

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

Link with Funというスローガンのもと、世界中にenishファンを作り出す

② 中長期の経営戦略

1. 運営ノウハウの蓄積

ユーザー行動履歴を徹底分析し、利用率・継続率・課金率を改善。新規タイトル企画に活かす

3. ネイティブアプリ展開

ブラウザで培った技術力を活かし、高品質ネイティブアプリゲーム継続提供。オフショア活用で開発効率化

2. ブラウザタイトル収益維持

「ぼくのレSTRAN II」「ガルショ☆」など既存タイトルで新機能追加・IPコラボ強化により高ライフタイムバリュー維持

4. コストコントロール

外注先・運営体制見直しで既存タイトルのコスト削減。低収益タイトルは事業譲渡・配信終了も視野

③ 対処すべき課題

① 事業運営と収益性改善

- ・タイトルごとの収益構造を踏まえた運営方針見直し
- ・AI活用による業務プロセス効率化と生産性向上
- ・成長投資継続と安定的収益基盤構築の両立

② 高品質開発とIP活用

- ・エンジン化・ライブラリ化で開発費抑制と再利用性向上
- ・AI活用・自動化・標準化で少人数高品質開発体制へ転換
- ・オフショア活用で開発リードタイム短縮と品質担保

③ 海外展開と人材確保

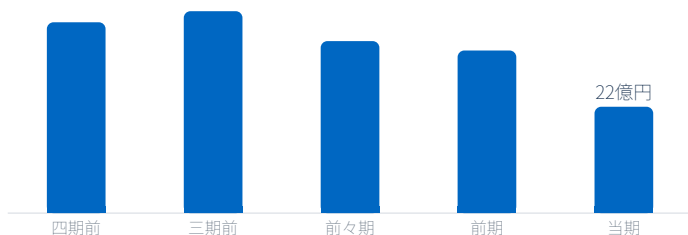
- ・全世界を対象にモバイルゲーム市場へ積極的にサービス展開
- ・AI活用で少数精鋭体制構築と就業環境整備
- ・多様なバックグラウンド人材の長期活躍と専門性育成

面接で使えるポイント

- ・2024年度国内ゲーム市場約2.4兆円中、モバイルゲーム約1.7兆円を安定維持する市場で競争力を磨きたい
- ・ユーザー行動分析とIP活用、オフショア活用による開発効率化で、高品質ゲーム継続提供に貢献したい
- ・AI活用による少数精鋭体制で個人の専門性を活かし、全世界市場への海外展開を推進したい

証券コード 3667

業績の推移（売上＝棒 / 営業利益＝線）



要するに
インターネットを通じたモバイルゲームの企画・開発・提供を主たる事業とする情報通信

主力事業・セグメント
・情報・通信業（セグメント未開示）

強み・特徴（公開データから）
・－（判定に必要な数値が未開示）

※要約はAI生成のため誤りを含む可能性があります

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
27点 / 100点

将来性 雨 / 就活偏差値 35.8（当サイト算出の参考指標）

平均年収
602万円

情報・通信業内 405位/592社

平均年齢
38.0歳

情報・通信業内 304位/593社

平均勤続
7.6年

情報・通信業内 228位/593社

女性管理職
8.3%

情報・通信業内 288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…）

直近ニュース一言

参考: e n i s h[3667]：定款の一部変更に関するお知らせ 20

