

2025年12月期 第3四半期 決算説明資料

2025年11月14日
株式会社キッズスター
(証券コード：248A)

- 1 当社事業の全体像と強み** (P3~)
～デジタル×リアルの両軸展開及び海外展開へ～
- 2 2025年12月期 第3四半期業績** (P8~)
～通期計画に対して順調に進捗中～
- 3 成長戦略と2025年12月期の計画** (P15~)

当社事業の全体像と強み

～デジタル×リアルの両軸展開及び海外展開へ～

「ごっこランド」のビジネスモデル

- ✓ 月額定額制の2年間の初回契約（約半数が利用料の前払いを選択）
- ✓ パビリオン出店企業からは**継続的な出店料を収受**、ユーザーの利用は完全無料

ユーザー



累計800万※1)
ダウンロード

月間平均
2000万回※2)以上
遊ばれています



無料

出店料



ごっこランド

「子どもの夢中」を応援する者で作る
オンリーワンのファミリープラットフォーム

パビリオン
出店企業



97出店中※1)

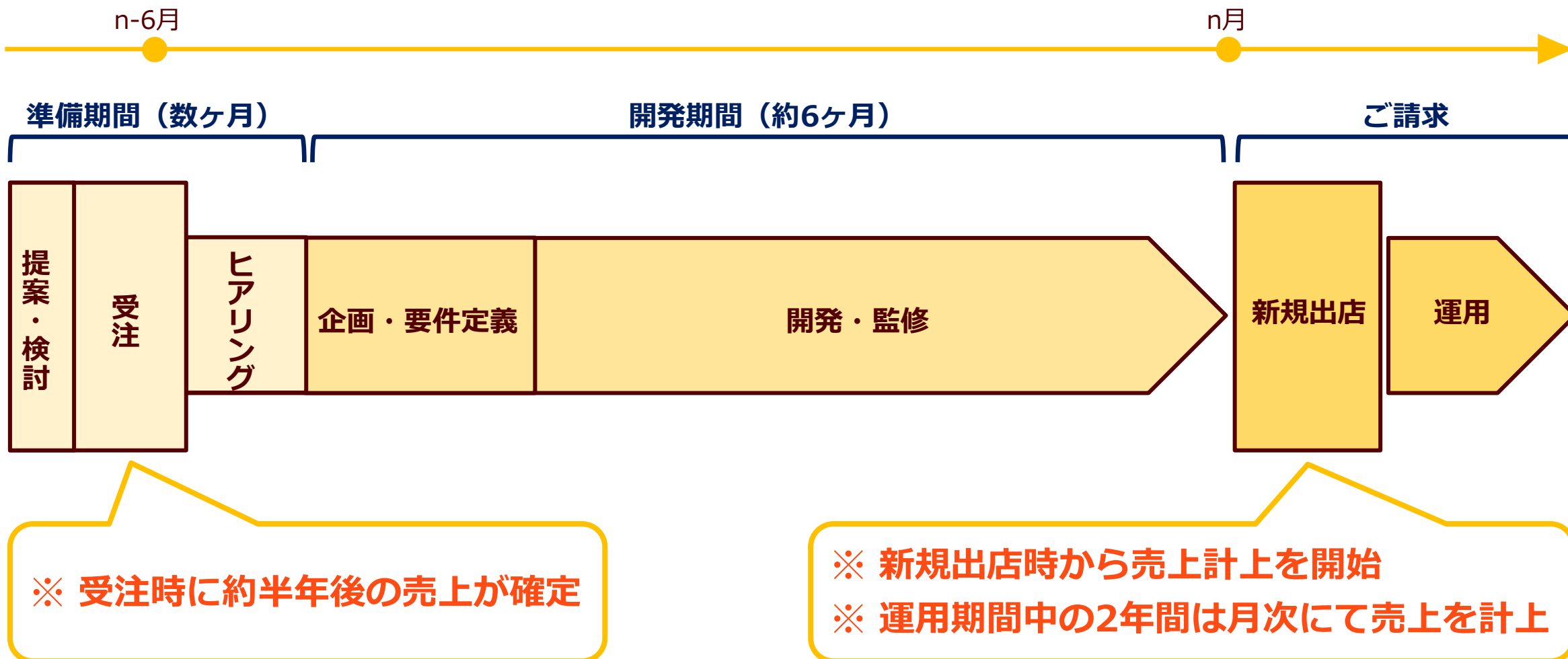
企業公式の
総合社会体験

(職業体験・金融教育・SDGs・地域学習等)

※1：2025年9月末時点（国内）
※2：2024年10月～2025年9月の平均値

「ごっこランド」の受注から出店の流れ

- ✓ 受注から新規出店（売上計上）までのリードタイムは約半年
- ✓ 新規出店後、原則として2年間は月次にて売上の計上が続く



「ごっこランドEXPO」～リアル展開～

- ✓ ユーザーは無料で利用、ワークショップ出店企業及び施設から報酬を収受
- ✓ ユーザー・ワークショップ出店企業・施設の3者へのメリットを提供

無料体験^(※)

①ユーザー
リアルな体験で
満足度向上



③モール等の施設
集客・来場者満足度向上



運営
委託料



出店料

②ワークショップ
出店企業
リアルな原体験創出



「ごっこランド」ブランドのアジア展開

- ✓ デジタルとリアル両軸で、子どもとの接点を強化
- ✓ ベトナム法人の設立が完了し、本格的な営業活動開始

デジタル



リアル



ごっこランド



ごっこランド
EXPO
エキスポ
夢中であそぼう たいけんしよう!

日本から
アジアへ

- ・ 子ども世代が急増する東南アジアにフォーカス
- ・ ベトナム版の累計ダウンロード数は200万を突破

2025年12月期 第3四半期業績

～通期計画に対して順調に進捗中～

- ✔ 売上高の前四半期比(第2四半期比)は、事業開発・サービスデザインの収入減により横ばいだが「ごっこランド」のストック収入及び「ごっこランドEXPO」の開催による収入は増加
- ✔ 前年同期比125%増収、同144%営業増益

(単位：百万円)

	2024/12期				2025/12期			
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	前年同期比
売上高	186	216	244	260	291	289	306	125.4%
営業利益	15	39	50	62	62	88	72	144.0%
四半期純利益	9	25	24	45	41	55	44	180.0%

通期計画の達成に向けて順調に進捗中

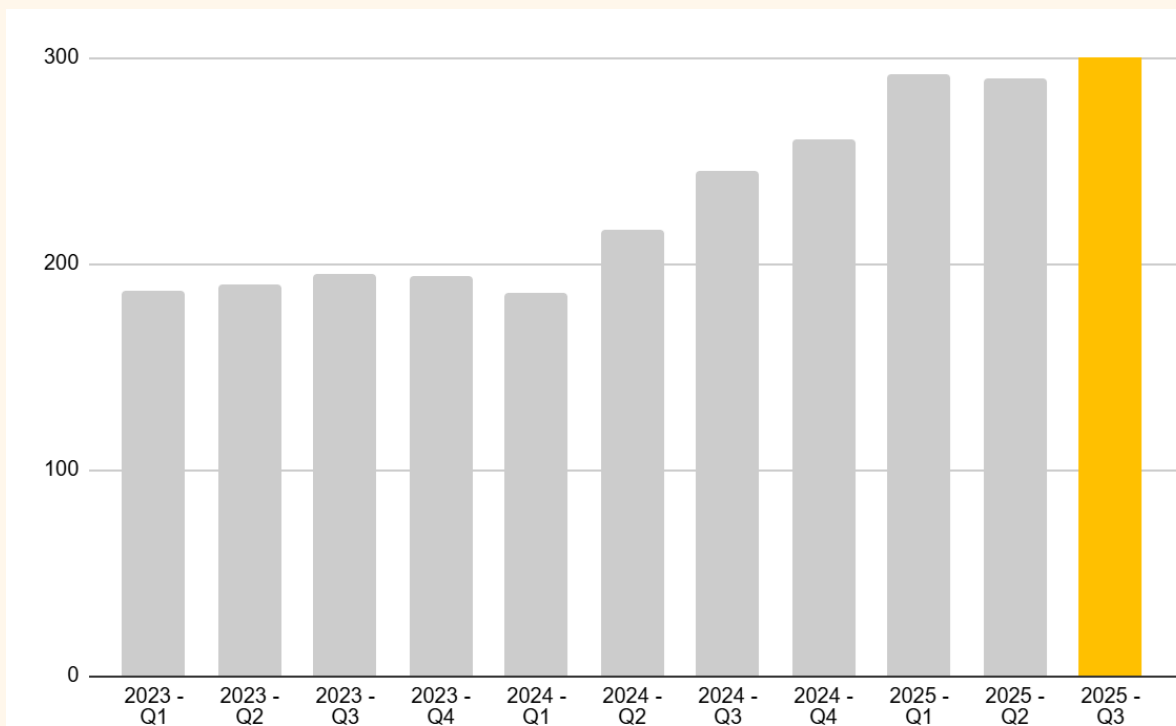
(単位：百万円)

	2024/12期		2025/12期			
	Q3累計	通期実績 (個別決算)	Q3累計	前年同期比	通期計画 (連結決算) 8月14日公表値	前年同期比
売上高	647	908	885	136.7%	1,105	121.8%
営業利益	106	169	221	209.0%	219	130.1%
当期(四半期) 純利益	59	104	141	238.0%	131	125.1%

- ✓ 「ごっこランド」は当第3四半期のパビリオン出店数が計画通りに推移
- ✓ 販管費が前四半期比(第2四半期比)増加したことにより営業利益が減少

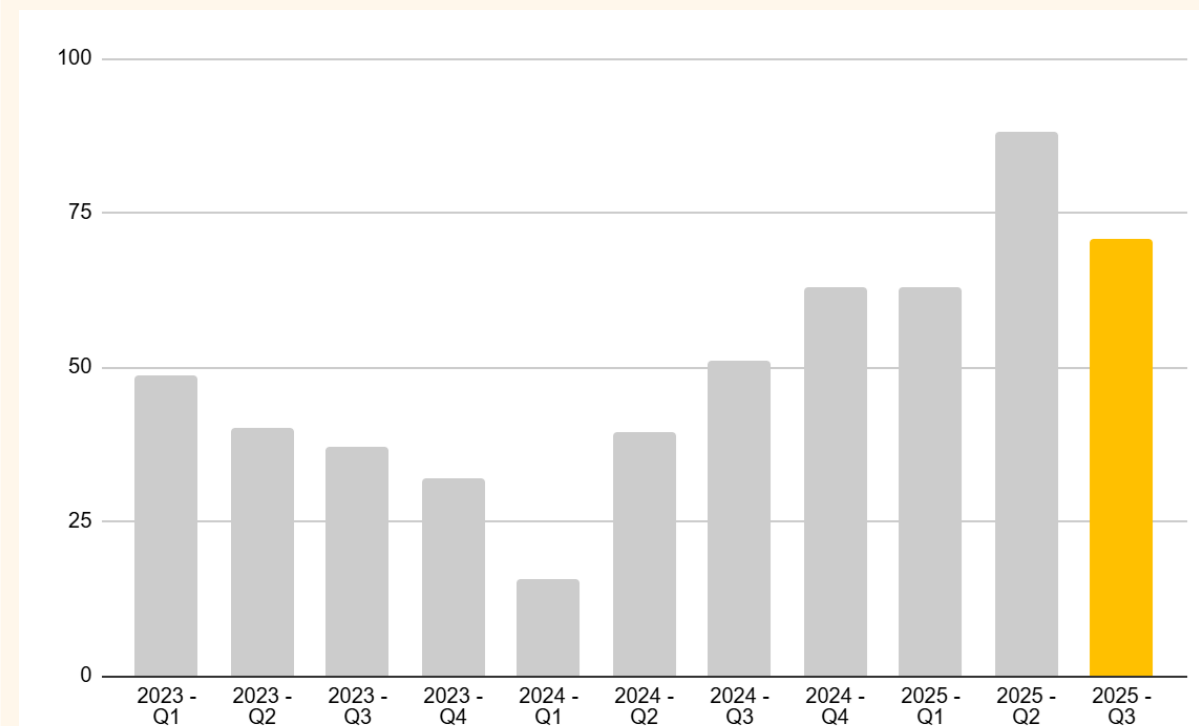
売上高の四半期推移

(単位：百万円)



営業利益の四半期推移

(単位：百万円)

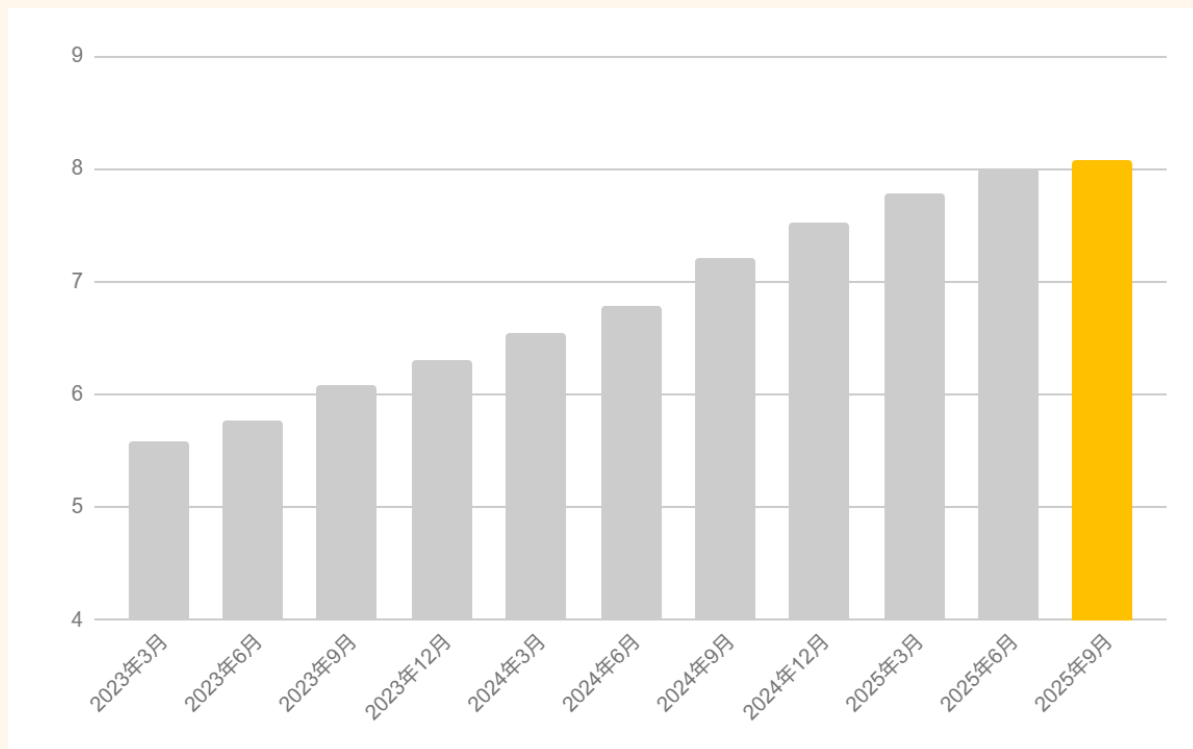


「ごっこランド」の累計ダウンロード数とプレイ回数の推移

- ✔ 累計ダウンロード数は、8月に800万件を超えた

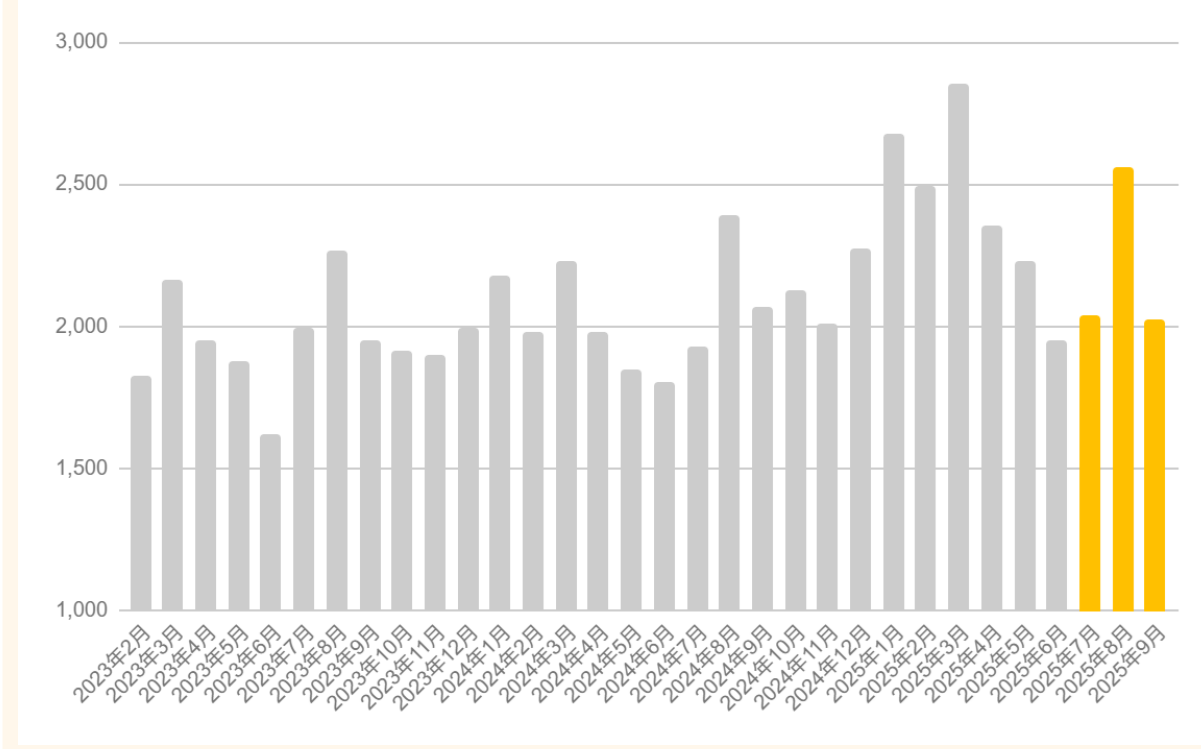
累計ダウンロード数の四半期推移

(単位：百万端末)



プレイ回数の月次推移

(単位：万回)

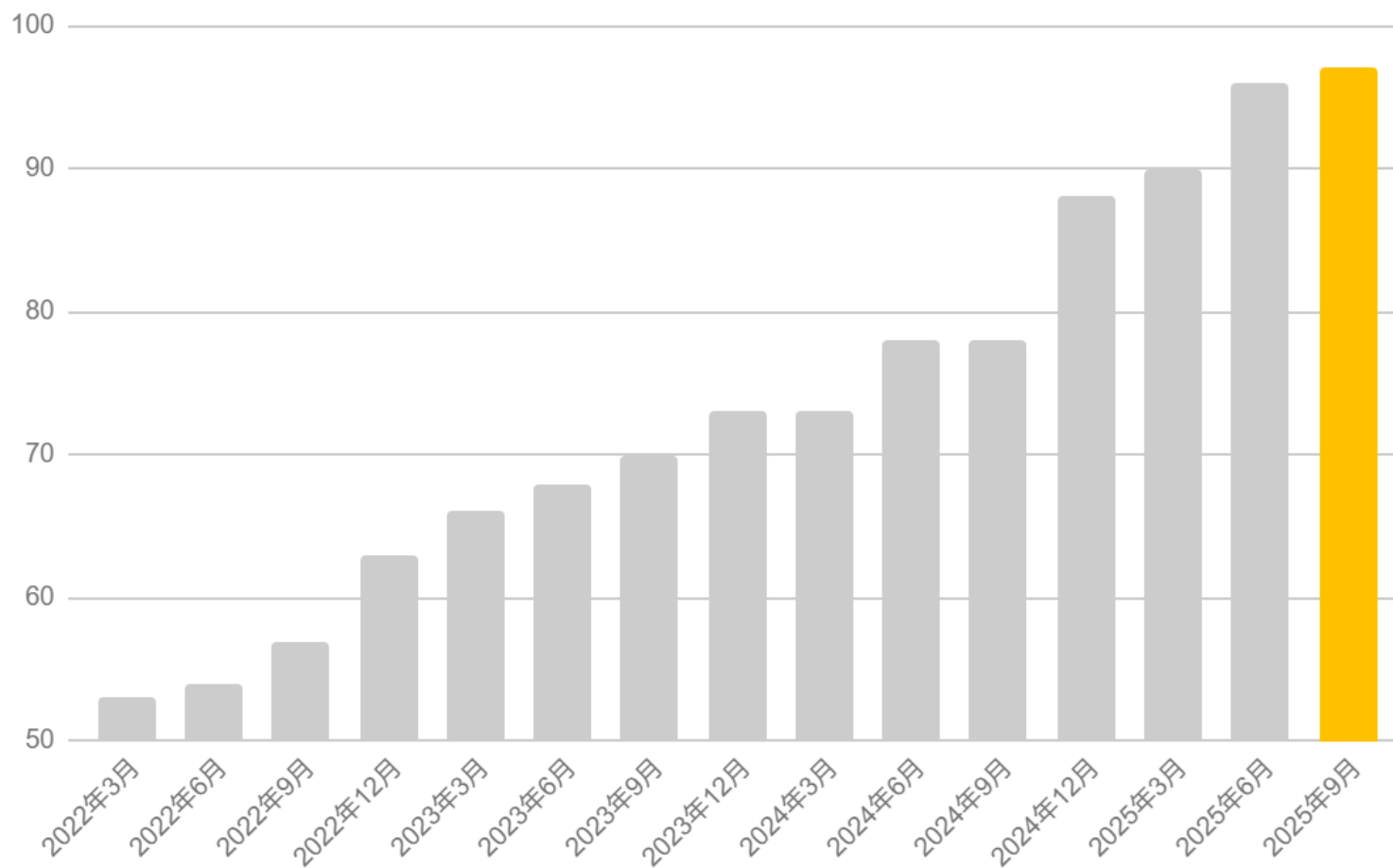


「ごっこランド」のパビリオン数の推移

- ✓ 2025年9月末のパビリオン数は97店にて着地

パビリオン数の推移

(単位：店)

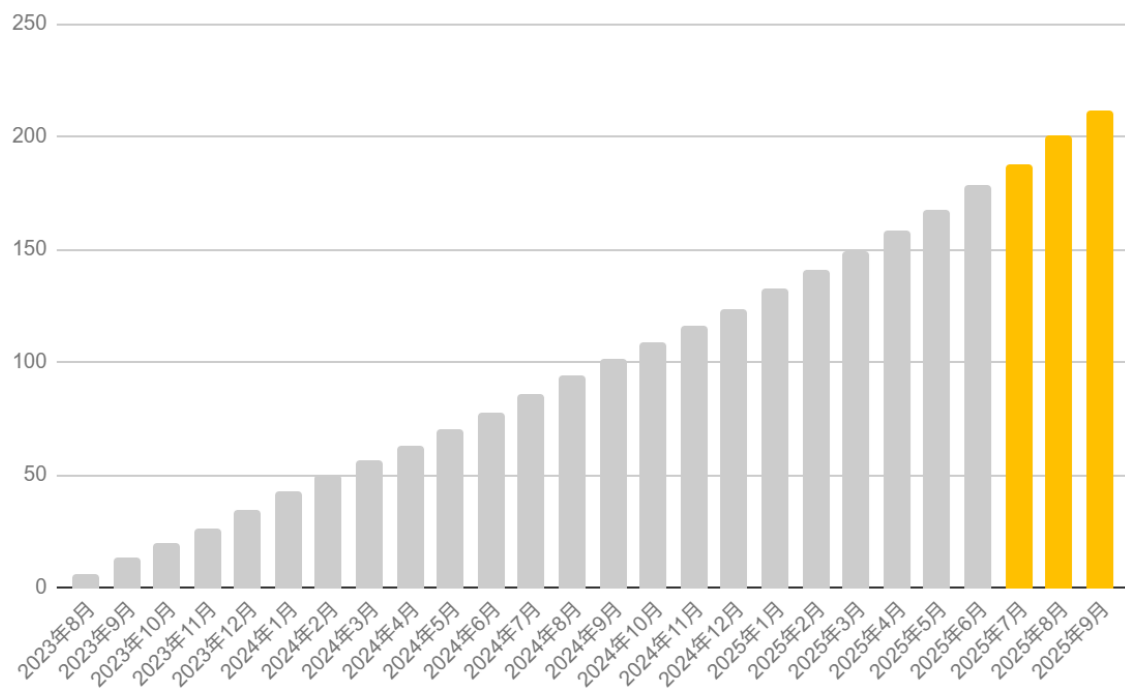


ベトナム版の累計ダウンロード数とプレイ回数の推移

- ✓ 2025年9月末の累計ダウンロード数は200万を突破
- ✓ 2025年8月の月間プレイ回数は400万回を突破

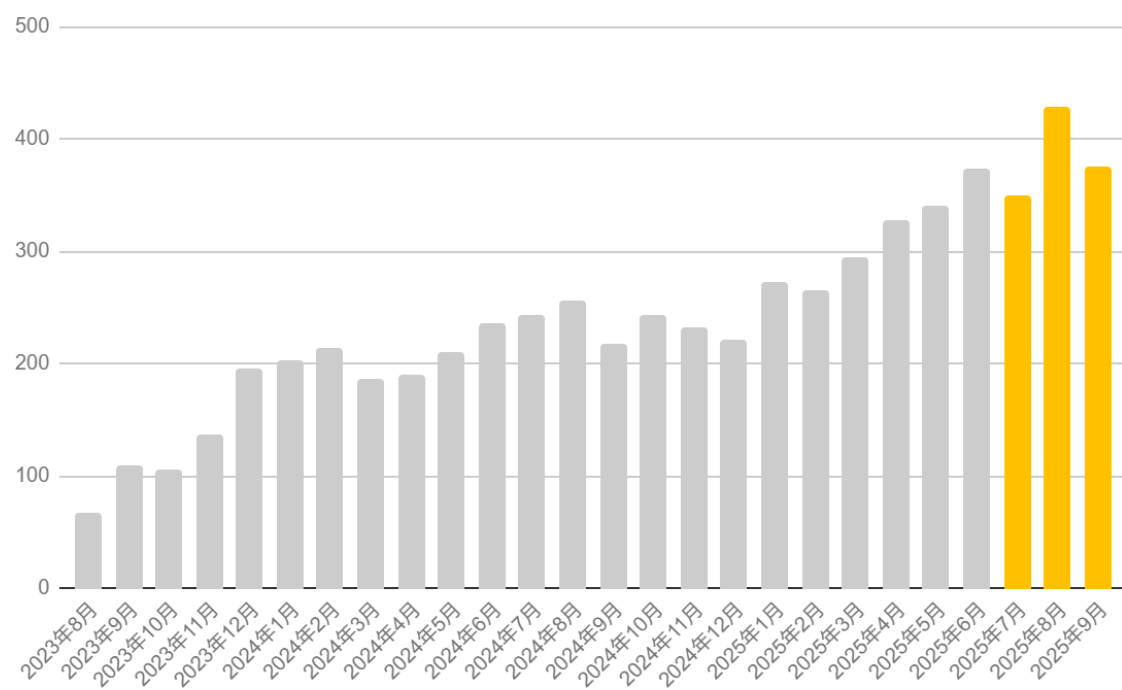
累計ダウンロード数の月次推移

(単位：万端末)



プレイ回数の月次推移

(単位：万回)



成長戦略と2025年12月期の計画

【現在】

- 顧客数
国内ごっこランド既存出店数



- 顧客単価
月額 × 継続年数

【今後】

営業体制の拡充と 海外展開による出店数の増加

- 国内ごっこランド
+ 出店増加
- 海外ごっこランド
+ 新規出店増加
+ 展開国増加

顧客数
アップ

顧客数
アップ

ごっこランドの 価値向上による顧客単価アップ

- リアルでの体験創出
「ごっこランドEXPO」
+ イベント売上
+ ごっこランドの継続年数増加
+ 海外イベント展開
- ごっこランドの販売価格変更
月間平均プレイ回数
2500万回を目処に検討

顧客単価
アップ

顧客単価
アップ

■ 顧客数

国内ごっこランド既存出店数

営業体制の拡充と 海外展開による出店数の増加

- 国内ごっこランド
+ 出店増加

顧客数
アップ

- 海外ごっこランド
+ 新規出店増加
+ 展開国増加

顧客数
アップ

- 国内ごっこランド
 - ✓ 営業体制の強化と顧客満足の向上を図ることでパビリオン数は順調に増加
 - ✓ 今期末のパビリオン数は100店舗達成を視野
 - ✓ 「仮面ライダーゼッツ」と「ごっこランド図鑑くじ」のコラボにより顧客数アップを目指す



©2025 石森プロ・テレビ朝日・ADK EM・東映

■ 顧客数

国内ごっこランド既存出店数

営業体制の拡充と 海外展開による出店数の増加

- 国内ごっこランド
+ 出店増加

顧客数
アップ

- 海外ごっこランド
+ 新規出店増加
+ 展開国増加

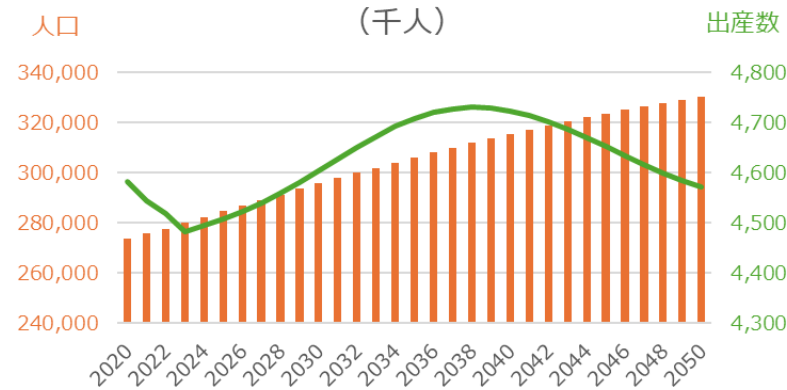
顧客数
アップ

✓ ベトナムに続いて、インドネシア、タイなど東南アジアでの展開拡大

✓ 現地語及び英語版を12月19日にリリース予定

- ・ インドネシアは年間出産数450万人、2050年には3.3億人の魅力的な巨大市場
- ・ タイはマーケティングやブランディングの成熟度が高く収益化に適した市場環境であり、成長機会が見込める

インドネシアの人口動態予測
(千人)



出所：World Population Prospects 2024
<https://population.un.org/wpp/>



リアルでの体験創出「ごっこランドEXPO」

FY2024
5ヶ所開催



FY2025
30ヶ所開催

- ✓ リアルイベントの取組みで
ごっこランドのパビリオン
出店企業との関係性強化
- ✓ 出店パビリオンの契約継続
&単価アップに寄与

- ✓ 既存の開催場所に加え、多様な形でのイベント開催を目指し
ユーザーとの接点の創出を図る
- ✓ 8月は10ヶ所でのリアルイベントを実施し大盛況



■ 顧客単価
月額 × 継続年数

ごっこランドの 価値向上による顧客単価アップ

- リアルでの体験創出
「ごっこランドEXPO」
+ イベント売上
+ ごっこランドの継続年数増加
+ 海外イベント展開

- ごっこランドの販売価格変更
月間平均プレイ回数
2500万回を目処に検討

顧客単価
アップ

顧客単価
アップ

- ✓ 多様な形でのイベント開催の一環として、大阪・関西万博にてごっこランドEXPOを共催
- ✓ より大型で集客力の強いイベントとすることで価値向上と単価アップを図る

開催概要

ごっこランドEXPO in 大阪・関西万博

- 日時 2025年10月10日（金）・11日（土）
- 会場 EXPOメッセ「WASSE」
- 主催 こども万博実行委員会
- 共催 ごっこランドEXPO、みらいのたからばこ
- 対象年齢 未就学児～小学生
- 入場料 無料（一部有料）



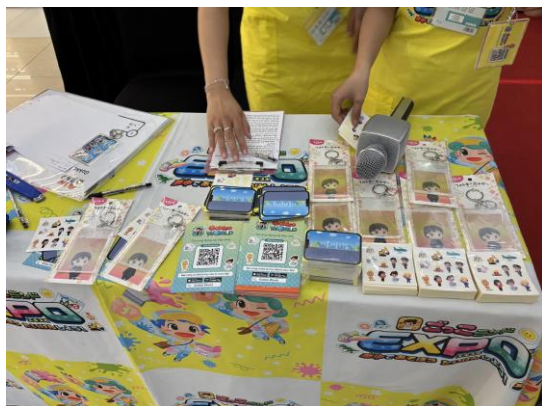
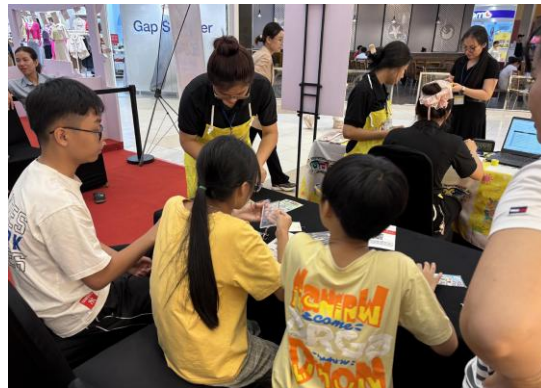
総来場者数



日程	来場者	
	こども万博	ごっこランド EXPO
10/10（金）	11,096	2,131
10/11（土）	12,864	1,897
合計	23,960人	4,028人



- リアルでの体験創出 海外イベント展開
✓ ベトナムのイオンモール ビンズオンキャナリーにて
「Gokko World」のリアルイベントを7月に初開催
3日間で3,646名の来場者数を記録。今後のイベント
事業展開に向けて大きな弾み



■ 顧客単価
月額 × 継続年数

ごっこランドの 価値向上による顧客単価アップ

- リアルでの体験創出
「ごっこランドEXPO」
+ イベント売上
+ ごっこランドの継続年数増加
+ 海外イベント展開

顧客単価
アップ

- ごっこランドの販売価格変更
月間平均プレイ回数
2500万回を目処に検討

顧客単価
アップ

【本資料の取扱いについて】

- 本資料の作成に当たり、当社が入手可能な統計等第三者情報についての正確性や完全性に依拠し、前提としていますが、その正確性や完全性について、当社は何ら表明及び保証するものではありません。
- 発表日現在の将来に関する前提や見通し、計画に基づく予想が含まれている場合がありますが、これら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、当社として、その達成を約束するものではありません。これらの記述の内容については、経済状況の変化や顧客のニーズ及び嗜好の変化、他社との競合、法規制の変更等、今後の様々な要因によって大きく差異が発生する可能性があります。

お問い合わせ

IR担当

HP : <https://ir.kidsstar.co.jp/contact>