



# 2025年11月期 第2四半期 決算説明資料

2025年7月17日  
シリコンスタジオ株式会社  
(証券コード：3907)

# INDEX

1. 2025年11月期 第2四半期 決算説明

2. 成長戦略

3. 2025年11月期 業績予想

APPENDIX : 会社概要

# 2025年11月期 第2四半期 決算ハイライト

## 業績

1

売上高を含めた、各段階別の利益が好調に推移。（増収増益）

## 通期業績見通し

2

業績予想の修正の開示を実施。第4四半期の受注動向を精査中。

### 売上高

2,213 百万円

前年同期比 1.0% UP

### 営業利益

121 百万円

前年同期比 163.9% UP

### 当期純利益

178 百万円

前年同期比 185百万円UP

## 2025年11月期 第2四半期 業績

売上は堅実な伸び。コスト管理も徹底した結果、各段階別の利益においても前年同期を上回る好結果を達成しました。

(単位：百万円)

	2024/11期 第2四半期	2025/11期 第2四半期	増減	
			金額	%
売上高	2,191	2,213	21	1.0%
売上原価	1,253	1,226	▲27	-2.2%
売上総利益	938	987	49	5.3%
販売費及び一般管理費	891	865	▲25	-2.9%
営業利益	46	121	75	163.9%
経常利益	15	115	99	626.8%
当期純利益	▲7	178	185	-

※ 2025年11月期から非連結決算に移行したため、2024年11月期 第2半期実績（前年度実績）、及び前年同期比較は、連結決算 数値を用いた参考情報として記載しております。

## 2025年11月期 第2四半期 業績：セグメント別

開発推進・支援事業は受託開発の引き合いが多く、増収増益。

人材事業においては、有料職業紹介が利益率をけん引し、増収増益。

(単位：百万円)

		2024/11期	2025/11期	増減	
		第2四半期	第2四半期	金額	%
開発推進・支援	売上高	1,367	1,375	7	0.5%
	セグメント利益	180	217	37	20.9%
人材	売上高	823	838	14	1.8%
	セグメント利益	130	154	24	18.6%
全社費用		264	250	▲14	-5.3%
合計	売上高	2,191	2,213	21	1.0%
	営業利益	46	121	75	163.9%

# セグメント別業績：①開発推進・支援事業

前年同期比：増収増益

(単位：百万円)

	2024/11期	2025/11期	増減	
	第2四半期	第2四半期	金額	%
売上高	1,367	1,375	7	0.5%
受託開発	819	839	20	2.5%
ミドルウェア	318	299	▲19	-6.1%
オンライン	229	236	6	2.7%
セグメント利益	180	217	37	20.9%

受託開発	デジタルツインのソリューション等、当社の可視化技術への引き合いが好調
ミドルウェア	ライセンス収入減少の影響で減収。次善策の展開を継続する
オンライン	新規案件の獲得 及び サーバー利用料の増額を検討中

## セグメント別業績：②人材事業

前年同期比：増収増益

(単位：百万円)

	2024/11期 第2四半期	2025/11期 第2四半期	増減	
			金額	%
売上高	823	838	14	1.8%
セグメント利益	130	154	24	18.6%

<KPI>

有料職業紹介成約数

142名

前期比 8.4% up

派遣稼働者延べ人数

1,168名

前期比 0.4% down

人材紹介

大手ゲーム企業からの求人の減少等、市況変化への対応を継続し成約数を前年同期比8.4%増加、セグメント利益に貢献

人材派遣

高単価職種の案件減少や、派遣希望者が減るといった課題について、適宜、戦略を整えながらの営業を継続中

## 2025年11月期 第2四半期 貸借対照表

自己資本比率は前期末比7.6pt 増加し66.6%

(単位：百万円)

	2024/11期末	2025/11期 第2四半期	増減
流動資産	2,486	2,344	▲142
うち現預金	1,242	1,546	304
固定資産	459	397	▲62
資産合計	2,945	2,742	▲203
流動負債	989	606	▲383
固定負債	217	308	91
負債合計	1,206	915	▲291
うち有利子負債	265	405	139
純資産合計	1,738	1,826	88
負債・純資産合計	2,945	2,742	▲203
自己資本比率	59.0%	66.6%	7.6pt

※ 2025年11月期から非連結決算に移行したため、2024年11月期 期末実績（前年度実績）は、連結決算数値を用いた参考情報として記載しております。

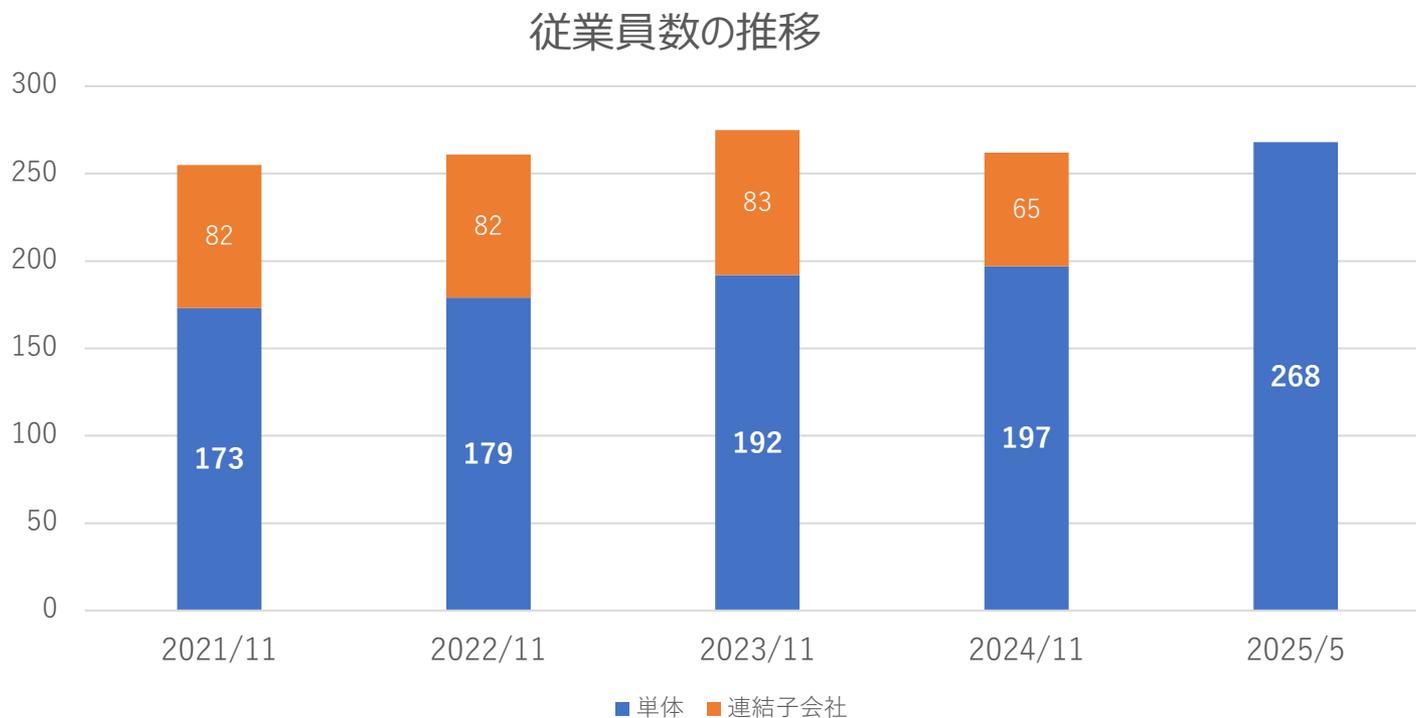
## 2025年11月期 第2四半期 キャッシュ・フローの概況

現金及び 現金同等物は、前期末比3億4百万円増加し1,540百万円

(単位：百万円)

	2024/11期 第2四半期	2025/11期 第2四半期
営業活動によるキャッシュ・フロー	▲ 8	183
投資活動によるキャッシュ・フロー	▲ 29	▲ 17
財務活動によるキャッシュ・フロー	▲ 46	138
現金及び現金同等物の増減額	▲ 84	304
現金及び現金同等物の期末残高	1,418	1,540

# 従業員数推移



※ 2025年11月期から非連結決算に移行したため、2024年11月期 以前の従業員数は、連結決算時の数値（グラフ）を使用し、参考情報として記載しております。

1. 2024年11月期 第2四半期 決算説明

2. 成長戦略

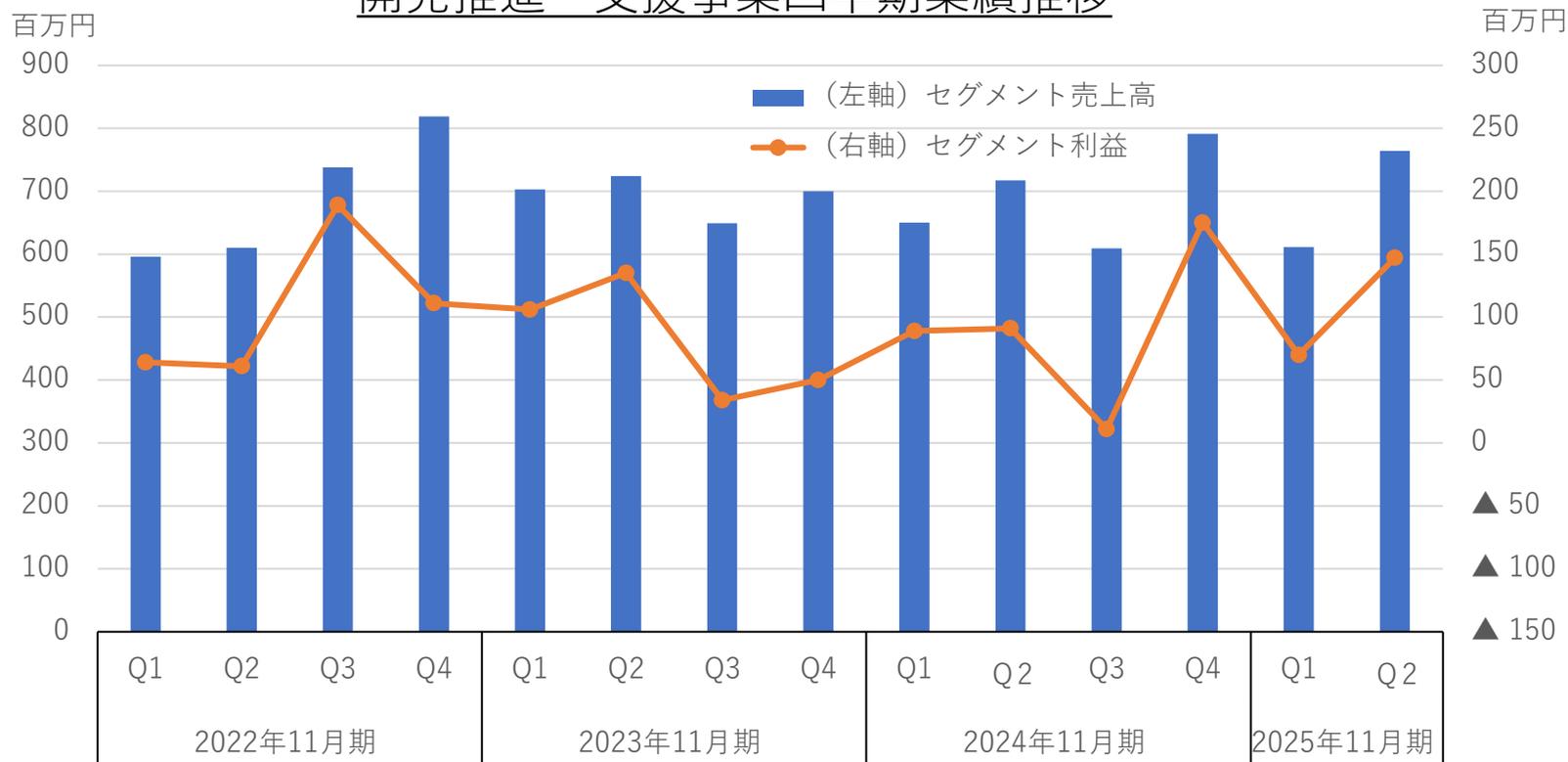
3. 2024年11月期 業績予想

APPENDIX：会社概要

# 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・高付加価値案件への軸足移行等の取組みにより  
業績面は安定し 事業基盤が整う

## 開発推進・支援事業四半期業績推移



# 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・自動車産業における実績**

## 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

→ **YEBIS4のリリース、Enlightenの機能拡充**

## 4. マーケティング強化

新しい売り方の模索

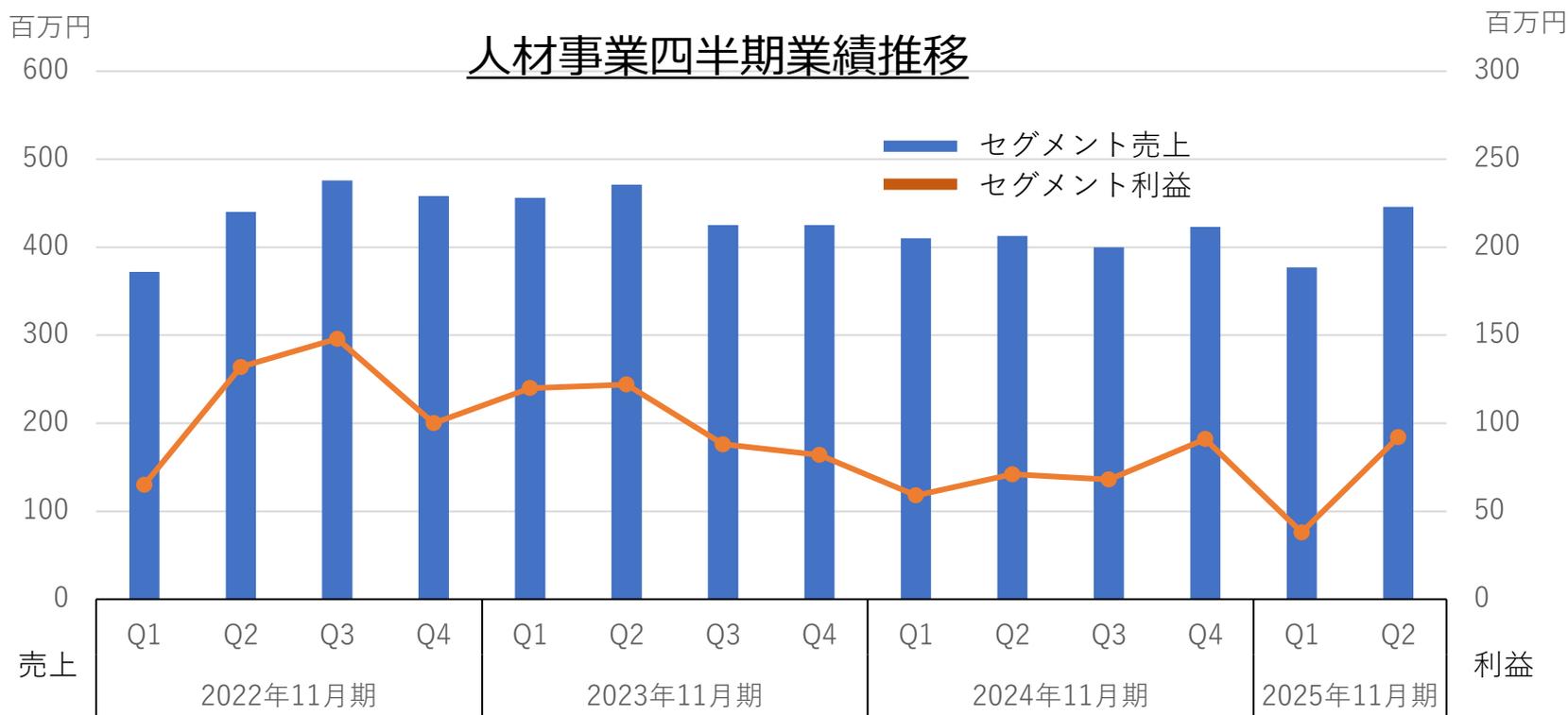
→ **ウェブサイトの充実、分析に基づく施策、インサイドセールス体制など**

## 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**

# 人材事業：四半期業績推移

2025年11月期 第2四半期単体では、売上が4億50百万円を超えた。  
セグメント利益も1億を超えてくる状態に回復。



# 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

SiliconStudio 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!!

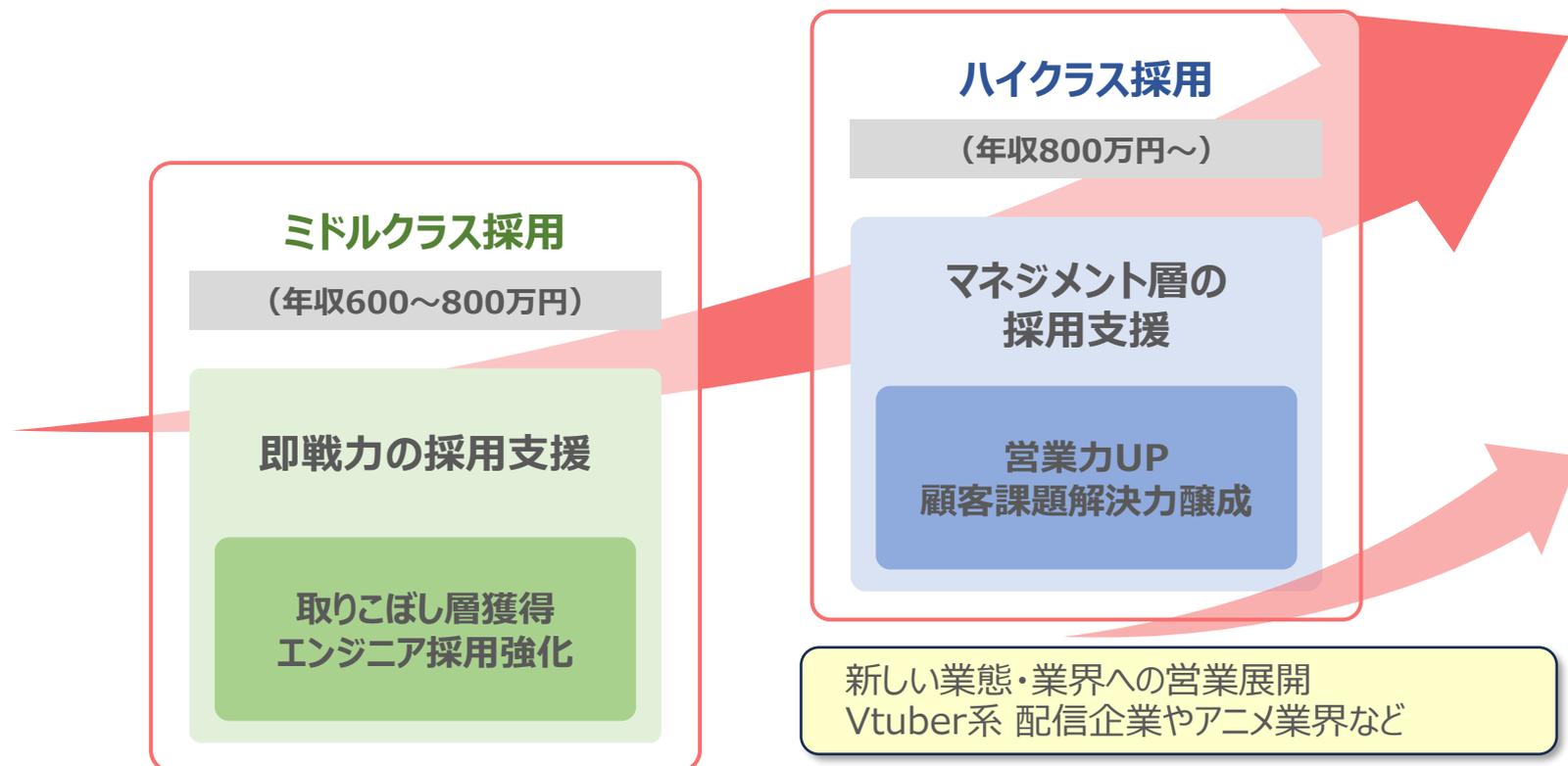
本当に面白いゲームが作りたい。  
ゲーム業界特化の転職エージェント！業界取引90%以上！  
業界との太いパイプで一流企業案件のご紹介も可能。  
圧倒的なマッチング力で貴方のキャリアアップをお約束します。

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常時4,000件以上掲載
- 登録者数は約15,000名

# 人材事業：成長戦略

- 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、営業強化による人材派遣稼働者数増加による業績成長を図る。
- Vtuber系 配信企業やアニメ業界など、新しい業界や、ネット上の消費者行動に目を向けた柔軟な戦略で新しい需要の開拓も重要。



1. 2025年11月期 第2四半期 決算説明

2. 成長戦略

3. 2025年11月期 業績予想

APPENDIX：会社概要

# 2025年11月期 業績予想

第2四半期累計期間、当社業績は増収増益となりました。各事業本部の営業進捗と市況を鑑み、2025年1月14日に公表した業績予想の修正いたしました

(単位：百万円)

	2024/11期	2025/11期	2025/11期	進捗率	2025/11期
	実績	通期予想①	Q2 実績②	②÷①	通期予想の修正
売上高	4,414	4,673	2,213	47%	4,673
営業利益	143	144	121	84%	185
経常利益	123	142	115	81%	185
当期純利益	87	118	178	151%	200
年間配当金	0円	—	—	—	—

# 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

# シリコンスタジオの経営理念とミッション

## 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  
カスタマーの課題を解決し、社会貢献に努めます

## ビジョン

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

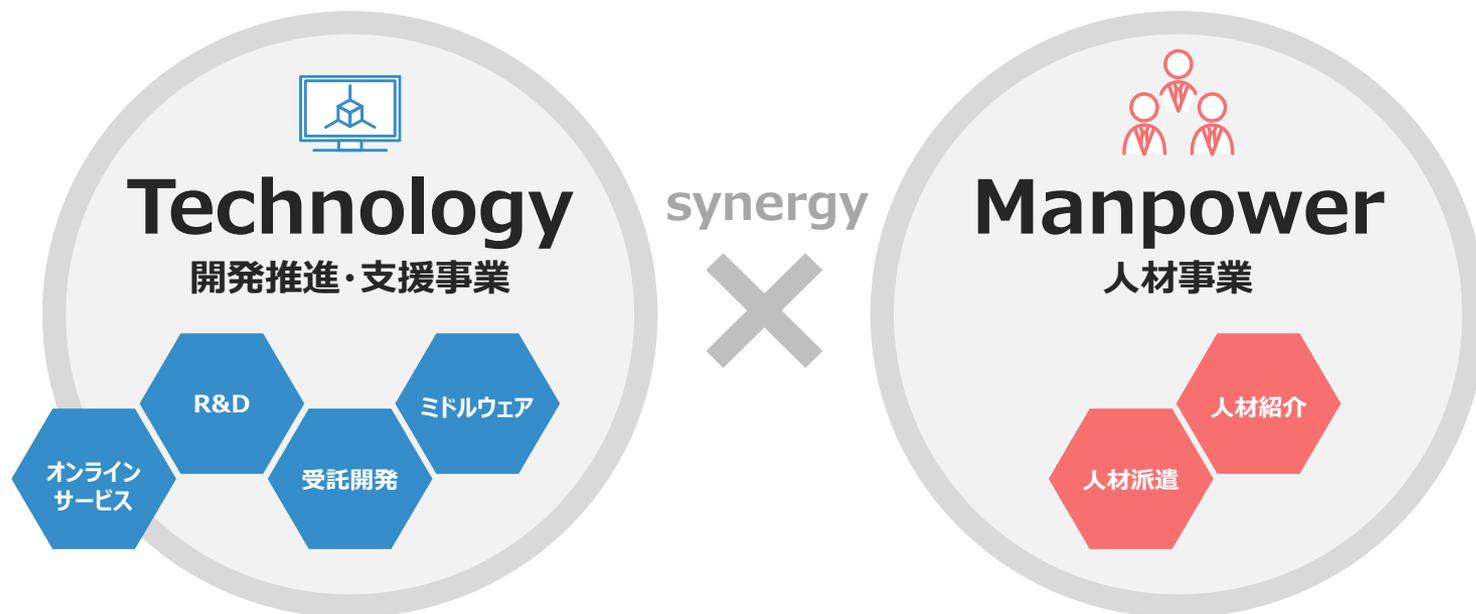
- 1999年11月** 米国Silicon Graphics Inc.の日本法人として設立された日本SGI株式会社の関連会社として設立
- 2000年 1月** 日本SGI株式会社より受け入れた移籍社員30名の陣容で営業開始。リアルタイムグラフィックス※1に関する事業を幅広く展開
- 2000年10月** Intrinsic Graphics Inc.社(現 Vicarious Visions社)とゲームソフトウェア開発用ミドルウェアに関する業務提携契約を締結。PlayStation2向けに「Alchemy」の開発を開始（開発推進・支援事業を開始）
- 2001年12月** ゲームソフトウェ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

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	2025/11期 5月
<b>売上高</b>	<b>4,134</b>	<b>3,986</b>	<b>4,510</b>	<b>4,554</b>	<b>4,414</b>	<b>2,213</b>
開発推進・支援事業	2,221	2,310	2,763	2,776	2,767	1,375
人材事業	1,829	1,668	1,746	1,777	1,646	838
その他	83	7	0	0	0	
<b>営業利益</b>	<b>73</b>	<b>△ 96</b>	<b>381</b>	<b>238</b>	<b>143</b>	<b>121</b>
開発推進・支援事業	103	12	425	326	366	217
人材事業	415	340	445	412	289	154
その他	5	0	△ 0	0	0	
全社費用	△ 450	△ 448	△ 491	△ 500	△ 514	△ 250
<b>経常利益</b>	<b>77</b>	<b>△ 71</b>	<b>394</b>	<b>246</b>	<b>142</b>	<b>115</b>
親会社株主に帰属する						
<b>当期純利益</b>	<b>16</b>	<b>△ 101</b>	<b>254</b>	<b>200</b>	<b>87</b>	<b>178</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



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



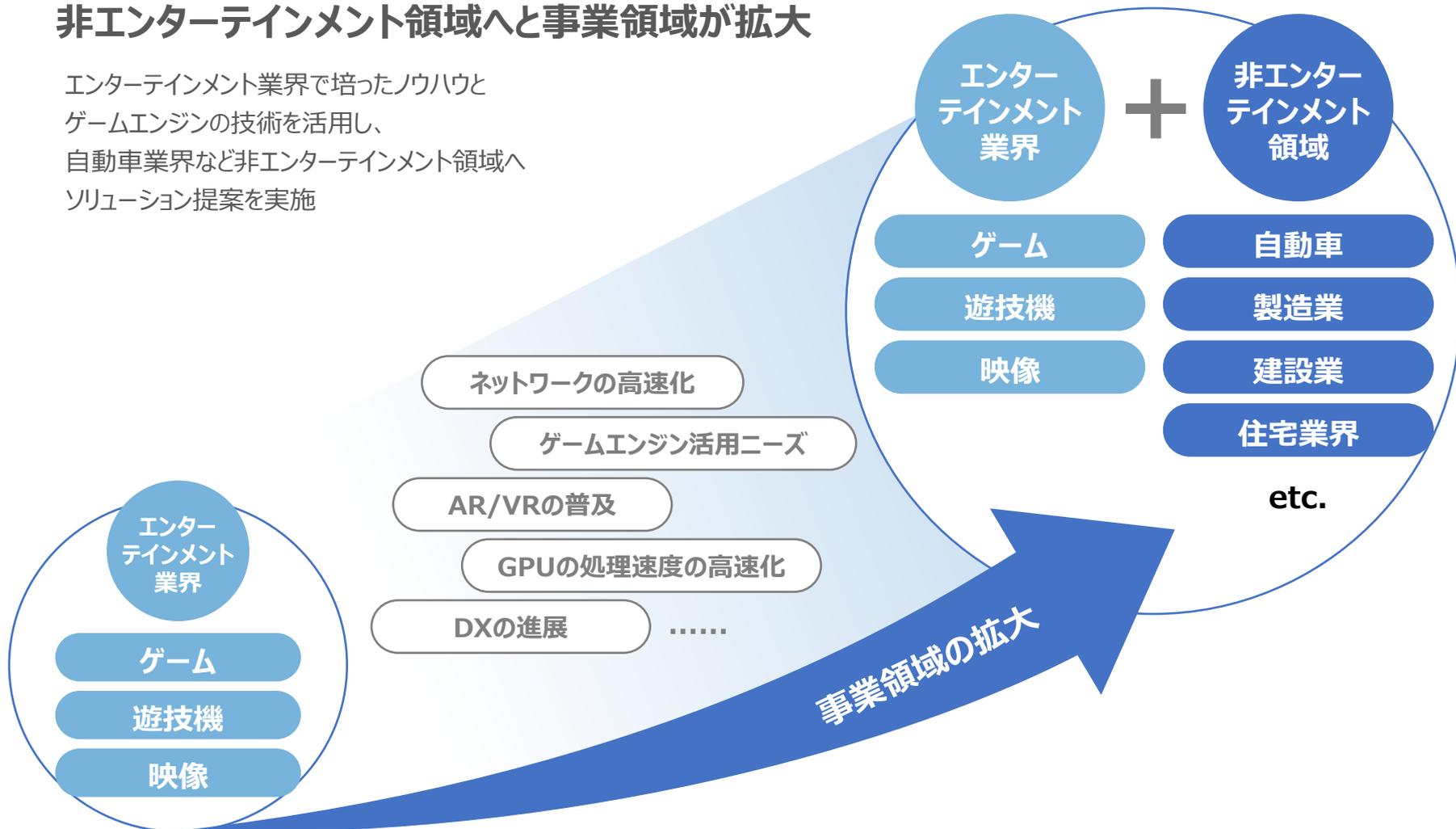
(エンライトウン)

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



## センサー情報や位置情報などのROSデータ連携を活用したデジタルツインのソリューション

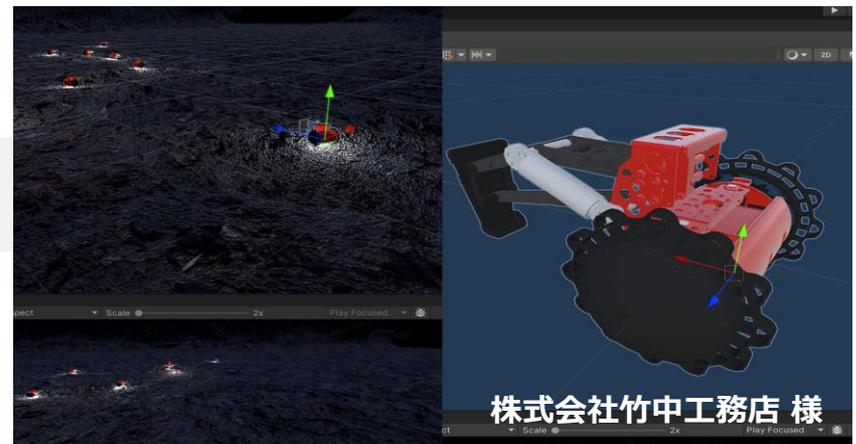
※ROS : Robot Operating System

### 山岳トンネル工事の自動化

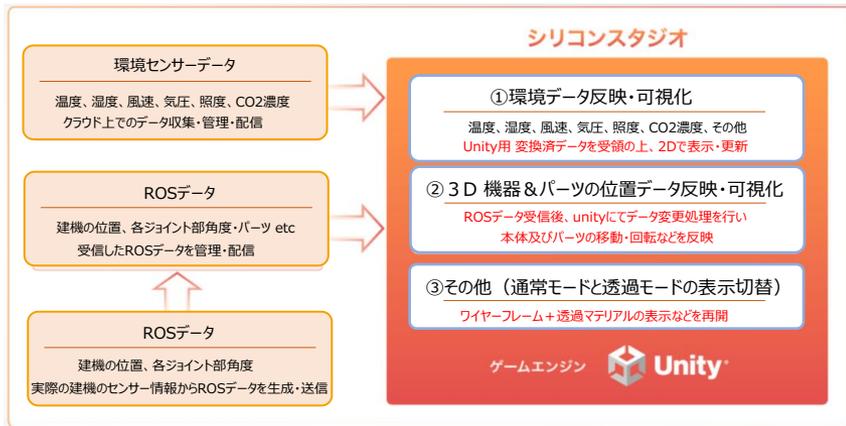


現場トンネル内の環境や建設重機の状態を  
仮想空間にリアルタイムで可視化

### 小型群ロボット月面シミュレーション



月面に配置されたロボット群が、自律的に活動し、人の活動拠点を構築するための研究開発。



### CARLAソリューション：研究開発にすぐに使える走行シミュレータ構築支援

日本仕様のリアルな走行環境をCARLA上に再現。国内での自動運転等の開発に最適なシミュレーター環境を提供。研究開発の初期から即戦力となる環境構築を支援することが可能



- PLATEAU、OpenStreetMapの情報をもとに地物を自動生成
- 独自の高品質3Dアセット（SSAL）を活用
- 左側通行に対応した走行パスを生成

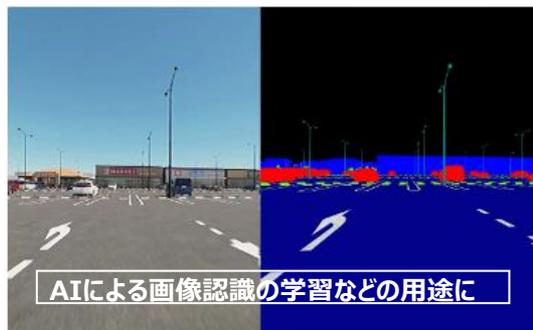


# 3Dアセットライブラリーの活用（Silicon Studio Asset Library）

デジタルツイン／メタバースを用いた各種シミュレーターやゲーム開発において、アセット制作の課題を解決

## 駐車場パッケージ

利用シーンごとのレイアウト済アセット



## 自動運転技術開発用合成データ生成・編集ツール

（マツダ株式会社 様）



## 市街地の雨天時走行シーンの再現

雨滴、水しぶき、曇天など



## 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 I R 担当 Email : [ir@siliconstudio.co.jp](mailto:ir@siliconstudio.co.jp)