

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

経営理念

ゲームをより楽しめる世界を創る

国内ゲーム市場規模
2兆1,255億円インターネット普及率
85.6%インターネット広告費
3兆6,517億円

② 中長期の経営戦略

1. メディア事業の再成長

攻略サイト立ち上げ方針を転換し、中規模小規模タイトルも多数展開。PV数増加と広告単価向上施策の継続で収益改善を実現

3. eスポーツ領域での戦略投資

VALORANT部門を中心に既存・新規戦力強化。インフルエンサービジネス強化と企業との共創で、マネタイズ拡大時のトップチーム地位確立を目指す

2. グローバル展開による事業拡大

英語版GameWithの記事作成人材投資により、タイトルカバレッジ拡大。DIGITAL HEARTS Seoulとのパートナーシップで韓国進出も計画

4. NFTゲーム事業の成長

EGGCRYPTOの5周年達成でビジネスモデル確立。新作タイトルEGGRYPTO Xを2026年5月期中にリリース予定

③ 対処すべき課題

① 新規事業展開と新たな収益モデル

- ・ユーザーニーズを把握した新規コンテンツ・周辺事業の展開
- ・企業理念に向けた新たな収益モデルの構築と積極的拡充
- ・eスポーツ・NFT・回線事業など領域別の新規事業推進

② 人材確保と組織力強化

- ・継続的成長に向けた人材確保と社員育成の重要性
- ・積極的採用活動と社内研修体制の強化
- ・社員が働きやすい環境整備

③ 内部管理とセキュリティ体制

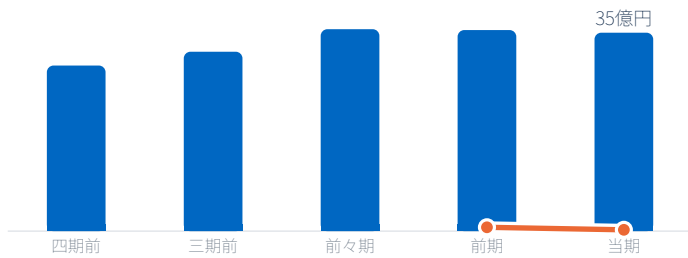
- ・内部統制システムと内部管理体制の強化
- ・コンプライアンス重視の経営管理
- ・セキュリティ・保守管理体制の市場対応と整備

面で使えるポイント

- ・2026年5月期は中期経営計画達成に向けた基盤を盤石にする1年。メディア再成長と全社黒字転換にコミットする方針
- ・国内ゲーム市場が2兆1,255億円まで成長する中、GameWithは2013年9月のリリース以来…
- ・VALORANT部門を中心にeスポーツで世界トップクラスを目指す一方、光回線事業も3年で利益を出せる状態まで成長。

証券コード 6552

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
ゲーム関連事業を展開する情報通信サービス企業

主力事業・セグメント

- ・メディア 73.7%
- ・Eスポーツエンタメ 26.3%

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
35億円営業利益率
▲5.7%財務健康度
48点 / 100点

将来性 雨 / 就活偏差値 47.1（当サイト算出の参考指標）

平均年収
658万円

サービス業内 173位/524社

平均年齢
34.2歳

サービス業内 423位/527社

平均勤続
4.4年

サービス業内 369位/527社

女性管理職
4.8%

サービス業内 336位/371社

男性育休
83.3%

サービス業内 138位/311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

