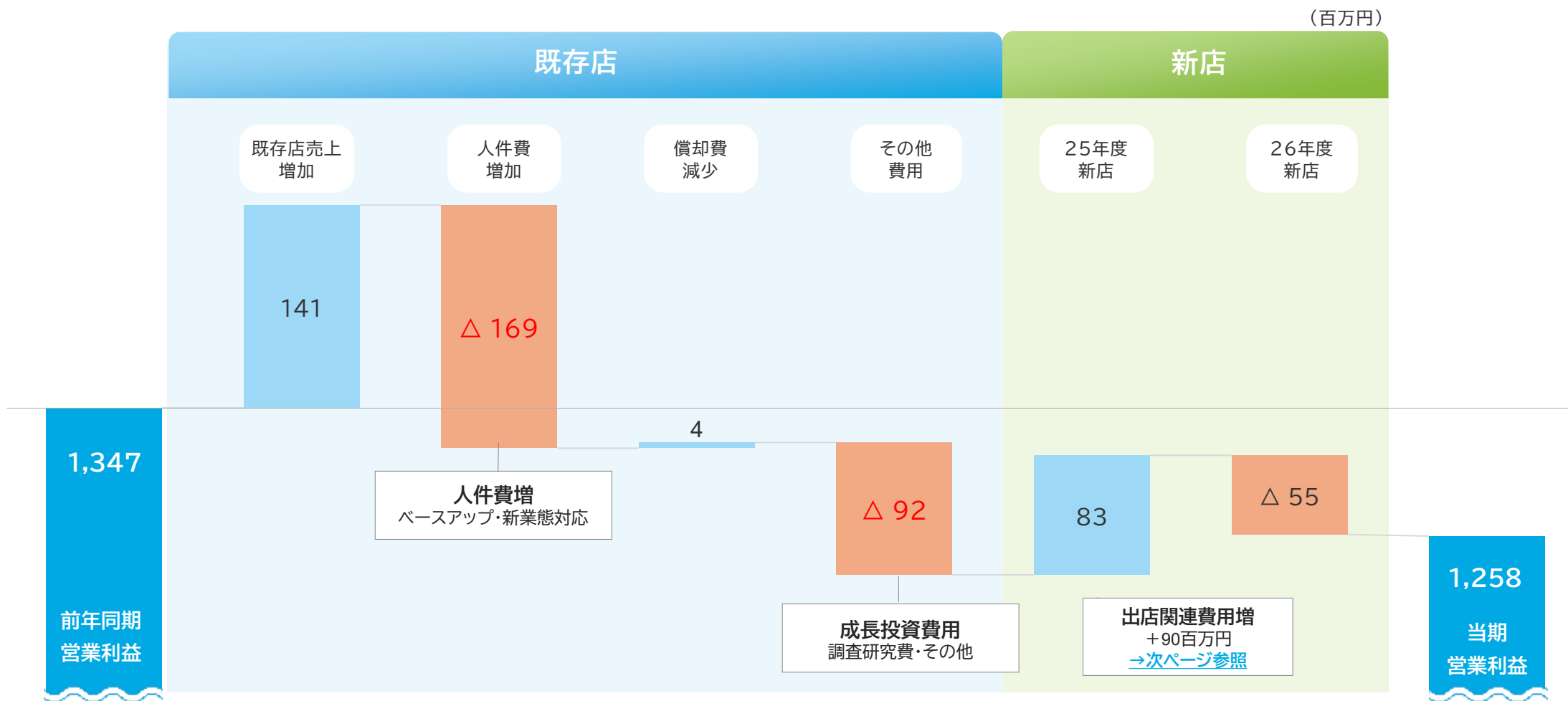
当期出店数	累計店舗数
6店舗	91店舗

第1四半期 プライズ専門店売上高同期比推移

(単位：百万円/店舗)



- 既存店売上の増加と25年度新店が利益貢献する一方、人件費・出店関連費用の増加により減益



- 前年同期との出店業態の差により90百万円の出店関連費用が増加

(店舗)	区分	屋号	出店コスト	当期出店実績	前年同期出店実績
アミューズメント事業	総合	モーリーファンタジー	中	1	0
	専門(プライズ)	クレーン横丁 極	高	2	0
		PRIZE SPOT PALO	低	4	4
	専門(カプセルトイ)	TOYS SPOT PALO	低	15	23
		カプセル横丁	中	0	1
プレイグラウンド事業	ハイエンド	ちきゅうのにな	高	3	2
	ローエンド	のびっこジャンボ	中	2	0
		スキッズガーデン	低	0	1
温浴事業	—	OYUGIWA	高	1	0
合計				28	31



2027年2月期 第1四半期決算補足資料

CONTENTS

03 重点取り組み概要

1. 国内事業

業績

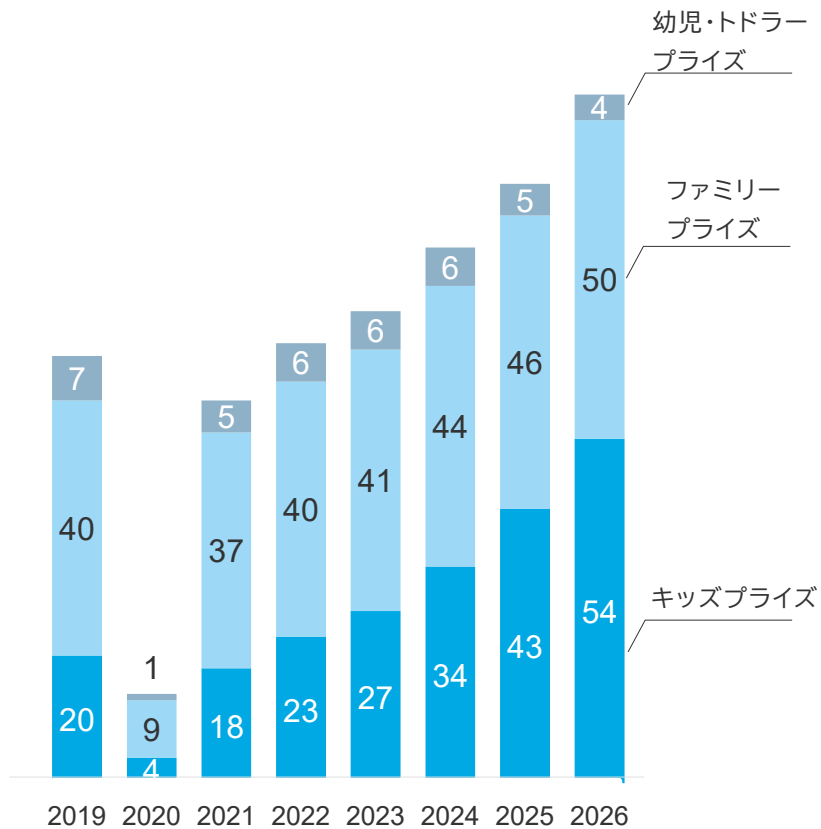
既存事業の深化

新規事業の拡大

会員制度の取り組み

● キッズプライズ高効率機種種の増台とトレンドの取り込みにより売上続伸

第1四半期 プライズ部門売上高同期比推移 (単位: 億円)



プライズ部門
売上高前年同期比
116.1%

プライズ部門
既存店売上高前年同期比
107.1%

キッズプライズ部門
既存店売上高前年同期比
121.7%

キッズプライズ機種種の増台

- 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20%増したことで売上拡大
- IPのトレンドに影響されない「とれやすい」ブースを拡大
- 「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

トレンドの取り込み

- 社会現象にもなっている大ブームのシール関連景品が売上を牽引
- 平成レトロブーム関連商材がヒット。一般の景品に加え関連の人気IPとコラボした当社限定景品を展開し売上を牽引



大ブームのシール関連商材

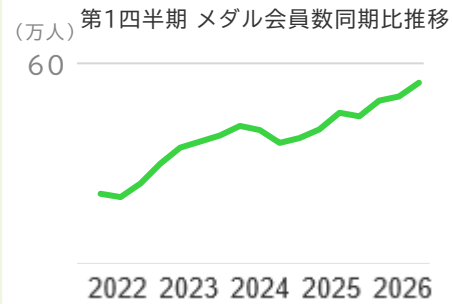


平成レトロの人気IP「メソピアノ」との当社限定コラボ景品

- タイムバリュー部門に該当する2部門は、機械投資と会員データの活用により第2四半期以降の売上向上を図る

メダル部門

メダル部門 売上高 前年同期比	メダル部門 既存店売上高 前年同期比	メダル会員数 前年同期比
94.9%	95.9%	108.3%



人気機種導入

- 人気IP「にゃんこ大戦争」のメダルゲーム機を先行導入。これまでメダルゲームを利用していなかったお客さまの興味関心を喚起
- 保護者世代・シニア向け機種も拡充

新規投入機種(実績・予定)



・にゃんこ大戦争



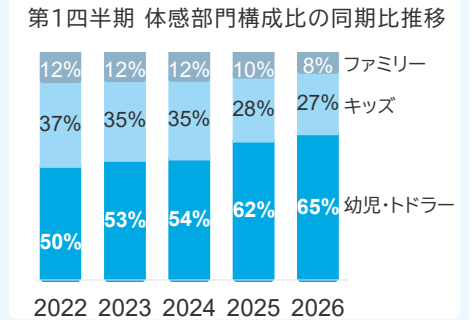
・みんなでダービー2

第2四半期以降 取り組み

- 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の再設計を実施
- 個店別に市場環境を考慮した柔軟な価格設定を実施
- 最新機種を含む機械投資の実施

体感部門

体感部門 売上高 前年同期比	体感部門 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
94.9%	95.5%	101.3%



「よくばりパス」対応機種の新規導入

- 「よくばりパス」対応機種を500台以上導入し多彩な遊びがそろうコーナーへ。未導入店舗と比べ「よくばりパス」売上高が約12ポイント上回る

新規投入機種(実績)



人気IP「太鼓の達人」コラボ機を導入

Gator Panic Kiddi Ride™&
©Bandai Namco Entertainment Inc.
©NAMCO ENTERPRISES ASIA LTD.

第2四半期以降 取り組み

- よくばりパスのモバイル化実験推進
- 「マイよくばりパス」の仕組みの再設計





2027年2月期 第1四半期決算補足資料

CONTENTS

03 重点取り組み概要

1. 国内事業

業績

既存事業の深化

新規事業の拡大

会員制度の取り組み



- 全4店舗で売上計画を上回って推移し、高い売上とキャッシュ創出力を発揮

当期売上高計画比

出店順	店舗名	出店月
1	石橋	2025年10月
2	コーナン船橋花輪インター	2026年2月
3	【当期新店】小松島	2026年3月
4	【当期新店】境港	2026年4月
業態計 売上高計画比		約130%

※キャッシュ創出額(店舗ベースの減価償却前利益)はモーリーファンタジー平均の3倍

●業態の特徴

まるで買い物体験！ショッピング・エンタメの一体型業態

食品・飲料・生活雑貨などが中心の景品品揃えと、とにかくたくさん「とれる」楽しさを提供することで主婦層・ファミリーが中心顧客層の新業態。クレーンゲームが“遊び”から“家族で楽しめる日常型レジャー”へ進化。



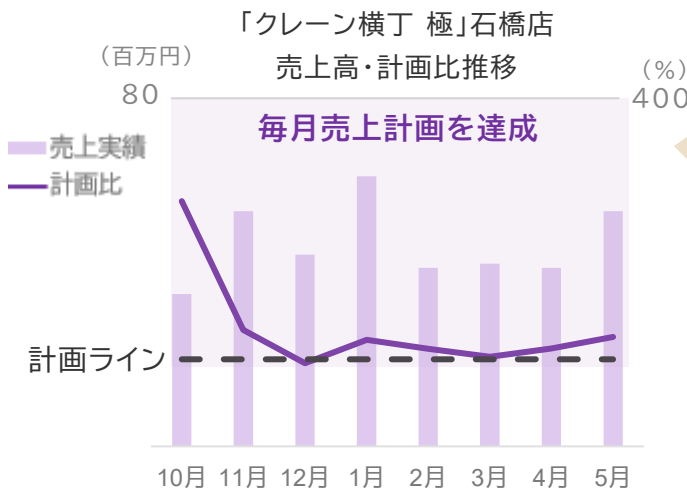
●「クレーン横丁 極」売れ筋景品ランキング (26年4月時点)

1位	高級ティッシュ
2位	ティッシュ
3位	エナジードリンク
4位	ポテトチップス大袋(A社)
5位	ポテトチップス大袋(B社)

●今後の取り組み



グループネットワークの活用



オープン景気後も計画以上に推移し、
年商5億円を上回る見通し

※業態転換前の旧PALO年商の約6倍
※モーリーファンタジー 平均年商1.2億円

当期出店計画(単位:店舗)

1Q実績	2Q	3Q	4Q
2	2	5	7

- 計画通りに新店を拡大。売上高は概ね計画通りに推移



特徴

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。遊んでいる子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

1Q新店

店舗名
のびっこジャンボ豊橋南店
のびっこジャンボ小山店
合計 2 店舗

当期出店計画

2Q	2店舗
3Q	2店舗
4Q	1店舗



特徴

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」。週末のおでかけに、安全・安心のショッピングモールで楽しめる

1Q新店

店舗名
ちきゅうのにわ高岡店
ちきゅうのにわ東員店
ちきゅうのにわ木曾川店
合計 3 店舗

当期出店計画

2Q	1店舗
3Q	1店舗
4Q	なし



● 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・リラクゼーション・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	119.6%	2018年4月
浜松市野	前年同期比	103.3%	2022年9月
にいざ温泉	計画比	196.1%	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1四半期決算補足資料

CONTENTS

03 重点取り組み概要

1. 国内事業

業績

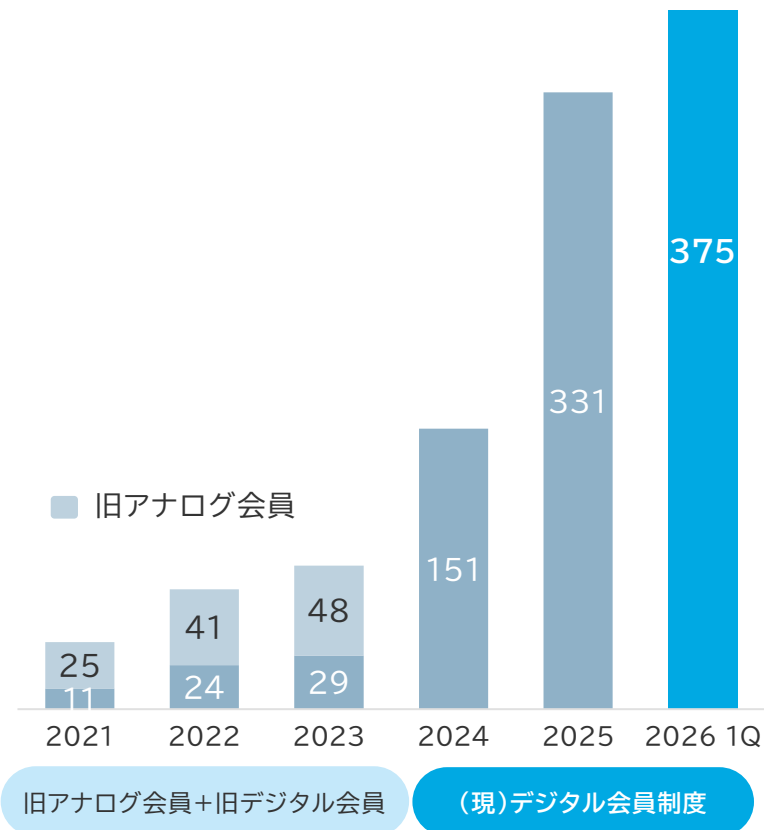
既存事業の深化

新規事業の拡大

会員制度の取り組み

- 会員拡大と共に顧客情報を活用した販促施策を開始。さらに会員制度の進化に向けた実験を開始

デジタル会員年度別推移 (万人)



デジタル会員数
前期末比

113.7%

デジタル
会員数累計

約375万人

<p>会員数 内訳 (2026年5月末現在)</p>	<p>約236万人</p> <p>イオンファンタジー公式LINEアカウント</p>	<p>約139万人</p> <p>0歳から会員になれる 子育て応援アプリトットト</p>
<p>当期取り組み</p>	<ul style="list-style-type: none"> 顧客情報の活用により個人の関心に合わせた販促活動を実施。お客さま動向を活用した販促施策により、従来施策を上回る利用率を確認 「会員制度の進化」の第一歩としてよくばりパスのモバイル化を実験開始 	





2027年2月期 第1四半期決算補足資料

CONTENTS

03 重点取り組み概要

2. 海外事業

- 新店及び店舗活性化により、売上高は過去最高。営業利益は前期及び当期施策が奏功し、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	
	前年	当年	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	1,348	1,678	327	426	892	952	598	1,041	312	345	764	482	4,243	4,927
売上総利益 (店舗利益)	303	350	22	83	237	158	94	225	38	25	△223	△103	472	739
販管費	175	233	41	44	97	107	94	99	43	54	145	120	597	660
営業利益	128	116	△19	38	139	50	0	126	△5	△28	△368	△223	△124	78
償却前営業利益	493	603	60	136	393	344	107	260	108	107	△251	△169	911	1,281
売上高 前年同期比	+9.1	+24.5	+12.9	+30.5	+19.0	+6.7	+19.5	+74.0	+3.7	+10.6	△35.8	△36.9	△0.6	+16.1
既存店売上高 前年同期比	△1.6	+0.05	△8.9	△1.7	+11.6	△4.7	△11.3	+0.3	+1.5	+2.4	△17.2	+1.9	△4.5	△0.7

マレーシア

店舗数累計 **127** 店舗 (内、イオン68店舗、イオン外59店舗)

- 前年の店舗活性化の効果により売上拡大

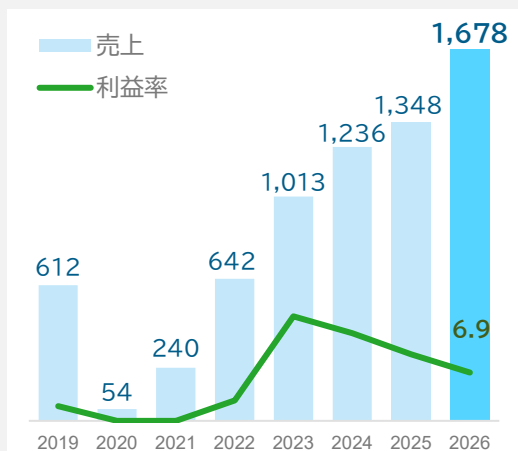
売上実績(%)

区分	実績	
全店	前年同期比	124.5
当期活性化店舗計	実施前後比	123.6
当期新店		

当期出店数(店舗)

	出店	活性化
アミューズメント	0	2
プレイグラウンド	0	5
合計	0	7

第1Q売上高・営業利益率同期比推移 (百万円/%)



概況・主な取り組み

- 前年の活性化効果により、プレイグラウンド売上の既存店前年同期比122.4%と好調を継続
- アミューズメントで人気のリデンプション売上が前年同期比132.0%と好調。アミューズメントの既存店前年同期比は107.6%と貢献
当期は10店舗で対象機械の入れ替えなどを実施



オールリデンプション店舗「Molly Fantasy」イポーパレード店

タイ

店舗数累計 **54** 店舗 (内、イオン0店舗、イオン外54店舗)

- 経費コントロールと新店の好調により増収・増益

売上実績(%)

区分	実績	
全店	前年同期比	130.5
当期活性化店舗計		
当期新店	計画比	210.4

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	1	0
合計	1	0

第1Q売上高・営業利益率同期比推移 (百万円/%)



概況・主な取り組み

- 利益率向上策として経費コントロールに注力し前年同期の営業利益はマイナスであったものの、当期は改善し黒字化
- 新店の「KID'S BOX」Central Korat (セントラル コラート/3月オープン)は計画比210.4%と好調



3月オープンの「KID'S BOX」Central Korat

フィリピン

店舗数累計 **79** 店舗 (内、イオン0店舗、イオン外79店舗)

- 国際情勢に起因するエネルギー不足による客数減が売上に影響

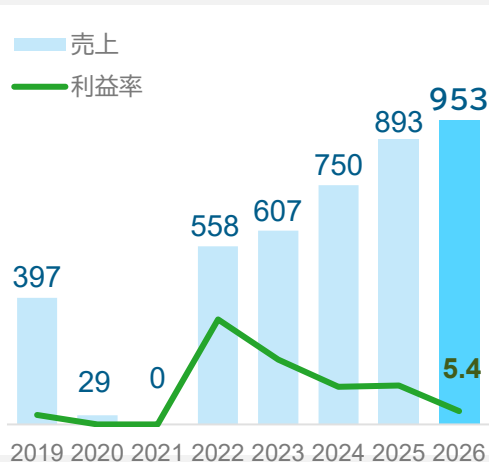
売上実績(%)

区分	実績	
全店	前年同期比	106.7
当期活性化店舗計	実施前後比	108.9
当期新店	計画比	107.3

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	4	2
合計	4	2

第1Q売上高・営業利益率同期比推移 (百万円/%)



概況・主な取り組み

- 国際情勢の影響でエネルギー関連価格が高騰し公共交通機関の減便が発生。モールへの客足が減少し、売上に影響
- 当期新店はローコスト業態「KID'S BOX」3店舗とミドルレンジ業態「kidzooona」1店舗を出店。うち5月にオープンした3店舗は計画比110%を超える進捗



5月オープンの「KID'S BOX JUMBO」Ever Gotesco Mall Commonwealth Center

インドネシア

店舗数累計 **90** 店舗 (内、イオン13店舗、イオン外77店舗)

- 前期からの店舗活性化・新店がいずれも好調で増収増益

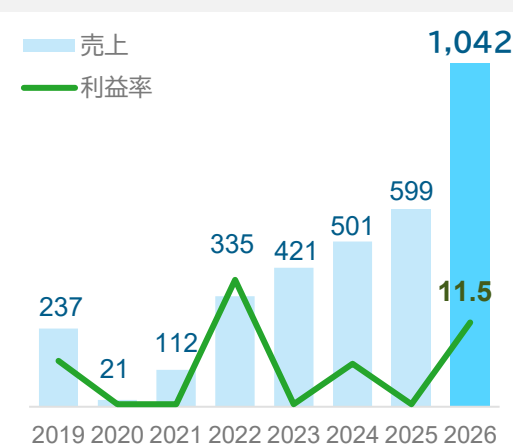
売上実績(%)

区分	実績	
全店	前年同期比	174.0
当期活性化店舗計	実施前後比	121.6
当期新店	計画比	206.8

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	4	4
合計	4	4

第1Q売上高・営業利益率同期比推移 (百万円/%)



概況・主な取り組み

- ハイエンド向けの新業態「KIDZOOONA Splash」を出店し売上計画比200%を超えて好調。厳選した出店の方針により、ローコスト業態の地方出店も計画を上回る推移を継続し、全体の収益性が改善
- 前期初出店した「ポケモンメザスタ フォレスト」は5月度も売上計画比124%と好調を継続



5月オープンの新業態「KIDZOOONA Splash(キッズーナ スプラッシュ)」23Semarang(スマラン)

ベトナム

店舗数累計 **42** 店舗(内、イオン20店舗、イオン外22店舗)

- 前期より活性化が好調。既存店売上が改善傾向

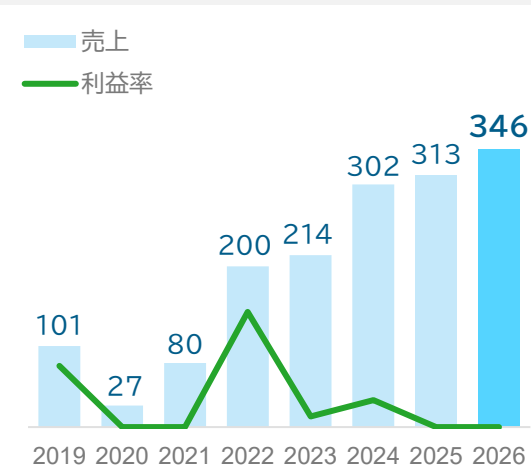
売上実績(%)

区分	実績	
全店	前年同期比	110.6
当期活性化店舗計	実施前後比	100.4
当期新店		

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	0	5
合計	0	5

第1Q売上高・営業利益率同期比推移 (百万円/%)



概況・主な取り組み

- 前期活性化したプレイグラウンドの売上が好調。アミューズメントも前期リデンプションを導入した既存店及び新店とも計画を超えて推移し売上を拡大
- 活性化投資などの経費により営業利益は減益
- 2Q以降、新店出店を計画



4月活性化オープン「kidzooona」AEON MALLセラドン

中国

店舗数累計 **107** 店舗(内、イオン52店舗、イオン外55店舗)

- 構造改革の効果により営業損失が縮小

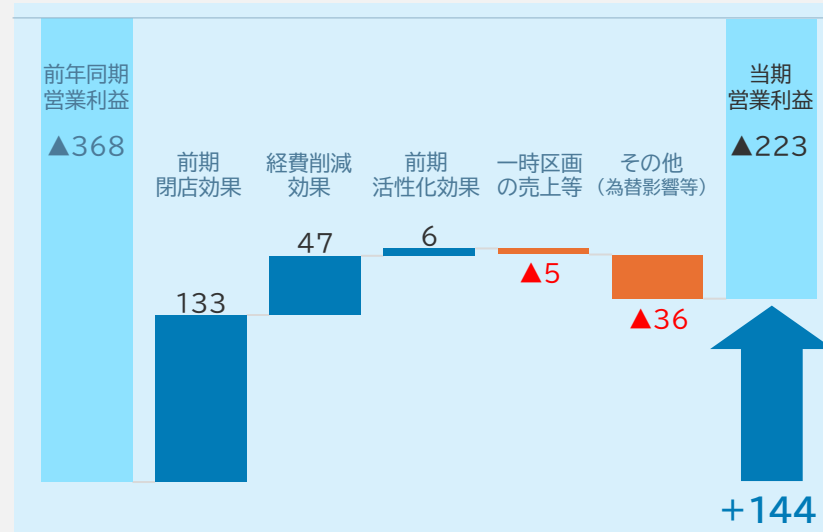
当期実績(百万円/%)

	前年	当年	前年同期差	前年同期比
売上高	764	482	△ 282	63.1
売上総利益	△ 223	△ 103	119	—
販管費	145	120	△ 25	82.6
営業利益	△ 368	△ 223	144	—

当期閉店店舗数

アミューズメント	7
プレイグラウンド	3
FC	0
合計	10

営業利益の増減推移(百万円)



- 営業利益は前年同期より144百万円の改善
- 前期に引き続き営業利益黒字化に向けて事業の構造改革を推進
- 不採算店舗10店舗を閉店



2027年2月期 第1四半期決算補足資料

CONTENTS

03 重点取り組み概要

3. サステナビリティの取り組み

※当社の特徴である「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

- 世界中のこどもの権利を守るために、世界約1,300店舗の当社施設の売上の一部を「あそんで募金」として世界7カ国のこども支援活動団体へ合計1,000万円を寄付
- 5月5日(火・祝)の「こどもの日」に、全国186か所の当社プレイグラウンド施設において無料開放イベント『スマイル・インクルーシブDay』を実施。障がいや特性、様々な事情にかかわらず、すべてのお子さまが「ありのまま」でのびのびとあそべる社会を目指して実施。約47,000人がご利用

地域社会とのコミュニケーションの深化

- 「店舗への招待会」「社会福祉施設への訪問」など、地域や社会に貢献する活動を3,461回(参加人数48万人)実施

従業員がいきいきと働ける組織づくり

- 強みを活かす職域開拓と専門職リーダーへの登用で、全国で201名の障がい者雇用スタッフが活躍



お店への「ご招待会」



『スマイル・インクルーシブDay』

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

- 当社が指定管理者として運営する山梨県上野原市のグランピング施設「ミューの森」において、自然豊かなフィールドを活用し、森林や畑を子どもたちと一緒に整備・再生することで里山の豊かさを維持し、次世代に繋ぐ「豊かな心」をはぐくむ地元小学生を対象とした年間体験型クラブ活動「もりっこクラブ」を発足



ミューの森「もりっこクラブ」活動

Governance ガバナンス



ガバナンスへの取り組み

- 5年連続「健康経営優良法人認定制度」大規模法人部門に認定
- こどもやすべての人たちの人権に配慮した広告表現「イオンファンタジーの表現ガイド」を作成し、社内研修を実施
- 巧妙化する標的型攻撃メールの対応訓練を実施





2027年2月期 第1四半期決算補足資料

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

前回(4月9日)公開数値より変更はございません

※ 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

		(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	-

前回(4月9日)公開数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1四半期決算補足資料

CONTENTS

05 参考資料

(百万円)	2026年2月期 第1四半期	2027年2月期 第1四半期	前年同期比 増減率
売上高	17,721	19,725	+11.3
売上総利益(店舗利益)	2,578	2,510	△2.6
販売管理費	1,232	1,252	+1.6
営業利益	1,346	1,258	△6.5
営業外損益	△224	233	—
経常利益	1,122	1,492	+33.0
税引前四半期純利益	278	649	+133.6
四半期純利益	△82	102	—

(百万円)	2026年2月期						2027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	20,038	+7.7%	17,394	+8.5%	20,362	+9.1%	19,725	+11.3%
売上総利益(店舗利益)	3,718	+2.4%	2,009	+1.2%	3,528	+7.2%	2,510	△2.6%
販管費	1,162	0.0%	1,246	+0.3%	1,175	+0.1%	1,252	+1.6%
営業利益	2,556	+3.6%	763	+2.9%	2,353	+11.1%	1,258	△6.5%
営業外損益	380	△166.0%	845	+185.8%	△ 99	-	233	-
経常利益	2,936	+55.2%	1,608	+55.0%	2,253	+9.1%	1,492	+33.0%
税引前四半期純利益	2,578	+69.2%	△126	-	476	-	649	+133.6%
四半期純利益	1,642	+79.1%	△672	-	△ 6	-	102	-

	2026年2月期末		2027年2月期 第1四半期		前期末比 増減額	
	(百万円)	金額	構成比	金額		構成比
流動資産		14,163	30.7%	15,739	31.8%	+1,575
固定資産		32,024	69.3%	33,758	68.2%	+1,734
資産合計		46,187	100.0%	49,497	100.0%	+3,309
流動負債		30,159	65.3%	34,735	70.2%	+4,576
固定負債		10,022	21.7%	8,950	18.1%	△ 1,071
負債合計		40,181	87.0%	43,685	88.3%	+3,504
純資産合計		6,006	13.0%	5,811	11.7%	△194
負債純資産合計		46,187	100.0%	49,497	100.0%	+3,309

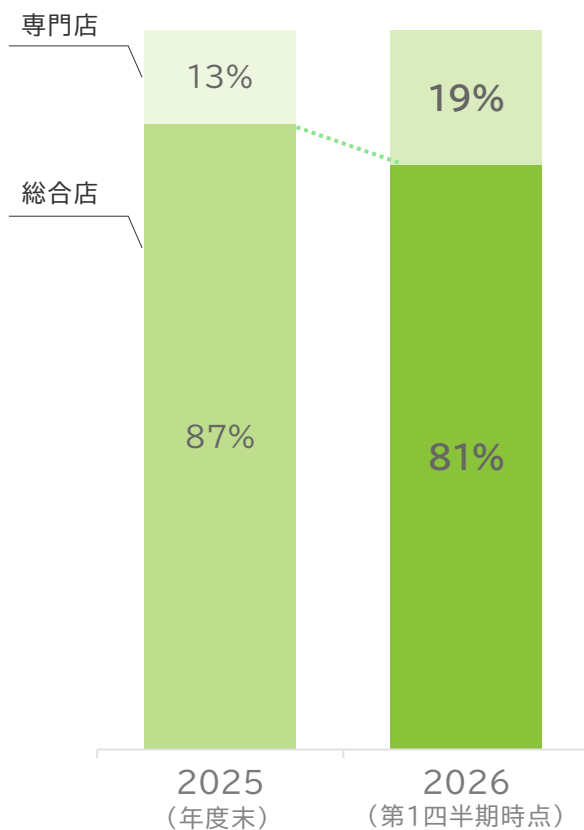
(%)	2026年2月期						2027年2月期	
	第2四半期		第3四半期		第4四半期		第1四半期	
	売上高構成比	既存前年同期比	売上高構成比	既存前年同期比	売上高構成比	既存前年同期比	売上高構成比	既存前年同期比
時間制遊具	5.0	89.7	4.7	86.0	4.6	87.5	4.6	80.0
体感	5.3	113.3	4.9	110.1	4.4	107.8	4.7	94.5
カード	8.1	126.1	8.6	118.8	8.5	105.4	8.5	111.0
メダル	18.6	100.4	17.1	102.6	16.1	101.1	15.2	94.9
プライズ	54.2	106.3	55.7	102.6	57.0	104.0	57.0	106.1
シール	1.2	98.8	1.0	86.7	1.0	96.0	1.2	96.8
カプセルトイ	7.5	117.6	7.7	106.7	8.2	125.6	8.6	125.0
遊戯施設売上計	100.0	104.4	100.0	103.7	100.0	104.6	100.0	104.0

※既存前年同期比は曜日調整後の比率



● 【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





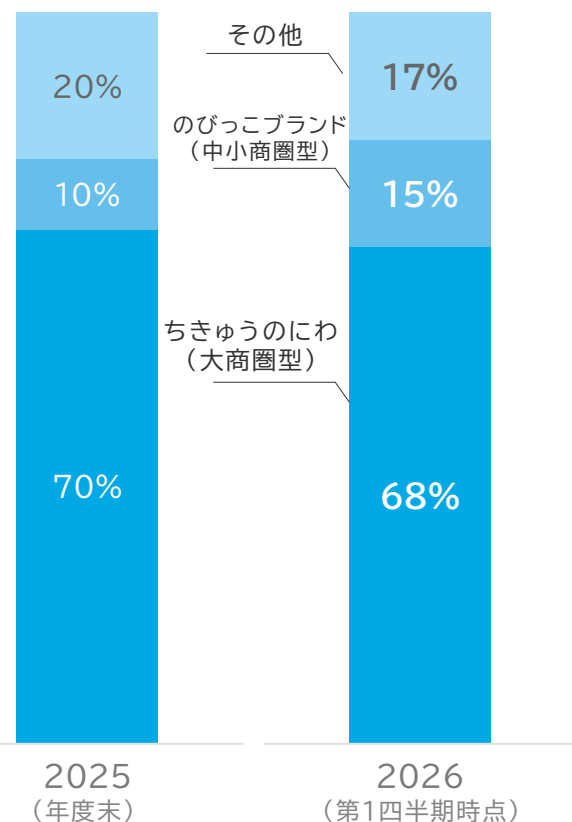


「TOYS SPOT PALO(トイズスポットパロ)」や「PRIZE SPOT PALO(プライズスポットパロ)」は、少ない面積・低投資で出店できるカプセルトイやクレーンゲーム特化型の店舗です。駅ビルやモールの小区画にも柔軟に展開でき、投資回収が早く高効率な運営が可能です。また、繁華街に出店する横丁業態も出店しております。

※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。

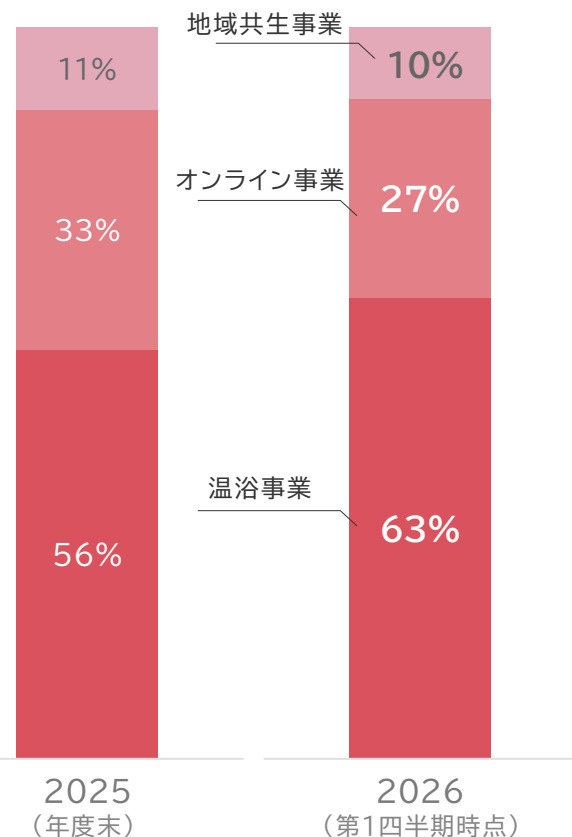
その他



「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”でぼかぼかに。」「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。

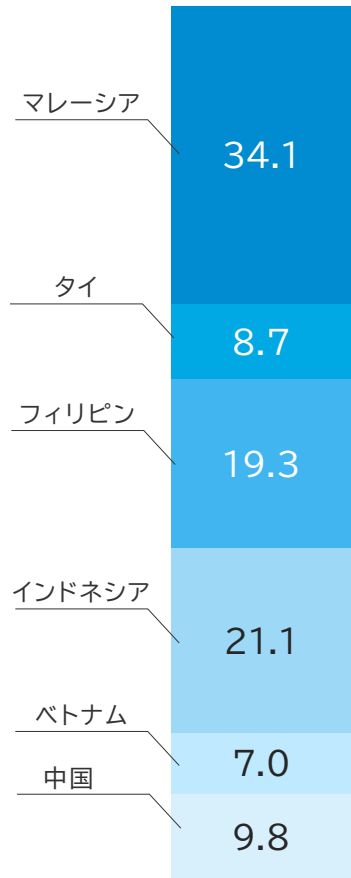
地域共生事業



「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5月末時点)

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	区分	屋号	屋号別店舗数	業態別店舗数	事業別店舗数	
アミューズメント	総合店	Feedy Diner & Arcade	2	408	752	
		モーリーファンタジー	381			
		モーリーファンタジーf	6			
		PALO	19			
	専門店	プライズ	クレーン横丁 極	4		344
			クレーン横丁	2		
		PRIZE SPOT PALO	85			
		カプセルトイ	カプセル横丁	5		
			TOYS SPOT PALO	248		
プレイグラウンド	ハイエンド	ちきゅうのにわ	18	37	41	
	ローエンド	のびっこジャンボ	14			
		のびっこピクニック	2			
	その他	にこはぴきっず	1			
		キッズーナ	2			
		スキッズガーデン(単独)	4			4
	温浴		OYUGIWA			
その他		その他			9	
合計					805	

