



# 2021年11月期第3四半期 決算補足説明資料

2021年10月7日  
シリコンスタジオ株式会社  
(証券コード:3907)

# INDEX

**1. 2021年11月期第3四半期 連結決算説明**

2. トピックス

3. 2021年11月期 連結業績予想

APPENDIX: 会社概要

## 2021年11月期第3四半期 連結業績：全社

子会社で2次下請けとして受託したゲームアセット開発案件の第2フェーズにおいて、受注損失引当金を当期累計166百万円を計上したことが響き赤字決算

(単位:百万円)

	2020年11月期 第3四半期	2021年11月期 第3四半期	前年同期比
<b>売上高</b> (うち子会社分)	3,062 (548)	2,810 (521)	▲ 251 (▲ 27)
<b>売上原価</b>	1,962	1,878	▲ 84
<b>売上総利益</b>	1,099	932	▲ 167
<b>販管費</b>	1,089	1,186	96
<b>営業損益</b> (うち子会社分)	9 (▲ 8)	▲ 254 (▲ 233)	▲ 264 (▲ 224)
<b>経常損益</b>	14	▲ 229	▲ 244
<b>四半期純損益</b>	▲ 77	▲ 277	▲ 199

## 2021年11月期第3四半期 連結業績:セグメント別

開発推進・支援事業においては、子会社の引当金計上が響き赤字  
人材事業においては、人材派遣の減少が影響し減収減益

(単位:百万円)

		2020年11月期 第3四半期	2021年11月期 第3四半期	前年同期比
開発推進・支援	売上高	1,625	1,529	▲ 95
	セグメント利益	37	▲ 185	▲ 222
人材	売上高	1,368	1,274	▲ 94
	セグメント利益	301	272	▲ 29
その他	売上高	68	7	▲ 61
	セグメント利益	4	0	▲ 4
全社費用		335	342	7
連結合計	売上高	3,062	2,810	▲ 251
	営業利益	9	▲ 254	▲ 264

※2018/7の事業譲渡によりコンテンツ事業から撤退済ですが、他社との協業により継続しているコンテンツタイトルの売上については、「その他」として集計

## セグメント別業績：①開発推進・支援事業

(単位:百万円)

	2020年11月期 第3四半期	2021年11月期 第3四半期	前年同期比
<b>売上高</b>	<b>1,625</b>	<b>1,529</b>	<b>▲ 95</b>
(受託開発)	(1,040)	(933)	(▲ 107)
(ミドルウェア)	(412)	(411)	(▲ 1)
(ソリューション)	(172)	(184)	(12)
<b>セグメント利益</b>	<b>37</b>	<b>▲ 185</b>	<b>▲ 222</b>

- 受託開発は、子会社の不採算案件の影響等により減収
- ミドルウェアは、8月に成約を見込んでいた案件が9月契約となり減収
- ソリューションは、サーバ開発売上が増加したことにより増収
- 子会社のゲームアセット開発案件第2フェーズについて、受注損失引当金を  
当期累計166百万円(Q1:91百万円、Q2:75百万円)計上  
これにより本案件第2フェーズの製造原価は全額費用として計上済

## セグメント別業績：②人材事業

(単位:百万円)

	2020年11月期 第3四半期	2021年11月期 第3四半期	前年同期比
売上高	1,368	1,274	▲ 94
セグメント利益	301	272	▲ 29

- 求人数は回復傾向にあるものの、即戦力ニーズが高まり、採用基準厳格化に加え、昨年施行された「働き方改革関連法案」の影響もあり人材派遣の減収が響く
- 有料職業紹介の成約件数は、Q1:67件→Q2:85件→Q3:88件と回復基調が続く
- 当第3四半期までに稼働した一般派遣労働者数は延べ1,836名  
(前年同期比▲13.4%)  
有料職業紹介の成約実績は240件(前年同期比+2.1%)

## 2021年11月期第3四半期 連結貸借対照表

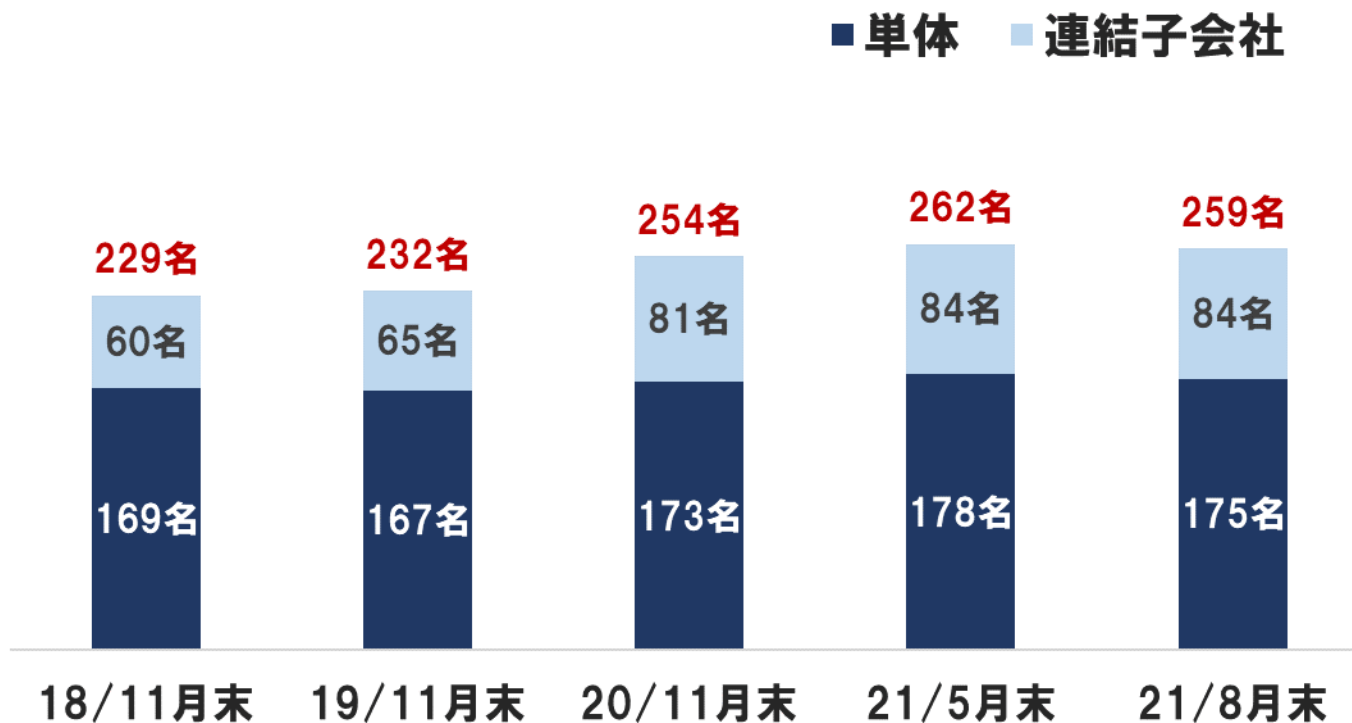
自己資本比率は前期末比9.7pt減少し44.9%

(単位:百万円)

	2020年11月期末	2021年11月期 第3四半期末	前期末比
流動資産	2,056	2,058	2
(うち現預金)	(932)	(918)	(▲ 13)
固定資産	582	580	▲ 1
資産合計	2,638	2,639	1
流動負債	1,044	1,272	227
固定負債	143	182	39
負債合計	1,187	1,454	266
(うち有利子負債)	(465)	(591)	(125)
純資産合計	1,450	1,184	▲ 265
(うち資本金)	(455)	(466)	(10)
負債・純資産合計	2,638	2,639	1
自己資本比率	54.6%	44.9%	▲9.7pt

## 従業員数推移

ネットワークエンジニアが不足しており、今後も積極的な採用活動を継続





1. 2021年11月期第3四半期 連結決算説明

2. **トピックス**

3. 2021年11月期 連結業績予想

APPENDIX: 会社概要

## グローバルイルミネーションモデルウェア『Enlighten 4』リリース

当社が2017年に『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利を取得して以来、初のメジャーアップデート版となる『Enlighten 4』をリリース



1. 2021年11月期第3四半期 連結決算説明

2. トピックス

3. 2021年11月期 連結業績予想

APPENDIX: 会社概要

## 2021年11月期 連結業績予想

前回発表予想から変更無し

下期から新型ゲーム機向けの開発環境構築支援案件など引き合いが増加  
事業環境は好転していることから、第4四半期でのリカバリーを図る

(単位:百万円)

	2019年 11月期 実績	2020年 11月期 実績 ①	2021年 11月期 予想 ②	前期比 ②-①
売上高	4,594	4,134	4,170	36
営業利益	45	73	▲ 126	▲ 199
経常利益	60	77	▲ 102	▲ 179
当期純利益	158	16	▲ 68	▲ 84

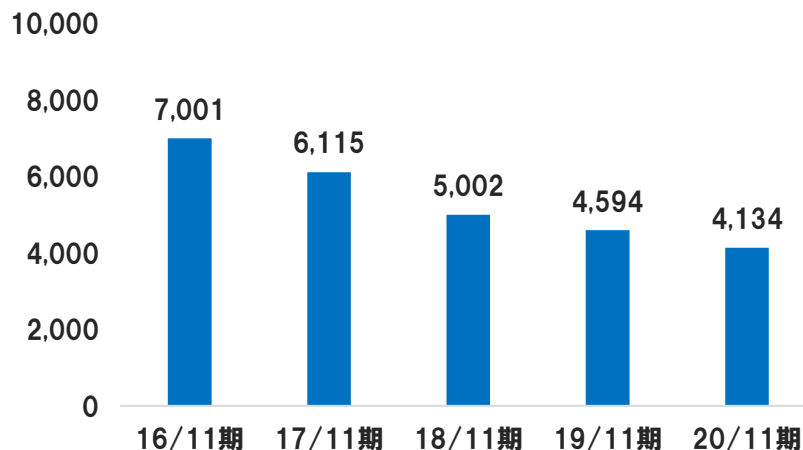
# APPENDIX: 会社概要

## 会社概要

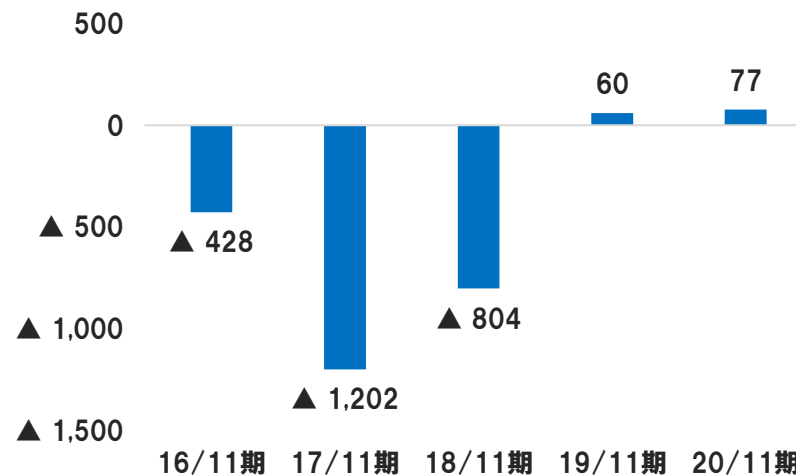
- **社名** シリコンスタジオ株式会社
- **証券コード** 3907(東証マザーズ上場)
- **設立** 1999年11月
- **上場日** 2015年2月23日
- **所在地** 東京都渋谷区恵比寿1-21-3 NRビル
- **資本金** 455百万円(2020年11月末現在)
- **売上高** 4,134百万円(2020年11月期連結)
- **事業内容** 開発推進・支援事業  
人材事業
- **従業員数** 単体173名、連結254名(2020年11月末現在)
- **関係会社** イグニス・イメージワークス株式会社(連結子会社)  
株式会社イリンクス(持分法適用会社)

## 連結業績推移(単位:百万円)

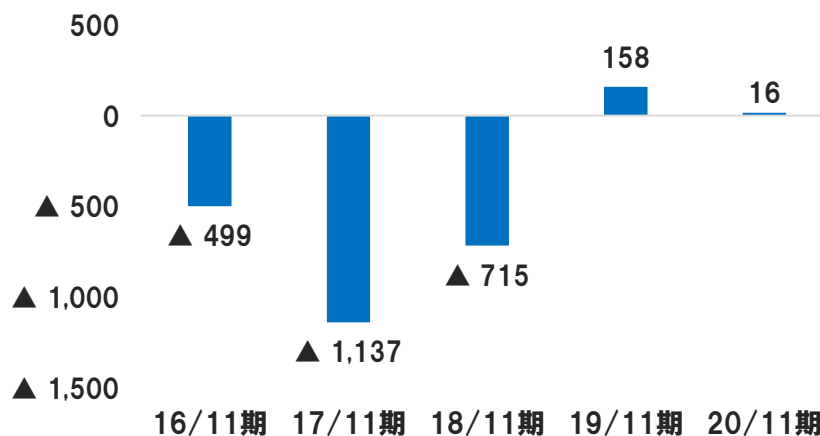
### ■ 売上高



### ■ 経常利益



### ■ 当期純利益

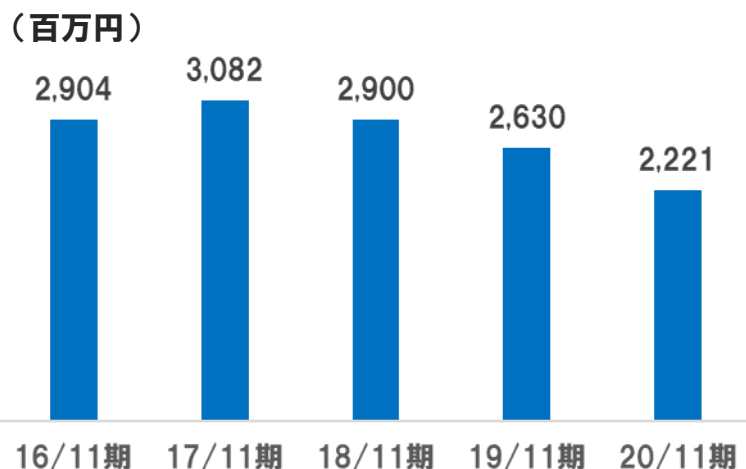


## 事業概要：開発推進・支援事業

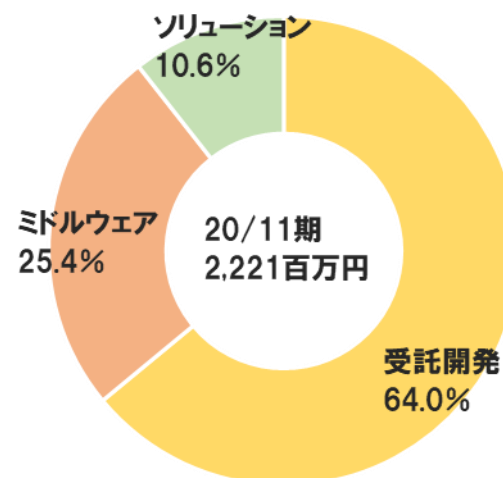
### ■ 事業概要

- 受託開発 ゲーム開発環境構築支援、輸送機器関連R&D支援、機械学習向け教師画像生成、AR・VR・CG関連などの受託開発
- ミドルウェア リアルタイム3DCG技術を核としたミドルウェア製品の開発・販売、ミドルウェアの受託開発
- ソリューション オンラインゲーム向けサーバープログラム開発、ネットワーク運用・構築サービス

### ■ 売上推移



### ■ 売上構成





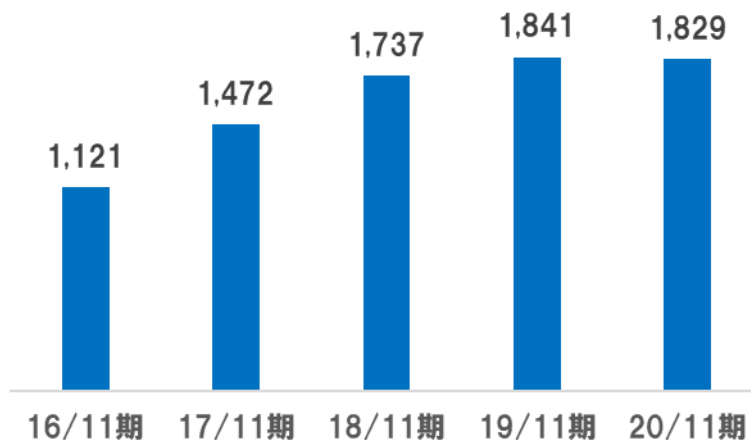
## 事業概要：人材事業

### ■ 事業概要

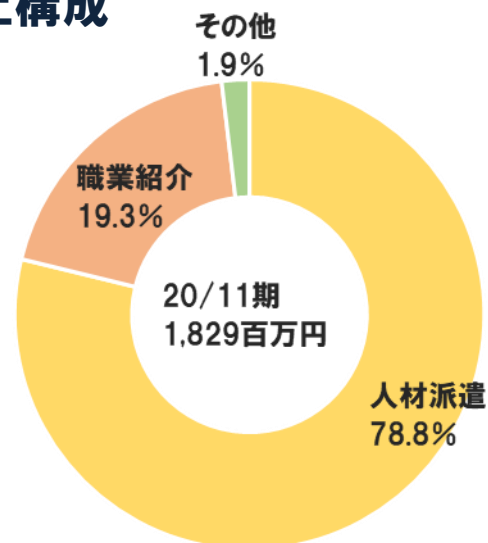
ゲーム、WEB、映像業界のクリエイター、エンジニアに特化した登録型人材派遣、有料職業紹介サービス「シリコンスタジオエージェント」を運営開発推進・支援事業のバックグラウンドを活かし、質の高いマッチングサービスを提供

### ■ 売上推移

(百万円)



### ■ 売上構成



## 主なミドルウェア製品



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



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できるが、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によってフォトリアルなCG表現を実現

# 機械学習向け教師画像用CG生成ソリューション



## BENZaiTEN

Generating CG-Based Training Data for AI

- 教師画像CG生成
  - 不良品判定用CG生成
  - 組立て部品・パーツ認識用CG生成
  - 人物(顔・表情)認識用CG生成
  - 学習用シーン映像CG生成
- 教師画像用CG生成ツール/シミュレーション開発

## 事業の方向性：開発推進・支援事業

### 当社の強み

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

エンジン開発まで経験しているレンダリング技術とその応用力

ネットワーク技術＋クラウドサービス活用の経験値



ゲームエンジン、クラウドサービスを活用したソリューションプロバイダーとして成長を目指す

# 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

## 事業の方向性：人材事業

中長期では、組織面、人材面からワンストップで経営課題を解決できる  
総合型人材サービスを提供できる体制を目指す



## ブランドメッセージ

# 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きます

## 本資料における注意事項等

- 本資料に含まれる将来の見通しに関する記述等は、現時点における情報に基づき作成したものであり、マクロ経済動向及び市場環境や当社の関連する業界動向、その他内部・外部要因等により変動することがあります。従いまして、実際の業績が本資料に記載されている将来の見通しに関する記述等と異なるリスクや不確実性がありますことを、予めご了承ください。
- 本資料の情報の掲載は、投資勧誘を目的にしたものではありません。実際に投資を行う際は、本資料の情報に全面的に依拠して投資判断を下すことはお控えいただき、投資に関するご決定はご自身のご判断で行うようお願いいたします。

【IRに関するお問い合わせ】

シリコンスタジオ株式会社

IR担当

E-mail : [ir@siliconstudio.co.jp](mailto:ir@siliconstudio.co.jp)