

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

企業理念

もっと、面白く。女性向けエンターテインメント市場をリードするIPクリエイター&ディベロッパー

モバイルゲーム市場規模
1兆7,482億円

② 中長期の経営戦略

1. ゲーム事業

グローバルポテンシャルのあるIP・ゲーム体験の創出。運営中ゲームの丁寧な運営と新作ゲームのヒット創出

2. メディア事業

体験を重視するEX展開の加速。既存IPのマルチメディア展開とヒット商品創出・販路拡大

3. AI活用・その他

AIを活用したゲーム・メディアの展開・運営。他社IP活用・新規事業の創造・育成・展開

③ 対処すべき課題

① ユーザー層の拡大と獲得

- ・ユーザー様ファースト徹底で魅力的コンテンツ継続提供
- ・アニメ化・舞台化・コミカライズによるメディアミックス展開
- ・SNS等新規広告媒体への露出強化

② プラットフォーム・技術対応

- ・ターゲット層のメディア利用状況に応じた配信プラットフォーム選択
- ・システムインフラの継続的強化とモバイル端末技術への対応
- ・開発プログラムのユニット化・標準化による生産性向上

③ 事業基盤の強化と成長

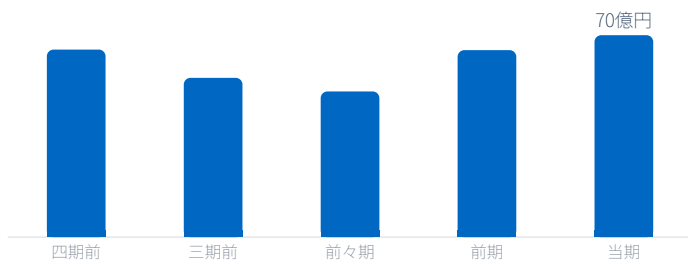
- ・アニメ・出版・舞台・イベント・飲食・グッズ等領域拡大
- ・優秀人材確保と組織体制強化
- ・開発コスト管理とKPI分析による費用対効果向上、新規事業投資

面接で使えるポイント

- ・女性向けエンターテインメント市場でモバイルゲーム市場規模1兆7,482億円占める中核分野に注力
- ・ゲーム・メディア・AI活用の3軸戦略で相乗効果狙い、IP最大化目指す
- ・アニメ化・舞台化・コミカライズなどメディアミックス展開でユーザー獲得強化

証券コード 4175

業績の推移（売上＝棒 / 営業利益＝線）



要するに
女性向けモバイルゲームの企画・開発を主力事業とする情報通信関連企業

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
61点 / 100点

将来性 曇り / 就活偏差値 47.3（当サイト算出の参考指標）

平均年収
580万円

情報・通信業内 440位/592社

平均年齢
34.0歳

情報・通信業内 518位/593社

平均勤続
4.0年

情報・通信業内 444位/593社

女性管理職
41.9%

情報・通信業内 16位/373社

男性育休
100.0%

情報・通信業内 68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＋一言

