

2023年12月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(連結)



2023年5月8日

上場会社名 株式会社セルシス 上場取引所 東  
 コード番号 3663 URL https://www.celsys.com  
 代表者(役職名) 代表取締役社長 (氏名) 成島啓  
 問合せ先責任者(役職名) 取締役 (氏名) 伊藤賢 (TEL) 03-6820-9590  
 四半期報告書提出予定日 2023年5月10日 配当支払開始予定日 —  
 四半期決算補足説明資料作成の有無 : 有  
 四半期決算説明会開催の有無 : 無

(百万円未満切捨て)

1. 2023年12月期第1四半期の連結業績(2023年1月1日~2023年3月31日)

(1) 連結経営成績(累計)

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2023年12月期第1四半期	2,211	21.0	548	20.1	558	20.5	398	39.1
2022年12月期第1四半期	1,827	2.7	456	8.4	463	9.8	286	△47.3

(注) 包括利益 2023年12月期第1四半期 391百万円( 35.5%) 2022年12月期第1四半期 288百万円( △47.7%)

	1株当たり 四半期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 四半期純利益
	円 銭	円 銭
2023年12月期第1四半期	11.41	—
2022年12月期第1四半期	8.38	8.25

(注) 2023年12月期第1四半期の潜在株式調整後1株当たり四半期純利益については、希薄化効果を有している潜在株式が存在しないため、記載しておりません。

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
2023年12月期第1四半期	10,431	8,341	79.2
2022年12月期	10,156	8,224	80.3

(参考) 自己資本 2023年12月期第1四半期 8,264百万円 2022年12月期 8,152百万円

2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
2022年12月期	—	0.00	—	8.00	8.00
2023年12月期	—	—	—	—	—
2023年12月期(予想)	—	0.00	—	9.00	9.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

3. 2023年12月期の連結業績予想(2023年1月1日~2023年12月31日)

(%表示は、通期は対前期、四半期は対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する当期純利益		1株当たり 当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
第2四半期(累計)	4,210	12.2	599	△37.9	576	△43.9	405	△41.2	11.16
通期	8,476	12.4	1,573	7.3	1,529	△4.8	1,084	3.4	29.88

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 無

※ 注記事項

- (1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動 : 無
- (2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 有
- (3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示
- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 無
  - ② ①以外の会計方針の変更 : 無
  - ③ 会計上の見積りの変更 : 無
  - ④ 修正再表示 : 無

(4) 発行済株式数（普通株式）

① 期末発行済株式数（自己株式を含む）	2023年12月期 1 Q	36,271,180株	2022年12月期	36,271,180株
② 期末自己株式数	2023年12月期 1 Q	1,323,640株	2022年12月期	1,323,608株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2023年12月期 1 Q	34,947,549株	2022年12月期 1 Q	34,221,182株

※ 四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の四半期レビューの対象外です

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件及び業績予想のご利用にあたっての注意事項等については、添付資料P3「1. 当四半期決算に関する定性的情報（3）連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

## ○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	3
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	4
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記	5
(1) 四半期連結貸借対照表	5
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書	7
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	9
(継続企業の前提に関する注記)	9
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	9
(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)	9
(セグメント情報等)	10

## 1. 当四半期決算に関する定性的情報

### (1) 経営成績に関する説明

当社は、グループのセグメントを構成するUI/UX事業について、2022年下期から役割及び位置づけの抜本的な見直しの結果、セルシスグループ内で事業を継続するメリットは少ないと判断し、カンデラの製品の販売代理店であり、製品の主要顧客に対して柔軟なソリューション提供を行うことが可能になることで、事業拡大の期待ができることを目的に、加賀F E I株式会社との譲渡に向けた基本合意書を締結しました。なお、当初2023年3月末を目途としておりましたが、譲渡の方法や時期等の詳細な条件についても交渉を継続する必要が生じたため、5月12日を最終期限として延期し、引き続き協議を行っております。

当社グループは、デジタルによるコンテンツの創作から利用・活用に至るまでの諸活動をトータルに支援できる環境の提供を経営理念に掲げ、事業を推進しております。

当四半期連結会計期間におきましても、ソフトウェアIPを核とした経営に重点を置き、戦略的な開発投資を継続して行い、企業価値の向上に注力しております。

その結果、当社グループの当連結累計期間の売上高は2,211,963千円（前年同期比21.0%増）、営業利益は548,738千円（前年同期比20.1%増）となりました。

また、経常利益につきましては、為替差益9,489千円を計上したこと等により、558,181千円の経常利益（前年同期比20.5%増）となりました。親会社株主に帰属する四半期純利益につきましては、法人税等159,249千円を計上したことにより、398,932千円の親会社株主に帰属する四半期純利益（前年同期比39.1%増）となりました。

当社は、資本効率の一層の向上と経営環境に応じた機動的な資本政策を遂行することを目的として、2022年8月からの2年間で総額30億円を目途に自己株式の取得を予定しており、第1回目は、約10億円分の自己株式の取得を行いました。引き続き、第2回目の自己株式の取得を、2023年5月12日を最終期限としているUI/UX事業の譲渡の結論が固まり次第、直ちに自社株買いを実施いたします。当初、2023年の取得価額の総額を10億円とお伝えしておりましたが、現状の剰余金の状況等を鑑み、取得規模を増加させていただき、株式の取得価額の総額は15億円を予定しています。

事業別セグメントにつきましては、以下のとおりであります。

なお、当第1四半期連結会計期間から、従来のクリエイターサポート事業を、イラスト・マンガ・アニメーション制作アプリ「CLIP STUDIO PAINT」の開発・提供を中心とした「コンテンツ制作ソリューション事業」として、DC3ソリューションと電子書籍配信ソリューションの開発・提供を中心とした「コンテンツ流通ソリューション事業」として、2つのセグメントに分離しております。

事業別セグメントにつきましては、以下のとおりであります。

#### <コンテンツ制作ソリューション事業>

当第1四半期連結累計期間では、これまで継続してきましたイラスト・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の成果として、2023年3月14日に「CLIP STUDIO PAINT」のバージョン2.0をリリースし提供を開始しました。「CLIP STUDIO PAINT」は、これまで、一括でまとまった金額のライセンス料を徴収するWindows / macOS版の買い切り（無期限）モデルのみにおいて、提供開始より10年間にわたり、無償の機能アップデートの実施を継続してまいりました。バージョン2.0は、「CLIP STUDIO PAINT」の初めてのメジャーバージョンアップであり、最新の機能を利用するためには、買い切りモデルのユーザーもサブスクリプション契約をしていただくか、新バージョンを優待購入いただく形に改定しました。これにより、サブスクリプション契約の増加や、これまで獲得できてこなかった既存の買い切りモデルユーザーからの新バージョン購入による収益改善を実現し、より安定した継続的なサービス提供を実現してまいります。

バージョン2.0は好評をいただき、2023年3月の「CLIP STUDIO PAINT」の出荷本数は過去1年間で最高の増加数となりました。今回のメジャーバージョンアップにより、マーケットに対する認知向上効果により、売上および利用者数の底上げを実現しました。今後も、定期的なメジャーバージョンアップを実施予定です。

また、従来より対応している日本語版・英語版・中国語（繁体字）版・韓国語版・フランス語版・スペイン語版・ドイツ語版に加え、新たに中国語（簡体字）・ポルトガル語・タイ語・インドネシア語の4言語を追加し、全11言語で提供を開始し、海外ユーザーの増加が期待できます。

この他、前期から引き続き、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も実施しております。

「CLIP STUDIO PAINT」は、2023年3月末現在の累計出荷本数は2,824万本（前年同月比49.7%増）、そのうち75%以上が日本語以外の海外に向けた出荷となっております。また、同月のサブスクリプション契約数は81.2万契約（前年同月比46.8%増）となり、ARR（当社がサブスクリプションから年間ペースで得られると期待できる金額）は2,746,000

千円（前年同月比39.7%増）となりました。イラスト、マンガ、アニメーション分野のクリエイターをサポートする創作活動応援サイト「CLIP STUDIO」クリエイターの会員数は全世界で720万人（前年同月比26.8%増）となっております。詳しくは、毎月開示している「月次事業進捗レポート」をご覧ください。

セルシスが注力している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。

また、4月10日にお知らせした「セキュリティ強化に伴うCLIP STUDIO PAINTサブスクリプションモデルの決済システム変更のお知らせ」の通り、セキュリティ強化を目的としたサブスクリプション契約の決済に用いている決済システムの変更を行っております。これに伴い、月次進捗レポートのARRなどに一時的な影響が予想されますが、好評を頂いているバージョン2.0の収益貢献もあり、今回の決済システム変更による、半期および通期のコンテンツ制作ソリューション事業の業績への影響はない見込みです。

この他、「CLIP STUDIO PAINT」がグローバルでGalaxy Book3にバンドル、NAVER WEBTOONのオンラインブランドストア「WEBTOON FRIENDS」で「CLIP STUDIO PAINT EX / PRO 1年版ライセンスカード」が提供される等、将来のサブスクリプション契約増が期待できる、パートナーとのコラボレーション施策を推進しております。

以上の結果、売上高は1,666,098千円（前年同期比25.5%増）、営業利益は800,894千円（前年同期比53.2%増）となりました。

#### <コンテンツ流通ソリューション事業>

コンテンツ流通ソリューション事業は、当社100%子会社である株式会社&DC3を中心に取り組んでおります。

2022年12月に発表した「DC3」ソリューションにおいては、基盤となるプログラム「DC3モジュール」の品質強化、サービスを横断する形で自身の保有するコンテンツを一元管理できるサービス「マイルーム」における3D表現の向上、サービス事業者がDC3上で円滑にビジネスを行うための機能群の強化など、ソリューション品質向上に向けた開発投資を継続して行っております。併せて、各事業者の「DC3」ソリューション理解に向けた提案営業活動を推進しております。なお、利用促進を目的に、当期における「DC3」ソリューション提供は無償提供の計画となっております。

電子書籍ソリューションにおいては、各種プラットフォームへの電子書籍配信ソリューション「CLIP STUDIO READER」の他、電子書籍オーサリングソフトウェア等を始めとする、様々なデバイス・プラットフォームに対応したグラフィック系コンテンツの制作・流通・再生にまつわる各種ソリューションの提供を行っております。

以上の結果、売上高は248,326千円（前年同期比8.2%増）、営業損益は157,495千円の営業損失（前年同期は43,818千円の営業利益）となりました。

#### <UIUX事業>

UI/UX事業では、自動車（四輪・二輪）関連分野を筆頭に、車載向けソフトウェア開発プラットフォーム「CGI Studio」、及び、HMIの基盤であるUIオーサリングソフトウェア群「UI Conductor」を中心とする自社IP製品の開発に注力しております。

当事業の主要な顧客である自動車関連分野は、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ており、前期に引き続き厳しい事業環境が続いております。このような経営環境の中、子会社のカンデラは、研究開発投資とパートナーとの提携、自動車業界におけるイベントへの出展を継続しております。

当第1四半期連結累計期間では、1月25日から3日間、東京ビッグサイトにて開催されたクルマの先端技術の展示会「第15回オートモーティブワールド」に出展しました。

売上高は297,538千円（前年同期比10.0%増）、営業損失は94,661千円（前年同期は111,396千円の営業損失）となりました。なお、先に記載しましたとおり、UI/UX事業については加賀F E I株式会社への譲渡を、5月12日を最終期限として協議を進めております。

## (2) 財政状態に関する説明

当第1四半期連結会計期間末の総資産は、前連結会計年度末と比べて274,687千円増加し10,431,651千円となりました。この主な要因は、未収入金が279,450千円、技術資産が25,577千円減少したものの現金及び預金が594,434千円、売掛金が47,286千円、ソフトウェアが11,062千円増加したこと等によるものであります。

当第1四半期連結会計期間末の負債は、前連結会計年度末と比べて158,157千円増加し2,090,326千円となりました。この主な要因は、未払費用が44,749千円減少した一方で未払法人税等が124,529千円、前受金が18,968千円、賞与

引当金が55,250千円増加したこと等によるものであります。

当第1四半期連結会計期間末の純資産は、前連結会計年度末に比べて116,530千円増加し8,341,324千円となりました。主な要因は、利益剰余金が119,351千円増加したこと等によるものであります。なお、自己資本比率は、79.2%となりました。

### (3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

2023年12月期の連結業績予想につきましては、2023年2月10日に発表いたしました業績予想から変更はありません。

なお、UI/UX事業につきましては、2月10日リリースの「UI/UX事業の譲渡に向けた基本合意書の締結に関するお知らせ」のとおり事業の譲渡を予定しており、譲渡が成立した場合には、将来計画に影響が予想されます。譲渡が未確定の現段階では、収支バランスをコントロールしながら収益改善をする計画としておりますが、業績予想につきましては、UI/UX事業の状況が確定次第、改めて開示してまいります。また、取り下げた(2023年2月10日リリースの「2022年12月期 第4四半期 決算説明補足資料」の34ページに記載)中期経営計画についても、併せて見直しの上、改めてTDnetで開示してまいります。

## 2. 四半期連結財務諸表及び主な注記

## (1) 四半期連結貸借対照表

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2022年12月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2023年3月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	6,780,553	7,374,987
売掛金	350,178	397,464
製品	8,118	6,760
仕掛品	10,431	10,369
原材料及び貯蔵品	70,780	68,349
未収入金	711,741	432,291
その他	331,682	257,938
貸倒引当金	△156	△123
流動資産合計	8,263,329	8,548,037
固定資産		
有形固定資産		
建物	179,045	179,045
減価償却累計額	△60,840	△64,192
建物(純額)	118,205	114,852
工具、器具及び備品	360,092	338,041
減価償却累計額	△266,672	△237,570
工具、器具及び備品(純額)	93,420	100,471
有形固定資産合計	211,626	215,324
無形固定資産		
ソフトウェア	1,201,448	1,212,510
顧客関連資産	34,512	27,609
技術資産	127,889	102,311
その他	90,119	92,395
無形固定資産合計	1,453,968	1,434,827
投資その他の資産		
投資有価証券	34,124	28,233
敷金及び保証金	130,415	130,098
繰延税金資産	63,500	75,129
その他	16,711	16,611
貸倒引当金	△16,711	△16,611
投資その他の資産合計	228,039	233,461
固定資産合計	1,893,634	1,883,613
資産合計	10,156,963	10,431,651



(単位：千円)

	前連結会計年度 (2022年12月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2023年3月31日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	130,489	134,662
未払金	169,534	171,825
前受金	707,123	726,091
未払費用	198,148	153,398
未払法人税等	67,202	191,731
賞与引当金	74,818	130,069
その他	171,603	155,101
流動負債合計	1,518,920	1,662,881
固定負債		
役員退職慰労引当金	116,552	123,722
退職給付に係る負債	264,604	272,084
その他	32,091	31,638
固定負債合計	413,247	427,444
負債合計	1,932,168	2,090,326
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	3,076,576	3,076,576
資本剰余金	2,555,703	2,555,703
利益剰余金	3,630,802	3,750,154
自己株式	△1,186,569	△1,186,593
株主資本合計	8,076,513	8,195,841
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	17,675	13,588
為替換算調整勘定	58,299	54,782
その他の包括利益累計額合計	75,974	68,371
新株予約権	72,306	77,112
純資産合計	8,224,794	8,341,324
負債純資産合計	10,156,963	10,431,651



## (2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書

## 四半期連結損益計算書

## 第1四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2022年1月1日 至 2022年3月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2023年1月1日 至 2023年3月31日)
売上高	1,827,574	2,211,963
売上原価	775,177	1,046,661
売上総利益	1,052,397	1,165,302
販売費及び一般管理費	595,672	616,564
営業利益	456,724	548,738
営業外収益		
受取利息	22	483
受取配当金	6	—
為替差益	7,132	9,489
その他	0	0
営業外収益合計	7,162	9,973
営業外費用		
特許権償却	633	465
その他	147	64
営業外費用合計	780	530
経常利益	463,106	558,181
特別損失		
固定資産除却損	11,267	—
賃貸借契約解約損	48,947	—
特別損失合計	60,215	—
税金等調整前四半期純利益	402,890	558,181
法人税等	116,105	159,249
四半期純利益	286,785	398,932
非支配株主に帰属する四半期純利益	—	—
親会社株主に帰属する四半期純利益	286,785	398,932

## 四半期連結包括利益計算書

## 第1四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2022年1月1日 至 2022年3月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2023年1月1日 至 2023年3月31日)
四半期純利益	286,785	398,932
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△48	△4,086
為替換算調整勘定	2,036	△3,516
その他の包括利益合計	1,988	△7,603
四半期包括利益	288,773	391,329
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	288,773	391,329
非支配株主に係る四半期包括利益	—	—

(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

該当事項はありません。

(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)

税金費用の計算

当連結会計年度の税引前当期純利益に対する税効果会計適用後の実効税率を合理的に見積り、税引前四半期純利益に当該見積実効税率を乗じて計算する方法としております。

(セグメント情報等)

## 【セグメント情報】

前第1四半期連結累計期間(自 2022年1月1日 至 2022年3月31日)

## 1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位:千円)

	報告セグメント				調整額 (注) 1	四半期連結損 益計算書計上 額(注) 2
	コンテンツ制 作ソリューション事業	コンテンツ流 通ソリューション事業	UI/UX事業	計		
売上高						
外部顧客への売上高	1,327,492	229,609	270,473	1,827,574	—	1,827,574
セグメント間の内部売上 高又は振替高	—	—	—	—	—	—
計	1,327,492	229,609	270,473	1,827,574	—	1,827,574
セグメント利益又は損失 (△)	522,652	43,818	△111,396	455,074	1,650	456,724

(注) 1 セグメント利益の調整額は、主に各報告セグメントに配分していない全社収益、全社費用の純額であります。

2 セグメント利益又は損失(△)は、四半期連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

## 2. 報告セグメントの変更等に関する情報

該当事項はありません。

## 3. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

(固定資産に係る重要な減損損失)

該当事項はありません。

(のれんの金額の重要な変動)

該当事項はありません。

当第1四半期連結累計期間(自 2023年1月1日 至 2023年3月31日)

1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位：千円)

	報告セグメント				調整額 (注) 1	四半期連結損 益計算書計上 額(注) 2
	コンテンツ制 作ソリューション事業	コンテンツ流 通ソリューション事業	UI/UX事業	計		
売上高						
外部顧客への売上高	1,666,098	248,326	297,538	2,211,963	—	2,211,963
セグメント間の内部売上 高又は振替高	—	12,000	—	12,000	△12,000	—
計	1,666,098	260,326	297,538	2,223,963	△12,000	2,211,963
セグメント利益又は損失 (△)	800,894	△157,495	△94,661	548,738	—	548,738

(注) セグメント利益又は損失(△)は、四半期連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

2. 報告セグメントの変更等に関する情報

第1四半期連結会計期間より、従来のクリエイターサポート事業を、イラスト・マンガ・アニメーション制作アプリ「CLIP STUDIO PAINT」の販売を中心とした「コンテンツ制作ソリューション事業」として、電子書籍配信ソリューションの販売を中心とした「コンテンツ流通ソリューション事業」として、2つのセグメントに分離するとともに、電子書籍配信ソリューションを2022年6月に設立した100%子会社の株式会社andDC3に譲渡し、新たにDC3ソリューションのビジネスを「コンテンツ流通ソリューション事業」に含めることといたしました。これは経営管理上の意思決定や業績区分を見直した結果、従来のセグメントとは分けて区分することがより適切であると判断したことによるものであります。

なお、前第1四半期連結累計期間のセグメント情報については、変更後の報告セグメントの区分に基づき作成したものを開示しております。

3. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

(固定資産に係る重要な減損損失)

該当事項はありません。

(のれんの金額の重要な変動)

該当事項はありません。