



## 2025年11月期 決算短信〔日本基準〕(非連結)

2026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 真一郎  
 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 兼経営管理部長 (氏名) 竹中 康晴 (TEL) 03(5488)7070  
 定時株主総会開催予定日 2026年2月26日 配当支払開始予定日 2026年2月27日  
 有価証券報告書提出予定日 2026年2月26日<sup>1</sup>  
 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. 2025年11月期の業績 (2024年12月1日～2025年11月30日)

(1) 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	
2025年11月期	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2024年11月期	4,303	15.0	147	10.7	148	15.2	206	185.4
	3,741	△2.8	133	△44.4	128	△48.7	72	△63.9

	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
2025年11月期	円 銭	円 銭	%	%	%
2024年11月期	75.06	—	11.8	5.7	3.4
	25.69	—	4.3	5.3	3.6

(参考) 持分法投資損益 2025年11月期 △8百万円 2024年11月期 -一百万円

(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おりません。

(2) 財政状態

	総資産		純資産		自己資本比率	1株当たり純資産
2025年11月期	百万円		百万円		%	円 銭
2024年11月期	2,802		1,854		66.2	675.63
	2,377		1,648		69.3	600.58

(参考) 自己資本 2025年11月期 1,854百万円 2024年11月期 1,648百万円

(3) 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
2025年11月期	百万円	百万円	百万円	百万円
2024年11月期	322	△46	73	1,585
	—	—	—	—

### 2. 配当の状況

	年間配当金					配当金総額 (合計)	配当性向	純資産 配当率
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計			
2024年11月期	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	百万円	%	%
2025年11月期	—	0.00	—	0.00	0.00	—	—	—
2026年11月期(予想)	—	0.00	—	10.00	10.00	29	13.3	1.6
	—	0.00	—	10.00	10.00	—	—	—

### 3. 2026年11月期の業績予想 (2025年12月1日～2026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		当期純利益		1株当たり 当期純利益
通期	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
	4,571	6.2	122	△16.7	121	△17.6	81	△60.2	29.85

(注) 第2四半期(累計)の業績予想は行っておりません。

※ 注記事項

(1) 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 |

(2) 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） |
| ② 期末自己株式数           |
| ③ 期中平均株式数           |

2025年11月期	2,973,900株	2024年11月期	2,973,900株
2025年11月期	228,922株	2024年11月期	228,922株
2025年11月期	2,744,978株	2024年11月期	2,810,270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す。

※ 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. 財務諸表及び主な注記 .....	5
(1) 貸借対照表 .....	5
(2) 損益計算書 .....	7
(3) 株主資本等変動計算書 .....	8
(4) キャッシュ・フロー計算書 .....	10
(5) 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
(持分法損益等) .....	12
(1株当たり情報) .....	13
(重要な後発事象) .....	13

## 1. 経営成績等の概況

### (1) 当期の経営成績の概況

当事業年度における我が国経済は、雇用・所得環境の改善などを背景に景気は緩やかな回復基調を推移しましたが、物価高の影響による個人消費の落ち込みや、米国の通商政策や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、中国の動向等、依然として先行き不透明な状況が続いております。

このような環境のもと、当社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、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、市場は厳しい状況にありますが、既存顧客に加え、新規の顧客・業界を開拓することにより収益改善に注力しております。

以上の結果、当事業年度における当社の業績は、売上高が4,303百万円（前年同期比15.0%増）、営業利益は147百万円（同10.7%増）、経常利益は148百万円（同15.2%増）、当期純利益は206百万円（同185.4%増）となりました。

#### ① 開発推進・支援事業

開発推進・支援事業では、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・組込機器向けのミドルウェアの開発・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。

当事業年度では、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しております。

以上の結果、売上高は2,661百万円、セグメント利益は369百万円となりました。

#### ② 人材事業

人材事業では、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、エンジニア等の専門スキルをもった人材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、及び登録派遣社員を派遣する人材派遣サービスを提供しております。当社は、一般的な人材紹介会社、人材派遣会社とは異なり、ゲーム業界を中心としたエンターテインメント業界に特化した人材ビジネスを展開しております。

当事業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2,261名（前年同期比2.8%減）、有料職業紹介の成約実績数は277名（同4.1%増）となりました。

以上の結果、売上高は1,641百万円、セグメント利益は301百万円となりました。

### (2) 当期の財政状態の概況

当事業年度末の総資産は、前事業年度末に比べて425百万円増加（前事業年度末比17.9%増）し、2,802百万円となりました。

これは主に、関係会社短期貸付金の減少100百万円等があったものの、現金及び預金の増加389百万円、仕掛品の増加104百万円等があつたことによるものであります。

当事業年度末の負債は、前事業年度末に比べて219百万円増加（同30.1%増）し、948百万円となりました。

これは主に、1年内返済予定の長期借入金の増加50百万円、受注損失引当金の増加57百万円、買掛金の増加28百万円等があつたことによるものであります。

当事業年度末の純資産は、前事業年度末に比べて206百万円増加（同12.5%増）し、1,854百万円となりました。

これは主に、利益剰余金の増加206百万円等があつたことによるものであります。

この結果、自己資本比率は、前事業年度末比3.1ポイント減少し、66.2%となりました。

## (3) 当期のキャッシュ・フローの概況

当事業年度末における現金及び現金同等物は、1,585百万円となりました。

当事業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)

当事業年度において営業活動により獲得した資金は、322百万円となりました。これは主に受注損失引当金の増減額173百万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199百万円、棚卸資産の増減額314百万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)

当事業年度において投資活動により使用した資金は、46百万円となりました。これは主に有形固定資産の取得による支出36百万円、無形固定資産の取得による支出10百万円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)

当事業年度において財務活動により獲得した資金は、73百万円となりました。これは主に長期借入金の返済による支出126百万円等の資金の減少要因があったものの、長期借入れによる収入200百万円の資金の増加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

	2021年11月期	2022年11月期	2023年11月期	2024年11月期	2025年11月期
自己資本比率	—	—	—	—	66.2
時価ベースの自己資本比率	—	—	—	—	84.5
キャッシュ・フロー対有利子負債比率	—	—	—	—	1.1
インタレスト・カバレッジ・レシオ	—	—	—	—	86.4

(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、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、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。
6. 当事業年度より非連結決算へ移行したことから、前事業年度以前の関連指標は記載しておりません。

#### (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おります。

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、防衛、宇宙に加えて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、ゲーム業界を中心に配信及び3DCGアニメ制作等関連業界を含め、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おります。

次期の業績見通しにつきましては、売上高は4,571百万円（前期比6.2%増）、営業利益は122百万円（同16.7%減）、経常利益は121百万円（同17.6%減）、当期純利益は81百万円（同60.2%減）を見込んでおります。なお、次期の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2,880百万円（前期比8.2%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2,008百万円（同23.4%増）、ミドルウェアの売上で596百万円（同0.9%増）、オンラインソリューションの売上で275百万円（同37.8%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2,334名（同3.2%増）、有料職業紹介の成約件数を年間289件（同4.3%増）と見込んでおります。

以上により、人材事業の売上高は1,691百万円（同3.0%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353百万円（前期比7.6%減）、人材事業のセグメント利益は300百万円（同0.5%減）を見込んでおります。全社費用は530百万円（同1.2%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 当期純利益

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

当社は、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. 財務諸表及び主な注記

## (1) 貸借対照表

(単位：百万円)

	前事業年度 (2024年11月30日)	当事業年度 (2025年11月30日)
<b>資産の部</b>		
<b>流動資産</b>		
現金及び預金	1,201	1,591
売掛金及び契約資産	620	620
仕掛品	6	110
貯蔵品	0	1
未収入金	7	0
前払費用	61	68
関係会社短期貸付金	100	—
未収還付法人税等	—	3
その他	0	0
貸倒引当金	△2	△4
<b>流動資産合計</b>	<b>1,996</b>	<b>2,391</b>
<b>固定資産</b>		
<b>有形固定資産</b>		
建物	193	196
減価償却累計額	△149	△157
建物（純額）	43	38
工具、器具及び備品	206	285
減価償却累計額	△165	△219
工具、器具及び備品（純額）	41	65
<b>有形固定資産合計</b>	<b>85</b>	<b>104</b>
<b>無形固定資産</b>		
商標権	6	4
ソフトウェア	40	47
ソフトウェア仮勘定	20	—
その他	0	0
<b>無形固定資産合計</b>	<b>67</b>	<b>52</b>
<b>投資その他の資産</b>		
投資有価証券	69	69
関係会社株式	4	4
敷金	84	84
繰延税金資産	67	79
その他	1	15
<b>投資その他の資産合計</b>	<b>227</b>	<b>254</b>
<b>固定資産合計</b>	<b>381</b>	<b>411</b>
<b>資産合計</b>	<b>2,377</b>	<b>2,802</b>

(単位：百万円)

	前事業年度 (2024年11月30日)	当事業年度 (2025年11月30日)
<b>負債の部</b>		
<b>流動負債</b>		
買掛金	37	65
1年内返済予定の長期借入金	81	131
未払金	93	104
未払費用	168	196
未払法人税等	13	17
未払消費税等	44	48
契約負債	25	33
預り金	43	48
リース債務	0	0
受注損失引当金	—	57
その他	1	1
<b>流動負債合計</b>	<b>511</b>	<b>705</b>
<b>固定負債</b>		
長期借入金	184	207
資産除去債務	26	26
退職給付引当金	6	5
リース債務	—	2
<b>固定負債合計</b>	<b>217</b>	<b>242</b>
<b>負債合計</b>	<b>729</b>	<b>948</b>
<b>純資産の部</b>		
<b>株主資本</b>		
<b>資本金</b>	<b>466</b>	<b>466</b>
<b>資本剰余金</b>		
<b>資本準備金</b>	<b>665</b>	<b>665</b>
<b>その他資本剰余金</b>	<b>1, 431</b>	<b>1, 431</b>
<b>資本剰余金合計</b>	<b>2, 097</b>	<b>2, 097</b>
<b>利益剰余金</b>		
<b>利益準備金</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>その他利益剰余金</b>		
<b>繰越利益剰余金</b>	<b>△541</b>	<b>△335</b>
<b>利益剰余金合計</b>	<b>△540</b>	<b>△334</b>
<b>自己株式</b>		
<b>△373</b>	<b>△373</b>	<b>△373</b>
<b>株主資本合計</b>	<b>1, 648</b>	<b>1, 854</b>
<b>評価・換算差額等</b>		
<b>その他有価証券評価差額金</b>	<b>△0</b>	<b>△0</b>
<b>評価・換算差額等合計</b>	<b>△0</b>	<b>△0</b>
<b>純資産合計</b>	<b>1, 648</b>	<b>1, 854</b>
<b>負債純資産合計</b>	<b>2, 377</b>	<b>2, 802</b>

## (2) 損益計算書

(単位：百万円)

	前事業年度 (自 2023年12月 1 日 至 2024年11月 30日)	当事業年度 (自 2024年12月 1 日 至 2025年11月 30日)
売上高	3,741	4,303
売上原価	1,979	2,412
売上総利益	1,761	1,890
販売費及び一般管理費		
役員報酬	88	78
給料及び手当	623	666
広告宣伝費	169	162
減価償却費	21	27
修繕費	—	0
研究開発費	79	86
貸倒引当金繰入額	1	2
その他	644	719
販売費及び一般管理費合計	1,628	1,743
営業利益	133	147
営業外収益		
受取利息	2	2
受取配当金	8	9
為替差益	1	1
その他	1	1
営業外収益合計	14	13
営業外費用		
雇用支援納付金	2	4
支払利息	3	3
資金調達費用	2	2
その他	10	2
営業外費用合計	18	13
経常利益	128	148
特別利益		
受取和解金	—	25
抱合せ株式消滅差益	—	26
特別利益合計	—	51
特別損失		
関係会社債権放棄損	20	—
特別損失合計	20	—
税引前当期純利益	108	199
法人税、住民税及び事業税	13	5
法人税等調整額	22	△12
法人税等合計	36	△6
当期純利益	72	206

## (3) 株主資本等変動計算書

前事業年度(自 2023年12月1日 至 2024年11月30日)

(単位：百万円)

	株主資本						
	資本金	資本剰余金			利益剰余金		
		資本準備金	その他資本剰余金	資本剰余金合計	利益準備金	その他利益剰余金	利益剰余金合計
当期首残高	466	665	1,431	2,097	0	△613	△612
当期変動額							
当期純利益						72	72
自己株式の取得							
株主資本以外の項目 の当期変動額(純額)							
当期変動額合計	—	—	—	—	—	72	72
当期末残高	466	665	1,431	2,097	0	△541	△540

	株主資本		評価・換算差額等		純資産合計
	自己株式	株主資本合計	その他有価証券 評価差額金	評価・換算差額 等合計	
当期首残高	△269	1,680	2	2	1,683
当期変動額					
当期純利益		72			72
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	△104	△32	△2	△2	△34
当期末残高	△373	1,648	△0	△0	1,648

当事業年度(自 2024年12月1日 至 2025年11月30日)

(単位：百万円)

資本金	株主資本						
	資本剰余金			利益剰余金			
	資本準備金	その他資本剰余金	資本剰余金合計	利益準備金	その他利益剰余金	繰越利益剰余金	利益剰余金合計
当期首残高	466	665	1,431	2,097	0	△541	△540
当期変動額							
当期純利益						206	206
自己株式の取得							
株主資本以外の項目 の当期変動額(純額)							
当期変動額合計	—	—	—	—	—	206	206
当期末残高	466	665	1,431	2,097	0	△335	△334

	株主資本		評価・換算差額等		純資産合計
	自己株式	株主資本合計	その他有価証券 評価差額金	評価・換算差額 等合計	
当期首残高	△373	1,648	△0	△0	1,648
当期変動額					
当期純利益		206			206
自己株式の取得		—			—
株主資本以外の項目 の当期変動額(純額)			△0	△0	△0
当期変動額合計	—	206	△0	△0	206
当期末残高	△373	1,854	△0	△0	1,854

## (4) キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

当事業年度  
(自 2024年12月 1 日  
至 2025年11月 30日)

営業活動によるキャッシュ・フロー	
税引前当期純利益	199
減価償却費	56
貸倒引当金の増減額（△は減少）	2
受注損失引当金の増減額（△は減少）	△173
受取利息及び受取配当金	△11
支払利息	3
為替差損益（△は益）	△0
売上債権の増減額（△は増加）	126
棚卸資産の増減額（△は増加）	314
仕入債務の増減額（△は減少）	△12
退職給付引当金の増減額（△は減少）	△0
受取和解金	△25
未収入金の増減額（△は増加）	0
未払金の増減額（△は減少）	7
契約負債の増減額（△は減少）	△172
未払消費税等の増減額（△は減少）	2
抱合せ株式消滅差益	△26
その他	7
小計	299
利息及び配当金の受取額	11
利息の支払額	△3
法人税等の支払額又は還付額（△は支払）	△9
和解金の受取額	25
営業活動によるキャッシュ・フロー	322
投資活動によるキャッシュ・フロー	
有形固定資産の取得による支出	△36
無形固定資産の取得による支出	△10
その他	0
投資活動によるキャッシュ・フロー	△46
財務活動によるキャッシュ・フロー	
長期借入れによる収入	200
長期借入金の返済による支出	△126
リース債務の返済による支出	△0
財務活動によるキャッシュ・フロー	73
現金及び現金同等物に係る換算差額	0
現金及び現金同等物の増減額（△は減少）	348
現金及び現金同等物の期首残高	1,195
合併に伴う現金及び現金同等物の増加額	40
現金及び現金同等物の期末残高	1,585

## (5) 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、宇宙、防衛、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・組込機器向けのミドルウェアの開発・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。また、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、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

当事業年度(自 2024年12月1日 至 2025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	1,120	441	1,562
一定の期間にわたり移転される財	1,540	1,200	2,741
顧客との契約から生じる収益	2,661	1,641	4,303
外部顧客への売上高	2,661	1,641	4,303
セグメント間の内部 売上高又は振替高	—	—	—
計	2,661	1,641	4,303
セグメント利益	369	301	671

(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)

利益	当事業年度
報告セグメント計	671
全社費用(注)	△523
棚卸資産の調整額等	—
損益計算書の営業利益	147

(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】

当事業年度(自 2024年12月1日 至 2025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
4,277	—	25	4,303

(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	734	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。

(持分法損益等)

当事業年度  
(2025年11月30日)関連会社に対する投資の金額 4百万円  
持分法を適用した場合の投資の金額 60百万円当事業年度  
(自 2024年12月1日  
至 2025年11月30日)

持分法を適用した場合の投資損失の金額(△) △8百万円

## (1 株当たり情報)

	前事業年度 (自 2023年12月 1 日 至 2024年11月 30日)	当事業年度 (自 2024年12月 1 日 至 2025年11月 30日)
1 株当たり純資産額	600.58円	675.63円
1 株当たり当期純利益	25.69円	75.06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（前事業年度25,000株、当事業年度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（前事業年度末25,000株、当事業年度末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	前事業年度 (自 2023年12月 1 日 至 2024年11月 30日)	当事業年度 (自 2024年12月 1 日 至 2025年11月 30日)
1 株当たり当期純利益		
当期純利益(百万円)	72	206
普通株主に帰属しない金額(百万円)	—	—
普通株式に係る当期純利益(百万円)	72	206
普通株式の期中平均株式数(株)	2,810,270	2,744,978

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	前事業年度 (2024年11月30日)	当事業年度 (2025年11月30日)
純資産の部の合計額(百万円)	1,648	1,854
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)	1,648	1,854
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)	2,744,978	2,744,978

## (重要な後発事象)

該当事項はありません。