



株主通信

2025年3月期 2024.4.1 ▶ 2025.3.31

株主の皆様へ
両事業ともに専門性に特化した戦略や
新しいチャレンジによりさらなる成長を目指す

DHグループ事業、AGESTグループ事業それぞれ独立した2グループ経営体制となり1年。2025年3月期の振り返りと、今後の成長戦略等についてDHグループの代表である筑紫・宮澤、及びAGESTグループの代表である二宮に語っていただきました。



Q 2025年3月期の業績を振り返っていかがでしょうか？

筑紫：当社は、2023年5月より連結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(以下、「スピンオフ上場」)に向けた準備を行っております。当期は、これらの準備の一環として新しいマネジメント体制へと移行し、DHグループ事業、AGESTグループ事業それぞれ独立した2グループ経営を開始いたしました。この新たな体制になってから1年が経ち、当初我々が想定していたとおり、独立した経営を行うことにより、それぞれの専門性の追求や成長戦略に沿った迅速な経営判断ができるようになり、時代の変化に合わせたスピード経営ができてきていると実感しております。

DHグループ事業では、国内ゲーム開発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、基幹ビジネスであるゲームデバッグ事業が底堅く伸長いたしました。また、欧州・中国・日本・韓国で開催された各国最大規模のゲームショーへの出展を積極化させることで、海外ゲームメーカーに対し「DIGITAL HEARTS」ブランドの認知度向上を図るとともに、需要が拡大している翻訳・LQAに対するソリューションのプロ

モーション強化を図るなど、グローバル領域でのシェア拡大に向けた取り組みを加速いたしました。特に、当期新たに提供を開始した、独自のゲーム特化型AI翻訳エンジン“ella”を活用した翻訳サービスについては、トライアル案件を含め既に70件以上受注するなどクライアントの皆様からも非常に高い関心を得ており、翻訳スピードと品質に対して高評価をいただいております。この“ella”は、一般的な機械翻訳とは異なり、ゲームの翻訳で必要不可欠なゲームの世界観やキャラクター性を活かした表現を可能とすることを最大の特徴としており、複数言語での世界同時発売が主流となっている現在のゲーム開発現場において、革新的なサービスになると自信を持って提供しております。

さらに、既存事業のみならず、eSportsやWeb3、AIといった新規領域への投資を加速するなど、新たな成長に向けたチャレンジも積極化いたしました。

二宮：AGESTグループ事業では、国内事業において引き続きエンジニアの採用・育成強化を図るとともに、開発の上流工程から品質向上を支援する“シフトレフト”に対応した付加価値の高いQAソリューションの提供に努めることで、IT人

材不足やDX投資の加速を背景に増加する需要を確実に獲得いたしました。また、業績が低迷していた海外事業の再建や一部収益性の低い事業の戦略的縮小等を進めることで、大幅増益を達成することができました。

さらに、今後の成長を見据え、当期よりテスト工程におけるAI活用を本格化しており、2025年1月には独自開発のAIテストツール「TFACT（ティファクト）」のβ版をローンチしました。この「TFACT」は、テストの作業や管理まですべてワンストップでAIがアシストする他社にはないユニークなツールで、一部機能については現在特許も出願しております。このTFACTを活用することでテスト工数を従来から30%程度削減できる見込みであり、アジャイル開発等短期間で開発を行うクライアントに対して確かなテスト品質とスピードを兼ね備えたソリューションを提供できると考えております。また、当社の受注キャパシティ拡大も期待でき、今後の成長を支える重要なツールとして、現在20件程のプロジェクトで実際に使用しながら、機能面のブラッシュアップを図っています。

筑紫：このように、それぞれの事業領域に特化した成長戦略を推進したことで、2025年3月期は両事業ともに増収・2桁増益を達成し、連結売上高は39,748百万円(前期比102.5%)、連結営業利益は2,430百万円(前期比119.1%)となりました。当期純利益につきましても前期比で大幅増益を確保したものの、DHグループ事業で投資した企業の投資有価証券評価損を残念ながら計上することとなりました。ただ、これらの企業は従来にはない新しいビジネスモデルの構築にチャレンジしている非常に面白い企業であり、引き続き一緒に未来に向けた事業創造に挑戦していきたいと考えています。

2025年3月期 連結業績ハイライト

(百万円)	24/3期	25/3期	前期比
売上高	38,790	39,748	102.5%
DHグループ	23,488	23,906	101.8%
AGESTグループ	15,975	16,158	101.1%
調整額	△674	△316	—
営業利益	2,039	2,430	119.1%
DHグループ	1,734	1,941	111.9%
AGESTグループ	305	488	160.0%
経常利益	2,059	2,278	110.7%
親会社株主に帰属する当期純利益	176	629	355.8%

Q 2026年3月期の見通しについてお聞かせください。

筑紫：2026年3月期も積極的な挑戦を続けつつ、両事業と

も増収増益トレンドを目指してまいります。売上高につきましては、当期、選択と集中により売却したノンコア子会社の影響により前年並みの計画となっておりますが、この影響を除くと連結の売上は前期比108.5%、営業利益は前期比111.9%と2桁ペースでの増益を計画しております。当期純利益につきましても、2025年3月期に計上した特別損失の反動等により、前期比263.7%の大幅増益を計画しております。

2026年3月期 通期連結業績予想

(百万円)	26/3期	前期比	子会社売却の影響を除く前期比 [※]
売上高	39,750	100.0%	108.5%
DHグループ	22,870	95.7%	109.9%
AGESTグループ	16,880	104.5%	104.5%
営業利益	2,640	108.6%	111.9%
DHグループ	2,010	103.5%	107.4%
AGESTグループ	630	128.9%	128.9%
経常利益	2,640	115.9%	—
親会社株主に帰属する当期純利益	1,660	263.7%	—

※ 2024年12月25日付で連結子会社である株式会社アイデンティティの保有全株式を譲渡しており、本影響を除いた前期比について記載

次期のDHグループ事業では、Nintendo Switch 2の発売を機に、国内のゲームメーカーにおける新規タイトル開発の活性化が期待できます。当社では、Nintendo Switch 2専用テスト機材を既に600台保有するなどいち早く受注体制を整備しており、これらを強みに、デバッグの新規案件獲得を目指してまいります。また、成長ドライバーであるグローバルサービス^(※)では、複数言語での世界同時発売の加速によるニーズ拡大を背景に、独自のAI翻訳エンジン「ella」を活用したサービスの本格展開をはじめ、国内外のグループ会社やアライアンスパートナーとの連携を強化しながら、日本人が持つ「気になっちゃう」体質をうまく活用したサービスをワンストップで提供できる体制を構築することで、引き続き2桁増収を目指してまいります。

※グローバルサービス… 翻訳・LQA、マーケティング支援、英語デバッグ

宮澤：さらに当社では現在、既存のビジネスにとらわれない、未来を見据えた新たな挑戦も積極化させています。我々はゲームにはまだまだ多くの可能性が秘められていると考えています。筑紫が2025年3月期の振り返りで少し触れましたが、例えばWeb3。これまでゲームは「遊んで楽しむ」が主流でしたが、ブロックチェーン技術を活用したWeb3ゲームは、「遊んで稼ぐ」という従来にはない価値を提供してくれます。そして、eSports。eSportsは、若年層には比較的浸透

してきていると思いますが、依然としてシニア層には認知度が低いと考えています。しかしeSportsは、シニア層にとって新たな楽しみや生きがいを見つけるきっかけになるかもしれませんし、認知機能低下予防といった効果も期待できます。このように、当社ではゲームの新たな可能性に着目し、Web3ゲームを開発している企業や、シニア向けゲームを開発・運営する企業等への出資を行っておりますが、今後もこのような新しい領域におけるチャレンジを積極化することで、ゲーム業界のさらなる発展や人々が“笑顔”で暮らせる社会の実現へ貢献したいと考えています。

二宮：AGESTグループでは、国内QAソリューションの大幅増収を軸に拡大し、グループ全体のセグメント利益で前期比128.9%と大幅増益を目指します。この国内QAソリューションを伸ばすには、「人材強化」、「営業力強化」、「技術力強化」、この3つが非常に重要なポイントになると考えております。2026年3月期については、上記3点を強化するための成長投資を加速させる予定です（➡詳細はP5）。また、先ほどお伝えした独自のAIテストツール“TFACT”は、現在β版を社内利用中ですが、2025年夏にサービス有償化、2026年にはツール販売を予定しています。ベースとなる既存のテスト領域の事業拡大を継続しつつ、今後TFACTを中心にAIを活用したテスト領域において、従来とは異なる収益基盤の構築を目指してまいります。

さらに、新たな挑戦として、リリース後のシステム品質向上を支援する“シフトライト”領域の拡大を目指します。具体的には、純国産のSBOM管理ツールの開発です。SBOMは簡単に言うとソフトウェアを構成する要素・部品の一覧表であり、この可視化した一覧表と脆弱性情報を照合・分析することでセキュリティ品質を向上していきます。海外の一部ではSBOM作成が義務化されており、日本でも各省庁・業界団体が活用を推進するなど、今後需要拡大が見込まれています。安全保障にも関わりますので、国産で開発することは非常に重要だと考えております。このように、AGESTグループは、“技術力”にフォーカスし、企業としての競争優位性を高めていきたいと考えています。

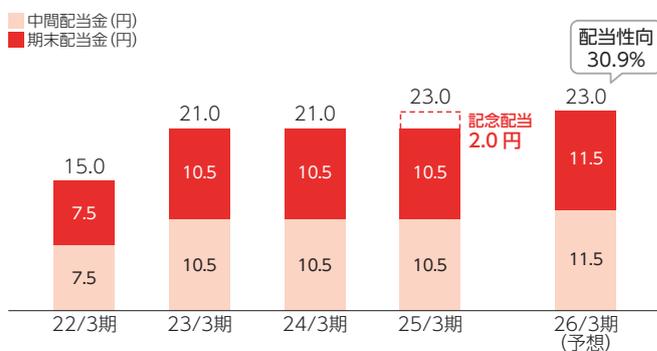
Q 株主の皆様への還元方針について教えてください。

筑紫：当社では、事業成長投資と経営体質強化のため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、安定的な配当を行うことを株主還元の基本方針としております。2025年3月期の剰余金の配当につきましては、この方針に基づき1株当たり21.0円の普通配当とし、さらに当社の前身である有限会社デジタルハーツの創業から25年目を迎えたことを記念して、1株当たり2.0円の記念配当及び当社株式を500株(5単元)以上保有されている株主様に一律1万円分

のQUOカードを贈呈する記念株主優待を実施いたしました。

次期である2026年3月期につきましては、当期純利益が前期比263.7%の大幅増益を計画していること等から、当期普通配当より2.0円増配し、1株あたり23.0円の年間配当金を予定しております。

配当金の推移



Q 株主の皆様へのメッセージをお願いいたします。

筑紫：ゲームタイトルのマルチプラットフォーム・マルチ言語展開が当たり前になるなど、ゲーム業界は本当に今大きく変化しており、新たなビジネスチャンスも拡大しています。DHグループでは、祖業であるゲームデバッグを中心に培ってきた品質・人材オペレーション等の競争優位性を最大限活かしたソリューションの拡充・強化を推進することで、“日本品質”を世界に提供する“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してまいります。

二宮：昨今、デジタルサービスそのものが企業の業績やブランドイメージに直結することが多く、品質に対する重要性がますます高まってきていると感じています。AGESTグループでは、エンジニアのスキル向上や独自のAIテストツール“TFACT”の活用等を推進することで、他社とは違う、テスト専門企業ならではの付加価値を追求し、“AI時代のAIテスト企業”としてQAのデファクトスタンダードの確立を目指してまいります。

また、スピノフ上場についてですが、こちらはバックオフィス機能構築や社外取締役選任によるガバナンス強化等、独立した上場企業として求められる経営基盤の構築等の準備を着実に進めております。今後、業績進捗や株式市場環境を注視しながら、最適なタイミングでのグロース市場への上場を目指してまいります。

宮澤：創業して四半世紀目を迎えましたが、まだまだ当社グループはベンチャー企業だと考えています。今後も、両グループそれぞれの独自性を追求するとともに、絶えず新しい挑戦を行うことで、企業価値最大化を目指してまいります。

株主の皆様におかれましては、今後とも変わらぬご支援を賜りますよう、よろしくお願い申し上げます。

DHグループ事業〈ゲーム・エンターテインメント領域〉

日本品質を世界に提供する”グローバル・クオリティ・パートナー”を目指す

2026年3月期 通期業績予想

売上高
22,870百万円
(前期比 95.7%)

子会社売却の影響を除く
前期比 109.9%

セグメント利益
2,010百万円
(前期比 103.5%)

子会社売却の影響を除く
前期比 107.4%

- 子会社売却の影響を除いた**実質ベースで増収増益**を目指す
- 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
- 成長ドライバーである**グローバルサービス**は引き続き売上**2桁成長**

成長戦略の進捗

コア事業の体制強化や新規事業への投資等、成長投資を積極化

グローバルソリューションの拡充

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**世界にワンストップで提供**する体制を強化

DHグループの提供サービス



FOCUS1 | AI翻訳サービスを本格展開

独自のゲーム特化型AI翻訳エンジンとネイティブスタッフにより、**多言語同時×スピード×安定の翻訳品質**を実現

eia translation service

FOCUS2 | 英語言語でのデバッグサービスを開始

Sony Interactive Entertainment社のインド及び中東・北アフリカの**Hero Project Vendor Program**への参画も決定



デバッグ需要増加に対応する受注体制を強化

Nintendo Switch 2発売に伴う今後の需要増加を見据え、**テストセンター増床**や**専用テスト機材確保**等、受注体制を整備

新型ハード機である
Nintendo Switch 2
専用テスト機材をいち早く整備

600台保有
※ 2025年3月31日現在

未来を見据えた成長投資の加速

ゲーム・エンタメの産業構造が急速に変化するなか、**新しい事業の芽を創出**するため等、資本提携を含め新領域／市場の企業に積極投資

eSports

ブロックチェーン
(Web3)

AI

TOPIC

大阪・関西万博にてシニアeSports大会を開催予定!

当社の出資先であるシニア向けゲームを開発／運営するGeeSports万博実行委員会有限責任事業組合が、2025年日本国際博覧会にて『GeeSports大会』を開催予定。シニア層が生き生きと楽しい生活を送れるような新たなエンタメの創出に注力。



その一歩が、
未来を動かす。

大阪・関西万博「イベント」に参加しています

AGESTグループ事業〈エンタープライズ領域〉

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”を目指す

2026年3月期 通期業績予想

売上高
16,880百万円
(前期比 104.5%)

セグメント利益
630百万円
(前期比 128.9%)

- スピンオフ上場準備のなか保守的な計画となるも、好況な国内市場環境を追い風に、国内QAソリューションが引き続き売上成長をけん引
- エンジニアをはじめとする成長投資を積極化しつつも、増収やオペレーション改革等により前期比約1.3倍の大幅増益を目指す
- 「TFACT」の活用をはじめ、テスト領域におけるAI活用を本格化

成長に向けた重点施策

成長の軸となる国内QAソリューションの拡大に向け、人材やAIを含む技術力を強化

人材及び営業力強化

リファラル採用の強化や採用プロセスの改善により主力のQAエンジニア採用を加速。また、営業人員増員により、リード顧客開拓～受注までの効率化・最大化を狙う。

QAソリューション

国内事業



QAエンジニア数
26/3期(計画)

1,138名

前年比
97名増

年間平均顧客単価
26/3期(計画)

20百万円

前年比
1百万円増

受注顧客数
26/3期(計画)

753社

前年比
34社増

営業人数
26/3期(計画)

56名

前年比
21名増

技術力強化

テスト作業の工数を30%程度削減可能な独自開発のAIテストツール「TFACT」β版を2025年1月にローンチ。一部機能は特許出願しており、今後、技術的優位性を確保しつつ、AIテスト領域のデファクトスタンダードを目指す。

TFACT
Testing Factory
AGEST AI Assist

特許出願

AIテスト手順作成

AIテスト自動実行

AIテスト分析

AIデバッグ

AIインシデント
レポート

テストケース作成～自動実行

結果・原因分析～レポート

テスト管理機能

手動・自動テストの一元管理

財務情報(要約)

連結貸借対照表

(単位:百万円)

科目	24/3期(前期末)	25/3期(当期末)
流動資産	13,526	14,069
固定資産	7,576	5,880
有形固定資産	1,491	1,475
無形固定資産	2,908	1,748
のれん	2,313	1,035
投資その他の資産	3,177	2,656
資産合計	21,103	19,949
流動負債	12,026	10,473
固定負債	224	215
負債合計	12,250	10,688
株主資本	7,685	7,859
その他の包括利益累計額	729	1,094
非支配株主持分	436	306
純資産合計	8,852	9,260
負債純資産合計	21,103	19,949

会社情報

会社概要

(2025年3月31日現在)

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
上場証券取引所	東京証券取引所 プライム市場(証券コード:3676)
主なグループ会社	株式会社デジタルハーツ 株式会社AGEST DIGITAL HEARTS CROSS Marketing and Solutions Limited DIGITAL HEARTS (Shanghai) Co., Ltd. 株式会社フレ임ハーツ Aetas株式会社 LOGIGEAR CORPORATION AGEST Vietnam Co., Ltd. DEVELOPING WORLD SYSTEMS LIMITED 株式会社CEGB 株式会社GPC
正社員数(連結)	1,759名

株主メモ

(2025年3月31日現在)

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 特別口座の口座管理機関	三菱UFJ信託銀行株式会社
同連絡先	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、電子公告による公告をす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。)

連結損益計算書

(単位:百万円)

科目	24/3期(前期)	25/3期(当期)
売上高	38,790	39,748
営業利益	2,039	2,430
経常利益	2,059	2,278
親会社株主に帰属する当期純利益	176	629

連結キャッシュ・フロー計算書

(単位:百万円)

科目	24/3期(前期)	25/3期(当期)
営業活動によるキャッシュ・フロー	1,759	3,119
投資活動によるキャッシュ・フロー	△2,369	△5
財務活動によるキャッシュ・フロー	934	△2,555
現金及び現金同等物に係る換算差額	77	176
現金及び現金同等物の増減額	401	735
現金及び現金同等物の期首残高	6,456	6,858
現金及び現金同等物の期末残高	6,858	7,593

株式情報

株式の状況

(2025年3月31日現在)

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1,604,473株を含みます。)
株主数 7,403名

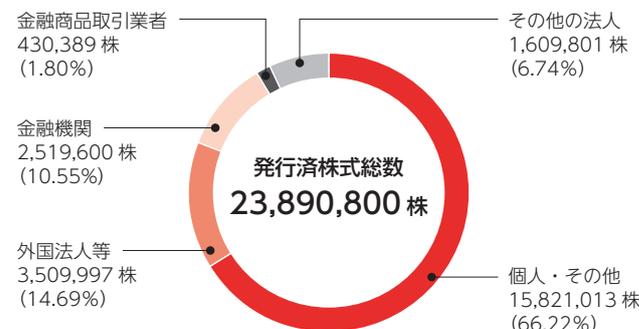
大株主の状況

株主名	持株数(株)	持株比率(%)
宮澤 栄一	9,424,569	42.29
日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	1,566,000	7.03
A-1合同会社	1,324,900	5.94
株式会社日本カストディ銀行(信託口)	849,600	3.81
NORTHERN TRUST CO.(AVFC) RE FIDELITY FUNDS	846,364	3.80
MSIP CLIENT SECURITIES	250,484	1.12
藪 太一	240,000	1.08
STATE STREET BANK AND TRUST COMPANY 505019	226,200	1.01
STATE STREET BANK AND TRUST COMPANY 505103	221,700	0.99
JPモルガン証券株式会社	215,470	0.97

(注) 1. 当社は、自己株式1,604,473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

(2025年3月31日現在)



*「個人・その他」には自己名義株式1,604,473株(6.72%)を含んでおります。

ホームページのご紹介 <https://www.digitalhearts-hd.com/ir/>

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おります。