



2026年11月期 第2四半期 決算説明資料

2026年7月17日
シリコンスタジオ株式会社
(証券コード : 3907)

INDEX

1. 2026年11月期 第2四半期 決算説明

2. 成長戦略

3. 2026年11月期 業績予想

APPENDIX : 会社概要

2026年11月期 第2四半期 決算ハイライト

1

事業環境

- ・物価高の影響による個人消費の落ち込みや、国際情勢等先行き不透明な状況が続く中、当社が強みを持つCG関連ビジネスに注力し、経営基盤を強化

2

業績

- ・産業界からの引き合いは旺盛も、エンターテインメント業界からの引き合いが足踏み
3DCG映像制作における、受注損失引当金繰入額79百万円の売上原価計上
- ・人材事業において、市場環境は厳しい中、新規市場開拓による収益改善に注力

売上高

1,909百万円

前期同期比 13.8%Down

営業利益

△185百万円

前期同期比 307百万円Down

当期純利益

△220百万円

前期同期比 398百万円Down

2026年11月期 第2四半期 業績

当社の開発推進・支援事業および人材事業は、特に2024年からの国内ゲーム業界の市場環境の悪化により、大きな影響を受けており、前年同期比減収減益という厳しい状況に直面

市況の変化に柔軟に対応し、各事業に応じたりカバリー戦略を確実に実施することで収益改善へ向けた取り組みを強化

経営成績（累計）

（単位：百万円）

	2025/11期 第2四半期	2026/11期 第2四半期	増減	
			金額	%
売上高	2,213	1,909	-304	-13.8%
売上原価	1,226	1,130	-95	-7.8%
売上総利益	987	778	-208	-21.2%
販売費及び一般管理費	865	964	98	11.4%
営業利益	121	-185	-307	-
経常利益	115	-185	-300	-
当期純利益	178	-220	-398	-

2026年11月期 第2四半期 業績：セグメント別

開発推進・支援事業、人材事業 両事業セグメントともに、減収減益
 全社費用は、新規事業立ち上げ等で増加

(単位：百万円)

		2025/11期 第2四半期	2026/11期 第2四半期	増減	
				金額	%
開発推進・支援	売上高	1,375	1,119	-255	-18.6%
	セグメント利益	217	0	-217	-99.7%
人材	売上高	838	789	-49	-5.9%
	セグメント利益	154	138	-16	-10.6%
全社費用		250	324	73	29.5%
合計	売上高	2,213	1,909	-304	-13.8%
	営業利益	121	-185	-307	-

セグメント別業績：①開発推進・支援事業

(単位：百万円)

	2025/11期 第2四半期	2026/11期 第2四半期	増減	
			金額	%
売上高	1,375	1,119	-255	-18.6%
受託開発	839	663	-176	-21.0%
ミドルウェア	299	312	13	4.4%
オンライン	236	143	-92	-39.1%
セグメント利益	217	0	-217	-99.7%

受託開発

- 受託開発の売上は、大型主要案件の終了に伴う売上減を他案件でカバーできず
- 昨年度に受注した3DCG映像制作案件に関し、当中間会計期間に売上計上できなかったこと、損失の発生に伴う受注損失引当金繰入額の売上原価への計上、遅延に伴うリソース不足による他新規案件の受注機会損失等が響き、大幅減収減益

ミドルウェア

- ライセンス収入、請負開発ともに前期並みの結果

オンライン

- オンラインソリューションにおいて、大手従来顧客によるサービス終了に伴う売上減（長期的・構造的な縮減）により減収

セグメント別業績：②人材事業

(単位：百万円)

	2025/11期 第2四半期	2026/11期 第2四半期	増減	
			金額	%
売上高	838	789	-49	-5.9%
セグメント利益	154	138	-16	-10.6%

<KPI>	有料職業紹介成約数	派遣稼働者延べ人数
	122名 前年同期比 13.5% 減	1,102名 前年同期比 5.7% 減

人材紹介	従来の大手顧客中心から、配信系エンターテインメント業界や中小スタジオを含め幅広く営業先の拡大に取り組むも、依然として厳しい状況
人材派遣	顧客の人材需要がミドルハイクラス重視である一方、派遣希望者はジュニア中心であることのミスマッチが進行し苦戦

2026年11月期 第2四半期 貸借対照表

自己資本比率は前事業年度末比3.8pt 減少し 62.4%

(単位：百万円)

	2025/11期末	2026/5月末	増減
流動資産	2,391	2,155	-236
うち現預金	1,591	1,183	-407
固定資産	411	462	51
資産合計	2,802	2,567	-235
流動負債	705	754	48
固定負債	242	211	-31
負債合計	948	965	17
うち有利子負債	339	274	-65
純資産合計	1,854	1,601	-252
負債・純資産合計	2,802	2,567	-235
自己資本比率	66.2%	62.4%	-3.8pt

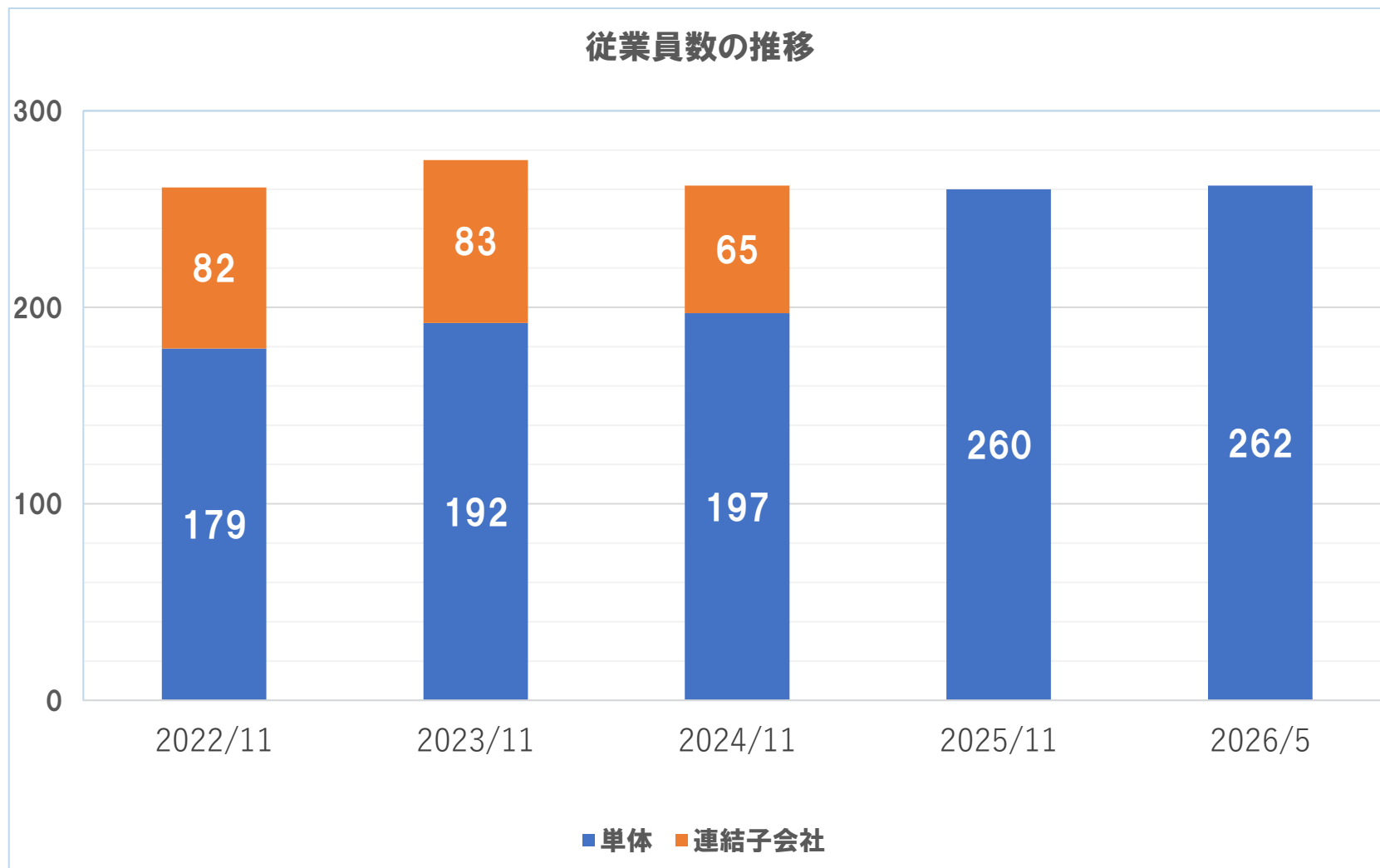
2026年11月期 第2四半期 キャッシュ・フローの概況

現金及び現金同等物は、前期末比 407百万円減少し 1,177百万円

(単位：百万円)

	2025/11期 第2四半期	2026/11期 第2四半期
営業活動によるキャッシュ・フロー	183	-253
投資活動によるキャッシュ・フロー	-17	-64
財務活動によるキャッシュ・フロー	138	-89
現金及び現金同等物の増減額	304	-407
現金及び現金同等物の期末残高	1,540	1,177

従業員数推移



1. 2026年11月期 第2四半期 決算説明

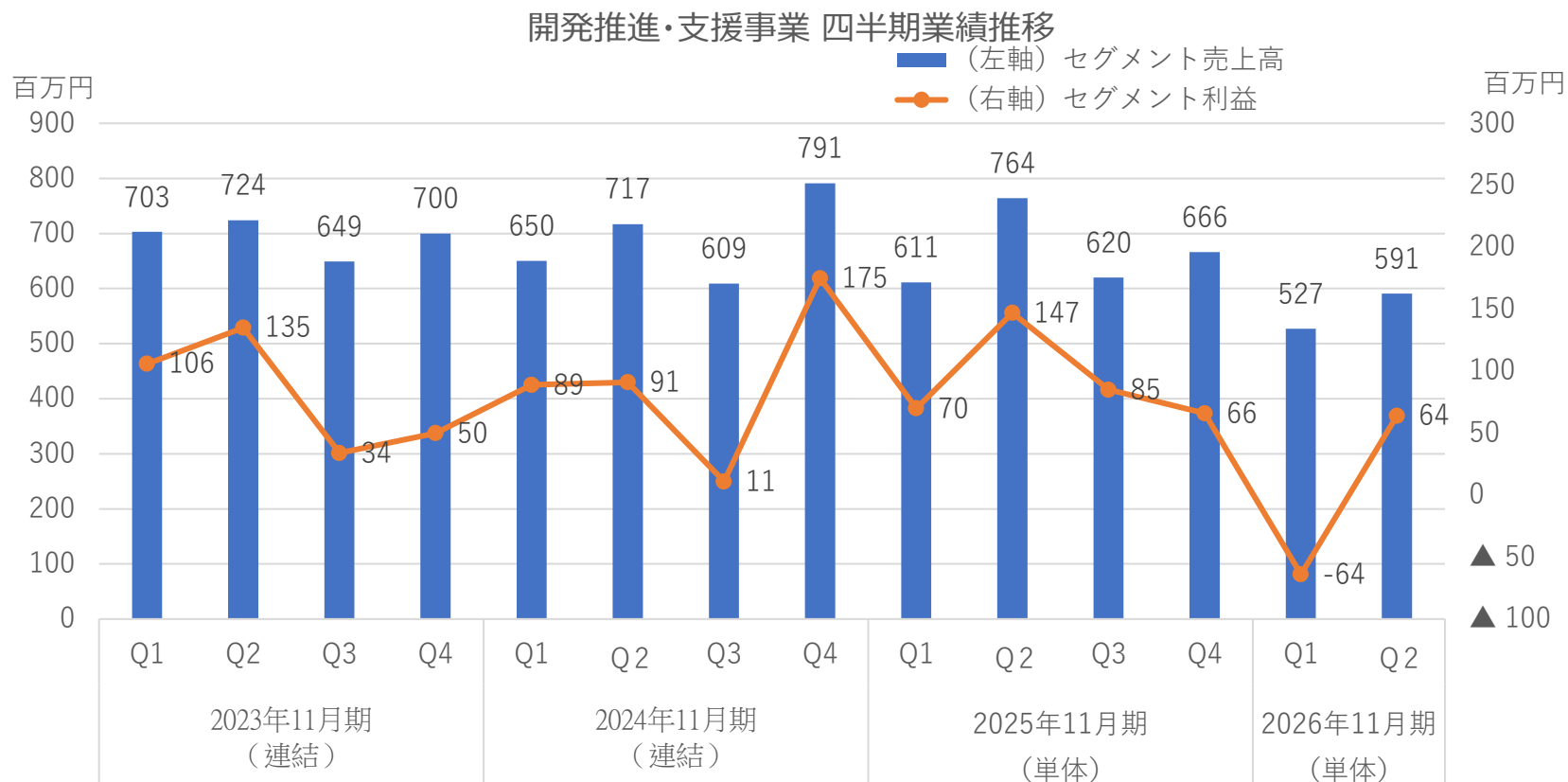
2. 成長戦略

3. 2026年11月期 業績予想

APPENDIX : 会社概要

開発推進・支援事業：四半期業績推移

高付加価値案件への軸足移行等の取組みにより業績面は安定し 事業基盤が整う
2025年11月期より子会社イグニス・イメージワークスを合併し、経営資源の集中と組織運営の効率化により、開発推進・支援事業の強化を図る



Physical AI Enablement Company

Physical AIの学習・検証・運用基盤を提供する会社
への飛躍を目指します

当社が持つ強みと、HW企業とのパートナーシップを生かし フィジカルAI領域へ事業を拡大

・ 市場動向

- GPU含むHWの普及に伴い、コンピュータ上での学習・検証・運用環境への需要拡大
- 「**Sim2Real**」と呼ばれる仮想空間での強化学習環境が、フィジカルAIの開発には必要不可欠に
- Sim2real基盤を専門的に提供できる国内プレイヤーは少ない

・ 当社の戦略

- 当社が長年培ってきたリアルタイムCG技術、デジタルツイン構築技術をもとにAI学習に必要な「Sim2Real」に対して、フィジカルAIソリューションを提供
- GPUワークステーションを提供するパートナーとの連携により、顧客基盤の構築拡大を図る
- 重点市場： ①製造業の管理 ②防衛 ③防災 ④宇宙

開発推進・支援事業：強み

強み
1

エンターテインメント業界で培った
リアルタイムCGの技術力、表現力、発想力

設立以来20年以上 高速かつ高精細な技術
が要求されるゲーム制作などの分野において最
先端リアルタイムCG技術を提供してきた実績

強み
2

さまざまなゲームエンジンとOmniverseの
活用ノウハウ

自社ゲームエンジン開発、他社ゲームエンジン
開発支援で蓄積された技術力

強み
3

ネットワーク技術＋クラウドサービス
活用ノウハウ

同時接続数万人規模のオンラインゲーム運営
で培ったネットワーク構築力

リアルタイムCG技術を軸にコンサルティングを通じ、お客様の課題をワンストップで解決

コンサル
ティング

企画

設計

開発

運用

※OmniverseはNVIDIA社の提供ソリューション

開発推進・支援事業：事業内容

リアルタイムCG技術を軸に、高い技術力が求められるコンサルティングからアセット制作まで引き合いは多岐にわたる

エンターテインメント業界向け

ソフトウェア開発環境構築支援

3DCGミドルウェア提供

オンラインゲームNW構築・運営

3DCGアニメーション制作（国内/外）

産業界向け

ゲームエンジン及びOmniverse活用支援

CGデジタルツイン（広域地図）構築支援

Simulation to Real環境構築

AI用強化学習・検証システム提供

クライアントの課題に真摯に向き合いソリューションを提供

※OmniverseはNVIDIA社の提供ソリューション

1. 技術力を活かした高付加価値案件の獲得

→ **フィジカルAI専門チームの発足と検証開発環境への投資**

2. アライアンスの積極活用

営業・開発パートナーとの協業を強化し産業界・防衛官庁案件のカバレッジ強化

→ **特定業界向け営業提携、防衛官庁領域におけるスペシャリスト人材の採用**

3. ミドルウェアのリブランディング

新しい取組みとサービス展開の促進

→ **Bone Dynamicsの更なる浸透、YEBIS4/Enlightenの機能拡充**

4. マーケティング強化による案件獲得強化

科学的な分析に基づく案件獲得手法の適用

→ **全社ウェブサイトの改修と連携、分析に基づく施策実行、コラム配信の強化**

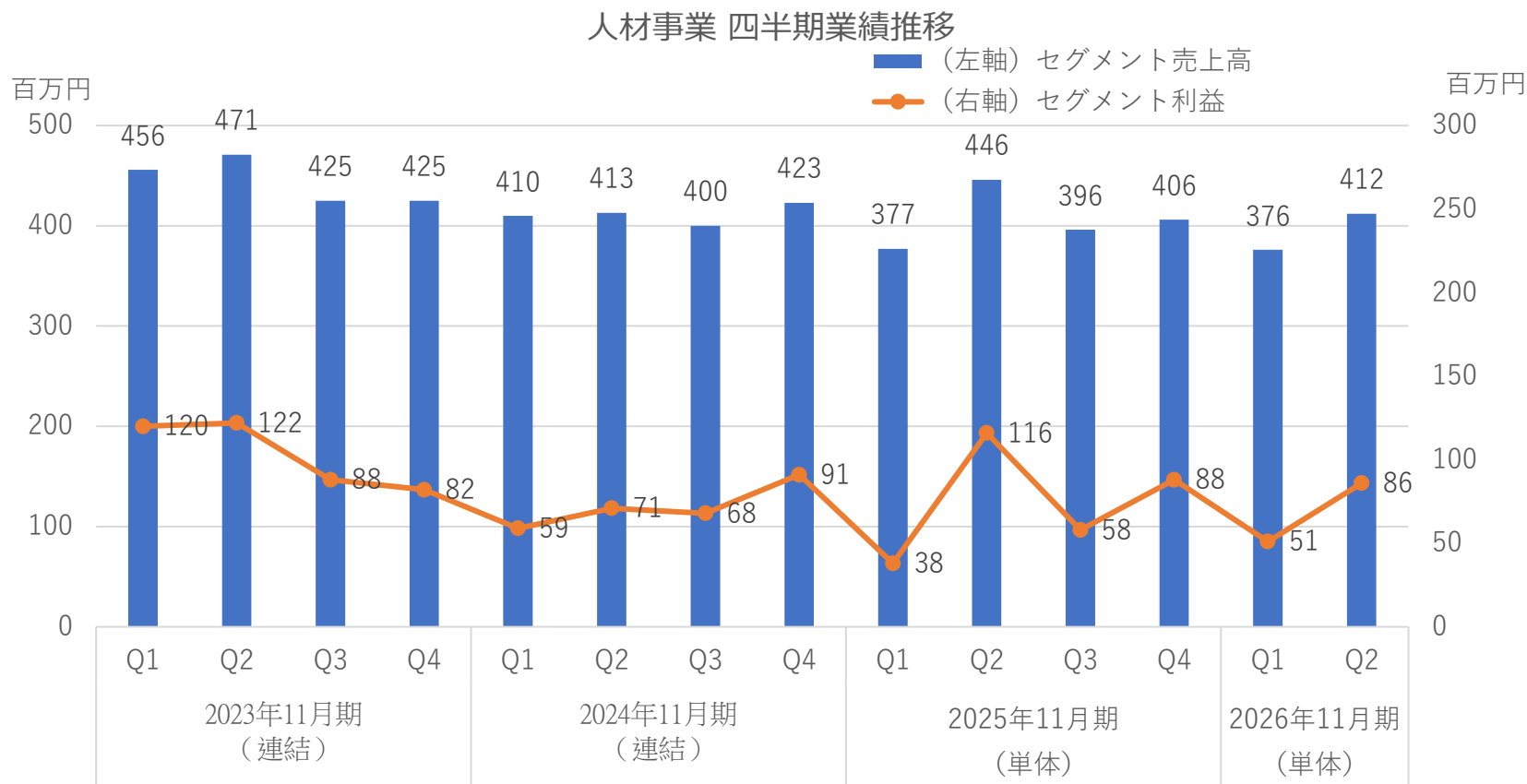
5. 中長期で収益源となる製品開発、横展開できる製品・サービスの開発

→ **クラウドネイティブな新規オンラインビジネスの開発（新グラフィック技術の活用）**

人材事業：四半期業績推移

当社の強みであるゲーム企業の採用意欲の減退傾向

配信系エンターテインメント業界などへのアプローチや、クライアント企業・求職者双方に満足して頂けるようなサービス向上への取組みを強化



人材事業：強み

強み
1

開発現場への理解度

自社がCG関連の先端技術等を提供する開発会社という強みを活かし、開発現場が求めるニーズを的確に理解した上での提案

強み
2

人材に対する理解度

クリエイティブ職に高い知見のあるプロフェッショナルであるキャリアアドバイザーが、求職者の立場に立って質の高いカウンセリングを行い、最適な求人を紹介

強み
3

業界との強いパイプ

2003年の事業開始以来、ゲーム・映像業界に特化した人材サービスを展開しており、大手企業から新興企業まで多くの企業との強い信頼関係に基づく取引実績

技術者とクライアント企業をマッチングするための登録サイト「シリコンスタジオエージェント」を運営



Silicon Studio Agent

ゲーム会社、CG・映像業界で働くなら！シリコンスタジオ エージェント
クリエイターの派遣・求人情報はシリコンスタジオにお任せ下さい！

経験が活かせる！中途採用

**ゲーム会社のお仕事数
2000件以上!!**

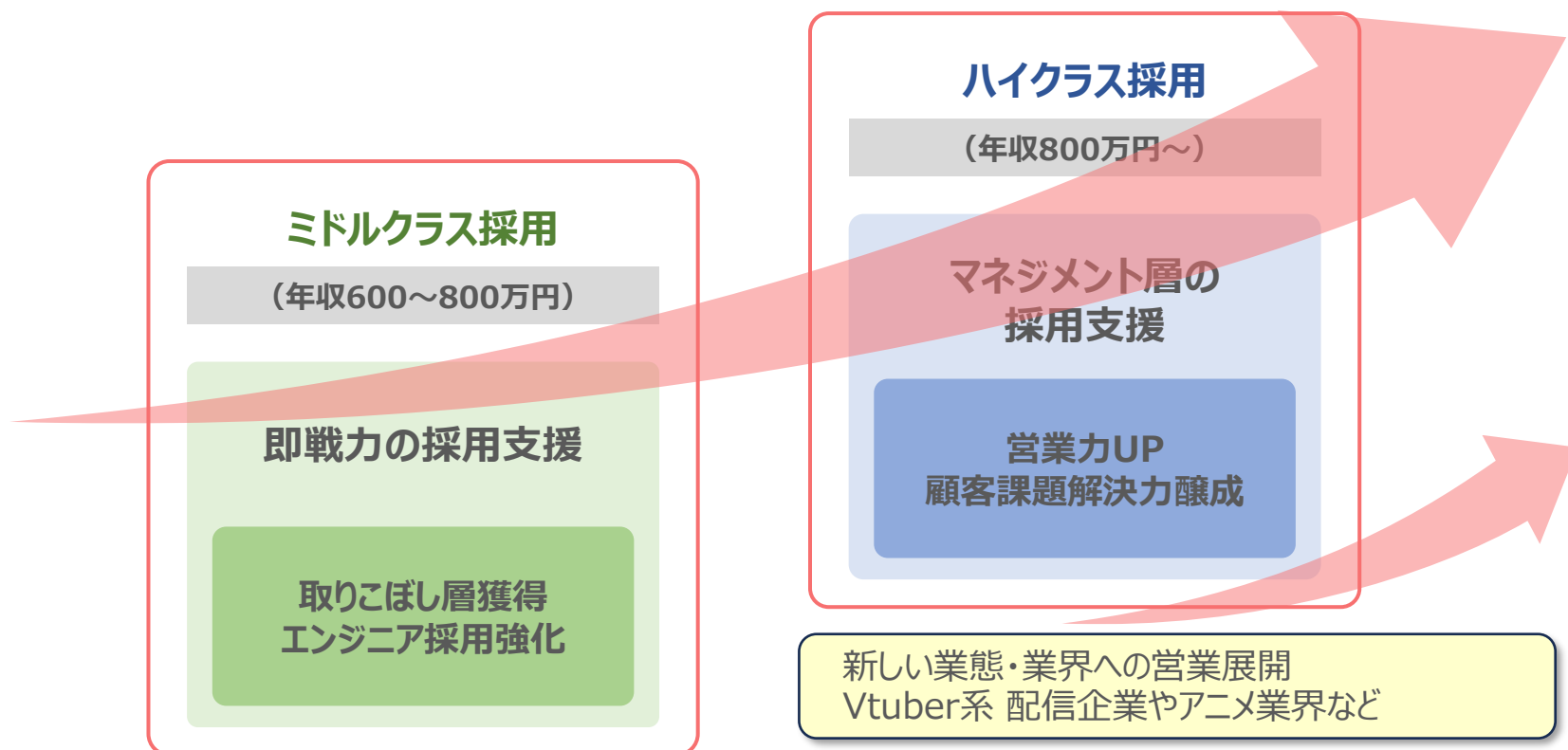
本当に面白いゲームが作りたい。
ゲーム業界特化の転職エージェント！業界取引90%以上！
業界との太いパイプで一流企業案件のご紹介も可能。
圧倒的なマッチング力で貴方のキャリアアップをお約束します。

1分で登録完了
無料
転職相談
する

- ゲーム・映像業界に特化した人材紹介・派遣サービス
- 国内ゲーム関連企業、映像業界や配信系といったエンタメ関連企業の多くと取引
- 公開求人と非公開求人合わせて常時4,700件以上掲載
- 登録者数は約32,000名

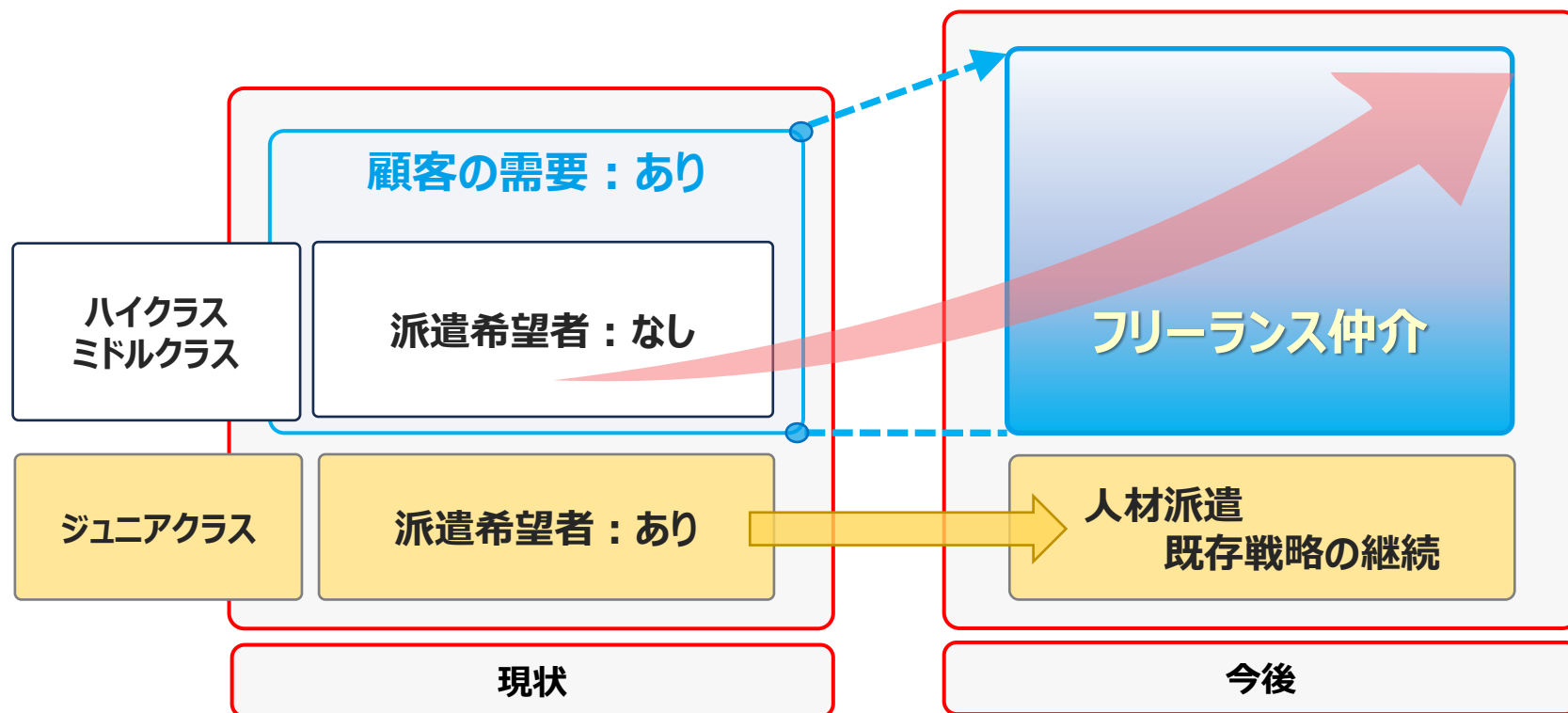
人材事業：成長戦略（人材紹介）

- ミドル・ハイクラスサービス深耕による有料職業紹介サービス成長と、営業強化による人材派遣稼働者数増加による業績成長を図る
- Vtuber系 配信企業やアニメ業界など、新しい業界や、ネット上の消費者行動に目を向けた柔軟な戦略で新しい需要の開拓も重要



人材事業：成長戦略（ストック型人材事業）

- 派遣という雇用形態では、ミドル・ハイクラスの人材が集まりにくい
- フリーランスという働き方で人材をマッチングさせ、ストック型の売上構築の新市場を作る



1. 2026年11月期 第2四半期 決算説明

2. 成長戦略

3. 2026年11月期 業績予想

APPENDIX : 会社概要

2026年11月期 業績予想

開発推進・支援事業における、3DCG映像制作案件に係る受注損失引当金繰入額79百万円の売上原価への計上、およびその後の事業環境の変化や案件進捗を勘案した結果、通期業績が当初計画を大きく下回り、営業赤字となる見通し
なお、期末配当については、通期業績予想を踏まえ、無配とさせていただく予定

(単位：百万円)

	2025/11期 実績	2026/11期 予想	増減	
			金額	%
売上高	4,303	4,231	-72	-1.7%
営業利益	147	-200	-347	-
経常利益	148	-198	-346	-
当期純利益	206	-228	-434	-
年間配当金	10円	0円	-	-

APPENDIX : 会社概要

会社概要

社 名	シリコンスタジオ株式会社
証 券 コード	3907（東証スタンダード市場）
設 立	1999年 11 月
上 場 日	2015年 2 月 23 日
所 在 地	東京都渋谷区恵比寿 1 -21- 3 NRビル
資 本 金	466百万円（2025年11月末現在）
売 上 高	4,303百万円（2025年11月期）
事 業 内 容	開発推進・支援事業、人材事業
従 業 員 数	262名（2026年5月末現在）
関 係 会 社	株式会社イリンクス（持分法適用会社）

シリコンスタジオの経営理念とミッション

経営理念

シリコンスタジオグループは、
エンターテインメントを通じて培った世界最先端の想像力と技術力でカスタマーの課題を解決し、社会貢献に努めます

ビジョン

世界最高レベルの技術力をもって、
創る人と愉しむ人に感動を与えることを目指す

沿革

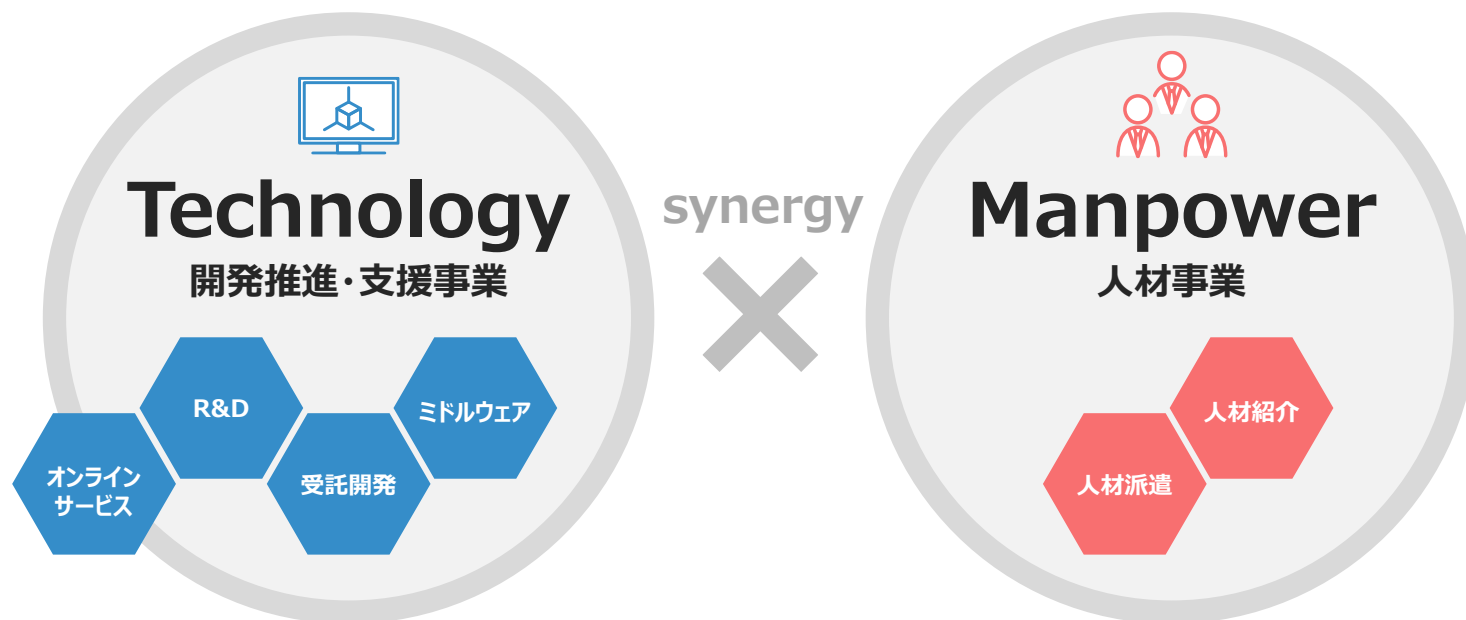
- 1999年11月** 米国Silicon Graphics Inc.の日本法人として設立された日本SGI株式会社の関連会社として設立
- 2000年 1月** 日本SGI株式会社より受け入れた移籍社員30名の陣容で営業開始。リアルタイムグラフィックス※1に関する事業を幅広く展開
- 2000年10月** Intrinsic Graphics Inc.社(現 Vicarious Visions社)とゲームソフトウェア開発用ミドルウェアに関する業務提携契約を締結。PlayStation2向けに「Alchemy」の開発を開始（開発推進・支援事業を開始）
- 2001年12月** ゲームソフトウェア開発用ミドルウェア「Alchemy」のライセンスをIntrinsic Graphics Inc.社から受け、国内各社向けに提供開始
- 2003年12月** コンテンツ・クリエイターの人材派遣事業を開始（人材事業を開始）
- 2007年 2月** 自社開発ミドルウェアであり画面のクオリティを飛躍的に向上させるポストエフェクトライブラリ※2機能を有する「YEBIS」をリリース
- 2008年 1月** ゲーム開発本部を発足し自社企画ゲームコンテンツ制作を開始（コンテンツ事業を開始）
- 2009年 2月** 3DCGコンテンツの開発を目的として、イグニス・イメージワークス株式会社を設立
- 2010年 1月** オンラインエンターテインメントのサーバーに関するコンサルテーション業務を開始
- 2011年 2月** オールインワンゲームエンジン※3「OROCHI」発売開始
- 2014年 8月** ポストエフェクトミドルウェア「YEBIS 3」の販売を開始
- 2015年 2月** 東京証券取引所マザーズに上場
- 2015年 8月** リアルタイムレンダリングエンジン「Mizuchi」販売開始
- 2017年 5月** リアルタイムグローバルイルミネーションミドルウェア「Enlighten」の全世界におけるソフトウェアライセンス、販売、開発およびサポート権を取得
- 2018年 7月** コンテンツ事業を会社分割により新設会社に承継させたうえで、その株式を譲渡（コンテンツ事業から撤退）
- 2024年 12月** 当社グループ事業再編の一環として、連結子会社イグニス・イメージワークス株式会社を吸収合併
- 2025年 12月** 東京証券取引所スタンダード市場に上場

※1 リアルタイムグラフィックスとは、コンピュータ上で3D画像を高速に生成する技術を指し、ゲーム等のユーザーによる即時操作が可能な動画を表示するために利用されます。

※2 ポストエフェクトライブラリとは、ポストエフェクトの処理をライブラリで再現したプログラムを指します。ポストエフェクトとは、描画処理が完了した後の1枚の絵に対してかけるエフェクトを指します。ライブラリとは、汎用性の高い複数のプログラムを再利用可能な形でひとまとまりにしたものを指します。

※3 オールインワンゲームエンジンとは、ゲーム開発に必要な広範囲の機能を有したツールやライブラリを指し、グラフィックス、音響、物理シミュレーション、ゲームロジック等を含みます。ゲーム開発者は開発の効率化と高度な技術の導入を目的としてゲームエンジンを利用します。

先端リアルタイムCG技術、オンライン技術、
コンシューマゲーム開発技術等を提供する **開発推進・支援事業**、
ゲーム・映像業界に特化した
人材紹介・派遣サービスを提供する **人材事業** を展開



業績推移

(単位：百万円)

	連結					単体
	2020/11期	2021/11期	2022/11期	2023/11期	2024/11期	2025/11期
売上高	4,134	3,986	4,510	4,554	4,414	4,303
開発推進・支援事業	2,221	2,310	2,763	2,776	2,767	2,661
人材事業	1,829	1,668	1,746	1,777	1,646	1,641
その他	83	7	0	0	0	0
営業利益	73	△ 96	381	238	143	147
開発推進・支援事業	103	12	425	326	366	369
人材事業	415	340	445	412	289	301
その他	5	0	△ 0	0	0	0
全社費用	△ 450	△ 448	△ 491	△ 500	△ 514	△ 523
経常利益	77	△ 71	394	246	142	148
親会社株主に帰属する 当期純利益	16	△ 101	254	200	87	206

Ideas × Art × Technology

技術力・表現力・発想力を兼ね備えたCGソリューションプロバイダー

当社は自社開発による数々のミドルウェアを有し、CG（コンピューターグラフィックス）の黎明期から今日に至るまでCG関連事業に取り組み、「技術力」「表現力」「発想力」の研鑽を積み重ねてきました。これら3つの力を高い次元で融合させ、CGが持つ可能性を最大限に発揮させられること、それが私たちの強みです。

CGは、いまやエンターテインメント分野における映像表現だけでなく、土木建築・自動車といった産業分野における可視化やHMI（ヒューマンマシンインターフェイス）への活用、AIの学習データへの活用など、その可能性を広げています。

主要製品



実写やCGによるリアルタイムビジュアルに様々なエフェクトを付加できるミドルウェア。実写作品さながらに熱気、湿気、眩しさなどを感じられるビジュアルを作り出すことが可能



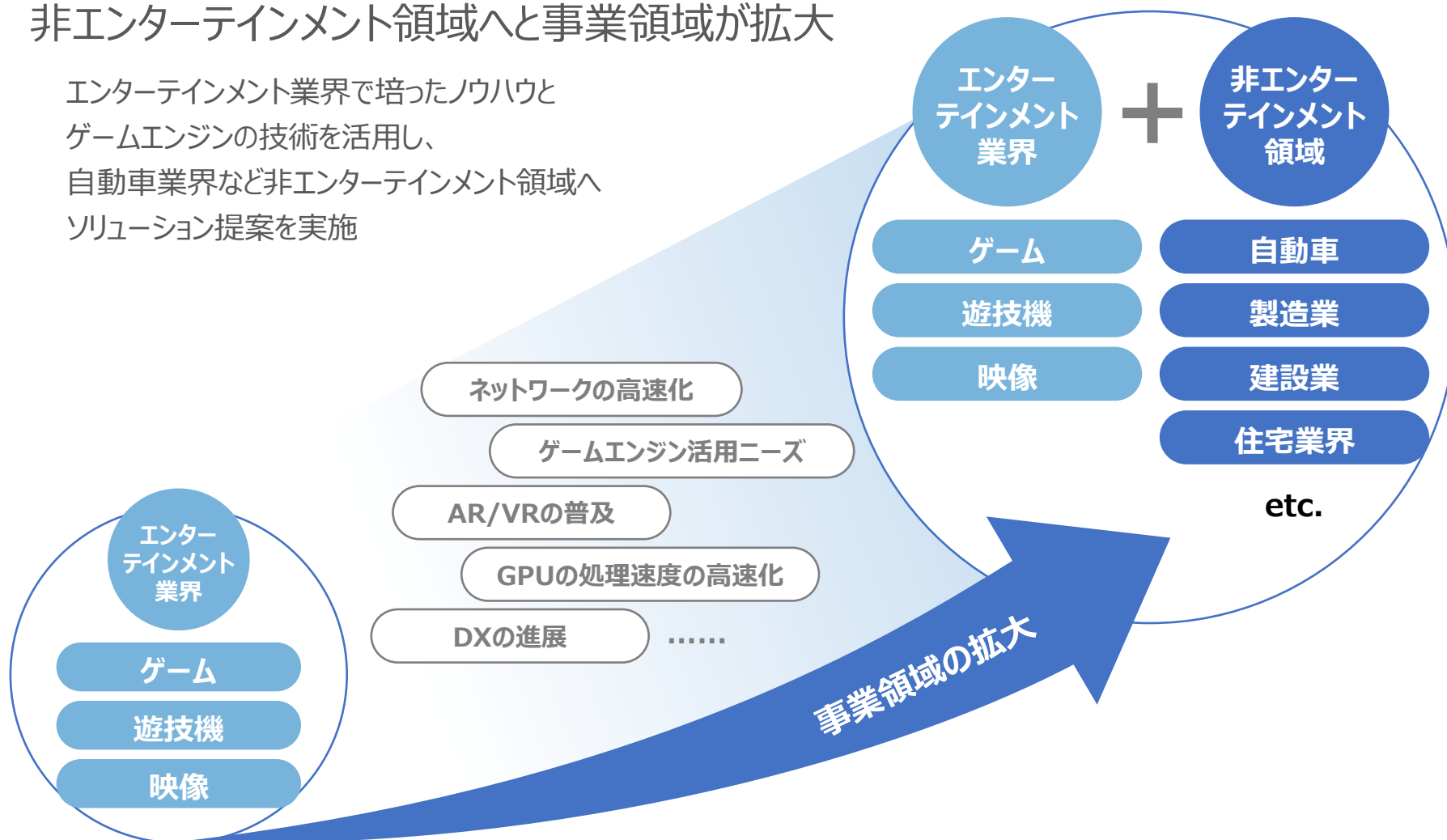
(エンライトウン)

大域照明とも呼ばれるグローバルイルミネーションをリアルタイムに処理するミドルウェア。高品質で絶妙に調和の取れた照明効果を短時間で可能にし、リアルな品質のグラフィックスを実現

※競合製品は存在しないものの、汎用ゲームエンジンでも類似効果を出すことは可能。汎用ゲームエンジンに当社ミドルウェアをアドオンすることでよりフォトリアルなCG表現が可能

非エンターテインメント領域へと事業領域が拡大

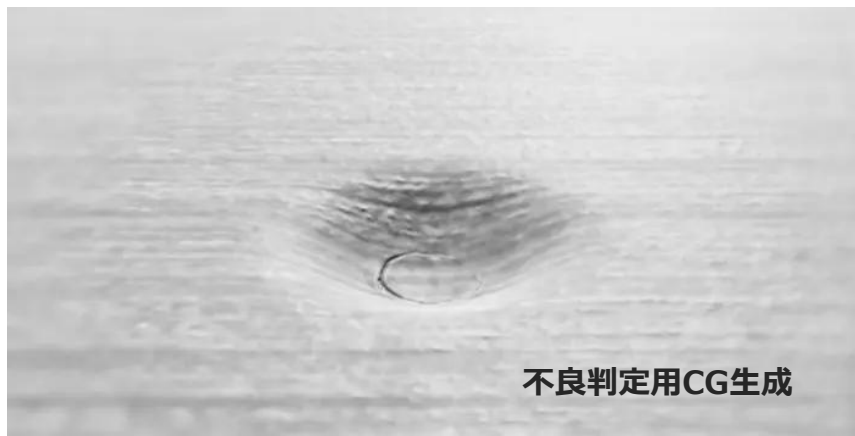
エンターテインメント業界で培ったノウハウと
ゲームエンジンの技術を活用し、
自動車業界など非エンターテインメント領域へ
ソリューション提案を実施



開発推進・支援事業 非エンターテインメント領域向けサービス①

BENZaiTEN : AI・機械学習・画像認識ソリューション

CGを活用したAIによる画像認識を構築するソリューション。学習用の教師画像としてのCG画像提供・生成ツールの開発から、推論アルゴリズムによる画像認識システムの構築まで、一貫してサポート



CARLAソリューション： 研究開発にすぐに使える走行シミュレータ構築支援

日本仕様のリアルな走行環境をCARLA上に再現。国内での自動運転等の開発に最適なシミュレーター環境を提供。研究開発の初期から即戦力となる環境構築を支援することが可能



開発推進・支援事業 非エンターテインメント領域向けサービス②

センサー情報や位置情報などのROSデータ連携を活用したデジタルツインのソリューション

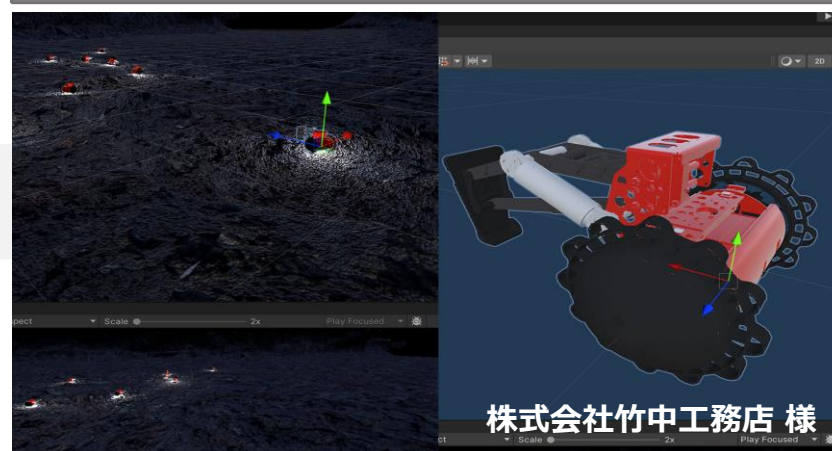
※ROS : Robot Operating System

山岳トンネル工事の自動化

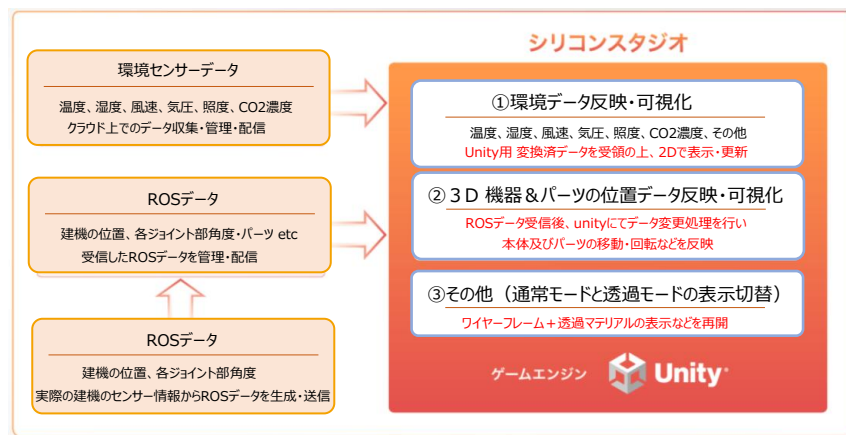


現場トンネル内の環境や建設重機の状態を
仮想空間にリアルタイムで可視化

小型群ロボット月面シミュレーション



月面に配置されたロボット群が、自律的に活動し、人の
活動拠点を構築するための研究開発



本資料における注意事項等

- 本資料には、将来の見通しに関する記述が含まれています。これらの記述は、当該記述を作成した時点における情報に基づいて作成されたものにすぎません。さらに、こうした記述は、将来の結果を保証するものではなく、リスクや不確実性を内包するものです。実際の結果は環境の変化などにより、将来の見通しと大きく異なる可能性があることにご留意ください。
- 上記の実際の結果に影響を与える要因としては、国内外の経済情勢や当社の関連する業界動向等が含まれますが、これらに限られるものではなく、さまざまな要因によって、大きく差異が発生する可能性があります。
- また、本資料に含まれる当社以外に関する情報は、公開情報等から引用したものであり、かかる情報の正確性、適切性等について当社は何らの検証を行っておらず、またこれを保証するものではありません。

IR に関するお問い合わせ シリコンスタジオ株式会社 I R 担当 Email : ir@siliconstudio.co.jp