2026年12月期　第3四半期
決算説明補足資料

株式会社セルシス

証券コード：3663

2026年11月6日

CELSYS

2026年12月期 第3四半期のハイライト

- 「CLIP STUDIO PAINT」のメジャーバージョンアップが好評で業績牽引
- サブスクARR 67億（前年同月比 +16億円/+32%）
- 増収増益　売上　80億円（前年同期比 +16%）
  営業利益　30億円（前年同期比 +38%）
- 営業利益率　38%
- 通期進捗率　売上高 75%　営業利益 77%
- 当3Q累計の営業利益が前通期の営業利益を超過
- 増配　当初予想：年間38円 → 修正後：年間52円（11年連続増配）・配当性向57%
- 海外ユーザー割合　80%以上（累計出荷本数7,000万本突破）
- 生成AIに代替されないサービス価値「創作体験」の提供を継続

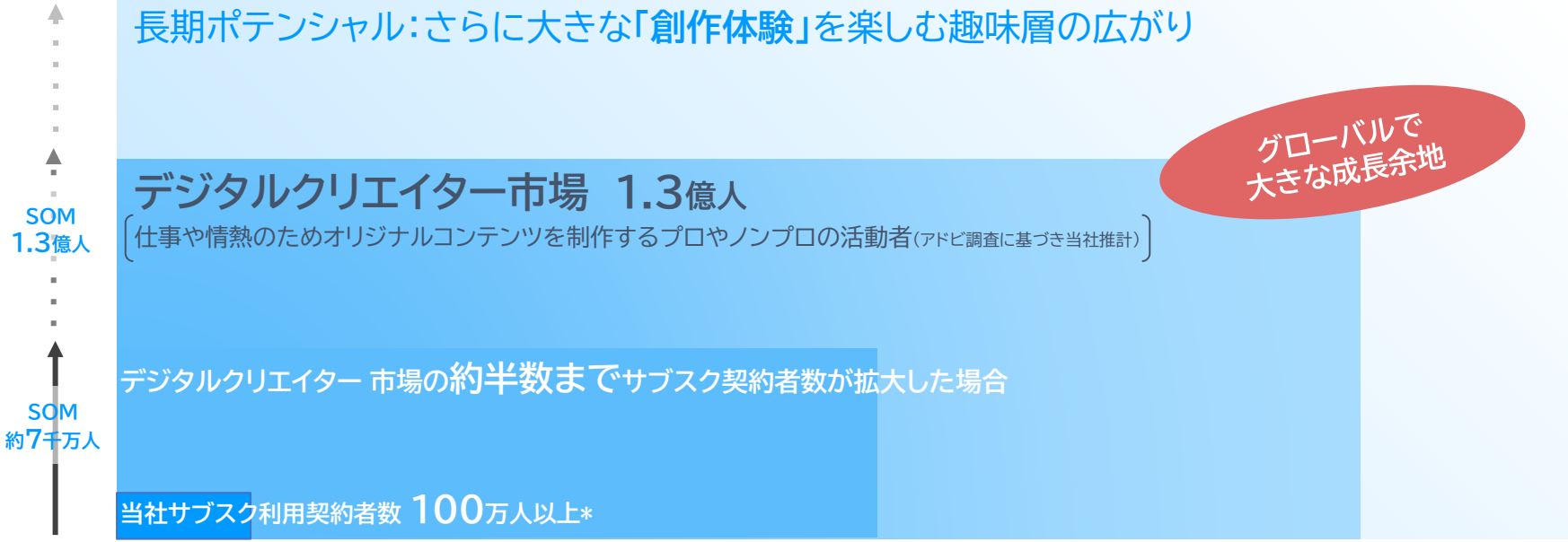
CLIP STUDIO PAINT サブスクリプションモデルのARR推移



*1 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
*2 セキュリティ強化を目的とした決済システムの移行期間

CLIP STUDIO PAINTを活用するデジタルクリエイター市場規模

全世界で1.3億人以上のマーケットが存在



*2026年9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2億6,058万人がクリエイターとして活動していると推測。
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を「クリエイター」と定義。
└本調査に基づき、当社推計では、インフルエンサーを除いたクリエイターのうち、デザイナー、イラストレーター、動画分野等が約半数と仮定すると約1億3千万のデジタルクリエイター市場が存在。
「Future of Creativity」
(https://www.adobe.com/content/dam/cc/hk en/newsroom/pdf/2022/Adobe Future of Creativity 165M Creators Joined the Creator Economy Since 2020 HK EN 20220829.pdf)

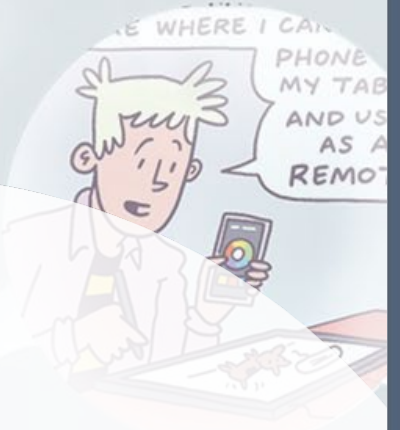


セルシスは2026年5月1日に創立35周年を迎えました

これからも、グローバルのクリエイターエコノミー市場において、継続的な機能向上とサービスの進化を通じて、
創作活動を支える価値提供と、持続的な成長を実現するとともに、株主還元の充実に取り組んでまいります。

INDEX







- セルシスについて P.7
  - セルシスのミッション
  - 中長期の展望
- 3Q 決算概況 P.10
- 今後の見通し P.15
- 事業環境 P.22
- 株主の皆様へ P.27
- 参考資料 P.29

セルシスについて

CELSYS

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

「CLIP STUDIO PAINT」の
出荷本数・ユーザー数

累計出荷本数
7,000万本突破

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

持続可能な高収益モデルと高い株主還元

ROE目標
30%以上

営業利益率目標
30%以上

サブスクARR*
67億円突破　前年同期比+32%

1株あたり配当金
2026/12期(予定) **52円/株**　**11年連続増配中**

＊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

セルシスのミッション

CELSYS

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。

クリエイター

CREATOR JOURNEY

クリエイターサポート分野

作品をつくる

CLIP STUDIO PAINT

拡大フェーズ

クリエイタープラットフォーム分野

クリエイター活動の場

- 安心して作品を発表・販売
- コミュニティ醸成
- 自身の創作を記録・証明
- マネタイズの機会を創出

準備フェーズ

新たなクリエイター

一人ひとりの夢中がつなぐ
もっとカラフルな世界

オーディエンス（取り巻く人々）

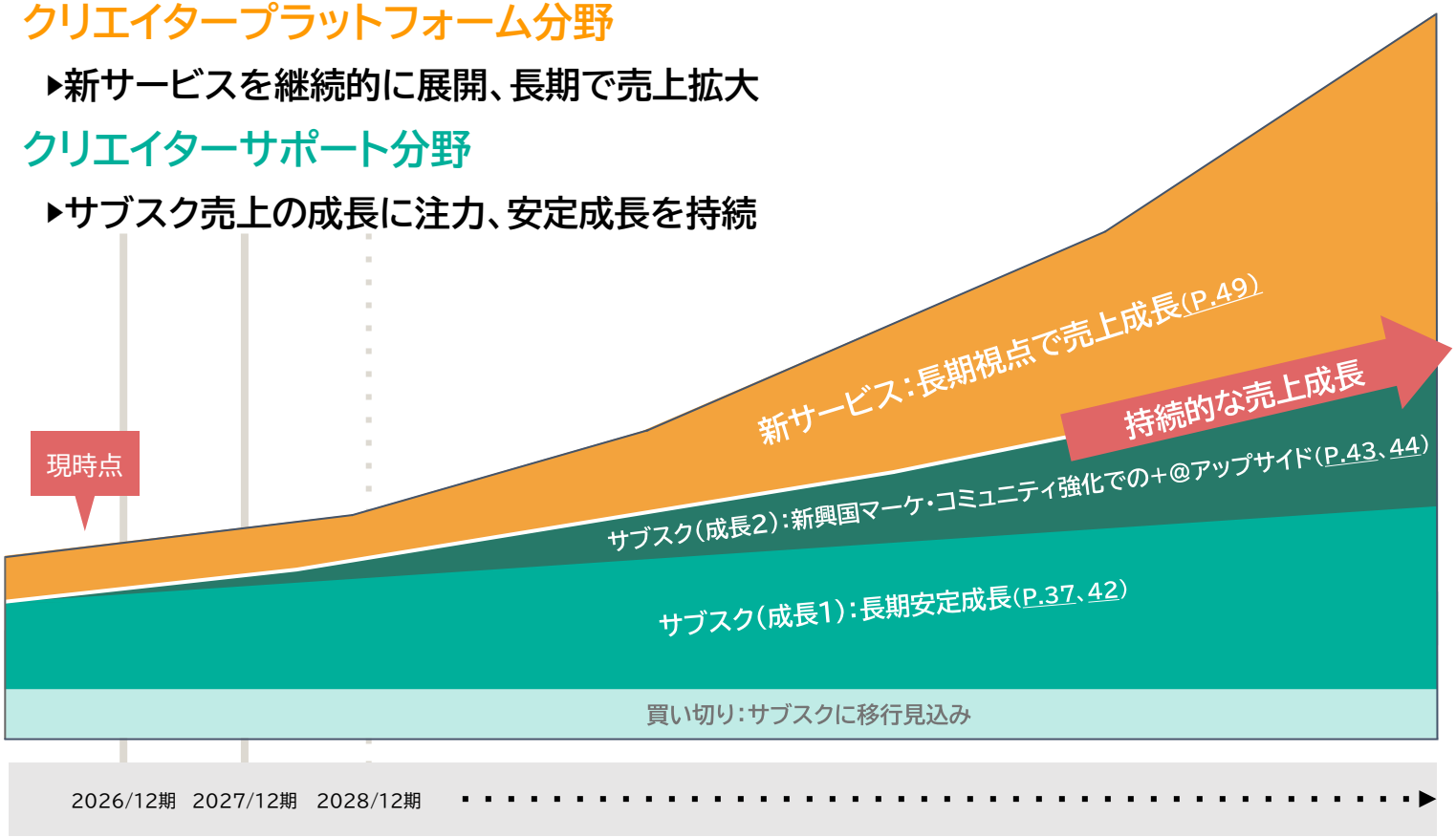
中長期の展望

クリエイタープラットフォーム分野

▸新サービスを継続的に展開、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



第二の柱

収益の上積み

クリエイター
プラットフォーム分野

第一の柱

強固な収益基盤

クリエイター
サポート分野

CELSYS

1. 3Q 決算概況

Financial Results

1-1. 2026/12期 3Q業績

CELSYS

前年同期比で増収増益

増収増益の要因

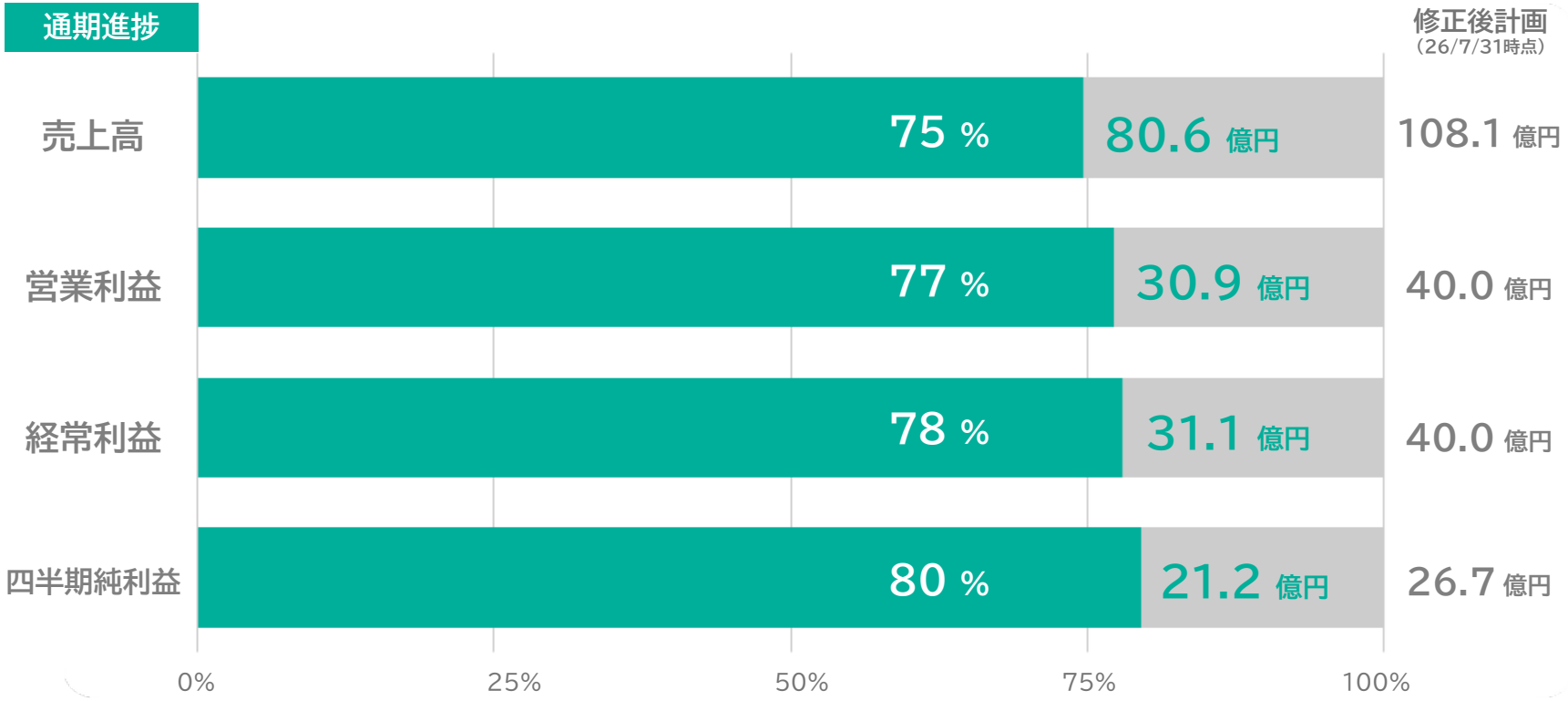
- 売上高(サブスク)：サブスク契約増加(新興国・モバイル好調)。サブスクARR(67億)も過去最高更新。
- 売上高(買い切り)：メジャーバージョンアップや2Qまでの販促キャンペーンも奏功し、想定以上の需要により販売が好調に推移。
  9月に実施予定であった販促キャンペーンを10月に変更したことにより、売上の一部が4Qにずれ込む見込み。
- 営業利益　　：費用面は外注費や広告宣伝費を中心とした販管費が計画通りに推移し、営業利益率の増加に寄与。
  9月実施予定の販促キャンペーン時期の変更に伴い、その部分の広告宣伝費は4Qへずれ込む。

単位：百万円

	2025/12期 3Q	2026/12期 3Q	前年同期比
売上高	6,987	8,068	+15.5%
サブスクリプション分	3,642	4,720	+29.6%
営業利益	2,236	3,092	+38.3%
営業利益率	32.0%	38.3%	+6.3pt
経常利益	2,226	3,116	+40.0%
経常利益率	31.9%	38.6%	+6.7pt
純利益	1,360	2,123	+56.1%
純利益率	19.5%	26.3%	+6.8pt

1-2. 通期業績進捗率

修正計画に対し3Qは好調に推移。

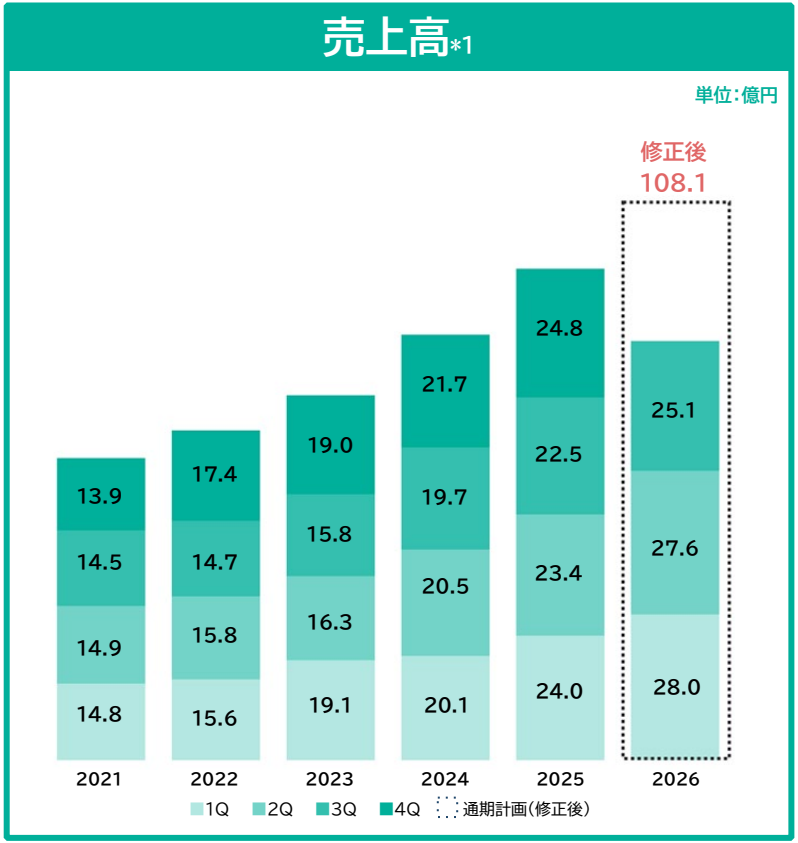


1-3. 売上高・営業利益推移

CELSYS

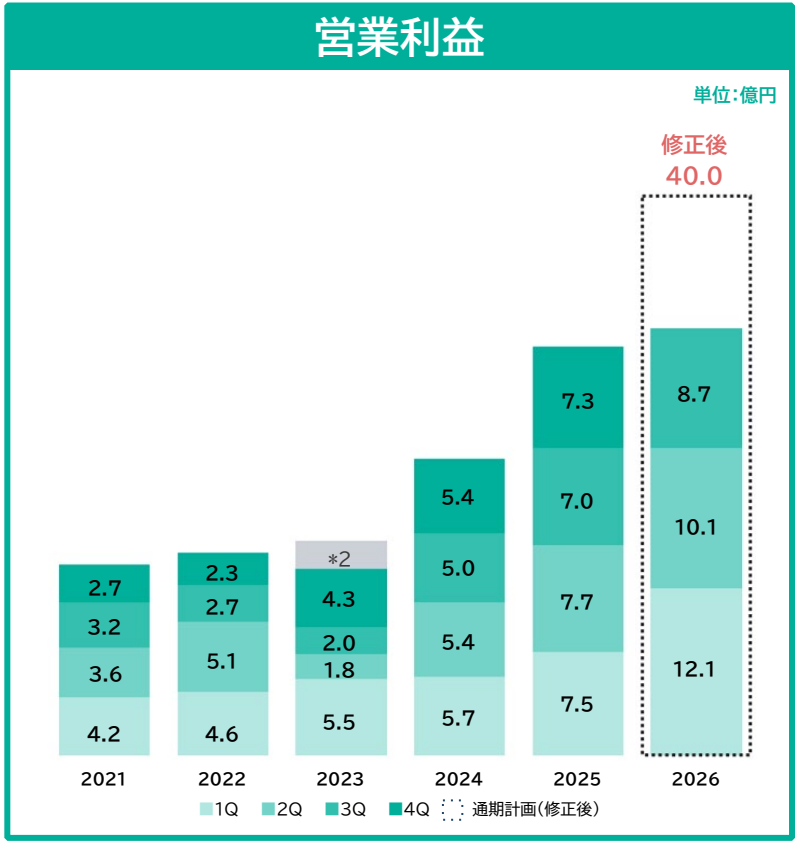
例年通り、売上高・営業利益は若干の上期偏重傾向。

売上高*1



*1 2023年売却のUI/UX事業の売上を除く

営業利益



*2 セキュリティ強化による約2億円の一時的な損失

1-4. 2026/12期 3Q経営指標

CELSYS

サブスクリプションARRを中心に各種指標は順調に推移

	2025/12 3Q	2026/12 3Q	前年同期比	進捗・傾向
サブスクリプションARR*1	51.0 億円	67.3 億円	+31.8 %	
サブスクリプションチャーンレート(3か月平均)*2	4.6 %	4.8 %	+0.2 pt	
プラットフォーム利用者数	1,099 万人	1,376 万人	+25.2 %	
CLIP STUDIO PAINT 累計出荷本数	5,598 万本	7,083 万本	+26.5 %	
CLIP STUDIO PAINT 海外割合	81.5 %	83.3 %	+1.8 pt	

*1 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。
*2 チャーンレート:解約率(顧客離脱率)、本パートではアップデートや販促キャンペーン等のタイミングで一時的に上昇することがあるため、3か月移動平均(四半期期間)を採用。

2.　今後の見通し

Outlook

2-1. 通期業績予想

2026年7月31日に業績予想を修正、創業来初の売上高100億円到達見込み

- 売上高　：メジャーバージョンアップ効果のほか、新興国向けマーケティングによる成果やモバイルユーザー向け施策等が奏功し、サブスク契約および買い切り版の販売が当初計画を上回って推移。
- 営業利益：売上高増加のほか、外注費等の原価および広告宣伝費等の販管費が計画通りに推移。

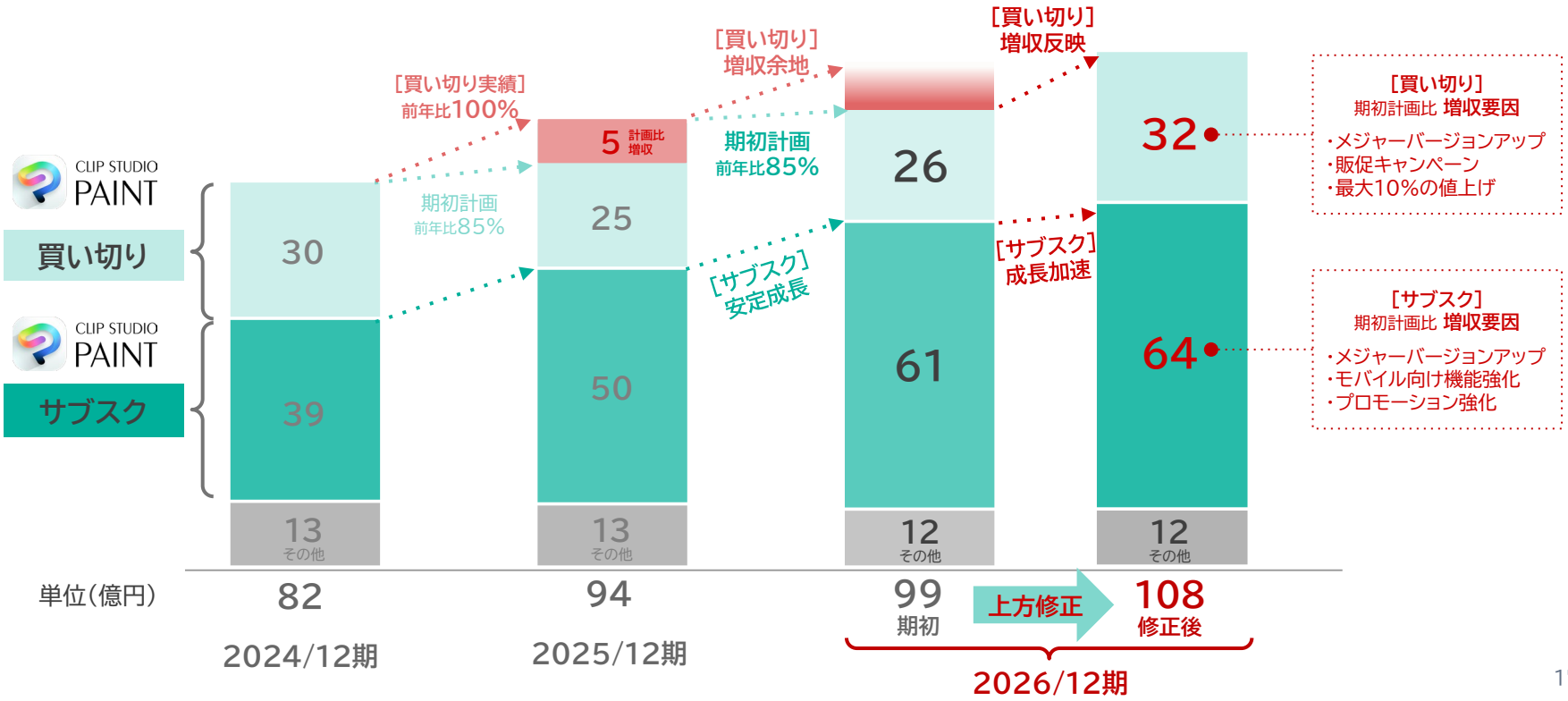
単位：百万円

	2025/12期	2026/12期 期初計画（26/2/13）	2026/12期 修正後計画（26/7/31）	前期比増減率	期初計画比増減率
売上高	9,471	9,963	10,810	+14.1%	+8.5%
サブスクリプション分	5,005	6,113	6,450	+28.9%	+5.5%
営業利益	2,967	3,317	4,000	+34.8%	+20.6%
営業利益率	31.3%	33.3%	37.0%	+5.7pt	+3.7pt
経常利益	2,934	3,282	4,000	+36.3%	+21.9%
経常利益率	31.0%	32.9%	37.0%	+6.0pt	+4.1pt
純利益	1,681	2,192	2,670	+58.8%	+21.8%
純利益率	17.7%	22.0%	24.7%	+7.0pt	+2.7pt
ROE（30%以上目標）	35.5%	40% 以上	50% 以上	+14.5pt 以上	+10.0pt 以上

詳細は、2026年7月31日開示の「2026年12月期通期業績予想の修正に関するお知らせ」を参照。

2-2. サブスクと買い切り売上規模の推移

期初　：サブスクが安定成長し、買い切りはサブスク移行を想定した計画（前年比で85%計画）
修正後：メジャーバージョンアップやキャンペーン効果等によりサブスク・買い切りともに期初計画比で増収を見込む

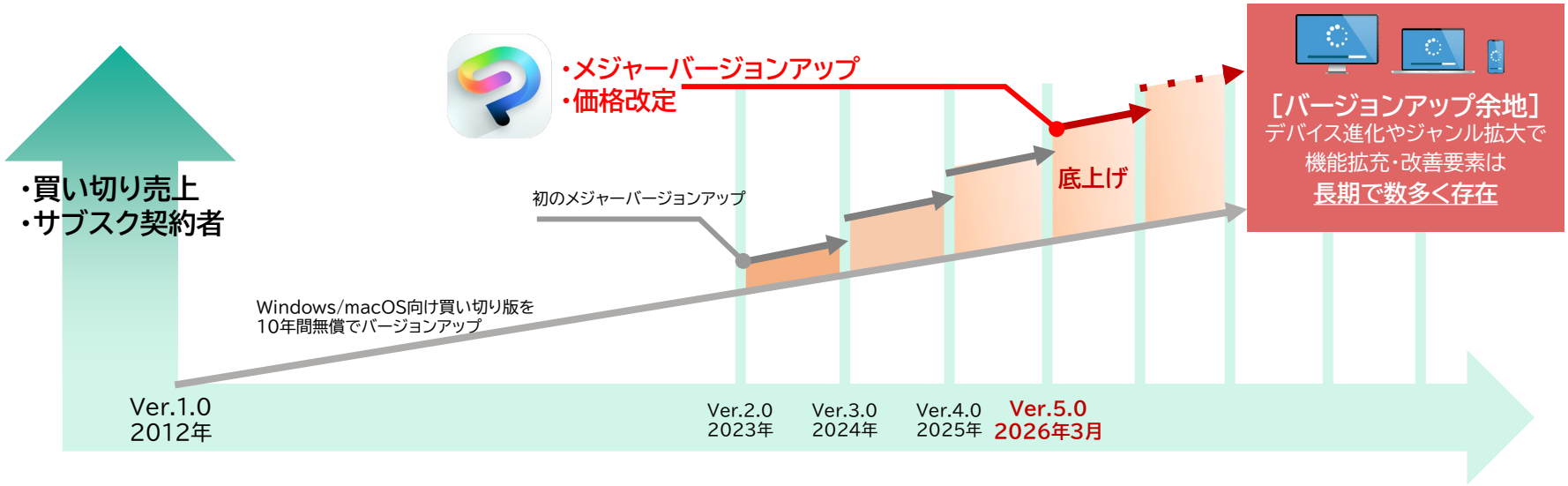


2-3. CLIP STUDIO PAINTのメジャーバージョンアップを1Qに実施

売上およびサブスク契約者数の底上げを目的に、機能追加・改善を実施

- 3月にメジャーバージョンアップ（Ver.5.0）を全世界に提供開始。あわせて買い切り版を平均10%値上げ。（P.65）
- Ver.5.0は全世界から好評を得て、買い切り版販売好調、サブスク契約も増加。

→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。



2-4.「中期経営計画2025-2027」の進捗と今後の見込み

CELSYS

売上・利益は、中計を1年前倒しで達成見込み。
中計最終年度の2027年12月期業績は、今後見直しを実施予定。

	2025/12期		2026/12期 計画		2027/12期 計画
	計画	実績	期初	修正	
売上高	90 億円	94 億円	99 億円	108 億円	売上高 107 億円
営業利益（利益率）	25 億円	29 億円（31.3%）	33 億円（33.3%）	40 億円（37.0%）	営業利益 33 億円（利益率 30%以上）
ROE	30.0%	35.5%	40% 以上	50% 以上	ROE 30% 以上

業績は
大幅に上振れ
→見直し予定

2027/12期 営業利益の大幅な上振れ見込みの要因（売上以外）

■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

■広告宣伝費比率14%～16%基準運用
- 2026/12期 3Q実績 15.0%

2-5. 財務活動の目標

ROE30%以上の継続

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

配当：継続的な配当額増加の検討。

→当期は中間+2円、期末+2円、記念+10円の増配を実施。（P.21）

自己株式の取得：現在まで取得総額65億円。

自己株式の消却：26年3月に150万株、9月に200万株、合計350万株を消却。

（保有割合：消却前18.3% → 消却後9.4%）

新TOPIX構成銘柄への選定を意識

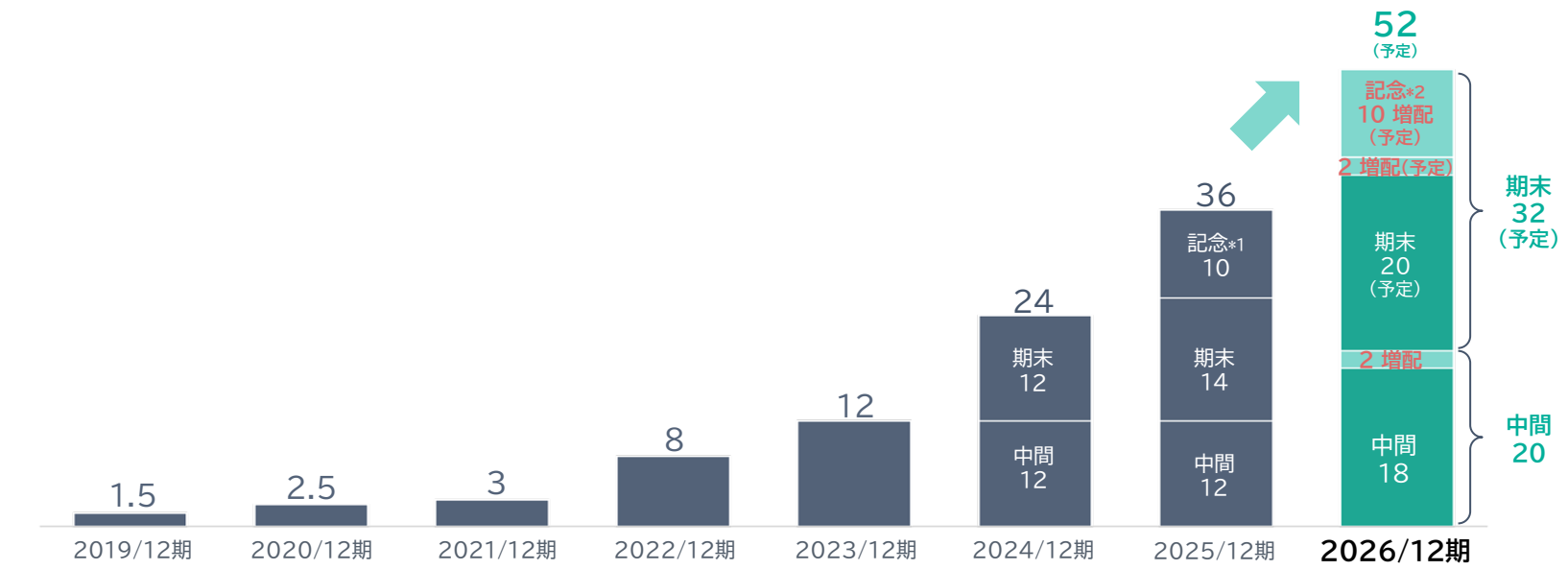
来年以降、新TOPIXへの選定を目指す。

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。

2-6. 資本政策：配当

2026/12期は増配予定：1株当たり年間配当額 52円（前期比＋16円・配当性向57%）

配当金の推移と予定（円）



*1 東証プライム市場上場記念配当　　*2 創立35周年記念配当

引き続き、ROE30%以上を視野に入れ、継続的な配当額の増加に努めてまいります。

3. 事業環境

Market & Environment

3-1. AIテクノロジーへの取り組み①

CELSYS

当社が提供する製品・サービスにおける取り組み

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

3-2. AIテクノロジーへの取り組み②

当社の経営における取り組み

当社は、AIネイティブな経営体制を推進し、
AIテクノロジーを全社で活用できる体制を構築済。

方　針

サービスの品質向上および社内業務効率化を目的に、
AIテクノロジーを積極的に活用する。

- 経営管理業務で活用、業務効率化と属人化を解消
- 開発・テストでの活用を推進
- カスタマーサポートの品質向上

CELSYS

当社は、AIに代替されない価値提供を軸とした事業構造を確立済み

2023年以降の生成AIの急激な拡大

2026年現在「CLIP STUDIO PAINT」ユーザー数・売上が継続成長

「CLIP STUDIO PAINT」への需要は生成AIによる影響なし

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 AIで代替できない**「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

今後も生成AIに代替されないサービス価値の提供を継続

3-4. 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がグローバルで浸透

（Netflix、Amazon Prime、Crunchyroll、Webtoon等を通じ、人気を博す）

コンテンツに触れるユーザーが増加

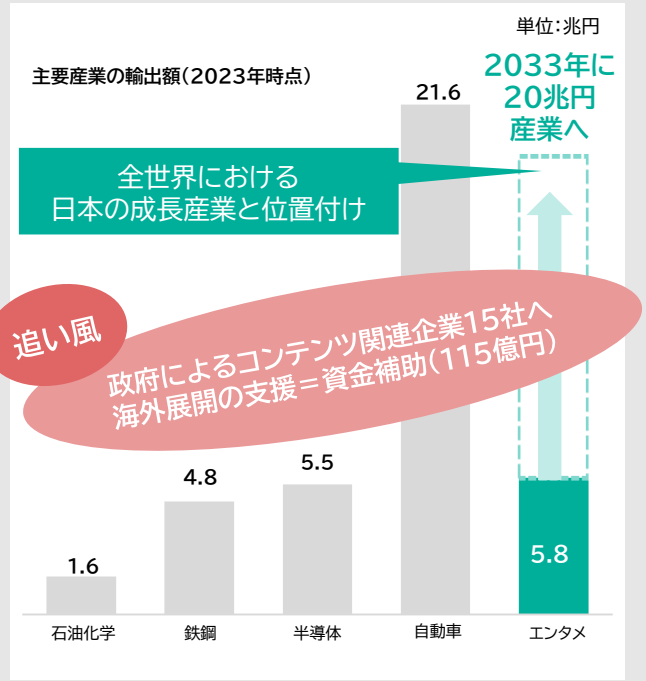
潜在クリエイターを刺激

一定数の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

日本のエンタメ・クリエイティブ産業戦略



出典：2025年 経済産業省「エンタメ・クリエイティブ産業戦略 ～コンテンツ産業の海外売上高20兆円に向けた5ヵ年アクションプラン～」

CELSYS

株主の皆様へ

Information For Shareholders

株主の皆様へ

■ 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」それぞれの月次の指標を報告しております。
なお、2027 年以降は、開示頻度についての見直しを検討しております。→詳細は開示資料参照
[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を設けています。200株以上を保有の株主の方は「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/



■ 企業調査レポート

当社に関する理解を深めていただくツールとして、第三者分析による企業調査レポート(スポンサードレポート)を公開しております。「シェアードリサーチレポート」、「QUICK&NOMURAコーポレート・リサーチ」
[企業調査レポート]: https://www.celsys.com/irinfo report/



■ 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/



CELSYS

参考資料

Appendix

CELSYS





参考資料①

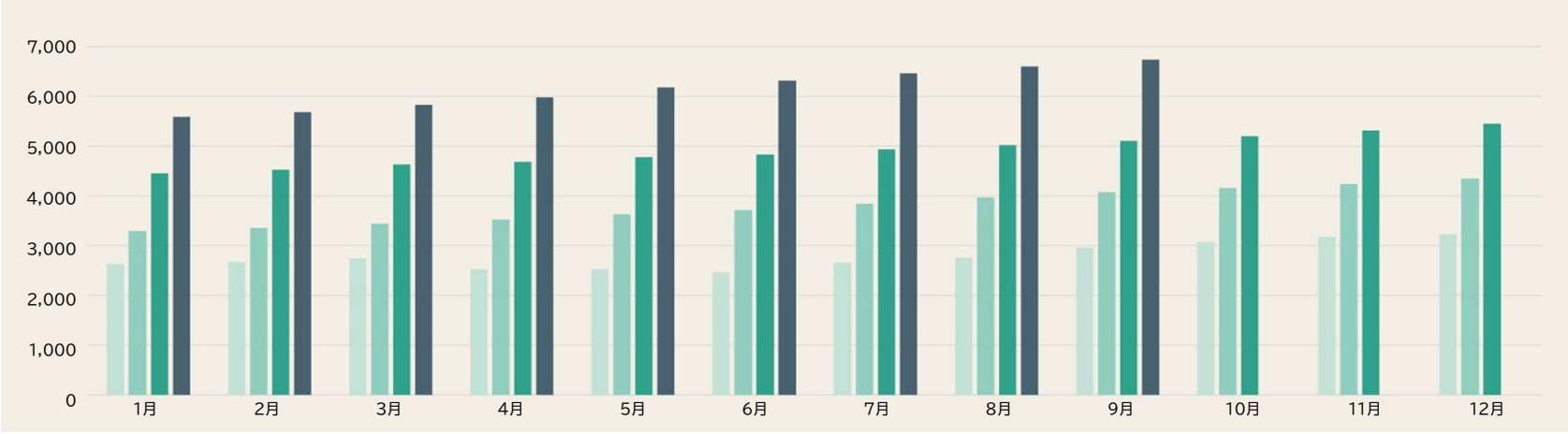
- 月次事業進捗
- 中期経営計画の進捗状況
- クリエイターサポート分野(拡大フェーズ)
- クリエイタープラットフォーム分野(準備フェーズ)

参考資料②

- サービス概要と活動状況

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



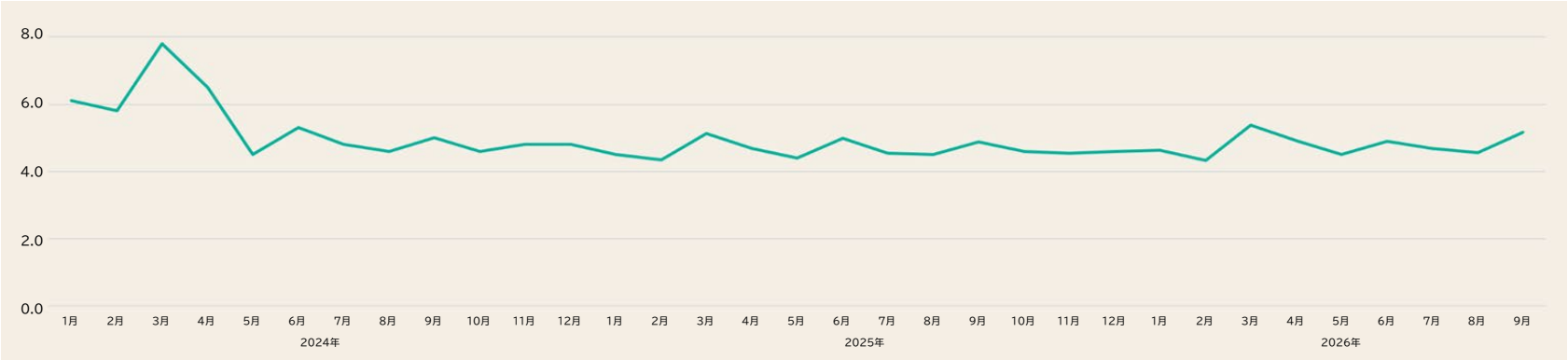
（単位：百万円）

	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	5,682	5,831	5,981	6,182	6,316	6,465	6,602	6,731			

（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。

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	4.3	5.4	4.9	4.5	4.9	4.7	4.6	5.2			

2025年9月に実施した新規ユーザー獲得キャンペーンで販売した、サブスクリプション12か月版ライセンスが契約期間満了を迎えたことにより、一時的に上昇。→10月以降は平常時の値となる見込み。

（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。前月末日時点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



（単位：人）

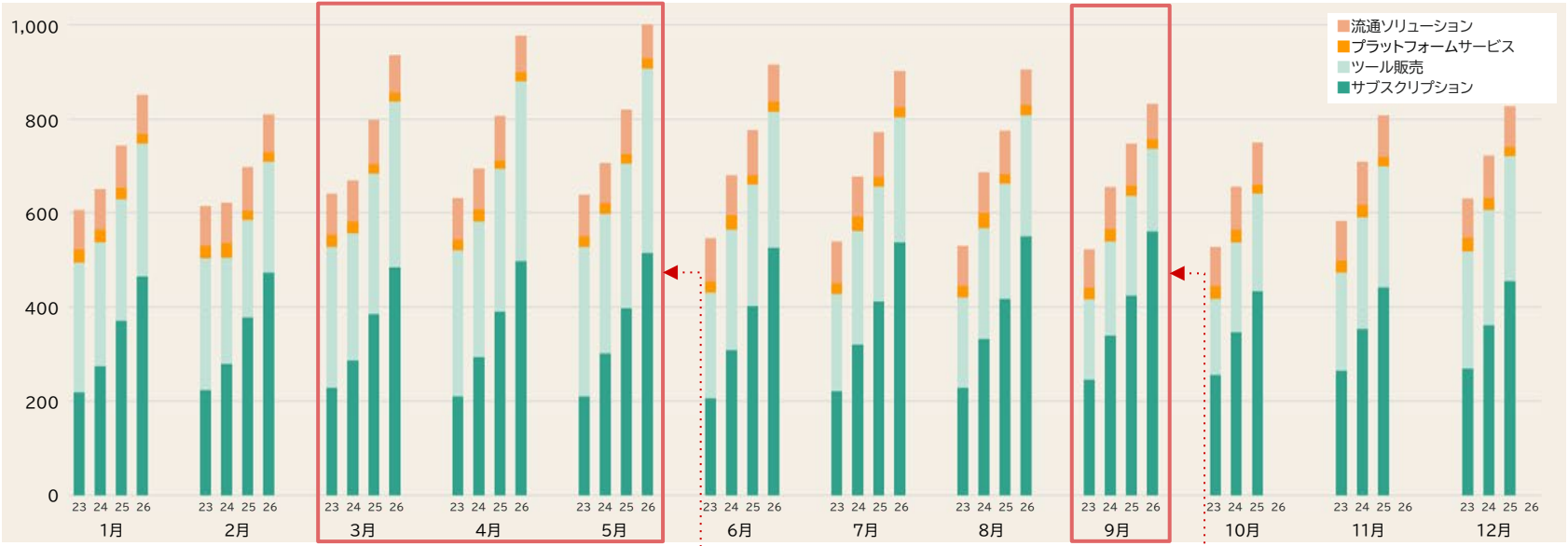
	利用者数	1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月
2024年	累計	8,363,385	8,468,239	8,585,307	8,693,667	8,801,454	8,929,352	9,054,656	9,176,596	9,298,658	9,408,838	9,520,267	9,655,270
	新規登録	117,993	104,854	117,068	108,360	107,787	127,898	125,304	121,940	122,062	110,180	111,429	135,003
2025年	累計	9,780,600	9,885,832	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	12,071,888	12,336,703	12,562,613	12,794,936	13,084,092	13,328,126	13,562,227	13,764,754			
	新規登録	246,707	203,416	264,815	225,910	232,323	289,156	244,034	234,101	202,527			

（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（3か月移動平均）月次事業進捗

■3か月移動平均の売上推移

（単位：百万円）



3か月移動平均のため、毎年3月に実施するメジャーバージョンアップによるツール販売（買い切り版）の売上増加の影響が5月まで反映。

ツール販売：毎年9月に実施の販売キャンペーンを2026年は10月に変更、9月の販売実績には同キャンペーンによる売上を含まない。
なお、10月に実施した販売キャンペーンは堅調な実績となり、10月のツール販売は増加する見込み。

（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などが含まれます。
プラットフォームサービスには、CLIP STUDIO WEBサービスでの売上などが含まれます。
流通ソリューションには、電子書籍に関連する売上などが含まれます。

参考資料：分野別売上（3か月移動平均）月次事業進捗

CELSYS

■3か月移動平均の売上推移

（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	80	79	78	77	79	77	76	76			
	プラットフォームサービス		20	19	20	20	21	21	21	21	21			
	ツール販売		283	237	352	381	392	289	266	258	176			
	サブスクリプション		465	473	485	498	515	526	538	550	560			

3か月移動平均のため、毎年3月に実施するメジャーバージョンアップによるツール販売（買い切り版）の売上増加の影響が5月まで反映。

ツール販売：毎年9月に実施の販売キャンペーンを2026年は10月に変更、9月の販売実績には同キャンペーンによる売上を含まない。
なお、10月に実施した販売キャンペーンは堅調な実績となり、10月のツール販売は増加する見込み。

（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などが含まれます。
プラットフォームサービスには、CLIP STUDIO WEBサービスでの売上などが含まれます。
流通ソリューションには、電子書籍に関連する売上などが含まれます。



参考資料①

- 月次事業進捗
- 中期経営計画の進捗状況
- クリエイターサポート分野(拡大フェーズ)
- クリエイタープラットフォーム分野(準備フェーズ)

参考資料②

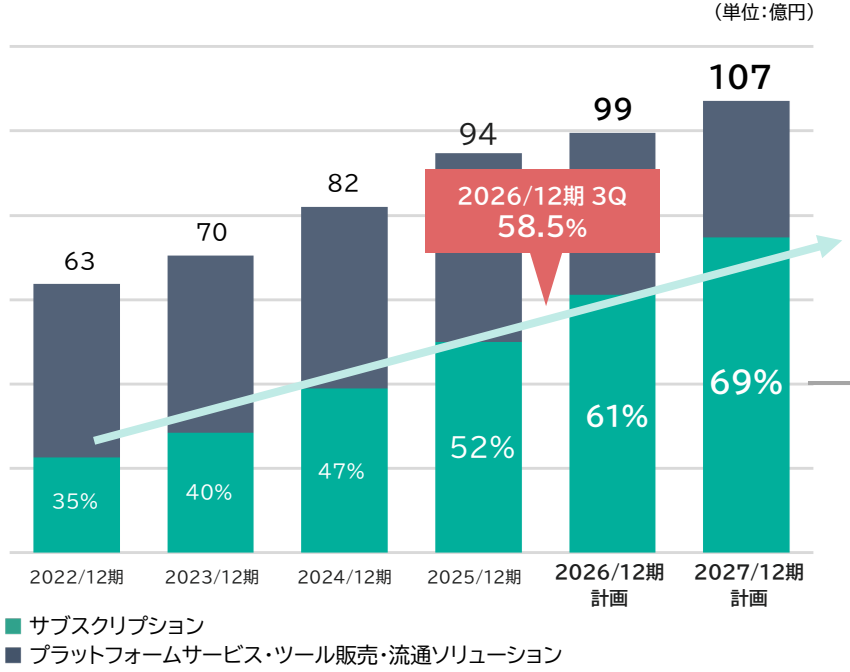
- サービス概要と活動状況

参考資料：中期経営計画の重要ポイント

サブスクリプション契約の促進

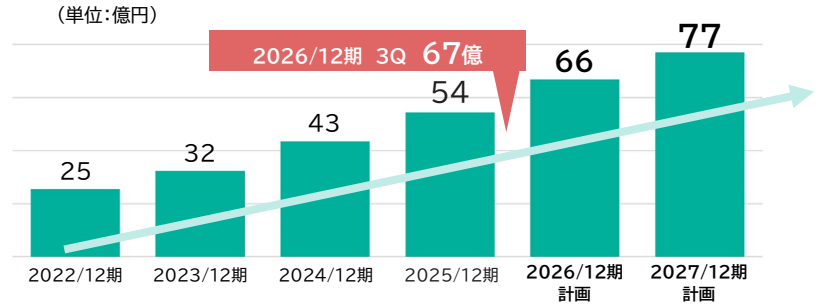
サブスクリプション売上の伸びが全体売上の増加を牽引する計画。
サブスクリプション売上を全体の売上構成の約2/3とし、安定かつ高利益率の収益構造を目指す。

売上構成と推移



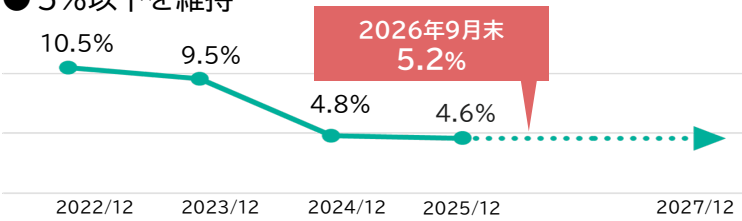
サブスクリプション売上ARR推移

●契約数増加の施策を実施し、継続して成長



チャーンレート推移

●5%以下を維持



参考資料：中期経営計画-非財務政策　経営革新に向けた取り組み

CELSYS

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　完了

●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　推進中

●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
- 若手（新卒）採用・育成の強化

活動　IR体制の強化　完了

●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取材に経営陣が出席、社内重要会議等で共有

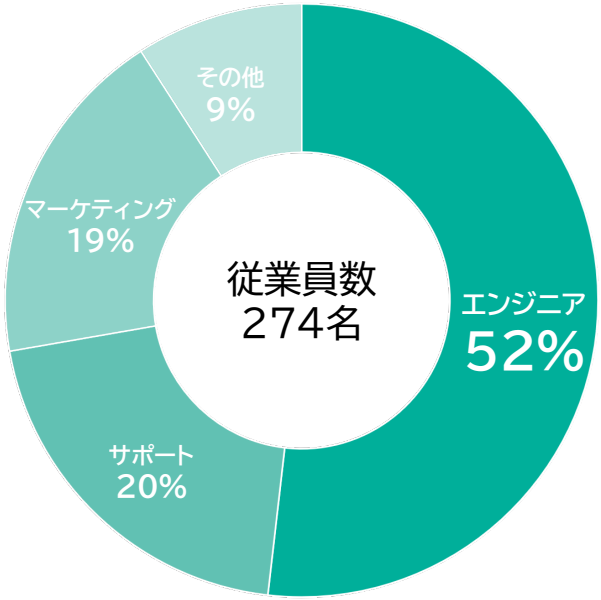
*2025年12月末をもって廃止

参考資料：中期経営計画-非財務政策　人的資本最適化への取り組み

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材

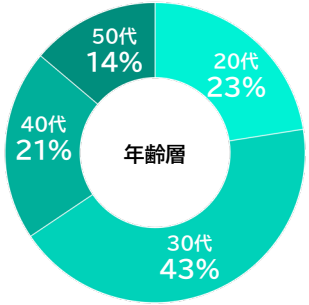
全世界に向けたマーケティング活動やユーザーニーズ対応を自社で行うことで、対応速度や品質を向上。

グローバル人材 17%
（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



女性一般管理職割合
35%



2026年9月末現在



参考資料①

- ❑ 月次事業進捗
- ❑ 中期経営計画の進捗状況
- ❑ クリエイターサポート分野(拡大フェーズ)
- ❑ クリエイタープラットフォーム分野(準備フェーズ)

参考資料②

- ❑ サービス概要と活動状況

CELSYS

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

参考資料：ビジネスモデル：サブスクリプション売上による安定した収益

CELSYS

CLIP STUDIO PAINTは、中長期での安定収益向上を目的に、サブスクリプションモデルによる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。

	買い切りモデル	サブスクリプションモデル
ユーザーの初期投資額（利用開始のしやすさ）	高価（利用開始しにくい）	**廉価（利用開始しやすい）**
当社の収益効果の発生時期	短期	**中・長期**

注力中

国内外ライセンス提供例

サブスクのお得感

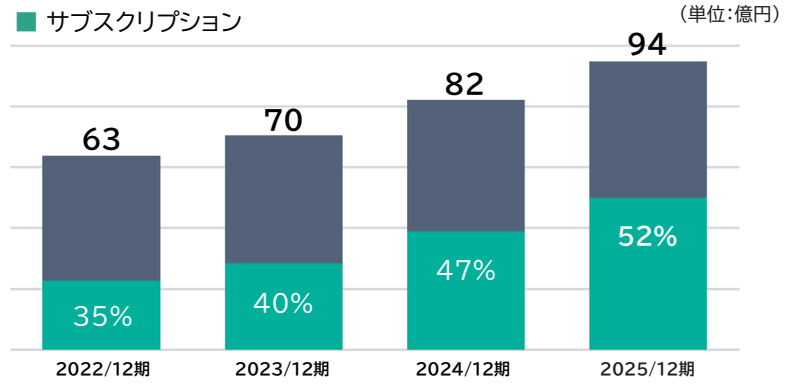
CLIP STUDIO PAINT PRO

買い切りモデル 2026年3月 価格改定

サブスクリプションモデル*1		買い切りモデル（一括払い）	
月額プラン	年額プラン	新規購入	バージョンアップ*2
480円	3,000円	6,900円	2,900円
$4.49	$26.99	$63.00	$23.19

*1 サブスクリプションの1デバイスプラン契約の場合
*2 バージョンアッププランはVer.4.0からVer.5.0へのバージョンアップの場合。（詳細）

全社売上に占めるサブスクリプション売上の推移



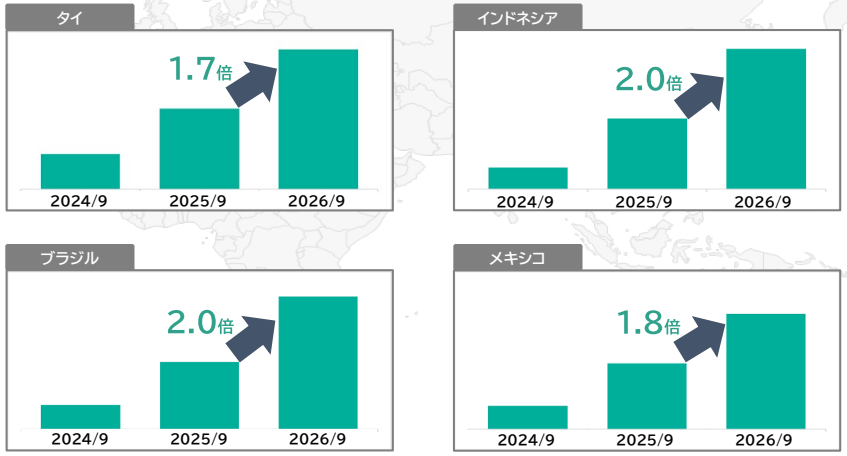
サブスクリプションモデルと並行して販売を継続している買い切り版は、新規ユーザー獲得キャンペーンによる収益貢献や、サブスクリプション契約に抵抗があるユーザーのニーズに応えられるメリットがあり、サブスクリプションモデルを補強することで収益の最大化を目指しています。
なお、買い切り版は追加のサブスクリプション契約またはバージョンアップ料金を支払うことで、新機能が利用できる提供モデルとなっています。

参考資料：新規ユーザー獲得に向けたグローバル展開での取り組み

新興国マーケティングにも注力、新規ユーザー数増加中

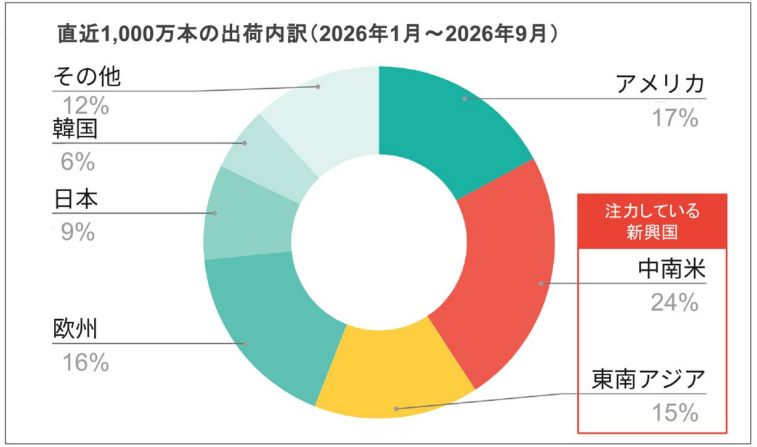
- 実績がある欧米、日本、韓国等への展開強化は継続して実施。
- さらに、人口が多い新興国に対する展開を強化し、新規ユーザー獲得を目指す。
- 各国で主流の決済手段に継続して対応し、見込み顧客の最大化を図る。
  2026/12 1Qより新たに銀聯カード（中国）、Naver Pay・新韓カード、ほか（韓国）に対応。

新興国でのサブスクリプション契約推移*1



*1 2024年9月～2026年9月のサブスクリプション累計契約数比較。

直近は新興国の出荷本数が増加*2



*2 直近の出荷本数エリア別比較。

参考資料：若年層やライト層の新規ユーザー取り込み・モバイル端末施策

CELSYS

スマホ向け施策

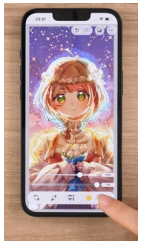
新端末対応（大画面折りたたみスマホ）UI/UX改善・機能拡充

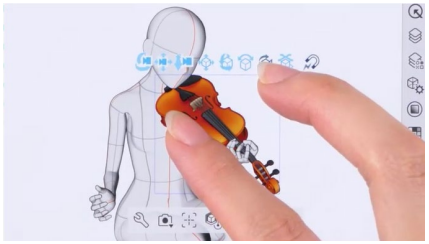


Apple製、初の折りたたみ端末
iPhone Duo対応



motorola製、折りたたみ端末
スマホ初のプリインストール





タブレット向け施策

Androidのバンドル対応＆機能改善・拡充等







各社Androidタブレット増加中

Google年次開発者会議「Google I/O」にて

Android大画面デバイスに最適化された
アプリの事例として「CLIP STUDIO PAINT」紹介

**Android端末による
CLIP STUDIO PAINTユーザー（サブスク契約）増加
サブスクARR急伸**



参考資料①

- ❑ 月次事業進捗
- ❑ 中期経営計画の進捗状況
- ❑ クリエイターサポート分野(拡大フェーズ)
- ❑ クリエイタープラットフォーム分野(準備フェーズ)

参考資料②

- ❑ サービス概要と活動状況

CELSYS

新規プラットフォームサービスの継続開発と提供開始

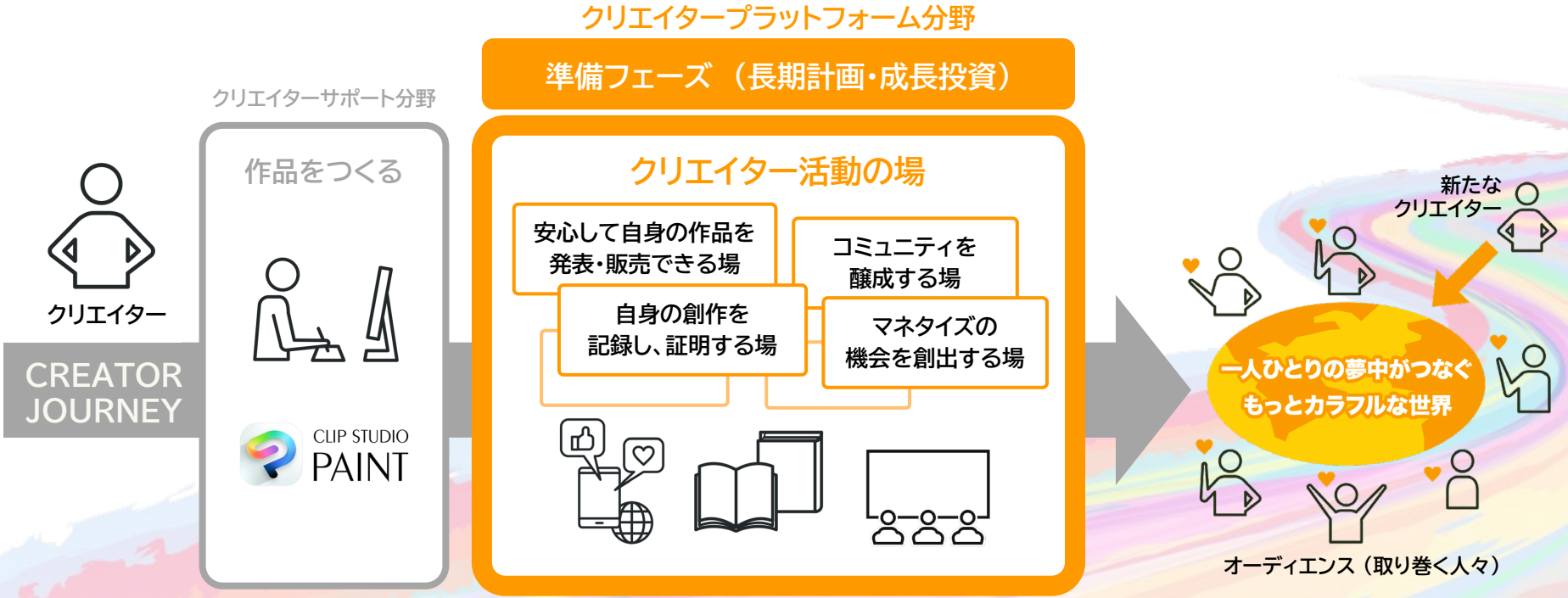
▼重点施策

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

参考資料：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。



参考資料：クリエイタープラットフォーム分野 活動トピックス①

CELSYS

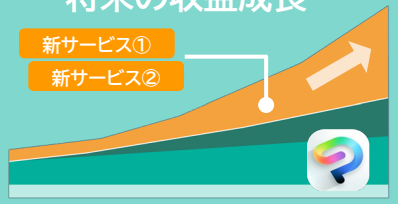
提供中のサービス強化と、新サービスの開発・提供を行い、収益成長を目指す

期待する効果

CLIP STUDIO PAINT

サブスク契約増
低チャーン維持

新サービス開発で
将来の収益成長



提供するサービス

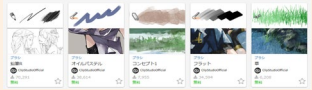
CLIP STUDIO PAINTを
使いこなすテクニックを提供するサービスの強化



■Q&Aコミュニティ



■描き方講座



■素材マーケットプレイス



■作品ビューア

本サービス利用
クリエイターが多数デビュー
KADOKAWAや講談社など
大手出版社での連載実績有

クリエイターが創作した作品の
活用を支援するサービスの強化



■編集者とクリエイターのマッチング



■漫画賞応募支援

プラットフォーム利用者

全世界で
1,300万人以上の
クリエイターが登録

開発中 新サービス ①

クリエイターのマネタイズ
支援サービス

開発中 新サービス ②

ユーザーコミュニティ強
化のためのサービス

参考資料：クリエイタープラットフォーム分野 活動トピックス②

CELSYS

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サービス

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大きな課題のひとつ(*)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	クリエイターの マネタイズポイント強化	IP事業者の クリエイター発掘
ファンからの支持	多様な収益機会の提供	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目指す。

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**

*引用元：国内クリエイターエコノミーに関する調査結果（2022年）



参考資料①

- ❑ 月次事業進捗
- ❑ 中期経営計画の進捗状況
- ❑ クリエイターサポート分野(拡大フェーズ)
- ❑ クリエイタープラットフォーム分野(準備フェーズ)

参考資料②

- ❑ サービス概要と活動状況

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］

CELSYS

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もとに独自に試算。
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：クリエイター向け創作アプリ「CLIP STUDIO PAINT」①

CELSYS

■ 主な特徴

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

CLIP STUDIO PAINT

- 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、デバイスを問わず利用可能

■ 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%



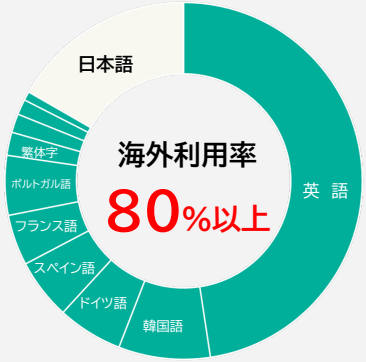
日本国内アニメーション制作
現場使用率*4
82%
（2023年調査 72%）

*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。

参考資料：クリエイター向け創作アプリ「CLIP STUDIO PAINT」②

■ 累計出荷本数と対応言語

世界の **7,000万人以上*1** のクリエイターが利用



順調に増加中

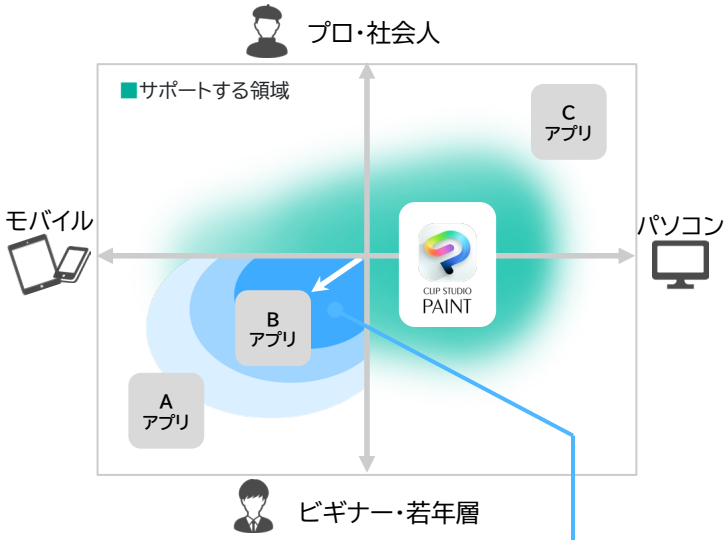
全世界11言語に対応

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

■ 利用状況

利用目的 割合*2	制作ジャンル 割合*3	使用端末 割合*4
趣味 ： 仕事	イラスト：アニメ＆漫画	PC：モバイル
9 ： 1	9 ： 1	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

*1 CLIP STUDIO PAINT 累計出荷本数ベース、体験版ユーザーおよびiPad版、iPhone版、Galaxy版、Android版、Chromebook版のインストール数を含む
*2,3,4 当社調べ

参考資料：「CLIP STUDIO PAINT」における3つの強み（優位性）

CELSYS

独自グラフィック技術へのこだわりと
アプリ企画・開発・運用ノウハウが蓄積
30年以上一貫してクリエイターに寄り添う

1.専門性



プロも愛用する高機能ながら、ユーザーを
意識した他では真似できない低価格設定

強み

グローバルで、コツや疑問を共有できる
強固なユーザーコミュニティを確立
全世界1.3億人がターゲット(P.4)

2.顧客目線

3.スケールメリット

参考資料：「CLIP STUDIO PAINT」が選ばれる理由

CELSYS



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
ユーザインタフェースも搭載。

CLIP STUDIO
PAINT





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。

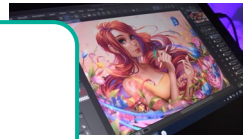
3Dによる作画支援機能
デッサン人形や3Dデータを活用可能
高品質な作品を効率的に制作できる。

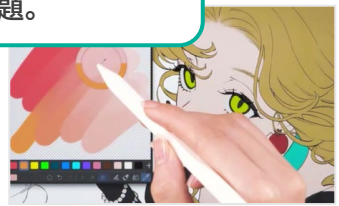
美しく滑らかな描き味
4万点以上のブラシが
使い放題。





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





参考資料：「CLIP STUDIO PAINT」ユーザー対応

CELSYS





CLIP STUDIO PAINT



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、随時社内共有できるツールを開発・運用



★ユーザーサポートに対する“ありがとう率”を重要KPIに
★グローバルでの言語対応（日本語・英語・韓国語等）
★回答時間をKPIに据え、対応スピードを意識した運用

参考資料：マーケティング活動 主な活動

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
全社員の
17%

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



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*



ブラジルを拠点に活動するイラストレーター・デザイナー
Mary Violin 様
（Instagramリール動画）

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*

*数値は2025/12期 海外実績のみ

参考資料：マーケティング活動「CLIP STUDIO PAINT」ユーザー獲得

CELSYS

オーガニック流入	検索・口コミ等・SNS投稿・各種コンテスト グローバルでコンテンツ浸透→潜在クリエイターを刺激（P.26）
プロモーション流入	WEB広告・イベント・アフィリエイト・インフルエンサーマーケティング 各種グローバルマーケティング展開（P.57）
アライアンス流入	デバイスメーカー・コンテンツ配信サイト・作品投稿プラットフォーム・出版社 パートナーとのプロモーション・バンドル対応（P.60）
教育機関流入	大学・専門学校・高校・オンライン教育プラットフォーム 教育機関へのライセンス提供（P.61）

CLIP STUDIO PAINT

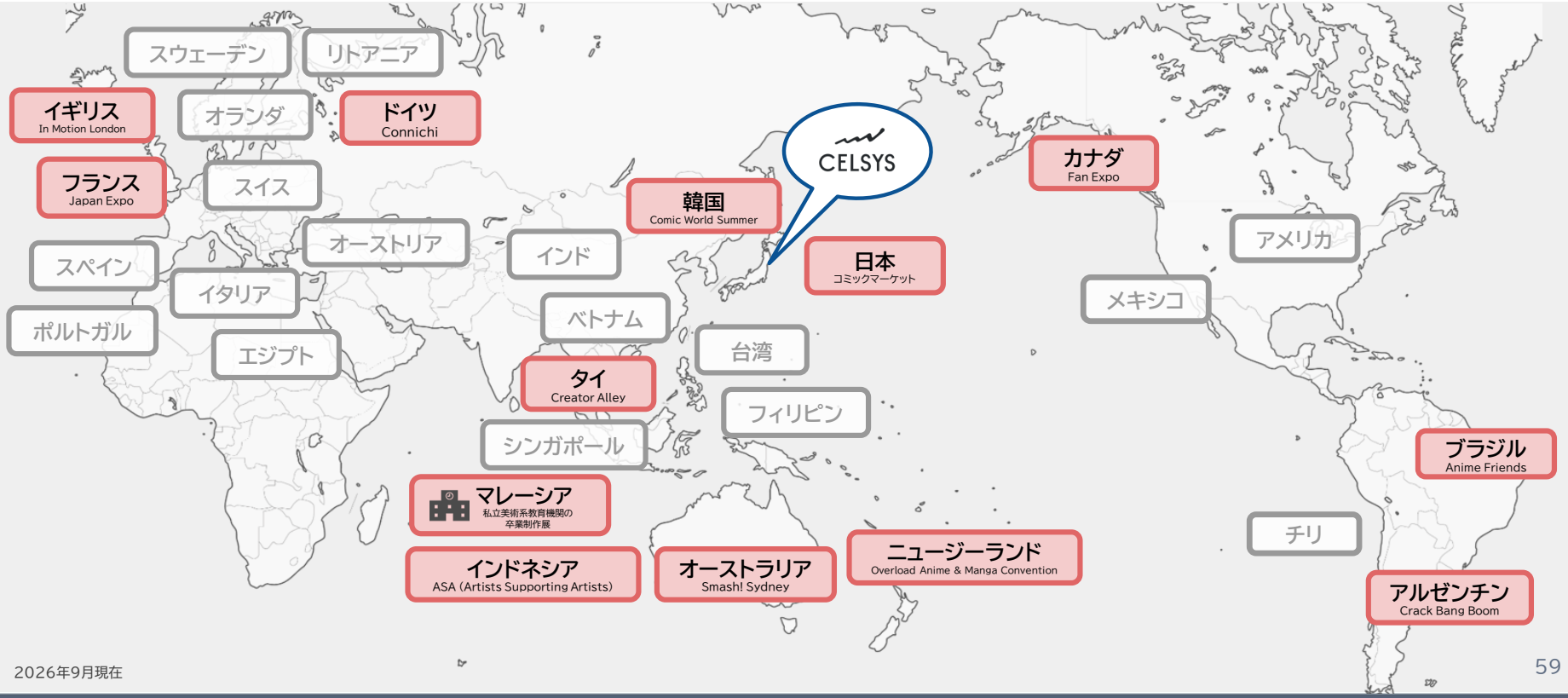
サブスク・買い切り



参考資料：マーケティング活動 リアルイベントへの出展・協賛

CELSYS

■ = 2026年7月～9月中の活動実績　■ = 活動実績のある国　= 教育機関との取り組み



2026年9月現在

参考資料：「CLIP STUDIO PAINT」のバンドル対応

CELSYS

デバイスメーカーとのバンドルを通じたプロモーション

ワコムやSamsungなど、グローバル展開しているデバイスへの「CLIP STUDIO PAINT」のバンドルやプリインストールを積極的に実施。

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
- 若年層へのアプローチ強化

バンドルビジネスのしくみ



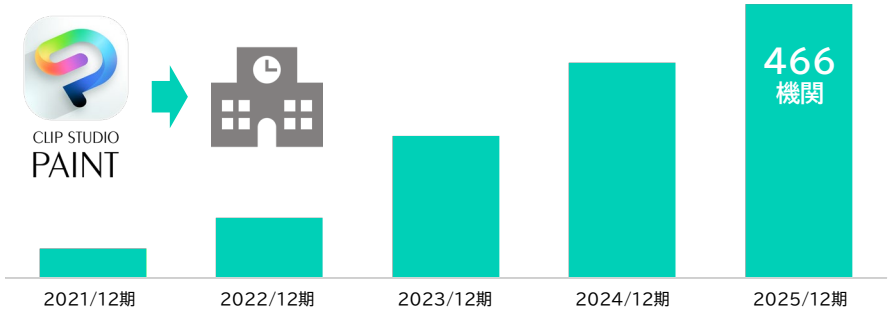
バンドルやプリインストールされたライセンスの期間終了後、継続利用はサブスクリプション契約へ移行 → 収益化

参考資料：業界および社会への貢献活動①

全世界のコンテンツ産業活性化に向けた社会貢献活動

教育機関への「CLIP STUDIO PAINT」提供を通じ、次世代クリエイターの創出・育成

世界のクリエイティブ系学校で利用増加中



提供先の一例

学校法人 日本財団ドワンゴ学園 （N中・N高・ZEN大学）	京都精華大学 （マンガ学部マンガ学科）	バンタン ゲームアカデミー東京校 （専門学校）
Dauphin County Technical School （北米・公立職業系高校）	De Montfort University （イギリス・公立大学）	SBS GAME ACADEMY （韓国・ゲーム系教育機関）

その他教育関連団体との取り組み

団体と連携し世界の教育機関への提供体制を構築

2026 NAEA NATIONAL CONVENTION | MARCH 5-7
CHICAGO
全米美術教育協会主催
国際クリエイティブイベント

DuocUC
チリの高等技術専門機関で開催
アニメーションイベント

student money matters
英国政府連携の団体
支援施策のクリエイティブツール公式パートナー

J-MANGA CREATE
デジタルクリエイター
育成プロジェクト

JPIC
出版文化産業振興財団が実施
日本・文化庁推進の事業

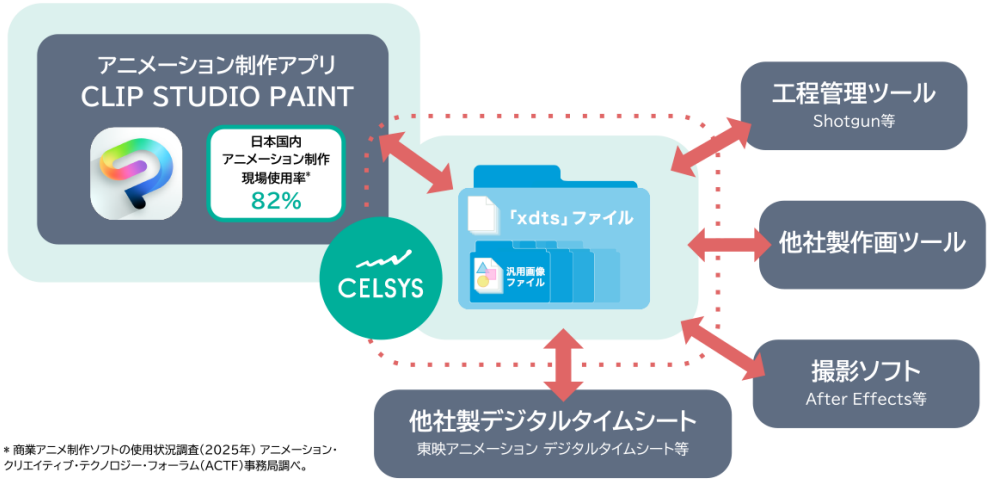
参考資料：業界および社会への貢献活動②

アニメーション制作の汎用規格フォーマットによりアニメ業界を支援

＜汎用規格フォーマット提唱の背景＞
- アニメ制作現場では分業制
- 会社・工程毎に使用ツールが異なり、データ連携がスムーズに進まない。

当社公開の汎用規格フォーマットで業界における効率的な制作環境づくりを支援

アニメーション制作の汎用規格フォーマット「xdts」によるデータ連携イメージ



＊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。

「xdts」：絵の動きやタイミングを管理するタイムシートの情報をデジタルデータとしてやり取りできるファイルフォーマット

参考資料：業界別「CLIP STUDIO PAINT」ユーザーの声

イラストレーター NEW

ASSETS素材にはとてもお世話になっています。特に細かい柄ものテクスチャやブラシは手で描くよりクオリティが高く時短になることが多く助かっています。仕上げなどで使用することが多いキラキラした不規則なものも手で描くと結構時間がかかるのでとても便利です。自分では思いつかなかったような質感になるブラシを見つけたりすると、それが生かされるような新しい表現をやってみたくなったりすることもあるのでとても刺激になります。
（森倉円さん×「創彩少女庭園」インタビュー記事より）

森倉円 様

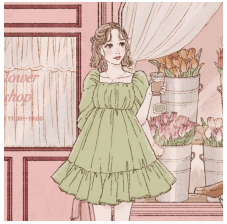


© KOTOBUKIYA

イラストレーター NEW

お仕事用のiPadを購入してから何かいいお絵描きアプリはないかな？と探していたところ、「CLIP STUDIO PAINT」に出会いました。ブラシの豊富さ、また滑らかな描き心地など…！もう「CLIP STUDIO PAINT」なしでは絵を描くことができない！と思ってしまうほどわたしにとって重要なアプリです。
（「CLIP STUDIO PAINT」ご使用コメントより）

やよい 様



© やよい

漫画家 NEW

友人のすすめでフルデジタル化したところ恐ろしくマンガを描くハードルが下がりました。下書きしなくていい！消しゴムかけなくていい！ベタをワンクリック！アナログの技術には尊敬しかありませんが、私みたいにそれがハードルになってマンガを描けないのはもったいない。私は「CLIP STUDIO PAINT」の機能をレイヤーとテキストと塗りつぶしくらいしか使えてないですが、最低限の機能でマンガは描ける。おかげでマンガ家になれました。クリップスタジオさん、ありがとうございます。
（「CLIP STUDIO PAINT」ご使用コメントより）

やじま 様
（作品：『ねこに転生したおじさん』）



© やじま／KADOKAWA

イラストレーター（海外） NEW

すべての機能やUI（操作画面）がよく考えられていて、描き手ごとの好みにあわせて自由にカスタマイズできますし、初心者でも迷わず直感的に使い始められます。一番のお気に入りは3Dキャラクターモデル機能で、ポーズ付けやライティング、体型比率の調整が手軽にできます。
（海外アーティストによる「CLIP STUDIO PAINT」活用紹介より）

Djamila Knopf 様
（ドイツ）



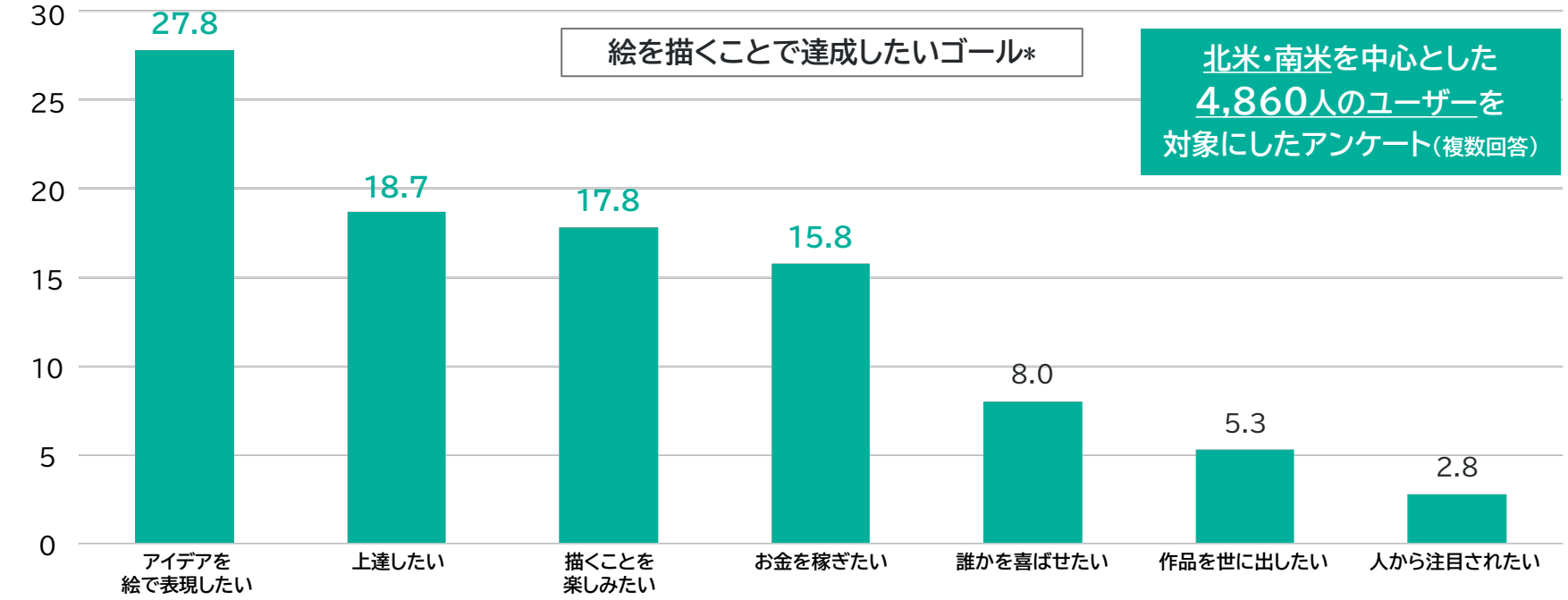
© Djamila Knopf

「CLIP STUDIO PAINT」事例紹介、インタビュー、SNS投稿等のコメントより一部抜粋

参考資料：「CLIP STUDIO PAINT」ユーザーの創作目的・目標

「描くことを楽しむ」、「上達を実感」、「創作物を表現・発表」等の「創作体験」に価値を見出している（P.25）。
「創作を通じてお金を稼ぎたい」というユーザーも一定数存在する［約16%］（P.49）。

（単位：%）



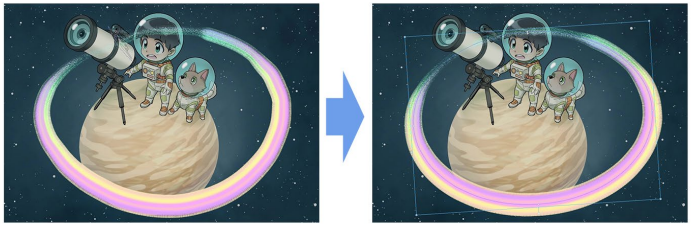
*当社実施「ユーザーアンケート2026 北米／南米」の結果より一部抜粋

参考資料：メジャーバージョンアップ（Ver.5.0）の主な内容

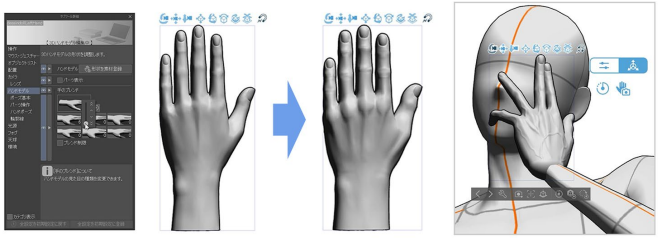
CELSYS

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



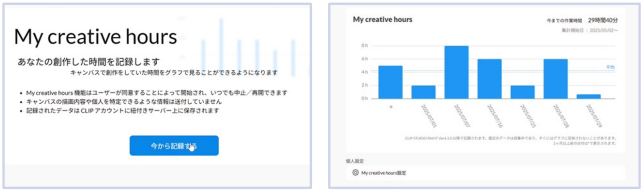
若年層・エントリーユーザー向け シンプルモードへの機能追加

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/202603/11 01/

参考資料：その他活動トピックス

CELSYS

■ ■ ■ ＝活動によって期待できる効果

2026年10月

「CLIP STUDIO PAINT」が、Samsung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。



CLIP STUDIO PAINT

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

2026年7～10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

2026年8月

「CLIP STUDIO PAINT」が、カナダのポップカルチャーイベント「FAN EXPO Canada 2026」に出展。

FAN EXPO CANADA

CLIP STUDIO PAINT

海外ユーザー増

サブスク契約者増

2026年7月

「CLIP STUDIO PAINT」が、南米最大級のアニメフェスティバル「Anime Friends 2026」（ブラジル）に協賛。

ANIME FRIENDS 26

CLIP STUDIO PAINT

海外ユーザー増

サブスク契約者増

全ての活動はこちら：https://www.celsys.com/irinfo_groupnews/&contents_type=7

参考資料：関税措置や為替変動などの外的要因による業績インパクト

CELSYS

■ 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、今後の業績の計画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

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11月6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。