事業計画及び成長可能性に関する説明資料

2026年11月26日

NOVEL
COMIC
ANIME

株式会社オーバーラップホールディングス

目次

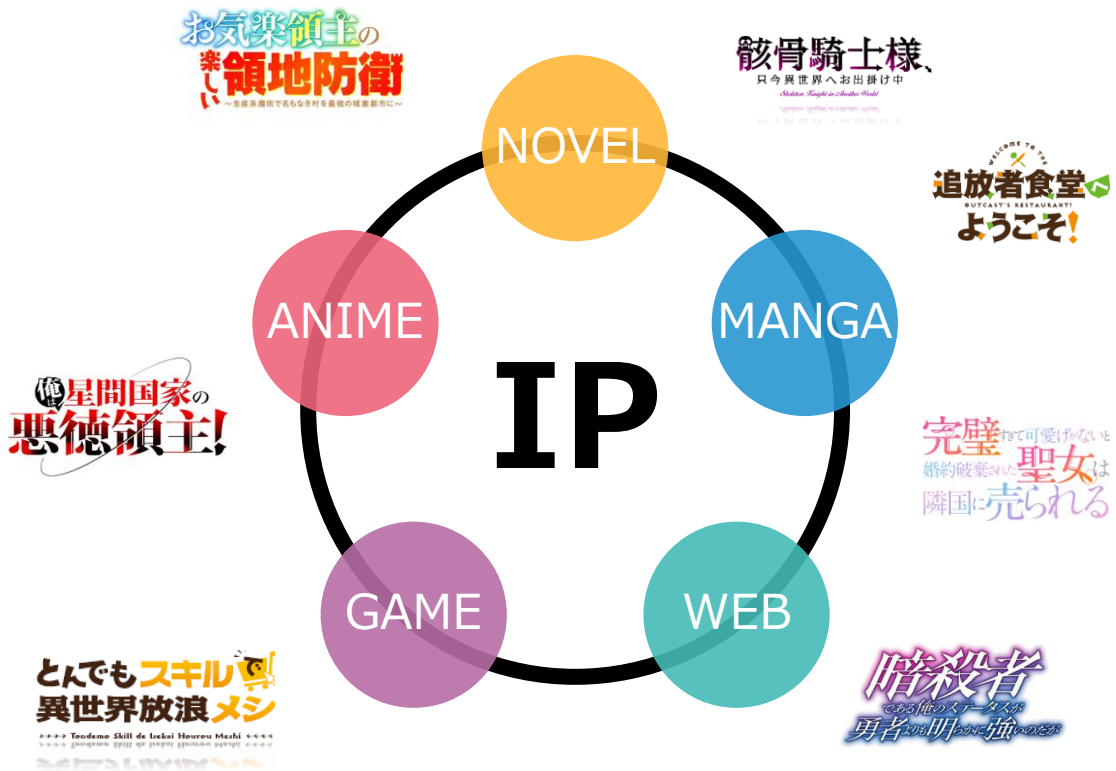
1. 会社概要
2. 事業内容
3. ビジネスモデル
4. 今後の成長戦略
5. リスク情報

会社概要

会社概要・企業理念

会社名	株式会社オーバーラップホールディングス
設立年月	2022年５月 （※事業会社である株式会社オーバーラップは2011年11月に設立）
所在地	東京都品川区西五反田8丁目1番5号
代表者	代表取締役社長　永田勝治
従業員数	102名（2026年８月末時点）
主要な グループ会社	株式会社オーバーラップ（主要な事業子会社） 株式会社オーバーラップ・プラス（電子マンガ配信事業）

マンガ・ノベル・アニメ・ゲーム・WEB――
あらゆるメディアと多彩な才能をオーバーラップさせ
世界に広がるIP(1)を創り出し続ける。



注
1. IP ： Intellectual Property

役員構成



永田 勝治
代表取締役社長

略歴

1989　㈱リクルート入社
1996　同社傘下㈱メディアファクトリーに異動
　　エンタメ事業の立ち上げから全般を管轄する執行役員に就任
2011　㈱オーバーラップを設立

経験・実績

- ✓ ポケモンのカードゲーム、音楽・映像ビジネス立ち上げを主導
- ✓ 多くのアニメ化作品のプロデュースに従事
- ✓ アニメ原作IP創出の観点から、ライトノベル・マンガビジネス立ち上げを主導

【役員一覧】

代表取締役社長	永田　勝治
代表取締役副社長	原田　直樹
取締役	岸川　雄吾
取締役（常勤監査等委員）	名子　俊男
取締役（監査等委員）	谷田　昌広
取締役（監査等委員）	秋里　英寿



原田 直樹
代表取締役副社長

略歴

2004　㈱コーエー入社
2008　㈱メディアファクトリー入社
2012　㈱オーバーラップ入社
2025　㈱オーバーラップ 代表取締役社長就任

経験・実績

- ✓ ゲームプランナーを経て、IPのアニメ化、ゲーム化、グッズ化のプロデュースに従事



岸川 雄吾
取締役　管理部長

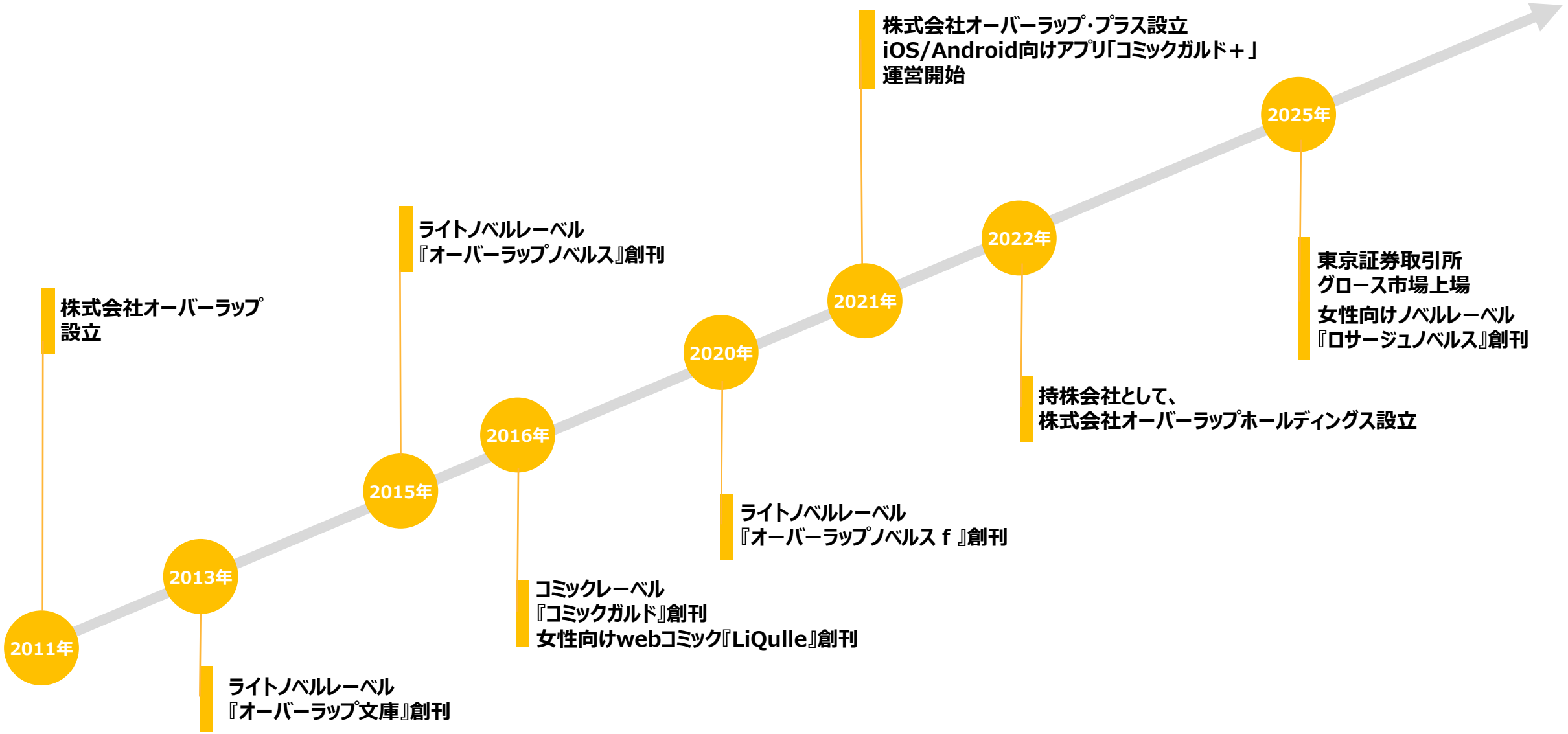
略歴

2001　プライスウォータハウスクーパースコンサルタント㈱入社
2003　㈱ゴンゾ・ディジメーション入社
2008　㈱メディアファクトリー入社
2018　㈱アサツーディ・ケイ入社
2023　㈱オーバーラップ入社

経験・実績

- ✓ 事業戦略策定、予実管理体制整備、M&A案件推進、事業再編、上場準備対応に従事

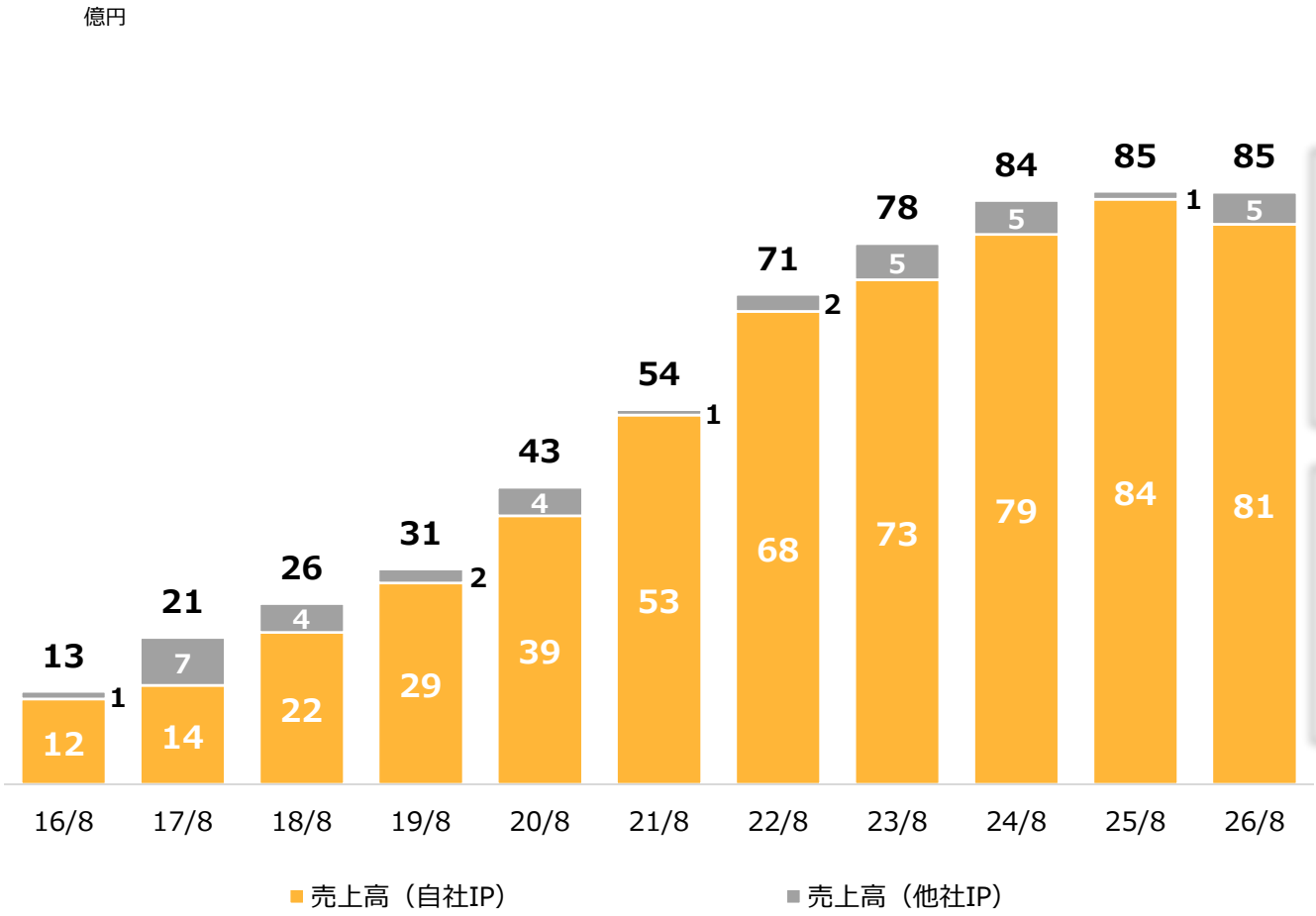
当社グループ沿革


2011年
株式会社オーバーラップ
設立
2013年
ライトノベルレーベル
『オーバーラップ文庫』創刊
2015年
ライトノベルレーベル
『オーバーラップノベルス』創刊
2016年
コミックレーベル
『コミックガルド』創刊
女性向けwebコミック『LiQulle』創刊
2020年
ライトノベルレーベル
『オーバーラップノベルス f 』創刊
2021年
株式会社オーバーラップ・プラス設立
iOS/Android向けアプリ「コミックガルド＋」
運営開始
2022年
持株会社として、
株式会社オーバーラップホールディングス設立
2025年
東京証券取引所
グロース市場上場
女性向けノベルレーベル
『ロサージュノベルス』創刊

成長の軌跡

IPを着実に創出し続けることで、継続的な成長を実現。2026年8月期は、新規IP創出に向けた投資費用の先行により調整後EBITDA/マージンは低下したものの、刊行点数は大幅に増加。

売上収益の推移(1)



調整後EBITDA / マージン(1)(2)（2026/8期）

26億円/30.9%

ROE(1)(3)（2026/8期）

18.6%

年間刊行点数(4)（2026/8期）

487点

電子売上比率(1)(5)（2026/8期）

72.8%

注
1. 2023/8期以降は連結数値（IFRS）、2022/8期以前は当社グループの主要な事業子会社である株式会社オーバーラップの単体数値（日本基準）であり監査未実施
2. 調整後EBITDA = 営業利益 + 減価償却費 +償却費+ 減損損失+上場関連費用等
3. ROE = (当期利益 ×（1-法定実効税率（30.62%））) / 資本合計（期首・期末平均）
4. 刊行点数 = 2026/8期に発売したライトノベル・マンガ等の点数
5. 電子売上比率 = 自社IP(国内）の電子書籍関連売上合計 / 自社IP（国内）の売上合計

事業内容

事業概要

マンガ・ライトノベル×アニメを中心に事業展開するIPパブリッシャー

自社IP（国内）

マンガ

- ✓ 自社ライトノベルをマンガ化
- ✓ 書店・他社サイトの他、自社のWebサイト経由でも販売








ライトノベル

- ✓ UGC(1)からソーシングしたイラストの多い娯楽小説





アニメ

- ✓ マンガヒット作をアニメ化



89.7%

OVERLAP

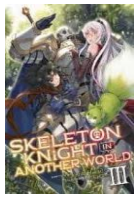
2026年8月期
売上収益
85億円(2)

4.8%

5.5%

自社IP（海外）

- ✓ 自社IPのライセンスを海外出版社に付与しライセンスフィーを獲得
- ✓ 米国やヨーロッパのほか、アジア圏で展開

他社IP



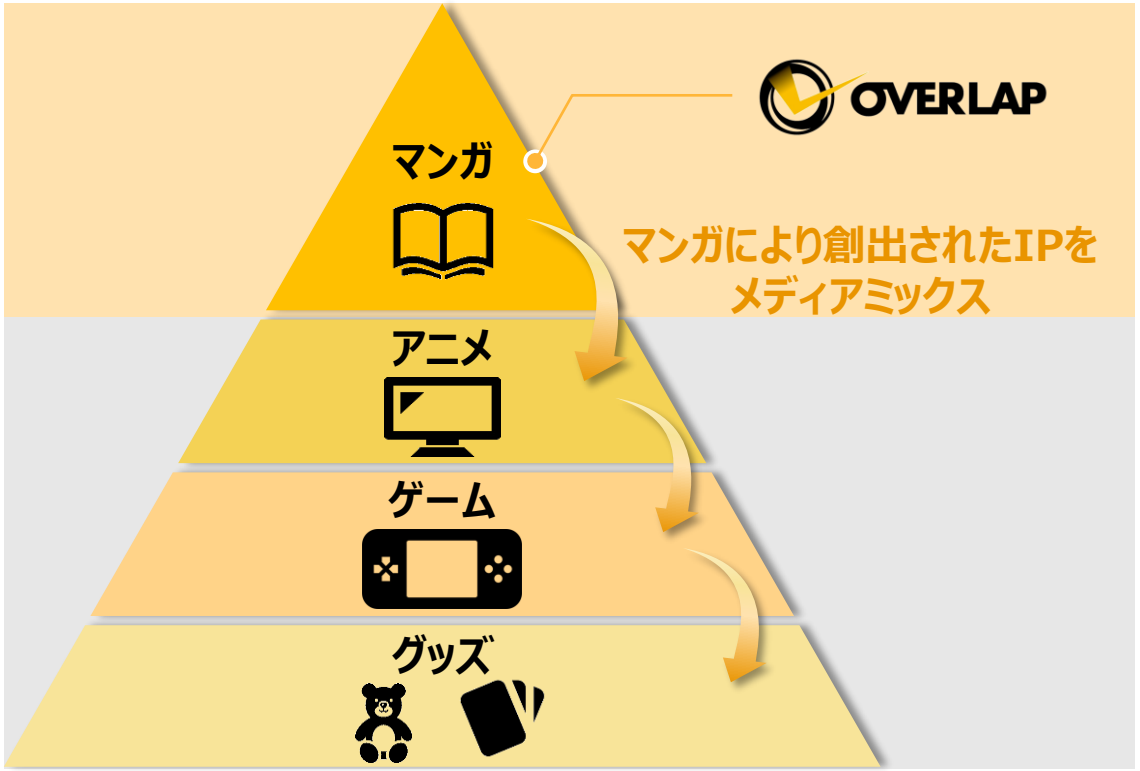

- ✓ ポケモンのゲーム攻略本等の書籍やサウンドトラックを出版・発売

注
1. UGC ： User Generated Content（ユーザー生成コンテンツ）
2. 2026/8期（直近期）は連結数値（IFRS）

日本IPビジネスにおけるマンガの優位性

マンガはIP創出の源泉であり、一般的に低リスクで相応のリターンも期待できる投資効率の高いビジネス

日本のコンテンツビジネスの構造



マンガビジネスの強み

	リスク		リターン
	製作期間	投下資本	期待収益
マンガ	短時間	小	低～中

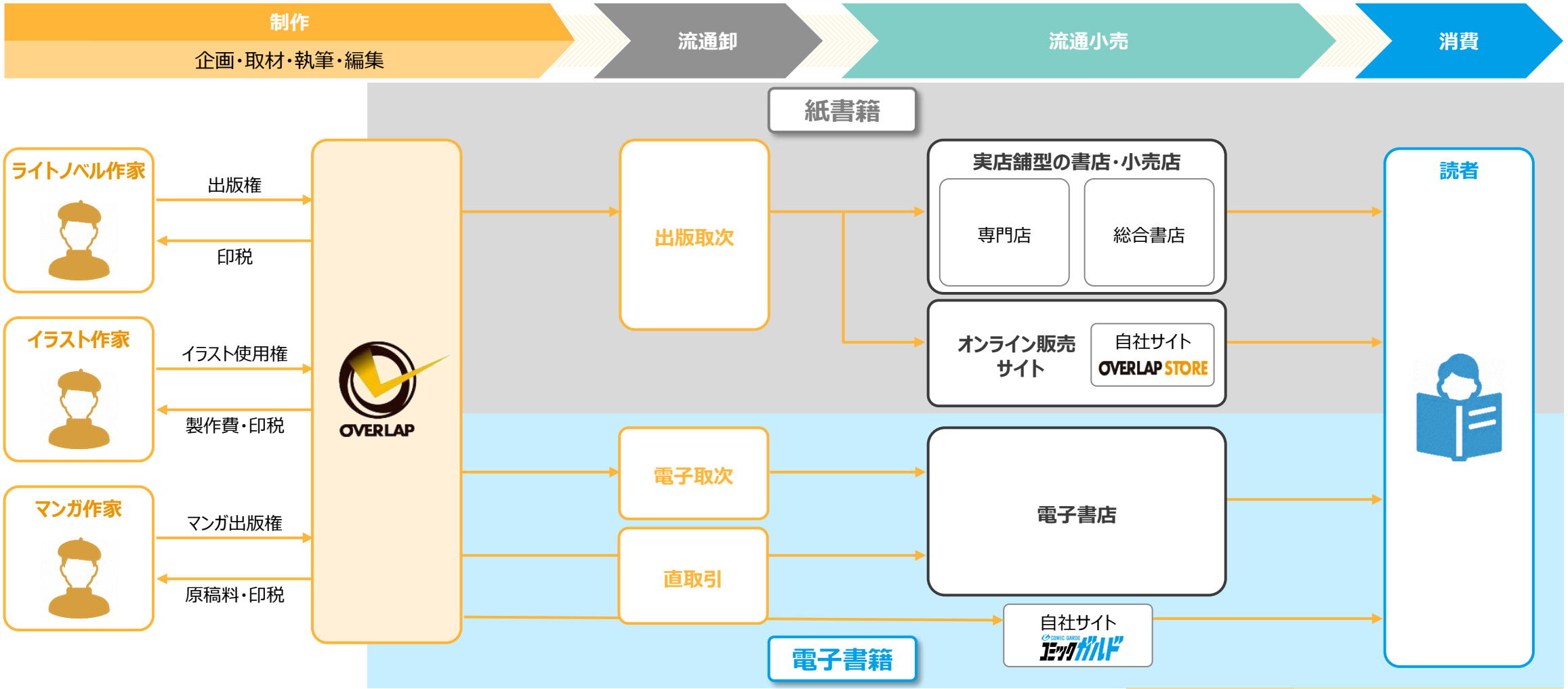
低リスクで相応のリターンが期待可能

アニメ ゲーム グッズ	長時間	大	低～高

当たり外れの差が激しくリターン対比高いリスク

紙書籍・電子書籍の商流図

紙書籍・電子書籍の商流図（制作から流通・消費まで）



主要レーベルの価格帯	ライトノベル：1,000円前後
	マンガ：~1,000円

ビジネスモデル

低リスク且つ再現性の高いIP創出モデル

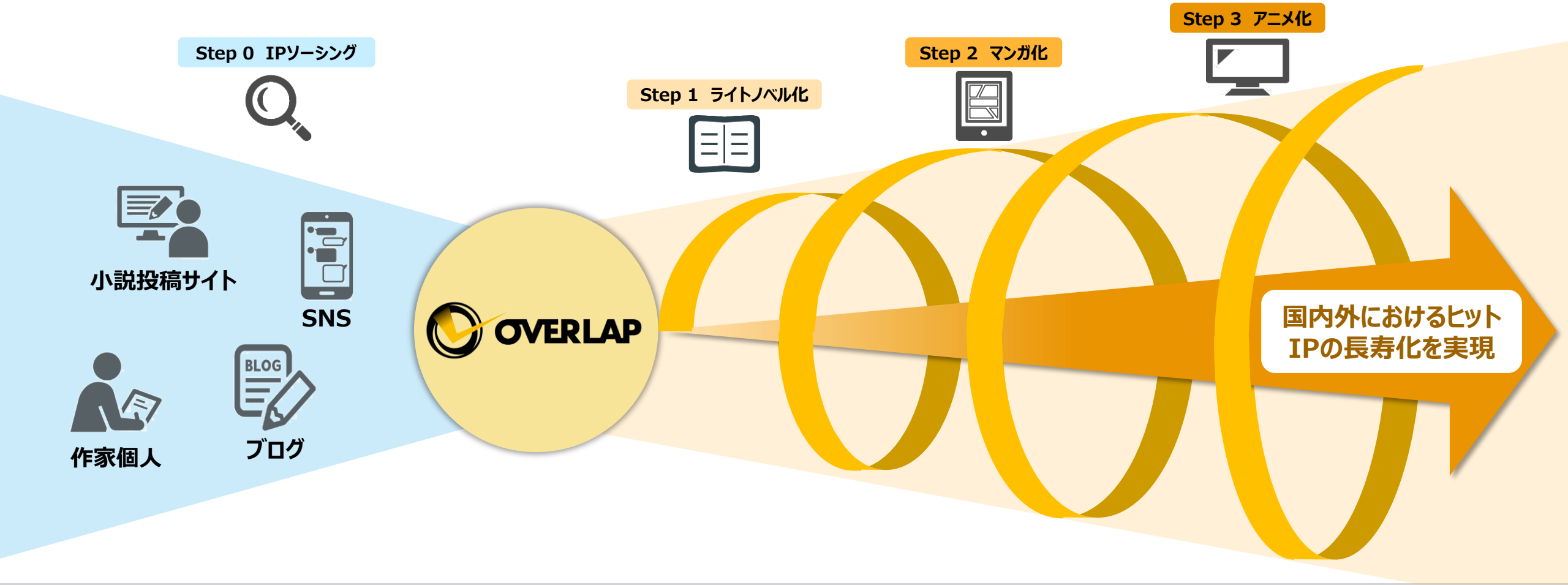
既にユーザーに支持された作品からIPを創出し、メディアミックス戦略によりIP価値の最大化を実現

IPのソーシング（Step 0）

注目のアマチュア作品を編集者が見極め・磨き上げる

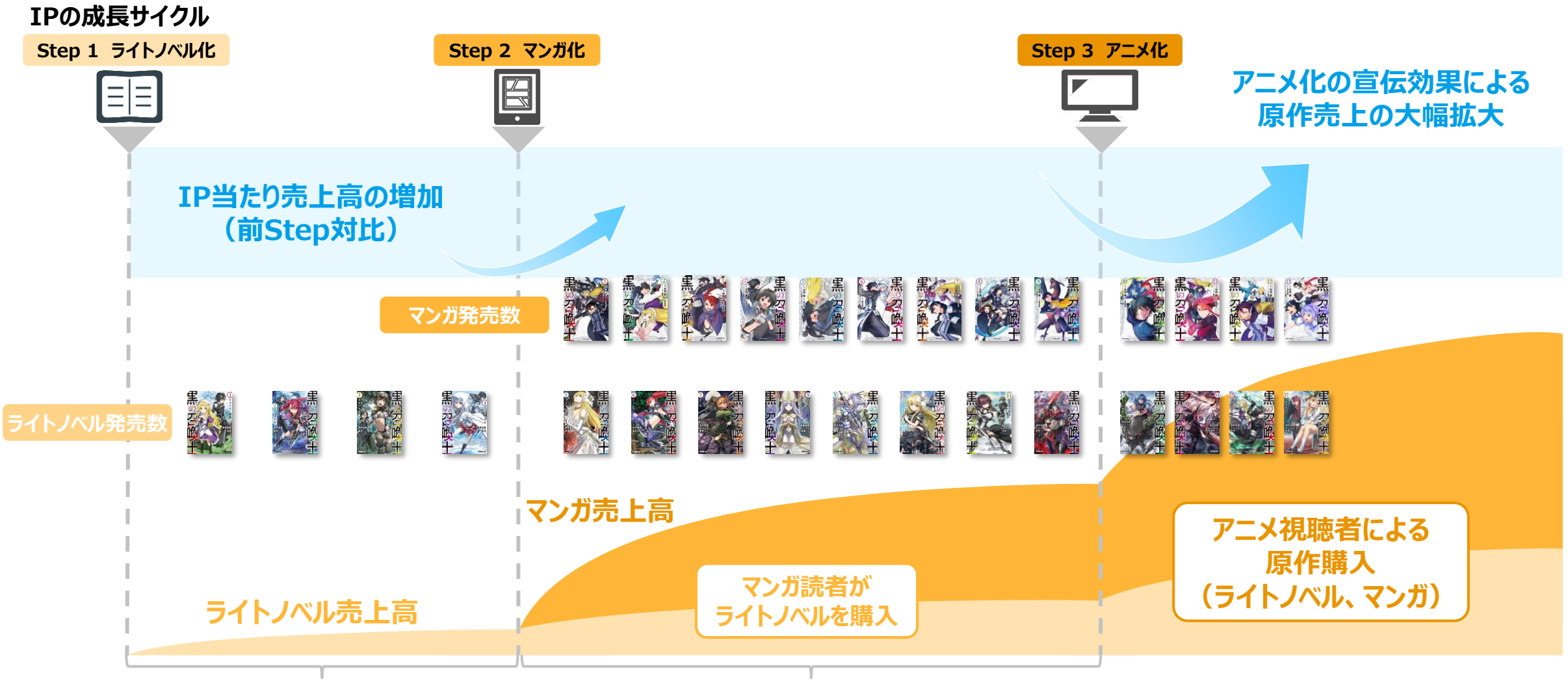
IP価値の最大化（Step 1-3）

ヒットIPのみに厳選してメディアミックスをすることで、低リスクでIPを展開



メディアミックスによるブースト効果

アニメ化に伴う原作ライトノベル・マンガの人気拡大により、1IP当たりの売上高を最大化

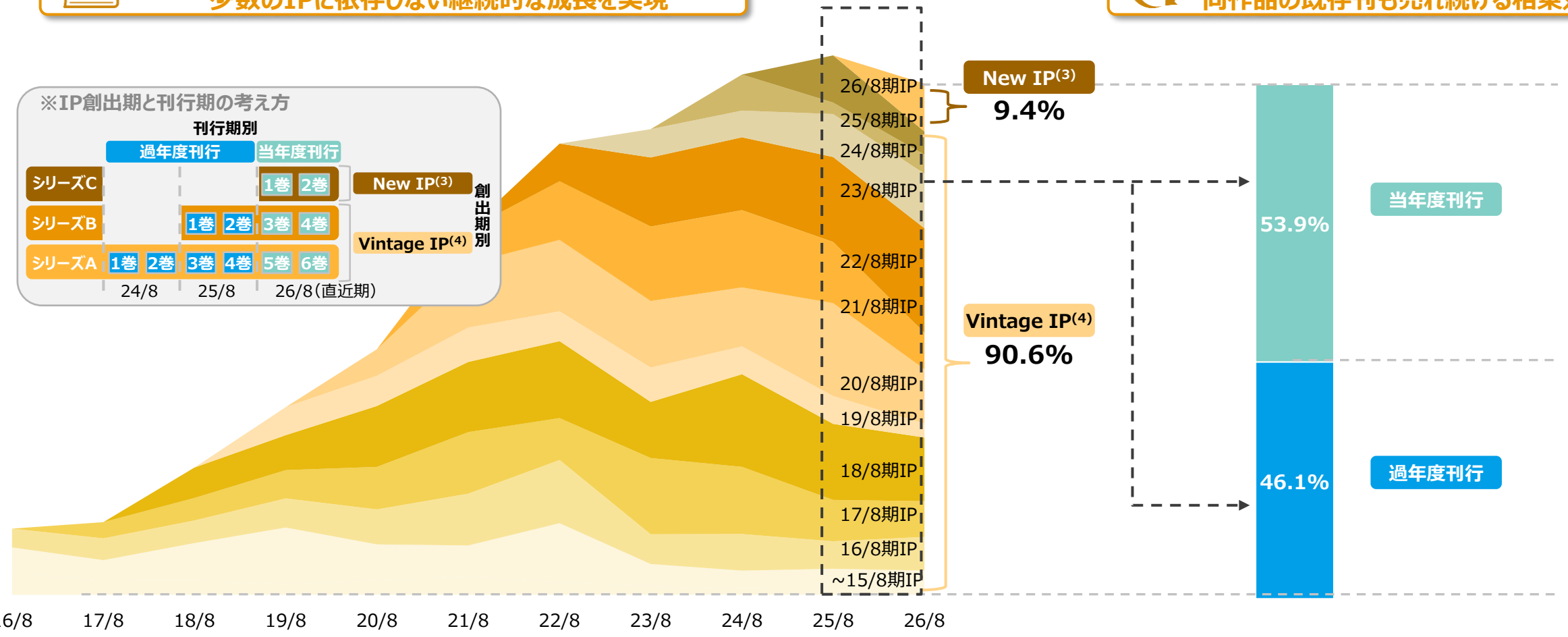


IP創出期別・刊行期別売上推移

IPの継続的な創出及び過去創出IPの積み上がりによる継続的な成長とIPの長寿化を実現

IP（シリーズ）の創出期別売上(1)(2)推移

IPの継続的な創出と過去創出IPの積み上がりによる、
少数のIPに依存しない継続的な成長を実現



26/8期の刊行年度別売上(1)(2)構成

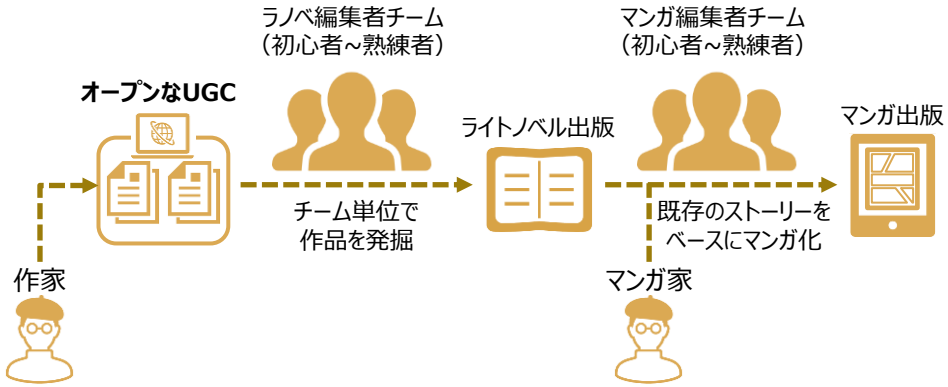
新刊が出版されると、過年度に発売された
同作品の既存刊も売れ続ける相乗効果

注
1. 2023/8期以降は連結数値（IFRS）、2022/8期以前は当社グループの主要な事業子会社である株式会社オーバーラップの単体数値（日本基準）であり監査未実施
2. 自社IP(国内）のうち、国内ライトノベル・マンガ売上高の合計（電子書籍を含む）
3. 各年度に新たに創出したIP
4. 過年度に創出したIP

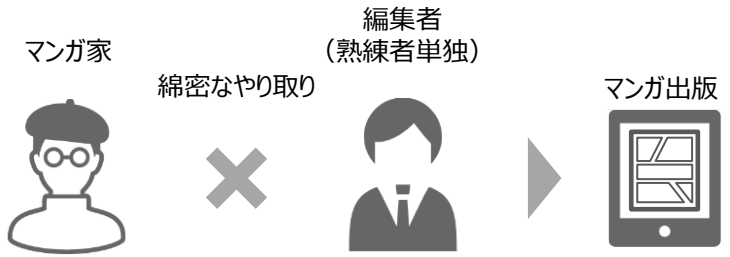
編集者の早期戦力化を可能とする独自の編集プロセス

ソーシング手法とチーム単位での編集体制により、編集未経験者でも高い再現性且つ早期に戦力化が可能

オーバーラップのシステム化された編集プロセス



当社が認識する一般的な出版社の編集プロセス



	オーバーラップのシステム化された編集プロセス	当社が認識する一般的な出版社の編集プロセス
マンガの創出方法	既存のストーリーをベースにマンガ化	作家とマンガをゼロから創出
マンガ編集の仕組み	システム化された編集体系	各編集が培った知見・ノウハウに基づいて推進
経験値の蓄積	チーム単位で 早期に多数の作品を担当可能	担当する作家・マンガ家が生み出す 個別作品に注力
成長スピード	早期の戦力化が可能	作品数をこなしていく中で戦力化

今後の成長戦略

成長に向けた中長期ビジョン

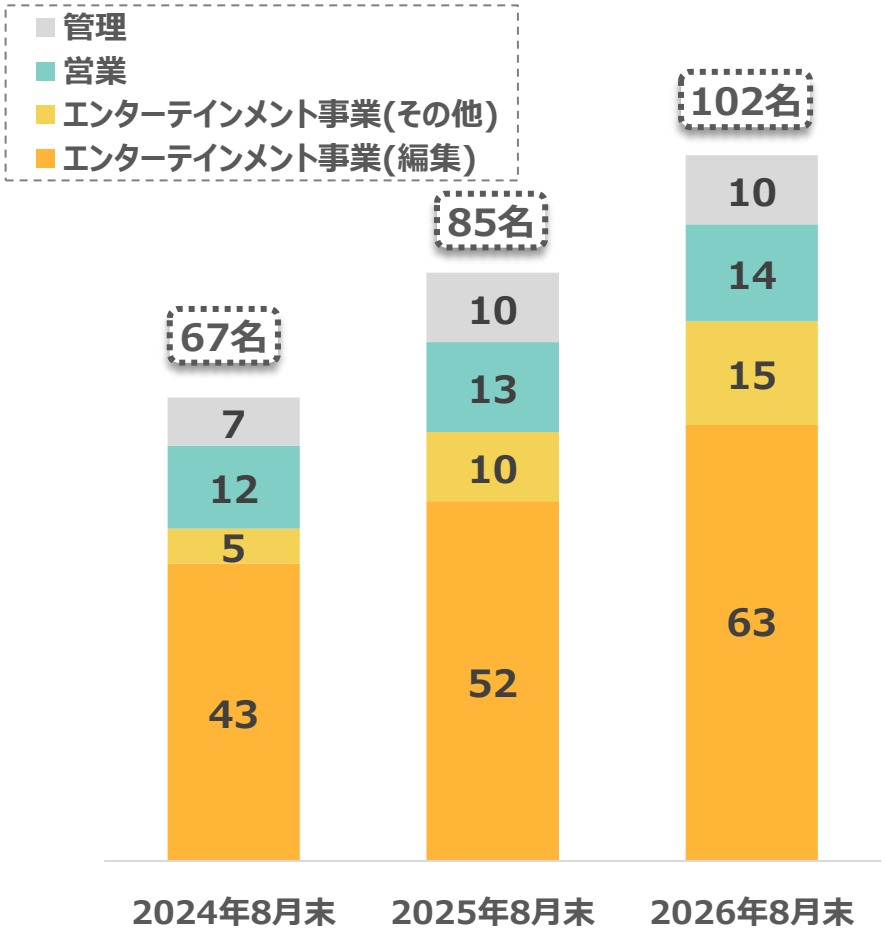
短期では従来の施策を通じて業績達成を図りつつ、中長期的にはオーガニック&インオーガニック両面での成長施策を実行

施策の方向性	短期	短期～中長期 (再成長に向けての取り組み)
【インオーガニック成長】 M&A・新規事業等		☑ M&A等を通じた作品および作品創出力の獲得
【オーガニック成長】 **Driver 3** **海外収益の拡大**		☑ 海外へのダイレクトパブリッシングの可能性模索
	☑ ライセンス先の拡大（企業数、国・地域）や海外サブスクプラットフォームへの権利許諾の拡大	
Driver 2 **メディアミックスの強化**		☑ アニメ事業の拡大（原作への宣伝効果のみならず、アニメ単体での売上・利益を拡大）
	☑ アニメ化タイトル数の増加、アニメ化IPのシリーズ化（2期以降の放送）	
Driver 1 **IP数の増加**		☑ M&Aを通じたIP創出力や保有数の拡大による非連続な成長 ☑ ゲーム発IPなどIP創出の多様化
	☑ 編集者の積極的な採用と育成 ☑ 創出IPジャンルの拡大(既存ジャンルの強化とジャンル拡大の両輪)	

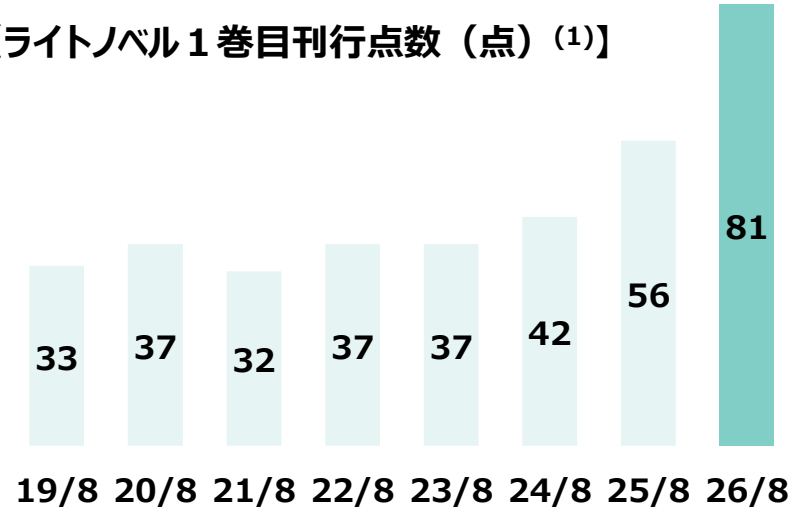
Driver1. IP数の増加

編集者の継続的な採用を通して新規IPの創出を加速する事で、総IP数増を図る

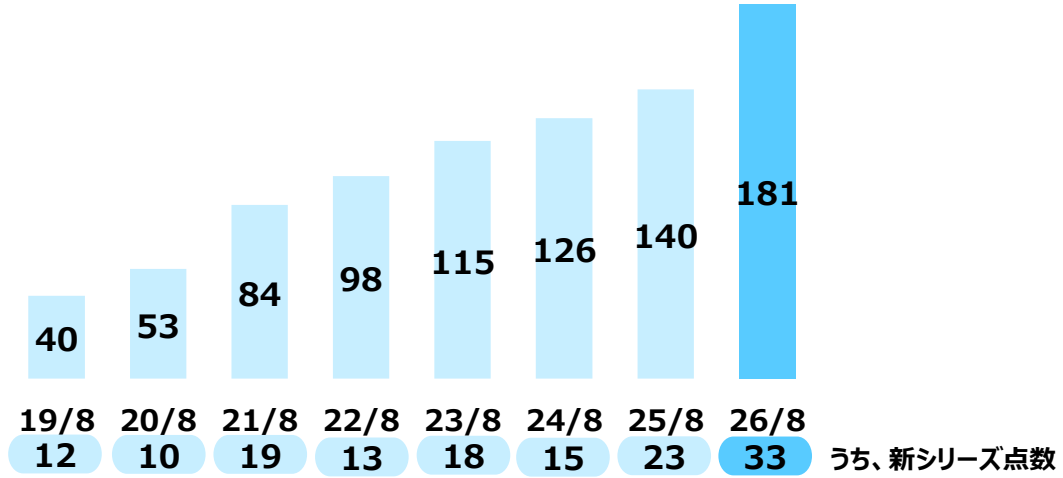
【従業員数の推移】



【ライトノベル１巻目刊行点数（点）(1)】



【当社グループ主力レーベル　コミックガルドの刊行点数（点）(1)】



注
1. それぞれの刊行点数増も含め、2026年8月期の総IP数は803作品となり、前年比+136作品となります

トピックス:女性向けジャンルの拡大

女性向けレーベルの拡充に努めており、
ノベル(ロサージュノベルス)⇒マンガ(ガルドコミックス f)のコミカライズ展開の中から人気作も出始める

ロサージュノベルスの新作を続々リリース







コミカライズも続々企画進行中！



2026年8月よりコミカライズ連載をスタートした『番と知らずに私を買った純愛こじらせ騎士団長に運命の愛を捧げられました！』は、連載開始直後から好調な売れ行き

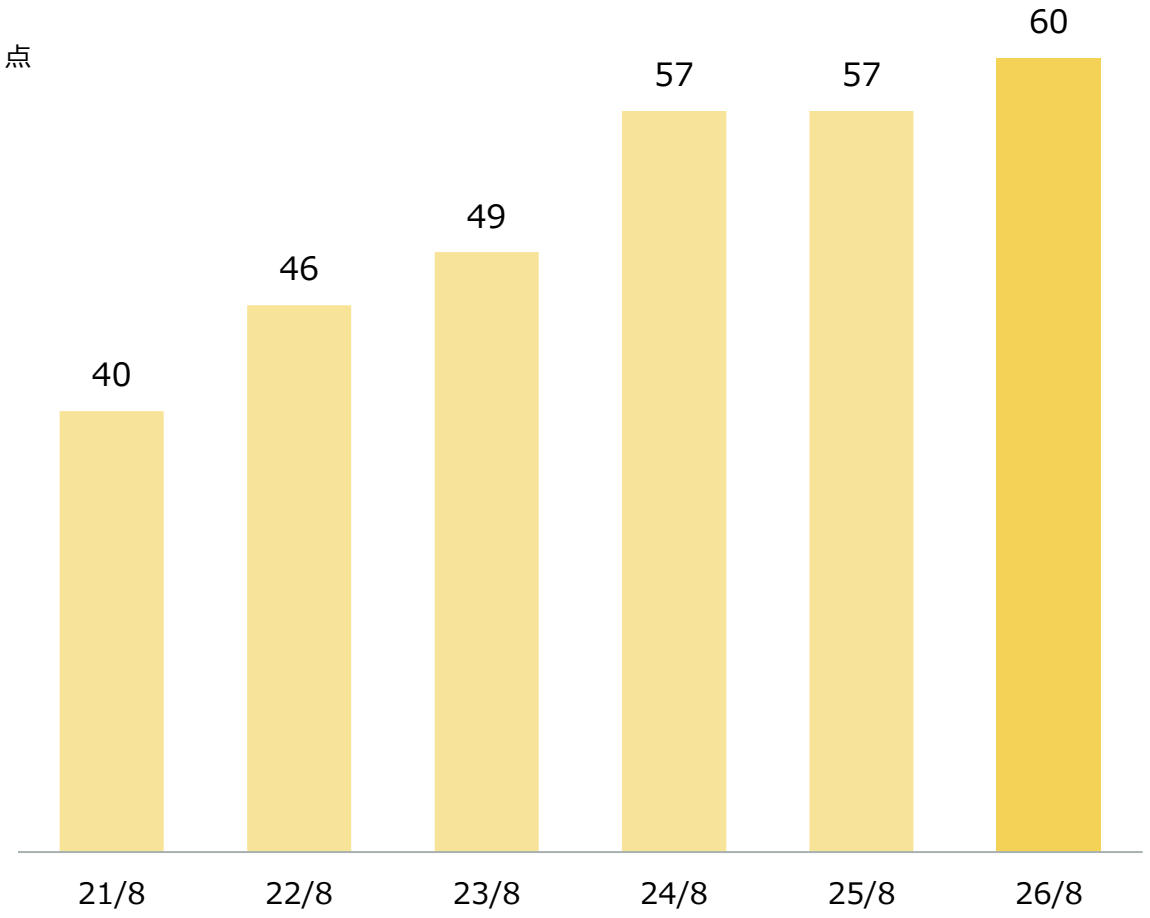
コミックエッセイのレーベルの作品『**キッチンに住みたい**』が、
第12回料理レシピ本大賞 in Japan 2025 コミック賞を受賞



主力IP数／主力IP売上の推移

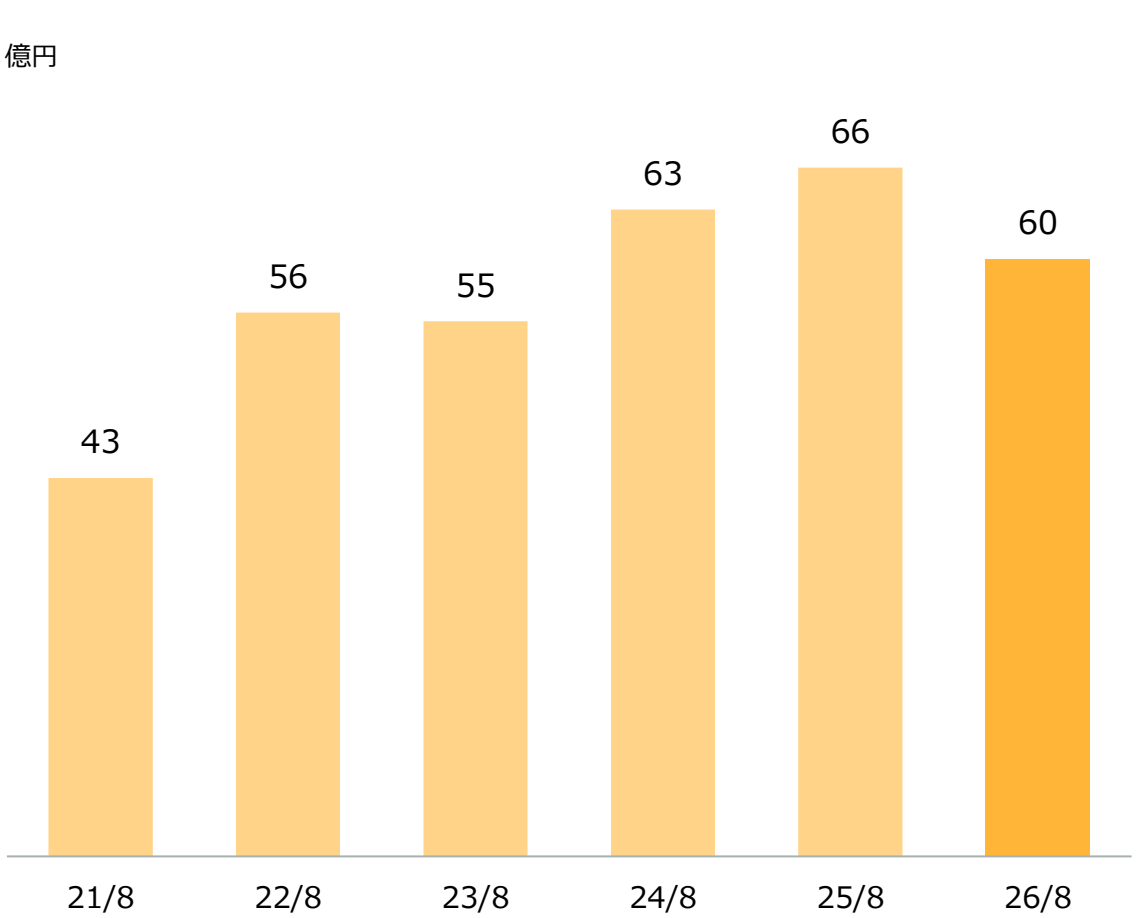
2026年8月期は、主力IP数は着実に増加した一方、主力IP売上はアニメ放映に伴う既刊の売り伸ばしにおいて過年度を下回ったことから減少。今後、主力IPに育った作品の続巻を継続刊行することで、売上伸長に向けて取り組む。

主力IP数推移



主力IP売上推移(2)

主力IP：年間売上25百万円超の自社IP(1)



注
1.当社グループの過年度実績に基づく傾向を踏まえると、年間売上25百万円超となるIPについては、長年にわたり当社の収益に貢献し続けるものが多いため、該当IPについては主力IPと位置付けています。
2.2023/8期以降は連結数値（IFRS）、2022/8期以前は当社グループの主要な事業子会社である株式会社オーバーラップの単体数値（日本基準）であり監査未実施

Driver2. メディアミックス強化

- 各タイトルの制作期間や放映時期調整の関係で、2027年８月期は一時的にアニメ放映タイトルが少なくなる見通し
- 2028年８月期以降についても、アニメ放映タイトル増加に向けた準備を着実に進めており、現段階においても既に各６タイトルを見込む

2026年8月期

4 タイトル









2027年8月期

2 タイトル



Coming Soon

2028年8月期

6 タイトル

Coming Soon

2029年8月期

6 タイトル

Coming Soon

制作決定作品(時期未公表)



Sランク冒険者である俺の娘たちは重度のファザコンでした



望まぬ不死の冒険者 第２期



Lv2からチートだった元勇者候補のまったり異世界ライフ 第２期



ひとりぼっちの異世界攻略 第２期

※アニメ放映予定数は2026年8月末時点においてアニメ化が決定している又は制作が進行しているタイトル数を記載しておりますが、制作上の事情その他の理由により、放送時期の変更、延期又は中止となる可能性があります。

©江口連・オーバーラップ／MAPPA／とんでもスキル
©赤井まつり・オーバーラップ/暗殺者のステータスが勇者よりも強い製作委員会
©赤池宗・オーバーラップ／お気楽製作委員会
©秤猿鬼・オーバーラップ／骸骨騎士様II製作委員会
©大崎アイル・オーバーラップ／信者ゼロ製作委員会
©友橋かめつ／オーバーラップ イラスト／希望つばめ
©丘野優・オーバーラップ/望まぬ不死製作委員会
©鬼ノ城ミヤ・オーバーラップ／Lv2からチートだった製作委員会
©五示正司・オーバーラップ／ひとりぼっちの製作委員会

Driver3. 海外展開の強化

海外ライセンスアウトの拡大に注力するとともに、海外マンガ市場の成長を享受

海外ライセンスアウトのビジネスモデル

国・地域ごとにパートナー企業(現地出版社)の拡大に注力



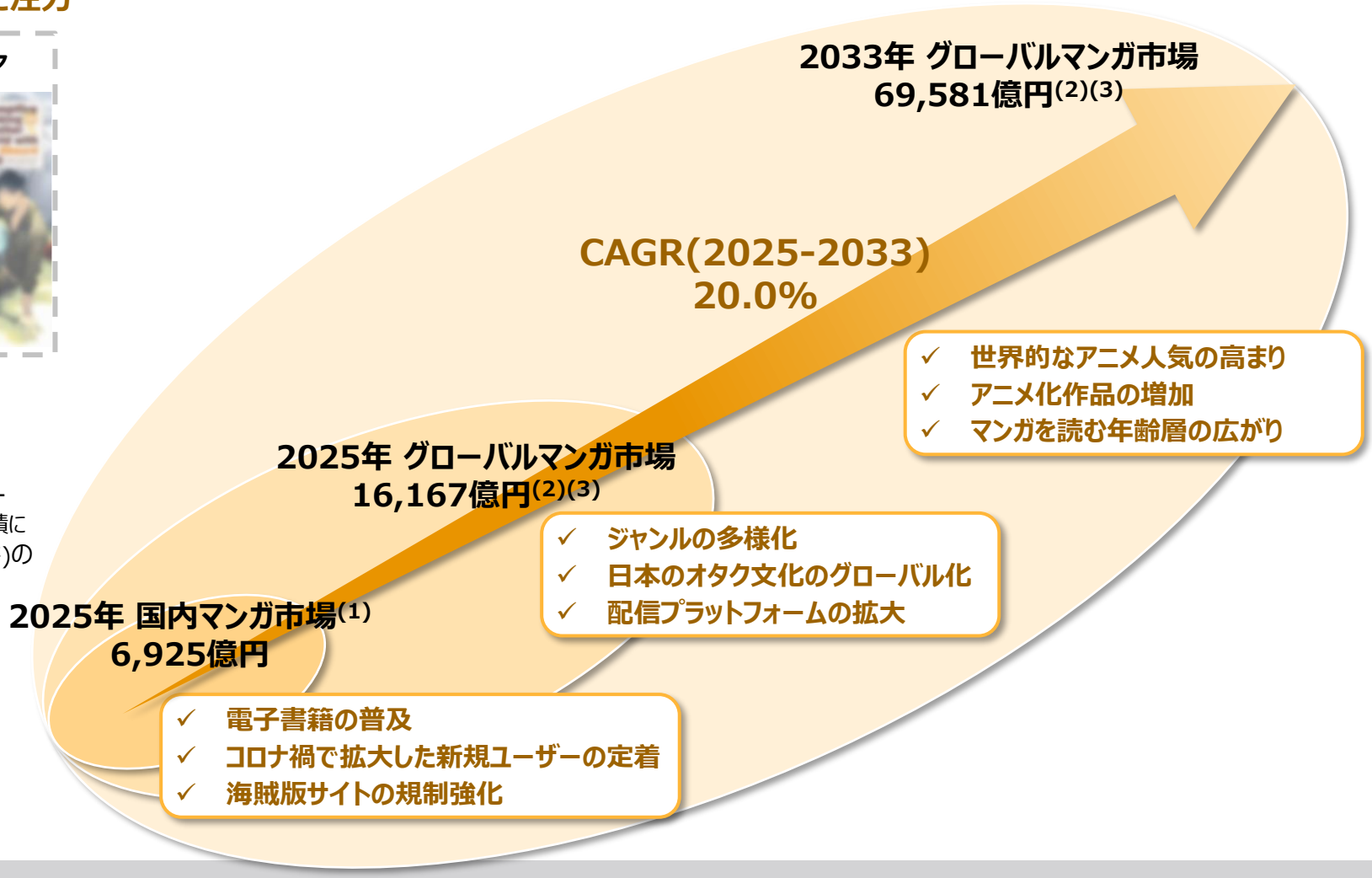
翻訳版のライセンス提供

現地のブックフェアなどのイベントに参加し、取引先営業や著者サイン会などを実施

ライセンスフィー(※製造・販売実績に応じたロイヤルティ等)の獲得



グローバルマンガ市場規模



注
1. 出版科学研究所 「季刊 出版指標 2026年春号」より引用
2. GRAND VIEW RESARCH「Manga Market Size, Share & Trends Analysis Report By Content Type (Printed, Digital), By Gender (Male, Female), By Distribution Channel, By Genre, By Audience, By Region, And Segment Forecasts, 2026 - 2033」より引用、2033年は予想値
3. 2026/10/30時点為替レート（1ドル158.5円）で換算

リスク情報

主要なリスク

リスク概要	対応策	顕在化可能性	影響度	顕在化の時期
■Intellectual Property(以下IP)市場の商品ニーズ、ユーザー嗜好の変化について 当社グループのビジネス商材であるIP市場においては、近年のインターネット上でのメディア視聴の世界的な広がり、また、マンガ、アニメ等のコンテンツ消費の国際的な拡大などを背景として、市場規模が拡大している中で、ユーザー嗜好の変化が当社作品に対するニーズの減少を招く可能性もあり、当社の事業展開、経営成績及び財政状態に影響を及ぼすリスクがあると認識しております。	当社グループでは、ニーズやトレンドの把握、IP数の拡大等に努めることで、コンテンツのユーザー数や当社グループの売上収益も拡大傾向にあり、今後もこの傾向は継続するものと考えております。	**中**	**大**	**未定**
■当社グループの成長戦略を担う人材の確保について 当社グループを取り巻く事業環境は大きく変わりつつあります。このような環境変化に適時的確に対応するためには、優秀な人材の確保が不可欠となりますが、必要な人材の確保が追いつかない場合、当社グループの財政状態及び経営成績等に影響を与える可能性があります。	当社グループは、優秀な人材を採用し、それぞれの能力を最大かつ最適な形で発揮できることが持続的な成長を実現する原動力と考えております。そのために魅力的な企業風土の醸成、競争力ある処遇条件の維持、公平公正な人事評価制度の運用などに努めております。	**中**	**中**	**中期**
■減損について 当社グループが保有する資産のうち、減損リスクがあると考えられる資産として、のれん及び無形資産(商標権、ソフトウエア等)があります。 この中でも、のれん及び耐用年数が確定できない無形資産（商標権）については2026年８月を期末とする連結会計年度末現在において、それぞれ7,679百万円及び3,885百万円計上しており、総資産に占める割合が59.4%となっております。 当社グループはIFRSを採用しているため当該のれん及び耐用年数が確定できない無形資産の毎期の償却負担は発生しませんが、対象となる事業の収益力が低下し、減損損失を計上するに至った場合には、当社グループの財政状態及び経営成績等に影響を与える可能性があります。	現状の事業の収益力に基づく減損テストの結果を踏まえると、これらのリスクが顕在化する可能性は高くないと認識しておりますが、顕在化に備え収益性や健全性を確保してまいります。	**低**	**大**	**未定**

その他のリスクについては、有価証券報告書の『事業等のリスク』における記載内容をご参照ください

免責事項

本資料は、情報提供のみを目的として株式会社オーバーラップホールディングス（以下「当社」といいます。）が作成したものであり、当社の有価証券の買付けまたは売付け申し込みの勧誘を構成するものではありません。

米国、日本国又はそれ以外の一切の法域において、適用法令に基づく登録若しくは届出又はこれらの免除を受けずに、当社の有価証券の募集又は販売を行うことはできません。

本資料の作成にあたり、当社は当社が入手可能なあらゆる外部の情報につき、その真実性、正確性や完全性に依拠し、前提としていますが、その真実性、正確性あるいは完全性について、当社は何ら表明及び保証するものではありません。本資料に記載された情報は、事前に通知することなく変更されることがあります。
本資料及びその記載内容について、当社の書面による事前の同意なしに、第三者が、その他の目的で公開又は利用することはできません。将来の業績に関して本資料に記載された記述は、将来予想に関する記述です。将来予想に関する記述には、これに限りませんが「信じる」、「予期する」、「計画」、「戦略」、「期待する」、「予想する」、「予測する」又は「可能性」や将来の事業活動、業績、出来事や状況を説明するその他類似した表現を含みます。将来予想に関する記述は、現在入手可能な情報をもとにした当社の経営陣の判断に基づいています。そのため、これらの将来に関する記述は、様々なリスクや不確定要素に左右され、実際の業績は将来に関する記述に明示または黙示された予想とは大幅に異なる場合があります。したがって、将来予想に関する記述に全面的に依拠することのないようご注意ください。

本資料に記載されている当社以外の企業等に関する情報及び第三者の作成に関する情報は、公開情報等から引用したものであり、そのデータ・指標等の正確性・適切性等について、当社は独自の検証は行っておらず、何らその責任を負うことはできません。

本資料のアップデートについて、2027年11月頃を予定しています。