

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

楽しいね！を、世界中の日常へ。世界中の人々に家族や友達と笑いあえるひとときを届ける

モバイルゲーム市場規模
12.4兆円

北米市場規模
4.1兆円

2 中長期の経営戦略

1. 既存タイトルの安定運営

既存タイトル・サービスについて中長期にわたる安定運営による収益の維持を推進

3. グローバル市場展開強化

各地域の国民性・言語・デバイス普及状況に対応した企画・開発・運営と国内外パートナーとの協業を推進

2. 新規タイトルの開発・提供

ユーザーニーズの的確な把握、ニーズに合ったプロダクト開発、効果的なプロモーション、パートナー協業を推進

4. 日本IPの価値最大化

日本が誇るIPコンテンツを安心して託される開発基盤・開発実績を強みに、その価値をグローバル市場で最大化

3 対処すべき課題

① 魅力的なプロダクト提供

- ・国・言語・文化・年齢・性別等あらゆる壁を越えて誰もが楽しめるプロダクトの創造
- ・日本IP安心委託企業としてのポジション確立

② 海外市場の開拓・強化

- ・国内のみならず成長が見込まれる海外市場へのプロダクト提供
- ・各地域の特性に応じた企画・開発・運営の推進
- ・パートナー協業によるリスク低減

③ ゲーム安全性・健全性強化

- ・リアル・マネー・トレードや不適切な課金確率への対応
- ・未成年の高額課金問題への対応
- ・業界ガイドラインの遵守

面接で使えるポイント

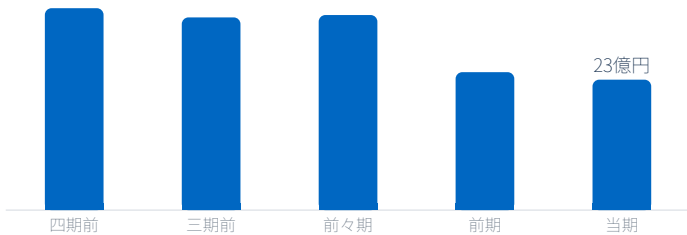
- ・モバイルゲーム市場が全世界で約12.4兆円規模の中で、北米4.1兆円をはじめ各地域でシェア拡大を目指す戦略
- ・日本IPを安心して託される唯一無二の企業を目指し、グローバル市場でその価値を最大化する取り組み
- ・「誰でも遊べて、奥が深い」モバイルゲーム開発を追求し、世界中の日常に楽しさを届けるミッション実現

ワンダープラネット株式会社

情報・通信業 | グロース（内国株式） | 決算期 8月31日

証券コード 4199

業績の推移（売上＝棒 / 営業利益＝線）



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
12点 / 100点

将来性 雨 / 就活偏差値 30.4（当サイト算出の参考指標）

平均年収
548万円

情報・通信業内 488位/592社

平均年齢
35.0歳

情報・通信業内 466位/593社

平均勤続
6.5年

情報・通信業内 287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＋一言

ワンダープラネット株式会社 企業研究シート

出典: 企業スコープ (kigyo-scope.jp) / 金融庁EDINET 有価証券報告書

将来性・就活偏差値・財務健康度は当サイト算出の参考指標です。

投資・就職の判断は必ず一次情報をご確認ください。 作成日 2026-08-05

