

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

ミッション

インターネットを通じて、世界をより良くする

② 中長期の経営戦略

1. ゲーム事業

既存タイトルの長期安定運用と新規ヒットタイトル創出。開発受託案件やコンシューマゲームも推進しマルチプラットフォーム展開を強化

3. IP事業

アニメ事業等でIPを獲得・創出し、マーチャンダイジング事業等の新規事業でIPを活用するサイクルを拡大

2. メタバース事業

スマートフォン向けメタバース「REALITY」の収益力強化。VTuber事業で国内外のタレント育成・発掘とコンテンツ拡充に投資

4. DX事業

DXソリューション事業とDXコンサルティング事業の2軸で、リカーリング型収益モデルへの転換を加速

③ 対処すべき課題

① 新規収益源確保

- ・既存事業の収益性改善と長期安定運用の継続
- ・複数事業領域での収益機会の最大化

② 人材確保・育成

- ・各事業分野で活躍できる優秀な人材の採用
- ・組織体制の強化と人材育成

③ リスク管理体制強化

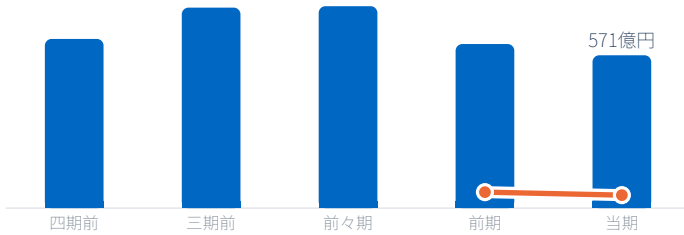
- ・各事業セグメントにおける潜在リスク群への対応
- ・内部統制及びリスクマネジメント体制の充実

面接で使えるポイント

- ・国内個人のスマートフォン保有率80.5%という拡大市場でインターネット事業を展開
- ・ゲーム・メタバース・IP・DXの複数事業で、2兆3,961億円のゲーム市場に対応
- ・VTuber事業や「REALITY」など新規領域での成長投資と既存事業の安定化を両立

証券コード 3632

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
571億円営業利益率
8.5%財務健康度
61点 / 100点

将来性 雨 / 就活偏差値 60.7（当サイト算出の参考指標）

平均年収
865万円

情報・通信業内 63位/592社

平均年齢
40.2歳

情報・通信業内 179位/593社

平均勤続
6.9年

情報・通信業内 260位/593社

女性管理職
14.3%

情報・通信業内 178位/373社

男性育休
－（未開示）

※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: 音楽プロダクション「RK Music」から「NUROJUNK

