

2023年12月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2023年11月2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11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3四半期の連結業績(2023年1月1日~2023年9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3四半期	6,186	11.6	924	△25.0	947	△29.3	68	△92.2
2022年12月期第3四半期	5,544	6.8	1,233	11.5	1,339	16.1	875	△25.4

(注) 包括利益 2023年12月期第3四半期 4百万円(△99.6%) 2022年12月期第3四半期 922百万円(△22.9%)

	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3四半期	1.98	—
2022年12月期第3四半期	24.90	24.52

(注) 2023年12月期第3四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3四半期	8,571	6,605	75.3
2022年12月期	10,156	8,224	80.3

(参考) 自己資本 2023年12月期第3四半期 6,452百万円 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)				12.00	12.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 有

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)

(%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 : 有
 (連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動)

新規 社(社名) 、除外 1社(社名) Candra GmbH

期中における重要な子会社の異動に関する注記

- (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)
 ② 期末自己株式数
 ③ 期中平均株式数(四半期累計)

2023年12月期3Q	36,271,180株	2022年12月期	36,271,180株
2023年12月期3Q	3,208,360株	2022年12月期	1,323,608株
2023年12月期3Q	34,318,253株	2022年12月期3Q	35,173,878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、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、当該事業譲渡は予定通り同年8月1日に完了いたしました。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、更なる業容の拡大を目指せる環境が整いました。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」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3四半期連結累計期間の売上高は6,186,772千円（前年同期比11.6%増）、営業利益は924,839千円（同25.0%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65,756千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36,210千円、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、947,395千円（同29.3%減）となりました。親会社株主に帰属する四半期純利益につきましては、前述のUI/UX事業の譲渡による特別損失892,517千円、法人税等△9,517千円を計上したこと等により、68,066千円（同92.2%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、当第3四半期連結累計期間においては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、さらに本日開示しました「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、追加で当第4四半期に5億円分の自己株式の取得を予定し、併せて、本日開示しました「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ました。

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。

また、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」に記載のとおり、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ます。

なお、2021年12月にWEBTOON Entertainmentと締結した資本提携契約に基づき、2023年9月25日付で、当社の株主であるLINE Digital Frontier株式会社及びイーブックイニシアティブジャパン株式会社より、大量保有報告書が提出されました。

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3四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・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

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。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5月末に累計出荷本数が3,000万本を越え、2023年9月末現在の累計出荷本数は3,385万本（前年同月比45.2%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2023年8月度は月毎の増加数が101万本を超え過去最高となりました。

また、2023年9月のサブスクリプション契約数は91.8万契約（同38.9%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2,956,000千円（同24.5%増）となり10月末には3,000,000千円を超える見込みで、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791万人（同22.4%増）となり10月末には800万人を超えております。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、2023年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」のとおり、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、「月次事業進捗レポート」のARR等に影響が生じ、直前四半期連結会計期間において減少しましたが、当四半期連結会計期間において再び増加傾向で推移しており2023年9月のARRは過去最高となりました。

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。なお、サブスクリプション契約は、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2023年9月には90万契約を超えました。

「CLIP STUDIO PAINT」は2023年7月に、ユーザー層の拡大を目的に同年6月のスマートフォン版に加えタブレット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更なる増加が期待できます。

この他、2023年7月にフランスのパリで開催された日本文化に特化したイベント「Japan Expo 2023」に出展、また、2023年9月には韓国の富川（ブチョン）で開催された韓国最大のマンガイベントの「第26回 富川国際漫画フェスティバル（BICOF）」に韓国ワコム社とコラボして共同出展する等、各種イベントに出展・協賛し「CLIP STUDIO PAINT」の海外における認知度やユーザー層の拡大に向けた取り組みに注力しております。

また、9月には当社のAI領域への開発投資強化を目的に、AI技術の実用化領域で業界をリードするax株式会社と戦略的パートナーシップ契約を締結し、開発能力を拡充いたしました。

以上の結果、売上高は4,360,518千円（前年同期比11.9%増）、営業利益は1,545,067千円（同5.0%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9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」及びDC3事業者向けサービス「DC3事業者コンソール」それぞれのプレビュー版を、また、DC3プレイヤー「Hive3Dモデルプレイヤー」・「Hiveリフロープレイヤー」及び「Hiveイメージプレイヤー」・「Hiveイメージブックプレイヤー」等をリリースいたしました。詳細につきましてはそれぞれ

のリリース（詳細につきましてはそれぞれのリリース（<https://www.and-dc3.com/news/>）をご参照ください。

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。兼松グランクス株式会社においては、DC3コンテンツを取り扱うマーケットプレイス「mitekore」を今秋リリースすることが、また、株式会社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DC3の導入が決定する等、2023年内に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っております。

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。

当四半期連結会計期間において、株式会社ドリコムWEBマガジンサイト「DREコミックス」及び株式会社モバイルブック・ジャーピーと株式会社イマジネーション・プラスが共同運営する絵本読み放題アプリ「えほんのはこ」で「CLIP STUDIO READER」が採用されました。

以上の結果、売上高は759,303千円（前年同期比6.2%増）、営業損益は537,699千円の営業損失（前年同期は43,241千円の営業利益）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1,066,950千円（前年同期比14.4%増）、営業損失は82,527千円（前年同期は307,816千円の営業損失）となりました。

(2) 財政状態に関する説明

当第3四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1,585,716千円減少し8,571,246千円となりました。この主な要因は、ソフトウェア仮勘定が35,816千円、投資有価証券が27,005千円、繰延税金資産が38,113千円増加したものの、自社株買いの実施等により現金及び預金が653,669千円、未収入金が547,648千円、UI/UX事業の譲渡によりソフトウェアが315,056千円、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。

当第3四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33,407千円増加し1,965,575千円となりました。この主な要因は、未払費用が87,818千円、未払法人税等が67,202千円減少した一方で、買掛金が62,449千円、前受金が113,013千円、賞与引当金が41,251千円、役員退職慰労金が34,725千円増加したこと等によるものであります。

当第3四半期連結会計期間末の純資産は、前連結会計年度末に比べて1,619,123千円減少し6,605,671千円となりました。主な要因は、自社株買いにより自己株式が1,500,073千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、75.3%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月期の通期連結業績予想につきましては、2023年5月11日に発表いたしました業績予想から変更はありません。

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3四半期連結会計期間 (2023年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	6,780,553	6,126,883
売掛金	350,178	329,271
製品	8,118	9,266
仕掛品	10,431	—
原材料及び貯蔵品	70,780	88,314
未収入金	711,741	164,093
その他	331,682	361,881
貸倒引当金	△156	△124
流動資産合計	8,263,329	7,079,585
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	△71,160
建物(純額)	118,205	114,490
工具、器具及び備品	360,092	262,953
減価償却累計額	△266,672	△189,684
工具、器具及び備品(純額)	93,420	73,269
有形固定資産合計	211,626	187,759
無形固定資産		
ソフトウェア	1,201,448	886,391
ソフトウェア仮勘定	—	35,816
顧客関連資産	34,512	—
技術資産	127,889	—
その他	90,119	88,332
無形固定資産合計	1,453,968	1,010,540
投資その他の資産		
投資有価証券	34,124	61,129
敷金及び保証金	130,415	130,617
繰延税金資産	63,500	101,613
その他	16,711	—
貸倒引当金	△16,711	—
投資その他の資産合計	228,039	293,361
固定資産合計	1,893,634	1,491,660
資産合計	10,156,963	8,571,246

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2022年12月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2023年9月30日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	130,489	192,938
未払金	169,534	146,004
前受金	707,123	820,136
未払費用	198,148	110,330
未払法人税等	67,202	—
賞与引当金	74,818	116,070
関係会社株式譲渡損失引当金	—	7,981
その他	171,603	129,219
流動負債合計	1,518,920	1,522,681
固定負債		
役員退職慰労引当金	116,552	151,277
退職給付に係る負債	264,604	270,663
その他	32,091	20,953
固定負債合計	413,247	442,893
負債合計	1,932,168	1,965,575
純資産の部		
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	3,419,288
自己株式	△1,186,569	△2,686,642
株主資本合計	8,076,513	6,437,051
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	15,606
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	15,606
新株予約権	72,306	78,880
非支配株主持分	—	74,133
純資産合計	8,224,794	6,605,671
負債純資産合計	10,156,963	8,571,246

(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3四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自2022年1月1日 至2022年9月30日)	当第3四半期連結累計期間 (自2023年1月1日 至2023年9月30日)
売上高	5,544,308	6,186,772
売上原価	2,480,253	3,293,416
売上総利益	3,064,054	2,893,356
販売費及び一般管理費	1,830,521	1,968,516
営業利益	1,233,533	924,839
営業外収益		
受取利息	54	565
受取配当金	152	206
助成金収入	24,439	—
為替差益	95,165	65,756
その他	0	3
営業外収益合計	119,812	66,532
営業外費用		
株式交付費	7,790	6,259
支払手数料	4,049	36,210
特許権償却	1,752	1,311
その他	352	194
営業外費用合計	13,943	43,976
経常利益	1,339,402	947,395
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	—	497,792
関係会社株式譲渡損失引当金繰入額	—	7,981
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	892,517
税金等調整前四半期純利益	1,282,016	54,877
法人税等	406,032	△9,517
四半期純利益	875,984	64,395
非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	—	△3,671
親会社株主に帰属する四半期純利益	875,984	68,066

四半期連結包括利益計算書
第3四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2022年1月1日 至 2022年9月30日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2023年1月1日 至 2023年9月30日)
四半期純利益	875,984	64,395
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	6,843	△2,069
為替換算調整勘定	40,143	△58,299
その他の包括利益合計	46,986	△60,368
四半期包括利益	922,971	4,026
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	922,971	7,698
非支配株主に係る四半期包括利益	—	△3,671

(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1,884,600株の取得を行っております。この結果、当第3四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1,500,073千円増加し、当第3四半期会計期間末において自己株式が2,686,642千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3四半期連結累計期間(自 2022年1月1日 至 2022年9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	3,896,154	715,152	933,001	5,544,308	—	5,544,308
セグメント間の内部 売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—
計	3,896,154	715,152	933,001	5,544,308	—	5,544,308
セグメント利益又は損失 (△)	1,471,727	43,241	△307,816	1,207,152	26,381	1,233,533

(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. 報告セグメントごとの資産に関する情報

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3四半期連結累計期間(自 2023年1月1日 至 2023年9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	四半期連結損益 計算書計上額 (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	4,360,518	759,303	1,066,950	6,186,772	—	6,186,772
セグメント間の内部 売上高又は振替高	—	26,500	—	26,500	△26,500	—
計	4,360,518	785,803	1,066,950	6,213,272	△26,500	6,186,772
セグメント利益又は損失 (△)	1,545,067	△537,699	△82,527	924,839	—	924,839

(注) 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. 報告セグメントごとの資産に関する情報

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3四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。