

株式会社イロコト 採用向け会社案内

2025~2026年 イロコト13期目 現在



株式会社イロコト <https://irokoto.co.jp/>

〒151-0071 東京都渋谷区本町3-13-12 渋谷本町ビル3F





I R O K O T O

どんな会社？

イロコトってどんな会社？

ゲーム・アニメなどの
エンタメIP領域に特化している
デジタルクリエイティブ制作会社

例えば →





The image shows a promotional banner for the anime BanG Dream!. On the left, there is a dark blue vertical panel with the title 'BanG Dream!' in large, stylized blue letters, and 'It's My GO!!!!' in white cursive below it. A blue horizontal bar contains the text '毎週木曜日 TOKYO MX/ABEMAにて' and another blue bar below it says '好評放送中!!!!'. Below these are navigation links: HOME, NEWS, ON AIR, STORY, CHARACTER, STAFF&CAST, and SPECIAL. On the right, a night city street scene features five anime girls in school uniforms walking. The text '迷うことを迷わない' is overlaid on the scene. A 'MENU' button is visible in the top right corner of the banner area.

BanG Dream!
It's My GO!!!!

毎週木曜日 TOKYO MX/ABEMAにて
好評放送中!!!!

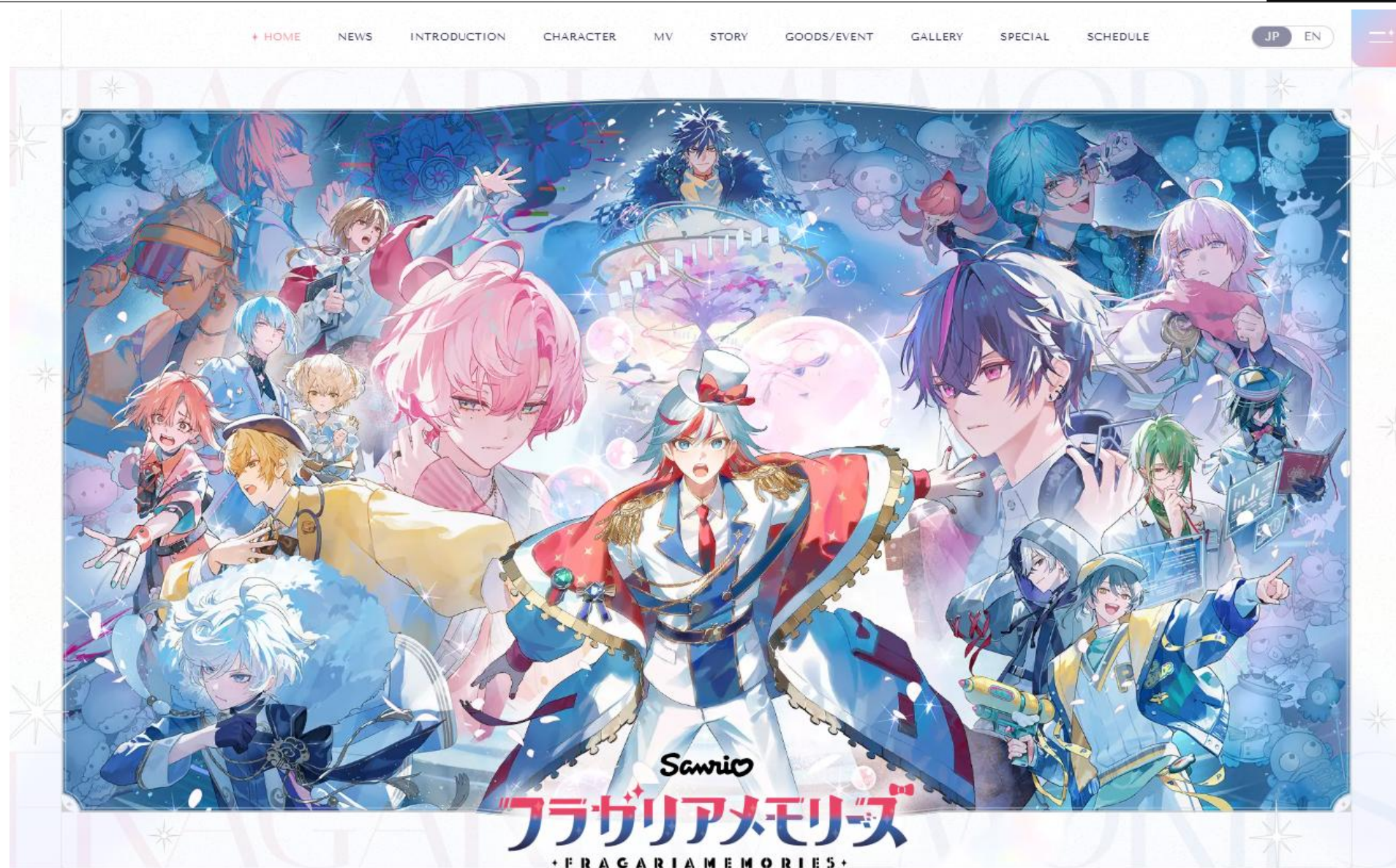
迷うことを迷わない

MENU

- HOME
- NEWS
- ON AIR
- STORY
- CHARACTER
- STAFF&CAST
- SPECIAL







とにかく 多くのエンタメ系サイトを中心としたデジタルクリエイティブ実績があります！



ブシロード / KADOKAWA / ドワンゴ / DeNA / 集英社 /
サンリオ / ポニーキャニオン / エイベックス / WFS / 松竹 /
バンダイナムコフィルムワークス / ピクシブ / MIXI /
アニプレックス / EXNOA / 東映アニメーション / フリュー /
ワーナー ブラザース ジャパン / ムービック / Rejet /
coly / テクロス / サムザップ / Colorful Palette / Live2D /
ガンホー・オンライン・エンターテイメント / エーザイ /
ブレイブグループ / カカオピッコマ / アカツキ / 日本卓球 /

会社概要

イロコト会社概要

社名	株式会社イロコト https://irokoto.co.jp/
所在地	〒151-0071 東京都渋谷区本町3-13-12 渋谷本町ビル3F
設立	2013年7月1日 ※現在13.5期目
資本金	7,000,000円
役員	代表取締役：穂刈 謙亮
サービス内容	Web制作・運用事業 / Webマーケティング事業 / ネット用映像・生放送事業
社員数(アルバイト含む)	28名 (デザイナー12名 / コーダー10名 / ディレクター4名 / エンジニア1名 / 他経営 1名)

会社の位置はザクッと言うと西新宿 都庁の辺り



2023年3月に移転したオフィスです(西新宿5丁目)



オフィス内の様子



緑多めのオフィスです (まだ増やしたい)

男女比と年齢



男女比は5:5くらいで、平均年齢は30歳前半くらいです



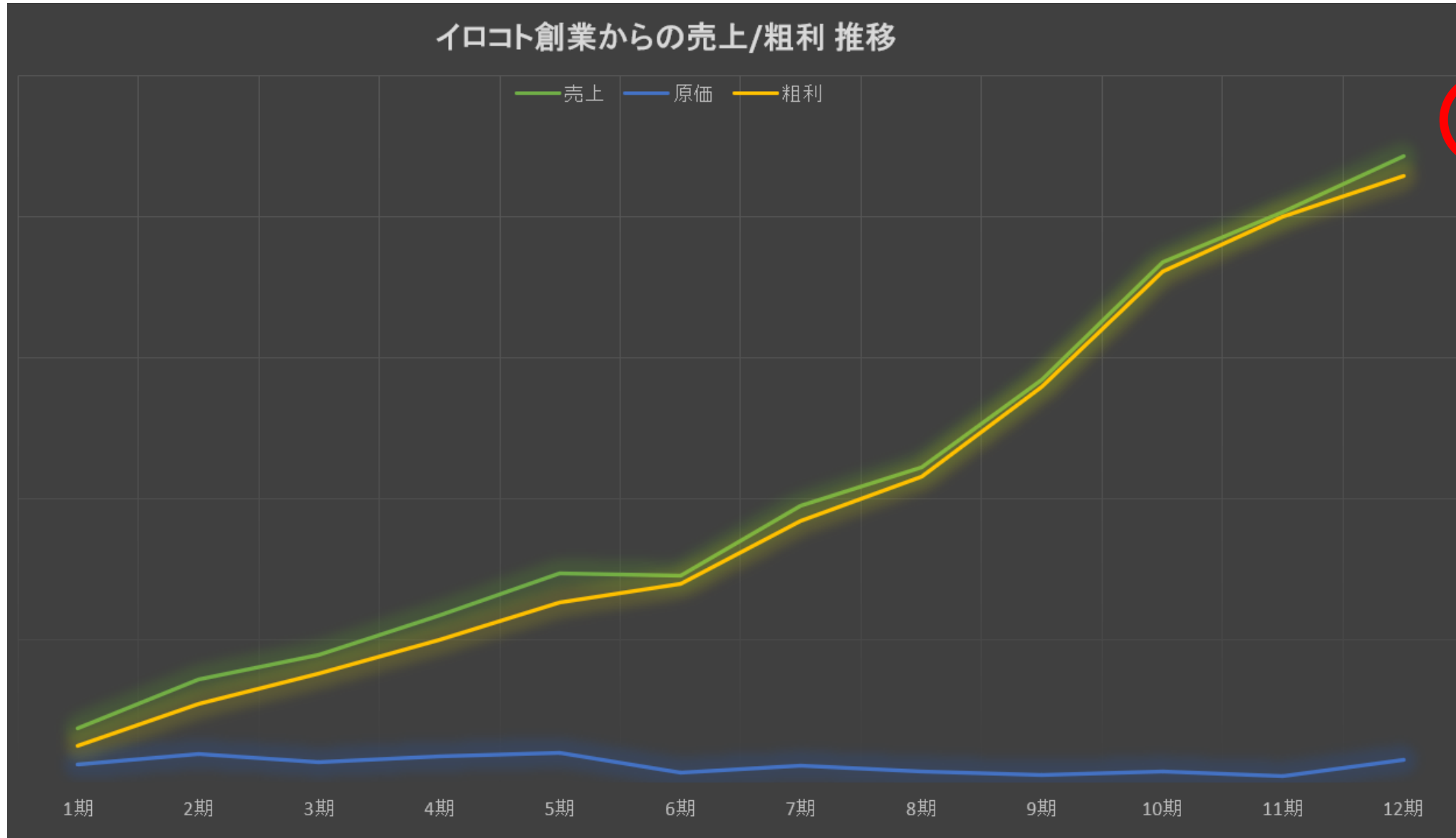
エンタメ好きで仕事を頑張る社員達です！

社員の様子



程良い仲の良さがある会社だと思います！

会社の成長度合い



↑ 13期予測

目の前のステークホルダーの幸せに、 クリエイティブで貢献しつづける。

マクロの成長のためにミクロの幸せを犠牲にしない。あくまで目の前のステークホルダーの幸せに貢献していきます。

「目の前のステークホルダー」というのは、弊社の近く・前線でプロジェクトに向き合って成果を出そうとしてくれる社内メンバーやお客様のご担当者様などを指します。

自分だけ良ければという考えではなく、社内メンバーやお客様の幸せに「クリエイティブ」で貢献し、評価をいただける組織として成長をし続けるのがイロコトです。

クリエイターの想いを込め 本質を捉えて成果を出す。

言われたことを、ただこなすだけ仕事の価値は低いとイロコトでは考えます。

クリエイターとしてどのようにすれば様々な物事が良くなるかの本質を捉えて、
クリエイティブの力(創造力)で成果を出せるようにします。

クリエイティブで成果を出すことにイロコトは向き合い、そして「良い評価」をお客様から頂けるように尽力します。
成果に貢献できるプロであるのが、イロコト社員です。

イメージ - 創造 (クリエイティブ)力

ロジック - 論理的思考能力

コンバージョン - 転換 (成果貢献)力

トライ - 挑戦力

イロコトで働くメリット

売上 約80%が大手・有名 エンタメ企業との直取引

ご発注いただいている殆どが大手や有名なゲーム・アニメ会社様からの直取引となっておりますので、社員のクリエイティブ能力がダイレクトにプロジェクトに反映されることも多く、責任は大きいですが世のエンタメ作品に関わる沢山の人たちの感情を動かせる機会も多いです。

また特定の企業様やプロジェクトに依存することなく、数多くのエンタメ系の企業様とのお取引があるため、リスクを分散し、独自のノウハウや実績の積み上げによる文化でお客様への貢献力を上げつつけています。



自由で裁量を持ちやすく、 ルールを強くない組織文化

週に1、月に1度の全体会があるのみで、入社時間も自由(11時までには来てねのお願いのみ)

業務の途中で外出等自由、服装も基本自由、リモートも申請すればいつでも可能となっています。

各メンバーはタスクはあってもノルマはありません。売上目標などを個人に落とすことは無いです。

とにかくお客様から頂いた仕事を最優先で向き合えるようなクリエイティブ環境作りを出来るように、

皆が協力しあい、全員でメリットは伸ばし、デメリットは改善させて行こうとする組織文化があります。



前線で成果を出せた人が、 評価をされやすくなる風土

設立から12年間、正社員の平均年収を上げつづけています。賞与は年2~3回出せるようにしています。

会社業績によって変動する面は当然ありますが、会社の利益が伸ばせている分は、

前線で頑張って成果を出した人・チームに貢献してくれた人に還元されるように、極力調整をしています。

(離職率は割と低めなのは、この点が大きいのではないかと考えています。)

とにかく成果を出せる社員がメリットを感じてもらえるように今後も尽力します。



イロコトで働くデメリット

勤務時間が短く無い、 残業を気にする人は合わない

エンタメ関連のお仕事が多いため、業務が深夜や土日祝日に発生することがあります。

そのため裁量労働制となっているので（深夜手当/土日祝日手当は別途つきます。）

「残業を絶対したくない！」的な人は合いません。

決して長時間労働を推奨している訳ではなく、休みが取れないということは全くありません。

ただ、早く帰ることを目的化はしておらず、あくまでお客様へのクリエイティブ貢献を

高めていくことを重要視しています。



受け身姿勢の人は合わない 提言を求める文化

イロコトは12年間右肩上がり成長をしてきていますが、それはお客様へのサービス価値にこだわり続けた側面が大きいと考えています。そのため社員に対してクリエイティブ追求姿勢を求めているので、
「言われたことだけをやれば良い」という受け身姿勢の人は合いません。

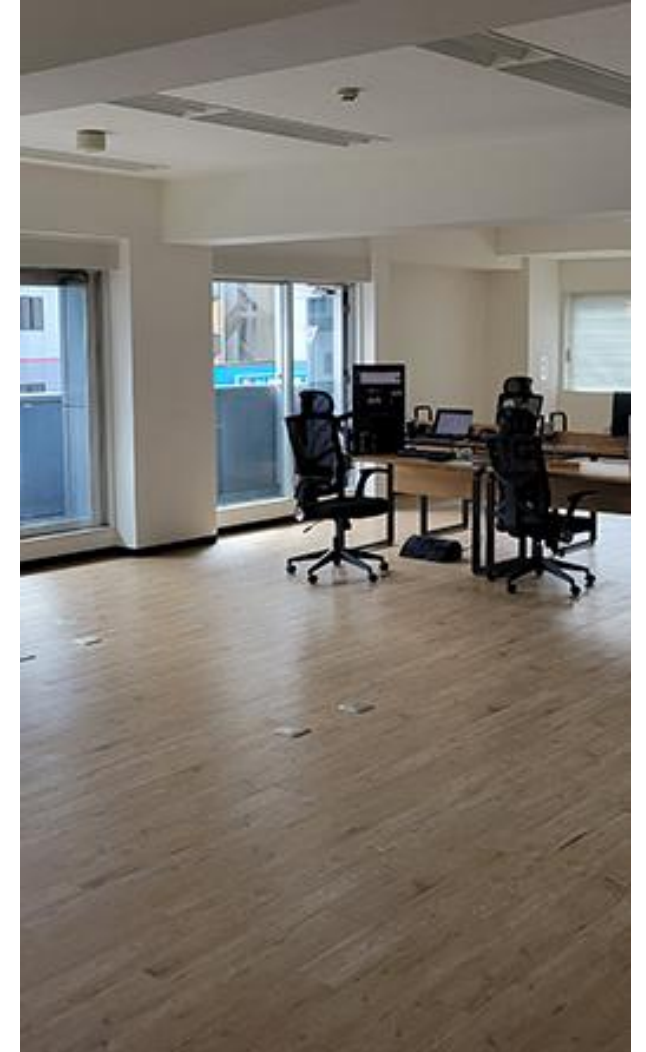
成果を出す努力をせずに、権利ばかりを求める人に関しては、しっかり評価を下げるという点において、
前線で頑張る人にとっては向きますが、会社にぶら下がろうとする人は向きません。



研修や福利厚生などを 強く求める人は合わない

会社は、借金等は殆ど無く、変な政治等のしがらみなども無いですが、組織規模は小さく大企業に比べれば資本力や福利厚生などの差があるのは明白です。会社の成長と共に改善を行ってきていますが、バックボーンの強さを前提にされる人は合いません。

一方で自主的に、「このような勉強がしたい」「このようなサービスを使いたい」などの要望に対しては、随時支援を行えるようにしています。



制作環境について

近年の新しい MacBook Proを支給

PCはご希望のものをなるべく支給するようにしていますが、
近年は、M3以降のMacBook Proの14インチ or 16インチにしています。

ディスプレイに関しては、デュアル推奨ですが、3つディスプレイを使いたい方は、
その環境に出来るようにしています。またマウスやなどの周辺機器も基本的には、
ご希望のものを揃えるようにしています。



Slackコネクトを基本として、 Backlogとサイボウズを利用

社内の細かい連絡はSlackで取り合い、タスク管理はBacklogで、

各メンバーのTodo管理はSlackのタスク機能で、予定管理はサイボウズで行っています。

この環境でメンバーからの不満が出たことは無いですが、

他ツールなどの方が良ければ、環境は随時変更をしていきます。



デザインはFigma体制

サブでPhotoshop使用

メインのデザインツールはFigmaで統一しており、サブでPhotoshopを使用しています。

Figmaの経験が無くても各デザイナーがフォローしますので、すぐに馴染めることは出来ると思います。

社内で定期でデザイナー分科会を任意で行うようにしており、各メンバーのFigmaの使い方やノウハウや疑問点などを共有して、属人的にならないデザインスキルを会社に蓄積できるように連携を取るようになっています。



Gulp・Sass・Pugを使用 エディタは各自自由

フロントのコーディング環境は、Docker・Gulp・Sass・Pugを利用しています。

定期的にフロントコーディング分科会を開催しており、コーダー同士のナレッジの共有も行っています。

エディタは自由ですが、Visual Studio Codeを使っている人が多いです。

各ソース管理はGitを利用していますが、お客様の環境等によって臨機応変に調整をしています。



イロコトの今後について

ホームページ制作屋さんにならない、 エンタメ特化の総合的な デジタルクリエイティブサービス **を** 提供する企業へ変化している最中

ゲームやアニメの公式サイト制作や、企業ホームページの制作で、お声がけ頂くのは非常にありがたいことです、ただ、これだけでは「他社さんが制作しても別に構わない」という状態にどうしてもなりやすいのも事実です。

イロコトでは、「WebサイトのためのWebサイトを作らない」あくまでお客様のエンタメ宣伝プロモーションに貢献できる総合的なデジタルクリエイティブサービス企業へ変化している最中です。

そのために、
どのようなことをしているか？


S A L T




IROKOTO

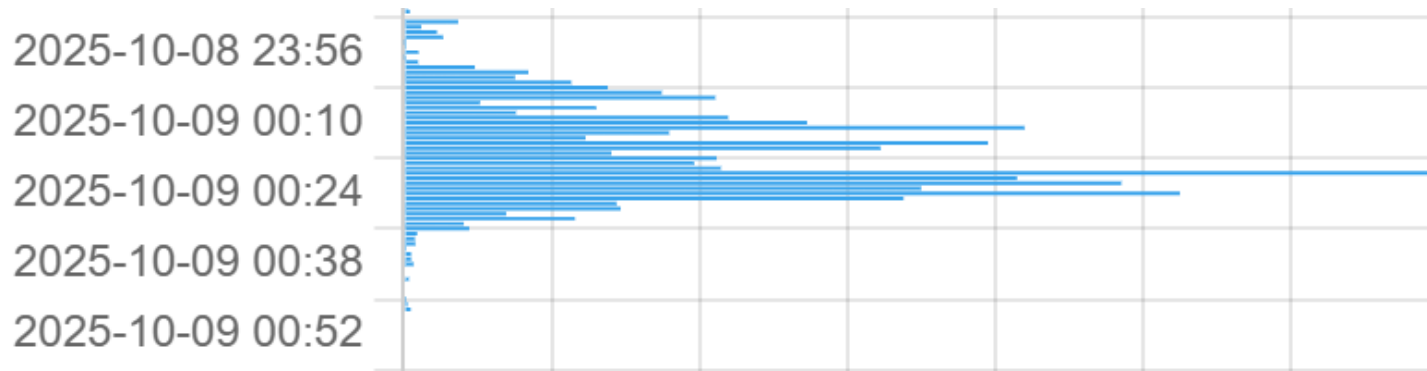
特にアニメ関連のクリエイティブに強いSALT様と提携して、よりエンタメ関連の強みを出していきます！

フリービジュアルズ様

アニメ「転生悪女の黒歴史」プロモーションコンテンツ

転生悪女の心音連打

アニメ放送中に、心が動いたらスマートフォンから連打ボタンを押すことで、アニメの盛り上がりを見守る視聴者と共に共有するプロモーションコンテンツを制作



ユーザーのボタン連打数は、システム側で全て取得できており、どのシーンが盛り上がったのかが分かるように！ここからSNSのクリエイティブ最適化にも繋がられる！

総合的なデジタルクリエイティブ実績事例(わたなれ)

<https://www.watanare-anime.com/>

集英社DeNA プロジェクト様
TVアニメ わたなれ 『わたしが恋人になれるわけじゃないじゃん、ムリムリ! (※ムリじゃなかった!?)』



「わたなれ」公式Webサイトの制作だけでなく、
各種SNSクリエイティブの制作までトータルでご担当させていただきました

カードメーカー(プロモーションコンテンツ)の事例(ブレマイ)

<https://breakmycase.com/custom-cardmaker/>

coly様 アプリゲーム『ブレイクマイケース』



← ポスト



『ブレマイカスタムカードメーカー』で作成しました！
[breakmycase.com/custom-cardmak...](https://breakmycase.com/custom-cardmaker/)
#ブレマイカードメーカー

※ここにあなたのこだわりを書いてね



breakmycase.comから

山 ポストのエンゲージメントを表示

※ユーザーの方のX投稿から引用



coly様のアプリゲーム「ブレイクマイケース」にて、SNSでのシェアを目的とした「ブレマイカードメーカー」を開発し大反響！Xでも単発企画でトレンド入りに！

東映アニメーション様 /DONUTS様 ガールズバンドクライ FIRST RIFF

※ユーザーの方のX投稿から引用



会場を出る時に配られたガルクラ新作アプリのチラシの裏を見たらこれで草



※ユーザーの方のX投稿から引用

「ガールズバンドクライ First Riff (ガルリフ)」の公式サイトを担当させていただいただけでなくライブ後のチラシも作成し、武道館ライブ後に配布！PVでもチラシが登場！

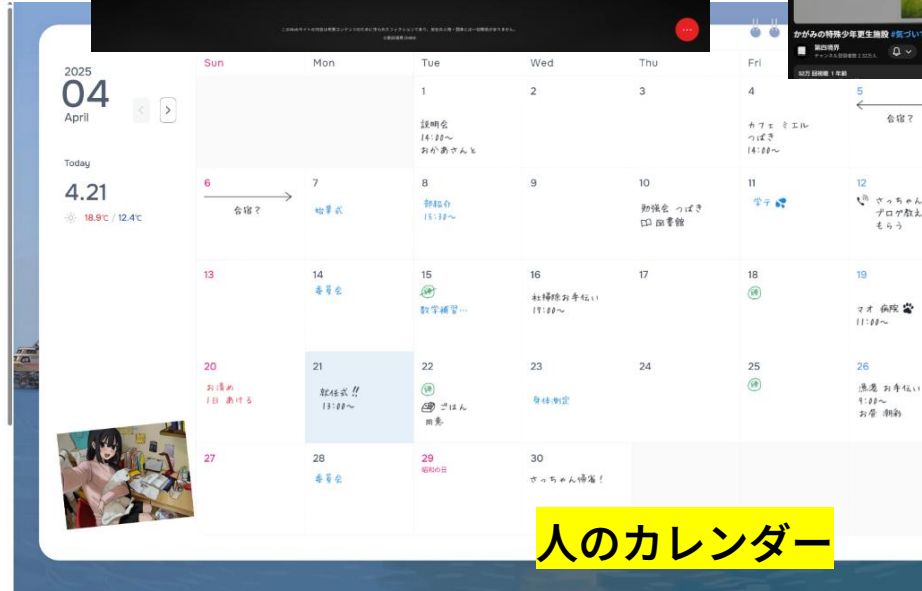


SILENT HILL f 残置物展

かがみの特殊少年更生施設



事故物件鑑定士試験



人のカレンダー



人の交換日記

「第四境界」の各ARG作品は、ここ数年でSNS等を中心に大きなユーザー反響がありました。イロコトでは、作品内のフロントエンドにおける仕掛け作りやシステム開発・運用サポートまで担当しています。

**これからもエンタメIPの
総合デジタルクリエイティブ制作を
強化し続けて行きます！**



I R O K O T O

ご応募や募集要項は、イロコト採用サイトへ

<https://irokoto.co.jp/recruit/>

- ※ カジュアル面談は、常時受けつけています！
- ※ 質問あれば、代表の質問箱に投稿してください！

ポッドキャスト(ラジオ)やっています！

イロコトラジオ[📻]
I R O K O T O R A D I O T W O



Spotify/ApplePodcast/Stand.fm で放送中、
「イロコトラジオ」で検索してみてください！