



平成 27 年 5 月 15 日

各 位

会社名 株式会社日本一ソフトウェア
代表者名 代表取締役会長 北角 浩一
(JASDAQ・コード番号：3851)
問合わせ先
役職・氏名 取締役管理部長 世古 哲久
電 話 058-371-7275

株式会社日本一ソフトウェア 成長戦略策定に関するお知らせ

1995 年の設立以来、当社は『ゲームは作品ではなく商品である』という創業理念のもと、家庭用ゲームソフトウェアの国内外での販売を主要なビジネスとして、多くの関係者の皆様に支えていただきながら成長してまいりました。

来るべき設立 25 周年、30 周年を見据え、着実な成長を遂げていくために、理念に則った『商品力・技術力の強化』『人材育成』を中心に注力してまいります。つきましては、成長戦略として「『原点（美しさ）』『新しい経営理念』『人事理念』『ビジョン』『中期経営戦略』」の策定を行いましたので、その概要についてお知らせいたします。

1. 原点（美しさ）

今後、当社グループの成長に向けて大小さまざまな施策を実施してまいります。これに伴い、少なからず体制・体質も変化することになります。

しかしながら、当社グループとして決して失ってはならない大切なものがあります。成長に向かって売上・利益を最大化していくとともに、創業時の原点を見失うことのないよう、ここに当社グループの『原点』を明文化いたします。

1993年7月12日。当社創業時には、まだ経営理念すら存在していませんでした。当時、経営理念がない中でも、必死に目指そうとしていたものは、人として、企業として、当たり前のことを当たり前のよう追求できる人と組織を創ることでした。その内容のひとつひとつを取ってみれば、当たり前のことばかりかもしれませんが、しかし、すべての内容を高いレベルで実現するのは、とても困難です。これを「困難だから」「忙しいから」と諦めるのではなく、どんな状況下においても真摯に愚直に取り組む姿勢を崩さない。それは、とても誇り高く、美しい働き方・美しい生き方と言えます。そして、この美しい働き方・美しい生き方を追い求めることが、当社グループならではの独自性の高い商品とサービスを産み出すことへの揺るぎない土台になるものと確信しております。

当社グループに所属する者は、いつ、いかなるときにおいても、この美しさを意識し、以下の『原点』を追求する姿勢を忘れません。

【目的（存在意義）】

日本一ソフトウェアは、継続企業として繁栄し、商品・サービスを通じて社会に貢献する。

【使命】

目的を達成する為に、人を創り、育てる。

【社員として大切にすること】

未来ある社員として「心技体」のバランスを大切にすること。

一、心

人間力を身につけること。

主体性を持つこと、継続力を身に付けること、他人を思いやること、感謝の心を持つこと。

それによって責任感が沸き、自信と信頼を得ることができる。

一、技

技術力を身に付けること。

常に学び続けること、果敢に冒険・挑戦すること、結果を素直に、そして謙虚に受け入れること。

それによって、社会に貢献するための手段を得ることができる。

一、体

健康な身体を保ち続けること。

健康管理に気を遣うこと。自らを律し、良い生活習慣を守ること。自分自身を大切にすること。

それによって、継続して社会人としての責任を果たすことができる。そして、その成果を享受することができる。

【良い人生をおくるために大切にすること】

周りの環境を自ら構築することは各自の責任である。 ⇒ 自立して生きる。

一、職場環境を豊かにする。

5S(整理、整頓、清掃、清潔、しつけ)、報連相を徹底する。

挨拶、笑顔、思いやり、感謝にあふれた職場を自ら創る。

職場環境を豊かにすることで物質的な豊かさを実現する。

一、家庭環境を豊かにする。

家族を大切にし、愛情と信頼に満ちあふれた家庭を創る。

家庭環境を豊かにすることで精神的な豊かさを実現する。

一、地域社会を豊かにする。

地域社会に支えられていることを理解し、貢献する。人との出会いが人を成長させる。

地域社会を豊かにすることで職場と家庭の安全を実現する。

2. 新しい経営理念

2010年4月1日、『ゲームは作品ではなく商品である』という経営理念を『Entertainment for All』へと変化させました。ゲームは作品ではなく商品、すなわち自分のためではなく、人のために働くという原点の志はそのままに、役員及び従業員を『ゲーム』というキーワードから解放し、グローバルな視点を持ち続け、時代の変化を越えた力強い成長を目指すことが目的でした。

現在、グループ内でのグローバル化は堅調に推移しており、『Entertainment for All』を経営理念から中期経営ビジョンとして実現を目指すと同時に、新たな経営理念を掲げます。

新たな経営理念は、お客様にとって面白い商品・サービスをこれまで以上に追求していくための経営理念の役目と行動指針の役目を兼ねております。これにより、近年の当社グループの重要課題となっております『新たな代表作の創出』も促進する狙いです。今後、この新経営理念のもと、産み出される商品とサービスにどうぞご期待ください。

『それって、面白い？』

ゲームをはじめとしたエンターテインメント、すなわち娯楽は、衣食住には関係ありません。生活必需品ではないので、存在しなくても人は生きていけます。しかし、だからこそ、私たちエンターテインメントに携わる者は、常にお客様に喜んでいただくことを第一に考え、行動しなければなりません。

どうすれば、お客様に喜んでいただけるのか？

どうすれば、お客様に笑っていただけるのか？

これをひたすら考え抜き、商品やサービスとして提供するのが、私たちの仕事です。

エンターテインメントである以上、面白くて当たり前の厳しい世界。チャレンジ精神とサービス精神を忘れることなく、そして『原点』『創業理念』に基づき、美しさを忘れることなく、面白さの探求者として、私たちは冒険し続けます。

『それって、面白い？』

私たちは日々問い続けます。さらなる面白さを追求していくために。

3. 人事理念

当社グループの継続的な成長と、お客様に面白い商品・サービスを提供し続けるために、理念に則った人材育成に注力してまいります。これにあたりまして、以下の通り、『人事理念』を策定いたしました。

『自ら考えて行動する、自ら考えて切り拓く』

言われたからやる。言われてからやる。

これでは、お客様に喜んでいただける仕事はできません。面白いものは産まれません。

日本一ソフトウェアは、『原点』『創業理念』『経営理念』を追求・体現するための人を創り、育てます。

日本一ソフトウェアは、自ら考え行動し、自ら考え拓く者を高く評価します。

『考える』とは……相手の立場になって考えること。

『行動する』とは……勇気をもって実行すること。

『切り拓く』とは……成功体験にとらわれず行動し、成果を創り出すこと。

私たちは、一人ひとりが、自分の人生のプロデューサーであるという高い意識をもって、前向きに、素直に、自立して、仕事に取り組む姿勢を忘れません。

4. ビジョン

当社グループは、創業以来、コンシューマゲームを主力事業として育ってきました。得意分野として、優良なコンテンツを産み出す発信源として、これからもコンシューマ事業は大切に育てていきます。一方で、コンシューマゲーム「だけ」に注力していたのでは、市場環境が激変していく中、厳しいのも事実です。

2011年4月1日。当社は『ゲームは作品ではなく商品である』を経営理念から創業理念とし、新たに『Entertainment for All』を経営理念としました。そこには、「作品ではなく商品である」、すなわち「自分のためではなく、お客様のため、人のため」という創業理念の志を大切にしつつ、当社グループをコンシューマゲームに限らず、あらゆるエンターテインメント分野で通用する、強いコンテンツを産み出せるコンテンツメーカーとして、世界を舞台に活躍できる企業へと成長させたいという強い想いが込められています。

そして、2015年4月1日。『Entertainment for All』を会社の美しく明るい未来像、すなわち『ビジョン』として新たに掲げ、実現を目指すことをここに宣言いたします。

『Entertainment for All』

- A：あらゆるエンターテインメント分野で活躍する
- B：強いコンテンツを産み出せるコンテンツメーカー
- C：世界を舞台に活躍できる

ビジョン『Entertainment for All』は、この3つの要件を達成したときに実現します。これを達成したとき、日本一ソフトウェアは新たなステージへと飛び立ちます。

5. 中期経営戦略

当社グループの更なる発展を目指し、理念に則った『商品力・技術力の強化』『人材育成』を中心に、中期経営戦略として以下の課題に注力してまいります。

◆商品力強化

近年の当社グループの重要課題となっております『新たな代表作の創出』を促進してまいります。具体的には前年度に引き続きまして「NEW BRAND」戦略を実施し、積極的に新規 IP（知的財産）の創出に取り組んでまいります。お客様からのニーズの高いシリーズタイトルにつきましても、継続して丁寧に育ててまいります。また、自社通販の強化、ライセンスビジネスの強化、そして、イベントを通じてお客様との交流の場を増やすことで、各タイトルの商品価値と顧客満足度の向上を図ります。

◆技術力強化

自社ライブラリ及び自社ツールの開発と充実に取り組むことで技術力の強化を図ります。これに伴い、得意分野の 2D 技術につきましては開発効率アップとコスト削減を実現し、課題となる 3D 技術につきましても開発中の複数のプロジェクトを通して克服してまいります。

◆コンシューマ依存からの脱却

得意分野であるコンシューマ事業は従来通り継続しつつ、リスクヘッジとして海外ユーザーからのニーズが高まってきております STEAM へのタイトル供給を開始いたします。オンライン事業については好調の PS ストアでのゲーム及び壁紙等の配信に注力しつつ、スマートフォン向けのゲーム開発も継続してまいります。

◆海外展開強化

好調の北米・欧州市場を主軸としつつ、コンシューマハード以外にも STEAM やスマートフォンへのタイトルの供給を検討・実施してまいります。日本以外のアジア地域においても、発売する多くのタイトルを丁寧にローカライズしていくことでアジア市場の今後の成長に対応してまいります。

◆グループ間シナジー強化

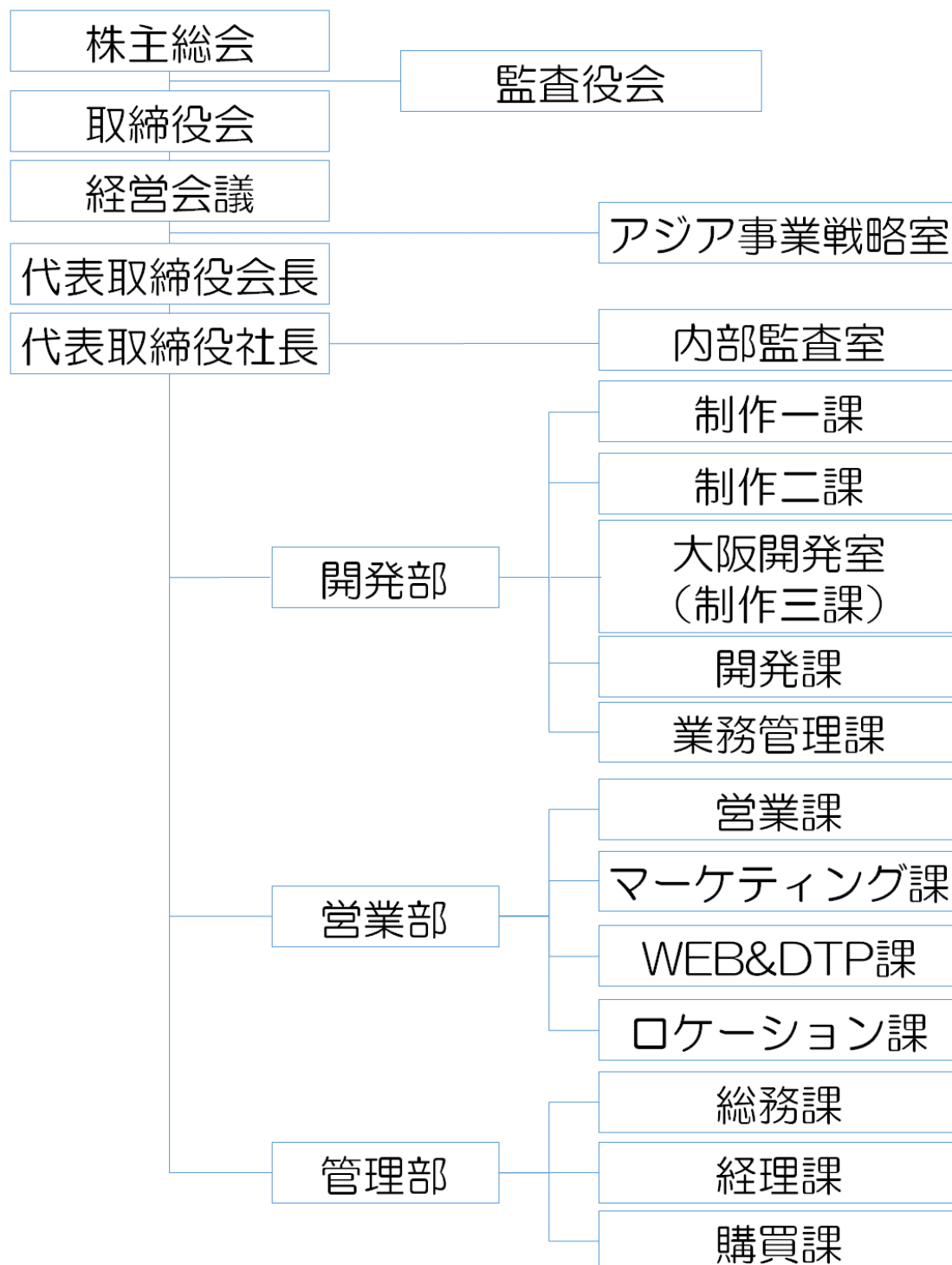
日本ソフトウェアおよび国内外の子会社間のシナジーを強化し、グループ内の経営効率の向上を図ります。具体的には日本ソフトウェアと北米子会社 NISA の連携を高め、日本国内の優良コンテンツ獲得し、北米・欧州で展開することを強化してまいります。また、開発子会社エンターテインメントサポートを活用し、当社グループが所有するコンテンツの移植業務・ローカライズ業務・デバッグ業務・グッズ化を促進することで、各コンテンツの利益の最大化と経営効率の向上を目指します。その他、人材育成を目的としたグループ間での人材交流も実施してまいります。

◆組織強化

当社グループの理念を理解・実践できる人材を育成してまいります。経営方針の具体化と周知徹底、社内外における研修の導入、グループ間での人材の交流などを実施し、人事理念「自ら考えて行動する、自ら考えて切り拓く」を体現できる人材を育成してまいります。

以 上

<株式会社日本一ソフトウェア 組織図>



<グループ会社>

