

Digital Unit

デジタルユニット

MESSAGE

持続的な成長に向け、事業基盤を強化し、
スピードアップをはかっていきます。

2025年3月期は、ネットワークコンテンツの主力タイトルや新作タイトルが好調に推移し、安定基盤となりました。また、家庭用ゲームでは、「ELDEN RING」の大型ダウンロードコンテンツ「ELDEN RING SHADOW OF THE ERDTREE」「ドラゴンボール Sparking! ZERO」がワールドワイドで大ヒットとなりました。その結果、オンラインゲームに関わる評価損などの計上が発生した2024年3月期から業績は大きく回復することができました。

世界のゲーム市場は今後も成長が持続すると考えていますが、開発の大規模化と開発期間の長期化もあり、環境変化に対応するための体制強化が必須です。2025年3月

期からは、事業の基盤強化に向けて最適なタイトルポートフォリオと開発・販売体制の再構築に、取り組んできました。2026年3月期は、これをさらに前進させ、持続的な成長に向けた事業基盤を構築するための重要な年と位置付けています。

最適なタイトルポートフォリオ再構築では、私たちが強みを発揮できる領域などを明確化し、投資における優先順位と戦い方を定めて推進していきます。新たな体制のもと開発に着手しているタイトルは、今中期計画に着実に効果を発揮し成果につなげるべく取り組みを進めます。開発体制の再構築では、引き続きゲーム特性に応じ、内製開発、外部

パートナーとの共同開発を効果的に選択していきます。販売体制の再構築では、日本と北米の連携で全世界のマーケティングを統括する体制の向上をはかり、意思決定と情報共有のスピードアップで各地域のニーズに沿った施策とリソースの投下を戦略的に実施していきます。

さらにグループ全体で推進するIP軸戦略の強化に向け、新たにライセンス事業部門を設立しました。デジタルユニットの豊富なIP資産を活かし、ゲーム事業にとどまらない多彩なエンターテインメントコンテンツを提供するとともに、様々なパートナー企業との協業を通じたライセンス展開を強化し、IP価値を拡大していきます。

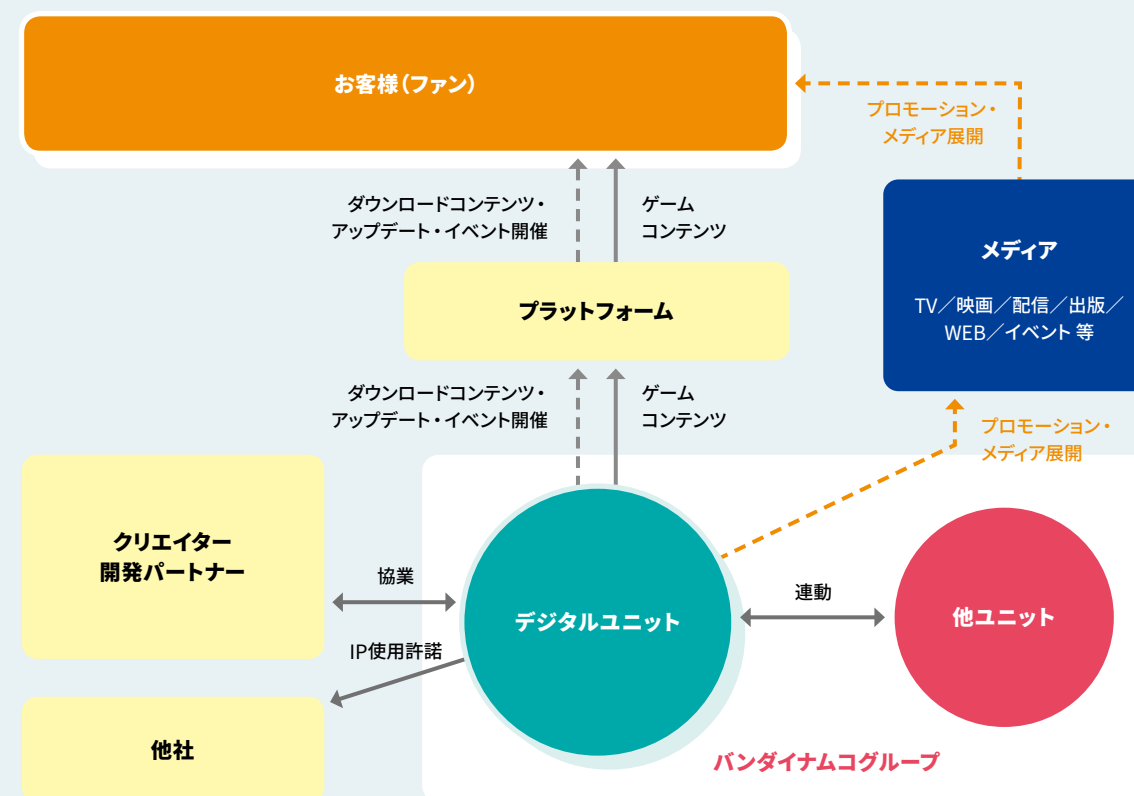
私たちにとって、IPそのものの価値を最大化することが事業の成長・拡大に直結します。グループの強みを掛け合わせ、IPを軸に、ゲームをはじめとする多彩なエンターテインメントを通じて、ファンの皆様やビジネスパートナーとともに、遊びきれない毎日を世界中に提供していきます。

宇田川 南欧

株式会社バンダイナムコホールディングス
取締役(非常勤)
デジタルユニット担当
株式会社バンダイナムコエンターテインメント
代表取締役社長



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

2026年3月期計数目標

売上高 **3,900**億円
セグメント利益 **400**億円

注：2025年5月時点の業績予想を記載

2025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 **1,951**億円
家庭用ゲーム **2,161**億円

ネットワークコンテンツ 海外売上高比率* **45%**
販売本数 **4,076**万本
フルパッケージのダウンロード販売比率 **65%**

* 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