



2025年3月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2024年8月9日

上場会社名 サン電子株式会社 上場取引所 東
 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 : 無
 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1四半期の連結業績(2024年4月1日~2024年6月30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1四半期	2,356	△0.6	△130	—	△75	—	207	—
2024年3月期第1四半期	2,370	△75.2	25	—	△2,792	—	△2,614	—

(注) 包括利益 2025年3月期第1四半期 1,644百万円(—%) 2024年3月期第1四半期 △1,084百万円(—%)

	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
	円 銭	円 銭
2025年3月期第1四半期	9.33	9.32
2024年3月期第1四半期	△117.08	—

(注) 2024年3月期第1四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
	百万円	百万円	%
2025年3月期第1四半期	48,911	38,006	77.6
2024年3月期	46,838	37,259	79.3

(参考) 自己資本 2025年3月期第1四半期 37,939百万円 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
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
2024年3月期	—	0.00	—	40.00	40.00
2025年3月期	—	—	—	—	—
2025年3月期(予想)	—	—	—	—	—

(注) 2025年3月期の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、昨今の地政学的リスクや金融不安による影響が不透明なこと、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る価格調整条項、特定の権利制限株式及びデリバティブワラント負債について、公正価値の変動による当社業績への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につきましては、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1Q	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1Q	1,752,457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1Q	22,243,289株	2024年3月期1Q	22,332,587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	6
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記	7
(1) 四半期連結貸借対照表	7
(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	9
四半期連結損益計算書	9
第1四半期連結累計期間	9
四半期連結包括利益計算書	10
第1四半期連結累計期間	10
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	11
(継続企業の前提に関する注記)	11
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	11
(会計方針の変更)	11
(追加情報)	11
(セグメント情報等の注記)	12
(四半期連結キャッシュ・フロー計算書に関する注記)	13

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、米国の警察組織への導入が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態にあります。

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。

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、業界及び顧客を特化することで、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が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換え、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まいります。

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数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致しました。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。

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、「いっき団結」 Switch版を2024年4月18日にリリースしたほか、完全新作となるSteam (PC) 向け「Ark of Charon」が7月にアーリーアクセス (フルリリースに向けて開発段階からゲームをプレイできるようにすること) を開始し、ゲーム評価サイトで高得点を獲得する等、好評となっております。

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。

<損益計算書(連結)について>

全体の売上高は、23億56百万円(前年同期比0.6%減)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も、エンターテインメント関連事業での遊技機関連の受託開発が減少した影響等があり、6億58百万円(前年同期比6.1%減)となり、売上総利益率は27.9%(同1.7pt減)となりました。

連結売上高

セグメント	2024年3月期 第1四半期累計 (百万円)	2025年3月期 第1四半期累計 (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	222	271	21.8
エンターテインメント関連	1,465	1,425	△2.7
新規IT関連	687	664	△3.3
調整額	△4	△4	—
合計	2,370	2,356	△0.6

売上総利益

セグメント	2024年3月期 第1四半期累計 (百万円)	2025年3月期 第1四半期累計 (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	49	69	41.5
エンターテインメント関連	424	354	△16.5
新規IT関連	222	229	3.3
調整額	4	4	—
合計	700	658	△6.1

売上総利益率

セグメント	2024年3月期 第1四半期累計 (%)	2025年3月期 第1四半期累計 (%)
グローバルデータインテリジェンス	22.1	25.7
エンターテインメント関連	29.0	24.9
新規IT関連	32.4	34.6
合計	29.6	27.9

<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、7億89百万円(前年同期比16.9%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1四半期累計 (百万円)	2025年3月期 第1四半期累計 (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	25	39	55.2
エンターテインメント関連	242	254	4.8
新規IT関連	172	208	20.9
調整額	235	287	—
合計	675	789	16.9

研究開発費

セグメント	2024年3月期 第1四半期累計 (百万円)	2025年3月期 第1四半期累計 (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	163	158	△2.7
新規IT関連	46	55	19.8
調整額	36	28	—
合計	246	242	△1.4

<営業損失について>

連結の営業損失は1億30百万円(前年同期は営業利益25百万円)となりました。これは主に、売上総利益の減少および販売費および一般管理費の増加によるものです。

営業利益

セグメント	2024年3月期 第1四半期累計 (百万円)	2025年3月期 第1四半期累計 (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	24	30	27.3
エンターテインメント関連	186	104	△43.9
新規IT関連	50	21	△57.0
調整額	△235	△287	—
合計	25	△130	—

<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>

連結の経常損失は75百万円(前年同期は経常損失27億92百万円)となりました。また親会社株主に帰属する四半期純利益は2億7百万円(前年同期は親会社株主に帰属する四半期純損失26億14百万円)となりました。

<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1四半期累計 (百万円)	2025年3月期 第1四半期累計 (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	222	271	48	21.8
セグメント利益	24	30	6	27.3

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、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1四半期累計 (百万円)	2025年3月期 第1四半期累計 (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	1,465	1,425	△39	△2.7
セグメント利益	186	104	△81	△43.9

遊技機関連事業につきましては、受託開発が減少したこと等により減収減益となりました。

[新規IT関連事業]

	2024年3月期 第1四半期累計 (百万円)	2025年3月期 第1四半期累計 (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	687	664	△22	△3.3
セグメント利益	50	21	△28	△57.0

M2M事業につきましては、部品調達難は解消傾向にあるものの原材料高騰の影響は残り、セグメント全体では減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489億11百万円となり、前連結会計年度末に比べ20億72百万円の増加となりました。

流動資産は234億35百万円となり、前連結会計年度末に比べ13百万円の減少となりました。

固定資産は254億75百万円となり、前連結会計年度末に比べ20億86百万円の増加となりました。主な増加要因は、投資有価証券21億46百万円の増加であります。

(負債)

負債は109億4百万円となり、前連結会計年度末に比べ13億25百万円の増加となりました。

流動負債は58億50百万円となり、前連結会計年度末に比べ9億45百万円の増加となりました。主な増加要因は、短期借入金9億98百万円の増加であります。

固定負債は50億53百万円となり、前連結会計年度末に比べ3億79百万円の増加となりました。主な増加要因は、繰延税金負債3億92百万円の増加であります。

(純資産)

純資産は380億6百万円となり、前連結会計年度末に比べ7億47百万円の増加となりました。主な増加要因は、その他有価証券評価差額金14億24百万円の増加であります。一方、主な減少要因は、利益剰余金6億82百万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1四半期連結会計期間 (2024年6月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	1,732,014	1,542,783
金銭の信託	14,200,000	14,200,000
受取手形及び売掛金	1,812,896	1,685,402
製品	744,912	781,249
仕掛品	447,404	515,583
原材料	3,711,585	3,799,915
未収入金	86,655	69,735
その他	714,601	841,271
貸倒引当金	△499	△198
流動資産合計	23,449,570	23,435,742
固定資産		
有形固定資産		
土地	949,043	949,043
その他(純額)	630,967	619,781
有形固定資産合計	1,580,010	1,568,825
無形固定資産		
のれん	457,630	442,115
その他	229,538	222,151
無形固定資産合計	687,169	664,266
投資その他の資産		
投資有価証券	20,663,685	22,810,087
関係会社株式	1,000	1,000
その他	457,012	431,213
投資その他の資産合計	21,121,697	23,242,300
固定資産合計	23,388,877	25,475,392
資産合計	46,838,448	48,911,135

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2024年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2024年6月30日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	1,989,206	1,781,344
短期借入金	1,095,392	2,094,294
1年内返済予定の長期借入金	37,445	36,504
未払費用	246,421	280,469
未払法人税等	361,112	11,442
契約負債	891,842	1,284,883
賞与引当金	149,664	122,885
その他	133,926	238,830
流動負債合計	4,905,012	5,850,654
固定負債		
長期借入金	257,366	247,723
繰延税金負債	4,372,346	4,765,038
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	10,909
その他	23,670	20,266
固定負債合計	4,674,045	5,053,858
負債合計	9,579,057	10,904,513
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	3,309,838
利益剰余金	26,543,187	25,861,156
自己株式	△3,643,498	△3,608,933
株主資本合計	28,314,026	27,659,667
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	10,693,878
土地再評価差額金	△434,203	△434,203
為替換算調整勘定	8,197	20,485
その他の包括利益累計額合計	8,843,288	10,280,160
株式引受権	24,012	3,448
新株予約権	78,064	63,345
純資産合計	37,259,391	38,006,622
負債純資産合計	46,838,448	48,911,135

(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1四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第1四半期連結累計期間 (自2023年4月1日 至2023年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自2024年4月1日 至2024年6月30日)
売上高	2,370,501	2,356,786
売上原価	1,669,548	1,698,409
売上総利益	700,952	658,376
販売費及び一般管理費	675,189	789,112
営業利益又は営業損失(△)	25,763	△130,736
営業外収益		
受取利息及び配当金	8,587	74,980
その他	3,573	1,937
営業外収益合計	12,161	76,918
営業外費用		
支払利息	961	3,620
為替差損	13,830	13,848
持分法による投資損失	2,787,858	—
自己株式取得費用	22,704	—
その他	4,719	3,848
営業外費用合計	2,830,073	21,318
経常損失(△)	△2,792,148	△75,135
特別利益		
新株予約権戻入益	476	11,688
特別利益合計	476	11,688
税金等調整前四半期純損失(△)	△2,791,671	△63,446
法人税、住民税及び事業税	178,780	10,353
法人税等調整額	△355,742	△281,308
法人税等合計	△176,962	△270,954
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△2,614,709	207,507
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(△)	△2,614,709	207,507

四半期連結包括利益計算書

第1四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2024年4月1日 至 2024年6月30日)
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△2,614,709	207,507
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	1,597,215	1,424,584
為替換算調整勘定	1,113	12,287
持分法適用会社に対する持分相当額	△68,129	—
その他の包括利益合計	1,530,199	1,436,872
四半期包括利益	△1,084,510	1,644,379
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△1,084,510	1,644,379

(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

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。)等を当第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年改正適用指針を当第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す。

よって、Cellebrite社の株価の値動き等による当該負債の公正価値の変動に伴う持分法による投資損益を営業外損益として計上することとしております。

(1) 合併契約に基づく価格調整条項

クローリング後の本取引の対価調整として、クローリング日から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リ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。

(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。クローリング日から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。

(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、クローリング日から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。

(セグメント情報等の注記)

【セグメント情報】

I 前第1四半期連結累計期間(自 2023年4月1日 至 2023年6月30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	6,259	1,460,907	673,948	2,141,115	—	2,141,115
一定期間にわたり移転される財	216,296	—	13,089	229,385	—	229,385
顧客との契約から生じる収益	222,556	1,460,907	687,037	2,370,501	—	2,370,501
外部顧客への売上高	222,556	1,460,907	687,037	2,370,501	—	2,370,501
セグメント間の内部売上高又は振替高	—	4,342	—	4,342	△4,342	—
計	222,556	1,465,249	687,037	2,374,843	△4,342	2,370,501
セグメント利益	24,095	186,515	50,376	260,987	△235,223	25,763

(注) 1 セグメント利益の調整額△235,223千円は、主に報告セグメントに帰属しない一般管理費及びセグメント間取引消去であります。

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1四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3,010,428千円減少しております。

II 当第1四半期連結累計期間(自 2024年4月1日 至 2024年6月30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	15,673	1,421,386	485,671	1,922,731	—	1,922,731
一定期間にわたり移転される財	255,335	—	178,719	434,054	—	434,054
顧客との契約から生じる収益	271,008	1,421,386	664,390	2,356,786	—	2,356,786
外部顧客への売上高	271,008	1,421,386	664,390	2,356,786	—	2,356,786
セグメント間の内部売上高又は振替高	—	4,063	—	4,063	△4,063	—
計	271,008	1,425,450	664,390	2,360,849	△4,063	2,356,786
セグメント利益又は損失(△)	30,664	104,624	21,645	156,934	△287,670	△130,736

(注) 1 セグメント利益又は損失(△)の調整額△287,670千円は、主に報告セグメントに帰属しない一般管理費及びセグメント間取引消去であります。

2 セグメント利益又は損失(△)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。

(四半期連結キャッシュ・フロー計算書に関する注記)

当第1四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1四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額は、次のとおりであります。

	前第1四半期連結累計期間 (自 2023年4月1日 至 2023年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2024年4月1日 至 2024年6月30日)
減価償却費	53,603千円	54,450千円
のれんの償却費	12,796千円	15,515千円
顧客関連資産の償却費	2,203千円	2,671千円