



## 2024年11月期 決算短信〔日本基準〕(連結)

2025年1月14日

上場会社名 シリコンスタジオ株式会社 上場取引所 東  
 コード番号 3907 URL <https://www.siliconstudio.co.jp/>  
 代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 梶谷 眞一郎  
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役 コーポレートサービス本部長兼経営企画部長 (氏名) 竹中 康晴 (TEL) 03(5488)7070  
 定時株主総会開催予定日 2025年2月26日 配当支払開始予定日 —  
 有価証券報告書提出予定日 2025年2月27日  
 決算補足説明資料作成の有無 : 有  
 決算説明会開催の有無 : 有 (機関投資家・アナリスト向け)

(百万円未満切捨て)

## 1. 2024年11月期の連結業績(2023年12月1日~2024年11月30日)

## (1) 連結経営成績

(%表示は対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2024年11月期	4,414	△3.1	143	△40.0	123	△49.7	87	△56.3
2023年11月期	4,554	1.0	238	△37.5	246	△37.5	200	△21.4

(注) 包括利益 2024年11月期 85百万円(△57.9%) 2023年11月期 202百万円(△21.1%)

	1株当たり 当期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 当期純利益	自己資本 当期純利益率	総資産 経常利益率	売上高 営業利益率
	円 銭	円 銭	%	%	%
2024年11月期	31.19	—	5.0	4.1	3.2
2023年11月期	69.41	—	11.6	7.5	5.2

(参考) 持分法投資損益 2024年11月期 △11百万円 2023年11月期 △0百万円

(注) 潜在株式調整後1株当たり当期純利益について、潜在株式が存在しないため記載していません。

## (2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
2024年11月期	2,945	1,738	59.0	633.50
2023年11月期	3,159	1,758	55.6	617.09

(参考) 自己資本 2024年11月期 1,738百万円 2023年11月期 1,758百万円

## (3) 連結キャッシュ・フローの状況

	営業活動による キャッシュ・フロー	投資活動による キャッシュ・フロー	財務活動による キャッシュ・フロー	現金及び現金同等物 期末残高
	百万円	百万円	百万円	百万円
2024年11月期	92	△82	△276	1,236
2023年11月期	121	△8	△289	1,503

## 2. 配当の状況

	年間配当金					配当金総額 (合計)	配当性向 (連結)	純資産 配当率 (連結)
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計			
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	百万円	%	%
2023年11月期	—	0.00	—	0.00	0.00	—	—	—
2024年11月期	—	0.00	—	0.00	0.00	—	—	—
2025年11月期(予想)	—	0.00	—	0.00	0.00	—	—	—

## 3. 2025年11月期の連結業績予想(2024年12月1日~2025年11月30日)

(%表示は、対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する当期純利益		1株当たり当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
通期	4,673	5.9	144	0.7	142	15.1	118	35.4	39.92

(注) 第2四半期(累計)の業績予想は行っていません。

※ 注記事項

(1) 期中における連結範囲の重要な変更 : 無  
 新規 一社(社名)、除外 一社(社名)

(2) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 無  
 ② ①以外の会計方針の変更 : 無  
 ③ 会計上の見積りの変更 : 無  
 ④ 修正再表示 : 無

(3) 発行済株式数(普通株式)

① 期末発行済株式数(自己株式を含む)	2024年11月期	2,973,900株	2023年11月期	2,973,900株
② 期末自己株式数	2024年11月期	203,922株	2023年11月期	100,022株
③ 期中平均株式数	2024年11月期	2,810,270株	2023年11月期	2,886,686株

(注) 株式給付信託(J-ESOP)の信託財産として株式会社日本カストディ銀行が保有する当社株式25,000株は上記自己株式に含めておりません

(参考) 個別業績の概要

1. 2024年11月期の個別業績(2023年12月1日~2024年11月30日)

(1) 個別経営成績 (%表示は対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2024年11月期	3,741	△2.8	133	△44.4	128	△48.7	72	△63.9
2023年11月期	3,850	2.5	239	△33.4	250	△31.5	200	20.0
	1株当たり 当期純利益		潜在株式調整後 1株当たり当期純利益					
	円 銭		円 銭					
2024年11月期	25.69		—					
2023年11月期	69.29		—					

(注) 潜在株式調整後1株当たり当期純利益について、潜在株式が存在しないため記載しておりません。

(2) 個別財政状態

	総資産		純資産		自己資本比率		1株当たり純資産	
	百万円		百万円		%		円 銭	
2024年11月期	2,377		1,648		69.3		600.58	
2023年11月期	2,498		1,683		67.4		590.78	

(参考) 自己資本 2024年11月期 1,648百万円 2023年11月期 1,683百万円

※ 決算短信は公認会計士又は監査法人の監査の対象外です

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

本資料に記載されている業務見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件及び業績予想のご利用にあたっての注意事項等については、添付資料4ページ「1. 経営成績等の概況(4) 今後の見通し」をご覧ください。

## ○添付資料の目次

1. 経営成績等の概況	2
(1) 当期の経営成績の概況	2
(2) 当期の財政状態の概況	2
(3) 当期のキャッシュ・フローの概況	3
(4) 今後の見通し	4
2. 会計基準の選択に関する基本的な考え方	4
3. 連結財務諸表及び主な注記	5
(1) 連結貸借対照表	5
(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書	7
連結損益計算書	7
連結包括利益計算書	8
(3) 連結株主資本等変動計算書	9
(4) 連結キャッシュ・フロー計算書	10
(5) 連結財務諸表に関する注記事項	11
(継続企業の前提に関する注記)	11
(セグメント情報等)	11
(1株当たり情報)	14
(重要な後発事象)	14

## 1. 経営成績等の概況

### (1) 当期の経営成績の概況

当連結会計年度における我が国経済は、個人消費やインバウンド需要の拡大など社会活動の正常化が進み、先行きについては、雇用・所得環境が改善する下で、各種政策の効果もあって、緩やかな回復基調で推移しております。

一方で、長期化するウクライナや中東情勢を背景とした原材料・エネルギー価格の高騰や為替相場の変動に伴う物価の高騰は継続しており、依然として経済の見通しは不透明な状況は続いております。

このような環境のもと、当社グループが強みを持つコンピューターグラフィックス（CG）関連ビジネスに注力し、経営基盤の強化に取り組んでまいりました。

開発推進・支援事業においては、主要顧客であるエンターテインメント業界からの開発支援の引き合いが足踏みしたものの、自動車業界や土木・建築業界を中心とした産業界においてもゲームエンジンを活用した仮想空間でのシミュレーション環境構築など、当社の可視化技術への引き合いが増えていることから展示会への積極出展やホームページコンテンツの拡充など顧客基盤の拡大に向けた取り組みにも注力しております。

人材事業においては、当社の強みとしているゲーム企業における急激な採用意欲の減退により、前期好調だった人材紹介事業が大幅に落ち込みましたが、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、既存顧客へのサービス向上に取り組むことにより収益改善に注力しております。

なお、子会社においては不採算事業の縮小に伴い減収増益となりました。

以上の結果、当連結会計年度における当社グループの業績は、売上高が4,414百万円（前年同期比3.1%減）、営業利益は143百万円（同40.0%減）、経常利益は123百万円（同49.7%減）、親会社株主に帰属する当期純利益は87百万円（同56.3%減）となりました。

#### ① 開発推進・支援事業

受託開発の売上高は、産業系の引き合いが好調で利益の底上げをしたものの、大型ゲーム環境開発プロジェクトの終了に加え、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、減収となりました。

ミドルウェアの売上高は、請負開発分が堅調に推移しており、増収となりました。

オンラインソリューションの売上は、今期よりサブセグメントの売上区分を一部見直し、従来受託開発としていた産業向けオンラインサービスをオンラインソリューションへ区分変更したため、増収となりました。

以上の結果、売上高は2,767百万円（前年同期比0.3%減）、セグメント利益は366百万円（同12.3%増）となりました。

#### ② 人材事業

人材派遣は、稼働数は復調したものの、高単価の職種での派遣希望者が減少したことにより、減収減益となりました。

人材紹介は、ゲーム業界全般における市況の急激な悪化に伴う採用意欲の減退により、減収減益となりました。

当連結会計年度における派遣先企業で稼働した一般派遣労働者数は延べ2,326名（前年同期比2.9%増）、有料職業紹介の成約実績数は266名（同31.3%減）となりました。

以上の結果、売上高は1,646百万円（前年同期比7.4%減）、セグメント利益は289百万円（同30.0%減）となりました。

### (2) 当期の財政状態の概況

当連結会計年度末の総資産は、前連結会計年度末に比べて213百万円減少（前連結会計年度末比6.8%減）し、2,945百万円となりました。

これは主に、売掛金及び契約資産の増加93百万円等があったものの、現金及び預金の減少266百万円、投資有価証券の減少27百万円等があったことによるものであります。

当連結会計年度末の負債は、前連結会計年度末に比べて194百万円減少（同13.9%減）し、1,206百万円となりました。

これは主に、預り金の増加25百万円、買掛金の増加25百万円等があったものの、長期借入金の減少160百万円、未払費用の減少32百万円、未払金の減少38百万円等があったことによるものであります。

当連結会計年度末の純資産は、前連結会計年度末に比べて19百万円減少（同1.1%減）し、1,738百万円となりました。

これは主に、利益剰余金の増加87百万円があったものの、自己株式の増加104百万円等があったことによるものであります。

この結果、自己資本比率は、前連結会計年度末比3.4ポイント増加し、59.0%となりました。

### (3) 当期のキャッシュ・フローの概況

当連結会計年度末における現金及び現金同等物は、前連結会計年度と比べ266百万円減少し、1,236百万円となりました。

当連結会計年度における各キャッシュ・フローの状況と要因は以下のとおりであります。

#### (営業活動によるキャッシュ・フロー)

当連結会計年度において営業活動により獲得した資金は、92百万円（前期は121百万円の収入）となりました。これは主に売上債権の増加93百万円等の資金の減少要因があったものの、税金等調整前当期純利益123百万円、仕入債務の増加25百万円等の資金の増加要因があったことによるものです。

#### (投資活動によるキャッシュ・フロー)

当連結会計年度において投資活動により使用した資金は、82百万円（前期は8百万円の支出）となりました。これは主に無形固定資産の取得による支出59百万円、有形固定資産の取得による支出29百万円等の資金の減少要因があったことによるものです。

#### (財務活動によるキャッシュ・フロー)

当連結会計年度において財務活動により使用した資金は、276百万円（前期は289百万円の支出）となりました。これは主に長期借入金の返済による支出171百万円、自己株式の取得による支出104百万円等の資金の減少要因があったことによるものです。

#### (参考) キャッシュ・フロー関連指標の推移

	2020年11月期	2021年11月期	2022年11月期	2023年11月期	2024年11月期
自己資本比率	54.6	48.2	49.5	55.6	59.0
時価ベースの自己資本比率	131.2	101.1	113.9	95.0	79.2
キャッシュ・フロー対有利子負債比率	16.1	5.3	1.0	3.6	2.9
インタレスト・カバレッジ・レシオ	9.8	29.3	123.3	28.2	17.2

(注) 1. 各指標の算出方法は以下のとおりであります。

- ・自己資本比率：自己資本／総資産
- ・時価ベースの自己資本比率：株式時価総額／総資産
- ・キャッシュ・フロー対有利子負債：有利子負債／営業キャッシュ・フロー
- ・インタレスト・カバレッジ・レシオ：営業キャッシュ・フロー／利払い

2. 各指標は、いずれも連結ベースの財務数値により算出しております。

3. 営業キャッシュ・フローは連結キャッシュ・フロー計算書の営業活動によるキャッシュ・フローを使用しております。

4. 有利子負債は、連結貸借対照表に計上されている負債のうち利子を支払っている全ての負債を対象としております。

5. 利払いは、連結キャッシュ・フロー計算書の利息の支払額を使用しております。

#### (4) 今後の見通し

それぞれの事業に係る今後の見通しは以下のとおりであります。

##### (開発推進・支援事業)

エンターテインメント業界においては、高い技術力が要求されるソフトウェア開発環境の開発支援案件を中心に引き合いは継続的にあるものの、ゲーム開発等においてコロナ禍の旺盛な需要が一段落を迎えています。

一方、製造・重工業、土木・建築、自動車・モビリティといった産業界においては、DX（デジタルトランスフォーメーション）が推進され、デジタルツインが注目を集める中、ゲームの統合開発環境であるゲームエンジンがシミュレーター等に利用されるケースが増えております。当社がエンターテインメント業界で培ってきたリアルタイム3DCG技術を活かし、さまざまなゲームエンジンを活用した可視化ソリューション開発ニーズを着実に取り込むと同時に、さらに新たに防衛、宇宙、医療といった新しいマーケットにおいても同技術を活用し、売上拡大を見込んでおります。

##### (人材事業)

ゲーム業界における市況の変化があるものの、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、求職者の双方に満足して頂けるサービスを提供してまいります。

次期の連結業績見通しにつきましては、売上高は4,673百万円（前期比5.9%増）、営業利益は144百万円（同0.7%増）、経常利益は142百万円（同15.1%増）、親会社株主に帰属する当期純利益は118百万円（同35.4%増）を見込んでおります。なお、次期の連結業績予想の前提条件は以下のとおりです。

##### ① 売上高

売上高については、セグメント毎に予想値を算出しております。開発推進・支援事業、及び人材事業に係る前提条件は以下のとおりであります。

開発推進・支援事業の売上高は2,875百万円（前期比3.9%増）を見込んでおります。

この内訳としては、請負開発の売上で1,898百万円（同11.5%増）、ミドルウェアの売上で582百万円（同1.5%減）、オンラインソリューションの売上で394百万円（同16.6%減）をそれぞれ見込んでおります。

人材事業においては、一般派遣労働者数を延べ2,498名（同7.4%増）、有料職業紹介の成約件数を年間307件（同15.4%増）と見込んでおります。

以上により、人材事業の売上高は1,798百万円（同9.2%増）を見込んでおります。

##### ② 営業利益

営業利益については、セグメント毎の売上予想値を前提として算出した売上原価、販売費及び一般管理費を踏まえて算出した金額を予想値としております。

開発推進・支援事業のセグメント利益は358百万円（前期比2.2%減）、人材事業のセグメント利益は318百万円（同10.3%増）を見込んでおります。全社費用は532百万円（同3.6%増）を見込んでおります。

##### ③ 経常利益

経常利益については、発生が見込まれる営業外収益、営業外費用を考慮して算出した金額を予想値としております。

##### ④ 親会社株主に帰属する当期純利益

親会社株主に帰属する当期純利益については、税金等調整前当期純利益の予想値に基づき算出した法人税等を考慮して算出した金額を予想値としております。

## 2. 会計基準の選択に関する基本的な考え方

当社グループは、連結財務諸表の期間比較可能性及び企業間の比較可能性を考慮し、当面は、日本基準で連結財務諸表を作成する方針であります。

なお、IFRSの適用につきましては、国内外の諸情勢を考慮の上、適切に対応していく方針であります。

## 3. 連結財務諸表及び主な注記

## (1) 連結貸借対照表

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2023年11月30日)	当連結会計年度 (2024年11月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	1,509	1,242
売掛金及び契約資産	653	747
仕掛品	433	426
貯蔵品	2	0
未収入金	5	0
前払費用	66	71
未収還付法人税等	14	—
その他	0	0
貸倒引当金	△0	△2
流動資産合計	2,684	2,486
固定資産		
有形固定資産		
建物	194	195
減価償却累計額	△141	△149
建物（純額）	52	45
工具、器具及び備品	262	264
減価償却累計額	△204	△211
工具、器具及び備品（純額）	57	53
有形固定資産合計	110	99
無形固定資産		
ソフトウェア	12	39
ソフトウェア仮勘定	—	20
その他	8	7
無形固定資産合計	20	67
投資その他の資産		
投資有価証券	166	138
敷金	84	84
繰延税金資産	89	67
その他	3	2
投資その他の資産合計	343	292
固定資産合計	475	459
資産合計	3,159	2,945

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2023年11月30日)	当連結会計年度 (2024年11月30日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	52	77
1年内返済予定の長期借入金	92	81
未払金	138	99
未払費用	214	181
未払法人税等	12	14
未払消費税等	54	45
契約負債	204	205
預り金	23	49
受注損失引当金	231	231
リース債務	0	0
その他	1	1
流動負債合計	1,025	989
固定負債		
長期借入金	344	184
資産除去債務	26	26
退職給付に係る負債	4	6
リース債務	0	—
固定負債合計	376	217
負債合計	1,401	1,206
純資産の部		
株主資本		
資本金	466	466
資本剰余金	2,097	2,097
利益剰余金	△537	△450
自己株式	△269	△373
株主資本合計	1,755	1,739
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	2	△0
その他の包括利益累計額合計	2	△0
純資産合計	1,758	1,738
負債純資産合計	3,159	2,945

## (2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書

## 連結損益計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2022年12月1日 至 2023年11月30日)	当連結会計年度 (自 2023年12月1日 至 2024年11月30日)
売上高	4,554	4,414
売上原価	2,606	2,518
売上総利益	1,948	1,895
販売費及び一般管理費		
役員報酬	96	99
給料及び手当	615	692
広告宣伝費	200	169
研究開発費	76	79
貸倒引当金繰入額	0	1
その他	719	710
販売費及び一般管理費合計	1,709	1,752
営業利益	238	143
営業外収益		
受取利息	0	0
受取配当金	16	8
為替差益	—	1
その他	2	1
営業外収益合計	18	12
営業外費用		
支払利息	4	4
持分法による投資損失	0	11
資金調達費用	2	2
雇用支援納付金	1	2
為替差損	0	—
その他	2	10
営業外費用合計	11	31
経常利益	246	123
特別損失		
特別退職金	18	—
特別損失合計	18	—
税金等調整前当期純利益	227	123
法人税、住民税及び事業税	25	14
法人税等調整額	2	22
法人税等合計	27	36
当期純利益	200	87
親会社株主に帰属する当期純利益	200	87

## 連結包括利益計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2022年12月1日 至 2023年11月30日)	当連結会計年度 (自 2023年12月1日 至 2024年11月30日)
当期純利益	200	87
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	2	△2
その他の包括利益合計	2	△2
包括利益	202	85
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	202	85

## (3) 連結株主資本等変動計算書

前連結会計年度(自 2022年12月1日 至 2023年11月30日)

(単位:百万円)

	株主資本					その他の包括利益累計額		純資産合計
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	株主資本合計	その他有価証券評価差額金	その他の包括利益累計額合計	
当期首残高	466	2,097	△738	△122	1,702	0	0	1,702
当期変動額								
親会社株主に帰属する当期純利益			200		200			200
自己株式の取得				△147	△147			△147
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)						2	2	2
当期変動額合計	—	—	200	△147	53	2	2	55
当期末残高	466	2,097	△537	△269	1,755	2	2	1,758

当連結会計年度(自 2023年12月1日 至 2024年11月30日)

(単位:百万円)

	株主資本					その他の包括利益累計額		純資産合計
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	株主資本合計	その他有価証券評価差額金	その他の包括利益累計額合計	
当期首残高	466	2,097	△537	△269	1,755	2	2	1,758
当期変動額								
親会社株主に帰属する当期純利益			87		87			87
自己株式の取得				△104	△104			△104
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)						△2	△2	△2
当期変動額合計	—	—	87	△104	△16	△2	△2	△19
当期末残高	466	2,097	△450	△373	1,739	△0	△0	1,738

## (4) 連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 2022年12月1日 至 2023年11月30日)	当連結会計年度 (自 2023年12月1日 至 2024年11月30日)
<b>営業活動によるキャッシュ・フロー</b>		
税金等調整前当期純利益	227	123
減価償却費	50	50
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	△22	1
受注損失引当金の増減額 (△は減少)	△25	—
退職給付に係る負債の増減額 (△は減少)	4	1
受取利息及び受取配当金	△16	△9
支払利息	4	4
為替差損益 (△は益)	△0	△0
持分法による投資損益 (△は益)	0	11
固定資産除却損	0	—
売上債権の増減額 (△は増加)	51	△93
棚卸資産の増減額 (△は増加)	33	8
仕入債務の増減額 (△は減少)	△26	25
未収入金の増減額 (△は増加)	△4	5
未払金の増減額 (△は減少)	31	△36
契約負債の増減額 (△は減少)	△12	1
未払消費税等の増減額 (△は減少)	△50	△8
その他	△29	△0
小計	215	86
利息及び配当金の受取額	16	9
利息の支払額	△4	△4
法人税等の支払額又は還付額 (△は支払)	△106	2
営業活動によるキャッシュ・フロー	121	92
<b>投資活動によるキャッシュ・フロー</b>		
定期預金の増減額 (△は増加)	13	—
有形固定資産の取得による支出	△27	△29
無形固定資産の取得による支出	△1	△59
その他	5	6
投資活動によるキャッシュ・フロー	△8	△82
<b>財務活動によるキャッシュ・フロー</b>		
短期借入金の純増減額 (△は減少)	△350	—
長期借入れによる収入	300	—
長期借入金の返済による支出	△91	△171
自己株式の取得による支出	△147	△104
リース債務の返済による支出	△0	△0
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に係る換算差額	0	0
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	△176	△266
現金及び現金同等物の期首残高	1,679	1,503
現金及び現金同等物の期末残高	1,503	1,236

## (5) 連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(セグメント情報等)

## 【セグメント情報】

## 1 報告セグメントの概要

## (1) 報告セグメントの決定方法

当社グループの報告セグメントは、当社の構成単位のうち分離された財務情報が入手可能であり、取締役会が、経営資源の配分及び業績を評価するために、定期的に検討を行う対象となっているものであります。

当社グループはサービス別のセグメントから構成されており、「開発推進・支援事業」及び「人材事業」の2つを報告セグメントとしております。

## (2) 各報告セグメントに属する製品及びサービスの種類

## ・開発推進・支援事業

ゲームや映像などのエンターテインメント業界をはじめ、自動車、建築、その他製造業など、さまざまな業界向けにリアルタイムCG技術を活用したソリューションを提供しております。また、家庭用ゲーム機・スマートフォン・組込機器向けの中ドルウェアの開発・販売の他、サーバーネットワークの構築・運用・監視といったインフラサービスも提供しております。

子会社であるイグニス・イメージワークス株式会社は、ゲーム、遊技機、映画映像コンテンツ等の幅広いジャンルにおいて、プリレンダリングムービー等の提供を行っております。

## ・人材事業

CG、ゲーム制作、映像制作、WEB制作の各業界におけるデザイナーやクリエイター等の技術者をクライアント企業に対して、有料で紹介する人材紹介サービス、及び登録型人材派遣サービスを提供しております。

## 2 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産、負債その他の項目の金額の算定方法

報告されている事業セグメントの会計処理方法は、連結財務諸表作成において採用している会計処理の方法と概ね同一であります。報告セグメントの利益は、各事業の営業利益ベースの数値であります。セグメント間の内部収益及び振替高は、市場実勢価格に基づいております。

3 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産、負債その他の項目の金額に関する情報並びに収益の分解情報  
前連結会計年度(自 2022年12月1日 至 2023年11月30日)

(単位：百万円)

	報告セグメント		
	開発推進・支援	人材	合計
売上高			
一時点で移転される財	930	549	1,480
一定の期間にわたり移転される財	1,845	1,227	3,073
顧客との契約から生じる収益	2,776	1,777	4,554
外部顧客への売上高	2,776	1,777	4,554
セグメント間の内部売上高又は振替高	—	9	9
計	2,776	1,787	4,564
セグメント利益	326	412	738

(注)セグメント資産および負債の金額は、事業セグメントに配分していないため、開示していません。

当連結会計年度(自 2023年12月1日 至 2024年11月30日)

(単位：百万円)

	報告セグメント		
	開発推進・支援	人材	合計
売上高			
一時点で移転される財	1,144	421	1,566
一定の期間にわたり移転される財	1,623	1,224	2,847
顧客との契約から生じる収益	2,767	1,646	4,414
外部顧客への売上高	2,767	1,646	4,414
セグメント間の内部売上高又は振替高	—	1	1
計	2,767	1,648	4,416
セグメント利益	366	289	655

(注)セグメント資産および負債の金額は、事業セグメントに配分していないため、開示しておりません。

## 4 報告セグメント合計額と連結財務諸表計上額との差額及び当該差額の主な内容(差異調整に関する事項)

(単位：百万円)

売上高	前連結会計年度	当連結会計年度
報告セグメント計	4,564	4,416
セグメント間取引消去	△9	△1
連結財務諸表の売上高	4,554	4,414

(単位：百万円)

利益	前連結会計年度	当連結会計年度
報告セグメント計	738	655
全社費用(注)	△500	△514
棚卸資産の調整額等	0	1
連結損益計算書の営業利益	238	143

(注) 全社費用は主に報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。

## 【関連情報】

前連結会計年度(自 2022年12月1日 至 2023年11月30日)

## 1 製品及びサービスごとの情報

セグメント情報に同様の情報を開示しているため、記載を省略しております。

## 2 地域ごとの情報

## (1) 売上高

(単位：百万円)

日本	米国	その他	合計
4,456	64	33	4,554

(注) 売上高は顧客の所在地を基礎とし、国又は地域に分類しております。

## (2) 有形固定資産

本邦以外の国又は地域に所在する有形固定資産はありません。

## 3 主要な顧客ごとの情報

(単位：百万円)

顧客の名称又は氏名	売上高	関連するセグメント名
任天堂株式会社	631	開発推進・支援事業

当連結会計年度(自 2023年12月1日 至 2024年11月30日)

## 1 製品及びサービスごとの情報

セグメント情報に同様の情報を開示しているため、記載を省略しております。

## 2 地域ごとの情報

## (1) 売上高

(単位：百万円)

日本	米国	その他	合計
4,401	7	5	4,414

(注) 売上高は顧客の所在地を基礎とし、国又は地域に分類しております。

## (2) 有形固定資産

本邦以外の国又は地域に所在する有形固定資産はありません。

## 3 主要な顧客ごとの情報

(単位：百万円)

顧客の名称又は氏名	売上高	関連するセグメント名
任天堂株式会社	675	開発推進・支援事業

## 【報告セグメントごとの固定資産の減損損失に関する情報】

該当事項はありません。

## 【報告セグメントごとののれんの償却額及び未償却残高に関する情報】

該当事項はありません。

## 【報告セグメントごとの負ののれん発生益に関する情報】

該当事項はありません。

## (1株当たり情報)

	前連結会計年度 (自 2022年12月1日 至 2023年11月30日)	当連結会計年度 (自 2023年12月1日 至 2024年11月30日)
1株当たり純資産額	617.09円	633.50円
1株当たり当期純利益	69.41円	31.19円

(注) 1. 当社は、「株式給付信託 (J-ESOP)」を導入しております。1株当たり当期純利益の算定上の基礎となる普通株式の期中平均株式数については、本制度の信託財産として、株式会社日本カストディ銀行が保有する当社株式を、控除対象の自己株式に含めて算定しております (前連結会計年度25,000株、当連結会計年度25,000株)。また、1株当たり純資産額の算定上、期末発行済株式総数から控除する自己株式に含めております (前連結会計年度末25,000株、当連結会計年度末25,000株)。

2. 潜在株式調整後1株当たり当期純利益については、潜在株式が存在しないため記載しておりません。  
3. 1株当たり当期純利益の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

項目	前連結会計年度 (自 2022年12月1日 至 2023年11月30日)	当連結会計年度 (自 2023年12月1日 至 2024年11月30日)
1株当たり当期純利益		
親会社株主に帰属する当期純利益(百万円)	200	87
普通株主に帰属しない金額(百万円)	—	—
普通株式に係る親会社株主に帰属する当期純利益(百万円)	200	87
普通株式の期中平均株式数(株)	2,886,686	2,810,270

4. 1株当たり純資産額の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

項目	前連結会計年度 (2023年11月30日)	当連結会計年度 (2024年11月30日)
純資産の部の合計額(百万円)	1,758	1,738
純資産の部の合計額から控除する金額(百万円)	—	—
普通株式に係る期末の純資産額(百万円)	1,758	1,738
1株当たり純資産額の算定に用いられた期末の普通株式の数(株)	2,848,878	2,744,978

## (重要な後発事象)

## (完全子会社の吸収合併)

当社は、2024年12月1日を効力発生日として、当社の完全子会社であるイグニス・イメージワークス株式会社 (以下、「イグニス・イメージワークス」といいます。) を吸収合併 (以下、「本合併」といいます。) しました。

## (合併の目的)

本合併は、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を目的としています。なお、これまでイグニス・イメージワークスで運営しておりましたコンピューター・グラフィックス映像の企画・制作事業は、本合併後も当社が運営を継続いたします。

## (合併の要旨)

## ①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

(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おりません。

②本合併の方式

当社を存続会社とし、イグニス・イメージワークスを消滅会社とする吸収合併方式です。

なお、イグニス・イメージワークスは債務超過となっておりましたが、本合併に先立ち、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することにより債務超過状態を解消した後に本合併を行いました。

(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
実施日	2024年11月30日

(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しております。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。