

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

世界をエンターテインする。クリエイターと共振する。デジタルコンテンツを武器にグローバルで戦える会社を目指す。

世界ゲーム市場
2,133億ドル

世界モバイルゲーム
926億ドル

国内コミック市場
7,043億円

ウェブトゥーン市場
54億ドル

② 中長期の経営戦略

1. 海外展開加速

実績タイトルはローカライズ、新規タイトルは国内・海外同時提供。コミックは翻訳とオリジナル作品制作。

3. IPの価値最大化

ゲーム、コミック、アニメを連携。オリジナルIP開発と有力IP活用の両軸。商流構築を目指す。

2. 3D×マルチデバイス

3D×マルチデバイス×多言語を見据えた大型プロジェクトにリソース集中。新技術対応で継続成長。

4. オリジナル作品強化

ゲーム・コミック両事業でオリジナル作品を優先。収益分配率向上とノウハウ蓄積を実現。

③ 対処すべき課題

① 海外市場展開強化

- ・ Apple・Google各マーケット対応とローカライズ
- ・ 地域の国民性・言語・デバイス普及状況を検討
- ・ 海外通用するタイトル開発・運営継続

② ユーザー獲得・保持

- ・ ゲームコンテンツのユーザー数増加が業績拡大の重要要素
- ・ マーケティング施策精度向上と新プロモーション取り組み
- ・ 広告費対効果維持しつつユーザー数維持・増加

③ 新技術対応と人材確保

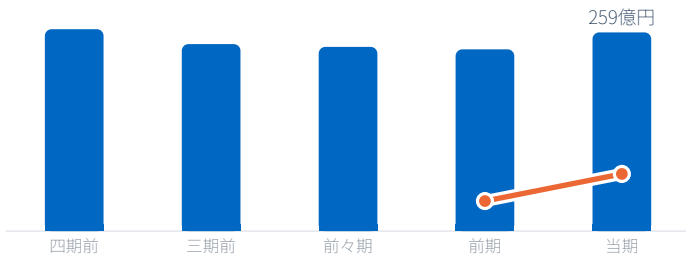
- ・ マルチデバイス・3D対応ゲーム開発継続
- ・ 優秀人材確保のため採用部門充実と認知度向上
- ・ 社内外研修・目標管理制度で人材育成強化

面接で使えるポイント

- ・ 2027年に世界ゲーム市場が2,133億ドルへ成長する中、3D×マルチデバイス×多言語対応で海外展開を加速
- ・ ゲーム事業と2025年3月の『MANGA MIRAI』米国リリースなどコミック事業を連携させたIP価値最大化を推進
- ・ DAU・課金率・ARPPU分析とユーザー行動データの全開発部門共有で、安定的な収益体制を構築

証券コード 3932

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
259億円営業利益率
28.8%財務健康度
73点 / 100点

将来性 曇り / 就活偏差値 59.8（当サイト算出の参考指標）

平均年収
926万円

情報・通信業内 47位/592社

平均年齢
37.8歳

情報・通信業内 322位/593社

平均勤続
6.7年

情報・通信業内 271位/593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: アカツキ、アーティストグッズの企画・製作を手掛けるグループ・

要するに
東京都に本社を置く情報・通信業の上場企業

主力事業・セグメント

- ・ゲームComic 85.7%
- ・エンタメLifestyle 9.9%
- ・AI・DXソリューション 4.4%

強み・特徴（公開データから）

- ・営業利益率28.8%と高い収益性
- ・財務健康度73点と財務基盤が健全
- ・東証プライム市場上場

※要約はAI生成のため誤りを含む可能性があります

