

2024年5月21日  
C/CGR-JP-2024-08

## 2024年日本のボッシュ・グループ決算発表 ボッシュ、日本国内の2023年売上高は前年比23%増

- ▶ 日本国内における第三者連結売上高は、4,200億円（約27.9億ユーロ）
- ▶ ソフトウェアとハードウェアに精通した強みで、ソフトウェア・ディファインド・ビークルを実現
- ▶ モビリティ市場をリードする幅広い製品ポートフォリオ

東京ーグローバル規模で革新のテクノロジーとサービスを提供するリーディングカンパニーであるボッシュの2023年度の日本国内における第三者連結売上高は、前年比23%増の約4,200億円（約27.9億ユーロ）でした。日本におけるボッシュ・グループの従業員数は2023年12月31日現在、約6,400名となっています。

2023年、日本の自動車生産台数は新型コロナウイルスのパンデミックや半導体不足による3年間にもおよぶ市場の落ち込みから力強い回復を見せ、昨年の自動車生産台数は900万台と前年比15%増加しました。ボッシュ株式会社代表取締役社長のクラウス・メーダーは決算発表に伴い、「ボッシュの売上高は前年比23%増と、日本の自動車市場を大きく上回る成長を遂げました。モビリティ事業の再編や横浜への本社移転を機に、日本における組織内の連携を進め、開発体制を一層強化します。これからもボッシュはお客様の要望に柔軟に応え、日本のモビリティ市場の発展に貢献していきます」と、語りました。

2024年の売上高は、国内における経済成長が緩やかで、依然として課題の多い年になるとの見通しから、微増にとどまると見込んでいます。

### 車体制御の包括的なソフトウェアソリューション

近年、モビリティ市場における自動車開発のトレンドは、ソフトウェア主軸へと変化しています。ソフトウェア・ディファインド・ビークル（SDV）では、ユーザーは自動車購入後も車載ソフトウェアを更新し、車両への新機能の追加や、性能向上が可能になるなど、ソフトウェアが車の価値を高めます。車体制御の分野では、運転者が必要とする運転機能は、快適な運転からスポーティな運転までドライビングフィールドの好みや、停止・発進操作が多い市街地、カーブの続く山道、高速道路などの走行環境によって異なります。SDVでは、ハードウェアから独立したソフトウェア単体で様々な運転機能を開発することができ、ユーザー

はニーズに応じて必要な機能を選ぶことができます。また、複数の車体制御アクチュエーターを統合制御することで、ソフトウェア機能の性能を高めることができます。しかし、こうしたソフトウェア機能を実装するには、自動車メーカー、サプライヤー、サードパーティーにおける企業間の共同開発を成功させるソフトウェアとサービスのエコシステムの確立が重要です。このような背景から、ポッシュではブレーキ、ステアリング、パワートレイン、サスペンションなどのアクチュエーターを統合制御する車体制御の包括的なソフトウェアソリューション、ビークルモーションマネジメントの開発を進めています。ビークルモーションマネジメントは、各運転機能の操作に必要な複数のアクチュエーターを総合的に制御できるため、あらゆる運転シーンにおいて安全性、快適性、効率性を高めることができます。

### **SDVの可能性を広げるハードウェア**

ビークルモーションマネジメントでは、すべてのモーションソフトウェア機能をハードウェアから切り離すことが可能なため、特定の E/E アーキテクチャに縛られることなく、また制御するアクチュエーターのタイプや数に依存しない柔軟なソフトウェアパッケージの展開が可能になります。またポッシュは、ビークルモーションマネジメントと並行して、新しいタイプのブレーキシステムとステアリングシステムの開発、市場投入も進めています。例えばポッシュは今年、新しいブレーキ装置、デカップルドパワーブレーキの量産を開始しました。デカップルドパワーブレーキは、横滑り防止装置 ESC と共に用いられ、デカップルドパワーブレーキがベースブレーキ圧力の生成を担い、横滑り防止装置 ESC が車輪ごとの圧力の調整を行います。また、デカップルドパワーブレーキはブレーキ装置とペダルを切り離れた状態で機能するため、ブレーキ装置の特性に依存せずチューニング可能なペダルフィールを提供します。さらにポッシュは、バイワイヤ制御のブレーキシステムとステアリングシステムも開発しています。バイワイヤシステムでは、ブレーキとステアリングシステムの機械的な接続を電気信号に置き換えてドライバーの入力を伝達します。これにより、車体制御機能のメリットをさらに高めることができます。このように、ポッシュはソフトウェアとハードウェアの両領域で強みを発揮し、多様化する顧客のニーズに応える柔軟なソリューションに取り組んでいます。

### **幅広い製品ポートフォリオの提供で、モビリティの新時代を形成**

急速な変化を遂げるモビリティ市場の中で、お客様からの多様な要求に迅速に対応するため、自動車サプライヤーにおける組織体制の変化も急務となっています。ポッシュは今年、横浜市都筑区に新社屋を建設し、渋谷区から本社を移転します。新本社には、東京・横浜エリアに点在している事業部およびグループ企業に在籍する約 2,000 人の従業員を集約し、今年 5 月末より業務を開始します。拠点の集約により、事業部やグループ企業間の連携を促進し、国内の開発体制をさらに強化します。さらにグローバル規模ではモビリティ事業の再編を進め、2024 年 1 月にポッシュ モビリティが始動しました。再編にあたり、地域別のセクターボードも新たに設置されることとなり、ポッシュ株式会社 取締役副社長のクリスチャン・メッカーが、ポッシュ モビリティ 東アジア・東南アジア地域（日本、韓国、ASEAN、オセアニア）セクターボードのプレジデント 兼 最高

技術責任者に就任しました。これにより、より早く柔軟な意思決定が可能となり、日本のお客様への要望にも迅速に対応できるようになります。

ボッシュではすでに、ブレーキ、ステアリング、電動パワートレインからセンサー、車載コンピューター、そしてソフトウェアソリューションに至るまで、現代の車両主要コンポーネントを一貫体制で開発・製造しています。国内外における開発体制の強化、そして包括的なソリューション展開により、多様化するお客様のニーズに応えていきます。さらにお客様に最新のソリューションを提供するべく、ボッシュはあらゆる業界のパートナーと協力体制を強化し、自動車システムサプライヤーの域を超えたソリューションの実現に取り組んでいます。

ボッシュは、自動運転機能のさらなる向上に向けて、生成 AI の活用を推進しています。その一環として、ボッシュとマイクロソフトは協力し、生成 AI を活用する可能性を探求しています。現在の運転支援システムでは、人、動物、物体、車両を検知できますが、近い将来、生成 AI は事故につながる可能性があるかどうかの判断にも役立つと言われてしています。生成 AI によって車両が状況を判断し、それに応じた反応ができるようになることで、道路利用者の安全性がさらに高まると期待されています。ボッシュはテクノロジーカンパニーとして、このような先進技術の活用を積極的に進めています。

### **世界のボッシュ・グループ：2024 年の展望と戦略の方向性**

ボッシュ・グループは 2023 年に増収増益を達成し、厳しい環境にもかかわらず成長戦略を順調に実行しています。ボッシュ取締役会会長のシュテファン・ハルトゥングは、次のように述べています。「2023 年度は財務目標を達成し、半導体から総合ビルシステムに至るまで、多くの事業分野で市場での地位を強化することができました」。厳しい経済・市場環境にもかかわらず、売上高は前年比 3.8% 増の 916 億ユーロとなりました。支払金利前税引前利益率は 5.3% と、前年から 1 ポイント上昇しました。したがって、予想は上回ったものの、長期的に必要なとされる 7% 以上という目標利益率は下回りました。ボッシュは 2026 年までにこれを達成したいと考えています。2024 年第 1 四半期の売上高は前年同期比で 0.8% 以上減少し、為替調整後では 2.7% の増加でした。しかしながら、支払金利前税引前利益率を前年度から改善することは難しいとボッシュは予想しています。市場環境の低迷や戦略的に重要な分野への先行投資額のさらなる増加が予想されることに加え、再編やプロセスの改善も最初はマイナスの影響を及ぼし、プラスの効果は遅れて現れるでしょう。経済・社会的環境が引き続き厳しいものであっても、ボッシュは世界のすべての地域の主要市場でトップ 3 に入るサプライヤーとなることを目指しています。「私たちは経済的な逆風にもかかわらず、業界の変化に合わせて成長できるよう、技術革新、パートナーシップ、M&A を追求しています」とハルトゥングは述べています。

たとえば、ボッシュは中核であるモビリティ事業において、将来の成長に向けた戦略的意思決定を計画的に推進しています。今年だけでも、電気自動車向けの生産プロジェクトを約 30 件立ち上げています。ボッシュは成長分野である水素における事業見通しを再確認しました。2030 年までに水素テクノロジーによる売上高は 50 億ユーロに達する可能性があります。ボッシュはサーモテクノロジー

分野でも成長機会を計画的に開拓しています。2023年、ヒートポンプ市場は欧州全域で停滞しましたが、ボッシュは事業をほぼ50%成長させることができました。今後数年間、ボッシュはこの分野で市場よりも大幅に速いペースで成長し続けるでしょう。ただし、2年間続いた消費者の買い控えを経て、消費財市場は若干改善する可能性があります。ボッシュは技術革新と国際的な事業基盤の拡大が寄与し、自社の事業が安定化すると期待しています。全体として、クライメートアクションはボッシュにとって引き続き中心的な役割を果たしています。ハルトウングの見解では、これによって、たとえばeモビリティなどの市場が予想ほど急速に発展しなくても、大きな成長のチャンスがもたらされます。それでもボッシュはカーボンニュートラルな未来に向けたテクノロジーへの多額の先行投資を続け、この変革を形作ることに最初から貢献しています。「CO2効率の高いテクノロジーへの補助金を削減する圧力がかかっています。しかし、クライメートアクションには政府、企業、そして私たち一人一人による持続的な投資が必要です」とハルトウングは述べています。

## 報道関係対応窓口：

古市 愛子

浄土寺 真理子

メール：sby\_c\_boschcorporationpr@bosch.com

## 日本のボッシュ・グループ概要

日本のボッシュはボッシュ㈱、ボッシュ・レックスロス㈱、その他の関係会社から構成されます。ボッシュ㈱は自動車用パーツの開発、製造、販売そしてサービスの業務を展開し、また自動車用補修パーツや電動工具も取り扱っています。ボッシュ・レックスロスは油圧機器事業、FAモジュールコンポーネントやその他のシステムの開発と生産を行い、日本の産業機器技術に貢献しています。さらにボッシュセキュリティシステムズ株式会社は、人命や建築物、財産などを守る製品とソリューションの提供を主要な事業としています。2023年の日本のボッシュ・グループの第三者連結売上高は約4,200億円、従業員数は約6,400人です。

## 世界のボッシュ・グループ概要

ボッシュ・グループは、グローバル規模で革新のテクノロジーとサービスを提供するリーディングカンパニーです。2023年の従業員数は約42.9万人（2023年12月31日現在）、売上高は916億ユーロ（約13.9兆円\*）を計上しています。事業はモビリティ、産業機器テクノロジー、消費財、エネルギー・ビルディングテクノロジーの4事業セクター体制で運営しています。ボッシュは事業を通じて、自動化、電動化、デジタルイゼーション、ネットワーク化、持続可能性の取り組みといった普遍的なトレンド形成に、自社のテクノロジーを活用することを目指しています。こうした観点から、ボッシュは地域や業界の壁を超えた幅広い事業展開により、革新性と堅牢性を高めています。ボッシュはセンサー技術、ソフトウェア、サービスにおける実績ある専門知識を活かし、さまざまな分野にまたがるソリューションをワンストップでお客様に提供しています。また、ネットワーク化とAIに関する専門知識を応用して、ユーザーフレンドリーで持続可能な製品を開発・製造しています。ボッシュはコーポレートスローガンである「Invented for life」なテクノロジーによって、人々の生活の質の向上と天然資源の保護に貢献したいと考えています。ボッシュ・グループは、ロバート・ボッシュ GmbHとその子会社470社、世界約60カ国にあるドイツ国外の現地法人で構成されており、販売/サービスパートナーを含むグローバルな製造・エンジニアリング・販売ネットワークは世界中のほぼすべての国々を網羅しています。ボッシュの未来の成長のための基盤は技術革新力であり、世界136の拠点で約9万人の従業員が研究開発に、そのうち約4.8万人がソフトウェアエンジニアリングに携わっています。

\*2023年の為替平均レート、1ユーロ = 151.9026円で計算

さらに詳しい情報は以下を参照してください。

[www.bosch.com](http://www.bosch.com) ボッシュ・グローバル・ウェブサイト（英語）

[www.bosch-press.com](http://www.bosch-press.com) ボッシュ・メディア・サービス（英語）

<https://twitter.com/BoschPresse> ボッシュ・メディア公式X（ドイツ語）

[www.bosch.co.jp/](http://www.bosch.co.jp/) ボッシュ・ジャパン公式ウェブサイト（日本語）

<https://twitter.com/BoschJapan> ボッシュ・ジャパン公式X（日本語）

<https://www.facebook.com/bosch.co.jp> ボッシュ・ジャパン公式フェイスブック（日本語）

<https://www.youtube.com/boschjp> ボッシュ・ジャパン公式YouTube（日本語）