



Financial Results 財務情報(要約)

連結損益計算書

(単位：百万円)

科 目	20/3期 前第2四半期	21/3期 当第2四半期
売上高	10,222	10,531
営業利益	518	527
経常利益	513	570
親会社株主に帰属する四半期純利益	277	355

連結貸借対照表

(単位：百万円)

科 目	20/3期 前期末	21/3期 当第2四半期末
流動資産	7,453	7,291
固定資産	3,183	3,167
資産合計	10,637	10,459
流動負債	5,134	4,655
固定負債	63	132
負債合計	5,198	4,788
株主資本	4,898	5,172
資本金	300	300
資本剰余金	355	331
利益剰余金	6,904	7,105
自己株式	△2,662	△2,565
その他の包括利益累計額	24	20
新株予約権	13	13
非支配株主持分	502	463
純資産合計	5,438	5,670
負債・純資産合計	10,637	10,459

連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

科 目	20/3期 前第2四半期	21/3期 当第2四半期
営業活動によるキャッシュ・フロー	△5	101
投資活動によるキャッシュ・フロー	△963	△261
財務活動によるキャッシュ・フロー	637	△90
現金及び現金同等物に係る換算差額	△15	△2
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	△347	△252
現金及び現金同等物の期首残高	4,162	3,704
連結除外に伴う現金及び現金同等物の減少額	—	△3
現金及び現金同等物の四半期末残高	3,814	3,447



Corporate Data 会社概要(2020年9月30日現在)

会社概要

社名	株式会社デジタルハーツホールディングス (DIGITAL HEARTS HOLDINGS Co., Ltd.)
設立	2013年10月1日
資本金	300百万円
発行済株式総数	23,890,800株
上場証券取引所	東京証券取引所 市場第一部 (証券コード：3676)
主なグループ会社 (*は関連会社)	株式会社デジタルハーツ DIGITAL HEARTS USA Inc. DIGITAL HEARTS (Shanghai) Co., Ltd. Orgosoft Co., Ltd. 株式会社エイネット LOGIGEAR CORPORATION LOGIGEAR VIETNAM CO., LTD. 株式会社ロジギアジャパン Aetas株式会社 株式会社フレイムハーツ 株式会社レッドチーム・テクノロジーズ 株式会社ZEG*
正社員数（連結）	1,388名

株主メモ

事業年度	4月1日～翌年3月31日
定時株主総会	毎年6月
定時株主総会	毎年3月31日
基準日	期末配当金 毎年3月31日
中間配当金	毎年9月30日
株主名簿管理人	三菱UFJ信託銀行株式会社
特別口座の口座管理機関	三菱UFJ信託銀行株式会社 証券代行部 東京都府中市日鋼町1-1 郵送先 〒137-8081 新東京郵便局私書箱第29号 三菱UFJ信託銀行株式会社 証券代行部 TEL 0120-232-711（通話料無料）
上場証券取引所	東京証券取引所
公告の方法	電子公告により行う
公告掲載URL	https://www.digitalhearts-hd.com/
(ただし、電子公告によることができない事故、その他のやむを得ない事由が生じたときは、日本経済新聞に公告いたします。)	

ホームページのご紹介

当社のホームページでは、投資家の皆様向けの情報をはじめ、事業内容や最新のニュース等、様々な情報を公開しています。

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



デジタルハーツ ホールディングス

証券コード：3676

株主通信

2021年3月期

第2四半期連結累計期間 2020.4.1 ▶ 2020.9.30

エンタープライズ事業の成長基盤構築は完了 次なる成長ステージへ

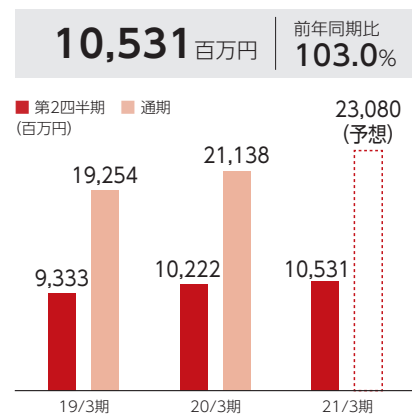
代表取締役社長 CEO 玉塚 元一



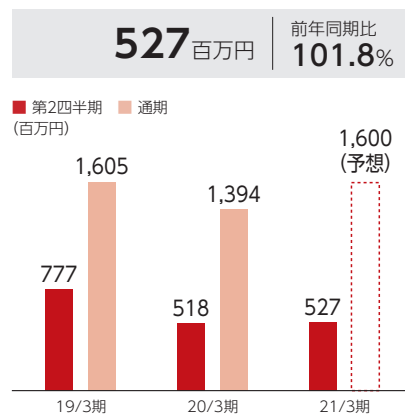
当期上期は、新型コロナウイルス感染症が世界規模で爆発的に拡大するなか、刻一刻と変化する状況を見極めながら、いかに従業員の安全を確保しながら事業活動を継続していくか、ピンチをチャンスに変えるためにはどうすればいいかを常に考えながら事業運営を行って参りました。幸い当社グループが属するIT業界においては、新型コロナウイルスの影響は限定的であったことから、当第2四半期連結累計期間の売上高は10,531百万円(前

年同期比103.0%)、営業利益は527百万円(前年同期比101.8%)と増収増益を達成することができました。この新型コロナウイルスが与えた影響は、日本経済全体にとっては非常に大きな打撃だったものの、当社グループにとっては、様々な企業においてリモートワークの普及が進んだり、人と人の接触を低減するためのIT投資が加速するなど、新たなビジネスチャンスが拡大していると考えております。

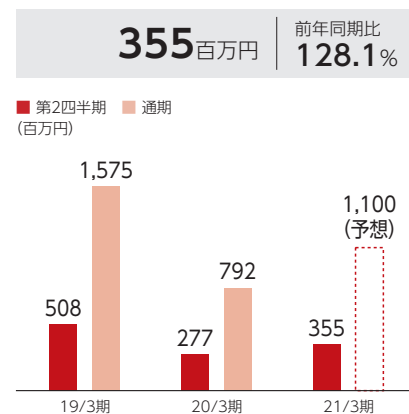
売上高



営業利益



親会社株主に帰属する当期純利益



当社グループでは、2017年6月以降「第二創業期」として、主力のデバッグ事業に続く第二の収益の柱を育てるべく、システムテストを中心とするエンタープライズ事業の拡大に注力して参りました。これまで、エンジニアをはじめとする人材強化、アライアンスを積極活用したサービス拡充、効率的なオペレーション体制の構築等を推進してきた結果、売上・利益ともに一定の規模をとれるようになるなど、ようやくエンタープライズ事業の成長基盤を構築することができました。さらに、今日の前に広がっている新たなビジネスチャンスを実確なものにするためには、これまでのデバッグ・システムテストの延長線上での進化だけではなく、もっと新しいサービスや価値提供に変化させていく必要があると考えています。それは例えば、高品質な製品開発をするためには、実はテストの実施だけでなく開発環境の整備から支援したほうがよかったり、あるいは、機能面のテストだけではなく、ユーザーが使いやすい

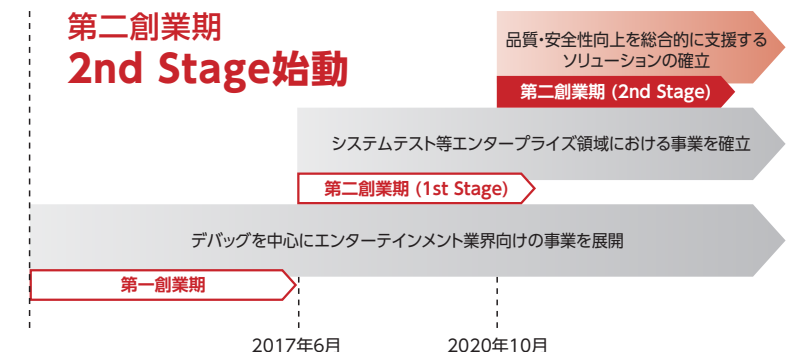
ものにするためのユーザビリティテストや、安全性を高めるためのセキュリティテストだったり、一言で“品質向上”といっても、様々なサービスやソリューションの可能性が秘められています。今後は、従来のサービスの深化と新しいサービスの探索を進めることで、“不具合検出のデジタルハーツ”から、“事業の品質・安全性向上を総合的に支援するデジタルハーツ”に進化していきたいと考えております。そのために、当期の下期から、第二創業期のセカンドステージとして、これまで築いてきた成長基盤をより強固なものにするとともに、新しいチャレンジを今まで以上に積極化させていく予定です。

株主の皆様におかれましては、今後の当社グループにご期待いただき、今後とも変わらぬご支援を賜りますようお願い申し上げます。

>> 21/3期上期 決算のポイント

- 新型コロナウイルスの影響を受けつつも
増収増益を達成
- 注力事業である
エンタープライズ事業の売上高は
約1.5倍の成長を継続
- 上期業績は会社計画に対し
計画通りに進捗

>> 第二創業期の進捗





Review of Operation & Forecast

セグメント別概況と下期の見通し

エンターテインメント事業

コンソールゲーム、モバイルゲーム、パチンコ・パチスロのデバッグ、ゲームの受託開発、プロモーション活動支援等のサービスを提供

売上高

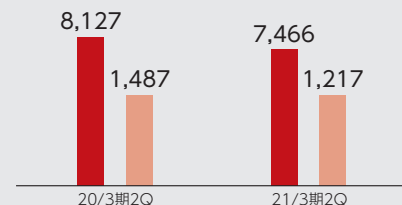
7,466 百万円
(前年同期比91.9%)

セグメント利益

1,217 百万円
(前年同期比81.8%)

業績推移

■ 売上高 (百万円) ■ セグメント利益 (百万円)

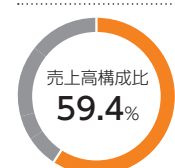


デバッグ

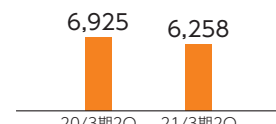


ゲームやパチンコ・パチスロの不具合をユーザー目線で検出し顧客企業に報告するサービスを提供

売上高 **6,258** 百万円 (前年同期比90.4%)



売上高推移 (百万円)



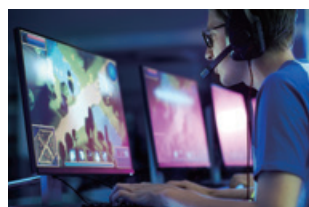
上期のハイライト

- 新型コロナウイルスの影響を受け、顧客企業におけるタイトル開発に一部遅延や延期が発生したことにより、大幅な減収減益
- リモートデバッグの推進やテストセンターであるLab.の統廃合等、コストコントロールを強化

下期の見通し

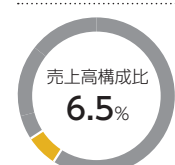
- 年末商戦期や来春に発売されるタイトルの開発活発化により、コンソールゲーム向け案件を中心に下期は需要が回復する見込み

クリエイティブ

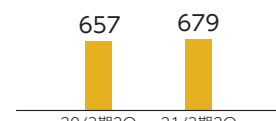


コンテンツ制作におけるクリエイティブ領域全般にわたる制作サポートサービスを提供

売上高 **679** 百万円 (前年同期比103.2%)



売上高推移 (百万円)



上期のハイライト

- ゲーム開発の新規案件を獲得し増収を達成
- 各プロジェクトの採算性の管理を徹底し、増益を達成

下期の見通し

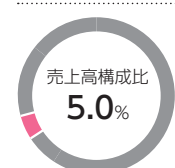
- 引き続き新規案件獲得に向けた営業活動を強化

メディア及びその他

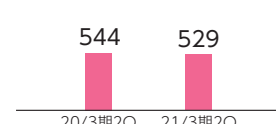


日本最大級の総合ゲーム情報サイト「4Gamer.net」等の運営やカスタマーサポートサービス等を提供

売上高 **529** 百万円 (前年同期比97.2%)



売上高推移 (百万円)



上期のハイライト

- 新型コロナウイルスの影響を受け、海外企業からの「4Gamer.net」への新規広告掲載等が減少
- カスタマーサポートサービス等は順調に推移

下期の見通し

- 顧客企業からの「4Gamer.net」への広告掲載は徐々に回復する見込み
- カスタマーサポートサービスは引き続き安定的に推移する見通し

エンタープライズ事業

エンタープライズシステムを対象とするシステムテスト及び受託開発サービスや、ITサポート、セキュリティ等のサービスを提供

売上高

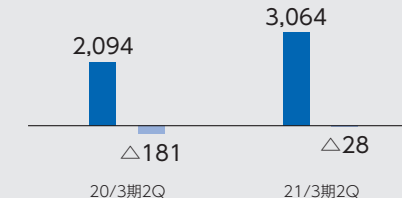
3,064 百万円
(前年同期比146.3%)

セグメント損失

△28 百万円
(前年同期比 —)

業績推移

■ 売上高 (百万円) ■ セグメント損失 (百万円)



システムテスト

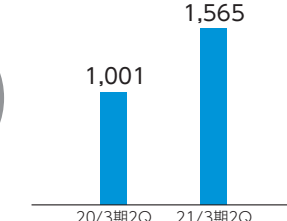


エンタープライズシステムの不具合を検出するサービスを提供

売上高 **1,565** 百万円 (前年同期比156.4%)



売上高推移 (百万円)



上期のハイライト

- 前期4Qから連結を開始したLogiGearグループの業績が寄与
- 効率的な事業運営の実施により粗利率の大幅改善を実現

下期の見通し

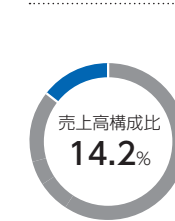
- 新規顧客開拓及び既存顧客との取引拡大により、増収基調を継続する見通し
- 第二創業期として初の通期利益貢献を目指す

ITサービス・セキュリティ

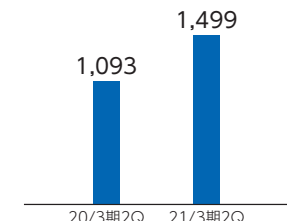


システムの受託開発やITサポート、セキュリティ等のサービスを提供

売上高 **1,499** 百万円 (前年同期比137.1%)



売上高推移 (百万円)



上期のハイライト

- システム開発、保守・運用、セキュリティサービスのすべてにおいて増収を達成

下期の見通し

- クラウドインフラ構築等、新サービスの営業活動を本格化
- 各種エンジニアの採用/育成を強化



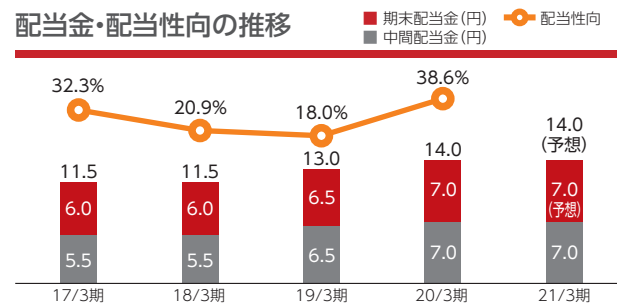
Shareholder Returns 株主還元

1株当たりの年間配当金は前期と同水準の14.0円を予想

当社は、事業成長投資と経営体質の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配当を行うことを基本方針としております。

この基本方針に基づき、当期の中間配当金につきましては、期初予想通り7.0円の実施を決定いたしました。期末配当金は7.0円を予想しており、これにより年間配当金は14.0円と前期と同額の安定した配当を実施する見込みです。

配当金・配当性向の推移



※2016年10月1日を効力発生日として1:2の分割を実施。
このため、17/3期中間配当以前の配当は、上記株式分割を考慮した場合の金額を記載しています。



Stock Information 株式の状況 (2020年9月30日現在)

株式の状況

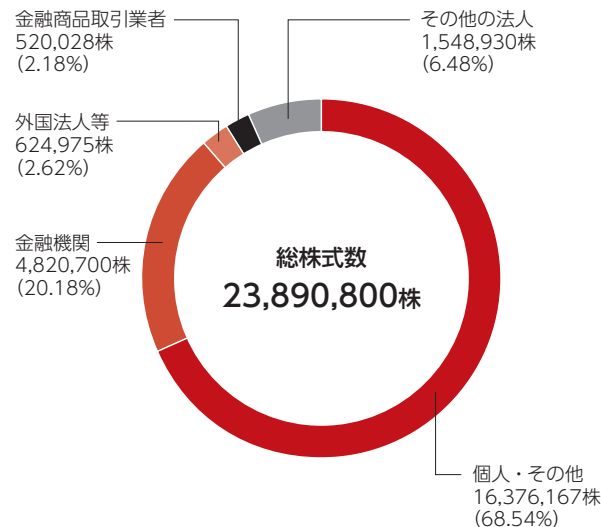
発行可能株式総数	76,800,000株
発行済株式の総数	23,890,800株 (自己株式2,277,344株を含みます。)
株主数	7,596名

大株主の状況

株主名	持株数 (株)	持株比率 (%)
宮澤 栄一	8,078,785	37.37
株式会社日本カストディ銀行 (信託口)	2,747,700	12.71
A-1 合同会社	1,324,900	6.12
日本マスタートラスト信託銀行株式会社 (信託口)	1,124,600	5.20
A & G 共創投資第1号投資事業有限責任組合	1,095,983	5.07
株式会社日本カストディ銀行 (信託口5)	214,200	0.99
若狭 泰之	200,000	0.92
NORTHERN TRUST CO. (AVFC) SUB A/C NON TREATY	182,600	0.84
玉塚 元一	161,080	0.74
小澤 裕紀	130,400	0.60

(注) 1. 当社は、自己株式2,277,344株を保有しておりますが、上記大株主からは除外しております。
2. 持株比率は自己株式を控除して計算しております。

所有者別株式分布状況

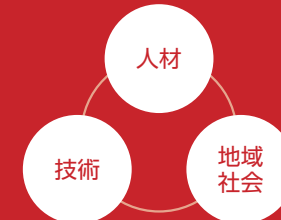


※「個人・その他」には自己名義株式2,277,344株(9.53%)を含んでおります。

当社グループが目指す持続的価値創造

当社グループでは、SDGsの実現に貢献するための「人材」「技術」「地域社会」という3つのテーマに基づき、ソフトウェアテストサービスを中心とする事業運営を通じ、社会的課題の解決や新たな価値の提供を目指しています。

3つのテーマ



当社グループの取り組み事例とSDGsの各目標の関連

人材 日本におけるIT人材不足の解消

- 全従業員を対象とするソフトウェアテスト技術者資格"JSTQB"取得支援制度の整備
- 正社員向けエシカルハッカー養成講座やエンジニア育成プログラムの実施
- 認定NPO法人育て上げネットとの共同プロジェクト「デバッグ・トレーニング(バグトレ)」の実施
- HASSYADAI.socialと共同で、高校生を対象とするエシカルハッカーの発掘・育成実証事業の実施



人材 多様な人材が活躍できる職場の実現

- 学生やフリーター、役者・ミュージシャン等の夢を追いかけられている方、障がいをお持ちの方といった多種多様な人材が日々3,000名以上活躍できる場の提供
- 言語デバッグ等に従事するアジアや欧米等20カ国以上の外国籍の人材の雇用



技術 安心・安全なデジタル社会の実現

- デバッグやシステムテストサービスを通じた様々なソフトウェアの品質向上支援
- サイバーセキュリティ関連サービスの提供によるネット社会における情報資産の保全
- テスト自動化やAI活用に関する研究/開発を通じた技術革新への挑戦



地域社会 地域活性化及び地方におけるIT格差の解消

- 全国に展開するテストセンター (Lab.) や在宅勤務を活用した地方における雇用創出
- 独立行政法人情報処理推進機構から「中小企業サイバーセキュリティお助け隊 in 東北」の受託

