

# 2025年3月期 第3四半期決算説明資料

2025/2/6

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】

- 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。

各事業特性にフォーカスした成長戦略の推進により、**3Qは四半期最高益となる10億円**を記録  
2025年内のスピンオフ上場に向け、両事業それぞれの成長性や基盤構築に確かな手ごたえを掴む

連結売上高

**30,414**百万円  
(前期比 106.1%)



連結営業利益

**1,837**百万円  
(前期比 129.2%)

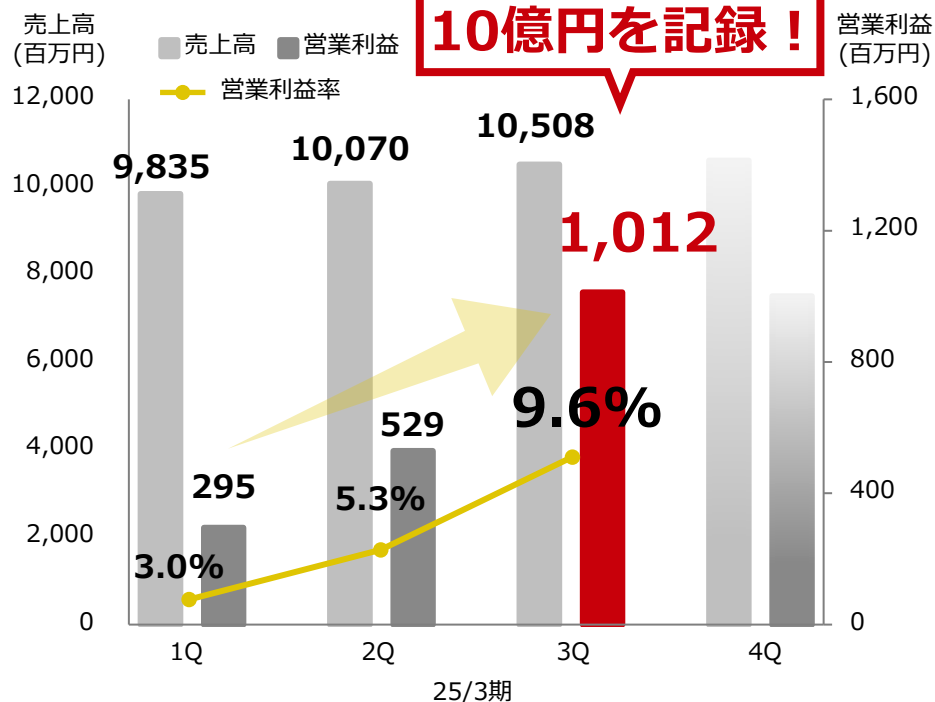


親会社株主に帰属する四半期純利益

**1,369**百万円  
(前期比 一)



## 四半期別推移



## ■ 25/3期3Q 実績ポイント (売上高)

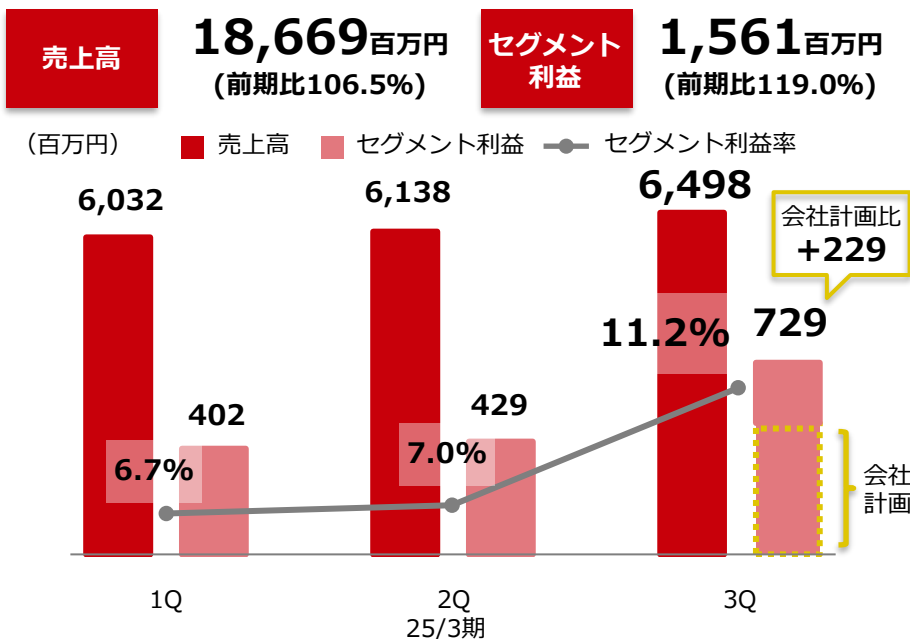
- DHグループ事業は、成長ドライバーと位置付ける**グローバル及びその他で11%成長**を達成するとともに、**国内デバッグでも増収**を達成
- AGESTグループ事業は、注力事業である**国内QAソリューションが115%成長**するなど業績をけん引
- **通期計画410億円**に対し**進捗率74%**と、**順調**に進捗

## (営業利益)

- DHグループ事業にて、増収の効果大きく、**119%増益**を実現
- AGESTグループ事業も、売上拡大に伴い稼働率が大幅に改善したことにより**2.7億円と前期比2.5倍以上の利益**を創出
- **通期計画25億円**に対し**進捗率72%**、両事業ともに3Qは会社計画を大幅に上振れたことで、**通期計画達成に大きく前進**

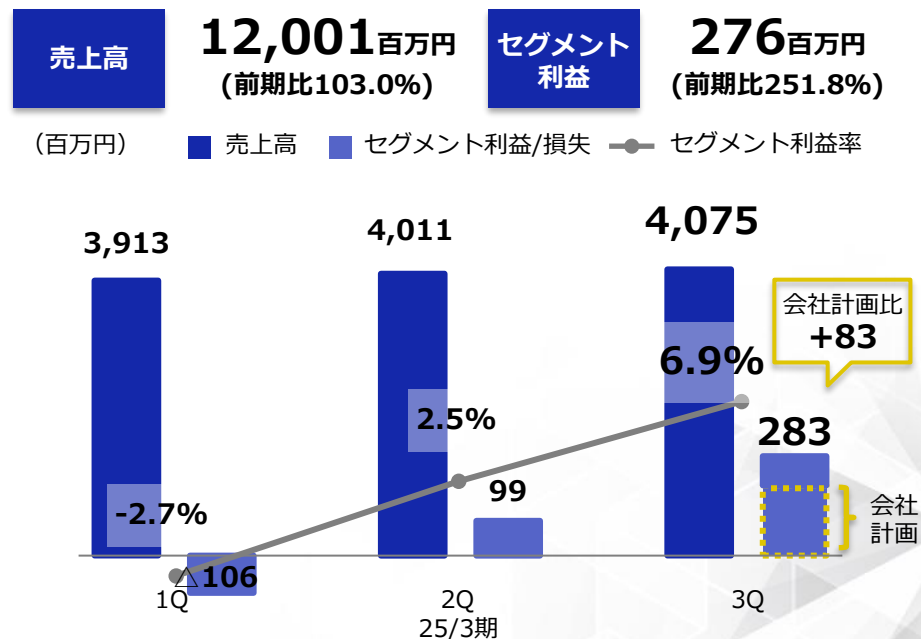
両事業ともに右肩上がりの成長を継続  
 会社計画に対しても好調に進捗しており、4Qの繁忙期を取り込み通期計画上振れを目指す

## DHグループ事業



- グローバル及びその他が**2桁ペースで急成長**し、3QはDHグループ事業に占める**売上比率46%にまで伸長**
- 国内ゲーム市場が弱含みで推移するなか、戦略的な営業活動が奏功し、**国内デバッグも右肩上がりの成長**を実現
- 2025年内に新型ハードの発売が予定されていることから、**今後の需要拡大に向けた社内体制整備を強化**

## AGESTグループ事業



- 1Qは特定案件のクライアント側のリスケジュールの影響を受けたものの、2Q以降黒字化、**3Qはセグメント利益2.8億円、過去最高水準のセグメント利益率約7%**を達成
- 4Qは季節性の影響もあり、**さらなる増収・増益を見込む**
- 国内の好調な市場環境を追い風に、**テスト領域におけるAI活用を進める**など、競合他社との差別化を推進

独自のゲーム特化型AI翻訳エンジン「ella」、**早くも50件以上受注**<sup>(\*1)</sup>  
アジア言語に続き欧米言語にも対応を拡大し、さらなる新規案件獲得を目指す

**ella** translation service

## ■特徴

1. **ゲームの世界観やキャラクター個性を反映**した感情豊かな翻訳を実現
2. 従来の翻訳と比較し**時間を約40%短縮**<sup>(\*2)</sup>するなど、圧倒的スピードを実現
3. “エンタメ品質”に妥協しない**ゲームに精通したネイティブスタッフ**によるレビューにより高い品質を担保

## ■対応言語

アジア言語 : 日本語・中国語(繁体字/簡体字)・韓国語

欧米言語 : 英語・**New** フランス語・**New** イタリア語・**New** ドイツ語・**New** スペイン語

ゲームのグローバル展開に  
革命を起こす！



**News**

テストセンターである京都Lab.及び名古屋Lab.を増床し  
2025年内に発売予定の**新型ハード向け新規案件等の受注体制を強化**

京都Lab.は従来の**約2倍に増床**、内装もリニューアルし**職場環境を向上**



京都Lab.リフレッシュルーム

AIを活用した独自のテスト管理ツール「TFACT(ティファクト)」β版を2025年1月にリリース

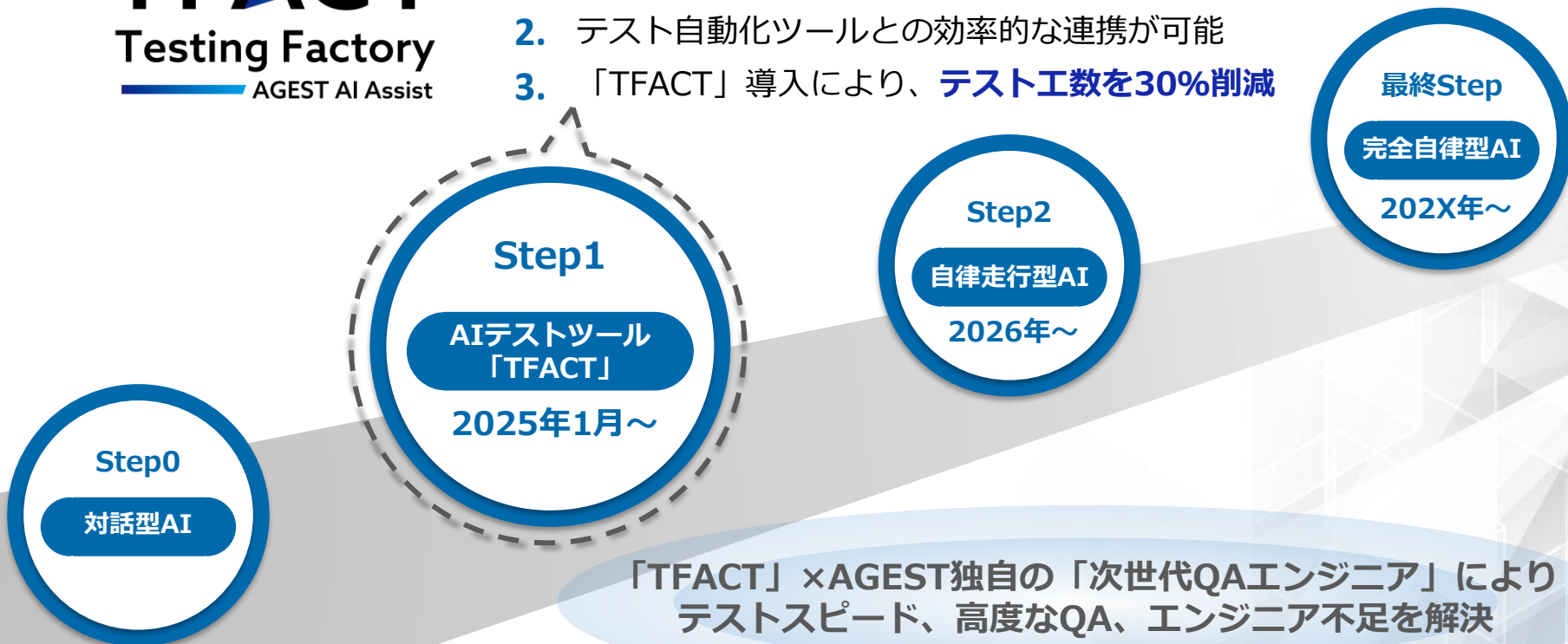
既に**100**件を超える問い合わせが殺到！

NTTレゾナントテクノロジー社のRemote TestKit(\*)との連携による共同検証やPJでの活用開始！

## ■特徴

1. 単なるテスト自動化ではなく、事前準備や結果検証・分析等をエンジニアに代わってAIが実施
2. テスト自動化ツールとの効率的な連携が可能
3. 「TFACT」導入により、**テスト工数を30%削減**

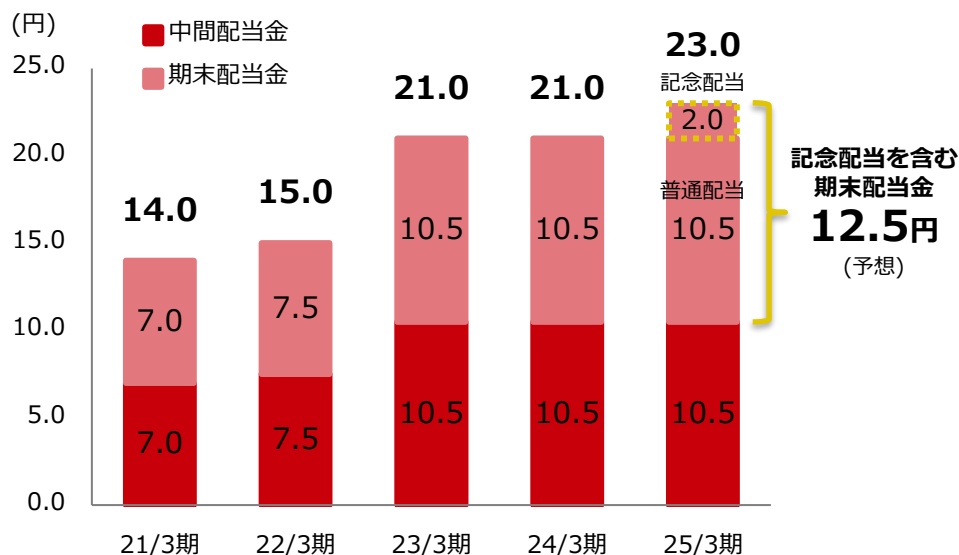
**TFACT**  
Testing Factory  
— AGEST AI Assist



## 創業25年<sup>(\*)</sup>を記念し、記念配当及び記念株主優待を実施予定

### ■ 記念配当

記念配当**2.0**円の実施により、  
当期の期末配当予想を10.5円から12.5円に修正



### ■ 記念株主優待

#### 対象株主様

基準日(2025年3月31日現在)の株主名簿に記載または記録された株主様のうち、当社株式を500株(5単元)以上保有されている株主様

#### 記念株主優待の内容

対象の株主様 1名につき

QUOカード  
**10,000**円分



### News

TV番組「おはリナ！ (TOKYO MX)」内“知トク企業”コーナーにて  
弊社の取り組みが紹介されました

当社の事業内容やスピンオフ上場を含めた成長戦略等を5分程度の動画でご紹介。  
ぜひ一度ご覧下さい！

[https://www.youtube.com/watch?v=6p\\_t\\_zNpEUg](https://www.youtube.com/watch?v=6p_t_zNpEUg)



明確に異なる事業価値創造戦略を有する2つの事業を個別に上場、  
経営フォーカスと最適な資本政策でそれぞれの事業の持つポテンシャルを最大化

## DHグループ事業

- 確立され、差別化された事業モデル
- 明確なValue Proposition
- コア事業の縦横展開(グローバル展開)

## AGESTグループ事業

- 変化・革新を求められる事業モデル
- イノベーションから生まれる事業価値
- 技術とスペシャリストの付加価値向上

### 拠点投資と安定成長

### 技術投資と革新的な成長

- ✓ 経営のフォーカスが高まり、新たな株主も惹きつける最適な資本政策で、中期的な収益性が向上
- ✓ 内在する個別事業価値が市場で直接評価されることで、それぞれの事業が有する本源的な価値に収れん
- ✓ コングロマリット・ディスカウント等が解消され、シンプルでわかりやすい株価形成へ

## スピンオフのスキーム

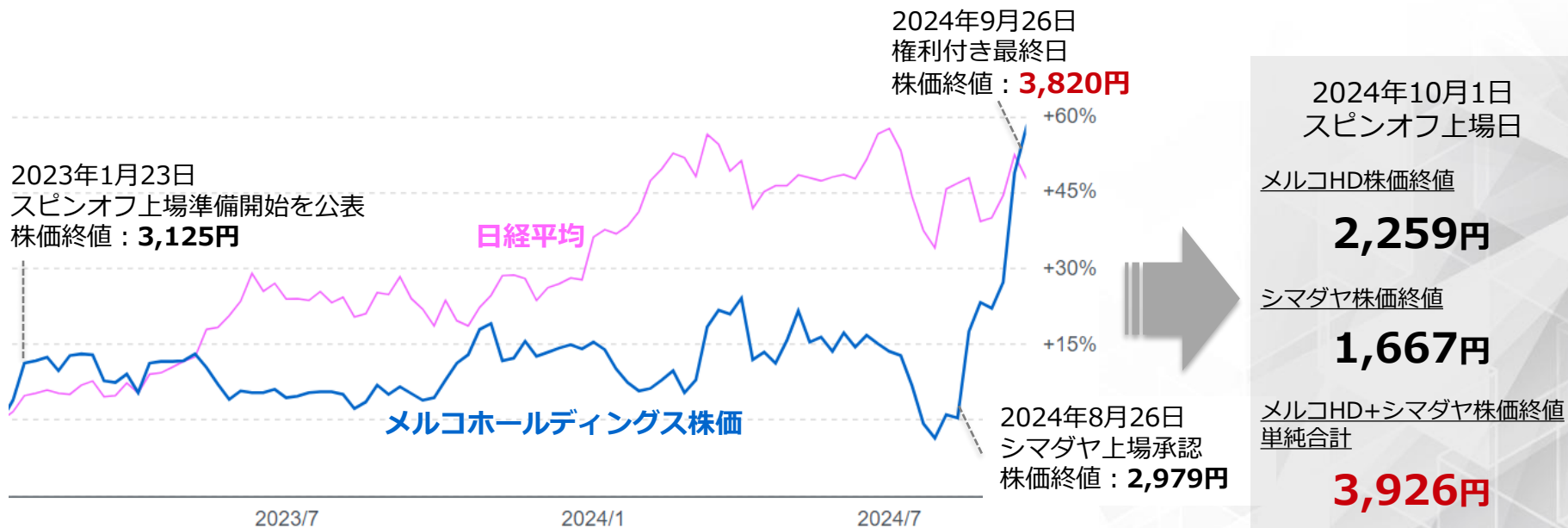




# (ご参考) 直近のスピンオフ上場事例

## (株)メルコホールディングスの事例：(株)メルコホールディングスからシマダヤ(株)をスピンオフ上場により分離

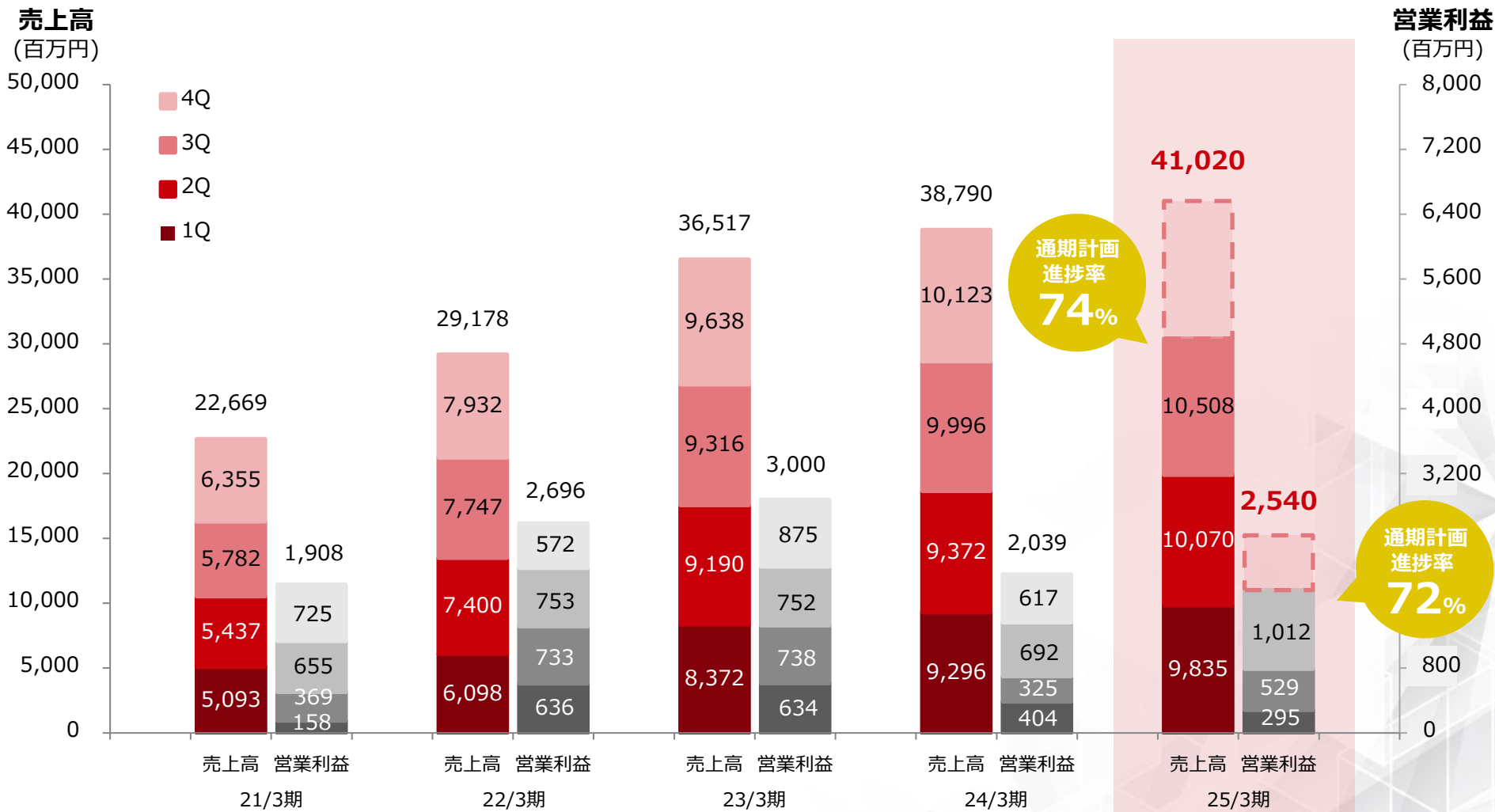
スケジュール	
2023年1月23日	スピンオフ上場準備開始を公表
2024年5月13日	スピンオフ上場を定時株主総会に付議することを公表
2024年6月26日	定時株主総会にてスピンオフ上場を決議
2024年8月26日	東京証券取引所よりシマダヤ(株)の上場承認
2024年9月26日	権利付き最終日
2024年9月30日	分配基準日
2024年10月1日	現物配当効力発生日、シマダヤ(株)が東京証券取引所へ上場、分配実行



- DHグループ事業、AGESTグループ事業ともに**増収及び2桁増益を達成**
- 1Qに一時的に収益性が低下していたAGESTグループ事業も、**利益体質へ転換**
- 前期計上した海外テスト子会社の減損損失の反動や、当期計上した関係会社株式売却益の影響等もあり、**四半期純利益は黒字転換**

(百万円)	24/3期3Q	25/3期3Q	増減額	前期比
<b>売上高</b>	28,666	30,414	1,748	106.1%
売上原価	21,181	22,679	1,498	107.1%
原価率	73.9%	74.6%		+0.7ポイント
売上総利益	7,484	7,734	249	103.3%
販管費	6,062	5,896	△165	97.3%
<b>営業利益</b>	1,422	1,837	415	129.2%
営業利益率	5.0%	6.0%		+1.1ポイント
経常利益	1,525	1,702	177	111.6%
親会社株主に帰属する 四半期純利益/純損失	△76	1,369	1,445	—
<b>EBITDA</b>	2,198	2,582	383	117.5%

当期3Q(10月-12月)に四半期の営業利益として過去最高の10億円を記録  
 会社計画に対し、売上は概ね計画通り、営業利益は計画を上回るペースで進捗



# 2025年3月期第3四半期 連結貸借対照表

(百万円)	24/3期(期末)	25/3期(3Q末)	増減額(対前期末)
<b>資産合計</b>	<b>21,103</b>	<b>19,911</b>	<b>△1,191</b>
流動資産	13,526	13,557	30
現金及び預金	6,858	7,208	349
固定資産	7,576	6,354	△1,222
有形固定資産	1,491	1,498	7
無形固定資産	2,908	1,677	△1,230
のれん	2,313	989	△1,323
投資その他の資産	3,177	3,178	1
<b>負債合計</b>	<b>12,250</b>	<b>10,147</b>	<b>△2,103</b>
流動負債	12,026	9,907	△2,118
短期借入金	7,095	4,800	△2,295
固定負債	224	240	15
<b>純資産合計</b>	<b>8,852</b>	<b>9,763</b>	<b>911</b>
株主資本	7,685	8,599	913
その他の包括利益累計額	729	727	△1
非支配株主持分	436	436	0
<b>負債・純資産合計</b>	<b>21,103</b>	<b>19,911</b>	<b>△1,191</b>

- (株)アイデンティティの連結除外の影響等を加味し、2024年12月11日付で**通期連結業績予想を修正**
- 修正後の計画においても、**両事業ともに増収、2桁増益を計画**
- 当期純利益は、前期計上の減損損失の反動や当期計上の関係会社株式売却益の影響等により**前期比10倍を予想**

(百万円)	24/3期 実績	25/3期 予想 (2024年12月11日付)	前期比
<b>売上高</b>	<b>38,790</b>	<b>41,020</b>	<b>105.7%</b>
DHグループ	23,488	24,720	105.2%
AGESTグループ	15,975	16,490	103.2%
調整額	△674	△190	—
<b>営業利益</b>	<b>2,039</b>	<b>2,540</b>	<b>124.5%</b>
DHグループ	1,734	2,040	117.6%
AGESTグループ	305	500	163.7%
<b>営業利益率</b>	<b>5.3%</b>	<b>6.2%</b>	<b>+0.9ポイント</b>
<b>経常利益</b>	<b>2,059</b>	<b>2,470</b>	<b>120.0%</b>
親会社株主に帰属する <b>当期純利益</b>	<b>176</b>	<b>1,900</b>	<b>1,073.9%</b>

# セグメント別実績

## 【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。

## スピノフ上場に向け、 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

開示セグメント	主要サービス等
<b>エンターテインメント事業</b>	
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

<b>エンタープライズ事業</b>	
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	<u>エンジニア派遣(SES)</u> セキュリティ監視 保守・運用支援

調整	セグメント間取引 <u>持株会社の費用</u>
----	----------------------------

### ■ 25/3期以降

開示セグメント	主要サービス等	主要会社
<b>DHグループ事業</b>		
	<u>持株会社の費用</u>	(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(AGEST業務の一部請負等)</u>	(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 <u>エンジニア派遣(SES)</u>	(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 (*1)

<b>AGESTグループ事業</b>		
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	-
----	----------	---

\*1 2024年12月25日付で(株)アイデンティティーの全株式を譲渡しております。

(百万円)	前期実績 24/3期3Q	当期実績 25/3期3Q	前期比
<b>売上高</b>	<b>28,666</b>	<b>30,414</b>	<b>106.1%</b>
DHグループ	17,527	18,669	106.5%
AGESTグループ	11,646	12,001	103.0%
調整額	△507	△256	—
<b>営業利益</b>	<b>1,422</b>	<b>1,837</b>	<b>129.2%</b>
DHグループ	1,312	1,561	119.0%
AGESTグループ	109	276	251.8%
<b>EBITDA</b>	<b>2,198</b>	<b>2,582</b>	<b>117.5%</b>
DHグループ	1,735	2,034	117.2%
AGESTグループ	463	547	118.2%

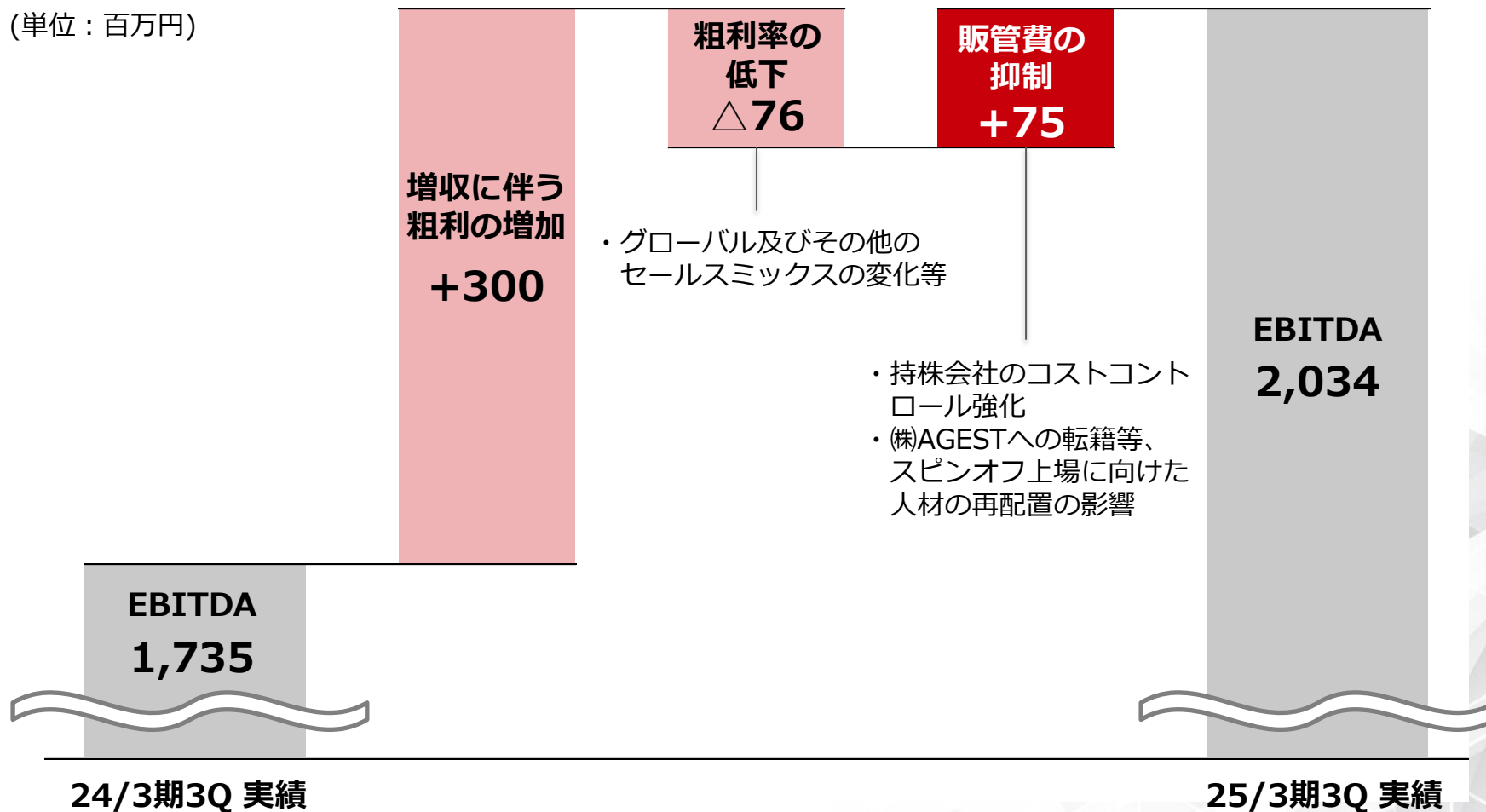


- **ゲーム特化型AI翻訳エンジン「ella」**を活用した新サービスの開始といった翻訳・LQAの強化やマーケティング支援での新規案件増加を受け、成長ドライバーと位置付ける**グローバル及びその他で2桁増収を達成**
- 国内ゲーム市場が弱含みで推移するなか、戦略的な営業活動等が奏功し新規案件を着実に獲得したことにより、**国内デバッグにおいても増収を実現**
- 売上が順調に拡大していることに加え、人材投資やLab.拠点の増強を行いつつも、粗利率の維持・改善や販管費のコントロール強化等により、**セグメント利益は2桁増益を実現**

(百万円)	前期実績 24/3期3Q	当期実績 25/3期3Q	前期比
<b>売上高</b>	<b>17,527</b>	<b>18,669</b>	<b>106.5%</b>
国内デバッグ	10,036	10,341	103.0%
グローバル及びその他	7,490	8,328	111.2%
<b>セグメント利益</b>	<b>1,312</b>	<b>1,561</b>	<b>119.0%</b>
<b>EBITDA</b>	<b>1,735</b>	<b>2,034</b>	<b>117.2%</b>

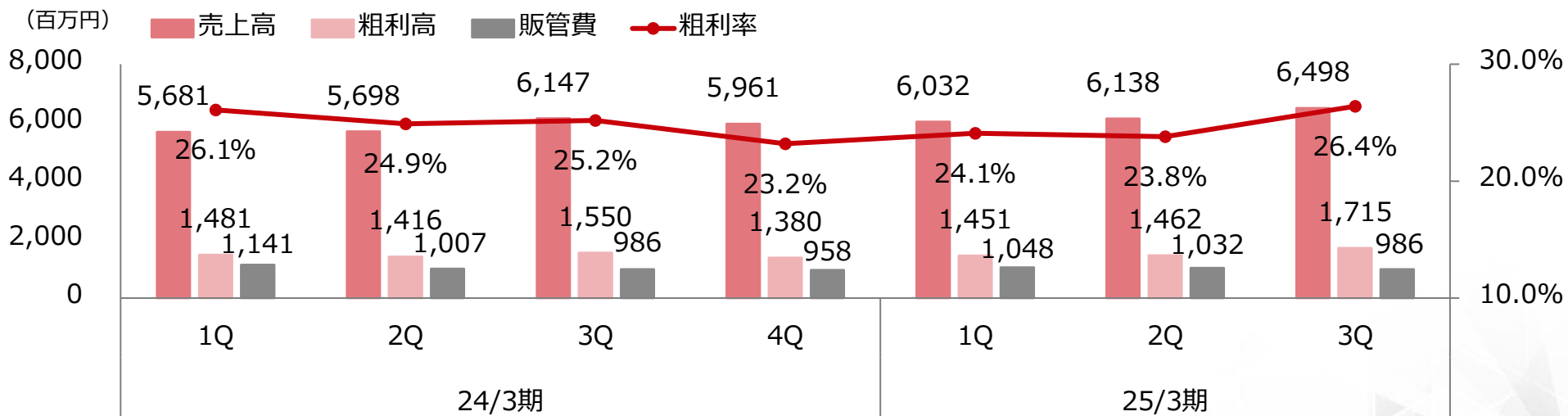
セールスマックスの変化等の影響により粗利率は低下したものの、増収効果や販管費のコントロールにより、EBITDAは前期比117.2%と大幅に伸長

(単位：百万円)

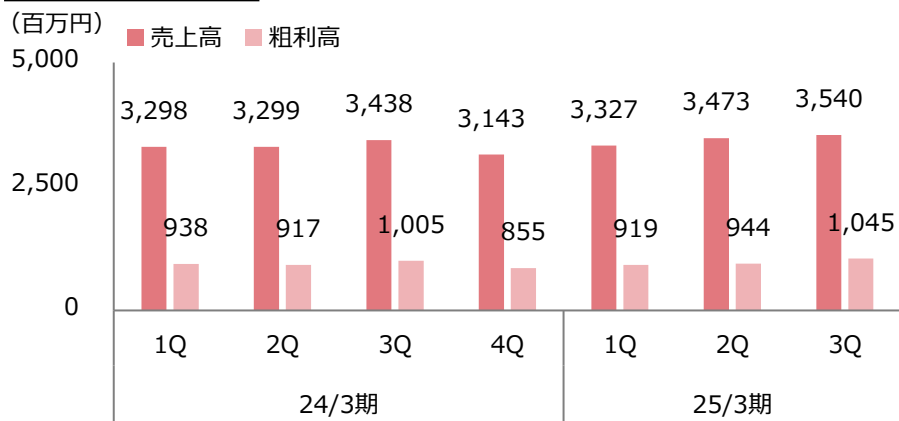


## 業績推移

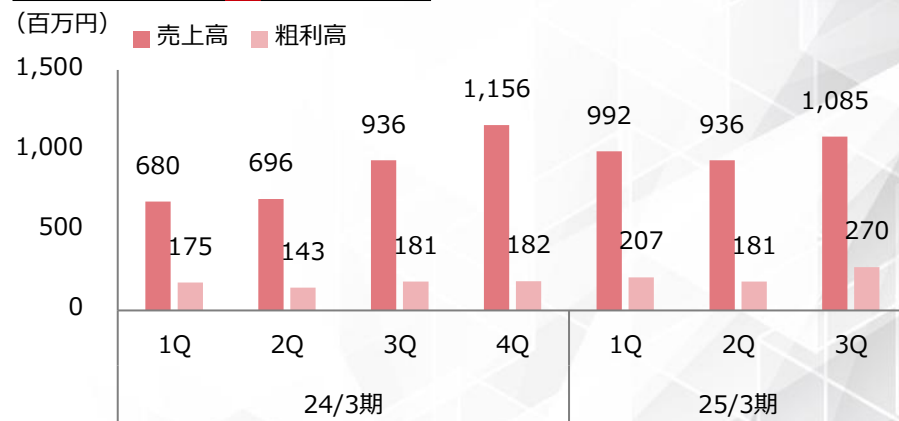
### DHグループ事業全体



### 国内デバッグ

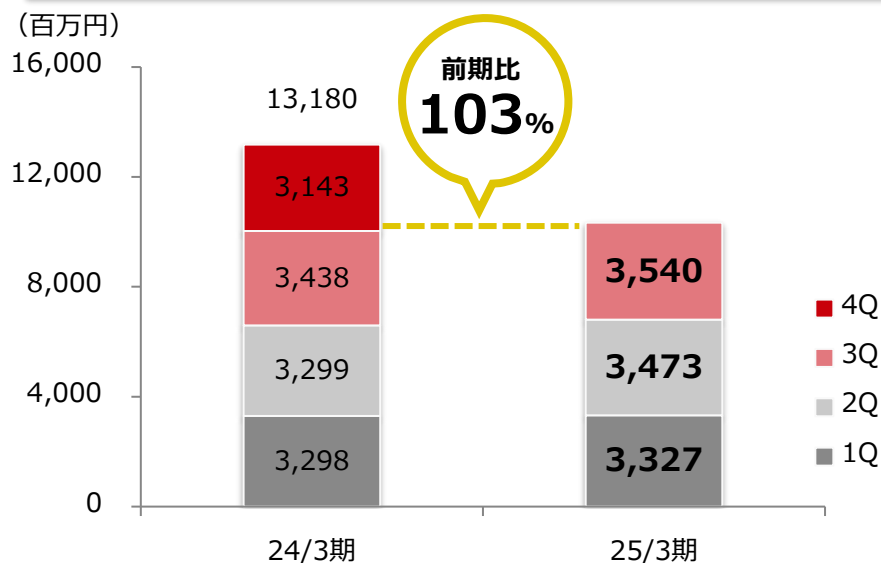


### グローバル(\*)サービス

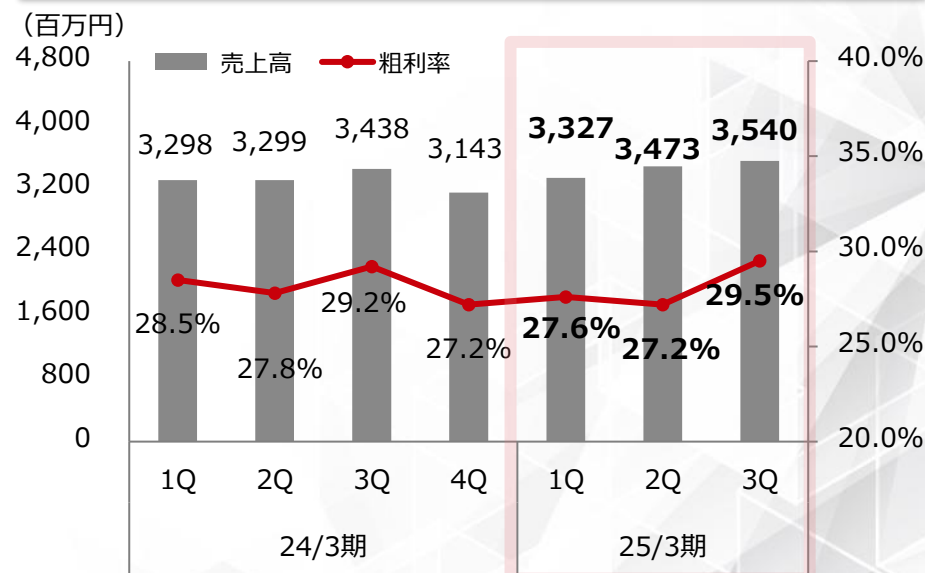


- 重点クライアントとの関係強化及び新規タイトル開発を活発に行っているクライアントにリソースを集中させるなどの戦略的な営業活動が奏功し、**右肩上がりの成長を実現**
- 報酬引き上げや教育をはじめとする人的資本への投資等を行いつつも、**サービス品質向上に伴う価格転嫁等を着実に行うことで、3Qの粗利率は29.5%と大幅に改善**
- テストセンターである**京都Lab.及び名古屋Lab.**を増床し、2025年内に発売予定の新型ハード向け新規案件等の受注体制を強化
- テスターのリソースを活かしたAI開発におけるアノテーションや品質管理ビジネスの拡大に向け、**完全自動運転車両を開発するTuring(株)へ2024年4月に資本参加**

## 売上高推移

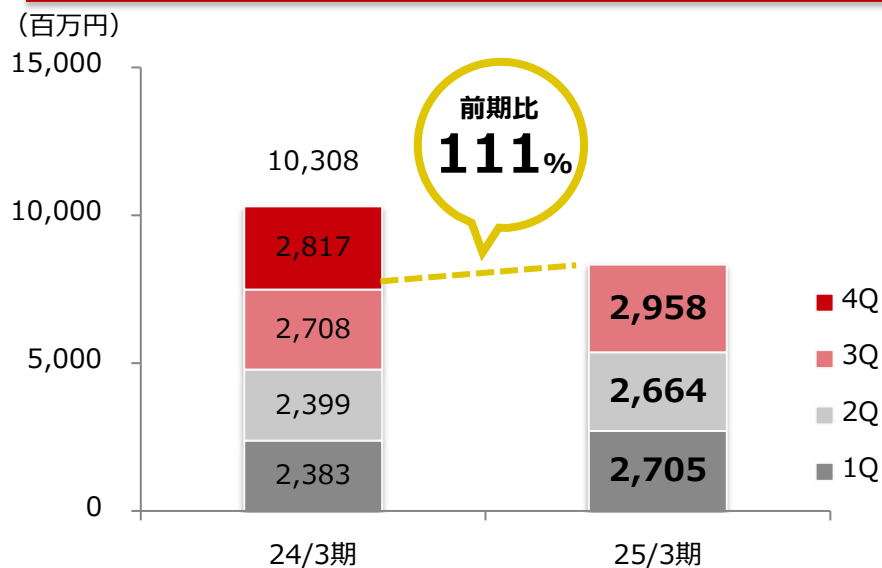


## 売上高・粗利率推移

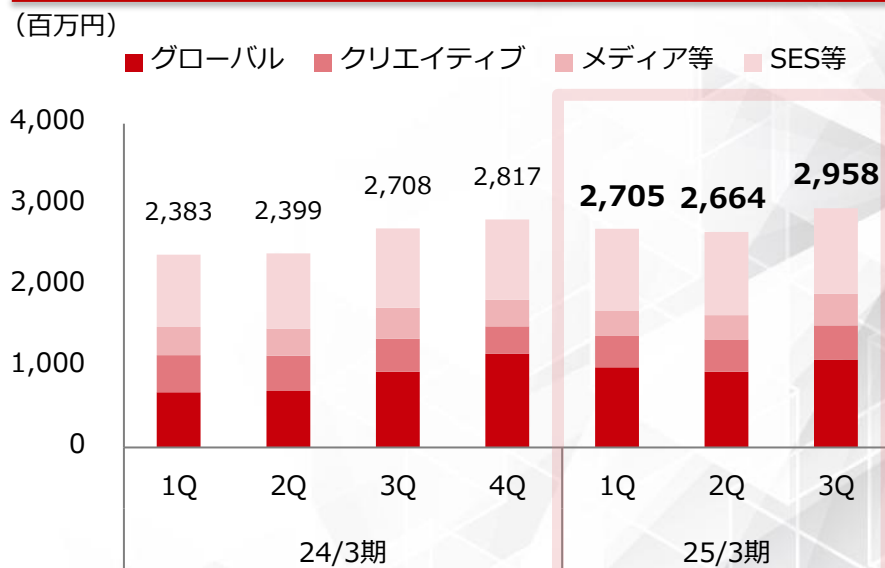


- **革新的なゲーム特化型AI翻訳エンジン「ella」**を活用した翻訳サービスの開始等により、注力事業であるグローバルサービス(翻訳・LQA・マーケティング支援)で**前期比130%増収**を実現
- 欧州・中国・日本・韓国における各国最大規模のゲームショーへの出展を通じ、「DIGITAL HEARTS」の認知拡大やグローバルブランディングの確立に注力
- 2024年12月25日付でSES事業を行う連結子会社(株)アイデンティティの全株式を譲渡するなど、事業基盤の再構築を推進
- Web3クリエイティブスタジオ事業を手掛ける(株)TOKYO GameFiに出資するなど、**新たな成長の芽の創出**に注力

## 売上高推移



## サービス別売上高推移

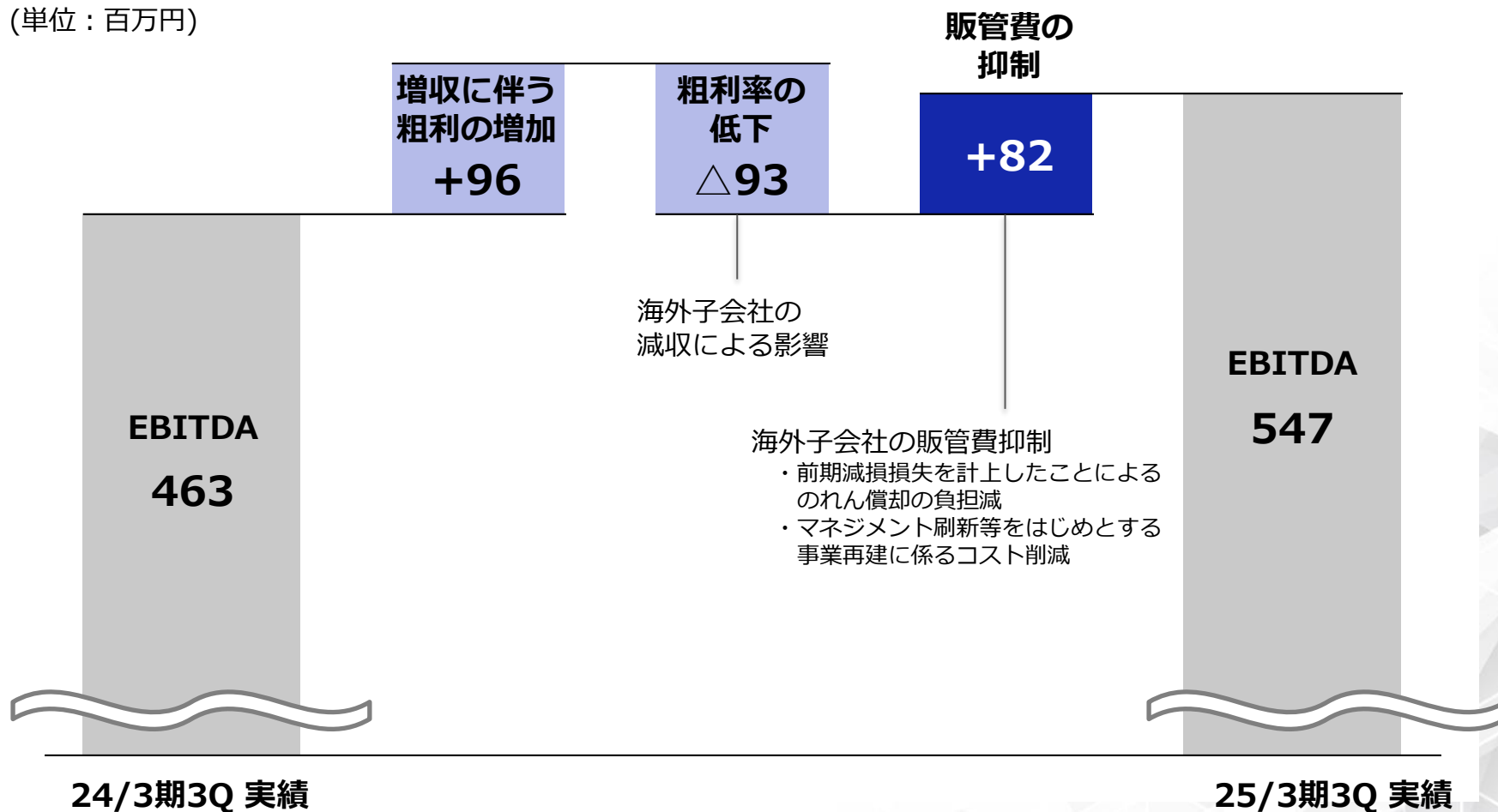


- QAソリューションは、低調な海外売上や特定案件のクライアント側の計画見直し発生の影響があったものの、**国内事業は好調な市場環境を背景に2桁成長を実現し、増収トレンドを継続**
- ITサービス及びその他は、収益性の低い事業の**戦略的な縮小**により減収
- セグメント利益は、1Qに特定案件の影響による一時的な収益性の低下がみられたものの、2Q以降は回復基調となり、**3Q(10月-12月)のセグメント利益率は過去最高水準の約7%を記録**

(百万円)	前期実績 24/3期3Q	当期実績 25/3期3Q	前期比
<b>売上高</b>	<b>11,646</b>	<b>12,001</b>	<b>103.0%</b>
QAソリューション	9,637	10,318	107.1%
ITサービス及びその他	2,009	1,683	83.8%
<b>セグメント利益</b>	<b>109</b>	<b>276</b>	<b>251.8%</b>
<b>EBITDA</b>	<b>463</b>	<b>547</b>	<b>118.2%</b>

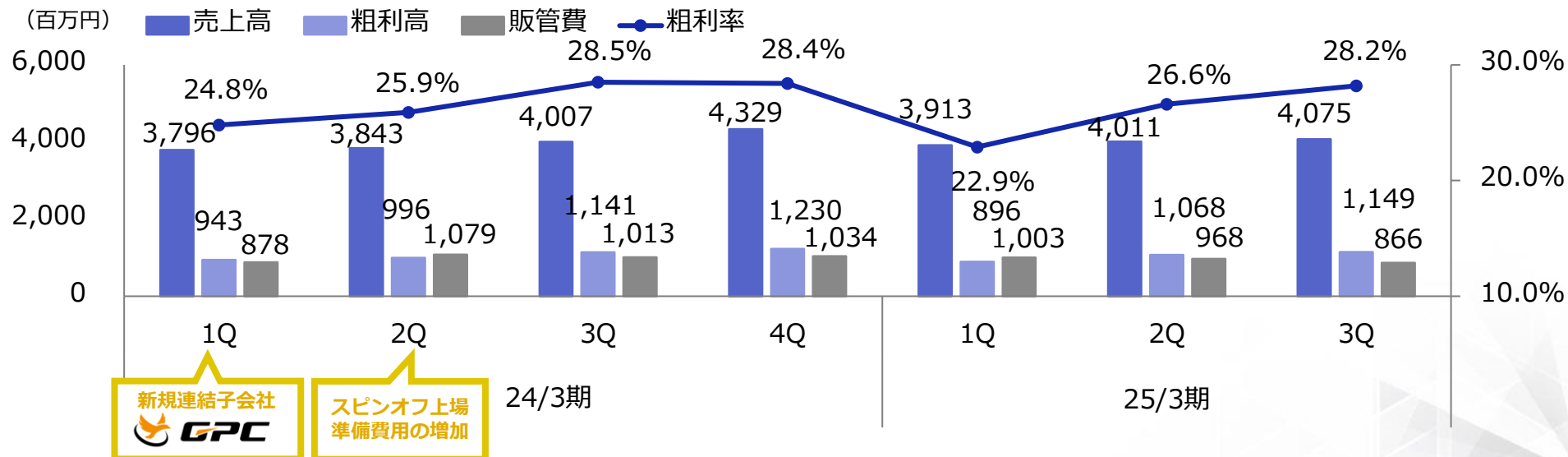
国内事業が増収増益を達成するなどAGESTグループ事業の成長をけん引し、  
EBITDAは前期比118.2%と大幅に伸長

(単位：百万円)



## 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3Q

**819社**

25/3期3Q

**878社**

受注顧客数増減内訳

国内 +43社

海外 +16社

### 平均顧客単価(\*)

24/3期3Q

**14百万円**

25/3期3Q

**15百万円**

### エンジニア数

24/3期3Q

**1,108名**

25/3期3Q

**1,040名**

エンジニア数増減内訳

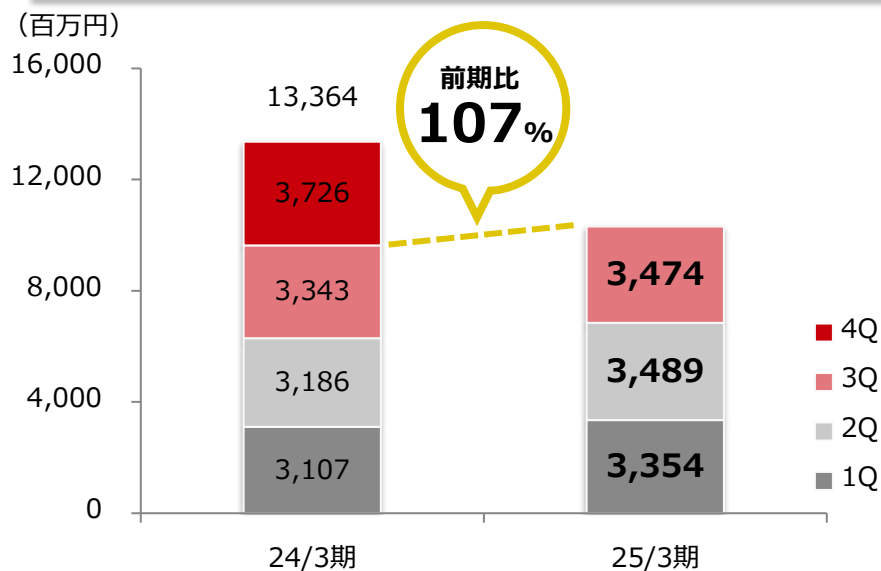
国内 +35名

海外 △103名

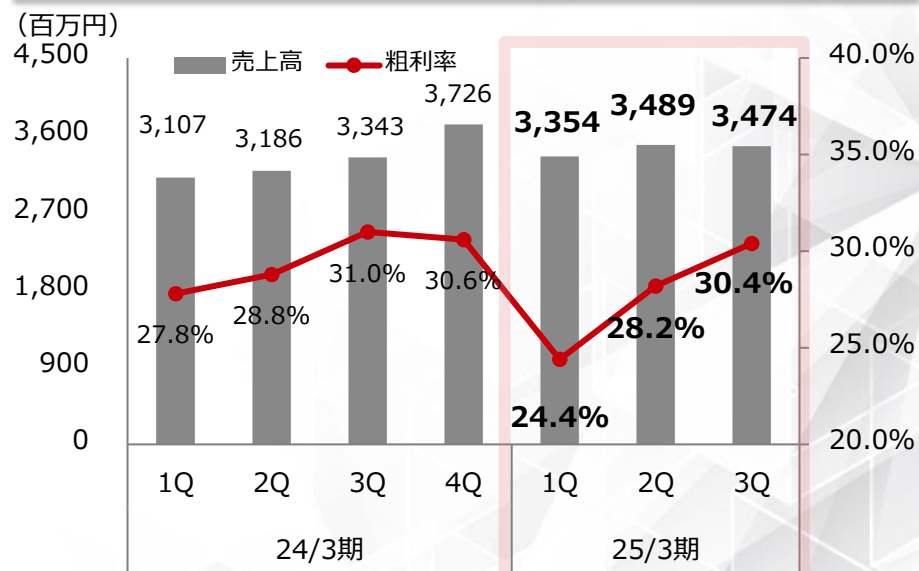


- 国内のQAソリューションは**前期比115%**と**2桁増収**を達成するなど、順調に事業を拡大
- 特定案件の影響による売上縮小や外注費増加により1Q粗利率が一時的に低下するも、2Q以降は改善し、**3Q粗利率は30%**と**高水準**を記録
- **シフトレフト対応QA強化**や独自のAIテストツール「TFACT」をはじめとする**テスト領域におけるAI活用本格化**により、“テック”企業としてのブランド構築や競合他社との差別化に注力

## 売上高推移



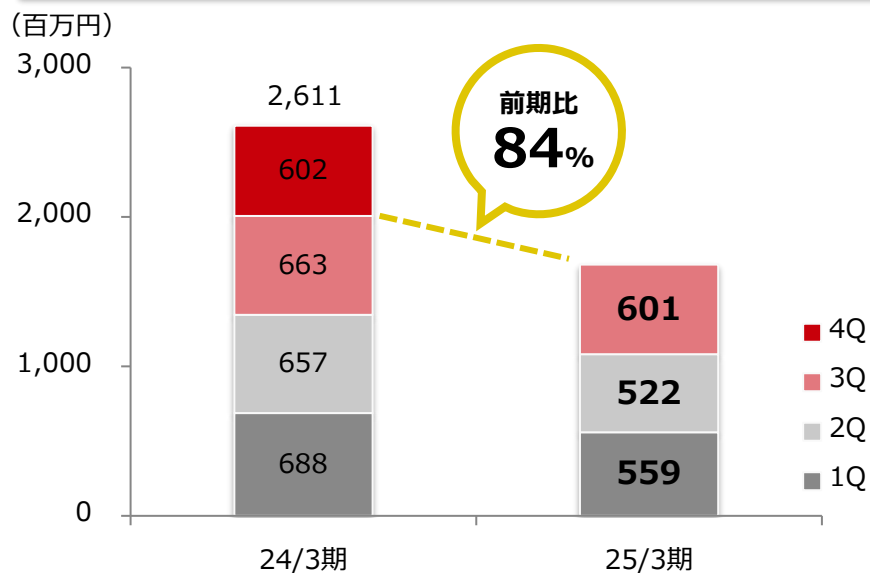
## 売上高・粗利率の推移



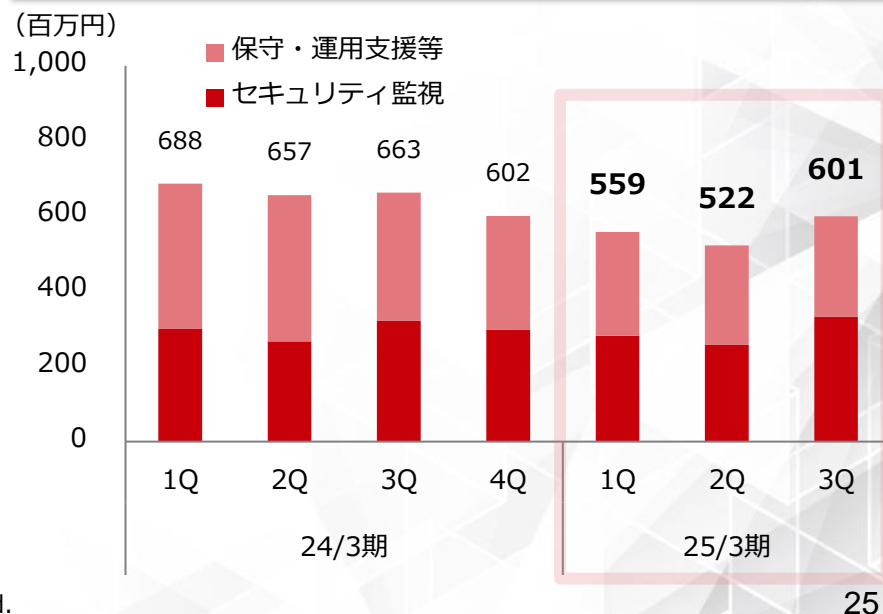
- 保守・運用支援等、一部の低収益サービスの**戦略的な縮小**を実施
- セキュリティ監視の監視台数が国内トップレベルの**71万台を突破**
- 「日本サイバーセキュリティファンド1号投資事業有限責任組合(\*)」に出資するなど、**セキュリティ事業を強化**

\*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



# 成長戦略について

---

(2024年11月7日付「2025年3月期 第2四半期決算説明資料」の一部を抜粋し再掲)

## ■当社におけるスピノフ上場の目的

### 1. 1つの事業に特化

それぞれの事業専門性や成長戦略に集中することで成長を加速

### 2. “変化即応”型経営の実現

売上規模が同規模の両事業を分離し、マネジメントが1つの事業に特化することで、わずかな変化を見逃さず迅速な経営判断を実施

### 3. 企業カルチャーの醸成

エンターテインメント愛あふれる多様な人材とエンジニア集団それぞれに合わせた企業カルチャーを醸成

### 4. 成長戦略に合わせた資本政策

それぞれの企業ステージや成長戦略に合わせた機動的な資金調達及び株主還元の実施

### 5. コングロマリット・ディスカウントの回避/解消

事業成長と株主還元のバランス銘柄とグロース銘柄を明確にし、投資スタイルに合わせた投資を実現

	DHグループ事業	AGESTグループ事業
市場環境	<ul style="list-style-type: none"><li>▶ ゲームやエンターテインメント業界</li><li>▶ 制作コストの高騰及びグローバル展開が課題</li></ul> <p>⇒ <b>グローバルサービスに対する需要が拡大</b></p>	<ul style="list-style-type: none"><li>▶ エンタープライズ向けITサービス業界</li><li>▶ DX投資加速の一方、慢性的なIT人材不足</li></ul> <p>⇒ <b>テストのアウトソーシング需要が拡大</b></p>
当社ならではの付加価値	<ul style="list-style-type: none"><li>▶ 創業以来培ってきたゲーム業界における知見及び豊富なエンタメ人材</li></ul> <p>⇒ <b>日本の“エンタメ品質”を世界へ</b></p>	<ul style="list-style-type: none"><li>▶ 日本・欧州・米国それぞれでトップレベルのQAエンジニアの知見</li><li>▶ シリコンバレーのテスト自動化ノウハウ</li></ul> <p>⇒ <b>AI×ハイスキルエンジニアの新たなQA</b></p>
成長ステージ	<ul style="list-style-type: none"><li>▶ 国内デバッグ20年以上の歴史で構築した<b>強固な顧客基盤と圧倒的シェア</b></li><li>▶ <b>グローバル領域での成長</b>を目指す</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▶ 市場黎明期の中、DX投資を背景に<b>事業全体が急成長</b></li><li>▶ <b>IT技術の急速な進化に伴う変化が加速</b></li></ul>
資本政策	<ul style="list-style-type: none"><li>▶ <b>国内デバッグで創出する安定したキャッシュフロー</b>を拠点投資と株主還元のバランス配分</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▶ <b>市場からの調達も含む機動的な資金調達</b>により技術やM&amp;A等の成長投資を加速</li></ul>
人材・企業文化	<ul style="list-style-type: none"><li>▶ エンターテインメント愛あふれる多様な人材</li></ul> <p>⇒ <b>それぞれの個性を活かし笑顔で働ける環境</b></p>	<ul style="list-style-type: none"><li>▶ QAに特化したテック集団</li></ul> <p>⇒ <b>先端技術を常にアップデート</b></p>

## ゲーム・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”

日本を中心に世界中のゲーム・エンターテインメント企業及びそのお客様に、  
楽しく、安心して遊べるコンテンツの制作・普及のためのサービスを提供します

ゲーム開発

アート制作

音声収録

翻訳・LQA

デバッグ

カスタマーサポート

マーケティング

プレイヤー

ゲームメーカー

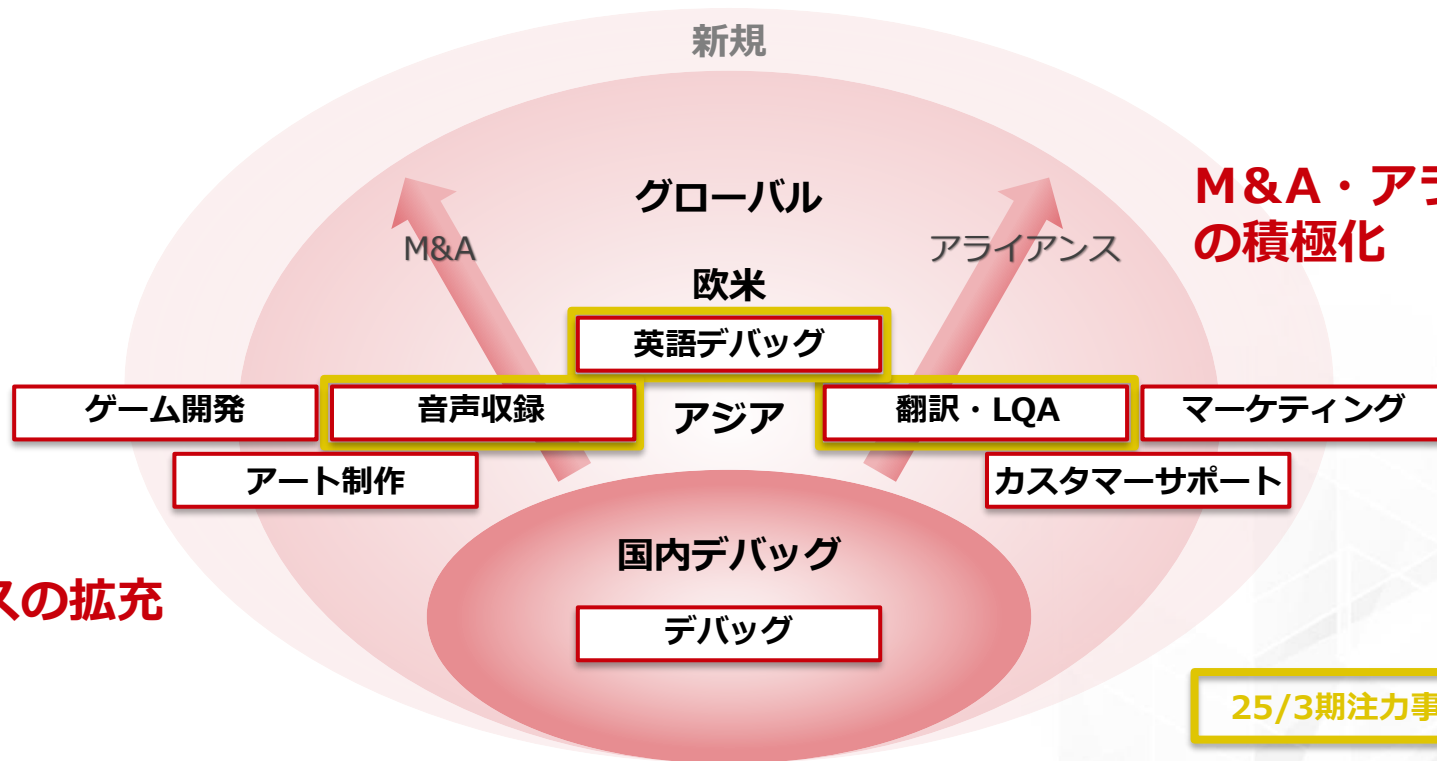
当社グループ



自身がプレイヤーであり、ゲームインサイトをもった「ゲーム好き」が参画

20年を超す国内デバッグで培った実績・経験、顧客基盤、人材をベースに  
事業領域をサービス軸と地域軸で拡大し、  
国内デバッグ会社からOne-stop Solutionを提供するグローバル・パートナーへ

## 地理的拡大



M&A・アライアンス  
の積極化

サービスの拡充

## Point1 “不具合をなくす”だけではない“エンタメ品質保証”

### 一般的なデバッグ

仕様書通り  
正しく動作してるか



仕様書に沿ったテスト

操作がわかりにくいかな

### DHのデバッグ



キャラクターの性格と  
発言の内容が合っているか

ユーザー視点を活かした  
不具合検出

## Point2 ユニークな人材を活用したビジネスモデル

### DHのテスター

コアゲーマー

アニメ好き

漫画好き



引きこもり経験者

経歴不問、登録アルバイト

### DHのプロフェッショナル人材



元ハードゲーム  
メーカー出身者



元大手ゲームパブ  
リッシャー出身者



翻訳の  
プロフェッショナル

豊富な経験・知識を持つ多様なメンバー

## Point3 ユニークなマーケットポジション

### エンタメコンテンツ市場

展開先の国・地域の  
文化・慣習に合わせた調整



コンテンツの  
グローバル展開が加速

ゲームの世界観に  
合った翻訳

クライアントの  
海外進出を支援

### DHの注力事業



デバッグ



翻訳・LQA



マーケティング

当社のソリューションに対する需要が  
グローバルで拡大

既存サービスを  
グローバル対応へ



## 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や マーケティング活動に注力

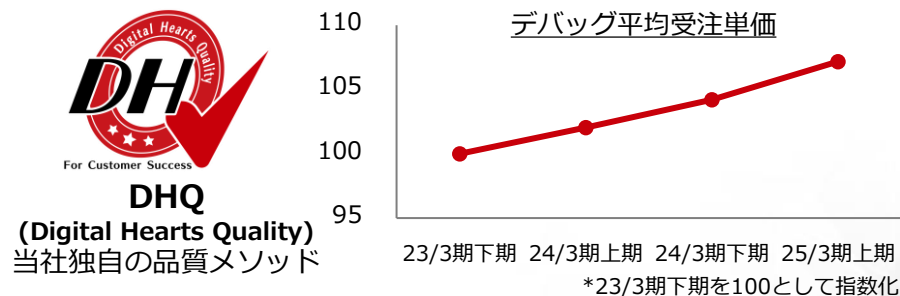
### サービス拡充

アライアンスも活用しながら  
One-stop gateway to Asiaとなるサービスを拡充



### 付加価値向上

DHQをはじめサービスの付加価値向上に努め  
受注単価も順調に上昇



### 新規顧客開拓

中国・欧州・日本・韓国における各国最大規模のゲームショウへの出展等を通じ  
企業認知度の向上やグローバルクライアントの獲得に注力

ゲームショウ出展風景



ChinaJoy 2024



gamescom 2024



東京ゲームショウ 2024



G-STAR 2024

## これまで機械翻訳では難しいと言われてきたゲームの翻訳に “感情”を表現するAI翻訳エンジン「ella」が革命を起こす

翻訳ニーズの拡大：スマートフォンやゲーム機の世界的な普及 ⇒ 急速なグローバル需要の拡大  
従来の機械翻訳：没入感が求められるゲームやエンタメコンテンツの翻訳には不向き

# ella

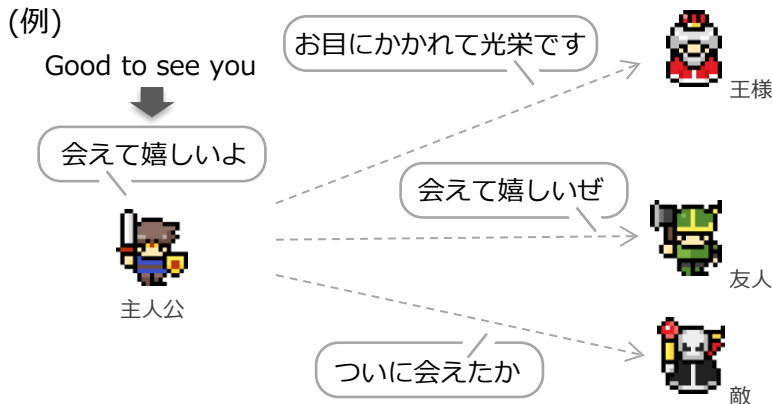
個性を創り出す  
キャラクタージェネレーターAI



“エンタメ品質”に妥協しない  
ゲームに精通したネイティブスタッフ

### Point1

### 世界観やキャラクター個性を反映した 感情豊かな翻訳を実現

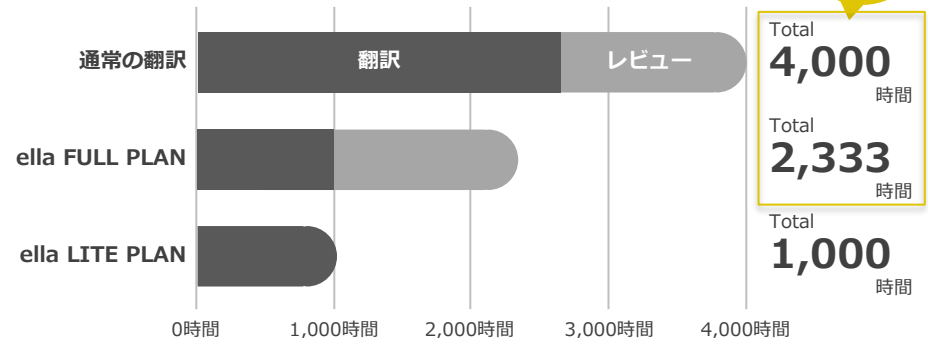


### Point2

### 圧倒的スピードを実現

(例) 100万文字の日本語を英語に翻訳及び  
ネイティブチェックを行った場合

約40%  
削減



### あらゆるゲームの多言語世界同時発売を強力支援

## エンタープライズシステムの「品質」を先端技術で支えるAIテスト企業

多様化するQAニーズに対応するため、先端品質テクノロジーの実装、テスト領域の拡大等の進化を継続  
QA専門企業のノウハウと最先端のAI技術を活用、革新的な**完全自律型AIテスト**の実現を目指す



### QA先端技術の活用による「QA品質の向上」「スピード改善」「生産性大幅アップ」

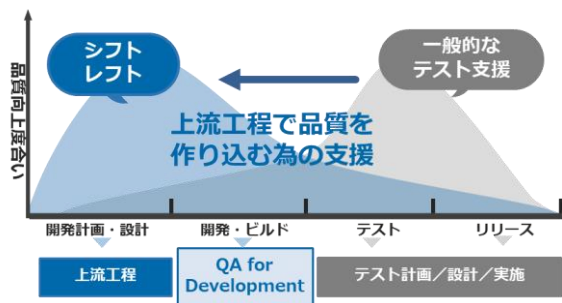
- ① 先端品質テクノロジーに対応できる**次世代QAエンジニア**の強化
- ② AI活用QAサービスの開発、開発上流への**シフトレフト対応**といった領域拡大
- ③ 完全自律型AIの独自開発、**AIテストの本格化**による生産性大幅改善を目指す

これまでAGESTが積み重ねてきた技術力をベースに、  
AIをフル活用したQAサービスを開発し業界のデファクトスタンダード構築を目指す

- 競合他社に先駆けシフトレフト対応「QA for Development」やAIを活用したQAサービスを開始するなど、AIを含む最先端技術を使ったサービス展開を推進
- AIテストに必要なツール連携には、AGEST独自のテスト自動化プロダクトのノウハウや経験をフル活用
- AGESTのテストプロセスは国際規格に準拠しており、AIテスト導入に必要な標準化に迅速に適用可能

## シフトレフト型テストソリューションやAI活用サービスの展開

### QA for Development



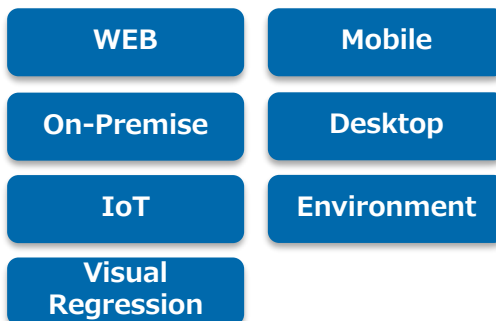
### AI Debug for Enterprise



不具合発生時のログ情報の分析から、原因の特定、レポートの作成、ソースコード修正まで、  
**自律型AIエージェントと次世代QAエンジニアが連携して対応**

## 独自のテスト自動化プロダクト

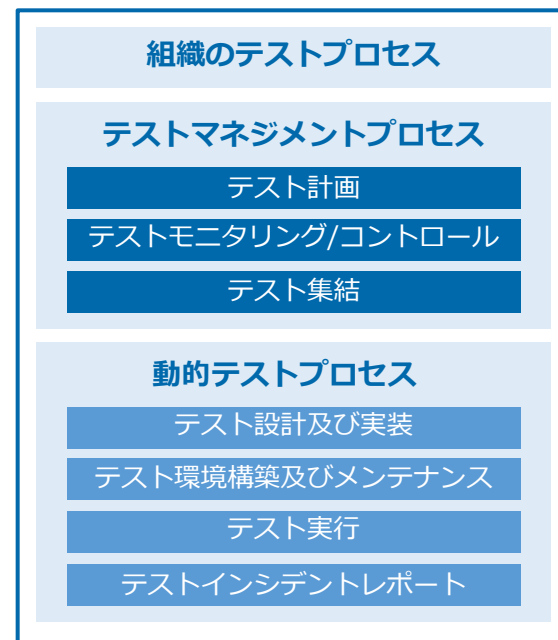
### TestArchitect



- グローバルでも数少ない全方位のテスト環境に対応したテスト自動化ツール
- グローバルで20年にわたりサービスを提供し続けたノウハウ

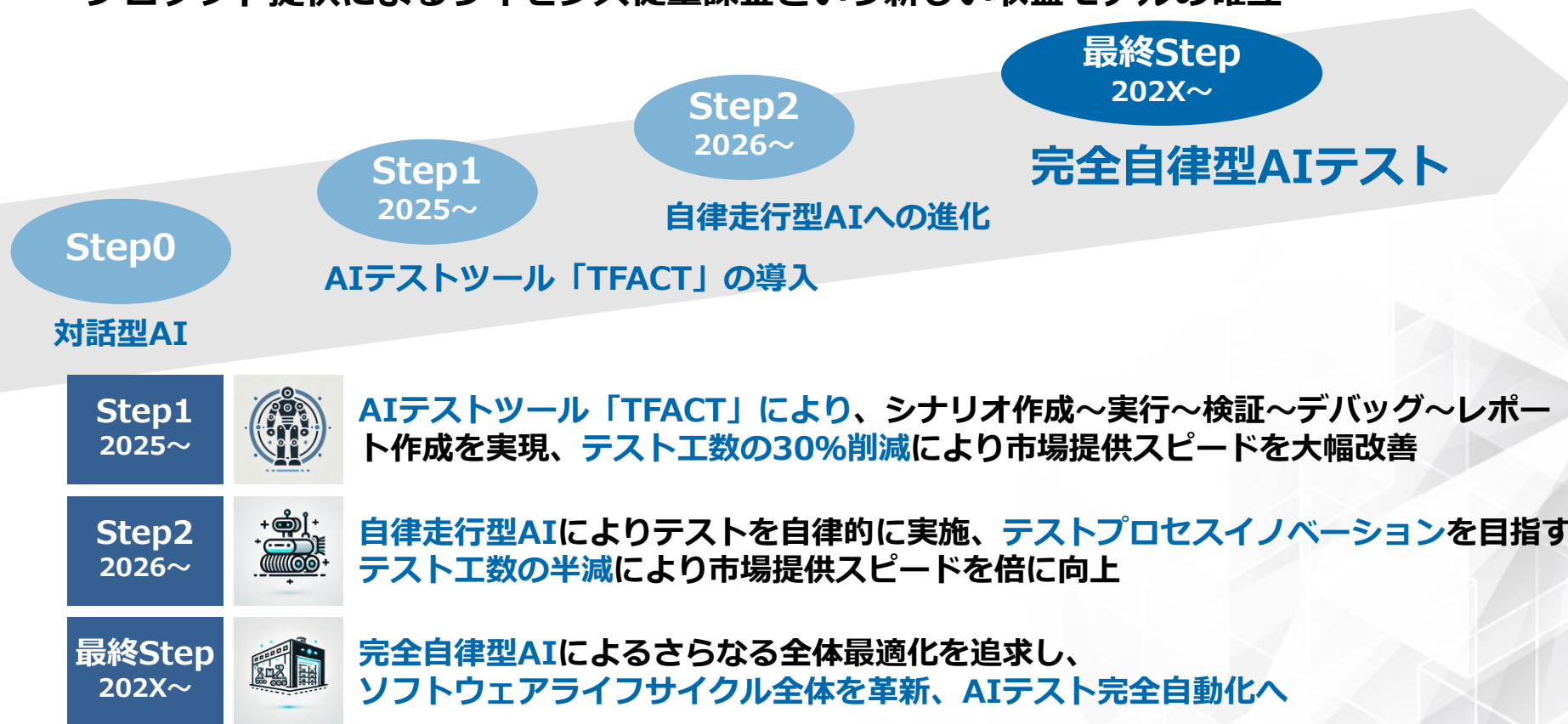
## 「ISO/IEC/IEEE 29119」準拠標準化されたテストプロセス

### AGESTの標準テストプロセスの一例



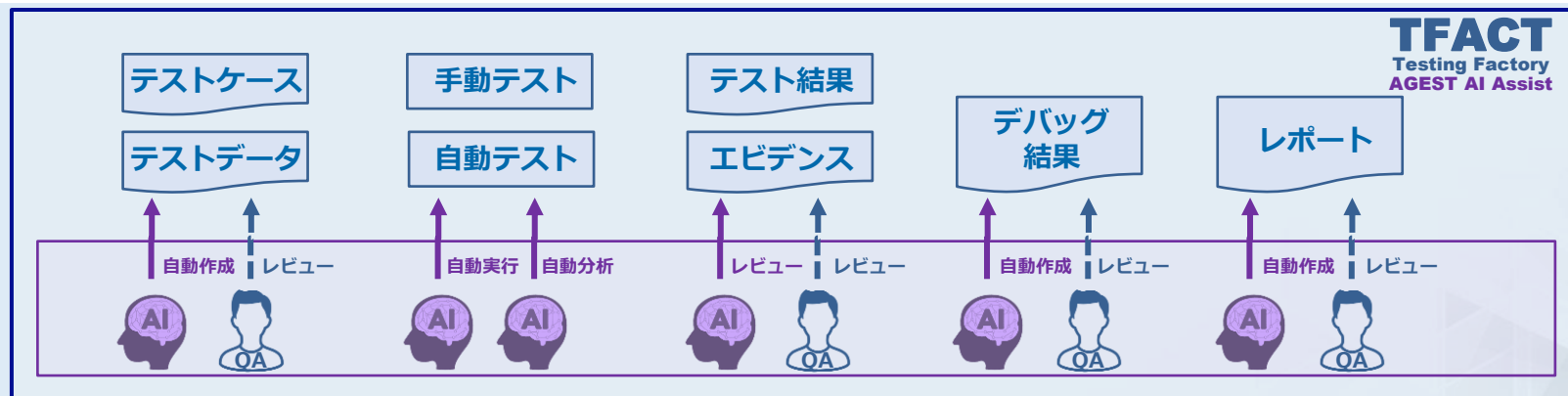
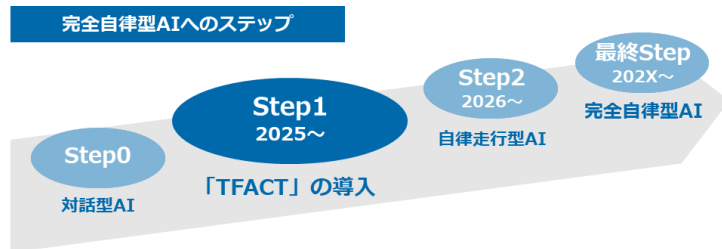
## AI活用により目指すQAサービスの進化

- ・ 完全自律型AIテストとして業界のデファクトスタンダードの構築へ
- ・ テスト工数の大幅削減、スピードアップによる提供価値の劇的改善
- ・ 次世代QAエンジニア強化とAIテスト活用による受注キャパシティ増加
- ・ プロダクト提供によるライセンス従量課金という新しい収益モデルの確立



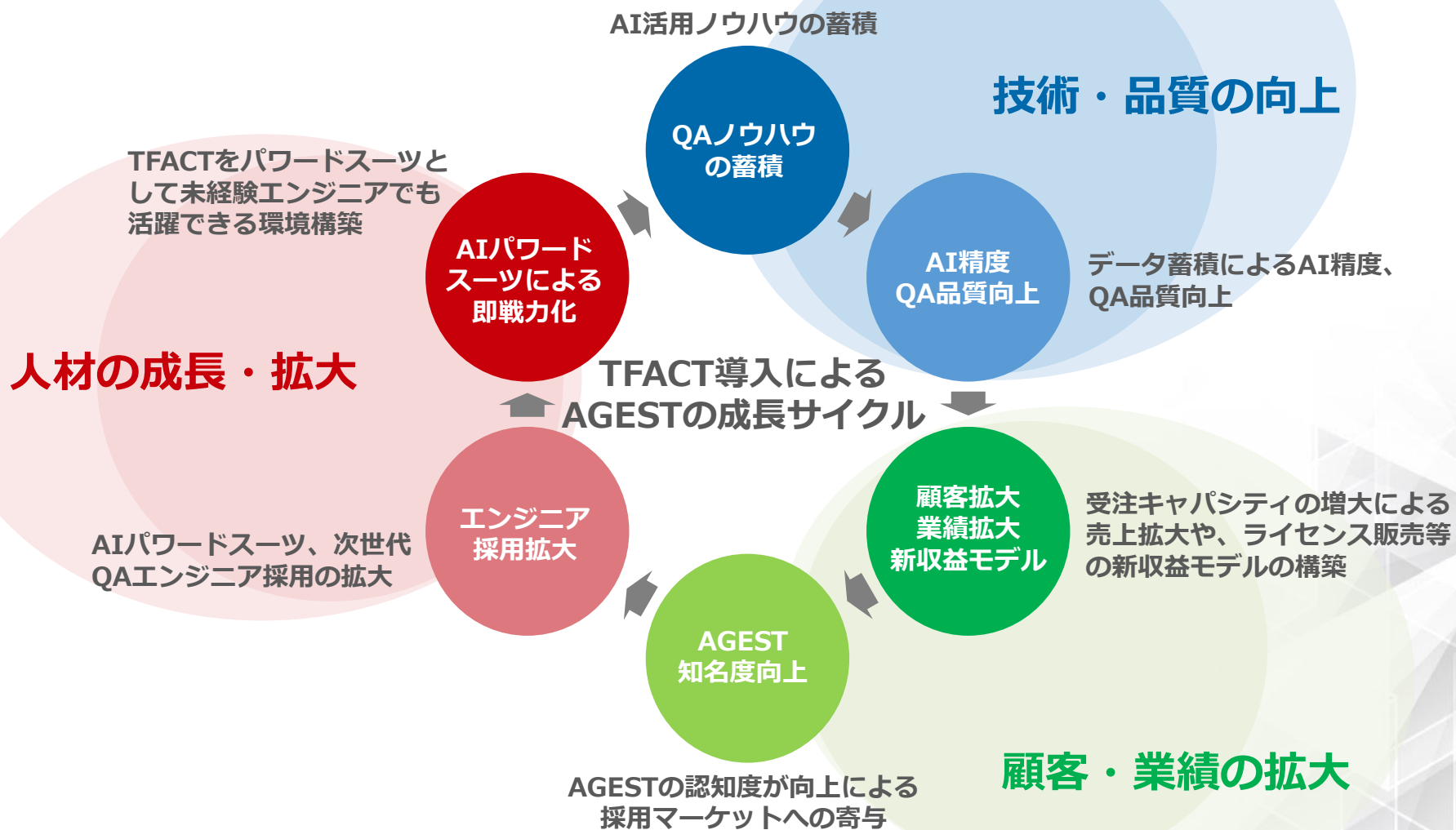
## AI機能を標準搭載した独自のテスト管理ツール「TFACT」を2025年1月より導入

- AI機能が次世代QAエンジニアを強力サポート
- シナリオ作成～実行～検証～デバッグ～レポート作成をAIが実施
- テスト自動化ツールとの効率的な連携
- AI機能によりテスト工数を30%削減



AI Test Case Designer	AI Test Automation	AI Test Result Analyzer	AI Debug	AI Incident Report
<p>AIがテスト自動実行に必要なテストステップを自動生成</p>	<p>AIがテスト対象の要素を分析し、テストステップを自動実行</p>	<p>AIがテスト実施内容を検証し、問題の有無を分析</p>	<p>AIが問題が出たテスト結果をデバッグし、問題点を自動で抽出</p>	<p>AIが問題のある実施結果を分析してインシデントレポートを作成</p>

AIテストのパイオニア企業として、QAプロセスの業界デファクトスタンダードを確立するとともに  
AGEST独自の成長サイクルによる継続的な事業拡大を目指す



# (ご参考) 競合比較

(百万円)	現在の当社 24/3期 実績	現在の当社 25/3期 通期計画 (2024年12月11日付)	DHグループ			AGESTグループ			
			DHグループ	DHグループ	P社	AGEST グループ	AGEST グループ	S社	V社
			24/3期 実績	25/3期 通期計画	24/1期 実績	24/3期 実績	25/3期 通期計画	24/8期 実績	24/3期 実績
売上高	38,790	41,020	23,488	24,720	46,980	15,975	16,490	110,627	10,362
営業利益	2,039	2,540	1,734	2,040	404	305	500	10,537	840
営業利益率	5.3%	6.2%	7.4%	8.3%	0.9%	1.9%	3.0%	9.5%	8.1%
当期純利益	176	1,900	—	—	△1,967	—	—	5,127	518
EBITDA	3,077	3,473	2,320	—	1,573	757	—	13,424	1,033
PER	110.08倍	10.25倍	—	—	—	—	—	74.86倍	18.11倍
EBITDA倍率	6.78倍	6.01倍	—	—	10.43倍	—	—	28.99倍	9.52倍
時価総額	20,880	20,880	—	—	16,407	—	—	389,079	9,845

\*1 PER、EBITDA倍率、時価総額は、2025年2月5日の株価終値より算出

\*2 EBITDAの一部は、各社公表資料より当社にて算出



# 参考資料

---

当社グループの  
ミッション

## SAVE the DIGITAL WORLD

マクロ環境

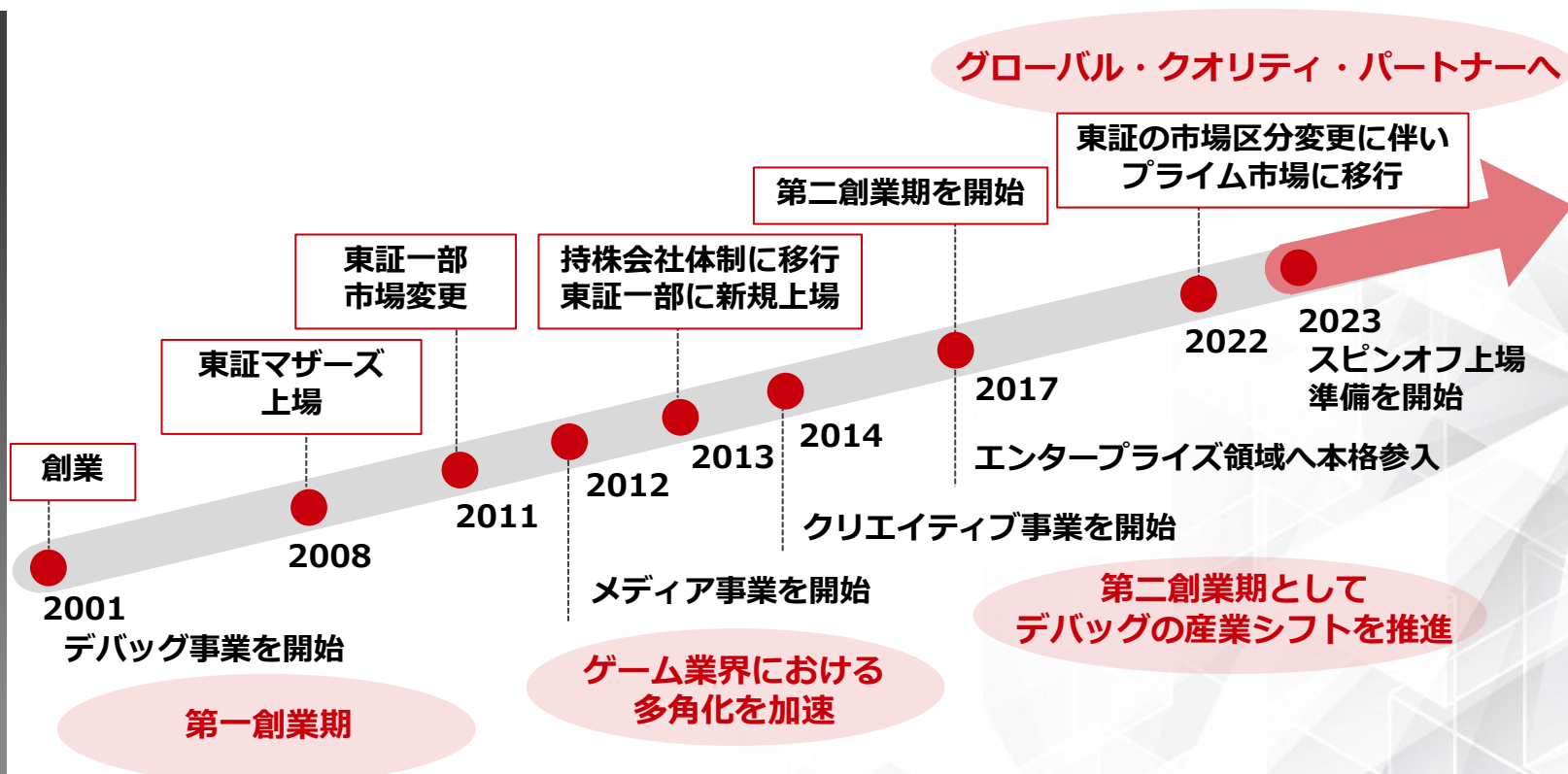
コンソールゲームの  
隆盛

モバイルゲームの  
隆盛

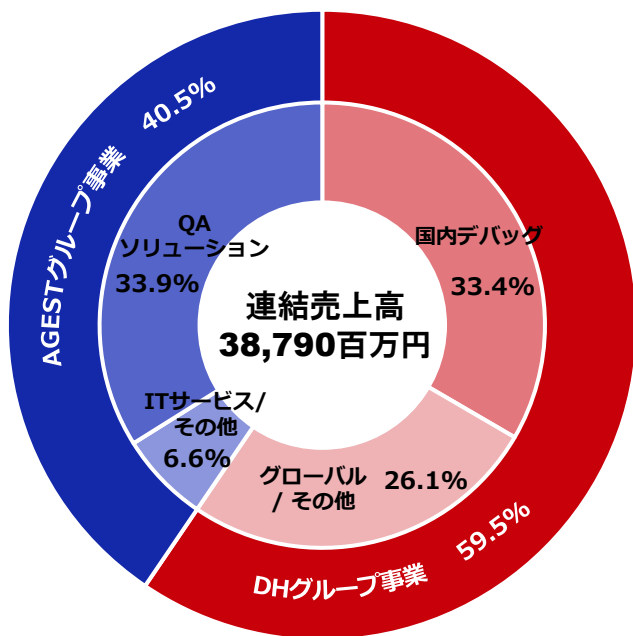
IoTの進展

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

\*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)

(2024/12/31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

### 株式会社フレイムハーツ

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

## 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

### DEVELOPING WORLD SYSTEMS LIMITED

Oracle製品の導入支援、保守・運用支援等

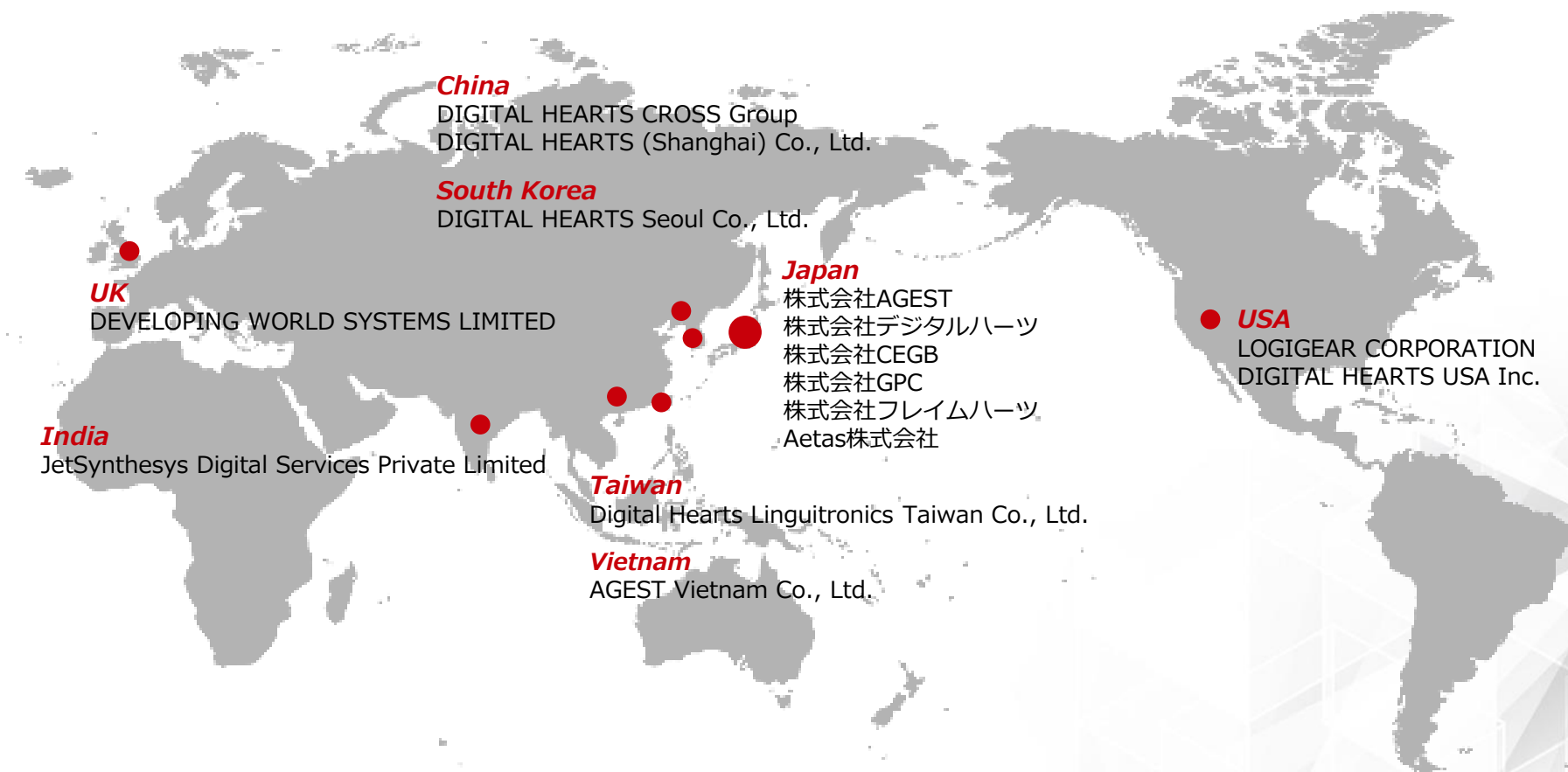
### 株式会社CEGB

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

(2024/12/31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



エンタープライズシステムの“品質”を  
先端技術で支えるAIテスト企業へ  
- (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

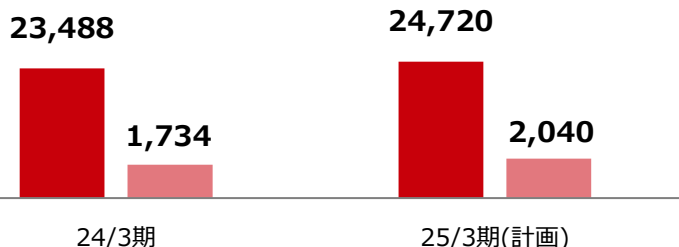
国内ソフトウェア  
テスト市場(\*2)

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)

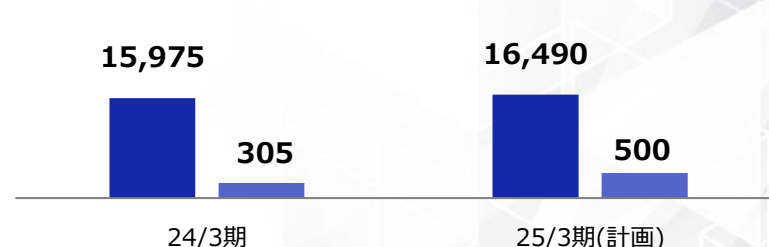


\*1 出典：経済産業省「コンテンツの世界市場・日本市場の概観」  
デジタルコンテンツの定義：音楽、出版、映像、ゲームのデジタル市場  
1ドル=150.67円で算出

Copyright© 2025 DIGITAL HEARTS HOLDINGS Co., Ltd. All Rights Reserved.

### 数値目標

■売上高 ■セグメント利益 (百万円)

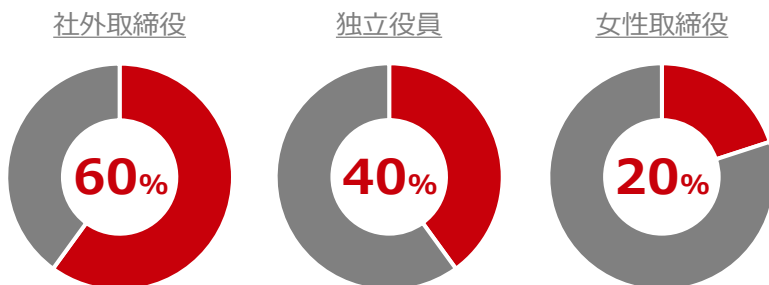


\*2 出典：経済産業省「特定サービス産業動態統計調査」及び独立行政法人情報処理推進機構「ソフトウェア開発分析データ集2022」を参考に当社にて算出

(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%

## 取締役会

創業者や様々な業種の企業経営経験者、公認会計士、弁護士等、多様なバックグラウンドを持つメンバーから成り、多角的な視点からのディスカッションを実施



## 監査役会

財務・会計やコンプライアンス等の専門的知見や経験を有するメンバーが、取締役の職務の執行を監査

## 投資委員会

M&A等一定規模の投資が発生する際、事前に審議することで適切な投資を実施

## リスクマネジメント委員会

全グループ会社横断型でのリスクの洗い出し及び対応策を策定

(2024年3月31日現在)

女性管理職比率<sup>\*1</sup>

12.4%

全従業員に占める  
外国人の割合<sup>\*1</sup>

9.5%

全従業員に占める  
障がい者の割合<sup>\*2</sup>

2.9%

ISTQB資格保有者数<sup>\*3</sup>

500名

\*1 報告対象：国内グループ会社全社

\*2 報告対象：(株)デジタルハーツホールディングス、(株)デジタルハーツ、(株)AGEST、(株)デジタルハーツプラス

\*3 報告対象：全グループ会社

ISTQB…ソフトウェアテスト技術者資格



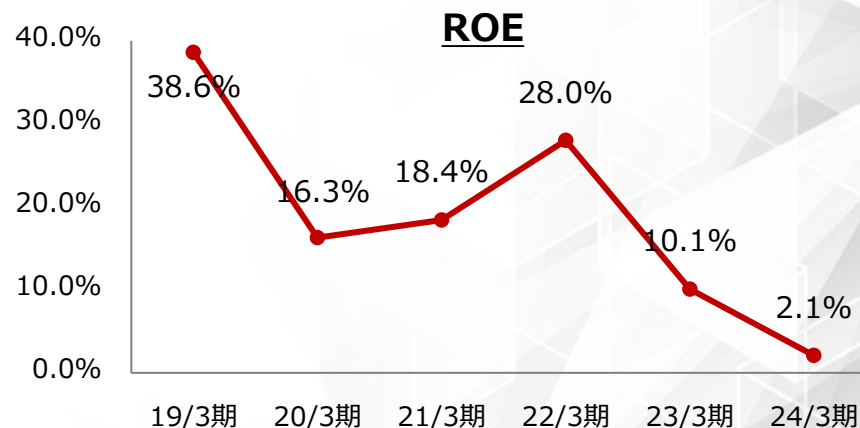
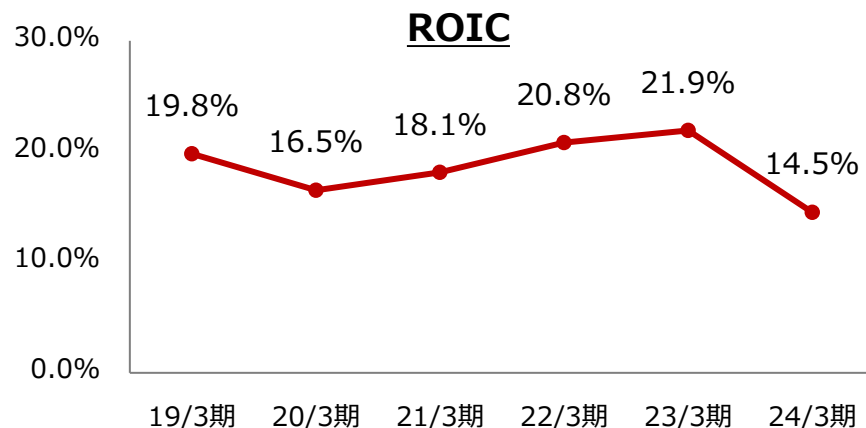
## 基本方針

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。

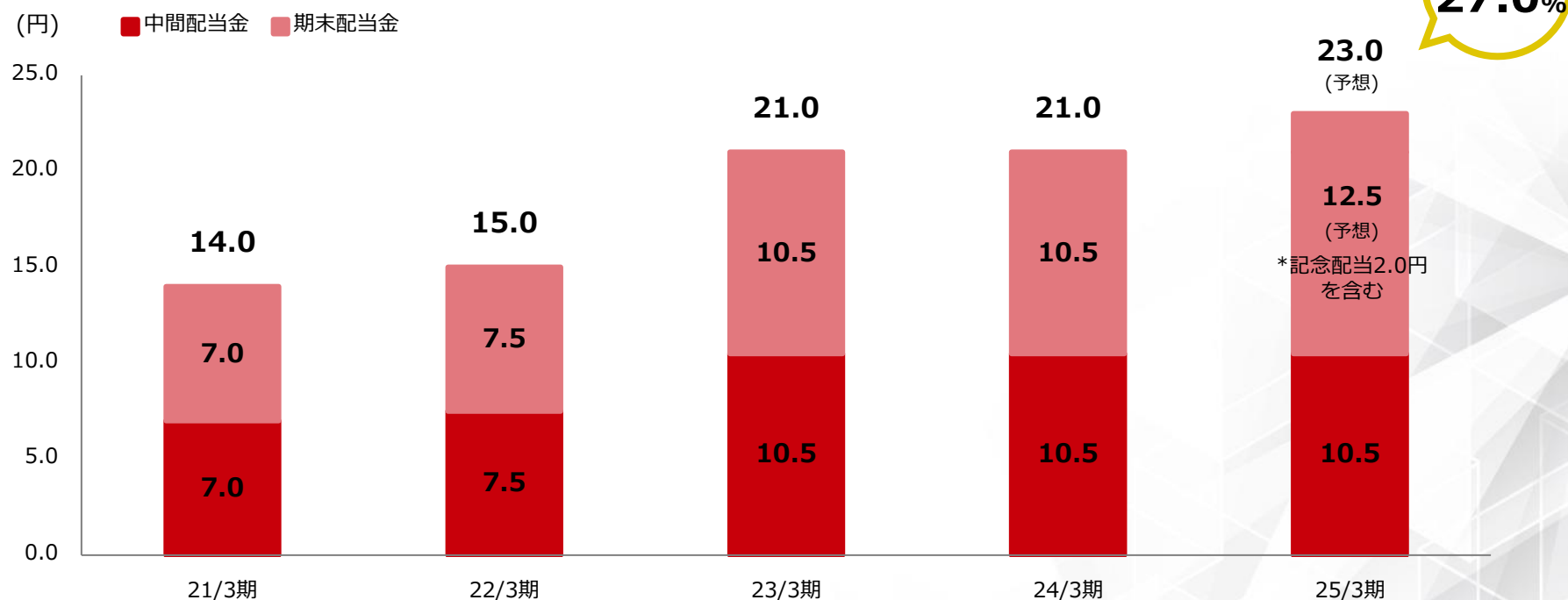
## ROIC/ROE推移



## 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](mailto: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。