



2026 年 1 月 27 日

報道関係者各位

会 社 名 株 式 会 社 カ プ コ ン
代 表 者 名 代表取締役社長 辻本春弘
(コード番号：9697 東証プライム)
連 絡 先 広 報 I R 室
電 話 番 号 (0 6) - 6 9 2 0 - 3 6 2 3

**2026 年 3 月期第 3 四半期決算の連結業績は、
前年同期比で増収増益**

～ リピート販売の着実な伸長が収益を押し上げ、通期計画に対して順調に進捗 ～

株式会社カプコンの 2026 年 3 月期第 3 四半期連結業績（2025 年 4 月 1 日～2025 年 12 月 31 日）は、売上高は 1,153 億 15 百万円（前年同期比 29.8%増）、営業利益は 543 億 2 百万円（前年同期比 75.1%増）、経常利益は 517 億 3 百万円（前年同期比 64.6%増）、親会社株主に帰属する四半期純利益は 388 億 85 百万円（前年同期比 68.6%増）となりました。

当第 3 四半期は、中核事業であるデジタルコンテンツ事業において、シリーズ最新作の発表による期待感の高まりを背景に、『バイオハザード RE:4』や『バイオハザード ヴィレッジ』などの過去作の販売が続伸しました。さらに、『ストリートファイター6』が、6 月の Nintendo Switch™ 2 への移植販売に加え、e スポーツ展開との連携などにより引き続き収益に貢献するなど、幅広いリピートタイトルの拡販施策が奏功しました。これにより、当第 3 四半期の販売本数は 3,464 万本と前年同期の 3,053 万本を上回り、業績向上に寄与しました。

また、アミューズメント施設事業では、既存店の安定運営に加え、新業態店舗の出店効果により収益が拡大したほか、アミューズメント機器事業においては、新作およびリピート販売が好調に推移しました。その他事業では、当社の主力 IP を活用した映像化、グローバル規模での e スポーツ大会の開催、ならびにキャラクターグッズや各種イベント等の展開を通じ、積極的な IP の認知度拡大に努めました。

これらの取り組みにより、当第 3 四半期は通期計画に対して順調に進捗しております。

なお、2026 年 3 月期通期の連結業績予想につきましては、2025 年 5 月 13 日決算発表時の業績予想を変更しておりません。

1. 2026 年 3 月期第 3 四半期 連結業績

	売 上 高	営 業 利 益	経 常 利 益	親会社株主に帰属する 四半期純利益	1 株当たり 四半期純利益
	百万円	百万円	百万円	百万円	円 銭
2026 年 3 月期第 3 四半期	115,315	54,302	51,703	38,885	92.96
2025 年 3 月期第 3 四半期	88,853	31,020	31,417	23,066	55.15

2. 2026 年 3 月期 連結業績予想

	売 上 高	営 業 利 益	経 常 利 益	親会社株主に帰属する 当期純利益	1 株当たり 当期純利益
	百万円	百万円	百万円	百万円	円 銭
2026 年 3 月期	190,000	73,000	70,000	51,000	121.93

(注) 当社は年次での業績管理を行っているため、通期のみの開示としております。

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無： 無