

2023年11月28日

 **ザン電子株式会社**

証券コード：6736

2024年3月期 第2四半期  
**決算説明会 説明資料**





## サン電子の事業

ミッション  
MISSION

バリュー  
VALUE

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

「ベンチャー企業であり続けること」

企業スローガン

夢・挑戦・創造

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

## 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
- 携帯端末販売店向けモバイルデータバックアップソリューションの販売



### 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.



『いき団結』 Steamで配信中  
©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



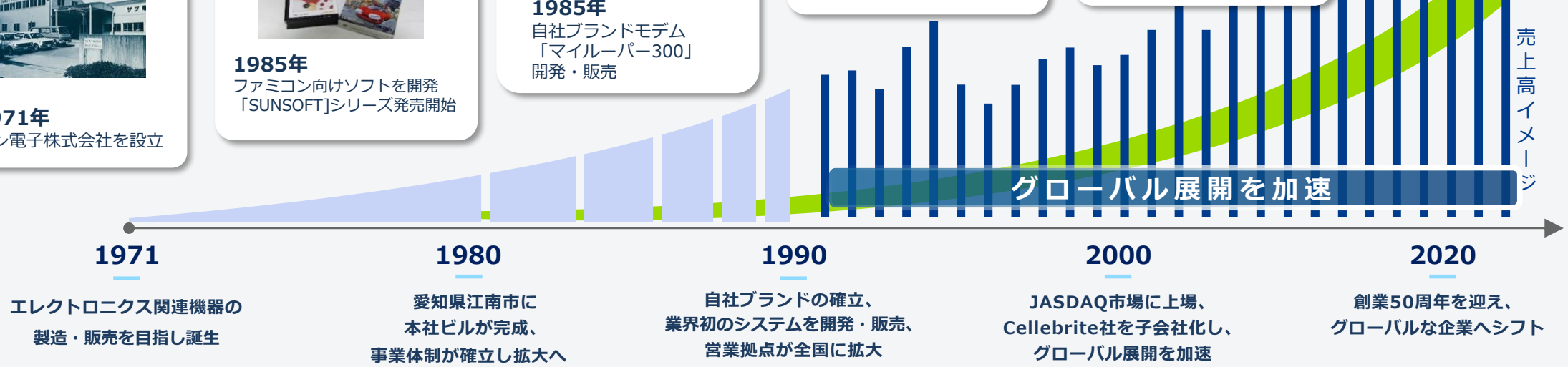
**2007年**  
Cellebrite社 株式取得



**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





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・人材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



半導体不足の解消により販売台数は回復傾向にあるものの、  
原材料費用高騰の影響は大きく営業利益が伸び悩む結果に

POINT 1

売上収益 **46.48** 億円

(進捗率 : **43 %**)

半導体不足が解消し販売が増加したものの、パチンコ遊技機の稼働低迷による制御基板売減

POINT 2

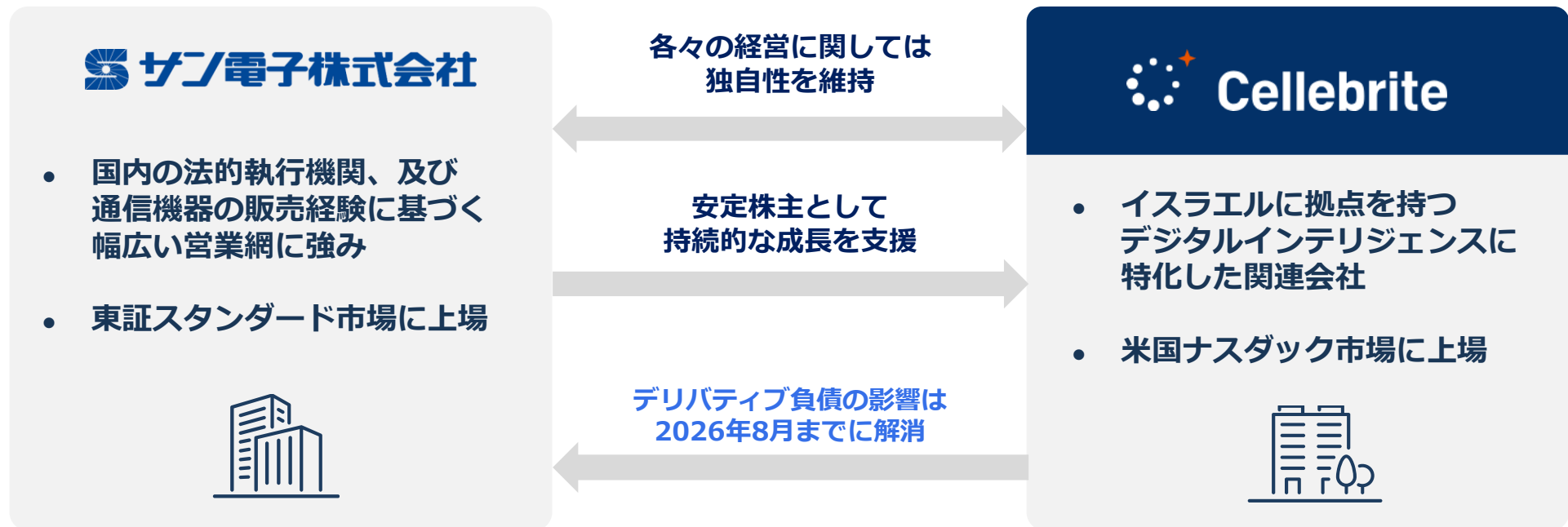
営業利益 **0.71** 億円

(進捗率 : **13 %**)

原材料費の高騰による原価悪化の影響は大きく、さらに外注費用の増加が営業利益に影響

(単位 : 百万円)	2023/9 実績	2024/3 中期経営計画 進捗率	2024/3 中期経営計画値	2024/3 業績予想	2025/3 中期経営計画値
売上高	4,648	43%	10,800	10,000~11,000	13,300
営業利益	71	13%	560	10~100	1,680
営業利益 (%)	1.5%	2.88%	5.2%	-	12.6%

# 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





# 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

### サン電子株式会社



- F-Noteをはじめとする独自の関連製品を日本市場向けに開発・販売
- フォレンジック製品ユーザー向けオリジナルトレーニングを市場に提供

日本市場で  
フォレンジック製品を販売し  
てきたことで得た強み

最新のフォレンジック製品・技術を  
日本市場に素早く・的確に展開する  
経験とノウハウ

#### 「UFED Ultra」

デジタル捜査機関のあらゆる携帯電話  
への合法的なアクセス、デジタル証拠  
の抽出をより簡単にするシステム

#### 「Cellebrite Guardian」

証拠データの保存、管理許攸などを  
SaaSベースで一元管理なシステム

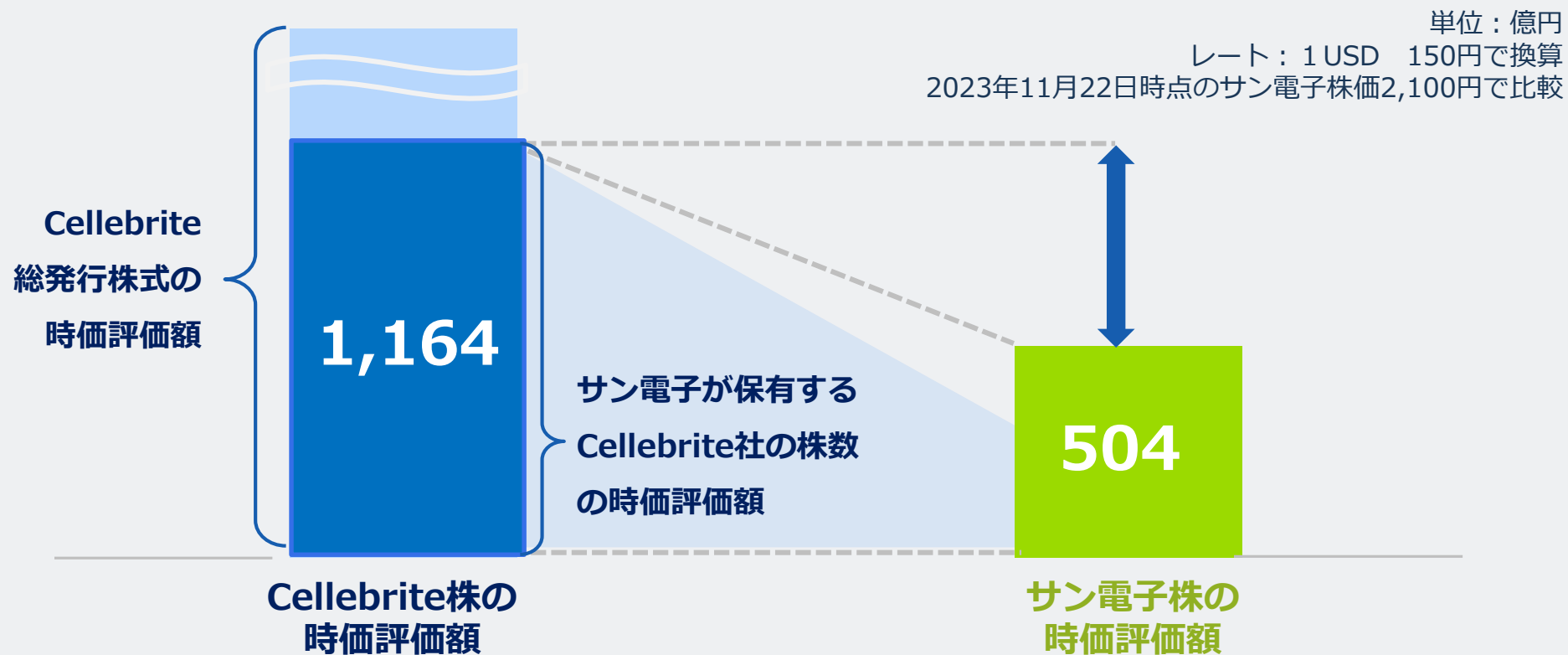
 Cellebrite



UFEDをはじめとする  
国内における製品販売権を付与

## 参考資料：サン電子グループの時価評価額

ナスダック市場に上場しているサン電子の持ち分法適用会社（95,597,718株を所有）であるCellebrite社のサン電子保有株数の時価総額は約1,164億円、サン電子の時価総額評価は約504億円の評価にとどまっております。株価の割安感が拡大



# ディープウェブ・ダークウェブ上の 情報収集・分析に特化したソリューション APACのセキュリティー市場を獲得する



**サン電子株式会社**



### Sixgill社

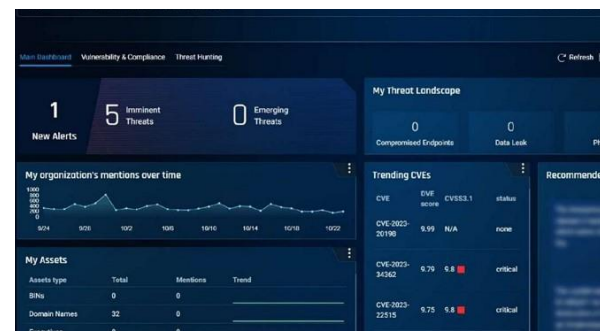
本社所在地：イスラエル、テルアビブ  
設立年：2014年  
法人名称：Sixgill Ltd.  
ウェブサイト：<https://cybersixgill.com/>

Cybersixgillの国内初販売権を、  
イスラエル企業Sixgill社と締結

### 主な対象顧客

- ・金融サービス
- ・セキュリティサービスプロバイダー
- ・政府および法執行機関
- ・セキュリティーに敏感な大手・上場企業など

### Cybersixgill



### 製品の特長

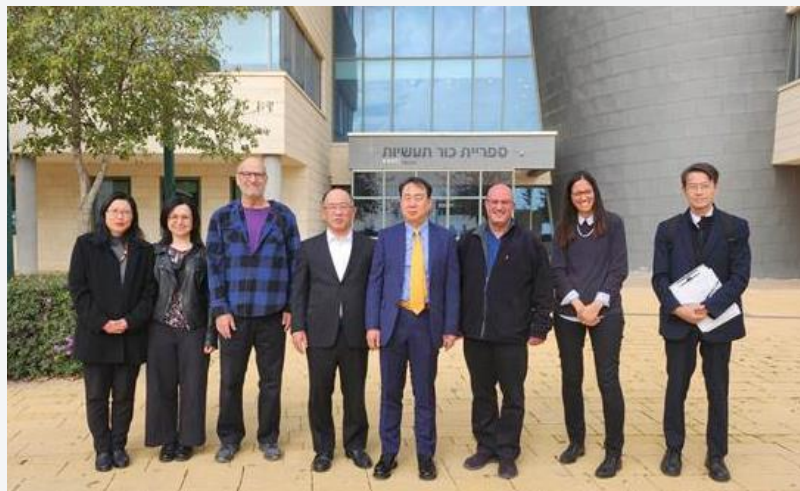
ディープ&ダークウェブ上の情報収集・分析に特化したインテリジェンスソリューション。2014年の設立以来、世界各国の政府機関、法執行機関、民間企業で活用されており、インシデントの対応、サイバー犯罪や薬物事件等の捜査、サイバーテロへの国家的対処等、多様な用途で活用されている競合のインテリジェンスソリューションと収集情報量を比較すると約10倍 (\*1) の収集力を誇る

\*1 数値は既存ユーザーからのフィードバックをもとに作成した当社調べ

当社が持つネットワーク関連製品およびサービス、  
セキュリティソリューションの提供  
積極的な技術交流・人材交流を通して、シナジーによる事業拡大を目指す



# グローバル人財交流



イスラエル テルハイ大学を訪問した内海社長と当社スタッフ

## 実施の目的

AI・情報セキュリティー分野における  
**優秀なグローバルIT人財の確保**

## イスラエルの地域特性

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**情報セキュリティー分野に特化した独自技術を持つ企業が数多く存在**

## グローバル人財交流の考え方



### ■ 実施の背景

当社は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している  
その中で、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優秀なグローバルIT人財の不足は重要な経営課題であると認識、課題解決を目指し人財確保に注力




### ■ イスラエルにおけるグローバル人財交流

国内外で優秀なグローバルIT人財の確保に注力  
特に連結子会社Cellebriteが本社を置き、様々なコネクションを有しているイスラエルにおいて人財交流を積極的に実施

### 直近の主な交流トピックス

- |           |   |
|-----------|---|
| 2022年     | イスラエル北部にあるテルハイ大学の学生が当社研究開発部門に入社                               |
| 2023年8-9月 | テルハイ大学より2名の学生を当社研究開発部の1か月間の夏季インターシップとして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ー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   |

## セグメント別 上半期の取り組み

セグメント	外部環境	取り組み
<b>グローバルデータ インテリジェンス</b> 	法執行機関が市場を牽引し、アジア太平洋地域を中心に大幅に成長 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いる	<ul style="list-style-type: none"> <li>次世代ソリューション「UFED Ultra」の拡販と共にユーザー向けトレーニングの提供を行い競争優位性を確保</li> </ul>
<b>エンター テインメント</b> 	<b>パチンコ・パチスロ市場</b> 2022年11月からスマート遊技機が導入され好調、スマートパチスロを中心に新台の需要が高まる。半導体不足による供給難は回復の傾向にあるものの、原価高騰、パチンコホールの減少等、将来的な不透明感が存在  <b>ゲームコンテンツ市場</b> コロナ禍においても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、拡大傾向。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り、競争が激化	<ul style="list-style-type: none"> <li>遊技台部品事業において、前年同期を下回ったものの確実にヒット商品を創出し市場での認知度を向上させている</li> <li>欧米中心に人気が出ているレトロゲームに注力「いっしき団結」のNintendo Switch版を開発</li> </ul>
<b>新規IT関連</b> 	IoTの裾野がさらに拡大しており産業機器などに遠隔地からアクセスする監視/制御システムの需要が増加。またエッジコンピューティングにより、ネットワーク機器側がより多くのデータを現地でデータ処理しクラウドへの依存・負荷を減らす動きも加速し始めている  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る	<ul style="list-style-type: none"> <li>IoT環境を支える安定通信と可用性を追求したコンパクトモデル「SE220」およびAI画像分析やデータ処理可能なエッジコンピューティング「LBX8110」をリリース、更なる事業拡大を目指す</li> <li>利益低減については、販売価格の見直しおよび保守サービス、SunDMSなどサービス拡販に取り組むことで利益を確保する</li> </ul>





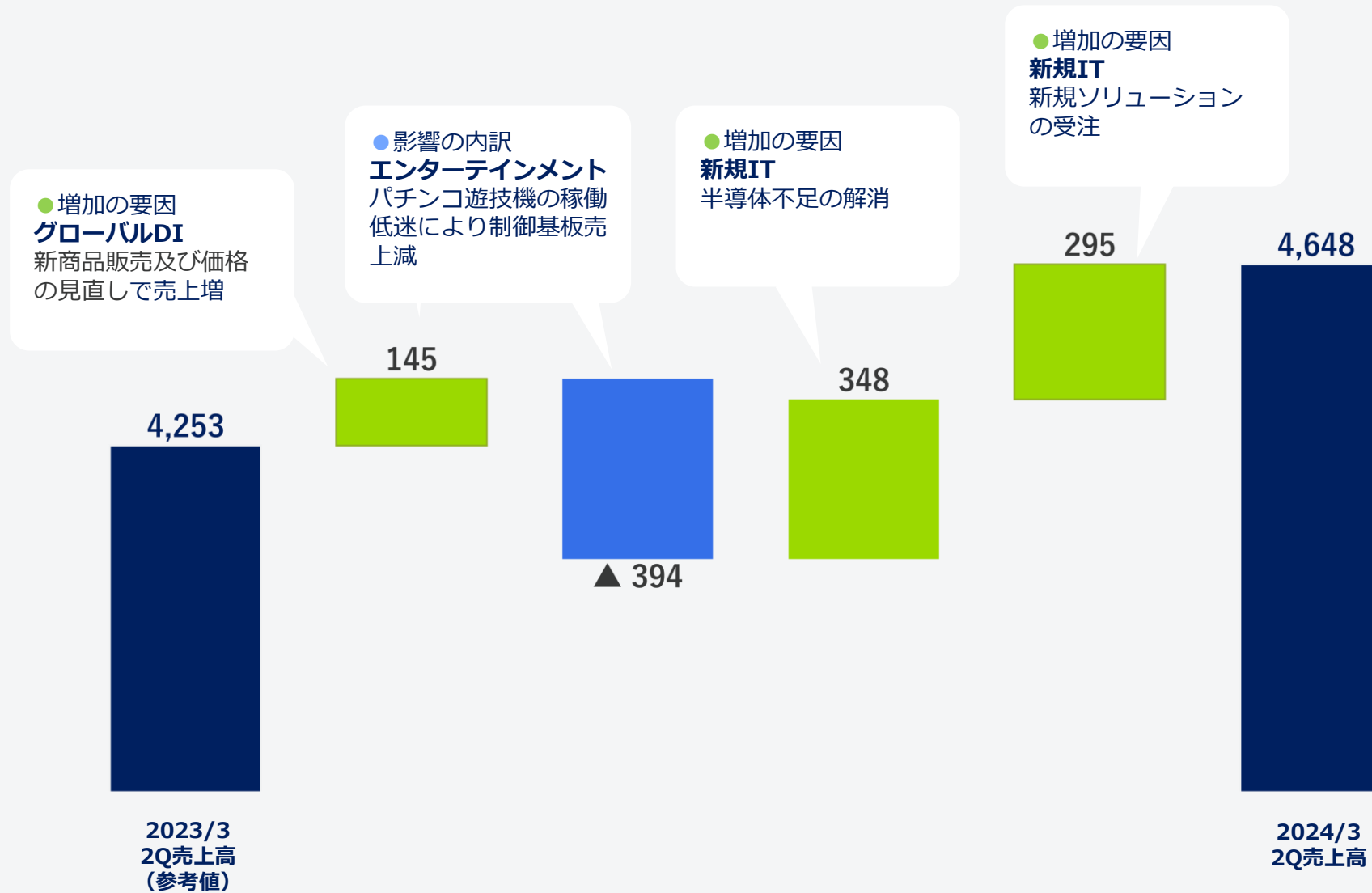
## 2024年3月期 第2四半期決算/2024年3月期下期施策

## 2024年3月期 第2四半期決算サマリー

Cellebrite社が持分法適用会社になったことで、売上が16,547百万円減少  
 Cellebrite社の第2四半期純利益がデリバティブ評価損により赤字となったため  
 持分法損失を計上、当社の四半期純利益は4,229百万円の赤字

(単位：百万円)	2023/3	2024/3		
	2Q	2Q		通期
	実績	実績	前年同期比 (%)	業績予想
売上高	21,195	4,648	▲78.1	10,000~ 11,000
営業利益	▲1,445	71	-	10~ 100
経常利益	12,788	▲4,448	-	
親会社株主に帰属する 四半期純利益	6,414	▲4,229	-	

# 売上高増減要因

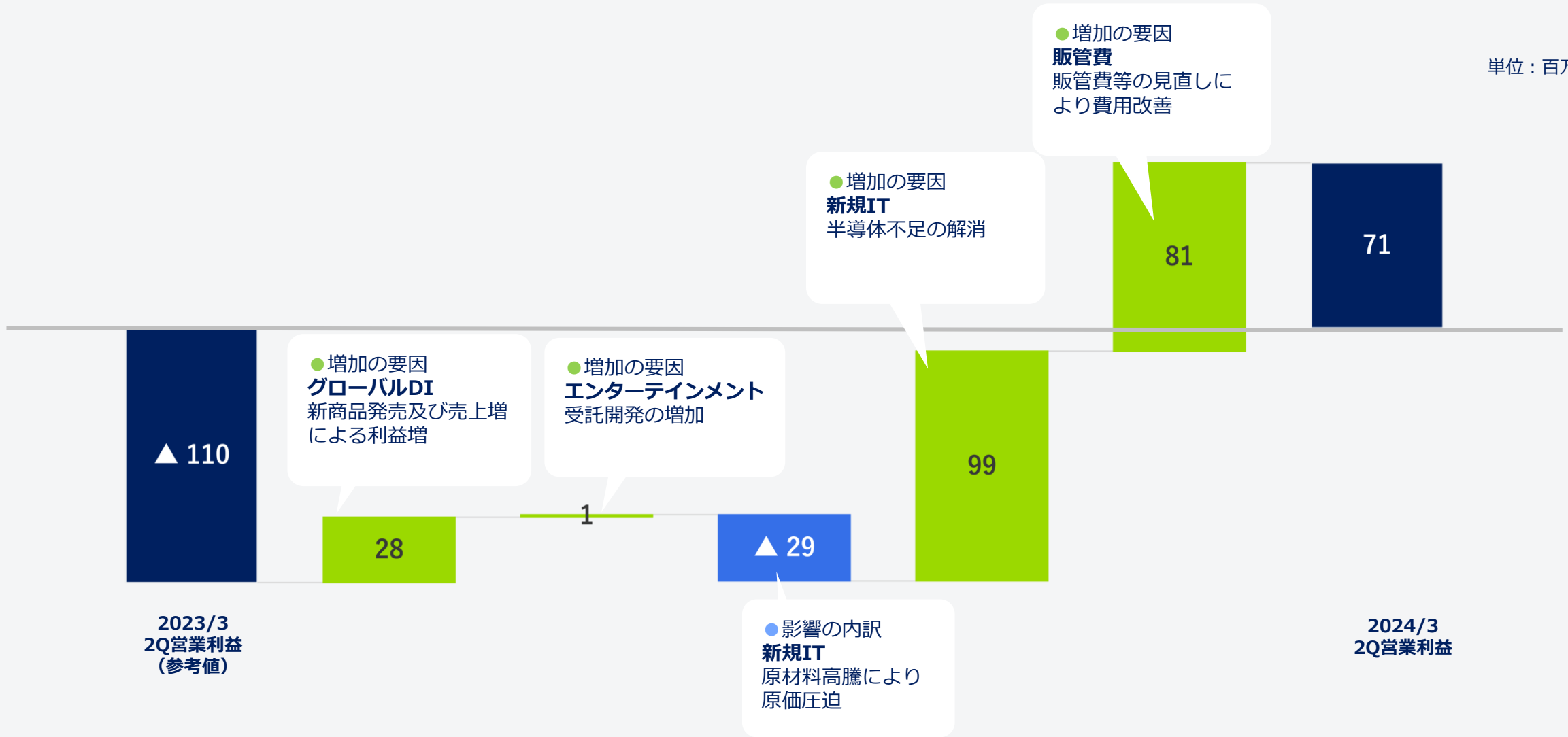


単位：百万円

※売上高はCellebrite社の売上を除く




# 営業利益増減要因

単位：百万円






※営業利益はCellebrite社の営業利益を除く

## セグメント別 売上高・営業利益

セグメント		2023/3 2Q実績	2024/3 2Q実績	前年同期比 (%)	トピックス
グローバルデータ インテリジェンス 	売上高	339	484	42.8%	<ul style="list-style-type: none"> <li>デジタル証拠量の爆発的な増加、テクノロジーに精通した犯罪者(組織)に対応するため、最新鋭のデジタルインテリジェンスツールとそのトレーニングなどのサービスを提供</li> <li>次世代ソリューション「UFED Ultra」で、あらゆる携帯電話への合法的なアクセス、デジタル証拠の抽出の生産性向上を図る</li> <li>AI開発への投資により、捜査機関が行う膨大な量のデータ処理や、抽出への貢献を図る</li> </ul>
	営業利益	31	59	90.3%	
	営業利益率	9%	12.2%	35.6%	
エンターテインメント 	売上高	3,135	2,742	▲12.5%	<ul style="list-style-type: none"> <li>遊技機関連事業は、業界及び顧客を特化し、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</li> <li>ゲームコンテンツ事業は、知名度の高いIP「上海」ブランドを使ったモバイルゲームを社内で開発から運営まで完結 コスト効率の良い収益を長期にわたり維持を目指す</li> <li>欧米市場を中心に人気が再来している「レトロゲーム」ジャンルでは、当社が多く保有しているIPを有効活用し更なる収益の拡大を見込む</li> </ul>
	営業利益	340	341	0.3%	
	営業利益率	10.8%	12.4%	15.1%	
新規IT関連 	売上高	822	1,430	74.0%	<ul style="list-style-type: none"> <li>5GやエッジAIをキーワードに製品開発を推進</li> <li>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が冗長化することが可能。通信キャリア網が障害発生時に対応可能</li> <li>「SunDMS」は死活監視や「Rooster」の一元管理が可能となり遠隔地に多数設置されたIoTデバイスの運用管理の負荷やメンテナンスコストを大幅に軽減することを実現</li> </ul>
	営業利益	20	104	420.0%	
	営業利益率	2.4%	7.3%	-	

※2023年3月期2Q実績はCellebrite社の売上を除く  
 ※営業利益は本社管理費の配賦前営業利益

## セグメント別 下半期施策

セグメント	外部環境	当社の取り組み
<b>グローバルデータ インテリジェンス</b> 	<p>法執行機関が市場を牽引し、アジア太平洋地域を中心に成長 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いる</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>アジア太平洋地域の営業活動を強化</li> <li>多様化するサイバー犯罪への対応する要求の高まりを受けて、当社が保有するグローバルなデジタルインテリジェンスツールの情報を基に、対応する新たな商材提供を国内に対して提供開始</li> </ul>
<b>エンターテインメント</b> 	<p>パチンコ・パチスロ市場においては、2022年11月からスマート遊技機が導入され好調、スマートパチスロを中心に新台の需要が高まる 半導体不足による供給難は回復の傾向にあるものの、原価高騰、パチンコホールの減少等、将来的な不透明感が存在 ゲームコンテンツ市場においては、コロナ過においても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、拡大傾向 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り、競争が激化</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>遊技機メーカーとの一体感を高め、これまでに培った表現力・技術力を活かした機種開発によって市場シェア拡大を図る。</li> <li>開発、製造に関わる効率化を進め利益の確保に努める</li> <li>レトロゲームIPの活用として、 2023年12月にNintendo Switch™ 向け「上海LEGEND」、 2024年3月末までにNintendo Switch™ 向け「へべれけ2」を発売予定</li> </ul>
<b>新規IT関連</b> 	<p>人手不足解消や生産性向上にデジタル化は不可欠でありIoTの裾野が更に拡大、産業機器などに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 クラウドへの依存・負荷が少ない、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需要が増加 半導体不足は回復しつつあるものの部材高騰は続いており、供給や利益に影響が出る可能性は潜在</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>回線冗長化と保守運用に欠かせない「SunDMS」による安定運用が実現、他社との差別化に繋げ更なる「Rooster」の拡販につなげる</li> <li>産業用ネットワーク機器に対し「Rooster」の更なる拡大</li> <li>新たなマーケットであるエッジコンピューティングの拡販を目指す</li> <li>「おだけセンサーソリューション」やIoTデバイスによって得られた莫大なデータをデータの可視化・分析（BI/AI）するストックビジネスにより付加価値を創出する</li> <li>EKTeck社の販路を活用し海外売上の拡大を目指す</li> </ul>



## 基本方針

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しつつ、安全性や内部留保とのバランスにも留意した利益還元を実施

		2023/3	2024/3
配当金	(年間)	20.00円	40.00円
	(期末)	20.00円	40.00円
	(第2四半期末)	0円	0円
配当性向(連結)		6.8%	-

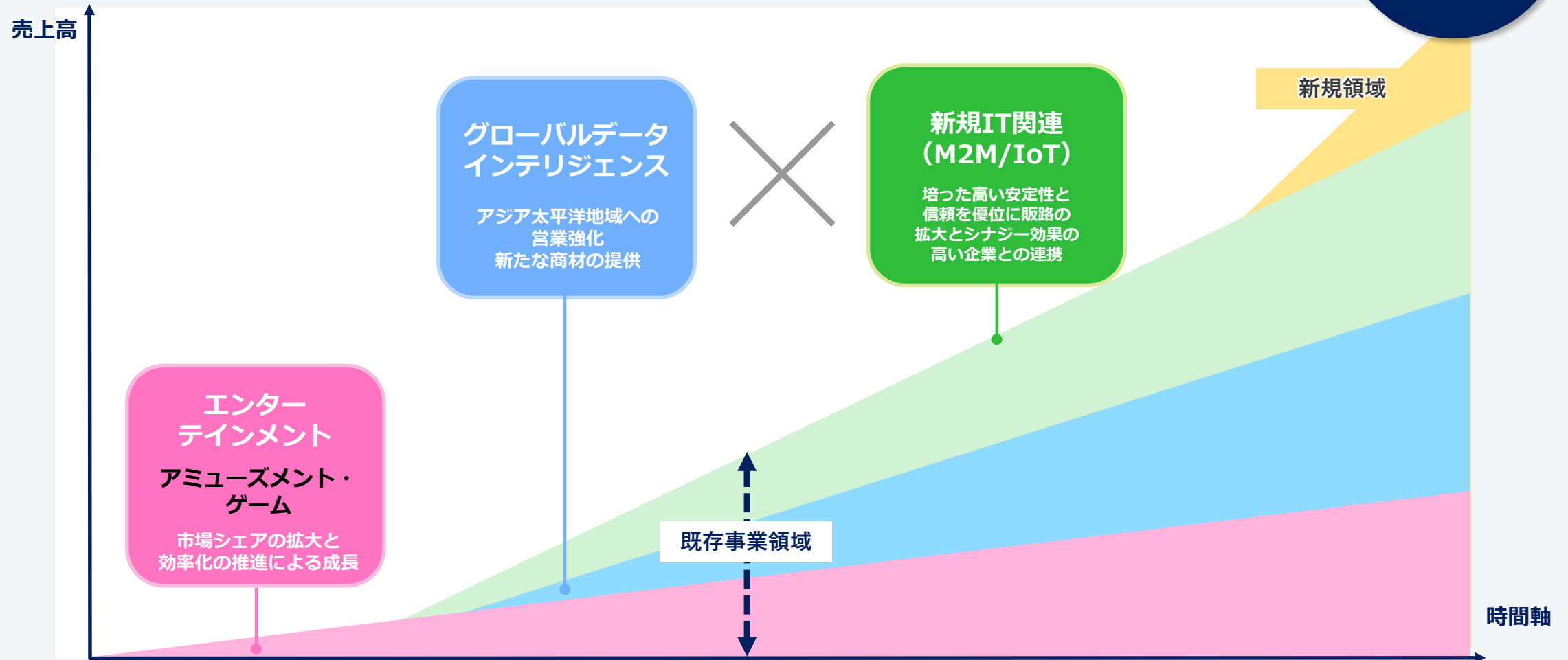
※2025年3月期の配当に関しては現時点では未定です



## サン電子の成長戦略

サン電子  
単体売上高  
**200**億円

## 既存事業の底上げと新たな成長領域の探索を実行



### 見直しの背景



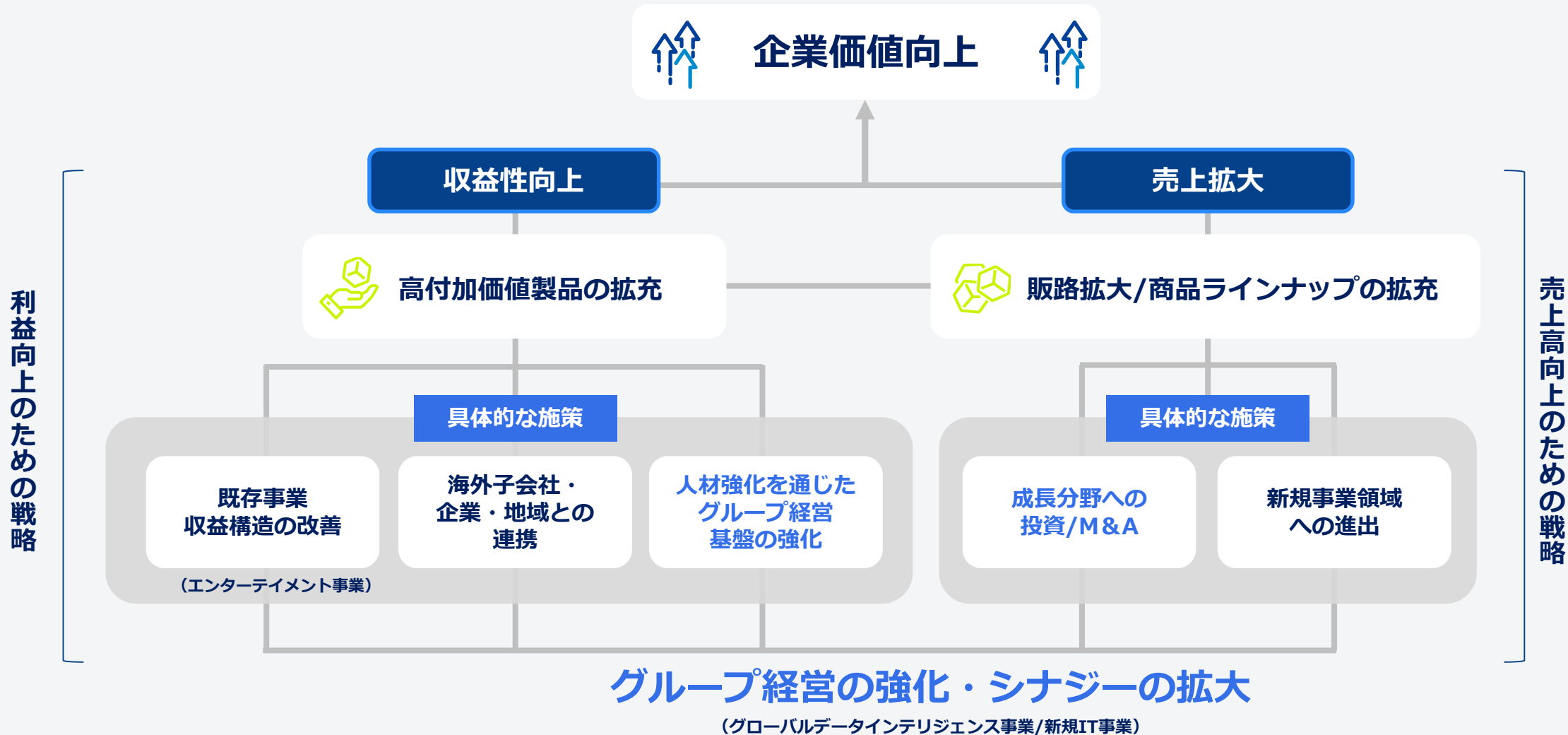
新製品の販売計画だけでなく、  
人的投資・組織改編などの計画、M&A施策についても  
具体性が出てきており、成長への準備が整いつつあるため、  
中期経営計画の見直しを実施

### 今後の方向性



2024年3月期を目途に修正計画と施策を開示予定

# 成長戦略の考え方

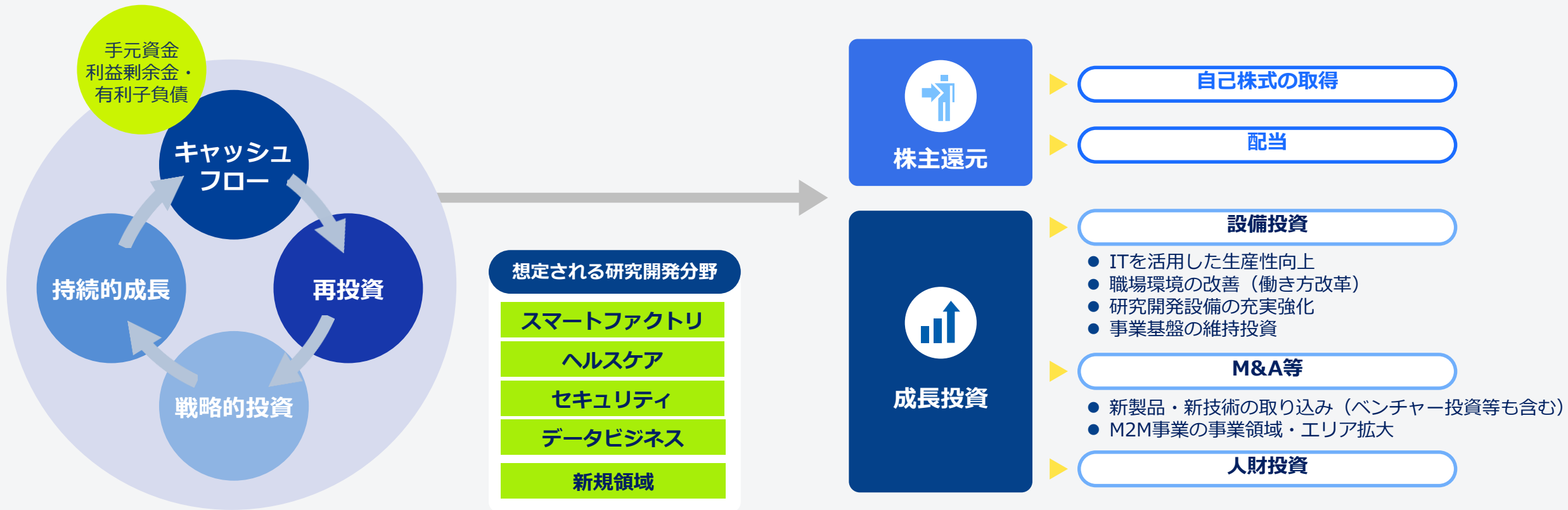


## 成長戦略と財務・資本戦略を両輪で推進して、企業価値向上に取り組む





## 既存事業の見直し、成長事業への投資、新規領域の探索を軸に 企業価値を最大化するためのキャッシュ・アロケーションを策定中



## 既存事業にフォーカスしたM&Aから 新たな成長の可能性を幅広く探すM&A方針へシフト

	2020/4~2021/3	2021/4~2022/3	2022/4~2023/3
方針	既存事業の拡大を目的としたM&Aを検討	既存事業のコスト削減、効率化を目的としたM&Aを検討	新規ポートフォリオとなる可能性を秘めたM&Aを検討
検討した業種	関連部品製造、DXサービス、DXソリューションなど	エンターテインメント事業における制作会社、新規ITに関連するベンダーなど	ドローンや各種モビリティに関する事業、情報セキュリティに関する事業など
地域	国内	国内、欧州、アジア	エリアを絞らず可能性を模索
検討件数	5社	11社	17社

高度な技術を  
業績に結びつけられる  
技術人財の育成を強化



直面する経営課題に対して議論を開始  
人材育成に関しては  
経営の最重要テーマとして設定

人材戦略の方向性

✓ 人的資源の育成

- 研修・教育体制の拡充・見直し
- 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

✓ 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

✓ 人材の獲得

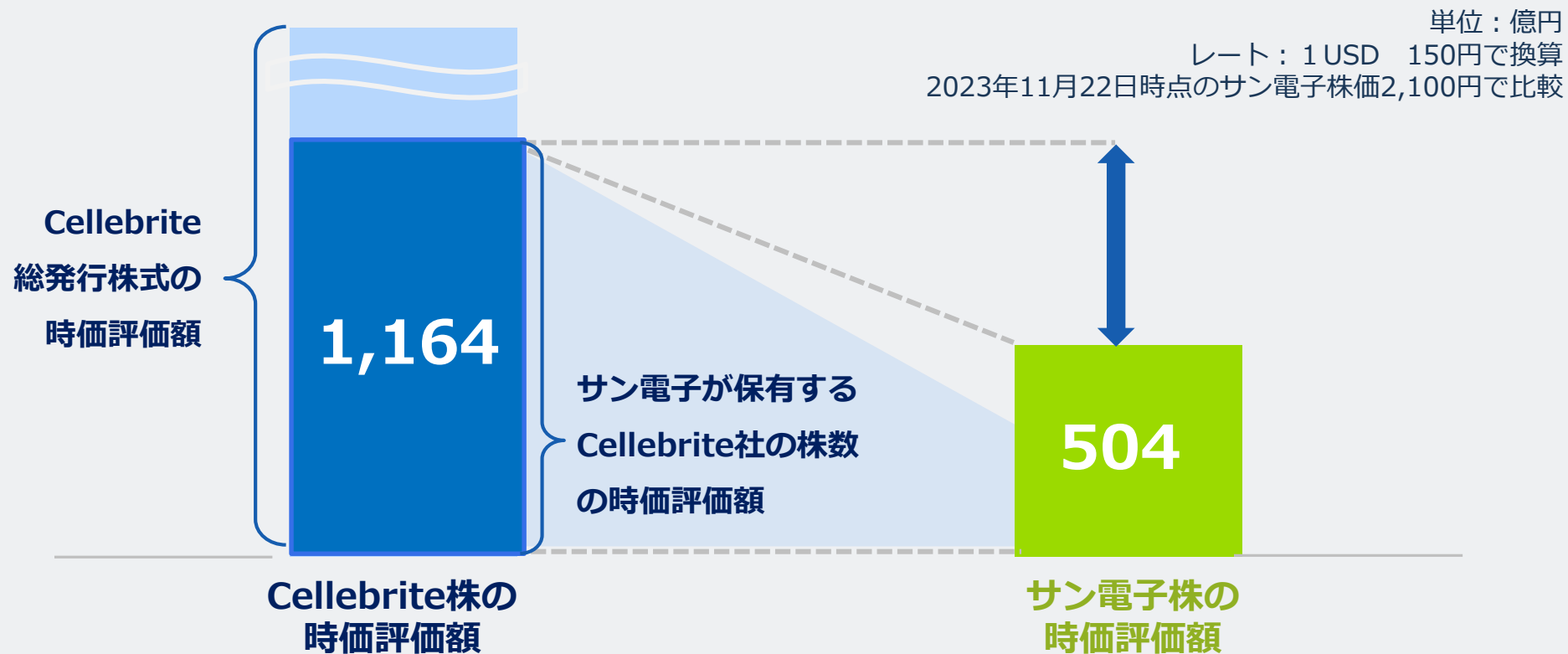
- 海外インターシップの活用
- 教育機関との連携の強化
- 国内外からのグローバル採用

✓ 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

## 参考資料：サン電子グループの時価評価額

ナスダック市場に上場しているサン電子の持ち分法適用会社（95,597,718株を所有）である  
Cellebrite社のサン電子保有株数の時価総額は約1,164億円、  
サン電子の時価総額評価は約504億円の評価にとどまっております。株価の割安感が拡大



## ディスクレームー



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、本資料は決算データ・会社データについては2023年11月14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窓口

E-mail : [ir@sun-denshi.co.jp](mailto:ir@sun-denshi.co.jp)

