



# 2026年11月期 第1四半期 決算補足説明資料

2026年4月13日  
シリコンスタジオ株式会社  
(証券コード：3907)

## 2026年11月期 第1四半期 業績

当社の開発推進・支援事業および人材事業は、特に2024年からの国内ゲーム業界の市場環境の悪化により、大きな影響を受けており、前年同期比、減収減益という厳しい状況に直面しています。

市況の変化に柔軟に対応し、各事業に応じたりカバリー戦略を確実に実施することで収益改善へ向けた取り組みを強化しています。

経営成績（累計）

（単位：百万円）

	2025/11期 第1四半期	2026/11期 第1四半期	増減	
			金額	%
売上高	988	904	▲83	▲8.5%
売上原価	569	600	30	5.3%
売上総利益	418	304	▲114	▲27.2%
販売費及び一般管理費	440	469	28	6.6%
営業利益	▲21	▲164	▲143	—
経常利益	▲23	▲164	▲140	—
当期純利益	0	▲134	▲133	—

## 2026年11月期 第1四半期 業績：セグメント別

開発推進・支援事業では、昨年度に受注した3DCG映像制作案件に係る受注損失引当金繰入額79百万円の売上原価への計上等が影響し、減収減益。

人材事業では、人材紹介において、従来の大手顧客中心から、配信系エンターテインメント業界や中小スタジオ等幅広い営業先への拡大を図り売上増に至った。

(単位：百万円)

		2025/11期 第1四半期	2026/11期 第1四半期	増減	
				金額	%
開発推進・ 支援	売上高	611	527	▲83	▲13.6%
	セグメント利益	70	▲64	▲134	—
人材	売上高	377	376	0	▲0.1%
	セグメント利益	38	51	13	35.3%
全社費用		130	152	22	17.1%
合計	売上高	988	904	▲83	▲8.5%
	営業利益	▲21	▲164	▲143	—

## セグメント別業績：①開発推進・支援事業

(単位：百万円)

	2025/11期 第1四半期	2026/11期 第1四半期	増減	
			金額	%
売上高	611	527	▲83	▲13.6%
受託開発	353	309	▲43	▲12.3%
ミドルウェア	138	135	▲2	▲1.9%
オンライン	119	82	▲37	▲31.2%
セグメント利益	70	▲64	▲134	—

- 受託開発の売上は、大型主要案件の終了に伴う売上減を他案件でカバーできなかった。  
また、昨年度に受注した3DCG映像制作案件に関し、制作の進捗に伴い、当初想定していた前提条件を踏まえた原価の見積り再評価の結果、当該案件に係る損失の発生が見込まれ、受注損失引当金繰入額を売上原価へ79百万円を計上したこと等が大きく響き減収減益。
- オンラインソリューションにおいて、大手従来顧客によるサービス終了に伴う売上減（長期的・構造的な縮減）により減収。

## セグメント別業績：②人材事業

(単位：百万円)

	2025/11期 第1四半期	2026/11期 第1四半期	増減	
			金額	%
売上高	377	376	0	▲0.1%
セグメント利益	38	51	13	35.3%

<KPI>

派遣稼働者延べ人数

554名

前期比4.5%減

有料職業紹介成約数

56名

前期比9.8%増

- 人材派遣では、顧客の人材需要がミドルハイクラス重視である一方、派遣希望者はジュニア中心であることとのミスマッチが進行し苦戦。
- 人材紹介では、従来の大手顧客中心から、配信系エンターテインメント業界や中小スタジオを含め幅広く営業先を拡大したことが、売上増につながった。

## 2026年11月期 第1四半期 貸借対照表

自己資本比率は前事業年度末比2.8pt 減少し 63.4%

(単位：百万円)

	2025/11期末	2026/2月末	増減
流動資産	2,391	2,227	▲164
うち現預金	1,591	1,327	▲263
固定資産	411	442	30
資産合計	2,802	2,669	▲133
流動負債	705	766	60
固定負債	242	210	▲32
負債合計	948	976	28
うち有利子負債	339	307	▲32
純資産合計	1,854	1,692	▲161
負債・純資産合計	2,802	2,669	▲133
自己資本比率	66.2%	63.4%	▲2.8pt

## 2026年11月期 業績予想

2026年1月14日公表の業績予想は、現時点では変更していません。  
なお、開発推進・支援事業において受注損失引当金繰入額79百万円を売上原価へ計上した3DCG映像制作案件に係る業績への影響額については、他の要因も含め現在精査中であり、修正が必要となった場合には速やかにお知らせいたします。

(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	—	—

# 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）

## 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

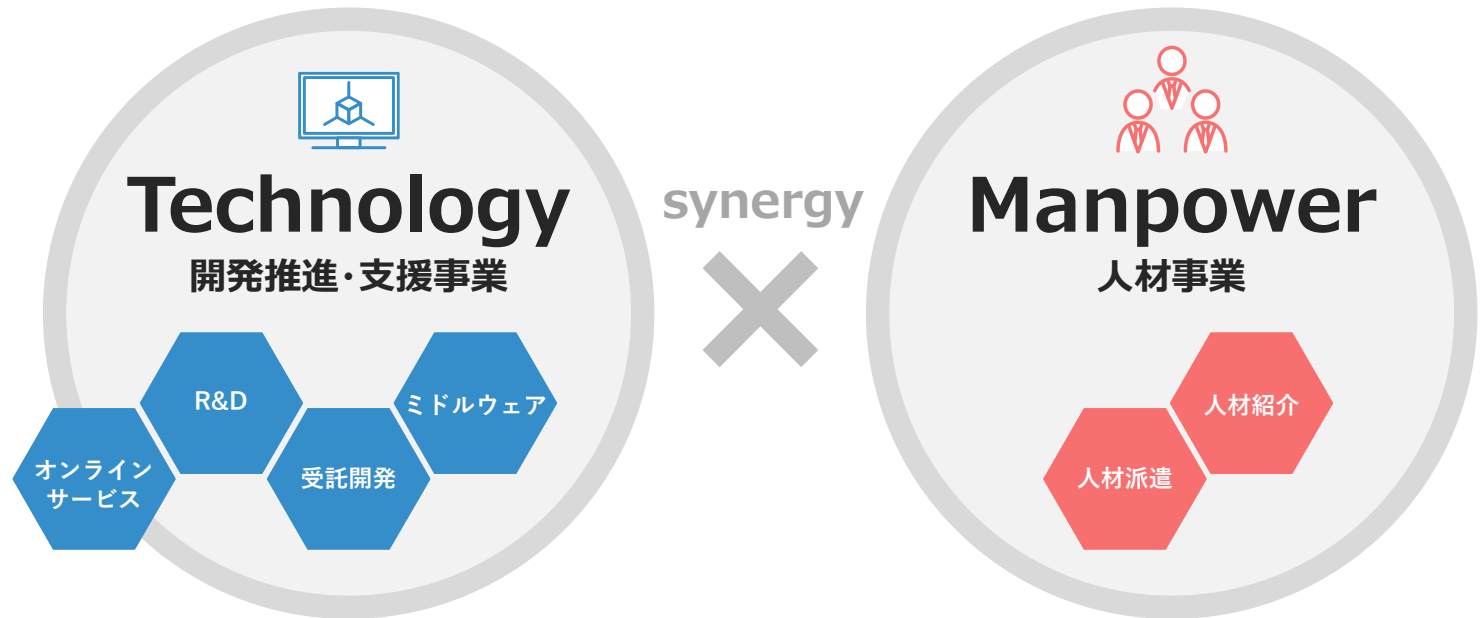
- 1999年11月** 米国Silicon Graphics Inc.の日本法人として設立された日本SGI株式会社の関連会社として設立
- 2000年 1月** 日本SGI株式会社より受け入れた移籍社員30名の陣容で営業開始。リアルタイムグラフィックス※1に関する事業を幅広く展開
- 2000年10月** Intrinsic Graphics Inc.社(現 Vicarious Visions社)とゲームソフトウェア開発用ミドルウェアに関する業務提携契約を締結。PlayStation2向けに「Alchemy」の開発を開始（開発推進・支援事業を開始）
- 2001年12月** ゲームソフトウェ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くえで、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					非連結
	2020/11期	2021/11期	2022/11期	2023/11期	2024/11期	2025/11期
<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>4,303</b>
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
<b>営業利益</b>	<b>73</b>	<b>△ 96</b>	<b>381</b>	<b>238</b>	<b>143</b>	<b>147</b>
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
<b>経常利益</b>	<b>77</b>	<b>△ 71</b>	<b>394</b>	<b>246</b>	<b>142</b>	<b>148</b>
<b>親会社株主に帰属する</b>						
<b>当期純利益</b>	<b>16</b>	<b>△ 101</b>	<b>254</b>	<b>200</b>	<b>87</b>	<b>206</b>

※ 2024年12月 子会社であった、イグニス・イメージワークス株式会社を吸収合併しております。  
また、当社は他に子会社が存在しないことから、2025年11月期 第1四半期より非連結決算に移行いたしました。

# 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

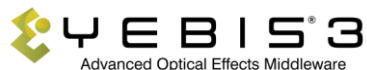
CG関連事業に取り組み、「技術力」「表現力」「発想力」の研鑽を積み重ねてきました。

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



(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



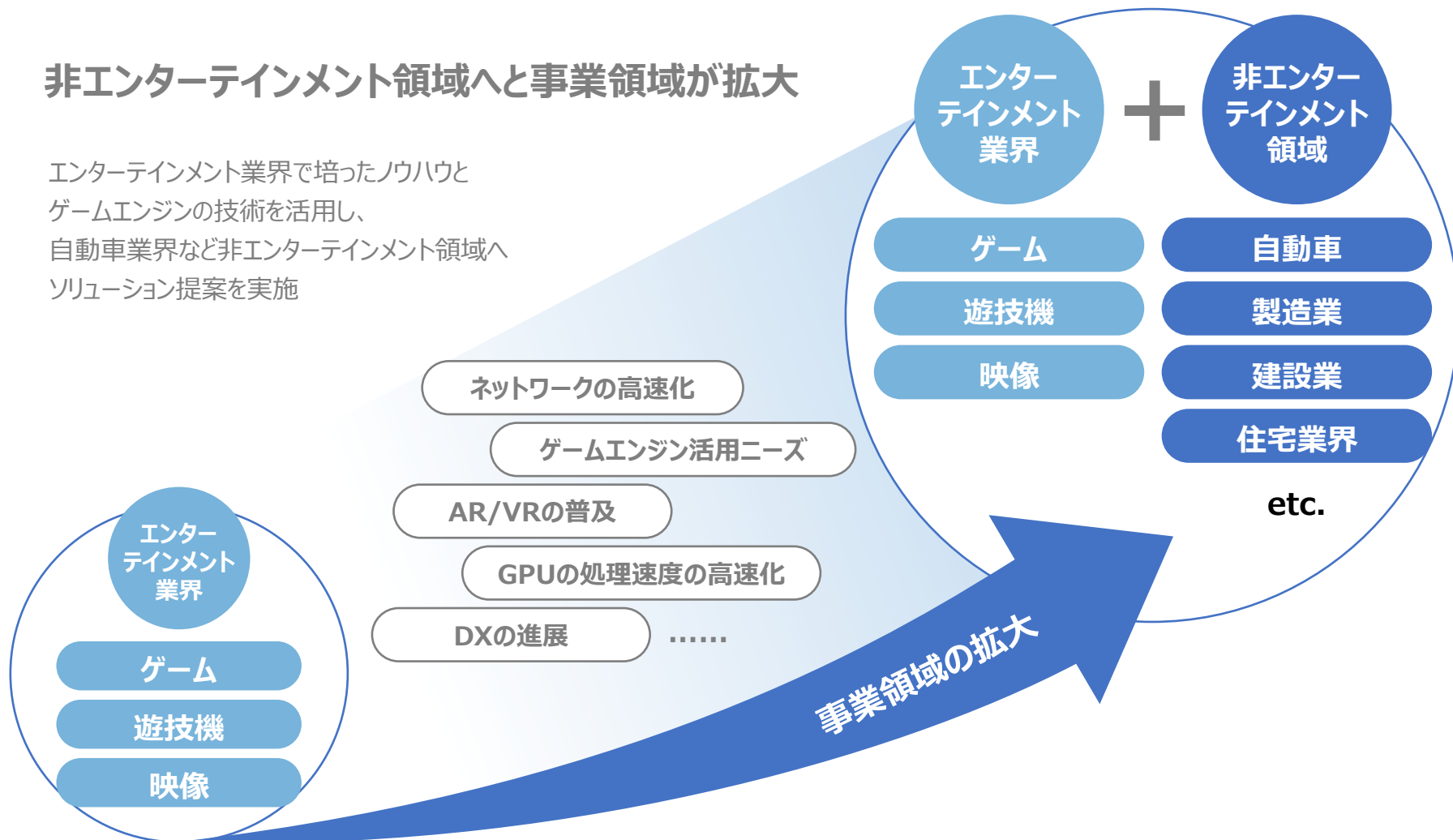
(エンライトウン)

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

## 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



## 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

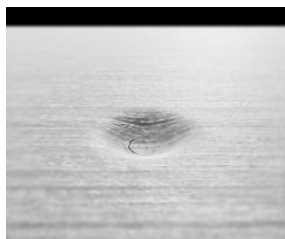
- 大量の教師データを実写画像で用意するには費用や時間・手間がかかる
- 異常検知や危険検知の実写画像は収集が非常に困難



(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



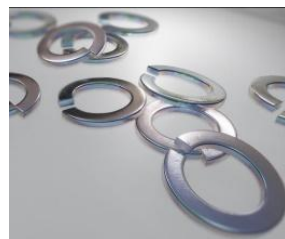
製造過程で発生する傷などの不良をCGで再現。大きさ、長さ、深さ、位置、形状などを再現

### 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

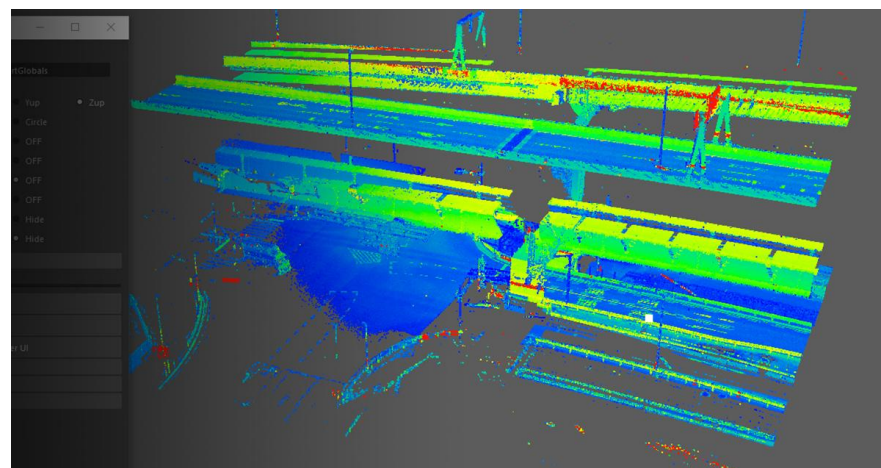
点群データから精細なCGを制作、より情報を具体化することでさまざまな課題を解決

### 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・建設など様々な業界の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）



路面濡れ具合変化



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

## 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)