

2022年3月期 第2四半期決算説明資料

2021/11/9

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

13,498百万円
(前期比128.2%)

- 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、コンソールゲーム向けサービスが好調に推移し**2桁増収を達成**
- 当期2Qから、M&A等で新たに子会社となった4社の業績が寄与

上期として
過去最高益
を更新

営業利益

1,370百万円
(前期比259.7%)

- エンタープライズ事業では、売上高が継続投資をカバーする規模にまで成長したことにより、**安定的に利益を創出**
- エンターテインメント事業も、増収効果と効率的な事業運営により、**前期比1.5倍以上の利益成長**を実現

通期計画達成に向け
好調に進捗

通期計画に対する進捗率

売上高

47.5%

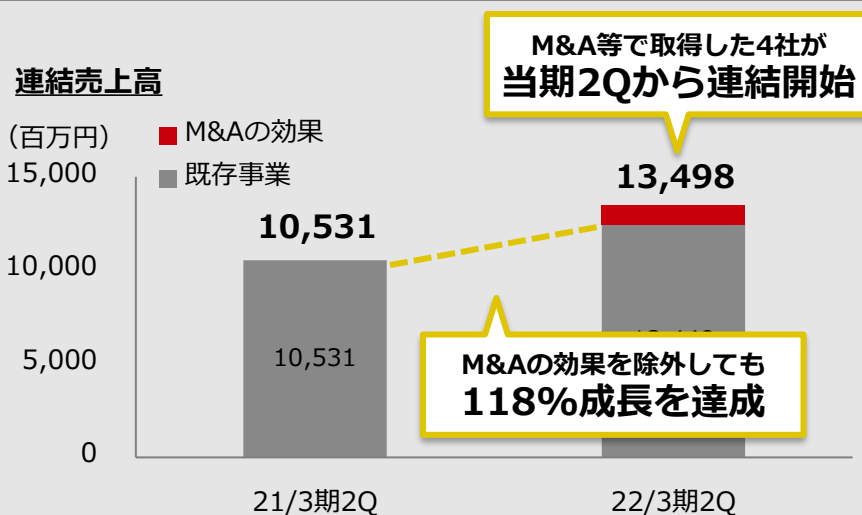
営業利益

65.2%

- 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・営業利益は会社計画より上振れて進捗**
- **売上高500億円**の中期目標実現に向け、成長基盤の構築と通期計画の達成を目指す

01

M&Aの効果もあり 128%の高い売上成長を実現



新規連結子会社

エンターテインメント事業	DIGITAL HEARTS CROSSグループ
エンタープライズ事業	MK Partners, Inc.
エンタープライズ事業	TPP SOFT, JSC
エンタープライズ事業	(株)アイデンティティー

02

IT人材・クオリティスト^(※)人材数 20,000名達成に向け 順調に増員

IT人材・クオリティスト人材数

4,517名 » **9,171名**

(21/3期 4Q末)

(22/3期 2Q末)

※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

03

エンタープライズ事業の 成長スピードを加速することを目的に グループ組織再編を決定

エンタープライズ事業本部をスピンアウトし
次世代QA事業会社^(※)を立上げ

→詳細はP20-P28

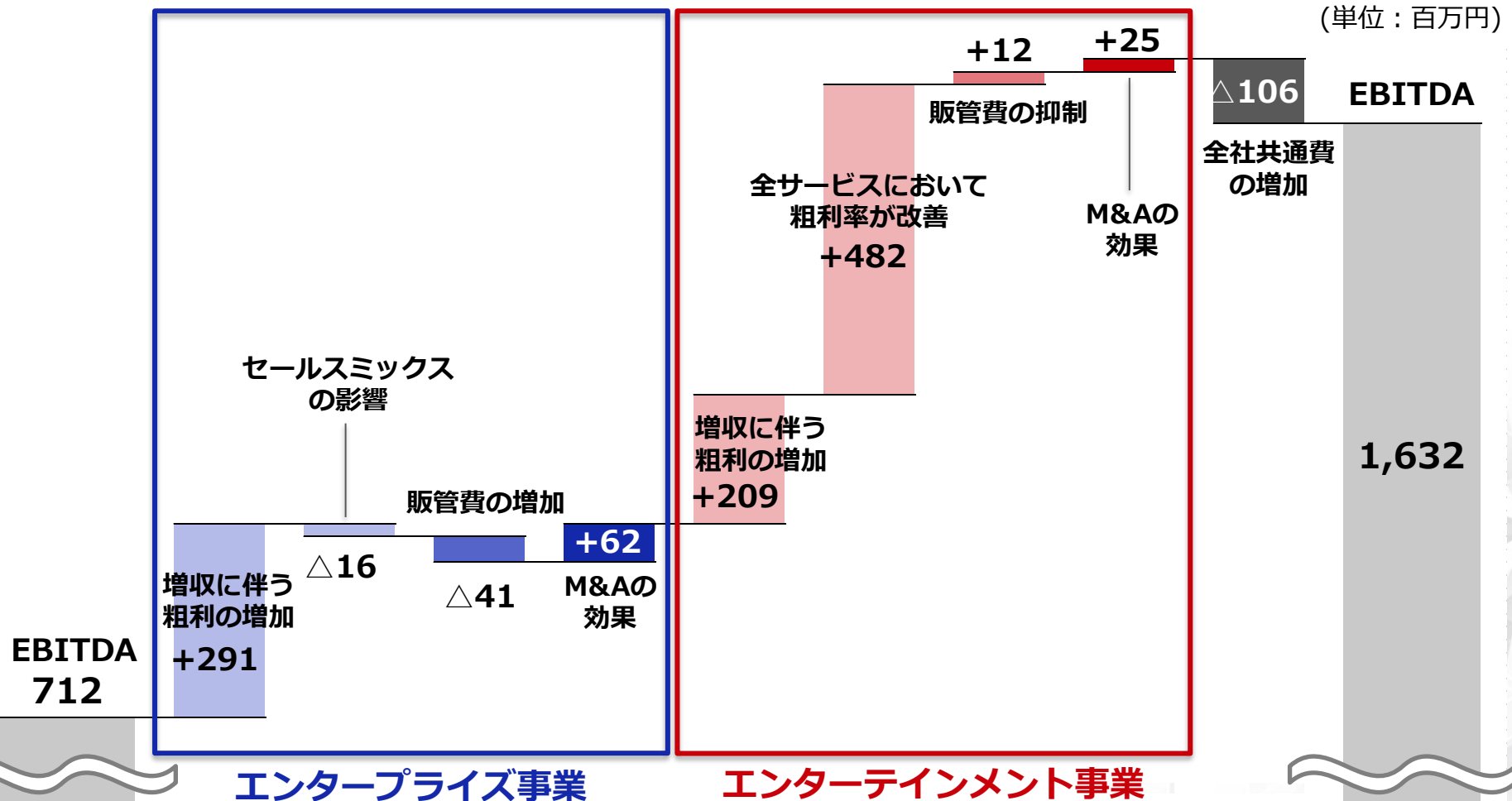
2022年3月期第2四半期 連結損益計算書

- 上期として過去最高の売上高・営業利益を更新
- 通期計画に対し、会社想定を大幅に上回るペースで進捗

(百万円)	21/3期2Q	22/3期2Q	増減額	前期比
売上高	10,531	13,498	2,967	128.2%
売上原価	7,820	9,562	1,741	122.3%
原価率	74.3%	70.8%		△3.4ポイント
売上総利益	2,710	3,936	1,226	145.3%
販管費	2,182	2,566	384	117.6%
営業利益	527	1,370	842	259.7%
営業利益率	5.0%	10.2%		+5.1ポイント
経常利益	570	1,431	860	251.0%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	355	917	561	257.9%
EBITDA	712	1,632	919	229.1%

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

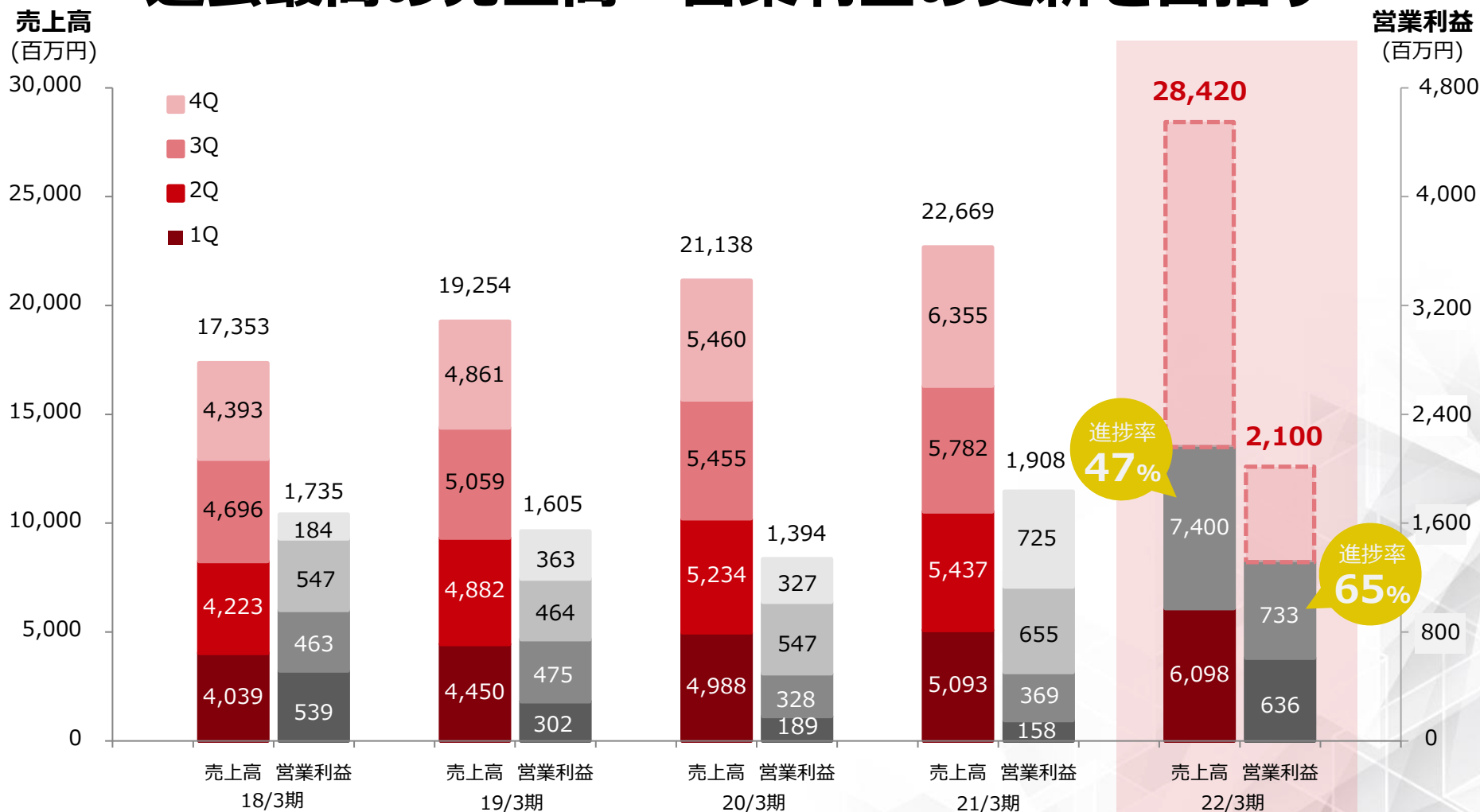
(単位：百万円)



21/3期2Q実績

22/3期2Q実績

上期は会社計画を大幅に上回るペースで進捗 過去最高の売上高・営業利益の更新を目指す



連結貸借対照表

(百万円)	21/3期(期末)	22/3期(2Q末)	増減額(対前期末)
資産合計	14,338	16,026	1,688
流動資産	9,744	9,848	103
現金及び預金	5,076	5,435	359
固定資産	4,593	6,178	1,584
有形固定資産	598	623	25
無形固定資産	2,670	4,244	1,573
のれん	2,467	4,042	1,574
投資その他の資産	1,324	1,309	△15
負債合計	8,024	8,830	806
流動負債	7,904	8,775	870
短期借入金	4,728	5,406	677
固定負債	119	55	△63
純資産合計	6,314	7,195	881
株主資本	5,642	6,436	793
その他の包括利益累計額	48	65	16
新株予約権	13	—	△13
非支配株主持分	610	694	84
負債・純資産合計	14,338	16,026	1,688

(百万円)	前期実績 21/3期2Q	当期実績 22/3期2Q	増減額
営業活動CF	101	1,703	1,601
※ 法人税等の支払等差引前の営業CF	317	2,053	1,735
投資活動CF	△261	△1,682	△1,420
財務活動CF	△90	316	406
現金及び現金同等物に係る換算差額	△2	21	24
現金及び現金同等物の増減額	△252	359	612
現金及び現金同等物の期首残高	3,704	5,041	1,337
連結除外に伴う現金及び現金同等物の減少額	△3	—	3
現金及び現金同等物の四半期末残高	3,447	5,400	1,953

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。

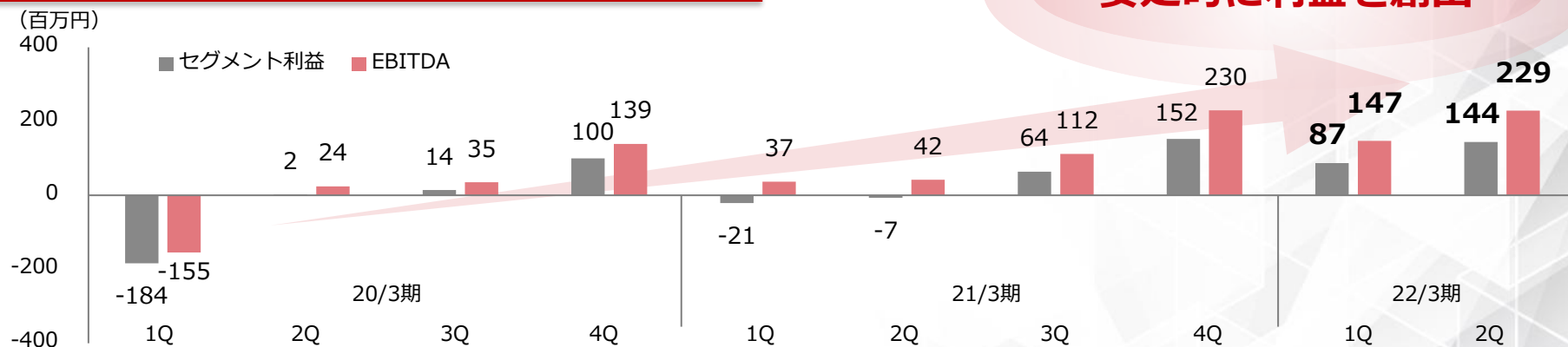
2022年3月期第2四半期 セグメント別実績

(百万円)	前期実績 21/3期2Q	当期実績 22/3期2Q	前期比
売上高	10,531	13,498	128.2%
エンタープライズ	3,064	4,863	158.7%
エンターテインメント	7,466	8,635	115.7%
調整額	—	—	—
営業利益	527	1,370	259.7%
エンタープライズ	△28	232	—
エンターテインメント	1,217	1,906	156.6%
調整額	△660	△768	—
EBITDA	712	1,632	229.1%
エンタープライズ	80	376	465.8%
エンターテインメント	1,278	2,009	157.2%

■ DX加速やサイバーセキュリティ需要拡大を受け、**売上・利益ともに高成長を継続**

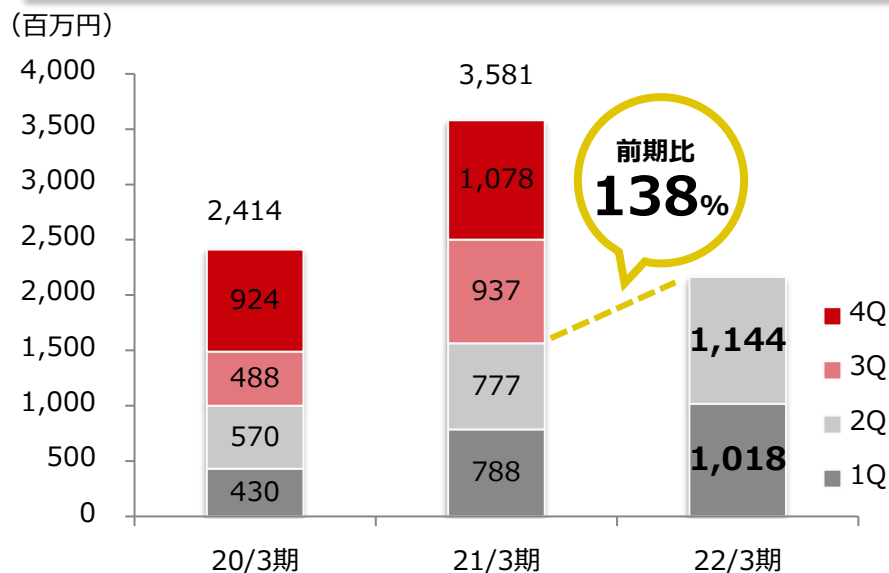
(百万円)	前期実績 21/3期2Q	当期実績 22/3期2Q	前期比
売上高	3,064	4,863	158.7%
システムテスト	1,565	2,162	138.1%
ITサービス・セキュリティ	1,499	2,700	180.2%
セグメント利益	△28	232	—
EBITDA	80	376	465.8%

エンタープライズ事業 四半期別利益推移

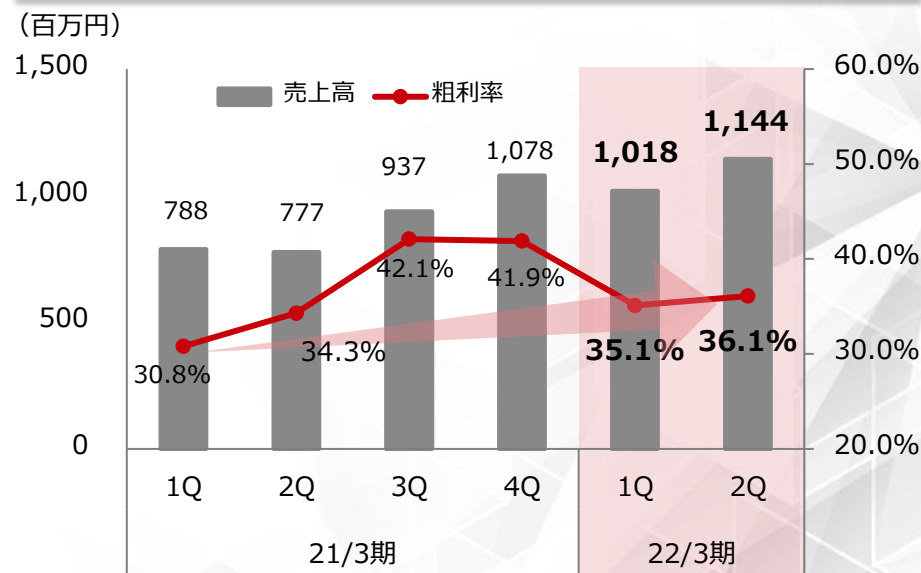


- DXの加速を背景に増加するテスト自動化需要に対し、米国子会社であるLogiGearやアライアンスパートナー各社が有する**自動化ツールを活用した提案営業を積極化**
- テスト自動化、マニュアルテスト、脆弱性診断といったサービスの**クロスセルを強化**し、顧客単価の向上に注力
- 当期2Qより、LogiGearがM&A等により取得した**MK Partners及びTPP SOFT**の業績が寄与
- 人材投資を継続しつつも、**35%以上の高い粗利率を維持**

売上高推移

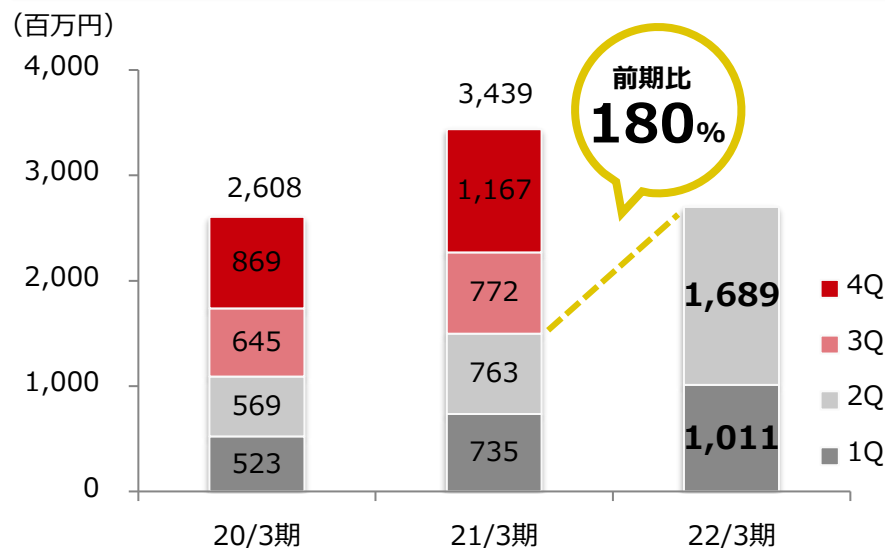


四半期別トレンド

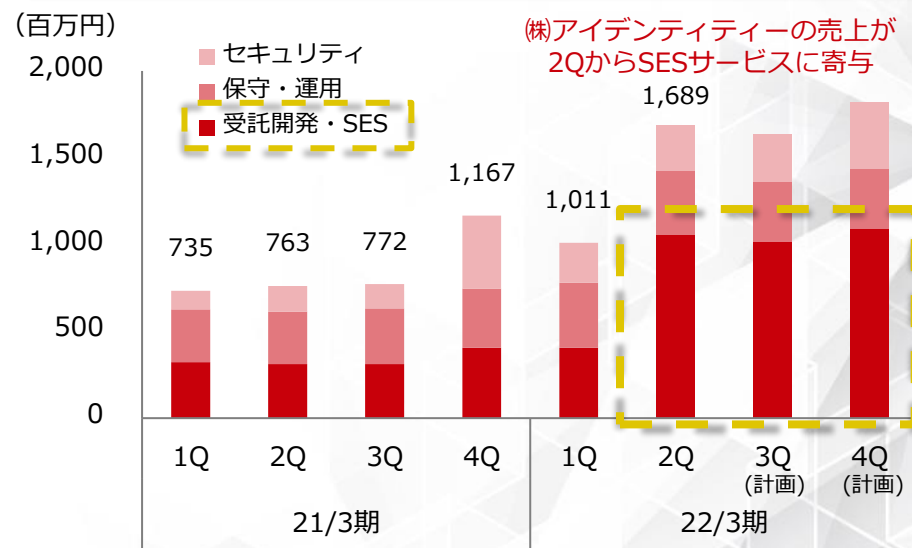


- 当期2Qより、M&Aにより取得した**(株)アイデンティティ**の業績が寄与したことにより、受託開発・SESが大幅に伸張
- M&Aの影響を除外しても、セキュリティ、保守・運用、受託開発・SESのすべてにおいて**2桁増収**を達成。特にセキュリティは、DXの加速やリモートワークの拡大等を背景に、**前期比約2倍の成長**を実現
- 増加するサイバーセキュリティ需要に対し、当社独自の教育プログラムを積極的に活用し、より多くのセキュリティ人材の育成・輩出を目指す

売上高推移



サービス別売上高推移

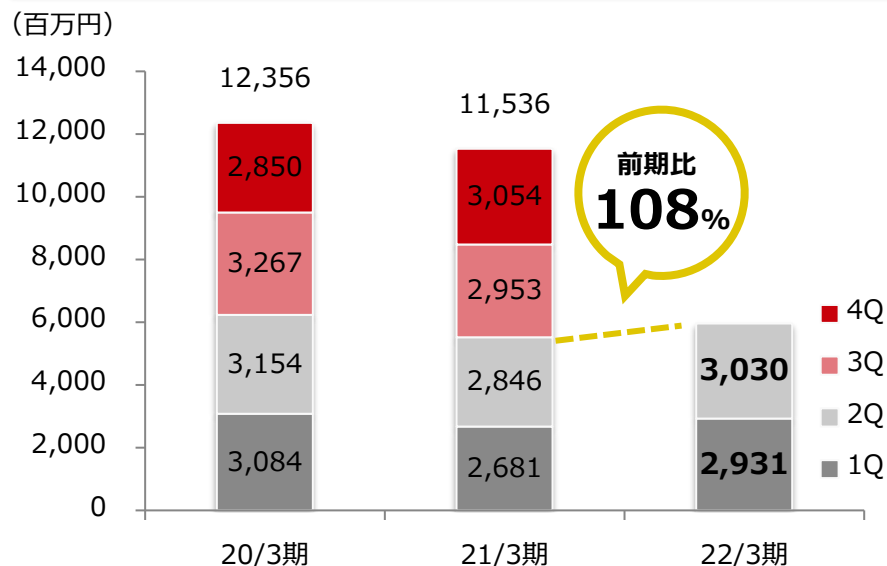


- コロナ禍における巣ごもり需要の拡大等を背景に、コンソールゲームを中心に新規タイトル開発が活発化。このような市場環境のもと、新規デバッグ案件やグローバル案件を確実に獲得し、**売上高2桁成長**を実現
- 国内デバッグの粗利率が大幅に改善したことに加え、グローバル及びその他も増益に寄与し、セグメント利益は**前期比1.5倍以上**と大きく伸長
- 当期1Qより、今後の成長ドライバーとなる**“グローバル事業”**を可視化するためサブセグメントの区分を変更

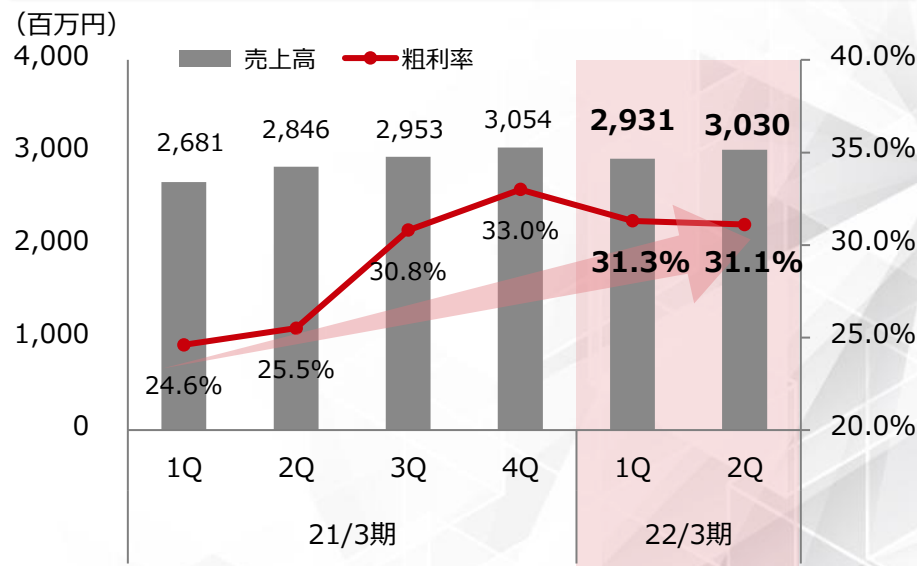
(百万円)	前期実績 21/3期2Q	当期実績 22/3期2Q	前期比
売上高	7,466	8,635	115.7%
国内デバッグ	5,528	5,961	107.8%
グローバル及びその他	1,937	2,674	138.0%
セグメント利益	1,217	1,906	156.6%
EBITDA	1,278	2,009	157.2%

- 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改善により、粗利率は**30%以上**と、前年下期以降の高い水準を維持
- 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

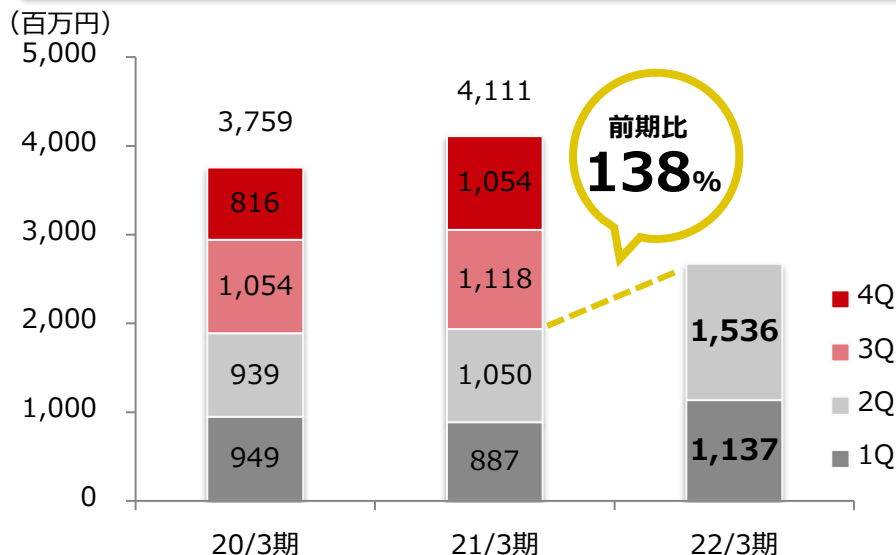


四半期別トレンド

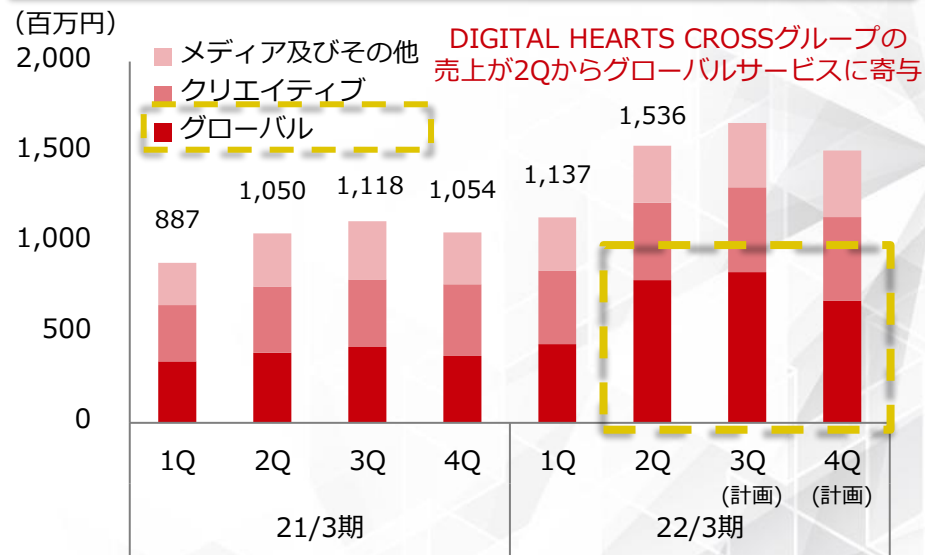


- ゲームタイトルのグローバル展開が加速する中、当期2Qは、日・中・韓ゲーム会社のクロスボーダー/グローバル案件を積極的に獲得、グローバル・クリエイティブ・メディア及びその他**すべてのサービスにおいて2桁増収を実現**
- 当期2Qより、M&Aにより取得した**DIGITAL HEARTS CROSSグループ** (旧：Metaps Entertainmentグループ)の業績が寄与し、グローバルサービスが大幅に伸張
- DIGITAL HEARTS CROSSグループとの**シナジーを追求し**、グローバル及びその他の**急拡大を目指す**

売上高推移



サービス別売上高推移



- 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2桁成長を目指す
- エンタープライズ事業の利益貢献により、過去最高益を目指す

(百万円)	21/3期 実績	22/3期 予想	前期比
売上高	22,669	28,420	125.4%
エンタープライズ	7,021	11,000	156.7%
エンターテインメント	15,647	17,420	111.3%
営業利益	1,908	2,100	110.0%
営業利益率	8.4%	7.4%	△1.0ポイント
経常利益	1,975	2,100	106.3%
親会社株主に帰属する 当期純利益	974	1,400	143.7%
EBITDA	2,322	2,800	120.5%

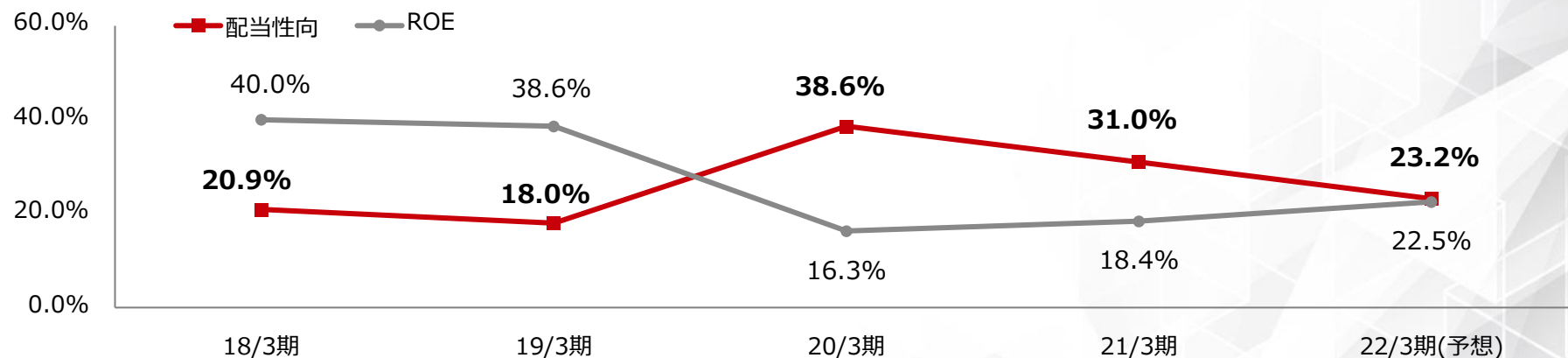
	重点施策	上期評価
エンタープライズ事業	高度ITエンジニアをはじめとする人材に対する投資を拡大	◎ 採用・育成強化による増員に加え、(株)アイデンティティーの子会社化によりハイレイヤのフリーランスエンジニアが増加
	これまで拡充してきたサービスのクロスセルにより、新規顧客の開拓及び1社当たりの取引規模拡大を目指す	○ テスト自動化をはじめとするクロスセルの強化等により、顧客数・顧客単価は順調に増加
	ベトナムオフショア拠点の活用本格化	△ 前期と比較し稼働率は向上しているものの、ロックダウンの影響等により想定よりは下回る
エンターテインメント事業	付加価値力や営業力強化で取引規模を維持・拡大	◎ 国内デバッグ・グローバル及びその他ともに売上を拡大し、エンターテインメント事業全体で115.7%と2桁増収を達成
	オペレーション体制の強化と独自のツールの導入により業務効率化を推進	○ 国内デバッグの上期累計粗利率は前期比+6.1Pと大幅に改善
	新たに子会社化したDIGITAL HEARTS CROSSグループとのシナジーを追求し、“総合ローカライゼーションサービス”の早期立ち上げを目指す	○ 顧客基盤の共有等により、グローバルサービス全体で新規獲得案件が増加

中間配当は、前期より**0.5円増配**の7.5円
年間配当金は前期より**1.0円増配**の15.0円を予想

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

	18/3期	19/3期	20/3期	21/3期	22/3期 (予想)
年間配当金	11.5円	13.0円	14.0円	14.0円	15.0円
(うち中間配当金)	5.5円	6.5円	7.0円	7.0円	7.5円
(うち期末配当金)	6.0円	6.5円	7.0円	7.0円	7.5円



成長戦略

DX時代の到来により、QA_(※)に求められる専門性が飛躍的に向上

DXとは？

企業がビジネス環境の激しい変化に対応し、データとデジタル技術を活用して、顧客や社会のニーズを基に、**製品やサービス、ビジネスモデルを変革**するとともに、**業務そのものや、組織、プロセス、企業文化・風土を変革**し、**競争上の優位性を確立**すること

開発の変化

IT技術の高度化

- ソフトウェアは複雑化
- ミッションクリティカルなデジタルサービスが増加

ユーザーニーズの多様化 不確実性の高まり

- 変化に柔軟に対応するため、小規模、短期間で開発サイクルをまわすアジャイル開発が増加

スピード重視

- 品質の高いプロダクトを短期間で効率的に開発



QAの変化

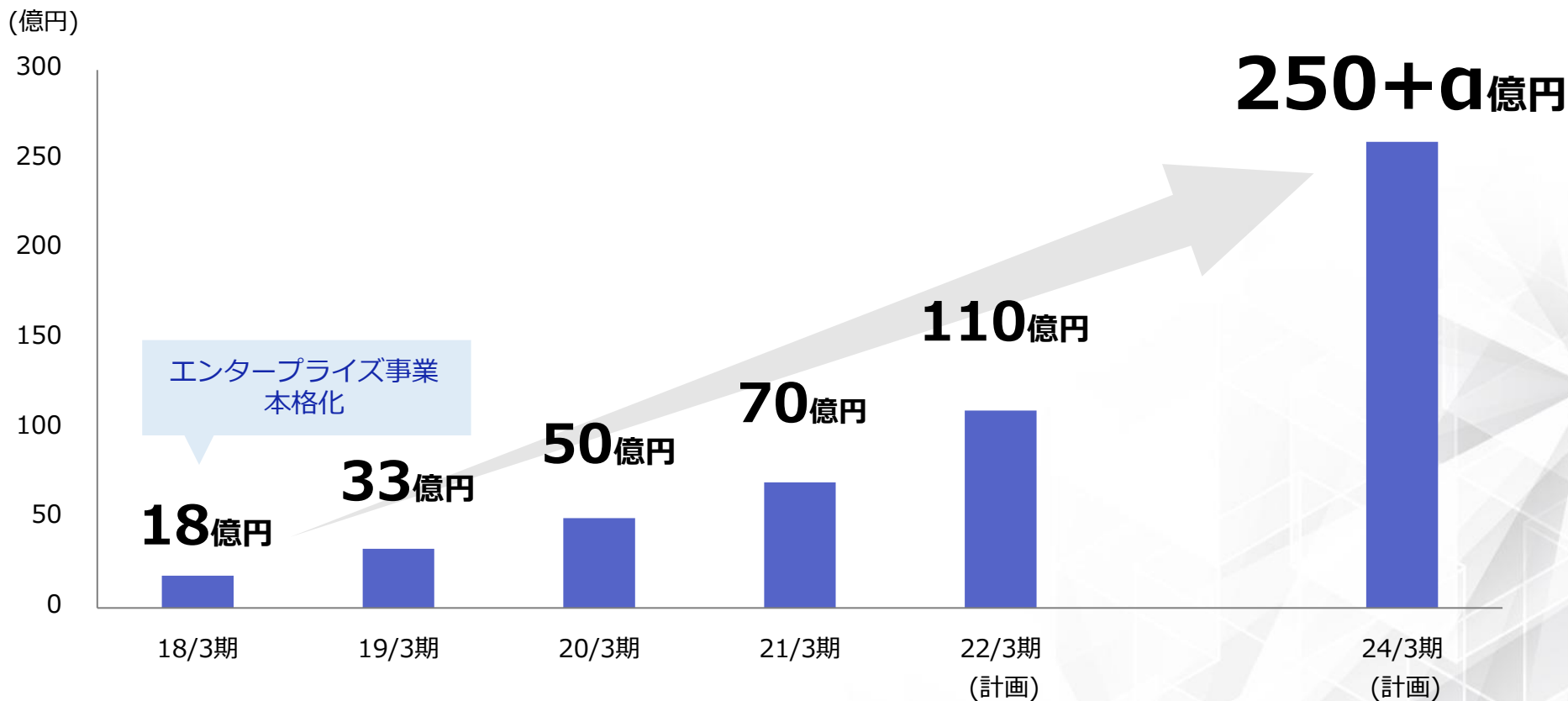
- QAにも先端技術のノウハウが必須
- 進化に合わせたテスト技法の確立が必要

- 完成品のテスト実行ではなく、開発と並走しながらテスト実行が必要

- テスト自動化への対応が必須
- マニュアルテストで行うべき部分、自動化すべき部分を見極めるノウハウが必要

DXの加速等追い風が吹く中 エンタープライズ事業250億円達成に向け成長スピードをさらに加速

■エンタープライズ事業売上高推移



先端品質テクノロジーエンジニアが自然と集まるような
魅力的な集団の形成を目指す

一事業部門から専門企業としてスピンアウト

中核子会社
株式会社デジタルハーツ



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

次世代QA事業会社

(現：(株)デジタルハーツネットワークス)

※本組織再編に伴い商号を変更予定



主な事業内容

システムテスト、セキュリティ

企業カルチャー

先端技術を用いた
次世代QAスペシャリスト集団

従業員属性

- ・テックリード人材
- ・エンジニア

Mission

[グループ共通]

SAVE the DIGITAL WORLD

Vision

**先端品質テクノロジーで
すべてのDXに豊かな価値と体験を**

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



QA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

ISTQB(*)の
元代表



Nguyen氏



Black氏

グループ会社“LOGIGEAR
CORPORATION”の代表

先端技術の獲得・活用

QA研究所(仮)設立

- ・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
QAエンジニアの育成

QAアカデミー(仮)設立

- ・世界トップレベルのQA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...

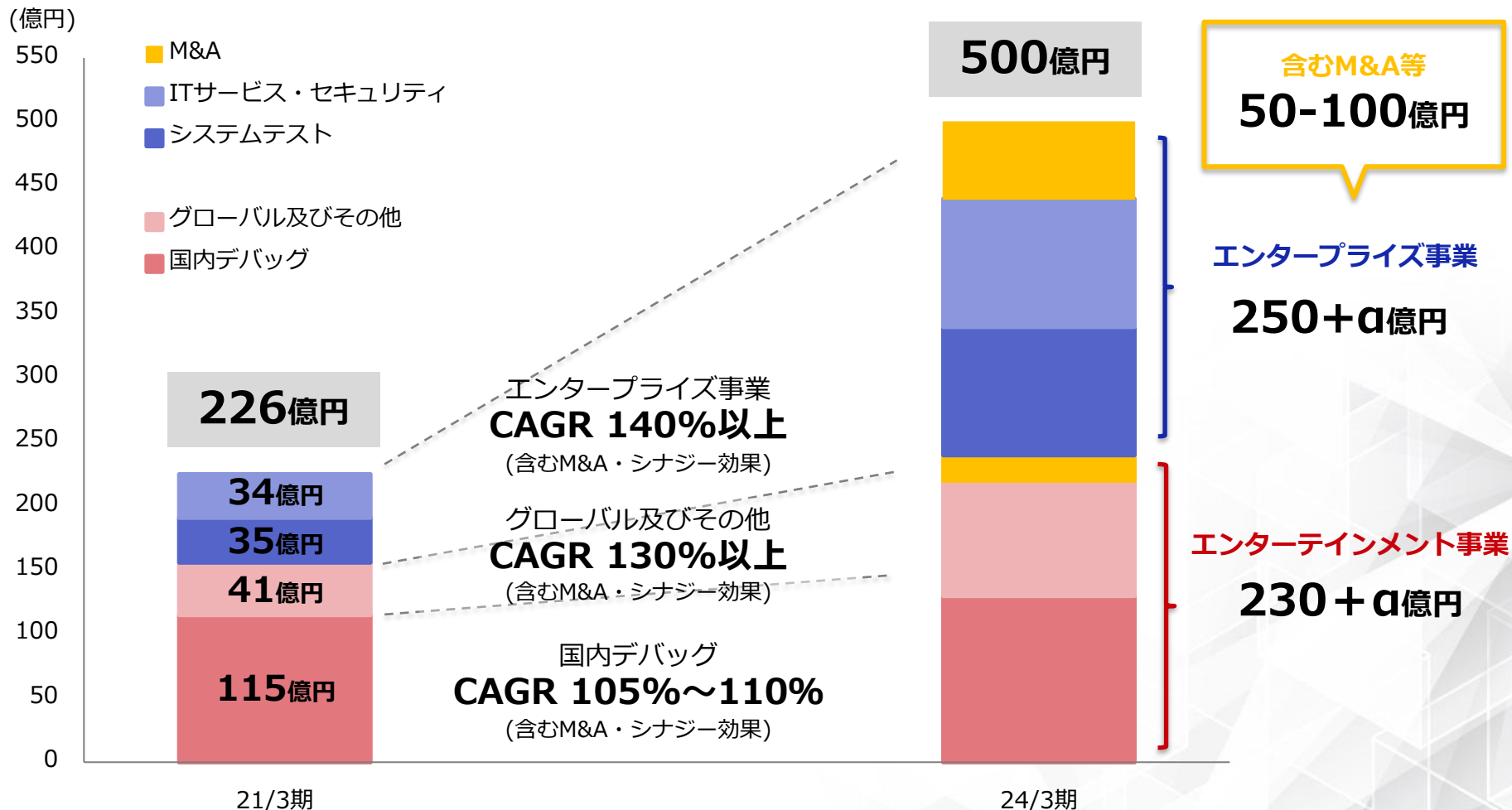
多様化するニーズに最適なQAソリューションを有機的に提供



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 _(※1)	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 _(※2) 人材数	4,517名	》	20,000名
女性管理職比率 _(※3)	10.7%	》	20%以上

次世代QA事業会社を中心にエンタープライズ事業を急成長させ 2024年3月期の売上高500億円の達成を目指す



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**

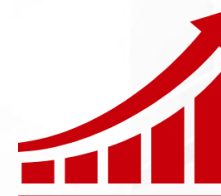
を支えるビジネス



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

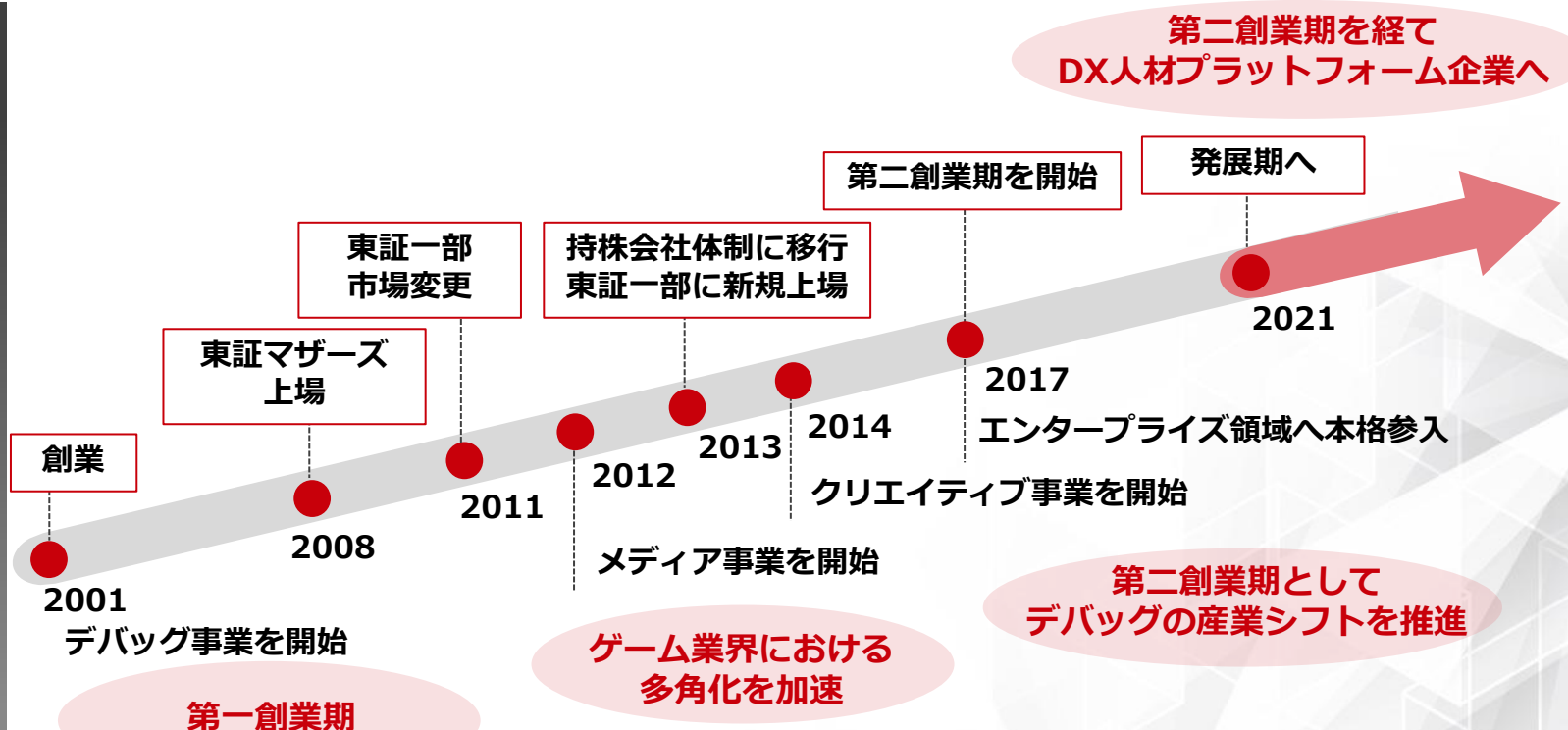
コンソールゲームの
隆盛

モバイルゲームの
隆盛

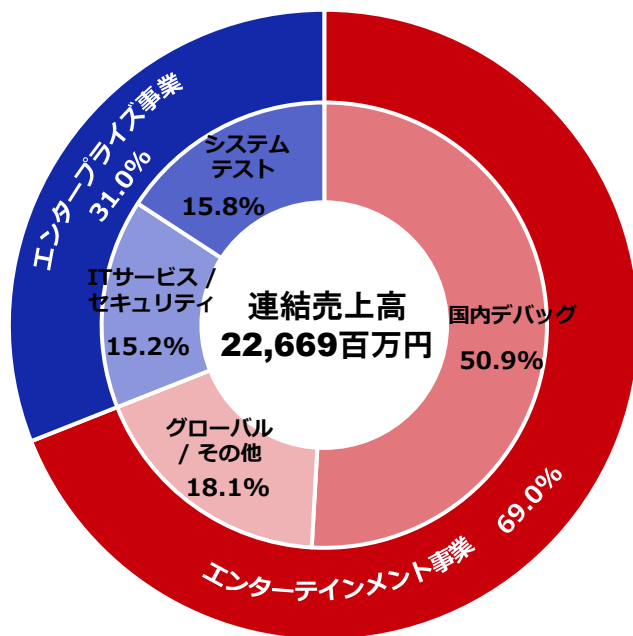
IoTの進展

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



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

エンタープライズ事業

システムテスト

15.8%

- Webシステムや業務システム等の検証
- テスト自動化支援
- DevOps/アジャイルテスト支援

ITサービス/セキュリティ

15.2%

- システムの受託開発
- 保守・運用支援
- セキュリティ検査・監視

エンターテインメント事業

国内デバッグ

50.9%

- 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

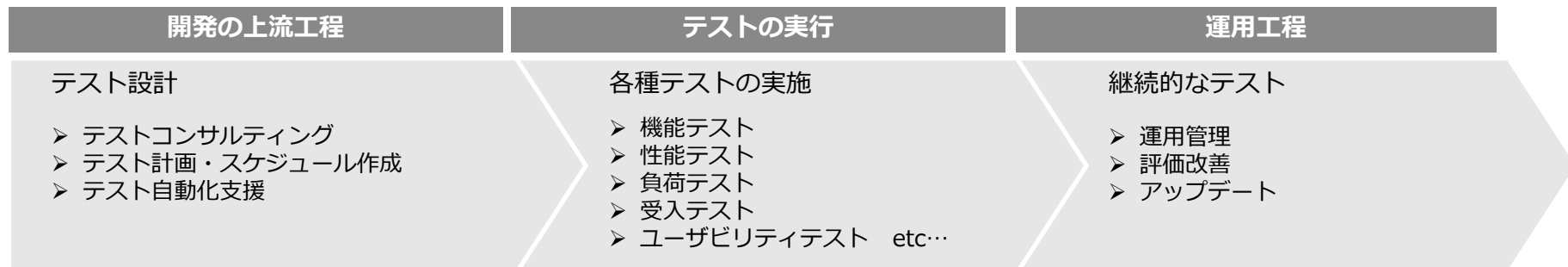
グローバル/その他

18.1%

- ゲームソフトの翻訳・LQA(※)
- ゲームソフトの海外展開時の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

システムテスト/デバッグ サービス概要

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

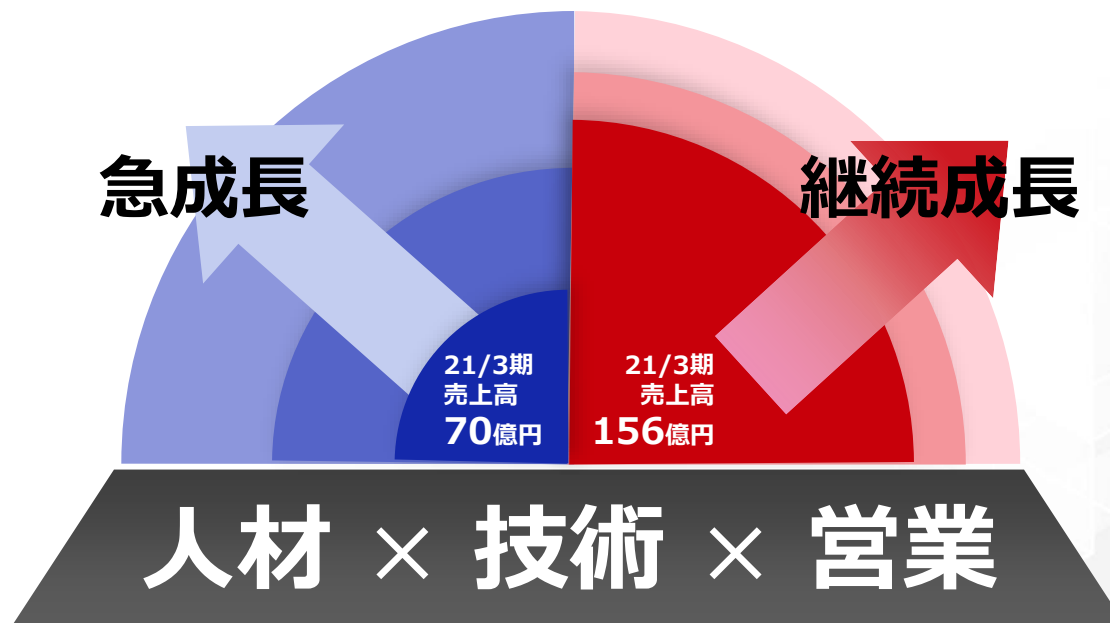
引き続きエンタープライズ事業を中心に高い成長を継続 24/3期に連結売上高500億円、ROIC15%以上の達成を目指す

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

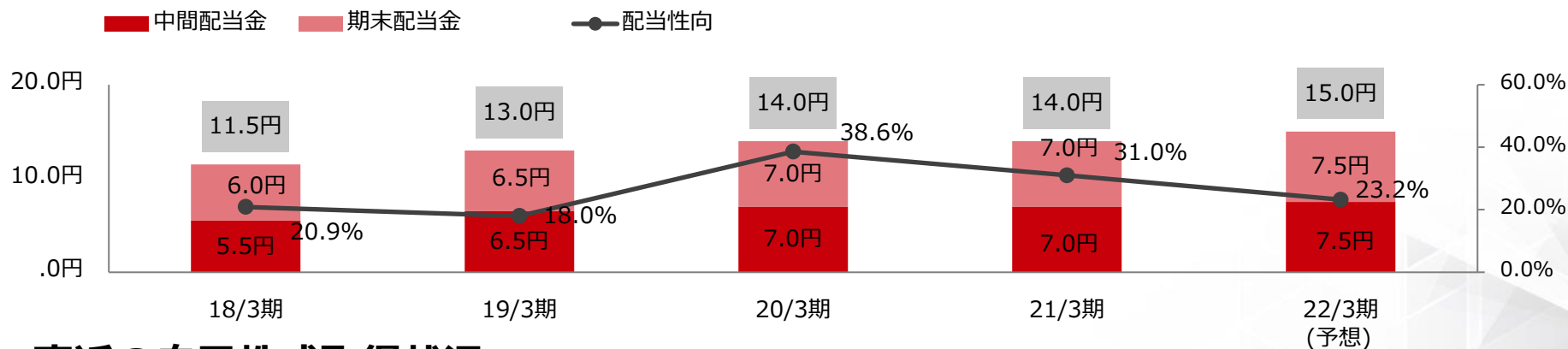


(百万円)		18/3期	19/3期	20/3期	21/3期
エンタープライズ事業	売上高	1,892	3,302	5,022	7,021
	セグメント損益	△ 14	△ 226	△ 67	188
	システムテスト	1,084	1,395	2,414	3,581
	ITサービス・セキュリティ	808	1,907	2,608	3,439
エンターテインメント事業	売上高	15,568	15,951	16,115	15,647
	セグメント利益	2,966	3,086	2,964	3,077
	国内デバッグ	12,503	12,012	12,356	11,536
	グローバル及びその他	3,065	3,939	3,759	4,111
	セグメント間調整額	△ 108	△ 0	—	—
	セグメント利益	△ 1,215	△ 1,254	△ 1,503	△ 1,356
	連結合計	17,353	19,254	21,138	22,669
	営業利益	1,735	1,605	1,394	1,908

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



直近の自己株式取得状況

自己株式の取得については、成長投資を確保した上で、資本政策上の必要性、財務体質への影響等を考慮し機動的に実施

取得期間	取得株式総数	取得価額総額
2019/11/12～2020/2/6	474,700株	499百万円
2017/2/20～2017/4/28	664,500株	999百万円

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、障がいを持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

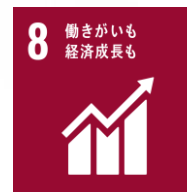
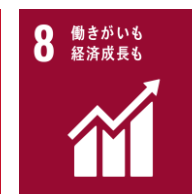
安心・安全なデジタル社会の実現

- ・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



(2021/9/30現在)

株式会社デジタルハーツ

エンターテインメント事業

エンタープライズ事業

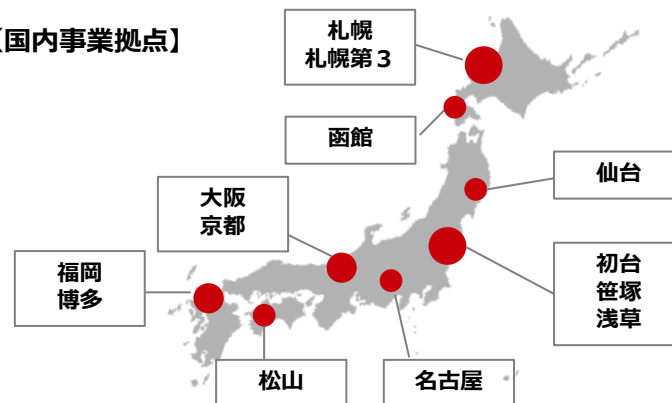


事業内容：ゲームデバッグ、ローカライズ
システムテスト、システムの受託開発、ITサポート、セキュリティ等

【強み】

- 約8,000名の登録テスター
- 300名以上のエンジニア
- 全国13拠点のテストセンター
- 多様な自動化ツールを活用

【国内事業拠点】



DIGITAL HEARTS (Shanghai) Co., Ltd.

エンターテインメント事業



事業内容：ゲームデバッグ、ローカライズ等

Orgosoft Co., Ltd.

エンターテインメント事業



事業内容：ゲームデバッグ、ローカライズ等

DIGITAL HEARTS CROSSグループ

エンターテインメント事業



事業内容：マーケティング支援等

LogiGearグループ

エンタープライズ事業



事業内容：システムテスト
テスト自動化支援等

株式会社エイネット

エンタープライズ事業



事業内容：システムテスト
システムの受託開発等

株式会社レッドチーム・テクノロジーズ

エンタープライズ事業



事業内容：エシカルハッカーサービスの提供
及び技術支援等

Aetas株式会社

エンターテインメント事業



事業内容：日本最大級のゲーム情報サイト
「4Gamer.net」の企画・運営等

株式会社フレイムハーツ

エンターテインメント事業



事業内容：ゲームの受託開発
2D/3Dグラフィック制作

株式会社アイデンティティ

エンタープライズ事業



事業内容：フリーランスエンジニアの
IT案件・求人サイト運営等



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。