

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

パーパス

笑顔あふれるセカイを増やす。ゲームを通じてユーザー・従業員・株主・取引先の笑顔につながる価値を創造・提供

② 中長期の経営戦略

1. ゲーム事業の収益力向上

IP権獲得による自社ゲームタイトル提供とゲーム派生コンテンツの商品化で重層展開。パートナー案件や周辺領域受注で安定収益確保

2. 新技術・新サービスへの対応

AIをはじめとする新技術活用によるゲーム開発・サービス開発。技術・ノウハウの獲得・確立を推進

3. システム技術・インフラ強化

モバイルゲーム運用のインフラ安定稼働と技術革新対応。ISMS認証によるセキュリティ体制維持強化

4. 優秀な人材確保と育成

多様な勤務形態・職場環境改善で働きやすさを整備。段階別研修で社内人材を体系的に育成

③ 対処すべき課題

① 継続企業の前提に関する重大課題

- ・ 11期連続の営業損失・経常損失を計上。当期純損失434,656千円の損失状況を解消
- ・ 新規収益機会獲得による収益力向上で早期黒字化を実現し財務基盤を安定化

② 事業基盤の安定化

- ・ ゲーム事業での主力タイトルの継続提供と高収益ゲーム開発を加速
- ・ モバイル運用技術とシステムインフラの強化による競争力維持

③ 組織体制の整備と人材確保

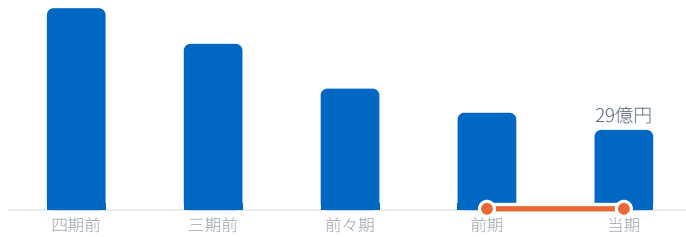
- ・ 技術者確保と育成による開発体制強化が急務
- ・ グループ各社経営体制の見直し推進による経営透明性確保

面接で使えるポイント

- ・ 11期連続損失から脱却し黒字化を目指す経営転換期。IP権獲得と派生商品化で重層展開する戦略に注目
- ・ AI等の新技術活用でゲーム業界の技術革新に対応。モバイルゲーム運用のシステム強化とセキュリティ重視
- ・ パーパス『笑顔あふれるセカイを増やす』のもとで、ユーザー・従業員・株主全ての価値創造を経営基盤に据える

証券コード 3672

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
29億円営業利益率
▲16.1%財務健康度
31点 / 100点

将来性 雨 / 就活偏差値 36.9（当サイト算出の参考指標）

平均年収
580万円

情報・通信業内 438位/592社

平均年齢
39.1歳

情報・通信業内 236位/593社

平均勤続
4.5年

情報・通信業内 395位/593社

女性管理職
4.0%

情報・通信業内 347位/373社

男性育休
0.0%

情報・通信業内 291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: オルトプラス、『忘却前夜』で『沙耶の唄』とのコラボキービジュ

