

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

利用者に最も近いソフトウェアを提供し、より豊かな社会を実現する

市場規模

10,855億円

② 中長期の経営戦略

1. 売上高の拡大

アイテム拡充・配信ユーザー対決機能提供・イベント実施によるユーザー継続率向上。プロ/セミプロ配信ユーザー拡充でアマチュア層も拡大

3. バーチャル配信展開

キャラクターになりきった配信で新規配信ユーザー層・課金ユーザー獲得による収益拡大

2. 収益性の向上

デジタル広告のROAS・ROI重視。決済チャネル多様化でブラウザ決済比率向上し手数料圧縮

4. デジタルコンテンツ販売

配信ユーザーのボイス・グッズ等デジタルコンテンツ販売で利益率向上

③ 対処すべき課題

① ユーザー獲得の強化

- ・知名度向上と新規ユーザー継続獲得が成長に必須
- ・効果的な広告宣伝活動でユーザー数拡大

② サービスの健全性確保

- ・365日24時間リアルタイム監視体制による規約違反対応
- ・ガイドライン設置・啓蒙活動・人員体制強化で継続的監視

③ 組織基盤の整備

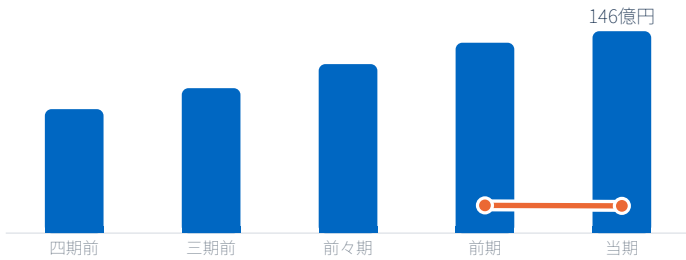
- ・環境変化への迅速対応と意思決定機動性確保
- ・優秀人材確保・育成強化
- ・内部管理体制・コンプライアンス強化

面接で使えるポイント

- ・ライブ配信市場は2026年度に10,855億円規模へ拡大予測。特に30～50代は利用率11.2%以上と成長ポテンシャル大
- ・ふわっちはアマチュア配信ユーザーがメインで敷居が低く、30～50代の高賃金層が堅調なARPPU実現
- ・テクノロジー進展・推し文化・在宅時間拡大で余暇利用としてライブ配信が文化定着。新コミュニケーション手段として市場持続成長

証券コード 5244

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
146億円営業利益率
13.5%財務健康度
78点 / 100点

将来性 晴れ時々曇り / 就活偏差値 52.9（当サイト算出の参考指標）

平均年収
667万円

情報・通信業内 269位/592社

平均年齢
35.2歳

情報・通信業内 460位/593社

平均勤続
6.2年

情報・通信業内 312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: j i g . j p [5244]: 財務上の特約が付された金銭消費貸借

