

SUN'S VOICE

株主通信

第53期 2023年4月1日 ○○○ 2024年3月31日

 サン電子株式会社

Materialize. Challenge
and Accomplish



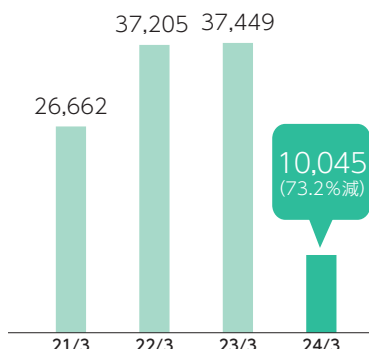
証券コード：6736

Cellebrite社が2023年3月期第3四半期より持分法適用関連会社に変更するも、 堅実な経営を貫き、増収増益を達成

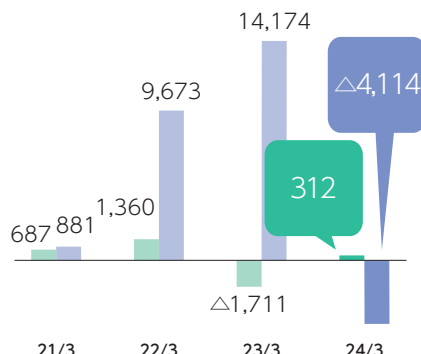
連結子会社Cellebrite社の持分法適用関連会社化により売上高が73.2%減の100億45百万円、
同社のデリバティブ評価損が影響し、経常損失41億14百万円となるも、
本業のエンターテインメント及び新規IT関連事業で増益。

連結決算ハイライト

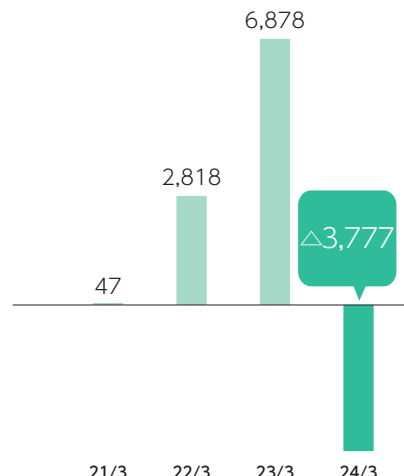
● 売上高
(単位：百万円)



● 営業利益 ● 経常利益
(単位：百万円)



● 親会社株主に帰属する当期純利益
(単位：百万円)



連結貸借対照表

科 目	前期末 (2023年3月31日現在)	当期末 (2024年3月31日現在)
資産の部		
流動資産	23,835	23,449
固定資産	17,931	23,388
資産合計	41,767	46,838
負債の部		
流動負債	4,024	4,905
固定負債	2,728	4,674
負債合計	6,753	9,579

連結貸借対照表 (百万円)

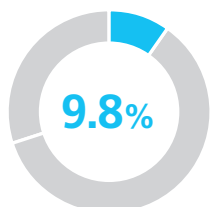
科 目	前期末 (2023年3月31日現在)	当期末 (2024年3月31日現在)
純資産の部		
株主資本	33,374	28,314
その他の包括利益累計額	1,533	8,843
新株予約権	78	78
株式引受権	27	24
純資産合計	35,013	37,259
負債純資産合計	41,767	46,838

連結キャッシュ・フロー計算書 (百万円)

科 目	前期 (2023年3月期)	当期 (2024年3月期)
営業活動による キャッシュ・フロー	△ 13,518	2,509
投資活動による キャッシュ・フロー	△ 25,131	△ 3,562
財務活動による キャッシュ・フロー	25,574	△ 385
現金及び現金同等物 に係る換算差額	903	23
現金及び現金同等物 の期首残高	27,438	2,934
連結除外に伴う現金及び 現金同等物の減少額	△ 12,332	—
現金及び現金同等物 の期末残高	2,934	1,519

グローバルデータインテリジェンス事業

売上構成比率



主要な製品・サービスは、犯罪捜査機関等向け(デジタル・インテリジェンス事業)に販売するモバイルデータトランスファー機器及び関連サービスです。

売上高

9億94百万円

セグメント利益

1億31百万円

当期は、前第3四半期において連結子会社であったCellebrite社が、前第3四半期末に持分法適用関連会社になったこと等により、281億58百万円の減収となりました。

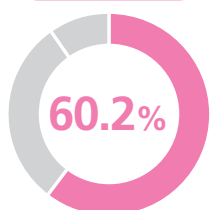
従来のデジタルインテリジェンス商品に加え、脅威インテリジェンスやアクティブサイバーディフェンス関連商材及び関連サービス・サポートの提供を進めております。持分法適用関連会社であるCellebrite社では、民間部門向けのモバイルデバイス調査用の「Inseyets」をリリースいたしました。オールインワンアプリケーションである「Inseyets」は、企業調査中の事実を迅速に明らかにし、収集・抽出・レポートのプロセスを加速いたします。また同時に「Pathfinder」の販売に注力し増販しております。さらに新規取扱商品として通常目の届かない情報を検索できる「Cybersixgill」の拡販を目指しております。



Cellebrite UFED Touch2

エンターテインメント関連事業

売上構成比率



主要な製品は、遊技機メーカーに販売する制御基板等の遊技機部品と、ゲームコンテンツ配信サービスです。

売上高

60億51百万円

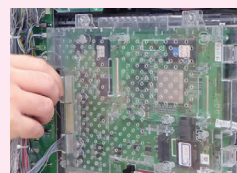
セグメント利益

8億2百万円

当期は、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売上減となりましたが、半導体不足が解消傾向にあること、その他経費の削減に努めたことにより、減収増益となりました。

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のコンテンツ開発と、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リを展開しており、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、2024年2月29日にマルチプラットフォーム(コンシューマー機)で「へべれけ2」をグローバルで発売し、グローバルのゲーム評価サイトで好評を得ております。他にも「いっき団結」Switch版を2024年4月18日にリリースいたしました。



遊技機の制御基板

新規IT関連事業

売上構成比率



主要な製品・サービスは、M2M通信機器及びIoTソリューション並びにAR関連のサービスです。

売上高

30億22百万円

セグメント利益

2億30百万円

当期は、M2M事業につきましては、原材料高騰の影響は残るものの、部品調達難が解消傾向にあることから、セグメント全体では増収増益となりました。

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「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など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。



簡単設置で業務のIoT化を実現「おくだけセンサー」

テクノロジーを軸に、
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ながら
エリアにとらわれない
ビジネス展開で成長を目指す

代表取締役社長 内海 龍輔



第53期は、ナスダック上場の持分法適用関連会社Cellebrite社の株価上昇を受け、デリバティブ評価損による持分法損失の計上等により、大きな経常損失を計上することとなりましたが、この影響を除くと、厳しい環境にありながらも、サン電子の実力の成果として、着実に増収増益を果たした1年となりました。堅実な黒字経営が軌道に乗り、また当社が保有するCellebrite社株数の時価総額は約1,588億円を示す中で、当社の時価総額評価は約816億円（いずれも2024年3月29日時点）と株価の割安感が一層顕著となったものと捉えています。

■ 中期経営計画2025/3期－2027/3期を策定

原材料に関わる様々なコスト高騰や調達難を受け、中期経営計画の見直しを行いました。新中期経営計画（2025年3月期～2027年3月期）では、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という3つの戦略テーマの下、M&Aを含む成長投資に125億円かけながら、将来の成長基盤確立に向けた基盤構築に努めます。ポートフォリオの追加を含め、ビジョンに掲げた売上高500億円・営業利益率15%以上の実現への足がかりを確実に築き上げる3年間と位置付け、最終年の目標を売上高192億円（第53期100億円）、営業利益21億円（同3.1億円）と定めています。

この推進にあたり、4月1日付でマトリックス経営を

実現する組織体制への変更を実施しました。ここまで黒字化に向け、編成してきた兼任組織から、改めてそれぞれに機能を独立させ、責任を持って遂行する体制への移行です。新たに設置した事業推進本部は、取締役・事業部長クラスで組成し、新たな事業の創出・展開への判断のスピードアップを行う機能を果たします。

また、事業のスピードアップに伴い、抜けによる品質に問題が発生する可能性も高くなることから、改めて教育にも力を入れていきます。やるべきことを具現化した本格的な教育体制が整いつつあり、これまでの属人的なフォローから規定化・組織化でしっかり抑える仕組みへの移行に大きな期待を寄せています。各事業セグメントにおける取り組みは以下の通りです。

■ グローバルデータインテリジェンス事業

犯罪捜査のDX化が加速し、引き続き市場が拡大する中、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最新鋭のデジタルインテリジェンスツールの提供に加え、専門的なトレーニングとサービスを強化しています。また、デジタル証拠量が爆発的に増加する中、年々巧妙化・組織化するサイバー犯罪に対し、インシデント*発生後に調査・解析するツールのみならず、インシデントを事前に予知・防止する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、関連サービス・サポートとの相互関連性が高まっています。

こうした動きを受け、サン電子の事業活動としては、当事業ビジョン「顧客のファーストコールカンパニーとして信頼されるワンストッププロバイダーを目指す」の実現に向け、デジタルフォレンジック商材に加え、

Cellebrite社が新たにリリースした民間部門向けモバイルデバイス調査用のオールインワンアプリケーション「Inseyets」、また、ダークウェブ等、通常、目の届かない情報を検索できるイスラエル製の「Cybersixgill」等、新たな取扱商品の提供を開始しました。いずれも一般の大企業や監査法人、金融機関等にとって不可欠なソフトウェアであり、取引層を広げながら、拡販を狙っていきます。

今後も新たな技術を備えた商材、これまでに培ってきたイスラエルをはじめとするネットワークを活かした高付加価値製品の探索を通じて、商品ラインアップの充実を図り、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し続けるのみならず、アジア太平洋地域の営業強化も進めていきます。

*インシデント: 情報や制御システムの運用におけるセキュリティ上の問題として捉えられる事象

■ エンターテインメント関連事業

パチンコ・パチスロ市場は、2022年11月から導入され始めたスマート遊技機に稼働が好調なタイトルが登場し、スマートパチスロを中心に新台需要が高まりを見せています。

当社は引き続き、顧客との強力な信頼関係の構築と特定分野における表現力・技術力の蓄積からの高い商品力を有するコンテンツの開発により競争優位性を高めていきます。

ゲームコンテンツ市場は、コロナ禍明けから先進諸国ではやや縮小傾向、リリースされるゲームの数は拡大傾向という状況下で競争が激化しています。そうした環境下でも当社は、知名度の高い「上海」ブランドを

用いたコンシューマー機向けゲーム・モバイルゲームの開発から運営を社内で完結し、コスト効率のよい収益を長期にわたり維持することができています。

また欧米市場を中心に、「レトロゲーム」ジャンルの人気が再来しており、当社が数多く保有するIP*の有効活用から収益拡大が見込める状況にあります。オンラインゲーム「いっき団結」は発売当時プラットフォームのランキング上位に入ったほか、サンソフトの90年代を代表するレトロタイトルの32年ぶりの続編「へべれけ2」が好評を得るなど、手応えの感じられる1年となりました。第54期もIP*を有効活用した新タイトルをさらにリリースする計画としています。

*IP (Intellectual Property): 知的財産。ゲーム業界におけるアニメーション・漫画の著作権(著作権)

■ 新規IT関連事業

IoT市場では、人手不足解消や生産性向上として、遠隔地からアクセスし、監視・制御するシステムの需要が増加し、当社の産業用ネットワーク機器「Rooster」の導入が広がりを見せています。異なる通信キャリア回線の冗長化を可能としたデュアルSIM対応の「Rooster」は、通信キャリア網の障害発生時に自動で検知・切換を行い、遠隔監視・制御・データ収集を止めることなく運用できるルータです。長時間安定稼働の信頼性に

高い支持を集めており、特に飲料自販機向け戦略製品「A330」「A900」は、既に50万台以上の導入実績があります。

2026年3月までに各通信キャリアが3G回線を停波することを受け、長年培ってきた技術をベースに、3G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、導入対応を進めています。第54期は、過日の半導体不足の影響がお客様の計画に及び、先送りと

なっていた需要が確実に反映されることから大幅増収になると見込んでいます。

2023年6月には、無人環境での安定通信と可用性を備えたIoT環境に適したコンパクトな低価格ルータ「SE220」を、9月にはAI画像解析搭載可能なエッジコンピュータである高性能ルータ「LBX8110」をリリースしました。「SE220」は好調なスタートを切っており、「LBX8110」は他デバイスとの連携ソリューション展開を通じて今後の事業拡大に貢献する製品であると期待しています。今後も各通信キャリア・Slerなどパートナーと強力な信頼関係を構築しながら、国内トップシェアの技術優位性に基づく信頼を高めつつ、IoTルータシェアのさらなる拡大を目指します。

また、遠隔地に多数設置されたIoTデバイスの運用管理の負荷軽減が課題となる中、遠隔での死活監視や一元管理を可能とするセキュアな運用管理ソリューション「SunDMS」の提供に力を入れています。「おだけセンサー」やPLC(Programmable Logic Controller)など、あらゆるデバイスやネットワークデータの収集・制御・可視化を可能とする「SunDMS-Insight」に加え、年内のPOC(実証実験)販売の開始を目標に、次なるソリューションソフトウェアの開発を複数進めています。将来には、BI・AIによる集計・分析・検知も加えたソリューションの提供を通じ、遠隔運用管理の効率性、セキュリティ向上に貢献しながら、ストックビジネスの拡大を目指します。



2022年10月にマーケティング部と技術開発部を統合して発足した研究開発部門では、データビジネス推進の一環として、5GやエッジAIをキーワードに、人工知能(AI)・ヘルスケアの技術開発を進め、先端技術力で各事業部の成長を支える取り組みを強化しています。また、技術シーズを持つ大学や企業と要素技術かつ先端技術開発の共同研究を通じて、さらなる差別化製品の開発を通じた新たな領域への参入も視野に入れています。

こうした取り組みを通じて、従来のハード売りの事業構造から、本格的ソリューション提供によるサブスクリプションモデルへの移行を図り、さらにセキュリティやAIを加えた総合的なソリューション展開による収益力向上を実現する新たなビジネスモデルの構築を急ぎます。

前期、グループに加わった海外子会社のEKTech Holdings Sdn.Bhd.(マレーシア)は、引き続きATM通信の監視ほか、電磁ロックや監視カメラ、インターフォンの販売も順調に伸び、定期的な収入源となっています。1年かけてグループシナジーのあり方を検討し、M2M連携によるATM通信の監視セキュリティ強化などが方向感の1つとして見えてきたことから、2025年早々には、具体的な商材の販売を開始できるよう開発を進めています。

■ 株主の皆様へのメッセージ

これからのサン電子の進むべき方向、あるべき姿を改めて明確に示すために、企業理念体系を刷新しました。「サン電子の技術で社会問題を解決する」をミッションに、経営理念に「チャレンジ企業であり続けること」を掲げ、その現実化の指針として、●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)を企業スローガンと決めました。これは、描いた夢を具体化することで見えてくる、現実化に向けた障害・リスク・不安と対峙した上で、行動に移し、遣り放しにすることなく確実に成し遂げる、そうした精神を貫く姿勢を将来にわたり、サン電子らしさとして創造し続けていこうという想いを形にしたものです。

創業から54年、今後も変わらず、新しい技術の開発・活用をもって世の中に貢献していきますので、株主の皆様におかれましては、引き続きご支援賜りますようお願い申し上げます。



高度な技術を企業価値向上に 結び付けられる技術人財の 育成・採用を強化

人事総務部長 庄司 竜宏

変化をチャンスと捉え、失敗を恐れず、さらなる成長を目指し、ワールドワイドな視点で事業拡大に取り組む当社では、競争優位性を確保できると見込まれる複数の事業領域を持つことで、事業の継続性を高める活動をしており、その活動を推進する人財の育成・獲得こそ、経営の最重要テーマであると認識しています。

特にテクノロジーの進化が著しい時代、その高度な技術を企業価値の向上に結びつけられるR&D人財の育成・採用を重視し、継続的な募集、教育・研修制度及び人事・処遇制度の拡充を通じたエンゲー

ジメントの向上、各分野で蓄積したノウハウの共有による人財資本化を進めていますが、経営合理化を通じて、安定的に営業利益を創出できる体制となり、さらなる事業成長に向けての投資ステージに入ることから、今後はグループ全体の事業ポートフォリオを変えていけるような人財を増やしていくことに一層の重きを置き、若い世代の採用のみならず、技術力や組織力を底上げするための人材獲得を増やししながら、若い人材を育てる体系立った教育体制の強化を進めています。

人的資源の育成

- 研修・教育体制の拡充・見直し
(階層教育や技術教育の拡充)
- タレントマネジメントシステムの活用
- 社内ノウハウの共有
- OJTによる実践的経験
- トレーニー制度の導入



働きやすい職場環境の構築

- 従業員満足度向上
- 福利厚生の充実
- ダイバーシティへの対応



イノベーションを創出する組織

- 挑戦を後押しする社風
- 加点主義の評価制度の整備
- 人とつながる文化の醸成
- 人脈と情報のチェーン構築



人財の獲得

- 海外インターンシップの活用
- 教育機関との連携の強化
- 国内外からのグローバル採用





グローバル人材交流

時代や地域に合わせ、他の競合企業が持ち合わせていない当社独自の特徴を有した商品・サービスを市場に提供することで、新たな未来の創造を目指す当社は、目まぐるしく成長を遂げる現在のIT市場において、高度な技術を使いこなし、新たな発想を行うことのできる国内外の優秀なグローバルIT人材の確保に注力しています。

中東のシリコンバレーと呼ばれ、テクノロジーが発達・成長している地域であり、特に情報セキュリティ分野に特化した独自技術を持つ企業が数多く存在し、当社の持分法適用関連会社であるCellebrite社が本社を置くイスラエルにおいて、さまざまなコネクションを通じた人材交流を積極的に実施しています。

直近の主な交流トピックス

2022年4月	イスラエル北部にあるテルハイ大学の卒業生が当社研究開発部門に入社
2022年12月	内海社長はじめ人事担当者がテルハイ大学を訪問
2023年8-9月	テルハイ大学学生(2名)が当社研究開発部の夏季インターンシップ(1ヶ月間)に参加。AIを使用したソリューションの開発業務に従事
2023年9月	「イスラエル日本学術文化関係促進協会」の招聘により、日本へのスタディツアーに参加したヘブライ大学の学生の会社見学を実施

