

経営方針と対処すべき課題（有価証券報告書より）

① 目指す姿と数値目標

Aspiration（アスピレー

世界中の人々の人生をより楽しく。グローバルにエンターテインメントのネットワークを構築し、世の中に流通する「楽しさの総量」を増やす。

海外アニメ市場規模
2.2兆円

推し活人口
2000万人以上

推し活市場規模
4兆円

プライズゲーム売上高
3643億円

② 中長期の経営戦略

1. M&Aによる連続的・非連続成長

M&Aを成長戦略の柱として、経営資源獲得・事業成長・新規事業参入を実現。累計60件（2026年1月末時点）を公表。

3. 北米市場への進出加速

北米を重点領域に定め、アミューズメント施設展開を加速。日本発IPコンテンツの需要に着目し、クレーンゲーム景品供給を推進。

2. エンタメ・プラットフォーム事業強化

アミューズメント領域及びカラオケ領域でのロールアップM&Aを継続。商流の垂直統合によるスケールメリット拡大を検討。

4. 投資対効果の厳選

資本効率最適化・財務規律維持の観点から、キャッシュ・フロー創出能力を高める案件に絞り込み。

③ 対処すべき課題

① 安定したキャッシュ・フロー確保

- ・ M&A実施に向けた安定的キャッシュ・フロー管理
- ・ 合理化した店舗運営と徹底した経営管理の実施
- ・ 投資委員会による費用対効果の十分な検討

② 海外事業の拡大と収益化

- ・ 北米市場でのアミューズメント施設展開加速
- ・ 日本発IPコンテンツの需要と供給体制ギャップの対応
- ・ テクノロジー活用による収益性の高い運営体制構築

③ ガバナンス・コンプライアンス強化

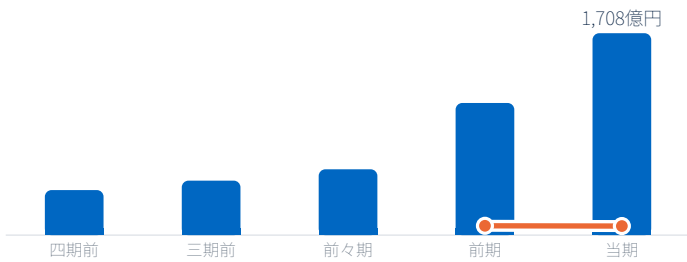
- ・ グループ全体の透明性と健全な経営の確保
- ・ 内部統制システムの充実によるリスク管理
- ・ 2026年4月の監査等委員会設置会社への移行による監督機能強化

面接で使えるポイント

- ・ 2024年に海外アニメ市場が2.2兆円規模に達し、推し活人口が2026年度に2000万人超へ拡大する中...
- ・ プライズゲーム売上高が2023年度に過去最高3643億円を更新。
- ・ 北米市場を重点領域に定め、クレーンゲームを通じた日本発IP景品供給で市場開拓を推進。

証券コード 9166

業績の推移（売上＝棒 / 営業利益＝線）



※営業利益は直近2期のみ開示（有報の様式変更による）

暗記する数字3つ

連結売上高
1,708億円営業利益率
4.5%財務健康度
22点 / 100点

将来性 晴れ時々曇り / 就活偏差値 63.6（当サイト算出の参考指標）

平均年収
891万円

サービス業内 39位/524社

平均年齢
38.1歳

サービス業内 280位/527社

平均勤続
1.7年

サービス業内 524位/527社

女性管理職
25.8%

サービス業内 118位/371社

男性育休
100.0%

サービス業内 80位/311社

※平均年収は提出会社単体・有価証券報告書ベース。順位は同33業種内の掲載企業での比較。

ここから下は自分で書く（面接で話すこと）

志望動機の核

上の数字・事業と接続して書く

自分の経験との接点

逆質問メモ

※1つはデータ起点で（例：勤続年数が長い要因は…）

直近ニュース十一言

参考: G E N D A [9166]: よくある質問と回答（2026年6月）

