



## 2023年12月期 決算短信〔日本基準〕(連結)

2024年2月9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 http://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  
 定時株主総会開催予定日 2024年3月28日 配当支払開始予定日 2024年3月29日  
 有価証券報告書提出予定日 2024年3月29日  
 決算補足説明資料作成の有無 : 有  
 決算説明会開催の有無 : 無

(百万円未満切捨て)

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

## (1) 連結経営成績

(%表示は対前期増減率)

	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	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2023年12月期	8,091	7.3	1,352	△7.7	1,404	△12.5	626	△40.2
2022年12月期	7,543	9.5	1,465	6.3	1,605	13.1	1,047	△14.3

(注) 包括利益 2023年12月期 558百万円(△48.9%) 2022年12月期 1,092百万円(△12.0%)

	1株当たり 当期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 当期純利益	自己資本 当期純利益率	総資産 経常利益率	売上高 営業利益率
	円 銭	円 銭	%	%	%
2023年12月期	18.46	—	8.5	15.0	16.7
2022年12月期	29.83	29.49	14.3	17.4	19.4

(参考) 持分法投資損益 2023年12月期 一百万円 2022年12月期 一百万円

## (2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
2023年12月期	8,551	6,660	76.1	200.60
2022年12月期	10,156	8,224	80.3	233.27

(参考) 自己資本 2023年12月期 6,508百万円 2022年12月期 8,152百万円

## (3) 連結キャッシュ・フローの状況

	営業活動による キャッシュ・フロー	投資活動による キャッシュ・フロー	財務活動による キャッシュ・フロー	現金及び現金同等物 期末残高
	百万円	百万円	百万円	百万円
2023年12月期	2,344	△1,474	△2,122	5,561
2022年12月期	1,548	△1,032	490	6,744

## 2. 配当の状況

	年間配当金					配当金総額 (合計)	配当性向 (連結)	純資産 配当率 (連結)
	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	百万円	%	%
2022年12月期	—	0.00	—	8.00	8.00	279	26.6	3.8
2023年12月期	—	0.00	—	12.00	12.00	389	65.0	5.5
2024年12月期(予想)	—	10.00	—	10.00	20.00		91.2	

・当社は、2022年7月1日付で普通株式1株につき4株の割合をもって株式分割をしております。2022年12月期については、当該株式分割後の配当金の金額を記載しております。

## 3. 2024年12月期の連結業績予想(2024年1月1日~2024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)	3,816	△10.3	664	△8.9	641	△12.9	254	—	7.00
通期	7,723	△4.5	1,655	22.3	1,611	14.7	744	18.8	20.51

※ 注記事項

(1) 期中における重要な子会社の異動（連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動）：有  
新規 一社（社名） 一、除外 1社（社名） Canderea GmbH

(2) 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

(3) 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）  
② 期末自己株式数  
③ 期中平均株式数

2023年12月期	36,271,180株	2022年12月期	36,271,180株
2023年12月期	3,827,970株	2022年12月期	1,323,608株
2023年12月期	33,924,047株	2022年12月期	35,126,090株

(参考) 個別業績の概要

1. 2023年12月期の個別業績（2023年1月1日～2023年12月31日）

(1) 個別経営成績

(%表示は対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2023年12月期	6,007	—	2,175	—	2,242	—	1,339	—
2022年12月期	2,759	—	569	—	616	—	2,012	—
	1株当たり 当期純利益		潜在株式調整後 1株当たり当期純利益					
	円 銭		円 銭					
2023年12月期	39.47		—					
2022年12月期	57.28		56.53					

(2) 個別財政状態

	総資産		純資産		自己資本比率	1株当たり純資産	
	百万円	百万円	百万円	百万円		円 銭	円 銭
2023年12月期	8,683	6,844	77.9	208.54			
2022年12月期	9,592	7,783	80.4	220.65			

(参考) 自己資本 2023年12月期 6,766百万円 2022年12月期 7,711百万円

(注) 当社は2022年9月1日付の当社の特定子会社かつ完全子会社である株式会社セルシスを消滅会社とする吸収合併により、前期の個別業績と比較して大幅に変動し、連続性がなくなっています。そのため、対前年増減率の記載を省略しています。

※ 決算短信は公認会計士又は監査法人の監査の対象外です

※ 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P5「1. 経営成績等の概況（5）今後の見通し」をご覧ください。

## ○添付資料の目次

1. 経営成績等の概況 .....	2
(1) 当期の経営成績の概況 .....	2
(2) 当期の財政状態の概況 .....	4
(3) 当期のキャッシュ・フローの概況 .....	4
(4) 今後の見通し .....	5
2. 会計基準の選択に関する基本的な考え方 .....	5
3. 連結財務諸表及び主な注記 .....	6
(1) 連結貸借対照表 .....	6
(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書 .....	8
(3) 連結株主資本等変動計算書 .....	10
(4) 連結キャッシュ・フロー計算書 .....	12
(5) 連結財務諸表に関する注記事項 .....	13
(継続企業の前提に関する注記) .....	13
(会計方針の変更) .....	13
(セグメント情報等) .....	13
(1株当たり情報) .....	16
(重要な後発事象) .....	16

## 1. 経営成績等の概況

### (1) 当期の経営成績の概況

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、加賀F E I株式会社と当該事業の譲渡に向けた基本合意書を2023年2月10日に締結いたしました。その後、同年5月11日開催の取締役会において、同年8月1日を効力発生日とする当該事業の譲渡について決議し、当該事業譲渡は完了いたしました。今回の事業譲渡により、当社グループは、コンテンツ領域に注力し、業容の拡大を目指せる環境が整いました。

また、当連結会計年度から、従来のクリエイターサポート事業を、イラスト・マンガ・Webtoon・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DC3ソリューション及び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」の2つのセグメントに区分しております。

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。

当連結会計年度におきましても、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会計年度の売上高は8,091,099千円（前期比7.3%増）、営業利益は1,352,788千円（同7.7%減）となりました。

また、経常利益につきましては、営業外収益として為替差益111,677千円を計上したこと、営業外費用として自己株式取得に係る支払手数料52,559千円及び子会社の増資に伴う新株発行費6,259千円を計上したこと等により1,404,526千円（同12.5%減）となりました。親会社株主に帰属する当期純利益につきましては、前述のUI/UX事業譲渡に係る特別損失を主として特別損失914,589千円及び法人税等調整額△170,789千円（△は益）を計上したこと等により626,428千円（同40.2%減）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の遂行及び株主還元の更なる充実を目的として、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、前連結会計年度に約10億円分の自己株式を取得いたしました。引き続き、第3四半期連結累計期間において1,499,960千円、1,884,600株（発行済株式総数（自己株式を除く）に対する割合5.40%）の取得を実施し、さらに2023年11月2日に開示しました「自己株式取得に係る事項の決定に関するお知らせ」のとおり、追加で第4四半期連結会計期間に499,975千円、619,600株（発行済株式総数（自己株式を除く）に対する割合1.87%）の自己株式を取得いたしました。併せて、同日開示しました「配当予想の修正に関するお知らせ」のとおり、2023年12月期の配当金予想を従来の1株当たり9円から、1株当たり3円増配し、12円とすることといたしております。なお、2024年12月期も株主還元を強化してまいります。2024年3月1日から1年間で20億円分の自己株式の取得を予定しており、2024年12月期の配当金につきましては、中間配当10円、期末配当10円の合計20円（8円増配）を予想しております。

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」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、東京証券取引所が定めるプライム市場への上場審査における主な形式要件には2023年12月31日現在で適合しております。

引き続きコーポレート・ガバナンス強化を目的に2023年12月25日に開示いたしました「（開示事項の経過）資本業務提携契約の締結及び第三者割当による新株式発行に関するお知らせ」のとおり、2021年12月にWEBTOON Entertainmentと締結した資本業務提携契約に基づき、LINE Digital Frontier株式会社より社外取締役1名を選任する予定です。

また、2024年1月19日に開示いたしました「指名・報酬委員会の設置に関するお知らせ」及び「サステナビリティ委員会の設置に関するお知らせ」のとおり、指名・報酬委員会及びサステナビリティ委員会を設置いたしました。

なお、本日開示いたしました「資本金及び資本準備金の額の減少に関するお知らせ」のとおり、今後の機動的かつ柔軟な資本政策に備えるため資本金及び資本準備金の額を減少する予定です。

セグメント別の経営成績は、次のとおりです。

#### <コンテンツ制作ソリューション事業>

当連結会計年度では、これまで続けてきましたイラスト・マンガ・Webtoon・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いたしました。「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、または、新バージョンを優待購入いただく形態に変更いたしました。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が見込まれ、より安定的、かつ継続的なサービス提供の実現が可能となりました。

また、バージョン2.0が2023年3月14日のリリース以来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等により第4四半期連結会計期間における「CLIP STUDIO PAINT」の出荷本数は過去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では、マーケットにおける認知度の向上効果により、売上高及び利用者数の底上げが実現できたことから、今後も、定期的なメジャーバージョンアップを実施する予定で、2024年12月期も3月にメジャーバージョンアップを実施する予定です。

また、従来の日本語版・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・ドイツ語版の7言語に加え、新たに2022年12月より追加した中国語（簡体字）版、2023年3月14日リリースのバージョン2.0ではポルトガル語版・タイ語版・インドネシア語版の合計4言語を追加し、全11言語での提供を開始したことにより、海外ユーザーの増加が期待できます。特に中国本土については、各種プロモーションの効果もあり、サブスクリプション契約数が順調に増加傾向で推移しておりAppStoreにおける国別売上高構成比では上位10位以内となる等今後大きな成長が見込まれます。

この他、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継続的に実施しております。

「CLIP STUDIO PAINT」は、2023年11月に累計出荷本数が3,500万本を超え、2023年12月には3,649万本（前年同月比42.4%増）となりました。また、日本語以外の海外に向けた出荷が約80%と増加傾向で推移していることに加え「CLIP STUDIO PAINT」サブスクリプションモデルによるSaaSサービス提供のARRは、2023年12月には32.36億円（同27.2%増）となり過去最高となりました。

また、「CLIP STUDIO PAINT」の2023年12月におけるチャーンレートは9.5%となっております。2023年5月に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、チャーンレートが一時的に上昇しましたが、新規契約数は引き続き順調に推移し、2023年7月以降は10%程度で推移しております。また、2023年12月のサブスクリプション契約数は上記決済システムの変更により一時的に減少したものの、再び増加に転じ94.5万契約（同30.9%増）となり、イラスト、マンガ、Webtoon、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」のクリエイターの会員数は全世界で824万人（同20.6%増）となりました。ARR及びチャーンレートの推移につきましては、毎月開示しております「月次事業進捗レポート」をご参照ください。

当社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、継続してご利用頂くことで中・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。

2023年11月には収益性の向上と継続的なサービス提供を実現することを目的に、「CLIP STUDIO PAINT」のSaaS提供であるサブスクリプション契約価格を改定いたしました。今後も、サービスの価値向上に応じた価格改定を行ってまいります。

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。2023年9月には、AI領域への開発投資を強化しさらに深化させることを目的に、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及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した。

以上の結果、売上高は6,007,631千円（前期比11.4%増）、営業利益は2,177,177千円（同9.3%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、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、2023年12月にコンテンツ流通基盤ソリューション「DC3」、DC3コンテンツ管理サービス「DC3マイルーム」、SaaS版DC3モジュール及びShopify連携アプリ「DC3fy」等の正式版をリリースいたしました。

さらに、基盤となるプログラム「DC3モジュール」の品質強化、「DC3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等、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、DC3ソリューションを利用する予



定の複数の事業者との利用契約が進んでおります。電子書籍や動画等デジタルコンテンツの取次販売を強みに持つ兼松グランクス株式会社は、DC3コンテンツを取り扱うマーケットプレイス「mitekore（ミテコレ）」を2023年12月にリリースいたしました。また、虎の穴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」においても、DC3コンテンツの販売機能が2024年1月18日にリリースされております。今後も、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となっております。引き続き、デジタルコンテンツビジネスの新たな可能性の開拓を推進してまいります。

なお、当連結会計年度において、「DC3」ソリューションは、利用促進を目的に無償での提供を行いました。

電子書籍ソリューションにおいては、電子書籍ビューア「CLIP STUDIO READER」を始めとする、電子書籍オーサリングソフトウェア等、様々なデバイス・プラットフォームに対応した電子書籍の制作・流通・再生にまつわるソリューションの提供を行っております。

当第4四半期連結会計期間において、株式会社モバイルブック・ジューピーの電子献本システム及びドリコム of Webtoonレーベル「DRE STUDIOS」の公式サイトで電子書籍ビューア「CLIP STUDIO READER」が採用されました。

以上の結果、売上高は1,012,375千円（前期比5.3%増）、営業損失は744,687千円（前期は26,334千円の営業損失）となりました。

#### <UI/UX事業>

UI/UX事業は、前述のとおり、2023年8月1日付で加賀F E I株式会社への譲渡が完了しました。

当社の連結子会社でありましたCandera GmbHの全株式を加賀F E I株式会社へ譲渡したことにより、同社を連結の範囲から除外しております。

売上高は1,071,092千円（前期比9.8%減）、営業損失は79,701千円（前期は545,628千円の営業損失）となりました。

## (2) 当期の財政状態の概況

当連結会計年度末の総資産は、前連結会計年度末と比べて1,605,438千円減少し8,551,524千円となりました。この主な要因は、ソフトウェア仮勘定が68,288千円、繰延税金資産が167,636千円増加したものの、自社株買いの実施等により現金及び預金が1,179,458千円、未収入金が185,576千円、UI/UX事業の譲渡によりソフトウェアが308,032千円、技術資産が127,889千円減少したこと等によるものであります。

当連結会計年度末の負債は、前連結会計年度末と比べて40,760千円減少し1,891,407千円となりました。この主な要因は、前受金が122,851千円、役員退職慰労引当金が42,475千円増加したものの、未払金が46,999千円、未払費用が110,676千円、未払法人税等が32,033千円減少したこと等によるものであります。

当連結会計年度末の純資産は、前連結会計年度末に比べて1,564,677千円減少し6,660,116千円となりました。主な要因は、自社株買いにより自己株式が2,000,055千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、76.1%となりました。

## (3) 当期のキャッシュ・フローの概況

当連結会計年度末における現金及び現金同等物(以下「資金」という)は、前連結会計年度末に比べ1,183,058千円減少し、5,561,782千円となりました。なお、当連結会計年度における各キャッシュ・フローの状況とそれらの要因は、次のとおりであります。

#### (営業活動によるキャッシュ・フロー)

営業活動の結果得られた資金は、2,344,617千円（前連結会計年度は1,548,469千円の獲得）となりました。これは主として、売上債権の増加112,502千円等の資金の減少要因があったものの、税金等調整前当期純利益489,937千円の計上や減価償却費の計上781,761千円、関係会社譲渡損502,646千円、ソフトウェア評価損386,742千円等の資金の増加要因があったことによるものであります。

#### (投資活動によるキャッシュ・フロー)

投資活動の結果使用した資金は、1,474,161千円（前連結会計年度は1,032,758千円の使用）となりました。これは主として、ソフトウェア等の無形固定資産の取得による支出773,937千円、有形固定資産の取得による支出63,421千円、連結範囲の変更を伴う子会社株式の売却による支出603,210千円等があったことによるものであります。

#### (財務活動によるキャッシュ・フロー)

財務活動の使用した資金は、2,122,989千円（前連結会計年度は490,542千円の獲得）となりました。これは主と

して、非支配株主からの払込による収入143,670千円があったものの、配当金の支払額266,603千円や自己株式の取得による支出2,000,055千円があったことによるものであります。この結果、現金及び現金同等物の当連結会計年度末残高は、5,561,782千円となりました。

#### (4) 今後の見通し

当社の事業におけるイラスト・マンガ・Webtoon・アニメーション制作アプリ「CLIP STUDIO PAINT」の開発・販売を中心とする「コンテンツ制作ソリューション事業」では、これまでどおりグローバル展開を意識しつつ「CLIP STUDIO PAINT」関連への開発投資と、サブスクリプション契約の増加施策を実施し、サービスの継続性と収益性を向上させてまいります。

また、当社が取り組んでいるコンテンツ流通ソリューション事業においては、2023年12月にDC3ソリューションのサービス提供を行うために必要な基本的な機能の開発が完了しており、引き続きCLIP STUDIO PAINTとの連携強化に向けた取り組みや、営業活動の強化を通じて、DC3ソリューションの利用拡大を目指し、新たな収益の柱を育ててまいります。

事業立ち上げに伴う先行開発投資フェーズから運用フェーズに移行するDC3ソリューションの2024年12月期の売上計画は、確実に見込める保守的な水準で見通しておりますが、2024年12月期の実績次第では、2025年以降は、大きく変化する可能性があります。なお、DC3の開発投資については、グループ全体の収支のバランスを意識しながら行ってまいります。

以上のことから、2024年12月期の連結売上高につきましては7,723百万円、営業利益は1,655百万円を見込んでおります。経常利益につきましては1,611百万円を、親会社株主に帰属する当期純利益につきましては744百万円を見込んでおり、2024年12月期の配当金は中間配当金を10円、期末配当金を10円とし、年間合計20円を予想しております。

また、コンテンツ流通ソリューション事業の売上を保守的な水準で見通していることに伴い、2023年5月に策定した中期経営計画を見直し、DC3ソリューションを中心に精査が可能になった段階で、改めて中期経営計画を策定する予定です。なお、2024年12月期のグループ利益計画は、従来の中期経営計画通りの16.5億円を予定しており、コンテンツ制作ソリューションの活動に大きな変更の予定はございません。

さらに、中期的に取り組んでいる、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つきましては、当期も継続して推進してまいります。今後、本件に関して開示すべき事項が発生した場合には、速やかに公表を行います。

## 2. 会計基準の選択に関する基本的な考え方

当社グループは、連結財務諸表の期間比較可能性及び企業間の比較可能性を考慮し、当面は、日本基準で連結財務諸表を作成する方針であります。なお、今後につきましては、外国人株主比率の推移及び国内外の諸情勢を考慮し、検討を進めていく方針であります。

## 3. 連結財務諸表及び主な注記

## (1) 連結貸借対照表

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2022年12月31日)	当連結会計年度 (2023年12月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	6,780,553	5,601,095
売掛金	350,178	339,623
製品	8,118	3,481
仕掛品	10,431	-
原材料及び貯蔵品	70,780	78,533
未収入金	711,741	526,165
その他	331,682	381,021
貸倒引当金	△156	△144
流動資産合計	8,263,329	6,929,776
固定資産		
有形固定資産		
建物	179,045	185,650
減価償却累計額	△60,840	△74,671
建物(純額)	118,205	110,979
工具、器具及び備品	360,092	270,961
減価償却累計額	△266,672	△204,942
工具、器具及び備品(純額)	93,420	66,019
有形固定資産合計	211,626	176,998
無形固定資産		
ソフトウェア	1,201,448	893,415
ソフトウェア仮勘定	-	68,288
顧客関連資産	34,512	-
技術資産	127,889	-
その他	90,119	90,494
無形固定資産合計	1,453,968	1,052,197
投資その他の資産		
投資有価証券	34,124	32,050
敷金及び保証金	130,415	129,364
繰延税金資産	63,500	231,136
その他	16,711	-
貸倒引当金	△16,711	-
投資その他の資産合計	228,039	392,551
固定資産合計	1,893,634	1,621,748
資産合計	10,156,963	8,551,524



(単位：千円)

	前連結会計年度 (2022年12月31日)	当連結会計年度 (2023年12月31日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	130,489	130,321
未払金	169,534	122,535
前受金	707,123	829,975
未払費用	198,148	87,472
未払法人税等	67,202	35,168
賞与引当金	74,818	61,600
その他	171,603	165,371
流動負債合計	1,518,920	1,432,444
固定負債		
役員退職慰労引当金	116,552	159,027
退職給付に係る負債	264,604	278,983
その他	32,091	20,953
固定負債合計	413,247	458,963
負債合計	1,932,168	1,891,407
<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	2,627,828
利益剰余金	3,630,802	3,977,650
自己株式	△1,186,569	△3,186,624
株主資本合計	8,076,513	6,495,431
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	12,796
為替換算調整勘定	58,299	-
その他の包括利益累計額合計	75,974	12,796
新株予約権	72,306	78,880
非支配株主持分	-	73,009
純資産合計	8,224,794	6,660,116
負債純資産合計	10,156,963	8,551,524

## (2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書

## 連結損益計算書

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 2022年1月1日 至 2022年12月31日)	当連結会計年度 (自 2023年1月1日 至 2023年12月31日)
売上高	7,543,175	8,091,099
売上原価	3,385,612	4,182,262
売上総利益	4,157,563	3,908,837
販売費及び一般管理費	2,691,781	2,556,048
営業利益	1,465,781	1,352,788
営業外収益		
受取利息	54	565
受取配当金	159	212
為替差益	130,540	111,677
助成金収入	45,269	-
その他	2	4
営業外収益合計	176,026	112,459
営業外費用		
支払手数料	17,742	52,559
株式交付費	7,790	6,259
貸倒引当金繰入額	8,355	-
特許権償却	2,216	1,637
その他	350	266
営業外費用合計	36,456	60,722
経常利益	1,605,351	1,404,526
特別利益		
新株予約権戻入益	2,830	-
特別利益合計	2,830	-
特別損失		
関係会社株式譲渡損	-	502,646
ソフトウェア評価損	-	386,742
固定資産除却損	11,267	170
投資有価証券評価損	-	25,029
賃貸借契約解約損	48,947	-
関係会社株式評価損	6,432	-
特別損失合計	66,647	914,589
税金等調整前当期純利益	1,541,533	489,937
法人税、住民税及び事業税	482,561	39,093
法人税等調整額	11,061	△170,789
法人税等合計	493,622	△131,696
当期純利益	1,047,911	621,633
非支配株主に帰属する当期純利益	-	△4,795
親会社株主に帰属する当期純利益	1,047,911	626,428

## 連結包括利益計算書

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 2022年1月1日 至 2022年12月31日)	当連結会計年度 (自 2023年1月1日 至 2023年12月31日)
当期純利益	1,047,911	621,633
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	5,561	△4,878
為替換算調整勘定	39,046	△58,299
その他の包括利益合計	44,607	△63,178
包括利益	1,092,518	558,455
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	1,092,518	563,250
非支配株主に係る包括利益	—	△4,795

## (3) 連結株主資本等変動計算書

前連結会計年度(自 2022年1月1日 至 2022年12月31日)

(単位：千円)

	株主資本				
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	株主資本合計
当期首残高	2,275,761	1,754,888	2,676,615	△186,550	6,520,715
会計方針の変更による累積的影響額			8,938		8,938
会計方針の変更を反映した当期首残高	2,275,761	1,754,888	2,685,554	△186,550	6,529,654
当期変動額					
新株の発行	800,660	800,660			1,601,320
新株の発行(新株予約権の行使)	154	154			308
剰余金の配当			△102,662		△102,662
親会社株主に帰属する当期純利益			1,047,911		1,047,911
自己株式の取得				△1,000,018	△1,000,018
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)					
当期変動額合計	800,814	800,814	945,248	△1,000,018	1,546,858
当期末残高	3,076,576	2,555,703	3,630,802	△1,186,569	8,076,513

	その他の包括利益累計額			新株予約権	非支配株主持分	純資産合計
	その他有価証券評価差額金	為替換算調整勘定	その他の包括利益累計額合計			
当期首残高	12,113	19,253	31,366	24,103	-	6,576,186
会計方針の変更による累積的影響額						8,938
会計方針の変更を反映した当期首残高	12,113	19,253	31,366	24,103		6,585,125
当期変動額						
新株の発行						1,601,320
新株の発行(新株予約権の行使)						308
剰余金の配当						△102,662
親会社株主に帰属する当期純利益						1,047,911
自己株式の取得						△1,000,018
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	5,561	39,046	44,607	48,203		92,810
当期変動額合計	5,561	39,046	44,607	48,203	-	1,639,669
当期末残高	17,675	58,299	75,974	72,306	-	8,224,794

当連結会計年度(自 2023年1月1日 至 2023年12月31日)

(単位:千円)

	株主資本				
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	株主資本合計
当期首残高	3,076,576	2,555,703	3,630,802	△1,186,569	8,076,513
当期変動額					
剰余金の配当			△279,580		△279,580
親会社株主に帰属する当期純利益			626,428		626,428
自己株式の取得				△2,000,055	△2,000,055
非支配株主との取引に係る親会社の持分変動		72,125			72,125
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)					
当期変動額合計	0	72,125	346,848	△2,000,055	△1,581,081
当期末残高	3,076,576	2,627,828	3,977,650	△3,186,624	6,495,431

	その他の包括利益累計額			新株予約権	非支配株主持分	純資産合計
	その他有価証券評価差額金	為替換算調整勘定	その他の包括利益累計額合計			
当期首残高	17,675	58,299	75,974	72,306	-	8,224,794
当期変動額						
剰余金の配当						△279,580
親会社株主に帰属する当期純利益						626,428
自己株式の取得						△2,000,055
非支配株主との取引に係る親会社の持分変動						72,125
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	△4,878	△58,299	△63,178	6,573	73,009	16,404
当期変動額合計	△4,878	△58,299	△63,178	6,573	73,009	△1,564,677
当期末残高	12,796	0	12,796	78,880	73,009	6,660,116

## (4) 連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 2022年1月1日 至 2022年12月31日)	当連結会計年度 (自 2023年1月1日 至 2023年12月31日)
<b>営業活動によるキャッシュ・フロー</b>		
税金等調整前当期純利益	1,541,533	489,937
減価償却費	851,928	781,761
株式報酬費用	51,039	6,573
株式交付費	7,790	6,259
新株予約権戻入益	△2,830	-
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	8,381	△12
賞与引当金の増減額 (△は減少)	6,418	△14,406
退職給付に係る負債の増減額 (△は減少)	42,906	14,379
役員退職慰労引当金の増減額 (△は減少)	△24,428	42,475
関係会社株式譲渡損	-	502,646
受取利息及び受取配当金	△213	△778
助成金収入	△45,269	-
固定資産除却損	11,267	170
ソフトウェア評価損	-	386,742
投資有価証券評価損益 (△は益)	-	25,029
賃貸借契約解約損	48,947	-
関係会社株式評価損	6,432	-
売上債権の増減額 (△は増加)	25,194	△112,502
棚卸資産の増減額 (△は増加)	△32,931	△3,116
仕入債務の増減額 (△は減少)	9,051	305
その他	△204,671	440,395
小計	2,300,548	2,565,858
利息及び配当金の受取額	66	745
助成金の受取額	29,623	-
賃貸借契約解約による支払額	△48,947	-
法人税等の還付額	-	61,268
法人税等の支払額	△732,820	△283,255
営業活動によるキャッシュ・フロー	1,548,469	2,344,617
<b>投資活動によるキャッシュ・フロー</b>		
定期預金の預入による支出	△2,402	△3,600
有形固定資産の取得による支出	△86,356	△63,421
無形固定資産の取得による支出	△960,622	△773,937
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の売却による支出	-	△603,210
投資有価証券の取得による支出	-	△29,988
差入保証金の差入による支出	△9,196	△1,785
敷金の回収による収入	25,819	1,781
投資活動によるキャッシュ・フロー	△1,032,758	△1,474,161
<b>財務活動によるキャッシュ・フロー</b>		
リース債務の返済による支出	△608	-
株式の発行による収入	1,593,832	-
非支配株主からの払込による収入	-	143,670
配当金の支払額	△102,662	△266,603
自己株式の取得による支出	△1,000,018	△2,000,055
財務活動によるキャッシュ・フロー	490,542	△2,122,989
現金及び現金同等物に係る換算差額	45,308	69,474
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	1,051,561	△1,183,058
現金及び現金同等物の期首残高	5,693,279	6,744,840
現金及び現金同等物の期末残高	6,744,840	5,561,782



## (5) 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。

(会計方針の変更)

該当事項はありません。

(セグメント情報等)

(セグメント情報)

## 1. 報告セグメントの概要

当社グループの報告セグメントは、当社グループの構成単位のうち分離された財務情報が入手可能であり、取締役会が経営資源の配分の決定及び業績を評価するために、定期的に検討を行う対象となっているものであります。

「コンテンツ制作ソリューション事業」は、グラフィック技術の研究開発と実用化を推進し、新しいコンテンツ制作技法や新デバイスに対応した製品ラインナップの拡充を行っており、イラスト・マンガ・Webtoon・アニメーション制作アプリ「CLIP STUDIO PAINT」シリーズ等の企画から開発まで、セルシス社内で行っております。イラスト・マンガ・Webtoon・アニメーション制作アプリ「CLIP STUDIO PAINT」シリーズは、主に、セルシスが運営するインターネットを通じてイラスト、マンガ、アニメ、小説のグラフィック系コンテンツの制作ソフトウェアの提供や、クリエイターの創作活動を支援するWebサイト「CLIP STUDIO」において、ダウンロードによる販売、PC流通業者及び小売業者を通しての販売、使用許諾での提供等を行っております。

「コンテンツ流通ソリューション事業」は、グラフィック技術の研究開発成果をもとにした、ソフトウェアやサービスノウハウをソリューションとして提供しております。

本事業におけるDC3ソリューションは、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可能となります。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等の問題がありましたが、DC3ではこれらの課題を解決してまいります。DC3は、当社独自のプログラム「DC3モジュール」を事業者のWEBサービスに組み込むことで利用可能となり、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サービス「マイルーム」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。

また、PC・タブレットデバイス・スマートフォンを始めとする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」、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を提供しております。

なお、「UI/UX事業」につきましては、2023年8月1日を効力発生日として、加賀F E I株式会社へCandera GmbHの全株式を譲渡し、株式会社カンデラジャパンの事業を譲渡したため、本書提出日現在、記載を省略しております。

## 2. 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産、負債その他の項目の金額の算定方法

報告されている事業セグメントの会計処理の方法は、「連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項」における記載と概ね同一であります。報告セグメントの利益は、営業利益ベースの数値であります。セグメント間の内部収益及び振替高は市場実勢価格等に基づいております。

## 3. 報告セグメントの変更等に関する情報

当連結会計年度より、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、前連結会計年度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。また、当社が2022年9月1日に子会社を吸収合併した結果、当社グループは事業会社のみ構成となったことに伴い報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産、負債その他の項目の金額の算定方法を変更しております。セグメント利益、減価償却費、有形固定資産及び無形固定資産の増加額の調整額については、吸収合併以前の持株会社に係る金額を集計しております。

4. 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産、負債その他の項目の金額に関する情報  
前連結会計年度(自 2022年1月1日 至 2022年12月31日)

(単位:千円)

	報告セグメント				調整額 (注) 1	連結財務諸表 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	5,394,339	961,392	1,187,443	7,543,175	—	7,543,175
セグメント間の内部 売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—
計	5,394,339	961,392	1,187,443	7,543,175	—	7,543,175
セグメント利益又は損失(△)	1,991,986	△26,334	△545,628	1,420,023	45,758	1,465,781
セグメント資産	8,260,059	288,331	1,608,571	10,156,963	—	10,156,963
その他の項目						
減価償却費	378,665	58,470	391,886	829,023	22,904	851,928
有形固定資産及び 無形固定資産の 増加額	701,410	—	310,454	1,011,864	26,704	1,038,569

(注) 1. 調整額は、以下のとおりであります。

(1) セグメント利益又は損失(△)の調整額45,758千円は、主に各事業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。全社収益は、提出会社に対するグループ子会社からの経営管理指導料であり、全社費用は、主に当社におけるグループ管理に係る費用であります。

(2) 有形固定資産及び無形固定資産の増加額の調整額26,704千円は、主に報告セグメントに帰属しない全社資産の購入であります。

2. セグメント利益又は損失(△)は、連結財務諸表の営業利益と調整を行っております。

当連結会計年度(自 2023年1月1日 至 2023年12月31日)

(単位:千円)

	報告セグメント				調整額	連結財務諸表 計上額 (注)
	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	6,007,631	1,012,375	1,071,092	8,091,099	—	8,091,099
セグメント間の内部 売上高又は振替高	—	26,500	—	26,500	△26,500	—
計	6,007,631	1,038,875	1,071,092	8,117,599	△26,500	8,091,099
セグメント利益又は損失(△)	2,177,177	△744,687	△79,701	1,352,788	—	1,352,788
セグメント資産	7,790,494	667,049	93,980	8,551,524	—	8,551,524
その他の項目						
減価償却費	434,700	134,902	205,706	775,309	—	775,309
有形固定資産及び 無形固定資産の 増加額	693,857	301,003	—	994,861	—	994,861

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

## (1株当たり情報)

	前連結会計年度 (自 2022年1月1日 至 2022年12月31日)	当連結会計年度 (自 2023年1月1日 至 2023年12月31日)
1株当たり純資産額	233.27円	200.60円
1株当たり当期純利益金額	29.83円	18.46円
潜在株式調整後 1株当たり当期純利益金額	29.49円	—円

(注) 1. 当連結会計年度の潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額については、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. 1株当たり当期純利益金額又は1株当たり当期純損失金額及び潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

項目	前連結会計年度 (自 2022年1月1日 至 2022年12月31日)	当連結会計年度 (自 2023年1月1日 至 2023年12月31日)
1株当たり当期純利益金額		
親会社株主に帰属する当期純利益(千円)	1,047,911	626,428
普通株主に帰属しない金額(千円)	—	—
普通株式に係る親会社株主に帰属する当期純利益(千円)	1,047,911	626,428
普通株式の期中平均株式数(株)	35,126,090	33,924,047
潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額		
親会社株主に帰属する 当期純利益調整額(千円)	—	—
(うち支払利息(税額相当額控除後))	—	—
普通株式増加数(株)	405,743	—
(うち新株予約権)(株)	(405,743)	—
希薄化効果を有しないため、潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額の算定に含まれなかった潜在株式の概要	2021年8月6日開催の取締役会決議による第12回新株予約権新株予約権の数 2,200個 (普通株式 220,000株)	2021年8月6日開催の取締役会決議による第12回新株予約権新株予約権の数 1,700個 (普通株式 170,000株)

3. 1株当たり純資産額の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

項目	前連結会計年度 (2022年12月31日)	当連結会計年度 (2023年12月31日)
純資産の部の合計額(千円)	8,224,794	6,660,116
純資産の部の合計額から控除する金額(千円)	72,306	151,889
(うち新株予約権(千円))	(72,306)	(78,880)
普通株式に係る期末の純資産額(千円)	8,152,488	6,508,227
1株当たり純資産額の算定に用いられた期末の普通株式の数(株)	34,947,572	32,443,210

## (重要な後発事象)

該当事項はありません。