

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

創造革命で世界中の人々を幸せに。クリエイターの活動を支援し、ファンに価値あるサービスを提供。

有料会員数
105万人

年間リリース数
150以上

② 中長期の経営戦略

1. クリエイター領域拡大

YouTube・TikTok等の動画系クリエイター、スポーツ領域など従来エンタメ以外へサービス展開。

2. 有料会員1人あたりGMV向上

高単価なプライムコース導入、動画サブスク・グループチャット機能の開発推進。

3. クリエイター支援強化

オウンドメディア運営等によるPR活動支援、MDサービスによるグッズ販売拡大。

③ 対処すべき課題

① 人材確保・労働環境整備

- ・優秀なエンジニア確保。業務効率化・リモートワーク・有給休暇76.6%取得率達成。
- ・エンジニア月平均所定外労働時間約1時間50分（業界平均18時間15分）。

② コンテンツ力強化

- ・既存コンテンツ成長と新規パートナー獲得の推進。
- ・クリエイターエコノミー領域への営業拡大、YouTuber・TikToker等対応。

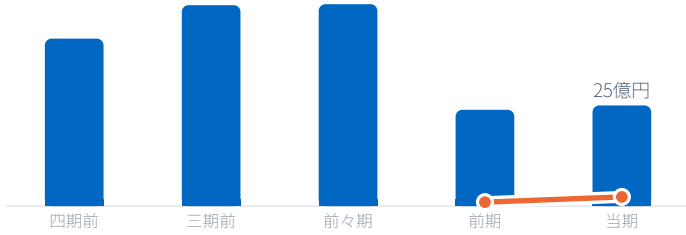
③ 内部管理・システム基盤強化

- ・コーポレートガバナンス強化とリスク管理徹底。
- ・Bitfan Pro・Bitfanの機能拡充とシステム稼働安定性確保。
- ・個人情報管理体制強化、ISO/IEC27001認証取得。

面接で使えるポイント

- ・世界約5000万人のクリエイターが活躍するクリエイターエコノミーで…
- ・105万人の有料会員基盤と年間150以上のサービスリリースを実現する開発力が競争優位性。
- ・CCCグループの顧客基盤活用でTSUTAYA等との連携、スポーツ領域への拡大も推進中。

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
25億円営業利益率
9.2%財務健康度
39点 / 100点

将来性 曇り時々雨 / 就活偏差値 34.6（当サイト算出の参考指標）

平均年収
571万円平均年齢
34.9歳平均勤続
4.4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

