

# 2023年12月期 第1四半期 決算説明補足資料



2023.05.08

# 目次

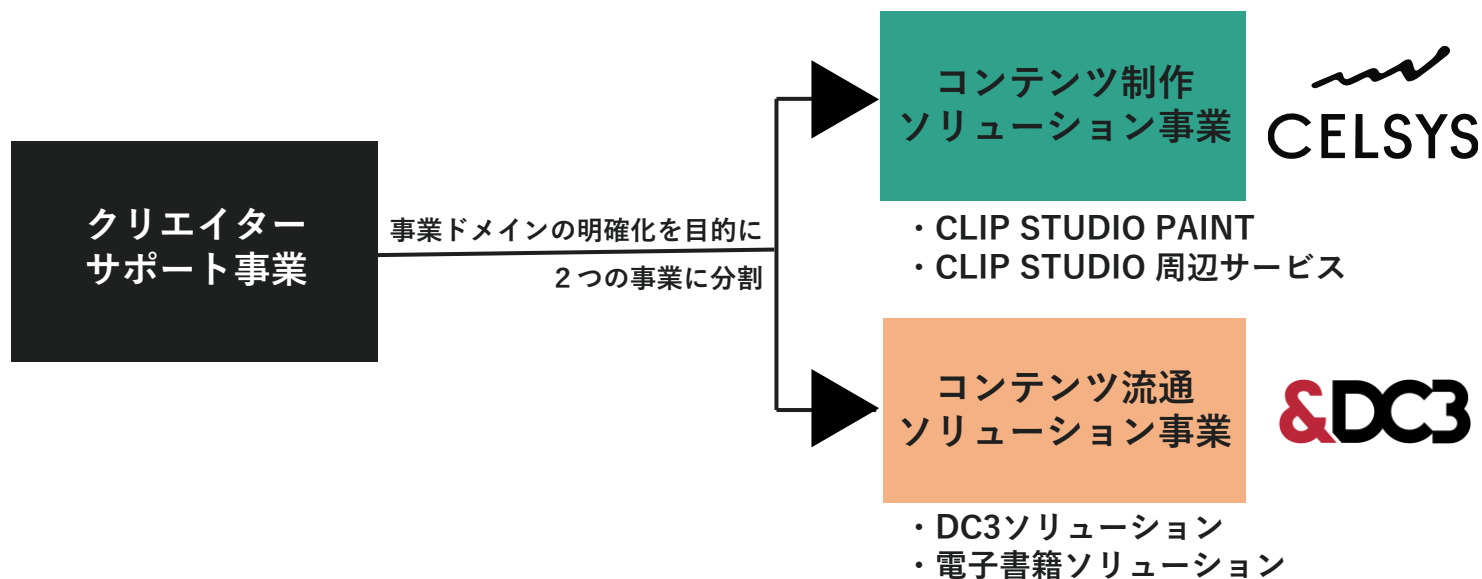
<b>1. グループトピック</b>	
1-1. 事業分野の再編	3
1-2. 自社株買いの実施	4
1-3. UI/UX事業セグメントの再検討	5
<b>2. 業績ハイライト</b>	
2-1. 連結損益計算書	6
2-2. 連結貸借対照表	7
<b>3. 事業セグメント別の概況</b>	
3-1. コンテンツ制作ソリューション事業	9
3-2. コンテンツ流通ソリューション事業	15
3-3. UI/UX事業	17
<b>4. 売上高・営業利益の推移</b>	18
<b>5. 株主の皆様へ</b>	20
<b>6. 中期経営計画の取り下げについて</b>	21
<b>参考資料：月次進捗レポート</b>	22

# 1-1. 事業分野の再編

2023年1月より事業ドメインを明確化し、効率性・専門性を高め、業容拡大をめざします。

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. 自社株買いの実施

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ます。

第1回目は、約10億円分の自己株式の取得を行いました。

### ●第1回目実施状況

取得した株式の総数	1,088,400株（発行済株式総数に対する3.00%）
株式の取得価額の総額	999,958,878円
取得期間	2022年8月8日から10月17日

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、直ちに実施いたします。

株式の取得価額の総額 **15億円**

当初、2023年の取得予定価額の総額を10億円とお伝えしておりましたが、現状の剰余金等の状況を鑑み、取得規模を増加させていただいております。

## 1-3. UI/UX事業セグメントの再検討

当社は、加賀FEI株式会社との間で、当社の子会社である株式会社カンデラジャパン及びCandera GmbHが営むUI/UX事業の譲渡に向けた基本合意書を締結いたしました。

当社子会社のカンデラが展開するUI/UX事業は、2022年後半以降の市場回復・拡大をにらみ、研究開発投資を積極的に行っておりましたが、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、厳しい事業環境が続いております。

このような事業環境を踏まえたうえで、当社グループにおける本事業の役割及び位置づけの抜本的な見直しを行った結果、加賀FEIに本事業を譲渡することが、当社グループにおいては、クリエイターサポート事業への選択と集中により事業効率の向上が図れ、加賀FEIにおいては、カンデラ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判断したものです。

現在、本取引の実行に向け、加賀FEIと2023年5月12日を最終期限とし、協議を進めております。また、当期および中期の経営計画については、本取引の内容が確定次第、改めて開示を予定しています。

## 2-1. 連結損益計算書

単位：千円

	期間比較(1月～3月)			※ご参考
	2022年12月期 第1四半期	2023年12月期 第1四半期	前年同期比	2022年12月期 通期
売上高	1,827,574	<b>2,211,963</b>	+ 21.0%	7,543,175
営業利益	456,724	<b>548,738</b>	+ 20.1%	1,465,781
経常利益	463,106	<b>558,181</b>	+ 20.5%	1,605,351
純利益	286,785	<b>398,932</b>	+ 39.1%	1,047,911

### 業績の概要

- 売上高：前年同期 384,389千円増加
- 営業利益：前年同期 92,014千円増加
- 経常利益：前年同期 95,075千円増加
- 純利益：税金等調整159,249千円により398,932千円の純利益

### トピックス

- コンテンツ制作ソリューション事業が業績を牽引し、**売上・営業利益共に四半期業績で過去最高**に
- ソフトウェアIPを核とした経営に重点、戦略的な開発投資を継続し、企業価値の向上に注力

## 2-2. 連結貸借対照表

単位：千円

	前連結会計年度末 (2022年12月末日)		当連結会計年度第1四半期末 (2023年3月末日)		
	金額	構成比	金額	構成比	前期末増減額
流動資産	8,263,329	81.4%	<b>8,548,037</b>	<b>81.9%</b>	284,708
固定資産	1,893,634	18.6%	<b>1,883,613</b>	<b>18.1%</b>	△10,020
資産合計	10,156,963	100.0%	<b>10,431,651</b>	<b>100.0%</b>	274,688
流動負債	1,518,920	15.0%	<b>1,662,881</b>	<b>15.9%</b>	143,960
固定負債	413,247	4.0%	<b>427,444</b>	<b>4.1%</b>	14,196
負債合計	1,932,168	19.0%	<b>2,090,326</b>	<b>20.0%</b>	158,157
純資産合計	8,224,794	81.0%	<b>8,341,324</b>	<b>80.0%</b>	116,530
負債・純資産合計	10,156,963	100.0%	<b>10,431,651</b>	<b>100.0%</b>	274,687

### 主な増減の内容

- 資産の部：現金及び預金+594,434千円、売掛金の増加+47,286千円、ソフトウェアの増加+11,062千円、未収入金の減少-279,450千円、技術資産の減少-25,577千円
- 負債の部：未払法人税等の増加+124,529千円、前受金の増加+18,968千円、賞与引当金+55,250千円、未払費用の減少-44,749千円
- 純資産の部：利益剰余金の増加+119,351千円

### 3. 事業セグメント別の概況

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

単位：千円

	期間比較(1月～3月)			※ご参考
	2022年12月期 第1四半期	2023年12月期 第1四半期	前年同期比	2022年12月期 通期
売上高	1,327,492	<b>1,666,098</b>	+25.5%	5,394,339
営業損益	522,652	<b>800,894</b>	+53.2%	1,991,986

※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3月現在の「CLIP STUDIO PAINT」業績指標ハイライト

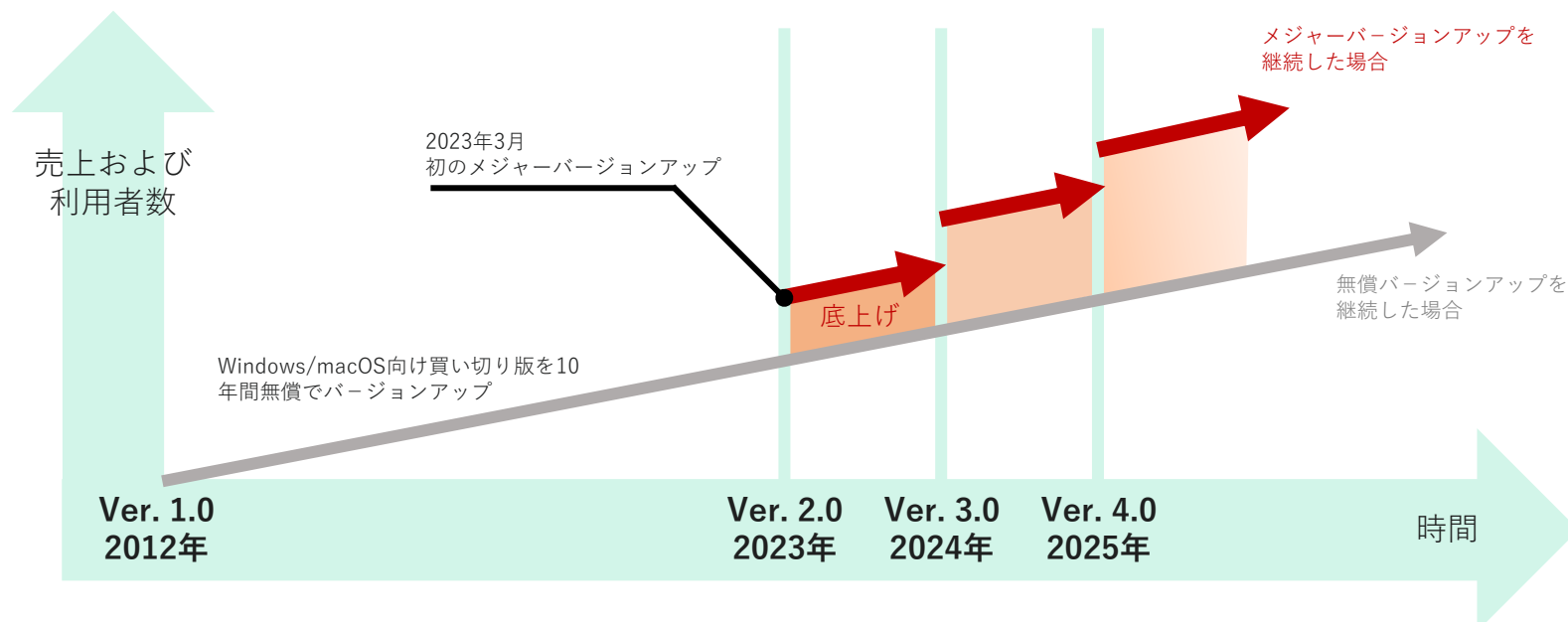
- 累計出荷本数 **2,824万本** 前年同月比 **+49.7%**
- 海外割合 **78.3%** 前年同月比 **+4.7%**
- サブスクリプション契約数 **81.2万契約** 前年同月比 **+46.8%**
- ARR **27.46億円** 前年同月比 **+39.7%**

# 3-1. コンテンツ制作ソリューション事業

## 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および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、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。

### ●メジャーバージョンアップ施策によるユーザー数および売上イメージ



# 3-1.コンテンツ制作ソリューション事業

## 活動トピックス② サブスクリプション契約増加に注力

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、プロモーション活動を実施※1

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※2 (サブスクリプション)
 <p>イラストを描くなら CLIP STUDIO PAINT PRO</p>	5,000円	毎月480円
 <p>マンガ・アニメーション制作も CLIP STUDIO PAINT EX</p>	23,000円	毎月980円

※1 中国本土を除く

※2 1デバイスプランの月額料金契約の場合

# 3-1.コンテンツ制作ソリューション事業

## 活動トピックス③ 「CLIP STUDIO PAINT」 (2023年1月～3月)

### 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
- セキュリティ強化に伴うサブスクリプションモデルの決済システム変更を実施  
詳細はこちら：<https://www.celsys.com/topic/20230410>
- サムスンのペン付きWindowsタブレット「Galaxy Book3シリーズ」にプリインストール、グローバルに提供開始
- PC・タブレット・スマートフォンで、常に最新の機能が利用できる「CLIP STUDIO PAINT PRO / EX 12ヶ月ライセンス」パッケージ版を発売

### 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700万人に
- アニメーション業界向けフォーラム「ACTF2023 in TAAF」を共催

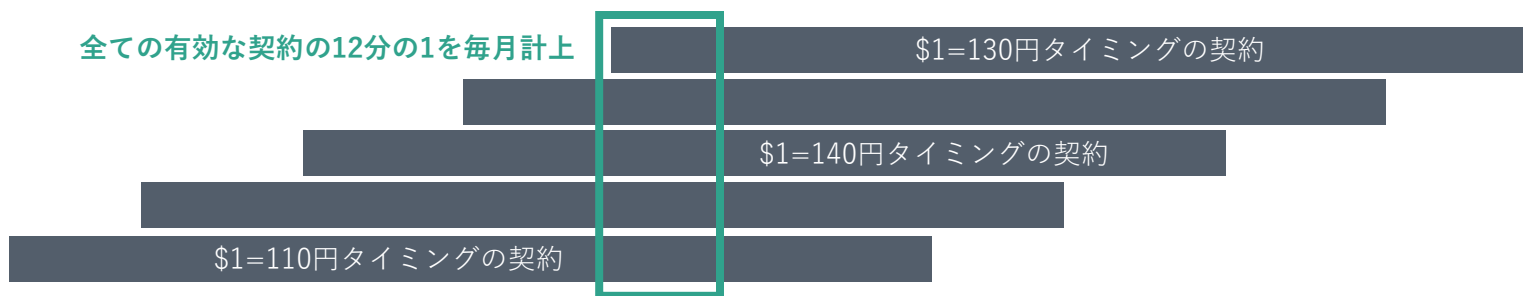
全ての活動はこちら：[https://www.celsys.com/irinfo\\_groupnews/&contents\\_type=7](https://www.celsys.com/irinfo_groupnews/&contents_type=7)

# 3-1.コンテンツ制作ソリューション事業

## 活動トピックス④ 為替の影響について

クリエイターサポート事業は、売上の過半が日本国外からとなっており、為替の影響を受けていますが、サブスクリプション契約の年払いモデルにおいては、売上を12か月に分割して計上しており、短期的な売上への影響は小さくなります。また、主にドル建てで費用が発生する、クラウドサーバーインフラコストや、日本国外に出稿するWEB広告のコスト等も発生していることから、為替変動の損益に対する影響額は公示されている為替レートがダイレクトに反映されることとはなりません。

### 年払いモデルサブスクリプションの売上計上イメージ



CLIP STUDIO PAINTはドルだけではなく様々な通貨で決済をしていることや、決済代行プラットフォームやAppleおよびGoogleのストアが定める為替レートが各社で独自に決められていることなども、為替レートがダイレクトに反映されない要因となっています。

### 3. 事業セグメント別の概況

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

単位：千円

	期間比較(1月～3月)			※ご参考
	2022年12月期 第1四半期	2023年12月期 第1四半期	前年同期比	2022年12月期 通期
売上高	229,609	248,326	+8.2%	961,392
営業損益	43,818	△157,495	—	△26,334

※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。

### 活動トピックス① (2023年1月～3月)

#### ソリューション品質向上に向けた継続開発投資

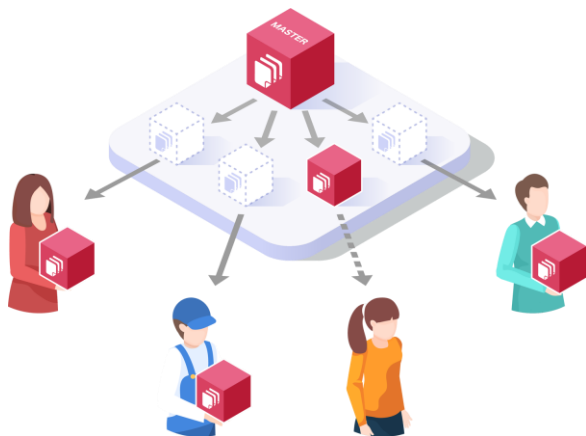
- 基盤となる「DC3モジュール」の品質強化
- 自身の保有するコンテンツを一元管理できるサービス「マイルーム」における3D表現の向上
- サービス事業者がDC3上で円滑にビジネスを行うための機能強化

#### 営業・プロモーション活動

- サービス事業者様に向けたDC3の提案営業活動
- セミナーへの登壇（日本電子出版協会など）
- 広告・マーケティング施策の立案

## 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② DC3とは？

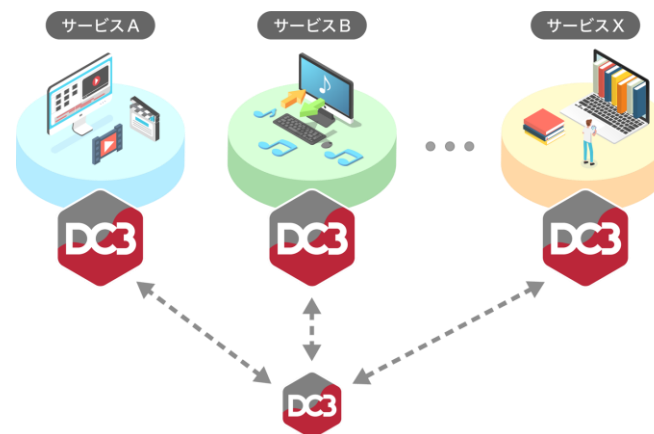


DC3は、あらゆるデジタルデータを唯一無二の「モノ」として扱うことができるようにする、デジタルコンテンツ流通基盤ソリューションです。

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。



## 3-3. UI/UX事業

単位：千円

	期間比較(1月～3月)			※ご参考
	2022年12月期 第1四半期	2023年12月期 第1四半期	前年同期比	2022年12月期 通期
売上高	270,473	<b>297,538</b>	+10.0%	1,187,443
営業損益	△111,396	<b>△94,661</b>	—	△545,628

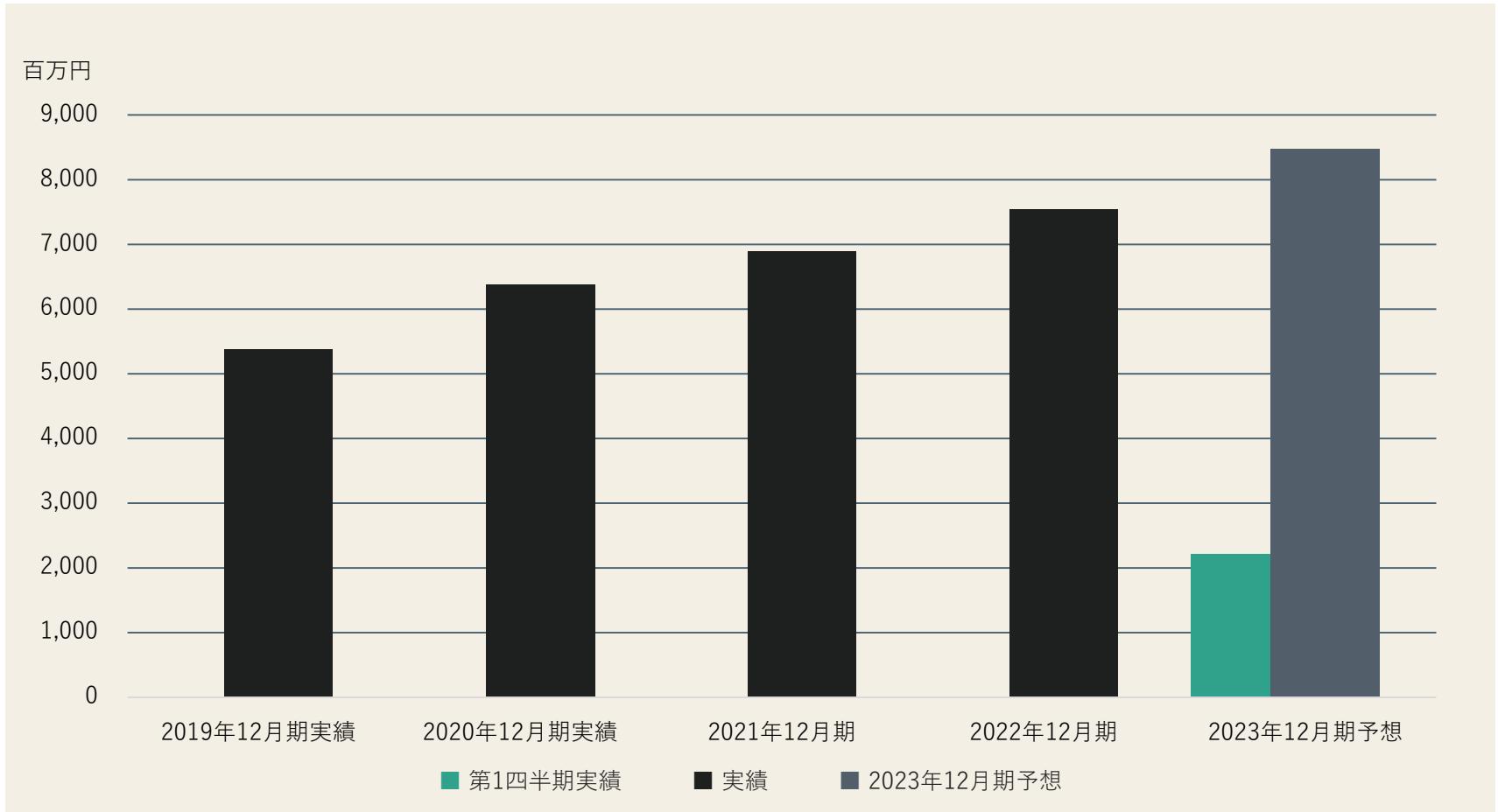
### 業績の概要

売上高は、対前年同期27,065千円増加となり、営業損益では対前年同期で16,735千円の損失縮小となりました（のれん等の償却費、前期・当期とも32,480千円含む）

### トピックス（2023年1月～3月）

- UI/UX事業の抜本的な見直しを行い、加賀FEIへの事業譲渡を、5月12日を最終期限として交渉中。
- 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「Candera Studio」の開発
- カンデラがHMI開発ツールの最新バージョン「CGI Studio 3.11」をリリース
- カンデラ、MyScript社とのパートナーシップを締結、自動車業界に革新的な文字の入力方法を提供

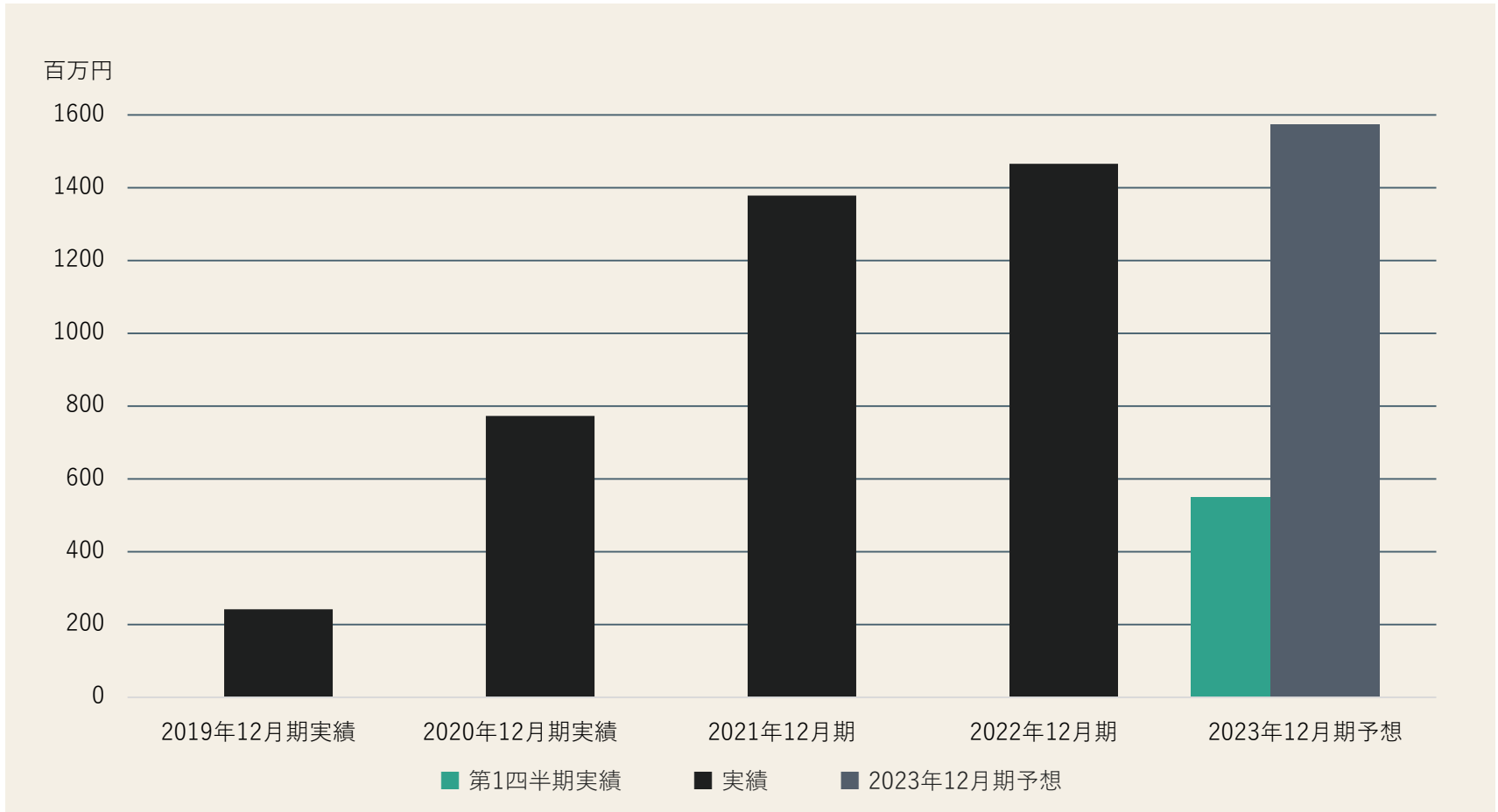
## 4. 売上高の推移



- 2023年12月期第1四半期は2,211百万円、進捗率は26.1%
- 2023年12月期は前年同期比12.4%増加の8,476百万円を見込む

※当期の経営計画については、協議中のUI/UX事業の譲渡の結論が固まり次第、改めて開示を予定しています

## 4. 営業利益の推移



●2023年12月期第1四半期は548百万円、進捗率は34.9%

●2023年12月期は前年同期比7.3%増加の1,573百万円を見込む

※当期の経営計画については、協議中のUI/UX事業の譲渡の結論が固まり次第、改めて開示を予定していま

## 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、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まいります。

詳しくはこちら：[https://www.celsys.com/irinfo\\_news/contents\\_type=47](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/](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/](https://www.celsys.com/irinfo_questionnaire/)



## 6. 中期経営計画の取り下げについて

クリエイターサポート事業およびUI/UX事業において、以下の通り経営環境が大きく変化するため、2020年11月発表の中期経営計画を取り下げ、新たに2023年12月期を初年度とする、中期経営計画を策定中です。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、速やかに開示をいたします。

### クリエイターサポート事業

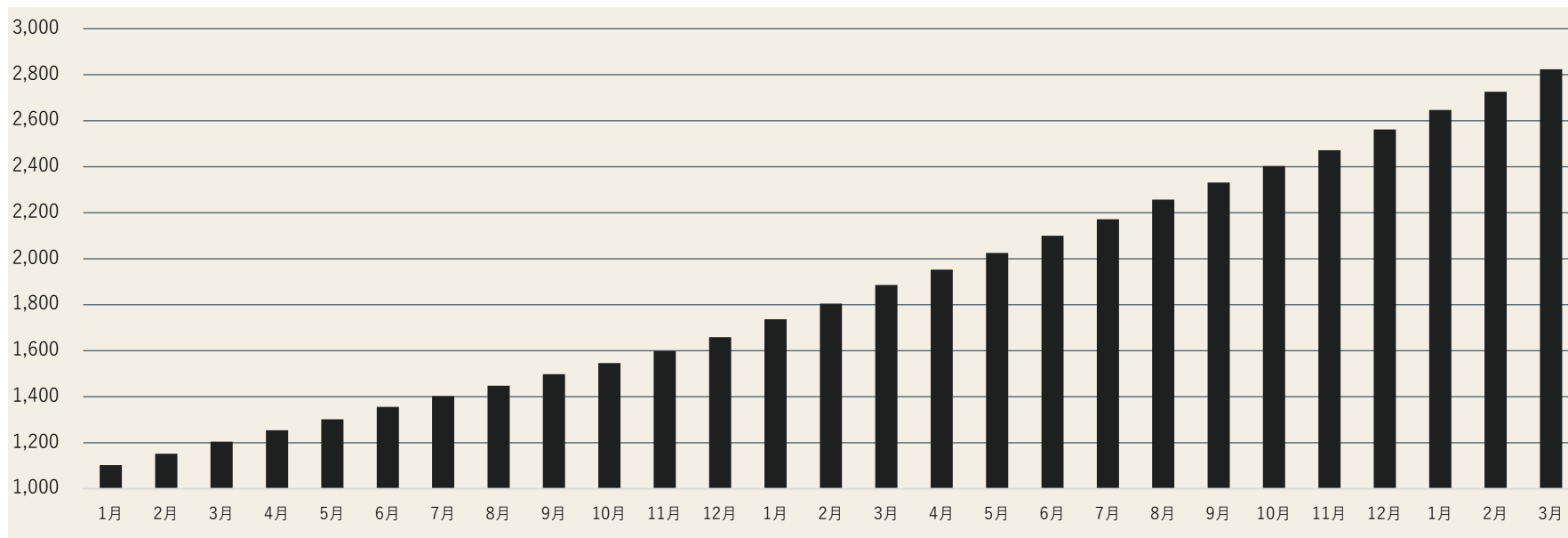
- 引き続き、コンテンツ制作ソリューション事業として「CLIP STUDIO PAINT」の海外展開の加速と、サブスクリプションモデルの契約増に継続して注力
  - 事業は順調に推移、従来の計画と大きな変更は無し
- コンテンツ流通ソリューション事業として電子書籍ソリューションの提供と、新たにDC3ソリューションの開発投資に注力
  - スタートアップのDC3ソリューション提供による将来計画の見直しを実施

### UI/UX事業

- 事業の譲渡について現在協議中
  - 今後の交渉の進捗や条件等の状況に応じた計画の見直しを実施

# 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



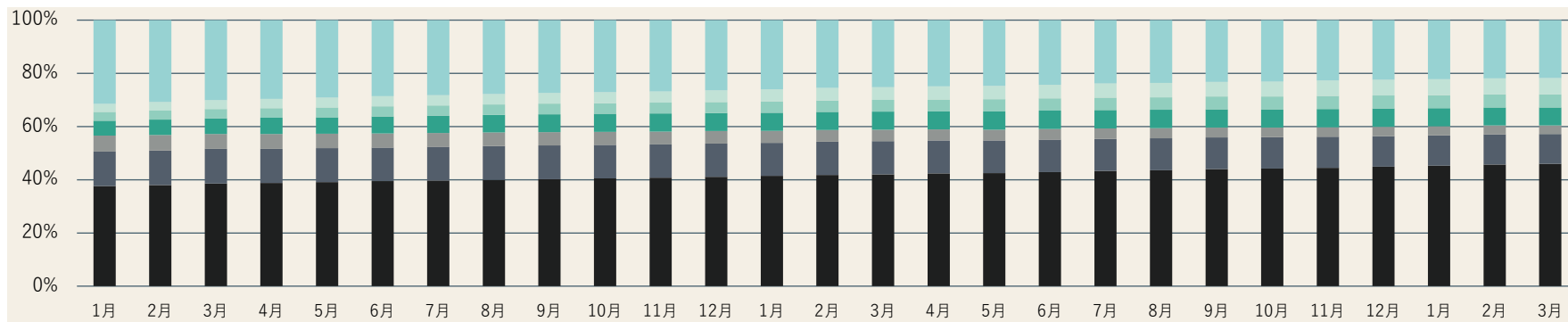
(単位:万本)

	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									

(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

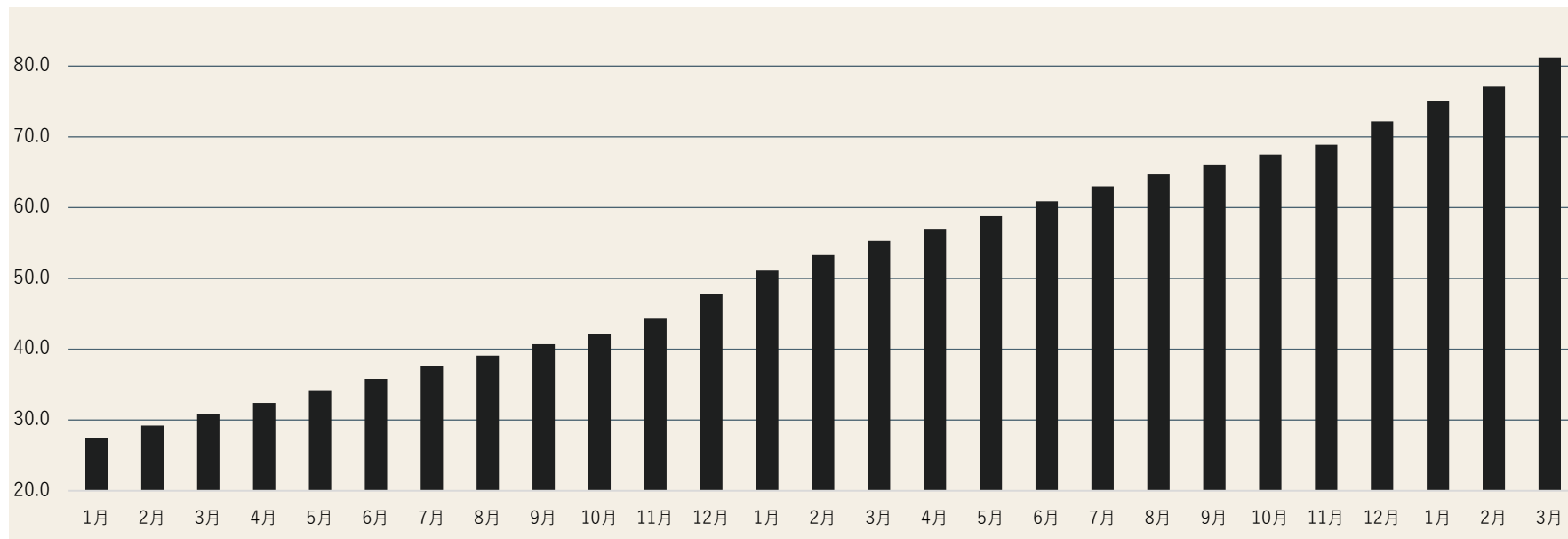


		1月	2月	3月	4月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月
2021年	日本語	31.5	30.8	30.1	29.6	28.6	28.2	27.8	27.4	27.1	26.8	26.4
	ドイツ語	3.0	3.2	3.3	3.5	3.8	3.9	3.9	4.0	4.1	4.2	4.4
	フランス語	3.3	3.4	3.5	3.6	3.8	3.8	3.9	4.0	4.0	4.1	4.1
	スペイン語	5.6	5.8	5.9	6.1	6.4	6.5	6.6	6.7	6.8	6.8	6.8
	繁体字	6.0	5.8	5.6	5.6	5.3	5.2	5.1	5.0	4.9	4.8	4.7
	韓国語	13.0	13.0	13.0	12.8	12.6	12.7	12.7	12.7	12.6	12.5	12.5
	英語	37.6	38.0	38.6	38.8	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	24.3	23.8	23.6	23.2	23.1	22.7	22.4
	ドイツ語	4.5	4.7	4.8	4.9	5.1	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	4.7	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
	繁体字	4.5	4.4	4.3	4.1	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	12.2	12.1	12.0	11.9	11.8	11.7	11.5
	英語	41.5	41.8	42.0	42.4	42.9	43.3	43.6	44.0	44.2	44.5	44.9
2023年	簡体字	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0.0
	日本語	22.2	21.9	21.8								
	ドイツ語	6.0	6.0	6.1								
	フランス語	4.9	4.9	4.9								
	スペイン語	6.8	6.8	6.8								
	繁体字	3.4	3.3	3.2								
	韓国語	11.4	11.4	11.2								
	英語	45.3	45.7	46.0								
	簡体字	0.0	0.0	0.1								
	ポルトガル語	-	-	0.0								
インドネシア語	-	-	0.0									
タイ語	-	-	0.0									

(注) 2023年3月14日から提供開始したバージョン2.0で追加された各言語の実数は、ポルトガル語2.6万本、インドネシア語2.0万本、タイ語1.9万本です。

# 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)

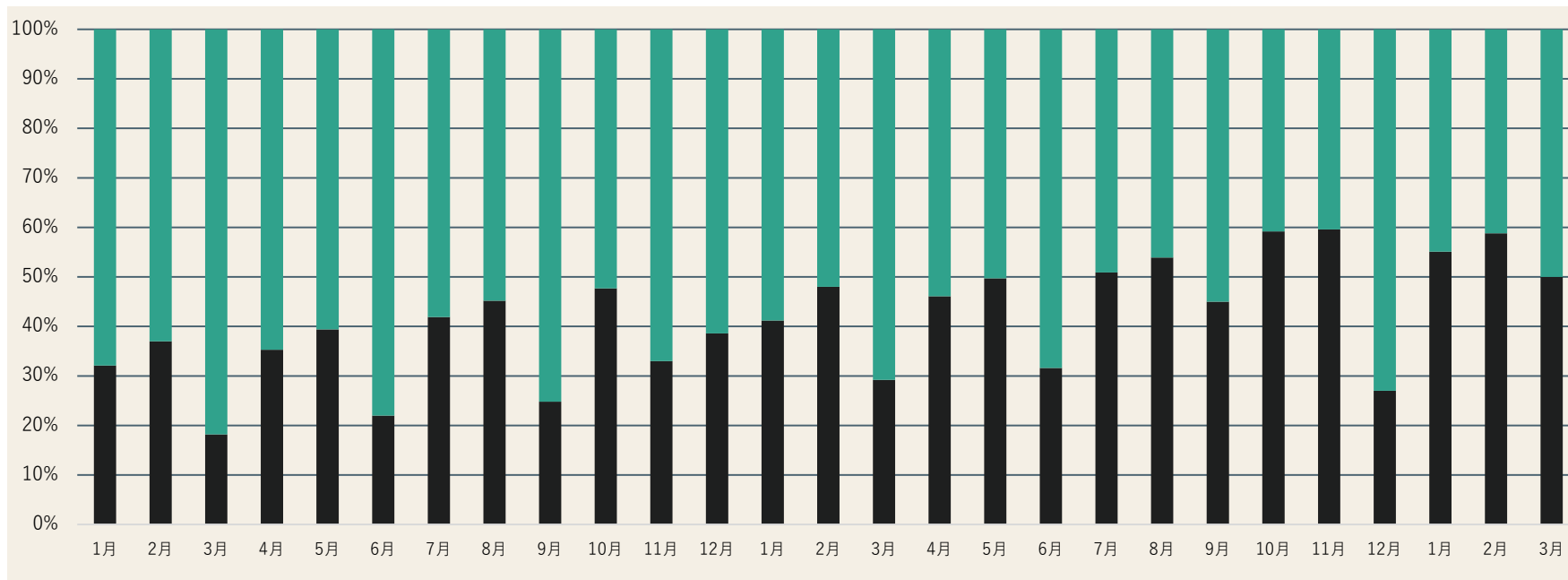
	1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月
2021年	27.4	29.2	30.9	32.4	34.1	35.8	37.6	39.1	40.7	42.2	44.3	47.8
2022年	51.1	53.3	55.3	56.9	58.8	60.9	63.0	64.7	66.1	67.5	68.9	72.2
2023年	75.0	77.1	81.2									

(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



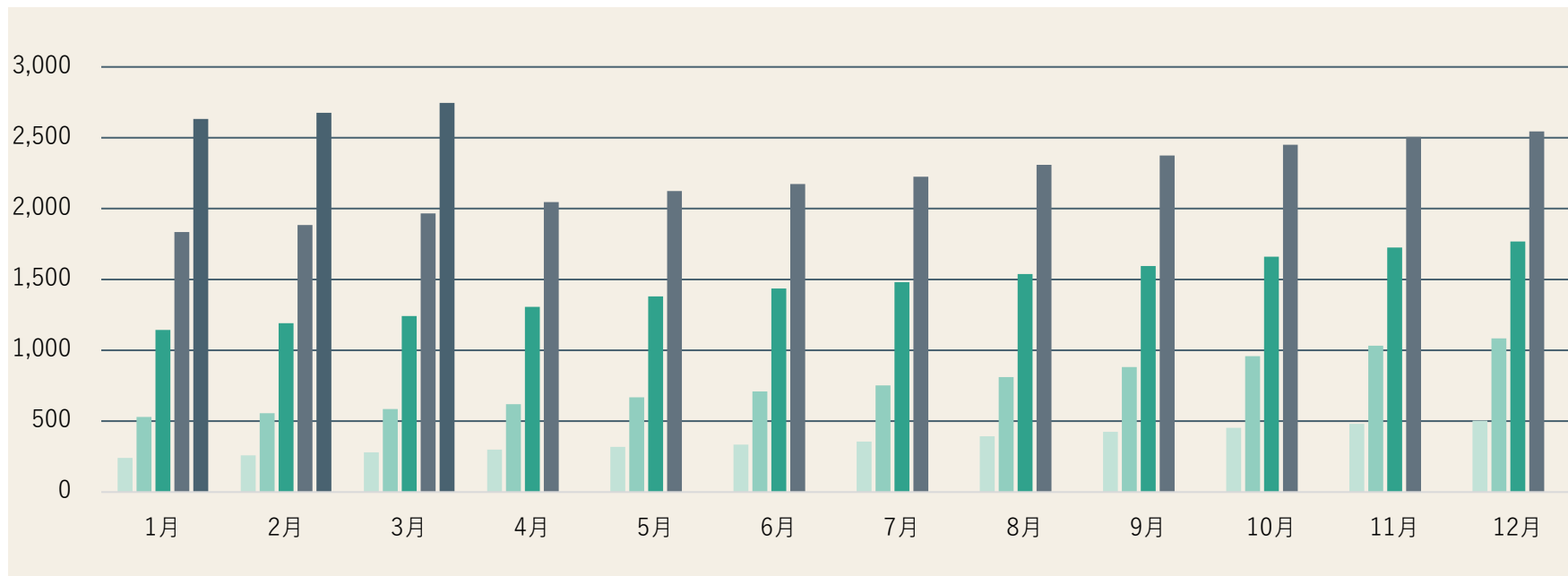
(単位:%)

		1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月
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									
	サブスク	55.1	58.8	26.6									

(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」などの売上が含まれます。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



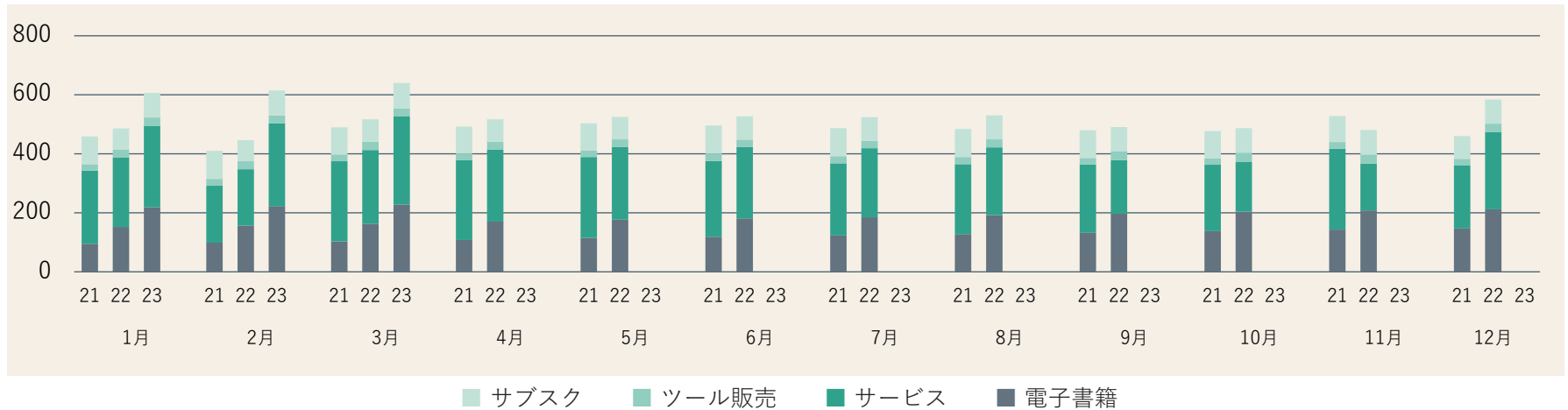
(単位:百万円)

		1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月
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									

(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



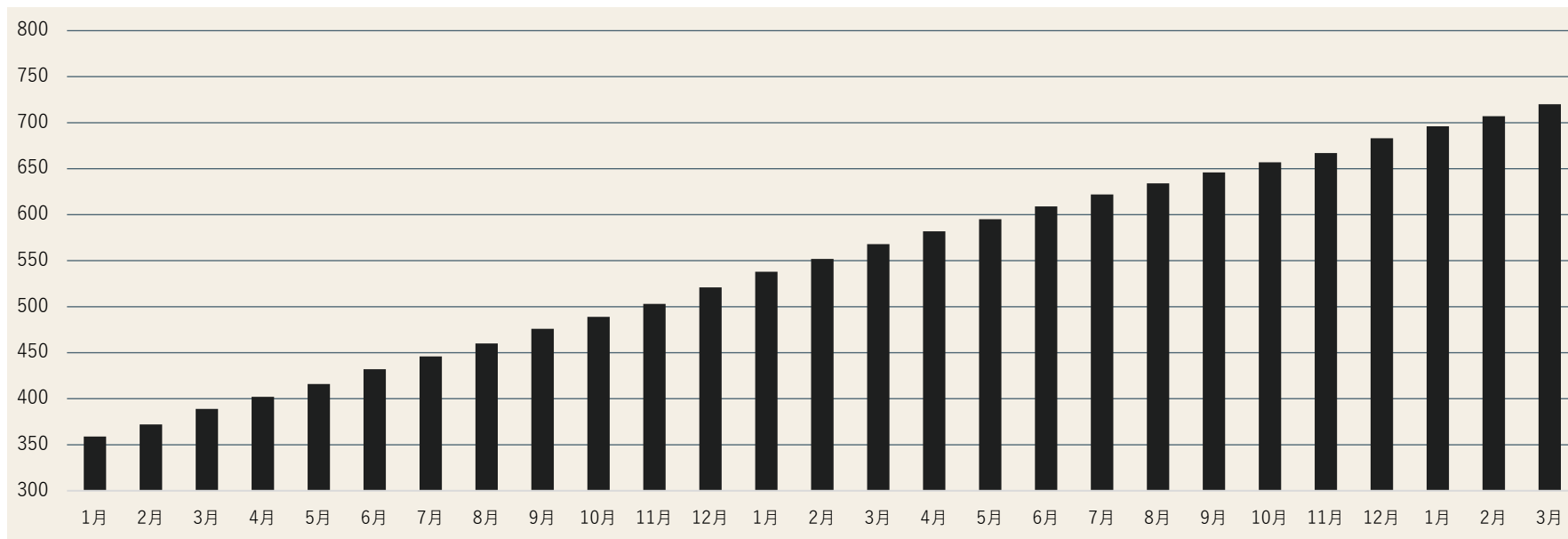
(単位:百万円)

		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									
	サービス	28	27	26									
	ツール販売	276	280	300									
	サブスクリプション	219	223	228									

(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



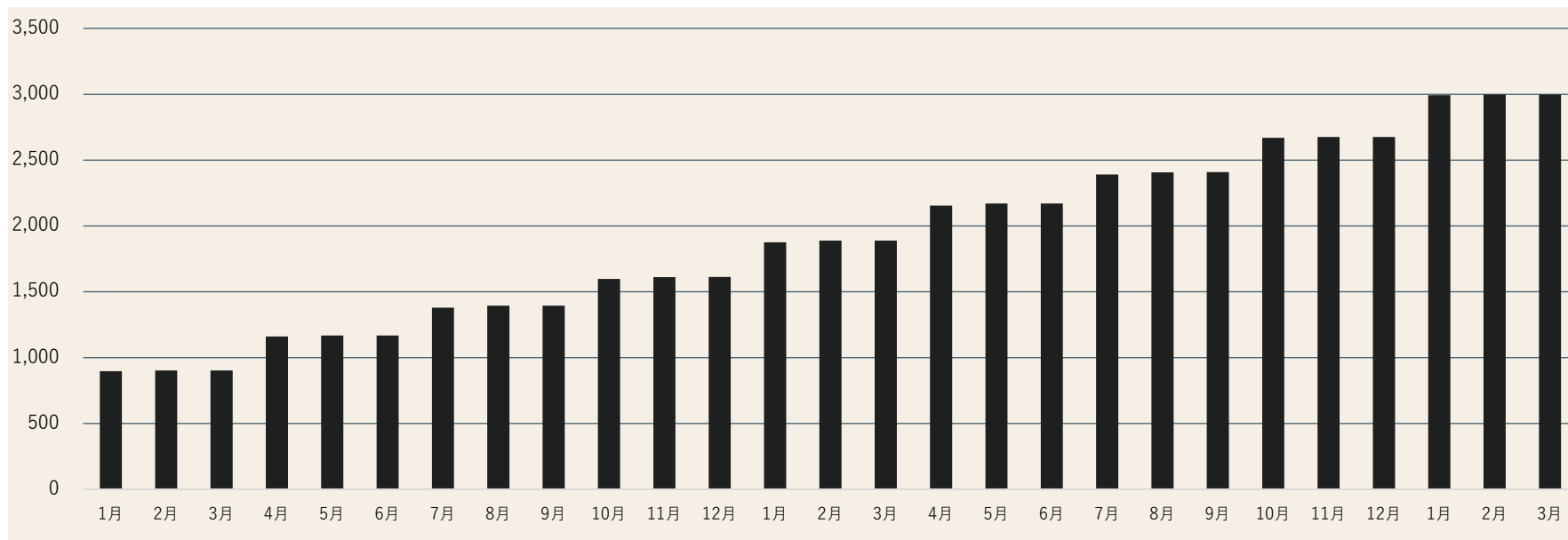
(単位:万人)

	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									

(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。

# 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



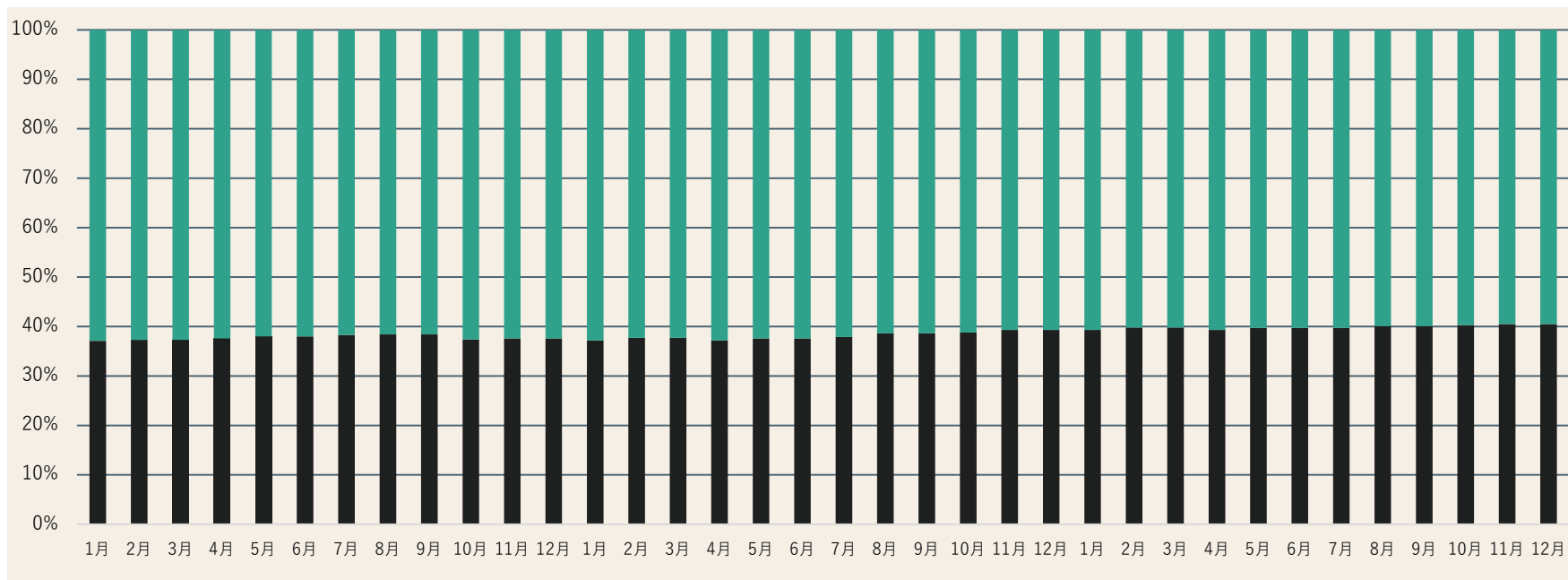
(単位:万台)

	1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月
2021年	897	903	903	1,160	1,168	1,168	1,380	1,395	1,395	1,598	1,612	1,613
2022年	1,876	1,889	1,889	2,155	2,171	2,171	2,391	2,407	2,409	2,669	2,676	2,676
2023年	2,993	2,999	2,999									

(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

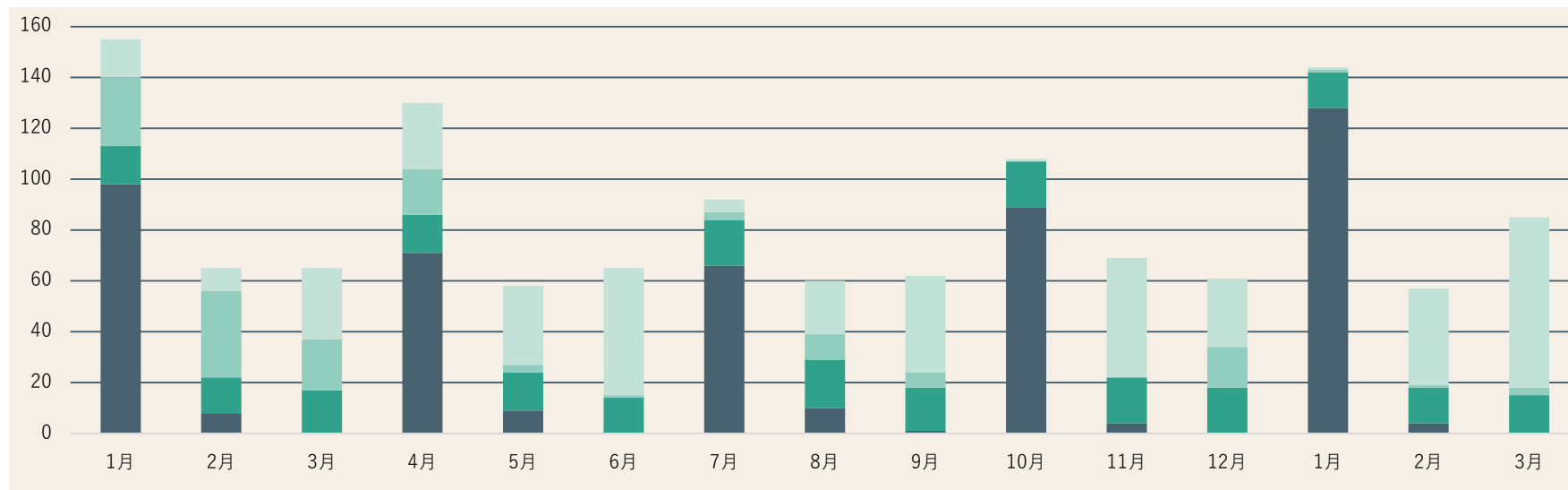


(単位:%)

		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
2022年	その他	60.7	60.2	60.2	60.7	60.3	60.3	60.3	59.9	59.9	59.7	59.5	59.5
	車載	39.3	39.8	39.8	39.3	39.7	39.7	39.7	40.1	40.1	40.3	40.5	40.5

# 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
2022年	受託開発他	15	9	28	26	31	50	5	21	38	1	47	27
	ソフトウェア	27	34	20	18	3	1	3	10	6	0	0	16
	保守料	15	14	17	15	15	14	18	19	17	18	18	18
	ロイヤリティ	98	8	-	71	9	-	66	10	1	89	4	-
2023年	受託開発他	1	38	67									
	ソフトウェア	1	1	3									
	保守料	14	14	15									
	ロイヤリティ	128	4	-									

(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2023年3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。