

2025年12月期 決算説明補足資料

本資料は、2024年は連結決算、2025年以降は単体決算で記載しております。

株式会社セルシス

証券コード:3663

2026年2月13日



CELSSYS

INDEX

セルシスについて

セルシスのミッション

中長期の展望

1 決算概況

P6

2 2026年12月期計画

P11

3 中期経営計画と進捗状況

P14

4 事業環境

P24

5 クリエイターサポート分野

P29

6 クリエイタープラットフォーム分野

P35

株主の皆様へ

P41

参考資料

P43

日本発のクリエイター向け創作アプリを提供、世界でシェア・収益を拡大中 ～「CLIP STUDIO PAINT」を軸に、グローバルにおけるクリエイタープラットフォームを構築～

事業で知るセルシス

全世界で「CLIP STUDIO PAINT」の
出荷本数・ユーザー数を拡大中

全世界累計出荷本数
6,000万本突破

海外ユーザー割合
80%以上

漫画家における利用シェア
95%

財務で知るセルシス

持続的な収益成長と株主還元を重視
サブスク注力で高いARR成長を実現

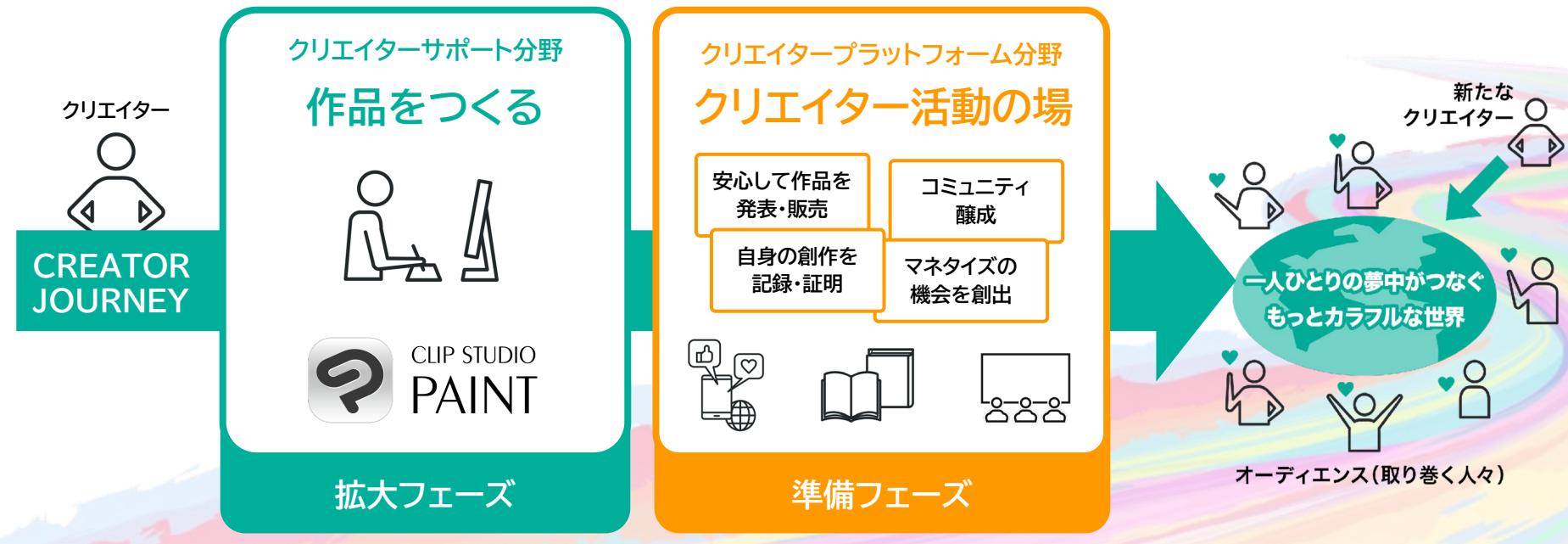
ROE
35%

営業利益率
31%

サブスクARR*
54億円突破 年成長率+25%
1株あたり配当金
11期連続増配中 → 2026年(予想) **38円/株**

■セルシスのミッション

セルシスは、クリエイターの活動の歩み「**CREATOR JOURNEY**」の全てをサポートする創作インフラを通じて「**創作体験**」を提供していきます。



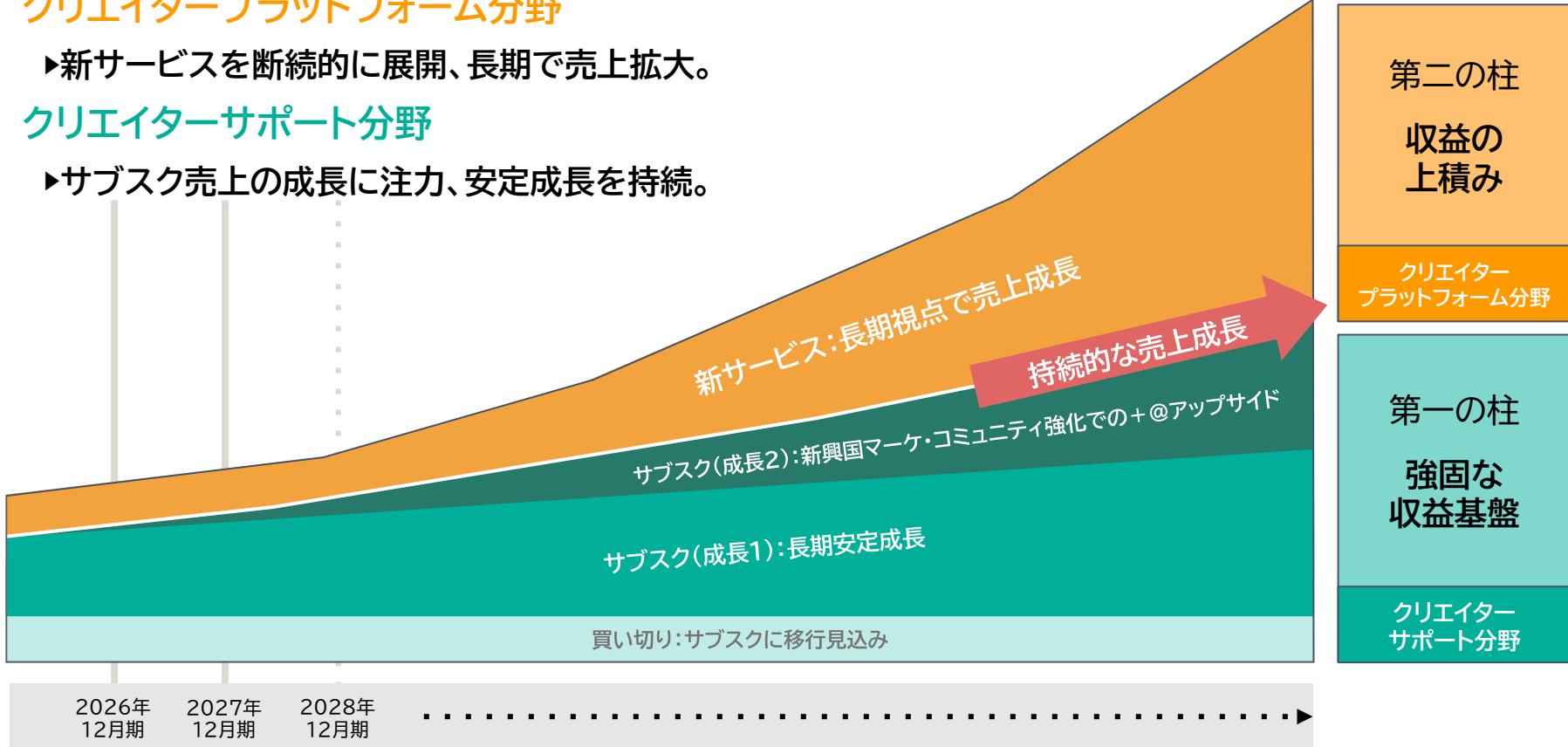
中長期の展望

クリエイタープラットフォーム分野

- ▶新サービスを断続的に展開、長期で売上拡大。

クリエイターサポート分野

- ▶サブスク売上の成長に注力、安定成長を持続。





1. 決算概況

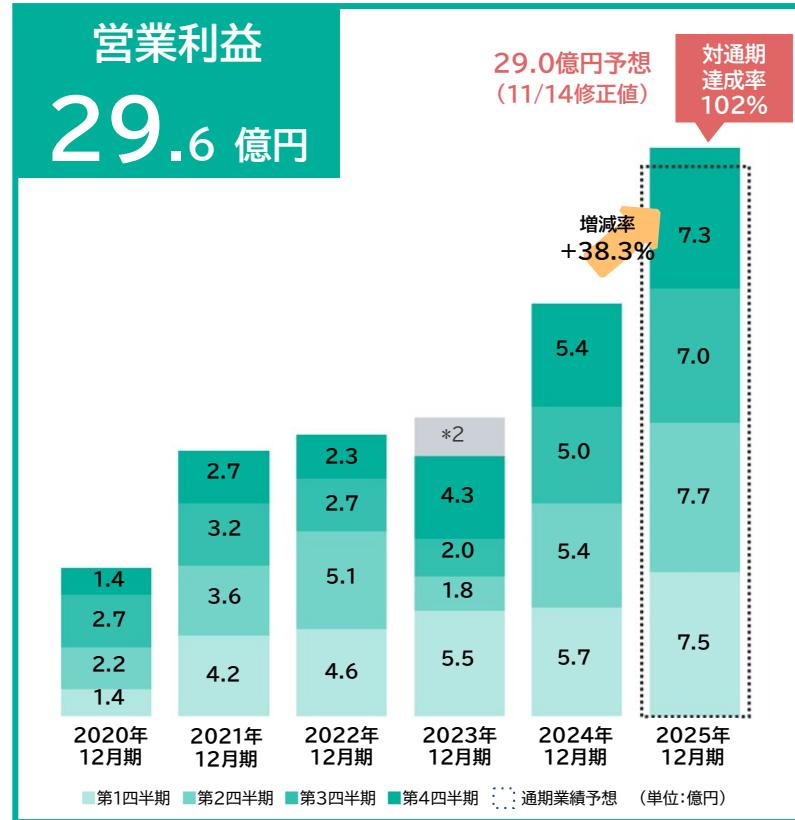
Financial Results

2025年12月期 売上高・営業利益ともに過去最高を更新。

通期業績			
	単位:百万円	対前期	
売上高	9,471	増減率	+15.4%
営業利益	2,967	増減率	+38.3%
営業利益率	31.3%	上昇率	+5.1pt
ARR*	5,450	増減率	+25.4%
ROE	35.5%	改善率	+11.9pt

主なトピックス
●メジャーバージョンアップ効果と定期的なキャンペーン効果 新規ユーザー獲得目的の、買い切り版のキャンペーン施策(とりわけ海外販売)が期初の想定を上回る需要で、売上増加を牽引。
●全世界展開で高収益モデルが伸長 サブスクリプションモデルの伸長によりARRが過去最高を更新。
●計画的なコストコントロール・コストバランスを意識 開発費・広告宣伝費等の費用が計画通りに推移、利益が増加。
●中期経営計画の目標であるROE30%以上を達成 業績伸長に加え、積極的な株主還元施策を実施。

1-2. 2025年12月期 業績サマリーおよび年次推移



*1 2023年売却のUI/UX事業の売上を除く

*2 セキュリティ強化による約2億円の一時的な損失

1-3. 2025年12月期 業績

単位:百万円

	2024年12月期	2025年12月期	利益率	増減率
売上高	8,204	9,471	-	+15.4%
拡大フェーズ クリエイターサポート	6,811	8,122	-	+19.3%
拡大フェーズ ▶サブスクリプション分	3,893	5,005	-	+28.6%
準備フェーズ クリエイタープラットフォーム	1,393	1,348	-	△3.2%
営業利益	2,146	2,967	31.3%	+38.3%
経常利益	2,279	2,934	31.0%	+28.8%
当期純利益	1,399	1,681	17.7%	+20.1%

1-4. 2025年12月期 経営指標



サブスクリプションARRをKPIの中核とし、グローバルでの持続的成長を実現。

	2024年12月末	2025年12月末	前年同期比
サブスクリプションARR*	43.4 億円	54.5 億円	+25.4 %
サブスクリプションチャーンレート*	4.8 %	4.6 %	0.2 Pt改善
プラットフォーム利用者数	965 万人	1,162 万人	+20.4 %
CLIP STUDIO PAINT 累計出荷本数	4,710 万本	5,957 万本	+26.5 %
CLIP STUDIO PAINT 海外割合	80.9 %	82.0 %	+1.1 Pt

*ARR(Annual Recurring Revenue)サブスクリプション契約更新のタイミングで全て更新される前提で、1年間で得られると想定される売上高。
*チャーンレート:解約率(顧客離脱率)

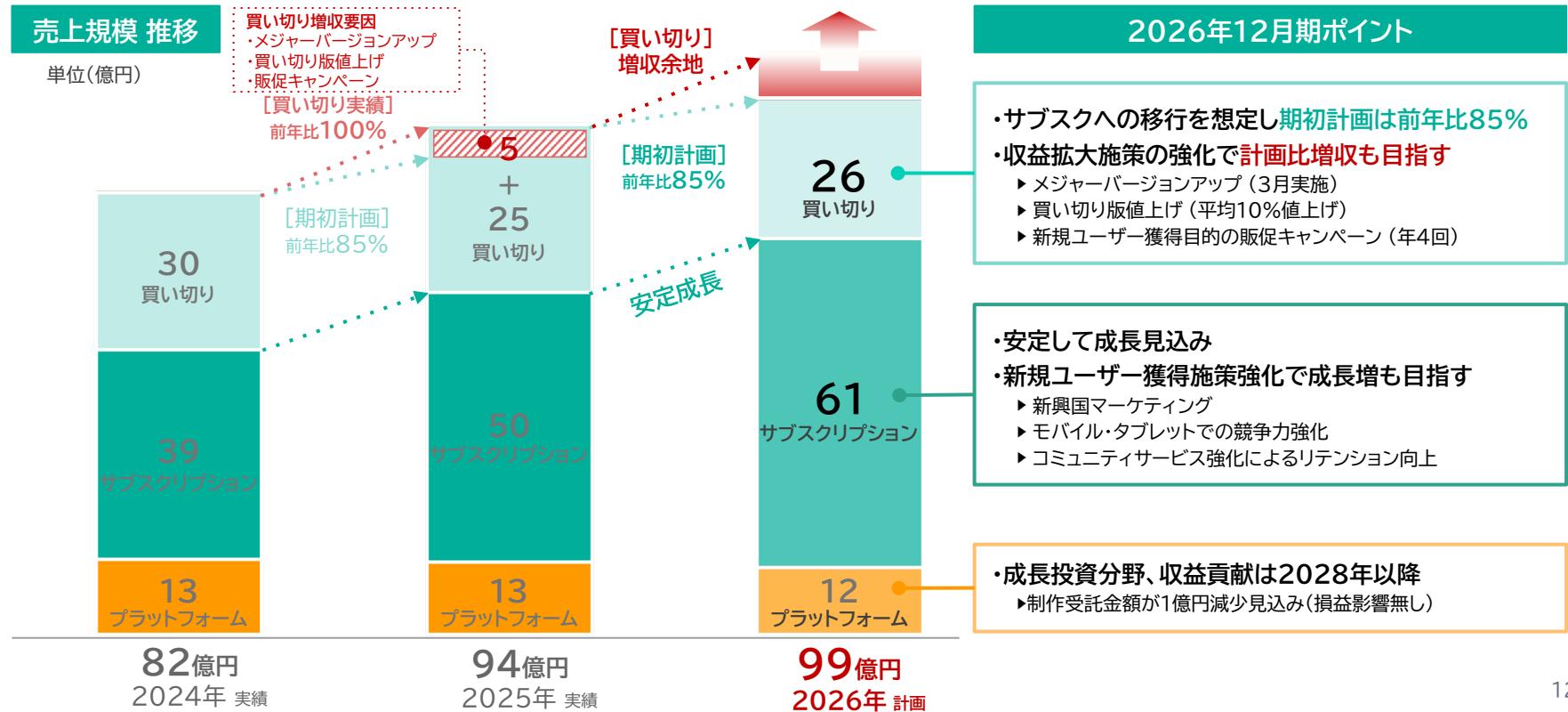


2. 2026年12ヶ月期計画

FY12/26 Plan

2-1. 2026年12月期 売上計画

サブスクリプション売上が安定して成長する見込み。買い切り版は、顧客のサブスクリプション移行を想定した期初計画とするが、2025年実績と同様にマーケティング活動実施による上振れ余地を残す。



2-2. 2026年12月期計画

	2025年12月期 実績	2026年12月期 計画	利益率	増減率	
売上高	9,471	9,963	-	+5.2%	
拡大フェーズ	クリエイターサポート	8,122	8,724	-	+7.4%
	△サブスクリプション分	5,005	6,113	-	+22.1%
準備フェーズ	クリエイタープラットフォーム	1,348	1,239	-	△8.1%
営業利益*	2,967	3,317	33.3%	+11.8%	
経常利益	2,934	3,282	32.9%	+11.8%	
当期純利益	1,681	2,192	22.0%	+30.4%	
1株当たり年間配当額	36円	38円	-	+2円	
ROE(30%以上目標)	35.5%	40%以上	-	-	

* 2026年から税制変更により従来法人税に含まれた一部(1億円)が販管費計上に。2025年比で営業利益が1億円減少。



3. 中期経営計画と進捗状況

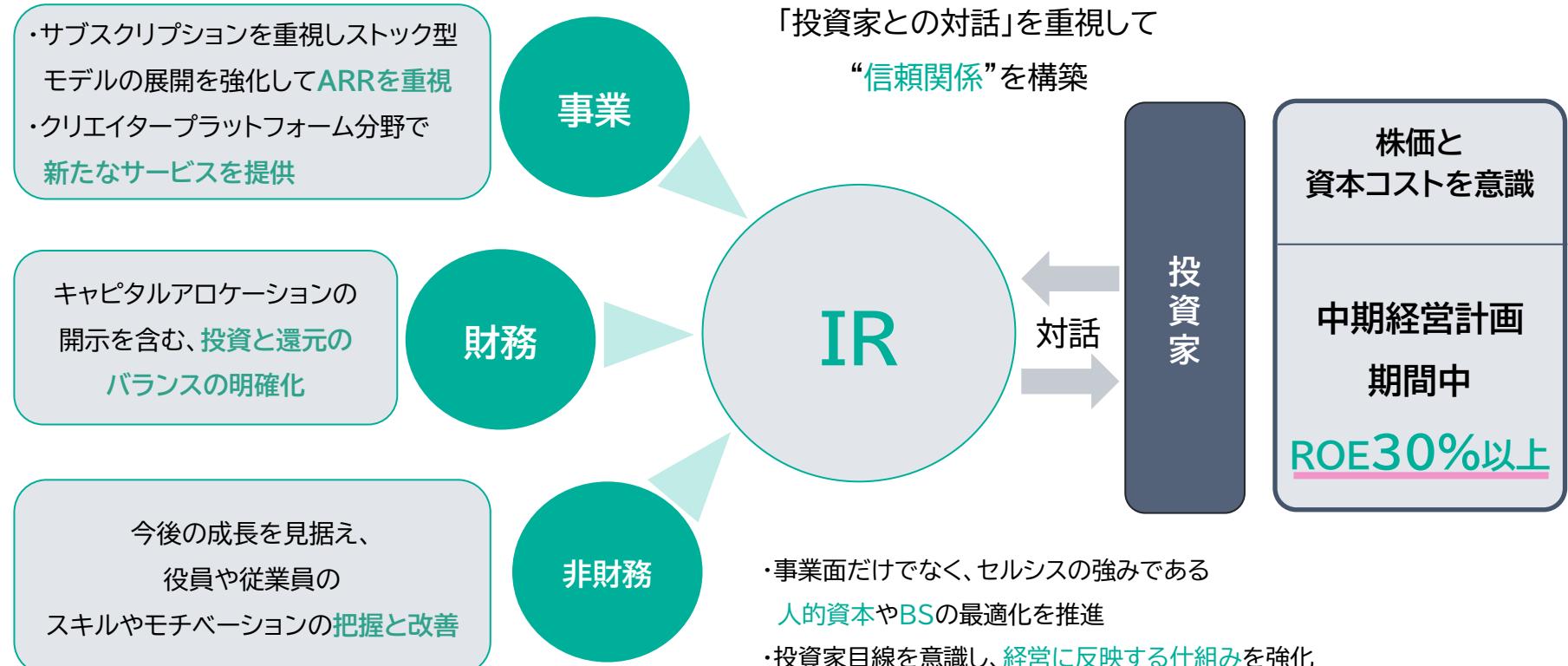
Medium-Term Management Plan and Progress

中期経営計画の事業方針

ユーザー・オーディエンスのクリエイションに多様な接点を持ち
クリエイター・エコノミー市場と共に成長し、
「サービス・プラットフォーム」を通じて収益を上げる企業へ

「中計経営計画2025-2027(2025年度業績反映版)」の詳細はこちら
https://www.celsys.com/files/user/pdf/ir/info/2026/info_2026-0213a.pdf

3-2. 中期経営計画の骨子



3-3. 中期経営計画の進捗と今後の見通し



事業活動および売上額は計画通りに進行中、営業利益は1年前倒しで達成見込み。

業績進捗

(単位:百万円)

	2025年	
	中期経営計画	実績
売上高	9,079	9,471
営業利益 (利益率)	2,555	2,967 (31.3%)
ROE	30.0%	35.5%

2026年
計画

9,963
3,314
(33.3%)

2027年
中期経営計画

売上高 107 億円
営業利益 33 億円
ROE 30% 以上

2027年 営業利益の大幅な超過見込み要因

- 安定的な一定規模での事業投資
 - ▶中計期間中の営業利益率は30%台を維持

- 対売上の広告宣伝費比率14%~16%基準運用
 - ▶2025年実績 14.4% ▶2026年計画 14.5%

営業利益
大幅に超過見込み

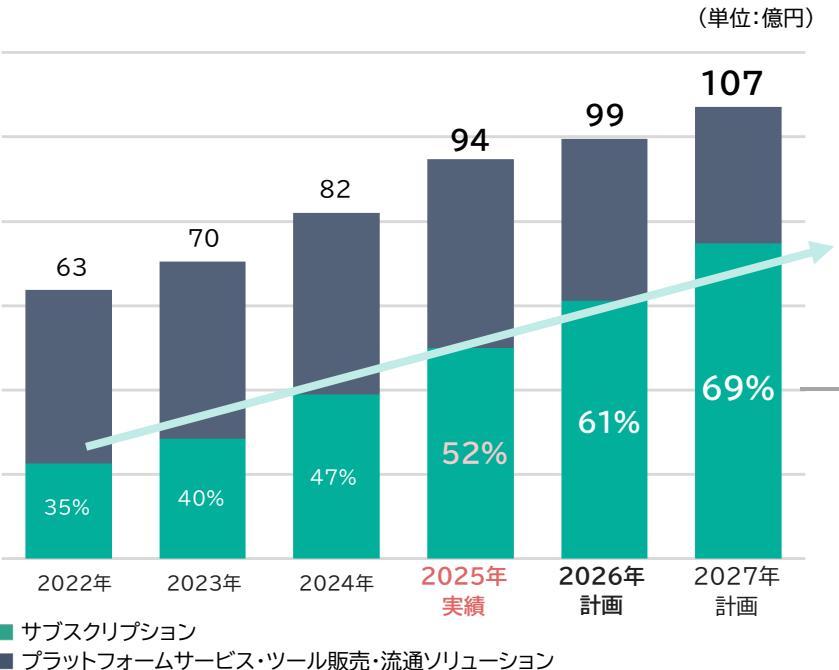
3-4. 中期経営計画の重要ポイント



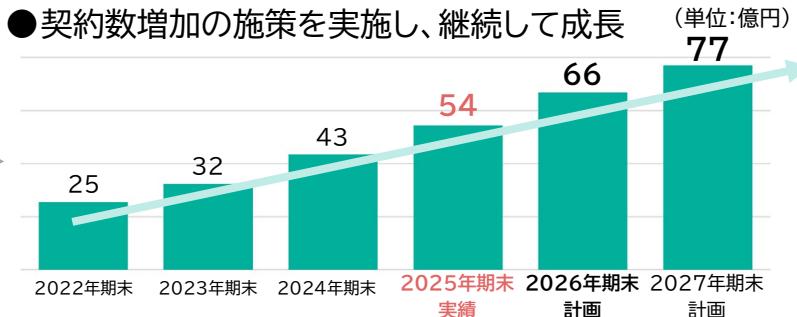
サブスクリプション売上の伸びが全体売上高の増加を牽引する計画。

サブスクリプション売上を全体の売上構成の約2/3とし、安定かつ高利益率の収益構造を目指す。

売上構成と推移



サブスクリプション売上ARR推移



チャーンレート推移

● 5%以下を維持



3-5. 財務活動の目標

事業

財務

非財務

CELSYS

ROE30%以上の達成継続

株価と資本コストを意識した経営を継続

株主還元の継続強化

当期および中長期的な配当額増加の検討

自己株式取得および消却の検討

TOPIX構成銘柄の選定継続を意識

TOPIX選定基準*の見直しに際し、選定継続を目指す

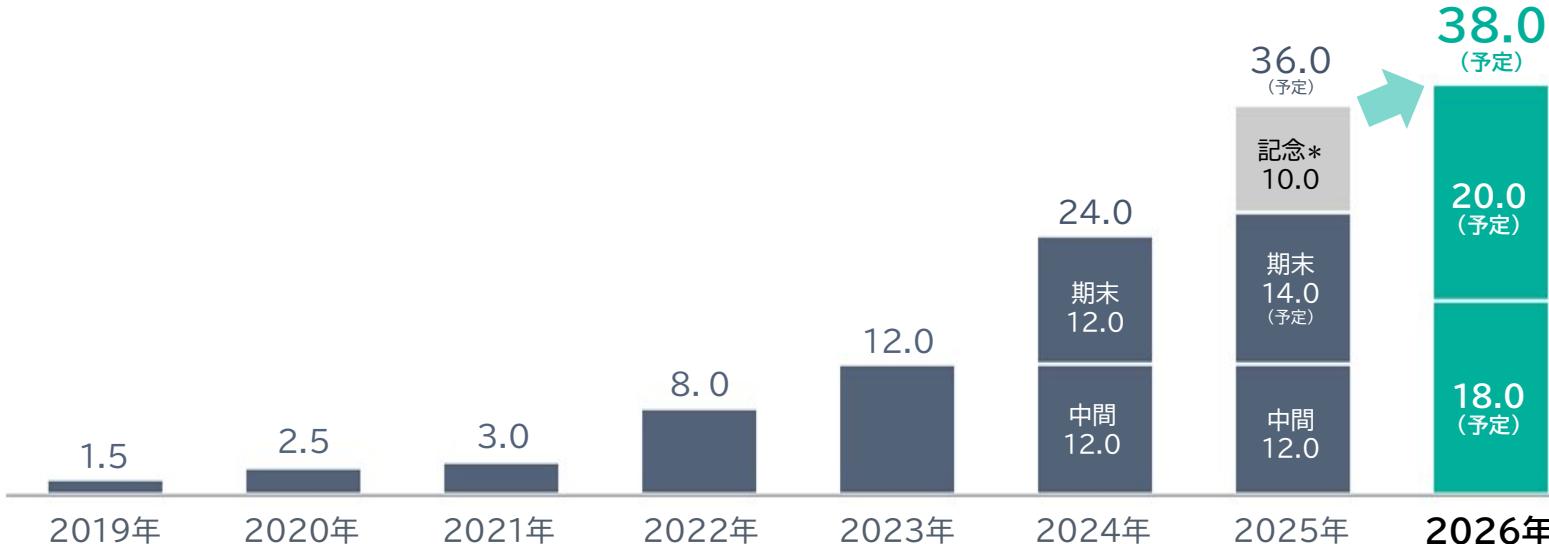
株式の流動性を意識し企業価値の適正な評価に向けたIR活動の強化や資本政策を推進

*当社株式は、2024年10月より東京証券取引所が選定するTOPIX構成銘柄となっております。

2026年12月期は増配予定：1株当たり年間配当額 38円。

引き続き、ROE30%以上を視野に入れ、当期および中長期的の配当額増加に努めてまいります。

配当金の推移と予定(円)



* 東証プライム市場上場記念配当

自己株式 取得実績

2022年から2025年までの取得総額

65 億円

うち 2025年4Q(10~12月)の取得額

10 億円

自己株式の取り扱い

- 保有比率に応じた消却の検討
- M&Aや資本提携等の資金負担軽減
- 株式報酬制度への活用

株主・投資家との目線を合わせた経営体制を構築

中期経営計画の達成および更なる事業拡大・収益の向上にコミット

コーポレート・ガバナンス体制強化の一環として、持続的な成長と企業価値向上を実現すべく、経営革新を推進

制度 役員報酬制度の見直し

●株主・投資家を意識した報酬制度

- ▶役員退職慰労金制度の廃止*
- ▶経営陣の報酬制度変更
- 株式報酬比率向上・業績連動報酬設定

体制 経営体制の若返り

●計画的な後継者育成 ●次世代人材への戦略的シフト

- ▶経営陣の若返りを推進
- ▶マネージャー候補者の採用強化

活動 IR体制の強化

●機関投資家やアナリストの意見を踏まえた様々な戦略策定・意思決定

- ▶全ての機関投資家等とのIR取材に経営陣(代表者)が出席

3-9. 非財務政策 人的資本最適化への取り組み

事業

財務

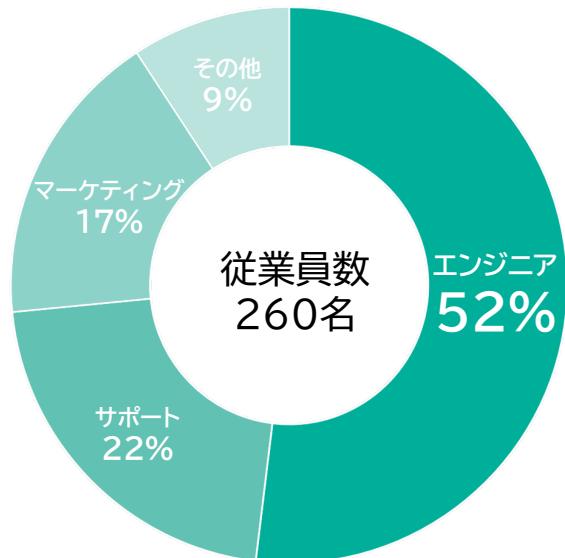
非財務

CELSYS

従業員の構成

過半数が、優秀なエンジニア

「CLIP STUDIO PAINT」を中心とした、強みである自社サービスの企画・開発を行える体制。



グローバル比率

世界展開を支えるグローバル人財

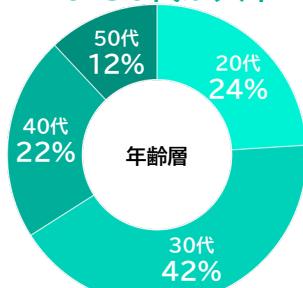
全世界に向けたマーケティング活動やユーザーニーズ対応を自社で行うことで、対応速度や品質を向上。

グローバル人財 **16%**
(40名以上)



持続的な成長を実現する組織

若手が活躍
20-30代が大半



女性管理職割合
33%





4. 事業環境

Market & Environment

4-1. 当社を取り巻く環境

外部環境からみる当社ビジネス拡大の期待

日本の各種エンタメコンテンツはグローバルで浸透し
エンタメ産業は成長中。

(Netflix、Amazon Prime、Crunchyroll、Webtoon等を通じ、コンテンツ人気を博す)

コンテンツに触れるユーザーが増加

潜在クリエイターを刺激

一定数クリエイターが増加

追い風

グローバルで

CLIP STUDIO PAINTユーザー増加

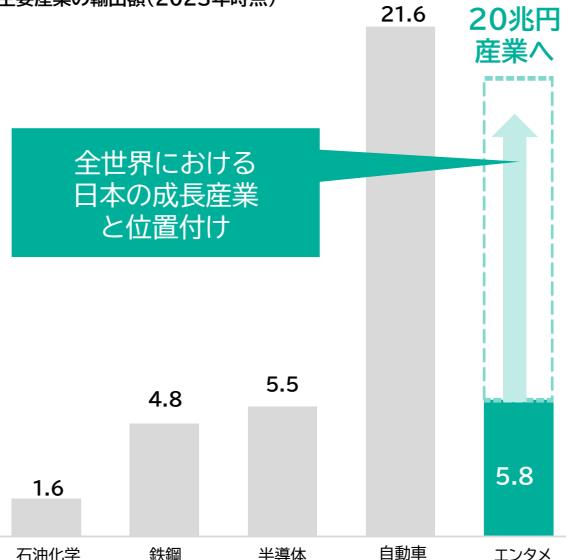
(参考)
エンタメ・クリエイティブ産業戦略

単位:兆円

2033年に
20兆円
産業へ

主要産業の輸出額(2023年時点)

全世界における
日本の成長産業
と位置付け



4-2. CLIP STUDIO PAINTの市場 [SOM-実際に獲得可能な市場規模]

全世界で創作ツールとしての「CLIP STUDIO PAINT」はまだ成長余地が大きい

CLIP STUDIO PAINTの世界の潜在ユーザー数は、**約1億3千550万人以上**

デジタルクリエイター

〔仕事や情熱のためにオリジナルコンテンツを制作するプロやノンプロの活動者(アドビ調査)〕

1.3億人

当社サブスクリプション利用契約者数

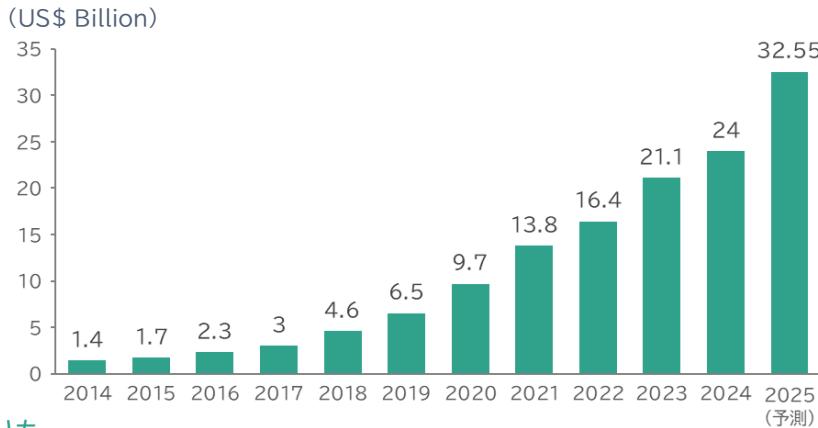
100万人以上※

さらに「創作体験」を楽しむ趣味層の広がりも

※2025年12月末時点

- ・アドビ社実施の「Future of Creativity」調査では、全世界で3億300万人のクリエイターが活躍、インフルエンサーを除くと2億6千58万人がクリエイターとして活動していると推測。本調査ではクリエイターを、仕事や情熱のためにオリジナルコンテンツを制作しているプロフェッショナルやノンプロフェッショナルと定義しており、デザイン(イラスト含む)・動画分野は全体の約52%である1億3千550万人と推測。
- ・「Future of Creativity」(https://www.adobe.com/content/dam/cc/jp/news-room/pdfs/202208/20220826_adobe-future-of-creativity.pdf)
- ・クリエイター経済市場規模:Influencer Marketing Hub「Influencer Marketing Benchmark Report 2025」(<https://influencermarketinghub.com/influencer-marketing-benchmark-report/>)
- ・「2025's Creator Economy Statistics That Will Blow You Away」(<https://www.wpbeginner.com/research/creator-economy-statistics-that-will-blow-you-away/#aioseo-general-creator-economy-statistics>)

世界のクリエイター経済の市場規模は成長が継続



4-3. AIテクノロジーによる事業への影響

■ 生成AIと「CLIP STUDIO PAINT」に対する需要の相関性

2023年以降の生成AIの急激な拡大

期間中「CLIP STUDIO PAINT」はユーザー数・売上が継続して成長

「CLIP STUDIO PAINT」への需要は生成AIによる影響無し

なぜ？

CLIP STUDIO PAINT利用者の90%は、趣味やハイアマチュアのクリエイターであり、機能向上による生産性向上に加え、「創作体験そのもの」の価値に対して契約・購入

CLIP STUDIO PAINT
が提供する「創作体験」

- ・自ら描くことを通じて体感できる「楽しさ」
- ・継続利用による作画スキルの成長実感
- ・創作コミュニティを通じて得られる共感

■ AI開発投資の継続

当社は、10年以上前から、クリエイターの創作活動を手助けできる分野で、AI技術の可能性に着目し、研究開発を継続

方針

技術によるクリエイター支援

倫理と権利を常に最大限に尊重し続ける

- AIへの開発投資を継続
- AI技術の活用を推進
- 画像生成AIを用いた機能は見送る



5. クリエイターサポート分野

Creator Support field

拡大フェーズ

CLIP STUDIO PAINT の
サブスクリプション契約ユーザーを増加させ、ARRの成長継続を目指す

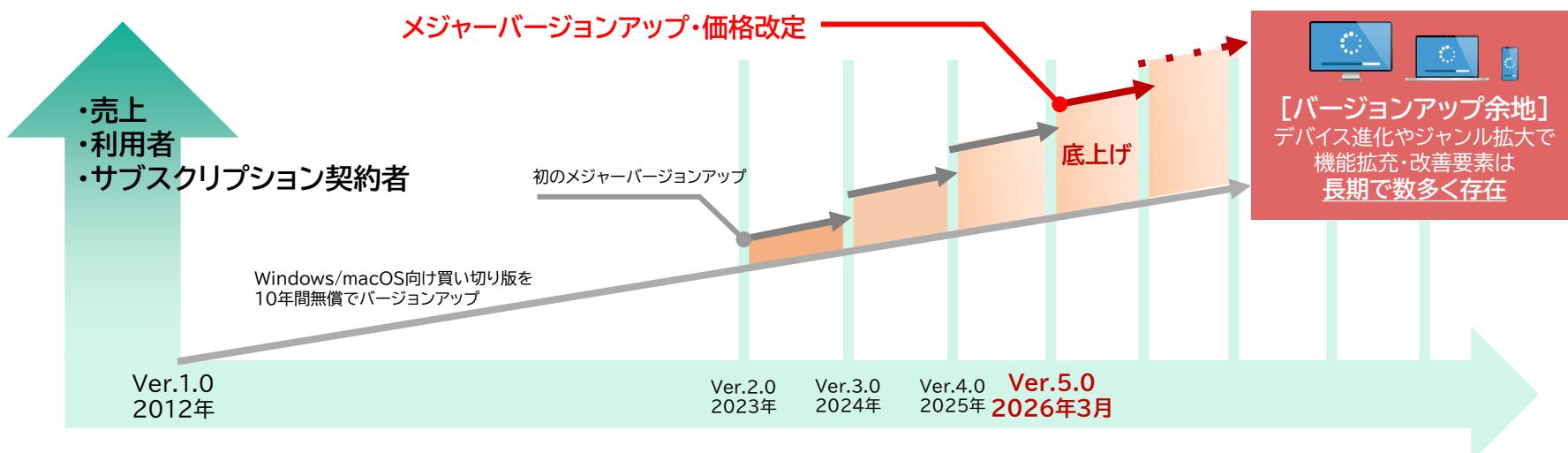
▼重点施策

- ① グローバル展開の強化による新規ユーザーの獲得増加
- ② 若年層・ライトユーザーの取り込みによるユーザー層の拡大
- ③ ユーザーコミュニティの強化による継続利用率の向上

5-2. ビジネスマodel: メジャーバージョンアップ

■ 継続的な「CLIP STUDIO PAINT」のメジャーバージョンアップと価格改定

- ▶ 売上および利用者やサブスク契約者数の底上げを目的に、毎年、メジャーバージョンアップを実施し、機能を追加。
- ▶ 2026年3月に、CLIP STUDIO PAINTをメジャーバージョンアップし、Ver.5.0の提供開始予定。(P45)
- ▶ 収益向上を目指す施策の実施(今回初の試みとして新Verがもらえるキャンペーンを未実施)。
- ▶ 買い切り版製品について平均10%の値上げを実施。



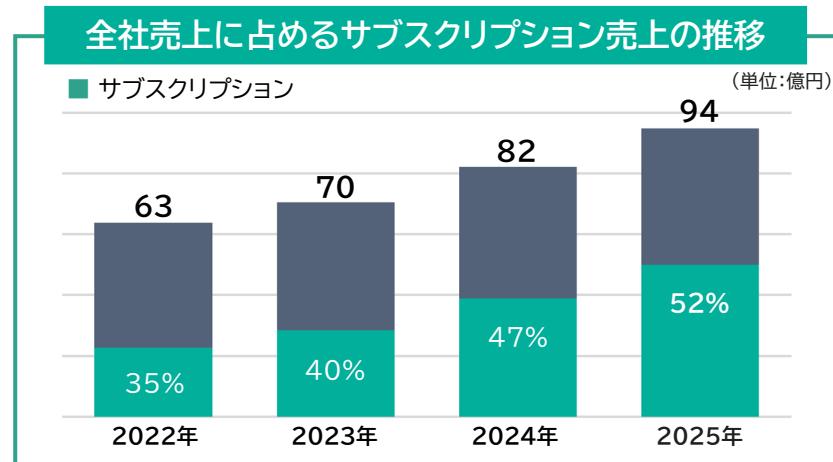
今後も、定期的なメジャーバージョンアップ施策と、サービス価値の向上に合わせた価格改定を実施してまいります。

5-3. ビジネスマodel:サブスクリプション売上による安定した収益

CLIP STUDIO PAINTは、中・長期において安定した収益獲得を目的に、サブスクリプションモデルによるクリエイター向け創作サービスでのライセンス提供に注力し、契約者数の増加を目指しております。



国内外ライセンス提供例			
イラストを描くなら	CLIP STUDIO	PAINT PRO	
	PAINT PRO		
サブスクリプションモデル	買い切りモデル		
月額プラン	年額プラン	一括支払い	
480円	3,000円	6,900円	
\$4.49	\$26.99	\$63.00	
*1デバイスプラン契約の場合 *買い切りモデルは2026年3月に実施の価格改定後(値上げ)の価格			

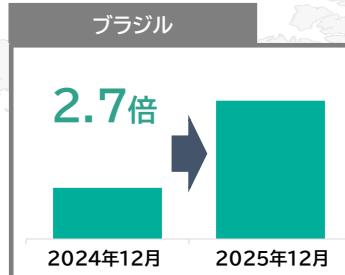
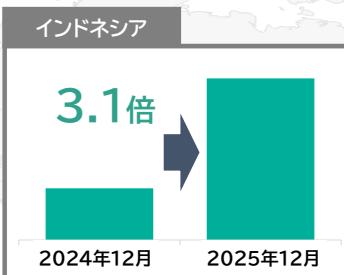
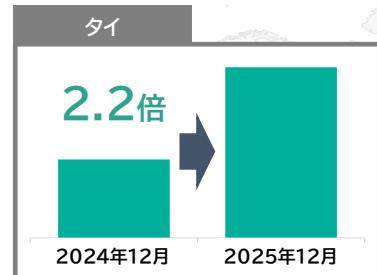


サブスクリプションモデルと並行して販売を継続している買い切り版は、新規ユーザー獲得キャンペーンによる収益貢献や、サブスクリプション契約に抵抗があるユーザーのニーズに応えられるメリットがあり、サブスクリプションモデルを補強することで収益の最大化を目指しています。なお、買い切り版は追加のサブスクリプション契約またはバージョンアップ料金を支払うことで、新機能が利用できる提供モデルとなっています。

■ 全世界に向けた CLIP STUDIO PAINT 新規ユーザー獲得を促進

- 実績がある欧米、日本、韓国等への展開強化は継続して実施。
- 新たに人口が多い新興国に対する展開を強化し、さらなる新規ユーザー獲得を目指す。
- 各国で主流の決済手段に継続して対応し、見込み顧客の最大化を図る。

新興国でのサブスクリプション契約推移*



* 2024年12月と2025年12月のサブスクリプション累計契約数比較。

5-5. 活動:若年層・ライトユーザーの取り込み

② 若年層・ライトユーザーの取り込みによるユーザー層の拡大



■ 若年層・ライトユーザー取り込み目的のモバイル端末への施策

各社のタブレットへのバンドル実施



モバイル向けUI・UX改善、機能拡充



「CLIP STUDIO PAINT」をタブレット・スマートフォンで利用するユーザー数が増加

プロモーションの強化でダウンロード数が増加

Android版 収益推移

アプリ安定性向上によるストア高評価継続

▶ 評価4以上維持

2025年12月期下期のAndroidの売上が急成長

▶ 増減率(対前下期) +28%

Androidタブレットへのバンドル対応増加

▶ ワコムのほか、SamsungやLenovo等



2025年12月期は急増



6. クリエイタープラットフォーム分野

Creator Platform field

準備フェーズ

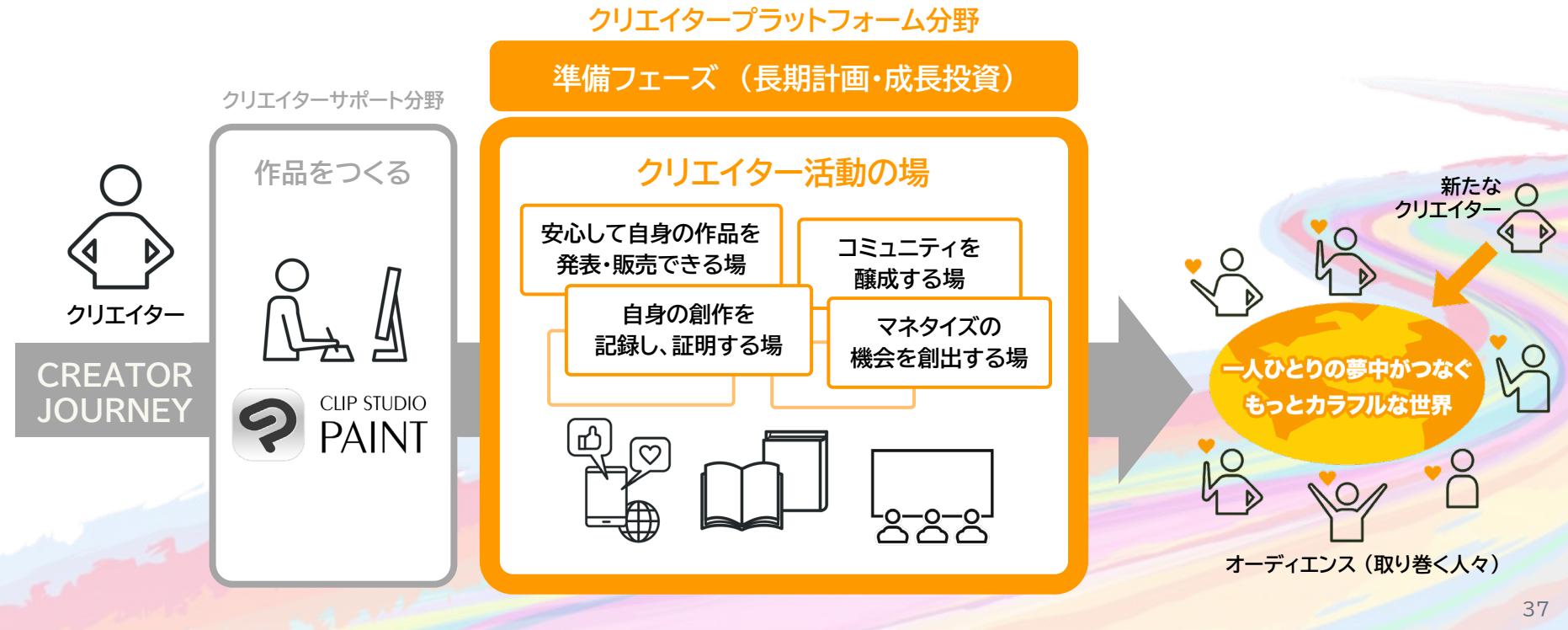
新規プラットフォームサービスの継続開発と提供開始

▼重点施策

- ① 新規サービス開発と提供
- ② 運用中サービスの改善および流通ソリューションの提供

6-2. 事業概要:クリエイタープラットフォーム分野のビジョン

作品をつくるクリエイターと、それらを楽しむオーディエンスの活動の歩み「CREATOR JOURNEY」において、作品をつくる以降の活動に価値を提供するプラットフォームサービスを展開し、新たな事業の柱とすることを目指します。



6-3. 事業概要:クリエイタープラットフォーム分野のサービス概要と収益機会



新規サービスを開発中、長期視点でサービスを推進し、収益拡大・安定成長を図ります。



6-4. クリエイタープラットフォーム分野 活動トピックス①

■ 開発中の新規プラットフォーム・サービス

①クリエイターのマネタイズを支援するプラットフォーム

クリエイターが、自身の作品をより多くの人に届け、ファン獲得から企業案件・マネタイズまでトータルサポート。創作を通した収益化はクリエイターにとって最も大きい課題のひとつ^(※)であり、これを解決しながらグローバルでのクリエイターエコノミー拡大に寄与する。

クリエイターの
知名度向上
ファンからの支持

クリエイターの
マネタイズポイント強化
多様な収益機会の提供

IP事業者の
クリエイター発掘
IP事業者との橋渡し

②ユーザーコミュニティ強化のためのサービス

クリエイター同士が交流する新規コミュニティサービス。グローバルでコミュニティを活性化することで、描くことの楽しみを刺激し、クリエイターの創作意欲が向上することによって、CLIP STUDIO PAINTの継続利用率向上をめざす。

グローバルでの
ユーザーコミュニティ強化

クリエイターの
創作意欲向上

CLIP STUDIO PAINT
低チャーンレートに寄与

➡ 2026年以降のリリースに向けて企画・開発を継続

6-5. クリエイタープラットフォーム分野 活動トピックス②

■ 運営中のサービス改善と活性化

CLIP STUDIO PAINTの継続利用率向上を目的に、運営中のユーザーコミュニティサービスの活性化施策を継続





株主の皆様へ

Information For Shareholders

■ 月次事業進捗レポート

「クリエイターサポート分野」「クリエイタープラットフォーム分野」それぞれの重要な指標を月次で報告しております。

[レポート]: https://www.celsys.com/irinfo_news/contents_type=47



■ 株主優待制度

当社事業へのご理解を深めていただき、多くの皆様に中長期的に当社株式を所有していただくことを目的とした株主優待制度(対象株主:200株以上保有)を設けています。株主の方は「CLIP STUDIO PAINT EX」を継続的にご利用いただけます。

[株主優待]: https://www.celsys.com/irinfo_returns/



■ IRアンケート

当社ホームページにIRに関するアンケートを掲載しております。皆様からお寄せいただいたご意見は、今後のIR活動改善の参考にさせていただきます。

[アンケート]: https://www.celsys.com/irinfo_questionnaire/



■ IRメールマガジン

ご登録いただくと、最新のIR情報をメールでお届けします。

[メールマガジン]: https://www.celsys.com/irinfo_magazine/



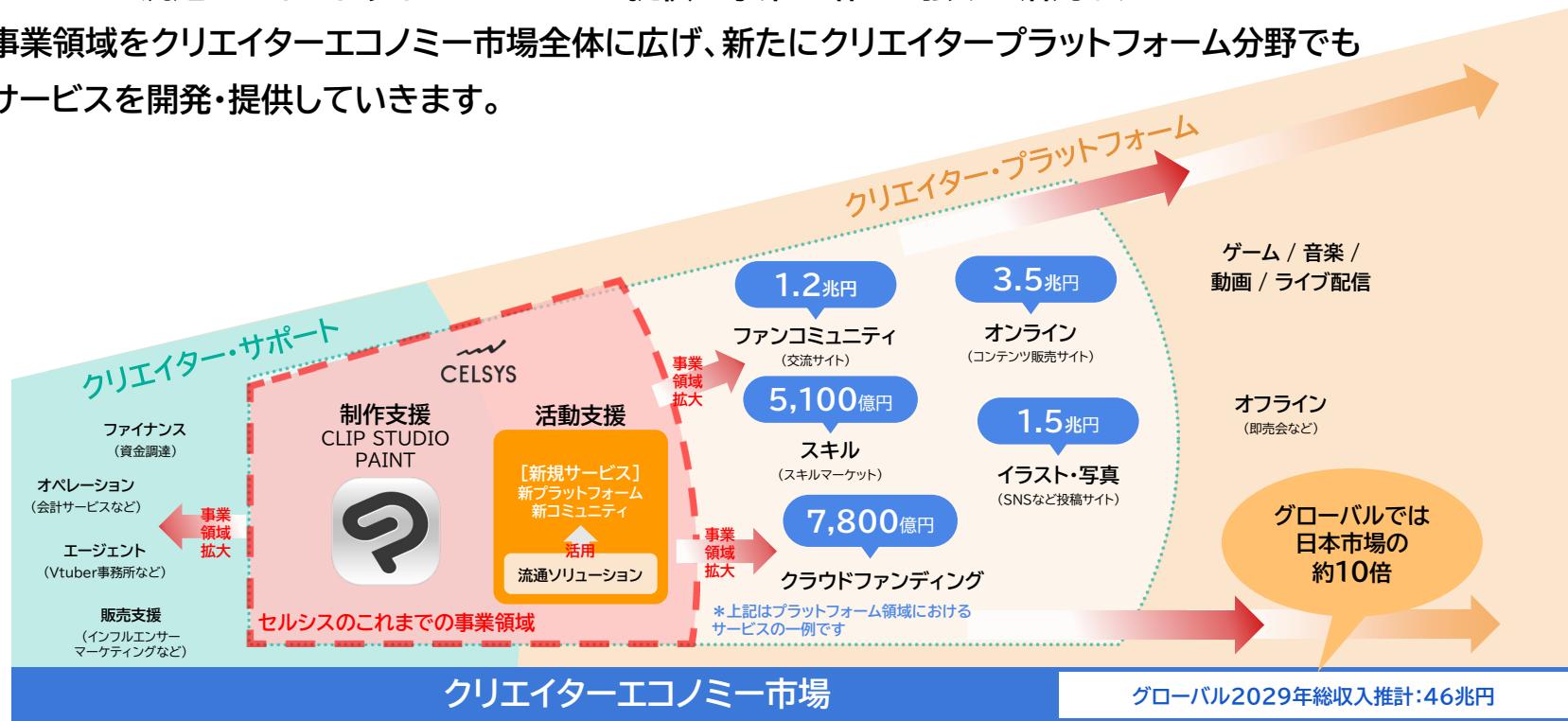


參考資料

Appendix

参考資料:セルシスの事業領域 [TAM-獲得可能な潜在的市場規模]

セルシスは、これまでのクリエイターエコノミー市場において、コンテンツ制作支援と、コンテンツ流通をサポートするソリューション提供の事業で培った強みを活用し、事業領域をクリエイターエコノミー市場全体に広げ、新たにクリエイタープラットフォーム分野でもサービスを開発・提供していきます。



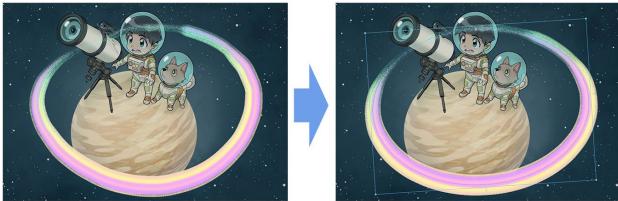
引用元:クリエイターエコノミー市場の徹底研究(2024年)、国内クリエイターエコノミーに関する調査結果(2024年)より、該当サービスの売上規模を元に独自に試算。
海外マーケットは国内マーケットの10倍(国内クリエイターエコノミー市場に関する調査結果より)として試算。

参考資料: メジャーバージョンアップ

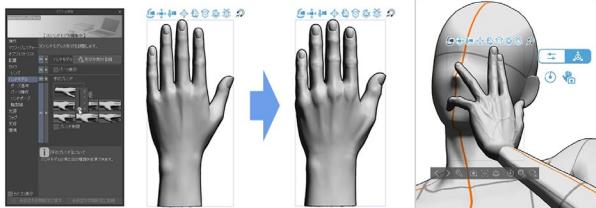
■ 「CLIP STUDIO PAINT」のメジャーバージョンアップ(Ver.5.0)の主な内容

描画機能および3D関連機能の更なる強化

スマートシェイプ: 整った曲線、図形を直感的、効率的に描画



3Dハンドモデル: 高品質な手の3Dモデルを参考に作画のクオリティ・スピードアップ



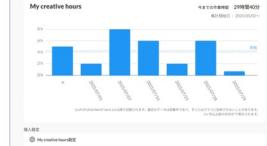
若年層・エントリーユーザー向けシンプルモードへの機能追加

シンプルなインターフェースでのアニメーション制作機能: 初めてのアニメーション作りでも直感的な制作が可能に



創作時間の可視化

作業時間をグラフで可視化: 日々のクリエイションのモチベーションアップ



Ver.4.0からVer.5.0へのバージョンアップで、約400件の機能追加・改善のアップデートを実施

▶ CLIP STUDIO PAINT Ver.5.0について詳しくはこちら: <https://www.clipstudio.net/ja/news/202601/28.01/>

■ 主力サービス「CLIP STUDIO PAINT」とは

イラスト・マンガ・Webtoon・アニメーション等
幅広いジャンルの制作に対応したアプリ



- グローバル展開で強い競争力を持つサブスクリプションモデルの創作アプリ
- プロも愛用する機能で高クオリティの作品が描け、様々なクリエイターのニーズに対応したオールインワンの創作アプリ
- タブレット・スマートフォン・PCなどユーザーのデバイス環境に左右されないデバイス対応

■ 「CLIP STUDIO PAINT」の市場シェア

制作支援ペイントアプリ
売上／シェア^{*1} No.1

世界最大級イラストSNS
pixiv での使用率^{*2}
63%

日本国内
漫画家の使用率^{*3}
95%



日本国内アニメーション制作
現場使用率^{*4}
82%
(2023年調査 72%)

*1 「BCN AWARD」のグラフィックスソフト部門 2015/2016/2017/2019年度でNo.1。

*2 pixiv投稿作品使用アプリ1位(pixivより提供された数値を基にセルシスが集計 2015/12~2024/12)。

*3 漫画家実態調査アンケート(2021年) マンガ賞/持ち込みポータルサイトマンナビ調べ。

*4 商業アニメ制作ソフトの使用状況調査(2025年) アニメーション・クリエイティブ・テクノロジー・フォーラム(ACTF)事務局調べ。

■ 累計出荷本数と対応言語

世界の **6,000万人*1** のクリエイターが利用



全世界11言語に対応

日本語・英語・韓国語・中国語(繁体字/簡体字)・フランス語・スペイン語・ドイツ語・ポルトガル語・タイ語・インドネシア語版

(参考)「CLIP STUDIO PAINT」の全世界における累計出荷本数が6,000万本突破

■ 利用状況

利用目的 割合*2

趣味：仕事

9 : 1

制作ジャンル 割合*3

イラスト:アニメ&漫画

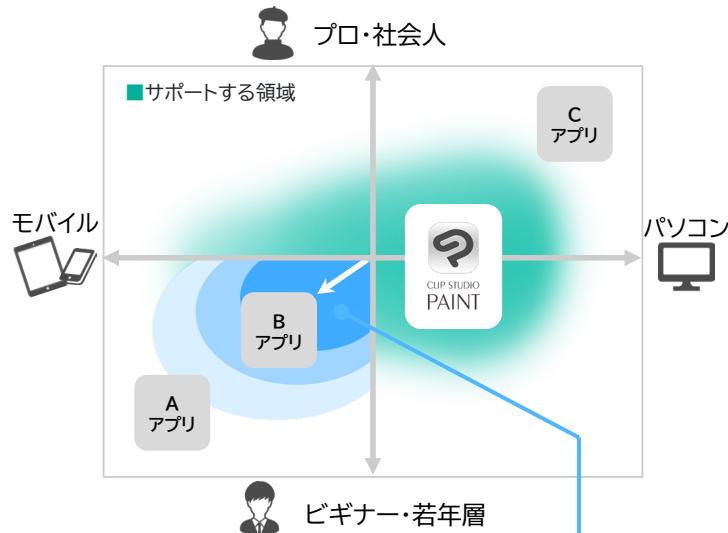
9 : 1

使用端末 割合*4

PC:モバイル

6 : 4

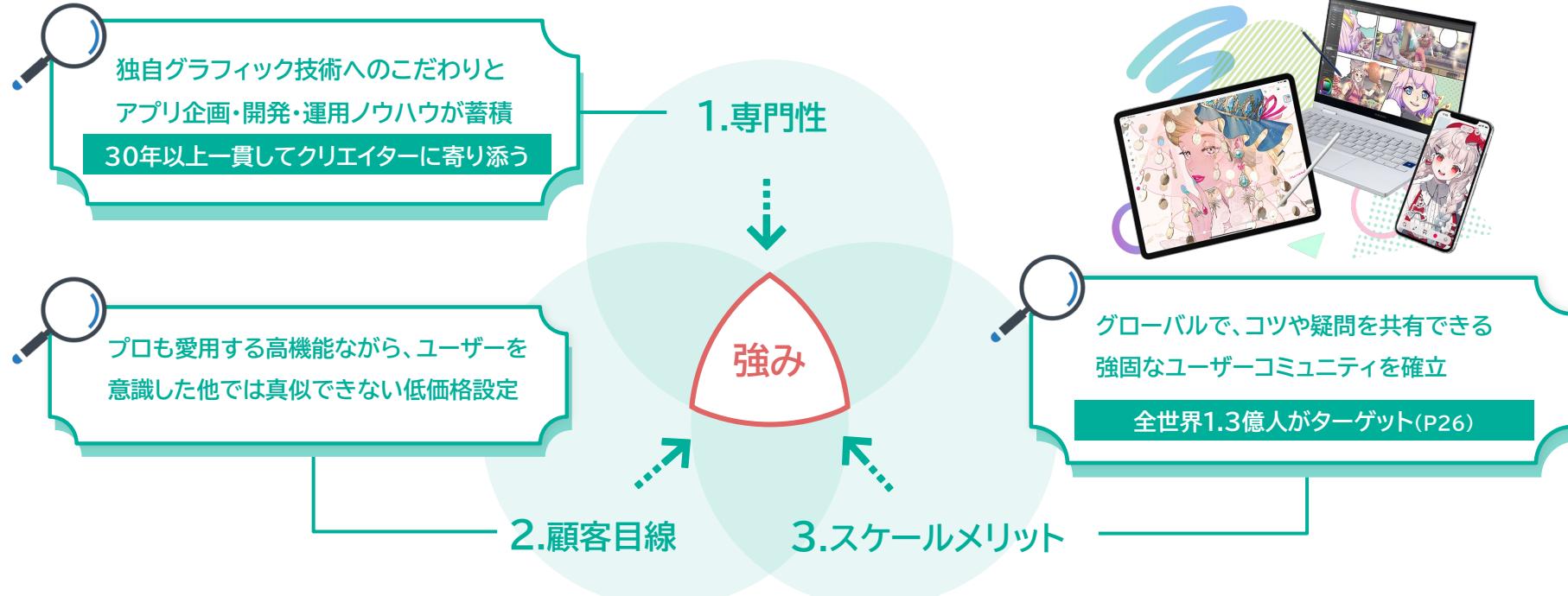
■ ポジション



モバイルにおけるビギナー・若年層
向けの施策・展開を強化中

参考資料:「CLIP STUDIO PAINT」の強み(優位性)

「CLIP STUDIO PAINT」は、専門性・顧客目線・スケールメリットの3つの観点において強み(優位性)をもつ



■グローバルのユーザー獲得に向けたマーケティング活動を自社スタッフで推進

全世界に向けたマーケティング活動を、自社のグローバルスタッフで推進。
現地マーケットに精通したスタッフが市場特性に合わせたマーケティングを実施。



グローバル人材割合
全社員の
16%

グローバル WEBマーケティング

世界各国の市場に最適化した
WEB広告の出稿



※数値は国外実績のみ

グローバル インフルエンサーマーケティング

著名インフルエンサーと提携した
SNSプロモーション

・年間 約890件以上のタイアップ実績
・全世界 約200名以上のインフルエンサーと提携



Vtuber / イラストレーター
pikat 様 (香港) ([Youtubeショート動画](#))

イラストレーター Sara Fabrizi 様 (イタリア)
([Instagram投稿](#))

グローバル イベント・コンテスト協賛

エンタメ領域のリアルイベント・
コンテストを通じた顧客接点の強化

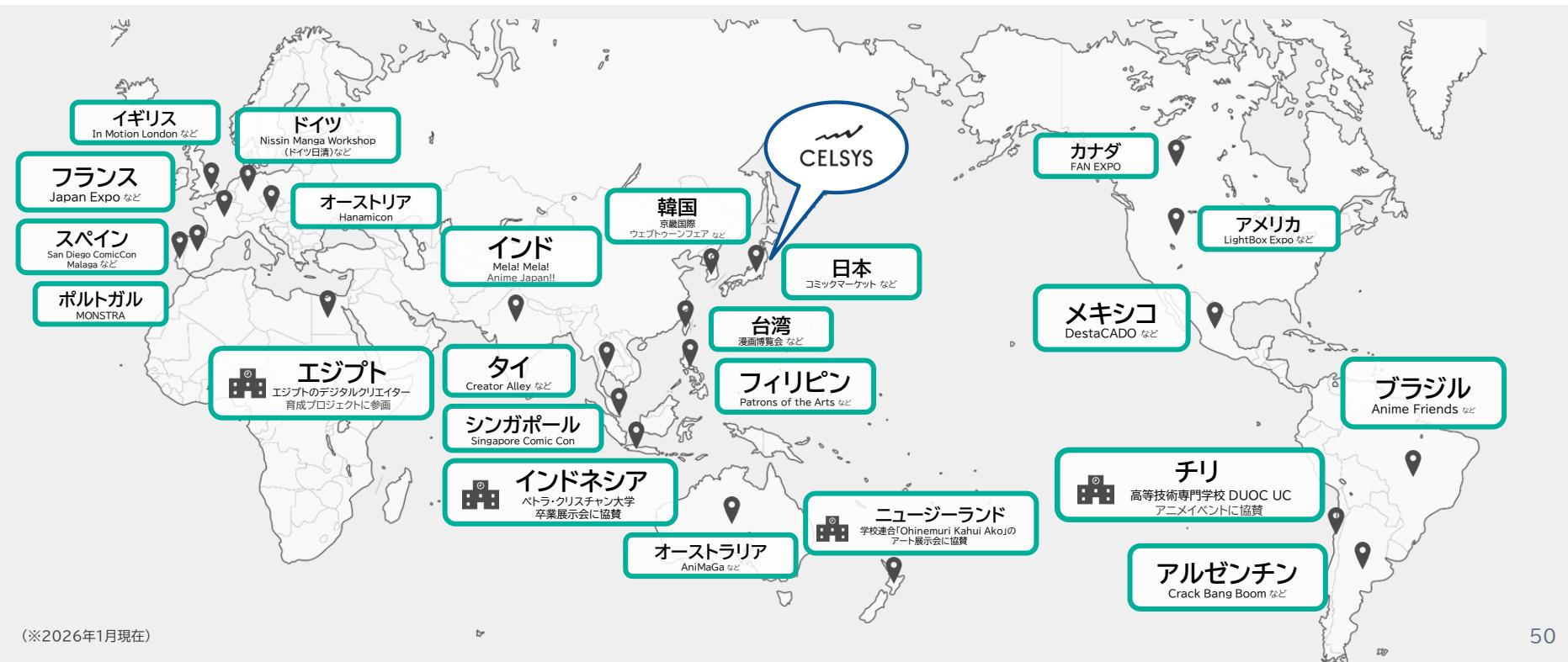


年間実施件数:約**60**件
実施国数:**20**以上の国と地域

参考資料:マーケティング活動 グローバル展開の強化

■WEBマーケティングに加え、グローバルでリアルイベントへの出展・協賛も実施

■ = 2025年のマーケティング活動実績 ■ = 教育機関との取り組み



参考資料: 主な活動トピックス

■ その他活動

■ ■ ■ = 活動によって期待できる効果

2025年12月

2Dイラストに立体的なアニメーションを加える表現技術「Live2D」の開発を行う株式会社Live2D主催のクリエイター向けイベント「alive 2025」に協賛。「VTuberデザインのためのCLIP STUDIO PAINT活用講座」を開催。



サブスク契約者増

2025年12月

「コミックマーケット107」に出展。イラストレーターで「CLIP STUDIO PAINT」のアンバサダーである、しぐれうい先生とのコラボ企画を実施。



海外ユーザー増

サブスク契約者増

スマホ・タブレット訴求強化

2025年10～2026年1月

「CLIP STUDIO PAINT」はグローバルでクリエイター向けのイラスト・マンガコンテストや他社と協業で塗り絵コンテストを定期的に開催。



海外ユーザー増

サブスク契約者増

2025年10～2026年1月

「CLIP STUDIO PAINT」がワコムやNECの新製品タブレットにプリインストールされ、グローバルで展開。



海外ユーザー増

サブスク契約者増

スマホ・タブレット訴求強化

参考資料:業界別「CLIP STUDIO PAINT」ユーザーの声

<漫画家>

「こういうことができたらいいのに」と思うようなことはたいでいいもう可能になっていて、素材やブラシも無限に思えるほど提供がありワクワクします。まだまだ奥が深くて勉強中で悩んでもうことが多いですが、自由自在に使えるようになるには、他の漫画家の皆さん的作品をたくさん見て学ぶところから。今の自分の絵を「まだまだだったな」と未来で思いたい、そう感じる「成長させてくれるツール」です。

(CLIP STUDIO PAINTご使用コメントより)

末次由紀 様

(作品:『ちはやふる』『ちはやふるplusきみがため』)



©末次由紀／講談社

<漫画家(海外)>

「CLIP STUDIO PAINT」は、紙だけで作業していた頃と比べて、はるかに効率的かつ便利に、ビジュアルを通して物語に命を吹き込むことができるという点で、ストーリーテリングに重要な要素です。「CLIP STUDIO PAINT」を使えば、誰でも自身の作品を制作することができ、さらに、想像以上に簡単に使えることを実感していただけます。

(「BKK Comics Art Festival #4」に協賛ニュースリリースより)

アディサック・ダス・ポンサンパン 様 (タイ)



©ADISAK DAS PONGSAMPA
"Before Becoming the Buddha"

<イラストレーター・アニメーター・アーティスト>

クリエイターのためのツールですよね。初期の配置を少しいじって使っている程度ですが、やりたいことがすぐにできるツールだと思います。また、複数のレイヤーを一気に動かせる歪みツールはCLIP STUDIO PAINTだからこそできる機能で、気に入っています。

(CLIP STUDIO PAINT インタビューより)

米山舞 様



©米山舞

<漫画家(海外)>

私は2015年からCLIP STUDIO PAINTを使っています。CLIP STUDIO PAINTのブラシ、筆圧検知機能、そしてトレース作業を試してみたときに「これは今すぐ乗り換えるしかない」と思いました。今では作業効率が大幅に上がり、新しい機能にも挑戦しています。標準ブラシの筆圧と感度は完璧なので、正確で自然な線を描くことができます。CLIP STUDIO PAINTでは、私の描きたいことを自在に表現できます。

(海外アーティストによるCLIP STUDIO PAINT活用紹介より)

Kenny Ruiz 様 (スペイン)



©Kenny Ruiz

参考資料:「CLIP STUDIO PAINT」ユーザー対応



手厚いユーザーサポート

- ▶ 年中無休で対応
- ▶ グローバルで対応
- ニーズに応じ幅広い追加言語対応



迅速な顧客ニーズのキャッチアップ

- ▶ 自社スタッフでサポート
- ニーズを早く捉える体制
- 開発に早く情報共有できる体制



的確な顧客ニーズの把握を実現し、常に評価されるアプリを提供可能に

ユーザーニーズを可視化し、隨時社内共有できるツールを開発・運用



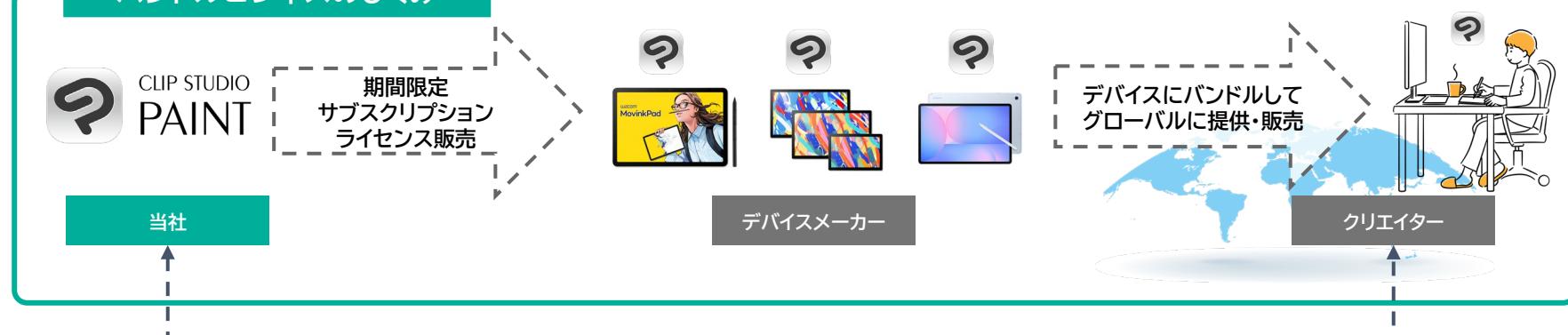
■ デバイスメーカーとのバンドル ビジネスによる「CLIP STUDIO PAINT」のプロモーション

ワコムやSamsungといった、グローバルで展開をしているデバイスメーカーと、「CLIP STUDIO PAINT」のバンドルを通じたコラボレーションに積極的に取り組んでいます。

バンドルを通じて
期待される効果

- ・グローバルにおけるブランド認知拡大
- ・利用者・サブスクリプション契約者増
- ・タブレット・スマートフォンへのバンドルを通じた若年層へのアプローチ強化

バンドルビジネスのしくみ



参考資料:「CLIP STUDIO PAINT」が選ばれる理由

30年以上のグラフィックツール開発実績
ユーザーの声や時代のニーズに応える新機能追加を
定期的なアップデートで提供。



充実したユーザーコミュニティ
描き方のコツや疑問を共有できる
グローバルでコミュニケーションが可能。



学生でも手の届きやすい価格設定
プロの現場で活用されるアプリが
だれでも利用できる。



初心者にも使いやすい
シンプルな
ユーザインターフェースも搭載。



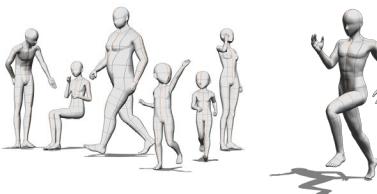
CLIP STUDIO
PAINT



3Dによる作画支援機能
デッサン人形や3Dデータを活用可能
高品質な作品を効率的に制作できる。



あらゆるジャンルの作品を制作可能
イラスト・マンガ・Webtoon・
アニメーション機能がオールインワン。



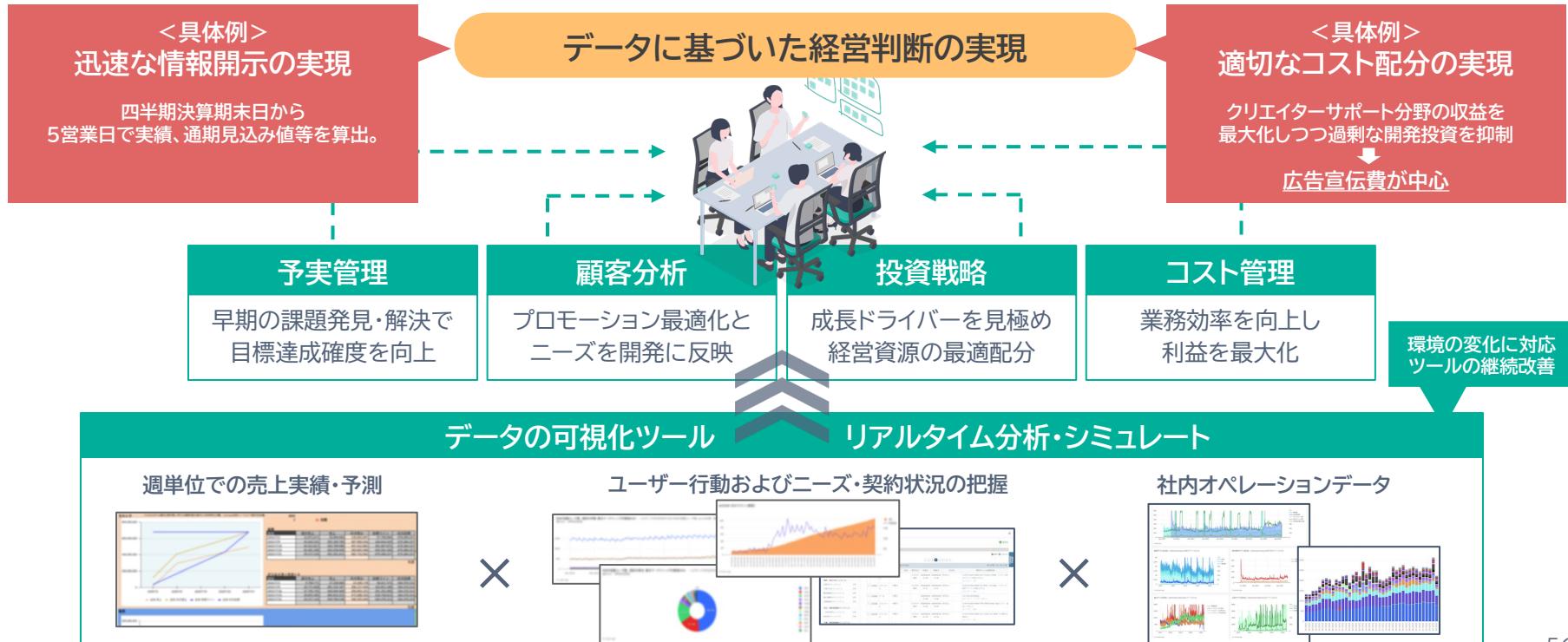
幅広いデバイス・プラットフォームに対応
タブレット・スマートフォン・PCにフル機能を提供。
iPad、iPhone、Android、Windows、macOS



美しく滑らかな描き味
4万点以上のブラシが
使い放題。

参考資料: 経営判断の迅速化と高度化

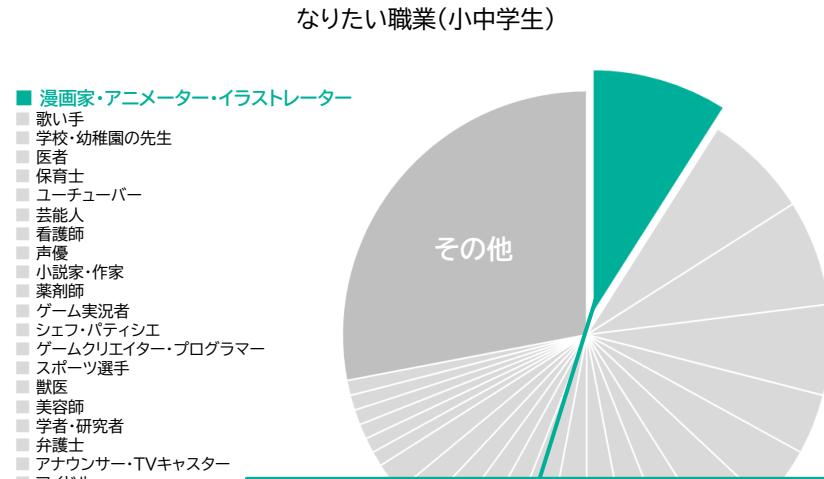
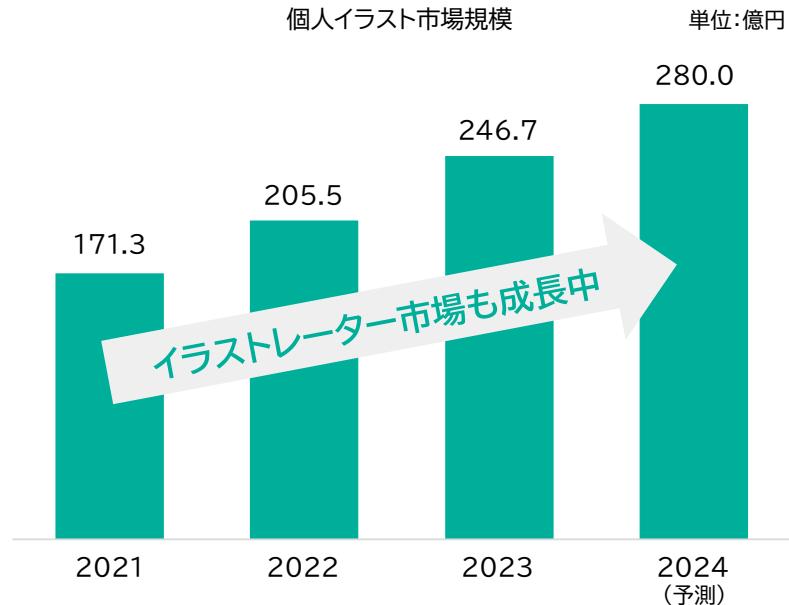
当社は社内の事業・経営データの可視化ツールを自社で構築して活用しています。状況のリアルタイム分析が可能となり、迅速かつ確度の高い経営判断と、機動的な成長戦略立案を実現しています。



参考資料:当社を取り巻く環境

■ 若年層を中心とした国内イラストレーター市場

- ▶ 国内イラストレーター市場は依然として成長傾向。^{*1}
- ▶ 若年層(小中学生)のなりたい職業調査では漫画家・アニメーター・イラストレーターが3年連続1位。^{*2}



なりたい職業ランキング1位
漫画家・アニメーター・イラストレーター

*1出典:矢野経済研究所「個人クリエイターによる経済活動(クリエイターエコノミー)に関する調査を実施 2024年」

*2出典:ニフティ株式会社 ニフティキッズ「なりたい職業」に関する調査

■ 米国の関税措置による業績への影響について

当社の事業は、関税の対象外である、物理的な製品の輸出入を伴わないデジタルサービス提供が大部分であり、直接的な影響は受けておらず、今後の業績予想に与える影響はありません。

■ 為替変動による業績への影響について

当社の海外での事業展開においては、日本円以外の通貨で決済される「CLIP STUDIO PAINT」の売上と、日本円以外の通貨で請求されるサーバー利用料や広告宣伝費があり、売上と費用の変動が、相殺されることとなります。このため、為替の変動に対する利益の変動は軽微で、業績に大きな影響はありません。また、海外との取引は、ドルだけではなく、ユーロやウォンなど、多くの通貨で行っており、特定の通貨のみの変動も、業績に大きな影響はありません。

海外売上

日本円以外の通貨で決済されるCLIP STUDIO PAINT の販売・契約金

- ・CLIP STUDIO PAINT サブスクリプション契約料金
- ・CLIP STUDIO PAINT 買い切り版の売上

海外費用

日本円以外の通貨で請求されるサーバー利用料
・AWS(Amazon Web Services)等のサーバー利用料

- 日本円以外の通貨で請求される広告宣伝費
・GoogleやFacebook/Instagram等の広告出稿単価

参考資料：クリエイターサポート分野 月次事業進捗

■「CLIP STUDIO PAINT」サブスクリプション売上の3か月移動平均ARR



(単位:百万円)

		1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月
2023年		2,633	2,676	2,746	2,531	2,523	2,462	2,668	2,755	2,956	3,074	3,178	3,236
2024年		3,293	3,358	3,439	3,527	3,631	3,713	3,840	3,972	4,075	4,158	4,240	4,347
2025年		4,451	4,524	4,631	4,683	4,776	4,834	4,935	5,025	5,106	5,200	5,312	5,450
2026年		5,583											

(注)ARR(Annual Recurring Revenue の略称で、契約更新のタイミングで全て更新される前提で、1年間で得られると想定される売上高)は、決済手段により3か月毎に1か月の日数(通常月は 28 営業日、特別月は 35 営業日)に変動があること、四半期決算期末毎に決算調整を行っていること等から、月次では金額が変動するため、3か月移動平均を採用しております。

参考資料：クリエイターサポート分野 月次事業進捗

■「CLIP STUDIO PAINT」のチャーンレート(有料契約)



(単位:%)

	1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月
2024年	6.1	5.8	7.8	6.5	4.5	5.3	4.8	4.6	5.0	4.6	4.8	4.8
2025年	4.5	4.4	5.1	4.7	4.4	5.0	4.5	4.5	4.9	4.6	4.5	4.6
2026年	4.6											

(注) CLIP STUDIO PAINTの有料サブスクリプション契約をしている顧客数をベースにした解約率(カスタマーチャーンレート)です。前月末時の契約数に対する当月の解約数より算出しています。

1人の顧客が複数の契約をしている場合は、それぞれの契約を別のものとして算出しています。

また、年額契約に加え、必要な時だけに利用可能な月額契約プランも提供している製品の特性上、同じ顧客が契約・解約を繰り返す場合がありますが、それらをすべて含んで算出しています。

参考資料：クリエイタープラットフォーム分野 月次事業進捗

■ プラットフォーム利用者数



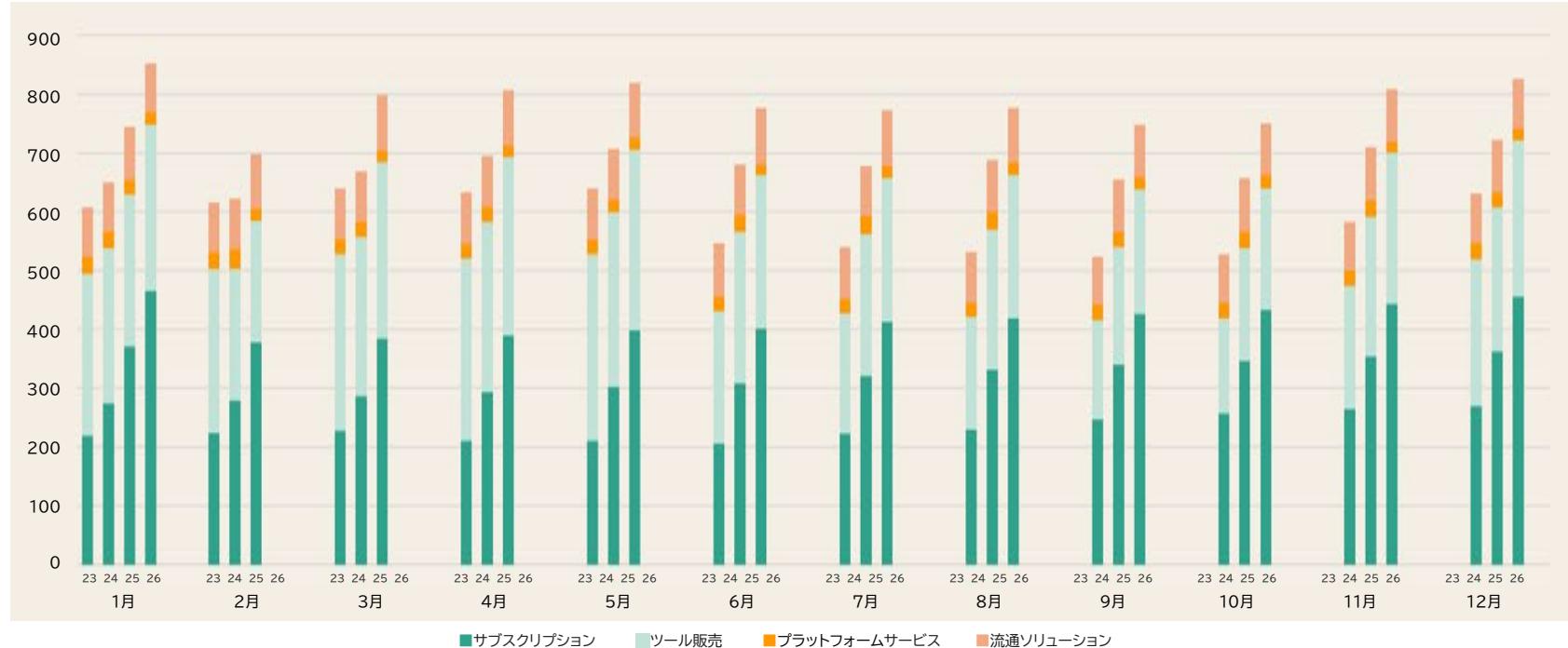
	利用者数	1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月
2024年	累計	8,363,385	8,468,239	8,585,307	8,693,667	8,801,454	8,929,352	9,054,656	9,176,596	9,298,658	9,408,838	9,520,267	9,655,270
	新規登録	117,993	104,854	117,068	108,360	107,787	127,898	125,304	121,940	122,062	110,180	111,429	135,003
2025年	累計	9,780,600	9,885,832	10,043,654	10,191,550	10,336,833	10,491,221	10,659,889	10,827,363	10,995,848	11,158,579	11,324,429	11,621,765
	新規登録	125,330	105,232	157,822	147,896	145,283	154,388	168,668	167,474	168,485	162,731	165,850	297,336
2026年	累計	11,868,472											
	新規登録	246,707											

(注)クリエイタープラットフォーム分野で提供しているサービスの利用者及び「CLIP STUDIO ASSETS」等、CLIP STUDIO WEBサービスの利用者数を含みます。

参考資料：分野別売上 月次事業進捗

■クリエイターサポート分野クリエイタープラットフォーム分野3か月移動平均売上内訳推移_グラフ

(単位:百万円)



(注)決済手段により3か月毎に1か月の日数(通常月は28営業日、特別月は35営業日)に変動があること、四半期決算期末月毎に決算調整を行っていること等から、月次では金額が変動するため、3か月移動平均を採用しております。
計算過程で百万円未満を切り捨てていること等から、連結業績や他の指標とは差異が生じます。

サブスクリプションは、CLIP STUDIO PAINT サブスクリプションモデルの売上です。

ツール販売には、買い切りモデルや法人向けライセンスの売上等が含まれます。

プラットフォームサービスには、CLIP STUDIO WEBサービスでの売上等が含まれます。

流通ソリューションには、電子書籍及びDC3に関連する売上が含まれます。

参考資料：分野別売上 月次事業進捗

■クリエイターサポート分野クリエイタープラットフォーム分野3か月移動平均売上内訳推移_詳細

(単位:百万円)

		1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月
2023年	流通ソリューション	83	85	86	88	88	91	88	86	83	83	84	84
	サービス	28	27	26	24	24	24	23	24	25	26	26	29
	ツール販売	276	280	300	310	317	226	206	192	170	162	209	249
	サブスクリプション	219	223	228	210	210	205	222	229	246	256	264	269
2024年	流通ソリューション	85	86	87	87	86	86	86	87	89	91	92	90
	サービス	28	32	26	26	22	30	30	32	27	28	27	26
	ツール販売	263	225	270	289	296	256	242	237	200	191	238	244
	サブスクリプション	274	279	286	293	302	309	320	331	339	346	353	362
2025年	流通ソリューション	91	93	95	95	94	96	95	93	90	89	89	85
	プラットフォームサービス	24	20	19	19	20	19	20	20	21	21	20	20
	ツール販売	259	208	299	303	307	259	246	244	212	207	257	267
	サブスクリプション	370	377	385	390	398	402	411	418	425	433	442	454
2026年	流通ソリューション	83											
	プラットフォームサービス	20											
	ツール販売	283											
	サブスクリプション	465											

(注)決済手段により3か月毎に1か月の日数(通常月は28営業日、特別月は35営業日)に変動があること、四半期決算期末月毎に決算調整を行っていること等から、月次では金額が変動するため、3か月移動平均を採用しております。
計算過程で百万円未満を切り捨てていること等から、連結業績や他の指標とは差異が生じます。

サブスクリプションは、CLIP STUDIO PAINT サブスクリプションモデルの売上です。

ツール販売には、買い切りモデルや法人向けライセンスの売上等が含まれます。

プラットフォームサービスには、CLIP STUDIO WEBサービスでの売上等が含まれます。

流通ソリューションには、電子書籍及びDC3に関連する売上が含まれます。



CELSYS

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2026年2月13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。