GENDA IR

WHAT IS GENDA

2026.11

© GENDA Inc.

GENDA:)

2040年、世界一のエンタメ企業へ

© GENDA Inc.

Aspiration / 大志

More fun :)
for your days

世界中の人々の人生をより楽しく

GENDAは、この「Aspiration/大志」を掲げ、
グローバルなエンターテイメントのネットワークを構築し、
世の中に広がる「楽しさの絶対量」を増やすことを目指しています。

Vision / 野望

2040年、世界一のエンタメ企業へ

Value / 行動指針

Speed is King

スピードが大事、ではなく
「スピード最優先」

GRIT and GRIT

「やり抜く力」こそが、
成功の最も重要な要素

Enjoy our Journey

皆で一緒にこの道のりを楽しみ、
より大きな夢を叶えよう

© GENDA Inc.

エンタメ業界特化のM&Aによる非連続な成長 ＋ 既存事業の成長

1 インオーガニック成長：M&A

エンタメ業界M&Aによる「非連続な成長」

主要なトラックレコード

GiGO 2020年12月	PLABI 2024年2月	national ENTERTAINMENT network 2024年11月	HALOS GARDEN 2025年3月	スーパーカラオケコーイング 2025年5月
PLAYER ONE AMUSEMENT GROUP 2025年7月	カラオケBanBan 2024年2月	株式会社音通 2024年8月	KAJI 株式会社カジ・コーポレーション 2025年11月	
CARATT 2025年10月	SMART EXCHANGE 2025年3月	Fujing 2024年7月	GAGA GENDA GROUP 2023年11月	ふくや 2024年1月

事業概観は こちら

2 オーガニック成長：既存事業の成長

PMIによる収益向上





プライズゲーム機を増台した旧MAXIM HERO

PMIについて詳しくは こちら

「GENDAエンタメ経済圏」内での相互シナジーの発現



GiGO × カラオケBanBan複合店（三重県桑名）



TWICE LOVELYS × GiGO × レモネード・レモニカ
コラボキャンペーン (2024～2025年)

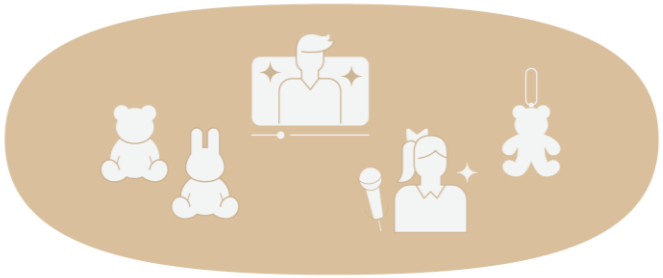
シナジーについて詳しくは こちら

全ての成長投資（グロースCAPEX）は「1株あたり利益（EPS）」の成長に寄与するかで判断

© GENDA Inc.

IPコンテンツ × プラットフォーム

エンタメ・コンテンツ



GAGA★ GENDA GROUP　DYNAMO AMUSEMENT　ふくや
映画.com　D-EIGHT　ARES COMPANY

×

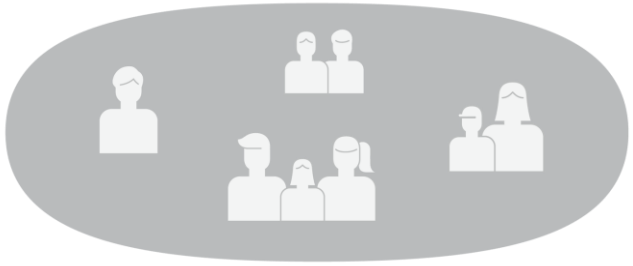
エンタメ・プラットフォーム



GiGO　GiGO EDGE　GiGO SOLUTIONS　Kiddleton
GENDA:) AMERICAS　GENDA:) 広州　GENDA:) EUROPE
CARATT　SMART EXCHANGE　LEMONADE　HILL VALLEY
Fillico　ENNE　GiGO Taiwan　GiGO Vietnam　フィットネスジム

×

ファン



M&A戦略の2段階アプローチ

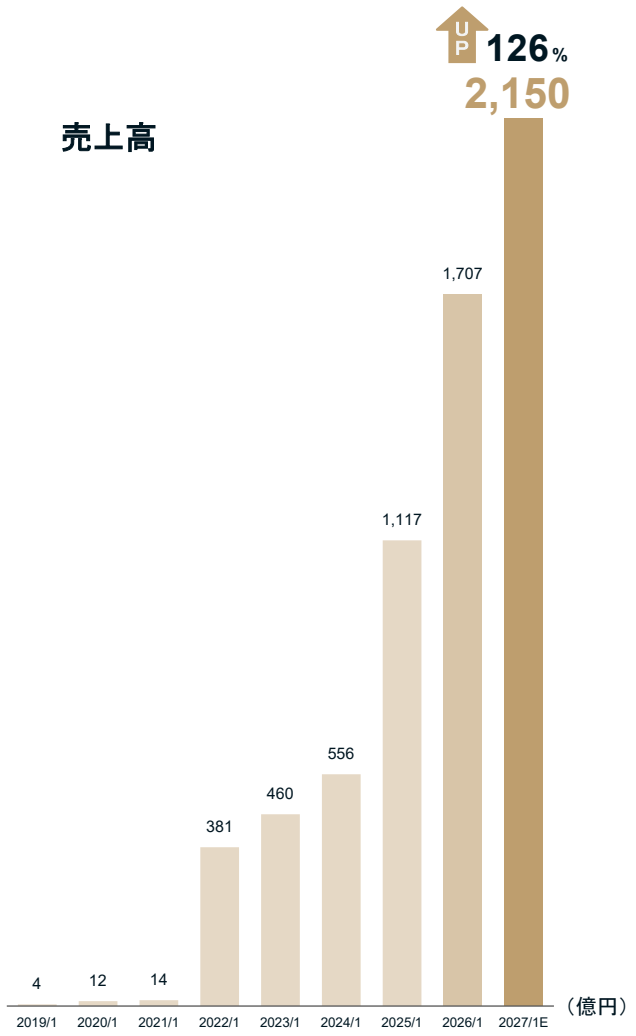
1 **まずは「プラットフォーム」が成長ドライバーの中心**
ノウハウのある中核領域のロールアップM&Aを優先

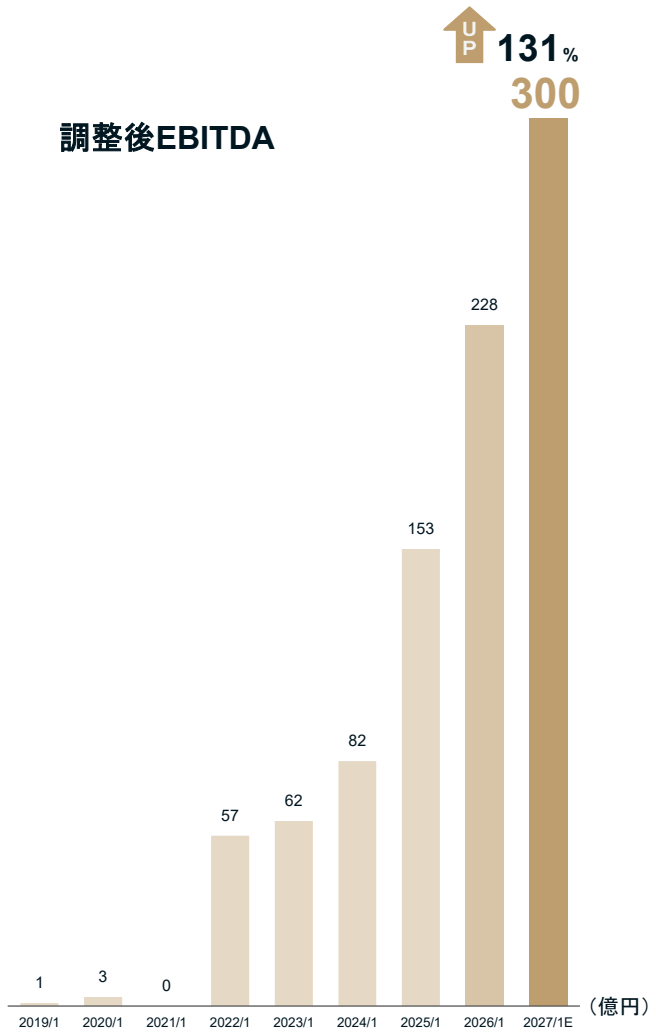
2 **中長期的に「IPコンテンツ」領域への進出を加速**
IP等のコンテンツ領域へ進出

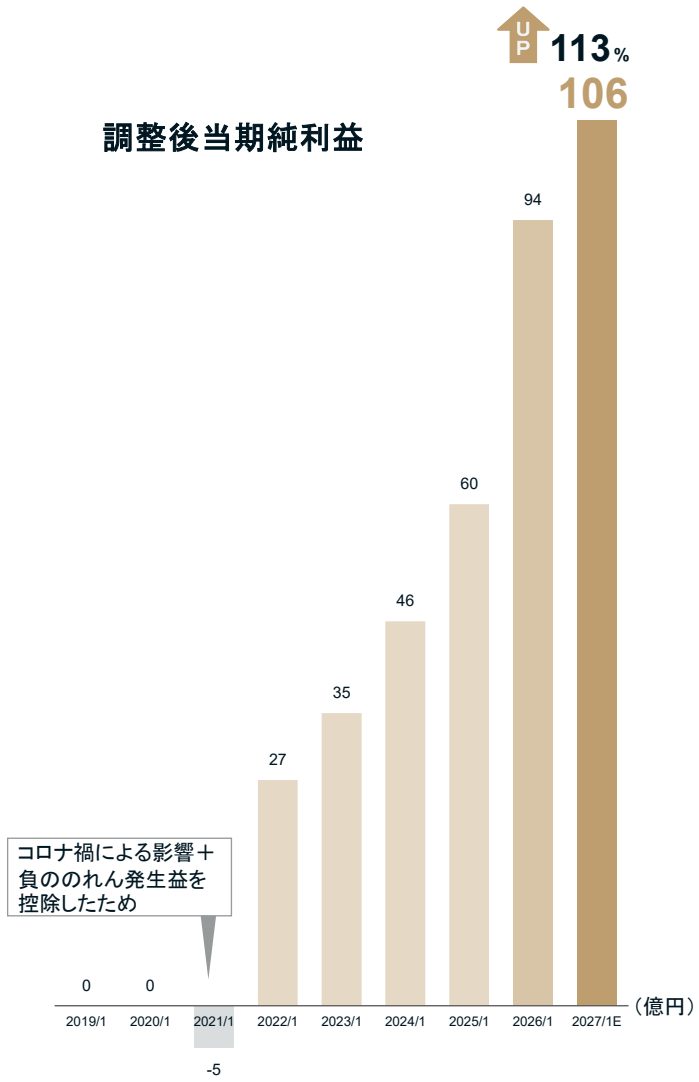
両領域でのM&Aを積み重ね、グローバルな「GENDAエンタメ経済圏」を構築。「千変万化」なエンタメ事業のボラティリティを超越する

© GENDA Inc.

GENDAの「連続的な非連続な成長」





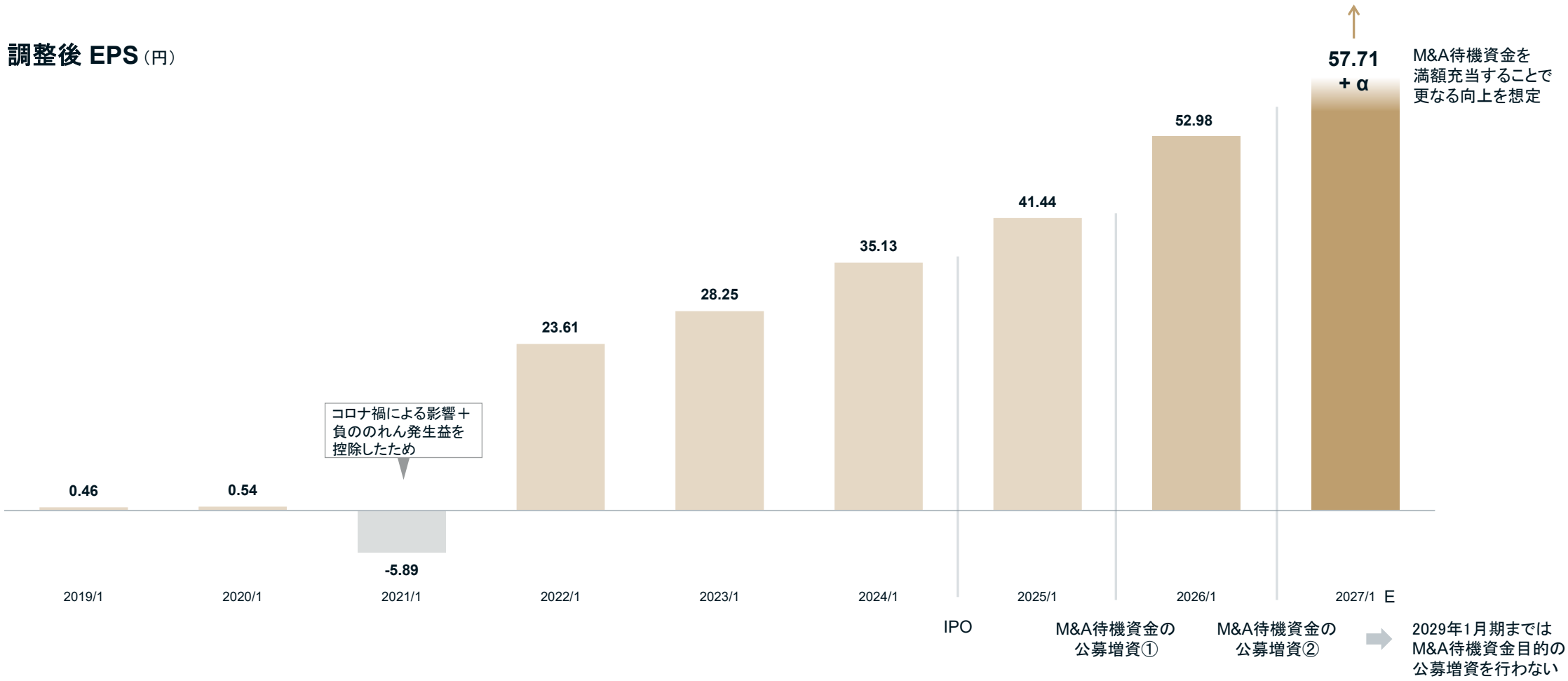


注: FY2019/1期~FY2021/1期は連結財務諸表未作成のため、FY2019/1期~ FY2021/1期数値は参考値。
調整後EBITDA＝営業利益＋減価償却費＋のれん償却費＋M&A関連費用
調整後当期純利益＝親会社株主に帰属する当期純利益＋M&Aに伴うのれん及び無形資産の償却費及び減損損失－M&Aに伴う負ののれん発生益＋M&A関連費用
M&A関連費用には下記を含んでおります。①M&A執行手数料：仲介手数料、専門家費用、DD費用、FA費用、企業価値算定費用、②融資関連手数料：M&A関連の借入の融資関連手数料、③株式関連手数料：公募増資に係る株式資金調達費用

© GENDA Inc.

最重要KPI：EPSの成長

M&Aで売上や利益が増えるのは当たり前。本当に大事なのは、株主一人ひとりの取り分が増えているかどうか



注：2024年6月1日及び2025年4月1日を効力発生日とする当社株式分割を反映した数値。FY2019/1期~FY2021/1期は連結財務諸表未作成のため、FY2019/1期~ FY2021/1期数値は参考値。

© GENDA Inc.

通期業績の会社予想は①売上高、②調整後 EBITDA、③調整後 当期純利益のみを開示

M&Aに伴う一過性の費用を除き、事業が持つ本来の収益力を示すのが「調整後」の指標

・未調整（M&A関連費用を「含む」数値）：一過性のM&A関連費用を含むため、事業本来の収益力が見えにくい

・調整後（M&A関連費用を「除く」数値）：事業の収益力をそのまま示す

→調整後指標は、**GENDAの定常状態の実力**を示す数値

② 調整後 EBITDA

従来の「調整後 償却前営業利益」に相当

	EBITDA
＋）	M&A関連費用
	調整後EBITDA

③ 調整後 当期純利益

従来の「調整後 のれん償却前 当期純利益」に相当

	親会社株主に帰属する当期純利益
＋）	M&Aに伴うのれん及び無形資産の償却費
＋）	M&Aに伴うのれん及び無形資産の減損
－）	M&Aに伴う負ののれんの発生益
＋）	M&A関連費用
	調整後 当期純利益

③’ 調整後 EPS

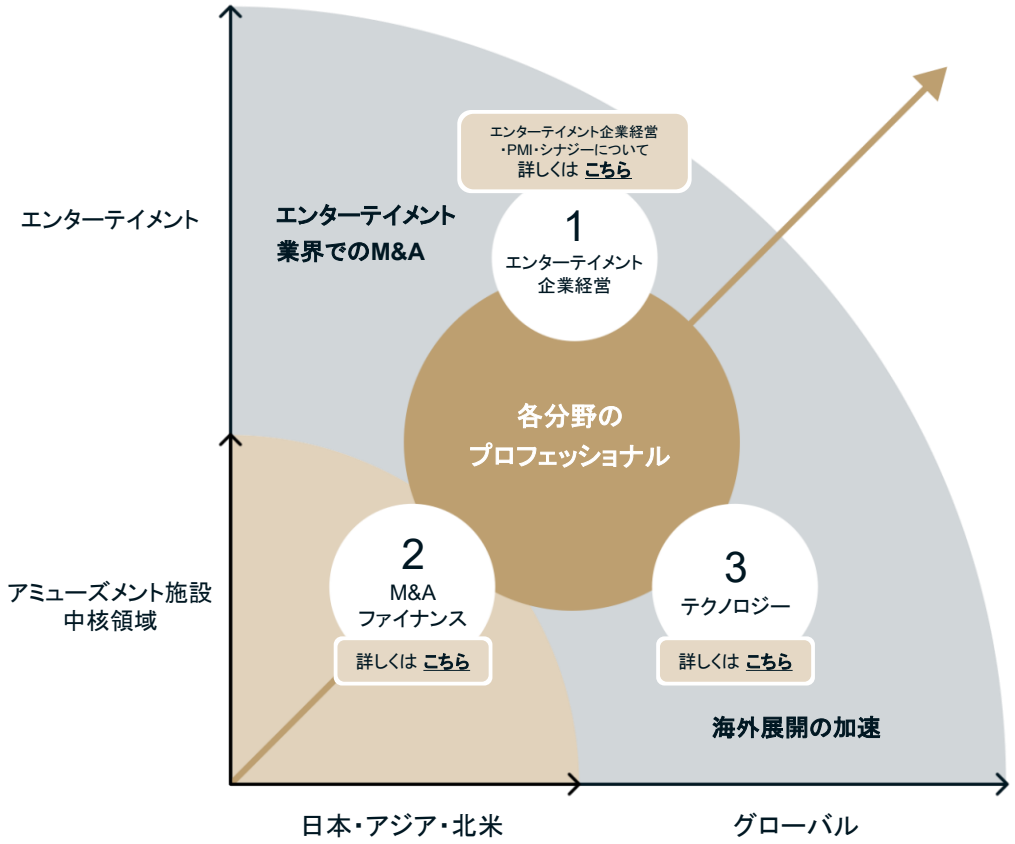
予想値は公表しないもののKPIとして実績は開示

	調整後 当期純利益
÷）	期中平均株数
	調整後 EPS

（ご参考）M&A関連費用：M&A執行手数料（仲介手数料、専門家費用、デュー・デリジェンス費用、財務アドバイザリー費用、企業価値算定費用）、M&A融資関連手数料、株式関連手数料（株式資金調達費用（公募増資関連費用））

© GENDA Inc.

世界一のエンターテイメント企業を目指す
GENDAの成長戦略を支える、3つの領域のプロフェッショナル人材



注：当社が想定する当社の将来的な事業展開に関するイメージ図。

© GENDA Inc.

事業環境

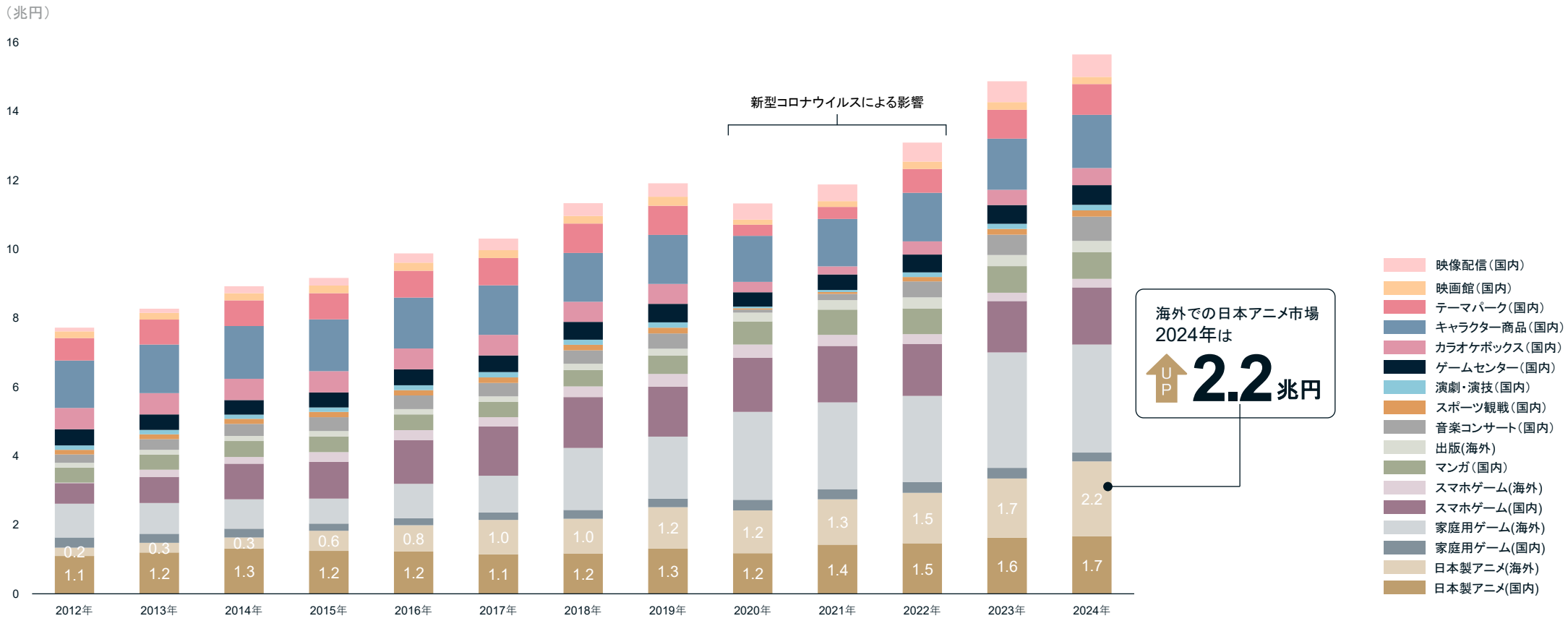
© GENDA Inc.

エンターテイメント市場規模

エンターテイメント市場全体が成長傾向、国内外でのアニメ人気がエンターテイメント全体の人気を牽引

産業革命から生成AIの台頭に至る現在まで、人間の余暇時間は増加し続け、エンタメ市場は成長傾向

オンライン配信の普及により、いつでもどこでもアニメを楽しめる環境が整い、アニメ人気の追い風に



出典：株式会社ヒューマンメディア「日本と世界のメディア×コンテンツ市場データベース2025 Vol.18【確定版】」

© GENDA Inc.

ゲームセンター市場規模

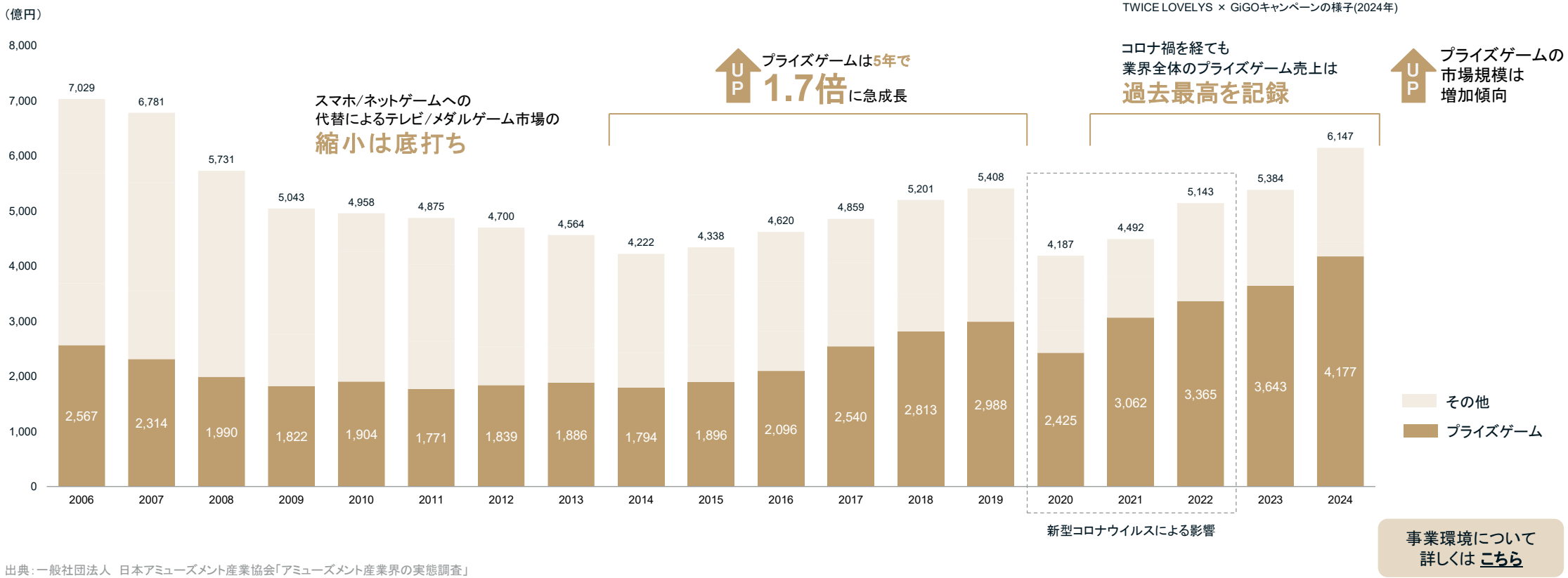
プライズゲームの急成長により、ゲームセンター市場規模は成長傾向
「推し活」を背景に、2024年のプライズゲーム売上は過去最高を更新

「推し」のグッズを手に入れるだけでなく、手に入れる体験そのものが「推し活」として人気



TWICE LOVELYS × GiGOキャンペーンの様子(2024年)

ゲームセンター市場規模推移



出典：一般社団法人　日本アミューズメント産業協会「アミューズメント産業界の実態調査」

事業環境について
詳しくは こちら

© GENDA Inc.

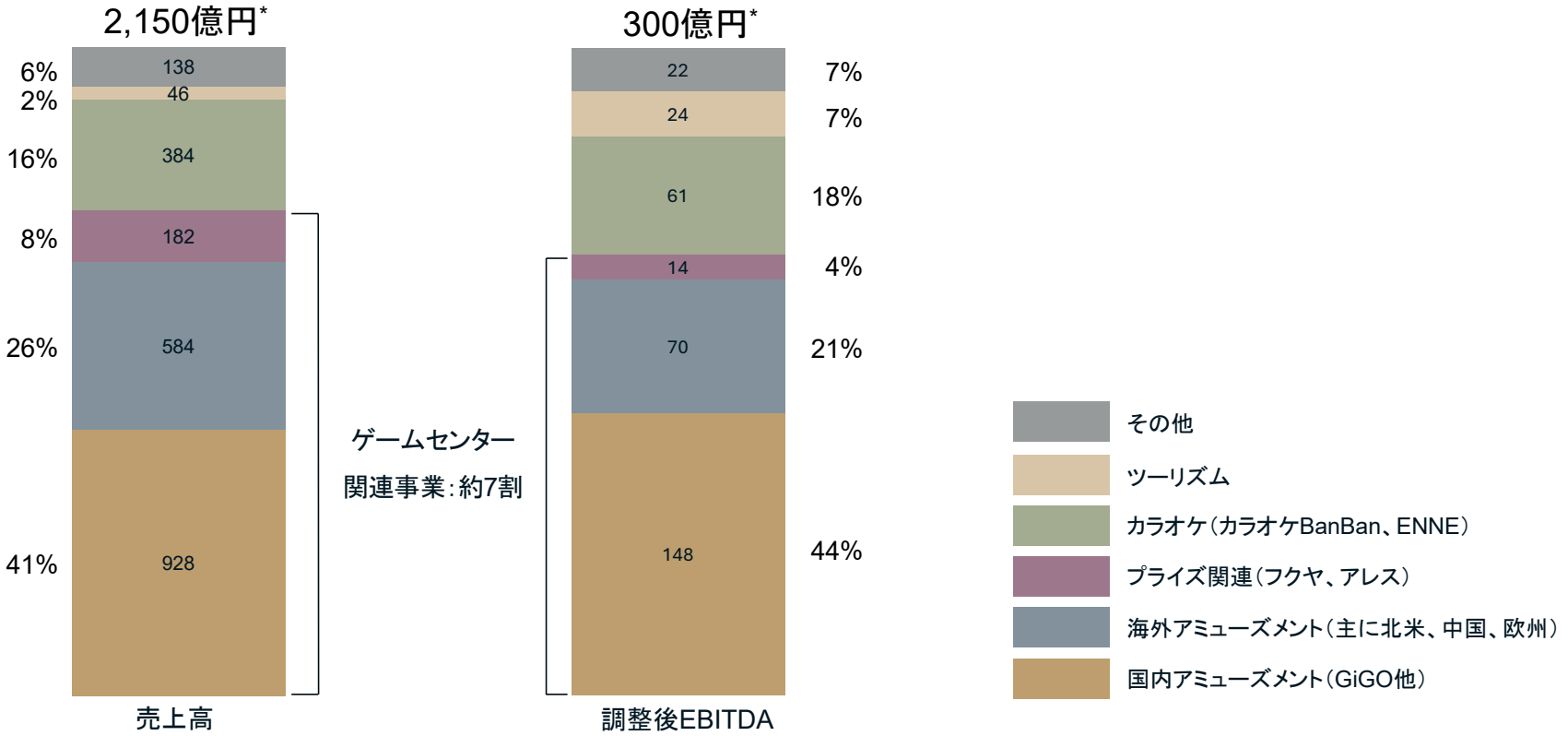
ポートフォリオ

© GENDA Inc.

ゲームセンター主軸 + 周辺領域

GENDAの売上高及び調整後EBITDAは9割がゲームセンター及びカラオケに関連する事業

今後もプラットフォームでのM&Aを主軸としつつ中長期的にはコンテンツ領域への進出も加速



注：現時点で、期初からの内訳の予想は変更していない。売上高及び調整後EBITDAのグラフには「連結修正」が入っていないため、それぞれのグラフの合計値（2,261億円、339億円）は会社予想値（2,150億円、300億円）と一致しない。売上高の連結修正は▲111億円で、主に内部取引によるもの。調整後EBITDAの連結修正は▲39億円で、主にGENDA単体のコーポレート負担金等。

© GENDA Inc.

多様に拡がるエンタメ事業ポートフォリオ

エンタメ・プラットフォーム

アミューズメント

GiGO　アミューズメント施設 600店舗



Kiddleton　北米ミニロケ 12,000箇所



カラオケ

BanBan　カラオケ 460 店舗



ツーリズム

SMART EXCHANGE　外貨両替機 総設置台数 1,040台



F&B

HILL VALLEY　グルメポップコーン



LEMONICA　レモネード専門店　40店舗



若者に人気のドイツ産
小瓶リキュール



ライフスタイル

CARATT　フォトスタジオ 100店舗



エンタメ・コンテンツ

キャラクター MD

プライズの企画・製造・販売・「fanfancy＋」ブランドの展開



コンテンツ&プロモーション

GAGA　映画の製作配給



DYNAMO AMUSEMENT　VR コンテンツ・体験型アトラクション



© GENDA Inc.

好条件なM&A環境 × 推し活人気 × IP戦略

M&Aによる
プラットフォーム規模拡大

- 日本特有の**少子高齢化に伴う事業承継ニーズ**
- 推し活人気に伴うエンタメ企業の**キャッシュフロー創出力の高さ**
- エンタメ業界M&Aにおける一定の**参入障壁**

×

推し活人気

- 年間**約4兆円の推し活市場**
- 国内の推し活人口は2026年中に2,000万人を突破
- **フィジカルな体験を伴う推し活**の需要

出典：「第3回 推し活実態アンケート調査」 推し活総研













×

IPコラボキャンペーン

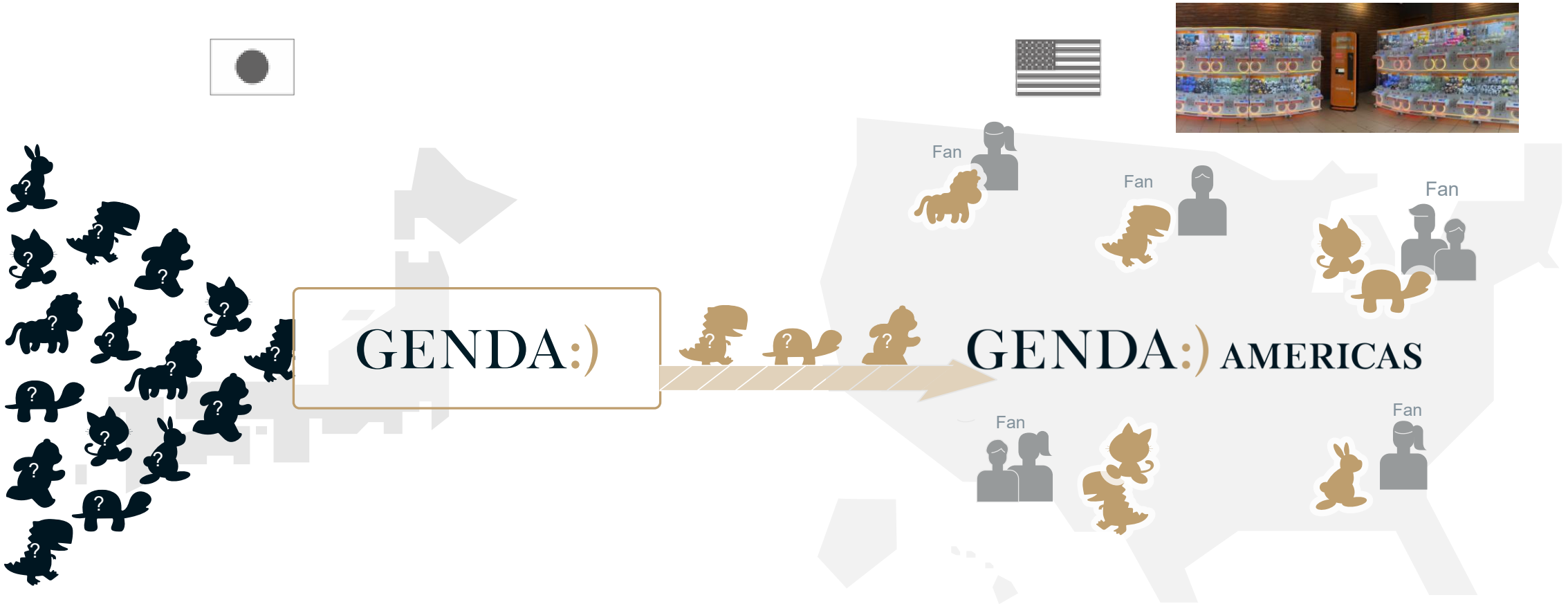
- **GiGO限定のIPコラボ景品**は年間200アイテム超
- プラットフォーム規模を背景とした**IP版元とのコネクション**
- ゲームセンターでの景品展開のみならず、ファンの熱量が“最大化する”イベント等を実施



「TWICE LOVELYSドローン＆花火ショー」を
富士急ハイランドにて開催

© GENDA Inc.

北米で需要の高い日本IP。13,000の店舗網を背景に日本IPを供給



日本の人気IPコンテンツ　×　GENDAのエンタメ・プラットフォーム

北米事業について詳しくは こちら

© GENDA Inc.

株主還元

© GENDA Inc.

基本方針

戦略の柱： M&Aとオーガニック成長による「連続的な非連続な成長」

資本配分： 成長投資にキャッシュフローを優先的に分配

配当

実施意図：
機関投資家の組み入れ促進 及び 個人投資家の長期保有促進

**キャッシュフロー創出力の向上に合わせ、
M&Aを阻害しない範囲で規律を持った毎年の増配を想定**

自己株式取得

実施意図：
株主還元ではなく、株価低下局面での将来M&A対価で使用する自社株式の安価な仕入れ

株価の状況をみて、不定期かつ機動的に実施

© GENDA Inc.

保有株数に応じて株主優待ポイントを進呈。ポイントは施設利用クーポンや商品に引き換え

株主優待ポイント

保有株数	1回あたりの進呈内容
100株 ～ 299株	2,000ポイント
300株 ～ 499株	6,000ポイント
500株以上	10,000ポイント

施設利用

GiGO

クレーン機（のみ）を対象に、
1日1,000円を上限

カラオケBanBan

割引クーポン

商品

クライナー・ファイグリング



5,000ポイントで
20本入り1箱と交換

DANZKA



DANZKA FIFTY
6,000ポイントで
1本と交換
（希望小売価格：6,500円）



DANZKA THE SPIRIT
8,000ポイントで
1本と交換
（希望小売価格：8,500円）

ヒルバレーポップコーン



ヒルバレーポップコーン
4個セット
4,000ポイント

レモネード・レモニカ



レモネード・レモニカ
3本ギフトセット
5,500ポイント

株主優待について詳しくは こちら

© GENDA Inc.

Appendix

© GENDA Inc.

もっと知りたくなったら



よくある質問と回答

こちら

投資家から
よく寄せられる質問について
月ごとにまとめています



プレゼンテーション資料集

こちら

これまでの説明資料を
まとめて見ることができます



CGSレポート集

こちら

外部の調査会社である
CGS社によるGENDAの
分析レポート集です

© GENDA Inc.

ディスクレーマー

本資料は、株主・投資家などの皆さまに
当社の経営方針、計画、財務状況などの情報をご理解いただくことを目的としており、
当社の株式の購入、売却など、投資を勧誘するものではありません。

本資料への情報・資料の掲載には注意を払っておりますが、
掲載された情報の内容が正確であるか、更新時期が適切かどうか
などについて一切保証するものではありません。
また、掲載された情報またはその誤りやデータのダウンロードなど、
本資料に関連して生じた損害または障害などに関しては、
その理由の如何に関わらず、当社は一切責任を負うものではありません。

本資料に掲載されている、当社の現在の計画、見通し、戦略などのうち、
歴史的事実でないものは、将来の業績などに関する見通しであり、
これらは、現在入手可能な情報をもとにした当社の経営陣の判断に基づいており、
リスクや不確定な要因を含んでいます。
実際の業績は、経済情勢、エンターテイメント業界における競争状況などさまざまな要因により、
これら業績などに関する見通しとは大きく異なる可能性があります。

© GENDA Inc.

Thank you :)