

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

長期経営ビジョン

笑顔と感動を創出し続ける「世界的なコンテンツホルダー」を目指す

② 中長期の経営戦略

1. 自社コンテンツのヒット創出

オリジナルコンテンツを企画・開発し、アニメ・ゲームソフト・音楽・トレーディングカードゲーム等へ自社製品化。ハイリターン追求

2. リアルグッズ製作での収益確保

自社オリジナルキャラクターとライセンス許諾品のリアルグッズ製作により確実な収益を確保。著作物管理・ライセンサー活動も実施

3. デジタル化投資の推進

進化するデジタル市場・バーチャル市場に対応する自社コンテンツのデジタル化に積極的に投資

③ 対処すべき課題

① 経営環境の変化への対応

- ・新型コロナウイルス感染症による経営環境の大きな変化に対応
- ・各種施策の遅れ発生への対処

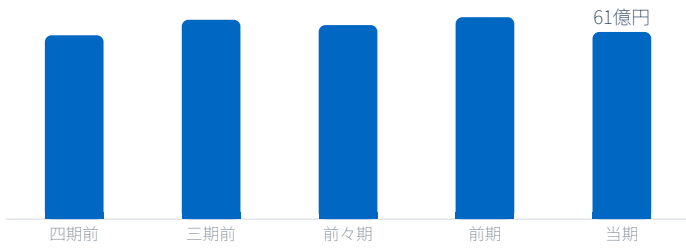
② グローバル展開の強化

- ・グローバルでも唯一無二のコンテンツホルダーを目指す

面接で使えるポイント

- ・ツインエンジン戦略で自社コンテンツ開発とグッズ製作を両輪とするビジネスモデル
- ・「FOR SMILES & EMOTIONS」というビジョンの下、全ステークホルダーの満足度最大化を追求
- ・デジタル・バーチャル市場への投資で、世界的なコンテンツホルダーを目指す成長戦略

業績の推移（売上＝棒 / 営業利益＝線）



暗記する数字3つ

連結売上高
－（未開示）営業利益率
－（未開示）財務健康度
63点 / 100点

将来性 雨 / 就活偏差値 45.7（当サイト算出の参考指標）

平均年収
624万円平均年齢
38.1歳平均勤続
8.0年

※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＋一言

