

デジタル技術の活用及びDX推進の取組状況

2023年7月現在

A. 経営の方向性及びデジタル技術等の活用の方向性

a. デジタル技術が社会や自社の競争環境に及ぼす影響

【社会への影響】

当社の主力事業であるVR(仮想現実)技術は、メディアやエンターテインメントの分野はもちろん、教育、小売などといった様々な領域での活用が期待されている。VR技術の発展は、産業や生活様式の変革をもたらす可能性がある。

【自社の競争環境に及ぼす影響】

市場規模が成長する一方で、新規参入企業の増加による競争も激しさを増すと想定される。技術開発はもちろんのこと、マーケティングや生産管理などの分野で自社の強みを発揮した企業が成長可能となると認識している。

b. 上記を踏まえた経営ビジョン、ビジネスモデル

【経営ビジョン】

日本を代表する高品質なVRアバターブランドとして、グローバル市場での地位の確立を目指す。

【ビジネスモデル】

国内外のソーシャルVRプラットフォームユーザーに対して、お客様に満足していただける高品質なVRアバター製品を提供する。それを実現するために、社内外のクリエイターのスキル・才能を融合させる。

B. 経営ビジョン、ビジネスモデルを実現するための戦略

【製品面】 先進的で高品質な製品をお客様に届ける。

【人材面】 社内外のクリエイターのスキルを結集し、クリエイターの制作環境の充実、技術的な成長の促進、権利の保護に努める。

【知財面】 VR技術の知的財産権の保護に努める。

C. 戦略を推進するための体制、組織

【全体責任者】 代表取締役がCIO(最高情報責任者)を兼務する。

【各戦略の推進責任者】 製品面・人材面:クリエイター部門リーダーが責任者として推進する。

知財面:総務部門リーダーが責任者として推進する。

以上