

2022年3月期  
第3四半期決算説明資料

2022/2/8

東証第一部 3676

<https://www.digitalhearts-hd.com/>

# 決算概要

---

## 両事業とも 大幅増収を達成

売上高

**21,246**百万円  
(前期比130.2%)

- 注力事業であるエンタープライズ事業が、DXの加速を追い風に**高い成長を継続**
- エンターテインメント事業も、国内外の堅調な市場を背景に**2桁増収を達成**
- M&Aの効果を除いても**117%の成長を実現**

## 過去最高益 を更新

営業利益

**2,123**百万円  
(前期比179.5%)

- **通期の過去最高益19.6億円を上回る利益**を第3四半期で創出
- 収益性の改善が進み、エンタープライズ・エンターテインメント事業ともに、**大幅増益**
- 営業利益率は**10%**と高い水準を達成

## 通期連結業績予想を 上方修正

修正後の売上高予想

**29,000**百万円  
(期初予想比102.0%)

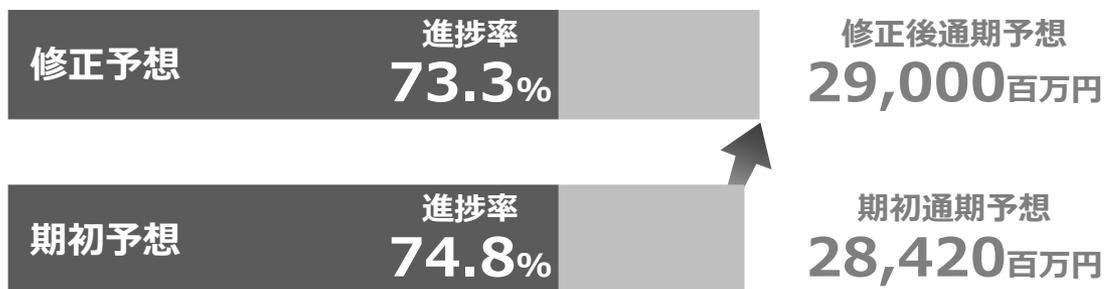
修正後の営業利益予想

**2,700**百万円  
(期初予想比128.6%)

- エンタープライズ事業・エンターテインメント事業ともに、**売上高・営業利益が期初予想を上回る見込み**
- **売上高500億円**の中期目標実現に向けた成長投資を第4四半期も継続しつつ、**前期比1.4倍の大幅増益**を目指す

エンタープライズ事業・エンターテインメント事業ともに好調に推移  
特に利益は期初予想を大幅に上回るペースで進捗し、通期連結業績予想を上方修正

売上高 22/3期3Q実績 21,246百万円



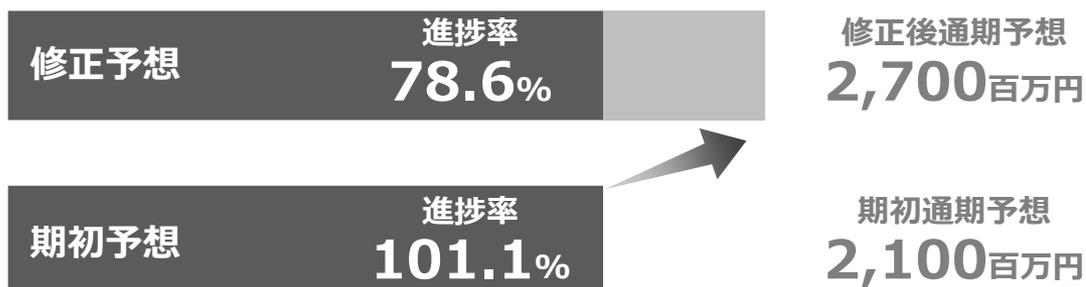
## ■エンタープライズ事業

- リモートワークの拡大等を背景に、セキュリティの案件が急増

## ■エンターテインメント事業

- 国内デバッグにおいてコンソールゲーム向けサービスが好調に推移

営業利益 22/3期3Q実績 2,123百万円



## ■エンタープライズ事業

- セキュリティを中心に粗利率の高い案件を獲得

## ■エンターテインメント事業

- 国内デバッグの粗利率改善が進む
- グローバル及びその他で販管費を抑制

## 1. 成長に向けたM&A等を 着実に実行

### エンタープライズ事業

2021年6月 M&A

**identity**

#### 株式会社アイデンティティー

ハイスキルのフリーランスエンジニアの人材  
プールを活用したSES事業を展開

2022年1月 M&A



#### DEVELOPING WORLD SYSTEMS LIMITED

Oracle のゴールドパートナーとして、英国・米  
国にてOracle 製品の導入支援や保守・運用支援  
事業を展開

### エンターテインメント事業

2022年2月 吸収分割



#### 株式会社ドリコム QC部門

ドリコムが開発・運営するゲームアプリの品質  
保証業務を担当

## 2. エンタープライズ事業のさらなる成長に向け グループ組織再編を決定

### Step.1

2022年4月1日付で  
エンタープライズ事業本部をスピンアウトし  
**株式会社AGEST**を立上げ

(→詳細はP23-P25)

### Step.2

エンタープライズ事業を行う国内子会社2社を  
**株式会社AGEST**に統合しサービスを強化

## 株式会社AGEST

システムテスト

セキュリティ

受託開発

保守・運用

(株)ロジギアジャパン

LogiGear

システムテスト

(株)レッドチーム・テクノロジーズ



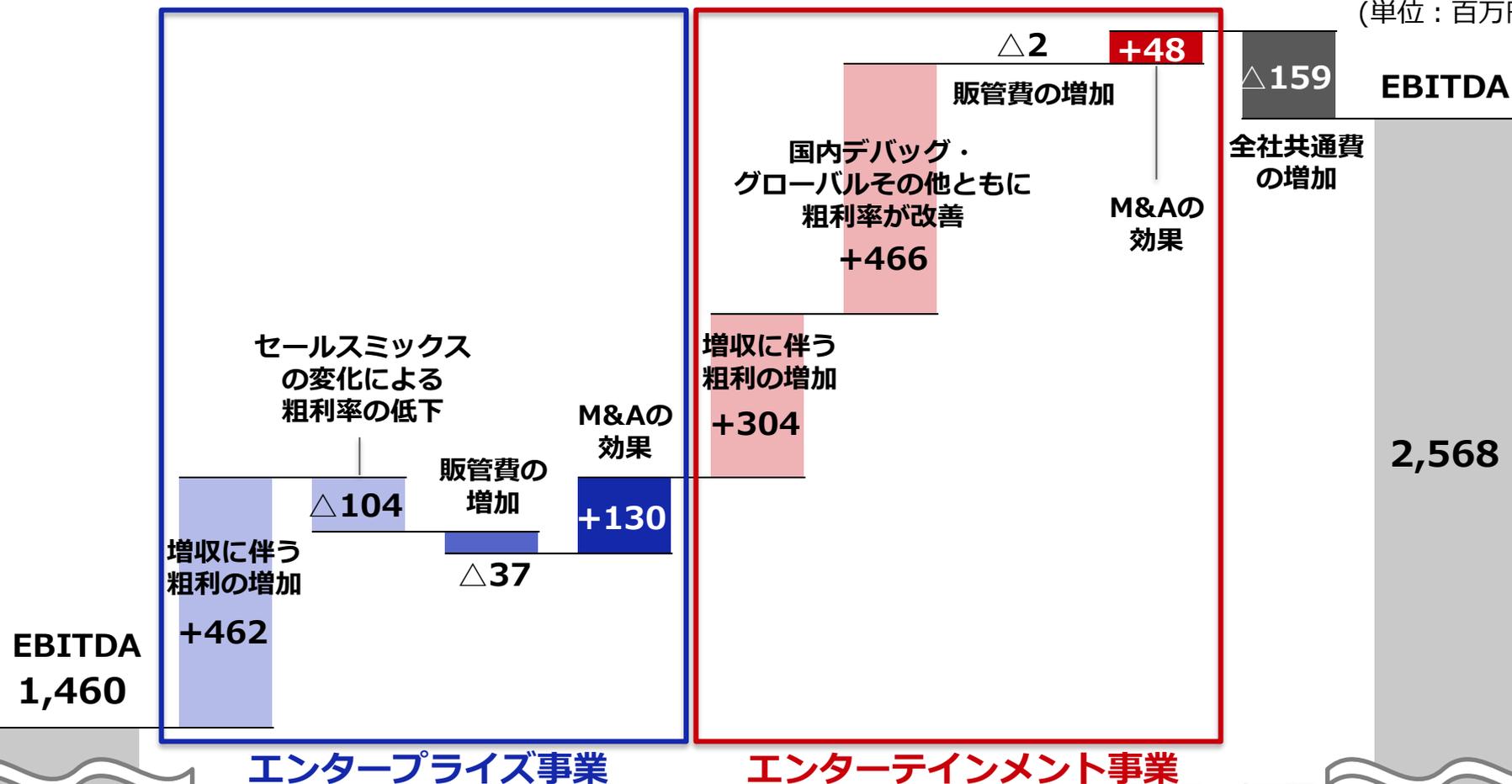
セキュリティ

## 第3四半期累計期間で過去最高の売上高・営業利益を更新

(百万円)	21/3期3Q	22/3期3Q	増減額	前期比
売上高	16,313	21,246	4,932	130.2%
売上原価	11,821	15,141	3,320	128.1%
原価率	72.5%	71.3%		△1.2ポイント
売上総利益	4,491	6,104	1,612	135.9%
販管費	3,308	3,980	671	120.3%
営業利益	1,183	2,123	940	179.5%
営業利益率	7.3%	10.0%		+2.7ポイント
経常利益	1,245	2,192	946	176.0%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	794	1,363	568	171.6%
EBITDA	1,460	2,568	1,107	175.8%

既存事業における増収及び収益性の改善に加え、  
M&Aの影響もあり、EBITDAは大幅に伸張

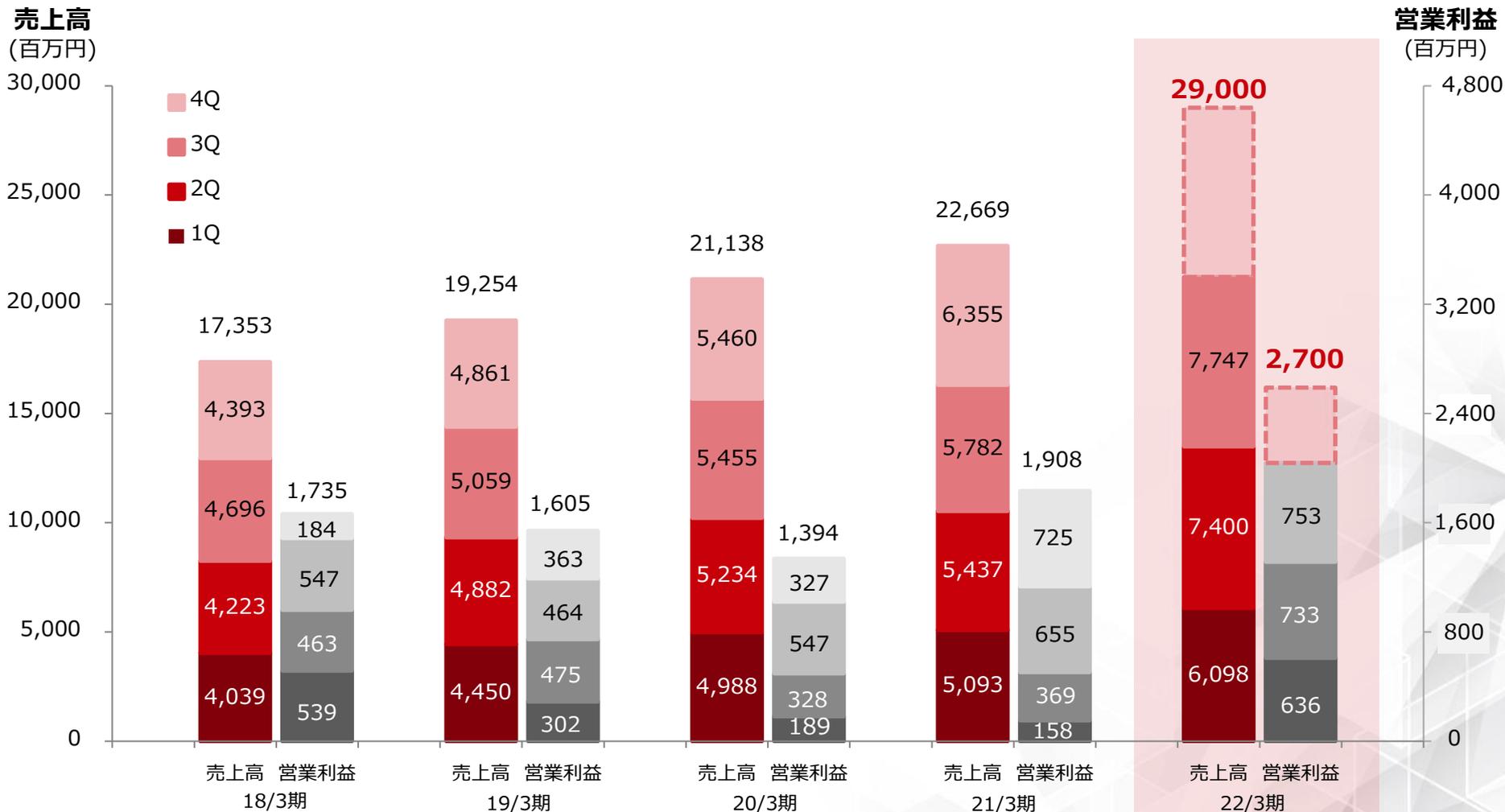
(単位：百万円)



21/3期3Q実績

22/3期3Q実績

持続的成長に向けた人材投資やM&A等に対する積極投資を継続しつつも、  
過去最高の売上高・営業利益の大幅更新を目指す



(百万円)	21/3期(期末)	22/3期(3Q末)	増減額(対前期末)
<b>資産合計</b>	<b>14,338</b>	<b>17,001</b>	<b>2,662</b>
流動資産	9,744	10,658	913
現金及び預金	5,076	5,746	669
固定資産	4,593	6,342	1,748
有形固定資産	598	621	22
無形固定資産	2,670	4,225	1,554
のれん	2,467	3,945	1,477
投資その他の資産	1,324	1,495	170
<b>負債合計</b>	<b>8,024</b>	<b>9,413</b>	<b>1,388</b>
流動負債	7,904	9,354	1,449
短期借入金	4,728	5,406	677
固定負債	119	58	△61
<b>純資産合計</b>	<b>6,314</b>	<b>7,588</b>	<b>1,273</b>
株主資本	5,642	6,719	1,076
その他の包括利益累計額	48	112	64
新株予約権	13	—	△13
非支配株主持分	610	755	145
<b>負債・純資産合計</b>	<b>14,338</b>	<b>17,001</b>	<b>2,662</b>

# セグメント別実績及び通期連結業績予想

## 【セグメント別業績に関する注意事項】

- 各セグメントの売上高については、セグメント間の内部売上高又は振替高を含めて記載。  
セグメント利益は営業利益ベースの数値を記載。
- 22/3期1Qよりエンターテインメント事業のサブセグメント区分を変更。  
そのため、22/3期以前のエンターテインメント事業サブセグメント別業績は、変更後の数値に組み替えて記載、  
比較を実施。

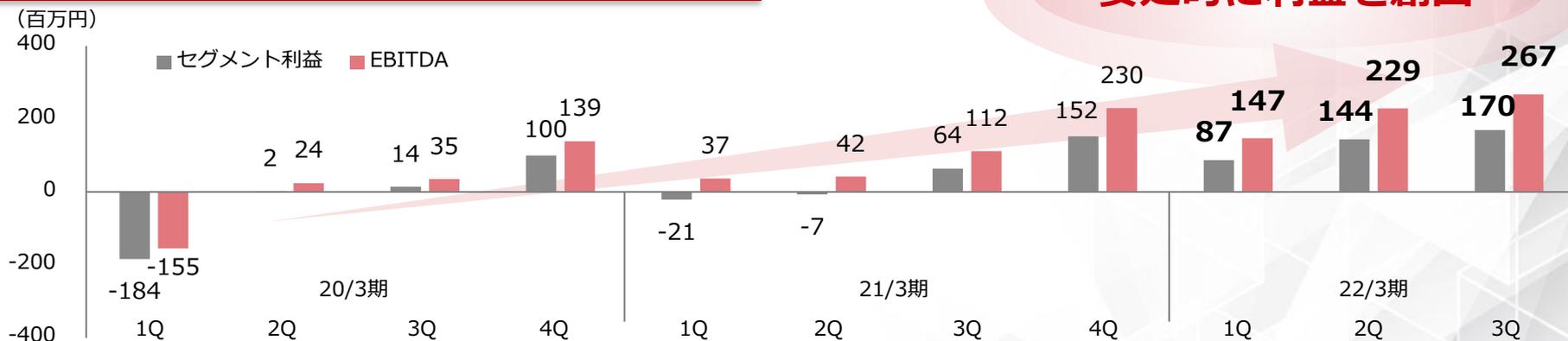
# 2022年3月期第3四半期 セグメント別実績

(百万円)	前期実績 21/3期3Q	当期実績 22/3期3Q	前期比
<b>売上高</b>	<b>16,313</b>	<b>21,246</b>	<b>130.2%</b>
エンタープライズ	4,775	7,937	166.2%
エンターテインメント	11,538	13,308	115.3%
調整額	—	—	—
<b>営業利益</b>	<b>1,183</b>	<b>2,123</b>	<b>179.5%</b>
エンタープライズ	36	403	1,118.5%
エンターテインメント	2,153	2,884	134.0%
調整額	△1,006	△1,164	—
<b>EBITDA</b>	<b>1,460</b>	<b>2,568</b>	<b>175.8%</b>
エンタープライズ	193	644	332.9%
エンターテインメント	2,252	3,069	136.3%

## DXの加速等を背景に、前期比1.6倍の売上成長、セグメント利益率5.1%を記録

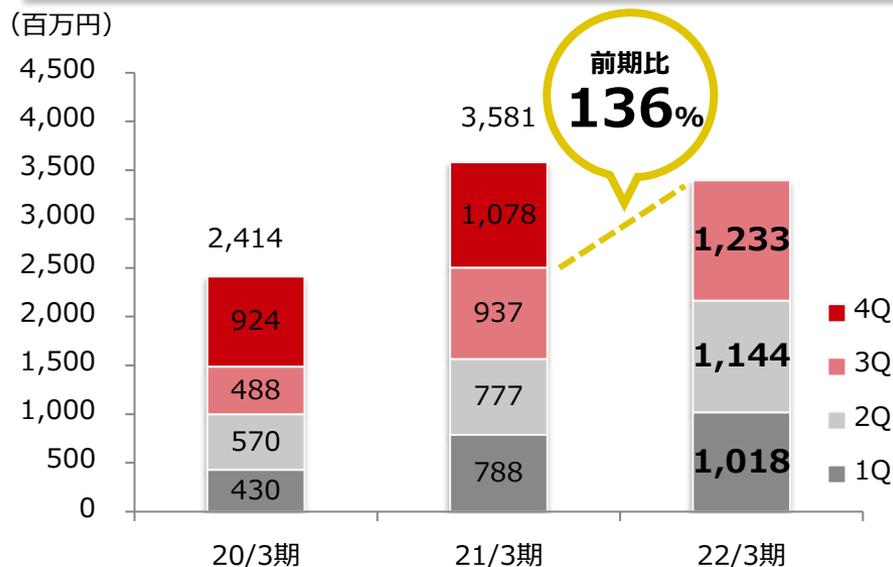
(百万円)	前期実績 21/3期3Q	当期実績 22/3期3Q	前期比
<b>売上高</b>	<b>4,775</b>	<b>7,937</b>	<b>166.2%</b>
システムテスト	2,503	3,395	135.7%
ITサービス・セキュリティ	2,272	4,541	199.9%
<b>セグメント利益</b>	<b>36</b>	<b>403</b>	<b>1,118.5%</b>
<b>EBITDA</b>	<b>193</b>	<b>644</b>	<b>332.9%</b>

## エンタープライズ事業 四半期別利益推移

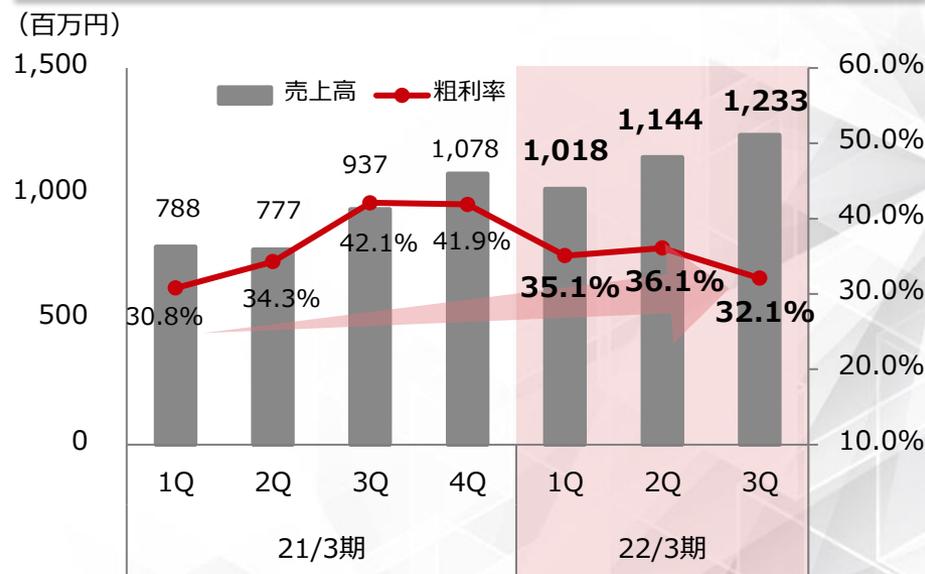


- 積極的な営業活動やテスト自動化、マニュアルテスト、脆弱性診断といったサービスのクロスセルを強化することで、**前期比1.3倍以上の成長を継続**
- 当期2Qより、LogiGearがM&A等により取得した**MK Partners及びTPP SOFT**の業績が寄与するとともに、**既存事業でも2桁成長を実現**
- 事業拡大に向けた投資を継続しつつも、**3Q累計期間の粗利率は34.4%**と高い水準を維持

## 売上高推移

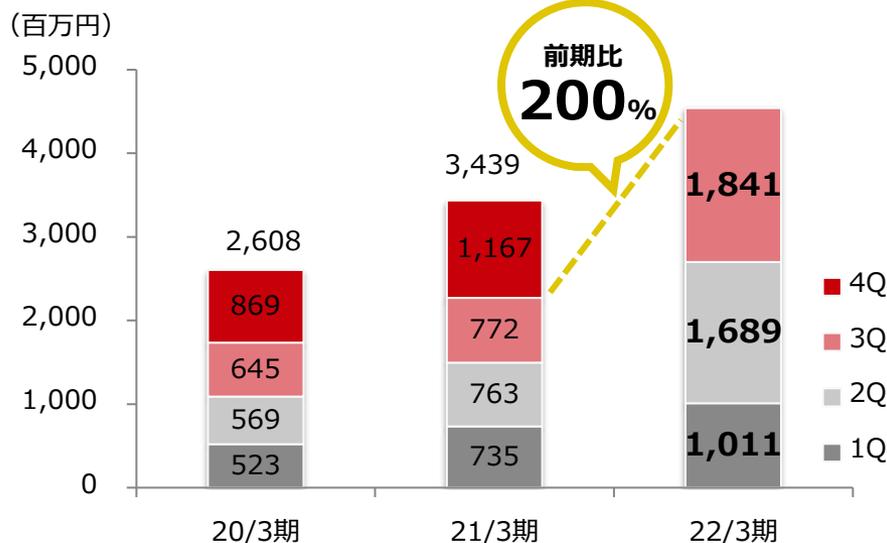


## 四半期別トレンド

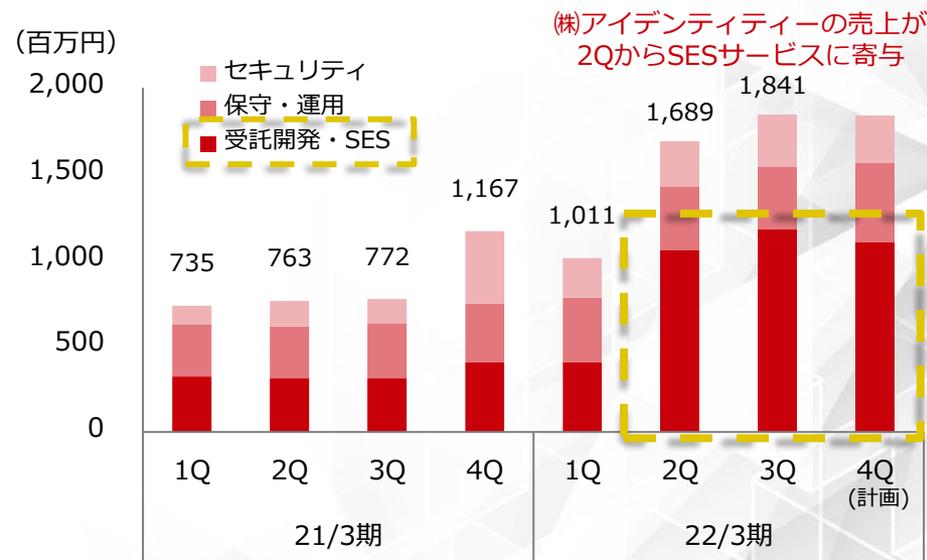


- DXの加速やリモートワークの拡大等を背景に売上が順調に推移、当期2QよりM&Aにより取得した**(株)アイデンティティ**の業績が加わり、売上高は**前期比約2倍**の成長を実現
- 人材の採用・育成が進み、受託開発・SES、保守・運用、セキュリティのすべてのサービスにおいて、M&Aの効果を除いても**2桁増収**を達成
- 増加するサイバーセキュリティ需要に対し、当社独自の教育プログラムを積極的に活用し、引き続きセキュリティ人材の育成・輩出を目指す

## 売上高推移



## サービス別売上高推移

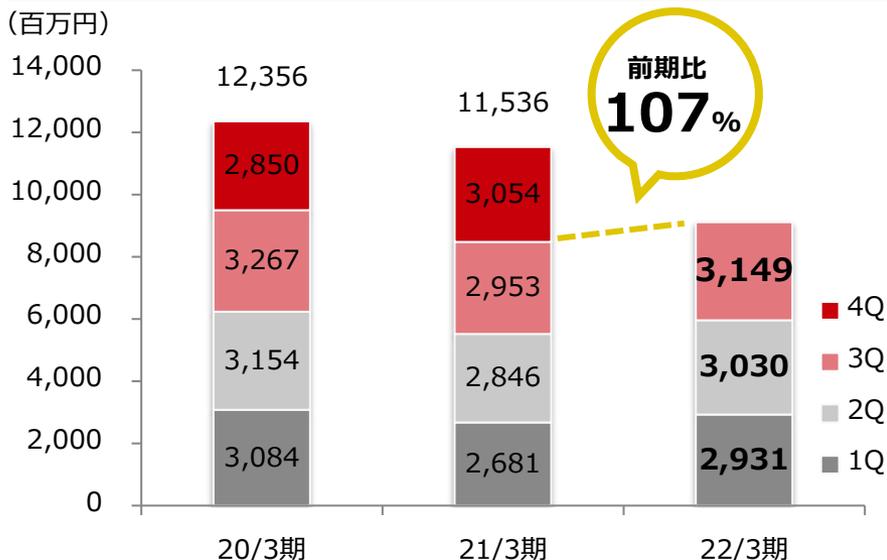


- 好況なコンソールゲーム市場に加え、コンテンツの海外展開の加速を背景に、増加する需要を確実に獲得し、国内デバッグ・グローバル及びその他**ともに増収**を実現
- 増収効果及び国内デバッグの粗利率改善効果により、**セグメント利益率は21.7%**と高水準を記録
- 当期1Qより、今後の成長ドライバーとなる**“グローバル事業”**の進捗や収益性を可視化するためサブセグメントの区分を変更

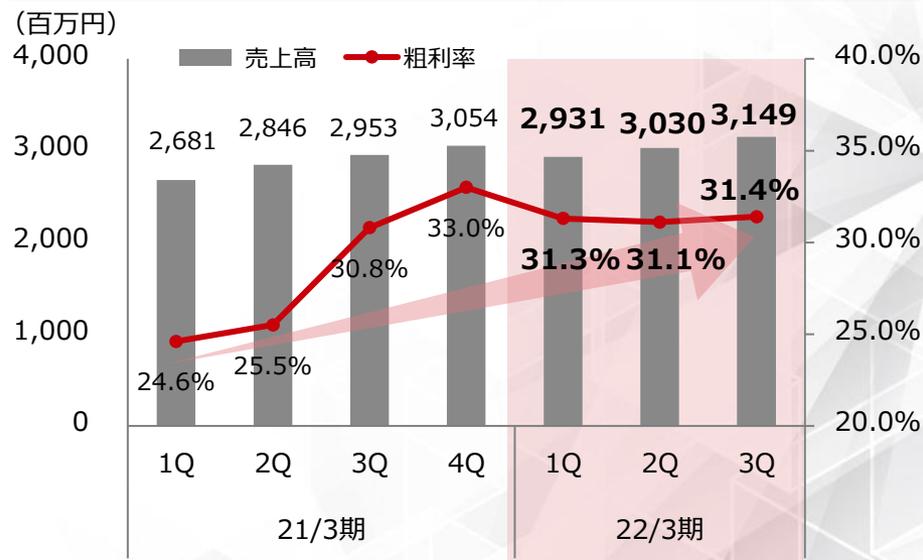
(百万円)	前期実績 21/3期3Q	当期実績 22/3期3Q	前期比
<b>売上高</b>	<b>11,538</b>	<b>13,308</b>	<b>115.3%</b>
国内デバッグ	8,481	9,111	107.4%
グローバル及びその他	3,056	4,196	137.3%
<b>セグメント利益</b>	<b>2,153</b>	<b>2,884</b>	<b>134.0%</b>
<b>EBITDA</b>	<b>2,252</b>	<b>3,069</b>	<b>136.3%</b>

- 新規タイトル開発が活発化している**コンソールゲーム向けデバッグ**が好調に推移し、国内デバッグ事業の成長を牽引
- 増収効果及び業務効率化により、**粗利率は31%以上**と、前年下期以降の高い収益性を毎四半期維持
- ゲームデバッグのリーディングカンパニーとして**さらなるシェアアップ**を図るとともに、業務効率化による**収益性のさらなる向上**を目指す

## 売上高推移



## 四半期別トレンド

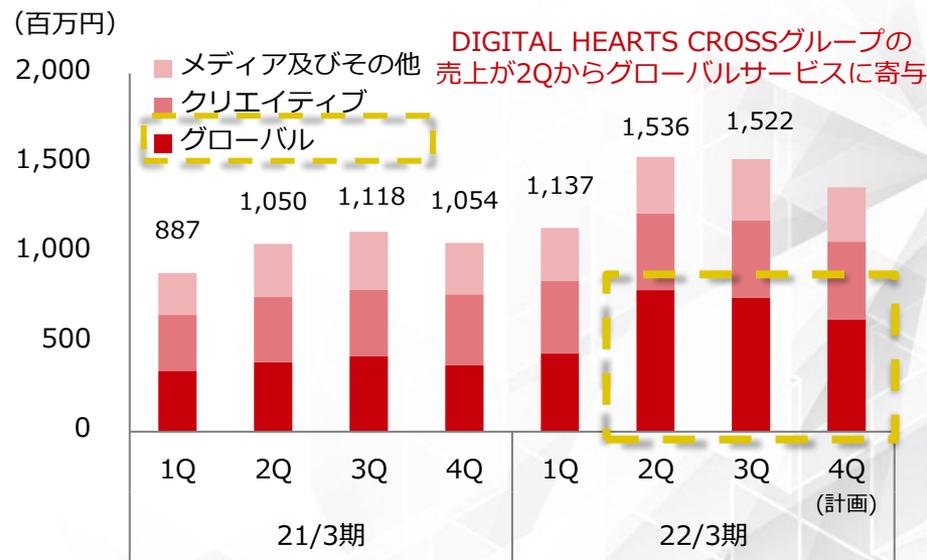


- 好況な市場環境を背景に、クロスボーダー/グローバル案件を確実に獲得し、グローバル・クリエイティブ・メディア及びその他すべてのサービスにおいて2桁増収を実現
- 当期2Qより、M&Aにより取得したDIGITAL HEARTS CROSSグループの業績が寄与したほか、既存事業においても2桁成長を達成
- ゲームコンテンツのグローバル展開が進展する中、DIGITAL HEARTS CROSSグループとのシナジーを追求し、アジア地域を中心にサービスの拡大を目指す

## 売上高推移



## サービス別売上高推移



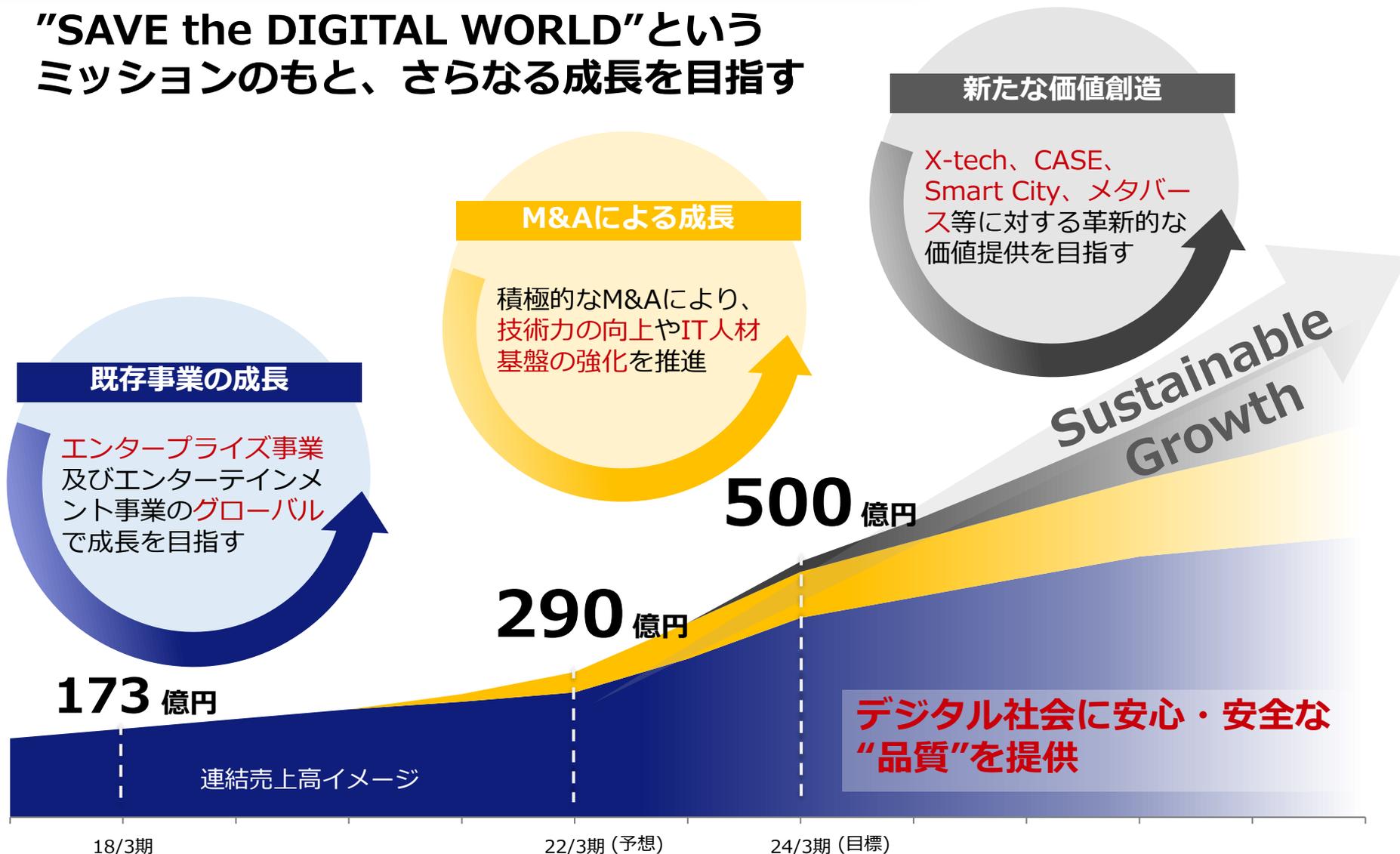
売上高500億円の中期目標実現に向け、人材投資やM&A推進等、成長基盤への投資を継続しつつ、営業利益27億円（前期比1.4倍）と大幅増益を見込む

(百万円)	21/3期 実績	22/3期 期初予想	22/3期 修正予想	前期比	期初予想比
<b>売上高</b>	22,669	28,420	29,000	127.9%	102.0%
エンタープライズ	7,021	11,000	11,240	160.1%	102.2%
エンターテインメント	15,647	17,420	17,760	113.5%	102.0%
<b>営業利益</b>	1,908	2,100	2,700	141.5%	128.6%
<b>営業利益率</b>	8.4%	7.4%	9.3%	0.9ポイント	1.9ポイント
<b>経常利益</b>	1,975	2,100	2,800	141.7%	133.3%
親会社株主に帰属する 当期純利益	974	1,400	1,800	184.7%	128.6%
<b>EBITDA</b>	2,322	2,800	3,368	145.0%	120.3%

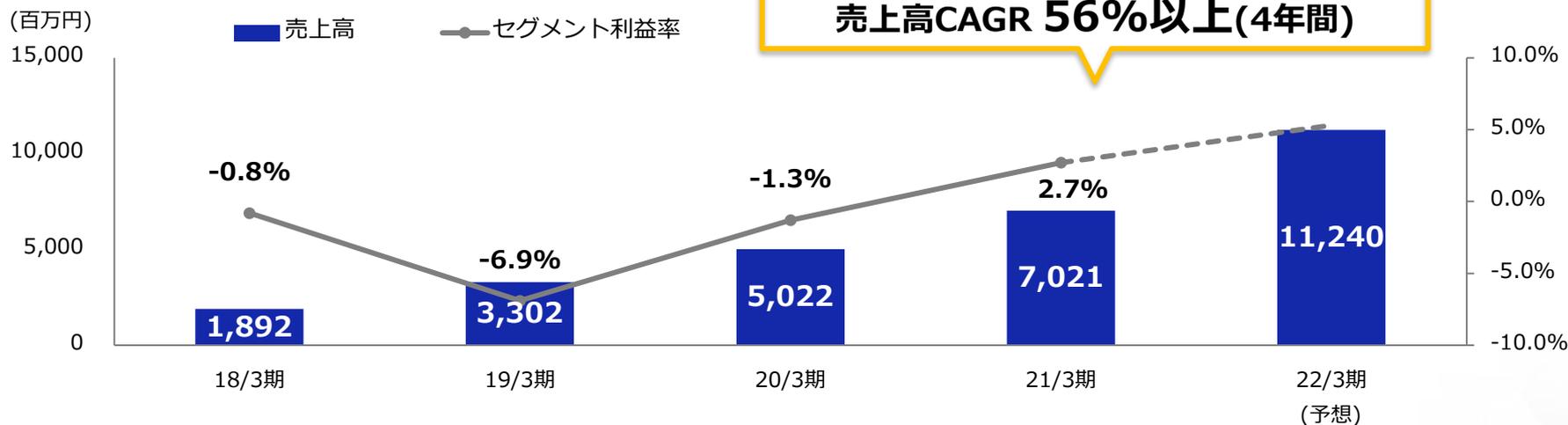
# 成長戦略

---

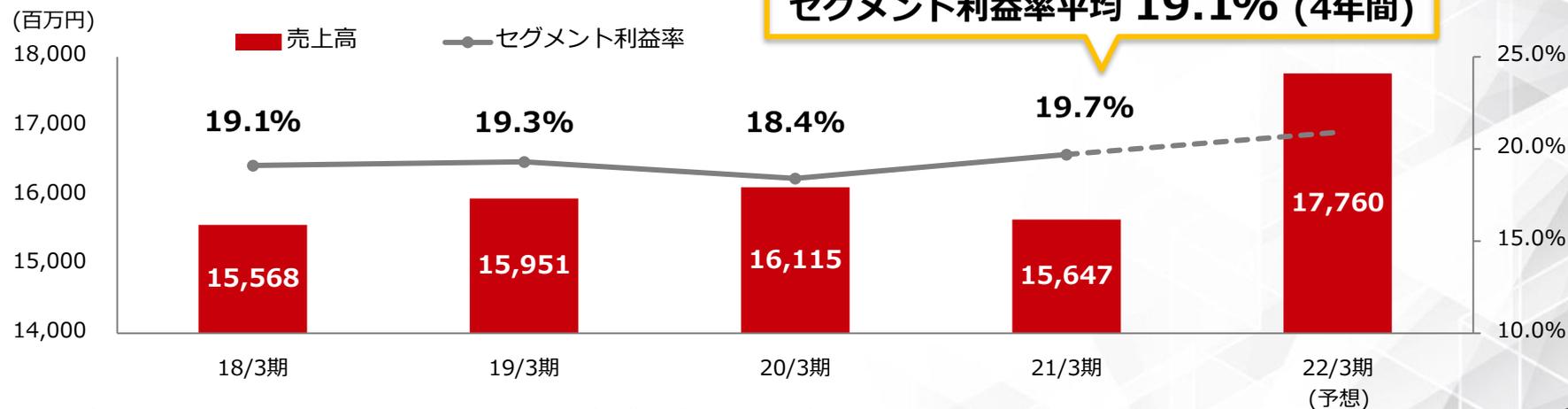
“SAVE the DIGITAL WORLD”という  
ミッションのもと、さらなる成長を目指す



## エンタープライズ事業



## エンターテインメント事業

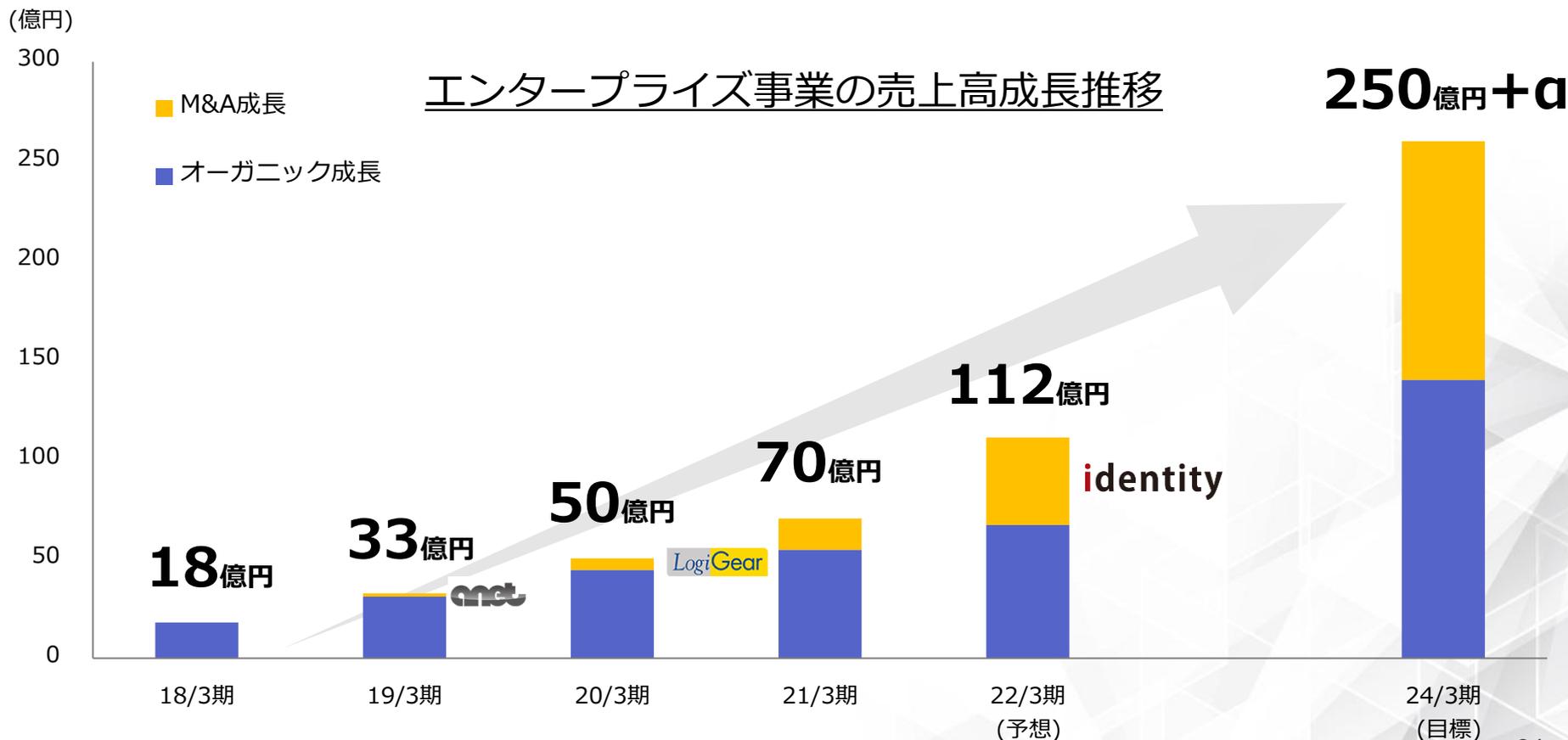


## オーガニック成長

多様な人材の活用や継続的な採用強化等により、エンジニア人材プールを拡大

## M&A成長

エンジニアやノウハウの獲得、技術力強化を目的に積極的なM&Aを実施



## 2018年3月期から本格的に事業拡大を推進 DXの浸透等により好況な市場環境を背景に急成長を実現

### 1. エンジニアの増強

- ゲームテスターの転用
- 正社員エンジニアの中途採用・育成
- テックリード人材の強化

#### テストエンジニア数

18/3期4Q、22/3期3Q比較  
(除くM&Aによる増員)

**7.9倍**

### 2. 顧客基盤の拡大

- 営業人材の増員
- セールスエンジニアの強化
- トップセールス強化

#### システムテスト受注顧客数

18/3期3Q、22/3期3Q比較  
(除くM&Aによる増加)

**1.3倍**

### 3. クロスセル強化

- セキュリティ等のサービス拡充
- Autifyやmabl等を活用したテスト自動化を推進

#### システムテスト平均顧客単価

18/3期3Q、22/3期3Q比較  
(除くM&Aによる増加)

**2.1倍**

#### 売上の急拡大

システムテストの売上高は、18/3期3Q→22/3期3Qで**約2.9倍** (除くM&Aの効果)

#### PJの難易度上昇

ビジネスアプリ等、ゲームと親和性の高いカジュアルなソフトウェアのテストからERPやDX関連システムのソフトウェアのテストへ

成長をより加速させるため、エンタープライズ事業本部をスピンアウトし、  
当社グループのエンタープライズ事業全体を牽引する中核企業を組成

“ゲーム”とは異なる“テック”カンパニーを立上げ

株式会社デジタルハーツ  
(中核子会社)



エンターテインメント  
事業本部



エンタープライズ  
事業本部



スピンアウト

2022年4月1日より

株式会社 AGEST



AGility + AGile + TEST + BEST  
(機敏性) (アジャイル開発) (ソフトウェアテスト) (最高品質)

組成の狙い

1. 高度ITエンジニアの獲得・リテンション強化
2. 先端技術を活用したQAソリューションの開発・提供
3. 変化の速いマーケット環境に対応できる人材を育成するための高度教育システムの整備 (生涯リカレント教育)

## “エンジニア”ファーストな環境を構築

### キャリア

多様なキャリアパスを  
整備

### スキルアップ

先端テスト技術に関する  
研究機関・教育機関を新設

#### AGEST Testing Lab.

先端技術に対応した  
テスト技法を研究



#### AGEST Academy

世界トップレベルの  
テストエンジニア  
トレーニング  
プログラム



### 企業文化

Tech Cultureを追求

- 課題を見極め解決に技術を活用する文化
- インプットとアウトプットを楽しむ文化
- 先端技術に挑戦する文化
- Agilityを第一に考える文化

### 実践力

AGEST Testing Lab.の  
先端技術を  
現場でいち早く活用

### 働き方

多様な働き方を推進する  
デジタルワークプレイス  
を構築

### オフィス

飯田橋にエンジニア専用の  
新オフィスを開設



## 先端テクノロジーの研究及びQAテックリード人材の育成により 次世代QAのグローバルスタンダードの確立を目指す

社内テックリード人材による技術力・専門性向上

アジャイル領域の  
エキスパートとの連携



技術顧問  
藤原



協業先  
(株)レッド  
ジャーニー

CTO 城倉



技術全般

CTSO(\*) 高橋



テスト技術

CPO(\*) 関



PJコンサル

ソフトウェアテストの  
エキスパートとの連携

テストの  
世界的な権威



Nguyen氏

ISTQB(\*)の  
元代表



Black氏

先端技術の獲得・活用

AGEST Testing Lab.

- ・アジャイル開発に適したテスト技法の確立
- ・テストツールの開発
- ・産学連携

etc...

先端技術に対応した  
テストエンジニアの育成

AGEST Academy

- ・世界トップレベルのテストエンジニアトレーニングプログラムの提供
- ・現役エシカルハッカーの知見に基づくセキュリティ人材育成プログラムの提供

etc...

グループ会社“LOGIGEAR CORPORATION”の代表

## エンタープライズ事業の事業基盤の強化と売上の拡大を目的に M&Aを積極的に活用

### 過去のM&A等の実績

株式会社エイネット	株式取得	医療分野に強みを持つ国内のテスト会社
株式会社キープ Ahead	事業譲受	通信系のシステム開発に強みを持つ国内のSI会社
Synack, Inc.	業務提携	グローバルのトップハッカーによるペネトレーションテストを提供する会社
LOGIGEAR CORPORATION	株式取得	独自のテスト自動化ツール及びベトナムのオフショア拠点を有する米国シリコンバレーのテスト会社
TPP SOFT, JSC	JV設立	欧州や米国に顧客を持つベトナムのシステム開発会社
MK Partners, Inc.	株式取得	米国拠点のSalesforceのコンサルティング会社
株式会社アイデンティティ	株式取得	高度ITフリーランスエンジニアを多数有するSES会社
DEVELOPING WORLD SYSTEMS LIMITED	株式取得	英国拠点のOracle製品のテスト自動化に強みを持つ会社



## 厳格な基本方針のもと 戦略的M&Aを推進し、エンタープライズ事業の強化と拡張を目指す

### M&Aの基本方針

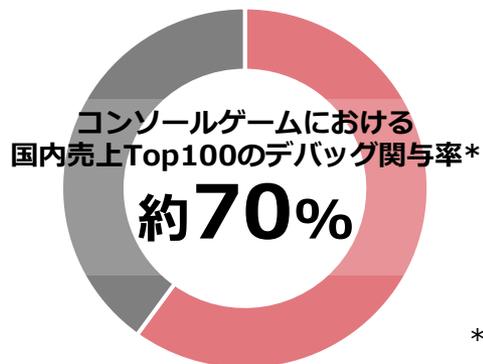
1. 厳格なROIC基準の適用により、高い投資効率・収益性を維持  
\*ROIC=(EBITDA×(1-実効税率))÷(有利子負債+株主資本)
2. 買収対象は成長企業かつ単体利益が黒字の企業
3. 自立成長とシナジー効果のバランスの取れたPMI計画

### 対象企業の選定基準

1. 高度IT人材やAI等の先端技術を保有もしくは精通している
2. ERPやCRM等、特定のソリューションに強みを有する
3. ECや医療、小売り、メーカー等、特定のインダストリーや業種に強みを有する

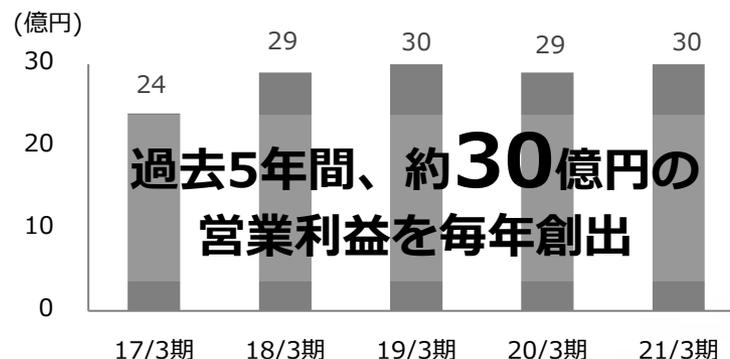
専門性	インダストリー 	ソリューション 
アプリケーション	フロントエンド 	バックエンド  
事業基盤	identity  人材	技術力 

## 圧倒的なシェア



\*社内調べ

## 強いキャッシュ創出力



## ゲーム好きをはじめとする 豊富なテスター



**約8,000名**の  
登録テスター

(2021年3月31日現在)

## 多様な検証機材



コンソールゲーム機  
**1,571**台

スマートフォン  
**5,913**台

(2021年3月31日現在)

## 20か所を超える事業拠点



国内  
**13**拠点

海外  
**8**拠点

(2021年3月31日現在)

## 国内

ゲーム市場規模 (国内 / 2020年度) \*

約**2兆円**

**安定成長**

当社グループの目標

高品質なサービスを提供することで、  
品質管理パートナーとしての確固たる地位を維持

重点施策

- 1. 高いシェアの維持**  
デバッグのサービス品質を向上
- 2. クロスセル・アップセルの強化**  
グループ連携を強化し、デバッグ、ゲーム開発、マーケティング/カスタマーサポート等、様々なソリューションをワンストップで提供
- 3. 収益性の改善**  
AIやITツールの活用により、業務効率を劇的に改善

## 海外

ゲーム市場規模 (海外 / 2020年度) \*

約**20兆円**

**急成長**  
前年比 **131.6%**

当社グループの目標

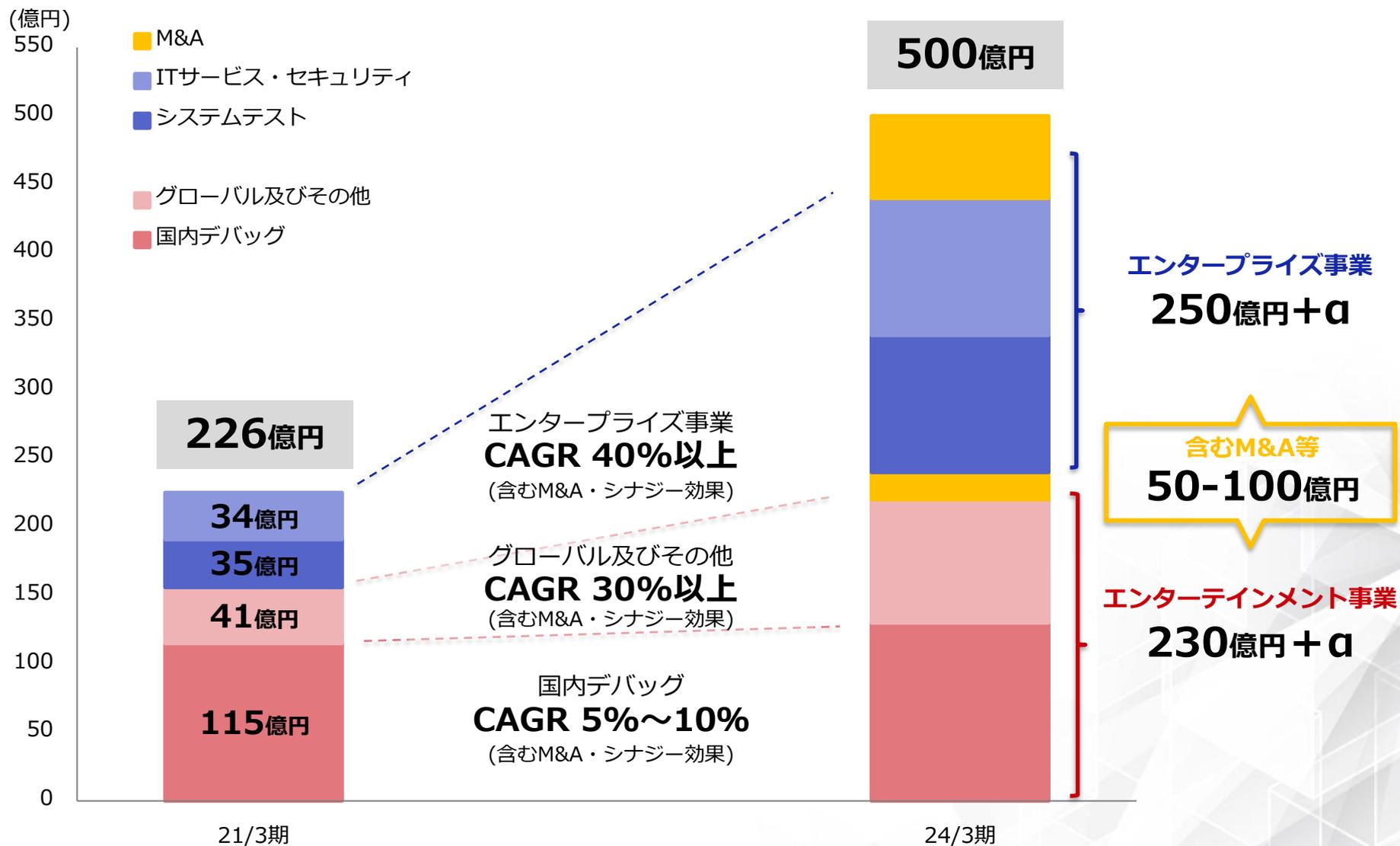
ゲームに特化した専門サービスを強みに  
海外展開を支援するグローバルパートナーへ

重点施策

- 1. アジアにおける強固な事業基盤を構築**  
アジア地域において、マーケティングやローカライズ等のサービスを総合的に提供できる体制を構築
- 2. M&Aや業務提携の積極化**  
米国や欧州における事業基盤を有する企業との連携を強化
- 3. 様々なエンターテインメントコンテンツの海外展開を支援**  
ゲーム以外のコンテンツにもサービスを拡大

## 2024年3月期 数値目標

	<21/3期 実績>		<24/3期 目標>
売上高	226億円	》	500億円
ROIC <sup>(※1)</sup>	16.8%	》	15%以上
M&A	3件	》	5件(3年合計)
国内法人顧客数	878社	》	2,000社
IT人材・クオリティスト <sup>(※2)</sup> 人材数	4,517名	》	20,000名
女性管理職比率 <sup>(※3)</sup>	10.7%	》	20%以上



# 參考資料

---

**8,000名**

を超えるテスターの雇用を創出



**40%以上**  
が社外役員



**国内有数**  
のテスト専門企業



**デジタル社会  
の安全**

を支えるビジネス



**20カ国以上**  
の外国籍者が在籍



**CAGR 12%**  
の高い市場成長率(※)



※2020年-2024年のソフトウェアテストサービス市場の成長率。  
(参考)「Global Software Testing Services Market 2020-2024」関連サイト

当社グループの  
ミッション

## SAVE the DIGITAL WORLD

マクロ環境

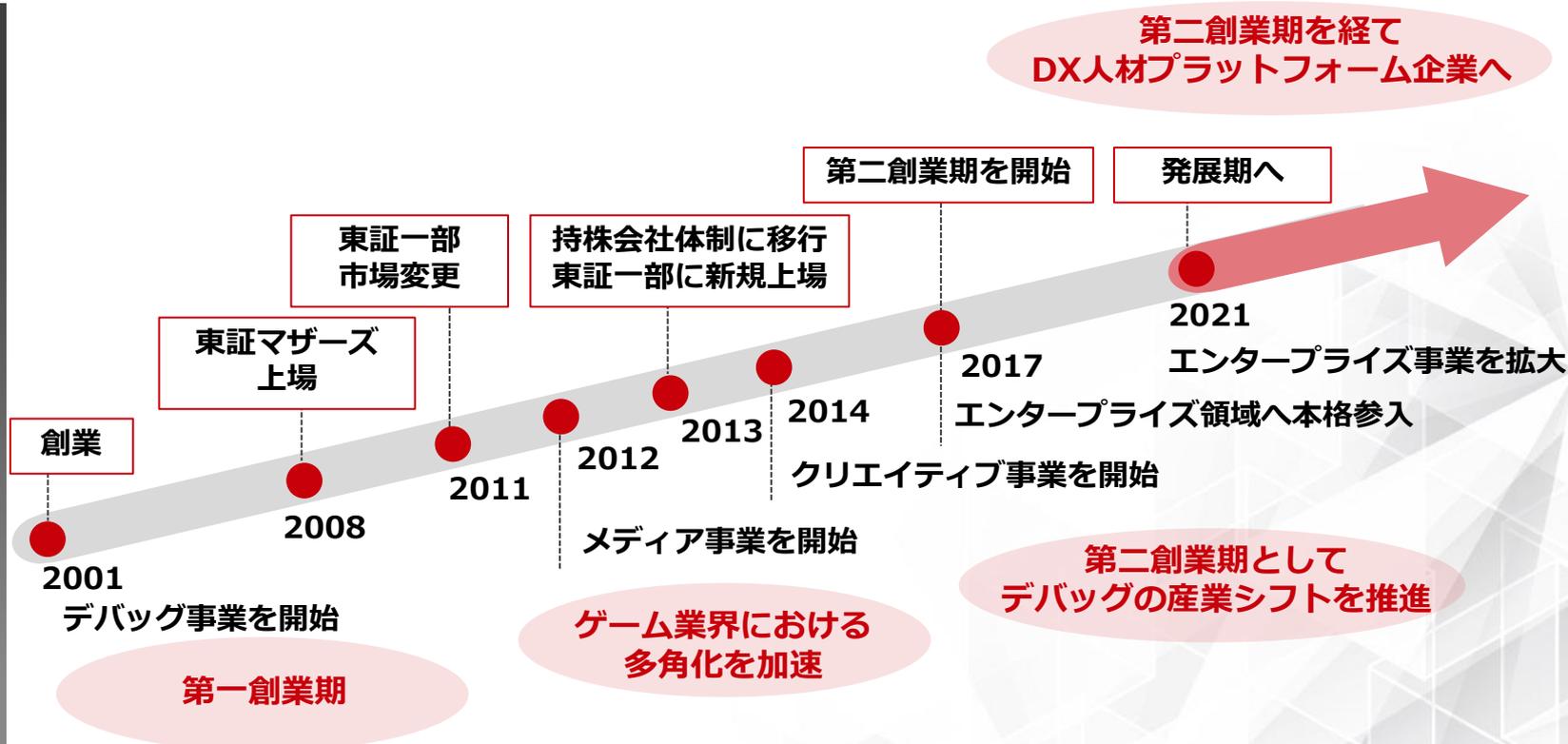
コンソールゲームの  
隆盛

モバイルゲームの  
隆盛

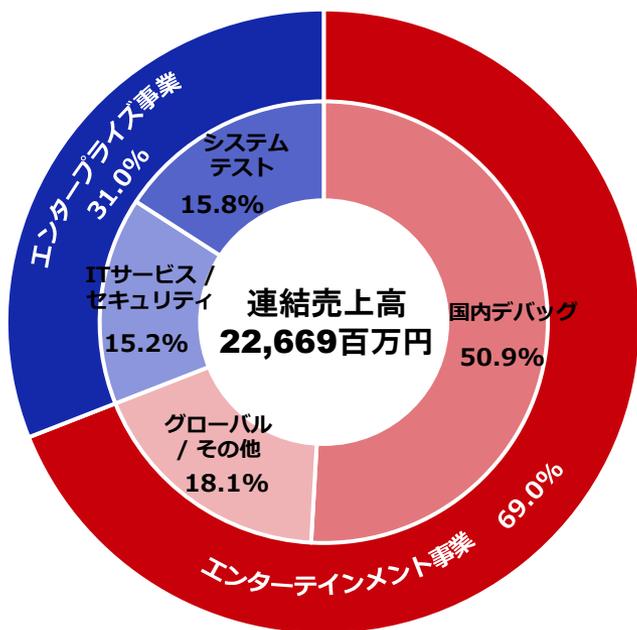
IoTの進展

DXの進展

当社グループの  
沿革



## ソフトウェアの不具合を検出するシステムテスト・デバッグが主力



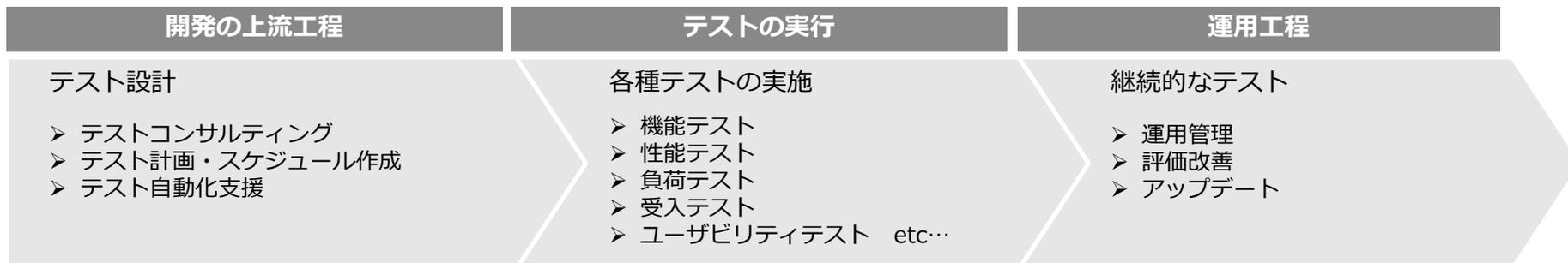
エンタープライズ事業	システムテスト	15.8%	<ul style="list-style-type: none"> <li>Webシステムや業務システム等の検証</li> <li>テスト自動化支援</li> <li>DevOps/アジャイルテスト支援</li> </ul>
	ITサービス/セキュリティ	15.2%	<ul style="list-style-type: none"> <li>システムの受託開発</li> <li>保守・運用支援</li> <li>セキュリティ検査・監視</li> </ul>
エンターテインメント事業	国内デバッグ	50.9%	<ul style="list-style-type: none"> <li>コンソールゲーム / モバイルゲーム / パチンコ・パチスロ等の検証</li> </ul>
	グローバル/その他	18.1%	<ul style="list-style-type: none"> <li>ゲームソフトの翻訳・LQA(※)</li> <li>ゲームソフトの海外展開時のマーケティング支援</li> <li>ゲーム開発、2D/3Dグラフィック制作</li> <li>総合ゲーム情報サイト“4Gamer.net”の運営</li> </ul>

### 2021年3月期売上高構成比

※売上構成比は、セグメント間の内部売上高又は振替高を含めて算出

※LQA…Linguistic Quality Assuranceの略で、翻訳されたテキストや構成の品質を確認すること

## 提供サービス



## サービス特徴

ジャンル	特徴	主要顧客	参入障壁	テスト市場 外注比率
システムテスト	エンジニアの知見を用いたテスト	・SIer ・開発ベンダー ・エンドユーザー (情報システム部)	中 ↑IT人材不足	低
デバッグ	ユーザー目線によるテスト	・ゲームメーカー	高 ↑デバッグ専用機材購入のライセンスが必要 ↑流動的な開発スケジュールに合わせた人材管理ノウハウが必要	高

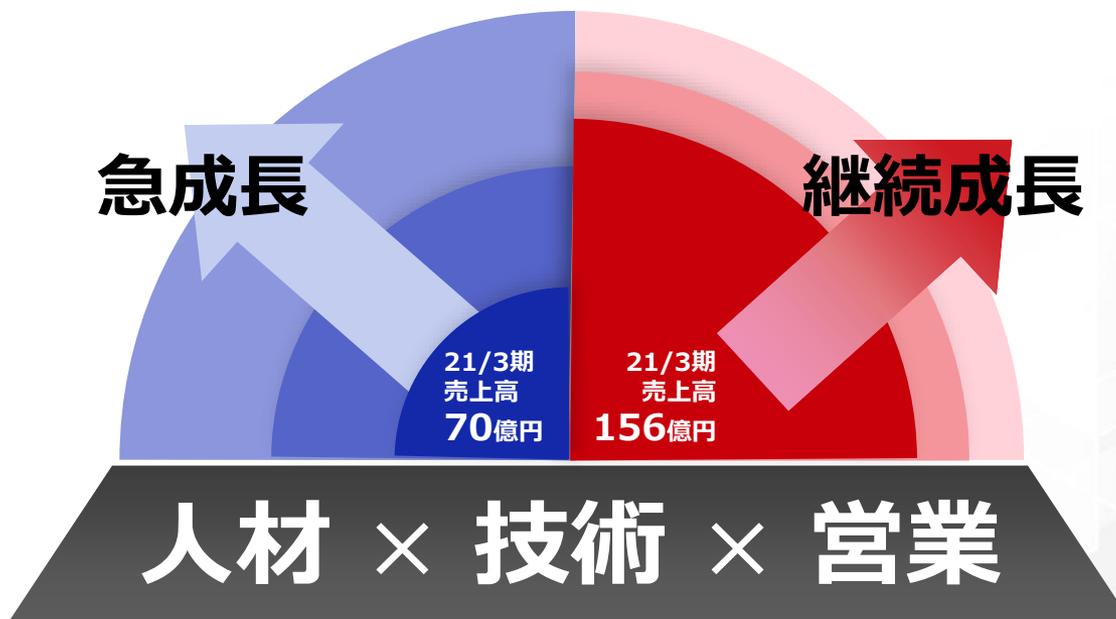
## 引き続きエンタープライズ事業を中心に高い成長を継続 24/3期に連結売上高500億円、ROIC15%以上の達成を目指す

### エンタープライズ事業

- IT人材不足の深刻化等によりテスト工程のアウトソースが加速
- ◆ 事業領域拡大のための人材投資・技術投資を加速
- ◆ 成長牽引分野と位置付け、引き続き高い成長を目指す

### エンターテインメント事業

- 国内ゲーム市場は安定的に推移
- ◆ ゲームの海外展開時に必要な翻訳やプロモーション支援等の“総合ローカライゼーション”での事業拡大に注力
- ◆ 引き続き基盤事業として、収益性の向上を目指す



(百万円)	15/3期	16/3期	17/3期	18/3期	19/3期	20/3期	21/3期
売上高	13,285	15,011	15,444	17,353	19,254	21,138	22,669
エンタープライズ事業	1,713	2,382	1,952	1,892	3,302	5,022	7,021
エンターテインメント事業	11,609	12,696	13,544	15,568	15,951	16,115	15,647
調整額	-39	-70	-52	-108	-0	-	-
営業利益	1,517	1,963	1,906	1,735	1,605	1,394	1,908
エンタープライズ事業	50	71	203	-14	-226	-67	188
エンターテインメント事業	1,915	2,379	2,453	2,966	3,086	2,964	3,077
調整額	-447	-486	-750	-1,215	-1,254	-1,503	-1,356
営業利益率	11.4%	13.1%	12.3%	10.0%	8.3%	6.6%	8.4%
エンタープライズ事業	2.9%	3.0%	10.4%	-	-	-	2.7%
エンターテインメント事業	16.5%	18.7%	18.1%	19.1%	19.3%	18.4%	19.7%
親会社株主に帰属する当期純利益	539	361	795	1,200	1,575	792	974
総資産	8,272	6,533	7,651	8,575	9,832	10,637	14,338
流動資産	5,756	5,064	6,221	6,813	7,403	7,453	9,744
現金及び預金	3,058	2,197	3,344	3,894	4,197	3,739	5,076
固定資産	2,516	1,469	1,430	1,761	2,428	3,183	4,593
のれん	1,169	437	201	150	481	1,027	2,467
負債合計	4,104	3,444	4,793	5,005	4,819	5,198	8,024
有利子負債	1,865	1,367	1,646	1,610	1,764	2,553	4,797
純資産合計	4,168	3,089	2,858	3,570	5,012	5,438	6,314
自己資本	4,092	2,814	2,632	3,369	4,791	4,922	5,691
自己資本比率	49.5%	43.1%	34.4%	39.3%	48.7%	46.3%	39.7%
ネットキャッシュ	1,193	830	1,698	2,283	2,433	1,186	278
D/Eレシオ (倍)	0.5	0.5	0.6	0.5	0.4	0.5	0.8
営業CF	870	1,080	1,825	1,436	889	1,086	1,416
投資CF	-568	-17	-610	-618	62	-1,018	-1,813
財務CF	-950	-1,913	-69	-250	-693	-515	1,730
ROE	13.8%	10.5%	29.2%	40.0%	38.6%	16.3%	18.4%
配当性向	37.6%	60.4%	32.3%	20.9%	18.0%	38.6%	31.0%

## M&Aの狙い

## 過去のM&Aの実績

エンタープライズ事業

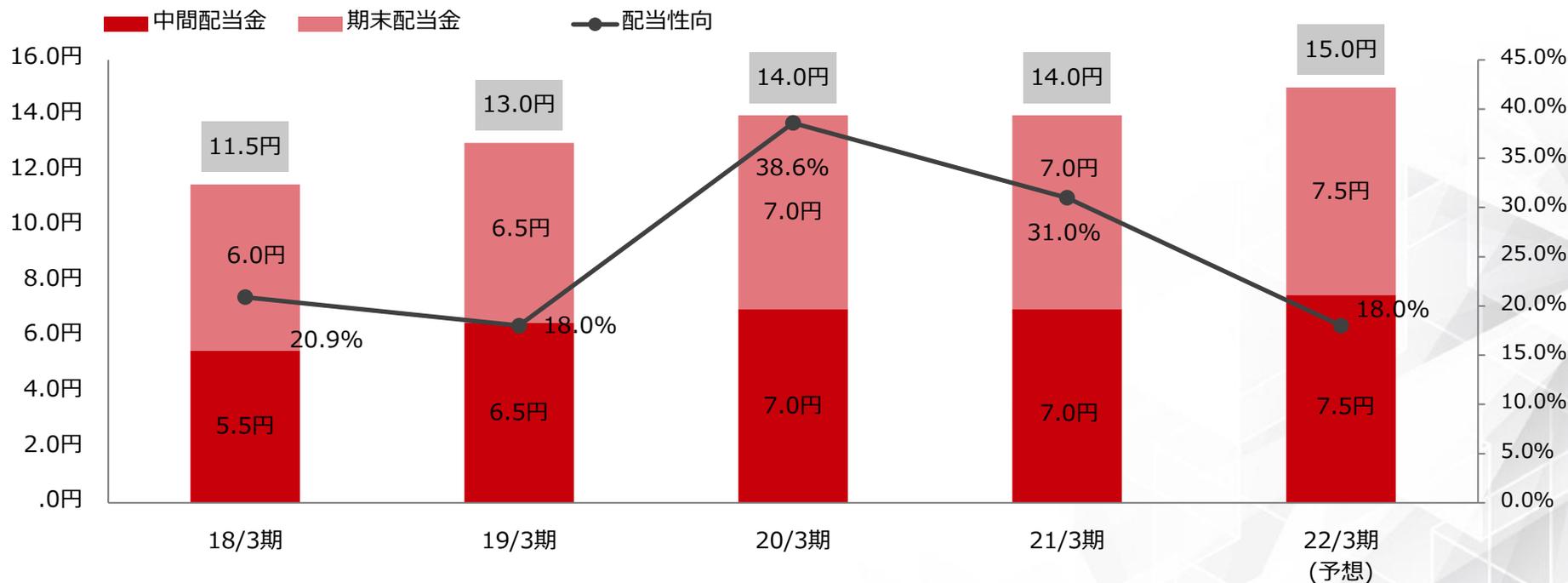
エンターテインメント事業

<p>エンジニアの獲得</p>	 国内テストエンジニア	 ベトナム開発エンジニア	 ハイスキルの 国内フリーランスエンジニア
<p>技術力・ノウハウの獲得</p>	 テスト自動化/ベトナムオフショア拠点	 Salesforceのコンサルティング	 Oracle製品のテスト自動化ツール
<p>ローカライゼーションに必要な ファンクション強化</p>	 日本最大級のゲーム情報サイト "4Gamer.net"の運営	 ゲーム開発/2D・3Dグラフィック制作	 MARKETING & SOLUTIONS
<p>地理的拡大</p>	 ゲーム翻訳/韓国拠点	 ゲーム翻訳/台湾拠点	マーケティング/ アジア地域における拠点

## 株主還元基本方針

事業成長投資と経営体質強化のために必要な内部留保を確保しつつ、**配当性向20%**を下限の目途として、株主の皆様へ安定的な配当を実施

## 配当金の推移



## 主なリスク

## 当社の取り組み

### 1. 機密情報の漏洩

- ・テストルームへの私物持ち込み禁止
- ・指紋認証入室/監視カメラの設置等物理的なセキュリティ対策
- ・登録テスター全員を対象とする身元保証人制度の導入

### 2. AI等の技術革新による既存サービスの陳腐化

- ・テスト自動化プロジェクト等最新技術への対応を推進
- ・付加価値の向上を図るべく新サービスの開発を促進

### 3. 生産年齢人口の減少

- ・多様な世代/人種/バックグラウンドを持つメンバーが活躍できる社内教育体制を整備
- ・海外拠点も活用した戦略的な人材確保

### 4. 企業買収や新規事業の拡大

- ・綿密な市場調査やデューデリジェンスの実施
- ・買収後の適切な経営管理体制の構築によるリスク低減

## 当社グループの取り組み事例とSDGsの各目標の関連

### 人材 日本におけるIT人材不足の解消

- ・全従業員を対象とするソフトウェアテスト技術者資格"JSTQB"取得支援制度の整備
- ・正社員向けエシカルハッカー養成講座やエンジニア育成プログラムの実施
- ・株式会社ワークポートと共同で無料エンジニアスクールを開校
- ・HASSYADAI.socialと共同で、高校生を対象とするエシカルハッカーの発掘・育成実証事業の実施

### 人材 多様な人材が活躍できる職場の実現

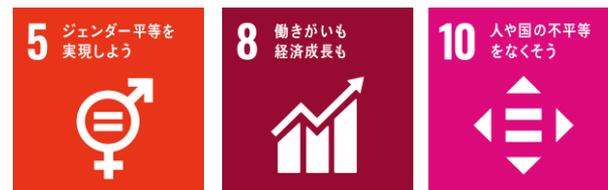
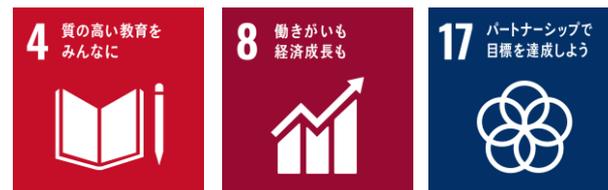
- ・学生やフリーター、役者・ミュージシャン等の夢を追いかけている方、障がいをお持ちの方といった多種多様な人材が日々3,000名以上活躍できる場の提供
- ・言語デバッグ等に従事するアジアや欧米等20カ国以上の外国籍の人材の雇用

### 技術 安心・安全なデジタル社会の実現

- ・デバッグやシステムテストサービスを通じた様々なソフトウェアの品質向上支援
- ・サイバーセキュリティ関連サービスの提供によるネット社会における情報資産の保全
- ・テスト自動化やAI活用に関する研究/開発を通じた技術革新への挑戦

### 地域社会 地域活性化及び地方におけるIT格差の解消

- ・全国に展開するテストセンター (Lab.) や在宅勤務を活用した地方における雇用創出
- ・独立行政法人情報処理推進機構から「中小企業サイバーセキュリティお助け隊 in 東北」の受託





## DIGITAL HEARTS HLDGS. (持株会社)

### エンタープライズ事業

#### 株式会社AGEST

システムテスト、サイバーセキュリティ等



#### LogiGear Group

システムテスト、テスト自動化支援



#### MK Partners, Inc.

Salesforceのコンサルティング



#### TPP SOFT, JSC

システム開発支援



#### DEVELOPING WORLD SYSTEMS LIMITED

Oracle製品の導入支援、保守・運用支援等



#### 株式会社エイネット

システムテスト



#### 株式会社アイデンティティー

フリーランスエンジニアを活用したエンジニア派遣



#### 株式会社レッドチーム・テクノロジーズ

エシカルハッカーによるペネトレーションテスト等



### エンターテインメント事業

#### 株式会社デジタルハーツ

ゲームデバッグ・ローカライズ等



#### DIGITAL HEARTS CROSS Group

マーケティング支援



#### DIGITAL HEARTS (Shanghai) Co., Ltd.

ゲームデバッグ・ローカライズ等



#### Orgosoft Co., Ltd.

ゲームデバッグ・ローカライズ等



#### Digital Hearts Linguitronics Taiwan Co., Ltd.

ゲームの翻訳等



#### 株式会社フレ임ハーツ

ゲーム開発支援・2D/3Dグラフィック制作支援



#### Aetas株式会社

日本最大級の総合ゲーム情報サイト“4Gamer.net”の運営等



用語	意味
バグ	コンピュータプログラムの誤りや欠陥、不具合のこと。
システムテスト	エンタープライズシステムに潜むバグを検出する業務。
デバッグ	ゲームソフトに潜むバグをユーザー目線で検出する業務。なお、一般的にデバッグは、バグを検出し修正することを指すが、当社グループの「デバッグサービス」は、修正作業は行わず「バグを発見し報告する」ことに特化している。
QA	Quality Assurance(品質保証)の略。
LQA	Linguistic Quality Assuranceの略であり、翻訳されたテキストや構成の品質を確認すること。
アウトソーシング	自社の業務や工程の一部または全部を、それを得意とする企業に外部委託すること。
テスター	デバッグ業務を行うスタッフのこと。(当社の呼称) ゲーム好きをはじめ、役者やミュージシャン等多種多様な人材が在籍。登録アルバイト制であり、現在約8,000名が登録している。
クオリティスト	品質向上スペシャリストを指す当社独自のワード。エンジニアだけではなく、テスターやゲーム翻訳者、2D/3Dグラフィックデザイナー等も含む。
コンソールゲーム	Nintendo SwitchやPlayStation等、専用のハード機器を用いて遊ぶゲームのこと。
ウォーターフォール型開発	開発前に搭載する機能や仕様を明確に定義し、開発プロセスに沿って順番に開発を行うスタイル。「前の工程に戻れない」という前提で開発を進めるのが特徴。
アジャイル開発	開発したいシステムのスタイルを大まかに定義し、計画・設計・実装・テストといった開発工程を機能単位の小規模なサイクルで繰り返し開発を進めていく手法のこと。ウォーターフォール型開発とは異なり、「前の工程に戻る」ことを前提に開発を進めるのが特徴。



DIGITAL HEARTS HLDGS.

＜お問い合わせ先＞

IR 広報部

電話：03-3373-0081

Email：ir\_info@digitalhearts.com

HPアドレス：<https://www.digitalhearts-hd.com>

本資料はインベスター・リレーションズに関わる活動（IR活動）を実施する際の参考となる情報の提供を目的としたものであり、投資判断の参考となる情報の提供及び投資勧誘を目的としたものではありません。

本資料は弊社が信頼に足ると思われる各種情報に基づいて作成しておりますが、弊社はその正確性及び完全性を保証するものではありません。また、本資料の内容は、作成時における弊社の見解または評価を示したものであり、市場環境の変化等により予告なく変更される場合があります。

また、本資料は弊社の著作物であり、著作権法により保護されております。弊社の事前の承諾なく、本資料の全部もしくは一部を引用または複製、転送等により使用することを禁じます。

なお、各社の会社名、サービス・製品名は各社の商標または登録商標です。