



アートスパークホールディングス株式会社

2019年12月期 第4四半期

決算説明補足資料

目次

✧	1. 業績ハイライト	
	1-1. 連結損益計算書	2
	1-2. 連結貸借対照表	3
✧	2. 事業セグメント別の概況	
	2-1. クリエイターサポート事業	4
	2-2. UI/UX事業	6
✧	3. 2020年12月期の主要施策	8
✧	4. 2020年12月期予想	9
✧	5. 売上高推移	10
✧	6. 営業利益推移	11
✧	7. 1株当たり配当金推移	12
✧	8. 主要な自社IP	13

1-1.連結損益計算書

単位：千円

	2018年12月期	2019年12月期	前年比
売上高	3,789,652	5,381,272	42.0%
営業利益	374,886	241,957	▲35.5%
経常利益	357,679	230,167	▲35.6%
純利益	334,144	241,469	▲27.7%

■業績の概況

- ・売上高：オーストリア現地法人の子会社化により、前年同期1,591,620千円増加
- ・営業利益：のれん償却費等350,700千円の発生により、前年同期132,929千円減少
- ・経常利益：営業外費用で支払利息等の合計12,509千円により230,167千円の経常利益
- ・純利益：のれん償却費に係る法人税等調整額が発生したこと等により241,469千円の純利益

■トピックス（2019年1月～12月）

- ・ソフトウェアIPを核とした経営に重点、開発リソースの戦略的配置等、経営効率向上に注力
- ・「CLIP STUDIO PAINT」シリーズのiPad対応等により、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
- ・オーストリア現地法人Candera GmbHの全株式を取得、子会社化

1-2.連結貸借対照表

単位：千円

	前連結会計年度末 (2018年12月末日)		当連結会計年度末 (2019年12月末日)		
	金額	構成比	金額	構成比	前期末増減額
流動資産	3,279,406	75.3%	2,708,841	46.6%	△570,565
固定資産	1,075,155	24.7%	3,102,321	53.4%	2,027,166
繰延資産	—	—	—	—	—
資産合計	4,354,561	100.0%	5,811,162	100.0%	1,456,601
流動負債	666,971	15.3%	896,781	15.4%	229,810
固定負債	210,792	4.9%	385,583	6.7%	174,791
負債合計	877,764	20.2%	1,282,364	22.1%	404,601
純資産合計	3,476,797	79.8%	4,528,797	77.9%	1,052,000
負債・純資産合計	4,354,561	100.0%	5,811,162	100.0%	1,456,601

■ 主な増減の内容

- ・ 資産の部：のれんの増加+1,294,262千円、顧客関連資産の増加+117,341千円、技術資産の増加+434,822千円、現金及び預金の減少-794,839千円、仕掛品の減少-88,426千円
- ・ 負債の部：前受金の増加+159,786千円、未払費用の増加+129,009千円、役員退職慰労引当金+40,000千円、未払金の減少-65,528千円、短期借入金の減少-50,000千円
- ・ 純資産の部：株式の発行により資本金+427,687千円、資本剰余金+427,687千円、当期純利益計上により利益剰余金の増加+207,489千円

2-1. クリエイターサポート事業

単位：千円

	2018年12月期	2019年12月期	前年比
売 上 高	2,903,801	3,596,259	22.3%
営 業 損 益	472,096	692,569	46.7%

■業績の概要

・売上高では、対前年同期で692,458千円の増加となり、営業利益では、対前年同期で220,473千円の増加となりました

■トピックス（2019年1月～12月）

- ・「CLIP STUDIO PAINT」シリーズ、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
- ・「CLIP STUDIO PAINT」シリーズが、「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
- ・海外向けサービスの充実を推進
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言語で提供を開始
国際コミック・マンガスクールコンテストにおいて、67の国・地域の639校からの参加校登録と合計1,400点を超えるイラスト、マンガが集まる

2-1.クリエイターサポート事業

■ トピックス (2019年1月～12月)

- ・「CLIP STUDIO PAINT」最新バージョン、機械学習 (AI) の技術を活用した「ポーズスキャナー」を搭載。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に
- ・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。イラスト、マンガ、ファインアートに適した「Wacom Cintiq」シリーズに、「CLIP STUDIO PAINT」をバンドル提供するキャンペーンを開始。
- ・「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。新たに開発したスマートフォンに最適化したUIを搭載、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、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。
- ・電子書籍ソリューション「CLIP STUDIO READER」でもワールドワイドに向けた施策を展開。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「めちゃコミック」を運営する株式会社アムタスのサービス等にも採用される。
- ・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。

2-2.UI/UX事業

単位：千円

	2017年12月期	2019年12月期	前年比
売 上 高	885,850	1,785,013	102.1%
営 業 損 益	△67,423	△436,225	—

■業績の概要

- ・売上高では、対前年同期899,163千円増加となり、営業損益では、のれん償却費等350,700千円の影響により、対前年同期で368,802千円の減少となりました

■トピックス（2019年1月～12月）

- ・オーストリアの現地法人Candera GmbHの全株式を取得し子会社化
※欧州の大手自動車メーカーを中心に多数の採用実績がある、独自の技術で開発した製品「CGI Studio」を中心に顧客に提供している会社
- ・同社の日本及びアジア地区における営業、開発及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6月に設立し活動を開始
- ・アメリカ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、農業部門等の業種における需要傾向を受け、北アメリカのデトロイト地域にCandera America Inc.を設立
※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う



2-2.UI/UX事業

■トピックス（2019年1月～12月）

- ・「CGI Studio」の最新バージョン3.8を公開
- ・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
- ・ドイツベルリンで開催された「CAR HMI Europe」、フランスのサン＝カンタン・アン・イブリーヌで開催された、自動車関連業界において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「Automotive Connection 2019」に出展
- ・中国上海で開催された「第2回中国自動車HMIとインテリジェント コックピットサミット」に協賛・出展
 - ※包括的HMIソリューション「CLUSTER + IVI SYSTEM」、Cypress社製ハードウェアに「CGI Studio」を組み込んだメータークラスターや、「CGI Studio」を組み込んだAndroidOS上で作動するカーナビゲーションのデモ展示を行い、自動車及び組み込みHMI設計の最新技術を紹介
- ・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」に出展し、自社開発製品「Candera Link」のデモを初公開
- ・「exbeans UI Conductor」の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600万台を突破
- ・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、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

3.2020年12月期の主要施策

1. 継続して、ソフトウェアIPを核とした経営に重点
2. グループ内の開発力を最大化し、新たな製品・サービスに向けた研究・開発投資を加速
3. CLIP STUDIO PAINTユーザーのすそ野拡大に向けマーケティング・プロモーション活動の強化
4. 国内限定サービスの海外展開を更に推進
5. クリエイターの出口サービス拡充に向け、電子書籍ソリューションの機能強化
6. 各地域（JPN&Asia、EU、US）の自動車業界開催のイベント等へ出展等、自社IP製品の積極的なプロモーションで顧客の獲得、自動車を中心とした様々な組込機器向けにビジネスを推進
7. 販売及びマーケティング活動の推進により、自動車メーカー、Tier-1メーカーへのアプローチ促進

4.2020年12月期予想

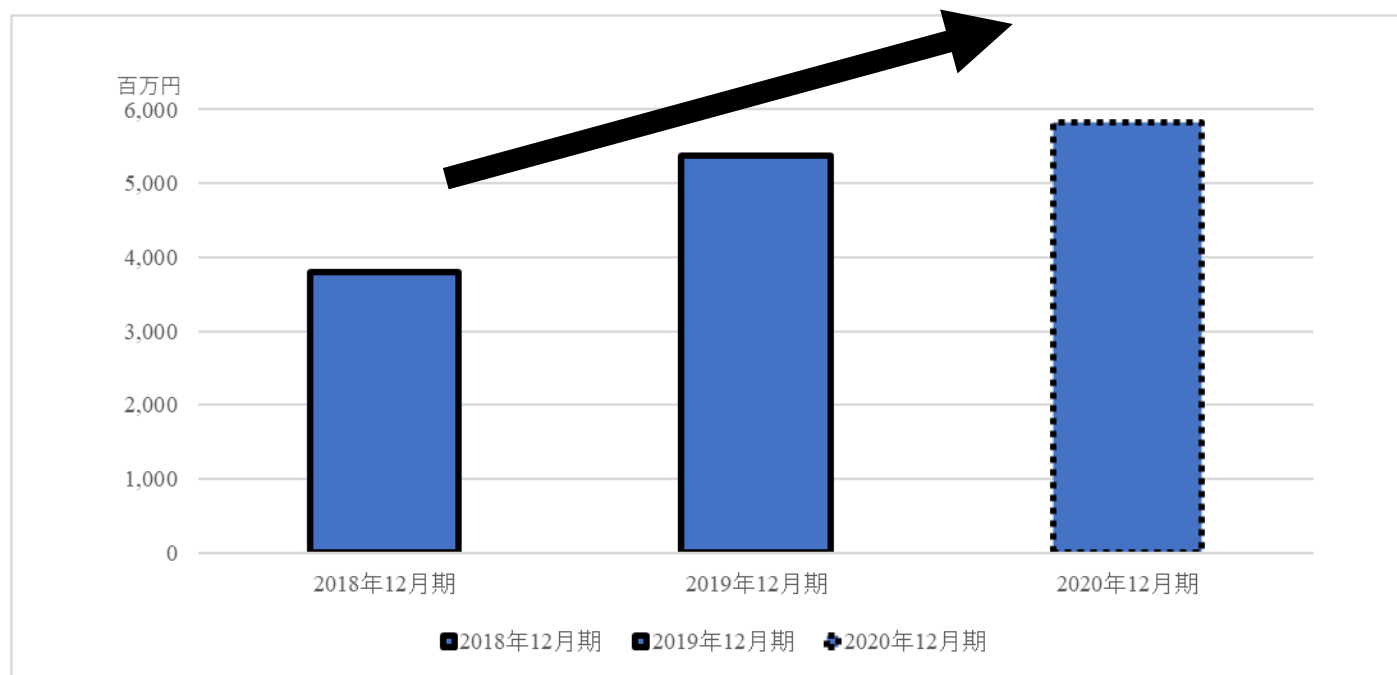
(百万円未満切捨て)

	売上高	営業利益	経常利益	当期純利益	1株当たり 当期純利益 (円)	1株当たり 配当金 (円)
第2四半期 (累計)	2,762	13	1	9	1.10	—
通期	5,826	304	271	256	31.39	7.00

「3. 2020年12月期の主要施策」に記載の施策に重点を置き、前年比で売上高増、営業利益増を計画しております。

2019年12月期	売上高	営業利益	経常利益	当期純利益	1株当たり 当期純利益(円)	1株当たり 配当金 (円)
第2四半期 (累計)	2,534	246	236	175	24.38	—
通期	5,381	241	230	241	31.42	6.00

5.売上高の推移



■クリエイターサポート事業

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

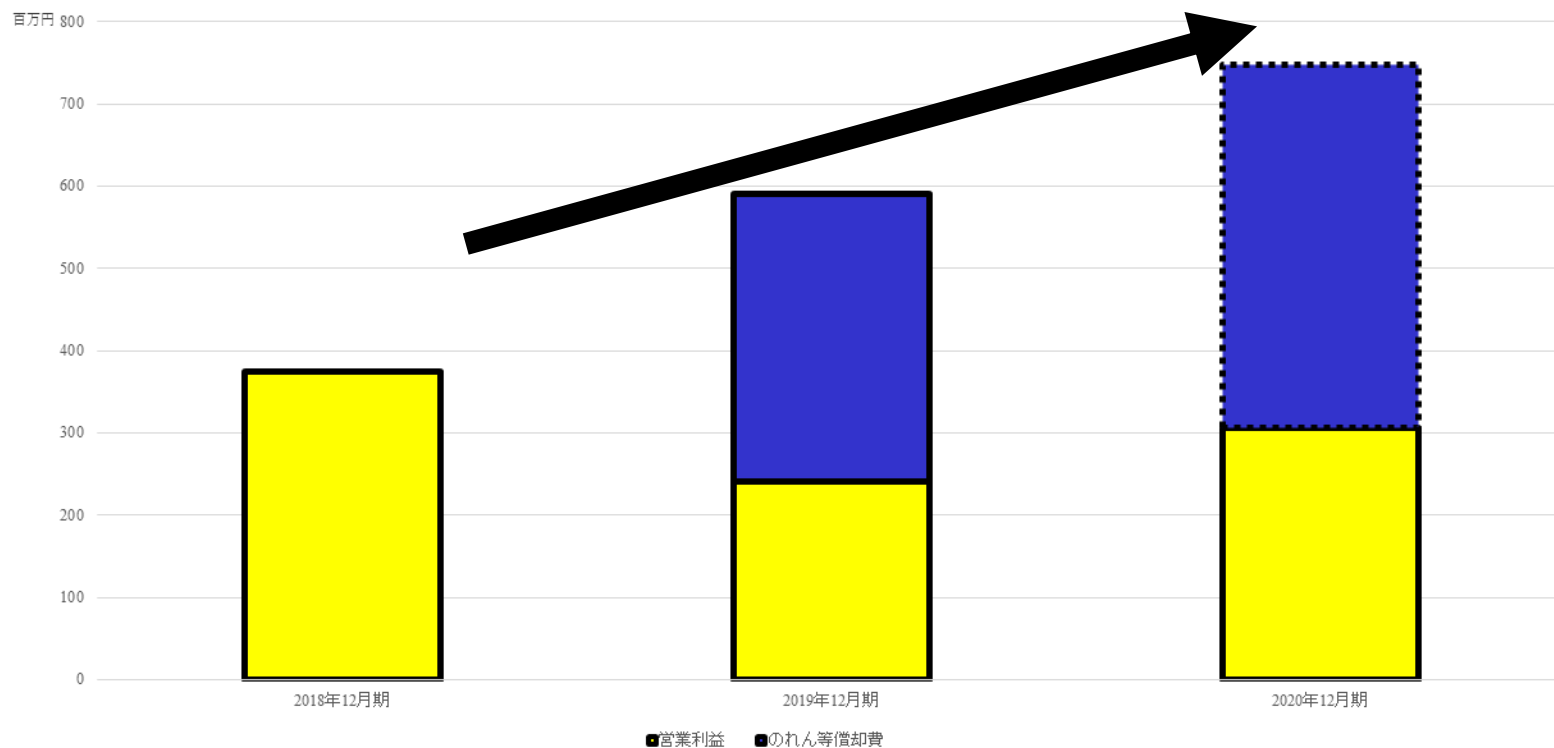
■UI/UX事業

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

■グループ

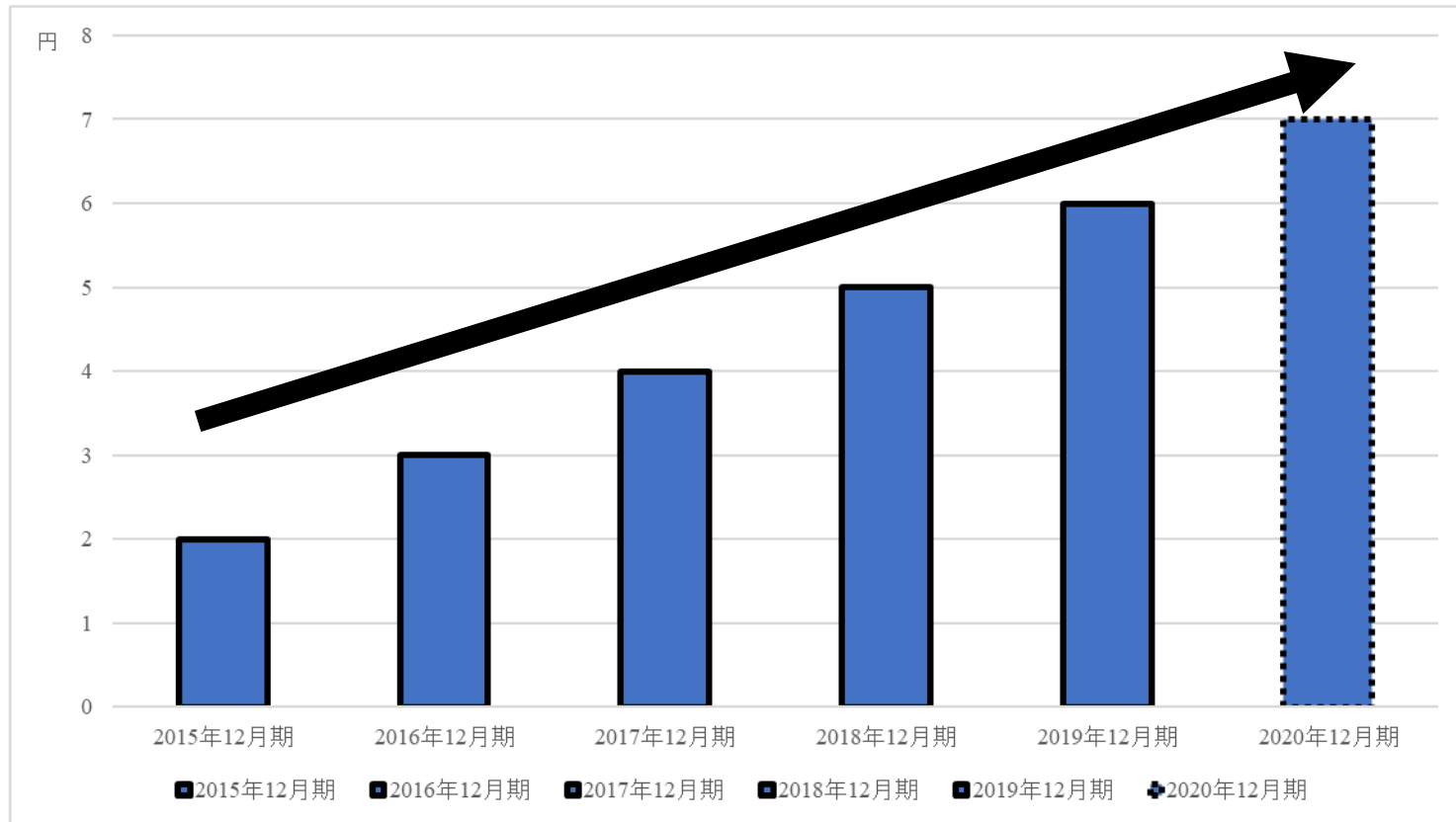
前年同期比8.2%増加の5,826百万円を目指す

6. 営業利益の推移



のれん等の償却費約4.4億円を除けば、増加を見込む売上高に比例して営業利益も増加を見込み、前年同期比26.1%増加の304百万円を目指す(のれん等償却費を除いた営業利益は744百万円)

7.1株当たり配当金の推移



■ 1円増配し、年7円を予定

8. 主要な自社IP CLIP STUDIO

クリエイターに必要な”すべて”をつなぐ

ソフトウェア

プロセス

環境

サービス

人

情報・コンテンツ

2D・3D・電子書籍で培った
ノウハウの融合により、
クリエイターに新たな価値を提供

全世界でユーザーを拡大していくために
必要な機能・サービス開発

発表

CLIP STUDIO

準備

制作

8.主要な自社IP CGI Studio



UI/UX事業の製品力と販売力を強化

「自動車市場及び家電分野向けの理想的なHMIソリューションを提供するために、すべての活動に専念する」というミッションのもと、車載向けソフトウェア開発プラットフォーム「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供給を行っております。



本資料は、当社の事業内容、経営戦略、業績に関する情報の提供を目的としたものであり、当社が発行する有価証券の投資を勧誘することを目的としたものではありません。また、本資料は決算データ・会社データについては2019年12月31日現在のデータに基づいて作成されております。本資料に記載された意見/予測等は、資料作成時点の当社の判断であり、その情報の正確性、完全性を保証し又は約束するものではなく、また、今後予告なしに変更されることがあります。