



**アートスパークホールディングス株式会社**

**2021年12月期～2025年12月期中期経営計画**

**2020年11月6日**

# 目次

- ✿ 1. 中期経営計画策定の背景 . . . . . 2
- ✿ 2. 売上高・営業利益 . . . . . 3
- ✿ 3. 前中期計画との比較 売上高 . . . . . 4
- ✿ 4. 前中期計画との比較 営業利益 . . . . . 5
- ✿ 5. クリエイターサポート事業 . . . . . 6
- ✿ 6. UI / UX事業 . . . . . 10

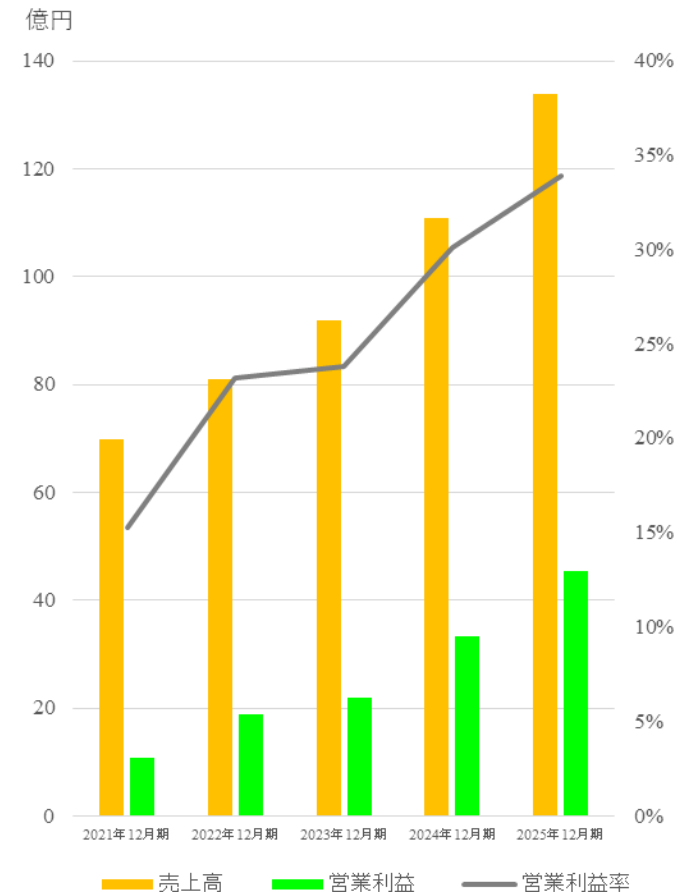
# 1. 中期経営計画策定の背景

- ✿ 2019年2月に策定した中期計画(前中期計画)2か年目の2020年12月期の売上高、営業利益の数値目標は達成の見込み
- ✿ クリエイターサポート事業は、2020年12月期に前中期計画最終年度の2023年12月期の目標を3年前倒しで達成の見込み
- ✿ 一方で、UI/UX事業の2020年12月期は、新型コロナウイルス感染症問題により、自動車業界の需要の低迷や生産台数の減少により目標の6割程度の達成率
- ✿ 以上のことから、新たに2021年12月期を初年度とする5か年の中期経営計画を策定

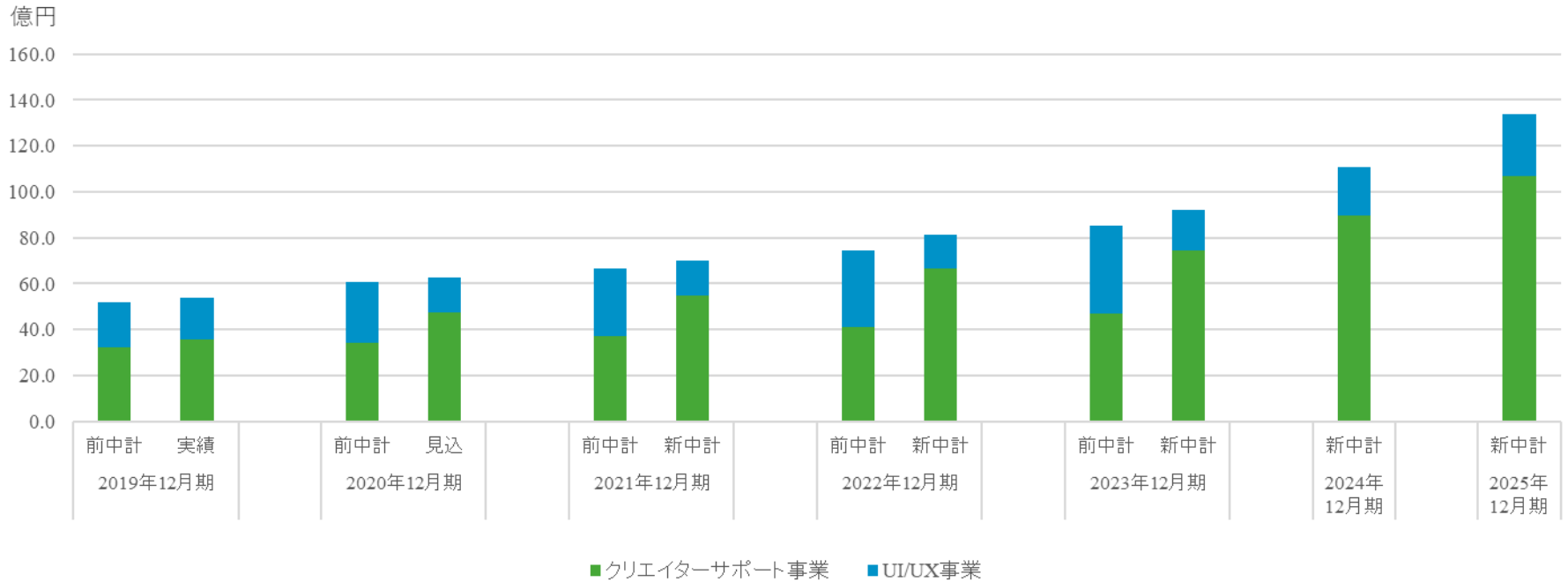
## 2. 売上高・営業利益

2025年12月期には、2020年12月期対比で売上高2倍、営業利益8倍

(億円)		2021年 12月期	2022年 12月期	2023年 12月期	2024年 12月期	2025年 12月期
クリエイター サポート事業	売上高	54.9	66.4	74.6	89.5	106.9
	営業利益	13.7	21.2	22.7	28.7	35.0
UI/UX事業	売上高	14.9	14.7	17.3	21.4	26.9
	営業利益	△3.0	△2.4	△0.8	4.7	10.4
	参考 のれん 等の償却費 除く営業利益	△1.8	△1.2	0.4	5.0	10.4
グループ	売上高	69.8	81.1	91.9	110.9	133.8
	営業利益	10.7	18.8	21.9	33.4	45.4
	営業利益率(%)	15.3%	23.2%	23.8%	30.1%	33.9%



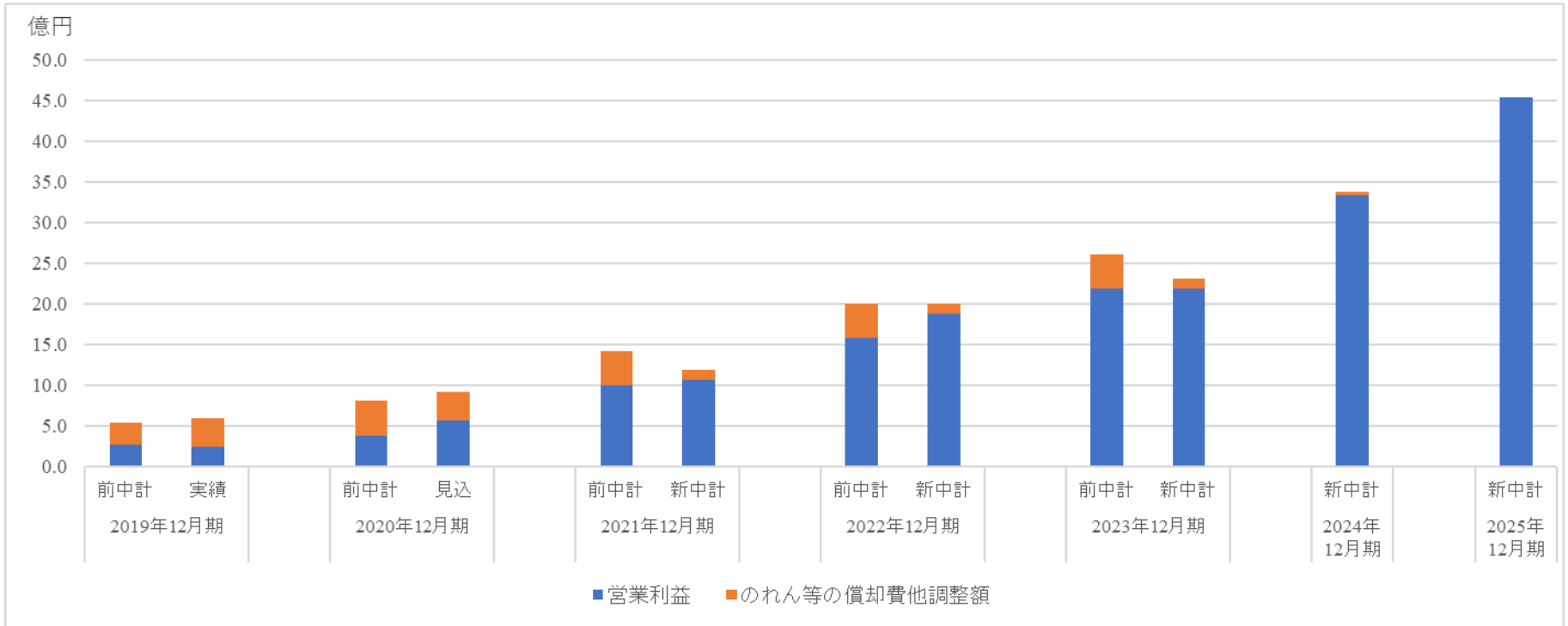
# 3. 前中期計画との比較 売上高



(億円)	2019年12月期		2020年12月期		2021年12月期		2022年12月期		2023年12月期		2024年12月期	2025年12月期
	前中計	実績	前中計	見込	前中計	新中計	前中計	新中計	前中計	新中計	新中計	新中計
クリエイターサポート事業	32.5	35.9	34.4	47.4	37.2	54.9	41.1	66.4	47.0	74.6	89.5	106.9
UI/UX事業	19.2	17.8	26.1	15.4	29.4	14.9	33.3	14.7	38.2	17.3	21.4	26.9
合計	51.7	53.7	60.5	62.8	66.6	69.8	74.4	81.1	85.2	91.9	110.9	133.8

クリエイターサポート事業の規模拡大が見込まれ、前中期計画は超過の見込

# 4.前中期計画との比較 営業利益



(億円)	2019年12月期		2020年12月期		2021年12月期		2022年12月期		2023年12月期		2024年12月期	2025年12月期
	前中計	実績	前中計	見込	前中計	新中計	前中計	新中計	前中計	新中計	新中計	新中計
営業利益	2.6	2.4	3.8	5.6	10.0	10.7	15.8	18.8	21.9	21.9	33.4	45.4
のれん等の償却費他調整額	2.7	3.5	4.2	3.6	4.2	1.2	4.2	1.2	4.2	1.2	0.3	-
合計	5.3	5.9	8.0	9.2	14.2	11.9	20.0	20.0	26.1	23.1	33.7	45.4

のれんを減損したことにより、営業利益は概ね良化



## 5. クリエイターサポート事業

安定した電子書籍ソリューション提供に加えて「CLIP STUDIO PAINT」シリーズの開発・サービス提供の強化によりグローバル展開を更に加速

### 「CLIP STUDIO PAINT」シリーズ

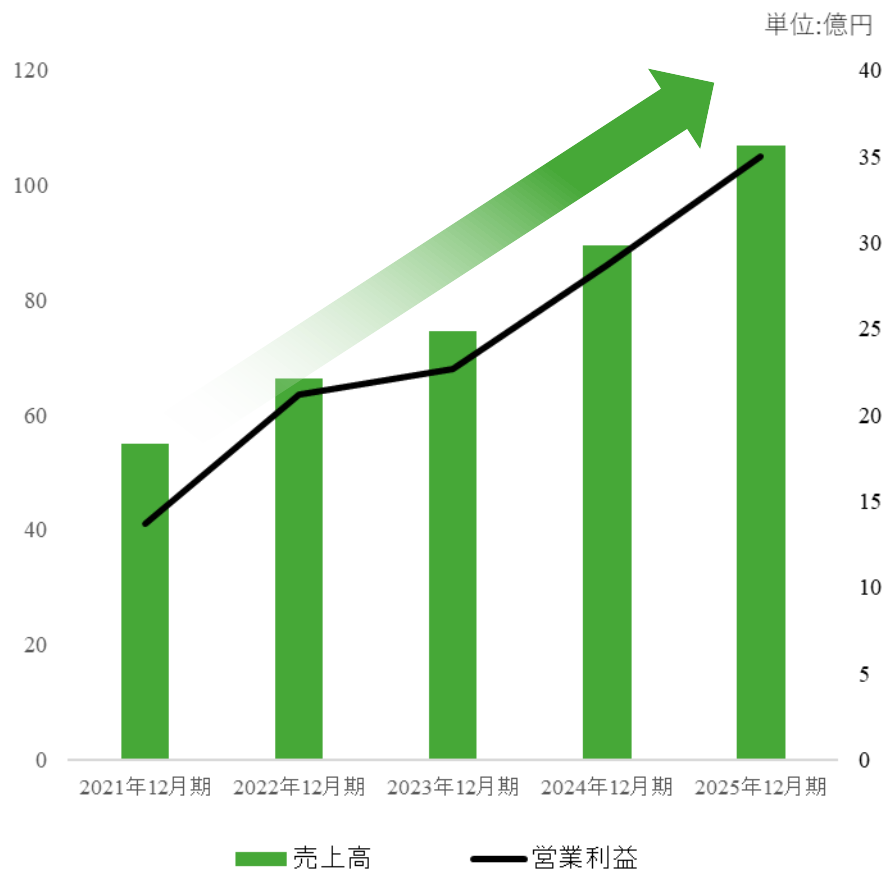
- 2012年の発売以来、全世界で900万本以上を出荷しているペイントツールでグラフィックソフトウェア分野で売上/シェアNo.1\*
- 英語/韓国語/中国語/フランス語/スペイン語/ドイツ語の各言語に対応
- 全世界のクリエイターが登録するユーザーコミュニティサービス
- Windows/macOS/iPad/iPhone/Galaxyデバイスに対応
- 4種類の月額利用プランを用意し、ユーザーニーズに対応

\* Amazonや量販店の販売数を基にした「BCN AWARD」のグラフィックスソフト部門で2015/2016/2017/2019年度No.1を獲得。また、pixiv投稿作品使用ソフト1位（pixivより提供された数値を基にセルシスが集計 2019/1～2019/12）

### 「CLIP STUDIO PAINT」の成長要因

- 成長の要因は更なるグローバル展開。開発・サービス提供やプロモーションを強化し、年間10%～20%成長の見通し

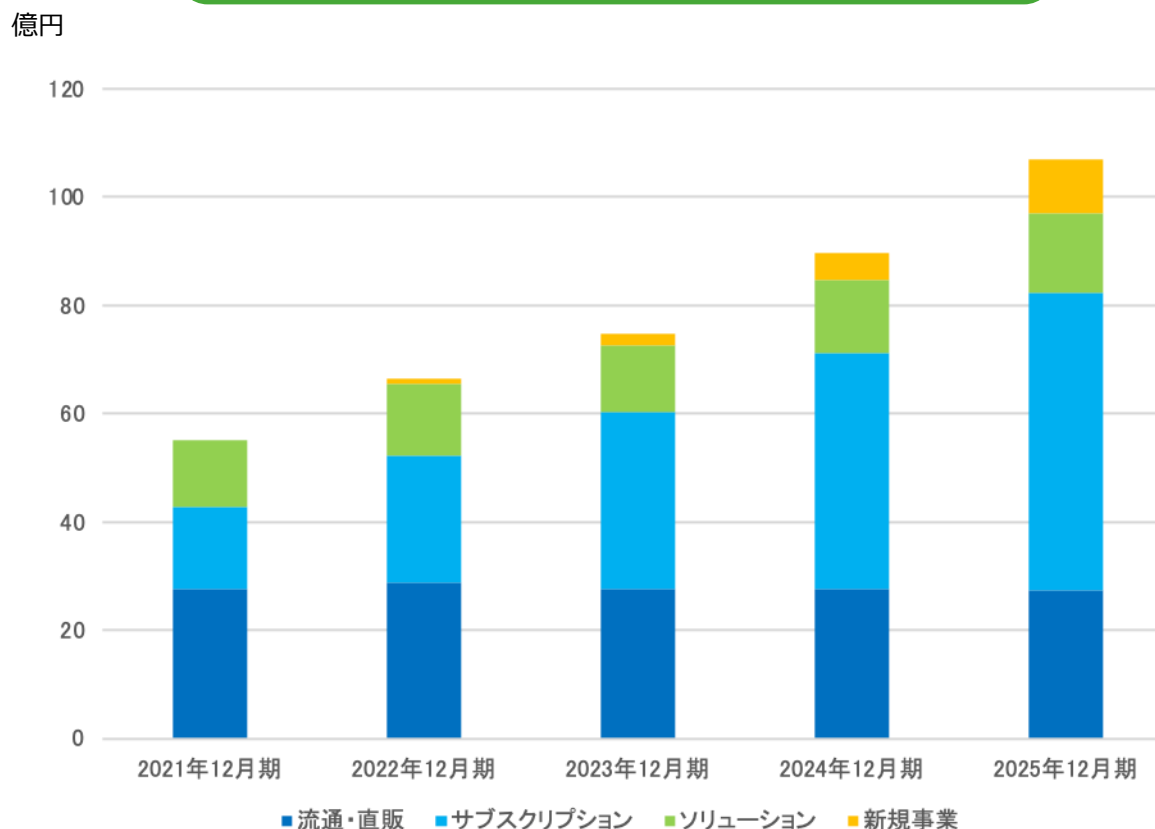
### クリエイターサポート事業の売上高・営業利益



## クリエイターサポート事業の今後の取り組み

グローバル展開を意識しつつCLIP STUDIO への研究開発投資を継続し、マーケットポジションを維持しながらサブスクリプションを中心とする新たな課金モデルを充実させてサービスの継続性と収益性を向上。また、新規事業開発投資も実施。

### クリエイターサポート事業の売上の内訳





## クリエイターサポート事業の今後の取り組み

### CLIP STUDIO の利用者拡大

月額課金利用者を中心に利用者の増加施策を行い、2025年12月期末に利用者を現在の5倍に

#### ●CLIP STUDIO のグローバル展開強化

ツール・サービスの多言語ローカライズ強化およびインターネットを活用したグローバルマーケティング活動を実施し、現在60%の日本国外利用者割合を、2025年12月期には80%以上に

#### ●CLIP STUDIO のマルチプラットフォーム・マルチデバイス展開強化

提供中の Windows/Mac/iPhone/iPad/Galaxyに加えて、Android・Chromebookプラットフォームに向けた提供を実施

#### ●課金決済手段を拡充

AppleやGoogleが提供するアプリストアやクレジットカードに加え、各国の事情に即した決済手段を提供

## クリエイターサポート事業の今後の取り組み

### 積極的・継続的な研究開発投資

#### ● CLIP STUDIO の機能強化

- ・ CLIP STUDIO PAINTの機能拡充および信頼性向上
- ・ 電子書籍ソリューションを含むコンテンツの「出口」サービス強化
- ・ 全世界のユーザーに向けたコミュニティサービス拡充および運営力向上
- ・ ユーザーサポートサービス強化

#### ● AI・機械学習への取り組み強化

#### ● 3D表現技術の活用強化

#### ● 3D技術を活用した新規事業

3D技術でリアルに空間を表現し、その世界で「ならでは」のコンテンツ創作・発表・消費が行える世界の実現





## 6. UI/UX事業

新型コロナウイルス感染症問題により、事業環境は大きく変化、将来の市場拡大に向けて、自社IP製品の開発・マーケティング活動の投資を先行

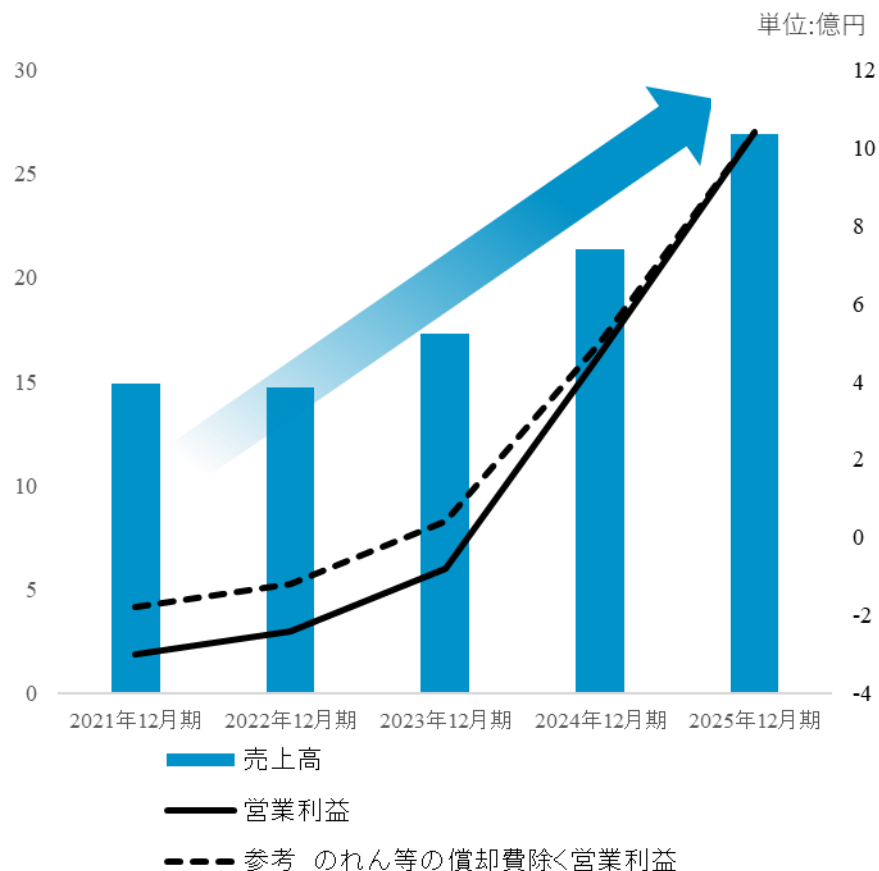
### 体制

- 2019年6月に日本及びアジア地区における営業、開発及びサポートを目的とした当社子会社、株式会社カンデラジャパンを設立し、Candera GmbHとの開発・マーケティング活動の連携を強化
- 2019年12月に北アメリカのデトロイト地域に、当社孫会社、Candera America Inc.を設立し、北米の新規顧客獲得に向けて体制を整備

### 今後の取り組み

- 自社IP製品の機能強化を図るとともに、自動車業界に限らず、産業機器や家電業界等に、積極的にアプローチし、今般の新型コロナウイルス感染症の発生等の環境変化に耐えうる体制を構築するため、2023年12月期迄は開発・マーケティング活動の投資を先行し、2024年12月期以降での拡大を目指す

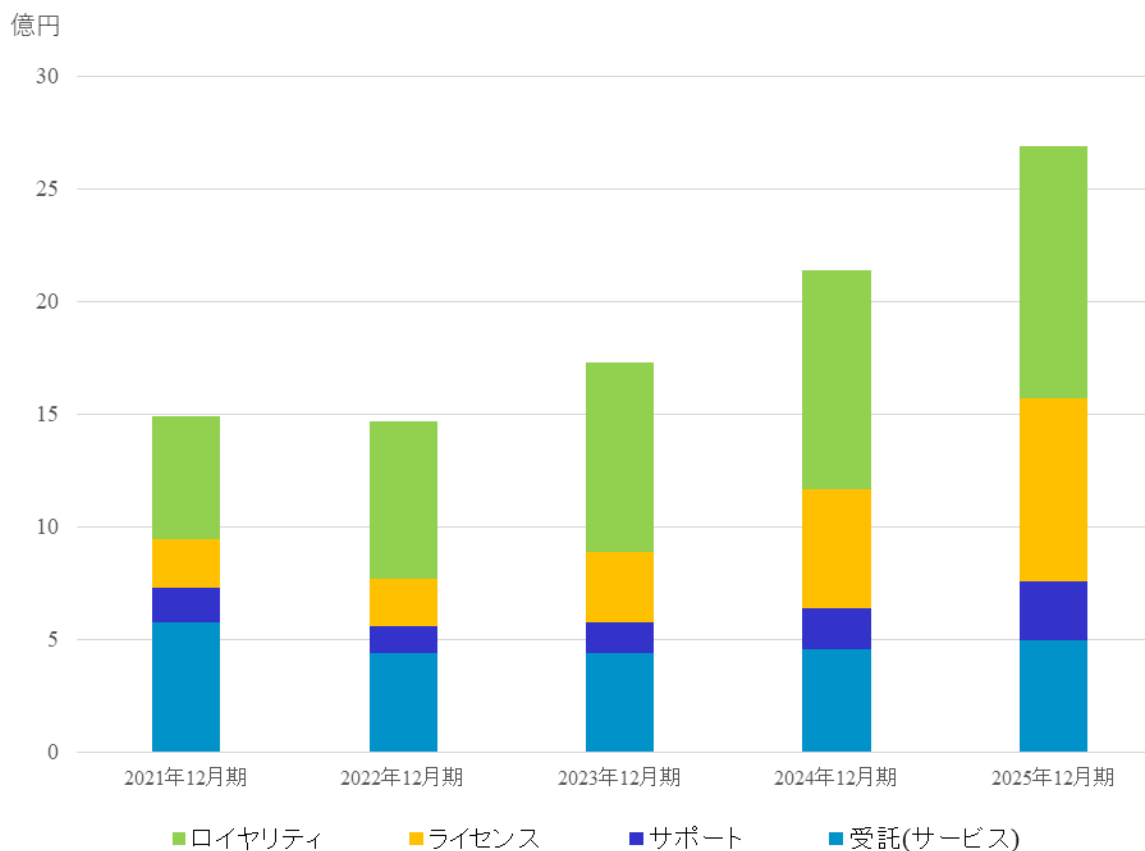
### UI/UX事業の売上高・営業利益



## UI/UX事業の今後の取り組み

2021年は新型コロナウイルス感染症の影響により車載向けの売り上げの低迷はあるものの、今後は車載向けに蓄積した先進の技術をベースに、幅広い顧客層にアプローチ

### UI/UX事業の売上の内訳





## UI/UX事業の今後の取り組み

### ビジネスの可能性

当社IP製品は、液晶にGUIを表示するために欠かせないHMIソリューションであり、現在メインのターゲットとしている自動車業界においても、今後液晶の需要はますます伸びていく

人と機械とをつなぐヒューマン・マシン・インターフェース（HMI）は、画像以外にも音声やジェスチャー等もあるが、メインはやはり画像であり、リアルタイムレンダリングを要求されるHMIにおいては、GUIを開発するツールやそれを表示するレンダリングエンジンは必要不可欠

また、開発中の次世代ソリューションは、既存製品であるCGI StudioとUI Conductorの評価の高い機能をベースに、自動車関連だけでなく、高度化する産業機器・民生機器等、あらゆる組み込み製品に対応

# UI/UX事業の今後の取り組み

## UI/UX事業の中期経営計画のポイント

2021年

2022年

2023年

2024年

2025年

### 次世代ソリューション

- CGI StudioとUI Conductorの長所を継承
- メンテナンス性を重視、手離れの良い製品構成

- 販売と新機能の開発

### 既存製品 CGI Studio UI Conductor

- 新製品を投入する前に、顧客とソフトウェアメーカーとしての関係を構築  
→ 新製品の紹介をよりスムーズにするための地盤づくり

- Communityバージョン（無償評価版）を投入し、より多くのユーザーにアプローチ  
\* グループ内の技術も活用

- マニュアルやサンプルを多言語で充実させることで、サポートリソースの削減

### 新規マーケットの開拓

- 自動車関連以外のマーケット開拓  
→ 予想もなかった新型コロナウイルス感染症問題の経験を活かし、複数の分野での収益を確保するため

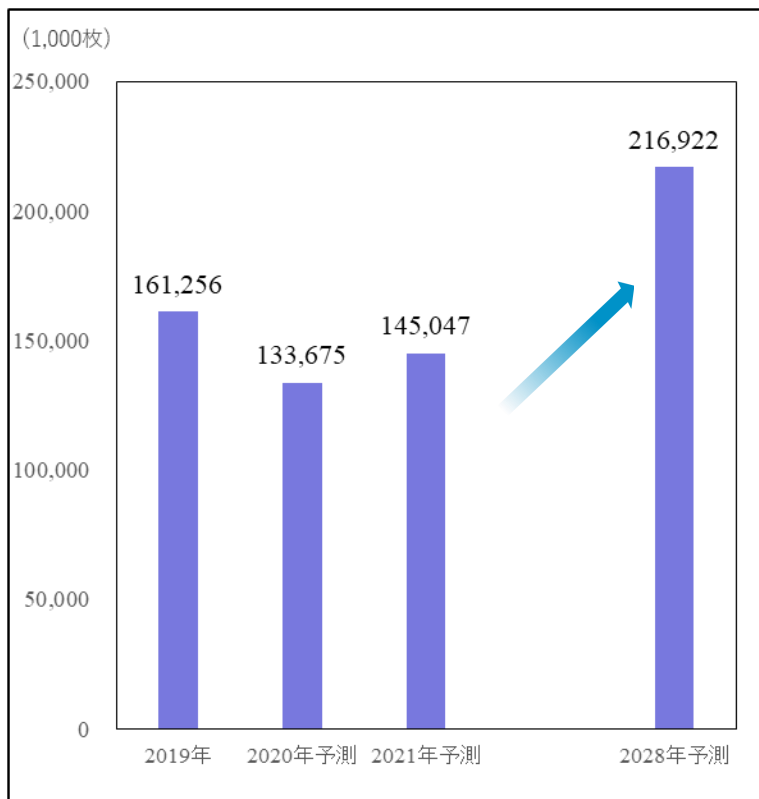
- 既存製品のCGI Studio・UICから次世代ソリューションへの乗り換えを促進



## UI/UX事業の今後の取り組み

### 参考\_ 車載用ディスプレイ世界市場規模予測 -1-

## 車載用ディスプレイ世界出荷数量、2020年は前年比17.1%減を予測---コロナ禍で 矢野経済研究所



2019年の車載用ディスプレイ世界市場(純正品および市販品を含む、メーカー出荷数量ベース)は前年比3.1%減の1億6125万枚と、自動車生産台数減少の影響から前年割れとなった。2020年は前年の反動もあり、当初プラス成長が見込まれたが、新型コロナウイルスの影響で欧州を中心とした各国の自動車生産工場の稼働中止が続いたことから同17.1%減の1億3367万枚に減少すると予測する。

将来展望については、2021年より自動車世界生産台数の増加に伴い回復に向かうものの、2020年の減少分をカバーできるような急速な回復は期待しにくく、2019年の市場規模に復帰するのは2022年以降となる見通し。**2023年以降、車載ディスプレイ世界市場は年率約5%程度の成長が続き、2028年の車載用ディスプレイ世界市場は2億1692万枚まで拡大すると予測する。**



## UI/UX事業の今後の取り組み

### 参考\_ 車載用ディスプレイ世界市場規模予測 -2-

# 「2020 タッチパネル/フレキシブルディスプレイと構成部材市場の将来展望」 富士経済

2020年5月20日

自動車に搭載されるディスプレイを対象とした車載ディスプレイには、センターコンソール部分に配置するセンターインフォメーションディスプレイ（C I D）、メーターディスプレイ、ヘッドアップディスプレイ、ミラーディスプレイ、リアシートエンターテインメントディスプレイなどがある。車載ディスプレイは、狭額縁化と曲面化のニーズが強く、異形ディスプレイや曲面ディスプレイの製品開発が活発化している。

2019年は、中国の経済成長率の低下や不安定な世界経済の影響を受け自動車生産台数は減少するものの、車載ディスプレイに対するニーズが強く市場は拡大するとみられる。車載ディスプレイの搭載は高級車から大衆車まで幅広く進められており採用箇所も増加しているため、**今後も市場は拡大が続くと予想される。**

2019年見込	2024年予測	2019年見込比
6,324億円	8,208億円	129.8%





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9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。