



**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4四半期**

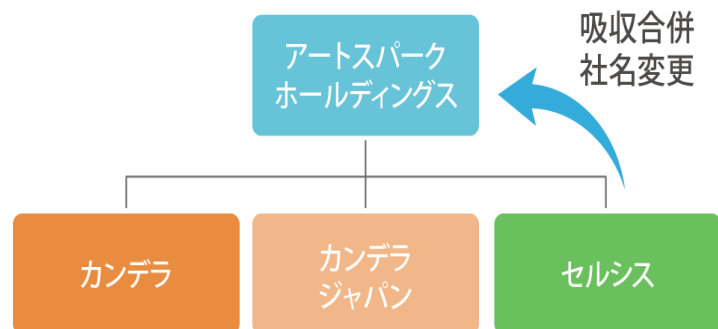
**決算説明補足資料**

<b>目次</b>	<b>1. 組織再編と商号変更</b>	<b>2</b>
	<b>2. 業務資本提携</b>	<b>3</b>
	<b>3. 業績ハイライト</b>	
	3-1. 連結損益計算書	4
	3-2. 連結貸借対照表	5
	<b>4. 事業セグメント別の概況</b>	
	4-1. クリエイターサポート事業	6
	4-2. UI/UX事業	11
	<b>5. 2022年12月期業績予想</b>	<b>13</b>
	<b>6. 2022年12月期活動の骨子</b>	<b>14</b>
	<b>7. 売上高推移</b>	<b>15</b>
	<b>8. 営業利益推移</b>	<b>16</b>
	<b>9. 株主の皆様へ</b>	<b>17</b>
	<b>10. 2020年11月6日発表の中期経営計画の進捗状況</b>	<b>18</b>
	参考資料：2020年11月6日発表の中期経営計画抜粋	19
	月次進捗レポート	20

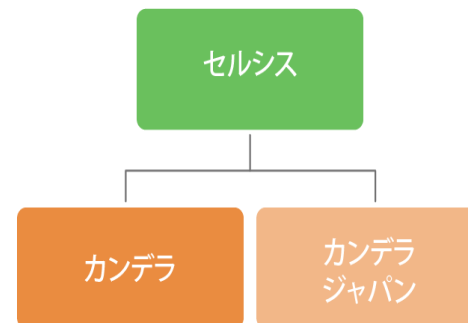
# 1.組織再編と商号変更

アートsparkホールディングスは、今後の当社グループの中長期的な成長の実現を目的に、より機動的な経営体制を構築し事業推進することを可能とする、組織再編と商号変更を2022年7月1日に実施予定

現在



2022年7月 (予定) より



従来、4月1日に予定していた再編と商号変更は、新組織が新たに取得を必要とする、第三者型前払式支払手段<sup>(※)</sup>の、財務局からの承認手続きに時間を要しているため7月1日に延期いたします。既にグループ内では、組織再編に先駆けて2022年1月1日より新たな組織で運営を行っており、また、2022年3月には組織再編に伴い予定しているオフィスの統合・減床も実施予定で、延期による事業運営への悪影響はありません。

※従来セルシスが取得している第三者型前払式支払手段承認は、会社合併時に新会社に移転できない資格であり、新たに取得が必要

## 2. 業務資本提携

アートスパークは、2021年12月にWebtoon分野で世界トップクラスのサービスを提供する、WEBTOON Entertainmentと、両社が相互に連携し、シナジー効果を生み出すことを目的に、資本業務提携<sup>(※)</sup>を行いました。



### ■ 資本提携の概要

- ・ 当社株式の5%を割り当て
- ・ 今後10%を超えない範囲で市場買付予定

### ■ 業務提携の目的

- ・ 両社の顧客に充実したユーザーエクスペリエンスを提供する体制の整備
- ・ サブスクリプションモデルを中心とした「CLIP STUDIO PAINT」のマーケティング協力
- ・ 新技術の共同開発
- ・ クリエイターエコシステム育成に向けた相互協力

※事務手続きの簡略化を目的に、WEBTOON Entertainmentの子会社で日本法人である、LINE Digital Frontierに対して割り当て

# 3-1. 連結損益計算書

単位：千円

	2020年12月期	2021年12月期	前年比
売上高	6,373,808	<b>6,890,802</b>	+8.1%
営業利益	773,273	<b>1,378,753</b>	+78.3%
経常利益	747,669	<b>1,419,431</b>	+89.8%
純利益	▲475,407	<b>1,222,560</b>	—

## ■業績の概要

- 売上高：前年同期516,994千円増加
- 営業利益：前年同期605,480千円増加
- 経常利益：営業外損益で助成金収入(※)、為替差損等により1,419,431千円の経常利益
- 純利益：子会社株式売却益205,651千円、税金等調整により1,222,560千円

## ■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
- WEBTOON Entertainment社と、クリエイターサポート事業において業務資本提携を締結  
同社と協業体制を構築し、成長投資を実施していく

※Candera GmbHへのオーストリア政府からの新型コロナウイルス関連の助成金

## 3-2.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)		当連結会計年度末 (2021年12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%	<b>6,573,502</b>	78.8%	2,707,484
固定資産	1,772,261	31.4%	<b>1,771,167</b>	21.2%	△1,093
資産合計	5,638,279	100.0%	<b>8,344,670</b>	100.0%	2,706,391
流動負債	1,295,597	23.0%	<b>1,404,236</b>	16.8%	108,639
固定負債	322,005	5.7%	<b>364,247</b>	4.4%	42,242
負債合計	1,617,602	28.7%	<b>1,768,484</b>	21.2%	150,881
純資産合計	4,020,677	71.3%	<b>6,576,186</b>	78.8%	2,555,509
負債・純資産合計	5,638,279	100.0%	<b>8,344,670</b>	100.0%	2,706,391

### ■主な増減の内容

- 資産の部：現金及び預金の増加+2,801,529千円、ソフトウェア+99,420千円、売掛金の減少-111,539千円、技術資産の減少-102,311千円
- 負債の部：前受金の増加+167,817千円、退職給付負債の増加+29,202千円、未払金の減少-55,377千円、未払法人税等の減少-42,465千円
- 純資産の部：利益剰余金の増加+1,141,000千円、新株発行により+1,561,141千円

# 4-1.クリエイターサポート事業

単位：千円

	2020年12月期	2021年12月期	前年比
売上高	4,806,760	<b>5,807,509</b>	+20.8%
営業損益	1,463,087	<b>1,777,148</b>	+21.5%

## ■ 2021年12月現在の「CLIP STUDIO PAINT」業績指標ハイライト

● 累計出荷本数 **1,659万本** 前年同月比 **+58.5%**

● 海外割合 **73.6%** 前年同月比 **+8.9%**

● サブスクリプション契約数 **47.8万契約** 前年同月比 **+87.5%**

● ARR **17.68億円** 前年同月比 **+63.1%**

# 4-1.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 <b>480円</b>
マンガ・アニメーション制作も 	23,000円	毎月 <b>980円</b>



# 4-1.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
- 株式会社ワコム(Wacom Intuos)にグローバルで「CLIP STUDIO PAINT」アクティベーションコードをバンドル開始
- Sペン付属NotePC「Galaxy Book Pro 360」に「CLIP STUDIO PAINT」をグローバルでバンドル
- 「CLIP STUDIO PAINT DEBUT」をグローバルに提供開始
- 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、大規模な海外向け販促キャンペーンを実施
- 日本の新年度に向け企業及び教育機関向けに「CLIP STUDIO PAINT」法人向けボリュームライセンスキャンペーンを実施

# 4-1.クリエイターサポート事業

## ■活動トピックス②

### 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
- 対応中の日本語・英語に加え、韓国語のユーザーサポートを開始
- 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Webtoon制作セミナー等を実施
- 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」を主催し、世界85の国・地域の1,245校の参加登録校から1,500を超える作品応募
- ワコムと、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を実施

# 4-1.クリエイターサポート事業

## ■活動トピックス③

### 開発投資

- 継続して「CLIP STUDIO PAINT」に全プラットフォーム向けアップデートを提供
  - Ver.1.10.10 : オンラインでの共同制作を実現するチーム制作機能を提供
  - Ver.1.11.0 : ブラシの表現力強化や、ファイル容量の軽量化等を実現
  - Ver.1.11.6 : 強化された3D機能や、ゆがみツールを提供
- 「CLIP STUDIO WALL」のβサービスを提供

### 流通・作家支援

- 大日本印刷のハイブリッド型総合書店「honto」でセルシスの電子書籍ビューア「CLIP STUDIO READER」を利用したテキストコンテンツの配信が開始
- 漫画家・編集者を対象とした実態調査アンケート結果を公開。回答頂いた漫画家の95%が「CLIP STUDIO PAINT」を使用
- 「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

## 4-2. UI/UX事業

単位：千円

	2020年12月期	2021年12月期	前年比
売上高	1,567,047	<b>1,070,793</b>	▲31.7%
営業損益	△812,242	△ <b>498,019</b>	—

### ■業績の概要

売上高：対前年同期496,254千円減少

(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314,223千円の損失縮小

(のれん等の償却費、前期366,606千円、当期129,921千円含む)

### ■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

## 4-2. 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**
- **半導体メーカーやハードウェアメーカーとパートナーシップを結び、HMIツールの利用促進を推進**
- 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. 2022年12月期予想

単位：千円

		2021年12月期		2022年12月期		前年比 (通期)
		半期	通期	半期	通期	
売上高	クリエイターサポート	2,971,498	5,807,509	3,120,000	6,367,000	+9.6%
	U I / U X	526,174	1,070,793	499,000	1,360,000	+27.0%
	合 計	3,505,672	6,890,802	3,619,000	<b>7,727,000</b>	+12.1%
営業利益	クリエイターサポート	1,018,144	1,777,148	1,018,000	2,162,000	+21.7%
	U I / U X	△273,594	△498,019	△279,000	△220,000	-
	合 計	781,941	1,378,753	739,000	<b>1,942,000</b>	+40.9%

クリエイターサポート事業は、積極的なサブスクリプションモデルの推進を行うため、UI/UX事業は、2022年前半も引き続き厳しい事業環境が予想され、中期経営計画比においては、利益は3.3%上回り、売上は前年比増収ながら、4.7%下回る見込み。

● 1株当たり年間配当金 **8円** 前年比 **5円増配**

今後の利益配分においては20%の配当性向を基本方針といたします。

※2021年12月期の事業分野別売上高および事業分野別営業利益は、いずれもグループ内調整があり、事業分野別の合算値とグループ連結合計値には相違があります。

## 6. 2022年12月期 活動の骨子

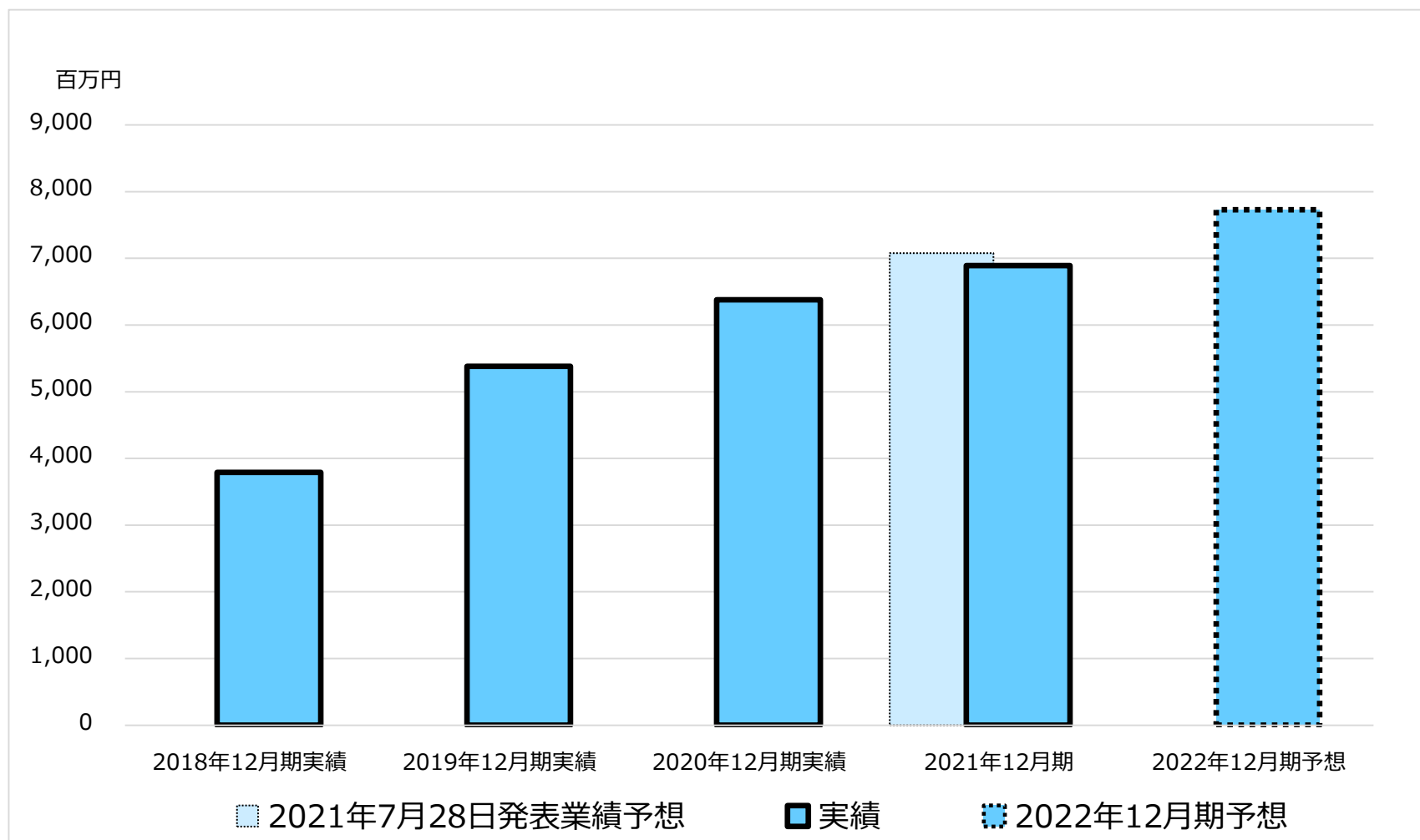
### クリエイターサポート事業

- **海外展開加速**  
対応言語の拡大など、国・地域別のきめ細やかなローカライズ・カルチャライズを実施
- **サブスクリプション契約（月額契約）増に向けた取り組み**  
決済手段拡大、将来の見込み顧客獲得のためのパートナーを通じたアクティベーションコードの活用拡大
- **WEBTOON**に向けた取り組み強化
- βサービス提供中の**メタバースサービス「CLIP STUDIO WALL」**の正式リリース
- 著作物の**デジタル著作者証明技術**への研究開発投資

### UI/UX事業

- **2022年後半期に市場回復・拡大を睨み、先行研究開発投資の継続**  
市場回復に伴い、HMIソリューションのニーズが高まり、ライセンス販売増を見込む
- **次世代のHMIソリューション**のリリース・提供開始
- HMIソリューションの自動車関連以外の**産業・民生分野**への利用拡大

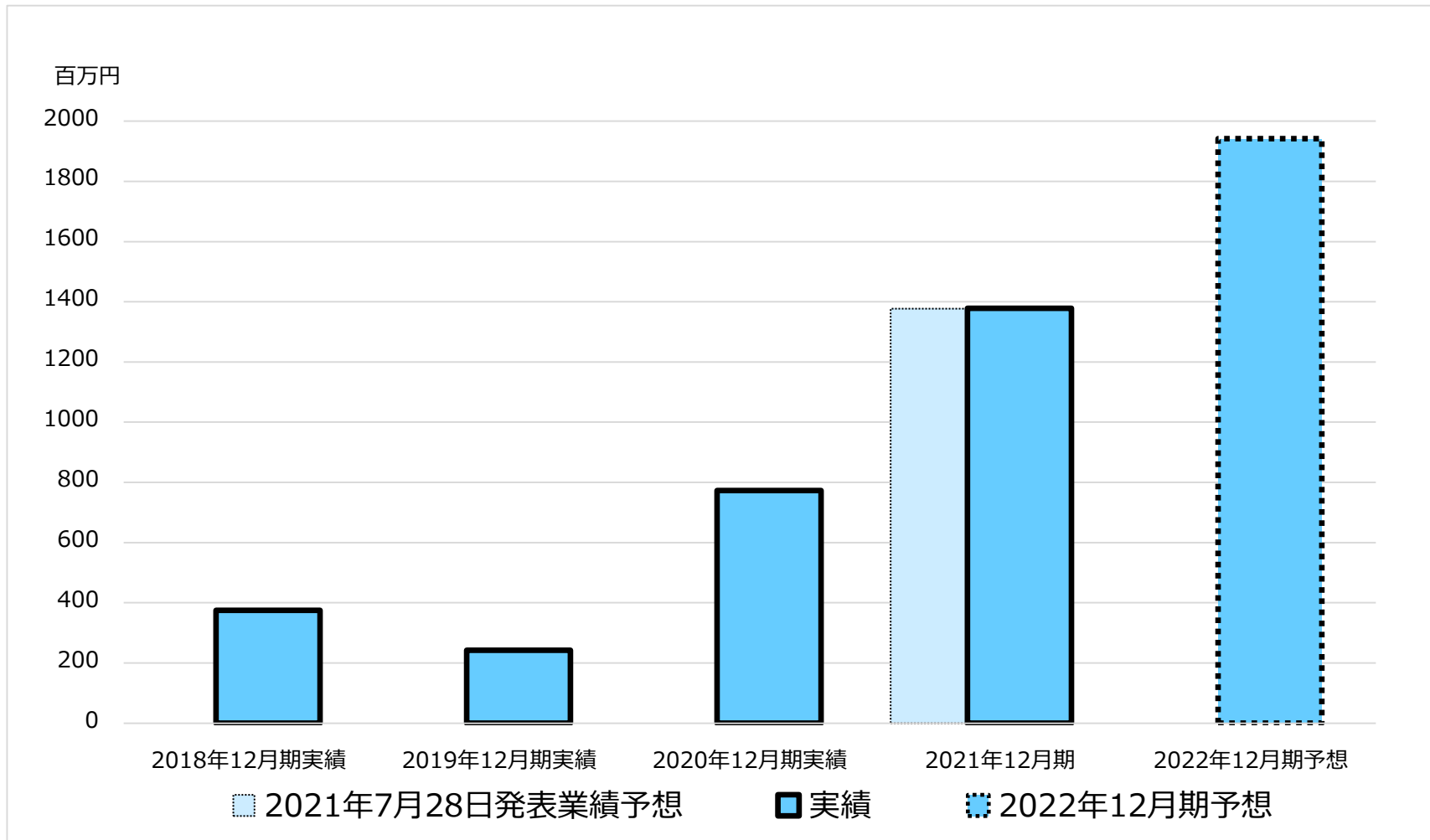
# 7.売上高の推移



- 2021年12月期は6,890百万円、2021年7月28日発表の業績予想に対して97.4%
- 2022年12月期は前年同期比12.1%増加の7,727百万円を見込む



## 8. 営業利益の推移



- 2021年12月期は1,378百万円、2021年7月28日発表の業績予想を達成
- 2022年12月期は前年同期比40.9%増加の1,942百万円を見込む

## 9.株主の皆様へ

### ・月次事業進捗レポート (2021年3月 新設)

当社事業へのご理解を深めていただくために、クリエイターサポート事業及び UI/UX 事業、それぞれの主要な指標を月次で報告してまいります。レポートの内容は随時改定を行っています。

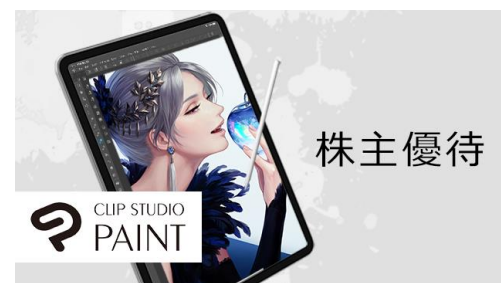
詳しくはこちら：[https://www.artspark.co.jp/monthly\\_report/](https://www.artspark.co.jp/monthly_report/)



### ・株主優待制度 (2021年7月 新設)

当社事業へのご理解を深めていただき、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。

詳しくはこちら：[https://www.artspark.co.jp/irinfo\\_yutai/](https://www.artspark.co.jp/irinfo_yutai/)



### ・IRアンケート (2021年9月 新設)

9月より、新たに当社ホームページに IR に関するアンケートを掲載しました。皆様からのお声は、月次事業進捗レポートの改善等、今後のIR活動の参考にさせていただきます。

ご意見はこちら：[https://www.artspark.co.jp/irinfo\\_questionnaire/](https://www.artspark.co.jp/irinfo_questionnaire/)



# 10. 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等により、事業環境は大きく変化

## ■グループ

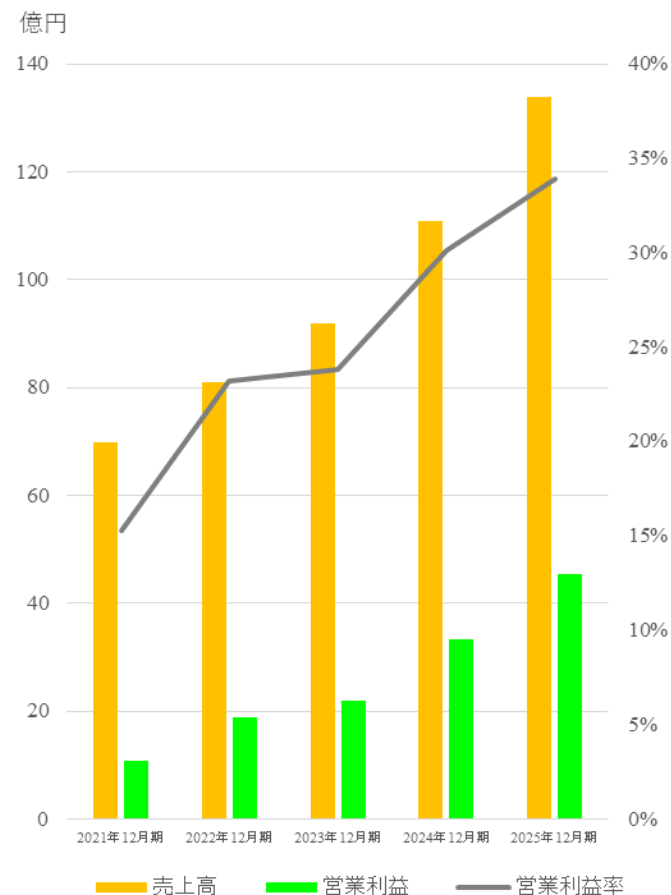
- グループ全体では、クリエイターサポート事業が想定以上に貢献し、UI/UX事業の減少分を補っているため、順調に進捗

(億円)		2021年12月期		
		2020年11月6日発表の中期計画	実績	達成率
クリエイターサポート事業	売上高	54.9	58.0	105.8%
	営業利益	13.7	17.7	129.7%
UI/UX事業	売上高	14.9	10.7	71.9%
	営業利益	△3.0	△5.0	-
グループ	売上高	69.8	<b>68.9</b>	<b>98.7%</b>
	営業利益	10.7	<b>13.7</b>	<b>128.9%</b>
	営業利益率(%)	15.3%	<b>19.9%</b>	-

# 参考資料：2020年11月6日発表の中期経営計画抜粋

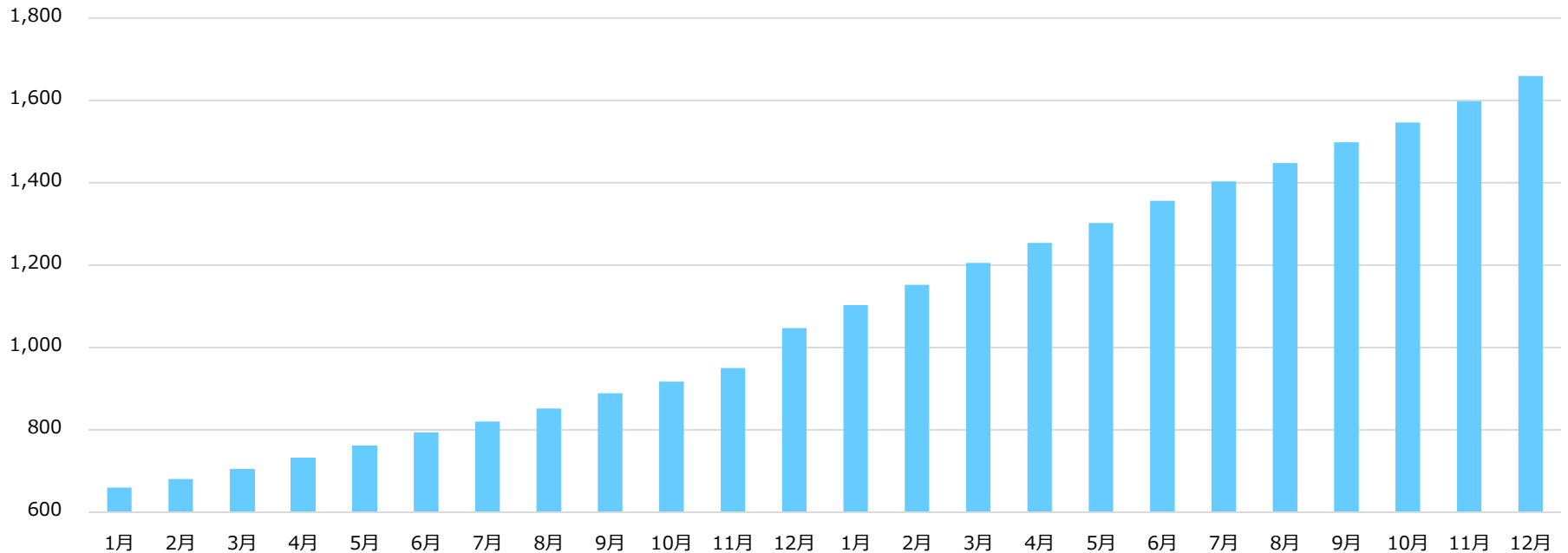
2025年12月期には、2020年12月期対比で売上高2倍、営業利益8倍

(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%



# 参考資料：クリエイターサポート事業 月次事業進捗

## ■ 「CLIP STUDIO PAINT」の累計出荷本数



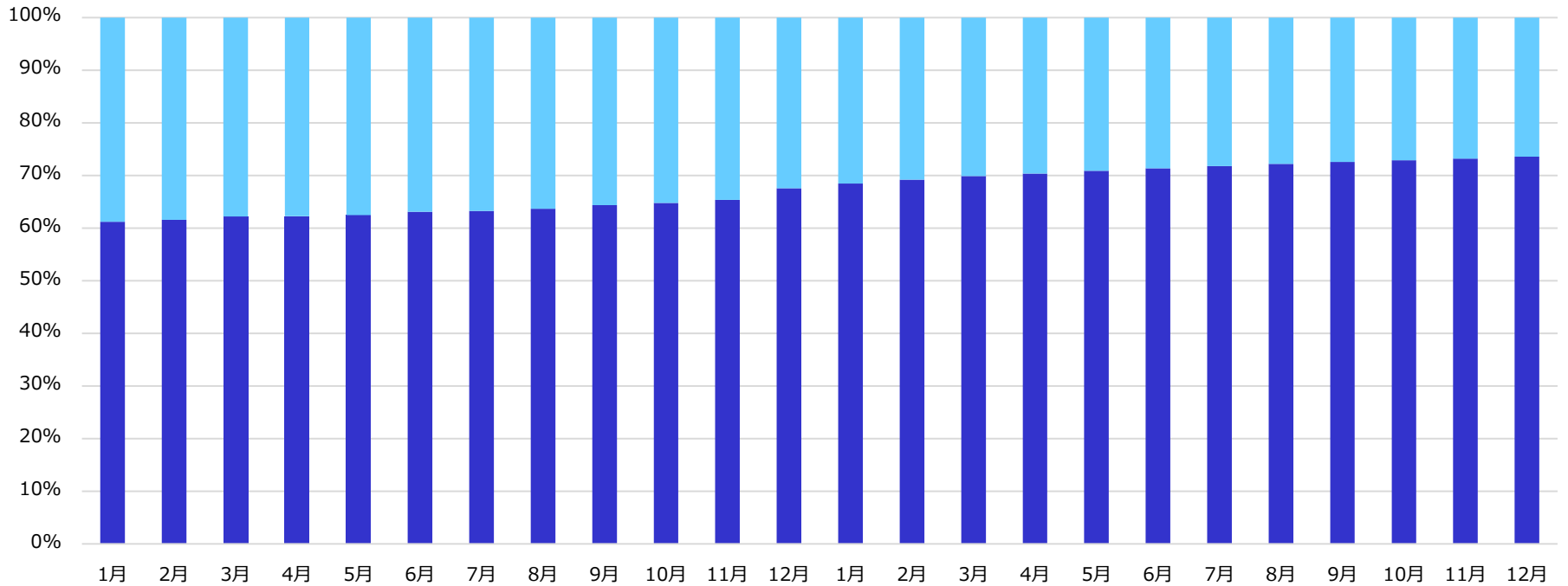
(単位:万本)

	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	1,546	1,598	1,659

(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。

# 参考資料：クリエイターサポート事業 月次事業進捗

## ■ 「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

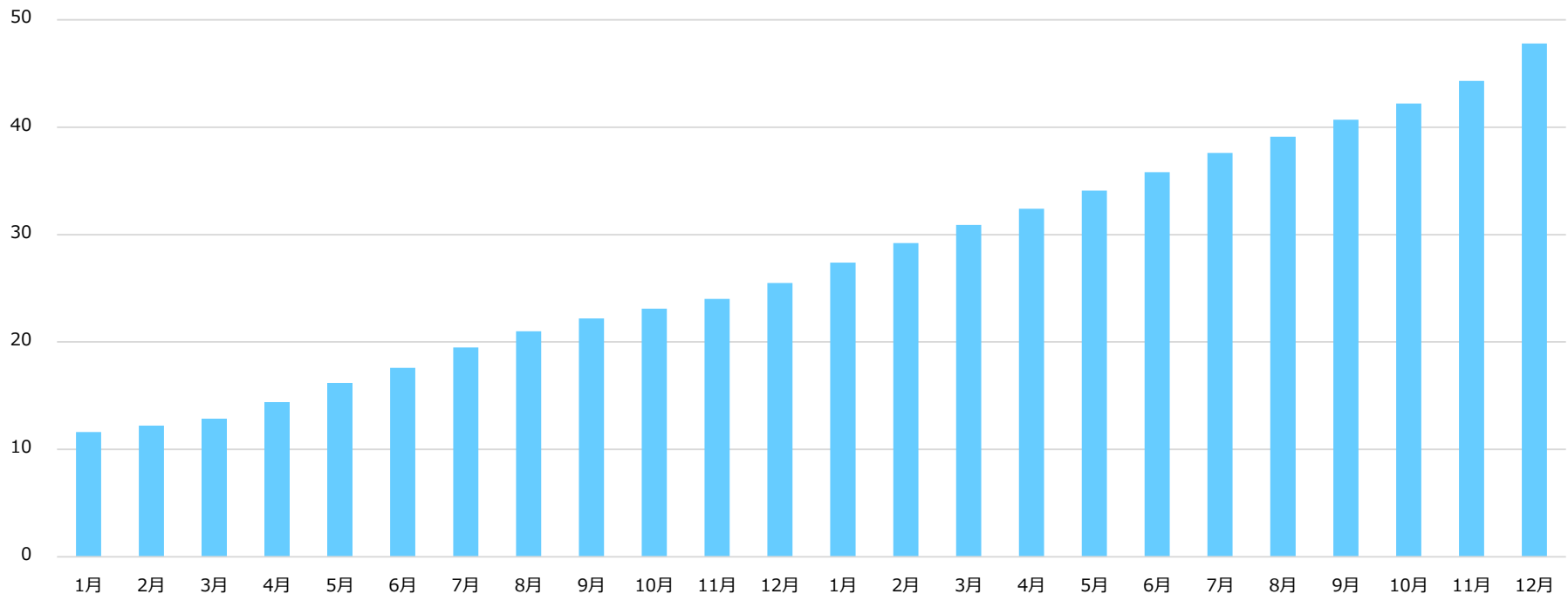


(単位:%)

			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	27.1	26.8	26.4
	他言語		68.5	69.2	69.9	70.4	70.9	71.4	71.8	72.2	72.6	72.9	73.2	73.6

# 参考資料：クリエイターサポート事業 月次事業進捗

## ■ 「CLIP STUDIO PAINT」サブスクリプションモデルの契約数



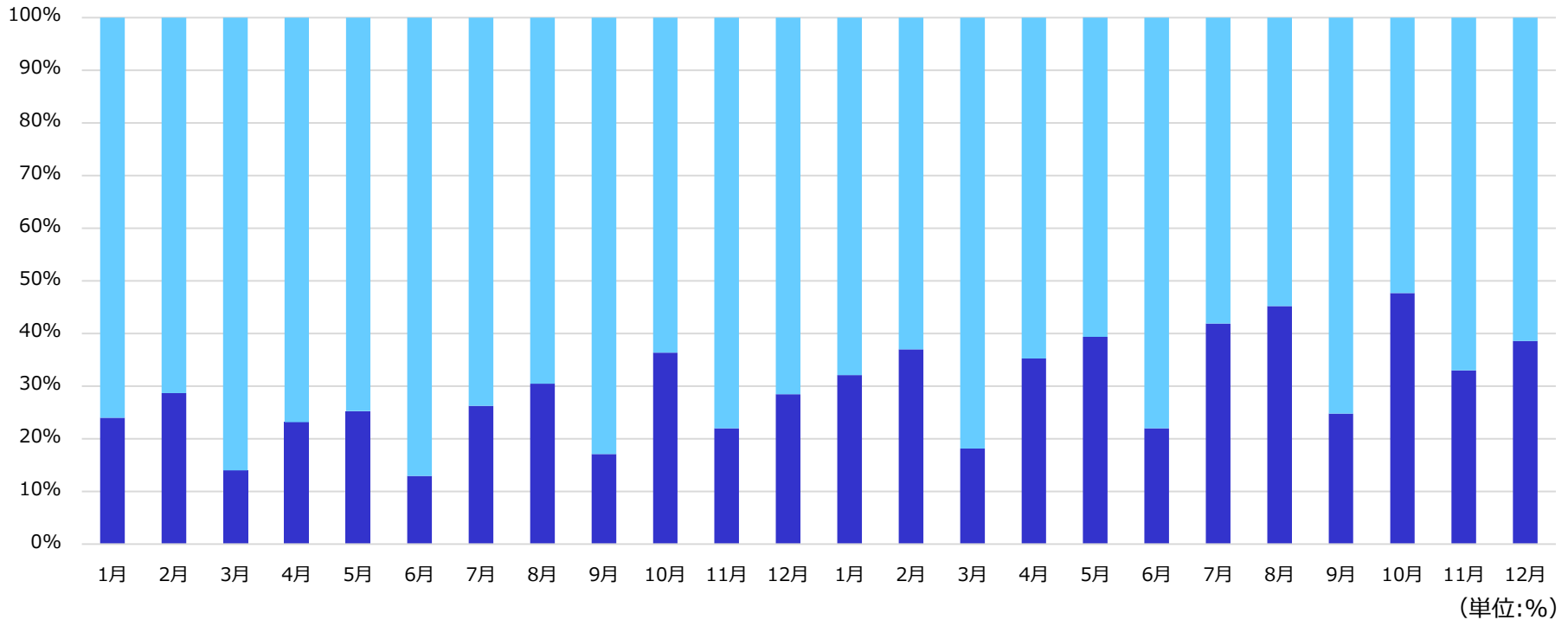
(単位:万契約)

	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	11.6	12.2	12.8	14.4	16.2	17.6	19.5	21.0	22.2	23.1	24.0	25.5
2021年	27.4	29.2	30.9	32.4	34.1	35.8	37.6	39.1	40.7	42.2	44.3	47.8

(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。

# 参考資料：クリエイターサポート事業 月次事業進捗

## ■ 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



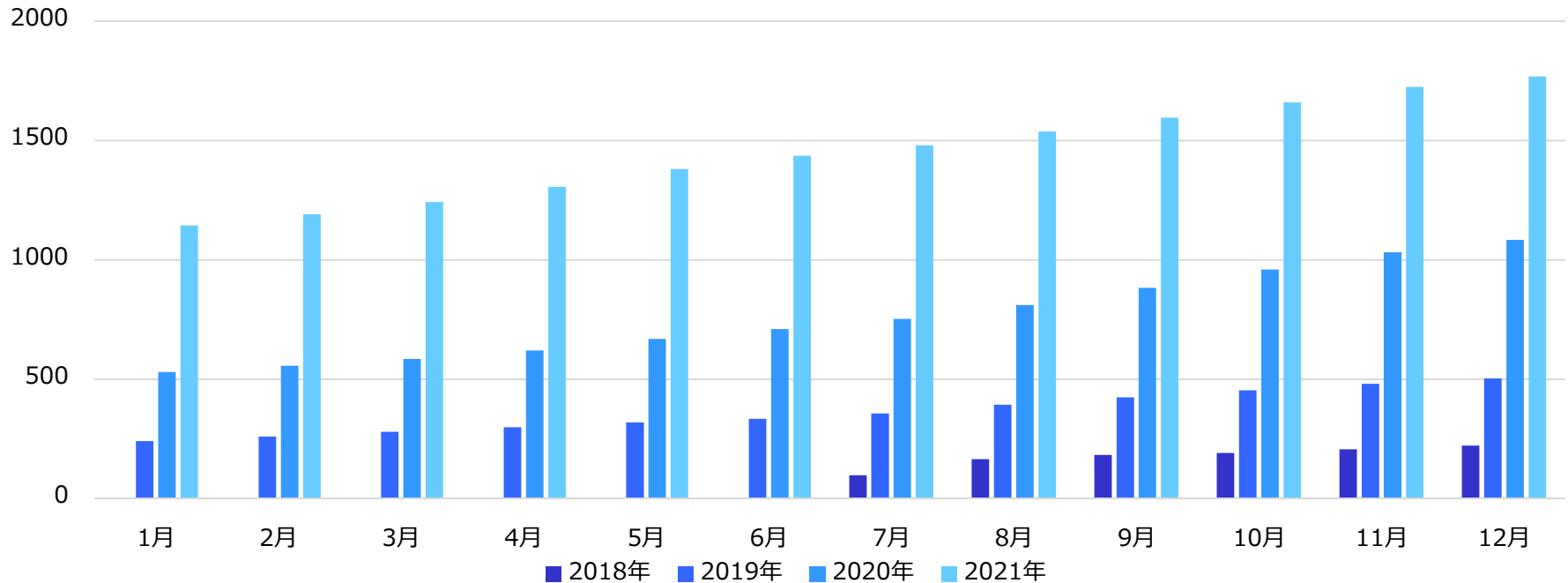
			1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月
2020年	その他	■	76.0	71.3	86.0	76.8	74.8	87.0	73.7	69.5	82.9	63.6	78.0	71.5
	サブスク	■	24.0	28.7	14.0	23.2	25.2	13.0	26.3	30.5	17.1	36.4	22.0	28.5
2021年	その他	■	67.9	63.0	81.8	64.7	60.6	78.0	58.1	54.8	75.2	52.3	67.0	61.4
	サブスク	■	32.1	37.0	18.2	36.3	39.4	22.0	41.9	45.2	24.8	47.7	33.0	38.6

(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。



# 参考資料：クリエイターサポート事業 月次事業進捗

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



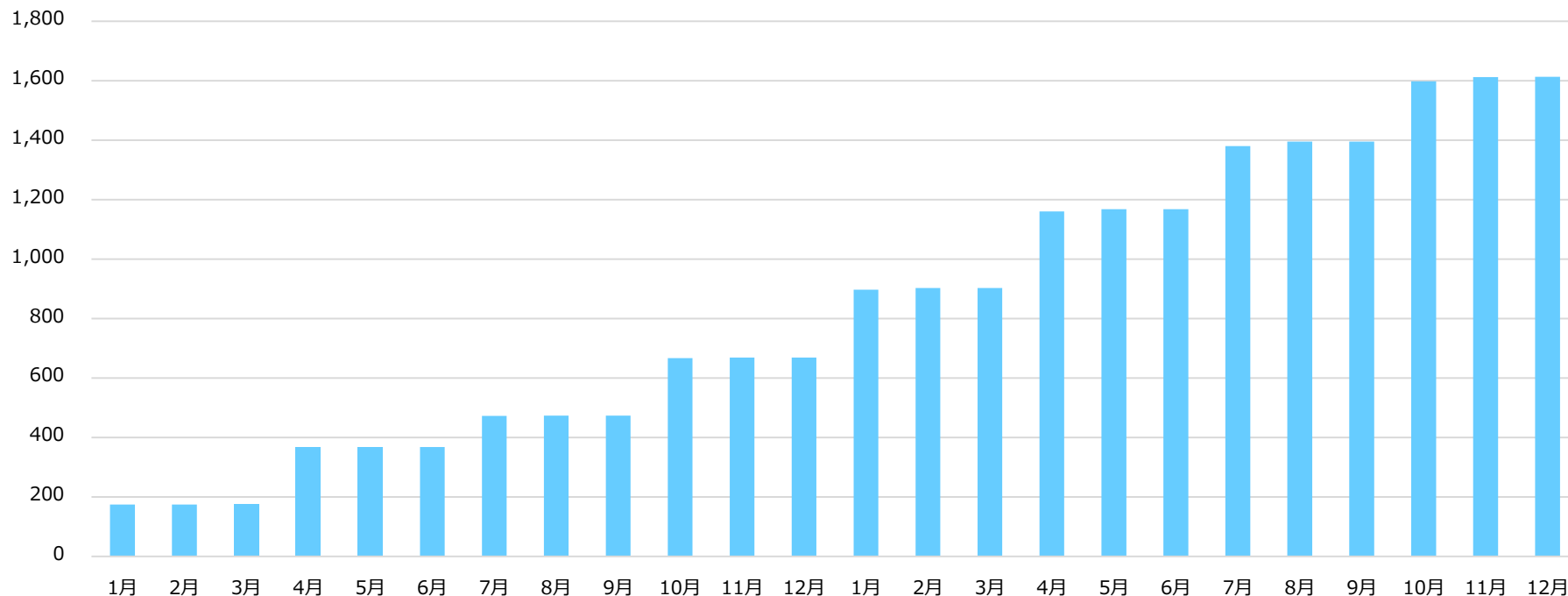
(単位:百万円)

		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	1,660	1,725	1,768

(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等から、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。

# 参考資料：UI/UX事業 月次事業進捗

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



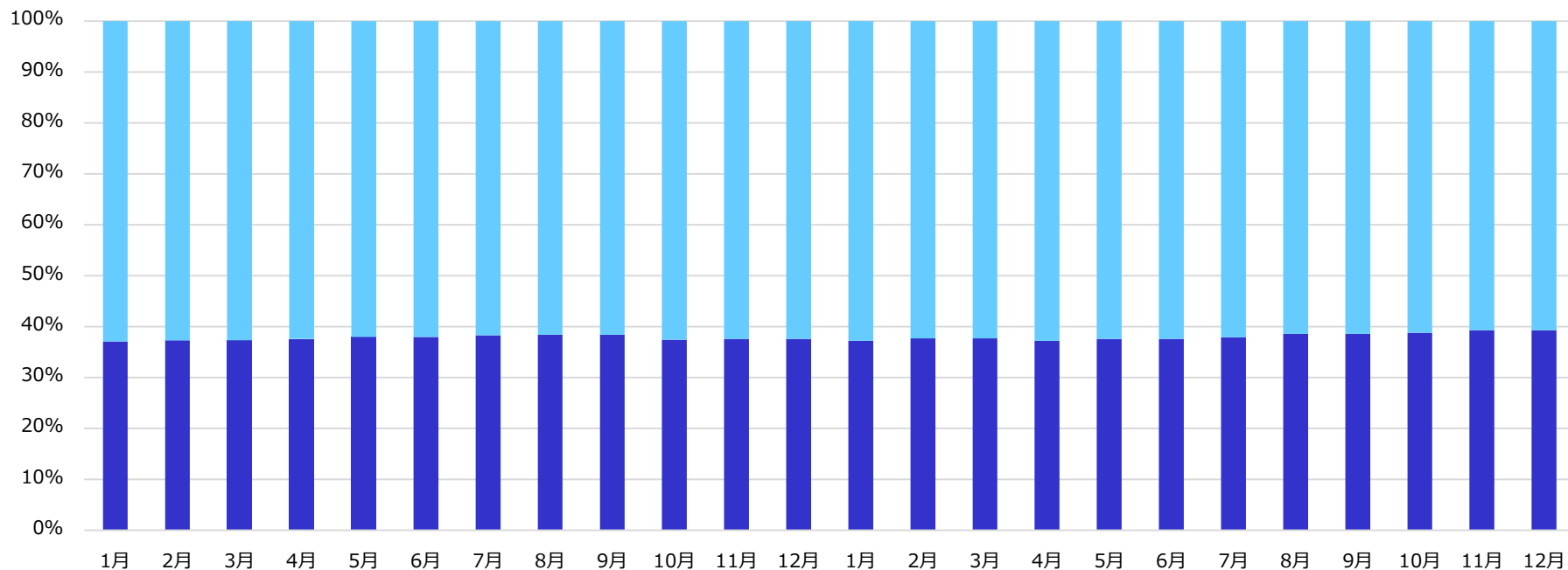
(単位:万台)

	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	1,598	1,612	1,613

(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。

# 参考資料：UI/UX事業 月次事業進捗

## ■ 「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

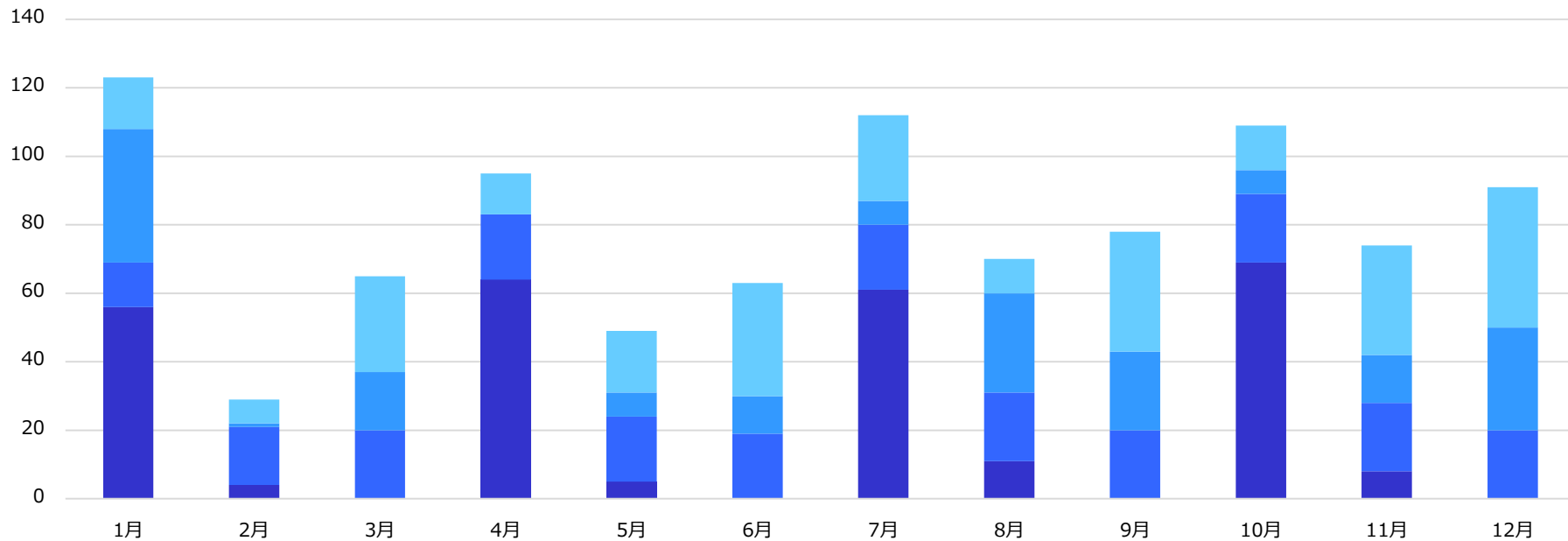


(単位:%)

			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	61.2	60.7	60.7
	車載	■	37.2	37.7	37.7	37.2	37.6	37.6	37.9	38.6	38.6	38.8	39.3	39.3

# 参考資料：UI/UX事業 月次事業進捗

## ■ UI/UX事業売上内訳推移



(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
2021年	受託開発他	■	15	7	28	12	18	33	25	10	35	13	32	41
	ソフトウェア	■	39	1	17	-	7	11	7	29	23	7	14	30
	保守料	■	13	17	20	19	19	19	19	20	20	20	20	20
	ロイヤリティ	■	56	4	0	64	5	-	61	11	-	69	8	0

(注) Candera GmbHの事業年度が毎年10月1日から9月30日であり、決算日が当社連結決算と3か月間の差異があることから、連結財務諸表規則第12条第1項但し書きに基づき、Candera GmbHの業績は3か月の差異を以って当社の連結業績に反映されておりますとともに、為替の換算レートは、1ユーロあたり、120円固定で換算しておりますので、連結業績とは差異が生じます。

「ソフトウェア」は、自社IP製品CGI Studio、UI Conductor等のライセンス販売です。

「保守料」は、販売したソフトウェアに対するメンテナンス等の料金です。

「ロイヤリティ」は、販売した自社IP製品CGI Studio、UI Conductor等が搭載された機器が、出荷された際に支払われる料金です。

「受託開発他」は、「ソフトウェア」を販売した際に発生するカスタマイズ等の料金やその他の売上です。



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2021年12月31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。