











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3四半期

決算説明補足資料

目次

| | | |
|--|--|----|
|  | 1. 組織再編と商号変更 | 2 |
|  | 2. 業績ハイライト | |
| | 2-1. 連結損益計算書 | 3 |
| | 2-2. 連結貸借対照表 | 4 |
|  | 3. 事業セグメント別の概況 | |
| | 3-1. クリエイターサポート事業 | 5 |
| | 3-2. UI/UX事業 | 14 |
|  | 4. 売上高推移 | 18 |
|  | 5. 営業利益推移 | 19 |
|  | 6. 株主優待制度 | 20 |
|  | 7. 2020年11月6日発表の中期経営計画の進捗状況 | 21 |
|  | 参考資料：2020年11月6日発表の中期経営計画抜粋 | 22 |

1.組織再編と商号変更

2021年9月3日開催の取締役会において、今後の当社グループの中長期的な成長を実現していくため、より機動的な経営体制を構築し事業を推進することが最善であると考え、2022年4月1日を効力発生日として、当社と株式会社セルシスを合併させ、統合会社の商号を事業会社としての認知度が高い株式会社セルシスに変更することを決議いたしました。なお、UI/UX 事業を推進する、Candera GmbH 及び株式会社カンデラジャパンについては、変わらず統合会社の100%子会社として、事業を推進してまいります。

企業結合の概要

(吸収合併存続会社) アートスパークホールディングス株式会社

(吸収合併消滅会社) 株式会社セルシス

①企業結合日

2022年4月1日(予定)

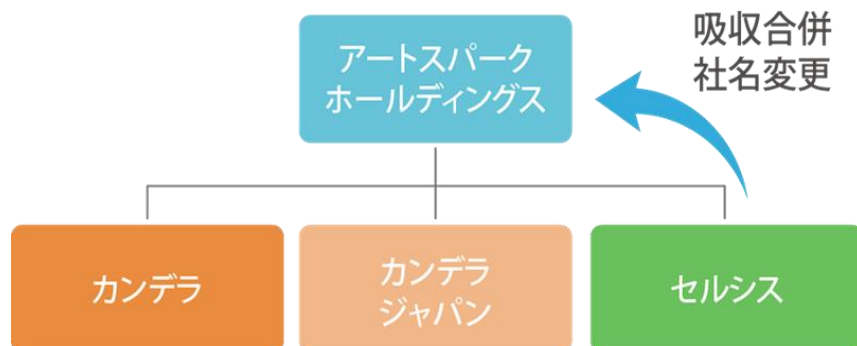
②企業結合の形式

当社を存続会社とする吸収合併方式で、株式会社セルシスは解散

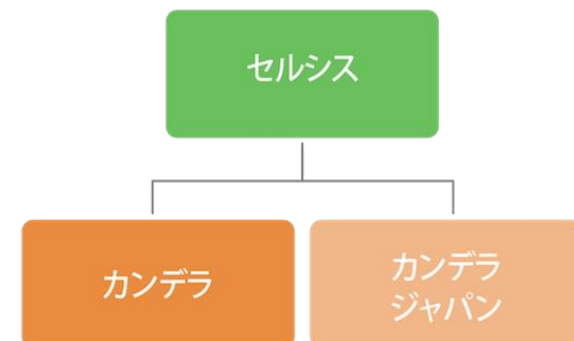
③結合後企業の名称

第10回定時株主総会に付議される定款の一部変更議案が承認されることを条件に、2022年4月1日に、商号を「アートスパークホールディングス株式会社」から「株式会社セルシス」に変更する予定です

現在



2022年4月(予定)より



2-1.連結損益計算書

単位：千円

| | 期間比較(1月～9月) | | | ※ご参考 |
|------|------------------------|------------------------|---------|-----------------|
| | 2020年 12月期 第3四半期 | 2021年 12月期 第3四半期 | 前年同期比 | 2020年12月期 通期 |
| 売上高 | 4,664,777 | 5,192,966 | + 11.3% | 6,373,808 |
| 営業利益 | 632,842 | 1,106,574 | + 74.9% | 773,273 |
| 経常利益 | 616,047 | 1,153,995 | + 87.3% | 747,669 |
| 純利益 | △651,363 | 1,174,903 | — | △475,407 |

■業績の概要

- 売上高：前年同期528,189千円増加
- 営業利益：前年同期473,732千円増加
- 経常利益：営業外損益で助成金収入、為替差損等により1,153,995千円の経常利益
- 純利益：子会社株式売却益205,651千円を計上(第2四半期)、税金等調整により1,174,903千円

■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20ページ参照）

2-2.連結貸借対照表

単位：千円

| | 前連結会計年度末 (2020年12月末日) | | 当連結会計年度第3四半期末 (2021年9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% | 4,787,807 | 73.3% | 921,789 |
| 固定資産 | 1,772,261 | 31.4% | 1,748,220 | 26.7% | △ 24,041 |
| 資産合計 | 5,638,279 | 100.0% | 6,536,027 | 100.0% | 897,748 |
| 流動負債 | 1,295,597 | 23.0% | 1,214,366 | 18.6% | △ 81,231 |
| 固定負債 | 322,005 | 5.7% | 351,222 | 5.4% | 29,217 |
| 負債合計 | 1,617,602 | 28.7% | 1,565,589 | 24.0% | △ 52,013 |
| 純資産合計 | 4,020,677 | 71.3% | 4,970,438 | 76.0% | 949,761 |
| 負債・純資産合計 | 5,638,279 | 100.0% | 6,536,027 | 100.0% | 897,748 |

■主な増減の内容

- 資産の部：現金及び預金の増加+837,478千円、未収入金の増加+180,309千円、売掛金の減少-130,442千円、技術資産の減少-76,733千円
- 負債の部：前受金の増加+158,691千円、賞与引当金の増加+44,426千円、未払費用の減少-31,391千円、未払法人税等の減少-226,947千円
- 純資産の部：利益剰余金の増加+1,093,343千円、自己株式取得による-182,737千円

3-1. クリエイターサポート事業

単位：千円

| | 期間比較(1月～9月) | | | ※ご参考 |
|------|------------------------|------------------------|--------|-----------------|
| | 2020年 12月期 第3四半期 | 2021年 12月期 第3四半期 | 前年同期比 | 2020年12月期 通期 |
| 売上高 | 3,513,275 | 4,420,045 | +25.8% | 4,806,760 |
| 営業損益 | 1,202,635 | 1,466,501 | +21.9% | 1,463,087 |

■ 2021年9月現在の「CLIP STUDIO PAINT」業績指標ハイライト

● 累計出荷本数 **1,498万本** 前年同月比 **+68.5%**

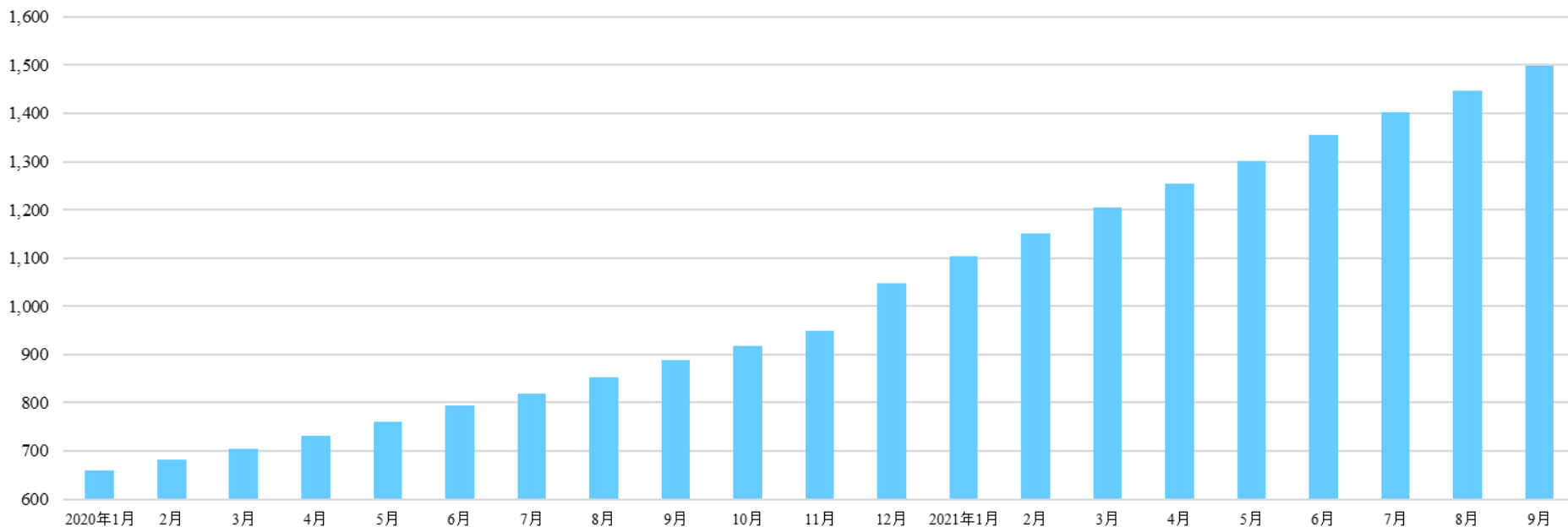
● 海外割合 **72.6%** 前年同月比 **+12.7%**

● サブスクリプション契約進捗率 **350%** 前年同月比 **+83.2%**

● ARR **15.95億円** 前年同月比 **+80.8%**

3-1. クリエイターサポート事業

■ 「CLIP STUDIO PAINT」の累計出荷本数



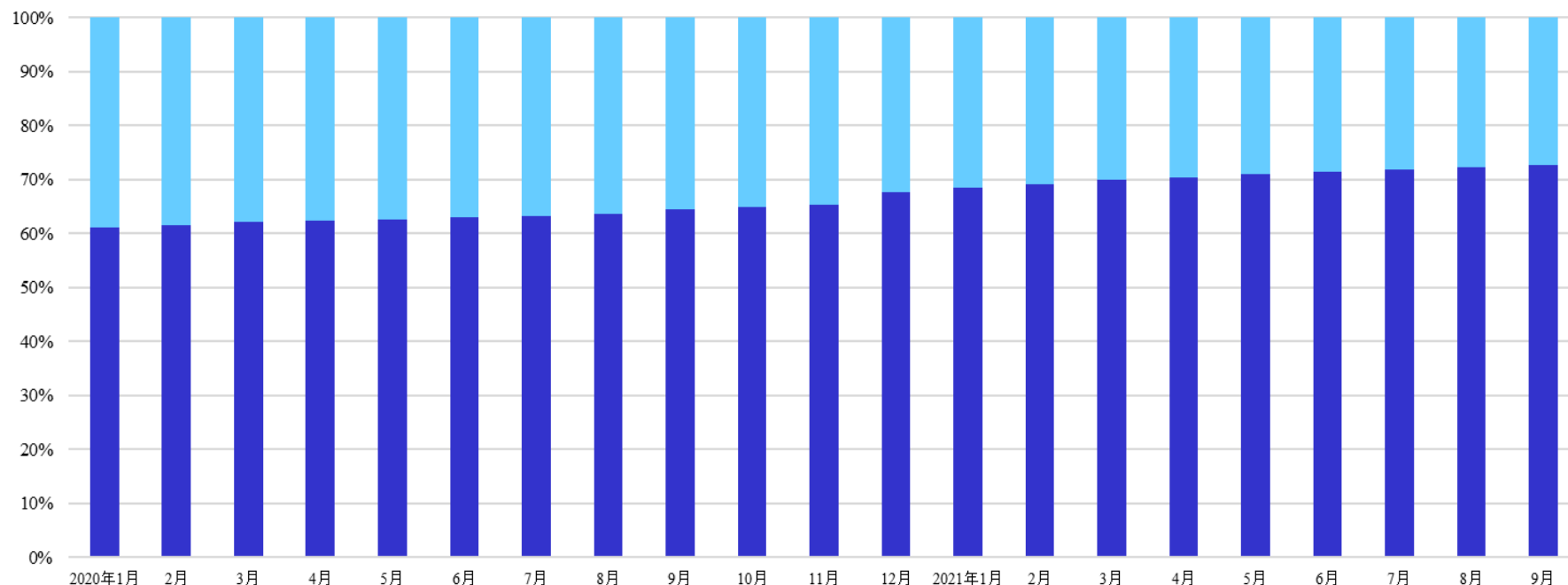
(単位:万台)

| | 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 | 1,403 | 1,448 | 1,498 | | | |

(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。体験版ユーザー及びiPad版、iPhone版、Galaxy版、Android版、Chromebook版のインストール数を含みます。

3-1. 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

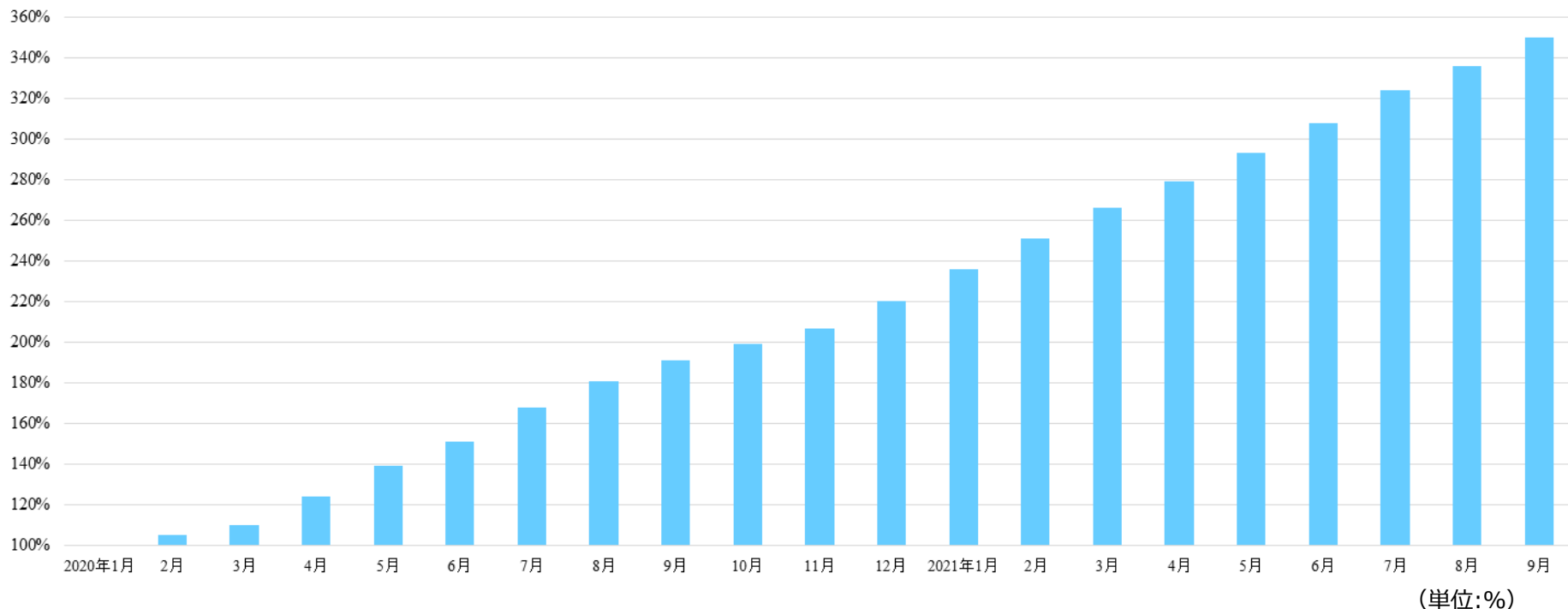


(単位:%)

| | | | 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 | ■ | 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 | ■ | 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 | ■ | 31.5 | 30.8 | 30.1 | 29.6 | 29.1 | 28.6 | 28.2 | 27.8 | 27.4 | | | |
| | 他言語 | ■ | 68.5 | 69.2 | 69.9 | 70.4 | 70.9 | 71.4 | 71.8 | 72.2 | 72.6 | | | |

3-1. 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

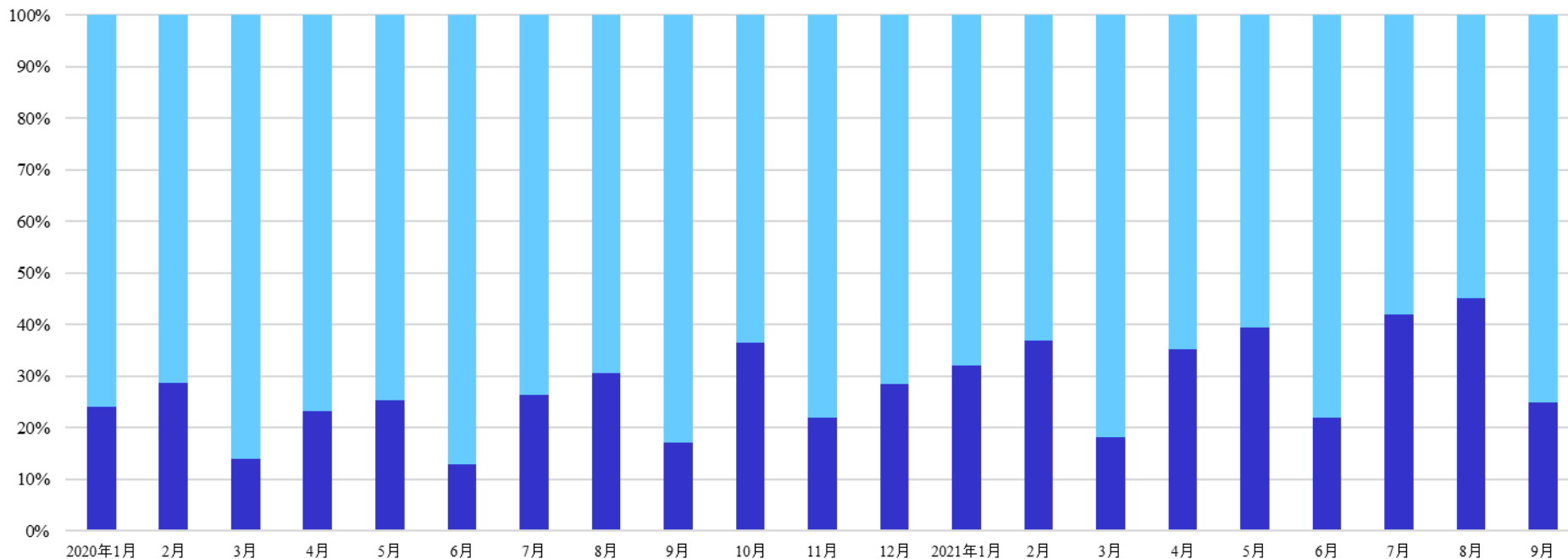


| | 1月 | 2月 | 3月 | 4月 | 5月 | 6月 | 7月 | 8月 | 9月 | 10月 | 11月 | 12月 |
|-------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 2020年 | 100 | 105 | 110 | 124 | 139 | 151 | 168 | 181 | 191 | 199 | 207 | 220 |
| 2021年 | 236 | 251 | 266 | 279 | 293 | 308 | 324 | 336 | 350 | | | |

(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。

3-1. クリエイターサポート事業

■ CLIP STUDIO PAINTの販売およびCLIP STUDIO サービスの利用料に占めるサブスクリプション（サブスク）売上の割合



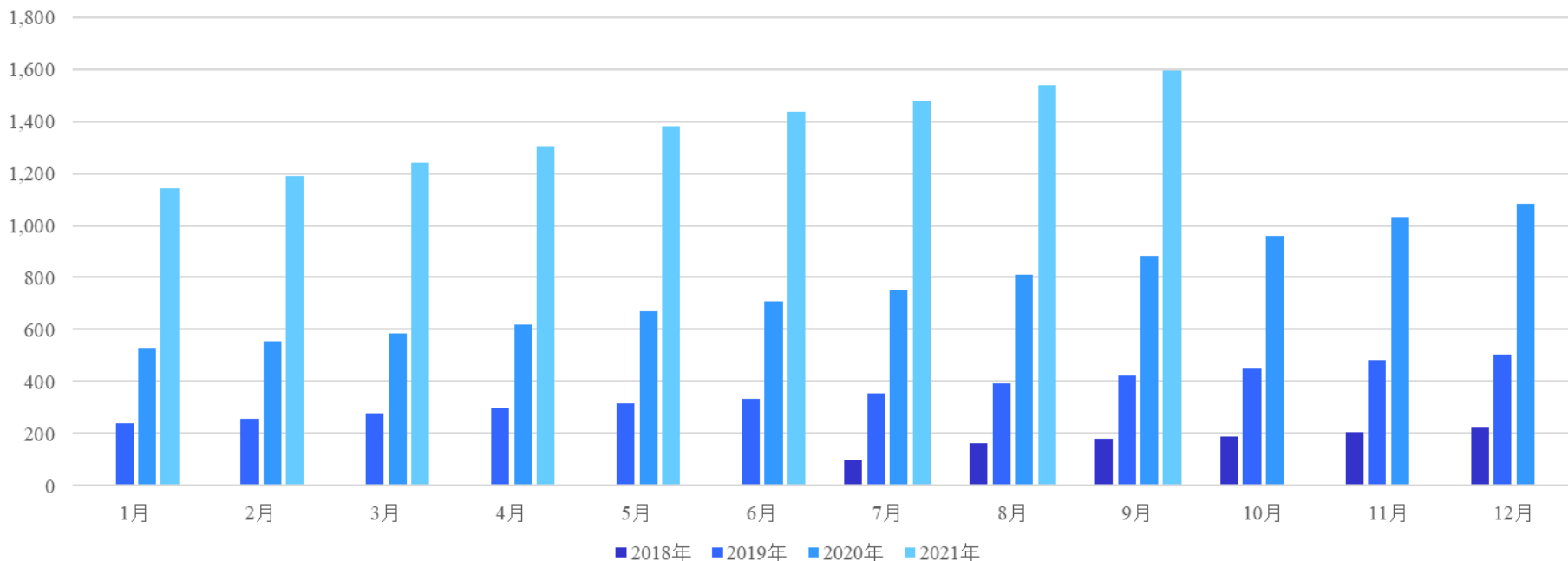
(単位:%)

| | | | 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 | その他 | ■ | 76.0 | 71.3 | 86.0 | 76.8 | 74.8 | 87.0 | 73.7 | 69.5 | 82.9 | 63.6 | 78.0 | 71.5 |
| | サブスク | ■ | 24.0 | 28.7 | 14.0 | 23.2 | 25.2 | 13.0 | 26.3 | 30.5 | 17.1 | 36.4 | 22.0 | 28.5 |
| 2021年 | その他 | ■ | 67.9 | 63.0 | 81.8 | 64.7 | 60.6 | 78.0 | 58.1 | 54.8 | 75.2 | | | |
| | サブスク | ■ | 32.1 | 37.0 | 18.2 | 36.3 | 39.4 | 22.0 | 41.9 | 45.2 | 24.8 | | | |

(注) CLIP STUDIO サービスの利用料には、「CLIP STUDIO PAINT」で活用することを目的に「CLIP STUDIO ASSETS」で提供されている素材や、左手デバイス「CLIP STUDIO TABMATE」などの売が含まれます。ハードウェア等にバンドルされる際のロイヤリティ売上は含まれません。

3-1. クリエイターサポート事業

■ CLIP STUDIO PAINTサブスクリプション売上の3か月移動平均ARR



(単位:百万円)

| | | 1月 | 2月 | 3月 | 4月 | 5月 | 6月 | 7月 | 8月 | 9月 | 10月 | 11月 | 12月 |
|-------|---|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-----|-------|-------|
| 2018年 | ■ | | | | | | | 98 | 165 | 182 | 191 | 206 | 222 |
| 2019年 | ■ | 240 | 259 | 280 | 299 | 318 | 334 | 356 | 393 | 424 | 453 | 481 | 503 |
| 2020年 | ■ | 530 | 556 | 585 | 620 | 668 | 710 | 752 | 811 | 882 | 959 | 1,032 | 1,084 |
| 2021年 | ■ | 1,144 | 1,191 | 1,242 | 1,306 | 1,380 | 1,436 | 1,480 | 1,538 | 1,595 | | | |

(注) ARR (Annual Recurring Revenue の略称で、契約更新のタイミングで全て更新される前提で、1年間で得られると想定される売上高) は、決裁手段により3か月毎に1か月の日数(通常月は28営業日、特別月は35営業日)に変動があること、四半期決算期末月毎に決算調整を行っていることから、月次では金額が変動するため、3か月移動平均を採用しております。

3-1.クリエイターサポート事業

■活動トピックス①

- イラスト・マンガ・アニメーション制作アプリ「CLIP STUDIO PAINT」の機能向上を目的とした開発投資を継続し、海外利用ユーザー及び、サブスクリプション契約の増加を目的とした、全世界に向けたプロモーション活動を実施

サブスクリプションモデルでのライセンス提供は、廉価な価格で利用開始の敷居を下げる反面、一括でまとまった金額のライセンス料を徴収する買い切りモデルに比べ、短期的には収益効果が低くなります。しかしながら、「CLIP STUDIO PAINT」への開発投資を続け、継続して利用頂くことで中・長期においては安定した収益が期待できるため、引き続きサブスクリプションモデルでのライセンス提供に注力してまいります。

| | ダウンロード版 (買い切り) | 月額利用プラン※1 (サブスクリプション) |
|---|-------------------|--------------------------|
| イラストを描くなら  | 5,000円 | 毎月 480円 |
| マンガ・アニメーション制作も  | 23,000円 | 毎月 980円 |

3-1. クリエイターサポート事業

■ 活動トピックス②

サブスク契約増

海外ユーザー増

- 「CLIP STUDIO PAINT」がSamsungのGalaxy Tab S7 FEにグローバルでプリインストール

海外ユーザー増

- 日本では「LINEマンガ」、韓国では「NAVER WEBTOON」等のサービスをグローバルに提供するWEBTOON Entertainment社と、コンテンツの制作・翻訳・流通の効率化とマーケットの活性化を目指し、技術提携
- WEBTOON Entertainment社が運営する、クリエイター向けウェブコミックプラットフォーム「Webtoon CANVAS」と、オンラインイベント「Webtoon CANVAS Summit」を共催し、初心者やプロのコミック・アーティストに向けたセミナー等を実施
- 全世界の学生を対象とした「国際コミック・マンガスクールコンテスト2021」の結果発表を行い、世界85の国・地域の1,245校の参加登録校から応募された1,500を超える作品から受賞作品を決定
- 株式会社ワコムと提携して、同社が主催する世界3日間の全デジタルイベント「Manga & Anime Days」を開催し、制作者によるワークショップ、プレゼンテーション、ライブのコミュニティイベント等を実施

3-1. クリエイターサポート事業

■活動トピックス③

開発投資

- 「CLIP STUDIO PAINT」に全プラットフォームに向けたアップデートVer.1.11.0を提供し、ブラシの表現力強化や、ファイル容量の軽量化などを実現
- 「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機能を強化

電子書籍

- 電子書籍ビューア「CLIP STUDIO READER」がエル・エー・ビーの電子書籍サイト「LIVECITY BOOKS」に、ホビージャパンのノベル&コミック配信サイト「ファイアCROS」で、それぞれ採用
- 「CLIP STUDIO READER」が、Apple社より9月21日に提供されたiPhone向け最新OS「iOS 15」、iPad向け最新OS「iPadOS 15」にそれぞれ対応

3-2.UI/UX事業

単位：千円

| | 期間比較(1月～9月) | | | ※ご参考 |
|------|------------------------|------------------------|--------|-----------------|
| | 2020年 12月期 第3四半期 | 2021年 12月期 第3四半期 | 前年同期比 | 2020年12月期 通期 |
| 売上高 | 1,151,501 | 761,920 | △33.8% | 1,567,047 |
| 営業損益 | △637,245 | △415,495 | — | △812,242 |

■業績の概要

売上高：対前年同期389,581千円減少

(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221,750千円の損失縮小

(のれん等の償却費、前期311,684千円、当期97,440千円含む)

■トピックス

自動車関連分野は、新型コロナウイルス感染症に端を発した、新車開発の遅れによるモデルチェンジサイクルの長期化や、半導体不足等による生産台数の減少等を受け、厳しい事業環境の改善は見られなかったが、将来の市場回復・拡大を睨み、主力のHMIツールである「CGI Studio」及び「UI Conductor」それぞれの強みを統合し、自動車関連に限らず、液晶デバイスの普及により今後市場拡大が見込まれる、産業・民生機器等の幅広い分野で利用可能になることを目指した、次世代のHMIソリューションの先行研究開発に投資

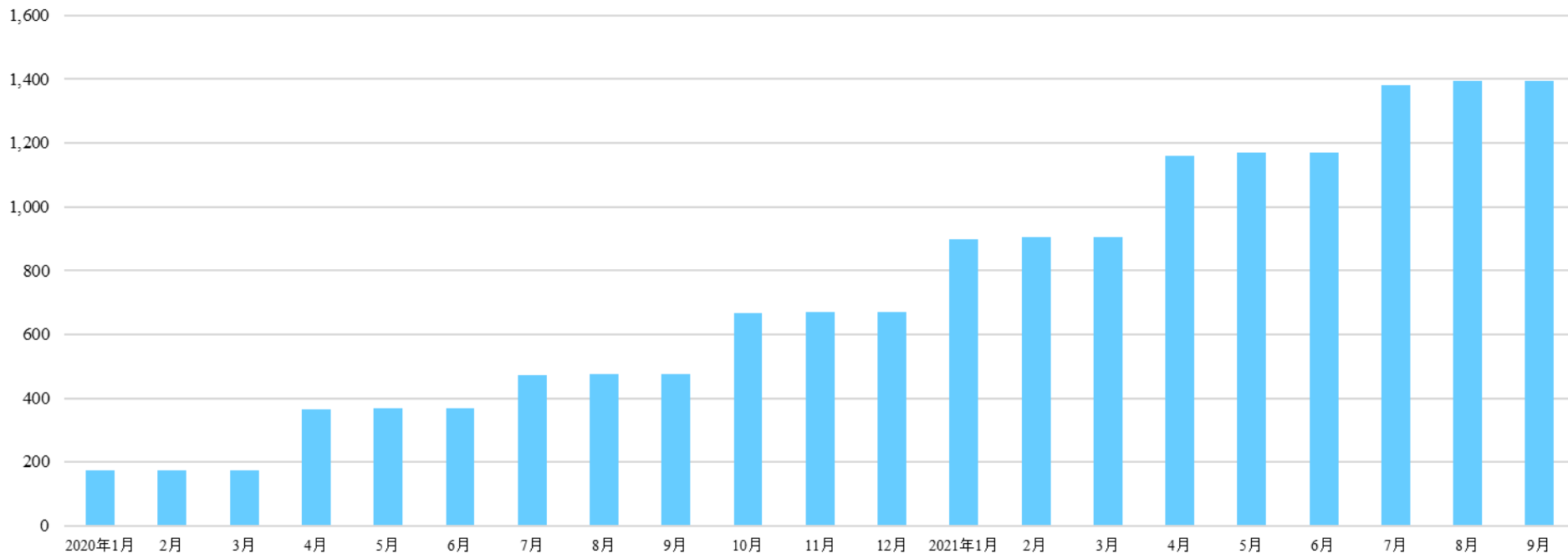
3-2.UI/UX事業

■活動トピックス

- 自動車関連に限らず、液晶デバイスの普及により今後市場拡大が見込まれる、産業・民生機器等の幅広い分野で利用可能になることを目指した、次世代のHMIソリューションの先行研究開発を継続
- エッジコンピューティングのグローバルリーダーである ADLINKTechnology社（台湾）とパートナーシップを締結し、IoT市場において大規模で国際的な顧客ニーズに応えることが可能に
- インドの大手自動車部品及び精密工学製品メーカーのPricol Limited社（インド）と戦略的パートナーシップを締結。「CGI Studio」で開発したHMIソリューションが、すべての車両セグメントでサービスを提供する同社の次世代コネクテッド・ドライバー・インフォメーション・システム（DIS）製品に導入
- 「CGI Studio 3.10」の注目機能「Smart Importer」が、Car HMI Europe が主催する「CarHMI Europe 賞2021」の「自動車のHMI + UXにおける機械学習とAIの最も革新的なアプリケーション部門」において第1位を受賞
- 「CGI Studio」バージョン 3.10 をリリース。AIベースの「Smart Importer」を搭載し、Photoshopデータを直接インポートして、フル機能を備えた HMI に自動的に変換することが可能に。併せて日本語のユーザーインターフェースの追加やチュートリアル等も拡充
- 5月26日から7月30日まで開催された、自動車技術展「人とくるまのテクノロジー展 2021 ONLINE」に出展、9月27日、28日に中国の上海で開催された「The 3rd China Automotive Intelligent Cockpit Summit 2021」に出展

3-2.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



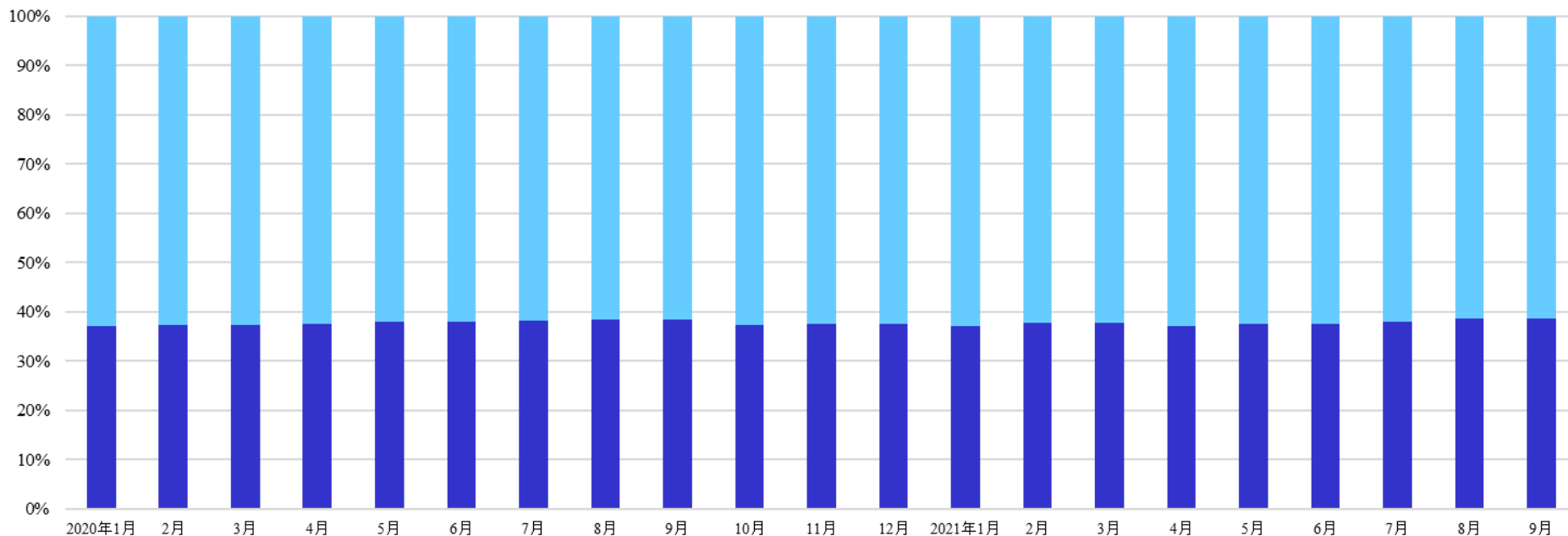
(単位:万台)

| | 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 | 1,380 | 1,395 | 1,395 | | | |

(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。

3-2.UI/UX事業

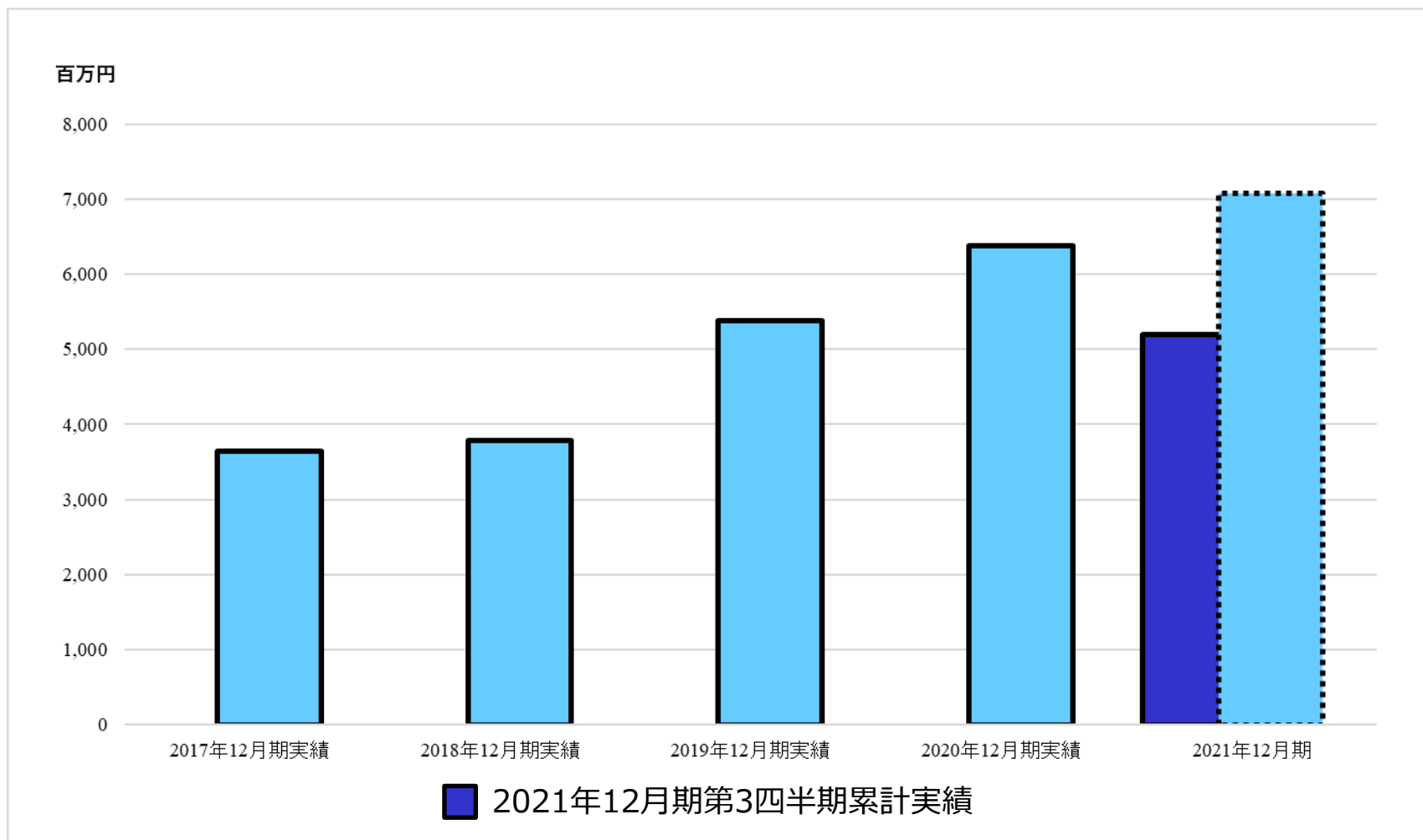
■ 「CGI Studio」、「UI Conductor」の2020年1月以降の新規搭載台数の累計の車載とその他（民生機器、産業機器）の構成比率



(単位:%)

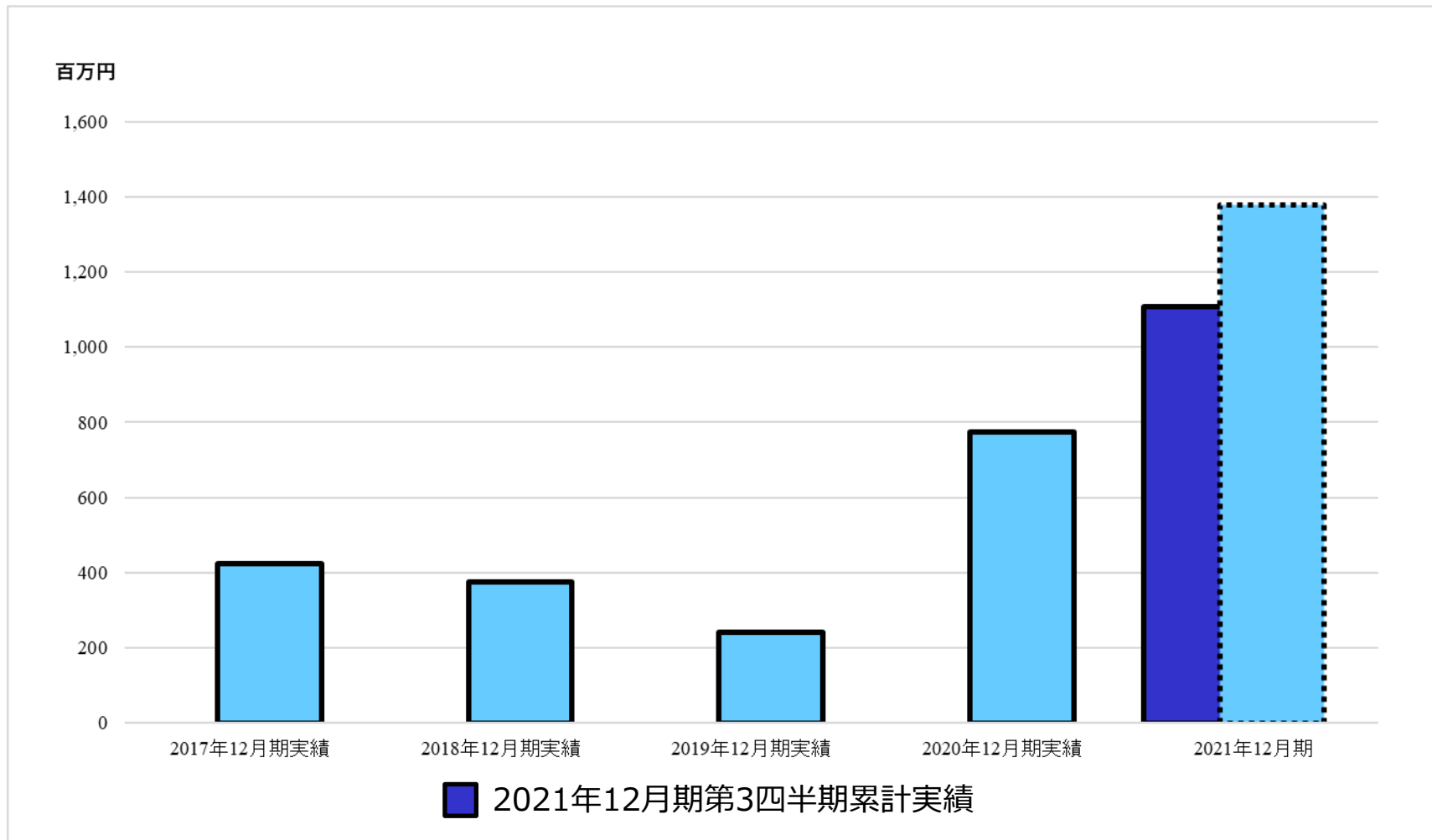
| | | | 1月 | 2月 | 3月 | 4月 | 5月 | 6月 | 7月 | 8月 | 9月 | 10月 | 11月 | 12月 |
|-------|-----|---|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|
| 2020年 | その他 | ■ | 62.9 | 62.7 | 62.7 | 62.4 | 62.0 | 62.0 | 61.7 | 61.6 | 61.6 | 62.6 | 62.4 | 62.4 |
| | 車載 | ■ | 37.1 | 37.3 | 37.3 | 37.6 | 38.0 | 38.0 | 38.3 | 38.4 | 38.4 | 37.4 | 37.6 | 37.6 |
| 2021年 | その他 | ■ | 62.8 | 62.3 | 62.3 | 62.8 | 62.4 | 62.4 | 62.1 | 61.4 | 61.4 | | | |
| | 車載 | ■ | 37.2 | 37.7 | 37.7 | 37.2 | 37.6 | 37.6 | 37.9 | 38.6 | 38.6 | | | |

4.売上高の推移



- 2021年12月期第3四半期累計は5,192百万円、進捗率は**73.4%**
- 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月期第3四半期累計は1,106百万円、進捗率は**80.4%**
- 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

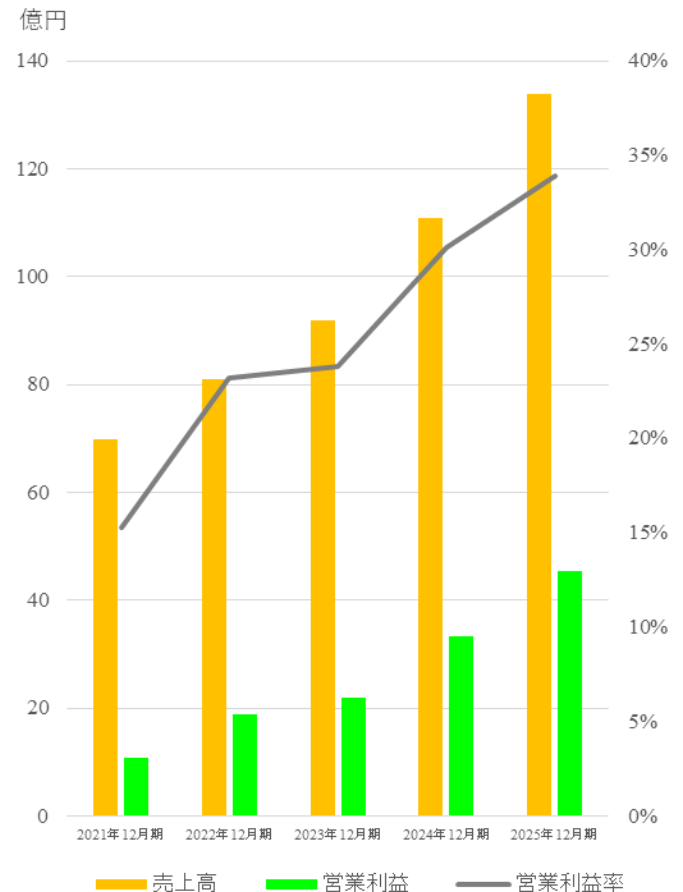
- グループ全体では、クリエイターサポート事業が想定以上に貢献し、UI/UX事業の減少分を補っているため、順調に進捗

| (億円) | | 2021年12月期 | | |
|--------------|----------|-------------------|-------------------|---------------|
| | | 2020年11月6日発表の中期計画 | 2021年12月期 第3四半期実績 | 進捗率 |
| クリエイターサポート事業 | 売上高 | 54.9 | 44.2 | 80.5% |
| | 営業利益 | 13.7 | 14.6 | 107.0% |
| UI/UX事業 | 売上高 | 14.9 | 7.6 | 51.1% |
| | 営業利益 | △3.0 | △4.1 | - |
| グループ | 売上高 | 69.8 | 51.9 | 74.4% |
| | 営業利益 | 10.7 | 11.0 | 103.4% |
| | 営業利益率(%) | 15.3% | 21.3% | - |

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。