



アートスパークホールディングス | 3663

COVERAGE INITIATED ON: 2014.03.18

LAST UPDATE: 2018.12.17

当レポートは、掲載企業のご依頼により株式会社シェアードリサーチが作成したものです。投資家用の各企業の『取扱説明書』を提供することを目的としています。正確で客観性・中立性を重視した分析を行うべく、弊社ではあらゆる努力を尽くしています。中立的でない見解の場合は、その見解の出所を常に明示します。例えば、経営側により示された見解は常に企業の見解として、弊社による見解は弊社見解として提示されます。弊社の目的は情報を提供することであり、何かについて説得したり影響を与えたりする意図は持ち合わせておりません。ご意見等がございましたら、sr_inquiries@sharedresearch.jp までメールをお寄せください。ブルームバーグ端末経由でも受け付けております。



目次

SRLレポートの読み方：本レポートは、直近更新内容・業績動向セクションから始まります。ビジネスモデルに馴染みのない方は、事業内容セクションからご覧ください。

要約 -----	3
主要経営指標の推移 -----	5
直近更新内容 -----	6
概略 -----	6
業績動向 -----	8
四半期業績動向 -----	8
今期会社計画 -----	11
中長期見通し -----	13
事業内容 -----	15
ビジネスの概要 -----	15
収益性分析 -----	20
SW (Strengths, Weaknesses) 分析 -----	21
過去の業績および財務諸表 -----	22
過去の業績 -----	22
損益計算書 -----	31
貸借対照表 -----	32
キャッシュフロー計算書 -----	33
ニュース&トピックス -----	34
その他の情報 -----	34
沿革 -----	34
株主還元 -----	35
大株主 -----	36
トップマネジメント -----	36
従業員 -----	36
ところで -----	36
用語解説 -----	36
企業概要 -----	38

要約

差別化の源泉となる2社のビジネスモデル

- 同社は、株式会社セルシスと株式会社エイチアイを統合して2012年4月に設立された共同持株会社である。セルシス社は、マンガ・イラスト・アニメ制作ソフトウェア「CLIP STUDIO PAINT」や携帯電話向け電子書籍配信ソリューションなどの人気製品を有している。一方、エイチアイ社は携帯向け3D描画ソフト開発などで強みを持っている。両社のこれらの製品は国内トップの実績を有している。
- 同社の事業セグメントは、セルシスに帰属する「クリエイターサポート事業」（B2C事業/B2B事業）と、エイチアイに帰属する「UI/UX事業」（B2B事業）の2つからなる。売上構成比はそれぞれ64.5%、35.5%、営業利益構成比はそれぞれ84.4%、15.6%（2017年12月期）。同社は、特定の市場で強みを有する2社（アプリケーションに強いセルシスとUI/UXに強いエイチアイ）の技術と顧客基盤を組み合わせ、現行事業の強化と新規事業の創出を目指している。「CLIP STUDIO PAINT」シリーズの更なる改良と全世界での拡販と、UI/UX事業においてHMI（ヒューマンマシンインターフェイス）の基盤となるUIオーサリングソフトウェア群「exbeans UI Conductor」（組込み機器向けUI開発環境）の製品力強化と顧客となる業界への営業活動の強化が、グループの戦略の柱となっている（後述の「事業内容」の項参照）。

業績動向

- 同社は、2018年2月9日の2017年12月期決算発表時に、2015年7月に公表した中期経営計画の見直しについて発表した。市場環境が変化したこと等により、不透明な状況であり、ソフトウェアIPの競争力強化のための研究開発活動などをこれまで以上に強力に推進していく必要性が生じたことから、見直しを行うこととした。数値目標については当面の間は2018年12月期の業績見通しを公表するにとどめ、新たな計画は体制が整い次第改めて策定し、適切な時期に公表する予定としている。
- 2017年12月期の業績は、売上高3,636百万円（前期比5.2%減）となった。前期の売上高には期中に株式を売却した孫会社株式会社エイチアイ関西の売上高276百万円が含まれており、既存グループ会社の売上高比較では前年同期比2.1%増となる。営業利益は424百万円（同15.3%減）となった。経常利益については、支払利息4百万円（前期比2.2百万円減）、為替差損5百万円（同9.6百万円減）などにより410百万円（同14.0%減）となった。親会社株主に帰属する当期純利益は、ソフトウェアの減損損失13百万円を特別損失に計上した一方、税金費用が19百万円に止まったことなどにより375百万円（同11.2%増）となった。ソフトウェアIPを核とした経営に重点を置き、開発リソースの戦略的配置等、経営効率向上に注力した。通期業績予想に対する達成率は、売上高104.4%、営業利益113.0%、経常利益116.3%、当期純利益126.2%と、会社計画を上回った。
- 2018年12月期の連結売上高の会社計画は3,621百万円（前期比0.4%減）、営業利益367百万円（同13.4%減）、経常利益343百万円（同16.4%減）、親会社株主に帰属する当期純利益251百万円（同33.0%減）を見込む。第2四半期累計（上半期）実績が同社計画を上回って着地し、上方修正された。但し、UI/UX事業における先行投資*や、自社IP製品開発への注力などに伴う開発コストなどを背景に、下半期について慎重な見通しとなっている。2018年12月期の1株当たり年間配当金は前期比1円増配の5円（中間配当0円、期末配当5円）を予定している。

*得意先である自動車関連メーカーからの高い要望に応えるために、将来の量産化に結び付けるための機能の強化を重点的に行い、次世代の核となる製品を育てていく

同社の強みと弱み

SR社では、同社の強みを、既存の携帯電話向け製品で培った技術、ユーザー向けアプリケーションソフトでセルシス社が世界的高シェアを有すること、エイチアイ社が保有するメーカー向け組込ソフトの開発実績、の3点だと考えている。一方、弱みは、クリエイターサポート事業における高マーケティングコスト、UI/UX事業の業績変動が大きいこと、機能追加・改良に時間とコストが掛かる構造、にあると考えている。（「SW（Strengths, Weaknesses）分析」の項参照）

主要経営指標の推移

損益計算書 (千円)	10年3月期 単純合算	11年3月期 単純合算	12年3月期 単純合算	12年12月期 連結変則9ヵ月	13年12月期 連結実績	14年12月期 連結実績	15年12月期 連結実績	16年12月期 連結実績	17年12月期 連結実績	18年12月期 会予
売上高	4,954,267	4,931,552	4,565,225	2,633,289	3,685,419	3,826,206	4,156,911	3,835,853	3,636,018	3,621,000
前年比	13.5%	-0.5%	-7.4%	-	3.8%	3.8%	8.6%	-7.7%	-5.2%	-0.4%
売上総利益	2,136,043	2,148,534	1,694,117	411,323	1,142,503	1,333,494	1,278,954	1,564,523	1,602,062	
前年比	2.2%	0.6%	-21.2%	-	16.7%	-4.1%	22.3%	2.4%		
売上総利益率	43.1%	43.6%	37.1%	15.6%	31.0%	34.9%	30.8%	40.8%	44.1%	
営業利益	542,931	623,219	226,566	-667,312	-69,093	99,713	88,488	500,504	423,803	367,000
前年比	63.2%	14.8%	-63.6%	-	-	-	-	465.6%	-15.3%	-13.4%
営業利益率	11.0%	12.6%	5.0%	-	-	2.6%	2.1%	13.0%	11.7%	10.1%
経常利益	527,143	607,749	215,666	-690,045	-68,222	93,621	62,226	477,045	410,425	343,000
前年比	60.2%	15.3%	-64.5%	-	-	-	-	666.6%	-14.0%	-16.4%
経常利益率	10.6%	12.3%	4.7%	-	-	2.4%	1.5%	12.4%	11.3%	9.5%
当期純利益	218,826	371,438	-255,795	-1,350,939	42,811	59,958	34,791	337,150	374,791	251,000
前年比	-731.7%	69.7%	-	-	-	40.1%	-42.0%	869.1%	11.2%	-33.0%
利益率	4.4%	7.5%	-	-	1.2%	1.6%	0.8%	8.8%	10.3%	6.9%
一社当たりデータ										
期末発行済株式数(千株)	-	-	-	6,635,570	6,636,770	6,647,375	6,709,945	6,779,120	6,779,120	
EPS	-	-	-	-203.59	6.45	9.02	5.21	49.80	55.25	36.91
DPS	-	-	-	-	-	-	2.00	3.00	4.00	5.00
BPS	-	-	-	350.03	340.55	348.84	356.88	410.47	464.19	
貸借対照表 (千円)										
現金・預金・有価証券	1,344,987	1,988,715	2,191,488	1,294,740	1,323,533	1,086,746	1,323,640	2,152,234	2,491,012	
流動資産合計	2,878,666	3,315,520	3,823,757	2,158,580	2,130,897	2,214,755	2,085,545	2,542,140	2,996,405	
有形固定資産	104,148	98,621	83,204	70,065	55,733	71,552	52,856	56,035	76,767	
投資その他の資産計	565,150	739,853	667,529	806,700	453,119	351,810	252,399	188,993	208,959	
無形固定資産	886,181	1,078,856	1,406,486	979,243	1,003,040	1,326,376	1,209,075	911,906	741,982	
資産合計	4,434,149	5,232,853	5,980,979	4,024,939	3,650,704	3,969,974	3,602,921	3,699,684	4,024,115	
買掛金	178,477	173,764	276,578	170,305	168,904	211,822	149,730	68,135	80,707	
短期有利子負債	10,000	133,332	503,136	438,576	596,879	558,012	473,141	357,329	274,964	
流動負債合計	597,633	749,708	1,117,737	1,022,418	1,021,006	1,241,218	975,882	756,137	676,402	
長期有利子負債	-	66,668	324,940	474,391	267,512	276,203	87,011	36,372	18,080	
固定負債合計	46,804	120,709	427,264	653,465	343,485	365,953	187,233	145,328	180,242	
負債合計	644,439	870,418	1,545,002	1,675,884	1,364,491	1,607,172	1,163,115	901,466	856,644	
純資産合計	3,789,710	4,362,434	4,435,976	2,349,056	2,286,213	2,362,802	2,439,806	2,798,218	3,167,471	
有利子負債(短期及び長期)	10,000	200,000	828,076	912,967	864,391	834,215	560,152	393,701	293,044	
キャッシュフロー計算書 (百万円)										
営業活動によるキャッシュ	297,551	1,154,289	273,344	137,818	358,484	672,554	837,494	1,435,075	1,021,462	
投資活動によるキャッシュ	-712,016	-916,091	-1,052,154	-622,300	-163,135	-508,476	-539,941	-551,610	-577,430	
財務活動によるキャッシュ	-28,281	401,469	869,543	-355,593	-48,473	-238,659	-64,272	-58,486	-108,862	
財務指標										
総資産経常利益率 (ROA)	11.9%	12.6%	3.8%	-13.8%	-1.8%	2.5%	1.6%	13.1%	10.6%	
自己資本純利益率 (ROE)	5.9%	9.1%	-5.8%	-41.0%	1.9%	2.6%	1.5%	13.0%	12.6%	
純資産比率	85.6%	83.7%	73.1%	54.9%	61.7%	58.4%	66.4%	75.2%	78.3%	

出所: 会社データよりSR社作成

*表の数値が会社資料とは異なる場合があるが、四捨五入により生じた相違であることに留意。

**同社は2012年4月に(株)セルシスと(株)エイチアイの統合で設立された為、2012年12月期は9ヵ月の変則決算。

***2012年3月期以前は、合併前2社の単純合算値。

直近更新内容

概略

2018年12月17日、アートスパークホールディングス株式会社は、Socionext Embedded Software Austria GmbHの株式の取得（子会社化）および資金の借入に関して発表した。

（リリース文へのリンクは[こちら](#)）

同社は、2018年12月17日の取締役会において、Socionext Embedded Software Austria GmbH（本社：オーストリア、以下：SESA社）の株式を取得し子会社化すること、および株式取得に伴う資金の借入について決議した。

株式の取得の理由

同社UI/UX事業においては、UIオーサリングツール「exbeans UI Conductor」を初めとする開発ソリューション製品やグラフィクス描画関連製品が、技術領域からデザイン領域までをトータルに支援するUIソリューションとして活用されている。一方、SESA社は、スケーラブルでハードウェアに依存しないHMI、およびGUI設計ソフトウェア「CGI Studio」等の提供を行い、欧州を中心に大手自動車メーカー向けにOEM供給をしており、同社と親和性が高い。

同社グループの既存製品である「exbeans UI Conductor」は日系自動車関連メーカー、SESA社の「CGI Studio」は欧州の主要な自動車関連メーカーを顧客に有しており、双方の顧客基盤を相互に活用できる。SESA社はISO26262^{*1}やAutomotive SPICE^{*2}に関するナレッジを有しており、自動運転等により安全性がより重要視される中でそのノウハウを共有できる。また、同社では、開発ノウハウの共有等による開発効率の向上が図られるなど、高い相乗効果が期待でき、市場競争力が強化できると考えている。なお、今後のSESA社の経営体制は、現在、SESA社のDirectorであるReinhard Füricht氏がManaging Directorに就任の予定で、社名も変更の予定である。なお、株式譲渡契約締結を2018年12月17日、株式譲渡実行日を2019年1月31日（予定）としている。

*1：ISO26262とは 自動車の電気/電子に関する機能安全についての国際規格

*2：Automotive SPICEとは VDA QMC（ドイツ自動車工業会 品質管理センター）によって発行されている車載ソフトウェア開発。プロセスのフレームワークを定めたプロセスモデルで、車載ソフトウェアの開発プロセスを定量的に評価することが目的

異動する子会社の概要

- ▷ 名称：Socionext Embedded Software Austria GmbH
- ▷ 所在地：オーストリア
- ▷ 事業内容：ITおよびソフトウェアサービス
- ▷ 資本金：35千ユーロ（4百万円）

取得価額及び取得前後の所有株式の状況

- ▷ 取得株式数：1株（議決権の数1個、議決権所有割合100%）

取得価額：2,150百万円（概算額）株式取得価額：2,000百万円、アドバイザー費用等（概算額）150百万円

資金の借入について

当該株式取得は現金決済を予定しており、同社は以下のとおり必要な資金の借入を行う。

- ▷ 借入先：三菱UFJ銀行

- ▷ 借入金額：1,500百万円
- ▷ 借入実行日：2019年1月（予定）
- ▷ 借入期間：6ヵ月
- ▷ 借入金利：TIBOR+スプレッド
- ▷ 担保の有無：無担保

なお、2018年12月期通期業績への影響については現在精査中であり、今後業績予想に重要な影響を与えることが明らかになった場合には速やかに開示する。また、2019年12月期以降の業績への影響については、業績予想公表時に織り込んで公表するとしている。

2018年10月26日、同社は、2018年12月期第3四半期決算を発表した。

（決算短信へのリンクは[こちら](#)、決算説明補足資料は[こちら](#)。詳細は業績動向の項目を参照）

過去の会社発表は、後述のニュース&トピックスを参照

業績動向

四半期業績動向

四半期業績推移 (百万円)	16年12月期				17年12月期				18年12月期				18年12月期	
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	(進捗率)	通期会予
売上高	1,083	1,174	790	789	841	882	1,035	878	1,012	911	905			
前年比	7.4%	2.2%	-18.9%	-23.1%	-22.4%	-24.9%	31.1%	11.3%	20.4%	3.3%	-12.6%			
売上総利益	420	550	291	303	420	400	540	242	514	425	419			
前年比	12.3%	81.6%	8.9%	-9.4%	-0.1%	-27.3%	85.5%	-20.1%	22.6%	6.3%	-22.4%			
売上総利益率	38.8%	46.9%	36.9%	38.4%	49.9%	45.4%	52.2%	27.6%	50.8%	46.7%	46.3%			
販管費	247	266	261	290	279	287	278	334	301	337	293			
前年比	-24.4%	-18.7%	-10.3%	18.1%	13.2%	7.9%	6.6%	15.3%	7.7%	17.2%	5.3%			
売上高販管費比率	22.8%	22.7%	33.1%	36.7%	33.2%	32.6%	26.9%	38.0%	29.7%	37.0%	32.4%			
営業利益	173	284	30	13	140	113	262	-92	214	89	126			
前年比	262.2%	-	-	-85.1%	-18.9%	-60.1%	777.9%	-	52.0%	-21.6%	-52.0%			
営業利益率	16.0%	24.2%	3.8%	1.7%	16.7%	12.9%	25.3%	-	21.1%	9.8%	13.9%			
経常利益	164	267	26	20	133	111	263	-96	201	89	127			
前年比	359.1%	-	-	-76.9%	-18.7%	-58.6%	902.8%	-	51.1%	-19.6%	-51.6%			
経常利益率	15.1%	22.8%	3.3%	2.5%	15.8%	12.6%	25.4%	-	19.9%	9.8%	14.1%			
当期純利益	132	237	13	-45	127	94	215	-62	179	71	94			
前年比	669.2%	-	-	-	-3.7%	-60.5%	1529.6%	-	40.3%	-24.2%	-56.4%			
当期純利益率	12.2%	20.2%	1.7%	-	15.2%	10.6%	20.8%	-	17.7%	7.8%	10.4%			
累計値	1Q累計	2Q累計	3Q累計	4Q累計	1Q累計	2Q累計	3Q累計	4Q累計	1Q累計	2Q累計	3Q累計	4Q累計		
売上高	1,083	2,257	3,047	3,836	841	1,722	2,758	3,636	1,012	1,923	2,828		78.1%	3,621
前年比	7.4%	4.6%	-2.7%	-7.7%	-22.4%	-23.7%	-9.5%	-5.2%	20.4%	11.7%	2.5%			-0.4%
売上総利益	420	970	1,261	1,565	420	820	1,360	1,602	514	940	1,359			
前年比	12.3%	43.3%	33.6%	22.3%	-0.1%	-15.5%	7.8%	2.4%	22.6%	14.6%	-0.1%			
売上総利益率	38.8%	43.0%	41.4%	40.8%	49.9%	47.6%	49.3%	44.1%	50.8%	48.9%	48.1%			
販管費	247	513	774	1,064	279	567	845	1,179	301	637	931			
前年比	-24.4%	-21.5%	-18.1%	-10.6%	13.2%	10.5%	9.1%	10.8%	7.7%	12.5%	10.2%			
売上高販管費比率	22.8%	22.7%	25.4%	27.7%	33.2%	32.9%	30.6%	32.4%	29.7%	33.2%	32.9%			
営業利益	173	457	487	501	140	254	516	424	214	302	428		116.7%	367
前年比	-	-	-	-465.6%	-18.9%	-44.5%	5.9%	-15.3%	52.0%	19.1%	-17.0%			-13.4%
営業利益率	16.0%	20.3%	16.0%	13.0%	16.7%	14.7%	18.7%	11.7%	21.1%	15.7%	15.1%			10.1%
経常利益	164	431	457	477	133	244	507	410	201	290	417		121.7%	343
前年比	-	-	-	-666.6%	-18.7%	-43.5%	10.8%	-14.0%	51.1%	19.0%	-17.6%			-16.4%
経常利益率	15.1%	19.1%	15.0%	12.4%	15.8%	14.1%	18.4%	11.3%	19.9%	15.1%	14.8%			9.5%
当期純利益	132	369	382	337	127	221	436	375	179	250	344		136.9%	251
前年比	-	-	-	-869.1%	-3.7%	-40.1%	14.2%	11.2%	40.3%	13.0%	-21.3%			-33.0%

出所：会社データよりSR社作成

表の数値が会社資料とは異なる場合があるが、四捨五入により生じた相違であることに留意。

セグメント別業績動向

四半期 (百万円)	16年12月期				17年12月期				18年12月期			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
売上高												
クリエイターサポート	548	545	527	542	616	615	589	593	679	748	750	
UI/UX	540	634	270	261	248	288	456	298	344	174	170	
小計	1,088	1,179	796	803	864	903	1,046	891	1,023	972	869	
調整	-5	-5	-7	-14	-23	-22	-11	-12	-11	-11	-15	
合計	1,083	1,174	790	789	841	882	1,035	878	1,012	911	905	
営業利益												
クリエイターサポート	80	69	24	23	135	104	72	-11	139	157	142	
UI/UX	84	217	-5	-15	-10	2	167	-103	52	-51	-56	
小計	163	324	-19	8	125	106	239	-115	191	106	87	
調整	10	-40	49	5	15	7	23	22	23	-17	39	
合計	173	284	30	13	140	113	262	-92	214	89	126	
同利益率												
クリエイターサポート	14.5%	12.6%	4.6%	4.3%	22.0%	16.9%	12.2%	-1.9%	20.4%	21.0%	19.0%	
UI/UX	15.5%	34.3%	-1.9%	-5.9%	-4.1%	0.7%	36.6%	-34.7%	15.2%	-29.2%	-32.9%	
合計	16.0%	24.2%	3.8%	1.7%	16.7%	12.9%	25.3%	-10.5%	21.1%	9.8%	13.9%	
累計値 (百万円)												
売上高												
クリエイターサポート	548	1,093	1,619	2,161	616	1,231	1,820	2,413	679	1,426	2,176	
UI/UX	540	1,175	1,444	1,705	248	536	992	1,291	344	519	688	
小計	1,088	2,267	3,064	3,867	864	1,767	2,813	3,704	1,023	1,995	2,864	
調整	-5	-10	-17	-31	-23	-45	-55	-68	-11	-22	-37	
合計	1,083	2,257	3,047	3,836	841	1,722	2,758	3,636	1,012	1,923	2,828	
営業利益												
クリエイターサポート	80	148	172	196	135	239	311	300	139	295	438	
UI/UX	84	301	296	281	-10	-8	159	56	52	2	-54	
小計	163	488	468	477	125	231	470	356	191	297	384	
調整	10	-30	19	24	15	23	46	68	23	5	45	
合計	173	457	487	501	140	254	516	424	214	302	428	
同利益率												
クリエイターサポート	14.5%	13.6%	10.7%	9.1%	22.0%	19.4%	17.1%	12.4%	20.4%	20.7%	20.1%	
UI/UX	15.5%	25.6%	20.5%	16.5%	-4.1%	-1.5%	16.0%	4.3%	15.2%	0.3%	-7.9%	
合計	16.0%	20.3%	16.0%	13.0%	16.7%	14.7%	18.7%	11.7%	21.1%	15.7%	15.1%	

出所：会社データよりSR社作成

*表の数値が会社資料とは異なる場合があるが、四捨五入により生じた相違であることに留意。

**各項目は連結消去前の数字

***2016年12月期第1四半期より、業績管理区分の見直しを行い、アプリケーション事業とUI/UX事業を集約し、UI/UX事業として表示する方法に変更している。このため、上表では過去分も合算して表記している。

****2017年12月期第1四半期より、業績管理区分の見直しを行い、コンテンツソリューション事業とクリエイターサポート事業を集約し、クリエイターサポート事業として表示する方法に変更している。このため、上表では過去分も合算して表記している。

2018年12月期第3四半期実績
概要

2018年12月期第3四半期累計の実績は、売上高2,828百万円（前年同期比2.5%増）、営業利益428百万円（同17.0%減）となった。経常利益は、支払利息1百万円、為替差損7百万円を計上したことなどにより417百万円（同17.6%減）、親会社株主に帰属する四半期純利益は、税金費用82百万円を控除したことなどにより344百万円（同21.3%減）となった。ソフトウェアIPを核とした経営に重点を置き、開発リソースの戦略的配置など、経営効率向上に注力した。

2018年12月期通期会社計画に対する進捗率は、売上高78.1%（2017年12月期通期実績に対する第3四半期実績の進捗率75.8%）、営業利益116.7%（同121.8%）、経常利益121.7%（同123.4%）、親会社株主に帰属する四半期純利益136.9%（同116.4%）となった。

事業別セグメントについては、以下のとおり。

クリエイターサポート事業

同事業の売上高は2,176百万円（前年同期比19.5%増）、営業利益は438百万円（同40.6%増）となった。

マンガ・イラスト・アニメ制作ソフトウェア「CLIP STUDIO PAINT」において2012年の発売開始からの全世界における累計出荷本数が400万本を超えた。また、電子書籍ソリューションのブランド名を「BS Reader」から「CLIP STUDIO READER」に変更し、CLIP STUDIOソリューションとの連携の強化に取り組んでいる。さらに、株式会社奈良新聞社主催の現代「阿修羅」展へ協賛し、現代における新しい「阿修羅」の姿をテーマにしたイラストコンテストに「CLIP STUDIO PAINT」を提供した。

なお、クリエイターの創作活動をトータルに支援するwebサイト「CLIP STUDIO」においては、2018年9月末時点の登録者数は約134万人（2018年6月末は約124万人）となった。

UI/UX（ユーアイ/ユーエックス）事業

同事業の売上高は688百万円（前年同期比30.6%減）、営業損失54百万円（前年同期は営業利益159百万円）となった。

当事業では、自動車（四輪・二輪）関連分野を筆頭に、業務用・コンシューマー用プリンター等向けにHMIの基盤であるUIオーサリングソフトウェア群「exbeans UI Conductor」（エクスビーンズユーアイコンダクター）を始めとする自社IP製品の開発と販売に注力している。

「exbeans UI Conductor」は、プリンター分野において、セイコーエプソン株式会社（東証1部6724）のプリンターへの搭載台数が累計で300万台を超えた。車載機器については、引き続き主要Tier-1（一次サプライヤー）企業での本格採用に向けた機能の強化と、イベント・フェアへの出展によるビジネス創出を推進している。

なお、2015年8月より大手OEMの車載機器向けサービスソフトウェアに採用されている同社製品は、北米市場を中心とした出荷台数が累計で268万台を突破している。

過去の四半期実績と通期実績は、過去の業績および財務諸表へ

今期会社計画

(百万円)	16年12月期			17年12月期			18年12月期		
	上期実績	下期実績	通期実績	上期実績	下期実績	通期実績	上期実績	下期予想	通期予想
売上高	2,257	1,579	3,836	1,722	1,914	3,636	1,923	1,698	3,621
前期比	4.6%	-21.0%	-7.7%	-23.7%	21.2%	-5.2%	11.7%	-11.3%	-0.4%
売上原価	1,286	985	2,271	902	1,131	2,034	983		
売上総利益	970	594	1,565	820	783	1,603	940		
売上総利益率	43.0%	37.6%	40.8%	47.6%	40.9%	44.1%	48.9%		
販売費及び一般管理費	513	551	1,064	567	613	1,179	637		
売上高販管費比率	22.7%	34.9%	27.7%	32.9%	32.0%	32.4%	33.2%		
営業利益	457	43	501	254	170	424	302	65	367
前期比	-	-33.8%	465.6%	-44.5%	294.5%	-15.3%	19.1%	-62.0%	-13.4%
営業利益率	20.3%	2.7%	13.0%	14.7%	8.9%	11.7%	15.7%	3.8%	10.1%
経常利益	431	46	477	244	167	410	290	53	343
前期比	-	-20.8%	666.6%	-43.5%	261.9%	-14.0%	19.0%	-68.2%	-16.4%
経常利益率	19.1%	2.9%	12.4%	14.1%	8.7%	11.3%	15.1%	3.1%	9.5%
当期純利益	369	-32	337	221	154	375	250	1	251
前期比	-	-	869.1%	-40.1%	-585.3%	11.2%	13.0%	-99.1%	-33.0%
純利益率	16.3%	-2.0%	8.8%	12.8%	8.0%	10.3%	13.0%	0.1%	6.9%

出所：会社データよりSR社作成

*表の数値が会社資料とは異なる場合があるが、四捨五入により生じた相違であることに留意。

**会社計画は直近の数字である。

同社は、2018年7月27日の第2四半期決算発表時に2018年12月期通期業績予想の上方修正を発表した。

具体的には、以下の通り。上半期業績が期初予想を上回ったことに伴い、通期業績予想を修正した。

- ▷ 売上高：3,621百万円（前回予想3,307百万円）
- ▷ 営業利益：367百万円（同63百万円）
- ▷ 経常利益：343百万円（同42百万円）
- ▷ 当期純利益：251百万円（同7百万円）

2018年12月期通期業績見通し

2018年12月期の連結売上高の会社計画は3,621百万円（前期比0.4%減）、営業利益367百万円（同13.4%減）、経常利益343百万円（同16.4%減）、親会社株主に帰属する当期純利益251百万円（同33.0%減）を見込む。同計画は、以下の3点を前提としたものとなっている。長期の成長に向けた先行的投資や不確実性を背景とする保守的な計画であるとSR社では見ている。

当計画の前提

- I. クリエイターサポート事業における「CLIP STUDIO PAINT EX」の不確実性：2018年12月期初に、クリエイターサポート事業において2017年11月から iPad版*を提供している「CLIP STUDIO PAINT EX」に対して、同社は慎重な見方を採っていた。当製品は提供開始から6ヵ月間は無料で、6ヵ月後からはユーザーから課金の承諾を受けた場合のみ、同社の売上高として計上されるビジネスモデルである。期初時点では、どの程度のユーザーが課金へ移行するのか推測が困難であり、既存のWindows版、Mac版にどの程度の影響を与えるのかも未知数であった。当前提については、当上半期において、同社の慎重な見方を上回る実績が示され、上記上方修正の要因となった。

*「CLIP STUDIO PAINT EX for iPad」は、7言語に対応し、Windows版、Mac版と同等の機能を備えている。「CLIP STUDIO PAINT」の最上位モデル「CLIP STUDIO PAINT EX」のiPad版として、iPadだけで本格的なマンガ・イラスト制作や商用レベルのアニメ作画が行える

- II. **UI/UX事業における先行投資**：自動車（四輪・二輪）関連市場では、メーカーからの高い要望に応えるためには、製品競争力を強化することが常に必要となる。2018年12月期においては、将来の量産化に結び付けるための機能の強化を重点的に行い、次世代の核となる製品に成長させていく1年と同社は位置付けている。
- III. **自社IP製品開発への注力**：同社グループでは、自社IP製品の開発に注力しているが、従来、クリエイターサポート事業およびUI/UX事業ともに単一の製品で収益を得てきた訳でない。常に新しいIP製品を追及し開発し続けてきたことで、事業を推進してきた。今後も、従来にも増して、自社IP製品の開発に注力していく。

2018年12月期の1株当たり年間配当金は前期比1円増配の5円（中間配当0円、期末配当5円）を同社は予定している。EPS 同社予想1.03円に対する配当性向は400%超となる。同社は株主還元を重視している。同社の財務基盤は強固である（2017年12月期末ネットキャッシュ2,198百万円）*。

*同社の有利子負債は2012年12月期末の913百万円から2017年12月期期末は293百万円へ縮小する一方、現預金は同1,295百万円から同2,491百万円へ拡大している

2018年12月期の主要施策

- ▷ ソフトウェアIPを核とした経営に重点
- ▷ 引き続き開発リソースの戦略的配置等、経営効率向上に注力
- ▷ CLIP STUDIOの開発・サービス提供を強化し、グローバル展開を更に加速
- ▷ CLIP STUDIOプラットフォームを活用したコンテンツ制作・流通・再生にまつわる提供サービスの開発
- ▷ 自社IP製品(UI Conductor、Affinity、VI Transfer等)の機能強化に向けた開発に注力

中長期見通し

同社は、2018年2月9日の2017年12月期決算発表時に、2015年7月に公表した中期経営計画の見直しについて発表した。市場環境が変化したこと等により、不透明な状況であり、ソフトウェアIPの競争力強化のための研究開発活動等をこれまで以上に強力に推進していく必要性が生じたことから、見直しを行うこととした。数値目標については当面の間は2018年12月期の業績見通しを公表するにとどめ、新たな計画は体制が整い次第改めて策定し、適切な時期に公表する予定としている。

旧中期経営計画（2015年7月31日発表）

同社は、2015年7月31日に、2019年12月期までを実行期間とする中期経営計画を発表している。最終年度となる2019年12月期の数値目標は売上高5,016百万円（2014年12月期実績は3,826百万円）、営業利益1,190百万円（同100百万円）、営業利益率23.7%（同2.6%）であった。

同社は、2012年4月に株式会社セルシスおよび株式会社エイチアイにより共同株式移転の方法をもって設立され、デジタルによるコンテンツの創作からの利用・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、事業を推進している。設立当初は、受託開発業務の拡大等で中期的な売上高を70億円程度までに拡大することで、企業成長のための基盤作りとすることを目標としていた。

しかし、当中期経営計画では、受託開発業務等での売上高拡大の目標を見直し、グループ資源のシナジーを最大限発揮し、グループIP（知的財産）を核とした、自社製品／サービスを強化することにフォーカスした経営へシフトすることがグループの企業力強化になると判断したとのこと。そのため、売上高は一時的に減少するが、グループIPの更なる強化により、競争力強化、利益率の向上につなげるとしている。セグメント別には、前半の3年間はUI/UX事業の採算改善が連結利益拡大に貢献する計画である。また、後半の2年間はUI/UX事業の利益拡大に加え、コンテンツソリューション事業におけるグラフィックス分野の収益拡大による貢献を計画している。現在の最大の収益事業であるクリエイターサポート事業に関しては、安定的な収益の計上を見込んでいるとしている。

旧中計の主な施策および目標数値は以下の通りである。

開発力の強化と費用の削減

グループ内における研究開発業務の重複を防ぎ、人的リソース等の効率化を図るため、機動的な開発プロジェクト推進を可能にする組織体制の構築と、グループ共通の開発環境を整備し、グループ全体で使用できる共通コアエンジンの開発をすすめ、各社のアプリケーションソフトウェアに実装する体制を構築し、自社IP製品の開発体制を強化する。また、2015年12月期第2四半期において決定した事務所の移転統合や間接部門の集約化を始めとした、費用全般の圧縮をさらに推進する。

セグメント別施策

クリエイターサポート事業

2015年12月期中に製品ラインナップを整備するため、2015年6月30日をもって、14年間に亘り販売してきたマンガ制作ソフトウェア「ComicStudio」とイラスト制作ソフトウェア「ILLUST STUDIO」の販売を終了した。今後は、両ソフトウェアの機能を引き継いだ「CLIP STUDIO PAINT」の更なる研究開発と同時に、インターネットを中心としたサービスの充実を図り、同社のソフトウェア群を利用して創作活動を行うクリエイター数を国内外で最大化させることに努める。

コンテンツソリューション事業

電子書籍分野においては、顧客サポートの強化等、電子書籍市場における現在のポジションを保持しながら、新規デバイスの登場等の機会には、拡大を図る。グラフィクス分野では、クリエイター向けツール提供の事業を土台に、デジタルコンテンツの制作・流通・再生に係るサービス提供に注力し、ソフトウェア販売とのシナジーで事業化・収益化に努める。

UI/UX事業

「デザインエンジニアリング」をテーマに、事業活動を推進しているが、従来の規模拡大を目標とする受託開発を主体とした売上獲得から、今後は自社IP製品ビジネス中心の売上獲得へとビジネスモデルの転換を図り、原価低減及び利益の拡大に努める。中でも、自動車（四輪・二輪）関連分野については、特に注力し、自動車業界におけるソフトウェア「Tier-1」（一次サプライヤー）メーカーとして、次世代UIオーサリングツール「exbeans UI Conductor（エクスビーンズユーアイコンダクター）」を始めとする自社IP製品の研究開発をグループ全体で推進し、積極的に営業活動を展開する。

旧中期経営計画の目標数値

(百万円)	15年12月期	16年12月期	17年12月期	18年12月期	19年12月期
コンテンツソリューション	1,021	1,155	1,147	1,256	1,518
クリエイターサポート	849	1,001	1,060	1,115	1,178
UI/UX	2,417	1,710	1,790	2,150	2,320
アプリケーション	62	0	0	0	0
売上高合計	4,349	3,866	3,997	4,521	5,016
営業利益	181	286	349	837	1,190
営業利益率	4.2%	7.4%	8.7%	18.5%	23.7%

出所：会社資料をもとにSR社作成
注：2015年7月時点の計画

事業内容

ビジネスの概要

差別化の源泉となる2社のビジネスモデル

同社は、株式会社セルシスと株式会社エイチアイを統合して2012年4月に設立された共同持株会社である。セルシスは、マンガ・イラスト・アニメ制作ソフトウェア「CLIP STUDIO PAINT」や携帯電話向け電子書籍配信ソリューションなどの人気製品を有し、一方、エイチアイ社は携帯向け3D描画ソフト開発などで強みを持っている。両社のこれらの製品は国内トップの実績を有している。

セルシス		エイチアイ	
主な事業	主な商品	主な事業	主な商品
アニメ・漫画制作ソフト開発	CLIP STUDIO PAINT	携帯向け3D描画エンジン	MascotCapsule
	RETAS STUDIO	フォント描画エンジン	Higlyph
携帯向け電子配信システム	BS Reader	組み込み機器向けUI開発環境	exbeans UI Conductor
	BS Reader for Browser		exbeans Affinity
	BS Reader S		

出所：会社資料をもとにSR社作成

しかし、携帯端末市場の中心が、既存の携帯電話からスマートフォンへと急速に移行していく中で、両社の事業モデルを転換させる必要があった。特定の市場で強みを有する2社がお互いの技術と顧客基盤を組み合わせ、競争力をさらに強化しようとするのが統合の狙いである。同社は、アプリケーションに強いセルシス社とUI/UXに強いエイチアイ社のリソースを結集し、現行事業の強化と新規事業の創出を目指すとしている。

人間中心設計の分野で独自の基盤を確立

パーソナルコンピュータ以外でのポータブルなインターネット接続機器の多様化や、デジタルカメラをはじめとする家電機器、車載機器、電子看板、店舗での操作端末など、実用機器でのグラフィックス表示機能の技術が著しく進歩している。また、Apple社のiPhoneやiPadの普及により、ユーザーは機能よりも快適な操作性を重視する傾向が強まっている。

これまでの電子機器は、機能の拡充を中心に設計された機能中心設計である。これに対し、快適な操作性をより重視するiPhoneや、iPadは人間中心設計の製品であるとみられる。この人間中心設計に欠かせないのが、UI/UXの概念である。UI/UXとは、ユーザーと、機器やソフトウェアとの間の接点となる、UI（ユーザーインターフェース）と、機器やソフトウェアを通じて得られる楽しさや気持ちよさ等の体験であるUX（ユーザーエクスペリエンス）とを一体として考え、デザインとソリューション提供から実装開発までをトータルで行うことである。日本では、これまで機能を重視する傾向が強く、このような発想はあまり根づいていなかった。しかし、様々な機器が進歩して機能が増えれば増えるほど、快適な操作に対するニーズはさらに広がっていくとみられる。

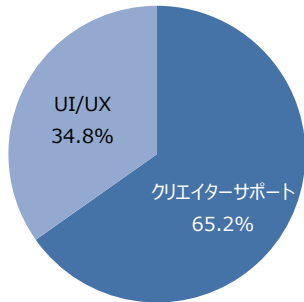
セルシス社とエイチアイ社は携帯電話向けのソフトを中心に開発し、それぞれの領域で業界No.1のポジションを有していた。処理能力の低い機器で、画像処理を行うノウハウの蓄積では他社に先んじていると思われる。また、同社では、企画立案から開発、実装に至るまでデザイナーとエンジニアが常に緊密に連携して業務を進めている。

事業セグメント

同社の事業セグメントは、セルシスに帰属する「クリエイターサポート事業」と、エイチアイに帰属する「UI/UX事業」の2つからなる*。各事業セグメントの2017年12月期の売上構成比は、クリエイターサポート事業64.5%、UI/UX事業35.5%である。同営業利益構成比は、クリエイターサポート事業84.4%、UI/UX事業15.6%である。

*2016年12月期までは、クリエイターサポート事業、コンテンツソリューション事業、UI/UX事業の3つの事業からなっていた。クリエイターサポート事業とコンテンツソリューション事業はセルシスが、UI/UX事業と旧アプリケーション事業はエイチアイが担当していた

売上高構成比（連結調整額除く）



出所：会社データよりSR社作成

セグメント別売上高、利益、利益率の推移

(百万円)	売上高					セグメント利益					利益率				
	13/12期	14/12期	15/12期	16/12期	17/12期	13/12期	14/12期	15/12期	16/12期	17/12期	13/12期	14/12期	15/12期	16/12期	17/12期
	通期	通期	通期	通期	通期	通期	通期	通期	通期	通期	通期	通期	通期	通期	通期
<新事業区分>															
クリエイターサポート	-	-	-	2,161	2,413	-	-	-	196	300	-	-	-	9.1%	12.4%
UI/UX	-	-	-	1,705	1,291	-	-	-	281	56	-	-	-	16.5%	4.3%
調整***	-	-	-	-31	-68	-	-	-	24	68	-	-	-	-	-
<旧事業区分>															
コンテンツソリューション	1,283	1,118	1,155	1,021	-	119	22	6	24	-	9.3%	2.0%	0.5%	2.4%	-
クリエイターサポート	637	751	965	1,140	-	-94	10	135	172	-	-14.7%	1.4%	14.0%	15.1%	-
UI/UX	1,789	2,001	2,070	1,705	-	-160	34	-88	281	-	-9.0%	1.7%	-4.3%	16.5%	-
調整***	-23	-44	-33	-31	-	66	33	35	24	-	-	-	-	-	-
合計	3,685	3,826	4,157	3,836	3,636	-69	100	88	501	424	-	2.6%	2.1%	13.0%	11.7%
構成比（連結調整額除く）															
<新事業区分>															
クリエイターサポート	-	-	-	55.9%	65.2%	-	-	-	41.1%	84.4%	-	-	-	-	-
UI/UX	-	-	-	44.1%	34.8%	-	-	-	58.9%	15.6%	-	-	-	-	-
<旧事業区分>															
コンテンツソリューション	34.6%	28.9%	27.6%	26.4%	-	-	33.6%	11.6%	5.1%	-	-	-	-	-	-
クリエイターサポート	17.2%	19.4%	23.0%	29.5%	-	-	15.6%	254.6%	36.0%	-	-	-	-	-	-
UI/UX	48.2%	51.7%	49.4%	44.1%	-	-	50.8%	-166.3%	58.9%	-	-	-	-	-	-

出所：会社データよりSR社作成

*表の数値が会社資料とは異なる場合があるが、四捨五入により生じた相違であることに留意。

**2016年12月期第1四半期より、業績管理区分の見直しを行い、アプリケーション事業とUI/UX事業を集約し、UI/UX事業として表示する方法に変更している。このため、上表では過去分も合算して表記している。

***セグメント利益の調整額は、主に各事業セグメントに配分していない全社収益、全社費用の総額である。全社収益は、提出会社に対するグループ子会社からの経営管理指導料であり、全社費用は、主に同社におけるグループ管理に係る費用である。

同社グループの事業に係わる位置付け及びセグメントとの関連は、以下の通りである。

クリエイターサポート事業：売上構成比65%（前期は56%）

クリエイターサポート事業は、イラスト・マンガ・アニメなどをデジタルで制作するためのソフトウェア、ハードウェア、サービスを提供・販売する事業である。グラフィクス技術の研究開発と実用化を推進し、新しいコンテンツ制作技法や新デバイスに対応した製品ラインナップの拡充を行っている。クリエイターをトータルに支援するBtoC事業と、ソフトウェアやサービスノウハウをソリューションとして提供するBtoB事業からなる。

BtoC事業

同事業の注目製品：CLIP STUDIO PAINT（PRO、EX）

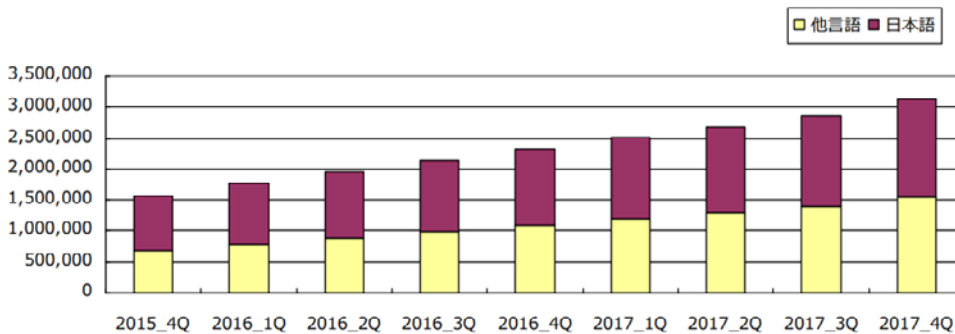
商業誌などの印刷用モノクロ・カラーマンガ、Webやデジタル、デバイス用のマンガなど、さまざまな用途に対応したマンガ・イラスト・アニメ制作ソフトウェアである。カラーイラストを制作するための各種作画、彩色ツールに加え、下描きからコマ割り、ペン入れ、背景・効果線の作画や複数ページ作品の管理機能など、マンガ制作の全工程をカバーする機能を搭載しており、世界初の本格的なマンガ制作ソフトである。（Win/Mac対応）

BtoC事業では、マンガ・イラスト・アニメ制作ソフトウェア「CLIP STUDIO PAINT」シリーズなどグラフィックス系コンテンツの制作ソフトウェアを提供している。また、インターネットを通じて、イラスト、マンガ、アニメ、小説を制作するクリエイターの創作活動をトータルに支援する自社Webサイト「CLIP STUDIO」を運営して、クリエイターの創作活動をトータルに支援するサービスを提供している。ソフト販売のほか、サポート情報や使い方講座、コンテクスト紹介などをクリエイターが必要とする情報を公開している。同社によれば、創作応援サイト「CLIP STUDIO」は113万以上のクリエイターが登録している（2018年3月末）。これらの製品・サービスの企画から開発・サポートまで、同社子会社の株式会社セルシス社内で行っている。

ソフトの販売は、Webサイト「CLIP STUDIO」を通して、あるいは、PC流通業者や小売業者を通して行っている。ユーザーからの課金収入を得ている。同社のマンガ・アニメ関連ソフトは、プロの中ではデファクトスタンダードになっているとのことであり、TVアニメの9割以上が同社製品を利用しているとのことである。

なお、同社では「CLIP STUDIO」の成長戦略の一環でグローバル展開を加速している。「CLIP STUDIO PAINT」は2013年9月から英語版、繁体字版、2014年7月からフランス語版、スペイン語版、2016年5月から韓国語版、2017年9月からドイツ語版をリリースし、多言語に対応している。これらの取り組みが奏功し、「CLIP STUDIO」の販売本数における日本語以外のバージョンの比率は50%近くまで上昇している。

「CLIP STUDIO」の販売本数の推移



出所：会社資料

BtoB事業

同事業の注目製品：BS Reader for Browser

Webブラウザ上での電子書籍の閲覧が可能のため、ユーザーは別途ビューアアプリをダウンロードすることなく、電子書籍の書店サイトのコンテンツ閲覧ができる。コミックのみならず、小説・写真集など幅広いジャンルのコンテンツ配信が可能である。

BtoB事業では、グラフィックス技術の研究開発成果をもとにした、ソフトウェアやサービスノウハウをソリューションとして法人に提供している。売上高は法人向けのロイヤリティ収入と業務受託収入からなる。

中核製品は、同社の子会社である株式会社セルシスが開発した総合電子書籍ビューア「BS Reader」シリーズである。同事業ではこの他、マンガ等の出版物を携帯端末向けに加工するためのオーサリングソフトウェア「BS BookStudio」の開発及び販売（貸与）や、コンテンツ配信用のデータサーバー「ComicDC」の開発及び提供等も行っている。

「BS Reader」は、電子書籍を閲覧するときに必要なソフトである。携帯電話やスマートフォン利用者にコンテンツを配信するコンテンツプロバイダーや通信キャリアに対して、この「BS Reader」の提供や使用許諾を行い、当該ビューアを使用したコンテンツ売上に対する一定料率のロイヤリティを受け取っている。

同社は携帯電話向けのBS Readerで、9割以上のシェアを有している。スマートフォンでは、競合他社の参入もある。ただし、同社のスマートフォン向けBs Readerは、既存の携帯電話向けBS Readerと互換性を持たせているため、既存の携帯電話向けコンテンツにも対応しているとのこと。スマートフォンが急速に普及しているとはいえ、モバイル加入者の半分弱は未だ既存の携帯ユーザーである。従って、コンテンツホルダーにとっては、ワンストップで、既存の携帯にもスマートフォンにも対応できる同社の製品は同業他社の製品に比べてアドバンテージがあるとみられる。

UI/UX事業（ユーアイ/ユーエックス）：売上構成比35%（前期は44%）

同事業の注目製品①：exbeans UI Conductor(エックスビーンズ UIコンダクター)

オーサリングツールで作成したデータをそのままランタイム（ミドルウェア）上で動作できるため、デザイナーのイメージをそのまま実環境で再現することが可能。デザインはもちろん、インタラクション、アニメーション、画面遷移などUIを構成する全ての要素をドラッグ&ドロップなどの直感的な操作で作成することが可能。複数の言語、複数のデバイスに対応したUIを最小限の作業で作成できる機能や、仕様変更、デザイン変更が簡単に行える機能など、開発プロセスを効率化する機能を多数備えているUIを開発するための統合的なソフトウェア群である。

同②：exbeans Affinity（エックスビーンズ アフィニティ）

テレマティクスサービス（自動車などに携帯電話などを利用して提供するサービス）を始めとする様々なサービスを実現するための汎用ライブラリーであり、柔軟なサービスアプリ開発に耐えられるコアライブラリーでもある。Webアプリケーションプラットフォームとして利用することで、容易に情報配信や更新、情報収集が可能。

同③：exbeans VI Transfer（エックスビーンズ ビアイトランスファ）

二輪、四輪を始めとする車両から得られる情報（CAN情報）を、アプリケーションへ伝達する汎用モジュールであり、アプリケーション側は、取得した情報を利用したサービスを提供することが可能。上記のexbeans Affinityと組み合わせることで、Affinity上で構築したWebサービスを利用することも可能。

UI/UX事業では、自動車（四輪・二輪）関連分野を筆頭に、デジタル家電機器などに対して、技術領域からデザイン領域までをトータルに支援するUIソリューションを提供している。具体的には、グラフィックス関連製品のライセンス提供や受託開発などを請け負っている。

なお、同社は、2015年7月31日に発表した中期経営計画*において同事業の戦略変更を打ち出した。新戦略では、従来の規模拡大を目標とする受託開発を主体とした売上獲得から、今後は自社IP製品ビジネス中心の売上獲得へとビジネスモデルの転換を図り、原価低減及び利益の拡大に努めるとしている。2016年12月期についても、事業見直しの一環で、期中に実施したエイチアイ関西社を売却したことなどから売上高は減収となったが、利益面では大幅増益を達成している。

*2018年2月9日に、同社は当中期経営計画の見直しを発表している（中長期見通しの段を参照）

UI/UX事業における同社の強みは、デザイナーによるUIデザインの提供、携帯電話市場でデファクトスタンダードとなった3Dグラフィックス技術に支えられた製品群である。主要製品は、同社の子会社である株式会社エイチアイが開発した、exbeans UI Conductor（組込み機器向けUI開発環境）、Higlyph(組込み環境でも高速に動作し、描画の美しさやデザイン性も追求したスケーラブルフォント描画エンジン)などである。UIソリューションとしては車載器、デジタルカメラ、カラオケ機器、W10ブラウザーは、マルチメディア放送対応ブラウザーなどに採用されている。

同社がUIを開発した製品としては、オリンパスイメージング（株）の一眼レフやブラザー工業（株）の複合プリンター、スズキ（株）の軽自動車に搭載した、クラリオン（株）製のタッチパネル式オーディオパネルなどがあげられる。これらのグラフィックス関連ソフトウェア製品を、UIソリューションとして使用許諾を行い、ライセンス収入を得ている。また、UIのデザイン業務からソフトウェア開発業務、組込み業務までを受託開発として請け負い、開発費及び保守・サポート費を得ている。なお、同事業では、事業の中心が、モバイル向けミドルウェア事業からUIソリューション事業へと変化してきた。このため、同社は、2013年12月期より、同事業の名称を、ミドルウェア事業からUI/UX事業へと変更している。

また、2016年12月期第1四半期より、業績管理区分の見直しを行い、アプリケーション事業を、UI/UX事業に集約し、段階的に同事業を縮小している。

生産・販売の状況

(百万円)	セグメント名	13年12月期	14年12月期	15年12月期	16年12月期	17年12月期	前年比伸率
生産実績	クリエイターサポート（新区分）	1,663	1,623	1,672	1,549	1,540	-0.6%
	コンテンツソリューション	829	820	890	744	-	-
	クリエイターサポート（旧区分）	833	803	782	805	-	-
	UI/UX	1,267	1,280	1,493	884	738	-16.5%
	合計	2,930	2,904	3,182	2,434	2,279	-6.4%
仕入実績	クリエイターサポート（新区分）	212	115	116	101	117	15.9%
	コンテンツソリューション	102	49	49	31	-	-
	クリエイターサポート（旧区分）	110	66	67	70	-	-
	UI/UX	-	-	-	-	-	-
	合計	212	115	116	101	117	15.9%
販売実績	クリエイターサポート（新区分）	1,920	1,869	2,119	2,161	2,413	11.7%
	コンテンツソリューション	1,283	1,118	1,155	1,021	-	-
	クリエイターサポート（旧区分）	637	751	965	1,140	-	-
	UI/UX	1,789	2,001	2,070	1,705	1,291	-24.3%
	調整額	-23	-44	-33	-31	-68	-
	合計	3,685	3,826	4,157	3,836	3,636	-5.2%

出所：会社資料をもとにSR社作成

*2016年12月期第1四半期より、業績管理区分の見直しを行い、アプリケーション事業とUI/UX事業を集約し、UI/UX事業として表示する方法に変更した。また、2017年12月期にはコンテンツソリューションとクリエイターサポートを集約し、クリエイターサポートとする方法に変更した。このため、上表では過去分も合算して表記している。

**販売実績はセグメント間取引相殺後

人員構成

セグメント名	従業員数(人)			
	2014年12月期	2015年12月期	2016年12月期	2017年12月期
クリエイターサポート事業	84	87	88	84
UI/UX事業	129	54	46	69
全社（共通）	19	25	22	14
合計	232	166	156	167

出所：会社資料をもとにSR社作成

*2014年12月期～2016年12月期に関しては、コンテンツソリューション事業とクリエイターサポート事業の合計をクリエイターサポート事業として計算

収益性分析

連結 (単位: 百万円)	06年 3月期	07年 3月期	08年 3月期	09年 3月期	10年 3月期	11年 3月期	12年 3月期	12年12月期	13年12月期	14年12月期	15年12月期	16年12月期	17年12月期
	単純合算	単純合算	単純合算	単純合算	単純合算	単純合算	単純合算	連結変則9ヵ月	連結実績	連結実績	連結実績	連結実績	連結実績
売上高	2,692	3,346	4,117	4,364	4,954	4,932	4,565	2,633	3,685	3,826	4,157	3,836	3,636
うちエイチアイ	2,012	2,226	2,344	1,918	2,259	2,210	1,863	-	-	-	-	-	-
うちセルシス	680	1,120	1,773	2,446	2,696	2,721	2,702	-	-	-	-	-	-
売上総利益	1,213	1,912	2,215	2,090	2,136	2,149	1,694	411	1,143	1,333	1,279	1,565	1,602
うちエイチアイ	870	1,358	1,398	818	805	843	503	-	-	-	-	-	-
うちセルシス	343	554	817	1,272	1,331	1,305	1,191	-	-	-	-	-	-
販売費及び一般管理費	1,033	1,453	1,903	1,757	1,593	1,525	1,468	1,079	1,212	1,234	1,190	1,064	1,178
うちエイチアイ	725	992	1,180	918	738	728	734	-	-	-	-	-	-
うちセルシス	309	460	723	839	856	797	733	-	-	-	-	-	-
営業利益	180	459	312	333	543	623	227	-667	-69	100	88	501	424
前年比	-	-	-	6.7%	63.2%	14.8%	-63.6%	-	-	-	-	-	-
うちエイチアイ	145	366	218	-100	68	115	-231	-	-	-	-	-	-
うちセルシス	34	94	94	433	475	508	458	-	-	-	-	-	-
売上総利益	45.1%	57.1%	53.8%	47.9%	43.1%	43.6%	37.1%	15.6%	31.0%	34.9%	30.8%	40.8%	44.1%
うちエイチアイ	43.2%	61.0%	59.6%	42.6%	35.7%	38.2%	27.0%	-	-	-	-	-	-
うちセルシス	50.4%	49.4%	46.1%	52.0%	49.4%	48.0%	44.1%	-	-	-	-	-	-
販売費及び一般管理費	38.4%	43.4%	46.2%	40.3%	32.2%	30.9%	32.1%	41.0%	32.9%	32.2%	28.6%	27.7%	32.4%
うちエイチアイ	36.0%	44.6%	50.4%	47.9%	32.7%	32.9%	39.4%	-	-	-	-	-	-
うちセルシス	45.4%	41.1%	40.7%	34.3%	31.7%	29.3%	27.1%	-	-	-	-	-	-
営業利益	6.7%	13.7%	7.6%	7.6%	11.0%	12.6%	5.0%	-25.3%	-1.9%	2.6%	2.1%	13.0%	11.7%
うちエイチアイ	7.2%	16.4%	9.3%	-5.2%	3.0%	5.2%	-12.4%	-	-	-	-	-	-
うちセルシス	5.0%	8.4%	5.3%	17.7%	17.6%	18.7%	16.9%	-	-	-	-	-	-

出所: 会社データよりSR社作成

*表の数値が会社資料とは異なる場合があるが、四捨五入により生じた相違であることに留意。

**同社は2012年4月に(株)セルシスと(株)エイチアイの統合で設立された為、2012年12月期は9か月の変則決算。

***2012年3月期以前は、合併前2社の単純合算値。

上表は同社の母体となった株式会社エイチアイと株式会社セルシスの業績推移である。両社の業績は、日本で2010年ごろより始まったスマートフォンの本格普及の影響を大きく受けた。エイチアイ社の主力製品は、既存の携帯電話向けの3D描画エンジンであった。このエンジンのライセンス料を携帯端末の出荷時に徴収する方式であったため、スマートフォン販売増加に伴う既存の携帯電話出荷台数減少の影響を受ける結果となった。一方、セルシス社も、主力製品は既存の携帯電話向けの電子書籍配信ソリューションであったが、ユーザーが電子書籍を視聴するたびにコンテンツホルダーからライセンス料を徴収する都度課金であった。このため、エイチアイ社のように急激な影響を受けなかったが、スマートフォン普及に伴う、既存携帯電話の保有台数減少により、電子書籍の視聴頻度が減少し、徐々に影響を受けざるをえなくなった。両社は、ともにソフト開発が中心であり、労働集約的なビジネスである。スマートフォン向けや新規分野の開発に注力せざるを得なくなったことで、両社の売上原価は高騰し2010年以降の両社の売上粗利益率は低下傾向が続いた。エイチアイ社は、不採算事業の資産除却で一時的に収益は改善させたが、売上減少が響き、2012年12月期には赤字に転じた。

このような事業環境を背景として、お互いの技術と顧客基盤を組み合わせによる競争力強化を狙いとして、2012年4月2日に両社の共同持株会社として同社が設立された。統合後の同社は、クリエイターサポート事業とUI/UX事業を中心とした新たな市場開拓と、プロジェクト管理徹底による採算改善に注力している。当初は先行費用の影響などで、営業損失に陥ったが、新分野への展開の成果は顕在化しつつあり、2014年12月期には黒字化を達成している。

SW (Strengths, Weaknesses) 分析

強み (Strengths)

- 既存の携帯電話向け製品で培った技術：同社は、携帯電話向けの3D描画ソフト・画像配信ソリューションでは9割以上のシェアを有している。記憶容量及び処理能力に限りのある携帯電話向けのソフト開発では、コンパクトなソフト開発が不可欠である。この携帯電話向けソフトで培った開発能力は、処理能力の低い他のデジタル機器への展開においてアドバンテージになるとみられる。
- ユーザー向けアプリケーションソフトでセルシス社が世界的高シェアを有すること：同社の母体であるセルシス社は、ユーザー向けのアプリケーションソフトにおいて高いシェアを有している。同社によれば、マンガ・イラスト・アニメ制作ソフトにおいて、同社のシェアは世界トップである。
- エイチアイ社が保有するメーカー向け組込ソフトの開発実績：エイチアイ社はメーカー向けの組込みソフトに強みがある。北米自動車メーカーに採用され、量産化されているほか、プリンターメーカーでの搭載実績も豊富であり、今後も拡大する見通しである。同社は、組込ソフトの分野において、同社のUX/UIの技術および組込ソフト開発実績を基に、メーカーと長期関係性を構築している。

弱み (Weaknesses)

- クリエイターサポート事業における高マーケティングコスト：クリエイターサポート事業の内、BtoC事業では、マンガ・イラスト・アニメ制作ソフトウェア「CLIP STUDIO PAINT」などを提供し、クリエイターをトータルに支援している。これらのソフトが対象とする市場の規模は正確な把握が難しく、また、ターゲット層も掴みにくい。そのため、マーケティングコストが高くなる傾向がある。
- UI/UX事業の業績変動が大きいこと：UI/UX事業は、この数年の間に自社IP製品ビジネスへの移行を果たした。しかし、顧客へのライセンスの提供（製品の採用）までに相当の時間を要する。また、その後のロイヤリティ収入の発生（量産化）までにはさらに数年を要する。量産後はメーカーの生産計画に同社の生産量が依存する関係性の存在などにより、業績の変動幅が大きくなる傾向がある。変動幅を縮小するためには、メーカーのニーズにマッチした競争力の高い製品開発を推進し、継続的にメーカーから採用され量産化へ繋げることが必要である。
- 機能追加・改良に時間とコストが掛かる構造：クリエイターサポート事業およびUI/UX事業とも、構造的に顧客からの製品への高レベルなリクエストがあり、機能の追加や改良に時間とコストを要する。また、ソフトウェア開発事業の事業特性として、固定費の割合が大きく営業レバレッジが高い傾向がある。

過去の業績および財務諸表

過去の業績

2018年12月期第2四半期累計（上半期）連結実績

概要

2018年12月期第2四半期累計（上半期）の実績は、売上高1,923百万円（前年同期比11.7%増）、営業利益302百万円（同19.1%増）、経常利益290百万円（同19.0%増）、親会社株主に帰属する四半期純利益は250百万円（同13.0%増）となった。ソフトウェアIPを核とした経営に重点を置き、開発リソースの戦略的配置など、経営効率向上に注力した。

2018年12月期第2四半期累計期間（上半期）の実績は同会社予想売上高1,671百万円、営業利益13百万円、経常利益3百万円、四半期純損失9百万円を大幅に上回った。

上半期の売上高は、クリエイターサポート事業における海外での販売が好調に推移したことにより、期初予想を上回った。利益面については、収益性の高い売上高が計上されたことにより期初予想を大きく上振れた。通期業績予想についても、上半期業績が期初予想を大幅に上回ったことに伴い、以下の通り修正した。

- ▷ 売上高：3,621百万円（前回予想3,307百万円）
- ▷ 営業利益：367百万円（同63百万円）
- ▷ 経常利益：343百万円（同42百万円）
- ▷ 当期純利益：251百万円（同7百万円）

事業別セグメントについては、以下のとおり。

クリエイターサポート事業

同事業の売上高は1,426百万円（前年同期比15.9%増）、営業利益は295百万円（同23.4%増）となった。

iPad用マンガ・イラスト・アニメ制作ソフトウェア「CLIP STUDIO PAINT PRO for iPad」の新グレード「PRO」と「年額プラン」の提供を全世界同時に開始した。また、ペンタブレットでの作業がより快適になる入力デバイス、新型「CLIP STUDIO TABMATE」を全国の販売店・オンラインショップにて販売を開始した。更に、先行して日本語版のみで提供していた株式会社アイビスモバイルの描画アプリ「ibisPaint」と「CLIP STUDIO PAINT」の連携機能を全言語で利用可能とし、利便性を向上した。

なお、クリエイターの創作活動をトータルに支援するwebサイト「CLIP STUDIO」においては、2018年6月末時点の登録者数は約124万人（2018年3月末は約113万人）となった。

UI/UX（ユーアイ/ユーエックス）事業

同事業の売上高は519百万円（前年同期比3.2%減）、営業利益1.6百万円（前年同期は営業損失8.1百万円）となった。

当事業では、自動車（四輪・二輪）関連分野を筆頭に、業務用・コンシューマー用プリンター等向けにHMI（ヒューマンマシンインターフェイス）の基盤であるUIオーサリングソフトウェア群「exbeans UI Conductor」（エクスピーズユーアイコンダクター）を始めとする自社IP製品の開発と販売に注力している。

「exbeans UI Conductor」においては、利便性の向上による市場価値を高めるため、各種ハードウェア・ソフトウェアベンダーとの協業、および共同ソリューションの開発を進めてきた。当第2四半期には、アイテック阪急阪神株式会社と共同で開発し発表したHMI開発ソリューションのデモ機を自動車技術者・研究者のための自動車技術の専門展「人とくるまのテクノロジー展」において展示した。

尚、2015年8月より大手OEMの車載機器向けサービスソフトウェアに採用されている同社製品は、北米市場を中心とした出荷台数が累計で240万台を突破している。

2018年12月期第1四半期連結実績

概要

2018年12月期第1四半期の実績は、売上高1,012百万円（前期比20.4%増）、営業利益214百万円（同52.0%増）、経常利益201百万円（同51.1%増）、親会社株主に帰属する当期純利益は179百万円（同40.3%増）となった。ソフトウェアIPを核とした経営に重点を置き、開発リソースの戦略的配置等、経営効率向上に注力した。

2018年12月期第2四半期累計期間（上半期）会社予想に対する達成率は、売上高60.6%、営業利益1,642.4%、経常利益6,699.3%、当期純利益179百万円（会社予想は9百万円の四半期純損失）と、会社計画に対する進捗率が高い。しかし、同社は期初予想を変更していない。

事業別セグメントについては、以下のとおり。

クリエイターサポート事業

同事業の売上高は679百万円（前年同期比10.1%増）、営業利益は139百万円（同2.4%増）となった。

マンガ・イラスト・アニメ制作ソフトウェア「CLIP STUDIO PAINT PRO」が、株式会社ワコム（東証1部6727）から発売されたペンタブレット「Wacom Intuos」にバンドルされ、全世界へ提供された。また、企業や教育機関での大規模な導入に最適な「CLIP STUDIO PAINT EX ボリュームライセンス サブスクリプション版」においては、英語、フランス語、スペイン語、ドイツ語、韓国語及び中国語（繁体字）の各言語での提供を開始した。更に、マンガやデジタルアート、イラスト制作を教えるヨーロッパ各国のアートスクールの生徒を対象としたマンガ・イラストコンテスト「European Comic Schools Contest」を開催した。

尚、クリエイターの創作活動をトータルに支援するwebサイト「CLIP STUDIO」においては、2018年3月末時点の登録者数は約113万人（2017年12月末は約103万人）となった。

UI/UX（ユーアイ/ユーエックス）事業

同事業の売上高は344百万円（前年同期比39.1%増）、営業利益52百万円（前年同期は営業損失10百万円）となった。

当事業では、自動車（四輪・二輪）関連分野を筆頭に、業務用・コンシューマー用プリンター等向けにHMIの基盤であるUIオーサリングソフトウェア群「exbeans UI Conductor」（エックスビーンズユーアイコンダクター）を始めとする自社IP製品の開発と販売に注力している。

「exbeans UI Conductor」においては、利便性の向上による市場価値を高めるため、各種ハードウェア・ソフトウェアベンダーとの協業、及び共同ソリューションの開発を進めてきた。当第1四半期には、アイテック阪急阪神株式会社のECU

開発支援ツール「CANTOOL」との連携ソリューションを発表した。また、東京ビックサイトで開催された、企業向けの自動車次世代技術展「オートモーティブワールド2018」では、今回新設された「第1回自動運転EXPO」に出展し、自社IPソフトウェアの紹介を行い、ビジネス創出を推進した。

尚、2015年8月より大手OEMの車載機器向けサービスソフトウェアに採用されている同社製品は、北米市場を中心とした出荷台数が累計で200万台を突破している。

2017年12月期通期連結実績

概要

2017年12月期の業績は、売上高3,636百万円（前期比5.2%減）となった。2016年12月期（前期）の売上高には期中に株式を売却した孫会社株式会社エイチアイ関西の売上高276百万円が含まれており、既存グループ会社の売上高比較では前期比2.1%増となる。営業利益は424百万円（同15.3%減）となった。経常利益については、支払利息4百万円（前年同期比2.2百万円減）、為替差損5百万円（同9.6百万円減）などにより410百万円（同14.0%減）となった。親会社株主に帰属する当期純利益は、ソフトウェアの減損損失13百万円を特別損失に計上した一方、税金費用が19百万円に止まったことなどにより、375百万円（同11.2%増）となった。ソフトウェアIPを核とした経営に重点を置き、開発リソースの戦略的配置など、経営効率向上に注力した。

通期業績予想に対する達成率は、売上高104.4%、営業利益113.0%、経常利益116.3%、当期純利益126.2%と、会社計画を上回った。

事業別セグメントについては、以下のとおり。

同社は、2017年12月期第1四半期より報告セグメント区分の変更を行い、従来の「コンテンツソリューション事業」を「クリエイターサポート事業」に集約し、「クリエイターサポート事業」として表示している。なお、以下の前期比の伸び率は、前期実績を遡及修正して計算している。

クリエイターサポート事業

同事業の売上高は2,413百万円（前年同期比11.7%増）、営業利益は300百万円（同53.2%増）となった。

マンガ・イラスト・アニメ制作ソフトウェア「CLIP STUDIO PAINT」が、全世界同時バージョンアップを行い、要望が多かったドイツ語版の提供を開始した。これによりすでに提供中の日本語、英語、韓国語、中国語(繁体字)、フランス語、スペイン語とあわせて7言語への対応となった。

2017年11月にはiPad用マンガ・イラスト制作アプリ「CLIP STUDIO PAINT EX for iPad」を全世界同時リリースした*1。「CLIP STUDIO PAINT EX for iPad」は、7言語に対応し、Windows/macOS版と同等の機能を備えており、「CLIP STUDIO PAINT」の最上位モデル「CLIP STUDIO PAINT EX」のiPad版として、iPadだけで本格的なマンガ・イラスト制作や商用レベルのアニメ作画が行える。

*1 当製品は提供開始から6か月間は無料で、6か月後からはユーザーから課金の承諾を受けた場合のみ、同社の売上高として計上されるビジネスモデルである。そのため、2017年12月期売上高へのインパクトはない

また、1つのシリアルナンバーで複数台のPCにインストールが可能で、企業や学校への導入に最適な「CLIP STUDIO PAINT EX ボリュームライセンスサブスクリプション版」の提供を開始した。

「CLIP STUDIO PAINT DEBUT」をバンドルした、サードウェーブデジノス製の筆圧感知ペンつき8インチWindowsタブレット「raytrektab DG-D08IWP」が、全国の量販店及びECサイトにて発売された。なお、「CLIP STUDIO PAINT」の全世界における累計出荷本数は2017年11月に300万本を超えており、国外向けの出荷は全体の50%に達している。

電子書籍ビューア「BS Reader for Browser」においては、コマ作品の縦スクロール閲覧^{*2}に対応し、国内電子書籍市場においてトップクラスの利用者数をもつ株式会社アムタスの電子書籍配信サービス「めっちゃコミック」で提供が開始された。また、講談社が神奈川県足柄上郡松田町の教育現場に向けて提供する電子書籍サービスに、電子書籍ビューア「BS Reader for Browser」が採用されました。さらに、電子書籍ビューア「BS Reader for Browser」とメディアドゥのコンテンツ配信システム「md-dc」を組み合わせたブラウザビューア・ソリューションを共同で提供し、講談社の「じぶん書店」に採用された。この他、メディアドゥと共同で提供するブラウザビューア・ソリューションが、「pixiv コミックスストア」及び「comico PLUS」に採用された。

^{*2} 従来は画面をタップしてコミックを1コマずつ読む形式での提供であったが、新機能となる縦読みスクロールの追加により、従来のコマ表示と縦スクロールを選択して読むことができるようになった。株式会社アムタスの親会社であるインフォコム株式会社（JASDAQ4348）によれば、縦読みスクロールは読みやすさ、読むスピード向上の点でスマートフォンならではの利便性を体感できる

なお、クリエイターの創作活動をトータルに支援するwebサイト「CLIP STUDIO」においては、2017年12月末時点の登録者数は約103万人（2017年9月末は94万人）となった。

UI/UX（ユーアイ/ユーエックス）事業

同事業の売上高は1,291百万円（前年同期比24.3%減）、営業利益56百万円（同80.2%減）となった。

当事業では、自動車（四輪・二輪）関連分野を筆頭に、業務用・コンシューマー用プリンター等向けにHMIの基盤であるUIオーサリングソフトウェア群「exbeans UI Conductor」（エックスビーンズユーアイコンダクター）を始めとする自社IP製品の開発と販売に注力している。

「exbeans UI Conductor」のバージョンアップを行い、従来の機能を改良し、アニメーション機能の強化と画面遷移サポートツールユーザビリティの改善等の新機能を盛り込みリリースをした。「exbeans UI Conductor」は、車載機器、プリンターを中心に搭載製品を増やしており、プリンター分野では、セイコーエプソン株式会社において、2016年度に引き続き2017年度発売の主要モデル及びビジネス向けプリンターに採用された。また、海外向け製品においても、今後の搭載が予定されている。車載機器については、主要Tier-1（一次サプライヤー）企業において採用が進み、今後「exbeans UI Conductor」が搭載された製品が、各メーカーより順次リリースされていく予定である。

また、次世代の「車のIoT」時代に向けて、移動体向け車両情報伝達ソフトウェア「exbeans VI Transfer」をリリースした。「exbeans VI Transfer」は、二輪、四輪を始めとする移動体向けの車載情報伝達ソフトウェアで、その原型となるソフトウェアは、2015年8月より大手OEMの車載機器向けサービスソフトウェアに採用されており、北米市場を中心に170万台を出荷している。

組込機器向けスケラブルフォント描画エンジン「Higlyph」においては、57言語に対応している多国籍対応の機能をさらに充実させた最新バージョンをリリースした。「Higlyph」はデジタルカメラ、プリンター、電子辞書、車載機器等の様々な製品で採用されており、国内外での累計販売実績が7,000万台を超えている。

イベント・フェアにおいては、2017年1月に企業向けの自動車次世代技術展「オートモーティブワールド2017」の「第5回コネクティッド・カーEXPO」に出展し、自動車業界におけるTier-1メーカーとして、自社IP製品を核とするビジネス創出を推進した。また、各種プラットフォームベンダーとの協業活動にも引き続き注力しており、車載機器向けSoCプラットフォームとして世界的なシェアをもつルネサスエレクトロニクス株式会社のアライアンスパートナープログラム

において、協業活動実績を認められ「ゴールドパートナー」に認定された。また、動体向け車両情報伝達ソフトウェア「exbeans VI Transfer」と組込機器向け汎用Webアプリケーションプラットフォーム「exbeans Affinity」を組み合わせることで、様々な車両情報を活用した新たなサービス事業・機器の開発に貢献すべく、乗用車メーカーのみならず、各種業務用車両等に向けても、引き続き営業・提案活動を行っている。

なお、当事業の前年同期の売上高1,291百万円には、2016年12月期第3四半期に株式を売却した孫会社、株式会社エイチアイ関西の売上高276百万円が含まれている。

2016年12月期通期連結実績

2016年12月期については、クリエイターサポート事業及びUI/UX事業を中心に注力し、販売・営業活動の推進や提供サービスの拡充を図りながら、引き続き経営体質強化に努めた。また、2016年7月に同社子会社株式会社エイチアイによる株式会社エイチアイ関西の株式譲渡を実施するなど、財務等における経営資源の集中と配分を重視し、営業効率向上に努めた。

この結果、当期間の連結業績については、売上高が3,836百万円（前年比7.7%減）、営業利益が501百万円（同465.6%増）となった。経常利益については、支払利息6百万円、為替差損14百万円を計上したことなどにより477百万円（同666.6%増）、親会社株主に帰属する当期純利益は、ソフトウェアの減損損失64百万円、株式会社エイチアイ関西の株式譲渡に伴う子会社株式売却損6百万円、投資有価証券評価損7百万円を計上したこと等により、337百万円（同869.1%増）となった。また、セグメント別でも、全てのセグメントで増益を達成した。

期初の通期会社計画に対する売上高の進捗率は102.8%となった。また、利益面では、営業利益で156.4%、経常利益で156.4%、親会社株主に帰属する当期純利益で126.3%となった。売上高については、UI/UX事業において、第3四半期連結会計期間に孫会社株式会社エイチアイ関西の全株式を売却したため、同社の下半期の売上が連結財務諸表に含まれなくなったことによる減少があったが、同事業において翌期以降に見込んでいた売上が前倒し計上になったこと等により、当初計画を上回った。また、利益面では、収益性の高い売上が計上されたことで、当初計画を上回った。

事業別セグメントについては、以下のとおり。

2016年12月期第1四半期より、業績管理区分の見直しを行い、アプリケーション事業とUI/UX事業を集約し、UI/UX事業として表示する方法に変更している。なお、以下の前期比の伸び率は、前期実績を遡及修正して計算している。

クリエイターサポート事業

同事業の売上高は1,140百万円（前年比18.2%増）、営業利益は172百万円（同26.8%増）となった。売上高に関しては、海外事業が想定以上に進展したことや、国内事業が堅調であったことなどから、会社計画を上回ったとのこと。利益面でも、増収効果により、会社計画を上回ったもようである。

当期間について、アニメ制作機能を搭載したマンガ・イラスト・アニメ制作ソフトウェア「CLIP STUDIO PAINT」の英語版、中国語版（繁体字）の最新バージョンを公開した。また、これまで「CLIP STUDIO PAINT」の英語版のパッケージ各製品は、北米、ヨーロッパを中心に販売代理店「Smith Micro software, Inc.」により「Manga Studio5」として販売してきたが、製品名を「CLIP STUDIO PAINT」に統一し、フランス語版、スペイン語版のパッケージ版も「CLIP STUDIO PAINT」として販売を開始、同代理店と共同でヨーロッパ、中南米等のフランス語圏、スペイン語圏においても拡販を推進した。この他、2016年5月に、急成長する韓国のマンガ市場に向けて、「CLIP STUDIO PAINT」の韓国語版の提供を開始し、同7月には、「CLIP STUDIO PAINT」の全世界における累計出荷本数が200万本超となった。

なお、クリエイターの創作活動をトータルに支援するwebサイト「CLIP STUDIO」においては、2016年12月末時点の登録者数は約74万人（前期末は59万人）となった。

コンテンツソリューション事業

売上高は1,021百万円（前年比11.6%減）、営業利益は24百万円（同292.8%増）となった。会社計画比較では、売上高はほぼ想定通りであったが、利益面では小幅ながら上回ったもようである。

同事業は、総合電子書籍ビューア「BS Reader」を軸として事業を推進している。当期間については、iPhone/iPad向け最新OSのiOS10に対応する等、新たに登場するデバイス機器や新OS向けの開発に積極的に取り組んだ。また、「BS Reader for Browser」と株式会社メディアドゥのコンテンツ配信システム「md-dc」を組み合わせたブラウザビューア・ソリューションが、2016年4月より公開された楽天株式会社の「楽天マンガ」に、同年12月より株式会社ゲオインタラクティブの「GEO マンガ」に採用された。

なお、「BS Reader for Browser」が利用されている電子書籍配信サービス数は、2016年12月末で880サービス超となった。

UI/UX（ユーアイ/ユーエックス）事業

同事業の売上高は1,705百万円（前年比17.6%減）、営業利益は281百万円（前年は88百万円の営業損失）となった。同社によれば、売上高は期中に実施したエイチアイ関西社売却の影響により計画を下回ったとのこと。ただし、利益面では、一部の売上が前倒し計上されたことや構造改革に伴う生産性向上が想定以上に進捗したことなどにより、計画を上回ったもようである。

当期間については、前期より推進している事業構造改革の一環として、2016年7月に連結孫会社株式会社エイチアイ関西社の保有全株式の譲渡を行い、当第3四半期以降はエイチアイ関西社は連結範囲から除外されている。これに伴う影響としては、売上高で前年比365百万円の減少となり、営業損益で同369百万円の増加となった。

当期間の主なトピックスとしては、「exbeans UI Conductor」が、パナソニック株式会社のOEM向けディスプレイオーディオに採用、また、セイコーエプソン社製カラリオプリンター「EP-879AW/AB/AR」、富士通テン社製車載用AV機器及び家庭用音響機器ブランド「ECLIPSE」より発売のカーナビシステム「AVN」に搭載された。また組込機器向けスクラブルフォント描画エンジン「Higlyph」が累計出荷台数4,000万台を突破した。

イベント・フェアでは、東京ビッグサイトでの「オートモティブワールド」、ドイツ・ベルリンでの「CAR HMI EUROPE 2016」、その他イベント・フェアに出展し、自動車業界における「Tier-1」メーカーとして、自社IP製品を核とするビジネス創出を推進した。

さらに、The Linux FoundationのプロジェクトAutomotive Grade Linux（AGL）の加盟メンバーに対し、HMIの基盤であるUIオーサリングツール「exbeans UI Conductor」の開発評価のための試使用ライセンスの提供を開始した。これにより、今後の商用化向けの評価の実施と同時に、AGL上で使用できるGUIフレームワークとして利用できるようになった。

2015年12月期通期連結実績：売上高4,157百万円、営業利益88百万円

2015年12月期は、中期経営計画に基づき、U'eyes Designの株式を譲渡、子会社エイチアイの事務所移転統合の実施、機動的に開発プロジェクトを推進するためにグループ各社をまたぐ開発マネージメントの運用を開始した。また、売却を含め、グループ全体の資金需要等に柔軟に対応できるよう、子会社が個別で保有していた投資有価証券を同社に移管する等、

経営資源の集中と配分を重視し経営効率向上に努めた。同社では、これらの施策により、構造改革に一定の成果を出すことができたとしている。

2015年12月期の実績については、売上高が4,157百万円（前年同期比8.6%増）、営業利益が88百万円（同11.3%減）となった。また、経常利益については、支払利息11百万円、持分法による投資損失7百万円を計上したこと等により62百万円（同33.5%減）、親会社株主に帰属する当期純利益は35百万円（同42.0%減）となった。

この結果、事前の会社計画に対する達成率は、売上高が95.6%、営業利益が48.9%、経常利益が42.0%、当期純利益が27.8%となった。

売上高は、クリエイターサポート事業の販売は好調に推移したが、孫会社を売却したことによる影響により前回予想を下回っての着地となった。営業利益についても、中期経営計画に基づく事業構造改革の実施に伴い、子会社エイチアイの受託開発業務の取捨選択、縮小を進める過程での一時的な外注費用等の発生や、子会社の事務所移転費用等の計上により前回予想を大幅に下回った。当期純利益については、子会社株式売却益等により特別利益39百万円を計上したが、子会社の事務所移転費用等の特別損失を計上し35百万円となった。

なお、2015年12月期の期末配当は、当初は無配の計画だったが、経営資源の集中と配分を重視し経営効率向上に努めたことにより、構造改革に一定の成果を出すことができたことから、1株につき2円（年間2円）を実施する。また、2016年12月期配当は1株当たり3円を予定している。

事業別セグメントについては、以下のとおり。

コンテンツソリューション事業

売上高は1,155百万円（前期比3.3%増）、営業利益は6.2百万円（同72.2%減）となった。

収益性の高いフィーチャーフォン向け売上の減少などから、営業利益は減益となった。同事業の中心である携帯電話市場は、2015年12月末で国内携帯電話加入契約数が1億5,289万台（前年同期比5.4%増）となった。（社団法人電気通信事業者協会発表「携帯電話・PHS契約数」より）また、2015年4月～9月の国内携帯電話端末総出荷台数1,638万台に占めるスマートフォンの割合は77.0%（前年同期比10.5%増）となっており、フィーチャーフォンからの移行が進んでいる。

なお、電子書籍ビューア「BS Reader」が利用されている電子書籍配信サービス数は、2015年12月末では930超（同9月末は920超）となった。

クリエイターサポート事業

同事業の売上高は965百万円（前期比28.4%増）、営業利益は135百万円（前期は10百万円の営業利益）となった。クリエイターの創作活動をトータルに支援するサイト「CLIP」による直販売上増加が貢献した。

なお、クリエイターの創作活動をトータルに支援するサイト「CLIP」においては、2015年12月末時点の登録者数は約59万人（同9月末は55万人）となった。

UI/UX（ユーアイ/ユーエックス）事業

同事業の売上高は2,040百万円（前期比8.8%増）、営業損益は87百万円の営業損失（前年同期は8百万円の営業損失）となった。増収となったが、事業構造改革の実施に伴い、受託開発業務の取捨選択を進める過程で一時的な外注費用等が発生した結果損失が膨らんだ。

同事業では、自動車関連分野を中心に、HMIの基盤であるUIオーサリングツール「exbeans UI Conductor」を始めとする自社IP製品の開発と販売に注力した。HMIの主力製品「exbeans UI Conductor」では、今後のUI開発に不可欠な3D機能の強化や、複数画面を統合して取り扱えるマルチプレビュー機能を追加した。

アプリケーション事業

同事業は事業縮小を進めており、売上高は31百万円（前期比75.9%減）、営業損益は1百万円の営業損失（前年同期は42百万円の営業利益）となった。

同社では事業構造改革の一環として事業規模の縮小を進めている。新規の事業活動は行っておらず、継続中のサービス運用業務の手数料収入を収益計上している。

2014年12月期通期連結実績：売上高3,826百万円、営業利益100百万円

2014年12月期連結業績は、事業構造改革の進展により、売上高が3,826百万円（前年同期比3.8%増）、営業利益が100百万円（前期は69百万円の営業損失）、経常利益が94百万円（前期は68百万円の経常損失）となった。当期純利益は、株式会社エイチアイ関西の取得による負ののれん発生益14百万円の計上や、投資有価証券評価損28百万円の計上等により、60百万円（前期比40.1%増）となった。

携帯端末市場の中心がスマートフォンへと急速に移行していく中で、同社グループは積極的に事業構造改革を進めており、コスト削減と利益率の向上を目指す一方で、戦略投資事業における投資の成果であるクリエイターサポート事業の通期強化及びUI/UX（ユーアイ/ユーエックス）事業の市場拡大を進めている。

当期については、各事業セグメントで、販売活動を強化・推進するとともに、前期に実施した事業構造改革の成果による人件費の圧縮や減価償却費の軽減が、売上原価及び販売管理費の圧縮に貢献した。これらの施策の結果、クリエイターサポート事業が黒字化した。

また、UI/UX事業における関西地域の事業基盤の拡大を目的とした株式会社エイチアイ関西を孫会社化、「デザインエンジニアリング」の推進強化を目的とした株式会社U'eyes Designを孫会社化等、M&Aを活用した積極的な事業拡大施策を展開した結果、UI/UX事業の赤字幅が大幅に縮小した。

セグメント別の概況は以下の通りである。

コンテンツソリューション事業

コンテンツソリューション事業の売上高は1,118百万円（前年同期比12.9%減）、営業利益は22百万円（前年同期比81.3%減）となった。

同事業の中心である携帯電話市場については、2014年9月末で国内携帯電話加入契約数が1億4,294万台（前年比6.0%増）となった（社団法人電気通信事業者協会発表「携帯電話・PHS契約数」より）。また、2014年9月末における国内のスマートフォン契約数の占める割合は、フィーチャーフォンとスマートフォンの合計契約件数の50.3%と初めて過半数を超える等、スマートフォンの普及が拡大している。（株式会社MM総研発表より）

このような経営環境の中で、採算の良いフィーチャーフォン向け売上の減少により、同事業は減収減益となった。ただし、同社はスマートフォン事業への展開を着実に進めている。同社の電子書籍ビューア「BS Reader for Browser」はソフト

バンクモバイル株式会社の提供するスマートフォン向け総合電子書籍サービス「スマートブックストア」に採用され、「LINEマンガ」PC向けウェブブラウザ版には、同社子会社株式会社セルシスと株式会社メディアドゥが共同で提供するブラウザビューア・ソリューションが採用された。また、同社は、同ビューアをiPhone・iPad向け最新OSの「iOS8」に対応させる等の拡販施策も推進している。この結果、「BS Reader for Browser」が利用されている電子書籍配信サービス数は2014年12月末で920サービス超となった。

クリエイターサポート事業

売上高は751百万円（前年同期比17.9%増）、営業利益は10百万円（前年同期は94百万円の営業損失）となった。

同社では、ソーシャルメディアを活用したプロモーションやキャンペーンの展開、外国版ソフトの拡充などにより、採算の良い国内直販売上比率拡大と海外マーケット立ち上げに注力した。この結果、国内の流通売上は減少傾向にあるが、採算の良い国内直販売上増加によるプロダクトミクス改善や海外売上の増加により、増収増益を達成している。

当期間では、マンガ・イラスト制作ソフトウェア「CLIP STUDIO PAINT」のフランス語版、スペイン語版の販売を開始し、パリで開催のJapan Expoに出展した。また、KADOKAWA Contents Academy株式会社の海外コンテンツスクール事業でマンガ・イラスト制作ソフトウェア「CLIP STUDIO PAINT EX」が教材として採用される等、海外市場の開拓を推進した。なお、クリエイターの創作活動をトータルに支援するサイト「CLIP」の登録者数は2014年12月末時点で47万人となった。

UI/UX事業

売上高は1,875百万円（前年同期25.9%増）、利益面では8百万円の営業損失（前年同期は188百万円の営業損失）となった。

当期間では、自動車関連分野を中心として、組込みUIノウハウを集約した次世代UIオーサリングツールである「exbeans UI Conductor（以下、UIコンダクター）」の販売に注力すると共に、受託開発案件の受注活動を強化した。その結果、顧客基盤の拡大が進み、受注状況は堅調に推移した。また、同社の既存製品である「MascotCapsule UI Framework」を搭載した機器メーカーの製品の販売が好調であった。この結果、機器メーカーからの追加の大口径ライセンス契約が複数発生し、ロイヤリティ収入が増加した。

同社では、今後の事業拡大に向けて、関西方面での顧客対応の強化策として、エイチアイ関西社を2014年2月28日付で孫会社化した。また、「デザインエンジニアリング」の活動強化・推進加速の目的で、U'eyes Design社を2014年4月15日付で孫会社化した。

この2社の新規連結効果もあり、連結ベースの売上高は前期比で2桁増を達成した。一方、費用面では開発プロセスの管理強化等の施策によって外注費を中心とした製造原価の削減が進んだ。この結果、営業損失額は前年比で大幅に縮小した。

同事業では、当期は新製品の投入タイミングが遅かったために上期は付随する受託開発の受注も低迷する結果となった。ただし、新規分野への受注活動を拡充することなどにより下期以降の受注状況は好転しており、そのトレンドは2015年12月期に入っても続いているようである。同社によれば、受注から売上計上のタイムラグは概ね6ヶ月程度であるとのこと。このため、足元の受注好調を受けて、今期下期以降の売上トレンドはさらに改善するとしている。

また、エイチアイ関西社の今期の連結寄与は9ヶ月で252百万円、U'eyes Designは同6ヶ月で252百万円であった。来期は通年寄与でさらなる売上の上乗せ効果が期待できるとみられる。

アプリケーション事業

事業構造改革の一環として事業規模の縮小を進めており、新規の事業活動は行っておらず、継続中のサービス運用業務の手数料収入を収益計上している。その結果、売上高は127百万円（前年同期比57.7%減）、営業利益は42百万円（前年同期比50.0%増）となった。

損益計算書

損益計算書 (千円)	08年 3月期	09年 3月期	10年 3月期	11年 3月期	12年 3月期	12年12月期	13年12月期	14年12月期	15年12月期	16年12月期	17年12月期
	単純合算	単純合算	単純合算	単純合算	単純合算	連結変則9ヶ月	連結実績	連結実績	連結実績	連結実績	連結実績
売上高	4,116,737	4,363,531	4,954,267	4,931,552	4,565,225	2,633,289	3,685,419	3,826,206	4,156,911	3,835,853	3,636,018
前年比	23.0%	6.0%	13.5%	-0.5%	-7.4%	-	-	3.8%	8.6%	-7.7%	-5.2%
売上原価	1,901,988	2,273,601	2,818,224	2,783,018	2,871,108	2,221,966	2,542,916	2,492,712	2,878,801	2,272,354	2,033,955
売上総利益	2,214,749	2,089,930	2,136,043	2,148,534	1,694,117	411,323	1,142,503	1,333,494	1,278,954	1,564,523	1,602,062
売上総利益率	53.8%	47.9%	43.1%	43.6%	37.1%	15.6%	31.0%	34.9%	30.8%	40.8%	44.1%
販売費及び一般管理費	1,902,949	1,757,161	1,593,111	1,525,315	1,467,550	1,078,636	1,211,597	1,233,780	1,190,466	1,064,018	1,178,999
売上高販費比率	46.2%	40.3%	32.2%	30.9%	32.1%	41.0%	32.9%	32.2%	28.6%	27.7%	32.4%
営業利益	311,800	332,768	542,931	623,219	226,566	-667,312	-69,093	99,713	88,488	500,504	423,803
前年比	-32.1%	6.7%	63.2%	14.8%	-63.6%	-	-	-	-11.3%	465.6%	-15.3%
営業利益率	7.6%	7.6%	11.0%	12.6%	5.0%	-	-	2.6%	2.1%	13.0%	11.7%
営業外収益	9,033	27,901	6,059	1,558	9,346	6,399	34,455	13,778	3,746	4,611	646
営業外費用	93,643	31,613	21,847	17,029	20,247	29,132	33,585	19,869	30,008	28,070	14,024
経常利益	227,192	329,056	527,143	607,749	215,666	-690,045	-68,222	93,621	62,226	477,045	410,425
前年比	-47.6%	44.8%	60.2%	15.3%	-64.5%	-	-	-	-33.5%	666.6%	-14.0%
経常利益率	5.5%	7.5%	10.6%	12.3%	4.7%	-	-	2.4%	1.5%	12.4%	11.3%
特別利益	4,366	-	27,989	3,849	35,121	413,052	134,257	15,887	37,275	5,341	216
特別損失	95,842	74,951	120,297	20,916	318,135	1,004,349	48,891	31,934	44,588	83,298	17,086
法人税等	53,497	288,748	216,009	219,244	188,447	72,300	-25,667	17,284	18,929	58,576	18,763
税率	39.4%	113.6%	49.7%	37.1%	-279.8%	-5.6%	-149.7%	22.3%	34.5%	14.7%	4.8%
少数株主利益	-	-	-	-	-	-2,703	0	332	1,192	3,362	0
当期純利益	82,219	-34,643	218,826	371,438	-255,795	-1,350,939	42,811	59,958	34,791	337,150	374,791
前年比	-65.9%	-142.1%	-731.7%	69.7%	-	-	-	40.1%	-42.0%	869.1%	11.2%
利益率（マージン）	2.0%	-0.8%	4.4%	7.5%	-	-	1.2%	1.6%	0.8%	8.8%	10.3%

出所：会社データよりSR社作成

*表の数値が会社資料とは異なる場合があるが、四捨五入により生じた相違であることに留意。

**同社は2012年4月に(株)セルシスと(株)エイチアイの統合で設立された為、2012年12月期は9ヶ月の変則決算。

***2012年3月期以前は、合併前2社の単純合算値。

同社は、2012年4月に、株式会社セルシスと株式会社エイチアイの2社統合により、共同持株会社として設立された。2012年12月期は変則9ヶ月決算であり、2013年12月期が同社としては初めての12ヶ月決算である。このため、SR社では、上表の2009年12月期から2011年12月期については、参考値として、株式会社セルシスと株式会社エイチアイの単純合算値を掲載した。両社の業績は、既存の携帯電話（フィーチャーフォン）向け製品を中心に拡大してきた。しかし、2010年ごろから、フィーチャーフォンからスマートフォンへのシフトの動きが活発化しており、その影響で業績の伸び悩み傾向が顕在化してきた。これが、両社の統合につながった一因である。

統合が実現した、2012年12月期および2013年12月期は、統合に伴う不採算事業のリストラや、部門の再編などの理由で、営業赤字に転落した。しかし、同社では、既存の携帯電話脱却の動きを着々と進めている。2013年12月期第4四半期には営業利益も黒字転換。中核のコンテンツサポート事業では、スマートフォン向け売上がフィーチャーフォン向け売上を超えた。また、UI/UX事業では、新規案件の立ち上げで採算が悪化したものの、自動車業界などへの製品展開も進みつつある。このため、2014年12月期の営業利益は黒字転換を果たした。さらに、2015年7月には、中期経営計画を発表し、グループIP（知的財産）を核とした、自社製品/サービスを強化することにフォーカスした経営ヘシフトする戦略を明らかにしている。これに伴い、2016年12月期の売上高は減収となったが、利益面では増益を達成している。2017年12月期は前期比減収・減益となった。

貸借対照表

貸借対照表 (千円)	08年3月期 単純合算	09年3月期 単純合算	10年3月期 単純合算	11年3月期 単純合算	12年3月期 単純合算	12年12月期 連結変更9ヵ月	13年12月期 連結実績	14年12月期 連結実績	15年12月期 連結実績	16年12月期 連結実績	17年12月期 連結実績
資産											
現金・預金	2,522,632	1,770,238	1,344,987	1,988,715	2,191,488	1,294,740	1,323,533	1,086,746	1,323,640	2,152,234	2,491,012
売掛金	589,366	960,410	1,292,257	1,109,019	1,410,763	561,478	552,076	880,145	490,332	259,294	320,305
たな卸資産	118,515	156,324	101,746	101,518	119,342	192,378	148,755	137,536	108,577	24,887	26,027
繰延税金資産	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	28,903
その他	214,980	211,370	156,776	149,870	133,924	120,373	119,141	126,709	169,220	107,157	133,019
貸倒引当金	-5,077	-16,194	-17,100	-33,602	-31,760	-10,389	-12,608	-16,381	-6,224	-1,432	-2,864
流動資産合計	3,440,416	3,082,148	2,878,666	3,315,520	3,823,757	2,158,580	2,130,897	2,214,755	2,085,545	2,542,140	2,996,405
建物	37,814	27,453	58,448	51,278	47,142	41,794	35,755	40,325	26,214	24,124	29,194
工具、器具及び備品	66,350	62,310	45,700	47,343	36,062	28,271	19,977	31,227	26,642	25,881	41,012
建設仮勘定	-	20,000	-	-	-	-	-	-	-	6,029	-
その他	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6,561
有形固定資産合計	104,165	109,763	104,148	98,621	83,204	70,065	55,733	71,552	52,856	56,035	76,767
ソフトウェア・同仮勘定	372,056	659,988	863,294	1,051,745	1,378,467	911,681	944,035	1,159,427	1,176,660	879,742	711,493
のれん	2,924	4,772	14,013	15,722	17,964	34,955	27,964	134,174	-	-	-
その他	14,955	11,769	8,874	11,389	10,055	32,607	31,041	32,775	32,415	32,163	30,489
無形固定資産合計	389,935	676,529	886,181	1,078,856	1,406,486	979,243	1,003,040	1,326,376	1,209,075	911,906	741,982
投資有価証券	84,496	150,600	213,863	429,187	338,856	599,132	203,623	111,991	103,449	58,517	81,681
繰延税金資産	82,917	20,663	19,557	24,804	34,232	-	-	-	-	-	-
その他	114,376	384,128	331,730	285,862	294,441	207,568	249,496	239,819	148,950	130,476	127,278
投資その他の資産合計	281,789	555,391	565,150	739,853	667,529	806,700	453,119	351,810	252,399	188,993	208,959
固定資産合計	775,889	1,341,685	1,555,482	1,917,331	2,157,220	1,856,010	1,511,893	1,749,740	1,514,332	1,156,935	1,027,710
繰延資産	-	-	-	-	-	10,349	7,914	5,478	3,043	608	-
資産合計	4,216,307	4,423,833	4,434,149	5,232,853	5,980,979	4,024,939	3,650,704	3,969,974	3,602,921	3,699,684	4,024,115
負債											
買掛金	155,279	226,229	178,477	173,764	276,578	170,305	168,904	211,822	149,730	68,135	80,707
短期有利負債	42,550	28,160	10,000	133,332	503,136	438,576	596,879	558,012	473,141	357,329	274,964
その他	339,410	561,269	409,156	442,612	338,023	413,537	255,223	471,384	353,011	330,673	320,731
流動負債合計	537,239	815,658	597,633	749,708	1,117,737	1,022,418	1,021,006	1,241,218	975,882	756,137	676,402
長期有利負債	38,160	10,000	-	66,668	324,940	474,391	267,512	276,203	87,011	36,372	18,080
その他	37,403	40,350	46,804	54,041	102,324	179,074	75,973	89,750	100,222	108,956	162,162
固定負債合計	75,563	50,350	46,804	120,709	427,264	653,465	343,485	365,953	187,233	145,328	180,242
負債合計	612,803	866,009	644,439	870,418	1,545,002	1,675,884	1,364,491	1,607,172	1,163,115	901,466	856,644
純資産											
資本金	1,830,390	1,841,000	1,853,409	1,974,133	2,113,508	1,000,000	1,000,320	1,003,158	1,024,122	1,056,688	1,063,930
資本剰余金	1,534,233	1,544,843	1,352,927	1,473,253	1,612,626	1,867,600	479,447	482,285	503,249	535,815	543,057
利益剰余金	226,779	192,137	590,776	934,999	648,594	-658,100	773,184	832,467	867,258	1,190,994	1,545,457
自己株式	-	-	-	-	-	-71	-609	-958	-1,786	-2,946	-3,085
その他	12,101	-20,156	-7,402	-19,951	61,248	139,627	33,871	35,440	35,500	17,667	18,112
純資産合計	3,603,503	3,557,824	3,789,710	4,362,434	4,435,976	2,349,056	2,286,213	2,362,802	2,439,806	2,798,218	3,167,471
運転資金	552,602	890,505	1,215,526	1,036,773	1,253,527	583,551	531,927	805,859	449,179	216,046	265,625
有利負債合計	80,710	38,160	10,000	200,000	828,076	912,967	864,391	834,215	560,152	393,701	293,044
ネット・デット	-2,441,922	-1,732,078	-1,334,987	-1,788,715	-1,363,412	-381,773	-459,142	-252,531	-763,488	-1,758,533	-2,197,968

出所：会社データよりSR社作成

*表の数値が会社資料とは異なる場合があるが、四捨五入により生じた相違であることに留意。

**同社は2012年4月に(株)セルシスと(株)エイチアイの統合で設立されたため、2012年12月期は9か月の変則決算。

***2012年3月期以前は、合併前2社の単純合算。

資産

資産の中で大きな項目は現預金、次いで、ソフトウェアを中心とした無形固定資産である。2016年12月期末の連結貸借対照表については、業績の好転に加えて、期中に実施したエイチアイ関西社の売却の影響が見られた。2017年12月期末は、流動資産が前期比454百万円増の2,996百万円、固定資産が同129百万円減の1,028百万円となった。現金及び預金が339百万円、売掛金が61百万円、それぞれ増加した。一方、ソフトウェア償却に伴い無形固定資産が170百万円減少した。

尚、同社は、2017年12月期末において、投資有価証券82百万円を保有している。これは、同社グループと事業シナジーが見込める国内外のソフトウェア関連企業に対する出資である。また、研究開発型である同社グループは技術獲得のためにもM&A及び提携戦略は重要であり、必要に応じてこれらを検討していく方針であるとのことである。

負債

2017年12月期末の連結貸借対照表における、総負債は857百万円であった。このうち、流動負債は676百万円、固定負債が180百万円である。事業の好転とエイチアイ関西社の売却などにより、総負債は減少傾向にある。

純資産

2017年12月期末の連結貸借対照表における純資産は3,167百万円となり、前期比で369百万円増加した。これに伴い、自己資本比率は、前期末の75.2%から78.3%に上昇している。

キャッシュフロー計算書

キャッシュフロー計算書 (千円)	08年 3月期 単純合算	09年 3月期 単純合算	10年 3月期 単純合算	11年 3月期 単純合算	12年 3月期 単純合算	12年12月期 連結変則9ヵ月	13年12月期 連結実績	14年12月期 連結実績	15年12月期 連結実績	16年12月期 連結実績	17年12月期 連結実績
営業活動によるキャッシュフロー (1)	100,877	228,683	297,551	1,154,289	273,344	137,818	358,484	672,554	837,494	1,435,075	1,021,462
投資活動によるキャッシュフロー (2)	-486,572	-933,578	-712,016	-916,091	-1,052,154	-622,300	-163,135	-508,476	-539,941	-551,610	-577,430
FCF (1+2)	-385,695	-704,895	-414,465	238,198	-778,810	-484,482	195,349	164,078	297,553	883,465	444,032
財務活動によるキャッシュフロー	1,370,332	-22,001	-28,281	401,469	869,543	-355,593	-48,473	-238,659	-64,272	-58,486	-108,862
減価償却費及びのれん償却費 (A)	191,641	235,534	355,424	520,037	655,477	469,339	519,223	574,714	595,441	651,849	687,552
設備投資 (B)	-394,729	-561,315	-588,708	-709,427	-980,638	-552,470	-563,377	-815,302	-631,804	-427,410	-550,392
運転資金増減 (C)	46,459	337,903	325,021	-178,753	216,754	-669,976	-51,624	273,932	-356,680	-233,133	49,579
単純 FCF (NI+A+B-C)	-167,328	-698,327	-339,479	360,801	-797,710	-764,094	50,281	-454,562	355,108	794,722	462,372

出所：会社データよりSR社作成

*表の数値が会社資料とは異なる場合があるが、四捨五入により生じた相違であることに留意。

**同社は2012年4月に(株)セルシスと(株)エイチアイの統合で設立された為、2012年12月期は9ヵ月の変則決算。

***2012年3月期以前は、合併前2社の単純合算。

2016年12月期の連結キャッシュフローは、業績好転に加えて、エイチアイ関西社の株式譲渡等、財務面で経営資源の集中と配分を実施した影響があった。2017年12月期においても、堅調な営業キャッシュインフローにより、良好なキャッシュフローの状態にある。現金及び現金同等物の2017年12月期末残高は、前期比335百万円増の2,407百万円となった。各項目の概要は以下の通りである。

営業活動によるキャッシュフロー

2012年4月に2社の統合により設立された同社は事業再編を進めており、営業キャッシュフローは2016年12月期以降、1,000百万円超のインフローの状態にある。2017年12月期の営業活動の結果得られた資金は、前年比414百万円減の1,021百万円となった。前期比減となったのは、売上債権の増加によるところが大きい（売上債権は2016年12月期には前期比199百万円の減少であったのに対し、2017年12月期は同61百万円の増加であった）。

投資活動によるキャッシュフロー

ソフト開発・販売が主体の同社の投資キャッシュフローは無形固定資産取得等によって主に変動する。2017年12月期の投資活動の結果、使用した資金は577百万円となった。これは主として、ソフトウェアなどの無形固定資産506百万円の取得、有形固定資産の取得による支出44百万円などがあったことによる。

財務活動によるキャッシュフロー

2017年12月期の財務活動の結果、使用した資金は108百万円となった。これは主として、短期借入れおよび長期借入れによる収入200百万円があったものの、短期借入れによる返済による支出217百万円、長期借入金の返済による支出83百万円、配当金の支払い20百万円などがあったことによるものである。

ニュース & トピックス

その他の情報

沿革

同社は、2012年4月に、株式会社セルシスと株式会社エイチアイの2社を統合して設立された共同持株会社である。統合後両社は、同社の100%子会社となった。両社は、既存の携帯電話向けのサービスを中心に展開していた。スマートフォンの急速な普及による業界環境の変化に対応するために、株式会社セルシスの二次元グラフィックスにおけるアプリケーション技術と株式会社エイチアイの三次元グラフィックスにおけるミドルウェア技術、デザイン力等を融合して、競争力を強化する目的で設立された。

なお、株式会社セルシスは、1991年5月に設立。アニメやコミックの制作に特化して、パソコンで作業できるソフトを販売して急成長してきた。とりわけ、日本のテレビアニメ制作現場における同社ソフトのシェアは90%以上である。また、携帯電話への電子コミック配信をサポートする事業でも高いシェアを有している。一方、エイチアイ社は1989年4月に設立。企業向けシステム開発の受託などを行っていたが、2001年に投入した携帯端末向け3D描画エンジンのMascotCapsuleの成功を武器に業績を順調に伸ばしてきた。このMascotCapsuleは、世界の大手通信会社や端末メーカーへの納入実績があり、日本の既存の携帯電話向けの3D描画エンジンとしては90%以上のシェアを有している。

同社および、傘下の2社の沿革は以下の通りである。

アートパークホールディングス（株）の沿革

2012年4月	株式会社セルシスと株式会社エイチアイの2社を統合し共同持株会社として設立。東証2部上場
2014年2月	同子会社株式会社エイチアイが、UI/UX事業における事業規模拡大のため、株式会社エイチアイ関西の株式の91.7%を取得し、同社の孫会社化
2014年4月	同子会社株式会社エイチアイが、UI/UX事業における事業規模拡大のため、株式会社U'eyes Designの株式の60.6%を取得し、同社の孫会社化
2015年6月	事業構造改革のため、U'eyesDesignの全株式を売却
2016年7月	連結子会社株式会社エイチアイが保有する株式会社エイチアイ関西の全株式を譲渡

(株)セルシスの沿革

1991年5月	会社設立。マルチメディアコンテンツの受託制作開始
1993年9月	アニメ制作ソフト「RETAS!PRO」シリーズの発売開始
2001年8月	マンガ制作ソフト「ComicStudio」シリーズの発売開始
2001年11月	au (KDDI (株) / 沖縄セルラー電話 (株)) 向けモバイルソリューションの提供開始
2003年11月	コンシューマー向けクリエイティブ制作ソフト「CLAYTOWN」の発売開始
2004年1月	(株) NTTドコモ向けモバイルソリューションの提供開始
2004年12月	ボーダフォン (株) (現ソフトバンク (株)) 向けモバイルソリューションの提供開始
2006年2月	「ComicStudio」の英語版製品「MangaStudio」の海外での発売開始
2006年10月	マンガビューア「ComicSurfing」を総合電子書籍ビューア「BookSurfing」 (BS Reader) にバージョンアップ

2006年12月	名古屋証券取引所セントレックス市場へ株式上場（2011年1月に上場廃止）
2008年12月	アニメ制作のオールインワンパッケージ「RETAS STUDIO」の発売開始
2009年4月	イラスト作成ソフト「ILLUST STUDIO」の発売開始
2010年11月	東京証券取引所市場第2部へ株式上場
2010年11月	株式会社セルシスとプライムワークス（株）が総合電子書籍ビューア「BS Reader for Android」をソフトバンクモバイル（株）のスマートフォン向けにプリインストールで提供
2011年3月	北米最大手の電子書籍ソリューション「Panelfly」を、日本国内で独占販売。iPhone、iPad 向け電子書籍ソリューションの販売・開発で包括提携
2011年4月	株式会社セルシス、（株）ボイジャーの電子書籍ソリューションがKDDI（株）運営の電子書籍ストア「LISMO Book Store」に採用

(株)エイチアイ沿革

1989年4月	企業向けシステム開発の受託及び上級者向けプログラミングセミナー開催を目的として、有限会社エイチアイを設立
1992年10月	株式会社エイチアイに組織変更
1996年12月	パッケージソフトウェア開発・販売事業を開始
2001年3月	携帯端末向け3Dエンジン「MascotCapsule」を発表
2001年3月	J-フォングループ（現 ソフトバンクモバイル（株））の携帯電話端末へ「MascotCapsule」搭載を開始
2001年4月	開発の中心をパソコン用ソフトからモバイルコンテンツにシフト
2002年5月	（株）NTTドコモの携帯電話端末へ「MascotCapsule」搭載が決定
2003年3月	KDDI（株）の携帯電話端末へ「MascotCapsule」搭載を開始
2003年4月	米国Macromedia, Inc.（現 Adobe Systems Incorporated）、バンダイネットワークス（株）と（株）NTTドコモの携帯電話端末へのFlash Lite搭載について提携
2003年5月	米国Motorola, Inc.と「MascotCapsule」のライセンス契約締結
2004年1月	スウェーデンSony Ericsson Mobile Communications ABと「MascotCapsule」のライセンス契約を締結
2004年9月	日本ビクター（株）のハードディスクムービーに家電で初めて「MascotCapsule」を搭載
2004年9月	米国QUALCOMM Incorporatedと「MascotCapsule」のライセンス契約締結
2005年6月	韓国Samsung Electronics Co., Ltd.と「MascotCapsule」のライセンス契約締結
2005年8月	韓国LG Electronics Inc.と「MascotCapsule」のライセンス契約締結
2005年10月	（株）ウィルコム（株）の携帯電話端末へ「MascotCapsule」搭載開始
2006年4月	仏Sagem Communicationと「MascotCapsule」のライセンス契約締結
2007年4月	同社株式がジャスダック証券取引所に上場。
2008年6月	米国Sun Microsystems, Inc.とライセンス契約締結
2009年10月	韓国パンテック社とライセンス契約を締結

株主還元

同社は、株主への利益還元について、経営の重要な課題の一つと認識しており、経営環境の変化に耐え得る経営基盤の強化のための内部留保とのバランスを考慮しつつ、配当性向を基準とする業績に応じた利益配当により利益還元を実施していく方針としている。なお、配当は、期末配当による年1回を基本方針としている。また、内部留保資金については、今後の成長のため、事業資金の内部留保の充実を図ることにより、業容拡大のための人材確保やシステム開発の投資資金に充当するとしている。

大株主

大株主の状況（2017年12月末現在）	議決権比率
みずほ証券株式会社	1.36%
株式会社SBI証券	1.35%
マネックス証券株式会社	1.32%
クレディ・スイス・セキュリティーズ（ユーエスエー）エルエルシー エスピーシーエル、フォーイーエックスシーエル、ビーイーエヌ	1.30%
松井証券株式会社	1.29%
楽天証券株式会社	1.21%
株式会社トムス・エンタテインメント	1.10%
東條 公昭	0.85%
小林 美恵子	0.83%
高田 裕也	0.81%

出所：会社データよりSR社作成

トップマネジメント

同社の代表取締役社長である野崎慎也氏（1965年生まれ）は、1987年に東京工学院芸術専門学校を卒業し、株式会社エス・アイ・ジーに入社。その後、株式会社キャディックスを経て、1991年に株式会社セルシスを創業し取締役役に就任した。2016年3月に同社の前代表取締役会長兼社長である川上陽介氏（セルシス社の共同創業者）が同社の顧問に就任したことに伴い、野崎氏が同社代表取締役社長に就任した。

従業員

2017年12月末時点の同社の連結従業員数は167名である。そのうち純粋持ち株会社である同社の従業員数は14名である。

ところで

社名「アートスパークホールディングス」の由来は、「アートには技術、デザイン、作品などの意味がある。それらに関わる企業が集結してグループを形成し、刺激し合いながらスパーク（閃き、輝き）して行く」という意味である。

用語解説

エンジン（engine）：ITの分野におけるエンジンとは、入力を受け取ると決められた目的やルールに従って処理を施し出力を返すシステムや、システムの中核に据えられる汎用的なソフトウェアなどの意味で用いられることが多い。

レンダリングエンジン（rendering engine）：画像や画面の内容を指示するデータの集まり（数値や数式のパラメータ、描画ルールを記述したものなど）をコンピュータプログラムで処理して、具体的な画素の集合を構成するソフトウェアや装置、システムなどのこと。そのような処理のことをレンダリング(rendering)という。通常は単体で用いるものではなく、何らかのソフトウェアやシステムの一部として、描画機能を担う構成要素や機能などのことをこのように呼ぶことが多い。描画する対象を先頭に付加して「3Dレンダリングエンジン」（3次元グラフィックスを描画するエンジン）「HTMLレンダリングエンジン」（Webページを描画するエンジン）のように呼ぶことが多い。

BS Reader（ビーエスリーダー）：ビーエスリーダーとは、株式会社セルシスが開発し、（株）ボイジャー・ネオス（社）とともに配布する電子書籍閲覧アプリ。セルシス社が提供していたBookSurfing（ComicSurfing）とボイジャー社が提供する.book形式の電子書籍を閲覧できる。日本の携帯電話・iOSデバイス・Android端末用のアプリが用意され、PCおよ

びMacにはBS Reader for Browserで対応する。コミックスの閲覧には、携帯電話の小さい画面いっぱい1つのコマを拡大する、音楽や効果音を流すといった効果を追加することができる。

BS BookStudio (ビーエスブックスタジオ) : ビーエスブックスタジオとは、アナログまたはデジタルの元原稿から配信のコンテンツを制作するための統合制作ツールである。作業工程ごとの専用ツールにより、スキャニングからオーサリング、校閲、配信データの生成まで、全ての製作工程をカバーする。フィーチャーフォンやスマートフォン、タブレット端末向けコンテンツの制作に特化した豊富な機能により、マルチユース可能なコンテンツを効率的に制作することができる。

CLIP STUDIO (クリップスタジオ) : クリップスタジオとは、ネーム、ペン入れ、スクリーントーン貼り、セリフやふきだしの入力など、漫画制作の工程をすべてデジタル環境で再現できるのが特徴。フォントやスクリーントーンなどのプラグインも豊富にある。ペンタブレットを使って作業を進めることが多い。データを線画とトーンに自動変換する「2DLTレンダリング機能」、3Dのモデリングデータを読み込み、線画とトーンに自動変換する「3DLTレンダリング機能」などがある。

MascotCapsule (マスコットカプセル) : マスコットカプセルとは、株式会社エイチアイの組み込み機器向け3Dレンダリングエンジンである。演算にFPU (Floating Point Unit : 浮動小数点演算処理装置) を必要とせず、必要なメモリーも少ないため、リソースの限られた組み込み機器や携帯電話などに向いている。(株) NTTドコモ、au (KDDI (株) / 沖縄セルラー電話 (株))、ソフトバンクモバイル (株)、(株) ウィルコム、イー・モバイル (株) など日本国内全キャリアの携帯電話端末、およびモトローラ社、ソニー・エリクソン・モバイルコミュニケーションズ社、サムスン電子社など海外の携帯電話端末に採用されており、搭載機器の世界累計出荷台数は6億台を超えた(2010年3月末現在)。

RETAS STUDIO (レタススタジオ) : 『RETAS STUDIO』とは、株式会社セルシスのアニメーション制作ソフトウェアスイート。旧称はRETAS! (レタス、Revolutionary Engineering Total Animation System) で同社の登録商標。ソフトウェアごとに個別の販売も行っていた。株式会社セルシス (英: CELSYS, Inc.) は、アニメーション・マンガ製作ソフトウェアの開発や携帯コミック・電子書籍のコンテンツサービスを行っている会社である。特に『RETAS STUDIO』はアニメーション製作現場で広く普及した。

UI/UX : UIはUser Interface (ユーザーインターフェース)、UXはUser Experience (ユーザーエクスペリエンス) の略語である。UIは製品やサービスと人間との橋渡しをするデザインのことである。例えば、ソフトウェア製品の場合には、ユーザーが目にする画面のことである。機器と人間の接点であり、機器の使用感に大きく影響する。一方、UXは、製品やサービスに対して、ユーザーがどのように感じ、そして反応するかのことである。具体的には、見た目のみではなく、使い勝手や信頼性などの側面を重視した設計を行い価値を実現する。

以上は、会社資料、IT用語辞典BINARYなどをもとにSR社作成

企業概要

企業正式名称	本社所在地
アートsparkホールディングス株式会社	東京都新宿区西新宿4-15-7
IR問い合わせ番号	上場市場
03-6820-9590	東証2部
設立年月日	上場年月日
2012年4月2日	2012年4月2日
HP	決算月
http://www.artspark.co.jp/	12月
IRコンタクト	IRページ
-	http://www.artspark.co.jp/irinfo/
IRメール	IR電話
ir@artspark.co.jp	03-6820-9590

株式会社シェアードリサーチは今までにない画期的な形で日本企業の基本データや分析レポートのプラットフォーム提供を目指しています。さらに、徹底した分析のもとに顧客企業のレポートを掲載し随時更新しています。SR社の現在のレポートカバレッジは以下の通りです。

株式会社アイスタイル	株式会社ココカラファイン	日医工株式会社
あいホールディングス株式会社	コムシスホールディングス株式会社	日進工具株式会社
株式会社アクセル	サトーホールディングス株式会社	日清紡ホールディングス株式会社
アコーディア・ゴルフ・トラスト	株式会社サニックス	日本エマーゼンシアシスタンス株式会社
株式会社アジパンコムメジャパン	サンバイオ株式会社	日本KFCホールディングス株式会社
アズビル株式会社	株式会社サンリオ	日本駐車場開発株式会社
アズワン株式会社	株式会社ザッパラス	日本電計株式会社
株式会社アダストリア	株式会社シグマクス	ネットワンシステムズ株式会社
アノコムホールディングス株式会社	シップヘルスケアホールディングス株式会社	株式会社ハウスドゥ
A P A M A N株式会社	株式会社シンクロ・フード	伯東株式会社
株式会社アノント	シンバイオ製薬株式会社	株式会社ハビネット
アンジェス株式会社	株式会社シーアールイー	株式会社ハーモニック・ドライブ・システムズ
アンリツ株式会社	株式会社ジンス	株式会社ビジョナリーホールディングス
アース製薬株式会社	株式会社ジェイ・エス・ビー	株式会社ビジョン
アーツパークホールディングス株式会社	株式会社ジェイテックコーポレーション	BEENOS 株式会社
株式会社RVH	Jトラスト株式会社	ビジョン株式会社
株式会社イエローハット	株式会社JPホールディングス	株式会社ビーロット
イオンデジライト株式会社	ジャパンベストレスキューシステム株式会社	フィールズ株式会社
株式会社イオンファンタジー	GCA株式会社	株式会社フェローテックホールディングス
株式会社イグニス	スター・マイカ株式会社	藤田観光株式会社
伊藤忠エネクス株式会社	株式会社ストライク	フリービット株式会社
株式会社IDOM	株式会社スノーピーク	フリーユ株式会社
稲畑産業株式会社	株式会社スリー・ディー・マトリックス	株式会社FRONTEO
株式会社インテリジェント ウェイブ	生化学工業株式会社	株式会社ベネフィット・ワン
インフォコム株式会社	株式会社セリア	株式会社ベルパーク
株式会社インフォーマート	株式会社セレス	株式会社VOYAGE GROUP
株式会社エイジア	ソレイジア・ファーム株式会社	松井証券株式会社
株式会社エイチーム	ソースネクスト株式会社	マネックスグループ株式会社
株式会社エス・エム・エス	太陽ホールディングス株式会社	株式会社 三城ホールディングス
SBSホールディングス株式会社	株式会社高島屋	株式会社ミライト・ホールディングス
エヌ・ティ・ティ都市開発株式会社	タキヒヨー株式会社	株式会社ミルボン
株式会社FPG	株式会社多摩川ホールディングス	株式会社メディカルシステムネットワーク
株式会社エボラブルアジア	株式会社ダイセキ	株式会社メデネット
エリアリンク株式会社	中国塗料株式会社	ユシロ化学工業株式会社
エレコム株式会社	株式会社チヨダ	株式会社夢真ホールディングス
エン・ジャパン株式会社	株式会社テイクアンドギヴ・ニーズ	夢の街創造委員会株式会社
沖電気工業株式会社	株式会社ティア	株式会社ユーグレナ
株式会社小野測器	株式会社TKC	株式会社吉野家ホールディングス
株式会社オンワードホールディングス	DIC株式会社	株式会社ラウンドワン
株式会社オークファン	デジタルアーツ株式会社	株式会社ラクーンホールディングス
亀田製菓株式会社	株式会社デジタルガレージ	株式会社ラックランド
カルナビイオサイエンス株式会社	株式会社デジタルハーツホールディングス	リゾートトラスト株式会社
キャンノンマーケティングジャパン株式会社	株式会社TOKAIホールディングス	株式会社良品計画
クミアイ化学工業株式会社	株式会社ドリームインキュベータ	レーザーテック株式会社
株式会社クリーク・アンド・リバー社	株式会社ドンキホーテホールディングス	株式会社ワイヤレスゲート
グランディハウス株式会社	株式会社トライステージ	
ケイアイスター不動産株式会社	内外トランスライン株式会社	
ケネディクス株式会社	長瀬産業株式会社	
株式会社ゲームカード・ジョイコホールディングス	ナノキャリア株式会社	

※投資運用先銘柄に関するレポートをご所望の場合は、弊社にレポート作成を受託するよう各企業に働きかけることをお勧めいたします。また、弊社に直接レポート作成をご依頼頂くことも可能です。

ディスクレマー: 本レポートは、情報提供のみを目的としております。投資に関する意見や判断を提供するものでも、投資の勧誘や推奨を意図したものではありません。SR Inc.は、本レポートに記載されたデータの信憑性や解釈については、明示された場合と黙示の場合の両方につき、一切の保証を行わないものとします。SR Inc.は本レポートの使用により発生した損害について一切の責任を負いません。本レポートの著作権、ならびに本レポートとその他Shared Researchレポートの派生品の作成および利用についての権利は、SR Inc.に帰属します。本レポートは、個人目的の使用においては複製および修正が許されていますが、配布・転送その他の利用は本レポートの著作権侵害に該当し、固く禁じられています。SR Inc.の役員および従業員は、SR Inc.の調査レポートで対象としている企業の発行する有価証券に関して何らかの取引を行っており、または将来行う可能性があります。そのため、SR Inc.の役員および従業員は、該当企業に対し、本レポートの客観性に影響を与えうる利害を有する可能性があることにご留意ください。

金融商品取引法に基づく表示: 本レポートの対象となる企業への投資または同企業が発行する有価証券への投資についての判断につながる意見が本レポートに含まれている場合、その意見は、同企業からSR Inc.への対価の支払と引き換えに盛り込まれたものであるか、同企業とSR Inc.の間に存在する当該対価の受け取りについての約束に基づいたものです。

連絡先

株式会社シェアードリサーチ / Shared Research Inc.

東京都文京区千駄木3-31-12

HP: <https://sharedresearch.jp>

TEL: 03-5834-8787

Email: info@sharedresearch.jp