



**アートスパークホールディングス株式会社**

**2020年12月期 第2四半期**

**決算説明補足資料**

# 目次

	<b>1. 業績ハイライト</b>	
	1-1. 連結損益計算書	2
	1-2. 連結貸借対照表	3
	<b>2. 事業セグメント別の概況</b>	
	2-1. クリエイターサポート事業	4
	2-2. UI/UX事業	5
	<b>3. 2020年12月期の主要施策</b>	6
	<b>4. 売上高推移</b>	7
	<b>5. 営業利益推移</b>	8
	<b>6. 1株当たり配当金推移</b>	9
	<b>7. 主要な自社IP</b>	10

# 1-1.連結損益計算書

単位：千円

	期間比較(1月～6月)			※ご参考
	2019年 12月期 第2四半期	2020年 12月期 第2四半期	前年同期比	2019年12月期 通期
売上高	2,534,385	3,007,356	18.7%	5,381,272
営業利益	229,257	358,612	56.4%	241,957
経常利益	219,380	348,147	58.7%	230,167
純利益	171,168	207,507	21.2%	241,469

## ■業績の概況

- ・売上高：前年同期472,970千円増加
- ・営業利益：のれん等の償却費225,513千円の発生を含め、前年同期129,354千円増益
- ・経常利益：営業外費用で為替差損等の合計10,520千円により128,767千円増益
- ・純利益：税金費用等により207,507千円の純利益

## ■トピックス（2020年1月～6月）

- ・ソフトウェアIPを核とした経営に重点、開発リソースの戦略的配置等、経営効率向上に注力

# 1-2. 連結貸借対照表

単位：千円

	前連結会計年度末 (2019年12月末日)		当連結会計年度第2四半期末 (2020年6月末日)		前期末増減額
	金額	構成比	金額	構成比	
流動資産	2,708,841	46.6%	3,245,356	52.6%	536,515
固定資産	3,102,321	53.4%	2,928,771	47.4%	△173,550
繰延資産	—	—	—	—	—
資産合計	5,811,162	100.0%	6,174,127	100.0%	362,964
流動負債	896,781	15.4%	1,144,778	18.5%	247,996
固定負債	385,583	6.7%	339,122	5.5%	△46,460
負債合計	1,282,364	22.1%	1,483,901	24.0%	201,536
純資産合計	4,528,797	77.9%	4,690,226	76.0%	161,428
負債・純資産合計	5,811,162	100.0%	6,174,127	100.0%	362,964

## ■ 主な増減の内容

- ・ 資産の部 : 現金及び預金の増加+354,410千円、売掛金の増加+20,916千円、ソフトウェアの増加+141,076千円、のれん等の減少-203,421千円
- ・ 負債の部 : 未払法人税等の増加+85,709千円、前受金の増加+83,330千円、賞与引当金の増加+109,351千円、未払費用の減少-36,669千円
- ・ 純資産の部 : 当期純利益計上により利益剰余金の増加+157,229千円

## 2-1. クリエイターサポート事業

単位：千円

	期間比較(1月～6月)			※ご参考
	2019年 12月期 第2四半期	2020年 12月期 第2四半期	前年同期比	2019年12月期 通期
売上高	1,774,148	2,256,381	27.2%	3,596,259
営業損益	416,184	787,458	89.2%	692,569

### ■業績の概要

- ・売上高では、対前年同期482,233千円の増加となり、営業利益では、対前年同期371,273千円の増加となりました

### ■トピックス（2020年1月～6月）

- ・iPad版及びiPhone版で従来より提供していたサブスクリプションモデルの課金システムを、新たにWindows及びMacOSといったPC環境でも4月より提供を開始、サービスの継続性を担保しながら収益化を図る環境が整う
- ・昨今の社会情勢を鑑み、マンガ共有・閲覧サービス「CLIP STUDIO SHARE」による、オンラインでの商業漫画作品の製作作業を支援するサービスの拡充を推進、ユーザー拡大に向け営業活動を実施
- ・電子書籍ビューア「CLIP STUDIO READER」が、株式会社ネクスチャーが運営する電子書籍配信サービス「コミックデリ」に採用

## 2-2.UI/UX事業

単位：千円

	期間比較(1月～6月)			※ご参考
	2019年 12月期 第2四半期	2020年 12月期 第2四半期	前年同期比	2019年12月期 通期
売上高	760,236	750,974	△1.2%	1,785,013
営業損益	△156,423	△469,116	—	△436,225

### ■業績の概要

- ・売上高では、対前年同期9,256千円減少となり、営業損益では、のれん等の償却費225,513千円（前年同期は106,447千円）の影響により、対前年同期で312,693千円の減少となりました

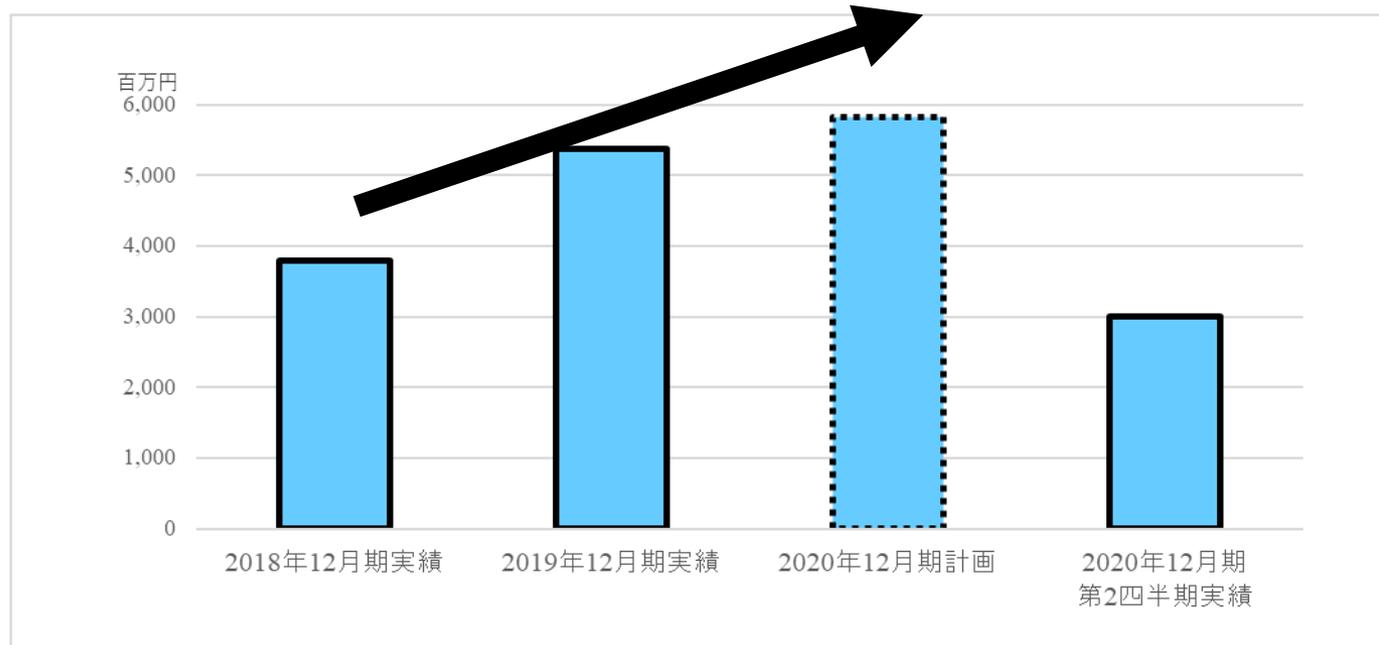
### ■トピックス（2020年1月～6月）

- ・UI/UX事業の主要な取引先である自動車業界は、新型コロナウイルス感染症が世界的に拡大した影響により、需要の低迷や生産台数の減少により厳しい状況で推移。この状況下、UI/UX事業の一層の強化を目的に技術開発、新規顧客開拓を推進
- ・5月に世界最大のタイプファウンドリー Monotype社のiType®をCGI Studioに実装
- ・6月、CGI Studio 3.9をリリース、革新的なAI Importerを機能追加しユーザビリティが向上

### 3.2020年12月期の主要施策

1. 継続して、ソフトウェアIPを核とした経営に重点
2. グループ内の開発力を最大化し、新たな製品・サービスに向けた研究・開発投資を加速
3. CLIP STUDIO PAINTユーザーのすそ野拡大に向けマーケティング・プロモーション活動の強化
4. 国内限定サービスの海外展開を更に推進
5. クリエイターの出口サービス拡充に向け、電子書籍ソリューションの機能強化
6. 各地域（JPN&Asia、EU、US）の自動車業界開催のイベント等へ出展等、自社IP製品の積極的なプロモーションで顧客の獲得、自動車を中心とした様々な組込機器向けにビジネスを推進
7. 販売及びマーケティング活動の推進により、自動車メーカー、Tier-1メーカーへのアプローチ促進

## 4.売上高の推移



### ■ クリエイターサポート事業

ワールドワイドを視野に、クリエイター向けWebサービスの充実や「CLIP STUDIO PAINT」シリーズの拡販に注力することにより売上を拡大

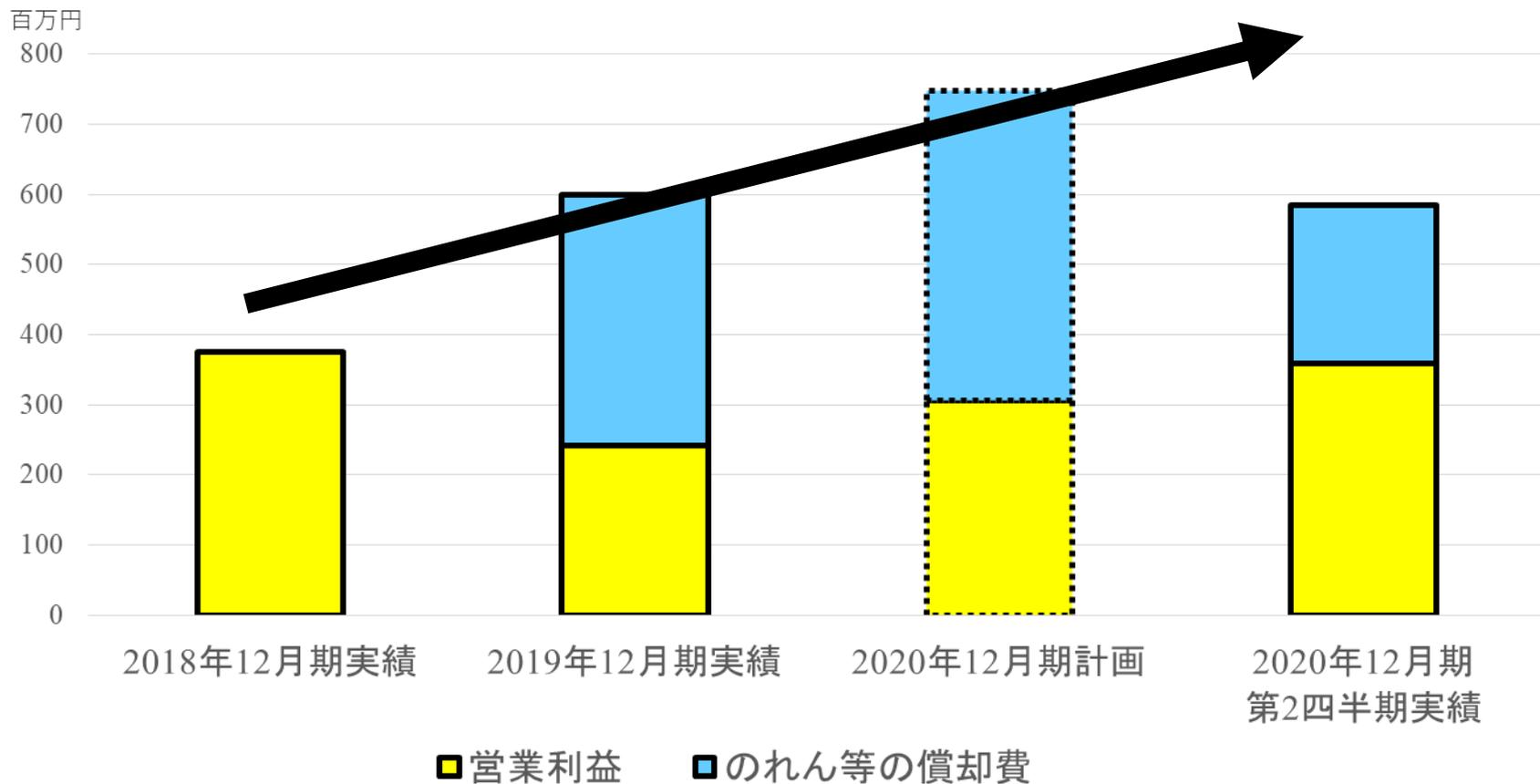
### ■ UI/UX事業

主要取引先である自動車業界は、世界の新車販売台数が2018年、2019年と2年連続前年割れとなり、2020年の見通しについても、中国の自動車市場や欧州の自動車市場等の低迷が予想されるが、開発投資を継続し自社IP製品の競争力強化と、継続して自動車業界に関連するイベントに出展する等、積極的に顧客へアプローチ等により、売上を拡大

### ■ グループ

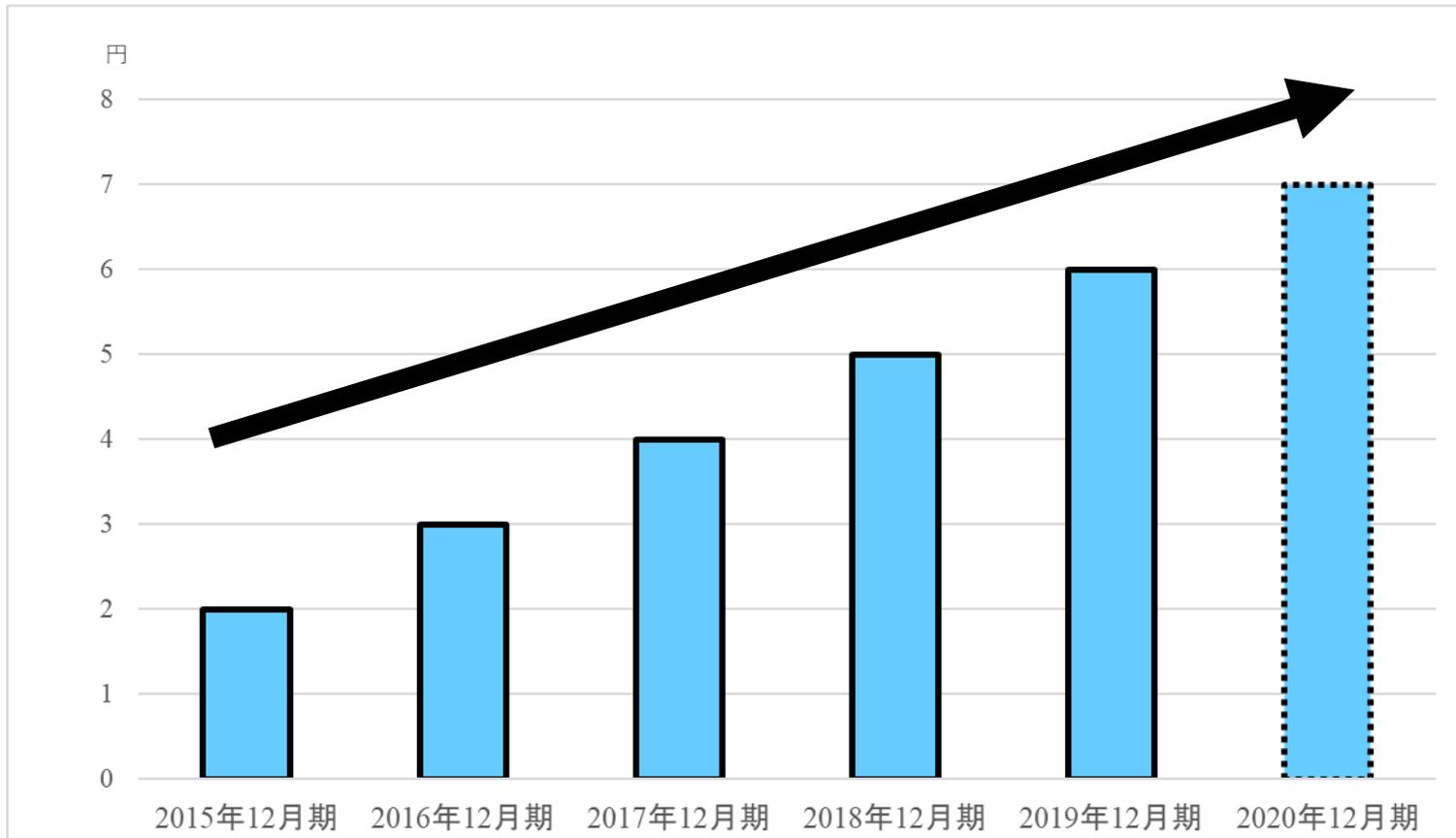
前年同期比8.2%増加の5,826百万円を目指す

## 5. 営業利益の推移



のれん等の償却費約4.4億円を除けば、増加を見込む売上高に比例して営業利益も増加を見込み、前年同期比26.1%増加の304百万円を目指す(のれん等の償却費を除いた営業利益は744百万円)

## 6.1株当たり配当金の推移



- 1円増配し、年7円を予定

# 7. 主要な自社IP CLIP STUDIO

クリエイターに必要な”すべて”をつなぐ

ソフトウェア

プロセス

環境

サービス

人

情報・コンテンツ

準備

2D・3D・電子書籍で培った  
ノウハウの融合により、  
クリエイターに新たな価値を提供

発表

CLIP STUDIO

全世界でユーザーを拡大していくために  
必要な機能・サービス開発

制作

## 7. 主要な自社IP CGI Studio



### UI/UX事業の製品力と販売力を強化

「自動車市場及び家電分野向けの理想的なHMIソリューションを提供するために、すべての活動に専念する」というミッションのもと、車載向けソフトウェア開発プラットフォーム「CGI Studio」等の提供を行い、欧州を中心に大手自動車メーカー向けにOEM供給を行っております。



本資料は、当社の事業内容、経営戦略、業績に関する情報の提供を目的としたものであり、当社が発行する有価証券の投資を勧誘することを目的としたものではありません。また、本資料は決算データ・会社データについては2020年6月30日現在のデータに基づいて作成されております。本資料に記載された意見/予測等は、資料作成時点の当社の判断であり、その情報の正確性、完全性を保証し又は約束するものではなく、また、今後予告なしに変更されることがあります。