

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

コーポレートミッション

世界の才能と、感動をつなぐ、クリエイティブプラットフォーマーへ

売上高
3,400億円海外売上高
700億円営業利益
340億円ROE
12%以上

② 中長期の経営戦略

1. IP創出・展開の最大化

出版・ゲーム・映像など多彩なポートフォリオからIP創出し、事業間連携でLTV最大化を実現。グローバル・メディアミックス戦略を推進

3. テクノロジー活用

バーチャルプロダクション・DX・VR学習教材など最新技術を組み込み、制作効率とコンテンツ品質を向上

2. 海外展開強化

日本発コミック・ライトノベル・アニメの多言語化と電子書籍配信拡大。北米マーケティング強化で認知度向上

4. 事業統合による効率化

2025年4月に書籍配信・Webサービス部門をドワンゴに統合。エンジニア結集でDX推進

③ 対処すべき課題

① 出版事業の構造改革

- ・国内紙出版減少に対応。電子化・返品率改善・編集DXで生産性向上
- ・年間7,000タイトル超達成へ。カクヨム・KadoKado等での作品開発強化
- ・BOOK☆WALKER英語版統合で英語圏サービス強化

② 映像事業の体制構築

- ・アニメ制作スタジオ・バーチャルプロダクション投資で自社制作力強化
- ・実写映像の大型化と配信向け作品開発。環境負荷低減・ローコスト制作の実現

③ ゲーム・Web事業の収益化

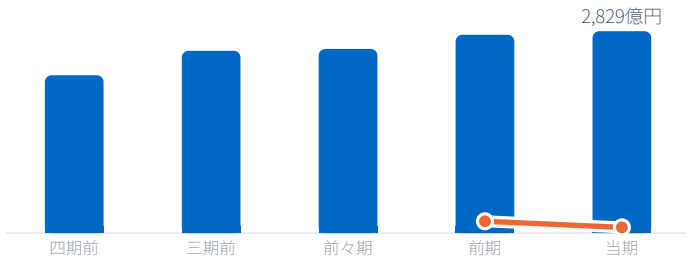
- ・スマートフォンゲームでアニメ原作開発ラインを拡大
- ・ELDEN RING NIGHTREIGN等パイプライン拡大で新規タイトル強化
- ・ニコニコ流通取引総額成長維持。イベント選択集中で収益改善

面接で使えるポイント

- ・グローバル・メディアミックス with Technologyで世界展開。2028年売上3,400億円目指す
- ・カクヨム・MANGAバル・カドコミなど豊富なプラットフォームで年間7,000タイトル超を創出
- ・クリエイティビティ・モチベーション・テクノロジーを軸に従業員の創造性最大化を推進

証券コード 9468

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
2,829億円営業利益率
2.9%財務健康度
51点 / 100点

将来性 曇り時々雨 / 就活偏差値 66.0（当サイト算出の参考指標）

平均年収
872万円

情報・通信業内 61位/592社

平均年齢
41.6歳

情報・通信業内 126位/593社

平均勤続
4.8年

情報・通信業内 385位/593社

女性管理職
28.7%

情報・通信業内 57位/373社

男性育休
56.8%

情報・通信業内 249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…）

直近ニュース十一言

