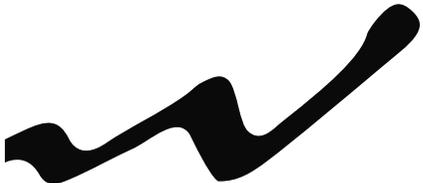


# 2023年12月期 第2四半期 決算説明補足資料



2023.08.04



# 目次

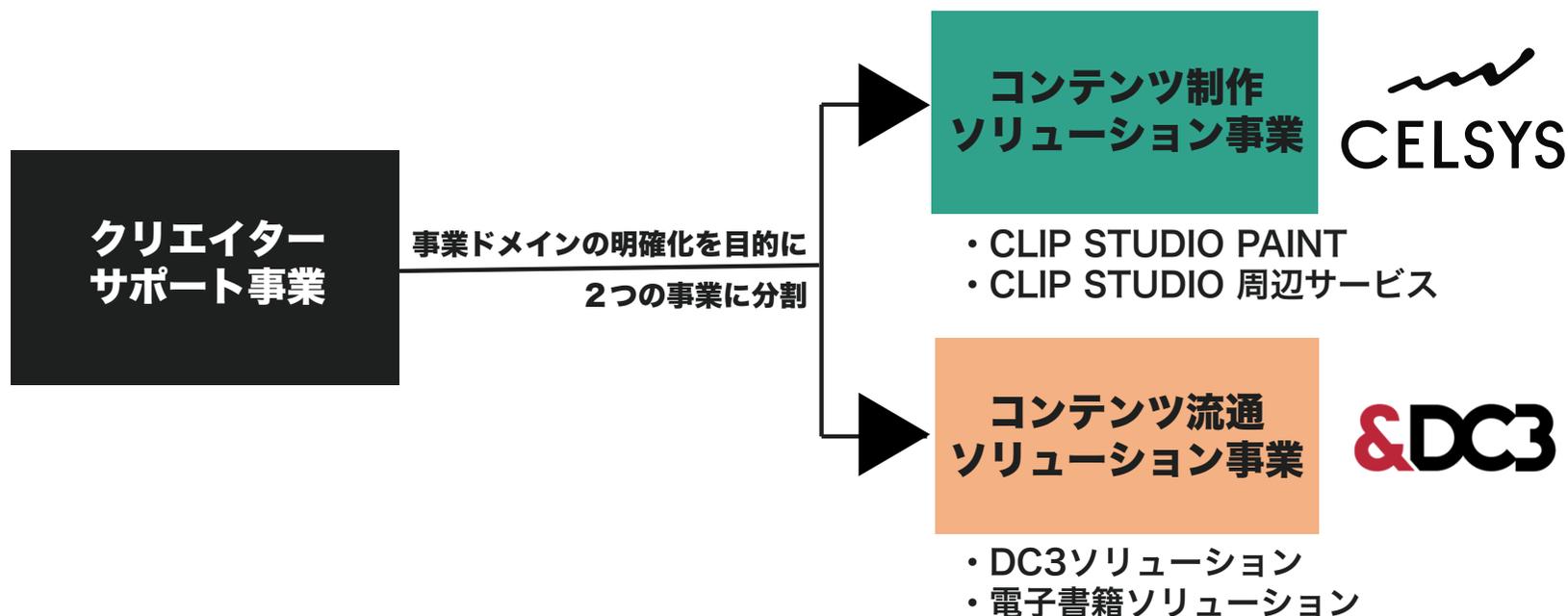
<b>1. グループトピック</b>	
1-1. 事業分野の再編	3
1-2. 自社株買いの実施	4
1-3. UI/UX事業の譲渡完了	5
<b>2. 業績ハイライト</b>	
2-1. 連結損益計算書	6
2-2. 連結貸借対照表	7
<b>3. 事業セグメント別の概況</b>	
3-1. コンテンツ制作ソリューション事業	9
3-2. コンテンツ流通ソリューション事業	14
3-3. UI/UX事業	16
<b>4. 売上高・営業利益の推移</b>	17
<b>5. 株主の皆様へ</b>	19
<b>6. 中期経営計画について</b>	20
<b>参考資料：月次進捗レポート</b>	21

# 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、2022年12月期は、10億円分の自己株式を取得しました。

2023年12月期は**15億円**分の自己株式を取得する方針とし、  
第2四半期期間に**9億円**分の取得を行いました。

### 2023年12月期 第2四半期期間における実施状況

取得した株式の総数	1,057,700株（発行済株式総数（自己株式を除く）に対する3.03%）
株式の取得価額の総額	899,962,596円
取得期間	2023年5月12日から2023年11月30日

# 1-3. UI/UX事業の譲渡完了

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2023年2月10日に締結いたしました。

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と判断したものです。

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。

なお、UI/UX事業譲渡に伴う一過性の特別損失として約8.6億円を今四半期間に計上済です。

## 2-1.連結損益計算書

単位：千円

	期間比較(1月～6月)			※ご参考
	2022年12月期 第2四半期	2023年12月期 第2四半期	前年同期比	2022年12月期 通期
売上高	3,753,034	<b>4,253,723</b>	+13.3%	7,543,175
営業利益	964,444	<b>729,092</b>	△24.4%	1,465,781
経常利益	1,025,829	<b>736,363</b>	△28.2%	1,605,351
四半期純利益	688,958	△ <b>92,049</b>	—	1,047,911

### 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8.6億円を今四半期期間に計上
- 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、総額15億円分の自己株式を取得予定（現時点で9億円分を取得済）

## 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2四半期末 (2023年6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>8,265,187</b>	<b>84.5%</b>	1,858
固定資産	1,893,634	18.6%	<b>1,515,730</b>	<b>15.5%</b>	△377,903
資産合計	10,156,963	100.0%	<b>9,780,917</b>	<b>100.0%</b>	△376,045
流動負債	1,518,920	15.0%	<b>2,230,504</b>	<b>22.8%</b>	711,584
固定負債	413,247	4.0%	<b>450,244</b>	<b>4.6%</b>	36,996
負債合計	1,932,168	19.0%	<b>2,680,749</b>	<b>27.4%</b>	748,580
純資産合計	8,224,794	81.0%	<b>7,100,168</b>	<b>72.6%</b>	△1,124,626
負債・純資産合計	10,156,963	100.0%	<b>9,780,917</b>	<b>100.0%</b>	△376,045

### 主な増減の内容

- 流動資産：前払消費税の増加 +545,022千円  
現金及び預金の減少 △430,425千円  
※現金及び預金の減少には、自己株式の取得によるものが900,074千円含まれております。
- 固定資産：ソフトウェアの減少 △357,928千円  
技術資産・顧客関連資産の減少 △64,960千円
- 純資産：利益剰余金の減少 △371,629千円  
自己株式の取得 △900,074千円

### 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~6月)			※ご参考
	2022年12月期 第2四半期	2023年12月期 第2四半期	前年同期比	2022年12月期 通期
売上高	2,673,865	<b>3,034,180</b>	+13.5%	5,394,339
営業損益	1,062,599	<b>1,160,918</b>	+9.3%	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6月現在の「CLIP STUDIO PAINT」業績指標ハイライト

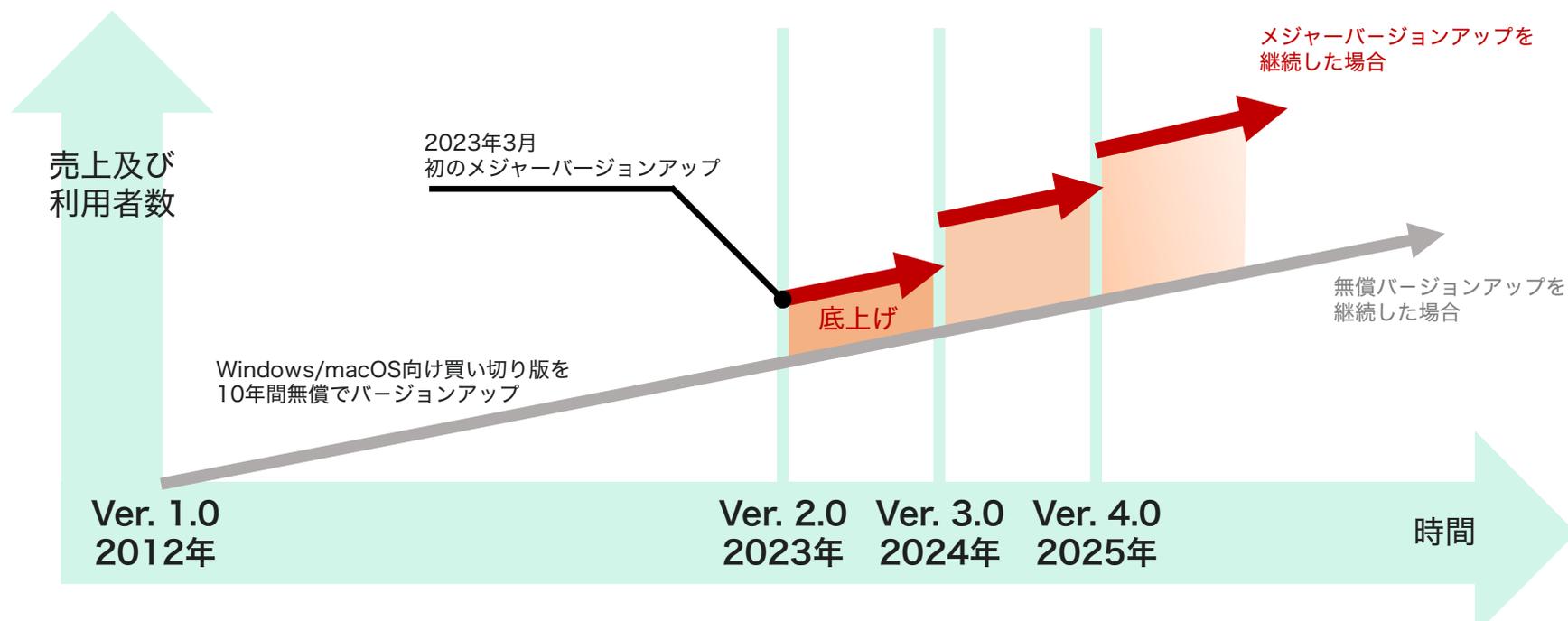
- 累計出荷本数 **3,095万本** 前年同月比 **+47.4%**
- 海外割合 **79.1%** 前年同月比 **+4.5%**
- サブスクリプション契約数 **84.2万契約** 前年同月比 **+38.3%**
- ARR **24.62億円** 前年同月比 **+13.3%**

# 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。

### ●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

## 活動トピックス② サブスクリプション契約増加施策

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

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をしております。

	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)
<b>イラストを描くなら</b> 	5,000円	毎月480円
<b>マンガ・アニメーション制作も</b> 	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る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4月末時点の契約者数まで回復しました。今後は、従来通りの契約者数の伸びを見込んでいます。

# 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～6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
- CLIP STUDIO PAINT の累計出荷本数が3,000万本を越え、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
- 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

### 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756万人に
- 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」のサービスを開始

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. 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～6月)			※ご参考
	2022年12月期 第2四半期	2023年12月期 第2四半期	前年同期比	2022年12月期 通期
売上高	467,775	<b>507,517</b>	+8.5%	961,392
営業損益	79,276	<b>△327,144</b>	—	△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4月～6月)

#### ソリューション品質向上に向けた継続開発投資

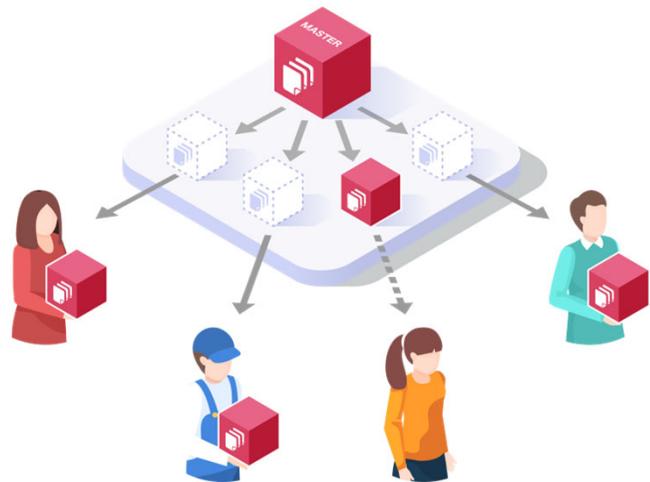
- 基盤となる「DC3モジュール」の機能拡充・品質強化
- 自身の保有するコンテンツを一元管理できるサービス「マイルーム」の機能追加・3D表現向上
- サービス事業者がDC3上で円滑にビジネスを行うための機能強化

#### 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オープンする見込み

## 3-2.コンテンツ流通ソリューション事業

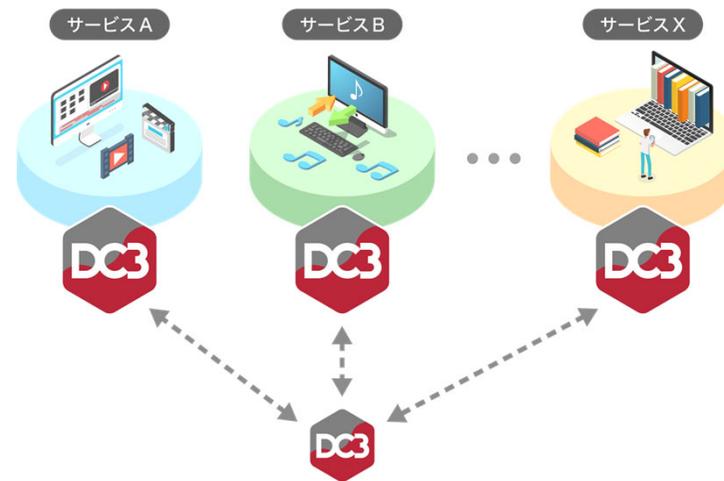
### 活動トピックス② DC3とは？



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。

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

## 3-3. UI/UX事業

単位：千円

	期間比較(1月～6月)			※ご参考
	2022年12月期 第2四半期	2023年12月期 第2四半期	前年同期比	2022年12月期 通期
売上高	611,393	<b>712,025</b>	+16.5%	1,187,443
営業損益	△183,513	△ <b>104,681</b>	—	△545,628

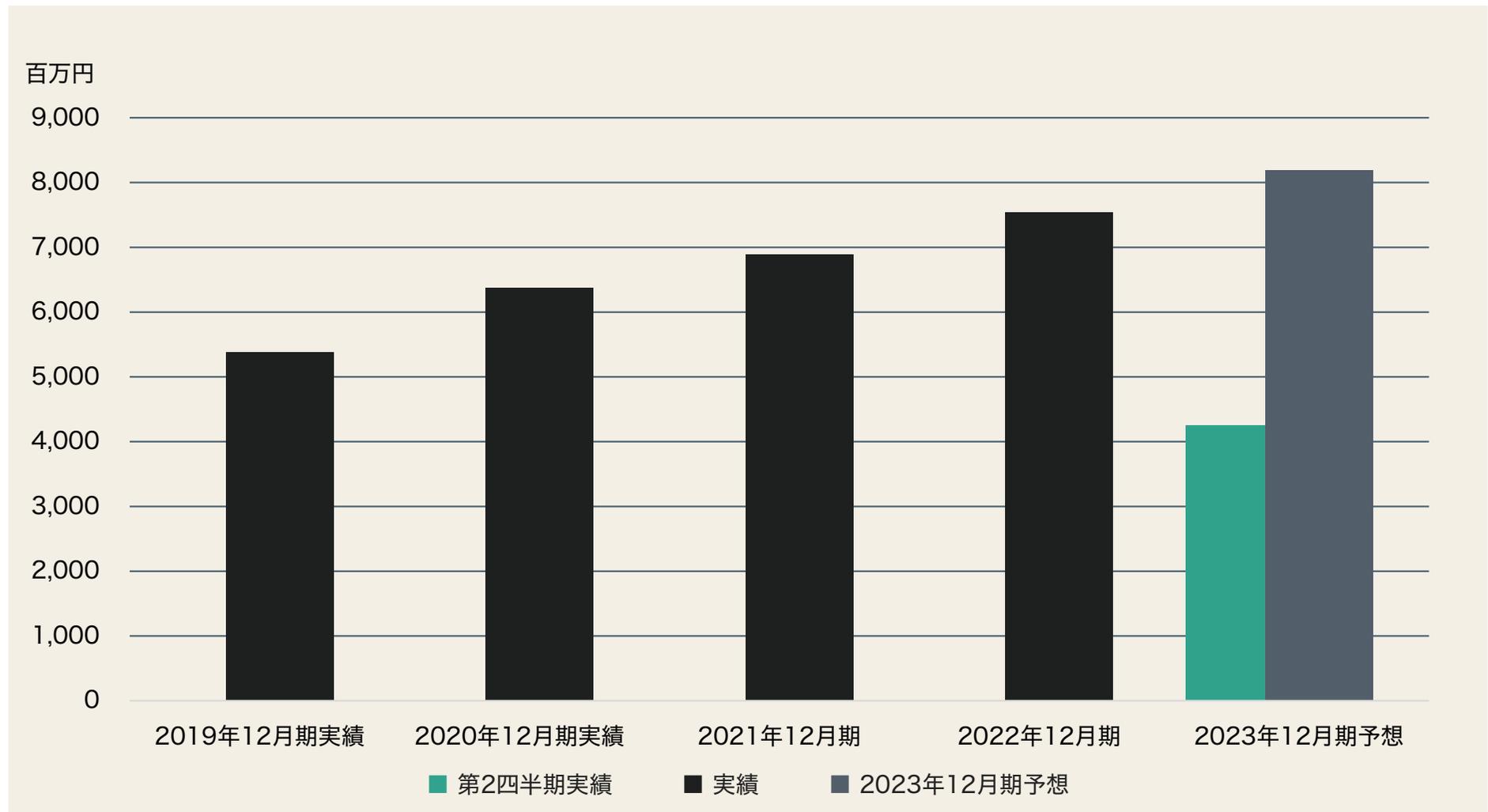
### 業績の概要

売上高は、対前年同期100,632千円増加となり、営業損益では対前年同期で78,832千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64,960千円含む）

### トピックス（2023年4月～6月）

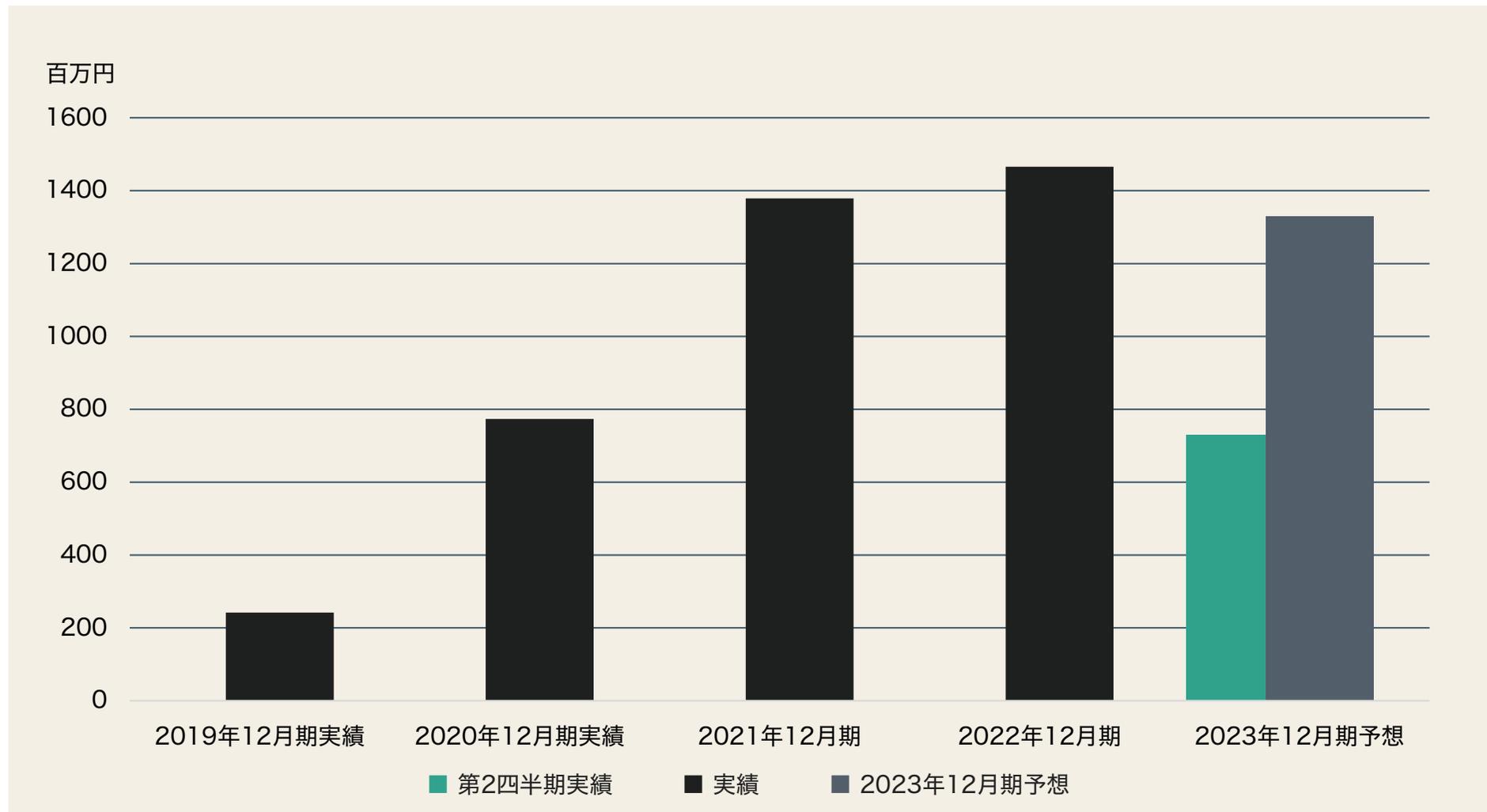
- 2023年5月11日開催の取締役会において事業の譲渡について決議  
（当該事業譲渡は予定通り2023年8月1日に完了いたしました）

## 4. 売上高の推移



- 2023年12月期第2四半期は4,253百万円、進捗率は51.9%
- 2023年12月期は前期比8.7%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2四半期は729百万円、進捗率は54.8%
- 2023年12月期は前期比9.3%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、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おります。

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。

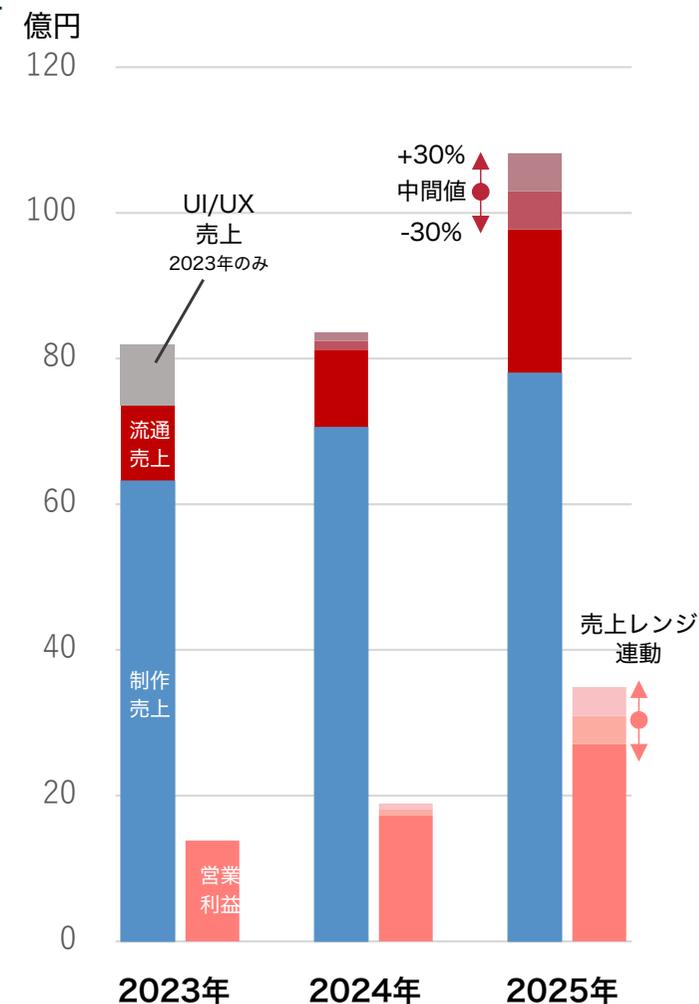
詳しくはこちら：[https://www.celsys.com/irinfo\\_questionnaire/](https://www.celsys.com/irinfo_questionnaire/)



# 6. 中期経営計画について

## 2023年12月期を初年度とする中期経営計画を策定（2023年5月11日開示）

(億円)		2023年 12月期	2024年 12月期			2025年 12月期		
コンテンツ制作ソリューション事業	売上高	63.2	70.6			78.0		
	営業利益	22.1	25.0			28.9		
コンテンツ流通ソリューション事業	売上レンジ	-	-30%	中間値	+30%	-30%	中間値	+30%
	売上高	10.3	10.6	11.7	12.9	19.6	24.8	30.1
	営業利益	△7.7	△9.4	△8.5	△7.7	△3.6	0.2	4.1
UI/UX事業 2023年6月まで	売上高	8.2	-			-		
	営業利益	△0.4	-			-		
グループ	売上レンジ	-	-30%	中間値	+30%	-30%	中間値	+30%
	売上高	81.9	81.2	82.4	83.6	97.7	102.9	108.1
	営業利益	13.3	15.6	16.4	17.3	25.2	29.2	33.1
	営業利益率	16%	19%	20%	21%	26%	28%	31%

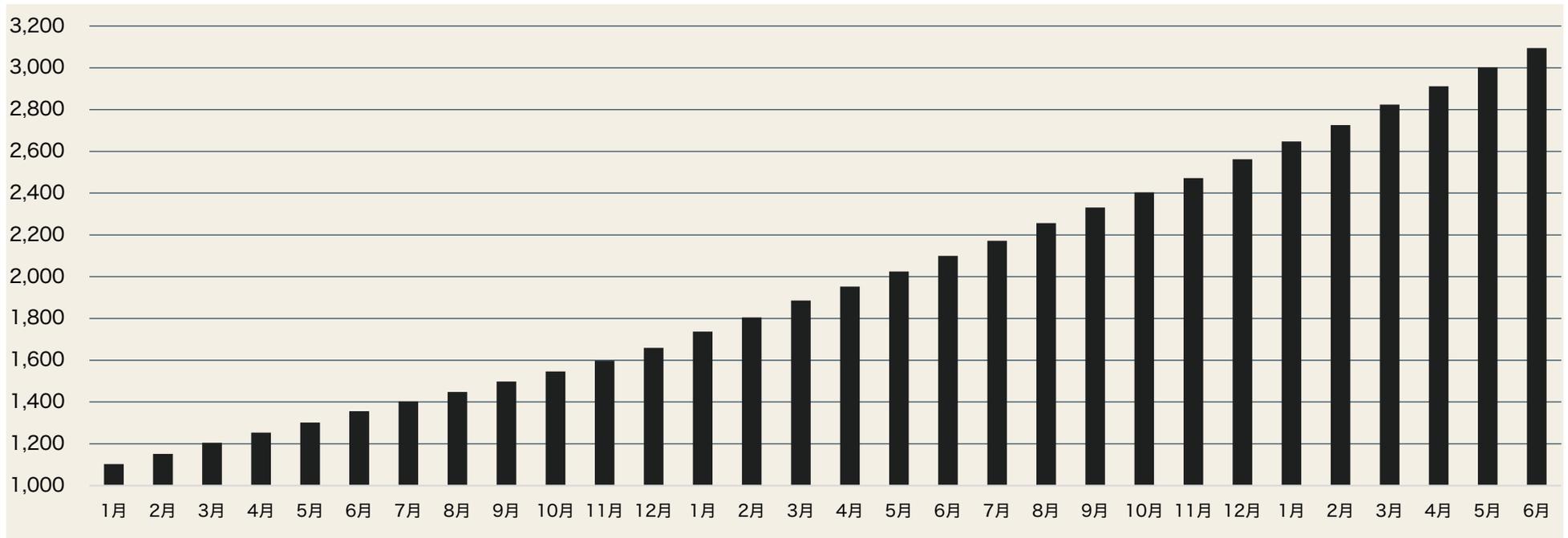


※ 事業分野別売上高および事業分野別営業利益は、いずれもグループ内調整があり、事業分野別の合算値とグループ連結合計値には相違があります  
 ※ 2024年以降のコンテンツ流通ソリューション事業のDC3ソリューション売上は、中間値から上下30%づつのレンジ方式で算出

中期経営計画の詳細については右記URLをご参照ください [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)

# 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



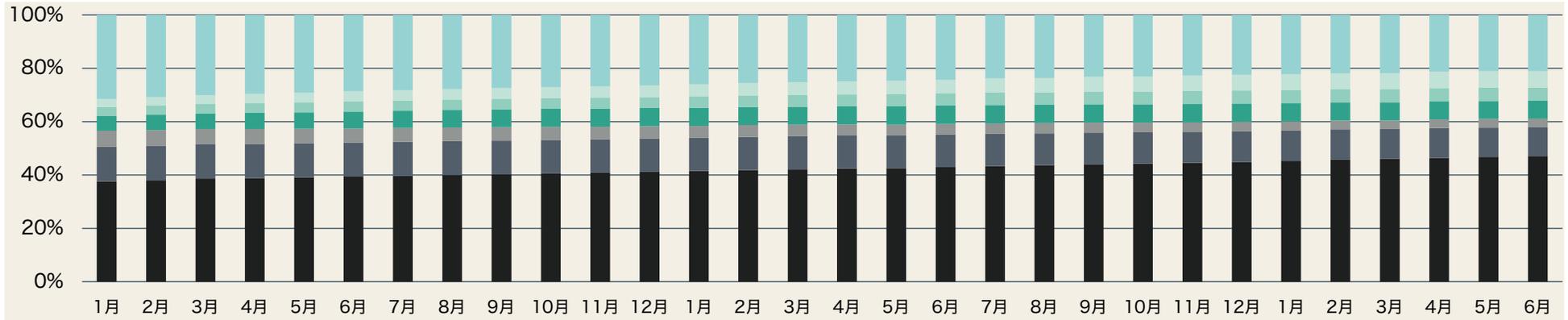
(単位:万本)

	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						

(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

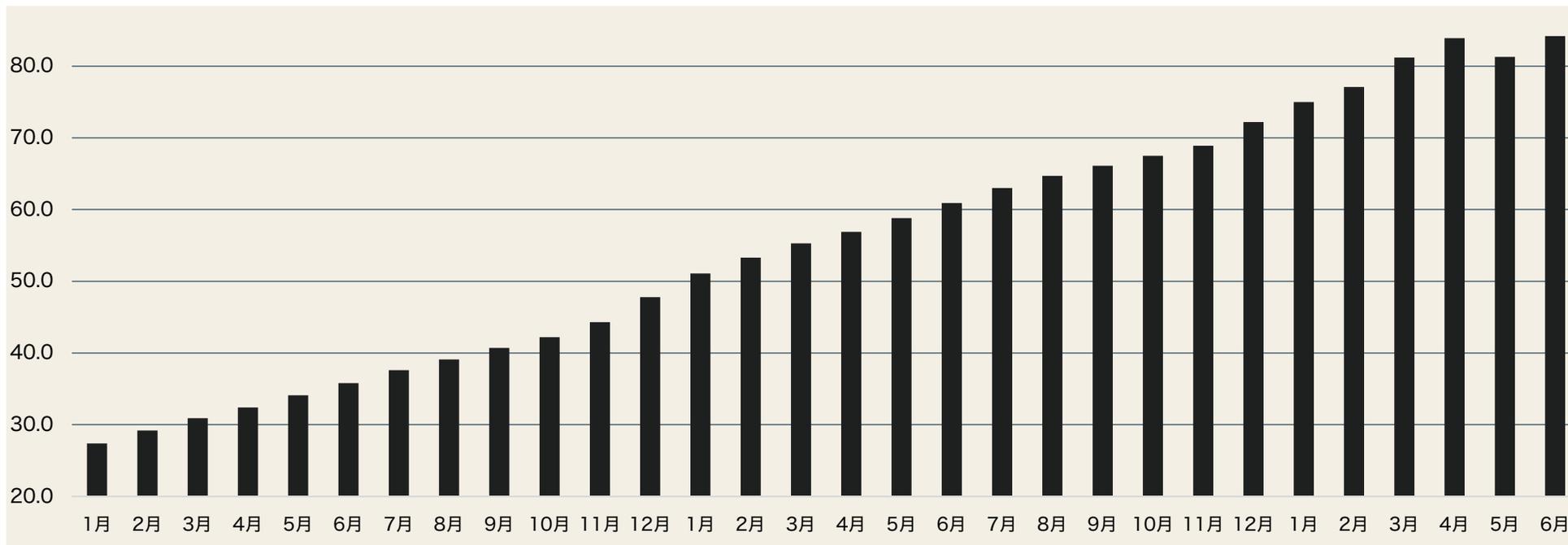
■ 「CLIP STUDIO PAINT」の累計出荷本数の言語別構成比率



		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	12.7	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	
	簡体字	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0.0
2023年	日本語	22.2	21.9	21.8	21.2	20.9	20.9						
	ドイツ語	6.0	6.0	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						
	スペイン語	6.8	6.8	6.8	6.7	6.7	6.7						
	繁体字	3.4	3.3	3.2	3.2	3.2	3.1						
	韓国語	11.4	11.4	11.2	11.1	10.9	10.8						
	英語	45.3	45.7	46.0	46.2	46.4	46.7						
	簡体字	0.0	0.0	0.1	0.1	0.1	0.1						
	ポルトガル語	-	-	0.0	0.2	0.3	0.3						
	インドネシア語	-	-	0.0	0.1	0.2	0.2						
タイ語	-	-	0.0	0.1	0.2	0.2							

# 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



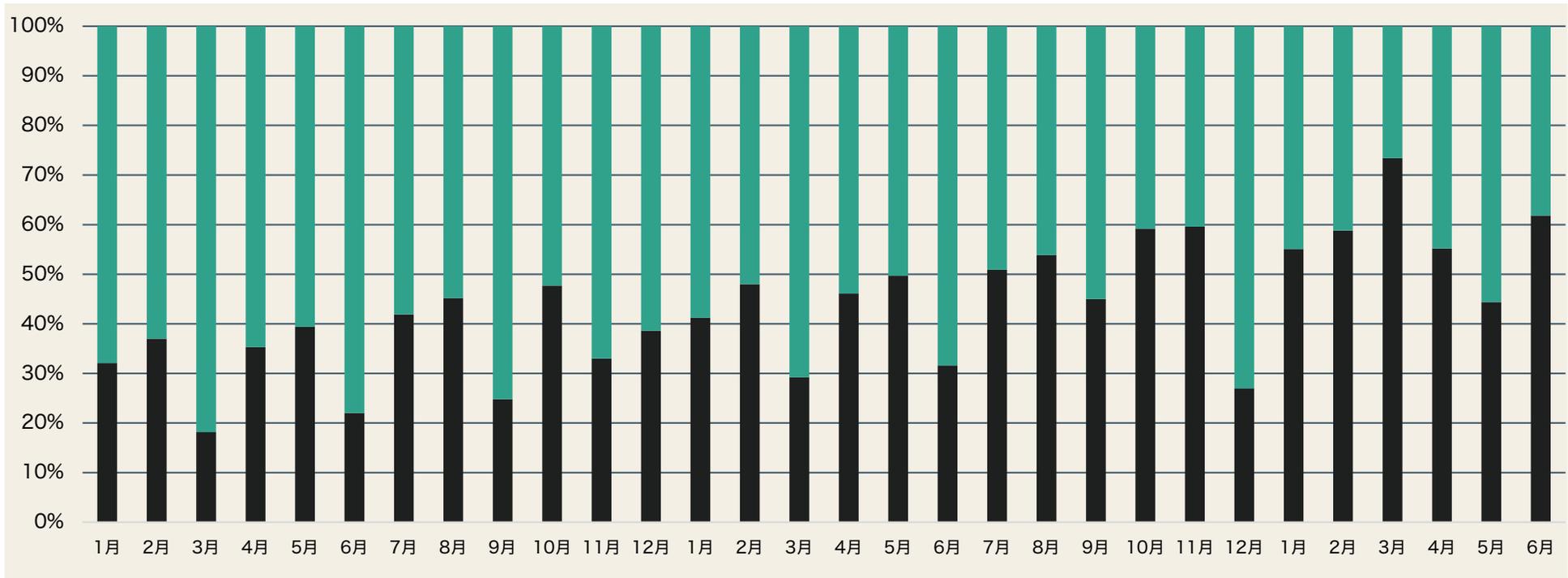
(単位:万本)

	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						

(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



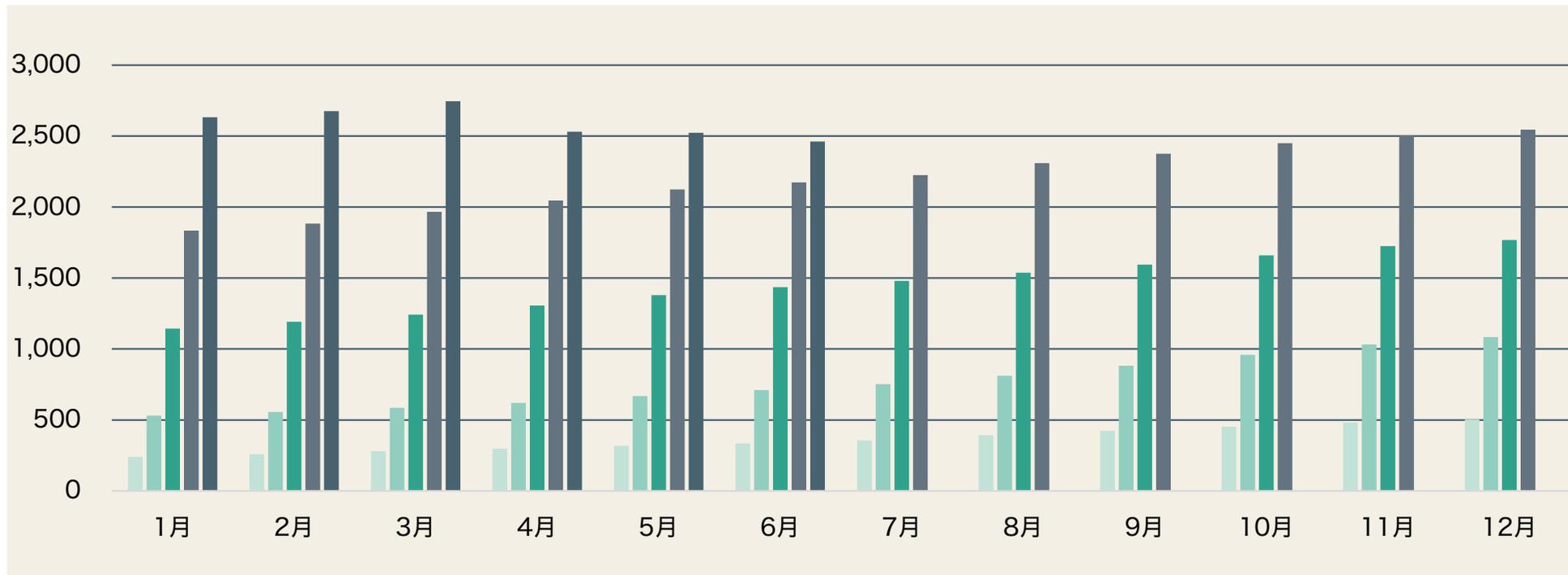
(単位:%)

		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						
	サブスク	55.1	58.8	26.6	44.8	55.6	38.2						

(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：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



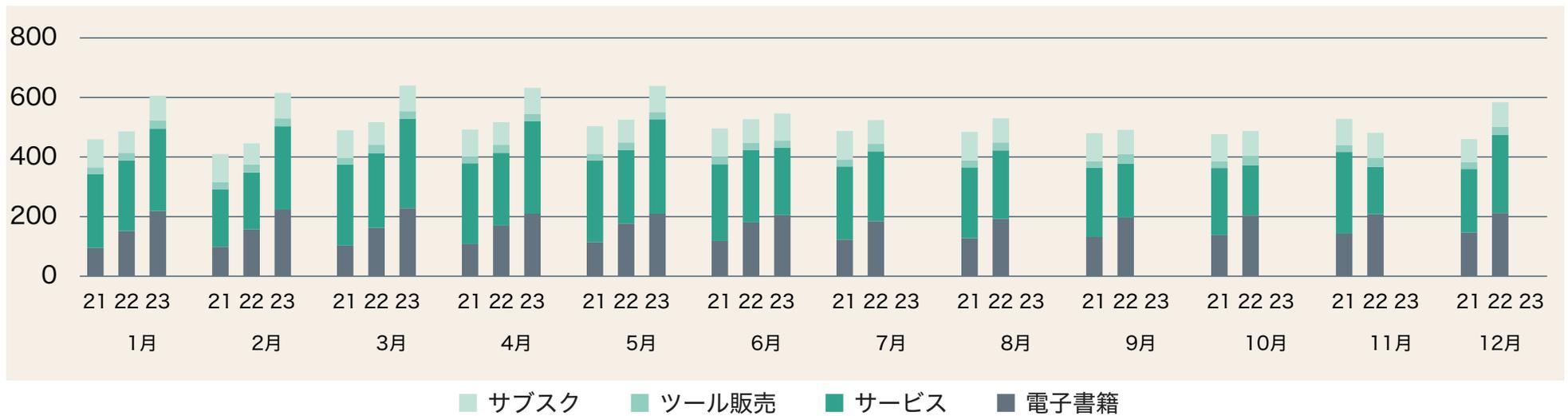
(単位:百万円)

	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	2,531	2,523	2,462						

(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



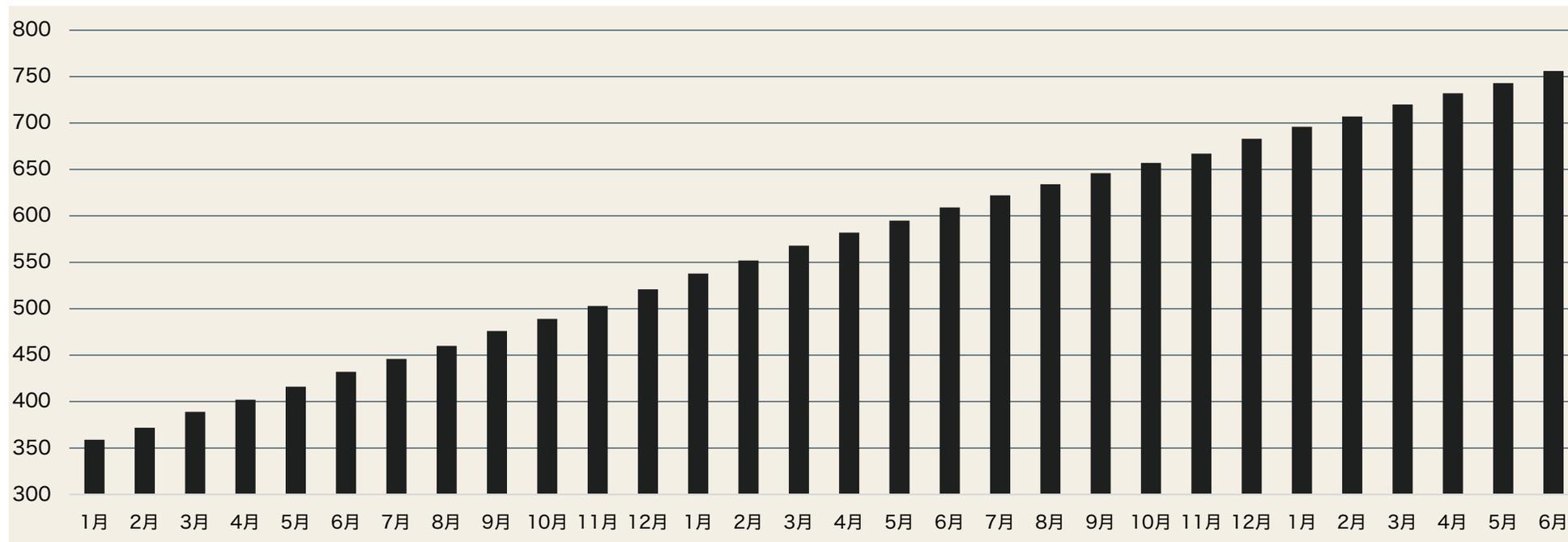
(単位:百万円)

		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						
	サービス	28	27	26	24	24	24						
	ツール販売	276	280	300	310	317	226						
	サブスクリプション	219	223	228	210	210	205						

(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

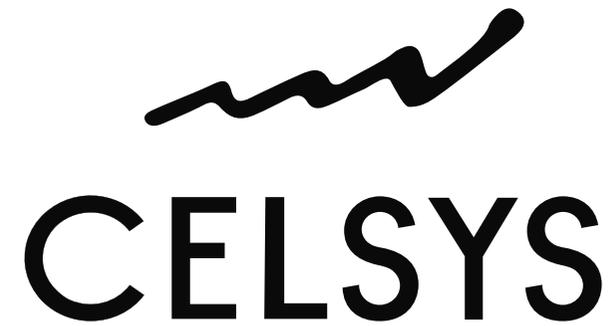
■CLIP STUDIO ACCOUNT ユーザー登録会員数



(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						

(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6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。