



**アートスパークホールディングス株式会社**

**2021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	9
✿	<b>3. 2021年12月期通期連結業績予想</b>	11
✿	<b>4. 売上高推移</b>	12
✿	<b>5. 営業利益推移</b>	13
✿	<b>6. 株主優待制度</b>	14
✿	<b>7. 2020年11月6日発表の中期経営計画の進捗状況</b>	15
✿	<b>参考資料：2020年11月6日発表の中期経営計画抜粋</b>	16

# 1-1.連結損益計算書

単位：千円

	期間比較(1月～6月)			※ご参考
	2020年 12月期 第2四半期	2021年 12月期 第2四半期	前年同期比	2020年12月期 通期
売上高	3,007,356	3,505,672	16.6%	6,373,808
営業利益	358,612	781,941	118.0%	773,273
経常利益	348,147	804,706	131.1%	747,669
純利益	207,507	863,768	316.3%	△475,407

## ■業績の概要

- 売上高：前年同期498,316千円増加
- 営業利益：前年同期423,329千円増加
- 経常利益：営業外損益で助成金収入28,539千円、為替差損4,462千円等により804,706千円の経常利益
- 純利益：子会社株式売却益205,651千円を計上、税金等調整により863,768千円の純利益

## ■トピックス

- ソフトウェアIPを核とした経営に重点、戦略的な開発投資の継続
- 株主優待制度を新設

子会社セルシスが提供する、イラスト・マンガ・アニメーション制作アプリ「CLIP STUDIO PAINT EX」を継続的にご利用可能に（詳細は15ページ参照）

# 1-2. 連結貸借対照表

単位：千円

	当連結会計年度末 (2020年12月末日)		当連結会計年度第2四半期末 (2021年6月末日)		
	金額	構成比	金額	構成比	前期末増減額
流動資産	3,866,018	68.6%	4,800,341	73.8%	934,323
固定資産	1,772,261	31.4%	1,705,488	26.2%	△ 66,773
資産合計	5,638,279	100.0%	6,505,829	100.0%	867,550
流動負債	1,295,597	23.0%	1,343,451	20.7%	47,854
固定負債	322,005	5.7%	334,474	5.1%	12,469
負債合計	1,617,602	28.7%	1,677,925	25.8%	60,323
純資産合計	4,020,677	71.3%	4,827,904	74.2%	807,227
負債・純資産合計	5,638,279	100.0%	6,505,829	100.0%	867,550

## ■ 主な増減の内容

- 資産の部：現金及び預金の増加+731,582千円、未収入金の増加+226,898千円、売掛金の減少-51,332千円、技術資産の減少-51,155千円
- 負債の部：前受金の増加+107,580千円、賞与引当金の増加+102,398千円、未払金の減少-25,811千円、未払法人税等の減少-95,815千円
- 純資産の部：利益剰余金の増加+782,208千円

## 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
	2020年 12月期 第2四半期	2021年 12月期 第2四半期	前年同期比	2020年12月期 通期
売上高	2,256,381	2,971,498	31.7%	4,806,760
営業損益	787,458	1,018,144	29.3%	1,463,087

### ■業績の概要

売上高：対前年同期715,117千円の増加

営業利益：対前年同期230,686千円の増加

### ■トピックス (2021年1月～6月)

- イラスト・マンガ・アニメーション制作アプリ「CLIP STUDIO PAINT」のインターネット上での全世界に向けたプロモーション効果等により、堅調な事業推移
- 2021年4月にAndroid版の「CLIP STUDIO PAINT」が累計出荷本数が100万本超え
- 2021年6月現在の「CLIP STUDIO PAINT」累計出荷本数は1,356万本、うち70%以上が日本語以外の海外に向けた出荷

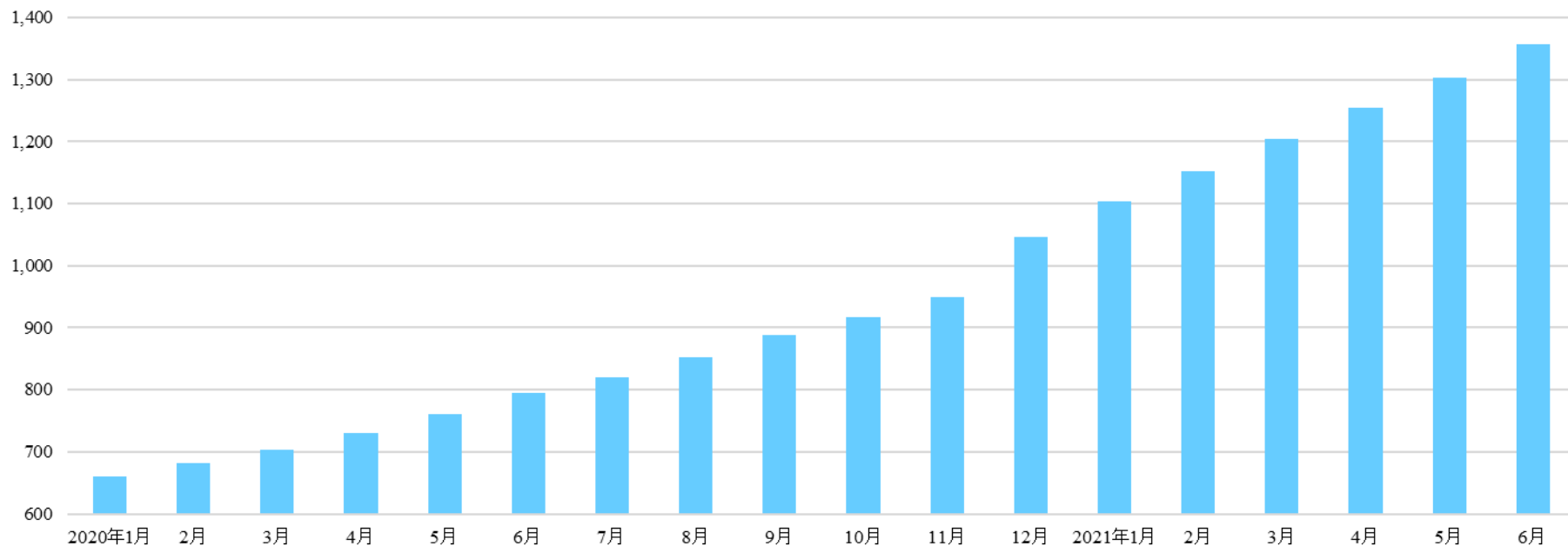
## 2-1. クリエイターサポート事業

### ■ トピックス (2021年1月～6月)

- 2020年にリリースした「CLIP STUDIO PAINT」のGalaxy版及び、Android版の無料利用期間が経過し、それぞれ2月、3月からサブスクリプション課金を開始
- 3月および6月に、日本国外の新規ユーザー獲得目的の、Windows及びMacOSの「CLIP STUDIO PAINT」ダウンロード版の海外向け販促キャンペーンを実施
- 「CLIP STUDIO PAINT」が、Chromebookユーザー向けにワコム(Wacom)のIntuosにグローバルでバンドルされ提供開始
- 「CLIP STUDIO PAINT」が、新発売のSペン付属NotePC「Galaxy Book Pro 360」にグローバルでバンドルされ、「Galaxy Tab S7/S7+」と接続できるセカンドスクリーン機能で作品制作も効率化
- 「CLIP STUDIO PAINT」が、サードウェーブのraytrekイラスト向けモデル3機種にバンドル
- 「CLIP STUDIO PAINT for iPad」が、代々木アニメーション学院に採用、600ライセンスの大規模導入により自宅でも学校と同じ環境で使用可能に
- 集英社の協力のもと、「CLIP STUDIO PAINT」にチーム制作機能を搭載、リモート環境で複数人でのマンガ制作がスムーズに行えるようになり、ニューノーマル時代におけるマンガ制作体験を向上
- 「CLIP STUDIO PAINT」に小学館、KADOKAWAの商業印刷用入稿テンプレートを搭載、既に搭載済の集英社、講談社を含む出版各社と協力し、マンガ家のデジタル入稿支援の取組みの強化を行う
- 電子書籍ビューア「CLIP STUDIO READER」が、エイシスが運営する「DLsite comipo」に採用

## 2-1. クリエイターサポート事業

### ■ 「CLIP STUDIO PAINT」の累計出荷本数



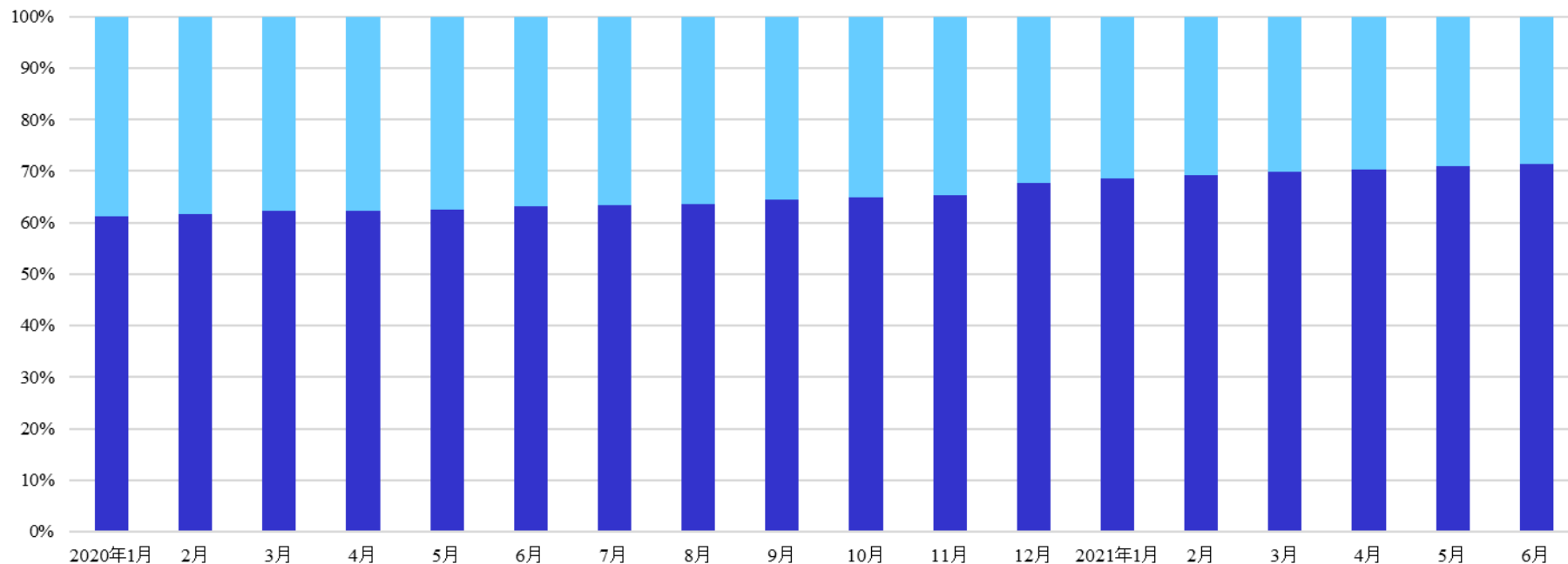
(単位:万台)

	1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月
2020年	660	681	704	731	761	794	820	852	889	917	950	1,047
2021年	1,103	1,152	1,205	1,254	1,302	1,356						

(注) 「CLIP STUDIO PAINT」が提供されている全てのプラットフォームの総合計です。体験版ユーザーおよびiPad版、iPhone版、Galaxy版、Android版、Chromebook版のインストール数を含みます。

## 2-1. クリエイターサポート事業

### ■ 「CLIP STUDIO PAINT」の累計出荷本数の日本語と日本語以外の他言語の構成比率



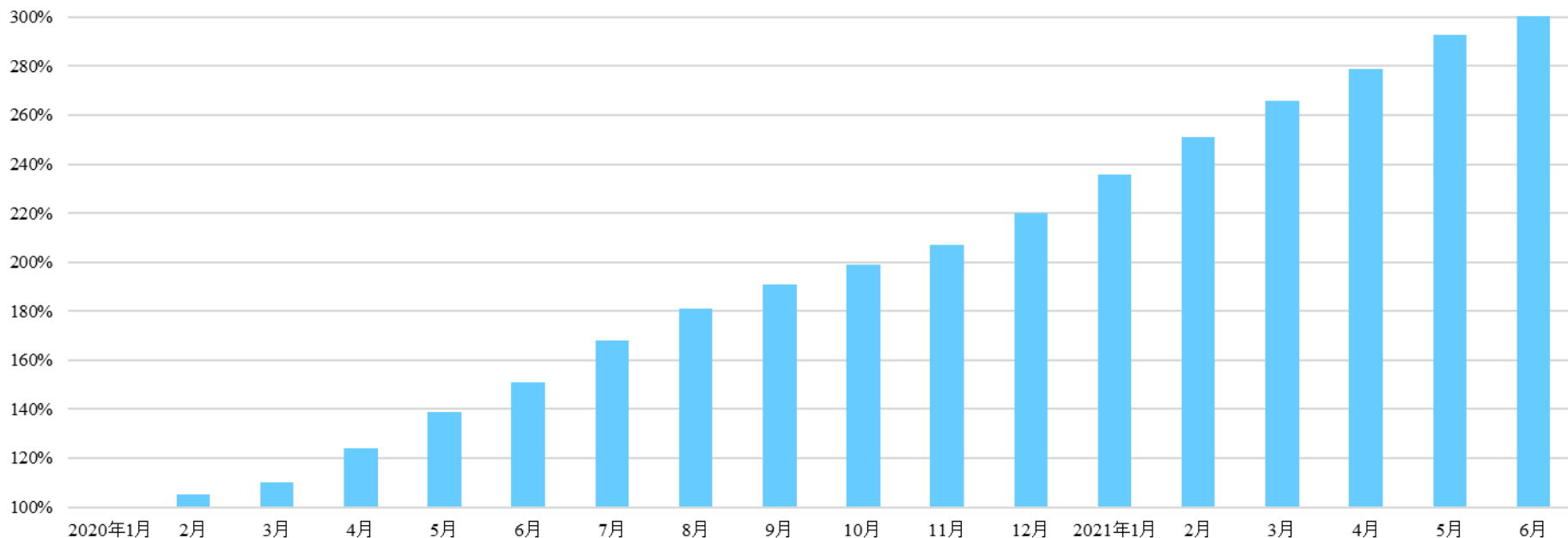
(単位:%)

			1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月
2020年	日本語	<span style="color: #0070C0;">■</span>	38.8	38.4	37.8	37.7	37.5	36.9	36.7	36.3	35.6	35.2	34.6	32.4
	他言語	<span style="color: #000080;">■</span>	61.2	61.6	62.2	62.3	62.5	63.1	63.3	63.7	64.4	64.8	65.4	67.6
2021年	日本語	<span style="color: #0070C0;">■</span>	31.5	30.8	30.1	29.6	29.1	28.6						
	他言語	<span style="color: #000080;">■</span>	68.5	69.2	69.9	70.4	70.9	71.4						



## 2-1. クリエイターサポート事業

### ■ 「CLIP STUDIO PAINT」サブスクリプションモデルの2020年1月を100%とした契約数進捗率



(単位:%)

	1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月
2020年	100	105	110	124	139	151	168	181	191	199	207	220
2021年	236	251	266	279	293	308						

(注) 「CLIP STUDIO PAINT」が提供されている全てのプラットフォームの総合計です。iPhone版、iPad版、Galaxy版を除いた先行無償期間の契約及び、アクティベーションコード（量販店等で販売する一意のコードのみが記載されているカード等サブスクリプションモデルのお支払に利用できる認証コード）での契約を含みます。

## 2-2.UI/UX事業

単位：千円

	期間比較(1月～6月)			※ご参考
	2020年 12月期 第2四半期	2021年 12月期 第2四半期	前年同期比	2020年12月期 通期
売上高	750,974	526,174	△29.9%	1,567,047
営業損益	△469,116	△273,594	—	△812,242

### ■業績の概要

売上高：対前年同期224,800千円減少

(エイチアイの売却に伴う減少も含む。エイチアイの売上は2021年2月まで)

営業損益：対前年同期で195,522千円の損失縮小

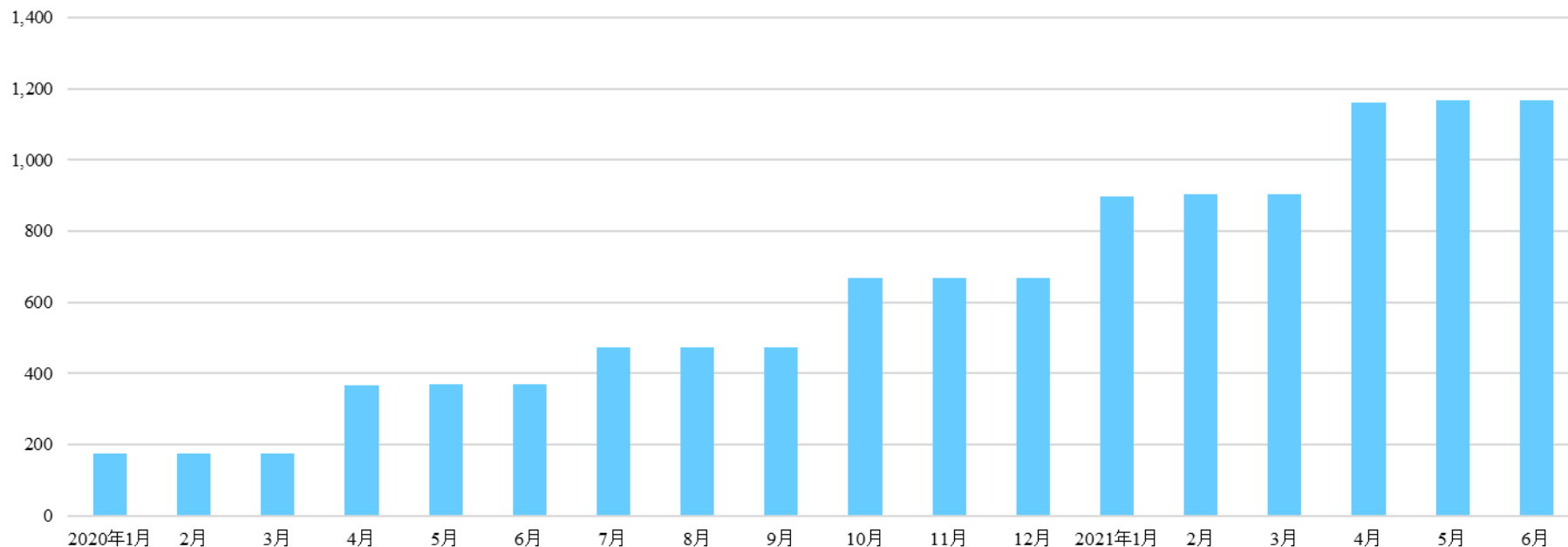
(のれん等の償却費、前期225,513千円、当期64,960千円含む)

### ■トピックス (2021年1月～6月)

- Candera GmbH、世界的自動車部品メーカーVarroc Engineering Limited (オーランガーバード/インド) と、同社の TFT (Thin Film Transistor) メータークラスター開発のためにHMI (Human Machine Interface) 技術を共有する戦略的提携を基本合意
- 「MATLAB EXPO 2021 Japan」にコネクション・プログラムパートナーとして出展
- 自動車技術展「人とくるまのテクノロジー展 2021 ONLINE」に出展
- 「CGI Studio」最新バージョン3.10やEV用メータークラスターを初公開
- 自動車関連に限らず、産業・民生機器等、幅広い分野で利用可能な次世代のHMIソリューション開発

## 2-2.UI/UX事業

### ■ 「CGI Studio」「UI Conductor」の2020年1月以降の新規搭載台数の累計



(単位:万台)

	1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月
2020年	175	175	175	366	368	368	473	474	474	667	669	669
2021年	897	903	903	1,160	1,168	1,168						

(注) 契約により報告形態(月毎、3か月毎等)が異なるため月により搭載台数は変動し、1台当たりの単価も一定ではなく契約により異なります。また、業界も自動車業界に限りません。

### 3.通期連結業績予想

2021年12月期 通期連結業績予想を修正

- 「CLIP STUDIO PAINT」のインターネット上での全世界に向けたプロモーション効果等により、堅調な事業推移
- 「CLIP STUDIO PAINT」の事業モデルである、自社IPソフトウェアをインターネットを通じて提供するビジネスにより、販売増による経費の増加は限定的であり、固定的な経費を超えた売上の多くが、利益に貢献する見込み

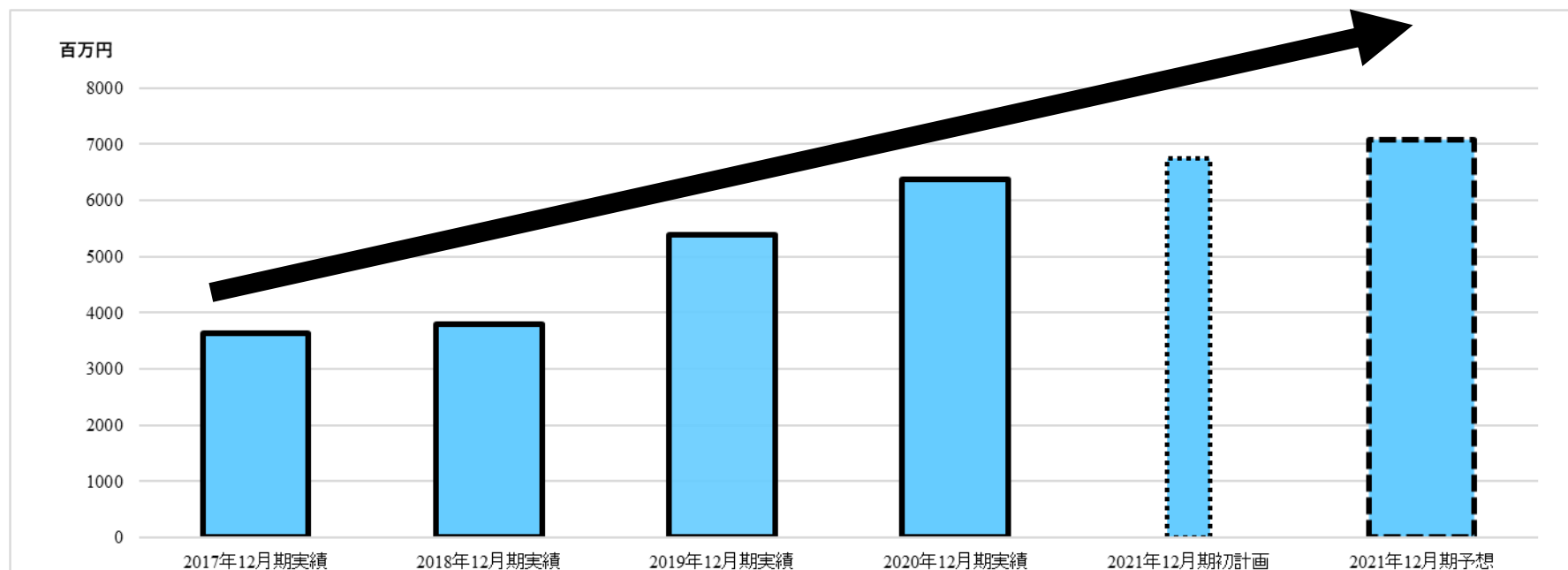
(百万円未満切捨て)

	売上高	営業利益	経常利益	当期純利益	1株当たり 当期純利益 (円)	1株当たり 配当金 (円)
前回発表予想 (A)	6,735	922	877	965	29.56	3.0
今回修正予想 (B)	7,077	1,377	1,345	1,328	40.58	3.0
増減額 (B-A)	342	455	468	363		
増減率	5.1%	49.3%	53.4%	37.6%		
前期実績 (2020年12月期)	6,373	773	747	△475	△14.57	2.5

(注) 2021年7月1日を効力発生日として、普通株式1株を4株に分割しております。1株当たり当期純利益及び1株当たり配当金につきましては前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して算定しております。

(注) 国内外の個人消費や景気動向が引き続き不透明であることを踏まえ、今後、さらに業績予想について見直しが必要と判断した場合には、速やかに開示いたします。

## 4.売上高の推移



### ■ クリエイターサポート事業

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

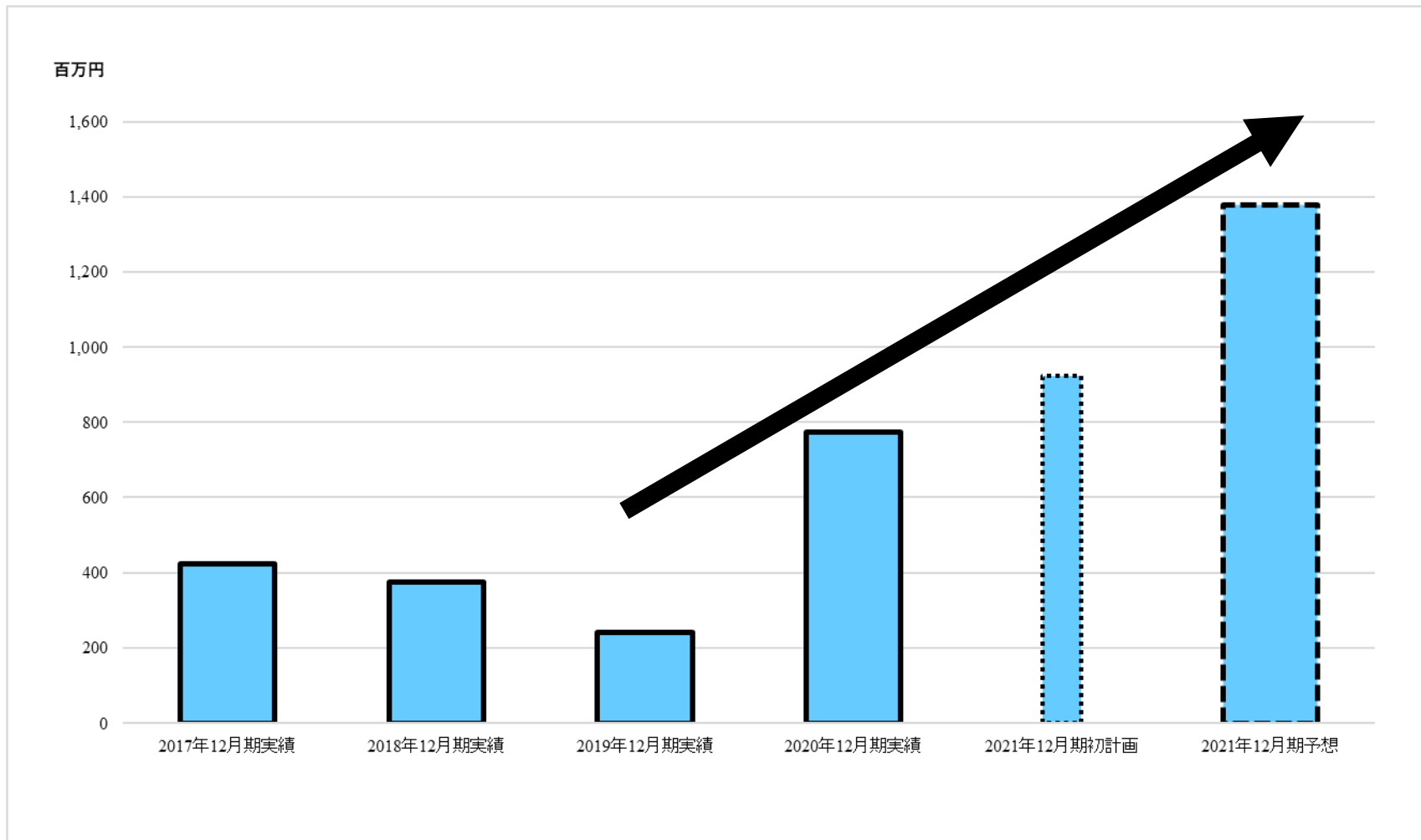
### ■ UI/UX事業

世界的な新型コロナウイルス感染症や半導体不足などにより、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

### ■ グループ

2021年12月期は前年同期比11.0%増加の7,077百万円を見込む

## 5. 営業利益の推移



2021年12月期は前年同期比78.1%増加の1,377百万円を見込む

# 6.株主優待制度

株主優待制度を通じて当社事業へのご理解を深めていただき、より多くの皆様に中長期的に当社株式を所有していただくことを目的として株主優待制度を新設しました。株主の方は「CLIP STUDIO PAINT EX」を継続的にご利用いただけます。

株主優待制度の内容：

イラスト・マンガ・アニメーション制作アプリ「CLIP STUDIO PAINT」のすべての機能を搭載し、Windows / macOS / iPad / iPhone / Galaxy / Android / Chromebook の中から、いずれか1台で使用できる「CLIP STUDIO PAINT EX 1デバイス 6か月版」(※初回のみ次回の株主優待まで)のアクティベーションコードが記載されたカードを贈呈

※アクティベーションコードには、利用開始可能日の有効期限がございます。有効期限はカードに記載されています。



## 株主優待の初回における対象となる方

2021年7月31日現在の株主名簿に記載または記録された当社株式100株(1単元)以上を保有する株主。  
2021年9月中旬頃の発送を予定。

## 2回目以降に対象となる方

毎年(2021年以降)12月31日現在及び毎年(2022年以降)6月30日現在の株主名簿に記載、または記録された当社株式100株(1単元)以上を保有する株主。

## 7. 2020年11月6日発表の中期経営計画の進捗状況

### ■クリエイターサポート事業

- イラスト・マンガ・アニメーション制作アプリ「CLIP STUDIO PAINT」のインターネット上での全世界に向けたプロモーション効果等により、中期計画を上回る業績予想

### ■UI/UX事業

- 2021年3月に連結孫会社を売却し、特別利益として、205百万円計上したが、2020年11月の中期経営計画発表段階では、想定していなかったため、10か月分の収益が減少
- 世界的な新型コロナウイルス感染症や半導体不足などにより、事業環境は大きく変化

### ■グループ

- グループ全体では、クリエイターサポート事業が想定以上に貢献し、UI/UX事業の減少分を補っているため、堅調に進捗

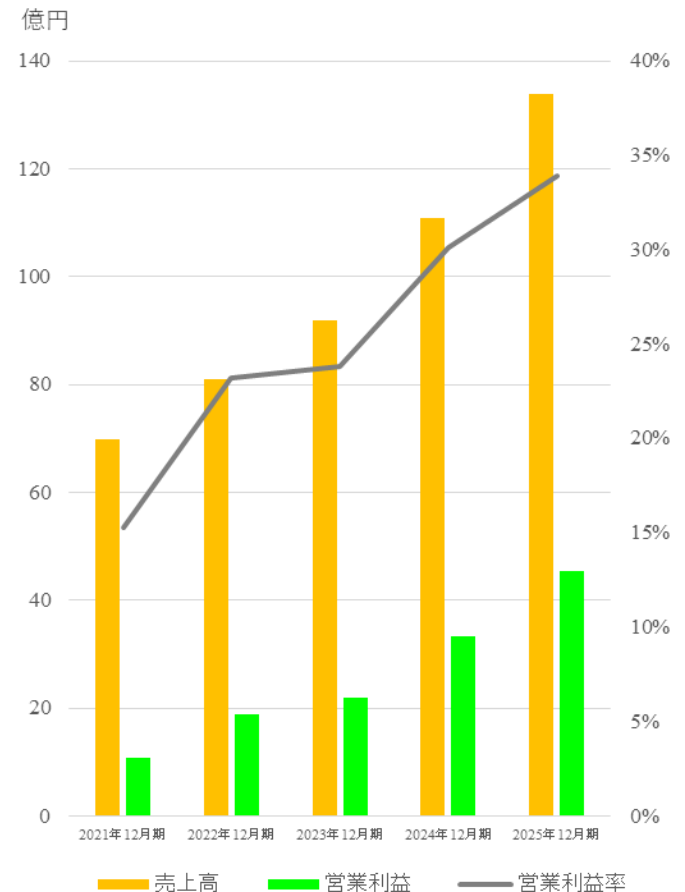
(億円)		2021年12月期	
		2020年11月6日発表の中期計画	2021年7月28日発表の業績予想
クリエイターサポート事業	売上高	54.9	60.5
	営業利益	13.7	18.5
UI/UX事業	売上高	14.9	10.2
	営業利益	△3.0	△4.8
グループ	売上高	<b>69.8</b>	<b>70.7</b>
	営業利益	<b>10.7</b>	<b>13.7</b>
	営業利益率(%)	<b>15.3%</b>	<b>19.4%</b>



# 参考資料：2020年11月6日発表の中期経営計画抜粋

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%





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2021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。