

CAPCOM

株式会社カプコン

(東証プライム:9697)

財経・IT・広報統括 執行役員
嶋内 義和

2026年2月16日

個人投資家向け会社説明会



1. 会社概要	P2
2. 事業活動	P6
3. ゲーム市場の動向および中長期戦略	P10
4. 人材投資戦略	P19
5. 株価推移と配当金	P21

将来の見通しに関する注意事項

この資料に記載されている経営戦略、計画や見通しなどは、過去の事実を除いて将来の予測であり、現時点において入手可能な情報や合理的判断の根拠とする一定の前提条件に基づいており、実際の業績等は今後の様々な要因によって、これら見通しとは大きく変動する場合があります。

また、当社を含め当業界は、ユーザーニーズの多様化など、市場環境の変化によっては業績が大きく振れる可能性があります。業績等の変動要因としては、①売上高の過半数を占める家庭用ゲームソフトのヒットの有無や販売本数の多寡、②家庭用ゲームソフト開発の進捗状況、③家庭用ゲーム機の普及動向、④海外市場の売上状況、⑤株価、為替動向、⑥他社との開発、販売、業務提携、⑦市場環境の変化、⑧自然災害や疾病の流行、経済危機など不測の事態、などが挙げられます。

また、業績に影響を与える要因はこれらに限定されるものではありません。



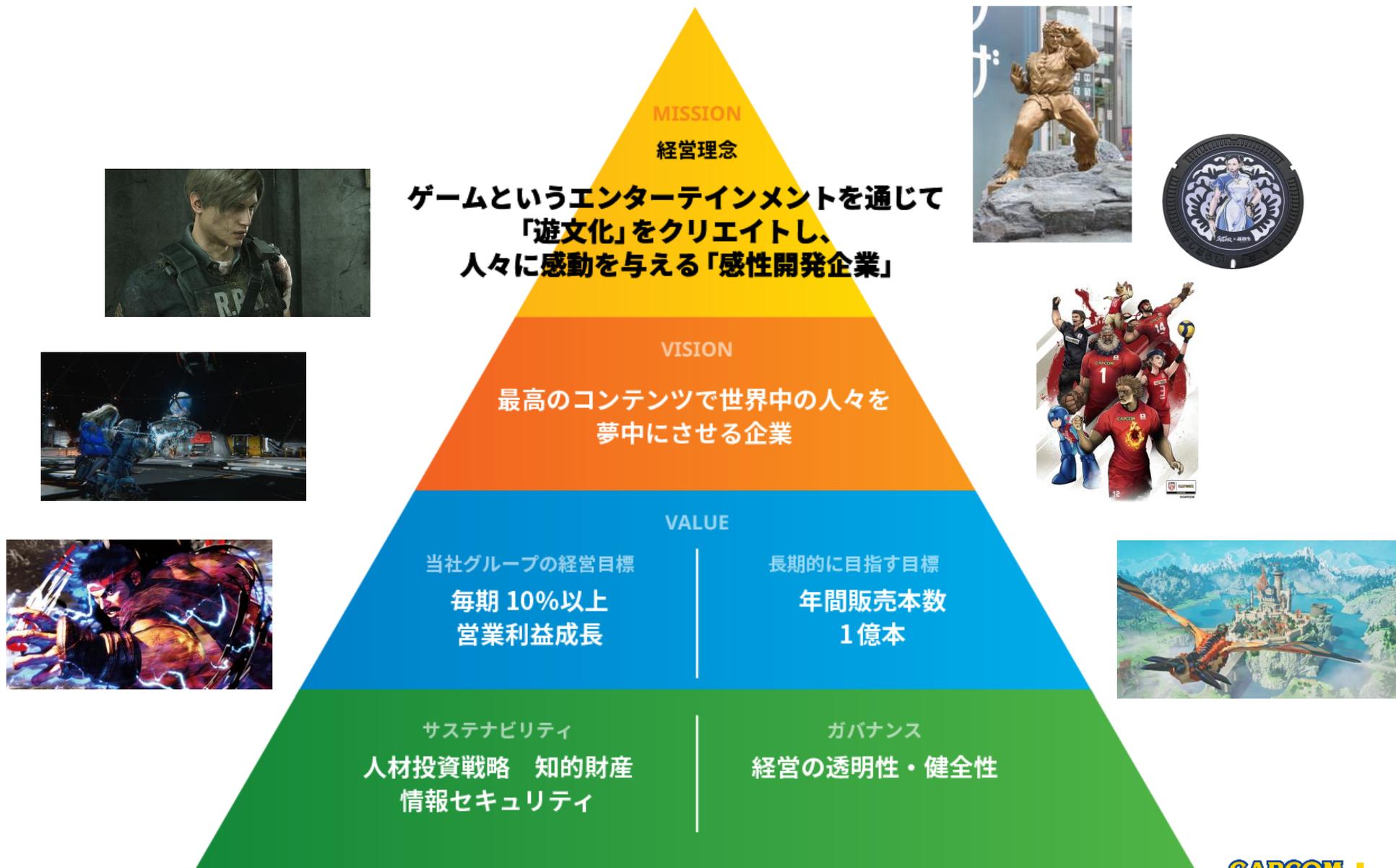
1. 会社概要





カプコンは、世界有数の開発力・技術力を強みに、 業界を代表するゲームソフト(コンテンツ)会社

会社名	株式会社カプコン 
創業年月日	1983年6月11日
主要な事業内容	家庭用ゲームソフト、モバイルコンテンツおよびアミューズメント機器等の企画、開発、製造、販売、配信ならびにアミューズメント施設の運営
業績	売上高 : 1,696億4百万円 (2025年3月期) 営業利益 : 657億77百万円 (2025年3月期)
時価総額	2兆979億円 (2026年1月31日現在)
上場金融商品取引所	東証プライム (証券コード : 9697) 情報・通信業
従業員数	連結3,964名 (2025年12月31日現在)





世界水準の技術力と経営力で、未来の企業価値を築く

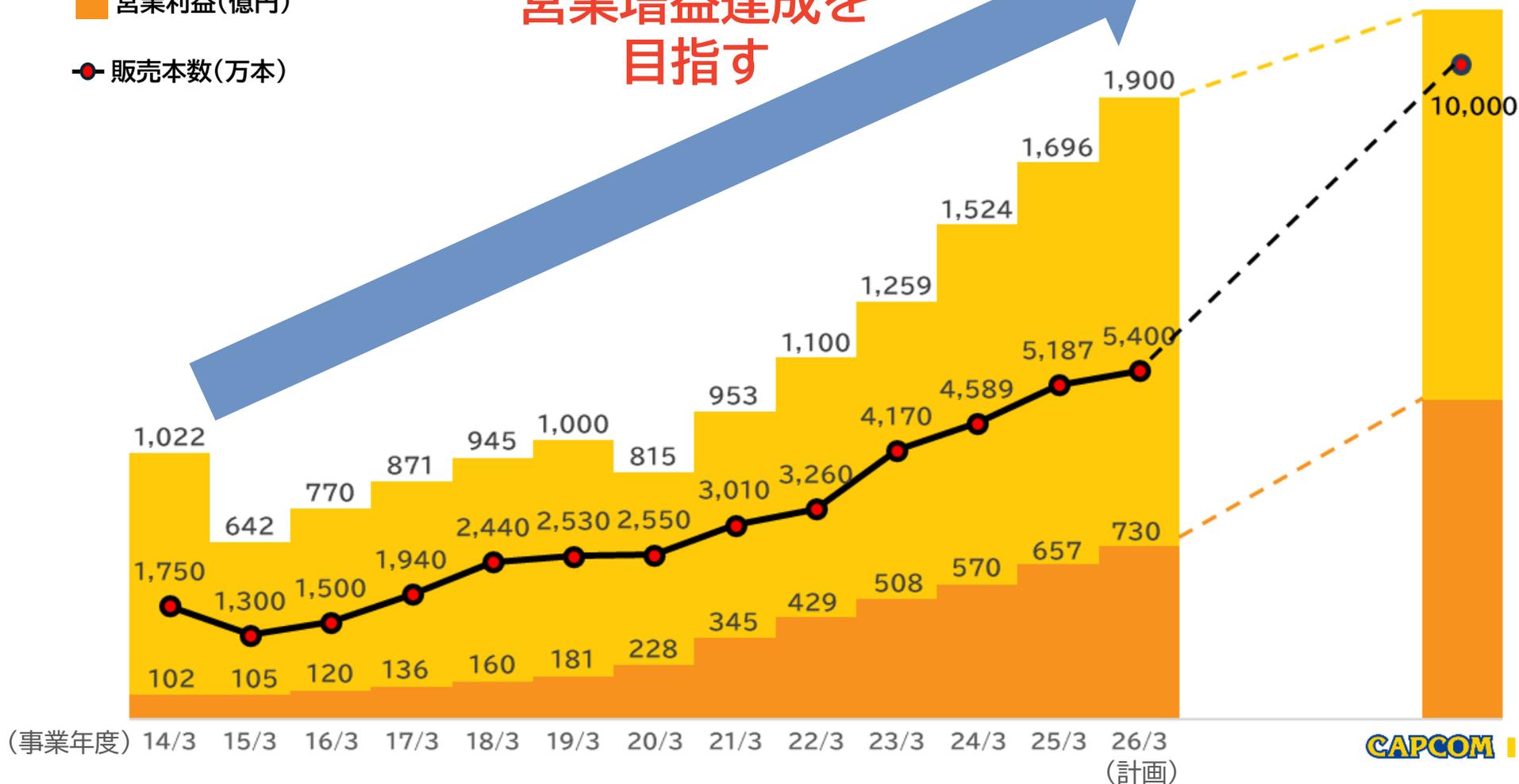
■ 売上高(億円)

■ 営業利益(億円)

● 販売本数(万本)

13期連続の
営業増益達成を
目指す

販売本数
1億本
を目指す





2. 事業活動





デジタルコンテンツ事業



アミューズメント施設事業



アミューズメント機器事業



その他事業 (キャラクター、eスポーツ・映像)





25年3月期実績・26年3月期計画

	24/3	増減率	25/3	増減率	26/3 計画	増減率	(億円) 増減
売上高	1,524	21%	1,696	11%	1,900	12%	203
■ デジタルコンテンツ	1,198	22%	1,251	4%	1,395	12%	143
■ アミューズメント施設	193	24%	227	18%	254	12%	26
■ アミューズメント機器	90	16%	156	73%	184	18%	27
■ その他	42	-4%	61	45%	67	10%	5
営業利益	570	12%	657	15%	730	11%	72
■ デジタルコンテンツ	598	12%	651	9%	727	12%	75
■ アミューズメント施設	18	52%	24	30%	27	11%	2
■ アミューズメント機器	41	20%	67	63%	74	10%	6
■ その他	8	-38%	24	181%	28	13%	3
調整額※	-96	-	-110	-	-126	-	-15
営業利益率	37.5%	-	38.8%	-	38.4%	-	-
経常利益	594	16%	656	11%	700	7%	43
親会社株主に帰属する 当期純利益	433	18%	484	12%	510	5%	25

※調整額には、各報告セグメントに配分していない全社費用が含まれています。全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない一般管理費です。 ※増減率は対前期比



 <p>「バイオハザード」シリーズ</p> <p>1億8,300万本</p> <p>【最新作】 ・『バイオハザード RE:4』 2023年3月発売</p>	 <p>「モンスターハンター」シリーズ</p> <p>1億2,500万本</p> <p>【最新作】 ・『モンスターハンター ワイルズ』 2025年2月発売</p>	 <p>「ストリートファイター」シリーズ</p> <p>5,800万本</p> <p>【最新作】 ・『ストリートファイター6』 2023年6月発売</p>	 <p>「ロックマン」シリーズ</p> <p>4,400万本</p> <p>【最新作】 ・『ロックマン XDiVE オフライン』 2023年9月発売</p>	 <p>「デビル メイ クライ」シリーズ</p> <p>3,800万本</p> <p>【最新作】 ・『デビル メイ クライ 5 スペシャルエディション』 2020年11月発売</p>
---	---	--	--	---

・「デッドライジング」シリーズ

1,900万本

・「マーベル VS. カプコン」シリーズ

1,300万本

・「逆転裁判」シリーズ

1,400万本

・「鬼武者」シリーズ

900万本

・「ドラゴンズドグマ」シリーズ

1,300万本

・「大神」シリーズ

480万本

※2025年12月31日時点



3. ゲーム市場の動向および中長期戦略

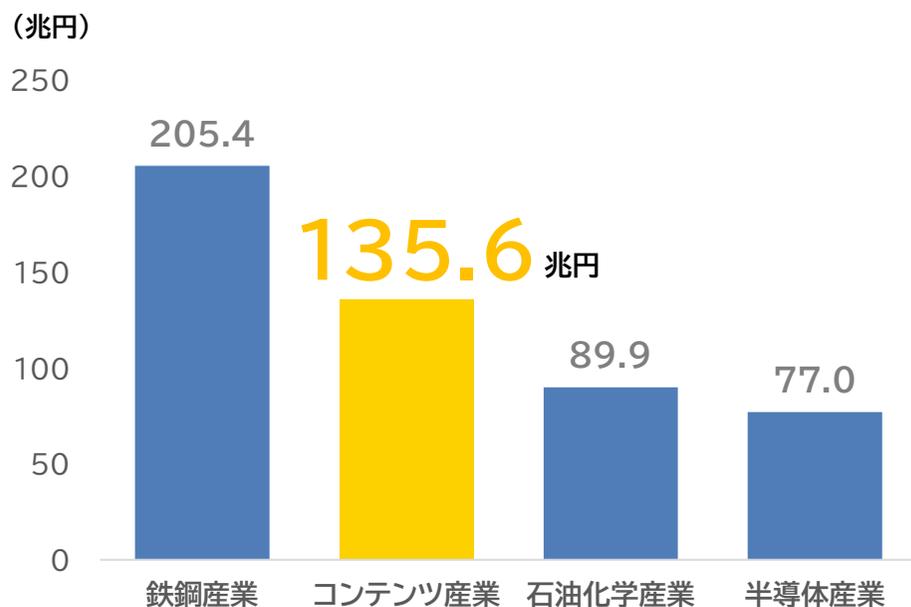




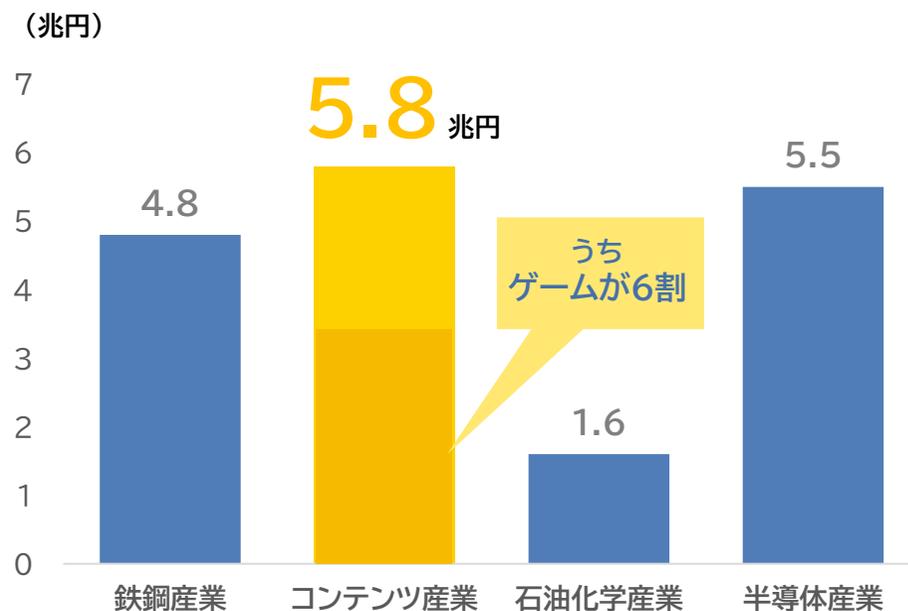
グローバル市場は**136兆円**、日本は**13兆円**を誇るコンテンツ産業

コンテンツ産業輸出額は**5.8兆円**、その中でゲームが**6割**を占める

コンテンツ産業の世界規模(2022年)



国内コンテンツ産業の輸出規模(2023年)



出典:CESA「CESAゲーム産業レポート2025」、経済産業省「エンタメ・クリエイティブ産業戦略～コンテンツ産業の海外売上高20兆円に向けた5カ年アクションプラン～」

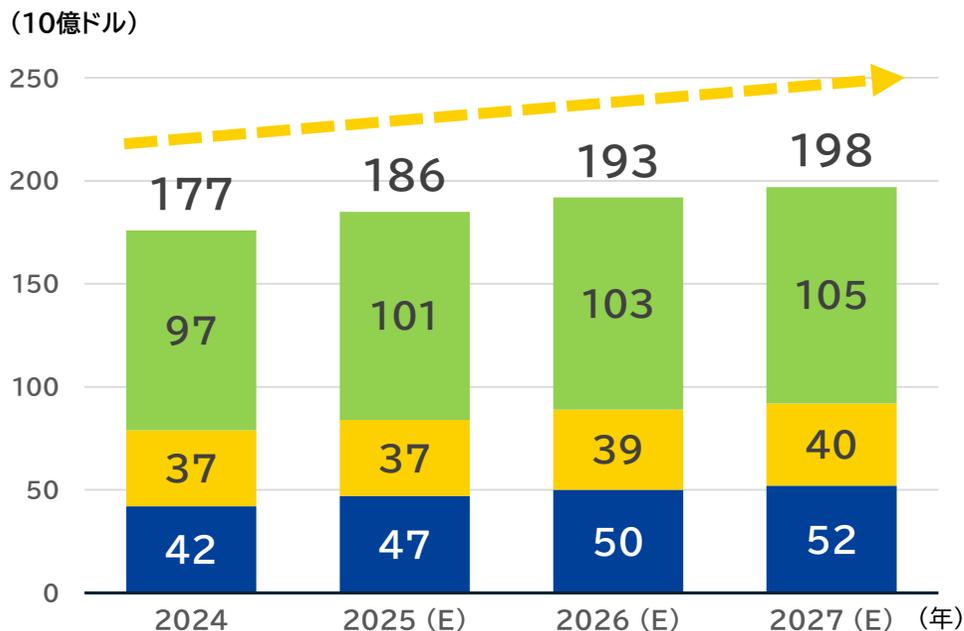


長期的な市場成長が見込まれ、ターゲットユーザーは推定15億人

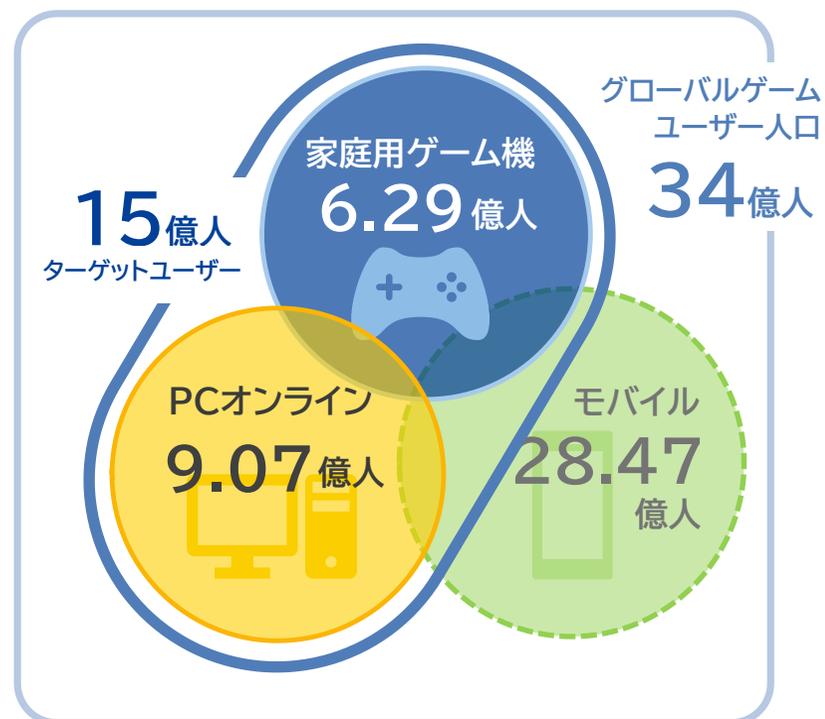
市場拡大

1,980 億ドル突破

(約28兆円※)



- PC、家庭用ゲーム機ユーザーは約15億人規模と想定
- 新興国を含め、成長余地が大きい



※セグメント間に重複があるため、合計が市場全体を超えております。



モバイルコンテンツ
モバイル端末向けゲームアプリ等



PCオンライン
PC向けゲームソフト等

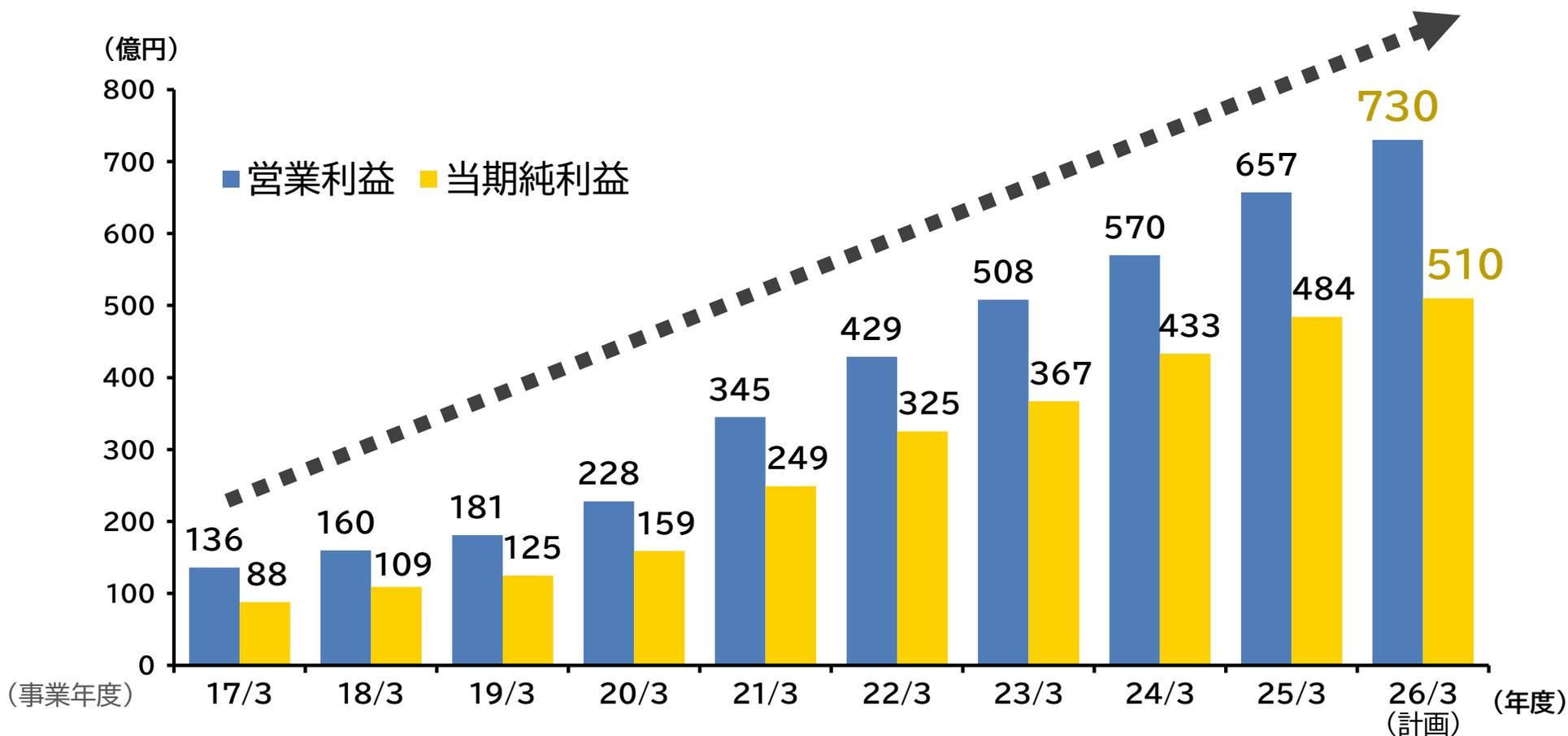


家庭用ゲーム機
家庭用ゲーム機向けソフト等



毎期営業増益10%

- 安定した新作投入とリピート作の伸長
- ワンコンテンツ・マルチユースを更に推進し、グローバル販売強化



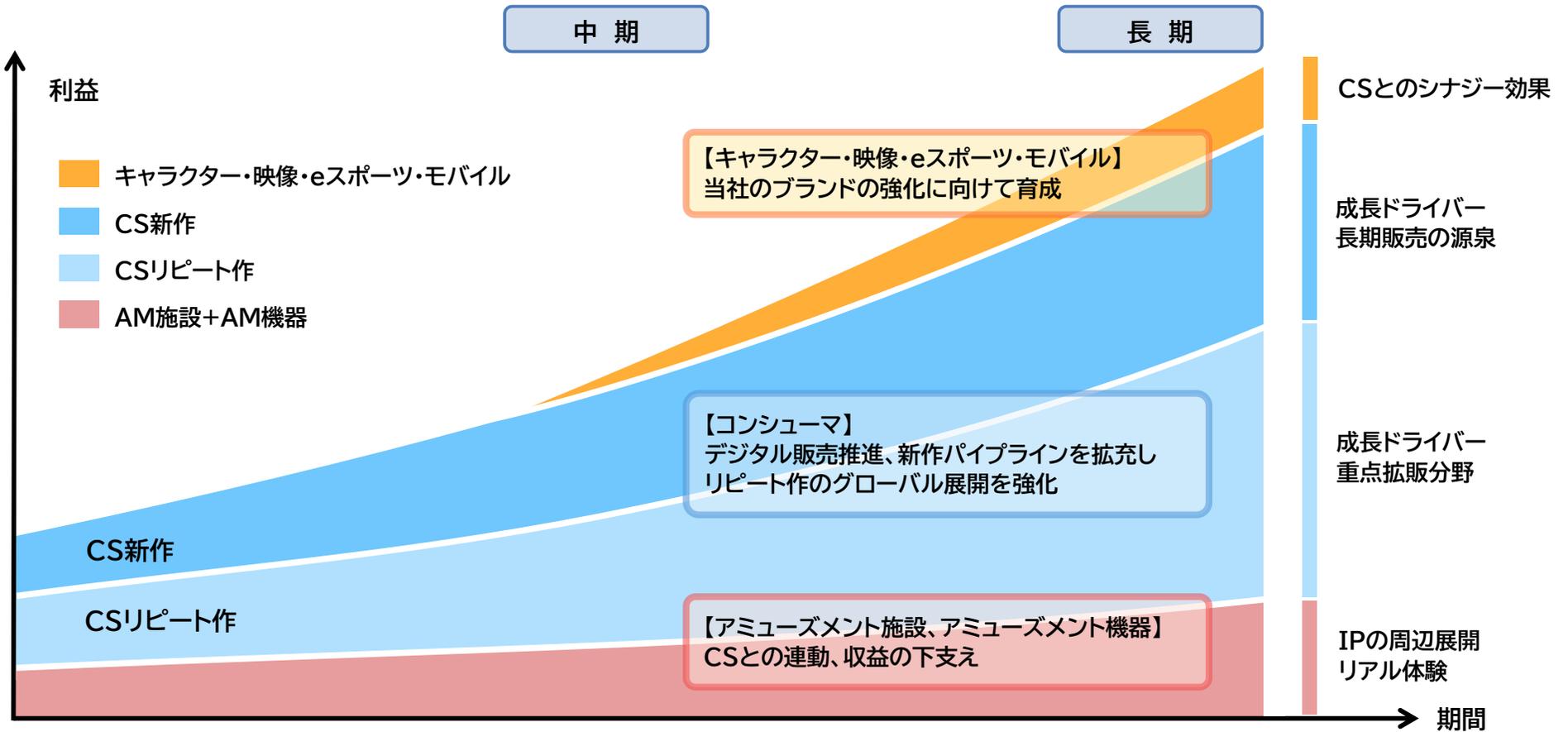
※リピート作:前期以前の発売タイトル



中期 コンシューマにおいてリピート作拡販に注力、グローバル販売を強化

長期 コンシューマの成長と周辺ビジネスとのシナジーを推進、成長基盤を強化

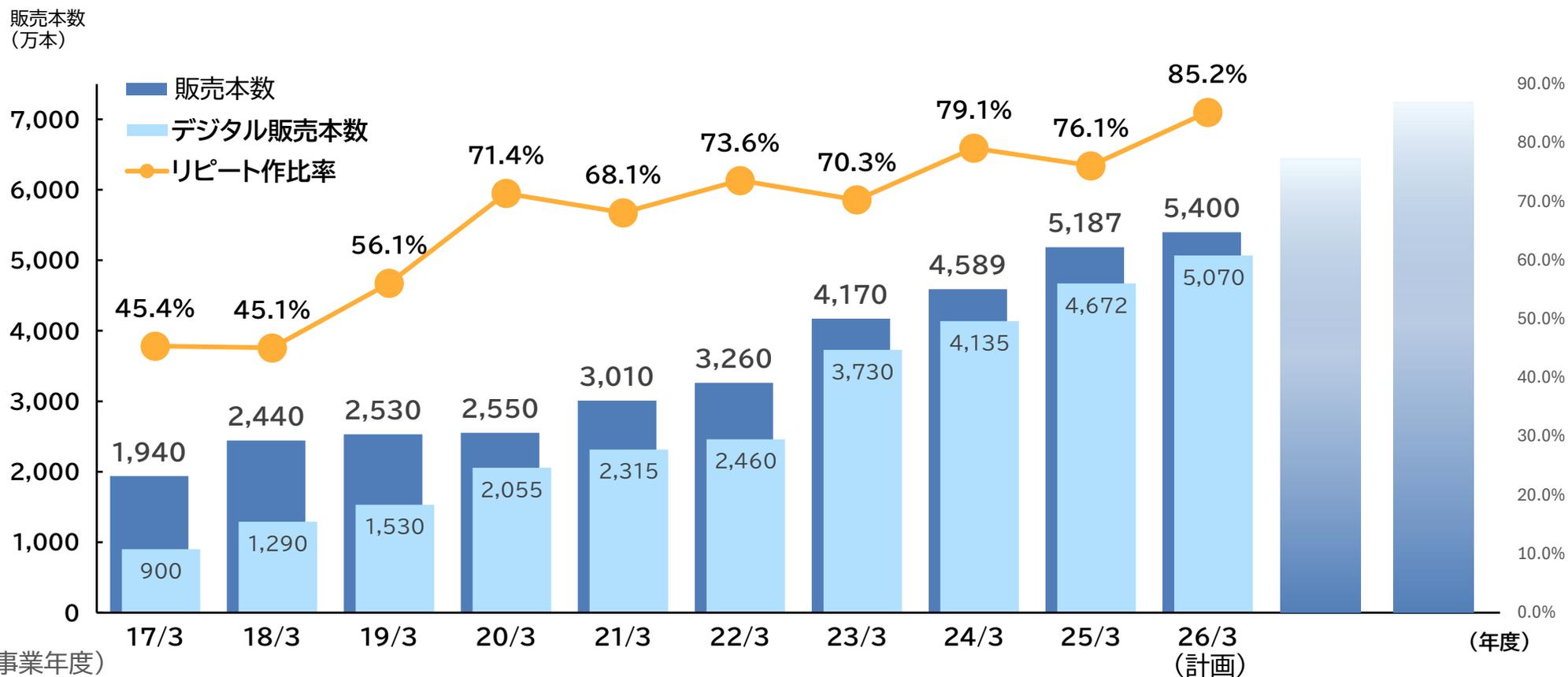
※コンシューマ(CS):家庭・PC用ゲームソフトを企画・開発・販売を行うビジネス



3 成長イメージ - コンシューマ販売本数の伸長



緻密なデータ分析に基づく価格施策により、販売本数拡大
長期的に年間1億本販売を目指す



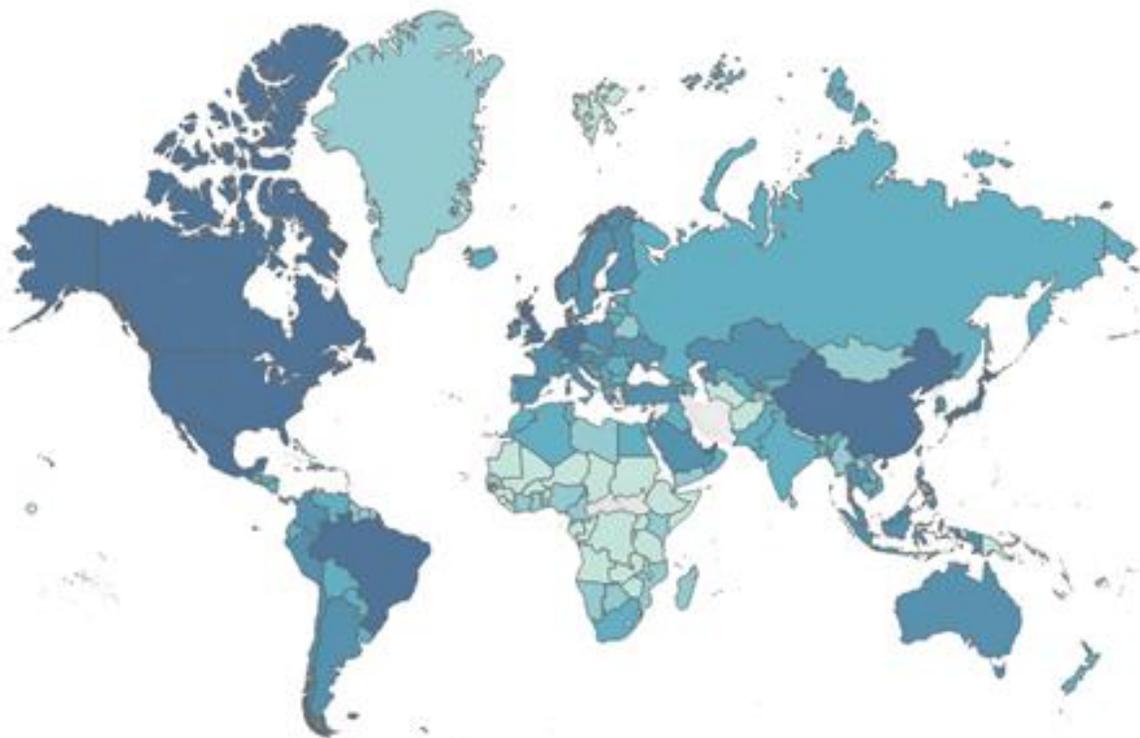


PC対応・マーケティング強化によるグローバル拡販の加速

販売国数

227カ国・地域

- 売り上げ本数の80%以上が海外
- 各エリア別の販売本数は着実に増加
- 国/地域ごとのデータ分析レベルを高め、拡販戦略を推進



コンシューマゲームソフト

販売本数別 国・地域数

凡例	年間販売本数	21年3月期	25年3月期
	100万本以上	4	9
	10万本以上	16	30
	1,000本以上	62	69
	100本以上	44	51
	100本未満	88	68
	合計	214	227



新作の安定投入・発売初年度の販売増に向けた施策展開 リピート作の長期販売に向けた各種施策推進

(万本)

	17/3	18/3	19/3	20/3	21/3	22/3	23/3	24/3	25/3	累計販売本数	26/3(計画)
バイオハザード 7 レジデント イービル	350	160	120	100	150	180	120	130	130	1,470	リピートタイトル として引き続き貢献
モンスターハンター:ワールド*		790	450	450	230	170	140	280	310	2,850	
バイオハザード RE:2			420	240	160	140	220	200	140	1,540	
モンスターハンターワールド:アイスボーン				520	240	140	100	230	260	1,520	
バイオハザード RE:3					390	110	190	170	110	990	
モンスターハンターライズ					480	410	370	190	240	1,710	
バイオハザード ヴィレッジ						610	180	180	150	1,130	
モンスターハンターライズ:サンブレイク							540	220	210	980	
バイオハザード RE:4							370	330	270	990	
ストリートファイター6								330	130	460	
ドラゴンズドグマ 2								260	100	370	
モンスターハンターワイルズ									1,010	1,010	

※万本単位切捨て ※25年3月末時点 *『モンスターハンターワールド:アイスボーン マスターエディション』を含む



人気ゲーム
コンテンツ



オリジナルアニメシリーズ
『Devil May Cry』
4月よりNetflixで全世界配信

映像



25年3月期から引き続き
決勝大会「CAPCOM CUP 12」
両国国技館での開催が決定

eスポーツ



モバイルタイトル
『モンスターハンターアウトランダーズ』*
Tencentと共同開発を発表

ゲームライセンス

グローバルで
購入層を拡大

ゲーム
といえば
CAPCOM

認知拡大・ブランド価値向上

アミューズメント機器

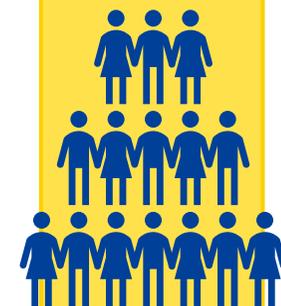


26年3月期にスマスロ『デビル メイ クライ 5
スタイリッシュライブ』等、人気IPを活用した
筐体を投入

アミューズメント施設



アミューズメントをはじめ、キャラクターグッズの
物販やカプセルトイ専門店などを展開し、26年3
月期は10店舗を出店予定





4. 人材投資戦略





持続可能な成長に向けた人材投資

- 持続的な企業価値向上に向け人的資本への更なる投資
- 毎期約100名以上の開発職増員を目指す

■ 報酬総額（単体・正社員）

	22/3		23/3		24/3		25/3		26/3計画		平均
	金額	増減率	金額	増減率	金額	増減率	金額	増減率	金額	増減率	増減率
連結売上高	1,100	16%	1,259	14%	1,524	21%	1,696	11%	1,900	12%	15%
連結営業利益	429	24%	508	18%	570	12%	657	15%	730	11%	16%
給与+賞与	214	19%	248	16%	286	15%	317	11%	359	13%	15%
平均人員数(人)	2,967	3%	3,043	3%	3,187	5%	3,364	6%	3,589	7%	5%
平均年齢(歳)	37.3	1%	37.6	1%	37.8	1%	38.0	1%			1%

■ 平均年収（単体・正社員）

	22/3		23/3		24/3		25/3		26/3計画		平均
	金額	増減率	増減率								
一人当たり連結営業利益	14,463	20%	16,699	16%	17,910	7%	19,558	9%	20,340	4%	11%
一人当たり年収(給与+賞与)	7,187	15%	8,259	15%	8,995	9%	9,433	5%	10,029	6%	10%
一人当たり株式報酬(ポイント)	-	-	193	-	196	1%	196	0%	201	2%	1%

- ※ 株式報酬について、1ポイントは1株に該当します。
 ※ 賞与は引当ベース。各期の新入社員の報酬を含む
 ※ 増減率は対前期比



5. 株価推移と配当金

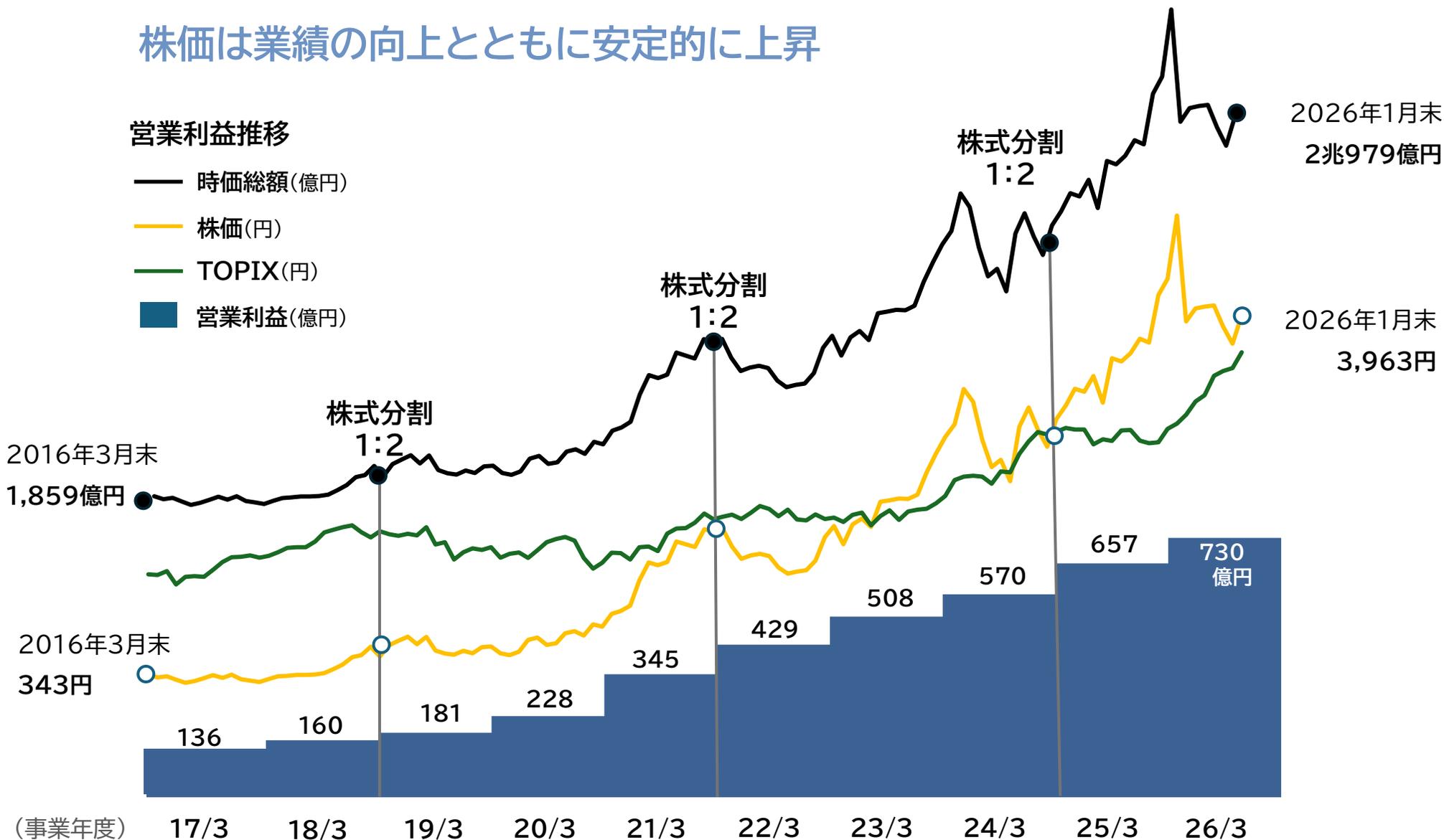




株価は業績の向上とともに安定的に上昇

営業利益推移

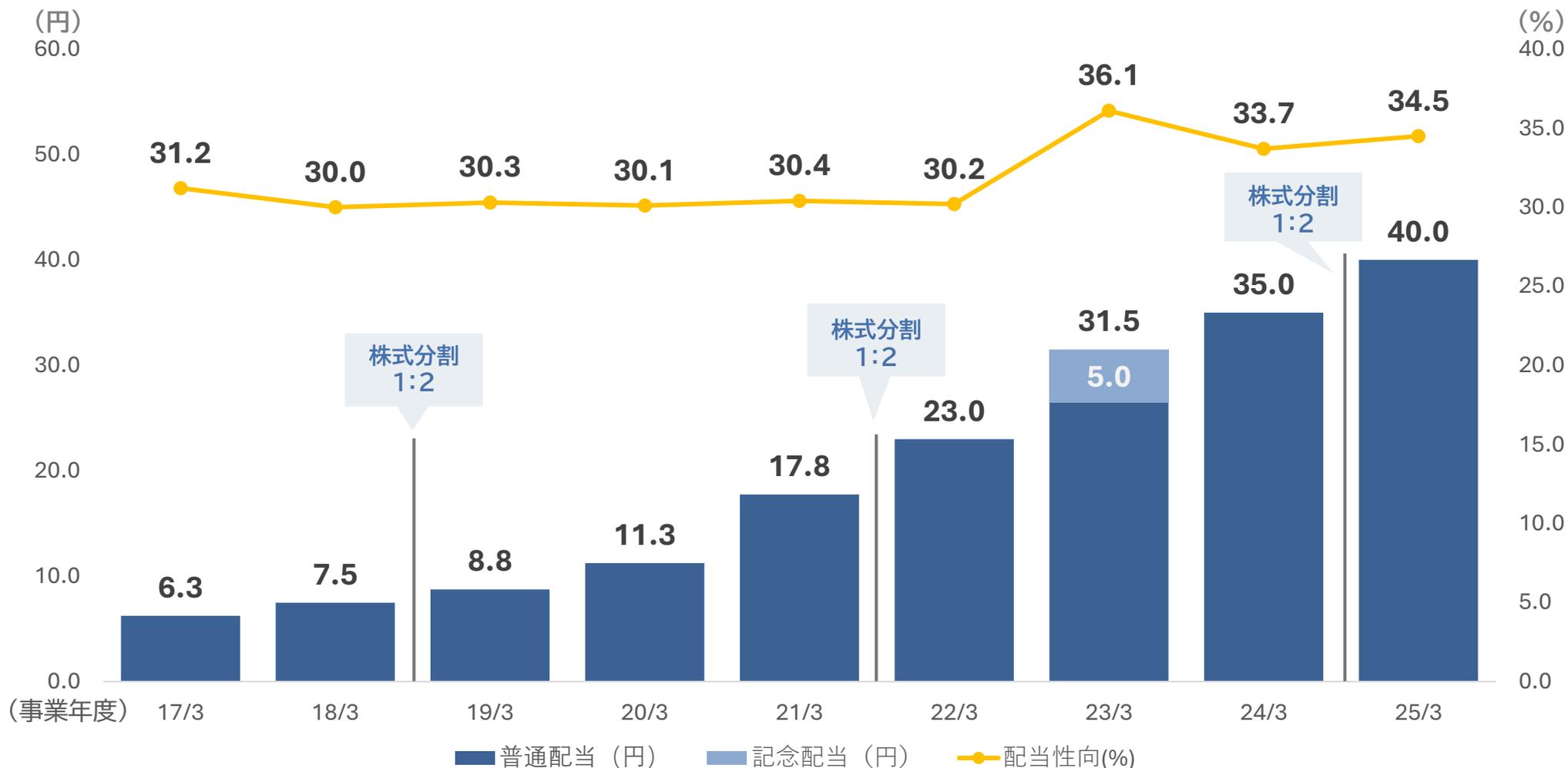
- 時価総額(億円)
- 株価(円)
- TOPIX(円)
- 営業利益(億円)



※上表の株価は、2015年4月1日付で株式分割が行われたと仮定して計算した数値を掲載しています



配当性向30%かつ安定配当に努める



※2018年4月1日付、2021年4月1日付および2024年4月1日付でそれぞれ1株につき2株の割合で株式分割を行いました。
各基準日以前の配当金については、各事業年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して算出しています。
(例: 2024年度の実際の1株当たり配当金は70円ですが、2025年4月1日に1株を2株とする株式分割を実施したため、本資料では分割後ベースで35円として表示しています。)

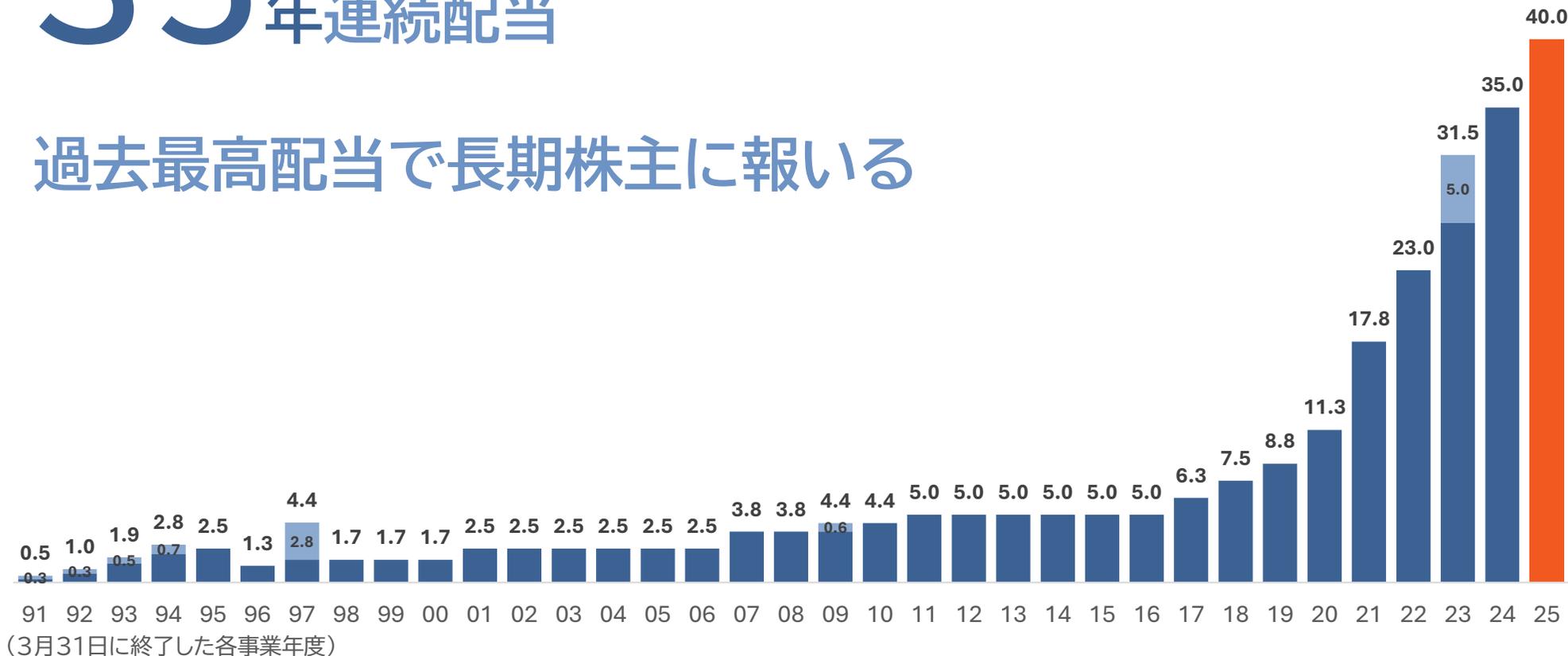


35年連続配当

過去最高配当で長期株主に報いる

上場以来の一株当たりの配当金

■ 普通配当（円） ■ 記念・特別配当（円）



※当社では以下の通り、無償株主割当及び株式分割を行っております。当該基準日以前の配当金については、各事業年度の期首に以下の無償株主割当及び株式分割が行われたと仮定して算出しています。

1991/5	1992/5	1993/5	1994/5	2000/5	2018/4	2021/4	2024/4
無償株主割当	株式分割						
1:0.3	1:1.4	1:1.5	1:1.2	1:1.5	1:2	1:2	1:2



[カプコンIRサイト](#)



カプコン 広報IR
[@CapcomIR](#)



カプコンIRチャンネル
[CapcomIR](#)



もっと! Capcom
[@More Capcom](#)



カプコン広報IR
[capcomirjp](#)



CAPCOM