

2022年12月期 第3四半期 決算説明補足資料



2022.11.04

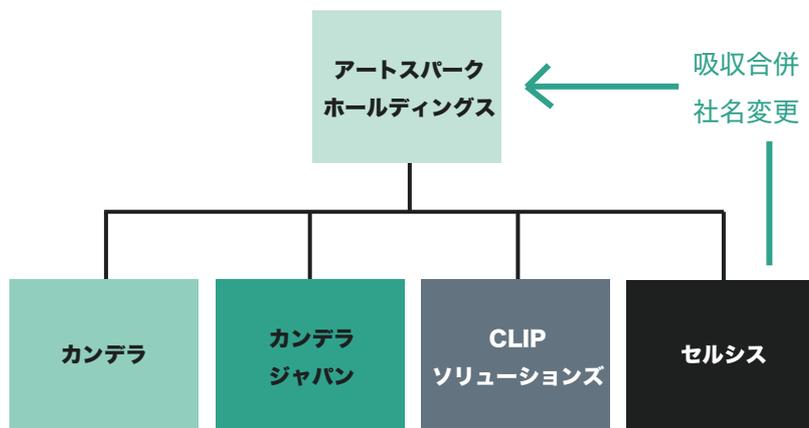
目次

1. グループトピック	
1-1. 組織再編と商号変更	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
2. 業績ハイライト	
2-1. 連結損益計算書	6
2-2. 連結貸借対照表	7
2-3. 2022年12月期通期業績予想	8
3. 事業セグメント別の概況	
3-1. クリエイターサポート事業	9
3-2. UI/UX事業	15
4. 売上高推移	16
5. 営業利益推移	17
6. 株主の皆様へ	18
7. 2020年11月6日発表の中期経営計画の進捗状況	19
参考資料：2020年11月6日発表の中期経営計画抜粋	20
月次進捗レポート	21

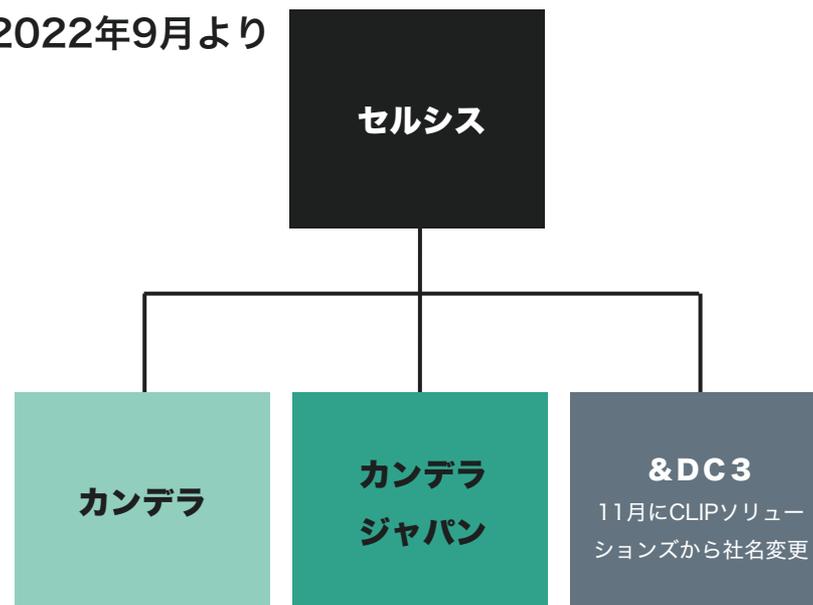
1-1.組織再編と商号変更

当社は、今後の当社グループの中長期的な成長の実現を目的に、より機動的な経営体制を構築し事業推進することを可能とする、組織再編と商号変更を2022年9月1日に実施しました。

2022年8月まで



2022年9月より



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年及び2023年の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

ご参考：8月5日リリース

・取得対象株式の種類	普通株式
・取得し得る株式の総数	1,600,000株（上限）
・株式の取得価額の総額	1,000,000,000円（上限）
・取得期間	2022年8月8日から2022年10月31日まで
・取得方法	市場買付（証券会社による投資一任方式）

1-3. UI/UX事業セグメントの再検討

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、研究開発投資とパートナーとの提携を積極的に行っていましたが、事業の主要な顧客である自動車関連分野は、前期に引き続き、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、将来の収益貢献見込み等を慎重に精査し、当社グループにおけるUI/UX事業の役割及び位置づけの抜本的な見直しを引き続行っております。

2-1. 連結損益計算書

単位：千円

	期間比較(1月～9月)			※ご参考
	2021年12月期 第3四半期	2022年12月期 第3四半期	前年同期比	2021年12月期 通期
売上高	5,192,966	5,544,308	+6.8%	6,890,802
営業利益	1,106,574	1,233,533	+11.5%	1,378,753
経常利益	1,153,995	1,339,402	+16.1%	1,419,431
純利益	1,174,903	875,984	△25.4%	1,222,560

業績の概要

- 売上高：前年同期 351,341千円増加
- 営業利益：前年同期 126,959千円増加
- 経常利益：前年同期 185,407千円増加
- 純利益：事務所移転に伴う固定資産除却損11,267千円、賃貸借契約解約損48,947千円を計上、税金等調整により875,984千円の純利益

トピックス

- 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
- オフィスの統合・減床を実施、機動的な経営体制の強化を目的とした組織再編と商号変更によりコミュニケーションの円滑化や業務の効率化を実現

2-2. 連結貸借対照表

単位：千円

	前連結会計年度末 (2021年12月末日)		当連結会計年度第3四半期末 (2022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	6,573,502	78.8%	8,478,459	82.2%	1,904,957
固定資産	1,771,167	21.2%	1,841,182	17.8%	70,014
資産合計	8,344,670	100.0%	10,319,642	100.0%	1,974,971
流動負債	1,404,236	16.8%	1,554,250	15.1%	150,013
固定負債	364,247	4.4%	397,738	3.8%	33,491
負債合計	1,768,484	21.2%	1,951,989	18.9%	183,505
純資産合計	6,576,186	78.8%	8,367,653	81.1%	1,791,466
負債・純資産合計	8,344,670	100.0%	10,319,642	100.0%	1,974,971

主な増減の内容

- 資産の部：現金及び預金+1,491,288千円、未収入金の増加+56,680千円、ソフトウェアの増加+246,969千円、技術資産の減少-76,733千円、繰延税金資産の減少-69,895千円
- 負債の部：前受金の増加+146,527千円、賞与引当金+61,541千円、退職給付引当金+64,426千円、未払法人税等の減少-39,814千円、役員退職慰労引当金-30,008千円、未払費用の減少-25,251千円
- 純資産の部：第三者割当増資による資本金・資本準備金の増加それぞれ+800,814千円、利益剰余金の増加+782,260千円、自己株式の取得-674,852千円

2-3. 2022年12月期通期業績予想

単位：千円

		2021年12月期		2022年12月期		前年比 (通期)
		半期	通期	半期	通期 (予想)	
売上高	クリエイター サポート	2,971,498	5,807,509	3,141,641	6,367,000	+9.6%
	UI/UX	526,174	1,070,793	611,393	1,360,000	+27.0%
	合計	3,505,672	6,890,802	3,753,034	7,727,000	+12.1%
営業利益	クリエイター サポート	1,018,144	1,777,148	1,141,875	2,162,000	+21.7%
	UI/UX	△273,594	△498,019	△183,513	△220,000	—
	合計	781,941	1,378,753	964,444	1,942,000	+40.9%

2022年12月期半期の業績は、利益面において当初予想を上回りましたが、UI/UX事業における主要な顧客である自動車関連分野は、前期に引き続き、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、将来予測が不透明なことを踏まえ、通期の連結業績予想に変更はありません。

●1株当たり年間配当金 **8円** 前年比**5円増配**

利益配分においては、今期より20%の配当性向を基本方針としております。

※事業分野別売上高および事業分野別営業利益は、いずれもグループ内調整があり、事業分野別の合算値とグループ連結合計値には相違があります。

3-1. クリエイターサポート事業

単位：千円

	期間比較(1月～9月)			※ご参考
	2021年12月期 第3四半期	2022年12月期 第3四半期	前年同期比	2021年12月期 通期
売上高	4,420,045	4,611,306	+4.3%	5,807,509
営業損益	1,466,501	1,514,968	+3.3%	1,777,148

2022年9月現在の「CLIP STUDIO PAINT」業績指標ハイライト

- 累計出荷本数 **2,300万本** 前年同月比**+55.6%**
- 海外割合 **76.8%** 前年同月比**+5.8%**
- サブスクリプション契約数 **66.1万契約** 前年同月比**+62.4%**
- ARR **23.75億円** 前年同月比**+48.9%**

3-1. クリエイターサポート事業

活動トピックス① CLIP STUDIO PAINTを2023年3月にアップデート

「CLIP STUDIO PAINT」は、Windows/macOS買い切り（無期限）版の提供において、2012年の販売から約10年間に無償で80回を超える機能アップデートを提供してきましたが、2023年以降の収益改善を目的に「CLIP STUDIO PAINT」を、2023年3月に**有償でのメジャーアップデート及び、年払いのサブスクリプションを必要とする提供・販売方法に変更**します。

詳しくはこちら：<https://www.celsys.com/topic/20221013>

これにより、従来通り常に最新の機能を利用するためには、サブスクリプション契約をしていただく形となり、**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**が期待でき、より安定した継続的なサービス提供を実現します。

上記の告知を8月22日に行った結果、第3四半期は、9月に実施した日本国外の新規ユーザー獲得目的の海外向け販促キャンペーンも含んだ、現行バージョンの買い控えによる売上減の影響により、買い切り版のツール販売のみが減少しました。

なお、8月22日以降の買い切り版以外の出荷本数及びサブスクリプション契約数、ARRに影響はありません。また、買い控えに対する影響については、2023年3月リリース予定の「CLIP STUDIO PAINT」の最新バージョンを、購入者に無償で提供するキャンペーン等を10月14日から実施することで解消を見込んでいます。

3-1. クリエイターサポート事業

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、全世界に向け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※1 (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 1デバイスプランの月額料金契約の場合

3-1. クリエイターサポート事業

活動トピックス③ 新たな開発投資

新しい分野でも積極的な開発投資を継続して行っています。

●画像生成AI

クリエイティブ分野で影響力を増している画像生成AIに関する開発を推進中。

●中国本土展開

2022年内に、CLIP STUDIO PAINT簡体字版を開発し、中国本土に向けて提供予定。

●WEB3コンテンツ流通ソリューション

CLIP STUDIO WALLの研究開発資産を活かしながら、WEB3及びメタバースを見据えた、新たなコンテンツ流通をサポートするソリューションの開発を、11月1日付で株式会社CLIPソリューションズから社名変更を行った、当社100%子会社である株式会社&DC3を中心に組みんでいます。

3-1. クリエイターサポート事業

活動トピックス④

サブスク契約増

海外ユーザー増

- 「CLIP STUDIO PAINT」の全世界における累計出荷本数が2,300万本に
- 「CLIP STUDIO PAINT」の全世界におけるサブスクリプションモデルの契約数が66.1万契約に
- 「CLIP STUDIO PAINT」のWindows / macOS 一括払い（無期限）版の提供・販売方法を2023年に変更

流通・作家支援

- WEBTOON社とWEBTOON®クリエイター育成の取り組みを開始
- WEBTOON Entertainment社と協力し、「CLIP STUDIO PAINT」と「WEBTOON CANVAS」の連携によるWebcomic作品の投稿が可能に
- イラスト・マンガ・Webtoon・アニメーション制作アプリCLIP STUDIO PAINTが無償アップデート 3D機能の強化や、スポイト機能を改善
- 電子書籍制作ツール「CLIP STUDIO LAYOUT」をバージョンアップ 新たにWebtoonコンテンツに対応し、校閲作業の効率が向上
- 「Metaverse Standards Forum」に加盟

3-1. クリエイターサポート事業

活動トピックス⑤ 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。各通貨に対して円安が進んでいる現状では、買い切りライセンスの販売では売上押し上げ効果はありますが、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、短期的な売上押し上げ効果については低くなります。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広告のコスト等は一括で計上され、経費の増加に繋がっています。以上のことから、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、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。

3-2. UI/UX事業

単位：千円

	期間比較(1月～9月)			※ご参考
	2021年12月期 第3四半期	2022年12月期 第3四半期	前年同期比	2021年12月期 通期
売上高	761,920	933,001	+22.5%	1,070,793
営業損益	△415,495	△ 307,816	—	△498,019

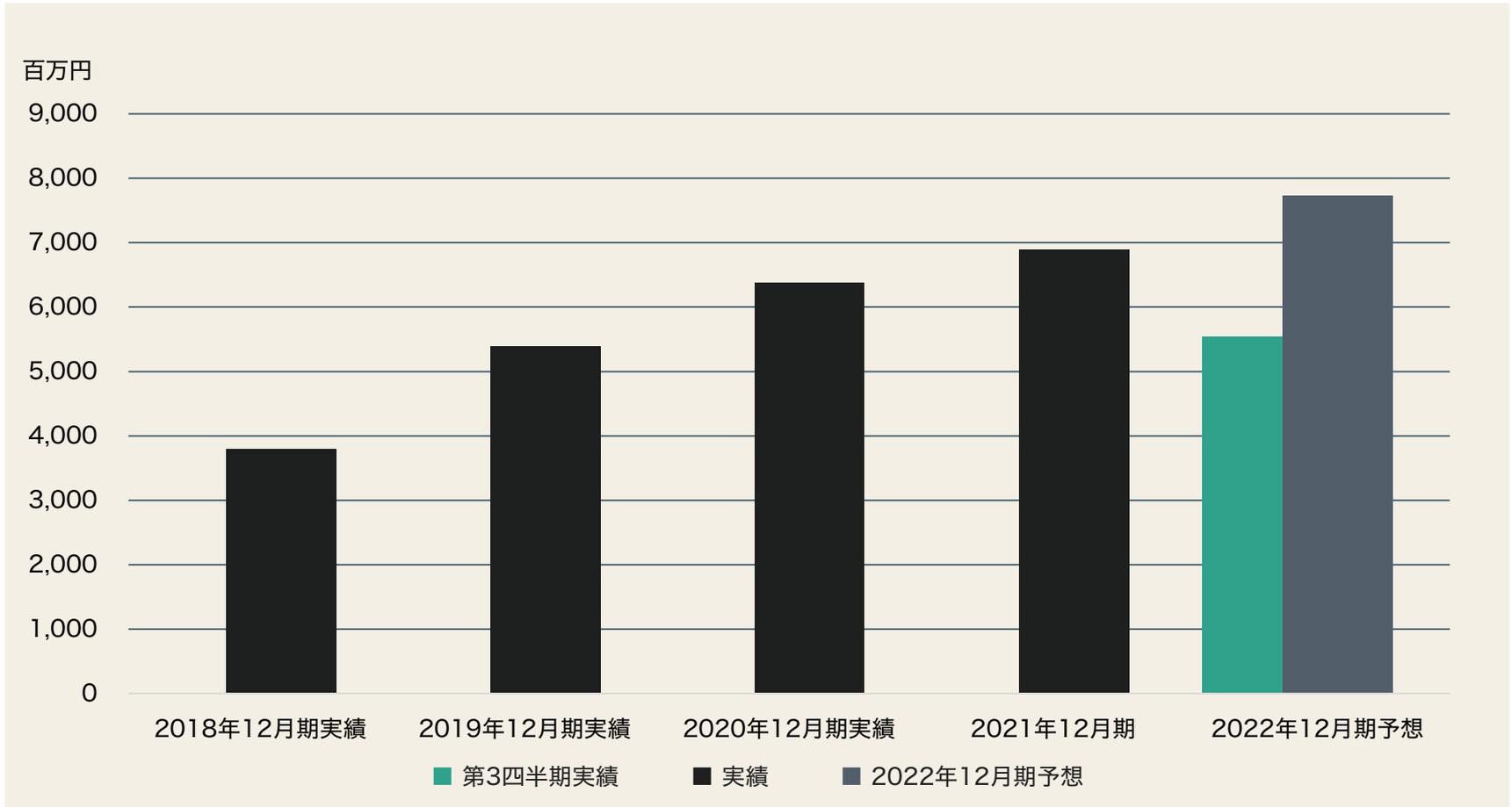
業績の概要

売上高は、対前年同期171,081千円増加となり、営業損益では対前年同期で107,679千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97,440千円含む）

トピックス（2022年1月～9月）

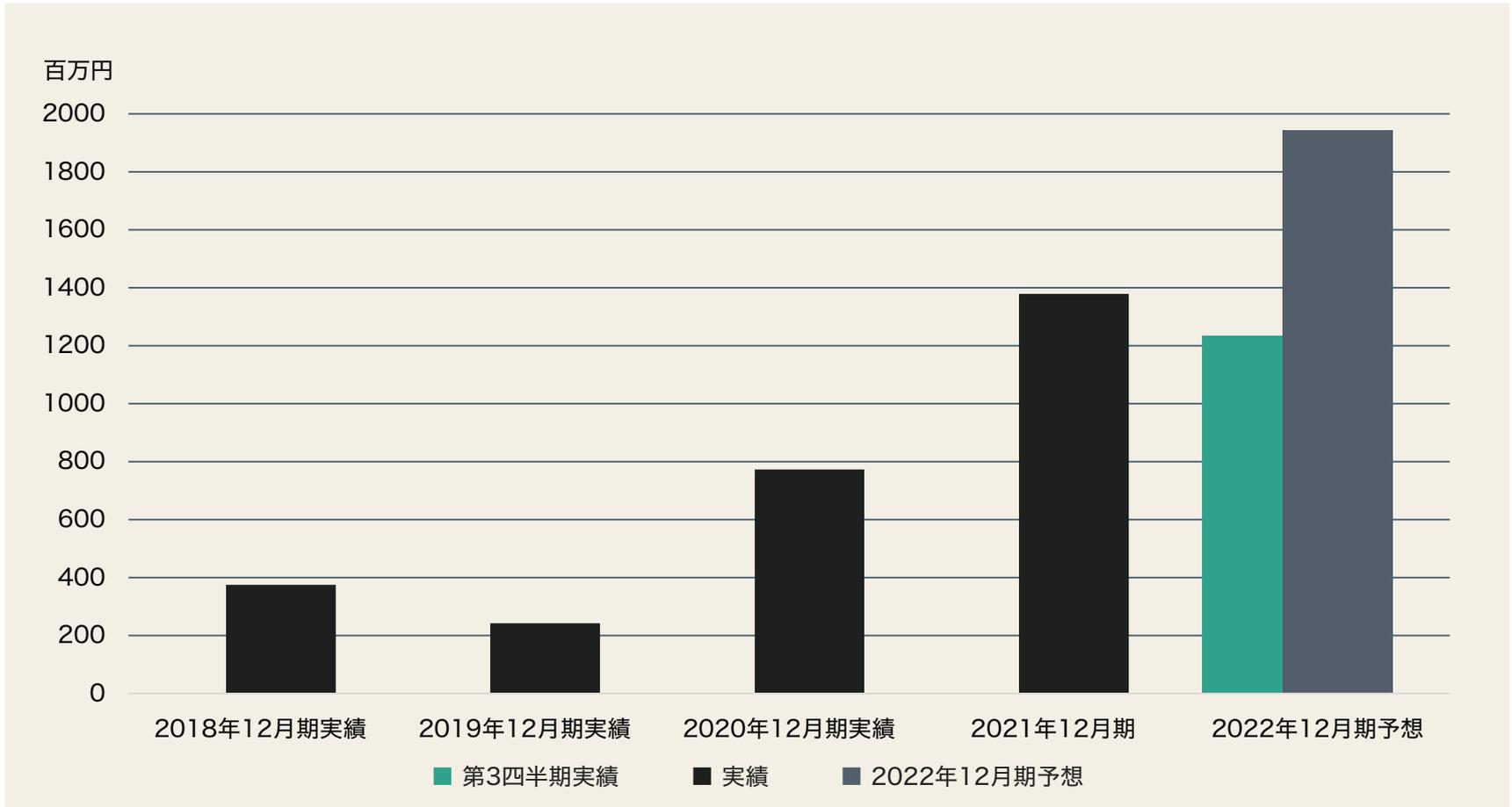
- UI/UX事業の抜本的な見直しを実施中
- 自動車関連に限らず、液晶デバイスの普及により今後市場拡大が見込まれる、産業・民生機器等の幅広い分野で利用可能になることを目指した、次世代のHMIソリューション「Candera Studio」の開発
- カンデラがHMI開発ツールの最新バージョン「CGI Studio 3.11」をリリース
- カンデラ、MyScript社とのパートナーシップを締結、自動車業界に革新的な文字の入力方法を提供

4. 売上高の推移



- 2022年12月期第3四半期は5,544百万円、進捗率は71.8%
- 2022年12月期は前年同期比12.1%増加の7,727百万円を見込む

4. 営業利益の推移



- 2022年12月期第3四半期は1,233百万円、進捗率は63.5%
- 2022年12月期は前年同期比40.9%増加の1,942百万円を見込む

6.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



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/



7. 2020年11月6日発表の中期経営計画の進捗状況

クリエイターサポート事業

- 継続してイラスト・マンガ・アニメーション制作アプリ「CLIP STUDIO PAINT」のインターネット上での全世界に向けたプロモーションを行い、サブスクリプション契約の増加施策を実施

UI/UX事業

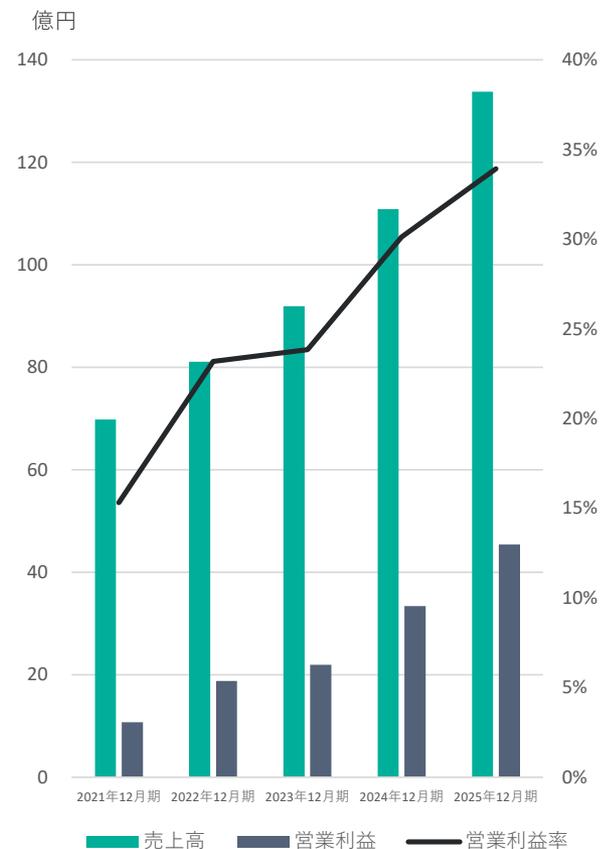
- 売上高は、2021年12月期に連結孫会社を売却、2020年11月の中期経営計比較では減少
- 世界的な新型コロナウイルス感染症や半導体不足等により事業環境は大きく変化。自動車業界は依然として厳しい状況が続くものと予想

(億円)		2022年12月期		
		2020年11月6日発表の 中期計画	2022年12月期 第3四半期実績	進捗率
クリエイター サポート事業	売上高	66.4	46.1	69.4%
	営業利益	21.2	15.1	71.5%
UI/UX事業	売上高	14.7	9.3	63.5%
	営業利益	△2.4	△3.0	—
グループ	売上高	81.1	55.4	68.4%
	営業利益	18.8	12.3	65.6%
	営業利益率(%)	23.2%	22.2%	—

参考資料：2020年11月6日発表の中期経営計画抜粋

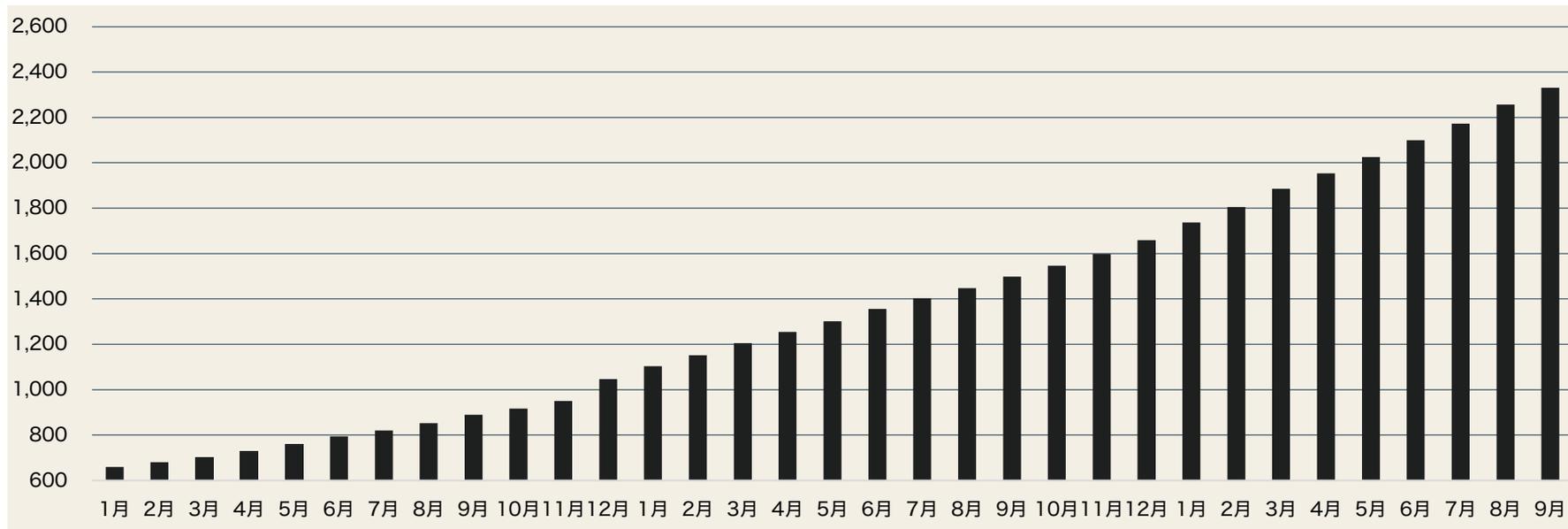
■2025年12月期には、2020年12月期対比で売上高2倍、営業利益8倍

		2021年 12月期	2022年 12月期	2023年 12月期	2024年 12月期	2025年 12月期
クリエイター サポート事業	売上高	54.9	66.4	74.6	89.5	106.9
	営業利益	13.7	21.2	22.7	28.7	35.0
UI/UX事業	売上高	14.9	14.7	17.3	21.4	26.9
	営業利益	△3.0	△2.4	△0.8	4.7	10.4
	参考 のれん等 の償却費 除く 営業利益	△1.8	△1.2	0.4	5.0	10.4
グループ	売上高	69.8	81.1	91.9	110.9	133.8
	営業利益	10.7	18.8	21.9	33.4	45.4
	営業利益率 (%)	15.3%	23.2%	23.8%	30.1%	33.9%



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」の累計出荷本数



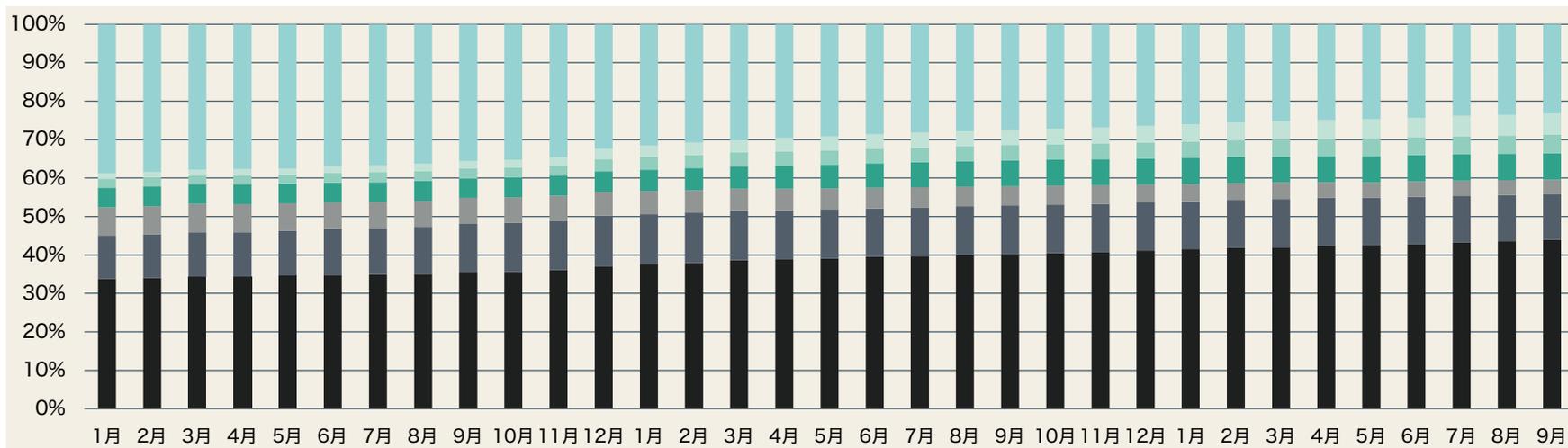
(単位:万本)

	1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月
2020年	660	681	704	731	761	794	820	852	889	917	950	1,047
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			

(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：クリエイターサポート事業 月次事業進捗

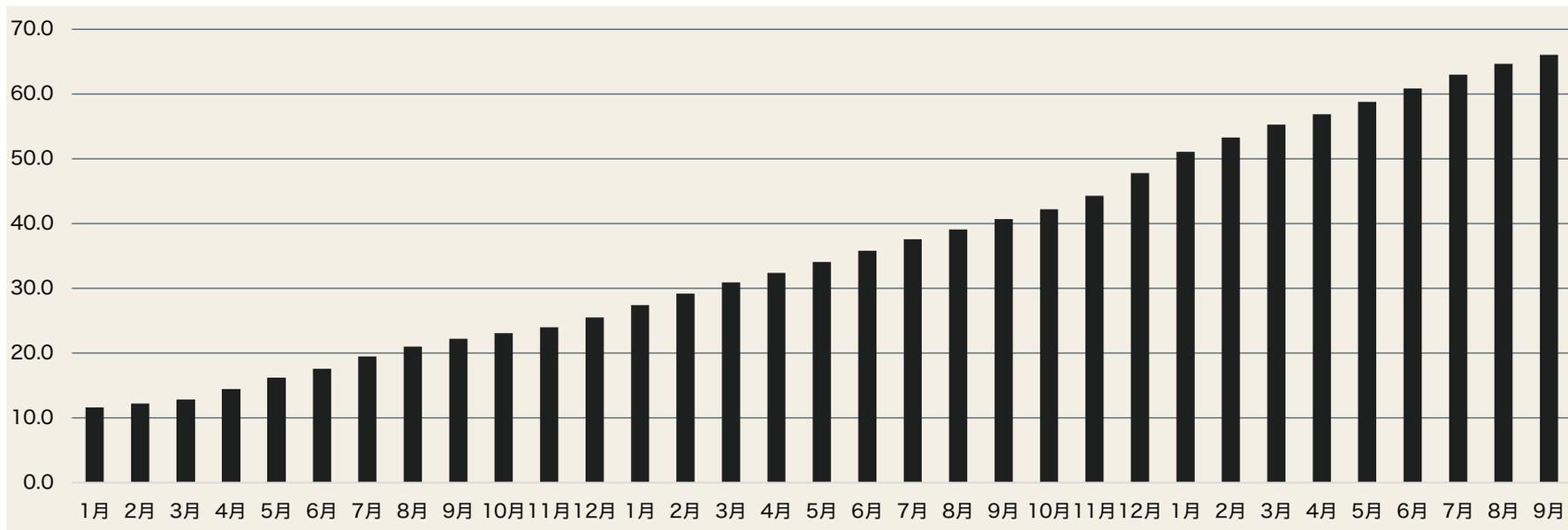
■ 「CLIP STUDIO PAINT」の累計出荷本数の言語別構成比率



			1月	2月	3月	4月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	
2020年	日本語		38.8	38.4	37.8	37.7	36.9	36.7	36.3	35.6	35.2	34.6	32.4	
	ドイツ語		1.4	1.5	1.5	1.6	1.8	1.8	1.9	1.9	2.0	2.1	2.7	
	フランス語		2.3	2.3	2.3	2.4	2.5	2.6	2.6	2.6	2.6	2.7	3.2	
	スペイン語		5.1	5.1	5.1	5.1	5.1	5.1	5.1	5.1	5.1	5.2	5.3	
	繁体字		7.4	7.4	7.4	7.3	7.0	7.0	6.8	6.7	6.6	6.5	6.2	
	韓国語		11.2	11.3	11.6	11.6	11.9	11.9	12.3	12.6	12.7	12.9	13.1	
	英語		33.8	34.0	34.3	34.3	34.8	34.9	35.0	35.5	35.7	36.0	37.1	
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	12.7	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				
	ドイツ語		4.5	4.7	4.8	4.9	5.1	5.3	5.4	5.5				
	フランス語		4.3	4.3	4.4	4.5	4.6	4.7	4.7	4.8				
	スペイン語		6.8	6.8	6.8	6.8	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				
	韓国語		12.4	12.5	12.5	12.4	12.2	12.1	12.0	11.9				
	英語		41.5	41.8	42.0	42.4	42.9	43.3	43.6	44.0				

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」のサブスクリプションモデルの契約数



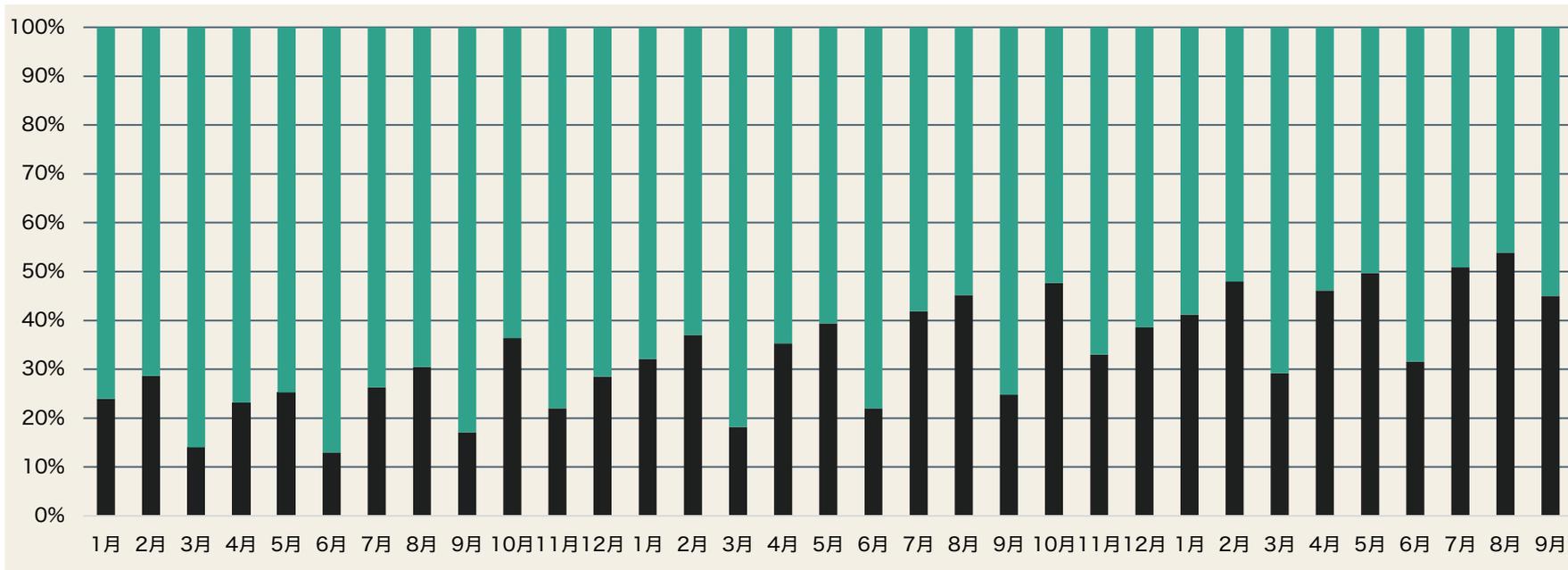
(単位:万本)

	1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月
2020年	11.6	12.2	12.8	14.4	16.2	17.6	19.5	21.0	22.2	23.1	24.0	25.5
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			

(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：クリエイターサポート事業 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



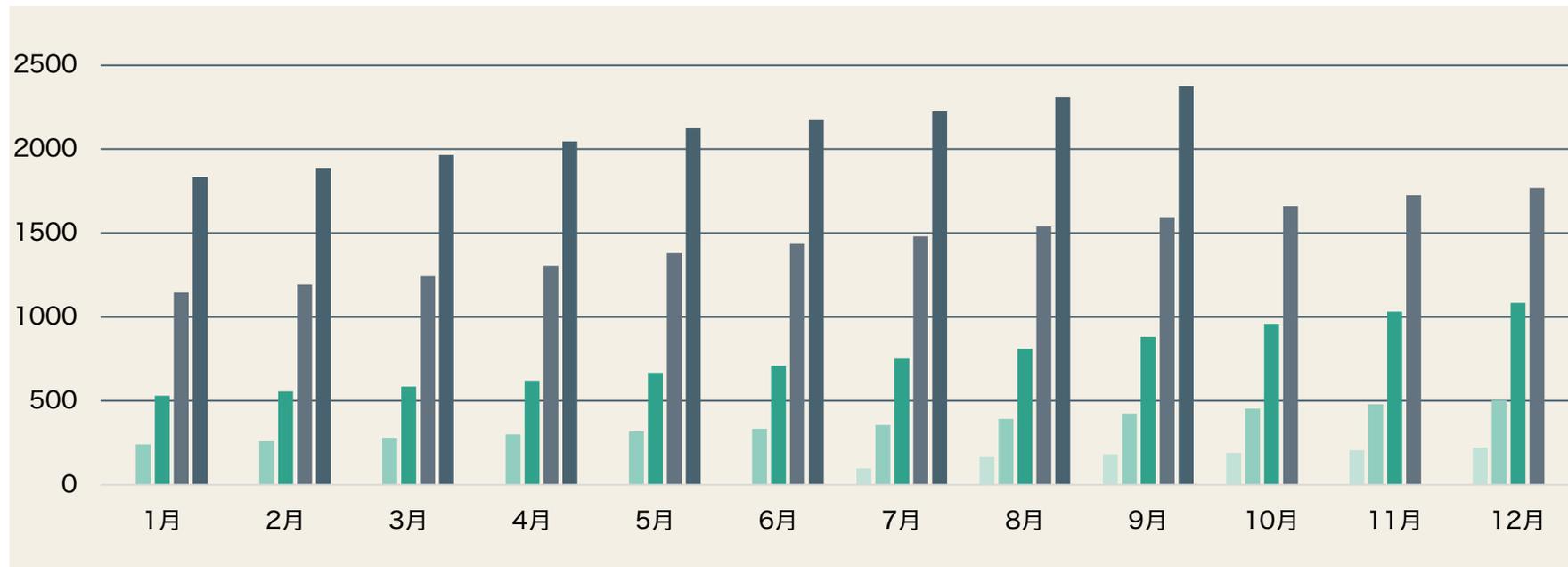
(単位:%)

			1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月
2020年	その他		76.0	71.3	86.0	76.8	74.8	87.0	73.7	69.5	82.9	63.6	78.0	71.5
	サブスク		24.0	28.7	14.0	23.2	25.2	13.0	26.3	30.5	17.1	36.4	22.0	28.5
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			
	サブスク		41.2	48.0	29.2	46.1	49.7	31.6	50.9	53.9	45.0			

(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



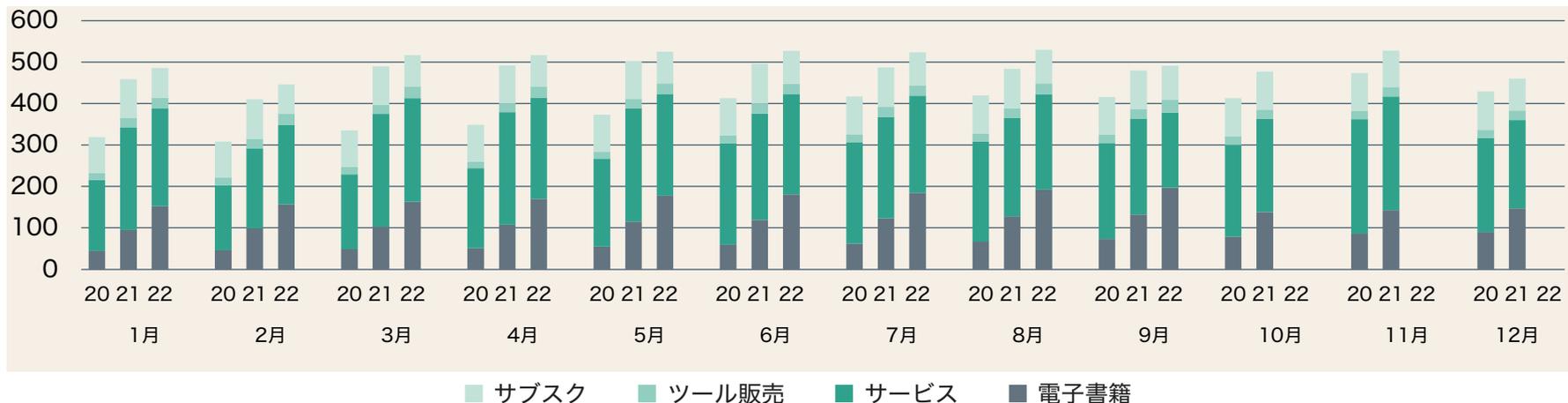
(単位:百万円)

	1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月
2018年							98	165	182	191	206	222
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			

(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：クリエイターサポート事業 月次事業進捗

■クリエイターサポート事業3か月移動平均売上内訳推移



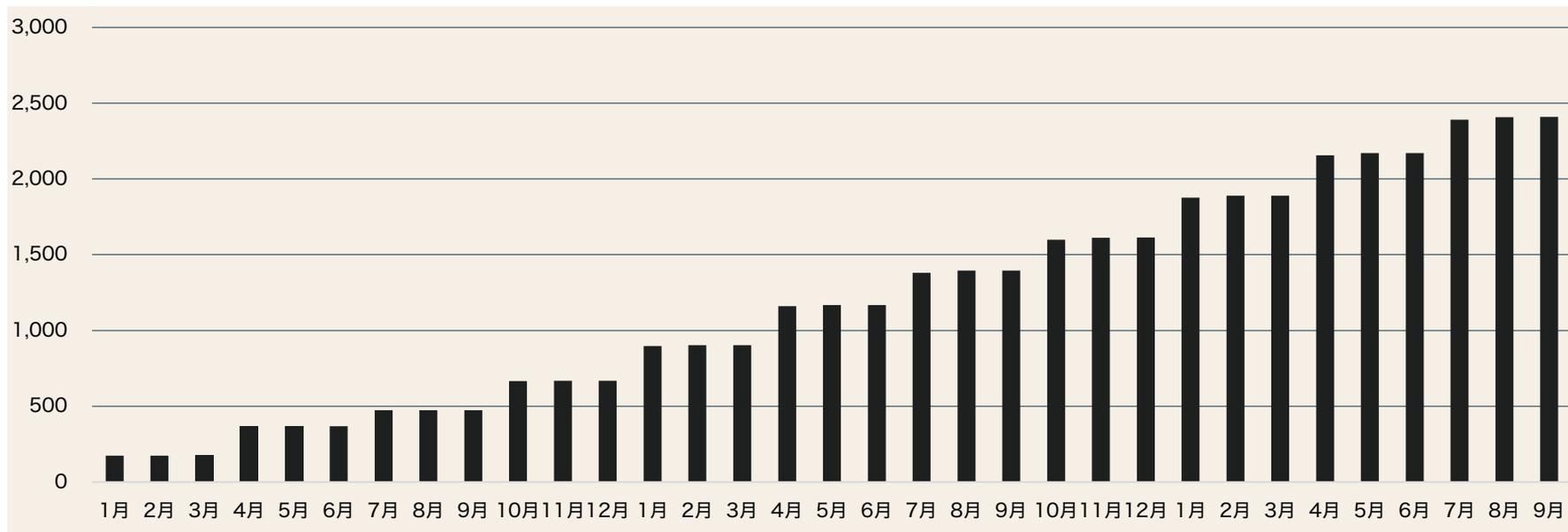
(単位:百万円)

		1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月
2020年	電子書籍	86	87	88	89	89	90	91	92	91	92	92	92
	サービス	18	18	18	16	17	19	19	20	20	21	20	20
	ツール販売	171	157	181	193	212	245	245	241	232	221	276	227
	サブスクリプション	44	46	48	51	55	59	62	67	73	79	86	90
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			
	サービス	26	27	28	27	26	25	25	27	31			
	ツール販売	236	191	250	244	246	242	234	230	181			
	サブスクリプション	152	157	163	170	177	181	185	192	197			

(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、四半期決算期末毎月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： 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



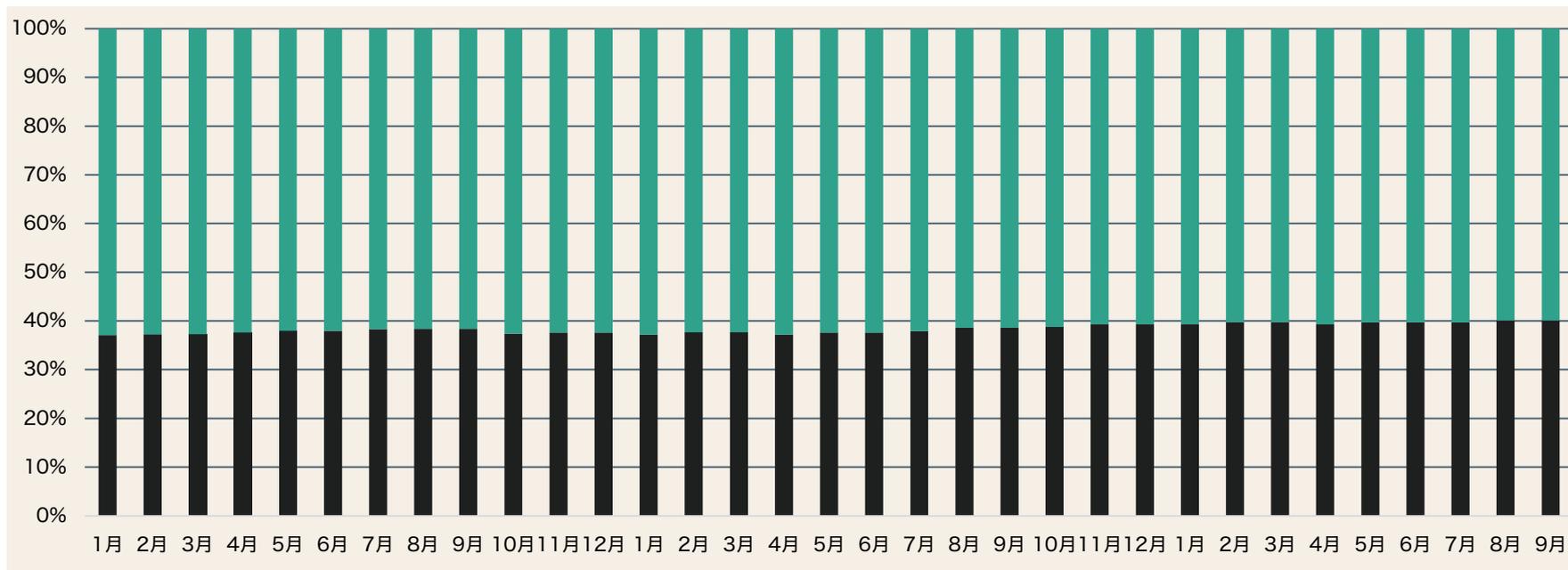
(単位:万台)

	1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月
2020年	175	175	175	366	368	368	473	474	474	667	669	669
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			

(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

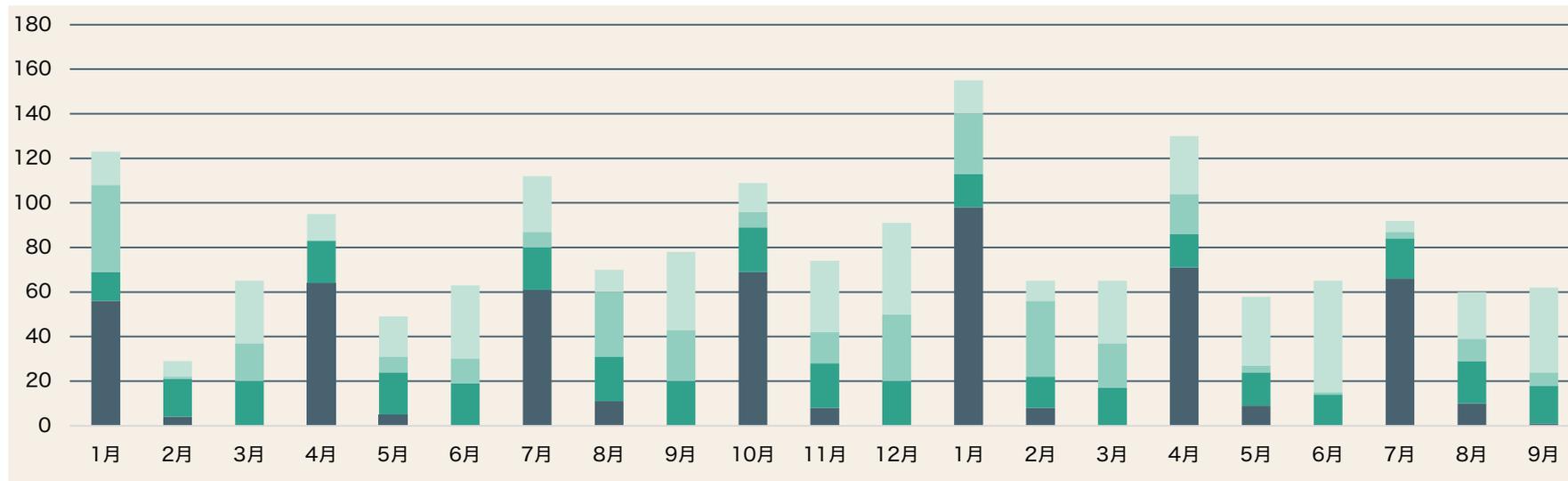


(単位:%)

		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			
	車載	39.3	39.8	39.8	39.3	39.7	39.7	39.7	40.1	40.1			

参考資料： UI/UX事業 月次事業進捗

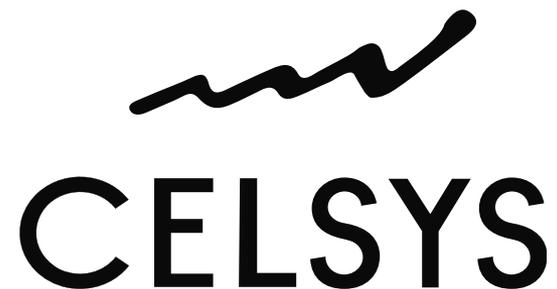
■ UI/UX事業売上内訳推移



(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
2021年	受託開発他	15	7	28	12	18	33	25	10	35	13	32	41
	ソフトウェア	39	1	17	—	7	11	7	29	23	7	14	30
	保守料	13	17	20	19	19	19	19	20	20	20	20	20
	ロイヤリティ	56	4	0	64	5	—	61	11	—	69	8	0
2022年	受託開発他	15	9	28	26	31	50	5	21	38			
	ソフトウェア	27	34	20	18	3	1	3	10	6			
	保守料	15	14	17	15	15	14	18	19	17			
	ロイヤリティ	98	8	—	71	9	—	66	10	1			

(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2022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。