

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

Mission

ゲームを通じて人々の日常生活に色彩と感動を提供し続ける

② 中長期の経営戦略

1. 多様な契約形態の整備

プロフィットシェア等の柔軟なスキームで大型タイトル獲得。国内外での同時運営体制を強化

2. 新領域への事業拡大

セカンダリー領域に加え新領域に事業拡大。2026年までに地域・プラットフォーム・業界での存在感向上を図る

3. システムインフラの強化

サーバー等のシステムインフラを安定稼働させ、技術革新への迅速な対応体制を構築

4. 人材確保・育成の強化

職場環境改善・福利厚生充実・採用多様化。理念と企業文化を共有できる人材育成システムの構築

③ 対処すべき課題

① ゲーム事業の環境変化対応

- ・IPタイトル開発注力に伴うマルチプラットフォーム・海外展開への対応
- ・大型タイトル化による仕入先ニーズの多様化・柔軟な契約形態の整備

② 新領域・新規事業の拡大

- ・市場環境変化・競争激化による事業進捗の不確実性リスク
- ・事業フェーズに応じた適切な投資判断によるリスク制御

③ 持続的成長を支える基盤整備

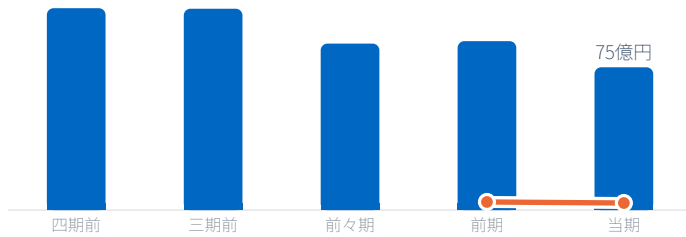
- ・システム安定稼働と技術革新への迅速な対応
- ・優秀人材確保・育成による専門性強化
- ・内部管理・コンプライアンス実効性向上

面接で使えるポイント

- ・2026年までにゲーム・エンターテインメント企業として多様性を広げ、存在感を高める成長戦略に関心がある
- ・プロフィットシェア等の柔軟なスキーム整備で大型タイトル獲得に挑む、創意工夫が活かせる環境に惹かれている
- ・「Make COLOR -毎日に感動を-」というMissionの下…

証券コード 3928

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）

要するに

情報・通信業に分類される上場企業で、直近期の連結売上は75億円

主力事業・セグメント

- ・ゲーム 90.9%
- ・Nonゲーム 9.1%

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
75億円営業利益率
5.0%財務健康度
40点 / 100点

将来性 曇り時々雨 / 就活偏差値 38.8（当サイト算出の参考指標）

平均年収
657万円

情報・通信業内 292位/592社

平均年齢
38.7歳

情報・通信業内 266位/593社

平均勤続
6.9年

情報・通信業内 262位/593社

女性管理職
12.6%

情報・通信業内 207位/373社

男性育休
100.0%

情報・通信業内 49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: 小学館「DIME」にマイネットのファンタジースポーツが掲載さ

