

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

経営理念

みんなで幸せになれる会社にする、今から100年続く会社にする。Creativity × Techで、世の中をもっと便利に、もっと楽しくすること

モバイルゲーム市場規模
12兆円を超え

② 中長期の経営戦略

1. 事業ポートフォリオの強化

売上向上支援カンパニーへの変革。新規事業創出、協業、M&Aを活用した事業ポートフォリオの構築

2. デジマ事業の既存強化と拡充

メディア・ソリューション、D2Cサブセグメント。M&Aにより集客コンサルティング、業務支援ツール等を拡充

3. グローバルゲーム市場での成長

モバイルゲーム、PCゲーム、家庭用ゲームデジタル配信。グローバル人気IPとの連携、協業による安定的収益基盤構築

4. 優秀人材の確保と育成

多様な働き方、福利厚生充実、採用多様化。ジョブポスティング制度、フリーエージェント制度で経験共有

③ 対処すべき課題

① サステナビリティ経営推進

- ・ 気候変動、環境問題への対応体制の検討
- ・ 従業員働く環境、安全衛生、ダイバーシティ&インクルージョン
- ・ 人権尊重、国際規範に沿った人権リスク対応

② ガバナンス・コンプライアンス強化

- ・ グループ経営体制強化（国内11社、海外1社）
- ・ コンプライアンス・リスク管理体制強化
- ・ 取締役会の実効性評価・改善

③ 情報セキュリティ対応

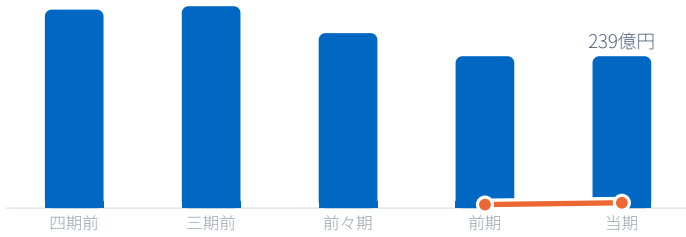
- ・ 顧客個人情報、機密情報の保護が経営上最重要課題
- ・ サイバー攻撃の高度化に対応。ゼロトラストモデルの実装
- ・ 新技術（AI、ブロックチェーン）への対応と人材育成

面接で使えるポイント

- ・ デジタルマーケティングとエンターテインメントの2事業で、売上向上支援カンパニーへ変革を目指す方針
- ・ グローバルモバイルゲーム市場12兆円を超える規模で、IP連携による成長戦略を推進中
- ・ 経営理念「100年続く会社」実現に向け、サステナビリティと人材育成を中長期的な成長の基盤と位置づけ

証券コード 3662

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
239億円営業利益率
3.5%財務健康度
58点 / 100点

将来性 曇り / 就活偏差値 52.2（当サイト算出の参考指標）

平均年収
716万円

情報・通信業内 188位/592社

平均年齢
38.9歳

情報・通信業内 250位/593社

平均勤続
8.3年

情報・通信業内 195位/593社

女性管理職
46.7%

情報・通信業内 10位/373社

男性育休
50.0%

情報・通信業内 257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: エイチーム

