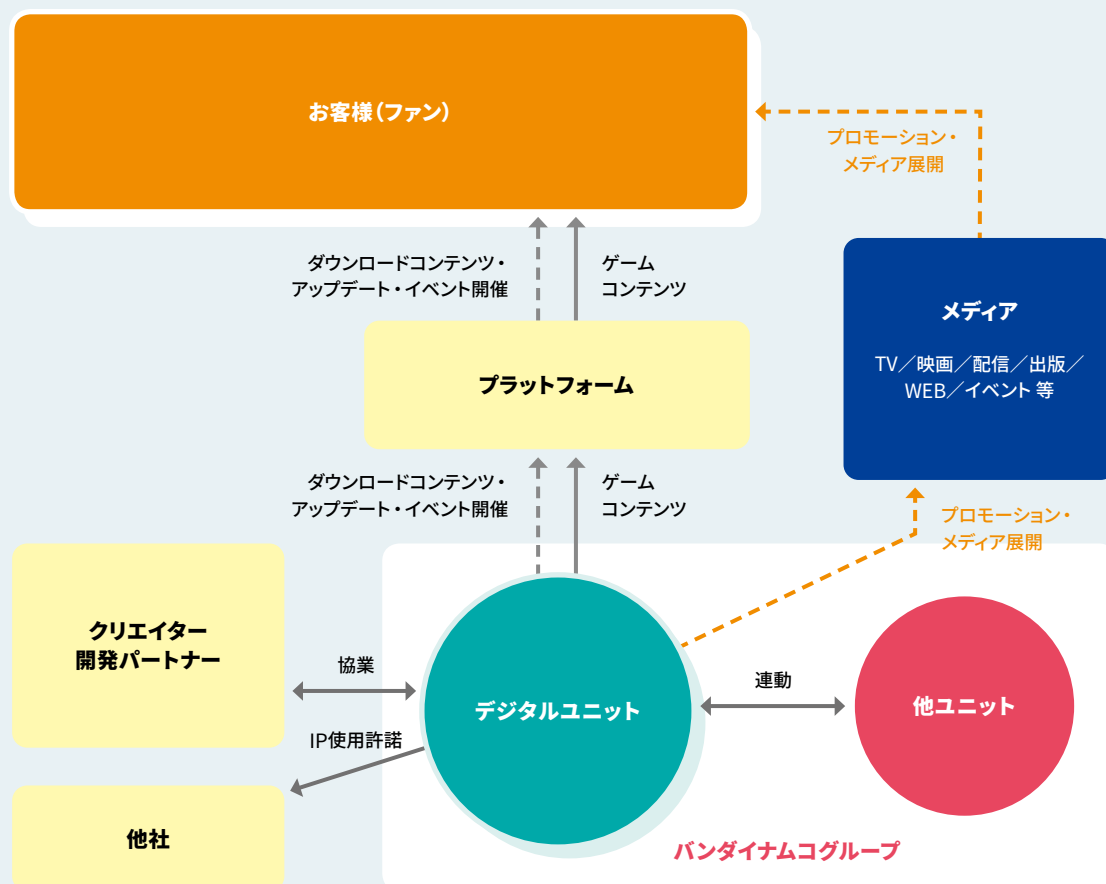


Digital Unit

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

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%

家庭用ゲーム

販売本数

4,587万本

* 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

フルパッケージのダウンロード販売比率

57%

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