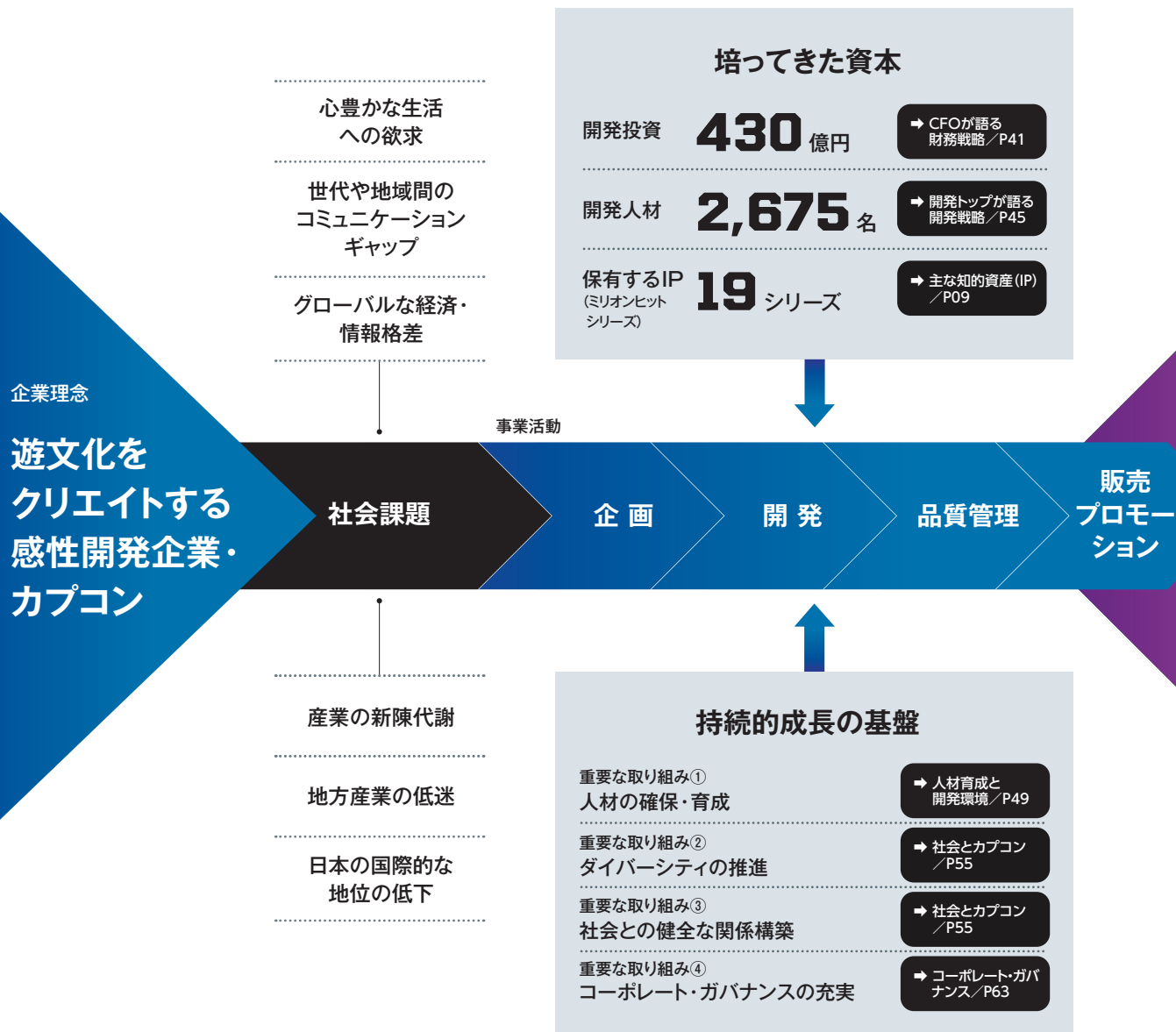


独自コンテンツの創出を起点に 笑顔や感動を提供し、 社会課題を解決します



当社は、企業理念のもと、「培ってきた資本」と「持続的な成長基盤」を活用し、事業活動を通じて独自の人気コンテンツ(IP)を創出しています。さらに、そのIPを様々な分野に展開することで、事業を拡大させています。これらの活動を通じて財務・非財務価値、言い換えればゲームによってもたらされる幸せを提供することで、社会課題の解決にも貢献しています。



アミューズメント施設「プラサカ
ブコン」の運営、遊技機の開発・
販売、eスポーツ大会の開催な
どを自社で展開しています。

→ IPの有効活用 / P11



手頃かつ手軽に入手できる
エンターテインメントを世界へ提供

健全なゲーム文化の提供

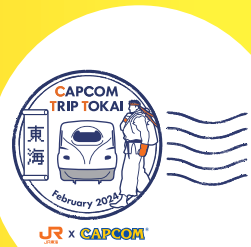
コミュニケーションを
活性化

ゲーム市場発の
イノベーション

地方創生に貢献

日本への信頼や好意の獲得

社会的
価値



JR東海と多様な
コラボ企画を実施



学校給食とのコラボ献立(穂原市)

非財務の
OUTPUT

ゲーム販売本数
4,589 万本
→ P02

販売した国と地域
235 の国・地域
→ P16

コンテンツの映像化
2 本
→ P59

コンテンツの
マルチメディア展開
2024年3月期売上
325 億円

新卒採用
168 名
→ P39

自治体への協力
1 件
→ P62

支援した団体
5 団体

寄付した支援金
2.3 億円

非財務の
OUTCOME

自社の
マルチメディア
展開



eスポーツ



遊技機
パチスロ



アミューズメント施設
ショッピングセンター型、
大型店舗



家庭用ゲーム



PCオンライン

ゲームのマルチ
プラットフォーム展開
2024年3月期売上
1,198 億円

人気
コンテンツ
の創出
IP



モバイル
コンテンツ



ダウンロード
コンテンツ



映画
ハリウッド映画、
劇場アニメ、
CG映画



出版・
キャラクターグッズ
攻略本、イラスト集、
フィギュア、など



イベント
コンサート、
舞台

協業で
マルチメディア
展開

他社との協業により、オリジナル
コンテンツのハリウッド映画化を
実現。その他には、アニメ、舞台、
イベント、出版など様々な分野
に展開しています。

→ IPの有効活用 / P11