

2025年3月期  
決算説明会資料

2025年5月30日

 **ゼン電子株式会社**

証券コード：6736



# 目次

|         |    |
|---------|----|
| 業績ハイライト | 03 |
|---------|----|

|        |    |
|--------|----|
| 経営方針戦略 | 04 |
|--------|----|

|           |    |
|-----------|----|
| 中期経営計画の進捗 | 05 |
|-----------|----|

## 2025年3月期業績

|      |    |
|------|----|
| 決算概要 | 06 |
|------|----|

|                    |    |
|--------------------|----|
| グローバルデータインテリジェンス事業 | 07 |
|--------------------|----|

|                |    |
|----------------|----|
| エンターテインメント関連事業 | 08 |
|----------------|----|

|            |    |
|------------|----|
| 新規IT営業関連事業 | 09 |
|------------|----|

|          |    |
|----------|----|
| 営業利益増減分析 | 10 |
|----------|----|

|       |    |
|-------|----|
| 貸借対照表 | 11 |
|-------|----|

|              |    |
|--------------|----|
| キャッシュ・フロー計算書 | 12 |
|--------------|----|

|      |    |
|------|----|
| 株主還元 | 13 |
|------|----|

## 2026年3月期予想

|                |    |
|----------------|----|
| 2026年3月期連結業績予想 | 14 |
|----------------|----|

## 中期経営計画の進捗

|                    |    |
|--------------------|----|
| グローバルデータインテリジェンス事業 | 15 |
|--------------------|----|

|                |    |
|----------------|----|
| エンターテインメント関連事業 | 16 |
|----------------|----|

|            |    |
|------------|----|
| 新規IT営業関連事業 | 17 |
|------------|----|

|          |    |
|----------|----|
| 成長分野への投資 | 18 |
|----------|----|

## 参考資料

|           |    |
|-----------|----|
| 四半期別の連結損益 | 19 |
|-----------|----|

|              |    |
|--------------|----|
| 四半期別のセグメント業績 | 20 |
|--------------|----|

|      |    |
|------|----|
| 会社概要 | 21 |
|------|----|

|      |    |
|------|----|
| 経営理念 | 22 |
|------|----|

|      |    |
|------|----|
| 事業概要 | 23 |
|------|----|

|    |    |
|----|----|
| 沿革 | 24 |
|----|----|

|                |    |
|----------------|----|
| サン電子のグローバルビジネス | 25 |
|----------------|----|

|                      |    |
|----------------------|----|
| Cellebrite社との関係性（業績） | 26 |
|----------------------|----|

|                      |    |
|----------------------|----|
| Cellebrite社との関係性（事業） | 27 |
|----------------------|----|

業績ハイライト

2025年3月期 通期決算のポイント（2024年3月期比較）

（百万円未満切り捨て）

| （単位：百万円）        | 2024年3期（a） | 2025年3期（a） | 増減     |
|-----------------|------------|------------|--------|
| 売上高             | 10,045     | 10,837     | 791    |
| 営業利益            | 312        | 1          | △311   |
| 経常利益            | △4,114     | 709        | 4,824  |
| 親会社株主に帰属する当期純利益 | △3,777     | 17,228     | 21,006 |

- 売上高は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前年同期比で増収
- 営業利益は今後の営業基盤強化やコーポレート機能強化による経費増等があり前年同期比で減益
- 経常利益及び当期純利益はCellebrite社の持分法による投資利益や持分変動利益により前年同期比で増益

2026年3月期 通期業績予想（2025年3月期比較）

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

- 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

株主還元

- 2025年3月期の1株当たり配当金は中間50円、期末 50 円、年間100 円を実施

## 経営方針戦略

### 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

### 中期経営計画の戦略テーマ

- 既存事業戦略の強化及び将来の成長基盤確立を目指す

### 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）

## 中期経営計画の進捗

### ■ 2025年3月期は、目標を未達も、中計最終年度（2027年3月期）の目標値に変更はなし

#### 中期経営計画（2025年3月期 — 2027年3月期）の進捗

| (単位：百万円) | 2024年3期 (a) | 2025年3期 (a) | 2026年3期 (f) | 2027年3期 (f) |
|----------|-------------|-------------|-------------|-------------|
| 売上高      | 10,045      | 10,837      | 16,247      | 19,200      |
| 営業利益     | 312         | 1           | 1,385       | 2,100       |
| 営業利益率    | 3.1%        | 0.0%        | 8.5%        | 10.9%       |

#### 【中計1年目の進捗】

- 既存事業では、新製品や新規商材が加わる
- M&A及び業務提携として、
  - 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。同社製品は、サンデジタルヘルス社を通じて販売準備中。ウェルネス事業として業績開示します。
  - 株式会社藤商事の追加株式取得

#### 注記

2025年3月期の目標（業績予想）は、売上高12,285百万円、営業利益709百万円でした。

## 決算概要

## 2025年3月期決算（前年同期比）

（百万円未満切り捨て）

| （単位：百万円）        | 2024年3期（a） | 2025年3期（a） | 増減     | 増減率    |
|-----------------|------------|------------|--------|--------|
| 売上高             | 10,045     | 10,837     | 791    | 7.9%   |
| 営業利益            | 312        | 1          | △311   | △99.6% |
| 経常利益            | △4,114     | 709        | 4,824  | —      |
| 親会社株主に帰属する当期純利益 | △3,777     | 17,228     | 21,006 | —      |

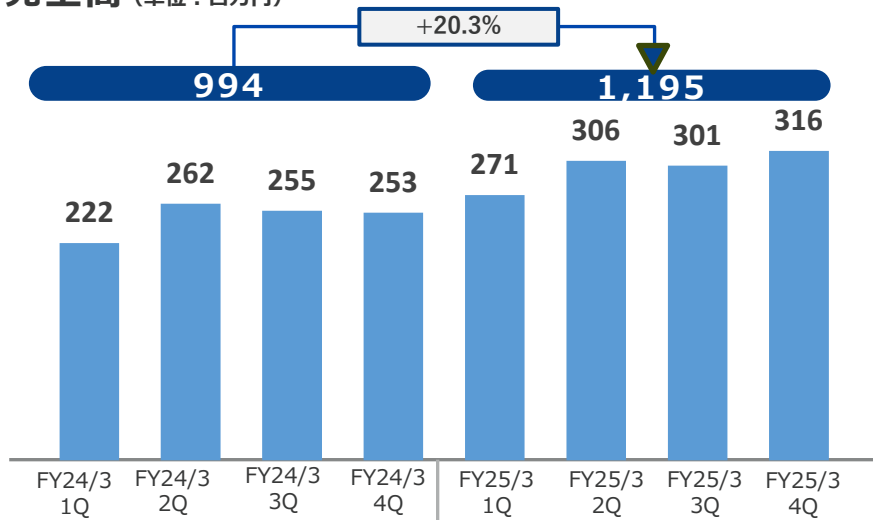
- 売上高は中期経営計画に沿った既存事業戦略の強化が実を結んだこと等により、前年同期比+791百万円の**増収**
- 営業利益は今後の営業基盤強化やコーポレート機能強化による経費増等があり前年同期比△311百万円の**減益**
- 経常利益は2024年3期に計上したCellebrite社の持分法投資損失4,498百万円の反転影響により、前年同期比+4,824百万円の**増益**
- 当期純利益は2025年3期第3四半期に特別利益として計上した持分変動利益17,560百万円により、前年同期比+21,006百万円の**大幅増益**

## 注記

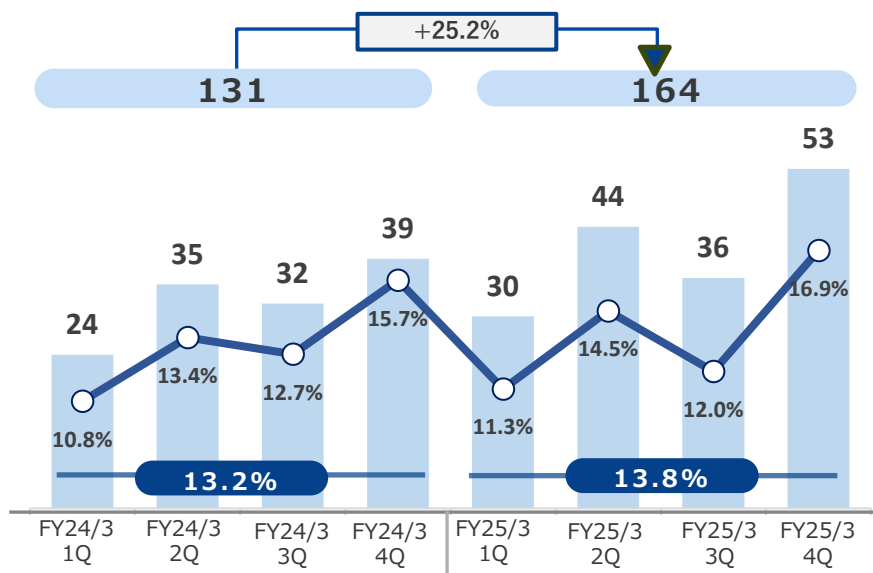
持分変動利益17,560百万円は、持分法適用関連会社であるCellebrite社における負債性金融商品の条件達成等により、Cellebrite社の純資産が増加したことから、特別利益として計上しています。

## 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)

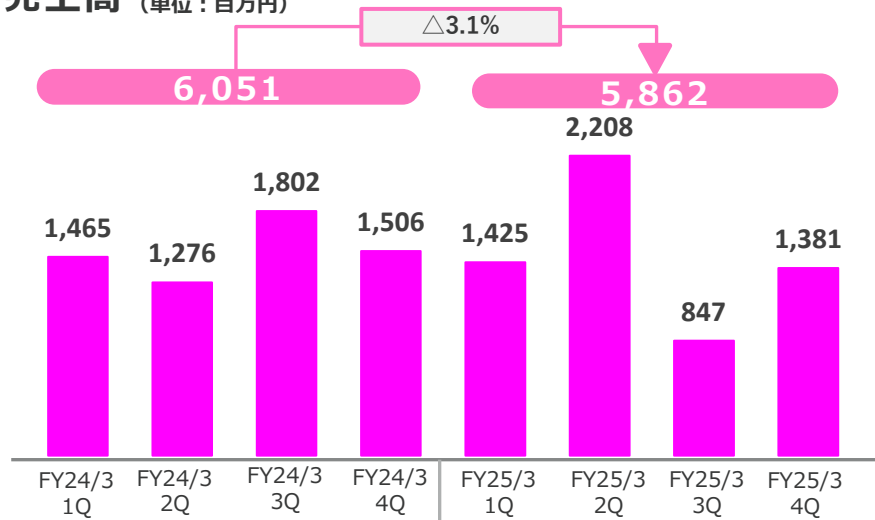


## 主な増減要因

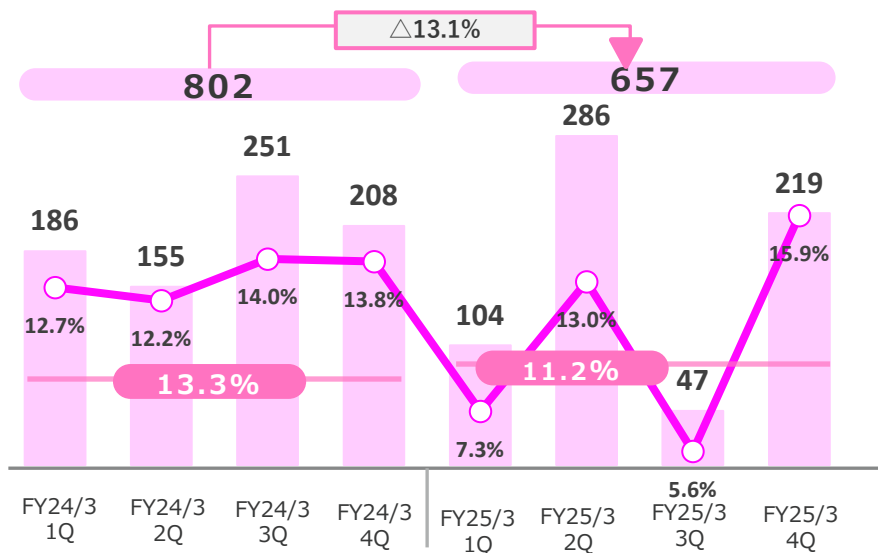
- 通期前年同期比で増収増益
  - ✓ 売上高はCellebrite製品を中心とした販売及びサブスクリプション契約件数の増加により増加
  - ✓ 営業利益も売上高の増加に伴い増加
- 4Q前年同期比で増収増益
  - ✓ 売上高はCellebrite製品を中心とした販売及びサブスクリプション契約件数の増加により増加
  - ✓ 営業利益も売上高の増加に伴い増加

## 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

## ■ 通期前年同期比で減収減益

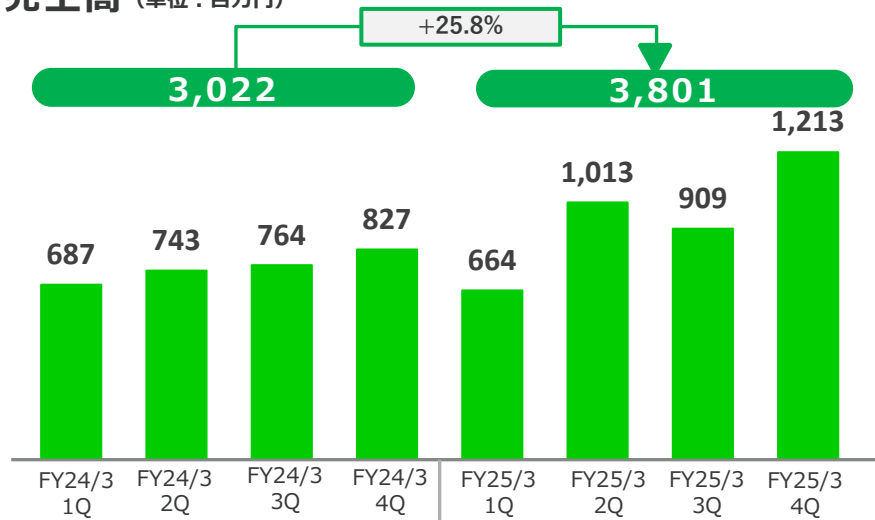
- ✓ 遊技機関連事業の売上高は遊技機部品等の出荷数量が減少したことにより減少
- ✓ 営業利益も遊技機部品等の出荷数量の減少及び円安等による原材料費の高騰により減少

## ■ 4Q前年同期比で減収増益

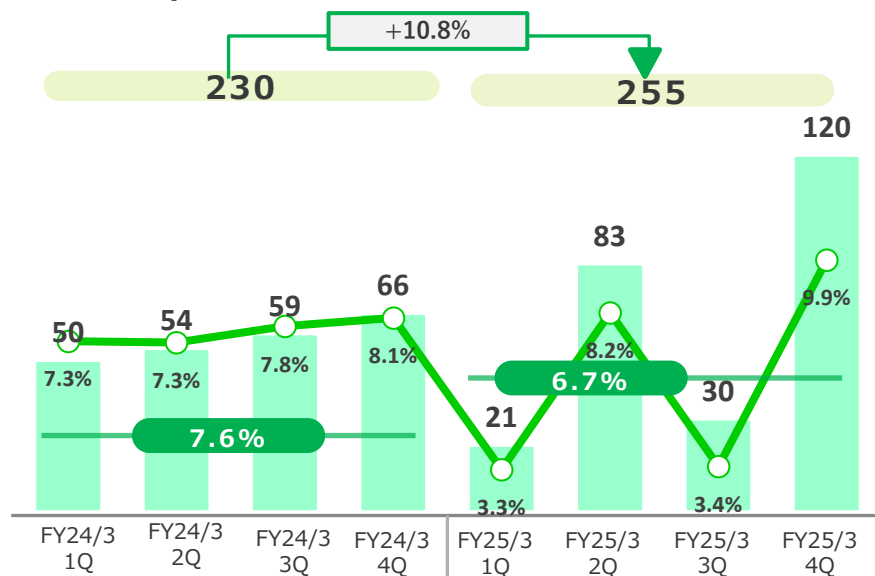
- ✓ 遊技機関連事業の売上高は遊技機部品等の出荷数量が減少したことにより減少
- ✓ 営業利益は販売費及び一般管理費のコントロールにより増加

## 新規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

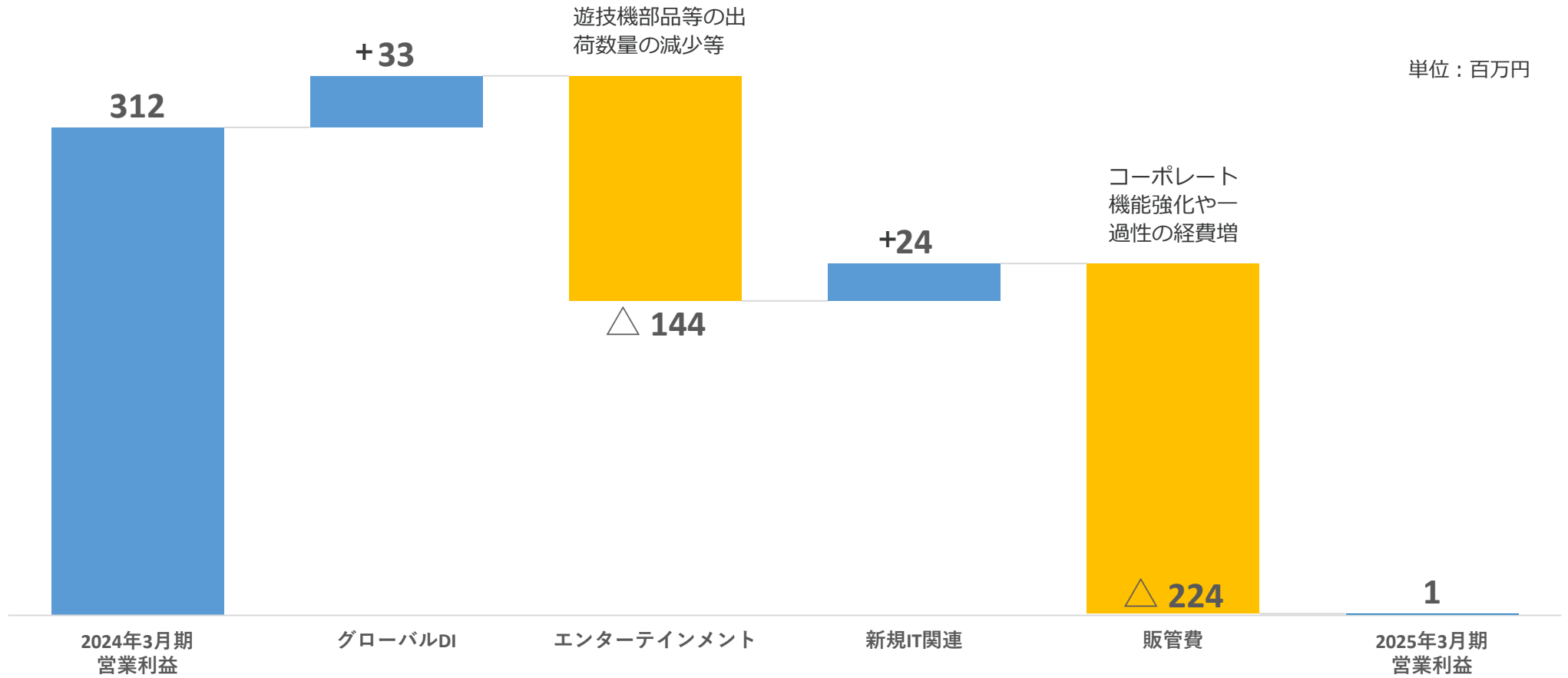
## ■ 通期前年同期比で増収増益

- ✓ 売上高は自販機向け戦略製品「A330」「A900」、産業用ネットワーク機器「Rooster」などの販売が好調により増加
- ✓ 営業利益も売上高の増加に伴い増加

## ■ 4Q前年同期比で増収増益

- ✓ 売上高は自販機向け戦略製品「A330」「A900」、産業用ネットワーク機器「Rooster」などの販売が好調により増加
- ✓ 営業利益も売上高の増加に伴い増加

## 営業利益増減分析



貸借対照表

■ 自己資本比率は2024年3月末に比べ10.2pt増加の89.5%

| 単位：百万円   | 2024年3月期末 | 2025年3月期末 | 増減      |
|----------|-----------|-----------|---------|
| 流動資産     | 23,449    | 16,733    | △ 6,716 |
| 固定資産     | 23,388    | 36,394    | 13,005  |
| 有形固定資産   | 1,580     | 1,405     | △ 174   |
| 無形固定資産   | 687       | 683       | △ 3     |
| 投資その他の資産 | 21,121    | 34,305    | 13,183  |
| 資産合計     | 46,838    | 53,127    | 6,289   |
| 流動負債     | 4,905     | 5,240     | 335     |
| 固定負債     | 4,674     | 278       | △ 4,395 |
| 純資産      | 37,259    | 47,608    | 10,348  |
| 負債純資産合計  | 46,838    | 53,127    | 6,289   |

## 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2,336百万円増加し、1,286百万円を獲得

|                  | 2024年3月期 | 2025年3月期 | 増減      |
|------------------|----------|----------|---------|
| 単位：百万円           |          |          |         |
| 営業活動によるキャッシュ・フロー | 2,509    | △ 1,668  | △ 4,177 |
| 投資活動によるキャッシュ・フロー | △ 3,562  | 2,952    | 6,514   |
| 財務活動によるキャッシュ・フロー | △ 385    | △ 829    | △ 444   |
| 現金及び現金同等物の期末残高   | 1,519    | 1,986    | 467     |
| フリー・キャッシュ・フロー    | △ 1,052  | 1,286    | 2,336   |

## 株主還元

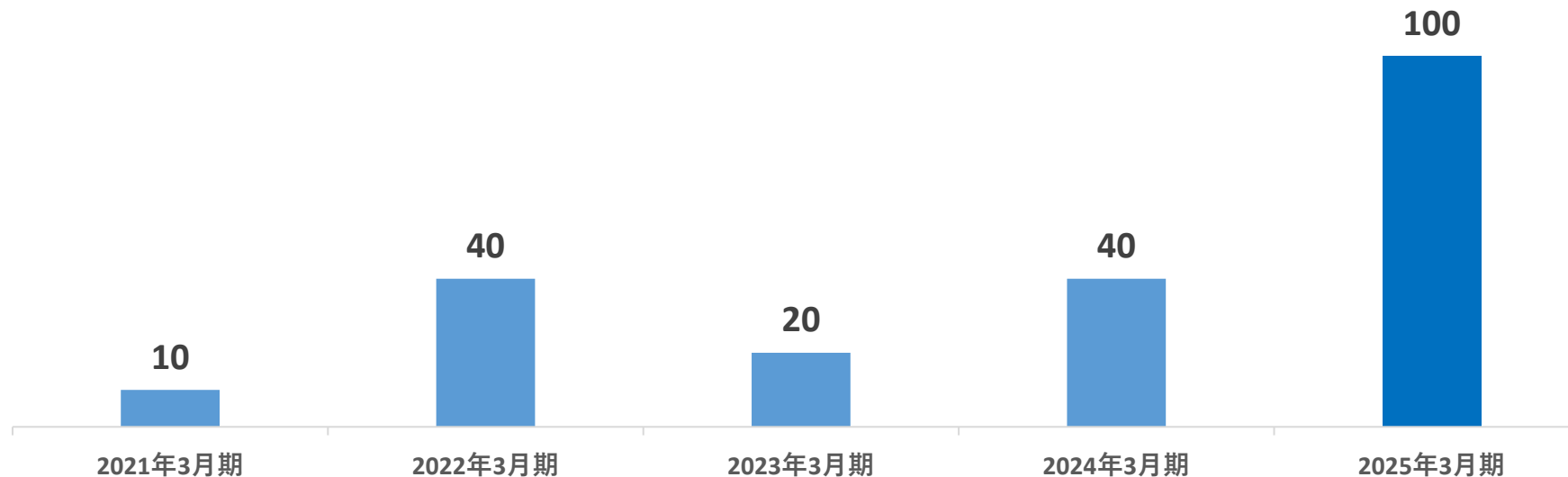
### 基本方針

- 中長期的な企業価値向上のため、将来に向けての事業展開と経営基盤を強化するため、中長期のフリー・キャッシュ・フローの推移を考慮
- 配当水準については、収益動向等の経営成績や将来の見通しの観点によるほか、安全性や内部留保とのバランスにも留意

### 2025年3月期配当金

- 2025年3月期の期末配当は1株当たり**50円**、年間配当は実施済みの中間配当1株当たり50円とあわせ、**100円**を実施

1株当たり年間配当金 (単位：円)



## 2026年3月期連結業績予想

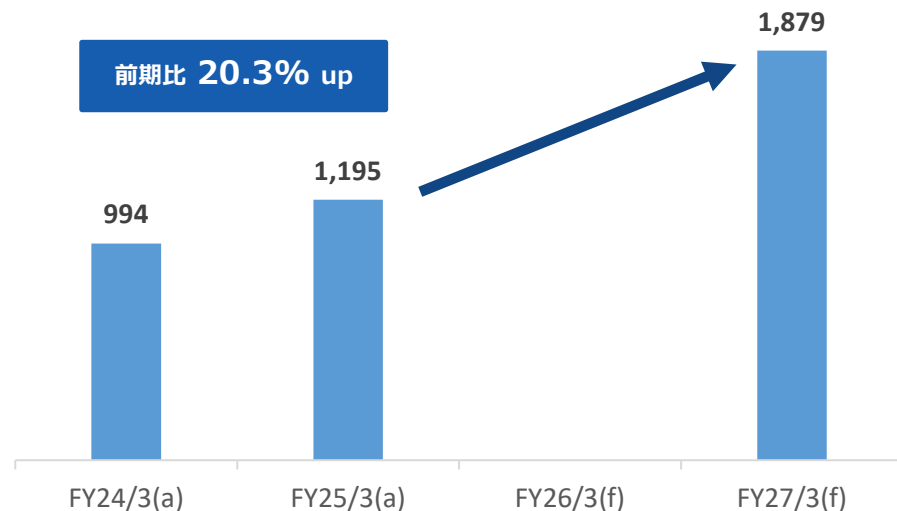
## 2026年3月期 通期

| (単位：百万円)        | 2025年3期 (a) | 2026年3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   | —      |
| 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% |

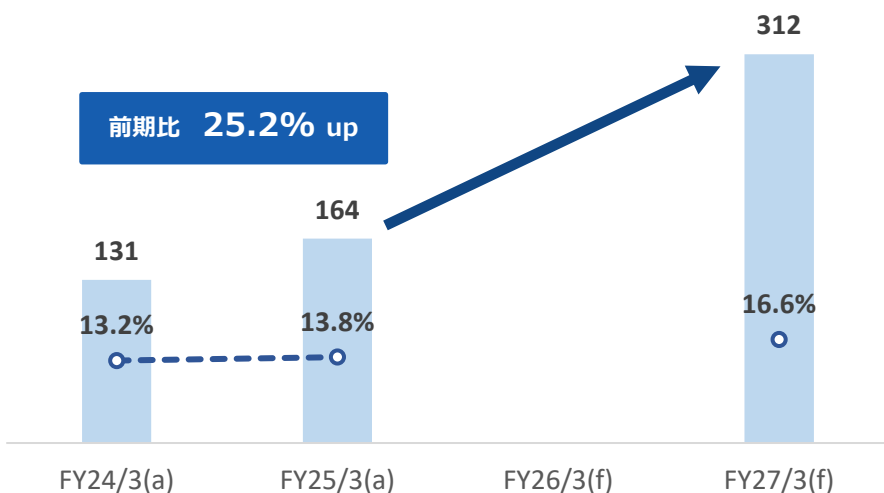
- 売上高は中期経営計画に基づき、既存事業とM&Aや業務提携による売上増を計画
- 営業利益は売上の増加に加え、売上原価の改善と販管費のコントロールによる回復を計画
- 経常利益はCellebrite社の持分法による投資利益を見込む

# 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)



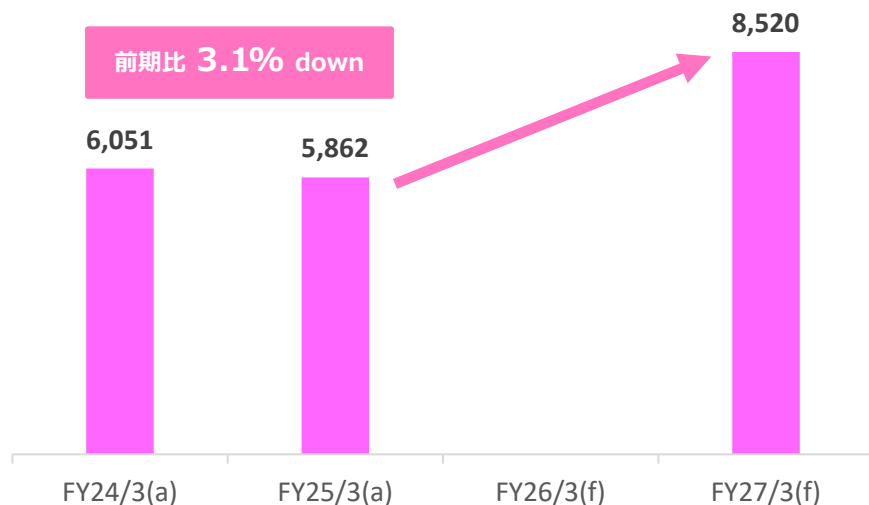
## ■ 営業利益/営業利益率 (単位：百万円)



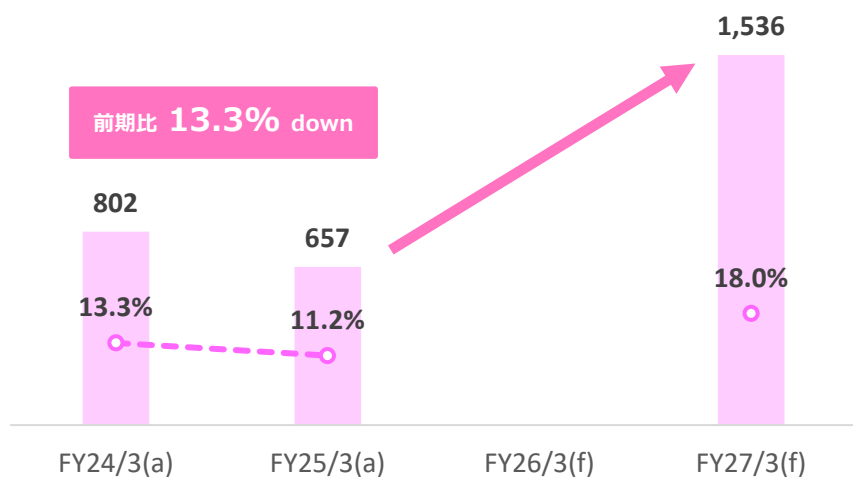
| 主な商品・サービス               | 特徴、取り組み状況                                                                                                                                                                                                                  |
|-------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Inseyets (Cellebrite)   | 収集・抽出・レポート・トリアージ等自動化のプロセスを加速し、従来各プロセス間で実施していた手動による人間の介入の必要がなくなり捜査員の大幅な作業低減に繋がる、「UFED」に代わる次世代デジタルフォレンジックソリューション、2024年度の主力商品                                                                                                 |
| Pathfinder (Cellebrite) | AIと機械学習を使い、捜査チームが高度なフィルタリング・カテゴリー化・タグ付け・分析によってデジタルデータを効果的に処理する                                                                                                                                                             |
| F-note                  | Cellebrite社UFEDシステムから抽出されるデータのレポート作成やバックアップデータにも対応。サン電子製ソフト。                                                                                                                                                               |
| トレーニング関連                | Cellebriteの公式トレーニングに加え、初級・中級者に向けたデジタルフォレンジックの当社オリジナルトレーニングも提供                                                                                                                                                              |
| Cybersixgill            | ディープ&ダークウェブ上の情報収集・分析に特化したインテリジェンスソリューション<br>2025年4月より同ツールを活用した脅威インテリジェンスレポートサービスの本格販売を開始しました。                                                                                                                              |
| TRM                     | 業界最多の30 種類のブロックチェーンに対応 し、異なるブロックチェーン間のクロスチェーン自動追跡や、多様な情報ソースからの情報を紐づけてブロックチェーンのフォレンジック調査ができる等マルチチェーンに対応した唯一の暗号資産追跡調査ツールであるブロックチェーンインテリジェンスソリューション                                                                           |
| ShadowDragon            | ターゲットセントリック(調査対象中心)型オープンソースインテリジェンスツールであるShadowDragonのプラットフォームは専門的な技術的知識を必要とすることなく、悪意のあるアクターや要注意人物の特定と調査を支援し、脅威を評価し、つながりを迅速に明らかにします。SocialNet™、Monitor™、そして主要プラットフォームであるHorizon™を含むShadowDragonの一連のツールの販売を2025年4月から開始しました。 |

## エンターテインメント関連事業

### ■ 売上高 (単位：百万円)



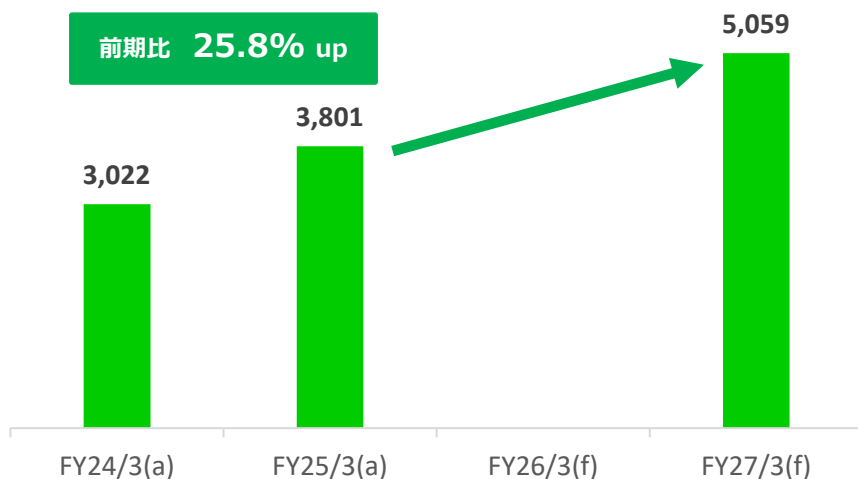
### ■ 営業利益/営業利益率 (単位：百万円)



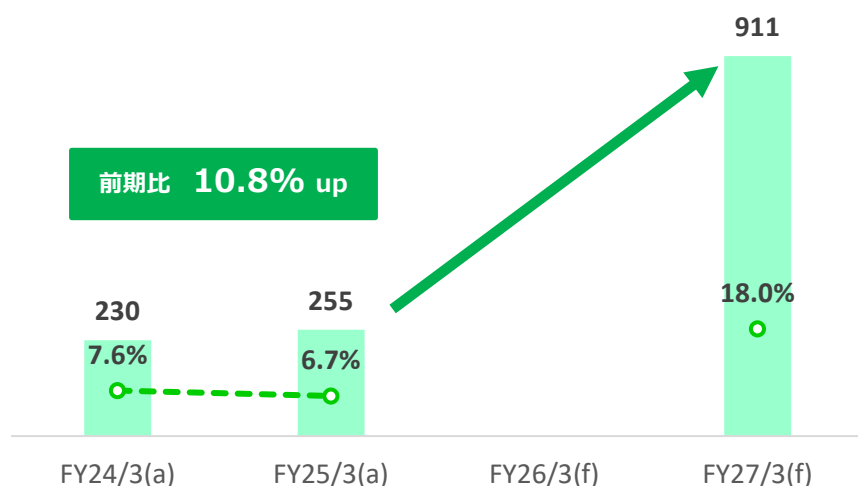
| 主な商品・サービス     | 特徴、取り組み状況                                                                                                                                                                                                                                                                |
|---------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 遊技機関連事業       | 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                                                                                                                                                                                                           |
| 実機シュミレーションアプリ | 実機の市場での稼働貢献・コンテンツの知名度向上のため、スマートフォン向けのパチンコ・パチスロの実機シュミレーションアプリを展開<br>・2024年4月「P緋弾のアリア～緋緋神降臨～ラッキートリガーver.」<br>・2025年3月「Pとある魔術の禁書目録2 Light PREMIUM 2000 ver.」                                                                                                                |
| ゲームコンテンツ事業    | 2025年3月期の新規リリース<br>・2024年4月 「いっき団結」 Nintendo Switch<br>・2024年5月 「いっき団結」 パッケージ版Nintendo Switch<br>・2024年10月 「Clock Tower Rewind」 DL版、パッケージ版<br>・2024年11月 「Ark Of Charon」 Steam(PC)<br>・2024年12月 「Gimmick!2」 DL版、パッケージ版<br>2026年3月期は、コンシューマー向け（スイッチ、スチーム）等に3タイトルの新規リリースを計画 |

## 新規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)



#### 主な商品・サービス

#### 特徴、取り組み状況

IoTルーター  
Rooster

管理コスト削減や商品補充など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商品「A330」・「A900」の販売を推進

IoTサービス  
(SunDMS)

産業用ネットワーク機器「Rooster」と連携し、遠隔地や複数拠点に設置されたIoT機器の保守・運用を効率化するデバイスマネジメントソリューション

Rooster新商品

- ・2025年3月、Roosterブランドから、5Gに対応したルータ「DRX5510」の販売開始。「DRX5510」は、デュアルSIM構成により、用途や状況に応じた柔軟な回線選択と、ネットワーク障害発生時のバックアップ運用を実現します。据え置きから車載利用まで、あらゆる環境に対応する堅牢設計と合わせ、5G通信の大きな特徴である超高速・超低遅延といったメリットを最大限に活用することでIoT/M2Mソリューションの可能性を飛躍的に拡大します。
- ・独立行政法人情報処理推進機構（IPA）の定めるIoT製品向け「セキュリティ要件適合評価及びラベリング制度」（JC-STAR）の適合ラベルを順次取得開始。

IoTセンサーソリューション

- ・センサーデバイス「おくだけセンサー」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、本格導入フェーズに移行
- ・カメラソリューション提供開始データビジネス拡大を図ります。

EKTeck（連結子会社）

EKTechグループを通して、マレーシア国内の優良な一般事業会社に対して、携帯電話技術を用いた安全な企業向け無線通信システムを提供する他、ワイヤレスルーターにつながる周辺デバイスとの接続を支援する事業、これらネットワークシステムの24時間監視サービス、監視カメラやファイアウォール等のセキュリティ商材を取り扱うシステム・インテグレーション事業等を展開しビジネス拡大を図ります。

## 中期経営計画期間（3年間）の成長投資枠125億円に変更はなし

### 中期経営計画期間（3年間）

**成長投資  
125  
億円**

想定する内訳

- ・ M&Aおよび  
資本提携 75億
- ・ 設備投資 50億

事業成長  
基盤  
の強化

経営基盤  
の強化

| 内容      | 既存事業 |      | 新規事業 | ケイバ<br>ビリティー<br>強化 |
|---------|------|------|------|--------------------|
|         | 強化   | 能力維持 |      |                    |
| M&A     | ○    |      | ○    | ○                  |
| ベンチャー投資 | ○    |      | ○    |                    |
| 設備新規投資  | ○    | ○    | ○    |                    |
| 設備更新    |      | ○    |      |                    |
| 大規模修繕   | ○    | ○    |      |                    |
| 人財・教育   | ○    |      | ○    | ○                  |
| M&A     |      |      |      | ○                  |
| DX投資    |      |      |      | ○                  |

想定される  
研究開発分野

スマート  
ファクトリ

データ  
ビジネス

ヘルスケア

新規領域

セキュリティ

### 成長投資の実績進捗

| 単位：億円       | 25年3月期 | 26年3月期 | 27年3月期 | 3年間合計 |
|-------------|--------|--------|--------|-------|
| 成長投資        | 11     |        |        | 125   |
| M&A<br>資本提携 | 9      |        |        | 75    |
| 設備投資        | 2      |        |        | 50    |

#### 【中計1年目の進捗】

- M&A及び資本提携として、
  - 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。同社製品は、サンデジタルヘルス社を通じて販売準備中。ウェルネス事業として業績開示します。
  - 株式会社藤商事の追加株式取得

## 四半期別の連結損益

| (単位：百万円)    | 2024年3月期 |         |       |       |         | 2025年3月期 |       |        |       |        |
|-------------|----------|---------|-------|-------|---------|----------|-------|--------|-------|--------|
|             | 1Q       | 2Q      | 3Q    | 4Q    | 通期      | 1Q       | 2Q    | 3Q     | 4Q    | 通期     |
| 売上高         | 2,370    | 2,277   | 2,819 | 2,577 | 10,045  | 2,356    | 3,437 | 2,136  | 2,906 | 10,837 |
| 売上総利益       | 700      | 692     | 818   | 752   | 2,963   | 658      | 837   | 587    | 752   | 2,835  |
| 売上総利益率      | 29.6%    | 30.4%   | 29.0% | 29.2% | 29.5%   | 27.9%    | 24.4% | 27.5%  | 25.9% | 26.2%  |
| 販売費及び一般管理費  | 675      | 646     | 671   | 657   | 2,650   | 789      | 731   | 731    | 581   | 2,833  |
| 販売費及び一般管理費率 | 28.5%    | 28.4%   | 23.8% | 25.5% | 26.4%   | 33.5%    | 21.3% | 34.3%  | 20.0% | 26.1%  |
| 営業利益        | 25       | 45      | 147   | 94    | 312     | △ 130    | 105   | △ 144  | 170   | 1      |
| 営業利益率       | 1.1%     | 2.0%    | 5.2%  | 3.7%  | 3.1%    | —        | 3.1%  | —      | 5.9%  | 0.0%   |
| 経常利益        | △ 2,792  | △ 1,656 | 181   | 152   | △ 4,114 | △ 75     | 166   | △ 78   | 697   | 709    |
| 経常利益率       | —        | —       | 6.4%  | 5.9%  | —       | —        | 4.8%  | —      | 24.0% | 6.6%   |
| 純利益         | △ 2,614  | △ 1,614 | 83    | 367   | △ 3,777 | 207      | 194   | 16,668 | 158   | 17,228 |
| 純利益率        | —        | —       | 3.0%  | 14.3% | —       | 8.8%     | 5.6%  | 780.1% | 5.4%  | 159.0% |

## 四半期別のセグメント業績

| (単位：百万円)           |          | 2024年 3 月期 |       |       |       |        | 2025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      | 222        | 262   | 255   | 253   | 994    | 271        | 306   | 301   | 316   | 1,195   |
|                    | セグメント利益  | 24         | 35    | 32    | 39    | 131    | 30         | 44    | 36    | 53    | 164     |
|                    | セグメント利益率 | 10.8%      | 13.4% | 12.7% | 15.7% | 13.2%  | 11.3%      | 14.5% | 12.0% | 16.9% | 13.8%   |
| エンターテインメント関連事業     | 売上高      | 1,465      | 1,276 | 1,802 | 1,506 | 6,051  | 1,425      | 2,208 | 847   | 1,381 | 5,862   |
|                    | セグメント利益  | 186        | 155   | 251   | 208   | 802    | 104        | 286   | 47    | 219   | 657     |
|                    | セグメント利益率 | 12.7%      | 12.2% | 14.0% | 13.8% | 13.3%  | 7.3%       | 13.0% | 5.6%  | 15.9% | 11.2%   |
| 新規IT関連事業           | 売上高      | 687        | 743   | 764   | 827   | 3,022  | 664        | 1,013 | 909   | 1,213 | 3,801   |
|                    | セグメント利益  | 50         | 54    | 59    | 66    | 230    | 21         | 83    | 30    | 120   | 255     |
|                    | セグメント利益率 | 7.3%       | 7.3%  | 7.8%  | 8.1%  | 7.6%   | 3.3%       | 8.2%  | 3.4%  | 9.9%  | 6.7%    |
| 調整額                | 売上高      | △ 4        | △ 5   | △ 3   | △ 9   | △ 22   | △ 4        | △ 90  | 77    | △ 5   | △ 21    |
|                    | セグメント利益  | △ 235      | △ 198 | △ 196 | △ 220 | △ 851  | △ 287      | △ 308 | △ 258 | △ 221 | △ 1,076 |
| 合計                 | 売上高      | 2,370      | 2,277 | 2,819 | 2,577 | 10,045 | 2,356      | 3,437 | 2,136 | 2,906 | 10,837  |
|                    | セグメント利益  | 25         | 45    | 147   | 94    | 312    | △ 130      | 105   | △ 144 | 170   | 1       |
|                    | セグメント利益率 | 1.1%       | 2.0%  | 5.2%  | 3.7%  | 3.1%   | —          | 3.1%  | —     | 5.9%  | 0.0%    |

## 会社概要

|       |                                        |
|-------|----------------------------------------|
| 社名    | サン電子株式会社<br>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）<br>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）                  |

ミッション  
MISSION

バリュー  
VALUE

ビジョン  
VISION

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

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

## テクノロジーを軸に 3つの事業セグメントで事業を展開



### グローバルデータインテリジェンス (デジタル インテリジェンス)

- モバイルフォレンジック機器の開発・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」を追加



### エンターテインメント (アミューズメント・ゲーム)

#### アミューズメント

- 遊技機の企画・開発・製造
- 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



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



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



### 新規IT関連 (M2M/IoT)

- 産業用通信機器、IoTソリューションの開発・製造・販売
- スマートグラスを利用したB2B向け業務支援ソリューションの開発・販売



## 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**  
Cellerite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

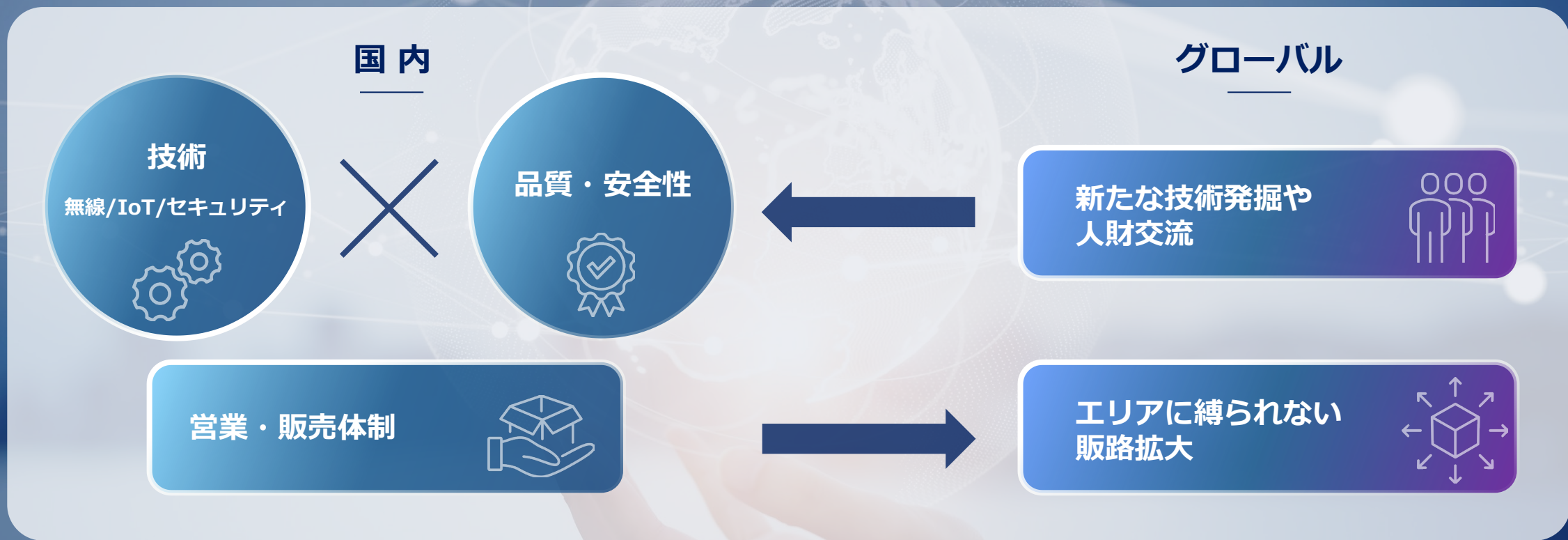
**2000**  
JASDAQ市場に上場、  
Cellerite社を子会社化し、  
グローバル展開を加速

**2020**  
創業50周年を迎え、  
グローバルな企業へシフト

グローバル展開を加速

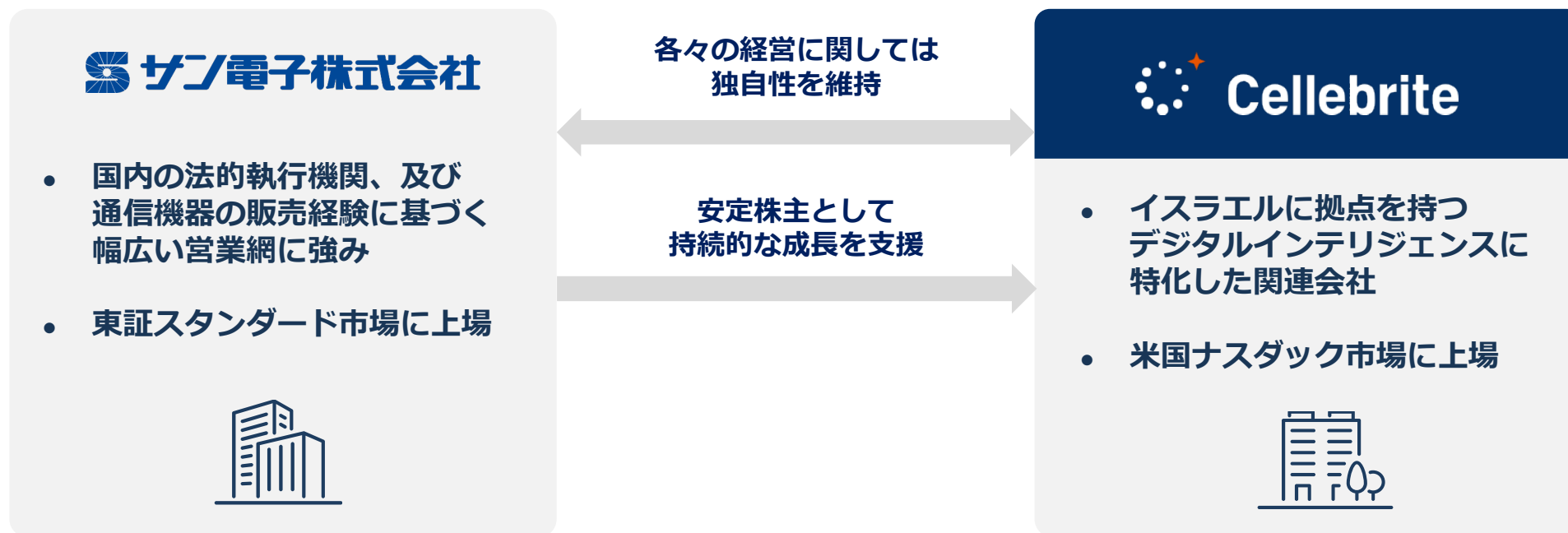
売上高イメージ

国内事業で培った技術やノウハウと  
グローバルから得た新たな技術・人財交流を融合させることで  
エリアにとらわれないビジネスで成長



## Cellebrite社との関係性（業績）

### 当社が保有するCellebrite社株式によって発生する評価損益が サン電子の業績（経常利益・当期純利益）に影響



## Cellebrite社との関係性（事業）

### 国内のフォレンジック製品・デジタルインテリジェンス市場を牽引 関連製品やトレーニング、サービスを提供



## ディスクレマー



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5月15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](mailto:ir@sun-denshi.co.jp)

