



2024年12月期 決算短信〔日本基準〕(連結)

2025年2月14日

上場会社名 株式会社セルシス 上場取引所 東
 コード番号 3663 URL http://www.celsys.com
 代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 成島 啓
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役 (氏名) 伊藤 賢 (TEL) 03-6258-2904
 定時株主総会開催予定日 2025年3月28日 配当支払開始予定日 2025年3月31日
 有価証券報告書提出予定日 2025年3月31日
 決算補足説明資料作成の有無 : 有
 決算説明会開催の有無 : 無

(百万円未満切捨て)

1. 2024年12月期の連結業績 (2024年1月1日~2024年12月31日)

(1) 連結経営成績

(%表示は対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する 当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2024年12月期	8,204	1.4	2,146	58.7	2,279	62.3	1,399	123.5
2023年12月期	8,091	7.3	1,352	△7.7	1,404	△12.5	626	△40.2

(注) 包括利益 2024年12月期 1,048百万円 (87.7%) 2023年12月期 558百万円 (△48.9%)

	1株当たり 当期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 当期純利益	自己資本 当期純利益率 (ROE)	総資産 経常利益率	売上高 営業利益率
	円 銭	円 銭	%	%	%
2024年12月期	44.26	—	23.6	26.8	26.2
2023年12月期	18.46	—	8.5	15.0	16.7

(参考) 持分法投資損益 2024年12月期 一百万円 2023年12月期 一百万円

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
2024年12月期	8,431	5,418	63.4	173.19
2023年12月期	8,551	6,660	76.1	200.60

(参考) 自己資本 2024年12月期 5,349百万円 2023年12月期 6,508百万円

(3) 連結キャッシュ・フローの状況

	営業活動による キャッシュ・フロー	投資活動による キャッシュ・フロー	財務活動による キャッシュ・フロー	現金及び現金同等物 期末残高
	百万円	百万円	百万円	百万円
2024年12月期	3,732	△1,645	△2,300	5,348
2023年12月期	2,344	△1,474	△2,122	5,561

2. 配当の状況

	年間配当金					配当金総額 (合計)	配当性向 (連結)	純資産 配当率 (連結)
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計			
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	百万円	%	%
2023年12月期	—	0.00	—	12.00	12.00	389	65.0	5.5
2024年12月期	—	12.00	—	12.00	24.00	745	54.2	12.8
2025年12月期(予想)	—	22.00	—	14.00	36.00			

(注) 2025年12月期(予想)の第2四半期末配当金には、東京証券取引所プライム市場上場記念配当10円を含んでおり
 ます。

3. 2025年12月期の連結業績予想 (2025年1月1日~2025年12月31日)

2025年1月1日において連結子会社である株式会社&DC3を吸収合併したことにより、当社は2025年12月期より連結決算から単体決算に移行します。よって、2025年12月期の連結業績予想につきましては、記載しておりませんので、個別業績予想をご覧ください。

※ 注記事項

(1) 期中における連結範囲の重要な変更 : 有
 新規 一社(社名) 一、除外 1社(社名) 株式会社シージェイ

(2) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 無
 ② ①以外の会計方針の変更 : 無
 ③ 会計上の見積りの変更 : 無
 ④ 修正再表示 : 無

(3) 発行済株式数(普通株式)

- ① 期末発行済株式数(自己株式を含む)
 ② 期末自己株式数
 ③ 期中平均株式数

2024年12月期	36,271,180株	2023年12月期	36,271,180株
2024年12月期	5,385,381株	2023年12月期	3,827,970株
2024年12月期	31,623,179株	2023年12月期	33,924,047株

(参考) 個別業績の概要

1. 2024年12月期の個別業績(2024年1月1日~2024年12月31日)

(1) 個別経営成績 (%表示は対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2024年12月期	7,143	18.9	2,854	31.2	2,991	33.4	963	△28.0
2023年12月期	6,007	—	2,175	—	2,242	—	1,339	—

	1株当たり 当期純利益	潜在株式調整後 1株当たり当期純利益
	円 銭	円 銭
2024年12月期	30.47	—
2023年12月期	39.47	—

(2) 個別財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
2024年12月期	8,156	5,264	63.7	168.21
2023年12月期	8,683	6,844	77.9	208.54

(参考) 自己資本 2024年12月期 5,195百万円 2023年12月期 6,766百万円

2. 2025年12月期の個別業績予想(2025年1月1日~2025年12月31日)

(%表示は、通期は対前期、四半期は対前年同四半期増減率)

	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
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
第2四半期(累計)	4,504	10.9	1,108	0.3	1,081	△12.0	809	△14.3	26.19
通期	9,079	10.7	2,555	19.0	2,514	10.3	1,744	24.6	56.46

(注) 2025年1月1日において連結子会社である株式会社&DC3を吸収合併したことにより、当社は2025年12月期より連結決算から単体決算に移行します。よって、第2四半期(累計)及び通期の増減率は、2024年12月期の連結業績からの増減率としております。

※ 決算短信は公認会計士又は監査法人の監査の対象外です

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件及び業績予想のご利用にあたっての注意事項等については、添付資料P5「1. 経営成績等の概況(4) 今後の見通し」をご覧ください。

○添付資料の目次

1. 経営成績等の概況	2
(1) 当期の経営成績の概況	2
(2) 当期の財政状態の概況	4
(3) 当期のキャッシュ・フローの概況	5
(4) 今後の見通し	5
2. 会計基準の選択に関する基本的な考え方	6
3. 連結財務諸表及び主な注記	7
(1) 連結貸借対照表	7
(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書	9
(3) 連結株主資本等変動計算書	11
(4) 連結キャッシュ・フロー計算書	13
(5) 連結財務諸表に関する注記事項	14
(継続企業の前提に関する注記)	14
(会計方針の変更)	14
(セグメント情報等)	14
(1株当たり情報)	16
(重要な後発事象)	17

1. 経営成績等の概況

(1) 当期の経営成績の概況

当社グループは、デジタルコンテンツの制作から流通までをトータルに支援できる環境の提供を目指して、イラスト・マンガ・Webtoon・アニメーション制作アプリ「CLIP STUDIO PAINT」の開発・提供を中心とした「コンテンツ制作ソリューション事業」と、コンテンツ流通基盤ソリューション「DC3」及び電子書籍配信ソリューションの開発・提供を中心とした「コンテンツ流通ソリューション事業」の2つの分野で事業を展開してまいりました。なお、2025年12月期からは、新たに「中期経営計画 2025-2027」を策定し、事業を推進してまいります。詳しくは、後述する「(4) 今後の見通し」及び本日開示しました「中期経営計画 2025-2027」をご参照ください。

2024年9月25日に、当社株式は東京証券取引所スタンダード市場から東京証券取引所プライム市場への市場区分を変更いたしました。なお、同日開示しました「2025年12月期(次期)配当(東京証券取引所プライム市場変更記念配当)に関するお知らせ」のとおり、東京証券取引所プライム市場への上場市場区分変更の記念として2025年12月期の中間配当では、普通配当に加えて、1株当たり10円のプライム市場変更記念配当を実施いたします。

また、当社は、2024年11月15日に開示しました「連結子会社の株式取得(完全子会社化)、吸収合併(簡易合併・略式合併)及び債権放棄並びに個別決算における特別損失の計上に関するお知らせ」のとおり、DC3ソリューションの開発完了を受け、当社グループ内でのDC3活用推進や、経営の合理化を目的に、当社の連結子会社であった株式会社&DC3を、2025年1月1日付で吸収合併いたしました。なお、本吸収合併に伴い、2025年12月期より単体決算に移行いたします。

当連結会計年度におきましても、ソフトウェアIPを核とした経営に重点を置き、戦略的な開発投資を継続して行い、企業価値の向上に注力しております。その結果、当社グループの当連結会計年度の売上高は8,204,959千円(前期比1.4%増)、営業利益は2,146,236千円(同58.7%増)となりました。なお、前連結会計年度には、2023年8月1日付で売却したUI/UX事業の売上高1,071,092千円が含まれておりますが、当期は当該売上の減少を上回る売上増加により、増収となりました。また、利益面に関しては、グループ全体の収支バランスを意識した開発投資の効率化やコスト見直し施策の実施により、東証プライム市場への上場準備及び上場に伴うコストの上昇を補い、前期比増益となっております。

また、経常利益につきましては、営業外収益として為替差益118,020千円を計上したこと等により2,279,315千円(同62.3%増)となりました。親会社株主に帰属する当期純利益につきましては、法人税等888,777千円を計上したこと等により1,399,893千円(同123.5%増)となりました。

なお、自己資本当期純利益率(ROE)については、23.6%となり前期の8.5%から向上しております。

当社は、株主還元を重視しており、2024年3月1日から1年間で2,000,000千円分の自己株式の取得を予定しています。その一環として2024年6月3日及び同年12月20日に開示しました「自己株式の取得状況及び取得終了に関するお知らせ」のとおり、同年3月から5月の間に999,946千円分(1,202,700株)、同年11月から12月の間に499,875千円分(363,900株)の自己株式を取得いたしました。残りの500,000千円分も同年12月20日に開示しました「自己株式取得に係る事項の決定に関するお知らせ」のとおり2025年3月31日までに取得する予定です。あわせて、2024年6月7日に開示しました「中間配当予想の修正(増配)に関するお知らせ」のとおり、2024年12月期の中間配当(2024年9月30日支払)は1株当たり2円の増配を実施いたしました。さらに、同年8月2日に開示しました「配当予想の修正(増配)に関するお知らせ」のとおり、期末配当につきましても1株当たり2円の増配を実施することとし、これにより2024年12月期の配当金につきましては、中間配当12円、期末配当12円の合計24円(前年比12円増配)となっております。

また、2024年2月9日に開示いたしました「資本金及び資本準備金の額の減少に関するお知らせ」のとおり、今後の機動的かつ柔軟な資本政策に備えるため資本金及び資本準備金の額の減少につきましては、予定どおり同年4月17日に効力が発生し、資本金の額が10,000千円、資本準備金の額が2,500千円に減少しております。減資により、増加した剰余金を、配当金、自己株式取得、さらなる株主還元施策や今後の資本政策等に活用してまいります。

その他、2024年2月に、AI及びWeb3関連技術の協業関係強化を目的に、株式会社アクセルと資本業務提携をいたしました。本提携により、当社は株式会社アクセルの株式464,800株を914,726千円で取得いたしました。一方、株式会社アクセルは当社株式を市場買付により1,081,000株取得しております。

各社との資本業務提携契約の進捗状況につきまして、WEBTOON Entertainment Inc.及びLINE Digital Frontier株式会社とは、WEBTOONコンテンツ制作の効率向上、AI分野や「DC3」ソリューションの活用等を推進、株式会社ワコムとはクリエイティブ制作に欠かせないワコム製品と連携した販促活動、株式会社アクセルとはAI技術の共同開発を実施

しております。

セグメント別の経営成績は、次のとおりです。

<コンテンツ制作ソリューション事業>

コンテンツ制作ソリューション事業は、グラフィック分野で活動するクリエイターの創作活動をサポートする、イラスト・マンガ・Webtoon・アニメーション制作SaaSサービス及び創作を支援するコミュニティサイトを通じて、コンテンツの制作にまつわるサービスをグローバルに提供しております。なお、2025年12月期からは、新たに策定した中期経営計画にあわせて事業セグメントを単一セグメントに変更いたします。

2024年3月に、イラスト・マンガ・Webtoon・アニメーション制作アプリ「CLIP STUDIO PAINT」の機能向上を目的とした開発投資の成果として、「CLIP STUDIO PAINT」のメジャーバージョンアップを実施し、バージョン3.0をリリースいたしました。あわせて、収益性の向上と継続的なサービス提供を実現することを目的に、「CLIP STUDIO PAINT」のSaaS提供であるサブスクリプション契約価格及び買い切り版の価格を改定いたしました。今後も、サービスの価値向上に応じた価格改定を行ってまいります。

2024年3月にメジャーバージョンアップで提供を開始したバージョン3.0は、最新の機能を利用するためには、買い切りモデルのユーザーも追加のサブスクリプション契約をしていただく、または、新バージョンを優待購入いただく形態としております。バージョン3.0はリリース以来好評をいただき、さらに、リリースにあわせて、新規ユーザーの獲得を目的とした全世界に向けた販売促進キャンペーンも実施いたしました。これにより、サブスクリプション契約の増加や、既存の買い切りモデルユーザーからの新バージョン購入により収益が改善し、より安定的、かつ継続的なサービス提供が可能となりました。

メジャーバージョンアップ施策は、マーケットにおける認知度の向上効果により、売上高及び利用者数の底上げが実現できるため、2025年12月期以降も定期的実施する予定です。

世界の11言語に対応している「CLIP STUDIO PAINT」は、約80%が日本語以外の海外に向けた出荷となっており、特に中国本土については、サブスクリプション契約数が順調に増加傾向で推移しAppStoreにおける国別売上高構成比では上位7位となる等、今後も成長が見込まれます。

「CLIP STUDIO PAINT」は、累計出荷本数が2024年10月に4,500万本を超え、2025年1月には4,805万本となりました。また、「CLIP STUDIO PAINT」サブスクリプションモデルによるSaaSサービス提供のARRは、2024年12月に43.4億円(前年同月比34.3%増)となり、2025年1月には過去最高の44.5億円となりました。

「CLIP STUDIO PAINT」サブスクリプション契約の2024年12月におけるチャーンレイトは4.8%となっております。また、イラスト、マンガ、Webtoon、アニメーション分野のクリエイターをサポートするコミュニティ「CLIP STUDIO」のクリエイターの会員数は、2024年7月に900万人に達し、同年12月には全世界で965万人(同17.1%増)となりました。

当社が注力しているサブスクリプションモデルでのライセンス提供は、廉価で利用開始の敷居を下げる反面、一括でまとまった金額のライセンス料を徴収する買い切りモデルに比べ、短期的には収益効果が低くなります。しかしながら、継続してご利用頂くことで中・長期においては安定した収益が期待できるため、引き続きサブスクリプションモデル契約の増加を目指してまいります。

2024年3月にはワイヤレスの片手入力デバイス「CLIP STUDIO TABMATE 2」の販売を開始いたしました。「CLIP STUDIO TABMATE 2」は、はじめてiPad・iPhoneに対応することで、モバイル環境向け「CLIP STUDIO PAINT」の操作性が向上し、競合アプリに対する競争力の強化を実現しました。「CLIP STUDIO TABMATE 2」はリリース以来好評をいただき、出荷本数は当初見込みを上回って推移しております。

2024年10月には、「CLIP STUDIO PAINT」が、Samsungの最新ノートパソコン「Galaxy Book5」にバンドルされ、北米・欧州から販売が開始され、また、12月には、「NEC LAVIE Tab T11」に「CLIP STUDIO PAINT」がプリインストールされました。バンドル・プリインストールされた「CLIP STUDIO PAINT」は、無料利用期間後にサブスクリプション契約を行うことで継続利用できる形となっており、サブスクリプション契約の増加が期待されます。さらに「Galaxy Book5」はグローバルでのバンドルが順次実施される予定であり、海外ユーザーの増加も期待できます。

2024年12月には、本田技研工業株式会社と協力し、「CLIP STUDIO PAINT」での創作に活用可能な「Honda Super Cub C125」(スーパーカブ C125)の3Dモデルを、素材サービス「CLIP STUDIO ASSETS」で、無料配布を開始しました。

また、「CLIP STUDIO PAINT」の海外における認知度やユーザー層の拡大に向けた取り組みとして、スペイン最大級

のマンガ、ゲーム、エンターテインメントの総合イベント「Mangafest」等の海外イベントに協賛を行いました。

この他、海外利用ユーザー及びサブスクリプション契約の増加を目的とした、全世界に向けたプロモーション活動を継続的に実施しております。

以上の結果、売上高は7,143,207千円（前期比18.9%増）、営業利益は2,848,718千円（同30.8%増）となりました。

<コンテンツ流通ソリューション事業>

コンテンツ流通ソリューション事業は、コンテンツ流通基盤ソリューション「DC3」や、電子書籍ソリューションの開発・提供を通じて、コンテンツの流通にまつわるソリューションを提供しております。なお、2025年12月期からは、新たに策定した中期経営計画にあわせて事業セグメントを単一セグメントに変更いたします。

あらゆるデジタルデータを唯一無二の“モノ”として扱うことでデジタルコンテンツの流通を実現する基盤ソリューション「DC3」においては、2024年11月に「DC3」のアップデートによりDC3マイルームの3D部屋モデルを追加したことに加えて、マスターコンテンツ登録画面の刷新、Googleアカウント・CLIP STUDIOアカウントでのログインへの対応によって、UI/UXの向上を図りました。

さらに、12月には、DC3プレイヤー「Hiveチケットプレイヤー」及びチケットコンテンツ作成サービス「チケットティア」のアップデートを実施し、チケットに動画・音声を設定できるようになりました。

あわせて、「DC3」ソリューションの利用促進を目的とした営業・プロモーション活動を推進し、「DC3」ソリューションが、複数のサービス事業者採用されております。虎の穴グループのクリエイターとファンを結ぶ新しい月額制ファンクラブプラットフォーム「クリエイティア」において、DC3コンテンツの販売機能が2024年1月にリリースされております。また、2024年7月より放送開始しているTVアニメ「俺は全てを【パリイ】する〜逆勘違いの世界最強は冒険者になりたい〜」、「北海の魔獣あざらしさん」や、ゲーム「エルシャダイ」等の、IPを保有する事業者とのコラボレーションを実施しました。

なお、「DC3」ソリューションは当初計画していた研究開発が完了しております。今後は安定性及びユーザビリティの向上といった改善フェーズへと移行し、開発投資を抑制しながら、「CLIP STUDIO PAINT」との連携や、当社が提供するサービスでの活用推進に加え、サービス事業者へソリューションの提供も継続してまいります。

また、一般社団法人JCBIの技術推進部会の副部会長を務めるDC3が、経済産業省の「Web3.0・ブロックチェーンを活用したデジタル公共財等構築実証事業」におけるコンテンツIP保護ガイドライン策定に向けて実証実験やヒアリングを実施するコンテンツNFT研究会へ参画しました。2025年12月期からは当社として、参加するコンテンツ企業各社と連携して活動してまいります。

電子書籍ソリューションにおいては、電子書籍ビューア「CLIP STUDIO READER」を始めとする、電子書籍オーサリングソフトウェア等、様々なデバイス・プラットフォームに対応した電子書籍の制作・流通・再生にまつわるソリューションの提供を行っております。2024年10月には、Google社より提供開始されたAndroidの最新OS「Android 15」に対応いたしました。

以上の結果、売上高は1,061,751千円（前期比4.9%増）、営業損失は681,995千円（前期は744,687千円の営業損失）となりました。

(2) 当期の財政状態の概況

当連結会計年度末の総資産は、前連結会計年度末と比べて120,254千円減少し8,431,270千円となりました。この主な要因は、売掛金が20,323千円、原材料及び貯蔵品が63,949千円、投資有価証券が631,435千円増加したものの、自社株買いの実施等により現金及び預金が210,121千円、未収入金が218,714千円、繰延税金資産が153,373千円、その他流動資産が239,775千円減少したこと等によるものであります。

当連結会計年度末の負債は、前連結会計年度末と比べて1,121,067千円増加し3,012,475千円となりました。この主な要因は、未払法人税等が688,716千円、前受金が270,804千円、未払金が42,534千円、役員退職慰労金が45,950千円増加したこと等によるものであります。

当連結会計年度末の純資産は、前連結会計年度末に比べて1,241,321千円減少し5,418,795千円となりました。主な要因は、自社株買い等により自己株式が1,492,169千円増加したこと等によるものであります。なお、自己資本比率は、63.4%となりました。

(3) 当期のキャッシュ・フローの概況

当連結会計年度末における現金及び現金同等物(以下「資金」という)は、前連結会計年度末に比べ213,721千円減少し、5,348,060千円となりました。なお、当連結会計年度における各キャッシュ・フローの状況とそれらの要因は、次のとおりであります。

(営業活動によるキャッシュ・フロー)

営業活動の結果得られた資金は、3,732,848千円(前連結会計年度は2,344,617千円の獲得)となりました。これは主として、税金等調整前当期純利益2,215,661千円の計上や減価償却費の計上657,896千円、法人税等の還付214,416千円等の資金の増加要因があったことによるものであります。

(投資活動によるキャッシュ・フロー)

投資活動の結果使用した資金は、1,645,953千円(前連結会計年度は1,474,161千円の使用)となりました。これは主として、ソフトウェア等の無形固定資産の取得による支出687,369千円、投資有価証券の取得による支出915,926千円等があったことによるものであります。

(財務活動によるキャッシュ・フロー)

財務活動の使用した資金は、2,300,616千円(前連結会計年度は2,122,989千円の使用)となりました。これは主として、配当金の支払額776,250千円や自己株式の取得による支出1,499,934千円があったことによるものであります。この結果、現金及び現金同等物の当連結会計年度末残高は、5,348,060千円となりました。

(4) 今後の見通し

当社は、コンテンツの制作から、流通までをトータルにサポートする事業を行いながら、さらなる成長を実現することを目的に、安定した収益基盤と経営体制の構築に取り組んでまいりました。

2023年のUI/UX事業の譲渡による構造改革、2024年の東証プライム市場への上場及び子会社&DC3の吸収合併により、安定した経営体制が整ったことを受け、新たに「中期経営計画 2025-2027」を策定し、クリエイターエコノミー市場において「CLIP STUDIO PAINT」の収益力を強化しながら、クリエイターの活動の場を提供する新たなサービス開発を通じて事業領域を拡大し、成長を目指してまいります。

(「中期経営計画 2025-2027」https://www.celsys.com/files/user/pdf/ir/info/2025/info_2025-0214a.pdf)

策定した中期経営計画にあわせて、前連結会計年度まで「CLIP STUDIO PAINT」の開発・販売を中心とする「コンテンツ制作ソリューション事業」、「DC3ソリューション」及び「電子書籍ソリューション」からなる「コンテンツ流通ソリューション事業」の2つの事業セグメントで構成されていた事業を、単一セグメントに変更しており、従来の「コンテンツ制作ソリューション事業」を「クリエイターサポート分野」、「コンテンツ流通ソリューション事業」を「クリエイタープラットフォーム分野」としております。

当社の事業におけるイラスト・マンガ・Webtoon・アニメーション制作アプリ「CLIP STUDIO PAINT」の開発・販売を中心とする「クリエイターサポート分野」では、これまでどおりグローバル展開の強化による新規ユーザーの獲得、若年層・ライトユーザーの取り込みによるユーザー拡大、ユーザーコミュニティの強化による継続利用率の向上を目指し、「CLIP STUDIO PAINT」関連への開発投資と、サブスクリプション契約の増加施策等を実施し、サブスクリプション契約ユーザーを増加させ、ARRの成長継続を目指してまいります。

「クリエイタープラットフォーム分野」においては、「CLIP STUDIO PAINT」のマーケットにおける競争力を活かして、クリエイターエコノミー市場において、コンテンツの制作にとどまらない、より広い領域でクリエイターへのさらなる価値提供を行うべく、新たなクリエイターの活動の場となりうるサービス・プラットフォームを展開してまいります。また、「DC3ソリューション」及び「電子書籍ソリューション」からなる流通ソリューションは、上記のプラットフォームを支える技術基盤として、クリエイタープラットフォーム分野に統合し、新サービスに活用してまいります。

以上のことから、2025年12月期の売上高につきましては9,079百万円、営業利益は2,555百万円を見込んでおります。経常利益につきましては2,514百万円を、当期純利益につきましては1,744百万円を見込み、自己資本当期純利益率(ROE)につきましては、30.0%を見込んでおります。なお、2025年12月期の配当金は中間配当金を12円、期末配当金を14円の普通配当に加えて、2024年9月25日に開示しました「2025年12月期(次期)配当(東京証券取引所プライム市場変更記念配当)」に関するお知らせのとおり、東京証券取引所プライム市場への上場市場区分変更の記念として1株当たり10円のプライム市場変更記念配当を中間配当にあわせて実施し、年間合計36円を予想しております。

2. 会計基準の選択に関する基本的な考え方

当社グループは、連結財務諸表の期間比較可能性及び企業間の比較可能性を考慮し、当面は、日本基準で連結財務諸表を作成する方針であります。なお、今後につきましては、外国人株主比率の推移及び国内外の諸情勢を考慮し、検討を進めていく方針であります。

3. 連結財務諸表及び主な注記

(1) 連結貸借対照表

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2023年12月31日)	当連結会計年度 (2024年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	5,601,095	5,390,973
売掛金	339,623	359,947
製品	3,481	18,837
原材料及び貯蔵品	78,533	142,483
未収入金	526,165	307,451
その他	381,021	141,246
貸倒引当金	△144	△154
流動資産合計	6,929,776	6,360,784
固定資産		
有形固定資産		
建物	185,650	185,650
減価償却累計額	△74,671	△88,556
建物(純額)	110,979	97,094
工具、器具及び備品	270,961	274,717
減価償却累計額	△204,942	△226,154
工具、器具及び備品(純額)	66,019	48,563
有形固定資産合計	176,998	145,657
無形固定資産		
ソフトウェア	893,415	915,957
ソフトウェア仮勘定	68,288	46,552
その他	90,494	89,703
無形固定資産合計	1,052,197	1,052,213
投資その他の資産		
投資有価証券	32,050	663,486
敷金及び保証金	129,364	131,364
繰延税金資産	231,136	77,763
投資その他の資産合計	392,551	872,614
固定資産合計	1,621,748	2,070,485
資産合計	8,551,524	8,431,270

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2023年12月31日)	当連結会計年度 (2024年12月31日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	130,321	164,108
未払金	122,535	165,069
前受金	829,975	1,100,779
未払費用	87,472	74,678
未払法人税等	35,168	723,884
賞与引当金	61,600	64,064
その他	165,371	196,217
流動負債合計	1,432,444	2,488,803
固定負債		
役員退職慰労引当金	159,027	204,977
退職給付に係る負債	278,983	297,741
その他	20,953	20,953
固定負債合計	458,963	523,671
負債合計	1,891,407	3,012,475
純資産の部		
株主資本		
資本金	3,076,576	10,000
資本剰余金	2,627,828	5,670,504
利益剰余金	3,977,650	4,613,228
自己株式	△3,186,624	△4,678,793
株主資本合計	6,495,431	5,614,939
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	12,796	△265,744
その他の包括利益累計額合計	12,796	△265,744
新株予約権	78,880	69,600
非支配株主持分	73,009	-
純資産合計	6,660,116	5,418,795
負債純資産合計	8,551,524	8,431,270

(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書

連結損益計算書

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 2023年1月1日 至 2023年12月31日)	当連結会計年度 (自 2024年1月1日 至 2024年12月31日)
売上高	8,091,099	8,204,959
売上原価	4,182,262	3,663,125
売上総利益	3,908,837	4,541,834
販売費及び一般管理費	2,556,048	2,395,597
営業利益	1,352,788	2,146,236
営業外収益		
受取利息	565	436
受取配当金	212	37,932
為替差益	111,677	118,020
その他	4	2,254
営業外収益合計	112,459	158,644
営業外費用		
支払手数料	52,559	20,468
株式交付費	6,259	-
特許権償却	1,637	1,027
割増退職金	-	3,818
その他	266	250
営業外費用合計	60,722	25,565
経常利益	1,404,526	2,279,315
特別利益		
新株予約権戻入益	-	9,280
特別利益合計	-	9,280
特別損失		
関係会社株式譲渡損	502,646	-
ソフトウェア評価損	386,742	-
固定資産除却損	170	0
投資有価証券評価損	25,029	303
減損損失	-	72,631
特別損失合計	914,589	72,934
税金等調整前当期純利益	489,937	2,215,661
法人税、住民税及び事業税	39,093	729,756
法人税等調整額	△170,789	159,020
法人税等合計	△131,696	888,777
当期純利益	621,633	1,326,884
非支配株主に帰属する当期純損失(△)	△4,795	△73,009
親会社株主に帰属する当期純利益	626,428	1,399,893

連結包括利益計算書

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 2023年1月1日 至 2023年12月31日)	当連結会計年度 (自 2024年1月1日 至 2024年12月31日)
当期純利益	621,633	1,326,884
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△4,878	△278,540
為替換算調整勘定	△58,299	-
その他の包括利益合計	△63,178	△278,540
包括利益	558,455	1,048,343
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	563,250	1,121,352
非支配株主に係る包括利益	△4,795	△73,009

(3) 連結株主資本等変動計算書

前連結会計年度(自 2023年1月1日 至 2023年12月31日)

(単位:千円)

	株主資本				
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	株主資本合計
当期首残高	3,076,576	2,555,703	3,630,802	△1,186,569	8,076,513
当期変動額					
剰余金の配当			△279,580		△279,580
親会社株主に帰属する当期純利益			626,428		626,428
自己株式の取得				△2,000,055	△2,000,055
非支配株主との取引に係る親会社の持分変動		72,125			72,125
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)					
当期変動額合計	-	72,125	346,848	△2,000,055	△1,581,081
当期末残高	3,076,576	2,627,828	3,977,650	△3,186,624	6,495,431

	その他の包括利益累計額			新株予約権	非支配株主持分	純資産合計
	その他有価証券評価差額金	為替換算調整勘定	その他の包括利益累計額合計			
当期首残高	17,675	58,299	75,974	72,306	-	8,224,794
当期変動額						
剰余金の配当						△279,580
親会社株主に帰属する当期純利益						626,428
自己株式の取得						△2,000,055
非支配株主との取引に係る親会社の持分変動						72,125
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	△4,878	△58,299	△63,178	6,573	73,009	16,404
当期変動額合計	△4,878	△58,299	△63,178	6,573	73,009	△1,564,677
当期末残高	12,796	-	12,796	78,880	73,009	6,660,116

当連結会計年度(自 2024年1月1日 至 2024年12月31日)

(単位:千円)

	株主資本				
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	株主資本合計
当期首残高	3,076,576	2,627,828	3,977,650	△3,186,624	6,495,431
当期変動額					
減資	△3,066,576	3,066,576			-
剰余金の配当			△764,315		△764,315
親会社株主に帰属する当期純利益			1,399,893		1,399,893
自己株式の取得				△1,499,934	△1,499,934
自己株式の処分				7,765	7,765
自己株式処分差益		530			530
非支配株主との取引に係る親会社の持分変動		△24,431			△24,431
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)					
当期変動額合計	△3,066,576	3,042,675	635,577	△1,492,169	△880,492
当期末残高	10,000	5,670,504	4,613,228	△4,678,793	5,614,939

	その他の包括利益累計額			新株予約権	非支配株主持分	純資産合計
	その他有価証券 評価差額金	為替換算調整勘定	その他の包括利益 累計額合計			
当期首残高	12,796	-	12,796	78,880	73,009	6,660,116
当期変動額						
減資						-
剰余金の配当						△764,315
親会社株主に帰属する当期純利益						1,399,893
自己株式の取得						△1,499,934
自己株式の処分						7,765
自己株式処分差益						530
非支配株主との取引に係る親会社の持分変動						△24,431
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	△278,540		△278,540	△9,280	△73,009	△360,829
当期変動額合計	△278,540	-	△278,540	△9,280	△73,009	△1,241,321
当期末残高	△265,744	-	△265,744	69,600	-	5,418,795

(4) 連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 2023年1月1日 至 2023年12月31日)	当連結会計年度 (自 2024年1月1日 至 2024年12月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税金等調整前当期純利益	489,937	2,215,661
減価償却費	781,761	657,896
株式報酬費用	6,573	6,221
株式交付費	6,259	-
新株予約権戻入益	-	△9,280
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	△12	10
賞与引当金の増減額 (△は減少)	△14,406	2,464
退職給付に係る負債の増減額 (△は減少)	14,379	18,758
役員退職慰労引当金の増減額 (△は減少)	42,475	45,950
関係会社株式譲渡損	502,646	-
減損損失	-	72,631
受取利息及び受取配当金	△778	△38,368
固定資産除却損	170	0
ソフトウェア評価損	386,742	-
投資有価証券評価損益 (△は益)	25,029	303
売上債権の増減額 (△は増加)	△112,502	△20,323
棚卸資産の増減額 (△は増加)	△3,116	△79,306
仕入債務の増減額 (△は減少)	305	33,787
その他	440,395	581,882
小計	2,565,858	3,488,288
利息及び配当金の受取額	745	38,368
法人税等の還付額	61,268	214,416
法人税等の支払額	△283,255	△8,225
営業活動によるキャッシュ・フロー	2,344,617	3,732,848
投資活動によるキャッシュ・フロー		
定期預金の預入による支出	△3,600	△3,600
有形固定資産の取得による支出	△63,421	△37,056
無形固定資産の取得による支出	△773,937	△687,369
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の売却による支出	△603,210	-
投資有価証券の取得による支出	△29,988	△915,926
差入保証金の差入による支出	△1,785	△2,000
敷金の回収による収入	1,781	-
投資活動によるキャッシュ・フロー	△1,474,161	△1,645,953
財務活動によるキャッシュ・フロー		
非支配株主からの払込による収入	143,670	-
連結の範囲の変更を伴わない子会社株式の取得による支出	-	△24,431
配当金の支払額	△266,603	△776,250
自己株式の取得による支出	△2,000,055	△1,499,934
財務活動によるキャッシュ・フロー	△2,122,989	△2,300,616
現金及び現金同等物に係る換算差額	69,474	-
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	△1,183,058	△213,721
現金及び現金同等物の期首残高	6,744,840	5,561,782
現金及び現金同等物の期末残高	5,561,782	5,348,060

(5) 連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前題に関する注記)

該当事項はありません。

(会計方針の変更)

該当事項はありません。

(セグメント情報等)

(セグメント情報)

1. 報告セグメントの概要

当社グループの報告セグメントは、当社グループの構成単位のうち分離された財務情報が入手可能であり、取締役会が経営資源の配分の決定及び業績を評価するために、定期的に検討を行う対象となっているものであります。

「コンテンツ制作ソリューション事業」は、グラフィック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おり、イラスト・マンガ・Webtoon・アニメーション制作アプリ「CLIP STUDIO PAINT」シリーズ等の企画から開発まで、セルシス社内で行っております。イラスト・マンガ・Webtoon・アニメーション制作アプリ「CLIP STUDIO PAINT」シリーズは、主に、セルシスが運営するインターネットを通じてイラスト、マンガ、アニメ、小説のグラフィック系コンテンツの制作ソフトウェアの提供や、クリエイターの創作活動を支援するWebサイト「CLIP STUDIO」において、ダウンロードによる販売、PC流通業者及び小売業者を通しての販売、使用許諾での提供等を行っております。

「コンテンツ流通ソリューション事業」は、グラフィック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提供しております。

本事業におけるDC3ソリューションは、あらゆるデジタルデータを唯一無二の「モノ」として扱うことができるようにする、デジタルコンテンツ流通基盤ソリューションです。DC3で流通するコンテンツは一つ一つが識別された「モノ」として存在し、個人が所有しているように扱うことが可能となります。従来のデジタルコンテンツは、購入したサービスが終了すると消失してしまう、複製されたり、真正の証明が困難、サービス間での連携や横断的な使用ができない等の問題がありましたが、DC3ではこれらの課題を解決してまいります。DC3は、当社独自のプログラム「DC3モジュール」を事業者のWEBサービスに組み込むことで利用可能となり、サービスに組み込まれたDC3モジュールと、サービスを横断してコンテンツを扱う機能・ブロックチェーンを管理する機能を持つ「Common DC3」が協調することで、全体の信頼性・安全性を担保します。さらに、自身が保有するコンテンツをサービスを横断して一元管理するサービス「マイルーム」機能や、保有するコンテンツの一部を3D空間上で公開する機能も提供しています。

また、PC・タブレットデバイス・スマートフォンを始めとする各種プラットフォームへの電子書籍配信ソリューション「CLIP STUDIO READER」、電子書籍オーサリングソフトウェア等を始めとする、様々なデバイス・プラットフォームに対応したグラフィック系コンテンツの制作・流通・再生にまつわる各種ソリューションを提供しております。

(報告セグメントの変更等に関する事項)

前連結会計年度において、UI/UX事業を事業譲渡したことに伴い、当連結会計年度からUI/UX事業の報告セグメントを廃止しております。

2. 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産その他の項目の金額の算定方法

報告されている事業セグメントの会計処理の方法は、「連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項」における記載と概ね同一であります。報告セグメントの利益は、営業利益ベースの数値であります。セグメント間の内部収益及び振替高は市場実勢価格等に基づいております。

3. 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産、負債その他の項目の金額に関する情報

前連結会計年度(自 2023年1月1日 至 2023年12月31日)

(単位:千円)

	報告セグメント				調整額	連結財務諸表 計上額(注)
	コンテンツ制作ソリューション事業	コンテンツ流通ソリューション事業	UI/UX事業	計		
売上高						
外部顧客への売上高	6,007,631	1,012,375	1,071,092	8,091,099	—	8,091,099
セグメント間の内部 売上高又は振替高	—	26,500	—	26,500	△26,500	—
計	6,007,631	1,038,875	1,071,092	8,117,599	△26,500	8,091,099
セグメント利益又は損失(△)	2,177,177	△744,687	△79,701	1,352,788	—	1,352,788
セグメント資産	7,790,494	667,049	93,980	8,551,524	—	8,551,524
その他の項目						
減価償却費	441,152	134,902	205,706	781,761	—	781,761
有形固定資産及び 無形固定資産の 増加額	671,824	300,695	—	972,519	—	972,519

(注) セグメント利益又は損失(△)は、連結損益計算書の営業利益と調整を行っております

当連結会計年度(自 2024年1月1日 至 2024年12月31日)

(単位:千円)

	報告セグメント			調整額	連結財務諸表 計上額(注)
	コンテンツ制作ソリューション事業	コンテンツ流通ソリューション事業	計		
売上高					
外部顧客への売上高	7,143,207	1,061,751	8,204,959	—	8,204,959
セグメント間の内部 売上高又は振替高	—	0	0	△0	—
計	7,143,207	1,061,751	8,204,959	△0	8,204,959
セグメント利益又は損失(△)	2,848,718	△681,995	2,166,723	△20,486	2,146,236
セグメント資産	8,117,382	313,888	8,431,270	—	8,431,270
その他の項目					
減価償却費	587,344	70,551	657,896	—	657,896
有形固定資産及び 無形固定資産の 増加額	660,696	4,341	665,038	—	665,038

(注) セグメント利益又は損失(△)は、連結損益計算書の営業利益と調整を行っております

(1株当たり情報)

	前連結会計年度 (自 2023年1月1日 至 2023年12月31日)	当連結会計年度 (自 2024年1月1日 至 2024年12月31日)
1株当たり純資産額	200.60円	173.19円
1株当たり当期純利益金額	18.46円	44.26円

(注) 1. 潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額については、希薄化効果を有している潜在株式が存在しないため、記載していません。

2. 1株当たり当期純利益金額の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

項目	前連結会計年度 (自 2023年1月1日 至 2023年12月31日)	当連結会計年度 (自 2024年1月1日 至 2024年12月31日)
1株当たり当期純利益金額		
親会社株主に帰属する当期純利益(千円)	626,428	1,399,893
普通株主に帰属しない金額(千円)	—	—
普通株式に係る親会社株主に帰属する当期純利益(千円)	626,428	1,399,893
普通株式の期中平均株式数(株)	33,924,047	31,623,179
希薄化効果を有しないため、潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額の算定に含まれなかった潜在株式の概要	2021年8月6日開催の取締役会決議による第12回新株予約権 新株予約権の数 1,700個 (普通株式 170,000株)	2021年8月6日開催の取締役会決議による第12回新株予約権 新株予約権の数 1,500個 (普通株式 150,000株)

3. 1株当たり純資産額の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

項目	前連結会計年度 (2023年12月31日)	当連結会計年度 (2024年12月31日)
純資産の部の合計額(千円)	6,660,116	5,418,795
純資産の部の合計額から控除する金額(千円)	151,889	69,600
(うち新株予約権(千円))	(78,880)	(69,600)
普通株式に係る期末の純資産額(千円)	6,508,227	5,349,195
1株当たり純資産額の算定に用いられた期末の普通株式の数(株)	32,443,210	30,885,799

(重要な後発事象)

(連結子会社の吸収合併)

当社は、2024年11月15日開催の取締役会において、2025年1月1日を効力発生日として、当社を吸収合併存続会社、&DC3を吸収合併消滅会社とする吸収合併（以下「本合併」といいます。）をすることを決議し、同日付で吸収合併契約を締結いたしました。なお、2025年1月1日付で本合併を実施しております。

1. 取引の概要

① 結合当事企業の名称及びその事業の内容

(吸収合併消滅会社)

結合当事企業の名称 株式会社&DC3

事業の内容 DC3ソリューションの提供及び電子書籍配信ソリューションの提供

② 企業結合日

2025年1月1日

③ 企業結合の法的形式

当社を存続会社、株式会社&DC3を消滅会社とする吸収合併

④ 結合後企業の名称

株式会社セルシス

⑤ その他取引の概要に関する事項

当社グループは、デジタルコンテンツの制作から流通までをトータルにサポートするサービスとソリューションを開発・提供しています。この度、2022年に設立した子会社の&DC3 が担うコンテンツ流通ソリューション事業の新規サービス開発において、当初の目標を達成したこと、また、当社グループ内のリソース配分や当社が提供する「CLIP STUDIO PAINT」と&DC3が提供する「DC3」の連携強化の更なる推進のため、さらに、経営の合理化を図ることが最善であると判断したことなどから、&DC3を完全子会社化したうえで、2025年1月1日付けで吸収合併することといたしました。

2. 実施する会計処理の概要

「企業結合に関する会計基準」（企業会計基準第21号2019年1月16日）及び「企業結合会計基準及び事業分離等会計基準に関する適用指針」（企業会計基準適用指針第10号2019年1月16日）に基づき、共通支配下の取引として処理を行う予定であります。