

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

ゲームをきっかけに人と社会をHAPPYにする。

国内市場規模
199.8億円国内ファン数
1,000万人以上世界市場規模
18.662億ドル

② 中長期の経営戦略

1. eスポーツ・イベント拡大

豊富なイベント経験とノウハウを強みにイベントクオリティを強化。国内基盤維持と国外市場（アジア圏）からの収益獲得を加速。

3. 新技術への対応

テクニカルチームを構築しハードウェア・ソフトウェアの新技術に適時対応。社内ゲーム大会等で新規タイトルへの対応文化を醸成。

2. エージェンシー多層化

クライアントのあらゆるマーケティングニーズに対応する多層的アプローチの体制構築。国内外クライアントとの長期関係構築と新収益機会創出。

4. 人材育成強化

企業理念の社内浸透と教育制度整備を強化。人材育成を通じた生産性向上で収益性向上を実現。

③ 対処すべき課題

① 既存事業の収益拡大

- ・ 国内収益基盤の維持・深化と国外市場への進出加速
- ・ エージェンシーの多層的マーケティング体制構築による長期関係構築

② 技術・人材対応

- ・ ハード・ソフト新技術への適時対応とテクニカルチーム構築
- ・ 優秀人材確保・育成による生産性向上

③ ガバナンス・管理体制

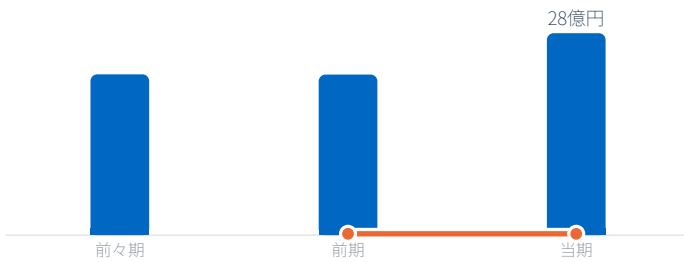
- ・ 事業拡大に応じた内部管理体制の構築強化
- ・ コンプライアンス研修・コンテンツ管理による健全性維持
- ・ 成長速度に見合った人材確保・研修の継続実施

面接で使えるポイント

- ・ 2025年に国内eスポーツ市場が約200億円、ファンが1,000万人超へ拡大する成長機会を捉えた事業展開
- ・ 2024年サウジアラビアのeスポーツ・ワールドカップ（来場者200万人以上）や2025年大阪・関西万博での催事実施など国…
- ・ ミッション『ゲームをきっかけに人と社会をHAPPYにする』を軸に、eスポーツの社会貢献性を引き出す事業戦略

証券コード 9565

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

「ゲームをきっかけに人と社会をHAPPYにする」というミッションの下

主力事業・セグメント

・サービス業（セグメント未開示）

強み・特徴（公開データから）

・将来性評価は晴れ時々曇り

※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
28億円営業利益率
0.7%財務健康度
15点 / 100点

将来性 晴れ時々曇り / 就活偏差値 36.3（当サイト算出の参考指標）

平均年収
524万円

サービス業内 354位/524社

平均年齢
32.8歳

サービス業内 460位/527社

平均勤続
2.9年

サービス業内 469位/527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

