



アートスパークホールディングス株式会社

2020年12月期 第3四半期

決算説明補足資料

目次

❖	1. 業績ハイライト	
	1-1. 連結損益計算書	2
	1-2. 連結貸借対照表	3
❖	2. 業績予想の修正について	4
❖	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	6
	3-2. UI/UX事業	8
❖	4. 売上高推移	9
❖	5. 営業利益推移	10
❖	6. 1株当たり配当金推移	11

1-1.連結損益計算書

単位：千円

	期間比較(1月～9月)			※ご参考
	2019年 12月期 第3四半期	2020年 12月期 第3四半期	前年同期比	2019年12月期 通期
売 上 高	4,047,063	4,664,777	15.3%	5,381,272
営 業 利 益	243,591	632,842	159.8%	241,957
経 常 利 益	231,273	616,047	166.4%	230,167
純 利 益	221,289	△651,363	—	241,469

■業績の概況

- ・売上高：前年同期617,714千円増加
- ・営業利益：のれん償却費334,126千円の発生を含め、前年同期389,251千円増収
- ・経常利益：営業外費用で為替差損等の合計16,973千円により616,047千円の経常利益
- ・純利益：UI/UX事業の子会社Candera GmbHに認識していたのれんについて、減損損失1,065,863千円を計上、税金費用等により651,363千円の純損失

■トピックス（2020年1月～9月）

- ・ソフトウェアIPを核とした経営に重点、開発リソースの戦略的配置等、経営効率向上に注力

1-2.連結貸借対照表

単位：千円

	前連結会計年度末 (2019年12月末日)		当連結会計年度第3四半期末 (2020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	2,708,841	46.6%	3,567,949	66.3%	859,108
固定資産	3,102,321	53.4%	1,815,912	33.7%	△1,286,409
繰延資産	—	—	—	—	—
資産合計	5,811,162	100.0%	5,383,861	100.0%	△427,301
流動負債	896,781	15.4%	1,206,396	22.4%	309,614
固定負債	385,583	6.7%	338,165	6.3%	△47,417
負債合計	1,282,364	22.1%	1,544,561	28.7%	262,196
純資産合計	4,528,797	77.9%	3,839,299	71.3%	△689,498
負債・純資産合計	5,811,162	100.0%	5,383,861	100.0%	△427,301

■ 主な増減の内容

- ・ 資産の部 : 現金及び預金の増加+643,532千円、ソフトウェアの増加+202,757千円、のれん等の減少-1,294,262千円、技術資産の減少-76,733千円
- ・ 負債の部 : 未払法人税等の増加+108,865千円、前受金の増加+121,445千円
賞与引当金の増加+56,032千円、
- ・ 純資産の部 : 当期純損失計上により利益剰余金の減少-700,265千円

2.業績予想の修正について

単位：百万円

	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
前回発表予想	5,826	304	271	256	(円) 31.39
今回修正予想	6,287	561	535	△761	△93.33
増 減 額	461	257	264	△1,017	—
増 減 率	7.9%	84.5%	97.4%	—	—

■修正の理由

売上高について：

- ・クリエイターサポート事業は、当社子会社株式会社セルシスが提供する、デジタル技術でコンテンツの制作から閲覧までを支援する製品・ソリューションへの需要が高く、国内・海外双方とも販売が好調に推移
- ・自動車業界向けの取引が主となるUIUX事業は、需要の低迷や生産台数の減少により厳しい状況
- ・この結果、グループ全体としては6,287百万円と、当初予想より上振れる見込み

2.業績予想の修正について

■修正の理由

営業利益及び経常利益について：

- ・クリエイターサポート事業の売上が好調に推移する中、「CLIP STUDIO PAINT」のサブスクリプションモデルの課金システム等、収益性の高い売上が計上されたことにより、Candera GmbHののれん等の償却費約368百万円を含め、営業利益は561百万円、経常利益につきましては535百万円の見込み

親会社株主に帰属する当期純利益について：

- ・当社グループでは、自動車業界における新車向けの車載情報システムの強化等によってUI/UX事業の成長を見込んでおりましたが、新型コロナウイルス感染症の同業界への影響を勘案し、当社連結子会社であるオーストリアの現地法人Candera GmbHに対して認識していたのれんの一部について、第3四半期決算において1,065百万円の減損損失を計上、税金費用等を含め761百万円の当期純損失となる見込み

■2020年12月期の期末配当金について

- ・2020年12月期の期末配当金につきましては、本件ののれんの減損の計上が一過性の特別損失であるため、2020年2月14日に公表した1株当たり7円の予定から修正を行っておりません

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
	2019年 12月期 第3四半期	2020年 12月期 第3四半期	前年同期比	2019年12月期 通期
売 上 高	2,678,368	3,513,275	30.2%	3,596,259
営 業 損 益	607,665	1,202,635	97.9%	692,569

■業績の概要

- ・売上高では、対前年同期834,907千円の増加となり、営業利益では、対前年同期594,970千円の増加となりました

■トピックス（2020年1月～9月）

- ・「CLIP STUDIO PAINT」シリーズの、2012年発売開始からの全世界における累計出荷本数が、800万本を突破
- ・モバイル製品の世界的ブランドであるGalaxyシリーズに対応した「CLIP STUDIO PAINT for Galaxy」を全世界同時にGalaxy Storeで提供開始
- ・Galaxy TabS7シリーズに、「CLIP STUDIO PAINT」が全世界でプリインストールされて出荷を開始

3-1.クリエイターサポート事業

単位：千円

■ トピックス（2020年1月～9月）

- ・ Galaxyに提供する「CLIP STUDIO PAINT」は、いずれもサブスクリプション課金モデルを採用
- ・ Galaxy及びGalaxyにペン技術を提供する株式会社ワコムと共同で、「国際イラストレーションコンテスト2020」を開催
- ・ 三菱鉛筆、セルシス、ワコム 3社初コラボにより、鉛筆「Hi-uni（ハイユニ）」の描画体験をデジタルで再現
- ・ 東映アニメーション株式会社のデジタル作画ソフトウェアとして「CLIP STUDIO PAINT for iPad」が採用。あわせて、iPad版「CLIP STUDIO PAINT」の企業向けボリュームライセンスプランの提供も開始
- ・ カリフォルニア州教育局を通じ、同州の1,600の高等学校、200万人の学生・教員の希望者全員に、「CLIP STUDIO PAINT DEBUT 6 か月版」を無償で提供する等、利用者拡大に向けた施策を実施
- ・ 電子書籍ビューア「CLIP STUDIO READER」のメジャーバージョンアップを行う。カスタマイズ性が向上し、サービス内容に合わせた機能追加をサービス事業者側で自由に行え、よりニーズに合わせた利用が可能となる



3-2.UI/UX事業

単位：千円

	期間比較(1月～9月)			※ご参考
	2019年 12月期 第3四半期	2020年 12月期 第3四半期	前年同期比	2019年12月期 通期
売 上 高	1,368,695	1,151,501	△15.9%	1,785,013
営 業 損 益	△291,332	△637,245	—	△436,225

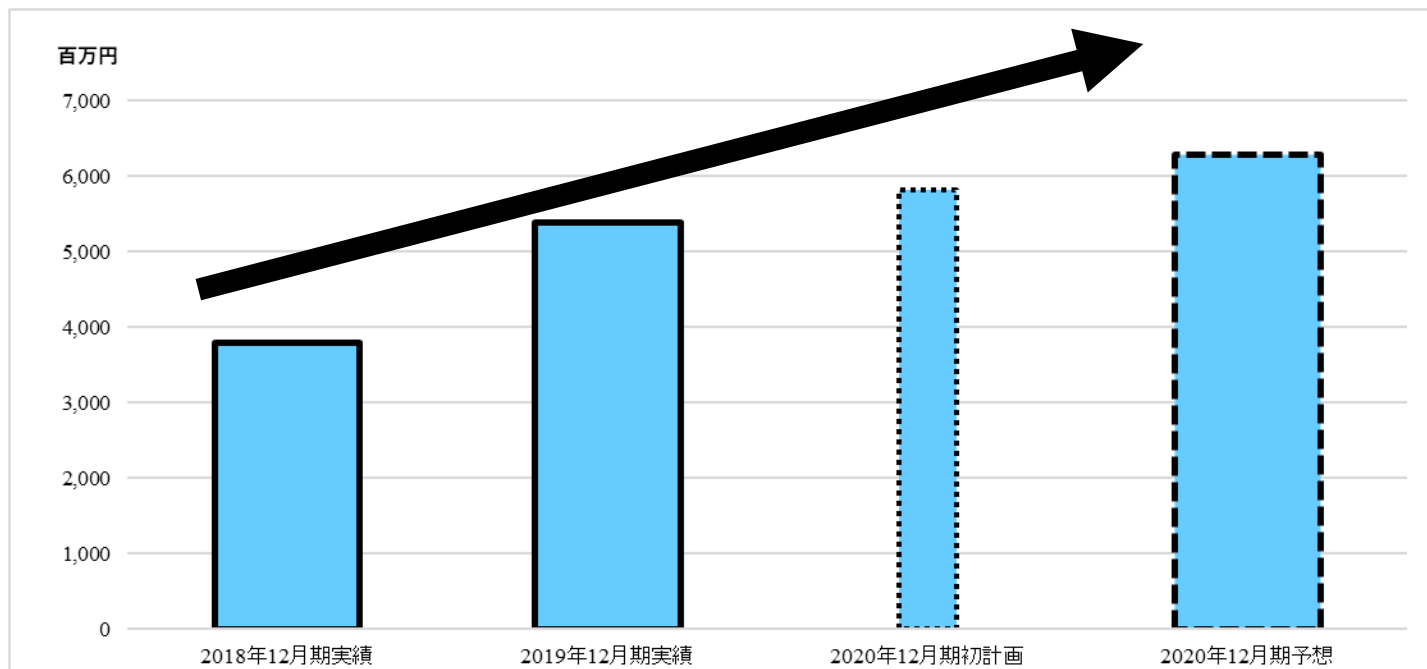
■業績の概要

- ・売上高では、対前年同期217,194千円減少となり、営業損益では、のれんの償却費334,126千円の影響により、対前年同期で345,913千円の減少となりました

■トピックス（2020年1月～9月）

- ・UI/UX事業の主要な取引先である自動車業界においては、新型コロナウイルス感染症の影響により世界的に車両の生産数が減少し、厳しい状況で推移。
- ・「CGI Studio」が、Cypress社の車載MCU「Traveo II」の最新シリーズである「Traveo II グラフィック MCU」において、マルチコアのような優れたデバイスの全てで利用可能なレンダリング処理を正式にサポート
- ・今夏リリースの最新版「CGI Studio 3.9」に、AIベースのSmart Photoshop Importerプレビュー版が追加され、組み込みソフトウェアのデザインや開発情報を取り扱う米国の情報サイト「Embedded Computing Design」にて紹介される
- ・中国・上海で開催された「electronica China 2020」にて、富士通エレクトロニクス株式会社が、ソシオネクスト社製のハードウェアに実装した「CGI Studio」のデモ展示を行う

4.売上高の推移



■クリエイターサポート事業

ワールドワイドを視野に、クリエイター向けWebサービスの充実や「CLIP STUDIO PAINT」シリーズの拡販に注力することにより売上を拡大

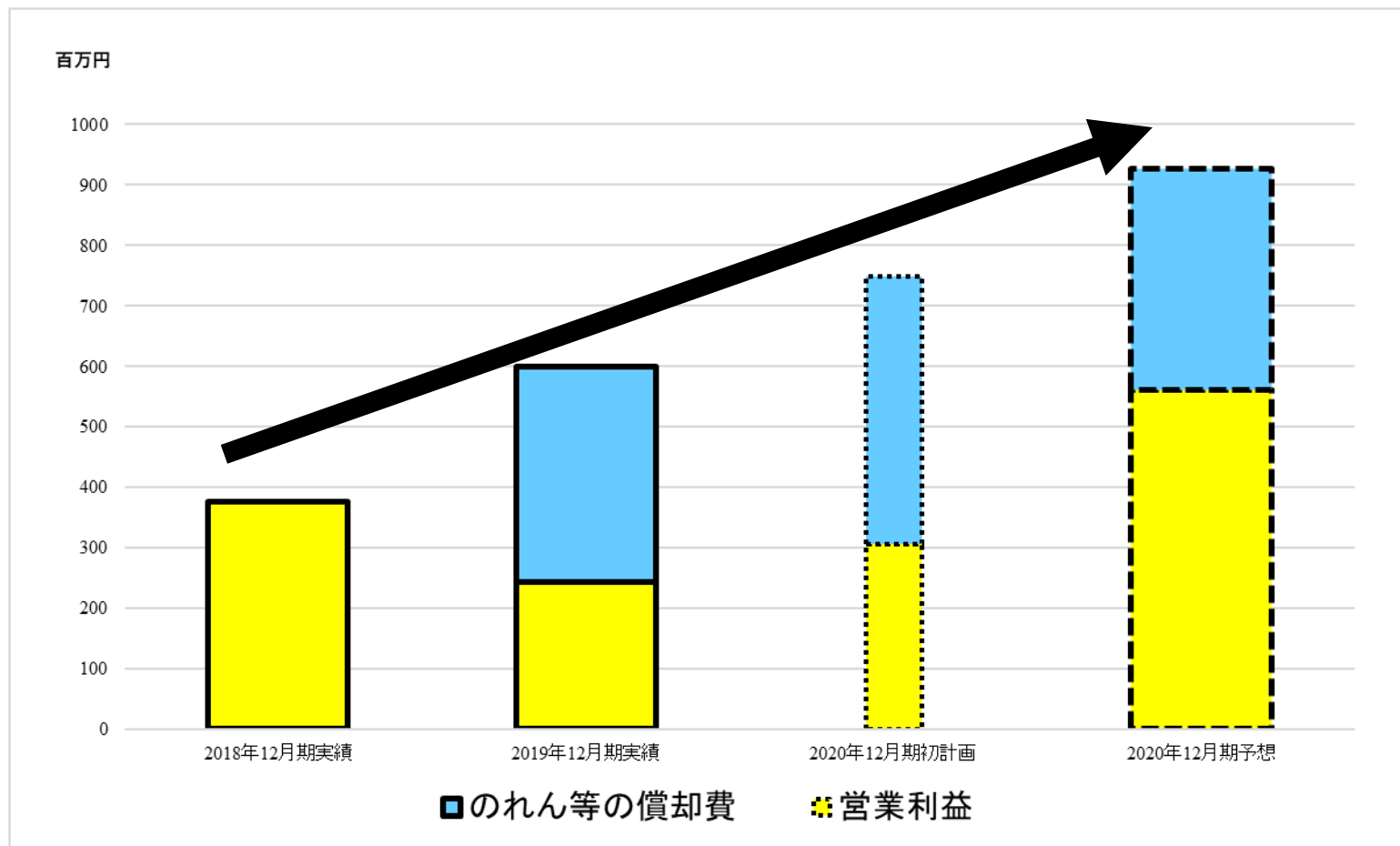
■UI/UX事業

主要取引先である自動車業界は、世界の新車販売台数が2018年、2019年と2年連続前年割れとなり、2020年の見通しについても、中国の自動車市場や欧州の自動車市場等の低迷が予想されるが、開発投資を継続し自社IP製品の競争力強化と、継続して自動車業界に関連するイベントに出展する等、積極的に顧客へアプローチ等により、売上を拡大

■グループ

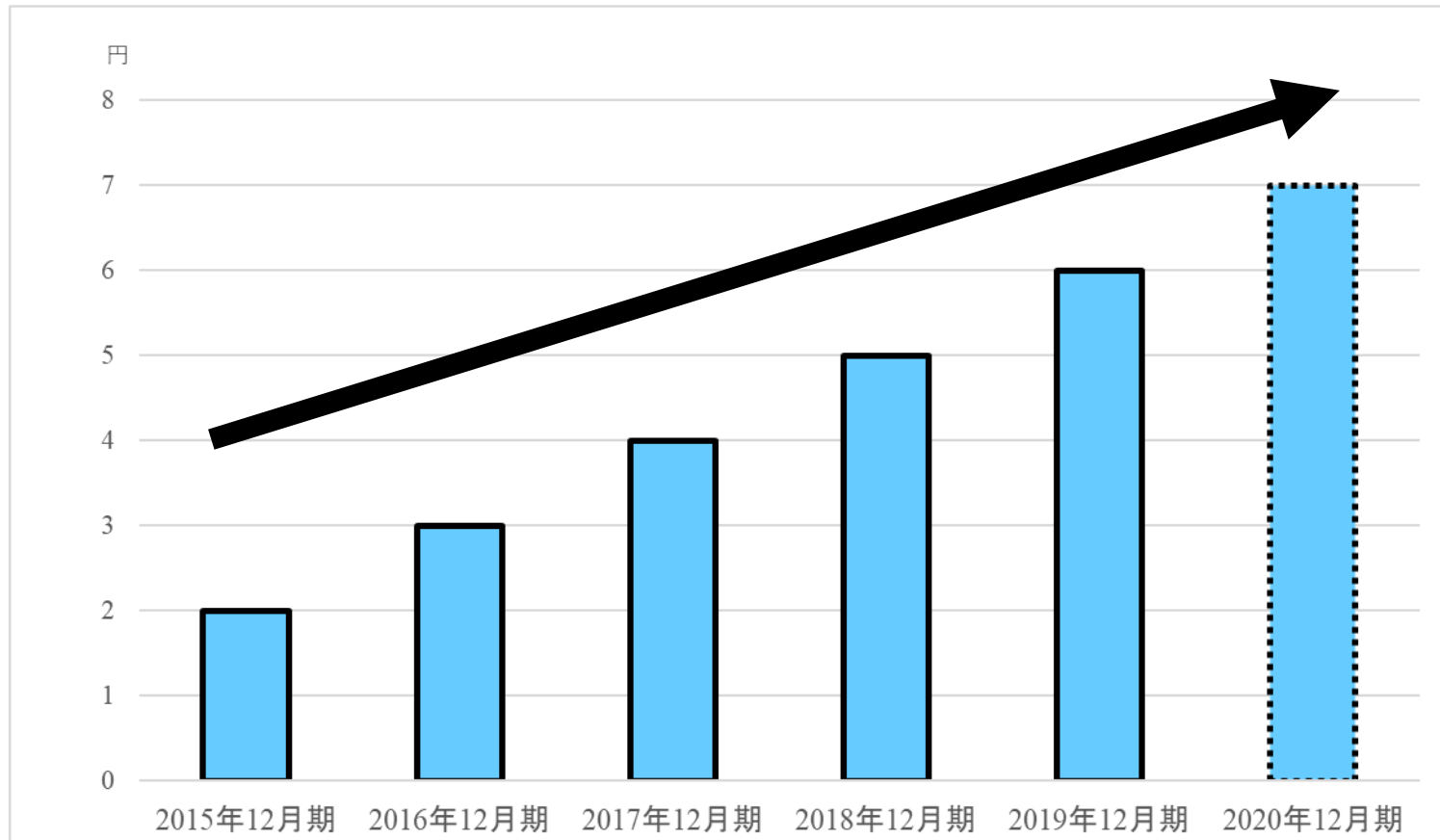
前年同期比16.8%増加の6,287百万円を見込む

5. 営業利益の推移



増加を見込む売上高に比例して営業利益も増加、前年同期比2倍超の561百万円を見込む

6.1株当たり配当金の推移



のれんの減損の計上が一過性の特別損失であるため、前期比1円増配は、維持し年7円。



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2020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。