

カバー（株）

東証 GRT : 5253

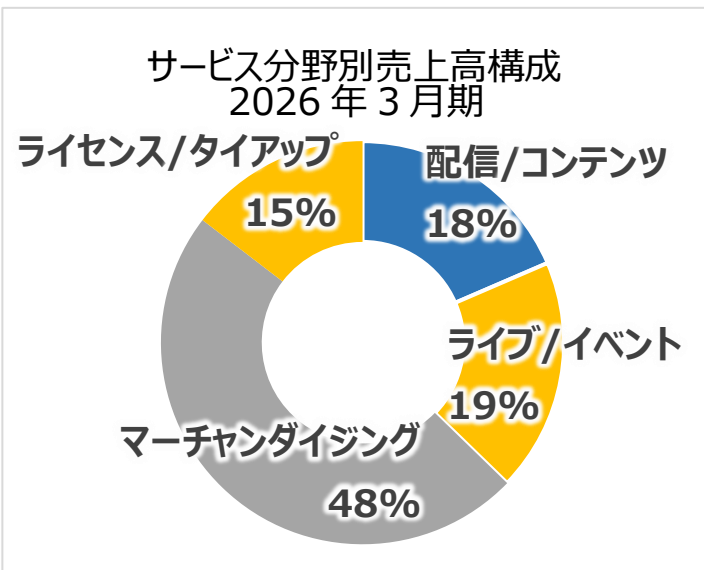
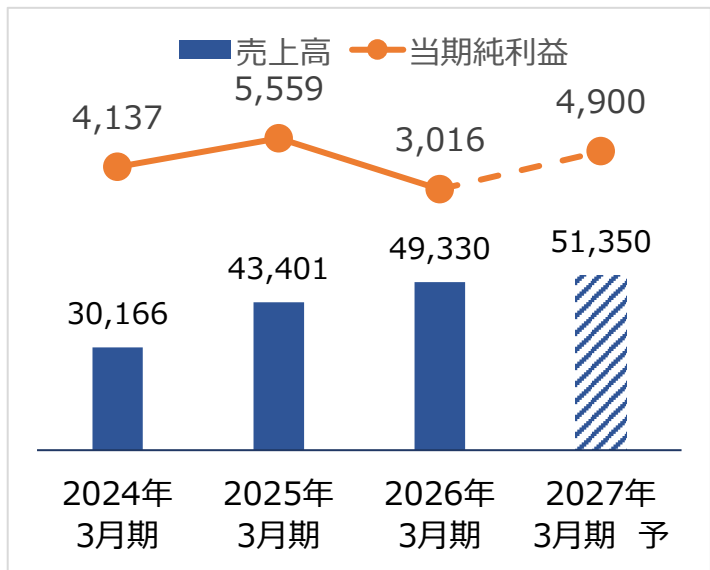
情報・通信業

世界最大級の VTuber 事務所「ホロライブプロダクション」を展開

COVER クリック

会社概要	会社名：カバー株式会社 ホームページ： https://cover-corp.com/	
代表者	谷郷 元昭	発行済み株式数 65,650,100 株 2026/3/31 現在
本社	東京都港区三田 3-5-19 住友不動産東京三田ガーデンタワー	主要株主 谷郷元昭 20,835,900 株 31.7%
設立	2016 年 6 月	バレー株式会社 3,300,000 株 5.0%
上場	2023 年 3 月	福田一行 2,868,560 株 4.4%
事業内容	VTuberのキャラクターIP 開発及びVTuberプロダクション「hololive production」の運営事業	BROWN BROTHERS HARRIMAN (LUXEMBOURG) SCA CUSTODIAN FOR ARCUS FUND SICAV-ARCUS JAPAN FUND 1,626,600 株 2.5%
		株式会社日本カストディ銀行（信託口） 1,272,900 株 1.9%

業績推移 単位：百万円	売上高	営業利益	経常利益	当期純利益	EPS 円	BPS 円	配当 円	配当性向%	ROE %
2024 年 3 月期	30,166	5,536	5,623	4,137	67.69	182.25	0.0	0.0%	45.6
2025 年 3 月期	43,401	8,001	7,962	5,559	88.70	258.14	0.0	0.0%	39.6
2026 年 3 月期	49,330	7,056	7,068	3,016	45.95	304.08	0.0	0.0%	16.3
2027 年 3 月期(予)	51,350	7,000	7,000	4,900	74.64		0.0	0.0%	21.9



＜会社概要＞「つくろう。世界が愛するカルチャーを。」をミッションに掲げる**VTuberプロダクション運営会社で、世界最大級のVTuber事務所「ホロライブプロダクション」を展開**する。所属VTuberは84名（2026年3月末時点）、そのうち登録者数100万人超が43名に達し、**総チャンネル登録者数は9,500万人超を誇るなど、VTuber業界を代表する存在**となっている。事業は配信/コンテンツ、ライブ/イベント、マーチャダイジング、ライセンス/タイアップの4領域で構成され、VTuberの人気を起点に複数の収益機会を創出するエコシステム型ビジネスモデルを確立している。**2026年3月期の売上高は493億円と過去最高を更新。海外売上高は118億円まで拡大**しており、**北米やアジアを中心にグローバルなファン基盤を構築**している。近年はライブイベントやライセンス事業に加え、トレーディングカードゲーム（TCG）やゲーム、アニメなどIP展開を加速。**日本発のVTuber文化を世界に広げながら、総合エンターテインメント企業への進化を目指す。**

株価データ 2026/8/17	
終値	1,538 円
予想 PER	20.61 倍
PBR	5.06 倍
配当利回り	—
時価総額	1,009.7 億円
上場来高値	2025 年 3,420 円
上場来安値	2026 年 1,141 円

＜1Q決算のPoint＞2027年3月期1Qは、卒業タレント関連収益の剥落やTCG新商品の投入時期の違い、ECオペレーション移行に伴う欠品・品揃え不足が影響し、売上高88.2億円（前年同期比8.3%減）、営業利益6.5億円（同33.0%減）と減収減益。一方で**事業ポートフォリオの多様化は着実に進展**。ライブ/イベント事業は「秘密結社holoX Live」や「獅白杯」の開催、過去ライブ映像商品の販売拡大により売上高9.1億円（同109.6%増）と大幅に成長、ライセンス/タイアップ事業も国内外での案件拡大を背景に増収となった。中長期成長に向けた人材・組織投資を継続したことで営業利益率は低下したが、限界利益率は44.8%へ向上。収益基盤の強さを維持している。

＜成長戦略＞中核は、**VTuberを「単なる動画配信者」ではなく「強力なIP」として育成し、ライブ、グッズ、ライセンス、ゲームなどへ展開する「IP経済圏」の拡大**にある。事業の出発点はタレント価値の創出であり、魅力的なVTuberを継続的に輩出することでファンコミュニティを形成し、その熱量を収益へ変換する循環型モデルを構築。常設オーディションや育成プロジェクト「mekPark」を通じた次世代タレントの発掘の強化、マネジメント体制の拡充や制作環境の高度化に積極的に投資。タレントの長期的な活動継続を支える体制整備を進めており、**一過性の人気に依存しない持続的な成長基盤の構築を目指している**。北米やアジアを中心に成長余地の大きい海外での展開も加速。更に新たな収益の柱として**大型スマートフォンゲーム「hololive Dreams」を投入。事前登録160万人超、リリース後200万ダウンロード突破と好調なスタートを切った**。一方で、ホロアース終了による経営資源の再配分など事業ポートフォリオの最適化も進めており、現在は**「量的拡大」から「質的拡大」への移行局面**にある。2030年3月期に売上高1,000億円、営業利益250億円以上の達成を目指す。**VTuberは日本発の新たなエンターテインメント文化として世界的な広がりを見せており、その最大手である同社は有力な成長株の一角。今期を次の成長に向けた踊り場と捉えるなら、20倍前後の予想PERはなお評価余地を残した魅力的な水準**と言えるだろう。