

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

経営理念

ゲームというエンターテインメントを通じて「遊文化」をクリエイイトし、人々に感動を与える「感性開発企業」

営業利益増益
10%

デジタル販売本数
1億本

連結配当性向
30%

グローバル販売国地域
220以上

② 中長期の経営戦略

1. デジタルコンテンツ事業強化

国・地域特性に応じたマーケティング強化とユーザーニーズ把握。長期的価格施策とグローバル販売強化により年間1億本販売を目指す

3. 人材・開発体制投資

毎年100名以上の開発人員増員と生産性向上。新規IP創出と主要IP活用によるパイプライン拡充で中期目標達成を継続

2. IP多面的活用戦略

アミューズメント施設・機器事業での人気IP活用展開と映像作品投資、ライセンス商品、eスポーツ展開により認知向上と収益機会最大化

4. eスポーツグローバル展開

『ストリートファイター6』のeスポーツ展開継続。Esports World Cupとの提携を決定し『ストリートファイター6』の認知拡大に注力

③ 対処すべき課題

① 人材投資戦略推進

- ・開発人員数2,846名（2025年3月期末）から更なる増強。新卒初任給を月額30万円に引き上げ採用競争力強化
- ・男性育児休業取得率85%以上、男女間賃金格差88%以上を2029年3月末までに達成
- ・外国籍従業員36カ国対応。多様性のある環境づくりを推進

② 情報セキュリティ強化

- ・220を超える国・地域での販売対応。個人情報保護法制と未成年者保護法制への対応強化
- ・セキュリティ監督委員会による継続的な体制構築と非常時対応体制の構築
- ・役職員への教育・訓練と取締役会への報告で意識向上

③ 環境・持続可能性対応

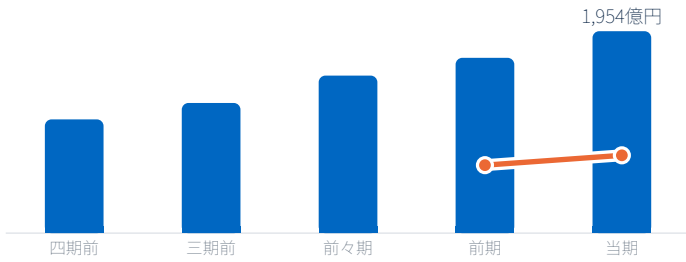
- ・デジタル販売推進でディスク製造・運送に伴うCO2削減。パチスロ機の省電力対応推進
- ・自社ビルに再生可能エネルギー由来電力導入。国内電力使用量の約27%をCO2フリー電力で賄う
- ・気候関連リスク認識は低いが地球規模課題として対応継続

面接で使えるポイント

- ・10期連続で每期10%営業利益増益達成。『モンスターハンター』『ストリートファイター6』など主力IPの世界展開戦略
- ・開発人員2,846名への投資と毎年100名以上増員による技術力強化。新卒初任給月額30万円に引き上げ
- ・220を超える国・地域へのグローバル販売。eスポーツやアミューズメント施設などIP活用による多角化

証券コード 9697

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
1,954億円営業利益率
38.5%財務健康度
88点 / 100点

将来性 晴れ時々曇り / 就活偏差値 69.3（当サイト算出の参考指標）

平均年収
985万円

情報・通信業内 31位/592社

平均年齢
38.1歳

情報・通信業内 303位/593社

平均勤続
11.2年

情報・通信業内 100位/593社

女性管理職
11.8%

情報・通信業内 230位/373社

男性育休
79.7%

情報・通信業内 168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

参考: 株式会社カプコンが「CEREZO OSAKA GLOBAL

