

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

企業理念

「価値ある時間」の創造と提供を通して、常に期待される企業集団を目指す

2 中長期の経営戦略

1. 事業環境への対応

AI、5G/6G、WEB3、NFT、VR・ARなど新技術に対応。テクノロジーの進化と社会経済情勢の変化に柔軟に対応し、革新的な製品・サービスを提供

3. アミューズメント事業

グループIP活用と規制変化への対応。eスポーツ市場活性化、製造効率化、品質向上、海外事業拡大を推進

2. デジタルエンタテインメント事業

既存主力コンテンツの収益拡大と新たな収益の柱確立。eスポーツ、新事業領域進出、グローバル収益拡大にチャレンジ

4.ゲーミング&システム事業

カジノ合法化による市場拡大に対応。ゲーミングコンテンツ強化、カジノマネジメントシステムの新技術応用、事業領域拡大

3 対処すべき課題

① 急速な技術変化への対応

- ・ AI、5G/6G、WEB3などの最先端技術を事業に取り込む
- ・ 無形資産の価値向上とユーザー体験創出の実現

② 経営資源の戦略的投入

- ・ 人的資本への投資と研究開発環境の整備
- ・ 各事業の成長機会を最大化する資源配分
- ・ グローバル展開と新規ビジネス参入の推進

③ サステナビリティ推進

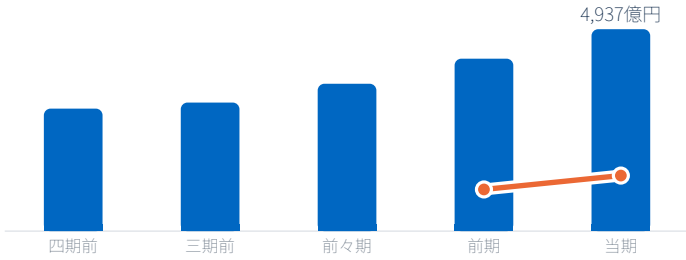
- ・ 健康経営強化で「ホワイト500」9年連続認定を維持
- ・ TCFD提言に基づく気候変動情報開示の充実
- ・ 太陽光発電設置やLED化によるCO₂削減推進

面接で使えるポイント

- ・ 1969年創業以来、時代の変化を敏感に捉え、AI・5G・NFTなど新技術を事業に統合しながら成長
- ・ 健康経営優良法人（ホワイト500）に2017年度から9年連続認定される人的資本への投資姿勢
- ・ デジタルエンタテインメント、アミューズメント、ゲーミング、スポーツの4事業で「価値ある時間」を提供し、SDGs達成に貢献

証券コード 9766

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
4,937億円営業利益率
27.5%財務健康度
87点 / 100点要するに
エンタテインメントとスポーツを通じて顧客に「価値ある時間」を提供する企業集団

主力事業・セグメント

- デジタルエンタメ 75.9%
- スポーツ 10.1%
- ゲーミング・Systems 8.8%

強み・特徴（公開データから）

- 連結売上高4,937億円の事業規模
- 営業利益率27.5%と高い収益性
- 財務健康度87点と財務基盤が健全

※要約はAI生成のため誤りを含む可能性があります

将来性 晴れ / 就活偏差値 69.3（当サイト算出の参考指標）

平均年収
850万円

情報・通信業内 70位/592社

平均年齢
35.5歳

情報・通信業内 445位/593社

平均勤続
10.8年

情報・通信業内 115位/593社

女性管理職
13.6%

情報・通信業内 191位/373社

男性育休
100.0%

情報・通信業内 111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: コナミグループ株式会社 第54回定時株主総会を開催 (202

