

2022年3月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(連結)



2021年8月6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
 四半期報告書提出予定日 2021年8月6日 配当支払開始予定日 —
 四半期決算補足説明資料作成の有無 : 有
 四半期決算説明会開催の有無 : 無

(百万円未満切捨て)

1. 2022年3月期第1四半期の連結業績(2021年4月1日~2021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	%
2022年3月期第1四半期	7,229	31.0	425	—	441	—	202	—
2021年3月期第1四半期	5,520	13.4	△1,030	—	△1,064	—	△895	—

(注) 包括利益 2022年3月期第1四半期 1,263百万円(—%) 2021年3月期第1四半期 △1,147百万円(—%)

	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
2022年3月期第1四半期	円 銭 8.48	円 銭 8.35
2021年3月期第1四半期	△39.65	—

(注) 2021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
2022年3月期第1四半期	百万円 51,484	百万円 22,114	% 29.1
2021年3月期	49,785	20,820	28.9

(参考) 自己資本 2022年3月期第1四半期 14,969百万円 2021年3月期 14,391百万円

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
2021年3月期	円 銭 —	円 銭 0.00	円 銭 —	円 銭 10.00	円 銭 10.00
2022年3月期	—	—	—	—	—
2022年3月期(予想)	—	—	—	—	—

(注) 2022年3月期の配当予想につきましては、現時点で未定といたします。

3. 2022年3月期の連結業績予想(2021年4月1日~2022年3月31日)

2022年3月期の連結業績予想につきましては、当社のイスラエル連結子会社であるCellebrite DI Ltd.と特別買収目的会社であるTWC Tech Holdings II Corp.との合併による米国ナスダック市場(NASDAQ Global Market)上場手続きが完了していないこと及び新型コロナウイルス感染症の当社業績への影響を、現時点で合理的に算定することは困難なことから、未定といたします。連結業績予想の開示が可能となった段階で、速やかに公表いたします。

※ 注記事項

- (1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動 : 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）	2022年3月期1Q	23,978,428株	2021年3月期	23,961,128株
② 期末自己株式数	2022年3月期1Q	51,234株	2021年3月期	51,234株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2022年3月期1Q	23,919,295株	2021年3月期1Q	22,597,857株

※ 四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の四半期レビューの対象外です

※ 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。

※ 決算補足資料については、追って開示いたします。

○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
経営成績に関する説明	2
財政状態に関する説明	8
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記	9
(1) 四半期連結貸借対照表	9
(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	11
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	13
(継続企業の前提に関する注記)	13
(企業結合等関係)	13
(追加情報)	13
(重要な後発事象)	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。

なお、当第1四半期連結会計期間より、当社グループの事業展開、経営管理体制の実態等の観点から、事業セグメントの区分方法を見直し、「その他」に含まれていたゲームコンテンツ事業を「エンターテインメント関連事業」に含めております。前年同期の比較は、変更後の報告セグメントに基づき組替を行い比較しております。

また、当第1四半期連結会計期間の期首より、「収益認識に関する会計基準」（企業会計基準第29号 2020年3月31日）等を適用しております。詳細につきましては、「第4 経理の状況 1四半期連結財務諸表 注記事項（会計方針の変更）」をご確認ください。

=外部環境について=

モバイルデータソリューション事業のうち、犯罪捜査機関等向けのデジタル・インテリジェンス事業が属するデジタルフォレンジック市場につきましては、各国行政機関の安全保障に対する意識の高まり、デジタル化の進展及び犯罪捜査手法の進化等に伴い、需要の形を変えながら、引き続き成長が見込める市場環境にあります。デジタルフォレンジック市場は堅調に成長を続けており、かつその需要が幅広くなっていくことに対応するため、製品・サービス等の販促・研究開発を強力に推進しており、将来成長投資の負担が増加する傾向にあります。

次に、エンターテインメント関連事業のうち、パチンコ市場につきましては、2018年2月1日に施行された「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律施行規則」並びに「遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則の一部を改正する規則」への対応、コロナ禍等の影響から、遊技人口の減少、パチンコホールの減少、遊技機の販売台数の減少等、将来的な不透明感が依然として存在している市場環境にあります。

ゲームコンテンツ事業につきましては、ネットワーク環境の向上、新たなゲームハードの登場等を迎えて、世界のコンテンツ市場は、拡大傾向が続いていくと思われまます。日本においては家庭用ゲームが活況を呈しながらも、スマートフォンゲーム市場は2015年以降、競争の激化で頭打ちの傾向が見てとれます。また、スマートフォンゲーム市場ではハイパーカジュアルゲームと呼ばれる、短期開発で面白さのコアを具現化したゲームがここ数年拡大しており、日本のゲームメーカーもこの分野で成功する事例が出てきております。

上記のように、当社の主力事業の市場環境が厳しい状況にある中、当社グループの業績の向上を図るため、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おります。

新規IT関連事業のうち、M2M、IoT市場につきましては、各通信キャリア（NTTドコモ、KDDI、ソフトバンク）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本格的に進んでおります。モノを繋げるという需要は増加している一方、多くの企業が市場に参入しているため、市場自体は拡大しつつも競争環境は厳しくなっております。また、コロナ禍や半導体、電子部品の供給不足等により、当社製品の供給に影響が出る可能性はあるものの、現時点では不透明な状況です。

スマートグラスを利用するAR関連市場につきましては、ARを業務に利用するような需要については、まだ市場が本格的に立ち上がっている状況ではないと考えておりますが、コロナ禍によるオンライン業務や、人手不足による企業の遠隔支援に関する需要は、高まってきております。

=競争優位性=

成長しているモバイルデータソリューション事業につきましては、当社製品が、犯罪捜査や裁判における有力な証拠を発見する一連の活動の中で利用されており、業界最多の対応機種・アプリ数を実現することで、捜査の迅速化・高度化に貢献しております。これは個人情報保護のためにセキュリティを高めていく携帯端末に対するソフトウェア及びハードウェア双方での高い理解力を背景としており、当社は先端技術の研究開発に注力することで、技術的競争優位性を維持し、結果として高い売上総利益率を達成しております。また、法的執行機関を顧客の中心にすることで、個人情報を高い精度で抽出する機器における個人情報漏洩リスクの低減に努めており、高い信頼性を確保しております。

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、業界のみならず顧客も特化することで、強力な信頼関係の構築及び特定分野における表現力・技術力を蓄積することが可能で、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、競争優位性を図っております。

ゲームコンテンツ事業につきましては、弊社が得意とするパズルゲーム「上海」において、引き続き多くのお客様

に支持されております。「上海」の開発、運営を通して、パズルゲームやカジュアルゲームに関して一定のノウハウを蓄積しており、ゲーム開発に必要なサーバ設計・開発・運営をすべて内製化し、一貫した開発運営体制を構築しております。

新規IT関連事業のうち、M2M事業につきましては、各通信キャリア、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図っております。

AR事業につきましては、自社開発の業務用スマートグラスである「AceReal One」と多機能型ソフトウェア「Apps」で構成されているARソリューションを提供しております。「Apps」は、他社製のスマートグラスとの親和性も高いことから、お客様の用途、好みに応じた最適なサービスを提供することが可能です。また、「Apps」の販売経験から、遠隔支援に特化した単機能型サービス「AceReal Assist」を2021年2月にリリースいたしました。今後AR事業は、AR技術をベースにDXを推進するすべての企業へ新たなソリューションを提供いたします

=経営施策=

事業全体の効率化を図るため、資本業務提携、不採算部門の整理、本社機能のスリム化等、事業構造改革を推進しております。

モバイルデータソリューション事業につきましては、当社の連結子会社のCellebrite DI LTD.（以下、「Cellebrite社」という。）については、2020年1月にApple, Inc. 向けのPCフォレンジックに特徴を持つBlackBag Technologies Inc.（以下、「BlackBag社」という。）を22億3百万円で買収する等、データ分析分野を中心とした事業拡大を図っております。また、データ抽出等のモバイルフォレンジック分野への事業領域を広げ、買収したPCフォレンジック分野でのノウハウを活かし、犯罪捜査において重要となるデータの活用に貢献する分析システムの機能強化及び米国ナスダック市場への上場を目指し、資金調達を通じた事業拡大への体制強化を図っております。

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、業界環境が厳しくなる中、品質を維持しながら開発・製造ともに体質改善のために費用効率の最大化と収益化構造モデルの見直しを緊急命題とし、高収益体質への改革を推進しております。

ゲームコンテンツ事業につきましては、現行のコンテンツの収益の拡大と海外市場へ展開を図るとともに、新しいコンテンツも着し販売を開始しております。

新規IT関連事業のうち、M2M事業につきましては、「おくだけセンサー」等戦略商品について、マーケティングを行いながら、機能開発、新規顧客の開拓に努めております。飲料自販機は日本国内で約228万台設置されており、その多くが在庫管理等に3G回線を使用しています。M2M事業では、3GからLTE（4G）へマイグレーションするための戦略製品である「A330」、「A900」を開発、販売開始しており、在庫管理システムを展開している各通信キャリア、パートナーと連携をしながら、複数の大手飲料オペレータに採用され、順調に事業が拡大しております。また、デバイスマネジメント「SunDMS」の機能強化をすることにより付加価値を高め、ストックビジネスの拡大を図っております。

AR事業につきましては、遠隔支援の機能にフォーカスをして、ソリューションビジネスを中心に、事業展開を進めております。大手通信キャリアとは5Gをキーワードに戦略的パートナーシップを形成しており、同社と提携している100社程のパートナーベンダーの内、サン電子「AceReal One」がTOP6に入っています。今後もXR関連のソリューション案件も対応することでさらなる強固な関係を築いていきます。

=商品・サービスの概況=

モバイルデータソリューション事業につきましては、BlackBag社の買収に伴い、PCフォレンジックの製品・サービスをラインナップに揃え、捜査時に重要となるデバイスに対するフォレンジックツールを揃えました。また、モバイルフォレンジック関連製品は、関連のサービスの受注が引き続き堅調に推移し、前期比で増収となるとともに受注総額も増加しております。

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、コロナ禍の影響及び旧規則機への入替期限延長等により、遊技機部品の販売数量が減少している状況ですが、制御基板及び受託開発の生産性向上に取り組むとともに、規則改正等による市場の変化に対応した新しい遊技機の企画研究・開発活動を強化・推進しております。また、ゲームコンテンツ事業につきましては、多くのお客様を持つ「上海」に注力し、収益を大きく向上させました。さらに、新たに広告収入のみを目的とする「懸賞ロジック」を2021年2月に投入する等、売り切り型、アイテム課金型に続いて広告収入を3つ目の柱とする準備を整えつつあります。当社は「上海」の顧客等カジュアル層に対し

で強い企画・開発力を持つことから、今後は短期での開発に力を入れ、ハイパーカジュアルのゲーム等にも取り組むことで世界へのさらなる拡大を目指していきます。

新規IT関連事業のうち、M2M事業につきましては、飲料自販機向けLTE（4G）マイグレーション戦略製品「A330」、「A900」が複数の大手飲料オペレータに採用され、既に導入開始しております。Rooster等のルータ・ゲートウェイ製品においては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、センサーデバイス「おだけセンサー」については実証実験から本格導入フェーズとなりました。さらなるソリューションを強化するため長距離通信が可能なサブギガ通信の特徴を活かし、短距離の通信であるBluetooth対応センサーを中継する機器の開発を進めております。

AR事業につきましては、遠隔支援ソリューションを中心にビジネスモデルの転換を図っております。遠隔支援に特化した新サービス「AceReal Assist」は、ブラウザー型であることから、軽く、円滑な双方向のコミュニケーションを実現します。また、P2P接続が可能なおことからサーバ等への負荷も軽減しています。今後、この「Assist」を手始めに、お客様のDXを解決すべく、新たなARソリューションを広く展開していきます。

=事業KPIについて=

当社では、主力事業であるモバイルデータソリューションのビジネスモデルがフロー+ストック型収益モデルであること及びマーケットはまだ成長段階の途上にあることを重視し、中長期のシェア確保の指標でもある受注総額を重要指標として事業運営を行っております。この受注総額のうち、一定額は契約負債として事前に顧客から入金をいただくことで安定した研究開発投資を実現しております。このように当社では売上高の先行指標である受注総額を考慮して事業運営を行っており、事業のKPIとして、営業損益に受注残高の増加額を加えることで、事業の状況を判断し、先行投資及び事業開発に資金を投下しております。当四半期も、引き続きデジタルフォレンジック関連サービスの受注が堅調に推移し、受注総額は増加となりました。

KPI（単位：金額は百万米ドル、前期比は％）

Cellebrite社	2021年3月期 第1四半期	2022年3月期 第1四半期	前年 同期比
受注総額	55	62	+12.7

※当指標は、内部管理資料であり、決算等の調整を行っておりません。

=損益計算書(連結)について=

連結売上高につきましては、前期と比較してモバイルデータソリューション事業において受注が堅調に推移したことにより、全体の売上高は、72億29百万円(前期比31.0%増)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、上記増収の影響もあり、55億75百万円(前期比49.2%増)となり、売上総利益率は77.1%(前期比9.4pt増)となりました。

連結売上高(単位:金額は百万円、前期比は%)

セグメント	2021年3月期 第1四半期	2022年3月期 第1四半期	前年 同期比
モバイルデータソリューション	4,245	5,939	+39.9
エンターテインメント関連	937	820	△12.5
新規IT関連	339	481	+41.6
調整額	△2	△11	—
合計	5,520	7,229	+31.0

売上総利益(単位:金額は百万円、前期比は%)

セグメント	2021年3月期 第1四半期	2022年3月期 第1四半期	前年 同期比
モバイルデータソリューション	3,194	5,015	+57.0
エンターテインメント関連	370	332	△10.2
新規IT関連	168	216	+28.6
調整額	2	11	—
合計	3,736	5,575	+49.2

売上総利益率(単位:%)

セグメント	2021年3月期 第1四半期	2022年3月期 第1四半期
モバイルデータソリューション	75.3	84.4
エンターテインメント関連	39.5	40.5
新規IT関連	49.5	45.0
合計	67.7	77.1

=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、51億50百万円(前期比8.0%増)となりました。

当社グループでは、将来成長に向けた先行投資としての研究開発活動を重視しており、成長しているモバイルデータソリューション事業を中心に研究開発を積極的に行っております。

モバイルデータソリューション事業につきましては、継続的に新規機種・アプリ等に対応するための研究開発活動のほかに、分析システムの機能追加・改善等を重点的に取り組んでおります。またBlackBag社のPCフォレンジックとの連携等も注力しております。

エンターテインメント関連事業につきましては、厳しい業界環境を踏まえ、研究開発活動については、収益性を確認したうえで研究開発対象を厳選し、映像研究やハード開発を行っております。

新規IT関連事業のうち、M2M事業につきましては、次世代通信機器の開発や「おっくだけセンサー」の特定用途向けのカスタマイズ開発等を進めております。

AR事業につきましては、連携できるサービスの拡張等に注力しております。

販売費及び一般管理費（単位：金額は百万円、前期比は%）

セグメント	2021年3月期 第1四半期	2022年3月期 第1四半期	前年 同期比
モバイルデータソリューション	3,918	4,577	+16.8
エンターテインメント関連	400	196	△51.0
新規IT関連	196	176	△10.2
調整額	250	199	—
合計	4,766	5,150	+8.0

研究開発費（単位：金額は百万円、前期比は%）

セグメント	2021年3月期 第1四半期	2022年3月期 第1四半期	前年 同期比
モバイルデータソリューション	1,424	1,659	+16.5
エンターテインメント関連	197	127	△35.4
新規IT関連	127	95	△24.8
調整額	19	17	—
合計	1,768	1,899	+7.4

=営業利益について=

連結の営業利益は、4億25百万円（前年同期は10億30百万円の損失）となり、利益に転じました。これは主に、モバイルデータソリューション事業において受注が堅調に推移したことによるものです。

営業利益（単位：金額は百万円、前期比は%）

セグメント	2021年3月期 第1四半期	2022年3月期 第1四半期	前年 同期比
モバイルデータソリューション	△723	437	—
エンターテインメント関連	△27	147	—
新規IT関連	△28	39	—
調整額	△251	△199	—
合計	△1,030	425	—

=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=

連結の経常利益は、4億41百万円（前期は10億64百万円の損失）となり、利益に転じました。これは営業損益の改善が主たる要因です。また親会社株主に帰属する四半期純利益は、2億2百万円（前期は8億95百万円の損失）となり、同じく損益は改善しております。

=各セグメントの概況=

[モバイルデータソリューション事業]

	前第1四半期 連結累計期間	当第1四半期 連結累計期間	対前年同四半期 増減額	対前年同 四半期 増減率
	百万円	百万円	百万円	%
売上高	4,245	5,939	1,693	39.9
セグメント利益又は損失(△)	△723	437	1,161	—

売上高は、モバイルフォレンジック機器及びその関連サービスの受注が堅調に推移し、デジタルフォレンジック製品の販売が前期に比べ大幅に増加したことにより、39.9%の増収となりました。セグメント利益は、売上高が堅調に推移したことにより、11億61百万円の増益となりました。

[エンターテインメント関連事業]

	前第1四半期 連結累計期間	当第1四半期 連結累計期間	対前年同四半期 増減額	対前年同 四半期 増減率
	百万円	百万円	百万円	%
売上高	937	820	△117	△12.5
セグメント利益又は損失(△)	△27	147	175	—

遊技機関連事業につきましては、売上高は、ホールシステム事業を売却したことにより、前期を下回りましたが、制御基板及び受託開発の生産性向上に取り組んだことにより、利益に転じました。ゲームコンテンツ事業につきましては、多くのお客様を持つ「上海」に注力し、収益を向上させたことにより、増収増益となりました。

この結果、セグメント全体では、売上高は前期を下回りましたが、1億75百万円の増益となりました。

[新規IT関連事業]

	前第1四半期 連結累計期間	当第1四半期 連結累計期間	対前年同四半期 増減額	対前年同 四半期 増減率
	百万円	百万円	百万円	%
売上高	339	481	141	41.6
セグメント損失(△)	△28	39	68	—

M2M事業につきましては、売上高は、自販機向け等のM2M通信機器の販売が堅調に推移したことにより、増収となりました。加えて、費用の効率化を図ることで、利益に転じました。AR事業につきましては、ソフトウェアベースの販売が中心となり増収となりましたが、マーケティング等の費用の増加に伴い、損失となりました。

この結果、セグメント全体では、売上高は前期を上回り、増収増益となりました。

(2) 財政状態に関する説明

(資産、負債及び純資産の状況)

(資産)

総資産は514億84百万円となり、前連結会計年度末に比べ16億99百万円の増加となりました。

流動資産は447億37百万円となり、前連結会計年度末に比べ10億89百万円の増加となりました。主な増加要因としては、現金及び預金13億19百万円の増加であります。

固定資産は67億47百万円となり、前連結会計年度末に比べ6億10百万円の増加となりました。主な増加要因としては、繰延税金資産1億68百万円及び投資その他の資産その他2億93百万円の増加であります。

(負債)

負債は293億70百万円となり、前連結会計年度末に比べ4億5百万円の増加となりました。

流動負債は282億16百万円となり、前連結会計年度末に比べ3億31百万円の増加となりました。主な増加の要因としては、契約負債155億3百万円の増加及び前受収益144億65百万円、賞与引当金6億61百万円の減少であります。

固定負債は11億53百万円となり、前連結会計年度末に比べ74百万円の増加となりました。主な増加の要因としては、その他62百万円の増加であります。

(純資産)

純資産は221億14百万円となり、前連結会計年度末に比べ12億93百万円の増加となりました。主な増加の要因としては、為替換算調整勘定7億77百万円及び非支配持株主持分4億69百万円の増加であります。

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 (2021年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2021年6月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	32,534,271	33,853,425
受取手形及び売掛金	8,731,784	7,767,719
製品	609,049	670,382
仕掛品	219,631	352,101
原材料	297,290	626,256
その他	1,324,968	1,540,797
貸倒引当金	△68,353	△72,895
流動資産合計	43,648,641	44,737,787
固定資産		
有形固定資産		
土地	949,043	949,043
その他	2,288,207	2,423,767
有形固定資産合計	3,237,251	3,372,810
無形固定資産		
のれん	862,833	885,523
その他	798,621	816,510
無形固定資産合計	1,661,455	1,702,033
投資その他の資産		
繰延税金資産	763,159	931,937
その他	479,231	772,368
貸倒引当金	△4,588	△32,046
投資その他の資産合計	1,237,802	1,672,258
固定資産合計	6,136,508	6,747,103
資産合計	49,785,150	51,484,891

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2021年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2021年6月30日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	1,528,451	1,758,826
短期借入金	6,146,500	6,145,000
1年内返済予定の長期借入金	51,308	44,511
未払費用	3,356,927	3,321,698
未払金	174,921	369,677
未払法人税等	713,326	461,479
前受金	29,508	11,362
前受収益	14,465,325	—
契約負債	—	15,503,346
賞与引当金	1,101,625	439,647
製品保証引当金	3,348	3,581
その他	313,988	157,499
流動負債合計	27,885,232	28,216,630
固定負債		
長期借入金	252,891	243,057
繰延税金負債	121,521	141,603
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	44,645	46,157
その他	650,193	712,809
固定負債合計	1,079,172	1,153,548
負債合計	28,964,404	29,370,178
純資産の部		
株主資本		
資本金	2,062,839	2,076,418
資本剰余金	8,855,265	8,861,167
利益剰余金	3,956,290	3,840,913
自己株式	△63,231	△63,231
株主資本合計	14,811,162	14,715,268
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	77,347	73,840
繰延ヘッジ損益	111,608	10,579
土地再評価差額金	△434,203	△434,203
為替換算調整勘定	△173,992	603,708
その他の包括利益累計額合計	△419,239	253,925
新株予約権	2,051,304	2,298,937
非支配株主持分	4,377,518	4,846,582
純資産合計	20,820,746	22,114,712
負債純資産合計	49,785,150	51,484,891

(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2020年4月1日 至2020年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自2021年4月1日 至2021年6月30日)
売上高	5,520,622	7,229,937
売上原価	1,784,582	1,654,445
売上総利益	3,736,040	5,575,491
販売費及び一般管理費	4,766,757	5,150,313
営業利益又は営業損失(△)	△1,030,717	425,178
営業外収益		
受取利息及び配当金	111,498	45,446
その他	1,437	9,105
営業外収益合計	112,936	54,551
営業外費用		
支払利息	4,220	8,552
為替差損	141,455	—
貸倒引当金繰入額	—	27,444
その他	588	2,000
営業外費用合計	146,263	37,997
経常利益又は経常損失(△)	△1,064,045	441,732
特別利益		
固定資産売却益	5	1,584
新株予約権戻入益	13,885	—
子会社清算益	15,660	—
役員退職慰労引当金戻入額	12,796	—
特別利益合計	42,346	1,584
特別損失		
固定資産除却損	672	0
固定資産売却損	411	—
特別損失合計	1,084	0
税金等調整前四半期純利益又は税金等調整前四半期純損失(△)	△1,022,782	443,317
法人税、住民税及び事業税	36,946	197,275
法人税等調整額	64,060	△61,902
法人税等合計	101,006	135,373
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△1,123,788	307,944
非支配株主に帰属する四半期純利益又は非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	△227,888	105,054
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(△)	△895,900	202,889

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2020年4月1日 至2020年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自2021年4月1日 至2021年6月30日)
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△1,123,788	307,944
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	10,180	△3,507
繰延ヘッジ損益	18,097	△142,483
為替換算調整勘定	△52,042	1,101,946
その他の包括利益合計	△23,765	955,955
四半期包括利益	△1,147,554	1,263,899
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△913,046	879,812
非支配株主に係る四半期包括利益	△234,507	384,087

(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。

(会計方針の変更)

(収益認識に関する会計基準等の適用)

「収益認識に関する会計基準」(企業会計基準第29号 2020年3月31日。以下「収益認識会計基準」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、約束した財又はサービスの支配が顧客に移転した時点で、当該財又はサービスと交換に受け取ると見込まれる金額で収益を認識することとしております。

これにより、製品代金に含まれる保守等について、従来は一時点で収益を認識する方法によっておりましたが、一定の期間にわたり収益を認識する方法に変更しております。

収益認識会計基準等の適用については、収益認識会計基準第84項ただし書きに定める経過的な取扱いに従っており、当第1四半期連結会計期間の期首より前に新たな会計方針を遡及適用した場合の累積的影響額を、第1四半期連結会計期間の期首の利益剰余金に加減し、当該期首残高から新たな会計方針を適用しております。

この結果、利益剰余金の当期首残高は79,167千円減少しております。また、当第1四半期連結累計期間の売上高が1,674千円及び売上原価が3,388千円の増加、営業利益、経常利益及び税金等調整前四半期純利益がそれぞれ1,713千円減少しております。

収益認識会計基準等を適用したため、前連結会計年度の連結貸借対照表において、「流動負債」に表示していた「前受収益」は、当第1四半期連結会計期間より「契約負債」に含めて表示しております。

(追加情報)

(優先配当)

当社の連結子会社であるCellebrite DI Ltd. は、優先株式を発行しており、当該株式の株主は年間13.75%の優先配当を受ける権利がありますが、将来発生することを想定している一定の事象等が生じた場合には当該権利が消滅する条項があります。

2021年6月30日時点の潜在的な累積未払優先配当金の額は3,075,471千円になっております。

(新型コロナウイルス感染症の感染拡大の影響に関する会計上の見積り)

当第1四半期連結累計期間において、固定資産の減損等の会計上の見積りを行うにあたり、前連結会計年度の有価証券報告書に記載した新型コロナウイルス感染症拡大に関する仮定に重要な変更はございません。

(Cellebrite社のTWCとの合併(De-SPAC)による米国ナスダック市場上場及びCellebrite株式の譲渡による譲渡益の計上、並びにCellebrite社からの配当受領に関して)

前連結会計年度の有価証券報告書に記載した、米国ナスダック市場上場及びCellebrite株式の譲渡の実行、並びにCellebrite社からの配当受領日に関して、手続きが当初の想定より遅延しており、予定を下記のとおり変更しております。

米国ナスダック市場上場 及びCellebrite株式の譲渡の実行予定日	2021年9月末まで
配当金受領予定日	2021年9月末まで

(重要な後発事象)

該当事項はありません。