



2024年11月期 決算説明資料

2025年1月24日
シリコンスタジオ株式会社
(証券コード：3907)

INDEX

1. 2024年11月期 連結決算説明

2. 成長戦略

3. 2025年11月期 業績予想

APPENDIX：会社概要

2024年11月期 連結決算ハイライト

1

事業環境

- ・ 産業界・官公庁からデジタルツイン案件の引き合いが増加

2

業績

- ・ 人財事業における市況の悪化などにより 減収減益
- ・ エンターテインメント系の大型プロジェクトの縮小

売上高

4,414 百万円

前期比3.1% down

営業利益

143 百万円

前期比40.0% down

当期純利益

87 百万円

前期比56.3% down

2024年11月期 連結業績

人材紹介事業におけるゲーム企業の急激な採用意欲減退による売上の大幅な落ち込みに加え、開発推進・支援事業におけるゲーム環境開発請負の減少、子会社の事業構造改革による売上減により、全体として減収減益となりました。

(単位：百万円)

	2023/11期	2024/11期	増減	
			金額	%
売上高	4,554	4,414	▲140	▲3.1%
うち子会社	776	692	▲83	▲10.8%
売上原価	2,599	2,518	▲81	▲3.1%
売上総利益	1,954	1,895	▲59	▲3.0%
販売費及び一般管理費	1,715	1,752	37	2.2%
営業利益	238	143	▲95	▲40.0%
うち子会社	▲1	8	9	—
経常利益	246	123	▲123	▲49.7%
当期純利益	200	87	▲113	▲56.3%

2024年11月期 連結業績：セグメント別

- 開発推進・支援事業は、第4四半期の案件数持ち直しにより、最終的に 減収増益。
- 人材事業は、紹介・派遣 共に市況の悪化の影響を受け、減収減益となりました。

(単位：百万円)

		2023/11期	2024/11期	増減	
				金額	%
開発推進・支援	売上高	2,776	2,767	▲9	▲0.3%
	セグメント利益	326	366	40	12.3%
人材	売上高	1,777	1,646	▲131	▲7.4%
	セグメント利益	412	289	▲123	▲30.0%
全社費用		500	514	14	2.8%
連結合計	売上高	4,554	4,414	▲140	▲3.1%
	営業利益	238	143	▲95	▲40.0%

セグメント別業績：①開発推進・支援事業

(単位：百万円)

	2023/11期	2024/11期	増減	
			金額	%
売上高	2,776	2,767	▲9	▲0.3%
受託開発	1,876	1,703	▲173	▲9.2%
ミドルウェア	563	591	28	5.0%
オンライン	336	473	137	41.0%
セグメント利益	326	366	40	12.3%

- 受託開発は、ゲーム開発環境構築支援等エンターテインメント業界からの受注が足踏み状態で減収。一方で、産業界からの汎用エンジンを使用した開発の引き合いは増加した。
- ミドルウェアライセンスは、請負開発が堅調に推移し増収。
- オンラインソリューションは、オンラインゲーム向けのサーバー開発、運用の案件継続や受託開発のセグメント売上区分の見直しで増収

セグメント別業績：②人材事業

(単位：百万円)

	2023/11期	2024/11期	増減	
			金額	%
売上高	1,777	1,646	▲131	▲7.4%
セグメント利益	412	289	▲123	▲30.0%

<KPI>

有料職業紹介成約数
266名
前期比 31,3% down

派遣稼働者延べ人数
2,326名
前期比 2.9% up

- ゲーム業界全般の市況の急激な悪化による、ゲーム企業のクリエイティブ人材の採用意欲の減退により、紹介事業が大幅な落ち込み。
- 人材派遣サービスは、前年比の稼働者数を復調させたが、高単価の職種の案件減少により、派遣希望者が減るといった理由で減退。

2024年11月期 連結貸借対照表

自己資本比率は前期末比 3.4 pt増加し59.0%

(単位：百万円)

	2023/11期末	2024/11期末	増減
流動資産	2,684	2,486	▲198
うち現預金	1,509	1,242	▲266
固定資産	475	459	▲16
資産合計	3,159	2,945	▲213
流動負債	1,025	989	▲36
固定負債	376	217	▲159
負債合計	1,401	1,206	▲194
うち有利子負債	437	265	▲172
純資産合計	1,758	1,738	▲19
負債・純資産合計	3,159	2,945	▲213
自己資本比率	55.6%	59.0%	3.4pt

2024年11月期 キャッシュ・フローの概況

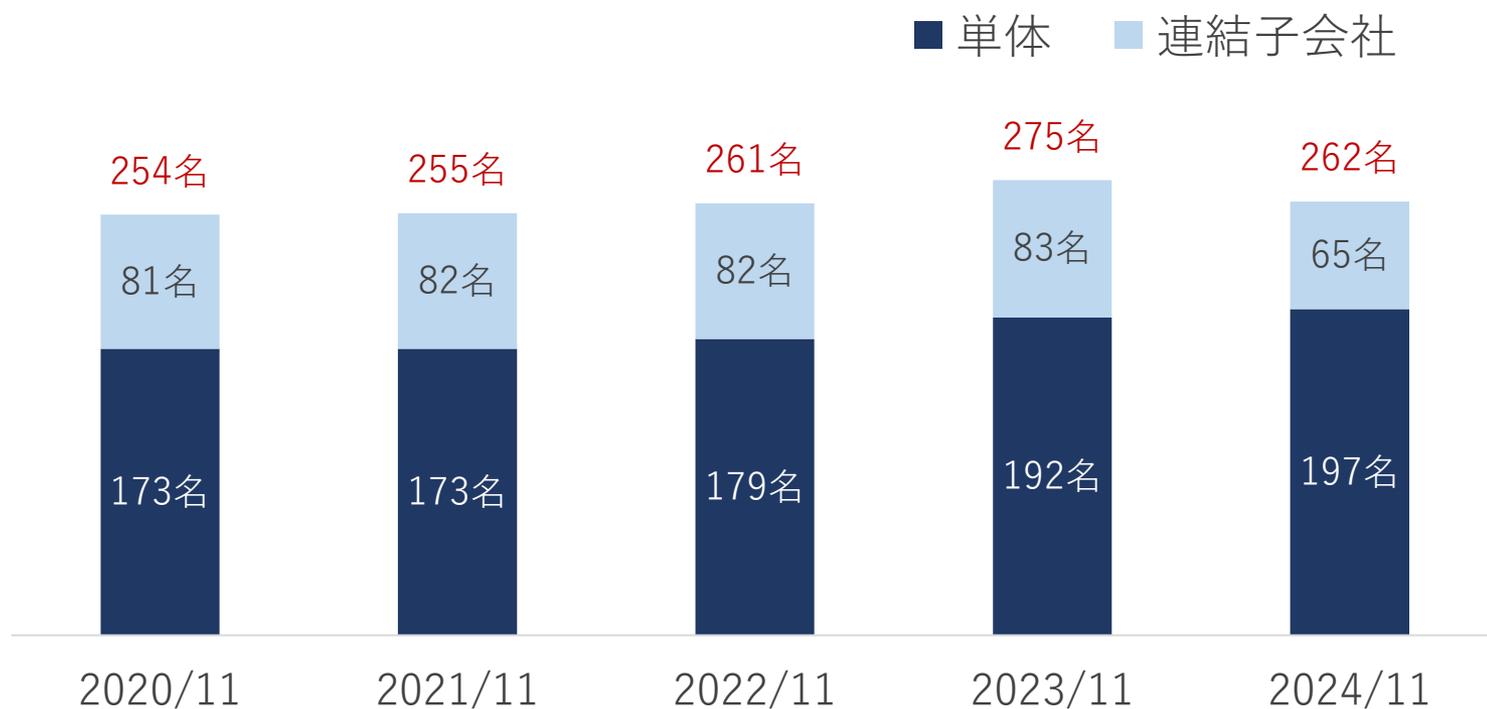
現金及び現金同等物は、前期末比 266百万円減少し 1,236百万円

(単位：百万円)

	2023/11期	2024/11期
営業活動によるキャッシュ・フロー	121	92
投資活動によるキャッシュ・フロー	▲8	▲82
財務活動によるキャッシュ・フロー	▲289	▲276
現金及び現金同等物の増減額	▲176	▲266
現金及び現金同等物の期末残高	1,503	1,236

従業員数推移

エンジニア、営業など、各職種で柔軟な採用活動を継続



子会社 イグニス・イメージワークス株式会社の吸収合併

- 当社は、当社事業再編の一環として、経営資源の集中と組織運営の効率化及び開発推進・支援事業の強化のために、子会社イグニス・イメージワークス株式会社の吸収合併を実施しました。
- これに伴い、2024年12月1日をもって、社内の組織体制を改変「イグニス・イメージワークス事業本部」を発足。これまでの体制と機能を再構築の上、新体制の活動を再スタートさせていただいております。
- これまでイグニス・イメージワークスで運営して参りましたコンピューター・グラフィックスを用いた映像の企画・制作事業は、本合併後も当社で継続して参ります。

1. 2024年11月期 連結決算説明

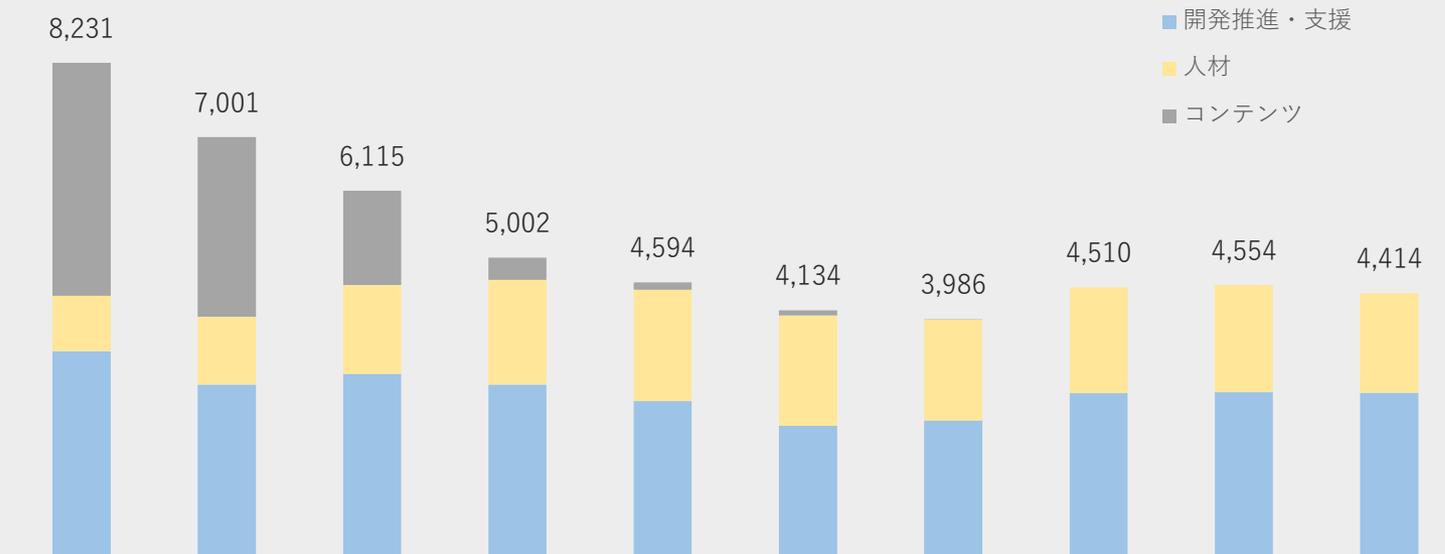
2. 成長戦略

3. 2025年11月期 業績予想

APPENDIX：会社概要

業績推移

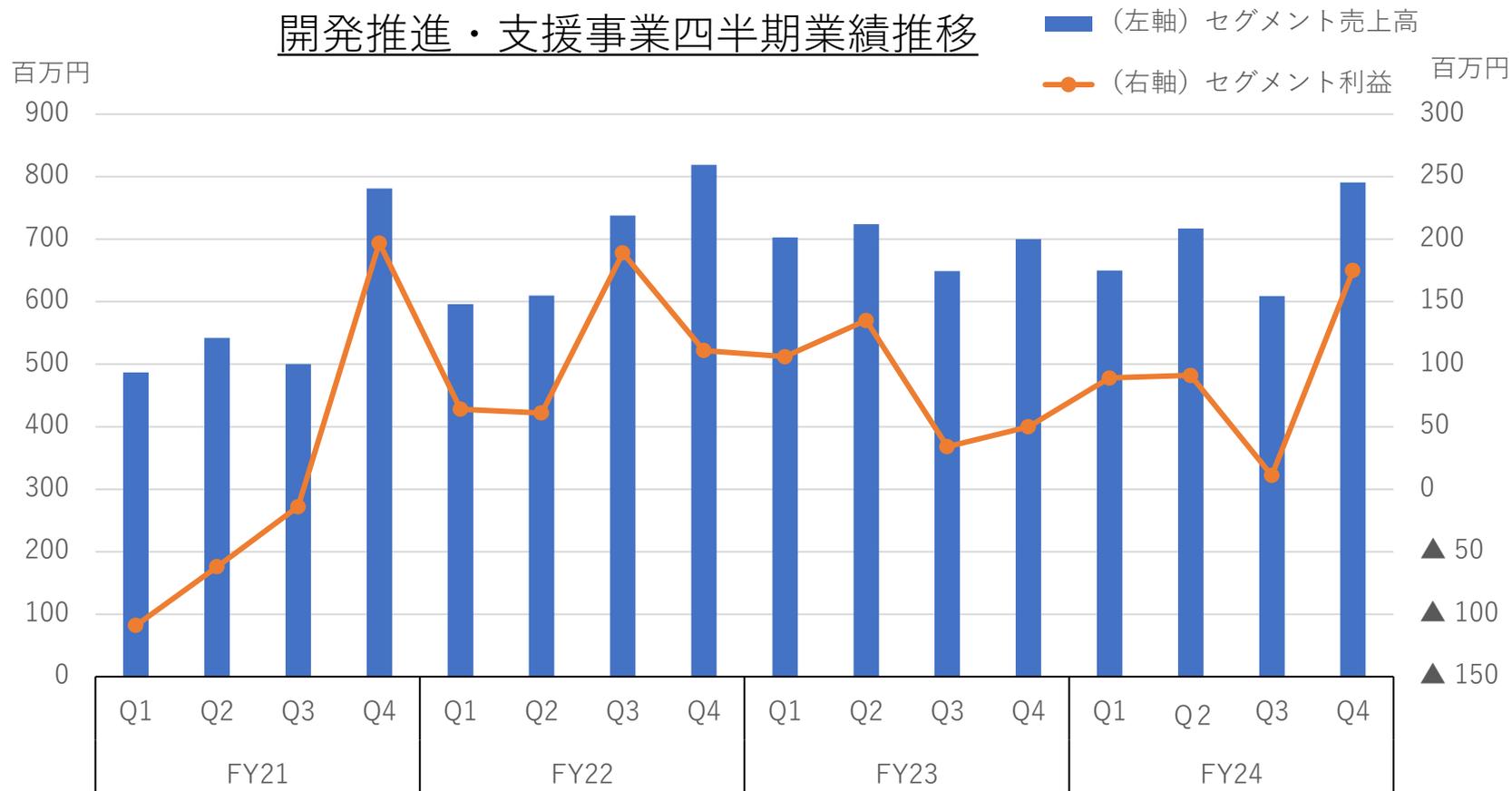
(単位：百万円)



	2015/11期	2016/11期	2017/11期	2018/11期	2019/11期	2020/11期	2021/11期	2022/11期	2023/11期	2024/11期
売上高	8,231	7,001	6,115	5,002	4,594	4,134	3,986	4,510	4,554	4,414
■ コンテンツ	3,858	2,975	1,560	364	122	83	7	0	0	0
■ 人材	916	1,121	1,472	1,737	1,841	1,829	1,668	1,746	1,777	1,646
■ 開発推進・支援	3,455	2,904	3,082	2,900	2,630	2,221	2,310	2,763	2,776	2,767
営業利益	266	▲ 411	▲ 1,251	▲ 771	45	73	▲ 96	381	238	143

開発推進・支援事業：四半期業績推移

プロジェクトマネジメントの強化や高付加価値案件への軸足移行等の取組み
四半期ごとの平準化等、業績面は安定し事業基盤が整いつつあります。



開発推進・支援事業：成長戦略

1. 技術力を活かした高付加価値案件の獲得

3 DCG技術を活かした高付加価値案件獲得、単価アップ

→ **ゲームエンジン受託強化（非エンタメ・自動車・電機・ゼネコン・官公庁）**

2. アライアンス活用

アルゴグラフィックスとの協業により産業界に深耕

→ **官公庁・自動車セグメントにおける実績**

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

→ **「YEBIS Bis」 Unreal Engine用 プラグインツール 展開等**

4. マーケティング強化

新しい売り方の模索

→ **ウェブサイトの充実、分析に基づく施策、インサイドセールス体制など**

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

→ **ストック型のビジネススキームの研究と構築**

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、お客様のあらゆる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

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

ゲームエンジン活用支援

点群データ活用支援

シミュレーター制作

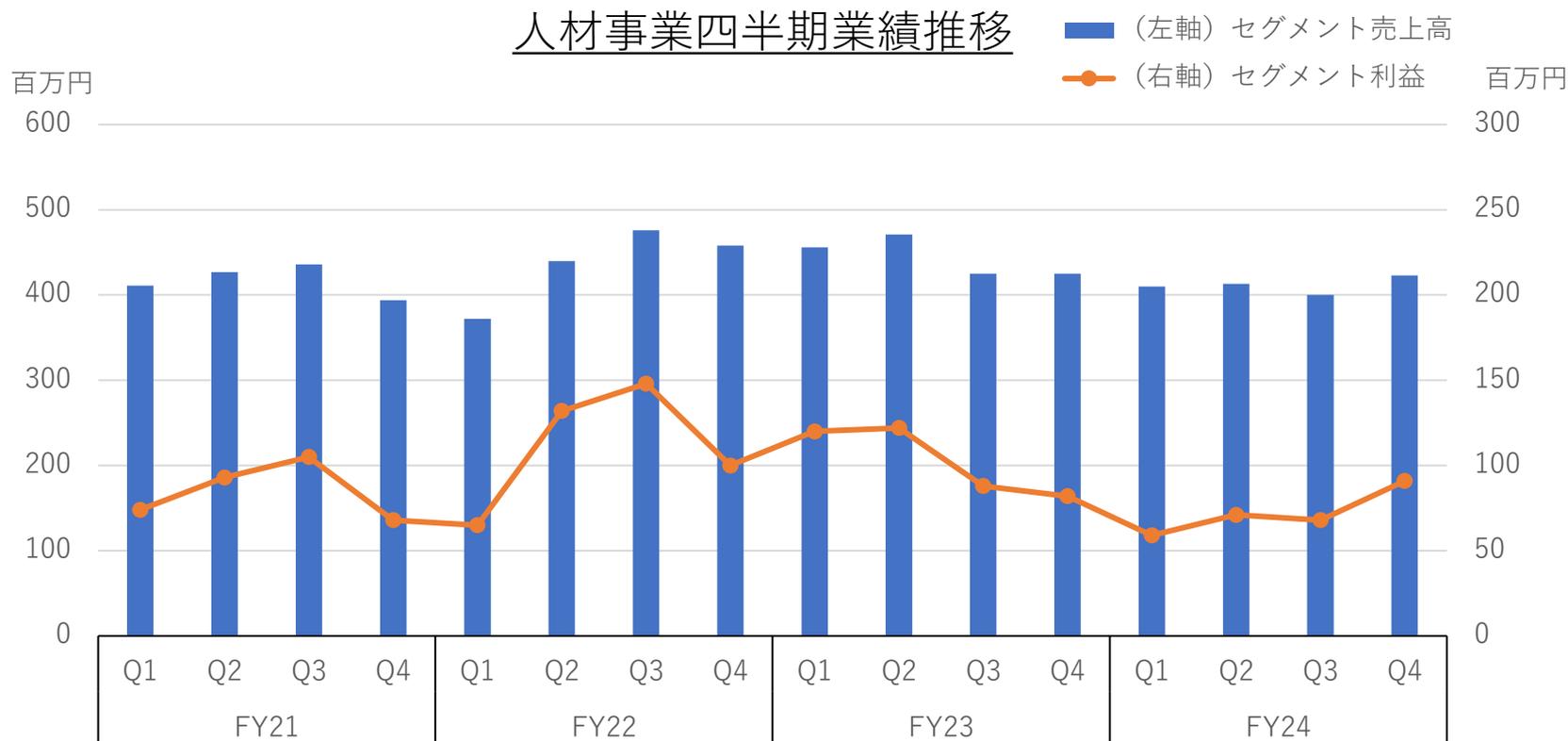
教師画像生成ソリューション提供

上記に限らず、クライアントの課題と真摯に向き合いソリューションを提供

人材事業：四半期業績推移

有料職業紹介サービスが業績をけん引。こちらの成約件数の変動がセグメント利益に与える影響大。ターゲットの変換等、代替え戦略が必要。

人材事業四半期業績推移



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!!

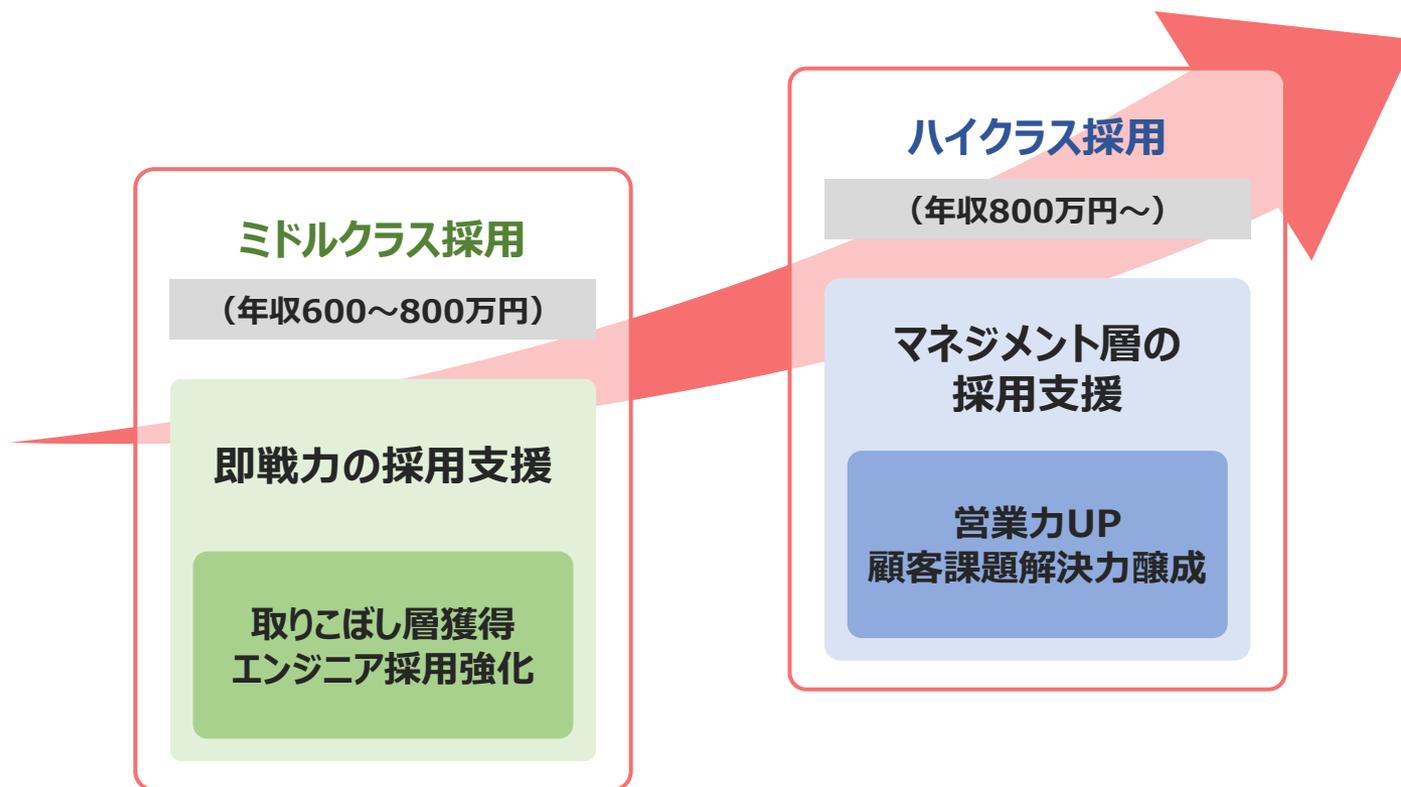
本当に面白いゲームが作りたい。
ゲーム業界特化の転職エージェント！業界取引90%以上！
業界との太いパイプで一流企業案件のご紹介も可能。
圧倒的なマッチング力で貴方のキャリアアップをお約束します。

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の90%以上と取引
- 公開求人と非公開求人合わせて大量掲載
- 登録者数は約17,000名

人材事業：成長戦略

引き続きゲーム業界を中心に配信等関連業界を含め、クライアント企業、求職者の双方に与える満足度を高めつつ、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を実施。人材派遣についても、稼働者数増加による業績成長を図る。



1. 2024年11月期 連結決算説明

2. 成長戦略

3. 2025年11月期 業績予想

注：12月1日の子会社の吸収合併により、2025年11月期より、単体でのみで表示しています。

APPENDIX：会社概要

2025年11月期 業績予想

それぞれの事業で中長期成長を見据えた投資を計画しており、前期並みの業績となる見通し。

(単位：百万円)

	2024/11期 実績	2025/11期 予想	増減	
			金額	%
売上高	4,414	4,673	259	5.9%
営業利益	143	144	1	0.7%
経常利益	123	142	19	15.1%
当期純利益	87	118	31	35.4%
年間配当金	0円	-	-	-

注：12月1日の子会社の吸収合併により、2025年11月期より、単体でのみで表示しています。

2025年11月期 事業セグメント別業績予想

- 開発推進・支援事業は、現行の個別請負開発に加え、新しいマーケット開拓にも着手することで、売上の拡大の見込。
- 人材事業は、紹介・派遣 共にFY24の市場環境の悪化に対する打ち手や新しい展開、手順を徹底し、増収増益の見込み

(単位：百万円)

		2024/11期	2025/11期	増減	
		実績	予想	金額	%
開発推進・支援	売上高	2,767	2,875	108	3.9%
	セグメント利益	366	358	▲8	▲0.4%
人材	売上高	1,646	1,798	152	9.2%
	セグメント利益	289	318	29	10.3%
全社費用		514	532	18	3.6%
連結合計	売上高	4,414	4,673	259	5.9%
	営業利益	143	144	1	0.7%

2025年11月期 開発推進・支援事業の売上見通し

- **受託開発** デジタルツイン等の案件伸長で195百万円の増収見込み
- **ミドルウェア** 前期比 ▲9百万円の減収の見込み
- **オンラインソリューション** 前期比 ▲79百万円の売上減による減収の見込み

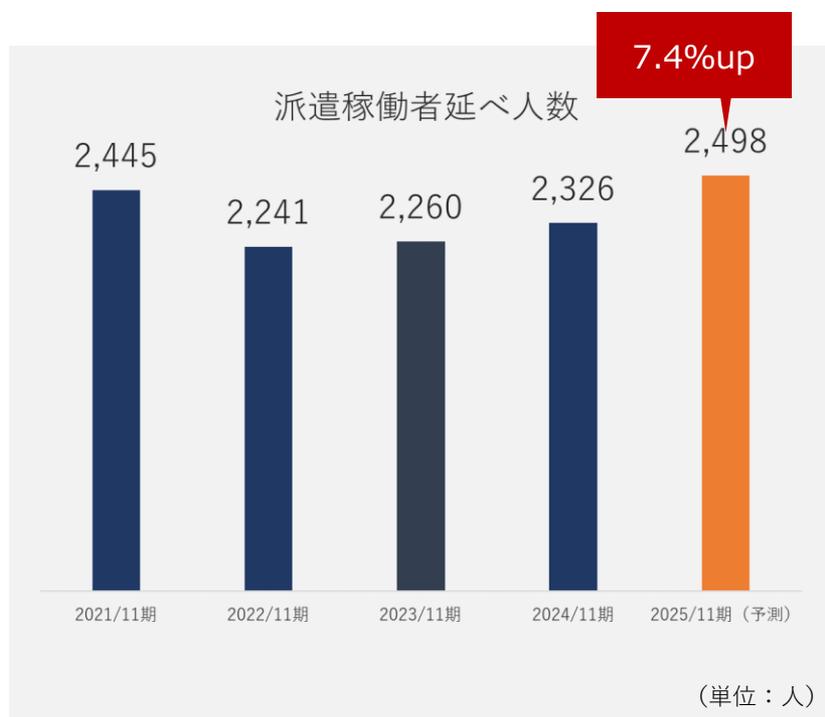
(単位：百万円)

	2024/11期	2025/11期	増減	
	実績	予想	金額	%
受託開発	1,703	1,898	195	11.5%
ミドルウェア	591	582	▲9	▲1.5%
オンラインソリューション	473	394	▲79	▲16.6%
計	2,767	2,875	108	3.9%

注：12月1日の子会社の吸収合併により、2025年11月期より、単体でのみで表示しています。

2025年11月期 人材事業の見通し

- **人材派遣** 営業強化により稼働者数増加の見通し
- **有料職業紹介** 15%強の増加を想定。



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（東証グロース市場）
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 - 2 1 - 3 NR ビル
資本金	466 百万円（2024 年 11 月末現在）
売上高	4,414百万円（2024 年 11 月期連結）
事業内容	開発推進・支援事業、人材事業
従業員数	連結 262 名（2024 年 11 月末現在）
関係会社	株式会社イリンクス（持分法適用会社） 連結子会社であったイグニス・イメージワークス株式会社は 2024年12月より、親会社シリコンスタジオに吸収合併

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して培った世界最先端の想像力と技術力で、顧客の課題を解決し、社会貢献に努めます

ミッション

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

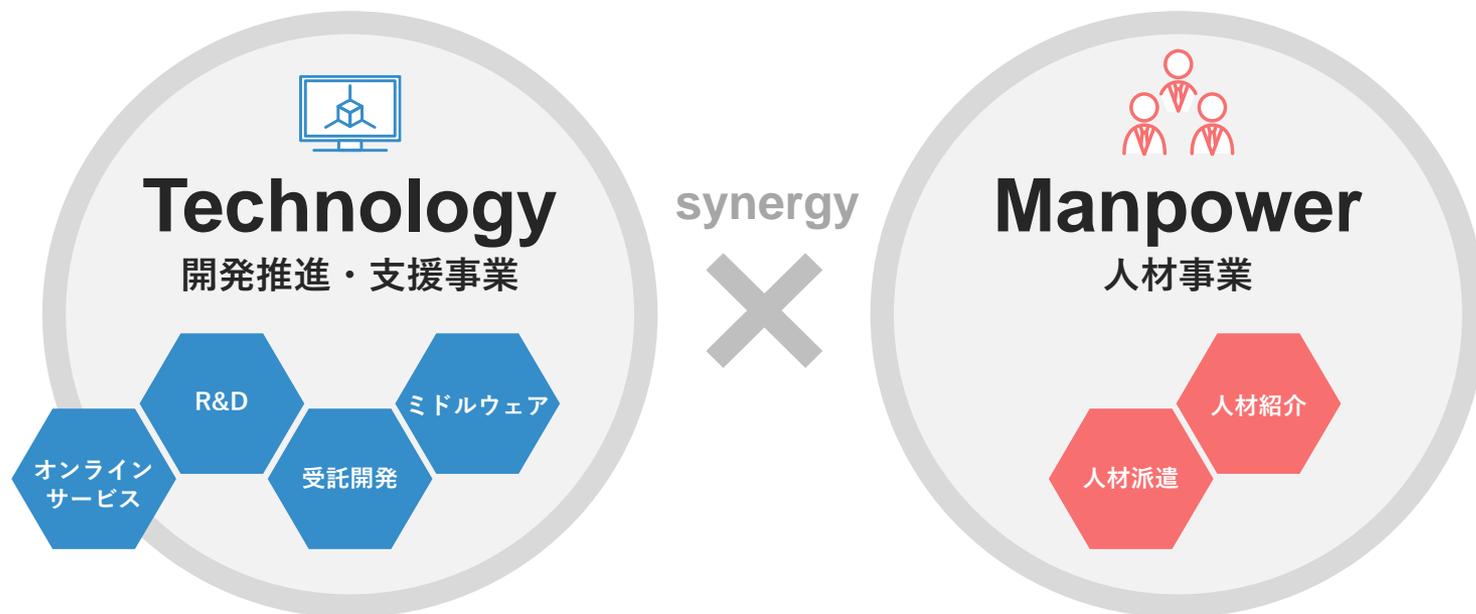
- 1999年11月** 米国Silicon Graphics Inc.の日本法人として設立された日本SGI株式会社の関連会社として設立
- 2000年 1月** 日本SGI株式会社より受け入れた移籍社員30名の陣容で営業開始。リアルタイムグラフィックス※1に関する事業を幅広く展開
- 2000年10月** Intrinsic Graphics Inc.社(現 Vicarious Visions社)とゲームソフトウェア開発用ミドルウェアに関する業務提携契約を締結。PlayStation2向けに「Alchemy」の開発を開始(開発推進・支援事業を開始)
- 2001年12月** ゲームソフトウェ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

※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後の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

	2020/11期	2021/11期	2022/11期	2023/11期	2024/11期
売上高	4,134	3,986	4,510	4,554	4,414
開発推進・支援事業	2,221	2,310	2,763	2,776	2,767
人材事業	1,829	1,668	1,746	1,777	1,646
その他	83	7	0	0	0
営業利益	73	△ 96	381	238	143
開発推進・支援事業	103	12	425	326	366
人材事業	415	340	445	412	289
その他	5	0	△ 0	0	0
全社費用	△ 450	△ 448	△ 491	△ 500	△ 514
経常利益	77	△ 71	394	246	123
親会社株主に帰属する					
当期純利益	16	△ 101	254	200	87

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



(エビス)

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



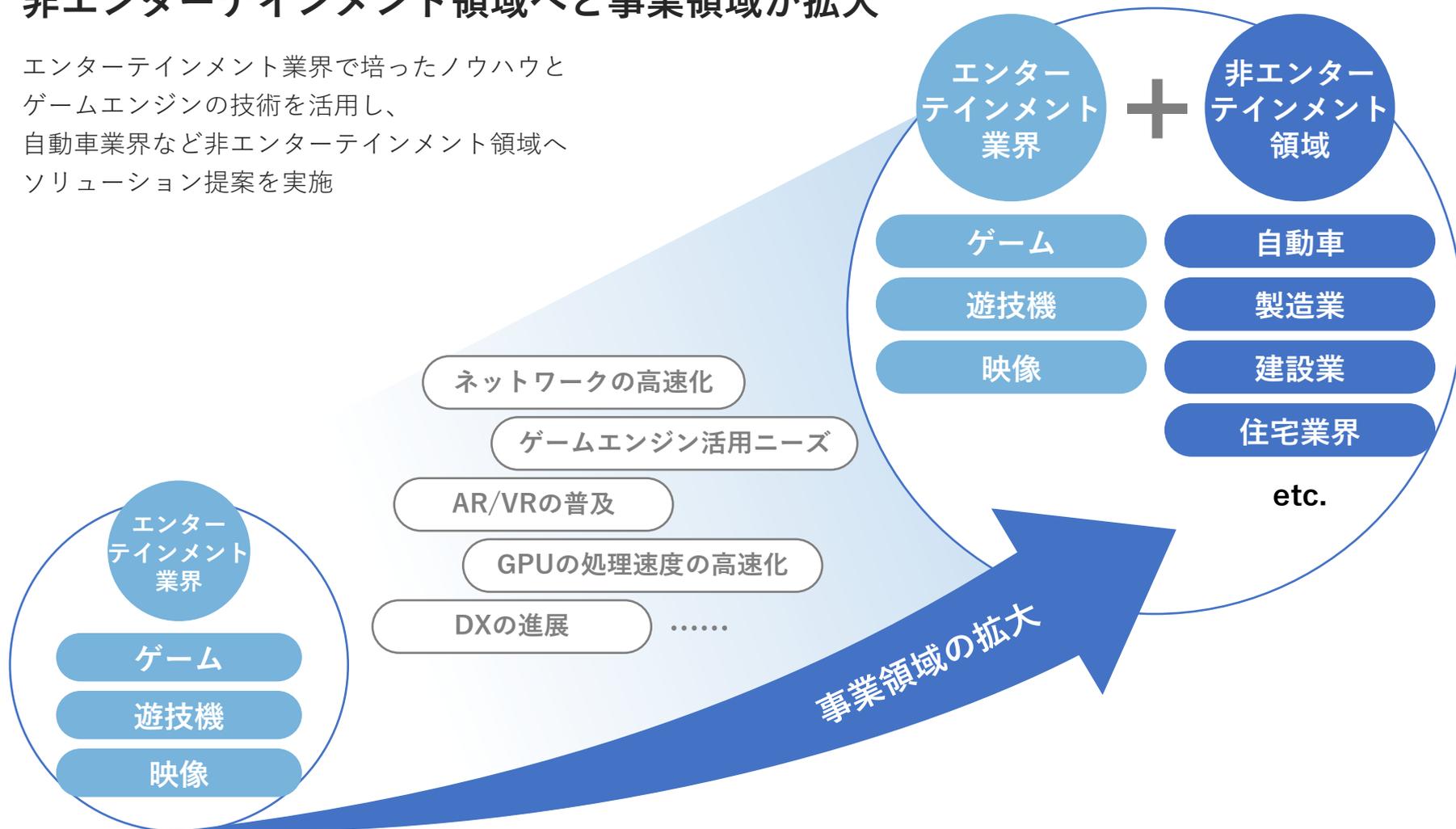
(エンライトウン)

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



3DCGを活用した画像認識における機械学習向け教師画像生成ソリューション

教師データ活用の課題

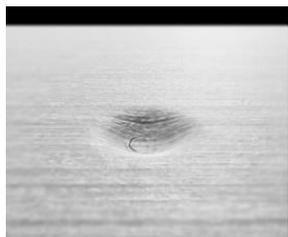
- 大量の教師データを実写画像で用意するには費用や時間・手間がかかる
- 異常検知や危険検知の実写画像は収集が非常に困難



(ベンザイテン)

- 外観検査、設備監視・認証、自律走行・運転支援、人物認識などの用途に教師画像として利用できる3DCG画像データをリアルタイムグラフィックスで実現
- ご要望に応じて、少量サンプル画像から数万枚のCGデータまでリーズナブルな価格で提供可能

不良判定用CG生成



製造過程で発生する傷などの不良をCGで再現。大きさ、長さ、深さ、位置、形状などを再現

人物（顔・表情）認識用CG生成



年齢、性別、人種といった多彩なバリエーションの人物の顔、表情のCGを再現

組立て部品・パーツ認識用CG生成



部品やパーツ類のCGを再現。異なる複数種のパーツを同時に配置するなど自在な設定が可能

学習用シーン映像CG生成



炎や煙、樹木や草などの植物、複数の人物といった複雑なシーンをリアルタイム3DCGで再現

※当社協力事例
(株式会社 日立ソリューションズ・テクノロジー)

工場における異常検知など、製造業を中心に需要が増加している
画像認識AIの研究開発を教師画像提供の側面からサポート

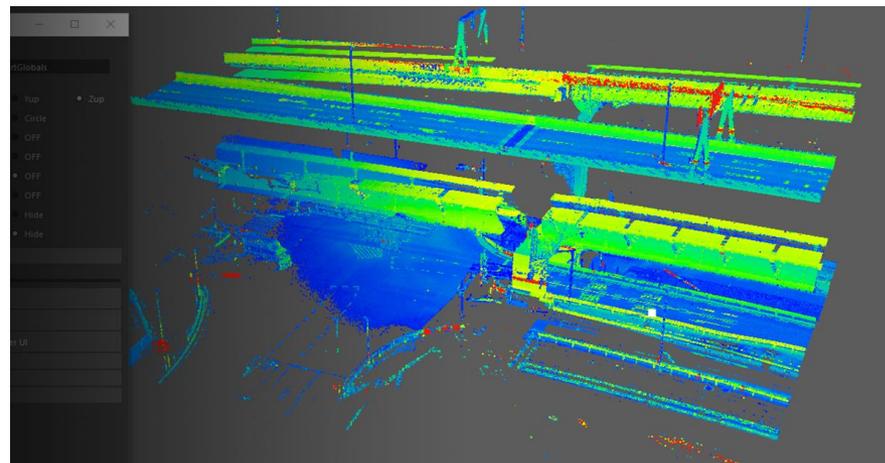
点群データから精細なCGを制作、より情報を具体化することでさまざまな課題を解決

点群データ活用の課題

- 多くの自動CG生成ソフトでは、ノイズや貫通などの不良が発生、ビジュアルのクオリティも低い
- サイバー空間内に物理的な現実世界を再現させるデジタルツインが注目される中、膨大な点群データをいかに適切に処理し、活用するかは、業種・業界・分野を問わず多くの企業が課題

サービス内容

- 点群データのメッシュ（ポリゴン）化
- 大規模点群データとメッシュの重畳表示・編集を可能にするMayaプラグイン
- 専用ビューア開発
- 各種機能開発
- シミュレータやVRなどのリアルタイム3DCGコンテンツやゲーム、映像制作



CG制作で培ったレンダリング技術やモデリング技術

各種受託開発で培ったソフトウェア技術により

自動車、土木・建設など様々な業界のCGビジュアライゼーションのニーズに対応

3Dビジュアライゼーションを駆使したドライビングシミュレーター向けソリューション

- 物理ベースレンダリング（PBR）導入により、素材の質感が圧倒的に向上。既存シミュレーターが苦手とする日照および気象条件の変化をリアルに再現することが可能



天候：晴



天候：雨



夜間

- 白線やトラロープなど、さまざまな現実世界に存在する区画線表現に加え、時間帯・天候効果のカスタマイズも可能とし、実写と同様のリアリティを実現

※当社協力事例（株式会社アイシン）



路面濡れ度合変化



区画線かすれ調整



日照時刻変化

エンターテインメント業界で培った3DCG技術とゲームエンジンの知見を活かし、
ビジュアライゼーションの品質向上、最適なソリューションを提案
様々な分野で増加するゲームエンジン活用ニーズを着実に取込み成長を図る

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 | R 担当 Email : ir@siliconstudio.co.jp