



## 2023年12月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2023年8月4日  
東

上場会社名 株式会社セルシス 上場取引所  
 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8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2四半期の連結業績(2023年1月1日~2023年6月30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2四半期	4,253	13.3	729	△24.4	736	△28.2	△92	—
2022年12月期第2四半期	3,753	7.1	964	23.3	1,025	27.5	688	△20.2

(注) 包括利益 2023年12月期第2四半期 △104百万円( —%) 2022年12月期第2四半期 713百万円( △19.0%)

	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2四半期	△2.65	—
2022年12月期第2四半期	19.76	19.46

(注) 2023年12月期第2四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2四半期	9,780	7,100	71.0
2022年12月期	10,156	8,224	80.3

(参考) 自己資本 2023年12月期第2四半期 6,940百万円 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	—	0.00	—	—	—
2023年12月期(予想)	—	—	—	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)

連結業績予想に関する序文

(%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		1株当たり 当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
通期	8,196	8.7	1,330	△9.3	1,306	△18.6	202	△80.7	5.56

(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 2 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 2 Q	2,381,460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 2 Q	34,730,083株	2022年12月期 2 Q	34,862,495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	4
(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、当社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、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から、カンデラ製品の販売代理店である加賀FEI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、2023年5月11日開催の取締役会において、2023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、当該事業譲渡は予定通り2023年8月1日に完了いたしました。当該事業譲渡の詳細につきましては、5月11日付リリース「連結子会社（特定子会社）の異動（株式譲渡）及び連結子会社における会社分割（簡易吸収分割）に関するお知らせ」([https://www.celsys.com/files/user/pdf/ir/info/2023/info\\_2023-0511a.pdf](https://www.celsys.com/files/user/pdf/ir/info/2023/info_2023-0511a.pdf))をご参照ください。

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、更なる企業価値の向上に注力しております。

その結果、当社グループの当第2四半期連結累計期間の売上高は4,253,723千円（前年同期比13.3%増）、営業利益は729,092千円（同24.4%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33,270千円を計上したこと及び営業外費用として自己株式取得に係る支払手数料19,386千円、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、736,363千円（同28.2%減）となりました。親会社株主に帰属する四半期純損失につきましては、前述のUI/UX事業の譲渡による特別損失863,725千円、法人税等△35,312千円を計上したことにより、△92,049千円（前年同期は親会社株主に帰属する四半期純利益688,958千円）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ており、第1回目は、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。また、当連結会計年度の取得価額の総額は10億円と予定しておりましたが、取得規模を拡大させていただき、株式の取得価額の総額は15億円と決議しております。本決議により、当四半期連結会計期間では899,962千円、1,057,700株（発行済株式総数（自己株式を除く）に対する割合 3.03%）の取得を実施しております。

なお、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・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。

セグメント別の経営成績は、次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2四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す。

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当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。

この他、前連結会計年度から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5月末に累計出荷本数が3,000万本を越え、2023年6月末現在の累計出荷本数は3,095万本（前年同月比47.4%増）となり、日本語以外の海外に向けた出荷が75%以上と増加傾向で推移しております。

また、2023年6月のサブスクリプション契約数は84.2万契約（同38.3%増）となり、ARR（当社がサブスクリプションから年間ベースで得られると期待できる金額）は2,462,000千円（同13.3%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756万人（同24.1%増）となっております。それぞれの詳細につきましては、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。

なお、4月10日に開示いたしました「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」とおり、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等に一時的な影響が生じており、当四半期連結会計期間のARRは直前四半期連結会計期間比で減少しておりますが一過性であり、また、ご好評をいただいているバージョン2.0の収益貢献があることなどから今回の決済システム変更による当事業の通期業績への影響はない見込みです。

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、「CLIP STUDIO PAINT」への開発投資を続け、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でのライセンス提供をまいります。

「CLIP STUDIO PAINT」は6月に、ユーザー層の拡大を目的にスマートフォン版のアップデートを行いました。新たに直感的に使いやすいインターフェースを追加することにより、新しいユーザーが「CLIP STUDIO PAINT」を初めて使ったときから、迷うことなく自然な操作感を感じることができるようシンプルかつ直感的なインターフェースの提供を実現しました。これにより、従来、他社の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た、若年層やエントリーユーザーまで「CLIP STUDIO PAINT」のユーザー層を広げ、サブスクリプション契約の増加が期待できます。

この他、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」のサービスを6月より開始いたしました。「モチコミonline」では定期的に参加費無料の持ち込みイベントを開催し、マンガ雑誌やWEBコミックサイト、編集プロダクション等の50以上の編集部への、業界横断的な持ち込みのマッチング機会が得られ、オンラインで出版社を横断して持ち込みのマッチングが行えるサービスは業界初の取り組みとなります。当社は、漫画家志望者と編集者のマッチング機会をこれまで以上に増やし、ユーザーの「CLIP STUDIO PAINT」の継続利用機会の向上を図ってまいります。

以上の結果、売上高は3,034,180千円（前年同期比13.5%増）、営業利益は1,160,918千円（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、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契約が進んでおり、年内にDC3ソリューションを利用したサービスが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。

また、&DC3は2023年5月に、株式会社アクセル及び当社を引き受け先とする第三者割当増資を実施し、WEB3関連の要素技術及びAI技術の活用領域で戦略的パートナーシップ契約を締結いたしました。

なお、利用促進を目的に、当連結会計年度における「DC3」ソリューションは無償での提供を計画しております。

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。

当四半期連結会計期間においては、「CLIP STUDIO READER」のバージョンアップを行いテキストコンテンツの読み上げ機能及び全文検索機能等を実装し、アクセシビリティを向上させております。

また、株式会社メディアドゥが展開する電子図書館事業「OverDrive Japan」で、「CLIP STUDIO READER」が採用されました。

以上の結果、売上高は507,517千円（前年同期比8.5%増）、営業損益は327,144千円の営業損失（前年同期は79,276千円の営業利益）となりました。

#### <UI/UX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」を展開しております。

当第2四半期連結結果計期間では、これまで継続してきた自社IP製品の開発及び提供に加え、事業の譲渡に向けた準備を行いました。

以上の結果、売上高は712,025千円（前年同期比16.5%増）、営業損失は104,681千円（前年同期は183,513千円の営業損失）となりました。

なお、前述のとおり、UI/UX事業については、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ております。

### (2) 財政状態に関する説明

当第2四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376,045千円減少し9,780,917千円となりました。この主な要因は、売掛金が236,762千円、繰延税金資産が35,772千円増加したものの自社株買の実施等により現金及び預金が430,425千円、未収入金が373,669千円、ソフトウェアが357,928千円減少したこと等によるものであります。

当第2四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748,580千円増加し2,680,749千円となりました。この主な要因は、未払金が58,621千円、未払法人税等が29,642千円減少した一方で前受金が174,162千円、未払費用が113,056千円、関係会社株式譲渡損失引当金が476,983千円増加したこと等によるものであります。

当第2四半期連結会計期間末の純資産は、前連結会計年度末と比べて1,124,626千円減少し7,100,168千円となりました。主な要因は、自社株買により自己株式が900,074千円増加したこと、利益剰余金が371,629千円減少したこと等によるものであります。なお、自己資本比率は、71.0%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、UI/UX事業の譲渡に伴い、2023年5月11日付で修正いたしました。詳細につきましては、同日付リリース「特別損失の計上及び連結業績予想の修正に関するお知らせ」([https://www.celsys.com/files/user/pdf/ir/info/2023/info\\_2023-0511b.pdf](https://www.celsys.com/files/user/pdf/ir/info/2023/info_2023-0511b.pdf))をご参照ください。

また、2023年2月10日にリリースいたしました「2022年12月期 第4四半期 決算説明補足資料」の34ページに記載した取り下げた中期経営計画についても、見直しを行い、2023年12月期をスタートとする2025年12月期までの新たな中期経営計画を同日付にてリリースいたしました。詳細につきましては、「2023年12月期～2025年12月期中期経営計画」([https://www.celsys.com/files/user/pdf/ir/info/2023/info\\_2023-0511c.pdf](https://www.celsys.com/files/user/pdf/ir/info/2023/info_2023-0511c.pdf))をご参照ください。

## 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2四半期連結会計期間 (2023年6月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	6,780,553	6,350,127
売掛金	350,178	586,940
製品	8,118	8,934
仕掛品	10,431	10,681
原材料及び貯蔵品	70,780	93,841
未収入金	711,741	338,071
その他	331,682	876,704
貸倒引当金	△156	△114
流動資産合計	8,263,329	8,265,187
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	△67,650
建物(純額)	118,205	118,000
工具、器具及び備品	360,092	356,814
減価償却累計額	△266,672	△253,519
工具、器具及び備品(純額)	93,420	103,295
有形固定資産合計	211,626	221,296
無形固定資産		
ソフトウェア	1,201,448	843,519
顧客関連資産	34,512	20,707
技術資産	127,889	76,733
その他	90,119	95,282
無形固定資産合計	1,453,968	1,036,242
投資その他の資産		
投資有価証券	34,124	27,851
敷金及び保証金	130,415	131,067
繰延税金資産	63,500	99,272
その他	16,711	17,110
貸倒引当金	△16,711	△17,110
投資その他の資産合計	228,039	258,191
固定資産合計	1,893,634	1,515,730
資産合計	10,156,963	9,780,917

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2022年12月31日)	当第2四半期連結会計期間 (2023年6月30日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	130,489	151,035
未払金	169,534	110,913
前受金	707,123	881,285
未払費用	198,148	311,205
未払法人税等	67,202	37,559
賞与引当金	74,818	67,823
関係会社株式譲渡損失引当金	—	476,983
その他	171,603	193,697
流動負債合計	1,518,920	2,230,504
固定負債		
役員退職慰労引当金	116,552	144,197
退職給付に係る負債	264,604	285,094
その他	32,091	20,953
固定負債合計	413,247	450,244
負債合計	1,932,168	2,680,749
<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	3,259,172
自己株式	△1,186,569	△2,086,643
株主資本合計	8,076,513	6,876,933
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	13,323
為替換算調整勘定	58,299	50,188
その他の包括利益累計額合計	75,974	63,511
新株予約権	72,306	81,918
非支配株主持分	—	77,804
純資産合計	8,224,794	7,100,168
負債純資産合計	10,156,963	9,780,917



## (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2四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自2022年1月1日 至2022年6月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自2023年1月1日 至2023年6月30日)
売上高	3,753,034	4,253,723
売上原価	1,583,703	2,197,859
売上総利益	2,169,330	2,055,864
販売費及び一般管理費	1,204,886	1,326,771
営業利益	964,444	729,092
営業外収益		
受取利息	22	497
受取配当金	12	206
助成金収入	23,416	—
為替差益	47,189	33,270
その他	0	3
営業外収益合計	70,642	33,977
営業外費用		
株式交付費	7,790	6,259
支払手数料	—	19,386
その他	1,465	1,060
営業外費用合計	9,256	26,706
経常利益	1,025,829	736,363
特別損失		
関係会社株式譲渡損失引当金繰入額	—	476,983
ソフトウェア評価損	—	386,742
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	863,725
税金等調整前四半期純利益又は税金等調整前四半期純損失(△)	965,613	△127,362
法人税等	276,655	△35,312
四半期純利益又は四半期純損失(△)	688,958	△92,049
非支配株主に帰属する四半期純利益又は非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	—	—
親会社株主に帰属する四半期純利益又は親会社株主に帰属する四半期純損失(△)	688,958	△92,049

## 四半期連結包括利益計算書

## 第2四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 2022年1月1日 至 2022年6月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 2023年1月1日 至 2023年6月30日)
四半期純利益又は四半期純損失(△)	688,958	△92,049
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	2,870	△4,352
為替換算調整勘定	21,434	△8,110
その他の包括利益合計	24,305	△12,463
四半期包括利益	713,264	△104,512
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	713,264	△104,512
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)

当社は、2023年5月11日開催の取締役会の決議に基づき、自己株式1,057,700株の取得を行っております。この結果、当第2四半期累計期間において単元未満株式の買取りによる増加も含めて、自己株式が900,074千円増加し、当第2四半期会計期間末において自己株式が2,086,643千円となっております。

(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2四半期連結累計期間(自 2022年1月1日 至 2022年6月30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	2,673,865	467,775	611,393	3,753,034	—	3,753,034
セグメント間の内部売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—
計	2,673,865	467,775	611,393	3,753,034	—	3,753,034
セグメント利益又は損失(△)	1,062,599	79,276	△183,513	958,361	6,082	964,444

(注) 1 セグメント利益又は損失(△)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2四半期連結累計期間(自 2023年1月1日 至 2023年6月30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	3,034,180	507,517	712,025	4,253,723	—	4,253,723
セグメント間の内部売 上高又は振替高	—	26,500	—	26,500	△26,500	—
計	3,034,180	534,017	712,025	4,280,223	△26,500	4,253,723
セグメント利益又は損失 (△)	1,160,918	△327,144	△104,681	729,092	—	729,092

(注) 1 セグメント利益又は損失(△)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

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2四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。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、利益又は損失の項目の金額の算定方法を変更しております。

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。