デジタルハーツホールディングス (TYO: 3676)

2Q決算アップデート

エンタープライズが高成長継続、エンターテインメントは2桁増益、上期過去最高益を更新

◇決算サマリー：両事業とも大幅増収、上期として過去最高益を更新

注力事業であるエンタープライズ事業が、前年同期比 6割増収と引続き高成長。エンターテインメント事業も、コンソール向け売上が絶好調で2桁増収を実現。エンタープライズ事業への成長投資を続けるも、エンターテインメント事業の増収効果もあり、上期として過去最高益を更新した。エンタープライズ事業を担うAGESTに、事業基盤整備のための投資を継続、中期的な高成長のキーセグメントとして引続き注力中。

◇株価動向：同業他社比較でも割安感

同社株価は、直近1年間では2月24日の1,405円をボトムに切り上がってきている。エンタープライズ事業への成長投資を続けながらも、高収益のエンターテインメント事業で創出した利益が収益を下支えする収益モデルが計画通りに機能している。足元の好業績と今後の成長期待を考えると、同業他社比較で見ても PER、PBR的に割安水準といっていいだろう。

◇2023/3期2Q決算実績：上期、過去最高の売上高、営業利益を更新

デジタルハーツホールディングス（以下、同社）の2023/3期2Q決算は、エンタープライズ、エンターテインメントの両事業とも2桁の増収。エンタープライズ事業への成長投資を続けつつも、キャッシュカウであるエンターテインメント事業の利益創出で、上期として過去最高の営業利益を達成した。売上高は 17,562百万円（前年同期比 30.1％増）、 営業利益はM&Aによるのれん償却や、エンタープライズ事業における成長投資をこなし 1,382百万円（0.9％増）と、それぞれ上期として過去最高を更新した。EBITDAベースでは 1,920百万円、17.7％増加した。

セグメント別では、エンタープライズ事業において既存事業が2桁増収を継続したことに加え、前期実施したM&Aの効果もあり 56.6％の増収に。既にアナウンスの事業基盤の強化や成長投資を積極化したため、セグメント利益は半減となった（EBITDAベースでは 17.8％のプラス）。一方、エンターテインメント事業は、コンソールゲーム向け売上が絶好調で推移。セグメント利益率は21.9％で、15.0％の増益となった。

◇2023/3期通期進捗：計画通りで過去最高の売上高・営業利益を目標

2Q時点での通期予想に対する進捗率は、売上高 49％、営業利益 42％、EBITDA 45％。下期では、M&Aによりグループ化した企業がフルで収益に貢献することもあり、計画値の達成は十分射程範囲にあるといえよう。

情報テクノロジー

2022年12月12日

株価(12/9)	1,876 円
52週高値/安値	2,700/1,405 円
1日出来高(3ヶ月)	93.4 千株
時価総額	448 億円
企業価値	417 億円
PER(23/3予)	18.1 倍
PBR(22/3実)	4.77 倍
予想配当利回り(22/3)	1.11 %
ROE(TTM)	24.69 %
営業利益率(TTM)	5.45 %
ベータ（5年間）	0.90
発行済株式数	23.890 百万株
上場市場	東証プライム

株価パフォーマンス

%	1ヶ月	3ヶ月	12ヶ月
株価	-4.9%	8.6%	-26.3%
相対株価	-5.5%	8.4%	-25.7%

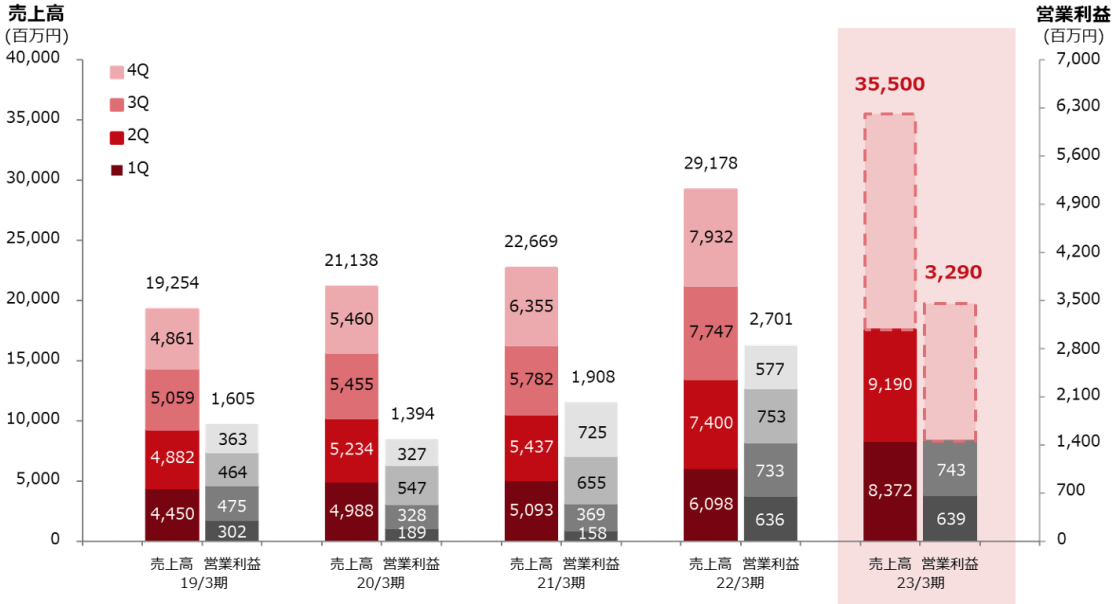
注目点

ゲームデバッグから、エンタープライズ向けソフトウエアテストに展開。DXを追い風にエンタープライズ向け事業が急成長中。エンターテインメントはグローバル展開に注力。新経営体制で24/3期 500億円の売上高を目指す。

当レポート(決算アップデート)は、デジタルハーツホールディングスの依頼を受けて作成しております。詳しくは、最終ページのディスクレーマを参照ください。

決算期	売上高 (百万円)	前期比 (%)	営業利益 (百万円)	前期比 (%)	経常利益 (百万円)	前期比 (%)	当期利益 (百万円)	前期比 (%)	EPS (円)	DPS (円)
2019/3	19,254	11.0	1,605	-7.5	1,651	-7.4	1,575	31.3	72.13	13.00
2020/3	21,138	9.8	1,394	-13.2	1,372	-16.9	792	-49.7	36.31	14.00
2021/3	22,669	7.2	1,908	36.9	1,975	43.9	974	23.0	45.15	14.00
2022/3	29,178	28.7	2,701	41.5	2,778	40.7	1,780	82.7	82.35	15.00
2023/3（会予）	35,500	21.7	3,290	21.8	3,290	18.4	2,250	26.4	104.04	21.00
2022/3 2Q	13,498	28.2	1,370	159.7	1,431	151.0	917	157.9	42.45	7.50
2023/3 2Q	17,562	30.1	1,382	0.9	1,527	6.7	950	3.5	43.89	10.50

通期連結売上高 / 営業利益トレンド



出所：同社 2023年3月期2Q 決算説明資料（2022/11/10）

◇セグメント別動向：（P3のグラフ、P6の表も参照）

1）エンタープライズ事業：56.6%増収（7,614百万円）、EBITDA 17.8%増

DXの進展やテストアウトソースニーズの拡大等を追い風に、新規案件獲得に向け提案型の営業活動を積極化。その結果、既存事業は2桁の増収を継続。更に近年のM&A効果も加わり、6割近くの増収となった。増収に伴い、粗利益率も向上、2Q単独ではほぼ28%となっている。一方、将来に向けた強固な事業基盤を構築するなど成長投資に伴う販管費が増加したことにより、セグメント利益は半減した。EBITDAベースでは、17.8%増加、443百万円を計上した。

ーQAソリューション：売上高 4,583百万円（54.5%増）。同社の強みであるマニュアルによるソフトウエアテストをベースに、セキュリティテスト、テスト自動化等、クロスセルにより収益力を向上。新規顧客の拡大及び1社あたりの取引規模拡大に注力。M&Aにより取得したCEGBの業績が当1Qより寄与しているが、CEGB等の新規連結子会社の影響を除いても、29.1%の売上成長を達成した。エンジニア稼働率の向上により粗利益率も上昇、2Q単独では 35.3%となっている。また、2Qの受注顧客数は 650社、平均顧客単価は 12百万円と、それぞれ1Qと比較し、+23社、＋2百万円と着実に増加している。（直近12ヶ月の実績に基づき算出、連結12ヶ月未満の子会社は除く）。

ーITサービス及びその他：売上高 3,030百万円（59.9%増）。2021年6月に子会社化したアイデンティティーの売上（SES：エンジニア派遣）が寄与。アイデンティティーのエンジニア登録数は 23千人の規模に増大、トップラインの拡大に寄与した。リモートワークの拡大等を背景に、セキュリティ監視サービスも順調に拡大している。

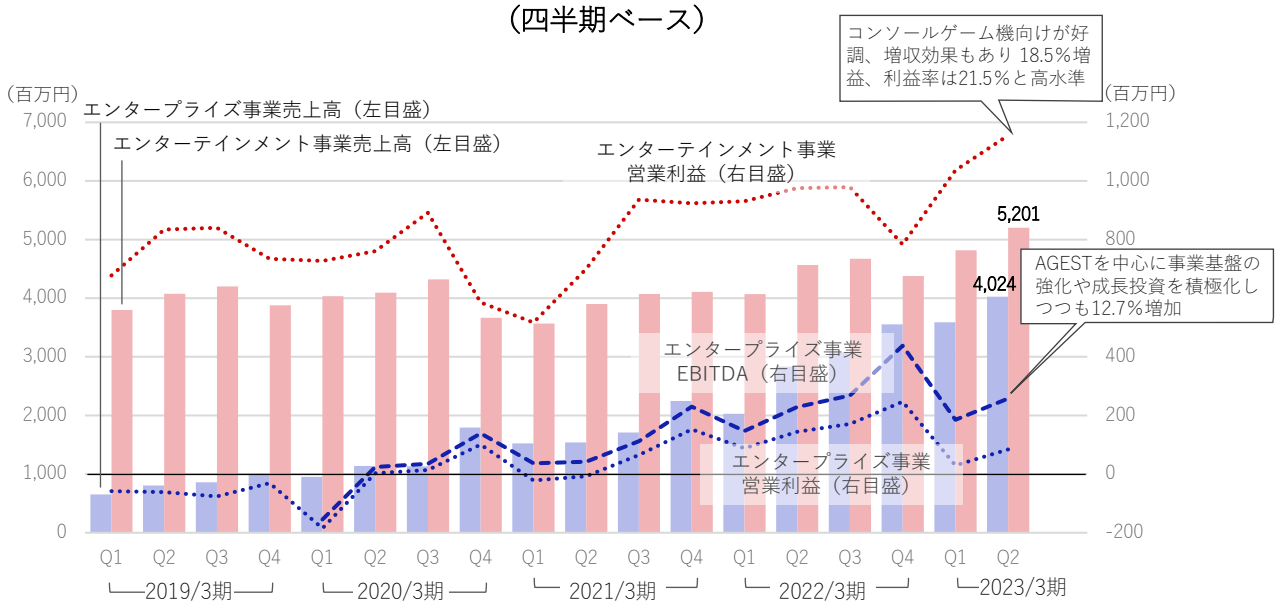
2）エンターテインメント事業：16.0%増収（10,020百万円）、セグメント利益 15.0%増

国内コンソールゲーム市場が活況、またコンテンツの海外展開も加速をしており、増加する需要を確実に獲得。国内デバッグ、グローバル及びその他、ともに15%を超える増収となった。国内デバッグの増収及び粗利率改善により セグメント利益は 15.0%増加。2Q累計として過去最高のセグメント利益を創出。同利益率も 21.9%と高水準を維持している。

ー国内デバッグ：売上高 6,896百万円（15.7%増）。コンソールゲーム市場において新規タイトル開発が活発化。 コンソール向け売上は、前年同期比 1.5倍と大幅に増加。新規タイトルが大型化しており、そのためデバッグのPJ規模も拡大している。新規大型案件は着実に獲得しており、同分野でのシェアも上昇しているもようだ。利益面では、業務効率化に継続的に取り組んできたことに加え、増収効果もあり、粗利率は32%以上の高水準を維持している。

ーグローバル及びその他：売上高 3,124百万円（16.8%増）。好調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。グローバル・クリエイティブ・メディア及

セグメント別売上高／利益の推移
（四半期ベース）



出所：同社資料より Omega Investment 作成

びその他の全てのサービスにおいて2桁の増収を達成した。今後も、DIGITAL HEARTS CROSS グループや海外子会社間のシナジー追求に加え、新たに資本業務提携を行ったGameWithをはじめとするアライアンスパートナーとの取り組みを強化することで、アジア領域における事業拡大と新たな価値創造を目指す計画。

◇ 2023/3期通期業績予想：計画通り進捗。過去最高の売上高・営業利益を目指す

2Q時点での通期予想に対する進捗率は、売上高 49.5%、営業利益 42.0%、EBITDA 45.3%、親会社株主に帰属する当期純利益 42.2%となっている。3Q以降もエンタープライズ事業を中心に成長が見込まれるとともに、M&A等の効果もあり、売上高は計画通り進捗しよう。また、利益面でも、売上拡大による増収効果や、下期には上期重点的に実施の成長投資の一部抑制等を行うと予想されるため、通期業績予想の達成は十分可能と予測する。

◇ 成長戦略：先端品質テクノロジーの追求やM&Aを積極活用し、エンタープライズ事業の急拡大を目指す

既に繰返し述べてきているように、同社の今後の成長の主軸はエンタープライズ事業で

中長期成長を支える事業基盤の構築

出所：同社 2023年3月期2Q 決算説明資料（2022/11/10）

ある。同事業の成長を確かなものとすべく、同社では、2022年4月より、AGEST社を発足。AGESTをエンタープライズ事業の中核会社として、経営リソースを集中。デバッグ分野での高いブランド力を有する“デジタルハーツ”とは別に、エンタープライズ分野での、“AGEST＝先端品質テクノロジー企業”としてのブランディング強化、人材補強に加えて、オフィス環境も整備するなど、事業基盤の強化と成長のための投資に取り組んできた（前頁、下図参照）。

同社では、今上期にAGEST関連で前年同期比 ＋3.2億円の投資を行っている（内訳は、人件費関連 +2.0億円、オフィス関連 +0.5億円、ブランディング強化 +0.4億円、システム関連費 +0.4億円）。下期には若干減るものの、通期では +5.6億円（一時的な費用を除く）の投資となる計画。同社では、QAソリューションの顧客数を当期末に830社に、さらに来期以降も2割以上増やすことを目指している。このように顧客数を増やすことができれば、当期実施した先行投資分は回収できると見込んでいる。引続き採用を強化しつつも、売上を拡大することにより、エンタープライズ事業においては下期 7％台の営業利益率を、中期的には10％を超える営業利益率の実現を目指す。

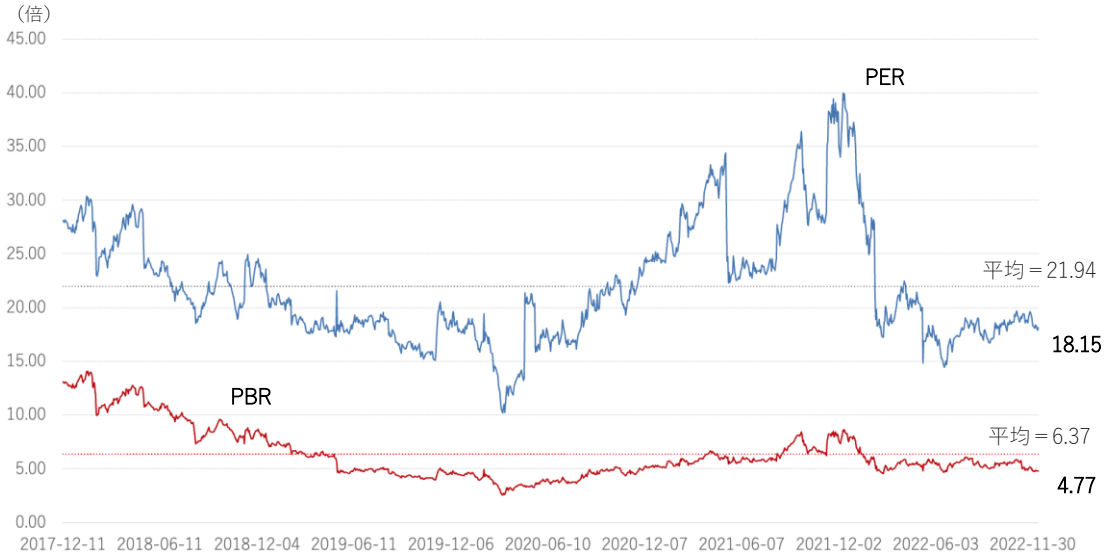
◇ 株価動向：同業他社比較からも、株価的には更なる上昇の余地

同社株価は、直近1年間では2月24日の1,405円をボトムに上昇傾向が続いている。エンタープライズ事業への成長投資を続けながらも、高収益のエンターテイメント事業で創出した利益が収益を下支えする収益モデルが計画通りに機能しているといえよう。

一方で、ヴァリュエーション的には、過去の平均を下回って推移している（次頁、図）。また、同業他社のPER、PBRを見てみると、ポールトゥウインホールディングス（3657、デバッグ専業、PER：19.13、PBR： 2.03）、SHIFT（3697、エンタープライズ 9割、PER：77.04、PBR：18.76）、バルテス（4442、エンタープライズ専業、PER：39.72、PBR：11.86）となっている。同社のエンタープライズ事業は、売上の4割超となっており、今後は利益面での貢献も十分期待の持てるものとなっている。これら今後の成長期待と、同業他社とのヴァリュエーション比較で見ても、同社株価には更なる上昇余地があると考察される。

デジタルハーツホールディングス (3676) 株価動向（直近3ヵ年）

ヒストリカルPER/PBRの推移（過去5年間）



注）PERは会社予想ベース、PBRは実績ベース。2020年5月19日～2020年8月10日は感染症の影響で会社予想が未定となっていたため、2020年8月11日発表の数値を遡って適用。PBRはLTMベースのため、P1の表の数値と異なることがある

財務データ I

	2020/3				2021/3				2022/3				2023/3	
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
[セグメント別売上高]														
売上高	**4,988**	**5,234**	**5,455**	**5,460**	**5,093**	**5,437**	**5,782**	**6,355**	**6,098**	**7,400**	**7,747**	**7,932**	**8,372**	**9,190**
前年同期比	12.1%	7.2%	7.8%	15.0%	2.1%	3.9%	6.0%	16.4%	19.7%	36.1%	34.0%	24.8%	37.3%	24.2%
エンタープライズ事業	**954**	**1,140**	**1,133**	**1,794**	**1,523**	**1,540**	**1,710**	**2,246**	**2,029**	**2,833**	**3,074**	**3,553**	**3,589**	**4,024**
前年同期比	46.3%	41.5%	32.0%	82.5%	59.6%	35.1%	50.9%	25.2%	33.2%	83.9%	79.7%	58.2%	76.8%	42.0%
売上高構成比	19.1%	21.8%	20.8%	32.9%	29.9%	28.3%	29.6%	35.3%	33.3%	38.3%	39.7%	44.8%	42.9%	43.8%
新サブセグメント														
QAソリューション									1,395	1,572	1,772	2,121	2,102	2,481
前年同期比									–	–	–	–	50.7%	57.8%
売上高構成比									22.9%	21.2%	22.9%	26.7%	25.1%	27.0%
ITサービス及びその他									634	1,260	1,301	1,432	1,486	1,543
前年同期比									–	–	–	–	134.3%	22.4%
売上高構成比									10.4%	17.0%	16.8%	18.1%	17.7%	16.8%
旧サブセグメント														
システムテスト	430	570	488	924	788	777	937	1,078	1,018	1,144	1,233	1,558	–	–
前年同期比	65.8%	99.5%	33.5%	91.4%	83.1%	36.2%	92.0%	16.7%	29.2%	47.2%	31.5%	44.5%	–	–
売上高構成比	8.6%	10.9%	8.9%	16.9%	15.5%	14.3%	16.2%	17.0%	16.7%	15.5%	15.9%	19.6%	–	–
ITサービス・セキュリティ	523	569	645	869	735	763	772	1,167	1,011	1,688	1,841	1,995	–	–
前年同期比	33.4%	9.5%	30.9%	73.9%	40.4%	34.1%	19.8%	34.3%	37.5%	121.2%	138.2%	70.9%	–	–
売上高構成比	10.5%	10.9%	11.8%	15.9%	14.4%	14.0%	13.4%	18.4%	16.6%	22.8%	23.8%	25.2%	–	–
エンターテインメント事業	**4,033**	**4,093**	**4,321**	**3,666**	**3,566**	**3,900**	**4,072**	**4,109**	**4,069**	**4,566**	**4,672**	**4,378**	**4,818**	**5,201**
前年同期比	6.2%	0.5%	2.9%	-5.4%	-11.6%	-4.7%	-5.8%	12.1%	14.0%	17.1%	14.7%	6.6%	18.4%	13.9%
売上高構成比	80.9%	78.2%	79.2%	67.1%	70.0%	71.7%	70.4%	64.7%	66.7%	61.7%	60.3%	55.2%	57.6%	56.6%
新サブセグメント														
国内デバッグ					2,681	2,846	2,953	3,054	2,931	3,030	3,149	3,011	3,334	3,562
前年同期比					–	–	–	–	9.3%	6.4%	6.7%	-1.4%	13.7%	17.5%
売上高構成比					52.7%	52.4%	51.1%	48.1%	48.1%	41.0%	40.7%	38.0%	39.8%	38.8%
グローバル及びその他					887	1,049	1,118	1,054	1,137	1,536	1,522	1,366	1,484	1,640
前年同期比					–	–	–	–	28.2%	46.3%	36.1%	29.6%	30.4%	6.8%
売上高構成比					17.4%	19.3%	19.3%	16.6%	18.7%	20.8%	19.7%	17.2%	17.7%	17.8%
旧サブセグメント														
デバッグ	3,444	3,480	3,730	3,167	3,023	3,235	3,375	3,424	–	–	–	–	–	–
前年同期比	10.8%	6.0%	6.8%	-1.5%	-12.2%	-7.0%	-9.5%	8.1%	–	–	–	–	–	–
売上高構成比	69.1%	66.5%	68.4%	58.0%	59.4%	59.5%	58.4%	53.9%	–	–	–	–	–	–
ゲームコンソール	1,186	1,056	1,341	1,126	1,023	1,147	1,258	1,402	–	–	–	–	–	–
前年同期比	21.1%	5.4%	15.9%	10.7%	-13.7%	8.6%	-6.2%	24.5%	–	–	–	–	–	–
売上高構成比	23.8%	20.2%	24.6%	20.6%	20.1%	21.1%	21.8%	22.1%	–	–	–	–	–	–
モバイルソリューション	2,013	2,171	2,141	1,848	1,819	1,959	2,005	1,870	–	–	–	–	–	–
前年同期比	1.0%	1.7%	2.0%	-4.9%	-9.6%	-9.8%	-6.4%	1.2%	–	–	–	–	–	–
売上高構成比	40.4%	41.5%	39.2%	33.8%	35.7%	36.0%	34.7%	29.4%	–	–	–	–	–	–
アミューズメント	245	253	248	193	179	130	111	153	–	–	–	–	–	–
前年同期比	77.5%	75.7%	4.6%	-24.3%	-26.9%	-48.6%	-55.2%	-20.7%	–	–	–	–	–	–
売上高構成比	4.9%	4.8%	4.5%	3.5%	3.5%	2.4%	1.9%	2.4%	–	–	–	–	–	–
クリエイティブ	350	307	282	285	311	367	372	398	–	–	–	–	–	–
前年同期比	-31.4%	-45.2%	-33.1%	-27.6%	-11.2%	19.6%	32.0%	39.2%	–	–	–	–	–	–
売上高構成比	7.0%	5.9%	5.2%	5.2%	6.1%	6.8%	6.4%	6.3%	–	–	–	–	–	–
メディア及びその他	238	306	308	212	234	294	324	286	–	–	–	–	–	–
前年同期比	35.5%	32.6%	8.7%	-19.4%	-1.5%	-3.9%	5.0%	34.5%	–	–	–	–	–	–
売上高構成比	4.8%	5.9%	5.7%	3.9%	4.6%	5.4%	5.6%	4.5%	–	–	–	–	–	–
営業利益	**189**	**328**	**547**	**327**	**158**	**369**	**655**	**725**	**636**	**733**	**753**	**577**	**639**	**742**
前年同期比	-37.2%	-30.9%	18.0%	-9.9%	-16.4%	12.4%	19.7%	121.3%	301.3%	98.5%	14.9%	-20.4%	0.5%	1.3%
営業利益率	3.8%	6.3%	10.0%	6.0%	3.1%	6.8%	11.3%	11.4%	10.4%	9.9%	9.7%	7.3%	7.6%	8.1%
エンタープライズ事業	**-184**	**2**	**14**	**100**	**-21**	**-7**	**64**	**152**	**87**	**144**	**171**	**246**	**29**	**84**
前年同期比	–	–	–	–	–	–	363.5%	52.4%	–	–	163.8%	61.9%	-66.2%	-41.5%
セグメント利益率	-19.4%	0.3%	1.2%	5.6%	-1.4%	-0.5%	3.8%	6.8%	4.3%	5.1%	5.6%	6.9%	0.8%	2.1%
エンターテインメント事業	**727**	**760**	**891**	**585**	**517**	**700**	**936**	**923**	**930**	**975**	**978**	**783**	**1,036**	**1,155**
前年同期比	7.3%	-8.8%	6.1%	-20.3%	-28.9%	-8.0%	5.0%	57.9%	79.9%	39.3%	4.5%	-15.2%	11.4%	18.5%
セグメント利益率	18.0%	18.6%	20.6%	16.0%	14.5%	18.0%	23.0%	22.5%	22.9%	21.4%	20.9%	17.9%	21.5%	22.2%

注）売上高、営業利益とも調整額の項目があるため、本表におけるセグメント数値の合計は連結業績と一致しないことがある
出所：同社資料より Omega Investment 作成

財務データ II

	2020/3				2021/3				2022/3				2023/3	
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
[損益計算書]														
売上高	**4,988**	**5,234**	**5,455**	**5,460**	**5,093**	**5,437**	**5,782**	**6,355**	**6,098**	**7,400**	**7,747**	**7,932**	**8,372**	**9,190**
売上原価	3,772	3,830	3,949	3,953	3,819	4,002	4,001	4,700	4,271	5,290	5,579	5,645	5,899	6,478
売上総利益	1,216	1,403	1,506	1,507	1,273	1,437	1,781	1,655	1,827	2,109	2,167	2,287	2,472	2,713
販売費及び一般管理費	1.026	1,074	958	959	1,115	1,067	1,126	1,150	1,191	1,375	1,414	1,709	1,832	1,970
営業利益	**189**	**328**	**547**	**327**	**158**	**369**	**655**	**725**	**636**	**733**	**753**	**577**	**639**	**742**
営業外収益	3	2	1	1	38	10	24	5	38	31	12	30	5	1
営業外費用	3	7	7	7	2	3	4	10	4	4	5	21	7	5
経常利益	189	323	542	542	194	376	675	720	670	760	759	587	637	889
特別利益		0	0	0		19	32		13	66	1	1	–	–
特別損失		0	0	75	82	13	16	415	2	42	32	35	–	–
税金等調整前四半期純利益	189	323	542	240	113	381	691	318	681	785	730	552	637	882
法人税等合計	77	159	162	99	38	122	224	145	189	281	233	38	201	306
親会社株主に帰属する四半期純利益	**112**	**165**	**375**	**139**	**99**	**256**	**438**	**180**	**487**	**429**	**445**	**417**	**416**	**533**
[貸借対照表]														
流動資産	**6,717**	**7,574**	**7,710**	**7,453**	**6,648**	**7,291**	**8,017**	**9,744**	**9,604**	**9,848**	**10,658**	**10,392**	**10,874**	**12,182**
現金及び預金	3,650	3,849	3,882	3,739	3,027	3,482	4,085	5,076	4,911	5,435	5,746	5,208	5,573	6,850
受取手形及び売掛金	2,677	3,017	3,013	2,985	2,889	3,099	3,201	4,097						
受取手形、売掛金及び契約資産									4,161	3,872	4,372	4,411	4,614	4,672
固定資産	**2,481**	**3,252**	**3,227**	**3,184**	**3,205**	**3,167**	**3,160**	**4,593**	**6,321**	**6,178**	**6,342**	**7,172**	**8,158**	**8,505**
有形固定資産	545	646	627	579	560	549	565	598	602	623	621	693	1,067	1,077
無形固定資産	793	1,404	1,390	1,379	1,445	1,424	1,433	2,670	4,389	4,244	4,225	5,094	5,206	5,750
のれん	491	1,066	1,033	1,027	1,032	991	950	2,467	4,175	4,042	3,945	4,763	4,812	5,301
投資その他の資産	1,142	1,202	1,209	1,225	1,199	1,193	1,161	1,324	1,330	1,309	1,495	1,384	1,883	1,678
資産合計	**9,199**	**10,827**	**10,938**	**10,637**	**9,854**	**10,459**	**11,177**	**14,338**	**15,925**	**16,026**	**17,001**	**17,565**	**19,033**	**20,688**
流動負債	3,621	4,679	4,863	5,135	4,450	4,655	5,061	7,904	8,954	8,775	9,354	9,679	10,759	11,330
短期借入金	1,704	2,504	2,506	2,546	2,546	2,551	2,552	4,728	5,534	5,406	5,406	5,421	6,806	–
固定負債	622	624	629	63	62	132	135	119	294	55	58	309	162	154
長期借入金	48	46	48	–	–	66	65	63	236	–	–	169	–	–
負債合計	**4,243**	**5,304**	**5,493**	**5,198**	**4,513**	**4,788**	**5,196**	**8,024**	**9,249**	**8,830**	**9,413**	**9,989**	**10,921**	**11,485**
純資産合計	**4,955**	**5,523**	**5,445**	**5,438**	**5,340**	**5,670**	**5,980**	**6,314**	**6,677**	**7,196**	**7,588**	**7,576**	**8,111**	**9,202**
株主資本	4,734	5,039	4,919	4,898	4,841	5,172	5,460	5,642	5,983	6,436	6,719	6,776	7,030	7,779
資本金	300	300	300	300	300	300	300	300	300	300	300	300	300	300
資本剰余金	366	357	357	355	355	331	331	331	331	338	338	–	–	60
利益剰余金	6,378	6,543	6,765	6,904	6,848	7,105	7,393	7,575	7,916	8,342	8,626	9,021	9,275	9,809
自己株式	-2,311	-2,162	-2,503	-2,662	-2,662	-2,565	-2,565	-2,565	-2,565	-2,545	-2,546	-2,545	-2,545	-2,391
新株予約権	13	13	13	13	13	13	13	13	–	–	–	–	–	10
負債純資産合計	**9,199**	**10,827**	**10,938**	**10,637**	**9,854**	**10,459**	**11,177**	**14,338**	**15,925**	**16,026**	**17,001**	**17,565**	**19,033**	**20,688**
[キャッシュ・フロー計算書]														
営業活動によるキャッシュ・フロー		**-5**		**1,086**		**101**		**1,416**		**1,703**		**3,077**		**1,430**
税金等調整前四半期純利益		513		1,296		494		1,504		1,466		2,749		1,520
投資活動によるキャッシュ・フロー		**-963**		**1,018**		**-261**		**-1,813**		**-1,682**		**-2,537**		**-1,496**
財務活動によるキャッシュ・フロー		**637**		**-515**		**-90**		**1,730**		**316**		**-546**		**1,488**
フリーキャッシュフロー		**958**		**68**		**362**		**3,229**		**3,385**		**5,614**		**2,926**
現金及び現金同等物の増減額		-347		-458		-252		1,341		359		132		1,676
現金及び現金同等物の期首残高		4,162		4,162		3,704		3,704		5,041		5.041		5,173
現金及び現金同等物の四半期末残高		**3,814**		**3,704**		**3,447**		**5,041**		**5,400**		**5,173**		**6,850**

出所：同社資料より Omega Investment 作成

General disclaimer and copyright

本レポートは当該企業への取材や決算資料等を元に作成・表示したものですが、その内容及びデータの正確性、完全性、信憑性を保証するものではありません。本レポートは、情報提供のみを目的としており、投資の勧誘や推奨を意図したものではありません。オメガインベストメントは、本レポートの使用により発生した結果について一切の責任を負うものではありません。

本レポートは、対象となる企業の依頼に基づき、企業への取材を通じて当該企業より情報提供を受けていますが、本レポートに含まれる仮説や結論その他全ての内容はオメガインベストメントのリサーチによるものです。

本文およびデータ等の著作権を含む知的所有権はオメガインベストメントに帰属します。配布、譲渡、複製、及び転送その他の利用は本レポートの著作権侵害に該当し、固く禁じられています。

Omega Investment Co. Ltd.
E-mail: info@omegainv.com
KS Floor, Risona kudan building 5F, 1-5-6, kudan-minami, chiyoda-ku,
Tokyo, Japan