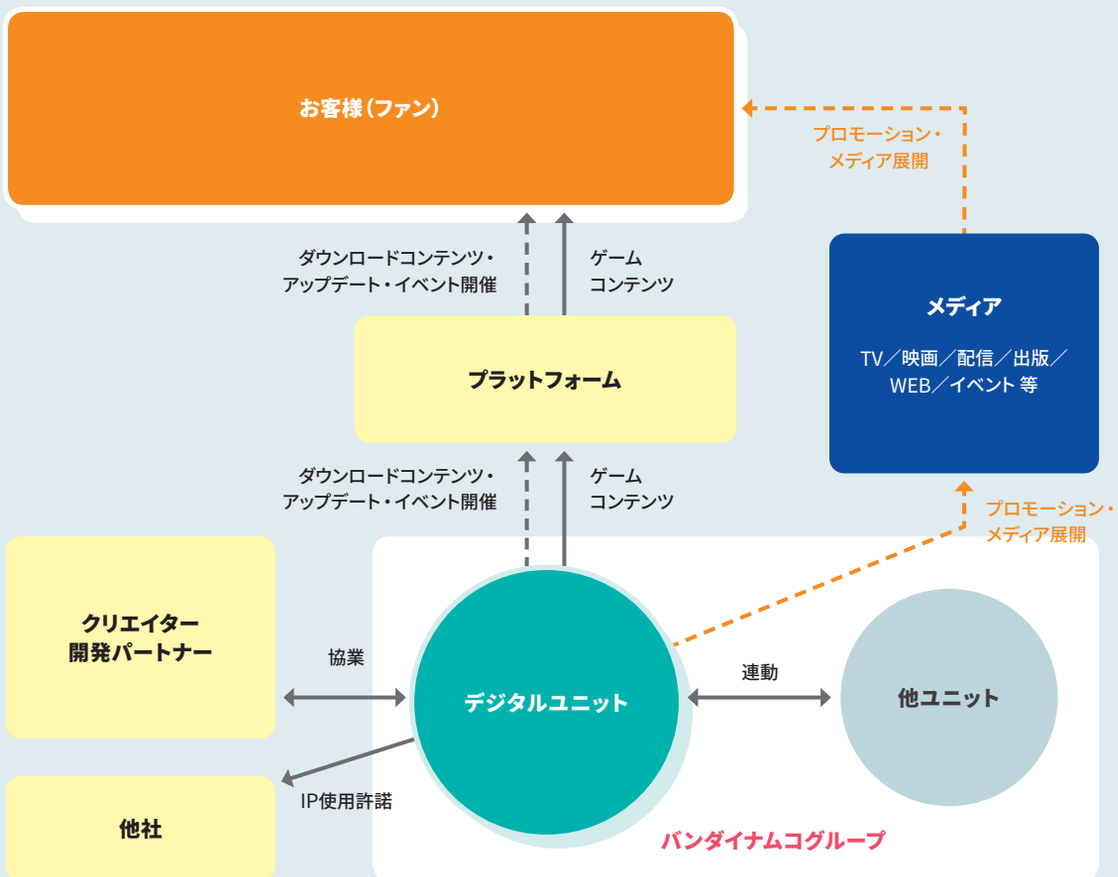
Digital Unit

デジタルユニットにおけるビジネスモデルの一例（自社IPを活用する場合）



デジタルユニット重点戦略

- ゲームポートフォリオ推進
- 開発力の強化
- IP軸ビジネス拡大・挑戦

2027年3月期計数目標

売上高	4,600億円
セグメント利益	510億円

注：2026年5月時点の業績予想を記載

2026年3月期業績関連データ

主要カテゴリー別売上高

ネットワークコンテンツ
2,285億円

家庭用ゲーム
1,991億円

ネットワークコンテンツ

海外売上高比率*
42%

* ネットワークコンテンツ売上高のうち海外での発生比率

家庭用ゲーム

販売本数
4,587万本

フルパッケージのダウンロード販売比率
57%