



アートスパークホールディングス株式会社

2014年12月期 第2四半期

決算説明補足資料

目次

- ✦ **2014年12月期 第2四半期 業績ハイライト**
 - 連結損益計算書
 - 連結貸借対照表
 - セグメント別損益の状況

- ✦ **2014年12月期 第2四半期 事業セグメント別の概況**
 - コンテンツソリューション事業
 - クリエイターサポート事業
 - UI/UX事業
 - アプリケーション事業

- ✦ **2014年12月期の業績見通し**
 - 今期の見通し〈通期業績予想〉

- ✦ **2014年12月期 主要施策**

**2014年12月期 第2四半期
業績ハイライト**

孫会社の取得による連結範囲の変更について

- * 平成26年2月28日付で孫会社化した株式会社エイチアイ関西について、
当第1四半期連結累計期間より貸借対照表のみを連結対象。
当第2四半期連結累計期間より貸借対照表・損益計算書を連結対象。

- * 平成26年4月15日付で孫会社化した株式会社U'eyes Designについて、
当第2四半期連結累計期間より貸借対照表のみを連結対象。
当第3四半期連結累計期間より貸借対照表・損益計算書を連結対象。

- *事業セグメントは、いずれもUI/UX事業

連結損益計算書（2014年12月期第2四半期累計期間）

前期比減収減益だが、通期計画通り。コンテンツソリューション事業が堅調。

（期間：2014年1月1日～6月30日）

単位：百万円

	14年12月期2Q 実績	14年12月期 2Q予想値	対予想 増減額	13年12月期 2Q実績	対前年 増減額
売上高	1,437	1,527	△90	1,858	△421
営業損益	△218	△265	47	17	△235
経常損益	△229	△275	46	28	△257
四半期 純損益	△226	△278	52	17	△243

*平成26年2月28日付で孫会社化した株式会社エイチアイ関西について、当第2四半期連結累計期間より損益計算書を連結対象にしております。

売上高

- ・売上高は、UI/UX事業が前年比較で大きく減少。
- ・人件費、減価償却費等の固定費の削減及び変動費である外注費の削減により総費用は前年比較で減少。
- ・前年比較では減収減益だが、計画通りの進捗。

特別損益

- ・1Qにおいて、エイチアイ関西株式取得に伴う「負ののれん」償却益13百万円を計上。

連結貸借対照表（2014年12月期第2四半期累計期間）

2Qにおいて、大きな変動はありません。

単位：百万円

	13/12末	14/6末	増減
流動資産	2,130	1,762	△368
現預金	1,323	1,108	△215
売掛金	552	362	△190
たな卸資産	148	171	23
その他	106	120	14
固定資産	1,511	1,779	268
有形固定資産	55	65	10
無形固定資産	1,003	1,251	248
投資その他の資産	453	462	9
繰延資産	7	6	△1
資産合計	3,650	3,549	△101

	13/12末	14/6末	増減
流動負債	1,021	1,023	2
短期借入金	596	597	1
その他	424	425	1
固定負債	343	448	105
長期借入金	267	370	103
その他	75	77	2
負債合計	1,364	1,471	107
株主資本	2,252	2,031	△221
その他	33	46	13
純資産合計	2,286	2,077	△209
負債純資産合計	3,650	3,549	△101

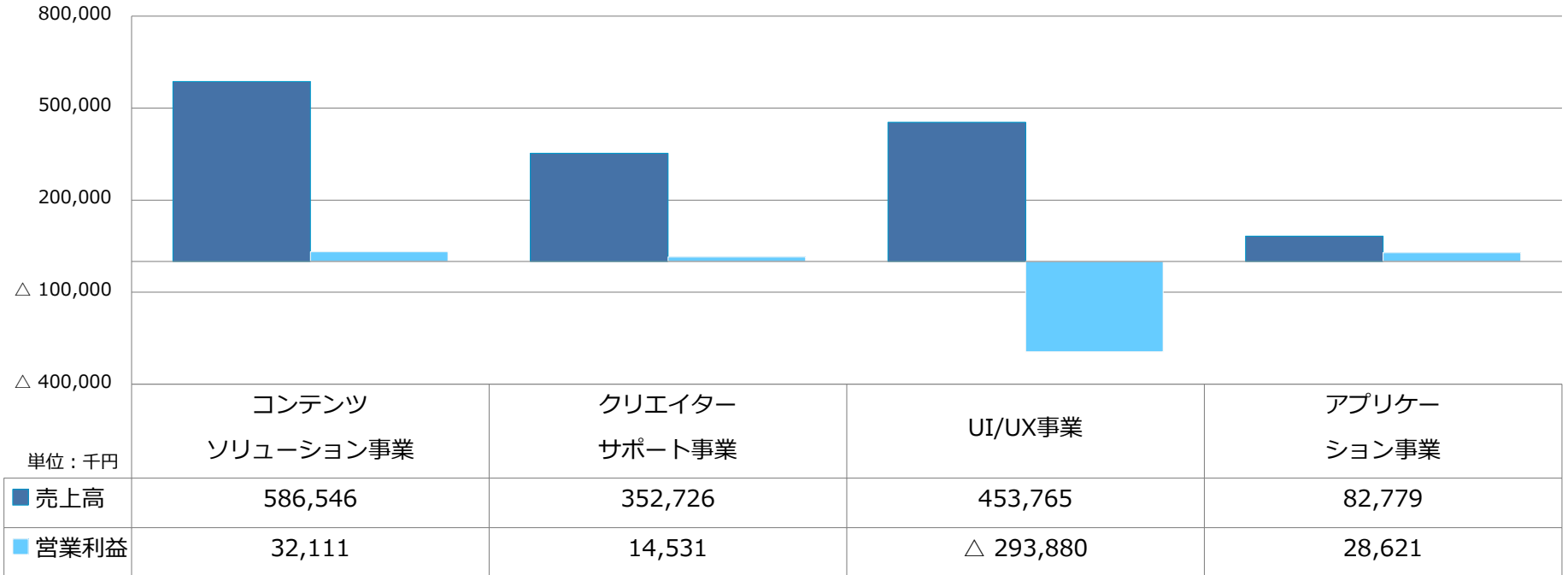
注：短期借入金には1年以内返済予定長期借入金を含んでおります。

	前2Q累計	当2Q累計	増減
営業活動CF	262	244	△17
投資活動CF	△220	△256	△35
財務活動CF	△24	△104	△79
現金及び現金同等物の 四半期末残高	958	971	13

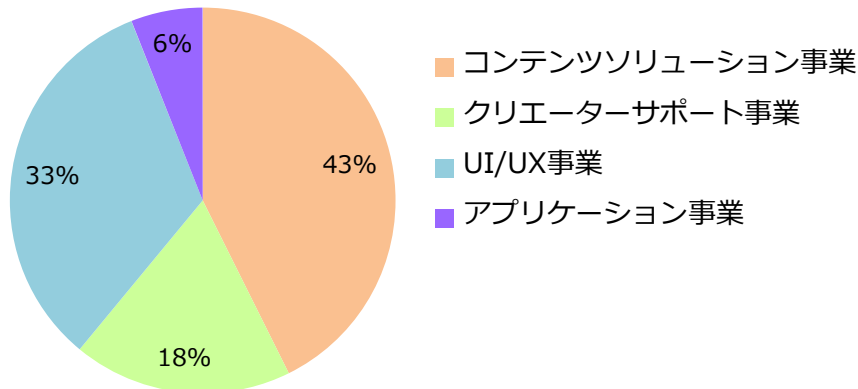
エイチアイ関西、U'eyes Designを連結対象としております。

セグメント別損益の状況

コンテンツソリューションが堅調。クリエイターサポート事業、海外販売開始。



売上高構成比（連結調整額除く）



事業セグメント別の概況

セグメント別の事業内容：全4事業

 **コンテンツソリューション事業**

 **クリエイターサポート事業**

 **UI/UX (ユーアイ・ユーエックス) 事業**

 **(アプリケーション事業)**

コンテンツソリューション事業-第2四半期

電子書籍分野（旧電子書籍サポート事業） & グラフィックス分野：売上高種別

単位：千円	13/12期 2Q会計 (前期4月～6月)	14/12期 2Q会計 (当期4月～6月)	13/12期 2Q累計 (前期1月～6月)	14/12期 2Q累計 (当期1月～6月)	累計 対前年比
電子書籍分野	274,511	237,821	579,524	492,003	84.8%
グラフィックス分野	33,409	59,995	60,077	94,542	157.3%
売上高合計	307,920	297,816	639,602	586,545	91.7%
営業利益	23,426	24,745	48,456	32,111	66.2%
減価償却費	62,007	62,070	122,559	119,495	97.4%

■業績の概要

期初予想にそって、堅調に推移。1Qに引き続き営業利益ベースでの黒字を維持。

■トピック（2014.4～6）

- ・電子書籍ソリューション「BS BookStudio」の、ページコンテンツ用オーサリングツール「Free Frame」がバージョンアップ～PDFにも対応し従来比250%の効率向上を実現～
- ・電子書籍ブラウザビューア「BS Reader for Browser」が800を超える電子書籍配信サービスで採用
- ・ソフトバンクモバイルが提供する電子書籍サービス『スマートブックストア』に電子書籍ビューア『BS Reader for Browser』が採用
- ・東芝のプレミアムノートdynabook KIRAに「CLIP STUDIO PAINT」がバンドル
- ・Smith Microがイラスト・マンガ制作ソフト「CLIP STUDIO PAINT」ダウンロード版の販売を開始

コンテンツソリューション事業とは？

グラフィックス技術をベースに2つの分野で活動

長年の研究開発により蓄積された
グラフィックス関連コア技術

電子書籍分野

電子書籍 配信ソリューション

マンガ・小説等のビューア提供と
オーサリングツールの提供



グラフィックス分野

B2Bグラフィック ソリューション

事業社のサービス・プロダクトと
クリエイターを繋ぐ活動を支援



コンテンツソリューション事業とは？

フィーチャーフォン、スマートフォン向けの電子書籍
(コミック) ソリューションをコンテンツ配信事業者へ提供
する事業



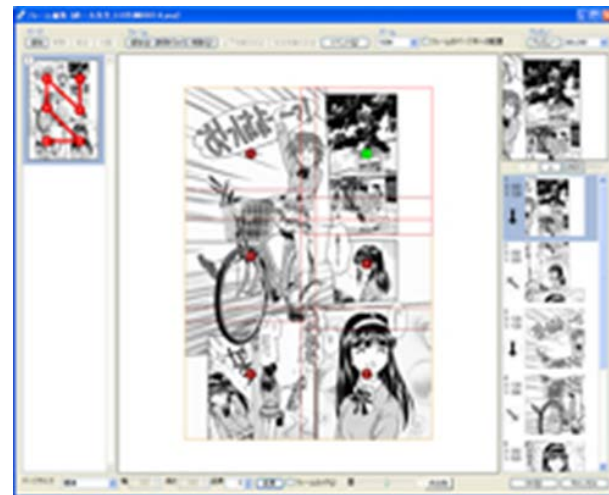
電子書籍 (コミック) ソリューションとは？

- 1) 電子コミックを読む為の表示ソフト
- 2) 電子コミックを制作するソフト
- 3) 電子コミックを配信する仕組み

**主要製品：BS Reader ,
BS Reader for Browser**

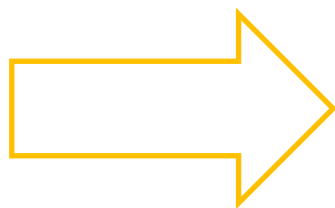
BS Reader はフィーチャーフォン向けでシェア
9割超の実績を有する。

スマートフォン向けBS Reader for Browser は
フィーチャーフォン向けとの互換性で優位。



① コンテンツソリューション事業の特徴

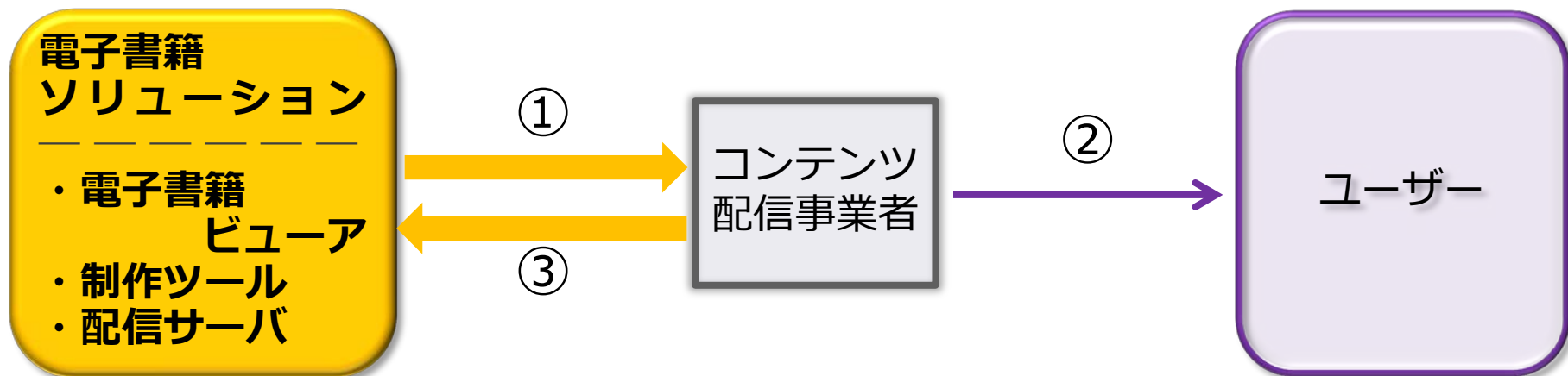
- ・ クリエイターサポート事業とのシナジー
- ・ ワンストップで「ガラケー」にも「スマホ」にも対応
- ・ コンテンツ課金からの収益



**「ガラケー」からの収益継続しつつ
「スマホ」での収益基盤の確立**

コンテンツソリューション事業のビジネスモデル

— 電子書籍分野のビジネスモデル —



コンテンツ売上高×ロイヤリティ料率 = 売上高

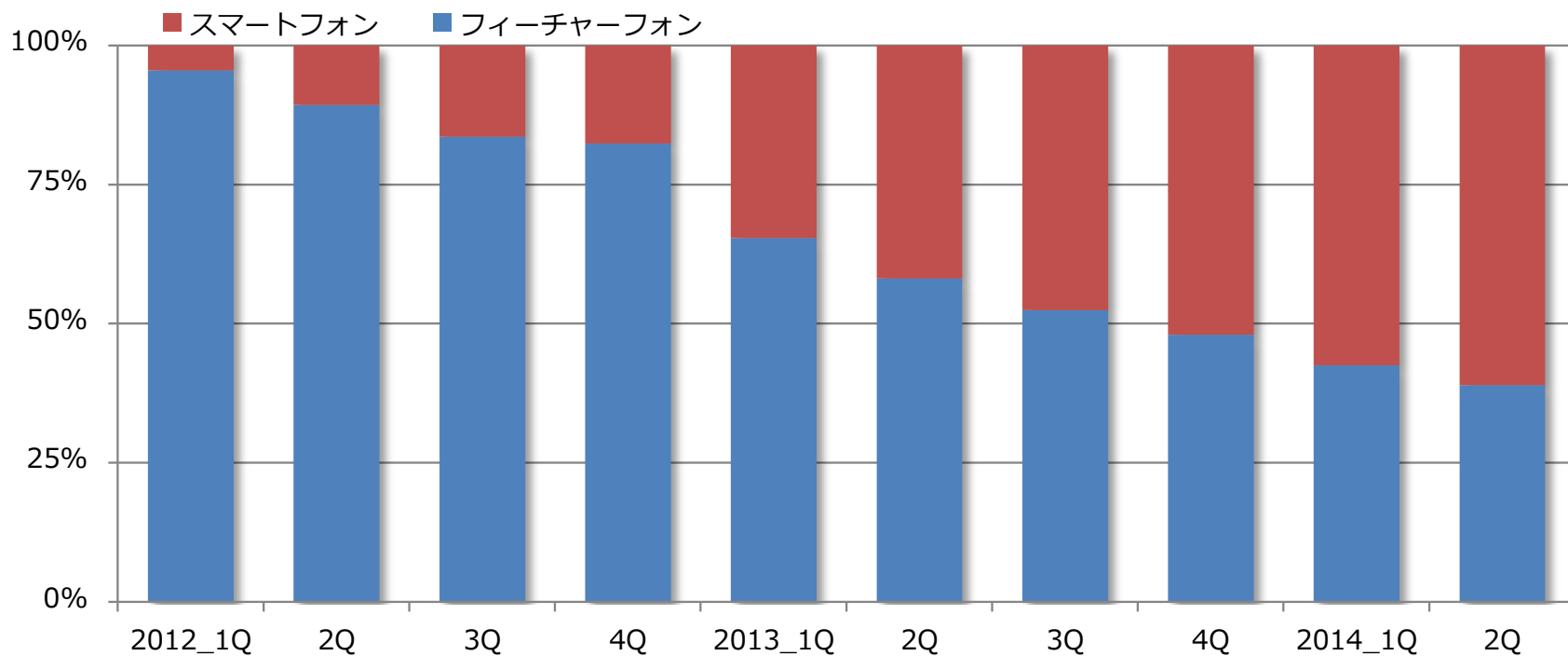
- ① コンテンツ配信事業者に対して電子書籍閲覧ソフトを提供
- ② コンテンツ配信事業者はユーザーに電子書籍を販売
- ③ ②のコンテンツ売上から一定料率のロイヤリティを受取る

※グラフィックス分野のビジネスモデルは、受託やプラットフォームのバンドル等ビジネススタイルが多岐にわたるため、案件ごとに異なります。

コンテンツソリューション事業電子書籍分野

— 第2四半期実績 —

スマートフォン向け売上高がフィーチャーフォン向け売上高を上回り、安定して推移



✦ 引き続き安定して推移している状況。
フィーチャーフォン向け売上についても、一定水準を保っており、収益の下支えとなっている。

クリエイターサポート事業-第2四半期

創作活動支援サイト「CLIP」の登録者数は41万人を突破。(6月末時点)

単位：千円	13/12期 2Q会計 (前期4月～6月)	14/12期 2Q会計 (当期4月～6月)	13/12期 2Q累計 (前期1月～6月)	14/12期 2Q累計 (当期1月～6月)	累計 対前年比
売上高	144,434	179,758	290,143	352,726	121.5%
営業利益	△27,931	14,082	△61,576	14,531	—
減価償却費	54,014	55,672	106,496	113,844	106.8%

■業績の概要

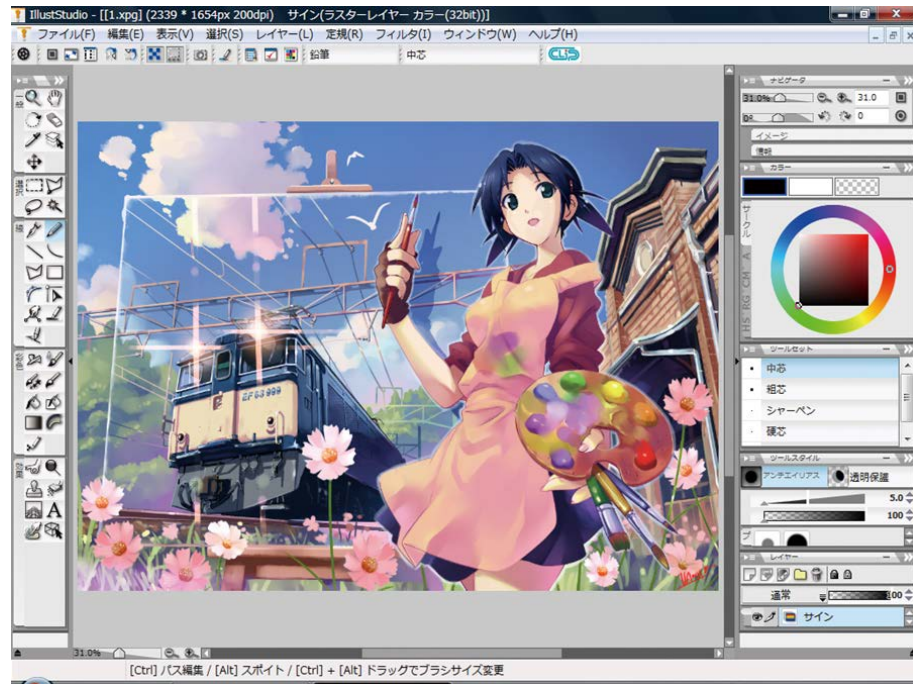
1Q同様、営業利益ベースでの黒字転換を達成。

■トピック (2014.4～6)

- ・京都精華大学マンガ学部にて マンガ・イラスト制作ソフト「CLIP STUDIO PAINT EX」が教材として採用
- ・マンガ、イラスト分野のクリエイターをサポートする創作活動応援サイト「CLIP」クリエイターの登録者数が40万人に

クリエイターサポート事業とは？

イラスト・マンガ・アニメ等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

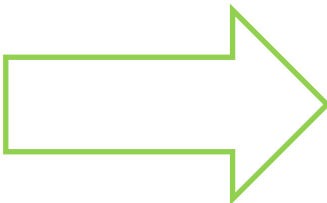


・ 主要製品：CLIP STUDIO PAINT PRO (EX)

さまざまな用途に対応したイラスト・マンガ制作ソフト
各種作画、彩色ツールに加え、下書きからコマ割り、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。世界初の本格的マンガ作成ソフト

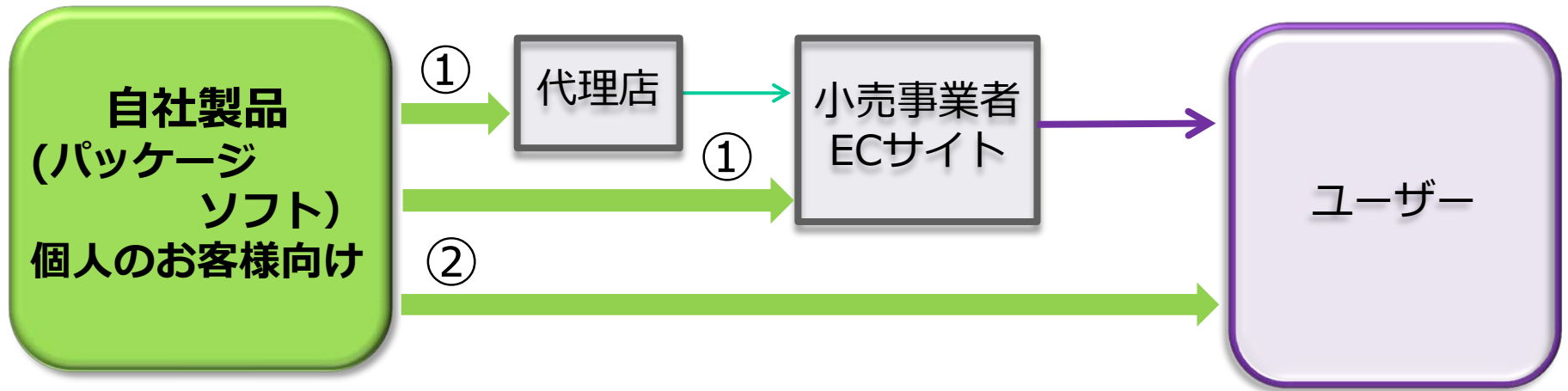
クリエイターサポート事業の特徴

- ・ 世界初の本格的なマンガ・アニメ制作ソフトウェア
- ・ 日本のほぼすべてのアニメ制作会社において採用
- ・ プロのマンガ家がデジタル制作する際の標準ソフトウェア



**長年に渡りプロの要望に応じてきた
機能による、他者の追従を許さない
圧倒的な技術力**

クリエイターサポート事業のビジネスモデル



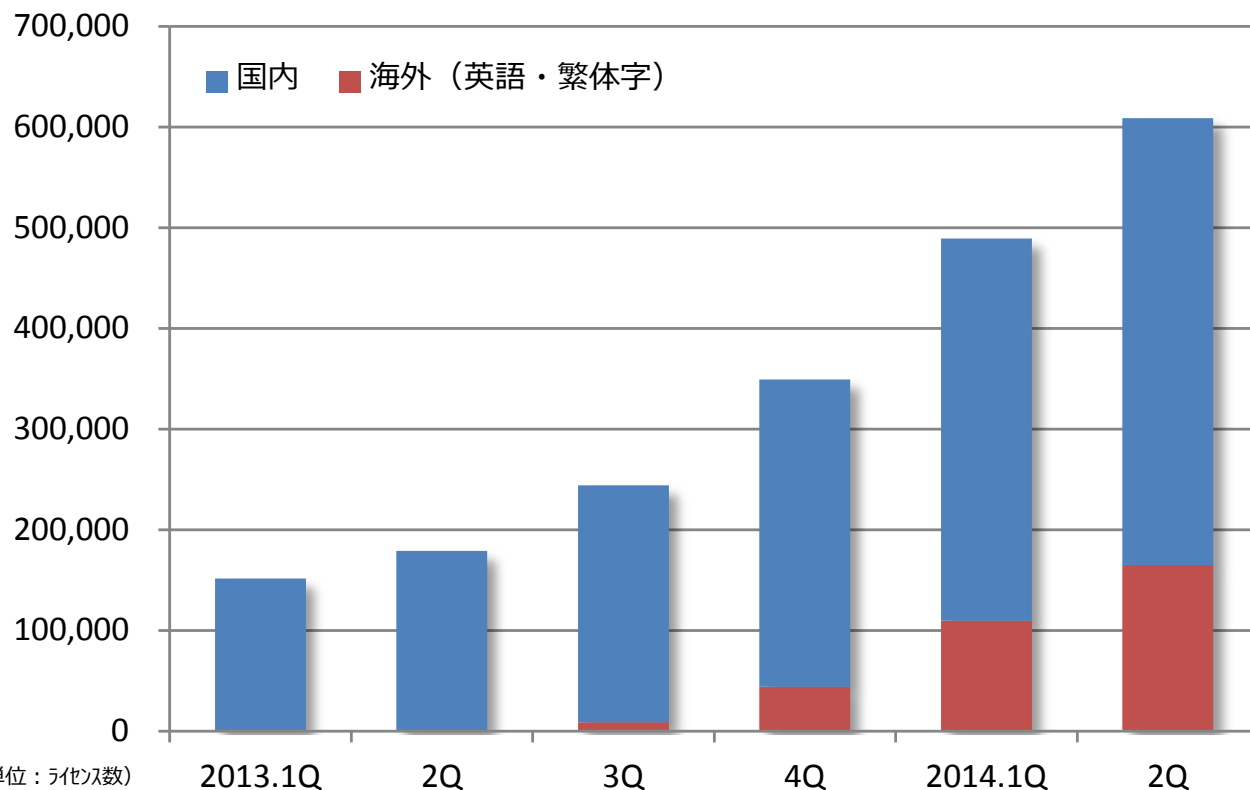
販売単価×販売数量 = 売上高

①流通 (Amazon, 家電量販店等での販売)

②直販 (自社サイトでのダウンロード販売)

クリエイターサポート事業-第2四半期

「CLIP STUDIO PAINT」言語別累計出荷状況（2013.1Q～ ）



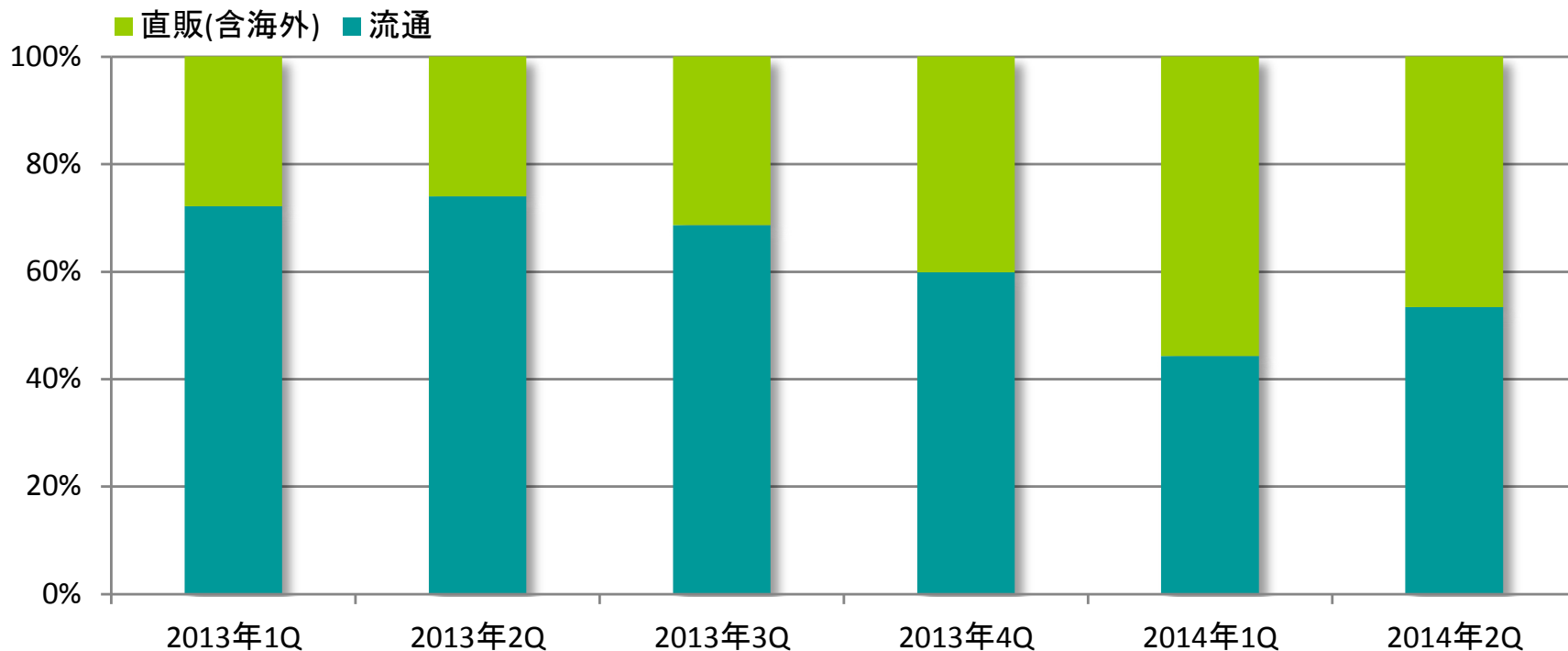
*「CLIP STUDIO」の
海外展開は2013年9月～

2Qでの出荷状況は12万本弱。前年同期比約74.5%増。

今期は、認知度向上目的のマーケティング活動に注力。

クリエイターサポート事業-第2四半期

流通・直販売上比率(海外ロイヤリティ・グラフィック分野含まず)



✳ 2013年度、「CLIP STUDIO」に対して、継続的なアップデート・新機能追加により商品力を強化
⇒「タブレットPC完全対応」「3Dコンテンツ制作機能の提供開始」

✳ 2013年度売上の流通：直販 = 『7：3』
2014年度は直販の割合 50%を目標とする。

UI/UX事業 (ユーアイ/ユーエックス事業) - 第2四半期

売上高：内訳種別

単位：千円	13/12期 2Q会計 (前期4月～6月)	14/12期 2Q会計 (当期4月～6月)	13/12期 2Q累計 (前期1月～6月)	14/12期 2Q累計 (当期1月～6月)	累計 対前年比
受託開発収入	176,901	92,146	408,031	289,394	70.9%
ライセンス収入	38,033	57,180	404,708	164,371	45.6%
売上高合計	214,934	149,327	812,740	453,765	55.8%
営業利益	△225,706	△193,959	1,042	△293,880	—
減価償却費	7,715	21,747	24,279	37,658	155.1%

■業績の概要

受託開発、ライセンスとともに前期比では大幅減収。下期に向けたライセンスビジネスへの開発を継続中。

■トピックス (2014.4～6)

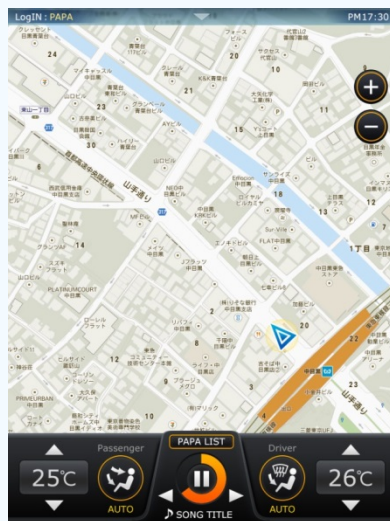
- ・カー・コネクティビティー・コンソーシアム (CCC) に加盟
- ・エイチアイとU'eyes Designの資本提携
 - デザインコンサルティングとデザインエンジニアリングの融合による一貫したUI/UX開発体制を構築 —

UI/UX事業とは

デジタル機器のUI（ユーザーインターフェース）を ユーザー視点のデザインから実現まで一体で提供する事業

.. UIとは..

UI＝ユーザー・インターフェースのこと
機器やソフトウェアを使う人が操作をする一連の要素



開発例：カーナビ画面

機器を使う際目にする「操作画面」

.. UXとは..

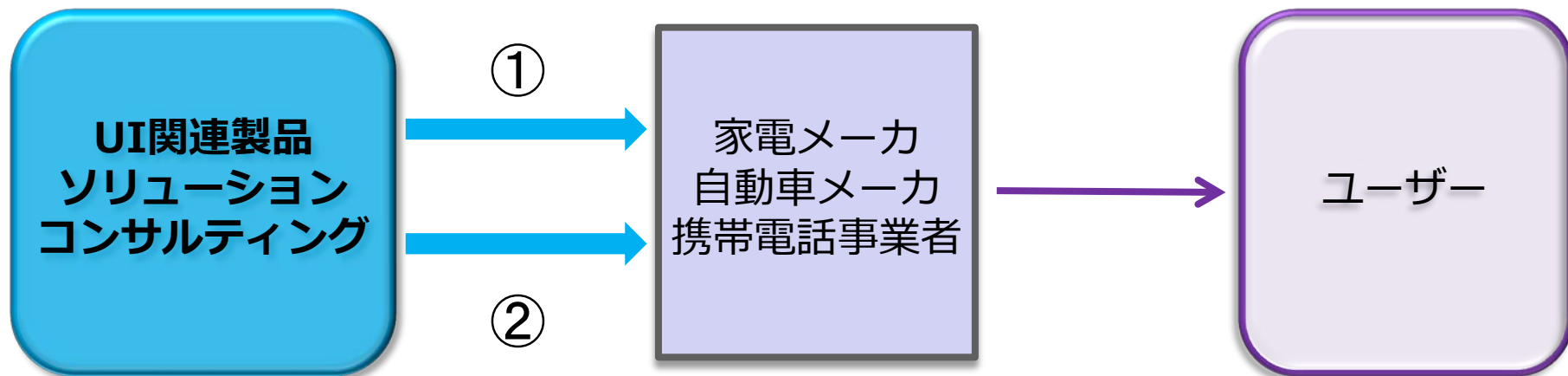
UX＝ユーザー・エクスペリエンスのこと
機器やソフトウェアを通じて得られる楽しさや心地よさ



ex.) 見たいメニューをスライドして
複数項目から探す

機器を使う際の「操作した感じ」

UI/UX事業のビジネスモデル



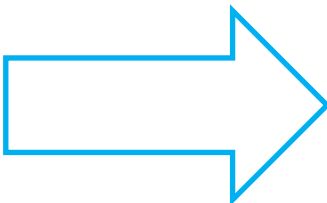
受託開発収入（売上）とロイヤリティ収入（売上）

- ① UI/UXに関するシステムの受託開発
- ② 自社製品を提供し、ロイヤリティ収入を受取る

①のみ、②のみ、①と②の両方 の取引形態がある

UI/UX事業の特徴

- ・ 社内デザイナーによるUIデザインの提供
- ・ デザインからソフトウェア開発までのワンストップ
- ・ 豊富な採用事例（プレスリリースより抜粋）
 - ・ オリンパスイメージング（株） デジタルカメラ
 - ・ （株）ニコン デジタルカメラ
 - ・ ブラザー工業（株） プリンタ複合機
 - ・ クラリオン（株） 車載機器（オーディオ）
 - ・ 富士通テン（株） 車載機器（ナビ）
 - ・ （株）デンソー 車載機器（ナビ）
 - ・ （株）JVCケンウッド 車載機器（ナビ）
 - ・ （株）第一興商 カラオケリモコン（DAM）
 - ・ カシオ計算機（株） 電子辞書



**電子機器においてUI/UXが重要な差別化要因
日本で唯一のデザイナーを有するソフトウェア
開発会社**

アプリケーション事業-第2四半期

単位：千円	13/12期 2Q会計 (前期4月～6月)	14/12期 2Q会計 (当期4月～6月)	13/12期 2Q累計 (前期1月～6月)	14/12期 2Q累計 (当期1月～6月)	累計 対前年比
売上高	37,090	36,142	115,451	82,779	71.7%
営業利益	△6,548	13,056	△2,058	28,621	—
減価償却費	449	387	1,413	762	53.9%

■業績の概況

事業規模縮小。

新規案件は行わず、継続中の一部サービスにおける運用業務等の手数料収入を収益計上。

2014年12月期の業績見通し





今期の見通し <2014年12月期通期業績予想>

期初予想からの変更はありません。期初予想通りの進捗となっております。

(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
通期	3,775	63	36	26	3.9

2014年12月期 主要施策

1. **グループ共通コアエンジン開発着手、製品開発効率と品質の向上** ( ArtSpark HD Inc.)
2. **「CLIP STUDIO」の技術ノウハウを生かした、法人向けグラフィックス関連分野の強化**
( コンテンツソリューション事業)
3. **「CLIP STUDIO」シリーズの販売強化、国内市場の直販率拡大および海外マーケット立ち上げ**
( クリエイターサポート事業)
4. **UI/UX事業における、市場拡大戦略** ( UI/UX事業)

1. グループ会社共通コアエンジン開発着手、開発効率の向上

グループ共通ツールコア、プレーヤコアの開発始動



各事業セグメントに合わせたツールを作成

Win/Mac



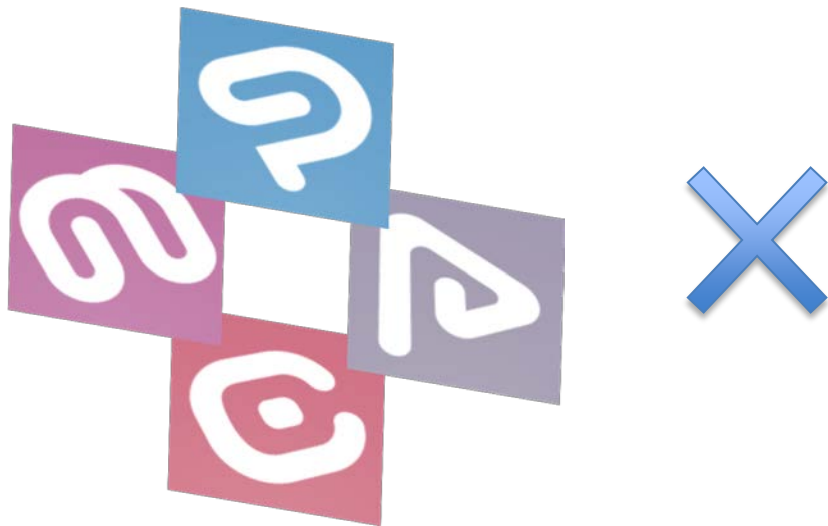
グループ共通エンジン



各デバイスに応じたアプリケーションを作成

2. 「CLIP STUDIO」の技術ノウハウを生かした、法人向けグラフィックス関連分野の強化

「CLIP STUDIO」プラットフォーム



他社 プラットフォーム

コンテンツ制作・流通・再生にまつわる、幅広く多様性に富んだソフトウェアやサービス、ノウハウや仕組みを提供

他社のプラットフォーム・サービスと連携する企画の提案

各社タブレット端末、 PCへのバンドル

他社のプロダクト・サービスへの提供

✦ 上記活動による、マーケットの基盤固め。
2015年以降の飛躍を見込んで取り組んでまいります。

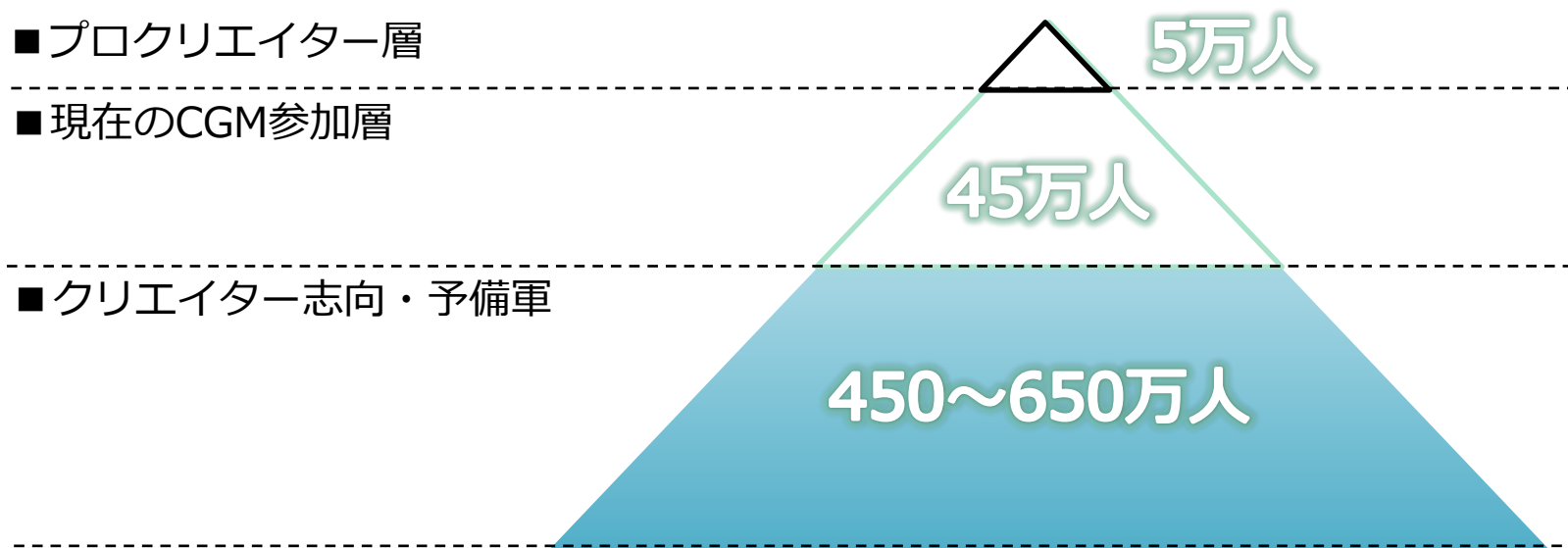
3. 「CLIP STUDIO」シリーズの販売強化 国内市場の直販率拡大および海外マーケット立ち上げ

✦ 「CLIP STUDIO PAINT」の潜在顧客数

■ プロクリエイター層

■ 現在のCGM参加層

■ クリエイター志向・予備軍



日本の15~35歳人口3200万人のうち、少しでもクリエイター志向のある人は500~700万人とも言われ、そのうち、クリエイター志向はあるが、現在まだ特に創作活動をしていない層(クリエイター予備軍)は、450~650万人と想定される。

(出所：KDDI総研)

3. 「CLIP STUDIO」シリーズの販売強化 国内市場の直販率拡大および海外マーケット立ち上げ

CLIP STUDIO PAINT

Functions How to Gallery Supports Downloads **Free Trial** **Buy Now**

Standard Paint Tool for Manga

Supported OS:
Windows XP / Vista / 7 / 8
Mac OS X 10.6 / 10.7 / 10.8 / 10.9

Free Trial

Buy Now

✳ 直販WEBサイト運営・改修
(国内、海外)

✳ 2013年9月より
「CLIP STUDIO」グローバル展開

350,000 users for 1.5 years

A piece of software, which has acquired 350,000 users in Japan for 1.5 years after the release, with outstanding drawing performance for manga.

1,600,000 copies all over the world

Evolve with all the functions of ComicStudio, 1.6 million copies of which have been sold around the world.

inking and coloring my works!"

"I've stopped using all my other software."
- Linus Remahl (Sweden)

✳ 多言語対応の実現化に向けてマーケティング活動に注力

※セルシス直販サイト（英語）<http://www.clipstudio.net/en>

4. UI/UX事業における、市場拡大戦略

4-1. HIK（エイチアイ関西）の株式取得（2014.2.28付）－ 関西圏の営業強化

HI CORPORATION KANSAI **株式会社エイチアイ関西**

設立：2000年7月3日(株式会社 タチバナソリューションズプラザ)

改称：2014年2月1日(株式会社 エイチアイ関西)

本社所在地：兵庫県伊丹市西台1丁目7番14号201

資本金：100百万円

組込みソフトウェアの開発会社

マイコンやDSPへの実装。音声・画像・データなどの通信分野が得意。

携帯電話のソフトウェア開発で培った技術をコアとして、主としてカーナビやECU（Electronic Control Unit）などの電装機器に展開。

1996年に情報通信事業の一部門としてスタートし、2000年に株式会社タチバナソリューションズプラザとして独立。

2014年2月にエイチアイ関西に社名変更。

株式会社エイチアイ関西は、お客様のご要望を超えるソリューション（plus one）を提案します。

4. UI/UX事業における、市場拡大戦略

4-2. Ueye's Design社の株式取得（2014.4.15付）

- 両社ノウハウの相乗効果による事業範囲、産業セグメントの拡大



設立：2001年月日(株式会社ユー・アイズ・ノーバス)

改称：2005年月日(株式会社U'eyes Design)

本社所在地：神奈川県横浜市都筑区中川1-4-1 ハウスクエア横浜4F

資本金：96百万円

生活者視点からのデザインコンサルティングパートナー

長年培ってきたデザインリサーチにより、生活者、消費者、利用者を科学的に深く理解し、卓越したデザインマネジメントで、社会や生活の質の向上に貢献するアウトカムを創造するプロフェッショナル集団です。

市場をリードする生活者視点のデザインリサーチとデザインマネジメントでイノベーションを実現します。

生活に関連する情報と知識をどの企業よりも熟知し、これを顧客企業とともに社会に還元し、生活者の安全・安心・快適な社会と生活づくりに貢献することを企業理念としています。

4. UI/UX事業における、市場拡大戦略



すべての工程で
 UX（利用者の体験価値）向上の視点をもつ、
 「デザインエンジニアリング」開発集団へ



中長期の展望

グループ共通エンジンによる製品開発の効率化・品質向上を図り、“デジタルものづくり”を支援するユニークな企業グループとして、グローバルな成長を目指します。



グループ共通エンジン

<収益力強化>

コンテンツソリューション

<戦略投資>

クリエイターサポート
UI/UX

**【IR窓口】 広報・IR課**

Tel : 03-3710-2985

Email : ir@artspark.co.jp

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2012年6月30日現在のデータに基づいて作成されております。本資料に記載された意見/予測等は、資料作成時点の当社の判断であり、その情報の正確性、完全性を保証し又は約束するものではなく、また、今後、予告なしに変更されることがあります。