



# 2024年11月期 第3四半期 決算補足説明資料

2024年10月10日  
シリコンスタジオ株式会社  
(証券コード：3907)

## 2024年11月期 第3四半期 連結業績

ゲーム企業の急激な採用意欲減退による人材紹介事業の大幅な落ち込みに加え、受託開発における、ゲーム環境開発請負の減少および子会社の事業構造改革を通じた一時的な売上減等により、全体として減収減益となりました。

(単位：百万円)

	2023/11期 第3四半期	2024/11期 第3四半期	増減	
			金額	%
売上高	3,429	3,209	▲219	▲6.4%
うち子会社	557	456	▲99	▲17.9%
売上原価	1,927	1,856	▲71	▲3.7%
うち子会社	502	399	▲103	▲20.6%
売上総利益	1,501	1,353	▲148	▲9.9%
販売費及び一般管理費	1,263	1,352	89	7.1%
営業利益	238	0	▲238	▲100.0%
うち子会社	▲14	▲11	2	▲16.1%
経常利益	238	▲20	▲258	—
当期純利益	158	▲81	▲240	—

## 2024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、受託開発におけるゲーム環境開発請負の減少、および子会社の事業構造改革を通じた一時的な売上減とコスト増を招く。

人材事業においては、ゲーム企業の急激な採用意欲の減退により、特に人材紹介事業が大幅に落ち込み。採用に積極的な配信系エンターテインメント業界などへのアプローチ、既存顧客のサービス向上に取り組むことにより収益改善に注力。

(単位：百万円)

		2023/11期 第3四半期	2024/11期 第3四半期	増減	
				金額	%
開発推進・支援	売上高	2,076	1,976	▲ 100	▲ 4.8%
	セグメント利益	276	191	▲ 84	▲ 30.6%
人材	売上高	1,352	1,233	▲ 119	▲ 8.8%
	セグメント利益	330	198	▲ 131	▲ 39.9%
全社費用		▲ 368	▲ 391	▲ 23	6.30%
連結合計	売上高	3,429	3,209	▲ 219	▲ 6.4%
	営業利益	238	0	▲ 238	▲ 100.0%

## 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 第3四半期	2024/11期 第3四半期	増減	
			金額	%
売上高	2,076	1,976	▲ 100	▲4.8%
受託開発	1,399	1,172	▲ 226	▲16.2%
ミドルウェア	429	452	23	5.4%
オンライン	248	351	103	41.6%
セグメント利益	276	191	▲ 84	▲30.6%

- 受託開発は、継続的なゲーム環境開発請負の減少、子会社の事業構造改革を通じた一時的な売上減が影響し減収減益。
- ミドルウェアは、請負開発分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関連が堅調に推移し増収。
- なお、今期より、産業向けオンラインサービスのサブセグメント区分を、従来の受託開発からオンラインソリューションに変更。

## セグメント別業績：②人材事業

(単位：百万円)

	2023/11期 第3四半期	2024/11期 第3四半期	増減	
			金額	%
売上高	1,352	1,233	▲ 129	▲8.8%
派遣	918	919	0	0.1%
紹介	416	300	▲ 116	▲27.9%
その他	18	13	▲ 4	▲26.1%
セグメント利益	330	198	▲ 131	▲39.9%

### <KPI>

派遣稼働者延べ人数

1,750名

前期比3.3%増

有料職業紹介成約数

195名

前期比37.5%減

- 人材派遣は、課題を改善した結果、稼働数は前年同期に対し増加。
- 人材紹介は、市場環境の急激な悪化により、減収減益。

## 2024年11月期 第3四半期 連結貸借対照表

自己資本比率は前連結会計年度末比1.1pt増加し56.7%

(単位：百万円)

	2023/11期 期末	2024/11期 第3四半期	増減
流動資産	2,684	2,373	▲ 311
うち現預金	1,509	1,251	▲ 257
固定資産	475	393	▲ 82
資産合計	3,159	2,766	▲ 393
流動負債	1,025	890	▲ 134
固定負債	376	306	▲ 70
負債合計	1,401	1,196	▲ 205
うち有利子負債	437	369	▲ 67
純資産合計	1,758	1,569	▲ 188
負債・純資産合計	3,159	2,766	▲ 393
自己資本比率	55.6%	56.7%	1.1pt

## 2024年11月期 連結業績予想

第3四半期までの減収減益分を挽回すべく収益改善策を実行中ですが、ゲーム業界向け人材紹介事業の業績挽回は見通せず、前回2024年1月12日に公表した連結業績予想値を、2024年10月10日付にて下方修正いたします。

今後も引き続き以下取り組みを加速し収益改善に努めます。

- 開発推進支援事業：各種イベントからの新規案件化、子会社合併による経営効率化
- 人材事業：新規需要が期待できる配信系エンターテインメント企業等へのアプローチ展開等
- 他、全社的なコスト見直し等

(単位：百万円)

	2023/11期 実績	2024/11期		前回 予想比
		前回予想	今回予想	
売上高	4,554	4,599	4,424	▲ 175
営業利益	238	254	148	▲ 106
経常利益	246	255	131	▲ 124
当期純利益	200	217	85	▲ 132
年間配当金	0円	0円	0円	—

## 自己株式取得

経営環境の変化に対応した機動的な資本政策の遂行を可能とするため  
自己株式の取得を実施しました。

自己株式取得日	2024年7月18日
取得した株式の種類	当社普通株式
取得した株式の数	103,900株 (発行済株式総数(自己株式を除く)に対する割合3.61%)
取得価額	104,315,600円 (1株につき1,004円)
取得方法	東京証券取引所の自己株式立会外買付取引 (ToSTNeT-3) による買付

# 子会社 イグニス・イメージワークス株式会社の吸収合併

子会社 イグニス・イメージワークスと吸収合併契約書を締結し、同社を吸収合併することを決定いたしました。

合併の目的	当社グループにおける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・支援事業の強化を図ること	
合併の 要旨	合併の日程	取締役会決議日 2024年9月18日 合併契約締結日 2024年9月18日 合併期日（効力発生日） 2024年12月1日（予定） 〈注〉本合併は、当社においては会社法第796条第2項に基づく簡易合併であり、イグニス・イメージワークスにおいては会社法第784条第1項に基づく略式合併であるため、いずれにおいても合併契約承認のための株主総会は開催していません。
	合併の方式	当社を存続会社とする吸収合併方式とし、イグニス・イメージワークスは解散します。なお、本吸収合併に先立ち当社がイグニス・イメージワークスに対して有する債権の一部を放棄し、債務超過状態を解消後に本吸収合併を行います。
	放棄する 債権の内容	債権の種類 貸付金、未収収益 債権の額 191百万円（予定） 実施日 2024年11月30日（予定） 〈注〉同社に対する貸付金、未収収益の債権放棄により、2024年11月期の当社の個別決算においては20百万円の特別損失を計上する予定です。なお、2024年11月期の連結決算においては相殺消去されるため、本債権放棄による連結業績に与える影響はありません。

# APPENDIX: 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（2023 年 11 月末現在）
売上高	4,554百万円（2023 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 275 名（2023 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）

## 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  
世界最高水準の技術力、  
クリエイティビティと人材サービスで  
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

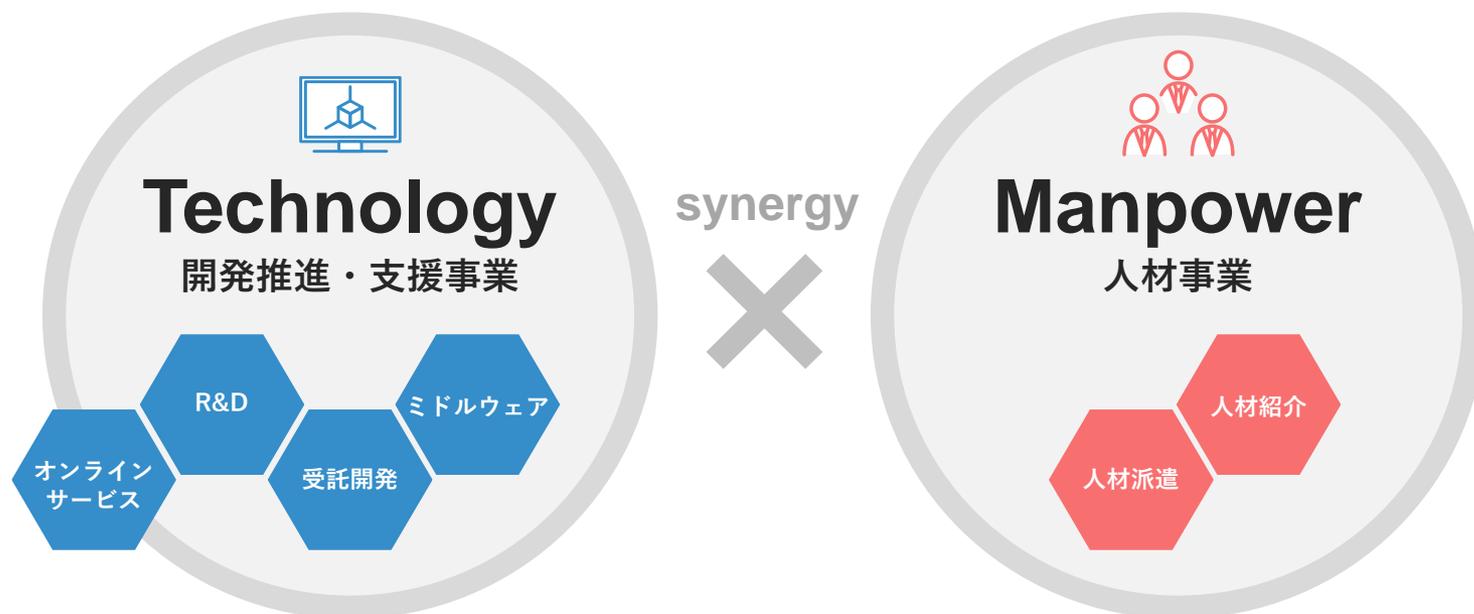
- 1999年11月** 米国Silicon Graphics Inc.の日本法人として設立された日本SGI株式会社の関連会社として設立
- 2000年 1月** 日本SGI株式会社より受け入れた移籍社員30名の陣容で営業開始。リアルタイムグラフィックス※1に関する事業を幅広く展開
- 2000年10月** Intrinsic Graphics Inc.社(現 Vicarious Visions社)とゲームソフトウェア開発用ミドルウェアに関する業務提携契約を締結。PlayStation2向けに「Alchemy」の開発を開始(開発推進・支援事業を開始)
- 2001年12月** ゲームソフトウェ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ィング業務を開始
- 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)
- 2022年 4月** 東京証券取引所の市場区分の見直しにより、東京証券取引所のマザーズからグロース市場に移行

※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

	2019/11期	2020/11期	2021/11期	2022/11期	2023/11期
<b>売上高</b>	<b>4,594</b>	<b>4,134</b>	<b>3,986</b>	<b>4,510</b>	<b>4,554</b>
開発推進・支援事業	2,630	2,221	2,310	2,763	2,776
人材事業	1,841	1,829	1,668	1,746	1,777
その他	122	83	7	0	0
<b>営業利益</b>	<b>45</b>	<b>73</b>	<b>△ 96</b>	<b>381</b>	<b>238</b>
開発推進・支援事業	132	103	12	425	326
人材事業	376	415	340	445	412
その他	9	5	0	△ 0	0
全社費用	△ 469	△ 450	△ 448	△ 491	△ 500
<b>経常利益</b>	<b>60</b>	<b>77</b>	<b>△ 71</b>	<b>394</b>	<b>246</b>
<b>親会社株主に帰属する 当期純利益</b>	<b>158</b>	<b>16</b>	<b>△ 101</b>	<b>254</b>	<b>200</b>

# 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



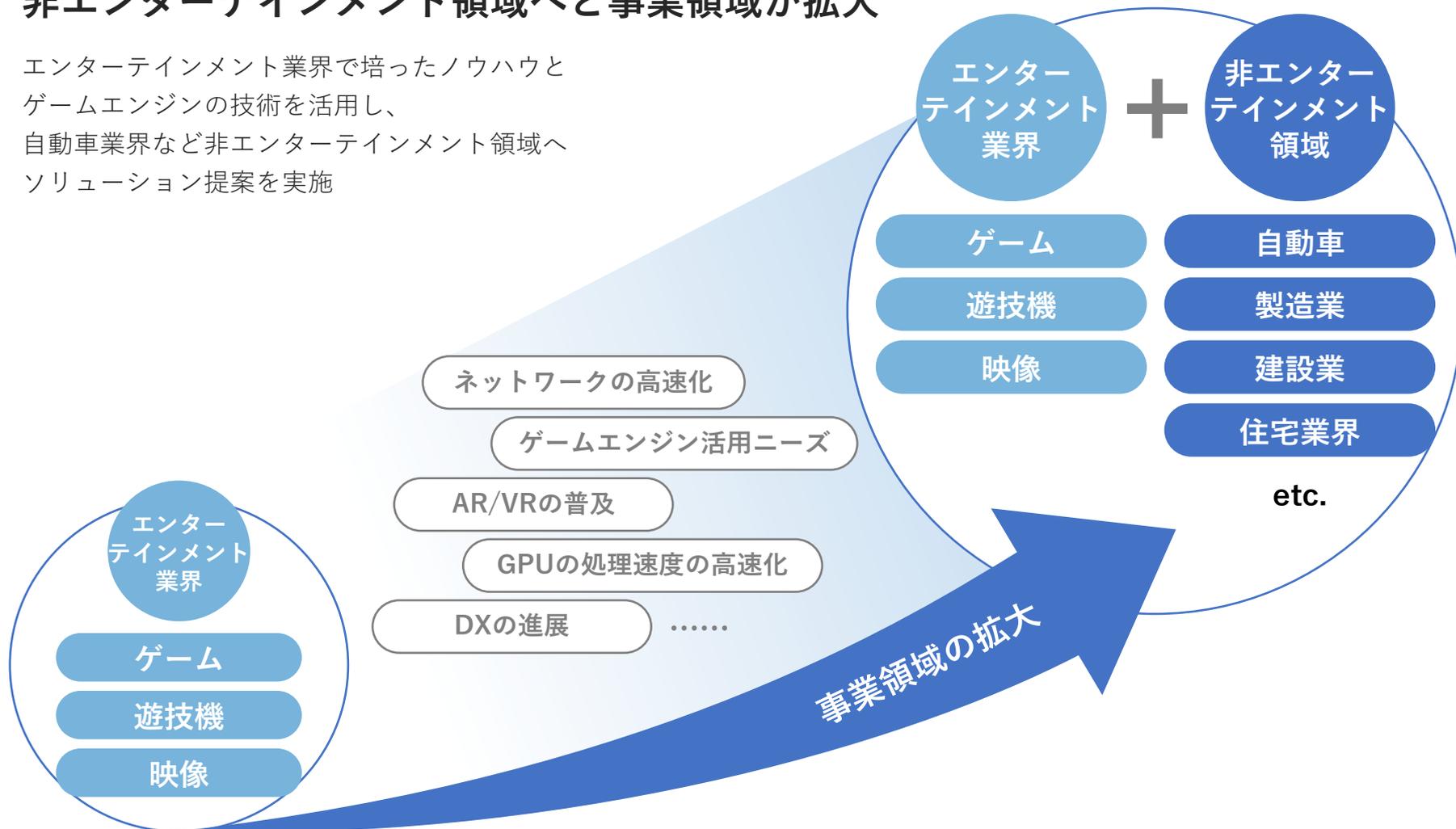
(エンライトウン)

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

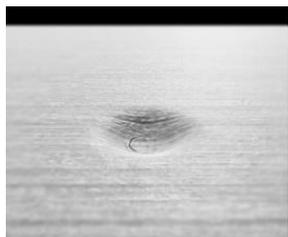
- 大量の教師データを実写画像で用意するには費用や時間・手間がかかる
- 異常検知や危険検知の実写画像は収集が非常に困難



(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

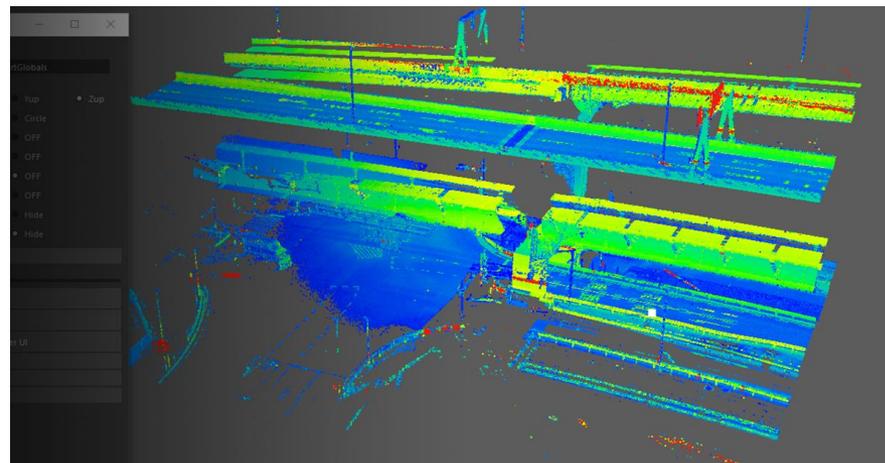
点群データから精細なCGを制作、より情報を具体化することでさまざまな課題を解決

## 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](mailto:ir@siliconstudio.co.jp)