

2026年2月13日

 **ザノ電子株式会社**

証券コード：6736

**2026年3月期第3四半期
決算補足説明資料**



決算概要	・・・・・・・・・・・・・・・・	3
グローバルデータインテリジェンス事業	・・・・・・・・・・・・・・・・	4
エンターテインメント関連事業	・・・・・・・・・・・・・・・・	5
IT関連事業	・・・・・・・・・・・・・・・・	6
ウェルネス事業	・・・・・・・・・・・・・・・・	7
営業損失増減分析	・・・・・・・・・・・・・・・・	8
貸借対照表	・・・・・・・・・・・・・・・・	9
2026年3月期連結業績予想	・・・・・・・・・・・・・・・・	10
Appendix 四半期別の連結損益	・・・・・・・・・・・・・・・・	11
Appendix 四半期別のセグメント業績	・・・・・・・・・・・・・・・・	12

決算概要

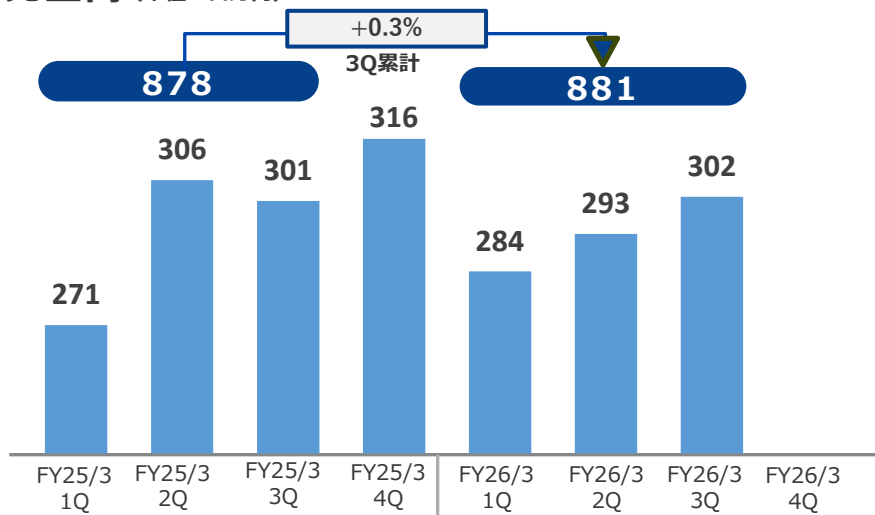
2026年3月期 第3四半期決算（前年同期比）

(単位：百万円)	2025年3月期 第3四半期 (2024年4～12月)	2026年3月期 第3四半期 (2025年4～12月)	増減	増減率
売上高	7,931	7,402	△529	△6.7%
営業損失（△）	△169	△136	33	—
経常利益	12	3,499	3,486	—
親会社株主に帰属する四半期純利益	17,070	6,896	△10,174	△59.6%

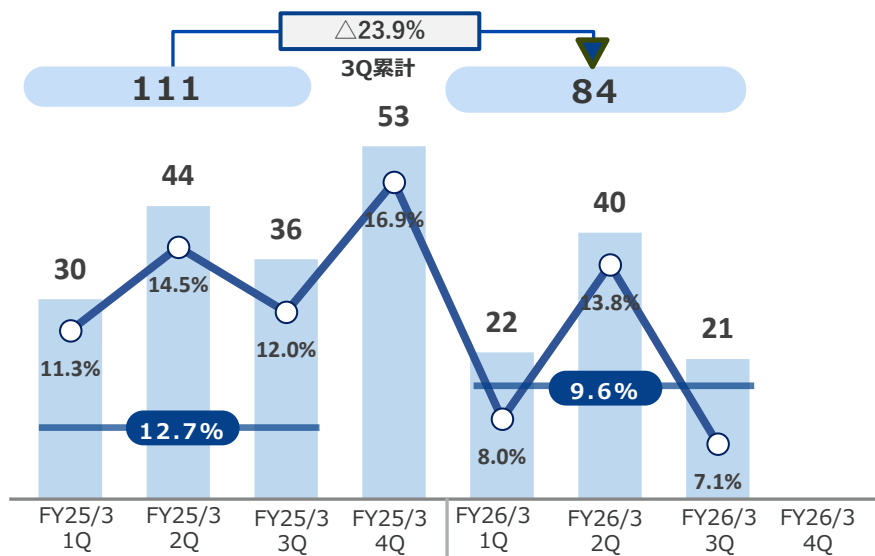
- 売上高はエンターテインメント関連事業における遊技機部品等の出荷数量の減少及びIT関連事業における3GからLTE（4G）へのマイグレーションによる需要が一段落したことなどにより、前年同期比529百万円の**減収**
- 営業損失は販管費が減少し、損失額が前年同期比33百万円の**縮小**
- 経常利益はCellebrite社の持分法による投資利益が寄与し、前年同期比3,486百万円の**増益**
- 四半期純利益はCellebrite社の持分変動利益が減少し、前年同期比10,174百万円の**減益**

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)

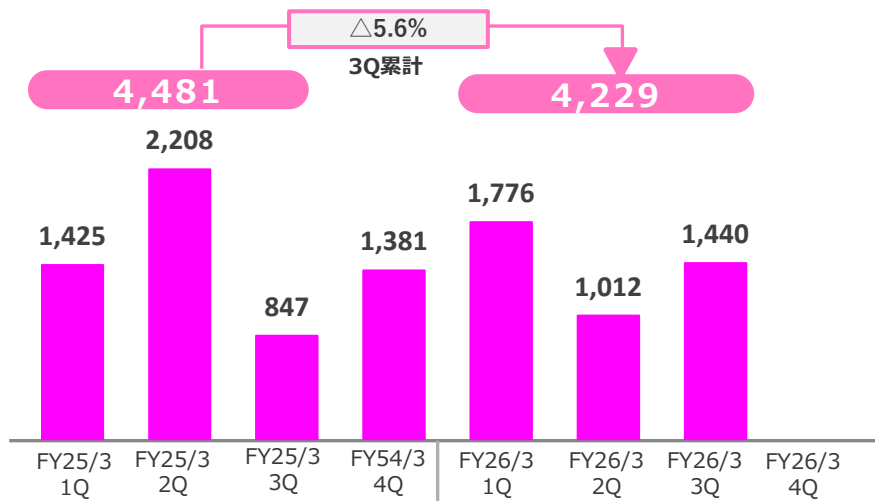


主な増減要因

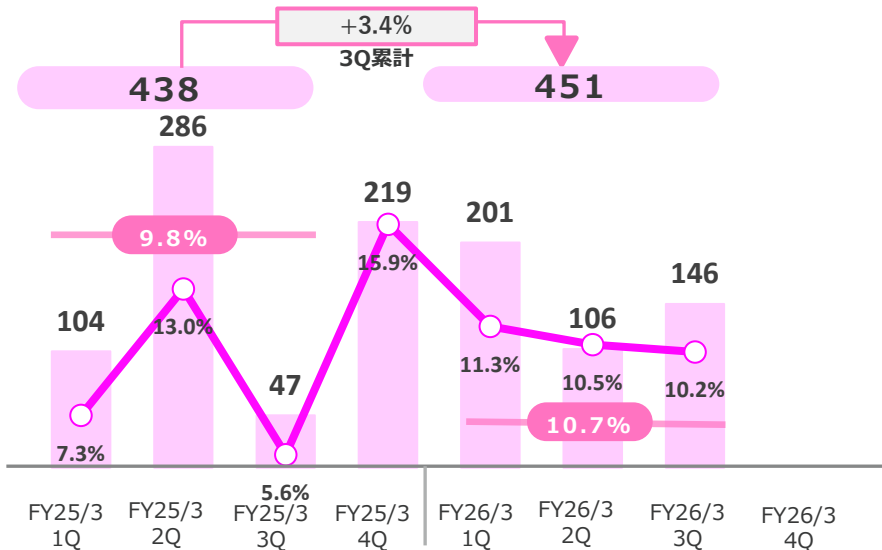
- 3Q累計前年同期比で増収減益
 - ✓ 売上高はCellebrite製品を中心とした販売及びサブスクリプション契約件数の増加により増収
 - ✓ 営業利益は一部の受注条件の悪化に伴い減益
- 3Q前年同期比で増収減益
 - ✓ 売上高はCellebrite製品を中心とした販売及びサブスクリプション契約件数の増加により増収
 - ✓ 営業利益は一部の受注条件の悪化に伴い減益

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

■ 3Q累計前年同期比で減収増益

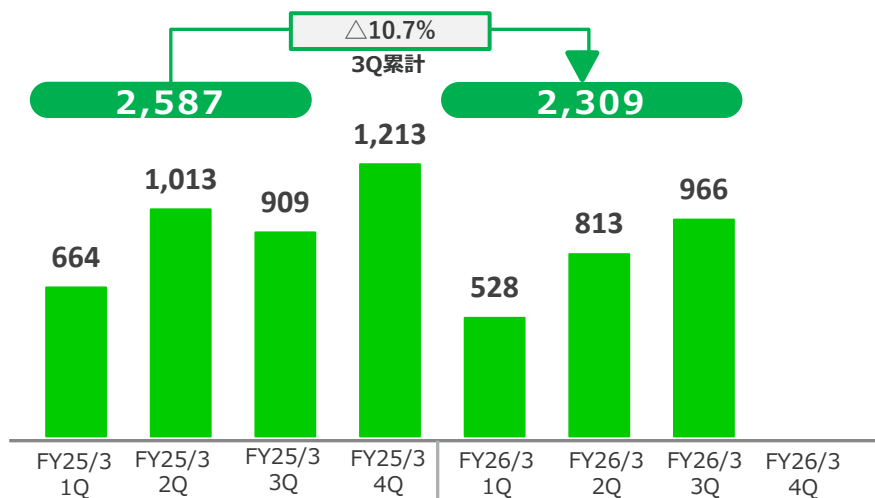
- 遊技機事業
 - ✓ 遊技機関連事業の売上高は遊技機部品等の出荷数量が減少したことにより減収
 - ✓ 営業利益は販売費及び一般管理費のコントロールにより増益
- ゲームコンテンツ事業
 - ✓ 売上高は新作の発表があったものの減収
 - ✓ 営業利益も売上の減少により減益

■ 3Q前年同期比で増収増益

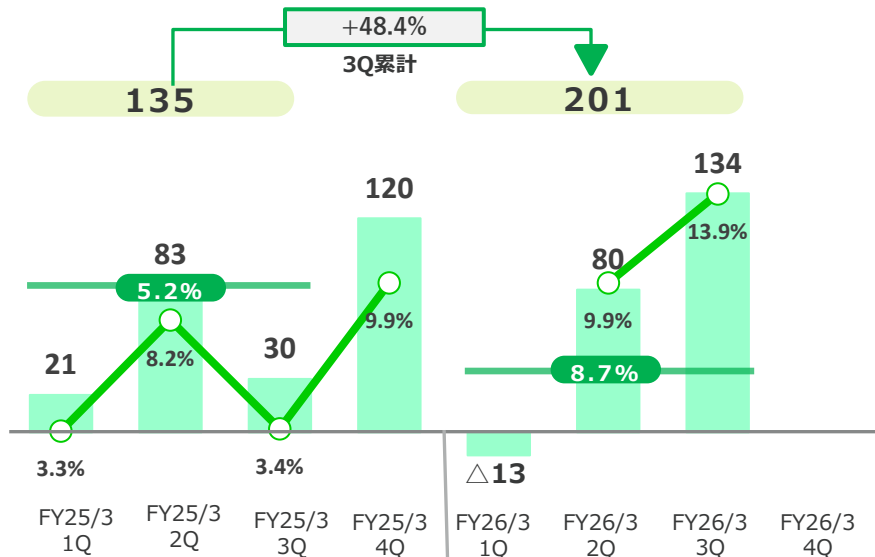
- 遊技機事業
 - ✓ 遊技機関連事業の売上高は遊技機部品等の出荷数量が増加したこと等により増収
 - ✓ 営業利益も遊技機部品等の出荷数量の増加および販売費及び一般管理費のコントロールにより増益
- ゲームコンテンツ事業
 - ✓ 売上高は新作の発表があったものの減収
 - ✓ 営業利益も売上の減収により減益

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

■ 3Q累計前年同期比で減収増益

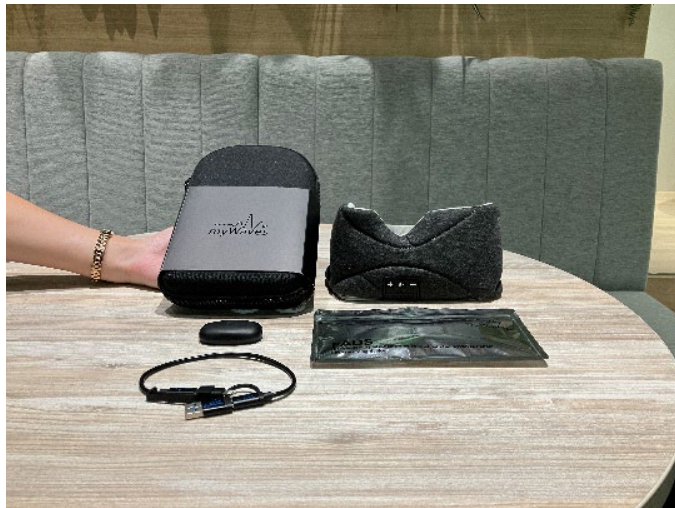
- ✓ 各通信キャリアが2026年3月までに3G回線を順次停波することから発生していた3GからLTE(4G)へのマイグレーションによる需要が一段落
- ✓ 5GやエッジAIをキーワードとする新商品の開発・展開の遅れ
- ✓ 売上高は上記の要因による産業用ネットワーク機器などの出荷数量の減少により減収
- ✓ 営業利益は販売費及び一般管理費のコントロールにより増益

■ 3Q前年同期比で増収増益

- ✓ 売上高は産業用ネットワーク機器などの出荷数量が増加したこと等により増収
- ✓ 営業利益も産業用ネットワーク機器などの出荷数量の増加及び販売費及び一般管理費のコントロールにより増益

ウェルネス事業

- 新設セグメントとなるウェルネス事業では、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
- サンデジタルヘルス社を通じて販売
- 商品の販売は2026年3月中を予定。現在、予約を受付中
- 販売に向けて各種の準備を進めている段階のため、営業損失△22百万円



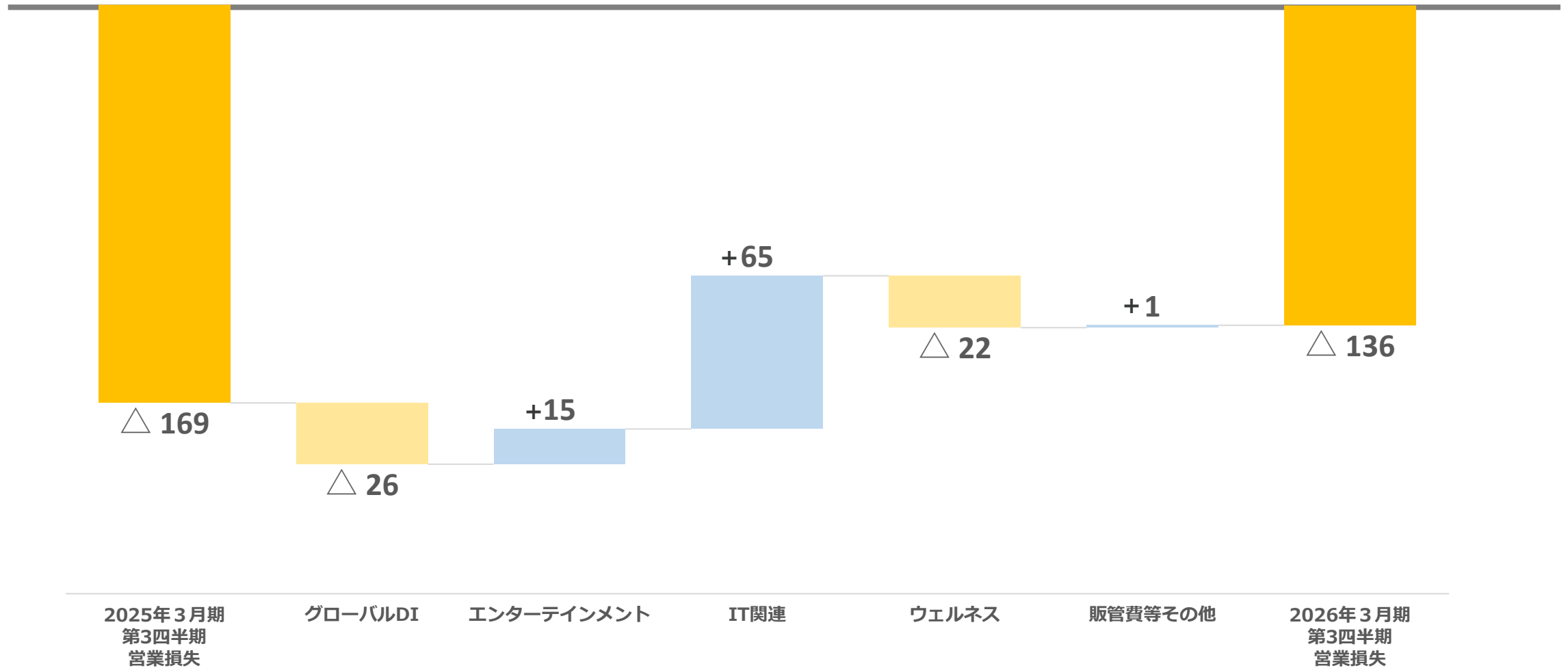
myWaves 睡眠ソリューションキット

【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/

営業損失増減分析

単位：百万円



貸借対照表

■ 自己資本比率は2025年3月期末に比べ2.3pt減少の87.2%

単位：百万円	2025年3月期末	2025年12月期末	増減
流動資産	16,733	9,448	△ 7,284
固定資産	36,394	42,049	5,654
有形固定資産	1,405	1,376	△ 28
無形固定資産	683	610	△ 72
投資その他の資産	34,305	40,061	5,755
資産合計	53,127	51,497	△ 1,629
流動負債	5,240	6,315	1,075
固定負債	278	240	△ 37
純資産	47,608	44,941	△ 2,666
負債純資産合計	53,127	51,497	△ 1,629

2026年3月期連結業績予想

■ 2025年5月15日に公表した連結業績予想を2026年2月13日に修正しました。

2026年3月期通期

(単位：百万円)	2025年3月期 前回予想 (2025年5月15日)	2026年3月期 今回予想 (2026年2月13日)	増減	増減率
売上高	16,247	10,300	△5,947	△36.6%
営業利益	1,385	△210	△1,595	—
経常利益	6,191	5,500	△691	△11.1%
親会社株主に帰属する当期純利益	4,296	8,800	4,504	104.8%

修正の理由

2026年3月期の事業環境は、グローバルデータインテリジェンス事業においては、フォレンジックソリューションやインテリジェンスソリューション等に加え、「多元統合型偽・誤情報検出技術の研究開発と実証事業」が総務省に採択された成果が見込まれます。エンターテインメント関連事業においては、主要顧客における遊技機部品等の出荷数量が当初想定を下回り、伸び悩む状況が見られます。IT関連事業においては、通信キャリア各社による3G停波に伴うLTE（4G）への移行需要が一巡いたしました。これに対し、次なる成長軸として注力している5GやエッジAI関連の新商品において、開発および市場投入に遅れが生じた結果、出荷数量が減少する見込みとなるとともに、産業用ネットワークに対するセキュリティ対策に係る開発に時間を要しております。また、M & Aおよび業務提携においては、2025年8月のサイバーコマンド（株）への出資等、戦略的な投資の成果は着実に現れ始めておりますが、現在交渉を進めている複数の案件につきましては、精査および合意形成に当初の想定以上の時間を要しており、当期中の収益寄与が限定的となる見通しです。一方、持分法適用関連会社であるCellebrite社の業績は堅調に推移しています。

以上のような状況を踏まえ、売上高は前回予想を下回り、営業利益は売上の減少に伴い減少を見込み、経常利益は持分法による投資利益の予測に基づき、営業利益に比して減少幅の縮小を見込み、親会社株主に帰属する当期純利益は持分変動利益の計上により前回予想を上回る見通しです。

四半期別の連結損益

(単位：百万円)	2025年3月期					2026年3月期				
	1Q	2Q	3Q	4Q	通期	1Q	2Q	3Q	4Q	通期
売上高	2,356	3,437	2,136	2,906	10,837	2,585	2,116	2,700		
売上総利益	658	837	587	752	2,835	629	583	760		
売上総利益率	27.9%	24.4%	27.5%	25.9%	26.2%	24.3%	27.6%	28.2%		
販売費及び一般管理費	789	731	731	581	2,833	719	636	753		
販売費及び一般管理費率	33.5%	21.3%	34.3%	20.0%	26.1%	27.8%	30.1%	27.9%		
営業利益	△ 130	105	△ 144	170	1	△ 90	△ 53	7		
営業利益率	—	3.1%	—	5.9%	0.0%	—	—	0.3%		
経常利益	△ 75	166	△ 78	697	709	1,800	385	1,312		
経常利益率	—	4.8%	—	24.0%	6.6%	69.6%	18.2%	48.6%		
純利益	207	194	16,668	158	17,228	1,775	2,666	2,454		
純利益率	8.8%	5.6%	780.1%	5.4%	159.0%	68.7%	126.0%	90.9%		

四半期別のセグメント業績

(単位：百万円)		2025年3月期					2026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	271	306	301	316	1,195	284	293	302		
	セグメント利益	30	44	36	53	164	22	40	21		
	セグメント利益率	11.3%	14.5%	12.0%	16.9%	13.8%	8.0%	13.8%	7.1%		
エンターテインメント関連事業	売上高	1,425	2,208	847	1,381	5,862	1,776	1,012	1,440		
	セグメント利益	104	286	47	219	657	201	106	146		
	セグメント利益率	7.3%	13.0%	5.6%	15.9%	11.2%	11.3%	10.5%	10.2%		
IT関連事業	売上高	664	1,013	909	1,213	3,801	528	813	966		
	セグメント利益	21	83	30	120	255	△ 13	80	134		
	セグメント利益率	3.3%	8.2%	3.4%	9.9%	6.7%	—	9.9%	13.9%		
ウェルネス事業	売上高	—	—	—	—	—	—	—	—		
	セグメント利益	—	—	—	—	—	△ 1	△ 9	△ 10		
	セグメント利益率	—	—	—	—	—	—	—	—		
調整額	売上高	△ 4	△ 90	77	△ 5	△ 21	△ 5	△ 3	△ 8		
	セグメント利益	△ 287	△ 308	△ 258	△ 221	△ 1,076	△ 299	△ 270	△ 283		
合計	売上高	2,356	3,437	2,136	2,906	10,837	2,585	2,116	2,700		
	セグメント利益	△ 130	105	△ 144	170	1	△ 90	△ 53	7		
	セグメント利益率	—	3.1%	—	5.9%	0.0%	—	—	0.3%		

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、本資料の決算データ・会社データについては2026年2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

