

事業計画及び成長可能性に関する説明資料

2025年2月19日

シリコンスタジオ株式会社
(証券コード 3907)

- 1 | 会社概要
- 2 | 事業内容と強み
- 3 | 成長戦略
- 4 | リスク情報

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1-21-3NR 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
カスタマーの課題を解決し、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。

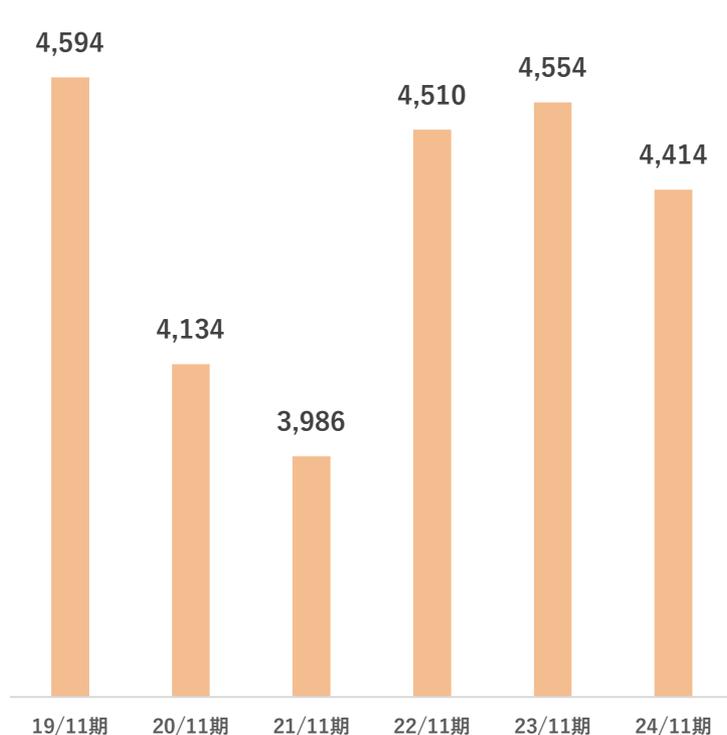
※3 オールインワンゲームエンジンとは、ゲーム開発に必要な広範囲の機能を有したツールやライブラリを指し、グラフィックス、音響、物理シミュレーション、ゲームロジック等を含みます。ゲーム開発者は開発の効率化と高度な技術の導入を目的としてゲームエンジンを利用します。

収益の状況

24/11期は、開発推進・支援事業において、産業界や官公庁等から、3DCGの可視化技術への引き合いが増加し、これを伸張させましたが、人材事業におけるゲーム企業全般の市況悪化が大きく影響し、連結業績全体として減収減益の結果となりました。

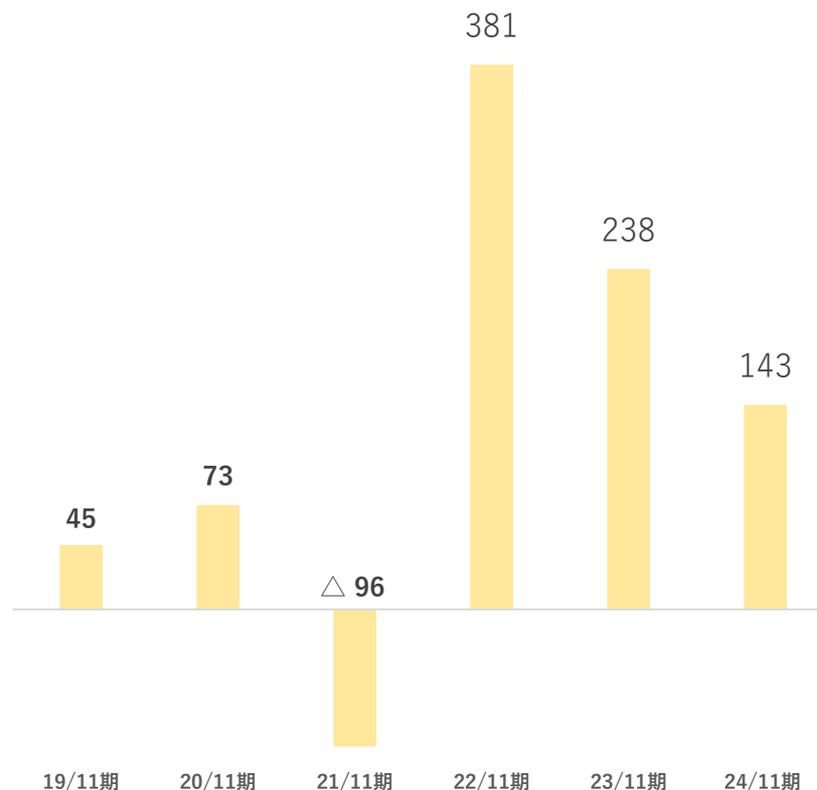
売上高の推移

(百万円)



営業利益の推移

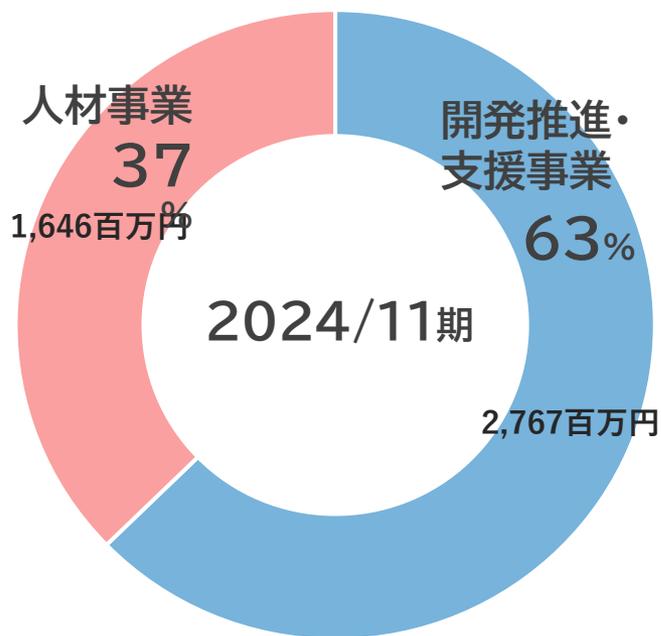
(百万円)



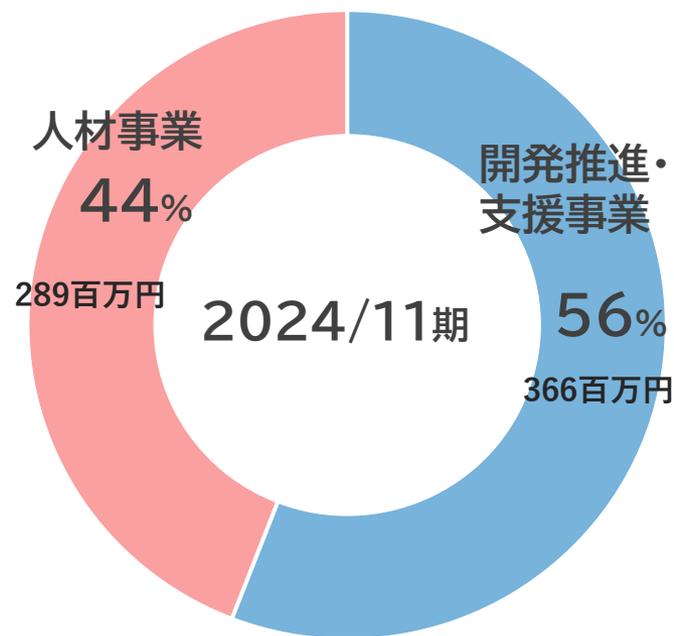
収益の内訳

24/11期は、開発推進・支援事業では、大型ゲーム環境開発プロジェクトの終了や子会社の事業構造改革による一時的な売上減等の影響を受けつつも、産業界の引き合いを伸張させ、減収/増益。人材事業は前期好調であった人材紹介において、ゲーム業界全般における急激な採用意欲の減退から成約機会が大幅に減少、減収/減益となった。

売上高

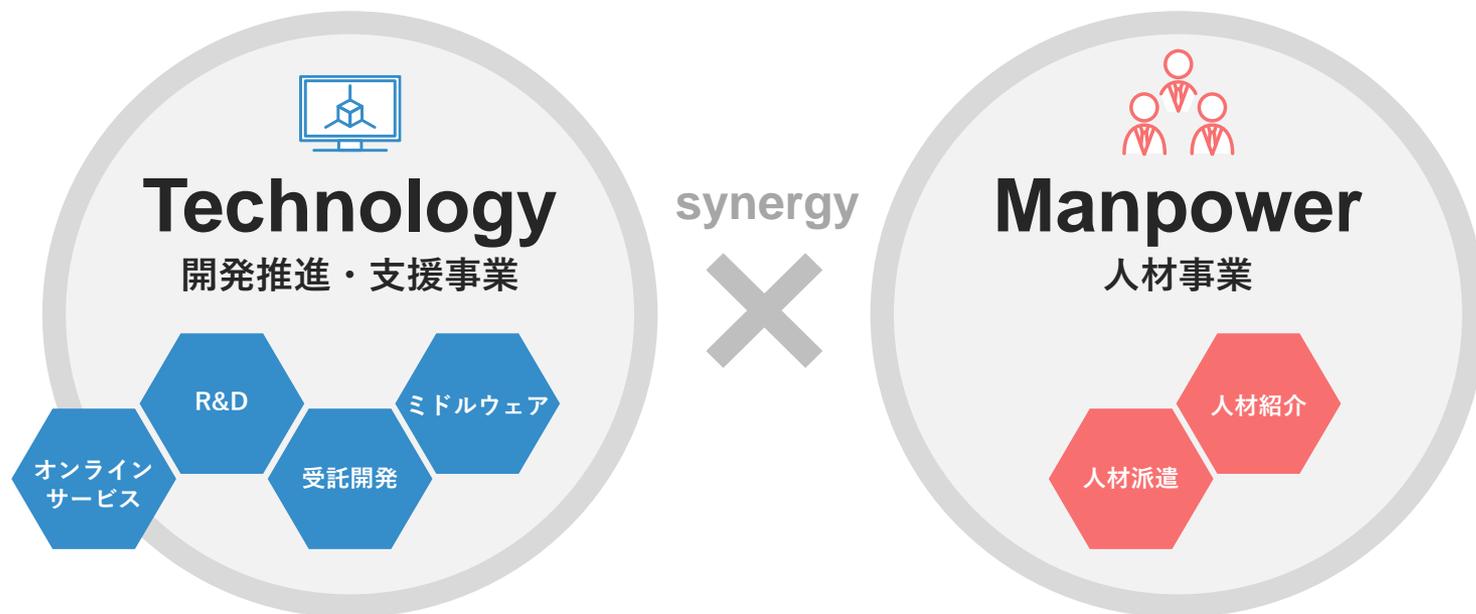


営業利益



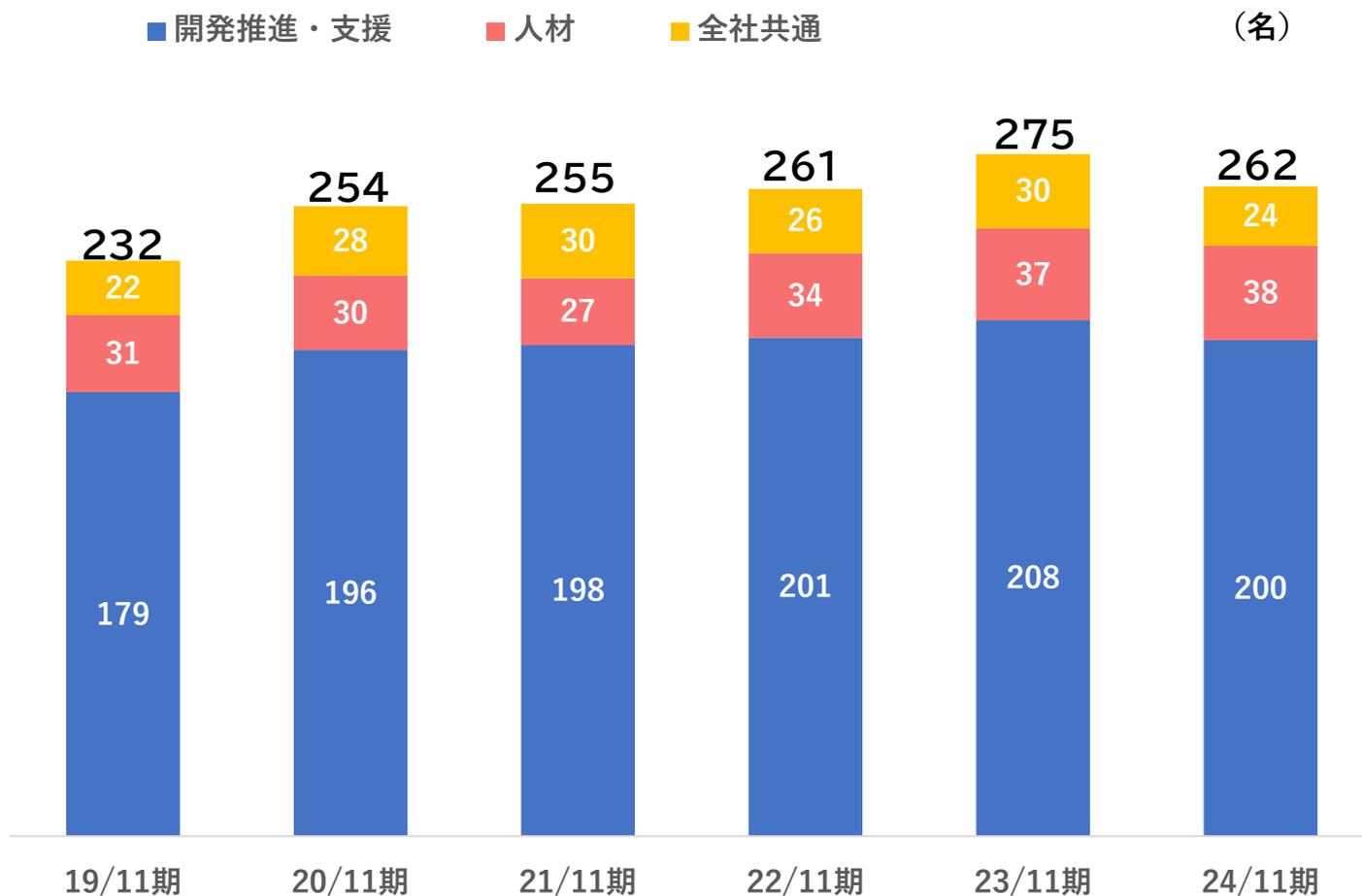
事業内容と強み

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



従業員数の推移

エンジニア、営業など様々な職種で柔軟な採用活動を継続いたします。



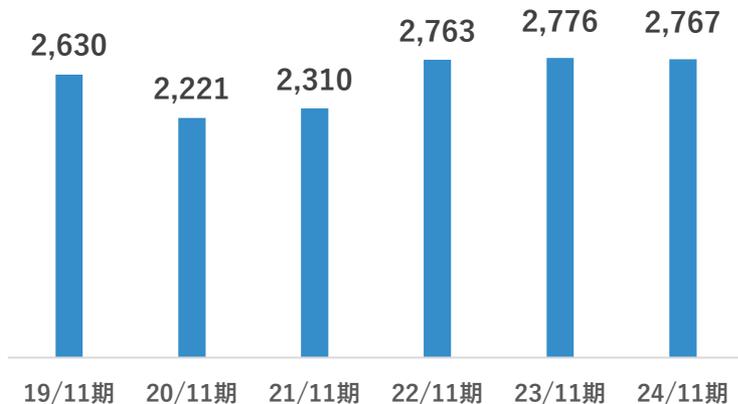
開発推進・支援事業 概要

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関連などの受託開発
ミドルウェア	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
オンラインソリューション	オンラインゲーム事業者向けにサーバープログラム開発からネットワーク構築・運用・監視サービスをワンストップで提供

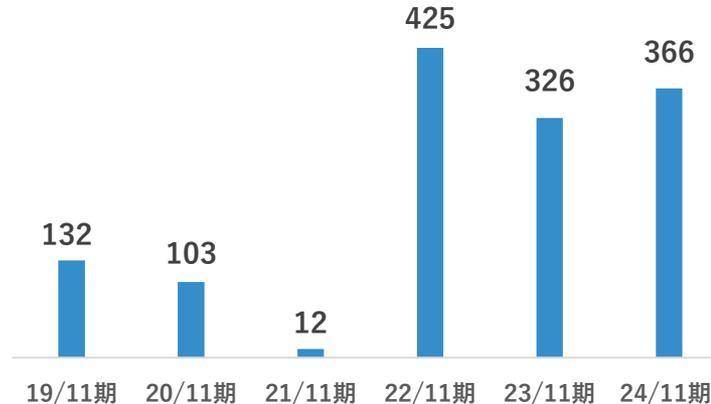
売上推移

(百万円)



営業利益推移

(百万円)



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。

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



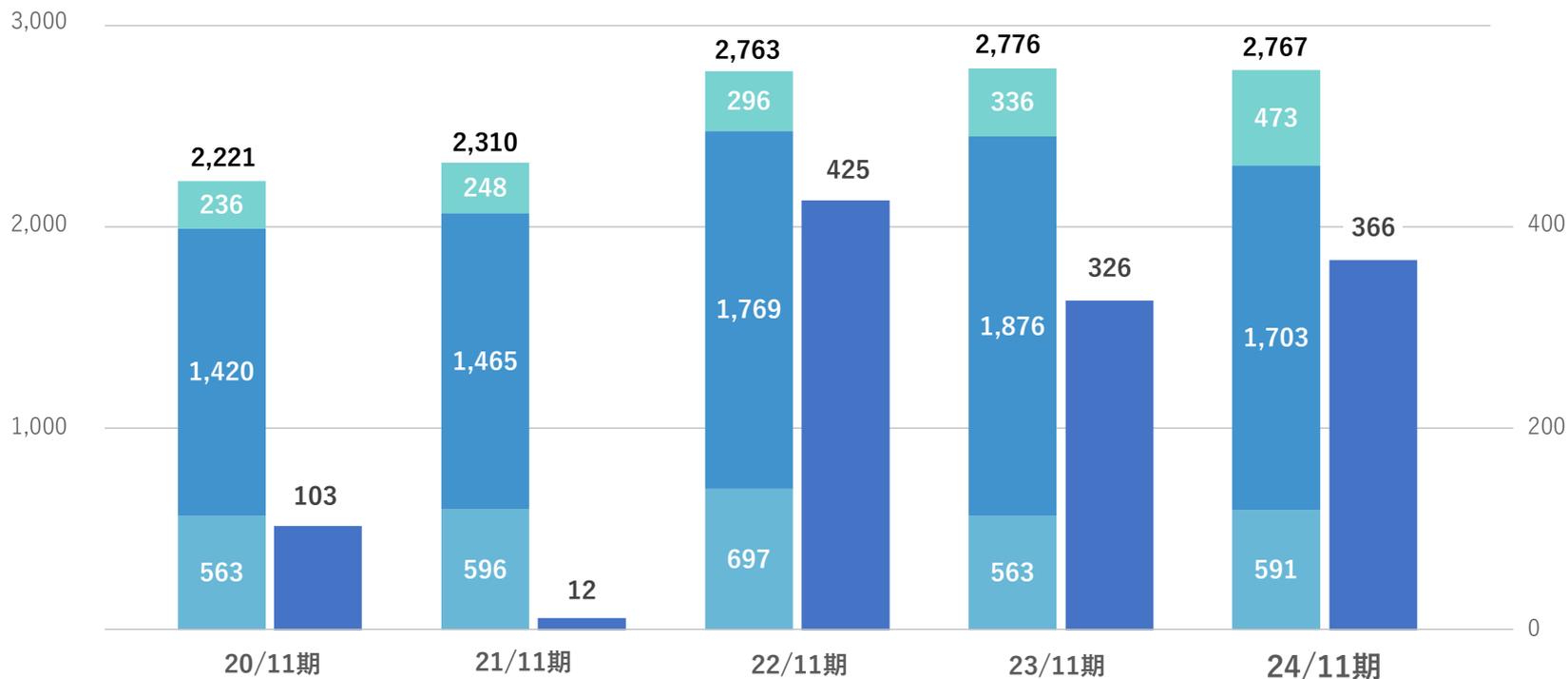
開発推進・支援事業 売上高・セグメント利益の推移

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が増加中。

売上高

■ オンラインソリューション ■ 受託開発 ■ ミドルウェア

(百万円)



(百万円)

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

人材事業 概要

事業概要

人材派遣

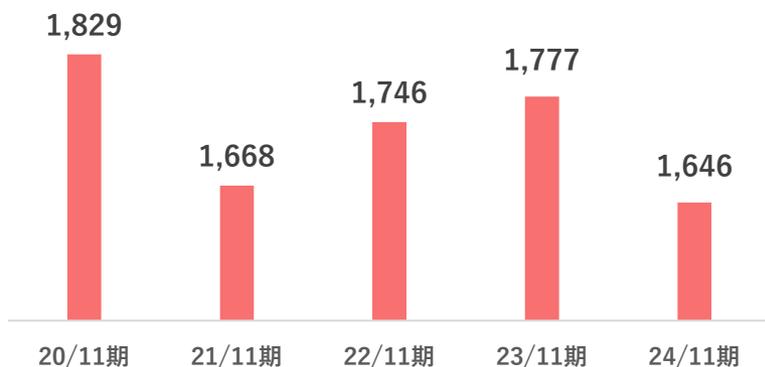
ゲーム・映像業界のクリエイター、エンジニアに特化した人材派遣・紹介サービス「シリコンスタジオエージェント」を展開

職業紹介

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

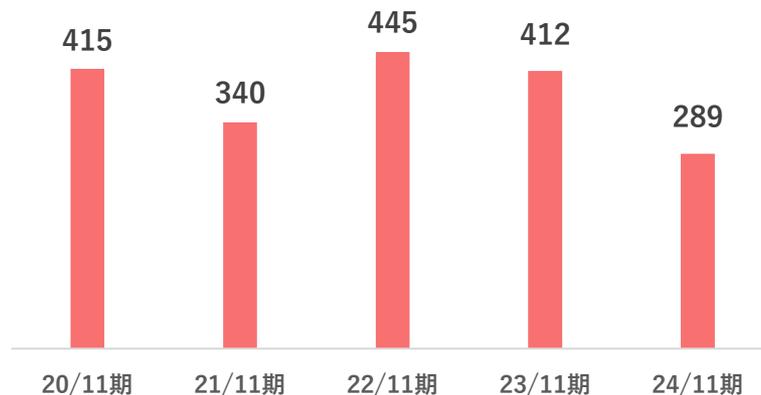
売上推移

(百万円)



営業利益推移

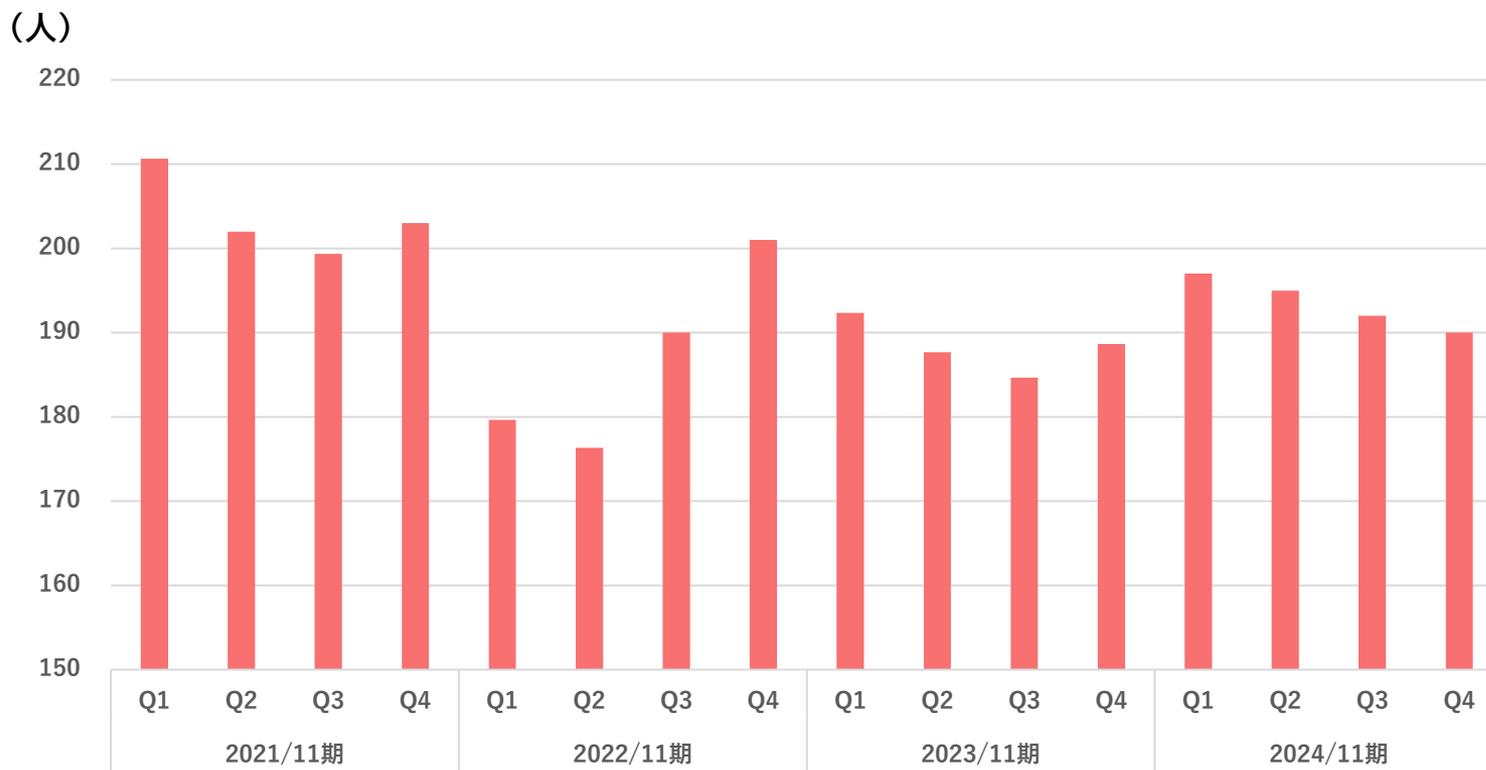
(百万円)



人材事業を取り巻く環境: 人材派遣

23/11期と比較し、人数ベースでの昨対はクリアでき、復調傾向。お客様からの派遣ニーズは増加しており、派遣希望者の獲得が課題

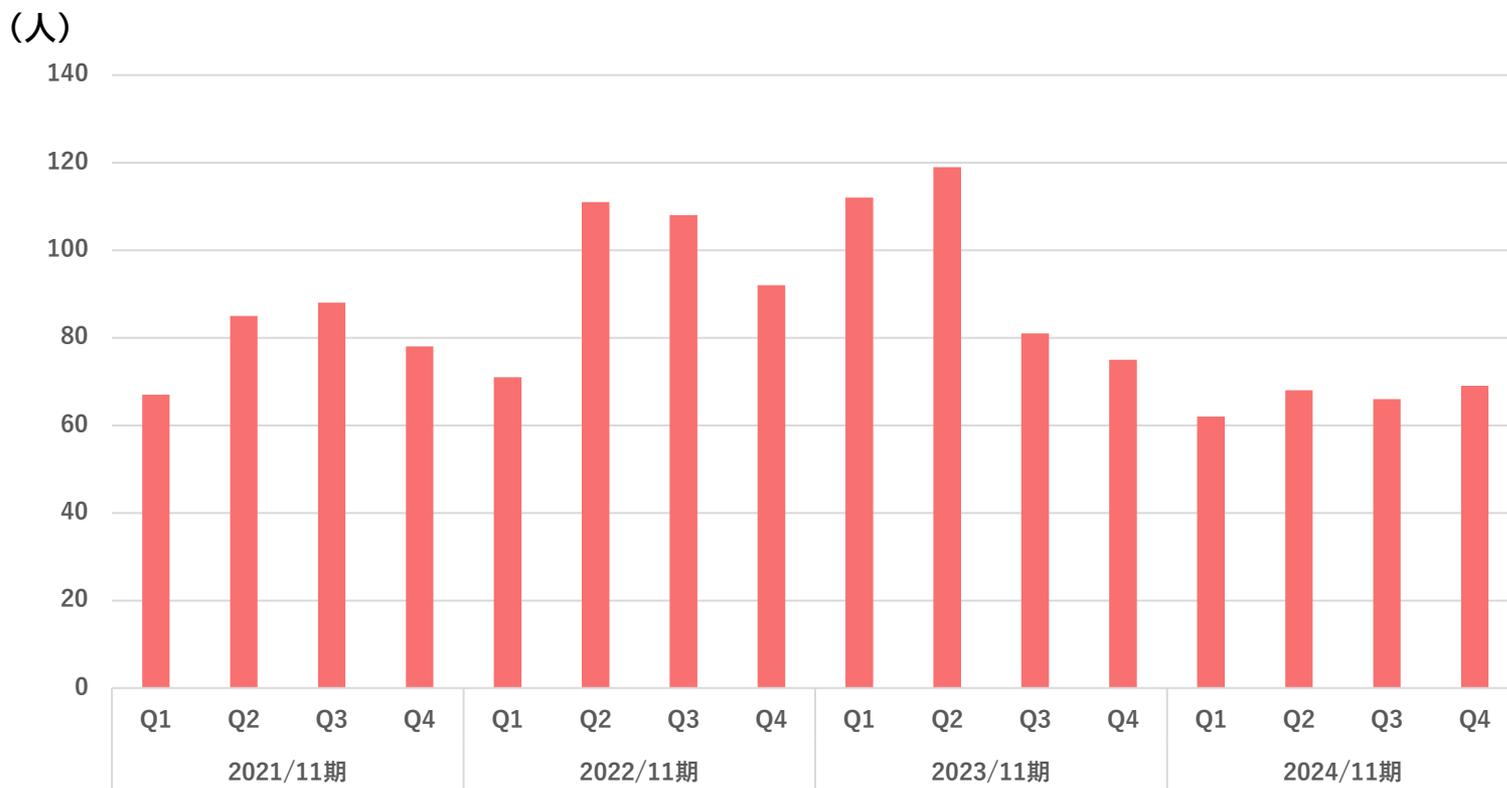
四半期毎の月平均派遣稼働者数推移



人材事業を取り巻く環境: 有料職業紹介

23/11期 Q4からエンターテインメント業界全体の市況の悪化により通年を通して伸び悩みリカバリとして配信系エンターテインメント業界に近い業界にアプローチを行う

四半期毎有料職業紹介成約件数推移



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

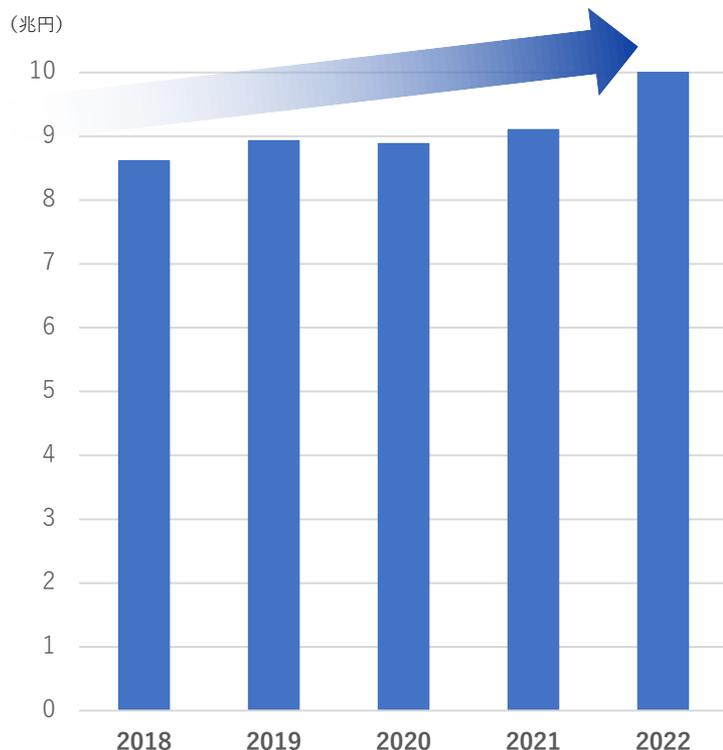
- ゲーム・映像業界に特化した人材紹介・派遣サービス
- 国内ゲーム関連企業の90%以上と取引
- 公開求人と非公開求人合わせて大量掲載
- 登録者数は約17,000名

成長戦略

当社がターゲットとする市場の動向

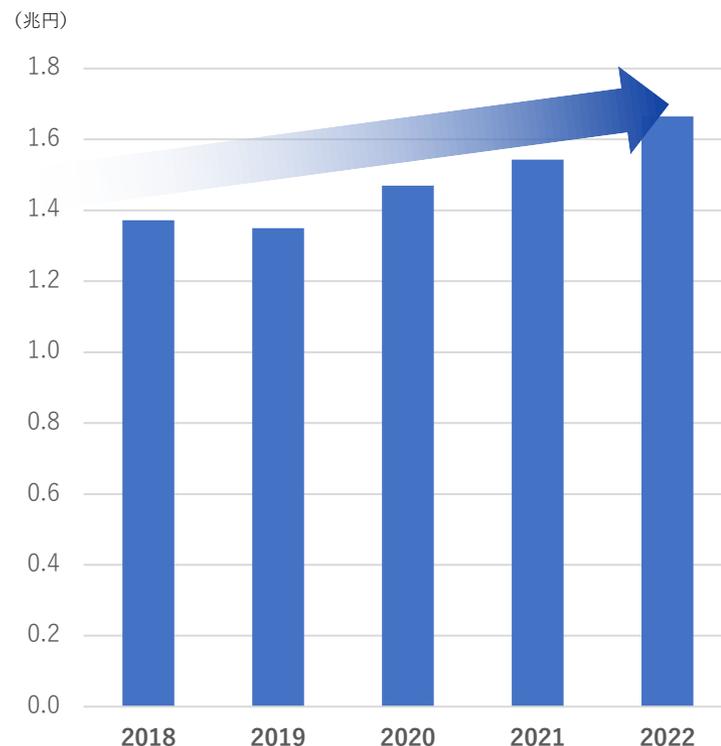
エンターテインメント業界においては、高い技術力が要求されるソフトウェア開発環境の開発支援案件を中心に引き合いは継続的にあるものの、ゲーム開発等においてはコロナ禍の旺盛な需要が一段落を迎えています。

国内の情報化投資の推移
(ソフトウェア)



出典：総務省「令和5年度 ICTの経済分析に関する調査」(令和6年3月)

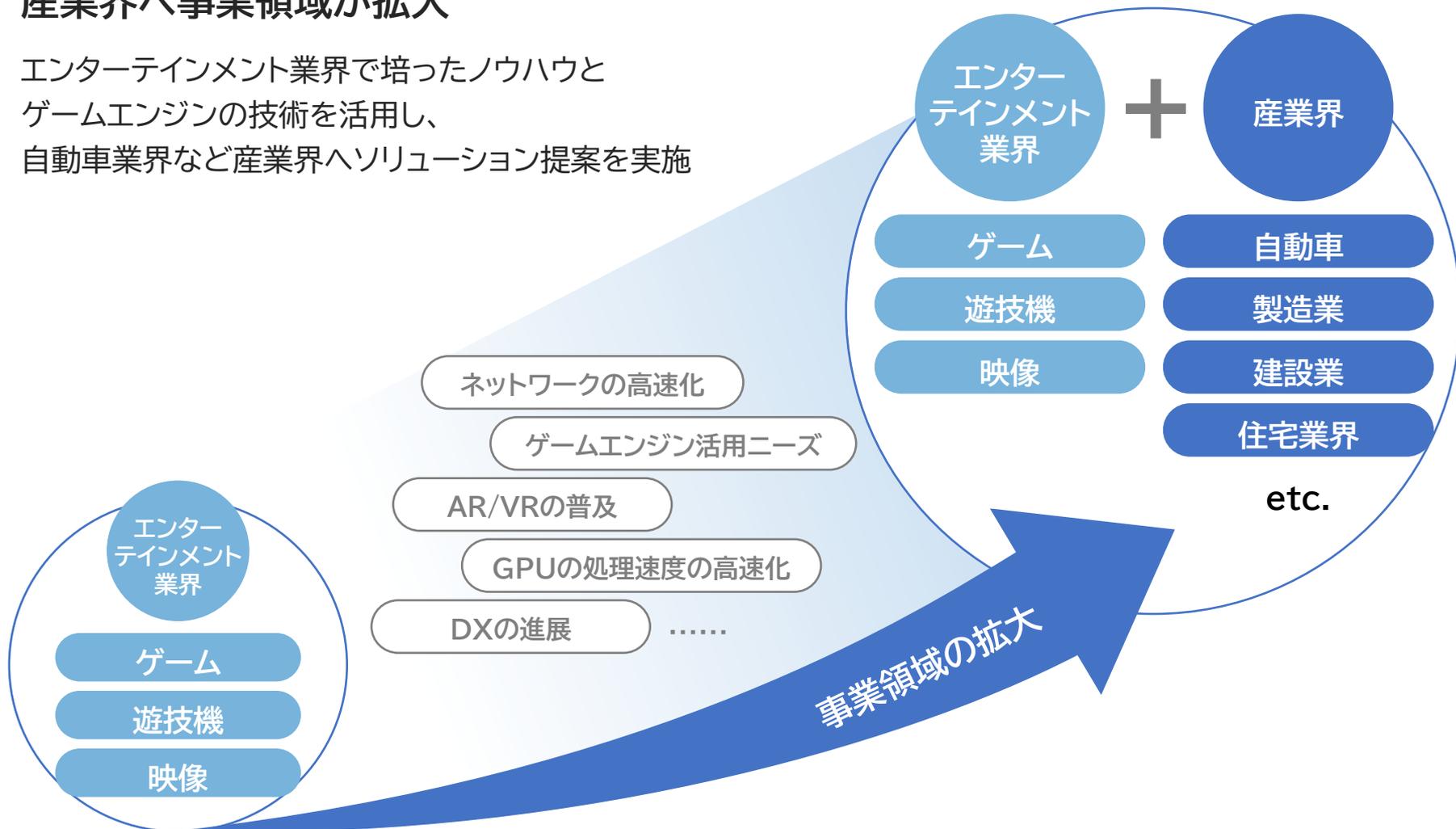
国内ゲームソフト市場規模の推移



出典：総務省情報通信政策研究所「メディア・ソフトの制作及び流通の実態に関する調査」(令和6年6月)

産業界へ事業領域が拡大

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、
自動車業界など産業界へソリューション提案を実施



開発推進・支援事業:産業界向けゲームエンジン活用

産業界においてDXが推進される中、ゲームエンジンを活用したソリューションへの引き合いが増加



ソリューション群



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

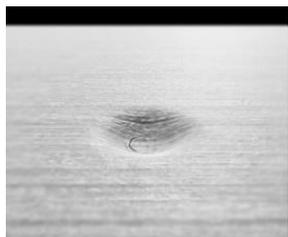
- 大量の教師データを実写画像で用意するには費用や時間・手間がかかる
- 異常検知や危険検知の実写画像は収集が非常に困難



(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

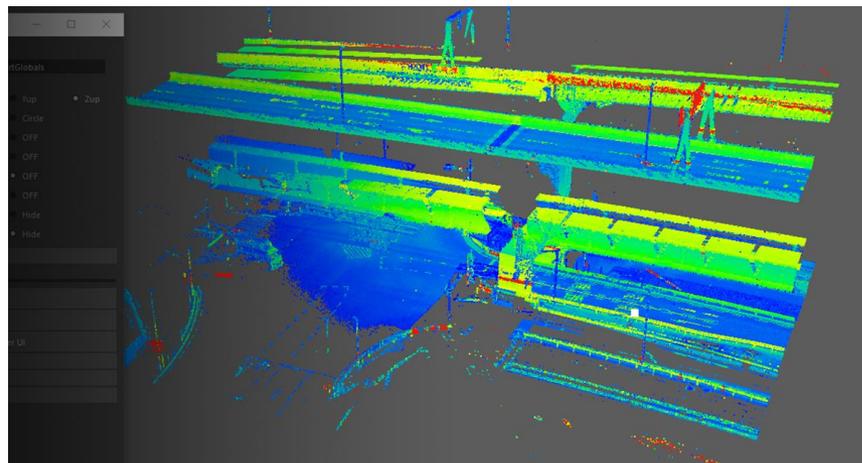
点群データから精細なCGを制作、より情報を具体化することでさまざまな課題を解決

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・建設など産業界における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

エンターテインメント業界向け受注拡大

- 3DCG技術を活かした高付加価値案件獲得と単価アップ
- アジア圏モバイルゲーム向けにミドルウェア販売強化

産業界向け受注拡大・顧客接点の強化

- アルゴグラフィックス社とのアライアンスを通じ、協業でCG及びゲームエンジンを活用したソリューションを産業界向けに展開
- 見本市への積極出展による産業界での認知度拡大

新しい収益基盤・マーケティング強化

- 中長期の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
- ウェブサイトの充実、自社主催セミナーなどインサイドセールス体制強化

業績改善に向けた課題と取り組み (2024/2/22 開示資料にて記載)

非エンタメ領域における受注拡大

- アルゴグラフィックス社との協業を通じ、官公庁・自動車セグメントにおいて実績が上がる
- ウェブサイトコンテンツ充実、展示会出展への注力等、コロナ禍の経験を経て営業スタイルが転換し、マーケティングからのリードが増加

クラウド関連の開発リソース拡充

- 採用サイトのリニューアルや採用戦略の見直しを実施しエンジニア数が増加
- 2024年4月新卒採用も12名の入社を予定しているなど採用強化の取り組みは実を結ぶ

子会社における管理体制の強化

- 管理体制・業務プロセスの適正運用を継続中
- 経営成績と事業環境を改善し経営体質の強化を図るため、組織のスリム化を実施

進捗状況

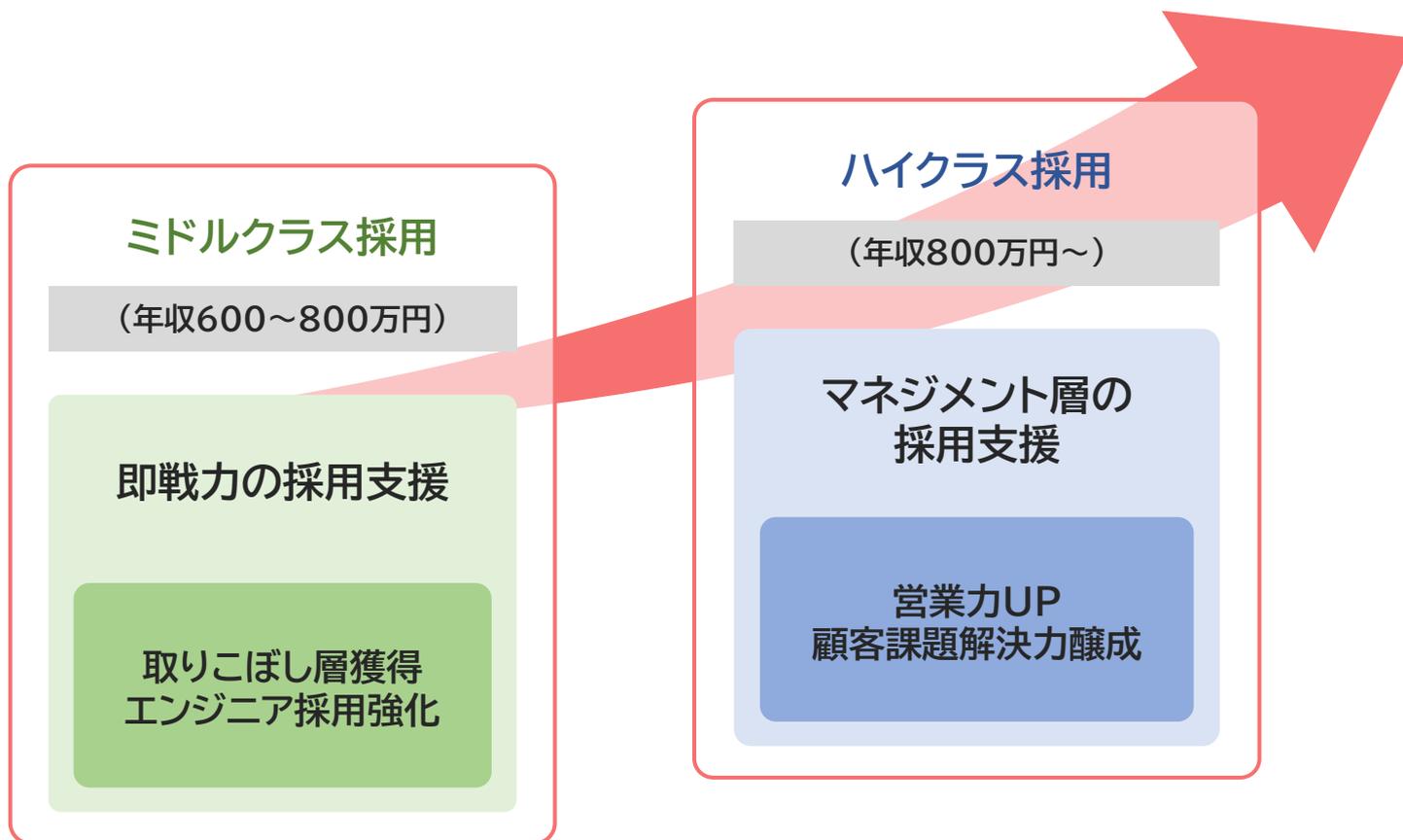
- 自動車業界や建築業界といった産業界のユーザーの要望をかなえる3Dデジタルツインの引き合いが活性化している
- 導入事例・DXコラム・資料動画といった自社HPのコンテンツ拡充よりお問い合わせを頂くなど、インサイドセールスの強化が新しい顧客接点を生み出している

- 先端技術への適応など、即戦力となる人材の中途採用へシフトし、効率的な人員体制の拡充に展開
- 新卒12名の戦力化・教育体制の確立を実施。今後も採用及び開発部門が連携し、即戦力人材の採用を柔軟に行っていく

- 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
- 2024.12.1「イグニス・イメージワークス事業本部」を発足従来の体制と機能を再構築し、新体制での活動を再スタート

成長戦略:人材事業

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。



経営指標

売上高営業利益率を重要な経営指標とし、収益性を重視した経営により持続的成長を目指す

	2021/11期	2022/11期	2023/11期	2024/11期	2025/11期 予測
売上高	3,986	4,510	4,554	4,414	4,673
開発推進・支援事業	2,310	2,763	2,776	2,767	2,875
人材事業	1,668	1,746	1,777	1,646	1,798
その他	7	0	-	-	-
営業利益	△ 96	381	238	143	144
開発推進・支援事業	12	425	326	366	358
人材事業	340	445	412	289	318
その他	0	△ 0	-	-	-
全社費用	△ 448	△ 491	△ 500	△ 514	△ 532
売上高営業利益率	△ 2.4%	8.5%	5.2%	3.2%	3.1%

リスク情報

主なリスク及び対応策

成長の実現や事業計画の遂行に重要な影響を与える可能性があるとして認識するリスク

リスク	概要	発生可能性	影響度	対応策
人材ビジネス業界の動向	メインターゲットである国内ゲーム業界の採用意欲の減退、業績に影響を及ぼすリスクが継続するリスク	高	高	ゲーム業界を中心とした新しい業界向けのアプローチや、戦略的な営業を可能とするための組織体制の見直し、営業人材への教育強化など、機動力の高いサービスを迅速に提供しつつ、業績 挽回に挑んでおります。
技術革新	急速な技術革新への対応に時間を要した場合、事業運営及び業績に影響を及ぼすリスク	低	中	技術動向のキャッチアップに努め、ノウハウの蓄積に取り組んでおります。
人材の確保	事業規模に応じた人材の確保が進まず、事業運営に影響を及ぼすリスク	低	中	人材紹介会社を活用した採用活動だけでなく、従業員からの紹介による採用や、即戦力人材の中途採用の強化、および外国籍社員の採用積極化等、採用チャネルの多角化を推進し、人材の確保に努めております。

その他のリスクについては、有価証券報告書をご参照ください。

次回の「事業計画及び成長可能性に関する事項」の開示は 2026年2月を予定しております。

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 IR担当 Email:ir@siliconstudio.co.jp