

# 2026年3月期 決算説明資料

2026/5/13

東証プライム 3676

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

# 2026年3月期 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。

AIの進展を背景とする株式市場環境の変化を受け、スピンオフ上場方針を取り下げAI時代の変化に対応したサービス価値戦略を推進することで、持続的成長を目指す

## AIがソフトウェア開発に与える影響



- ・誰でも簡単にノーコードで開発が可能
- ・全工程をAIが担うAI駆動型開発も増加

⇒開発されるソフトウェアは増加

- ・開発プロセスのブラックボックス化
- ・AIは「正しく間違ふ」問題

⇒AI開発特有の新たな課題が顕在化

「正しく動くか」「仕様通りか」を検証する役割から、「AIが作る“不確実なソフトやコンテンツ”が、ユーザーや事業にとって受け入れ可能か」を検証する役割へと「品質保証」の重要性が増大

### “人”のDHグループ



DIGITAL HEARTS

人の「感性」「感覚」「閃き」を活かした  
“エンタメ品質”保証

- AIによる人材のエンパワーメント

### “技術”のAGESTグループ

AGEST

AIが組み込まれたソフトウェアの品質を  
AIによってスピーディかつ正確に向上

- ソリューションそのものをAI化

**SAVE the DIGITAL WORLDから SAVE the “AI” WORLDへ**

AGESTグループの主力であるQAソリューションは増収トレンドを継続、DHグループは新型ハード発売を追い風に高成長を達成し、連結業績は実質ベースで増収・増益

売上高

**38,928**百万円  
(対前期増減率 △2.1%)

\*子会社売却の影響を除く実質ベース  
対前期増減率 **+6.2%**

営業利益

**2,626**百万円  
(対前期増減率 +8.1%)

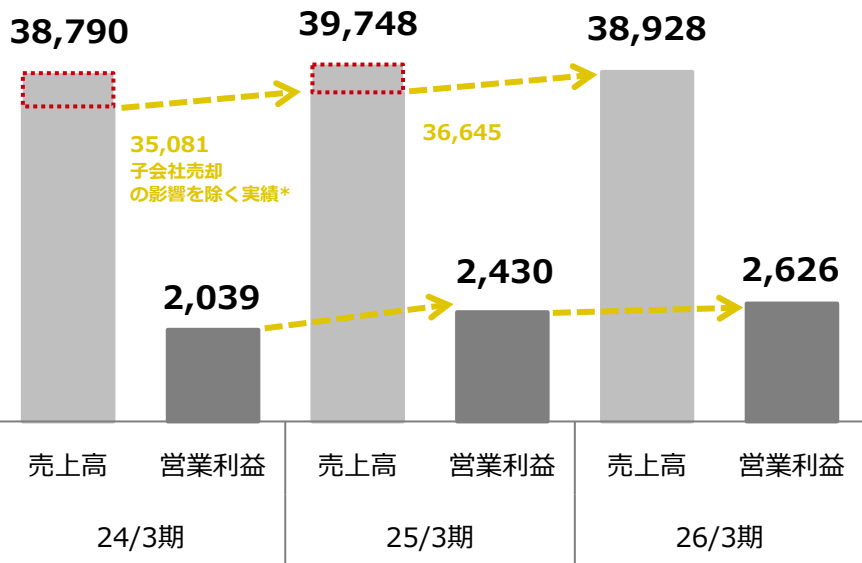
\*子会社売却の影響を除く実質ベース  
対前期増減率 **+11.3%**

親会社株主に帰属する当期純利益

**1,181**百万円  
(対前期増減率 +87.7%)

## 業績推移

(百万円) ■ 売上高 ■ 営業利益 - - 実質成長ライン



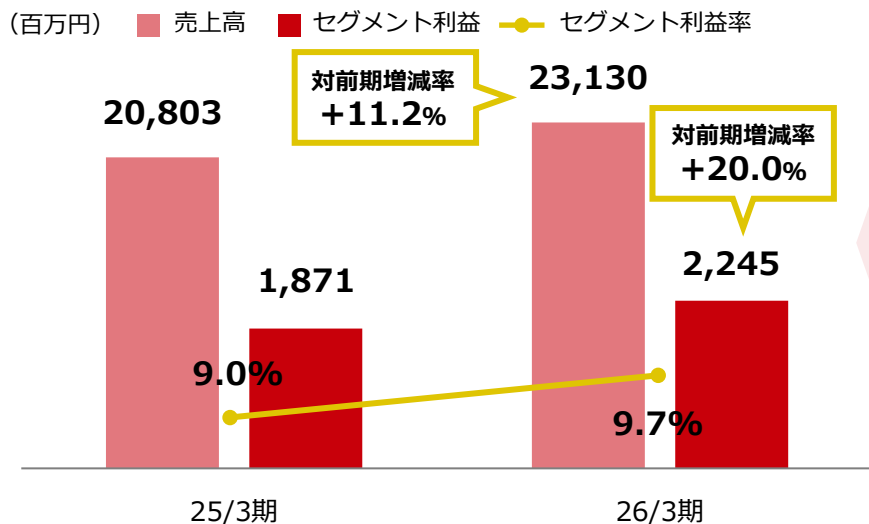
## 決算ポイント

- AGESTグループ事業はAIの影響を受け一部事業が縮小するも主力のQAソリューションは増収トレンドを維持、DHグループ事業はNintendo Switch 2発売を追い風に国内デバッグが好調に推移し、連結売上高は前期売却した(株)アイデンティティの連結除外の影響を除く**実質ベースで+6%増収**を実現、営業利益も高利益率の国内デバッグの伸長により、**実質ベースで+11%増益**を達成
- 前期計上した関係会社株式売却益589百万円の反動減等があるも、営業増益により**純利益も大幅増益**を達成
- AIの普及拡大等を背景に株式市場の不透明感が高まったこと等から、**スピンオフ上場方針は取り下げる**も、引き続き独立した企業グループとして、**それぞれの事業領域における成長戦略を推進**

\* 25/3期通期実績は、子会社売却の影響を除く数値について記載

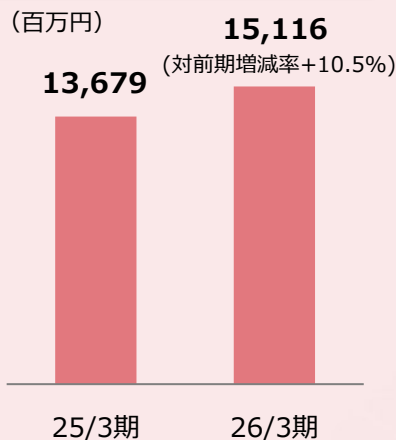
好調な市場環境のもと、エンタメ領域への集中投資等により、両サービスともに2桁増収を達成  
会社計画に対しても売上・利益ともに上振れて着地

## ■DHグループ事業 実績(\*)

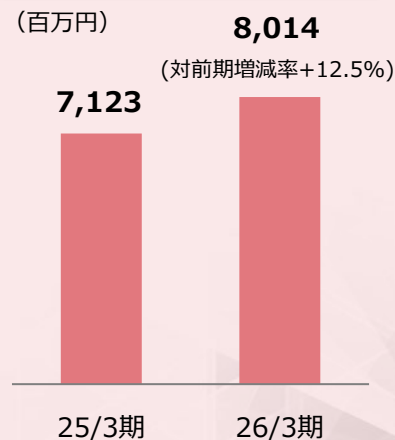


## 【サービス別売上高推移】

### 国内デバッグ売上高



### グローバル及びその他 売上高(\*)



## ■決算ポイント

- Nintendo Switch 2発売等を背景に増加する需要を獲得し、**国内デバッグで前期比+11%増収**を達成
- 注力事業である**グローバル及びその他も前期比+13%の増収**を達成
  - ・独自のゲーム特化型AI翻訳エンジン“ella”の本格展開もあり、翻訳・LQAが伸長
  - ・ゲーム開発支援において、Nintendo Switch 2向けの新作タイトルを含む案件の稼働が高水準で推移
  - ・2025年11月20日付で連結子会社化したHUWIZ社の業績が当期4Qから寄与
- 利益率の高い国内デバッグの伸長により**前期比1.2倍の大幅増益**を達成

## グローバル領域でのさらなる事業拡大を目指し ソリューションの拡充及び海外顧客基盤の拡大に向けた取り組みを着実に推進

シンガポールの会社と業務提携契約を締結  
ポーティングサービス等を拡充



米国のローカライズ企業と資本業務提携契約を締結  
ローカライズ対応言語を拡充



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

当社の提供サービス

ジーアングル社の株式を追加取得  
事業連携をさらに強化



カナダのゲームQA会社を連結子会社化  
英語でのデバッグを強化

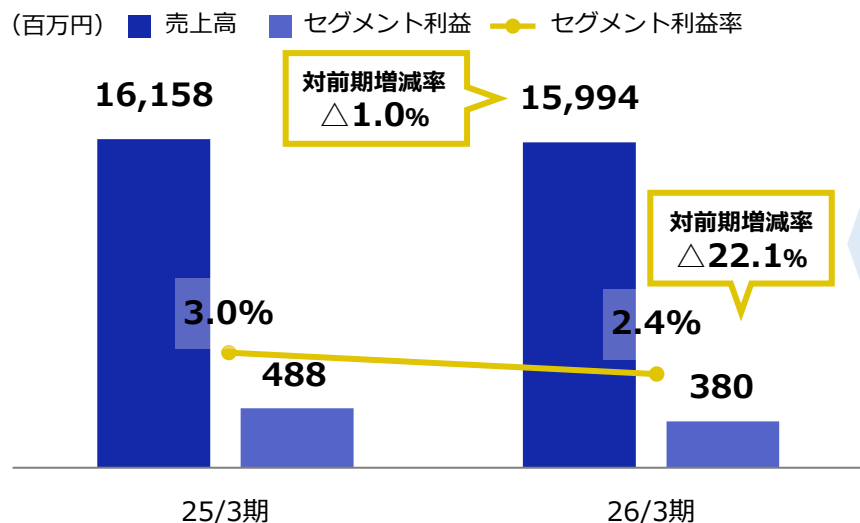


バンコクに連結子会社を設立  
翻訳・LQA拠点を拡大

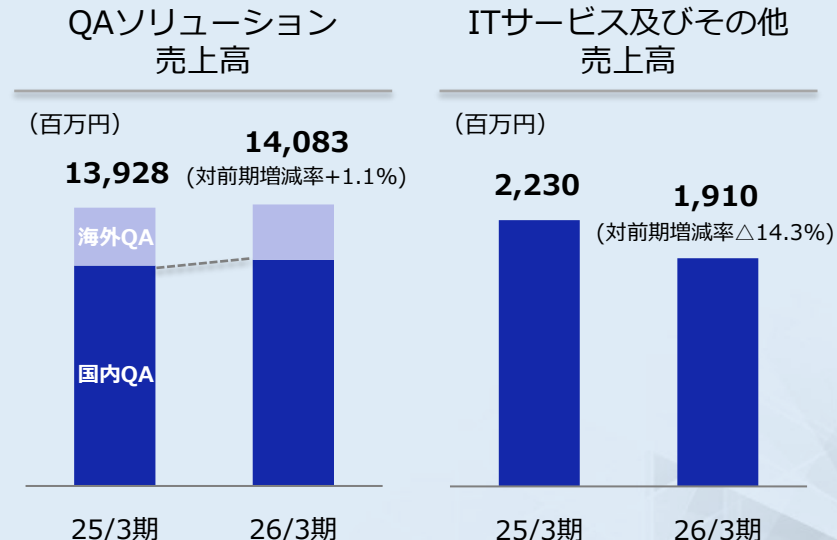


主力のQAソリューションが増収となる一方、低採算のITサービス及びその他が戦略的縮小を継続  
4Qは次期以降の成長に向けたマーケティング強化等を積極化

## ■ AGESTグループ事業 実績



## 【サービス別売上高推移】



## ■ 決算ポイント

- **国内QAソリューション**は、AIの普及拡大等を背景に受託開発等が縮小した一方、テスト案件が着実に伸長し、**増収トレンドを維持**
- **海外QAソリューション**は、**前期売却した子会社(\*)の影響を除くと増収**を達成、利益面では事業構造改革の効果もあり**大幅増益を達成**
- **ITサービス及びその他**は、収益性の低い事業の**戦略的縮小**を継続するとともに、セキュリティ監視ツールのベンダーによる値上げの**一時的な影響**等を受け減収
- 4Qは新サービスのプロモーションを強化するなど、**次期以降の成長に向けた投資を積極化**

## 技術力を活かした独自のツールを開発し “エンジニア数”に依存しないストック型モデルへと収益構造の転換を図る

**1.** 2026年1月より  
独自のSBOM管理ツールの提供を開始



**SBOM Archi** 脆弱性リスク管理ツール

\*SBOM…Software Bill of Materialsの略であり、ソフトウェアを構成する部品(コンポーネント)やその依存関係をリスト化したもの



開始から4カ月で400件を超える問い合わせを獲得  
EU圏におけるCRA法\*関連の受注やSCS評価制度\*  
に関連した製造業各社からの受注が増加  
順次機能拡充を行い、国内におけるトップシェアを  
早期に実現する

\*CRA法：EU市場で流通するデジタル製品(ハード・ソフト)に必須のセキュリティ基準を設け、設計から廃棄までの全ライフサイクルでの対策を義務付ける法的枠組み

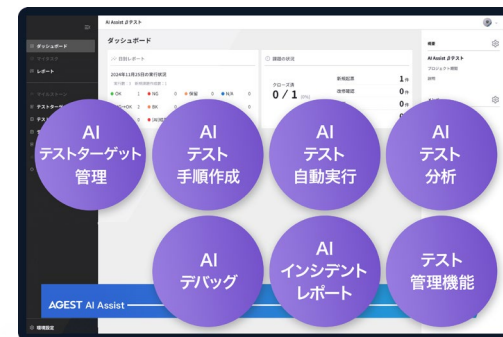
\*SCS評価制度：サプライチェーン全体(取引先含む)のサイバーセキュリティ対策状況を、共通の基準で客観的に可視化・評価し、レベルを星の数で表示する経済産業省主導の制度

**2.** TFACT社内活用モデル版に続き2026  
年1月にTFACTツール外部販売を開始

### AIを活用した独自のテスト管理ツール



**TFACT**  
Testing Factory  
AGEST AI Assist



2026年1月よりツールとしての外部販売も開始  
AGEST内部での活用も含め数十社へサービス提供  
大手通信事業者等からも好評を頂いておりWeb・  
アプリテストのエンジニア→AI置き換えを加速

## AI時代に勝てる事業基盤の構築に注力

### DHグループ事業



### AI時代にこそ求められる “エンタメ品質”を世界へ

- 引き続き**Nintendo Switch 2向けタイトル**のデバッグ案件獲得に注力
- 26/3期に子会社化したHUWIZ社や新たに業務提携を開始した海外企業との連携強化により、**グローバルクライアントの獲得に注力**
- AI協働型オペレーション基盤“HumanOps OS”の導入により**テストの生産性向上**及び**受注キャパシティ拡大**を推進

### AGESTグループ事業



### AI技術を最大活用した QA/セキュリティモデルへの進化

- AIテストツール“TFACT”や脆弱性リスクを可視化する“SBOM Archi”のライセンス販売強化により、**エンジニア数に依存しない新たな収益基盤の構築を推進**
- AI開発の黎明期における最適なAI活用に関するコンサルニーズの高まりを受け、**エンジニアのリスキングを強化**
- スピンオフ上場方針取り下げに伴う**バックオフィス機能のスリム化**及び**AI活用による業務効率化**を推進

### CVC関連事業

### 既存事業と異なる市場や領域への進出・投資をスピーディに実行

- 当社にはない技術・アイデア・ビジネスモデルやイノベーター人材等の獲得が期待できる企業へ、**年間5億円を目途に投資**
- 27/3期より、“**CVC関連事業**”として新しい開示セグメント区分を設定

#### ■ 27/3期以降の開示セグメント

DHグループ事業
国内デバッグ
グローバル及びその他
AGESTグループ事業
QAソリューション
ITサービス及びその他
<b>CVC関連事業</b>
調整額



- 事業モデルの転換を進めるAGESTグループで前期並みの売上を維持しつつ、引き続き好調な市場環境を追い風にDHグループが全体業績をけん引し、**過去最高の連結売上高更新**を目指す
- 両事業ともに**AIをはじめとする成長投資を積極化**しつつも、増収効果やAGESTグループ事業の収益性改善により、**営業増益**を目指す
- 当期純利益は、**過去最高となる18億円**を計画、26/3期の特別損失の反動もあり前期比1.5倍へ

(百万円)	26/3期 実績	27/3期 予想	前期比
<b>売上高</b>	<b>38,928</b>	<b>41,080</b>	<b>+5.5%</b>
DHグループ	23,130	25,380	+9.7%
AGESTグループ	15,994	15,700	△1.8%
CVC関連	-	-	-
調整額	△196	-	-
<b>営業利益</b>	<b>2,626</b>	<b>2,730</b>	<b>+4.0%</b>
DHグループ	2,245	2,270	+1.1%
AGESTグループ	380	530	+39.3%
CVC関連	-	△70	-
<b>営業利益率</b>	<b>6.7%</b>	<b>6.6%</b>	<b>△0.1ポイント</b>
<b>経常利益</b>	<b>2,582</b>	<b>2,730</b>	<b>+5.7%</b>
<b>親会社株主に帰属する当期純利益</b>	<b>1,181</b>	<b>1,850</b>	<b>+56.6%</b>

26/3期期末配当から配当方針を変更するとともに、株主優待制度を導入  
今後も成長投資を継続しながらも、継続的かつ安定的な株主還元を目指す

## ■ 配当方針

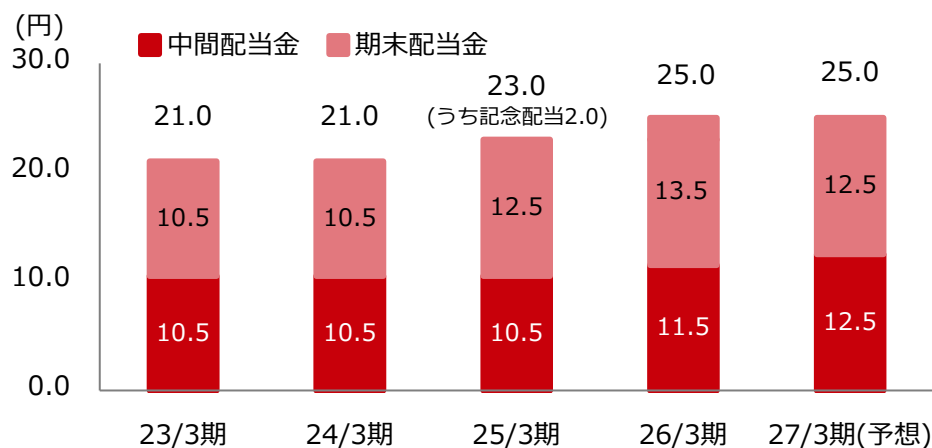
(変更前) 配当性向20%を下限の目途として配当を行うことを基本方針

(変更後) 累進配当をベースとする継続的かつ安定的な配当を行うことを基本方針

⇒ 上場以来減配せず安定的な配当を実施してきた株主還元姿勢をより明確化する観点から、  
26/3期期末配当より配当方針を「累進配当」に変更

## ■ 27/3期 配当予想

年間配当金は**25.0円**(配当性向30.1%)と  
前年同水準の安定的な配当を予想



## ■ 株主優待制度

### 対象株主様

基準日(毎年3月31日)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

### 株主優待の内容

対象の株主様1名につき一律で

QUOカード

**10,000円分**



# 成長戦略

---

DHグループ事業/AGESTグループ事業それぞれが独自の成長戦略を追求することで、  
“AI時代に勝てる”企業グループへの進化を目指す

## SAVE the “AI” WORLD



提供バリュー



**人の「感性」「感覚」「閃き」  
を活かした“エンタメ品質”保証**

事業領域 : ゲーム /  
エンターテインメント  
AI活用戦略 : 人材のエンパワーメント  
収益モデル : 高付加価値・高収益の  
既存モデルのさらなる強化

# AGEST

提供バリュー



**AIが組み込まれたソフトウェアの品質を  
AIによってスピーディかつ正確に向上**

事業領域 : エンタープライズ /  
セキュリティ  
AI活用戦略 : 業務プロセスの自動化  
収益モデル : 人月モデルからSaaS型・  
ストック型のモデルへの変革

Nintendo Switch 2の発売もあり、国内外のコンソールゲーム市場が活性化  
国境を越えたゲームのボーダレス化も加速

開発タイトル数

AIの普及拡大等に伴い  
**開発タイトル数が増加**



\*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。

タイトルを差別化するための  
“人”によるレビューが重要に

対応機種

**マルチプラットフォーム  
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

ゲーム性の高い魅力的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


ゲームに精通した人材だからこそできる  
AIには不可能な「感性」「感覚」「閃き」を活かした“エンタメ品質”保証

AIには創出できない当社ならではの“エンタメ品質”保証



ユーザーの“想定外の行動”  
を推測した不具合検出

イレギュラーも想定した品質向上




ゲームの世界観や  
キャラクター性に  
合わせた翻訳

ゲームの没入感を向上



操作時のわずかな  
違和感も検出

ストレスフリーな操作性を実現



何千件・何万件に及ぶ  
バグ(不具合)のトリアージ(\*)

開発コストを最適化



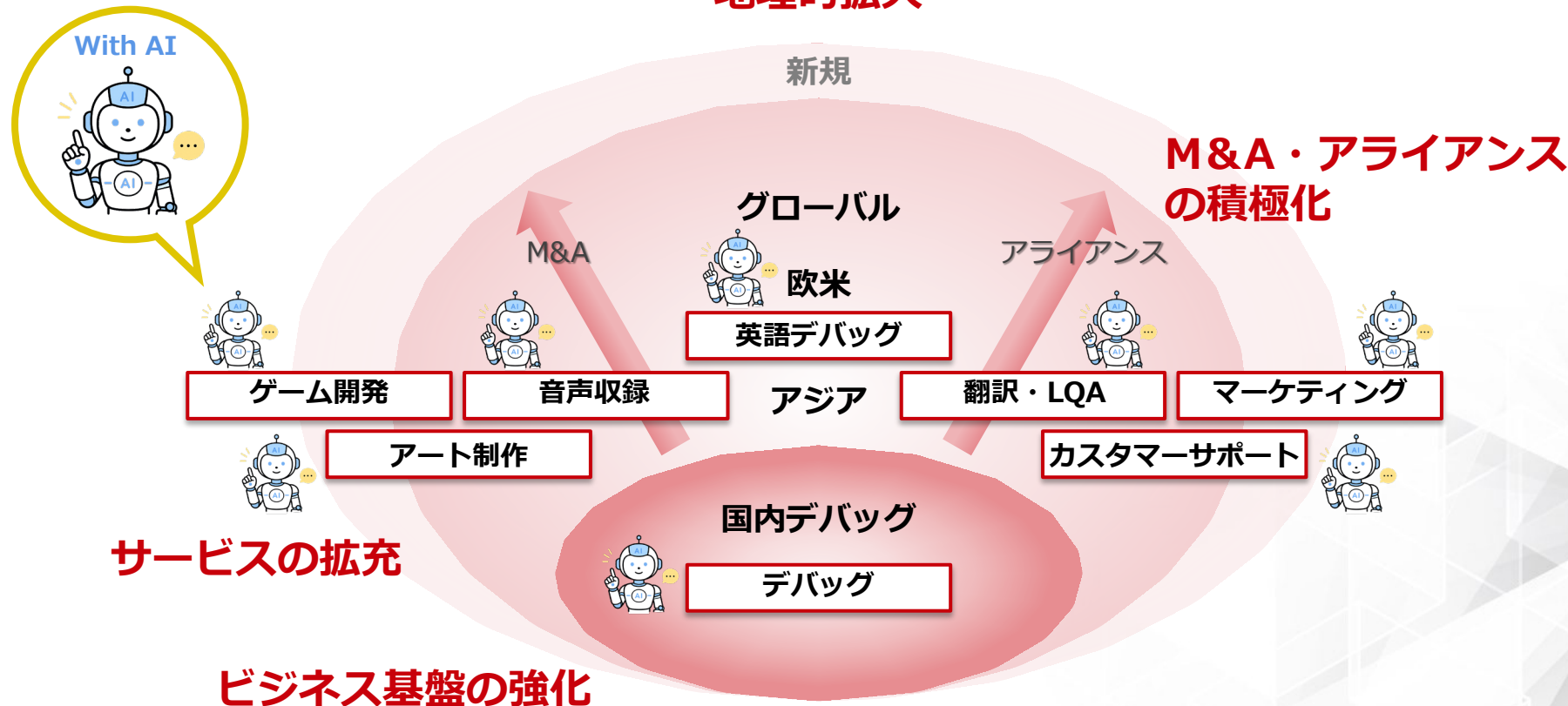
ミッション難易度の妥当性等を  
ユーザー目線から判断

ゲームバランスを最適化

**ユーザー目線からゲームの魅力を最大化**

グローバルゲーム市場は拡大しており、特にAI開発の普及によりさらに市場拡大が加速する見込み  
今後はAIも活用しながら、AI時代に必要不可欠な“エンタメ品質”保証サービスを強化

### 地理的拡大



## コア事業であるデバッグの深耕や成長ドライバーであるグローバルビジネスの拡大に注力 さらに、それらの事業を支える人材・技術基盤を強化

- 主要クライアントとの関係強化により、圧倒的シェアを維持
- インディーゲーム市場の開拓



- 英語デバッグ、翻訳・LQA、音声収録等をグローバルにワンストップで提供できる体制を構築
- 国内外の子会社間及び業務提携契約を締結している海外企業との連携強化により、グローバルクライアントを獲得

- AI協働型オペレーション基盤“HumanOps OS”の導入によるテスターのエンパワーメント
- テスターのマルチキャリアパス構築
- サービス、オペレーション、バックオフィス全般におけるAI活用積極化

## AI時代の到来で、従来から準備をしてきたAIツール、セキュリティツールの強化を図り、人月モデルからストックモデルへの構造転換を強かに推進

### QAマーケットの変化

AIによるプログラミング自動化が急速に進展。特にWeb・アプリ領域は親和性が高く自動化が進む領域

### セキュリティマーケットの変化

サイバー攻撃が複雑化。AI駆動攻撃やサプライチェーンからの侵入等が増加。国家をあげた法整備を進めている状況

### 従来のAGEST



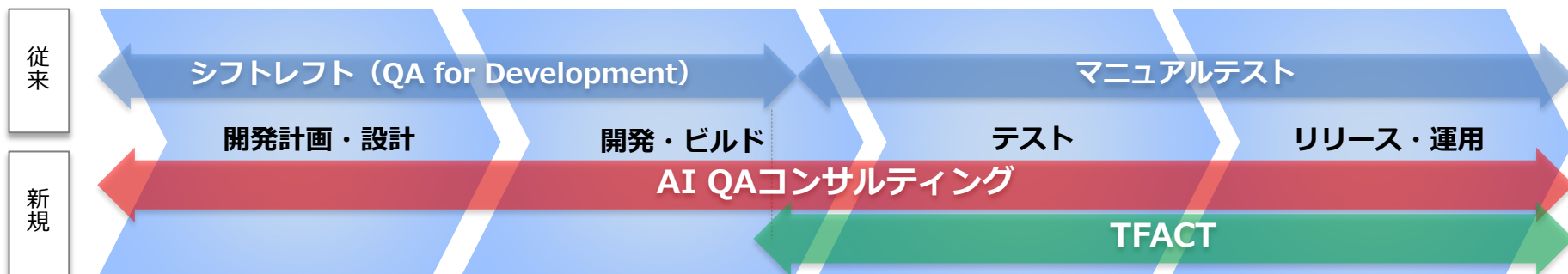
人月モデル中心のビジネス

### 今後のAGEST



26/3期4Qから新サービスTFACT、SBOMの立上げを開始。27/3期中に複数のストック型ビジネスの立上げも計画しており、人月モデルからの構造転換を推進。また、構造転換に伴い、採用やバックオフィスも大幅な圧縮を実施し、AIによる効率化を含め収益率の高い筋肉質な企業への変容を目指す。

従来のQAソリューションに加え、AI時代に対応したソリューションを拡充。  
QA市場におけるAI活用のトップランナーとして先端サービスを提供していく。



## AI QAコンサルティング

AIを活用することによる開発工程における品質向上、効率化をコンサルティング。顧客視点のコンサルティングにより、**テストアウトソーサーではなく、QA領域のパートナーとしての地位を確立**

- a. AI QA適応分析・ポテンシャル診断
- b. QA戦略デザイン
- c. AI テスト自動化導入/  
構築支援

どこまでAIに任せられるかの可視化をしたうえで、圧倒的効率化を実現



## TFACT

AIを標準搭載したテスト管理ツール「TFACT」。短期的にはAIによる自動化の影響が大きい**Web・アプリ領域のVerificationテスト(\*)**に対応。他社AI/自動化ツールとも連携しテストプラットフォームとしての地位を確立



2026年1月よりツールとしての外部販売も開始。AGEST内部での利用も含め、数十社へサービス提供

\*Verificationテスト：仕様通りの動作確認を主としたテスト。エンジニアの判断が必要となるValidationテスト（ユーザーの要求に 대응しているかを示したテスト）に比べ、AIテストへ置き換わりが早く進むと想定される。

セキュリティ市場は、サイバー脅威の複雑化と並行し、国家レベルの法的整備や規制強化が強力な推進力となり、飛躍的な拡大が予想される。AGESTは、従来展開しているSOC、脆弱性診断、SBOM管理ツールを強みとし、QAに次ぐ第二の柱として事業成長を狙う。

## セキュリティ法整備の状況

### ■ サイバー対処能力強化法及び同整備法 (2026年施行予定)

国家や重要インフラへの重大なサイバー攻撃を未然に防ぎ、被害を極小化するための法制度

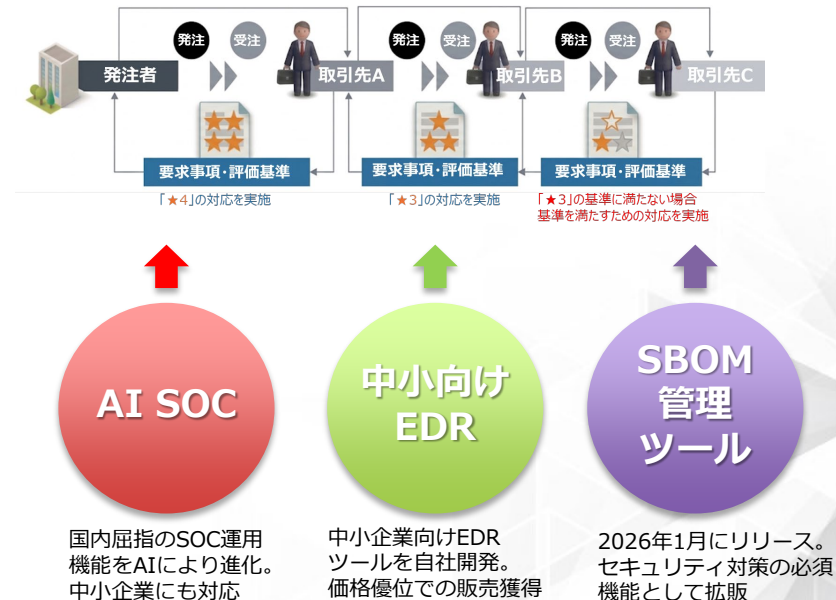
### ■ サプライチェーン強化に向けたセキュリティ対策評価制度(2027年本格運用)

2027年3月までの本格運用を目指している国家制度。これまでの自己宣言型のセキュリティガイドラインとは異なり、客観的な格付けを導入することで取引先選定等の強力な基準となる。

### ■ EUサイバーレジリエンス法(2024年12月発効)

欧州におけるセキュリティ規制。欧州へ輸出する日本企業にとってもSBOMの管理等が必須のコンプライアンス要件

サプライチェーン評価制度の施行により大手企業だけではなく**中堅・中小**においても**セキュリティ対策が必要**。  
**AGEST独自のセキュリティソリューションを展開**



市場の追い風を背景に新たなサービスを展開し、**ストックビジネスの拡大**を狙う

## AGESTグループは、QA専門企業として培ってきた実績と品質技術を土台に進化AI時代のQAサービスを再定義し、品質技術で業界をリードし続ける

### AGEST Testing Lab.

先端品質技術の研究機関。AI品質研究等の産学連携により様々なテーマの研究を実施

早稲田大学

国立情報学研究所

長崎県立大学

× **AGEST**



高橋 寿一

広島市立大学にてソフトウェアテスト研究により博士号取得。ソニー(株)のソフトウェア品質担当部長等を経て現在はチーフ技術アドバイザーとAGEST Testing Lab.所長、AGEST Academy学長を兼任。

AI × QA

### テスト自動化技術

TestArchitect

**TFACT**  
Testing Factory  
AGEST AI Assist

「TestArchitect」による10年以上のテスト自動化実績から、AIを標準搭載したテスト管理ツール「TFACT」へ進化。これまで培ってきた品質技術により業界をリード



### AGEST Academy

ソフトウェア品質領域におけるトップレベルエンジニアの排出を目的とした教育・育成機関。AGEST Testing Lab.からの先端研究や業界における世界的権威との連携により、品質知見を教育プログラムとして提供



Rex Black氏

ソフトウェアテスト技術者資格、ISTQBの創設メンバーであり、ソフトウェアテストの世界的権威。これまで数十か国数万人のエンジニアに対しトレーニングを実施している。



Stuart Reid博士

ISTQBの初期メンバー。現在は、ソフトウェアテストの国際規格「ISO/IEC/IEEE 29119」を開発したISO Working Group26の議長として、世界基準の策定を推進。

AIの急速な進展等、技術や事業環境の不確実性が高まる中、  
M&Aより機動的な「探索」をするために、CVC(コーポレート・ベンチャー・キャピタル)部門を新設

## ■ 設立目的

リスクを抑えた機動的な戦略出資の手法も活用することで  
“未来の選択肢”をスピーディに拡大

1. 本業の延長にない革新的な技術・アイデア・ビジネスモデルやイノベーター人材の取り込み
2. 共創型オープンイノベーションによる、ベンチャー企業の成長支援と自社事業基盤の強化
3. 新規事業の創出へのチャレンジや既存事業の隣接領域への進出基盤の構築
4. 将来的なIPOや事業売却を通じたキャピタルゲイン獲得の可能性
5. 機動的なマイノリティ出資による連携から、相乗効果の検証を経て、さらなる資本連携やグループ化へ

## ■ 投資金額

# 年間5億円を目途

事業投資の企業買収とは異なる投資予算枠を設定し、機動性と規律を両立

(ご参考) 過去のCVC的投資事例

### TURING

Turing(株)

AIを活用した完全自動  
運転車両を開発



### FENNEL

(株) Fennel

eSportsチームを運営



DIGITAL HEARTS

(株)DIGITAL HEARTS

GeeSPORTS

シニア向けゲームの開発・運営



81RAVENS PTE. LTD.

P2Eゲーム“PARAVOX”を  
開発・運営

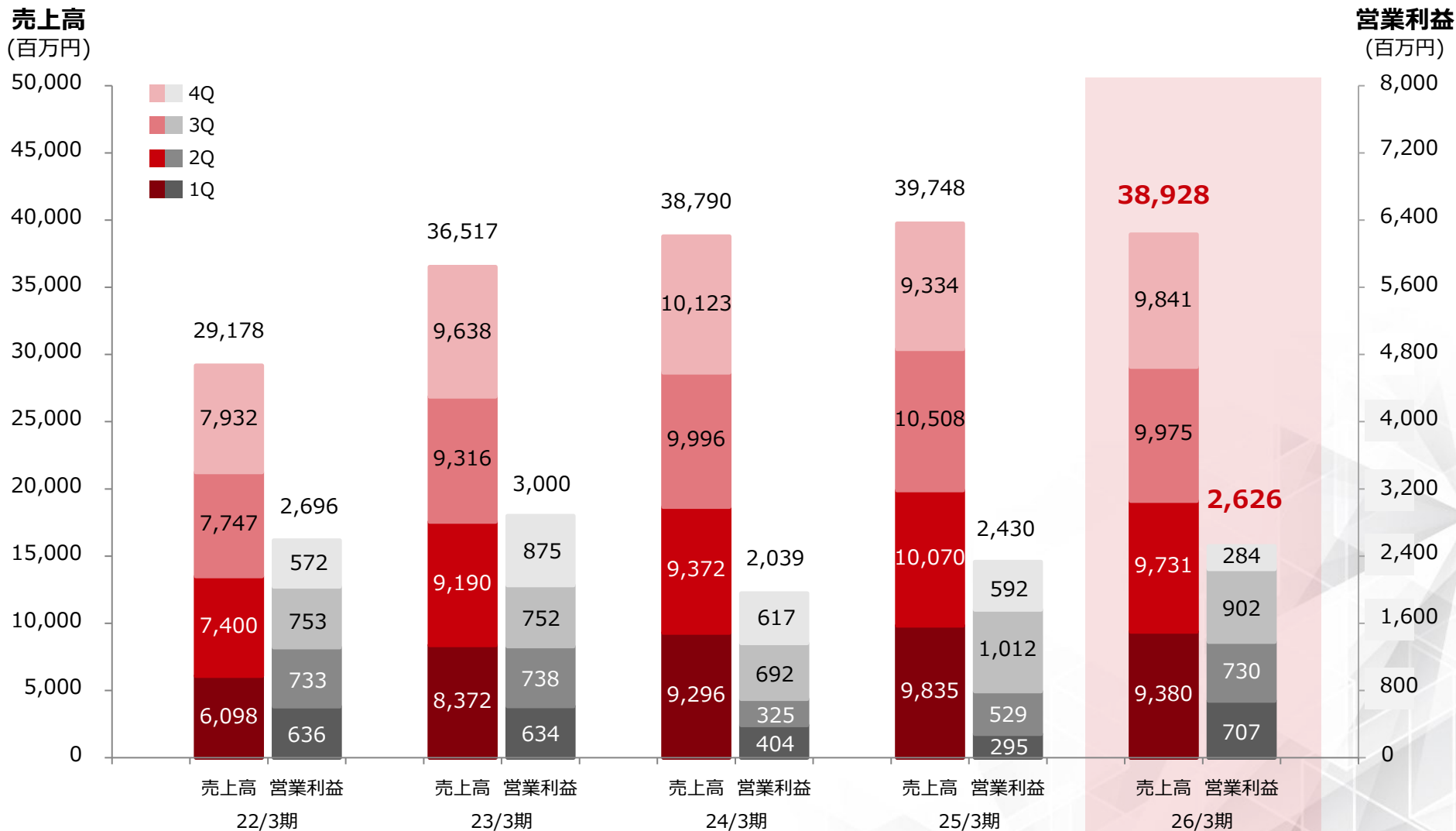
# 2026年3月期 連結業績

---

- 前期売却した子会社の連結除外の影響で減収となるも、本影響を除いた**実質ベースでは増収を実現**
- 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、営業増益を達成**
- 前期計上した関係会社株式売却益の反動を受けつつも、営業増益及び特別損失の縮小により**当期純利益では大幅増益を記録**

(百万円)	25/3期	26/3期	増減額	増減率	子会社売却を除く増減率(*)
売上高	39,748	38,928	△820	△2.1%	+6.2%
売上原価	29,611	28,927	△683	△2.3%	+6.9%
原価率	74.5%	74.3%		△0.2ポイント	+0.5ポイント
売上総利益	10,137	10,000	△136	△1.4%	+4.3%
販管費	7,707	7,374	△332	△4.3%	+2.0%
営業利益	2,430	2,626	+196	+8.1%	+11.3%
営業利益率	6.1%	6.7%		+0.6ポイント	+0.3ポイント
経常利益	2,278	2,582	+304	+13.4%	—
親会社株主に帰属する 当期純利益	629	1,181	+552	+87.7%	—
EBITDA	3,456	3,562	+105	+3.1%	+9.3%

## 前期売却した子会社の影響を除く実質ベースで増収・2桁増益を達成



(百万円)	25/3期(期末)	26/3期(期末)	増減額(対前期末)
<b>資産合計</b>	<b>19,949</b>	<b>21,531</b>	<b>+1,582</b>
流動資産	14,069	14,031	△38
現金及び預金	7,593	7,132	△461
固定資産	5,880	7,500	+1,620
有形固定資産	1,475	1,620	+144
無形固定資産	1,748	2,770	+1,022
のれん	1,035	1,790	+755
投資その他の資産	2,656	3,109	+453
<b>負債合計</b>	<b>10,688</b>	<b>11,570</b>	<b>+881</b>
流動負債	10,473	11,187	+714
短期借入金	5,200	5,672	+472
固定負債	215	382	+166
<b>純資産合計</b>	<b>9,260</b>	<b>9,961</b>	<b>+700</b>
株主資本	7,859	8,517	+658
その他の包括利益累計額	1,094	1,112	+17
非支配株主持分	306	331	+24
<b>負債・純資産合計</b>	<b>19,949</b>	<b>21,531</b>	<b>+1,582</b>

(百万円)	前期実績 25/3期	当期実績 26/3期	増減額
<b>営業活動CF</b>	<b>3,119</b>	<b>3,224</b>	<b>+105</b>
※ 法人税等の支払等差引前の営業CF	<b>3,777</b>	<b>3,978</b>	<b>+201</b>
<b>投資活動CF</b>	<b>△5</b>	<b>△3,724</b>	<b>△3,719</b>
<b>財務活動CF</b>	<b>△2,555</b>	<b>△92</b>	<b>+2,463</b>
現金及び現金同等物に係る換算差額	<b>176</b>	<b>130</b>	<b>△46</b>
現金及び現金同等物の増減額	<b>735</b>	<b>△461</b>	<b>△1,196</b>
現金及び現金同等物の期首残高	<b>6,858</b>	<b>7,593</b>	<b>+735</b>
現金及び現金同等物の期末残高	<b>7,593</b>	<b>7,132</b>	<b>△461</b>

営業外費用

**165**百万円

➤ **持分法による投資損失 83百万円**

- ・ JetSynthesys Digital Services Private Limited及び株式会社 Fennelに係る損失

特別損失

**726**百万円

➤ **減損損失 238百万円**

- ・ 当社の連結子会社であるDIGITAL HEARTS CROSS Marketing and Solutions Limited等のものれんの減損処理

➤ **投資有価証券評価損 344百万円**

- ・ 株式会社TOKYO GameFi等の投資有価証券に係る損失

➤ **特別退職金 140百万円**

- ・ スピンオフ上場方針取り下げに伴うバックオフィス機能最適化を目的とする株式会社AGESTの早期退職実施に係る損失

# 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。

(百万円)	前期実績 25/3期	売却した子会 社の業績を除 く前期実績(*)	当期実績 26/3期	増減率	子会社売却の 影響を除く 増減率(*)
<b>売上高</b>	<b>39,748</b>	<b>36,645</b>	<b>38,928</b>	<b>△2.1%</b>	<b>+6.2%</b>
DHグループ	23,906	20,803	23,130	△3.2%	+11.2%
AGESTグループ	16,158	16,158	15,994	△1.0%	△1.0%
調整額	△316	△316	△196	—	—
<b>営業利益</b>	<b>2,430</b>	<b>2,359</b>	<b>2,626</b>	<b>+8.1%</b>	<b>+11.3%</b>
DHグループ	1,941	1,871	2,245	+15.7%	+20.0%
AGESTグループ	488	488	380	△22.1%	△22.1%
<b>EBITDA</b>	<b>3,456</b>	<b>3,258</b>	<b>3,562</b>	<b>+3.1%</b>	<b>+9.3%</b>
DHグループ	2,566	2,368	2,711	+5.6%	+14.5%
AGESTグループ	890	890	851	△4.4%	△4.4%

- 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の発売による市場活性化やタイトルの多言語展開の増加等を背景に、両サービスともに好調に推移し、**実質ベースのセグメント売上高は前期比+11.2%と2桁増収を達成**
- 収益性の高い国内デバッグの伸長等により、**セグメント利益は前期比+15.7%と2桁増益を達成、会社計画を上振れて着地**
- テスト専用機材の大量調達等を受け、実態をより正確に反映するため、子会社における**減価償却方法を当期1Qより変更**、その影響により当期通期のセグメント利益は93百万円増加

(百万円)	前期実績 25/3期	当期実績 26/3期	増減率
<b>売上高</b>	<b>23,906</b>	<b>23,130</b>	<b>△3.2%</b>
<b>国内デバッグ</b>	<b>13,679</b>	<b>15,116</b>	<b>+10.5%</b>
<b>グローバル及びその他</b> <small>*25/3期実績には、2024年12月に売却した㈱アイデンティティを含む</small>	<b>10,226</b>	<b>8,014</b>	<b>△21.6%</b>
<b>セグメント利益</b>	<b>1,941</b>	<b>2,245</b>	<b>+15.7%</b>
<b>EBITDA</b>	<b>2,566</b>	<b>2,711</b>	<b>+5.6%</b>

子会社売却の影響を受けつつも、収益性の高いデバッグの伸長等により  
EBITDAは前期比+5.6%の増益を達成

(単位：百万円)

粗利率の  
低下

△186

販管費の  
増加

△82

子会社売却及び  
M&Aの影響

△109

増収に伴う  
粗利の増加  
**+523**

・一部の低採算案件の影響  
で粗利率がやや低下

・(株)アイデンティティの  
連結除外による影響  
・HUWIZ社連結開始による  
影響

EBITDA  
2,566

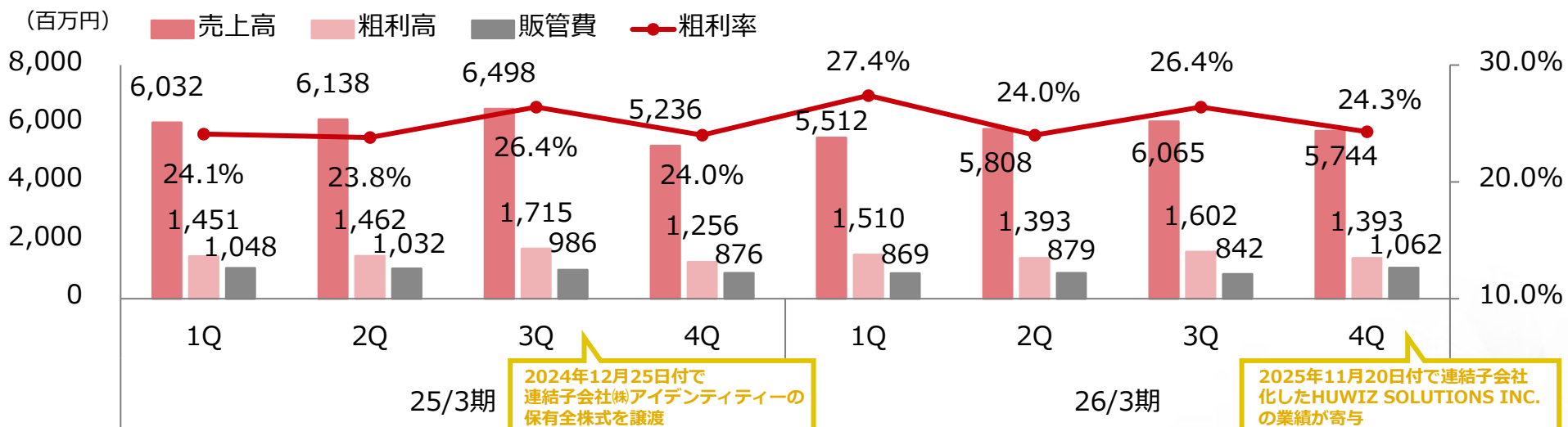
EBITDA  
2,711

25/3期 実績

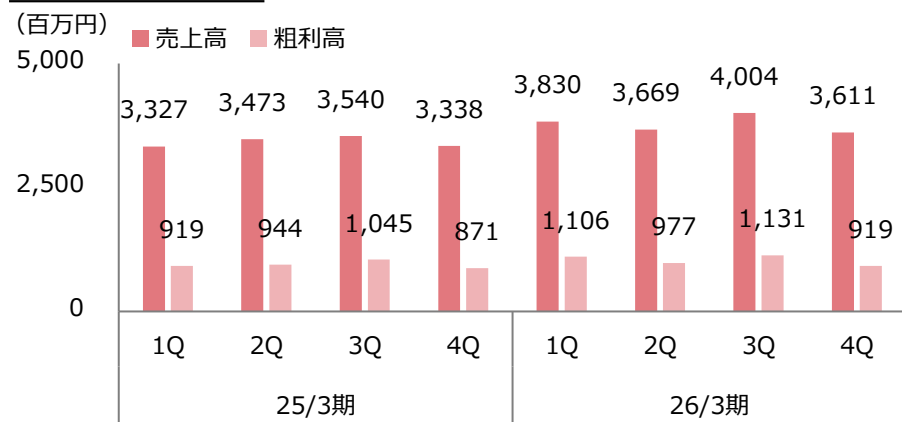
26/3期 実績

## 業績推移

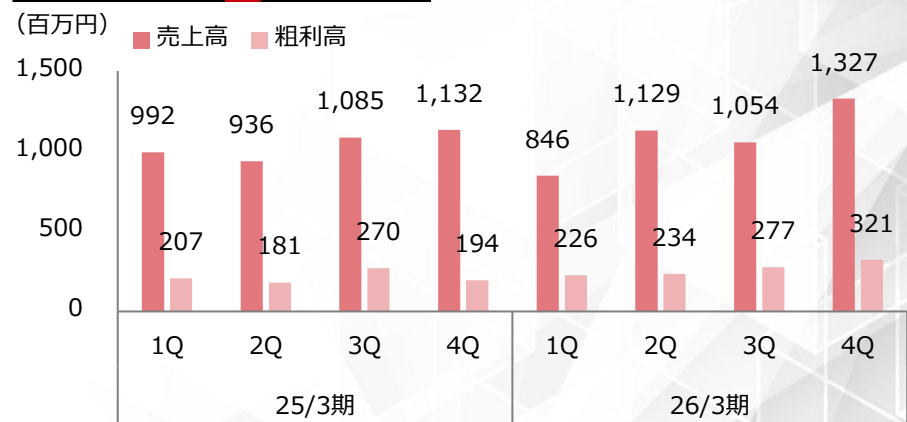
### DHグループ事業全体



### 国内デバッグ

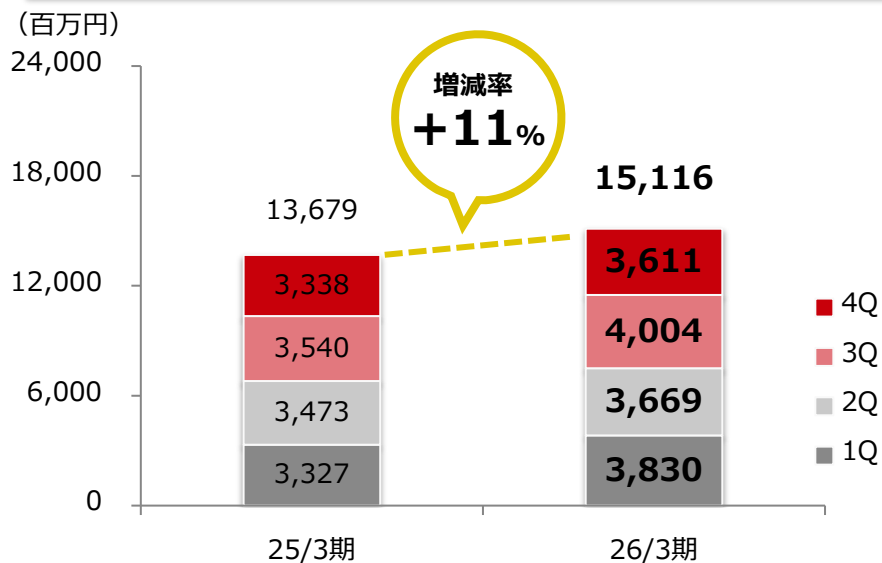


### グローバル(\*)サービス

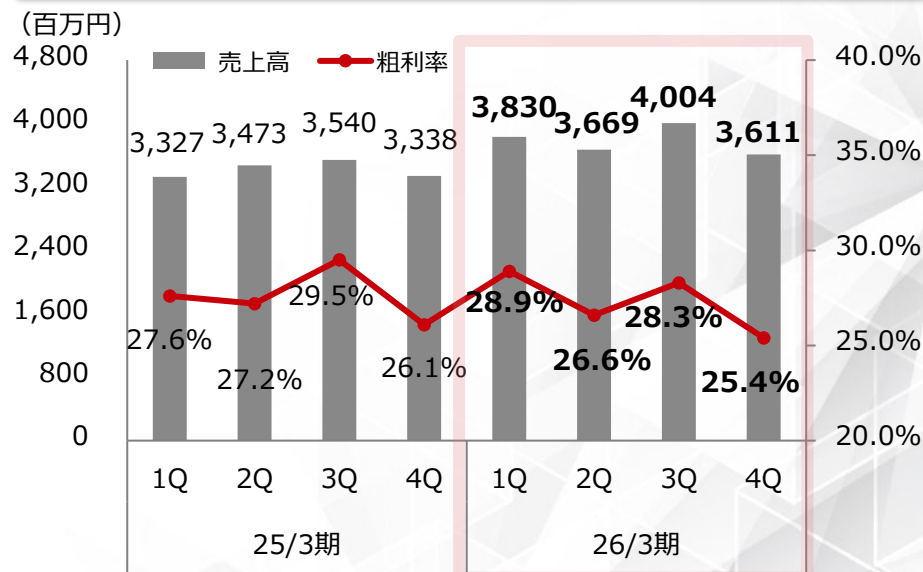


- Nintendo Switch 2の発売を機とした旺盛な需要を着実に取り込み、**コンソールゲーム向けデバッグが前期比+20%以上の増収**を達成するなど好調に推移
- 粗利率は、4Qに一部低採算案件の影響があったものの、**通期では27.4%と前年同水準**を維持
- AI協働型オペレーション基盤“HumanOps OS”の導入により、**テスターの生産性向上及び受注キャパシティ拡大**を推進

### 売上高推移

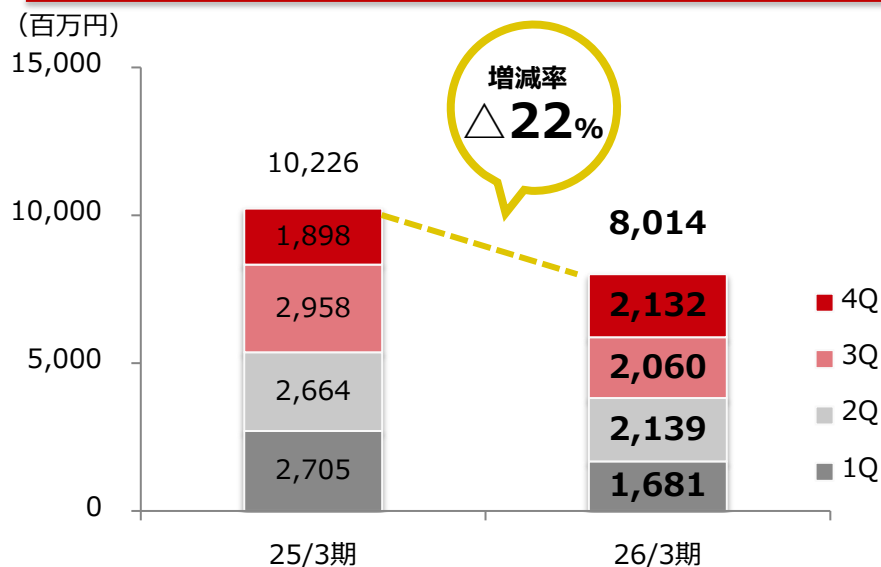


### 売上高・粗利率推移

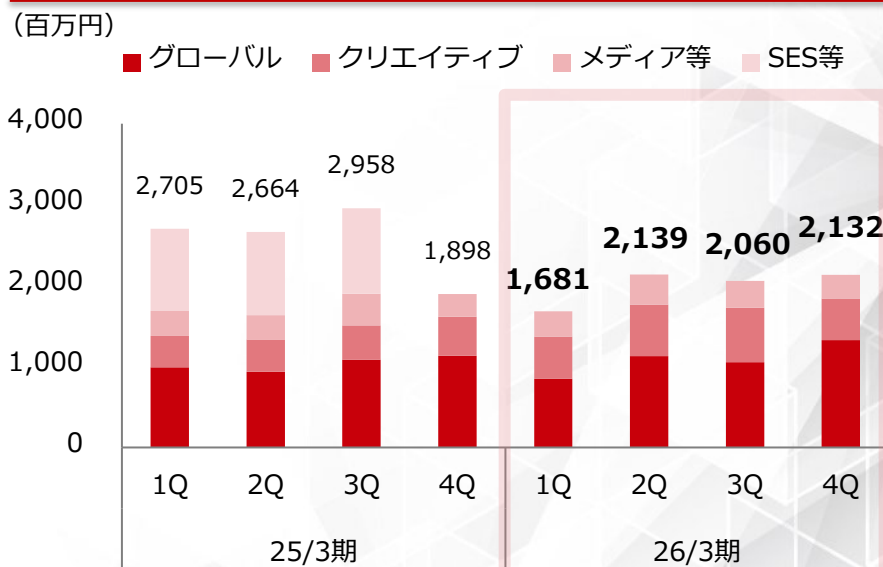


- 独自のゲーム特化型AI翻訳エンジン“ella”の本格展開もあり**翻訳・LQAで新規案件を着実に獲得**するとともに、Nintendo Switch 2向け新作タイトルを含む開発支援案件が増えたことにより**クリエイティブサービスも伸長**し、子会社売却の影響を除いた実質ベースでは**前期比+13%の2桁増収**を達成
- 2025年11月20日付で連結子会社化した**HUWIZ社の業績が当期4Qから寄与**
- 2025年10月にはタイ語強化のための現地法人を新設、2026年1月には米国翻訳企業へ出資するなど、**ローカライズ領域のさらなる成長に向けた投資を加速**

## 売上高推移



## サービス別売上高推移

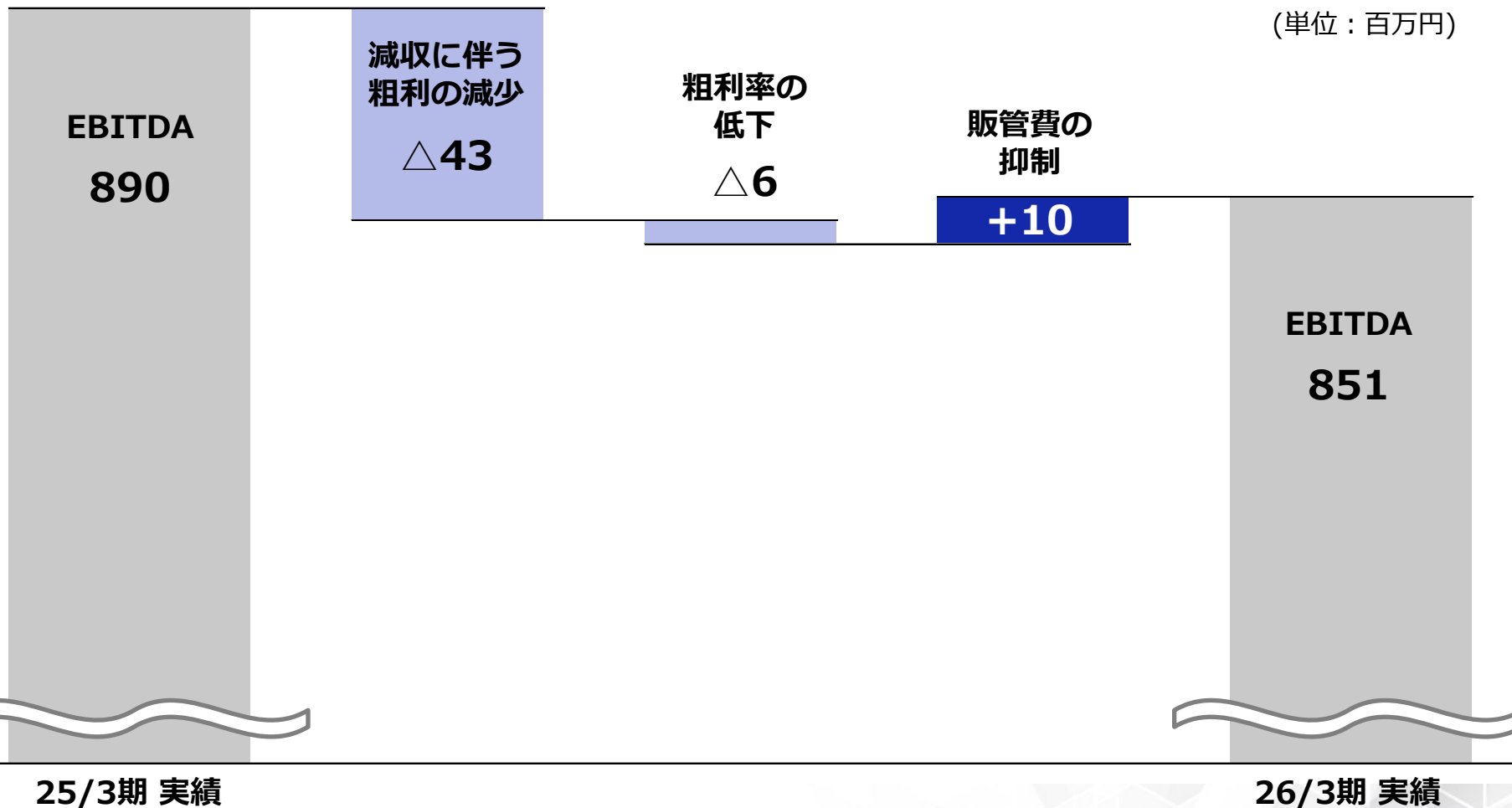


- 国内のテスト案件が着実に増加したことで、縮小傾向にある受託開発や前期売却した子会社の連結除外の影響等をカバーし、QAソリューション全体としては増収トレンドを継続
- ITサービス及びその他は、収益性の低い事業の戦略的な縮小に加え、一部ベンダーのセキュリティ監視端末値上げの影響もあり減収
- 収益性の高いセキュリティ監視の減収の影響や当期4Qに実施した独自のAIテストツール“TFACT”及び脆弱性リスクを可視化する“SBOM Archi”に関するプロモーション強化等により、セグメント利益は減益

(百万円)	前期実績 25/3期	当期実績 26/3期	増減率
<b>売上高</b>	<b>16,158</b>	<b>15,994</b>	<b>△1.0%</b>
QAソリューション	13,928	14,083	+1.1%
ITサービス及びその他	2,230	1,910	△14.3%
<b>セグメント利益</b>	<b>488</b>	<b>380</b>	<b>△22.1%</b>
<b>EBITDA</b>	<b>890</b>	<b>851</b>	<b>△4.4%</b>

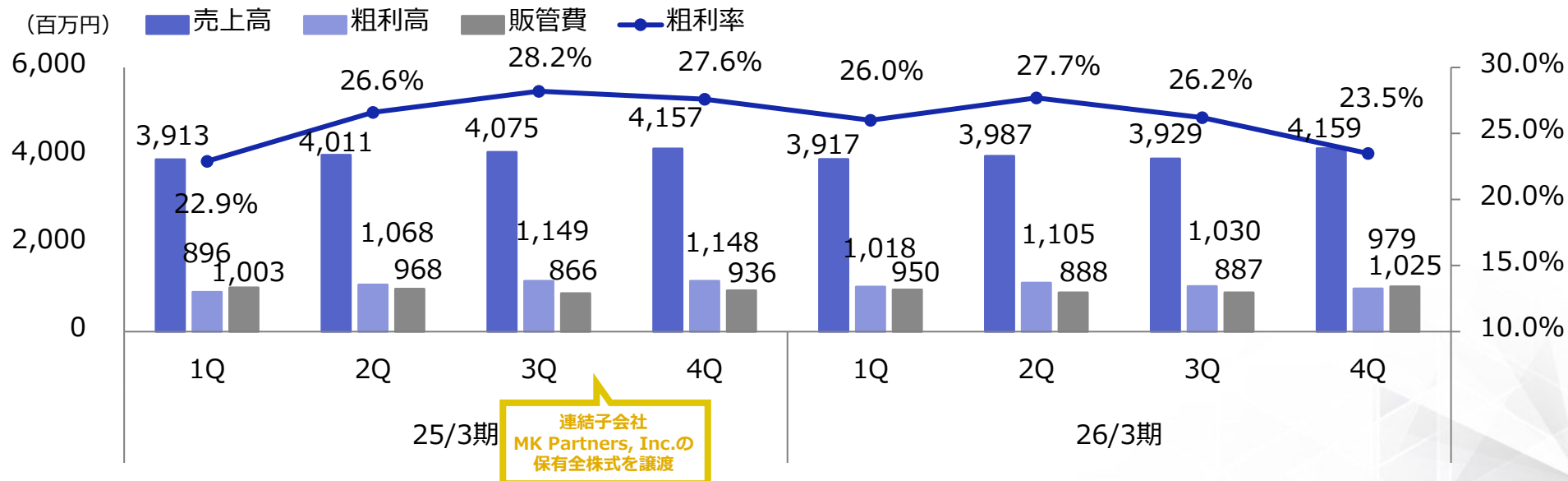
ITサービス及びその他における低収益事業の戦略的縮小やセキュリティ監視の減収の影響大きく EBITDAは、前年比39百万円減少

(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<sup>(1)</sup>

25/3期

**719社**

26/3期

**787社**

受注顧客数増減内訳

国内 +97社

海外 △29社

### 年間平均顧客単価<sup>(\*)</sup>

25/3期

**19百万円**

26/3期

**17百万円**

### エンジニア数

25/3期

**1,041名**

26/3期

**1,048名**

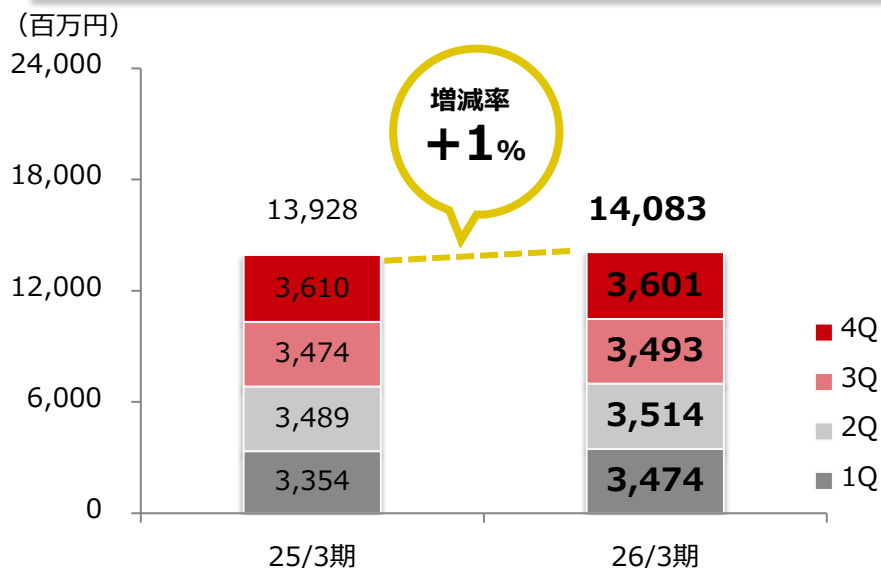
エンジニア数増減内訳

国内 +23名

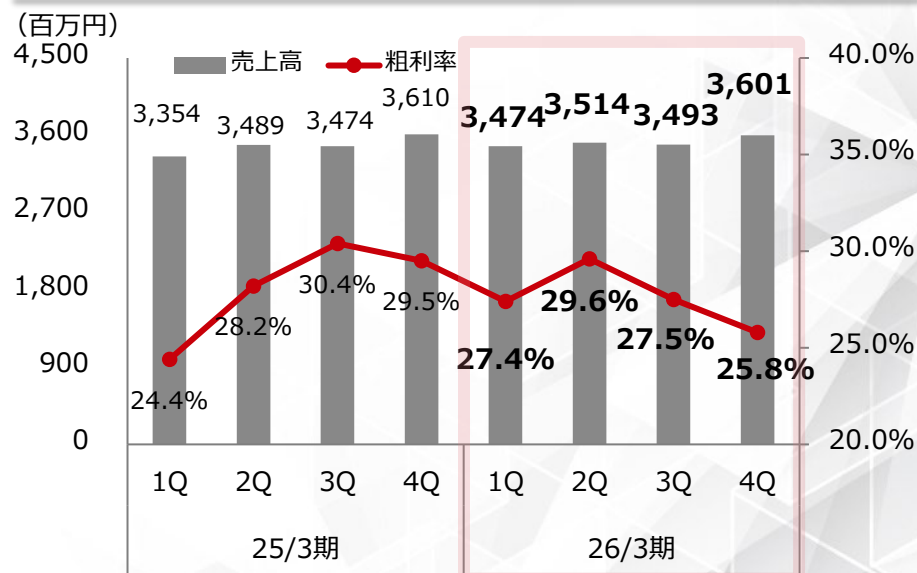
海外 △16名

- 国内事業は、受託開発案件等が縮小するも、テストの新規案件を着実に獲得し、**増収トレンドを継続**
- 海外事業は、**前期売却したMK Partners, Inc.の影響を除くと増収**となるなど業績は回復傾向にあり、利益面では事業構造改革の効果もあり**大幅増益を達成**
- 粗利率は、AI普及拡大に伴う受託開発案件の減少や一時的なエンジニア稼働率の低下があったものの、**通期では約28%と前年並みの水準を維持**
- 当期に、AI機能を標準搭載した独自のテストツール「TFACT」の社内活用モデル版及びツール販売版をそれぞれ正式ローンチするなど、**新たな収益モデルの構築**に注力

## 売上高推移



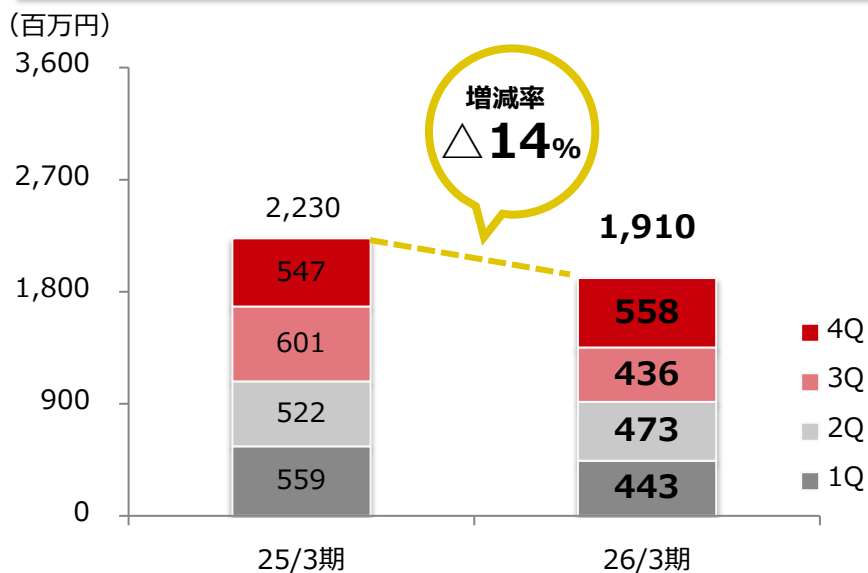
## 売上高・粗利率の推移



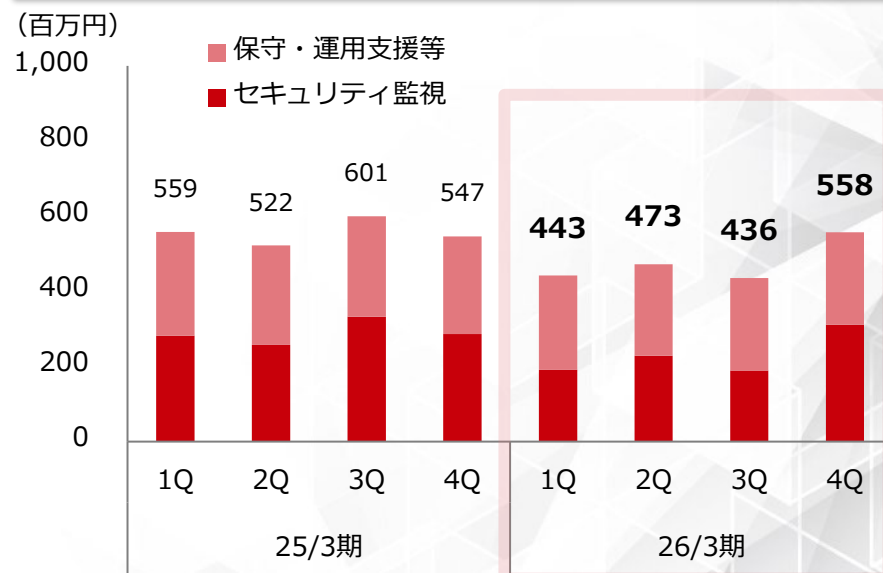
- 保守・運用支援等、一部の低収益サービスの**戦略的な縮小**を実施
- セキュリティ監視サービスにおいて、**一部ベンダーのエンドポイントセキュリティ端末の商材値上げ**により、ライセンス更新売上が減少
- 2026年1月にローンチした**SBOM<sup>(\*)</sup>管理ツール**は、セキュリティ法整備等を追い風に好調にスタート。今後、純国産のSBOM管理サービスとして業界におけるトップシェアを目指す

\*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



- 事業モデルの転換を進めるAGESTグループで前期並みの売上を維持しつつ、引き続き好調な市場環境を追い風にDHグループが全体業績をけん引し、**過去最高の連結売上高更新**を目指す
- 両事業ともに**AIをはじめとする成長投資を積極化**しつつも、増収効果やAGESTグループ事業の収益性改善により、**営業増益**を目指す
- 当期純利益は、**過去最高となる18億円**を計画、26/3期の特別損失の反動もあり前期比1.5倍へ

(百万円)	26/3期 実績	27/3期 予想	前期比
<b>売上高</b>	<b>38,928</b>	<b>41,080</b>	<b>+5.5%</b>
DHグループ	23,130	25,380	+9.7%
AGESTグループ	15,994	15,700	△1.8%
CVC関連	-	-	-
調整額	△196	-	-
<b>営業利益</b>	<b>2,626</b>	<b>2,730</b>	<b>+4.0%</b>
DHグループ	2,245	2,270	+1.1%
AGESTグループ	380	530	+39.3%
CVC関連	-	△70	-
<b>営業利益率</b>	<b>6.7%</b>	<b>6.6%</b>	<b>△0.1ポイント</b>
<b>経常利益</b>	<b>2,582</b>	<b>2,730</b>	<b>+5.7%</b>
<b>親会社株主に帰属する当期純利益</b>	<b>1,181</b>	<b>1,850</b>	<b>+56.6%</b>

# 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

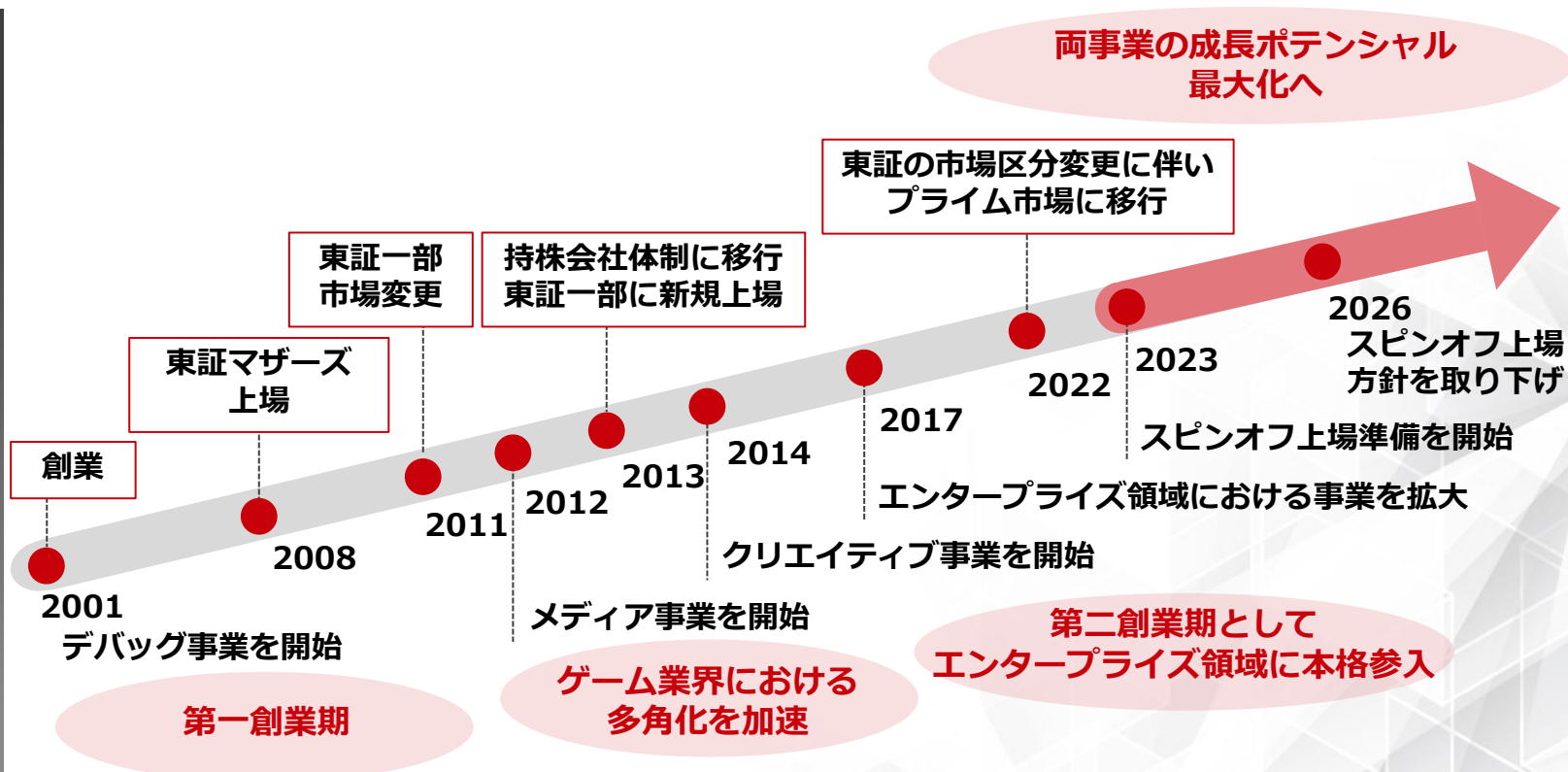
コンソールゲームの  
隆盛

モバイルゲームの  
隆盛

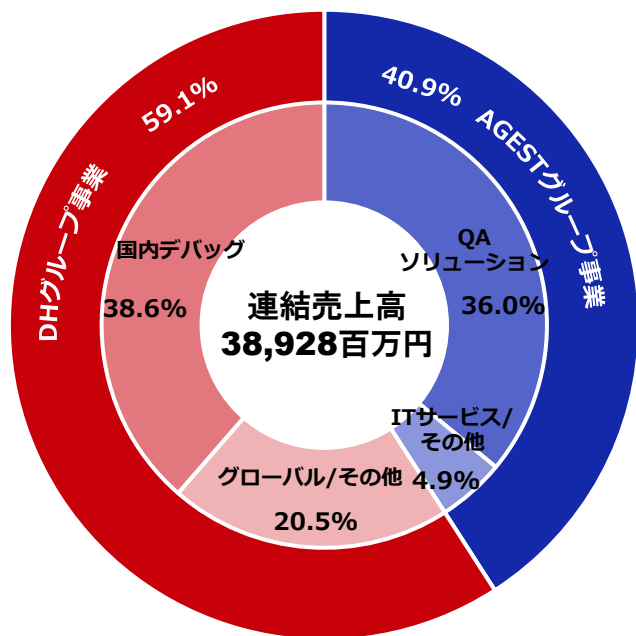
IoT/DXの進展

AI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



### 2026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	38.6%	<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	20.5%	<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> </ul>
AGESTグループ事業	QAソリューション	36.0%	<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	4.9%	<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)

(2026年3月31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

#### HUWIZ SOLUTIONS INC.

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

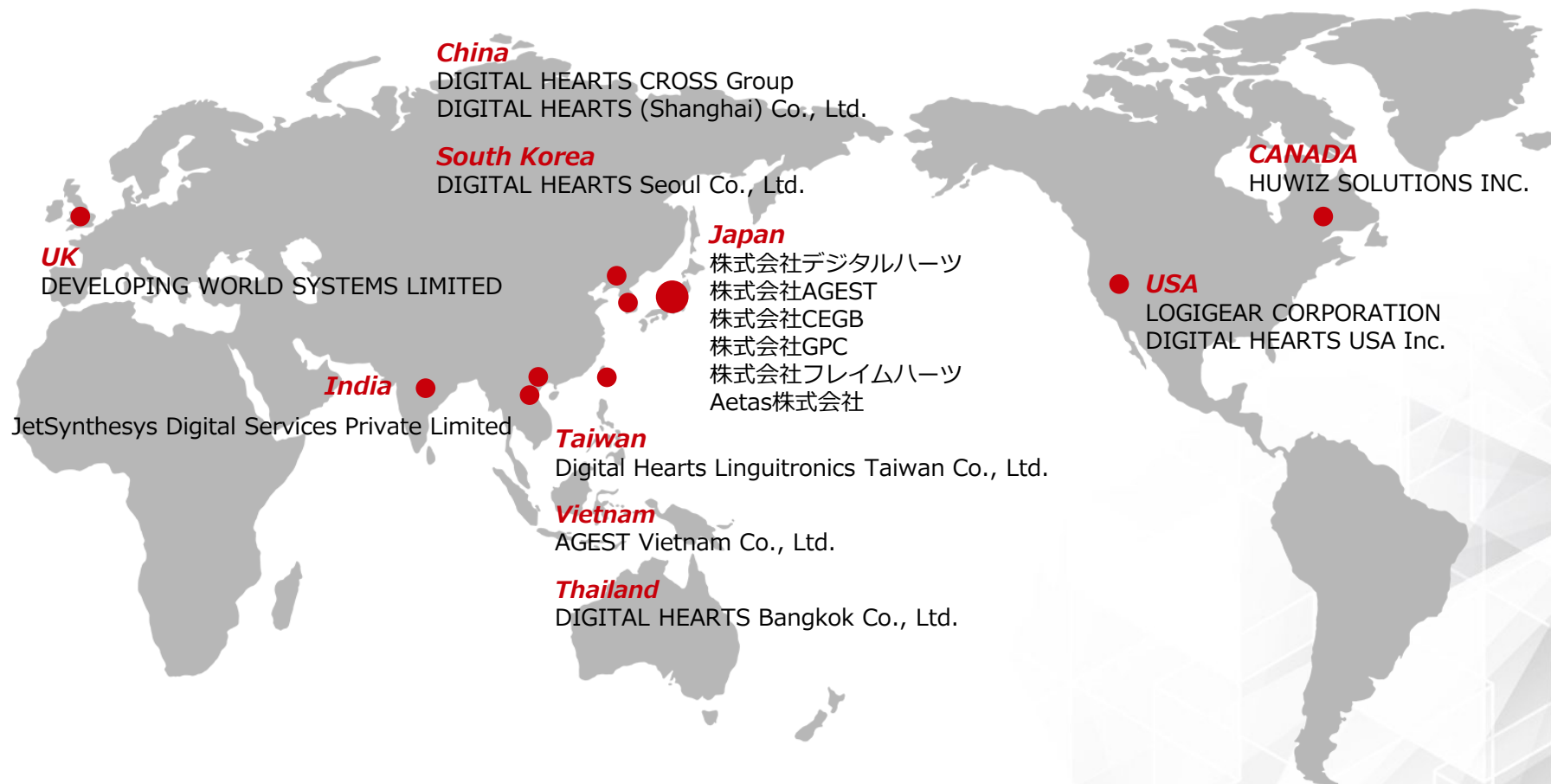
#### 株式会社CEGB

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

(2026年3月31日現在)



(百万円)	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	26/3期
売上高	19,254	21,138	22,669	29,178	36,517	38,790	38,790	39,748	38,928
DHグループ事業 (旧:エンターテインメント事業)	15,951	16,115	15,647	17,687	19,815	19,180	23,488	23,906	23,130
AGESTグループ事業 (旧:エンタープライズ事業)	3,302	5,022	7,021	11,491	16,840	19,714	15,975	16,158	15,994
調整額	-0	-	-	-	-138	-105	-674	-316	-196
営業利益	1,605	1,394	1,908	2,696	3,000	2,039	2,039	2,430	2,626
DHグループ事業 (旧:エンターテインメント事業)	3,086	2,964	3,077	3,668	4,214	3,325	1,734	1,941	2,245
AGESTグループ事業 (旧:エンタープライズ事業)	-226	-67	188	645	639	423	305	488	380
調整額	-1,254	-1,503	-1,356	-1,616	-1,853	-1,709	-	-	-
営業利益率	8.3%	6.6%	8.4%	9.2%	8.2%	5.3%	5.3%	6.1%	6.7%
DHグループ事業 (旧:エンターテインメント事業)	19.3%	18.4%	19.7%	20.7%	21.3%	17.3%	7.4%	8.1%	9.7%
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%	2.4%
親会社株主に帰属する当期純利益	1,575	792	974	1,778	799	176	176	629	1,181
総資産	9,832	10,637	14,338	17,610	19,581	21,103	21,103	19,949	21,531
流動資産	7,403	7,453	9,744	10,392	12,528	13,526	13,526	14,069	14,031
現金及び預金	4,197	3,739	5,076	5,208	6,456	6,858	6,858	7,593	7,132
固定資産	2,428	3,183	4,593	7,217	7,052	7,576	7,576	5,880	7,500
のれん	481	1,027	2,467	4,588	3,468	2,313	2,313	1,035	1,790
負債合計	4,819	5,198	8,024	10,044	10,107	12,250	12,250	10,688	11,570
有利子負債	2,272	2,553	4,797	5,590	5,127	7,133	7,133	5,249	5,771
純資産合計	5,012	5,438	6,314	7,566	9,474	8,852	8,852	9,260	9,961
自己資本	4,791	4,922	5,691	6,991	8,806	8,415	8,415	8,953	9,630
自己資本比率	48.7%	46.3%	39.7%	39.7%	45.0%	39.9%	39.9%	44.9%	44.7%
ネットキャッシュ	1,924	1,186	278	-382	1,328	-275	-275	2,343	1,360
D/Eレシオ (倍)	0.5	0.5	0.8	0.8	0.6	0.8	0.8	0.6	0.6
営業CF	889	1,086	1,416	3,077	2,850	1,759	1,759	3,119	3,224
投資CF	62	-1,018	-1,813	-2,537	-1,903	-2,369	-2,369	-5	-3,724
財務CF	-693	-515	1,730	-546	141	934	934	-2,555	-92
ROE	38.6%	16.3%	18.4%	28.0%	10.1%	2.1%	2.1%	7.2%	12.7%
配当性向	18.0%	38.6%	31.0%	18.2%	57.5%	264.5%	264.5%	81.4%	47.2%

\*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。

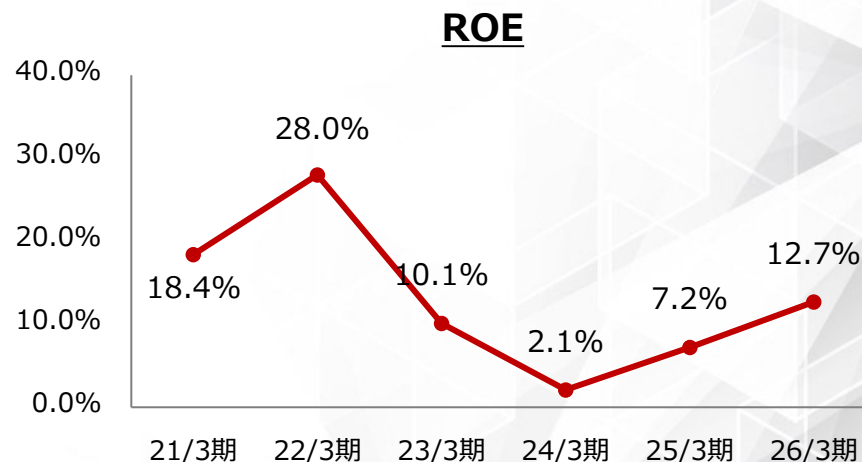
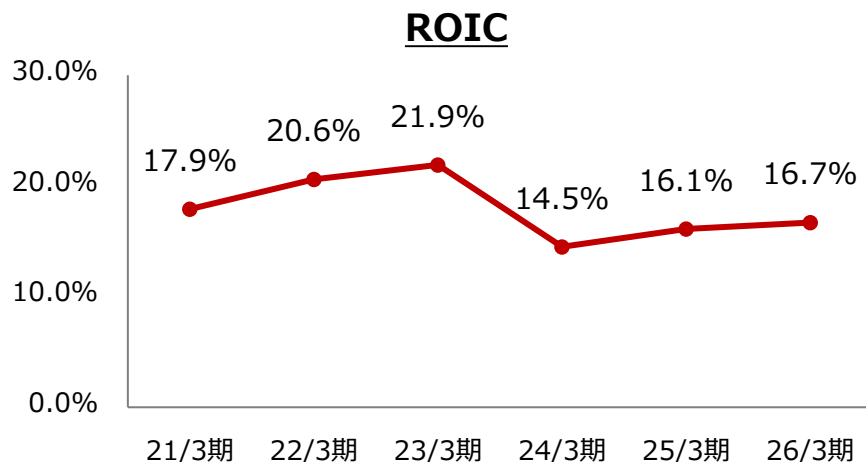
## 基本方針

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おり、その投資判断においては、EBITDAをベースに算出した連結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。

2026年3月期までの過去5年間に於いても連結ROICは15~20%程度と、当社の資本コスト(WACC:5~7%)を大きく上回る水準を維持しております。

当社では、安定的に年間20~30億円程度の営業キャッシュフローを創出しており、今後も人材・技術・M&A等への成長投資を積極化しつつ、創出したキャッシュの適切な配分のもと、「累進配当」を基本方針とする継続的かつ安定的な株主還元を目指してまいります。

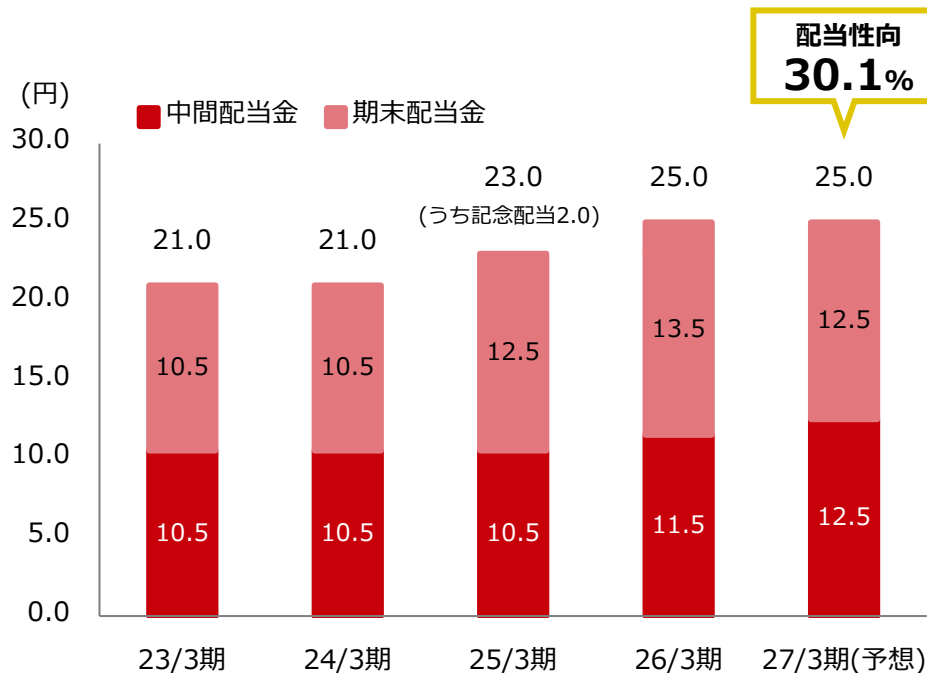
## ROIC/ROE推移



## 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、  
累進配当をベースとする継続的かつ安定的な配当を実施

### 配当金の推移



### 株主優待制度

#### 対象株主様

基準日(毎年3月31日)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

#### 株主優待の内容

対象の株主様1名につき一律で  
QUOカード

**10,000円分**



## 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

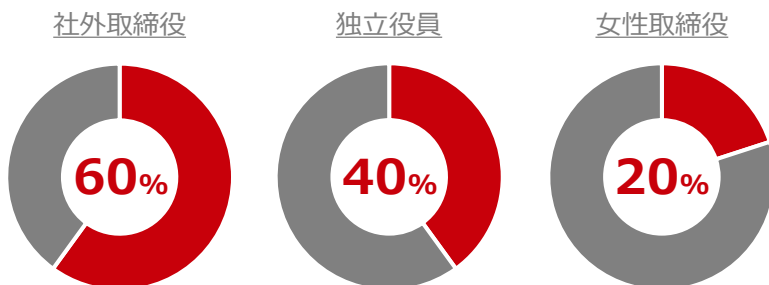
### 4. 企業買収や新規事業の拡大

- ・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

(2026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



## 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

(2026年3月31日現在)

## 女性管理職比率<sup>\*1</sup>

19.4%

## 全従業員に占める 外国人の割合<sup>\*2</sup>

11.1%

## 全従業員に占める 障がい者の割合<sup>\*3</sup>

2.9%

\*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

## 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



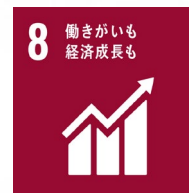
### 技術 安心・安全なデジタル社会の実現

- ・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。