

2025年3月期
第1四半期決算説明資料

2024/8/8

東証プライム 3676

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

エグゼクティブサマリー

【セグメント別業績に関する注意事項】

- ・ 25/3期1Qよりセグメント区分を変更。
そのため、24/3期の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。

スピノフ上場に向け、当期より**完全に独立した2グループ経営**をスタート
DHグループは成長ドライバーの1つである**グローバル事業**が大幅に伸長し、**増収増益**を達成
AGESTグループは特定案件の計画見直し等により一時的に赤字となるも、**2Q以降回復する見込み**

連結売上高

9,835百万円
(前期比105.8%)

連結営業利益

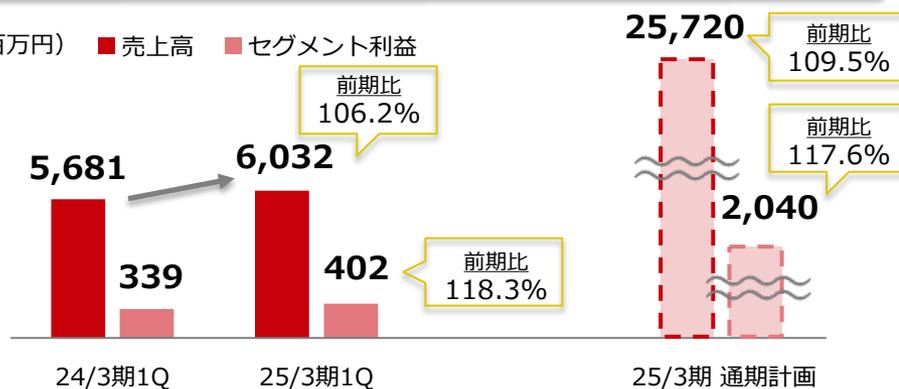
295百万円
(前期比73.2%)

親会社株主に帰属する四半期純利益

211百万円
(前期比62.6%)

DHグループ事業

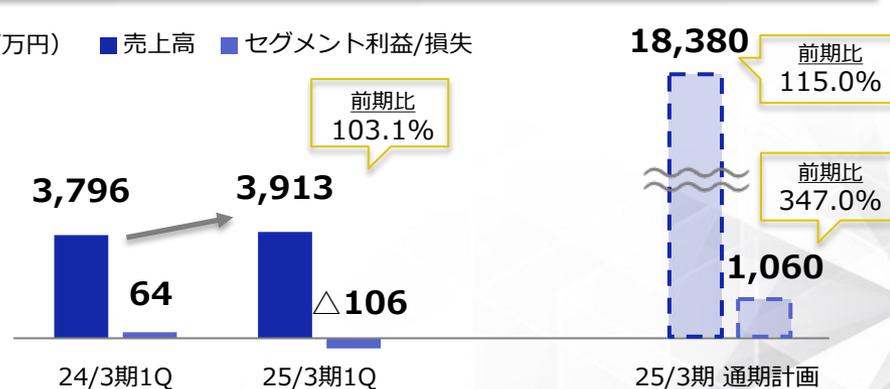
(百万円) ■売上高 ■セグメント利益



- ▶ 前期から注力してきた欧米向け翻訳・LQAやEC事業者向けマーケティング支援等が伸長し、グローバル及びその他は**2桁増収**を実現
- ▶ 人材や拠点・設備投資等の品質強化策を通じて、国内デバッグも**安定成長**を継続
- ▶ セグメント利益は、**前年比118%**と大幅増益を達成、通期計画達成に向け順調にスタート

AGESTグループ事業

(百万円) ■売上高 ■セグメント利益/損失



- ▶ 引き続き海外事業が弱いなか、**国内のQAソリューション**は**110%以上の増収**を継続
- ▶ 前期2Q以降大幅に増加したスピノフ上場準備費用により、**前期1Q比では販管費が増加**
- ▶ 当期1Qは、特定案件のクライアントにおける計画見直しに伴う**売上縮小**や**粗利率低下**の影響等があったものの、**2Q以降は回復し通期計画達成を見込む**

(百万円)	前期実績 24/3期1Q	当期実績 25/3期1Q	前期比
売上高	9,296	9,835	105.8%
DHグループ	5,681	6,032	106.2%
AGESTグループ	3,796	3,913	103.1%
調整額	△181	△111	—
営業利益	404	295	73.2%
DHグループ	339	402	118.3%
AGESTグループ	64	△106	—
EBITDA	684	542	79.2%
DHグループ	472	551	116.7%
AGESTグループ	212	△8	—

スピンオフ上場を見据え、両事業それぞれの専門性・成長戦略に特化した取り組みを推進

DHグループ事業

エンターテインメント業界の グローバル・クオリティ・パートナーへ

人的資本投資

「QCDの最適化」を実現できる
リーダー・チーム・スタッフの育成

- 報酬の引き上げを実施
- 「DHエグゼクティブフェロー制度」等、多様なキャリアパスを整備
- Lab.の移転等、職場環境の改善

ソリューション投資

グローバルソリューションをワンストップで
提供できる体制の構築及びブランディング強化

- アライアンスパートナーとの連携強化
- 各国のゲームイベントに積極参加



AI投資

従来にはない発想での
「付加価値」と「生産性向上」の実現

- 独自のゲーム特化型AI翻訳エンジンの実用開始 
- アノテーションや品質管理ビジネスの拡大に向けAI関連企業に資本参加 

AGESTグループ事業

先端品質技術を追求めた グローバルNo.1のQAカンパニーへ

ハイスکیلエンジニアの増強

- 報酬の引き上げを実施
- リファラル採用の強化
- AGEST Academyのカリキュラム拡充

テスト専門企業ならではの
ソリューションの拡充や事業拡大を推進

- セキュリティ企業によるセキュリティ企業のためのファンドに投資
- 独自のテスト自動化ツールを続々開発

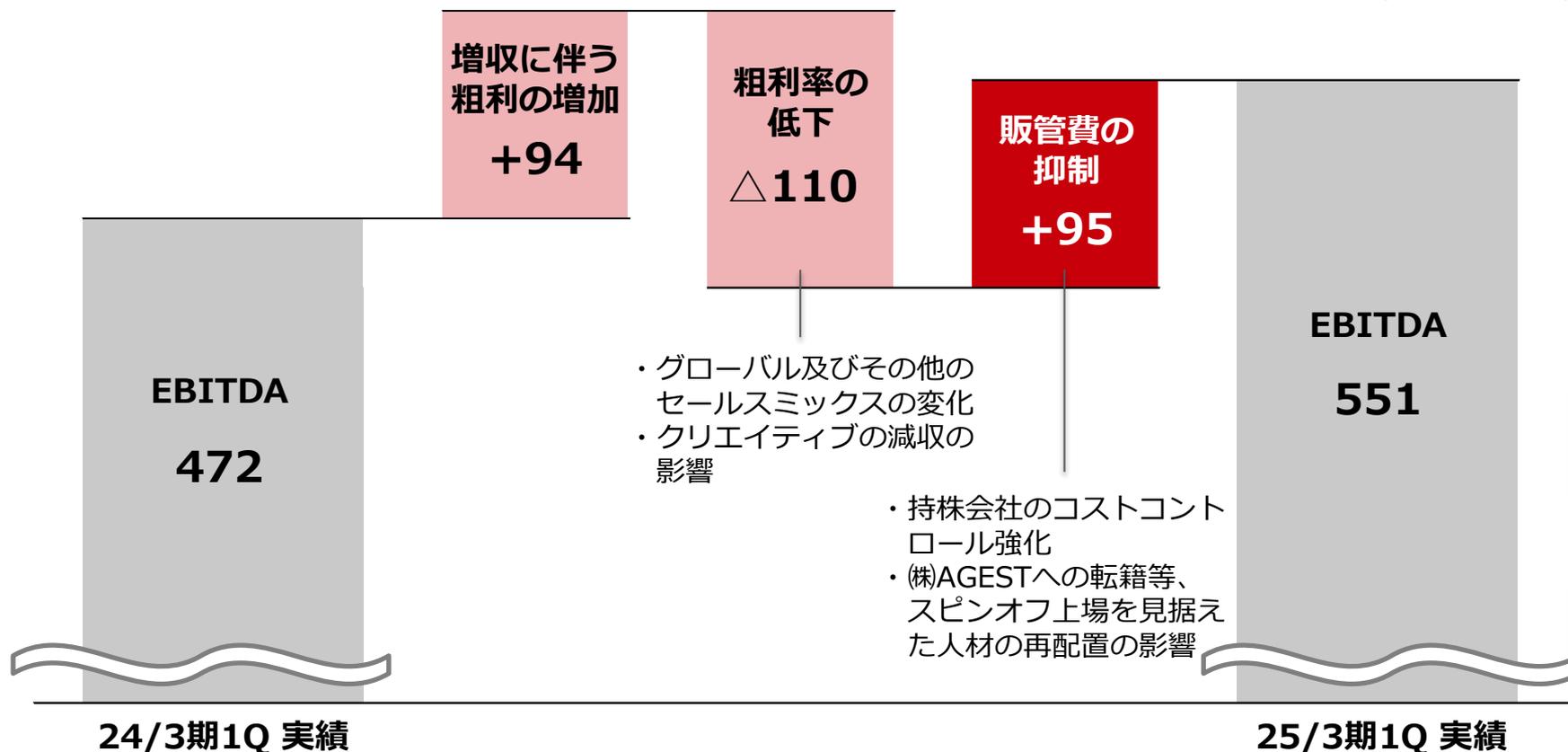


QAソリューションにおける
AI活用を本格化

- 再現テストや不具合箇所をAIが行う“AI Debug for Enterprise”の提供開始
- マニュアルテスト領域で活用可能なAIツールの開発を開始

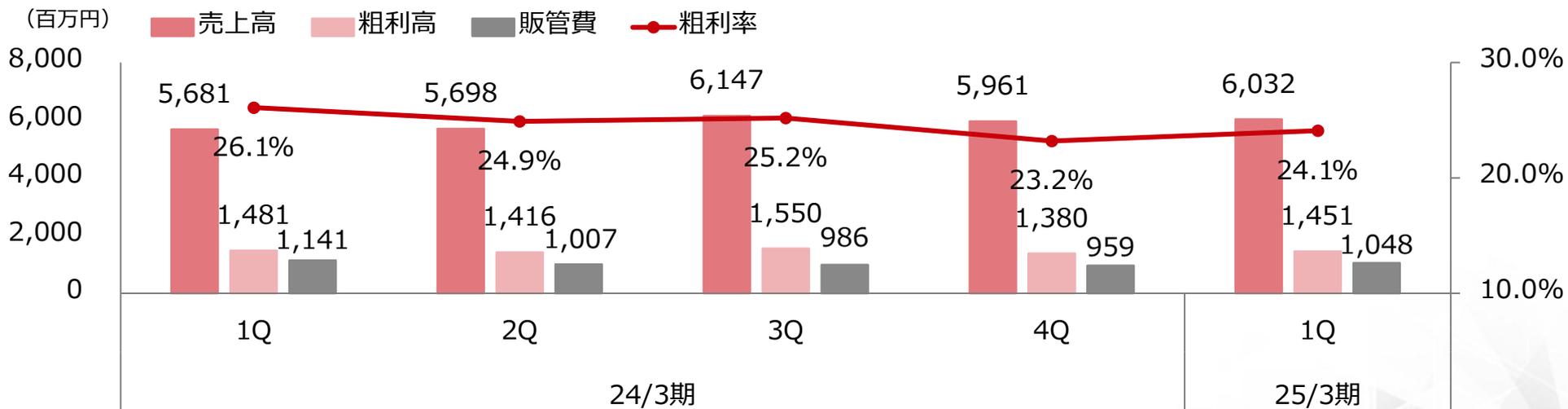
セールスマックスの変化等の影響を受けるも、
販管費のコントロールにより、EBITDAは前期比116.7%と大幅に伸長

(単位：百万円)

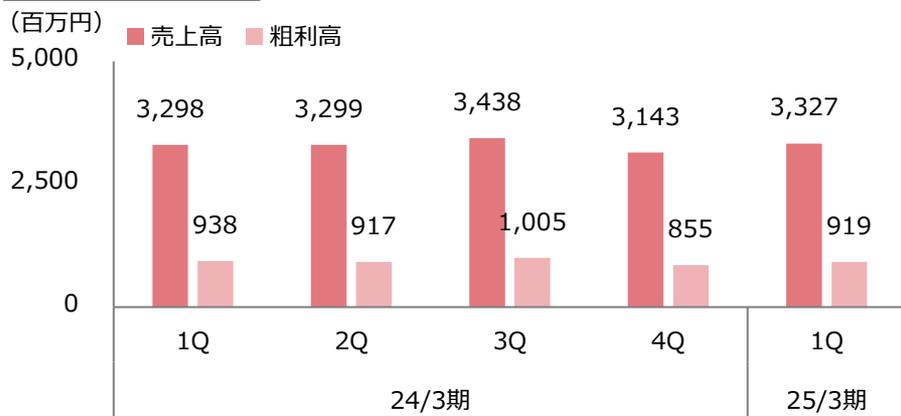


業績推移

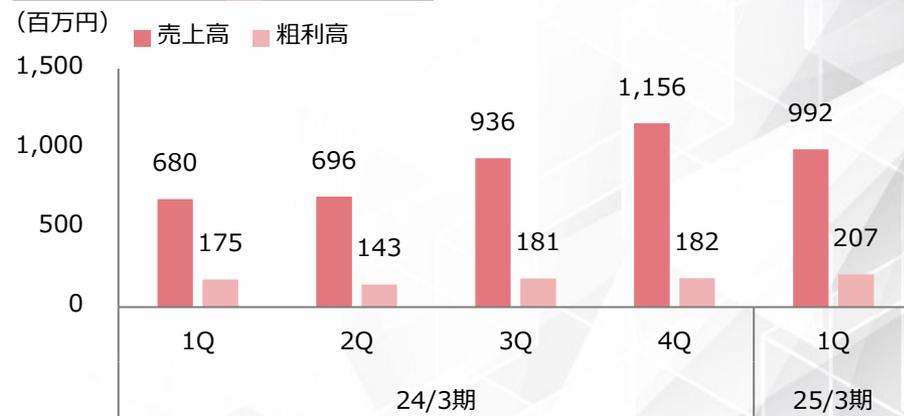
DHグループ事業全体



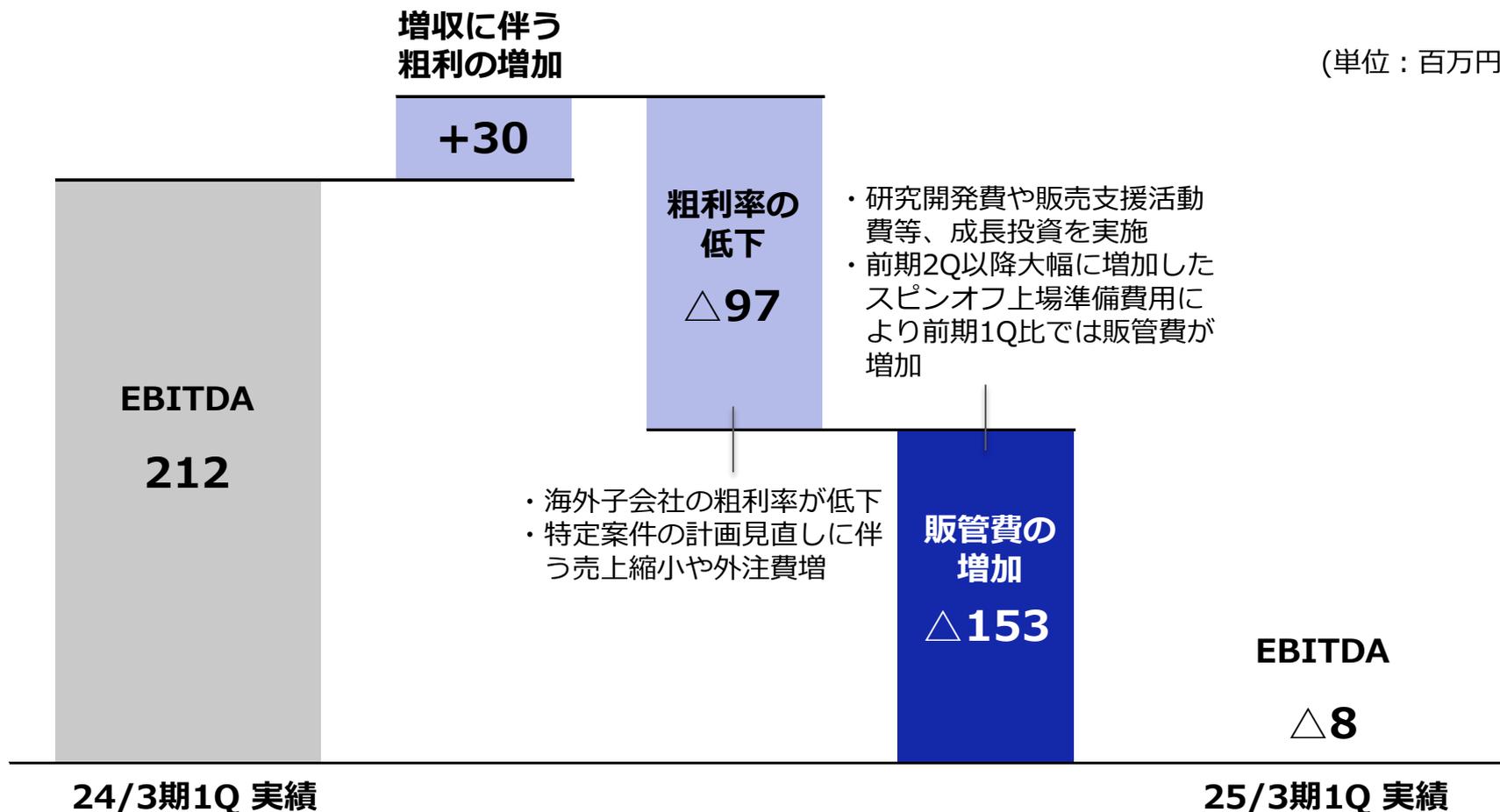
国内デバッグ



グローバル(*)サービス

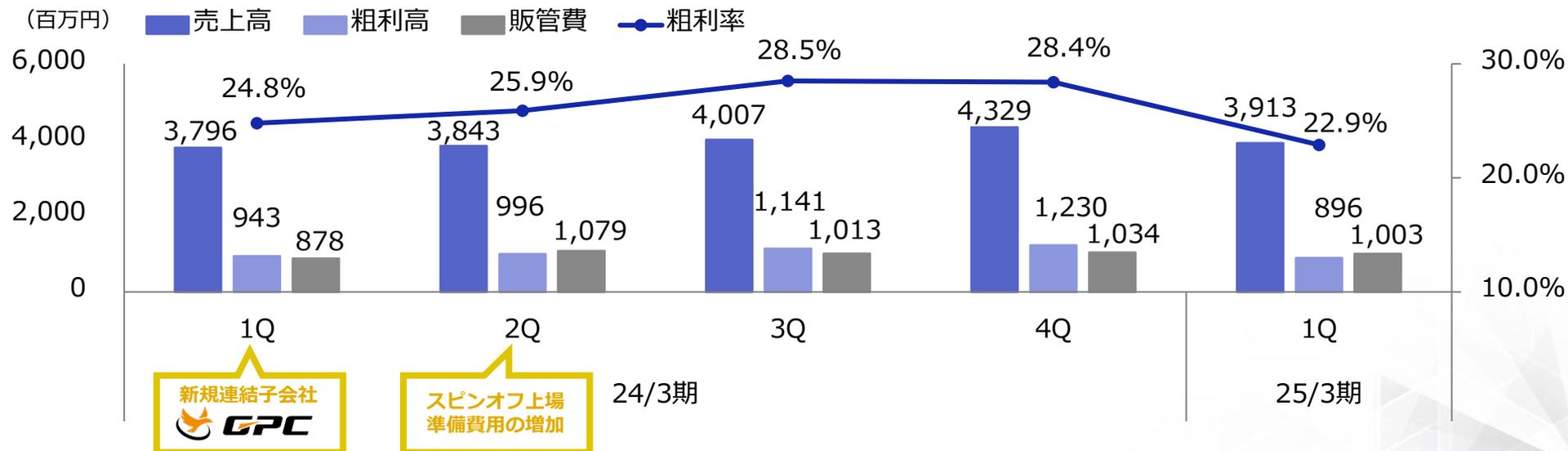


特定案件の顧客サイドにおける計画見直しやスピノフ上場準備費用等の販管費増の影響により EBITDAは赤字となるも、2Q以降は成長加速に伴い収益性は回復する見通し



AGESTグループ事業

業績推移



QAソリューション KPI

受注顧客数(*)

24/3期1Q

824社

25/3期1Q

841社

受注顧客数増減内訳

国内 +33社

海外 △16社

平均顧客単価(*)

24/3期1Q

13百万円

25/3期1Q

15百万円

エンジニア数

24/3期1Q

1,047名

25/3期1Q

1,069名

エンジニア数増減内訳

国内 +63名

海外 △41名

スピンオフ上場後を見据え、 25/3期から“DHグループ”及び“AGESTグループ”の開示セグメントに変更

*変更部分に下線

■ 24/3期以前

■ 25/3期以降

開示セグメント	主要サービス等
エンターテインメント事業	
国内デバッグ	ゲームデバッグ
グローバル及びその他	翻訳・LQA マーケティング支援 ゲーム開発支援 カスタマーサポート

開示セグメント	主要サービス等	主要会社
DHグループ事業		
	持株会社の費用	(株)デジタルハーツホールディングス
国内デバッグ	ゲームデバッグ <u>その他デバッグ等</u> (AGEST業務の一部請負等)	(株)デジタルハーツ
グローバル及びその他	翻訳・LQA マーケティング支援 ゲーム開発支援 カスタマーサポート エンジニア派遣(SES)	(株)デジタルハーツ DIGITAL HEARTS CROSSグループ (株)フレームハーツ Aetas(株) (株)アイデンティティー

エンタープライズ事業	
QAソリューション	システムテスト セキュリティテスト 受託開発 ERP/CRM導入支援
ITサービス及びその他	エンジニア派遣(SES) セキュリティ監視 保守・運用支援

AGESTグループ事業		
QAソリューション	システムテスト セキュリティテスト 受託開発 ERP/CRM導入支援	(株)AGEST LOGIGEAR CORPORATION (株)CEGB (株)GPC
ITサービス及びその他	セキュリティ監視 保守・運用支援	(株)AGEST

調整	セグメント間取引 持株会社の費用
----	----------------------------

調整	セグメント間取引	-
----	----------	---

2025年3月期第1四半期 連結業績

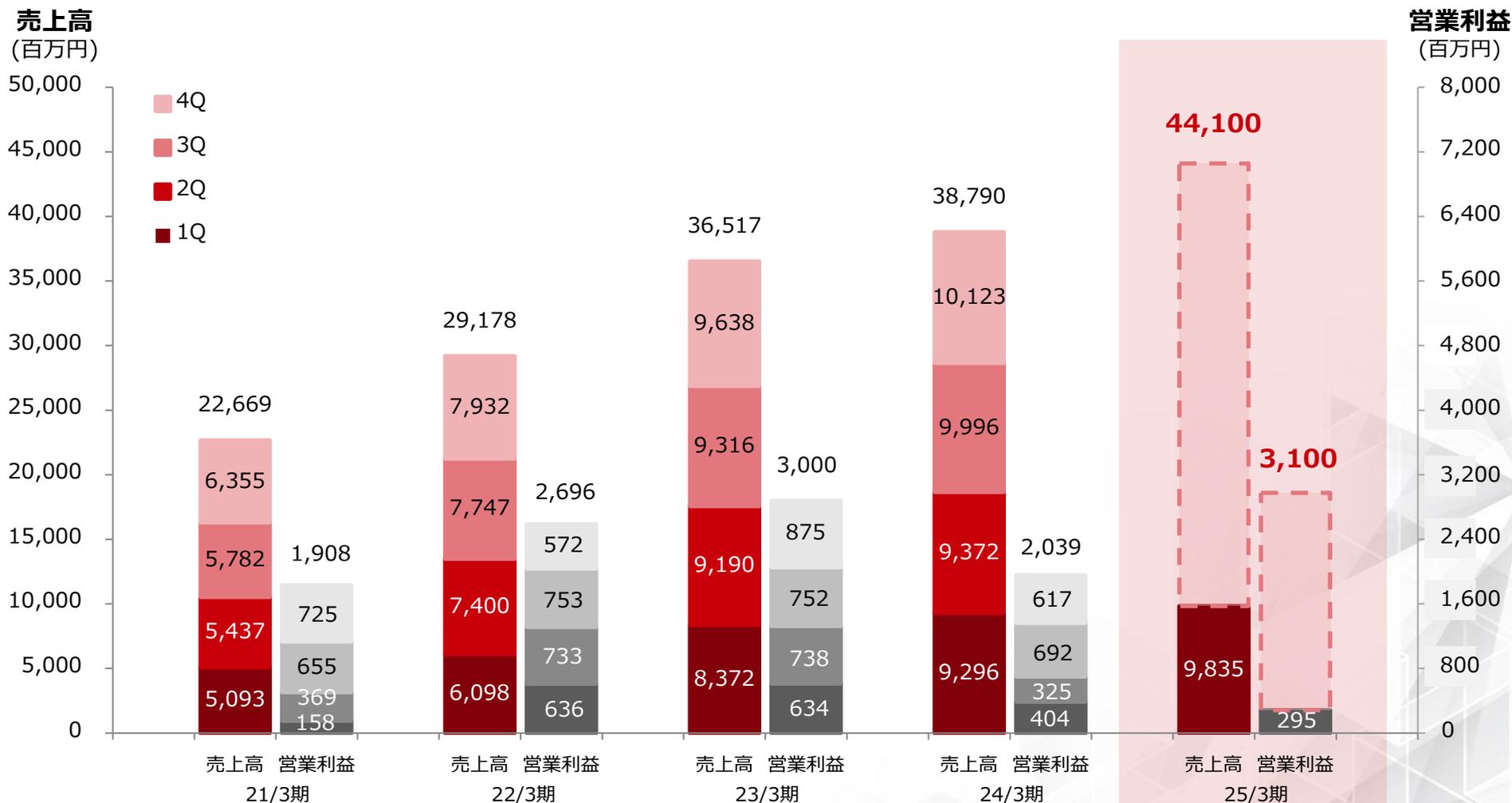
【セグメント別業績に関する注意事項】

- 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。
- 25/3期1Qよりセグメント区分を変更。
そのため、24/3期の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。

- 連結売上高：DHグループ事業、AGESTグループ事業ともに増収を達成
- 連結営業利益：AGESTグループ事業における特定案件のクライアント側での計画見直しや前期2Qから増加したスピンオフ上場準備費用等の影響大きく、一時的に減益となるも、2Q以降は売上拡大や販管費増加の一巡等により増益トレンドへと転換する見込み

(百万円)	24/3期1Q	25/3期1Q	増減額	前期比
売上高	9,296	9,835	538	105.8%
売上原価	6,890	7,488	598	108.7%
原価率	74.1%	76.1%		+2.0ポイント
売上総利益	2,406	2,346	△59	97.5%
販管費	2,001	2,050	48	102.4%
営業利益	404	295	△108	73.2%
営業利益率	4.3%	3.0%		△1.3ポイント
経常利益	415	315	△99	75.9%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	338	211	△126	62.6%
EBITDA	684	542	△142	79.2%

それぞれの専門性に特化した独立経営により両事業の成長を加速させ
過去最高益の売上高・営業利益の更新を目指す



2025年3月期第1四半期 連結貸借対照表

(百万円)	24/3期(期末)	25/3期(1Q末)	増減額(対前期末)
資産合計	21,103	21,388	284
流動資産	13,526	13,527	1
現金及び預金	6,858	6,988	129
固定資産	7,576	7,860	283
有形固定資産	1,491	1,518	27
無形固定資産	2,908	2,934	26
のれん	2,313	2,270	△43
投資その他の資産	3,177	3,407	230
負債合計	12,250	12,415	164
流動負債	12,026	12,193	167
短期借入金	7,095	7,050	△44
固定負債	224	222	△2
純資産合計	8,852	8,972	120
株主資本	7,685	7,663	△22
その他の包括利益累計額	729	866	136
非支配株主持分	436	441	5
負債・純資産合計	21,103	21,388	284

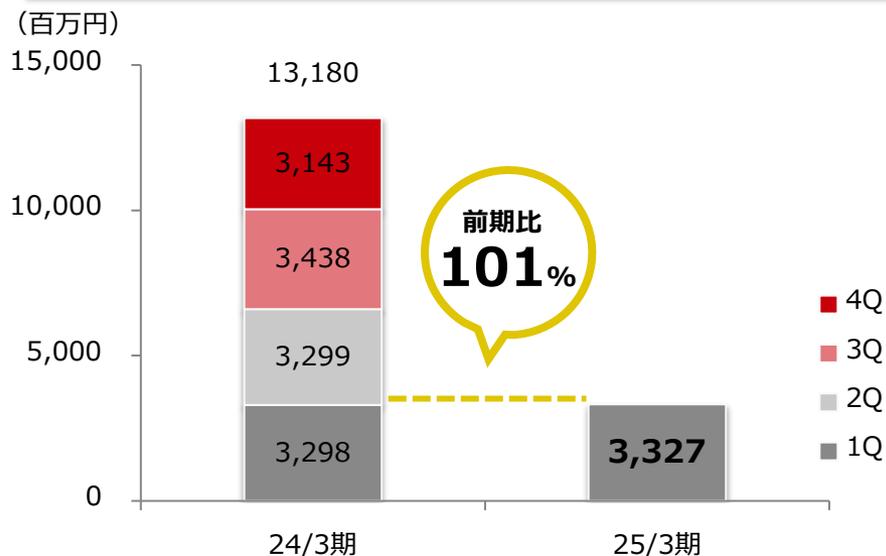
(百万円)	前期実績 24/3期1Q	当期実績 25/3期1Q	前期比
売上高	9,296	9,835	105.8%
DHグループ	5,681	6,032	106.2%
AGESTグループ	3,796	3,913	103.1%
調整額	△181	△111	—
営業利益	404	295	73.2%
DHグループ	339	402	118.3%
AGESTグループ	64	△106	—
EBITDA	684	542	79.2%
DHグループ	472	551	116.7%
AGESTグループ	212	△8	—

- 前期から注力してきたグローバルサービス強化により翻訳・LQAや音声収録、マーケティング案件獲得数が増加し、**グローバル及びその他で2桁成長**を達成
- 国内デバッグも、一部の国内ゲームメーカーにおけるタイトル開発の中止・延期の影響を受けつつも、報酬引き上げや人材教育、キャリアパスの整備といった人的資本強化策や拠点・設備投資等を通じた品質強化策により、**安定成長を実現**
- テスター時給引き上げや、セールスマックスの変化等の影響により粗利率は低下するも、前期2Qに実施したスピンオフ上場準備に伴うグループ人材の再配置により販管費が減少し、**2桁増益を実現**

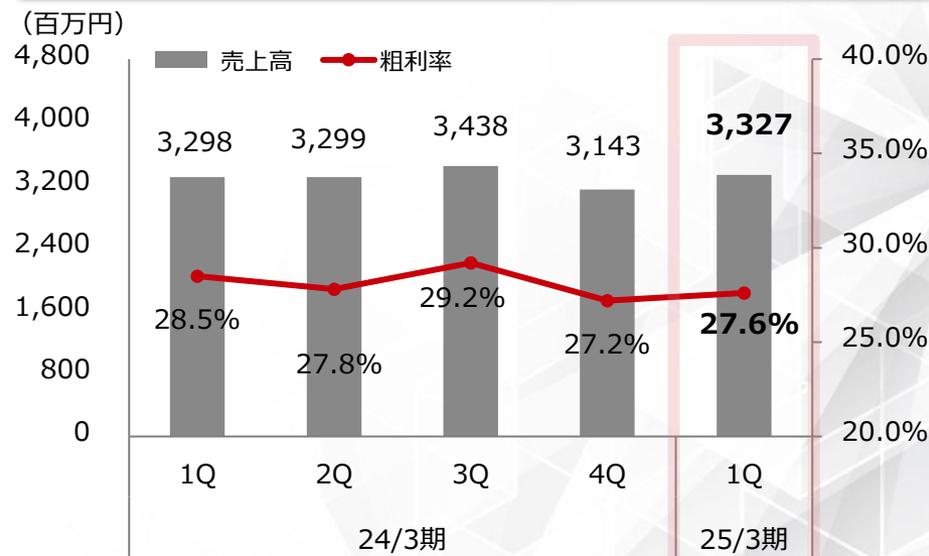
(百万円)	前期実績 24/3期1Q	当期実績 25/3期1Q	前期比
売上高	5,681	6,032	106.2%
国内デバッグ	3,298	3,327	100.9%
グローバル及びその他	2,383	2,705	113.5%
セグメント利益	339	402	118.3%
EBITDA	472	551	116.7%

- 重点クライアントとの関係強化及び新規タイトル開発を活発に行っているクライアントにリソースを集中させるなどの**戦略的な営業活動**に注力
- 報酬引き上げや教育等の人的資本及び拠点・職場環境への投資といった品質強化策を実施したことにより、当期1Qの粗利率は27.6%となるも、**概ね期初計画通りの粗利率**で推移
- テスターのリソースを活かしたAI開発におけるアノテーションや品質管理ビジネスの拡大に向け、**完全自動運転車両を開発するTuring(株)へ2024年4月に資本参加**

売上高推移

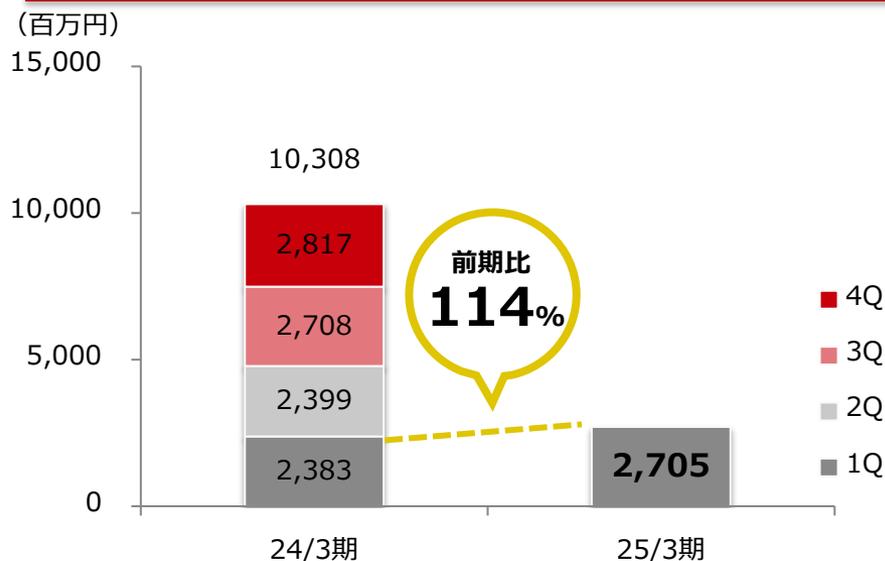


売上高・粗利率推移

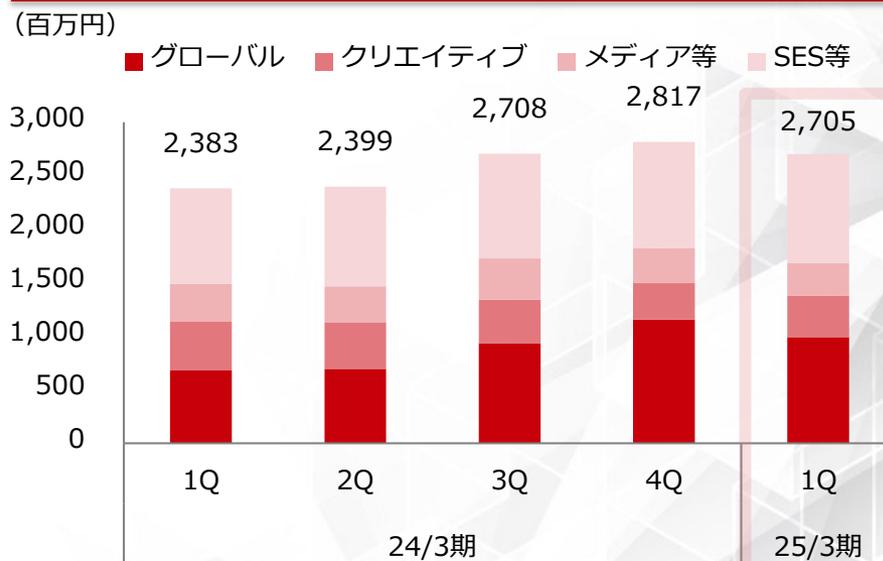


- 前期から取り組みを強化してきた欧州言語向け翻訳・LQAサービスや、EC事業者向けマーケティング支援サービス等が伸長し、**グローバルサービス(翻訳・LQA・マーケティング支援)の売上高は前期比146%と高成長を実現**
- 株式会社ロゼッタと共同開発した**ゲーム特化型AI翻訳エンジン「ELLA」を正式にローンチ**、今後も対応言語を随時拡充予定
- “ChinaJoy”や“gamescom”等、各国の大規模ゲームショウに出展することで、**「DIGITAL HEARTS」のグローバルブランディング及び新たなビジネスチャンスの獲得に注力**

売上高推移



サービス別売上高推移

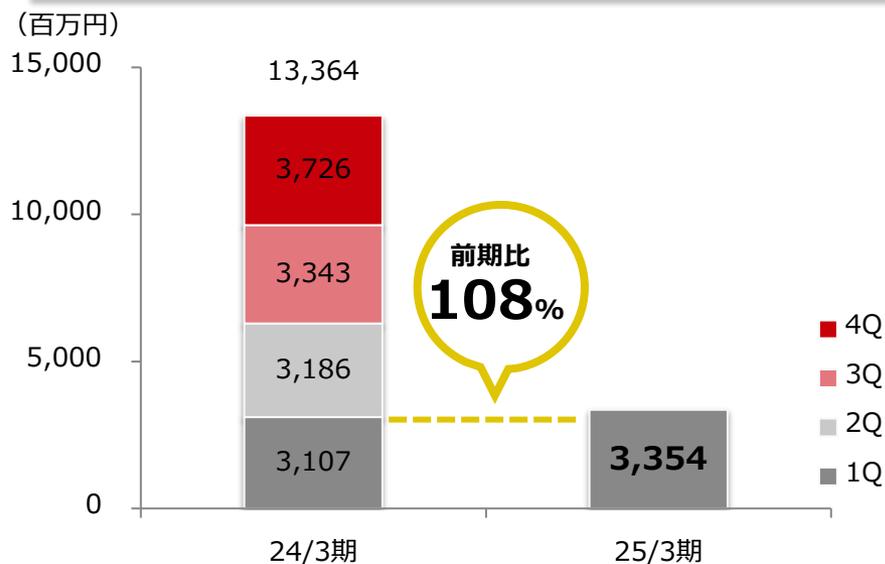


- QAソリューションは、引き続き海外事業が低調に推移するとともに、特定案件のクライアントにおける計画見直し等のイレギュラーがあったものの、**好況な市場環境を追い風に増収を確保**
- ITサービス及びその他は、収益性の低い事業の**戦略的な縮小**により減収
- セグメント利益は、特定案件の計画見直しに伴う売上の縮小や粗利率の一時的な低下に加え、前期2Q以降大幅に増加したスピンオフ上場準備費用の影響等から赤字となるも、2Q以降、**売上拡大や販管費増の一巡により黒字回復し増益基調へ転換**する見通し

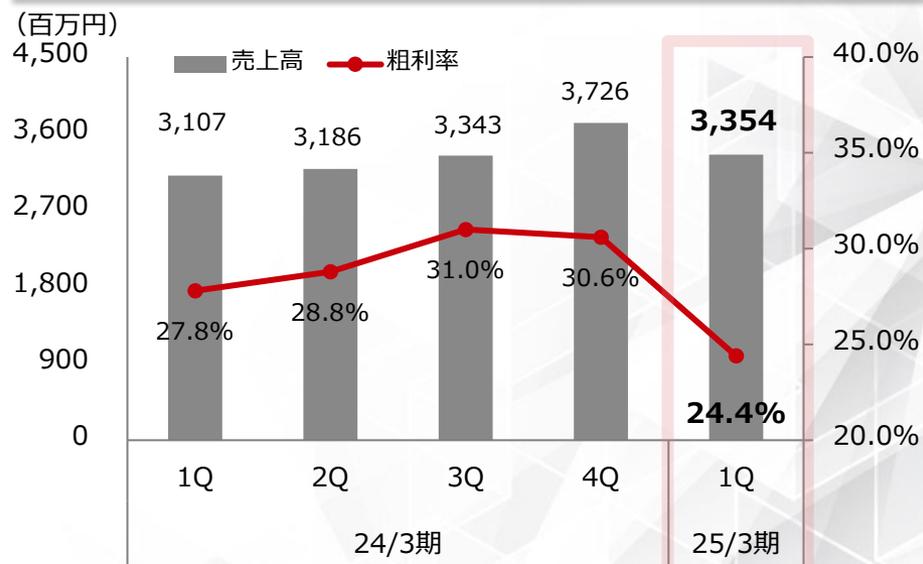
(百万円)	前期実績 24/3期1Q	当期実績 25/3期1Q	前期比
売上高	3,796	3,913	103.1%
QAソリューション	3,107	3,354	107.9%
ITサービス及びその他	688	559	81.3%
セグメント利益	64	△106	—
EBITDA	212	△8	—

- 国内のQAソリューションは**前期比113%**と**2桁増収**を達成するなど、**堅調に推移**
- 特定案件における計画見直しに伴う売上縮小や外注費の増加により当期1Qは粗利率が一時的に大幅に低下するも、**2Q以降は30%程度の粗利率に回復**する見通し
- AI活用サービスやシフトレフト対応QAといった高付加価値サービスの拡充等により、**“テック”企業としてのブランド構築や競合他社との差別化に注力**

売上高推移



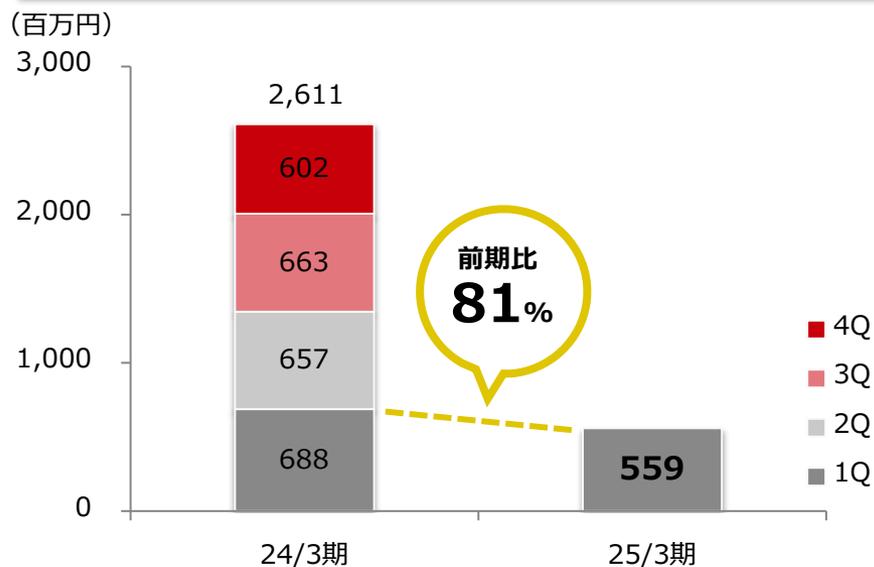
売上高・粗利率の推移



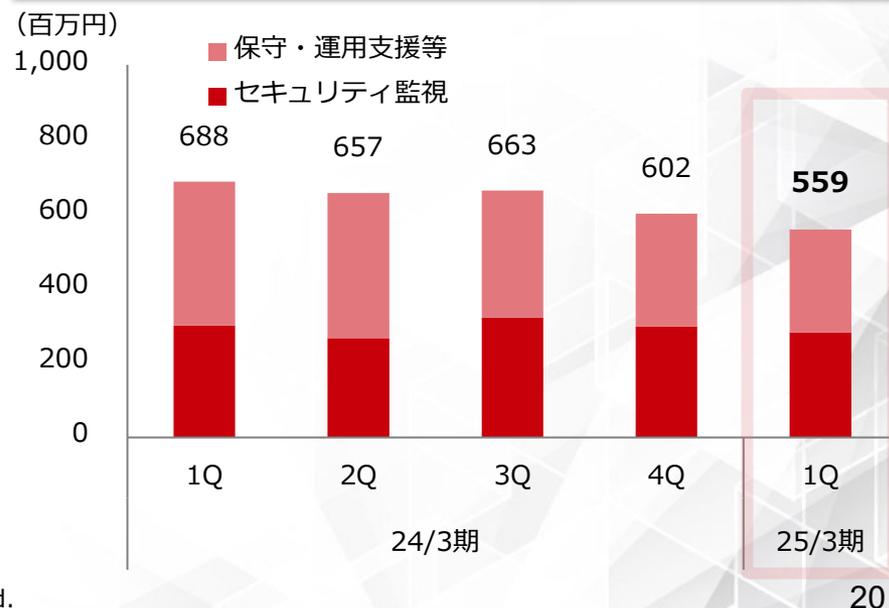
- 保守・運用支援等、一部の低収益サービスの**戦略的な縮小**を実施
- セキュリティ監視の監視台数が国内トップレベルの**71万台を突破**
- 「日本サイバーセキュリティファンド1号投資事業有限責任組合(*)」に出資するなど、**セキュリティ事業を強化**

*2024年4月1日に設立されたセキュリティ関連企業がセキュリティ企業に投資するファンド

売上高推移



サービス別売上高推移



- スピンオフ上場後を見据え、DHグループとAGESTグループに**セグメント区分を見直し**
- **DHグループ**は、安定稼働の国内デバッグにグローバル事業の成長が加わり2桁増収を計画するとともに、人件費増加に伴う価格転嫁や業務効率化、経費コントロールにより、**営業利益20億円と大幅増益**を計画
- **AGESTグループ**は、国内需要増を追い風にシフトレフトやAI活用等の推進により高成長を継続するとともに、高付加価値サービス拡大による粗利率改善もあり、**営業利益は前期比3倍増の10億円**を目指す
- スピンオフ上場準備費用は前期水準並を想定、**連結営業利益は過去最高となる31億円**を計画

(百万円)	24/3期 実績	25/3期 予想	前期比
売上高(*)	38,790	44,100	113.7%
DHグループ	23,488	25,720	109.5%
AGESTグループ	15,975	18,380	115.0%
営業利益	2,039	3,100	152.0%
DHグループ	1,734	2,040	117.6%
AGESTグループ	305	1,060	347.0%
営業利益率	5.3%	7.0%	+1.8ポイント
経常利益	2,059	3,100	150.6%
親会社株主に帰属する 当期純利益	176	2,100	1,186.9%

DHグループについて

(2024年5月9日付「2024年3月期 決算説明資料」の一部を抜粋し再掲)

エンターテインメント業界における

グローバル・クオリティ・パートナーへ

事業ドメイン



成長市場

- ▶ コンテンツのグローバル展開の加速及びアップデート頻度の増加
- ▶ 第三者によるQAやクリエイティブのグローバルサポートの需要が拡大
- ▶ 動画配信アプリ、漫画アプリ等エンタメコンテンツのさらなる多様化

リソース



多様な人材

- ▶ 現地の商慣習に精通した多国籍のマネジメント人材
- ▶ 世界中から集まる多様なゲーム・エンターテインメント愛あふれるプロフェッショナル

提供バリュー



品質向上

- ▶ ユーザー視点による徹底的な不具合(バグ)検出
- ▶ ゲームの世界観を活かした翻訳・LQA
- ▶ ゲームの魅力を高める2D/3Dグラフィック制作やサウンド制作

ゲームソフトやエンターテインメントコンテンツのライフサイクルに合わせた幅広いソリューションの提供により、コンテンツの品質向上を総合的に支援

■ DHグループの主なソリューション



創業以来、国内デバッグを中心に急成長

■ DHグループ売上高推移(*)

売上高
200億円
突破！

グローバル事業拡大により再成長軌道へ

エンタープライズ事業
(現：AGESTグループ事業)への投資
優先により成長は横ばい

売上高
100億円
突破！

創業期として急成長

売上高
23億円

新規上場

08/3期 09/3期 10/3期 11/3期 12/3期 13/3期 14/3期 15/3期 16/3期 17/3期 18/3期 19/3期 20/3期 21/3期 22/3期 23/3期 24/3期

ゲームデバッグ事業で培った経営資産を活かし さらなる成長を目指す

ソフトパワー

圧倒的なシェア*



*コンソールゲームにおける国内売上Top100のテスト関与率(2023年度当社調べ)

確かな品質

- 独自の品質管理メソッド
“DHQ(Digital Hearts Quality)”
- 管理・分析ツール
etc...



ハードパワー

豊富なテスト機材



スマートデバイス
7,177台



ゲームコンソール
3,236台

20か所を超える 事業拠点



*2024年3月31日現在

ピープルパワー

世界中から集まる多様なゲーム・エンターテインメント愛あふれるプロフェッショナル

圧倒的なテストプール

登録テスター数
約8,000名

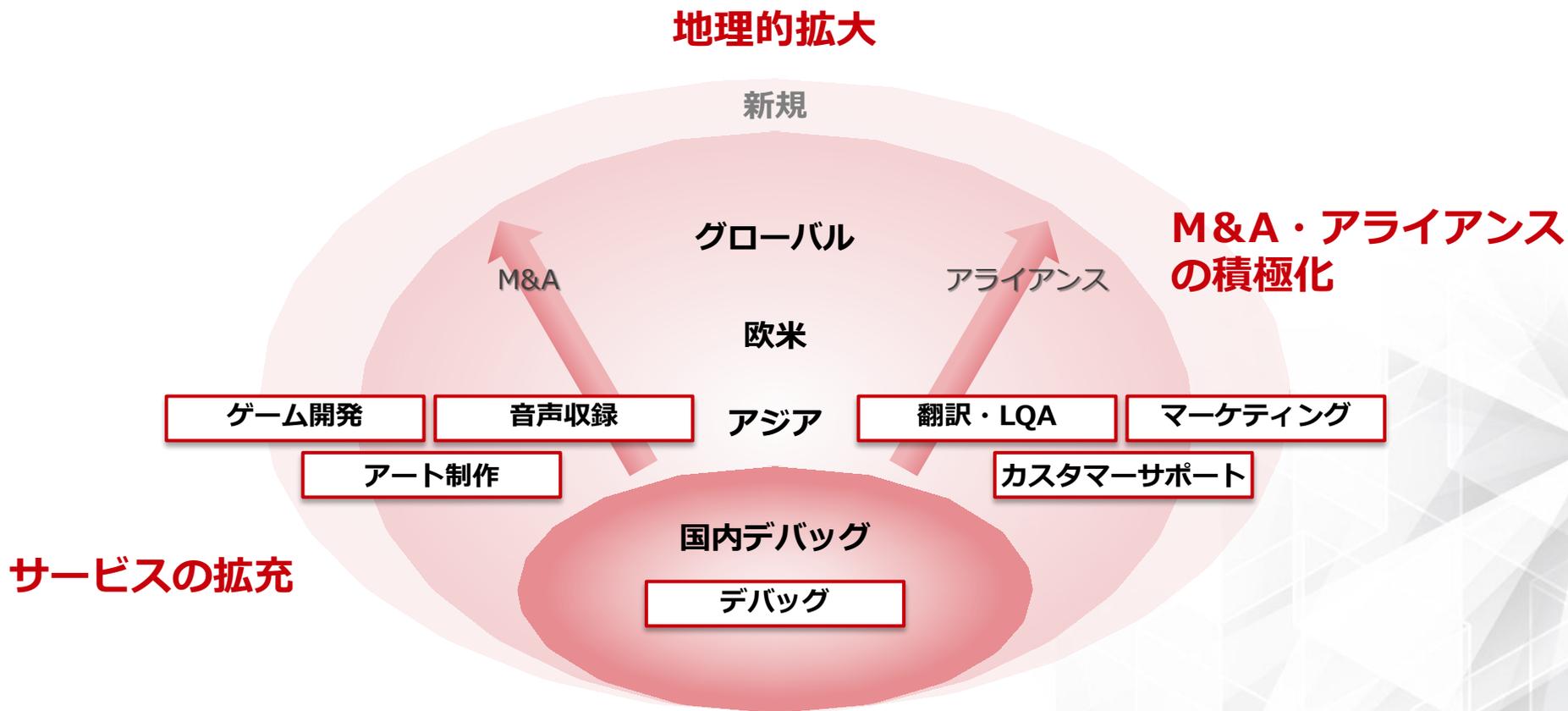


多様な人材

国籍 ネイティブスタッフ
40か国以上 350名以上



コアコンピタンスをベースに事業領域をサービス軸と地域軸で拡大し
エンタメ企業の成功にコミットするグローバル・クオリティ・パートナーへ



新たな成長に向けた種まきを着実に推進

サービスの拡充

生成AIを活用した
ゲーム向け翻訳エンジンを開発



ロゼッタ社と共同開発

英語圏での
デバッグ事業を拡大



音声収録・音声制作機能を拡充



ゲームの音声収録に強いジーアングル社と
資本業務提携契約を締結

地理的拡大

アライアンス等も活用しながら、東アジアのみならず、南アジア、欧州に事業拠点が拡大

主な事業拠点



日本



中国



韓国



シンガポール



インド

New



アメリカ



スペイン

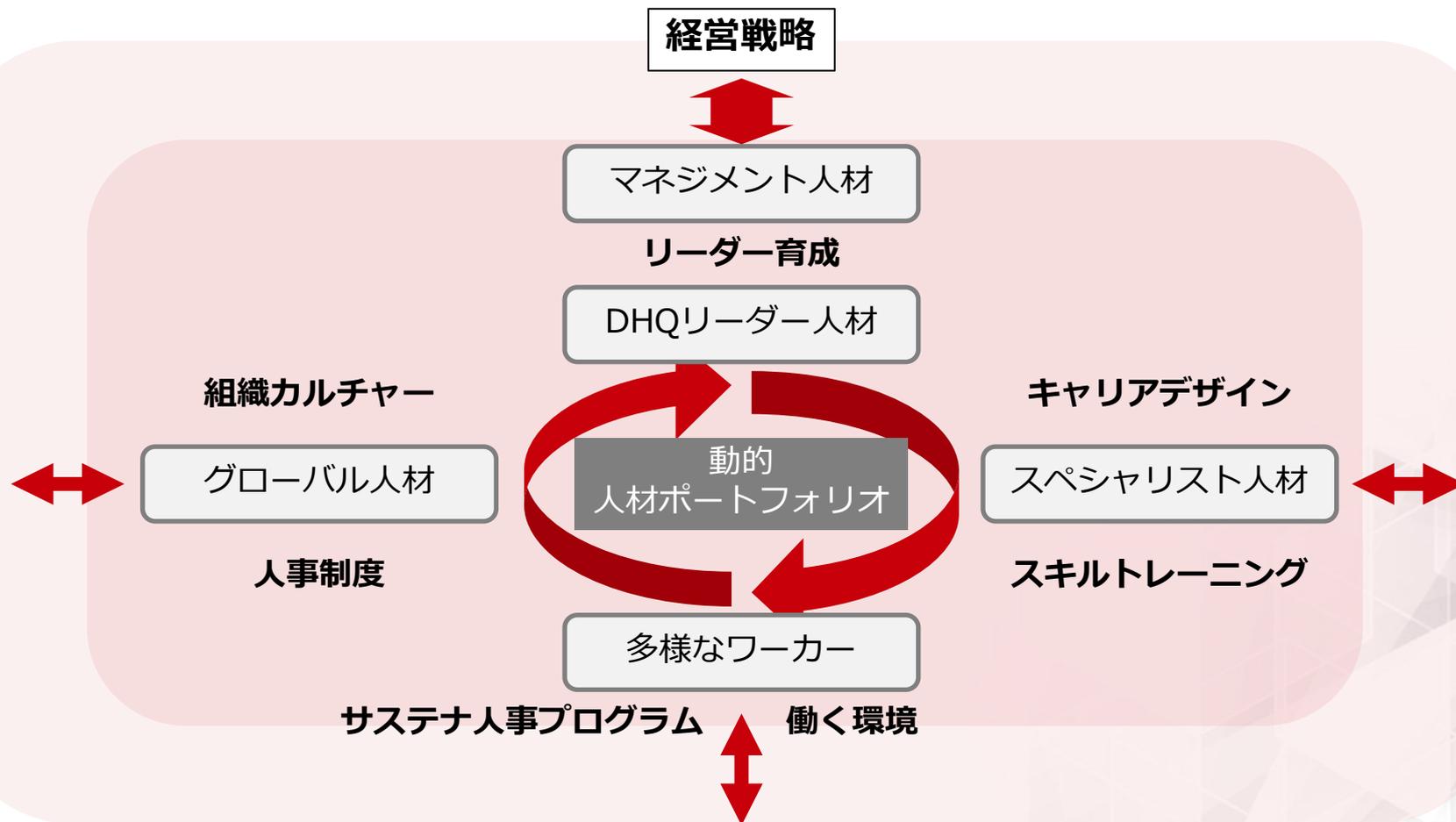
New

海外クライアント開拓

国内メーカーのみならず、海外クライアントも着実に増加



各種人的資本施策を行うことで、DHグループらしい
「ダイバーシティが生まれ&エンゲージメントが高まる組織」を創り出し、運営



多様なメンバーがその個性を発揮し、目的意識を持ち、生き生きと働く姿を目指す



売上成長率

前年比
+10%以上

*M&A等による成長も含む



グローバルサービスの 売上成長率

前年比
+20%以上

*翻訳・LQA、マーケティング支援、海外デバッグの売上高



営業利益率

10%以上



ROIC

15%以上

*ROIC=(EBITDA×(1-実効税率))÷(有利子負債+自己資本)で算出

AGESTグループについて

(2024年5月9日付「2024年3月期 決算説明資料」の一部を抜粋し再掲)

様々なエンタープライズシステムの「品質」を陰ながら支える

QA(Quality Assurance)専門企業



- ▶ 2018年に本格化したベンチャースピリッツあふれる会社
- ▶ エンジニア不足やQA技術高度化によるテストのアウトソースニーズが急拡大



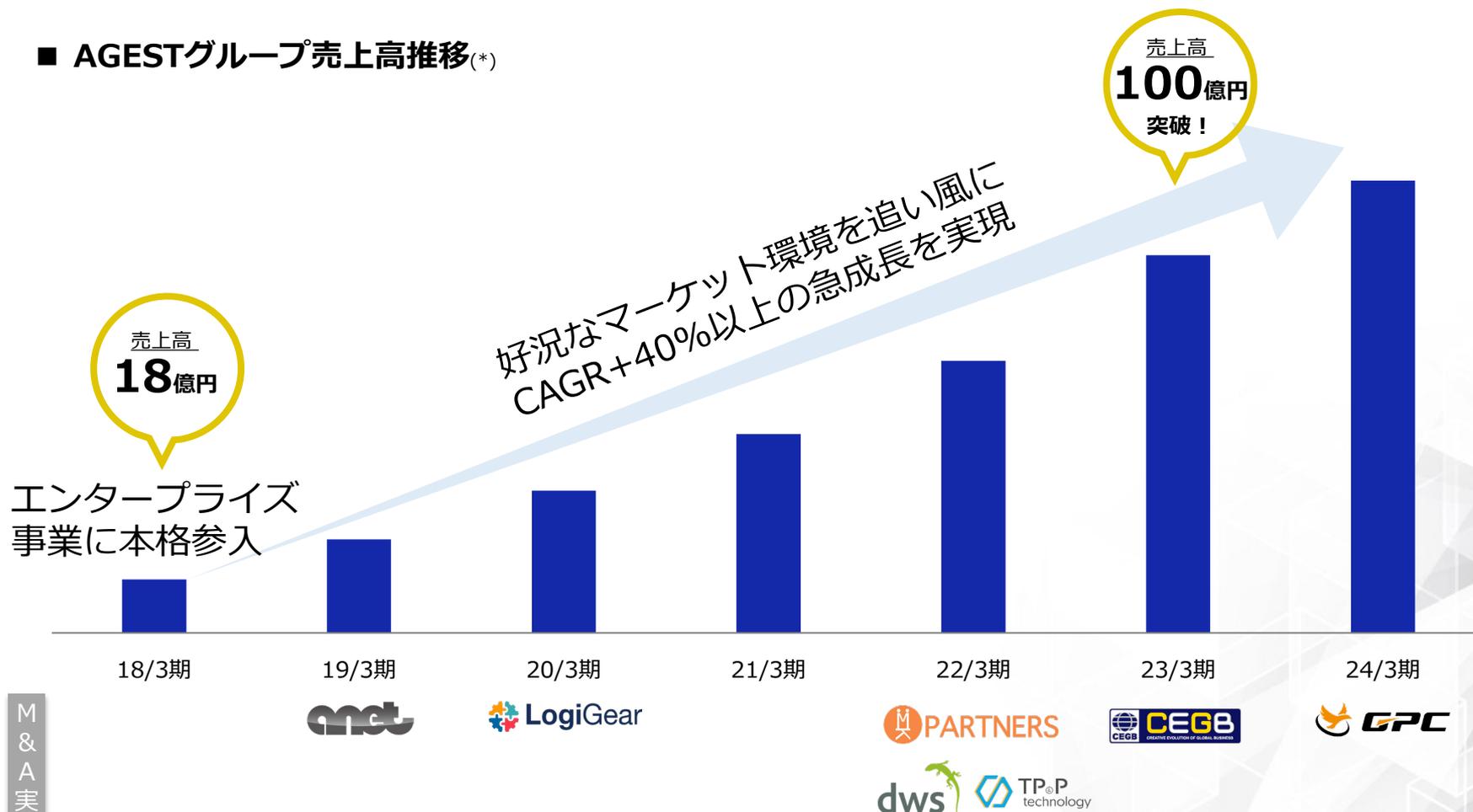
- ▶ グローバルで活躍するソフトウェアテストのエキスパートのノウハウ
- ▶ 通常の第三者検証では対応していないシフトレフト/シフトライト領域における品質保証



- ▶ シリコンバレーの先端技術を投入した独自のテスト自動化ツール
- ▶ “次世代QAエンジニア”がテストサービスのあらゆる工程においてAI技術を活用し、開発者負荷を大幅軽減

前身の(株)デジタルハーツにてエンタープライズ領域に本格参入以降
エンジニアへの投資やM&Aも積極活用しながら、事業を急拡大

■ AGESTグループ売上高推移(*)



多様化するQAニーズに幅広く対応したソリューションを提供することで グローバルNo.1のQAカンパニーを目指す

計画・設計

開発・ビルド

テスト

リリース

オペレーション

シフトレフト

不具合や脆弱性による開発の手戻りを防ぐため、開発工程の早い段階からテストやセキュリティ対策を実施

マニュアルテスト

開発の最終工程で、主に人手により様々な角度からのソフトウェアテストを実施

シフトライト

ユーザーの行動、使用状況、パフォーマンス、セキュリティの指標を監視してソフトウェアの運用性を確認

AGESTグループの付加価値領域
“QA for Development”

従来の第三者検証の領域

AGESTグループの付加価値領域
“QA for DevOps”

事業基盤



人材

次世代QAエンジニア

QAエンジニア / テスター

次世代QAエンジニア
セキュリティ人材



技術

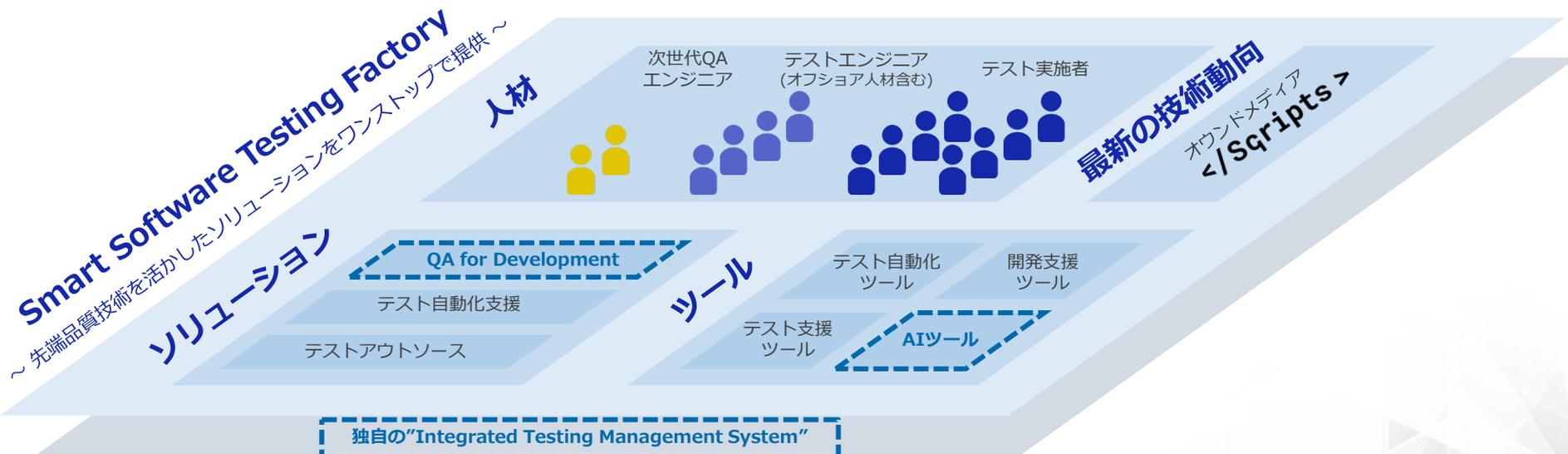
AIツール
統合テスト管理ツール

テスト自動化ツール
統合テスト管理ツール

監視ツール
統合テスト管理ツール

1.

AGESTグループが目指す“Smart Software Testing Factory (SSTF)”の要となる独自の“Integrated Testing Management System”β版の社内利用開始



AGESTの“Integrated Testing Management System”特徴

品質状況や進捗状況をリアルタイムに可視化



テスト自動化ツール等との連携



テストケースの資産化



ソフトウェアテストの国際規格のテストプロセスに準拠

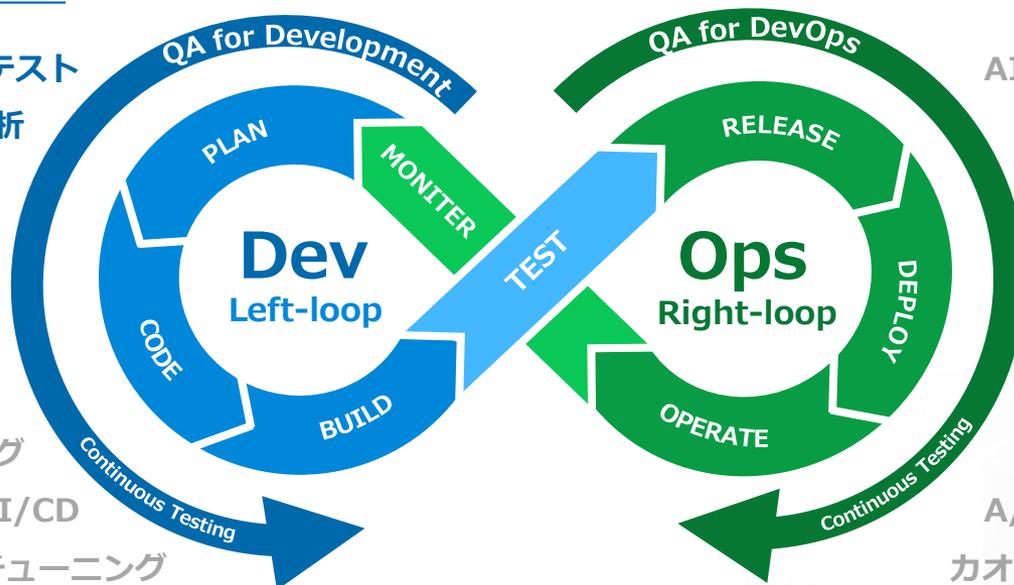
ISO/IEC/IEEE 29119



2. QA for Developmentのサービスを続々リリース

QA for Development

- ミュレーションテスト
- コード解析
- コードリスクアセスメント
- OMAKASE BDD
- AIテクニカルコードレビュー
- コーディング規約
- リファクタリング
- CI/CD
- パフォーマンスチューニング



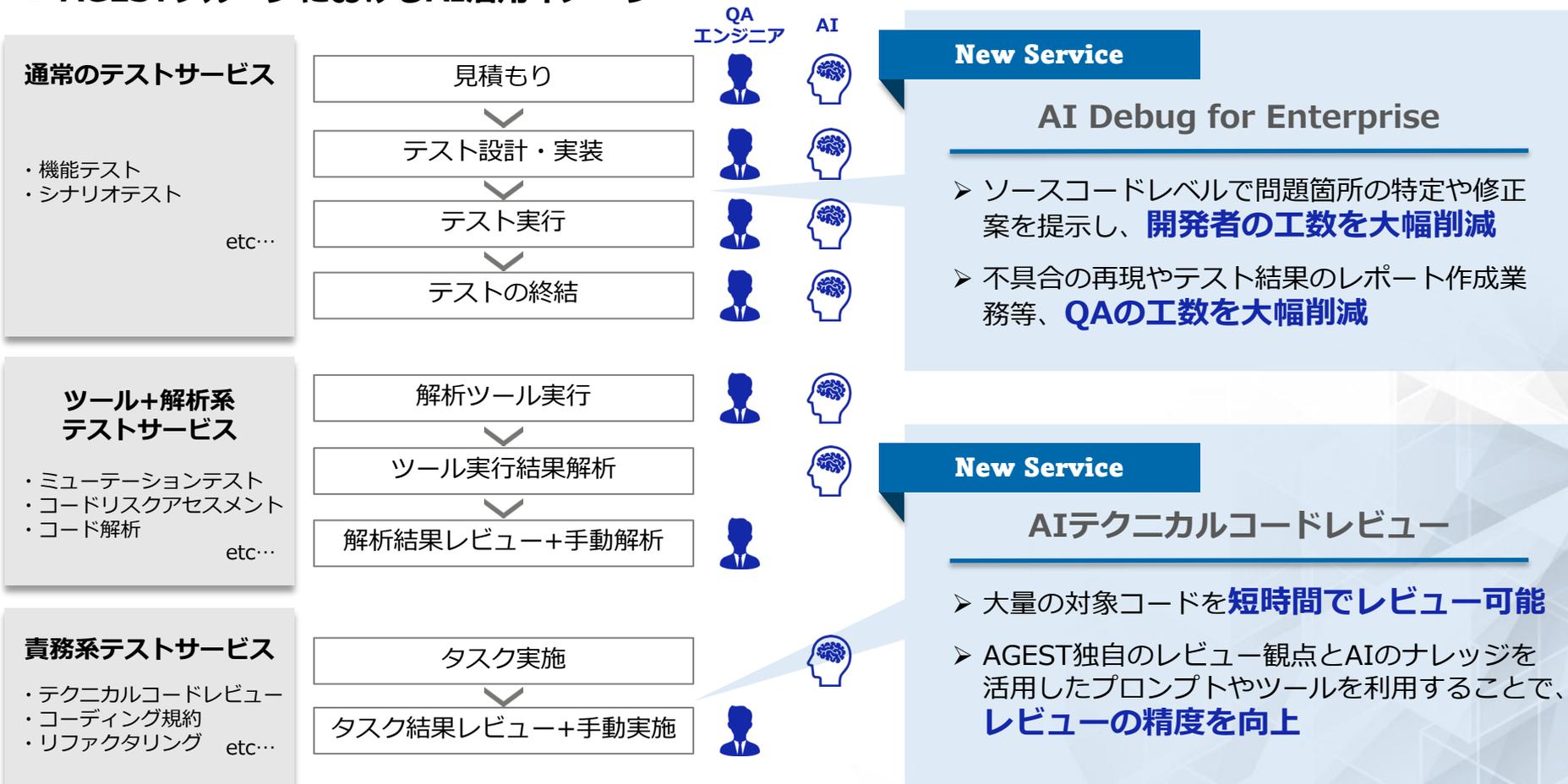
QA for DevOps

- AI Ops
- DevSecOps
- 統合モニタリング
- SRE
- APM
- IaC
- カナリアリリース
- A/Bテスト
- カオスエンジニアリング

□ ー ン 済
□ ー ン 前

3. “Human-AI Teaming”を推進し、クライアントの開発工数削減や当社内の業務効率化を目指す

■ AGESTグループにおけるAI活用イメージ



シフトレフト/シフトライトサービスやAI活用推進に対応できる ハイスキルエンジニアである“次世代QAエンジニア”の採用・育成に注力

採用

従来のエージェントを活用した採用拡大に加え、ダイレクトリクルーティング強化を施策の中心に据え、効率的なエンジニア採用拡大を目指す

25/3期 QAソリューションエンジニア数目標

前期比 **+200**名以上

ブランディング強化



- ✓ “次世代QAエンジニア”という新しいキャリアパスの提示
- ✓ 単なるテストの代行ではない、“シフトレフト/シフトライト”、“先端QA技術”という業務の魅力を訴求

リファラル採用の強化



事業部主導の リクルーティング強化



育成

即戦力となるプログラマーを中心に、AGEST独自の教育体制により次世代QAエンジニアへと育成

AGEST独自の教育機関

AGEST Academy

QAエキスパートの
知見を凝縮

ISTQBのシラバスに
沿ったカリキュラム

スキルレベルに合わせた
カリキュラム

ソフトウェアテストの
国際規格にも準拠



AGEST独自の技術研究機関

AGEST Testing Lab.

産学連携により先端技術进行研究

セキュリティテストの研究

with 長崎県立大学

AI製品へのソフトウェアテストの適応

with 電気通信大学

アジャイルテストに関する研究

with 早稲田大学

売上高目標

AGESTグループ

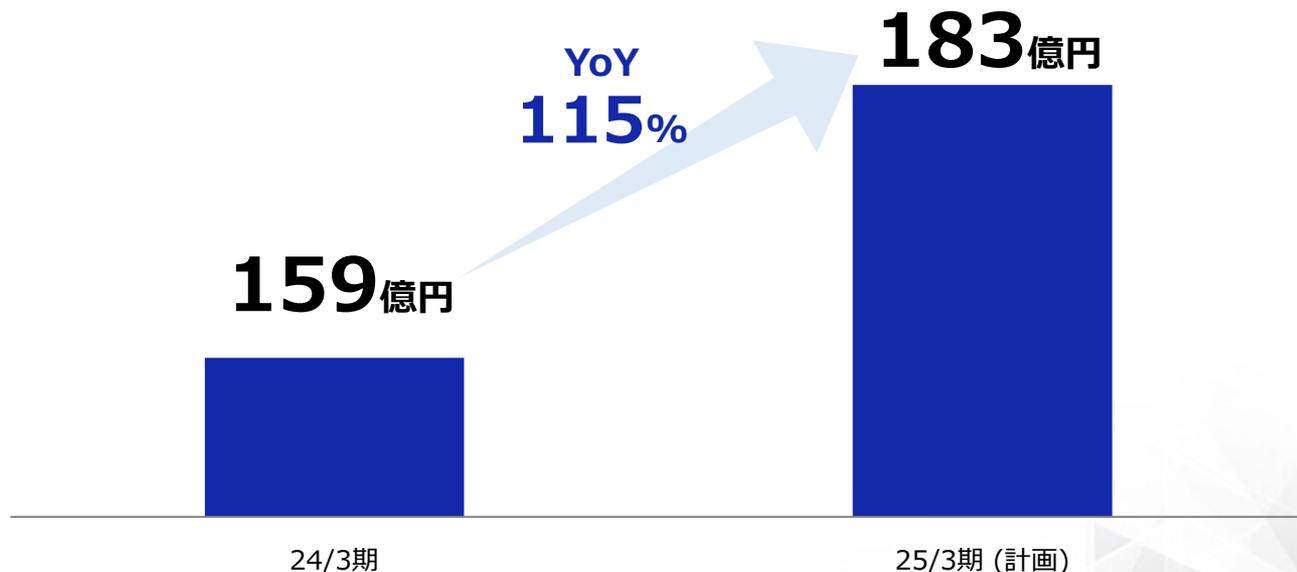
AGEST

LogiGear

CEGB
CREATIVE EVOLUTION OF GLOBAL BUSINESS

GPC

...etc.



QAソリューション KPI

エンジニア数

24/3期

1,080名



25/3期 (計画)

1,319名

受注顧客数

872社



963社

平均顧客単価

15百万円



17百万円

參考資料

当社グループの
ミッション

SAVE the DIGITAL WORLD

マクロ環境

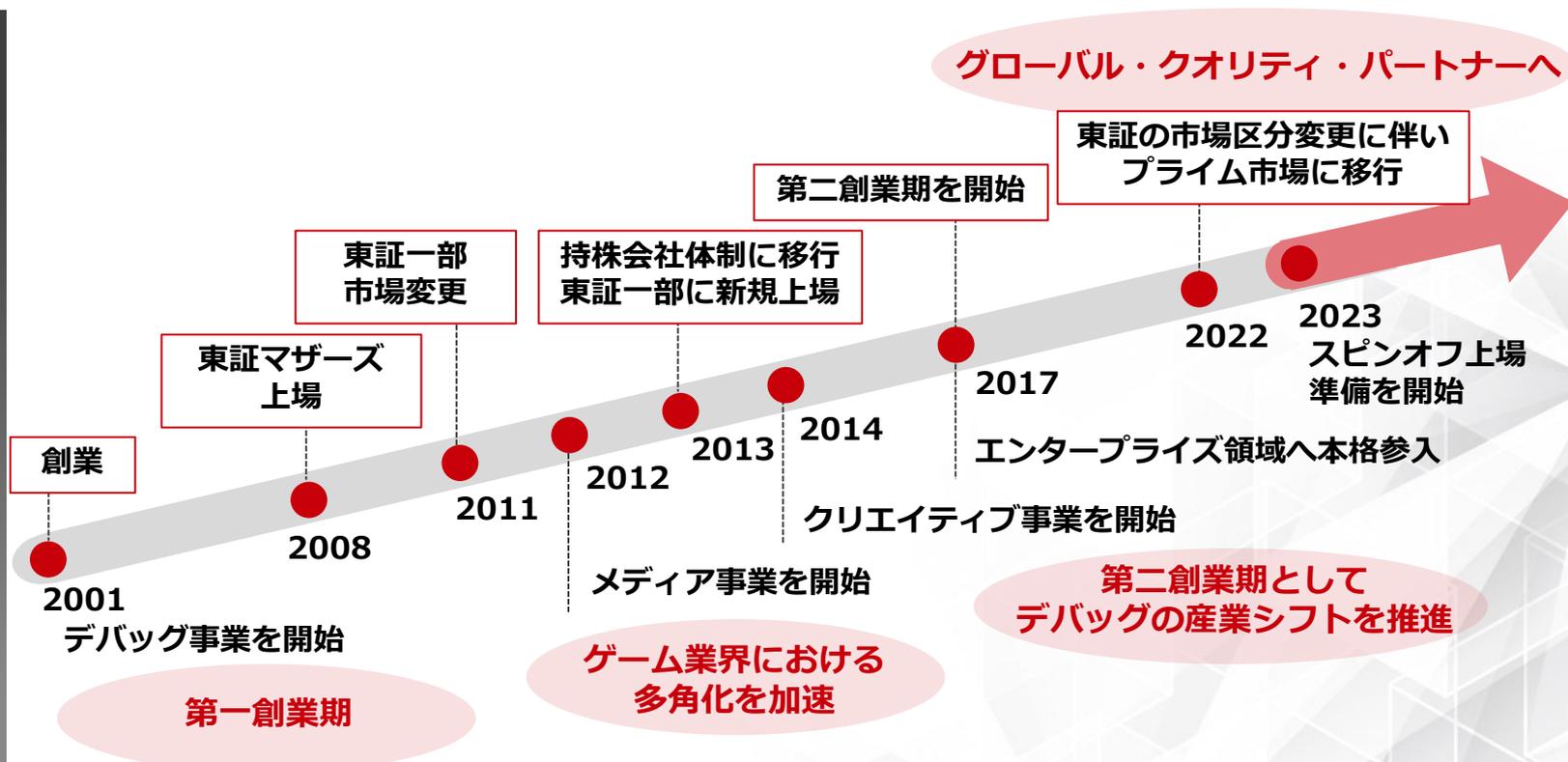
コンソールゲームの
隆盛

モバイルゲームの
隆盛

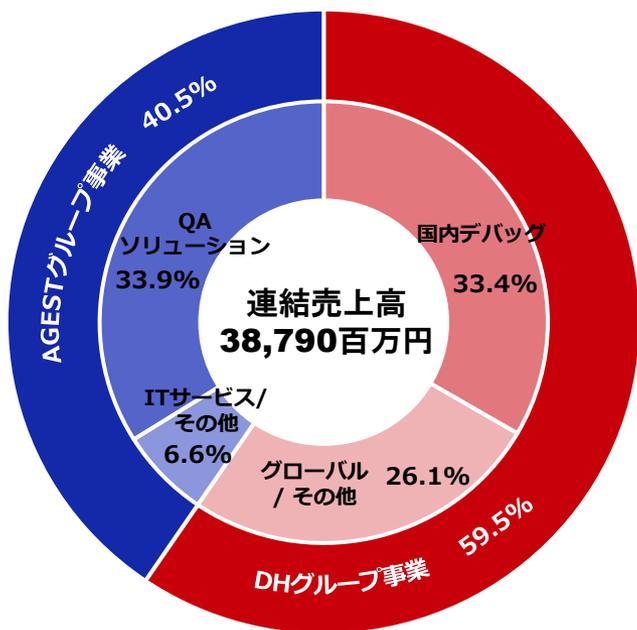
IoTの進展

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デバッグ・QA(Quality Assurance)が主力



2024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

DHグループ事業	国内デバッグ	33.4%	<ul style="list-style-type: none"> ▶ コンソールゲーム / モバイルゲームの検証
	グローバル/その他	26.1%	<ul style="list-style-type: none"> ▶ ゲームの翻訳・LQA(*1) ▶ マーケティング支援 ▶ ゲーム開発、2D/3Dグラフィック制作 ▶ 総合ゲーム情報サイト“4Gamer.net”の運営 ▶ エンジニア派遣
AGESTグループ事業	QAソリューション	33.9%	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Webシステムや業務システム等の検証 ▶ テスト自動化支援 ▶ セキュリティテスト ▶ ERP導入支援 ▶ システムの受託開発
	ITサービス/その他	6.6%	<ul style="list-style-type: none"> ▶ セキュリティ監視 ▶ 保守・運用支援

*1 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



DIGITAL HEARTS HLDGS. (持株会社)

(2024/6/30現在)

DHグループ事業

株式会社デジタルハーツ

国内企業向けゲームデバッグ・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

Digital Hearts Linguitronics Taiwan Co., Ltd.

ゲームの翻訳等

JetSynthesys Digital Services Private Limited

海外クライアント向けゲームデバッグ

株式会社フレームハーツ

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

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

AGESTグループ事業

株式会社AGEST

システムテスト、サイバーセキュリティ等

AGEST Vietnam Co., Ltd.

システムテスト、システム開発支援

LOGIGEAR CORPORATION

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

DEVELOPING WORLD SYSTEMS LIMITED

Oracle製品の導入支援、保守・運用支援等

株式会社CEGB

SAPの導入・運用支援、システム開発支援等

株式会社GPC

SAP/ERP導入支援、オープン系システム開発等

(2024/6/30現在)



それぞれ独立した上場企業グループとしてのブランド力・資金力を積極活用し 各事業の成長ポテンシャルを最大化

DHグループ



エンターテインメント業界の
グローバル・クオリティ・パートナーへ
- 世界市場や新規領域に積極果敢に挑戦

AGESTグループ



先端品質技術を追求した
グローバルNo.1のQAカンパニーへ
- (株)AGESTを中心に成長を加速

市場環境

世界デジタル
コンテンツ市場(*1)

約**53兆円**

- ・ゲームの世界同時展開が加速、国内市場から世界市場へ
- ・ゲーム以外のエンターテインメントコンテンツが増加

市場環境

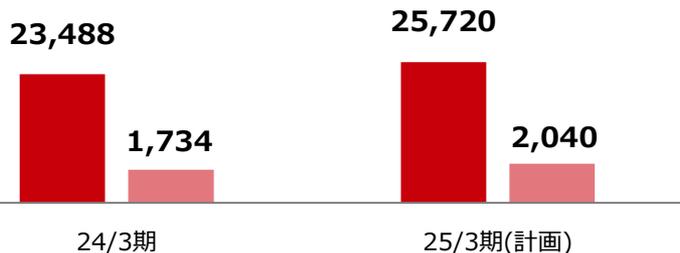
国内ソフトウェア
テスト市場(*2)

約**6兆円**

- ・慢性的なエンジニア不足
- ・“品質”が競争力の源泉となっており、テストの重要性が向上
- ・テスト技術が高度化

数値目標

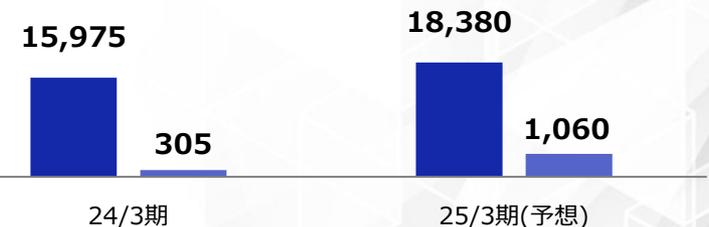
■売上高 ■セグメント利益 (百万円)



*1 出典：経済産業省「コンテンツの世界市場・日本市場の概観」
デジタルコンテンツの定義：音楽、出版、映像、ゲームのデジタル市場
1ドル=150.67円で算出

数値目標

■売上高 ■セグメント利益 (百万円)



*2 出典：経済産業省「特定サービス産業動態統計調査」及び独立行政法人情報処理推進機構「ソフトウェア開発分析データ集2022」を参考に当社にて算出

上場に向けた社内整備が完了

2025年12月期内のスピノフ上場を目指し、2024年1月1日から基準期がスタート

- ・ 上場企業としての本社機能構築に向けた人材採用やグループ会社からのAGESTへの転籍が完了
- ・ 新AGEST連結子会社をAGESTの資本傘下とするグループ組織再編完了
- ・ AGESTの決算期を3月から12月に変更完了
- ・ 上場を見据えた新たな経営体制の意思決定を実施

現在



2023/5/11

直前前期
(2023年)

基準期
(2024年)

上場申請期
(2025年)

スピノフ上場準備のお知らせ

2024年12月期
(新AGEST連結)開始

証券会社審査

スキーム確定

取引所審査

スピノフ機関決定

分配基準日

スピノフ上場

上場に向けた準備期間

- ✓ 経営体制・ガバナンス・本社機能構築 **Done**
- ✓ 主幹事証券契約、監査契約の締結 **Done**
- ✓ グループ会社の組織再編 **Done**

- ✓ 独立取締役の選任 **Done**
- ✓ 監査役の設置 **Done**

*一般的に想定しうるスケジュールを記載。

実際のスケジュールは、スピノフ上場準備の過程において今後修正が入る可能性有。

(百万円)	17/3期	18/3期	19/3期	20/3期	21/3期	22/3期	23/3期	24/3期
売上高	15,444	17,353	19,254	21,138	22,669	29,178	36,517	38,790
エンタープライズ事業	1,952	1,892	3,302	5,022	7,021	11,491	16,840	19,714
エンターテインメント事業	13,544	15,568	15,951	16,115	15,647	17,687	19,815	19,180
調整額	-52	-108	-0	-	-	-	-138	-105
営業利益	1,906	1,735	1,605	1,394	1,908	2,696	3,000	2,039
エンタープライズ事業	203	-14	-226	-67	188	645	639	423
エンターテインメント事業	2,453	2,966	3,086	2,964	3,077	3,668	4,214	3,325
調整額	-750	-1,215	-1,254	-1,503	-1,356	-1,616	-1,853	-1,709
営業利益率	12.3%	10.0%	8.3%	6.6%	8.4%	9.2%	8.2%	5.3%
エンタープライズ事業	10.4%	-	-	-	2.7%	5.6%	3.8%	2.1%
エンターテインメント事業	18.1%	19.1%	19.3%	18.4%	19.7%	20.7%	21.3%	17.3%
親会社株主に帰属する当期純利益	795	1,200	1,575	792	974	1,778	799	176
総資産	7,651	8,575	9,832	10,637	14,338	17,610	19,581	21,103
流動資産	6,221	6,813	7,403	7,453	9,744	10,392	12,528	13,526
現金及び預金	3,344	3,894	4,197	3,739	5,076	5,208	6,456	6,858
固定資産	1,430	1,761	2,428	3,183	4,593	7,217	7,052	7,576
のれん	201	150	481	1,027	2,467	4,588	3,468	2,313
負債合計	4,793	5,005	4,819	5,198	8,024	10,044	10,107	12,250
有利子負債	1,646	1,610	1,764	2,553	4,797	5,590	5,106	7,095
純資産合計	2,858	3,570	5,012	5,438	6,314	7,566	9,474	8,852
自己資本	2,632	3,369	4,791	4,922	5,691	6,991	8,806	8,415
自己資本比率	34.4%	39.3%	48.7%	46.3%	39.7%	39.7%	45.0%	39.9%
ネットキャッシュ	1,698	2,283	2,433	1,186	278	-382	1,350	-236
D/Eレシオ (倍)	0.6	0.5	0.4	0.5	0.8	0.8	0.6	0.8
営業CF	1,825	1,436	889	1,086	1,416	3,077	2,850	1,759
投資CF	-610	-618	62	-1,018	-1,813	-2,537	-1,903	-2,369
財務CF	-69	-250	-693	-515	1,730	-546	141	934
ROE	29.2%	40.0%	38.6%	16.3%	18.4%	28.0%	10.1%	2.1%
配当性向	32.3%	20.9%	18.0%	38.6%	31.0%	18.2%	57.5%	264.5%

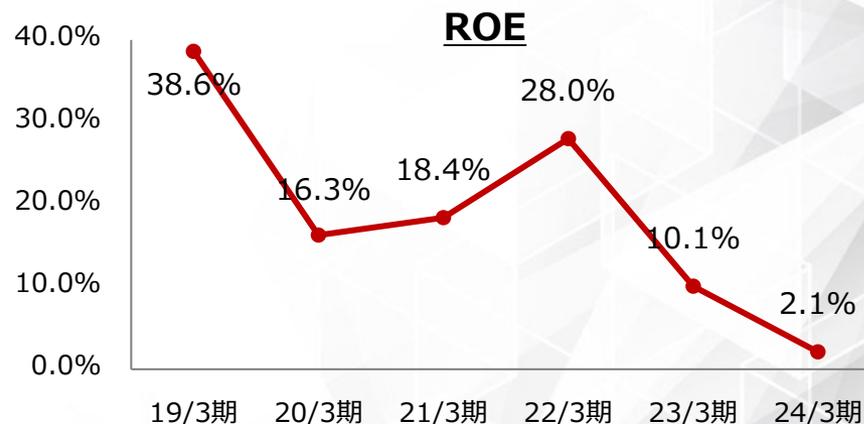
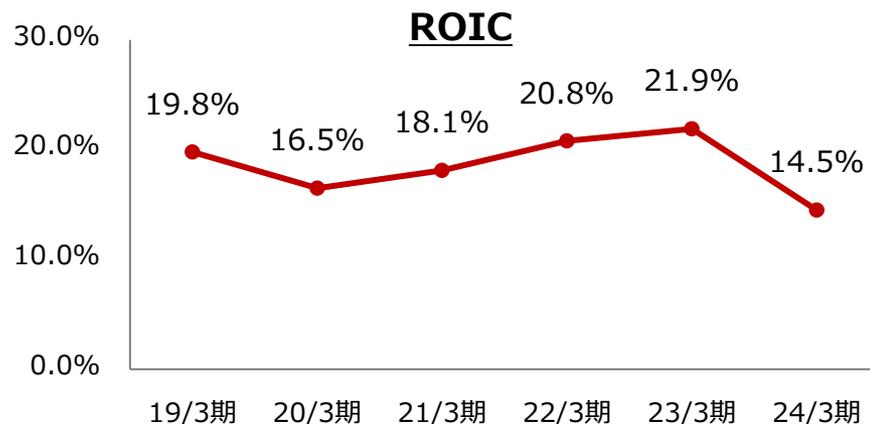
基本方針

当社は、健全な財務基盤のもと、人材、技術、M&A等への積極的な成長投資を行うことで、持続的な企業価値向上を目指しています。また、その投資判断においては“ROIC15%以上”という当社の財務規律を遵守することで、最適な資本効率の維持に努めています。

これらの結果、当社では、2023年3月期までの過去5年間に於いて、成長が期待されるエンタープライズ事業でCAGR+54.8%、安定成長事業であるエンターテインメント事業においてもCAGR+4.9%と高い売上成長率を記録する一方、資本効率の面では、同5年間のROICは15%~20%前後と当社のWACC(5~7%)を大きく上回る水準を維持してまいりました。

また、当社では、エンタープライズ事業及びエンターテインメント事業それぞれの成長スピードの加速及び資本効率の維持・向上を目的に、2023年5月よりエンタープライズ事業の中核子会社である株式会社AGESTの株式分配型スピンオフ及び上場に向けた準備を進めております。今後も、このような資本コストを意識した経営やさらなる成長に向けた挑戦を続けることで、企業価値の最大化を目指してまいります。

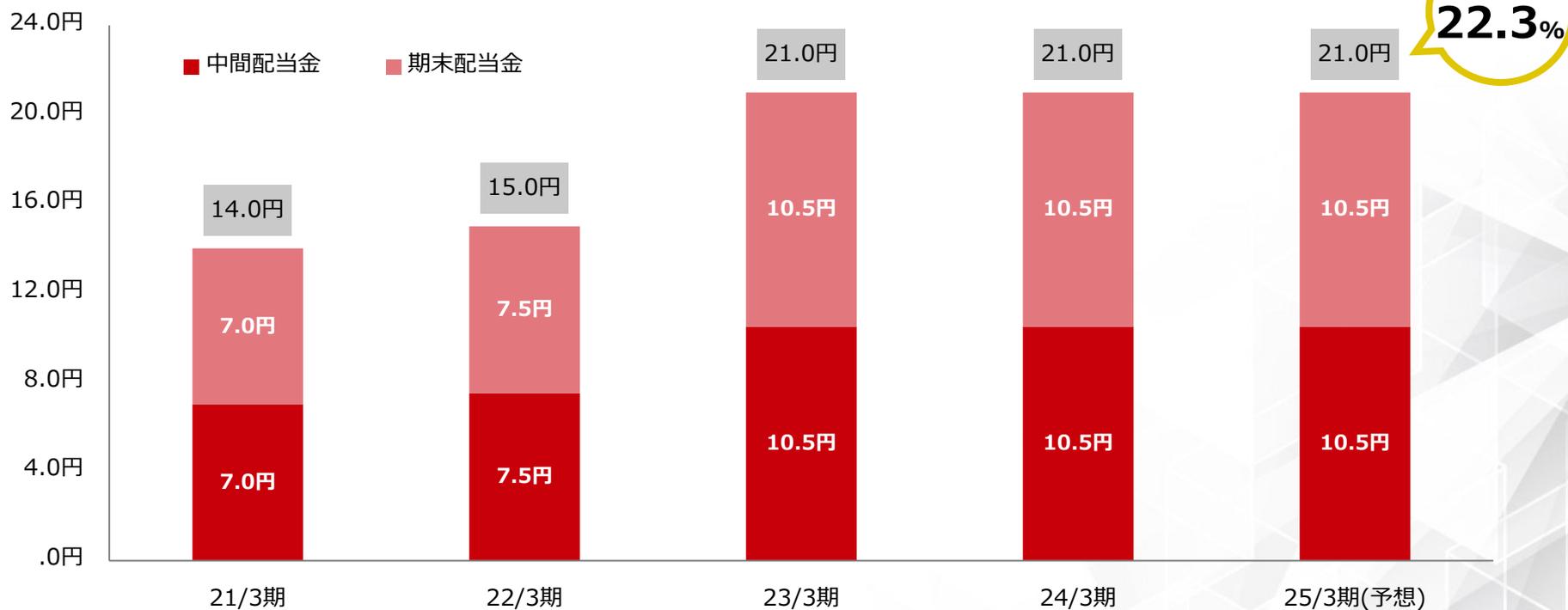
ROIC/ROE推移



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

- ・テスト自動化やAI活用等、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

- ・ソフトウェアテスト技術者資格“ISTQB”取得支援制度の整備
- ・「AGEST Academy」において、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を提供

人材 多様な人材が活躍できる職場の実現

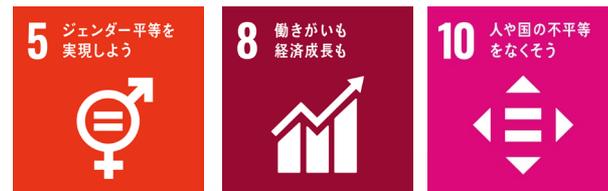
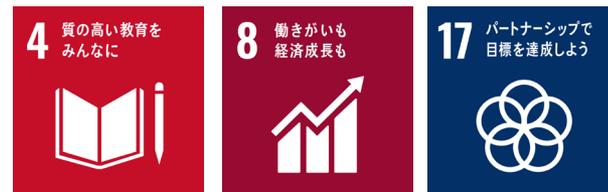
- ・学生やフリーター、役者・ミュージシャン等の夢を追いかけている方、障がいをもつ方といった多種多様な人材が日々3,000名以上活躍できる場の提供
- ・言語デバッグ等に従事するアジアや欧米等40カ国以上の外国籍の人材の雇用

技術 安心・安全なデジタル社会の実現

- ・「AGEST Testing Lab.」を新設し、産学連携により常に進化するソフトウェア社会を支えるための新しいテスト技法の研究を推進
- ・AIを活用した独自のツールやソリューションの開発を推進

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



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。
シフトレフト	ソフトウェア開発において、バグや脆弱性による開発の手戻りを防ぐため、開発工程の早い段階からテストやセキュリティ対策を行うことで、開発サイクル全体の高速化と安全性を高める考え方。
QA for Development	シフトレフトに対応した高付加価値型ソリューションの当社呼称。
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。
次世代QAエンジニア	ソフトウェア開発の知識とテストの知識両方を持ち合わせ、開発からリリース後までトータルで品質向上の最適化を実現できる最上位のQAエンジニア。
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 広報室

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。