2026年11月27日

サン電子株式会社

証券コード：6736

2027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
通期業績予想の概要	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
営業損益増減分析	10
貸借対照表	11
キャッシュ・フロー計算書	12
2027年３月期連結業績予想	13
トピック　TOPIX構成銘柄への新規採用	14
Appendix　四半期別の連結損益	15
Appendix　四半期別のセグメント業績	16
Appendix　会社概要	17
Appendix　沿革	18
Appendix　事業概要	19

決算総括

2027年３月期 第２四半期（中間期）決算の総括

売上高	営業利益
5,112百万円 (前年同期比 8.8%)	6 百万円 (前年同期比　ー%)

経常利益	中間純損失
477百万円 (前年同期比△78.2%)	△8,933百万円 (前年同期比　ー%)

- 売上高はグローバルデータインテリジェンス事業、エンターテイメント関連事業及びIT関連事業のそれぞれにおいて堅調に推移したこと等により**増加**
- 営業利益は前中間期の赤字から**黒字転換**
- 経常利益はCellebrite社の持分法による投資利益が減少し**減少**
- 中間純利益はCellebrite社の持分変動利益を計上したものの、2025年３月期に関する名古屋国税局の税務調査に基づく更正決定通知を受領したことに伴い、過少申告加算税等を含む法人税・住民税及び事業税等を計上したことにより**純損失**

通期業績予想の修正

2027年３月期 通期業績予想（2026年11月13日に修正）

売上高	営業利益
12,400百万円 (前回予想比 △6,822百万円 /△35.5%)	350百万円 (前回予想比 △1,781百万円 /△83.6%)

経常利益	当期純損失
2,000百万円 (前回予想比 △6,300百万円 /△75.9%)	△7,600百万円 (前回予想比 △15,200百万円/ ー%)

- 売上高はグローバルデータインテリジェンス事業、エンターテイメント関連事業及びIT関連事業及びM&Aを**下方修正**
- 営業利益は売上高見通しの下方修正により**減少**
- 経常利益はCellebrite社の持分法による投資利益を見直し**減少**
- 当中間期に2025年３月期に関する名古屋国税局の税務調査に基づく更正決定通知を受領したことに伴い、過少申告加算税等を含む法人税・住民税及び事業税等を計上したことにより**当期純損失**

決算概要

2027年３月期 第２四半期（中間期）決算（前年同期比）

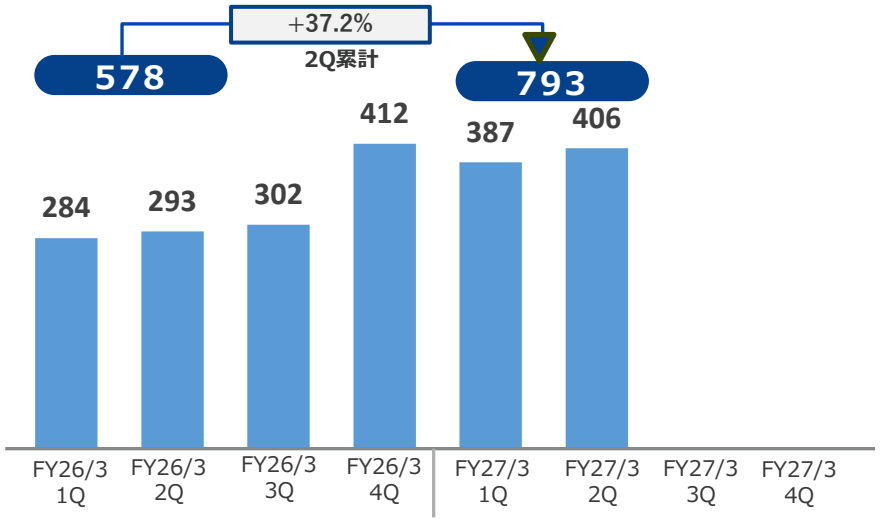
（単位：百万円）	2026年3月期 中間期 （2025年４～9月）	2027年3月期 中間期 （2026年４～9月）	増減	増減率
売上高	4,701	5,112	411	8.8%
営業利益又は営業損失（△）	△144	6	150	―
経常利益	2,186	477	△1,709	△78.2%
親会社株主に帰属する中間純利益又は中間純損失（△）	4,442	△8,933	△13,375	―

- 売上高はグローバルデータインテリジェンス事業、エンターテイメント関連事業及びIT関連事業のそれぞれにおいて堅調に推移したこと等により、前年同期比411百万円の**増加**
- 営業損益は前中間期の△144百万円から６百万円となり、**黒字転換**
- 経常利益はCellebrite社の持分法による投資利益が減少し、前年同期比1,709百万円の**減少**
- 中間純利益はCellebrite社の持分変動利益を2,534百万円計上したものの、2025年３月期に関する名古屋国税局の税務調査に基づく更正決定通知（※）を受領したことに伴い、過少申告加算税等を含む法人税・住民税及び事業税等11,996百万円を計上したことにより、前年同期比△13,375百万円の**減少**

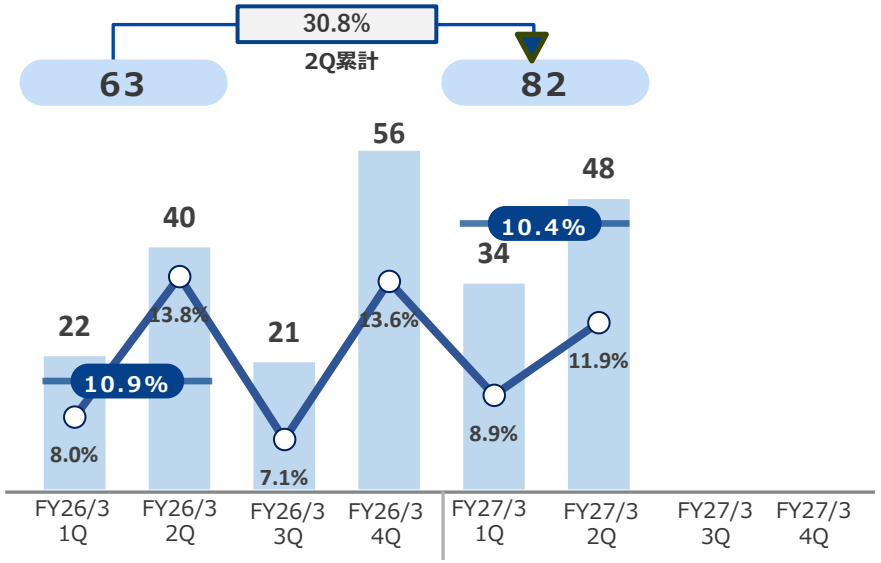
※本更生決定通知は当社が無償給付を受けたCellebrite社株式に係る取扱いであり、課税処分等につきましては、税務当局の決定を不服として、法令に基づき名古屋国税不服審判所に対し審査請求を行っております。

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

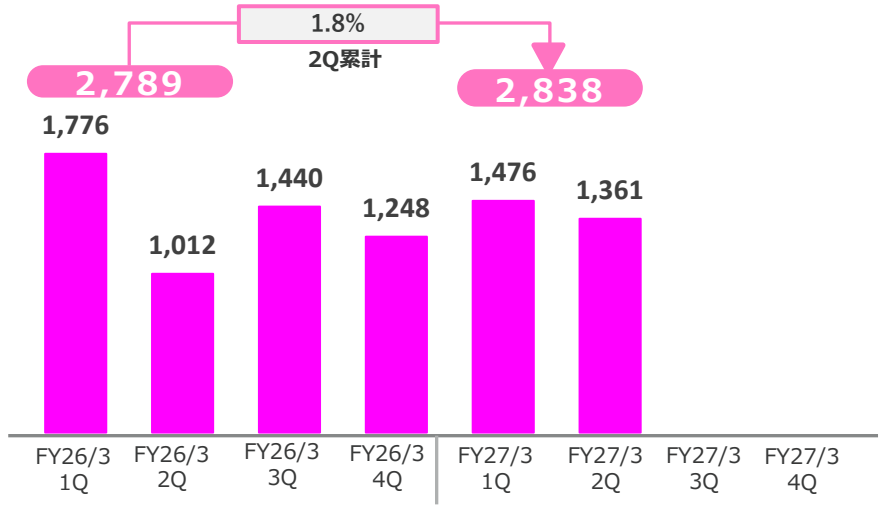
■ 中間（2Q累計）前年同期比で増収増益
- ✓ 売上高はCellebrite製品を中心とした販売及びサブスクリプション契約件数の増加により増収
- ✓ 営業利益も売上の増加に伴い増益

■ 2Q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収
- ✓ 営業利益も売上の増加に伴い増益

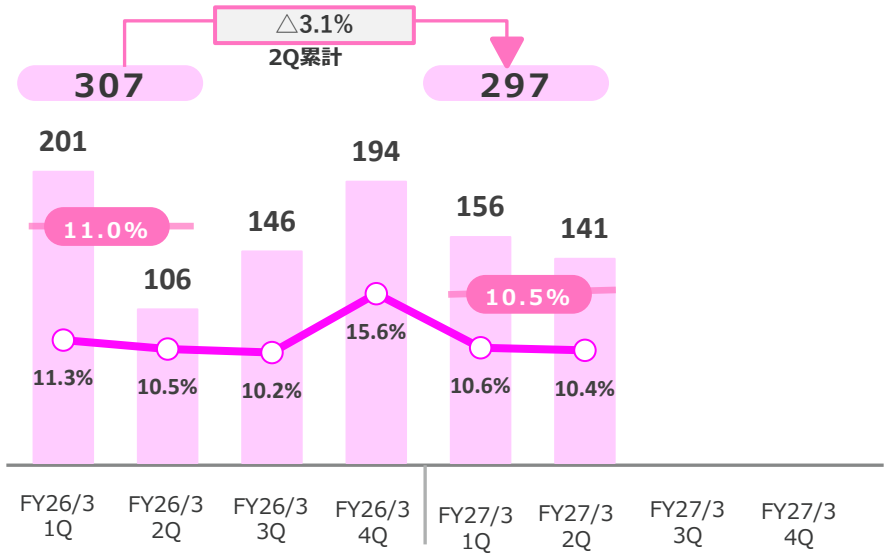
©SUNCORPORATION All rights reserved.

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）前年同期比で増収減益

- 遊技機事業
  - ✓ 売上高は遊技機部品等の出荷数量が増加したこと等により増収
  - ✓ 営業利益も売上の増加に伴い増益
- ゲームコンテンツ事業
  - ✓ 売上高は２タイトルの新作を発売したものの減収
  - ✓ 営業利益は売上高の減少及び開発費の増加により減益

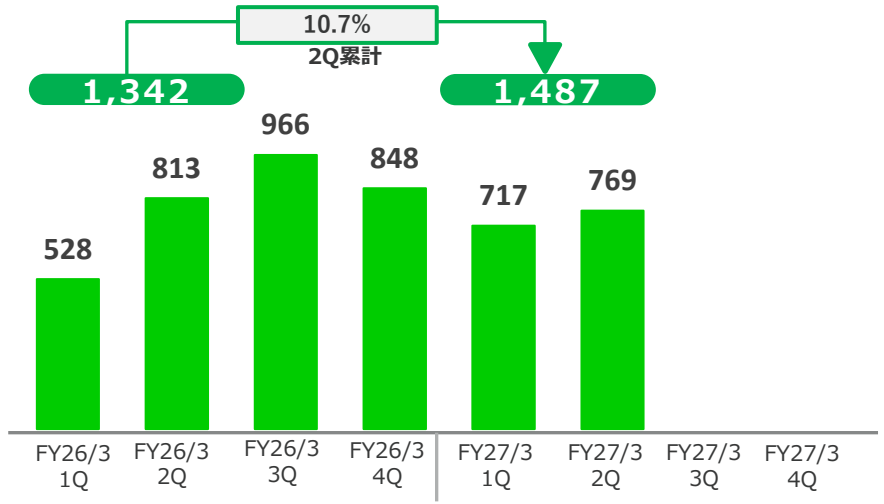
■ 2Q前年同期比で増収増益

- 遊技機事業
  - ✓ 売上高は遊技機部品等の出荷数量が増加したこと等により増収
  - ✓ 営業利益も売上の増加に伴い増益
- ゲームコンテンツ事業
  - ✓ 売上高は２タイトルの新作を発売し増収
  - ✓ 営業利益は売上高が増加したものの開発費の増加により減益

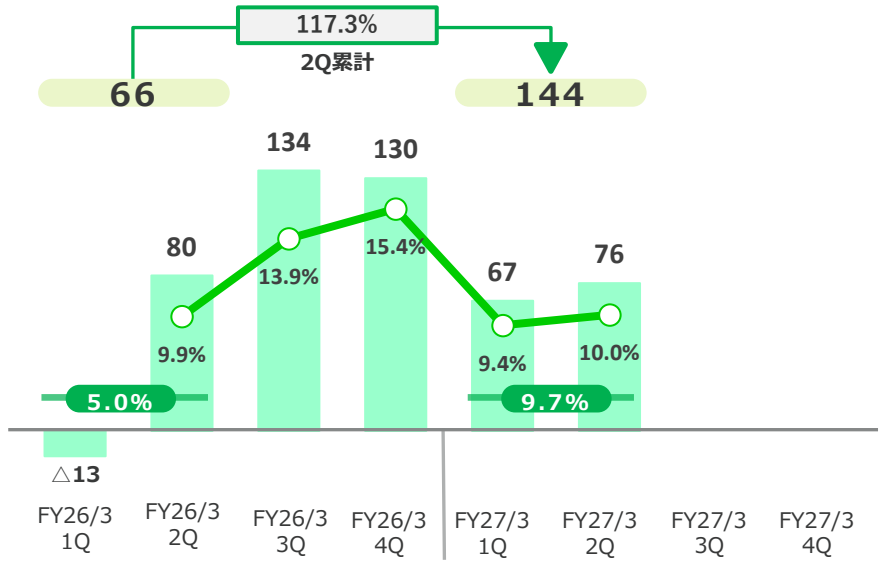
©SUNCORPORATION All rights reserved.

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）前年同期比で増収増益
- ✓ 前年同期において各通信キャリアの3G回線停波に伴うLTE（4G）への移行需要が一巡したことによる需要減が見られたが、当該影響は解消
- ✓ 各種コストの上昇に伴う販売価格の改定
- ✓ EKTechグループがマレーシアで堅調に売上を伸長
- ✓ 売上高は上記の要因によって増収
- ✓ 営業利益も売上の増加に伴い増益

■ 2Q前年同期比で減収減益
- ✓ 前年同期において各通信キャリアの3G回線停波に伴うLTE（4G）への移行需要が一巡したことによる需要減が見られたが、当該影響は解消するも、新規需要の一部が伸び悩み
- ✓ 各種コストの上昇に伴う販売価格の改定
- ✓ 注力しているＩｏＴクラウドブランド「OptimaGrid」の新規立ち上げ・展開スピードが期初想定に対して遅延
- ✓ EKTechグループがマレーシアで堅調に売上を伸長
- ✓ 売上高は上記の要因によって減収
- ✓ 営業利益は売上高の減少等により減益

©SUNCORPORATION All rights reserved.

ウェルネス事業

- ウェルネス事業では、サンデジタルヘルス社を通じて、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を開始
- 立ち上げ初期につき販売数量が僅少にとどまったことや先行費用が発生したこと等により、当中間期は営業損失△17百万円



myWaves 睡眠ソリューションキット

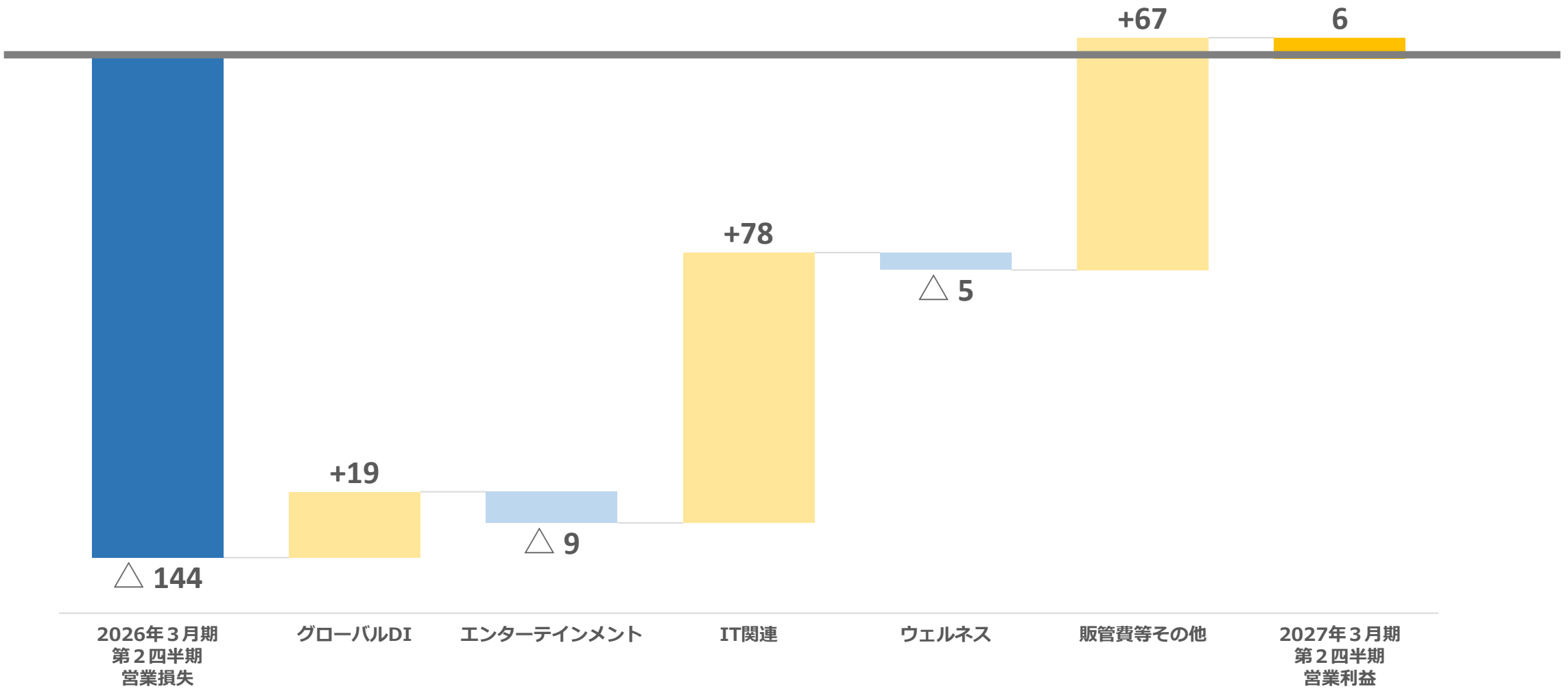
【サンデジタルヘルス概要】

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.

営業損益増減分析

単位：百万円



©SUNCORPORATION All rights reserved.

貸借対照表

単位：百万円	2026年３月末	2026年9月末	増減
流動資産	8,610	7,103	△ 1,506
固定資産	45,041	41,606	△ 3,434
有形固定資産	1,373	1,384	10
無形固定資産	627	628	0
投資その他の資産	43,040	39,594	△ 3,446
資産合計	53,652	48,710	△ 4,941
流動負債	5,276	9,394	4,118
固定負債	195	179	△ 15
純資産	48,181	39,136	△ 9,044
負債純資産合計	53,652	48,710	△ 4,941

©SUNCORPORATION All rights reserved.

キャッシュ・フロー計算書

単位：百万円

	2026年3月期 中間期	2027年3月期 中間期	増減
営業活動によるキャッシュ・フロー	872	△ 10,650	△ 11,522
投資活動によるキャッシュ・フロー	3,835	8,132	4,297
財務活動によるキャッシュ・フロー	△ 2,865	2,614	5,479
現金及び現金同等物の期末残高	3,829	2,171	△ 1,657

フリー・キャッシュ・フロー	4,708	△ 2,517	△ 7,225

©SUNCORPORATION All rights reserved.

2027年3月期連結業績予想 【2026年5月15日公表比】

（単位：百万円）	前回予想（2026年5月15日）	今回予想（2026年11月13日）	増減	増減率
売上高	19,222	12,400	△6,822	△35.5%
営業利益	2,131	350	△1,781	△83.6%
経常利益	8,300	2,000	△6,300	△75.9%
親会社株主に帰属する当期純利益又は当期純損失（△）	7,600	△7,600	△15,200	ー

修正の理由

（１）売上高および営業利益
・グローバルデータインテリジェンス事業：フォレンジック及びインテリジェンスソリューションの契約件数は堅調に増加しているものの、案件の導入期ズレや民間需要の契約件数の伸び悩み等により期初計画を下回る見込みです。
・エンターテインメント関連事業：遊技機部品等の出荷数量の伸び悩み等により期初計画を下回る見込みです。
・IT関連事業：前期の3G停波に伴う需要一巡影響は解消し、価格改定やEKTechグループ（マレーシア）の売上は堅調に推移しているものの、注力しているIoTクラウドブランド「OptimaGrid」の新規立ち上げ・展開スピードが期初想定に対して遅延しております。
・Ｍ＆Ａおよび業務提携：収益寄与を見込んでいた複数のＭ＆Ａ案件について、デューデリジェンス及び条件交渉に当初想定以上の時間を要しており、当期中の収益貢献が限定的となる見通しです。
（２）経常利益
・上記の営業利益の減少に加え、持分法適用関連会社であるCellebrite社について、同社の最新の業績動向を踏まえて持分法による投資利益の試算を見直した結果、前回予想を下回る見通しです。
（３）親会社株主に帰属する当期純損失
・経常利益の大幅な減少に加え、2025年３月期に関する名古屋国税局の税務調査に基づく更正決定通知（※）を受領したことに伴い、過少申告加算税等を含む法人税・住民税及び事業税等11,996百万円を当中間期において費用計上したことが大きく影響し、最終損益は前回予想から大幅に下回り損失となる見通しです（持分変動利益の計上等を含む影響を織り込んでおります）。

※本更生決定通知は当社が無償給付を受けたCellebrite社株式に係る取扱いであり、課税処分等につきましては、税務当局の決定を不服として、法令に基づき名古屋国税不服審判所に対し審査請求を行っております。

©SUNCORPORATION All rights reserved.

TOPIX構成銘柄への新規採用

- 当社は株式会社JPX総研が算出するTOPIX（東証株価指数）の構成銘柄として新規採用
- 2026年10月30日より指数への組み入れが開始されました。



今回の採用を一つの契機として、株主・投資家の皆さまからのご期待と信頼にお応えできるよう、
引き続き持続的な企業価値の向上とIR活動に努めてまいります。

©SUNCORPORATION All rights reserved.

四半期別の連結損益

(単位：百万円)	2026年３月期					2027年３月期				
	1Q	2Q	3Q	4Q	通期	1Q	2Q	3Q	4Q	通期
売上高	**2,585**	**2,116**	**2,700**	**2,505**	**9,907**	**2,578**	**2,534**			
売上総利益	**629**	**583**	**760**	**789**	**2,763**	**761**	**661**			
売上総利益率	24.3%	27.6%	28.2%	31.5%	27.9%	29.5%	26.1%			
販売費及び一般管理費	**719**	**636**	**753**	**668**	**2,778**	**768**	**648**			
販売費及び一般管理費率	27.8%	30.1%	27.9%	26.7%	28.0%	29.8%	25.6%			
営業利益	**△ 90**	**△ 53**	**7**	**121**	**△ 15**	**△ 6**	**13**			
営業利益率	―	―	0.3%	4.8%	―	―	0.5%			
経常利益	**1,800**	**385**	**1,312**	**1,633**	**5,133**	**384**	**92**			
経常利益率	69.6%	18.2%	48.6%	65.2%	51.8%	14.9%	3.7%			
純利益	**1,775**	**2,666**	**2,454**	**2,767**	**9,663**	**1,500**	**△ 10,433**			
純利益率	68.7%	126.0%	90.9%	110.5%	97.5%	58.2%	―			

©SUNCORPORATION All rights reserved.

四半期別のセグメント業績

(単位：百万円)		2026年３月期					2027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**	**284**	**293**	**302**	**412**	**1,293**	**387**	**406**			
	セグメント利益	**22**	**40**	**21**	**56**	**140**	**34**	**48**			
	セグメント利益率	8.0%	13.8%	7.1%	13.6%	10.9%	8.9%	11.9%			
エンターテインメント関連事業	**売上高**	**1,776**	**1,012**	**1,440**	**1,248**	**5,477**	**1,476**	**1,361**			
	セグメント利益	**201**	**106**	**146**	**194**	**648**	**156**	**141**			
	セグメント利益率	11.3%	10.5%	10.2%	15.6%	11.8%	10.6%	10.4%			
IT関連事業	**売上高**	**528**	**813**	**966**	**848**	**3,158**	**717**	**769**			
	セグメント利益	**△ 13**	**80**	**134**	**130**	**332**	**67**	**76**			
	セグメント利益率	―	9.9%	13.9%	15.4%	10.5%	9.4%	10.0%			
ウェルネス事業	**売上高**	―	―	―	―	―	―	**0**			
	セグメント利益	**△ 1**	**△ 9**	**△ 10**	**△ 8**	**△ 30**	**△ 7**	**△ 9**			
	セグメント利益率	―	―	―	―	―	―	―			
調整額	売上高	△ 5	△ 3	△ 8	△ 4	△ 22	△ 2	△ 4			
	セグメント利益	△ 299	△ 270	△ 283	△ 252	△ 1,105	△ 257	△ 243			
合計	**売上高**	**2,585**	**2,116**	**2,700**	**2,505**	**9,907**	**2,578**	**2,534**			
	セグメント利益	**△ 90**	**△ 53**	**7**	**121**	**△ 15**	**△ 6**	**13**			
	セグメント利益率	―	―	0.3%	4.8%	―	―	0.5%			

©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11名（うち社外取締役7名、女性取締役2名） 監査等委員会設置会社
従業員数	連結：307名　（2026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.

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

売上高イメージ

グローバル展開を加速

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

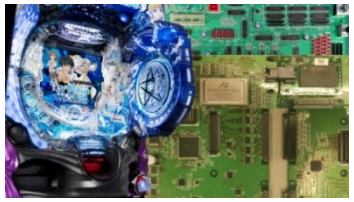
©SUNCORPORATION All rights reserved.

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



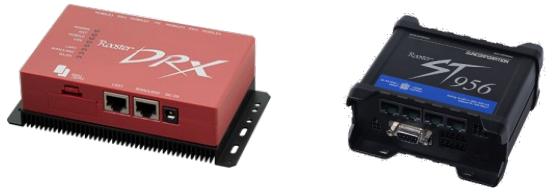


©KK/AMW/P-I　©KK/AMW/P-Ⅰ Ⅱ
©KK/AMW/P-Ⅰ M　©KK/K/P-ⅠⅢ
©JFJ CO., LTD. ALL RIGHTS　RESERVED.



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

Rooster





©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2026年11月13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

