

# 2022年2月期 決算補足資料



# 目次

1. 会社概要

2. 2022年2月期 連結決算概要

3. 2022年2月期 重点取組み概要

4. 2023年2月期 連結業績予想

5. 中期経営計画の進捗

【参考資料】 単体資料



# 会社概要



株式会社イオンファンタジー

---

# 会社概要

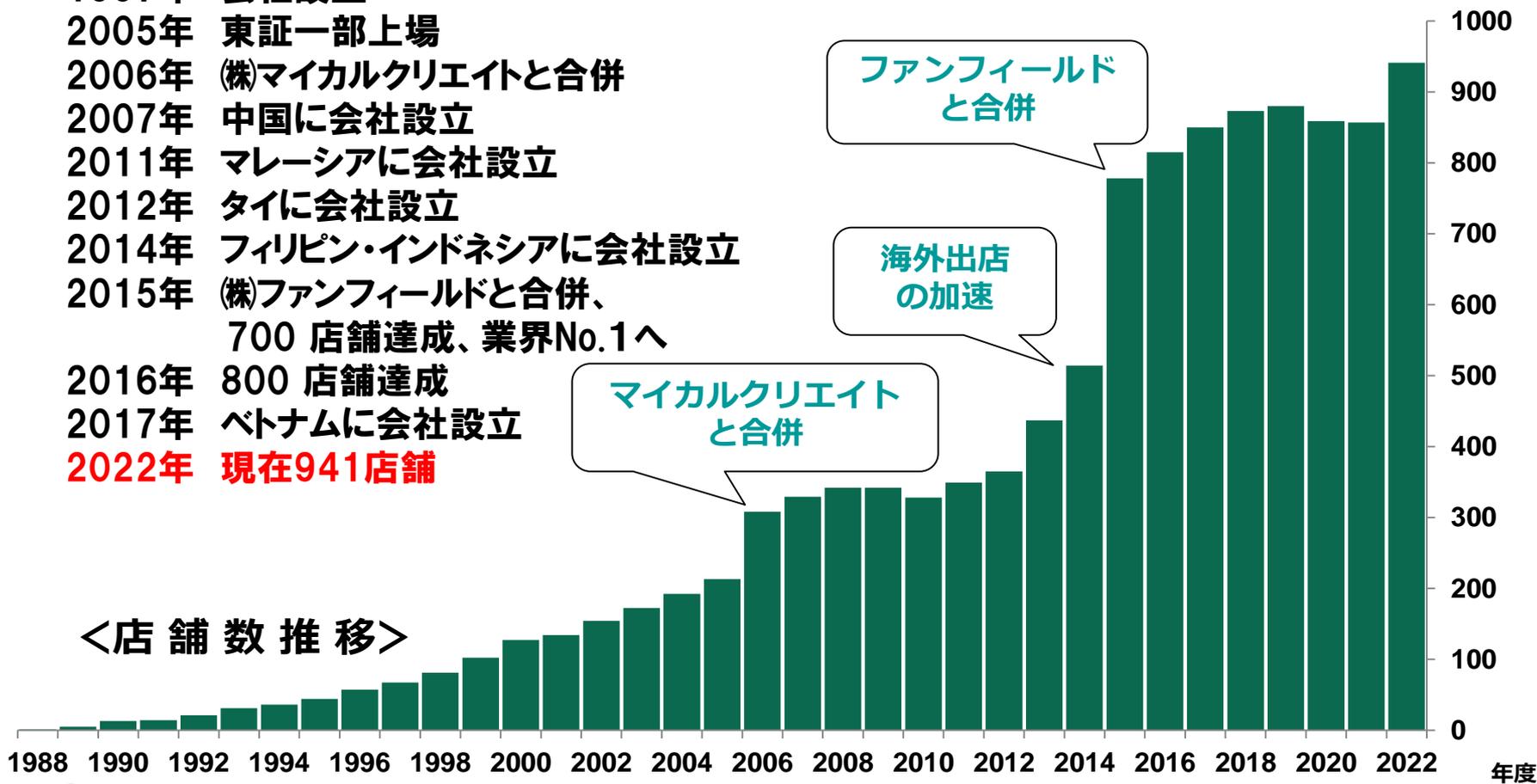
---

- 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 18億6百万円
- 5)株主 イオン株式会社 65.78% その他 34.22%
- 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「インドアプレイグラウンド」の運営



# 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
- 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、  
700店舗達成、業界No.1へ
- 2016年 800店舗達成
- 2017年 ベトナムに会社設立
- 2022年 **現在941店舗**



株式会社イオンファンタジー

注：年度は翌年2月期を指す

# 2022年2月期 連結決算概要



# 2022年2月期の連結業績

2022年2月期連結累計期間  
(2021年3月1日～2022年2月28日)

(単位：百万円、%)

	2021年2月期 (前期)	2022年2月期 (当期)	前期 増減率	前期 増減額
売上高	46,116	60,170	30.5	+14,054
売上総利益	△ 2,660	1,687	—	+4,347
営業利益	△ 7,429	△ 3,408	—	+4,020
経常利益	△ 7,719	△ 3,385	—	+4,334
親会社株主に帰属する 当期純利益	△ 9,277	△ 4,507	—	+4,769
1株当たり 当期純利益	△469.51円	△228.07円	—	241.44円

# 四半期会計期間別の業績推移

- 年間を通じて売上高・営業利益ともに前年同期を上回る。
- 第4四半期の営業利益は黒字を確保。

## 売上高・営業利益の四半期別推移

(単位：百万円、%)

	売上高			営業利益		
	2021年 2月期	2022年 2月期	前期 増減率	2021年 2月期	2022年 2月期	前期 増減額
第1四半期 連結会計期間	3,676	13,320	262.3	△ 4,135	△ 1,760	+2,375
第2四半期 連結会計期間	12,704	14,873	17.1	△ 1,662	△ 819	+843
第3四半期 連結会計期間	13,850	14,431	4.2	△ 1,398	△ 1,350	+47
第4四半期 連結会計期間	15,885	17,545	10.4	△ 232	522	+754

# セグメント情報(連結累計期間)

2022年2月期連結累計期間  
(2021年3月1日～2022年2月28日)

(単位:百万円、%)

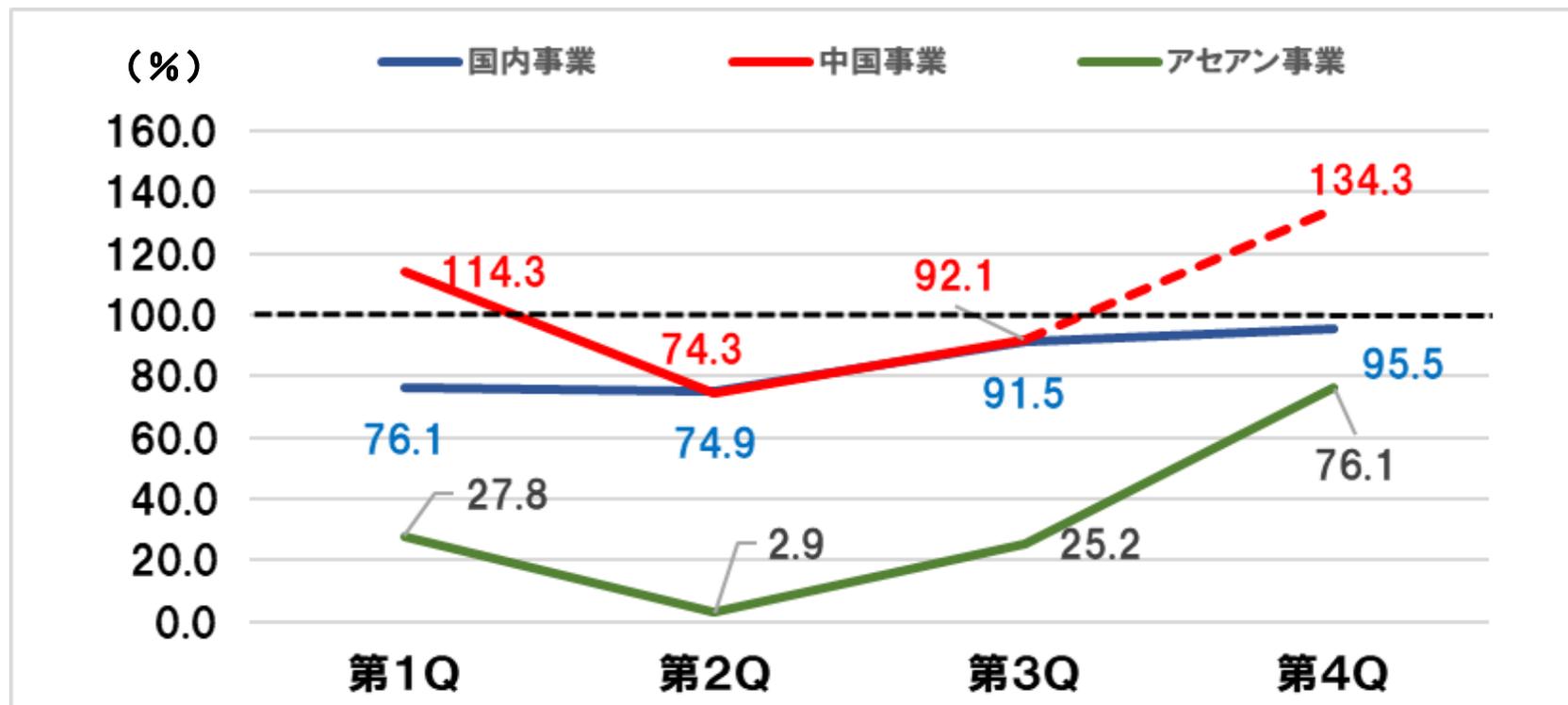
		国内	海外計			連結調整	連結計
			中国	アセアン			
売上高	実績	50,410	7,721	2,109	9,830	△ 70	60,170
	前期増減率	+31.9	+12.0	+87.0	+22.5	—	+30.5
営業利益	実績	△ 1,600	△ 1,230	△ 576	△ 1,806	0	△ 3,408
	前期増減額	+4,479	△ 1,267	+823	△ 443	△ 14	+4,020

■中国事業:(前期)店舗の臨時休業に伴う店舗休止損失646百万円を特別損失に計上。  
政府による減免や助成金の受給等。  
(当期)為替円安による影響 売上高800百万円のプラス、営業利益127百万円のマイナス。

# セグメントの売上高既存店一昨年比の四半期推移

■国内事業はオミクロン株感染拡大の影響を受けながらも第4四半期95.5%まで回復。

■アセアン事業は第3四半期より順次営業を再開。



※中国事業は一昨年1月28日より全店休業



# トピックス

国内事業	<ul style="list-style-type: none"><li>・ プライズ部門の売上は下期既存店一昨年比(曜日調整後)108.1%、当社限定景品の開発、複数チャネルでの展開・販促を強化。</li><li>・ 12月、モーリーファンタジーむさし村山店(東京都)を全面リニューアル。</li><li>・ モーリーオンライン前年同期比139.7%。</li><li>・ 11月、新サービス「モーリーオンラインスクラッチ」をリリース。</li><li>・ カプセルトイ専門店「TOYS SPOT PALO」33店舗出店。</li><li>・ 新業態プライズ専門店「PRIZE SPOT PALO」2店舗出店。</li></ul>
中国事業	<ul style="list-style-type: none"><li>・ ショッピングセンター内営業面積確保を推進し、2月末現在238ヶ所。</li><li>・ 会員アプリにエデュテイメント機能を付与、アプリ会員累計84万人突破。</li></ul>
アセアン事業	<ul style="list-style-type: none"><li>・ 10月より営業再開したマレーシア・インドネシアの売上回復が急速に進む。</li><li>・ 11月、1年8ヵ月ぶりにフィリピンの営業が再開し、売上回復。</li><li>・ 1月、インドネシアで日本風インドアプレイグラウンド「EDOKKO」がオープン。</li></ul>

# 連結貸借対照表 (2022年2月末日現在)

(単位:百万円、%)

	2021年2月期末		2022年2月期		期末 増減額
	金額	構成比	金額	構成比	
流動資産	12,018	22.3	10,919	21.3	△ 1,099
固定資産	41,943	77.7	40,315	78.7	△ 1,627
資産合計	53,961	100.0	51,235	100.0	△ 2,726
流動負債	29,442	54.6	31,509	61.5	+2,067
(短期借入金・1年内含む)	19,858	36.8	22,238	43.4	+2,379
固定負債	7,596	14.1	7,884	15.4	+287
(長期借入金)	3,477	6.4	1,779	3.5	△ 1,697
負債合計	37,039	68.6	39,393	76.9	+2,354
純資産合計	16,922	31.4	11,841	23.1	△ 5,080
負債純資産合計	53,961	100.0	51,235	100.0	△ 2,726

# 連結キャッシュフロー計算書

2022年2月期連結累計期間  
(2021年3月1日～2022年2月28日)

(単位:百万円、%)

	2021年2月期	2022年2月期	前期 増減額
営業活動キャッシュフロー	183	6,176	+5,993
税金等調整前当期純利益	△ 11,808	△ 4,783	+7,024
減価償却費	10,698	10,518	△ 179
法人税等の支払額	△ 79	△ 319	△ 240
投資活動キャッシュフロー	△ 6,964	△ 7,091	△ 126
有形固定資産取得による支出	△ 6,392	△ 6,416	△ 23
財務活動キャッシュフロー	8,445	1,395	△ 7,050
短期借入金の純増減額	12,411	3,090	△ 9,320
長期借入金の純増減額	△ 1,798	△ 2,333	△ 534
配当金の支払額	△ 790	△ 592	+197
現金及び現金同等物に係る換算差額	△ 78	△ 211	△ 133
現金及び現金同等物の増減額	1,585	268	△ 1,317
現金及び現金同等物の期首残高	4,132	5,718	+1,585
現金及び現金同等物の期末残高	5,718	5,986	+268



# 店舗数カウントの基準変更

■ 戦略的小型店の拡大に伴い、店舗数カウントの基準を変更。  
カプセルトイ専門店(TOYS SPOT PALO)や、海外の小型モーリーファンタジー(Tiny モーリーファンタジー)等をカウントする。



カプセルトイ専門店  
TOYS SPOT PALO



イオンファンタジータイランド  
Tiny モーリーファンタジー

# 店舗数の状況(2022年2月末日現在)

■2022年2月末日現在の戦略的小型店を含めた店舗数は**941店舗**  
(FC等10店舗含む)

2022年2月末日現在 国別業態別店舗数

(単位:店舗数)

	Molly fantasy	Kidzooona	その他	小計	戦略的小型店				小計	合計	当期 新店
					TOYS SPOT PALO	PRIZE SPOT PALO	Tiny モーラー ファンタジー	その他			
日本	390	4	35 (2)	429	85	2	0	0	87	516 (2)	42
中国	136 (5)	47	12	195	0	0	0	4	4	199 (5)	9
マレーシア	49	29	13	91	0	0	10	0	10	101	5
タイ	4	24	0	28	0	0	3	0	3	31	5
フィリピン	0	47	0	47	0	0	0	0	0	47	1
インドネシア	0	29	2	31	0	0	0	0	0	31	3
ベトナム	5	7	1	13	0	0	0	0	0	13	2
カンボジア	1 (1)	2 (2)	0	3	0	0	0	0	0	3 (3)	0
アセアン	59 (1)	138 (2)	16	213	0	0	13	0	13	226 (3)	16
海外計	195 (6)	185 (2)	28	408	0	0	13	4	17	425 (8)	25
合計	585 (6)	189 (2)	63 (2)	837	85	2	13	4	104	941 (10)	67

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。



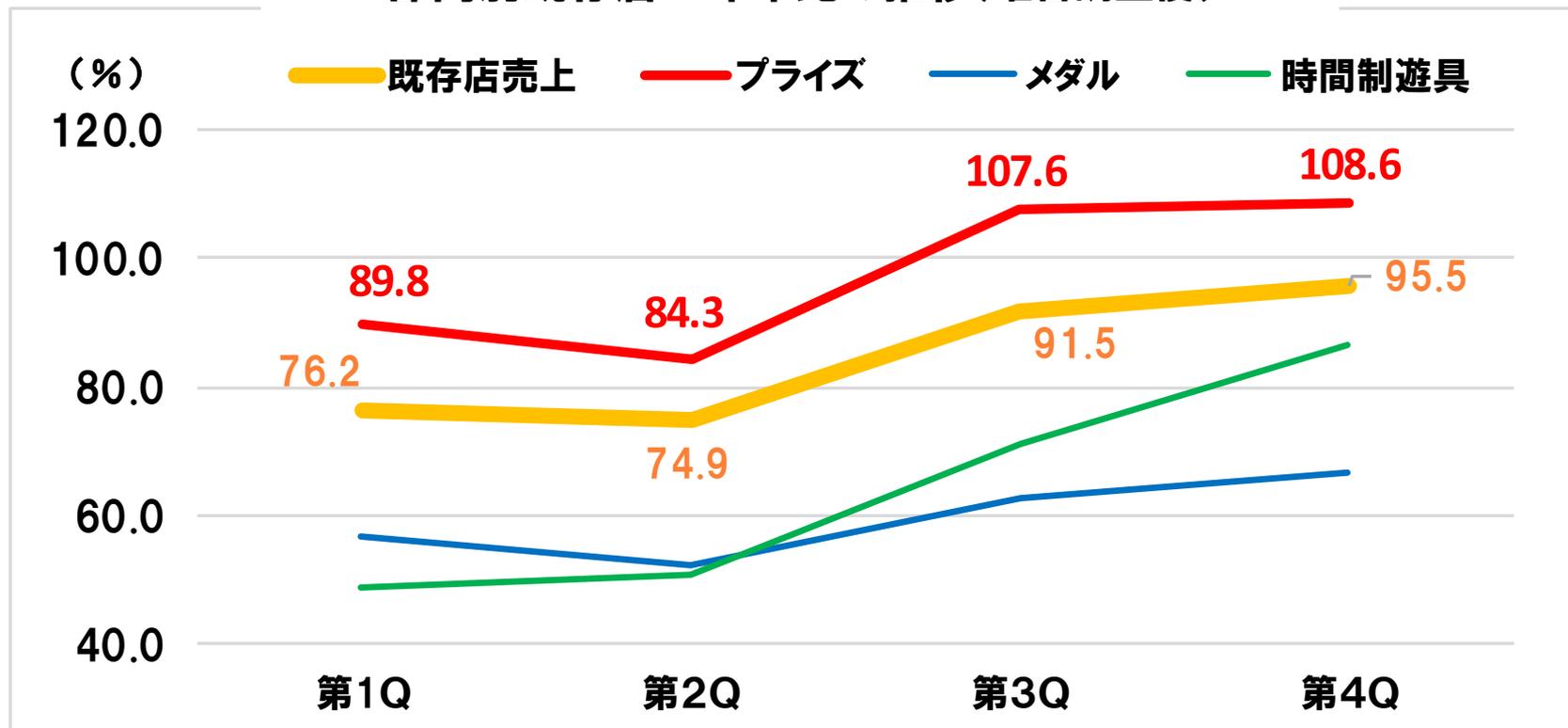
# 2022年2月期 重点取組み概要



# 【国内事業】 部門別売上高の既存店一昨年比推移

■プライズが下半期は既存店一昨年比を上回る推移で売上を牽引。

＜部門別既存店一昨年比の推移(曜日調整後)＞



# 【国内事業】 プライズ部門が好調に推移

- 食品メーカーや人気IPとの当社限定コラボを積極的に実施。
- コラボ情報をSNSやネットニュースで拡散、店舗への送客を強化。

10月22日金より順次登場!!

ジャがりコリュック 2021 ジャがりコショルダーポーチ ジャがりコトートバッグ

Twitter キャンペーン  
フォロー & リツイートで 世界に3つしかない!!

ジャがりコ  
超BIG トートバッグ  
+  
ジャがりコ サラダ  
1ヶ月分(30個)  
プレゼント!

応募期間: 10/18日~10/31日



公式Twitterアカウント  
フォロワー数39.5万の規模  
を活かし景品情報を拡散、  
実店舗へ送客



ジャがりコトートバッグTwitterキャンペーン  
過去最高2.7万リツイート



株式会社イオンファンタジー

# 【国内事業】 オンライン事業

MOLLY.  
ONLINE

MOLLY.ONLINE  
スクラッチ

■ モーリーオンライン前年比139.7%

■ 52週連続で当社限定景品を展開、独自性を追求。



© TOYO SUISAN KAISHA, LTD. ALL RIGHTS RESERVED.



株式会社イオンファンタジー

# 【国内事業】 オンライン事業

MOLLY.  
ONLINE

MOLLY.ONLINE  
スクラッチ

■「モーリーオンラインスクラッチ」のサービスをリリース。



はじめての方へ！  
「MOLLY.ONLINE スクラッチ」ってなに？

ハズレなし！  
いつでも、どこでも  
**スクラッチ!**

サービスの特徴 | SERVICE POINT

- いつでもどこでもスクラッチ!
- 当たった商品は自宅へお届け!
- ハズレなし、必ず当たる!
- 他では手に入らないオリジナルグッズ!



東京リベンジャーズ等  
人気IP景品を多数導入

# 【国内事業】 既存店の活性化



- むさし村山店(東京都)を全面リニューアル。
- 「NEWモーリーファンタジー」として今後のモデル店舗に。



モーリーファンタジーむさし村山店



スキッズガーデン



# 【国内事業】 既存店の活性化



▲  
『こどもと地球の未来』をテーマに  
地域保育園と共同で内装を制作



マジック等のパフォーマンスを  
スタッフに教育 ▶

▲  
横幅20mの大型サイネージを導入



株式会社イオンファンタジー

## 【国内事業】 戦略的小型店



- 「TOYS SPOT PALO」を当期33店舗(22年2月末時点累計85店舗)、カプセルトイ部門の売上高前年同期比141.6%増。
- 新業態「PRIZE SPOT PALO」当期2店舗出店。



TOYS SPOT PALO 八千代緑が丘  
(千葉県)



PRIZE SPOT PALO ボーノ相模大野店  
(神奈川県)



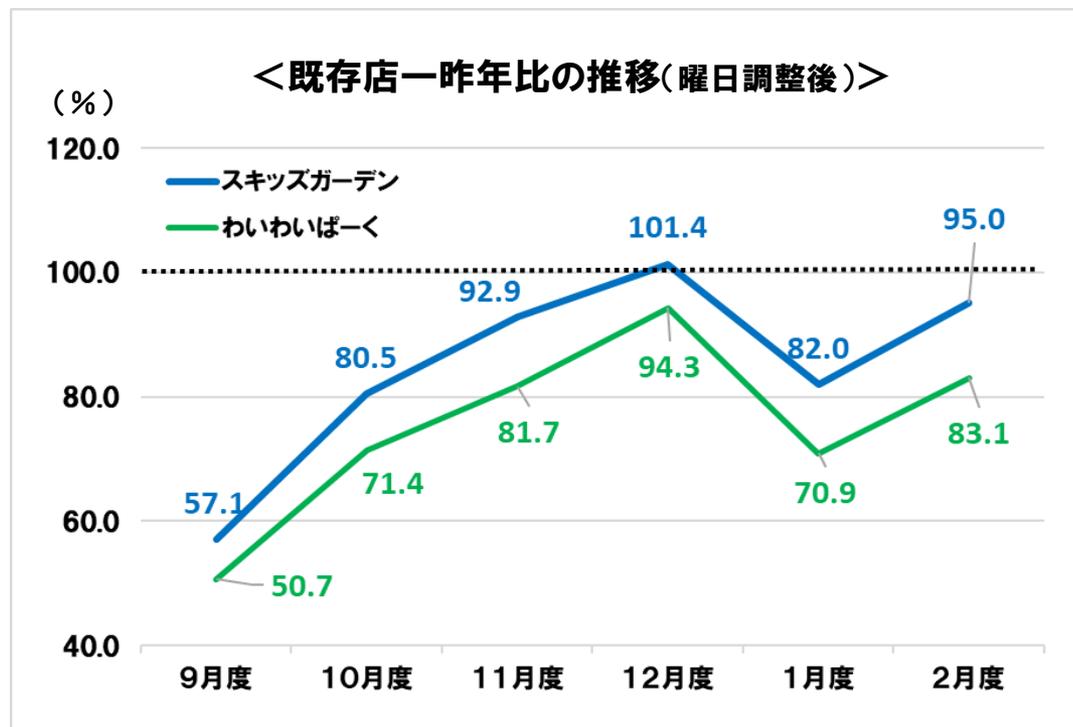
## 【国内事業】 オンライン事業への取組み

■ゲームのならいごと「ゲームカレッジLv.99」にて  
ポケモンユナイトコース・スプリングインコースを開講。



# 【国内事業】 時間制遊具の回復

■コロナ禍における家族のニーズをより捉えたスキッズガーデンの回復が早い。



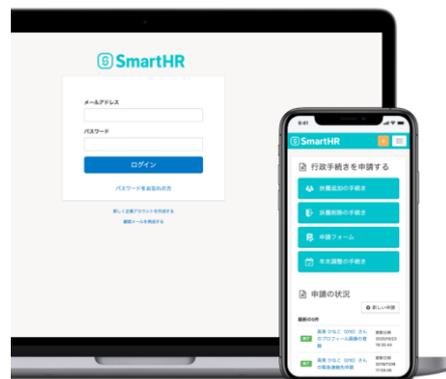
感染予防対策を行い  
ボールプールを7月から再開

## 【国内事業】DXの取り組み

- スタッフをスマホで呼べる『デジチャいむ』を初導入。
- 『SmartHR』を全社に導入し、ペーパーレス・後方業務を削減。



『デジチャいむ』  
遊戯中にスマホで二次元コードを  
読み込みスタッフを呼べる



 SmartHR

『SmartHR』  
契約書などの人事書類を  
順次クラウド化

# 海外の業績

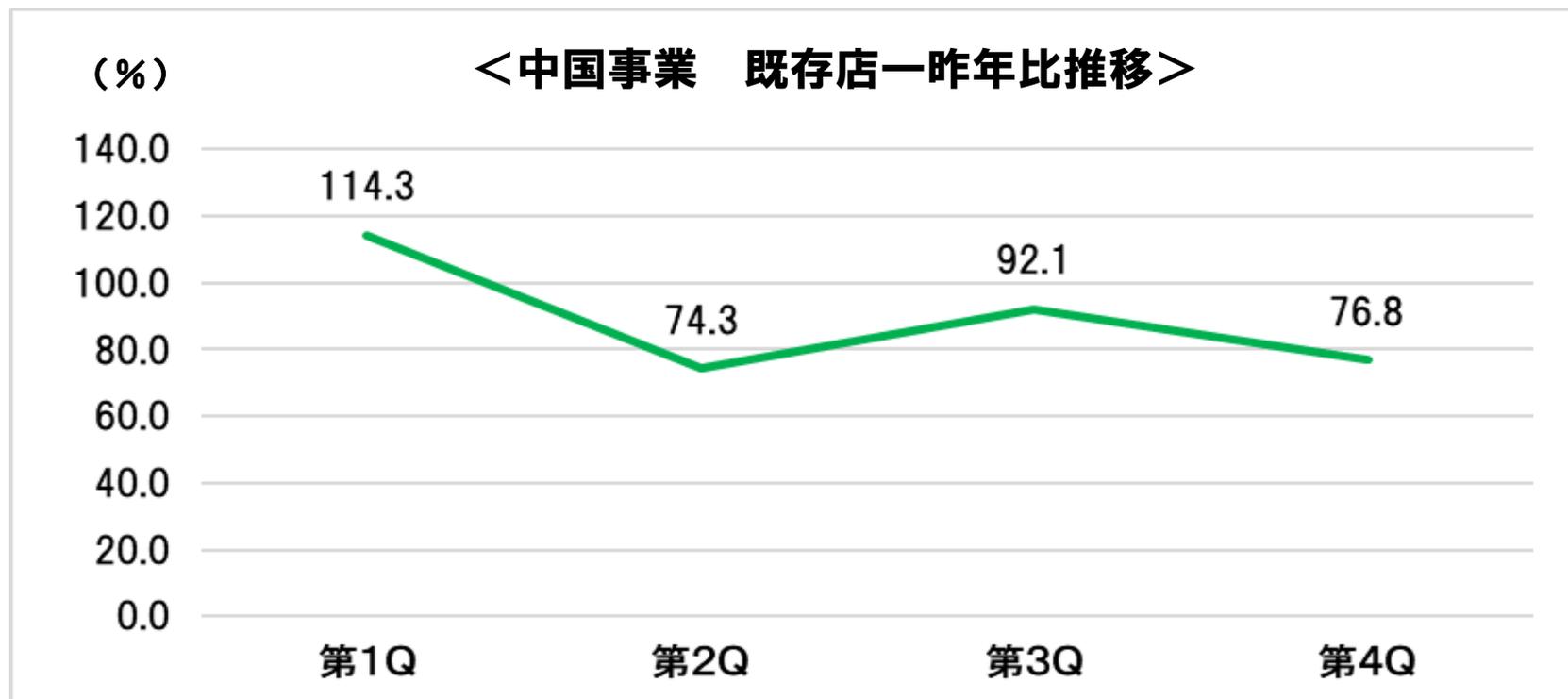
<国別業績 2022年2月期連結累計期間>

(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
売上高	7,721	931	147	309	529	191
店舗利益	△ 356	△ 124	△ 62	184	127	22
販管費	874	218	72	138	168	106
営業利益	△ 1,230	△ 343	△ 134	45	△ 41	△ 84

## 【中国事業】 既存店一昨年比推移

■8月、2月の最大商戦期間にコロナウイルスの影響が強く、売上に影響。



※ 第4Qは12月度・1月度の平均 ※一昨年2月は全店休業



## 【中国事業】 営業面積拡大

■ショッピングセンター内営業面積拡大を推進。  
2月末時点238カ所展開。



恐竜パーク等、22種類のコンテンツを開発

## 【中国事業】既存事業の収益強化

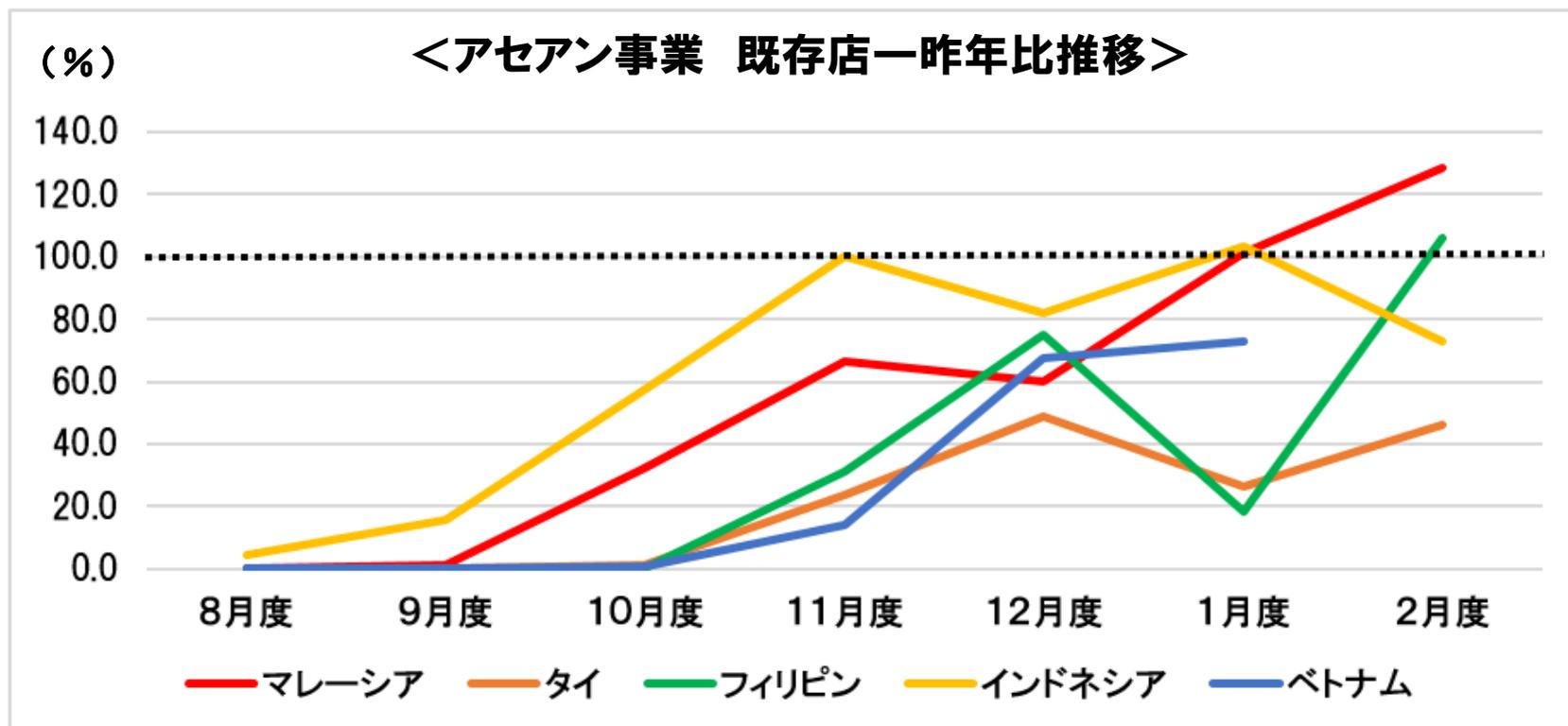
- 会員アプリにエデュテイメント機能を付加。
- デジタル会員累計84万人突破。



「遊びながら成長した記録」をデータ化する  
エデュテイメント機能が好評

# 【アセアン事業】 各国の売上高既存店一昨年比推移

- 第3四半期より各国で営業再開。
- 営業再開後は客数が戻り、急速に回復が進む。



※臨時休業中店舗も集計に含む

※ベトナムは2019年2月休業



株式会社イオンファンタジー

## 【アセアン事業】 営業再開が進む

- フィリピンは1年8ヵ月ぶりに営業を再開。
- 営業再開後は各国でこどもたちのえがおが戻る。



感染対策を実施しながら営業を再開し、ダンスイベントやバースデーパーティなどこどもたちをえがおにする取組みも実施

## 【アセアン事業】 新規出店

- アセアン計16店舗を新規出店。
- インドネシアにテーマ型日本風インドアプレイグラウンド『EDOKKO』を初出店。



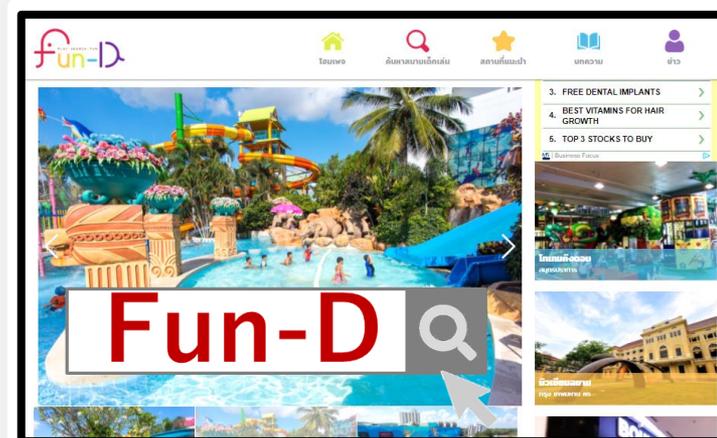
## 【アセアン事業】 新規事業の取組み

■小学生向け教育動画を190本配信（フィリピン）

■おでかけサイト『Fun-D』は登録件数4千件突破（タイ）



小学1～3年生向けの授業動画  
今後6年生まで拡大予定



イベント情報や子育て情報などの  
コラムも随時更新

# 2023年2月期 連結業績予想



# 2023年2月期の連結業績予想

(単位:百万円、%)

	2022年2月期 実績	2023年2月期 予想	前期 増減率	前期 増減額
売上高	60,170	78,900	31.1	+18,729
営業利益	△ 3,408	2,600	—	+6,008
経常利益	△ 3,385	1,700	—	+5,085
親会社株主に帰属する 当期純利益	△ 4,507	400	—	+4,907
1株当たり当期純利益	△228.07円	20.24円	—	+248.31円
1株当たり配当金	20.00円	20.00円	—	±0円

# 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	海外計		
売上高	額	62,500	9,800	6,760	16,560	△ 160	78,900
	前期比増減率	+24.0	+26.9	+220.5	+68.4	—	+31.1
営業利益	額	2,400	100	100	200	0	2,600
	前期比増減額	+4,000	+1,330	+676	+2,006	0	+6,008

## ■前提 売上高既存店 2019年対比

国内98.0% 中国95.0%(既存店19年平常時対比) アセアン94.0%



**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。**

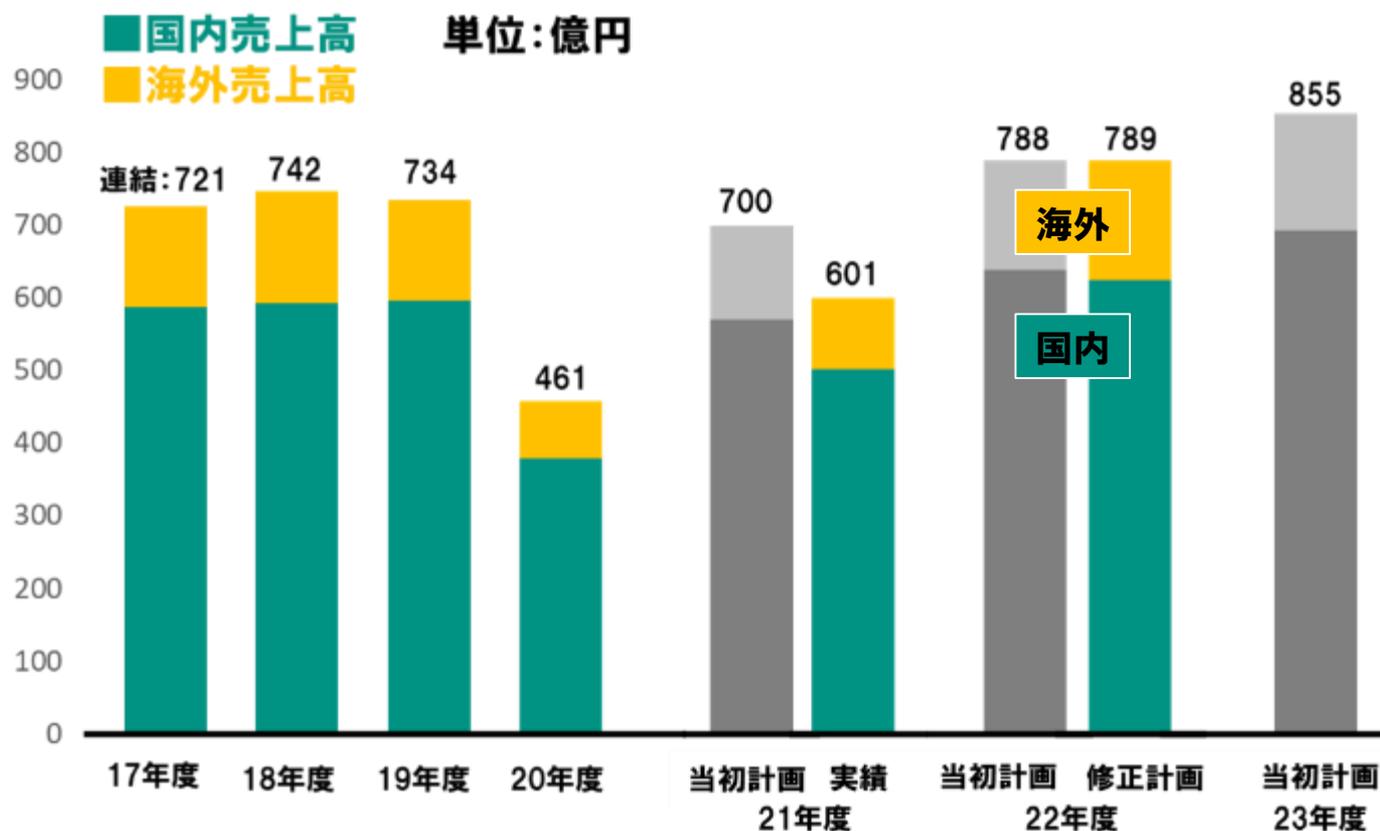


# 中期経営計画の進捗



# 売上高の進捗

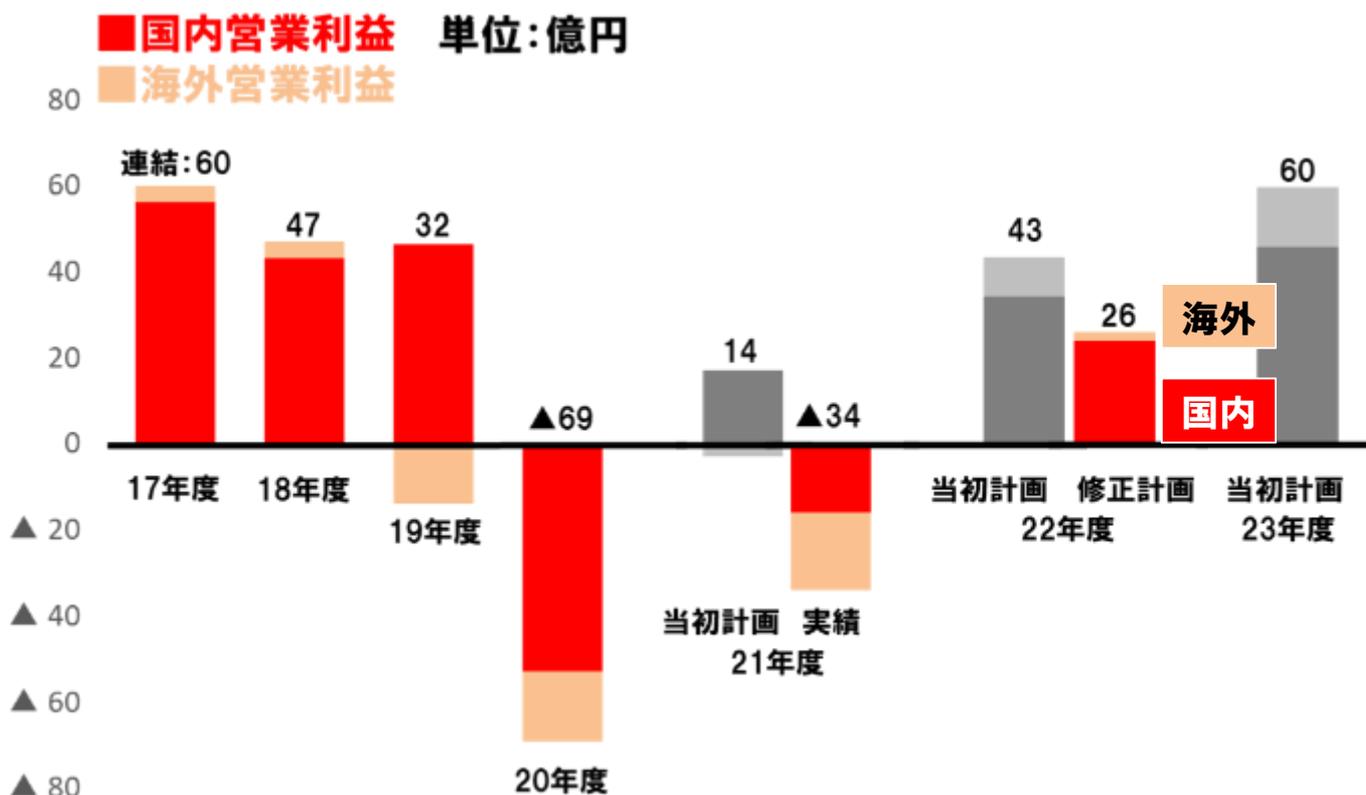
- 21年度はコロナの影響を受けて計画を下回る。
- 22年度上期は国内・海外ともにコロナ影響が残る。



株式会社イオンファンタジー

# 営業利益の進捗

- 21年度はコロナの影響を受けて計画を下回る。
- 22年度もコロナの影響を加味し計画を修正する。



株式会社イオンファンタジー

# 施策の進捗①-1 「あそび場の進化と拡大」の進捗

事業区分		23年度の売上計画を100%とした各事業の進捗状況	進捗状況・今後の施策	
国内	既存事業	アミューズメント プレイグラウンド		<ul style="list-style-type: none"> <li>NEWモーリーファンタジーの拡大</li> <li>新モデル「のびっこ」の拡大</li> </ul>
		中期計画における新規事業	オンラインクレーン オンラインスクール	
	ガチャ			<ul style="list-style-type: none"> <li>専門店「TOYS SPOT PALO」の拡大</li> </ul>
	温浴事業			<ul style="list-style-type: none"> <li>2022年度中 2号店オープン予定</li> </ul>
	アウトドア			<ul style="list-style-type: none"> <li>23年度の開業に向け計画中</li> </ul>
	その他			<ul style="list-style-type: none"> <li>GMS複合施設・アドバタイズ</li> </ul>
	新たに追加した事業	プライズ専門店 オンラインスクラッチ	追加事業のため進捗は国内計に加算	<ul style="list-style-type: none"> <li>専門店「PRIZE SPOT PALO」の拡大</li> <li>企画の拡大・機能の追加</li> </ul>
		国内計		
	海外	中国		<ul style="list-style-type: none"> <li>遊育テーマの新業態の開発</li> </ul>
		アセアン		<ul style="list-style-type: none"> <li>小型モデルの出店拡大</li> </ul>
海外計				
連結計				

■ 21年度実績

■ 22年度計画

■ 23年度計画



株式会社イオンファンタジー

# 施策の進捗①-2 「あそび場の進化と拡大」の進捗

■NEWモーリーファンタジーの活性化による拡大

■デジタル化・エデュテイメントの導入による改革の実現



SCフロアと一体化した  
デジタルサイネージの導入



後方作業削減による  
接客時間拡大



エデュテイメント機能の導入



株式会社イオンファンタジー

## 施策の進捗①-3 「あそび場の進化と拡大」の進捗

■収益性の高い事業である

「TOYS SPOT PALO」「MOLLY. ONLINE」を継続拡大



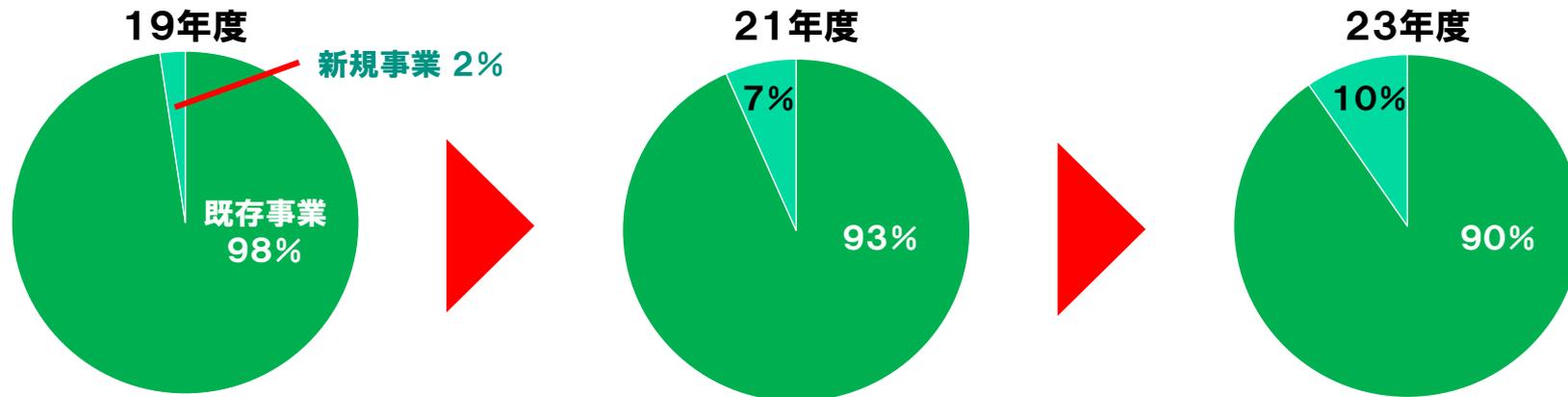
# 施策の進捗①-4 「あそび場の進化と拡大」の進捗

■新たに21年度より追加した事業である  
「PRIZE SPOT PALO」「MOLLY. ONLINE スクラッチ」を拡大



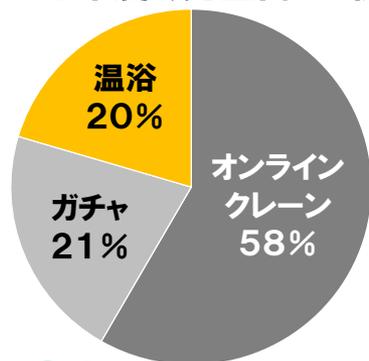
# 施策の進捗②-1 「事業ポートフォリオ」の進捗

## 「国内売上高における新規事業の比率」

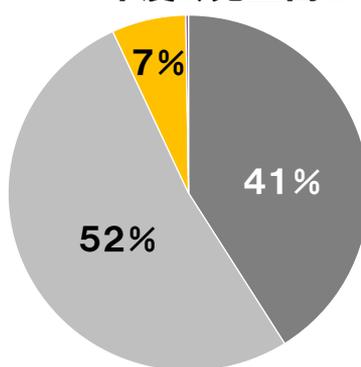


## 「新規事業の内訳」

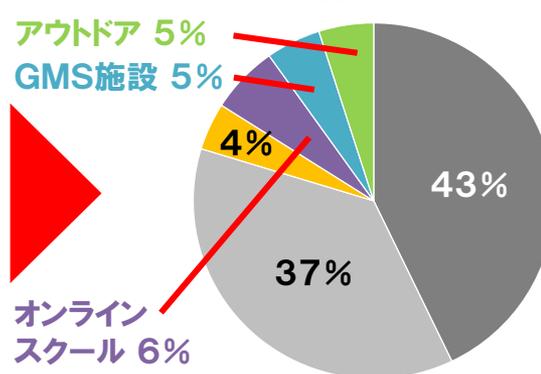
19年度（売上高14億）



21年度（売上高33億）



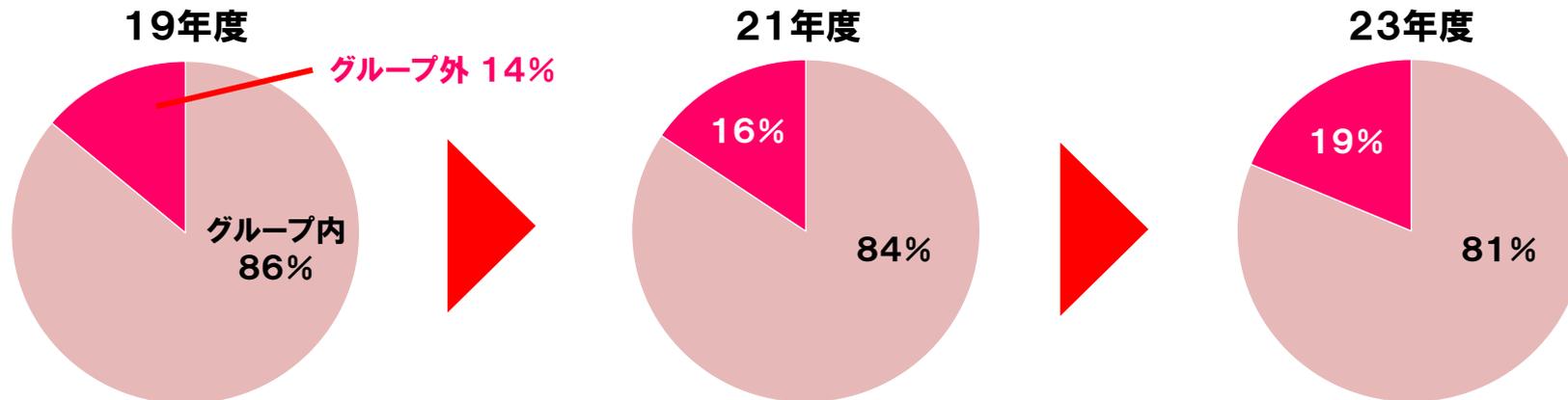
23年度（売上高86億）



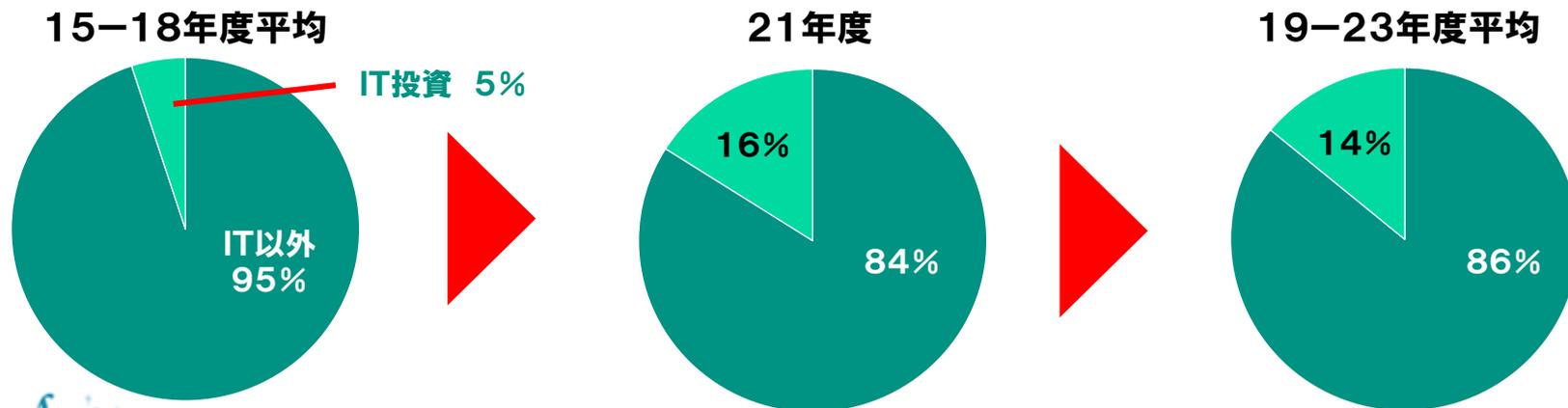
株式会社イオンファンタジー

# 施策の進捗②-2 「事業ポートフォリオ」の進捗

## 「国内における出店先の比率」



## 「IT投資比率」



株式会社イオンファンタジー

## 施策の進捗③ 「フルデジタル化」の進捗

施策区分		進捗状況・今後の施策
攻め	21年度実績	<ul style="list-style-type: none"> <li>顧客データの収集・分析に向けたセンサー等の導入</li> <li>接客時間拡大に向けたペーパーレス等の省人化推進による後方作業削減(21年度実績として18%の作業削減)</li> </ul>
	22年度方針	<ul style="list-style-type: none"> <li>収集した顧客データに基づく客導線分析等のデジタルマーケティングの実践</li> <li>OneIDによる自社内・グループ内の会員連動</li> </ul>
守り	21年度実績	<ul style="list-style-type: none"> <li>社内の情報セキュリティ基準の引き上げと研修や訓練による社員教育の実施</li> <li>非接触を推奨するためのツールの導入</li> </ul>
	22年度方針	<ul style="list-style-type: none"> <li>作業効率化に向けた財務会計情報の集約と各フローにおける複雑化したデータの可視化</li> <li>老朽化しつつある本部基幹システムのリプレイス</li> </ul>

## 施策の進捗④ 「成長を支える人材・組織・風土」の進捗

施策区分	進捗状況・今後の施策
風土改革	<ul style="list-style-type: none"><li>・ 企業パーパスの制定</li><li>・ サステナビリティ方針の制定</li></ul>
組織制度	<ul style="list-style-type: none"><li>・ 成長分野への人材シフト</li><li>・ 機能型から事業部型組織へ</li></ul>
人事制度	<ul style="list-style-type: none"><li>・ ストアマネジャーの社員化</li><li>・ 人事評価項目の見直し</li></ul>
教育制度	<ul style="list-style-type: none"><li>・ 「イオンファンタジートップセミナー」の開始</li><li>・ 主体的リーダーを育成する現職教育強化</li><li>・ 専門人材の採用・教育制度構築</li></ul>

# 単体資料

# 2022年2月期の業績(単体)

参考資料

(単位:百万円、%)

	2021年2月期 (前期)	2022年2月期 (当期)	前期 増減率
売上高	38,227	50,410	31.9
売上総利益	△ 2,838	1,897	—
販売管理費	3,241	3,497	7.9
営業利益	△ 6,079	△ 1,600	—
営業外損益	121	592	389.3
経常利益	△ 5,958	△ 1,007	—
税引前 当期純利益	△ 10,912	△ 5,421	—
当期純利益	△ 8,794	△ 5,505	—

# 会計上の売上高詳細(単体)

参考資料

(単位:百万円、%)

	2021年2月期		2022年2月期		前年 同期比	既存店 前年比
	実績	構成比	実績	構成比		
遊戯機械	32,370	84.7	42,169	83.7	130.3	129.3
商品(物販)	5,418	14.2	7,801	15.5	144.0	144.0
委託	65	0.2	83	0.2	129.0	—
その他	110	0.3	170	0.3	153.9	—
遊戯施設関係売上	37,965	99.3	50,226	99.6	132.3	131.4
その他売上高	261	0.7	183	0.4	70.2	123.3
売上高合計	38,227	100.0	50,410	100.0	131.9	134.4

# 既存店前年比の月次推移(単体)

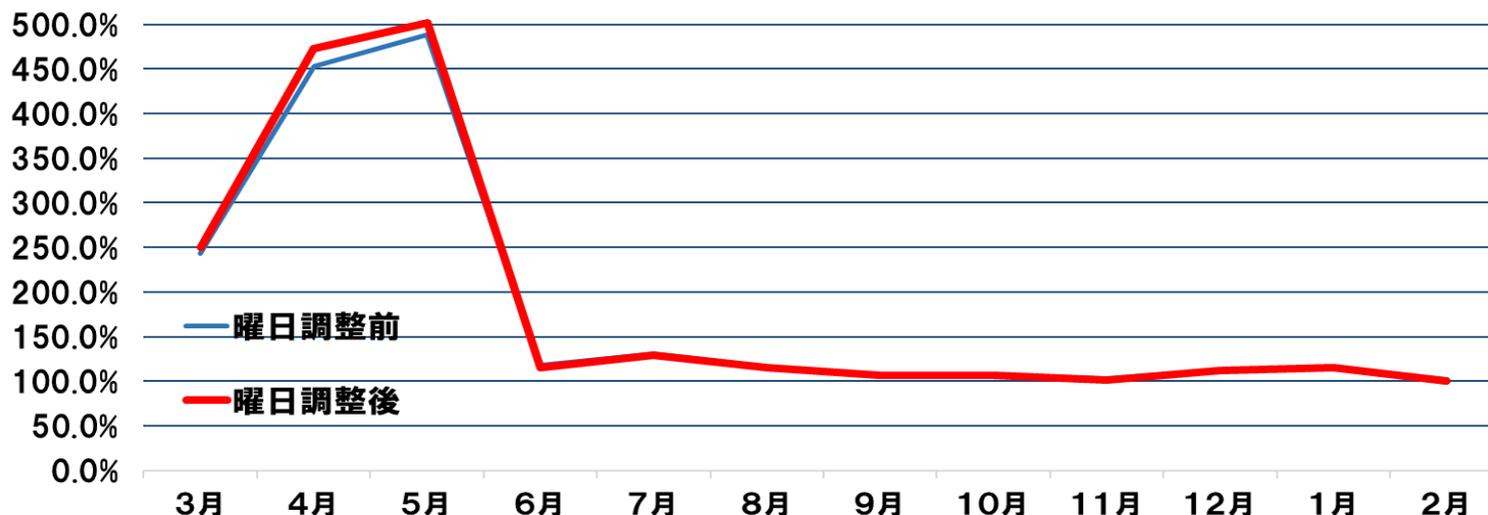
参考資料

(単位:%)

2022年2月期 第1Q~2Q	3月度	4月度	5月度	6月度	7月度	8月度
曜日調整前	242.9	452.7	488.3	118.0	130.3	115.7
曜日調整後	250.4	473.0	502.1	115.2	128.9	115.5

2022年2月期 第3Q~4Q	9月度	10月度	11月度	12月度	1月度	2月度
曜日調整前	106.7	106.9	102.7	112.5	115.7	102.0
曜日調整後	106.9	106.6	101.7	111.6	115.6	100.2



# 既存店2019年比の月次推移(単体)

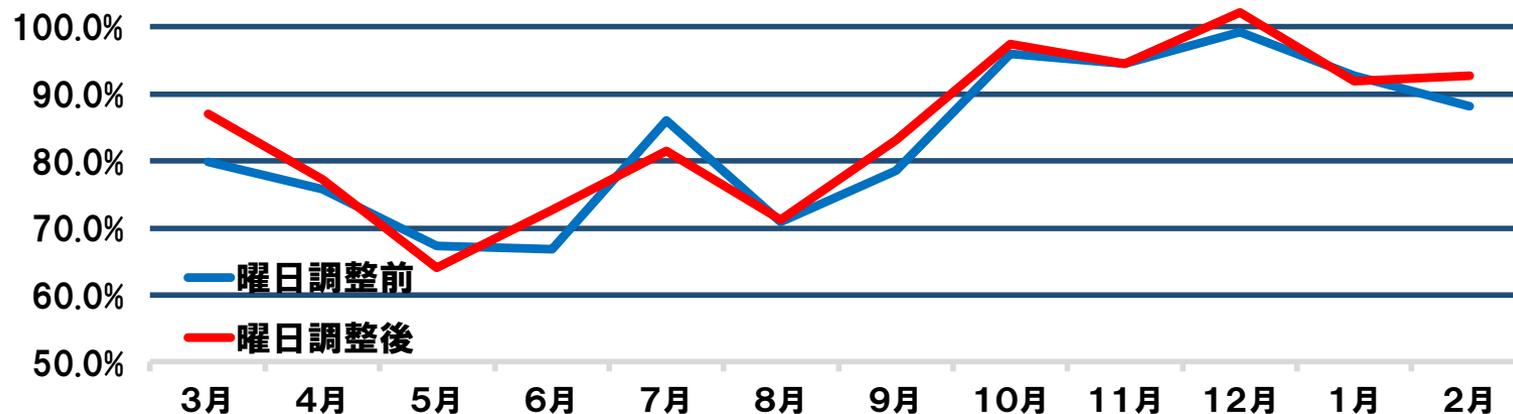
参考資料

既存店2019年対比

(単位:%)

2022年2月期 第1Q~2Q	3月度	4月度	5月度	6月度	7月度	8月度
曜日調整前	79.8	75.8	67.3	66.8	86.1	70.9
曜日調整後	87.1	77.3	64.0	72.7	81.5	71.2

2022年2月期 第3Q~4Q	9月度	10月度	11月度	12月度	1月度	2月度
曜日調整前	78.5	96.0	94.6	99.2	92.8	88.2
曜日調整後	83.1	97.4	94.6	102.1	91.9	92.7



# 部門別売上動向(単体)

参考資料

(単位:%)

	2022年2月期								2022年2月期年間計	
	第1四半期		第2四半期		第3四半期		第4四半期		売上高 構成比	既存 一昨年比
	売上高 構成比	既存 一昨年比	売上高 構成比	既存 一昨年比	売上高 構成比	既存 一昨年比	売上高 構成比	既存 一昨年比		
時間制遊具	2.5	47.5	2.8	50.2	2.9	69.6	3.0	85.1	2.8	61.9
体感	5.8	63.5	5.9	63.8	5.7	79.5	5.4	82.8	5.7	73.0
カード	11.2	64.4	11.4	77.3	11.8	84.4	11.0	93.8	11.4	80.4
メダル	18.0	55.6	18.9	51.8	17.9	61.2	18.1	65.5	18.2	58.9
プライズ	56.1	88.0	54.6	83.8	55.2	104.9	55.8	106.5	55.4	96.4
シール	2.1	59.0	1.7	58.3	1.5	66.9	1.5	71.1	1.7	64.6
カプセル玩具	3.3	270.0	4.0	268.1	4.3	255.0	4.7	220.2	4.1	247.9
遊戯施設売上計	100.0	74.6	100.0	74.4	100.0	89.3	100.0	93.6	100.0	82.6

※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

# 四半期毎の業績推移(単体)

参考資料

(単位:百万円、%)

	2021年2月期		2022年2月期							
	第4四半期		第1四半期		第2四半期		第3四半期		第4四半期	
	実績	増減率	実績	増減率	実績	増減率	実績	増減率	実績	増減率
売上高	13,020	△ 13.0	11,242	+246.2	12,478	+21.1	12,280	+5.4	14,409	+10.7
売上原価	12,549	△ 2.9	11,359	+96.5	12,257	+11.2	12,057	+3.0	12,838	+2.3
売上総利益	471	△ 76.9	△ 117	-	221	-	223	-	1,570	+232.9
販管費	817	△ 6.3	925	+13.8	775	+3.1	936	+8.9	861	+5.4
営業利益	△ 345	-	△ 1,042	-	△ 554	-	△ 713	-	708	-
営業外損益	110	-	246	+118.2	34	-	364	+902.8	293	+145.1
経常利益	△ 235	-	△ 874	-	△ 653	-	△ 395	-	914	-
特別損益	△ 3,427	-	607	-	836	+23.8	606	-	3,541	+2.3
税引前利益	△ 3,662	-	△ 1,481	-	△ 935	-	△ 563	-	△ 2,441	-
法人税等	81	-	54	-	54	+3.9	58	+28.7	374	-
四半期純利益	△ 3,580	-	△ 1,302	-	△ 819	-	△ 568	-	△ 2,816	-

# 貸借対照表(単体)

参考資料

(単位:百万円、%)

	2021年2月期末		2022年2月期		期末 増減額
	金額	構成比	金額	構成比	
流動資産	11,146	27.5	13,744	33.5	+2,597
固定資産	29,417	72.5	27,244	66.5	△ 2,173
資産合計	40,564	100.0	40,988	100.0	+424
流動負債	21,077	52.0	23,782	58.0	+2,705
固定負債	1,514	3.7	5,332	13.0	+3,817
負債合計	22,591	55.7	29,114	71.0	+6,523
純資産合計	17,972	44.3	11,873	29.0	△ 6,099
負債純資産合計	40,564	100.0	40,988	100.0	+424