

埋もれていた物語に、 光を当てる。

—
企業の想いを、届くコンテンツに。
クリエイターの才能を、届く作品に。

MISSION

**想いを、届くコンテンツ
に。
才能を、届く作品に。**

企業の想いを、届くコンテンツに。
クリエイターの才能を、届く作品に。

VISION

**人とテクノロジーで、
『創る』も『届ける』も、
次の時代へ。**

届かない。企業の想いが、顧客に届かない時代。

90%

過去2年間で生成された
世界のデータ量の割合

IBM/IDC

8秒

人の平均注意持続時間

Microsoft調査

445分

日本人1日あたりの
メディア総接触時間

博報堂DY 2022年

ゼロクリック時代の到来

以前

流入 企業サイトへ訪問

SEO 上位表示=集客

コンテンツ 作れば届いた

2026年（今）

→ 検索画面でAIが回答

→ 上位表示でもクリックされない

→ 作っても読まれない

才能は、仕組みがなければ埋もれる。

漫画家キャリアファネル



小説家の現実

五大誌合計 約10,248作品応募

0.05~0.10%

受賞率 (受賞7~9名)

デビューしても続かない

約5%

小説家の5年生存率

「小説家になろう」登録者 287万人

0.09~0.55%

書籍化率

市場は確実にある。9割の企業が、まだ手をつけていない。

道① B to B 企業向け漫画

採用広告市場（2023年度）

7,267億円

漫画導入企業

10%未満

全業界において。残り90%が未開拓市場。

漫画PR施策満足度

89.9%

「他施策より効果があった」（リンクアンドパートナーズ調査）

道② B to C IP創出・グローバル

国内電子コミック市場（2024年）

5,122億円

7年連続成長（出版科学研究所）

グローバルWebtoon市場（2033年予測）

\$9,719億

現在\$917億からCAGR +28.5%で成長（IMARC Group）

政府コンテンツ海外売上目標（2033年）

20兆円

経済産業省

企業の想いを届け、才能を世界へ届ける。

道① | 企業向け

企業の「想い」を、
届くコンテンツに変える。

- 採用・研修・営業・PR漫画
- コンテンツセールス（月額30万円～）
- 漫画LP・広告漫画

安定したストック収益が基盤



道② | TO C/グローバル

クリエイターの「才能」を、
世界に届く作品に変える。

- 原作者・漫画家の発掘・育成（ネームSHOW!）
- Webtoon制作
- 世界プラットフォームの代理業
- 1つの原作がドラマ・映画化のIPコンテンツへ

長期IP資産



ニューマンガアカデミー（漫画スクール）

企業向け漫画を担う制作人材を育て、世界で戦えるIPを創るクリエイターを発掘して育てる。

既存の出版モデルが変えられなかったことを、Contents Xが変える。

比較軸	従来（出版社経由）	CONTENTS X
作品の発表機会	編集者の承認が必要。認められなければ世に出せない	✓ テイストや表現スタイルを問わず、あらゆる作品に発表の場を提供
海外展開	国内でヒットした後、出版社の判断で選別的に展開	✓ 制作段階から多市場を想定。同時多言語展開が可能
市場マッチング	編集者の経験と感覚に依存（属人的）	✓ 読者のSNS評価を活用 + 海外プラットフォームへのオファーで選定
収益配分	印税は売上の約1割。出版社が大部分を受け取る構造	✓ 貢献度に応じた配分を実現。漫画家により多く還元できる仕組みを。

漫画家個人には不可能なことを、Contents Xが代わりにやる。

01

世界100以上のプラットフォームへの接続・掲載交渉

02

制作段階からの同時多言語翻訳（英・韓・仏・西・タイ語）

03

各SNSに最適化したプロモーション戦略の設計

04

アニメ化・映像化・ゲーム化などIPバリューチェーン展開

世界100以上のプラットフォームに、日本の漫画家の作品を届ける。

日本市場

LINEマンガ MAU 2,000万超

ピッコマ MAU 約1,250万

少年ジャンプ+ 月間ユーザー1,200万

Amazon Fliptoon 縦読み専用

グローバル市場

WEBTOON (Naver) MAU 1.57億・150カ国以上

Tapas (Kakao) 登録者 約1,900万・北米特化

快看漫画 (Kuaikan) MAU 5,000万 (中国最大)

Tappytoon 登録会員700万・241カ国展開

日本 40社 韓国 22社 米国 11社 中国 10社 フランス 6社 その他 14社

合計
103社

4つの事業領域で、漫画の可能性を最大化する

ビズマンガ TO B

- 採用・研修・営業・PR漫画の制作
- コンテンツセールス（月額30万円～）
-

ニューマンガアカデミー TO C

- 次世代漫画・Webtoon制作講座
- クリエイター育成・副業収益化コース
- 2027年後半 海外校開校予定

自社レーベル IP事業

- ネームSHOW!による原作発掘
- 自社レーベルでのWebtoon配信
- IPライセンス管理・メディアミックス

海外展開 グローバル

- 日本漫画IPの翻訳・海外配信
- 多言語ローカライズ対応
- アジア・北米・欧州への展開

漫画制作フロー



19万円～ 制作費 2～4週間 標準納期 業界比1/6 圧倒的なコスパ

共に、日本の才能を世界へ。

2026

基盤構築

- B to B事業（ビズマンガ）の拡大
- ニューマンガアカデミー開校
- クリエイター2,000名ネットワーク構築

2027

IP創出・海外展開

- 自社エージェント業立ち上げ・Webtoon制作
- 海外プラットフォームとの連携強化
- アカデミー海外校の開校準備

2028

グローバルエコシステム確立

- 多言語同時配信体制の完全稼働
- IPメディアミックス（映像化・ゲーム化）
- クリエイター10,000名体制の実現

リソース
顧客基盤・メディアカ・IP

×

Contents X
漫画制作力・クリエイター網

✓ 共同IP開発・メディアミックス ✓ B to B漫画の販売代理・協業