



2025年11月期 決算説明資料

2026年1月23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 決算説明

2. 成長戦略

3. 2026年11月期 業績予想

APPENDIX：会社概要

2025年11月期 決算ハイライト

1

事業環境

- ・物価高の影響による個人消費の落ち込みや、国際情勢等先行き不透明な状況が続く中、当社が強みを持つCG関連ビジネスに注力し、経営基盤を強化
- ・子会社イグニス・イメージワークスを合併し経営資源の集中と組織運営の効率化開発推進・支援事業の強化を図る

2

業績

- ・エンターテイメント業界からの引き合いが足踏みも、産業界からの引き合いは旺盛
- ・人材事業において、市場環境は厳しい中、新規市場開拓による収益改善に注力

売上高

4,303百万円

前期単体比 15.0%Up
前期連結比 2.5%Down

営業利益

147百万円

前期単体比 10.7%Up
前期連結比 2.8%Up

当期純利益

206百万円

前期単体比 185.4%Up
前期連結比 135.1%Up

※ 2025年11月期から非連結決算に移行したため、2024年11月期の 前期比較について、参考情報として「単体決算」および「連結決算」の実績を併記しております。

2025年11月期 業績

高い技術力を活かした需要の創出と 新規顧客・業界の開拓を進め
R&D基盤を強化することで、高収益体质への改善を実現。

(単位：百万円)

	2024/11期 (連結：参考)	2024/11期 (単体)	2025/11期	増減（前期単体比）	
				金額	%
売上高	4,414	3,741	4,303	562	15.0%
売上原価	2,518	1,979	2,412	433	21.9%
売上総利益	1,895	1,761	1,890	129	7.3%
販売費及び一般管理費	1,752	1,628	1,743	114	7.0%
営業利益	143	133	147	14	10.7%
経常利益	123	128	148	19	15.2%
当期純利益	87	72	206	133	185.4%

※ 2025年11月期から非連結決算に移行したため、2024年11月期の 前期比較について、参考情報として
「単体決算」および「連結決算」の実績を併記しております。

2025年11月期 業績：セグメント別

開発推進・支援事業は、大型ゲーム環境開発プロジェクトが終了したものの産業系案件が堅調に推移

人材事業においては、ゲーム企業における採用意欲の減退、派遣希望者の減少により、市場は厳しい状況

(単位：百万円)

		2024/11期 (連結：参考)	2025/11期
開発推進・支援	売上高	2,767	2,661
	セグメント利益	366	369
人材	売上高	1,646	1,641
	セグメント利益	289	301
全社費用		514	523
合計	売上高	4,414	4,303
	営業利益	143	147

※ 2025年11月期から非連結決算に移行したため、2024年11月期の 前期比較については、参考情報として「連結決算」の実績を記載しております

セグメント別業績：①開発推進・支援事業

(単位：百万円)

	2024/11期 (連結：参考)	2025/11期
売上高	2,767	2,661
受託開発	1,703	1,627
ミドルウェア	591	591
オンライン	473	442
セグメント利益	366	369

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引き続き好調

ミドルウェア

ライセンス収入、請負開発とともに前期並みの結果

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

※ 2025年11月期から非連結決算に移行したため、2024年11月期の 前期比較については、参考情報として「連結決算」の実績を記載しております。

セグメント別業績：②人材事業

(単位：百万円)

	2024/11期 (連結：参考)	2025/11期
売上高	1,646	1,641
セグメント利益	289	301

	有料職業紹介成約数	派遣稼働者延べ人数
<KPI>	277名	2,261名
	前期比 4.1% up	前期比 2.8% 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期比4.1%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月期から非連結決算に移行したため、2024年11月期の 前期比較については、参考情報として「連結決算」の実績を記載しております。

2025年11月期 貸借対照表

自己資本比率は前期末比 3.1pt 減少し66.2%

(単位：百万円)

	2024/11期 (連結：参考)	2024/11期末 (単体)	2025/11期末	増減（前期単体比）
流動資産	2,486	1,996	2,391	395
うち現預金	1,242	1,201	1,591	389
固定資産	459	381	411	29
資産合計	2,945	2,377	2,802	425
流動負債	989	511	705	193
固定負債	217	217	242	25
負債合計	1,206	729	948	219
うち有利子負債	265	265	339	73
純資産合計	1,738	1,648	1,854	206
負債・純資産合計	2,945	2,377	2,802	425
自己資本比率	59.0%	69.3%	66.2%	▲3.1%

※ 2025年11月期から非連結決算に移行したため、2024年11月期の 前期比較について、参考情報として
「単体決算」および「連結決算」の実績を併記しております。

2025年11月期 キャッシュ・フローの概況

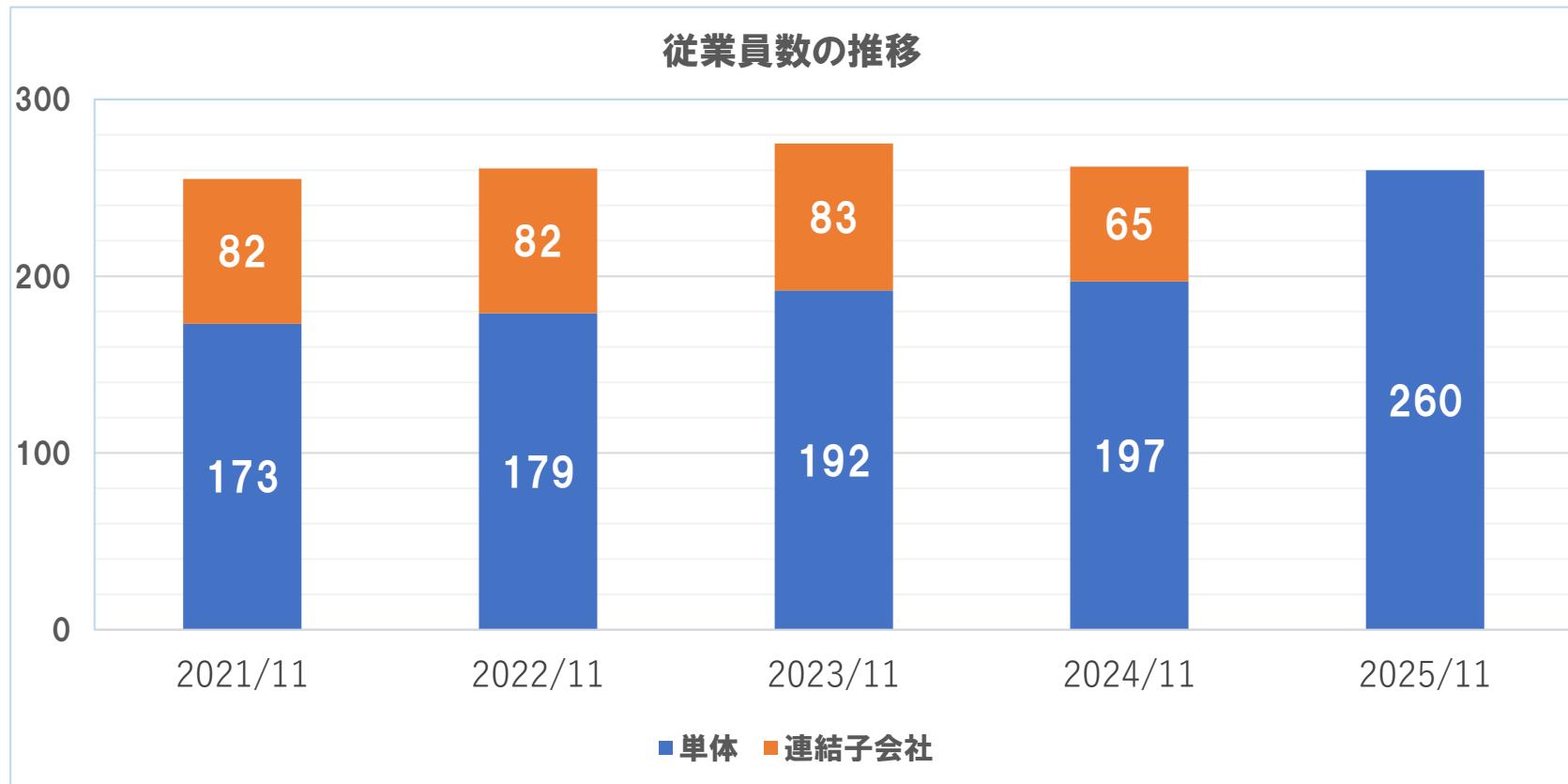
現金及び現金同等物は、前期末比 348百万円増加し 1,585百万円

(単位：百万円)

	2024/11期 (連結：参考)	2025/11期
営業活動によるキャッシュ・フロー	92	322
投資活動によるキャッシュ・フロー	▲82	▲46
財務活動によるキャッシュ・フロー	▲276	73
現金及び現金同等物の期末残高	1,236	1,585

※ 2025年11月期から非連結決算に移行したため、2024年11月期の 前期比較については、参考情報として「連結決算」の実績を記載しております。

従業員数推移



スタンダード市場への市場区分変更について

2025年12月2日をもって、当社株式は、東京証券取引所グロース市場から東京証券取引所スタンダード市場へ上場市場区分が変更となりました

これもひとえに、株主の皆様をはじめ、多くの関係者の皆様からのご支援の賜物と心より感謝申し上げます。

1. 2025年11月期 決算説明

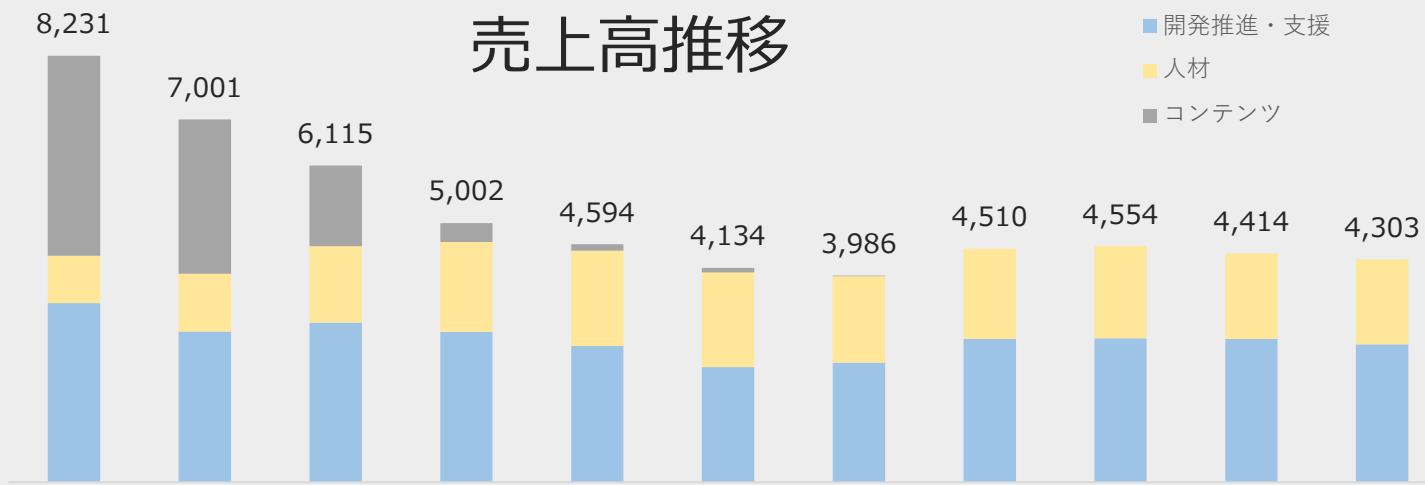
2. 成長戦略

3. 2026年11月期 業績予想

APPENDIX：会社概要

業績推移

(単位：百万円)

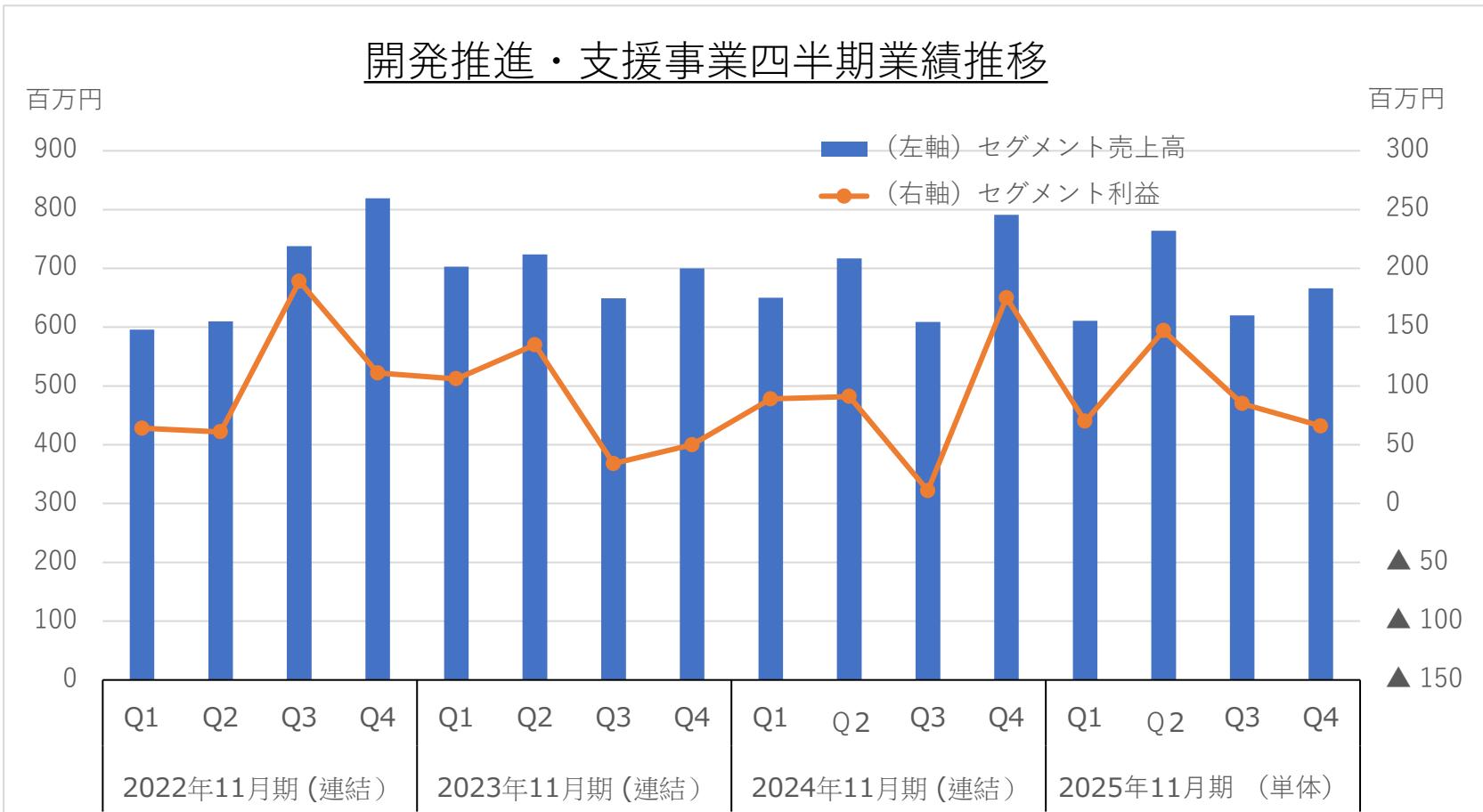


	2015/11期 連結	2016/11期 連結	2017/11期 連結	2018/11期 連結	2019/11期 連結	2020/11期 連結	2021/11期 連結	2022/11期 連結	2023/11期 連結	2024/11期 連結	2025/11期 単体
売上高	8,231	7,001	6,115	5,002	4,594	4,134	3,986	4,510	4,554	4,414	4,303
■ コンテンツ	3,858	2,975	1,560	364	122	83	7	0	0	0	0
■ 人材	916	1,121	1,472	1,737	1,841	1,829	1,668	1,746	1,777	1,646	1,641
■ 開発推進・支援	3,455	2,904	3,082	2,900	2,630	2,221	2,310	2,763	2,776	2,767	2,661
営業利益	266	▲ 411	▲ 1,251	▲ 771	45	73	▲ 96	381	238	143	147

※ 2024年11月期以前は、連結決算数値を記載しております。

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



※ 2024年11月期以前は、連結決算数値を記載しております。

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

営業・開発パートナーとの協業を強化し産業界に深耕

→ 特定業界向け営業提携、データ活用、スペシャリスト人材の提供など

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/Enlightenの機能拡充、Bone Dynamicsの浸透

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構築

→ 新しいオンラインビジネスの創出（グラフィックでのクラウド活用など）

開発推進・支援事業：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：事業内容

リアルタイムCG技術を軸に、高い技術力が求められるコンサルティングからアセット制作まで引き合いは多岐にわたる

エンターテインメント業界向け

産業界向け

ソフトウェア開発環境構築支援

ゲームエンジン活用支援

3DCGミドルウェア提供

点群データ活用支援

オンラインゲームNW構築・運営

シミュレーター制作

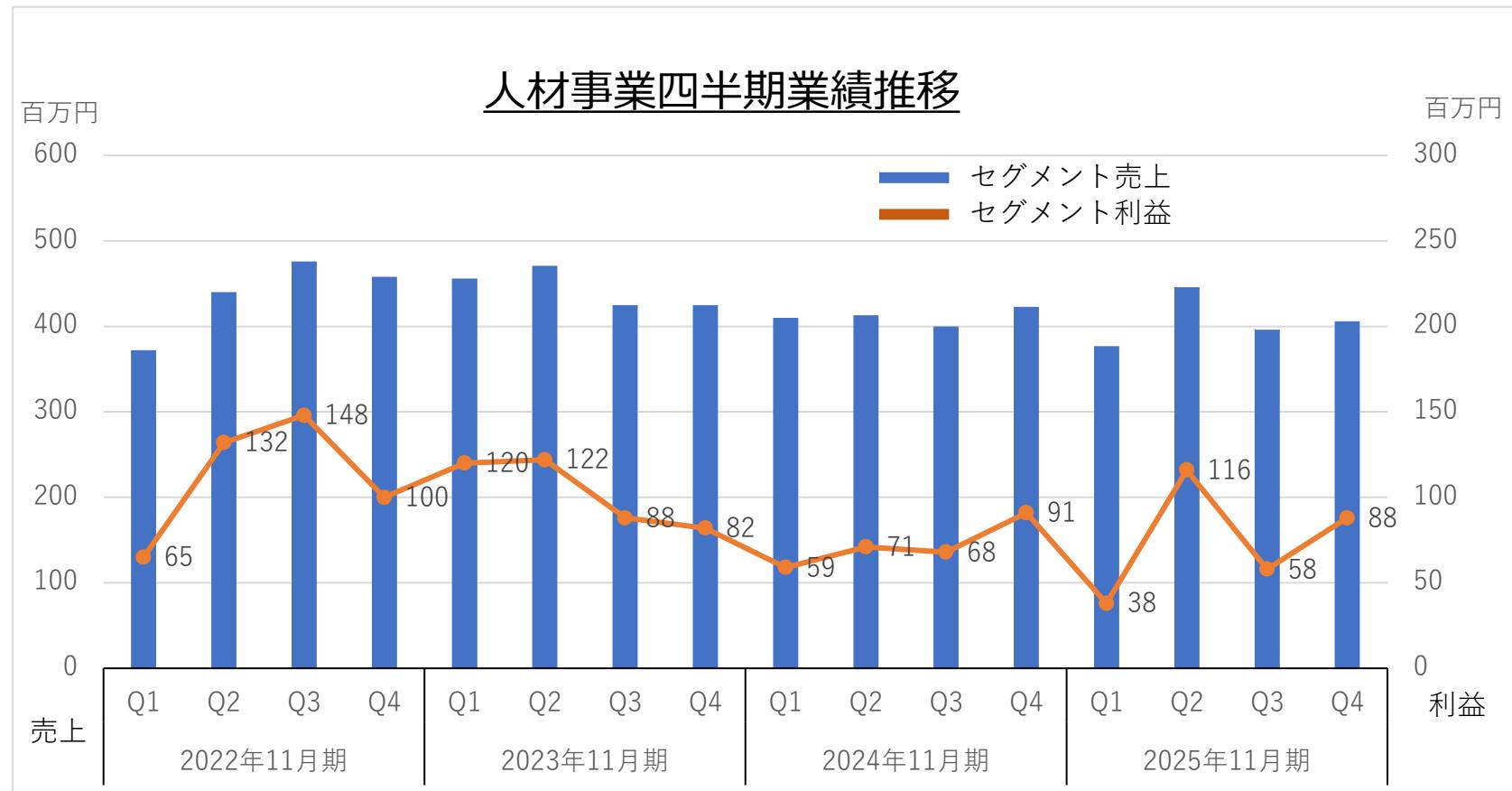
3DCGアニメーション制作（国内/外）

教師画像生成ソリューション提供

上記に限らず、クライアントの課題と真摯に向き合いソリューションを提供

人材事業：四半期業績推移

配信系エンターテイメント業界などの新規顧客・業界の開拓により、有料職業紹介事業は回復の兆し。



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

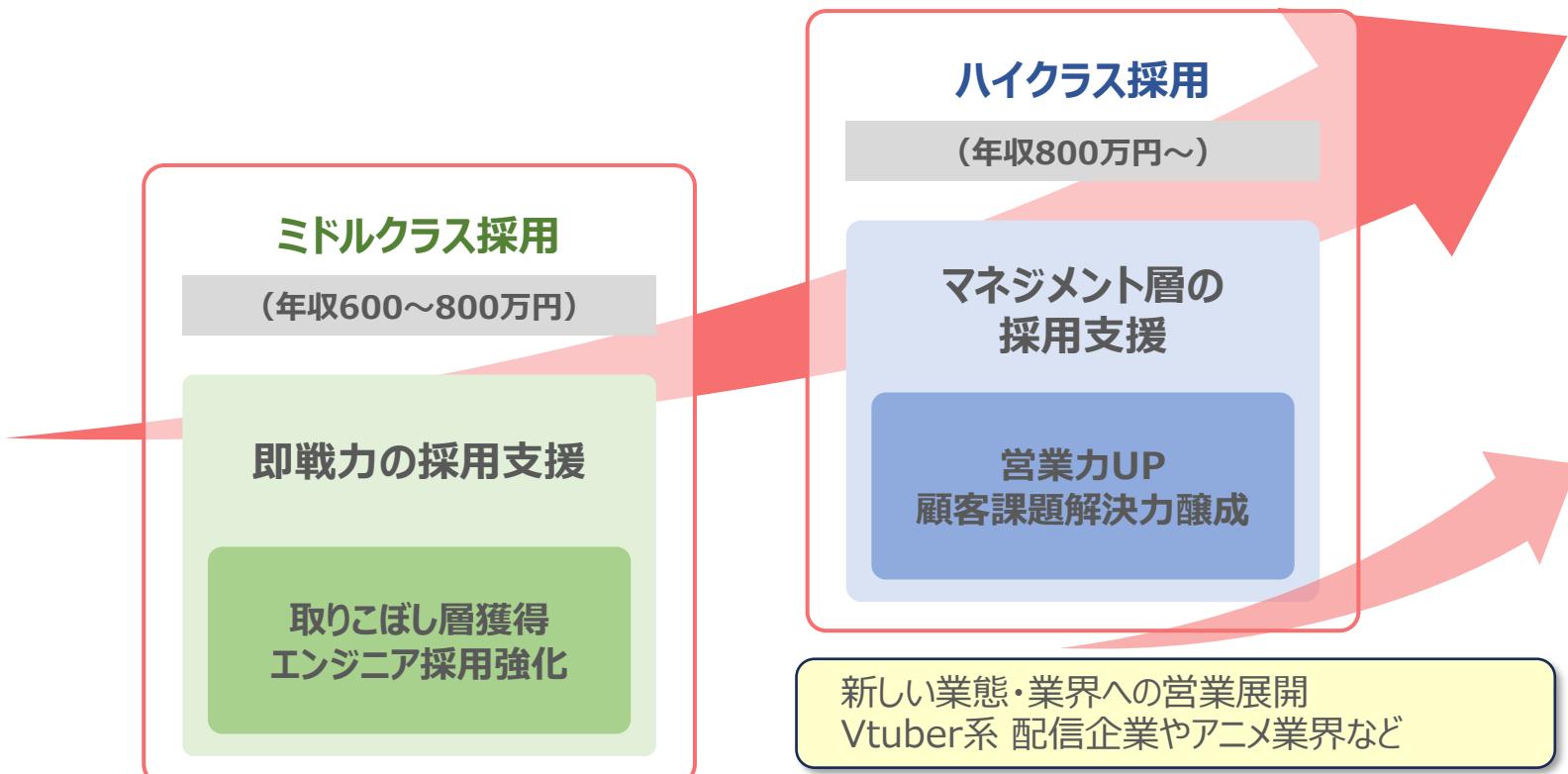
技術者とクライアント企業をマッチングするための登録サイト「シリコンスタジオエージェント」を運営



- 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、映像業界や配信系といったエンタメ関連企業の多くと取引
- 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30,000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 決算説明

2. 成長戦略

3. 2026年11月期 業績予想

APPENDIX：会社概要

2026年11月期 業績予想

それぞれの事業で中長期成長を見据えた投資を計画。前期並みの業績となる見通し

(単位：百万円)

	2025/11期 実績	2026/11期 予想	増減	
			金額	%
売上高	4,303	4,571	268	6.2%
営業利益	147	122	▲25	▲16.7%
経常利益	148	121	▲27	▲17.6%
当期純利益	206	81	▲125	▲60.2%
年間配当金	10円	10円	-	-

2026年11月期 事業セグメント別業績予想

- 開発推進・支援事業は、現行の個別請負開発に加え、新しいマーケット開拓にも着手することで、売上の拡大の見込。
- 人材事業は、紹介・派遣 共にFY25の市場環境の悪化に対する打ち手や新しい展開、手順を徹底し、增收増益の見込み

(単位:百万円)

	2025/11期	2026/11期	増減		
			実績	予想	金額
開発推進・支援	売上高	2,661	2,880	218	8.2%
	セグメント利益	369	353	▲16	▲4.5%
人材	売上高	1,641	1,691	49	3.0%
	セグメント利益	301	300	▲1	▲0.5%
全社費用		523	530	6	1.2%
合計	売上高	4,303	4,571	267	6.2%
	営業利益	147	122	▲24	▲16.7%

2026年11月期 開発推進・支援事業の売上見通し

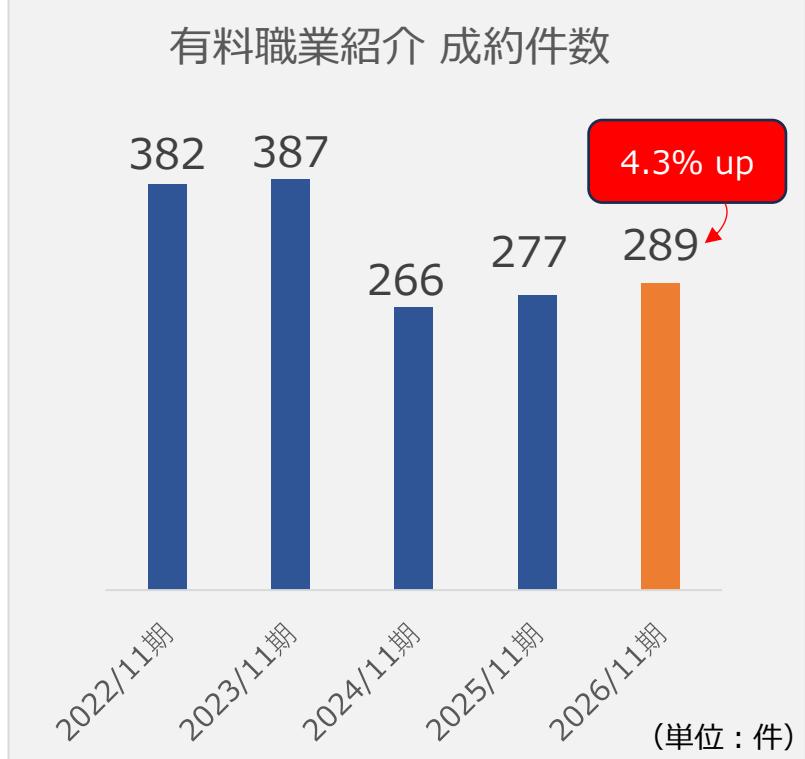
- **受託開発** デジタルツイン等の案件伸長で381百万円の増収見込み
- **ミドルウェア** 前期比 5百万円の増収の見込み
- **オンラインソリューション** 前期比 167百万円の売上減による減収の見込み

(単位：百万円)

	2025/11期 実績	2026/11期 予想	増減	
			金額	%
受託開発	1,627	2,008	381	23.4%
ミドルウェア	591	596	5	0.9%
オンラインソリューション	442	275	▲167	▲37.8%
計	2,661	2,880	219	8.2%

2026年11月期 人材事業の見通し

- **人材派遣** 営業強化により稼働者数増加の見通し
- **有料職業紹介** 4.3%強の増加を想定。



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 (東証スタンダード市場)
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 (2025年11月末現在)
売 上 高	4,303百万円 (2025年11月期)
事 業 内 容	開発推進・支援事業、人材事業
従 業 員 数	260名 (2025年11月末現在)
関 係 会 社	株式会社リンクス (持分法適用会社)

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じ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

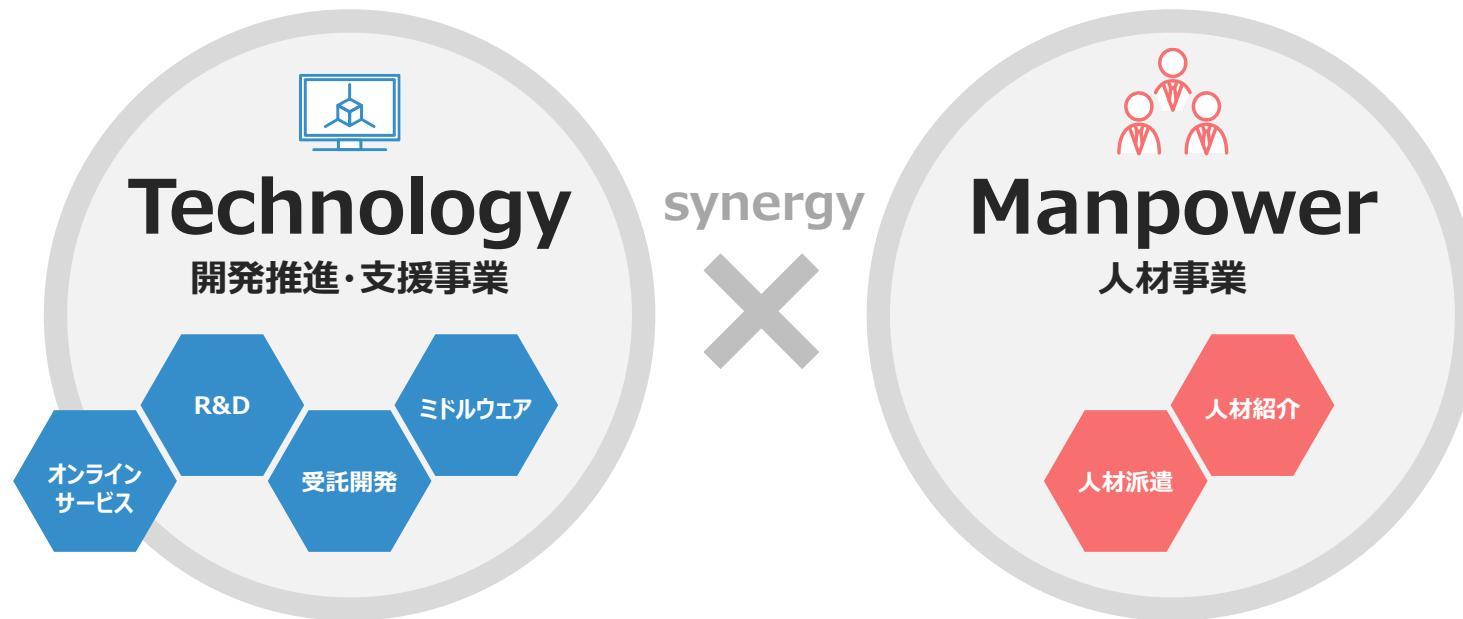
- 1999年11月** 米国Silicon Graphics Inc.の日本法人として設立された日本SGI株式会社の関連会社として設立
- 2000年 1月** 日本SGI株式会社より受け入れた移籍社員30名の陣容で営業開始。リアルタイムグラフィックス^{※1}に関する事業を幅広く展開
- 2000年10月** Intrinsic Graphics Inc.社(現 Vicarious Visions社)とゲームソフトウェア開発用ミドルウェアに関する業務提携契約を締結。PlayStation2向けに「Alchemy」の開発を開始（開発推進・支援事業を開始）
- 2001年12月** ゲームソフ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
- 2025年 12月** 東京証券取引所スタンダード市場に上場

※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

	連結					単体
	2020/11期	2021/11期	2022/11期	2023/11期	2024/11期	2025/11期
売上高	4,134	3,986	4,510	4,554	4,414	4,303
開発推進・支援事業	2,221	2,310	2,763	2,776	2,767	2,661
人材事業	1,829	1,668	1,746	1,777	1,646	1,641
その他	83	7	0	0	0	0
営業利益	73	△ 96	381	238	143	147
開発推進・支援事業	103	12	425	326	366	369
人材事業	415	340	445	412	289	301
その他	5	0	△ 0	0	0	0
全社費用	△ 450	△ 448	△ 491	△ 500	△ 514	△ 523
経常利益	77	△ 71	394	246	142	148
親会社株主に帰属する当期純利益	16	△ 101	254	200	87	206

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。

開発推進・支援事業 主要製品

主要製品



(エビス4)

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



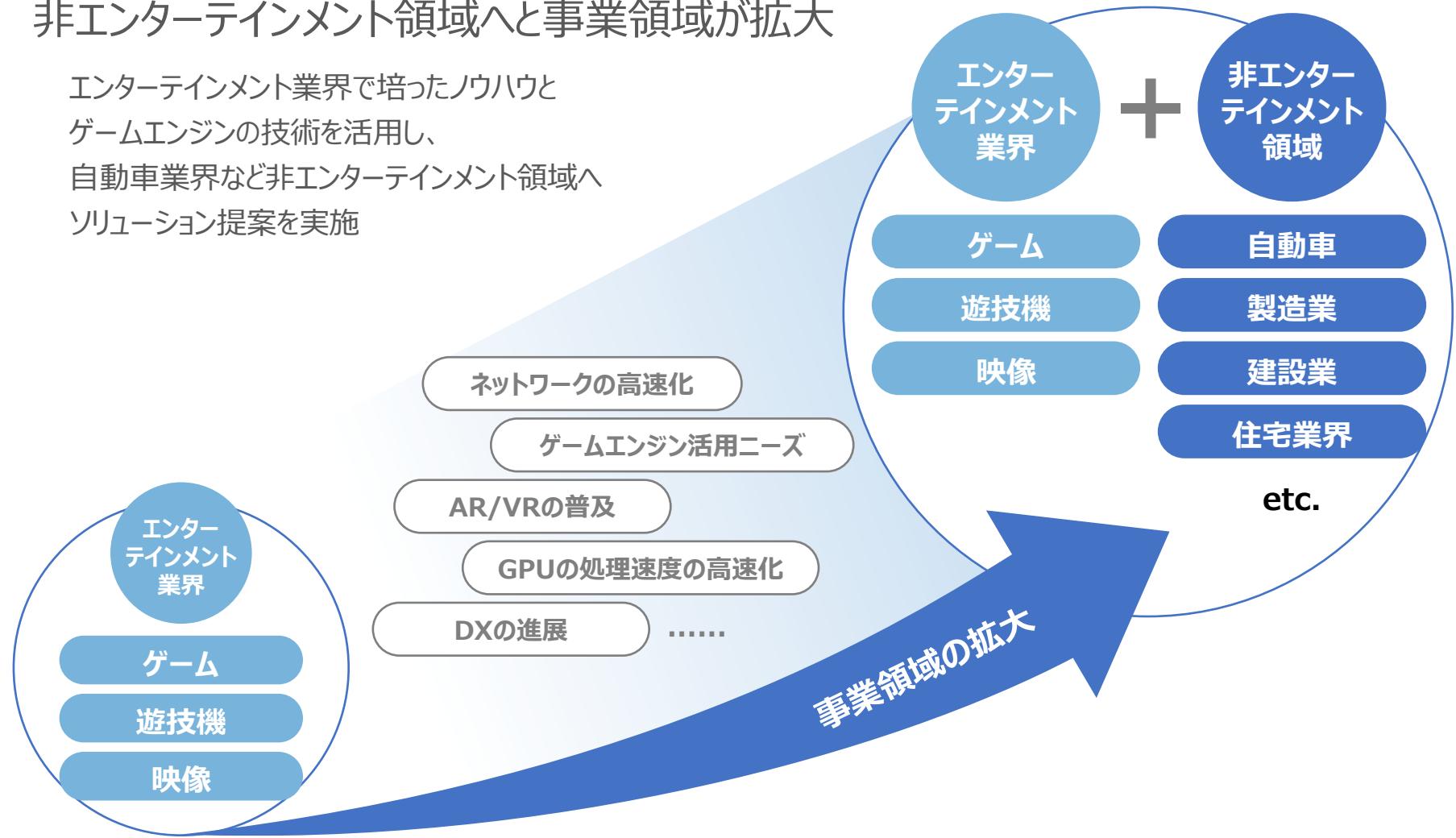
(エンライトゥン)

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

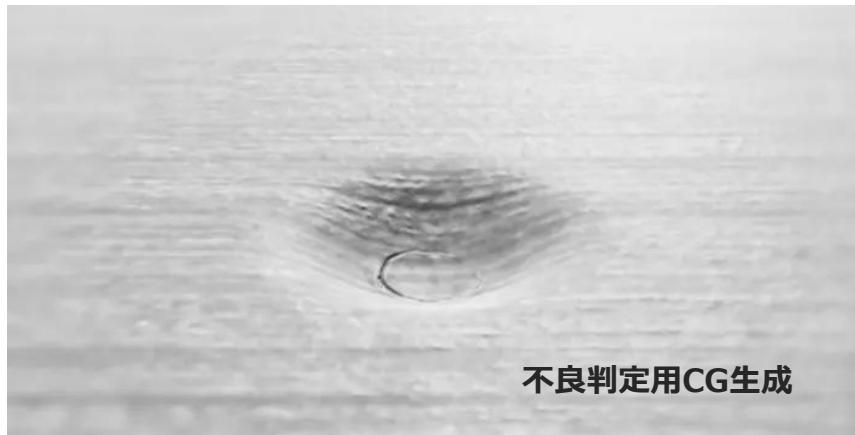
エンターテインメント業界で培ったノウハウと
ゲームエンジンの技術を活用し、
自動車業界など非エンターテインメント領域へ
ソリューション提案を実施



開発推進・支援事業 非エンターテインメント領域向けサービス①

BENZaiTEN： AI・機械学習・画像認識ソリューション

CGを活用したAIによる画像認識を構築するソリューション。学習用の教師画像としてのCG画像提供・生成ツールの開発から、推論アルゴリズムによる画像認識システムの構築まで、一貫してサポート



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



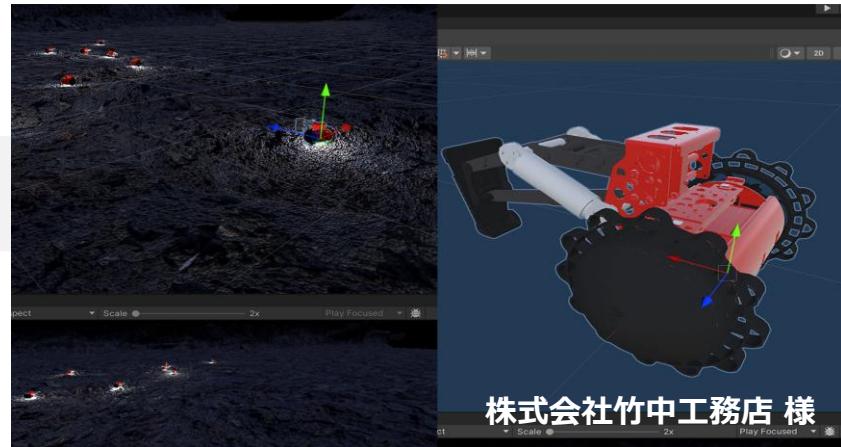
センサー情報や位置情報などのROSデータ連携を活用したデジタルツインのソリューション

※ROS : Robot Operating System

山岳トンネル工事の自動化

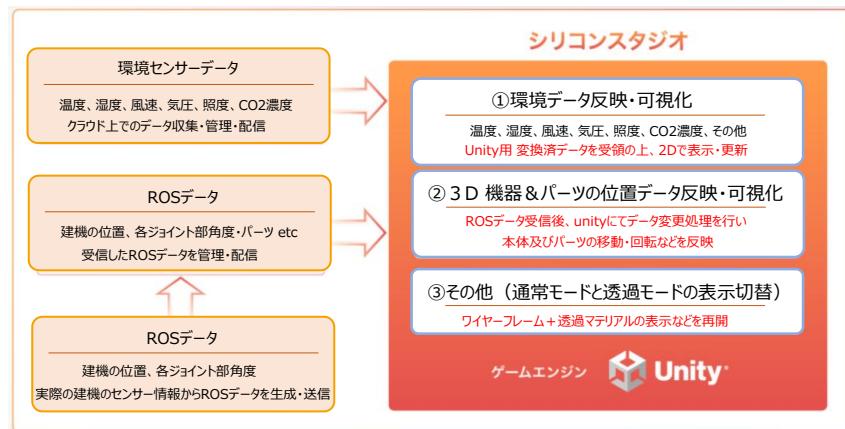


小型群ロボット月面シミュレーション



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

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。



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