

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

グループビジョン

ハピネス・ネットワーキングを展開し、エンタテインメント・スタイルの創造により人々に感動を提供し、夢のある明日をつくる

2 中長期の経営戦略

1. 全事業でのグローバル展開の加速

エンタテインメント基軸にコト・モノの輸出入を推進し、“from”ハピネットで世界をワクワクさせる体験価値提供に挑戦

2. バリューチェーン変革による事業ポート…

川上・川下領域への重点的資源配分で、経常利益に占める川上/川下割合を高め事業再編を推進

3. サステナブルな経営体制構築

持続性を意識した経営体制構築、人的資本施策拡充、DX戦略推進で中長期志向型経営ヘシフト

4. 玩具事業の川上下領域強化

模型玩具の卸売部門シェア拡大、企画・イベント機能強化で付加価値向上、海外流通挑戦

3 対処すべき課題

① 経営環境の変化への対応

- ・ エネルギー価格・原材料価格上昇、物価上昇への対応
- ・ 少子化進行下での需要創出と多様化するニーズへの対応
- ・ エンタテインメントのデジタル化による市場構造変化への対応

② 各セグメント別課題への取組

- ・ 玩vanjoretto・高ターゲット層開拓、模型玩具卸売シェア拡大
- ・ 映像音楽はパッケージメーカー化、配信サービス普及への対応
- ・ ビデオゲームはパブリッシング事業拡大、ローカライズ販売強化、自社オリジナルゲーム制作

③ サステナブル体制への転換

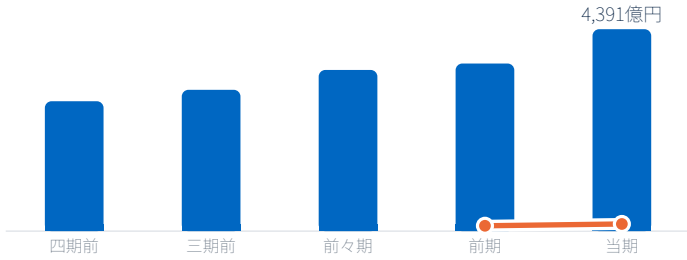
- ・ 環境変化に耐え得る事業支援体制構築と本社機能最適化
- ・ 人的資本施策の拡充実施
- ・ DX戦略推進による経営基盤強化

面接で使えるポイント

- ・ グループビジョン「夢のある明日をつくる」実現に向け、エンタテインメント・スタイルの創造で感動を提供する事業
- ・ 第10次中期経営計画でグローバル展開とバリューチェーン変革に注力し、2026年3月期に海外展開を積極推進
- ・ 玩具・映像音楽・ビデオゲーム・アミューズメント4事業で中間流通の強みを活かし、川上・川下領域に事業拡大

証券コード 7552

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
4,391億円営業利益率
3.6%財務健康度
41点 / 100点

将来性 曇り / 就活偏差値 57.5（当サイト算出の参考指標）

平均年収
769万円

卸売業内 78位/282社

平均年齢
39.0歳

卸売業内 250位/283社

平均勤続
13.0年

卸売業内 160位/282社

女性管理職
18.5%

卸売業内 24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: 株式会社ハピネット、経済産業省「新たな世界を切り開く玩具産業

