

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

企業理念

すべての人に最高の余暇を

② 中長期の経営戦略

1. IP取得・創出・多元展開

付加価値の高いIP（知的財産）を取得・保有・創出し、その多元展開によって商業的に価値の高いコンテンツを育成。

3. アミューズメント機器事業

パチンコ・パチスロのディストリビューター機能。遊技機の企画開発・流通、パーラー向け周辺設備機器の販売・工事を通じてグループの収益力を担保。

2. コンテンツ&デジタル事業

グローバルコンテンツビジネスを推進。ウルトラマンをはじめとするIPの創造と育成、デジタルビジネスへの戦略的投資でグループの成長力をけん引。

4. 商品×流通の強化

両事業セグメントにおいて「商品×流通」を共通の取り組みとして強化・推進。

③ 対処すべき課題

① グローバルコンテンツビジネスの確立

- ・各事業でのミッション遂行・達成のための経営体制強化

② 財務体質の健全化と資本効率向上

- ・営業キャッシュ・フローの戦略的な成長投資への配分
- ・株主還元と事業投資のバランス確保

③ ガバナンス体制の整備・強化

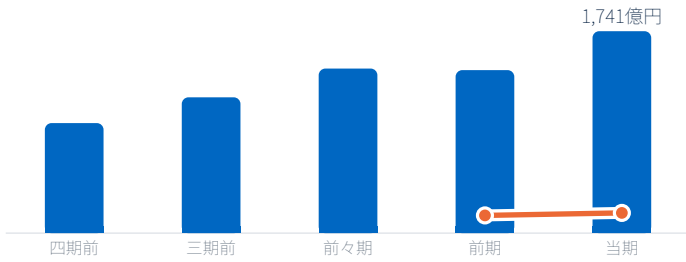
- ・グループ指名・報酬委員会、グループサステナビリティ委員会の運営
- ・次期に監査等委員会設置会社へ移行予定
- ・リスクマネジメントと機会発見の体系化

面接で使えるポイント

- ・ウルトラマンをはじめとする多数のIP保有を活かしたグローバルコンテンツビジネスの推進戦略
- ・コンテンツ&デジタル事業とアミューズメント機器事業の2事業体制による相乗効果の創出
- ・営業キャッシュ・フローの戦略的配分による成長投資と株主還元のバランス経営

証券コード 2767

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
1,741億円営業利益率
10.0%財務健康度
69点 / 100点

要するに

連結売上1,406億円、親会社所有者帰属当期純利益112億円を計上する上場企業（

主力事業・セグメント

- ・ Amusement機器 92.2%
- ・ コンテンツ・デジタル 7.8%

強み・特徴（公開データから）

- ・ 連結売上高1,741億円の事業規模
- ・ 営業利益率10.0%の安定した収益性
- ・ 東証プライム市場上場

※要約はAI生成のため誤りを含む可能性があります

将来性 曇り / 就活偏差値 56.1（当サイト算出の参考指標）

平均年収
776万円

卸売業内 76位/282社

平均年齢
43.4歳

卸売業内 99位/283社

平均勤続
12.7年

卸売業内 171位/282社

女性管理職
10.6%

卸売業内 67位/209社

男性育休
－（未開示）

※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: 円谷フィールズHD、27年3月期の営業利益を190億円→22

