



各 位

会 社 名 株式会社デジタルハーツホールディングス
代表取締役社長 CEO 二宮 康真
代表者名 (コード番号：3676 東証プライム)
問合せ先 執行役員 CFO 伊丹 英人
(TEL：03-3373-0081)

特別損失(連結・個別)の計上及び2024年3月期 通期連結業績予想修正 に関するお知らせ

当社は、2024年3月期第2四半期において、下記のとおり特別損失を計上するとともに、2023年5月11日に公表いたしました2024年3月期の通期連結業績予想を下記のとおり修正することといたしましたので、お知らせいたします。

記

1. 特別損失(連結・個別)の計上について

(1) のれん等に係る減損損失(連結)の計上

エンタープライズ事業を展開する当社の米国子会社である LOGIGEAR CORPORATION(以下、「LGUS」)は、米国の企業向けにソフトウェアテストサービスの提供を長年続けてまいりましたが、米国でのコロナ影響が長引いたことによる新規受注の遅れ等が生じ、売上高が想定を下回る状況が続き収益性が悪化いたしました。さらに、DEVELOPING WORLD SYSTEMS LIMITED(以下、「DWS」)やMK Partners, Inc.(以下、「MKP」)の子会社化等その他の海外事業においても、買収時に想定したほどの業績拡大やシナジーを創出することができず、当期上期は計画を下回る業績となりました。

こうしたなか、当社では中長期での業績改善に向けてエンタープライズ事業の海外事業について、経営体制や営業戦略の大幅な見直しを行いました。具体的には、従来欧米顧客向けサービスに活用していた、LGUSが有するエンジニアリソースやDWS及びMKPが有する独自のツールを、今後はエンタープライズ事業の中核子会社である株式会社AGEST(以下、「AGEST」)の強力な営業力のもと、日本国内顧客向けサービスに積極活用する方針に転換いたしました。これに伴い、LGUSのCEOの交代も含む大幅な経営体制の刷新や、LGUS等を当社の100%子会社からAGESTの100%子会社とする資本構成の変更を決定いたしました。

このような直近の業績動向及び事業戦略の転換により、前提としていたキャッシュ・フロー見込みから大幅な変更が生じたため、この度、LGUS、DWS及びMKPの株式取得時に発生したのれん等の減損を行い、これらの減損損失を特別損失として計上いたしました。なお、減損損失の内訳は下記となります。

LGUSにおける減損損失：584百万円

DWS及びMKPにおける減損損失：446百万円

合計：1,030百万円

(2) 関係会社株式評価損(個別)の計上

LGUSにおける収益性の悪化に伴う純資産の棄損を要因として、当社が保有する株式に係る関係会社株式評価損1,714百万円を計上いたしました。

なお、当該関係会社株式評価損は個別財務諸表のみに計上されるものであり、連結業績への影響はありません。

2. 通期連結業績予想修正について

(1) 2024年3月期 通期連結業績予想数値の修正 (2023年4月1日～2024年3月31日)

	売上高	営業利益	経常利益	親会社株主に帰属する当期純利益	1株当たり当期純利益
	百万円	百万円	百万円	百万円	円 銭
前回発表予想 (A)	40,750	3,120	3,160	2,100	95.86
今回修正予想 (B)	40,000	2,500	2,560	550	24.69
増減額 (B-A)	△750	△620	△600	△1,550	
増減率 (%)	△1.8	△19.9	△19.0	△73.8	
(ご参考) 前期実績 (2023年3月期)	36,517	3,000	3,152	799	36.50

(2) 修正の理由

売上高は、エンターテインメント事業において、前期好調だった国内ゲーム市場の反動や中国ゲーム市場でのコロナや規制等の影響を受けたことに加え、エンタープライズ事業においても、海外子会社におけるコロナ禍以降の新規案件獲得が遅れたことにより、期初計画をやや下回る見込みとなりました。また、利益面につきましては、両事業の売上高未達の影響のほか、ゲーム業界向け翻訳・LQA、マーケティング支援といったグローバル事業強化に伴う先行投資のコスト増による当期上期における営業利益・経常利益への影響に加え、上記1.に記載のとおり LGUS をはじめとする子会社ののれん等の減損損失を当期第2四半期に特別損失として計上したことにより、親会社株主に帰属する当期純利益も、期初計画を下回る見込みとなりました。

なお、当期下期(2023年10月～2024年3月)については、国内ゲーム市場の回復に伴うエンターテインメント事業の増収増益への転換に加え、海外子会社再編や国内売上拡大によるエンタープライズ事業の収益性改善も見込まれるため、半期として過去最高となる売上高21,330百万円、営業利益1,770百万円を計画しております。

※ 上記の予想は現時点で入手可能な情報に基づいたものであり、実際の業績は今後様々な要因によって異なる結果となる可能性があります。

以上