



2025年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2025年2月14日
東

上場会社名 サン電子株式会社 上場取引所
 コード番号 6736 URL <https://www.sun-denshi.co.jp>
 代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 内海 龍輔
 問合せ先責任者 (役職名) 代表取締役専務 (氏名) 木村 好己 (TEL) 052-756-5981
 配当支払開始予定日 —
 決算補足説明資料作成の有無 : 有
 決算説明会開催の有無 : 無

(百万円未満切捨て)

1. 2025年3月期第3四半期の連結業績(2024年4月1日~2024年12月31日)

(1) 連結経営成績(累計)

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2025年3月期第3四半期	7,931	6.2	△169	—	12	—	17,070	—
2024年3月期第3四半期	7,467	△78.4	218	—	△4,267	—	△4,145	—

(注) 包括利益 2025年3月期第3四半期 8,291百万円(—%) 2024年3月期第3四半期 △176百万円(—%)

	1株当たり 四半期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 四半期純利益
2025年3月期第3四半期	円 銭 767.00	円 銭 765.61
2024年3月期第3四半期	△186.29	—

(注) 2024年3月期第3四半期の潜在株式調整後1株当たり四半期純利益は、潜在株式は存在するものの、1株当たり四半期純損失であるため記載しておりません。

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
2025年3月期第3四半期	百万円 49,674	百万円 43,583	% 87.6
2024年3月期	46,838	37,259	79.3

(参考) 自己資本 2025年3月期第3四半期 43,520百万円 2024年3月期 37,157百万円

2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
2024年3月期	円 銭 —	円 銭 0.00	円 銭 —	円 銭 40.00	円 銭 40.00
2025年3月期	—	50.00	—	—	—
2025年3月期(予想)	—	—	—	—	—

(注) 2025年3月期の期末配当予想につきましては、現時点では未定といたします。

3. 2025年3月期の連結業績予想(2024年4月1日~2025年3月31日)

(%表示は、対前期増減率)

	売上高		営業利益	
	百万円	%	百万円	%
通期	12,285	22.29	709	126.66

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 無

2025年3月期の業績予想につきましては、当社の持分法適用関連会社であるCellebrite DI Ltd.において認識していた負債性金融商品の、2025年1月以降に発生するCellebrite社株式への転換による増資に伴い当社の出資比率が変化する際に影響を受ける持分法による投資損益及び持分変動損益が、当社業績に与える影響を現時点で合理的に算定することが困難なことから、経常利益以下の各段階利益は未定といたします。

※ 注記事項

- (1) 当四半期連結累計期間における連結範囲の重要な変更 : 無
- (2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 無
- (3) 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 : 有
 - 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

(4) 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）	2025年3月期3Q	24,007,728株	2024年3月期	24,007,728株
② 期末自己株式数	2025年3月期3Q	1,742,427株	2024年3月期	1,769,277株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2025年3月期3Q	22,256,021株	2024年3月期3Q	22,253,162株

※ 添付される四半期連結財務諸表に対する公認会計士又は監査法人によるレビュー : 無

※ 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績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、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。また、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。

○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	7
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記	8
(1) 四半期連結貸借対照表	8
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書	10
四半期連結損益計算書	10
第3四半期連結累計期間	10
四半期連結包括利益計算書	11
第3四半期連結累計期間	11
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	12
(継続企業の前提に関する注記)	12
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	12
(会計方針の変更)	12
(追加情報)	12
(セグメント情報等の注記)	13
(四半期連結キャッシュ・フロー計算書に関する注記)	14
(重要な後発事象)	14

1. 当四半期決算に関する定性的情報

(1) 経営成績に関する説明

文中の将来に関する事項は、当四半期連結会計期間の末日現在において当社グループが判断したものであります。

<外部環境について>

グローバルデータインテリジェンス事業が属するデジタルインテリジェンス市場につきましては、Cellebrite DI Ltd. (以下、「Cellebrite社」という。)のCase-to-Closureプラットフォームが市場で反響を呼んでおり、新しいInsEYEtsデジタルフォレンジックソフトウェアの支持が高まっていることが窺えます。また、InsEYEts等の最新鋭のデジタルインテリジェンスツールは今や必要不可欠なソリューションとなっており、日本国内においても「InsEYEts」の導入が法的執行機関を中心に広がりを見せております。

エンターテインメント関連事業のうち、パチンコ・パチスロ市場につきましては、2022年11月からスマート遊技機が導入され始め、稼働が好調なタイトルがでてきたことも影響し、スマートパチスロを中心に新台の需要が高まってきております。一方、世界的な半導体不足による供給難は回復の傾向が見えてきましたが、継続している原価高騰、パチンコホールの減少等、将来的な不透明感が依然として存在しております。

ゲームコンテンツ市場につきましては、コロナ禍においては、在宅で楽しめるエンターテインメントとしての地位を確立しましたが、他のレジャーの消費も回復した現在は、先進諸国ではやや縮小の傾向が見られます。また、技術の進歩によりゲーム開発はパソコン一台、一人からできる時代となり、各プラットフォームでリリースされるゲームの数も拡大傾向にあるため、競争が激化している状況にあります。

新規IT関連事業のうち、IoT市場につきましては、人手不足解消や生産性向上として遠隔地からアクセスする監視/制御システムの需要は増加しており、当社の強みである長時間安定稼働運用を可能とする産業用ネットワーク機器「Rooster」の導入が広がりを見せております。また各通信キャリアが2026年3月までに3G回線を順次停波するため、3GからLTE (4G) へのマイグレーションが順調に進んでおります。半導体全体の供給については回復しつつあるものの、部材高騰は続いており、当社製品の供給や利益に影響が出る可能性もあり、現時点では不透明な状況にあります。

上記のように、市場環境が不透明な主力事業も存在する中、当社グループの更なる業績向上を図るため、IoT・AR・AI等の最新技術を活用していく社会的な流れを汲み、新たな主力製品・サービスの構築に取り組んでまいります。

<競争優位性>

グローバルデータインテリジェンス事業につきましては、デジタル証拠量の爆発的な増加に加え、テクノロジーに精通した犯罪者(組織)に対峙する法的執行機関に対して、捜査リソースの生産性を向上させるための最新鋭なデジタルインテリジェンスツールと共に、トレーニング及びサービスを長年に渡り提供しております。2024年1月にリリースいたしました次世代ソリューション「InsEYEts」は、「Premium」の高度な抽出と次世代の「UFED」を組み合わせると同時に、「Physical Analyzer (リーダー含む)」・「Cloud」・「Commander」の機能を包括するオールイン型のデジタルフォレンジックソリューションとなり、捜査機関の業務時間を大幅に短縮することに貢献いたします。日本市場においては2024年4月から本格納入を開始いたしました。また、2024年8月にはブロックチェーンインテリジェンス大手の米国TRM Lab社と日本国内における戦略的販売パートナーシップ契約を締結し、米国・中南米・欧州・アジア太平洋地域における法的執行機関・規制当局・税務当局・暗号資産取引所等において数多くの導入実績をもつ同社製品の国内販売を積極的に進めてまいります。

エンターテインメント関連事業のうち、遊技機関連事業につきましては、業界及び顧客に特化することで、強力な信頼関係の構築及び特定分野における表現力・技術力を蓄積し、高い商品力を有したコンテンツ開発や高品質の制御基板開発を実現することで、競争優位性を高めております。

ゲームコンテンツ事業につきましては、知名度の高い「上海」ブランドを使ったコンシューマー機向けゲーム、モバイルゲームを社内で開発から運営まで完結し、コスト効率の良い収益を長期にわたり維持することが可能となっております。また、当社が多くのIPを保有する「レトロゲーム」ジャンルは、欧米市場を中心に人気が再来しており、その有効活用により更なる収益の拡大が見込める状況にあります。

新規IT関連事業につきましては、各通信キャリア・SIer等パートナーと強力な信頼関係を構築しつつ、長年培ってきた技術をベースに3G回線からLTE (4G) 回線へのマイグレーションに関連した特許を取得し、技術的競争優位性を維持しつつ、5GやエッジAIをキーワードに製品開発を進め、更なる競争力強化を図っております。産業用ネットワーク

機器「Rooster」はデュアルSIM対応で、それぞれ異なる通信キャリア回線により冗長化することが可能となりました。これにより通信キャリア網が、障害発生時には自動検知し主回線から副回線に自動切り替え、回線の通信断を防ぎ、遠隔監視・制御・データ収集を止めることなく運用することができるようになり、販売が好調に推移しております。

IoT分野における導入から運用フェーズへの移行に際して、遠隔地に多数設置されたIoTデバイスの運用管理の負荷が増大し、それをいかに軽減するかが課題になっております。この課題に対処するために、「SunDMS」は死活監視や「Rooster」の一元管理を可能とし、遠隔でセキュアに運用管理を実現いたします。これにより、オンサイト保守にかかる人員や稼働調整・移動時間等のコストを削減し、運用の負荷を大幅に削減することが可能となっております。さらに「SunDMS-Insight」の展開を進めております。これにより「おだけセンサー」やPLC (Programmable Logic Controller) 等、あらゆるデバイスやネットワークデータを収集・制御・可視化することが可能となります。また、将来的にはBI/AIによる集計・分析・検知を行い、IoT分野における遠隔運用管理の効率性やセキュリティを向上させ競争優位性を確保してまいります。

<経営施策>

既存事業戦略を見直し、将来への成長基盤構築を目指して、2025年3月期を初年度とする3カ年の新中期経営計画を策定いたしました。新中期経営計画の最終年度となる2027年3月期の定量目標として、売上高192億円・営業利益21億円を目標に掲げております。

また、新中期経営計画以降では、持続的な成長と企業価値の増大を目指して売上高500億円・営業利益率15%を中長期的な経営目標としております。

それらを実現するために、①既存事業の稼ぐ力の改善②新たな成長ドライバーの創出③事業を支える経営基盤の構築を個別戦略テーマとして掲げ、事業部別には以下のように事業展開をしております。

グローバルデータインテリジェンス事業につきましては、グローバルな人の安心・安全への貢献を目指し、その実現に必要な製品・ソリューション・サービスを提供することとし、安定的な収益機会の獲得としてストックビジネスの増加を目指しアップセル・クロスセルによる販売活動の強化と解約率の減少を進めてまいります。

また、新たな成長ドライバーの創出として、デジタルフォレンジックに拘らない新デジタルツール・ソリューションを提供するため、イスラエルをはじめとするこれまでのネットワークを活かした高付加価値製品の探索を進めてまいります。

エンターテインメント事業につきましては、既存事業の稼ぐ力の改善として遊技機ビジネスにおける開発タイトルの増加及びゲームビジネスにおける新規IP開発や海外へのマーケティングを施策として進めてまいります。

新規IT関連事業につきましては、従来のハードウェア中心のビジネスからIoT、映像ソリューション・Rooster及びネットワークデータの収集・制御・可視化・分析といったソリューションビジネスの展開への移行を模索し、さらにはデバイスデータをネットワーク上で人工知能 (AI) を使って高度なデータ処理を行うといったインテリジェンス分野への転換を進めてまいります。

また、収益力向上のため、2022年10月にマーケティング部と技術開発部を統合した研究開発部門を設立いたしました。今後の当社の事業展開を踏まえ、当面のテーマをデータビジネスの推進として、人工知能 (AI) ・情報セキュリティ・ヘルスケアの技術開発を始めております。さらに研究開発に際しては、技術シーズを持つ大学との共同研究を行い、差別化した製品開発を目指してまいります。

<商品・サービスの概況>

グローバルデータインテリジェンス事業につきましては、従来からの日本国内向けCellebrite製品であるデジタルインテリジェンスに加え、脅威インテリジェンスやアクティブサイバーディフェンス関連商材及び関連サービス・サポートの提供を進めております。新規取扱商品として通常目の届かないダークweb上の情報を検索できる「Cybersixgill」の拡販を目指しており、業界向けの展示会に出展する等、積極的に取り組んでおります。

また、2024年8月に戦略的パートナーシップを締結したブロックチェーンインテリジェンス大手の米国TRM Labs社の暗号資産取引分析ツールは暗号資産を悪用した犯罪の増加を背景に、出展した展示会等から多くの引き合いが寄せられております。日本国内における導入を加速すべく、拡販活動を積極的に進めてまいります。

エンターテインメント関連事業のうち、遊技機関連事業につきましては、パチンコ・パチスロの企画から設計・映像制作・プログラムまでのトータルコンテンツ開発と、制御基板の設計から製造までを一貫して受託しております。また、コンテンツ開発のノウハウを活かし、スマートフォン向けのパチンコ・パチスロの実機シミュレーションアプ

りを展開しており、実機の市場での稼働貢献・コンテンツの知名度向上を図っております。

ゲームコンテンツ事業につきましては、レトロゲームIPを活用した企画を複数進めており、「いっき団結」Nintendo Switch版を2024年4月18日にリリースしたほか、最大16人でプレイ可能なNintendo Switch用ソフト「いっき団結」のパッケージ版を9月19日に発売いたしました。また、10月31日には「Clock Tower Rewind」を日本及びアジア圏にてダウンロード版・パッケージ版を同時発売し、11月7日には完全新作となるSteam(PC)向け「Ark of Charon」の正式リリースを開始いたしました。加えて、日本及びアジア圏にて「Gimmick!2」のダウンロード版・パッケージ版を12月19日に同時発売いたしました。

新規IT関連事業につきましては、複数の大手飲料オペレーターが管理コスト削減や商品補充等のオペレーションの効率化を図るため、飲料自販機向け戦略製品「A330」・「A900」が採用され既に50万台以上が導入されました。Rooster等のルータ製品においては回線冗長化及びデバイスマネジメントサービス「SunDMS」との連携で他社との差別化を打ち出し、売上高も堅調に推移しております。また、更なる事業拡大に向けAI画像解析搭載可能なエッジコンピュータとして2023年9月に「LBX8110」をリリースいたしました。エッジコンピュータは新たなIoT領域での新商材となり、画像解析等のAI技術をベースに新たなソリューションを提供いたします。また、センサーデバイス「おくだけセンサー」については食品衛生管理(HACCP)での温度管理や加速度(振動)センサーによる予知保全として、本格導入フェーズとなりました。また、2024年9月には映像セキュリティにモバイルネットワークをプラスすることで、回線工事やネットワークセキュリティの手間から解放され、手軽に遠隔監視を実現する「Roosterカメラソリューション」をリリースいたしました。

<損益計算書(連結)について>

全体の売上高は、2025年3月期からの新中期経営計画に沿った既存事業戦略の強化が実を結んだこと等により、79億31百万円(前年同期比6.2%増)となりました。当社グループが生み出す付加価値を示す売上総利益につきましては、売上高の伸びがあったものの、原材料高騰の影響等を受けて20億82百万円(前年同期比5.8%減)となり、売上総利益率は26.3%(同3.3pt減)となりました。

連結売上高

セグメント	2024年3月期 第3四半期累計 (百万円)	2025年3月期 第3四半期累計 (百万円)	前年同期比 増減率 (%)
グローバルデータインテリジェンス	740	878	18.7
エンターテインメント関連	4,544	4,481	△1.4
新規IT関連	2,195	2,587	17.9
調整額	△13	△16	—
合計	7,467	7,931	6.2

売上総利益

セグメント	2024年3月期 第3四半期累計 (百万円)	2025年3月期 第3四半期累計 (百万円)	前年同期比 増減率 (%)
グローバルデータインテリジェンス	173	223	28.5
エンターテインメント関連	1,308	1,113	△14.9
新規IT関連	716	729	1.8
調整額	13	16	—
合計	2,211	2,082	△5.8

売上総利益率

セグメント	2024年3月期 第3四半期累計 (%)	2025年3月期 第3四半期累計 (%)
グローバルデータインテリジェンス	23.4	25.4
エンターテインメント関連	28.8	24.8
新規IT関連	32.6	28.2
合計	29.6	26.3

<販売費及び一般管理費について>

連結の販売費及び一般管理費は、22億52百万円(前年同期比13.0%増)となりました。これは主に、今後の営業基盤の強化やコーポレート機能強化のための経費の増加等によるものです。

販売費及び一般管理費

セグメント	2024年3月期 第3四半期累計 (百万円)	2025年3月期 第3四半期累計 (百万円)	前年同期比 増減率 (%)
グローバルデータインテリジェンス	81	111	36.6
エンターテインメント関連	728	691	△5.0
新規IT関連	552	593	7.5
調整額	631	854	—
合計	1,993	2,252	13.0

研究開発費

セグメント	2024年3月期 第3四半期累計 (百万円)	2025年3月期 第3四半期累計 (百万円)	前年同期比 増減率 (%)
グローバルデータインテリジェンス	—	0	—
エンターテインメント関連	488	420	△13.9
新規IT関連	187	184	△1.6
調整額	106	102	—
合計	782	706	△9.6

<営業利益について>

連結の営業損失は1億69百万円(前年同期は営業利益2億18百万円)となりました。これは主に、販売費及び一般管理費が増加したこと等によるものです。

営業利益

セグメント	2024年3月期 第3四半期累計 (百万円)	2025年3月期 第3四半期累計 (百万円)	前年同期比 増減率 (%)
グローバルデータインテリジェンス	91	111	21.2
エンターテインメント関連	593	438	△26.1
新規IT関連	164	135	△17.4
調整額	△631	△854	—
合計	218	△169	—

<経常利益及び親会社株主に帰属する四半期純利益について>

連結の経常利益は12百万円(前年同期は経常損失42億67百万円)となりました。これは、前年同期に当社がCellebrite社におけるデリバティブ評価損等を取り込み、持分法による投資損失44億98百万円を計上したことの反転影響等によるものです。また、親会社株主に帰属する四半期純利益は170億70百万円(前年同期は親会社株主に帰属する四半期純損失41億45百万円)となりました。これはCellebrite社における負債性金融商品の条件達成等により、Cellebrite社の純資産が増加したため、持分変動利益175億60百万円を特別利益として計上したこと等によるものです。

<各セグメントの概況>

[グローバルデータインテリジェンス事業]

	2024年3月期 第3四半期累計 (百万円)	2025年3月期 第3四半期累計 (百万円)	前年同期比 増減額 (百万円)	前年同期比 増減率 (%)
売上高	740	878	138	18.7
セグメント利益	91	111	19	21.2

グローバルデータインテリジェンス事業につきましては、サブスクリプションビジネスでの受注金額増加等により、前年同期比で増収増益となりました。

[エンターテインメント関連事業]

	2024年3月期 第3四半期累計 (百万円)	2025年3月期 第3四半期累計 (百万円)	前年同期比 増減額 (百万円)	前年同期比 増減率 (%)
売上高	4,544	4,481	△63	△1.4
セグメント利益	593	438	△155	△26.1

遊技機関連事業につきましては、遊技機部品等の出荷数量が減少したことにより前年同期比で減収減益となりました。

[新規IT関連事業]

	2024年3月期 第3四半期累計 (百万円)	2025年3月期 第3四半期累計 (百万円)	前年同期比 増減額 (百万円)	前年同期比 増減率 (%)
売上高	2,195	2,587	392	17.9
セグメント利益	164	135	△28	△17.4

M2M事業につきましては、販売が好調により増収であったものの、原材料高騰や今後の営業基盤強化のための経費の増加等があり、前年同期比で増収減益となりました。

(2) 財政状態に関する説明

①資産、負債及び純資産の状況

(資産)

総資産は496億74百万円となり、前連結会計年度末に比べ28億36百万円の増加となりました。

流動資産は181億77百万円となり、前連結会計年度末に比べ52億71百万円の減少となりました。主な減少要因としては、金銭の信託80億円の減少であります。一方、主な増加要因としては、現金及び預金24億73百万円の増加であります。

固定資産は314億96百万円となり、前連結会計年度末に比べ81億7百万円の増加となりました。主な増加要因としては、関係会社株式176億86百万円の増加であります。一方、主な減少要因としては、投資有価証券99億44百万円の減少であります。

(負債)

負債は60億91百万円となり、前連結会計年度末に比べ34億87百万円の減少となりました。

流動負債は58億7百万円となり、前連結会計年度末に比べ9億2百万円の増加となりました。主な増加要因としては、短期借入金12億96百万円の増加であります。一方、主な減少要因としては、支払手形及び買掛金7億9百万円の減少であります。

固定負債は2億83百万円となり、前連結会計年度末に比べ43億90百万円の減少となりました。主な減少要因としては、繰延税金負債43億59百万円の減少であります。

(純資産)

純資産は435億83百万円となり、前連結会計年度末に比べ63億24百万円の増加となりました。主な増加要因としては、利益剰余金150億67百万円の増加であります。一方、主な減少要因としては、その他有価証券評価差額金90億7百万円の減少であります。

2. 四半期連結財務諸表及び主な注記

(1) 四半期連結貸借対照表

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2024年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2024年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	1,732,014	4,205,287
金銭の信託	14,200,000	6,200,000
受取手形及び売掛金	1,812,896	1,669,187
未収入金	86,655	247,139
製品	744,912	850,311
仕掛品	447,404	516,906
原材料	3,711,585	3,583,120
その他	714,601	906,351
貸倒引当金	△499	△399
流動資産合計	23,449,570	18,177,905
固定資産		
有形固定資産		
土地	949,043	949,043
その他(純額)	630,967	725,426
有形固定資産合計	1,580,010	1,674,469
無形固定資産		
のれん	457,630	489,013
その他	229,538	205,364
無形固定資産合計	687,169	694,378
投資その他の資産		
投資有価証券	20,663,685	10,719,646
繰延税金資産	1,297	154,059
関係会社株式	1,000	17,687,992
その他	455,714	566,262
投資その他の資産合計	21,121,697	29,127,961
固定資産合計	23,388,877	31,496,809
資産合計	46,838,448	49,674,714

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2024年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2024年12月31日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	1,989,206	1,280,151
短期借入金	1,095,392	2,392,280
1年内返済予定の長期借入金	37,445	36,504
未払費用	246,421	261,703
未払法人税等	361,112	1,406
前受金	63,373	234,019
契約負債	891,842	1,134,783
賞与引当金	149,664	126,742
その他	70,553	340,007
流動負債合計	4,905,012	5,807,598
固定負債		
長期借入金	257,366	228,976
繰延税金負債	4,372,346	12,913
再評価に係る繰延税金負債	9,920	9,920
退職給付に係る負債	10,741	11,780
その他	23,670	20,073
固定負債合計	4,674,045	283,663
負債合計	9,579,057	6,091,261
純資産の部		
株主資本		
資本金	2,097,606	2,097,606
資本剰余金	3,316,731	3,335,651
利益剰余金	26,543,187	41,610,816
自己株式	△3,643,498	△3,588,277
株主資本合計	28,314,026	43,455,796
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	9,269,293	262,159
繰延ヘッジ損益	—	△6,837
土地再評価差額金	△434,203	△434,203
為替換算調整勘定	8,197	243,127
その他の包括利益累計額合計	8,843,288	64,247
株式引受権	24,012	19,619
新株予約権	78,064	43,789
純資産合計	37,259,391	43,583,453
負債純資産合計	46,838,448	49,674,714

(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書

四半期連結損益計算書

第3四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2024年4月1日 至 2024年12月31日)
売上高	7,467,638	7,931,148
売上原価	5,256,054	5,848,397
売上総利益	2,211,584	2,082,751
販売費及び一般管理費	1,993,106	2,252,301
営業利益又は営業損失(△)	218,477	△169,550
営業外収益		
受取利息及び配当金	46,866	224,377
その他	26,744	5,005
営業外収益合計	73,610	229,383
営業外費用		
支払利息	2,993	15,578
為替差損	22,021	20,370
持分法による投資損失	4,498,420	—
自己株式取得費用	22,704	—
支払手数料	10,171	10,744
その他	2,897	839
営業外費用合計	4,559,207	47,531
経常利益又は経常損失(△)	△4,267,119	12,300
特別利益		
固定資産売却益	0	2,330
持分変動利益	—	17,560,330
新株予約権戻入益	1,029	17,362
特別利益合計	1,030	17,580,024
特別損失		
子会社清算損	6,165	—
減損損失	—	26,717
その他	368	43
特別損失合計	6,534	26,760
税金等調整前四半期純利益又は税金等調整前四半期純損失(△)	△4,272,623	17,565,563
法人税、住民税及び事業税	270,863	1,067,855
法人税等調整額	△398,051	△572,654
法人税等合計	△127,187	495,200
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△4,145,435	17,070,363
親会社株主に帰属する四半期純利益又は親会社株主に帰属する四半期純損失(△)	△4,145,435	17,070,363

四半期連結包括利益計算書

第3四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2024年4月1日 至 2024年12月31日)
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△4,145,435	17,070,363
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	2,920,650	△9,037,432
為替換算調整勘定	18,520	131,730
持分法適用会社に対する持分相当額	1,029,900	126,661
その他の包括利益合計	3,969,070	△8,779,040
四半期包括利益	△176,365	8,291,322
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△176,365	8,291,322

(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前題に関する注記)

該当事項はありません。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

該当事項はありません。

(会計方針の変更)

「法人税、住民税及び事業税等に関する会計基準」(企業会計基準第27号 2022年10月28日。以下、「2022年改正会計基準」という。)等を第1四半期連結会計期間の期首から適用しております。

法人税等の計上区分(その他の包括利益に対する課税)に関する改正については、2022年改正会計基準第20-3項ただし書きに定める経過的な取扱い及び「税効果会計に係る会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第28号2022年10月28日。以下、「2022年改正適用指針」という。)第65-2項(2)ただし書きに定める経過的な取扱いに従っております。これによる四半期連結財務諸表に与える影響はありません。

また、連結会社間における子会社株式等の売却に伴い生じた売却損益を税務上繰り延べる場合の連結財務諸表における取扱いの見直しに関連する改正については、2022年改正適用指針を第1四半期連結会計期間の期首から適用しております。当該会計方針の変更は、遡及適用され、前年四半期及び前連結会計年度については遡及適用後の四半期連結財務諸表及び連結財務諸表となっております。なお、当該会計方針の変更による前年四半期の四半期連結財務諸表及び前連結会計年度の連結財務諸表への影響はありません。

(追加情報)

(Cellebrite社における負債性金融商品)

当社の持分法適用関連会社であるCellebrite社は、2021年8月30日において米国ナスダック市場に上場する際に締結した合併契約にて、価格調整条項、TWC Tech Holdings II Corp. (以下、「TWC社」という。)から承継した特定の権利制限株式及びワラント負債について時価評価を行い負債として認識しておりました。

(1) 合併契約に基づく価格調整条項

クロージング後の本取引の対価調整として、クロージング日から5年以内の、任意の30日間のうち20日間のCellebrite社の売買高加重平均価格(VWAP)が12.5米ドル、15米ドル及び17.5米ドルを超えた場合等には、各条件を満たすごとに、それぞれ5,000,000株(最大で15,000,000株)を当社を含むクロージング時の株主に対して、その保有比率に応じて発行することとなります。また、同期間において合併契約に定義されているChange of Controlが発生した場合には、当該事象が発生したタイミングで15,000,000株が発行されます。

なお、2024年8月14日に12.5米ドル、2024年9月13日に15米ドル、2024年11月1日に17.5米ドルの条件を満たしております。

(2) 権利制限株式

Cellebrite社は、TWC社のスポンサーに対する権利制限株式を承継しております。クロージング日から7年以内の、任意の30日間のうち20日間のCellebrite社の売買高加重平均価格(VWAP)が12.5米ドル及び15米ドルを超えた場合等にはそれぞれ3,000,000株、30米ドルを超えた場合等には1,500,000株の権利が確定することとなります。また、同期間において合併契約に定義されているChange of Controlが発生した場合には、当該事象が発生したタイミングで7,500,000株が発行されます。

なお、2024年8月14日に12.5米ドル、2024年9月13日に15米ドルの条件を満たしております。

(3) ワラント負債

Cellebrite社は、TWC社との合併契約において、TWC社が発行したワラント負債(公募ワラント負債及び私募ワラント負債)を承継しております。ワラント負債の保有者は2021年9月29日以降に1株当たり11.5米ドルの価格でCellebrite社の株式を購入する権利を有しております。ワラント負債は、クロージング日から5年後、一定要件に基づくCellebrite社による償還及びCellebrite社の清算時のいずれかにより失効します。

なお、2024年9月16日にすべてのワラント負債の償還が完了いたしました。

(セグメント情報等の注記)

【セグメント情報】

I 前第3四半期連結累計期間(自 2023年4月1日 至 2023年12月31日)

1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報並びに収益の分解情報

(単位：千円)

	グローバルデータインテリジェンス事業	エンターテインメント関連事業	新規IT関連事業	合計	調整額(注)1	四半期連結損益計算書計上額(注)2
売上高						
一時点で移転される財	59,420	4,531,659	2,160,017	6,751,098	—	6,751,098
一定期間にわたり移転される財	681,227	—	35,312	716,539	—	716,539
顧客との契約から生じる収益	740,647	4,531,659	2,195,330	7,467,638	—	7,467,638
外部顧客への売上高	740,647	4,531,659	2,195,330	7,467,638	—	7,467,638
セグメント間の内部売上高又は振替高	—	13,020	—	13,020	△13,020	—
計	740,647	4,544,680	2,195,330	7,480,658	△13,020	7,467,638
セグメント利益	91,768	593,526	164,196	849,491	△631,013	218,477

(注) 1 セグメント利益の調整額△631,013千円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△631,013千円が含まれております。全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない販売費及び一般管理費であります。

2 セグメント利益は、四半期連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

2. 報告セグメントごとの資産に関する情報

当第3四半期連結累計期間において、持分法適用関連会社であるCellebrite社に係る持分法による投資損失の計上等により、グローバルデータインテリジェンス事業のセグメント資産が3,720,140千円減少しております。

II 当第3四半期連結累計期間(自 2024年4月1日 至 2024年12月31日)

1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報並びに収益の分解情報

(単位：千円)

	グローバルデータインテリジェンス事業	エンターテインメント関連事業	新規IT関連事業	合計	調整額(注)1	四半期連結損益計算書計上額(注)2
売上高						
一時点で移転される財	86,240	4,464,310	2,124,169	6,674,720	—	6,674,720
一定期間にわたり移転される財	792,715	—	463,712	1,256,427	—	1,256,427
顧客との契約から生じる収益	878,956	4,464,310	2,587,881	7,931,148	—	7,931,148
外部顧客への売上高	878,956	4,464,310	2,587,881	7,931,148	—	7,931,148
セグメント間の内部売上高又は振替高	—	16,907	—	16,907	△16,907	—
計	878,956	4,481,218	2,587,881	7,948,056	△16,907	7,931,148
セグメント利益	111,224	438,464	135,643	685,331	△854,882	△169,550

(注) 1 セグメント利益の調整額△854,882千円には、セグメント間取引消去185千円、各報告セグメントに配分していない全社費用△855,067千円が含まれております。全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない販売費及び一般管理費であります。

2 セグメント利益は、四半期連結損益計算書の営業損失(△)と調整を行っております。

2. 報告セグメントごとの資産に関する情報

当第3四半期連結累計期間において、持分法適用関連会社であるCellebrite社に係る持分変動利益の計上等により、グローバルデータインテリジェンス事業のセグメント資産が17,740,927千円増加しております。

(四半期連結キャッシュ・フロー計算書に関する注記)

当第3四半期連結累計期間に係る四半期連結キャッシュ・フロー計算書は作成しておりません。

なお、第3四半期連結累計期間に係る減価償却費(のれん、顧客関連資産を除く無形固定資産に係る償却費を含む。)及びのれん、顧客関連資産の償却費は、次のとおりであります。

	前第3四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2024年4月1日 至 2024年12月31日)
減価償却費	181,861千円	180,818千円
のれん償却費	40,582千円	51,353千円
顧客関連資産の償却費	6,987千円	8,841千円

(重要な後発事象)

該当事項はありません。