



2024年12月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2024年5月10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 <http://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) 03-6258-2904
 四半期報告書提出予定日 2024年5月14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. 2024年12月期第1四半期の連結業績 (2024年1月1日～2024年3月31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	%
2024年12月期第1四半期	2,011	△9.1	565	3.1	604	8.3	552	38.6
2023年12月期第1四半期	2,211	21.0	548	20.1	558	20.5	398	39.1

(注) 包括利益 2024年12月期第1四半期 520百万円(33.0%) 2023年12月期第1四半期 391百万円(35.5%)

	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
2024年12月期第1四半期	17.04	—
2023年12月期第1四半期	11.41	—

(注) 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、記載していません。

(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	%
2024年12月期第1四半期	8,854	6,786	75.3
2023年12月期	8,551	6,660	76.1

(参考) 自己資本 2024年12月期第1四半期 6,666百万円 2023年12月期 6,508百万円

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
2023年12月期	—	0.00	—	12.00	12.00
2024年12月期	—	—	—	—	—
2024年12月期(予想)	—	10.00	—	10.00	20.00

(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. 2024年12月期の連結業績予想 (2024年1月1日～2024年12月31日)

(%表示は、通期は対前期、四半期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
第2四半期(累計)	3,816	△10.3	664	△8.9	641	△12.9	254	—	7.00
通期	7,723	△4.5	1,655	22.3	1,611	14.7	744	18.8	20.51

(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）	2024年12月期 1 Q	36,271,180株	2023年12月期	36,271,180株
② 期末自己株式数	2024年12月期 1 Q	3,827,991株	2023年12月期	3,827,970株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2024年12月期 1 Q	32,443,202株	2023年12月期 1 Q	34,947,549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
(グループ通算制度の適用)	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

当社グループは、デジタルコンテンツの制作から流通までをトータル支援できる環境の提供をめざして、イラスト・マンガ・Webtoon・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つの分野で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、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1四半期連結累計期間の売上高は2,011,471千円（前年同期比9.1%減）、営業利益は565,494千円（同3.1%増）となりました。なお、前第1四半期連結累計期間には、2023年8月1日付で売却したUI/UX事業の売上高297,538千円が含まれております。

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39,459千円を計上したこと等により604,595千円（同8.3%増）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、法人税等83,471千円を計上したこと等により552,876千円（同38.6%増）となりました。なお、当連結会計年度の計画に対する進捗率は、売上高が26.0%、営業利益が34.2%となっております。

当社は、2024年3月1日から1年間で2,000,000千円分の自己株式の取得を予定しており、その一環として2024年3月22日に開示しました「自己株式取得に係る事項の決定に関するお知らせ」の通り、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、2024年6月30日までに1,000,000千円（発行済株式総数に対する割合 4.93%）の自己株式を取得することとしております。また、2024年12月期も株主還元を強化していくこととしており2024年12月期の配当金につきましては、中間配当10円、期末配当10円の合計20円（8円増配）を予想しております。

また、2024年2月9日に開示いたしました「資本金及び資本準備金の額の減少に関するお知らせ」の通り、今後の機動的かつ柔軟な資本政策に備えるため資本金及び資本準備金の額の減少につきましては、予定通り2024年4月17日に効力が発生し、資本金の額が10,000千円、資本準備金の額が2,500千円に減少しております。減資により、増加した剰余金を、中間配当も含めた過去最高の増配、来年3月までに実施する予定の2,000,000千円の自己株式取得、さらなる株主還元施策や今後の資本政策等に活用してまいります。

なお、2024年2月に、AI技術の共同開発を目的に、株式会社アクセルと資本業務提携をいたしました。本提携により、当社は株式会社アクセルの株式を914,726千円で取得いたしました。また、株式会社アクセルは2024年5月末を目途に当社株式を同額程度、市場買付により取得する予定です。

各社との資本業務提携契約の進捗状況につきまして、WEBTOON Entertainment社及びLINE Digital Frontier社とは、AI分野やコンテンツ流通基盤ソリューション「DC3」の活用等を推進、株式会社ワコムとはクリエイティブ制作に欠かせないワコム製品と連携して多方面に渡って活動、株式会社アクセルとはAI技術の共同開発を実施しております。

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」の通り、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、東京証券取引所が定めるプライム市場への上場審査における主な形式要件には2024年3月31日現在で適合しております。

また、コーポレート・ガバナンス強化及び業務提携の更なる強化を目的に、LINE Digital Frontier株式会社の高橋将峰氏が社外取締役役に就任いたしました。併せて、取締役会の多様性の確保に資すること、当社のグローバル化や、企業とのアライアンスの促進等、当社グループの持続的な企業価値向上に力を発揮できる池田真樹氏が女性取締役役として就任しました。

セグメント別の経営成績は、次の通りです。

<コンテンツ制作ソリューション事業>

コンテンツ制作ソリューション事業は、グラフィック分野で活動するクリエイターの創作活動をサポートする、イラスト・マンガ・Webtoon・アニメーション制作SaaSサービス及び創作を支援するコミュニティサイトを通じて、コンテンツの制作にまつわるサービスをグローバルに提供しております。

2024年3月に、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、「CLIP STUDIO PAINT」のバージョン3.0をリリースし提供を開始いたしました。併せて、収益性の向上と継続的なサービス提供を実現することを目的に、「CLIP STUDIO PAINT」のSaaS提供であるサブスクリプション契約価格及び買い切り版の価格を改定いたしました。今後も、サービスの価値向上に応じた価格改定を

行ってまいります。

バージョン3.0は、2023年3月に提供を開始したバージョン2.0に続く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としております。バージョン3.0はリリース以来好評をいただき、さらに、リリースに併せて、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も実施いたしました。これにより、サブスクリプション契約の増加や、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り収益が改善し、より安定的、かつ継続的なサービス提供が可能となりました。

メジャーバージョンアップ施策は、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るため、今後も定期的な実施をする予定で、2025年12月期もメジャーバージョンアップを実施する予定です。

世界の11言語に対応している「CLIP STUDIO PAINT」は、約80%が日本語以外の海外に向けた出荷となっており、特に中国本土については、サブスクリプション契約数が順調に増加傾向で推移しAppStoreにおける国別売上高構成比では上位7位となる等、今後も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、2024年3月には3,891万本（前年同月比37.8%増）となり2024年5月には、累計出荷本数が4,000万本を超えました。また、「CLIP STUDIO PAINT」サブスクリプションモデルによるSaaSサービス提供のARRは、2024年3月には34.3億円（同25.2%増）と過去最高となりました。

また、「CLIP STUDIO PAINT」の2024年3月におけるチャーンレートは7.8%となっております。2023年5月に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た決済システムの変更を行い、チャーンレートが一時的に上昇しましたが、新規契約数は引き続き順調に推移しており、2023年7月以降は安定しております。また、2024年3月のサブスクリプション契約数は97.2万契約（同19.7%増）となり、イラスト、マンガ、Webtoon、アニメーション分野のクリエイターをサポートするコミュニティ「CLIP STUDIO」のクリエイターの会員数は全世界で858万人（同19.2%増）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。

2024年3月にはワイヤレスの片手入力デバイス「CLIP STUDIO TABMATE 2（クリップスタジオタブメイト 2）」の販売を開始いたしました。「CLIP STUDIO TABMATE 2」は、はじめてiPad・iPhoneに対応することで、「CLIP STUDIO PAINT」の操作や機能について、競合アプリに対する競争力の強化を実現しました。「CLIP STUDIO TABMATE 2」はリリース以来好評をいただき、出荷本数は当初見込みを大幅に上回って推移しております。

この他、2024年1月には、「CLIP STUDIO PAINT」がSamsungのノートパソコン「Galaxy Book4 Pro 360」にグローバルでバンドル、2024年2月には、Androidタブレット「NEC LAVIE Tab」に「CLIP STUDIO PAINT」がプリインストールされました。バンドル及びプリインストールされた「CLIP STUDIO PAINT」は、無料利用期間後にサブスクリプション契約を行うことで継続利用できる形となっており、サブスクリプション契約の増加が期待されます。また、グローバルでのバンドルでは、海外ユーザーの増加も期待できます。

以上の結果、売上高は1,749,998千円（前年同期比5.0%増）、営業利益は751,605千円（同6.2%減）となりました。

なお、プライム市場への市場区分変更申請に向けた体制整備に伴う人件費の増加等により、営業利益は減益となりましたが、収益の約50%を占める「CLIP STUDIO PAINT」のサブスクリプション契約のARRが順調に推移する見込みであり、売上・利益ともに今後の前年同期比指標の向上を見込んでおります。

<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。

あらゆるデジタルデータを唯一無二の“モノ”として扱うことでデジタルコンテンツの流通を実現する基盤ソリューション「DC3」においては、2024年3月には「DC3」の大型アップデートを実施し、DC3マイルームの機能向上・出品者売上への対応等により利便性がさらに向上しました。また、「CLIP STUDIO PAINT ver3.0」で「DC3」との連携を

強化し、コンテンツ登録がより簡単に行えるようになりました。

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、「DC3」ソリューションの利用促進を目的とした営業・プロモーション活動を推進しており、「DC3」ソリューションを利用する予定の複数のサービス事業者との利用契約が進んでおります。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コンテンツの販売機能が2024年1月にリリースされております。さらに、2024年より放送開始しているアニメ「アストロノオト」や、ゲーム「エルシャダイ」とのコラボレーションを実施しております。今期、このほかにも複数のIPとのDC3を活用したコラボレーションが決定しております。引き続き、ソリューション利用促進に向けた営業・プロモーション活動を推進してまいります。

2024年3月にはDC3プレイヤー「Hiveチケットプレイヤー」をリリースし、カード・チケット等の権利物をDC3コンテンツにすることが可能となりました。併せてチケット発行サービス「チケットティア」をリリースし、電子チケット事業者が簡単にチケットのDC3コンテンツを取り扱えるようになりました。

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。

以上の結果、売上高は261,473千円（前年同期比5.1%増）、営業損失は186,108千円（前年同期は157,495千円の営業損失）となりました。

（2）財政状態に関する説明

当第1四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303,229千円増加し8,854,754千円となりました。この主な要因は、配当金の支払い、自社株取得費用の預け入れ等により現金及び預金が1,536,010千円減少したものの投資有価証券が908,936千円、預け金が1,000,000千円増加したこと等によるものであります。

当第1四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176,850千円増加し2,068,258千円となりました。この主な要因は、未払法人税等が48,298千円、賞与引当金が60,294千円増加したこと等によるものであります。

当第1四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126,379千円増加し6,786,496千円となりました。主な要因は、利益剰余金が163,558千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

2024年12月期の連結業績予想につきましては、2024年2月9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 (2023年12月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2024年3月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	5,601,095	4,065,085
売掛金	339,623	336,255
製品	3,481	8,036
原材料及び貯蔵品	78,533	89,717
預け金	-	1,000,000
未収入金	526,165	503,183
その他	381,021	315,717
貸倒引当金	△144	△140
流動資産合計	6,929,776	6,317,854
固定資産		
有形固定資産		
建物	185,650	185,650
減価償却累計額	△74,671	△78,162
建物(純額)	110,979	107,488
工具、器具及び備品	270,961	265,441
減価償却累計額	△204,942	△194,620
工具、器具及び備品(純額)	66,019	70,821
有形固定資産合計	176,998	178,309
無形固定資産		
ソフトウェア	893,415	898,115
ソフトウェア仮勘定	68,288	68,288
その他	90,494	89,117
無形固定資産合計	1,052,197	1,055,520
投資その他の資産		
投資有価証券	32,050	940,987
敷金及び保証金	129,364	129,364
繰延税金資産	231,136	232,717
投資その他の資産合計	392,551	1,303,069
固定資産合計	1,621,748	2,536,900
資産合計	8,551,524	8,854,754

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2023年12月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2024年3月31日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	130,321	157,623
未払金	122,535	135,214
前受金	829,975	858,825
未払費用	87,472	77,947
未払法人税等	35,168	83,467
賞与引当金	61,600	121,894
その他	165,371	157,682
流動負債合計	1,432,444	1,592,655
固定負債		
役員退職慰労引当金	159,027	167,097
退職給付に係る負債	278,983	287,553
その他	20,953	20,953
固定負債合計	458,963	475,603
負債合計	1,891,407	2,068,258
純資産の部		
株主資本		
資本金	3,076,576	3,076,576
資本剰余金	2,627,828	2,627,828
利益剰余金	3,977,650	4,141,208
自己株式	△3,186,624	△3,186,641
株主資本合計	6,495,431	6,658,972
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	12,796	7,690
その他の包括利益累計額合計	12,796	7,690
新株予約権	78,880	74,240
非支配株主持分	73,009	45,592
純資産合計	6,660,116	6,786,496
負債純資産合計	8,551,524	8,854,754

(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1四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第1四半期連結累計期間 (自2023年1月1日 至2023年3月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自2024年1月1日 至2024年3月31日)
売上高	2,211,963	2,011,471
売上原価	1,046,661	907,321
売上総利益	1,165,302	1,104,150
販売費及び一般管理費	616,564	538,656
営業利益	548,738	565,494
営業外収益		
受取利息	483	30
為替差益	9,489	39,459
その他	0	1
営業外収益合計	9,973	39,490
営業外費用		
特許権償却	465	325
その他	64	64
営業外費用合計	530	389
経常利益	558,181	604,595
特別利益		
新株予約権戻入益	—	4,640
特別利益合計	—	4,640
特別損失		
投資有価証券評価損	—	303
特別損失合計	—	303
税金等調整前四半期純利益	558,181	608,932
法人税等	159,249	83,471
四半期純利益	398,932	525,460
非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	—	△27,416
親会社株主に帰属する四半期純利益	398,932	552,876

四半期連結包括利益計算書

第1四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2023年1月1日 至 2023年3月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2024年1月1日 至 2024年3月31日)
四半期純利益	398,932	525,460
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△4,086	△5,106
為替換算調整勘定	△3,516	—
その他の包括利益合計	△7,603	△5,106
四半期包括利益	391,329	520,354
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	391,329	547,770
非支配株主に係る四半期包括利益	—	△27,416

(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)

該当事項はありません。

(グループ通算制度の適用)

通算子法人の残余財産確定により、通算法人が通算親法人のみとなったことから、2024年1月1日をもってグループ通算制度の適用を取りやめております。

(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1四半期連結累計期間(自 2023年1月1日 至 2023年3月31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
	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	1,666,098	248,326	297,538	2,211,963	—	2,211,963
セグメント間の内部売上高又は振替高	—	12,000	—	12,000	△12,000	—
計	1,666,098	260,326	297,538	2,223,963	△12,000	2,211,963
セグメント利益又は損失 (△) (注)	800,894	△157,495	△94,661	548,738	—	548,738

(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1四半期連結累計期間(自 2024年1月1日 至 2024年3月31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	計		
売上高					
外部顧客への売上高	1,749,998	261,473	2,011,471	—	2,011,471
セグメント間の内部売上高又は振替高	—	2	2	△2	—
計	1,749,998	261,476	2,011,474	△2	2,011,471
セグメント利益又は損失(△)	751,605	△186,108	565,496	△2	565,494

(注) 1 セグメント利益又は損失(△)の調整額は、各報告セグメントに配分していない全社費用であります。

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

前連結会計年度において、UI/UX事業を事業譲渡したことに伴い、当第1四半期連結会計期間からUI/UX事業の報告セグメントを廃止しております。

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。