



アートスパークホールディングス | 3663

COVERAGE INITIATED ON: 2014.03.18

LAST UPDATE: 2021.03.16

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	13
中長期見通し	14
事業内容	19
ビジネスの概要	19
収益性分析	24
SW (Strengths, Weaknesses) 分析	26
過去の業績および財務諸表	27
過去の業績	27
損益計算書	35
貸借対照表	36
キャッシュフロー計算書	37
ニュース&トピックス	39
その他の情報	40
沿革	40
株主還元	41
大株主	42
トップマネジメント	42
従業員	42
ところで	42
企業概要	43

要約

差別化の源泉となる2つのビジネスモデル

- 同社は、グラフィクス技術を軸に研究開発と実用化を推進し、独自技術による「クリエイターサポート事業」と「UI/UX事業」の2つの事業を全世界の顧客に向けて展開する事業会社を傘下に持つ、純粋持株会社である。「クリエイターサポート事業」は、セルシスが事業展開し、イラスト・マンガ制作ソフト「CLIP STUDIO PAINT」や電子書籍配信ソリューションを有している。「UI/UX事業」はオーストリア現地法人の子会社Candera GmbHとカンデラジャパン社の2社が展開し、「CGI Studio」、「UI Conductor」により車載向けシステムを中心に、液晶画面向けのソリューションビジネスに注力している。
- 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、カンデラに帰属する「UI/UX事業」（B2B事業）の2つからなる。いずれの事業においても、自社IP製品によるビジネス推進を鮮明に打ち出している。「UI/UX事業」において受託開発を中心に事業を行っていた株式会社エイチアイ（カンデラジャパンの完全子会社）については、2021年3月、株式会社ミックウェアに売却した。売上構成比はそれぞれ66.9%、33.1%、営業利益構成比はそれぞれ270.2%、-170.2%（2019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に強いカンデラ）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」および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）とによる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

- 2020年12月期通期実績は売上高6,374百万円（前期比18.4%増）、営業利益773百万円（同219.6%増）、経常利益748百万円（同224.8%増）、親会社株主帰属する当期純損失475百万円（前年同期は四半期純利益241百万円）となった。2021年2月8日に上方修正された会社予想に沿った形で着地した。クリエイターサポート事業の製品・ソリューションへの需要が高く、国内・海外とも販売が堅調に推移した。
- 2021年12月期会社予想は、売上高6,735百万円（前期比5.7%増）、営業利益922百万円（同19.2%増）、経常利益877百万円（同17.3%増）、親会社株主に帰属する当期純利益965百万円（前期は当期純損失475百万円）期末配当は12円（同10円）を計画している。クリエイターサポート事業およびUI/UX事業の両セグメントとも、引き続き自社ソフトウェアIP開発に注力し、販売促進活動を推進する。クリエイターサポート事業は、グローバル展開を意識しつつCLIP STUDIOへの研究開発投資を継続し、マーケットポジションを維持しながらサブスクリプションを中心とする新たな課金モデルを充実させ、サービスの継続性と収益性の向上を図る。UI/UX事業は、新型コロナウイルス感染症問題により事業環境は大きく変化した。完成車の生産も一部のメーカーでは回復傾向にあるものの、自動車業界における新たな設備投資には慎重な姿勢が見られ、同社では厳しい状況が続くと予想している。将来の市場拡大に向けて、CGI Studioなど自社IP製品の開発・マーケティング活動の投資を先行する。
- 新中期経営計画（2021年12月期～2025年12月期）の最終年度2025年12月期の目標は、売上高13,380百万円、営業利益4,540百万円、営業利益率33.9%。2019年2月に策定した中期計画（前中期計画）について、2020年12月期の売上高、営業利益の数値目標は達成の見込み。クリエイターサポート事業は、2020年12月期に前中期計画最終年度の2023年12月期の目標を3年前倒しで達成の見込み。一方、UI/UX事業の2020年12月期は、新型コロナウイルス感染症問題により、自動車業界の需要の低迷や生産台数の減少により目標の6割程度の達成率となる見込み。以上のことから、同社は新たに2021年12月期を初年度とする5か年の中期経営計画を策定した。

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、カンデラ社が保有する自社UI/UX・IPソフト製品の開発実績、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)	12年3月期 単純合算	12年12月期 連結変則9ヶ月	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 連結実績	19年12月期 連結実績	20年12月期 連結実績	21年12月期 会予
売上高	4,565,225	2,633,289	3,685,419	3,826,206	4,156,911	3,835,853	3,636,018	3,789,652	5,381,272	6,373,808	6,735,000
前年比	-7.4%	-	-	3.8%	8.6%	-7.7%	-5.2%	4.2%	42.0%	18.4%	25.2%
売上総利益	1,694,117	411,323	1,142,503	1,333,494	1,278,954	1,564,523	1,602,062	1,787,129	2,302,804	3,132,156	
前年比	-21.2%	-	-	16.7%	-4.1%	22.3%	2.4%	11.6%	28.9%	36.0%	
売上総利益率	37.1%	15.6%	31.0%	34.9%	30.8%	40.8%	44.1%	47.2%	42.8%	49.1%	
営業利益	226,566	-667,312	-69,093	99,713	88,488	500,504	423,803	374,886	241,957	773,273	922,000
前年比	-63.6%	-	-	-	-	465.6%	-15.3%	-11.5%	-35.5%	219.6%	281.1%
営業利益率	5.0%	-	-	2.6%	2.1%	13.0%	11.7%	9.9%	4.5%	12.1%	13.7%
経常利益	215,666	-690,045	-68,222	93,621	62,226	477,045	410,425	357,679	230,167	747,669	877,000
前年比	-64.5%	-	-	-	-	666.6%	-14.0%	-12.9%	-35.6%	224.8%	281.0%
経常利益率	4.7%	-	-	2.4%	1.5%	12.4%	11.3%	9.4%	4.3%	11.7%	13.0%
当期純利益	-255,795	-1,350,939	42,811	59,958	34,791	337,150	374,791	334,144	241,469	-475,407	965,000
前年比	-	-	-	40.1%	-42.0%	869.1%	11.2%	-10.8%	-27.7%	-	-
利益率	-	-	1.2%	1.6%	0.8%	8.8%	10.3%	8.8%	4.5%	-7.5%	-
一株当たりデータ											
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	6,799,220	8,158,720	8,159,720	
EPS	-	-203.59	6.45	9.02	5.21	49.80	55.25	49.18	31.42	-58.31	118.26
DPS	-	-	-	-	2.00	3.00	4.00	5.00	6.00	10.00	12.00
BPS	-	350.03	340.55	348.84	356.88	410.47	464.19	509.60	554.63	492.06	
貸借対照表 (千円)											
現金・預金・有価証券	2,191,488	1,294,740	1,323,533	1,086,746	1,323,640	2,152,234	2,491,012	2,700,195	1,905,356	2,923,860	
流動資産合計	3,823,757	2,158,580	2,130,897	2,214,755	2,085,545	2,542,140	2,996,405	3,279,406	2,708,841	3,866,018	
有形固定資産	83,204	70,065	55,733	71,552	52,856	56,035	76,767	79,336	224,285	209,027	
投資その他の資産計	667,529	806,700	453,119	351,810	252,399	188,993	208,959	285,966	208,157	269,210	
無形固定資産	1,406,486	979,243	1,003,040	1,326,376	1,209,075	911,906	741,982	709,851	2,669,878	1,294,023	
資産合計	5,980,979	4,024,939	3,650,704	3,969,974	3,602,921	3,699,684	4,024,115	4,354,561	5,811,162	5,638,279	
買掛金	276,578	170,305	168,904	211,822	149,730	68,135	80,707	100,590	95,858	119,644	
短期有利負債	503,136	438,576	596,879	558,012	473,141	357,329	274,964	68,080	-	-	
流動負債合計	1,117,737	1,022,418	1,021,006	1,241,218	975,882	756,137	676,402	666,971	896,781	1,295,597	
長期有利負債	324,940	474,391	267,512	276,203	87,011	36,372	18,080	-	-	-	
固定負債合計	427,264	653,465	343,485	365,953	187,233	145,328	180,242	210,792	385,583	322,005	
負債合計	1,545,002	1,675,884	1,364,491	1,607,172	1,163,115	901,466	856,644	877,763	1,282,364	1,617,602	
純資産合計	4,435,977	2,349,056	2,286,213	2,362,802	2,439,806	2,798,218	3,167,471	3,476,797	4,528,797	4,020,676	
有利負債(短期及び長期)	828,076	912,967	864,391	834,215	560,152	393,701	293,044	68,080	-	-	
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フロー	273,344	137,818	358,484	672,554	837,494	1,435,075	1,021,462	1,007,074	988,658	1,820,864	
投資活動によるキャッシュフロー	-1,052,154	-622,300	-163,135	-508,476	-539,941	-551,610	-577,430	-550,631	-2,425,091	-778,846	
財務活動によるキャッシュフロー	869,543	-355,593	-48,473	-238,659	-64,272	-58,486	-108,862	-250,865	728,621	-46,282	
財務指標											
総資産経常利益率 (ROA)	3.8%	-13.8%	-1.8%	2.5%	1.6%	13.1%	10.6%	8.5%	4.5%	13.1%	
自己資本純利益率 (ROE)	-5.8%	-41.0%	1.9%	2.6%	1.5%	13.0%	12.6%	10.1%	6.1%	-11.2%	
純資産比率	73.1%	54.9%	61.7%	58.4%	66.4%	75.2%	78.3%	79.4%	77.8%	71.2%	

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。

直近更新内容

概略

2021年3月16日、アートスパークホールディングス株式会社への取材を通じて、レポートを更新した。

2021年2月12日、同社は、2020年12月期通期決算を発表した。

(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)

同日、同社は連結孫会社（特定孫会社）の異動（孫会社株式の譲渡）および特別利益の計上について発表した。

(リリース文へのリンクは[こちら](#))

- ▷ 同社は、2021年2月12日開催の取締役会において、同社連結孫会社（特定孫会社）である株式会社エイチアイの全株式の譲渡に係る株式譲渡契約の締結について決議した。本件株式譲渡に伴い特別利益342百万円（後述）が発生する。株式譲渡契約締結日は同年2月12日、株式譲渡効力発生日は同年3月1日（予定）、譲渡価額は450百万円。
- ▷ 同社グループは、クリエイターサポート事業およびUI/UX事業において、自社IP製品ビジネス中心の売上獲得に注力し、今後のグループ成長に向け自社IP製品を強みとしたビジネス推進をより鮮明に打ち出して行く方針としている。その中で、エイチアイ社は受託開発を中心に事業を行っており、同社の方針とは一線を引いたビジネス環境が今後も継続する状況にあることから、株式会社ミックウェアへ株式譲渡することとした。
- ▷ 株式譲渡にあたり、譲渡価額について公正性・妥当性を期すため、第三者機関による株価算定を実施した。エイチアイ社は株式を公開していないため、エイチアイの純資産価額方式と収益還元方式により株主価値を算定した結果、380百万円～540百万円となった。この企業価値評価額をもとに、将来的な収益力の見積もりや、現時点での資産状況等から評価を行い、同社と株式譲渡の相手先であるミックウェア社との間で総合的に検討を行い協議したうえで譲渡価額を決定した。
- ▷ 特別利益342百万円は2021年12月期に計上となり、2021年2月12日に開示の通期業績予想に織り込まれている。
- ▷ 当該株式譲渡による中期経営計画（2020年11月6日公表）の2022年12月期以降の計画への影響は軽微としている。

エイチアイ社の最近3年間の経営成績および財政状態

(百万円)

	2018年12月期	2019年12月期	2020年12月期
純資産	1,401	1,383	151
総資産	1,662	1,938	682
売上高	885	855	670
経常利益	-76	-120	31
当期純利益	0	-17	-1,232

2021年2月8日、同社は、2020年12月期通期業績予想（上方修正）および配当予想の修正を発表した。

(リリース文へのリンクは[こちら](#))

2020年12月期通期連結業績予想の修正

- ▷ 売上高：6,373百万円（前回予想は6,287百万円）
- ▷ 営業利益：773百万円（同561百万円）
- ▷ 経常利益：747百万円（同535百万円）
- ▷ 親会社株主に帰属する当期純損失：475百万円（同当期純損失761百万円）
- ▷ 期末配当予想：1株当たり10円（同7円、前期は6円）

<修正の理由>

- ▷ 売上高は、クリエイターサポート事業における海外売上が堅調に推移し、前回予想を上回る見込みとなった。
- ▷ 営業利益・経常利益（Candera GmbHののれん等の償却費約367百万円を含む）は、クリエイターサポート事業の売上高上振れと、UIUX事業において当初見込みより原価が低減されたことにより前回初予想を上回る見込みとなった。親会社株主に帰属する当期純損失は、のれんの減損損失1,065百万円（当第3四半期累計期間に計上）および税金等調整による。
- ▷ 期末配当については、前回予想の7円から3円増配の10円（前期比4円増配）に修正した。クリエイターサポート事業の売上高・営業利益が、前中期経営計画の最終年である2023年12月期計画値を3年前倒しで超過する見込みでとなった。また、新型コロナウイルス感染症の影響によりこののれんの減損損失を計上し当期純損失となるが、本件は、一過性の特別損失である。以上の状況及び今回の連結業績予想の修正状況を踏まえ配当予想を修正した。

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)	18年12月期				19年12月期				20年12月期				20年12月期 (進捗率) 週会予	
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q		
売上高	1,012	911	905	962	1,180	1,355	1,513	1,334	1,443	1,564	1,657	1,709	100.0%	6,373
前年比	20.4%	3.3%	-12.6%	9.5%	16.5%	48.8%	67.2%	38.7%	22.3%	15.5%	9.6%	28.1%		18.4%
売上総利益	514	425	419	428	652	508	476	666	685	853	927	667		
前年比	22.6%	6.3%	-22.4%	76.7%	26.7%	19.4%	13.7%	55.7%	5.1%	67.9%	94.7%	0.2%		
売上総利益率	50.8%	46.7%	46.3%	44.5%	55.3%	37.5%	31.5%	49.9%	47.5%	54.6%	56.0%	39.0%		
販管費	301	337	293	481	396	535	462	668	542	638	653	527		
前年比	7.7%	17.2%	5.3%	43.9%	31.5%	58.9%	57.6%	38.8%	36.9%	19.3%	41.4%	-21.1%		
売上高販管費比率	29.7%	37.0%	32.4%	50.0%	33.5%	39.5%	30.5%	50.0%	37.5%	40.8%	39.4%	30.8%		
営業利益	214	89	126	-53	256	-27	14	-2	143	215	274	140	100.0%	773
前年比	52.0%	-21.6%	-52.0%	-	20.0%	-	-88.6%	-	-44.0%	-	1813.1%	-		219.5%
営業利益率	21.1%	9.8%	13.9%	-	21.7%	-	0.9%	-	9.9%	13.8%	16.5%	8.2%		12.1%
経常利益	201	89	127	-60	252	-33	12	-1	140	209	268	132	100.1%	747
前年比	51.1%	-19.6%	-51.6%	-	25.5%	-	-90.7%	-	-44.7%	-	2152.6%	-		224.5%
経常利益率	19.9%	9.8%	14.1%	-	21.4%	-2.4%	0.8%	0	9.7%	13.3%	16.2%	7.7%		11.7%
当期純利益	179	71	94	-9	202	-31	50	20	75	133	-859	176	-	-475
前年比	40.3%	-24.2%	-56.4%	-	13.2%	-	-46.6%	-	-63.1%	-	-	771.9%		-
当期純利益率	17.7%	7.8%	10.4%	-	17.2%	-2.3%	3.3%	1.5%	5.2%	8.5%	-51.8%	10.3%		-
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	1,012	1,923	2,828	3,790	1,180	2,534	4,047	5,381	1,443	3,007	4,665	6,374		
前年比	20.4%	11.7%	2.5%	4.2%	16.5%	31.8%	43.1%	42.0%	22.3%	18.7%	15.3%	18.4%		
売上総利益	514	940	1,359	1,787	652	1,160	1,636	2,302	685	1,538	2,466	3,133		
前年比	22.6%	14.6%	-0.1%	11.5%	26.7%	23.4%	20.4%	28.9%	5.1%	32.6%	50.7%	36.1%		
売上総利益率	50.8%	48.9%	48.1%	47.1%	55.3%	45.8%	40.4%	42.8%	47.5%	51.2%	52.9%	49.2%		
販管費	301	637	931	1,412	396	931	1,393	2,060	542	1,180	1,833	2,360		
前年比	7.7%	12.5%	10.2%	19.7%	31.5%	46.0%	49.7%	46.0%	36.9%	26.8%	31.6%	14.5%		
売上高販管費比率	29.7%	33.2%	32.9%	37.2%	33.5%	36.7%	34.4%	38.3%	37.5%	39.2%	39.3%	37.0%		
営業利益	214	302	428	375	256	229	244	242	143	359	633	773		
前年比	52.0%	19.1%	-17.0%	-11.5%	20.0%	-24.2%	-43.1%	-35.5%	-44.0%	56.4%	159.8%	219.6%		
営業利益率	21.1%	15.7%	15.1%	9.9%	21.7%	9.0%	6.0%	4.5%	9.9%	11.9%	13.6%	12.1%		
経常利益	201	290	417	358	252	219	231	230	140	348	616	748		
前年比	51.1%	19.0%	-17.6%	-12.9%	25.5%	-24.3%	-44.6%	-35.6%	-44.7%	58.7%	166.4%	224.8%		
経常利益率	19.9%	15.1%	14.8%	9.4%	21.4%	8.7%	5.7%	4.3%	9.7%	11.6%	13.2%	11.7%		
当期純利益	179	250	344	334	202	171	221	241	75	208	-651	-475		
前年比	40.3%	13.0%	-21.3%	-10.8%	13.2%	-31.4%	-35.6%	-27.7%	-63.1%	21.2%	-	-		
当期純利益率	17.7%	13.0%	12.2%	-	17.2%	6.8%	5.5%	4.5%	5.2%	6.9%	-14.0%	-7.5%		

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)	18年12月期				19年12月期				20年12月期			
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4
売上高												
クリエイターサポート	679	748	750	781	909	886	904	918	1,014	1,242	1,257	1,293
UI/UX	344	174	170	198	287	473	608	422	434	334	405	416
小計	1,023	972	869	979	1,196	1,359	1,513	1,340	1,448	1,576	1,661	1,709
調整	-11	-11	-15	-16	-17	-4	0	-5	-5	-12	-4	0
合計	1,012	911	905	962	1,180	1,355	1,513	1,334	1,443	1,564	1,657	1,709
営業利益												
クリエイターサポート	139	157	142	34	239	177	191	85	312	476	415	260
UI/UX	52	-51	-56	-13	40	-196	-160	-120	-201	-268	-168	-175
小計	191	106	87	21	279	-19	32	-35	111	208	247	85
調整	23	-17	39	-75	-23	-8	-17	33	33	8	27	55
合計	214	89	126	-53	256	-27	14	-2	143	215	274	140
同利益率												
クリエイターサポート	20.4%	21.0%	19.0%	4.4%	26.3%	20.0%	21.2%	9.2%	30.8%	38.3%	33.0%	20.1%
UI/UX	15.2%	-29.2%	-32.9%	-6.7%	13.8%	-41.4%	-26.3%	-28.4%	-46.3%	-80.3%	-41.6%	-42.1%
合計	21.1%	9.8%	13.9%	-5.6%	21.7%	-2.0%	0.9%	-0.1%	9.9%	13.8%	16.5%	8.2%
累計値 (百万円)												
		18年12月期				19年12月期				20年12月期		
	Q1	Q1-Q2	Q1-Q3	Q1-Q4	Q1	Q1-Q2	Q1-Q3	Q1-Q4	Q1	Q1-Q2	Q1-Q3	Q1-Q4
売上高												
クリエイターサポート	679	1,426	2,176	2,957	909	1,795	2,699	3,617	1,014	2,256	3,513	4,807
UI/UX	344	519	688	886	287	760	1,369	1,790	434	767	1,172	1,588
小計	1,023	1,995	2,864	3,843	1,196	2,555	4,068	5,408	1,448	3,024	4,685	6,394
調整	-11	-22	-37	-53	-17	-21	-21	-26	-5	-17	-21	-21
合計	1,012	1,923	2,828	3,790	1,180	2,534	4,047	5,381	1,443	3,007	4,665	6,374
営業利益												
クリエイターサポート	139	295	438	472	239	416	608	693	312	787	1,203	1,463
UI/UX	52	2	-54	-67	40	-156	-316	-436	-201	-469	-637	-812
小計	191	297	384	405	279	260	291	256	111	318	565	651
調整	23	5	45	-30	-23	-31	-48	-14	33	40	67	122
合計	214	302	428	375	256	229	244	242	143	359	633	773
同利益率												
クリエイターサポート	20.4%	20.7%	20.1%	16.0%	26.3%	23.2%	22.5%	19.1%	30.8%	34.9%	34.2%	30.4%
UI/UX	15.2%	0.3%	-7.9%	-7.6%	13.8%	-20.6%	-23.1%	-24.4%	-46.3%	-61.1%	-54.4%	-51.2%
合計	21.1%	15.7%	15.1%	9.9%	21.7%	9.0%	6.0%	4.5%	9.9%	11.9%	13.6%	12.1%

**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。

2020年12月期実績（2021年2月12日発表）

決算概要

- ▷ 2020年12月期実績：売上高6,374百万円（前期比18.4%増）、営業利益773百万円（同219.6%増）、経常利益748百万円（同224.8%増）、親会社株主帰属する当期純損失475百万円（前年同期は四半期純利益241百万円）。
- ▷ 達成率：2020年12月期通期修正会社計画を2021年2月8日に上方修正しており（売上高はクリエイターサポート事業の海外売上高の堅調が主因、利益は当該増収効果やUI/UX事業の原価低減が主因）、修正計画に沿った着地となった。
- ▷ 前年同期比18.4%増収：UI/UX事業においては、自動車業界における需要の低迷や生産台数減少により厳しい状況となった。しかし、クリエイターサポート事業は、同子会社セルシス社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・海外とも販売が堅調に推移した。
- ▷ 同219.6%営業増益：クリエイターサポート事業の売上高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など、収益性の高い売上が計上されたことにより大幅増益となった。UI/UX事業においては、新型コロナウイルス感染症問題により事業環境は大きく変化し、同社では将来の市場拡大に向けて、自社IP製品の開発・マーケティング活動の投資を先行した。
- ▷ 同224.8%経常増益：為替差損22百万円（前期は3百万円）を計上するも、前期に計上した支払利息5百万円（今期はゼロ）が剥落、また特許権消却・商標権消却などが前期比で減少した。
- ▷ 親会社株主帰属する当期純損失475百万円：新型コロナウイルス感染症の同業界への影響を勘案し、同社に対して認識していたのれんの一部について、当第3四半期決算に1,065百万円の減損損失を計上した。

*2020年12月期通期連結業績予想の修正（2021年2月8日発表）

- ▷ 売上高：6,373百万円（前回予想は6,287百万円）
- ▷ 営業利益：773百万円（同561百万円）
- ▷ 経常利益：747百万円（同535百万円）
- ▷ 親会社株主に帰属する当期純損失：475百万円（同当期純損失761百万円）
- ▷ 期末配当予想：1株当たり10円（同7円、前期は6円）

<修正の理由>

- ▷ 売上高は、クリエイターサポート事業における海外売上が堅調に推移し、前回予想を上回る見込みとなった。
- ▷ 営業利益・経常利益（Candera GmbHののれん等の償却費約367百万円を含む）は、クリエイターサポート事業の売上高上振れと、UI/UX事業において当初見込みより原価が低減されたことにより前回初予想を上回る見込みとなった。親会社株主に帰属する当期純損失は、のれんの減損損失1,065百万円（当第3四半期累計期間に計上）および税金等調整による。
- ▷ 期末配当については、前回予想の7円から3円増配の10円（前期比4円増配）に修正した。クリエイターサポート事業の売上高・営業利益が、前中期経営計画の最終年である2023年12月期計画値を3年前倒しで超過する見込みでとなった。また、新型コロナウイルス感染症の影響によりこののれんの減損損失を計上し当期純損失となるが、本件は、一過性の特別損失である。以上の状況及び今回の連結業績予想の修正状況を踏まえ配当予想を修正した。

セグメント別

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

同事業のセグメント売上高（外部売上高）は4,807百万円（前年同期比32.9%増）、営業利益1,463百万円（同111.3%増）となった

- ▷ 「CLIP STUDIO PAINT」シリーズは、2012年発売開始からの全世界における累計出荷本数が10百万本を突破、60%以上が海外シェアとなった。

- ▷ 2020年8月には、モバイル製品Galaxyシリーズに対応した「CLIP STUDIO PAINT for Galaxy」を全世界同時にGalaxy Storeでサブスクリプション課金モデルを採用し提供を開始した。
- ▷ 前作の2.5倍の事前予約数を集め好評のサムスン社のAndroidタブレット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出荷が開始された。
- ▷ GalaxyおよびGalaxyにペン技術を提供する株式会社ワコム（東証1部 6727）と共同で、「国際イラストレーションコンテスト2020」を開催した。
- ▷ 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」が採用された。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した。
- ▷ 「CLIP STUDIO PAINT」のAndroid版をサブスクリプション課金モデルを採用してリリースした。ChromeOSにも対応し教育分野などで利用が進むChromebookでも利用可能となった。Android版リリースに併せ、利用者拡大およびブランド認知率向上を目的に、クリスマスシーズンに国内外で大規模なプロモーションをインターネット上で実施した。
- ▷ 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」を無償で提供するなど、利用者拡大に向けた施策を実施した。
- ▷ 神奈川県大磯町、同社子会社セルシス社、およびワコム社、株式会社アイネット（東証1部 9600）の4者間で、大磯町の初等中等教育の質向上を目指す「ニューノーマル・デジタル・クリエイティブ教育」を推進するため、相互連携を強化するパートナーシップ協定を締結した。
- ▷ 同年7月には電子書籍ビューア「CLIP STUDIO READER」のメジャーバージョンアップも行い、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るようになった。また、テキストコンテンツ対応強化も行い、画面サイズに合わせた最適な表示や、配信ファイルの軽量化を実現した。

UI/UX（ユーアイ/ユーエックス）事業

- ▷ 同事業のセグメント売上高は1,588百万円（前年同期比11.3%減）、営業損失812百万円（前年同期は営業損失436百万円）となった。営業損失には子会社買収に伴うのれん償却費367百万円を含む。
- ▷ 当事業では、自動車（四輪・二輪）関連分野を筆頭に、車載向けソフトウェア開発プラットフォーム「CGI Studio」（シージーアイスタジオ）、および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）を中心とする自社IP製品の開発と販売に注力している。
- ▷ 同事業の主要取引先である自動車業界は、世界的な新型コロナウイルス感染症拡大の影響により、世界規模での自動車需要の喪失や設備投資の低下の影響により厳しい状況で推移している。完成車の生産はメーカーにより回復傾向にあるものの、自動車業界における新たな設備投資には慎重な姿勢が見られ、同社では厳しい状況が続くものと予想している。
- ▷ CGI Studio3.9をリリースし、革新的なAI Importerを機能追加しユーザビリティが向上した。
- ▷ 世界最大のタイプファウンダリー Monotype社のiType®をCGI Studioに実装した。
- ▷ 「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した。
- ▷ 同社子会社Candera社とLGエレクトロニクス株式会社が、車載用ヘッドアップディスプレイ(HUD) やセンターインフォメーションディスプレイ(CID)など、様々なディスプレイをサポートする革新的な拡張現実 (AR) ソリューションを共同開発した。
- ▷ 欧州最大級の組込み関連技術の国際展示会「Embedded World 2020」に出展し、組込みHMI設計の分野で革新的なHMIソリューションとテクノロジーを組み合わせ、自動車向けの統合コックピットソリューションや、新たに開発された家電ソリューションの「スマートオープンUI」を展示した。

▷ 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」のデモ展示を行った。

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)	19年12月期			20年12月期			21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	上期会予	下期会予	通期会予
売上高	2,534	2,847	5,381	3,007	3,366	6,374	3,254	3,481	6,735
前期比	31.8%	52.5%	42.0%	18.7%	18.3%	18.4%	8.2%	3.4%	5.7%
売上原価	1,373	1,705	3,078	1,470	1,771	3,242			
売上総利益	1,160	1,143	2,303	1,538	1,595	3,133			
売上総利益率	45.8%	40.1%	42.8%	51.2%	47.4%	49.2%			
販売費及び一般管理費	931	1,130	2,060	1,180	1,180	2,360			
売上高販管費比率	36.7%	39.7%	38.3%	39.2%	35.1%	37.0%			
営業利益	229	13	242	359	415	773	391	531	922
前期比	-24.2%	-	-35.5%	56.4%	3165.0%	219.6%	9.0%	28.1%	19.2%
営業利益率	9.0%	-	4.5%	11.9%	12.3%	12.1%	12.0%	15.3%	13.7%
経常利益	219	11	230	348	400	748	370	507	877
前期比	-24.3%	-	-35.6%	58.7%	3603.7%	224.8%	6.3%	26.9%	17.3%
経常利益率	8.7%	-	4.3%	11.6%	11.9%	11.7%	11.4%	14.6%	13.0%
当期純利益	171	70	241	208	-683	-475	548	417	965
前期比	-31.4%	-16.8%	-27.7%	21.2%	-1071.4%	-296.9%	164.1%	-	-
純利益率	6.8%	2.5%	4.5%	6.9%	-20.3%	-7.5%	16.8%	12.0%	14.3%

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。

**会社計画は直近の数字である。

2021年12月期通期業績見通し (2021年2月12日発表)

2021年12月期会社予想は、売上高6,735百万円（前期比5.7%増）、営業利益922百万円（同19.2%増）、経常利益877百万円（同17.3%増）、親会社株主に帰属する当期純利益965百万円（前期は当期純損失475百万円）、期末配当は12円（同10円）を計画している。

- ▷ 2021年3月、同社子会社株式会社カンデラジャパンの100%子会社、株式会社エイチアイ（同社連結孫会社）の全株式を、株式会社ミックウェアに譲渡した。同社グループはクリエイターサポート事業およびUI/UX事業の両セグメントとも、引き続き自社ソフトウェアIP開発に注力し、販売促進活動を推進する。エイチアイ社は受託開発を中心に事業を展開しており、自社ソフトウェアIP活用といった同社の方針とは一線を画すことがあった。
- ▷ 2020年11月6日発表の中期経営計画（2021年12月期～2025年12月期；後段参照）における2021年12月会社計画と、2021年2月12日発表の2021年12月会社計画との差異は、エイチアイの売却に伴う要因から生じるもの。
- ▷ クリエイターサポート事業は、グローバル展開を意識しつつCLIP STUDIOへの研究開発投資を継続し、マーケットポジションを維持しながらサブスクリプションを中心とする新たな課金モデルを充実させ、サービスの継続性と収益性の向上を図る。
- ▷ UI/UX事業は、新型コロナウイルス感染症問題により事業環境は大きく変化した。完成車の生産も一部のメーカーでは回復傾向にあるものの、自動車業界における新たな設備投資には慎重な姿勢が見られ、同社では厳しい状況が続くと予想している。将来の市場拡大に向けて、CGI Studioなど自社IP製品の開発・マーケティング活動の投資を先行する。

中長期見通し

新中期経営計画（2021年12月期～2025年12月期）

- ▷ 同社は新たに2021年12月期を初年度とする5か年の中期経営計画を策定した。背景は以下の通り。
 - ▶ 2019年2月に策定した中期計画（前中期計画）について、2020年12月期の売上高、営業利益の数値目標は達成の見込みとなった。
 - ▶ クリエイターサポート事業は、2020年12月期に前中期計画最終年度の2023年12月期の売上高目標を3年前倒して達成の見込み。一方、UI/UX事業の2020年12月期は、新型コロナウイルス感染症問題により、自動車業界の需要の低迷や生産台数の減少により売上高目標の6割程度の達成率となる見込みとなった。
- ▷ 新中期経営計画の最終年度となる2025年12月期の目標は、売上高13,380百万円（2020年12月期会社予想比212.8%）、営業利益4,540百万円（同809.3%）。
 - ▶ 売上高については、前中期経営計画（2019年12月期～2023年12月期；後段参照）と比べて、クリエイターサポート事業の拡大ペースが高まり、前中期経営計画値を超過する見込み
 - ▶ 営業利益については、のれんを減損した（2020年12月期）ことにより、前中期経営計画と比べて、概ね、良化傾向

新中期経営計画（2020年11月6日発表）

（単位）	2021年12月期 会社計画	2022年12月期 会社計画	2023年12月期 会社計画	2024年12月期 会社計画	2025年12月期 会社計画
売上高	6,980	8,110	9,190	11,090	13,380
クリエイターサポート事業	5,490	6,640	7,460	8,950	10,690
流通・直販（構成比）	49%	43%	37%	30%	25%
サブスクリプション（同）	28%	36%	44%	49%	52%
ソリューション（同）	23%	20%	16%	15%	14%
新規事業（同）	-	1%	3%	6%	9%
UI/UX事業	1,490	1,470	1,730	2,140	2,690
ロイヤリティ（構成比）	36%	47%	48%	45%	42%
ライセンス（同）	15%	15%	19%	25%	30%
サポート（同）	11%	9%	7%	9%	9%
受託サービス（同）	38%	29%	26%	21%	19%
営業利益	1,070	1,880	2,190	3,340	4,540
クリエイターサポート事業	1,370	2,120	2,270	2,870	3,500
UI/UX事業	-300	-240	-80	470	1,040
UI/UX事業（のれん償却前営業利益）	-180	-120	40	500	1,040
のれん償却等前営業利益	1,190	2,000	2,310	3,370	4,540
営業利益率	15.3%	23.2%	23.8%	30.1%	33.9%
クリエイターサポート事業	25.0%	31.9%	30.4%	32.1%	32.7%
UI/UX事業	-20.1%	-16.3%	-4.6%	22.0%	38.7%

出所：会社資料よりSR社作成

*売上高の構成比は、資料の図から読み取った数値に基づきSR社が計算した概数

今後の取り組み

- ▷ クリエイターサポート事業：安定した電子書籍ソリューション提供に加えて「CLIP STUDIO PAINT」シリーズの開発・サービス提供の強化によりグローバル展開を更に加速していく。グローバル展開を意識しつつ「CLIP STUDIO」への研究開発投資を継続し、マーケットポジションを維持しながらサブスクリプションを中心とする新たな課金モデルを充実させて、サービスの継続性と収益性を向上させる。また、新規事業開発投資も実施する。年間10%～20%成長を目指す。
 - ▶ 売上高全体に占めるサブスクリプションによる売上高構成比（会社計画）は、2021年12月期約28%、2022年12月期約36%、2023年12月期約44%、2024年12月期約49%、2025年12月期約52%を計画している
 - ▶ 月額課金利用者を中心に利用者の増加施策を行い、2025年12月期末に利用者を現在の5倍に拡大させる

- 「CLIP STUDIO」利用者拡大①「「CLIP STUDIO」のグローバル展開強化」：ツール・サービスの多言語ローカライズ強化およびインターネットを活用したグローバルマーケティング活動を実施し、現在60%の日本国外利用者割合を、2025年12月期には80%以上に高める
 - 「CLIP STUDIO」利用者拡大②「「CLIP STUDIO」のマルチプラットフォーム・マルチデバイス展開強化」：提供中のWindows/Mac/iPhone/iPad/Galaxyに加えて、Android・Chromebookプラットフォームに向けた提供を実施する
 - 「CLIP STUDIO」利用者拡大③「課金決済手段の拡充」：AppleやGoogleが提供するアプリストアやクレジットカードに加え、各国の事情に即した決済手段を提供していく
 - 積極的・継続的な研究開発投資①「「CLIP STUDIO」の機能強化」：「CLIP STUDIO PAINT」の機能拡充および信頼性向上を図る。電子書籍ソリューションを含むコンテンツの「出口」サービスを強化する。全世界のユーザーに向けたコミュニティサービス拡充および運営力向上を図る
 - 積極的・継続的な研究開発投資②「AI・機械学習への取り組み強化」および「3D表現技術の活用強化」：3D技術でリアルに空間を表現し、その世界で「ならでは」のコンテンツ創作・発表・消費が行える世界の実現する3D技術を活用した新規事業にチャレンジする
- ▷ UI/UX事業：新型コロナウイルス感染症問題により、事業環境は大きく変化しており、将来の市場拡大に向けて、自社IP製品の開発・マーケティング活動の投資を先行させる。2019年6月に日本およびアジア地区における営業、開発およびサポートを目的とした同社子会社、株式会社カンデラジャパンを設立し、Candera GmbHとの開発・マーケティング活動の連携を強化している。2019年12月に北アメリカのデトロイト地域に、同社孫会社、Candera America Inc.を設立し、北米の新規顧客獲得に向けて体制を整備している。自社IP製品の機能強化を図るとともに、自動車業界に限らず、産業機器や家電業界などに、積極的にアプローチしていく。今般の新型コロナウイルス感染症の発生などの環境変化に耐える体制を構築するため、2023年12月期までは開発・マーケティング活動の投資を先行し、2024年12月期以降での拡大を目指す。
- 2021年は新型コロナウイルス感染症の影響により車載向けの売上げの低迷はあるものの、今後は車載向けに蓄積した先進の技術をベースに、幅広い顧客層にアプローチしていく
 - ロイヤリティ収入の構成比を高める：売上高全体に占めるロイヤリティによる売上高構成比（会社計画）は、2021年12月期約36%、2022年12月期約47%、2023年12月期約48%、2024年12月期約45%、2025年12月期約42%を計画している
 - ライセンス収入の構成比を高める：売上高全体に占めるライセンスによる売上高構成比（会社計画）は、2021年12月期約15%、2022年12月期約15%、2023年12月期約19%、2024年12月期約25%、2025年12月期約30%を計画している
 - 自社IP製品は、液晶にGUIを表示するために欠かせないHMIソリューションであり、現在メインのターゲットとしている自動車業界においても、今後液晶の需要はますます伸びていくと社は考えている
 - 人と機械とをつなぐヒューマン・マシン・インターフェース（HMI）は、画像以外にも音声やジェスチャーなどもある。しかし、メインはやはり画像であり、リアルタイムレンダリングを要求されるHMIにおいては、GUIを開発するツールやそれを表示するレンダリングエンジンは必要不可欠であると社は考えている
 - 開発中の次世代ソリューションは、既存製品である「CGI Studio」と「UI Conductor」の評価の高い機能をベースに、自動車関連だけでなく、高度化する産業機器・民生機器など、あらゆる組み込み製品に対応していく。2022年末までに、「CGI Studio」と「UI Conductor」の長所を承継し、メンテナンス性を重視し、手離れの良い製品構成を目指す。2023年以降は、販売と新機能の開発に注力する

- ▶ 「CGI Studio」と「UI Conductor」といった既存製品については、2022年末までに、顧客とソフトウェアメーカーとしての関係を構築した後に、新製品を投入する。新製品の紹介をよりスムーズにするための地盤作りを行う。また、新規マーケットの開拓については、複数の分野で収益確保を図るために、2022年末までに自動車関連以外の開拓を進める。2023年以降は、Communityバージョン（無償評価版）を投入し、より多くのユーザーにアプローチしていく（グループ内の技術にも活用を図る）。マニュアルやサンプルを多言語で充実させることで、サポートリソースの削減を図る。既存製品の「CGI Studio」や「UI Conductor」から次世代ソリューションへの乗り換えを促進させる

（参考）前中期経営計画（2019年12月期～2023年12月期）

- ▷ 2018年12月期決算発表時に、新中期経営計画（2019年12月期～2023年12月期）を発表した。最終年度2023年12月期の目標は、売上高8,520百万円（2018年12月期比2.2倍）、営業利益2,190百万円（同5.9倍）。
- ▷ クリエイターサポート事業の安定成長と、Candera社買収（後段に詳述）によるUI/UX事業の成長加速を前提とする。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を、提供していく。

中期経営計画発表の経緯

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の必要性について発表しており、その背景として市場環境の変化を挙げている。市場環境が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。その際、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た。

新中期経営計画

(億円)	2019年12月期	2020年12月期	2021年12月期	2022年12月期	2023年12月期
売上高	51.7	60.5	66.6	74.4	85.2
クリエイターサポート事業	32.5	34.4	37.2	41.1	47.0
UI/UX事業	19.2	26.1	29.4	33.3	38.2
営業利益 (利益率)	2.6 (4.9%)	3.8 (6.2%)	10.0 (15.0%)	15.8 (21.2%)	21.9 (25.8%)
のれん償却前*営業利益 (利益率)	5.3 (10.2%)	8.0 (13.3%)	14.2 (21.3%)	20.0 (26.9%)	26.2 (30.7%)

出所：会社資料よりSR社作成

*Candera社の買収にかかるのれん償却などの調整前の数値。のれんについては5年間で均等償却を行う前提

今後の成長に向けた取り組み

- ▷ クリエイターサポート事業：開発・サービス提供の強化によりグローバル展開を更に加速し、安定的な成長を継続
 - ▶ 「CLIP STUDIO PAINT」（事業内容の段に詳述）の成長：更なるグローバル展開を図る。開発、サービス提供、プロモーションを強化し、年率10%～20%の成長を見込む。足元好調であるiPad向け、サブスクリプション版の継続した成長により、利益率の向上を見込む
- ▷ UI/UX事業：Candera社買収に伴い、顧客基盤の拡大・ノウハウの共有等を通じてシナジー効果を発揮し事業を拡大。買収効果もあり、売上高は倍増を見込む
 - ▶ Candera社買収によるシナジー効果
 - ✓ 同業最大手の一社であるCandera社の買収により事業ポートフォリオの拡大を図る
 - ✓ 同社は日本および米国の日系自動車関連メーカーを主要顧客とし、Candera社は欧州の自動車関連メーカーを主要顧客としているため、双方の顧客基盤の拡大が見込まれる
 - ✓ 協業による開発体制の強化により、付加価値が向上し、市場競争力が一層高まる

- ✓ マーケティング費用の低減を始めとするコスト削減により、利益率の向上が見込まれる
- ▶ 既存パイプラインの収益化
 - ✓ 大手日系自動車メーカーと既に契約締結済みであり、2021年12月期より収益寄与開始
 - ✓ 自動運転等により安全性が重要視され、HMI（ヒューマンマシンインターフェイス）の概念は更に重要となる。
 - その中で、3D機能の強化など市場競争力を一層高めたHMI開発ツールであるUI Conductorの搭載が広がり、収益拡大が見込まれる
- ▷ グループシナジー創出プロジェクト：Candera社・エイチアイ社・セルシス社の3事業のシナジー効果を発現し、新たなIPの創出を行う。2022年12月期より当該プロジェクトの収益寄与を目指す
 - ▶ 第1フェーズ：Candera社、エイチアイ社、セルシス社の各社で相互理解を深める（保有するスキル、技術、課題、進め方、などの共有を通して、文化の理解も深める）
 - ▶ 第2フェーズ：具体的なテーマを模索、決定（数点のテーマをグループ内で協議しながら決定）
 - ▶ 第3フェーズ：テーマに沿った小規模な開発プロジェクトを行う（各社が抱える課題からピックアップしたテーマで行う）
 - ▶ 第4フェーズ：第5フェーズを睨んでスクラッチ&ビルドを前提に共同開発（本格的な共同開発のテーマの策定につなげる）
 - ▶ 第5フェーズ：本格的な共同開発スタート（既存の事業にとらわれない、新しいIPの創出を目指す）

Candera社の買収

同社は、2019年1月、Socionext Embedded Software Austria GmbH（現Candera GmbH；2019年2月1日付けで商号変更）の株式を20億円*（外枠でアドバイザー費用等約1.5億円）で取得し、同社の子会社とした。

*条件付対価：Candera社の今後3事業年度の税引前利益（初年度は当期純利益）が計画値を超過した場合、その超過金額を追加で支払う

Candera社の概要

- ▷ 2000年にオーストリアで設立されたソフトウェア開発会社であり、同業最大手の一社
- ▷ 主力製品「CGI Studio」は組込み機器や、車両機器の開発プロセスにおいて、開発時間や費用を低減することができるUI（ユーザーインターフェイス）設計ソフトウェア
- ▷ 「CGI Studio」は主にドイツを中心とした欧州の大手自動車メーカー向けにOEM供給されている

買収の目的

- ▷ 事業ポートフォリオの拡大
- ▷ 顧客基盤と市場シェアの拡大
- ▷ 協業による開発体制の強化による付加価値向上、市場競争力の一層の向上
- ▷ コスト削減による利益率改善

同背景

- ▷ 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（ユーザーインターフェイス）ソリューションとして活用されている。一方、Candera社は、スケーラブルでハードウェアに依存しないHMI（ヒューマン

マシンインターフェイス)、およびGU(グラフィカルユーザーインターフェイス)設計ソフトウェア「CGI Studio」などの提供を行い、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Candera社の経営体制は、現在、Candera社のDirectorであるReinhard Füricht氏がManaging Directorに就任。

*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

エクイティファイナンス

同社は、第三者割当による行使価額修正条項付第11回新株予約権(行使指定・停止指定条項付)を発行する。

募集の概要

割当日	2019年3月8日から2019年3月12日までの間のいずれかの日とする。ただし、発行価額に定める条件決定日の15日後の日とし、当日が休業日の場合はその翌営業日とする。
発行新株予約権数	13,500個
発行価額	新株予約権1個につき金514円 ただし、当該時点における株価変動等諸般の事情を考慮の上で本新株予約権に係る最終的な条件を決定する日として当社取締役会が定める2019年2月21日から2019年2月25日までの間のいずれかの日において、上記発行価額の決定に際して用いられた方法と同様の方法で算定された結果が514円を上回る場合には、条件決定日における算定結果に基づき決定される金額とする。発行価額の総額は、当該新株予約権1個当たりの発行価額に、当該新株予約権の総数13,500個を乗じた金額となる。
当該発行による潜在株式数	潜在株式数: 1,350,000株(新株予約権1個につき100株) 下限行使価額は条件決定日に決定するが、下限行使価額においても潜在株式数は1,350,000株
資金調達額(差引手取概算)	1,260,539,000円
募集又は割当方法(割当予定先)	野村證券株式会社に対する第三者割当方式

出所: 会社データよりSR社作成

調達する資金の用途

調達する資金の具体的な用途	金額(百万円)	支出予定時期
2019年1月31日に子会社化したCandera GmbH社(旧Socionext Embedded Software Austria GmbH)に関するM&A資金(借入金)の返済	1,260	2019年3月~2023年3月

出所: 会社データよりSR社作成

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

セルシスとエイチアイの統合

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ったが、「UI/UX事業」において受託開発を中心に事業を行っていた株式会社エイチアイ（カンデラ社の完全子会社）については、2021年3月、株式会社ミックウェアに売却した。

グラフィクス技術を軸に研究開発と実用化を推進し、独自技術による「クリエイターサポート事業」と「UI/UX事業」の2つの事業を全世界の顧客に向けて展開する事業会社を傘下に持つ、純粋持株会社である。「クリエイターサポート事業」は、セルシス社が事業展開し、イラスト・マンガ制作ソフト「CLIP STUDIO PAINT」や電子書籍配信ソリューションを有している。「UI/UX事業」はオーストリア現地法人の子会社Candera GmbHとカンデラジャパン社の2社が展開し、「CGI Studio」、「UIConductor」により車載向けシステムを中心に、液晶画面向けのソリューションビジネスに注力している。

	セルシス		カンデラジャパン
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 RETAS STUDIO	組込み機能向けUI開発環境	CGI Studio exbeans UI Conductor
携帯向け電子配信システム	CLIP STUDIO READER CLIP STUDIO LAYOUT		

出所：会社資料をもとにSR社作成

同社グループは、クリエイターサポート事業およびUI/UX事業において、自社IP製品によるビジネス推進を従来にも増して鮮明に打ち出していく方針である。エイチアイは、受託開発を中心に事業を行っており、自社IP製品によるビジネス推進という方針とは一線を画していたため、売却するに至った。

Candera社の子会社化

同社は、2019年1月、Socionext Embedded Software Austria GmbH（現Candera GmbH）の株式を取得し、同社の子会社とした。目的や背景については「新中期経営計画（2019年12月期～2023年12月期）の段を参照」。Candera社は、スケラブルでハードウェアに依存しないHMI（ヒューマンマシンインターフェイス）、およびGUI（グラフィカルユーザーインターフェイス）設計ソフトウェア「CGI Studio」などの提供を行っている。

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。

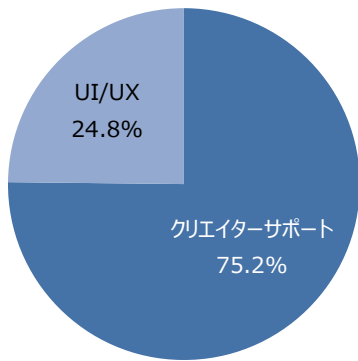
これまでの電子機器は、機能の拡充を中心に設計された機能中心設計である。これに対し、快適な操作性をより重視するiPhoneや、iPadは人間中心設計の製品であるとみられる。この人間中心設計に欠かせないのが、UI/UXの概念である。UI/UXとは、ユーザーと、機器やソフトウェアとの間の接点となる、UI（ユーザーインターフェース）と、機器やソフトウェアを通じて得られる楽しさや気持ちよさなどの体験であるUX（ユーザーエクスペリエンス）とを一体として考え、デザインとソリューション提供から実装開発までをトータルで行うことである。日本では、これまで機能を重視する傾向

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。

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、Candera GmbHおよびカンデラジャパンに帰属する「UI/UX事業」の2つからなる。各事業セグメントの2020年12月期（エイチアイ社の業績を含む）の売上構成比は、クリエイターサポート事業75.2%、UI/UX事業24.8%である。同営業利益構成比は、クリエイターサポート事業224.8%、UI/UX事業-124.8%である。

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				
	16/12期 通期	17/12期 通期	18/12期 通期	19/12期 通期	20/12期 通期	16/12期 通期	17/12期 通期	18/12期 通期	19/12期 通期	20/12期 通期	16/12期 通期	17/12期 通期	18/12期 通期	19/12期 通期	20/12期 通期
<新事業区分>															
クリエイターサポート	2,161	2,413	2,957	3,617	4,807	196	300	472	693	1,463	9.1%	12.4%	16.0%	19.1%	30.4%
UI/UX	1,705	1,291	886	1,790	1,588	281	56	-67	-436	-812	16.5%	4.3%	-7.6%	-24.4%	-51.2%
調整***	-31	-68	-53	-26	-21	24	68	-30	-14	122	-	-	-	-	-
<旧事業区分>															
コンテンツソリューション	1,021	-	-	-	-	24	-	-	-	-	2.4%	-	-	-	-
クリエイターサポート	1,140	-	-	-	-	172	-	-	-	-	15.1%	-	-	-	-
UI/UX	1,705	-	-	-	-	-281	-	-	-	-	-16.5%	-	-	-	-
小計	3,867	3,704	3,843	5,408	6,394	-85	356	405	256	651	-2.2%	-	-	-	-
調整***	-31	-	-	-	-	585	-	-	-	-	-	-	-	-	-
合計	3,836	3,636	3,790	5,381	6,374	501	424	375	242	773	13.0%	11.7%	9.9%	4.5%	12.1%
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%	76.9%	66.9%	75.2%	-	84.4%	116.7%	270.2%	224.8%	-	-	-	-	-
UI/UX	44.1%	34.8%	23.1%	33.1%	24.8%	-	15.6%	-16.7%	-170.2%	-124.8%	-	-	-	-	-
<旧事業区分>															
コンテンツソリューション	26.4%	-	-	-	-	-28.7%	-	-	-	-	-	-	-	-	-
クリエイターサポート	29.5%	-	-	-	-	-202.5%	-	-	-	-	-	-	-	-	-
UI/UX	44.1%	-	-	-	-	331.2%	-	-	-	-	-	-	-	-	-

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75%（前期は67%）

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）

- ▶2012年の発売以来、全世界で10百万本以上（2020年12月末現在）を出荷しているペイントツール
- ▶グラフィックソフトウェア分野で売上/シェアNo.1：Amazonや量販店の販売数を基にした「BCN AWARD」のグラフィックスソフト部門で2015/2016/2017/2019年度No.1を獲得。また、ユーザー数30万人を超える、世界最大級のイラストSNS「pixiv」での使用率1位（pixivより提供された数値を基にセルシスが集計2018/1～2018/12）
- ▶イラストレーション、コミック、アニメーション、デザインなど、プロの現場で即戦力として活躍するクリエイターを育てる教育機関において、教材として多数導入（50校を超える教育機関で導入）
- ▶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）
- ▶2D、3D、電子書籍で培ったノウハウを融合し、クリエイターに新たな価値を提供している

- ▷ 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、コンテキ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146万人のクリエイターが登録している（2019年12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。
- ▷ 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%近くを占める。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人気描画アプリ「ibisPaint」と「CLIP STUDIO PAINT」の連携機能を、全言語で利用可能にし、利便性を向上させた。直近では1つのシリアルで複数台のPCへのインストールが可能なサブスクリプション版や2017年にリリースしたiPad版が好調に推移。
- ▷ 「CLIP STUDIO PAINT」の累計出荷本数は10百万本を突破した（2020年12月期末現在）。

BtoB事業

同事業の注目製品：CLIP STUDIO READER

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「CLIP STUDIO 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電子書籍制作ツール「CLIP STUDIO LAYOUT」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。

「CLIP STUDIO 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「CLIP STUDIO 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。

電子書籍配信のトータルソリューション

- ▷ 同社子会社であるセルシス社は、電子書籍ビューアCLIP STUDIO READERの提供、サイト構築支援、データセンター運用アウトソーシング、電子書籍コンテンツ制作支援を行う、電子書籍配信のトータルソリューションベンダーである。
- ▷ 国内最大級の電子書籍サイト「めっちゃコミック（アムタス社）をはじめ、「コミックフェスタ（ウェイブ社）」「コミックシーモア（エヌ・ティ・ティ・ソルマーレ社）」「TSUTAYAミュージコ（TSUTAYA社）」「pixivコミック（ピクシブ社）」「BookLive! コミック（BookLive社）」など、1,200サービス以上に採用され、コミック向け商用ビューアとして多くの実績を持つ。また、「CLIP STUDIO READER」の特徴であるコマ表示のコンテンツファイルは、10百万ファイル以上流通している。
- ▷ 縦スクロールなど様々な表示形式に対応しており、縦スクロール表示は、WEBページを閲覧するように縦方向にスクロールしてコミックを見せるスマートフォンに適した表示形式である。テキスト表示は、リフロー方式を採用することで、EPUB形式の小説・ライトノベルなどのコンテンツについて、閲覧時に端末の画面サイズに最適なレイアウトで表示することや、配信ファイルの軽量化を実現した。縦スクロール・テキスト以外にも、ページ表示やコマ表示など、多様なデバイスに適した表示形式に対応している。
- ▷ 「CLIP STUDIO READER」は高品質のまま画像圧縮ができるため、高品質なコンテンツを低用量で配信でき、サーバー運用費など配信コストが軽減できる。また、ビューアのUIや昨日追加などを自由に実施できるため、電子書店のイメージに合わせたUIに変更したり、目的に合わせた機能を追加するなど、カスタマイズが可能である。また、販促キャンペーンなどPRでの短期活用、音楽配信サイトの1コーナーでのコミック販売、作品投稿サイトでの投稿作品の配信など、電子書店以外にも様々なシーンでの活用が可能である。
- ▷ コンテンツ制作サポートについては、制作ツールの提供や制作受託、コンテンツ制作会社の紹介など、充実したサポートを提供している。

UI/UX事業（ユーアイ/ユーエックス）：売上構成比25%（前期は33%）

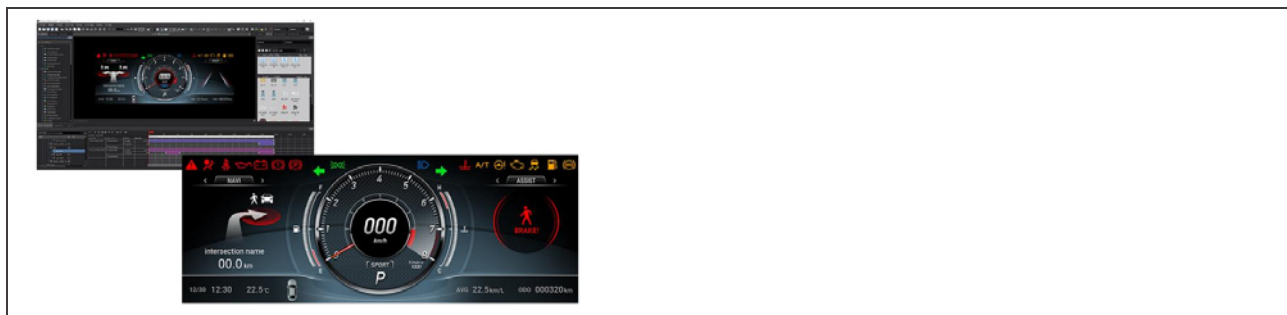
同事業の注目製品①：CGI Studio（シージーアイスタジオ）

スケーラブルでハードウェアに依存しないHMIおよびGUI設計の車載向けソフトウェア開発プラットフォーム。欧州を中心に大手自動車メーカー向けにOEM供給を行っている。



同②：exbeans UI Conductor(エックスビーンズ UIコンダクター)

組込HMIを開発するための統合的なソフトウェア群。ツール上で素材配置、インタラクション設定、アニメーション設定をオーサリングした、プロジェクトデータを実装環境上で量産開発することができる。市場ニーズに応じ随時バージョンアップを行っており、最新バージョンでは「ビューモデル」、「ビューステートエディタ」機能を搭載し、UIの表現力と、3Dのパフォーマンスが向上している。



- ▷ UI/UX事業では、自動車（四輪・二輪）関連分野を筆頭に、車載向けソフトウェア開発プラットフォーム「CGI Studio」（シージーアイスタジオ）、および、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）を中心とする自社IP製品の開発を行い、車載機・デジタルカメラなどのデジタル家電機器や、スマートフォン等のモバイル端末に向けて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。
- ▷ 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、ここ数年、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てきた。
- ▷ 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、「CGI Studio」の他、「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、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、プリンター分野において、セイコーエプソン株式会社のプリンターへの搭載台数が累計で1,000万台を超えている。また、その他の実績としては、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。
- ▷ 同社は、2019年1月、Socionext Embedded Software Austria GmbH（現Candera GmbH）の株式を取得し、同社の子会社とした。目的や背景については「中期経営計画（2019年12月期～2023年12月期）の段を参照」。Candera社は、スケラブルでハードウェアに依存しないHMI（ヒューマンマシンインターフェイス）、およびGUI（グラフィカルユーザーインターフェイス）設計ソフトウェア「CGI Studio」などの提供を行っている。
- ▷ 2019年6月、子会社株式会社カンデラジャパンを設立し、オーストリア現地法人Candera GmbHと株式会社カンデラジャパンが、自社開発IP「CGI Studio」「exbeans UI Conductor」を中心に業務を展開。
- ▷ 2020年11月、国内UI/UX事業を集約することを目的として、同社が保有する株式会社エイチアイの全株式について、株式会社カンデラジャパンへ株式譲渡を行った。
- ▷ 2021年3月、株式会社カンデラジャパンの子会社株式会社エイチアイの全株式を、株式会社ミックウェアへ譲渡した。

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	18年12月期	19年12月期	20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	1,808	1,983		
	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	819	1,146		
	合計	2,930	2,904	3,182	2,434	2,279	2,627	3,129		
仕入実績	クリエイターサポート (新区分)	212	115	116	101	117	142	104		
	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	142	104		
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	2,957	3,617	4,807	32.9%
	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	886	1,790	1,588	-11.3%
	調整額	-23	-44	-33	-31	-68	-53	-26	-21	-
	合計	3,685	3,826	4,157	3,836	3,636	3,790	5,381	6,374	18.4%

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	連結従業員数						
	2014年12月期	2015年12月期	2016年12月期	2017年12月期	2018年12月期	2019年12月期	2020年12月期
クリエイターサポート	84	87	88	84	100	134	
UI/UX	129	54	46	69	61	102	
全社 (共通)	19	25	22	14	15	16	
合計	232	166	156	167	176	252	

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)	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	18年12月期	19年12月期	20年12月期
	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	連結実績	連結実績	連結実績
売上高	4,954	4,932	4,565	2,633	3,685	3,826	4,157	3,836	3,636	3,790	5,381	6,374
うちエイチアイ	2,259	2,210	1,863	-	-	-	-	-	-	-	-	-
うちセルシス	2,696	2,721	2,702	-	-	-	-	-	-	-	-	-
売上総利益	2,136	2,149	1,694	411	1,143	1,333	1,279	1,565	1,602	1,787	2,303	3,132
うちエイチアイ	805	843	503	-	-	-	-	-	-	-	-	-
うちセルシス	1,331	1,305	1,191	-	-	-	-	-	-	-	-	-
販売費及び一般管理費	1,593	1,525	1,468	1,079	1,212	1,234	1,190	1,064	1,178	1,412	2,061	2,359
うちエイチアイ	738	728	734	-	-	-	-	-	-	-	-	-
うちセルシス	856	797	733	-	-	-	-	-	-	-	-	-
営業利益	543	623	227	-667	-69	100	88	501	424	375	242	773
前年比	63.2%	14.8%	-63.6%	-	-	-	-	-	-	-	-	-
うちエイチアイ	68	115	-231	-	-	-	-	-	-	-	-	-
うちセルシス	475	508	458	-	-	-	-	-	-	-	-	-
売上総利益	43.1%	43.6%	37.1%	15.6%	31.0%	34.9%	30.8%	40.8%	44.1%	47.2%	42.8%	49.1%
うちエイチアイ	35.7%	38.2%	27.0%	-	-	-	-	-	-	-	-	-
うちセルシス	49.4%	48.0%	44.1%	-	-	-	-	-	-	-	-	-
販売費及び一般管理費	32.2%	30.9%	32.1%	41.0%	32.9%	32.2%	28.6%	27.7%	32.4%	37.3%	38.3%	37.0%
うちエイチアイ	32.7%	32.9%	39.4%	-	-	-	-	-	-	-	-	-
うちセルシス	31.7%	29.3%	27.1%	-	-	-	-	-	-	-	-	-
営業利益	11.0%	12.6%	5.0%	-25.3%	-1.9%	2.6%	2.1%	13.0%	11.7%	9.9%	4.5%	12.1%
うちエイチアイ	3.0%	5.2%	-12.4%	-	-	-	-	-	-	-	-	-
うちセルシス	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。

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。

この様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きた。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た。しかし、UI/UX事業は2018年12月期以降に再び営業損失基調に転じた。

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。
- カンデラ社が保有する自社UI/UX・IPソフト製品の開発実績：カンデラ社はメーカー向けの自社UI/UX・IPソフト製品に強みがある。具体的には、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」や、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) などである。

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

2020年12月期第3四半期累計実績（2020年11月6日発表）

- ▷ 2020年12月期第3四半期累計実績：売上高4,665百万円（前年同期比15.3%増）、営業利益633百万円（同159.8%増）、経常利益616百万円（同166.4%増）、親会社株主帰属する四半期純損失651百万円（前年同期は四半期純利益221百万円）。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など、経営効率向上に注力した。
- ▷ 進捗率：2020年12月期通期修正会社計画*（2020年11月6日発表の上方修正値）に対する進捗率は売上高74.2%（2019年12月期実績に対する前年同期実績75.2%）、営業利益112.8%（同100.7%）、経常利益115.1%（同100.5%）、四半期純損失651百万円（修正計画値は761百万円）。
- ▷ 前年同期比15.3%増収：UIUX事業においては、自動車業界における需要の低迷や生産台数減少により厳しい状況となった。一方、クリエイターサポート事業は、同子会社セルシス社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・海外とも販売が好調に推移した。
 - ▶ クリエイターサポート事業の売上高は3,513百万円（前年同期比30.2%増）となった
 - ▶ UIUX事業の売上高は1,172百万円（前年同期比14.4%減）となった
- ▷ 同159.8%営業増益：クリエイターサポート事業の売上高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など、収益性の高い売上が計上されたことにより大幅増益となった。
 - ▶ クリエイターサポート事業の営業利益は1,203百万円（同97.9%増）となった
 - ▶ UIUX事業の営業損失は637百万円（前年同期は営業損失316百万円）となった。営業損失には子会社買収に伴うのれん償却費334百万円を含む。
- ▷ 四半期純損失651百万円：新型コロナウイルス感染症の同業界への影響を勘案し、同社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1,065百万円の減損損失を計上、税金費用202百万円を控除した。

*2020年12月期通期連結業績予想の修正（2020年11月6日修正）

- ▷ 売上高：6,287百万円（前回予想は5,826百万円）
- ▷ 営業利益：561百万円（同304百万円）
- ▷ 経常利益：535百万円（同271百万円）
- ▷ 親会社株主に帰属する当期純損失：761百万円（同当期純利益256百万円）

<修正の理由>

- ▷ 売上高は、UIUX事業においては、自動車業界における需要の低迷や生産台数減少により厳しい状況にある。一方、クリエイターサポート事業は、同子会社セルシス社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・海外とも販売が好調に推移した。この結果、売上高は当初予想を振れる見込みとなった。
- ▷ 営業利益・経常利益は、クリエイターサポート事業の売上高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など、収益性の高い売上が計上されたことにより、当初計画を上振れる見込みとなった。
- ▷ 親会社株主に帰属する当期純利益は、新型コロナウイルス感染症の同業界への影響を勘案し、同社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1,065百万円の減損損失を計上した。

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

- ▷ 同事業のセグメント売上高は3,513百万円（前年同期比30.2%増）、営業利益1,203百万円（同97.9%増）となった。

- ▷ 当第3四半期連結累計期間において、子会社の株式会社セルシスが提供する、マンガ・イラスト・アニメ制作ソフトウェア「CLIP STUDIO PAINT」シリーズの、2012年発売開始からの全世界における累計出荷本数が、8百万本を超えた。
- ▷ 2020年8月には、モバイル製品Galaxyシリーズに対応した「CLIP STUDIO PAINT for Galaxy」を全世界同時にGalaxy Storeで提供を開始した。また、同年8月より前作の2.5倍の事前予約数を集めた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が開始された。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し、サービスの継続性を担保しながら収益化を図る環境の充実に努めた。
- ▷ 東映アニメーション株式会社（東証ジャスダック、4816）のデジタル作画ソフトウェアとして「CLIP STUDIO PAINT for iPad」が採用された。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した。
- ▷ カリフォルニア州教育局を通じ、同州の1,600の高等学校、2百万人の学生・教員の希望者全員に、「CLIP STUDIO PAINT DEBUT 6か月版」を無償で提供するなど、利用者拡大に向けた施策を実施した。
- ▷ 同年7月には電子書籍ビューア「CLIP STUDIO READER」のメジャーバージョンアップも行い、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るようになった。

UI/UX（ユーアイ/ユーエックス）事業

- ▷ 同事業のセグメント売上高は1,172百万円（前年同期比14.4%減）、営業損失637百万円（前年同期は営業損失316百万円）となった。営業損失には子会社買収に伴うのれん償却費334百万円を含む。
- ▷ 当事業では、自動車（四輪・二輪）関連分野を筆頭に、車載向けソフトウェア開発プラットフォーム「CGI Studio」（シージーアイスタジオ）、および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）を中心とする自社IP製品の開発と販売に注力している。
- ▷ 同事業の主要取引先である自動車業界は、世界的な新型コロナウイルス感染症拡大の影響により、世界的に車両の生産台数の減少により厳しい状況で推移している。各国政府の経済政策により製造業の生産が回復傾向にあるものの、このような状況下、同社では、UI/UX事業の一層の強化を目的に技術開発・新規顧客開拓を推進している。
- ▷ 当第3四半期においては、「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した。
- ▷ 2020年夏リリースした最新版「CGI Studio 3.9」に、UIア트워크を自動的に処理し、HMI作成のユーザビリティを向上する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」にて紹介されました。
- ▷ 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」のデモ展示を行った。

2020年12月期第2四半期（上半期）実績（2020年8月7日発表）

概要

- ▷ 2020年12月期第2四半期（上半期）実績：売上高3,007百万円（前年同期比18.7%増）、営業利益359百万円（同56.4%増）、経常利益348百万円（同58.7%増）、親会社株主帰属する四半期純利益208百万円（同21.2%増）となった。
- ▷ 達成率：当上半期会社計画は売上高2,762百万円、営業利益13百万円、経常利益1百万円、親会社株主に帰属する四半期純利益9百万円であった。売上高は会社計画を8.9%上回り、特に利益面においては実績が会社計画を大きく上回っての着地となった。

- ▶ 新型コロナウイルス感染症拡大により、クリエイターサポート事業において同社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全世界に高まり、売上高は会社計画を上回った。クリエイターサポート事業の売上高は、例年度、第2四半期は第1四半期よりも弱含む傾向があるが、当第2四半期（2020年4～6月）実績は1,242百万円となり、堅調であった当第1四半期（2020年1～3月）実績の1,014百万円を上回った。巣ごもり需要が同社想定以上に大きいとのこと。一方、UI/UX事業の収益・利益は会社計画を下回ったとのこと。米国において全自動車メーカーの工場の生産が2020年3月から5月にかけて50日間程度停止した影響を受けたことが要因。
- ▶ 利益については、増収に加え、「CLIP STUDIO PAINT」のiPad版およびiPhone版で従来から提供していたサブスクリプションモデルの課金システムを、2020年4月（当第2四半期）より新たにWindows・MacOSなどPC環境向けにも提供を開始したことにより収益性が改善した。
- ▷ 進捗率：2020年12月期通期会社計画に対する当上半期実績の進捗率は売上高51.6%（2019年12月期実績に対する前年同期実績47.1%）、営業利益118.0%（同94.8%）、経常利益128.5%（同95.3%）、四半期純利益81.1%（同70.9%）。
- ▷ 前年同期比18.7%増収：クリエイターサポート事業（外部売上高）は同25.7%増収、UI/UX事業（外部売上高）は同1.0%増収となった。
- ▷ 同56.4%営業増益：クリエイターサポート事業は前述のとおり増収と収益性の改善により同89.2%営業増益、UI/UX事業は営業損失469百万円（前年同期は営業損失156百万円）となった。UI/UX事業においては、主要取引先である自動車業界は、世界的な新型コロナウイルス感染症拡大の影響により、需要低迷や生産台数の減少により厳しい状況で推移している。このような状況下、同社では、UI/UX事業の一層の強化を目的に技術開発・新規顧客開拓を推進している。
- ▷ 同21.2%四半期純増益：税金費用141百万円を控除したことなどによる。
- ▷ 通期会社計画：変更なし。当上半期実績は、前述の通り、売上高・各利益面ともに上半期会社計画を上回り、営業利益・経常利益については通期会社計画も超過している。ただし、新型コロナウイルスによる影響（クリエイターサポート事業にはポジティブ、UI/UX事業にはネガティブ）の不確実性に加え、同社事業の特性として四半期毎の業績に変動があることを踏まえ、通期会社計画は据え置いている。尚、同社は、例年度、第4四半期に翌期以降の成長を見据えた広告宣伝費や販売促進費を投じる。

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

- ▷ 同事業のセグメント売上高（外部売上高）は2,256百万円（前年同期比25.7%増）、営業利益787百万円（同89.2%増）となり、当上半期実績が同会社計画を上振れる牽引役となった。
- ▷ 世界的な新型コロナウイルス感染症拡大により、同社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全世界に高まった。
- ▷ 「CLIP STUDIO PAINT」シリーズは、iPad版及びiPhone版で従来から提供していたサブスクリプションモデルの課金システムを、新たにWindowsおよびMacOSなどのPC環境でも2020年4月9日より提供を開始し、サービスの継続性を担保しながら収益化を図る環境が整った。ユーザーはWindowsおよびMacOSなどのPC環境において、従来通り、買い切り型のソフトウェアの購買を選択することも可能である。
- ▷ 学校法人角川ドワンゴ学園「N高等学校」のマンガ・コミック講座や美術部の活動に導入されている「CLIP STUDIO PAINT」の導入背景や、活用内容のインタビューをリリースした。
- ▷ 昨今の社会情勢を鑑み、マンガ共有・閲覧サービス「CLIP STUDIO SHARE」*による、オンラインでの商業漫画作品の制作作業を支援するサービスの拡充を推進するなど、ユーザー拡大に向けた営業活動を実施した。漫画家を目指す者が出

版と作品をやり取りする手段は、一部、圧縮ファイルやメールなどの利用はあったが従来は持ち込みが主流であった。これに対して、「CLIP STUDIO SHARE」を利用すると作品の提出もオンラインで可能となる。「CLIP STUDIO」の各ソフトウェアは、ソフトウェアの品質もさることながら、描かれる作品のバラエティが豊富で、漫画やイラストを描く人々が多数集まる（コミュニケーションの場がある）ことがユーザーから評価されているとのこと。ユーザーの利便性向上のほか、コミュニケーションの場を更に強化するために、オンラインでの商業漫画作品の制作作業を支援するサービスを追加したとのこと。

- ▷ 100社程度のプロバイダーに採用されている電子書籍ビューア「CLIP STUDIO READER」が、株式会社ネクスターが運営する電子書籍配信サービス「コミックデリ」に採用された。

* CLIP STUDIO SHARE：マンガやイラスト集などユーザーが描いた作品を共有でき、かつ、使い勝手の良いビューアにより他のユーザーに見てもらえることができるサービス（投稿サイトではない）。URLをtwitterでシェアする、ブログに埋め込むなどにより利用する。

UI/UX（ユーアイ/ユーエックス）事業

- ▷ 同事業のセグメント売上高は767百万円（前年同期比1.0%増）、営業損失469百万円（前年同期は営業損失156百万円）となった。子会社買収に伴うのれん償却費226百万円の発生が営業損失の主因。
- ▷ 当事業では、自動車（四輪・二輪）関連分野を筆頭に、車載向けソフトウェア開発プラットフォーム「CGI Studio」（シージーアイスタジオ）、および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）を中心とする自社IP製品の開発と販売に注力している。
- ▷ 同事業の主要取引先である自動車業界は、世界的な新型コロナウイルス感染症拡大の影響により、需要低迷や約50日間にわたる工場シャットダウン（前述）による生産台数の減少により厳しい状況で推移している。このような状況下、同社では、UI/UX事業の一層の強化を目的に技術開発・新規顧客開拓を推進している。
- ▷ 上半期においては、世界最大のタイプファウンドリーMonotype社のiType®（フォントエンジン）を「CGI Studio」に実装（2020年5月）。また、2020年6月には、「CGI Studio 3.9」をリリースし、革新的なAI Importerを機能追加しユーザビリティが向上した（難易度の高いプログラムを組むのではなく、簡単な手順で開発が可能）。

2020年12月期第1四半期実績（2020年5月8日発表）

- ▷ 2020年12月期第1四半期実績：売上高1,443百万円（前年同期比22.3%増）、営業利益143百万円（同44.0%減）、経常利益140百万円（同44.7%減）、親会社株主帰属する四半期純利益75百万円（同63.1%減）。前年同期比44.0%営業減益は、前期に買収した子会社Candera GmbHののれん償却費など117百万円の計上（前期はなし）が主因。
- ▷ 進捗率：2020年12月期第2四半期累計（上半期）会社計画に対する進捗率は売上高52.3%（2019年12月期上半期実績に対する前年同期実績46.5%）、営業利益は上半期計画13百万円に対して143百万円の着地（同104.0%）、経常利益同1百万円に対して140百万円（同106.6%）、四半期純利益同9百万円に対して75百万円（同115.1%）。2020年12月期通期会社計画に対する進捗率は売上高24.8%（2019年12月期実績に対する前年同期実績21.9%）、営業利益47.2%（同105.9%）、経常利益51.5%（同109.6%）、四半期純利益29.2%（同83.8%）。
- ▷ 会社予想：2020年12月期上半期・同通期業績予想ともに期初会社予想を据え置いた。クリエイターサポート事業においてマンガ・イラスト・アニメ制作ソフトウェア「CLIP STUDIO PAINT」のダウンロード版の販売がiPad向けなどを含めて堅調に推移しており、利益率改善が顕著であるとのこと。一方、UI/UX事業においては、当該事業の顧客である自動車業界が新型コロナウイルス感染症の影響を受けているため、今後の動向を注視していかなければならないとのことである。

- ▷ 前年同期比22.3%増収：クリエイターサポート事業（外部売上高）は同13.6%増収、UI/UX事業（外部売上高）は同49.5%増収となった。
- ▷ 同44.0%営業減益：クリエイターサポート事業は同30.2%営業増益となった。UI/UX事業は上述ののれん償却費の計上などにより営業損失201百万円（前年同期は営業利益40百万円）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。
- ▷ 同63.1%四半期純減益：税金費用65百万円を計上したことなどによる。

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

- ▷ 同事業のセグメント売上高（外部売上高）は1,014百万円（前年同期比13.6%増）、営業利益312百万円（同30.2%増）となった。増収効果に加え、2018年4月に発売を開始したiPad向けダウンロード版「CLIP STUDIO PAINT」の販売堅調などを背景に、当セグメントの営業利益率は前年同期の26.3%から当第1四半期には30.8%へ4.5%ポイント改善。
- ▷ 「CLIP STUDIO PAINT」シリーズは、2012年発売開始からの全世界における累計出荷本数が700万本を突破した。
- ▷ 「CLIP STUDIO PAINT PRO」を最大6か月無料で利用できるライセンスが、2020年1月に株式会社ワコムから新発売された「Wacom One 液晶ペンタブレット13」にバンドルされ、全世界に提供されている。なお、世界中で新型コロナウイルス対策のためテレワークや在宅学習が実施されるなか、在宅時に「CLIP STUDIO PAINT」のライセンスが利用できないユーザー向けに、「CLIP STUDIO PAINT ボリュームライセンス」の利用企業や教育機関が在宅で利用できる「CLIP STUDIO PAINT EX 3か月ライセンス」を無償で提供している。
- ▷ 電子書籍ビューア「CLIP STUDIO READER」は、Twitterのタイムライン上での閲覧に対応した。

UI/UX（ユーアイ/ユーエックス）事業

- ▷ 同事業のセグメント売上高は429百万円（前年同期比49.5%増）、営業損失201百万円（前年同期は営業利益40百万円）となった。子会社買収に伴うのれん償却費117百万円の発生が営業損失の主因。同社ではUI/UX事業の営業損失をいかに縮小するかが課題であると考えており、前期に買収したCanderaとのシナジーを早期に創出するよう努めたいとのこと。
- ▷ 当事業では、自動車（四輪・二輪）関連分野を筆頭に、車載向けソフトウェア開発プラットフォーム「CGI Studio」（シージーアイスタジオ）、および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）を中心とする自社IP製品の開発と販売に注力している。
- ▷ オーストリアの海外子会社Candera GmbHと国内子会社カンデラ社が、各国の自動車関連業界でアプリケーションを使用するテクノロジープロバイダーや業者向けのイベントに出展し自動車および組込みHMI設計の最新技術を紹介した。「第12回 オートモーティブワールド（東京）」に出展し、自社開発製品「Candera Link」のデモを初公開した。「Candera Link」は、プラットフォームに依存しないデータとサービスを、複数のクライアント（IVI SYSTEM、CLUSTER、AR HuD、スマートフォンなど）で共有することを可能にするリモート・レンダリング・サービスである。また、2020年2月開催の組込み関連技術の国際展示会「Embedded World 2020」に出展し、組込みHMI設計の分野で革新的なHMIソリューションとテクノロジーを組み合わせ、自動車向けの統合コックピットソリューションや、新たに開発された家電ソリューションの「スマートオープンUI」を展示した。
- ▷ Candera GmbHは、2019年第2四半期からの連結化であり、前第1四半期業績には含まれていない。

2019年12月期実績（2020年2月14日発表）

- ▷ 2019年12月期実績：売上高5,381百万円（前期比42.0%増）、営業利益242百万円（同35.5%減）、経常利益230百万円（同35.6%減）、親会社株主帰属する当期純利益241百万円（同27.7%減）。前期比35.5%（133百万円）営業減益は前期に買収した子会社Candera GmbHののれん償却費など351百万円の計上（前期はなし）が主因。
- ▷ 会社予想比：実績は2020年2月12日発表の修正値*に沿った形での着地となった。
- ▷ 前期比42.0%増収：クリエイターサポート事業（外部売上高）は同22.3%増収、UI/UX事業（外部売上高）は同102.1%増収となった。
- ▷ 同35.5%営業減益：前期に買収した子会社Candera GmbHののれん償却費など351百万円の計上（前期はなし）が主因。当該影響を除いたベースでは、同58.2%増益であった。クリエイターサポート事業は同46.7%営業増益、UI/UX事業は営業損失436百万円（前年同期は営業損失67百万円）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。

*2019年12月期通期連結業績予想の修正（2020年2月12日修正）

- ▷ 売上高：5,381百万円（前回予想は5,174百万円）
- ▷ 営業利益：241百万円（同256百万円）
- ▷ 経常利益：230百万円（同204百万円）
- ▷ 親会社株主に帰属する当期純利益：241百万円（同70百万円）

修正の理由

- ▷ 売上高は、クリエイターサポート事業における売上高が当初予想より上振れたことにより、5,381百万円に上方修正。
- ▷ 営業利益は、Candera GmbHののれん等の会計処理の確定により、当初予想よりも、のれん等が約205百万円増加した結果、のれん等の償却費も約31百万円増加し、約350百万円となったことなどにより、241百万円へ下方修正。
- ▷ 経常利益は、支払利息および為替差損が当初見込みより減少したことにより、230百万円へ上方修正。
- ▷ 親会社株主に帰属する当期純利益については、後述の税効果適用により、上方修正。

法人税等調整額の計上について

- ▷ 上記ののれん等の会計処理の確定に伴い、のれんの資産配分を見直し、当該差異に法定実効税率を乗じたうえで、連結財務諸表において繰延税金負債および法人税等調整額を94百万円計上。
- ▷ また、併せて海外子会社を含めグループ全体で税効果会計の評価見直しを行った結果、当初見積もりより76百万円利益方向へ増加。

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

- ▷ 同事業のセグメント売上高は3,617百万円（前年同期比22.3%増）、営業利益693百万円（同46.7%増）となった
- ▷ 同子会社株式会社セルシスが提供するマンガ・イラスト・アニメ制作ソフトウェア「CLIP STUDIO PAINT」シリーズは、iPad対応などが奏功し、2012年発売開始からの全世界における累計出荷本数が600万本を突破した。また、セルシスは「BCN AWARD 2019」のグラフィックソフト部門年間販売台数1位のベンダーとして表彰された。セルシスの同部門での受賞は2年ぶり4度目。
- ▷ 海外向けサービスの充実を推進し、400種以上の「使い方コンテンツ」を、英語、中国語（繁体字）、韓国語、フランス語、ドイツ語、スペイン語の6言語で提供開始した。
- ▷ セルシスが主催した国際コミック・マンガスクールコンテストにおいては、67の国・地域の639校からの参加校登録、合計1,400点を超える応募があった。

- ▷ 電子書籍ソリューション「CLIP STUDIO READER」でも、近年影響力を増しつつあるWEBTOON作品（スマートフォンやパソコンでの閲覧向けに描かれた縦長画像形式の作品）の配信に対応し、国内電子書籍市場でトップクラスの利用者数を誇る電子書籍配信サービス「めっちゃコミック」を運営する株式会社アムタスのサービスなどに採用されている。
- ▷ 株式会社講談社のコミックが「CLIP STUDIO READER」の縦スクロール・コマ表示での配信を開始した。
- ▷ クリエイター向け、イラスト・マンガ・アニメ制作ソフトウェア「CLIP STUDIO PAINT」では、AI（ディープラーニング）の技術を活用した「ポーズスキャナー」を搭載し、写真に写っている人物のポーズを読み取り、3Dデッサン人形や3Dキャラクター素材に適用することが可能となった。同社では、今後も、機械学習を活用した機能の強化に積極的に取り組んでいくとのこと。
- ▷ 世界のクリエイター向けペンタブレット分野で定評のある株式会社ワコムとグローバルでのパートナーシップを強化した。イラスト、マンガ、ファインアートに適した「Wacom Cintiq」シリーズの2機種に、「CLIP STUDIO PAINT PRO 12 か月ライセンス版」をバンドル提供するキャンペーンを開始した。
- ▷ 「CLIP STUDIO PAINT」のすべての機能を搭載し、Windows / macOS / iPad版と同じ機能が利用できる、iPhone版の「CLIP STUDIO PAINT」を全世界同時にリリースした。新たに開発したスマートフォンに最適化したUIを搭載し、本格的なグラフィックコンテンツの制作環境を、iPhone上で実現している。App Store 無料Appエンターテインメントカテゴリランキングで、初登場1位を獲得した。iPhone版は、既に2007年にリリースされ、App Store エンターテインメントカテゴリトップセールスランキングで1位を継続しているiPad版と同様に、サブスクリプションモデルの課金システムを採用している。サービスの継続性を担保しながら収益化を図っていくとのこと。

UI/UX（ユーアイ/ユーエックス）事業

- ▷ 同事業のセグメント売上高は1,790百万円（前年同期比102.1%増）、営業損失436百万円（前年同期は営業損失67百万円）となった。子会社買収に伴うのれん償却費351百万円の発生が営業損失の主因。
- ▷ 当事業では、自動車（四輪・二輪）関連分野を筆頭に、車載向けソフトウェア開発プラットフォーム「CGI Studio」（シージーアイスタジオ）、および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」（エックスビーンズユーアイコンダクター）を中心とする自社IP製品の開発と販売に注力している。
- ▷ 2019年1月に、UI/UX事業における開発力と販売力の強化を目的としてCandera社株式を取得し連結子会社とした（後段参照）。Candera社のHMIおよびGUI設計ソフトウェア「CGI Studio」は、主にドイツを中心とした欧州の大手自動車メーカー向けにOEM供給されている。今後は、グループシナジーの創出を図りながら、自社IP製品の競争力強を図る。具体的には、HMI開発および組込みソフトウェアの分野におけるソフトウェアサービスの提供とCGI Studioの環境で、自動車のメータークラスター周辺、ヘッド・アップ・ディスプレイ（HuD）やカーナビゲーションを始めとしたIVI（In-Vehicle Infotainment）SYSTEM（情報と娯楽の提供を実現するシステム）などを開発する顧客をサポートしていく。なお、Candera社の株式取得日は3月31日をみなし取得日としているため、貸借対照表のみを連結しており当第1四半期損益計算書に業績は含まれていない。当第2四半期より損益計算書が連結化された。
- ▷ Candera社の日本およびアジア地区における営業、開発およびサポートを目的とした子会社「株式会社カンデラジャパン」を2019年6月に設立し、当連結会計年度から活動を開始している（後段参照）。
- ▷ 更に、Candera社は、北アメリカのデトロイト地域に、Candera America Inc.（同社の孫会社）を2019年12月に設立した。米国における高級車の販売数増加と、自動車HMI機能に対する顧客のニーズの高まりや、家電、RV車、農業部門などの業種における需要傾向が孫会社設立の背景。

- ▷ これらにより、欧州・日本・北米といった、世界の主要な自動車開発地域に拠点を設け、グローバルに活動を行う基盤が整った。
- ▷ Candera社が、車載向けソフトウェア開発プラットフォーム「CGI Studio」の最新バージョン3.8を2019年10月に公開した。ドイツ大手トラックメーカーMANグループのMAN CitE Truckのプロジェクトパートナーに選ばれ、MAN Truckのフルデジタルのメイン制御パネルに「CGI Studio」が実装された。
- ▷ 各国の自動車関連業界でアプリケーションを使用するテクノロジープロバイダーや業者向けのイベントに出展し自動車および組込みHMI設計の最新技術を紹介した。
- ▷ 東京ビッグサイトにて開催された「第12回 オートモーティブワールド（東京）」に出展し、自社開発製品「Candera Link」のデモを初公開した。「Candera Link」は、プラットフォームに依存しないデータとサービスを、複数のクライアント（IVI SYSTEM、CLUSTER、AR HuD、スマートフォンなど）で共有することを可能にする、リモート・レンダリング・サービスである。
- ▷ 「exbeans UI Conductor」のセイコーエプソン社プリンターへの搭載台数が、累計600万台を突破した。
- ▷ 大手OEMの車載機器向けサービスソフトウェアに2015年8月より採用されている、移動体向け車載情報伝達ソフトウェアの累計出荷台数が、北米市場を中心に430万台を突破した。

Candera GmbHの子会社化

- ▷ Candera GmbH（2019年2月1日にSocionext Embedded Software Austria GmbHから社名変更）の株式を、2019年1月31日付けで取得し、子会社化した（取得の理由などについては「中長期見通し」の章を参照）。
- ▷ 発生したのれんの金額：1,399百万円（2019年12月期において、左記の数字に加えて124百万円増加*）。
- ▷ のれん以外の無形固定資産に配分された金額および種類別の内訳ならびに償却資産は、以下の通り。顧客関連資産138百万円（償却期間5年）、技術資産512百万円（同5年）、受注残33百万円（同1年）。合計683百万円。

* Candera社の2019年3月期の業績に係る条件付取得対価の支払が確定したことから、のれんが123,519千円増加した。

- ▷ 企業結合日に受け入れた資産および引き受けた負債の額ならびにその主な内訳は、以下の通り。流動資産606百万円、固定資産796百万円（資産合計1,402百万円）。流動負債478百万円、固定負債323百万円（負債合計801百万円）。

共通支配下の取引など（連結子会社間の事業譲渡）

- ▷ 同社連結子会社である株式会社エイチアイは、2019年7月5日付で、UI/UX事業の一部事業を同じく連結子会社である株式会社カンデラジャパンに譲渡した。
- ▷ 企業結合の法的形式：株式会社エイチアイを譲渡会社、株式会社カンデラジャパンを譲受会社とする事業譲渡。
- ▷ カンデラジャパン社の事業内容：車載向けソフトウェア開発プラットフォーム「CGI Studio」およびHMIの基盤であるUIオーサリングソフトウェア群「exbeans UI Conductor」を中心とする、自社IP製品の開発、販売および提供。

損益計算書

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ヶ月	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 連結実績	19年12月期 連結実績	20年12月期 連結実績
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	3,789,652	5,381,272	6,373,808
前年比	13.5%	-0.5%	-7.4%	-	-	3.8%	8.6%	-7.7%	-5.2%	4.2%	42.0%	18.4%
売上原価	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	2,002,522	3,078,467	3,241,651
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	1,787,129	2,302,804	3,132,156
売上総利益率	43.1%	43.6%	37.1%	15.6%	31.0%	34.9%	30.8%	40.8%	44.1%	47.2%	42.8%	49.1%
販売費及び一般管理費	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	1,411,630	2,060,464	2,359,860
売上高販管費比率	32.2%	30.9%	32.1%	41.0%	32.9%	32.2%	28.6%	27.7%	32.4%	37.2%	38.3%	37.0%
営業利益	542,931	623,219	226,566	-667,312	-69,093	99,713	88,488	500,504	423,803	374,886	241,957	773,273
前年比	63.2%	14.8%	-63.6%	-	-	-	-11.3%	465.6%	-15.3%	-11.5%	-35.5%	219.6%
営業利益率	11.0%	12.6%	5.0%	-	-	2.6%	2.1%	13.0%	11.7%	9.9%	4.5%	12.1%
営業外収益	6,059	1,558	9,346	6,399	34,455	13,778	3,746	4,611	646	763	720	491
営業外費用	21,847	17,029	20,247	29,132	33,585	19,869	30,008	28,070	14,024	17,970	12,509	26,095
経常利益	527,143	607,749	216,666	-690,045	-68,222	93,621	62,226	477,045	410,425	357,679	230,167	747,669
前年比	60.2%	15.3%	-64.5%	-	-	-	-33.5%	666.6%	-14.0%	-12.9%	-35.6%	224.8%
経常利益率	10.6%	12.3%	4.7%	-	-	2.4%	1.5%	12.4%	11.3%	9.4%	4.3%	11.7%
特別利益	27,989	3,849	35,121	413,052	134,257	15,887	37,275	5,341	216	652	30,867	619
特別損失	120,297	20,916	318,135	1,004,349	48,891	31,934	44,588	83,298	17,086	0	28,559	1,065,863
法人税等	216,009	219,244	188,447	72,300	-25,667	17,284	18,929	58,576	18,763	31,701	-8,993	157,832
税率	49.7%	37.1%	-279.8%	-5.6%	-149.7%	22.3%	34.5%	14.7%	4.8%	8.8%	-3.9%	-49.7%
少数株主利益	-	-	-2,703	0	332	1,192	3,362	0	0	0	0	0
当期純利益	218,826	371,438	-255,795	-1,350,939	42,811	59,958	34,791	337,150	374,791	334,144	241,469	-475,407
前年比	-731.7%	69.7%	-	-	-	40.1%	-42.0%	869.1%	11.2%	-10.8%	-27.7%	-296.9%
利益率（マージン）	4.4%	7.5%	-	-	1.2%	1.6%	0.8%	8.8%	10.3%	8.8%	4.5%	-7.5%

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。

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。2018年12月期および2019年12月期は同増収・減益となった。2018年12月期は、クリエイターサポート事業が好調に推移した一方で、UI/UXが同減収・減益となったことが背景。2019年12月期は、Candera社の買収に関連してのれんの償却費などが発生したことが背景。2020年12月期は、クリエイターサポート事業の拡大を主因に、前年同期比18.4%増収、同219.6%営業増益となった。

貸借対照表

貸借対照表 (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ヶ月	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 連結実績	19年12月期 連結実績	20年12月期 連結実績
資産												
現金・預金	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	2,700,195	1,905,356	2,923,860
売掛金	1,292,257	1,109,019	1,410,763	561,478	552,076	880,145	490,332	259,294	320,305	275,934	464,404	474,833
たな卸資産	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	156,776	149,870	133,924	120,373	119,141	126,709	169,220	107,157	133,019	305,295	344,537	470,518
貸倒引当金	-17,100	-33,602	-31,760	-10,389	-12,608	-16,381	-6,224	-1,432	-2,864	-2,021	-5,456	-3,193
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	3,279,406	2,708,841	3,866,018
建物	58,448	51,278	47,142	41,794	35,755	40,325	26,214	24,124	29,194	26,639	107,335	136,377
工具・器具及び備品	45,700	47,343	36,062	28,271	19,977	31,227	26,642	25,881	41,012	47,853	115,786	110,839
建設仮勘定	-	-	-	-	-	-	-	6,029	-	-	-	-
その他	-	-	-	-	-	-	-	-	6,561	4,844	1,164	-38,189
有形固定資産合計	104,148	98,621	83,204	70,065	55,733	71,552	52,856	56,035	76,767	79,336	224,285	209,027
ソフトウェア・同仮勘定	863,294	1,051,745	1,378,467	911,681	944,035	1,159,427	1,176,660	879,742	711,493	664,525	685,504	807,314
のれん	14,013	15,722	17,964	34,955	27,964	134,174	-	-	-	-	1,294,262	-
その他	8,874	11,389	10,055	32,607	31,041	32,775	32,415	32,163	30,489	45,326	690,112	64,465
無形固定資産合計	886,181	1,078,856	1,406,486	979,243	1,003,400	1,326,376	1,209,075	911,906	741,982	709,851	2,669,878	1,294,023
投資有価証券	213,863	429,187	338,856	599,132	203,623	111,991	103,449	58,517	81,681	80,102	40,766	19,869
繰延税金資産	19,557	24,804	34,232	-	-	-	-	-	-	-	-	-
その他	331,730	285,862	294,441	207,568	249,496	239,819	148,950	130,476	127,278	122,550	167,391	249,341
投資その他の資産合計	565,150	739,853	667,529	806,700	453,119	351,810	252,399	188,993	208,959	285,966	208,157	269,210
固定資産合計	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	1,075,155	3,102,320	1,772,260
繰延資産	-	-	-	-	10,349	7,914	3,043	608	-	-	-	-
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	4,354,561	5,811,162	5,638,279
負債												
買掛金	178,477	173,764	276,578	170,305	168,904	211,822	149,730	68,135	80,707	100,590	95,858	119,644
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	68,080	-	-
その他	409,156	442,612	338,023	413,537	255,223	471,384	353,011	330,673	320,731	498,301	800,923	1,175,953
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	666,971	896,781	1,295,597
長期有利子負債	-	66,668	324,940	474,391	267,512	276,203	87,011	36,372	18,080	-	-	-
その他	46,804	54,041	102,324	179,074	75,973	89,750	100,222	108,956	162,162	210,792	385,583	322,005
固定負債合計	66,804	120,709	427,264	653,465	343,485	365,953	187,233	145,328	180,242	210,792	385,583	322,005
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	877,763	1,282,364	1,617,602
純資産												
資本金	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	1,065,325	1,493,012	1,495,191
資本剰余金	1,352,927	1,473,253	1,612,626	1,867,600	479,447	482,285	503,249	535,815	543,057	544,452	972,139	974,318
利益剰余金	590,776	934,999	648,594	-658,100	773,184	832,467	867,258	1,190,994	1,545,457	1,852,434	2,059,924	1,535,615
自己株式	-	-	-	-71	-609	-958	-1,786	-2,946	-3,085	-3,198	-3,268	-3,738
その他	-7,402	-19,951	61,248	139,627	33,871	35,440	35,500	17,667	18,112	17,784	6,990	19,290
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	3,476,797	4,528,797	4,020,676
運転資金	1,215,526	1,036,773	1,253,527	583,551	531,927	805,859	449,179	216,046	265,625	175,344	368,546	355,189
有利子負債合計	10,000	200,000	828,076	912,967	864,391	834,215	560,152	393,701	293,044	68,080	-	-
ネット・デット	-1,334,987	-1,788,715	-1,363,412	-381,773	-459,142	-252,531	-763,488	-1,758,533	-2,197,968	-2,632,115	-1,905,356	-2,923,860

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㈱セルシストと㈱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。

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。
- ▷ 2020年12月期末は、流動資産が前期比1,157百万円増の3,866百万円、固定資産が同1,330百万円減の1,772百万円となった。固定資産の減少は、減損損失の計上などにより、のれんが1,294百万円減少、償却により顧客関連資産が28百万円減少、技術資産が102百万円減少したことが主因。
- ▷ 尚、同社は、2020年12月期末において、投資有価証券20百万円を保有している。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

- ▷ 2020年12月期末の負債合計は前期比335百万円増加し1,618百万円であった。未払費用が30百万円、繰延税金負債が33百万円減少した一方で、未払金が78百万円、前受金が146百万円、未払法人税等が179百万円増加したことなどが主な要因。
- ▷ 事業の好転とエイチアイ関西社の売却などにより、負債合計は2014年12月期から2017年12月期にかけて減少傾向にあったが、2018年12月期、2019年12月期、2020年12月期には前期比若干の増加となった。

純資産

- ▷ 2020年12月期末の純資産は4,021百万円となり、前期比で508百万円減少した。親会社株主に帰属する当期純損失の計上などにより利益剰余金が524百万円減少したことなどによる。自己資本比率は、前期末の77.8%から71.2%に低下した。

キャッシュフロー計算書

キャッシュフロー計算書 (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	18年12月期 連結実績	19年12月期 連結実績	20年12月期 連結実績
営業活動によるキャッシュフロー(1)	297,551	1,154,289	273,344	137,818	358,484	672,554	837,494	1,435,075	1,021,462	1,007,074	988,658	1,820,864
投資活動によるキャッシュフロー(2)	-712,016	-916,091	-1,052,154	-622,300	-163,135	-508,476	-539,941	-551,610	-577,430	-550,631	-2,425,091	-778,846
FCF(1+2)	-414,465	238,198	-778,810	-484,482	195,349	164,078	297,553	883,465	444,032	456,443	-1,436,433	1,042,018
財務活動によるキャッシュフロー	-28,281	401,469	869,543	-355,593	-48,473	-238,659	-64,272	-58,486	-108,862	-250,865	728,621	-46,282
減価償却費及びのれん償却費(A)	355,424	520,037	655,477	469,339	519,223	574,714	595,441	651,849	687,552	534,377	681,265	808,665
設備投資(B)	-588,708	-709,427	-980,638	-552,470	-563,377	-815,302	-631,804	-427,410	-550,392	-523,854	-715,155	-777,655
運転資金増減(C)	325,021	-178,753	216,754	-669,976	-51,624	273,932	-356,680	-233,133	49,579	-90,281	193,202	-13,357
単純FCF(NI+A+B-C)	-339,479	360,801	-797,710	-764,094	50,281	-454,562	355,108	794,722	462,372	434,948	14,377	-431,040

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。
- ▷ 2018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2018年12月期末残高は、前期比206百万円増の2,613百万円となった。
- ▷ 2019年12月期においては、引き続き堅調な営業キャッシュインフロー989百万円があった一方、連結範囲の変更を伴う子会社株式の取得や設備投資に伴う投資キャッシュアウトフロー2,425百万円があった。財務キャッシュフローは株式の発行などにより729百万円のインフローとなった。現金及び現金同等物の2019年12月期末残高は、前期比732百万円減の1,880百万円となった。
- ▷ 2020年12月期においては、引き続き堅調な営業キャッシュインフロー1,821百万円があった。現金及び現金同等物の2020年12月期末残高は、前期比1,015百万円増の2,895百万円となった。
- ▷ 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、約1,000百万円のインフローの状態にある。
- ▷ 2018年12月期の営業活動の結果得られた資金は、前年比14百万円減の1,007百万円となった。前期比減となったのは、棚卸資産(仕掛品)の増加によるところが大きい(棚卸資産は2017年12月期には前期比1百万円の増加であったのに対し、2018年12月期は同138百万円の増加であった)。
- ▷ 2019年12月期は前期比9百万円減の989百万円のインフローとなった。売上債権の増加額5百万円や投資有価証券売却益26百万円、法人税等の支払額156百万円などがあったものの、税金等調整前当期純利益232百万円の計上や減価償却費の計上681百万円、のれん償却額228百万円などのインフローがあった。
- ▷ 2020年12月期の営業キャッシュフローは1,821百万円のインフローとなった。税金等調整前当期純損失318百万円の計上や、売上債権の増加10百万円などがあった一方、減価償却費809百万円、のれん償却額228百万円、減損損失1,066百万円などを計上したため。

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。

- ▷ 2018年12月期の投資活動の結果、使用した資金は551百万円となった。これは主として、ソフトウェアなどの無形固定資産477百万円の取得、有形固定資産の取得による支出47百万などがあったことによる。
- ▷ 2019年12月期は、連結範囲の変更を伴う子会社株式の取得や設備投資に伴い、投資キャッシュフローが2,425百万円のアウトフローとなった。
- ▷ 2020年12月期の投資キャッシュフローは779百万円のアウトフローとなった。ソフトウェアなどの無形固定資産の取得729百万円、有形固定資産の取得48百万円などが要因。

財務活動によるキャッシュフロー

- ▷ 2018年12月期の財務活動の結果、使用した資金は251百万円となった。これは主として、短期借入れによる返済による支出140百万円、長期借入金の返済による支出85百万円、配当金の支払い27百万円などがあったことによるものである。
- ▷ 2019年12月期は、財務活動の結果得られた資金が729百万円となった。これは主として、短期借入金の返済による支出1,550百万円や長期借入金の返済による支出43百万円などがあったものの、短期借入による収入1,500百万円や株式の発行による収入855百万円などがあったことによるもの。
- ▷ 2020年12月期の財務キャッシュフローは46百万円のアウトフローとなった。株式の発行による収入4百万円があったものの、配当金の支払49百万円があったため。

ニュース & トピックス

2020年11月

2020年11月6日、同社は、子会社の異動を発表した。

子会社の異動

- ▷ UI/UX事業において、2019年1月に子会社化したCandera GmbHの日本およびアジア地区における営業・開発・サポートを目的に、2019年6月に子会社株式会社カンデラジャパンを設立し、オーストリア現地法人Candera GmbHとカンデラジャパンは、自社開発IPである「CGI Studio」「exbeans UI Conductor」を中心に展開を図っている。
- ▷ このたび、国内UI/UX事業を集約することを目的として、同社が保有する株式会社エイチアイの全株式について、「CGI Studio」を中心に同事業を展開するカンデラジャパン社へ株式譲渡することとした。
- ▷ エイチアイは、同社の連結孫会社となり、引き続き同社連結の範囲に含まれるため、本件株式譲渡が業績に与える影響はない。

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
2019年1月	Socionext Embedded Software Austria GmbH（現Candera GmbH）の株式を取得し、同社の子会社とする
2019年6月	株式会社カンデラジャパンを設立
2019年12月	Candera America Inc.を設立

(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レイアニメ制作ソフト「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
2020年11月	同社が保有する株式会社エイチアイの全株式について、同社子会社株式会社カンデラジャパンへ株式譲渡
2021年3月	株式会社エイチアイの全株式を株式会社ミックウェアへ譲渡

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	所有株式数 (株)	割合
上田八木短資株式会社	361,300	4.42%
炭山 昌宏	330,000	4.04%
川上 陽介	200,100	2.45%
野村證券株式会社	197,700	2.42%
日本証券金融株式会社	195,700	2.39%
BNYM AS AGT/CLTS TREATY JASDEC	178,800	2.19%
楽天証券株式会社	156,300	1.91%
株式会社日本カストディ銀行(信託口)	138,000	1.69%
MSIPCLIENTSECURITIES	128,351	1.57%
日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	123,600	1.51%
計	2,009,851	24.59%

出所：会社データよりSR社作成
(2020年12月31日現在)

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

2019年12月末時点の同社の連結従業員数は176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15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。

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
設立年月日	上場市場
2012年4月2日	東証2部
HP	上場年月日
http://www.artspark.co.jp/	2012年4月2日
IRページ	決算月
http://www.artspark.co.jp/irinfo/	12月

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。

アイベット損害保険株式会社	株式会社カナミックネットワーク	株式会社セリア	Hamee株式会社
あいホールディングス株式会社	兼松株式会社	株式会社セレス	株式会社ハーモニック・ドライブ・システムズ
株式会社アイモバイル	電田製薬株式会社	ソレシリア・ファーマ株式会社	株式会社バン・パシフィック・インターナショナルホールディングス
株式会社アクセル	株式会社 CARTA HOLDINGS	ソースネクスト株式会社	株式会社ビー・シー・イー
株式会社アジューバコムメジャパン	カルナバイオサイエンス株式会社	第一種元素化学工業株式会社	株式会社ビー・スリー
株式会社アズーム	ギグワークス株式会社	太陽ホールディングス株式会社	株式会社ビジョナリーホールディングス
アズビル株式会社	キャノンマーケティングジャパン株式会社	株式会社高島屋	株式会社ビジョン
アズワン株式会社	株式会社キャリアデザインセンター	株式会社ダイキアクシス	BEENOS 株式会社
株式会社アドバンスクリエイト	株式会社キャンパス	株式会社ダイセキ	ビジョン株式会社
アニコムホールディングス株式会社	キュービーネットホールディングス株式会社	中国塗料株式会社	株式会社ビーロット
アネスト岩田株式会社	株式会社グッドコムアセット	輝理株式会社	ファーストブラザーズ株式会社
A P A M A N 株式会社	クミアイ化学工業株式会社	株式会社チヨダ	株式会社ブイキューブ
株式会社アノト	KLab株式会社	都賀電気株式会社	フィールズ株式会社
株式会社あらた	グランディアハウス株式会社	株式会社ツルハホールディングス	株式会社フェイスネットワーク
アンジェス株式会社	株式会社クリーク・アンド・リバー社	株式会社テイクアンドギヴ・ニーズ	株式会社フェローテックホールディングス
and factory株式会社	ケイアイスター不動産株式会社	株式会社ティア	フリービット株式会社
アンリツ株式会社	株式会社GameWith	株式会社TKC	株式会社ブロードリーフ
アース製薬株式会社	株式会社ゲームカード・ジョイコホールディングス	株式会社 ティーケーピー	ベース株式会社
アーツパークホールディングス株式会社	株式会社ココカラフイン	DIC株式会社	株式会社ベネフィット・ワン
株式会社アイエーロハット	コタ株式会社	デジタルアーツ株式会社	株式会社ベルパーク
イオンディライト株式会社	コムシスホールディングス株式会社	株式会社デジタルガレージ	HENNGE株式会社
株式会社イオンファンタジー	コンドレック株式会社	株式会社出前館	株式会社ホープ
株式会社イグニス	サトーホールディングス株式会社	株式会社テンポイノベーション	ホソカワミクロン株式会社
株式会社Eストアー	株式会社サニックス	株式会社ドウシシャ	株式会社北園銀行
伊藤忠エクス株式会社	株式会社サーパークワークス	株式会社TOKAIホールディングス	株式会社ホルテージ
株式会社イトクロ	サンネクスタグループ株式会社	トーカロ株式会社	株式会社マーキュリアインベストメント
株式会社IDOM	サンバイオ株式会社	東洋インキSCホールディングス株式会社	松井証券株式会社
稲柳産業株式会社	株式会社サンリオ	東洋炭素株式会社	マネックスグループ株式会社
株式会社インテリジェントウェイブ	株式会社ザッパラス	東洋紡株式会社	株式会社マルマエ
インフォコム株式会社	株式会社滋学	株式会社ドリムインキュベータ	株式会社 三城ホールディングス
株式会社インフォーマット	株式会社シグマクシス	株式会社トライステージ	株式会社ミライト・ホールディングス
AI inside 株式会社	シッブルスケアホールディングス株式会社	内外トランスライン株式会社	株式会社メタップス
株式会社工アトリ	株式会社SHFFT	長瀬産業株式会社	メトピア株式会社
株式会社工エシア	株式会社シンクロ・フード	ナノキャリア株式会社	株式会社メディアドゥ
株式会社工イチム	シンバイ製薬株式会社	日医工株式会社	株式会社メディカルシステムネットワーク
エイチ・ツー・オー リテイリング株式会社	株式会社シーアールイー	日進工具株式会社	株式会社メディネット
株式会社エス・エイ・エス	株式会社シズホールディングス	日清紡ホールディングス株式会社	森永乳業株式会社
SBSホールディングス株式会社	株式会社ジェイ・エス・ビー	日総工産株式会社	株式会社ユウグレナ
株式会社エディオン	株式会社JMDC	ニプロ株式会社	株式会社吉野家ホールディングス
株式会社FPG	株式会社ジェイテックコーポレーション	日本KFCホールディングス株式会社	RIZAPグループ株式会社
MRT株式会社	Jトラスト株式会社	日本工営株式会社	株式会社ラウンドワン
エレコム株式会社	株式会社JPホールディングス	日本商業開発株式会社	株式会社ラクーンホールディングス
エン・ジャパン株式会社	ジャパンベス・レスキューシステム株式会社	日本駐車場開発株式会社	株式会社ラックランド
オイシックス・ラ・大地株式会社	株式会社ジャフコ	日本電計株式会社	リゾートトラスト株式会社
株式会社大泉製作所	GCA株式会社	株式会社ネットマーケティング	株式会社良品計画
沖電気工業株式会社	スター・マイカ・ホールディングス株式会社	株式会社日本マイクロニクス	レーザーテック株式会社
株式会社小野測器	株式会社ストライク	日本モーゲーサービス株式会社	株式会社レーサム
オルパヘルスケアホールディングス株式会社	株式会社スノーピーク	ネットワンシステムズ株式会社	株式会社ロコンド
株式会社オンワードホールディングス	株式会社スリー・ディー・マトリックス	株式会社ハウスドゥ	株式会社ワールドホールディングス
株式会社オークファン	鈴茂精工株式会社	伯東株式会社	
株式会社カオナビ	生化学工業株式会社	株式会社ハビネット	

※投資運用先銘柄に関するレポートをご希望の場合は、弊社にレポート作成を依頼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る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