

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

長期ビジョン

クリエイティビティとテクノロジーを通じて感動を届け、IPの価値を最大化し、無限の感動を届ける未来を実現。

営業利益成長率
10%以上

営業利益率
10%以上

Crunchyrol
1700万人超

総還元性向
40%程度

② 中長期の経営戦略

1. G&NS分野の成長

PS5の安定利益を基盤に、インストールベース拡大やプレステーション・プラスの収益拡大によるネットワークビジネス成長を見込む。

3. 映画・アニメ領域拡大

SPEの大型作品公開とCrunchyrollの会員拡大によりアニメが映画分野の成長を牽引する見込み。

2. 音楽事業の強化

楽曲レパートリーやレーベル強化によりグローバルポジションを強化。YOASOBI等J-POPアーティストの海外展開を加速。

4. エンゲージメントプラットフォーム構築

PSNの基盤上に、ユーザーとクリエイターをつなぐプラットフォームを構築。グループ全体の収益化を強化。

③ 対処すべき課題

① 経営環境の不確実性

- ・地政学リスク高止まりと米国関税政策による景気減速懸念への対応
- ・円相場変動への対応
- ・中東・ウクライナ情勢等による経営環境の不透明性増加

② 事業環境の急速な変化

- ・AI等最先端技術の急速な進化への対応
- ・地球環境問題や社会の分断への対応
- ・米中関係等の地政学リスク高まりへの迅速な対応

③ 成長領域での投資効率化

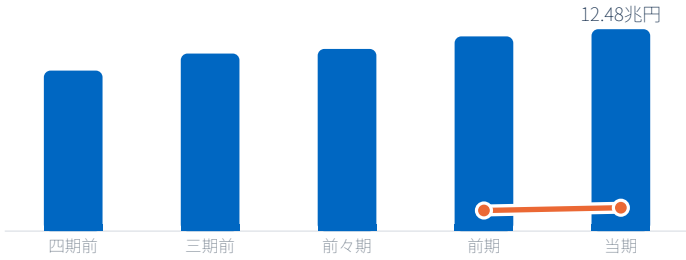
- ・モバイル向けイメージセンサーの投資効率引き上げ
- ・車載向けセンサー等の市場成長スピードを見極めながらの最適投資
- ・アーティスト権利保護とAI活用の両立

面接で使えるポイント

- ・Creative Entertainment Visionの実現に向けて…
- ・YOASOBI等J-POPアーティストの海外展開や、Aniplex…
- ・約11万人の多様な社員が生み出すシナジーを競争力の源泉とし、クリエイターの創造性解放による無限の感動実現への取り組み。

証券コード 6758

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
12.48兆円営業利益率
11.6%財務健康度
51点 / 100点

将来性 曇り / 就活偏差値 59.9（当サイト算出の参考指標）

平均年収
1,155万円

電気機器内 6位/225社

平均年齢
42.7歳

電気機器内 138位/225社

平均勤続
16.0年

電気機器内 110位/225社

女性管理職
20.5%

電気機器内 6位/182社

男性育休
84.0%

電気機器内 77位/171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: ソニーグループ株式会社 組織変更および人事

