

|| 企業調査レポート ||

## デジタルハーツホールディングス

3676 東証 1 部

[企業情報はこちら >>>](#)

2019 年 6 月 19 日 (水)

執筆：客員アナリスト

**村瀬智一**

FISCO Ltd. Analyst **Tomokazu Murase**



FISCO Ltd.

<http://www.fisco.co.jp>

## 目次

■ 要約	01
1. 2019年3月期の売上高は過去最高を更新	01
2. 2020年3月期も両事業とも成長し、過去最高の売上高を更新予定	01
3. 2020年3月期も積極的な人材投資を継続し、 システムテストサービスの基盤強化を図る	01
■ 事業概要	02
1. エンターテインメント事業	03
2. エンタープライズ事業	04
■ 業績動向	05
1. 2019年3月期業績概要	05
2. エンターテインメント事業	06
3. エンタープライズ事業	08
■ 今後の見通し	10
1. 2020年3月期業績見通し	10
2. 2020年3月期の重点施策	10
3. 事業環境	12
4. 成長戦略	14
■ 足元での企業リリース	15
1. 取締役会長が政府のサイバーセキュリティ戦略本部の本部員に就任	15
2. デジタルハーツ、 IPAの「中小企業向けサイバーセキュリティ事後対応支援実証事業」に採択	15
■ 沿革	16
■ 株主還元策	17
■ グループ企業一覧	19

## ■ 要約

### エンターテインメント業界からエンタープライズ業界への産業シフトに注力

デジタルハーツホールディングス <3676> は、ソフトウェアに潜む不具合をユーザー目線で検出する「デバッグ」を行うプロフェッショナル集団であり、コンシューマー、モバイル、オンライン、アーケード等の様々なゲームや、アミューズメント機器等のデバッグサービスを提供している。ゲームに精通した 8,000 人という豊富な人的リソース、150 万件を超えるバグ検出実績により、国内ゲームデバッグ市場において圧倒的なシェアを誇る。また、現在は「第二創業期」として、エンターテインメント業界からエンタープライズ業界への産業シフトに注力しており、Web システムや業務システムを対象とするシステムテストやセキュリティ等の新規事業拡大を推進している。

#### 1. 2019 年 3 月期の売上高は過去最高を更新

2019 年 3 月期の連結業績は売上高 19,254 百万円（前期比 11.0% 増）、営業利益 1,605 百万円（同 7.5% 減）、経常利益 1,651 百万円（同 7.4% 減）、親会社株主に帰属する当期純利益 1,575 百万円（同 31.3% 増）で着地した。売上高は過去最高を更新となったが、利益面についてはエンタープライズ事業の体制強化といった中長期的な成長見据えた投資実施により減益となった。

#### 2. 2020 年 3 月期も両事業とも成長し、過去最高の売上高を更新予定

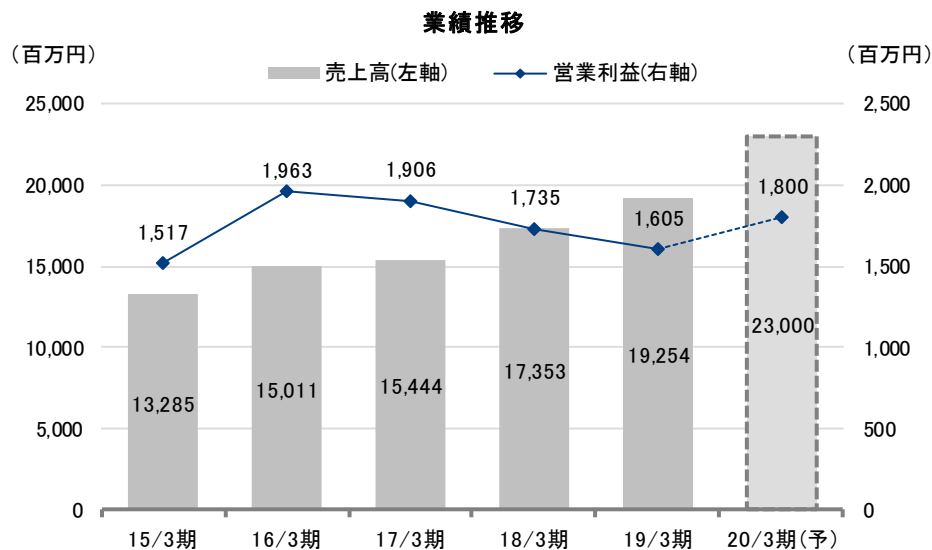
2020 年 3 月期の業績予想については、売上高 23,000 百万円（前期比 19.5% 増）、営業利益 1,800 百万円（同 12.1% 増）、経常利益 1,830 百万円（同 10.8% 増）、親会社株主に帰属する当期純利益 1,250 百万円（同 20.7% 減）を見込んでいる。エンターテインメント事業については、モバイル向けゲームデバッグサービスでのシェア拡大を中心に高い成長を見込んでいるほか、エンタープライズ事業では、受注体制の強化やテスト自動化の推進による案件獲得を計画している。

#### 3. 2020 年 3 月期も積極的な人材投資を継続し、システムテストサービスの基盤強化を図る

エンターテインメント事業では、Lab. の構造改革を進めるほか、翻訳・ローカライズ等のグローバルサービスを中心に、ゲームメーカー向けサービスの拡充・強化を図る。エンタープライズ事業では、システムテストサービスの基盤強化を図る。テストエンジニアを中心とする積極的な人材投資を継続し受注体制の強化を図るほか、サービスの付加価値向上に努め、飛躍的な成長を目指すとしている。人材強化においては、スキルセットに合わせエンジニアの種類を再定義し、積極的な人材投資を継続。新規採用、人材育成、M&A の中でも特にゲームテスターからの育成に注力する。エンジニアの再定義としては、2020 年 3 月期以降、これまでの上流エンジニア＝全エンジニアの総数から、テストエンジニア、システムエンジニア、インフラエンジニアの 3 つに細分化する。テストエンジニア数については、2019 年 3 月期の 89 名から、2020 年 3 月期は 150 名を目標としている。

**Key Points**

- ・「第二創業期」と位置づけ、攻めの投資を継続
- ・システムテスト領域は攻めの投資の効果が発現
- ・2020 年 3 月期も過去最高の売上高を更新予定



出所：決算短信よりフィスコ作成

## ■ 事業概要

### 国内ゲームデバッグ市場において圧倒的なシェア、エンターテインメント事業の更なる成長追求とエンタープライズ事業を一気に拡大

同社は、ソフトウェアに潜む不具合をユーザー目線で検出する「デバッグ」を行うプロフェッショナル集団であり、コンシューマー、モバイル、オンライン、アーケード等の様々なゲームや、アミューズメント機器等のデバッグサービスを提供している。ゲームに精通した 8,000 人という豊富な人的リソース、150 万件を超えるバグ検出実績により、国内ゲームデバッグ市場において圧倒的なシェアを誇る。また、デバッグだけでなく、翻訳・ローカライズ、2D/3D グラフィック制作、カスタマーサポート、ゲーム情報サイト運営等多様なサービスを提供することで、ゲーム開発を多面的に支援している。

デジタルハーツホールディングス | 2019年6月19日(水)  
 3676 東証1部 | <https://www.digitalhearts-hd.com/ir/>

事業概要

さらに、2017年6月に、創業者の宮澤氏に代わり、ユニクロを運営するファーストリテイリングやコンビニエンスストア「ローソン」の社長を歴任した玉塚氏が代表取締役社長 CEO に就任。この代表交代以降を「第二創業期」と位置づけ、主力事業であるエンターテインメント事業の更なる成長を追求するとともに、エンタープライズ領域における事業を一気に拡大すべく、様々な取り組みを推進。同社では、エンターテインメント事業をゲーム、パチンコ・パチスロ向けのサービス、エンタープライズ事業をゲーム、パチンコ・パチスロ以外のソフトウェア(業務システムや Web システム、ビジネスアプリ等)向けのサービスと定義している。すべてのモノがインターネットにつながる IoT の進展等を背景に、ソフトウェアの高度化・複雑化は急速に進んでおり、製品の故障やサービスの停止につながる致命的な不具合が発生するリスクが高まっていることから、ソフトウェアの品質を担保する「デバッグ」「システムテスト」の役割と責任はますます大きくなっている。その一方、企業においては慢性的な IT 人材不足が深刻化していることから、今後これらのアウトソーシングニーズは増加すると考えられる。

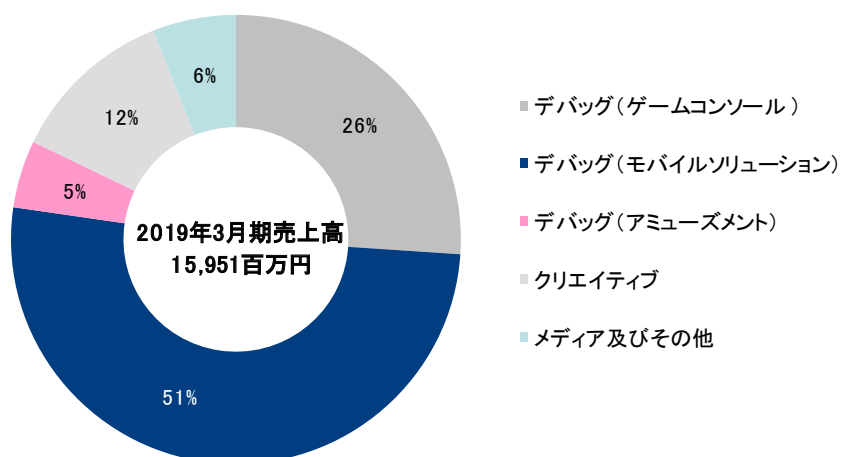
### 1. エンターテインメント事業

#### デバッグサービスを中心に、高品質なゲーム開発を多面的に支援

エンターテインメント事業においては、家庭用ゲーム / モバイルゲーム / パチンコ・パチスロ等の不具合を検出するデバッグサービスの売上が 8 割以上を占める。

デバッグサービスは、家庭用ゲーム / オンラインゲーム / アーケードゲーム等の検証である「コンソール (GC)」とモバイルゲームの検証である「モバイルソリューション (MS)」、パチンコ / パチスロ等の検証である「アミューズメント (AM)」の 3 部門で構成されており、売上構成比では、ゲームコンソールが 26%、モバイルソリューションが 51%、アミューズメントが 5% となる。

エンターテインメント事業の売上構成比



出所：決算説明資料よりフィスコ作成

デジタルハーツホールディングス | 2019年6月19日(水)  
 3676 東証1部 | <https://www.digitalhearts-hd.com/ir/>

事業概要

・ゲームコンソール (GC)

コンシューマゲームの複雑化や肥大化が進んでおり、発売前に効率的に不具合を検出することを目的とするデバッグのアウトソーシングが進んでいる。同社は豊富なテスト人材及びデバッグ実績により、高品質なサービスを流動的な開発スケジュールに合わせ柔軟に提供している。また、同社は、Play Station4やNintendo Switch等のデバッグ専用機材を購入できるライセンスを保有している国内有数の企業であり、国内では高いシェアを確立・維持している。

・モバイルソリューション (MS)

スマートフォンの高機能化に伴いモバイルゲームは複雑化するとともに、発売後も定期的なゲーム内イベント等のアップデートが発生することから、発売前だけではなく発売後の運営フェーズでも継続的にデバッグニーズが発生する。同社はヒットタイトルの運営フェーズにおけるデバッグを多数担当しており、その売上が現在MSの売上の80%以上を占めるなど、ストック性が高いモデルとなっている。また、翻訳やローカライズ等のグローバルサービスやカスタマーサポート等、幅広いサービスを提供することで、顧客企業とのエンゲージメント強化に努めている。

・アミューズメント (AM)

発売前の機器のデバッグを担当しているが、GC/MSとは異なり、AMは法規制に左右されることが特徴である。近年ではパチンコ・パチスロともに段階的に規制が強化されていることから、厳しい市場環境が続いている。同社では、高品質なサービスの提供に注力することで、競合からのシェア拡大に努めている。

また、デバッグサービス以外にも、ゲームの受託開発や2D/3Sグラフィック制作を行う「クリエイティブサービス」、日本最大級の総合ゲーム情報サイト「4Gamer.net」等の企画・運営やカスタマーサポートサービスを提供する「メディア及びその他サービス」を提供している。

## 2. エンタープライズ事業

### 激変するデジタル社会において高品質な製品・サービスの開発を支援

エンタープライズ事業においては、Webシステムや業務システム等の検証や自動車走行テストを手掛ける「システムテスト」と、システム開発、ITサポート、セキュリティ等の「ITサービス・セキュリティ」からなる。

・システムテスト

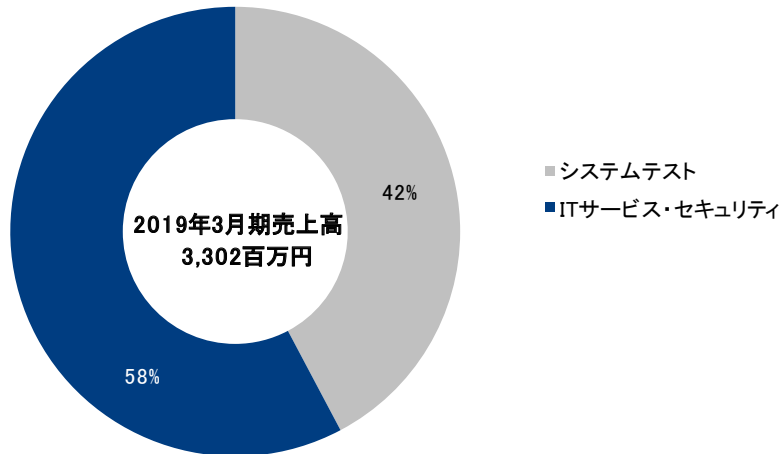
システムテストは、ゲームのデバッグとは異なり、そのほとんどがまだ開発会社の自社内で行われており、テスト工程のアウトソースが進んでいない。そのため、同社では、積極的な営業等を通じ、アウトソースの促進に努めている。また、案件獲得に必要不可欠である、テスト設計・計画ができる「テストエンジニア」の確保・育成に注力し、受注体制を強化するとともに、テスト自動化を促進し、技術と人材を有機的に掛け合わせた独自のソリューションサービスの提供を目指している。

・ITサービス・セキュリティ

ITサービス・セキュリティの売上構成比は、20%がシステムの受託開発、75%がITサポートを含める保守・運用、5%がセキュリティである。本サービスを提供することで、開発、テスト、保守・運用までワンストップで受注できる体制を構築している。また、同社ではテストと親和性の高いセキュリティサービスの拡大に注力しており、専門人材の強化や、アライアンスを活用したサービスの拡充等を図っている。

## 事業概要

## エンタープライズ事業の売上構成比



出所：決算説明資料よりフィスコ作成

## 業績動向

### 2019 年 3 月期の売上高は過去最高を更新 中長期的な成長見据えた投資等を継続

#### 1. 2019 年 3 月期業績概要

2019 年 3 月期の連結業績は売上高 19,254 百万円（前期比 11.0% 増）、営業利益 1,605 百万円（同 7.5% 減）、経常利益 1,651 百万円（同 7.4% 減）、親会社株主に帰属する当期純利益 1,575 百万円（同 31.3% 増）で着地した。売上高は過去最高を更新となったが、利益面については事業環境の変化やエンタープライズ事業の体制強化といった中長期的な成長見据えた投資等により減益となった。

また、純利益については保有する HEROZ 株式の売却に伴う特別利益（703 百万円）等を計上したことにより、増益となった。HEROZ とは 2017 年 7 月に資本業務提携を締結し、AI を活用した競争優位性の高いサービスの実用化に向けた検討等を進めてきた。事業パートナーとしての強固なリレーションを構築することができたことから、資本提携がなくとも両社にとって支障がないものと判断し、資本提携を解消することについて、両社にて合意した。これに伴い、グループ資産の有効活用を目的として、保有する HEROZ 株式の全部を売却することで、財務基盤の強化を図っている。

## 業績動向

セグメント別実績は、エンターテインメント事業は、主力のデバッグサービスを中心に、オペレーション体制の見直しや、収益機会最大化に向けたゲームメーカー向けのサービス提供体制の強化等を図ることで、競争優位性のさらなる向上に努めており、同事業は増収増益を達成した。また、第二の収益の柱に育てるべく注力しているエンタープライズ事業においては、システムテストサービスを中心に、専門人材の強化やアライアンス等も活用した新サービスの拡充を図ったことで、売上高は前期比で約 1.7 倍の成長を達成した。一方、セグメント利益はこれらの人材をはじめとする先行投資の影響により減益となった。

また、期初計画に対しては、2019 年 3 月 22 日に業績予想修正を開示しており、概ね修正計画どおりの着地となった。修正にいたった要因としては、モバイルゲーム業界の変化に伴う影響や、現在注力しているエンタープライズ事業の売上が想定程伸長しなかったこと等が原因である。ただし、同社では 2019 年 3 月期を「第二創業期」における事業基盤固めの年と位置づけ、専門人材の強化及び先端技術の獲得を目的に、採用・教育コストを投入するとともに、M&A やアライアンスの締結を積極的に推進しており、業績にはまだ反映されていないものの、着実に成長に向けた準備は進んでいる模様だ。

## 業績推移

(単位：百万円)

決算期	売上	営業利益	経常利益	親会社株主に帰属する当期純利益	EPS	配当
18/3 期実績	17,353	1,735	1,782	1,200	55.14%	11.5 円
19/3 期実績	19,254	1,605	1,651	1,575	72.13%	13.0 円
20/3 期予想	23,000	1,800	1,830	1,250	57.14%	14.0 円

出所：決算短信よりフィスコ作成

## モバイルゲーム向けのサービスは増加するデバッグ需要を確実に獲得

### 2. エンターテインメント事業

エンターテインメント事業の売上高は 15,951 百万円(前期比 2.5% 増)、セグメント利益 3,086 百万円(4.0% 増)増収増益を達成した。同セグメントでは、主に、コンソールゲーム、モバイルゲーム、アミューズメント機器のデバッグ、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している。

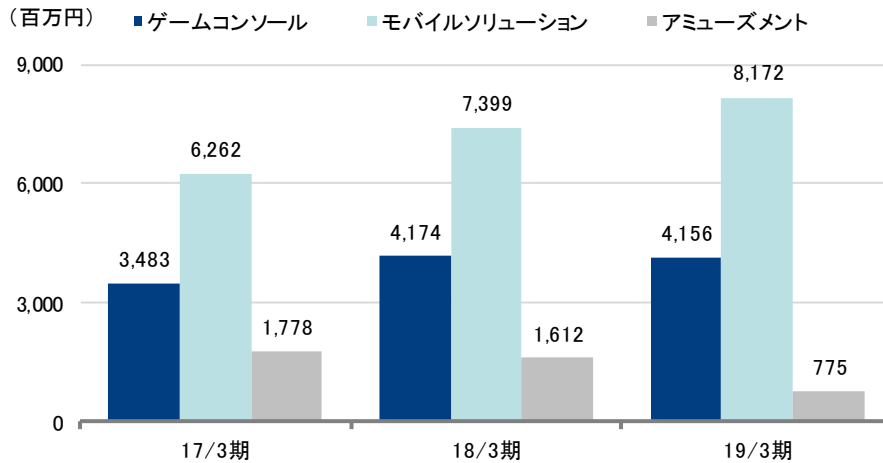
デバッグサービスについては、アミューズメントが規制強化の影響により大幅減収となったほか、モバイルソリューションが 2 ケタ成長を継続しており、デバッグサービス全体の売上高は 13,103 百万円(同 0.6% 減)と前期と同水準の売上高を維持した。モバイルゲーム向けのサービスは、引き続き運営フェーズを中心に増加するデバッグ需要を確実に獲得している。



デジタルハーツホールディングス | 2019年6月19日(水)  
 3676 東証1部 | <https://www.digitalhearts-hd.com/ir/>

## 業績動向

## デバッグ売上高推移

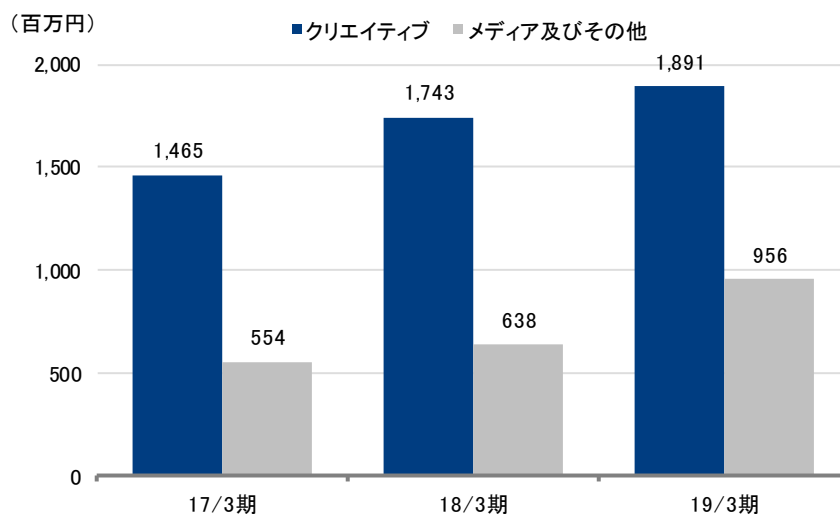


出所：決算説明資料よりフィスコ作成

クリエイティブでは、ゲーム開発や2D/3Dグラフィック制作等、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しており、同サービスの売上高は1,891百万円(同8.4%増)となった。技術力の高い人材の確保・育成に注力し、サービス品質の向上に努めたことにより、継続的なゲーム開発案件に加え、新規案件の獲得が順調に進んでいる。

メディア及びその他では、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。同サービスの売上高は956百万円(同49.8%増)と大きく伸びている。これについては、前期より新たに開始したカスタマーサポートサービスにおいて、順調に案件を獲得したことが大きい。

## クリエイティブ、メディア及びその他の売上高推移



出所：決算説明資料よりフィスコ作成

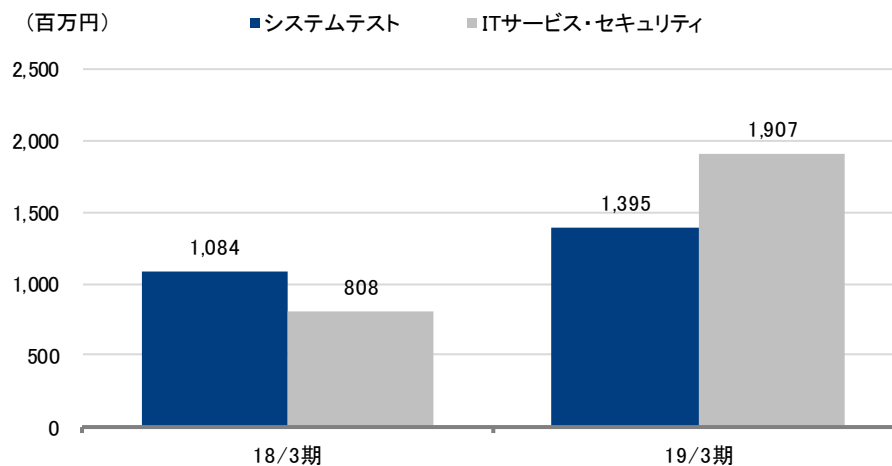
## システムテスト領域は攻めの投資の効果

### 3. エンタープライズ事業

エンタープライズ事業の売上高は、3,302百万円（前期比74.5%増）と前期比約1.7倍の増収を達成。セグメント利益は、専門人材をはじめとする積極的な投資を実施しているため226百万円の損失ではあるが、大幅増収にみられるように攻めの投資の効果が徐々に発現している。内訳としては、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するシステムテストと、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するITサービス・セキュリティとなる。

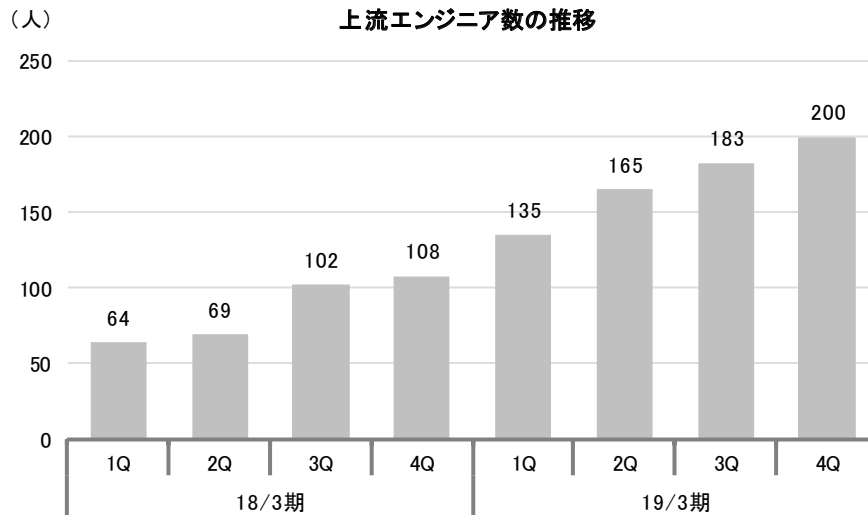
システムテストの売上高は1,395百万円（同28.7%増）と大幅な増収を達成。業界スペシャリストの採用強化による新規顧客の開拓及び既存顧客との取引拡大、2018年9月に子会社化した医療系システムのテストに強いエイネットが売上に貢献した。また、同社は他社とのアライアンスを活用した教育プログラムの充実化や日本におけるソフトウェアテスト技術者資格であるJSTQB取得に向けた社内プログラムを導入。同社グループに在籍する約8,000名の登録テスターの中からテストエンジニアを育成するための社内体制の整備を推進。上流エンジニア数は前期末と比較して約2倍に増加しており、受注体制強化が図られている。

エンタープライズ事業のセグメント別売上高



出所：決算説明資料よりフィスコ作成

## 業績動向



出所：決算説明資料よりフィスコ作成

システムテストの受注案件については、情報・通信業界において EC サイト、音楽配信サイト、金融業界においてはネットバンク、ネット証券サイト、食品業界においては IoT を活用した飲料機器、自動車業界においてはコネクテッドカー向けシステム、カーナビ等、不動産業界においては営業支援システム、物件管理システム、医療業界においては病院内情報システム、医療機器等、幅広い業界から受注案件を獲得している。

IT サービス・セキュリティの売上高はネットワーク関連の新サービス等が好調に推移し 1,907 百万円（同 136.0% 増）とこの分野も好調に推移している。事業譲受等による人材獲得を積極的に行い、社内システムの構築から保守・運用まで総合的にサポートできる体制の強化。システムテストと親和性の高いセキュリティ事業に本格参入し、最先端技術を活用したセキュリティ検査・監視サービスの提供を開始するとともに、専門人材による同社独自のセキュリティ監視チームを立ち上げるなど、今後の事業拡大に向けた取り組みを推進している。

## ■ 今後の見通し

### 人材強化やテスト自動化の推進により エンタープライズ事業が大きく成長

#### 1. 2020 年 3 月期業績見通し

2020 年 3 月期の業績予想については、売上高 23,000 百万円（前期比 19.5% 増）、営業利益 1,800 百万円（同 12.1% 増）、経常利益 1,830 百万円（同 10.8% 増）、親会社株主に帰属する当期純利益 1,250 百万円（同 20.7% 減）としている。エンターテインメント事業については、モバイルソリューション（MS）でのシェア拡大を中心にデバッグサービスが牽引し、高い成長を見込んでいるほか、エンタープライズ事業では、テストエンジニアの増員等による受注体制の強化のほか、テスト自動化の推進による案件獲得を計画している。内訳では、エンターテインメント事業の売上高 17,450 百万円（同 9.4% 増）、エンタープライズ事業の売上高 5,550 百万円（同 68.0% 増）を見込んでいる。営業利益、経常利益については、売上の拡大により、人材をはじめとする先行投資を吸収し、2ケタ増益を見込んでいる。営業利益の増益は 2016 年 3 月期以来 4 期ぶりとなる。なお、当期純利益については、2019 年 3 月期の保有株式売却による特別利益計上の影響がなくなるため、減益を見込んでいるが、前期の特別利益の影響を除外すると実質当期純利益は増益を見込んでいる。

#### 2020 年 3 月期の業績予想

（単位：百万円）

	19/3 月期	20/3 月期 (予)	前期比
売上高	19,254	23,000	19.5%
エンターテインメント	15,951	17,450	9.4%
エンタープライズ	3,302	5,550	68.0%
営業利益	1,605	1,800	12.1%
経常利益	1,651	1,830	10.8%
親会社に帰属する当期純利益	1,575	1,250	-20.7%

出所：決算短信、決算説明資料よりフィスコ作成

### エンターテインメント事業では Lab. の構造改革とゲームメーカー向けサービスの拡充・強化

#### 2. 2020 年 3 月期の重点施策

エンターテインメント事業では、Lab. の構造改革を進める。Lab. の生産性を高め、収益の構造改革を行うとともに、より多くの人材をエンタープライズ領域で活躍できる人材へシフトさせる。スキルの高い人員を、エンタープライズ事業のテストエンジニアやセキュリティエキスパートへと育成し、より高い技術が必要とする高価格帯の業務を受注できるようにする。同時に、人材シフト後も高いサービス品質を維持することを目的に、各種研修プログラムを強化し、テスタースキルのボトムアップや全国 15 拠点のテストセンターである Lab. の管理者のマネジメントスキルの向上に注力し、事業基盤を強固なものとする。

## 今後の見通し

また、ゲームメーカー向けサービスの拡充・強化を図る。18/3 期に開始したカスタマーサポートにおいては、デバッグを通じてゲームの内容詳細を把握しているデジタルハーツがカスタマーサポートまで担当することから、企業のニーズは高く成長している。また、海外対応では中国・韓国の子会社を中心に、翻訳、グラフィック等のアウトソーシングを強化しているが、海外のクライアント数は 2018 年 3 月期の 45 社から、2019 年 3 月期には 67 社と着実に増えている状況である。なお、2020 年 3 月期は 80 社以上を目標としている。

**エンタープライズ事業は積極的な人材投資を継続し基盤を強化**

エンタープライズ事業では、テストエンジニアの増強を中心とする積極的な人材投資を継続し受注体制の強化を図るほか、サービスの付加価値向上に努め、飛躍的な成長を目指すとしている。人材強化においては、新規採用、人材育成、M&A を活用するが、中でも特にゲームテスターからの育成に注力する。その理由は、同社には約 8,000 名のデジタル領域に親和性の高い登録テスターが在籍しているからである。このテスターの中には非常に IT リテラシーが高く、エンタープライズ領域でも活躍できる人材もあり、実際に同社独自の教育プログラムにより現在テストエンジニアとして活躍するメンバーもでてきている。IT 人材不足が深刻化し、あらゆる業界で IT 人材獲得の競争が激化する中、同社の 8,000 名のポテンシャル人材は非常に強みになると考えている。

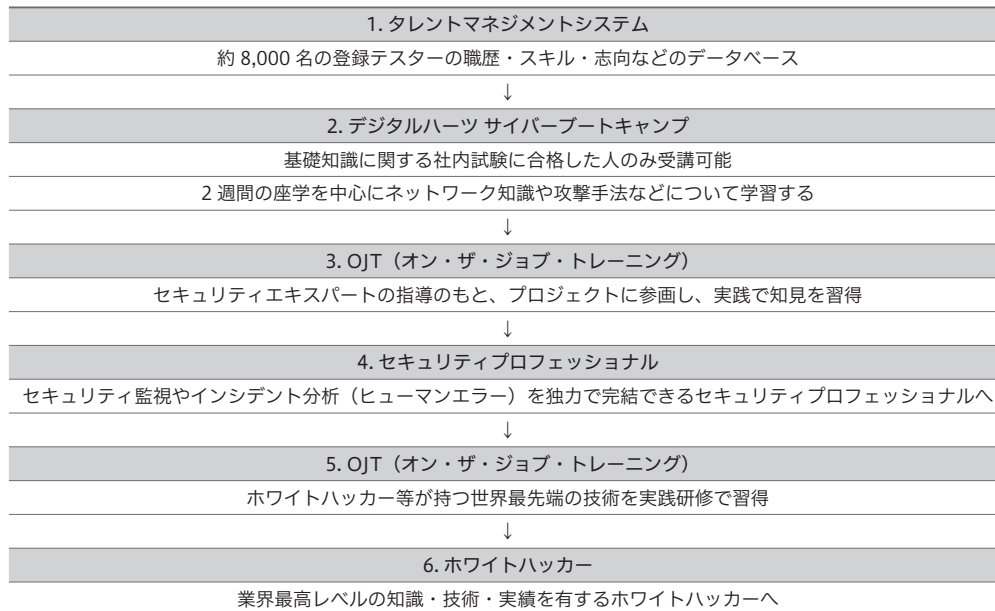
また、これらの人材強化を進めるにあたり、同社ではエンジニアの再定義を行った。20 年 3 月期以降、これまでの「上流エンジニア＝全エンジニアの総数」から、テストエンジニア、システムエンジニア、インフラエンジニアの 3 つに細分化する。テストエンジニア数については、19 年 3 月期の 89 名から、20 年 3 月期は 150 名を目標としている。その他の施策としては、CTO（最高技術責任者）を中心に、テスト自動化プロジェクトを推進するほか、テスト自動化エンジニアの育成に注力する。受注体制については、リソースの一元管理を行い、テストエンジニアの稼働状況およびプロジェクト進捗管理を強化し、機会損失のない体制を整備する。

また、システム開発の体制強化としては、開発の上流工程からシステムテストまで一貫して受注することで収益機会を最大化させる。そのため、システムエンジニアの増強やアライアンスを強化させるほか、システムエンジニアの増強やコストコントロールの強化を目的に、オフショア拠点を拡大させる計画である。

さらに、セキュリティ事業については、大手企業からの受注を獲得し、通信業界や旅行業界など複数の案件が進行中である。セキュリティ検査や監視分野のエキスパートを強みに、さらなる事業拡大を推進させる。セキュリティ人材の育成については、独自のフローを構築している。具体的には、最初にゲーム好きを初めとする約 8,000 名の登録テスターの中から基礎知識に関する社内試験に合格した人のみ受講可能なデジタルハーツ サイバーブートキャンプを実施する。サイバーブートキャンプは高度なスキルを身に着けることが出来るとして、希望者が多い状況である。

今後の見通し

### セキュリティ人材フロー



## 産業界全体で DX (デジタルトランスフォーメーション) シナリオを実現する動きが加速

### 3. 事業環境

同社を取り巻く環境であるが、2019 年 5 月には行政手続きを電子申請に原則統一するデジタルファースト法が、衆院本会議で可決、成立した。また、政府は ICT を最大限に活用し、サイバー空間とフィジカル空間 (現実世界) とを融合させた取り組みにより、人々に豊かさをもたらす「超スマート社会」を未来社会の姿として共有し、その実現に向けた一連の取り組みを更に深化させつつ「Society 5.0 (ソサエティ 5.0)」として強力に推進し、世界に先駆けて超スマート社会を実現していくとしている。

モノのインターネット (IoT) 等によって様々なものをネットワーク化し、顧客や社会の課題解決に資する新たな付加価値を生み出す産業社会に向けて、政府における環境整備を含め、産業界全体で DX (デジタルトランスフォーメーション) シナリオを実現する動きが加速するなど、市場環境が急速に変化・拡大している。ネットワークを介するシステムや機器が様々な業界で増えることになるため、同社に対するシステムテスト、セキュリティ対策の需要は今後ますます拡大することが見込まれる。ゲームデバッグでは市場で確固たる地位を確立しているがゆえに、同社は需要が見込まれるシステムテストやセキュリティの分野においても成長が期待されることになろう。

今後の見通し

**Googleのゲーム・ストリーミング・サービス「Stadia (ステイディア)」はビジネスチャンス**

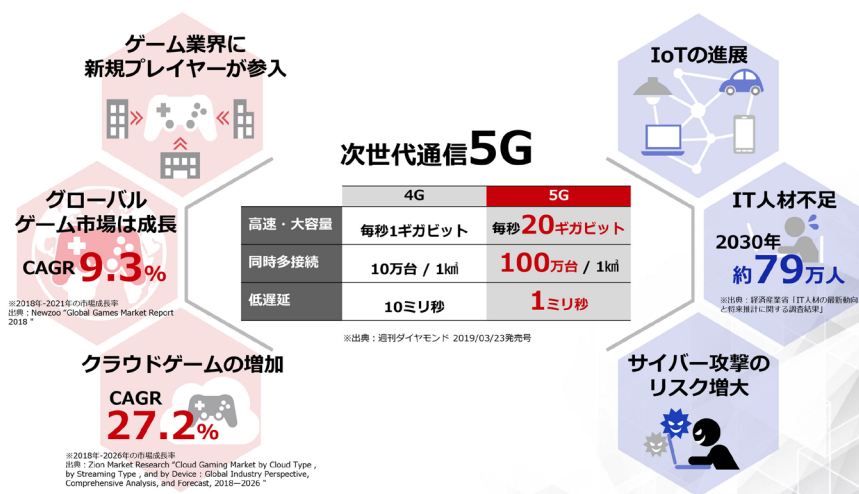
また、エンターテインメント事業についても成長が見込まれる。アルファベット傘下の Google (グーグル) は3月中旬、ゲーム開発者向けの年次会議において、クラウド経由でビデオゲームを配信する新ゲーム・ストリーミング・サービス「Stadia (ステイディア)」を発表した。ステイディアでは、ブラウザ「Chrome (クローム)」を使って、スマートフォンやパソコン (PC)、テレビなどで瞬時にゲームを楽しむことができる。動画共有サイト「ユーチューブ」からも、ボタンをクリックするだけでゲームに切り替えることができるという。

これを可能とするのが、5G (第5世代移動通信システム) である。5Gは4Gの約10倍の伝送速度が可能になると言われており、この5Gの普及により「Stadia」のようなストリーミングサービスが誰でも何処でも楽しめるようになるのは明らかであろう。5Gによって高解像度かつ大規模マルチプレイに対応したソーシャルゲームが現れるとともに、ゲーム開発は複雑化してくることが考えられ、これに伴うデバッグサービス需要が拡大する。また、ソニーは5月に開催した経営方針説明会にて、次世代ゲームコンソール (PS5) に言及し、PS4 Pro を圧倒する処理性能をアピールしている。大手ゲームメーカーの旗艦タイトルの発売も予想されるため、コンソール、モバイルいずれもデバッグサービス等の成長が見込まれる。

なお、グーグルのステイディアのローンチ予定は2019年中、まずはアメリカ、カナダ、イギリス、ヨーロッパの大部分からとなる。日本でのサービス時期は未定ではあるが、高額なゲーム機器がなくてもプレーできるようになり、人々のゲーム購入や楽しみ方を変える可能性があるため、ゲーム業界に新たな新規プレイヤーが参入することになる。さらに、世界がターゲットとなることから、ゲームメーカーの開発が加速するとともに、検証サービス・翻訳等の需要拡大が見込まれるだろう。調査機関による調査では、グローバルゲーム市場の2018年-2021年のCAGR (年平均成長率) は9.3%、クラウドゲーム増加の2018 - 2026年のCAGRは27.2%との調査結果も出されている。そのため、エンターテインメント領域、エンタープライズ領域ともに成長市場であり、同社のビジネスチャンスも拡大することになる。

エンターテインメント領域、エンタープライズ領域ともに成長市場であり、同社のビジネスチャンスも拡大

同社を取り巻く環境



出所：決算説明資料より掲載



## エンターテインメント事業の深化とエンタープライズ事業の拡大に注力 システムテストと親和性の高い新規事業を創造

### 4. 成長戦略

同社は2017年6月に経営体制を変更して以降、「第二創業期」として、主力事業であるエンターテインメント事業のさらなる成長を追求するとともに、成長ドライバーとして位置付けているエンタープライズ事業の拡大に注力してきた。2019年3月期は飛躍的な成長に向けた事業基盤固めの年と位置づけ、専門人材の強化及び先端技術の獲得を目的に、採用・教育コストを投入するとともに、M&Aやアライアンスの締結を積極的に推進してきた。これらの取り組みを推進する中で、システムテストサービスにおいては、同社の受注キャパシティを超えるほどの依頼が来るなど、潜在的な顧客ニーズの大きさを改めて認識するとともに、これまで同社がエンターテインメント事業で築き上げてきたテスター人材のポテンシャルの高さも立証されるなど、専門人材の確保・育成、事業基盤の整備といった中長期的な視点での戦略的な投資を推進する「第二創業期」の取り組みに対する手応えを得ている。一方、IT人材不足は今後ますます深刻化することが見込まれており、IT人材不足は2030年には最大約79万人と経済産業省による調査結果が出ている中、IT業界全般における開発、テスト、保守・運営のアウトソーシングニーズは加速度的に増加するものと見込んでいる。

同社は2019年3月期を第二創業期として企業の構造をゼロベースで見直しており、2020年3月期、2021年3月期の2年間でポイントになると考えている。第二創業で目指すものの1つは、主力事業であるエンターテインメント事業の深化となる。同社はこれまで主力のデバッグサービス以外にも、ゲーム開発支援、翻訳、ローカライズ、ゲーム情報サイト運営等多様なサービスを展開してきたものの、やはりデバッグサービスの伸長により急成長してきた。今後も引き続きデバッグを中心としながらも、その周辺サービスの強化に努め、高品質なゲーム開発を総合的に支援していきたいとしている。

そして、第二創業期でもっとも重要なのが、注力事業と位置付けているエンタープライズ事業の拡大である。エンタープライズ事業においては、今後加速度的に増加が見込まれるシステムテストのアウトソーシングニーズを確実に取り組むための強固な事業基盤を構築する。ITサービスやセキュリティ等、システムテストと親和性の高い新規事業を創造する計画である。



## ■ 足元での企業リリース

### 取締役会長がサイバーセキュリティ戦略本部の本部員として 第22回会合に初出席、IPAの実証事業の採択も

#### 1. 取締役会長が政府のサイバーセキュリティ戦略本部の本部員として第22回会合に初出席

2019年5月15日、取締役会長である宮澤氏は、政府のサイバーセキュリティ戦略本部の本部員として、第22回会合に初出席することが発表された。サイバーセキュリティ戦略本部は、サイバーセキュリティ基本法の施行に伴い、2015年1月にサイバーセキュリティ政策に関する政府の司令塔として内閣に設置されたものであり、政府のサイバーセキュリティ戦略案の作成や、国の行政機関で発生したサイバーセキュリティに関する重大事象に対する施策の評価等に取り組んでいる。構成員は、内閣官房長官を本部長とし、サイバーセキュリティに関係する国務大臣のほか、民間有識者として総理大臣が任命する者により構成されている。

#### 2. デジタルハーツ、IPAの「中小企業向けサイバーセキュリティ事後対応支援実証事業」に採択

2019年5月17日、子会社であるデジタルハーツは、独立行政法人情報処理推進機構(以下、「IPA」)が公募する「中小企業向けサイバーセキュリティ事後対応支援実証事業」に採択され、東北地域の一部を対象とする実証事業を実施することとなった。デジタルハーツは、仙台市を中心とする宮城県、福島県及び岩手県を含めた東北地域の一部(以下、「実証地域」)における中小企業を対象に、AIを活用したネットワークセンサー設置によるセキュリティリスクの可視化やサイバー対策コンサルティング等を行う「中小企業サイバーセキュリティお助け隊 in 東北」をIPAに提案してきた。その結果、これらの事業計画が評価され、複数ある地域のうち東北地域における実証事業を担当することとなった。

## 沿革

### 2017年6月に「第二創業期」がスタート

2001年4月にコンシューマゲームなどを対象としたデバッグサービスの提供を目的に設立された。2008年2月に東京証券取引所マザーズ市場に上場。その後、2011年2月に東証市場第1部へ指定銘柄変更された。2017年6月には代表取締役社長の交代を含む経営体制を変更し、既存事業の成長の追求及び新規事業の拡大を目的とする「第二創業期」をスタートさせた。

#### 沿革

2001年 4月	有限会社デジタルハーツを設立 デバッグサービスの提供を開始
2003年10月	株式会社に組織変更
2007年 9月	Microsoft Corp. より「Xbox 360R」の推奨ゲームテスト企業認定 (AXTP) を日本企業として初めて取得
2007年10月	プライバシーマークの付与認定を取得
2008年 2月	東京証券取引所マザーズ市場に上場
2011年 2月	東京証券取引所市場第1部へ市場変更
2011年 7月	韓国に連結子会社として DIGITAL Hearts Korea Co.,Ltd. を設立
2011年10月	アメリカに連結子会社として DIGITAL Hearts USA Inc. を設立
2011年12月	タイに連結子会社として DIGITAL Hearts (Thailand) Co., Ltd. を設立
2012年 3月	東京都新宿区に連結子会社として株式会社 G&D を設立
2012年 5月	東京都新宿区に連結子会社として株式会社デジタルハーツ・ビジュアルを設立
2012年11月	Aetas 株式会社の全株式を取得し子会社化
2013年10月	株式移転により純粋持株会社である「株式会社ハーツユナイテッドグループ」を設立し純粋持株会社体制へ移行
2013年11月	株式会社ネットワーク 21 の株式を取得し子会社化
2014年 4月	株式会社プレミアムエージェンシーの株式取得及び第三者割当増資引受により子会社化
2015年 1月	東京都文京区に株式会社 ZMP と合併会社である株式会社 ZEG を設立
2016年 1月	株式会社 G&D、株式会社デジタルハーツ・ビジュアル、株式会社プレミアムエージェンシーの3社を合併し株式会社フレイムハーツに商号を変更
2016年 7月	中国（上海）に連結子会社として DIGITAL Hearts (Shanghai) Co., Ltd. を設立
2017年 6月	代表を含む経営体制を変更、既存事業の成長の追求及び新規事業の拡大を目的とする「第二創業期」を開始
2017年 7月	本社を東京都港区から東京都新宿区に移転
2017年10月	同社の子会社である株式会社デジタルハーツ及び株式会社ネットワーク 21 を合併 DIGITAL Hearts Korea Co., Ltd. 及び DIGITAL Hearts (Thailand) Co., Ltd. の事務所を閉鎖
2018年 7月	株式会社ハーツユナイテッドグループから株式会社デジタルハーツホールディングスへ商号を変更
2018年 8月	GNT グループと合併で DIGITAL HEARTS GNT VIET NAM COMPANY LIMITED を設立 株式会社エイネットの株式を取得し子会社化
2019年 1月	Orgosoft Co., Ltd. の株式を取得し連結子会社化

出所：同社ホームページよりフィスコ作成

## 株主還元策

### 「第二創業期」として中長期的な成長を見据えた積極的な投資を実施 内部留保及び株主還元のバランスを勘案し株主還元方針を変更

今期より内部留保及び株主還元のバランスを勘案しつつ、コーポレートガバナンス・コードが求める株主平等の観点から、株主還元方針を変更している。

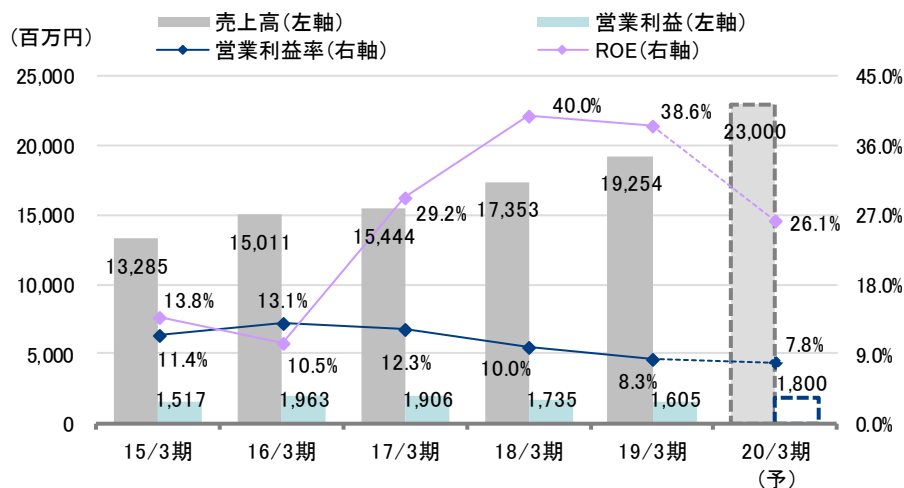
20/3 期の株主還元

	中間配当金	期末配当金	年間配当金	株主優待
19/3 期	6.5 円	6.5 円	13.0 円	(1 単元以上保有) お米ギフト券 3kg 相当分 (2 単元以上保有) お米ギフト券 6kg 相当分
20/3 期 (予想)	7.0 円	7.0 円	14.0 円	-

出所：決算説明資料よりフィスコ作成

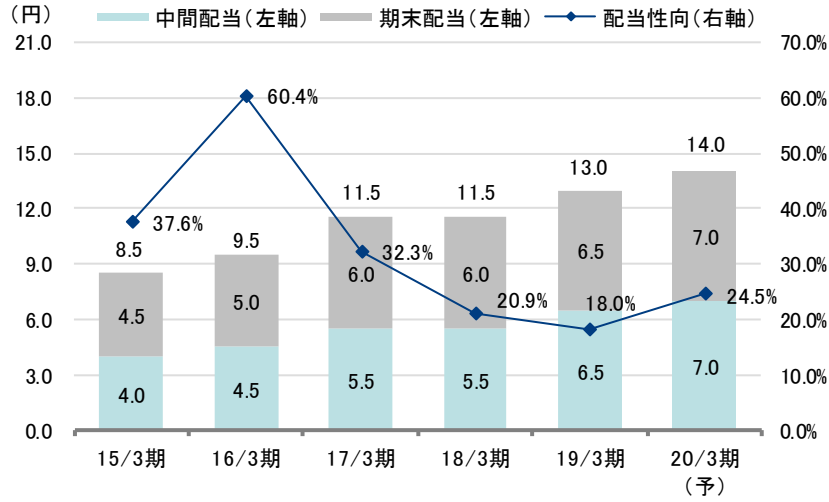
なお、基本方針として、配当性向 20% を下限の目途としている。これまでの傾向から、安定的な増配を続けており、同社の株主還元に対する積極姿勢が窺える。2020 年 3 月期については、前期比 1 円の増額となる年 14 円を計画している。また、自己株式の取得については、成長投資を確保した上で、資本政策上の必要性、財務体質への影響等を考慮し、機動的に実施する。さらに、企業の収益性・効率性判断の指標である ROE (株主資本利益率) については、機関投資家等が求める 8% 以上を大きく上回って推移している。

売上高・営業利益と営業利益率、ROEの推移



出所：決算短信よりフィスコ作成

1 株当たり配当金・配当性向の推移



注：2016 年 10 月 1 日に 1：2 の株式分割を実施

出所：決算短信よりフィスコ作成

デジタルハーツホールディングス

3676 東証 1 部

2019 年 6 月 19 日 (水)

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

## ■ グループ企業

株式会社デジタルハーツ

総合デバッグサービス、システムテスト、システムの受託開発、セキュリティ 等

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

DIGITAL HEARTS USA Inc.

総合デバッグサービス 等

<http://www.digitalheartsusa.com/>

DIGITAL HEARTS (Shanghai) Co., Ltd.

総合デバッグサービス 等

Orgosoft Co., Ltd.

総合デバッグサービス 等

<https://orgosoft.com/jp/>

株式会社エイネット

ソフトウェア第三者検証、評価検証サービス / ソフトウェア・システム開発及び保守運用サービス

<https://www.anet21.co.jp/>

Aetas 株式会社

総合ゲーム情報サイト「4Gamer.net」等の企画・運営

<http://www.aetas.co.jp/>

株式会社フレイムハーツ

ゲーム開発及び CG 映像制作等

<https://www.flamehearts.co.jp/>

株式会社 ZEG

自動車業界向けのデバッグ及びデータ収集等実験代行に関する事業

<http://www.zeg.co.jp/>

株式会社デジタルハーツネットワークス

インターネット通信関連事業及びセキュリティ事業

<https://www.digitalhearts-networks.co.jp/>

#### 重要事項（ディスクレーマー）

株式会社フィスコ（以下「フィスコ」という）は株価情報および指数情報の利用について東京証券取引所・大阪取引所・日本経済新聞社の承諾のもと提供しています。“JASDAQ INDEX”の指数値及び商標は、株式会社東京証券取引所の知的財産であり一切の権利は同社に帰属します。

本レポートはフィスコが信頼できると判断した情報をもとにフィスコが作成・表示したものです。その内容及び情報の正確性、完全性、適時性や、本レポートに記載された企業の発行する有価証券の価値を保証または承認するものではありません。本レポートは目的のいかんを問わず、投資者の判断と責任において使用されるようお願い致します。本レポートを使用した結果について、フィスコはいかなる責任を負うものではありません。また、本レポートは、あくまで情報提供を目的としたものであり、投資その他の行動を勧誘するものではありません。

本レポートは、対象となる企業の依頼に基づき、企業との電話取材等を通じて当該企業より情報提供を受けていますが、本レポートに含まれる仮説や結論その他全ての内容はフィスコの分析によるものです。本レポートに記載された内容は、資料作成時点におけるものであり、予告なく変更する場合があります。

本文およびデータ等の著作権を含む知的所有権はフィスコに帰属し、事前にフィスコへの書面による承諾を得ることなく本資料およびその複製物に修正・加工することは堅く禁じられています。また、本資料およびその複製物を送信、複製および配布・譲渡することは堅く禁じられています。

投資対象および銘柄の選択、売買価格などの投資にかかる最終決定は、お客様ご自身の判断でなさるようお願いいたします。

以上の点をご了承の上、ご利用ください。

株式会社フィスコ