



株式会社デジタルハーツホールディングス

2024 年 3 月期決算説明会

2024 年 5 月 10 日

登壇

筑紫：デジタルハーツホールディングス、代表取締役社長の筑紫です。本日は当社 2024 年 3 月期の決算説明会にご参加いただきまして、誠にありがとうございます。

2024 年 3 月期の決算説明の場ではありますが、まずその数字の説明に入る前に今、昨年、今年と当社の経営課題として最も重要であると掲げているスピノフ上場。こちらについての背景、狙いについて、改めてちょっとこの場を借りて、ご説明をさせていただきたいと思っております。

スピノフ上場で狙う新たな価値創造



市場や特性の異なる事業を、スピノフにより独立した2つの上場企業とすることでそれぞれの戦略に沿った迅速な経営判断や資金調達を実現し、両社の企業価値の最大化を目指す

エンターテインメント事業

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

成長軌道への転換

グローバル

多様で豊富な
人材プール

25/3期

AGESTグループ

DHグループ

エンタープライズ事業

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

高成長継続

先端技術活用

エンジニア集団

24/3期

新たな価値創造に向けた
準備が完了

- ・両グループそれぞれ独立した経営体制へ移行完了
- ・子会社資本関係についても AGEST 資本傘下への再編完了

Copyright© 2024 DIGITAL HEARTS HOLDINGS Co., Ltd. All Rights Reserved.

2

ちょうど私、そして隣にいる二宮を含め、2017 年、2018 年に入社して以降、われわれ、第二創業と銘打って、それまでデバッグ事業で培ったノウハウだとか、経営資源、これを活用して、今度はエンタープライズ分野、こちらの QA 事業を伸ばそうということで力を入れて、ずっとこれまでやってまいりました。

事業としては順調に伸び、エンターテインメント事業の方で稼いできたキャッシュを人材投資、技術投資、また M&A 含め使っていきまして、その事業は順調に伸ばすことができました。

この過程の中でわれわれ、やはりこのマーケットを見たときに、非常にシステム開発の環境もどんどん変わっていき、またそこで使われるテクノロジー、例えば AI も含めてそうだと思いますが、そういった技術の革新が非常に速いという中において、われわれ経営をしていくときに、やはりその技術に対する知識の深さとか、業界の動向、また人材の育成といった部分で非常に専門性、また革新的なサービス、さらには先見性のある経営というものが求められるということを感じ、またそれにおいては、単に取締役会、マネジメントだけではなく、現場、また、バックオフィスも含め、それぞれがこのマーケット状況変化をしっかりと捉えた中で、一丸となって運営しなきゃいけないということを感じました。

実はエンターテインメント事業の方を見ても、全く同じ状況じゃないかと思っております。こちらにもゲームを含め、エンターテインメントのコンテンツというのは、どんどん複雑さが増し、また世界同時発売を含めて、グローバル化していくという流れもあり、また一方で、プラットフォームを、当然コンソールゲームもどんどんバージョンアップしていきますけれども、単にバージョンアップするだけじゃなくて、それが例えば売切りではなくて、ダウンロード型に変わり、コンテンツがまたアップデートされていく。さらには中身をわれわれがきちっとチェックをしていかないと、非常にそのコンテンツの変化の早さに対して、やはりクオリティを保っていけないということがあるなということを改めて感じる中においては、やはりわれわれがこのエンターテインメントゲームを含めて、しっかりと業界の動向、技術の動向、またユーザーの動き方等々を確認しながら、サービスを提供する必要があると、こちらにもやはり現場、マネジメント一体となって経営をする必要があると感じておりました。

その中で昨年、当社の取締役の中で何度も何度も議論を重ね結果、たどり着いた結論としては、このやっぱり市場や特性の異なる事業を、スピンオフにより独立した二つの上場企業に変えて、それぞれの戦略に沿った迅速な経営判断、資金調達等を実現し、両社の企業価値の最大化を目指す、これをやっていこうではないかと意思決定をいたしました。

そして昨年、この両事業の経営体制をもう 1 回見直し、完全に独立した経営体制へ準備を整え、また子会社も一部、それぞれの事業に紐づく形の再編を行い、ようやくここまでたどり着いたというのが現時点であります。これによって、エンターテインメント事業のエンターテインメント業界のグローバル・クオリティ・パートナーを目指していきますし、エンタープライズ事業 AGEST 事業の方は、最先端品質技術を追求したグローバル No.1 の QA カンパニーを目指すという方向で今後、進めていきたいと思っております。

Group Mission

SAVE the DIGITAL WORLD

DHグループ



エンタメコンテンツの魅力を最大化し
人々の豊かな暮らしの創造に貢献

日本品質を世界へ

- ・日本の“気になる”気質による高い品質水準
- ・スピードとグローバル化が求められるデジタルコンテンツ制作に最適なソリューションを提供
- ・アニメ、マンガ、ゲーム等、日本の“サブカルチャー”の魅力発信

AGESTグループ



あらゆるソフトウェア開発に
Quality・Security・Agilityを提供し
安心・安全なデジタル社会の創造に貢献

世界水準の技術を日本へ

- ・変化の速い技術トレンドに合わせ常に進化
- ・日本で数少ない“QA”のスペシャリスト

Copyright© 2024 DIGITAL HEARTS HOLDINGS Co., Ltd. All Rights Reserved.

3

グループ全体のミッションとしては、「SAVE the DIGITAL WORLD」というのは変わりませんが、それぞれの事業が、それぞれの特性を活かして、事業を運営していきます。

エンターテインメント事業、セグメント名としては、DHグループと今後呼ばさせていただきますが、こちらの方では、いわゆる単にコンテンツが日本というだけではなくて、やはり日本の品質を日本のコンテンツもしくはグローバルのコンテンツに提供しようということをやっていきたいなと思っています。

一方で、AGESTグループエンタープライズ事業におきましては、いわゆるソフトウェア開発の場において、世界最高水準の技術を日本に持って行って、そのソフトウェア開発が安心できて、また運用も安全にできるというようなサポートをわれわれ、目指していくということをやっていきたいと思っています。

トピックス



DHグループ

成長軌道への転換に向けた アライアンスを積極化

アライアンス先及び目的

欧米事業を拡大



音声収録事業を拡充



英語FQA事業を拡充



DHグループ

AI関連事業拡大に向けた 戦略投資を実施

アノテーション事業拡大を見据え
成長企業に資本参加



AIを活用したゲーム翻訳
ツールの共同開発を開始



マネジメント

事業再編の一環として
2024年4月1日から新たな経営体制へ

(株)デジタルハーツ
ホールディングス



代表取締役会長
宮澤 栄一



代表取締役社長 CEO
筑紫 敏矢

(株)AGEST



代表取締役 社長執行役員 CEO
二宮 康真

AGESTグループ

Panaya社の "Partner Award 2023"で 「Testing Champion of the Year」を受賞



左: (株)AGEST 代表取締役 社長執行役員 CEO 二宮 康真
右: Panaya Ltd. CEO David Binny 氏

AGESTグループ

AI活用を積極化し 新たな次元での品質保証へ



AIテクニカルコードレビューをローンチ

コーディングプラクティス、セキュリティ、
パフォーマンスの3つの観点から評価



AI Debug for Enterpriseをローンチ

APM(*)で収集した情報を基にAIがログを
解析し、問題のあるソースコードの特定・
修正案を作成

Copyright© 2024 DIGITAL HEARTS HOLDINGS Co., Ltd. All Rights Reserved. *APM…アプリケーションパフォーマンスマネジメントの略。ソフトウェア・アプリケーションのパフォーマンスと可用性を監視・管理すること。

4

先ほど申した通り、昨年度において、この2事業をしっかりと独立した形で運営するための経営体制が完了しまして、この4月1日から、新しい経営体制へと変わっております。デジタルハーツホールディングスの方は、創業者の宮澤と私の方で代表を務めさせていただいております。

また、スピンオフ上場を狙うAGESTは、3月まで代表をしていた二宮が引っ張っていくという体制を作りました。この経営体制も、単にマネジメントを分けたというだけでなく、その下のやはり執行役員体制も含めて、両事業をしっかりと揃えて、経営体制を作り上げております。

そんな中で昨年、デジタルハーツホールディングス、DHグループの方は、改めてこのエンターテインメント事業を再成長させようということで、かなり手を打ってまいりまして、ここに書いてあるような、欧米事業拡大を目指したスペインのLocalsoftという会社との提携であったりとか、音声収録事業を強化するためのG-angleとの資本業務提携、また英語のFQAもしくはインド市場を今後、開拓しようということで、インドのJetSynthesys社との合併設立という手を打ってまいりました。

また技術面においても、昨今経営のテーマとして決しておろそかにできないAI、この活用を積極的に進めようということで、TuringというAI自動運転を進めている会社との資本参加であったり、あとは翻訳ツールをAI活用したものに変わっていくということで、こちらのロゼッタ社と共同でこういったAI翻訳ツールの開発を進めております。

一方で、エンタープライズ、AGEST グループにおいても、Panaya 社こちらは ERP・SAP のコンバージョンとかアップグレードにおいて、その影響分析をできるツールとして非常に優秀なツールを持っている会社ですが、こちらから当社が Partner Award をいただいております。これによって AGEST グループは、やはりこのエンタープライズ業界のサービス企業としての地位をしっかりと確立できたんじゃないかなと思いますし、当然 AGEST グループでも、この AI を活用したサービスを積極的に開発するということで、ここに記載してあるような、AI テクニカルコードレビューとか AI Debug といったようなサービスをローンチしております。こちらについてはまた、二宮の方から、また詳細説明させていただければと思います。

2024年3月期 決算サマリー



連結売上高	38,790 百万円 (前期比 106.2%)	連結営業利益	2,039 百万円 (前期比 68.0%)	親会社株主に帰属する 当期純利益	176 百万円 (前期比 22.1%)
-------	-----------------------------------	--------	---------------------------------	---------------------	-------------------------------

DHグループ事業^(*)

■ 売上高
エンターテインメント事業
19,180百万円
(前期比 96.8%)

新セグメント基準
23,488百万円

■ セグメント利益
エンターテインメント事業
3,325百万円
(前期比 78.9%)

新セグメント基準
1,734百万円

*持株会社の費用を除けば
3,420百万円

決算ポイント

- タイトルの開発遅延や中止等の影響を受け国内デバッグが減収となるも、グローバルサービスの伸長により、通期売上高は前年並みを確保
- テスター時給引き上げに関する価格転嫁が進むも、収益性の高い国内デバッグの売上縮小により減益
- 新たな成長に向けた戦略投資を活発化

AGESTグループ事業^(*)

■ 売上高
エンタープライズ事業
19,714百万円
(前期比 117.1%)

新セグメント基準
15,975百万円

■ セグメント利益
エンタープライズ事業
423百万円
(前期比 66.3%)

新セグメント基準
305百万円

決算ポイント

- 好況な市場環境を追い風に、売上高2桁成長を継続
- 業績が低下していた米国テスト子会社における経営体制や事業計画の大幅見直しによるのれん等の減損損失10億円が上期発生するも、下期以降業績は回復
- 当期から発生したスピノフ上場準備関連費用の影響を除くと、セグメント利益は約7億円と増益を達成

Copyright© 2024 DIGITAL HEARTS HOLDINGS Co., Ltd. All Rights Reserved. *25/3期からセグメント変更を予定しております。詳細は本資料P7をご参照ください。5

ということで、スピノフ上場を目指して、この1年かなり進めてきましたが、その結果としての財務数字というものがこちらになります。

まず連結売上高ですが、387億9,000万ということで、前期比106.2%。連結営業利益に関しましては20億3,900万、前期比68%。当期純利益は1億7,600万、前期比22.1%という数字で着地をしております。

売上をグループごとに見ていきますと、エンターテインメントグループ、DHグループと呼ばさせていただきますが、こちらの売上高が191億8,000万ということで、前期比96.8%。一方でAGESTグループの方は、197億1,400万ということで、前期比117%となっております。

エンターテインメント事業側は一つ前の年と比べると、かなり大型のゲームデバッグ案件が減少したということがあって、またさらにはこの最終第4クォーターになりますが、かなりゲーム会社の方からの各ゲームタイトルの開発の遅延、もしくは中止等のアナウンスもございまして、ちょっと失速してしまったところがありました。その結果、グローバルサービスの方では、前年よりも数字を伸ばしましたが、最終的には96.8%と前年並みの数字になっています。

AGESTグループの方は、順調に売上を伸ばすことができまして、オーガニックだけでも2桁成長、M&Aも入れて117.1%というような売上の伸長を見せております。

一方セグメント利益に関しましては、エンターテインメントの方は、先ほど説明したように、デバッグの売上が苦戦したところの影響が大きいので、こちらの利益が非常に当社のウエイトを占める割合が大きいものですから、そこでの減少分、さらには昨年は、かなりわれわれも積極的にテストターの時給を含めた賃上げを行いまして、一定価格転嫁はできたものの、時間差もあったということもあって、やはり十分な利益の積み上げということができずに、このような8割を切るようなセグメント利益に着地したという形になります。

一方で AGEST グループにおいては、売上が順調に伸びた分、粗利が5億程度は伸びるということも出来たんですが、一方で海外子会社の事業の少し見直しを行ったり、一方で引き続きエンジニアを中心に積極的な投資を行い、またこのスピンオフ上場において独立体制を作るということで、経理部門、人事部門等々、バックオフィス部門の整備も行って、人員を増やしたということもありまして、最終的な利益は前期比66%という数字に着地をしております。

そして当期純利益に関しましては、ここにも記載していますが、米国のテスト子会社において、経営体制や事業計画の大幅な見直しを行いました。その結果、のれんの償却減損が発生しまして、これが約10億程度上期に発生したということもありまして、最終的な数字が1億7,600万となったということになります。

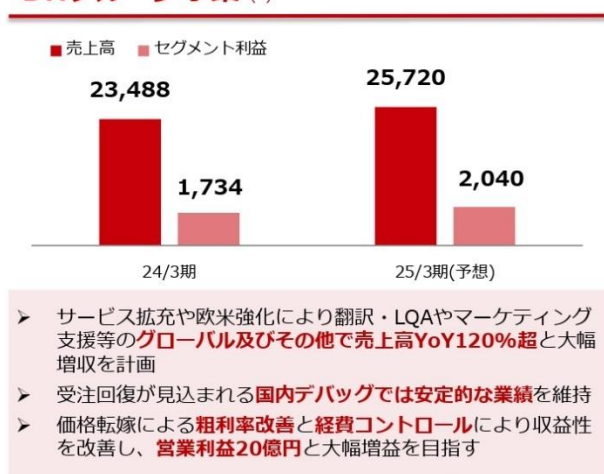
2025年3月期 通期連結業績予想



DHグループ、AGESTグループともに増収増益トレンドへと反転させ、
連結業績としては、過去最高の売上高・営業利益の更新を目指す

連結売上高(予想)	連結営業利益(予想)	親会社株主に帰属する当期純利益(予想)
44,100 百万円 (前期比113.7%)	3,100 百万円 (前期比152.0%)	2,100 百万円 (前期比1,186.9%)

DHグループ事業 (*)



AGESTグループ事業 (*)



Copyright© 2024 DIGITAL HEARTS HOLDINGS Co., Ltd. All Rights Reserved. *25/3期からセグメント変更を予定しております。詳細は本資料P7をご参照ください。6

続いて今期の見通しになります。

今期は昨年度とは違い、DHグループ、AGESTグループとも増収増益のトレンドへ反転させていこうと考えておりまして、過去最高の売上高、営業利益の更新を目指しております。

売上高としましては、前期比113.7%の441億。営業利益に関しましては、前期比152%の31億。そして当期利益に関しましても、前期比10倍というような数字であります、21億という数字を目指してまいります。

セグメントごとの数字になりますが、DHグループでは、売上を234億8,800万から257億2,000万、利益も20億円乗っていくという形になります。AGESTグループにおいても、160億弱の売上を一挙に183億8,000万というところで、利益も3億から10億と、3倍、ここを目指して進めていきます。

特にまず、DHグループにおいては、エンターテインメントの方のデバッグも、直近のパイプライン見ている限りは、ある程度回復しつつあるかなというところと。一方で、昨年からかなり強化をしてきたグローバル事業その他、ここの売上をかなり伸ばせるという手応えを持って、このような数字とさせていただいております。

一方で AGEST グループにおいても、比較的順調に積み上がっている QA ソリューションの売上、こちらを継続的に 120%ペースで伸ばしていくということで、特にこの中では、粗利率も一定改善を見せていくと期待をしておりますし、テクニカルな部分でも、かなり人材の増強、強化、そして先ほどご説明したような AI 技術の活用というところ、量、質とも充実して、このような数字を達成していくという形で進めていきたいと思っております。

ちなみに昨年から一つ増やしてきたスピンオフ上場に関連するコストですが、昨年採用も含めたワнтаイムコストもいくつかありましたけれども、通期並べると昨年と同じぐらいの上場関連にかかる費用が AGEST 側では発生するかなとは思っていますが、これ以上増えることもそんなにないんじゃないかなと想定して、このような数字を組んでおります。

(ご参考) 新セグメントについて



DIGITAL HEARTS HLDGS.

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”でのセグメント開示に変更予定

■ 24/3期以前

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
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
調整	セグメント間取引 持株会社の費用

■ 25/3期以降

*変更部分に下線

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		
国内デバッグ	ゲームデバッグ その他デバッグ等(AGEST業務の一部請負等)	(株)デジタルハーツホールディングス
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)フレイムハーツ Aetas(株) (株)アイデンティティー
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	-

こちらは、新たなセグメントの定義となっておりますので、後ほどじっくりとご覧いただければと思いますので、この場での説明は割愛させていただきます。

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



- 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



- 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



- 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

Copyright© 2024 DIGITAL HEARTS HOLDINGS Co., Ltd. All Rights Reserved.

9

では改めて、DHグループエンターテインメント事業について、私の方から簡単にご説明をさせていただきます。

われわれ、エンターテインメント事業、DHグループが目指すべき目標としては、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・パートナーというところを目指していきたいと考えております。

マーケット的には、ゲーム業界だけ見ると、この1年ぐらい少し成長が鈍化しているところも見受けられますし、ゲーム企業自体が一部グローバルで見ると、やはりリストラをしている企業とか、新規タイトルの中止を発表する企業も現れているというところでは、多少厳しい環境かとは思っておりますが、一方で、やはりグローバルで見たときのユーザー数値というのは確実に増え、また市場全体としては広がっていく。またゲーム以外も含めて今、コンテンツがどんどん新しいものがアップデートされていくという世の中になっていきます。また、このコンテンツの制作されるスピード、またそれが世界に広がっていく拡大度がどんどん増していると思っております。われわれが提供するサービスの先、また量としては十分、今後も広がっていくんじゃないかなと思っております。

人材面も、やはりゲームエンターテインメント業界に関わりたいという人が非常に多くて、われわれの方に、世界各国からやはり当社で働きたいと手を挙げてくれる方が数多くいて、またそのゲ

ームやエンターテインメントに対する強い愛情を持った人たちが集まるプロフェッショナル集団を形成できているんじゃないかなと思っています。

われわれが提供するバリューについては、やはりこのデジタルコンテンツ、もしくはそれを提供する環境というものをしっかりと品質面で支えていくということをやっていきますので、そこにおけるわれわれの長年の経験からくるデバッグのノウハウであったりとか、今強化をしている AI 翻訳も含めたローカライズのサービス力、そして今後ますますいろんな分野で使われていくんじゃないかと思われる 2D、3D の、グラフィック制作力、こういったものを武器に、十分この業界の中でしっかりとしたサービスを提供していけるんじゃないかなと確信を得ております。

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



Copyright© 2024 DIGITAL HEARTS HOLDINGS Co., Ltd. All Rights Reserved.

10

こちらが、われわれ DH グループが提供しているソリューションの概況になります。

計画・設計から始まって、開発テスト、リリース、運営とこれが一連のこういったコンテンツビジネスのバリューチェーンになっていきますが、その中で、われわれが開発からテストリリース運営まで、幅広く第三者としてのサービスを提供させていただいております。その中においては、やはり創業事業である強みのあるデバッグ、こちらはもう経験ノウハウたっぷり持った人材が多くいますので、ここにおいて、安心してゲーム企業にわれわれのサービスを使っていただけるんじゃないかなと思っております。

また、コンテンツのグローバル化に対応するための翻訳、そして LQA、LanguageQA、こちらの方も、われわれ AI 翻訳も含めて、グローバル人材を多く抱えてサービスを提供させていただいておりますので、ゲーム以外も含めて、非常にこういったコンテンツのグローバル化に対するサービス力としては、確固たるものを身につけてきているんじゃないかなと確信をしております。

また売りっぱなしではなくて、それをしっかりとユーザーに使ってもらうためのマーケティングという意味でも今、まずアジアを中心に、マーケティング部隊を揃えてきていますので、今後はさらに、欧州、アメリカといったところも視野に入れて展開していきたいと思っております。

多数の国内ゲームメーカーと取引実績があり、
昨今では海外ゲームメーカーやインディーゲームまで取引が拡大

■ クライアントの事例

*アルファベット順









































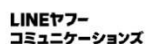










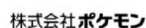




















Copyright© 2024 DIGITAL HEARTS HOLDINGS Co., Ltd. All Rights Reserved.

11

こちらは、当社が今までサービスを提供してきたクライアントになります。

当然ながら、デバッグ QA という、比較的守秘義務の高いサービスを提供している関係上、実はここに十分記載できない大手のクライアント、皆さんが多分想像できるような、エンターテインメント系のクライアントに対しては、ほぼほぼわれわれサービスを提供させていただいておりますが、こういった資料上は、残念ながらそこまで書けていませんけれども、それ以外も含めて、これだけ数多くの日本のトッププレイヤーまたグローバルプレイヤーと取引をさせていただいております。

独自の品質メソッドであるDHQ(Digital Hearts Quality)を追求するとともに、
開発支援からデバッグ、マーケティング支援まで幅広いソリューションの提供に注力

■ 受注実績の事例

デバッグ



©ATLUS ©SEGA All rights reserved.

タイトル：ペルソナ3 リロード
発売元：株式会社セガ
開発元：株式会社アトラス

デバッグ



©Bandai Namco Entertainment Inc.
©1997-2023 FromSoftware, Inc. All rights reserved.

タイトル：ARMORED CORE VI
FIRES OF RUBICON
発売元：(JP) 株式会社フロム・ソフトウェア
(WW) 株式会社バンダイナムコ
エンターテインメント
開発元：株式会社フロム・ソフトウェア

ゲーム開発

デバッグ



©2024 Rabbit & Bear Studios / 505 Games S.p.A.

タイトル：百英雄伝
(Eiyuden Chronicle :
Hundred Heroes)
発売元：505Games S.p.A.
開発元：Rabbit & Bear Studios
株式会社

Copyright© 2024 DIGITAL HEARTS HOLDINGS Co., Ltd. All Rights Reserved.

12

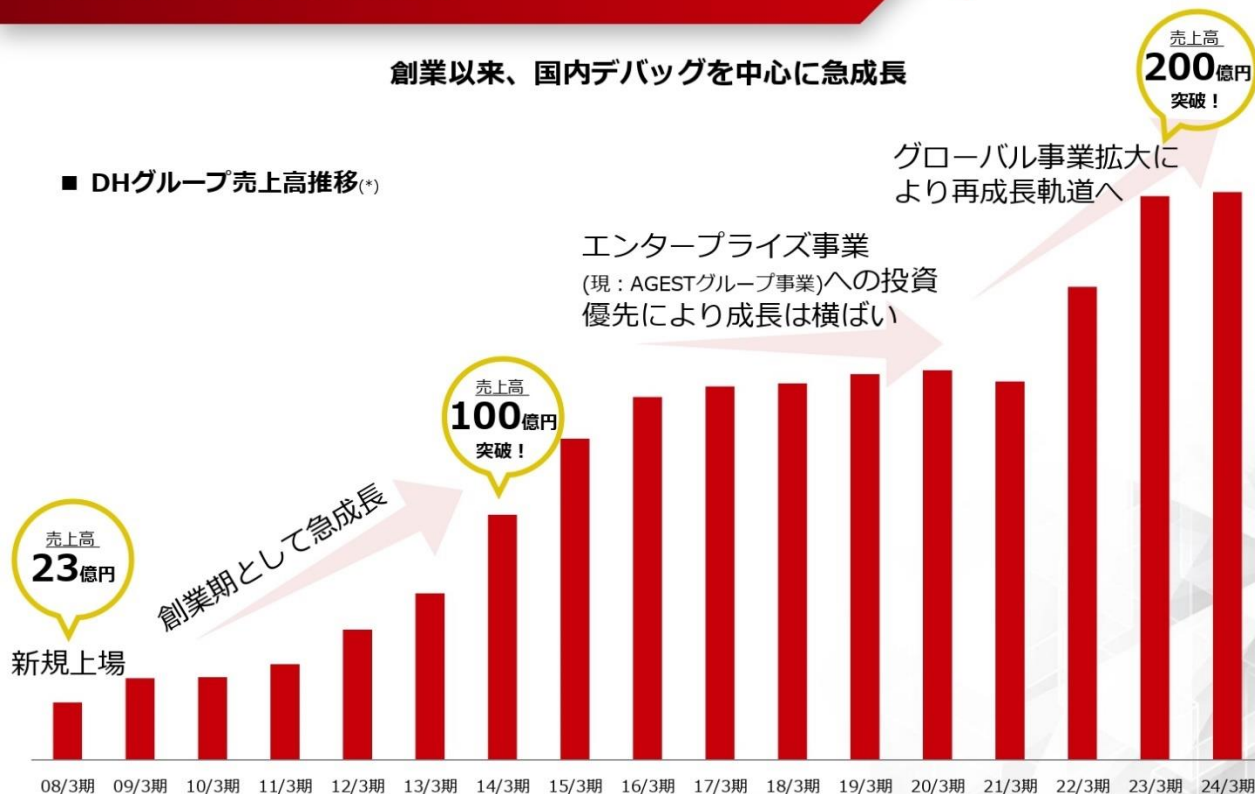
こちらは具体的な案件の事例、こちら先ほど言った通り、守秘義務の関係がある上で、どうしても多くのタイトルをここに記載することはできませんけれども、名だたるタイトルをこういった形で、いろいろとサービスを提供させていただいたり、またこの一番右に書いてある百英雄伝というゲーム。これは、この4月23日発売されたばかりですが、こちらにおいては、ゲームの開発部分、これもほとんどの多くの部分を当社側で担い、デバッグも含めてさせていただきました。途中で説明したように、このタイトルも、本当にグローバルタイトルであり、またプラットフォームもPCから、あらゆるコンソールからGame Passみたいなサブスクのサービスまで、幅広いプラットフォームで提供するような案件になっておりまして、やはり複雑さ困難さというものをわれわれも克服しながら、世にリリースさせていただいたタイトルとなります。

DHグループの売上高推移

DIGITAL HEARTS HLDGS.

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(*)



Copyright© 2024 DIGITAL HEARTS HOLDINGS Co., Ltd. All Rights Reserved.

*すべて25/3期の新セグメントに簡易的に遡及した数値を記載

13

こちら、AGEST グループエンタープライズを除いた DH グループのみの過去の売上の推移となっております。

先ほど説明した通り 17 年、18 年ぐらいから第二創業という形で、エンタープライズ事業への投資を積極的に進めて、そちらを伸ばしてきたという関係もあって、この期間、しばらくはエンターテインメント DH グループは、ちょっと売上は横ばい状況が続きましたけれども、またここ 2~3 年、改めてアクセルを踏むということをしていただいて、また成長軌道に舞い戻ってきております。

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



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

登録テスト人数
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

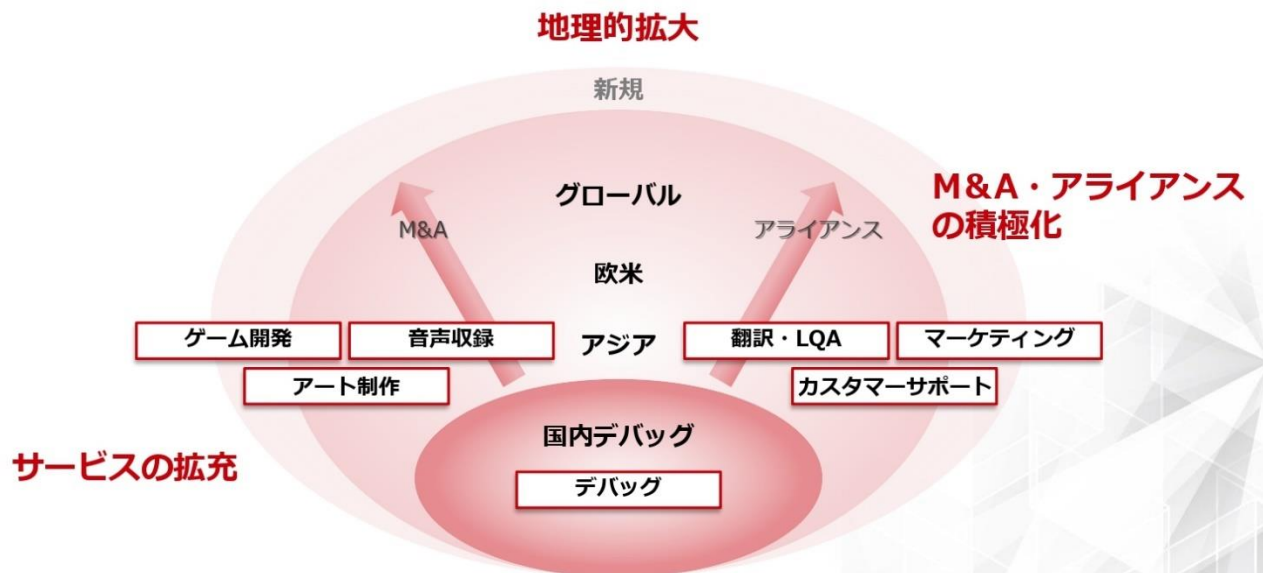


こちらに記載しているのは、成長させるためのわれわれのコアコンピタンス、経営資源となります。まずはやはりデバッグで築いたソフトパワーということで、われわれのノウハウであったりとか、品質管理のメソッドというものがございます。

一方で、こういったわれわれのデバッグサービスなりを提供する場合に、どうしてもこういったテスト機材だとか拠点が必要になりますが、こちらもこれまでこれだけ数多くのテスト機材であったりとか、日本を含めて20カ所を超える拠点を持ってサービスするというので、安心してわれわれに委託できる環境を作っております。

そして、われわれの最大の強み、こちら言うでもなく人です。ピープルパワー。テスターだけでも国内に約8,000名の登録人材を抱えておりますし、また外国人スタッフも数多く抱えております。40カ国、ネイティブスタッフだけでも350名以上ということで、今後、先ほど説明したような海外の企業との提携も含めて、こういったグローバル力というものを強めていければなと思っております。

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



Copyright© 2024 DIGITAL HEARTS HOLDINGS Co., Ltd. All Rights Reserved.

15

成長戦略としては、このように、サービスの軸、そして地域の軸を縦横ともに拡大しながら、われわれがこのいわゆるエンターテインメント企業に対して、あらゆるサービスをあらゆる地域で提供し、安心してわれわれに委託できるようなグローバル・クオリティ・パートナーを目指していきます。この中には、直近も進めているようなアライアンスであったりとか、資本を絡めた M&A という部門を使いながら、これをいかに加速度的に拡大させていくかというのが今のテーマとなっております。

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



JetSynthesys社と
インドにデバッグの合併会社を設立

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



アメリカ



スペイン

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



Copyright© 2024 DIGITAL HEARTS HOLDINGS Co., Ltd. All Rights Reserved.

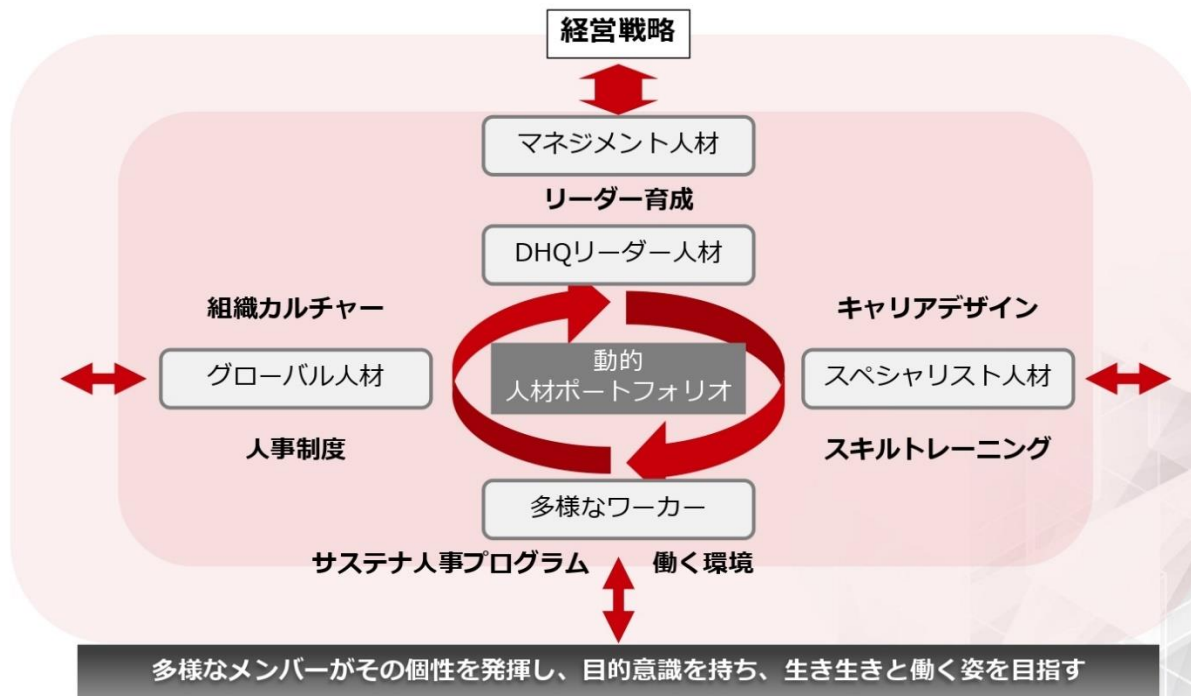
16

直近、こういう形で、いくつか確実にサービスの強化、地域の強化をしております。

翻訳、先ほど触れましたけれども、AIを使ったゲーム専用の翻訳エンジンをちょうど今、開発第1弾が終わりまして、いよいよ来月から本格的なリリースをするような形になったかなと思っております。また、非常に今後のマーケットとして魅力のあるインド、こちらについても、一步先手を打つという形で合併をまず作り、そこでは英語向けのデバッグ事業を拡大しながら、現地の企業との取引も増やしていきたいなと思っております。われわれが若干サービスで欠けていた部分の音声サービス、オーディオサービスにつきましても、G-angle社との資本業務提携を行いまして、今後、ゲームの音声収録とかゲーム音楽の制作といった部分も、力強くクライアントをサポートできるようになってきました。

地理的にも、先ほど説明したインドだとかスペインというところのカバーも増やして、さらに欧州ヨーロッパを強化していく予定です。クライアントも、こうやって海外のアメリカ、ヨーロッパ、韓国そして中国と、それぞれの大手クライアントとも着実に取引を増やしてきておりますので、こういったサービス面、地域面、そしてクライアント開拓という部分で今、改めてDHグループエンターテインメント事業も拡大成長に舵をきっております。

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



Copyright© 2024 DIGITAL HEARTS HOLDINGS Co., Ltd. All Rights Reserved.

17

最後に人材面。

こちら今、非常にやはりわれわれとしても、人でサービスをする事業という意味で、いかにこの人材育成を強化していくかというところで、改めてこの人的資本政策というものを再定義させていただきます。

多様なワーカーがいますし、グローバル人材もいればスペシャリストもいます。こういった方々をいかに育成し、またその中で一定のローテーションも含めて、人材ポートフォリオを活性化させていくかというのが大きなテーマです。最後はやはりそれを引っ張っていくリーダー陣というものも確実に育成をしていって、経営戦略の実現を果たしていきたいと思っております。

デジタルハーツの説明は、以上とさせていただきます。

続きまして、AGEST グループについて、代表の二宮から説明をさせていただければと思います。

二宮さん、よろしくお願いします。

二宮：それでは、AGEST グループについて、私の方で説明させていただきます。

AGESTグループとは



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

Copyright© 2024 DIGITAL HEARTS HOLDINGS Co., Ltd. All Rights Reserved.

20

まず、AGEST グループ、一言で言いますと、クオリティ・アシュアランスの専門企業になります。これ、われわれの特徴としては三つあると思っています。

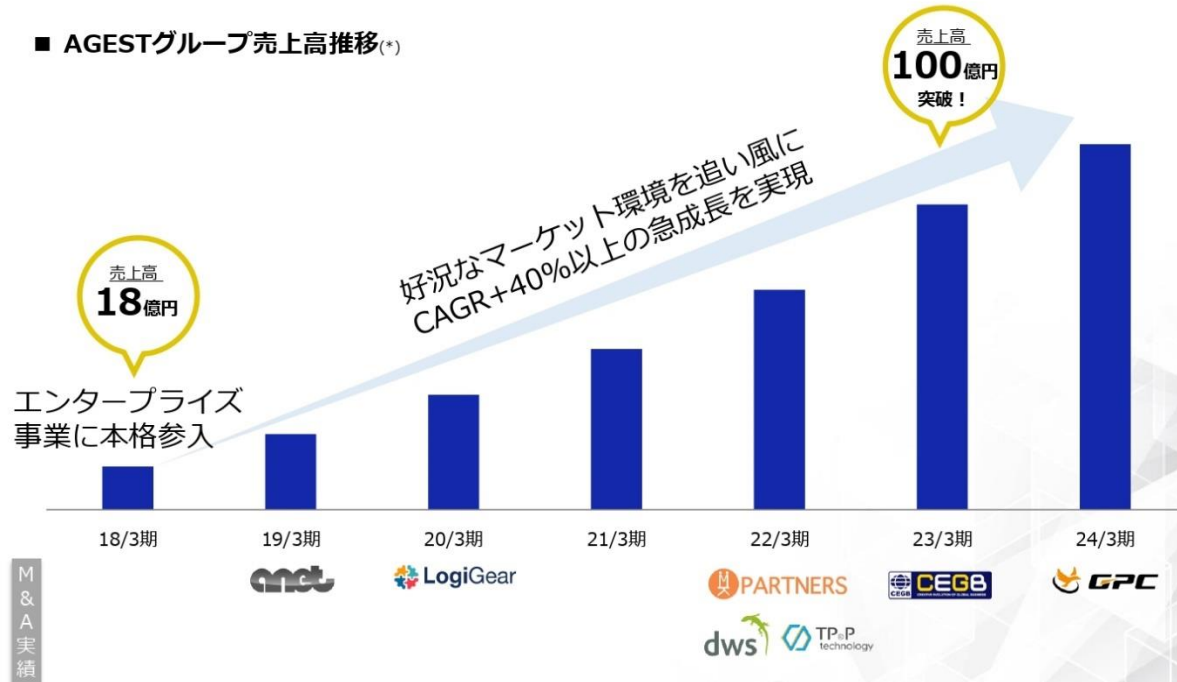
一つが、市場が非常にエンジニア不足であったり、ソフトウェア自体が複雑化していくことによって、テストのアウトソースニーズが非常に高まっていると。さらに、新しく参入した事業でもありますので、ベンチャー気質もあるということで、非常に成長率が高い事業を行っていると思っています。

もう一つが、われわれ QA のノウハウをかなり蓄積していています。従来のテスト会社が持っているような、いわゆるテスト技術だけではなく、われわれだけができるシフトレフトに対応したサービス、並びに今後はシフトライト領域といった、エキスパートだからこそできるノウハウというのを保有していると思っています。

三つ目が、これは 20 数年前からシリコンバレーでテスト自動化を二十何年間やってきた会社、このテスト自動化ツールをわれわれが保有してしまして、これ日進月歩で進化をさせていています。さらには昨今、話題になっている AI を使った技術、これにも着手しておりますので、先端技術の活用ができています。この三つがわれわれの特徴になっていると思っています。

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(*)



Copyright© 2024 DIGITAL HEARTS HOLDINGS Co., Ltd. All Rights Reserved.

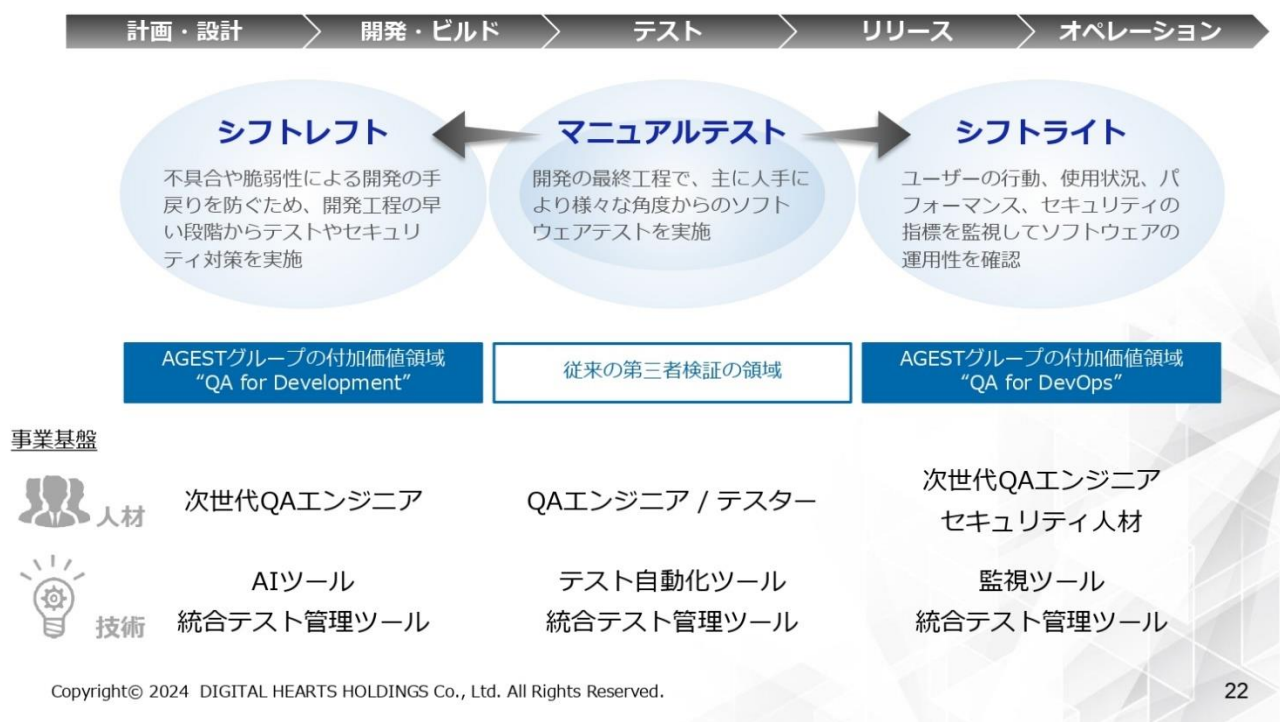
*すべて25/3期の新セグメントに簡易的に遡及した数値を記載

21

このわれわれのエンタープライズ事業、AGESTグループの事業ですが、2018年3月期に旧デジタルハーツのエンタープライズ事業として本格的に参入をいたしました。その後、この7年間をかけて、年平均成長率40%以上の急成長を実現しております。

一昨年には100億円を突破し、前期におきましては160億円弱という大きな売上に成長することができているという形になっております。

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



われわれの今後の成長戦略なんですが、基本的には、われわれだからこそできるサービスを拡充して、幅広い対応するソリューションを提供すると。これによって、成長を進めていきたいと思っています。

具体的に言いますと、この真ん中の、いわゆる従来からある第三者検証の領域、これは開発の最終工程で最後に人手を使ってテストをする領域になります。ここは当然、われわれもやっていくんですが、これだけにとどまらず、いわゆるこの間繰り返し言っていました、シフトレフトに対応した開発者の早い開発工程。ここにおいての早い段階でのテストセキュリティの対策を強化していくソリューションを提供していくと。これ、われわれ、QA for Developmentと言っていますが、これを提供しているテスト会社というのは、ほぼないと思っています。したがって、われわれの付加価値の領域ですので、この辺りを強化していくと考えてます。

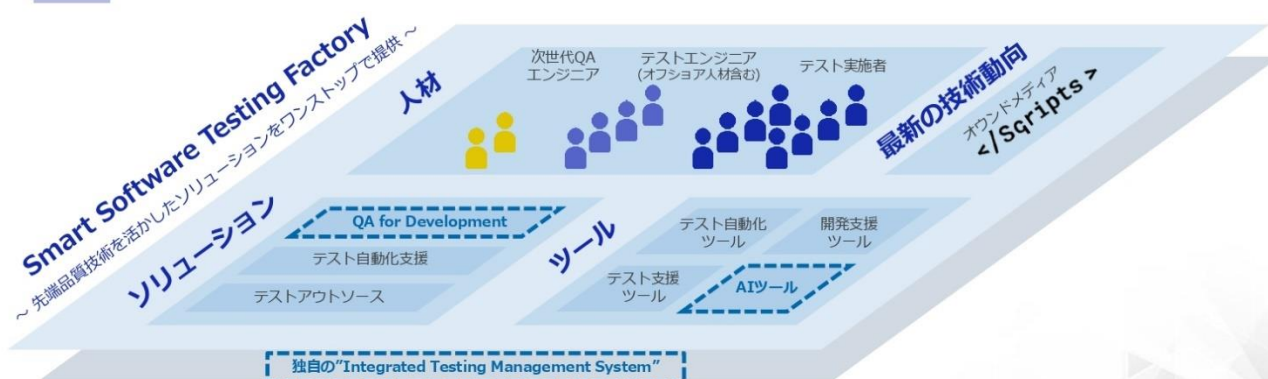
さらに、リリース後この領域においても当然、サービスの効率を保っていく必要があります。この専門的なサービスを提供している会社もあまりありません。ですので、われわれの高度な技術を使って、QA for DevOpsということで、シフトライトの領域、ここもサービスの拡充を進めていきたい。こういった領域を広げることによって、われわれの独自性を出していくという形で、成長を遂げていきたいなと思っています。

また、この事業基盤になります次世代 QA エンジニアと呼ばれる人材層であったり、AI ツールであったり自動化ツール、こういった技術面の拡充も同時に進めながら、差別化を強固にしていきたいなと思っております。

成長戦略の進捗



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



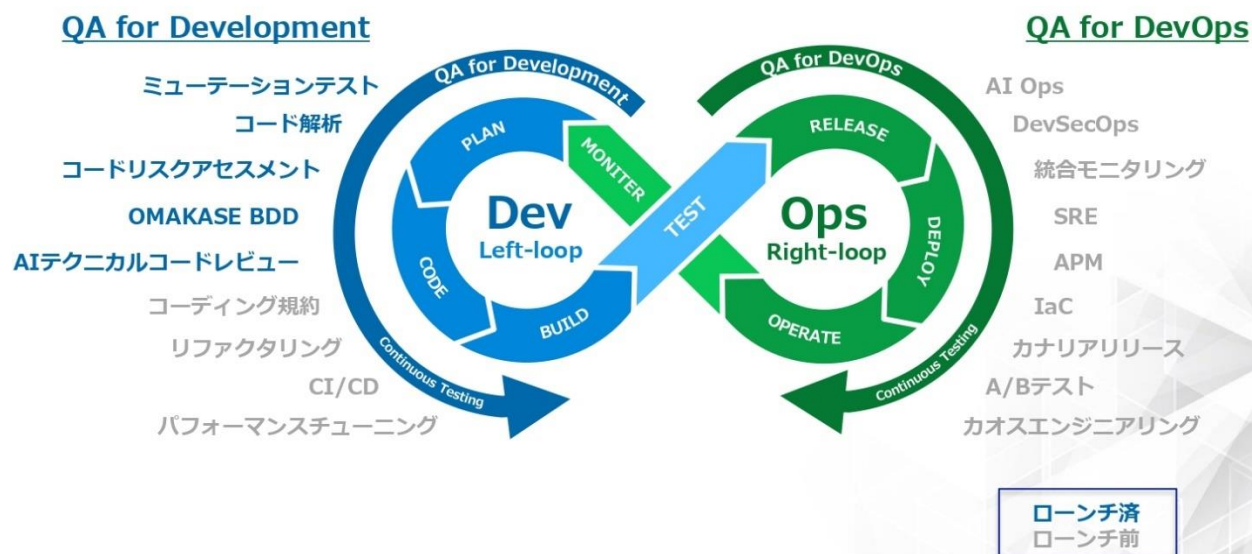
Copyright© 2024 DIGITAL HEARTS HOLDINGS Co., Ltd. All Rights Reserved.

23

この成長戦略の進捗なんですけど、われわれ、この先端品質技術、こういったソリューションをワンストップで提供できる環境、これの構築を目指しております。これは弊社の中では、Smart Software Testing Factory 構想と言っておりますが、この要となる統合テスト管理ツール、これの社内利用を開始いたしました。

今期中には、外販体制にも持っていきたいなと思っております。これ何ができるツールかといいますと、従来のテスト管理ツールと同様に、品質の状況であったり進捗状況、これをリアルタイムに可視化することがまずできます。われわれ、自動化ツール等々持っていますので、そういったいろいろなツールとの連携も可能にします。さらに、テストケースを資産化、さらに実はこの AI ツール、これをわれわれ、統合テスト管理ツール上で活用していただくという環境を構築していきたいと思っています。ですので、統合テスト管理ツール、並びに AI ツールのプラットフォーム、こういったものを世の中に出していきたいなと思っております。

2. QA for Developmentのサービスを続々リリース



Copyright© 2024 DIGITAL HEARTS HOLDINGS Co., Ltd. All Rights Reserved.

24

続いてわれわれサービスの状況です。

QA for Development と言っても、なかなかどういうことやっているんだって、わかりにくいというふうに、クライアントであったり投資家の皆さんも思っていると思います。

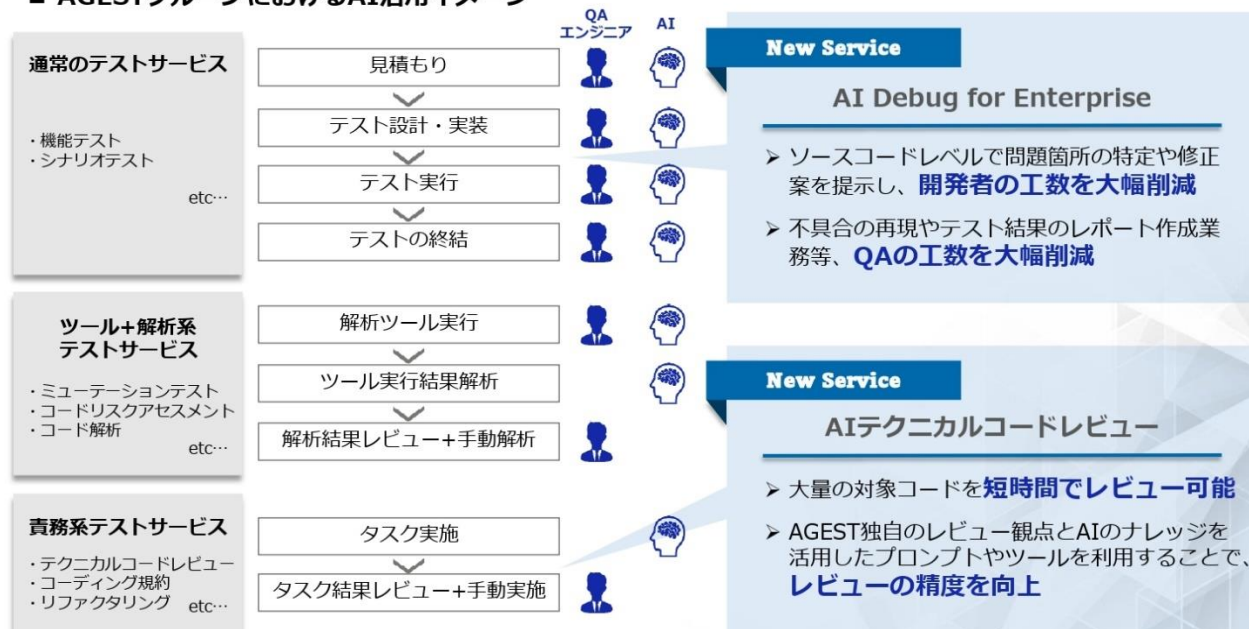
われわれあえてコンサルティングだけではなくてサービス化を進めていっています。ここにありますような、ミューテーションテストだったりコード解析、こういったわかりやすいサービス化をすることによって、市場認知度を高めていくという形で、昨年この五つほどリリースをしていきましたけれども、今期中には、ここに書いてあるサービス、QA for Development は完結するかなと思っています。

さらに、先ほど申し上げた運用面、QA for DevOps の領域のサービス、これも具体的にサービス化をして、今期リリースをしていきたいなと思っています。

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



Copyright© 2024 DIGITAL HEARTS HOLDINGS Co., Ltd. All Rights Reserved.

25

続いて、これ、一番大事なところだと思うんですが、AIの活用をかなりわれわれ進めていっています。基本的な考え方としては、AIを使ってできるものはAIを活用すると。ただし、人が携わらないといけない領域は、しっかりと明確にして、人がやっていくと。したがって、われわれ Human-AI Teaming って形の推進を行っていっています。ですので今、社内では、全ての工程において、AIの活用を試験的にやったり開発を進めていったりをしていっております。

既に、クライアント様に対するサービスのリリースも行いました。これ二つを行っておりまして、おとといリリースしましたけれども、まず一つ目が AI デバッグのサービスです。これ何かといいますと、われわれがテスト実施を行っていきます。その後ろ側でログを解析して、コードを読み取っていきます。さらにそこを AI が分析をすることによって、どこのコードに問題があるのか、そして、そのコードをどういうふうに修正すればいいのかというのをレポートしていきます。

これ通常のテスト会社は、テスト実行を行って、テストレポート、ここに不具合がありましたよというレポートを出します。それを受け取った開発者は、再現性のテストを行って、どこにコードに問題があったのかという特定をして、そこからコードの書き換えを行うという作業が発生します。

したがって、われわれのこの AI でデバッグというサービスは、その開発者の工数、これ約 50% ぐらいでデバッグの工数を減らすことを可能にします。ですので、世の中でテスト会社ありますが、

こういったところまで踏み込んだサービスを出している会社は多分ないと思っておりますので、こういったサービスもリリースさせていただいたという形になります。

下が AI テクニカルコードレビューです。これも人を介してレビューすることは当然可能なのですが、AI を活用することによって、大量のコード、これを短時間でレビューを可能にしていきます。さらに、われわれの次世代 QA エンジニアのレビューの観点、これと AI のナレッジを活用したプロンプトやツールを使うことで、レビュー自体の精度も向上します。したがって、開発者の方々がコードを書いているときに、書いてすぐに、どこのコードに問題があるのかということを特定していくことが可能になると。これがまさに、われわれの QA for Development に対する AI の活用という形になります。

今後、この領域に関しては、さらに様々な場面において AI を活用して、われわれの業務効率を上げるだけではなくて、お客様クライアント様の効率化、コスト削減にも寄与していきたいと思っております。

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کیل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



Copyright© 2024 DIGITAL HEARTS HOLDINGS Co., Ltd. All Rights Reserved.

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**



AGEST独自の技術研究機関

 **AGEST Testing Lab.**

産学連携により先端技術を研究

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

26

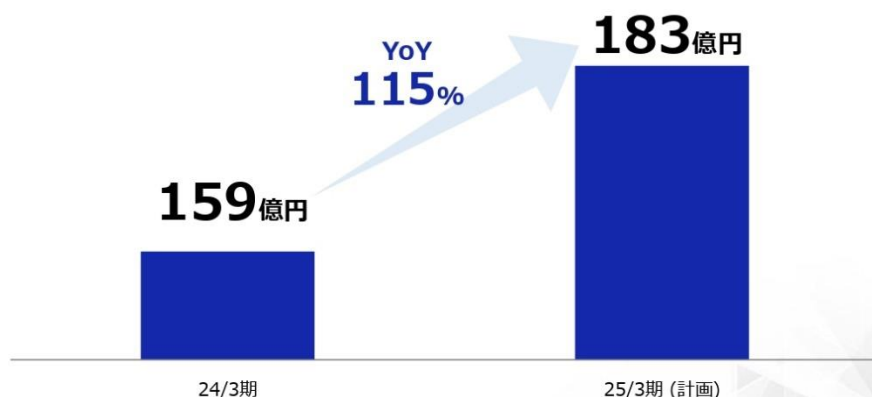
続いて、われわれの基盤は、やはり AI も重要なんですが当然、人の数であったり質というところがポイントになってきます。この間、われわれのエージェントの活用をして、人を採用することを中心に進めてきました。同時に、ブランディングの強化ということに取り組んでいます。何かといいますと、われわれ、単なるテスト会社ではなくて、次世代 QA エンジニアという、新しいキャリアパスの提示を行っております。ですので、テストの会社なんだということだけではなくて、新しい先端技術を学び、自分の力としてサービスを提供することができるということに魅力を感じていただいて、転職する方がどんどん増えてきていると思っております。

今期以降は、リファラル採用の強化もしていきますし、事業部主導のダイレクトリクルーティング、この強化も行いながら、昨年以上の採用数を実現し、200 名以上の増員ということを目指して運営していきたいと思っております。同時に、育成もこの間にかなり力を入れてまいりました。弊社独自の AGEST Academy という教育機関を作っております。これは国際的な規格に準拠した教育、並びに産学連携でわれわれセキュリティテスト、AI のソフトウェアテスト、アジャイルテスト、こういったものの研究もやっています。ですので、われわれ独自のノウハウのカリキュラムも作っていますので、われわれでしか提供できないような教育を通して、人材の育成を進めていきたいと思っております。

数値目標



売上高目標



QAソリューション KPI

エンジニア数

受注顧客数

平均顧客単価

24/3期

1,080名

872社

15百万円

25/3期 (計画)

1,319名

963社

17百万円

Copyright© 2024 DIGITAL HEARTS HOLDINGS Co., Ltd. All Rights Reserved.

27

最後に売上の規模なんですけど、昨期、新しいセグメントでは159億円でした。一方、われわれ、採算性があまり良くない、収益性があまり良くない事業、これは縮小を意図的に戦略的にやっております。収益性の高いQAソリューションの成長性を上げていくという取り組みをやっていますので、QAソリューションに関しましては、120%以上は当然成長させていきたいと。一部縮小していく事業もありますので、YoYに関しては115%の183億円を今期に関しては目指していきたいなと思っております。その次以降は、当然ですが、不採算というか、あまり収益性が良くない事業は整理が終わりますので、改めて120%以上は継続的に実現できるような会社にしていきたいなと思っております。

具体的な目標としているKPIになります。これはずっと出し続けていますが、エンジニア数は1,319名を実現していきたいなと。受注顧客数に関しては約1,000社。で、平均顧客単価も着実に上がっておりますが、1,700万円を実現していくという形で進めていきたいと思っております。

昨期に関しては、一時的なAGESTの上場準備のコスト等ありまして、収益率は悪化しましたが、しっかりと今期に関しては立て直しを行って、皆様のご期待に応えていきたいなと思っておりますので、よろしくお願いいたします。

私の方からは以上になります。

[了]