



2024年11月期 第2四半期 決算説明資料

2024年7月19日
シリコンスタジオ株式会社
(証券コード : 3907)

INDEX

1. 2024年11月期 第2四半期 連結決算説明

2. トピックス

3. 成長戦略

4. 2024年11月期 連結業績予想

APPENDIX：会社概要

2024年11月期 第2四半期 連結決算ハイライト

対前年同期（第2四半期）比 業績結果

1 売上高は前年同期比6.9%減の2,191百万円、営業利益は同81.0%減の46百万円と、減収減益の結果となりました。

子会社の事業構造改革

2 不採算事業縮小を主眼とした事業構造改革の過程で、一時的に減収減益となりましたが、待機コストの削減により今後は採算改善を見込みます。

ゲーム企業の退潮に伴う、人材事業への影響

3 ゲーム企業における急激な採用意欲の減退の影響を受け、人材紹介事業が前期に比べ大幅に落ち込みました。

売上高

2,191 百万円

前期比6.9%down

営業利益

46 百万円

前期比81.0%down

当期純利益

▲7 百万円

前期比191百万円down

2024年11月期 第2四半期 連結業績

(単位：百万円)

	2023/11期 第2四半期	2024/11期 第2四半期	増減	
			金額	%
売上高	2,354	2,191	▲162	▲6.9%
うち子会社	404	304	▲99	▲24.7%
売上原価	1,289	1,253	▲35	▲2.8%
売上総利益	1,064	938	▲126	▲11.9%
販売費及び一般管理費	822	891	69	8.5%
営業利益	242	46	▲196	▲81.0%
うち子会社	12	▲10	▲23	-
経常利益	234	15	▲219	▲93.2%
当期純利益	184	▲7	▲191	-

2024年11月期 第2四半期 連結業績：セグメント別

開発推進・支援事業は、エンターテインメント業界および産業界からの引き合いは引き続き堅調であるものの、子会社の事業構造改革の過程における一時的な採算悪化の影響等もあり減収減益。

人材事業は、当社が強みとするゲーム企業における急激な採用意欲の減退の影響を受け、人材紹介事業が対前期比で大幅な落ち込み。

(単位：百万円)

		2023/11期 第2四半期	2024/11期 第2四半期	増減	
				金額	%
開発推進・支援	売上高	1,427	1,367	▲59	▲4.1%
	セグメント利益	241	180	▲61	▲25.5%
人材	売上高	927	823	▲103	▲11.2%
	セグメント利益	242	130	▲111	▲46.2%
全社費用		241	264	23	9.7%
連結合計	売上高	2,354	2,191	▲162	▲6.9%
	営業利益	242	46	▲196	▲81.0%

セグメント別業績：①開発推進・支援事業

(単位：百万円)

	2023/11期 第2四半期	2024/11期 第2四半期	増減	
			金額	%
売上高	1,427	1,367	▲59	▲4.1%
受託開発	969	819	▲149	▲15.4%
ミドルウェア	300	318	18	6.0%
オンライン	157	229	72	46.0%
セグメント利益	241	180	▲61	▲25.5%

- 受託開発では、大型プロジェクトの縮小、子会社の事業構造改革を通じた一時的な売上減・コスト増等が影響し、減収減益。
- ミドルウェアの売上高は、請負開発分が増加したことにより増収。
- オンラインソリューションの売上高は、オンラインゲーム向けのネットワーク構築・運用等のサービスが、堅調に推移しており増収。
- なお、今期よりサブセグメントの売上区分を一部見直し、従来受託開発としていた産業向けオンラインサービスをオンラインソリューションへ区分変更。

セグメント別業績：②人材事業

(単位：百万円)

	2023/11期 第2四半期	2024/11期 第2四半期	増減	
			金額	%
売上高	927	823	▲103	▲11.2%
セグメント利益	242	130	▲111	▲46.2%

<KPI>

有料職業紹介成約数

131名

前期比 43.3% down

派遣稼働者延べ人数

1,173名

前期比 2.9% up

- 人材紹介は、ゲーム企業からの引き合いの急激な減少等市場環境の変化への対応が遅れた結果、好調であった前年同期に対し減収減益となりました。
- 人材派遣は、課題を改善した結果、復調の兆しが見え、稼働数は前年同期に対し増加しました。

2024年11月期 第2四半期 連結貸借対照表

自己資本比率は前期末比2.7pt増加し58.3%

	2023/11期 期末	2024/11期 第2四半期	増減
流動資産	2,684	2,571	▲112
うち現預金	1,509	1,424	▲84
固定資産	475	428	▲47
資産合計	3,159	2,999	▲160
流動負債	1,025	919	▲105
固定負債	376	330	▲46
負債合計	1,401	1,249	▲152
うち有利子負債	437	390	▲46
純資産合計	1,758	1,750	▲7
負債・純資産合計	3,159	2,999	▲160
自己資本比率	55.6%	58.3%	2.7pt

2024年11月期 第2四半期 キャッシュ・フローの概況

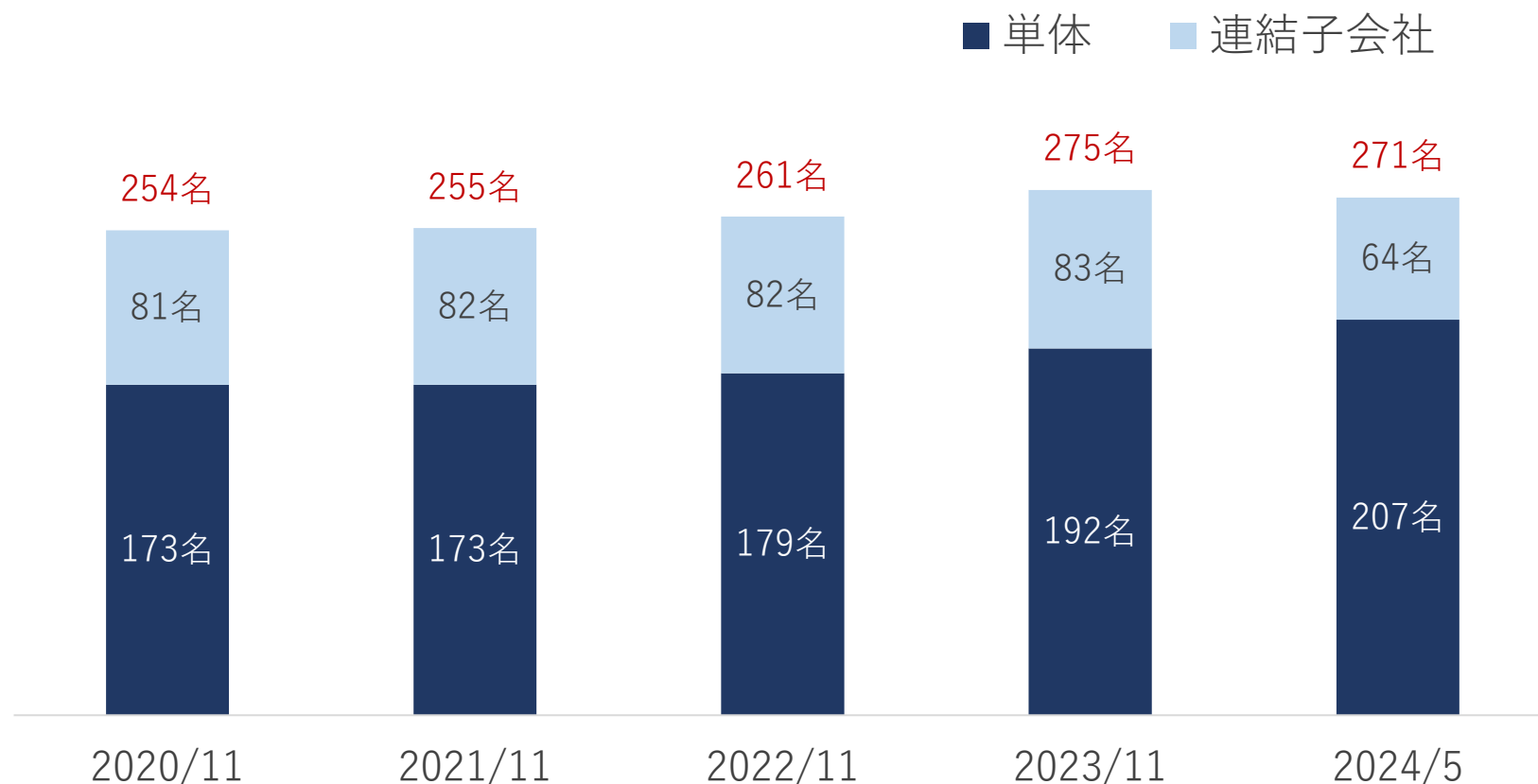
現金及び現金同等物は、前期末比84百万円減少し1,418百万円

(単位：百万円)

	2023/11期 第2四半期	2024/11期 第2四半期
営業活動によるキャッシュ・フロー	109	▲8
投資活動によるキャッシュ・フロー	▲3	▲29
財務活動によるキャッシュ・フロー	▲287	▲46
現金及び現金同等物の増減額	▲181	▲84
現金及び現金同等物の期末残高	1,498	1,418

従業員数推移

本年4月、新卒採用により、子会社と合わせ15名入社。
子会社の事業構造改革に伴い、13名が退職



1. 2024年11月期 第2四半期 連結決算説明

2. トピックス

3. 成長戦略

4. 2024年11月期 連結業績予想

APPENDIX：会社概要

自己株式取得

経営環境の変化に対応した機動的な資本政策の遂行を可能とするため
自己株式の取得を実施

自己株式取得日	2024年7月18日
取得した株式の種類	当社普通株式
取得した株式の数	103,900株 (発行済株式総数(自己株式を除く)に対する割合3.61%)
取得価額	104,315,600円 (1株につき1,004円)
取得方法	東京証券取引所の自己株式立会外買付取引 (ToSTNeT-3) による買付

1. 2024年11月期 第2四半期 連結決算説明

2. トピックス

3. 成長戦略

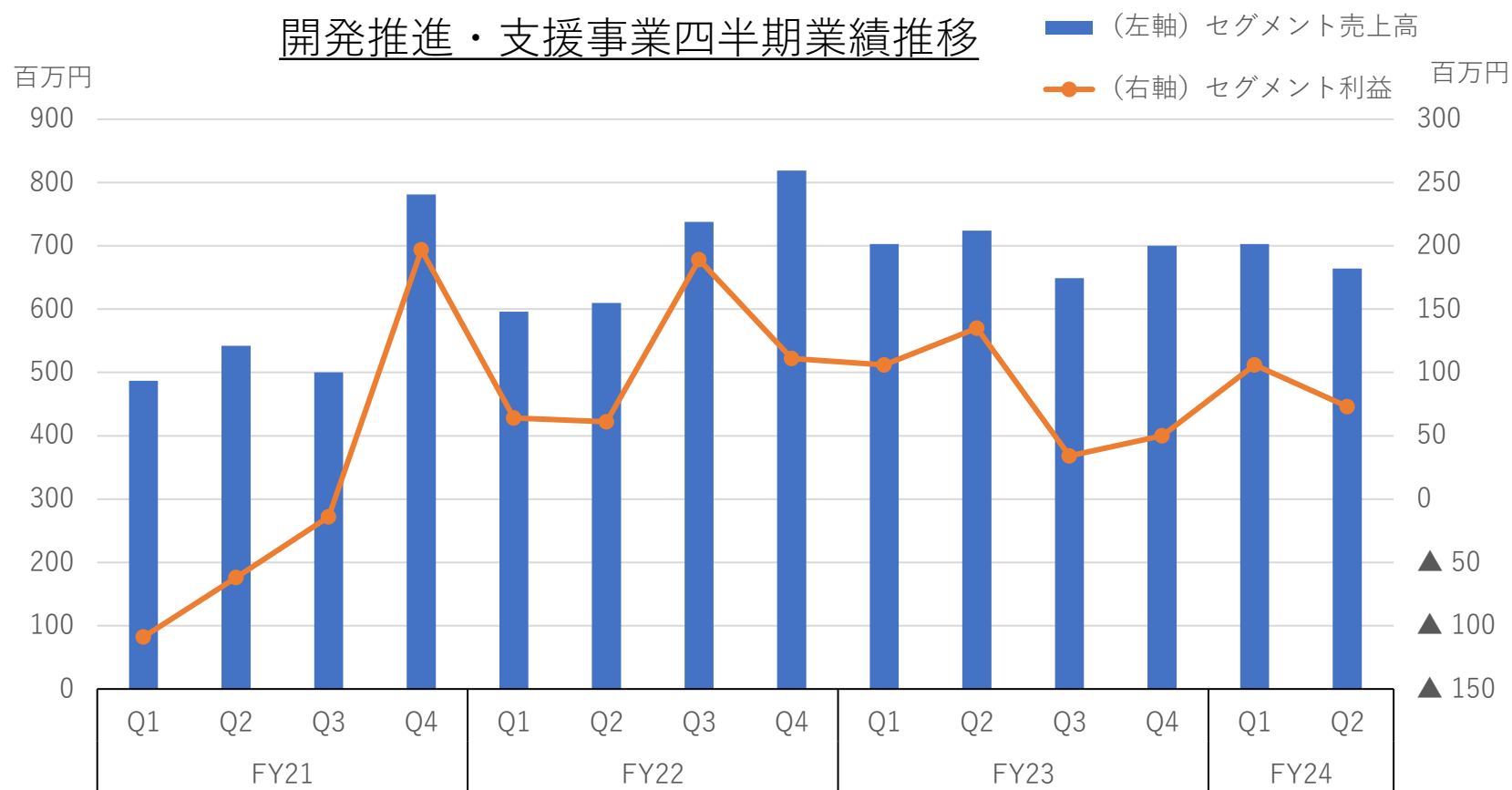
4. 2024年11月期 連結業績予想

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や高付加価値案件への軸足移行等の取組みや、四半期ごとの平準化等、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

当社主要顧客であるエンターテインメント業界向け開発支援を安定的に拡充しつつ、当社可視化技術を活用した産業界向けサービスにおける顧客基盤の拡大に注力し、さらなる成長を図ります。

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）

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・自動車セグメントにおける実績

3. ミドルウェア販売強化

新しい取組み（YEBIS Bis展開）

4. マーケティング強化

新しい売り方の模索

- マーケティングアクションとの更なる協調強化
- インサイドセールス体制（掘り起こし営業）の構築（科学的手法取込み）

5. エンジニア採用強化

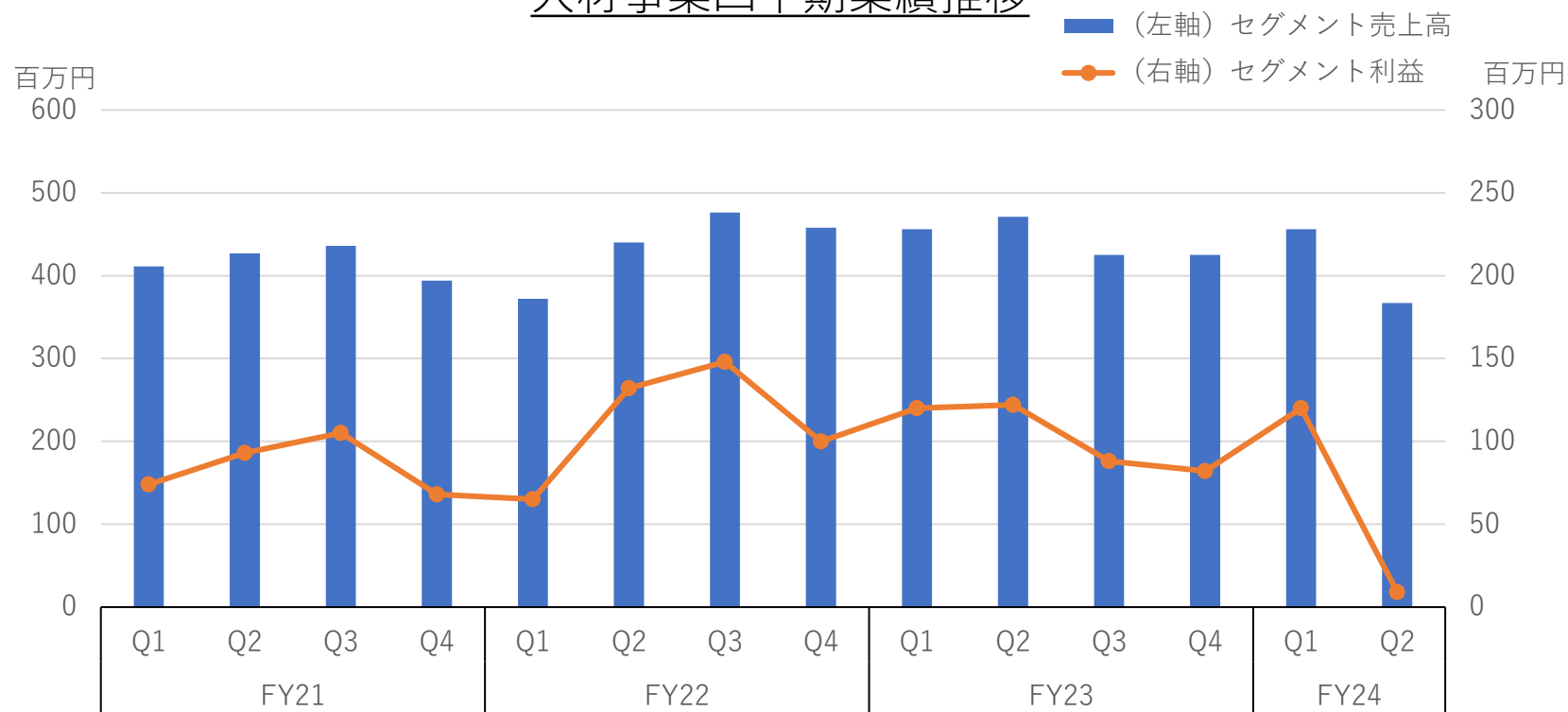
採用サイトリニューアル、採用戦略の見直し

- エンジニア数増加、2024年度新卒採用 12名入社

人材事業：四半期業績推移

有料職業紹介サービスが業績をけん引してきたが、成約件数のブレがセグメント利益に与える影響大

人材事業四半期業績推移



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

Silicon Studio 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。

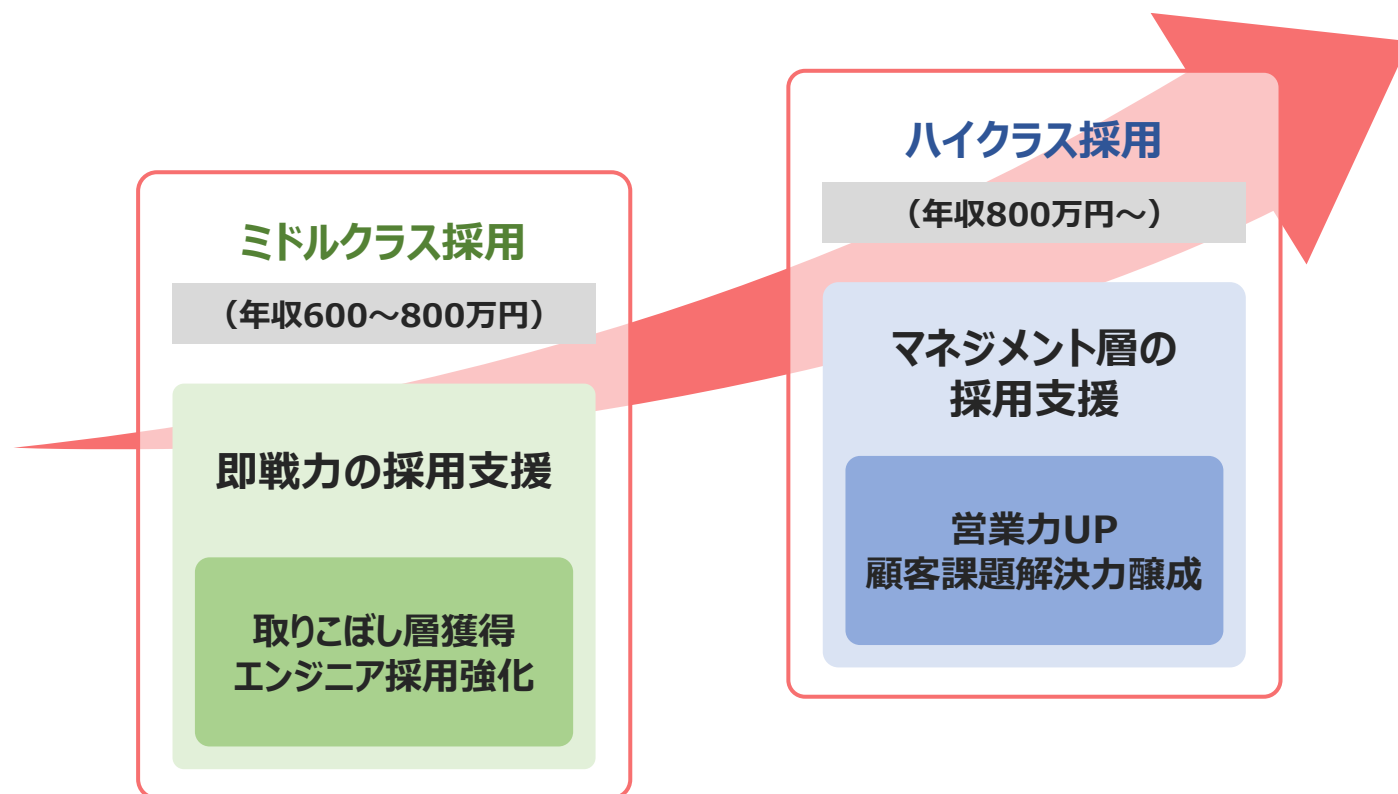
1分で登録完了
無料
転職相談
する

- 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1,000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

中長期では、当社内でのテレワーク運営の経験を活かしたリモートワーク希望者の活用を行う事業を
検討中



1. 2024年11月期 第2四半期 連結決算説明

2. トピックス

3. 成長戦略

4. 2024年11月期 連結業績予想

APPENDIX：会社概要

2024年11月期 連結業績予想

第2四半期累計期間、当社グループの業績は減収減益となりましたが、2024年1月12日に公表した業績予想は据え置きとします。

現在、上期の減収減益分を挽回すべく、緊急の収益改善策を実行中。

- ・開発推進支援事業：下期に予定されている各種イベントからの新規案件化等
- ・人材事業：新規需要が期待できる配信系エンターテインメント企業等へのアプローチ展開等
- ・他、全社的なコスト見直し等

これら施策の効果を含め、第3四半期以降の受注状況を見極めたうえで、業績予想の修正が必要と判断した時点で速やかに開示いたします。

(単位：百万円)

	2023/11期 実績	2024/11期 通期予想①	2024/11期 Q2実績②	進捗率 ②÷①
売上高	4,554	4,599	2,191	47.7%
営業利益	238	254	46	18.1%
経常利益	246	255	15	6.2%
当期純利益	200	217	▲7	—
年間配当金	0円	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（2023 年 11 月末現在）
売上高	4,554百万円（2023 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 275 名（2023 年 11 月末現在）
関係会社	イグニス・イメージワークス株式会社（連結子会社） 株式会社イリンクス（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

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

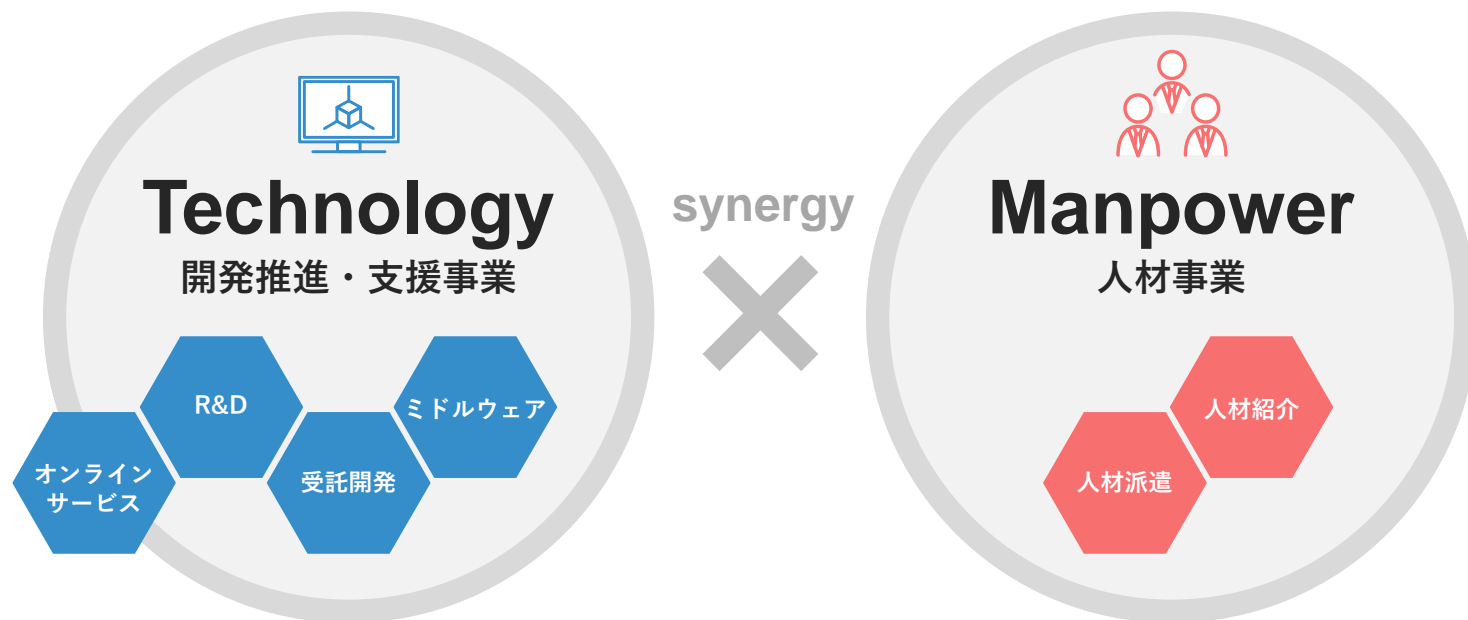
- 1999年11月** 米国Silicon Graphics Inc.の日本法人として設立された日本SGI株式会社の関連会社として設立
- 2000年 1月** 日本SGI株式会社より受け入れた移籍社員30名の陣容で営業開始。リアルタイムグラフィックス※1に関する事業を幅広く展開
- 2000年10月** Intrinsic Graphics Inc.社(現 Vicarious Visions社)とゲームソフトウェア開発用ミドルウェアに関する業務提携契約を締結。PlayStation2向けに「Alchemy」の開発を開始(開発推進・支援事業を開始)
- 2001年12月** ゲームソフトウェ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)
- 2022年 4月** 東京証券取引所の市場区分の見直しにより、東京証券取引所のマザーズからグロース市場に移行

※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



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

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

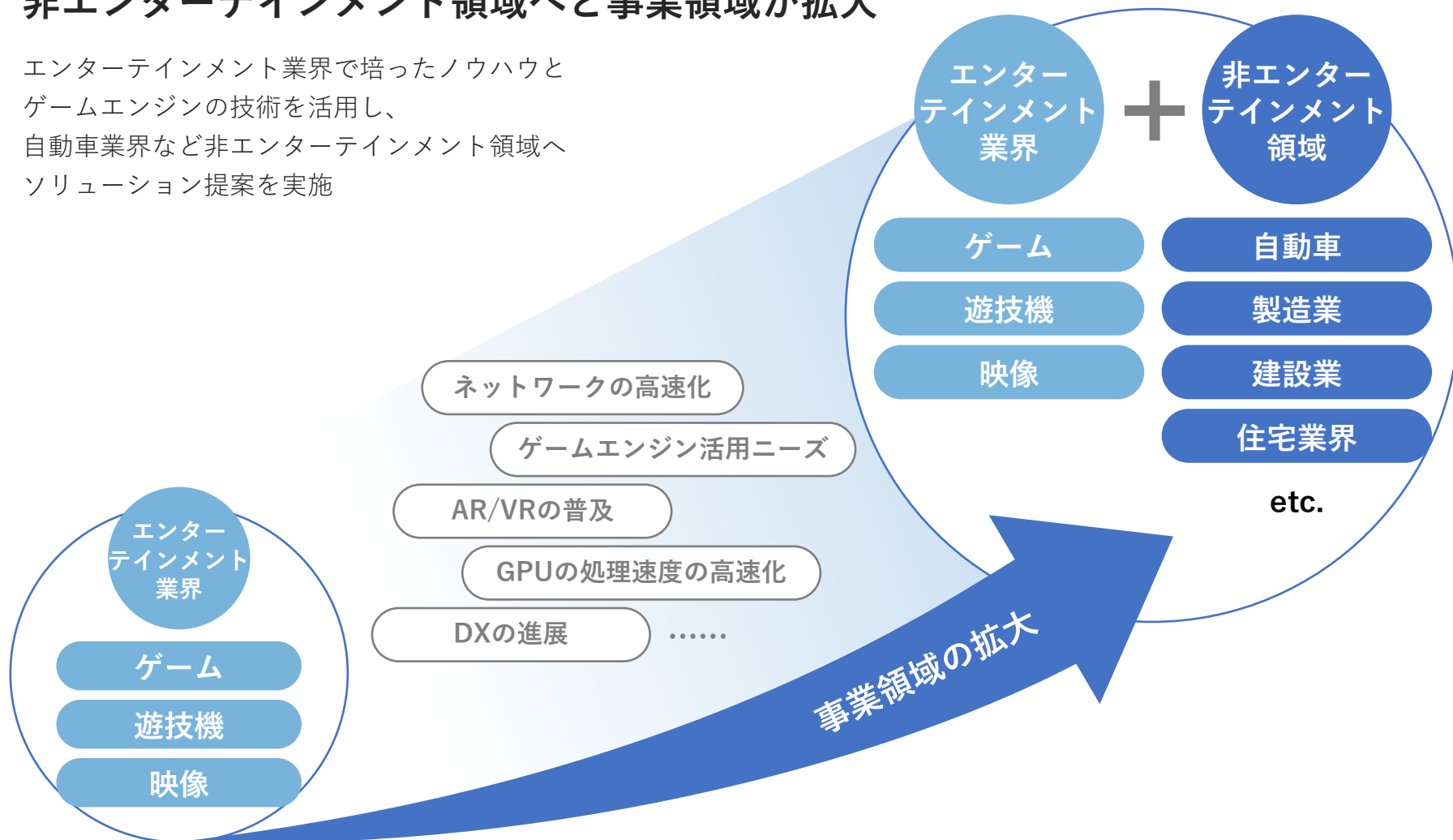
設計

開発

運用

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

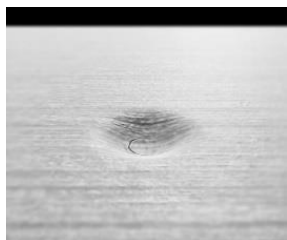
- 大量の教師データを実写画像で用意するには費用や時間・手間がかかる
- 異常検知や危険検知の実写画像は収集が非常に困難



(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



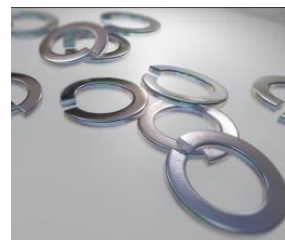
製造過程で発生する傷などの不良をCGで再現。大きさ、長さ、深さ、位置、形状などを再現

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

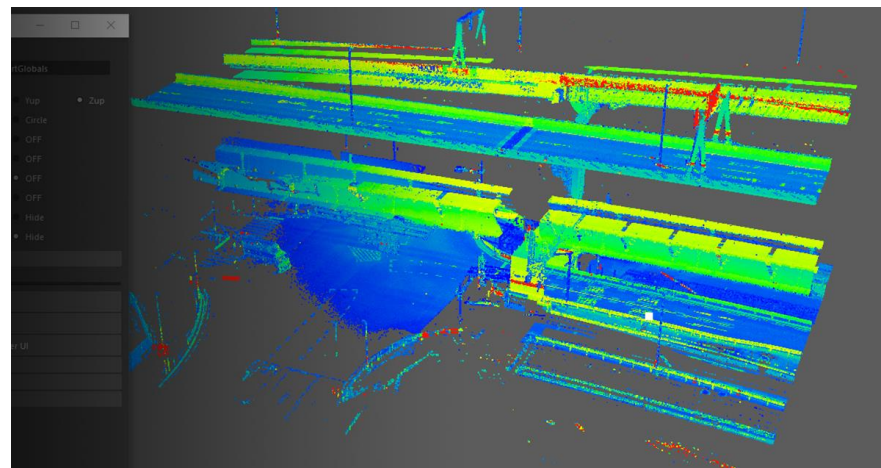
点群データから精細なCGを制作、より情報を具体化することでさまざまな課題を解決

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

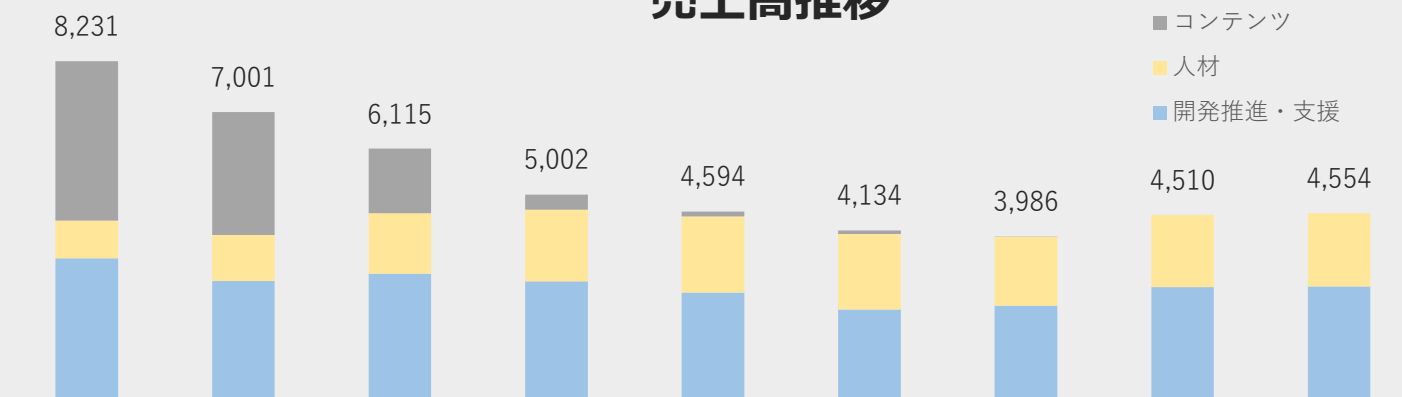


日照時刻変化

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

業績推移

売上高推移



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

業績推移

	2019/11期	2020/11期	2021/11期	2022/11期	2023/11期
売上高	4,594	4,134	3,986	4,510	4,554
開発推進・支援事業	2,630	2,221	2,310	2,763	2,776
人材事業	1,841	1,829	1,668	1,746	1,777
その他	122	83	7	0	0
営業利益	45	73	△ 96	381	238
開発推進・支援事業	132	103	12	425	326
人材事業	376	415	340	445	412
その他	9	5	0	△ 0	0
全社費用	△ 469	△ 450	△ 448	△ 491	△ 500
経常利益	60	77	△ 71	394	246
親会社株主に帰属する 当期純利益	158	16	△ 101	254	200

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 | R 担当 Email : ir@siliconstudio.co.jp

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

ソフトウェア開発環境構築支援

3DCGミドルウェア提供

オンラインゲームNW構築・運営

3DCGアセット制作

産業界向け

ゲームエンジン活用支援

三次元地図データの活用支援

デジタルツイン環境の構築支援

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諸問題と真摯に向き合いソリューションを提供

2024年11月期 事業セグメント別業績予想

■ 開発推進・支援事業

引き続き好調なゲーム業界における開発環境支援、並びに、産業界における汎用ゲームエンジン活用による個別請負開発への注力

■ 人材事業

ミドル・ハイクラス人材サービスの深耕、派遣稼働者数の増加を予想するも、人員増強等の投資により減益を予想

(単位：百万円)

		2023/11期 実績	2024/11期 予想	増減	
				金額	%
開発推進・支援	売上高	2,776	2,760	▲ 16	▲0.6%
	セグメント利益	326	363	37	11.4%
人材	売上高	1,777	1,839	62	3.4%
	セグメント利益	412	400	▲ 12	▲2.9%
全社費用		500	509	9	1.8%
連結合計	売上高	4,554	4,599	45	1.0%
	営業利益	238	254	16	6.6%

2024年11月期 開発推進・支援事業の売上見通し

- **受託開発** 子会社事業構造改革および一部売上区分変更等により減収見込み
- **ミドルウェア** 前期と同等水準
- **オンラインソリューション** 産業系オンラインソリューションを繰入れ売上増

(単位：百万円)

	2023/11期	2024/11期	増減	
	実績	予想	金額	%
受託開発	1,876	1,804	▲ 72	▲ 3.8%
単体	1,171	1,144	▲ 26	▲ 2.3%
子会社	776	661	▲ 115	▲ 14.9%
連結相殺	▲ 71	▲ 1	69	▲ 97.4%
ミドルウェア	563	561	▲ 2	▲ 0.4%
オンラインソリューション	336	395	58	17.3%
計	2,776	2,760	▲ 16	▲ 0.6%

2024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** 緩やかな増加を想定。件数は微減、成約単価は微増

