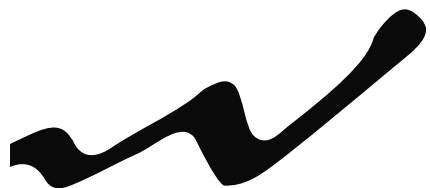


2023年12月期 第3四半期 決算説明補足資料



CELSYS

2023.11.02



目次

1. グループトピック	
1-1. 業容拡大をめざした事業分野の再編	4
1-2. UI/UX事業の譲渡完了により新たなステージへ	5
1-3. 投資価値向上のため今期配当予想を修正（増配）	6
1-4. 自己株式取得の追加実施による株主還元強化	7
1-5. サブスクリプション契約の価格改定で収益向上	8
1-6. 持続的な成長を目指したプライム市場へ移行準備	9
1-7. 資本業務提携契約の進捗状況	10
2. 業績ハイライト	
2-1. 連結損益計算書	12
2-2. 連結貸借対照表	13
3. 事業セグメント別の概況	
3-1. コンテンツ制作ソリューション事業	14
3-2. コンテンツ流通ソリューション事業	23
3-3. UI/UX事業	31
4. 売上高・営業利益の推移	32
5. 株主の皆様へ	35
参考資料：月次進捗レポート	36

1. グループトピック

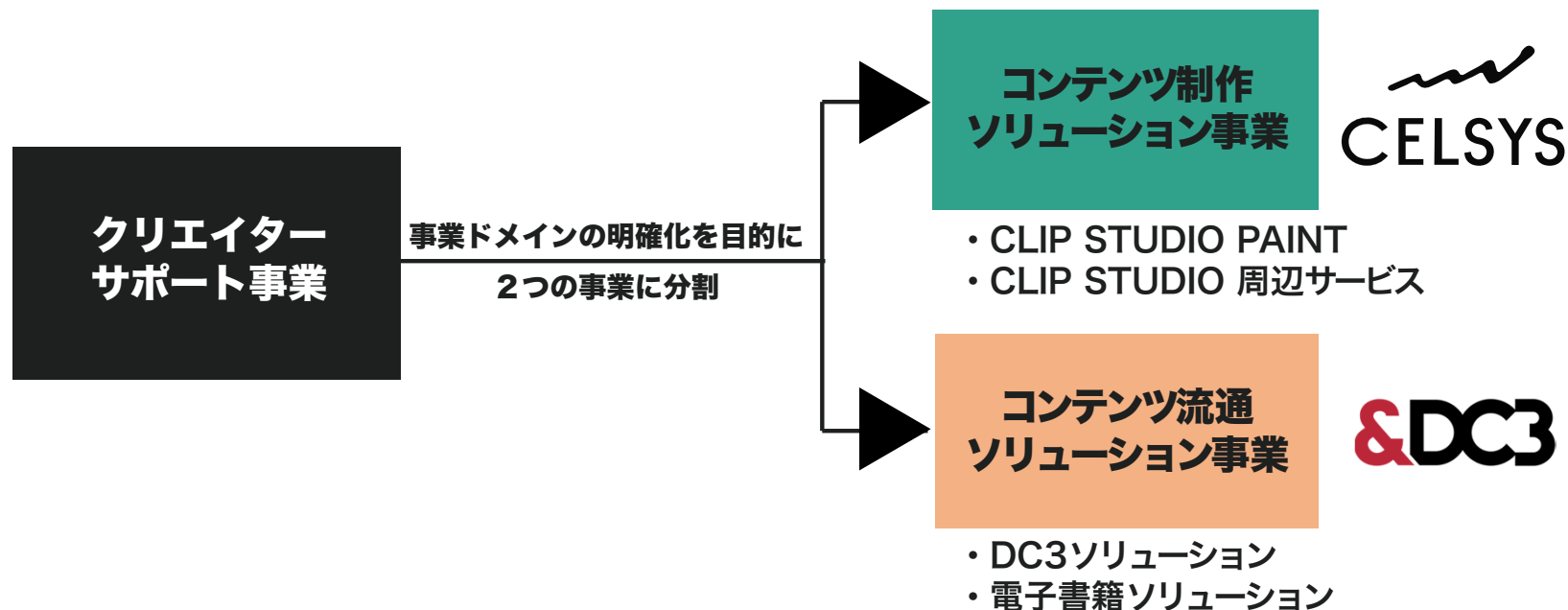


1-1. 業容拡大をめざした事業分野の再編

2023年1月から事業ドメインを明確化し、効率性・専門性を高め、業容拡大を目指してきました。

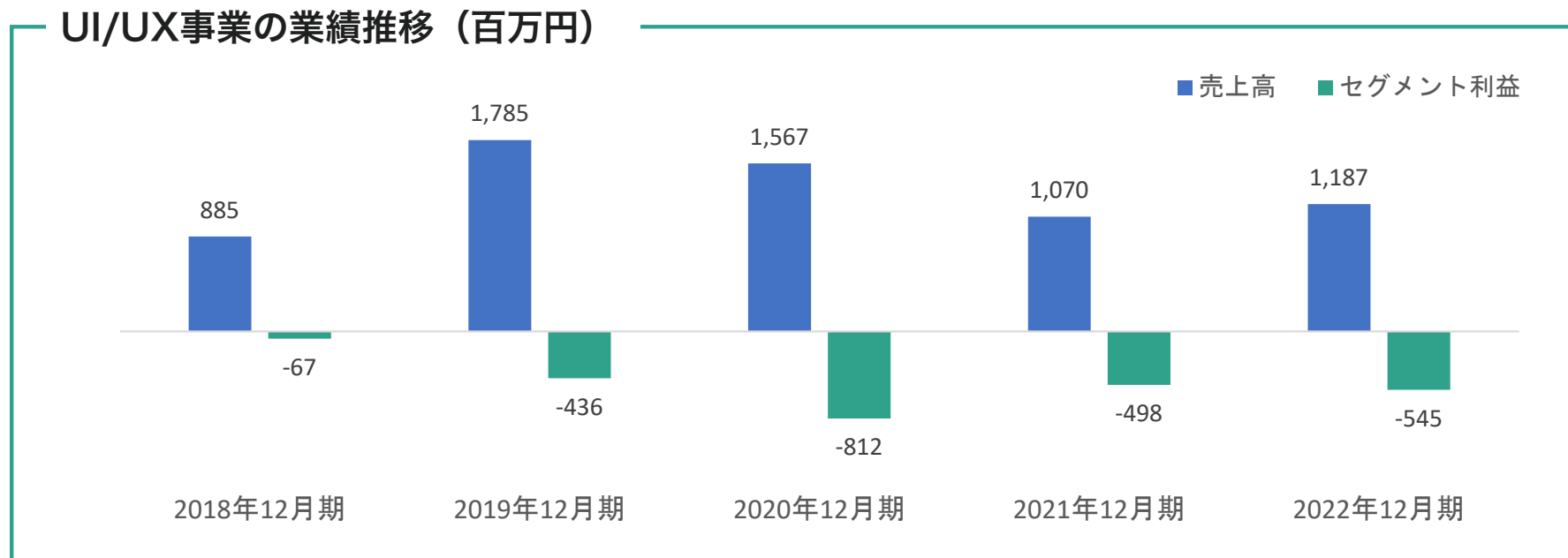
コンテンツ制作アプリ「CLIP STUDIO PAINT」の販売及びその周辺サービスの提供と、電子書籍配信ソリューションの提供を行ってきたクリエイターサポート事業は、&DC3社へ電子書籍ソリューション部門を譲渡することにより、セルシスは「CLIP STUDIO PAINT」の販売及びその周辺サービスの提供に注力するコンテンツ制作ソリューションビジネスにフォーカスします。

&DC3社は分割した電子書籍ソリューションと共に、2022年12月8日に発表した、あらゆるデジタルデータを唯一無二の“モノ”として扱うことで、WEB3時代の新しいデジタルコンテンツ流通を実現する基盤ソリューション「DC3」の提供に注力するコンテンツ流通ソリューションビジネスにフォーカスします。



1-2. UI/UX事業の譲渡完了により新たなステージへ

業績にマイナスの影響をもたらしていたUI/UX事業については決算短信に記載のとおり2023年8月1日付で譲渡が完了いたしました。



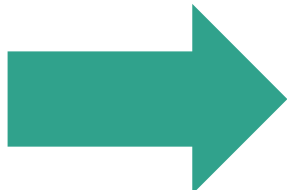
コンテンツ領域に注力し、更なる業容の拡大を目指す

1-3. 投資価値向上のため今期配当予想を修正（増配）

当社は、株主の皆様への利益還元について、経営の重要な課題の一つと認識しており、経営環境の変化に耐え得る経営基盤の強化のための内部留保とのバランスを考慮しつつ、配当性向を基準とする業績に応じた利益配当により利益還元を実施していく方針としております。

2023年2月10日発表の1株当たり9円という配当金予想を、配当性向等を勘案し、株主還元策の強化を目的に、1株当たり**3円増配**し、12円とすることといたしました。

2023年12月期の配当金

1株当たり **9円**  **12円**

2024年以降も、継続して利益還元策を強化してまいります。

1-4. 自己株式取得の追加実施による株主還元強化

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及び株主還元の更なる充実を遂行することを目的に、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、2023年8月までに、**25億円**分の自己株式を取得しました。

2023年12月期の第4四半期に追加の自己株式取得を行います。

2023年12月期第4四半期

5億円 の取得実施

今回の追加取得で30億円の自己株式取得は完了予定です。
2024年も積極的な自己株式取得の実施を行ってまいります。

1-5. サブスクリプション契約の価格改定で収益向上

「CLIP STUDIO PAINT」のサブスクリプション契約につきまして、来期以降の収益向上を目的に**2023年12月期第4四半期中に価格改定**を実施します。



CLIP STUDIO
PAINT



*詳細は価格改定を実施次第、当社HPでご案内いたします。

1-6. 持続的な成長を目指したプライム市場へ移行準備

2022年8月19日に開示いたしました「東京証券取引所プライム市場への市場区分変更申請に向けた準備に関するお知らせ」に記載のとおり、現在、東京証券取引所プライム市場への市場区分変更申請に向けた準備を進めております。プライム市場への変更に向け、コーポレートガバナンスなどの体制強化を図り、会社の持続的な成長と中長期的な企業価値の向上に努めてまいります。

■プライム市場上場審査基準

	形式要件
株主数	800人以上
流通株式数	2万単位以上
流通株式時価総額	100億円以上
流通株式比率	35%以上
時価総額	250億円以上
純資産の額	50億円以上
利益の額（最近2年の合計）	25億円以上

■当社状況

2023年9月30日時点

	適合状況
約20,000人	適合
約26万単位	適合
約198億円	適合
73%	適合
約270億円	適合
66億円	適合
30億円	適合

1-7. 資本業務提携契約の進捗状況

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と当社が相互に連携し、シナジー効果を生み出すことを目的に、発行済み当社株式の5%を第三者割当増資、及び10%までを市場買付とする、資本業務提携契約を締結しました。



資本業務提携契約に基づき、2023年9月25日及び10月30日付で、WEBTOON Entertainmentのグループ会社であるLINE Digital Frontier及びイーブックイニシアティブジャパンより大量保有報告書（変更）が提出されました。

詳細はこちら：

https://www.celsys.com/files/user/pdf/groupnews/ArtSpark_News_20211210.pdf

https://www.celsys.com/files/user/pdf/ir/info/2021/info_2021-1210a.pdf

2. 業績ハイライト



2-1. 連結損益計算書

単位：百万円

	期間比較(1月～9月)			※ご参考
	2022年12月期 第3四半期	2023年12月期 第3四半期	前年同期比	2022年12月期 通期
売上高	5,544	6,186	+11.6%	7,543
営業利益	1,233	924	△25.0%	1,465
経常利益	1,339	947	△29.3%	1,605
四半期 純利益	875	68	△92.2%	1,047

トピックス

- UI/UX事業譲渡に伴う一過性の特別損失として8.9億円を第3四半期累計期間に計上

2-2. 連結貸借対照表

単位：百万円

	前連結会計年度末 (2022年12月末日)		当連結会計年度第3四半期末 (2023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	8,263	81.4%	7,079	82.6%	△1,183
固定資産	1,893	18.6%	1,491	17.4%	△401
資産合計	10,156	100.0%	8,571	100.0%	△1,585
流動負債	1,518	15.0%	1,522	17.8%	3
固定負債	413	4.0%	442	5.2%	29
負債合計	1,932	19.0%	1,965	22.9%	33
純資産合計	8,224	81.0%	6,605	77.1%	△1,619
負債・純資産合計	10,156	100.0%	8,571	100.0%	△1,585

主な増減の内容

- 流動資産：未収入金 △547百万円
現金及び預金 △653百万円
前期末はホリデーシーズン売上が好調だったため約15億円分の自己株式取得を行ったため
- 固定資産：ソフトウェア △315百万円
技術・顧客関連資産 △162百万円
UI/UX事業の売却に伴うソフトウェア資産の償却
UI/UX事業の売却に伴う資産の償却
- 純資産：自己株式の取得 △1,500百万円

3. 事業セグメント別の概況

3-1. コンテンツ制作ソリューション事業



3-1. コンテンツ制作ソリューション事業_1

単位：百万円

	期間比較(1月～9月)			※ご参考
	2022年12月期 第3四半期	2023年12月期 第3四半期	前年同期比	2022年12月期 通期
売上高	3,896	4,360	+11.9%	5,394
営業損益	1,471	1,545	+5.0%	1,991

※2022年12月期の数値は、2022年12月期のクリエイターサポート事業からコンテンツ制作ソリューション分を抜き出した値です。

2023年9月現在の「CLIP STUDIO PAINT」業績指標ハイライト

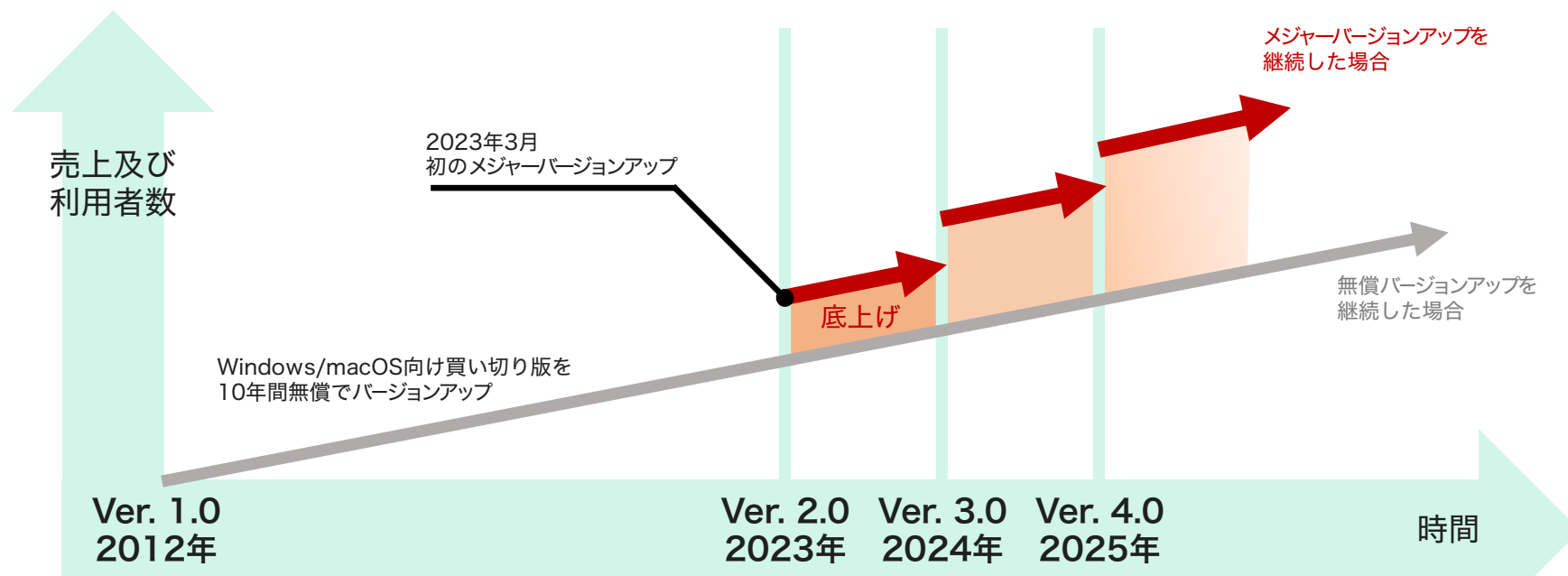
- 累計出荷本数 **3,385万本** 前年同月比 **+45.2%**
- 海外割合 **79.9%** 前年同月比 **+3.1 Point**
- サブスクリプション契約数 **91.8万契約** 前年同月比 **+38.9%**
- ARR **29.56億円** 前年同月比 **+24.5%**

3-1. コンテンツ制作ソリューション事業_2

活動トピックス① CLIP STUDIO PAINTのメジャーバージョンアップ

CLIP STUDIO PAINTは、2012年の初回リリースから、Windows及びmacOSに向けた買い切り版は、無償でバージョンアップを10年間続けてきました。2023年3月に初めて実施した大型のメジャーバージョンアップ、バージョン2.0はご好評をいただいていることに加え、新規ユーザーの獲得を目的とした全世界に向けた販売促進キャンペーンを実施したことなどにより当四半期連結会計期間の「CLIP STUDIO PAINT」の出荷本数は過去最高の増加数となり、マーケットに対する認知向上効果により、売上及び利用者数の底上げを実現しました。**2024年以降も継続してメジャーバージョンアップを実施してまいります。**

●メジャーバージョンアップ施策によるユーザー数及び売上イメージ



3-1. コンテンツ制作ソリューション事業_3

活動トピックス② サブスクリプション契約増加施策

サブスクリプション契約の増加を目的とし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、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契約の増加を目指してまいります。

	ダウンロード版 (買い切り)	月額利用プラン※ (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

※ 1デバイスプランの月額料金契約の場合

2023年第2四半期に、不明な攻撃により正常な決済ができなくなることでお客様にご迷惑をかけることを防ぐためのセキュリティ強化を目的とした、Windows及びmacOS環境のサブスクリプション契約の決済に用いていた決済システムの変更を行いました。一部の契約者からの再登録が行われず、5月末の再登録期限で解約になった契約があり、契約数が一時的に減少しましたが、新規契約数は引き続き順調に推移し、6月末は84.2万契約と4月末時点の契約者数まで回復しました。また、7月以降は順調に増加し9月には90万契約を超えました。

3-1. コンテンツ制作ソリューション事業_4

活動トピックス③ AI開発投資の強化（2023年9月～）

従来取り組んできた**AI領域への開発投資を強化しさらに深化**させます。その一環として、AI技術の実用化領域で業界をリードするax株式会社への資本参加および、戦略的パートナーシップを締結し、開発能力を拡充いたします。



当社は、10年以上前からAI技術の可能性に着目し、研究開発に取り組んで参りました。ax株式会社はAI技術の実用化領域におけるリーディングカンパニーであり、今回の取り組みにより、AI領域に資本参加すると共に、戦略的パートナーシップを締結し、当社のAI技術の開発能力を拡充いたします。

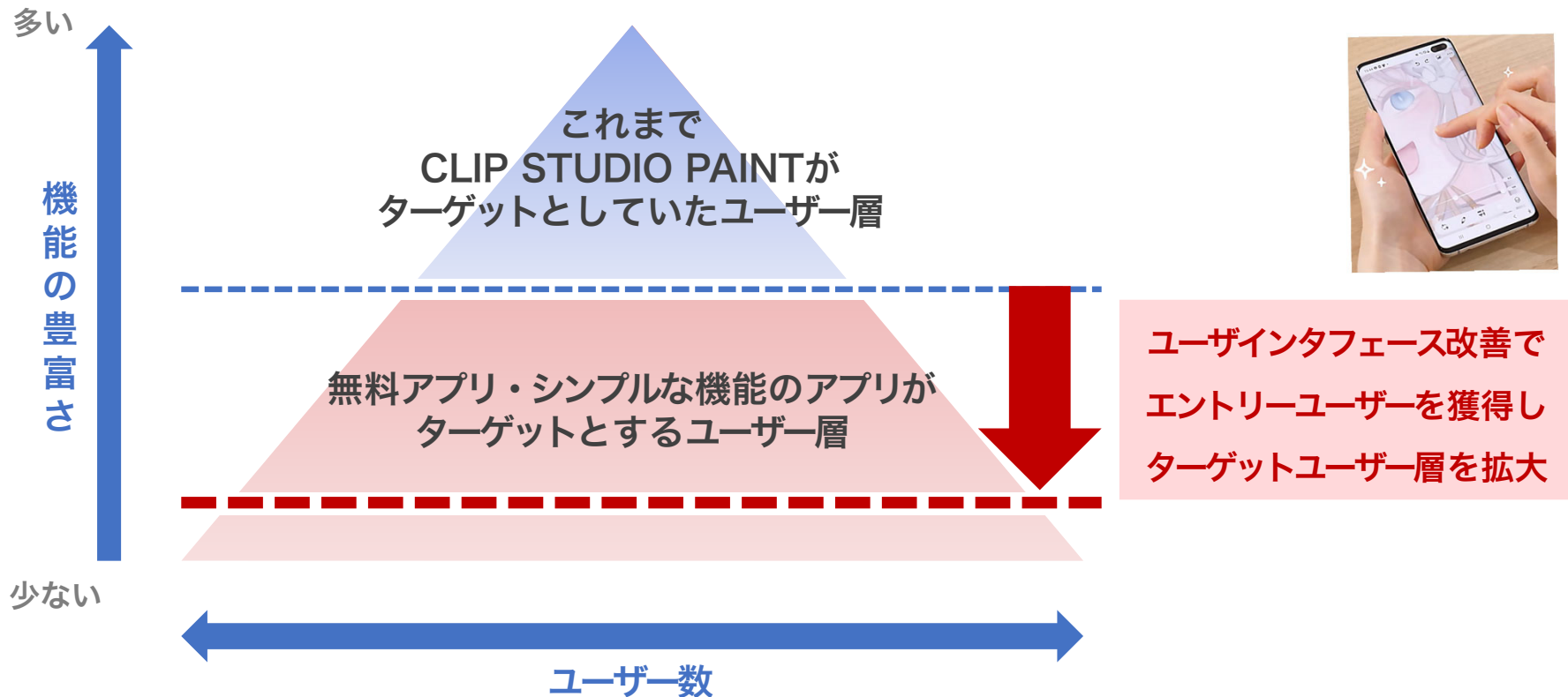
詳細はこちら：<https://www.celsys.com/topic/2023092702>

3-1. コンテンツ制作ソリューション事業_5

活動トピックス④ ユーザー層の拡大を目的にシンプルモードを搭載

インターフェース改善により、今まで「CLIP STUDIO PAINT」がターゲットとしていたユーザー層が、無料アプリやシンプルな機能のアプリがターゲットにしている、**若年層やを中心とした競合アプリのユーザー層まで広げる**ことを実現します。

ユーザインタフェース改善によるターゲットユーザー層拡大のイメージ



詳細はこちら：<https://www.celsys.com/topic/2023061302>

3-1. コンテンツ制作ソリューション事業_6

活動トピックス⑤ CLIP STUDIO PAINT の対応言語と海外利用比率



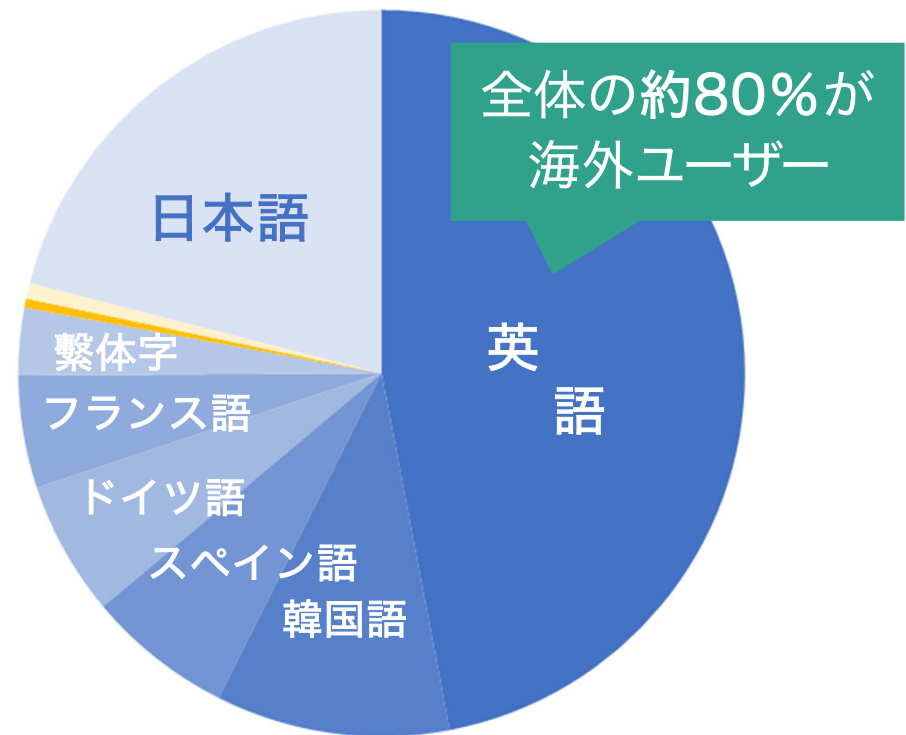
CLIP STUDIO
PAINT

11言語対応

日本語	繁體中文
English	简体字
Français	ภาษาไทย
Español	Bahasa Indonesia
Deutsch	Português Brasileiro
한국어	

日本語/英語/韓国語/中国語(繁体字/简体字) /フランス語/スペイン語/ドイツ語/ポルトガル語/タイ語/インドネシア語版

出荷本数の言語別構成比



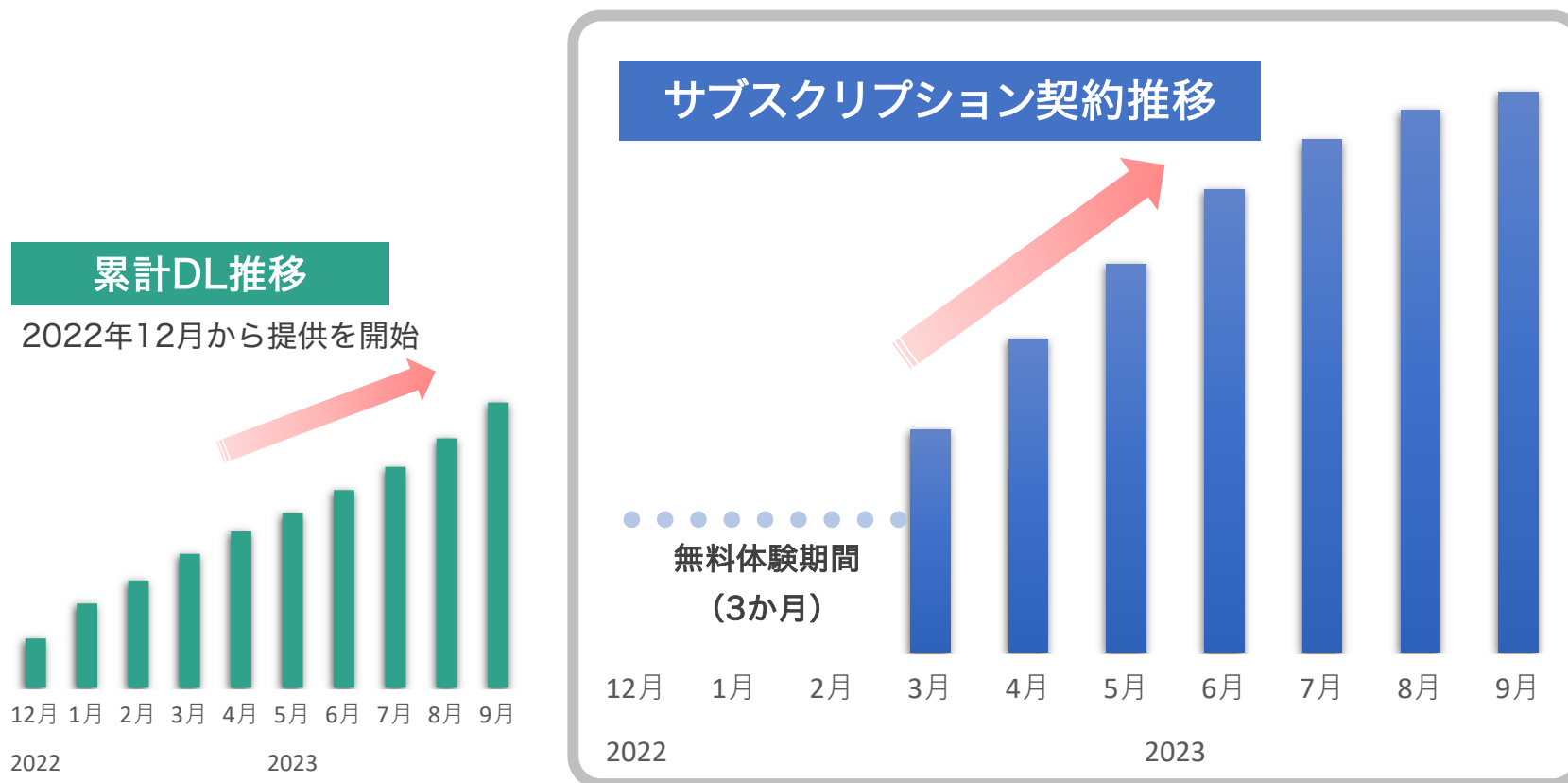
世界の **3,000万人以上**
のクリエイターが利用

3-1. コンテンツ制作ソリューション事業_7

活動トピックス⑥ 中国本土におけるDL・サブスクリプション契約推移

2022年12月から中国市場に向けてiPad版の提供を開始し、累計DL数は10か月で開始当初の**5倍強**となり、3か月の無料体験期間を経てサブスクリプション契約に移行するユーザー数も着実に増加しております。

また、この短期間で中国はAppStoreにおける**国別の売上構成比で上位10位以内**に入っており、引き続き成長が見込めます。



3-1. コンテンツ制作ソリューション事業_8

活動トピックス⑦

サブスク契約増

海外ユーザー増

- CLIP STUDIO PAINT **メジャーバージョンアップ** Ver.2.0の提供開始
Windows / macOS 一括払い（無期限）版の提供・販売方法を変更
新たに、簡体中国語、ポルトガル語、インドネシア語、タイ語に対応
- CLIP STUDIO PAINT の累計出荷本数が9月末現在で3,385万本となり、日本語以外の**海外に向けた出荷が約80%**と増加傾向で推移（P20参照）
- **ユーザー層の拡大**を目的にスマートフォン版及びタブレット版のアップデートを実施
新たに直感的に使いやすいインターフェースを追加しシンプルかつ直感的なインターフェースの提供を実現（P19参照）

流通・作家支援

- 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が**全世界で800万人**に
- 漫画家を志望する方がオンラインで編集部でマンガの持ち込みができる「モチコミonline」のサービスにおいて、オンライン出張編集部を開催

全ての活動はこちら：https://www.celsys.com/irinfo_groupnews/&contents_type=7

3. 事業セグメント別の概況

3-2. コンテンツ流通ソリューション事業



3-2. コンテンツ流通ソリューション事業_1

単位：百万円

	期間比較(1月~9月)			※ご参考
	2022年12月期 第3四半期	2023年12月期 第3四半期	前年同期比	2022年12月期 通期
売上高	715	759	+6.2%	961
営業損益	43	△537	-	△26

※2022年12月期の数値は、2022年12月期のクリエイターサポート事業からコンテンツ流通ソリューション分を抜き出した値です。

トピックス

来期のDC3ソリューション売上を拡大させるための営業・プロモーション活動

- サービス事業者に向けたDC3の提案営業活動の推進

DC3ソリューションを利用する予定の**複数の事業者との契約**が進行中
年内にDC3ソリューションを利用した**サービスが複数オープン**する見込み

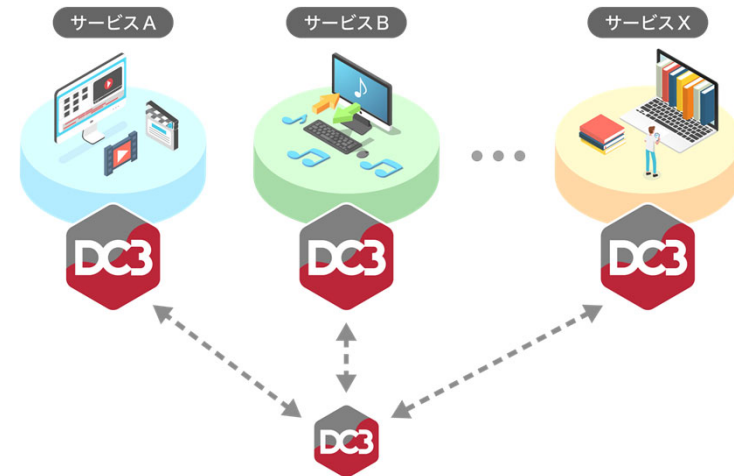
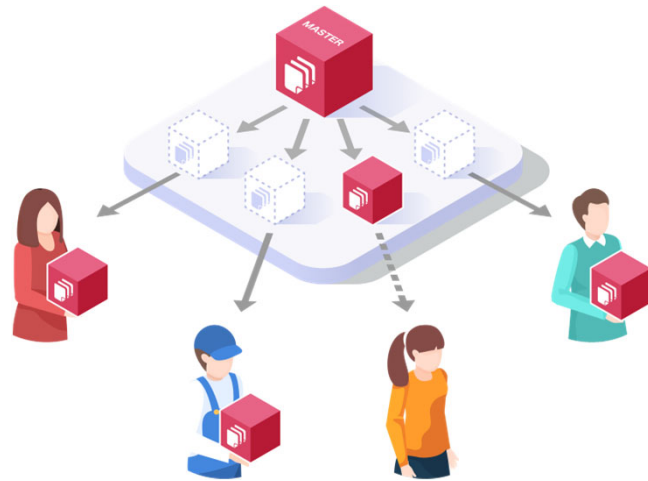
ソリューション品質向上に向けた継続開発投資

- 基盤となる「DC3モジュール」の機能拡充・品質強化
- 保有するDC3コンテンツを一元管理できるサービス「DC3マイルーム」の機能強化
- 事業者がDC3上で円滑にビジネスを行うための「DC3事業者コンソール」の開発

3-2. コンテンツ流通ソリューション事業_2

活動トピックス① 開発投資を行っているDC3とは？

「デジタルコンテンツがもっと愛される世界の実現」を目指して



DC3は、あらゆるデジタルデータを唯一無二の「モノ」として扱うことができるようにする、デジタルコンテンツ流通基盤ソリューションです。

DC3で流通するコンテンツは一つ一つが識別された「モノ」として存在し、個人が所有しているように扱うことができます。

従来のデジタルコンテンツは、購入したサービスが終了すると消失してしまう、複製されたり、真正の証明が困難、サービス間での連携や横断的な使用ができないなどの問題がありましたが、DC3ではこれらの課題を解決します。

DC3詳細はこちら：<https://www.dc3solution.net/>

DC3は「DC3モジュール」と呼ばれる独自のプログラムを事業者のWEBサービスに組み込むことで利用できます。

サービスに組み込まれたDC3モジュールと、サービスを横断してコンテンツを扱う機能・ブロックチェーンを管理する機能を持つ「Common DC3」が協調することで、全体の信頼性・安全性を担保します。

さらに、自身が保有するコンテンツをサービスを横断して一元管理する機能や、保有するコンテンツの一部を3D空間上で公開する機能も提供しています。

3-2.コンテンツ流通ソリューション事業_3

活動トピックス② DC3のプレビュー版をリリース



2023年9月

デジタルコンテンツ流通基盤ソリューション「DC3」
プレビュー版リリース

- ・ DC3コンテンツ管理サービス「DC3マイルーム」
- ・ DC3事業者向けサービス「DC3事業者コンソール」
- ・ DC3コンテンツ配布サービス「MORAEL」
- ・ イラスト / 漫画 / リフロー型電子書籍 / 3Dモデル対応の4種類のDC3プレイヤー

DC3の活用を希望する事業者の、**DC3利用をサポートするプロダクト**も提供開始

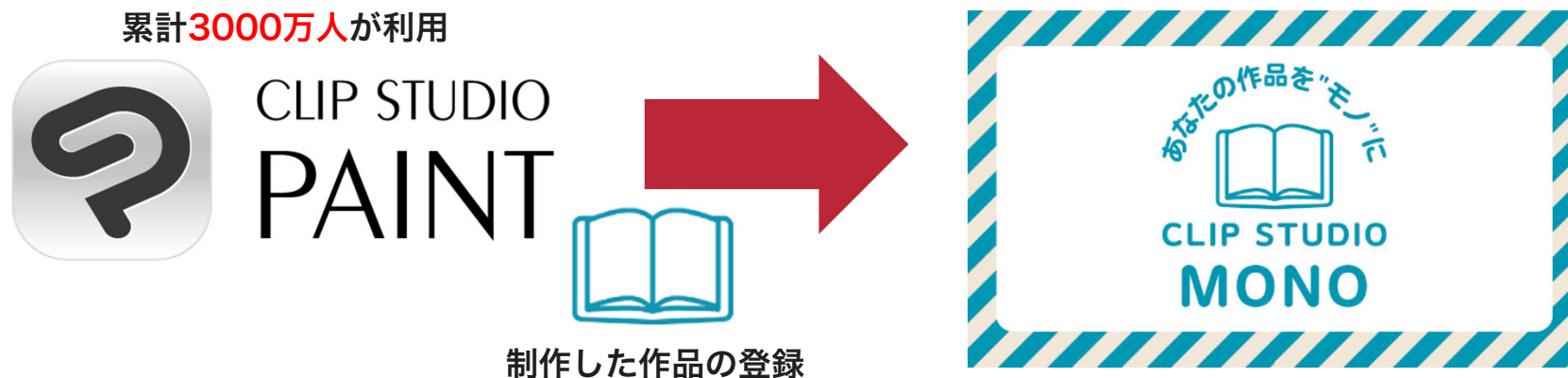
- ・ SaaS版DC3モジュール
- ・ WooCommerce連携プラグイン「DC3 for WooCommerce」
- ・ Shopify連携プラグイン「DC3 Integration」

➡ 開発投資を継続しDC3ソリューションの正式リリース**を実施予定**

詳細はこちら：<https://www.and-dc3.com/news/?newscat=dc3>

3-2. コンテンツ流通ソリューション事業_4

活動トピックス③ DC3とCLIP STUDIO PAINTとの連携を実現



DC3とCLIP STUDIO PAINTが連携し、クリエイターのコンテンツ制作からコンテンツ流通までのトータルサポートを実現
CLIP STUDIO PAINTがクリエイターに提供する価値が大きく向上

2023年9月26日にリリースしたCLIP STUDIO PAINT バージョン2.2.0で、製作した漫画・イラストをDC3コンテンツとして登録できる機能を追加し、**クリエイターが制作した作品を、簡単に唯一無二の「モノ」として製造**できるようになりました。あわせて、DC3コンテンツを出品・入手できる新サービス「CLIP STUDIO MONO」もリリースし、DC3コンテンツが流通する環境が整いました。

詳細はこちら：<https://www.and-dc3.com/>

3-2. コンテンツ流通ソリューション事業_5

活動トピックス④ 今後のDC3導入予定



同人誌販売・クリエイター支援サービス大手「とらのあな」グループの、クリエイターとファンを結ぶ新しい月額制ファンクラブプラットフォーム「クリエイティア」がDC3の導入を決定

「クリエイティア」はVtuber/配信者/声優/イラストレーターなどの様々なエンターテインメントを創造するクリエイターとファンの方々を結びつける、月額会員制のファンクラブプラットフォームです。DC3を導入することで、クリエイティア上で付加価値のついた限定コンテンツを販売できるようになります。また、コンテンツは流通する度にクリエイターへ収益分配されるため、よりファンクラブの価値を高めることが可能です。

さらに、コンテンツの不正コピーを防止することもでき、安心して自身の創作物の発表がおこなえます。

➡ 年内にDC3ソリューションを利用したサービスが複数オープン予定

詳細はこちら：https://www.dc3solution.net/assets/file/andDC3_News_2023_09_27_02.pdf

3-2. コンテンツ流通ソリューション事業

活動トピックス⑤ 今後のDC3導入予定



総合商社 兼松グループの兼松グランクスが、DC3コンテンツを取り扱う
マーケットプレイス「mitekore」を**今秋リリース**

「mitekore」は、ブロックチェーン技術を活用した「DC3」というデジタルコンテンツがもたらす新しい体験により、即売会や個展と同じ感覚でファンへ作品を販売することができるマーケットプレイスです。デジタルコンテンツでありながら、あたかも現実世界の「モノ」のようにコンテンツを保有するという、新しいクリエイティブの形を創出します。

➡ 年内にDC3ソリューションを利用したサービスが複数オープン予定

詳細はこちら：https://www.dc3solution.net/assets/file/andDC3_News_2023_09_27.pdf

3-2. コンテンツ流通ソリューション事業

活動トピックス⑥ 今後の活動

● 正式リリースに向けたDC3基盤の継続開発

正式リリース以降、ユーザー数が増加してもDC3を安定的に提供できるようにするために、DC3基盤となる「DC3モジュール」および「Common DC3」について、更なる品質向上・高速化に向けた継続開発を進めます。

● &DC3より提供する各種サービスの機能強化・プレイヤーの拡充

ユーザーがより豊かなデジタルコンテンツ体験を行えるよう、また事業者がよりビジネスを行いやすくできるよう、&DC3から提供する各プロダクトの機能強化を進めます。

- ・ DC3コンテンツ管理サービス「DC3マイルーム」の機能追加、外部サービスとの連携機能開発
- ・ DC3事業者向けサービス「DC3事業者コンソール」のブラッシュアップ
- ・ DC3プレイヤーの拡充・機能強化

● 顧客・パートナーの新規獲得

継続した営業・プロモーション活動を実施し、顧客・パートナーの獲得を進めます。
既に契約済みの事業者については、引き続きリリースに向けた導入サポートを行います。

● メディア媒体への露出強化

正式リリース以降、DC3の認知を強化し、導入に繋げていくべく、メディアとのリレーションを構築し、各種媒体への露出を強化します。

3-3. UI/UX事業

単位：百万円

	期間比較(1月～9月)			※ご参考
	2022年12月期 第3四半期	2023年12月期 第3四半期	前年同期比	2022年12月期 通期
売上高	933	1,066	+14.4%	1,187
営業損益	△307	△ 82	—	△545

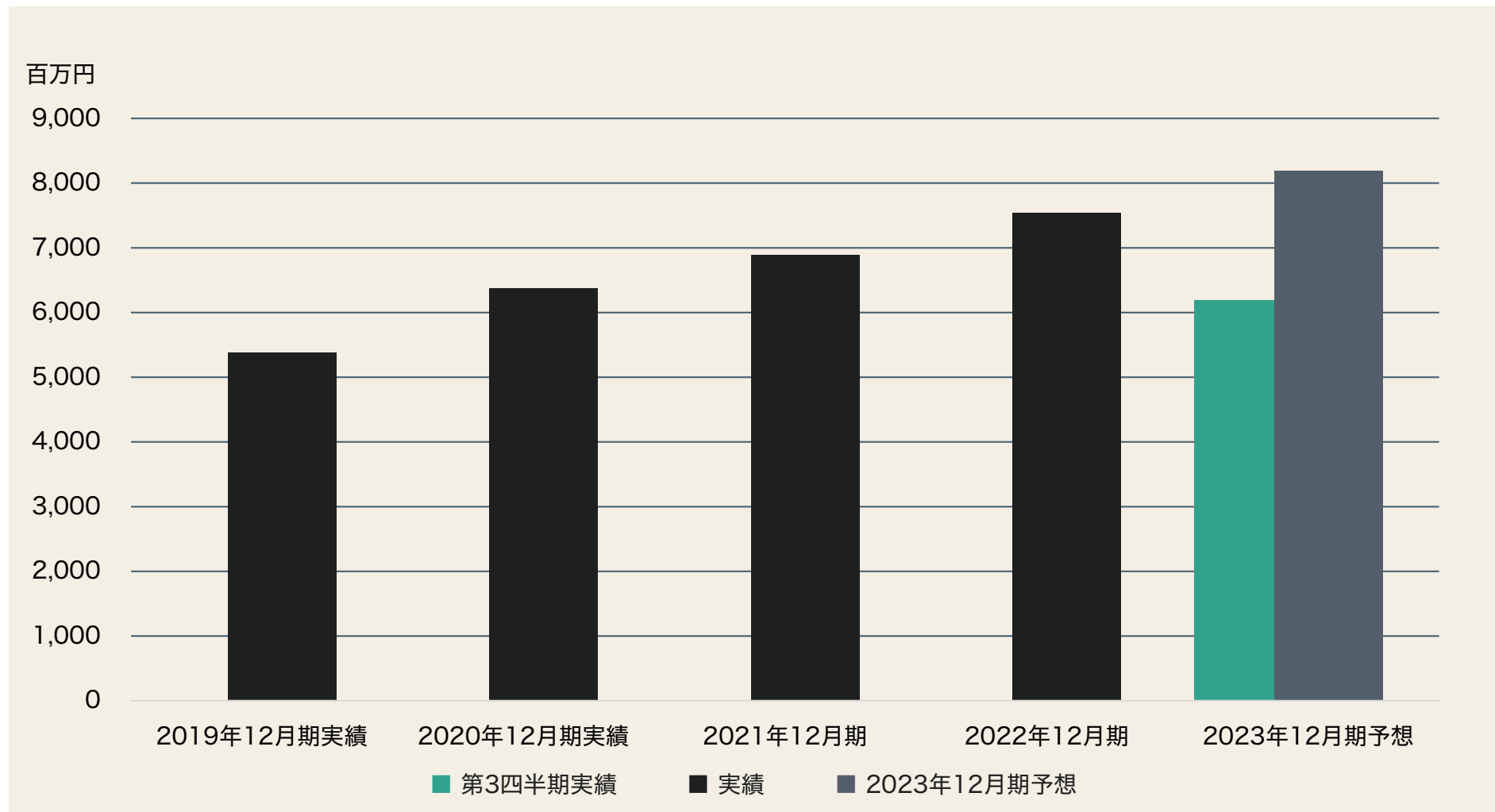
トピックス

- UI/UX事業は2023年8月1日に譲渡が完了しました

4.売上高・営業利益の推移

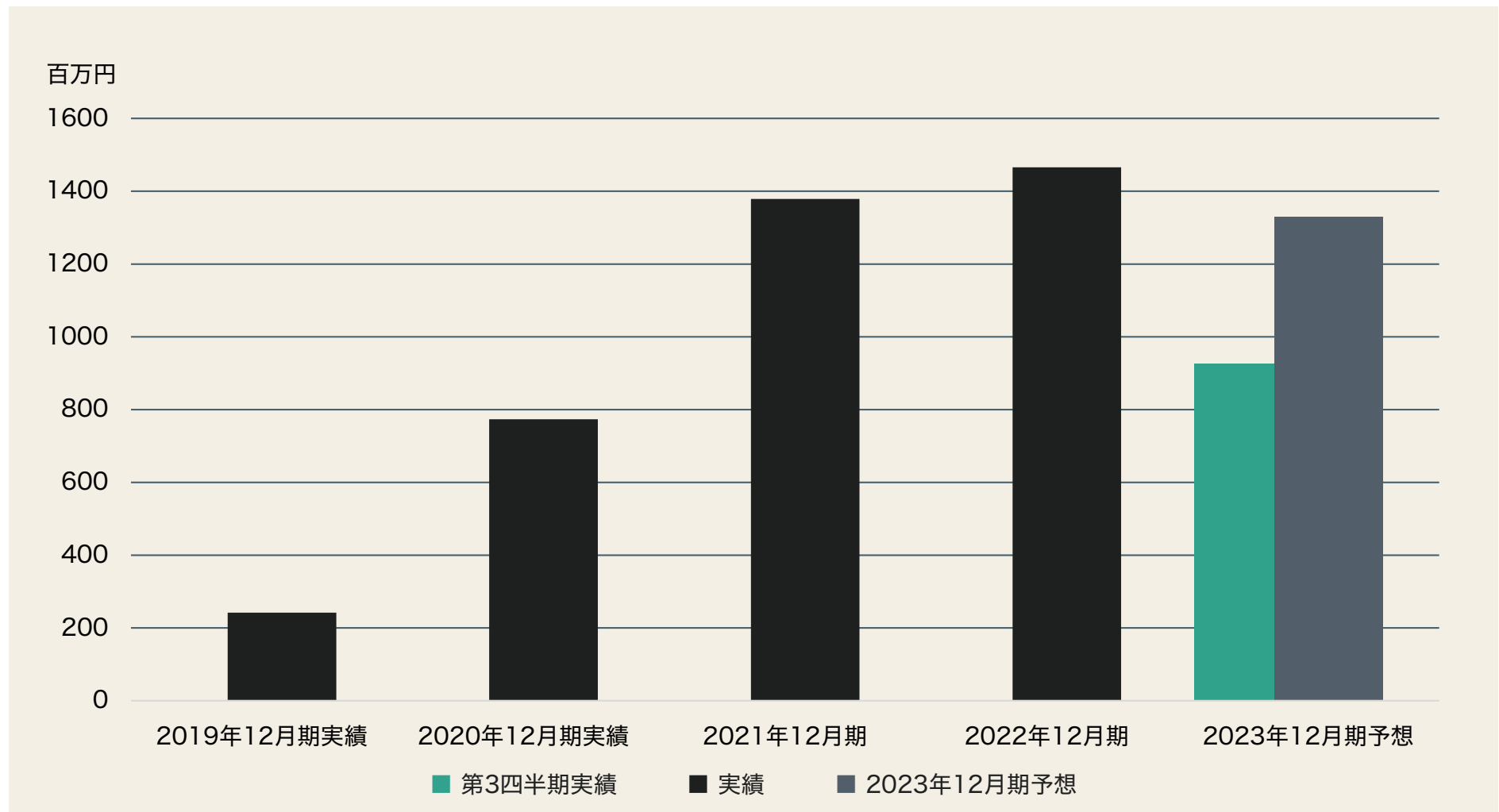


4. 売上高の推移



- 2023年12月期第3四半期は6,186百万円、進捗率は76%
- 2023年12月期は前期比9%増加の8,196百万円を見込む

4. 営業利益の推移



- 2023年12月期第3四半期は924百万円、進捗率は70%
- 2023年12月期は前期比9%減の1,330百万円を見込む

5. 株主の皆様へ

月次事業進捗レポート

当社事業へのご理解を深めていただくために、「コンテンツ制作ソリューション事業」及び「コンテンツ流通ソリューション事業」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.celsys.com/irinfo_news/contents_type=47



株主優待制度

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た株主優待制度を設けています。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.celsys.com/irinfo_yutai/



IRアンケート

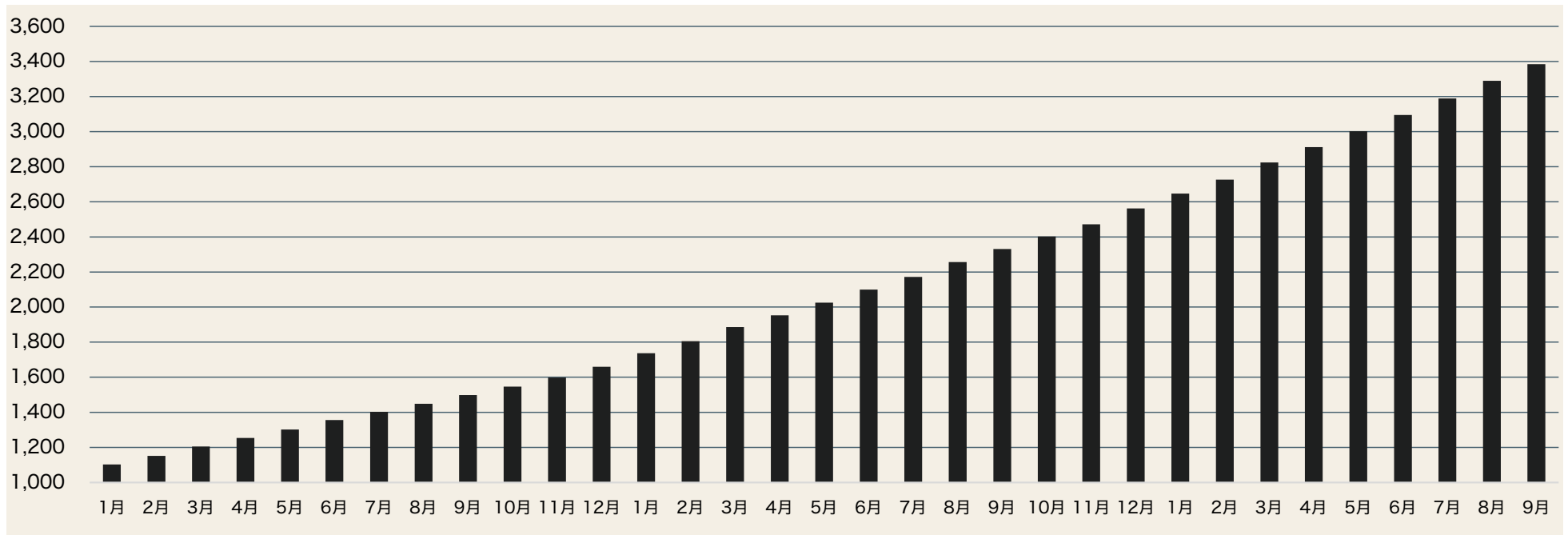
当社ホームページに IR に関するアンケートを掲載しております。皆様からのお声は、月次事業進捗レポートの改善等、今後のIR活動の参考にさせていただきます。

詳しくはこちら：https://www.celsys.com/irinfo_questionnaire/



参考資料：コンテンツ制作ソリューション事業 月次事業進捗

■ 「CLIP STUDIO PAINT」の累計出荷本数



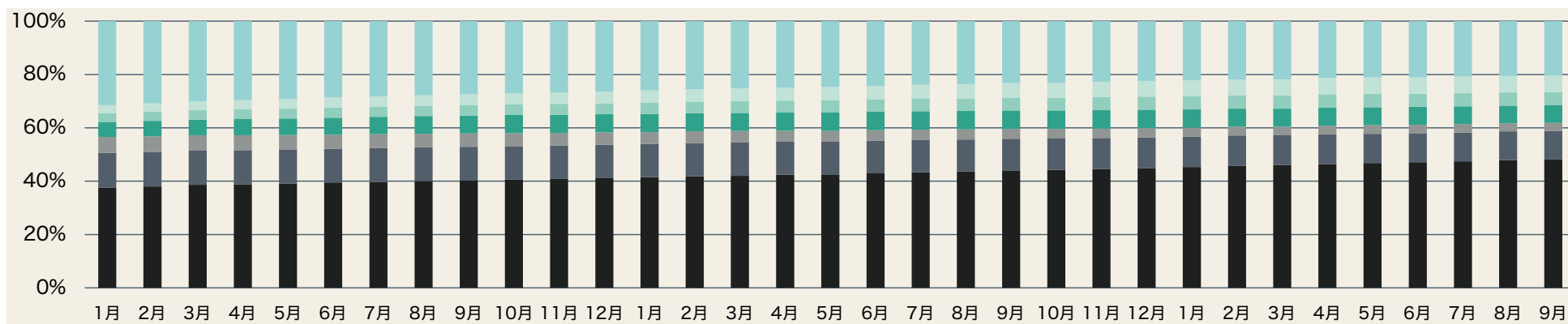
(単位:万本)

	1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月
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
2022年	1,737	1,805	1,886	1,953	2,025	2,100	2,172	2,257	2,331	2,403	2,472	2,562
2023年	2,647	2,726	2,824	2,912	3,002	3,095	3,189	3,290	3,385			

(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：コンテンツ制作ソリューション事業 月次事業進捗

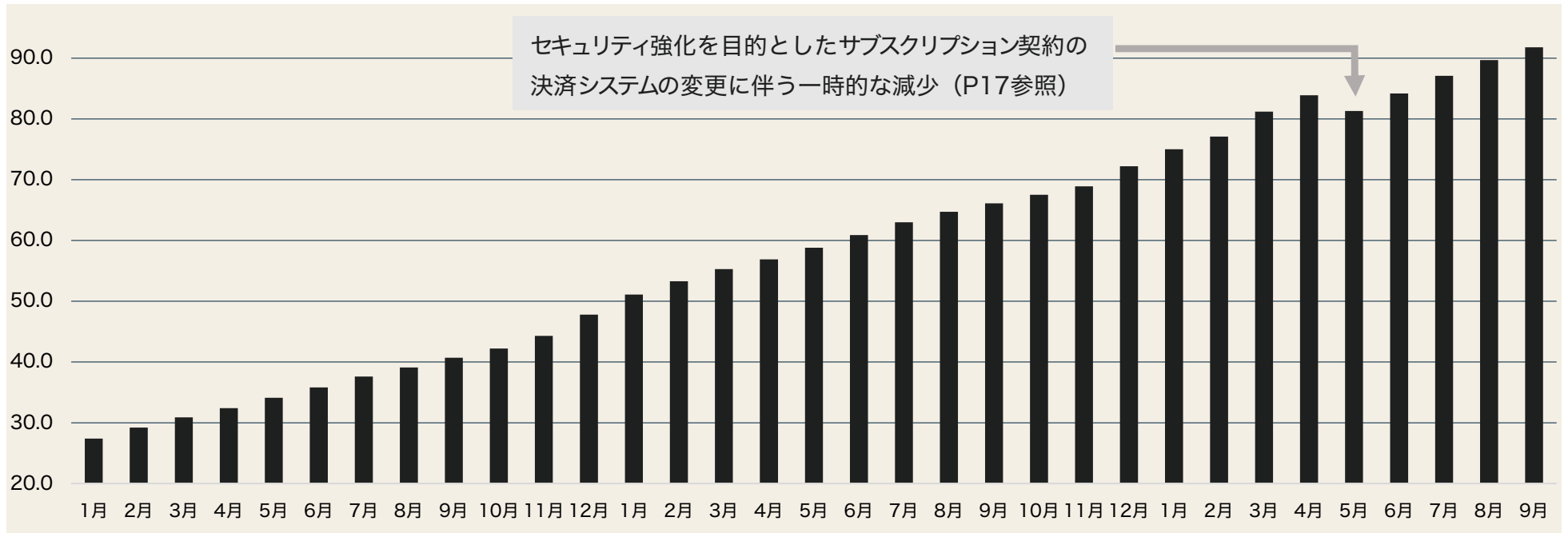
■ 「CLIP STUDIO PAINT」の累計出荷本数の言語別構成比率



		1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	
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	
	ドイツ語	3.0	3.2	3.3	3.5	3.7	3.8	3.9	3.9	4.0	4.1	4.2	4.4	
	フランス語	3.3	3.4	3.5	3.6	3.7	3.8	3.8	3.9	4.0	4.0	4.1	4.1	
	スペイン語	5.6	5.8	5.9	6.1	6.2	6.4	6.5	6.6	6.7	6.8	6.8	6.8	
	繁体字	6.0	5.8	5.6	5.6	5.4	5.3	5.2	5.1	5.0	4.9	4.8	4.7	
	韓国語	13.0	13.0	13.0	12.8	12.8	12.6	12.7	12.7	12.7	12.7	12.6	12.5	12.5
	英語	37.6	38.0	38.6	38.8	39.1	39.5	39.7	40.0	40.2	40.5	40.8	41.1	
2022年	日本語	26.0	25.5	25.2	24.9	24.7	24.3	23.8	23.6	23.2	23.1	22.7	22.4	
	ドイツ語	4.5	4.7	4.8	4.9	5.0	5.1	5.3	5.4	5.5	5.6	5.8	5.9	
	フランス語	4.3	4.3	4.4	4.5	4.6	4.6	4.7	4.7	4.8	4.8	4.9	4.9	
	スペイン語	6.8	6.8	6.8	6.8	6.9	6.9	6.9	6.9	6.9	6.9	6.9	6.9	
	繁体字	4.5	4.4	4.3	4.1	4.0	4.0	3.9	3.8	3.7	3.6	3.5	3.5	
	韓国語	12.4	12.5	12.5	12.4	12.3	12.2	12.1	12.0	11.9	11.8	11.7	11.5	
	英語	41.5	41.8	42.0	42.4	42.5	42.9	43.3	43.6	44.0	44.2	44.5	44.9	
	簡体字	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0.0
2023年	日本語	22.2	21.9	21.8	21.2	20.9	20.9	20.5	20.3	20.1				
	ドイツ語	6.0	6.0	6.1	6.1	6.1	6.1	6.1	6.1	6.1				
	フランス語	4.9	4.9	4.9	5.0	5.0	4.9	5.0	4.9	4.9				
	スペイン語	6.8	6.8	6.8	6.7	6.7	6.7	6.6	6.5	6.5				
	繁体字	3.4	3.3	3.2	3.2	3.2	3.1	3.1	3.0	3.0				
	韓国語	11.4	11.4	11.2	11.1	10.9	10.8	10.7	10.6	10.5				
	英語	45.3	45.7	46.0	46.2	46.4	46.7	46.9	47.3	47.4				
	簡体字	0.0	0.0	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.2	0.2				
	ポルトガル語	-	-	0.0	0.2	0.3	0.3	0.4	0.5	0.6				
	インドネシア語	-	-	0.0	0.1	0.2	0.2	0.3	0.3	0.4				
	タイ語	-	-	0.0	0.1	0.2	0.2	0.3	0.3	0.3				

参考資料：コンテンツ制作ソリューション事業月次事業進捗

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



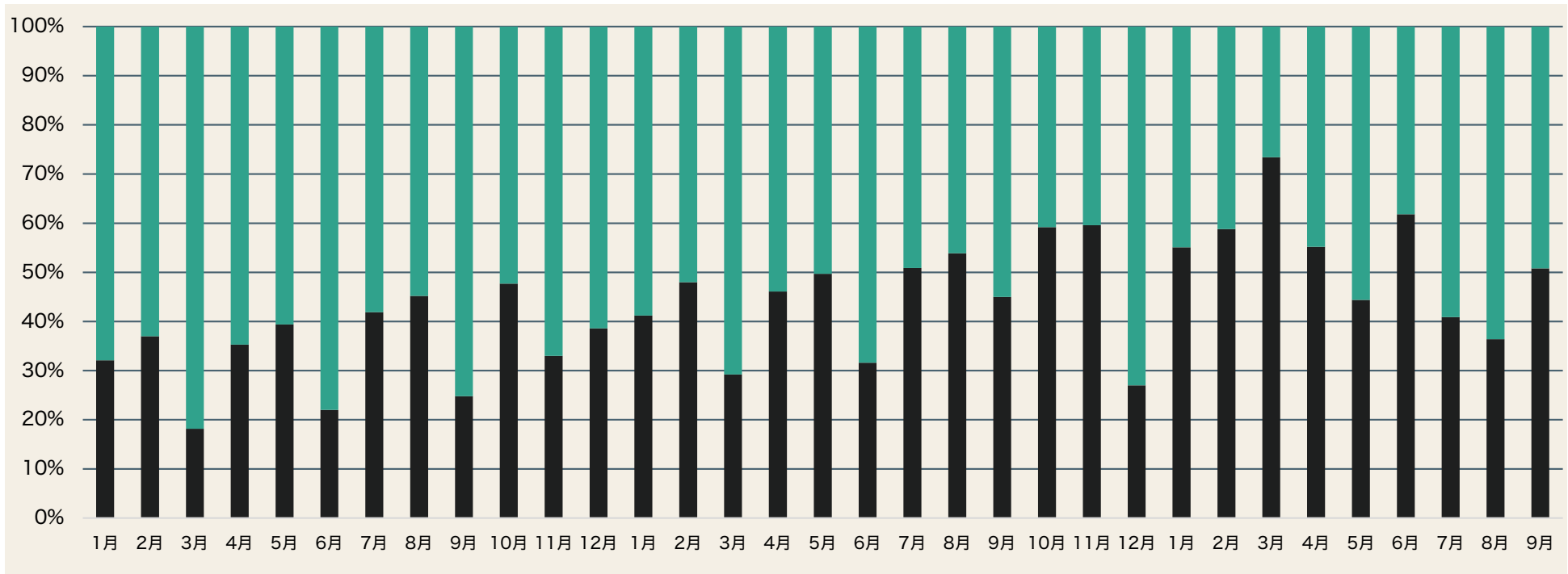
(単位:万本)

	1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月
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
2022年	51.1	53.3	55.3	56.9	58.8	60.9	63.0	64.7	66.1	67.5	68.9	72.2
2023年	75.0	77.1	81.2	83.9	81.3	84.2	87.1	89.7	91.8			

(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：コンテンツ制作ソリューション事業月次事業進捗

■ 「CLIP STUDIO PAINT」の販売及び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



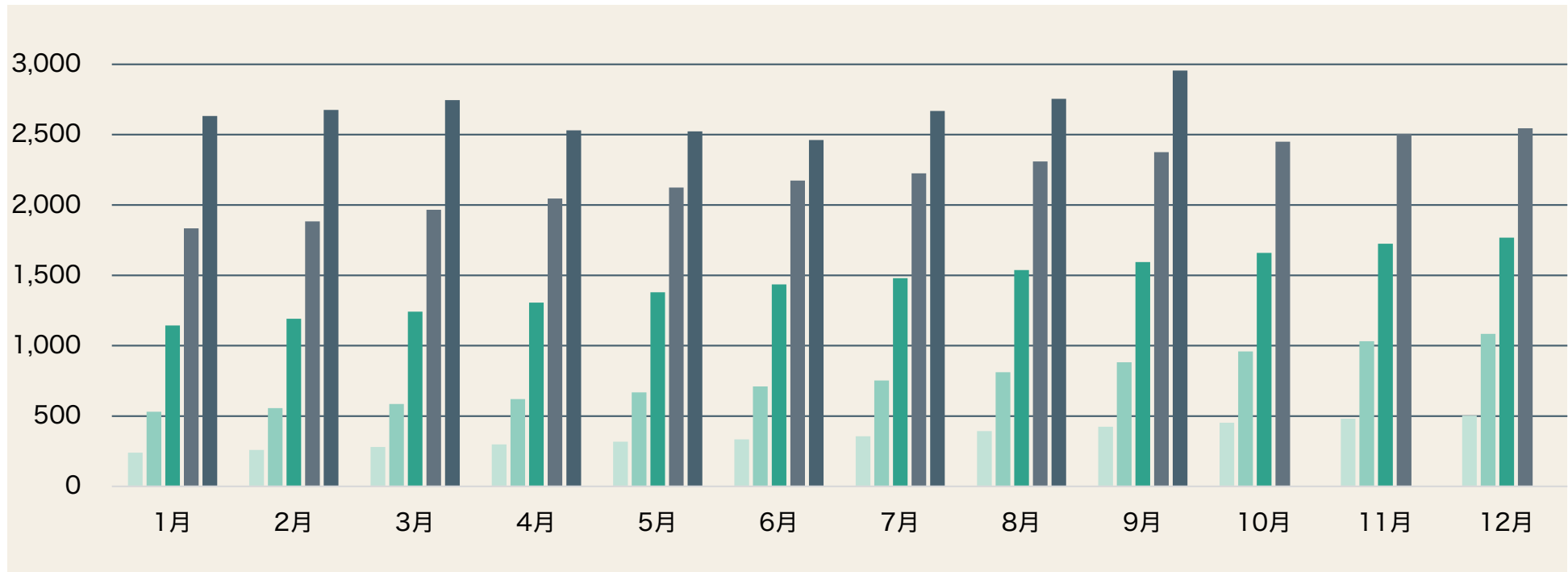
(単位:%)

		1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月
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
2022年	その他	58.8	52.0	70.8	53.9	50.3	68.4	49.1	46.1	55.0	40.8	40.4	73.0
	サブスク	41.2	48.0	29.2	46.1	49.7	31.6	50.9	53.9	45.0	59.2	59.6	27.0
2023年	その他	44.9	41.2	73.4	55.2	44.4	61.8	40.9	36.4	50.8			
	サブスク	55.1	58.8	26.6	44.8	55.6	38.2	59.1	63.6	49.2			

(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：コンテンツ制作ソリューション事業月次事業進捗

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



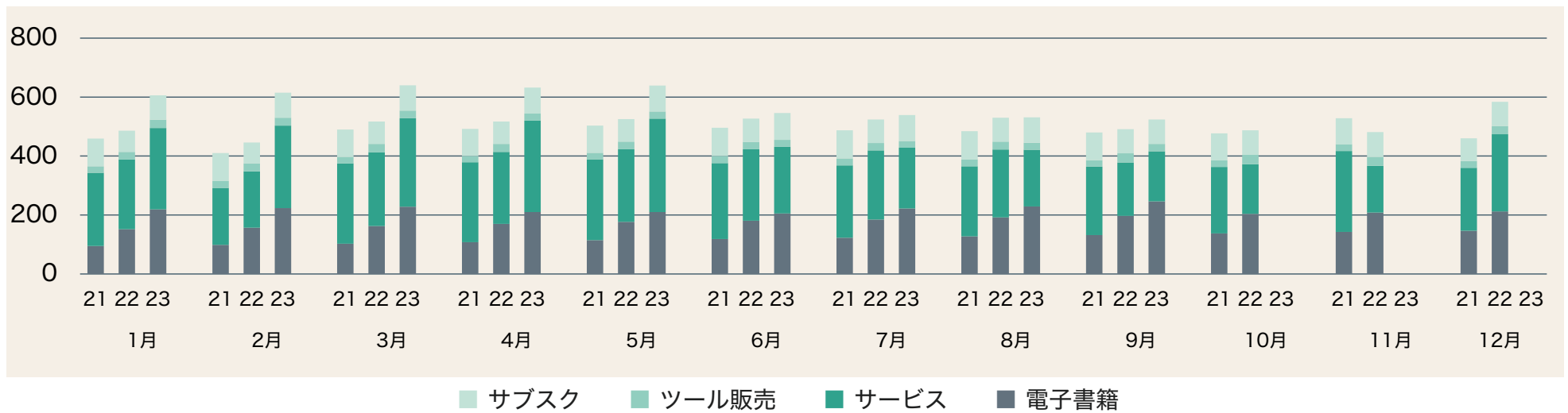
(単位:百万円)

		1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月
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
2022年		1,834	1,884	1,966	2,046	2,124	2,173	2,225	2,309	2,375	2,450	2,506	2,545
2023年		2,633	2,676	2,746	2,531	2,523	2,462	2,668	2,755	2,956			

(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：制作S事業・流通S事業月次事業進捗

■コンテンツ制作ソリューション事業及びコンテンツ流通ソリューション事業3か月移動平均売上内訳推移



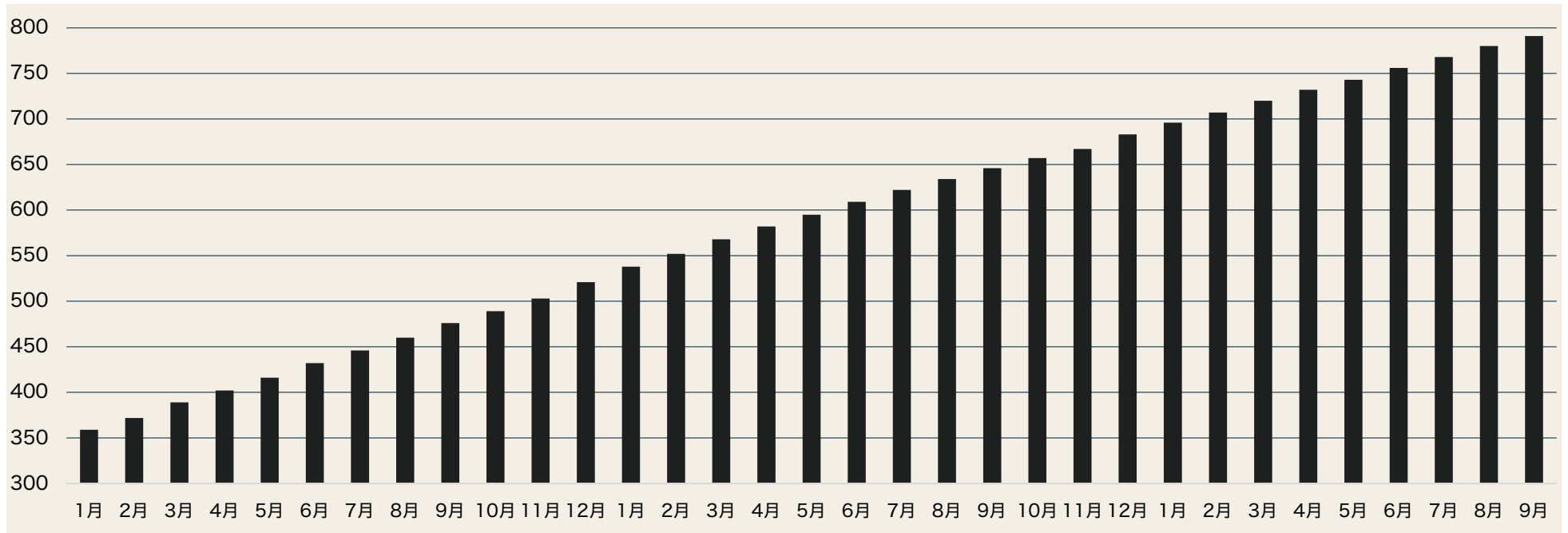
(単位:百万円)

		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	電子書籍	94	95	93	92	92	96	95	95	94	92	88	77
	サービス	22	23	22	21	22	24	24	24	22	22	23	23
	ツール販売	248	193	272	271	274	257	245	237	232	225	274	213
	サブスクリプション	95	99	103	108	115	119	123	128	132	138	143	147
2022年	電子書籍	72	71	76	76	76	79	80	81	82	83	84	82
	サービス	26	27	28	27	26	25	25	27	31	32	30	28
	ツール販売	236	191	250	244	246	242	234	230	181	168	159	262
	サブスクリプション	152	157	163	170	177	181	185	192	197	204	208	212
2023年	電子書籍	83	85	86	88	88	91	88	86	83			
	サービス	28	27	26	24	24	24	23	24	25			
	ツール販売	276	280	300	310	317	226	206	192	170			
	サブスクリプション	219	223	228	210	210	205	222	229	246			

(注) 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。グループ内の内部売上も含まれていることや計算過程で百万円以下を切り捨てていること等から、連結業績や他の指標とは差異が生じます。サブスクリプションは、CLIP STUDIO PAINT サブスクリプション売上です。ツール販売には、一括支払いモデルのダウンロード版や法人向けライセンスの売上などが含まれます。サービスには、CLIP STUDIO WEBサービスでの売上などが含まれます。電子書籍には、電子書籍に関連する売上などが含まれます。

参考資料：コンテンツ制作ソリューション事業 月次事業進捗

■CLIP STUDIO ACCOUNT ユーザー登録会員数



(単位:万人)

	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	359	372	389	402	416	432	446	460	476	489	503	521
2022年	538	552	568	582	595	609	622	634	646	657	667	683
2023年	696	707	720	732	743	756	768	780	791			

(注) CLIP STUDIO ACCOUNT は、当社が提供する各種 CLIP STUDIO の WEB サービスを利用いただくために必要なアカウントで、利用開始の敷居を下げるなどの目的で、登録を行わなくても CLIP STUDIO PAINT を使用できることや、CLIP STUDIO PAINT を保有せずに CLIP STUDIO の WEB サービスのみを利用する目的で登録している会員もいるため、登録会員数は「CLIP STUDIO PAINT」の出荷本数と同じにはなりません。



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2023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。