

以上



# 2026年11月期 第3四半期 決算補足説明資料

2026年10月8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3四半期 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

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

経営成績（累計）

（単位：百万円）

|            | 2025/11期<br>第3四半期 | 2026/11期<br>第3四半期 | 増減   |        |
|------------|-------------------|-------------------|------|--------|
|            |                   |                   | 金額   | %      |
| 売上高        | 3,230             | <b>3,082</b>      | -148 | -4.6%  |
| 売上原価       | 1,788             | <b>1,844</b>      | 56   | 3.1%   |
| 売上総利益      | 1,442             | <b>1,238</b>      | -204 | -14.2% |
| 販売費及び一般管理費 | 1,316             | <b>1,445</b>      | 128  | 9.8%   |
| 営業利益       | 126               | <b>-206</b>       | -333 | -      |
| 経常利益       | 127               | <b>-203</b>       | -331 | -      |
| 当期純利益      | 147               | <b>-300</b>       | -448 | -      |

## 2026年11月期 第3四半期 業績：セグメント別

開発推進・支援事業、人材事業 両事業セグメントともに、減収減益  
 全社費用は、新規事業立ち上げ等で増加

(単位：百万円)

|         |         | 2025/11期<br>第3四半期 | 2026/11期<br>第3四半期 | 増減   |        |
|---------|---------|-------------------|-------------------|------|--------|
|         |         |                   |                   | 金額   | %      |
| 開発推進・支援 | 売上高     | 1,995             | <b>1,895</b>      | -99  | -5.0%  |
|         | セグメント利益 | 302               | <b>60</b>         | -242 | -79.9% |
| 人材      | 売上高     | 1,235             | <b>1,186</b>      | -48  | -3.9%  |
|         | セグメント利益 | 212               | <b>205</b>        | -7   | -3.3%  |
| 全社費用    |         | 389               | <b>473</b>        | 83   | 21.5%  |
| 合計      | 売上高     | 3,230             | <b>3,082</b>      | -148 | -4.6%  |
|         | 営業利益    | 126               | <b>-206</b>       | -333 | -      |

## 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<br>第3四半期 | 2026/11期<br>第3四半期 | 増減   |        |
|---------|-------------------|-------------------|------|--------|
|         |                   |                   | 金額   | %      |
| 売上高     | 1,995             | <b>1,895</b>      | -99  | -5.0%  |
| 受託開発    | 1,217             | <b>1,215</b>      | -1   | -0.1%  |
| ミドルウェア  | 429               | <b>476</b>        | 47   | 11.0%  |
| オンライン   | 348               | <b>203</b>        | -145 | -41.6% |
| セグメント利益 | 302               | <b>60</b>         | -242 | -79.9% |

### 受託開発

- 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ず
- 昨年度に受注した3DCG映像制作案件に関し、当第3四半期に売上を一括計上したものの、損失の発生に伴う受注損失引当金繰入額の売上原価への計上、遅延に伴うリソース不足による他新規案件の受注機会損失等が響く
- フィジカルAIシミュレーション基盤事業を本格的に始動するなど、顧客基盤の拡大に向けた取り組みにも注力

### ミドルウェア

- ライセンス収入、請負開発等さまざまな少額案件の積み上げが貢献

### オンライン

- 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<br>第3四半期 | 2026/11期<br>第3四半期 | 増減  |       |
|---------|-------------------|-------------------|-----|-------|
|         |                   |                   | 金額  | %     |
| 売上高     | 1,235             | <b>1,186</b>      | -48 | -3.9% |
| セグメント利益 | 212               | <b>205</b>        | -7  | -3.3% |

|       | 有料職業紹介成約数     | 派遣稼働者延べ人数    |
|-------|---------------|--------------|
| <KPI> | 179名          | 1,633名       |
|       | 前年同期比 13.9% 減 | 前年同期比 4.9% 減 |

|      |                                                                 |
|------|-----------------------------------------------------------------|
| 人材紹介 | 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の拡大に取り組むも、依然として厳しい状況 |
| 人材派遣 | 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のミスマッチが進行し苦戦           |

## 2026年11月期 第3四半期 貸借対照表

自己資本比率は前事業年度末比4.4pt 増加し 70.6%

(単位：百万円)

|          | 2025/11期末 | 2026/8月末     | 増減   |
|----------|-----------|--------------|------|
| 流動資産     | 2,391     | <b>1,773</b> | -617 |
| うち現預金    | 1,591     | <b>982</b>   | -609 |
| 固定資産     | 411       | <b>387</b>   | -23  |
| 資産合計     | 2,802     | <b>2,161</b> | -641 |
| 流動負債     | 705       | <b>451</b>   | -253 |
| 固定負債     | 242       | <b>183</b>   | -59  |
| 負債合計     | 948       | <b>634</b>   | -313 |
| うち有利子負債  | 339       | <b>240</b>   | -99  |
| 純資産合計    | 1,854     | <b>1,526</b> | -328 |
| 負債・純資産合計 | 2,802     | <b>2,161</b> | -641 |
| 自己資本比率   | 66.2%     | <b>70.6%</b> | 4.4% |

## 2026年11月期 業績予想

2026 年11月期第 3 四半期の業績は、売上高は3,082百万円、営業利益は▲206百万円、経常利益は▲203百万円、当期純利益は▲300百万円となり、業績予想に対して低調に推移しました。

当社の主力ビジネスである開発推進・支援事業においては、受託開発における大型主要案件の終了に伴う売上減を他案件で補えなかったこと、加えて、一部案件の売上計上時期の後ろ倒しや大手従来顧客によるサービス終了に伴う売上減を招いたこと等が影響し、期初計画には届きませんでした。また、当期純利益に関しては、今期、出資に関連し取得した株式に対して、特別損失39百万円を計上することになりました。

セグメント別及び事業区分別に第 4 四半期以降の業績見通しを精査し、通期業績予想について再検討した結果、前回発表予想を下回る見込みとなったため、上記のとおり下方修正することといたしました。

なお、配当については、7月に発表の「通期業績予想の修正及び配当予想の修正に関するお知らせ」のとおり、無配を予定しております。

(単位：百万円)

|       | 2025/11期<br>実績 | 2026/11期予想 |              | 増減（26/7発表値比） |        |
|-------|----------------|------------|--------------|--------------|--------|
|       |                | 26/7発表値    | 今回修正値        | 金額           | %      |
| 売上高   | 4,303          | 4,231      | <b>4,073</b> | -158         | -3.73% |
| 営業利益  | 147            | -200       | <b>-266</b>  | -66          | -      |
| 経常利益  | 148            | -198       | <b>-265</b>  | -67          | -      |
| 当期純利益 | 206            | -228       | <b>-325</b>  | -97          | -      |
| 年間配当金 | 10円            | -          | -            | -            | -      |

# APPENDIX: 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 | 264名（2026年8月末現在）        |
| 関 係 会 社 | 株式会社イリンクス（持分法適用会社）      |

# シリコンスタジオのMVV (Mission Vision Values)

|                         |                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                            |
|-------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Mission</b><br>ミッション | 創る人と愉しむ人に感動を                                                                   | Inspire creators and audiences                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Vision</b><br>ビジョン   | 3D技術の力で想像を現実にし、<br>人と企業をつなぎながら社会の進化を支える、<br>最初に選ばれる共創パートナーへ。                   | Become the first-choice partner bringing<br>imagination to life through 3D technology,<br>connecting people and businesses<br>while supporting social progress.                                                                                            |
| <b>Values</b><br>バリュー   | 自分たちが心から愉しむ<br>相手を理解し、ともに価値を形にする<br>こだわり、極める<br>挑み続け、進化する<br>倫理観を更新し、責任ある判断を行う | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Create with Pride and Joy</li><li>2. Mutual Understanding, Shared Value</li><li>3. Relentless Pursuit of Mastery</li><li>4. Embrace Challenges, Keep Evolving</li><li>5. Integrity &amp; Responsibility</li></ol> |

# 沿革

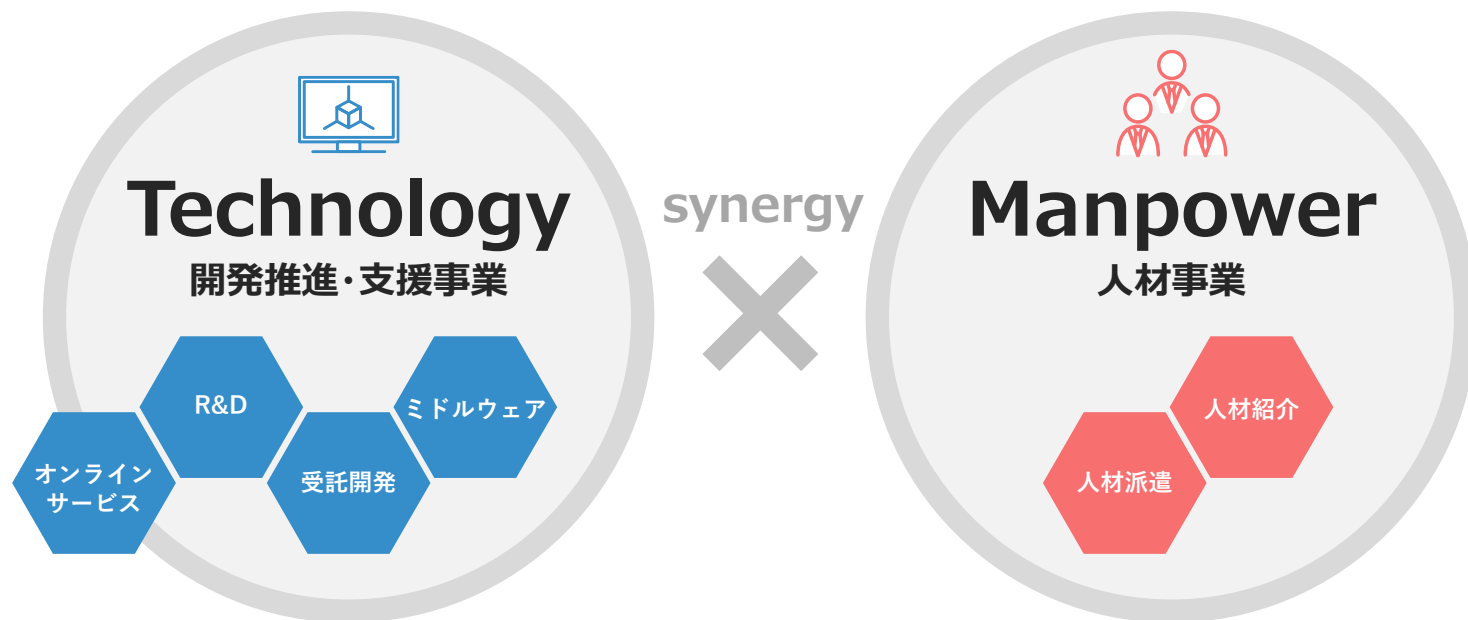
- 1999年11月** 米国Silicon Graphics Inc.の日本法人として設立された日本SGI株式会社の関連会社として設立
- 2000年 1月** 日本SGI株式会社より受け入れた移籍社員30名の陣容で営業開始。リアルタイムグラフィックス※1に関する事業を幅広く展開
- 2000年10月** Intrinsic Graphics Inc.社(現 Vicarious Visions社)とゲームソフトウェア開発用ミドルウェアに関する業務提携契約を締結。PlayStation2向けに「Alchemy」の開発を開始（開発推進・支援事業を開始）
- 2001年12月** ゲームソフトウェ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

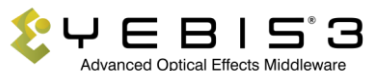
CG関連事業に取り組み、「技術力」「表現力」「発想力」の研鑽を積み重ねてきました。

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



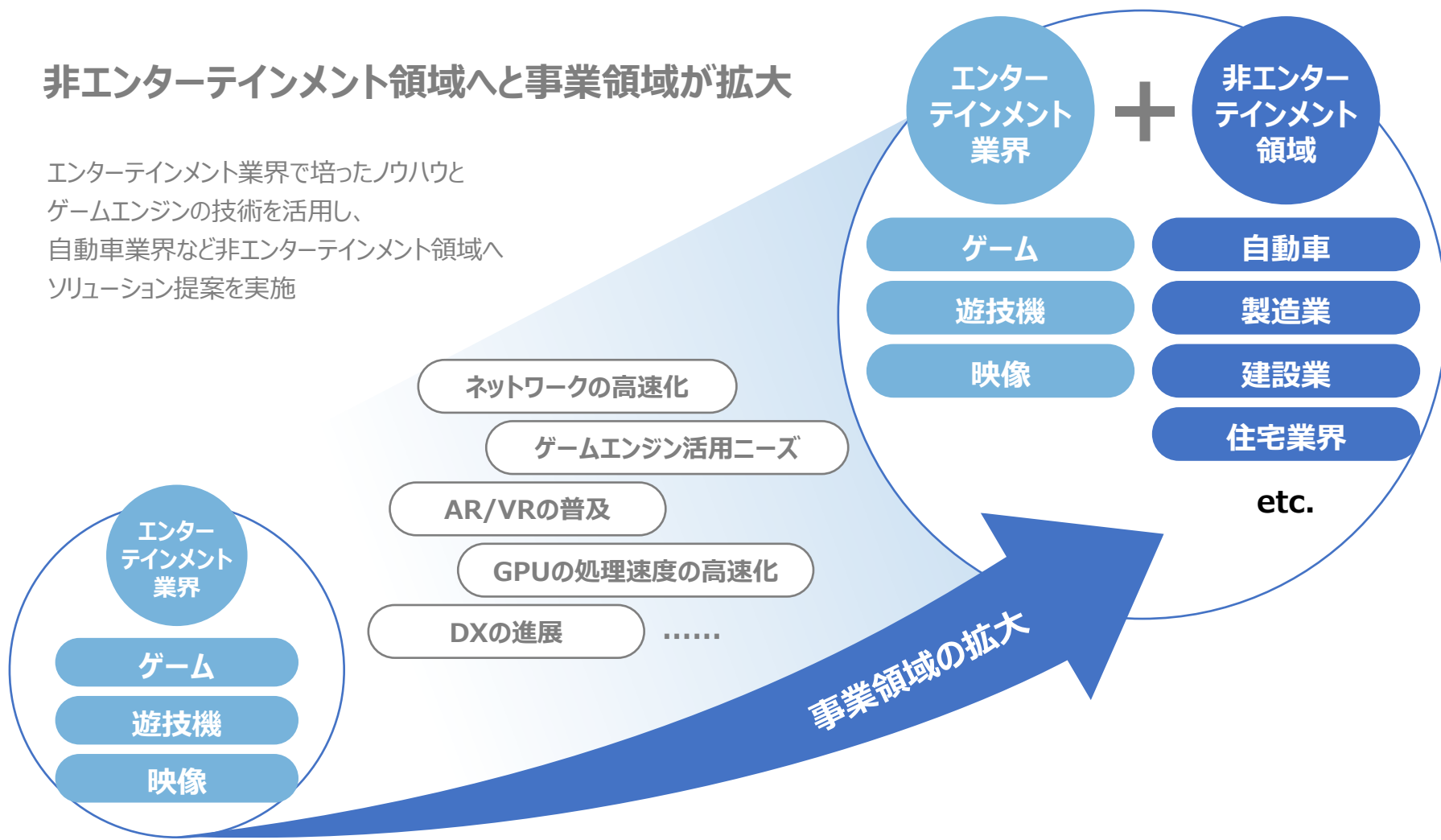
(エンライトウン)

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

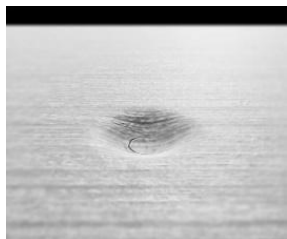
- 大量の教師データを実写画像で用意するには費用や時間・手間がかかる
- 異常検知や危険検知の実写画像は収集が非常に困難



(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



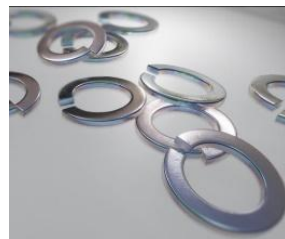
製造過程で発生する傷などの不良をCGで再現。大きさ、長さ、深さ、位置、形状などを再現

### 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

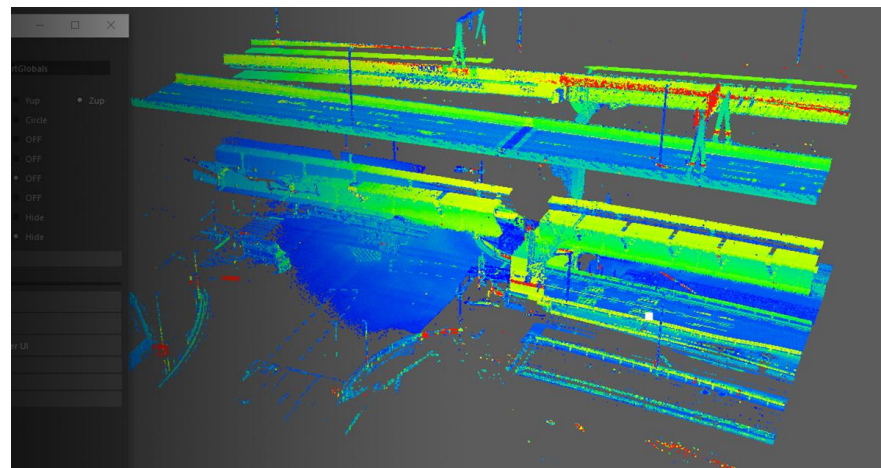
点群データから精細なCGを制作、より情報を具体化することでさまざまな課題を解決

### 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



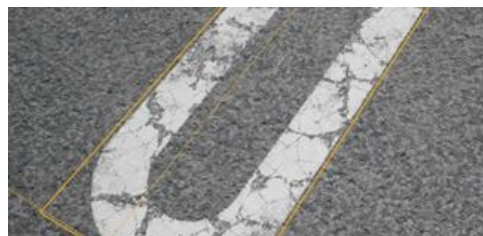
夜間

- 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

### 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)