2025年11月28日

サン電子株式会社

証券コード：6736

2026年3月期第2四半期（中間期）
決算説明会資料

目次

決算総括	・・・・・・・・・・・・・・・	3
下期の経営方針・戦略	・・・・・・・・・・・・・・・	4
決算概要	・・・・・・・・・・・・・・・	5
グローバルデータインテリジェンス事業	・・・・・・・・・・・・・・・	6
エンターテインメント関連事業	・・・・・・・・・・・・・・・	7
IT関連事業	・・・・・・・・・・・・・・・	8
ウェルネス事業	・・・・・・・・・・・・・・・	9
営業損失増減分析	・・・・・・・・・・・・・・・	10
貸借対照表	・・・・・・・・・・・・・・・	11
キャッシュ・フロー計算書	・・・・・・・・・・・・・・・	12
2026年３月期連結業績予想	・・・・・・・・・・・・・・・	13
Appendix　四半期別の連結損益	・・・・・・・・・・・・・・・	14
Appendix　四半期別のセグメント業績	・・・・・・・・・・・・・・・	15
Appendix　会社概要	・・・・・・・・・・・・・・・	16
Appendix　経営理念	・・・・・・・・・・・・・・・	17
Appendix　沿革	・・・・・・・・・・・・・・・	18
Appendix　事業概要	・・・・・・・・・・・・・・・	19

決算総括

2026年３月期 第２四半期（中間期）決算の総括

売上高	営業損失
4,701百万円 (前年同期比△18.9%)	△144百万円 (前年同期比　-)

経常利益	中間純利益
2,186百万円 (前年同期比　-)	4,442百万円 (前年同期比　-)

- 売上高はエンターテイメント関連事業における遊技機部品等の出荷数量の減少及びIT関連事業における３GからLTE（４G）へのマイグレーションによる需要が一段落したことなどにより、**減収**
- 営業損失は販管費が減少したものの、売上高の減収により、損失額が**拡大**
- 経常利益はCellebrite社の持分法による投資利益が寄与し、**増益**
- 中間純利益はCellebrite社の持分変動利益が寄与し、**増益**

下期の経営方針・戦略

ミッション

- サン電子の技術で社会問題を解決する

経営方針

- 情報通信とエンターテインメントへの集中
- 企業価値の向上を図る
- ベンチャー精神で自ら行動する

個別戦略テーマ

- 既存事業の稼ぐ力の改善（価格改定と原価低減の施策）
- 新たな成長ドライバーの創出（新事業、新商品、新サービスの開拓）
- 事業を支える経営基盤の構築（情報のDX化による組織運営）

決算概要

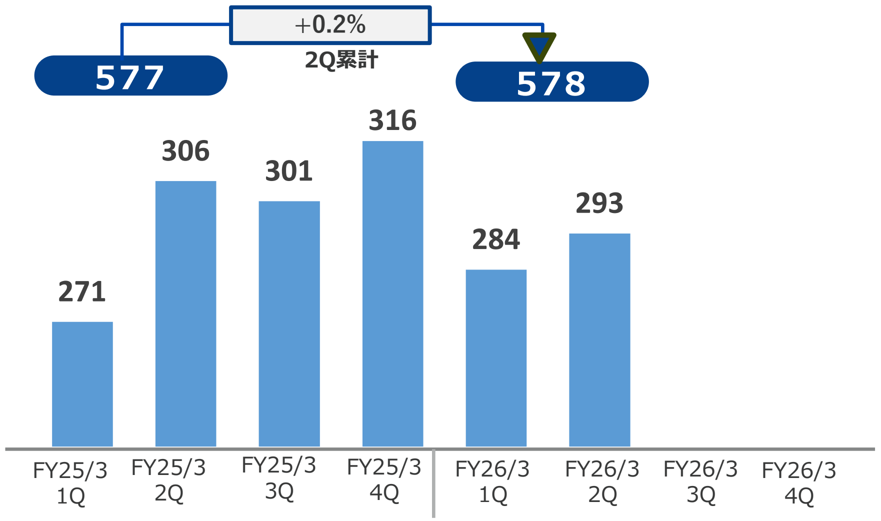
2026年３月期 第２四半期（中間期）決算（前年同期比）

（単位：百万円）	2025年3月期 中間期 （2024年４～9月）	2026年3月期 中間期 （2025年４～9月）	増減	増減率
売上高	5,794	4,701	△1,093	△18.9%
営業損失（△）	△24	△144	△119	ー
経常利益	91	2,186	2,095	ー
親会社株主に帰属する中間純利益	401	4,442	4,040	ー

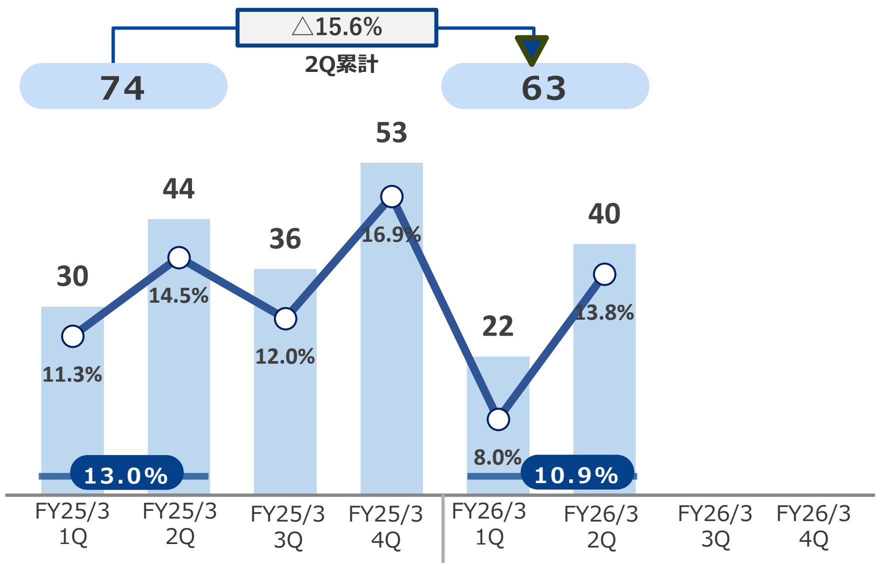
- 売上高はエンターテイメント関連事業における遊技機部品等の出荷数量の減少及びIT関連事業における３GからLTE（４G）へのマイグレーションによる需要が一段落したことなどにより、前年同期比1,093百万円の**減収**
- 営業損失は販管費が減少したものの、売上高の減収により、損失額が前年同期比119百万円の**拡大**
- 経常利益はCellebrite社の持分法による投資利益が寄与し、前年同期比2,095百万円の**増益**
- 中間純利益はCellebrite社の持分変動利益が寄与し、前年同期比4,040百万円の**増益**

グローバルデータインテリジェンス事業

■ 売上高（単位：百万円）



■ 営業利益/営業利益率（単位：百万円）



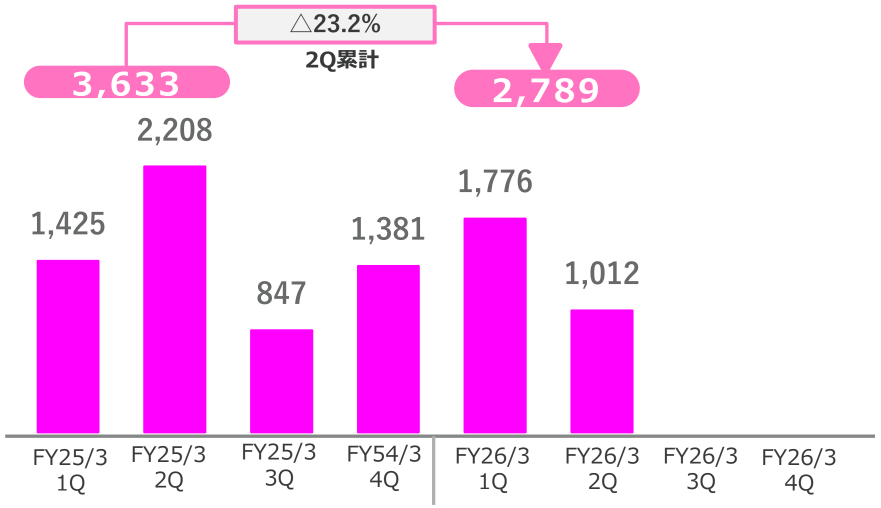
主な増減要因

- ■ 中間（2Q累計）前年同期比で増収減益
  - ✓ 売上高はCellebrite製品を中心とした販売及びサブスクリプション契約件数の増加により増収
  - ✓ 営業利益は一部の受注条件の悪化に伴い減益
- ■ 2Q前年同期比で減収減益
  - ✓ 売上高はCellebrite製品を中心とした販売及びサブスクリプション契約件数の減少により減収
  - ✓ 営業利益も売上高の減収に伴い減益

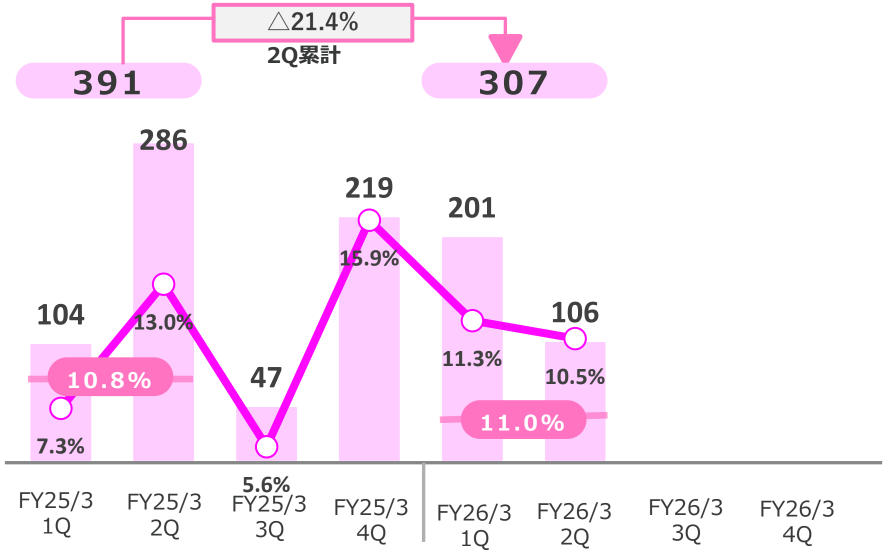
©SUNCORPORATION All rights reserved.

エンターテインメント関連事業

■ 売上高 （単位：百万円）



■ 営業利益/営業利益率 （単位：百万円）



主な増減要因

■ 中間（２Q累計）前年同期比で減収減益

- ● 遊技機事業
- ✓ 遊技機関連事業の売上高は遊技機部品等の出荷数量が減少したことにより減収
- ✓ 営業利益も遊技機部品等の出荷数量の減少により減益

- ● ゲームコンテンツ事業
- ✓ 売上高は新作の発表がなく減収
- ✓ 営業利益は販売費及び一般管理費のコントロールにより増益

■ 2Q前年同期比で減収減益

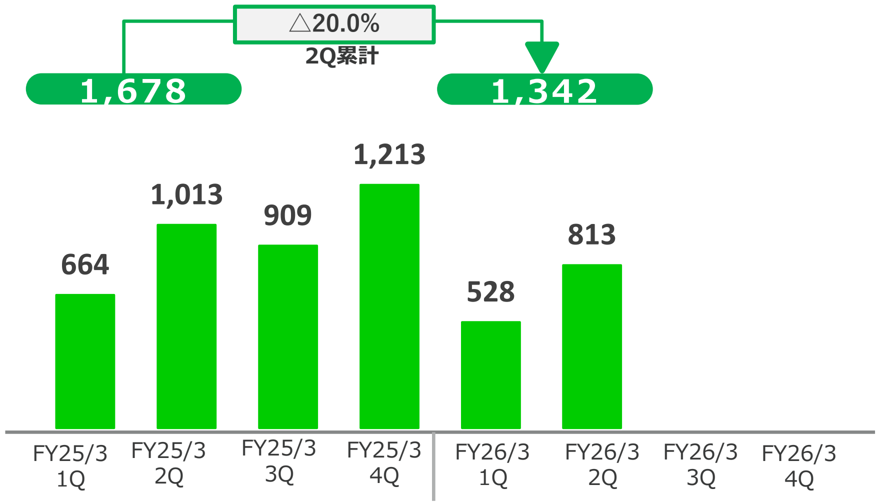
- ● 遊技機事業
- ✓ 遊技機関連事業の売上高は遊技機部品等の出荷数量が減少したこと等により減収
- ✓ 営業利益も遊技機部品等の出荷数量の減少により減益

- ● ゲームコンテンツ事業
- ✓ 売上高は新作の発表がなく減収、
- ✓ 営業利益も売上高の減収により減益

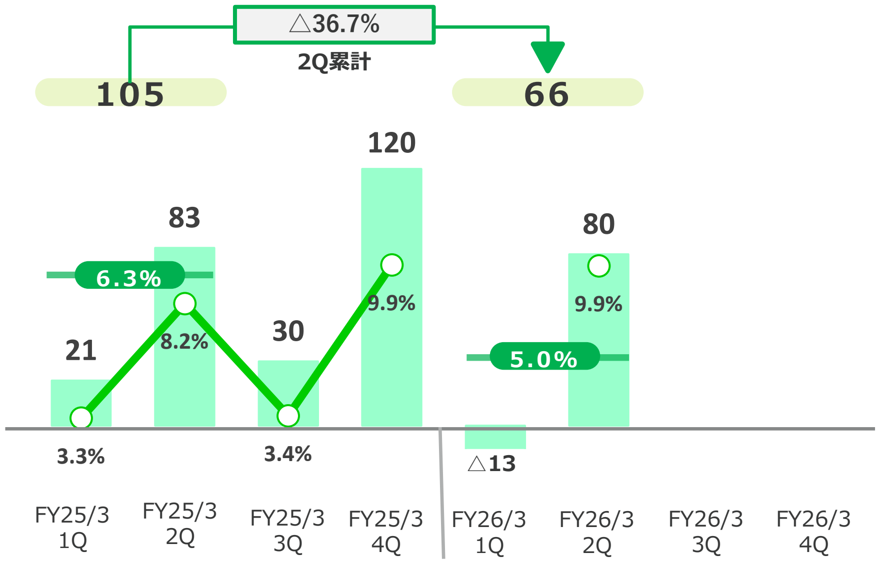
©SUNCORPORATION All rights reserved.

IT関連事業

■ 売上高（単位：百万円）



■ 営業利益/営業利益率（単位：百万円）



主な増減要因

■ 中間（２Q累計）前年同期比で減収減益
- ✓ 各通信キャリアが2026年３月までに３Ｇ回線を順次停波することから発生していた３ＧからLTE（４Ｇ）へのマイグレーションによる需要が一段落
- ✓ ５ＧやエッジＡＩをキーワードとする新商品の開発・展開の遅れ
- ✓ 売上高は上記の要因による産業用ネットワーク機器などの出荷数量の減少により減収
- ✓ 営業利益は売上高の減収に加え、産業用ネットワークに対するセキュリティ対策コストの増加により減益

■ 2Q前年同期比で減収減益
- ✓ 各通信キャリアが2026年３月までに３Ｇ回線を順次停波することから発生していた３ＧからLTE（４Ｇ）へのマイグレーションによる需要が一段落
- ✓ ５ＧやエッジＡＩをキーワードとする新商品の開発・展開の遅れ
- ✓ 売上高は上記の要因による産業用ネットワーク機器などの出荷数量の減少により減収
- ✓ 営業利益は販売費及び一般管理費のコントロールをしたものの、売上高の減収等により減益

©SUNCORPORATION All rights reserved.

ウエルネス事業

- 新設セグメントとなるウェルネス事業では、スリープテックを使い睡眠の質改善分野でリードするMyWaves Technologies社の製品の国内販売権を獲得
- サンデジタルヘルス社を通じて販売に向けて各種の準備を進めている
- 当中間期は営業損失△11百万円

myWaves 睡眠ソリューションキット

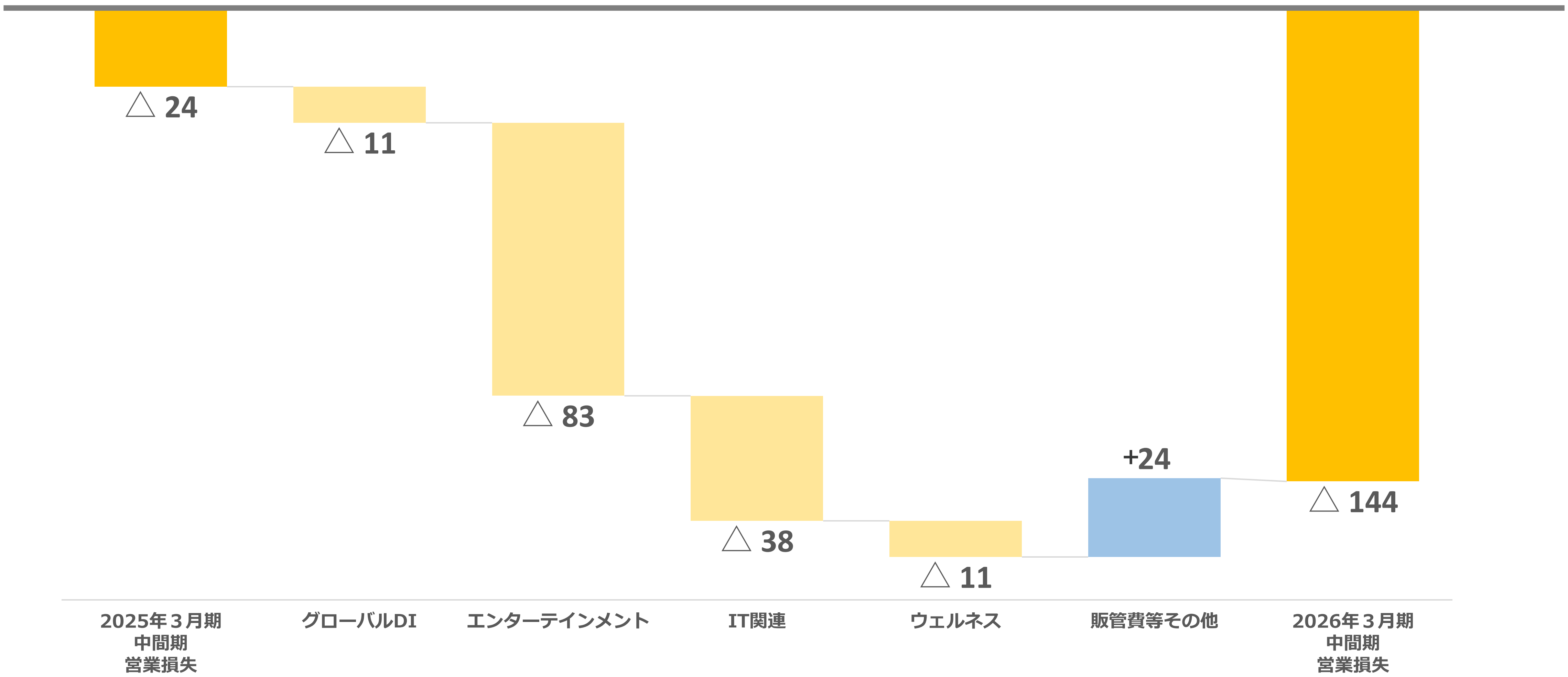
【サンデジタルヘルス概要】

会社名	サンデジタルヘルス株式会社
所在地	東京都港区浜松町2－2－12 JEI浜松町ビル4階
代表取締役社長	ヤコブ・ズリッカ（当社取締役）
資本金	50百万円
株主	当社（100%子会社）
事業内容	デジタルヘルス分野におけるソリューション事業
URL	https://www.sdh.co.jp/

©SUNCORPORATION All rights reserved.

営業損失増減分析

単位：百万円



©SUNCORPORATION All rights reserved.

貸借対照表

■ 自己資本比率は2025年3月期末に比べ1.0pt減少の88.5%

単位：百万円	2025年３月期末	2025年9月期末	増減
流動資産	16,733	13,862	△ 2,871
固定資産	36,394	39,070	2,676
有形固定資産	1,405	1,383	△ 21
無形固定資産	683	619	△ 63
投資その他の資産	34,305	37,067	2,762
資産合計	53,127	52,933	△ 194
流動負債	5,240	5,787	547
固定負債	278	253	△ 25
純資産	47,608	46,892	△ 716
負債純資産合計	53,127	52,933	△ 194

©SUNCORPORATION All rights reserved.

キャッシュ・フロー計算書

■ フリーキャッシュフローは前年差5,988百万円増加し、4,708百万円を獲得

単位：百万円	2025年3月期 中間期	2026年3月期 中間期	増減
営業活動によるキャッシュ・フロー	△ 1,155	872	2,028
投資活動によるキャッシュ・フロー	△ 124	3,835	3,960
財務活動によるキャッシュ・フロー	918	△ 2,865	△ 3,783
現金及び現金同等物の期末残高	1,156	3,829	2,672

フリー・キャッシュ・フロー	△ 1,279	4,708	5,988

©SUNCORPORATION All rights reserved.

2026年3月期連結業績予想

■ 2025年５月15日に公表した連結業績予想からの修正はありません

2026年３月期　通期

（単位：百万円）	2025年3月期（a）	2026年3月期（f）	増減	増減率
売上高	10,837	16,247	5,409	49.9%
営業利益	1	1,385	1,383	ー
経常利益	709	6,191	5,481	772.1%
親会社株主に帰属する当期純利益	17,228	4,296	△12,932	△75.0%

- 売上高は中期経営計画に基づき、既存事業とM&Aや業務提携による売上増を計画
- 営業利益は売上の増加に加え、売上原価の改善と販管費のコントロールによる回復を計画
- 経常利益はCellebrite社の持分法による投資利益を見込む

©SUNCORPORATION All rights reserved.

四半期別の連結損益

(単位：百万円)	2025年３月期					2026年３月期				
	1Q	2Q	3Q	4Q	通期	1Q	2Q	3Q	4Q	通期
売上高	**2,356**	**3,437**	**2,136**	**2,906**	**10,837**	**2,585**	**2,116**			
売上総利益	**658**	**837**	**587**	**752**	**2,835**	**629**	**583**			
売上総利益率	27.9%	24.4%	27.5%	25.9%	26.2%	24.3%	27.6%			
販売費及び一般管理費	**789**	**731**	**731**	**581**	**2,833**	**719**	**636**			
販売費及び一般管理費率	33.5%	21.3%	34.3%	20.0%	26.1%	27.8%	30.1%			
営業利益	**△ 130**	**105**	**△ 144**	**170**	**1**	**△ 90**	**△ 53**			
営業利益率	―	3.1%	―	5.9%	0.0%	―	―			
経常利益	**△ 75**	**166**	**△ 78**	**697**	**709**	**1,800**	**385**			
経常利益率	―	4.8%	―	24.0%	6.6%	69.6%	18.2%			
純利益	**207**	**194**	**16,668**	**158**	**17,228**	**1,775**	**2,666**			
純利益率	8.8%	5.6%	780.1%	5.4%	159.0%	68.7%	126.0%			

©SUNCORPORATION All rights reserved.

四半期別のセグメント業績

（単位：百万円）		2025年３月期					2026年３月期				
		1Q	2Q	3Q	4Q	通期	1Q	2Q	3Q	4Q	通期
グローバルデータインテリジェンス事業	**売上高**	**271**	**306**	**301**	**316**	**1,195**	**284**	**293**			
	セグメント利益	**30**	**44**	**36**	**53**	**164**	**22**	**40**			
	セグメント利益率	11.3%	14.5%	12.0%	16.9%	13.8%	8.0%	13.8%			
エンターテインメント関連事業	**売上高**	**1,425**	**2,208**	**847**	**1,381**	**5,862**	**1,776**	**1,012**			
	セグメント利益	**104**	**286**	**47**	**219**	**657**	**201**	**106**			
	セグメント利益率	7.3%	13.0%	5.6%	15.9%	11.2%	11.3%	10.5%			
IT関連事業	**売上高**	**664**	**1,013**	**909**	**1,213**	**3,801**	**528**	**813**			
	セグメント利益	**21**	**83**	**30**	**120**	**255**	**△ 13**	**80**			
	セグメント利益率	3.3%	8.2%	3.4%	9.9%	6.7%	—	9.9%			
ウェルネス事業	**売上高**	—	—	—	—	—	—	—			
	セグメント利益	—	—	—	—	—	**△ 1**	**△ 9**			
	セグメント利益率	—	—	—	—	—	—	—			
調整額	売上高	△ 4	△ 90	77	△ 5	△ 21	△ 5	△ 3			
	セグメント利益	△ 287	△ 308	△ 258	△ 221	△ 1,076	△ 299	△ 270			
合計	**売上高**	**2,356**	**3,437**	**2,136**	**2,906**	**10,837**	**2,585**	**2,116**			
	セグメント利益	**△ 130**	**105**	**△ 144**	**170**	**1**	**△ 90**	**△ 53**			
	セグメント利益率	—	3.1%	—	5.9%	0.0%	—	—			

©SUNCORPORATION All rights reserved.

会社概要

社名	サン電子株式会社 SUNCORPORATION
設立	1971年4月16日
本社所在地	愛知県名古屋市中村区名駅四丁目2番25号名古屋ビルディング桜館２階
代表者	代表取締役社長　内海龍輔
資本金	2,097百万円
役員構成	取締役9名（うち社外取締役4名、女性取締役1名） 監査等委員会設置会社
従業員数	連結：304名 （2025年3月31日現在）
連結子会社	イードリーム株式会社 EKTech Holdings Sdn. Bhd.及びその子会社 サンデジタルヘルス株式会社
関連会社	Cellebrite DI Ltd.及びその子会社

©SUNCORPORATION All rights reserved.

経営理念

ミッション MISSION

サン電子の技術で社会問題を解決する

企業理念　情報通信＆エンターテインメントで人々を幸せにする

バリュー VALUE

経営理念　「チャレンジ企業であり続けること」

企業スローガン

- 具現化（マテリアライズ）
- 挑戦　（チャレンジ）
- 完遂　（アコンプリッシュ）

行動指針

- 成功は新たな成功への出発点と考える
- 改善・ムダとりを永遠の課題とする
- 「これでいいぞ」その瞬間に進歩は止まる
- 昨日と同じ成功に満足しない
- 成功したときこそ反省する

ビジョン VISION

売上高　500億円・営業利益率 15%以上を目指す

©SUNCORPORATION All rights reserved.

沿革

国内事業の成長とともに1990年代初頭から グローバル展開を加速

1971年
サン電子株式会社を設立

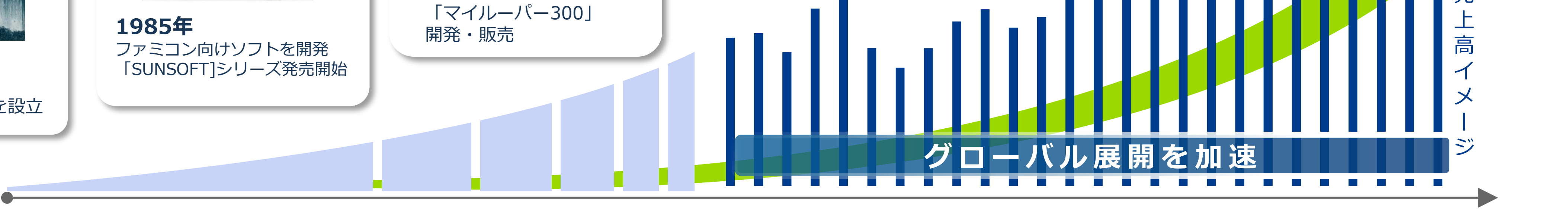
1985年
ファミコン向けソフトを開発
「SUNSOFT]シリーズ発売開始

1985年
自社ブランドモデム
「マイルーパー300」
開発・販売

2007年
Cellebrite社　株式取得

2010年
モバイルルーター
「Roosterシリーズ」
を開発・発売
M2M市場に本格参入

2020年
5GとARスマートグラスを活用した
遠隔作業支援ソリューション
「AceReal for docomo」 の提供開始



1971
エレクトロニクス関連機器の
製造・販売を目指し誕生

1980
愛知県江南市に
本社ビルが完成、
事業体制が確立し拡大へ

1990
自社ブランドの確立、
業界初のシステムを開発・販売、
営業拠点が全国に拡大

2000
JASDAQ市場に上場、
Cellebrite社を子会社化し、
グローバル展開を加速

2020
創業50周年を迎え、
グローバルな企業へシフト

©SUNCORPORATION All rights reserved.

事業概要

テクノロジーを軸に４つの事業セグメントで事業を展開

セグメント	事業内容
グローバルデータインテリジェンス	● モバイルフォレンジック機器の開発・製造・販売 ● ディープ/ダークウェブに特化した脅威インテリジェンスソリューションの販売
エンターテイメント関連	アミューズメント ● 遊技機の企画・開発・製造及び遊技機向け映像コンテンツの開発 ゲーム ● ゲームコンテンツの開発・販売
IT関連	● 産業用通信機器、IoTソリューションの開発・製造・販売 ● B2B向け業務支援ソリューションの開発・販売
ウェルネス	● ウェルネス商品・サービスの開発・販売

©KK/AMW/P-I　©KK/AMW/P-I Ⅱ
©KK/AMW/P-I M　©KK/K/P-IⅢ
©JFJ CO., LTD. ALL RIGHTS　RESERVED.

『へべれけ2』Nintendo Switch™/Playstation®5/Steam等で発売中
(C)SUNSOFT

©SUNCORPORATION All rights reserved.

ディスクレーマー

サン電子株式会社

本資料は、当社の事業内容、経営戦略、業績に関する情報の提供を目的としたものであり、
当社が発行する有価証券の投資を勧誘することを目的としたものではありません。
また、本資料の決算データ・会社データについては2025年11月28日現在のデータに基づいて作成されております。
本資料に記載された意見や予測等は、資料作成時点の当社の判断であり、
その情報の正確性、完全性を保証し又は約束するものではなく、また今後、予告なしに変更されることがあります。

IR問い合わせ先：サン電子株式会社　IR室
E-mail： ir@sun-denshi.co.jp