

2026年3月期 第1四半期決算説明資料

2025/8/7

東証プライム 3676

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

2026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。

**Nintendo Switch 2の発売を追い風にDHグループ事業が好調に推移
両事業ともに実質ベースで増収・2桁増益を達成し、通期計画達成に向け順調なスタート**

売上高

9,380百万円
(対前期増減率 $\triangle 4.6\%$)

*子会社売却の影響を除く実質ベース
対前期増減率 **+6.4%**

営業利益

707百万円
(対前期増減率 **+139.2%**)

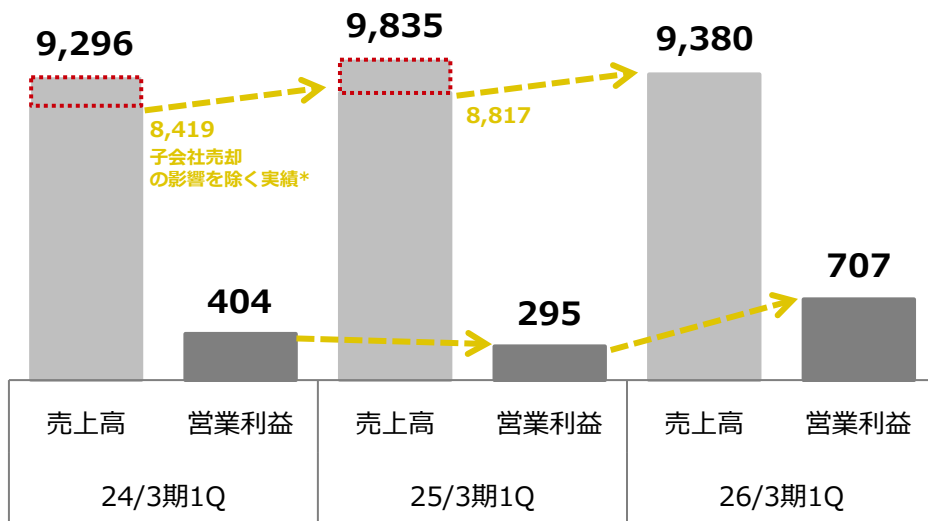
*子会社売却の影響を除く実質ベース
対前期増減率 **+162.1%**

親会社株主に帰属する四半期純利益

463百万円
(対前期増減率 **+119.0%**)

業績推移

(百万円) ■ 売上高 ■ 営業利益 --- 実質成長ライン



決算ポイント

- 前期3Qに売却した(株)アイデンティティーの**連結除外の影響により減収**となるも、**本影響を除く実質ベースで+6.4%増収**を実現
- 新型ハード発売に伴うコンソールゲーム開発市場の好転を受けたDHグループ事業の売上拡大やAGESTグループ事業における利益体質への転換等により、**第1四半期として過去最高益となる営業利益7億円**を達成
- 通期計画に対する進捗率は売上高23.6%、営業利益26.8%と、**営業利益は計画を上振れて進捗**
- スピンオフ上場を通じて**成長投資の加速とさらなる企業価値の創出**へチャレンジ

スピノフ上場に向け、 両事業それぞれ経営フォーカスを高め、独自の成長戦略を強力推進

DHグループ事業

AGESTグループ事業

市場環境

1. 世界に通用するIPを武器に、ゲーム・エンタメコンテンツ産業が日本経済をけん引する時代に
2. ゲーム機器の高性能化やゲームコンテンツの開発規模拡大を受け、品質向上が重要課題に
3. マルチ言語、マルチプラットフォーム(PC、コンソール、スマートフォン)での世界同時発売が標準に

⇒ 多言語化やクロスプラットフォームQAに関する
当社へのニーズが拡大

成長戦略

デバッグとローカライズを中心とした
品質を支える**ワンストップサービス**の拡充により
“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

市場環境

1. 業務のDX化やAI活用推進等、世界規模でIT投資が拡大
2. ECやネット証券等、不特定多数が使用するサービスの増加に伴い、品質の重要性が増大
3. 国内におけるIT人材不足が深刻化

⇒ 従来以上に“品質”への重要性が高まっており、
QA専門家に対するアウトソースニーズが拡大

成長戦略

テスト専門企業ならではの技術力を追求することで
“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時代のAIテスト企業”へ

セグメント別実績サマリー - DHグループ事業 -

*1 25/3期1Q実績は、子会社売却の影響を除く数値について記載

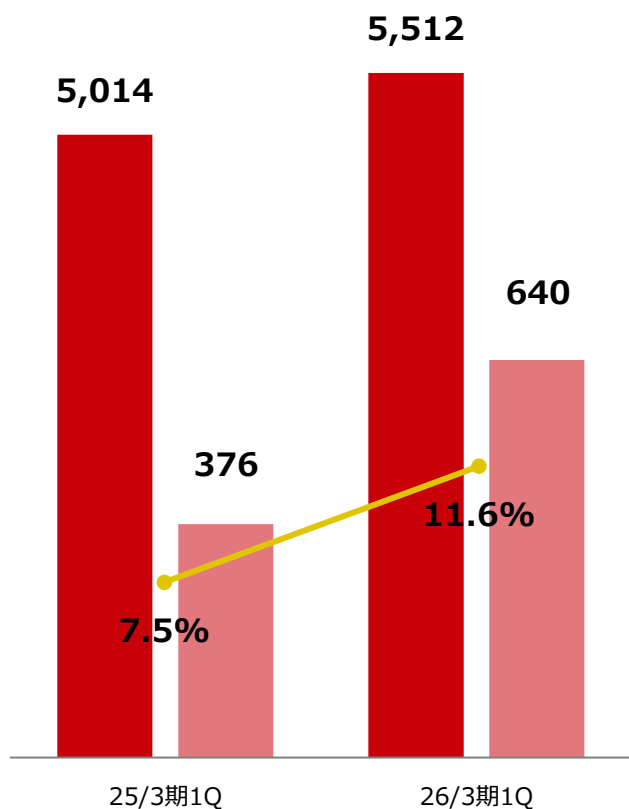
好調な市場環境を追い風に、1Qとして過去最高水準の売上高・セグメント利益を創出
通期計画の達成に向け好調なスタート

■DHグループ事業 実績

*1 25/3期1Q実績は、子会社売却の影響を除く数値について記載

(百万円)

■ 売上高 ■ セグメント利益 ● セグメント利益率



■決算ポイント

- Nintendo Switch 2発売等市場環境が好転するなか、着実に新規大型案件を獲得し、**国内デバッグで四半期過去最高売上高**を達成
- 注力事業であるグローバルサービスも、**複数言語の翻訳案件が約5割**(*2)となるなど、多言語翻訳のニーズが拡大
- 利益率の高い国内デバッグの伸長により、**2桁増益**を達成

Point 1

Nintendo Switch 2

Nintendo Switch 2専用テスト機材を
既に600台以上保有！

豊富なテスト機材やテスト人材プールを強みに、今後開発活発化が見込まれる新規タイトル案件を獲得！

Point 2

AI

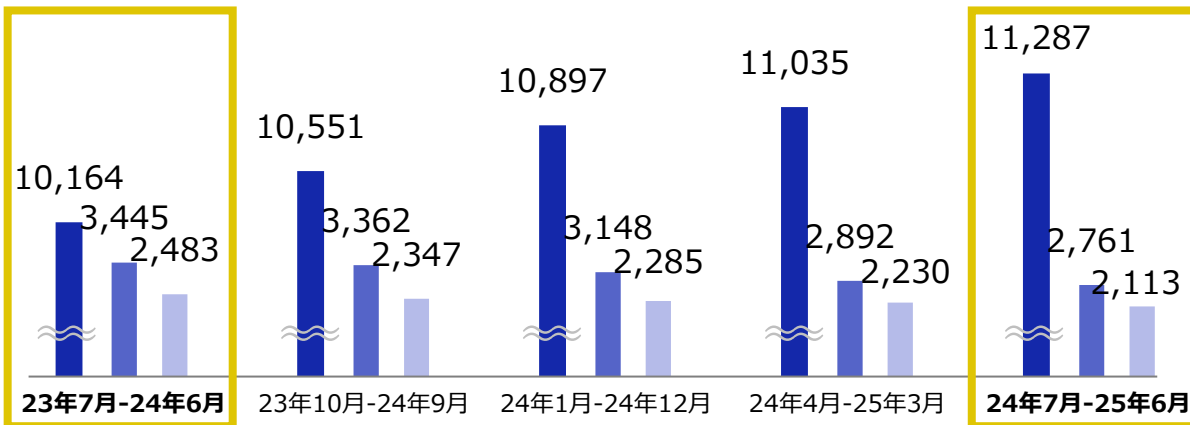
独自のAI翻訳エンジン“ella”を活用した翻訳で
100万文字以上の大型案件を4件受注！

実績を着実に積むことで
さらなる新規案件獲得を目指す！

国内QAソリューションの売上拡大を背景に、人材やAI技術への成長投資と収益性の両立を実現
直近12カ月のセグメント利益実績で過去最高となる6.6億円を記録

■ サービス別 12カ月移動累計売上高推移

(百万円) ■ 国内QAソリューション ■ 海外QAソリューション ■ ITサービス及びその他

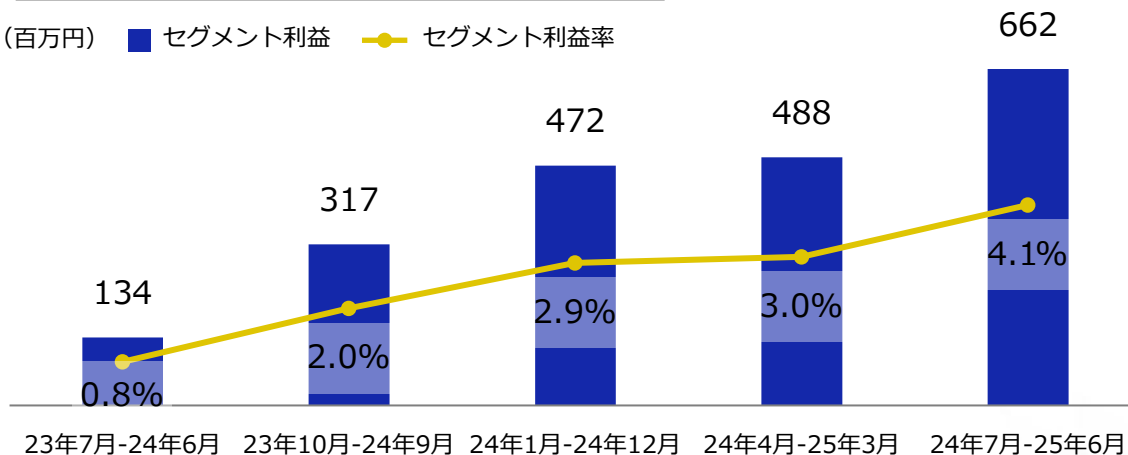


Points

- 主力の国内QAソリューションは、直近12カ月の売上高で**前年同期比2桁成長**を実現。今後も**右肩上がりの成長を継続**する見込み。
- 海外QAソリューションでは、成長戦略の見直しを含む**事業の再構築**を実施。当期1Qで再建に目途が立ち、**2Q以降は成長軌道への転換を目指す**
- ITサービス及びその他は、収益性の低いサービスを中心に**戦略的に縮小**

■ 12カ月移動累計セグメント利益推移

(百万円) ■ セグメント利益 ● セグメント利益率



Points

- 戦略的な事業ポートフォリオの構築により、**収益性も右肩上がりに改善**
- 当期1Qは、テストエンジニアの採用や、独自のAIテストツール“TFACT(ティファクト)”への**投資を従来以上に積極化**させつつも、直近12カ月のセグメント利益では、**26/3期通期計画の6.3億円を超える利益を創出**

国内テストエンジニア採用数	25/3期1Q 35名	26/3期1Q 60名
---------------	-----------------------	-----------------------

革新的なAIテストツール「TFACT_(ティファクト)」を2025年9月にβ版から有償版として正式リリース
 既存の人月モデルに加え、TFACT活用モデルとTFACT SaaSモデルを開発
 収益性の高い両モデルを加速させることにより、AIテストのデファクトスタンダードを狙う

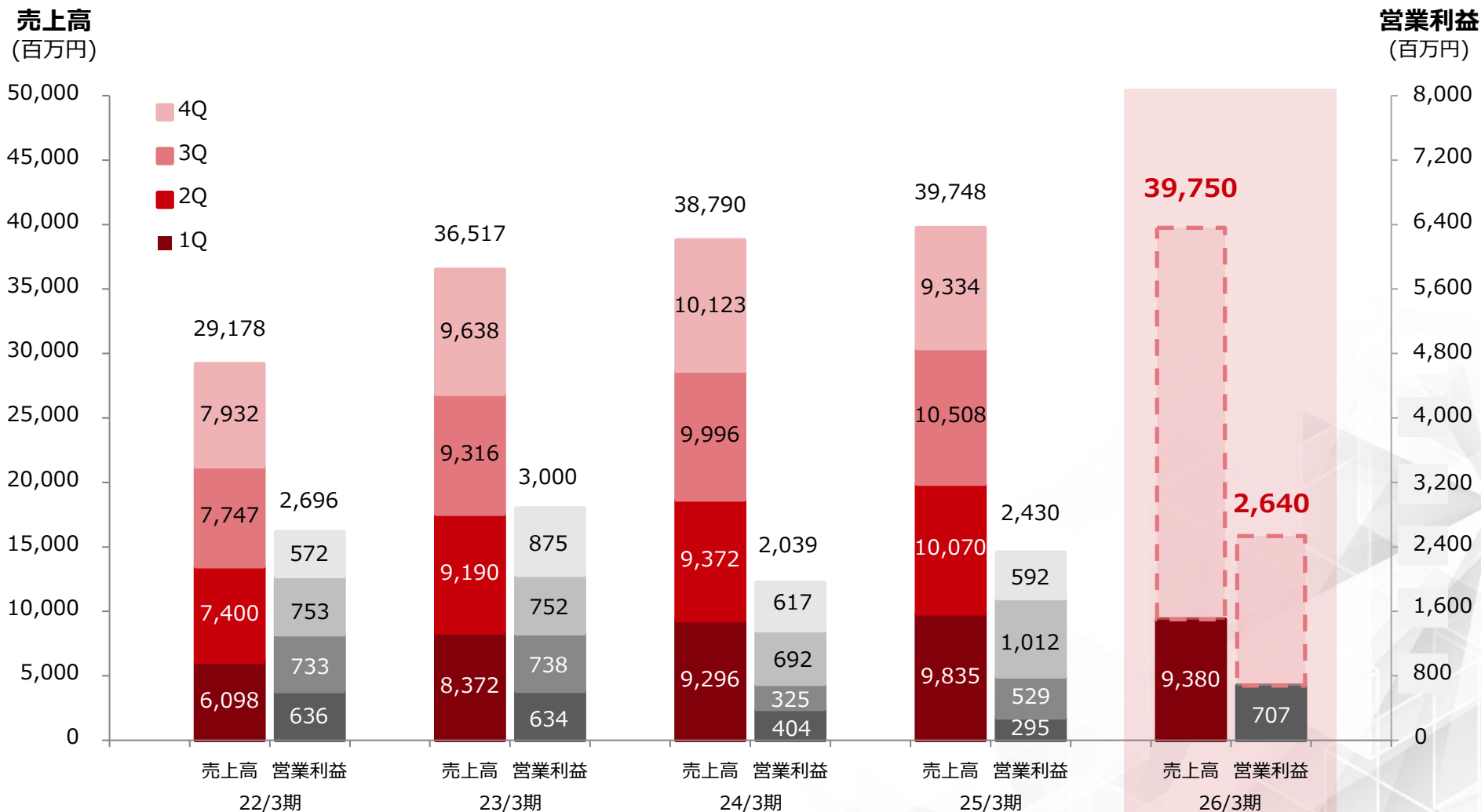
■ TFACT導入後のQAソリューション全体像



- 前期3Qに売却した子会社の連結除外の影響大きく減収となるも、本影響を除いた**既存事業ベースでは、両事業ともに増収を達成**
- 新型ハード発売の追い風を受け**収益性の高い国内デバッグが伸長したことに加え、AGESTグループ事業での利益体質への転換が図れたことから、前期比2倍以上の営業増益を達成**

(百万円)	25/3期1Q	26/3期1Q	増減額	増減率	子会社売却を除く増減率(*)
売上高	9,835	9,380	△454	△4.6%	+6.4%
売上原価	7,488	6,854	△634	△8.5%	+3.0%
原価率	76.1%	73.1%		△3.1ポイント	△2.4ポイント
売上総利益	2,346	2,526	+179	+7.7%	+16.9%
販管費	2,050	1,818	△232	△11.3%	△3.8%
営業利益	295	707	+411	+139.2%	+162.1%
営業利益率	3.0%	7.5%		+4.5ポイント	+4.5ポイント
経常利益	315	706	+391	+124.0%	—
親会社株主に帰属する 四半期純利益	211	463	+252	+119.0%	—
EBITDA	542	902	+360	+66.3%	+90.3%

国内デバッグの伸長やAGESTグループの収益性改善により、1Qの過去最高益となる7億円を達成
通期計画に対して、両事業ともに順調に進捗



2026年3月期第1四半期 連結貸借対照表

(百万円)	25/3期(期末)	26/3期(1Q末)	増減額(対前期末)
資産合計	19,949	19,706	△242
流動資産	14,069	14,006	△63
現金及び預金	7,593	7,215	△377
固定資産	5,880	5,700	△179
有形固定資産	1,475	1,434	△40
無形固定資産	1,748	1,704	△43
のれん	1,035	936	△99
投資その他の資産	2,656	2,561	△95
負債合計	10,688	10,445	△243
流動負債	10,473	10,231	△242
短期借入金	5,200	5,200	—
固定負債	215	214	△1
純資産合計	9,260	9,261	+0
株主資本	7,859	8,044	+185
その他の包括利益累計額	1,094	921	△173
非支配株主持分	306	295	△11
負債・純資産合計	19,949	19,706	△242

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
- ✓ コングロメリット・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



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。

2026年3月期第1四半期 セグメント別実績



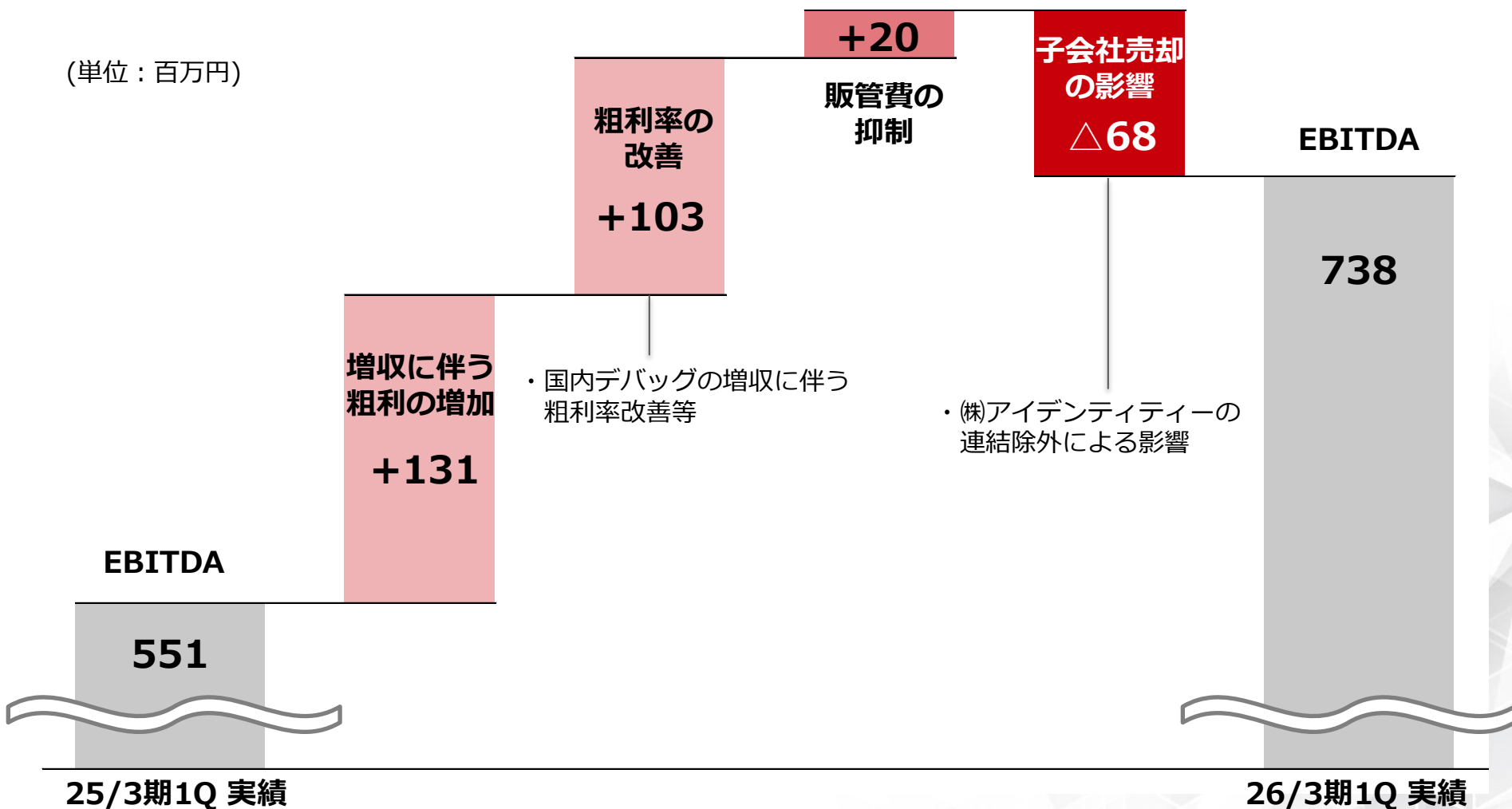
(百万円)	前期実績 25/3期1Q	売却した子会 社の業績を除 く前期実績(*)	当期実績 26/3期1Q	増減率	子会社売却の 影響を除く 増減率(*)
売上高	9,835	8,817	9,380	△4.6%	+6.4%
DHグループ°	6,032	5,014	5,512	△8.6%	+9.9%
AGESTグループ°	3,913	3,913	3,917	+0.1%	+0.1%
調整額	△111	△111	△49	—	—
営業利益	295	270	707	+139.2%	+162.1%
DHグループ°	402	376	640	+59.3%	+70.2%
AGESTグループ°	△106	△106	67	—	—
EBITDA	542	474	902	+66.3%	+90.3%
DHグループ°	551	483	738	+34.0%	+52.9%
AGESTグループ°	△8	△8	163	—	—

- 前期3Qに売却した子会社の連結除外の影響大きく減収となるも、Nintendo Switch 2の発売等を追い風に**国内デバッグが2桁増収**を達成するなど好調に推移し、**実質ベースでは売上高前期比+10%、セグメント利益前期比+70%と大幅増収増益**を達成
- “感情”を表現する**独自のAI翻訳エンジン“ella”**を活用した翻訳サービスで**多言語案件や大型案件を獲得**するなど、他社との差異化による案件獲得を着実に推進
- テスト専用機材の大量調達及び新たな受注体制構築を受け、その実態をより正確に期間損益に反映するため、主要子会社である**(株)デジタルハーツにおける減価償却方法を当期より変更**しており、その影響により当期1Qのセグメント利益が15百万円増加

(百万円)	前期実績 25/3期1Q	当期実績 26/3期1Q	増減率
売上高	6,032	5,512	△8.6%
国内デバッグ	3,327	3,830	+15.1%
グローバル及びその他	2,705	1,681	△37.8%
*25/3期1Q実績には、2024年12月に売却した(株)アイデンティティーを含む			
セグメント利益	402	640	+59.3%
EBITDA	551	738	+34.0%

収益性の高い国内デバッグの伸長により、EBITDAも1Qとして過去最高の7.3億円を達成

(単位：百万円)

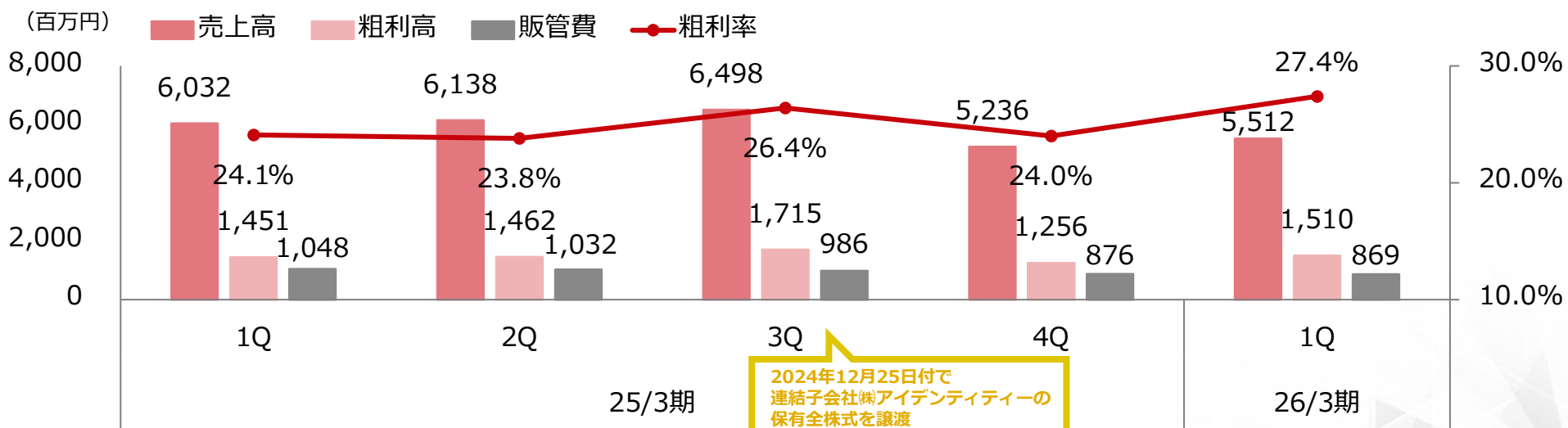


25/3期1Q 実績

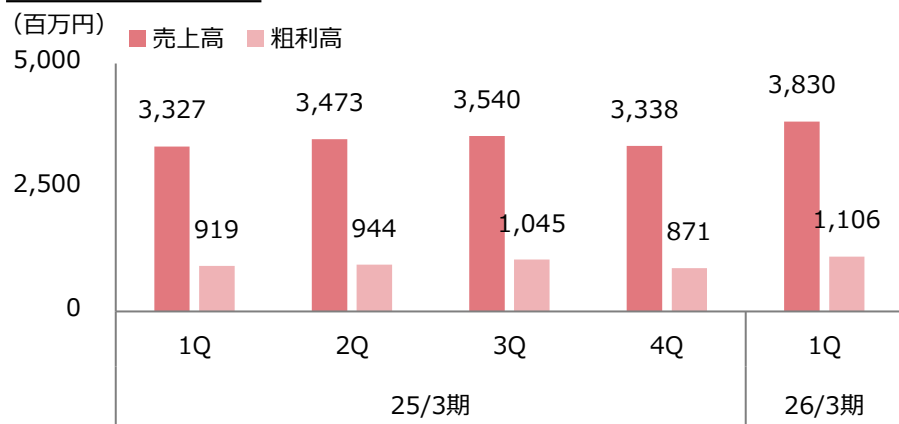
26/3期1Q 実績

業績推移

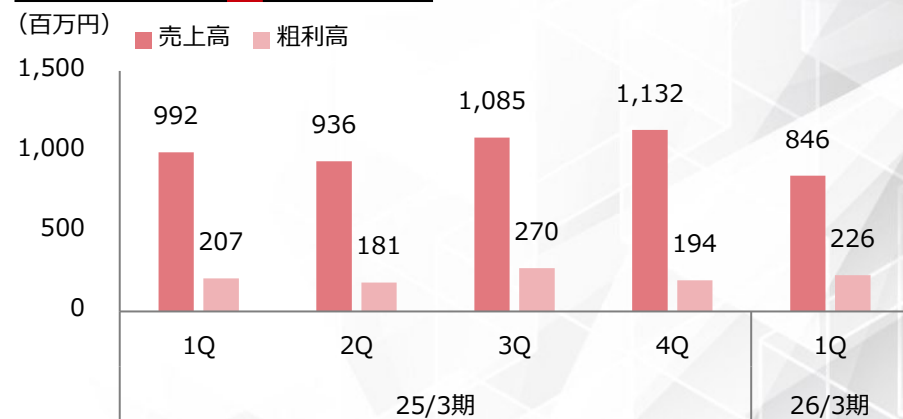
DHグループ事業全体



国内デバッグ

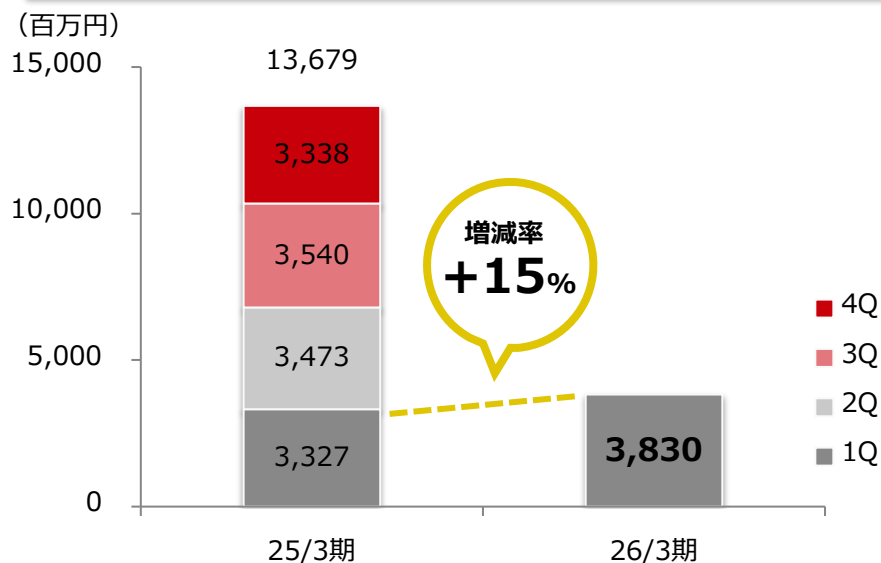


グローバル(*)サービス

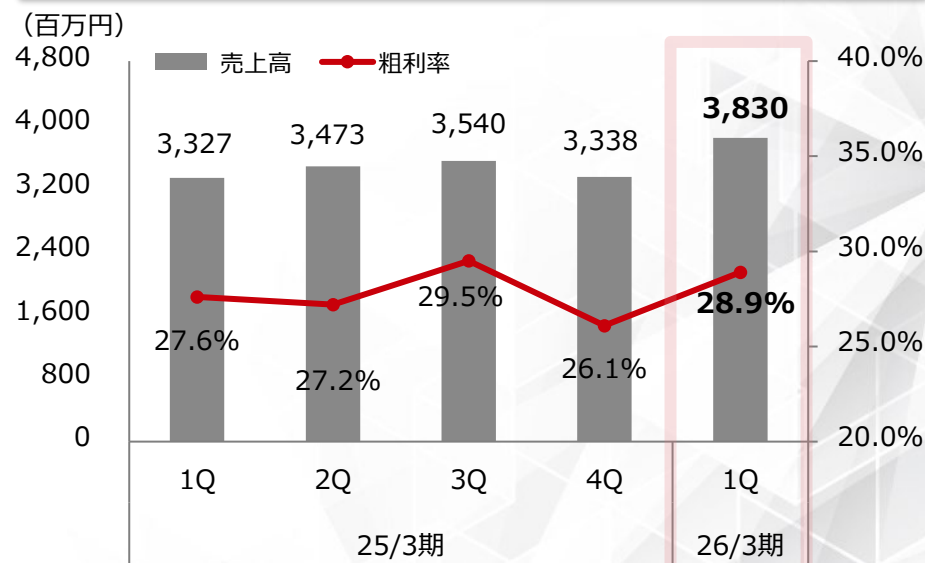


- 前期実施したテストセンター(Lab.)の増床や、前期末以降に調達した**600台以上の新型ハード専用テスト機材**といった受注体制強化が奏功し、コンソールゲーム向け新規案件を多数獲得、**四半期過去最高の売上高となる38億円**を記録
- テスターの時給引き上げをはじめとする**人的資本への投資を継続**しつつも、売上拡大や業務効率改善により**高水準の粗利率を維持**
- コンソールゲームの新規タイトル開発の活発化が見込まれる中、引き続き独自の品質メソッドであるDHQ(Digital Hearts Quality)を推進することで、**さらなる新規案件獲得を目指す**

売上高推移

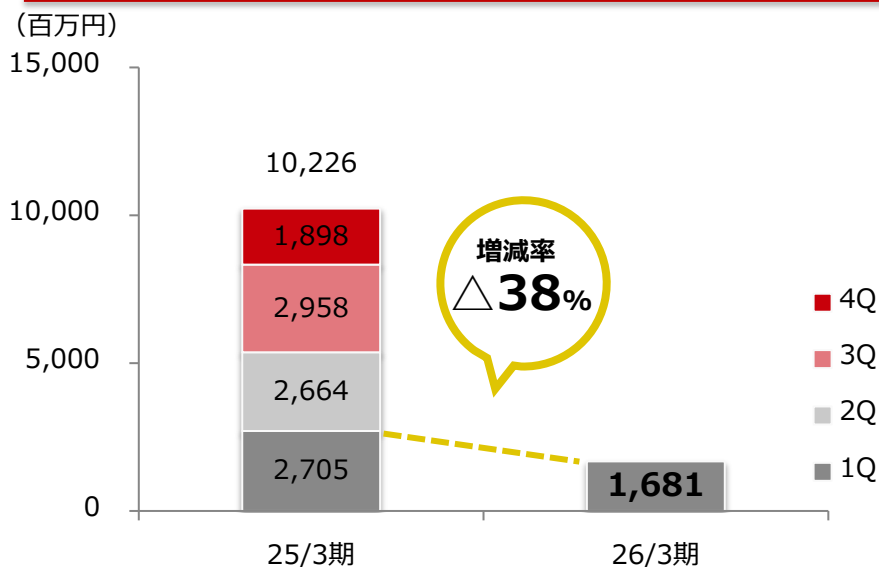


売上高・粗利率推移

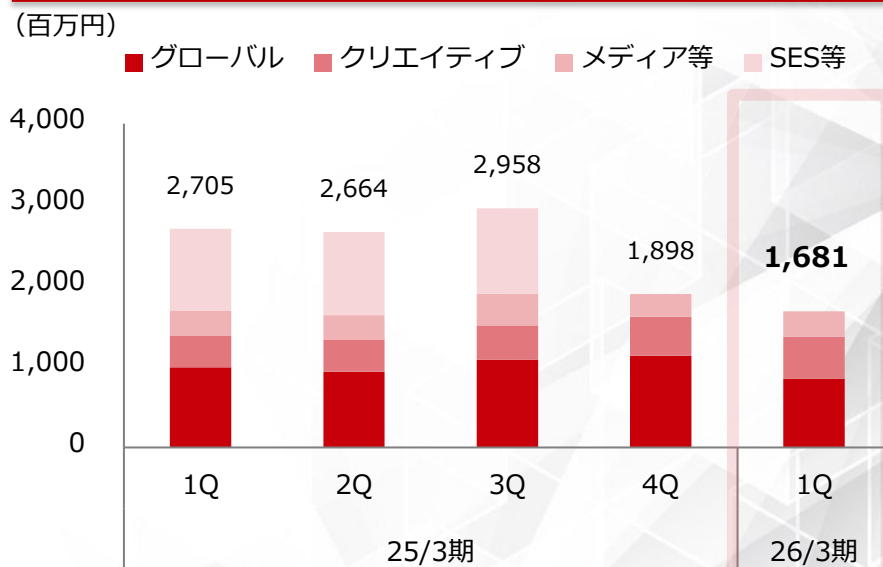


- マーケティング支援サービスにおいて前期受注した大型案件の反動を受けるも、前期売却したSES事業を手掛ける子会社の連結除外の影響を除いた実質ベースでは、前年並みの売上高を確保
- 革新的なゲーム特化型**AI翻訳エンジン“ella”**活用サービスで**100万文字を超える大型案件**を新たに4件受注するなど、他社との差異化により着実に翻訳サービスの案件を獲得
- クリエイティブサービス等の収益性改善により、**粗利ベースで増益を達成**
- DHグループ事業の成長ドライバーとして、翻訳・LQAやマーケティング支援を中心に、増加する需要を確実に獲得することで、**2Q以降実質ベースで右肩上がりの売上拡大を目指す**

売上高推移



サービス別売上高推移

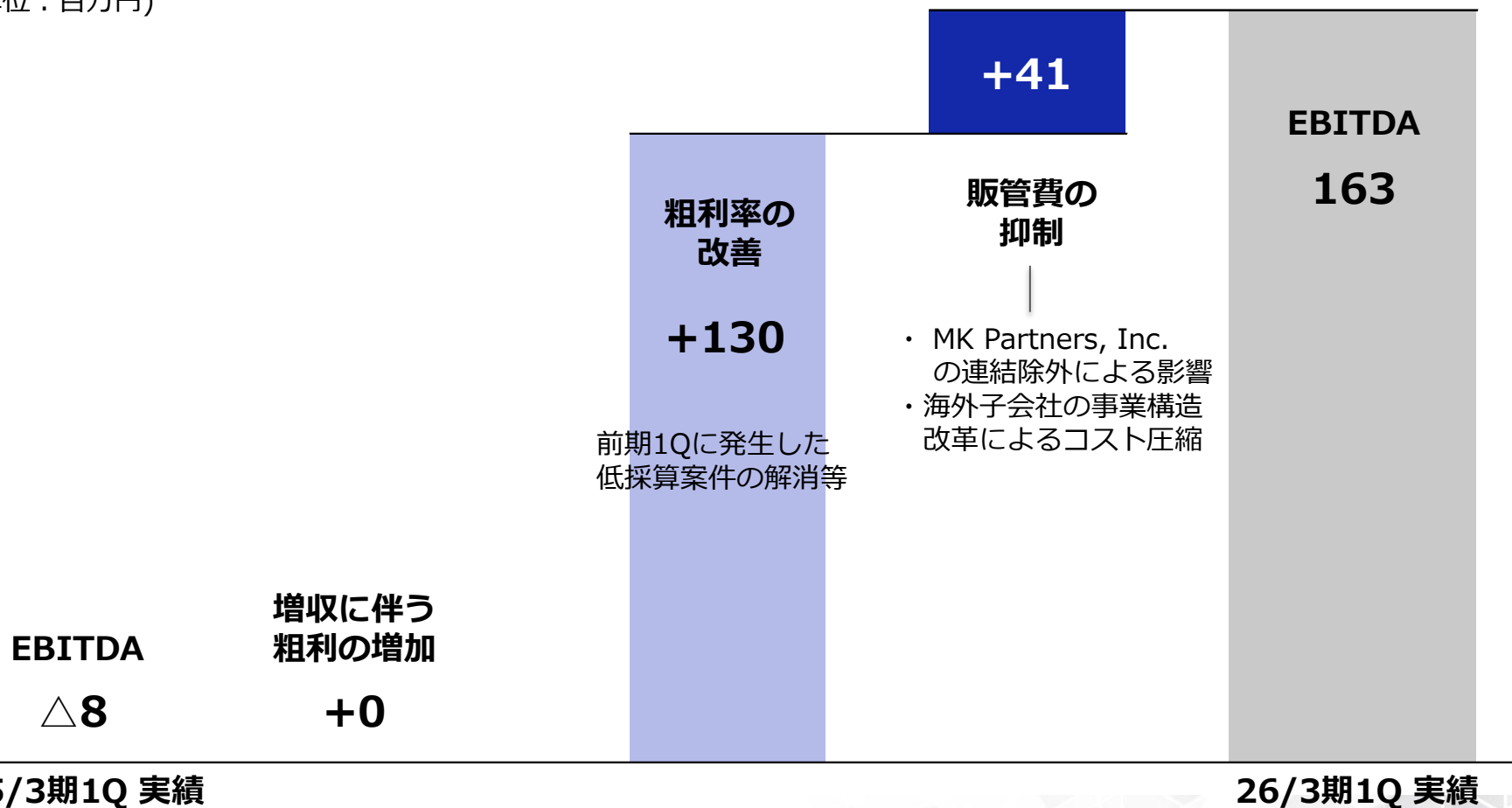


- 国内市場でのテスト需要増加を背景に**国内QAソリューション**で着実に売上を拡大し、低調な海外事業をカバーすることで、QAソリューション全体として**前期比+4%と増収トレンドを継続**
- ITサービス及びその他は、収益性の低い事業の**戦略的な縮小等**により減収
- エンジニアをはじめとする人材やAIテストツールへの**成長投資を積極化**させつつも、前期1Qに発生した低採算案件の解消や海外子会社を中心とするコストコントロール強化により、**前期比+1.7億円の大増益**を達成

(百万円)	前期実績 25/3期1Q	当期実績 26/3期1Q	増減率
売上高	3,913	3,917	+0.1%
QAソリューション	3,354	3,474	+3.6%
ITサービス及びその他	559	443	△20.8%
セグメント利益	△106	67	—
EBITDA	△8	163	—

前期1Qに発生した低採算案件の解消等により粗利率が大幅改善したことに加え、
海外子会社の事業構造改革の効果等もあり、EBITDAは前期比+1.7億円と大幅増益を達成

(単位：百万円)

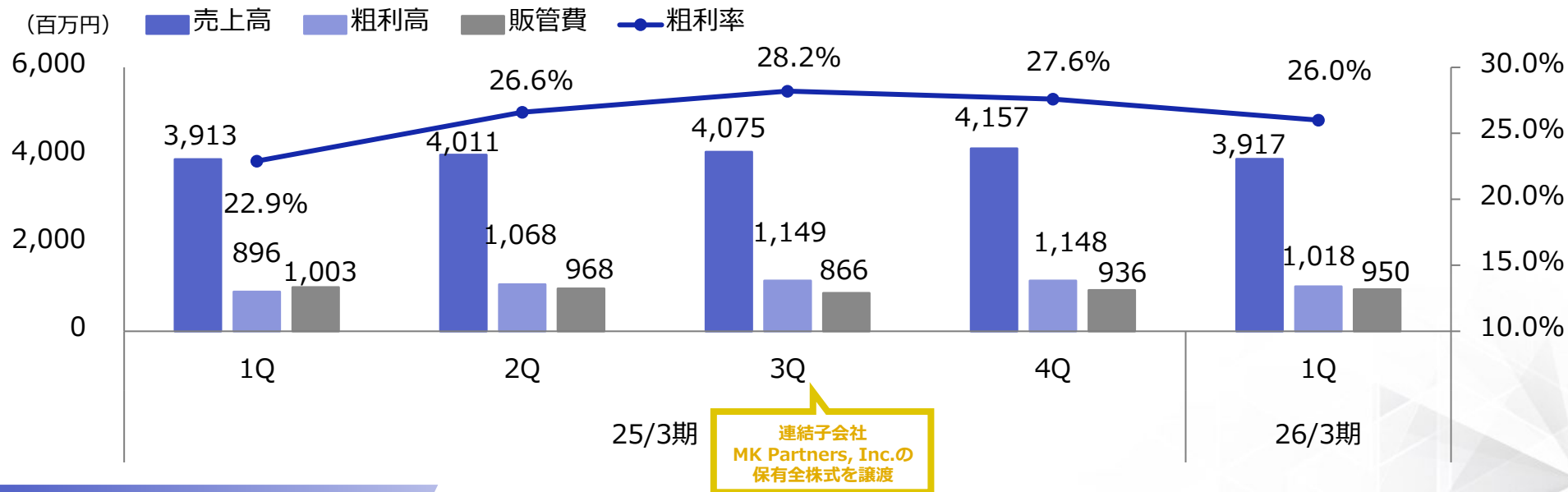


25/3期1Q 実績

26/3期1Q 実績

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(*1/*2)

25/3期1Q

707社

26/3期1Q

734社

受注顧客数増減内訳

国内 +31社

海外 △4社

年間平均顧客単価(*1/*2)

25/3期1Q

18百万円

26/3期1Q

19百万円

エンジニア数(*2)

25/3期1Q

1,060名

26/3期1Q

1,083名

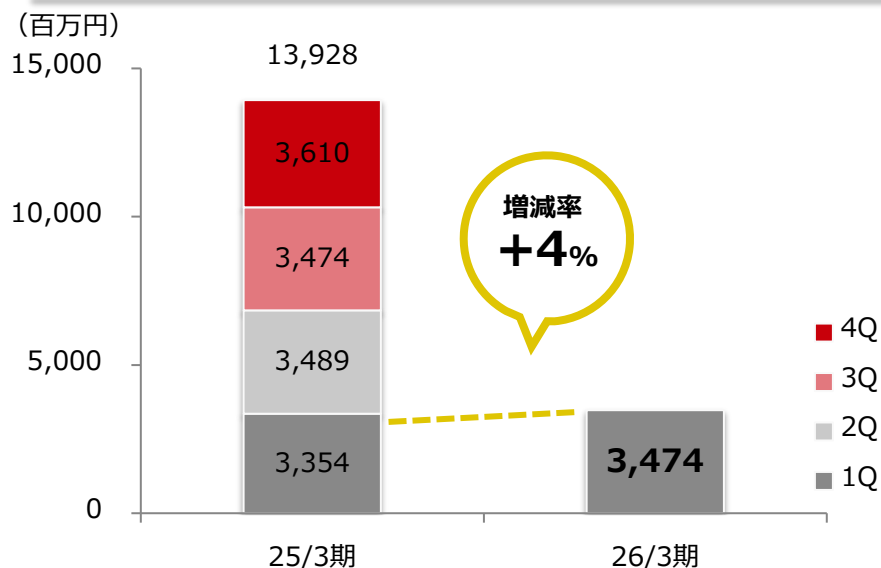
エンジニア数増減内訳

国内 +67名

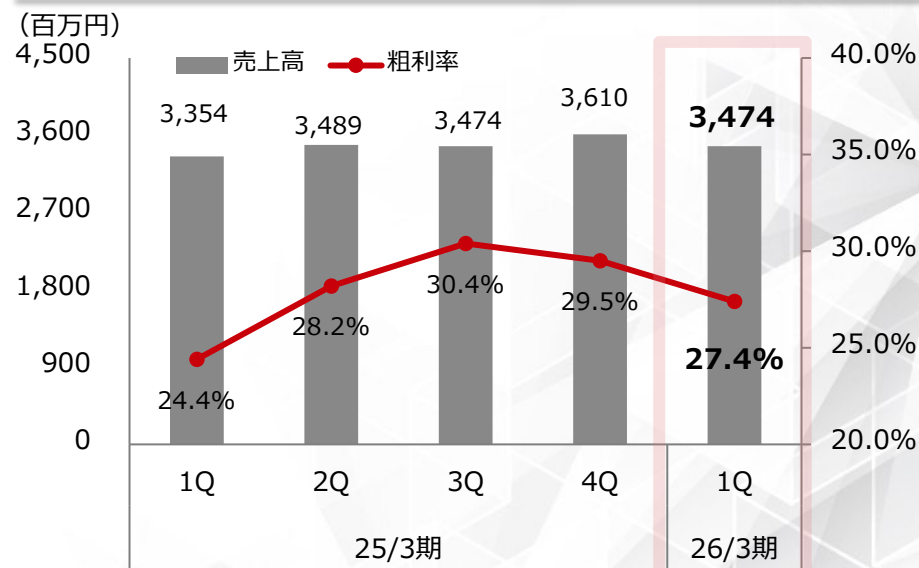
海外 △44名

- 国内事業は、好況な市場環境を追い風にテストの新規案件を着実に獲得し、**前期比+10%増収**を達成
- 海外事業は、MK Partners, Inc.の連結除外の影響もあり引き続き減収となるも、事業構造改革により収益性が大幅に改善し、**利益面では増益を達成**
- 粗利率は、低採算案件の影響で一時的に低下した前期1Qを除き27%以上の水準で安定推移しており、さらなる事業拡大に向け、**エンジニアやAIテストツールへの成長投資を加速**
- 独自のAIテストツール「TFACT」の正式なローンチを2025年9月に予定するなど、**テストにおけるAI活用を本格化**

売上高推移



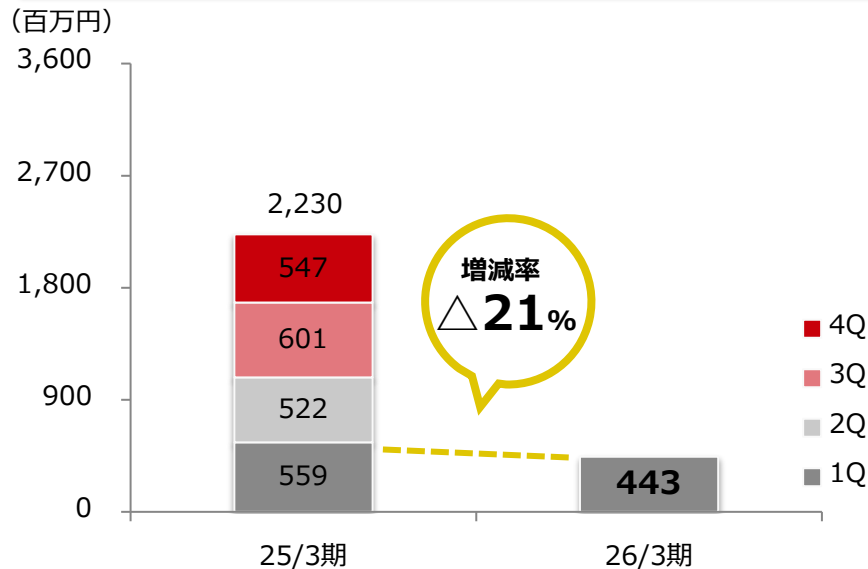
売上高・粗利率の推移



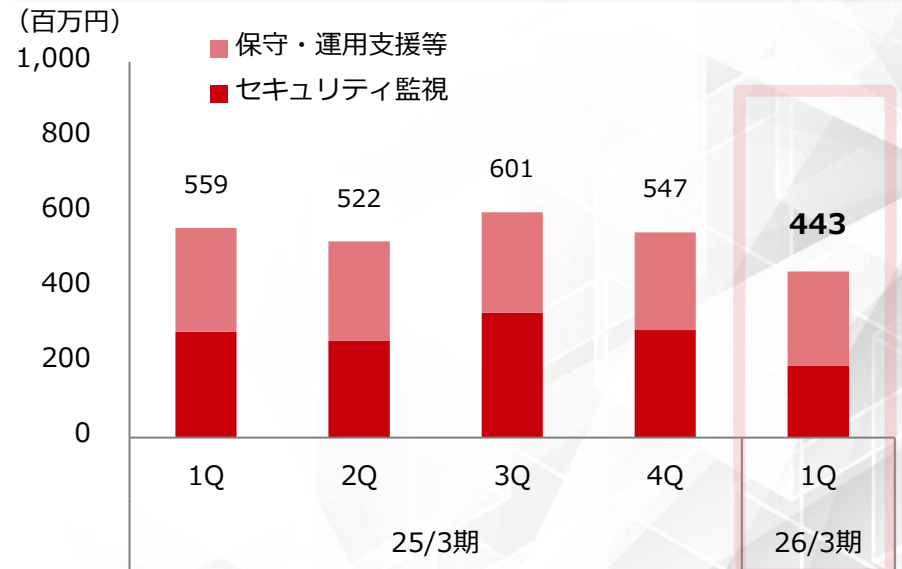
- 保守・運用支援等、一部の低収益サービスの**戦略的な縮小**を実施
- セキュリティ監視サービスにおいて、**一部ベンダーのエンドポイントセキュリティ端末の商材値上げ**により、ライセンス更新売上が減少
- 従来の脆弱性診断サービス領域を拡大し、**SBOM^(*)管理サービスに着手**、当期中に純国産のSBOM管理ツールを開発予定

*SBOM…Software Bill of Materialsの略称であり、ソフトウェアに含まれるOSSや各種コンポーネントをリスト化した「ソフトウェア部品表」のこと

売上高推移



サービス別売上高推移

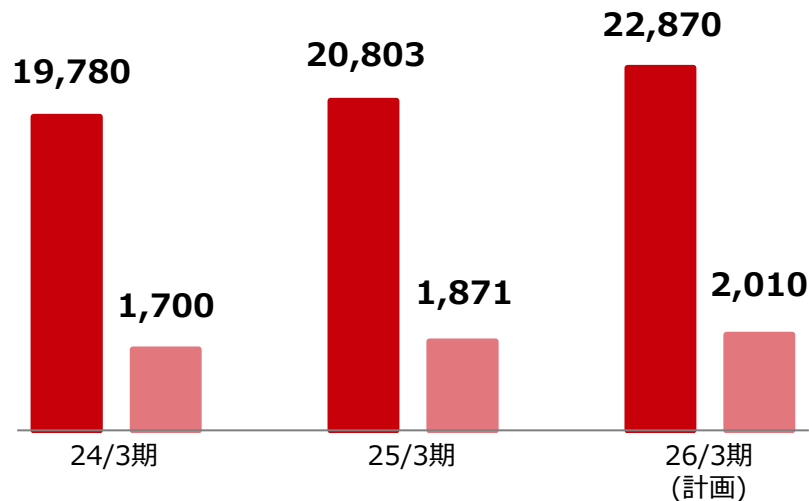


2026年3月期 通期連結業績予想

- 両事業ともに実質増収基調を継続し、**連結ベースで増収・増益**を計画
- DHグループ事業は、新型ハード発売に伴う需要増や世界市場でのマルチ言語対応加速等を背景に、ノンコア事業を行う子会社の売却影響を除いた**実質ベースで増収増益**を目指す
- AGESTグループ事業は、**スピンオフ上場準備のなか保守的な計画**となるも、国内QAソリューションにおける人材強化やAIを含む技術強化により、**前期比約1.3倍の大幅増益**を目指す
- 25/3期に計上した特別損失の反動等により、**当期純利益でも前期比2.5倍以上の増益**を計画

(百万円)	25/3期 実績	26/3期 予想	増減率	子会社売却の影響を除く増減率(*)
売上高	39,748	39,750	+0.0%	+8.5%
DHグループ	23,906	22,870	△4.3%	+9.9%
AGESTグループ	16,158	16,880	+4.5%	+4.5%
調整額	△316	—	—	—
営業利益	2,430	2,640	+8.6%	+11.9%
DHグループ	1,941	2,010	+3.5%	+7.4%
AGESTグループ	488	630	+28.9%	+28.9%
営業利益率	6.1%	6.6%	+0.5ポイント	+0.2ポイント
経常利益	2,278	2,640	+15.9%	—
親会社株主に帰属する当期純利益	629	1,660	+163.7%	—

(百万円) ■ 売上高 ■ セグメント利益



■ 26/3期 DHグループ事業通期計画(子会社売却の影響除く※1)

売上高

22,870百万円
(増減率 +9.9%)

セグメント利益

2,010百万円
(増減率 +7.4%)

※1 2024年12月25日付で注力事業とは異なる事業を展開する連結子会社である(株)アイデンティティーの保有全株式を譲渡しました。このため、本ページにおいては比較対象を合わせるため、24/3期及び25/3期の実績は、本影響(25/3期実績 売上高3,103百万円、セグメント利益70百万円(連結相殺後))を除いた数値を記載しております。

■ 26/3期 ポイント

1.

Nintendo Switch 2の発売を追い風に
既存コア事業である国内デバッグの売上を拡大

2.

ゲームのグローバル化、マルチプラットフォーム化、マルチ言語化に対応した
グローバルサービス^(*2)で2桁増収

3.

学歴、経歴、国籍等、豊富かつ多様なゲーム人材が多様な働き方で事業を支える
独自のユニークな人材モデルでサービス拡充及び新規事業創出

Nintendo Switch 2
専用テスト機材を

早くも600台保有!

(*2025年3月31日現在)

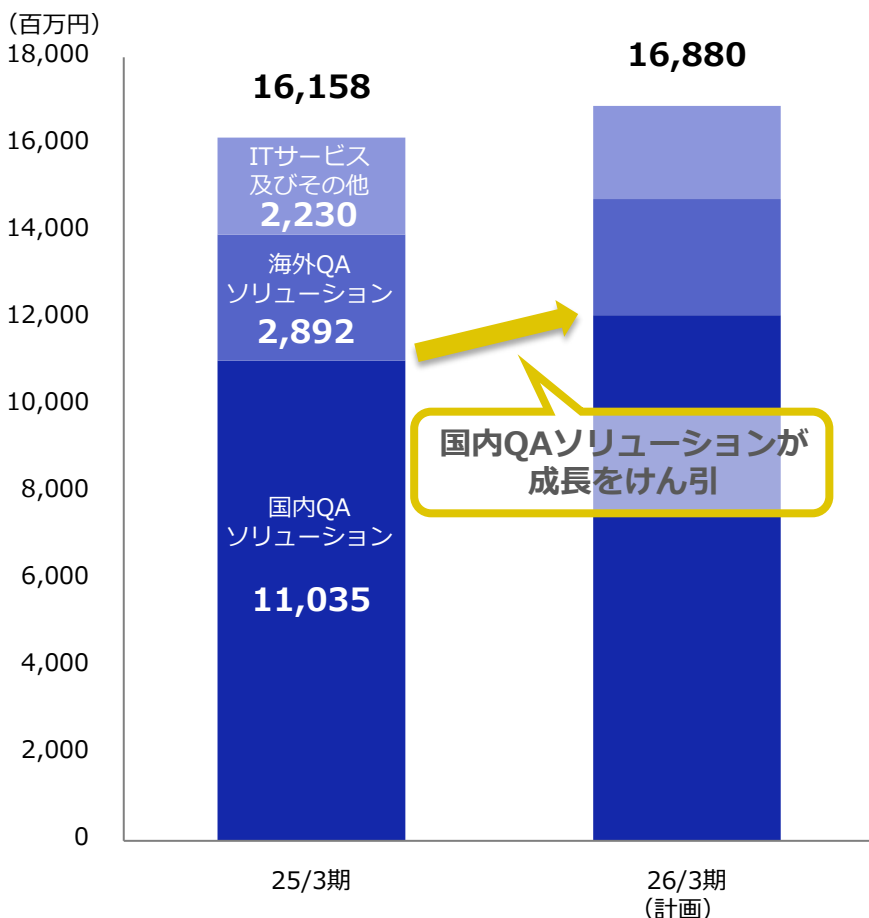
テスト領域でのAI活用促進により**国内QAソリューションを中心に売上を拡大**

テストエンジニアの採用拡大や顧客単価の改善を進めつつ、

25/3期に着手したオペレーション改革による粗利率向上もあわせ、**前年に続き大幅増益を目指す**

■ AGESTグループ事業 売上高推移

■ 26/3期 AGESTグループ事業通期計画



売上高	セグメント利益
16,880 百万円	630 百万円
(増減率 +4.5%)	(増減率 +28.9%)

- AGESTグループは**国内QAソリューションの大幅増収**を軸に拡大
- 25/3期にオペレーションを抜本改善し、26/3期は高い粗利率を維持継続
(AGESTグループ粗利率 25/3期 **26%**➡ 26/3期 **27%**)
- 次世代QAエンジニアを中心とした採用活動を強化
- 国内の好調な市場環境を追い風に、先んじて**テスト領域におけるAI活用を進める**など、競合優位性を確立

	25/3期	26/3期(計画)
国内テストエンジニア採用数	67名	117名
グループ平均顧客単価	19百万円	20百万円

DHグループ事業 成長戦略について

(2025年5月13日付「2025年3月期 決算説明資料」の一部を抜粋し再掲)

高速・大容量の通信を実現する5Gの登場やブロックチェーン技術の実用化等により ゲームのボーダーレス化が進むとともに、新たな楽しみ方も登場

2000年代

- ・各国独自のゲーム環境で、それぞれがクローズドの環境でプレイ

遊んで楽しむ



2020年代

- ・世界中のプレイヤーと同時対戦するなど、ゲームがボーダーレス化
- ・ゲーム観戦等、新たな楽しみ方も登場

つながって楽しむ

オンライン
対戦

Web3ゲーム
の登場

遊んで稼ぐ

ゲーム実況
観戦

見て楽しむ

デバイスの
多様化

CG技術の
向上

遊んで楽しむ

コンピューターグラフィックの精度向上やスマートフォン・PCのスペック、ネットワーク技術の急速な進化により、従来にはない没入感やボーダーレスのゲーム開発が活発化

ゲームメーカー各社の対応

開発コスト

ゲームの複雑化に伴い
開発費が高騰



*画像はイメージであり実際のゲーム画像ではありません。

ソフトウェアが複雑化し
不具合が発生する可能性も上昇

対応機種

マルチプラット
フォーム
展開が主流



様々なスペックのPC、
コンソールでの不具合検証が必要

対応言語

グローバル展開にあたり
多言語対応が必須



世界観やキャラクター性を
活かした翻訳や音声収録が必要

不具合のない高品質なタイトルを多様なデバイス、様々な国・地域で同時発売するため
当社に対するさらなるニーズと新たなビジネスチャンスが拡大

創業以来培ってきたゲーム業界における知見に加え様々なリソースを保有
世界市場でも数少ない、マルチ言語・マルチプラットフォームに幅広く対応できる体制を整備

(2025年3月31日現在)

1. 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
関与率 (2021年度-2024年度当社調べ)

2. ユニークな人材基盤



登録テスター数
約**8,000**名



ネイティブスタッフ
39カ国**350**名以上

3. 豊富なテスト機材



スマートデバイス
7,194台



ゲームコンソール
3,780台

4. 確かな実績



バグ蓄積件数
400万件以上



デバッグの
年間プロジェクト件数
10,000件以上

5. 独自のAIツール

ゲーム特化型
AI翻訳エンジン

eila translation
service

ゲームの世界観やキャラクター性
を活かした翻訳を実現

6. 様々な地域における 事業拠点



国内
17拠点

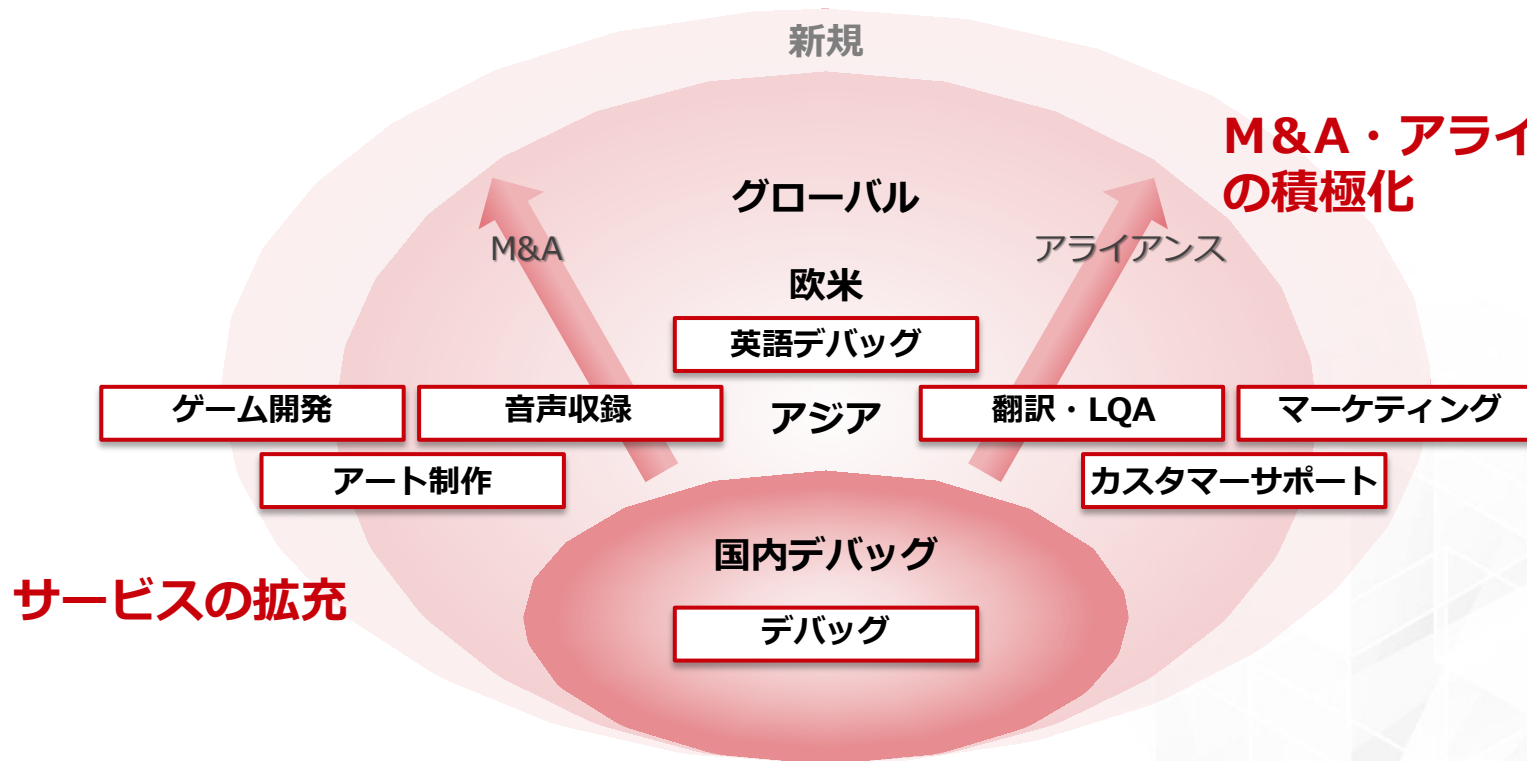
海外
9拠点

成長はグローバル領域

“サービス品質”、“スピード”を担保した**ワンストップソリューション**を拡充し
“グローバル・クオリティ・パートナー”として世界市場で戦える企業への進化を目指す

地理的拡大

M&A・アライアンスの積極化



26/3期は、成長戦略に基づく3つのアクションを重点的に実施することで、短期的な収益力の強化をはかりつつ、中長期的な成長を支える強固な事業基盤を整備

26/3期 アクションプラン

1. グローバルソリューションの拡充

2. エンタメ人材の採用・育成強化

3. AIをはじめとする技術活用

日本の“気になっちゃう”気質を活かした品質向上ソリューションを
ワンストップで提供できる体制を強化

■ワンストップソリューション

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

FOCUS1

資本業務提携を締結している
ジーアングル社との連携を強化し
多言語での音声収録案件獲得を目指す

G-angle

FOCUS2

「多言語同時×スピード×安定の翻訳品質」を実現する
“ella translation service”の提供体制を強化

中文

日本語

한국어

English



8カ国17言語ペアの
翻訳に対応

独自のゲーム特化型
AI翻訳エンジンを活用

ネイティブスタッフ
によるレビュー

FOCUS3

英語言語でのデバッグサービスを開始

- ・インドに現地のゲームメーカーと設立した合併会社
“JetSynthesys Digital Services Private Limited”
にて海外ゲームメーカー向けサービスの提供開始
⇒Sony Interactive Entertainmentのインド
及び中東・北アフリカ(MENA)のHero Project
Vendor Programへの参画も決定



*MENA…Middle East North Africaの略

- ・日本の約8,000名の登録テスターとネイティブス
タッフを掛け合わせ、国内での英語デバッグを開始
⇒“日本品質”を世界市場へ

ゲーム・エンターテインメントに精通した人材にしかできない 付加価値の高いソリューションを提供するための人材基盤を強化

- ・eSportsや公式VTuberの活用等による**Z世代への企業認知度拡大**
- ・コアゲーマーやフリーター、引きこもり経験者等、**学歴・経歴に捉われない採用**の継続

採用力

25/3期タウンMTG開催実績

- ・開催回数：**16回**
- ・参加人数：**139名**
- ・開催場所：初台本社、笹塚Lab.、
Tokyo Lab.、札幌Lab.、
札幌大通りLab.、仙台Lab.

- ・社内に向けた**トップメッセージ**の定期発信
- ・経営トップとの**タウンMTG**の定期開催
- ・アルバイトからの**正社員登用促進**や**評価/昇給制度**の継続見直し

リテンション



多様な
キャリア

25/3期チャレンジプログラム事例

- ・インド関連会社への出向：**2名**
- ・中国子会社への出向：**1名**
- ・韓国子会社への出向：**1名**
- ・国内営業への社内異動：**3名**

- ・**DHエグゼクティブフェロー制度**の導入
- ・キャリアチェンジを可能とする**チャレンジプログラム**の実施

ゲーム・エンターテインメントに精通したユニークな人材基盤

いわゆる“エンジニア”ではなく、ゲーム好きをはじめとする多様な人材を活用することで、ゲームの世界観やキャラクター性等を活かした、“品質”にこだわったソリューション提供を実現

Step1 ゲーム/エンタメ好きであれば学歴/経歴不問で採用

- ・最初はアルバイトスタッフとして採用
- ・少人数のチーム制により、未経験者からでも実践を通じてスキルアップが可能



ゲーマー



元エンジニア



外国人



ミュージシャン



声優



引きこもり
経験者

etc...



Step2 志向に合ったキャリアを選択できるようなキャリアパスを整備

デバッグの
エキスパート

翻訳・LQAの
エキスパート

管理職

バックオフィス

営業職

etc...

執行役員と同等の処遇となる専門職の最高職位
“DHエグゼクティブフェロー”制度を導入

海外子会社への出向や営業職へのキャリア変更も可能とする
チャレンジプログラムを実施

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

ella translation
service

進行中のトライアル案件を含め

70件以上受注！

(*2025年4月30日現在)

■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**(※1)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**がレビューすることで高い品質を担保

■対応言語 **2025年2月に9言語フルローンチ！**

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・フランス語・イタリア語・ドイツ語・スペイン語



事業領域拡大に向け、M&Aやアライアンスを積極活用

ソリューション拡充



Localsoft, S.L.

スペインのローカライズ企業
と業務提携



(株)ジーアングル

ゲームの音声収録事業等を
展開する企業と資本業務提携

新規事業創出に向けた新たなチャレンジ



81RAVENS PTE. LTD.

P2Eゲーム“PARAVOX”
の開発・運営会社へ出資



(株)TOKYO GameFi

Web3ビジネスを手掛け
る企業へ出資



(株) Fennel

eSportsチームの運営等
を手掛ける企業へ出資



Turing(株)

AIを活用した完全自動運転
車両を開発する企業へ出資



売上成長率

*M&A等による成長も含む

中長期目標

前期比
+10%以上

25/3期実績

前期比
+1.8%
(子会社売却の影響を除外すると**+5.2%**)



グローバルサービスの 売上成長率

*翻訳・LQA、マーケティング支援、
海外デバッグの売上高

前期比
+20%以上

前期比
+19.5%



営業利益率

10%以上

8.1%
(子会社売却の影響を除外すると**9.0%**)



ROIC15%以上

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

15%以上

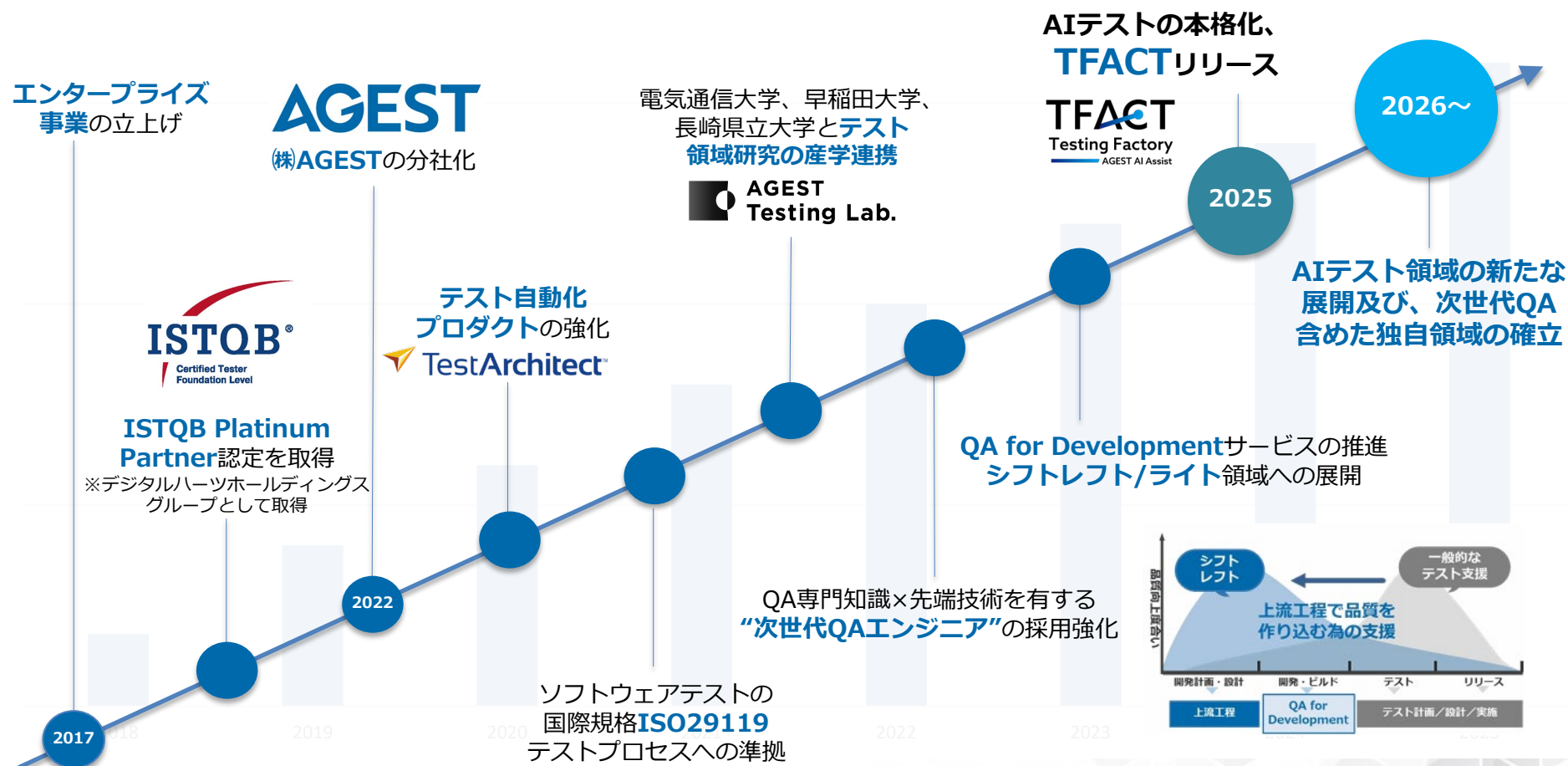
16.1%(*1)

*1 ROICの数値のみ、AGESTグループ事業も含めた当社グループ連結で算出

AGESTグループ事業 成長戦略

(2025年5月13日付「2025年3月期 決算説明資料」の一部を抜粋し再掲)

2017年以降、マニュアルテストを人月ベースで支援するモデルから、自動化ツールの提供や開発上流工程へのQAサービス等に領域拡大。さらに今後は、QA専門企業としての経験と技術力をベースに、**AIテスト領域でのデファクトスタンダード**を目指す。



国内QAソリューションのエンジニア採用は好調に推移。リファラル採用の強化等により、**採用効率は大幅に向上**。またQAの研究開発についても、**次世代QA領域とAI領域**、双方の強化により、**先端品質の技術基盤を確立**。**営業体制の強化**も行い、継続的な大幅増収を実現する。

エンジニア採用

エンジニア採用は好調に推移。リファラル採用の強化やブランディングにより**低単価の採用獲得を仕組化**。QAエンジニア採用を加速させる。

リファラル採用

ブランディング

事業部
主導型採用

次世代QA
キャリア

23/3期

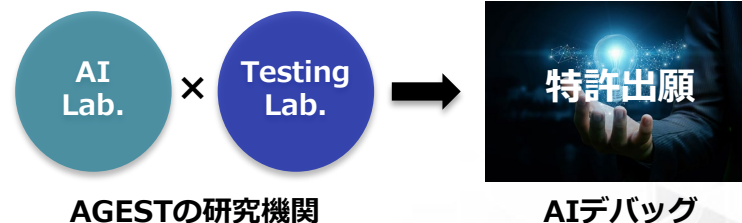
25/3期

採用単価 1.5百万円 ▶ 1.0百万円

2年間で採用単価を33%低減

技術

AGESTの研究開発機関により新サービスを順次リリース。また、技術基盤確立に向け、積極的な特許取得も行っていく。



営業

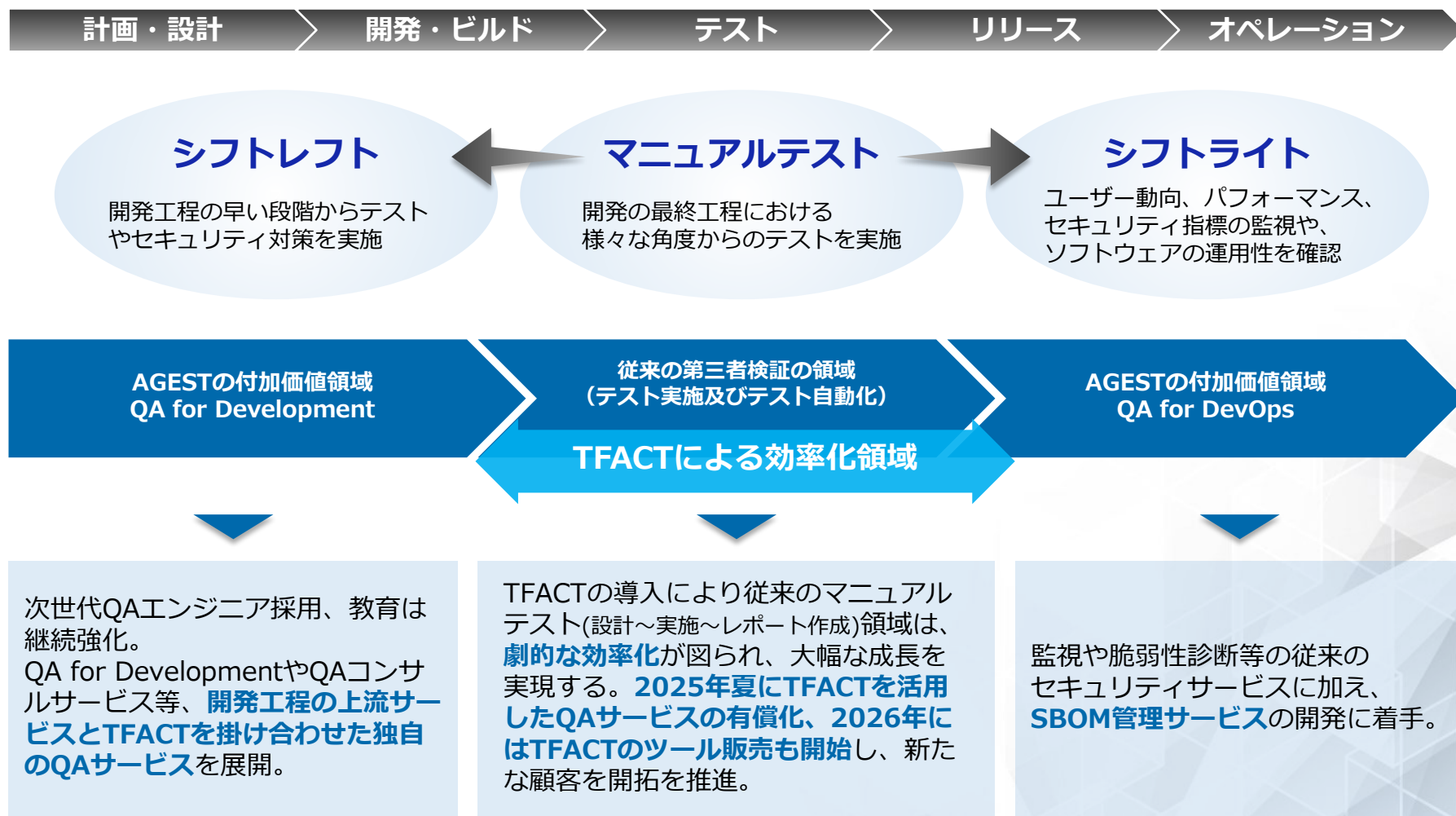
国内QAソリューションを中心に営業体制を強化。**インサイド、フィールド双方の拡充**により、リード～受注までの効率化、最大化を狙う。

25/3期

26/3期(計画)

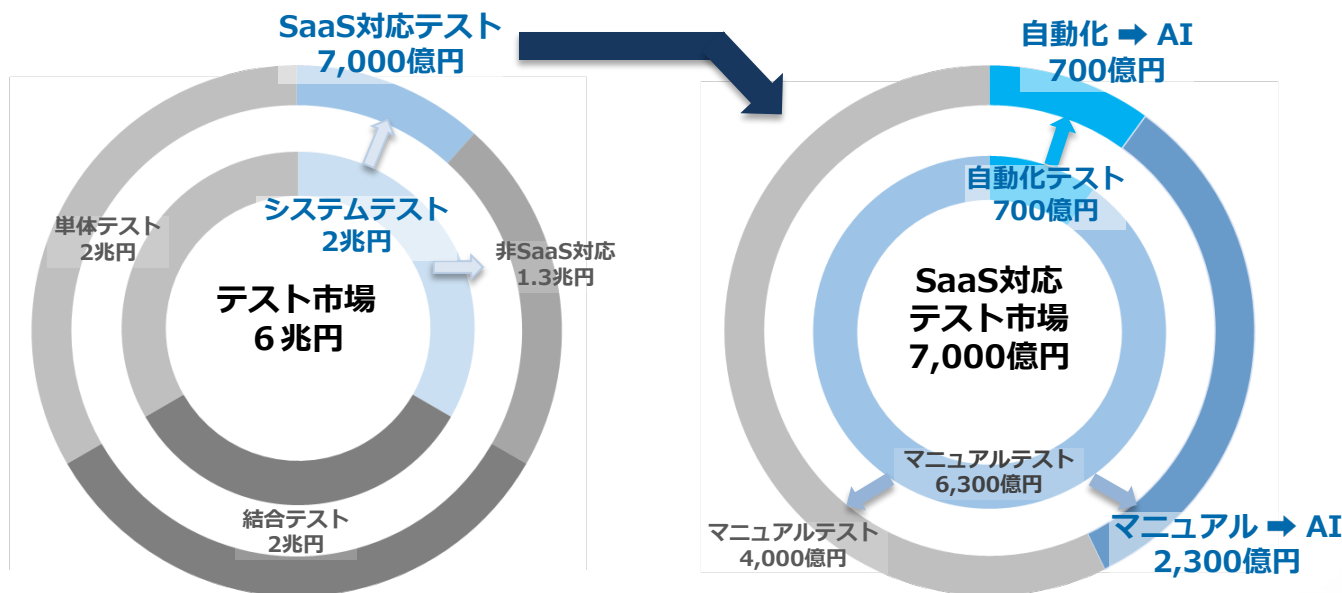
営業人数 35人 ▶ 56人

次世代QAエンジニアの強化は継続。設計、実施等のマニュアルテスト領域はTFACTにより効率化。各領域の強化により独自QAサービスの確立を目指す。



TFACTがリーチできるマーケットは3,000億円と推計

さらなるテスト対応領域拡大等の進化を続け、このマーケットにおける圧倒的なシェア獲得を狙う



現状機能によるTFACT対応市場は3,000億円と推計。

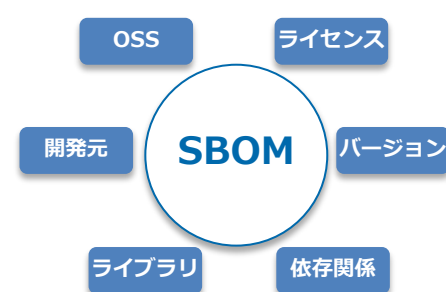
マニュアルテストとAIテストを併用したサービス展開から市場浸透を進め、ツール販売等により、大幅な拡大を図り、市場のデファクトスタンダードを狙う。

システムテスト 2兆円の市場に対し、Web・アプリテストや一部業務システム等、UIでの実行が可能なSaaS対応テスト領域が7,000億円と推計

SaaS対応テストにおいて自動化テストの市場は約10%(700億円)。この市場はそのままAIテストへの転換が可能に。

残りの6,300億円は、自動化に向けた「導入コスト」「専門性」「スクリプト作成時間」「仕様書等の入力ドキュメント不足」等の理由でマニュアルテストに留まっている状態。TFACTは各課題の解決を実現することで、6,300億円の約40%(2,300億円)の市場をAIテストへの転換が可能に。

従来の脆弱性診断サービス領域を拡大しSBOM管理サービスに着手。**今期中に純国産のSBOM管理ツールを開発**。2026年からサービスリリースし、シフトライト領域の拡大を狙う。



SBOMは、ソフトウェアに含まれるOSSや各種コンポーネントをリスト化した「ソフトウェア部品表」。OSSの「名前」「バージョン」「開発元」等を明確化する。

AGESTは、SBOM作成、ライセンス管理、最新の脆弱性情報との照合・分析等を提供し、お客様の開発生産性の向上やセキュリティ強化に対応していく。

市場動向

- 各国で**SBOMを活用したセキュリティ強化**の方針



大統領令によりSBOMの利用を推進



EUサイバーレジリエンス法にてSBOM作成を義務化

- グローバルにおけるSBOM管理サービスの市場規模は**CAGR24%(*1)の高い成長率**

- 国内においても**各省庁・業界団体がSBOM活用を推進**



経産省：SBOM実証事業および利用ガイドラインの公開
総務省：SBOM導入に向けた実証事業を開始
他省庁においても、SBOM活用を積極的に検討

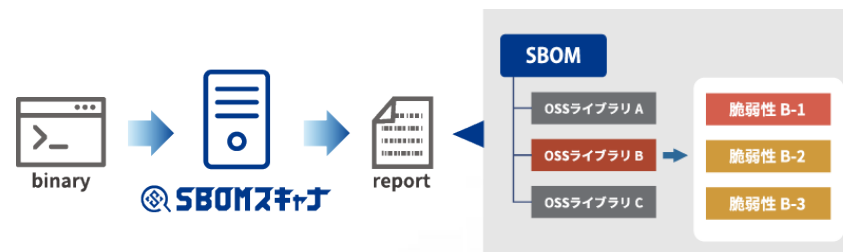
- 国内各社は活用を検討しているものの導入は進んでいない状況

国内SBOM導入率 14%(*2)

AGESTの取り組み

SBOM脆弱性定期レポートサービス

AGESTは、IoT機器向けのSBOM管理サービスをいち早く展開。IoT機器のファームウェア等のバイナリファイルからSBOMを生成し、脆弱性情報を網羅的に管理



AGESTは、IoT・組込機器に加え、**Webシステム、サーバ、業務システム領域のSBOM管理サービスに着手**。

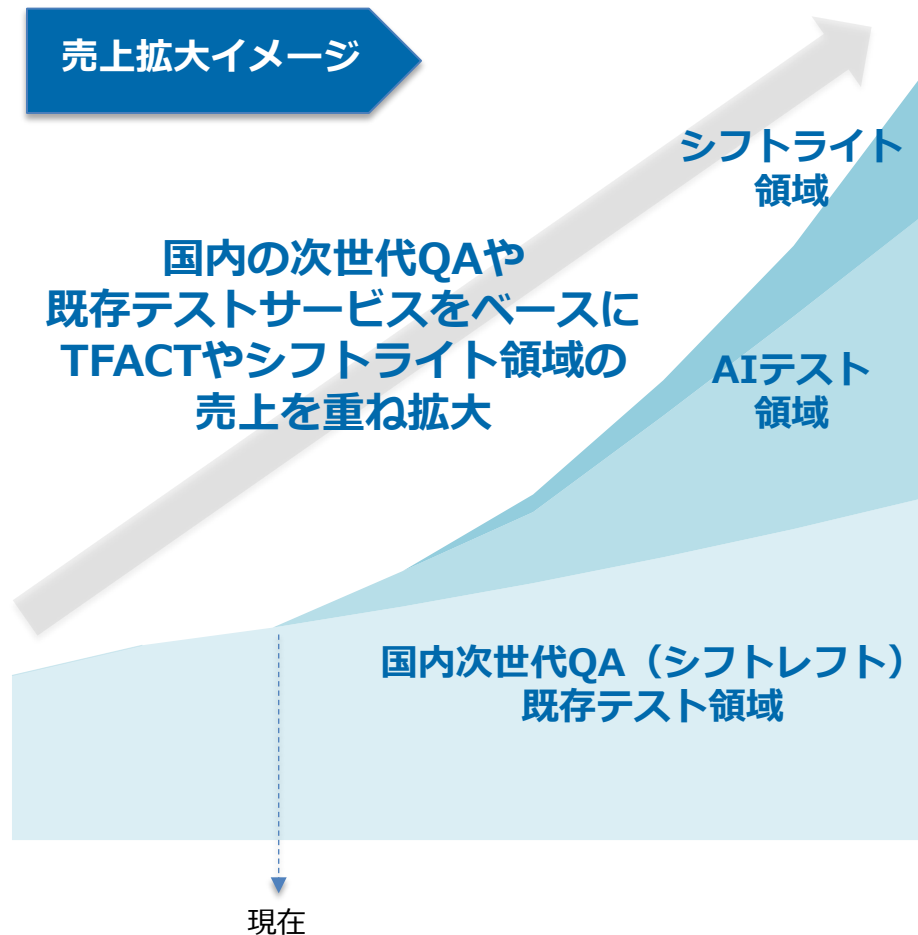
国内における導入課題に対応したツール開発により、**純国産No.1のSBOM管理サービス確立**を目指す。

*1 出典：QYResearch “Global Software Bill of Materials (SBOM) Market Insights, Forecast to 2030”

*2 出典：タニウム合同会社「国内におけるSBOMに関する実態調査結果について」

ベースとなる国内の次世代QAサービス拡大に加え、TFACTの市場浸透・ツール販売拡大、シフトライト領域のSBOM管理サービスの立上げにより、さらなる成長を実現していく。

売上拡大イメージ



▶ 純国産のSBOM管理サービスによるプレゼンスを発揮

▶ 次世代QAとTFACTによる独自QAサービスにより拡大。ツール販売の開始により、**市場のデファクトスタンダードとして圧倒的な市場シェアを獲得**

▶ 次世代QAを中心としたベースとなるテスト事業は**大幅増収を継続**

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

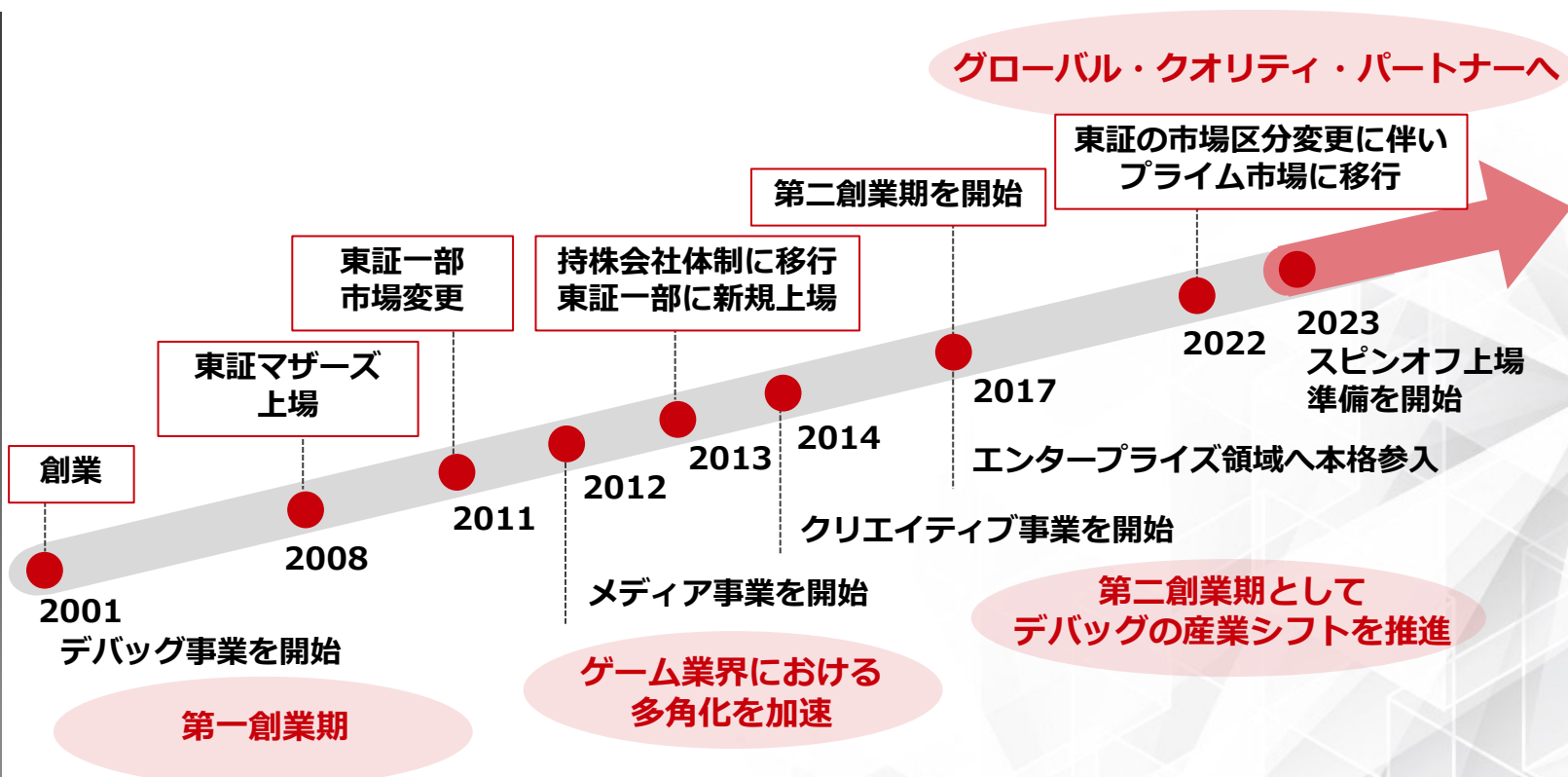
コンソールゲームの
隆盛

モバイルゲームの
隆盛

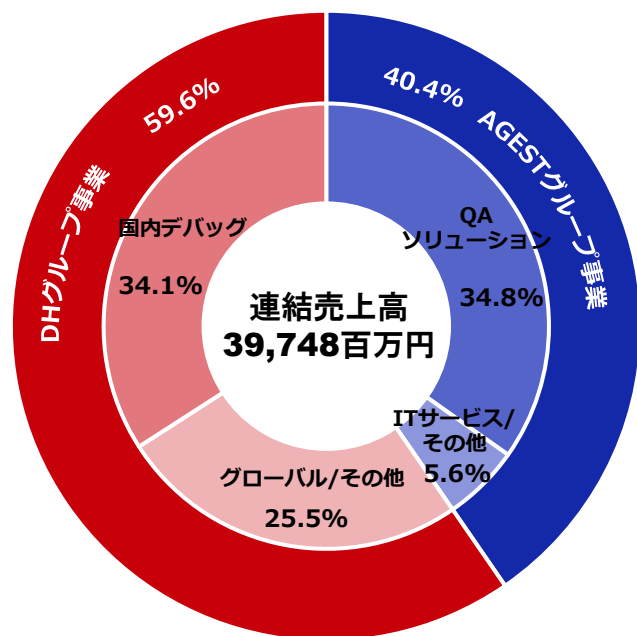
IoTの進展

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



2025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	34.1%	➢ 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	25.5%	➢ 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
AGESTグループ事業	QAソリューション	34.8%	➢ Webシステムや業務システム等の検証 ➢ テスト自動化支援 ➢ 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	5.6%	➢ セキュリティ監視 ➢ 保守・運用支援



DIGITAL HEARTS HLDGS.

(持株会社)

(2025年6月30日現在)

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 Seoul Co., Ltd.

ゲームの翻訳・マーケティング支援等

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

(2025年6月30日現在)





(百万円)	18/3期	19/3期	20/3期	21/3期	22/3期	23/3期	24/3期 (旧基準)	24/3期 (新基準)	25/3期
売上高	17,353	19,254	21,138	22,669	29,178	36,517	38,790	38,790	39,748
DHグループ事業 (旧:エンターテインメント事業)	15,568	15,951	16,115	15,647	17,687	19,815	19,180	23,488	23,906
AGESTグループ事業 (旧:エンタープライズ事業)	1,892	3,302	5,022	7,021	11,491	16,840	19,714	15,975	16,158
調整額	-108	-0	-	-	-	-138	-105	-674	-316
営業利益	1,735	1,605	1,394	1,908	2,696	3,000	2,039	2,039	2,430
DHグループ事業 (旧:エンターテインメント事業)	2,966	3,086	2,964	3,077	3,668	4,214	3,325	1,734	1,941
AGESTグループ事業 (旧:エンタープライズ事業)	-14	-226	-67	188	645	639	423	305	488
調整額	-1,215	-1,254	-1,503	-1,356	-1,616	-1,853	-1,709	-	-
営業利益率	10.0%	8.3%	6.6%	8.4%	9.2%	8.2%	5.3%	5.3%	6.1%
DHグループ事業 (旧:エンターテインメント事業)	19.1%	19.3%	18.4%	19.7%	20.7%	21.3%	17.3%	7.4%	8.1%
AGESTグループ事業 (旧:エンタープライズ事業)	-	-	-	2.7%	5.6%	3.8%	2.1%	1.9%	3.0%
親会社株主に帰属する当期純利益	1,200	1,575	792	974	1,778	799	176	176	629
総資産	8,575	9,832	10,637	14,338	17,610	19,581	21,103	21,103	19,949
流動資産	6,732	7,403	7,453	9,744	10,392	12,528	13,526	13,526	14,069
現金及び預金	3,894	4,197	3,739	5,076	5,208	6,456	6,858	6,858	7,593
固定資産	1,842	2,428	3,183	4,593	7,217	7,052	7,576	7,576	5,880
のれん	150	481	1,027	2,467	4,588	3,468	2,313	2,313	1,035
負債合計	5,005	4,819	5,198	8,024	10,044	10,107	12,250	12,250	10,688
有利子負債	2,627	2,272	2,553	4,797	5,590	5,127	7,133	7,133	5,249
純資産合計	3,570	5,012	5,438	6,314	7,566	9,474	8,852	8,852	9,260
自己資本	3,369	4,791	4,922	5,691	6,991	8,806	8,415	8,415	8,953
自己資本比率	39.3%	48.7%	46.3%	39.7%	39.7%	45.0%	39.9%	39.9%	44.9%
ネットキャッシュ	1,266	1,924	1,186	278	-382	1,328	-275	-275	2,343
D/Eレシオ (倍)	0.8	0.5	0.5	0.8	0.8	0.6	0.8	0.8	0.6
営業CF	1,436	889	1,086	1,416	3,077	2,850	1,759	1,759	3,119
投資CF	-618	62	-1,018	-1,813	-2,537	-1,903	-2,369	-2,369	-5
財務CF	-250	-693	-515	1,730	-546	141	934	934	-2,555
ROE	40.0%	38.6%	16.3%	18.4%	28.0%	10.1%	2.1%	2.1%	7.2%
配当性向	20.9%	18.0%	38.6%	31.0%	18.2%	57.5%	264.5%	264.5%	81.4%

*当社は25/3期より開示セグメントを変更しております。

そのため、上記一覧のセグメント別実績については、24/3期及び25/3期は現在の開示セグメントに、23/3期以前は旧開示セグメントに基づく数値にて記載しております。

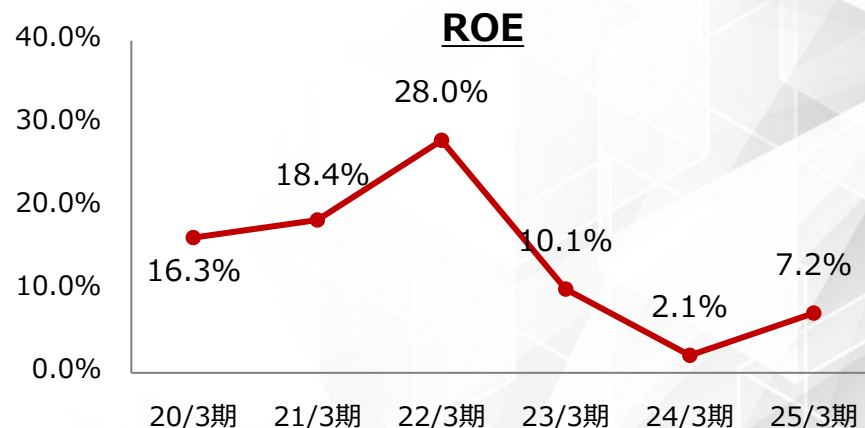
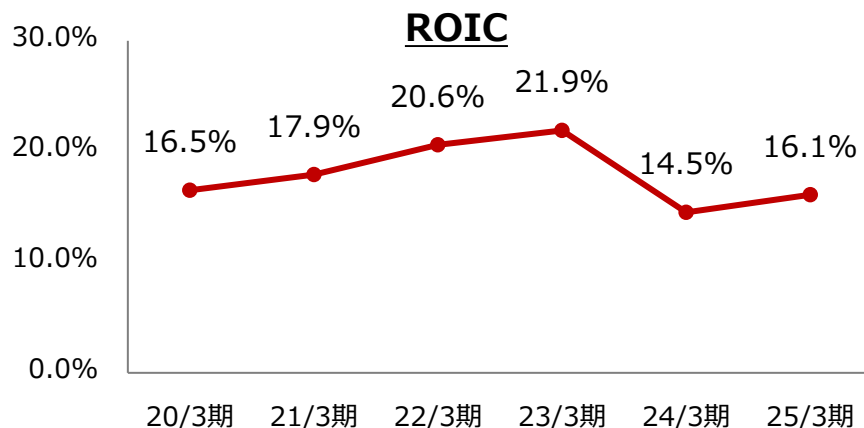
基本方針

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、2025年3月期までの過去5年間に於いて、安定成長事業であるDHグループ事業においてもCAGR+10%程度、成長が期待されるAGESTグループ事業ではCAGR+20%以上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(4~6%)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、DHグループ事業及びAGESTグループ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AGESTグループ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。

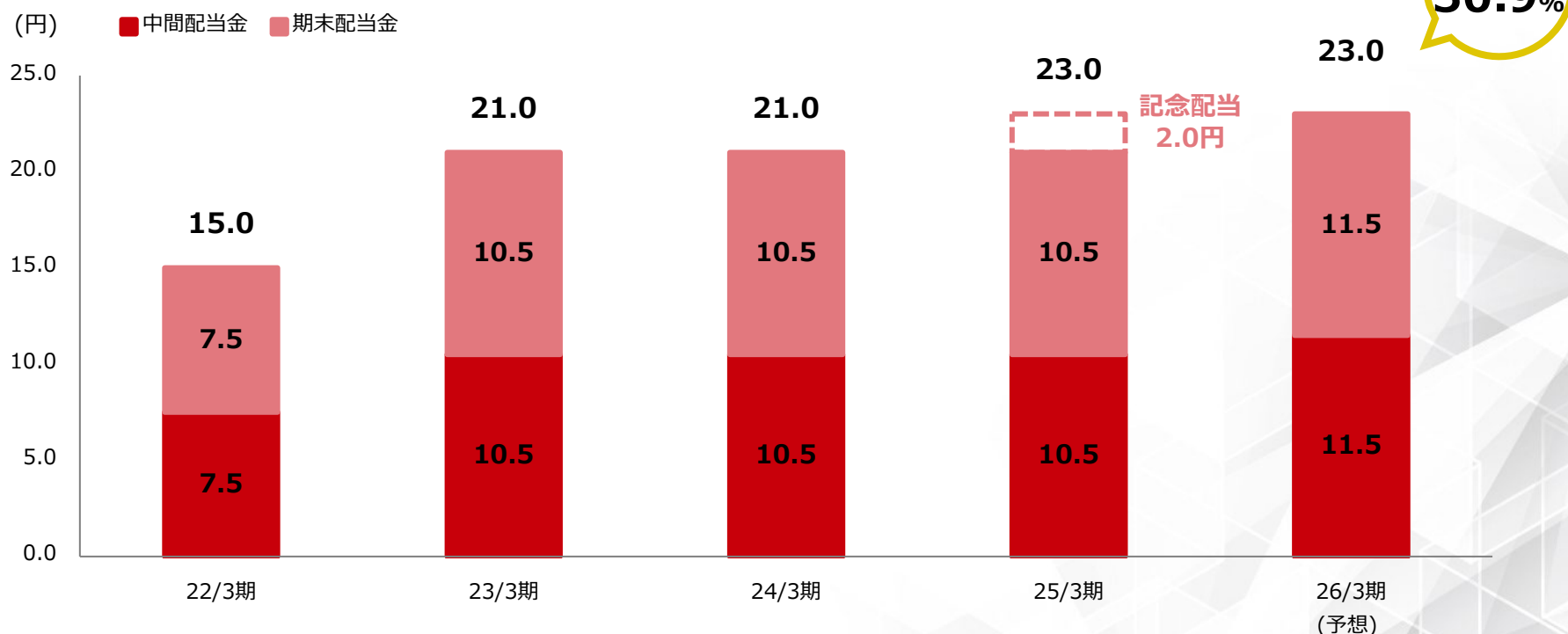
ROIC/ROE推移



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

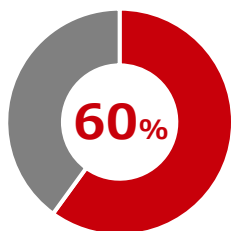
- ・綿密な市場調査やデューデリジェンスの実施
- ・買収後の適切な経営管理体制の構築によるリスク低減

(2025年3月31日現在)

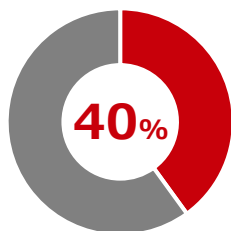
取締役会

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

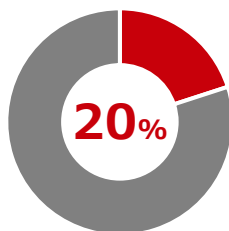
社外取締役



独立役員



女性取締役



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

女性管理職比率^{*1}

18.9%

全従業員に占める
外国人の割合^{*2}

11.2%

全従業員に占める
障がい者の割合^{*3}

2.6%

^{*1} 報告対象：当社及び国内外の連結子会社すべて

^{*2} 報告対象：当社及び国内連結子会社

^{*3} 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

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”取得支援制度の推進
- ・独自の教育機関「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

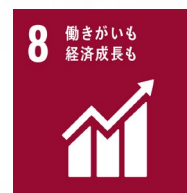
- ・学生やフリーター、役者・ミュージシャン等の夢を追いかけている方、障がいをもつ方といった多種多様な人材が日々3,000名以上活躍できる場の提供
- ・言語デバッグ等に従事するアジアや欧米等35カ国以上の外国籍の人材の雇用



技術

安心・安全なデジタル社会の実現

- ・独自の技術研究機関「AGEST Testing Lab.」を設立し、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。
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。
シフトライト	ソフトウェアのリリース後に、ユーザーの運用状況から得られるデータ等を活用しながら、継続的に品質向上を図る手法のこと。
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。
DHQ	Digital Hearts Qualityの略で、クライアントの成功にコミットする当社独自のQAメソッドや行動指針を定義したもの。
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。
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。