

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

企業ミッション

つくろう。世界が愛するカルチャーを。日本発のエンターテインメント・カルチャーを世界に広める。

売上高
1,000億円

営業利益
250億円以上

成長投資枠
500億円

2 中長期の経営戦略

1. 共創によるコンテンツ供給強化

ライブ配信・音楽・ゲーム・アートでトップタレント輩出。大型メディアとの協業でブランド認知拡大。3Dモデリング・アニメーション技術投資。

3. 新規事業領域の収益拡大

TCG・ゲーム・ホロアース事業規模拡大。TCGは大会運営・海外言語版グローバル展開。ゲームは外部パートナー連携強化。

2. グローバル収益基盤の確立

北米・アジアでグッズ生産・流通体制構築。海外イベント拡充・現地拠点整備。M&A・資本業務提携活用検討。

4. 人的資本の高度活用

人材最適配置・育成でパフォーマンス最大化。管理部門体制整備で全社オペレーション高度化。組織的対応力向上。

3 対処すべき課題

① VTuberタレント開発

- ・ アバター・グループ魅力度の継続的な向上が必須
- ・ ブランド認知及び価値向上への注力

② クリエイター発掘・育成

- ・ 定期オーディション実施で新規クリエイター発掘
- ・ グッズ企画・衣装企画・ライブ企画で個性発揮環境構築
- ・ 社内外チーム活用した継続的支援

③ 事業成長と収益性の両立

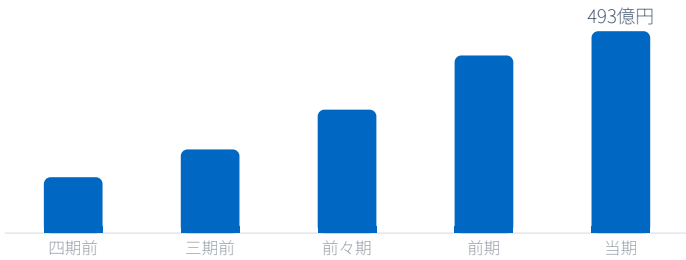
- ・ 3Dモデリング・アニメーション人材投資実施
- ・ モーション・キャプチャー・スタジオ取得
- ・ ゲーム・メタバース開発で体験価値向上

面接で使えるポイント

- ・ 2025年3月期に27,000本超の動画コンテンツ供給する圧倒的発信力が強み
- ・ 国内VTuber市場2024年度約1,050億円・CAGR50%の高成長市場で…
- ・ 日本発アニメ・ゲーム文化を世界に広めるプラットフォームとして、クリエイター・ファン・企業をつなぐ価値提供

証券コード 5253

業績の推移（売上＝棒 / 営業利益＝線）



要するに
日本発のエンターテインメント・カルチャーを世界に広めることを企業ミッションとする

主力事業・セグメント
・情報・通信業（セグメント未開示）

強み・特徴（公開データから）
・将来性評価は晴れ

※要約はAI生成のため誤りを含む可能性があります

暗記する数字3つ

連結売上高
－（未開示）営業利益率
－（未開示）財務健康度
69点 / 100点

将来性 晴れ / 就活偏差値 52.8（当サイト算出の参考指標）

平均年収
670万円

情報・通信業内 264位/592社

平均年齢
34.8歳

情報・通信業内 483位/593社

平均勤続
2.8年

情報・通信業内 550位/593社

女性管理職
21.1%

情報・通信業内 104位/373社

男性育休
75.0%

情報・通信業内 199位/297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…）

直近ニュース一言

参考: カバ株式会社が送るNEW PROJECT「mekPark」

